

## 概 要

本概要旨在為閣下提供本文件所載資料的概覽，須與本文件全文一併閱讀。本節內容僅為概要，故並未載有可能對閣下而言屬重要的所有資料。閣下決定投資[編纂]前，務請閱讀本文件全文，包括財務報表及隨附附註。任何投資均存在風險。投資[編纂]的若干具體風險載於「風險因素」一節。閣下決定投資[編纂]前，務請細閱該節。

## 概覽

我們是一家為中國遊戲開發商提供服務的全球領先網絡遊戲發行商，擁有快速增長的手機遊戲自主研發能力。我們的使命是將令人投入和不一樣的遊戲體驗帶給跨語言、跨文化及跨國界的用戶。我們的服務及產品主要包括網頁遊戲及手機遊戲。根據易觀報告，於2016年，就於國際市場發行由中國遊戲開發商開發的網頁遊戲產生的收入而言，我們是最大的網頁遊戲發行商，市場份額為8.9%。近年，我們透過增強自主研發能力有策略地擴大業務重點至開發及發佈遊戲，以抓住智能手機用戶快速增長帶來的市場機遇，而我們的手機遊戲亦隨即在多個地區市場取得了不俗的成績。

憑藉我們對國際市場的深入了解、豐富的發行經驗及專有的技術訣竅，我們以一站式解決方案（包括遊戲重新設計、優化、營銷、發行、轉化收入、付款支援及其他與用戶有關的服務）幫助遊戲開發商滲透國際市場，為彼等帶來極具吸引力的價值提案。我們以2012年的作品*神曲*迅速取得成功，其為我們首個產生超過10百萬美元總賬單的網頁遊戲，並迄今為同類網頁遊戲中相對較長壽的遊戲。我們繼續努力地為國際用戶挑選由中國的遊戲開發商製作的可行網頁遊戲，提供不一樣的重新設計和優化，以滿足本土化的遊戲玩法需要。截至最後可行日期，我們已在國際市場發佈25個網頁遊戲。

隨著我們有策略地擴大業務重點至開發及發佈手機遊戲，我們從發行網頁遊戲所累積的經驗及技術訣竅令我們可充分利用穩固的市場領導地位及有成本效益地開發或外包可行的手機遊戲，以吸引智能手機用戶投入及將其轉化為收入。我們開發及發佈供iOS及Android平台使用的多種休閒射擊遊戲，並隨即在多個地區市場（包括東南亞及南美洲）取得不俗的成績。截至最後可行日期，我們在全球發佈了26個手機遊戲，其中12個作品為內部開發。截至同日，我們亦有大力籌劃中的兩個授權的網頁遊戲及兩個專有的手機遊戲在2018年底前發佈。

我們於往績期間穩步增長。我們網絡遊戲的平均每月活躍用戶於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月分別約為1,182,399名、1,205,078名、1,258,360名及1,378,438名。我們的手機遊戲業務於往績期間顯著增長。我們手機遊戲的平均每月活躍用戶由2014年約165,445名增加至2015年約646,966名，並進一步增加至2016年約749,236名，複合年增長率為112.8%。截至2017年3月31日止三個月我們的每月平均活躍用戶進一步增加19.2%至約892,806名。於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年3月31日止三個月，我們的收入分別為22.8百萬美元、28.0百萬美元、28.4百萬美元、8.1百萬美元及7.0百萬美元。於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年3月31日止三個月，我們的淨溢利分別為7.1百萬美元、4.6百萬美元、6.9百萬美元、1.3百萬美元及1.4百萬美元。於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年3月31日止三個月，我們的經調整淨溢利分別為7.3百萬美元、6.2百萬美元、7.6百萬美元、1.6百萬美元及1.5百萬美元。詳情見「財務資料－主要收益表組成部分－非國際財務報告準則的計量」。

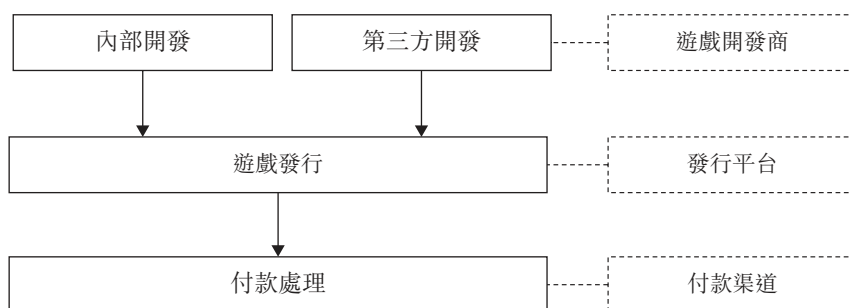
## 概 要

### 業務模式

我們已建立一個綜合業務模式，其產生巨大的協同效益可改善我們的整體表現。我們從發行網頁遊戲所獲得的豐富經驗令我們能夠有效地為手機遊戲識別關鍵的成功推動因素，並製作對於用戶具有吸引力的遊戲內容。作為增長策略，我們擬集中於內部開發新遊戲知識產權以及外包第三方的熱門知識產權以開發新遊戲及增強現有遊戲。

由於我們所有遊戲均免費任玩，我們主要從遊戲內銷售虛擬物品產生收入。我們與(1)遊戲開發商（就第三方授權的遊戲而言）、(2)發行平台（就於第三方平台分銷而言）及(3)付款渠道分攤來自有關銷售的總賬單。

下圖載列我們業務流程的簡介。



- **內部開發**。我們設有內部遊戲開發工作室，其運用我們專有的技術開發手機遊戲。見「業務－遊戲開發－內部開發」。
- **第三方開發**。我們審閱及選擇由中國遊戲開發商提供的不同種類的可行遊戲，主要在國際市場發行。見「－遊戲開發－第三方開發」。我們一般與遊戲開發商訂立內容分銷協議，以管理我們的合作關係，包括收入分攤安排。見「業務－遊戲開發－內容分銷安排」。
- **遊戲發行**。我們主要透過以下方式發行網絡遊戲：(1)自行透過第三方發行渠道（包括全球的主要社交網絡及應用程式市場）；及(2)與共同發行商（包括當地領先遊戲發行商）合作。我們為遊戲開發商合作夥伴提供一站式的解決方案，包括遊戲重新設計、優化、市場推廣、分銷、轉化收入、付款支援及其他用戶相關服務。見「業務－遊戲發行」。
- **付款處理**。由於我們主要從遊戲內銷售虛擬物品產生收入，我們與北美洲及其他地區市場的各大網上付款渠道合作，以促進遊戲內購買及收取所得款項。見「業務－付款處理」。

### 遊戲

我們於往績期間從網絡遊戲賺取絕大部分收入。於2014年、2015年及2016年以及截至2016年及2017年3月31日止三個月，我們的網絡遊戲收入分別為21.9百萬美元、27.2百萬美元、27.6百萬美元、7.8百萬美元及6.9百萬美元，分別佔我們同期收入的96.2%、97.1%、97.0%、96.9%及98.3%。我們為人口多樣化的用戶社群提供多元化的遊戲以供選擇，主要包括網頁及手機格式的休閒遊戲以及中等及艱深難度遊戲。截至最後可行日期，我們已發行21

## 概 要

個休閒遊戲及30個中等及艱深難度遊戲，該等遊戲由我們內部或中國遊戲開發商開發。然而，我們許多遊戲由於其複雜的遊戲玩法風格而不能簡單歸入任何單一類別。

下表載列我們於所示期間按遊戲格式劃分的網絡遊戲收入明細。

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年		2017年	
	金額	佔收入 百分比	金額	佔收入 百分比	金額	佔收入 百分比	金額	佔收入 百分比	金額	佔收入 百分比
	(美元，百分比除外)						(未經審核)			
網頁遊戲	20,398,486	89.6	15,659,772	55.9	10,199,039	35.9	2,985,876	37.1	2,302,854	33.0
手機遊戲	1,500,828	6.6	11,532,943	41.2	17,389,934	61.1	4,817,070	59.8	4,559,315	65.3
總計	<u>21,899,314</u>	<u>96.2</u>	<u>27,192,715</u>	<u>97.1</u>	<u>27,588,973</u>	<u>97.0</u>	<u>7,802,946</u>	<u>96.9</u>	<u>6,862,169</u>	<u>98.3</u>

於往績期間，我們來自網頁遊戲的收入減少，反映我們的網頁遊戲業務放緩，主要是由於(1)全球網頁遊戲市場增長放緩，導致我們能夠尋覓以供發行的可行網頁遊戲愈來愈少；(2)現有網頁遊戲所產生的收入隨著在其各自的壽命週期前進而減少；及(3)於2016年第三季度及2017年第一季度發佈的新網頁遊戲逐漸累積用戶群。

於2014年至2016年，我們來自手機遊戲的收入大幅增加，反映我們於2014年展開有關開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展以及我們的手機遊戲取得不俗的成績。我們來自手機遊戲的收入由截至2016年3月31日止三個月的4.8百萬美元輕微減少至截至2017年3月31日止三個月的4.6百萬美元，主要是由於當地共同發行商表現欠佳的個別事件以致在台灣發行的手機遊戲產生的收入有所下降。

## 用戶

我們主要透過我們的合作夥伴第三方發行渠道吸引用戶、令用戶投入及將其轉化為收入。我們已建立一個龐大的全球用戶基礎，尤其是在北美洲、東南亞、歐洲及南美洲，而我們於往績期間並無依賴任何單一用戶。我們不斷尋求擁有多元化的文化或地域背景的用戶作為對象。截至2017年3月31日，我們已有累計註冊用戶約44.1百萬名。按照我們記錄的IP地址計算，我們的註冊用戶遍及超過168個國家及地區。

與行業慣例一致，我們以免責任玩形式提供遊戲，並從遊戲內銷售虛擬物品產生收入。用戶毋需酌情在遊戲內購物以增強遊戲體驗，便能暢玩我們的遊戲，而付費用戶僅佔我們總用戶的相對較小部分。我們不斷力求優化遊戲內的商品設計，以刺激遊戲內消費及盡量提高轉化收入，但卻不會減低我們致力為所有用戶提供的整體遊戲體驗，不論其是否為付費用戶。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及截至2017年3月31日止三個月，我們的網絡遊戲平均每月付費用戶分別約為68,343名、73,125名、76,331名及87,035名，分別佔同期平均每月活躍用戶約5.8%、6.1%、6.1%及6.3%。

詳情見本文件第153頁開始的「業務－用戶及客戶服務」。

## 概 要

### 採購及供應商

我們的供應商主要包括第三方發行渠道（包括共同發行商）、第三方付款渠道、數據伺服器供應商、遊戲開發商及知識產權供應商，而我們的收入成本則主要包括佣金費用、伺服器租賃開支、許可費用及版權費。我們與第三方發行渠道（包括Facebook、Apple Inc.'s App Store及Google Play）以及共同發行商（包括領先的當地遊戲發行商）合作發行我們的遊戲，並使用第三方付款渠道，包括綜合發行渠道、PayPal及Skrill，以收取遊戲內購買的款項。為經營遊戲，我們亦租用由美國的數據伺服器供應商託管的伺服器。我們發行的遊戲由內部開發或由第三方遊戲開發商授權。我們亦從國內外領先的知識產權供應商取得授權，以透過結合熱門知識產權元素提高遊戲的吸引力。

於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月，我們的五大供應商合共佔我們同期收入成本分別84.2%、55.0%、55.2%及64.1%。於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月，最大供應商佔我們同期收入成本分別47.5%、15.3%、19.5%及29.3%。除本文件另行披露者外，所有供應商均為獨立第三方，以及於往績期間，我們的董事、其緊密聯繫人或任何股東（據董事所知擁有我們股份5.0%以上者）概無於任何五大供應商中擁有任何權益。

詳情見本文件第156頁開始的「業務－採購及供應商」。

### 競爭優勢

我們相信，本公司的以下優勢使我們從競爭對手中脫穎而出，並有助我們在業內有效競爭：(1)為中國遊戲開發商提供服務並具自主研發能力的全球領先網絡遊戲發行商；(2)以持續創造及創新為動力的多元化娛樂產品組合；(3)強大的技術能力以支援遊戲發行及內部開發；(4)與遊戲開發商、發行平台及付款渠道擁有強大可信的合作夥伴關係；及(5)管理團隊抱遠見及經驗豐富，且執行能力方面往績卓越。詳情見本文件第125頁開始的「業務－競爭優勢」。

### 業務策略

我們立志成為著名的全球互動娛樂供應商，並有意採取以下策略以進一步發展業務：(1)鞏固我們作為全球遊戲發行商的領導地位；(2)加強我們的內部遊戲開發能力；(3)改善我們的技術基建以支持業務增長；(4)利用先進視覺技術擴大我們的產品組合；及(5)積極尋求策略聯盟及收購機遇。

詳情見本文件第129頁開始的「業務－業務策略」。

### 風險及挑戰

我們的業務面對的風險包括本文件「風險因素」一節所載者。由於不同的投資者在評定風險的重大性時或有不同的詮釋及標準。閣下決定投資[編纂]前應閱讀「風險因素」一節全文。我們面對的若干主要風險包括：

- 我們的少數遊戲貢獻絕大部分收入，我們必須繼續保持我們現有遊戲的受歡迎程度以及發佈可吸引及留住大量用戶的新遊戲，以增加收入及保持競爭地位；



## 概 要

- 倘我們未能維持及擴大用戶基礎，我們將不能維持增長，而我們的業務可能受到重大不利影響；
- 我們與遊戲開發商合作向用戶提供遊戲，而流失任何遊戲開發商夥伴或與彼等關係轉差，可能導致用戶基礎及收入的損失；
- 倘我們無法順利實施專注於手機遊戲的遊戲開發策略，我們的增長前景將受到影響；及
- 我們與遊戲發行平台合作發行遊戲，倘彼等違反其合約責任，或倘我們未能與足夠數目的平台維持關係，或倘平台在互聯網用戶中失去人氣，則我們的業務可能受到重大不利影響。

## 財務往績記錄

下文所載歷史綜合財務報表摘要應連同本文件附錄一「會計師報告」所載綜合財務報表及附註（其為根據國際財務報告準則編製）一併閱讀。下文所呈列的歷史業績未必可以作為任何未來期間的預期業績的指標。

下表載列我們於所示期間的綜合全面收益表概要的節選項目。

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年		2017年	
	金額	佔收入百分比	金額	佔收入百分比	金額	佔收入百分比	金額	佔收入百分比	金額	佔收入百分比
	(美元，百分比除外)						(未經審核)			
收入	22,775,694	100.0	28,008,030	100.0	28,445,686	100.0	8,053,338	100.0	6,982,413	100.0
收入成本	(2,784,251)	(12.2)	(10,039,380)	(35.8)	(12,910,243)	(45.4)	(3,853,818)	(47.9)	(3,406,025)	(48.8)
毛利	19,991,443	87.8	17,968,650	64.2	15,535,443	54.6	4,199,520	52.1	3,576,388	51.2
經營溢利	9,146,849	40.2	6,479,157	23.1	8,642,588	30.4	1,608,410	20.0	1,807,244	25.9
除所得稅前溢利	9,147,103	40.2	6,480,907	23.1	8,552,146	30.1	1,617,909	20.1	1,768,226	25.3
所得稅開支	(2,081,576)	(9.1)	(1,930,703)	(6.9)	(1,612,619)	(5.7)	(311,057)	(3.9)	(405,437)	(5.8)
年內／期內溢利	<u>7,065,527</u>	<u>31.0</u>	<u>4,550,204</u>	<u>16.2</u>	<u>6,939,527</u>	<u>24.4</u>	<u>1,306,852</u>	<u>16.2</u>	<u>1,362,789</u>	<u>19.5</u>
加：										
[編纂] 以股份為基礎 的薪酬	[編纂] -	[編纂] -	[編纂] 612,443	[編纂] 2.2	[編纂] -	[編纂] -	[編纂] -	[編纂] -	[編纂] -	[編纂] -
經調整淨溢利 <sup>(1)</sup>	<u>7,349,805</u>	<u>32.3</u>	<u>6,196,322</u>	<u>22.1</u>	<u>7,565,394</u>	<u>26.6</u>	<u>1,608,672</u>	<u>20.0</u>	<u>1,471,531</u>	<u>21.1</u>

(1) 詳情見「財務資料－主要收益表組成部分－非國際財務報告準則的計量」。

## 概 要

我們於截至2017年3月31日止三個月的收入有所減少，主要是由於(i)來自網頁遊戲的收入隨著現有網頁遊戲各自的壽命週期增長而減少；及(ii)當地共同發行商表現欠佳的個別事件以致在台灣發行的手機遊戲產生的收入有所下降。

我們於2015年的經營溢利減少，主要是由於(i)我們有策略地擴大業務重點至開發及推出手機遊戲，驅使我們的收入成本增加，而這導致我們以總額基準將若干支付予發行平台及付款渠道的費用呈列為收入成本；及(2)就籌備[編纂]所產生的[編纂]增加。

下表載列我們於所示日期的綜合財務狀況表概要的節選項目。

	於12月31日			於2017年 3月31日
	2014年	2015年	2016年	
	(美元)			
非流動資產	1,408,578	1,244,036	1,353,019	1,310,933
流動資產	28,256,967	30,967,706	25,170,822	26,230,441
流動負債	17,518,852	27,591,241	15,687,641	15,266,316
非流動負債	143,708	191,027	44,709	45,322
總權益	<u>12,002,985</u>	<u>4,429,474</u>	<u>10,791,491</u>	<u>12,229,736</u>

下表載列我們於所示期間的現金流量概要。

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
	(美元)			(未經審核)	
經營活動所得現金淨額	7,466,323	1,358,078	249,912	1,712,105	744,259
投資活動所用現金淨額	(1,243,011)	(868,069)	(845,554)	(56,485)	(392)
融資活動所得／(所用) 現金淨額	64,686	19,849	(7,978,376)	(49,524)	(26,997)
現金及現金等價物增加／ (減少) 淨額	<u>6,287,998</u>	<u>509,858</u>	<u>(8,574,018)</u>	<u>1,606,096</u>	<u>716,870</u>
年／期初的現金及現金等價物	10,049,553	16,336,408	16,812,751	16,812,751	8,130,169
現金及現金等價物的匯兌 虧損／(收益)	<u>(1,143)</u>	<u>(33,515)</u>	<u>(108,564)</u>	<u>(41,537)</u>	<u>233,327</u>
年／期末的現金及現金等價物	<u>16,336,408</u>	<u>16,812,751</u>	<u>8,130,169</u>	<u>18,377,310</u>	<u>9,080,366</u>

於往績期間，經營活動所得現金淨額大幅減少，主要是由於在付款渠道PayPal累積的未提取款項增加令2015年的預付款及其他應收款項增加，以及於2016年結算歷史稅務負債。

## 概 要

下表載列我們於所示日期或期間的若干主要財務比率。

	截至12月31日止年度			截至2017年 3月31日 止三個月
	2014年	2015年	2016年	
<b>盈利能力比率</b>				
毛利率 <sup>(1)</sup>	87.8%	64.2%	54.6%	51.2%
淨溢利率 <sup>(2)</sup>	31.0%	16.2%	24.4%	19.5%
經調整淨溢利率 <sup>(3)</sup>	32.3%	22.1%	26.6%	21.1%
股本回報率 <sup>(4)</sup>	83.5%	55.4%	91.2%	11.8%
經調整股本回報率 <sup>(5)</sup>	86.9%	75.4%	99.4%	12.8%
總資產回報率 <sup>(6)</sup>	29.3%	14.7%	23.6%	5.0%
經調整總資產回報率 <sup>(7)</sup>	30.5%	20.0%	25.8%	5.4%
<b>流動資金比率</b>				
流動比率 <sup>(8)</sup>	1.6	1.1	1.6	1.7

(1) 毛利率乃按年度或期間毛利除以相關年度或期間的收入並乘以100.0%計算。

(2) 淨溢利率乃按年度或期間溢利除以相關年度或期間的收入並乘以100.0%計算。

(3) 經調整淨溢利率乃按經調整淨溢利除以相關年度或期間的收入並乘以100.0%計算。有關將經調整淨溢利（非國際財務報告準則的計量）調整至其最接近國際財務報告準則的計量的詳情，見「財務資料－主要收益表組成部分－非國際財務報告準則的計量」。

(4) 股本回報率乃按年度或期間溢利除以有關年度或期間的期初及期末總權益結餘平均值並乘以100.0%計算。

(5) 經調整股本回報率乃按經調整淨溢利除以有關年度或期間的期初及期末總權益結餘平均值並乘以100.0%計算。

(6) 總資產回報率乃按年度或期間溢利除以有關年度或期間的期初及期末總資產結餘平均值並乘以100.0%計算。

(7) 經調整總資產回報率乃按經調整淨溢利除以有關年度或期間的期初及期末總資產結餘平均值並乘以100.0%計算。

(8) 流動比率乃按流動資產除以流動負債計算。

有關上述比率的進一步討論，見本文件255頁開始的「財務資料－主要財務比率」。

### [編纂]

假設[編纂]為[編纂]（即指示性[編纂]範圍的中位數），[編纂]相關[編纂]估計約為[編纂]百萬[編纂]，包括[編纂]佣金[編纂]百萬[編纂]及其他開支[編纂]。於往績期間，我們產生的[編纂]約為[編纂]，其中約[編纂]於往績期間的綜合全面收益表扣除，其餘約[編纂]入賬列作遞延[編纂]且將於[編纂]完成後撥充資本及從股份溢價中扣除。我們預期，[編纂]完成後，將進一步產生[編纂]及其他[編纂]約[編纂]包括[編纂]約[編纂])，其中約[編纂]將於綜合全面收益表扣除，而約[編纂]將從股份溢價中扣除。

## 概 要

[編纂]

### 股息

我們於2015年8月宣派特別股息12.1百萬美元，並於2016年12月前完成向創辦人的分派。除上述者外，我們於往績期間並無向股東派付或宣派股息。

我們是一家於開曼群島註冊成立的控股公司。未來股息的派付及其金額將取決於是否可從我們的附屬公司收取股息。我們及附屬公司作出的分派亦可能須遵守我們或附屬公司於日後可能訂立的銀行信貸融資或貸款協議或其他協議內的任何限制性契諾。

我們目前並無任何預先釐定的派息率。實際分派予股東的股息金額將取決於我們的盈利及財務狀況、營運需求、資本需求及董事可能認為相關的任何其他條件，並將須取得股東批准。董事會有絕對酌情權建議任何股息。

### [編纂]用途

假設[編纂]未獲行使及假設[編纂]釐定為[編纂]（即指示性[編纂]範圍[編纂]至[編纂]的中位數），我們估計扣除我們就[編纂]應付的估計[編纂]費及開支後，[編纂]淨額將約為[編纂]百萬[編纂]。

我們擬將[編纂]淨額按照下列金額用於以下用途：

- 約[編纂]百萬[編纂]（相等於約[編纂]百萬[編纂]或我們估計總[編纂]淨額約[編纂]%) 用作收購可行的遊戲授權、熱門知識產權或來自海外或中國網絡遊戲開發商或知識產權供應商的其他相關資產，或投資於或收購海外或中國網絡遊戲開發商或知識產權供應商；截至最後可行日期，我們並無有關投資或收購的已落實或確定的諒解、承諾或協議，亦無進行任何相關磋商；



## 概 要

- 約[編纂]百萬[編纂]（相等於約[編纂]百萬[編纂]或我們估計總[編纂]淨額約[編纂]%）用作為我們有關開發專有網絡遊戲及其他知識產權的研發工作提供資金；
- 約[編纂]百萬[編纂]（相等於約[編纂]百萬[編纂]或我們估計總[編纂]淨額約[編纂]%）用作支援拓展網絡遊戲業務，包括提升網絡及技術基建、招聘人才及改善遊戲分析；
- 約[編纂]百萬[編纂]（相等於約[編纂]百萬[編纂]，或我們估計總[編纂]淨額約[編纂]%）用於支援市場推廣及宣傳活動，包括宣傳本身的「Game Hollywood」品牌；及
- [編纂]淨額的餘額，即[編纂]百萬[編纂]（相等於約[編纂]百萬[編纂]或我們估計總[編纂]淨額約[編纂]%）用作營運資金及其他一般企業用途。

倘[編纂]釐定為低於或高於指示性價格範圍的中位數，則上文[編纂]的分配將按比例調整。因[編纂]獲行使而接獲的任何額外[編纂]亦將按比例分配至上述用途。倘[編纂]獲悉數行使，我們將收到[編纂]淨額[編纂]百萬[編纂]（假設[編纂]為[編纂]，即指示性[編纂]範圍的中位數）。

倘[編纂]淨額不足以撥付上述用途，則我們擬透過不同的渠道，包括內部資源、營運所得現金、債務融資及股本融資為撥付有關差額。倘[編纂]淨額未有即時應用於上述用途，則我們擬將[編纂]淨額存放至短期活期存款及／或貨幣市場工具。

## 股東及公司架構

### 控股股東

緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]不獲行使），陸源峰先生、駱思敏女士（陸先生的配偶）、黃國湛先生及黃德強先生透過LYF Digital Holdings Limited、Angel Age Limited、LXT Digital Holdings Limited及HDQ Digital Holdings Limited將實益及共同擁有本公司已發行股本約[編纂]%。因此，陸源峰先生、駱思敏女士、黃國湛先生、黃德強先生、LYF Digital Holdings Limited、Angel Age Limited、LXT Digital Holdings Limited及HDQ Digital Holdings Limited被視為我們的控股股東。

陸源峰先生、駱思敏女士（陸先生的配偶）、黃國湛先生、黃德強先生及彼等各自全資擁有且持有股份的公司（「一致行動人士」）為本集團的控股股東。我們的創辦人曾於本集團附屬公司持有權益，並基於相互信任、合作及協議於本集團的管理、營運及所有重大決定中作出一致行動。自本集團創辦以來，駱女士自擁有本集團權益以來亦與創辦人一直作出一致行動。一致行動人士於2017年6月27日訂立一致行動契據以確認及記錄此項安排。根據該契據，一致行動人士同意(i)此項安排將於[編纂]後繼續；及(ii)各一致行動人士彼此將繼續基於相互信任、合作及協議（及倘一致行動人士之間出現任何糾紛，則基於持有最多股份的一致行動人士的指示）行使其表決權。

詳情見本文件第198頁開始的「與控股股東的關係」。

## 概 要

### [編纂]前投資

於2015年11月2日，LYF Digital Holdings Limited轉讓2,300,000股股份予7 Road International。於2016年1月9日，LYF Digital Holdings Limited轉讓2,500股股份予余精明先生。於2017年5月27日，Angel Age Limited轉讓222,224股股份予F.S. Management。有關該等股份轉讓的詳情，見本文件第106頁開始的「歷史、重組及公司架構－[編纂]前投資」。

緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使），7 Road International、余精明先生及F.S. Management將分別持有我們的已發行股本15.52%、0.02%及1.50%。

### [編纂]前購股權計劃及[編纂]後購股權計劃

根據我們的股東於2017年5月27日通過的決議案，我們已有條件採納[編纂]前購股權計劃及[編纂]後購股權計劃。

截至最後可行日期，概無根據[編纂]前購股權授出的購股權。於[編纂]，本公司將向Epic City Limited（我們持有根據[編纂]前購股權計劃的股份的代名人，「代名人」）配發及發行合共[編纂]股股份（相當於緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使）我們經擴大股本的[編纂]%），將用於滿足行使後的購股權。有關[編纂]前購股權計劃的主要條款，見本文件附錄四「D.股份獎勵計劃－1.[編纂]前購股權計劃」。

根據[編纂]後購股權計劃，本公司將使用由代名人持有的股份（不受根據[編纂]前購股權計劃授出的購股權所限）及將由我們配發的新股份以滿足行使後的購股權。根據[編纂]後購股權計劃可發行的新股份最大數目為[編纂]股（相當於緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使）我們經擴大股本的[編纂]%）。有關[編纂]後購股權計劃的主要條款，見本文件附錄四「D.股份獎勵計劃－2.[編纂]後購股權計劃」。

### 合規及內部監控

#### 稅務及相關安排

我們的國際業務版圖使我們必須承擔我們發行網絡遊戲所在國家和地區的獨特稅務風險，而鑑於中國的海外遊戲發行業的歷史相對短淺以及我們領先的市場地位，業內已確立的專業稅務管理常規有限。由於全球及當地稅務法規對我們業務的影響變得愈來愈複雜，我們委聘了外部稅務顧問提供專業稅務合規及諮詢服務，並已在有關司法權區糾正現有的稅務相關問題。我們亦自2016年1月1日起實施了加強的企業管治措施，以確保我們的跨國界業務將符合相關的稅務法律及法規。

詳情見本文件第163頁開始的「業務－稅務及相關安排」。

#### 於受制裁國家的過往業務活動

美國以及其他司法權區及國際組織，包括歐盟、聯合國及澳洲，有針對若干國家的全面國家制裁方案，以及針對該等國家內的目標行業類別、公司或人物集團，及／或集團組織。

## 概 要

雖然我們從未有以位於受制裁國家的用戶為目標（三個個別經第三方發行渠道或共同發行商發行的俄文版遊戲除外），我們主要經全球用戶（包括來自受制裁國家的用戶）均可使用的第三方發行渠道及共同發行商發行網絡遊戲於全球發行網絡遊戲（包括Facebook、Apple Inc.'s App Store及Google Play）。於往績期間，我們從來自位於（根據我們所記錄的IP地址估計）伊朗、蘇丹、敘利亞、津巴布韋、白俄羅斯、剛果、伊拉克、黎巴嫩、烏克蘭、俄羅斯、委內瑞拉、也門及利比亞（「有關國家」）的用戶產生銷售。

於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月，我們產生來自三個俄文版的手機遊戲的收入分別為零、約20,622美元、51,664美元及25,571美元（相當於同期收入零、約0.1%、0.2%及0.4%）。所有俄文版遊戲於2017年6月終止經營。

此外，於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月，我們亦經我們的網頁及發行渠道及共同發行夥伴產生來自有關國家用戶的收入<sup>(1)</sup>分別約86,000美元、103,000美元、194,000美元及82,000美元代表同期收入約0.38%、0.37%、0.69%及1.14%。

據我們的國際制裁法律顧問告知，基於「業務－於受制裁國家的過往業務活動」一節所述由彼等作出的程序，於往績期間由位於有關國家的用戶產生的銷售並不意味本集團，或任何人士或實體（包括本集團的投資者、我們的股東、聯交所、[編纂]及[編纂]）涉及任何適用的國際制裁法律。有關與我們過往於有關國家的銷售相關的任何風險的進一步詳情，見「風險因素－我們在被美國、歐洲聯盟、聯合國、澳洲及其他相關制裁機構施加不斷變化的經濟制裁的國家的營運及銷售可導致我們受到不利影響」。

### 社會保險及住房公積金

於往績期間，我們未有為全部僱員作出足夠的社會保險及住房公積金供款，或於若干社會保險或住房公積金機關作出適時的登記。詳情見本文件第175頁開始的「業務－法律訴訟及合規－不合規事件」。

### 近期發展

根據於截至2017年5月31日止兩個月的未經審核管理賬目，我們估計於截至2017年5月31日止兩個月的收入較2016年同期有所增加。經進行董事認為合適的充分盡職調查工作及作出認真審慎考慮後，董事確認，自2017年3月31日起及截至本文件日期，我們的財務、經營或交易狀況或一般監管、經濟及我們營運所在市場或行業的市況並無重大不利變動，且自2017年3月31日以來並無任何事件將對本文件附錄一「會計師報告」所載的經審核財務資料產生重大影響。

(1) 乃按照我們從網頁遊戲營運識別的受制裁國家IP地址計算。我們不能另行就手機遊戲收集任何該等資料。