

概 要

本概要旨在為閣下提供本文件所載資料的概覽，並應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。閣下決定投資於[編纂]前，務請閱讀本文件全文，包括財務報表及隨附附註。任何投資均附帶風險。投資於[編纂]的一些個別風險載於「風險因素」一節。閣下決定投資於[編纂]前，務請細閱該節。

概覽

我們是一家為中國的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的和不一樣的遊戲體驗帶給跨語言、跨文化及跨國界的用戶。我們以國際網頁遊戲發行商身份開展業務，並迅速發展成為雄踞首位的網頁遊戲發行商（根據易觀報告，於2016年，就於國際市場發行由中國的遊戲開發商開發的網頁遊戲所產生的收入而言，我們的市場份額為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手機遊戲，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。根據易觀報告，由於我們的業務重點有所轉變，於往績期間，我們來自網頁遊戲的收入減少而來自手機遊戲的收入則大幅增加，此乃與市場趨勢大體一致。為支持我們的全球業務版圖，我們已採納一個靈活的業務模式以符合當地的發牌規定，據此，我們直接或委聘合資格的共同發行商於海外市場發行授權及自研的網頁遊戲及手機遊戲，以及委聘合資格的共同發行商於中國發行我們自研的手機遊戲。

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、變現、付款支持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方案。我們以2012年的作品*Wartune*迅速取得成功，這是我們首個產生超過10百萬美元總流水賬額的網頁遊戲，迄今相對同類網頁遊戲擁有更長的生命週期。我們繼續努力地為國際用戶挑選由中國的遊戲開發商創作的可行網頁遊戲，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，並可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此變現。我們開發及發佈供iOS及Android平台使用的多種休閒射擊遊戲，並隨即於多個地區市場（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14個作品為自主研發。截至同日，我們亦在大力籌劃兩個授權的網頁遊戲及兩個自研的手機遊戲，並準備在2018年第一季度前發佈。

我們於往績期間有所增長，這主要是受我們的策略性業務擴張而令手機遊戲大幅增長所帶動。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6月30日止六個月分別約為1,182,399名、1,205,078名、1,258,360名及1,555,705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6月30日止六個月我們手機遊戲的平均每月活躍用戶進一步增加20.3%至約901,402名。於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，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、14.7百萬美元及13.8百萬美元。於2014

概 要

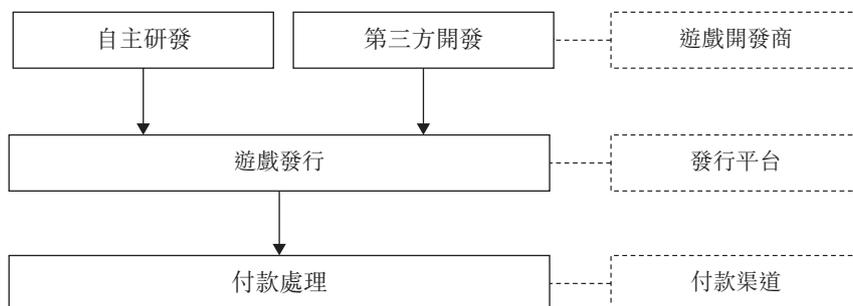
年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的淨溢利分別為7.1百萬美元、4.6百萬美元、6.9百萬美元、2.5百萬美元及2.3百萬美元。於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的經調整淨溢利分別為7.3百萬美元、6.2百萬美元、7.6百萬美元、3.0百萬美元及3.1百萬美元。詳情見「財務資料－主要收益表組成部分－非國際財務報告準則的計量」。

業務模式

我們已建立一個綜合業務模式，其產生了相當大的協同效益，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，我們擬集中於自主研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提升現有遊戲。

由於我們所有遊戲均免費任玩，我們的收入主要來自遊戲內銷售虛擬物品。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（就於第三方平台發行而言）及(3)付款渠道分攤來自有關銷售的總流水賬額。

下圖載列我們業務流程的簡介。



- **自主研發**。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－自主研發」。
- **第三方開發**。我們審閱及選擇由中國的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發行協議，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－內容發行安排」。
- **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。我們為遊戲開發商夥伴提供一站式的解決方案，包括遊戲重新設計、優化、營銷、發行、變現、付款支持及其他用戶相關服務。見「業務－遊戲發行」。
- **付款處理**。由於我們的收入主要來自遊戲內銷售虛擬物品，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」。

概 要

遊戲

我們於往績期間的絕大部分收入來自網絡遊戲。於2014年、2015年及2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，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、14.2百萬美元及13.6百萬美元，分別佔我們同期收入的96.2%、97.1%、97.0%、96.6%及98.4%。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深度遊戲。截至最後可行日期，我們已發行20個休閒遊戲及31個中等及深度遊戲，該等遊戲由我們內部或中國的遊戲開發商開發。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。

截至2017年6月30日，我們的遊戲組合包括14個手機遊戲（其中12個屬自研遊戲及兩個屬授權遊戲）及九個網頁遊戲（其中一個屬自研遊戲及八個屬授權遊戲）。下表載列有關我們目前正在營運的主要遊戲的若干資料：

| 作品 | 平台 | 來源 | 正式發佈日期 | 截至2017年 6月30日的 生命週期階段 |
|-----------------------------|---------|----|----------|-----------------------------|
| DDTank | 網頁 | 授權 | 2012年6月 | 後期階段 |
| Wartune | 網頁 | 授權 | 2012年8月 | 後期階段 |
| Stallion Race | 網頁 | 授權 | 2013年9月 | 後期階段 |
| League of Angels | 網頁 | 授權 | 2014年3月 | 後期階段 |
| Legend Knight | 網頁 | 授權 | 2014年9月 | 穩定及成熟階段 |
| Era of Empire | 網頁 | 授權 | 2015年1月 | 後期階段 |
| Omega Zodiac ⁽¹⁾ | 網頁 | 自研 | 2016年8月 | 穩定及成熟階段 |
| Dragon Awaken (英文) | 網頁 | 授權 | 2017年3月 | 成長階段 |
| Dragon Awaken (葡萄牙文) | 網頁 | 授權 | 2017年6月 | 成長階段 |
| 彈彈堂口袋版 (簡體中文) | 手機 | 自研 | 2014年3月 | 穩定及成熟階段 |
| Gunny Mobi (越南文) | 手機 | 自研 | 2014年12月 | 成長階段 |
| 彈彈堂巴塞隆拿特別版 (Android) | 手機 | 自研 | 2015年6月 | 穩定及成熟階段 |
| 彈彈堂巴塞隆拿特別版 (iOS) | 手機 | 自研 | 2015年6月 | 穩定及成熟階段 |
| DDTank (英文) | 手機 | 自研 | 2015年6月 | 穩定及成熟階段 |
| MMOG I (馬來西亞簡體中文) | 手機 | 自研 | 2015年7月 | 後期階段 |
| MMOG II (馬來西亞英文) | 手機 | 自研 | 2015年9月 | 後期階段 |
| 彈彈堂口袋版 (台灣繁體中文) | 手機 | 自研 | 2015年11月 | 後期階段 |
| 彈彈堂 (香港及澳門繁體中文) | 手機 | 自研 | 2016年1月 | 後期階段 |
| DDTank Brasil (葡萄牙文) | 手機 | 自研 | 2016年3月 | 成長階段 |
| Boomz (泰文) | 手機 | 自研 | 2016年5月 | 穩定及成熟階段 |
| Devil Age | 手機 | 自研 | 2016年9月 | 穩定及成熟階段 |
| | (跨平台格式) | | | |
| Lord of Star | 手機 | 授權 | 2017年3月 | 成長階段 |
| | (跨平台格式) | | | |
| Heroes Crash | 手機 | 授權 | 2017年5月 | 成長階段 |

(1) Omega Zodiac自2017年4月起為我們的自研網頁遊戲。

概 要

我們所有的網絡遊戲均免費任玩。我們主要通過於遊戲內銷售虛擬物品產生收入。我們的網頁遊戲通常有超過24個月的生命週期（屬於網頁遊戲的行業平均數），而我們手機遊戲的生命週期通常超過12個月（屬於手機遊戲的行業平均數）。回顧過往，我們大多數遊戲均在其生命週期中經歷了以下階段：(1)用戶數目及遊戲產生的收入趨於增加的早期成長階段；(2)用戶數目及遊戲產生的收入趨於穩定的穩定及成熟階段；及(3)用戶數目及遊戲產生的收入趨於減少的後期階段。詳情見「業務－遊戲發行－本土化修改能力」。由於我們在新遊戲的成長階段（根據易觀報告，約為遊戲生命週期的前30%時間）為遊戲測試可行性及累積用戶群，以及在舊遊戲的後期階段（根據易觀報告，約為遊戲生命週期的最後20%時間）當越來越多的現有用戶開始失去興趣時逐漸淘汰遊戲，我們致力在遊戲生命週期中的穩定及成熟階段（根據易觀報告，約為遊戲生命週期的30%至80%時間）維持遊戲，在這期間我們能夠從其付費用戶獲得穩定收入。為了延長我們遊戲的生命週期，我們頻密地修正及更新，過程中會增加新功能、級別及角色，從而提高用戶滿意度及保有率；並創建以玩家為本的遊戲環境，為用戶提供優質的遊戲體驗，以留住長期用戶。

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6月30日止六個月 | | | |
|-----------|-------------------|-------------|-------------------|-------------|-------------------|-------------|-------------------|-------------|-------------------|-------------|
| | 2014年 | | 2015年 | | 2016年 | | 2016年 | | 2017年 | |
| | 金額 | 佔收入百分比 |
| | (美元，百分比除外) | | | | | | (未經審計) | | | |
| 網頁遊戲 | 20,398,486 | 89.6 | 15,659,772 | 55.9 | 10,199,039 | 35.9 | 5,578,006 | 38.1 | 4,363,244 | 31.5 |
| 手機遊戲 | 1,500,828 | 6.6 | 11,532,943 | 41.2 | 17,389,934 | 61.1 | 8,583,418 | 58.5 | 9,249,915 | 66.9 |
| 總計 | 21,899,314 | 96.2 | 27,192,715 | 97.1 | 27,588,973 | 97.0 | 14,161,424 | 96.6 | 13,613,159 | 98.4 |

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)全球網頁遊戲市場放緩，導致我們能夠尋覓以供發行的可行網頁遊戲不足；(2)現有網頁遊戲所產生的收入隨著其於各自的生命週期中前進而減少；及(3)於近期2016年第三季度及2017年上半年發佈的遊戲在逐漸累積用戶群。

於往績期間，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。

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、令用戶投入及將此變現。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6月30日，我們已有累計註冊用戶約47.8百萬名。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。

概 要

我們以免責任玩形式提供遊戲，並通過於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，而與行業慣例一致，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變現，但卻不會削弱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6月30日止六個月，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84,773名，分別佔同期平均每月活躍用戶約5.8%、6.1%、6.1%及5.4%。

下表載列於所示期間有關我們遊戲的若干營運數據。

| | 截至12月31日止年度 | | | 截至2017年 |
|------------|-------------|------------|------------|---------------|
| | 2014年 | 2015年 | 2016年 | 6月30日 止六個月 |
| 平均每月付費用戶 | | | | |
| 網頁遊戲 | 55,551 | 32,481 | 26,667 | 22,622 |
| 手機遊戲 | 12,793 | 40,644 | 49,664 | 62,151 |
| ARPPU (美元) | | | | |
| 網頁遊戲 | 31 | 40 | 32 | 32 |
| 手機遊戲 | 13 | 24 | 29 | 25 |
| 收入 (美元) | | | | |
| 網頁遊戲 | 20,398,486 | 15,659,772 | 10,199,039 | 4,363,244 |
| 手機遊戲 | 1,500,828 | 11,532,943 | 17,389,934 | 9,249,915 |

詳情見本文件第172頁開始的「業務－用戶及客戶服務」。

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.的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。為了在海外市場經營遊戲，我們亦租用由美國的數據伺服器供應商託管的伺服器。我們發行的遊戲為自主研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6月30日止六個月，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60.6%。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，最大供應商佔我們同期收入成本分別為47.5%、15.3%、19.5%及31.6%。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176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)為中國的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)

概 要

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持遊戲發行及自主研發；(4)與遊戲開發商、發行渠道及付款渠道擁有強大互信的合作夥伴關係；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135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)加強我們自主研發遊戲的能力；(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)積極尋求戰略聯盟及收購機遇。

詳情見本文件第139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要性時或有不同的詮釋及標準。閣下決定投資於[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：

- 我們絕大部分收入是由少數遊戲貢獻，我們必須繼續保持我們現有遊戲的受歡迎程度並發佈可吸引及留住大量用戶的新遊戲，以增加收入及保持具競爭力的地位；
- 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，而我們與遊戲開發商夥伴的任何關係終止或轉差均可導致用戶基礎及收入的損失；
- 倘我們無法順利實施於手機遊戲方面的遊戲開發策略，我們的增長前景將受到影響；及
- 我們與遊戲發行渠道合作發行遊戲，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，或倘有關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」所載我們的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。

我們在2012年錄得淨虧損，主要由於我們在(1)推廣品牌及(2)拓展用戶群的過程中，大額投資於業務擴張，而這正是我們自2010年成立以來的重點目標。我們於2012年的淨虧損也是由於當時我們大部分遊戲處於早期成長階段，收入貢獻有限，惟其在不斷增長。根據易觀報告，由於類似的原因，遊戲公司通常會在開發初期（通常為成立起二至三年）錄得虧損。

概 要

隨著我們用戶群的逐漸壯大及我們品牌的認知度不斷提高，再加上我們的遊戲逐漸發展到產生可觀收入的穩定階段，我們開始逐步達到盈虧平衡，並開始在2013年產生溢利。

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6月30日止六個月 | | | |
|-----------------------------------|------------------|-------------|------------------|-------------|------------------|-------------|------------------|-------------|------------------|-------------|
| | 2014年 | | 2015年 | | 2016年 | | 2016年 | | 2017年 | |
| | 金額 | 佔收入百分比 |
| | (美元，百分比除外) | | | | | | (未經審計) | | | |
| 收入 | 22,775,694 | 100.0 | 28,008,030 | 100.0 | 28,445,686 | 100.0 | 14,658,856 | 100.0 | 13,829,731 | 100.0 |
| 收入成本 | (2,784,251) | (12.2) | (10,039,380) | (35.8) | (12,910,243) | (45.4) | (6,603,705) | (45.0) | (6,163,937) | (44.6) |
| 毛利 | 19,991,443 | 87.8 | 17,968,650 | 64.2 | 15,535,443 | 54.6 | 8,055,151 | 55.0 | 7,665,794 | 55.4 |
| 經營溢利 | 9,146,849 | 40.2 | 6,479,157 | 23.1 | 8,642,588 | 30.4 | 3,075,753 | 21.0 | 3,393,117 | 24.5 |
| 除所得稅前溢利 | 9,147,103 | 40.2 | 6,480,907 | 23.1 | 8,552,146 | 30.1 | 3,063,653 | 20.9 | 3,352,986 | 24.2 |
| 所得稅開支 | (2,081,576) | (9.1) | (1,930,703) | (6.9) | (1,612,619) | (5.7) | (609,516) | (4.2) | (1,084,098) | (7.8) |
| 年／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>2,454,137</u> | <u>16.7</u> | <u>2,268,888</u> | <u>16.4</u> |
| 擁有人應佔溢利 | <u>7,502,481</u> | <u>32.9</u> | <u>4,473,988</u> | <u>16.0</u> | <u>6,939,527</u> | <u>24.4</u> | <u>2,454,137</u> | <u>16.7</u> | <u>2,268,888</u> | <u>16.4</u> |
| 年／期內溢利加： | 7,065,527 | 31.0 | 4,550,204 | 16.2 | 6,939,527 | 24.4 | 2,454,137 | 16.7 | 2,268,888 | 16.4 |
| [編纂]開支以股份為基礎的薪酬 | [編纂] | [編纂] |
| | - | - | 612,443 | 2.2 | - | - | - | - | - | - |
| 非國際財務報告準則的計量經調整淨溢利 ⁽¹⁾ | <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>3,035,235</u> | <u>20.7</u> | <u>3,123,364</u> | <u>22.6</u> |

- (1) 經調整淨溢利消除若干非現金或非經常性項目的影響，包括：[編纂]開支及以股份為基礎的薪酬開支。經調整淨溢利一詞於國際財務報告準則項下未有定義。使用經調整淨溢利作為分析工具存在重大限制，因為經調整淨溢利並不包括所有影響我們年內淨溢利的項目。我們透過將此項財務計量與最接近的國際財務報告準則的表現計量進行對賬，以彌補該等限制，而於評估我們的表現時應予考慮。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」。

我們的收入成本主要包括第三方發行渠道及付款渠道的佣金費用、伺服器租賃開支、版權費、許可費用攤銷、參與網絡遊戲營運的僱員的薪酬及福利以及附加稅。

我們於2015年的經營溢利減少，主要是由於(1)我們有策略地擴大業務至開發及發佈手機遊戲，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渠道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]開支增加。

概 要

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。

| | 截至12月31日 | | | 截至 |
|-------|-------------------|------------------|-------------------|-------------------|
| | 2014年 | 2015年 | 2016年 | 2017年 6月30日 |
| | (美元) | | | |
| 非流動資產 | 1,408,578 | 1,244,036 | 1,353,019 | 1,795,360 |
| 流動資產 | 28,256,967 | 30,967,706 | 25,170,822 | 26,691,478 |
| 流動負債 | 17,518,852 | 27,591,241 | 15,687,641 | 14,994,679 |
| 非流動負債 | 143,708 | 191,027 | 44,709 | 44,441 |
| 總權益 | <u>12,002,985</u> | <u>4,429,474</u> | <u>10,791,491</u> | <u>13,447,718</u> |

截至2014年、2015年及2016年12月31日及2017年6月30日，我們就主要應收若干發行渠道及共同發行商的款項（我們當時認為經過了相當長的時間而未能收回）分別計提減值撥備0.5百萬美元、0.7百萬美元、1.4百萬美元及1.7百萬美元。減值撥備於往績期間增加主要是由於隨著我們有策略地擴大業務重點至發佈手機遊戲，於中國的若干Android基礎發行渠道於匯付我們分佔的遊戲所得款項方面較慢。我們根據有關會計政策作出適當的減值撥備，而隨著業務在中國的發展，我們將尋求加強收款力度。

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6月30日止六個月 | |
|------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-------------------|------------------|
| | 2014年 | 2015年 | 2016年 | 2016年 | 2017年 |
| | (美元) | | | (未經審計) | |
| 經營活動所得現金淨額 | 7,466,323 | 1,358,078 | 249,912 | 113,686 | 2,050,252 |
| 投資活動所用現金淨額 | (1,243,011) | (868,069) | (845,554) | (64,641) | (226,754) |
| 融資活動所得／(所用) 現金淨額 | 64,686 | 19,849 | (7,978,376) | (102,377) | (410,261) |
| 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>(53,332)</u> | <u>1,413,237</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>(5,577)</u> | <u>105,725</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>16,753,842</u> | <u>9,649,131</u> |

於2014年至2016年，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而令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。截至2017年6月30日止六個月，經營活動所得現金淨額大幅增加。

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 |
|--------------------------|-------------|-------|-------|---------------|
| | 2014年 | 2015年 | 2016年 | 6月30日 止六個月 |
| 盈利能力比率 | | | | |
| 毛利率 ⁽¹⁾ | 87.8% | 64.2% | 54.6% | 55.4% |
| 淨溢利率 ⁽²⁾ | 31.0% | 16.2% | 24.4% | 16.4% |
| 經調整淨溢利率 ⁽³⁾ | 32.3% | 22.1% | 26.6% | 22.6% |
| 股本回報率 ⁽⁴⁾ | 83.5% | 55.4% | 91.2% | 18.7% |
| 經調整股本回報率 ⁽⁵⁾ | 86.9% | 75.4% | 99.4% | 25.8% |
| 總資產回報率 ⁽⁶⁾ | 29.3% | 14.7% | 23.6% | 8.2% |
| 經調整總資產回報率 ⁽⁷⁾ | 30.5% | 20.0% | 25.8% | 11.4% |
| 流動資金比率 | | | | |
| 流動比率 ⁽⁸⁾ | 1.6 | 1.1 | 1.6 | 1.8 |

(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。

於2014年至2016年的毛利率下降，主要由於我們開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展驅使收入成本增加，因此我們以總額基準將若干支付予知識產權授權人、發行渠道及付款渠道的費用呈列為自研手機遊戲的收入成本，而以往該等費用一般由發行渠道及付款渠道預先扣除及與我們來自第三方開發的網頁遊戲的收入對銷。我們的董事相信，上述下降趨勢日後將不會持續，因為我們目前的遊戲組合及遊戲儲備中的手機遊戲及網頁遊戲產品組合仍相對穩定，而且我們預計目前的收入分攤安排將不會有任何重大變化，畢竟我們與遊戲開發商、發行渠道及付款渠道等重要業務夥伴有着長期穩定的合作關係。

有關上述比率的進一步討論，見本文件287頁開始的「財務資料－主要財務比率」。

概 要

[編纂]

假設[編纂]為每股[編纂][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]百萬[編纂]。於往績期間，我們產生的[編纂]約為[編纂]百萬[編纂]，其中約[編纂]百萬[編纂]於往績期間的綜合全面收益表扣除，其餘約[編纂]百萬[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]佣金及其他[編纂]約[編纂]百萬[編纂]（包括[編纂]佣金約[編纂]百萬[編纂]），其中約[編纂]百萬[編纂]將於綜合全面收益表扣除，而約[編纂]百萬[編纂]將從股份溢價中扣除。

[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。未來股息的派付及有關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受限於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、資本要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。

概 要

[編纂]用途

假設[編纂]未獲行使及假設[編纂]釐定為每股股份[編纂]（即指示性[編纂]範圍每股股份[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][編纂]淨額將約為[編纂]百萬[編纂]。

我們擬將[編纂][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]）用作收購海外或中國的網絡遊戲開發商或知識產權供應商的熱門知識產權或其他相關資產，或投資於或收購海外或中國的網絡遊戲開發商或知識產權供應商。具體而言，我們擬使用約[編纂]百萬[編纂]投資於或收購遊戲開發商及知識產權供應商，以及約[編纂]百萬[編纂]收購知識產權或其他相關資產（主要與流行的卡通及電影有關）。截至最後可行日期，我們並無有關投資或收購的已落實或正式的諒解、承諾或協議，亦無進行任何相關磋商；
- 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自研網絡遊戲及其他知識產權的自主研發工作提供資金。具體而言，我們擬使用約[編纂]百萬[編纂]以具競爭力的薪酬招聘更多研發人才，以及約[編纂]百萬[編纂]擴展及提升我們的研發中心；
- 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]）用作進一步支持網絡遊戲業務的拓展，包括增強網絡和技術基建以及改善遊戲分析。具體而言，我們擬就增強技術基建使用約[編纂]百萬[編纂]及就改善遊戲分析使用約[編纂]百萬[編纂]；
- 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]）用作支持營銷及宣傳活動，包括宣傳我們的「Game Hollywood」品牌及其他營銷活動。具體而言，我們擬就品牌宣傳使用約[編纂]百萬[編纂]及就營銷活動使用約[編纂]百萬[編纂]；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，分配至上述用途的[編纂]淨額將按比例調整。因[編纂]獲行使而收取的任何額外[編纂]將按比例分配至上述用途。

倘[編纂]淨額不足以撥付上述用途，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，以撥付有關差額。倘[編纂]淨額未有即時應用於上述用途，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、

概 要

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49.46%。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。自本集團創辦以來，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、合作及協議而於本集團的管理、營運及所有重大決定中作出一致行動。自擁有本集團權益以來，駱女士亦一直與創辦人作出一致行動。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。根據上述契據，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224頁開始的「與控股股東的關係」。

[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116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]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]後購股權計劃。

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及將由我們配發的新股份，滿足購股權獲行使時的需要。根據[編纂]後購股權計劃可發行的新股份最高數目為[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－1.[編纂]後購股權計劃」。

公司架構的合法性

我們的離岸附屬公司透過自行發行（包括以Facebook作為第三方發行渠道及我們的自有平台）及地區共同發行商於國際市場上發行網頁遊戲。就自行發行而言，我們的網頁遊戲主要以英文撰寫，而所有遊戲內購買主要以美元結算。就共同發行而言，共同發行商負責網頁遊戲的發行及營運。倘當地監管機構要求營業牌照，共同發行商須遵守該等司法權區的相關發牌規定。我們的中國附屬公司並不在任何市場從事網頁遊戲發行及營運業務。據我們的中國法律顧問告知，我們目前於中國毋須就透過自行發行或共同發行商於國際市場經營網頁遊戲取得任何特別批文、牌照及許可證。

概 要

我們透過自行發行（包括第三方發行渠道，主要為Apple Inc.的App Store及Google Play）及地區共同發行商發行手機遊戲。就自行發行而言，我們的離岸附屬公司負責主要透過Apple Inc.的App Store及Google Play發行手機遊戲。我們並不自行於中國直接發行手機遊戲。就共同發行而言，我們主要負責提供遊戲內容及相關技術支持，而共同發行商則主要負責於其授權發行地區內營銷及發行遊戲。據我們的中國法律顧問告知，我們現時於中國亦毋須就手機遊戲業務持有任何批文、牌照及許可證，因為我們已採納一個業務模式以授權合資格第三方於中國發行及經營我們的自研手機遊戲。

我們的中國附屬公司主要從事遊戲研發、軟件開發及技術支持，並無涉及於中國的任何遊戲營運及發行活動。據我們的中國法律顧問告知，我們中國附屬公司的業務活動並不屬於中國限制類或禁止類外商投資行業範圍，且毋須取得中國任何特別批文、牌照及許可證；另一方面，我們離岸附屬公司主要從事於國際市場（而非中國）的遊戲營運及發行，以及毋須受中國任何特別批文、牌照及許可證方面的法律法規規限。我們亦曾與廣東省文化廳（監察遊戲行業的省級主管機關）進行訪談，其支持我們中國法律顧問的意見。詳情見「業務—批文、牌照及許可證」。

根據以上事實及與監察遊戲行業的主管政府機關的訪談，我們的中國法律顧問認為，於目前的公司架構下，我們中國附屬公司的業務營運為合法及並無在任何重大方面違反任何適用中國規則及法規。

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186頁開始的「業務—稅務及相關安排」。

於面臨國際制裁的國家的過往業務活動

美國及其他司法權區或組織，包括歐盟、聯合國及澳洲，透過行政命令、通過立法或其他政府手段，實施措施針對該等國家或針對該等國家內的目標行業類別、公司或人物組群，及／或組織施加經濟制裁。

雖然我們從未有意以任何位於面臨國際制裁的國家的用戶為目標（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（包括來自有關國家的用戶）均可連接的第三方發行渠道及共同發行商（包括Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play）於全球發行網絡遊戲。於往績期間，我們從位於（根據我們所記錄的IP地址估計）有關國家的用戶產生銷售。

概 要

於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們來自三個俄文版手機遊戲的收入分別為零、約20,622美元、51,664美元及31,288美元（相當於同期收入零、約0.1%、0.2%及0.2%）。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6月30日止六個月，我們亦經我們的網站以及發行渠道及共同發行商夥伴產生來自有關國家用戶的收入⁽¹⁾分別約86,000美元、103,000美元、194,000美元及129,000美元，相當於同期收入約0.38%、0.37%、0.69%及0.93%。

據我們的國際制裁法律顧問告知，基於「業務－於面臨國際制裁的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。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，或向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200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9月30日止三個月的未經審計管理賬目，我們於截至2017年9月30日止三個月的收入較2016年同期輕微增加。經進行董事認為合適的充分盡職調查工作及作出適當審慎考慮後，董事確認，自2017年6月30日起及截至本文件日期，我們的財務、經營或交易狀況或我們營運所在市場或行業的一般監管、經濟及市場狀況並無重大不利變動，且自2017年6月30日以來並無任何事件將對本文件附錄一「會計師報告」所載的經審計財務資料產生重大影響。

我們目前估計，截至2017年12月31日止年度的淨溢利或會較2016年的淨溢利有所減少，主要是由於我們已經及預期就[編纂]產生重大非經常性的[編纂]相關開支。若不包括[編纂]相關開支的影響，我們目前估計截至2017年12月31日止年度的淨溢利與2016年的淨溢利相比將會增加。

截至最後可行日期，我們在籌劃兩個及兩個遊戲，預期分別於2017年末及2018年第一季度前正式發佈，而該等遊戲全部已進入測試流程。

(1) 按照我們從網頁遊戲業務識別的面臨國際制裁的國家的IP地址產生的收入計算。我們不能另行就手機遊戲收集任何該等資料。