

財務資料

以下我們的財務狀況及經營業績的討論應與我們於2014年、2015年及2016年12月31日及截至該等日期止年度各年，以及於2016年及2017年6月30日及截至該等日期止六個月的經審計綜合財務資料及（在各情況下）本文件附錄一「會計師報告」所載的相關附註一併閱讀。我們的經審計綜合財務資料乃根據國際財務報告準則編製，而國際財務報告準則可能與其他司法權區的公認會計原則在重大方面存在差異。以下討論及分析包含涉及風險以及不確定因素的前瞻性陳述。我們的實際業績及選定事件的發生時間可能會因多種因素（包括但不限於本文件「風險因素」所載者）而與該等前瞻性陳述所預期者存有重大差異。

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。我們的服務及產品主要包括網頁遊戲及手機遊戲。截至最後可行日期，我們已在國際市場發佈25個網頁遊戲及在全球發佈26個手機遊戲，且我們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。截至2017年6月30日，以我們記錄的IP地址計，我們全球有約47.8百萬名位於超過168個國家及地區的累計註冊用戶，包括約21.4百萬名網頁遊戲註冊用戶及約26.4百萬名手機遊戲註冊用戶。

我們於往績期間有所增長。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們網絡遊戲的平均每月活躍用戶分別約為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%。我們手機遊戲的平均每月活躍用戶進一步增加20.3%至截至2017年6月30日止六個月約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。我們於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月的淨溢利分別為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「主要收益表組成部分－非國際財務報告準則的計量」。

財務資料

影響經營業績的主要因素

我們的財務狀況及經營業績一直並將繼續受多項因素的重大影響，包括以下各項：

影響網絡遊戲行業的一般情況

我們的經營業績受該等影響著我們發行網絡遊戲所在國家和地區的網絡遊戲行業的一般情況所影響，包括整體經濟狀況、互聯網及智能手機的使用增加、監管環境，以及影響互動娛樂的技術升級。網絡遊戲行業的歷史相對較短，並於近年經歷快速增長，尤以中國為甚。因此，我們的持續成功取決於我們能否將用戶變現以及提供遊戲滿足不斷轉變的用戶興趣及喜好。由於我們絕大部分收入來自網絡遊戲，我們高度依賴用戶消費，而這又取決於用戶的可支配收入水平及當地經濟狀況。再者，嶄新技術一直並將繼續對網絡遊戲行業及我們的業務產生重大影響。高速無線互聯網連接及智能手機滲透率增加以及虛擬實境及擴增實境視覺技術出現，已重大改變了人們遊戲的方式。我們以網頁遊戲發行商的身份開展業務，並於其後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。此外，我們亦開始開發具備移動互聯網或視覺技術的娛樂產品，以滿足不斷變化的用戶需要。

我們的遊戲持續盛行

我們以免費任玩方式提供遊戲並通過銷售虛擬物品產生收入，因此，我們的可持續增長取決於我們能否擴大用戶基礎並變現，而這又取決於我們能否提供吸引用戶並使用戶投入其中的遊戲。為此，我們必須繼續不斷更新及提升現有遊戲以鼓勵遊戲內購買，以及延長遊戲生命週期以盡量提高變現的潛力。我們亦必須採購、開發及發佈新遊戲滿足不斷轉變的用戶興趣及喜好以挽留和擴大用戶基礎。截至最後可行日期，我們已在國際市場成功發佈25個熱門的網頁遊戲。我們繼續於現有遊戲中引入新功能、服務及虛擬物品，並發佈新的遊戲內推廣和活動，以刺激用戶興趣。另外，我們亦利用自研的手機遊戲以擴大遊戲組合，從而擴大用戶基礎及抓住智能手機用戶快速增長帶來的市場機遇。截至最後可行日期，我們已成功在全球發佈26個手機遊戲。截至同日，我們在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。

財務資料

收入分攤安排

與行業慣例一致，我們與第三方遊戲開發商、發行渠道及付款渠道訂有收入分攤安排。我們(1)取得第三方遊戲開發商的發行許可，(2)針對目標地區市場重新設計遊戲玩法特點及進行本土化修改，(3)主要透過第三方發行渠道（包括社交網絡及應用程式市場）或共同發行商（包括領先的本土遊戲發行商）發行本土化遊戲，及(4)主要透過第三方付款渠道收取來自遊戲內購買的所得款項。根據收入分攤安排，我們的收入來自扣除主要為支付予若干市場參與者（包括遊戲開發商、發行渠道及付款渠道（視情況而定））的費用後的遊戲內購買所得款項。我們通常按個別情況逐次與業務夥伴磋商收入分攤比例。因此，我們能否與該等業務夥伴維持穩定關係及我們於各特定年度訂立或重續的收入分攤安排條款，將對我們的經營業績造成重大影響。我們一般以淨額基準就發行第三方開發商授權的網絡遊戲及以總額基準就發行自研手機遊戲記錄收入。有關我們五大網絡遊戲的來源詳情，見「業務－遊戲組合」，而有關收入分攤流程的詳情，則見「業務－遊戲發行－收入分攤」。

競爭

我們為網絡遊戲發行商，處身行業激爭激烈。我們主要在國際市場與其他網絡遊戲開發商和發行商競爭，這基於多個因素，包括用戶基礎、遊戲組合、用戶體驗質素、品牌知名度和聲譽，以及取用發行及付款渠道的能力及與該等渠道的關係。此外，我們亦要與多種離線遊戲（如電視遊戲、街機遊戲及掌上遊戲），以及多種其他形式的互動娛樂爭奪用戶。全新的遊戲產品及服務頻密推出、產品生命週期短以及技術不斷發展，已對我們發佈新遊戲的時間以及營銷遊戲及留住現有用戶和吸引新用戶的成本構成重大壓力。倘無法有效競爭，我們的經營業績將受影響。

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經營網絡遊戲所在國家和地區的獨特稅務風險。鑑於在數碼經濟環境下，稅務監管環境複雜及國際間的協調含糊，我們的董事認為，一家公司在處理稅務相關事宜時，一般會考慮同業的慣例。然而，由於中國的海外遊戲發行業於近年才出現，及根據易觀報告，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，我們的市場佔有率最大，業內就專業稅務管理確立的可比常規有限。由於全球及當地稅務規例對我們業務的影響變得愈來愈複雜，我們於2014年5月聘

財務資料

請外部稅務顧問提供專業稅務合規及諮詢服務。我們的稅務顧問表示，我們須繳納美國、歐盟及中國的稅項。詳情見「— 主要收益表組成部分 — 所得稅開支」及「業務 — 稅務及相關安排」。

自成立以來，我們的收入來自若干司法權區。我們起初於2012年錄得淨虧損，然後於2013年開始逐漸收支平衡並產生溢利。經諮詢稅務顧問後，我們的董事就中國企業所得稅、歐盟增值稅及美國各州銷售稅計提稅務撥備，以彌補過往稅項負債。下表載列於所示期間按種類劃分的稅務撥備明細。

	截至12月31日止年度		
	2013年	2014年	2015年
		(美元)	
中國 — 企業所得稅撥備	1,650,378	1,605,660	1,134,779
歐盟 — 增值稅撥備	544,997	933,718	—
美國 — 各州銷售稅撥備	72,840	133,187	153,846

此外，作為我們為促進海外業務營運而採用的跨境公司架構的一部分，我們的非中國實體與中國實體之間已訂立技術諮詢服務協議，以實施轉移定價安排。詳情見「業務 — 稅務及相關安排 — 轉移定價安排」。根據該等轉移定價安排，我們於往績期間的所有海外損益均於非中國實體入賬，而絕大部分的經營開支則於中國實體入賬。我們的轉移定價稅務顧問就2015年12月至2016年6月期間對本集團進行了轉移定價分析，並總結指出我們的非中國實體與中國實體之間的網絡遊戲業務營運已綜合交織，而我們根據轉移定價安排採用的損益分賬方法就釐定本集團內的合理溢利分配而言屬恰當。

我們已完成法定報稅程序，並已向美國、歐盟及中國的主管稅務機關結清未繳的稅項負債。詳情見「業務 — 稅務及相關安排」。截至最後可行日期，我們已向相關司法權區的稅務機關作出一切重要報稅及繳納所有重大的未繳稅項負債，且我們並不知悉任何與該等稅務機關的未了結或潛在爭議；然而，由於相關稅務法例及規例的不明朗因素或變動或任何其後向我們徵收的稅務罰款而引致的任何不利的稅務後果，可能會對我們的財務狀況及經營業績造成重大影響。

財務資料

呈列基準

本公司於2014年11月24日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司為一家投資控股公司，其附屬公司主要於北美洲、東南亞、歐洲及其他國家及地區從事網頁遊戲及手機遊戲的開發、經營及發行（「**編纂**業務」）。

於本公司註冊成立及重組完成前，我們的**編纂**業務由數家於英屬處女群島、香港及中國註冊成立的公司進行，該等公司由控股股東共同控制。根據重組，**編纂**業務轉讓予本公司，並由本公司持有。本公司於重組前並無參與任何其他業務，而其運作並不符合業務的定義。重組僅為組織**編纂**業務，並不導致該業務的管理及最終擁有人出現任何變動。詳情見「歷史、重組及公司架構」。因此，我們的綜合財務資料採用於控股股東下的**編纂**業務於所有呈列期間的賬面值呈列，猶如目前集團架構於該期間或自綜合入賬公司各自的註冊成立／成立日期，或自綜合入賬公司首次受控股股東控制當日起（以較早者為準）一直存在。本集團旗下公司之間的公司間交易、交易結餘及未變現收益／虧損於綜合入賬時對銷。

主要會計政策及估計

我們已確認若干對編製財務報表而言屬重要的會計政策及估計。部分會計政策涉及主觀假設及估計以及有關會計項目的複雜判斷。於各情況下，該等會計項目的釐定須由管理層基於可能於未來期間出現變動的資料及財務數據作出判斷。審閱財務報表時，閣下應考量(1)我們選定的主要會計政策；(2)影響有關政策的應用的判斷及其他不確定因素；及(3)所呈報業績對狀況及假設變動的敏感度。

對理解財務狀況及經營業績而言相當重要的主要會計政策及估計詳載於本文件附錄一會計師報告附註2及4。我們於下文載列我們認為對我們而言屬重要或涉及於編製財務報表時所作出的最重要估計及判斷的會計政策。

財務資料

收入確認

我們的收入主要來自(1)為由三方遊戲開發商開發或自主研發的網絡遊戲提供遊戲發行服務；(2)我們藉以授權第三方經營網絡遊戲的特許安排；(3)我們藉以讓第三方使用我們出租的伺服器的伺服器租賃安排；及(4)於我們發行的網頁遊戲內向第三方提供廣告投放服務。我們的收入按已收或應收代價（扣除增值稅）的公平值入賬。

遊戲發行服務收入

我們是一家網絡遊戲發行商，發行由第三方遊戲開發商開發或自主研發的網絡遊戲。我們特許經營遊戲開發商的網絡遊戲，並製作該等授權遊戲的本土化版本及透過第三方或內部發行渠道發行予遊戲玩家，由此產生遊戲發行服務收入。我們根據免費任玩模式提供該等授權遊戲，據此，用戶可以免費任玩遊戲及在遊戲內購買虛擬物品時透過付款渠道支付費用。詳情見「業務－遊戲發行」。

(1) 主要代理代價

第三方開發的遊戲

(1) 我們擔當代理

我們於扣除支付予發行渠道及付款渠道的費用後與遊戲開發商分攤來自銷售遊戲內虛擬物品的所得款項。我們認為，(1)遊戲開發商有責任提供遊戲玩家心儀的遊戲產品；(2)遊戲開發商開發遊戲所產生的成本多於我們產生的特許經營成本及遊戲本土化修改成本；(3)遊戲開發商有權釐定遊戲內虛擬物品的定價以及我們建議的遊戲規格、改動或更新。我們的責任是發行、提供付款解決方案及營銷服務，因此，我們視遊戲開發商為我們的客戶，而我們本身則為遊戲開發商的代理，負責與我們的用戶作出安排。因此，我們來自該等授權遊戲的遊戲發行服務收入乃於扣除支付予遊戲開發商的金額後入賬。

- 我們於海外市場直接經營的遊戲

我們於海外市場直接經營的遊戲乃以於我們本身網站自主經營及與第三方平台合作的方式經營。我們負責決定平台及付款渠道、託管及維護遊戲伺服器、提供客戶服務，以及進行營銷活動。就我們自主經營的遊戲而言，付款渠道負責收取遊戲相關款

財務資料

項。就我們與第三方平台合作經營的遊戲而言，該等平台負責發行、平台維護、付費用戶身份驗證及收取遊戲相關款項。

由於我們負責識別發行渠道和付款渠道、與之訂約及維持關係，因此支付予發行渠道及付款渠道的佣金費用計入我們的收入成本內並以總額呈列。我們認為本身乃遊戲開發商的主債務人，因為遊戲開發商一直讓我們可自由地就提供予遊戲開發商的服務選擇發行渠道及付款渠道。

就我們與Facebook和Apple Inc.的App Store合作經營的遊戲而言，由於遊戲開發商充分知悉Facebook和Apple Inc.的App Store的角色和責任，以及我們在選擇及與Facebook和Apple Inc.的App Store磋商方面並無自由度，我們認為Facebook、Apple Inc.的App Store及我們本身乃以協調方式向遊戲開發商提供服務。因此，Facebook和Apple Inc.的App Store收取的佣金費用於我們的收入中扣除。

- 分包予共同發行商的遊戲

就分包予共同發行商並由其直接經營的遊戲而言，我們的共同發行商負責決定二級發行渠道和付款渠道、託管及維護遊戲伺服器、提供客戶服務，以及進行營銷活動。我們的責任是交付遊戲予我們的共同發行商，因此，我們視遊戲開發商為我們的客戶，而我們本身則為遊戲開發商的代理，負責與該等共同發行商作出安排。因此，我們的收入乃於扣除支付予遊戲開發商的金額及支付予第三方發行渠道或付款渠道的收入分攤金額後入賬。

(2) 我們擔當主事人

於往績期間，曾有一項遊戲授權安排，據此我們承擔於許可期間推動遊戲發展及更新、海外市場的遊戲營運的主要責任，包括決定平台及付款渠道、提供客戶服務、託管遊戲伺服器（如需要），以及控制遊戲及服務規格及定價。根據此類遊戲授權安排，我們視本身為該安排的主事人。因此，我們來自該第三方授權遊戲的網絡遊戲收入乃以總額入賬。支付予平台及付款渠道的佣金費用及支付予第三方遊戲開發商的許可費用攤銷則入賬列為收入成本。

財務資料

自研遊戲

至於自研遊戲，由於我們承擔遊戲開發及遊戲營運的主要責任，包括決定發行渠道及付款渠道、提供客戶服務、託管遊戲伺服器，以及控制遊戲及服務規格及定價，我們視本身為該安排的主事人。因此，我們來自該等遊戲的收入乃以總額入賬，而支予發行渠道及付款渠道的佣金費用以及支予知識產權供應商的款項則入賬列為收入成本。

(2) 收入確認時間

第三方開發的遊戲

- 我們於海外市場直接經營的遊戲

我們於以下四個條件均已符合時確認服務收入：(1)收入金額可以可靠地計量；(2)與服務相關的經濟利益很可能流向我們；(3)於報告期末的服務完成階段可以可靠地計量；及(4)就服務產生的成本及完成服務所需的成本可以可靠地計量。

為確定向用戶提供服務的時間，我們已釐定下列各項：

- 消耗類虛擬物品是指按每回所玩的遊戲收取固定費用的形式於消耗後不會再存在的物品。我們的用戶此後將不會繼續得益於虛擬物品。收入乃於使用物品及提供相關服務時確認。
- 耐用類虛擬物品是指付費用戶可長時期取用及受惠的物品。我們按適用遊戲的耐用類虛擬物品的平均可用時期（其為我們就付費玩家玩遊戲的平均遊戲期間所作的最佳估計，「玩家關係期」）按比例確認收入。我們按個別遊戲逐一估計玩家關係期，並且每半年重估該等期限。在估計玩家關係期時，我們考慮遊戲概況、目標受眾，以及遊戲對於不同人口組別的玩家的吸引力。

倘我們無法就特定遊戲從消耗類虛擬物品中區分耐用類虛擬物品的應佔收入，則我們會於玩家關係期內按比例確認該遊戲的收入。

財務資料

- 分包予共同發行商的遊戲

我們於玩家關係期內按比例確認分包予共同發行商的遊戲的收入，因為(1)我們有持續責任為遊戲開發商協調共同發行商以向用戶提供服務，及(2)我們無法就特定遊戲從消耗類虛擬物品中區分耐用類虛擬物品應佔分包予共同發行商的遊戲的收入。

自研遊戲

我們於玩家關係期內按比例或當虛擬物品已消耗時確認自研遊戲的收入，這與上述我們直接經營的遊戲相似。

特許權收入

我們亦授權第三方經營網絡遊戲，並向已取得獨家權利於指定地區市場經營我們的遊戲的第三方特許經營商收取前期許可費用。由於我們有責任提供售後服務，我們於許可期間按比例確認來自初期許可費用的收入。

伺服器租賃收入

我們的伺服器租賃收入主要來自伺服器租賃安排，讓第三方於指定時期內使用我們出租的伺服器。我們於租賃期內按比例確認該項收入。

廣告收入

我們亦於指定時期在網頁遊戲界面上提供廣告投放。我們於廣告投放期間按比例確認該項收入。

即期及遞延所得稅

我們的稅項開支包括即期及遞延稅項。我們於綜合全面收益表內確認所得稅，惟與其他全面收益或直接在權益中確認的項目有關者則除外。在此情況下，我們亦分別在其他全面收益或直接在權益中確認稅項。

即期所得稅

我們根據我們經營業務及產生應課稅收入的國家於結算日已頒佈或已實質頒佈的稅法計算即期所得稅支出。管理層就稅務規例的應用為不確定及受限於詮釋的情況，定期評估報稅表的情況。我們亦在適當情況下根據預期須向稅務機關支付的稅款設定撥備。

財務資料

遞延所得稅

內部基準差異

我們採用負債法就資產及負債的稅基與其於綜合財務報表的賬面值之間的暫時性差額確認遞延所得稅。然而，倘遞延稅項負債源自商譽的初步確認，則不予確認，而倘遞延所得稅源自業務合併以外交易初步確認的資產或負債，而在交易時並不影響會計或應課稅損益，則不予入賬處理。我們以於結算日已頒佈或已實質頒佈，並預期於相關遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債結清時應用的稅率及稅法釐定遞延所得稅。

我們僅於可能有未來應課稅溢利可用以抵銷暫時性差額時方會確認遞延所得稅資產。

外部基準差異

我們就投資附屬公司產生的應課稅暫時性差額計提遞延所得稅負債撥備，惟在我們可控制暫時性差額撥回時間，且暫時性差額可能不會於可見未來撥回時的遞延所得稅負債則除外。

我們就投資附屬公司產生的可扣減暫時性差額確認遞延所得稅資產，惟僅限於暫時性差額可能在將來撥回並有充足的應課稅溢利可用於抵銷暫時性差額。

抵銷

當有合法可強制執行權利以即期稅項資產抵銷即期稅項負債，以及當有意按淨額基準結算所得稅結餘，且遞延所得稅資產及負債與同一稅務機關對應課稅實體或不同應課稅實體徵收的所得稅相關時，我們將遞延所得稅資產與負債相互抵銷。

貿易應收款項減值撥備

我們根據對貿易應收款項可收回性的評估記錄貿易應收款項減值。管理層需要參與判斷及估計以識別呆賬。我們於有客觀證據顯示我們將無法收回債項時計提撥備。倘實際結果或未來預期有別於原有估計，有關差額將會影響應收款項的賬面值、呆賬開支的金額或於估計變動期間貿易應收款項撥備的撥回。

財務資料

主要收益表組成部分

下表載列我們於所示期間的綜合全面收益表概要。

	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	
	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
銷售及營銷開支	(6,816,061)	(29.9)	(6,705,064)	(23.9)	(3,267,798)	(11.5)	(1,867,361)	(12.7)	(1,468,046)	(10.6)
行政開支	(2,376,818)	(10.4)	(4,183,937)	(14.9)	(3,368,894)	(11.8)	(2,906,727)	(19.8)	(2,043,499)	(14.8)
研發開支	(1,844,645)	(8.1)	(1,313,210)	(4.7)	(1,232,660)	(4.3)	(531,074)	(3.6)	(349,760)	(2.5)
其他收益／(虧損)										
淨額	192,930	0.8	712,718	2.5	976,497	3.4	325,764	2.2	(411,372)	(3.0)
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
財務收入／(成本)										
淨額	254	0.0	1,750	0.0	(53,776)	(0.2)	(12,100)	(0.1)	14,472	0.1
分佔聯營公司的 (虧損)／溢利	-	-	-	-	(36,666)	(0.1)	-	-	(54,603)	(0.4)
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>
加：										
[編纂]相關開支 以股份為基礎 的薪酬	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
	-	-	612,443	2.2	-	-	-	-	-	-
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) 詳情見「— 主要收益表組成部分 — 非國際財務報告準則的計量」。

財務資料

收入

我們的收入主要來自(1)銷售於我們發行的網絡遊戲內的虛擬物品；以及較少部分來自(2)我們藉以授權共同發行商發行網絡遊戲的特許安排，(3)我們藉以讓第三方使用我們出租的伺服器的伺服器租賃安排，及(4)於我們發行的網頁遊戲內向第三方提供廣告投放服務。

下表載列我們於所示期間的收入明細。

	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	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)						(未經審計)			
網絡遊戲	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
特許權	272,600	1.2	403,283	1.4	566,727	2.0	322,887	2.2	176,947	1.3
伺服器租賃	441,452	1.9	300,560	1.1	238,770	0.8	139,590	1.0	29,820	0.2
廣告	162,328	0.7	111,472	0.4	51,216	0.2	34,955	0.2	9,805	0.1
總計	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

我們於2014年、2015年及2016年來自網絡遊戲的收入增加，主要反映手機遊戲業務的增長。我們於2014年、2015年及2016年來自特許權的收入增加，主要反映共同發行網絡遊戲，尤其是自研的手機遊戲。我們於往績期間來自伺服器租賃的收入減少，反映共同發行商就發行我們授權的網頁遊戲向我們租用伺服器的數目減少。於往績期間的廣告收入減少，反映我們將業務重點有策略地擴展至開發及發佈手機遊戲（其一般附有較少嵌入式廣告）後，我們的網頁遊戲業務放緩。

財務資料

按遊戲格式劃分的網絡遊戲收入

我們於網頁及手機平台提供網絡遊戲。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	
	估收入		估收入		估收入		估收入		估收入	
	金額	百分比	金額	百分比	金額	百分比	金額	百分比	金額	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2016年第三季度及2017年上半年發佈的近期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年開始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。

財務資料

收入成本

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及附加稅。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，收入成本分別為2.8百萬美元、10.0百萬美元、12.9百萬美元、6.6百萬美元及6.2百萬美元，分別佔我們同期收入的12.2%、35.8%、45.4%、45.0%及44.6%。下表載列我們於所示期間的收入成本明細。

	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	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)						(未經審計)			
佣金費用	1,092,681	4.8	6,486,965	23.1	9,576,690	33.6	4,757,696	32.4	5,195,320	37.6
伺服器租賃開支	1,446,161	6.4	1,371,789	4.9	1,409,908	5.0	720,290	4.9	713,027	5.2
版權費	68,172	0.3	1,071,988	3.8	1,230,100	4.3	609,373	4.2	126,809	0.9
許可費用攤銷	75,204	0.3	1,006,213	3.6	611,726	2.2	426,056	2.9	66,580	0.5
僱員福利開支	97,697	0.4	75,580	0.3	43,571	0.2	62,719	0.4	45,538	0.3
附加稅	4,336	0.0	18,439	0.1	25,116	0.1	11,212	0.1	15,199	0.1
其他開支	-	-	8,406	0.0	13,132	0.0	16,359	0.1	1,464	0.0
總計	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

佣金費用

我們一般採用與第三方發行渠道及付款渠道分攤收入的安排，並於扣除支付予該等平台及渠道的費用後就我們應佔總流水賬額的比例確認收入。我們(1)就於Google Play發行的手機遊戲，將支付予發行渠道及付款渠道的費用計入收入成本，在該情況下，我們以總額基準呈列支付予Google Play的費用；及(2)就我們的自研手機遊戲，將支付予發行渠道及付款渠道的費用計入收入成本，在該情況下，我們以總額基準呈列支付予發行渠道及付款渠道的費用。此外，就經由我們本身網站發行的網頁遊戲，我們將支付予付款渠道的費用計入收入成本。我們於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月分別錄得第三方發行渠道及付款渠道的佣金費用1.1百萬美元、6.5百萬美元、9.6百萬美元、4.8百萬美元及5.2百萬美元，佔我們同期收入的4.8%、23.1%、33.6%、32.4%及37.6%。

於往績期間，佣金費用整體大幅增加，反映我們於2014年開始開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展，據此我們以總額基準將支付予發行渠道及付款渠道的若干費用呈列作收入成本。

財務資料

伺服器租賃開支

伺服器租賃開支指我們就使用由第三方維護的伺服器發行我們的網絡遊戲而支付的費用。我們的伺服器租賃開支於往績期間大致維持穩定，主要是由於託存手機遊戲的數據伺服器提高了效率。

版權費

版權費主要指就知識產權供應商於我們的手機遊戲併入其知識產權而與其分攤的遊戲收入部分。於2014年至2016年，我們的版權費整體大幅增加，反映我們於2014年開始開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展，據此我們已發佈包含第七大道授權的若干知識產權元素的數個手機格式的休閒射擊遊戲，以及手機特別版*DDTank*，其特別包含巴塞隆拿足球會授權使用的體壇人物及主題。

許可費用攤銷

許可費用指根據內容發行安排所規定就遊戲開發商授予我們權利於若干地區內發行其遊戲而向其支付的一次性費用。於往績期間，我們的許可費用攤銷整體大幅增加，主要是由於(1)若干網頁遊戲逐漸被淘汰，導致加速攤銷；及(2)新網絡遊戲發佈。

附加稅

我們於中國的業務營運須支付若干附加費，主要包括城市建設稅、教育費附加及本地教育費附加。下表載列於往績期間我們適用的重大附加稅及其稅率。

類別	稅率	徵稅基準
城市建設稅	7.0%	實際營業稅及增值稅付款
教育費附加	3.0%	實際營業稅及增值稅付款
本地教育費附加	2.0%	實際營業稅及增值稅付款

財務資料

毛利及毛利率

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，我們的毛利分別為20.0百萬美元、18.0百萬美元、15.5百萬美元、8.1百萬美元及7.7百萬美元。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，我們的毛利率分別為87.8%、64.2%、54.6%、55.0%及55.4%。毛利率於2014年至2016年減少，主要是由於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知識產權授權人、發行渠道及付款渠道的費用呈列為收入成本。

就授權遊戲（主要為網頁遊戲）而言，約40-65%的總流水賬額記錄為收入，意思是(1)約20%-40%已支付予發行渠道（不包括Google Play）的總流水賬額及(2)約20-30%已支付予遊戲開發商的餘下淨流水賬額乃從收入預先扣除。根據相關會計政策，我們一般就該等授權遊戲將Google Play的佣金費用、許可費用及伺服器租賃費用列作收入成本。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們總網絡遊戲收入的97.5%、64.3%、39.4%及32.0%乃來自授權遊戲。

就自研遊戲（主要為手機遊戲）而言，幾乎全部總流水賬額記錄為收入，而支付予發行渠道的所有佣金費用（約30-85%的總流水賬額）、支付予知識產權授權人的版權費及伺服器租賃費用則一般列作收入成本。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們總網絡遊戲收入的2.5%、35.7%、60.6%及68.0%乃來自自研遊戲。

由於上述會計處理差異，與自研遊戲相比，授權遊戲的毛利率相對較高。因此，2014年至2016年的毛利率減少乃與授權網頁遊戲的收入貢獻減少及自研手機遊戲的收入貢獻增加相符。

財務資料

我們過往一直主要於海外市場發行由第三方授權的網頁遊戲。近年，我們有策略地擴大業務重點至開發及發佈自研手機遊戲。下表載列我們按遊戲格式劃分的授權及自研網絡遊戲的詳細明細。

	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		2017年	
	佔		佔		佔		佔	
	網絡遊戲		網絡遊戲		網絡遊戲		網絡遊戲	
	收入		收入		收入		收入	
	金額	百分比	金額	百分比	金額	百分比	金額	百分比
	(美元，百分比除外)							
網頁遊戲								
授權網頁遊戲	20,398,486	93.1	15,659,772	57.6	10,199,039	37.0	4,304,883	31.6
自研網頁遊戲	-	-	-	-	-	-	58,361	0.4
手機遊戲								
自研手機遊戲	544,324	2.5	9,694,513	35.6	16,712,204	60.5	9,198,863	67.6
授權手機遊戲	956,504	4.4	1,838,430	6.8	677,730	2.5	51,052	0.4
總計	21,899,314	100.0	27,192,715	100.0	27,588,973	100.0	13,613,159	100.0

(1) 自研網頁遊戲是指*Omega Zodiac* (自2017年4月起)。自研手機遊戲是指*Devil Age*及手機版*DDTank*系列。

如上表所示，我們的授權網頁遊戲的收入貢獻由2014年的93.1%減少至截至2017年6月30日止六個月的31.6%，而自研手機遊戲的收入貢獻則由2014年的2.5%增加至截至2017年6月30日止六個月的67.6%。

財務資料

其他收益／(虧損)淨額

我們的其他收益／(虧損) 主要包括有關轉移定價安排的匯兌收益／(虧損)。我們於2014年、2015年、2016年及截至2016年6月30日止六個月分別錄得其他收益淨額0.2百萬美元、0.7百萬美元、1.0百萬美元及0.3百萬美元，而截至2017年6月30日止六個月則錄得其他虧損0.4百萬美元，分別佔我們同期收入的0.8%、2.5%、3.4%、2.2%及3.0%。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支主要包括廣告開支、營銷部產生的僱員福利開支、辦公室租賃開支、辦公室費用、差旅及娛樂開支，以及若干其他開支。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，我們產生的銷售及營銷開支分別為6.8百萬美元、6.7百萬美元、3.3百萬美元、1.9百萬美元及1.5百萬美元，分別佔我們同期收入的29.9%、23.9%、11.5%、12.7%及10.6%。下表載列我們於所示期間的銷售及營銷開支組成部分。

	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	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)						(未經審計)			
廣告開支	6,162,585	27.0	5,410,920	19.3	1,908,638	6.7	1,088,758	7.4	871,830	6.3
僱員福利開支	641,691	2.8	1,231,717	4.4	1,357,441	4.8	777,341	5.3	593,874	4.3
其他開支 ⁽¹⁾	11,785	0.1	62,427	0.2	1,719	0.0	1,262	0.0	2,342	0.0
總計	6,816,061	29.9	6,705,064	23.9	3,267,798	11.5	1,867,361	12.7	1,468,046	10.6

(1) 其他開支包括辦公室租賃開支、辦公室費用、差旅及娛樂開支以及有關銷售及營銷的雜項開支。

我們的廣告開支於往績期間大幅減少，主要是由於我們在開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展後網頁遊戲的廣告減少。由於我們為使用流動平台（包括於應用程式市場放置及推廣我們的手機遊戲產品）支付較高的佣金費用，我們一般不會就手機遊戲產生個別廣告開支。

財務資料

我們營銷部的僱員福利開支由2014年的0.6百萬美元大幅增加至2015年的1.2百萬美元及進一步增加10.2%至2016年的1.4百萬美元，主要是由於業務擴張導致僱員人數及平均薪酬上升。我們的僱員福利開支由截至2016年6月30日止六個月的0.8百萬美元減少23.6%至截至2017年6月30日止六個月的0.6百萬美元，主要是由於我們實施成本控制措施優化人員架構。

行政開支

我們的行政開支主要包括僱員福利開支、[編纂]相關開支、減值支出、辦公室租賃開支，以及折舊及攤銷。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，我們產生的行政開支分別為2.4百萬美元、4.2百萬美元、3.4百萬美元、2.9百萬美元及2.0百萬美元，分別佔我們同期收入的10.4%、14.9%、11.8%、19.8%及14.8%。

下表載列我們於所示期間的行政開支組成部分。

	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	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)						(未經審計)			
僱員福利開支 ⁽¹⁾	773,147	3.4	1,851,575	6.6	1,169,948	4.1	615,739	4.2	380,152	2.7
折舊及攤銷	51,080	0.2	138,416	0.5	174,340	0.6	89,416	0.6	82,139	0.6
[編纂]相關開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他專業服務費	230,485	1.0	206,762	0.7	183,248	0.6	101,951	0.7	64,428	0.5
辦公室租賃開支	169,828	0.7	415,136	1.5	348,254	1.2	176,861	1.2	170,757	1.2
減值支出/ (減值支出撥回)	368,491	1.6	195,367	0.7	677,073	2.4	1,280,396	8.7	350,174	2.5
其他開支 ⁽²⁾	499,509	2.3	343,006	1.2	190,164	0.7	61,266	0.4	141,373	1.1
總計	2,376,818	10.4	4,183,937	14.9	3,368,894	11.8	2,906,727	19.8	2,043,499	14.8

(1) 包括於2015年就與於2015年9月向陸源峰先生轉讓的若干股份有關的以股份為基礎的薪酬612,443美元所產生的開支。有關詳情，見本文件附錄一會計師報告附註16。

(2) 其他開支包括辦公室費用、差旅及娛樂開支及雜項開支。

財務資料

我們行政部的僱員福利開支由2014年的0.8百萬美元大幅增加至2015年的1.9百萬美元，主要是由於業務擴張導致僱員人數及平均薪酬上升。我們行政部的僱員福利開支由2015年的1.9百萬美元減少36.8%至2016年的1.2百萬美元，以及由截至2016年6月30日止六個月的0.6百萬美元減少38.3%至截至2017年6月30日止六個月的0.4百萬美元，主要是由於我們自2016年起實施成本控制措施。有關我們成本控制措施的詳情，見「業務—僱員」。

[編纂]相關開支指就[編纂]支付予專業人士的費用。

其他專業服務費主要指就我們所須遵守的複雜稅制而聘請核數師及外部稅務顧問提供專業稅務合規及諮詢服務所支付的費用。

減值支出主要指不可收回貿易應收款項的撇銷。2016年的減值支出增加，主要反映我們收緊貿易應收款項的管理方法。

研發開支

我們的研發開支主要包括研發部產生的僱員福利開支，以及我們為開發手機遊戲所使用服務的外包開支。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，我們產生的研發開支分別為1.8百萬美元、1.3百萬美元、1.2百萬美元、0.5百萬美元及0.3百萬美元，分別佔我們同期收入的8.1%、4.7%、4.3%、3.6%及2.5%。

下表載列我們於所示期間的研發開支明細。

	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	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)						(未經審計)			
僱員福利開支	966,007	4.2	1,214,614	4.3	1,229,285	4.3	530,772	3.6	338,098	2.4
外包開支	878,638	3.9	98,596	0.4	3,375	0.0	302	0.0	11,662	0.1
總計	1,844,645	8.1	1,313,210	4.7	1,232,660	4.3	531,074	3.6	349,760	2.5

我們的研發開支由2014年的1.8百萬美元減少28.8%至2015年的1.3百萬美元，此乃由於我們由外包研發過渡至自主研發模式，以加強對研究程序的控制及改善效率。

財務資料

於往績期間我們有關研發人員的僱員福利開支佔我們收入的百分比減少，主要是由於我們自2016年起實施成本控制措施。有關我們成本控制措施的詳情，見「業務—僱員」。

財務收入淨額

我們的財務收入主要包括現金及現金等價物的匯兌收益以及銀行存款利息收入。我們的財務成本主要是指匯兌虧損。於2014年、2015年及截至2017年6月30日止六個月，我們的財務收入淨額分別為254美元、1,750美元及14,472美元。於2016年及截至2016年6月30日止六個月，我們的財務虧損為53,776美元及12,100美元。

所得稅開支

我們須就本集團成員公司註冊及經營所在的司法權區所產生或衍生的溢利，按實體基準繳納所得稅。遞延所得稅因會計及應課稅溢利之間的時間差異而產生。下表載列我們於所示期間的所得稅開支。

	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)	
即期所得稅	2,076,667	1,973,767	1,692,580	701,317	1,207,997
遞延所得稅	4,909	(43,064)	(79,961)	(91,801)	(123,899)
總計	2,081,576	1,930,703	1,612,619	609,516	1,084,098

我們於往績期間毋須根據開曼群島或英屬處女群島的稅務規則及規例於開曼群島或英屬處女群島繳納任何所得稅。

我們的香港附屬公司於往績期間須就估計應課稅溢利按稅率16.5%繳納利得稅。

我們的中國附屬公司於往績期間須按稅率25.0%繳納企業所得稅。掌贏控於2016年前須就其核定徵收按此法定稅率繳納稅項。

財務資料

我們的國際業務版圖使我們必須承擔我們經營網絡遊戲所在國家和地區的獨特稅務風險。我們於往績期間須於歐盟及中國繳納增值稅及於美國多個州繳納銷售稅。由於全球及當地稅務規例對我們業務的影響變得愈來愈複雜，我們於2014年5月聘請外部稅務顧問提供專業稅務合規及諮詢服務。在諮詢稅務顧問後，董事就中國企業所得稅、歐盟增值稅及美國各州銷售稅計提稅務撥備。我們已完成法定稅務申報程序，並已向美國、歐盟及中國的主管稅務機關償還未償還稅務負債。詳情見「業務－稅務及相關安排」。

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，我們的實際稅率為23%、30%、19%、20%及32%。我們可能須於我們經營所在的司法權區繳稅。於2015年及截至2017年6月30日止六個月，我們的實際稅率較高，主要是由於2015年有巨額的不可扣稅[編纂]相關開支。

截至最後可行日期，我們已向司法權區的相關稅務機關作出所有重要稅務申報，並繳納所有重大未繳稅項負債，而我們不知悉與該等稅務機關有任何未解決或潛在爭議。

年／期內溢利及淨溢利率

基於上文所述，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，我們錄得的溢利分別為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年及2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的淨溢利率分別為31.0%、16.2%、24.4%、16.7%及16.4%。

非國際財務報告準則的計量

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合全面收益表，我們亦使用經調整淨溢利作為附加的財務計量。我們呈列此項財務計量，因為我們的管理層以此評估我們的經營表現。我們亦相信，此項非國際財務報告準則的計量為投資者提供有用的資料以理解及評估我們的經營業績，如同其如何有助我們管理層一樣，並有助於比較各會計期間的財務業績以及與同業公司作業績比較。

財務資料

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]相關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下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加以考慮。下表為我們於所示期間的經調整淨溢利與根據國際財務報告準則計算及呈列的最直接可比的財務計量的對賬：

	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)	
年／期內溢利	7,065,527	4,550,204	6,939,527	2,454,137	2,268,888
加：					
[編纂]相關開支 以股份為基礎 的薪酬	[編纂] —	[編纂] 612,443	[編纂] —	[編纂] —	[編纂] —
經調整淨溢利	<u>7,349,805</u>	<u>6,196,322</u>	<u>7,565,394</u>	<u>3,035,235</u>	<u>3,123,364</u>

鑑於上述其他財務計量的限制，當評估我們的經營及財務表現時，閣下不應單獨考慮經調整淨溢利或以此代替根據國際財務報告準則計算的年內溢利、經營溢利或任何其他經營表現的計量。此外，由於未必所有公司均以相同方式計算此項計量，其不一定能與其他公司所用的其他類似名目的計量作比較。

各期間經營業績比較

截至2017年6月30日止六個月與截至2016年6月30日止六個月的比較

收入

我們的收入由截至2016年6月30日止六個月的14.7百萬美元減少5.7%至截至2017年6月30日止六個月的13.8百萬美元，主要是由於網頁遊戲收入由5.6百萬美元減少21.8%至4.4百萬美元，此乃由於我們的現有網頁遊戲於各自的生命週期中前進，尤其是我們收入最高的網頁遊戲Wartune已進入其生命週期的後期階段。

財務資料

收入成本

我們的收入成本由截至2016年6月30日止六個月的6.6百萬美元減少6.7%至截至2017年6月30日止六個月的6.2百萬美元，與我們於同期的收入減少大致相符。

毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利由截至2016年6月30日止六個月的8.1百萬美元減少4.8%至截至2017年6月30日止六個月的7.7百萬美元。同期的毛利率由55.0%上升至55.4%。

其他收益／虧損淨額

我們於截至2016年6月30日止六個月錄得其他收益淨額0.3百萬美元，於截至2017年6月30日止六個月則錄得其他虧損淨額0.4百萬美元。我們於截至2016年及2017年6月30日止六個月的收益及虧損主要包括有關轉移定價安排的匯兌虧損。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由截至2016年6月30日止六個月的1.9百萬美元減少21.4%至截至2017年6月30日止六個月的1.5百萬美元，主要是由於(1)我們實施成本控制措施以優化人員架構，致使僱員福利開支由0.8百萬美元減少23.6%至0.6百萬美元；及(2)我們在開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展後網頁遊戲的廣告減少，致使廣告開支由1.1百萬美元減少19.9%至0.9百萬美元。由於我們為使用移動平台（包括於應用程式市場放置及推廣我們的手機遊戲產品）支付較高的佣金費用，我們沒有就手機遊戲產生個別廣告開支。

行政開支

我們的行政開支由截至2016年6月30日止六個月的2.9百萬美元減少29.7%至截至2017年6月30日止六個月的2.0百萬美元，主要是由於(1)減值支出由1.3百萬美元減少72.7%至0.4百萬美元；及(2)我們實施成本控制措施以優化人員架構，致使行政部的僱員福利開支由0.6百萬美元減少38.3%至0.4百萬美元。

財務資料

研發開支

我們的研發開支由截至2016年6月30日止六個月的0.5百萬美元減少34.1%至截至2017年6月30日止六個月的0.3百萬美元，主要是由於我們於2016年底前建立一個可擴充及標準化的遊戲開發流程，讓我們能盡量減少開發工作的重複，使研發部的僱員福利開支由0.5百萬美元減少36.3%至0.3百萬美元。

財務收入淨額

我們於截至2016年6月30日止六個月的財務虧損淨額為12,100美元。我們於截至2017年6月30日止六個月的財務收入淨額為14,472美元。

除稅前溢利

基於上文所述，我們於截至2016年及2017年6月30日止六個月的除稅前溢利分別為3.1百萬美元及3.4百萬美元。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2016年6月30日止六個月的0.6百萬美元增加77.9%至截至2017年6月30日止六個月的1.1百萬美元，主要是由於除稅前溢利及不可扣稅[編纂]相關開支增加。實際稅率於截至2016年及2017年6月30日止六個月為20%及32%。

期內溢利及淨溢利率

基於上文所述，我們的淨溢利由截至2016年6月30日止六個月的2.5百萬美元減少7.5%至截至2017年6月30日止六個月的2.3百萬美元。我們的淨溢利率由截至2016年6月30日止六個月的16.7%減少至截至2017年6月30日止六個月的16.4%。

經調整期內淨溢利及經調整淨溢利率

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3.0百萬美元及3.1百萬美元。截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的經調整淨溢利率分別為20.7%及22.6%。

財務資料

截至2016年12月31日止年度與截至2015年12月31日止年度的比較

收入

我們的收入由2015年的28.0百萬美元增加1.6%至2016年的28.4百萬美元，主要是由於手機遊戲收入由2015年的11.5百萬美元增加50.8%至2016年的17.4百萬美元（因為我們在開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展後，我們的網頁遊戲取得了不俗的成績），但部分被網頁遊戲收入由2015年的15.7百萬美元減少34.9%至2016年的10.2百萬美元抵銷，因為我們的現有網頁遊戲於各自的生命週期中前進，尤其是我們收入最高的網頁遊戲*Wartune*已進入其生命週期的後期階段。

收入成本

我們的收入成本由2015年的10.0百萬美元增加28.6%至2016年的12.9百萬美元，主要是由於(1)平台及第三方付款渠道的佣金費用由2015年的6.5百萬美元增加47.6%至2016年的9.6百萬美元，這與我們的手機遊戲業務增長大致相符（就此我們將已付發行渠道及付款渠道的若干費用按總額基準呈列作收入成本）；及(2)版權費由2015年的1.1百萬美元增加14.7%至2016年的1.2百萬美元，這與我們的手機遊戲增長大致相符。

毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利由2015年的18.0百萬美元減少13.5%至2016年的15.5百萬美元。毛利率由2015年的64.2%下降至2016年的54.6%，主要是由於我們的手機遊戲增長（就此我們將已付發行渠道及付款渠道的若干費用按總額基準呈列作收入成本）。

其他收益／虧損淨額

我們於2015年及2016年錄得其他收益淨額分別0.7百萬美元及1.0百萬美元。2015年及2016年的收益主要包括有關轉移定價安排的匯兌收益。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2015年的6.7百萬美元減少51.3%至2016年的3.3百萬美元，主要是由於(1)我們現有網頁遊戲的營銷開支減少；及(2)我們開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展，致使廣告開支由2015年的5.4百萬美元減少64.7%至2016年的1.9百萬美元。與我們一般產生額外廣告開支以吸引更多用戶的網頁遊戲不同，我們直接向手機遊戲發行渠道支付較高的佣金費用（以收入成本入賬），因為（其中包括）其放置及推廣我們的手機遊戲。

財務資料

行政開支

我們的行政開支由2015年的4.2百萬美元減少19.5%至2016年的3.4百萬美元，主要是由於行政部的僱員福利開支主要因我們實施成本控制措施優化人員架構而減少36.8%。

研發開支

我們的研發開支由2015年的1.3百萬美元減少6.1%至2016年的1.2百萬美元，主要是由於外包開支因我們由外包過渡至自主研發工作以加強對研究程序的控制及改善效率，而由2015年的0.1百萬美元減少96.6%至2016年的3,375美元。

財務收入淨額

我們於2015年錄得財務收入淨額1,750美元，而於2016年則錄得財務虧損淨額53,776美元。

除稅前溢利

基於上文所述，我們的除稅前溢利於2015年及2016年分別為6.5百萬美元及8.6百萬美元。

所得稅開支

我們的所得稅開支由2015年的1.9百萬美元減少16.5%至2016年的1.6百萬美元，主要是由於不可扣稅[編纂]相關開支減少。我們於2015年的實際利率為30%，而2016年則為19%。

年內溢利及淨溢利率

基於上文所述，我們的淨溢利由2015年的4.6百萬美元增加52.5%至2016年的6.9百萬美元。我們的淨溢利率由2015年的16.2%上升至2016年的24.4%。

經調整年內淨溢利及經調整淨溢利率

於2015年及2016年，我們的經調整淨溢利分別為6.2百萬美元及7.6百萬美元。於2015年及2016年，我們的經調整淨溢利率分別為22.1%及26.6%。

財務資料

截至2015年12月31日止年度與截至2014年12月31日止年度的比較

收入

我們的收入由2014年的22.8百萬美元增加23.0%至2015年的28.0百萬美元，主要是由於我們在開發及發佈手機遊戲後的策略性業務擴展，我們的手機遊戲收入由2014年的1.5百萬美元大幅增加至2015年的11.5百萬美元，但部分被網頁遊戲收入由2014年的20.4百萬美元減少23.2%至2015年的15.7百萬美元抵銷，因為我們的現有網頁遊戲於各自的生命週期中前進，尤其是我們收入最高的網頁遊戲*Wartune*已進入其生命週期的後期階段。

收入成本

我們的收入成本由2014年的2.8百萬美元大幅增加至2015年的10.0百萬美元，主要是由於(1)隨著手機遊戲業務增長（就此我們將已付發行渠道及付款渠道的若干費用按總額基準呈列作收入成本），致使已付第三方發行渠道及付款渠道的佣金費用由2014年的1.1百萬美元大幅增加至2015年的6.5百萬美元；及(2)版權費由2014年的0.1百萬美元大幅增加至2015年的1.1百萬美元，這與我們的手機遊戲業務增長大致相符。

毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利由2014年的20.0百萬美元減少10.1%至2015年的18.0百萬美元。毛利率由2014年的87.8%減少至2015年的64.2%，主要是由於我們的手機遊戲業務增長，就此我們將已付發行渠道及付款渠道的若干費用按總額基準呈列作收入成本。

其他收益淨額

我們於2014年及2015年分別錄得其他收益淨額0.2百萬美元及0.7百萬美元。我們於2014年及2015年的收益主要包括有關轉移定價安排的匯兌收益。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2014年的6.8百萬美元減少1.6%至2015年的6.7百萬美元，主要是由於我們進行有關開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展，致使廣告開支由2014年的6.2百萬美元減少12.2%至2015年的5.4百萬美元。與我們一般產生額外廣告開支以吸引更多用戶的網頁遊戲不同，我們直接向手機遊戲發行渠道支付較高的佣金費用（以銷售成本入賬），因為（其中包括）其放置及推廣我們的手機遊戲。

財務資料

行政開支

我們的行政開支由2014年的2.4百萬美元增加76.0%至2015年的4.2百萬美元，主要是由於(1)我們的業務擴張帶動員工總數及平均薪酬增加及(2)[編纂]相關開支。

研發開支

我們的研發開支由2014年的1.8百萬美元減少28.8%至2015年的1.3百萬美元，主要是由於我們由外包研發過渡至自主研發模式以加強對研究程序的控制及改善效率，致使外包開支由2014年的0.9百萬美元減少88.8%至2015年的0.1百萬美元，惟部分被僱員福利開支由2014年的1.0百萬美元增加25.7%至2015年的1.2百萬美元（主要是由於我們的業務擴張帶動員工總數及平均薪酬增加）抵銷。

財務收入淨額

我們的財務收入淨額於2014年及2015年分別為254美元及1,750美元。

除稅前溢利

基於上文所述，我們的除稅前溢利於2014年及2015年分別為9.1百萬美元及6.5百萬美元。

所得稅開支

我們的所得稅開支由2014年的2.1百萬美元減少7.2%至2015年的1.9百萬美元，主要是由於除稅前溢利減少。實際稅率於2014年為23%，2015年則為30%。

年內溢利及淨溢利率

我們的淨溢利由2014年的7.1百萬美元減少35.6%至2015年的4.6百萬美元，主要是由於(1)業務擴張令員工總數及平均薪酬增加及(2)[編纂]開支增加，導致2015年的行政開支增加。我們的淨溢利率由2014年的31.0%減少至2015年的16.2%，主要是由於(1)我們進行有關開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展，驅使我們的收入成本增加，而這導致我們將已付發行渠道及付款渠道的若干費用按總額基準呈列作收入成本；及(2)就籌備[編纂]所產生的[編纂]相關開支增加，惟部分被2015年的研發開支減少抵銷。

經調整年內淨溢利及經調整淨溢利率

於2014年及2015年，我們的經調整淨溢利分別為7.3百萬美元及6.2百萬美元。於2014年及2015年，我們的經調整淨溢利率分別為32.3%及22.1%。

財務資料

綜合資產負債表若干項目的討論

下表載列我們截至所示日期的綜合資產負債表概要。

	截至12月31日			截至2017年 6月30日
	2014年	2015年	2016年	
		(美元)		
資產				
非流動資產				
物業、廠房及設備淨額	101,979	524,992	401,507	333,169
無形資產淨額	593,942	635,846	68,748	474,772
於聯營公司的投資 ⁽¹⁾	—	—	684,873	646,317
預付款	712,657	25,000	50,000	50,000
遞延所得稅資產	—	58,198	147,891	291,102
	<u>1,408,578</u>	<u>1,244,036</u>	<u>1,353,019</u>	<u>1,795,360</u>
流動資產				
貿易應收款項	6,045,137	5,555,892	3,834,112	4,391,853
預付款及其他應收款項	5,875,422	8,599,063	13,206,541	12,650,494
現金及現金等價物	16,336,408	16,812,751	8,130,169	9,649,131
	<u>28,256,967</u>	<u>30,967,706</u>	<u>25,170,822</u>	<u>26,691,478</u>
總資產	<u>29,665,545</u>	<u>32,211,742</u>	<u>26,523,841</u>	<u>28,486,838</u>
權益及負債				
本公司擁有人應佔權益				
股本	8,582	10,000	10,000	11,111
就購股權計劃持有的股份	—	—	—	(1,111)
儲備	31,057	122,401	(394,315)	(6,976)
累計盈利	12,564,738	4,297,073	11,175,806	13,444,694
	<u>12,604,377</u>	<u>4,429,474</u>	<u>10,791,491</u>	<u>13,447,718</u>
非控股權益	(601,392)	—	—	—
總權益	12,002,985	4,429,474	10,791,491	13,447,718
負債				
非流動負債				
遞延收入	143,708	175,834	17,347	—
遞延所得稅負債	—	15,193	27,362	44,441
	<u>143,708</u>	<u>191,027</u>	<u>44,709</u>	<u>44,441</u>
流動負債				
貿易應付款項	5,731,807	5,837,009	6,248,178	5,784,942
遞延收入	4,465,652	3,647,280	3,731,483	3,648,756
預收款項	85,116	268,582	650,434	628,913
其他應付款項及應計費用	3,919,833	5,032,149	3,193,451	2,410,360
即期所得稅負債	3,316,444	4,996,551	1,864,095	2,521,708
應付股息	—	7,809,670	—	—
	<u>17,518,852</u>	<u>27,591,241</u>	<u>15,687,641</u>	<u>14,994,679</u>
總負債	<u>17,662,560</u>	<u>27,782,268</u>	<u>15,732,350</u>	<u>15,039,120</u>
總權益及負債	<u>29,665,545</u>	<u>32,211,742</u>	<u>26,523,841</u>	<u>28,486,838</u>

(1) 我們於聯營公司的投資指我們於中國一家虛擬實境製作公司的投資。

財務資料

物業、廠房及設備

我們的物業、廠房及設備主要是指辦公室設備、電腦、汽車及租賃物業裝修。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們的物業、廠房及設備分別為0.1百萬美元、0.5百萬美元、0.4百萬美元及0.3百萬美元。我們的物業、廠房及設備由2014年12月31日至2015年12月31日期間大幅增加，主要是由於我們搬遷及翻新位於中國廣州的辦公室以及購買設備及辦公室用品以配合員工總數增加。

無形資產淨額

我們的無形資產主要是指預付許可費用及電腦軟件。截至2014年、2015年、2016年12月31日及2017年6月30日，我們的無形資產分別為0.6百萬美元、0.6百萬美元、0.1百萬美元及0.5百萬美元。於2015年12月31日至2016年12月31日，我們的無形資產減少，主要是由於發佈相關遊戲後現有預付許可費用的年度攤銷所致。於2016年12月31日至2017年6月30日，我們的無形資產增加，主要是由於2017年上半年就我們的網頁遊戲*Omega Zodiac*支付許可費用。

貿易應收款項

我們的貿易應收款項主要是指來自發行網絡遊戲的款項，包括透過第三方發行渠道、若干付款渠道及共同發行商產生遊戲內購買的銷售所得款項，而有關款項並未向我們支付或由我們提取。截至2014年、2015年及2016年12月31日及2017年6月30日，我們的貿易應收款項分別為6.0百萬美元、5.6百萬美元、3.8百萬美元及4.4百萬美元。我們於2014年12月31日至2015年及2016年12月31日的貿易應收款項有所減少，一般反映我們的議價能力提升及收款力度加強。於2016年12月31日至2017年6月30日的貿易應收款項增加，主要反映臨近年末我們加強收款力度。下表載列我們截至所示日期的貿易應收款項詳情。

	截至12月31日			截至2017年 6月30日
	2014年	2015年	2016年	
	(美元)			
貿易應收款項	6,531,650	6,237,772	5,193,065	6,100,980
減：減值撥備	(486,513)	(681,880)	(1,358,953)	(1,709,127)
貿易應收款項淨額	6,045,137	5,555,892	3,834,112	4,391,853

財務資料

截至2014年、2015年及2016年12月31日以及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。

與行業慣例一致，我們(1)通常向第三方發行渠道授予最多60日的信貸期及(2)向中國共同發行商授予最多120日的信貸期。下表載列我們截至所示日期根據發票日期及扣除撥備後作出的貿易應收款項賬齡分析。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
0至30日	3,069,831	2,019,653	1,854,386	2,438,260
30至90日	2,718,678	2,068,329	1,363,835	743,755
90至180日	391,190	1,499,624	627,115	1,019,227
180日以上	351,951	650,166	1,347,729	1,899,738
總計	6,531,650	6,237,772	5,193,065	6,100,980

截至2017年6月30日，賬齡為180日以上的貿易應收款項較2016年12月31日有所增加，主要是由於透過中國若干Android基礎平台的共同發行商的付款期較長。截至2017年10月31日，我們已結算截至2017年6月30日的未收取貿易應收款項中約63.7%。

截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們已逾期但未減值的貿易應收款項分別為0.2百萬美元、1.4百萬美元、0.4百萬美元及0.8百萬美元。該等逾期款項為與若干第三方平台及付款渠道相關的應收款項，彼等於過往從未有任何信貸違約，且於財務方面被評為信譽良好。根據過往經驗，我們的管理層認為無須就該等結餘作出減值準備，原因為自開始授出信貸之日起至各報告期末，貿易應收款項的信貸質素方面並無重大變動，且逾期款項乃可收回。

財務資料

我們尋求就未償還應收款項維持嚴密監控，並已設立信貸監控部門以盡量減低信貸風險。此外，我們的高級管理層會定期檢討逾期結餘。我們並無就貿易應收款項的結餘持有任何抵押或其他增加信貸的措施，而且我們的貿易應收款項並不計息。我們有關貿易應收款項減值虧損的政策乃根據應收款項的可收回程度及賬齡分析的評估而作出，此乃需要作出判斷及估計。當有事件發生或情況轉變顯示該等結餘未必能收回，則會就應收款項作出撥備。我們會持續密切注視貿易應收款項的結餘及任何逾期結餘，並評估逾期結餘的可收回程度。

我們於往績期間的平均貿易應收款項周轉日數減少，一般反映我們的議價能力提升及收款力度加強。下表載列我們於所示期間的平均貿易應收款項周轉日數。

	截至12月31日止年度			截至 2017年 6月30日止 六個月
	2014年	2015年	2016年	
貿易應收款項周轉日數 ⁽¹⁾	88.1	75.6	60.2	53.5

(1) 貿易應收款項周轉日數乃按期初及期末貿易應收款項平均值除以相關期間的收入再乘以365日或180日計算得出。

財務資料

預付款及其他應收款項

截至2014年、2015年、2016年12月31日及2017年6月30日，我們的預付款及其他應收款項分別為6.6百萬美元、8.6百萬美元、13.3百萬美元及12.7百萬美元。下表載列我們截至所示日期的預付款及其他應收款項詳情。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
計入非流動資產				
無形資產預付款	600,000	25,000	—	—
租賃物業裝修預付款	112,657	—	—	—
股本投資預付款	—	—	50,000	50,000
	<u>712,657</u>	<u>25,000</u>	<u>50,000</u>	<u>50,000</u>
計入流動資產				
來自付款渠道的應收款項	3,379,314	7,466,675	9,413,281	10,364,296
應收關聯方款項	2,103,511	108,788	2,506,215	138,860
[編纂]開支預付款	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
遞延成本	50,761	332,424	541,012	704,144
預付版權費	73,766	100,684	129,500	288,094
其他 ⁽¹⁾	154,824	115,239	158,471	340,059
	<u>5,875,422</u>	<u>8,599,063</u>	<u>13,206,541</u>	<u>12,650,494</u>
總計	<u><u>6,588,079</u></u>	<u><u>8,624,063</u></u>	<u><u>13,256,541</u></u>	<u><u>12,700,494</u></u>

(1) 其他包括按金、預付廣告費用、預付伺服器租賃費用及雜費。

財務資料

無形資產預付款

無形資產預付款是指我們就獲授發行其遊戲的權利而預付遊戲開發商的費用。於2014年12月31日至2015年12月31日，許可費用預付款大幅增加，主要是由於無形資產相應增加，原因是發佈相關遊戲後，若干預付許可費用乃入賬作為無形資產。所有現有預付許可費用於2016年12月31日前入賬作為無形資產，而我們其後並無訂立任何須在往績期間餘下時間預付許可費用的新內容發行協議。

租賃物業裝修預付款

截至2014年12月31日的租賃物業裝修預付款是指翻新我們位於中國廣州的新辦公室的預付開支。

股本投資預付款

截至2016年12月31日及2017年6月30日的股本投資預付款是指我們對美國一家虛擬實境製作公司的投資的預付費用。

來自付款渠道的應收款項

來自付款渠道的應收款項指於PayPal賬戶中的未提取資金。來自付款渠道的應收款項於2014年12月31日至2017年6月30日大幅增加，主要是由於我們的經營活動所得現金流量穩定，此讓我們可從銀行現金調動資金代替從該等PayPal賬戶提取資金。為營運之便，我們並未提取PayPal賬戶內的資金，原因乃(1)我們可運用未提取的資金結清經營開支，因為我們的部分供應商傾向透過PayPal結算，及(2)自PayPal賬戶提取大額資金受限於若干旨在保護賬戶安全的核證程序，我們認為其對我們的營運而言屬不便利，因為我們目前擁有足夠可動用的現金。我們可隨時提取PayPal賬戶內累積的資金。我們將不時評估我們的現金狀況及於需要時自PayPal賬戶提取資金。

應收關聯方款項

見下文「— 關聯方交易」。

[編纂]開支預付款

[編纂]開支預付款是指就[編纂]委聘專業人士的預付款。

遞延成本

遞延成本是指預付第三方平台（於首次支付佣金費用後其於合作期間有持續義務讓我們於平台發行遊戲）的佣金費用。

財務資料

預付版權費

預付版權費是指預付知識產權供應商及若干遊戲開發商的定額費用。該等版權費乃預先支付並於綜合資產負債表中遞延入賬為預付版權費或其後應計。於2016年12月31日至2017年6月30日，預付版權費有所增加，主要是由於有關若干新發佈或授權遊戲的預付版權費。

現金及現金等價物

我們的現金及現金等價物主要包括銀行現金及手頭現金。下表載列我們截至所示日期的現金及現金等價物組成部分。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
銀行現金	16,330,510	16,810,672	8,130,100	9,649,131
手頭現金	5,898	2,079	69	—
總計	16,336,408	16,812,751	8,130,169	9,649,131

於2015年12月31日至2016年12月31日的現金及現金等價物大幅減少，主要是由於結清若干過往稅項負債。

於往績期間，我們的現金及現金等價物主要以美元、人民幣、港元及歐元計值。下表載列我們截至所示日期以該四種貨幣計值的現金及現金等價物詳情。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
美元	15,529,582	14,306,883	3,630,708	4,733,578
人民幣	449,463	521,894	1,090,934	1,018,014
港元	348,634	1,153,285	2,237,903	2,693,231
歐元	8,729	830,689	1,170,624	1,204,308
	16,336,408	16,812,751	8,130,169	9,649,131

財務資料

貿易應付款項

我們的貿易應付款項主要是指第三方發行渠道、付款渠道及共同發行商已產生惟我們未支付予遊戲開發商及知識產權供應商的收入部分。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們的貿易應付款項分別為5.7百萬美元、5.8百萬美元、6.2百萬美元及5.8百萬美元。下表載列我們截至所示日期的貿易應付款項詳情。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
關聯方	175,018	5,012,089	4,711,375	4,253,851
第三方	5,556,789	824,920	1,536,803	1,531,091
總計	5,731,807	5,837,009	6,248,178	5,784,942

於2014年至2016年，貿易應付款項增加乃主要由於我們的手機遊戲業務有所增長，其導致與遊戲開發商及知識產權供應商（包括第七大道）訂立的收入分攤安排項下的總流水賬額有所增加。截至2015年12月31日應付關聯方的貿易應付款項大幅增加，因為第七大道於2015年11月向我們作出投資，第七大道的一家附屬公司因而成為主要股東。有關應付關聯方的貿易應付款項的詳情，見下文「關聯方交易」。於2016年12月31日至2017年6月30日的貿易應付款項減少，主要反映臨近年底我們遊戲開發商及知識產權供應商加強收款力度。截至2017年10月31日，我們已結清截至2017年6月30日未付的貿易應付款項中約29.7%。

遊戲開發商及知識產權供應商合作夥伴一般給予我們30至90日的信貸期。下表載列我們截至所示日期根據發票日期作出的貿易應付款項賬齡分析。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
0至90日	3,862,575	2,609,266	1,882,301	1,812,262
91至180日	1,866,466	2,748,132	1,848,766	1,220,708
180至360日	2,766	424,513	1,392,100	1,474,449
360日以上	–	55,098	1,125,011	1,277,523
總計	5,731,807	5,837,009	6,248,178	5,784,942

於90日以上到期的貿易應付款項大幅增加，主要是由於與第七大道協定較長的貿易應付款項結算期。

財務資料

於往績期間，我們的貿易應付款項以美元及人民幣計值。下表載列我們以該兩種貨幣計值的貿易應付款項賬面值詳情。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
美元	5,675,422	5,242,511	4,998,024	4,912,256
人民幣	56,385	594,498	1,250,154	872,686
總計	5,731,807	5,837,009	6,248,178	5,784,942

下表載列我們於所示期間的平均貿易應付款項周轉日數。

	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
貿易應付款項周轉日數 ⁽¹⁾	763.4	210.3	170.8	175.7

(1) 貿易應付款項周轉日數乃按期初及期末貿易應付款項平均值除以相關期間的收入成本再乘以365日或180日計算得出。

我們於2014年的平均貿易應付款項周轉日數為763.4日，主要是由於2014年的收入成本大幅下降，其反映我們確認來自我們網頁遊戲總流水賬額經扣除支付第三方發行渠道及付款渠道的佣金費用後的該部份收入。由於我們有策略地擴展業務至開發及發佈手機遊戲，我們於往績期間餘下整段時間的平均貿易應付款項周轉日數顯著減少，主要是由於有關期間的收入成本大幅上升，其反映按總額呈列佣金費用。

於往績期間，我們的貿易應付款項周轉日數大幅高於貿易應收款項周轉日數。由於我們的供應商包括主要網絡遊戲發行渠道（例如Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play），商議較靈活商業條款的空間有限，因此貿易應收款項周轉日數傾向穩定，而於往績期間的減少趨勢反映隨著我們多年的業務發展，我們的議價能力提升及收款力度加強。鑑於我們在國際市場上發行由中國的遊戲開發商開發的網絡遊戲具有領導地位，我們相信我們在與中國的遊戲開發商商議商業條款方面具有相當的議價能力，因此，於往績期間，我們的貿易應付款項周轉日數一般較長。

財務資料

其他應付款項及應計費用

截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們的其他應付款項及應計費用分別為3.9百萬美元、5.0百萬美元、3.2百萬美元及2.4百萬美元。下表載列我們截至所示日期的其他應付款項及應計費用詳情。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
其他應繳稅項	1,701,395	1,929,292	300,183	348,356
應付薪金及員工福利	1,112,824	1,424,915	1,072,653	719,561
應付[編纂]開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
應計專業服務費	119,616	239,232	284,119	12,075
應付廣告費	607,439	253,884	200,209	251,636
應付關聯方款項	–	90,801	420,642	62,059
應付租金	34,023	70,779	84,310	80,704
其他	56,217	209,222	167,140	180,090
總計	3,919,833	5,032,149	3,193,451	2,410,360

於往績期間，我們的其他應付款項及應計費用以美元及人民幣計值。下表載列我們截至所示日期以該兩種貨幣計值的貿易應付款項賬面值詳情。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
美元	2,709,139	3,212,191	1,364,702	1,288,967
人民幣	1,210,694	1,819,958	1,828,749	1,121,393
	3,919,833	5,032,149	3,193,451	2,410,360

其他應付款項及應計費用為不計息。於往績期間，我們並無拖欠任何其他應付款項及應計費用，繼而對我們的財務狀況造成重大不利影響。

財務資料

其他應繳稅項

其他應繳稅項是指增值稅、銷售稅及其他。於2014年12月31日至2015年12月31日的其他應繳稅項增加，主要是由於累計未繳付的歐盟及中國增值稅及美國各州銷售稅。於2015年12月31日至2016年12月31日的其他應繳稅項減少，主要由於已繳付結欠的稅項。

應付薪金及員工福利

應付薪金及員工福利是指應計惟未支付僱員的薪金及年度花紅。於2014年12月31日至2015年12月31日的應付薪金及員工福利增加，主要是由於業務擴張帶動員工總數及平均薪酬增加。於2015年12月31日至2016年12月31日的應付薪金及員工福利減少，主要是由於我們實施成本控制措施以優化人員架構。

應付[編纂]費用

應付[編纂]費用是指就[編纂]委聘專業人士所支付款項。

應付廣告費

應付廣告費是指就宣傳我們的遊戲而應計但尚未支付予相關第三方的廣告開支。於2014年12月31日至2015年12月31日的應付廣告費減少，主要由於我們開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展。由於我們就使用手機平台（包括於其應用程式市場放置及宣傳我們的手機遊戲產品）支付較高的佣金費用，我們一般不會就手機遊戲產生個別營銷開支。於2016年12月31日至2017年6月30日的應付廣告費增加，主要由於宣傳處於增長階段的遊戲所致。

應付關聯方款項

見下文「— 關聯方交易」。

遞延收入

非流動負債項下的遞延收入主要包括我們的共同發行商支付的預付許可費用，而該遊戲於相關期末尚未發佈。於2014年12月31日至2015年12月31日，非流動負債項下的遞延收入增加，主要是由於就共同發行一個新遊戲（於該年底尚未發佈）作出的預付許可費用所致。我們隨後於發佈有關遊戲後攤銷了預付許可費用，及不再訂立要求共同發行商預付許可費用的新共同發行安排，這導致於截至2016年12月31日及2017年6月30日的非流動負債項下的遞延收入大幅減少。

財務資料

流動負債項下的遞延收入主要包括遊戲內銷售虛擬物品的所得款項，而我們仍有隱含責任提供該等物品。截至某個所列日期的遞延收入結餘受相關遊戲內購買的時間及用戶消費模式影響，因而可導致各所列日期之間出現反覆波動。隨著我們有策略地擴大業務重點至開發及發佈手機遊戲，我們的遞延收入於往績期間普遍減少，原因是手機遊戲平均生命週期（約12個月）一般較網頁遊戲（約24個月）為短。因此，手機遊戲的遞延收入一般較網頁遊戲的遞延收入攤銷較快，以致於所列日期的結餘較少。

股東權益

截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們的權益總額分別為12.0百萬美元、4.4百萬美元、10.8百萬美元及13.4百萬美元。下表載列截至所示日期我們的權益詳情。

	截至12月31日			截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日
	(美元)			
本公司擁有人應佔權益				
股本	8,582	10,000	10,000	11,111
就購股權計劃持有的股份	—	—	—	(1,111)
儲備	31,057	122,401	(394,315)	(6,976)
累計盈利	<u>12,564,738</u>	<u>4,297,073</u>	<u>11,175,806</u>	<u>13,444,694</u>
	12,604,377	4,429,474	10,791,491	13,447,718
非控股權益	<u>(601,392)</u>	—	—	—
權益總額	<u><u>12,002,985</u></u>	<u><u>4,429,474</u></u>	<u><u>10,791,491</u></u>	<u><u>13,447,718</u></u>

於2014年12月31日至2015年12月31日的權益總額減少，主要是由於在2015年8月宣派應付創辦人的若干特別股息12.1百萬美元。

流動資金及資本資源

過往，我們主要以經營活動所得現金及股東的注資為資本開支及營運資金要求提供融資，而我們亦不擬於短期內作出重大外部債務融資。展望將來，我們相信透過經營活動產生的現金流、不時從資本市場籌集的其他資金及本次[編纂][編纂]等綜合方式，將會滿足流動資金要求。

財務資料

現金流量

下表載列於所示期間我們的現金流量概要。

	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)		
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>

經營活動所得現金淨額

經營活動產生的現金流入主要包括我們從銷售遊戲內虛擬物品所得的款項。經營活動產生的現金流出主要包括支付版權費、僱員薪酬及福利、銷售及營銷開支、伺服器租賃開支及其他經營開支。我們的經營活動所得現金流量淨額反映我們的除所得稅前溢利（已就非現金項目（如物業、廠房及設備折舊、無形資產攤銷及以股份為基礎的薪酬開支）以及營運資金項目變動的影響作出調整）。

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累積的未提取資金增加（因我們的現金流入強勁及銀行現金充裕）而令2015年的預付款及其他應收款項增加，以及於2016年結清過往稅項負債。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。

財務資料

截至2017年6月30日止六個月，我們的經營活動所得現金淨額為2.1百萬美元。此金額為我們的除所得稅前溢利3.4百萬美元，主要經下列各項調整：(1)匯兌虧損0.3百萬美元及貿易應收款項的減值開支0.4百萬美元；(2)對經營現金流量有正面影響的營運資金項目變動，包括預付款及其他應收款項減少0.9百萬美元（主要由於提取在PayPal賬戶累積的資金）；及(3)對經營現金流量有負面影響的營運資金項目變動，包括貿易應收款項增加0.9百萬美元（主要由於年中收款較慢），以及其他應付款項及應計費用減少0.8百萬美元（主要由於結清若干過往稅項負債）。

2016年，我們的經營活動所得現金淨額為0.2百萬美元。這是指我們的除所得稅前溢利8.6百萬美元，主要經下列各項調整：(1)匯兌收益0.9百萬美元、貿易應收款項的減值開支0.7百萬美元及無形資產攤銷0.6百萬美元；(2)對經營現金流量有正面影響的營運資金項目變動，包括貿易應收款項減少1.0百萬美元及貿易應付款項增加0.4百萬美元，主要反映我們的議價能力提升及收款力度加強；(3)對經營現金流量有負面影響的營運資金項目變動，包括預付款及其他應收款項增加4.3百萬美元（主要由於PayPal賬戶累積的未提取資金增加（因我們的現金流入強勁及銀行現金充裕）、其他應付款項及應計費用減少1.8百萬美元（主要由於結清若干過往稅項負債）；及(4)因結清過往稅項負債的已付所得稅4.5百萬美元。

2015年，我們的經營活動所得現金淨額為1.4百萬美元。此金額為我們的除所得稅前溢利6.5百萬美元，主要經下列各項調整：(1)無形資產攤銷1.0百萬美元、匯兌收益0.8百萬美元及以股份為基礎的薪酬0.6百萬美元；(2)對經營現金流量有正面影響的營運資金項目變動，包括其他應付款項及應計費用增加，主要由於延長結清與遊戲開發商的款項；及(3)對經營現金流量有負面影響的營運資金項目變動，包括預付款及其他應收款項增加6.5百萬美元（主要由於用戶付款於PayPal賬戶累積的未提取資金增加（因我們的現金流入強勁及銀行現金充裕）），以及遞延收入減少0.8百萬美元（主要由於遊戲於其生命週期中前進）。

2014年，我們的經營活動所得現金淨額為7.5百萬美元。此金額為我們的除所得稅前溢利9.1百萬美元，主要經下列各項調整：(1)貿易應收款項的減值支出0.4百萬美元及匯兌收益0.2百萬美元；(2)對經營現金流量有正面影響的營運資金項目變動，包括遞延收入增加1.2百萬美元，與我們的業務增長同步，以及其他應付款項及應計費用增加0.9百萬美元（主要由於稅項負債增加）；及(3)對經營現金流量有負面影響的營運資金項目變動，包括預付款及其他

財務資料

應收款項增加2.4百萬美元（主要由於用戶付款於PayPal賬戶所累積的未提取資金（因我們的現金流入強勁及銀行現金充裕）），以及貿易應收款項增加1.5百萬美元，與我們的業務增長相符。

投資活動所用現金淨額

截至2017年6月30日止六個月，我們的投資活動所用現金淨額為0.2百萬美元，主要歸因於購買無形資產。

2016年，我們的投資活動所用現金淨額為0.8百萬美元，主要歸因於就我們投資於中國一家虛擬實境製作公司支付於聯營公司的投資0.7百萬美元。

2015年，我們的投資活動所用現金淨額為0.9百萬美元，主要歸因於就我們於中國廣州的新辦公室購買物業、廠房及設備0.5百萬美元，以及就新發佈遊戲的授權購買無形資產0.4百萬美元。

2014年，我們的投資活動所用現金淨額為1.2百萬美元，主要歸因於就新發佈遊戲的授權購買無形資產1.1百萬美元。

融資活動所得現金淨額

截至2017年6月30日止六個月，融資活動所用現金淨額為0.4百萬美元，主要是指就[編纂]支付遞延成本。

2016年，融資活動所用現金淨額為8.0百萬美元，主要是指向股東作出分派7.9百萬美元及就[編纂]支付遞延成本0.1百萬美元。

2015年，融資活動所得現金淨額為19,849美元，主要歸因於來自股東的注資0.3百萬美元，惟被向股東作出分派0.2百萬美元及就[編纂]支付遞延成本0.1百萬美元部分抵銷。

2014年，融資活動所得現金淨額為64,686美元，主要是指來自股東的注資。

財務資料

營運資金

下表載列截至所示日期我們的流動資產及流動負債。

	截至12月31日			截至2017年	截至2017年
	2014年	2015年	2016年	6月30日	10月31日
			(美元)		
流動資產					
貿易應收款項	6,045,137	5,555,892	3,834,112	4,391,853	3,970,047
預付款及其他應收款項	5,875,422	8,599,063	13,206,541	12,650,494	13,618,121
現金及現金等價物	16,336,408	16,812,751	8,130,169	9,649,131	7,207,468
流動資產總值	28,256,967	30,967,706	25,170,822	26,691,478	24,795,636
流動負債					
貿易應付款項	5,731,807	5,837,009	6,248,178	5,784,942	5,713,374
遞延收入	4,465,652	3,647,280	3,731,483	3,648,756	3,348,520
預收款項	85,116	268,582	650,434	628,913	744,604
其他應付款項及應計費用	3,919,833	5,032,149	3,193,451	2,410,360	1,735,488
即期所得稅負債	3,316,444	4,996,551	1,864,095	2,521,708	356,487
應付股息	—	7,809,670	—	—	—
流動負債總額	17,518,852	27,591,241	15,687,641	14,994,679	11,898,473
流動資產淨值	10,738,115	3,376,465	9,483,181	11,696,799	12,897,163

流動資產淨值由截至2017年6月30日的11.7百萬美元增加至截至2017年10月31日的12.9百萬美元，這與我們的持續業務擴展大致相符。

流動資產淨值由截至2016年12月31日的9.5百萬美元增加至截至2017年6月30日的11.7百萬美元，這與我們的業務增長大致相符。

財務資料

流動資產淨值由截至2015年12月31日的3.4百萬美元增加至截至2016年12月31日的9.5百萬美元，主要由於截至2016年12月31日的預付款及其他應收款項增加4.6百萬美元（主要包括應收關聯方款項及應收發行渠道及共同發行商款項）、結清過往稅項負債令截至2016年12月31日的現金及現金等價物減少8.7百萬美元、截至2016年12月31日的其他應付款項及應計費用減少1.8百萬美元、截至2016年12月31日的即期所得稅負債減少3.1百萬美元，以及截至2016年12月31日的應付股息減少7.8百萬美元的合併影響。

流動資產淨值由截至2014年12月31日的10.7百萬美元減少至截至2015年12月31日的3.4百萬美元，主要由於截至2015年12月31日的應付股息增加7.8百萬美元。

於往績期間，我們主要以現金及現金等價物、經營所得現金及股東注資滿足營運資金需要。我們透過密切監察及管理營運，管理現金流量及營運資金。我們亦審慎檢討未來現金流量需求並調整經營及擴充計劃（如有需要），以確保我們維持足夠的營運資金支持業務經營。我們於往績期間一般維持穩定的營運資金狀況。

考慮到我們現有的財務資源，包括預期經營所得現金及[編纂]估計[編纂]淨額，董事認為，我們擁有充足的營運資金滿足自本文件日期起至少未來12個月內的現有營運資金需求。

資本開支及承擔

資本開支

我們的資本開支主要包括購買物業、廠房及設備（包括翻新辦公室及為網絡基建添置的伺服器及電腦以及辦公室設備），以及就發行第三方開發的遊戲的授權及軟件購置無形資產。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們的資本開支分別為634,517美元、1,628,551美元、125,554美元及476,754美元。

財務資料

資本承擔

下表載列於年末已訂約惟截至所示日期尚未產生的資本開支。

	截至12月31日			截至2017年 6月30日
	2014年	2015年	2016年	
	(美元)			
不遲於一年	449,211	-	-	-

經營租賃承擔

我們根據不可註銷的經營租賃協議租賃辦公室大樓，租賃期為四至五年。下表載列截至所示日期根據不可註銷的經營租賃的未來最低租賃付款總額。

	截至12月31日			截至2017年 6月30日
	2014年	2015年	2016年	
	(美元)			
不遲於一年	361,533	355,222	337,467	393,133
遲於一年但不遲於兩年	370,078	358,737	323,126	334,433
遲於兩年但不遲於三年	374,297	345,356	293,502	128,504
遲於三年但不遲於五年	690,922	314,609	792	-
總計	1,796,830	1,373,924	954,887	856,070

資產負債表外安排

截至最後可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外安排。

財務資料

債務

截至2017年10月31日，我們有未動用信用卡信貸約100,000美元。除於本文件所披露者外，截至2017年10月31日（即債務聲明的最後可行日期），我們並無任何銀行貸款或其他借款，或任何已發行及未償還或同意發行的借貸資本、銀行透支、借款或類似債務、承兌負債（一般貿易票據除外）或承兌信貸、債券、按揭、抵押、租購或融資租賃承擔、擔保或其他重大或然負債。董事確認，自2017年10月31日起我們的債務並無任何重大變更。

或然負債

截至最後可行日期，我們並無任何重大或然負債。

主要財務比率

	截至12月31日止年度			截至2017年 6月30日 止六個月
	2014年	2015年	2016年	
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) 淨溢利率乃按年內或期內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。有關經調整淨溢利（非國際財務報告準則的計量）與其最接近的國際財務報告準則的計量的對賬詳情，見「— 主要收益表組成部分 — 非國際財務報告準則的計量」。

(4) 股本回報率乃按年內或期內溢利除以相關年度或期間的年／期初及年／期末權益總額結餘的平均數並乘以100.0%計算。

(5) 經調整股本回報率乃按經調整淨溢利除以相關年度或期間的年／期初及年／期末權益總額結餘的平均數並乘以100.0%計算。

(6) 總資產回報率乃按年內或期內溢利除以相關年度或期間的年／期初及年／期末總資產結餘的平均數並乘以100.0%計算。

財務資料

- (7) 經調整總資產回報率乃按經調整淨溢利除以相關年度或期間的年／期初及年／期末總資產結餘的平均數並乘以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、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的毛利率分別為87.8%、64.2%、54.6%、55.0%及55.4%。於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的淨溢利率分別為31.0%、16.2%、24.4%、16.7%及16.4%。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率分別為32.3%、22.1%、26.6%、20.7%及22.6%。於往績期間對我們的毛利率、淨溢利率及經調整淨溢利率有所影響的因素的有關討論，見「—各期間經營業績比較」。

股本回報率

我們的股本回報率由2014年的83.5%減少至2015年的55.4%，主要是由於(1)收入成本大幅增加（反映我們在開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展後按總額基準計入已付發行渠道及付款渠道的若干費用）；及(2)[編纂]相關開支大幅增加，導致我們於2015年的溢利減少。我們的股本回報率由2015年的55.4%增加至2016年的91.2%，主要是由於手機遊戲增長帶動2016年的溢利增加，以及銷售及營銷開支減少（主要因為我們在開發及發佈手機遊戲的策略性業務擴展後網頁遊戲廣告減少）。

經調整股本回報率

我們的經調整股本回報率主要受「—主要財務比率—股本回報率」所討論的相同因素影響。

總資產回報率

我們的總資產回報率由2014年的29.3%減少至2015年的14.7%，主要由於來自經擴大辦公室空間的物業、廠房及設備增加、就我們取得發行第三方開發遊戲的授權令無形資產增加以及預付款及其他應收款項增加，與我們的業務增長大致相符。總資產回報率由2015年的14.7%增加至2016年的23.6%，主要是由於實施成本控制措施及淘汰表現欠佳的遊戲。

財務資料

經調整總資產回報率

我們的經調整總資產回報率主要受「－主要財務比率－總資產回報率」所討論的相同因素影響。

流動比率

我們的流動比率由截至2014年12月31日的1.6倍減少至截至2015年12月31日的1.1倍，主要由於截至2015年12月31日的應付股息增加。我們的流動比率由截至2015年12月31日的1.1倍增加至截至2016年12月31日的1.6倍，並進一步增加至截至2017年6月30日的1.8倍，主要是由於繳付中國所得稅導致即期所得稅負債減少，以及繳付中國和歐盟增值稅及美國銷售稅導致其他應付款項及應計費用減少。

關聯方交易

於往績期間，我們取得授權發行由我們的關聯方開發的遊戲，並外包若干關聯方的研發能力以支持我們的營運。下表載列於所示期間已付或應付關聯方的許可及版權費用詳情。

許可費用及收入分攤

	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 (美元)	2016年	2017年
第七大道	–	205,428	1,213,779	602,548	78,388
安徽提普斯	17,708	25,000	42,969	21,484	14,323
	<u>17,708</u>	<u>230,428</u>	<u>1,256,748</u>	<u>624,032</u>	<u>92,711</u>

第七大道為於往績期間的主要遊戲開發商夥伴。於2015年11月，第七大道的一家附屬公司透過收購本公司23.0%權益成為主要股東，我們認為此乃對我們增長前景的肯定。

安徽提普斯從事遊戲開發，直至2015年3月我們終止合作前，為我們的遊戲開發商夥伴之一。我們於往績期間持續攤銷先前支付予安徽提普斯的許可費用，而由於合作項下相關遊戲一直運行直至於2017年4月終止營運為止，[編纂]後將不會有任何進一步許可費用須予攤銷。

財務資料

下表載列截至所示日期向關聯方支付的貿易應付款項結餘詳情。

	截至12月31日			截至2017年 6月30日
	2014年	2015年	2016年	
	(美元)			
第七大道	–	4,951,194	4,641,815	4,184,132
廣州藍圈	37,630	60,895	69,560	69,719
安徽提普斯	137,388	–	–	–
總計	175,018	5,012,089	4,711,375	4,253,851

該等結餘為因我們與關聯方就該等關聯方授權的遊戲分攤收入的應付款項。該等結餘為無抵押、免息及須按協定的信貸條款償還。

廣州藍圈於往績期間及直至2017年4月我們終止合作為止為一個網頁遊戲的遊戲開發商夥伴。鑑於我們以淨額基準確認與網頁遊戲開發商分攤的收入部分，我們並無於財務報表中記錄支付予廣州藍圈的該等款項。由於陸源峰先生已轉讓其於廣州藍圈的全部權益，廣州藍圈於2017年7月不再為關聯方。我們預期於[編纂]後將不會與廣州藍圈有任何交易。

研發開支

下表載列於所示期間向關聯方支付的外包研發開支詳情。

	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)	
廣州藍圈	81,138	–	–	–	–
廣州紅圈	146,048	–	–	–	–
總計	227,186	–	–	–	–

我們於2014年初步擴展策略業務重點時，將廣州藍圈及廣州紅圈的手機遊戲開發外包。我們於2015年為加強對研究程序的控制及改善效率，開始建立自主研發能力。

廣州紅圈從事遊戲開發，並因陸源峰先生轉讓其於廣州紅圈的全部權益而於2017年7月不再為關聯方。我們預期於[編纂]後將不會與廣州紅圈有任何交易。

財務資料

若干其他交易

我們亦就營運及出資或分派與關聯方（包括我們的創辦人）進行交易。我們於往績期間後並無與關聯方產生任何非貿易性質的額外款項，而截至最後可行日期，我們已悉數結清與關聯方的所有非貿易結餘。

有關我們關聯方交易的進一步詳情，見本文件附錄一會計師報告附註30。董事確認，該等關聯方交易乃按被視為公平合理的正常商業條款經公平磋商後進行且符合股東的整體利益，並無影響我們於往績期間的經營業績或使我們的過往業績不能如實反映未來表現。

經我們的中國法律顧問告知，根據公眾資料及在公共領域進行訴訟查冊的結果，並經陸源峰先生確認，安徽提普斯、廣州藍圈及廣州紅圈概無涉及任何重大不合規事件、申索、實際或面臨威脅的訴訟或法律程序。

財務風險

我們在日常業務過程中面臨各種財務風險，主要包括市場風險（包括貨幣風險及利率風險）、信貸風險及流動資金風險。我們的整體風險管理策略尋求將對財務表現的潛在不利影響減至最低。

市場風險

外匯風險

我們經營國際業務並需承受不同貨幣所產生的外匯風險，當中主要與人民幣有關。我們現時並無就以外幣進行的交易進行對沖，而是透過定期監察管理風險，以盡可能限制外幣風險的金額。當未來商業交易及經確認資產及負債的計值貨幣並非該實體的功能貨幣，則會出現外匯風險。我們於境外營運有若干投資，其淨資產面臨外幣換算風險。由境外營運淨資產所產生的貨幣風險為低。

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，倘美元兌人民幣貶值或升值5%（而所有其他變數維持不變），我們的年內或期內溢利將分別增加或減少11,571美元、39,787美元、44,411美元、20,901美元及15,847美元，主要由換算以人民幣計值的貿易應收款項及應付款項所產生的匯兌收益或虧損所致。

財務資料

利率風險

除計息銀行存款外，我們並無其他重大計息資產。董事預計利率變動對計息資產並無任何重大影響，原因為並不預期銀行結餘的利率會出現重大變動。

信貸風險

我們面臨有關現金及存款以及貿易及其他應收款項的信貸風險。

以上各金融資產類別的賬面值即我們面臨與金融資產有關的最大信貸風險。為管理由現金及存款以及按公平值計入損益的金融資產引致的風險，我們僅與全屬中國及香港高信貸質量金融機構的良好信譽商業銀行交易。該等金融機構概無近期拖欠還款的記錄。

於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，超過我們貿易應收款項總額10%的個別貿易應收款項結餘分別佔我們貿易應收款項總額約78%、55%、39%及54%。

往績期間各年末的貿易應收款項應向與我們合作的平台及付款渠道收取。倘與平台及付款渠道的策略性關係終止或規模縮減，或倘平台及付款渠道更改合作安排，或倘彼等在向我們付款方面遇到財務困難，我們的遊戲開發應收款項的可收回性可能受到不利影響。為管理此風險，我們與平台及付款渠道保持緊密聯繫，確保有效的信貸控制。鑑於與平台及付款渠道的過往合作及向彼等收取應收款項的過往收款記錄良好，董事相信應收平台及付款渠道的未償還貿易應收款項結餘的固有信貸風險為低。

就其他應收款項而言，管理層根據過往結算記錄及過往經驗，對其他應收款項的可收回性作出定期的集體評估以及個別評估。董事相信，其他應收款項的未償還結餘並無固有的重大信貸風險。

流動資金風險

我們的目標是維持充足的現金及現金等價物。我們定期檢討主要資金狀況，確保我們有充足的財務資源履行財務責任。

財務資料

下表按於結算日至合約到期日的餘下期間將我們的非衍生金融負債分為相關到期組別。下表載列截至所示日期的合約未貼現現金流量。

	少於一年	一至二年	二至五年	總計
	(美元)			
截至2014年12月31日				
貿易及其他應付款項 (不包括應付薪金及 員工福利以及應繳稅項)	6,837,421	–	–	6,837,421
截至2015年12月31日				
貿易及其他應付款項 (不包括應付薪金及 員工福利以及應繳稅項)	7,459,853	55,098	–	7,514,951
應付股息	7,809,670	–	–	7,809,670
截至2016年12月31日				
貿易及其他應付款項 (不包括應付薪金及 員工福利以及應繳稅項)	6,943,782	1,074,883	50,128	8,068,793
截至2017年6月30日				
貿易及其他應付款項 (不包括應付薪金及 員工福利以及應繳稅項)	5,849,862	935,902	341,621	7,127,385

[編纂]

[編纂]相關[編纂]主要包括[編纂]佣金及專業費用，假設[編纂]為每[編纂][編纂]（即指示性[編纂]範圍的中位數），則[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。

財務資料

股息

我們已於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。

須根據上市規則作出的披露

董事確認，截至最後可行日期，概無任何情況會導致於股份在聯交所[編纂]時須根據上市規則第13.13至13.19條的規定作出披露。

可供分派儲備

截至2017年6月30日，我們並無任何可供分派儲備。

財務資料

[編纂]

無重大不利變動

董事確認，截至本文件日期，我們的財務、經營或貿易狀況自2017年6月30日以來並無出現任何重大不利變動。