

香港聯合交易所有限公司與證券及期貨事務監察委員會對本聆訊後資料集的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不就因本聆訊後資料集全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

DIGITAL HOLLYWOOD INTERACTIVE LIMITED

遊萊互動集團有限公司*

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

的聆訊後資料集

警告

本聆訊後資料集乃根據香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）及證券及期貨事務監察委員會的要求而刊發，僅用作提供資料予香港公眾人士。

本聆訊後資料集為草擬本，其內所載資料並不完整，亦可能會作出重大變動。閣下閱覽本文件，即代表閣下知悉、接納並向遊萊互動集團有限公司（「本公司」）、本公司的保薦人、顧問或包銷團成員表示同意：

- (a) 本文件僅為向香港公眾人士提供有關本公司的資料，概無任何其他目的。投資者不應根據本文件所載資料作出任何投資決定；
- (b) 在聯交所網站登載本文件或其補充、修訂或更換附頁，並不引致本公司、本公司的保薦人、顧問或包銷團成員在香港或任何其他司法管轄區必須進行發售活動的任何責任。本公司最終會否進行發售仍屬未知之數；
- (c) 本文件或其補充、修訂或更換附頁的內容可能會亦可能不會在最後實際的上市文件內全部或部分轉載；
- (d) 本聆訊後資料集並非最終的上市文件，本公司可能不時根據《上市規則》作出更新或修訂；
- (e) 本文件並不構成向任何司法管轄區的公眾提呈出售任何證券的招股章程、發售通函、通知、通告、小冊子或廣告，亦非邀請公眾提出認購或購買任何證券的要約，且非旨在邀請公眾提出認購或購買任何證券的要約；
- (f) 本文件不應被視為誘使認購或購買任何證券，亦不擬構成該等勸誘；
- (g) 本公司或本公司的任何聯屬公司、保薦人、顧問或包銷團成員概無於任何司法管轄區透過刊發本文件而發售任何證券或徵求要約購買任何證券；
- (h) 本文件所述的證券非供任何人士申請認購，即使提出申請亦不獲接納；
- (i) 本公司並無亦不會將本文件所指的證券按1933年美國《證券法》（經修訂）或美國任何州證券法例註冊；
- (j) 由於本文件的派發或本文件所載任何資料的發佈可能受到法律限制，閣下同意了解並遵守任何該等適用於閣下的限制；及
- (k) 本文件所涉及的上市申請並未獲批准，聯交所及證券及期貨事務監察委員會或會接納、發回或拒絕有關的公開發售及／或上市申請。

倘於適當時候向香港公眾人士提出要約或邀請，有意投資者務請僅依據於香港公司註冊處處長註冊的本公司招股章程作出投資決定，該文件的副本將於發售期內向公眾派發。

* 僅供識別

重要提示

重要提示：閣下如對本文件的任何內容有任何疑問，應諮詢獨立專業意見。



DIGITAL HOLLYWOOD INTERACTIVE LIMITED

遊萊互動集團有限公司*

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

[編纂]

- [編纂]下的[編纂]總數：[編纂]股股份（視乎[編纂]行使情況而定）
- [編纂]數目：[編纂]股股份（可予調整）
- [編纂]數目：[編纂]股股份（可予調整及視乎[編纂]行使情況而定）
- [編纂]：不高於每股股份[編纂]，且預期不低於每股股份[編纂]，另加1%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費及0.005%聯交所交易費（須於申請時繳足，多繳款項可於最終定價後退還）
- 面值：每股股份0.001美元
- [編纂]：[編纂]

獨家保薦人、[編纂]



中信建投國際

China Securities International

[編纂]

香港交易及結算所有限公司、香港聯合交易所有限公司及香港中央結算有限公司對本文件的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不就因本文件全部或部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。本文件連同本文件附錄五「送呈公司註冊處處長及備查文件」一節所指定文件，已根據公司（清盤及雜項條文）條例第342C條規定送呈香港公司註冊處處長登記。香港證券及期貨事務監察委員會及香港公司註冊處處長對本文件的內容概不負責。

[編纂]預期由[編纂]（代表[編纂]）與本公司於[編纂]通過協議釐定。[編纂]預期為[編纂]或前後或各方可能協定的較後日期。[編纂]將不會高於每股股份[編纂]，且預期不會低於每股股份[編纂]。[編纂]（代表[編纂]）經本公司同意後，可於遞交[編纂]申請截止日期上午或之前，隨時將指示性[編纂]範圍下調至低於本文件所述者（即每股股份[編纂]至每股股份[編纂]）。在此情況下，本公司將盡快且無論如何不遲於遞交[編纂]申請截止日期上午在南華早報（以英文）及香港經濟日報（以中文）以及聯交所網站www.hkexnews.hk及本公司網站www.gamehollywood.com刊登有關調低[編纂]數目及／或指示性[編纂]範圍的通告。進一步資料請參閱本文件「[編纂]的架構及條件」及「如何申請[編纂]」各節。

在作出投資決定前，有意投資者務請審慎考慮本文件所載全部資料，尤其是「風險因素」一節所載風險因素。

根據[編纂]就[編纂]所載的終止條文，[編纂]（代表[編纂]）有權於若干情況下，全權酌情在[編纂]上午八時正前隨時終止[編纂]項下[編纂]的責任。有關終止條文條款的進一步詳情載於「包銷－終止理由」一節。閣下務請參閱該節以了解進一步詳情。

[編纂]並無亦不會根據[編纂]或美國任何州[編纂]登記，且不得在美國境內或向美國人士或代表其或為其利益提呈發售、出售、抵押或轉讓。[編纂]可根據美國證券法[編纂]於美國境外以離岸交易方式提呈發售、出售或交付。

* 僅供識別

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

目 錄

[編纂]

	頁次
重要提示.....	封面
預期時間表.....	i
目錄.....	iii
概要.....	1
釋義.....	15
詞彙.....	27
前瞻性陳述.....	31
風險因素.....	33
豁免嚴格遵守上市規則.....	76
有關本文件及[編纂]的資料.....	78
董事及參與[編纂]的各方.....	82
公司資料.....	87
監管概覽.....	89

目 錄

行業概覽.....	106
歷史、重組及公司架構	116
業務	133
關連交易.....	207
董事及高級管理層	213
與控股股東的關係	224
股本	229
主要股東.....	233
基石投資者.....	235
財務資料.....	240
未來計劃及[編纂]用途	296
包銷	298
[編纂]的架構及條件.....	310
如何申請[編纂].....	321
附錄一 — 會計師報告.....	I-1
附錄二 — 未經審計[編纂]財務資料.....	II-1
附錄三 — 本公司章程及開曼公司法概要.....	III-1
附錄四 — 法定及一般資料.....	IV-1
附錄五 — 送呈公司註冊處處長及備查文件.....	V-1

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

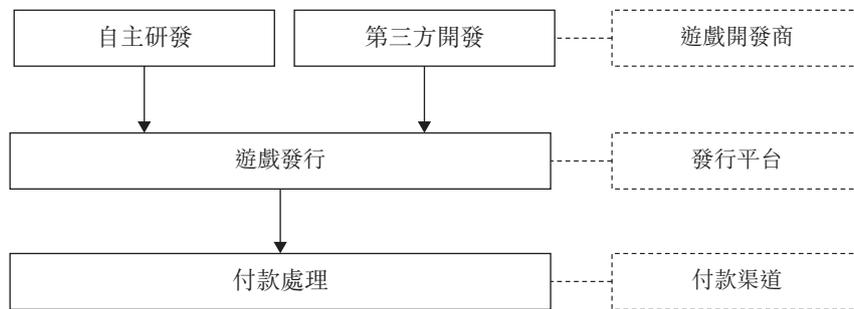
年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的淨溢利分別為7.1百萬美元、4.6百萬美元、6.9百萬美元、2.5百萬美元及2.3百萬美元。於2014年、2015年、2016年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們的經調整淨溢利分別為7.3百萬美元、6.2百萬美元、7.6百萬美元、3.0百萬美元及3.1百萬美元。詳情見「財務資料－主要收益表組成部分－非國際財務報告準則的計量」。

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	[編纂]	[編纂]								
以股份為基礎的薪酬	-	-	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 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。

釋 義

除文義另有所指外，下列詞語於本文件具有以下涵義。若干其他詞彙於本文件「詞彙」一節闡釋。

「聯屬人」	指	直接或間接控制指定人士或受其控制，或與該指定人士受直接或間接共同控制的任何其他人士
「易觀」	指	Analysys Ltd.，本公司的行業顧問
「易觀報告」	指	我們委託易觀就網絡遊戲市場編製的行業報告
「Angame」	指	Angame Inc.，一家於2005年7月5日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為本公司的全資附屬公司
「安徽提普斯」	指	安徽提普斯網絡科技有限公司，一家於2013年1月16日成立的有限公司

[編纂]

「組織章程細則」或「細則」	指	我們於2017年11月24日有條件採納並於[編纂]日期生效的組織章程細則（經不時修訂），其概要載於本文件附錄三
「天職」	指	天職香港內控及風險管理有限公司，本公司的內部監控顧問
「北京遊萊」	指	北京遊萊信息科技有限公司，一家於2014年11月14日在中國成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司
「北京遊堂」	指	北京遊堂信息科技有限公司，一家於2015年7月17日在中國成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司

釋 義

「董事會」	指	董事會
「營業日」	指	香港銀行一般開門進行正常銀行業務的日子（星期六或星期日除外）
「英屬處女群島」	指	英屬處女群島
「複合年增長率」	指	複合年增長率

[編纂]

「中國」	指	中華人民共和國，僅就本文件及地理提述而言，不包括香港、澳門及台灣
「公司法」	指	開曼群島法律第22章公司法（1961年第3號法例，經綜合及修訂）
「公司條例」	指	香港法例第622章公司條例（經不時修訂、補充或以其他方式修改）

釋 義

「公司（清盤及雜項條文）條例」	指	香港法例第32章公司（清盤及雜項條文）條例（經不時修訂、補充或以其他方式修改）
「本公司」、「本集團」、「遊萊」或「我們」	指	Digital Hollywood Interactive Limited（遊萊互動集團有限公司）*，一家於2014年11月24日根據開曼群島法律註冊成立的有限公司，以及除文義另有所指外，(1)我們的附屬公司及(2)就於本公司成為現有附屬公司的控股公司前的期間而言，由現有附屬公司或（視情況而定）其前身公司所經營的業務
「控股股東」	指	具有上市規則所賦予的涵義，除文義另有所指，指陸源峰先生、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
「面臨國際制裁的國家」	指	涉及被美國或澳洲等政府或歐盟或聯合國等政府組織透過行政命令、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的國家
「中國證監會」	指	中國證券監督管理委員會
「董事」	指	本公司董事或其中任何一位董事
「歐盟」	指	歐洲聯盟區域
「歐元」	指	歐洲聯盟法定貨幣歐元

* 僅供識別

釋 義

「F.S. Management」	指	F.S. Management Consultation Limited，一家於2016年11月18日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，由LEE Kok Wai先生全資擁有，並為我們的[編纂]前投資者之一
「創辦人」	指	本集團創辦人，即陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生

[編纂]

「廣州歲月年代」	指	廣州歲月年代軟件科技有限公司，一家於2010年6月12日在中國成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司
「廣州紅圈」	指	廣州紅圈信息科技有限公司，一家於2014年3月6日在中國成立的有限公司，為前業務夥伴
「廣州藍圈」	指	廣州藍圈信息科技有限公司，一家於2014年9月25日在中國成立的有限公司，為前業務夥伴
「廣州遊萊」	指	廣州遊萊信息科技有限公司，一家於2015年5月13日在中國成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司

[編纂]

釋 義

「港元」 指 香港法定貨幣港元及港仙

「香港財務報告準則」 指 香港財務報告準則

[編纂]

「Hollywood BVI」 指 Digital Hollywood International Limited，一家於2014年11月25日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為本公司的全資附屬公司

「Hollywood HK」 指 Game Hollywood Hong Kong Limited，一家於2014年12月5日在香港成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司

「香港」 指 中國香港特別行政區

[編纂]

釋 義

[編纂]

「獨立第三方」 指 與本公司或其關連人士概無關連（定義見上市規則）的一方

[編纂]

「國際制裁」 指 美國、歐洲聯盟、聯合國或澳洲頒佈的制裁相關法律法規

[編纂]

釋 義

[編纂]

「最後可行日期」 指 2017年11月25日，即本文件付印前就確定其中所載若干資料的最後可行日期

[編纂]

「上市規則」 指 香港聯合交易所有限公司證券上市規則（經不時修訂）

「工信部」 指 中華人民共和國工業和信息化部

「文化部」 指 中華人民共和國文化部

「商務部」 指 中華人民共和國商務部

「國家發改委」 指 中華人民共和國國家發展和改革委員會

「Now To Play Game」 指 Now To Play Game Limited，一家於2011年3月29日在香港註冊成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司

釋 義

「Now To Play Game (西班牙)」	指	Now To Play Game Sucursal En Espana，一家由Now To Play Game於2014年7月24日在西班牙成立的分支機構，為本公司的間接全資附屬公司
「外資管理辦公室」	指	美國財政部外資管理辦公室

[編纂]

「中國人民銀行」	指	中國的中央銀行中國人民銀行
「[編纂]後 購股權計劃」	指	本公司於2017年5月27日有條件採納的購股權計劃，其主要條款於「附錄四－法定及一般資料－其他資料－[編纂]後購股權計劃」概述

釋 義

「[編纂]前投資」 指 [編纂]前投資者所作的投資，其主要條款於「歷史、重組及公司架構－[編纂]前投資」概述

「[編纂]前投資者」 指 7 Road International、余精明先生及F.S. Management

[編纂]

「Proficient City」 指 Proficient City Limited，一家於2011年1月25日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為本公司的全資附屬公司

[編纂]

「關聯方」 指 具有本文件附錄一所載的會計師報告附註30下「關聯方」一段所載的涵義

「有關國家」 指 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、委內瑞拉、也門及利比亞（為面臨國際制裁的國家）以及俄羅斯（若干受制裁人士的所在地）

「重組」 指 本集團就重組業務及籌備[編纂]進行的企業重組，詳情載於本文件「歷史、重組及公司架構－重組」一節

「人民幣」 指 中國法定貨幣人民幣

釋 義

「國家外匯管理局」	指	中華人民共和國外匯管理局
「受制裁人士」	指	名列外資管理辦公室特別指定國民及受封鎖人士名單或美國、歐盟、聯合國或澳洲存置的其他受限制各方名單的若干人士及身份
「國家新聞出版 廣電總局」	指	中華人民共和國國家新聞出版廣電總局（前稱中華人民共和國新聞出版總署及中華人民共和國國家廣播電影電視總局）
「國家稅務總局」	指	中華人民共和國國家稅務總局
「證監會」	指	香港證券及期貨事務監察委員會
「證券及期貨條例」	指	香港法例第571章證券及期貨條例（經不時修訂、補充或以其他方式修改）
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.001美元的普通股
「股東」	指	股份持有人
「獨家保薦人」、 [編纂]或 「中信建投國際」	指	中信建投（國際）融資有限公司，根據證券及期貨條例獲准從事第1類（證券交易）及第6類（就機構融資提供意見）受規管活動（定義見證券及期貨條例）的持牌法團

釋 義

[編纂]

「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「往績期間」	指	截至2014年、2015年及2016年12月31日止三個年度以及截至2017年6月30日止六個月

[編纂]

「美國」	指	美利堅合眾國、其領土及屬地以及受其司法管轄的所有地區
「美元」	指	美國法定貨幣美元
「美國人士」	指	具有[編纂]所賦予的涵義
「美國證券法」	指	1933年美國證券法（經不時修訂、補充或以其他方式修改）

[編纂]

釋 義

「掌贏控」	指	廣州掌贏控信息科技有限公司，一家於2013年3月6日在中國成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司
「第七大道」	指	深圳第七大道科技有限公司，一家於2008年1月22日在中國成立的公司，為我們的遊戲開發商夥伴之一；第七大道全資擁有我們的主要股東7 Road International
「7 Road International」	指	7 Road International Group Limited，一家於2015年5月12日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為我們的主要股東；7 Road International為第七大道的全資附屬公司
「%」	指	百分比

除另有說明外，本文件中所提述的年份均為曆年。

沒有官方英文翻譯的中國自然人、法人、政府機關、機構或其他實體的英文翻譯名稱為非官方翻譯，僅供識別。

於本文件，除非文義另有所指，「聯繫人」、「緊密聯繫人」、「核心關連人士」、「關連人士」、「關連交易」、「附屬公司」及「主要股東」具有上市規則賦予該等詞彙的涵義。

詞彙

本詞彙表載有本文件所用有關本公司的若干技術詞彙。該等詞彙及其涵義未必與業內標準定義或用法相符。

「活躍用戶」	指	於任何指定期間，(1)某一款遊戲的活躍用戶是指所有曾於該段期間內最少進入該遊戲一次的註冊用戶；及(2)某一類型遊戲或我們所有遊戲的活躍用戶是指於該段期間內該類型遊戲中各款遊戲或我們所有遊戲（如適用）的活躍用戶的簡單總和，而一名曾於該段期間內進入兩款或以上遊戲的註冊用戶，於該段期間內將作為兩名或以上的活躍用戶計算
「Android」	指	由Google Inc.開發及維護的操作系統，用於包括智能手機及平板電腦在內的觸屏技術
「擴增實境」	指	擴增實境，現實世界物理環境的直接或間接的實時景象，並輔以由電腦生成的感應輸入數據（如聲音、視頻或圖像）
「ARPG」	指	動作角色扮演遊戲，其結合動作或動作冒險遊戲的元素，並通常有格鬥系統
「ARPPU」	指	每名付費用戶每月平均收入，指一款遊戲、一類遊戲或我們所有遊戲（如適用）於一段期間內所確認的收入，除以該款遊戲、該類遊戲或我們所有遊戲（如適用）於該期間內的付費用戶數目
「休閒遊戲」	指	簡單易學的遊戲，通常有一個具挑戰的簡單故事情節讓用戶克服過關
「客戶端遊戲」	指	可首先從遊戲供應商網站下載客戶端，然後透過互聯網瀏覽器連接伺服器暢玩的遊戲

詞 彙

「下載」	指	由伺服器或主機傳送（數據或程序）到某人的電腦或裝置
「免費任玩」	指	網絡遊戲行業所採用的一種業務模式，用戶可免費暢玩遊戲，但可能須付款購買遊戲中所售的虛擬物品，以提升其遊戲體驗
「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的移動操作系統，專門用於包括iPhone、iPod及iPad在內的蘋果觸屏技術
「知識產權」	指	知識產權
「IP地址」	指	互聯網協議地址，分配予網絡中各電腦及其他裝置的標識符，用以定位及識別與網絡其他節點通信的節點
「每月活躍用戶」	指	每月活躍用戶數，指在有關曆月內登錄特定遊戲的人數；於特定期間的平均每月活躍用戶是指該期間各月的每月活躍用戶平均數
「中等及深度遊戲」	指	涉及複雜的控制，通常具有複雜的故事情節或主題的遊戲
「手機遊戲」	指	可在移動設備上暢玩的遊戲
「每月付費用戶」	指	每月付費用戶，指於有關曆月的付費用戶人數；於特定期間的平均每月付費用戶是指於該期間內各月的每月付費用戶平均數
「網絡遊戲」	指	透過不同的電腦或手機網絡形式（主要包括客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲）暢玩的視像遊戲

詞 彙

「付費用戶」	指	於任何指定期間，(1)某一款遊戲的付費用戶是指所有曾於該段期間內以向我們購買的虛擬物品為其遊戲賬戶充值最少一次的註冊用戶，不論註冊用戶是否於該段期間內消耗有關虛擬物品；及(2)某一類型遊戲或我們所有遊戲的付費用戶是指於該段期間內該類型遊戲中各款遊戲或我們所有遊戲（如適用）的付費用戶的簡單總和，而一名曾於該段期間為兩款或以上遊戲購買虛擬物品的付費用戶，於該段期間內將作為兩名或以上的付費用戶計算
「個人電腦」	指	個人電腦
「註冊用戶」	指	截至任何時期，某一款遊戲的註冊用戶是指曾於該時間前最少進入該遊戲一次的用戶賬；某一類遊戲或我們所有遊戲的註冊用戶是指截至該時間該類遊戲中各款遊戲或我們所有遊戲（如適用）的註冊用戶的簡單總和，而一個曾用以進入兩款或以上遊戲的用戶賬均計算為兩名或以上的註冊用戶
「RPG」	指	角色扮演遊戲，指涉及大量用戶於不斷演變的虛擬世界彼此互動的遊戲；每名用戶採用技能（如近身格鬥或施展魔咒）及控制角色動作；遊戲有無限可能的情節，於遊戲世界的情節發展取決於用戶的行動，而即使用戶下線或離開遊戲後故事情節亦繼續發展
「SDK」	指	軟件開發組合，一般為一組軟件開發工具，以就特定軟件包、軟件框架、硬件平台、電腦系統、視像遊戲機、操作系統或類似的開發平台建立應用程式
「伺服器」	指	透過電腦網絡向其他電腦系統提供服務的電腦系統

詞 彙

「SLG」	指	模擬遊戲，其設計一般旨在仔細地模擬真實或虛構的現實情況
「虛擬物品」	指	我們提供予用戶的物品、角色、技能、特權或其他遊戲內可消耗品、特點或功能，以協助彼等延長遊戲、增強或個人化彼等的遊戲環境，以及加快彼等的遊戲進度
「虛擬實境」	指	虛擬實境，利用若干設備產生真實的圖像、聲音及其他感覺，從而模擬出用戶身處虛擬或虛構環境的效果的電腦技術
「網頁遊戲」	指	毋須下載任何客戶端或應用程式在個人電腦的網頁瀏覽器暢玩的遊戲

前瞻性陳述

本文件載有關於我們及附屬公司的若干前瞻性陳述及資料，該等陳述及資料乃基於管理層所信以及管理層所作出假設及當時所掌握的資料作出。在本文件中，使用「預計」、「相信」、「可能」、「估計」、「預期」、「預測」、「日後」、「有意」、「或會」、「計劃」、「尋求」、「應」、「將會」、「會」、「欲」等詞彙及同類用語，當與本公司或管理層相關時，乃旨在顯示前瞻性陳述。該等陳述反映本公司管理層對於未來事件、營運、流動資金及資本資源的當時看法，部份可能並不會實現或可能改變。該等陳述可受若干風險、不確定因素及假設影響，包括本文件所述的其他風險因素。務請閣下注意，依賴任何前瞻性陳述均涉及已知及未知風險及不確定因素。本公司所面對或會影響前瞻性陳述準確度的風險及不確定因素包括（但不限於）下列各項：

- 我們的業務營運及前景；
- 我們經營所在行業及市場的未來發展、趨勢及狀況；
- 我們的策略及計劃及我們實行該等策略的能力；
- 我們提升現有遊戲及發佈新遊戲的能力；
- 我們吸引及留住用戶的能力；
- 我們維持及鞏固與遊戲開發商、發行渠道及付款渠道的關係的能力；
- 我們經營所在市場的整體經濟、政治及營商環境；
- 我們吸引及留住合資格僱員及關鍵人員的能力；
- 我們的資本開支計劃及未來資本需求；
- 我們業務未來發展的程度、性質及潛力；
- 競爭對手的行動及影響競爭對手的發展情況；及
- 「風險因素」、「行業概覽」、「監管概覽」、「業務」、「財務資料」及「未來計劃及[編纂]用途」各節有關風險、不確定因素、未來事件及營運、風險管理以及市場趨勢的若干陳述。

前瞻性陳述

於本文件內，我們所作出的任何前瞻性陳述僅就截至作出當日而言。可能不時出現某些因素或事件而可導致我們的實際結果與之不同，而且我們不可能預測全部各項。除受適用法律、規則及法規規定的規限外，我們不承擔更新任何前瞻性陳述的責任（不論是否基於新資料、未來事態發展或任何其他原因）。本節所載警示聲明及「風險因素」一節所論及的風險及不確定因素適用於本文件所載的所有前瞻性陳述。

風險因素

閣下決定對股份作出任何投資前，務請細閱並考慮下文所述的所有風險及不確定因素。我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到任何該等風險及不確定因素的重大不利影響。股份成交價可能會因任何該等風險及不確定因素而下跌。閣下可能因而損失部分或全部投資。

我們的業務及營運涉及若干風險及不確定因素，其中許多並非我們所能控制。該等風險可大致分類為：(1)與業務及行業有關的風險；(2)與海外市場及中國有關的風險；及(3)與[編纂]有關的風險。

與業務及行業有關的風險

我們絕大部分收入是由少數遊戲貢獻，我們必須繼續保持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。

過往，我們的絕大部分收入來自有限數目的遊戲。我們的五大網頁遊戲於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月分別貢獻我們收入的88.4%、54.1%、34.4%及30.6%。我們的五大手機遊戲於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月分別貢獻我們收入的6.6%、32.2%、50.2%及59.3%。我們預期該等遊戲於可見未來將繼續貢獻大部分收入。然而，我們不能向閣下保證該等遊戲將繼續吸引及留住足夠數目的用戶，因為倘用戶的興趣和喜好隨著時間而改變或倘彼等被較新的遊戲吸引，彼等可能會對該等遊戲失去興趣。我們必須通過定期更新和擴充以保持用戶的興趣，從而延長該等遊戲的生命週期，而這需要大量資源投資。倘我們的現有遊戲（尤其是最熱門遊戲）出現任何用戶人數下跌情況、任何未能及時或根本無法改善、更新或增強該等遊戲的情況、任何因網絡故障或其他原因引致持久或長時間的伺服器中斷，或任何其他特別涉及該等遊戲的不利事態發展，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

我們的增長亦取決於我們能否不斷發佈可吸引及留住大量用戶的新遊戲，而這則取決於我們能否：

- 預測及應對用戶興趣及喜好的變化；
- 預測或應對競爭格局的轉變；
- 吸引、留住及激勵有才幹的遊戲設計師、產品經理及工程師；
- 採購、維持及擴充可吸引用戶的遊戲；

風險因素

- 有效地向現有及潛在用戶推廣新遊戲及增強功能；
- 盡量減少新遊戲及擴充遊戲出現發佈延誤及成本超支情況；及
- 盡量減少故障時間及其他技術困難。

倘我們在上述任何方面遇到任何困難，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

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。

截至2017年6月30日，我們在全球有約47.8百萬名累計註冊用戶。我們必須留住現有用戶、吸引新用戶以實現業務的可持續增長，以及盡量提高遊戲的網絡效應及變現的潛力。此需要我們定期發佈新遊戲，並為現有遊戲推出更新，以保持用戶興趣。同時亦需要我們持續加強遊戲的社交連繫性，以鼓勵傳播式的社交營銷。為提供更好的遊戲和社交網絡體驗及加深我們對用戶的了解，我們需要技術投資，包括我們的雲端儲存及計算機基礎設施以及數據分析引擎，此為可供用以創造軟件包或平台的軟件開發工具。倘我們未能持續為用戶提供滿意的體驗，我們可能流失用戶。倘我們未能預測用戶喜好或行為或行業變化從而營銷及推廣新遊戲，或倘我們未能延長現有遊戲的生命週期，又或未能為用戶提供足夠的社交連繫性作為遊戲體驗的一部分，我們的用戶基礎可能不會按我們預期的速度增長或根本不會增長，甚至可能減少。

儘管我們有嚴格的遊戲挑選及開發程序，我們無法保證所發佈的新遊戲將能於短時間內或根本能否受到歡迎。我們亦不能保證我們的現有遊戲將能保持目前的受歡迎程度。即使我們致力提供多元化的遊戲組合及改善或提升我們的現有遊戲，用戶仍可能隨時間而對我們的遊戲失去興趣。倘我們的技術變得不可靠，用戶可能不會選擇我們的遊戲或服務。倘其他平台提供較佳的遊戲內服務或社交網絡機會，用戶可能選擇玩該等平台提供的遊戲。此外，我們提供的某些種類新遊戲，於首次向用戶介紹時需要一段建立期，而某些遊戲即使能受到歡迎，但較為慢熱。倘建立期與我們較舊遊戲無可避免的淘汰期重疊，可導致該期間的活躍及付費用戶總數以及總流水賬額及收入減少。倘遊戲未能取得預期的用戶接受程度，而我們未能引入更多遊戲以維持用戶基礎，舊遊戲的淘汰可導致我們的活躍及付費用戶總數長期或永久減少，此將對我們的經營業績造成重大不利影響。

我們的用戶基礎增長能加強我們遊戲的受歡迎程度。未能有效地擴大用戶基礎及吸引用戶投入，將對我們的業務、財務狀況、經營業績及增長前景造成重大不利影響。

風險因素

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。

我們與遊戲開發商緊密合作發行遊戲，並受惠於其於中國國內市場的強大品牌知名度及遊戲的成功。在我們的合作夥伴中，第七大道於往績期間是主要的遊戲開發商。第七大道是我們旗艦網頁作品（包括*Wartune*及*DDTank*）的原開發商。此外，為增加遊戲的吸引力，我們亦已獲得第七大道授出知識產權許可，並已透過加入*DDTank*的若干知識產權元素開發多個手機格式的休閒射擊遊戲。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們約86.7%、49.8%、30.3%及23.0%的收入來自第七大道開發的遊戲，包括我們的旗艦網頁作品*Wartune*及*DDTank*。

然而，我們無法向閣下保證，我們能與所有遊戲開發商夥伴（包括第七大道）維持穩定業務關係。我們未能妥善地本土化修改及經營該等開發商的遊戲及變現，或保障其知識產權，均可對我們與遊戲開發商夥伴的業務關係造成不利影響。

我們與遊戲開發商訂立的內容發行協議的年期一般介乎二至四年。我們的遊戲開發商夥伴可於協議屆滿前終止協議，或可拒絕重續協議。即使彼等願意重續協議，亦可能要求相比原協議對我們較為不利的商業條款（例如收入分攤比率）。彼等亦可能選擇與我們的競爭對手合作，使其得以提升遊戲組合並提高其與我們競爭的能力。由於我們於2014年第一季度開始發行自主研发的手機遊戲，我們無法向閣下保證此自主研发能力將不會影響我們與遊戲開發商夥伴的關係。我們與任何遊戲開發商夥伴的任何關係終止或轉差均可導致收入損失，並對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

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。

近年來，利用除個人電腦以外的設備（如智能手機、平板電腦、電視及機頂盒設備）連接互聯網的人數顯著增加，我們認為這趨勢將會繼續。為把握蓬勃發展的手機遊戲市場帶來的預期增長潛力而獲利，我們自2014年起已分配大量資源開發手機遊戲。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，手機遊戲收入分別佔我們收入約6.6%、41.2%、61.1%及66.9%。自2014年3月起，我們已開發及發佈多個手機格式的休閒射擊遊戲，並於多個地區市場取得不俗的成績。我們尋求繼續優先考慮採購及開發於智能手機及平

風險因素

版電腦上經營的遊戲。然而，我們於手機遊戲領域的經驗有限，因而難以預測我們能否成功開發吸引手機遊戲用戶的遊戲。我們面臨的不確定因素包括：

- 與移動設備相關的處理速度、功率、功能及記憶一般較遜色，令到在該等設備上的遊戲玩法不是較困難就是有所不同；
- 鑑於技術發展迅速，我們可能無法及時以具成本效益的方式或根本無法不斷物色、開發、經營及提升適合快速發展的移動設備和平台的遊戲；
- 我們可能無法預測用戶對移動設備和平台的興趣及喜好並有效作出回應，又或有效地向我們的現有用戶營銷手機遊戲及吸引新的用戶；
- 每家移動設備製造商或移動平台供應商可對其設備或平台的遊戲開發商設定獨特的技術要求或限制性條款和條件，而我們的遊戲未必能在該等設備和平台上兼容或運作，尤其是在緊隨該等設備和平台升級後；
- 我們在發佈或更新擬定於新移動設備或平台上運作的新版遊戲時，可能會遇到各種技術難題，我們需要投入大量資源用於創作、支持及維護我們的遊戲，以確保跟上移動設備和平台不斷發展的步伐，並容許我們的遊戲在不同設備和平台上經營；及
- 我們將需基於移動平台、地域和其他因素，進一步改善付款方式及系統的質量及增加有關選擇。

以上及其他不確定因素使得難以評估我們能否成功實施手機方面的策略及開發適用於移動設備和平台且在商業上可行的遊戲。若我們無法實施手機方面的策略或實施工作出現延誤，我們的業務及增長前景將受到重大不利影響。

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。

我們利用各種第三方遊戲發行渠道（包括Facebook等主要綜合社交網站及Apple Inc.的App Store和Google Play等主要網上應用程式市場）發行及推廣遊戲，以及收取來自遊戲內購買的所得款項。見「業務－遊戲發行」。於2014年、2015年及2016年以及截至2017年6月30日止六個月，我們分別約46.1%、35.9%、31.2%及32.7%的收入源自我們於該等期間的三大遊戲發行渠道Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play。

風險因素

然而，該等遊戲發行渠道在與遊戲發行商（如我們）交涉時有強大的議價能力。我們須遵守其於我們的遊戲推廣、發行、經營及付款方法方面的標準服務條款及條件。倘該等遊戲發行渠道終止或限制我們及其他遊戲開發商接入彼等的平台、未能有效宣傳我們的遊戲或以其他方式達成彼等的合約責任、與我們一名或多名競爭對手建立更有利的關係，或並無取得或保持相關政府執照以發行我們的遊戲，我們的業務可能會受到重大不利影響。此外，該等遊戲發行渠道有廣泛酌情權以更改其與我們及其他發行商有關的服務條款及其他政策，而該等變動可能對我們不利。舉例來說，於2010年，Facebook採納一項政策，要求於Facebook上的應用程式僅可接受其虛擬貨幣Facebook Credits作為用戶付款。由於這項政策，Facebook所分佔的網頁遊戲用戶付款比例較之前容許使用其他付款方法時為大。遊戲發行渠道的服務條款或政策的任何變動，均可大幅改變用戶對我們遊戲的體驗或於我們的遊戲內互動的方式，而這可能會損害我們的業務。

與遊戲發行渠道的糾紛（如與遊戲知識產權及收入分攤安排有關的糾紛）亦可能不時出現，我們無法向閣下保證，我們將能夠和平地解決或能否解決該等糾紛。倘我們與主要遊戲發行渠道的合作因任何原因終止，我們可能無法及時或根本無法找到替代，而我們遊戲的發行可能受到不利影響。若我們未能與足夠數目的流行平台維持穩定業務關係以發行我們的遊戲，則可能導致我們的遊戲下載（倘需要）及啟動次數下跌，這將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們受惠於遊戲發行渠道的廣泛認可品牌及龐大用戶基礎。倘任何該等渠道失去其市場地位或因其他原因不再受用戶歡迎，或有任何其他因素導致其用戶基礎停止增長或萎縮，又或任何該等渠道未能向我們履行其合約責任，我們將需物色替代平台渠道（即使有）以營銷、推廣及發行我們的遊戲，此舉將消耗大量資源並對我們的業務造成不利影響。

我們依賴用戶總數的一小部分產生絕大部分收入，且未必能有效地將用戶變現。

於往績期間，我們絕大部分收入來自網絡遊戲。鑑於我們的所有遊戲皆免費任玩，我們的收入主要來自遊戲內銷售虛擬物品。與行業慣例一致，我們相對較小部分於某段期間玩遊戲的用戶為付費用戶。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%。因此，我們的累計

風險因素

註冊用戶、每月活躍用戶及每月付費用戶數目不一定顯示我們的實際及潛在收入產生能力。我們的可持續收入增長因此在很大程度上取決於我們能否將活躍用戶轉為付費用戶，從而將用戶基礎有效地變現。

我們投資於用戶數據挖掘和分析，以便更了解用戶的遊戲內消費模式，讓我們創作由中國的遊戲開發商原始設計的遊戲的本土化和迎合不同文化的版本，以及設計尤其適合目標國家和地區用戶的虛擬物品，並適當地部署該等物品及定價。我們的用戶基於遊戲內虛擬物品的認定價值而願意付費購買該等物品，而此取決於該等物品可給予用戶的遊戲內得益。於遊戲內的消費由用戶自由決定，而用戶可能對價格敏感，因而限制我們將活躍用戶轉為付費用戶的能力。我們一方面創造足夠的遊戲內變現機會，以提升遊戲的盈利能力，但另一方面亦必須讓用戶即使不付費購買額外物品仍可投入其中，二者之間必須取得平衡。為刺激遊戲內消費，我們需要不斷推出營銷及推廣活動以提高用戶興趣。我們亦必須為用戶提供簡易、快捷及安全的付款解決方案，以促進遊戲內購買，令用戶不會因網上付款處理程序而失去購買意欲或感到不方便。倘我們未能有效地將用戶變現，我們的收入及利潤率可能會受到重大不利影響。

我們的業務依賴數據分析能力，若這方面受到任何影響均會對我們制定合適業務策略的能力造成重大不利影響。

我們的遊戲重新設計、本土化修改及發行受數據驅動，我們依賴數據分析能力以持續發行受歡迎的遊戲、提升用戶體驗，以及最終提高我們的遊戲變現能力。我們利用一系列主要表現指標（如每月活躍用戶、每月付費用戶及ARPPU）評估業務表現。掌握準確數據受限於多種限制。例如，我們可能需要從第三方分銷及發行平台或其他第三方收集若干數據，有關數據可應我們的要求獲得且我們無需就取得有關數據付款，然而，倘我們根本不能夠從該等第三方收集任何數據，我們驗證該等數據的能力有限。因此，我們使用的主要表現指標未必一直反映我們的實際表現，以及我們無法向閣下保證我們日後將能夠掌握準確的用戶資料。同樣地，我們可能錯誤評估主要表現指標，繼而作出錯誤的營運及策略決定。未能掌握準確數據或錯誤評估該項數據均可對我們制定合適業務策略的能力造成不利影響。

此外，我們的遊戲開發及發行團隊需要利用我們的數據分析引擎及時地收集及儲存所有用戶行為數據。然而，未能收集或保留若干數據可能導致缺乏數據分析所必要的數據，而於收集用戶行為數據方面的任何延誤均可令數據未能準確或公平地反映最新用戶行為，因而可導致分析並無意義，甚至對我們的遊戲重新設計及本土化修改程序造成誤導。此外，我們無法向閣下保證，我們的數據將不會因技術性錯誤、安全漏洞或黑客入侵事件而損毀或遺失。我們亦無法向閣下保證我們的數據分析方法將如預期般有效，並可持續掌握最新市場趨勢和用戶喜好。倘發生上述任何情況，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

風險因素

我們於往績期間的穩定增長不能作為未來增長的指標，我們的經營歷史有限，因而難以評估我們的增長前景及未來財務業績。

我們於2011年發佈首個網頁遊戲。儘管我們於往績期間的註冊和付費用戶人數及收入穩定增長，但我們賴以評估業務可行性及可持續性的歷史有限。我們於往績期間的增長率不應被視為我們未來表現的指標。相反，閣下考慮我們的未來前景時，應因應我們於以下各方面的能力所涉及的風險及不確定因素：

- 管理我們不斷拓展的業務，包括吸引和留住人才；
- 繼續提供新遊戲及增強現有遊戲，以吸引和留住用戶，並提高用戶活躍度及變現能力；
- 保持及擴大我們與遊戲發行渠道的合作，深化在現有市場的滲透及擴展到全球和中國的新市場；及
- 預測及適應不斷演變的用戶興趣和喜好、行業趨勢、市場狀況及競爭。

應對上述風險及不確定因素將需要重大的資本開支，以及分配寶貴的管理層及員工資源。倘我們未能成功應對任何該等風險及不確定因素，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

我們經營所在的行業快速發展，此令我們的業務及前景難以評估。

網絡遊戲（特別是我們產生絕大部分收入的網頁遊戲及手機遊戲）是一個快速發展的行業。網絡遊戲行業的增長以及我們遊戲的需求和市場接受程度存在很大的不確定性。我們的未來經營業績將取決於多個影響網絡遊戲行業的因素，當中許多因素非我們所能控制，包括：

- 全球持續增加採納及使用Facebook、Google Play及其他社交網絡；
- 用戶人口結構及用戶口味和喜好的變化；
- 其他形式的互動娛樂的可得性及流行程度；
- 個人電腦、寬頻互聯網和智能手機用戶的全球增長，以及任何此等增長的速度；及
- 整體經濟狀況，特別是對用戶的非必需消費產生不利影響的經濟狀況。

風險因素

我們能否預計及迎合現有和潛在用戶相對快速的口味和喜好變化，將對我們規劃遊戲開發、發行及推廣活動的能力產生重大影響。其他形式的娛樂可能會出現及變得流行並取代網絡遊戲。網絡遊戲整體（或特別是我們遊戲）的流行程度下降，將對我們的業務及前景造成損害。

我們面臨與第三方網上付款渠道有關的風險。

我們主要利用第三方付款渠道，包括綜合發行渠道、PayPal及Skrill，以及其他網上付款服務，方便遊戲內購買虛擬物品。倘用戶使用上述及其他第三方付款系統的能力定期或不定期出現中斷，可對我們收款造成不利影響，繼而影響收入。在透過該等渠道進行的所有網上付款交易中，在公共網絡上安全傳輸機密資料（包括用戶的信用卡號碼和重要個人資料）對維持用戶對我們及遊戲的信心極為重要。我們亦依賴該等付款傳輸的穩定性以確保能為用戶提供不受干擾的付款服務。我們對第三方網上付款渠道的保安措施並無控制權。倘任何該等第三方網上付款渠道因任何原因無法處理用戶付款或確保用戶付款安全性，我們的聲譽將受到損害，我們可能會流失付費用戶及打消潛在購買意欲，繼而將對我們的業務、財務狀況及前景造成重大不利影響。

由於我們透過有限數目的第三方付款渠道收取收入，倘其中一個或多個付款渠道縮窄或終止與我們的業務合作，或要求對我們較為不利的商業條款，則我們的付款渠道集中情況可能導致總流水賬額的收款出現短期中斷。倘一個或多個該等第三方付款渠道無法或不願意與我們分攤其收到的所得款項，有關集中情況亦令我們較易受收款風險影響。倘我們與任何該等付款渠道的關係轉差，或倘任何主要付款渠道的業務整體下跌或用戶不付款情況增加，我們的業務及經營業績可能受損。

此外，我們的付款渠道須遵守當地政府監管電子資金轉賬及虛擬貨幣的各種規則及規定，其可能改變或被重新詮釋，以致難以或無法遵守。倘我們的付款渠道未能遵守該等規則或規定，可被處以罰款及較高的交易費，甚至失去接受信用卡及借記卡付款、處理電子資金轉賬或促進來自我們用戶的其他類型網上付款的能力，繼而會對我們將用戶變現的能力造成重大不利影響。

風險因素

於更廣範圍娛樂行業內的競爭激烈，我們的現有及潛在用戶可能被競爭的娛樂形式吸引，如客戶端遊戲及電視遊戲、電視、電影及運動，以及互聯網上的其他娛樂選擇。

我們的用戶面對廣泛的娛樂選擇。其他娛樂形式（如客戶端遊戲及電視遊戲、電視、電影、音樂、電子書、運動及互聯網上的其他娛樂選擇）均有顯著較大且較成熟的市場，可能會被我們的用戶視為更具多樣性、更易負擔、更具互動性及娛樂性。該等其他娛樂形式爭奪我們用戶的可支配時間及收入。儘管我們投入大量時間、資源及資金開發利用更吸引人的娛樂體驗令用戶投入的技術（包括以先進視覺技術為基礎的內容），我們無法向閣下保證我們的未來娛樂產品將能與我們的現有遊戲種類兼容，融入我們的業務模式，或受我們的用戶歡迎。倘我們無法保持用戶對我們的娛樂產品相比其他形式的互動娛樂的足夠興趣，則我們的業務模式或不再可行。

我們可能會面臨日益激烈的競爭，而且網絡遊戲行業的進入門檻低，二者均可令我們的市場佔有率下跌及對我們的經營業績造成重大不利影響。

我們是一家全球網絡遊戲發行商。我們經營所在的行業競爭十分激烈，而其特點是經常推出新產品及服務、產品生命週期短、行業標準不斷演變、技術及產品改良獲迅速採用，以及用戶對價格敏感。我們基於多個因素與其他網絡遊戲發行商競爭，當中包括用戶基礎、遊戲組合、用戶體驗、品牌知名度及聲譽，以及與分銷和付款渠道的連繫及關係。

我們在主要目標市場與其他網絡遊戲發行商（如完美世界、昆侖萬維及智明星通）及領先的互聯網及技術公司（如騰訊及網易）競爭，彼等已利用本身的大量財政和技術資源及龐大用戶基礎，開發及發行網絡遊戲。此外，遊戲開發商（包括我們的業務夥伴）可建立其本身的發行能力、充分利用其本身在遊戲開發方面的經驗及市場地位，因而可於遊戲開發與發行之間締造頗大的協同效益。此外，我們更廣泛地與互聯網或移動平台上其他形式的互動娛樂供應商競爭，包括社交網絡服務及其他網上活動或內容，如視頻和音樂串流服務。部分該等現有及潛在競爭對手可能擁有重大資源以開發或收購遊戲，或許能夠於其遊戲中結合自身的強大品牌及資產、可能擁有較我們更多元化的收入來源，以及可能相對較不易受到用戶喜好轉變、規例或其他可能影響網絡遊戲行業的事態發展所影響。

風險因素

由於開發及經營網絡遊戲的進入門檻相對較低，我們預期新競爭對手將會進入市場，而現有競爭對手將分配更多資源以開發及營銷競爭遊戲及應用程式。倘有新進入者或倘現有競爭對手間的競爭加劇，我們可能需要向行業參與者（如遊戲開發商及發行渠道）提供更多激勵，此舉或會對我們的盈利能力造成不利影響。倘我們未能以具成本效益的方式競爭，我們的市場佔有率或會下跌，且經營業績或會受到重大不利影響。

我們收購及投資於互補業務、資產及技術的增長策略，可導致經營困難、令投資者權益攤薄及其他負面後果。

我們已成功收購，並擬選擇性地收購和投資於與我們現有業務互補的業務、資產及技術。展望未來，我們擬選擇性地收購、投資於中國境內外的合資格遊戲開發商或與該等遊戲開發商訂立策略性夥伴關係，以產生相當大的協同效益將生產與發行連接，從而提升我們以具成本效益的方式開發新遊戲及其他娛樂產品的能力。見「業務－業務策略－積極尋求策略聯盟及收購機遇」。收購及投資涉及不確定因素及風險，包括：

- 準確地識別及評估與我們現有業務互補的潛在業務收購目標；
- 潛在的持續財務責任及不能預見或隱藏的負債；
- 留住重要僱員並與我們收購的業務維持業務關係；
- 未能達成擬定目標、利益或增進收入；
- 整合所收購業務及管理更大規模業務方面的成本及困難；
- 未能整合所收購公司的會計、管理資料、人力資源及其他行政系統以允許進行有效管理和及時報告；
- 我們於收購前的盡職審查期間未能發現對我們所收購或投資的業務價值可能有重大不利影響的重要事實；
- 因完成及整合大規模收購所引致的重大會計費用及資本開支增加；及
- 分散資源及管理層的專注。

風險因素

若我們未能應對該等不確定因素及風險，可能會對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。此外，任何有關收購或投資可能需要大額資本投資，以致可供用作營運資金或資本開支的現金減少。再者，倘我們利用本身股本證券支付收購的款項，可能會攤薄股份的價值。我們的股東未必有機會就未來收購或投資進行審閱、投票或評估。倘我們以借貸為收購提供資金，該等債務工具或會包含可能限制我們分派股息的限制性契諾。

倘我們未能成功執行增長策略，包括發佈新種類、主題或操作格式的遊戲及投資於新技術，我們的未來經營業績及增長前景或會受到重大不利影響。

我們已擴大產品種類以吸引多元結構的用戶社群。我們必須繼續從遊戲開發商物色具高變現潛力的新種類或主題遊戲並取得許可。我們亦倚賴該等遊戲開發商提供技術支持，並開發更新和擴充包以保持用戶興趣及吸引新用戶。由於我們近期提升自主研發能力，我們可能並無足夠經驗開發新種類或主題的遊戲。我們可能要對此項工作投入大量資源和時間，而我們開發的新遊戲未必能夠如預期般吸引足夠的用戶興趣。

此外，我們亦在建立跨平台基建，容許用戶在遊戲的不同平台端版本中同步處理其賬戶、資料及其他個人化功能。跨平台遊戲需要於硬件設備、軟件開發技術及人力資源方面作出大量資本投資。

我們亦正作出並將持續作出投資，以開發或採購為先進視覺技術（包括虛擬實境及擴增實境）定制的娛樂內容，該技術利用模擬實境體驗讓用戶完全投入於遊戲、電影或其他娛樂形式中。由該等技術支持的互動娛樂可提高用戶投入程度、推廣我們的品牌知名度並創造更多的變現機會。然而，該等未來產品未必能有效地實現該等目標，而我們可能無法收回就開發及營銷該等產品或服務所產生的成本。因此，我們的未來經營業績及增長策略可能會受到重大不利影響。倘我們無法成功實施該等增長策略，我們的收入及盈利能力或許不會如預期般增長，以及我們的競爭力或會受到重大不利影響。

風險因素

隨著我們進軍新的地域市場，我們面臨額外的業務、政治、監管、營運、財務及經濟風險，任何該等風險均可增加我們的成本及阻礙有關增長。

持續擴展業務以吸引全球用戶是我們業務策略的關鍵元素。我們於往績期間專注於國際市場並已於其中取得穩定增長。我們在策略上專注於北美洲的英語市場（最大的英語網絡遊戲市場），並已逐漸擴展至具可觀增長潛力的非英語市場，如東南亞、南美洲及歐洲。截至2017年6月30日，我們提供不同語言版本的遊戲，按照我們記錄的IP地址計算，接觸到超過168個國家和地區的用戶。

我們國際市場擴展策略的一個重要組成部分是為該等市場的用戶本土化修改我們的遊戲。我們預計會繼續分配大量資源以取得當地資源及為遊戲種類增加更多語言版本。我們於數目日益增加的國際市場中擴展業務及吸引用戶的能力，乃需要在管理上多加關注及投放資源，並需面對在一個多種語言、文化、風俗、法律制度、另類爭議解決制度、監管制度及商業基建的環境下支持業務不斷增長的特定挑戰。我們在重點發展國際市場方面的擴展，可能令我們面對前所未有的風險，或增加我們目前面對的風險，包括與以下各項有關的風險：

- 識別適當的國際市場；
- 在外國聘用及留住具才能的管理層及僱員；
- 由於距離、語言及文化差異帶來的挑戰；
- 採購及定制吸引國際市場用戶口味及喜好的遊戲及其他產品種類；
- 來自於該等市場有重大市場佔有率及對用戶喜好有較佳了解的當地遊戲製造商的競爭；
- 保護及強制執行我們的知識產權；
- 未能將我們品牌、內容或技術的專營權擴展至新司法權區；
- 就虛擬物品實施符合當地法律及慣例並保障我們免受欺詐的替代付款方法；
- 信貸風險及更高級別的付款欺詐；

風險因素

- 貨幣匯率波動；
- 部分國家有利於當地企業的保護主義法律及商業慣例；
- 政治、經濟及社會不穩定；及
- 國際營商涉及的較高成本。

我們在海外經營的往績有限，並可能難以充分應對我們所面臨的挑戰及不確定因素。倘我們無法有效管理國際擴張所涉及的風險及成本，我們的增長率及前景可能會受到重大不利影響。

我們伺服器及網絡的任何故障或重大中斷可對我們的營運造成影響，並損害我們的業務。

我們的技術基建因多種因素（包括基建變化、人為或軟件錯誤及能力限制）而曾遇到及可能會在未來遇到網站中斷、運行中斷及其他表現問題。舉例而言，若干遊戲（包括*Hero Epoch*及*Epicx*）的運作於2013年因美國洛杉磯的伺服器故障而中斷數小時。我們的營運不斷增長，隨著我們發佈更多遊戲及進一步擴展用戶基礎，我們的伺服器及網絡能力將面對更大的壓力。此外，我們的網絡基建的若干主要方面倚賴第三方服務供應商，包括儲存和維護我們於美國洛杉磯及芝加哥租賃的實體伺服器，上述地區為易受天災（如地震及颶風）影響的地區，因此，我們的網絡基建可能容易受到破壞。此外，由於我們在多個市場經營遊戲，我們高度倚賴各個市場互聯網基建的表現及可靠性，該等基建由具備不同層面技術的國家或私人擁有的電訊營運商維護。該等服務的任何中斷或其他問題並非我們所能控制，我們或難以補救。此外，我們很大部分的遊戲流量由數據伺服器供應商Cogeco Peer 1託管，根據其標準總服務協議，其有權基於任何原因藉發出30日事先通知而終止其服務。倘我們與Cogeco Peer 1或任何其他第三方的安排被終止、無效或以不利於我們的方式修改，我們可能無法及時或以對我們有利的條款或根本無法物色其他服務或解決方案。倘用戶嘗試進入個別遊戲時該遊戲不可使用或遊戲的導航較預期為慢，用戶可能停止玩該遊戲或不再經常玩該遊戲，或根本不再玩該遊戲。我們的遊戲服務出現故障或重大中斷將令我們的聲譽及業務受損。

我們預期繼續對技術基建作出重大投資，以維護及改善用戶體驗及遊戲表現的各個方面。倘我們的災難恢復系統並不足夠，或我們並無有效地解決能力限制、按需要將系統升級

風險因素

及持續開發我們的技術和網絡架構，以應付持續增加的流量，我們的業務及經營業績將受損。我們並無投購保險承保與我們的系統有關的損失，而我們亦無購買業務中斷保險。

違反我們的遊戲政策（如透過未經授權第三方銷售和購買在我們遊戲中使用的虛擬物品，或試圖利用我們遊戲的漏洞的作弊手法及詐騙要約）或會妨礙用戶的遊戲體驗及我們的收入增長。

我們已制定針對未經授權及不當用戶行為的遊戲政策。根據該等政策，我們不容許用戶出售或轉讓虛擬物品及進行若干其他事情。於我們的遊戲內提供的虛擬物品在遊戲外並無貨幣價值。然而，我們有部分用戶或第三方透過未經授權的第三方銷售或購買我們的虛擬物品以換取真實貨幣或其他實物。據我們所知，該等未經授權的交易通常是透過第三方渠道或平台安排，而所提供的虛擬物品可能是通過未經授權途徑取得，例如透過作弊或以虛假的要約或虛擬物品或其他遊戲內利益詐騙用戶而取得。我們概無通過該等未經授權交易產生任何收入，亦不允許或以任何方式促進該等未經授權交易。我們已制定遊戲政策，對被發現直接或透過未經授權第三方從事虛擬物品交易的用戶賬戶實施制裁，包括暫停及永久終止賬戶。

儘管我們已採取措施並作出努力，但我們對該等未經授權交易並無實際控制權。於往績期間，我們錄得一宗未經授權的虛擬物品轉讓。任何該等未經授權的買賣可能會(1)導致來自授權交易的收入減少；(2)對我們向用戶收取的虛擬物品價格造成下調壓力；(3)導致我們為遏制未經授權交易而制定技術措施產生的成本增加；及(4)為應對用戶不滿而產生的客戶支持成本增加，因而阻礙我們的收入和溢利增長。此外，透過未經授權第三方渠道進行的交易可能涉及欺詐，而這非我們所能控制，我們可能會面臨用戶就彼等因第三方欺詐活動所蒙受的損失而向我們提出潛在索賠。該等索賠不論是否有充分理據均可能損害我們的聲譽、分散管理層的專注及導致要支付額外開支為該等索賠抗辯。

再者，非關聯第三方可能開發能夠讓用戶利用我們遊戲內的漏洞或取得對於其他公平進行遊戲的用戶而言不公平的優勢的作弊手法。該等手法損害公平進行遊戲的用戶的體驗，並可能破壞我們遊戲的虛擬經濟。此外，非關聯第三方可能試圖以有關虛擬物品或其他遊戲內利益的虛假要約欺詐用戶。我們已採取措施揭發並禁止該等手法及活動，惟倘我們未能有效或迅速採取措施，則我們的營運可能中斷、我們的聲譽或會受損，以及用戶可能退出我們的遊戲，繼而可能導致流失來自付費用戶的收入、增加開發技術措施成本以打擊該等手法及活動、與虛擬物品價值下跌有關的法律索賠，以及增加客戶服務成本以回應不滿的用戶。

風險因素

中國的互聯網基建及無線和固定電訊網絡的表現及可靠性將影響我們的營運及增長，包括我們日後容納新增用戶的能力。

由於我們的主要行政辦公室位於中國，我們依賴中國的無線及固定電訊網絡對用戶賬戶及遊戲數據執行中央管理、提供數據傳輸及通信，以及監察遊戲的整體營運狀況。中國的全國網絡乃透過中國政府控制的國際網關連接到互聯網，此乃國內用戶可連接互聯網的唯一渠道。該等國際網關未必能夠支持中國用戶互聯網流量持續增長的需求。我們無法向閣下保證中國信息基建的發展將足以支持我們的營運及增長，特別是當我們的遊戲可能隨著我們的業務增長而需容納數目大幅增加的用戶時。此外，倘任何基建受到干擾或故障，我們將不能及時或根本不能連接其他網絡和服務，此可對我們的業務、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們的網站、遊戲及第三方付款系統的安全措施漏洞以及意外洩漏保密資料，均可對我們的聲譽及業務造成重大不利影響。

隨著我們經營業務，我們處理、儲存及分析大量遊戲數據，包括用戶的個人資料、用戶名稱及密碼。我們依賴加密及認證技術以提供安全傳輸遊戲數據所需的安全性及認證。然而，我們的安全控制措施未必能防止遊戲數據的不當洩漏。任何人都可能繞過我們的安全措施及挪用專有資料，或導致我們的業務中斷。導致用戶個人資料（如手機號碼或其他個人可識別資料）外洩的安全漏洞可能令我們的聲譽受損。我們實際或被認為未能遵守有關用戶私隱的政府法規及其他法律責任，可能會損害我們的業務。我們或須耗費巨額資金及其他資源以防止該等安全漏洞或減輕因該等漏洞所引致的問題。我們亦可能因予人未能充分保護用戶私隱的印象而流失批准我們使用其個人資料的現有或潛在用戶。

此外，我們的業務營運可能因用戶對使用其智能手機玩遊戲的憂慮而受損。黑客可能修改我們的遊戲，以向我們的用戶就他們並無購買的虛擬物品收取費用。我們一般可於用戶開始玩遊戲後識別出已被黑客入侵的遊戲應用程式，並通知用戶有關情況及敦促他們卸載該遊戲程式。然而，有關用戶可能因其經驗而對在日後再次下載該遊戲或我們經營的其他遊戲感到猶豫。對用戶資料的安全和私隱的憂慮可能抑制整體無線業務，尤其是我們的手機遊

風險因素

戲。我們的安全措施未必能防止安全漏洞，倘惡意程式傳至用戶的智能手機，用戶玩手機遊戲的興趣可能減低。未能防止安全漏洞或應對濫用智能手機惡意程式或用戶對智能手機惡意程式的發展感到的憂慮，可對我們的業務、前景、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，在公眾網絡（包括我們的網站）上安全傳輸用戶保密資料，例如用戶的銀行卡號碼及到期日、個人資料及賬單地址，對維持用戶信心十分重要。我們對第三方支付平台夥伴的安全措施並無控制權，而他們目前的安全措施可能並不足夠，或可能不足以應付網上付款系統預期增加的用量。倘我們無法保護用戶保密資料安全，我們可能面臨訴訟及潛在責任，此可令我們的聲譽以及吸引或留住用戶的能力受損，並可對我們的業務造成重大不利影響。

我們實際或被認為未能遵守有關資料私隱的法律、法規及其他法律責任可能會損害我們的業務，而該等責任的不斷演變可阻止我們向用戶提供目前的遊戲或需要我們修改遊戲，因而損害我們的業務。

我們處理、儲存及使用個人資料及其他用戶資料，並容許用戶之間及與第三方分享其個人資料，包括在互聯網及移動平台上分享。因此，我們須遵守不同司法權區有關私隱以及在互聯網及移動平台上儲存、分享、使用、處理、披露及保護個人資料及其他用戶資料的法律，而有關範圍因不同的詮釋而轉變，並可能因不同國家而異或與其他規則構成衝突。舉例而言，中國法律及法規規定我們的中國附屬公司需要將用戶的個人資料保密，且不得未經用戶同意而向任何第三方披露該等資料。此外，對於何謂個人資料，歐盟傳統上較美國及若干其他司法權區採取較廣義的看法，並已根據資料私隱規例施加更大的責任。美國兒童網上私隱保護法亦管制對13歲以下兒童的個人資料的收集、使用及披露。儘管我們概無遊戲特別以13歲以下兒童為對象，惟倘該法適用於我們，未能遵守該法可能會增加我們的成本、使我們須面臨費用高昂且分散專注的政府調查，以及可導致巨額罰款。

資料私隱保護法律瞬息萬變，並很可能在可見將來繼續如是。美國政府（包括聯邦貿易委員會及商務部）持續檢討對加強監管收集個人資料及互聯網和移動設備用戶行為資料的需要，而歐盟亦建議對其現有資料保護法律框架作出改革。此外，於若干情況下，我們倚賴第三方遊戲發行渠道徵求、收集及向我們提供就符合該等不同種類規例而言屬必要的用戶資料。

風險因素

我們致力在合理範圍內遵守有關私隱及資料保護的所有適用法律、法規、政策、法律責任及若干行業行為守則。儘管我們的行政制度迅速發展，於我們的發展初期，我們在知識產權、資料私隱和安全，以及法律合規方面的做法可能不如目前般穩健，而於該期間可能產生我們無法預料的不確定索賠。我們未能或被認為未能符合我們的私隱政策、我們對用戶或其他第三方的私隱相關責任，或我們的私隱相關法律責任，或任何導致未經授權發佈或轉移個人識別資料或其他用戶資料的安全威脅，均可導致政府執法行動、消費者權益團體或其他人士對我們提出訴訟或作出公開聲明，並可能令我們的用戶對我們失去信任，此可對我們的業務產生重大不利影響。即使是監管機構、媒體或用戶對我們的私隱及資料保護或消費者權益保障的做法提出關注，均可能令我們面臨罰款或不利判決、我們聲譽受損，並對我們的財務狀況造成不利影響及令業務受損。此外，倘與我們合作的第三方（如用戶、供貨商或開發商）違反適用法律或我們的政策，有關違規事宜亦可令我們用戶的資料受到威脅，繼而對我們的業務造成重大不利影響。

此外，倘任何法律、法規、政策或法律責任以與我們目前的業務經營不一致的方式採納、詮釋或執行，而此需要改變我們的經營手法、我們的網站、遊戲、功能特點或私隱政策的設計，則我們的業務（包括我們在世界各地經營及擴展的能力）可能受到不利影響。特別是，我們業務的成功一直取決於我們盡責地使用用戶與我們分享的資料的能力，且我們預期將繼續如是。因此，我們的業務可能因有關使用或披露用戶選擇與我們分享的資料，或有關就使用和披露用戶資料取得用戶明示或默示同意的方式的適用法律、法規、政策或行業慣例的重大變動而受損。該等變動可能需要我們修改我們的遊戲及功能特點，且程度可能屬重大，並限制我們利用用戶自願與我們分享的資料開發新遊戲及功能特點的能力。

公司及政府機構可能限制連接至Facebook、我們的網站或一般限制連接至互聯網，這可導致我們的用戶基礎流失或增長減慢。

用戶須連接至互聯網（尤其是Facebook及我們的網站）以暢玩我們的遊戲。公司及政府機構可基於若干原因（如安全或保密問題或監管原因）封鎖連接至Facebook、我們的網站或一般封鎖連接至互聯網，或彼等可能採取政策禁止僱員連接至Facebook、我們的網站或其他社交平台。舉例而言，中國政府已在中國封鎖連接至Facebook。倘公司或政府實體封鎖或限制連接至Facebook或我們的網站，或另行採取政策限制用戶暢玩我們的遊戲，可對我們的業務造成不利影響，並可能導致我們的用戶基礎流失或增長減慢。

風險因素

未經批准在特定司法權區使用我們的服務可能會引起監管風險。

互聯網業務的無界限性質一般允許世界各地的用戶接入我們的遊戲，除非當地監管機構如此要求，否則我們不限制任何特定司法權區的接入。就於我們本身網站發行的遊戲而言，我們的標準用戶協議通常要求準用戶在接受服務前作出聲明，表示彼等根據當地法律不被禁止接受服務。到目前為止，我們不知悉任何監管制度，亦無收到當地監管機構或主要發行渠道的任何通知，要求我們在任何特定司法權區限制接入我們的遊戲或將遊戲下架。儘管我們認為單純基於我們的遊戲可於個別司法權區接入這個事實，不一定表示我們於該司法權區進行業務及須遵守當地法律和法規，但我們無法向閣下保證，當地監管機構將不會持有相反觀點。因此，倘任何特定司法權區的當地監管機關對我們的遊戲施加接入限制，任何當地用戶在未經批准下使用我們的服務可能會使我們面臨監管風險，包括罰款或禁令，此可能對我們的業務經營造成不利影響。

遊戲內未檢測到的編程錯誤或遊戲缺陷可損害我們的聲譽並對我們的經營業績產生重大不利影響。

我們的遊戲均須進行頻密的改善及更新，並可能含有僅在用戶進入更新應用程式後才顯露的錯誤、缺陷、瑕疵或損壞的數據（尤其是因我們在緊迫的時間限制下發佈新遊戲及向現有遊戲迅速發放新功能）。用戶不時知會我們編程錯誤影響其體驗，而我們一般會立刻解決該等瑕疵。然而，倘基於任何原因並無及時解決編程錯誤或瑕疵，或發生未檢測到的編程錯誤、遊戲缺陷及數據損壞，這可中斷我們的營運、因容許用戶取得不公平的優勢而對用戶的遊戲體驗產生不利影響、損害我們的聲譽、導致用戶停玩我們的遊戲、分散資源及延遲市場接受我們的遊戲，任何有關情況均可導致我們須承擔法律責任或損害我們的經營業績。

未能取得、重續或保留牌照、許可證或批文，或未能遵守適用法律法規，可能影響我們經營業務的能力。

經我們的法律顧問確認，我們一般毋須就於國際市場發行網絡遊戲持有任何特別牌照、許可證或批文，而於當地監管機構要求持有營業牌照的司法權區，我們已採納共同發行業務模式以授權合資格第三方發行及經營我們的遊戲。根據共同發行安排，我們主要負責提供遊戲內容及相關技術支持，而我們的共同發行商則主要負責於其授權發行區域進行營銷及發行遊戲。我們預先篩選我們的地區共同發行商，確保彼等擁有必要牌照於相關司法權區發行網絡遊戲。由於我們已採納一個業務模式授權第三方在中國發行及經營我們的自研手機遊戲，中國法律顧問告知我們目前毋須持有由中國監管機關發出的任何特別牌照、許可證或批

風險因素

文。然而，網絡遊戲行業（尤其是中國）的發牌規定不斷演變，我們可能會因為相關司法權區的政治或經濟政策變動而須遵守更嚴格的監管規定。我們無法向閣下保證，我們將能夠符合該等監管規定，因此我們日後可能無法保留、取得或重續相關牌照、許可證或批文。例如，國家發改委及商務部頒佈的外商投資產業指導目錄（「目錄」）列出中國的鼓勵類、限制類及禁止類外商投資行業，而目錄可能不時予以修訂及重新頒佈。根據現行有效的目錄，儘管我們的中國附屬公司的現有業務並不屬於任何限制類或禁止類外商投資行業，目錄的任何修訂可能限制我們未來於中國的業務營運。我們的業務營運可能因此受阻，並且可能對我們的經營業績及財務狀況構成重大不利影響。過往我們曾經有不遵守適用法律及規例的情況。見「業務－法律訴訟及合規－不合規事件」。我們可能因該等不合規事件而受到行政處罰或制裁，包括吊銷或撤銷營運所需的牌照、許可證或批文。

我們或須繳付相關監管部門施加的額外社會保險及住房公積金供款以及滯納金或罰款。

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，或於社會保險及住房公積金機關作出適時的登記。據我們的中國法律顧問告知，我們或須就該等不合規事宜繳付滯納金及罰款。截至最後可行日期，我們並無接獲地方部門有關我們現有或前度僱員就我們供款不足或未有登記提出任何索償的任何通知。其他詳情見「業務－法律程序及合規－不合規事件－社會保險計劃及住房公積金」。我們於往績期間已就社會保險及住房公積金供款的不足額作出足夠撥備。然而，我們的撥備並不預計及因此並不包括主管政府部門可能徵收的罰款（倘我們未有在指定時限內糾正不合規事宜）或滯納金。倘我們被勒令繳付罰款或滯納金，我們可能需要額外撥備以補足不足額，而這可對我們的經營業績及財務狀況造成不利影響。

我們未必能成功有效地推廣品牌或提高品牌知名度，而任何負面報導（不論其真實性）均可能損害本公司的品牌及我們發行的特定遊戲。

我們作為有趣刺激的網絡遊戲的發行商，名下「Game Hollywood」品牌的聲譽在全球（特別是北美洲）用戶中不斷增長。推廣「Game Hollywood」品牌並提高其知名度是我們增長

風險因素

策略的一個不可或缺部分。然而，我們未必能夠有效地推廣或發展品牌，若做不到，則我們的增長可能會受到不利影響。此外，有關我們的品牌、遊戲及服務、公司或管理層的負面報導或糾紛，可對我們的品牌及所提供的其他產品及服務的公眾形象造成重大不利影響。與我們有關的任何負面報導（不論其真實性）可損害本公司形象及我們發行的遊戲，繼而會減少我們經營遊戲的活躍用戶數目。若我們有效地推廣品牌的能力受到任何影響，以及品牌或產品的公眾形象受到任何明顯損害，可對我們的前景及經營業績造成重大不利影響。

未經許可使用我們的知識產權可能對我們的業務及聲譽造成不利影響。

我們認為，我們、遊戲開發商夥伴及知識產權供應商的專有域名、著作權、商標、商業秘密及其他知識產權，對我們的業務營運至關重要。過往我們依賴商標及著作權法律、商業秘密保護、披露限制，以及其他限制使用我們的知識產權的協議，以保護我們的知識產權。對於我們自主研發的遊戲，我們在中國就著作權保護註冊軟件，並採取多種措施保護我們的源代碼，包括保密協議及隔離源代碼。然而，我們可能無法保護與我們遊戲有關的知識產權。未能在任何國家或地區註冊商標或專利可能限制我們在該國家或地區根據相關商標或專利法律保護我們權利的能力，及我們在若干情況下甚至需要更換名稱或相關商標，這可能對我們的品牌及營銷工作造成不利影響。未能保護遊戲開發商夥伴及知識產權供應商所擁有的知識產權亦將為我們帶來嚴重後果，包括失去遊戲發行權知識產權許可及／或支付損害賠償。

為保護我們的技術及專業知識，我們依賴與我們的僱員、獲授權商、獨立承包商及其他顧問訂立的相關協議中的保密條文。該等協議或不能有效防止保密資料的洩漏及在未經許可披露保密資料的情況下未必能提供足夠的補救。此外，其他人可能自行發現商業秘密及專有資料，繼而限制我們對有關人士申張任何商業秘密權利的能力。在互聯網相關行業中知識產權保護的有效性、可強制執行性及範圍並不確定，且仍在演變。尤其是東南亞、中國及當地用戶可接觸到我們的遊戲的若干其他國家和地區的法律及執法程序對知識產權的保護程度並不如其他國家的法律及執法程序一樣。管制未經許可使用專有技術非常困難並耗費不菲。我們為防止盜用我們專有技術而採取的措施可能不足夠。儘管我們努力保護知識產權，其他遊戲開發商及營運商可能抄襲我們的構思及設計，及其他第三方可能侵犯我們的知識產權。此外，未來可能有必要提起訴訟，以執行我們的知識產權。未來訴訟可能導致巨額成本及分散我們的資源，並可能中斷我們的業務，以及對我們的財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

風險因素

第三方可能聲稱我們侵犯其專有權，這可導致我們招致巨額法律開支並阻止我們推廣產品及服務。

雖然我們並非我們取得授權的遊戲的開發商，但第三方可能聲稱我們作為遊戲發行商，本身亦須就任何第三方權利遭侵犯而與開發商共同承擔責任。我們一般倚賴我們的遊戲開發商夥伴作出聲明表示其遊戲並無侵犯第三方的知識產權，以及倘任何該等聲明不準確而我們因此而受損害（包括第三方索償所導致的損害賠償），其將作出彌償。舉例來說，根據我們與遊戲開發商的內容發行協議，倘遊戲侵犯任何第三方知識產權，開發商一般須就我們可能招致的任何損失向我們作出彌償。然而，我們獲授權的遊戲可能不時侵犯由第三方持有的有效專利、商標、版權或其他知識產權，而彌償可能不足以彌補我們的損失。我們重新設計的遊戲功能特點亦可能被指稱侵犯第三方權利。任何有關申索或訴訟（不論是否有理據）均可能費用高昂並分散管理層對日常業務的注意力。倘我們未能成功地對有關申索進行辯護或未能於有關訴訟獲得勝訴，我們可能須修改、重新設計或停止經營該等遊戲、支付款項作為損害賠償、訂立版稅或授權安排，或履行我們與部分用戶訂立的彌償責任。我們於該等情況下可能尋求的任何版稅或授權安排不一定按商業合理條款向我們提供，或根本無法向我們提供。此外，倘我們向第三方收購技術以加入於我們的產品中，我們面臨侵權訴訟的風險可能增加，因為我們必須倚賴該等第三方核實有關技術的來源及擁有權。此責任風險可導致我們的業務中斷，對我們的經營業績造成重大不利影響。

我們的部分僱員曾受僱於其他公司，包括我們目前及潛在競爭對手。我們亦有意招聘更多人員以擴大我們的開發團隊及技術支持團隊。倘若該等僱員於前受僱公司涉參與開發與我們相似的內容或技術，我們可能面臨有關該等僱員或我們已挪用其前僱主的專有資料或知識產權的索償。倘我們未能就針對我們的索償成功抗辯，我們或須承擔法律責任，這可能對我們的業務產生重大不利影響。

我們倚重主要人員以及吸引和留住人才的能力。

我們的成功一直並將繼續倚重高級管理團隊及其他主要僱員的持續努力。尤其是，我們倚賴主席兼首席執行官陸源峰先生的專門知識及經驗，彼聯同高級管理團隊的其他成員已制定我們的策略，並對我們迄今取得的成就帶來助益。若我們失去高級管理層成員或數名其

風險因素

他主要僱員，可能會削弱我們的營運能力並妨礙業務策略的執行。我們可能無法在合理時間內或以其他具有同等專門知識及經驗的人士取代該等人士，在該情況下，我們的業務或會受到嚴重干擾，而財務狀況亦會受損。

此外，我們的持續成功亦取決於我們能否吸引和留住合資格的行政、監督及管理人員，以管理現有業務及未來增長。合資格且具才幹的人員難求且需求甚殷，因此在招攬該等人員方面與其他遊戲發行或經營公司的競爭激烈。我們可能無法成功吸引、吸納或留住所需人員。此外，我們日後或須提供優厚的薪酬及其他福利以吸引和留住主要人員，因此我們無法向閣下保證我們將有資源全面滿足人員需求。至於我們日後可能尋求的任何收購，我們能否留住所選定的現有人員將對我們能否在該等擴張工作取得成功產生重大影響。我們未能吸引和留住合資格人員可對我們維持競爭地位及發展業務的能力產生負面影響。

缺乏保險可能使我們面臨巨額的成本及業務中斷。

中國保險業仍處於早期發展階段。尤其是，中國保險公司向遊戲發行商提供的商業保險產品有限。我們並無任何業務責任或中斷保險以保障我們在中國或海外的營運，而根據我們取得有關中國的遊戲發行商的公開資料，此舉與中國行業慣例一致。我們確定，該等風險的保險成本及按商業合理條款購買有關保險的難度，使我們購買有關保險並不切實可行。此外，我們並無任何保單涵蓋伺服器或其他技術基建損失、竊取及毀壞等風險。發生任何未投保的業務中斷、訴訟或自然災害或未投保設備或技術基建嚴重受損，可導致巨額成本並分散資源，並可對我們的財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們可能須就用戶所作出的不恰當的在線通訊或內容承擔責任。

我們的用戶能夠使用遊戲內的聊天功能進行高度個人化的對話。我們不能夠查證用戶身份或用戶在遊戲中所作任何資料或內容來源。因此，若干用戶可能參與非法、淫穢或煽動性對話，這可能在其他用戶之間產生負面影響。在嚴重情況下，根據暢玩遊戲所在位置的法律及法規，若干該等資料或內容可能被視作非法，及政府機關可能要求我們終止或限制已導致或可能導致有關事件的若干功能或服務。倘我們發現我們基於不恰當展示資料的性質或內容須遭受處罰或索償，我們可能在自行調查及抗辯中產生重大成本，這可能對我們的聲譽、營運及業務造成重大不利影響。

風險因素

我們的最終控股股東對本公司發揮重大影響力，而彼等的利益未必與我們其他股東的利益一致。

我們的最終控股股東對我們的業務（包括有關我們的管理、有關合併、擴充計劃、整合及出售我們的全部或絕大部分資產、選舉董事及其他重大公司行動的政策及決定的事宜）擁有重大影響力。緊隨[編纂]完成後並假設[編纂]未獲行使，我們的最終控股股東將持有[編纂]股股份，相當於本公司已發行股本[編纂]%。這所有權集中情況可能會阻礙、推遲或防止本公司控制權出現變動，這可能會剝奪其他股東於本公司出售時就彼等的股份收取溢價的機會，並可能會降低我們的股價。即使其他股東反對該等事項，該等事項亦有可能發生。此外，最終控股股東的利益可能有別於其他股東的利益。最終控股股東可能會對我們行使重大影響力，導致我們訂立的交易，採取或不採取的行動或作出的決定與我們其他股東的最佳利益相衝突。

我們在被美國、歐盟、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營運及銷售可導致我們受到不利影響。

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。該等制裁計劃不時由制裁機關檢討或修訂，以及新規定或限制可能生效，因而可能增加對我們業務的審查或導致我們一項或多項業務活動被視為已違反制裁，或可受制裁。倘我們因任何違反制裁事宜須支付罰款，或改變我們的業務以免違反制裁規則或法規，可能會對我們的經營業績造成不利影響。

於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們產生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及發行渠道及共同發行商夥伴於有關國家產生用戶收入⁽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%。

(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。

風險因素

除「業務」一節所披露者外，於往績期間及直至最後可行日期，本集團並無任何活動與受美國、歐盟、聯合國或澳洲制裁的任何國家、政府、實體或個人有關。就於往績期間我們對位於有關國家的客戶作出的銷售而言，我們不曾被通知亦無理由相信我們將遭受任何制裁。概無訂約方為於外資管理辦公室置存的特別指定國民及受封鎖人士名單或行業類別制裁識別名單，或其他受限制人士名單（包括由歐盟、聯合國或澳洲置存的該等名單）上特別識別的人士。在無任何相反資料的前提下，我們亦無合理原因認為訂約方的任何擁有人、控制人或董事為名列於該等名單上。再者，我們的銷售並不涉及目前受美國、歐盟、聯合國或澳洲特別制裁的行業或類別。因此，我們向位於有關國家的人士銷售或於有關國家內的其他活動將不會成為相關制裁法律及法規項下的受禁制活動。

我們無法預測美國的政策在聯邦、州或地方層面如何解讀或實施，或預測歐盟、聯合國、澳洲及其他適用司法權區對有關我們或我們在面臨國際制裁的國家的聯屬公司及與受制裁人士的任何目前或未來活動的任何政策如何解讀或實施。我們打算不承接任何會導致本集團、聯交所、[編纂]、[編纂]或我們的股東或投資者違反美國、歐盟、聯合國或澳洲的制裁法或成為有關制裁法的目標的未來業務。然而，我們不能向閣下保證，我們未來的業務在對該等司法權區實施制裁的情況下並無風險，或保證我們將使我們的業務符合美國當局或任何其他對我們的業務可能並無司法管轄權但仍主張在域外實施制裁的權利的政府當局的預期及規定。倘美國、歐盟、聯合國或澳洲的政府或任何其他政府實體釐定我們任何的活動構成違反其施加的制裁或為對本公司實施制裁提供依據，則我們的業務及聲譽可能受到不利影響。此外，由於許多制裁計劃正不斷變化，新規定或限制可能生效，從而可能增加對我們業務的審查或導致一個或以上的業務活動被視為違反制裁或可受制裁。

我們須承受與貿易及其他應收款項有關的信貨風險。

我們的貿易應收款項主要為與我們合作的第三方發行渠道、若干付款渠道及共同發行商的到期應付款項。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們有貿易應收款項分別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。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們已就主要來自若干發行渠道及共同發行商的應收款項（我們其後認為由於時效終止而不能收回）計提減值撥備分別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。我們的其他應收款項主要包括來自Paypal賬戶的應

風險因素

收款項。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們有來自Paypal賬戶的應收款項分別3.4百萬美元、7.5百萬美元、9.4百萬美元及10.4百萬美元。我們可隨時提取在我們Paypal賬戶中累積的資金。

儘管我們對未償還應收款項維持嚴格控制，倘與該等發行渠道及付款渠道的策略性關係終止或規模縮減，或倘該等發行渠道及付款渠道更改與我們的合作安排，或倘彼等在向我們還款方面遇到財務困難，我們的業務營運及財務狀況可能受到不利影響。

與海外市場及中國有關的風險

我們的業務受限於美國、歐盟、中國及其他相關司法權區適用於網絡遊戲經營的各種法律及法規，當中有許多為不穩定及仍在發展，並可令我們面臨索賠或以其他方式損害我們的業務。

我們須遵守美國、歐盟、中國及其他相關司法權區的多項法律，而該等法律不斷演進及發展。我們適用或可能適用的法律的範圍及詮釋經常存在不確定性，亦可能存在衝突。舉例來說，於美國，有關網上服務供應商就其用戶及其他第三方活動所須承擔的責任的法律目前正受到多宗索償的考驗，包括基於侵犯私隱及其他侵權行為、不公平競爭、侵犯版權及商標的訴訟，以及基於用戶所搜尋材料的性質及內容、所登載廣告或所提供內容的其他理論。此外，隨著我們的業務增長及發展，以及有玩我們遊戲的國家數目增多，我們將很可能需要遵守更多司法權區的法律法規。我們可能須遵守我們營運所在司法權區影響若干類型內容（如描述暴力的內容）的提供的多項法例及規例，其中很多含糊不清，仍處於不斷演變中，而其詮釋方法可能會有損我們的業務或導致我們承擔責任。此外，我們的若干遊戲（包括 *Stallion Race*）可能須遵守賭博相關規則及規例，而我們若不遵守，則可能會面臨民事及刑事處罰。我們難以預測現行法律將如何適用於我們的業務及我們可能需要遵守的新法律。

倘我們未能遵守該等法例或規例或倘我們須根據該等法例或規例承擔責任，我們可能直接受損，並可能被迫執行新措施藉以降低我們承擔此項責任的風險。這可能需要我們耗費大量資源或修改遊戲，這將會有損我們的業務、財務狀況及經營業績。此外，訴訟及立法建議產生的責任問題日益備受關注，這可能會有損我們的聲譽或以其他方式影響我們的業務發展。因這潛在責任而產生的任何成本均會有損我們的業務及經營業績。

風險因素

我們經營業務所在的司法權區可能採納或詮釋多項法律及法規並適用於我們，可能限制網絡及手機行業，包括用戶私隱、廣告、稅務、內容合適性、版權、分銷及反壟斷方面。此外，電子商貿及虛擬物品的增長和發展可能促使頒佈更嚴厲的消費者權益保障法律，此可能對如我們般透過互聯網及移動設備進行業務的公司添加額外負擔。舉例來說，歐盟表示有意與行業及消費者權益保障團體會面，以討論免費玩遊戲的若干方面。我們預期行業的審查及監管將增加，而我們將需投入法律及其他資源以應對有關監管。例如，有關監管貨幣、銀行業機構、無人認領財產及洗錢的現有或新法律的詮釋可能涵蓋虛擬物品，或有關監管賭博的法律的詮釋可能涵蓋我們的遊戲。我們設計及經營運動遊戲（包括 *Stallion Race*）時已考慮到賭博法律，並相信玩該等遊戲不會構成賭博。然而，我們的賽馬及其他競技遊戲於未來可能須遵守賭博相關法律及法規，並令我們面臨民事及刑事處罰。我們亦偶爾向用戶提供不同類型的比賽及推廣機會。我們須遵守多個司法權區有關經營及提供該等活動及遊戲的法律，而大部份該等法律仍在演變中，其詮釋可能對我們的業務造成損害。倘發生該等情況，我們可能需要向有關監管機構尋求許可證、授權或批准，而授出與否可能取決於我們是否符合若干資本及其他規定，且我們可能需面對額外監管及監察，例如向監管機構報告，上述各項均可令我們的經營成本大幅增加。我們經營業務所在的司法權區有關該等活動的現行法律或法規改變或施行新法律及法規，均可減少網絡遊戲服務的增長並令我們的業務受損。

不同司法權區稅法應用的改變可能令我們全球的實際稅率增加及令我們經營業務的方法改變。

我們的公司架構及公司間安排（包括我們開發及使用我們的知識產權的方式及公司間交易的定價轉移）的制定，旨在為我們提供全球稅務效率。不同司法權區（包括美國、歐盟及中國）對我們的國際業務活動的稅法應用受詮釋影響，並取決於我們以與公司架構及公司間安排一致的方式經營業務的能力。基於稅務監管環境複雜，我們於往績期間並無在美國、歐盟及中國及時作出足夠的稅務申報及／或付款。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。我們的稅務顧問表示，於2013年、2014年及2015年，我們已對中國企業所得稅、歐盟增值稅及美國州銷售稅悉數計提稅務撥備。我們的法律顧問確認，董事認為延遲繳稅及本集團內的轉

風險因素

移定價安排不會令我們面臨逃稅的刑事檢控。詳情見「業務－稅務及相關安排」。然而，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，我們經營業務所在的司法權區的稅務機關可能對我們公司間安排的方法提出質疑，或確定我們經營業務的方式與我們向司法權區報告收入的方式不一致，此可能增加我們的整體實際稅率或使我們遭受行政處罰。倘出現上述任何情況，我們的財務狀況及經營業績將受到重大不利影響。

中國經濟、政治及社會狀況可影響我們的業務、財務狀況及經營業績。

作為我們業務策略的一部分，我們現正透過投入大量資源，瞄準中國的手機遊戲市場。因此，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景在很大程度上受中國經濟、政治及社會狀況影響。中國經濟在多方面有別於發達國家的經濟，包括政府參與程度、資本投資管制及整體發展水平。雖然中國政府自1970年代後期起實施措施，注重運用市場力量推動經濟改革、減少國家擁有生產資產，並且於商務企業建立更佳的企業管治制度，但中國大部分生產資產仍然由中國政府擁有。此外，中國政府繼續透過實施行業政策，在規範行業發展方面擔當重要角色。中國政府亦通過調配資源、管制支付外幣計值債務、制定貨幣政策及對個別行業或公司提供優惠待遇，對中國的經濟增長行使重大的控制權。我們無法預測中國經濟、政治及社會狀況的未來轉變以及新政府政策將會對我們的業務及未來前景造成的影響。中國政府的任何行動及所採納政策或中國經濟（尤其是手機應用程式行業）的任何長期放緩，可在多方面對我們的業務、經營業績及財務狀況產生負面影響。舉例來說，我們的用戶可能減少對我們所提供產品的消費，而我們可能難以迅速擴展，或根本無法擴展用戶基礎以抵銷現有用戶減少消費的影響。

我們可能被視為企業所得稅法下的中國稅務居民，因此我們的全球收入可能須繳付中國預扣稅及企業所得稅。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司，並間接持有一家於香港註冊成立的附屬公司的權益，從而直接或間接持有我們中國附屬公司的權益。根據中華人民共和國企業所得稅法（「企業所得稅法」，於2008年1月生效及於2017年2月24日修訂）及其實施細則，外商投資企業向其不被視為中國居民企業的海外企業投資者應付的股息，須按10.0%稅率繳付預扣稅，除非該海外投資者註冊成立地的司法權區與中國簽訂稅務條約，訂有不同預扣稅安

風險因素

排。根據中國與香港簽訂於2007年1月生效的安排，倘香港實體為「受益所有人」，而該實體直接擁有中國公司最少25.0%股本權益，則該中國公司向香港居民企業已付股息的股息預扣稅率減至5.0%。於2009年10月生效的國家稅務總局關於如何理解和認定稅收協定中「受益所有人」的通知，規定一家公司按條約不定義為「受益所有人」的若干條件，並進一步規定一名代理或「導管公司」(界定為於原居國登記的公司，其符合法律規定的公司形式，但不從事製造、分銷和管理等重大業務營運)將不被視為「受益所有人」。倘中國稅務機關認為我們的香港附屬公司為「導管公司」，我們可能無法享有5%優惠預扣稅率及我們中國附屬公司向我們香港附屬公司應付的股息將須按10.0%稅率繳納預扣稅。

企業所得稅法及企業所得稅實施細則亦規定，倘一家在中國境外註冊成立的企業在中國境內有其「實際管理機構」，該企業就稅務而言或被視為「中國居民企業」，須就其全球收入按25.0%的稅率繳納企業所得稅。「實際管理機構」是指對企業的業務、人員、賬目及財產擁有重大及全面管理及控制權的機構。於2009年4月，國家稅務總局頒佈一項通知(稱為第82號通知，其經由2014年1月頒佈的第9號通知部分修訂)，闡明受中國企業或中國企業集團控制的外國企業的「實際管理機構」的若干認定標準。根據第82號通知，倘下列各項均適用，則外國企業被視為中國居民企業：(1)負責日常營運的高級管理層及核心管理部門主要位於中國境內；(2)有關企業的財務和人力資源事宜的決策由位於中國的機構或人員作出或批准；(3)企業的主要資產、會計賬簿及記錄、公司印章、董事會和股東會議記錄位於或存置於中國；及(4)企業50.0%或以上具投票權的董事會成員或高級行政人員常居住於中國。除第82號通知外，國家稅務總局發佈一份公告(稱為第45號公告，於2011年9月生效以及於2015年6月1日及2016年10月1日修訂)，對第82號通知的實施提供更多指引，並澄清「境外註冊中資控股居民企業」的申報及備案責任。第45號公告對(其中包括)釐定居民身份及管理釐定後事項的程序作出規定。雖然第82號通知及第45號公告明確規定上述準則適用於在中國境外註冊並由中國企業或中國企業集團控制的企業，但第82號通知可能反映國家稅務總局有關一般釐定外國企業的稅務居所的標準。

風險因素

然而，對於並非由中國企業控制的海外企業（包括類似我們的公司），目前並無有關釐定「實際管理機構」的正式實施規則。因此，仍未確定稅務機關將如何處理我們這類情況。然而，倘中國機關其後釐定，或任何未來法規規定我們應被視為一家中國居民企業，我們將須就全球收入按25.0%的統一稅率繳納企業所得稅。此外，儘管企業所得稅法規定合資格中國居民企業之間支付的股息款項可獲豁免繳納企業所得稅，但由於企業所得稅法的歷史相對短淺，仍然不清楚該項豁免的詳盡資格規定，以及即使我們就稅務目的被視為中國居民企業，我們的中國附屬公司向我們派付的股息將是否符合該等資格規定。

中國稅務機關的適用中國稅務法律及規則的詮釋及應用仍存在重大不確定因素，中國稅務法律、規則及法規亦可能出現變動。倘適用稅務法律及規則以及相關稅務法律及規則的詮釋或應用有任何變動，閣下於我們股份的投資價值可能受重大影響。

現時並無法律或法規具體監管虛擬資產的產權，因此不能確定網絡遊戲經營商就虛擬資產可能承擔的責任（如有）。

於暢玩手機遊戲的過程中，會購入及累積一些虛擬資產，如特別設備、用戶體驗等級及用戶遊戲角色的其他特性。該等虛擬資產可能對用戶重要及具金錢價值，在部分情況更在用戶之間銷售以獲得實際金錢。實際上，用戶可能因為各種原因失去虛擬資產，通常是由於其他用戶未經授權使用另一用戶的遊戲賬戶，以及偶爾是由於網絡服務延遲、網絡癱瘓或黑客入侵活動造成數據流失所致。目前概無中國法律或法規具體監管虛擬資產的產權。因此，對於誰是虛擬資產的合法擁有者、虛擬資產的擁有權是否及如何受法律保障，以及手機遊戲開發商（如我們）是否須就損失虛擬資產而對用戶或其他利益相關方承擔責任（不論是合約、侵權或其他），均屬未知之數。就損失虛擬資產而言，我們可能被用戶起訴及被裁定須負責支付損害賠償，這或會對我們的聲譽及業務、財務狀況及經營業績產生負面影響。我們不曾捲入任何涉及虛擬資產的法律訴訟。然而，我們無法向閣下保證，日後該等法律訴訟不會針對我們提出。

根據中國法院就遊戲經營商對用戶損失虛擬資產的責任作出的若干判決，假若網絡遊戲經營商被判失責或須就侵犯用戶權利負責，法院一般要求遊戲經營商提供完善的保安系統，以保障用戶所擁有的該等虛擬資產，並要求部分遊戲經營商退回虛擬物品或對因此而產生的損失及損害負責。

風險因素

中國對互聯網傳播資料的監管及審查或會對我們的業務造成不利影響，而我們或會因在我們的應用程式展示、取得或連結的資料而面臨責任。

中國已頒佈有關規管互聯網接入及透過互聯網發佈新聞和其他內容，以及產品和服務的法律及法規。中國政府禁止透過互聯網發佈其認為違反中國法律的資料。工信部、文化部及其他主管政府機關已頒佈法規，規定倘遊戲包含被裁定（其中包括）宣揚淫穢、賭博或暴力、教唆犯罪、危害社會公德或中國文化傳統、或危害國家安全或洩露國家秘密的內容，則禁止透過互聯網發佈該等遊戲。倘我們提供的任何遊戲被視為違反任何該等內容限制，我們將不能取得必要的政府批准以繼續提供該等遊戲及／或可能受到處罰（包括沒收收入、罰款、暫停營業），這將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。我們亦可能因我們用戶的非法行動或我們所發佈被視為不適當的內容而面臨潛在責任。我們或須刪除違反中國法律的內容並報告我們懷疑可能違反中國法律的內容，這可能使我們的用戶基礎、玩遊戲的時間或在遊戲內購買虛擬物品減少。可能難以釐定或會導致我們面臨責任的內容類別，而倘我們被裁定須承擔責任，我們或會被阻止在中國提供我們的網絡遊戲或其他相關服務。

監管網絡遊戲玩耍時間及用戶年齡的中國法例或會對我們的業務及營運造成不利影響。

於2007年4月，數個政府機關（包括國家新聞出版廣電總局及文化部）聯合頒佈關於保護未成年人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知（「防沉迷通知」，附加於網絡遊戲防沉迷系統開發標準及網絡遊戲防沉迷系統實名認證方案）。根據防沉迷通知，監察網絡遊戲用戶的玩耍時間及最低年齡的防疲勞系統須設置於2007年7月16日以後的所有現有網絡遊戲，以及將在中國經營的所有網絡遊戲內。我們的共同發行商已在我們在中國提供的所有手機遊戲（包括我們自研的若干手機版*DDTank*系列）設有防疲勞系統。然而，我們無法向閣下保證，該防疲勞系統將被中國相關政府機關視為充分。未能遵照防沉迷通知下的規定可使我們面臨處罰，包括但不限於在中國暫停或限制我們將由共同發行商經營的遊戲、拒絕或暫停我們遊戲的審批或備檔申請。

風險因素

中國法律體系的不確定因素及變動可能對我們的業務產生重大不利影響。

我們的總部設於中國，而我們的中國附屬公司主要透過向我們於國際市場發行遊戲的海外公司提供諮詢及技術服務而產生收入。我們於中國的業務受中國法律及法規規管。中國法律體系以成文法為基礎。過往法院判例可作為參考引用，但先例價值有限。

於1979年，中國政府開始頒佈全面的法律及法規體系，尤其是規管一般經濟事宜及外商投資形式（包括外商獨資企業及合資企業）。該等法律、法規及法律規定（包括監管中國稅務事宜者）相對較新並經常修訂，其詮釋及執行很多時會引起不確定因素，可能令我們所獲得的法律保障的可靠性受到限制。此外，中國法律體系部分以政府政策及內部規則（部分並無適時刊發或根本沒有刊發）為依據，且可能具有追溯效力。因此，我們可能於違規後才知悉違反該等政策及規則。此外，中國行政及法院機關於詮釋及實行或強制執行法定規則及合約條款時具有重大酌情權，與其他較成熟法律體系相比，在中國行政及法院訴訟的結果以及我們所享有的法律保障程度可能較難預測。該等不確定因素可能影響我們對法律規定相關性的判斷，以及我們對於採取措施及行動以全面符合有關法律規定的決定，並可能影響我們執行合約或侵權權利的能力。該等不確定因素可能導致重大的經營開支及成本，而於中國的任何訴訟可能導致分散資源及管理層注意力，並因而對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。我們無法預測中國法律體系的未來發展。我們可能需要就經營取得額外許可證、授權及批准，而我們可能無法取得。我們未能取得有關許可證或授權可對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

中國監管互聯網行業及相關業務的法律及法規正處於發展階段，可能涉及重大不確定性。

中國政府廣泛監管互聯網行業，包括互聯網行業公司的外資所有權，以及牌照及許可證規定。該等互聯網相關法律及法規相對較新且正處於發展階段，故其詮釋及執行涉及重大不確定性。就中國的手機遊戲行業而言，中國中央政府的多個監管機關（例如國務院、工信部、中華人民共和國國家工商行政管理總局（「國家工商總局」）、文化部、國家新聞出版廣電總局及公安部）獲賦予權力頒佈及執行監管互聯網及手機遊戲行業不同方面的法規。不同

風險因素

政府機關所頒佈的法規目前並不一致及含糊不清。我們的共同發行商夥伴需要取得不同監管機關的適用許可證或批准，以提供手機遊戲服務。因此，可能難以釐定何種作為或不作為可被視作違反適用的法律及法規，而我們於訂立共同發行安排前必須篩選共同發行商的資格。

有關中國互聯網業務監管的風險及不確定性包括可能頒佈或宣佈監管互聯網活動（包括手機遊戲業務）的新法律、法規或政策。倘頒佈該等新法律、法規或政策，我們的業務或須取得其他牌照。倘我們的業務未能遵守該等生效的新法規，或倘我們未能取得該等新法律及法規規定的任何牌照，我們可能會受到處罰，而我們的業務經營可能會中斷。

中國互聯網行業的監管存在不確定性，包括不斷發展的發牌規定。此意味著我們部分公司的許可證、牌照或業務或會受到質疑，或我們未能取得或重續適用監管機構可能認為屬我們業務必需的許可證或牌照。倘我們未能維持或取得所需的許可證或牌照，我們或會受到多項處罰，包括罰款及終止經營或對經營施加限制。任何處罰均可能令我們的業務經營中斷，並可能對我們的經營業績造成重大不利影響。

與互聯網行業有關的現有或未來中國法律、法規及政策的詮釋及應用，已對中國互聯網業務（包括我們的業務）的現有及日後外商投資、營商及活動的合法性造成重大不確定因素。我們無法向閣下保證我們將能維持現有牌照或取得任何現有或新法律或法規所規定的任何新牌照。鑑於中國互聯網業務的監管存在不確定性及複雜，我們亦面臨被裁定違反現有或未來法律及法規的風險。假若有關互聯網相關活動的現行或未來法律、規則或法規的詮釋致使我們的擁有權架構及／或業務營運不合法或不合規，我們的業務可能嚴重受損，而我們可能會受到嚴重處罰。

人民幣及其他貨幣價值波動或會對閣下的投資產生重大不利影響。

隨著我們擴展中國業務，我們預期將產生更多以人民幣計值的開支，而[編纂][編纂]淨額及我們就股份派付的任何股息則將以港元計值。人民幣兌港元或美元的匯率波動可能會影響[編纂][編纂]以人民幣計算的相對購買力。匯率波動亦可能使我們產生匯兌虧損並影響我們中國附屬公司所派發任何股息的相對價值。此外，人民幣兌港元或美元升值或貶值可能會影響我們以港元或美元計算的財務業績，但不會導致我們的業務或經營業績發生任何根本變化。

風險因素

人民幣匯率的變動受政治和經濟狀況變化及中國外匯體制及政策等因素影響。自2005年7月起，人民幣取消與美元掛鈎；儘管中國人民銀行定期干預外匯市場以限制人民幣匯率的波動，但人民幣兌美元的價值在中長期仍可能會出現大幅升值或貶值。此外，中國機關日後或會放寬對人民幣匯率波動的限制，並減少對外匯市場的干預。

我們亦從中國以外的國家和地區的用戶產生大量收入，彼等通過第三方付款渠道以外幣進行遊戲內購買。因此，我們面對來自不同貨幣風險產生的外匯風險，主要與美元有關，亦包括歐元、越南盾及馬來西亞林吉特。

在中國，可用於降低匯率波動風險的對沖工具選擇非常有限。迄今為止，我們並無訂立任何對沖交易以降低外幣匯兌風險。儘管我們日後可能決定訂立對沖交易，惟可供使用的對沖及其效用可能有限，我們未必能充分對沖風險，甚至可能完全無法對沖風險。此外，我們的匯兌虧損可能被中國外匯管制法規（其限制我們將人民幣兌換為外幣的能力）擴大。

中國政府對外幣兌換的管制可能會限制我們的外匯交易，包括就我們股份作出的股息派付。

目前，人民幣不可自由兌換成任何外幣，外幣兌換及匯款須遵守中國外匯法規。概不保證在特定匯率下，我們將擁有足夠的外匯滿足外匯需求。根據中國現行外匯管制制度，我們進行的經常賬外匯交易（包括派付股息）毋須事先取得國家外匯管理局批准，但我們須提交有關交易的文件憑證並於中國境內持有經營外匯業務牌照的指定外匯銀行進行交易。然而，我們進行的資本賬外匯交易必須事先取得國家外匯管理局的批准。

根據現行外匯法規，於完成[編纂]後，在符合若干程序規定的情況下，我們可以外幣派付股息，而毋須事先取得國家外匯管理局批准。然而，我們無法向閣下保證有關以外幣派付股息的外匯政策日後仍會持續。此外，外匯不足或會制約我們獲取足夠外匯以向股東派付股息或滿足任何其他外匯要求的能力。倘我們未能就上述任何目的取得國家外匯管理局批准將人民幣兌換為任何外匯，則我們的資本開支計劃，乃至我們的業務、經營業績及財務狀況均可能受到重大不利影響。

風險因素

我們可能倚賴中國附屬公司的股息及其他分派為我們的現金及融資要求提供資金，我們附屬公司向我們付款的能力倘受任何限制，可能對我們經營業務的能力造成重大不利影響。

作為一家離岸控股公司，我們可能依賴中國附屬公司的股息支付我們部分的現金需求、向我們的股東作出股息付款和其他分派，以及償還我們可能產生的任何債務和支付經營開支。於中國組成的實體派付股息受到限制。特別是，中國法規允許我們的附屬公司僅從其根據中國會計準則及法規釐定的累計溢利（如有）派付股息。此外，我們的中國附屬公司每年必須將至少10.0%的年度除稅後溢利（根據中國會計準則釐定）撥入其法定公積金，直至該儲備的總金額達該實體的註冊資本的50.0%。該等儲備不得作為現金股息分派。

倘我們的中國附屬公司以自身的名義產生債項，規管該債項的工具可能會限制其向我們派付股息或作出其他分派的能力。若我們的附屬公司向我們分派股息或其他款項的能力受到任何限制，則可能會對我們增長、作出投資或收購、派付股息及以其他方式為業務提供資金及經營業務的能力造成重大不利影響。

關於境外控股公司向中國實體發放貸款及直接投資的中國法規可能會延誤或阻礙我們使用[編纂][編纂]以向我們的中國附屬公司發放貸款或提供額外注資。

我們以股東貸款或增加註冊資本轉撥至中國附屬公司的任何資金，均須取得中國有關政府機關的批准或於有關政府機關登記。根據關於外商投資企業的相關中國法規，境外控股公司向其中國全資附屬公司注資，須向商務部或其地方對應機構取得批准或提交備檔文件以及向國家工商行政管理局或其地方對應機構註冊，以向外資企業進行注資。此外，我們中國附屬公司取得的任何境外貸款須於國家外匯管理局或其地方分局登記，且中國附屬公司取得的貸款不得超過其由商務部或其地方分支機構核准或登記的註冊資本與投資總額之間的差額。我們未必能夠及時或根本無法就我們日後向中國附屬公司提供注資或境外貸款取得該等政府批准或完成有關登記。倘我們未能取得有關批准或完成辦理有關登記，我們使用[編纂][編纂]以為中國業務提供資金的能力可能會受到負面影響，繼而可能對我們為業務提供資金及擴張業務的能力造成不利影響。

風險因素

倘不符合中國居民成立離岸特殊目的公司方面的中國法規，則可能會導致我們的中國居民股東須承擔個人責任、限制我們收購中國公司或向我們中國附屬公司注資的能力、限制我們中國附屬公司向我們分派溢利的能力，或以其他方式對我們產生重大不利影響。

根據關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知（「第37號通知」，其由國家外匯管理局頒佈並於2014年7月4日生效），(1)中國居民在向海外特殊目的公司（由中國居民為進行投融資而直接成立或間接控制）注入資產或股本權益前，須向國家外匯管理局地方分局登記；及(2)在初步登記後，中國居民亦須向國家外匯管理局地方分局登記海外特殊目的公司的任何重大變動，其中包括海外特殊目的公司的中國居民股東、海外特殊目的公司的名稱及經營期限的變動，或中國居民出資的任何增減、股份轉讓或互換及合併或拆細。另外，根據國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知（「第13號通知」，其於2015年2月13日頒佈並於2015年6月1日生效），上述登記須根據第13號通知由合資格銀行直接審閱和處理，國家外匯管理局和其分局須經合資格銀行對外匯登記進行間接規管。

經我們中國法律顧問確認，陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生已各自於2014年12月15日向國家外匯管理局的北京分處完成初始外匯登記，以及駱思敏女士、蔡鋒先生及羅尉源先生已各自於2015年9月16日向北京銀行世紀城支行完成初始外匯登記。由於第37號通知及第13號通知為近期頒佈，該等通知將如何詮釋和執行，以及國家外匯管理局將如何或會否應用於我們，仍不明確。因此，我們未能預測該等通知將如何影響我們的業務營運或未來策略。例如，我們現時和未來的中國附屬公司進行外匯活動（如匯出股息及外匯計值的借款）的能力可能受限於我們中國居民實益持有人符合第37號通知及第13號通知。此外，由於我們對現時或未來、直接或間接股東或該等登記程序的結果的控制權有限，故我們無法向閣下保證，該等中國居民股東將按第37號通知及第13號通知的規定及時修訂或更新登記，或根本能否修訂或更新登記。若我們現時或未來中國居民股東未能遵守第37號通知及第13號通知，則可能導致該等股東被徵收罰款或被法律制裁、限制我們海外或跨境投資活動，限制我們中國附屬公司進行分派或派息的能力或影響我們的擁有權架構，這可對我們業務及前景產生不利影響。

風險因素

由於併購法規複雜，我們未必能有效或按有利條款完成業務合併交易。

於2006年8月8日，六個中國監管機關（包括商務部、國有資產監督管理委員會、國家稅務總局、國家工商總局、中國證監會及國家外匯管理局）聯合頒佈關於外國投資者併購境內企業的規定（「併購規定」），其於2006年9月8日生效並於2009年6月修訂。中國公司可否參與海外投資者收購資產或股權的交易，其審批過程受併購規定規管。併購規定要求中國訂約方須向政府機構提出一系列申請和補充申請，視乎交易結構而定。在若干情況下，申請程序可能要求呈交有關交易的經濟數據，包括目標業務的估值及收購方的評估，旨在容許政府評估交易。因此，由於併購規定，我們從事業務合併交易的能力已變得更加複雜、費時和昂貴，我們可能無法磋商可令股東接受或在交易中足以保障其利益的交易。

併購規定容許中國政府機構評估業務合併交易的經濟條款。業務合併交易的訂約方可能須向商務部及其他相關政府機構呈交估值報告、評估報告及收購協議，以上均構成供審批的申請文件一部分，視乎交易結構而定。併購規定亦禁止交易收購價明顯低於該中國業務或資產的估值，並於若干交易結構規定代價必須在指定時間內支付，一般不多於一年。此外，併購規定亦限制我們商議各種收購條款的能力，包括初始代價、或然代價、暫扣條文、彌償條文及有關資產和負債的假設和分配的條文。涉及信託、代理人及類似實體的交易結構會被禁止。因此，該法規可能妨礙我們按滿足投資者及保障股東經濟利益的法律及／或財務條款磋商及完成業務合併交易的能力。

我們面對非中國控股公司間接轉讓中國居民企業股權的不確定性。

國家稅務總局於2009年12月15日頒佈針對非居民公司轉讓股份的通知，一般稱為第698號通知。第698號通知於2008年1月1日追溯生效，可能對使用離岸控股公司投資於中國的多家公司產生重大影響。第698號通知的作用為對外國公司間接出售中國公司的所得收益徵稅。倘外國投資者透過出售離岸控股公司的股份以間接轉讓中國居民企業的股權，而該控股公司位於實際稅率低於12.5%或毋須對其居民的外國收入徵稅的國家或司法權區，則外國投資者必須向負責該中國居民企業的稅務機關報告此間接轉讓。按照「實質重於形式」原則，

風險因素

倘境外控股公司缺乏合理商業目的，且為規避繳納中國稅項而建立，則中國稅務機關可能會否定境外控股公司的存在。因此，源自有關間接轉讓的收益可能須按最高為10.0%的稅率繳納中國預扣稅。

國家稅務總局其後頒佈公告澄清有關第698號通知的問題，包括於2015年2月3日生效的關於非居民企業間接轉讓財產企業所得稅若干問題的公告（「國家稅務總局第7號通告」）。國家稅務總局第7號通告廢除了原本載於第698號通知的強制性申報責任。根據國家稅務總局第7號通告，倘非居民企業轉讓其於境外控股公司的股份，而該控股公司缺乏合理商業目的而透過一項安排直接或間接擁有中國應課稅財產（包括中國公司股份），則有關轉讓將被視為間接轉讓相關中國應課稅財產。據此，承讓人須被視為預扣代理，並有責任預扣企業所得稅及將稅款匯予主管中國稅務機關。於釐定是否存在「合理商業目的」時可能考慮的因素包括所轉讓股份的經濟本質、境外控股公司所持資產的經濟本質、離岸司法權區交易的可課稅性，以及離岸架構的經濟本質和持續期限等。國家稅務總局第7號通告亦載有「合理商業目的」測試的安全港。

目前有關應用第698號通知及相關國家稅務總局通知的指引及實踐經驗有限。例如，儘管「間接轉讓」一詞未有定義，但據了解，相關中國稅務機關有司法管轄權可要求取得於中國並無直接聯繫的眾多海外實體的資料。再者，相關機關尚未頒佈任何正式條文或正式宣佈或表明如何計算海外稅務司法權區的實際稅率。因此，由於我們複雜的離岸重組，我們可能須承受根據第698號通知及相關國家稅務總局通知被徵稅的風險，而我們或須耗用寶貴資源以符合第698號通知及相關國家稅務總局通知的規定，又或須證實我們不應根據第698號通知及相關國家稅務總局通知被徵稅，而此等情況可能會對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，由於我們可能以收購作為我們增長策略之一，並且可能進行涉及複雜企業架構的收購，中國稅務機關可酌情調整資本收益或要求我們提交有關任何潛在收購的額外文件以供彼等審閱，這或會導致我們產生額外收購成本或延遲我們的收購時間表。

風險因素

若未能遵守有關僱員股權激勵計劃的中國法規，則可能導致參與者或我們面臨罰款及其他法律或行政制裁。

當本公司於[編纂]完成時成為境外[編纂]公司後，我們連同將獲授購股權的董事、行政人員及其他僱員可能須遵守國家外匯管理局於2012年2月頒佈的關於境內個人參與境外[編纂]公司股權激勵計劃外匯管理有關問題的通知，據此，除少數例外情況外，參與境外[編纂]公司任何股權激勵計劃的僱員、董事、監事及其他管理層成員如屬中國公民或於中國連續居住不少於一年的非中國公民，須透過國內的合資格代理（可為該境外[編纂]公司的中國附屬公司）向國家外匯管理局登記，並完成若干其他手續。如未能完成國家外匯管理局登記，可被處以罰款及其他法律制裁，亦可能限制彼等根據股權激勵計劃作出付款或就此收取股息或出售[編纂]的能力，或我們對中國附屬公司注入額外資金的能力及中國附屬公司向我們分派股息的能力。我們亦面對監管方面的不確定因素，可能限制我們根據中國法律及法規為董事及僱員採納其他股權激勵計劃的能力。

此外，國家稅務總局已頒佈若干有關僱員購股權的通知。根據該等通知，我們於中國工作的僱員若行使購股權，彼等將須繳納中國個人所得稅。我們的中國附屬公司有責任向相關稅務機關提交關於僱員購股權的文件存檔，並為該等僱員預扣個人所得稅。根據相關法律及法規，倘我們的僱員未有繳納或我們未有預扣所得稅，我們可能面臨相關稅務機關所施加的制裁。

閣下可能須就我們派付的股息或因轉讓我們的股份所變現的任何收益繳納中國所得稅。

根據企業所得稅法及其實施細則，受限於中國與閣下居住的司法權區之間訂明不同所得稅安排的任何適用稅收條約或類似安排，中國一般會對源自中國應向屬於非中國居民企業（其並無在中國成立機構或營業地點，或倘有成立機構或營業地點，但相關收入與該機構或營業地點並無實際關連）的投資者派付的股息按10.0%稅率徵收預扣稅。倘該等投資者轉讓股份所變現的任何收益被視為中國境內來源產生的收入，則該等收益須繳納10.0%中國所得稅，除非條約或類似安排另有規定則當別論。根據中華人民共和國個人所得稅法及其實施細則，向並非中國居民的外國個人投資者派付的源自中國境內的股息一般須按20%的稅率繳納中國預扣稅，而該等投資者因轉讓股份所變現的源自中國的收益一般須繳納20%中國所得稅，在各情況下，均可享有適用稅收條約及中國法律所載的任何減免。

風險因素

我們的業務在多個司法權區營運。關於我們就股份派付的股息或轉讓股份所變現的收益是否將被視為中國境內來源產生的收入，並因此須繳納中國所得稅（倘我們被視為中國居民企業），目前並不明確。倘我們就稅務而言被視為中國居民企業，則我們向股東派付的任何股息或會被視為中國境內來源產生的收入，而我們或須就我們向屬於非中國公司股東的投資者派付的股息預扣10.0%的中國預扣稅，又或就我們向屬於非中國個人股東的投資者（包括我們的股份持有人）派付的股息預扣20.0%的預扣稅。此外，倘有關收入被視作來源自中國境內，我們的非中國股東或須就出售或以其他方式處置股份所變現的收益繳納中國稅項。若我們被視為中國居民企業，目前不清楚我們的非中國股東能否主張其納稅居地與中國之間所訂立的任何稅收條約的利益。倘就轉讓我們的股份所變現的收益或派付予我們的非居民投資者的股息徵收中國所得稅，則閣下於我們股份的投資價值可能受到重大不利影響。此外，其居住的司法權區與中國訂有稅收條約或安排的股東可能不合資格享有該等稅收條約或安排下的利益。

閣下可能難以送達法律程序文件以及執行對我們及我們的管理層的判決。

我們於開曼群島註冊成立。我們幾乎所有資產及董事的部分資產均於中國境內。因此，投資者未必能向我們或該等位於中國境內的人員送達法律程序文件。中國未締結條約或訂立安排承認及執行大部分其他司法權區法院的判決。2006年7月14日，中國最高法院與香港政府簽訂最高人民法院關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行當事人協議管轄的民商事案件判決的安排。根據該安排，如任何指定的中國人民法院或任何指定的香港法院在民商事案件中作出須支付款項的可強制執行最終判決，根據各方書面的法院選擇協議，有關方可向相關中國人民法院或香港法院申請確認及執行該判決。該安排於2008年8月1日生效，但於該安排下提出的任何訟訴的結果及可執行性仍然不確定。除此以外，中國並無與美國、英國、大部分其他西方國家或日本締結條約互認及執行法院判決，因此，可能難以甚至不可能在中國執行任何該等司法權區的法院裁決。

風險因素

中國的通脹可能對我們的盈利能力及增長造成負面影響。

過去中國經濟增長均伴隨著高通脹時期，且中國政府已不時實施各項政策控制通脹，包括施行各項用於限制可用信貸或調節增長的修正措施。未來高通脹可能導致中國政府再次對信貸及／或商品價格實施管制，或採取其他行動，其可能抑制中國經濟活動。中國政府尋求控制信貸及／或商品價格的任何行動均可能對我們的業務營運造成不利影響，因而對我們的盈利能力及增長造成負面影響。

若爆發任何大規模公眾健康問題而未受到控制，可能會對我們的業務營運產生負面影響。

若中國爆發任何大規模公眾健康問題，例如嚴重急性呼吸系統綜合症（又稱沙士）、禽流感、H1N1流感或中東呼吸綜合症，而且持久未受到控制，我們的員工或定期與我們有業務往來的人士皆有可能感染該等疾病，使我們須暫停或關閉若干部分的營運以防止疾病的傳播。此外，若爆發任何大規模公眾健康問題，我們無法向閣下保證世界衛生組織或中國政府不會建議（甚至施加）旅遊限制及／或受病毒影響區域的貨物進出流動限制。基於以上原因，任何大規模公眾健康問題的爆發均可嚴重干擾我們的業務及嚴重影響我們的盈利能力。

與[編纂]有關的風險

股份此前並無市場，股份的流通性及市價可能會於[編纂]後波動不定。

於[編纂]前，股份並無公開市場。向公眾披露的股份初步價格範圍是我們與[編纂]（代表[編纂]）磋商所得的結果，而[編纂]於[編纂]後可能與股份市價大相徑庭。我們已申請股份在[編纂]上市及買賣。我們無法向閣下保證[編纂]將能為股份發展一個活躍和高流通性的公開買賣市場。此外，股份的價格及成交量或會波動。我們收入、盈利及現金流量變動或與本公司有關的任何其他發展等因素，可能會影響股份成交量及成交價。

風險因素

由於股份定價與買賣之間存在數日間隔，股份持有人要承受股份價格有可能於股份開始買賣前期間下跌的風險。

股份[編纂]預期於[編纂]釐定。然而，股份於定價日期後的五個香港營業日前不會於聯交所開始買賣。因此，投資者於該期間內可能無法買賣股份。故此，若在出售至開始買賣期間出現不利的市場條件或其他不利發展，股份持有人須承受股份價格有可能於買賣開始前下跌的風險。

由於股份[編纂]高於每股股份有形賬面淨值，投資者應佔的有形賬面淨值會面臨即時攤薄。

股份[編纂]高於截至2017年6月30日每股股份有形賬面淨值。因此，根據截至2017年6月30日的每股[編纂]有形賬面淨值（假設[編纂]為[編纂]（即指示性[編纂]範圍的中位數），並假設[編纂]並未行使），[編纂]的股份買方的每股[編纂]有形賬面淨值[編纂]將會面臨即時攤薄，且現有股東股份的[編纂]經調整綜合每股有形資產淨值將有所增加。此外，倘[編纂]行使[編纂]或倘我們於未來透過股本發售以獲取額外資本，股份持有人的權益可能會面臨進一步攤薄。

我們在如何使用[編纂][編纂]淨額方面有重大酌情權，但閣下不一定同意我們使用該等[編纂]的方式。

我們的管理層可能以閣下未必認同的方式，或以不會帶來良好回報的方式運用[編纂][編纂]淨額。有關我們的[編纂]擬定用途詳情，見「未來計劃及[編纂]用途」。然而，我們的管理層將酌情決定[編纂]淨額的實際運用。閣下將資金委託予我們的管理層，閣下須依賴他們的判斷，我們將就特定用途使用這次[編纂]的[編纂]淨額。

未來任何於公開市場大量出售或預期大量出售股份，可對股份的現行市價及未來籌集資本的能力造成重大不利影響。

現有股東如於未來大量出售股份，或有可能作此等出售，則會不時對股份的市價產生負面影響。有關可能適用於未來出售股份的限制的更詳細討論，見「[編纂]—[編纂]安排及開支」。此等限制失效後，如於未來在公開市場大量出售股份或與我們股份有關的其他證

風險因素

券，或發行新股份或與我們股份有關的其他證券，或預期該等出售或發行可能發生，則股份的市價可能會下跌。這可能會對股份的市價和我們未來籌集股權資本的能力產生負面影響。

我們未必能就股份派付任何股息。

我們無法保證於[編纂]後何時和以何種形式就股份派付股息。股息宣派由董事會提議，並根據多項因素釐定及受多項因素限制，包括但不限於我們的業務及財務表現、資本及監管規定以及總體業務情況。即使財務報表顯示我們的營運獲利，我們也可能沒有足夠或任何溢利可供日後向股東分派股息。詳情見「財務資料－股息」。

倘證券或行業分析員不發佈有關我們業務的研究報告，或倘彼等轉而對我們的股份作出不利評價，則股份的市價及成交量可能會下跌。

行業或證券分析員發佈有關我們或我們的業務的研究報告或會影響我們股份的交易市場。倘報導我們的一名或多名分析員降低對我們股份的評級或發佈有關我們的負面意見，則不論該等資料是否準確，我們股份的市價均可能下跌。倘其中一名或多名分析員不再報導我們或未能定期發佈有關我們的報告，則我們可能會失去金融市場的曝光率，進而可能使我們股份的市價或成交量下跌。

本文件中取自政府官方刊物、市場數據供應商及其他獨立第三方來源有關多個國家和地區、其經濟狀況及中國遊戲海外發行行業的若干事實、預測及統計數字未必可靠。

本文件中有關多個國家和地區及網絡遊戲行業的若干事實、預測及其他統計數字均取自不同的政府官方刊物、市場數據供應商及其他獨立第三方來源，包括易觀報告，我們一般認為這些資料可靠。然而，我們不能為該等資料源的質量及可靠性作出保證。該等資料並未由我們、獨家保薦人、[編纂]及其各自的任何聯屬人或顧問編製及獨立核實，因此我們不會就該等可能與中國境內或境外編製的其他資料不一致的事實及數據的準確性作出聲明。

風險因素

然而，就本文件的披露而言，我們於轉載或摘錄政府官方刊物及其他市場數據供應商的報告以及其他獨立第三方來源時已採取合理審慎措施。由於收集方式可能有缺陷或無效，或公佈的數據與市場慣例之間可能有歧異，本文件的該等事實及統計數字可能並不準確或不能與其他經濟體的事實及統計數字作比較。此外，我們不能向閣下保證該等數據的表述或編製方式與其他司法權區的方式具同樣基準或同樣準確（視情況而定）。在所有情況下，投資者應自行衡量該等事實的分量及重要性。

閣下應細閱整份文件，不應依賴報章報道或其他媒體所載有關我們及[編纂]的任何資料。

我們謹此嚴正提醒閣下不應依賴報章報道或其他媒體所載有關我們及[編纂]的任何資料。於本文件刊發前，已有關於我們及[編纂]的報章及媒體報道。該等報章及媒體報導可能提述並非本文件所載的若干資料，包括若干經營及財務資料與預測、估值及其他資料。我們並無授權在報章或媒體披露任何該等資料，且概不就任何該等報章或媒體報道或任何該等資料或公佈的準確性或完整性承擔任何責任。我們概不就任何該等資料或公佈的合適性、準確性、完整性或可靠性作出任何聲明。倘任何該等資料與本文件所載資料不符或相悖，我們概不就此承擔任何責任，且閣下不應依賴該等資料。

豁免嚴格遵守上市規則

為籌備[編纂]，本公司已尋求在下列方面豁免嚴格遵守上市規則的相關條文。

有關管理層成員留駐香港的豁免

上市規則第8.12條規定申請於聯交所作[編纂]的申請人必須有足夠的管理層成員在香港。此通常指其最少有兩名執行董事必須通常居於香港。

本公司的總部及主要業務經營位於香港境外。我們全體執行董事的大部分時間均用於監督本公司在香港境外的主要業務經營，且彼等並非通常居於香港。我們認為我們的執行董事及管理層成員留駐香港境外以監督及管理我們的日常業務經營會更具效率及效益。

因此，我們已向聯交所申請豁免嚴格遵守上市規則第8.12條，而聯交所已向我們授出有關豁免，以及我們已為維持與聯交所定期及有效的溝通而作出以下安排：

- (a) 我們已根據上市規則第3.05條委任兩名授權代表，彼等將作為我們與聯交所溝通的主要渠道。兩名獲委任的授權代表為陸源峰先生及許燕珊女士，聯交所可隨時與彼等聯絡，且彼等可在合理通知的情況下與聯交所會面。彼等的聯繫方式（包括辦公室及手提電話號碼、傳真號碼、電郵地址及營業地址）已提供予聯交所。
- (b) 我們已遵照上市規則第3A.19條任用合規顧問大有融資有限公司為我們提供服務。除本公司的授權代表外，大有融資有限公司會作為本公司與聯交所之間的額外溝通渠道並可答覆聯交所查詢。
- (c) 我們各董事（包括執行董事）均已向授權代表及聯交所提供彼等各自的聯繫資料（包括辦公室電話號碼、傳真號碼、移動電話號碼及電郵地址）。於聯交所欲就任何事宜聯絡董事時，我們的授權代表有方法隨時迅速聯絡全體董事。我們各董事均持有或可申請有效旅行證件到訪香港，以應聯交所要求在合理期間內與聯交所會面。

豁免嚴格遵守上市規則

有關聯席公司秘書的豁免

根據上市規則第3.28及8.17條，本公司秘書必須為具備履行公司秘書職能所需學術或專業資格或相關經驗的人士。

我們已委任余精明先生為其中一名聯席公司秘書。余先生不具備上市規則第3.28條規定的資格，因此，彼並不符合上市規則第3.28及8.17條項下的所有規定。我們已委任許燕珊女士（具備第3.28條項下規定的資格）擔任另一名聯席公司秘書向余先生提供協助，初步自[編纂]起計為期三年，以全面遵守上市規則第3.28及8.17條項下所載的規定。

許女士將與余先生緊密合作，共同履行聯席公司秘書的職務及職責，並協助余先生取得上市規則第3.28條項下規定的相關經驗。此外，我們將確保余先生可獲得相關培訓及協助，以讓其熟悉上市規則及聯交所[編纂]公司的公司秘書須履行的職責。

我們已根據及就上市規則第3.28及8.17條向聯交所申請豁免，而聯交所已向我們授出有關豁免。有關豁免初步自[編纂]起計三年期間內有效。於該三年期間結束前，聯交所將重新評估余先生的經驗，以考慮其屆時是否已取得上市規則第3.28及8.17條所界定的相關經驗，並決定是否須要授出進一步的豁免。

有關持續關連交易的豁免

我們已訂立並預期繼續進行的若干交易，於[編纂]後將構成上市規則項下本公司的不獲豁免持續關連交易。因此，我們已就上市規則第十四A章項下我們與若干關連人士進行的若干持續關連交易向聯交所申請豁免，而聯交所已向我們授出有關豁免。有關此方面的進一步詳情，請參閱本文件「關連交易」一節。

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

董事及參與[編纂]的各方

董事

姓名	地址	國籍
----	----	----

執行董事

陸源峰先生	中國 廣州市 荔灣區 康王南路 300號3004室	中國
-------	---------------------------------------	----

黃國湛先生	中國 廣州市 海珠區 面房街2號 單元2，603室	中國
-------	---------------------------------------	----

黃德強先生	中國 廣州市 珠海區 革新路 富澤二街1號 1105室	中國
-------	--	----

非執行董事

孟書奇先生	中國 深圳市 寶安區 廣深路新安段 招商華僑城 曦城230-231棟231號	中國
-------	---	----

獨立非執行董事

邵在純先生	香港 新界西貢 清水灣 偉景別墅 翡翠里1號 第三座	奧地利
-------	---	-----

李毅文先生	中國 廣州市 天河區 珠江新城 旭日軒C2座3004室	加拿大
-------	---	-----

凌潔心女士	香港 九龍 紅磡黃埔花園 3期翠楊苑 7座11樓H室	加拿大
-------	--	-----

有關董事的進一步資料，見「董事及高級管理層」。

董事及參與[編纂]的各方

獨家保薦人及[編纂]

中信建投（國際）融資有限公司
香港
中環
康樂廣場8號
交易廣場2座18樓

[編纂]

董事及參與[編纂]的各方

本公司的法律顧問

有關香港及美國法律：

威爾遜•桑西尼•古奇•羅沙迪律師事務所
香港
中環
康樂廣場1號
怡和大廈15樓1509室

有關我們在香港的若干業務涉及的香港法律：

譚俊宜女士
香港
金鐘
金鐘道88號
太古廣場二座1501室

有關中國法律：

北京大成律師事務所
中國
北京市
朝陽區
東大橋路9號
僑福芳草地
D座7層

有關開曼群島及英屬處女群島法律：

Conyers Dill & Pearman
Cricket Square
Hutchins Drive
PO Box 2681
Grand Cayman KY1-1111
Cayman Islands

董事及參與[編纂]的各方

有關歐盟稅法：

Matheson
70 Sir John Rogerson's Quay
Dublin 2
Ireland

有關美國稅法：

Wilson Law Group LLC
34 E. Main Street
Somerville, NJ 08876
United States

有關越南法律：

Frasers Law Company
Unit 1501, 15th Floor
The Metropolitan
235 Dong Khoi Street
District 1
Ho Chi Minh City
Vietnam

有關國際制裁法律：

霍金路偉律師行
香港
金鐘道88號
太古廣場一座11樓

董事及參與[編纂]的各方

[編纂]的法律顧問

有關香港及美國法律：

美邁斯律師事務所
香港
干諾道中1號
友邦金融中心31樓

有關中國法律：

競天公誠律師事務所
中國
北京市
朝陽區
建國路77號
華貿中心3號寫字樓34層

核數師兼申報會計師

羅兵咸永道會計師事務所
香港
中環
太子大廈22樓

收款銀行

永隆銀行有限公司
香港
德輔道中45號
永隆銀行大廈

公司資料

註冊辦事處	Cricket Square, Hutchins Drive PO Box 2681 Grand Cayman KY1-1111 Cayman Islands
香港主要營業地點	香港 九龍 彌敦道784號 大生銀行大廈11樓
總部及中國主要營業地點	中國 廣州市 海珠區 曉港中馬路134號
聯席公司秘書	余精明先生 香港 九龍 白田邨 第9座242室 許燕珊女士(<i>HKICS, ICSA</i>) 香港 灣仔 皇后大道東28號 金鐘匯中心18樓
授權代表	陸源峰先生 中國 廣州市 荔灣區 康王南路 300號3004室 許燕珊女士(<i>HKICS, ICSA</i>) 香港 灣仔 皇后大道東28號 金鐘匯中心18樓
審核委員會	凌潔心女士 (主席) 邵在純先生 李毅文先生
薪酬委員會	李毅文先生 (主席) 邵在純先生 陸源峰先生

公司資料

提名委員會

陸源峰先生 (主席)
邵在純先生
李毅文先生

合規顧問

大有融資有限公司
根據證券及期貨條例從事第1類 (證券買賣) 及第6類
(就機構融資提供意見) 受規管活動的持牌法團
香港
夏慤道18號
海富中心
2座16樓1606室

[編纂]

主要往來銀行

香港上海滙豐銀行
香港
九龍旺角
彌敦道673號2樓

BBVA Compass Bank
Plaça de Tetuan, 26
08010, Barcelona
Spain

廣州銀行
淘金分行
中國
廣州市
越秀區
淘金路33-36號
帝景大廈1-2層

公司網站

www.gamehollywood.com (此網站所載資料並不構成
本文件的一部分)

監管概覽

中國法律法規

我們在中國的業務及營運受多個中國政府部門頒佈的法律法規監管。以下為我們於中國的現有業務及營運適用的主要法律法規。

與行業有關的法規

關於外商投資產業指導目錄的法規

為指導外商投資，國務院於2002年2月11日頒佈指導外商投資方向規定，並於2002年4月1日生效，據此，外商投資產業一般分為四個類別：鼓勵、允許、限制及禁止。鼓勵類、限制類及禁止類的項目列入外商投資產業指導目錄（「目錄」），而不列入目錄的項目屬於允許類。目錄由國家發改委及商務部共同頒佈，該目錄將不時由該兩個政府機構修訂及重新頒佈。根據於2015年3月10日頒佈並於2015年4月10日生效的目錄的現行有效版本以及於2017年6月26日頒佈並將於2017年7月28日生效的版本，本公司的中國附屬公司從事的行業並非任何限制外商投資產業或禁止外商投資產業。

關於軟件產品的法規

國產軟件產品經工信部省級主管部門登記並報工信部備案的，將獲授予軟件產品登記證書並有權享受2000年6月24日所頒佈的國務院關於印發鼓勵軟件產業和集成電路產業發展若干政策的通知（「產業政策」）及2011年1月28日所頒佈的國務院關於印發進一步鼓勵軟件產業和集成電路產業發展若干政策的通知（「進一步政策」）項下訂明的鼓勵政策。2015年2月24日，國務院取消軟件產品登記制度。

監管概覽

關於軟件企業的法規

於2000年10月16日，信息產業部（於2008年被工信部取代）、中國教育部、中國科學技術部、國家稅務總局聯合頒佈軟件企業認定標準及管理辦法（試行）（「軟件企業管理辦法」），其已於2016年6月2日廢止。2015年2月24日，國務院頒佈國務院關於取消和調整一批行政審批項目等事項的決定，取消了軟件企業的認定及年審。然而，根據工信部與國家稅務總局於2015年5月27日聯合頒佈的工業和信息化部、國家稅務總局關於2014年度軟件企業所得稅優惠政策有關事項的通知，產業政策下有關經認定軟件企業的企業所得稅優惠政策現時仍然有效。

關於互聯網信息服務的法規

於2000年9月25日，國務院頒佈互聯網信息服務管理辦法（「互聯網信息服務辦法」），並於2011年1月8日作出修訂。根據互聯網信息服務辦法，有意從事經營性互聯網信息服務（指通過互聯網向上網用戶有償提供信息或網頁製作等服務活動）的實體，須向有關省、自治區或直轄市電信管理機構或國務院信息產業主管部門申請互聯網信息服務增值電信業務經營許可證（「ICP許可證」）。

上述法規適用於從事為上網用戶有償提供信息或網站業務的實體，鑑於我們的中國附屬公司專注於在中國設計及開發手機遊戲，並無直接透過互聯網發行或經營任何遊戲，我們的中國附屬公司毋須根據上述法規取得ICP許可證。

關於互聯網出版的法規

於2002年6月27日，國家新聞出版廣電總局與工信部聯合頒佈互聯網出版管理暫行規定（「互聯網出版規定」），其於2002年8月1日生效。根據互聯網出版規定，互聯網信息服務提供者選擇、編輯及加工內容或作品，並將該內容或作品登載於互聯網供公眾閱讀、使用及下載的任何行為，均構成互聯網出版。

監管概覽

於2016年2月4日，國家新聞出版廣電總局與工信部聯合頒佈網絡出版服務管理規定（「網絡出版規定」），其於2016年3月10日生效並取代互聯網出版規定。根據網絡出版規定，「網絡出版服務」一詞是指通過信息網絡向公眾提供網絡出版物。「網絡出版物」一詞是指通過信息網絡向公眾提供的，具有編輯、製作或加工等出版特徵的數字化作品，包括遊戲。從事網絡出版服務的實體或個人必須依法經過國家新聞出版廣電總局批准，取得網絡出版服務許可證。

於2016年5月24日，國家新聞出版廣電總局頒佈關於移動遊戲出版服務管理的通知（「移動遊戲通知」），其於2016年7月1日生效。根據移動遊戲通知，移動遊戲出版服務是指將移動遊戲通過信息網絡向公眾提供下載及在線玩樂的出版及營運行為。遊戲出版服務單位負責遊戲內容審核、出版申報及遊戲出版物號申領工作。移動遊戲聯合運營單位在聯合運營移動遊戲時，須核驗該遊戲的審批手續是否完備，相關信息是否標明，不得聯合運營未經批准或者相關信息未標明的移動遊戲。

上述法規適用於從事網絡遊戲出版及／或經營活動的實體。由於我們專注在中國設計及開發手機遊戲而不發行或經營我們的任何遊戲，我們不受上述法規的法律義務及責任規限。

關於網絡移動遊戲的法規

於2010年6月3日，文化部頒佈網絡遊戲管理暫行辦法（「網絡遊戲管理辦法」），並於2010年8月1日生效。網絡遊戲管理辦法規管網絡遊戲（包括通過無線電訊網絡經營的移動遊戲）的研發及經營，以及虛擬貨幣的發行及交易服務。根據網絡遊戲管理辦法，所有網絡遊戲經營者、虛擬貨幣發行人及虛擬貨幣交易服務供應商（或稱網絡遊戲業務經營者）必須取得網絡文化經營許可證。於2015年7月2日，文化部頒佈關於落實「先照後證」改進文化市場行政審批工作的通知，並於2015年7月2日生效，其取消了網絡遊戲管理辦法第6條下有關從事網絡遊戲業務經營的任何實體須擁有不少於人民幣1,000萬元註冊資金的規定。

監管概覽

網絡遊戲管理辦法亦規定，文化部負責進口網絡遊戲審查及國產網絡遊戲備案。有關國產網絡遊戲，該等遊戲的備案必須於該等網絡遊戲的網上經營開始或該等網絡遊戲發生任何實質性變動後30日內向文化部進行。遊戲的備案編號必須於遊戲經營網站指定位置或遊戲內顯著位置顯示。

上述法規適用於從事網絡遊戲經營活動的實體。由於我們專注在中國設計及開發手機遊戲而不發行或經營我們的任何遊戲，我們不受上述法規的法律義務及責任規限。

關於知識產權的法規

著作權

中華人民共和國著作權法於1990年9月7日頒佈及於1991年6月1日生效，並於2001年10月27日及2010年2月26日修訂，旨在保護著作權並明確涵蓋計算機軟件著作權。中華人民共和國計算機軟件保護條例於2001年12月20日頒佈及於2002年1月1日生效，並於2013年1月30日修訂，旨在保護計算機軟件著作權持有人的權益及促進軟件產業和經濟信息化的發展。在中國，中國公民、法人或者其他組織所開發的軟件，無論是否申請或獲批准，將於開發後自動即時受保護。軟件著作權可以向指定機構辦理登記，且登記後軟件登記機構發放的登記證明文件會成為著作權所有權及其他登記事項的初步證明。於2002年2月20日，中國國家版權局發佈計算機軟件著作權登記辦法，概述軟件著作權登記、軟件著作權專有許可合同和轉讓合同登記的操作程序。根據上述法規，中國版權保護中心被指定為軟件登記機構。

商標

中華人民共和國商標法（「商標法」）於1982年8月23日頒佈及於1983年3月1日生效，並分別於1993年及2001年修訂，以及於2013年8月30日獲進一步修訂，旨在保護註冊商標。中華人民共和國商標法實施條例由國務院於2002年8月3日頒佈，於2014年4月29日經修訂及於2014年5月1日生效。此等目前生效的法律及法規提供中國商標法規的基本法律框架。註冊商

監管概覽

標包括商品商標、服務商標、集體商標及證明商標。國家工商總局商標局負責全國商標的註冊及管理。商標的註冊有效期為十年。於十年期屆滿前十二個月，商標註冊人應申請重續註冊；倘商標註冊人於上述期間並無重續註冊，可另獲授六個月的延長期。於註冊商標後，註冊人有權獨家使用商標。

根據目前生效的商標法，任何下列行為均可能被視為侵犯註冊商標的獨家使用權：

- 未經商標註冊人許可，於同一種商品上使用與其註冊商標相同的商標的；或
- 未經商標註冊人許可，於同一種商品上使用與商標註冊人的註冊商標近似的商標或於類似商品上使用與商標註冊人的註冊商標相同或近似的商標而可能容易導致混淆的。

域名

互聯網域名註冊及相關事項主要受作為中國域名登記處的中國互聯網絡信息中心（「中國互聯網絡信息中心」）頒佈並於2012年5月29日生效的域名註冊實施細則、工信部於2004年11月5日頒佈並於2004年12月20日生效的中國互聯網絡域名管理辦法以及中國互聯網絡信息中心所頒佈於2014年11月21日生效的域名爭議解決辦法規管。域名註冊事項由根據相關法規成立的域名服務機構辦理，且成功註冊後，申請人成為域名持有人。

關於外幣兌換的法規

根據國務院於1996年1月29日頒佈及於1997年1月14日及2008年8月5日修訂的中華人民共和國外匯管理條例，以及國家外匯管理局及其他中國監管機關頒佈的若干法規，支付經常賬戶項目（包括股息分派、利息支付、與貿易及服務有關的外匯交易）可於未獲國家外匯管理局的批准，但受程序規定（包括出示該等交易的相關證明文件）的規限下以人民幣兌換外幣作出。資本賬戶項目（包括直接股權投資、貸款及返程投資）將人民幣兌換成外幣及將外幣匯出中國前必須先獲得國家外匯管理局或其地方部門批准或向該等部門備案。

監管概覽

國家外匯管理局第59號通知

於2012年11月19日，國家外匯管理局頒佈關於進一步改進和調整直接投資外匯管理政策的通知（「第59號通知」），其於2012年12月17日生效並隨後於2015年5月4日修訂。第59號通知大幅修訂及簡化目前的外匯程序。根據第59號通知，開立多個特殊目的之外匯賬戶（如投資前開支賬戶、外匯資本金賬戶、資產變現賬戶、保證金賬戶）不再須經國家外匯管理局批准。此外，同一實體可於不同省份開立多個資本金賬戶，這在之前並不可行。外國投資者於中國的合法收入（如盈利、股權轉讓的所得款項、減資、清盤及提早調回投資）的再投資不再須經國家外匯管理局批准或核實；外商投資企業的減資、清盤、提早調回投資或股份轉讓而導致的外匯購買及匯款不再須經國家外匯管理局批准。

國家外匯管理局第37號通知

於2014年7月4日，國家外匯管理局頒佈關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知（「第37號通知」），其於2014年7月4日生效。根據第37號通知，(1)向中國居民直接設立或間接控制的境外特殊目的公司為進行投資或融資而注入資產或股權前，中國居民必須向國家外匯管理局地方分局登記；及(2)於初步登記後，中國居民亦需就有關境外特殊目的公司的任何主要變更向國家外匯管理局地方分局登記，包括（其中包括）境外特殊目的公司的中國居民股東、境外特殊目的公司的名稱、經營期限或中國居民的任何增資或減資的變更、股份轉讓或置換以及合併或拆細。此外，根據於2015年2月13日頒佈並於2015年6月1日生效的國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知（或第13號通知），上述登記將依照第13號通知由合資格銀行直接審核及處理，而國家外匯管理局及其分局將對經合資格銀行的外匯登記進行間接規管。

國家外匯管理局第19號通知

於2015年3月30日，國家外匯管理局頒佈國家外匯管理局關於改革外商投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知（「第19號通知」），其於2015年6月1日生效。

監管概覽

根據第19號通知，外商投資企業的外匯資本金須實行意願結匯，其指外資企業資本賬戶內已經由地方外匯管理局辦理貨幣出資的權利及權益確認（或經由銀行辦理貨幣出資入賬登記）的外匯資本金，可根據有關企業的實際經營需要在銀行辦理結匯。外商投資企業從意願結匯外匯資本金取得的人民幣資本金應於待外匯結匯付款的賬戶下管理。第19號通知亦准許以外匯結匯所得資本金作出的本地股權投資，惟相關企業進行相應程序。

關於股息分派的法規

根據於2013年12月28日修訂的中華人民共和國公司法、於1986年頒佈並於2000年10月31日及2016年10月1日修訂的中華人民共和國外資企業法以及於2001年4月12日及2014年3月1日修訂的外資企業法實施細則，中國的獨資外商企業僅可從按中國會計準則及法規釐定的累計除稅後溢利（如有）派付股息。此外，中國的獨資外商企業必須將每年彼等各自的累計溢利（如有）最少10%撥至若干儲備金，直至該等儲備達至企業註冊資本的50%。而該等儲備不可作現金股息分派。

於2006年8月21日，國家稅務總局頒佈內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排（「香港徵稅安排」），其於2006年8月21日生效。根據香港徵稅安排，倘接收人為股息的實益擁有人，以及倘實益擁有人為直接擁有支付股息公司最少25%股權的公司，則須按不超過5%的股息總額繳納稅款，或倘實益擁有人為直接擁有支付股息公司少於25%股權的公司，則須按10%的股息總額繳納稅款。

根據國家稅務總局於2009年2月20日頒佈的關於執行稅收協定股息條款有關問題的通知，按香港稅收協定的股息條文，當稅收協定對手方的稅收居民於向其支付股息的中國居民公司的資本直接擁有若干百分比或以上（一般為25%或10%），該稅收居民獲得的股息可能按稅收協定指定的稅率繳納稅款。倘該稅收居民需有權獲得該等稅收協定待遇，應符合以下所

監管概覽

有條件：(1)取得股息的稅收居民根據稅收協定規定須為公司；(2)在中國居民公司的擁有人權益及有表決權股份中，稅收居民直接擁有的比例均達至規定比例；及(3)該稅收居民直接擁有中國居民公司的資本，在取得股息前連續十二個月以內任何時候均達至稅收協定規定的比例。

關於稅項的法規

企業所得稅

全國人民代表大會於2007年3月16日頒佈、於2008年1月1日生效並於2017年2月24日修訂的中華人民共和國企業所得稅法（「企業所得稅法」），以及國務院於2007年12月6日頒佈並於2008年1月1日生效的中華人民共和國企業所得稅法實施條例（「企業所得稅法實施條例」）規定，適用於所有企業（不論居民企業或非居民企業）的企業所得稅稅率一般為25%（根據中國法律法規成立的個人獨資企業和合夥企業除外）。居民企業（包括但不限於根據中國法律法規成立的公司、機構、組織及其他實體）應當就彼等來源於中國境內及境外的所得繳納企業所得稅；非居民企業在中國境內設立機構、場所的（包括但不限於根據外國／境外地區法律成立的公司及其他實體），應當就其所設機構、場所取得的來源於中國境內的所得，或發生在中國境外但與其所設機構、場所所有實際聯繫的所得，繳納企業所得稅；非居民企業在中國境內未設立機構、場所的，應當就其來源於中國境內的所得繳納企業所得稅，稅率為10%。

根據國家稅務總局於2009年12月10日頒佈的國家稅務總局關於加強非居民企業股權轉讓所得企業所得稅管理的通知（「第698號通知」）及國家稅務總局於2015年2月3日頒佈的關於非居民企業間接轉讓財產企業所得稅若干問題的公告（「國家稅務總局第7號通知」），非居民企業通過實施不具有善意商業目的之安排，間接轉讓中國居民企業股權等財產，規避企業所得稅納稅義務的，應按照企業所得稅法第47條的規定，重新定性並確認為直接轉讓中國居民企業股權等財產。第698號通知的條文大致由國家稅務總局第7號通知（如第5條及第6條）取代。

間接轉讓中國應課稅財產指非居民企業透過轉讓直接或間接持有中國應課稅財產（不包括於中國境外註冊的中國居民企業，下稱「外國企業」）的外國企業股權及其他類似權益（下稱「股權」）（包括出現因重組非居民企業而改變外國企業股東的情況），產生等同或大致

監管概覽

等同中國應課稅財產直接轉讓的交易。非居民企業間接轉讓中國應課稅財產稱為股權轉讓人。國家稅務總局第7號通知亦規定，上述條文不適用於有關間接轉讓中國應課稅財產及符合以下任何情況的整體安排：(1)非居民企業在公開市場買賣同一家上市外國企業的股權並從間接轉讓中國應課稅財產取得所得款項；或(2)非居民企業根據豁免轉讓財產所得款項須在中國繳付企業所得稅的稅務條約或安排的適用條文，直接持有和轉讓中國應課稅財產。

增值稅

根據國務院於1993年12月13日頒佈並隨後分別於2008年11月10日及2016年2月6日修訂的中華人民共和國增值稅暫行條例，以及中華人民共和國財政部（「財政部」）於1993年12月25日頒佈及分別於2008年12月15日及2011年10月28日修訂的中華人民共和國增值稅暫行條例實施細則，於中國境內從事銷售貨物、提供加工服務、修理修配勞務或進口貨物的納稅人須繳付增值稅（「增值稅」）。

於2011年11月16日，財政部與國家稅務總局聯合頒佈營業稅改徵增值稅試點方案。自2012年1月1日開始，中國政府在若干省市逐步實施試點計劃，就若干類別的服務產生的收入徵收6%的增值稅以取代營業稅。

國家稅務總局於2014年8月27日頒佈並於2014年10月1日生效的營業稅改徵增值稅跨境應稅服務增值稅免稅管理辦法（試行）規定，倘境內企業提供技術轉讓、技術諮詢、軟件服務等跨境應稅服務，則上述跨境應稅服務免徵增值稅。

於2016年3月23日，中國財政部及國家稅務總局聯合頒佈關於全面推開營業稅改徵增值稅試點的通知（「第36號通知」），確認自2016年5月1日起營業稅將由增值稅全面取代。

監管概覽

僱傭法例

根據於1995年1月1日生效並於2009年8月27日修訂的中華人民共和國勞動法、於2008年1月1日生效並於2012年12月28日修訂的中華人民共和國勞動合同法，以及由國務院頒佈並於2008年9月18日生效的勞動合同法實施條例，(a)勞資雙方須簽訂書面勞動合同以建立勞資關係，(b)工資不可低於地方最低工資標準，(c)僱主必須就勞動安全及衛生設立系統、嚴格遵守國家標準並向僱員提供相關教育。中華人民共和國勞動法及中華人民共和國勞動合同法規定，集體合同乃通過工會（或倘無工會，則為工人代表）與管理層合作制訂，其訂明工作環境、工資等級及工作時數等事宜。法律亦准許所有類型企業的工人及僱主簽訂個別合同，其須依照集體合同擬訂。中華人民共和國勞動合同法提升國內工人的權利，包括准許非固定的勞動合同及遣散費。法例要求僱主向工人提供書面合同、限制臨時勞工並且令僱主更難遣散僱員。法例更要求有固定期限合同的僱員於固定期限合同續期兩次或僱員為僱主連續工作為期10年後有權獲得無限期合同。

根據全國人民代表大會常務委員會於2010年10月28日頒佈並於2011年7月1日實施的中華人民共和國社會保險法（「新社保法」）、國務院於1999年1月22日頒佈及實施的社會保險費徵繳暫行條例、前勞動部於1994年12月14日頒佈並於1995年1月1日實施的企業職工生育保險試行辦法、國務院於1999年4月3日頒佈及實施並於2002年3月24日修訂的住房公積金管理條例、國務院於2003年4月27日頒佈並於2004年1月1日實施以及於2010年12月20日修訂的工傷保險條例，以及關於養老保險、醫療保險及失業保險的省級及市級法規，僱主須為僱員支付養老保險金、基本醫療保險金、失業保險金、工傷保險金、生育保險金及住房金。僱主須向地方行政機關支付該等款項，任何僱主若未有作出供款，可被處以罰款及勒令於規定期限內補足供款。

監管概覽

國際制裁法的影響

我們主要透過全球的第三方發行渠道及共同發行商發行網絡遊戲，並可能透過有關國家的網站或業務夥伴產生銷售。有鑒於此，我們已委任國際制裁法律顧問以釐定我們於往績期間的銷售有否違反國際制裁法。

誠如我們的國際制裁法律顧問所告知，我們於往績期間在該等有關國家產生的銷售並不導致任何對本集團或任何人士或實體（包括本集團的投資者、股東、聯交所、[編纂]及[編纂]）適用的制裁。有關我們的銷售及制裁法的影響的詳情，見「業務－於面臨國際制裁的國家的過往業務活動」。

海外國家法律及法規

我們擁有廣大的全球用戶基礎，並受限於若干海外法律及法規。以下為適用於我們海外業務及經營的主要法律及法規。

國際協調

經濟合作與發展組織（「經合組織」）財政事務委員會（「財務委員會」）的附屬組織數碼經濟特別工作小組（「數碼經濟小組」）於2013年9月成立，旨在制定*BEPS*第1項行動：應對數碼經濟的稅收挑戰。該小組於2014年9月刊發了中期報告及於2015年10月刊發了最終報告。此外，經合組織充分明白，鑑於數碼行業的快速發展，於最終報告內作出的總結可能於未來演變，因此於最終報告的執行概要中表明，將因應設計具包容性的*BEPS*後期監察程序而進一步制定詳細授權，以及於2020年前應已編製另一份反映與數碼經濟相關的持續工作成果的報告。因此，全球並未達成結論。

雖然數碼經濟的稅收環境不斷演變及發展，*BEPS*第1項行動的最終報告於第6章：應對數碼經濟的*BEPS*作出了總結：「關於轉移定價的*BEPS*工作應對在數碼經濟中活躍的公司以及其他納稅人常見的*BEPS*問題。總括而言，轉移定價行動的整體目標是要使一個跨國公司集團的內部收入分配更直接地與產生該項收入的經濟活動地點相符（確保轉讓定價結果與價值創造相匹配（*OECD*，2015c））。此目標透過專注於關鍵的轉移定價問題而實踐，包括與全球價值鏈及交易溢利分攤方法相關的問題。」

監管概覽

鑑於上文所述，實施成為現階段的關鍵。誠如最終報告前言所述，「BEPS方案旨在通過本土法律及實務的變動，以及通過條約規定而實施，目前正在磋商一項多邊文據，預期於2016年敲定。經合組織及二十國集團成員國亦已同意持續合作，以確保BEPS建議貫徹一致及協調地實施。」

歐洲聯盟

消費者保障

視乎目標客戶群而定，廣泛的消費者保障規則可能適用於遊戲。在某些情況下，亦制定有關保障未成年人士的嚴格規則（例如對未成年人士購買或向未成年人士進行宣傳的限制）。另外亦需考慮有關於網上訂購過程中提供強制資料或定價限制的規則。此外，亦需要遵守部分歐盟成員國對遊戲內購買（包括購買「虛擬貨幣」）所作出的規定。

資料保護及私隱

使用任何可識別個人身份的資料（例如取得用戶聯絡資料、提供cookies或使用分析工具及目標或行為廣告）須遵守嚴格的資料保護規則。此外，有關資料私隱的新規定將須於歐盟一般資料保護規則（取代現有於歐盟資料保護指令下的資料保護框架）於2018年5月25日生效及在歐盟具有直接效力後實施。因此，涉及任何類型資料處理的機構需注意有關透明度、安全及資料管控員及處理員問責的規定。

歐盟增值稅立法框架

所有歐盟成員國的增值稅框架衍生自歐盟第2006/112/EC號指令（經修訂）（增值稅指令）。增值稅指令並非直接生效，因此已透過地方立法制訂成各歐盟成員國的國內法律。

歐盟成員國頒佈增值稅指令

增值稅指令已於各歐盟成員國以大致上統一的方式（惟若干地方變動適用）實施。特別是，鑑於刑事法並非屬歐盟的權限，未能遵守增值稅立法的任何處罰於各歐盟成員國將有所不同。就此，增值稅指令向各成員國提供酌情權，以「施加其認為就確保正確收取增值稅必要的責任」。尤其是，鑑於提供以電子方式供應的服務（於下文詳述）的地點為消費者所在地，嚴格來說，消費者所在的歐盟成員國可就任何適用利益及／或處罰應用當地增值稅規則。

監管概覽

以電子方式供應的服務的增值稅

提供線上內容（例如遊戲）就歐盟增值稅而言屬「以電子方式供應的服務」。由非歐盟服務供應商向位於歐盟的消費者供應以電子方式供應的服務的地點為消費者所在的歐盟成員國，而該供應商應繳納該歐盟成員國的增值稅。

於2015年1月1日前，有關增值稅須根據名為電子服務增值稅計劃（「電子服務增值稅計劃」）的特別計劃或電子服務計劃（即增值稅指令第358至369條所規定，於2015年1月1日前，有關以電子方式供應的服務及於各歐盟成員國實施的稅收計劃）繳納。根據電子服務增值稅計劃，供應商可參照消費者所在地，選擇在一個歐盟成員國登記及繳納於所有歐盟成員國應繳納的增值稅（而非在各相關歐盟成員國登記）。此計劃於2003年至2014年間運作。因此，Proficient City務須登記以便能於其賬目內計入自其首次向歐盟內消費者銷售之日起至2014年底應繳的過往增值稅。

美國

有關知識產權的規例

美國商標法由聯邦法及州法管轄。主要的聯邦法令為蘭哈姆法案(Lanham Act)，該法案監管商標、服務標記、集體標記、證明標記以及不公平競爭。於註冊商標後，商標擁有人有權就特定註冊商品及服務獨家使用商標。當商標擁有人申請註冊商標時，可根據商標用途或商標擬定用途申請。優先日期將以較早日期為準，不論該日期是首次使用日期或首次申請註冊商標日期。商標一經註冊，商標擁有人必須於註冊第五年及第六年期間透過提交使用證明維持商標，其後則在註冊後每十年提交證明。

侵權測試是基於消費者會否對商品及服務的來源、贊助或批准容易感到混淆。儘管測試於不同司法權區的聯邦及州法院稍有不同，一般而言，於決定兩項標記是否可能造成混淆時將考慮以下因素：(1)就外觀、聲音、隱含意義及商業印象而言，整體標記的相似度；(2)標記的商品或服務的關聯性；(3)貿易渠道的相似度；(4)消費者的成熟度；(5)使用於類似商品的相似標記的數目及性質；(6)有關方是否存在有效的同意協議。於商標擁有人指稱被告侵犯商標時，被告可提出多項抗辯，其中包括公平使用及模仿。商標權可因放棄、不正當發出批准或非商標化而失去。

監管概覽

有關資料保護及私隱的規例

於美國，並無單一的國法監管個人資料的收集及使用，但有數百條不同的聯邦及州法針對個別行業或問題，而企業應注意適用的聯邦及州法。然而，最具權威性的機關為聯邦貿易委員會（「聯邦貿易委員會」），該機關為透過防止欺詐及不公平的商業慣例保障消費者的政府機構。聯邦貿易委員會利用其權限追查未能實施合理資料安全措施、未能遵守其私隱政策及未經授權披露個人資料的公司。聯邦貿易委員會將個人資料界定為可合理地使用以聯絡或辨別個人的任何資料，包括設備標識符及IP地址。敏感個人資料的例子包括財務資料及可用以進行身份盜竊或欺詐的任何資料。此外，還有很多其他行業監管機構具有權限頒佈及執行私隱規例。有關規例的例子包括規定採取合理的技術、實質及組織措施以保護敏感個人資料的安全及安全漏洞通知規定。聯邦貿易委員會、政府或有關行業的監管機構對違反該等規定強制執行有關規例。

有關兒童私隱的規例

2000年兒童網上私隱保護法（「兒童網上私隱保護法」）適用於以下營運商：(1)針對13歲以下兒童或以其為對象的商業網站及網上服務營運商，而透過有關網站及服務，營運商收集、使用或披露13歲以下兒童的個人資料；及(2)透過有關網站及服務，營運商實際知悉其收集、使用或披露13歲以下兒童的個人資料。具有權限強制執行兒童網上私隱保護法的聯邦貿易委員會明確指出「網絡連接遊戲」被視為網上服務。

當中的規定包括，受限於兒童網上私隱保護法的營運商必須就收集13歲以下兒童的個人資料向家長提供有關網站或網上服務慣常做法的通知、取得家長就收集個人資料的同意、給予家長選擇其子女的個人資料是否向第三方披露的權利，並向家長提供刪除其子女個人資料的機會。此外，營運商不得以兒童披露較參與該活動合理必要為多的個人資料作為兒童參與遊戲的條件，且必須保持兒童個人資料的保密性、安全及完整性。

監管概覽

有關稅務的規例

「連結」(「Nexus」)是根據美國憲法正當程序及商業條款(Due Process and Commerce Clauses of the U.S. Constitution)制定的憲法標準。其為州稅收的基本概念，說明要確立一個州對個人、法團，或任何類型商業組織施加稅務責任的權利所需的最低限度連繫。一個州若向一家州外公司徵收間接稅(最常見者為銷售及使用稅)的稅收規定，必須在納稅人的活動與稅收州份之間有某程度的連結。就銷售稅而言，連結是基於企業在州內的存在或活動。其為按法人實體基準釐定，並界定為納稅人與該州之間有足夠連繫，以便要求登記及徵收該州的銷售稅。就於州際間銷售有形個人財產的賣方，若賣方的活動構成在該稅收司法權區內有重大的實質存在，即已在該州內建立連結。*Quill Corporation v. North Dakota, 112 S.Ct. 1904 (1992)*。根據判決，在*Quill*案件中，該等構成在州內有連結的活動例子可為下列任何一項：在該州擁有財產、存貨或僱員；由僱員、獨立承包商、代理或其他代表徵求業務；在該州提供服務；及以公司自有車輛運送有形個人財產進入該州。

代理連結

一般連結可以擴大至代理的行事。倘代理、經紀、合作夥伴或附屬公司的行事構成實質存在，則該州可釐定為連結，即使該公司本身並不設有營業地點。美國最高法院在*Scripto v. Carson*案件中確認，第三方代理的活動可以構成連結。*Scripto v. Carson, 362 U.S. 207 (1960)*。根據裁決，倘代理有實質存在，則該代理足以令該州認為當事人有實質存在(由於該代理代表當事人行事)。

點擊連結

若干州已採用代理連結的概念(如上文所述)，並應用於網上平台，又稱為「點擊連結」。務須注意，此等規則亦可應用於傳統實體代理，但此事宜的事實重點在於各州如何識別該等平台為互聯網代理。該等州一般於賣方通過受委託的獨立承包商(即平台)透過於互聯網網站或其他方式的連結，直接或間接轉介潛在客戶予賣方以進行銷售時，即建立可推翻的連結假定。在一般情況下，倘賣方於前四個季度期間由該等協議產生的州內客戶銷售所得累計總收款超過某個金額(通常是10,000美元)，該項假定即適用。一般而言，該等法規亦訂明，倘賣方證明該等州內人士於有關時期內並無代表賣方從事任何將符合美國憲法連結規定的徵求活動，則可推翻有關假定；然而，挑戰該等假定須受嚴格審查。已採納點擊連結的州包括(21個州)：阿肯色、加利福尼亞、康涅狄格、喬治亞、伊利諾伊、堪薩斯、路易斯安

監管概覽

那、緬因、密歇根、明尼蘇達、密蘇里、內華達、新澤西、紐約、北卡羅來納、俄亥俄、賓夕法尼亞、羅德島、田納西、佛蒙特和華盛頓。由於Proficient City在美國並無以任何方式擁有任何財產或僱員（甚至通過聯屬公司或其他方式亦無），故Proficient City與美國的唯一連繫是通過網上平台。然而，該等平台一般已足夠構成與州的連繫而將符合「點擊連結」規則的條件。任何設有點擊連結規則的州均須就連結目的予以考慮。

越南

網絡遊戲行業外國投資者的市場准入

根據越南於2006年10月27日就其加入世界貿易組織作出的服務承諾，從事電子遊戲業務的外國投資者以「跨境提供」形式的市場准入(CPC 964**)為「...沒有限制...」，越南仍可自由按酌情及個案基準採取或繼續採取措施限制外國投資者進入越南市場。根據越南法律，企業獲得在越南營運網絡電子遊戲服務的必要許可證的一個先決條件為該企業須根據有關從事網絡電子遊戲的越南法律建立。因此，從嚴格的法律角度看，越南並無承諾向外國投資者開放市場以從事或提供跨境網絡遊戲服務。相反，越南要求訂立包含指定內容的業務合作合約或外商獨資企業與合資格越南合作夥伴（外商出資不超過合營企業註冊資本的49%）合作，並須符合多個營商條件。業務合作合約或以合營企業方式作出的外商投資須予以登記以就其於相關發牌機關登記確立取得投資登記證。

網絡遊戲的分類

根據越南政府於2013年7月15日所發出的第72/2013/ND-CP號法令，網絡電子遊戲按提供及使用服務的方式分類如下：不同玩家可通過該遊戲伺服器系統（「G1遊戲」）同時進行交互的電子遊戲；僅玩家與該遊戲伺服器系統可進行交互的電子遊戲（「G2遊戲」）；不同玩家可進行交互，但玩家與該遊戲伺服器系統無法進行交互的電子遊戲（「G3遊戲」）；及可通過該網絡下載，但玩家之間或玩家與該遊戲伺服器系統無法進行交互的電子遊戲（「G4遊戲」）。提供G1遊戲服務的企業應取得：提供電子遊戲服務的牌照，其期限不超過十(10)年；及越南信息通訊部（「MIC」）發出的每款電子遊戲的內容及腳本批文。提供G2遊戲、G3遊戲或G4遊戲服務的企業應獲得：提供電子遊戲服務的登記證書；及為每款電子遊戲提供服務的通知。

監管概覽

從事網絡電子遊戲服務的企業亦應滿足各種運營要求，其中包括：(1)在越南至少設有一個伺服器系統；(2)建有網站提供電子遊戲服務，其中包括若干必要資料；(3)採取若干措施限制遊戲的負面影響；(4)遵守有關虛擬物品及獎勵積分的法例；及(5)根據相關法例定期進行報告。

MIC監管

根據MIC於2016年12月26日發出的第38/2016/TT-BTTTT號通知，在越南訂有伺服器場所租賃安排或擁有1百萬或以上越南用戶的情況下，無論該信息是否與網絡電子遊戲服務相關，以跨境供應方式提供公共信息的境外個人及組織（「境外供應商」）須遵守（其中包括）以下要求：(1)向MIC告知境外供應商的聯繫詳情；及(2)與MIC合作處理與使用互聯網服務及在線信息有關的違規行為。

民法典

根據越南社會主義共和國民法典，越南法院可於下列情況推翻選定為合約監管法律的外國法律選擇，倘：(1)該外國法律選擇違反越南法律的基本原則；或(2)越南法院已採取必要措施但仍無法確定該外國法律的內容。

行業概覽

本節所提供有關我們所在行業的若干資料及統計數字乃來自政府官方來源。此外，本節及文件其他部分載有摘錄自受我們委託而發出的報告（即「易觀報告⁽¹⁾」，由獨立第三方易觀為本文件而編製）。我們相信本「行業概覽」一節所載資料的來源為有關資料的適當來源，且我們已合理審慎地摘錄及轉載有關資料。我們並無理由相信有關資料嚴重失實或具誤導成份，且遺漏任何事實致使有關資料嚴重失實或具誤導成份。董事在採取合理審慎措施後確認，彼等並不知悉自易觀報告日期以來有關市場資料出現任何不利變動，以致可能限制、抵觸本節資料或對本節資料的質量構成不利影響。然而，有關資料並無經我們、獨家保薦人、[編纂]或參與[編纂]的任何其他各方獨立核實。除另有註明外，本節的所有數據及預測均來自易觀報告。

何謂網絡遊戲

網絡遊戲是指在個人電腦或其他利用互聯網或移動互聯網作為經營平台的設備進行的遊戲活動。網絡遊戲可主要分類為客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲：(1)客戶端遊戲為首先從遊戲供應商網站下載客戶端，然後通過互聯網瀏覽器連接至伺服器而玩的遊戲，(2)網頁遊戲為毋須下載任何客戶端或應用程式而可於個人電腦的網頁瀏覽器玩的遊戲；及(3)手機遊戲為可於移動設備玩的遊戲。

⁽¹⁾ 本「行業概覽」章節載有摘錄自易觀就本文件而編製的易觀報告的資料。我們預期就編製及使用易觀報告而向易觀支付總額人民幣360,000元。

方法及研究範圍

易觀通過各種資源進行一手及二手研究方法。其主要研究中國海外遊戲發行業的市場狀況、發展前景、競爭格局及關鍵成功因素。易觀的研究涵蓋中國海外遊戲發行業的所有中國的發行商，包括單獨從事遊戲發行的發行商及進行遊戲開發和發行的一體化業務的綜合發行商。易觀依賴全球多個行業資料來源以釐定其市場數據，包括但不限於訪問市場參與者、已公開發佈的企業資料，以及易觀行業分析師的專業知識。

基準及假設

易觀乃按下列基準及假設編製易觀報告：

- 中國的社會、經濟及政治環境將於預測期間保持穩定，此將確保中國網絡遊戲行業的持續及穩定發展；
- 隨著供求持續增加，中國網絡遊戲行業將如預期般增長；
- 中國政府將持續支持網絡遊戲行業；及
- 將發佈本集團遊戲的相關網絡遊戲市場將於預測期間增長。

易觀認為於編製易觀報告時所用的基本假設（包括該等用以作出未來預測的假設）為真實、正確及無誤導成分。易觀已獨立分析資料，但其審閱結論的準確性在很大程度上倚賴所收集資料的準確性。

關於易觀

易觀是中國一家提供互聯網大數據產品及分析的領先公司。其透過大數據產品、工具及分析協助經營互聯網業務的公司發展。易觀定期為企業、投資機構及政府提供可信、可靠及有效的數據產品及服務。

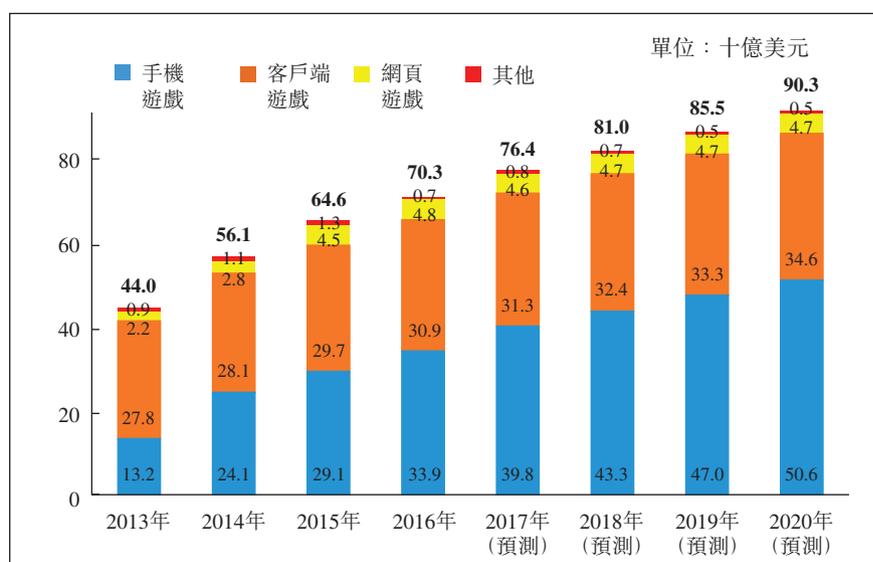
行業概覽

全球網絡遊戲市場概覽

市場規模

網絡遊戲的全球市場規模於2016年為703億美元，並預期於2020年達903億美元，複合年增長率為6.5%。整體全球網絡遊戲市場預計會繼續增長，主要由於硬件及互聯網技術進步、互動及社交網絡機會及多樣化的遊戲主題及遊戲玩法。

過往，網頁遊戲市場驟增，主要是由於社交媒體平台的普及所致。受移動技術進步帶動，手機遊戲市場自2010年開始增長。2016年網頁遊戲的全球市場規模為48億美元，預計直至2020年會一直維持相對穩定。手機遊戲的全球市場規模於2016年為339億美元，並預期於2020年達506億美元，複合年增長率為10.5%。手機遊戲市場於2016年成為全球網絡遊戲市場的最大市場。下圖顯示所示期間網絡遊戲按分部劃分的歷史及預測全球市場規模。

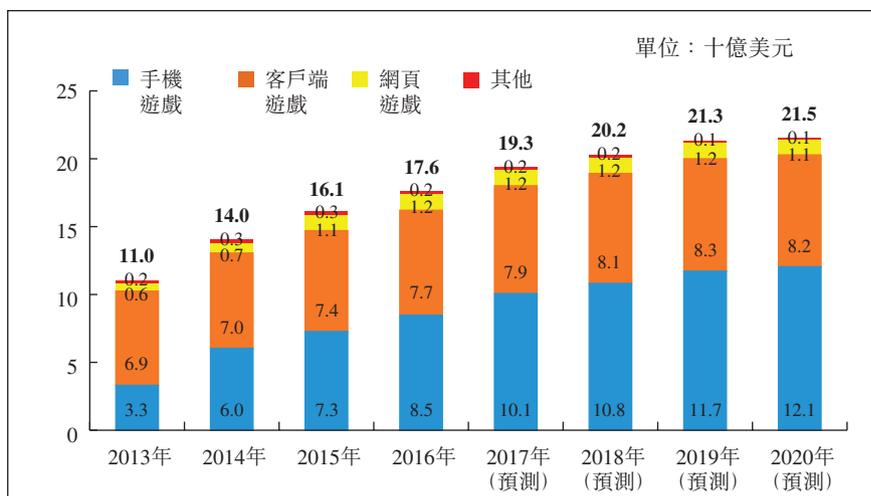


北美洲

2016年，北美洲有全球最大的視像遊戲市場。北美洲網絡遊戲的市場規模於2016年為176億美元，並預期於2020年達215億美元，複合年增長率為5.1%。北美洲的網絡遊戲市場自經濟衰退後展示出強勁增長趨勢，並預期將較其他視像遊戲市場分部取得較高增長率，這主要是由於北美洲的社交網絡及移動設備的發展所致。

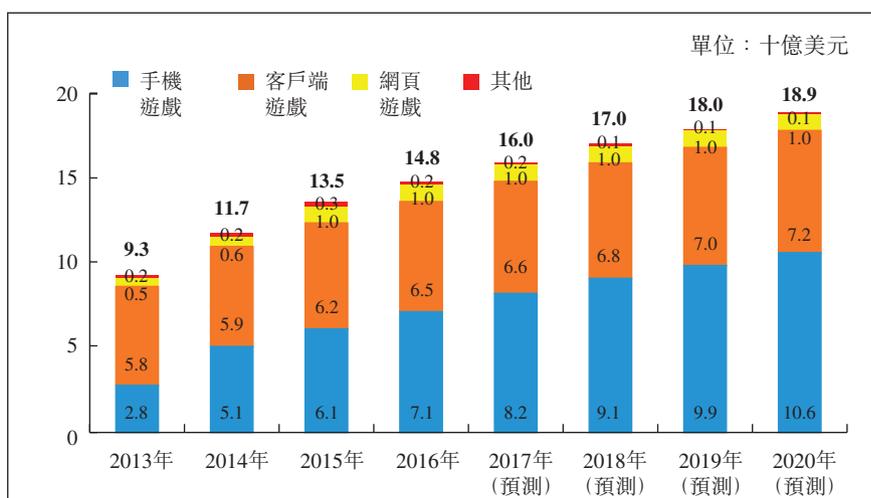
於2016年，北美洲客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲的市場規模分別為77億美元、12億美元及85億美元。隨著移動互聯網日益普及，北美洲的網頁遊戲市場及手機遊戲市場經歷快速增長，主要是由於(1)北美洲網絡遊戲用戶的高購買力，貢獻其視像遊戲市場所產生收入約90.0%；及(2)北美洲作為最大客戶端遊戲市場的傳統地位，其中大量客戶端遊戲的用戶流入網頁遊戲及手機遊戲市場。下圖顯示所示期間北美洲網絡遊戲按分部劃分的歷史及預測市場規模。

行業概覽



歐洲

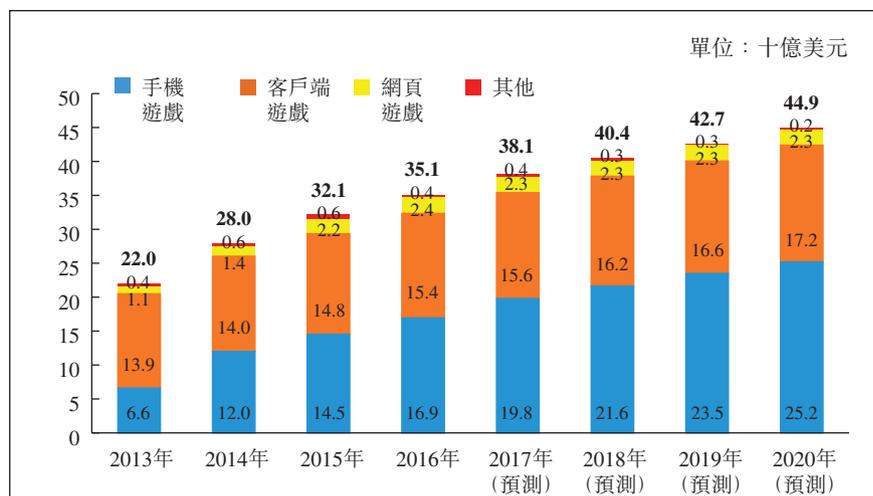
歐洲網絡遊戲的市場規模於2016年為148億美元，並預期於2020年達189億美元，複合年增長率為6.3%，這將會主要由歐洲用戶的高購買力及歐洲移動設備的高接受水平所帶動。歐洲用戶在世界上具有最高的消費能力。於2016年，歐洲客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲的市場規模分別為65億美元、10億美元及71億美元。預期歐洲的網頁遊戲市場及手機遊戲市場於2020年分別達10億美元及106億美元。下圖顯示所示期間歐洲網絡遊戲按分部劃分的歷史及預測市場規模。



亞洲

亞洲網絡遊戲的市場規模目前佔全球網絡遊戲市場規模接近一半。亞洲網絡遊戲的市場規模於2016年為351億美元，並預期於2020年達449億美元，複合年增長率為6.3%。中國、南韓、日本及東南亞網絡遊戲的發展顯著。手機遊戲市場目前是亞洲最大的網絡遊戲市場。於2016年，亞洲手機遊戲的市場規模為169億美元，並預期於2020年達252億美元，複合年增長率為10.5%，主要是由於(1)低價移動設備的普及；及(2)亞洲龐大的用戶群。下圖顯示所示期間亞洲網絡遊戲按分部劃分的歷史及預測市場規模。

行業概覽



中國網絡遊戲市場概覽

中國目前為亞洲最大的網絡遊戲市場。就用戶群及收入而言，中國的網絡遊戲取得了長足的進展。中國的網絡遊戲營運商已超越了將其他國家的網絡遊戲引進中國市場的階段，並主導中國自主開發遊戲的市場，以及開始於海外市場發行網絡遊戲。在網頁遊戲市場，若干中國營運商已幾乎壟斷了東南亞所有網頁遊戲的供應。

中國網絡遊戲的市場規模於2016年為246億美元，並預期於2020年達316億美元，複合年增長率為6.5%。中國網頁遊戲市場在迅速增長後於近年已放緩。中國網頁遊戲的市場規模於2016年為17億美元，並預期於2020年減少至16億美元。2016年，中國手機遊戲的市場規模明顯大於中國客戶端遊戲的市場規模。2014年的驟增後，中國的手機遊戲市場已逐漸將重點從擴大用戶群轉移至增加將其變現的水平。中國手機遊戲的市場規模於2016年為119億美元，並預期於2020年達177億美元，複合年增長率為10.4%。下圖顯示所示期間中國網絡遊戲按分部劃分的歷史及預測市場規模。



行業概覽

中國海外遊戲發行市場

概覽

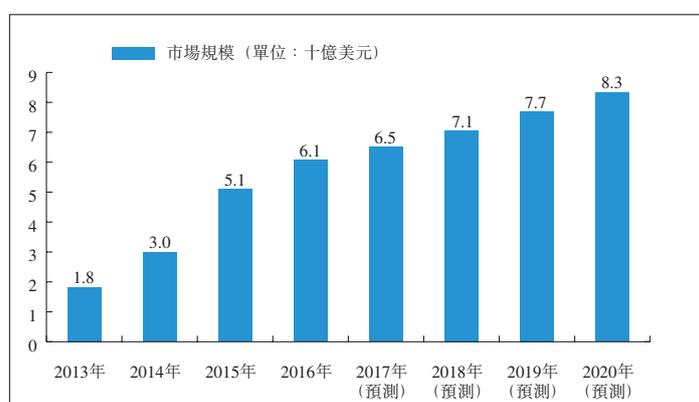
中國海外遊戲發行市場有超過10年的歷史。於2009年9月10日，中華人民共和國文化部發佈加快文化產業發展的指導意見，旨在鼓勵中國公司於海外市場推廣國內遊戲知識產權。自2009年以來，隨著網頁遊戲市場迅速發展，於海外市場發行網頁遊戲蓬勃發展。眾多中國遊戲公司將其營運擴展至歐洲、美國、東南亞、日本及南韓，而隨著公司不斷擴展，亦逐漸建立起營銷網絡讓國內遊戲擴展至海外。若干大型中國遊戲公司亦建立海外辦事處或附屬公司以促進其全球化工作。

自2012年以來，經過全球手機遊戲市場的顯著增長，大量國內手機遊戲開發商及手機遊戲湧現。與客戶端及網頁遊戲相比，手機遊戲的主要發行渠道（包括Apple Inc.的App Store、Google Play及其他應用程式市場）已大幅降低了發行手機遊戲的門檻，這些渠道容許更多小型及中型開發商在海外市場發行遊戲。隨著手機遊戲市場增長，競爭亦變得越來越激烈。由於海外發行涉及多方合作及多個地域市場，其逐漸成為專業行業分部。於網頁遊戲擴展至海外期間時冒起的遊戲發行商，憑藉他們於海外市場發行遊戲的經驗，開始擔當海外市場與國內網頁及手機遊戲的重要橋樑。

從全球來看，客戶端及網頁遊戲已進入增長潛力有限的成熟階段，至於手機遊戲則正在快速增長。受(1)國內手機遊戲質量不斷改善；及(2)具龐大購買力的海外用戶的需求所推動，中國手機遊戲在海外遊戲發行市場前景樂觀。

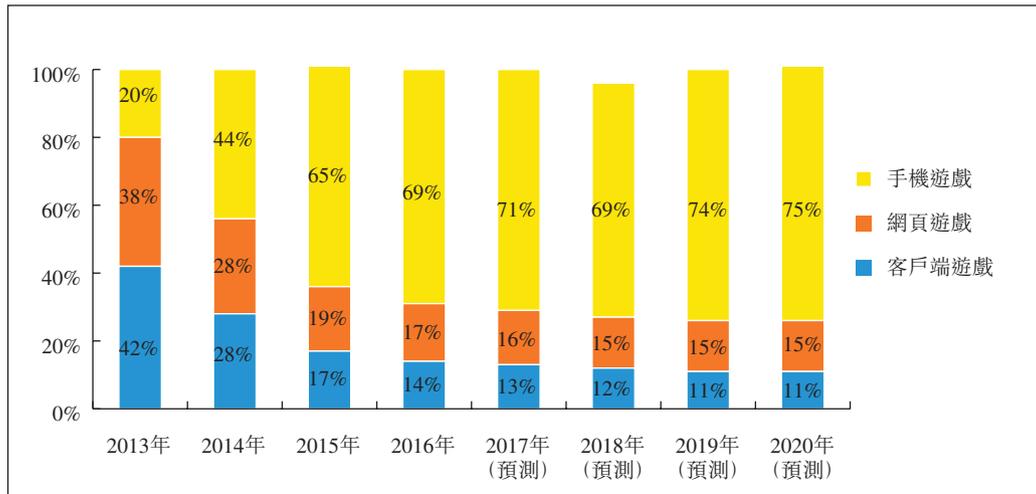
市場規模

中國海外遊戲發行市場的市場規模於2016年為61億美元，並預期於2020年達83億美元，複合年增長率為8.2%，高於國內遊戲市場的增長率。中國海外遊戲發行市場的增長在可見將來將主要受手機遊戲推動，因為客戶端遊戲及網頁遊戲將以較慢的速度增長。下圖顯示所示期間中國海外遊戲發行市場的歷史及預測市場規模。



行業概覽

2016年手機遊戲佔已發行海外網絡遊戲的收入約69%，並且預期於2020年佔約75%。下圖顯示所示期間中國海外遊戲發行市場按分部劃分的歷史及預測收入貢獻明細。



產業鏈

中國海外遊戲發行市場的產業鏈主要包括以下各項。

- **網絡遊戲開發商。**網絡遊戲開發商開發遊戲內容及根據用戶及市場的反饋提供版本更新及技術支持。
- **網絡遊戲海外發行商。**網絡遊戲海外發行商為目標海外市場重新設計和輸出遊戲內容並作出本土化修改，選擇適合的發行渠道及付款渠道，與遊戲開發商協調根據用戶或市場的反饋作出更新及修改，以及進行線上線下營銷活動及客戶服務。
- **網絡遊戲發行渠道。**網絡遊戲發行渠道是引進用戶的關鍵環節。不同海外市場有不同的遊戲發行渠道，包括Apple Inc.的App Store、Google Play、社交網絡、遊戲平台及電信營運商平台、廣告推廣平台、遊戲媒體及線下媒體，以及其他支持連接。

近年來，中國網絡遊戲行業市場參與者所分攤的總流水賬額百分比維持相對穩定。中國網絡遊戲所產生的總流水賬額約20%至40%由發行渠道（如Facebook）收取。在扣除已付該等發行渠道的費用後，餘下淨流水賬額約70%至80%由發行商分攤，而淨流水賬額約20%至30%則由遊戲開發商分攤。有關分攤百分比將不會於可見將來出現任何重大變動。

業務模式

下表載列中國海外遊戲發行市場各種業務模式。

業務模式	發行渠道	經營	收入分攤	遊戲開發商類別
發出許可	• 向海外市場的當地發行商發出許可	• 當地發行商獲授許可於海外市場經營遊戲	• 許可費用加收入分攤	• 中小型國內遊戲開發商
	• 向中國發行商發出海外發行許可	• 中國的發行商獲授許可於海外經營遊戲	• 許可費用加收入分攤	• 擁有有限海外資源的中小型國內遊戲開發商

行業概覽

業務模式	發行渠道	經營	收入分攤	遊戲開發商類別
聯合經營	<ul style="list-style-type: none"> 合作遊戲開發及海外經營 	<ul style="list-style-type: none"> 國內遊戲開發商與海外遊戲公司合作參與海外市場的遊戲開發及經營 	<ul style="list-style-type: none"> 許可費用加收入分攤 	<ul style="list-style-type: none"> 瞄準海外市場，目標為對目標市場作進一步了解及透過聯合經營得到市場認可的遊戲開發商
自主經營	<ul style="list-style-type: none"> 成立海外附屬公司或辦事處以進行自主經營 成立海外工作室以進行遊戲開發及全球經營 	<ul style="list-style-type: none"> 透過成立附屬公司或收購海外遊戲公司以實現自主經營 國內遊戲開發商的海外工作室負責遊戲開發及全球經營 	<ul style="list-style-type: none"> 不設收入分攤 不設收入分攤 	<ul style="list-style-type: none"> 能進行全球化開發及發行，目標為開拓海外市場及取得長期利潤的大型遊戲開發商

中國海外遊戲發行市場的市場驅動因素

以下因素將推動中國海外遊戲發行市場的增長。

- 全球用戶的龐大需求。** 隨著互聯網滲透新興市場及網絡遊戲於傳統市場有所增長，海外網絡遊戲用戶的需求快速增長。中國的網絡遊戲開發商不再滿足於僅在國內發展，故正在向國際拓展。
- 新興經濟體的發展。** 發展中國家之間的娛樂消費增加為網絡遊戲的發展奠定經濟基礎。互聯網滲透該等國家亦為網絡遊戲提供必要的基礎設施。
- 美國及歐洲供應不足的市場。** 由於美國及歐洲的電視及街機遊戲市場萎縮，網絡遊戲市場顯著增長。然而，當地遊戲開發商並不能完全滿足不斷增長的市場需求。考慮到其遊戲內消費習慣、社交網絡的需求強勁及互聯網滲透率高，美國及歐洲已成為中國遊戲公司的主要市場。
- 全球營運的經驗增加。** 自2010年以來，全球性營運由中國開發的網絡遊戲大幅增加。中國的遊戲公司逐漸累積更多經驗，按照本土化的遊戲玩法需要為不同地區市場重新設計及優化遊戲內容。
- 海外發行的完善發行渠道。** 社交媒體的發展及智能電話的全球普及推動網絡遊戲的發行。Facebook、Apple Inc.的App Store、Google Play及其他同類平台減少遊戲發行的成本，並使在全球發行遊戲更為方便。

中國海外遊戲發行的障礙

中國網絡遊戲發行海外的主要障礙包括以下各項。

行業概覽

- **文化差異。**文化差異主要表現在遊戲內容及遊戲玩法偏好。舉例而言，中國的網絡遊戲用戶一般喜歡武術內容，而美國及歐洲用戶對這內容的流程度則較低。雖然此類遊戲比休閒遊戲能產生更大利潤，可是卻難以成為海外市場的市場熱門遊戲，因此許多中國遊戲公司開始均選擇以社交或紙牌遊戲為主，務求建立品牌知名度。
- **本土化遊戲的不可複製性。**海外市場是以（其中包括）語言、文化、設備配置、用戶喜好及消費習慣劃分。因此，為了讓網絡遊戲在多個海外市場發行，其本土化修改過程不可複製，並且必須逐一作出調整以符合各個市場的特定情況。除因應當地政策及用戶喜好作出的遊戲內變動外，本土化修改過程還涉及有關翻譯、用戶指引、用戶介面及變換遊戲系統方面的修改。遊戲的本土化修改乃其於海外市場取得成功的關鍵。
- **開發能力及營銷策略。**中國網絡遊戲開發商的開發能力仍落後於日本和南韓、美國及歐洲的競爭對手。此外，海外市場各有不同營銷策略及宣傳方法。
- **付款渠道的成本。**大多數遊戲的收入模式為遊戲內銷售虛擬物品，而這以網上付款渠道促成。於美國、歐洲及其他成熟市場，遊戲內付款主要透過官方付款方法進行。於東南亞、香港、澳門、台灣、日本及韓國等市場，透過非官方付款方法（包括預付費遊戲卡及由發行方面渠道預收款項）進行的遊戲內付款亦擔當重要角色。該等非官方付款方法令遊戲發行商產生額外預付遊戲卡的銷售渠道成本及發行方面渠道費用，或遇到發行方面渠道延遲付款。

該等障礙使中國的遊戲開發商難以在沒有專門在目標海外市場發行網絡遊戲的遊戲發行商的協助下進軍海外市場。

中國海外遊戲發行的關鍵成功因素

海外遊戲發行商必須具備以下能力以有效作出競爭。

- **開發及篩選能力。**海外遊戲開發商必須能夠迅速調整其遊戲開發方案或遊戲發行計劃以滿足不斷轉變的市場需求，以及迅速識別及修改產品種類及遊戲主題。
- **跨區域經營的本土化能力。**為了讓網絡遊戲進入新市場，發行商必須考慮硬件（如互聯網速度及操作系統）及遊戲內容（如文化背景、語言以及當地法律及規例）兩方面的差異。該等因素要求發行商具備按照不同文化背景將其跨區域經營本土化的強大能力，此乃藉著多年的經驗獲得。
- **平台選擇及控制。**各國的廣告宣傳方式以及當地法律及規例的差異可能導致在發行渠道的重大改變。因此，與當地發行渠道建立廣泛的聯繫並在每個市場選擇適當的發行渠道及廣告宣傳方式至為重要。為了得到全球用戶的認可，與

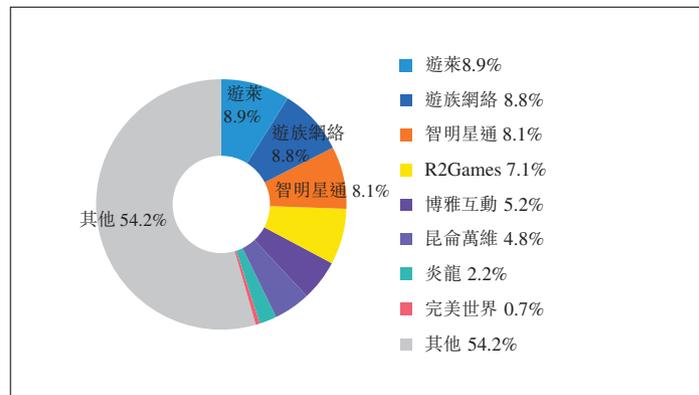
行業概覽

Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play等大型平台建立穩定關係亦屬重要。

- **開拓新市場的能力。**由於全球網絡遊戲市場相對成熟，遊戲發行商必須能夠開拓新的新興市場以取得競爭優勢。
- **品牌推廣。**遊戲發行商必須在市場擁有至少一個成功的遊戲以獲得市場聲譽。公認的品牌可促使其隨後發行受歡迎。

競爭格局

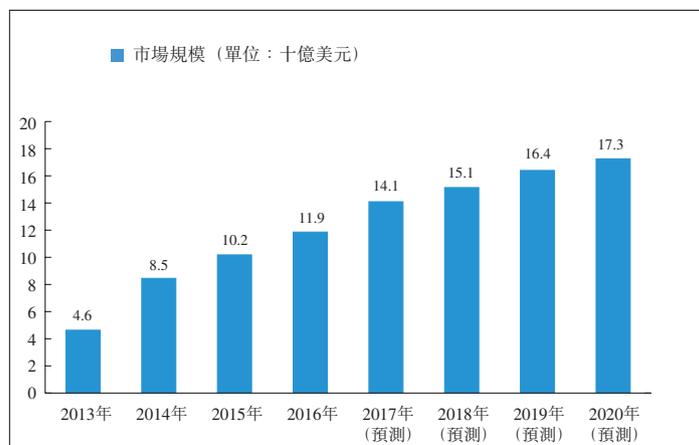
2016年，以來自發行由中國的遊戲開發商所開發的網頁遊戲所得的收入計算，遊萊的市場佔有率最大，為8.9%。下圖載列2016年中國海外網頁遊戲發行商各自的市場佔有率。



中國手機遊戲市場

市場規模

中國手機遊戲市場的市場規模自2016年的119億美元增長，預期繼續增長及於2020年達到172億美元，複合年增長率為9.8%。下圖顯示於所示期間中國手機遊戲市場的歷史及預測市場規模。



行業概覽

產業鏈及競爭格局

中國手機遊戲市場的產業鏈主要包括開發商、發行商、發行渠道及付款渠道，當中以開發商為關鍵參與者。早期，遊戲發行商及發行渠道支配中國手機遊戲市場，而自2016年起，開發商在中國手機遊戲市場的角色愈見舉足輕重。中國遊戲開發商(1)透過第三方發行商發行手機遊戲，特別是為海外市場重新設計及優化遊戲；或(2)直接透過網上應用程式市場發行手機遊戲。這與中國整合自主研發及發行手機遊戲的市場趨勢相符一致。

除卻互聯網娛樂巨企（如騰訊及網易）以2016年收入計算佔據中國手機遊戲市場規模一半以上的份額外，中國手機遊戲市場高度分散，有大量遊戲開發商，競爭激烈。

中國手機遊戲市場的市場推動因素

下列因素將推動中國手機遊戲市場的增長。

- *政府支持及有利的政策*。中國政府支持遊戲及娛樂行業的發展。於2016年10月，中國文化部頒佈一項通知，鼓勵3D、虛擬實境及擴增實境技術的引進及升級、文化及娛樂行業注資、文化產品消費，以及遊戲行業的發展。
- *整體經濟增長*。中國人的娛樂產品消費由於中國整體經濟增長推動人們的可支配收入增加而不斷增加。手機遊戲行業的資本投資於近年亦有所增加。
- *智能手機使用量增加及移動互聯網技術升級*。中國移動互聯網日益普及，已為多個互聯網相關行業（如網絡遊戲行業）締造了可觀的增長機遇。預期中國手機遊戲的用戶基礎將由於智能手機使用量顯著增加而進一步增長。

中國手機遊戲市場的關鍵成功因素

中國手機遊戲市場參與者必須具備以下能力以便有效地競爭。

- *研發能力*。隨著手機遊戲市場日趨成熟，手機遊戲用戶日益重視遊戲質量。市場參與者主要是基於其開發及發佈高質量遊戲的能力而競爭。
- *運用知識產權的能力*。近年，部分熱門的知識產權在中國特別備受關注。一名成功的中國手機遊戲市場參與者必須具備強大的自主研發能力以適當地運用熱門的知識產權開發及發佈手機遊戲，並將該等知識產權變現。
- *開發中等及深度遊戲的能力*。與休閒遊戲相比，中等及深度遊戲越來越受中國年輕的手機遊戲用戶歡迎。中等及深度遊戲相比休閒遊戲亦有較長的生命週期及產生較高的總流水賬額。
- *國際營運能力*。中國手機遊戲行業競爭激烈。隨著越來越多參與者進入市場，若具有全球視野和強大的海外市場開拓能力，將使參與者得以保持競爭優勢。

歷史、重組及公司架構

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。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。我們的歷史可追溯至2010年6月12日，當日我們的創辦人陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生成為我們位於廣州的首家營運實體廣州歲月年代的實益擁有人，以於中國開發及經營網頁遊戲。有關創辦人的背景及經驗的進一步詳情，見「董事及高級管理層」。

為應對我們迅速的業務擴張及滿足海外市場需求，於2011年1月25日，我們的創辦人註冊成立Proficient City作為我們主要的海外營運平台以向客戶提供核心服務，包括營銷及發行本土開發的遊戲及其他相關服務，而廣州歲月年代則繼續為我們的海外業務提供本土支持服務（如遊戲重新設計及優化），並專注於經營網絡遊戲。成立Proficient City後，我們已進一步於英屬處女群島、香港及西班牙成立數家營運實體或分支機構以擴張我們的海外業務，以及成立若干中國營運公司以向我們的海外業務提供支持。尤其是，我們已透過Angame及掌贏控開展手機遊戲業務。自此，我們已開始開發及經營手機遊戲，並已成功在多個地區市場發佈26個手機遊戲。

業務里程碑

下表說明我們自成立以來業務發展的重要里程碑：

- | | |
|-------|--|
| 2010年 | • 我們的創辦人成為我們首家營運實體廣州歲月年代的實益股東 |
| 2011年 | • 成立Proficient City以發展海外業務 |
| 2012年 | • 發佈多玩家網頁遊戲 <i>Wartune</i> ，並持有在英語市場的獨家海外發行權 |
| 2013年 | • Proficient City獲頒發「Facebook優秀遊戲廣告主大獎」 |
| | • <i>Wartune</i> 獲頒發「Facebook 員工最喜愛遊戲獎」 |
| | • 於Facebook發佈 <i>Stallion Race</i> |
| | • 我們榮獲第七大道頒發「最佳海外遊戲發行商大獎」 |

歷史、重組及公司架構

- 2014年 • 成立Now To Play（西班牙）作為我們在歐洲的聯絡辦事處
- 2015年 • 發佈數個成功的休閒射擊遊戲，包括加入巴塞隆拿足球會授權的體壇人物及場景的特別版
- 2016年 • 發佈跨平台Wing SDK
 - 透過投資中國一家虛擬實境製作公司，進軍虛擬實境市場
- 2017年 • 於Gameroom發佈跨平台格式的手機遊戲*Lord of Star*

有關本集團的重要附屬公司的資料

截至最後可行日期，本公司擁有六家附屬公司，其於往績期間對我們的經營業績作出重大貢獻，有關該等實體的若干資料載述如下：

名稱	成立地點 及日期	已發行及 實繳股本/ 註冊資本	截至 本文件日期 的股權情況	主要 業務活動
Angame	英屬處女群島/ 2005年7月5日 ¹	100美元	100%由本公司直接 持有	在海外發行及經營手 機遊戲
廣州歲月年代	中國/2010年6月12日	人民幣500,000元	100%由本公司間接 持有	營銷及技術支持服務
廣州遊萊	中國/2015年5月13日	2,000,000美元	100%由本公司間接 持有	技術支持服務
Hollywood HK	香港/2014年12月5日	1.00港元	100%由本公司間接 持有	在海外經營網絡遊戲 及進行營銷
Proficient City	英屬處女群島/ 2011年1月25日	50,000美元	100%由本公司直接 持有	在全球市場發行及經 營網絡遊戲
掌贏控	中國/2013年3月6日	人民幣1,000,000元	100%由本公司間接 持有	開發手機遊戲

(1) 陸源峰先生首先於2013年9月20日按名義代價收購Angame的大多數股權，因為Angame到那時為止並無營運。

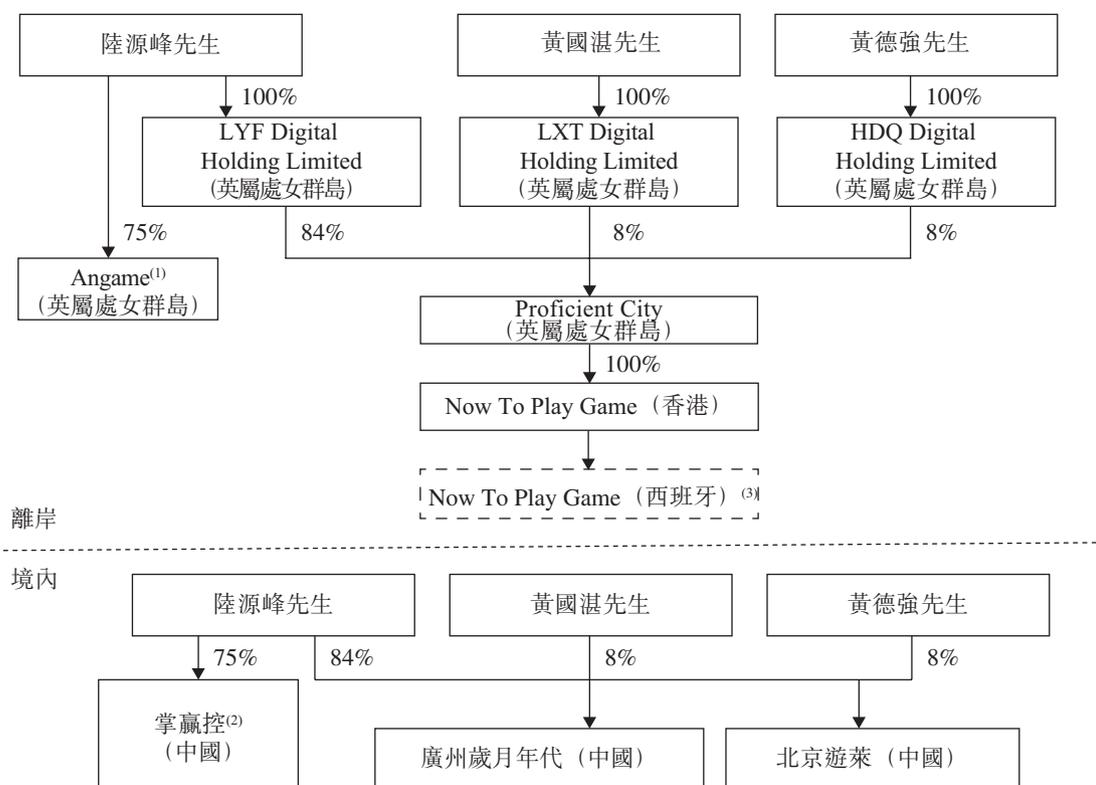
歷史、重組及公司架構

於往績期間，我們的[編纂]業務主要由上述六家實體進行，該等實體均由我們的控股股東共同控制。

截至最後可行日期，我們另有四家其他附屬公司及一家分支機構，該等附屬公司及分支機構並不包括於上述列表內，且彼等於往績期間進行的業務活動或輔助服務微不足道。該等實體或分支機構在西班牙、英屬處女群島、香港及中國註冊成立或成立為投資控股公司或作為聯絡用途。

重組

為優化我們的業務管理及籌備[編纂]，我們已進行多個重組步驟。下圖說明於緊接重組前本集團的公司架構。



(1) Angame的餘下25%股權由蔡鋒先生及羅尉源先生分別持有15%及10%。蔡先生為Angame的董事。羅先生為Angame及掌贏控的董事。

(2) 掌贏控的餘下25%股權由蔡鋒先生及羅尉源先生分別持有10%及15%。蔡先生為Angame的董事。羅先生為Angame及掌贏控的董事。

(3) Now To Play Game (西班牙) 是Now To Play Game根據西班牙法律成立的分支機構。

歷史、重組及公司架構

重組涉及以下步驟。

離岸重組

(i) 本公司、*Hollywood BVI*及*Hollywood HK*註冊成立

於2014年11月24日，本公司在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。於註冊成立當時，本公司的法定股本為50,000美元，分為50,000,000股每股面值0.001美元的股份。合共8,582,420股股份均已發行及悉數繳足，其中84%由LYF Digital Holdings Limited（一家由陸源峰先生全資擁有的公司）持有、8%由LXT Digital Holdings Limited（一家由黃國湛先生全資擁有的公司）持有及8%由HDQ Digital Holdings Limited（一家由黃德強先生全資擁有的公司）持有。

於2014年11月25日，*Hollywood BVI*在英屬處女群島註冊成立為本公司的全資附屬公司。

於2014年12月5日，*Hollywood HK*在香港註冊成立為*Hollywood BVI*的全資附屬公司。其成立目的是作為我們附屬公司的控股公司。

(ii) 通過換股收購*Proficient City*

於2015年8月28日，我們藉著配發及發行分別35,760股、3,410股及3,410股股份予LYF Digital Holdings Limited、LXT Digital Holdings Limited及HDQ Digital Holdings Limited，向我們的創辦人收購*Proficient City*的全部已發行股份。於換股後，*Proficient City*成為本公司的全資附屬公司。緊隨股份發行及配發後，本公司有8,625,000股已發行股份，而各股東的持股比例維持不變。

(iii) 通過換股收購*Angame*

於2015年9月7日，本公司藉著發行及配發分別405,284股、81,057股及54,038股股份予*Angame*當時的股東LYF Digital Holdings Limited、ACE MILLION Inc.（一家由蔡鋒先生全資擁有的公司）及Azure Rolle Limited（一家由羅尉源先生全資擁有的公司），收購*Angame*的全部已發行股份。

為增加我們的已發行股本以籌備我們的[編纂]前投資，本公司於同日進一步發行及配發分別747,516股、37,300股、37,300股、7,543股及5,062股股份予LYF Digital Holdings Limited、LXT Digital Holdings Limited、HDQ Digital Holdings Limited、ACE MILLION Inc.及Azure Rolle Limited。蔡鋒先生為*Angame*的董事，而羅尉源先生則為*Angame*及掌贏控

歷史、重組及公司架構

的董事。於換股後，Angame成為本公司的全資附屬公司。下表載列於上述股份發行及配發完成後各有關股東的持股量：

股東名稱	持股數目	持股比例
LYF Digital Holdings Limited	8,397,800	83.978%
LXT Digital Holdings Limited	727,300	7.273%
HDQ Digital Holdings Limited	727,300	7.273%
ACE MILLION Inc.	88,600	0.886%
Azure Rolle Limited	59,100	0.591%
總計	10,000,100	100%

(iv) 一系列股份轉讓

於2015年9月8日，LYF Digital Holdings Limited轉讓2,000,000股股份予Angel Age Limited（一家由駱思敏女士全資擁有的公司），名義代價為2,000.00美元。駱女士為陸源峰先生（我們的創辦人之一）的配偶。

於2015年11月2日，LYF Digital Holdings Limited轉讓2,300,000股股份予7 Road International。有關該項股份轉讓的詳情，請參閱下文「-[編纂]前投資」。

於2016年1月9日，LYF Digital Holdings Limited轉讓2,500股股份予余精明先生。有關該項股份轉讓的詳情，請參閱下文「-[編纂]前投資」。

下表載列於上述股份轉讓完成後各有關股東的持股量：

股東姓名／名稱	持股數目	持股比例
LYF Digital Holdings Limited	4,095,300	40.952%
LXT Digital Holdings Limited	727,300	7.273%
HDQ Digital Holdings Limited	727,300	7.273%
7 Road International	2,300,000	23.000%
ACE MILLION Inc.	88,600	0.886%
Azure Rolle Limited	59,100	0.591%
Angel Age Limited	2,000,000	20.000%
余精明先生	2,500	0.025%
總計	10,000,100	100%

(v) 設立[編纂]後購股權計劃

於2017年5月27日，董事會通過決議案以有條件採納[編纂]後購股權計劃，目的為吸引、挽留及激勵本集團的僱員，同日，本公司已按名義代價1,111.122美元配發及發行合共1,111,122股股份予就管理[編纂]後購股權計劃獲委任為受託人的全資附屬公司Epic City Limited，致使可撥出一組股份以應付根據[編纂]後購股權計劃獲行使時授出的購股權。在我

歷史、重組及公司架構

們的股份獎勵計劃及適用法律法規允許的範圍下，受託人須遵循我們有關行使其持有股份所附帶的投票權（如有）及權力的指示。受託人須(1)以信託形式以承授人為受益人持有就涉及購股權的股份所收取的所有股息及分派（不論任何形式）；及(2)持有未獲授予的股份為收入，並須根據我們的指示處理，惟須繳納適用法律法規可能規定的任何適用稅項及預扣稅。有關股份獎勵計劃的詳情，見本文件附錄四「法定及一般資料－其他資料」。

(vi) 轉讓股份予F.S. Management

於2017年5月27日，Angel Age Limited轉讓222,224股本公司股份予F.S. Management。有關該項股份轉讓的詳情，請參閱下文「-[編纂]前投資」。

下表載列股東各自於前述股份配發及發行完成後的股權：

股東姓名／名稱	持股數目	持股比例
LYF Digital Holdings Limited	4,095,300	36.857%
LXT Digital Holdings Limited	727,300	6.546%
HDQ Digital Holdings Limited	727,300	6.546%
7 Road International	2,300,000	20.700%
ACE MILLION Inc.	88,600	0.797%
Azure Rolle Limited	59,100	0.532%
Angel Age Limited	1,777,776	16.000%
余精明先生	2,500	0.022%
F.S. Management	222,224	2.000%
Epic City Limited	1,111,122	10.000%
總計	<u>11,111,222</u>	<u>100%</u>

境內重組

(i) 北京遊堂的成立

於2015年7月17日，創辦人在中國成立北京遊堂，並由陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生分別擁有84%、8%及8%權益。北京遊堂的成立目的為持有我們的中國營運實體。其後於2015年9月9日，余精明先生在北京遊堂當時的實繳註冊資本基礎上向其投資人民幣200,000元，使該公司的性質由中國內資實體變為中外合資實體。余精明先生為香港永久居民及我們的[編纂]前投資者之一，並於該投資後成為我們的僱員之一。除上文所披露者外，余精明先生乃獨立於本集團以及本公司關連人士。自此及直至2015年10月20日，北京遊堂由陸源峰先生、黃國湛先生、黃德強先生及余精明先生分別擁有75.6%、7.2%、7.2%及10%權益。

歷史、重組及公司架構

(ii) 北京遊萊的成立及對其投資

於2014年11月14日，創辦人在中國成立北京遊萊，並由陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生分別擁有84%、8%及8%權益。於2015年8月5日，駱思敏女士（陸源峰先生的配偶）、蔡鋒先生及羅尉源先生分別投資人民幣240,000元、人民幣5,000元及人民幣5,000元於北京遊萊，以換取其19.2%、0.4%及0.4%股權。故此，北京遊萊由陸源峰先生、黃國湛先生、黃德強先生、駱思敏女士、蔡鋒先生及羅尉源先生分別擁有67.2%、6.4%、6.4%、19.2%、0.4%及0.4%權益。北京遊萊的業務活動極少，以及概無股東繳足其於北京遊萊的註冊資本部分，而經我們的中國法律顧問告知，此並無違反任何適用中國法律。

(iii) 廣州遊萊的成立

於2015年5月13日，Hollywood HK在中國成立廣州遊萊，並由Hollywood HK全資擁有。廣州遊萊的成立目的為開發及經營遊戲以支持我們的海外業務。

(iv) 北京遊堂收購中國營運實體

於2015年7月28日，北京遊堂根據廣州歲月年代當時的實繳註冊資本收購其全部股權，代價為人民幣500,000元。

於2015年7月31日，北京遊堂向陸源峰先生、蔡鋒先生及羅尉源先生收購掌贏控的全部股權，代價為人民幣1,000,000元。

於2015年9月11日，駱思敏女士、蔡鋒先生、羅尉源先生及我們的創辦人以無代價方式轉讓其於北京遊萊的股權予北京遊堂，因為北京遊萊的實繳註冊資本為零。

(v) Hollywood HK收購北京遊堂

於2015年10月20日，Hollywood HK根據北京遊堂當時的實繳註冊資本向創辦人及余精明先生收購其全部股權，總代價為人民幣2,000,000元。於收購後，北京遊堂成為Hollywood HK的全資附屬公司。

除另有披露者外，與重組有關的交易的代價乃於參考有關公司當時的實繳註冊資本或權益估值後按公平原則釐定。上述各項交易已於[編纂]前妥善及依法完成及結清。

於重組完成後，本公司成為組成本集團的其他公司的控股公司。誠如中國法律顧問所告知，我們已符合適用的中國法律法規，並已就為[編纂]而進行的境內重組自中國政府機關取得所需批文及／或向有關機關進行登記。

歷史、重組及公司架構

中國法律合規

併購規定

於2006年8月8日由商務部、國有資產監督管理委員會、國家稅務總局、國家工商總局、中國證監會及國家外匯管理局聯合頒佈，於2006年9月8日生效及其後於2009年6月22日經修訂的關於外國投資者併購境內企業的規定（「併購規定」）要求以資產收購或股本收購途徑收購境內公司的外國投資者，必須遵守相關的外國投資產業政策，並須取得相關商務機關批准。併購規定第11條訂明，由一家中國公司或一名個人成立或控制的境外特殊目的公司（或特殊目的公司）應當在收購任何與該公司或個人有關的境內企業前，取得商務部批准。併購規定亦要求（其中包括）境外特殊目的公司若為[編纂]目的而組成並由中國公司或個人直接或間接控制的，應當在該特殊目的公司的證券於海外證券交易所[編纂]及買賣前，取得中國證監會批准，特別是於特殊目的公司收購中國公司的股份或股權以換取境外公司的股份的情況。

據我們的中國法律顧問告知，(i)鑑於余精明先生為外籍自然人及於投資前與本集團並無關連，其於北京遊堂的投資毋須遵守併購規定項下的相關條款，因此毋須就該項投資從商務部取得批准；及(ii)Hollywood HK收購北京遊堂毋須遵守併購規定，因為收購目標北京遊堂於收購時為中外合資企業。故此，上文所述是項收購毋須根據併購規定取得商務部批准，而[編纂]毋須根據併購規定取得中國證監會事先批准。然而，據我們的中國法律顧問告知，由於併購規定項下的中國證監會批准規定並無官方詮釋或澄清，不能確定此項條款將如何詮釋或執行。倘中國證監會或另一個中國監管機關其後決定必須取得中國證監會事先批准，則我們可能面臨中國證監會或其他中國監管機關的監管行動或其他制裁。詳情見「風險因素－與海外市場及中國有關的風險－由於併購法規複雜，我們未必能有效或按有利條款完成業務合併交易」。

國家外匯管理局第37號通知

誠如本文件「監管概覽－關於外幣兌換的法規－國家外匯管理局第37號通知」一節所披露，國家外匯管理局第37號通知規定中國居民必須就其為海外投資及融資目的而直接成立或間接控制一家離岸實體向國家外匯管理局地方分局登記，並持有該等中國居民於國內企業或離岸資產或權益的合法擁有資產或股權投資（於國家外匯管理局第37號通知簡稱「特殊目的公司」）。國家外匯管理局第37號通知進一步規定，倘特殊目的公司出現任何重大變動，必須就有關登記作出修訂。我們的中國法律顧問已確認，創辦人、駱思敏女士、蔡鋒先生及羅尉源先生（各人均為中國居民及本公司實益擁有人）各自已於2015年9月16日或之前就其於本集團的投資及由於本集團重組而依照中國法律向國家外匯管理局登記。

歷史、重組及公司架構

[編纂]前投資

[編纂]前投資者各項投資的主要條款如下：

投資者名稱	7 Road International	余精明先生	F.S. Management
投資者背景	7 Road International為一家根據英屬處女群島法例註冊成立的有限公司，由第七大道（一家中國的領先遊戲開發商）實益擁有。除如本文件所披露於本集團的投資外，7 Road International及其最終實益擁有人均為獨立於本集團以及本公司關連人士。	余精明先生為香港居民及我們的僱員之一。除上文所披露者及於本集團投資外，余精明先生為獨立於本集團以及本公司關連人士。	F.S. Management由LEE Kok Wai先生（其擁有多年投資經驗）全資擁有。除本文件所披露於本集團的投資外，F.S. Management及其最終實益擁有人乃獨立於本集團以及本公司關連人士。
投資日期	2015年11月2日	2016年1月9日	2017年5月27日
已付代價金額	27,600,000美元	30,000美元	2,400,000美元

歷史、重組及公司架構

<p>代價釐定基準</p>	<p>代價乃經訂約方考慮本公司估值、股份轉讓的時間及於訂立購股協議當時作為一家私人公司我們的股份流通量不足等因素後按公平原則磋商釐定</p>	<p>代價乃經訂約方考慮於7 Road International[編纂]前投資後的本公司估值並按公平原則磋商釐定</p>	<p>代價乃經訂約方考慮於7 Road International[編纂]前投資後的本公司估值並按公平原則磋商釐定</p>
<p>代價支付日期</p>	<p>首期14,075,893美元於2015年9月1日支付；第二期8,399,895美元於2015年9月14日支付；及第三期5,124,200美元於2015年9月24日支付</p>	<p>2015年11月18日</p>	<p>2017年6月1日</p>
<p>每股股份成本及較[編纂]的折讓(根據緊隨[編纂]後惟於[編纂]前各[編纂]前投資者所持的股份計算)</p>	<p>每股[編纂]，較[編纂]每股[編纂][編纂](即本文件所述[編纂]範圍的中位數)折讓[編纂]</p>	<p>每股[編纂]，較[編纂]每股[編纂][編纂](即本文件所述[編纂]範圍的中位數)折讓[編纂]</p>	<p>每股[編纂]，較[編纂]每股[編纂][編纂](即本文件所述[編纂]範圍的中位數)折讓[編纂]</p>

歷史、重組及公司架構

[編纂]前投資 所得款項的用途	不適用 ([編纂]前投資並不涉及任何股份發行)	不適用 ([編纂]前投資並不涉及任何股份發行)	不適用 ([編纂]前投資並不涉及任何股份發行)
策略利益	董事認為，我們的業務將會因引入7 Road International為策略投資者而受惠。第七大道 (7 Road International) 的唯一股東) 為中國領先的遊戲開發商	我們的董事認為本公司可受惠於投資者對本公司的承擔，及促進我們於香港的營運	董事認為，引入LEE Kok Wat先生成為我們的股東將會為業務增添重大的策略價值，其中，我們將能利用其網絡，進一步擴展我們的業務
[編纂]後於本公司的持股量	[編纂]%	[編纂]%	[編纂]%
禁售	7 Road International承諾其不會於[編纂]起計六個月期間出售、借出、提呈發售、質押、對沖或互換任何該等股份或就任何該等股份訂立類似安排。	不適用	不適用

歷史、重組及公司架構

公眾持股量

由於7 Road International將成為本公司的主要股東，7 Road International Limited所持股份將不被計算為公眾持股量。

由於(i)余精明先生並非本公司的核心關連人士；(ii)收購我們的股份並非直接或間接由本公司核心關連人士提供資金；或(iii)慣常就以其名義登記或以其他方式由其持有的股份的收購、出售、表決或其他處置而聽取本公司核心關連人士指示的人士，故生所持股份將被計算為公眾持股量。

由於(i)F.S. Management並非本公司的核心關連人士；(ii)收購我們的股份並非直接或間接由本公司核心關連人士提供資金；或(iii)慣常就以其名義登記或以其他方式由其持有的股份的收購、出售、表決或其他處置而聽取本公司核心關連人士指示的人士，故F.S. Management所持股份將被計算為公眾持股量。

歷史、重組及公司架構

特別權利	7 Road International已獲授以下權利，而各項權利將於[編纂]完成後自動終止：	不適用
	董事會任命權	
	投資者有權委任本公司及主要附屬公司的一名董事。	
	資訊及查閱權	
	投資者有權查閱我們的財務及會計資料以及其他賬冊記錄。	
	保留事項	
	未經投資者事先同意，若干公司行動不得進行。	

歷史、重組及公司架構

優先購買權及共同出售權

投資者有權優先購買任何其他普通股股東可能建議直接或間接全部或部分轉讓予任何潛在第三方受讓人的若干部分普通股。

未有行使優先購買權的投資者將有權參與轉讓人向潛在受讓人出售轉讓股份。

於業務發展及合作的優先權

投資者將有優先權於該等公司所研發的全部遊戲產品的相關業務上與本集團旗下公司合作。

歷史、重組及公司架構

獨家保薦人的確認

獨家保薦人認為，[編纂]前投資者各自作出的投資符合[編纂]。

一致行動

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持有股份的全資公司（「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、合作及協議於本集團的管理、營運及所有重大決定中作出一致行動。駱女士自於本集團擁有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日訂立一致行動人士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(1)此項安排將於[編纂]後繼續；及(2)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。

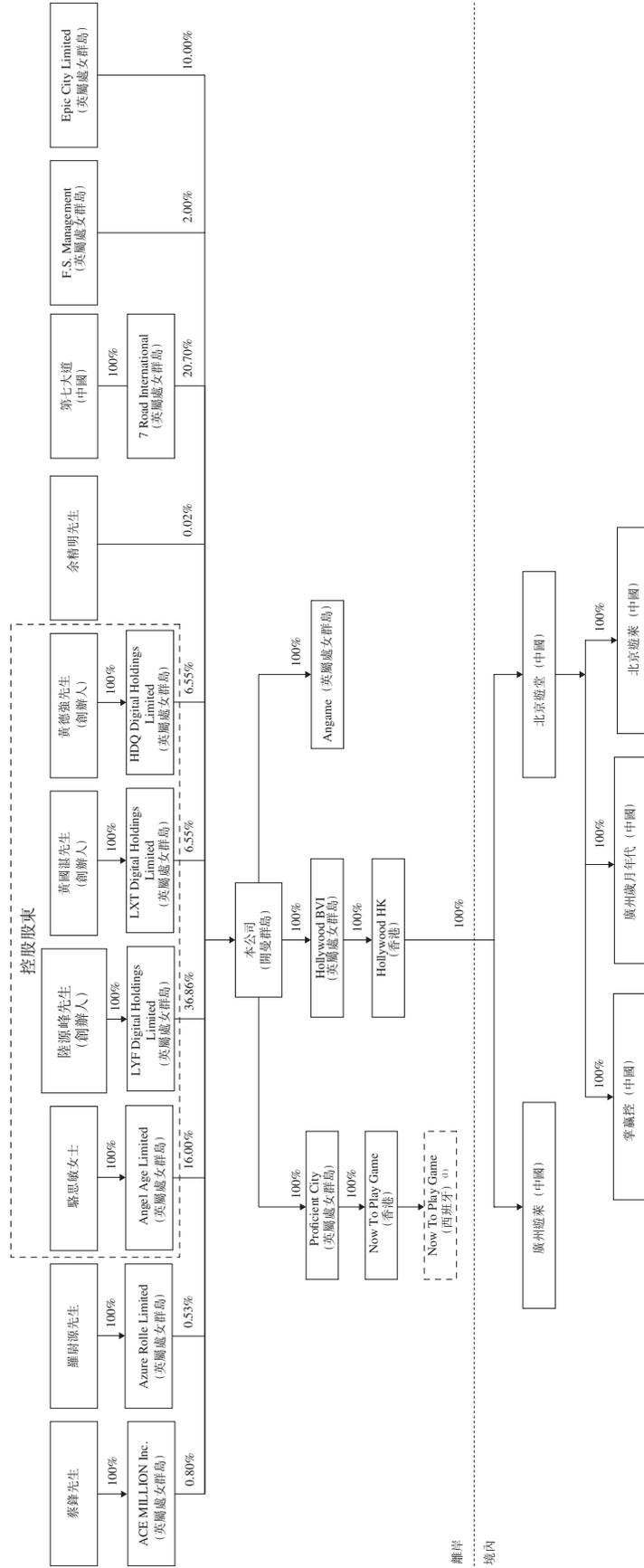
[編纂]

歷史、重組及公司架構

股權架構

下圖說明(1)緊隨[編纂]前投資及重組後但於[編纂]完成前及(2)緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使）本集團的公司架構：

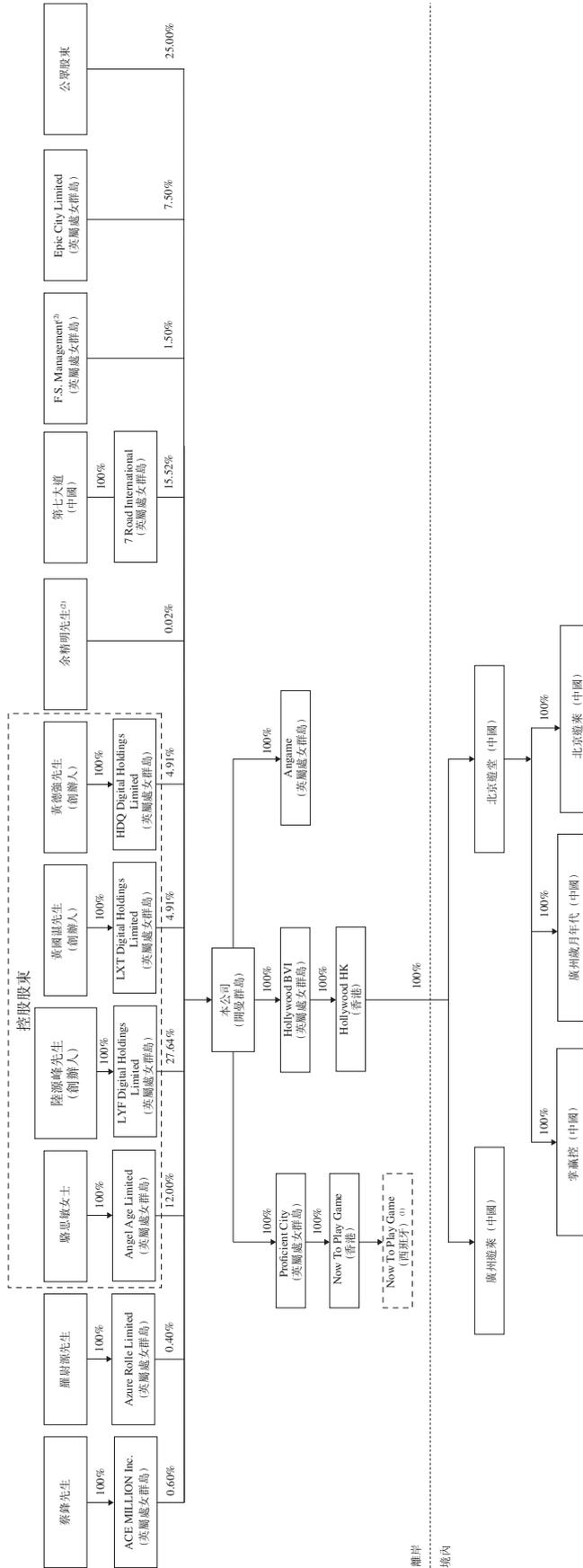
緊隨[編纂]前投資及重組後但於[編纂]及[編纂]完成前：



(1) Now To Play Game (西班牙) 是 Now To Play Game 根據西班牙法律成立的分支機構。

歷史、重組及公司架構

緊隨[編纂]及[編纂]完成後（假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使）：



(1) Now To Play Game (西班牙) 是 Now To Play Game 根據西班牙法律成立的分支機構。

(2) 由余精明先生及 F.S. Management 持有的股份將計入我們的公眾持股量。

業 務

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。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。

我們憑藉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，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。我們繼續為國際用戶精心選擇由中國的遊戲開發商創作的可行網頁遊戲，提供差異化的重新設計及優化以滿足本土化遊戲玩法需要。截至最後可行日期，我們已在國際市場發佈25個網頁遊戲，其中九個遊戲目前正在營運。

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，我們已在全球發佈26個手機遊戲，其中14個作品為自主研發及14個遊戲目前正在營運。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。

業 務

我們致力建立一支強大的技術團隊以支持遊戲發行及自主研發。截至2017年6月30日，我們的技術團隊包括77名專門從事遊戲重新設計及優化、海外遊戲經營及其他支持服務的成員，平均有四年相關經驗。根據易觀報告，定制的本土化修改對滲透於語言、文化、遊戲玩法喜好及消費習慣方面有著地理差異的國際市場而言至關重要。憑藉這種思維，我們對在不同地區市場發佈的遊戲進行結構修改，以吸納有不同遊戲玩法喜好的用戶並使其投入。舉例而言，截至最後可行日期，我們在多個地區市場推出多個手機格式的休閒射擊遊戲，設有差異化的功能特點、圖像及虛擬商品設計。我們亦就現有遊戲頻密推出修正及更新，以保持用戶興趣及提升用戶滿足感。截至2017年6月30日，在我們的技術團隊中，我們有27名平均有五年相關經驗的研發人員，並創作了多個熱門作品，包括*Gunny Mobi*（於越南）及*MMOG*（於馬來西亞）。我們亦尋求將流行文化元素嵌入遊戲中以加強我們所提供的遊戲體驗。舉例而言，於2015年，我們取得知識產權許可發佈手機遊戲，當中特別包含巴塞隆拿足球會授權的體壇人物及場景。

我們與中國多家信譽良好的遊戲開發商建立穩定的合作夥伴關係。截至最後可行日期，在我們24家遊戲開發商夥伴中，18家已向我們授出國際發行的獨家許可，而當中10家已與我們合作超過兩年。在我們的合作夥伴當中，第七大道（我們旗艦網頁作品（包括*Wartune*及*DDTank*）的原開發商）自我們成立以來便與我們合作，讓我們作為獨家合作夥伴於若干主要英語國家及地區發佈其遊戲。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。我們亦與擁有龐大用戶基礎的全球領先的發行渠道（包括全球的主要社交網絡及應用程式市場（如Facebook、Apple Inc.的App Store、Google Play及華為應用市場））維持穩定的合作夥伴關係。自2012年5月起，我們於Facebook發行大部分網頁遊戲，使我們可即時接觸其全球19億名活躍用戶。我們的網頁遊戲透過Facebook獲得合共17.2百萬名註冊用戶，並於往績期間為Facebook產生了合共12.2百萬美元的渠道費用。為表彰我們的合作，Facebook於2014年向我們頒授Appreciation Award for Partnership and Contribution。

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%。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。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。有關詳情見「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

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。

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

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。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，我們是雄踞首位的網頁遊戲發行商，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。自始，我們已建立一個綜合業務模式，其產生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。

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）幫助中國的遊戲開發商滲透國際市場。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，我們的解決方案讓遊戲開發商夥伴能夠接觸全球用戶群及將用戶變現，從而為彼等帶來極具吸引力的價值。我們在策略上專注於北美洲的英語市場（最大的英語網絡遊戲市場），並逐漸擴展至具可觀增長潛力的非英語市場，如東南亞、南美洲及歐洲。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。我們繼續發佈成功的網頁遊戲以吸引用戶投入。我們最近期的網頁作品*Dragon Awaken*於2017年3月發佈後不久，即被Facebook及Gameroom展示於其首頁位置。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，並隨即在多個地區市場（包括東南亞及南美洲）取得不俗的

業 務

成績。我們的手機遊戲不時展示於主要應用程式市場（包括Apple Inc.的App Store及Google Play）維持的熱門排行榜上。例如，我們的MMOG於2015年發佈後在24小時內即於馬來西亞登上Apple Inc.的App Store戰略遊戲下載排行榜榜首，而我們的Gunny Mobi於2014年發佈後一年於越南穩佔Apple Inc.的App Store戰略遊戲下載排行榜前十名。截至最後可行日期，我們已在全球發佈26個手機遊戲，以及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。

以持續創造及創新為動力的多元化娛樂產品組合

我們提供多元化的遊戲體驗以吸引及留住用戶。憑藉管理團隊的共同願景及經驗，我們持續發佈讓有不同娛樂需要及來自不同市場的用戶投入並可將此變現的娛樂產品，成功經歷不斷轉變的市場趨勢及需求。我們以發行商身份發行中國的遊戲開發商開發的網頁遊戲從而開展業務，截至最後可行日期已在國際市場發佈了25個網頁遊戲。我們近年有策略地擴大業務重點，截至最後可行日期在全球發佈了26個手機遊戲。

我們提供的遊戲涵蓋吸引人口多樣化的用戶社群的多個種類。我們提供的遊戲種類大致上分為休閒遊戲以及中等及深度遊戲。我們的休閒遊戲簡單好玩，由於具廣泛的吸引力、靈活的遊戲玩法風格及社交連繫性，該等遊戲能讓我們在短期內累積龐大的活躍用戶群。我們的中等及深度遊戲為用戶提供更逼真的遊戲體驗，並呈現出較高的變現潛力。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。例如Stallion Race，此遊戲設置於熱門的賽馬場景，提供休閒遊戲玩法以至中等難度級別競賽的刺激組合。我們的遊戲亦包含各種各樣的遊戲玩法風格，如角色扮演遊戲、動作遊戲、戰略遊戲及射擊遊戲，而主題涵蓋多個情景設定，包括西方神話、奇幻及歷史。截至最後可行日期，我們已發佈20個休閒遊戲及31個中等及深度遊戲，並在大力籌劃四個中等及深度遊戲，準備在2018年第一季度前發佈。

我們就現有遊戲頻密發佈具備新功能特點、關卡和人物的修正及更新，以提升用戶滿足感及增加留存率，這有助於延長我們的遊戲生命週期。透過交叉推廣工作，我們能夠按用戶興趣及概況向用戶推薦遊戲。為滿足用戶對遊戲靈活性不斷增加的需求，我們正在開發跨平台的基建，讓用戶可以隨時隨地玩，以及在不同設備及平台之間無縫切換。我們利用跨平台技術，發佈了數個角色扮演或模擬遊戲（包括Devil Age及Lord of Star），並獲得正面用戶評價。我們亦繼續透過將流行文化元素嵌入遊戲中及於最新娛樂產品中使用先進的視覺技術以提升用戶體驗。

業 務

強大的技術能力以支持遊戲發行及自主研發

我們相信持續識別、開發及發行可行遊戲的能力是我們未來可持續增長的基礎，因此，我們致力建立強大的技術團隊以支持遊戲發行及自主研發。截至2017年6月30日，我們的技術團隊包括77名專門從事遊戲重新設計及優化的成員，平均有四年相關經驗。根據易觀報告，定制的本土化修改對滲透於語言、文化、遊戲玩法喜好及消費習慣方面有著地理差異的國際市場而言至關重要。憑藉這種思維，我們對在不同地區市場發佈的遊戲進行結構修改，以吸納有不同遊戲玩法喜好的用戶並使其投入。舉例而言，截至最後可行日期，我們在多個地區市場推出多個手機格式的休閒射擊遊戲，設有差異化的功能特點、圖像及虛擬商品設計。我們的技術團隊亦透過分析遊戲內產生的重要用戶指標監察用戶行為，該等指標使我們能夠識別關鍵表現推動因素、不良表現虛擬物品及其他可改善的領域，並改進我們的用戶留存和變現策略。

我們自2014年起尋求增強自主研發及發佈手機遊戲的能力，充分利用遊戲發行經驗及專有的技術訣竅，使我們可分析從成功遊戲收集的有用遊戲數據及用戶反饋，並創作具有吸引用戶的主題、遊戲玩法風格及虛擬商品設計的新遊戲。在首席技術官黃德強先生帶領下，截至2017年6月30日，我們擁有27名平均有五年相關經驗的研發人員，並創作了多個熱門作品，包括*Gunny Mobi*（於越南）及*MMOG*（於馬來西亞）。我們於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月從自主研發的遊戲產生的收入分別為0.5百萬美元、9.7百萬美元、16.7百萬美元及9.2百萬美元，分別佔同期收入的2.4%、34.6%、58.8%及66.5%。

根據易觀報告，美國資訊科技技術員的平均薪金約為每年98,000美元，較中國從業員的薪金多超過一倍。我們的技術團隊位於中國廣東省，成員大多為合資格及經驗豐富的技術員，這讓我們能夠以具成本效益的方式發展技術能力，並且較海外網絡遊戲發行商更具競爭優勢。

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

我們與中國信譽良好的遊戲開發商維持穩定的長期合作夥伴關係。截至最後可行日期，在我們24家遊戲開發商夥伴中，18家已向我們授出國際發行的獨家許可，而當中10家已與我們合作超過兩年。在我們的合作夥伴當中，第七大道（我們旗艦網頁作品（包括*Wartune*及*DDTank*）的原開發商）自我們成立以來便與我們合作，讓我們作為獨家合作夥伴於若干主要英語國家及地區發佈其遊戲。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。我們卓越的本土化修改能力形成我們與遊戲開發商維持穩定關係的基石，因為本土化修改提高遊戲對目標市場用戶的吸引力，並使遊戲達致更好的財務表現。

業 務

我們亦與擁有龐大用戶基礎的全球領先發行渠道（包括全球的主要社交網絡及應用程式市場，如Facebook、Apple Inc.的App Store、Google Play及華為應用市場）維持穩定的合作夥伴關係。自2012年5月起，我們於Facebook發行大部分網頁遊戲，使我們可即時接觸其全球19億名活躍用戶。我們的網頁遊戲透過Facebook獲得合共17.2百萬名註冊用戶，並於往績期間為Facebook產生了合共12.2百萬美元的渠道費用。為表彰我們的合作，Facebook於2014年向我們頒授Appreciation Award for Partnership and Contribution。我們亦於若干地區市場與當地領先遊戲發行商建立了互信共同發行關係，以利用其當地資源及用戶群而獲利。我們相信，我們與世界各地的領先發行渠道及當地遊戲發行商合作，有助於提升我們的品牌知名度及吸引新用戶。

為了向用戶提供方便靈活的付款解決方案，我們與北美洲及其他國際市場的各大網上付款渠道合作，包括綜合發行渠道、PayPal及Skrill，以收取遊戲內購買的所得款項。截至最後可行日期，我們已與超過15家付款渠道合作夥伴維持一至六年的業務關係，有利於我們變現的工作。

管理團隊富有遠見及經驗豐富，且執行能力方面往績卓越

我們相信，若非陸源峰先生（我們的創辦人、執行董事兼首席執行官，彼一直預想到中國遊戲龐大的知識產權庫的商業價值）帶領經驗豐富的管理團隊通力合作，我們應不可能取得成功。陸先生連同我們的共同創辦人黃國湛先生和黃德強先生，均為尋求向國際用戶推出中國遊戲的先驅者。

通過過往的工作經歷，陸先生積累了廣博經驗以及對海外遊戲行業的深入知識。於2011年創立本集團前，陸先生已在遊戲行業工作超過10年，並曾在中國內外成功發佈數個熱門遊戲。全球遊戲行業於過去數十年經歷重大變化，以跟上互聯網技術快速發展的步伐，而陸先生在這場演進中成功作出每一次的轉變。於2001年，彼開設一家公司並在中國成功發佈熱門線上客戶端遊戲。陸先生其後隨著行業變化轉而專注於網頁遊戲，並發佈一款在中國開發在北美洲發行而取得成功的網頁遊戲。在陸先生的領導下，我們現正開拓具備先進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。我們相信，陸先生將繼續引領我們在迅速發展的行業中經營我們未來的業務。

業 務

陸先生集合了一支經驗豐富的管理團隊，包括我們的共同創辦人黃國湛先生（主要負責營銷及發行策略）及黃德強先生（主要負責遊戲營運）。黃國湛先生及黃德強先生各自均具備10年以上相關經驗。二人自我們成立以來已緊密合作，並利用彼等多元化和互補的技能和背景，在工作和管理風格上發展出強大的協同作用。有關我們創辦人的資歷，見「董事及高級管理層－董事會」。

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。

鞏固我們作為全球遊戲發行商的領導地位

我們擬透過實施以下措施進一步鞏固本身作為全球網絡遊戲發行商的領導地位。

- **擴充遊戲種類。**我們尋求繼續透過就現有遊戲頻密推出更新及發佈特別版本，維持用戶興趣。我們亦計劃以更多類型、主題及運行格式發佈新更新版或遊戲，以接觸全球更廣泛的用戶群。截至最後可行日期，我們已發佈25個網頁遊戲及26個手機遊戲，並在籌劃兩個網頁遊戲及兩個自研手機遊戲，準備於2018年第一季度前發佈。我們亦尋求透過與中國網絡遊戲行業的市場領導者合作，進一步加強遊戲儲備。例如，我們於2017年7月25日與廣州愛九遊信息技術有限公司（通常稱為阿里遊戲）訂立具約束力的框架合作協議，以開發包含阿里遊戲所授權的若干知名知識產權元素的自研休閒射擊遊戲。展望未來，我們將分配[編纂][編纂]淨額約[編纂]%，用於收購來自海外或中國的網絡遊戲開發商或知識產權供應商的可行的網絡遊戲授權、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，從而不斷擴大和多元化擴闊我們的遊戲組合及維持業務增長。
- **增強變現。**我們尋求利用本身的數據分析能力，以流行虛擬物品及有效的物品定價，優化遊戲內虛擬商品設計。我們亦不時計劃推行特別活動推廣，以刺激遊戲內消費。

業 務

- *加強與發行渠道及付款渠道的合作。*我們將繼續加強與現有發行渠道合作並尋求與信譽良好的新發行渠道合作，使我們的遊戲能夠接觸更廣闊的用戶群。例如，於2016年12月，我們與Gamerom（由Facebook驅動的領先遊戲平台）訂立合作關係。我們亦將更多付款渠道連接至我們的遊戲，使不同地區市場的用戶進行遊戲內購買變得更容易、更快捷及更安全。
- *綜合技術支持平台。*我們計劃透過中國境外的離岸附屬公司建立綜合技術支持平台，該平台將為遊戲開發商提供一站式技術解決方案，讓彼等高效地優化及提升遊戲，從而融入海外市場。憑藉我們對海外遊戲市場的深入了解，我們旨在透過該技術支持平台為遊戲開發商提供不同的技術服務，如為其於海外發行的遊戲分析及監察重要用戶指標及從海外市場的遊戲用戶收集反饋。截至最後可行日期，該綜合技術支持平台仍在開發中。我們預期該平台將於2018年上半年試行，而我們將於測試後計劃正式發佈日期。預期開發該平台的資本開支約為1.5百萬美元。該平台旨在作為網絡遊戲的技術服務供應商而非發行平台。據我們的中國法律顧問告知，該平台並不受中國任何特別批文、牌照及許可證方面的法律法規規限，且不會影響我們公司架構的合法性。
- *提升品牌知名度。*我們尋求推廣本身的「Game Hollywood」品牌成為獲業內人士及用戶公認的全球互動娛樂供應商。我們將繼續在國際行業活動中以此品牌增強據點，該等活動包括遊戲開發者大會（專業視像遊戲開發商的最大型年度聚會），以及中國國際數碼互動娛樂展覽會（在中國及亞洲舉行的最大型年度遊戲及數碼娛樂展覽會）。我們亦計劃投資於多個廣告渠道，包括互聯網、社交媒體、行業雜誌及實體商店，以及留住於營銷及遊戲行業均具備相關經驗的專業人士。

業 務

加強我們自主研發遊戲的能力

我們認為持續發佈新遊戲的能力對我們吸引及留住客戶至關重要。為補充我們從遊戲開發商夥伴外包可行遊戲的能力，我們計劃透過以額外資金及招聘大量投資於研發工作，以加強我們自主研發遊戲的能力。我們計劃以優厚的薪酬待遇（包括表現花紅及股權獎勵）持續吸引及留住合資格人員，從而擴充我們的遊戲開發工作室。憑藉我們的數據分析能力及對市場趨勢及需求的洞悉，我們亦尋求開發吸引用戶的遊戲主題，以及取得許可以開發特別包含受知識產權保護的內容（包括熱門卡通及運動主題）的新更新版和遊戲。

改善我們的技術基建以支持業務增長

我們的技術對於我們業務持續成功至關重要，我們因此尋求繼續投資於技術基建升級。具體而言，我們計劃改善跨平台基建以支持遊戲發行。我們相信，跨平台的遊戲玩法能促進用戶投入程度、遊戲風行傳播及變現。跨平台技術讓用戶可在個人電腦、平板電腦及智能手機等設備之間，以及在Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play等平台之間無縫地切換。我們亦將投資於改進我們監察及分析重要用戶指標的數據分析引擎，以更好地識別及滿足用戶需要、推動發行及營銷策略，以及優化用戶留存和變現的工作。隨著我們的業務營運及用戶基礎持續增長，我們尋求優化伺服器系統以改善網絡效率，容許更快速回應與日俱增的用戶數目及實時數據同步所產生的更大數據量。為便利不同地區市場的遊戲內購買，我們亦計劃推出與各大付款渠道連接的專有付款處理界面。

擴大我們具先進視覺技術的產品組合

我們相信視覺技術（包括虛擬實境及擴增實境）的進步將為用戶提供更逼真的娛樂體驗，為遊戲行業帶來革命性發展。我們一直尋求透過開發互動娛樂產品（包括遊戲、電影及教育材料），投資於虛擬實境及擴增實境技術的商業化。於2016年，我們在中國投資於一家虛擬實境製作公司，該製作公司最近開發了隨時可以商業化的虛擬實境遊戲設備。該虛擬實境製作公司計劃於2017年底前在遍佈中國的遊戲商店及購物商場安裝約120部設備。我們亦尋求與第三方合作，當中包括一家於加州荷里活的著名製作公司，以製作可於虛擬實境顯示器上觀看的電影。根據進一步的市場研究，我們亦可能開發採用虛擬實境技術的旗艦遊戲再版。

業 務

積極尋求策略聯盟及收購機遇

我們迄今主要是透過內部增長建立業務。展望將來，我們擬選擇性收購或投資於中國內外具資格的遊戲開發商及視覺技術公司，或與彼等訂立策略夥伴關係。我們相信，策略聯盟或收購將以具成本效益的方式推動業務增長、增強開發能力、補充遊戲種類及擴大用戶群。截至最後可行日期，我們並無識別任何目標對象以透過併購實現策略性增長。

遊戲組合

我們於往績期間從網絡遊戲產生絕大部分收入。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。

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「一 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。

業 務

現有遊戲組合

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 (跨平台 格式)	自研	2016年9月	穩定及成熟階段
Lord of Star	手機 (跨平台 格式)	授權	2017年3月	成長階段
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。

業 務

休閒遊戲

我們有不同種類且有趣易玩的若干休閒網絡遊戲。例如*DDTank*系列，用戶扮演卡通人物角色單人或組隊加入彈道射擊戰鬥。截至最後可行日期，我們已發佈20個休閒遊戲（包括不同語言及地區的版本）。下表以時間倒序方式載列我們目前正在營運的主要熱門休閒遊戲的若干資料。

作品（語言）	平台	種類	初始發佈時間	來源
Heroes Crash（英文）	手機	RPG	2017年5月	授權
Boomz（泰文）	手機	射擊	2016年5月	自研
DDTank Brasil（葡萄牙文）	手機	射擊	2016年3月	自研
MMOG I（馬來西亞簡體中文）	手機	射擊	2015年7月	自研
彈彈堂巴塞隆拿特別版 （簡體中文）	手機	射擊	2015年6月	自研
Gunny Mobi（越南文）	手機	射擊	2014年12月	自研
彈彈堂口袋版（簡體中文）	手機	射擊	2014年3月	自研
Stallion Race（英文）	網頁	運動	2013年9月	授權
DDTank（英文）	網頁	射擊	2012年6月	授權

業 務

我們一些熱門的休閒遊戲描述如下。

Heroes Crash



*Heroes Crash*為我們於2017年5月發佈的RPG遊戲。於*Heroes Crash*中，用戶可訓練及指揮英雄團隊進行快速戰鬥及於戰場上利用魔法紙牌施展不同的法術。該遊戲提供遊戲內購買虛擬物品，如寶石及設備。

Gunny Mobi



*Gunny Mobi*為我們於2014年12月發佈的休閒回合制多人在線射擊遊戲。*Gunny Mobi*的用戶扮演卡通人物，輪流向對手發射各種不同的射彈。用戶可以利用各種武器及技能單獨或分組作戰電腦對手或互相對戰。該遊戲提供遊戲內購買虛擬物品，如裝束及武器。

業 務

Stallion Race



Stallion Race 為我們於2013年9月發佈的運動遊戲。*Stallion Race* 的用戶可繁殖、飼養及訓練自己的馬匹，以及與馬匹四出參加專業賽馬比賽爭奪獎項。該遊戲提供遊戲內購買虛擬物品以加強或加快馬匹飼養。

中等及深度遊戲

我們有若干中等及深度網絡遊戲，當中大多數是回合制角色扮演遊戲、模擬遊戲及實時戰略遊戲，而主題涵蓋西方神話、奇幻及歷史。例如 *Wartune*，用戶扮演騎士、法師或弓箭手角色，帶領僱傭兵軍團走進一個奇幻歷程，目標是進行戰鬥以及尋找寶藏。用戶一般在此類遊戲享受到較逼真的體驗及傾向玩一段較長的時期、再玩次數較頻密及消費更多在遊戲內購買。我們專注增強我們的中等及深度遊戲，務求留住用戶、吸引用戶投入及將此變現。截至最後可行日期，我們已發佈31個中等及深度遊戲（包括不同語言及地區的版本）。下表以時間倒序方式載列我們目前正在營運的主要熱門中等及深度遊戲的若干資料。

作品（語言）	平台	種類	初始發佈時間	來源
Lord of Star（英文）	手機（跨平台格式）	SLG	2017年3月	授權
Dragon Awaken（英文）	網頁	RPG	2017年3月	授權
Devil Age（英文）	手機（跨平台格式）	ARPG	2016年9月	自研
Omega Zodiac ⁽¹⁾ （英文）	網頁	ARPG	2016年8月	授權

業 務

作品（語言）	平台	種類	初始發佈時間	來源
Legend Knight（英文）	網頁	ARPG	2014年9月	授權
Wartune（英文）	網頁	ARPG及SLG	2012年8月	授權

(1) Omega Zodiac自2017年4月起成為我們的自研網頁遊戲。

我們一些熱門的中等及深度遊戲描述如下。

Wartune



*Wartune*為我們於2012年8月發佈的混合回合制ARPG與戰略的史詩式遊戲。*Wartune*的用戶可以從三個獨特類別（即騎士、法師或弓箭手）中挑選角色，將角色個人化，並帶領僱傭兵軍團走進一個奇幻歷程，目標是進行戰鬥及尋找寶藏。用戶可以通過打敗怪獸為角色升級，以及通過贏取獎項提升實力。該遊戲提供遊戲內購買虛擬物品以提升角色。

Devil Age



*Devil Age*為我們於2016年9月發佈的ARPG遊戲。於*Devil Age*中，用戶可以召喚師的身份於無止境的戰爭及地牢中作戰。用戶能夠根據敵人選擇編隊及透過一個尋寶系統聚集資源。該遊戲提供遊戲內購買虛擬物品以加強戰士實力。

業 務

Legend Knight



*Legend Knight*是我們於2014年9月發佈的回合制ARPG遊戲。*Legend Knight*的用戶從兩個類別（即騎士和魔法師）中挑選角色，並扮演神話英雄戰鬥魔龍。用戶可以利用黃金和威望招攬更多英雄、尋寶及指揮軍隊進行戰鬥。該遊戲提供遊戲內購買虛擬物品以提升角色。

我們的遊戲表現受兩個主要指標影響：(1)平均每月付費用戶；及(2)每名每月付費用戶平均收入，或ARPPU。平均每月付費用戶是指於特定期間內各月我們發行或共同發行的遊戲的付費用戶總數平均值；而ARPPU則指於任何特定期間我們的網絡遊戲收入除以平均每月付費用戶數目得出的商數。該等指標主要受到於有關期間營運的遊戲數目及該等遊戲的受歡迎程度影響。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

業 務

我們的網頁遊戲主攻北美洲及全球其他地區的英語市場。另一方面，我們的手機遊戲亦以多個非英語地區市場為對象，包括東南亞、南美洲及歐洲。

下表載列於所示期間我們按五大網絡遊戲劃分的網絡遊戲收入明細。

網頁遊戲	截至12月31日止年度										截至2017年6月30日													
	2014年					2015年					2016年					上六個月								
	作品	來源 ^(a)	我們 的責任 性質	金額	佔收入 百分比	截至期末 的生命 週期階段	作品	來源	我們 的責任 性質	金額	佔收入 百分比	截至期末 的生命 週期階段	作品	來源	我們 的責任 性質	金額	佔收入 百分比	截至期末 的生命 週期階段						
Warname	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	授權(獨家)	18,947,041	83.2	穩定及成熟	Warname	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	13,252,143	47.3	長期	Warname	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	8,124,007	28.6	長期	Warname	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	3,023,801	21.9	長期
DDTank	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	授權(獨家)	740,322	3.3	穩定及成熟	Legend Knight	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	947,739	3.4	成長	Legend Knight	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	680,352	2.4	穩定及成熟	Omega Zolnic	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	392,518	2.8	穩定及成熟
Stalton Race	授權(非獨家)	自行發行	授權(獨家)	278,078	1.2	穩定及成熟	Sword Saga	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	371,794	1.3	穩定及成熟	Darkstar Rising	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	478,052	1.7	穩定及成熟	Dragon Awaken (英文)	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	371,537	2.7	成長
寶馬王 (繁體中文)	授權(非獨家)	自行發行	授權(獨家)	80,923	0.4	穩定及成熟	DDTank	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	325,074	1.2	穩定及成熟	DDTank	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	282,167	1.0	穩定及成熟	Legend Knight	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	296,160	2.1	穩定及成熟
Zombie Eat My Pizza (繁體中文)	授權(非獨家)	自行發行	授權(獨家)	72,734	0.3	穩定及成熟	Darkstar Rising	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	261,626	0.9	成長	Sword Saga	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	206,233	0.7	穩定及成熟	DDTank	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	151,918	1.1	長期
其他	-	-	-	288,888	1.2	-	其他	-	-	501,396	1.8	-	其他	-	-	428,228	1.5	-	其他	-	-	123,300	0.9	-
手機遊戲																								
Eternal Fury	授權(獨家)	自行發行	授權(獨家)	945,458	4.2	成長	寶齊堂巴塞隆客特別版 (Android)	自研	遊戲開發及 共同發行	2,239,500	8.0	成長	寶齊堂巴塞隆客特別版 (Android)	自研	遊戲開發及 共同發行	4,427,992	15.6	穩定及成熟	Gunny Mobi	自研	遊戲開發及 共同發行	2,758,391	19.9	成長
寶齊堂口授版 (簡體中文)	自研	遊戲開發及 共同發行	自研	517,300	2.3	成長	Gunny Mobi	自研	遊戲開發及 共同發行	2,177,094	7.8	成長	寶齊堂巴塞隆客特別版 (iOS)	自研	遊戲開發及 共同發行	4,091,013	14.2	穩定及成熟	寶齊堂巴塞隆客特別版 (Android)	自研	遊戲開發及 共同發行	2,434,164	17.6	穩定及成熟

(美元，百分比除外)

業 務

作品	截至12月31日止年度										截至2017年6月30日												
	2014年			2015年			2016年				止六個月												
	來源 ⁽¹⁾	我們 的責任 性質	截至期末 佔收入 百分比	我們 的責任 性質	佔收入 百分比	作品	來源	我們 的責任 性質	佔收入 百分比	作品	來源	我們 的責任 性質	佔收入 百分比										
Gummy Mishi	自研	遊戲開發及 共同發行	26.964	0.1	成長	彈彈堂口發版 (簡體中文)	自研	遊戲開發及 共同發行	1,065,437	5.9	制定及 成熟/後期	Gummy Mishi	自研	遊戲開發及 共同發行	3,561,172	12.5	成長	彈彈堂巴西豪華特別版 (iOS)	遊戲開發及 自行發行	1,916,913	13.9	穩定及成熟	
Zans Age	授權(獨家)	自行發行	5,590	0.0	成長	Eternal Fury	授權(獨家)	自行發行	1,514,320	5.4	制定及成熟	彈彈堂(繁體 中文)	自研	遊戲開發及 共同發行	1,466,333	5.2	後期	DOTank Brazil	自研	遊戲開發及 自行發行	691,798	5.0	成長
World on Line	授權(獨家)	自行發行及 共同發行	4,771	0.0	成長	MMOG1(馬來西亞 簡體中文)	自研	遊戲開發及 共同發行	1,429,020	5.1	成長/制定及 成熟	彈彈堂口發版 (簡體中文)	自研	遊戲開發及 共同發行	756,234	2.7	後期	MMOG1(馬來西亞 簡體中文)	自研	遊戲開發及 共同發行	465,225	2.9	後期
其他	-	-	685	0.0	-	其他	-	-	2,515,763	9.0	-	其他	-	-	3,124,110	10.9	-	其他	-	-	1,045,424	7.6	-
總計	-	-	21,893,314	96.2	-	-	-	-	27,192,715	97.1	-	-	-	-	27,588,973	97.0	-	-	-	-	-	13,613,159	98.4

(1) 就共同發行的遊戲而言，我們主要負責提供遊戲內容及相關技術支持。就自行發行的遊戲而言，我們主要負責營銷及發行遊戲。詳情見「一遊戲發行」。

(2) 獨家權利是指相關遊戲開發商已向我們授出獨家授權以指定語言版本或於指定地理市場內發行遊戲。詳情見「一遊戲開發」。

業 務

於往績期間，我們大部分收入源自有限的幾款遊戲，包括Wartune及我們的自研手機版DDTank系列。我們就現有遊戲進行持續優化及頻密地發佈更新版以繼續維持用戶的興趣，並推出新語言版，務求延伸至新用戶群。我們亦在大力籌劃新遊戲以不斷擴大我們的組合。根據易觀報告，遊戲開發商及發行商的組合中只有少數遊戲能夠取得商業成功，這大致上符合行業常規。

遊戲儲備

我們主要透過為我們現有遊戲開發更多語言或平台版本、自主研發新遊戲，以及從遊戲開發商採購新遊戲，擴大我們的遊戲組合。截至最後可行日期，我們分別有兩個及兩個籌劃中的遊戲，準備於2017年底及2018年第一季度前發佈。下表以時間順序方式載列有關我們於2018年第一季度前發佈的新網絡遊戲的若干資料。

作品 ⁽¹⁾ (語言)	平台	種類	開發階段 ⁽²⁾	預期正式發佈時間	來源
魔灵传说 (簡體中文)	手機	RPG	測試階段	2017年12月	自研
Dragon Awaken (西班牙文)	網頁	RPG	測試階段	2017年12月	授權
列王冲突 (簡體中文)	手機	SLG	測試階段	2018年1月	自研
Dragon Awaken (德文)	網頁	RPG	測試階段	2018年2月	授權

(1) 遊戲或會變更。

(2) 我們截至最後可行日期的現有遊戲儲備供說明用途。我們實際發佈的遊戲及預期正式發佈時間或有別於呈列者。

此外，我們目前有若干其他遊戲項目處於較初步的開發階段，可因應我們的持續開發流程及進一步的市場研究和反饋而修改、延遲或取消。為進一步加強遊戲儲備，我們於2017年7月25日與阿里遊戲訂立具約束力的框架合作協議，據此我們獲授權開發包含阿里體系內若干知識產權元素（包括天貓系列品牌形象）的自研休閒射擊遊戲。詳情見「一 採購及供應商 — 知識產權供應商」。我們預期動用內部產生的現金流量以及[編纂][編纂]的一部分，為我們的新遊戲開發項目提供資金。

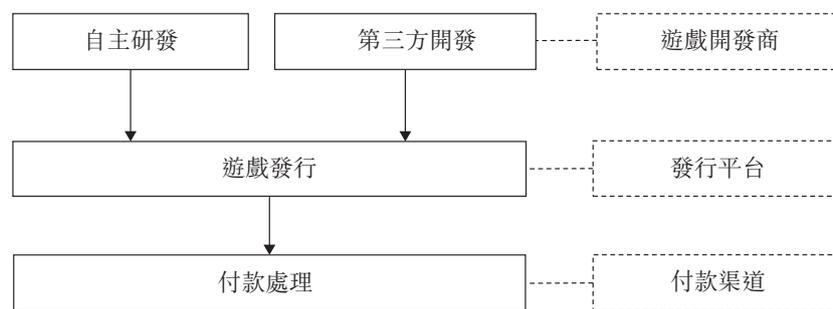
業 務

業務模式

我們通過在國際市場發行由中國的遊戲開發商開發的網頁遊戲，開始我們的業務。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。自始，我們已建立一個綜合業務模式，其產生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增強現有遊戲。

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。我們一般與(1)遊戲開發商（就第三方授權的遊戲而言）、(2)發行平台（就於第三方平台的發行而言）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「－ 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「－ 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（包括主要社交網絡及應用程式市場）；及(2)與共同發行商（包括領先的當地遊戲發行商）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、付款支持及其他與用戶有關的服務。見「－ 遊戲發行」。

業 務

- **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「一付款處理」。

業務營運價值鏈及發牌規定

下文載列不同行業參與者於我們業務營運價值鏈中的服務範圍。

遊戲開發商

遊戲開發商主要負責提供遊戲內容及技術支持，以及安裝和測試遊戲功能，並提供持續修正及更新。有關詳情，見「業務－遊戲開發」。

遊戲發行商／共同發行商

遊戲發行商或共同發行商主要負責於其獲授權的發行地區內的重新設計、優化、營銷、發行、變現、付款支持及其他用戶相關服務，以及根據用戶或市場反饋協調遊戲開發商進行更新及修改，以及進行線上及線下營銷活動及客戶服務。有關詳情，見「業務－遊戲發行」。

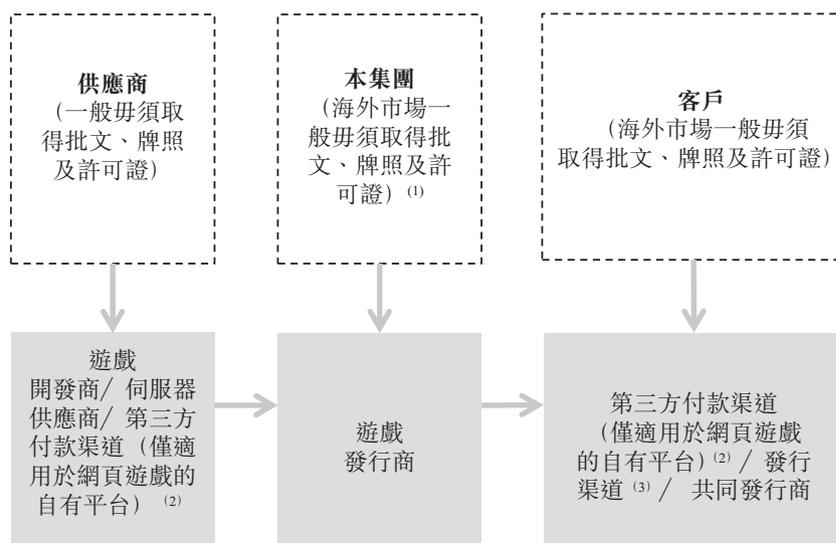
發行渠道

發行渠道引進用戶流量，提供用戶接入，以及收集及追蹤用戶數據。不同的海外市場有不同的發行渠道，包括Apple Inc.的App stores、Google Play、社交網絡、遊戲平台及電訊經營商平台、營銷平台、遊戲媒體，以及其他支持連結。有關詳情，見「業務－遊戲發行－發行」。

發牌規定

以下各圖闡述於以下各個遊戲發行情況對價值鏈中主要行業參與者的一般發牌規定。

授權遊戲（僅限於海外市場）

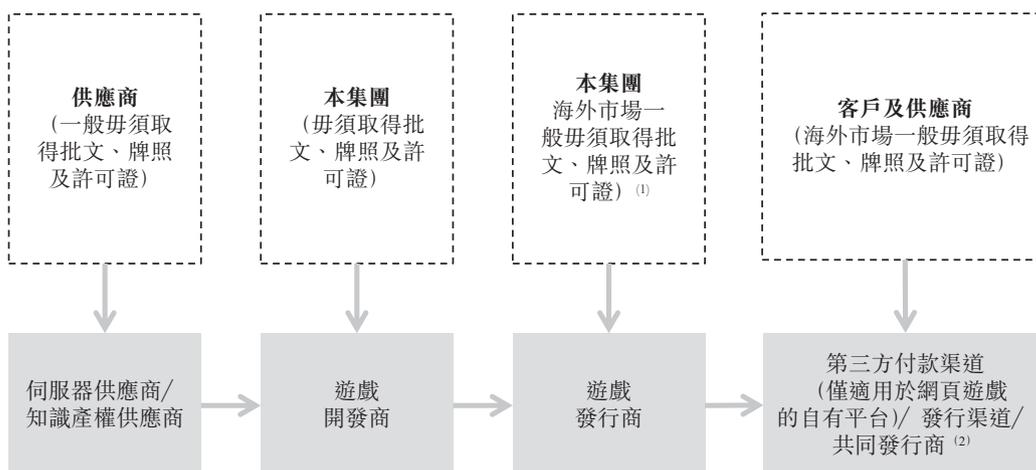


業 務

- (1) 倘須就遊戲發行取得特別牌照，本集團將委聘共同發行商負責有關發行。
- (2) 我們的客戶及供應商均由收入流的流向情況釐定，並僅可從財務角度呈列。倘我們的授權網頁遊戲透過自有網站發行，第三方付款渠道將從終端用戶收取所得款項總額，並於扣除佣金費用後將有關所得款項匯給本集團。本集團將第三方付款渠道預扣的佣金費用確認為收入成本。因此，第三方付款渠道被視為我們的客戶及供應商。
- (3) 我們的客戶及供應商均由收入流的流向情況釐定，並僅可從財務角度呈列。倘我們的授權手機遊戲透過Google Play發行，Google Play將從終端用戶收取所得款項總額，並於扣除佣金費用後將有關所得款項匯給本集團。本集團將Google Play預扣的佣金費用確認為收入成本。因此，Google Play被視為我們的客戶及供應商。

自研遊戲

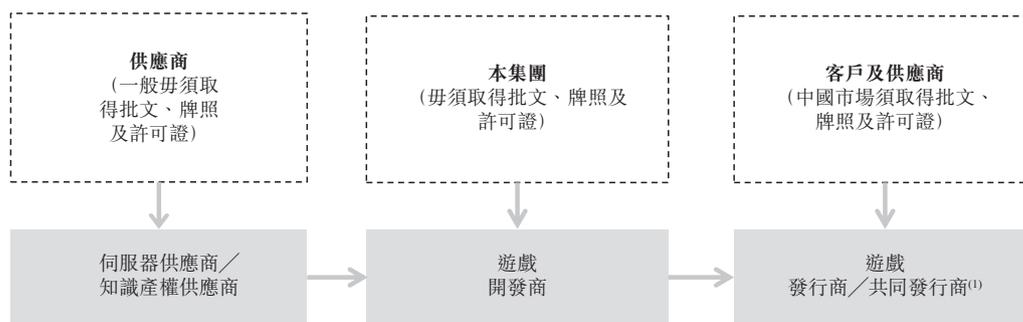
海外市場



- (1) 倘須就遊戲發行取得特別牌照，本集團將委聘共同發行商負責有關發行。
- (2) 我們的客戶及供應商均由收入流的流向情況釐定，並僅可從財務角度呈列。倘我們的自研遊戲透過自有平台、第三方發行渠道及共同發行商於海外市場發行，第三方付款渠道、發行渠道及共同發行商將從終端用戶收取所得款項總額，並於扣除佣金費用後將有關所得款項匯給本集團。本集團將第三方付款渠道、發行渠道及共同發行商預扣的佣金費用確認為收入成本。因此，第三方付款渠道、發行渠道及共同發行商就我們於海外市場發行的自研遊戲而言被視為我們的客戶及供應商。

業 務

中國市場



- (1) 我們的客戶及供應商均由收入流的流向情況釐定，並僅可從財務角度呈列。倘我們的自研手機遊戲透過當地第三方發行商於中國發行，當地第三方發行商將從終端用戶收取所得款項總額，並於扣除佣金費用後將有關所得款項匯給本集團。本集團將當地第三方發行商預扣的佣金費用確認為收入成本。因此，當地第三方發行商被視為我們的客戶及供應商。

遊戲開發

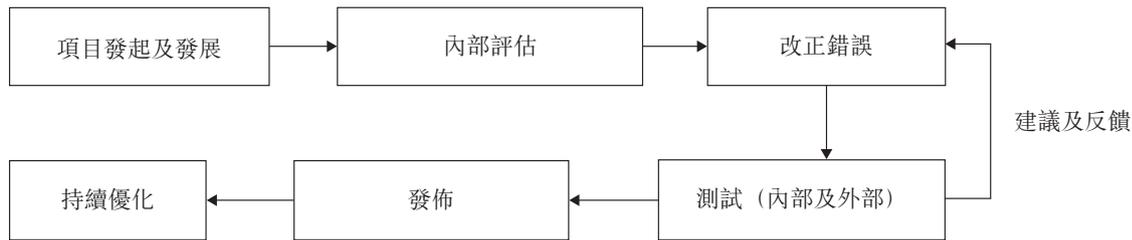
自主研發

利用本身對市場趨勢及需求的洞悉，我們的內部遊戲開發工作室識別有可能吸引全球市場的用戶的整體遊戲故事情節及主題。待我們的高級管理層審批後，工作室繼而會制定詳細開發計劃，包括遊戲主題、功能、虛擬商品設計以及人力及預算規劃，並會開始開發流程。所有新遊戲將通過我們內部評估，過程中，管理團隊將向我們的僱員收集有關遊戲功能及遊戲體驗的反饋，使工作室可以精進設計、解決技術問題及修正軟件漏洞。我們於測試流程繼續監察和分析用戶行為，並因應用戶行為及反饋作出必要的修正及變更。我們將繼而試行運作新遊戲，並繼續運用我們的數據分析引擎監察及分析用戶行為，以及實時優化遊戲內容。我們在新遊戲開始產生收入時將其視作「已經發佈」。完整的開發週期一般介乎16至24個月，視乎相關項目的複雜性及創新程度而定。

我們自信已建立一個可擴充的遊戲開發流程，使我們能夠將在一個遊戲內開發並流行的新功能共用於所有新遊戲上，以及運用共通代碼基礎（包含成功的遊戲功能和虛擬商品設計），盡量減少重複的開發工作。我們亦尋求根據第三方的熱門知識產權開發新遊戲，以及透過結合熱門的知識產權元素，提高我們遊戲的吸引力。

業 務

下圖說明發佈自主研發遊戲的簡化流程。

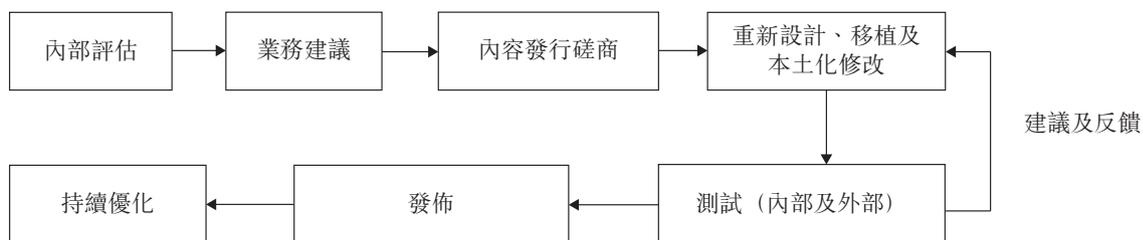


第三方開發

我們審閱及尋求來自若干中國的遊戲開發商的不同種類的可行遊戲。我們設有專責的選擇團隊透過各種數據點（如主流搜尋器上的手機遊戲排名及流行關鍵字）時刻掌握中國最近期的熱門網絡遊戲及英語地區的娛樂和流行文化趨勢。我們亦發掘合作機會獲取授權，以發佈基於熱門知識產權的遊戲。

審閱遊戲時，我們使用本身專有的遊戲評分系統評估其商業可行性及其他潛在利益，包括品牌價值。多年來，我們一直依據營運訣竅及數據分析，頻密精修我們系統的關鍵表現指標。遊戲評估流程涉及由我們的研發、營運、發行及付款團隊輸入的數據，彼等各自對於我們成功發佈遊戲及將之變現擔當關鍵角色。一個遊戲若能通過我們內部評估，我們會接觸其開發商並提交業務建議，當中列明我們在主要目標市場重新設計、發行及經營的方案。倘就發行方案與遊戲開發商達成協議，我們會展開內容發行的磋商。我們獲得遊戲授權後，繼而會就該遊戲進行深入的可行性研究及制定詳細的重新設計方案。有關我們的重新設計及優化服務詳情，見「一 遊戲發行－重新設計及優化」。我們的第三方開發流程一般亦在發佈前進行類似的內部及外部測試程序。我們使用我們的數據分析引擎持續監察及分析用戶行為，並實時優化遊戲內容。完整的開發週期一般介乎1至13個月，視乎相關項目的複雜性及創新程度而定。

下圖說明發佈第三方開發的遊戲的簡化流程。



業 務

內容發行安排

我們就每個授權遊戲與遊戲開發商訂立具法律約束力的書面內容發行協議，據此，遊戲開發商授予我們權利以指定語言版本或於指定地理市場（不包括中國）內發行其遊戲。截至最後可行日期，我們已與24家遊戲開發商簽訂內容發行協議，彼等大部分是總部設於中國。下文為我們的內容發行安排的重要方面概要。

- **獨家授權。**截至最後可行日期，我們24家遊戲開發商中，18家已向我們授予獨家授權，以指定語言版本或於地理市場發行。例如，第七大道授予我們獨家權利在若干主要英語國家及地區，包括在北美洲，以及於全球英語網站發行英文版 *Wartune*。就非獨家授權的遊戲而言，我們相信能利用領先的市場地位及對國際市場的深入了解、廣博的發行經驗及專有的訣竅，與其他遊戲發行商有效地競爭。
- **有效期及續期。**我們的內容發行協議一般為期二至四年。就某些遊戲而言，我們享有優先權於原協議到期時根據相同條款及條件續期。於往績期間及直至最後可行日期，倘有關遊戲繼續於財務上可行及我們選擇重續，我們一般能夠根據相同或相若的條款及條件重續有關內容發行協議。
- **海外市場的遊戲營運。**我們負責遊戲的重新設計、優化、營銷、發行、變現、付款支持及其他與用戶相關的服務，而遊戲開發商一般有權審批我們的遊戲重新設計、更新或營銷計劃，包括虛擬物品的定價。我們的遊戲開發商夥伴就遊戲功能方面的安裝測試，以及在諮詢我們後就遊戲營運的持續修正及更新提供技術支持。我們一般亦負責客戶服務，而遊戲開發商夥伴則提供所需的額外技術支持以解決任何不可由我們的內部資源解決的問題。
- **收入分攤。**我們一般於合作開始時向遊戲開發商夥伴支付固定的授權費，並在遊戲發佈後採納收入分攤安排。我們按照個別情況並參照多個因素與遊戲開發商夥伴磋商收入分攤安排，包括我們的相對市場地位、相關遊戲經證實的往績或產生收入的潛力的評估，以及我們的過往業務關係。有關進一步討論，見下文「一 遊戲發行 — 發行 — 收入分攤」。

業 務

- **保密性及知識產權。**我們的遊戲開發商夥伴及我們均須保護及維持對方的商業秘密得到保密處理。我們的遊戲開發商夥伴保留遊戲的知識產權，而我們則擁有海外市場的遊戲營運所產生或收集到的遊戲或用戶數據及其他相關資料。倘授權遊戲侵犯任何第三方的知識產權，我們的遊戲開發商夥伴有責任就我們可能招致的任何損失向我們作出彌償。
- **結算。**我們的遊戲開發商夥伴的應佔收入通常每月結算一次。在每月初，我們就上一月的總流水賬額記錄製作結算單，並發送予遊戲開發商夥伴以供確認。我們一般在收到遊戲開發商夥伴確認結算單並開出發票後，隨即結算付款。
- **終止。**倘訂約一方違反有關獨家權利或保密的條文，對方可終止協議。但在若干情況，我們的遊戲開發商夥伴可於下列情況發生後發出30日書面通知，單方面終止協議：倘(1)我們至少60日未有結算收入分攤付款；(2)我們開發、經營或發行其他與適用的內容發行協議項下授權的遊戲相同或類似的遊戲，且於接獲遊戲開發商夥伴通知後未有終止該等活動；(3)我們未經遊戲開發商夥伴同意而將適用內容發行協議項下的權利和義務轉移予第三方；或(4)於遊戲發行後首三至六個月期間，付費用戶產生的平均每月收入連續兩個月少於指定金額，舉例而言，就*Wartune*而言，10,000美元；或最高同時在線用戶人數連續兩個月少於指定數目，舉例而言，就*Wartune*而言，每日500名用戶。於往績期間及直至最後可行日期，我們並無嚴重違反內容發行協議而導致任何合約終止或在其他方面對我們的業務造成重大不利影響。

遊戲開發商

我們審閱及尋求來自若干中國的遊戲開發商的不同種類的可行遊戲供國際發行。我們已與遊戲開發商夥伴維持穩定長久的業務關係。截至最後可行日期，在我們24家遊戲開發商夥伴中，18家已向我們授出國際發行的獨家許可，而當中10家已與我們合作超過兩年。

於往績期間及直至最後可行日期，我們的遊戲開發商夥伴包括領先的市場參與者，如第七大道、天拓遊／星輝互動娛樂（深交所股份代號：300043）及歡聚時代（納斯達克股份代號：YY），當中第七大道為主要的遊戲開發商。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們約86.7%、49.8%、30.3%及23.0%的收入來自第七大道開發的遊戲，包括我們的旗艦網頁作品*Wartune*及*DDTank*。

業 務

根據易觀報告，第七大道是一家總部設於中國的領先遊戲開發商。2015年11月，第七大道的一家附屬公司收購本公司23.0%權益。於[編纂]完成後，第七大道預期繼續為本公司的關連人士。我們與第七大道就每個由第七大道開發並由我們發行的遊戲分別訂立書面內容發行協議。見「一 遊戲開發 – 內容發行安排」。

基於以下因素，我們認為我們並不依賴第七大道開發的遊戲：

- *互利合作*。我們相信，與第七大道的關係乃互惠互利。根據易觀報告，第七大道並無自設海外業務，需要與一家擁有強大能力的遊戲發行商（如我們）合作，以協助其進入海外市場。利用我們的市場領導地位（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，我們是雄踞首位的網頁遊戲發行商），我們認為，在我們與第七大道訂立的收入分攤安排上，我們享有強大的議價能力。第七大道僅有權享有總流水賬額約13%至23%，而我們保留總流水賬額的60%以上，至於總流水賬額餘額則由發行渠道、付款渠道及其他有關人士分攤，反映我們於海外遊戲發行業價值鏈中的領導地位。此外，由於我們已付出重大時間和精力本土化修改由第七大道開發的遊戲以供國際發行，因此，第七大道轉換至另一家遊戲發行商將可能導致其產生額外的開支和時間進行本土化修改，此舉並不符合成本效益。
- *多元化*。我們積極物色第七大道以外的遊戲開發商的遊戲。憑著我們的市場領導地位，我們繼續吸引到有意開拓海外市場的中國的遊戲開發商提出大量合作建議。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們有關由第七大道以外遊戲開發商開發的遊戲的遊戲組合分別為17個、33個、30個及28個，分別佔我們於同期發佈的遊戲總數的85.0%、91.7%、90.9%及90.3%。利用本身對市場趨勢和需求的洞悉，我們亦已加強自主研發手機遊戲的能力。截至最後可行日期，我們的內部遊戲開發工作室已開發14個手機遊戲。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，自研手機遊戲產生的收入佔我們收入分別2.4%、34.6%、58.8%及66.5%。

業 務

- **有利的行業環境。**中國的遊戲開發商通常欠缺時間、能力、專業知識及資源以突破海外市場的准入壁壘，因此需要一家專業的遊戲發行商研究和探討用戶需要、重新設計及本土化修改遊戲、選擇合適的發行渠道、進行營銷活動及提供客戶服務。根據中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會，2015年有10,000多家中國的遊戲開發商，其按年增長率約20%增長。由於我們為海外遊戲發行市場的先驅，有着穩健的市場領導地位，我們自信處於優越位置可通過協助中國的遊戲開發商滲透國際市場，受惠於有利的行業發展及維持我們的業務增長。

我們亦已開發包含第七大道授權的若干知識產權元素的幾款休閒射擊遊戲。我們就第七大道的有關知識產權許可而產生的版權費分別佔我們於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月的收入成本約2.4%、10.6%、9.3%及1.2%。詳情見「一 採購及供應商 — 知識產權供應商」。董事確認，我們與第七大道訂立的合約安排的條款公平合理，並符合股東整體利益。

遊戲發行

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。

行業格局及我們業務的合法性

遊戲發行商有多個渠道可用於發行遊戲及接觸全球目標地區市場的用戶。為滿足不同地區市場與別不同的用戶偏好，我們(1)自行透過自有平台及第三方發行渠道（如Google Play、Apple Inc.的App Store及Facebook）及(2)透過特定地區市場的共同發行商發行我們的網絡遊戲。我們的行政辦事處及絕大部分的全職僱員均位於中國，而用戶透過我們的租賃伺服器連接我們的網絡遊戲，該等伺服器全部位於海外，主要位於美國。儘管有該等實質連繫，由於互聯網業務的無疆界性質一般容許全球各地的用戶接入，除非當地監管機構有所規定，否則我們一般不會限制任何特定地區接入我們的網絡遊戲。

業 務

因此，正如同業公司一樣，我們的業務據點亦是全球性的。鑑於其互聯網業務營運，我們已建立及實施各種內部監控措施以符合有關的當地法例及法規，該等措施包括（其中包括）：

- 不時根據我們的內部監控政策檢討我們的營運，以評估當地法例及規例的影響。見下文「－有關業務營運的內部監控」；
- 就接入於我們本身網站發行的遊戲施加標準條款及條件，據此，潛在用戶必須聲明，根據加州或其他適用司法權區的法例，彼等不被禁止獲取我們的服務；
- 向我們合作的主要發行渠道（包括Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play）尋求合規意見，特別是有關於特定司法權區發行網絡遊戲是否需要特別牌照，而彼等已確認我們於其各自的平台上發行網絡遊戲並無違反其服務條款及條件或引起任何監管問題；
- 尋求與具聲譽且符合發行地區有關發牌規定（如需要）的地區共同發行商建立業務合作關係；及
- 於我們鎖定為首要遊戲市場（以語言版本而言）的國家和地區向合資格的律師尋求法律意見。

截至最後可行日期，我們並不知悉有監管制度，亦無收到任何當地監管機構或主要發行渠道發出的任何通知，限制接入或要求我們撤回於任何特定地區的網絡遊戲。

重新設計及優化

我們獲得一個新遊戲的特許權後，會進行深入的可行性研究，並組成項目團隊為該遊戲制定詳細的重新設計方案。我們一般提供下列重新設計及優化服務。

- 本土化修改遊戲設計以及優化虛擬物品的創作、部署和定價，以滿足目標市場用戶的不同遊戲玩法需要及偏好；
- 優化手機遊戲檔案大小及重新設定遊戲配置，使其更易兼容及更易透過目標市場的移動電訊商網絡接入；
- 在各個發行渠道及移動設備對遊戲進行第二階段（beta）測試；及
- 持續監察及分析用戶數據，以掌握用戶見解及促進有關內容更新及新版發行的戰略，以提高用戶的投入程度、留存率及變現水平。

業 務

中國的遊戲開發商夥伴在制定及執行其國際市場擴張策略的過程中選用我們的服務，乃基於我們深入了解國際市場複雜的網絡遊戲用戶人口結構、遊戲玩法喜好和消費習慣動態，以及零碎分散的電訊、內容發行及付款處理基建。鑑於我們與遊戲開發商夥伴的穩固關係，我們能取得多個授權遊戲的源代碼，此讓我們於其海外業務優化工作上扮演著重要角色。我們相信此對我們建立和擴展用戶基礎以及經營遊戲和變現的能力至關重要。

本土化修改能力

我們本土化修改遊戲的能力構成我們服務的一個重要元素，以將中國的遊戲開發商開發的遊戲引進到國際市場。我們許多的遊戲均以多個語言版本提供，務求吸引不同地區市場的廣泛用戶群。例如，我們以多種語言版本發佈了一個休閒射擊遊戲，並就於中國以及東南亞及南美洲的若干國家發佈而制定了不同的遊戲設計。

我們已建立本土化修改能力，提供專門設計的遊戲內功能特點以滿足不同地區市場用戶不一樣的遊戲玩法需要及喜好。我們與遊戲開發商的深厚和互信的關係，在彼此協作中讓我們有相當的編輯自由度，對不同地區市場發佈的遊戲進行結構性修改。例如，我們重新設計原本為中國用戶而設的遊戲內商品系統，以改善北美洲用戶變現的情況。由於我們相信，北美洲用戶消費習慣與中國用戶有所不同，我們在北美洲版本提供較少虛擬物品以供直接網上購買，但提供更多可透過較長時間逗留在遊戲內而獲取的虛擬物品和高級功能特點。我們也注意到來自不同地區市場的用戶文化意識。例如，在北美洲版本，我們為虛擬人物或角色提供西式裝束，並提供突顯美洲傳統文化元素的特別虛擬物品。我們亦於當地節慶（如聖誕節及感恩節）期間發佈遊戲內活動，以刺激遊戲內消費。此外，我們亦發佈針對特定國家或地區的遊戲。例如，於2013年9月，我們發佈一個英文版的賽馬遊戲*Stallion Race*，主攻特別是素有體育博彩傳統的北美洲用戶。該等本土化的遊戲特點及設計大大改善用戶體驗，並促進用戶對於我們遊戲的藝術和文化方面的認知，繼而有助於我們在該等國家和地區吸納及留住用戶群並將用戶群變現。

業 務

由於我們在本土化修改及持續優化方面作出努力，我們相信我們的網絡遊戲通常有較行業平均數長的生命週期。截至最後可行日期，在我們已發佈的25個網頁遊戲中，12個遊戲的生命週期超過24個月（網頁遊戲的行業平均數），所產生的收入佔我們於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月的網頁遊戲收入的99.3%、99.6%、98.0%及82.5%。在我們已發佈的26個手機遊戲中，15個遊戲的生命週期超過12個月（手機遊戲的行業平均數），所產生的收入佔我們於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月的網頁遊戲收入的100.0%、100.0%、99.6%及99%。我們的旗艦網頁作品*Wartune*（於2012年發佈）繼續產生的每月總流水賬額相當於其於2017年6月最高每月流水賬額約17%，為迄今相對同類網頁遊戲擁有更長的生命週期。

地域市場

我們透過評估多項因素選擇目標國際市場，包括目標市場的整體經濟、當地網絡遊戲用戶規模及當地網絡遊戲行業的競爭環境。我們在策略上專注於北美洲的英語市場，根據易觀報告，此乃最大的英語網絡遊戲市場，且消費能力最高。我們亦已擴展至具可觀增長潛力的非英語市場，如中國、東南亞、南美洲及歐洲。我們持續評估其他國際市場的當地市場狀況及用戶喜好。在我們的未來地域擴張中，我們計劃透過與當地遊戲門戶網站及發行機構合作以建立地區營銷及發行方面渠道。

就我們自行發行的網頁遊戲而言，我們能記錄和收集來自我們自有網頁遊戲平台及Facebook的註冊用戶IP地址。截至2017年6月30日，我們於自有平台及Facebook上的累計註冊用戶IP地址遍佈於168個國家和地區。

然而，就我們自行發行的手機遊戲和共同發行的網絡遊戲而言，Apple Inc.的App Store、Google Play及共同發行商傾向僅向我們提供(1)註冊用戶數目（不包含IP地址）；(2)有限數目用戶的詳細資料（用作測試目的）；及(3)有關遊戲內購買的資料（用作收入分攤目的），表示此舉符合其內部私隱政策及當地私隱法例。至於透過共同發行商發行的遊戲，根據有關發行協議，共同發行商一般並無責任向我們披露任何IP地址。

業 務

因此，我們按遊戲語言版本呈列收入以展示我們的國際業務足跡。下表載列於所示期間源自主要遊戲語言版本的收入的絕對金額及佔我們總網絡遊戲收入百分比的明細：

	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	
	佔網絡 遊戲收入		佔網絡 遊戲收入		佔網絡 遊戲收入		佔網絡 遊戲收入		佔網絡 遊戲收入	
	金額	百分比								
	(美元，百分比除外)									
英文	21,209,458	96.8	18,198,290	66.9	11,509,876	41.7	6,301,342	44.5	4,819,152	35.4
簡體中文	548,870	2.5	6,414,999	23.6	9,946,854	36.1	4,858,612	34.3	5,015,305	36.8
越南文	26,964	0.1	2,177,094	8.0	3,561,172	12.9	1,184,712	8.4	2,756,391	20.2
繁體中文	104,961	0.5	298,846	1.1	1,873,269	6.8	1,584,119	11.2	193,842	1.4
葡萄牙文	-	-	-	-	429,587	1.6	134,563	1.0	691,798	5.1
泰文	-	-	-	-	172,596	0.6	52,664	0.4	105,299	0.8
其他	9,061	0.1	103,486	0.4	95,619	0.3	45,412	0.2	31,372	0.3
總計	21,899,314	100.0	27,192,715	100.0	27,588,973	100.0	14,161,424	100.0	13,613,159	100.0

由於我們在互聯網及應用程式市場上提供遊戲，範圍一般遍及世界各地，我們已建立及實施多項措施以確保我們的營運符合監管規定。見下文「—有關業務營運的內部監控」。

發行

我們主要透過我們本身的網站及多種不同的第三方發行渠道（包括社交網站及應用程式市場）發行我們的遊戲。透過第三方平台，我們可以接觸更廣泛的受眾，以及利用該等平台、社交和分享網絡，甚至是付款處理服務的普及性而獲利。我們亦採用共同發行商（包括領先的當地遊戲發行商）經營及營銷我們的遊戲。截至2017年6月30日，我們透過目標市場的50多個發行渠道及共同發行商發行遊戲。

業 務

網頁遊戲發行

我們主要通過以下方式發行網頁遊戲：(1)自行透過第三方發行渠道（包括Facebook）及其他發行渠道發行；及(2)與共同發行商合作。下表載列於所示期間我們按發行類型劃分的網頁遊戲收入明細。

	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	
	佔網頁 遊戲收入		佔網頁 遊戲收入		佔網頁 遊戲收入		佔網頁 遊戲收入		佔網頁 遊戲收入	
	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)									
自行發行										
– Facebook	9,554,601	46.8	6,389,550	40.8	3,534,294	34.7	1,859,688	33.3	1,582,450	36.3
– 其他	5,816,982	28.5	5,122,058	32.7	3,836,185	37.6	2,151,698	38.6	1,886,443	43.2
共同發行	5,026,903	24.6	4,148,164	26.5	2,828,560	27.7	1,566,620	28.1	894,351	20.5
總計	<u>20,398,486</u>	<u>100.0</u>	<u>15,659,772</u>	<u>100.0</u>	<u>10,199,039</u>	<u>100.0</u>	<u>5,578,006</u>	<u>100.0</u>	<u>4,363,244</u>	<u>100.0</u>

自行發行

Facebook是我們網頁遊戲的重要發行渠道。作為全球最大的網上社交平台，Facebook使我們得以接觸其龐大的用戶群並將之變現。Facebook的分享和邀請功能可讓現有用戶邀請朋友和家人玩我們的遊戲，並在其社交網絡內分享所取得的遊戲分數和戰績，此可進一步增加我們的品牌知名度，並可能擴大我們的用戶基礎。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們透過Facebook產生的收入佔我們總網頁遊戲收入分別為46.8%、40.8%、34.7%及36.3%。

我們須就於Facebook平台發行網頁遊戲遵守其標準條款及條件，當中包括有關保護個人資料、促進正當使用Facebook功能及遵守法律的規定等。Facebook要求我們使用其專有付款方法處理遊戲內購買，並從我們的網頁遊戲總流水賬額中扣除30%作為佣金費用。

業 務

我們亦透過其他發行渠道（主要包括我們的自有平台）發行網頁遊戲，以及使用第三方支付渠道（包括PayPal及Skrill）處理遊戲內購買。我們託管網頁遊戲的全部自有平台均於美國註冊。我們透過該等平台發行的所有網頁遊戲全以英文撰寫，而所有遊戲內購買主要以美元結算。我們的中國法律顧問確認該等自有平台的運作毋須任何中國監管機構的特別牌照、許可證或批文。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們透過自有平台產生的收入佔我們總網頁遊戲收入分別28.5%、32.7%、37.6%及43.2%。

共同發行

我們亦已與領先的當地遊戲發行商（如R2Games）建立互信的共同發行關係，以經營及營銷我們的網頁遊戲。彼等的當地資源及用戶群有助我們吸引更多用戶注意，並打入目標市場。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們透過共同發行產生的收入佔我們總網頁遊戲收入的24.6%、26.5%、27.7%及20.5%。

我們篩選共同發行商並要求彼等就線上發行取得當地監管機構發出的必要牌照（如有）。我們通常與共同發行商訂立為期兩年的共同發行協議，並可在若干情況下重續至三年。根據該等協議，我們授予共同發行商一項非獨家權利，以於我們已獲遊戲開發商夥伴授予發行許可權的特定地區發行遊戲。我們主要負責提供遊戲內容及相關技術支持，而共同發行商則一般負責在其授權發行地區內營銷及發行遊戲，以及一般收取總流水賬額的60%至80%（經磋商及按個別基準）作為其佣金。我們所有共同發行商均為獨立第三方。倘共同發行商未能適時支付我們應佔的總流水賬額、開發或經營與共同發行協議項下的授權遊戲相同或類似的遊戲、未經我們同意向第三方轉移其於共同發行協議項下的權利和義務，或未達每月收入目標或最高同時在線用戶人數目標，則我們可終止共同發行協議。

我們擬繼續多元化擴闊我們的發行渠道及共同發行商，以接觸更廣闊的用戶群。

業 務

手機遊戲發行

我們主要通過以下方式發行手機遊戲：(1)自行透過第三方發行渠道（主要為Apple Inc.的App Store及Google Play）；及(2)與共同發行商合作。下表載列於所示期間我們按渠道劃分的手機遊戲收入明細。

	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	
	估手機 遊戲收入 金額	百分比								
	(美元，百分比除外)									
	(未經審計)									
自行發行	954,375	63.6	3,677,215	31.9	5,331,260	30.7	2,646,231	30.8	2,934,567	31.7
共同發行	546,453	36.4	7,855,728	68.1	12,058,674	69.3	5,937,187	69.2	6,315,348	68.3
總計	1,500,828	100.0	11,532,943	100.0	17,389,934	100.0	8,583,418	100.0	9,249,915	100.0

自行發行

我們主要於iOS及Android平台（包括Apple Inc.的App Store及Google Play）發行手機遊戲，以接觸其龐大的用戶群。我們須遵守該等平台的標準條款及條件，據此，我們負責託管及向用戶提供遊戲，而該等平台則負責按我們指定的價格向平台用戶營銷遊戲。Apple Inc.的App Store及Google Play亦要求我們使用其專有付款方法處理遊戲內購買，並從我們的手機遊戲總流水賬額中扣除約30%作為佣金費用。

共同發行

我們亦利用共同發行商於iOS及Android平台發行手機遊戲以從當地資源及用戶群中獲益。我們篩選共同發行商並要求彼等就線上發行取得當地監管機構發出的必要牌照（如有）。我們與共同發行商通常訂立共同發行協議，授權彼等在若干地區市場發行我們的遊戲。該等協議一般有類似於我們與共同發行商就網頁遊戲訂立的共同發行安排的條款及條件。由於我們透過共同發行商在中國發行手機遊戲，據我們的中國法律顧問告知，我們目前毋須持有中國監管機關發出的任何特別牌照、許可證或批文。

業 務

作為增長策略，我們擬集中於自主研發新遊戲。下表載列於所示期間我們按自主研發及第三方開發計算的手機遊戲收入明細。

	截至12月31日止年度						截至2017年6月30日	
	2014年		2015年		2016年		止六個月	
	估手機 遊戲收入		估手機 遊戲收入		估手機 遊戲收入		估手機 遊戲收入	
	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)							
自主研發	544,324	36.3	9,694,513	84.1	16,712,204	96.1	9,198,863	99.4
第三方開發	956,504	63.7	1,838,430	15.9	677,730	3.9	51,052	0.6
總計	<u>1,500,828</u>	<u>100.0</u>	<u>11,532,943</u>	<u>100.0</u>	<u>17,389,934</u>	<u>100.0</u>	<u>9,249,915</u>	<u>100.0</u>

我們主要透過我們合作的第三方發行渠道及共同發行商吸引用戶、令用戶投入及將之變現。截至2017年6月30日，我們與五大客戶（主要包括發行渠道、共同發行商及付款渠道）已維持二至五年的業務關係。我們的付款期一般為30至60日（發行渠道）及60至120日（共同發行商），按個別情況進行磋商。就PayPal而言，我們可隨時提取在PayPal賬戶中累積的款項。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，透過五大發行渠道及共同發行商（全部均為獨立第三方）產生的收入分別為19.2百萬美元、17.6百萬美元、15.5百萬美元及8.5百萬美元，分別佔我們收入約84.4%、62.8%、54.5%及61.5%。同期，透過我們單一最大發行渠道產生的收入分別為9.6百萬美元、6.4百萬美元、4.3百萬美元及2.8百萬美元，分別佔我們收入約42.0%、22.8%、15.1%及20.2%。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）概無於任何五大付費用戶中擁有任何權益。

業 務

下表載列我們於往績期間的主要客戶的若干資料。

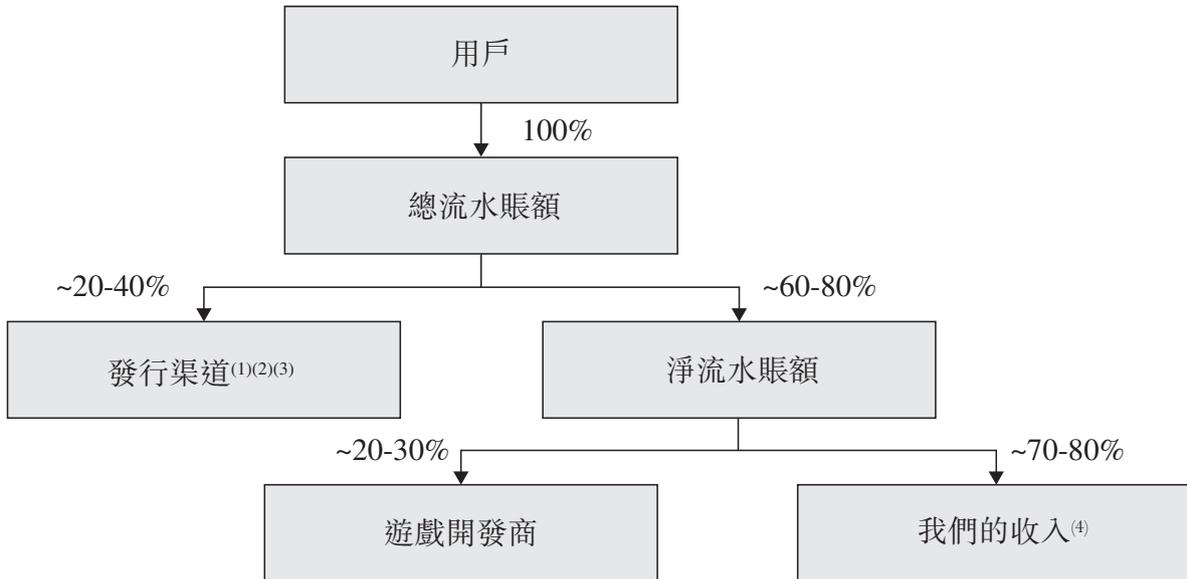
客戶	交易金額 百萬美元	佔總交易 金額 百分比 %	概約關係 年數 年	主要業務
截至2017年6月30日止六個月				
客戶A	2.8	20.2%	3	遊戲營運及發行
客戶B	2.1	15.2%	3	遊戲營運及發行
客戶C	1.6	11.4%	5	遊戲營運及發行
客戶D	1.2	8.7%	5	付款渠道
客戶E	0.8	6.0%	3	遊戲營運及發行
總計	<u>8.5</u>	<u>61.5%</u>		
2016年				
客戶B	4.3	15.1%	3	遊戲營運及發行
客戶A	3.6	12.8%	3	遊戲營運及發行
客戶C	3.5	12.4%	5	遊戲營運及發行
客戶D	2.2	7.8%	5	付款渠道
客戶F	1.9	6.4%	5	遊戲發行商
總計	<u>15.5</u>	<u>54.5%</u>		
2015年				
客戶C	6.4	22.8%	5	遊戲營運及發行
客戶D	3.5	12.4%	5	付款渠道
客戶F	3.3	11.9%	5	遊戲發行商
客戶A	2.3	8.0%	3	遊戲營運及發行
客戶B	2.1	7.6%	3	遊戲營運及發行
總計	<u>17.6</u>	<u>62.8%</u>		
2014年				
客戶C	9.6	42.0%	5	遊戲營運及發行
客戶F	4.5	19.7%	5	遊戲發行商
客戶D	4.0	17.8%	5	付款渠道
客戶E	0.6	2.7%	3	遊戲營運及發行
客戶G	0.5	2.2%	3	遊戲營運及發行
總計	<u>19.2</u>	<u>84.4%</u>		

(1) 我們的客戶由收入流的流向情況釐定，並僅可從財務角度呈列。特別是，我們的客戶為我們向其收取款項及確認收入的對手方，包括發行渠道、共同發行商及付款渠道，而非終端用戶。

業 務

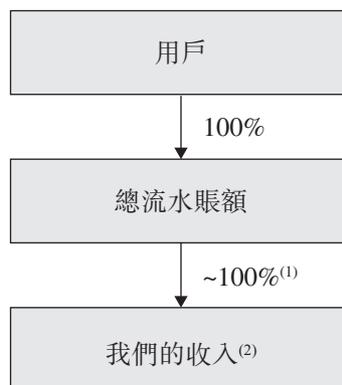
收入分攤

下圖說明我們發行第三方遊戲開發商授權的網頁及手機遊戲的收入產生流程。



- (1) 不包括Google Play的佣金費用，有關費用佔總流水賬額約30%。
- (2) 我們的共同發行商通常收取總流水賬額約60%至80%作為佣金費用。
- (3) 倘我們透過本身網站發行，我們不會產生或扣除發行渠道費用。
- (4) 我們將Google Play的佣金費用、許可費及伺服器租賃費用列作收入成本。

下圖說明我們發行自研的網頁及手機遊戲的收入產生流程。



- (1) 我們的共同發行商有時須從總流水賬額中撤銷一些為數不多的壞賬。
- (2) 我們將佣金費用（一般為總流水賬額約30%至85%）、許可費及伺服器租賃費用列作收入成本。於中國的若干Android基礎發行渠道，通常亦為我們的手機遊戲提供宣傳服務，並要求在有關範圍內按較高水平徵取佣金費用。

我們一般於第三方發行渠道或共同發行商預扣佣金費用後收到我們應佔的收入部分，並確認該等收費為我們的收入成本。

業 務

變現及定價

為了將我們龐大及活躍的用戶群變現，並為業務合作夥伴及我們本身實現較佳的財務回報，我們尋求將活躍用戶轉化為付費用戶，並增加每名付費用戶的遊戲內消費。

我們以免費玩形式提供遊戲，並從遊戲內銷售虛擬物品產生絕大部分收入。虛擬物品包括物品、角色、技能、特權或其他遊戲內可消耗品、特點或功能。透過虛擬物品，用戶能夠延長遊戲時間、提升或個人化彼等的遊戲環境，以及加快其遊戲進度。我們大多數虛擬物品均方便購買，並可透過付款渠道快速處理。見「一 付款處理」。藉著提供快捷的付款選擇以便購買價格合宜的虛擬物品，我們能在用戶間培養一種付費更好玩的習慣。我們通常採用「先試後付」模式，用戶可於限定時間內免費試用虛擬物品，但必須付費才可永久使用。發行具備新功能及經改良的遊戲設計和圖像的遊戲新版，亦可刺激用戶消費。我們亦向登上遊戲得分排行榜高名次的用戶提供離線獎勵，以鼓勵用戶在遊戲內購買更多特殊技能或高級功能，促進及改善遊戲玩法。

我們的虛擬物品創作、部署及定價亦對用戶變現產生重大影響。我們已累積大量用戶數據，可揭示何種虛擬物品、於何時、何種場景及以何種價格提供，方更有可能觸發購買。我們主要基於對若干基準指標的分析（包括虛擬物品的優點或好處、虛擬物品的需求量、當地市場的消費習慣，以及在其他遊戲提供的同類虛擬物品的價格），釐定每項虛擬物品的價格。此外，根據我們的內容發行協議，我們一般有責任諮詢遊戲開發商對虛擬物品定價的意見，而我們可在彼等事先同意下就虛擬物品提供營銷折扣。虛擬物品的價格因遊戲而異。在發佈一項虛擬物品後，我們設存數據庫追蹤每項已售虛擬物品的數目及價格以及用戶行為。因此，我們能夠按消費模式調整某些虛擬物品的定價，並在若干情況（如促銷）提供折扣。我們將繼續優化虛擬物品的銷售策略，以達致最高的變現能力。

由於變現策略奏效，我們遊戲的平均每月付費用戶由2016年的76,331名增加至截至2017年6月30日止六個月的84,773名。

營銷及宣傳

截至2017年6月30日，我們的營銷團隊共有30名成員，由首席運營官黃國湛先生領導。我們將營銷團隊成員派駐於中國總部及主要的國際市場，以便更能了解和服務用戶。我們已

業 務

制定海外營銷及宣傳策略，以維持用戶興趣、增強遊戲體驗、延長遊戲生命週期，以及鼓勵遊戲下載、開始遊戲及遊戲內消費。該等策略包括：

- **遊戲內營銷。**我們組織用戶錦標賽、遊戲內對戰、遊戲得分排行榜及其他用戶活動。我們獎勵遊戲表現最出色的用戶，邀請彼等出席我們舉辦的特別活動。我們亦針對現有用戶的興趣和狀況向彼等推薦遊戲，藉此交叉宣傳我們的遊戲。
- **離線營銷。**我們聯同遊戲開發商、設備製造商及共同發行機構等業務合作夥伴，為用戶舉辦營銷活動。我們透過離線廣告以及於貿易展銷會和行業活動上宣傳我們的遊戲。另外亦制定離線宣傳活動，進一步建立我們的品牌知名度。例如，我們委託小說作家編寫故事講述於*Wartune*世界的歷險。
- **名人或盛事主導的營銷。**我們就名人場合或特別活動（如我們的周年紀念日及當地節日）開發及發佈遊戲特別版。例如，我們於2015年開發了*DDTank*的手機特別版，特別包括世界著名足球會之一巴塞隆拿足球會（以魯營球場作為背景影像），並有數個新角色採用其球星肖像，如美斯(Lionel Messi)及蘇亞雷斯(Luis Alberto Suarez)。

付款處理

我們在美洲及其他國際市場向用戶提供所有可用的主要網上付款方法，以收取遊戲內購買虛擬物品的所得款項。截至2017年6月30日，我們維持與超過15個付款渠道合作，以促進遊戲內購買。我們的用戶可透過第三方網上付款渠道（包括網頁付款渠道如Facebook，以及手機付款渠道如Apple Inc.的App Store、Google Play、PayPal及Skrill），在遊戲內購買虛擬物品。該等渠道提供信用卡、網上電匯及其他付款選擇，並可安全連結用戶的銀行賬戶。Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play一般每30至60日與我們結算付款。至於PayPal及Skrill，我們可隨時從我們的賬戶提取款項。

用戶及客戶服務

我們主要透過我們合作的第三方發行渠道及共同發行商吸引用戶、令用戶投入及將之變現。見「一 遊戲發行一 發行」。

用戶

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。我們不斷尋求以擁有多元化的文化或人口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。

業 務

按照IP地址計算，我們的註冊用戶遍及超過168個國家及地區。我們認為透過互聯網提供的服務（包括網絡遊戲）一般可讓世界各地具有互聯網連接的任何人士於任何地點接入，此乃互聯網行業的本質。我們的網絡遊戲可讓該等國家及地區的用戶接觸及暢玩，這事實本身並不可斷定我們於該等國家及地區經營網絡遊戲業務。儘管如此，我們已建立及實施各種措施，以確保我們的營運符合監管規定。見下文「有關業務營運的內部監控」。

我們以免責任玩形式提供遊戲，並通過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。於2014年、2015年及2016年以及截至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%。

客戶服務

我們設有專責的客戶服務團隊，截至2017年6月30日共有8名成員，以向我們的用戶提供多種語言（主要包括英文、葡萄牙文及中文）的客戶支持。用戶可隨時透過多種渠道接觸我們的客戶服務專家，包括以電郵方式或經由我們的遊戲內求助系統。我們已採納內部程序以迅速回覆及解決用戶的技術查詢及投訴，當中許多與付款處理、賬戶登入、遊戲功能特點及程式錯誤有關。我們的客戶服務專家通常於24小時內答覆。

於接獲用戶有關我們的遊戲功能和特點的查詢或投訴時，客戶服務團隊會盡快回覆，並提供詳細解釋和說明以指導用戶解決問題。與交付遊戲內虛擬物品、程式錯誤或技術問題有關的投訴，均會呈報相關項目團隊以作處理。

我們認為，令人滿意的客戶服務為我們留住用戶及從競爭對手中脫穎而出發揮重要作用。在提供服務予用戶時，客戶服務團隊亦收集寶貴的第一手用戶反饋，這有助於我們更了解用戶喜好及需求，以及改善我們的遊戲設計。截至最後可行日期，我們並無收到用戶的任何重大投訴以致對我們的業務造成重大不利影響。

我們的技術

我們已開發一個專有技術平台，其具備強穩的數據分析能力，能整合及追蹤我們業務營運，而這亦對我們的成功有重大貢獻。

業 務

可擴充伺服器基礎設施

我們多元化的網絡遊戲組合及遍佈全球的龐大用戶基礎是由我們穩定而強大的網絡基礎設施支持。我們所有遊戲均具備實時互動功能特點，其要求我們的伺服器網絡作出低延遲的即時回應。截至最後可行日期，我們租賃約100個由美國洛杉磯及芝加哥的數據伺服器供應商託管的實體伺服器，以及約180個在全球選定地點由亞馬遜託管的雲端伺服器。詳情見「－採購及供應商－數據伺服器供應商」。

此外，我們實施網絡緩存以即時回應大量同時在線用戶所導致的龐大數據接入，盡量減少接入伺服器數據庫。因此，我們的大容量伺服器中心確保在數據同步的同時，其他本地伺服器則緩存遊戲數據，從而加快接入數據及減少對本地帶寬的需求。

我們相信，目前的伺服器基礎設施為我們提供足夠能力以開展現有業務，並能夠相對快速地擴充以滿足額外的容量需要。

多維數據分析引擎

我們處理大量與遊戲及相關活動有關的數據。我們專有的多維數據分析引擎以多種方式整理及組織我們的數據以便進行特設分析、實時在線分析及標準化報告。數據分析產生可按多項表現指標過濾的視覺化結果，使我們能夠找出關鍵表現推動因素及不良表現虛擬物品或交叉宣傳廣告。我們的跨平台SDK讓我們可以集中管理用戶賬戶及遊戲數據，而不受地理位置限制，並可追蹤每名用戶產生的數據，例如用戶位置、所下載的遊戲類型及數目、遊戲頻率及時間，以及購買習慣。因此，我們能夠獲得有關用戶需要、喜好及行為方面的寶貴洞悉，而我們據此改善遊戲及用戶體驗、提升交叉宣傳成效，並發掘改善用戶留存率及增加用戶終身價值的隱藏機遇。

跨平台技術

我們於2015年開始開發跨平台基建，讓用戶無論身處何地均可玩遊戲，並在不同設備（如個人電腦、平板電腦及智能手機）及平台（如Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play）之間無縫切換。我們的跨平台技術為不同的撰寫語言提供相應的SDK，以整合應用程式界面。我們的跨平台技術讓用戶可同步其於遊戲不同平台版本的賬戶、資料、遊戲進度及其他個人化特點。隨著我們繼續開發跨平台技術，我們相信將能開發、經營及改善跨平台遊戲，並同時確保遊戲提供一致的質素及表現。

業 務

研發

我們致力以符合成本效益的方式投資於研發活動。我們專注於(1)開發新手機遊戲、現有遊戲新版本及具先進視覺技術的新娛樂產品，(2)提升跨平台技術及多維數據分析引擎，及(3)改進我們用於交叉宣傳及其他遊戲內營銷策略的工具，我們相信這對我們的業務擴張至關重要。我們過往慣於向第三方外包部分的研發工作，而於2015年開始，我們加大對自主研發能力的投資，大幅減少外包，從而讓我們對研究程序擁有更大的控制權，並憑藉我們的發行經驗及技術訣竅以具成本效益及業績主導的方式開發可行的手機遊戲。由於研發團隊已從迄今發佈的14個自研手機作品中累積豐富經驗，我們已精簡研發團隊的員工架構，並建立可擴充的遊戲開發流程，使我們能夠把一個遊戲內開發並流行的新功能與所有新遊戲共享，以及運用共通代碼基礎（包含成功的遊戲功能和虛擬商品設計），盡量減少重複的開發工作。

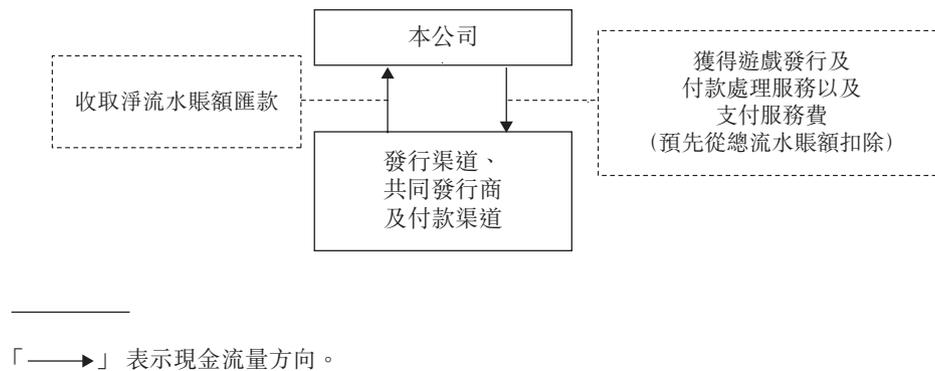
在首席技術官黃德強先生帶領下，截至2017年6月30日，我們擁有27名研發人員，平均具備五年相關經驗及平均已於本公司工作2.5年。儘管於往績期間實施成本控制措施以優化人員架構，研發團隊成員的平均月薪由2014年約1,200美元增加至截至2017年6月30日止六個月約2,100美元，顯示我們致力於開發研發能力。

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%。於往績期間我們的研發開支減少，主要是由於(1)從外包過渡至內部研發的努力，使我們對研究流程掌握更大的控制權，並能以具成本效益及結果導向的方式開發新手機遊戲；及(2)精簡員工架構以簡化研究流程的管理；(3)被研發團隊成員的平均薪金由2014年的1,200美元增加至截至2017年6月30日止六個月的2,000美元部分抵銷。

業 務

採購及供應商

我們的供應商主要包括第三方發行渠道及共同發行商、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。就我們透過Google Play、Android平台及我們的自有平台發行的(1)自研遊戲及(2)授權遊戲而言，我們的第三方發行渠道及共同發行商和第三方付款渠道為(1)以供應商身份以從總流水賬額預扣服務費的形式提供遊戲發行及付款處理服務的供應商；及(2)以客戶身份向我們匯付淨流水賬額的客戶。下圖說明我們與第三方發行渠道及共同發行商和第三方付款渠道的關係。



第三方發行渠道及共同發行商

我們與第三方發行渠道（包括Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play）合作發行我們的遊戲。我們亦採用共同發行商（包括領先的當地遊戲發行商）經營及營銷我們的遊戲。詳情見「— 遊戲發行 — 發行」。

第三方付款渠道

我們聘用第三方付款渠道，包括綜合發行渠道、PayPal及Skrill，以收取遊戲內購買的所得款項。詳情見「— 付款處理」。

數據伺服器供應商

截至最後可行日期，我們租賃約100個由美國洛杉磯及芝加哥的數據伺服器供應商託管的實體伺服器，以及約180個在全球選定地點由亞馬遜託管的雲端伺服器。

業 務

根據我們與數據伺服器供應商的一般安排，數據伺服器供應商負責提供(1)伺服器託管場地及穩定的電力供應、IP地址、符合我們要求的帶寬互聯網連接設施及防火牆監察服務；及(2)全年無休的相關技術諮詢及支持服務，而我們則對於伺服器上儲存及發佈的內容及資訊負責；及倘發現我們違反相關法律法規，數據伺服器供應商有權終止協議。於往績期間，我們很大部分的遊戲流量由Cogeco Peer 1託管，其為一家位於美國的數據伺服器供應商。我們須遵守Cogeco Peer 1有關租賃實體伺服器的標準條款及條件。我們按需要在線發出訂單，每年支付服務費。

我們透過專業工程師團隊監察及管理租賃數據伺服器的運行狀況及維護，該團隊設於中國，由五名成員組成。為確保我們網絡基建的穩定性，我們的專業工程師團隊定期按產品及服務表現而評估數據伺服器供應商，並將及時替換不合資格的供應商。我們亦自2014年起租用位於美國の後備伺服器，以備我們主伺服器發生故障時之需要。於往績期間，我們並無在數據伺服器供應方面遇到任何嚴重短缺或延誤而對我們的業務造成重大不利影響。

遊戲開發商

我們從第三方遊戲開發商取得授權以發行原本由彼等開發的遊戲。我們一般於合作開始時向遊戲開發商夥伴支付固定的授權費，並在遊戲發佈後採納收入分攤安排。詳情見「一 遊戲開發－內容發行安排」及「一 遊戲開發－遊戲開發商」。

知識產權供應商

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，以開發新遊戲及增強現有遊戲。於往績期間，我們開發了數個結合*DDTank*（一個原本由第七大道開發的網頁作品）的若干知識產權元素（包括商標）的手機格式休閒射擊遊戲，包括*Gunny Mobi*（於越南）及*MMOG*（於馬來西亞）。我們亦開發了*DDTank*手機特別版，特別包含由巴塞隆拿足球會授權的熱門體壇人物及場景。我們相信用戶傾向繼續沿用我們的服務，體驗我們所提供樂趣無窮的遊戲，即使彼等最初是受我們遊戲內包含的知識產權吸引而至。

業 務

我們的知識產權許可年期介乎二至五年不等，而倘於原訂年期屆滿時該等知識產權繼續可行，我們一般會按相若條款及條件磋商續期。我們的知識產權供應商負責提供相關知識產權元素，而我們則負責開發結合有關知識產權元素的手機遊戲及於指定地區內發行所開發的遊戲。例如，我們(1)對已結合第七大道授權的知識產權元素的休閒射擊遊戲保留專有權利，並享有獨家權利以多個語言版本發行該等手機遊戲；及(2)有非獨家權利在中國於若干手機遊戲內使用巴塞隆拿足球會授權的知識產權元素。我們擁有該等手機遊戲的專有權，包括相關源代碼、遊戲設計引擎、版權和遊戲數據，並且能夠僅基於我們對用戶需要和偏好的了解而修改、更新或升級遊戲設計、內容和虛擬商品設計，只要該等修改、更新或升級不會對特許的知識產權元素造成不利影響便可。我們向知識產權供應商支付的版權費通常包括(1)一筆定額預付款或年度付款；及(2)根據我們從該等遊戲或遊戲內銷售若干虛擬物品所得收入(扣除發行渠道及付款渠道費用後)的若干百分比的收入分攤安排。

我們擬繼續尋求中國境內外的可行知識產權，包括熱門卡通及運動主題，擴闊我們的知識產權組合，據此開發新遊戲和提升現有遊戲。於2017年7月25日，我們與阿里遊戲(中國網絡遊戲行業的市場領導者及從事阿里巴巴集團網絡遊戲業務的主要聯屬公司)訂立具約束力的框架合作協議，據此我們獲授權開發包含阿里體系內若干知識產權元素(包括天貓系列品牌形象)的自研休閒射擊遊戲的手機版本。我們亦將能利用阿里遊戲的發行資源及用戶群優先與阿里遊戲合作發行此手機遊戲。框架合作協議為期五年，而各訂約方承諾盡力透過就知識產權許可及遊戲發行作出進一步的實施安排達致合作目標。

截至2017年6月30日，我們與五大供應商(主要包括第三方發行渠道、共同發行商及付款渠道)已維持二至五年的業務關係。我們的付款期一般為30至60日(發行渠道)及60至120日(共同發行商)，按個別情況進行磋商。就PayPal而言，我們可隨時提取在PayPal賬戶中累積的款項。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。

業 務

下表載列我們於往績期間的主要供應商的若干資料。於往績期間，若干供應商亦為我們的客戶。詳情見「一 業務營運價值鏈及發牌規定」。

供應商	交易金額 百萬美元	佔總交易 金額 百分比 %	概約關係 年數 年	主要業務活動
截至2017年6月30日止六個月				
供應商A (即客戶A)	2.0	31.6%	3	遊戲營運及發行
供應商B (即客戶B)	0.6	10.2%	3	遊戲營運及發行
供應商C	0.5	7.9%	4	遊戲發行商
供應商D (即客戶E)	0.4	6.1%	3	遊戲營運及發行
供應商E	0.3	4.8%	3	遊戲營運及發行
總計	<u>3.8</u>	<u>60.6%</u>		
2016年				
供應商A (即客戶A)	2.5	19.5%	3	遊戲營運及發行
供應商B (即客戶B)	1.3	10.0%	3	遊戲營運及發行
供應商F	1.2	9.4%	5	遊戲開發
供應商G	1.1	8.6%	2	遊戲發行商
供應商C	1.0	7.7%	4	遊戲發行商
總計	<u>7.1</u>	<u>55.2%</u>		
2015年				
供應商A (即客戶A)	1.5	15.3%	3	遊戲營運及發行
供應商H (即客戶G)	1.2	12.0%	3	遊戲營運及發行
供應商C	1.2	11.5%	4	遊戲發行商
供應商F	1.1	10.8%	5	遊戲開發
供應商D (即客戶E)	0.5	5.4%	3	遊戲營運及發行
總計	<u>5.5</u>	<u>55.0%</u>		

業 務

供應商	交易金額 百萬美元	佔總交易 金額 百分比 %	概約關係 年數 年	主要業務活動
2014年				
供應商I	1.3	47.5%	5	伺服器租賃
供應商H (即客戶G)	0.4	13.2%	3	遊戲營運及發行
供應商D (即客戶E)	0.2	8.5%	3	遊戲營運及發行
供應商J (即客戶D)	0.2	7.9%	5	付款渠道
供應商K	0.2	7.1%	3	付款渠道
總計	<u>2.3</u>	<u>84.2%</u>		

(1) 我們的供應商由收入流的流向情況釐定，並僅可從財務角度呈列。特別是，我們的供應商是我們將其預扣佣金費用或向我們收取的款項確認為收入成本的交易對手方。因此，我們的供應商主要包括發行渠道、付款渠道、共同發行商、伺服器供應商及知識產權供應商。

信貸風險管理

與行業慣例一致，一般來說，我們(1)通常向付款渠道授予最多30日的信貸期；(2)通常向第三方發行渠道授予最多60日的信貸期；及(3)向中國共同發行商授予最多90日的信貸期。

我們經審慎考慮交易對手方的聲譽及信用水平後挑選交易對手方。於評估交易對手方的信用水平時，我們會考慮（其中包括）其聲譽、於行業的往績記錄、財務可信度及我們過往與其進行交易的經驗。

我們尋求就未償還應收款項維持嚴密監控，並已設立信貸監控跨部門工作小組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。我們持續密切檢討貿易應收款項結餘及任何逾期結餘，並評估逾期結餘的可收回性。就有逾期付款記錄的該等交易對手方而言，我們將(1)與彼等聯絡以了解逾期付款記錄的理由及協定付款時間表；(2)更頻密地檢討及評估與該等交易對手方的交易情況；及(3)更頻密地收回應收款項。董事認為本集團目前有關信貸風險管理的政策及程序屬充足及有效。

業 務

競爭

我們是一家全球網絡遊戲發行商。我們經營所在的行業競爭激烈，而其特色為頻密推出新產品及服務、產品生命週期短促、行業標準不斷發展、迅速採納改進的技術及產品，以及用戶對價格敏感。我們基於多個因素與其他網絡遊戲發行商競爭，包括用戶基礎、遊戲組合、用戶體驗、品牌知名度及聲譽，以及取用發行及付款渠道的能力及與該等渠道的關係。憑著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，我們相信能夠在此等因素上有效競爭。

我們在主要目標市場與其他網絡遊戲發行商（如完美世界、昆侖萬維及智明星通）及領先的互聯網及技術公司（如騰訊及網易）競爭，彼等已利用其巨大的財務及技術資源以及龐大的用戶基礎開發及發行網絡遊戲。此外，遊戲開發商（包括我們的業務夥伴）可充分利用本身在遊戲開發的經驗及市場地位發展自身的發行能力，這樣可於遊戲開發與發行之間締造頗大的協同效益。此外，我們更廣泛地與互聯網或手機平台上其他形式的互動娛樂供應商競爭，包括社交網絡服務及其他網上活動或內容，如視頻和音樂串流服務。部分此等現有及潛在競爭對手可能擁有重大資源以開發或收購遊戲，或許能夠於其遊戲中結合其自身的強大品牌及資產、可能擁有較我們更多元化的收入來源，以及相對不大受消費者喜好變化、規例變動或其他可影響網絡遊戲行業的事態發展所影響。

由於開發及經營網絡遊戲的入行壁壘相對低，我們預期會有新的競爭對手進入市場，而現有競爭對手將分配更多資源以開發及營銷具競爭性的遊戲及應用程式。見「行業概覽－全球網絡遊戲市場概覽」所載有關網絡遊戲行業的規模、市場趨勢及前景的討論。

知識產權

我們的業務高度建基於獲得、創造、使用及保護知識產權。該等知識產權部分為軟件碼、專利技術及商業秘密的形式，其為我們自遊戲開發商取得授權的，或為了本土化修改遊戲並使之可在多個平台上正常運作而創作的。於重新設計遊戲以滿足用戶與別不同的遊戲玩法要求及喜好時，我們亦創作視聽元素，包括圖像、文稿及界面設計。

在我們的目標國際市場及中國，我們依賴當地法律及合約限制以保護我們的知識產權。我們與僱員訂立保密、專有權轉讓、不競爭及不轉讓協議，並與業務合作夥伴訂立保密安排。我們亦積極從事有關第三方侵用我們知識產權的監察及執法活動。

業 務

截至最後可行日期，我們於中國有10個註冊版權及於中國、香港及美國分別有三個、四個及11個註冊商標，並已於美國就五個商標及於中國就兩個商標提交註冊申請。此外，我們已註冊若干對於我們業務屬重大的域名，包括**www.gamehollywood.com**、**www.proficientcity.com**及**www.zykong.com**。

儘管我們積極採取措施保護專有權利，我們無法確定措施足以防止侵犯或盜用我們所創作或所獲授權使用的知識產權。此外，我們不能確定我們所獲授權的遊戲、重新設計的該等遊戲或我們的服務並不或將不會侵犯第三方所持有的有效專利、版權或其他知識產權。我們可能不時涉及有關第三方知識產權的法律程序及申索。有關更多詳情，見「風險因素－與業務及行業有關的風險－第三方可能聲稱我們侵犯其專有權，這可導致我們招致巨額法律開支並阻止我們推廣產品及服務」。

物業

我們的主要行政辦事處位於中國廣東省廣州市。我們亦就業務營運及維持註冊辦事處在中國其他地區及西班牙佔用若干物業。該等物業用於上市規則第5.01(2)條所界定的非物業活動。該等物業主要包括我們的辦公場所及研發中心。

自有物業

截至2017年6月30日，我們並不擁有任何物業。基於此，依據上市規則第5.01A條及香港法例第32L章公司（豁免公司及招股章程遵從條文）公告第6(2)條規定的豁免，毋須就本集團物業權益編製物業估值報告。因此，本文件獲豁免遵守公司（清盤及雜項條文）條例第342(1)(b)條有關公司（清盤及雜項條文）條例附表三第34(2)段的規定，其規定須就我們於土地或樓宇的所有權益作出估值報告。

租賃物業

截至2017年6月30日，我們已在中國就向多名獨立第三方租賃總租賃面積約2,447平方米訂立七項租賃協議。我們租賃的物業主要自用作辦公場所及研發中心。租賃協議年期介乎一年至五年。我們最大租賃物業（位於廣州，租賃面積約2,332平方米）的出租人向我們提供

業 務

一份由中國人民解放軍房地產管理局發出的軍隊房地產租賃許可證及一份由廣州海軍裝備部軍事代表辦事處發出的租賃證書，證明出租人有權租賃該物業。中國法律顧問告知我們，出租人有權租賃該物業，以及我們所有七項租賃均為有效及具法律約束力。

我們計劃於現有租賃到期時重續租賃或磋商新租賃條款。於往績期間，我們在與業主磋商重續租賃時並無遇到重大困難。

未有註冊

就總租賃面積約105平方米的租賃物業而言，租賃協議並未向相關行政機關註冊。據我們的中國法律顧問告知，未有註冊租賃協議將不會影響該等租賃協議的有效性，但主管行政機關可命令租賃協議訂約方於若干時限內完成註冊手續，而倘有關訂約方未有完成註冊，可施加罰款人民幣1,000元至人民幣10,000元。因此，我們有權根據租賃協議使用物業。董事確認，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景將不會因未有註冊租賃協議以致行政機關可能施加任何潛在罰款或處罰而受到重大影響。

僱員

下表載列於往績期間按職能劃分的平均僱員人數。

職能	平均僱員人數 ⁽¹⁾				
	2014年	2015年	2016年	截至 2016年 6月30日 止六個月	截至 2017年 6月30日 止六個月
行政	48	60	46	52	36
營銷及銷售	64	107	81	85	70
研發	65	53	51	55	29
一般	0	3	13	13	10
總計	177	223	191	205	145

(1) 各年的平均僱員人數乃參照各月底的員工總數計算。

業 務

隨著我們於2015年策略性地將業務重點擴展至開發及發佈手機遊戲，我們在同年投資大量資源招聘人員以推行營銷及銷售以及行政工作。憑著於開發及發佈手機遊戲所累積的經驗，我們已精簡研發團隊的員工架構，並建立可擴展及標準化的遊戲開發流程。自2016年起，我們開始實施成本控制措施，包括(1)透過裁減若干表現欠佳的僱員和低層人員以盡量減少工作重複及(2)增加平均薪金以優化員工架構。我們並不認為實施成本控制措施已對我們的研發能力造成不利影響。詳情見「一 研發」。

我們認為，我們的成功主要歸功於我們的人員。因此，我們努力組建並保持強大的僱員團隊。我們根據多項因素招聘僱員，包括其工作經驗、教育背景及我們的職位空缺，並為僱員提供在職教育、培訓及其他機會以提升其技能及知識。按照相關中國勞動法律，我們與僱員訂立個人僱傭合約。該等合約涵蓋薪酬、工作時數、僱員福利、工作場所安全、保密責任及終止理由等事宜。我們根據僱員的職位及部門為其設定表現目標，並定期檢討其表現。該等檢討的結果用作釐定薪金、花紅獎勵及晉升考核。

我們相信，我們與僱員維持良好關係。於往績期間，我們並無任何工會，而我們的僱員亦無透過任何工會或透過集體談判協議磋商彼等的僱用條款。我們於往績期間並無遇到已經或很可能對我們的業務營運造成重大不利影響的罷工或重大勞資糾紛。

我們須參與由中國地方政府組織的社會保險供款及住房公積金計劃。根據相關法律法規，我們每月須代僱員繳納涵蓋基本養老保險、基本醫療保險、失業保險、工傷保險、生育保險及住房公積金的社會保險費。另見「一 法律訴訟及合規 — 不合規事件 — 社會保險計劃及住房公積金」。

保險

我們並無就由於火災、地震、水災或任何其他災難造成的損失投購任何涵蓋網絡基礎設施的財產保險。與中國的行業慣例一致，我們並無投購業務中斷保險或為高級行政人員投購關鍵僱員保險。任何我們並無投保的設施或網絡基礎設施損壞可對我們的經營業績造成重大不利影響。見「風險因素 — 與業務及行業有關的風險 — 缺乏保險可能使我們面臨巨額的成本及業務中斷」。於往績期間，我們並無提出任何重大保險理賠，亦無遇到任何業務中斷對我們的業務或財務狀況造成重大不利影響。

業 務

環保、健康及工作場所安全合規

作為網絡遊戲發行商，我們認為我們毋須受經營業務所在的任何司法權區的任何重大環保、健康及工作場所安全規例規限。因此，我們於往績期間並無產生環保、健康及工作場所安全合規成本，且我們預期日後每年有關環保、健康及工作場所安全合規的成本為零或屬微不足道。

批文、牌照及許可證

經我們的法律顧問確認，我們一般毋須就於國際市場發行網絡遊戲持有任何特別牌照、許可證或批文，而於當地監管機構要求持有營業牌照的司法權區，我們已採納共同發行業務模式以授權合資格第三方發行及經營我們的遊戲。根據共同發行安排，我們主要負責提供遊戲內容及相關技術支持，而我們的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。我們預先篩選我們的地區共同發行商，確保彼等擁有必要牌照於相關司法權區發行手機遊戲。由於我們已採納共同發行業務模式以授權第三方於中國發行及經營我們的自研手機遊戲，據我們的中國法律顧問告知，我們目前亦毋須持有由中國監管機關發出的任何特別牌照、許可證或批文。見「風險因素—與業務及行業有關的風險—未能取得、重續或保留牌照、許可證或批文，或未能遵守適用法律法規，可能影響我們經營業務的能力」。

我們已與廣東省文化廳進行訪談，而該機關確認：(1)由我們的中國附屬公司經營的現有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，且目前毋須取得中國任何特別批文、牌照及許可證；及(2)由於我們的離岸附屬公司的現有業務活動於海外市場進行，其於中國境外的業務活動並毋須遵守中國有關遊戲經營及發行的相關規例，目前毋須取得中國任何特別批文、牌照及許可證。據我們的中國法律顧問告知，廣東省文化廳負責監督文化市場(包括遊戲行業)，並為提供有關確認的主管機關。

業 務

獎項及認可

於往績期間，我們的遊戲及營運獲得多項獎項及認可，現概述如下。

獎項／認可	頒發組織	頒發年份
Facebook優秀遊戲廣告主大獎	Facebook	2013年
Facebook 員工最喜愛遊戲獎	Facebook	2013年
最佳海外遊戲發行商大獎	第七大道	2013年
Appreciation Award for Partnership and Contribution	Facebook	2014年
鄭和獎－最佳海外移動遊戲發行商	中華社會文化發展基金會	2015年

稅務及相關安排

稅務撥備

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。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應考慮其同業的慣例。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，就於國際市場上發行由中國的遊戲開發商開發的網頁遊戲所產生收入而言，我們的市場佔有率最大，故此，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。據我們的稅務顧問指出，於往績期間，我們主要須繳納中國、歐盟及美國的稅項。

- **中國稅項。**我們獲稅務顧問告知，我們須就國內銷售收入繳納中國企業所得稅、增值稅及其他地方徵稅。於2016年3月，我們獲豁免繳納海外銷售收入增值稅。我們按稅務顧問的意見，參考轉移定價安排（於2016年1月實施）項下具追溯性的會計調整，就2013年、2014年及2015年的中國企業所得稅作出撥備。詳情見「一稅務及相關安排－轉移定價安排」。

業 務

- **歐盟稅項。**我們初期並不確定本身在歐盟地區向消費者的網上銷售是否將要根據歐盟增值稅指令項下的電子服務計劃繳納增值稅。據我們的稅務顧問告知，我們於2015年前須繳納歐盟增值稅。我們亦於2016年6月聯絡歐盟稅務機關（即根據歐盟增值稅指令項下的電子服務計劃選出的愛爾蘭稅務局），以商討過往增值稅責任。我們獲建議就2016年第二季迷你一站式服務（Mini One Stop Shop）註冊及提交申報表，其將包括我們已在進行的過往增值稅責任的付款。據我們的歐盟稅務法律顧問告知，就於2015年1月1日後的銷售而言，網上平台供應商有責任就向最終消費者供貨產生的增值稅入賬，以及並無進一步的歐盟增值稅責任。
- **美國稅項。**我們獲稅務顧問告知，根據美國「點擊連結」規則，我們透過網上平台與美國達致普遍足夠的連繫。因此，由於與我們的網上平台有業務連繫，我們須於該等採納「點擊連結」規則的州繳納美國銷售稅。按此，我們就2013年、2014年及2015年悉數作出稅項撥備。

我們起初於2012年錄得淨虧損，然後於2013年開始產生溢利。經諮詢我們稅務顧問的意見後，我們就中國企業所得稅、歐盟增值稅及美國各州銷售稅作出稅項撥備，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項撥備明細。有關我們的糾正措施詳情，見「報稅及其他跟進措施」一段。

	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

轉移定價安排

我們採用跨境的公司架構，由非中國實體配對中國實體，兩者設有相互不同但互補的營運功能，以促進我們的海外業務，據此，我們的非中國實體就遊戲業務與海外發行渠道及付款渠道進行交易，並保留收入用作業務增長，而我們的中國實體則管理我們與中國的遊戲開發商及中國龐大的遊戲工程人才庫的業務關係。為籌備[編纂]，我們於2015年11月前進行及完成重組，納入離岸及境內投資控股公司以及精簡我們的股東架構。詳情見「歷史、重組及公司架構」。

業 務

作為我們跨境的公司架構一部分，於2013年1月1日，我們訂立Proficient City（即一家非中國實體）與廣州歲月年代（即一家中國實體）之間的集團內公司間技術顧問服務協議，以執行若干轉移定價安排。該技術顧問服務協議的主要條款如下。

- **年期。**該協議並無指定年期。
- **服務範圍。**由廣州歲月年代提供的技術服務包括(1)於國際市場的營銷計劃可行性分析及用戶市場預測；(2)遊戲產品的技術測試；(3)遊戲改良及優化意見；及(4)追蹤及分析遊戲發佈後的數據。
- **費用。**由廣州歲月年代收取的服務費將按成本加成基準釐定，並須遵守付款時間表所載條件。
- **付款時間表。**服務費將於接獲廣州歲月年代發出的服務賬單後的15個營業日內支付，而該賬單乃於達成下列任何一項關鍵表現指標後隨即發出：(1)遊戲產品的改編國際版超過10個；(2)累計客戶數目超過50百萬名；或(3)遊戲產品遍及20個或以上國家和地區的國際市場。
- **終止。**倘發生以下情況，任何一方均可終止協議：(1)對方違反重要條文且未有於14日內糾正；或(2)對方宣告破產、清盤、解散、損失重大資產或被剝奪必要的授權以開展業務營運。

在我們迅速發展及擴張的過程中，我們於2014年第一季聘請具備專業背景及專業知識的高級財務管理人員，進一步加強我們的財務及稅務管理。該等高級財務人員上任後，我們的財務部隨即觀察到在跨境的公司架構下，我們於往績期間的所有海外損益均於非中國實體入賬，而絕大部分經營開支則於中國實體入賬，此做法形成非中國實體與中國實體之間溢利分配不均且重大移向離岸層面。我們的轉移定價稅務顧問重新評估我們過往的稅務狀況，以及我們根據轉移定價安排的現有服務及相關定價安排是否合理。此外，轉移定價稅務顧問就2013年1月至2017年3月期間進行轉移定價分析，並總結指出於往績期間我們從事網絡遊戲業務的非中國實體與中國實體之間的網絡遊戲業務營運綜合交織。鑑於經合組織發出的新發佈BEPS行動計劃以及中國的轉移定價法例發展趨勢（即國家稅務總局頒佈的公告），轉移定價

業 務

稅務顧問認為，溢利分攤（虧損分攤）方法就釐定我們從事網絡遊戲業務的非中國實體與中國實體之間的溢利分配而言屬恰當，當中參考彼等各自對我們網絡遊戲業務的成功所作出的貢獻。向海外用戶收取款項的非中國實體對我們從事網絡遊戲業務的中國實體作出的服務付款安排，就反映該等中國實體作出的貢獻性質而言乃屬恰當。

經考慮轉移定價分析的結果後，我們就Angame、Proficient City、Hollywood HK、廣州歲月年代、掌贏控及廣州遊萊制定新的定價安排，以於未來在從事網絡／手機遊戲業務的相關非中國實體與中國實體之間實施定價安排。新安排的條款乃以日期為2016年1月15日由Angame與掌贏控之間訂立的技術顧問服務協議、日期為2016年1月15日由Proficient City與廣州遊萊之間訂立的技術顧問服務協議、日期為2017年5月8日由Hollywood HK與掌贏控之間訂立的技術顧問服務協議、日期為2017年5月8日由Hollywood HK與廣州遊萊之間訂立的技術顧問服務協議及日期為2017年5月8日由Hollywood HK與廣州歲月年代之間訂立的技術顧問服務協議形式記錄。新定價安排訂有與日期為2013年1月1日由Proficient City與廣州歲月年代之間訂立的技術顧問協議所載者實質相同的條款及條件，並於日期為2016年1月15日的技術顧問服務協議針對掌贏控及廣州遊萊的業務活動而對關鍵表現指標作出輕微修訂，而於日期為2017年5月8日的技術顧問服務協議的付款時間表中，則以訂約方對工作進度的確認取代關鍵表現指標。

我們已妥善執行轉移定價安排，並自其簽立以來一直嚴格遵從相關技術顧問服務協議。我們的中國法律顧問認為，技術顧問服務協議自其簽立以來一直有效。我們的獨立內部監控顧問認為，考慮到我們的轉移定價稅務顧問編製的轉移定價分析報告，以及我們的中國法律顧問發表的法律意見，自轉移定價安排的有關政策採納以來，本集團管理層已妥善執行該政策以確保於本集團旗下的境內及境外實體之間適當分配溢利及虧損。

報稅及其他跟進措施

中國稅項

我們已於2016年5月前根據中國稅務法律法規向主管的中國稅務機關結清我們的稅務負債及完成有關報稅，包括就豁免增值稅提交記錄。我們亦已完成向主管的中國稅務機關提交有關技術顧問服務協議的記錄，當中記載我們的轉移定價安排。我們於2016年6月取得相關

業 務

主管稅務機關發出的免稅證明，並於2017年3月向其查詢，以確認截至2015年12月31日止三個財政年度的中國企業所得稅已妥為結算。我們亦於2016年3月取得相關主管稅務機關的確認函，並於2017年3月向其查詢，以確認在向相關稅務機關提交前述技術顧問服務協議後，只要該等協議有效，我們的中國實體獲豁免就任何跨境交易繳納中國增值稅。自2016年1月1日起，我們的中國實體已向相關中國稅務機關妥為申報企業所得稅申報表，並悉數繳納已產生的中國企業所得稅。根據我們的相關中國稅務機關確認，我們於2016年及截至2017年3月31日止三個月並無少繳稅項，因此並無遭受任何處罰。

按相關事實及情況以及對法律風險的獨立評估，我們的中國法律顧問認為：

- 就2016年1月以來產生的稅項而言，我們並無違反任何相關中國稅務法律法規而引致任何少繳責任或行政處罰；
- 主管中國稅務機關並無對本集團成員公司之間的轉移定價安排表示任何異議或提出任何質疑；
- 本集團成員公司之間的轉移定價安排並無承受重大不合規風險（可由主管中國稅務機關酌情決定）；
- 主管中國稅務機關將本集團成員公司之間的轉移定價安排識別為於相關中國稅務法律法規下的逃稅及／或對構成我們跨境公司架構一部分的相關中國實體施加刑事或行政處罰的可能性非常低；
- 我們的相關中國實體因採納跨境公司架構及轉移定價安排被主管中國稅務機關釐定為觸犯刑事罪行及／或被主管中國稅務機關施加刑事責任的可能性非常低；及
- 按我們的相關非中國實體未符合國家稅務總局頒佈的第82號通知（以就由中國企業或中國企業集團控制的境外企業澄清「實際管理機構」釐定方法的標準）的條件的事實，該等主要非中國實體被視為中國稅務居民企業的可能性低（可由主管中國稅務機關酌情決定）。

業 務

歐盟稅項

截至最後可行日期，我們已在歐洲支付及結算過往增值稅負債。基於我們的外部稅務顧問及歐盟稅務法律顧問的意見，我們的董事認為，由於完成提交VAT MOSS申報表及結清稅務負債，愛爾蘭稅務局及其他主管的歐盟稅務機關向本集團成員公司施加處罰的可能性不大。

按相關事實及情況以及對法律風險的獨立評估，我們的歐盟稅務法律顧問認為：

- 我們安排支付未償還增值稅負債的努力及支付該等負債顯示，未能支付歐盟增值稅可更恰當地被定性為大意的失誤，並不會招致刑事責任；
- 由於我們同意負責相關歐盟增值稅負債，並無證據顯示我們採納跨境公司架構是為了規避歐盟稅項；及
- 我們未曾就過往歐盟增值稅負債涉及刑事逃稅。

美國稅項

截至最後可行日期，我們已就於美國各州報稅及繳稅簽立自願披露協議（「VDA」）。於VDA程序結束時（即充分提交資料及已協定和支付到期款項後），有關州政府將發出官方文件以確認所有稅務負債已獲支付。截至最後可行日期，我們已執行及結清所有未繳稅款。基於我們的外部稅務顧問的意見，我們的董事認為，VDA程序一旦完成及未繳稅款悉數結清後，美國稅務機關向我們施加處罰的可能性不大。就所有於各份VDA的生效日期後產生的稅項而言，我們已在相關州提交納稅申報，並及時妥善完成所有付款。

按相關事實及情況以及對法律風險的獨立評估，我們的美國稅務法律顧問認為，由於(1)各州設有VDA程序，據此，有關過往美國稅項負債的美國民事及刑事稅務特定處罰（「美國稅務處罰」）可獲豁免；及(2)我們已於相關司法權區採取持續的稅務合規措施以準時報稅、誠信計算稅款及準時悉數繳付稅款，故我們承受任何美國稅務處罰的可能性不大。

業 務

內部監控措施

我們自2016年1月1日起已實施以下加強企業管治措施，以確保我們將於跨境經營而言遵守相關稅務法律法規：

- *直接監督*。我們已成立稅務合規委員會，有關委員會由我們的主席陸源峰先生直接監督，並包括首席財務官劉嘉華先生。稅務合規委員會主要負責（其中包括）檢討報稅及繳稅事宜。有關彼等相關經驗的詳情，見「董事及高級管理層」。
- *董事簡報會*。我們的董事及高級管理層得到由稅務顧問就相關稅務法律法規、本集團成員的義務及責任以及將予採取的恰當合規措施進行的簡報會。
- *專門的財務管理團隊*。自2014年起，我們已委聘有專業背景及專業知識的高級財務管理人員，負責監察（其中包括）我們的稅務申報及管理制度。
- *內部監控顧問*。我們已委聘內部監控顧問，協助優化我們的風險管理及內部監控系統，包括稅務相關的營運及風險管理事宜。
- *委聘稅務顧問*。我們已委聘並將繼續委聘外部稅務顧問，為[編纂]後最少一整個財政年度提供專業稅務建議。
- *專業培訓*。自2015年起，該稅務顧問為本公司的高級管理層及相關員工提供有關稅務事宜的專業培訓。

我們的獨立內部監控顧問就稅務相關事宜對我們的內部監控制度及企業管治措施進行了詳細審閱，並注意到本公司自2016年1月1日起已實施上述加強內部監控措施。內部監控顧問認為，我們現行的內部監控制度及企業管治措施屬足夠，並能有效盡量減低任何稅務相關的內部監控不足情況再次發生。再者，內部監控顧問認為，只要我們繼續採納，現行內部監控制度及企業管治措施仍屬足夠及有效。

業 務

董事及獨家保薦人的意見

我們的董事認為，(1)於相關司法權區延遲繳納稅款乃因對有關複雜跨境電子商貿交易的適用法律法規認識不足所致的疏忽，(2)經有關法律顧問確認，延遲繳納稅款及我們的跨境公司架構及相關轉移定價安排不會令我們面臨逃稅的刑事檢控，且我們自2016年1月1日起於所有重大方面並無違反任何稅務法律法規，(3)概無涉及當時董事的任何欺詐行為的相關事件，且並無就當時董事的誠信提出任何問題，(4)於往績期間及直至最後可行日期，我們並無就過往稅務不合規而受到處罰，(5)所有少繳稅款已於2016年妥為繳付以及並無撥備不足或因過往稅務不合規產生的未繳稅項負債仍然未付，及(6)據我們的獨立內部監控顧問確認，我們已充足地提升及嚴格遵從我們的內部監控措施，以防類似事件再次發生，包括尋求專業建議，如於2015年12月委聘轉移定價稅務顧問，以重新評估我們過往的稅務狀況及轉移定價安排的合理性，以及委聘有專業背景及專業知識的高級財務管理人員以進一步增強我們的財務及稅務管理。

董事及獨家保薦人經考慮上述事項後認為，(1)董事符合上市規則第3.08及3.09條項下出任[編纂]發行人董事職位的資格標準，且上述的延遲繳納稅款不會影響上市規則第3.08、3.09及8.15條下董事的合適性，以及上市規則第8.04條下本公司[編纂]的合適性；及(2)根據上市規則，我們的加強內部監控措施屬足夠及有效。

個人PAYPAL賬戶

背景

我們其中一個付款渠道PayPal於2016年前根據其內部政策對任何擬開立公司PayPal賬戶的非美國企業實施非常嚴謹的程序，包括全面的反洗錢及背景檢查。我們於2016年前曾嘗試在PayPal開立公司賬戶，但未能取得成功。根據易觀報告，鑑於海外市場用戶使用PayPal屬普遍以及由於開立公司PayPal賬戶涉及嚴謹的程序，中國網絡遊戲發行商使用個人PayPal賬戶收取用戶付款及支付開支乃常見行業慣例。因此，於往績期間，我們以我們僱員的名義（駱思敏女士（陸源峰先生的配偶及我們的財務經理）及黃智豪先生（我們的運營監事））在香港開立兩個個人PayPal賬戶，以透過PayPal收取來自我們用戶的付款，以及應我們部分偏好使用PayPal進行結算的供應商的要求，使用該等個人PayPal賬戶結算經營開支（例如同伺服器租賃開支及銷售及營銷開支）。

業 務

PayPal隨後於2016年放寬其有關非美國企業開立公司賬戶的內部政策。自此，我們就我們的公司賬戶積極與PayPal聯絡。然而，根據於相關時間進行轉移定價分析的調查結果，我們獲建議利用Hollywood HK（一家於當時業務活動屬微不足道的公司）作為我們的主要海外營運平台及擔當我們的用戶付款收款人，而由於Hollywood HK缺乏往績記錄，此導致我們開立賬戶的過程受到輕微延誤。我們於2016年7月成功於PayPal開立公司賬戶。不久之後，我們便發出通知敦促所有相關用戶更改其付款方法，從過往個人賬戶轉換至新公司賬戶。由於舊有的個人賬戶為與我們用戶的銀行賬戶連結的指定收款人賬戶，倘我們未有給予用戶時間更改指定賬戶而不再接受透過舊有的個人賬戶付款，應會對彼等的遊戲體驗造成負面影響。因此，我們允許有關用戶於過渡期間向舊有個人賬戶或全新公司賬戶作出付款，據此用戶有充足的時間解除舊有個人賬戶的連結，並轉移至該等新公司賬戶。我們已於2017年6月7日終止使用個人賬戶，並分別於2017年6月8日及2017年6月27日前從該兩個個人賬戶轉移結餘至我們的公司賬戶。我們其後宣佈放棄我們對該兩個個人PayPal賬戶的權利，並已安排結束該等賬戶。

駱女士及黃先生各自已於2017年7月2日與本集團簽立確認契據，以追溯確認於往績期間彼等各自（代表本集團及為本集團利益）以其個人賬戶持有該等款項。

所涉交易金額

下表載列於所示期間或截至所示日期在以黃智豪先生名義開立的個人PayPal賬戶（「個人PayPal賬戶1」）及以駱思敏女士名義開立的個人PayPal賬戶（「個人PayPal賬戶2」）中，我們從網絡遊戲收取的用戶付款、轉移至公司賬戶的資金金額及賬戶結餘的詳情。

	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	2017年 ⁽¹⁾
	(千美元)			
從網絡遊戲收取的 用戶付款總額 ⁽²⁾				
個人PayPal賬戶1	5,402	4,035	2,505	47
個人PayPal賬戶2	263	115	85	3
總計	5,665	4,150	2,590	50
轉移至公司賬戶的資金				
個人PayPal賬戶1	-	-	420	7,447
個人PayPal賬戶2	-	-	-	600
總計	-	-	420	8,047

業 務

	截至12月31日			截至
	2014年	2015年	2016年	6月30日
				2017年
	(千美元)			
賬戶結餘				
個人PayPal賬戶1	2,098	5,700	7,621	—
個人PayPal賬戶2	414	522	601	—
總計	2,512	6,222	8,222	—

- (1) 個人PayPal賬戶1及個人PayPal賬戶2的結餘已分別於2017年6月8日及2017年6月27日轉移至我們的公司賬戶。小部分結餘由PayPal維持，並將於截至2017年6月30日止的財務報表中確認為開支。
- (2) 已收用戶付款是指未扣除將支付予PayPal的任何服務費的來自遊戲內購買的所得款項。

董事確認所有經個人PayPal賬戶收取的用戶付款(1)並不涉及非法收入；(2)由真實交易悉數支持；及(3)並不涉及逃稅的意圖，因為所有付款已於納稅申報中妥善地列賬。

董事亦認為，不再使用個人PayPal賬戶對我們的業務營運及財務業績並無重大不利影響，此已計及(1)使用該等個人賬戶僅為過渡性質，並符合市場常規；及(2)由個人PayPal賬戶收取用戶付款的總金額佔往績期間透過所有付款渠道收取的用戶付款總額相對為小的百分比。

法律後果

根據以下意見，董事認為我們以往使用個人PayPal賬戶並無涉及任何非法行為：

- 我們的英屬處女群島法律顧問確認，就個人PayPal賬戶訂立的確認契據為合法、有效及對從事海外發行的主要營運公司Proficient City具約束力，且並無違反其組織章程文件或英屬處女群島法例；及
- 我們有關個人PayPal賬戶事宜的香港法律顧問譚俊宜女士認為我們以往使用個人PayPal賬戶根據香港法律不屬違法。

業 務

截至最後可行日期，相關政府機關並無就我們以往使用個人PayPal賬戶而施加任何罰款或其他處罰。

董事亦認為根據以下各項我們以往使用個人PayPal賬戶符合相關稅務規則及規例：

- 我們處理個人PayPal賬戶資金的方式與我們的公司賬戶相同，並均於稅務申報中列賬；
- 我們的申報會計師並無注意到任何重大的挪用資金、欺詐、現金損失、洗錢或逃稅事件，致使其認為載於本文件附錄一「會計師報告」的財務資料並無真實公平地反映本集團整體的財務狀況及財務表現；
- 我們的法律顧問認為我們並無就於主要國際市場的營運涉及任何重大稅務不合規情況；及
- 我們已從主管中國機關取得確認及與主管中國機關進行訪談，確認我們並無違反中國稅法。

資金擁有權

我們有關個人PayPal賬戶事宜的香港法律顧問譚俊宜女士進一步告知我們，Proficient City為在香港開立的個人PayPal賬戶內的資金的真正實益擁有人，且Proficient City有權以實益擁有人的身份調動該等資金。因此，我們有權隨意使用該等資金支付我們可能有的任何開支。

內部監控措施

我們以處理公司賬戶的相同方式處理個人PayPal賬戶，並自往績期間開始以來採用相同的內部監控措施以(1)確保所有透過個人PayPal賬戶收取的資金僅為本集團利益而使用，(2)分開個人PayPal賬戶內的資金流的授權、執行、監察及記賬職責，及(3)防止資金遭詐騙及挪用。該等內部監控措施包括：

- 有關個人PayPal賬戶的所有密碼及其他保安協定均由駱女士及黃先生以外的指定會計職員保存及保管；
- 該名指定會計職員監察個人PayPal賬戶的資金流及保留有關記錄，並妥善記錄會計賬目；
- 另一會計職員為個人PayPal賬戶進行每月對賬或檢查；及

業 務

- 我們的會計經理審閱及批准會計賬目記錄及月終對賬或檢查。

由於我們以往使用個人PayPal賬戶是基於監管原因而作出的一次性安排，董事將確保日後不會再發生類似事件。

經我們完全終止使用個人PayPal賬戶後作出跟進檢討，我們的獨立內部監控顧問告知我們，其並無發現任何進一步使用個人PayPal賬戶作公司用途的情況。

於面臨國際制裁的國家的過往業務活動

美國或其他司法權區，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）均可使用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。

於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們產生來自三個俄文版手機遊戲的收入分別為零、約21,000美元、52,000美元及31,000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的用戶的收入⁽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%。

除上文披露者外，我們並無發行任何以面臨國際制裁的國家的用戶或受制裁人士為目標對象的遊戲。

(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。

業 務

據我們的國際制裁法律顧問告知，本集團於往績期間在有關國家的業務活動不屬於美國、歐盟、澳洲及聯合國制裁制度的範圍，以及並不導致任何對本集團或任何人士或實體（包括本集團的投資者、股東、聯交所、[編纂]及[編纂]）適用的制裁。該評估是在完成以下步驟後提供：

- (a) 審閱由我們提供關於我們、我們的業務營運、營銷工作、收入、銷售合約、客戶名單、附屬公司、分公司、銷售辦事處及代表、擁有權架構及管理的文件；
- (b) 對照面臨國際制裁的人士及組織名單，審閱於往績期間以有關國家出口目的地為出口目的地的銷售客戶名單，並確認該等客戶概非名列於該等名單上；及
- (c) 收取我們發出的書面確認，確認除於本文件另有披露者外，本集團或我們任何附屬公司（包括任何代表辦事處、分公司、附屬公司或其他構成本集團一部分的實體）於往績期間概無於或與任何其他面臨國際制裁的國家或人士進行任何業務往來。

就我們於往績期間向位於有關國家的用戶作出的銷售而言，我們未曾接獲通知表示對我們施加任何制裁。我們的銷售並不涉及現時受美國、歐盟、澳洲或聯合國指定制裁的行業或領域，因此不會視作國際制裁法律項下的受禁活動。

考慮到本集團向位於有關國家的用戶作出的銷售並非國際制裁法律項下的受制裁活動，而且並不意味國際制裁法律適用於本集團或任何人士或實體（包括本集團的投資者、股東、聯交所、[編纂]及[編纂]），為維持我們於該等國家的業務以使股東權益最大化，我們日後將繼續進行上述業務活動，但不會以有關國家內的任何指定用戶為對象。然而，董事預期於[編纂]後本集團向有關國家作出的銷售不會有任何重大增加或減少。

根據上文所強調由我們的國際制裁法律顧問發出的意見，董事及獨家保薦人認為，本集團於往績期間向有關國家進行銷售而導致違反制裁的風險甚微。雖然我們無法從iOS及Andriod平台收集手機遊戲用戶的IP地址，因我們的網頁及手機遊戲有近似的用戶群，我們相信來自有關國家手機遊戲用戶的收入並不重大，而計及該等收入將不會重大改變我們面對的國際制裁法律風險。

業 務

我們的承諾及內部監控程序

我們向聯交所承諾，我們不會將透過聯交所籌得的任何資金直接或間接用於撥付或促進與面臨國際制裁的國家或受制裁人士或遭美國、歐盟、聯合國或澳洲制裁的任何其他政府、個人或實體（包括但不限於受到任何外資管理辦公室制裁所限的任何政府、個人或實體）的活動或業務往來或以其為受益人撥付或促進活動或業務往來。此外，我們承諾我們將不會進行會令本集團、聯交所、[編纂]、[編纂]或我們的股東面對任何被制裁風險的任何可受制裁交易。

倘我們認為本集團與任何位於面臨國際制裁的國家的用戶或受制裁人士訂立的交易會讓本集團或股東面對被制裁的風險，我們將分別在聯交所及本公司網站作出披露。我們亦將在年報或中期報告內披露我們在監察業務所面對制裁風險（如有）的工作。

我們將持續監察及評估我們的業務並採取措施保護本集團及股東的利益。下列措施於最後可行日期已全面實行，以確保上述承諾獲得遵守。

- 我們將在釐定我們是否應在面臨國際制裁的國家及／或與受制裁人士開始任何商機之前評估制裁風險。根據我們的內部監控程序，我們的國際監控部門必須審閱及批准來自面臨國際制裁的國家的用戶或潛在用戶及受制裁人士的全部相關業務交易文件。我們亦有指定員工負責評估海外營運的任何制裁風險。我們所有指定員工均具有法律背景及相關經驗。指定員工將審閱有關合約對手方的資料（如其身分及業務性質）以及業務交易文件草擬稿。指定員工亦會將對手方與美國、歐盟、澳洲或聯合國所存置的各類受限制方及國家名單（包括但不限於受到任何外資管理辦公室制裁所限的任何政府、個人或實體（名單可公開取得））進行對比檢查，並確定對手方是否為位於任何面臨國際制裁的國家的人士或受制裁人士、由其擁有或控制。倘識別到任何潛在制裁風險，我們將向具備必要專門知識的外部國際法律顧問尋求意見。
- 如有需要，外部國際法律顧問將會為我們的董事、高級管理層、法律團隊及其他相關人員提供有關國際制裁法律的培訓計劃，以協助彼等評估我們日常營運的潛

業 務

在制裁風險。外部國際法律顧問將提供當前面臨國際制裁的國家及受制裁人士以及實體的名單予我們的法律團隊，該團隊將繼而向我們的僱員傳播有關資料。

就上文所載的內部監控措施而言，及在全面實行及執行該等措施的前提下，獨家保薦人認為該等措施將提供合理充足及有效的框架，以協助本公司識別及監察任何關於國際制裁法律的重大風險。董事亦認為該等措施將提供充足及有效的框架，以協助我們識別及監察任何關於國際制裁法律的重大風險。

法律訴訟及合規

法律訴訟

我們於正常業務過程中不時會面對法律訴訟、調查及索償。截至最後可行日期，我們並無牽涉任何尚未了結或（據我們所悉）我們或任何董事可能面臨的訴訟或仲裁程序，而其可能對我們的業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響。

不合規事件

我們須受限於由我們的目標國際市場及中國的監管機關頒佈的多項監管規定及指引。於往績期間及截至最後可行日期，我們並無遇到董事認為很可能對我們的業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的任何不合規情況。我們的法律顧問表示，於往績期間及直至最後可行日期，除下文所述的不合規事件外，我們已在各重大方面遵守相關法律法規。

拖欠稅款

不合規事件

鑑於我們的業務涉及在全球發行網絡遊戲，我們須承受遊戲發行所在多個國家及地區的稅務風險。管轄我們營運的全球及地方稅務規例隨著市場發展而愈趨複雜，而由於缺乏對相關規例的了解，我們並無及時繳納稅項。詳情見「一稅務及相關安排一稅務撥備」。

潛在法律後果

我們已取得中國、歐盟及美國稅務法律顧問的意見，我們就拖欠稅款而遭處罰的可能性不大。詳情見「一稅務及相關安排一報稅及其他跟進措施」。

業 務

糾正措施

截至最後可行日期，相關監管機關並無對我們拖欠稅款施加任何行政行動、罰款或處罰。我們亦已實施加強企業管治措施，以確保我們將遵守相關稅務法律及規例。詳情見「稅務及相關安排—報稅及其他跟進措施—內部監控措施」。

社會保險計劃及住房公積金

不合規事件

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，或於若干相關社會保險或住房公積金機關作出適時的登記。我們不合規主要是由於僱員疏忽，以及對相關地方法規缺乏了解及就具體的地方慣例上與相關機關欠缺溝通。我們估計截至2017年6月30日的總計不足額約為人民幣2.5百萬元。

潛在法律後果

據我們的中國法律顧問告知，僱主未有及時為僱員作出全數的社會保險供款，可被徵收滯納金及罰款。倘任何相關社會保險機關認為我們為僱員作出的社會保險供款並不符合相關中國法律法規的規定，其可責令我們於指定時限內繳付未繳結餘另加每日相當於未繳結餘總額0.05%的滯納金。倘我們未有應相關社會保險機關要求於指定時限內繳款，可被處以介乎未繳結餘總額一至三倍的罰款。此外，倘我們未有為僱員登記及設立用於社會保險供款的賬戶，相關社會保險機關可責令我們於指定時限內登記及開戶。倘我們未有應相關社會保險機關要求於指定時限內如此行事，我們可被處以介乎未繳結餘總額一至三倍的罰款。

據我們的中國法律顧問告知，倘任何相關住房公積金機關認為我們對住房公積金作出的供款並不符合相關中國法律法規的規定，其可責令我們於指定時限內繳付未繳結餘。倘我們未有於指定時限內繳款，相關住房公積金機關可向中國法院申請繳款令。此外，倘我們未有為僱員登記及設立用於住房公積金供款的賬戶，相關住房公積金機關可責令我們於指定時限內登記及開戶。倘我們未有應相關住房公積金機關要求於指定時限內如此行事，我們可被處以罰款人民幣10,000元至人民幣50,000元。

業 務

糾正措施

截至最後可行日期，概無相關監管機關就我們的社會保險或住房公積金供款施加行政行動、罰款或處罰，而我們亦無接獲任何命令要求繳清有關供款的未繳款額。經主管機關確認，彼等並無就我們的社會保險及住房公積金供款不足向我們施加任何行政處罰。我們已就社會保險及住房公積金供款的不足額作出悉數撥備，及倘相關監管機關有所要求，我們亦將及時繳付有關不足額。見「財務資料—綜合資產負債表若干項目的討論—其他應付款項及應計費用」。基於上文所述，我們的中國法律顧問認為我們被責令作出追溯性付款或被處以行政處罰的風險為低。我們認為繳付不足額將不會對我們的業務營運及財務狀況造成重大不利影響。基於上述事實及情況，且據我們的中國法律顧問確認，董事合理認為我們因社會保險或住房公積金供款不足而被罰款的可能性為非常低。

自2015年7月起，我們已根據適用中國法律法規遵守對僱員的社會保險及住房公積金供款責任，惟兩名僱員因個人理由而拒絕就住房公積金作出其相應供款，截至最後可行日期，我們已糾正有關情況。與此同時，我們的中國顧問就遵守社會保險及住房公積金規定的相關規則及常規向管理層及人力資源部員工提供培訓。作為於[編纂]後的年度合規措施，我們將繼續與僱員溝通有關僱員社會保險計劃及住房公積金的事宜，並根據適用中國法律法規所規定的標準，向僱員社會保險計劃及住房公積金供款。見「—有關業務營運的內部監控」。

風險管理

我們在營運過程中面臨各種風險。更多詳情請參閱「風險因素」。我們已實施不同的政策及程序，以確保營運的各方面（包括財務報告、信息風險管理及人力資源管理）均得到有效的風險管理。董事會監督及管理與營運有關的整體風險。我們已根據上市規則第3.21條及上市規則附錄十四所載企業管治守則及企業管治報告制定書面職權範圍。

業 務

財務報告風險管理

我們已就財務報告風險管理採取全面的會計政策。我們向財務員工提供持續訓練，確保該等政策獲充分遵守並有效實施。截至2017年6月30日，我們的財務部門由12名僱員組成，並由首席財務官劉嘉華先生領導，其於上市公司財務報告有超過10年經驗。財務部門的其他高級成員均於財務及會計有豐富經驗。

我們已成立審核委員會，其主要職責為透過提供有關本集團財務報告流程、內部監控及風險管理制度的有效性的獨立意見、監督審核流程及履行董事會指派的其他職責及責任，從而協助董事會。有關該等委員會成員的資歷及經驗以及審核委員會的職責詳情，請參閱「董事及高級管理層－董事會委員會－審核委員會」。

信息風險管理

我們已採納措施以保護本公司的用戶數據、營運、財務及其他機密資料，並防範我們網絡基建及資訊科技系統的技術問題。我們的資訊科技部門負責保護用戶數據，確保我們網絡基建及資訊科技系統穩定。截至2017年6月30日，我們的資訊科技部門共有五名僱員，並由首席技術官黃德強先生領導，其於資訊科技行業擁有逾10年經驗。

我們已執行保密資料保安政策，其要求（其中包括）(1)所有僱員將所有用戶數據保密並接受有關我們的資訊保安政策的強制培訓以及簽署保密聲明；(2)於傳輸、儲存及處置用戶數據採取保安措施；(3)取得用戶數據需要獲批准，並由首席技術官僅給予需要有關數據以進行其工作的僱員，而有關用戶數據的所有實體副本及電子副本於完成相關工作後需被移除；(4)用戶數據僅就向用戶自身提供服務及改善遊戲而言以不記名方式使用；及(5)需要取得用戶數據的賣方及共同發行商；全部需經過背景檢查並簽署書面合約，其施加遵守我們的資料保安政策的義務，且應於完成相關工作後被立刻終止取得有關數據。

業 務

我們亦使用監察系統，監察伺服器的數據運作狀況及向相關部門就不正常情況提出警報。此外，我們的日常維修、防火措施、進出操控系統及其他措施協助維持我們的網絡基建的實體狀況。我們亦有數據備份系統，據此我們的數據每周儲存於不同位置的伺服器，以減低數據遺失的風險。我們的資訊科技部門每半年進行備份恢復測試，檢查此備份系統的狀況。

於往績期間及直至最後可行日期，我們未曾遇到任何用戶資料洩漏或可對我們的業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的任何其他保密資料相關事件。

人力資源管理

我們已建立內部監控政策，涵蓋招聘、培訓、職業道德及遵紀守法等人力資源管理的各個方面。

我們在招聘方面採納高標準及嚴格的程序以確保新聘人員的質素。此外，我們為每名所聘請畢業生提供師徒計劃，相信能以我們要求的技能及職業操守有效裝備僱員。我們舉辦每月工作坊，讓開發及營運員工分享設計意念及工作經驗。

我們亦設有匿名報告渠道，讓潛在違反本公司各個層面的內部政策或違法行為可通過此渠道及時上報予管理層並採取恰當措施以將損害降至最低。

監控風險管理政策實施情況的持續措施

我們的審核委員會及高級管理層持續監控我們風險管理政策在本公司的實施情況，以確保我們的內部監控制度在識別、管理及降低我們營運所涉風險方面的有效性。

業 務

有關業務營運的內部監控

我們已採納內部程序，確保我們在主要目標國際市場及中國的業務營運遵守監管規定。根據該等程序，我們的首席財務官負責監控監管環境及當地的法律法規動向，以配合我們現有及未來目標市場的業務拓展。我們將執行下列內部監控程序以確保我們符合業務營運方面的法律或監管規定，並減低我們面臨有關監管機關處罰的風險，以及減低糾正或回應不合規事件涉及的成本：

- 建立內部法律部門以監督我們內部監控措施的執行及支持我們的業務營運；
- 每月收集及探討在我們的主要目標國際市場及在中國及海外有關我們業務營運的相關法律法規；
- 在我們訂立任何合約前，審查合約條款和所有相關文件（包括對手方取得的牌照及許可證）及所有必要的相關盡職審查材料，以及每月檢討合約以確保符合最新的法律法規；
- 每季存置及更新在我們的主要目標國際市場及在中國經營及發行網絡遊戲所需的牌照、許可證或批准；及
- 就社會保險計劃及住房公積金供款定期與僱員溝通，以及就具體的地方慣例與地方勞工及住房公積金機關溝通。

我們已指派我們的首席財務官在外部法律顧問協助下，探討適用法律法規，並確保我們掌握最新的法律及監管規定。我們亦將每季為僱員籌辦研討會，以介紹與我們日常營運有關的法律合規事宜。

除上述一般監控措施外，我們已設立詳細措施，確保所提供遊戲的內容於主要目標國際市場及中國符合相關規則及法規。與遊戲開發商訂立內容發行協議前，我們將根據於主要目標國際市場及中國的公眾領域資料，進行全面的知識產權搜尋，以防對第三方的現有商標、版權或專利的潛在侵權。於發佈獲遊戲開發商夥伴授權的新遊戲前，我們將檢討並再次確認，遊戲完全遵守相關法律及法規。發佈遊戲後，相關開發及經營團隊負責實時監察，以

業 務

確保遊戲營運（包括遊戲中的用戶活動）符合所有相關規則及法規。我們於外部法律顧問的協助下，將每六個月對所有遊戲於主要目標國際市場及中國的合規狀況進行一般法律檢討。此外，我們將依照內部程序並積極為自主研發的遊戲及我們不時於重新設計及優化於目標國際市場發行的遊戲時創作的專有內容申請登記商標、版權或專利。

於中國，根據我們的內部監控政策，我們將委聘外部法律顧問協助我們確保我們於中國發行及經營的遊戲遵守中國法律所有備案及登記規定，以及我們的遊戲內容及於遊戲內使用的虛擬物品遵守適用的中國法律及法規。

於海外司法權區，根據我們的內部監控政策，我們於有需要評估當地法律及法規對我們現有或建議業務活動的影響時將委聘當地顧問，並採取措施遵守該等法律及法規。於我們已設立附屬公司的海外司法權區（如西班牙）以及主要產生收入遊戲的當地版本的若干其他目標國際市場（如北美洲及東南亞），我們已不時委聘當地法律顧問，為當地法律及法規的合規提供建議。

此外，我們已委任大有融資有限公司為外部合規顧問（該委任自[編纂]日期起生效），以就持續遵守上市規則及香港的其他適用證券法例及規例提供意見。於往績期間及直至最後可行日期，董事並無識別出任何重大內部監控弱點或過失。

董事確認，截至最後可行日期，我們概無遊戲或遊戲業務受到質疑或面臨我們任何目標市場的任何政府機構的監管行動。就上市規則第3A.15(5)條而言，董事認為我們有足夠的內部監控程序。

關連交易

關連人士

根據上市規則，以下（及若干其他）實體將被視為進行或將於[編纂]後進行持續關連交易的關連人士：

關連人士名稱	關連關係
第七大道	第七大道間接持有本公司超過10%的股權。

第七大道為總部設於中國的領先遊戲開發商。於2015年11月，7 Road International（第七大道的全資附屬公司）向陸先生收購本公司的23.0%股權。於往績期間，第七大道為我們主要的遊戲開發商夥伴。緊隨[編纂]前投資及重組後但於[編纂]完成前，第七大道間接持有本公司20.7%股權。

不獲豁免持續關連交易

以下為本集團的不獲豁免持續關連交易，其將須遵守上市規則第十四A章項下的申報、年度審閱、公告、通函及獨立股東批准規定。

內容發行協議

背景

於往績期間，本集團與第七大道訂立內容發行協議（其涉及三個由第七大道原創的特定遊戲系列，分別為Wartune系列、DDTank系列及Sword Saga系列（「第七大道遊戲」），據此，第七大道授予我們以指定語言版本或於指定地域市場發行其網頁遊戲的權利。有關條款詳情，見「業務－遊戲開發－內容發行安排」。於2017年7月6日，本公司與第七大道訂立一項內容發行框架協議（「框架協議」），據此，第七大道同意授予發行第七大道遊戲或第七大道不時開發的其他遊戲的權利。

雙方須不時就每個遊戲的開發或發行訂立個別合約。框架協議將於[編纂]開始及於2019年12月31日結束。雙方均不得在屆滿前終止框架協議。

關連交易

定價

遊戲發行商及遊戲開發商就網絡遊戲採取收入分攤安排乃市場上的常見做法。於往績期間，第七大道一般收取網頁遊戲所產生總流水賬額約15.0%至23.0%作為佣金，大致符合我們其他遊戲開發商夥伴就其某些熱門遊戲所享有的收入分攤比例。根據框架協議，與第七大道的收入分攤安排將按以下各項釐定：

- 交易將按正常商業條款或不遜於獨立方可得的條款進行，並須計及（其中包括）遊戲性質、收入產生紀錄、遊戲的財務表現及現行市場的收入分攤做法；
- 第七大道須遵從其適用於與獨立遊戲發行商進行的交易的內部定價政策及指引；及
- 就內容發行而言，每年佣金須為指示性範圍總流水賬額的15.0%至23.0%。

作為中國領先的遊戲發行商，我們清楚意識到現行的收入分攤做法。為進一步確定與第七大道的收入分攤安排是否公平合理，且第七大道提供的條款是否符合正常商業條款，本集團管理層會進行內部評估程序，以將定價條款與其他遊戲開發商夥伴的條款作同步比較。

訂立框架協議的理由及好處

考慮到與第七大道的長期合作以及其在中國遊戲開發行業的地位，我們的董事認為與第七大道訂立的框架協議對本集團及第七大道而言乃互惠互利，並將使本集團與中國領先的遊戲開發商之一建立穩定的工作關係。

歷史交易金額

於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，本集團就第七大道遊戲支付第七大道的總交易金額（不包括稅項）分別約為15.9百萬美元、9.1百萬美元、5.7百萬美元及1.9百萬美元。交易金額的明細載列如下。

關連交易

遊戲名稱	與第七大道的 相關交易 屆滿日期	歷史交易金額				
		截至12月31日止年度			截至 6月30日 止六個月	截至 9月30日 止三個月
		2014年	2015年	2016年	2017年	2017年
		(百萬美元)				
						(未經審計)
Wartune系列	2019年8月	15.4	8.8	5.5	1.8	0.8
DDTank – 網頁系列	2018年5月	0.4	0.2	0.2	0.1	0.03
Sword Saga系列	2019年12月	0.1	0.1	–	–	–
	總計	<u>15.9</u>	<u>9.1</u>	<u>5.7</u>	<u>1.9</u>	<u>0.8</u>

我們的董事確認，於往績期間應付第七大道的金額乃參考當時現行市場價格（相等於該等遊戲所產生總流水賬額約15.0%至23.0%）釐定。

年度上限

我們的董事估計，於[編纂]起至2017年12月31日止期間以及截至2018年12月31日及2019年12月31日止年度各年，根據框架協議及相關合約本集團將支付第七大道的最高年度金額將分別不超過（不包括稅項）400,000美元、4,500,000美元及4,000,000美元。截至2019年12月31日止三個年度各年的年度上限乃按預期交易總金額釐定，有關金額經計及(1)我們的歷史交易金額；(2)有關Wartune系列的交易金額持續下跌；及(3)我們計劃將遊戲來源多元化及開拓其他遊戲開發商新籌劃推出的遊戲。鑑於有關框架協議的最高相關百分比率（按年度基準計算）將高於5%，而總代價預期將超過10,000,000港元，於[編纂]後及在聯交所並無授出下文「一 就不獲豁免持續關連交易申請豁免」一節所述的豁免下，框架協議將須遵守上市規則第十四A章項下的申報、年度審閱、公告、通函及獨立股東批准規定。

知識產權許可協議

背景

於往績期間，本集團於2013年2月1日與第七大道訂立知識產權許可協議（經日期為2013年9月1日、2014年1月21日、2014年6月1日、2015年7月10日、2015年8月3日及2017年7月5日的補充協議進一步修訂），據此，我們取得知識產權許可，並開發數個手機格式的休閒射擊遊戲，直至2021年1月31日止（「知識產權許可協議」）。我們支付第七大道的版權費包括固定的預付款以及收入分攤安排（按我們自主開發的遊戲（其採用了彼等的知識產權）所產生的總流水賬額中的3.0%至15.0%計算）。有關條款詳情，見「業務 – 採購及供應商 – 知識產權供應商」。

關連交易

根據上市規則，知識產權許可協議應為期不超過三年，除非特別情況下因為交易的性質而需要較長的協議期。我們的董事認為，知識產權許可協議為期超過三年符合本集團的利益，因為此舉將可讓我們就我們於知識產權許可協議項下的遊戲與第七大道建立穩定及長期的關係。因此，董事認為，知識產權許可協議的現有年期就知識產權許可協議而言屬恰當。

獨家保薦人對知識產權許可協議期限的意見

獨家保薦人已(1)檢討知識產權許可協議的條款及我們的業務模式，並與本公司及相關專業各方進行討論；(2)認為知識產權許可協議於2019年底前須獲得我們獨立股東的批准；及(3)認為知識產權許可協議的長期限容許我們與第七大道就知識產權許可協議項下的遊戲建立穩定及長期的關係，這符合本公司及股東整體利益。因此，獨家保薦人認為知識產權許可協議的期限並非過長，而知識產權許可協議或該性質的類似安排的長期限為正常業務做法，以更能保障本公司及股東整體利益。

歷史交易金額

於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，由本集團支付自知識產權許可協議產生的總交易金額（不包括稅項）分別約為0.1百萬美元、1.1百萬美元、1.2百萬美元及0.1百萬美元，佔我們同期收入成本的2.4%、10.6%、9.3%及1.2%（相等於該等遊戲所產生總流水賬額約0.8%至13%）。根據我們截至2017年9月30日止三個月的未經審計管理賬目，由本集團支付自知識產權許可協議產生的總交易金額（不包括稅項）約為0.2百萬美元。董事確認，於往績期間應付第七大道的金額乃參照當時現行市場價格釐定。

年度上限

根據知識產權許可協議的付款條款，董事估計，於[編纂]起至2017年12月31日止期間以及截至2018年12月31日及2019年12月31日止年度各年，本集團根據知識產權許可協議向第七大道支付的最高年度金額將分別不超過（不包括稅項）約100,000美元、2,200,000美元及2,500,000美元。於前述年度各年的年度上限乃於雙方經公平原則磋商後根據知識產權許可協議中的總交易金額（經計及歷史交易金額、就重續知識產權許可協議於2018年及2019年各年將予支付的預付款及知識產權許可協議的其他付款條款）釐定。

關連交易

鑑於有關知識產權許可協議的最高相關百分比率（按年度基準計算）將高於5%，而總代價預期將超過10,000,000港元，於[編纂]後及在聯交所並無授出「豁免嚴格遵守上市規則」一節所述的豁免下，知識產權許可協議將須遵守上市規則第十四A章項下的申報、年度審閱、公告、通函及獨立股東批准規定。

於2019年底前，本公司將重新遵守上市規則第十四A章項下申報、年度審閱、公告、通函及獨立股東批准規定項下的相關規定（倘適用），包括設定知識產權許可協議下額外三年期間的應付最高總金額新年度金額上限的規定。

內部監控

根據前文所述，我們的董事確認，我們有足夠的內部監控措施確保與框架協議及知識產權許可協議有關的個別交易將按正常商業條款、以不損害本公司及股東整體利益的方式及於上述框架範圍內進行。本公司的內部監控措施將涉及內部評估過程，包括比較自獨立遊戲開發商取得的報價、由本公司獨立非執行董事及本公司核數師對該等持續關連交易進行年度審閱，以及彼等各自將每年確認框架協議及知識產權許可協議項下的個別交易乃依據其所述條款按正常商業條款及公平原則（或按不遜於獨立第三方可得的條款）進行。本公司將向獨立非執行董事及本公司核數師提供資料以對交易進行妥當的年度審閱。

就不獲豁免持續關連交易申請豁免

就不獲豁免持續關連交易而言，我們已根據上市規則第14A.105條申請豁免嚴格遵守框架協議及知識產權許可協議的公告及獨立股東批准規定（前提條件是不超出上述年度上限），而聯交所已向我們授出有關豁免。除非獲特定豁免，本公司將遵守上市規則第十四A章項下的相關規定。

關連交易

董事的確認

我們的董事（包括獨立非執行董事）認為，上文所載不獲豁免持續關連交易已經及將於我們的日常及一般業務過程中按正常商業條款訂立，而框架協議及知識產權許可協議的條款乃公平合理並符合本公司及股東的整體利益，以及該等不獲豁免持續關連交易的建議年度上限乃公平合理並符合本公司及其股東的整體利益。

獨家保薦人的確認

獨家保薦人認為，上文所載不獲豁免持續關連交易乃於及將於我們的日常及一般業務過程中按正常商業條款訂立，而框架協議及知識產權許可協議的條款乃公平合理並符合本公司及股東的整體利益，以及該等不獲豁免持續關連交易的建議年度上限乃公平合理並符合本公司及股東的整體利益。

董事及高級管理層

董事及高級管理層資料概要

下表載列有關現任董事及高級管理層的資料。

姓名	年齡	職位	現時職位委任 的生效日期	加入本集團日期	職責	與其他董事 及高級管理層 的關係
董事						
陸源峰先生	38	主席、執行董事及 首席執行官	2014年11月24日	2010年6月12日	負責本公司的整體 發展、營運及管理	不適用
黃國湛先生	38	執行董事及 首席運營官	2015年11月2日	2010年6月12日	負責本公司的營運及 營銷	不適用
黃德強先生	44	執行董事及 首席技術官	2017年6月28日	2010年6月12日	負責本公司的資訊科技 管理及研發	不適用
孟書奇先生	39	非執行董事	2015年11月2日	2015年11月2日	監督本公司的管理	不適用
邵在純先生	52	獨立非執行董事	2017年11月24日	2017年11月24日	監督本公司的管理	不適用
李毅文先生	47	獨立非執行董事	2017年11月24日	2017年11月24日	監督本公司的管理	不適用
凌潔心女士	62	獨立非執行董事	2017年11月24日	2017年11月24日	監督本公司的管理	不適用

董事及高級管理層

姓名	年齡	職位	現時職位委任 的生效日期	加入本集團日期	職責	與其他董事 及高級管理層 的關係
高級管理層						
劉嘉華先生	36	首席財務官	2014年3月21日	2014年3月21日	負責本集團的投資及整體財務管理	不適用
陳亮先生	36	高級副總裁	2015年7月1日	2013年9月1日	負責本集團遊戲營運部門的整體營運及管理	不適用
石立家先生	34	副總裁	2015年8月17日	2015年8月17日	負責本集團的整體研發管理	不適用
陳陽照先生	39	副總裁	2015年7月1日	2011年2月10日	負責我們手機遊戲研發的技術管理	不適用

董事會

董事會由七名董事組成，包括三名執行董事、一名非執行董事及三名獨立非執行董事。董事任期為三年，以及董事獲准重選連任。

董事及高級管理層

執行董事

陸源峰先生，38歲，為執行董事、首席執行官及董事會主席。陸先生主要負責本公司的整體發展、營運及管理。陸先生於2010年6月創立本集團，並於2014年11月24日獲委任為執行董事。彼亦擔任Proficient City、Angame、Hollywood BVI、Hollywood HK及廣州遊萊的董事。

陸先生於遊戲行業有超過15年經驗。

於創立本集團前，陸先生於2001年5月創立廣州市藍色動力數碼科技有限公司（「廣州藍色動力」，主要從事軟件開發），並於2004年至2011年1月任職其首席執行官，主要負責各種遊戲的開發、發行及營運。於2001年6月至2004年2月，陸先生曾於世紀龍信息網絡有限責任公司（主要從事提供資訊科技服務）營運的21.com擔任多個不同職位直至晉升為遊戲頻道總編輯。

陸先生於2001年6月30日畢業於廣東工業大學，獲得建築工程學士學位。

黃國湛先生，38歲，為執行董事及首席運營官。黃先生負責本公司的營運及營銷。黃先生於2010年6月加入本集團，並於2015年11月2日獲委任為執行董事。彼亦擔任Now To Play Game、北京遊堂、廣州歲月年代及北京遊萊的董事。

黃先生於遊戲行業有超過10年經驗。

於加入本集團前，黃先生於2006年1月至2011年1月於廣州藍色動力任職影像遊戲營運及策劃主任。於2003年2月至2006年1月，彼於廣州聲色傳播娛樂製作有限公司（主要從事舞台燈光及音響設備安裝服務以及文化通訊）任職電台主持，主要負責主持及策劃電台節目。

黃先生於2002年6月30日畢業於廣東工業大學，獲得建築工程學士學位。黃先生於2005年2月12日獲得由國家廣播電影電視總局發出的主持證書。

黃德強先生，44歲，為執行董事及首席技術官。黃先生負責本公司的資訊科技開發及研發管理。黃先生於2010年6月加入本集團，並於2017年6月28日獲委任為執行董事及首席技術官。

董事及高級管理層

黃先生於遊戲行業有超過10年經驗。

於加入本集團前，黃先生於2004年10月至2011年1月於廣州藍色動力任職技術部經理。

黃先生於1997年7月畢業於廣東省財貿管理幹部學院，獲得財務管理大專學位。彼於2001年12月至2003年6月修讀Aptech Certified Computer Professional課程（由Aptech Beida Jade Bird教授的資訊科技職業規劃項目）。黃先生分別於2002年12月及2003年6月取得中級程式員國家證書及軟件工程師國家證書，兩者均由中華人民共和國勞動和社會保障部（現稱中華人民共和國人力資源和社會保障部）發出。於2003年8月，彼亦獲太陽微系統公司認證為昇陽認證程式員。

非執行董事

孟書奇先生，39歲，為本公司的非執行董事。孟先生負責向本集團提供有關遊戲行業的業務指引。彼於2015年11月2日獲委任為非執行董事。

孟先生於資訊科技行業有約10年經驗。

孟先生自2015年1月起擔任第七大道的董事會主席及首席執行官，主要負責其整體管理。彼於2009年6月至2014年5月擔任第七大道的首席運營官。於2004年5月至2006年10月，彼任職A8音樂集團（主要從事電訊增值服務）業務經理。

獨立非執行董事

邵在純先生，52歲，為本公司的獨立非執行董事。邵先生於2017年11月24日獲委任為獨立非執行董事。

邵先生參與科技、媒體及電訊業務超過13年。邵先生於2004年至2006年擔任Pacific Media Plc（一家英國上市的家居網上及電視購物企業，於大中華區設有業務）的執行主席。於2011年至2014年，彼擔任邵氏兄弟（香港）有限公司（現稱清水灣土地有限公司，主要從事電影製作及發行）的董事。邵先生為Red Bee Media（前為英國廣播公司的廣播部門）的顧問。彼目前為英國電影電視藝術學院（BAFTA）的香港顧問委員會成員。

邵先生於1987年於倫敦大學的倫敦大學學院經濟系畢業。

董事及高級管理層

李毅文先生，47歲，為本公司的獨立非執行董事。李先生於2017年11月24日獲委任為獨立非執行董事。

李先生於資訊科技行業有超過10年經驗。

李先生自2016年3月起擔任寧波樂惠國際工程裝備股份有限公司（主要從事工業設備研發及製造）的董事。彼亦自2016年1月起擔任Aleo BME, Inc.（主要從事生物科技研發）的董事。於2011年1月至2013年10月，彼於貴陽朗瑪信息技術股份有限公司（一家於深圳證券交易所上市的公司（股份代號：300288），主要從事無線遊戲及互聯網醫療服務）擔任董事、財務總監及董事會秘書。彼於2002年10月至2004年2月及於2001年6月至2002年10月分別擔任新浪網技術（中國）有限公司（主要從事無線遊戲）的總經理及廣州市訊龍科技有限公司（主要從事無線遊戲）的副經理。

凌潔心女士，62歲，為本公司的獨立非執行董事。凌女士於2017年11月24日獲委任為獨立非執行董事。

凌女士於審計行業有超過30年經驗，並於2013年6月退任羅兵咸永道會計師事務所合夥人。

凌女士自2015年4月起擔任香港教育大學校董會成員，自2015年11月起擔任地產代理監管局董事局成員，自2001年5月起擔任香港青年旅舍協會執行委員會成員及自2014年10月起擔任香港青年協會理事會委員。凌女士亦自2015年4月起擔任醫院管治委員會成員及自2016年10月起擔任上訴委員團（城市規劃）成員。彼亦於2006年7月至2012年6月擔任僱員補償援助基金管理局成員。

凌女士為執業會計師，以及香港會計師公會、英國特許公認會計師公會、加拿大特許專業會計師協會及英國特許管理會計師公會的會員。彼為香港調解資歷評審協會有限公司的認可綜合調解員。凌女士亦為香港會計師專業協會核數與核證準則委員會成員、香港商界會

董事及高級管理層

計師協會專業獨立委員會(Professional Independent Committee)成員，以及香港獨立非執行董事協會法規委員會的執行委員會成員。於2003年，凌女士獲香港會計師公會選為傑出會計師大使。

凌女士於香港理工學院(現稱香港理工大學)修讀會計文憑課程，並於1977年畢業。彼於2014年於香港浸會大學取得公司管治及董事學碩士學位。

根據上市規則第13.51(2)條的其他披露事項

除上文所披露者外，各董事就其本身確認，彼(1)於最後可行日期，概無於本公司或任何相聯法團(定義見證券及期貨條例第XV部)的股份、相關股份、債權證中持有其他好倉或淡倉；(2)於最後可行日期，與本公司任何董事、高級管理層或主要或控股股東概無其他關係；(3)於最後可行日期前三年內，概無於證券在香港及／或海外任何證券市場上市的任何公眾公司擔任任何其他董事職位；及(4)概無任何有關董事委任的其他事宜須敦請股東及聯交所垂注或須根據上市規則第13.51(2)條予以披露。

高級管理層

陸源峰先生，詳情見「一 執行董事」。

黃國湛先生，詳情見「一 執行董事」。

黃德強先生，詳情見「一 執行董事」。

劉嘉華先生，36歲，於2014年3月21日加入本集團擔任首席財務官。彼主要負責本集團的投資及整體財務管理。彼亦自2014年3月起於Proficient City擔任首席財務官。

劉先生於財務管理領域有逾10年經驗。

劉先生於2010年9月至2014年3月於夢芭莎電子商務集團(主要從事網上銷售女性服裝)擔任財務總監。於2009年4月至2010年8月，彼於中國海王星辰連鎖藥店有限公司(一家曾於紐約證券交易所上市的公司(股份代號：NPD)，主要從事藥品零售)擔任財務總監。於2004年11月至2009年2月，劉先生於PricewaterhouseCoopers LLP任職。

董事及高級管理層

劉先生於2003年6月24日畢業於中山大學，獲得國際金融學士學位。

陳亮先生，36歲，於2015年7月1日獲委任為高級副總裁。彼主要負責本集團遊戲營運部門的整體營運及管理。陳先生亦自2013年9月起擔任掌贏控的副經理。

陳先生於遊戲行業有逾10年營運經驗。

加入本集團前，陳先生自2007年11月起任職於上海久遊網絡科技有限公司（廣州分公司）（前稱上海潤星網絡科技有限公司，主要從事互聯網資訊科技服務），並曾擔任多個不同職位（包括分公司行政經理）直至2014年10月，主要負責遊戲業務的銷售及營銷工作及分公司的行政管理。

陳先生於2003年畢業於廣東工業大學。彼於2006年12月26日在廣東工業大學取得軟件工程碩士學位。

石立家先生，34歲，於2015年8月17日加入本集團擔任副總裁。彼主要負責本集團的整體研發管理。

石先生在遊戲行業擁有逾7年經驗。

於加入本集團前，石先生擔任第七大道的遊戲製作人。該公司為我們於2010年3月至2015年4月的遊戲開發商夥伴之一。石先生主要負責遊戲開發及一般行政管理。

石先生於2007年畢業於蘭州大學，獲信息與計算科學學士學位。

陳陽照先生，39歲，於2015年7月1日獲委任為副總裁。彼主要負責本集團的整體營運及管理。

陳先生於遊戲技術及軟件工程行業有逾15年經驗。

董事及高級管理層

加入本集團前，陳先生於2009年1月至2010年3月擔任廣州天涯網絡科技有限公司（主要從事軟件開發）的技術經理。彼於2005年10月至2008年11月擔任北京博客網信息技術有限公司（主要從事技術服務）一名高級開發師的平台開發團隊成員。彼自2002年9月起擔任廣州銳訊計算機科技有限公司（主要從事開發及生產電腦硬件及軟件）的高級軟件工程師。彼自2002年4月起曾短暫擔任亞信科技（中國）有限公司（一家納斯達克上市公司（股份代號：ASIA），主要從事開發網絡系統）的軟件工程師。陳先生於2002年7月開始其職業生涯，在廣州仙童數碼科技有限公司擔任軟件工程師。

陳先生於2001年7月1日畢業於華南理工大學，獲得計算機科學與技術學士學位。

各高級管理團隊成員就其本身確認，其於最後可行日期前三年內並無於任何證券於香港及／或海外任何證券市場上市的公眾公司擔任任何其他董事職位。

聯席公司秘書

余精明先生，29歲，於2017年7月28日獲委任為我們的聯席公司秘書，負責本集團的公司秘書工作。余先生於2015年11月加入本集團擔任香港營運主管，並一直負責本公司秘書工作及香港營運。

許燕珊女士，48歲，於2017年7月28日獲委任為我們的聯席公司秘書，負責本集團的公司秘書工作。彼現時為信永方圓企業服務集團有限公司的助理副總裁。彼持有香港理工大學頒授的應用數學學士學位及澳洲科廷大學頒授的財務學碩士學位。許女士目前分別為香港特許秘書公會及特許秘書及行政人員公會會員。彼於提供公司秘書服務予私人及上市公司方面擁有逾15年的豐富經驗。

管理層留駐香港

我們已向聯交所申請而聯交所已同意授予上市規則第8.12條項下有關管理層留駐香港的規定的豁免。有關豁免詳情，見本文件「豁免嚴格遵守上市規則」。

董事會委員會

董事會將若干職責委託予各個董事會委員會。根據相關中國法律及法規、細則及上市規則，我們已成立審核委員會、薪酬委員會及提名委員會。

董事及高級管理層

審核委員會

我們已於2017年11月24日成立審核委員會，其職權範圍符合上市規則第3.21條及上市規則附錄14所載的企業管治守則及企業管治報告C.3段。審核委員會由邵在純先生、李毅文先生及凌潔心女士組成，並由凌潔心女士擔任委員會主席。

審核委員會的主要職能為協助董事會就我們的財務報告過程、內部監控及風險管理系統提供獨立意見、監察審計過程及履行董事會指派的其他職務及責任。

薪酬委員會

我們已於2017年11月24日成立薪酬委員會，其職權範圍符合上市規則附錄十四所載的企業管治守則及企業管治報告B.1段。薪酬委員會由陸源峰先生、邵在純先生及李毅文先生組成，並由李毅文先生擔任委員會主席。

薪酬委員會的主要職能為制定董事薪酬政策、評估董事及高級管理層表現、就彼等薪酬待遇作出建議，以及對僱員福利安排作出評估及提出建議。

提名委員會

我們已於2017年11月24日成立提名委員會，其職權範圍符合上市規則附錄十四所載的企業管治守則及企業管治報告A.5段。提名委員會由陸源峰先生、邵在純先生及李毅文先生組成，並由陸源峰先生擔任委員會主席。

提名委員會的主要職能為就董事的委任及罷免向董事會提出建議。

董事及高級管理層酬金

我們向亦為本公司僱員的執行董事及高級管理層成員，以薪金、津貼、薪酬、退休金、酌情花紅及其他福利的形式提供酬金。我們的非執行董事及獨立非執行董事按彼等職責（包括擔任董事會委員會的成員或主席）收取酬金。我們採取以市場及獎勵為基礎的僱員酬金架構，並實施著重表現及管理目標的多層評核系統。

董事及高級管理層

截至2014年、2015年及2016年12月31日止三個年度以及截至2017年6月30日止六個月，支付予董事的酬金總額分別約為7,000美元、75,000美元、125,000美元及61,000美元。於現行有效的安排下，估計截至2017年12月31日止年度應付董事的酬金總額約為1.3百萬美元。

截至2014年、2015年及2016年12月31日止三個年度以及截至2017年6月30日止六個月，本公司支付予五名最高薪酬人士的酬金總額分別約為0.15百萬美元、0.14百萬美元、0.19百萬美元及0.09百萬美元。

於往績期間，本公司概無向董事或五名最高薪酬人士支付或彼等概無應收的任何酬金，作為誘使彼等加入本公司或彼等加盟時的獎勵，或作為於往績期間與管理本公司或任何附屬公司事務有關的失掉職位的補償。

於往績期間，概無董事放棄或同意放棄任何酬金。除上文所披露者外，本公司或任何附屬公司於往績期間並無已付或應付董事或五名最高薪酬人士的其他款項。

股份獎勵計劃

我們已有條件地採納[編纂]後購股權計劃。上述計劃的主要條款概述於本文件附錄四「法定及一般資料－D.股份獎勵計劃」一節。

企業管治守則守則條文A.2.1

陸源峰先生為我們的主席及首席執行官。憑著於遊戲行業擁有豐富的經驗，陸先生負責本集團的整體策略規劃及一般管理，自我們成立以來對我們的增長及業務擴展有所助益。董事會認為，將主席及首席執行官的角色授予同一人兼任有利於本集團的管理。高級管理層及董事會（由經驗豐富的個別人士組成）的運作確保權力與權限的平衡。董事會現時由三名執行董事（包括陸先生）、一名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成具有頗強的獨立元素。

除上文所披露者外，我們已遵守上市規則附錄十四所載的企業管治守則的所有守則條文。

董事及高級管理層

合規顧問

我們已根據上市規則第3A.19條委任大有融資有限公司為合規顧問。根據上市規則第3A.23條，合規顧問將於下列情況向我們提出建議：

- (a) 刊發任何監管公告、通函或財務報告前；
- (b) 倘擬進行根據上市規則可能構成須予公佈或關連交易的交易（包括股份發行及證券購回）；
- (c) 倘我們建議動用[編纂][編纂]的方式有別於本文件所詳述者，或倘我們的業務活動、發展或經營業績偏離本文件的任何預測、估計或其他資料；及
- (d) 倘聯交所就股份價格或成交量的不尋常變動或上市規則第13.10條項下任何其他事宜向本公司作出查詢。

任期將自[編纂]開始，並於我們根據上市規則第13.46條派發於[編纂]後開始的首個完整財政年度的年報當日結束。

與控股股東的關係

概覽

陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生為本集團的創辦人。於2017年6月27日，各創辦人及駱思敏女士（陸先生的配偶）連同彼等各自全資擁有並持有股份的公司訂立一致行動契據，以確認彼等於本集團的管理、營運及所有重大決策作出一致行動。截至最後可行日期，LYF Digital Holdings Limited（一家由陸源峰先生全資擁有的公司）、Angel Age Limited（一家由駱思敏女士全資擁有的公司）、LXT Digital Holdings Limited（一家由黃國湛先生全資擁有的公司）及HDQ Digital Holdings Limited（一家由黃德強先生全資擁有的公司）有權行使本公司已發行股本總額約65.95%中的表決權。緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使），陸源峰先生、駱思敏女士、黃國湛先生及黃德強先生將分別透過LYF Digital Holdings Limited、Angel Age Limited、LXT Digital Holdings Limited及HDQ Digital Holdings Limited實益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均被視為我們的控股股東。

我們的業務劃分

我們的控股股東、董事或彼等各自的緊密聯繫人概無於與本集團業務構成或可能構成直接及間接競爭的任何業務（由本集團成員公司經營的業務除外）中擁有任何權益，而需要根據上市規則第8.10條予以披露。

不競爭契據

於2017年11月24日，各控股股東訂立以本公司為受益人的不競爭契據，據此，各控股股東不可撤銷地向本公司承諾，於限制期內（定義見下文），其不會及將促使其緊密聯繫人（本集團任何成員公司除外）不會直接或間接（無論以當事人或代理的身份、無論為自身利益或聯合或代表任何人士、商號或公司、無論在中國境內或境外）開展、從事、參與或收購任何與我們的核心業務（即開發及發行網絡遊戲）（「受限制業務」）構成或可能構成直接或間接競爭的業務，或在該等業務中擁有任何權利或利益。

與控股股東的關係

各控股股東進一步不可撤銷地承諾於限制期內（定義見下文），彼等應當並將會促使其緊密聯繫人（本集團任何成員公司除外）（各控股股東及其緊密聯繫人統稱「要約人」）在要約人獲得與受限制業務有關的任何業務、投資或其他商機（「新商機」）時首先以下列方式將新商機提供給我們：

- (i) 要約人將介紹新商機給我們，且會盡快以書面向我們提供有關任何新商機的所有必要及合理所需資料（包括但不限於新商機性質及投資或收購成本等詳情）（「要約通知」），以供我們考慮(a)相關新商機是否將與我們的業務構成競爭，及(b)把握新商機是否符合本集團利益。
- (ii) 當接到要約通知後，獨立非執行董事將考慮相關新商機是否將能帶來可持續的盈利能力水平、是否與當時本集團的發展策略保持一致，以及是否符合股東的最佳利益，從而考慮是否把握新商機。本公司須在接獲要約通知後的20個營業日之內以書面形式通知要約人是否決定把握新商機。
- (iii) 僅於(a)要約人已收到我們拒絕新商機並確認相關新商機應無法與我們的核心業務（即開發及發行網絡遊戲）構成競爭的通知；或(b)要約人自我們接獲要約通知後於上文(ii)段所述時間內未收到本公司的相關通知的情況下，要約人才有權按不優於已向我們發出的要約通知中列明的條款及條件把握新商機。

倘要約人介紹或促使介紹予我們的新商機的條款及條件於介紹後出現重大變動，要約人須按上文所載的方式再次向我們轉介經修訂的新商機。

不競爭契據中的承諾不適用於以下情形：

- (i) 各控股股東及／或其緊密聯繫人直接或間接通過擁有本集團任何成員公司股權從事受限制業務；或

與控股股東的關係

- (ii) 各控股股東及／或其緊密聯繫人直接或間接通過擁有除本集團外[編纂]公司股權從事受限制業務，惟須符合以下條件：
 - (a) 根據該公司最近經審計賬目，該公司進行或運作的受限制業務（及相關資產）佔該公司收入或資產總值的10%以下；及
 - (b) 各控股股東及／或其緊密聯繫人（本集團任何成員公司除外）持有股份總數不超過該公司有關類別股份中已發行股本的10%，且各控股股東及／或其緊密聯繫人（本集團任何成員公司除外）概無權委任該公司大多數董事或參與該公司管理。

根據不競爭契據，限制期指於[編纂]開始至下列日期（以較早者為準）結束的期間：

- (i) 本公司股份不再於聯交所[編纂]當日；及
- (ii) 各控股股東不再為本公司的控股股東當日。

獨立於控股股東

經考慮上述事宜及以下因素，我們認為本集團於[編纂]完成後能夠以獨立於控股股東及／或其緊密聯繫人的情況下經營業務。

管理獨立

董事會由三名執行董事、一名非執行董事及三名獨立非執行董事組成。我們的三名控股股東陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生為我們的執行董事。

董事認為董事會及高級管理層將能獨立於控股股東運作，理由如下：

- (i) 各董事均知悉彼作為本公司董事的受信責任，其要求（其中包括）彼以符合本公司最佳利益的方式為本公司的利益行事，且不容許彼的董事職責與彼個人利益之間出現任何衝突；

與控股股東的關係

- (ii) 倘本公司與董事或彼等各自的聯繫人之間將予訂立的任何交易中產生潛在利益衝突，則有利益的董事須於本公司相關董事會會議上就該等交易放棄投票，且不得計入法定人數內；
- (iii) 董事會由七名董事組成，當中三名為獨立非執行董事，佔董事會成員超過三分之一。獨立非執行董事於不同領域具有廣博經驗，並已根據上市規則的規定獲委任，以確保董事會的決定乃於適當考慮獨立及公正的意見後作出；及
- (iv) 高級管理層成員（控股股東除外）獨立於控股股東。彼等於我們所從事的行業擁有豐富經驗。因此，他們能獨立於控股股東履行彼等的職責。

經考慮上述因素，董事信納彼等能夠獨立地履行其於本公司的職責，而且董事認為我們於[編纂]完成後能夠在獨立於控股股東的情況下管理業務。

財務獨立

本集團有獨立財務系統，並根據本集團本身的業務需要作出財務決定。截至最後可行日期，我們的控股股東或其緊密聯繫人概無向本集團提供任何貸款、擔保或質押。我們於[編纂]後將不會依賴控股股東提供資金，因為我們有充足的營運資金獨立經營業務。

經營獨立

我們有本身的員工支持經營及管理，並有全部所需資產、牌照、商標及其他知識產權以經營業務。我們已建立本身的組織架構，而每個部門獲分配特定的職責範圍。我們有獨立渠道接觸供應商及客戶，並有獨立管理團隊處理日常營運。我們在營運上並不依賴控股股東或其緊密聯繫人。控股股東或其緊密聯繫人概不擬向本集團提供任何服務。

我們認為我們能夠以獨立於控股股東及／或其緊密聯繫人的情況下經營業務。董事確認，本集團一直在獨立於控股股東及／或其緊密聯繫人的情況下經營，在[編纂]後亦會繼續。

與控股股東的關係

企業管治措施

我們已採取足夠的企業管治措施以管理控股股東利益衝突及潛在競爭並保障股東的利益，該等措施包括：

- (i) 如董事在某項交易中擁有重大利益，彼須就董事會會議審議有關該交易的任何事宜放棄投票，且彼不得計入董事會會議的法定人數；
- (ii) 如無利益關係的董事（包括獨立非執行董事）合理要求獲取獨立專業的意見（如財務顧問的意見），則獲取有關意見產生的費用將由本公司承擔；
- (iii) 獨立非執行董事將每年審閱控股股東遵守不競爭契據項下承諾的情況；
- (iv) 控股股東將提供或促使提供所需的一切必要資料，以供董事會每年審閱遵守不競爭契據的情況；
- (v) 本公司將於年報中披露獨立非執行董事就有關新商機的事宜作出的決定（如有）及相關依據；
- (vi) 控股股東將在我們的年報中就遵守不競爭契據的情況作出年度聲明；及
- (vii) 我們已委任大有融資有限公司為合規顧問，彼將向我們就遵守適用法例及上市規則（包括有關董事職責及企業管治的各項規定）提供建議及指引。

股本

以下為對緊接及緊隨[編纂]及[編纂]完成前及完成後（假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使），本公司已發行及將予發行的繳足或入賬列作繳足的法定及已發行股本的描述。

	面值 美元
法定股本：	
4,000,000,000股股份	4,000,000.00
已發行股本：	
11,111,222股於本文件日期的已發行股份	11,111.22
將予發行的股份：	
[編纂]股根據[編纂]將予發行的股份	[編纂]
[編纂]股根據[編纂]將予發行的股份	[編纂]
[編纂]完成後的已發行股本總數	
[編纂]股股份	[編纂]

假設

上表假設[編纂]成為無條件及已根據[編纂]及[編纂]發行股份。上表並無計及根據下文所述授予董事配發及發行股份的一般授權或購回授權（視情況而定）而可能配發及發行或購回的任何股份。

最低公眾持股量

根據上市規則，於[編纂]後，本公司須於任何時候將最低公眾持股量維持於其不時已發行股本的25%。

地位

[編纂]將為本公司股本中的普通股，並將在各方面與本文件所述目前已發行或將予發行的所有股份享有同等地位，尤其是將完全享有於屬本文件刊發日期後的記錄日期就股份所宣派、作出或派付的所有股息或其他分派，惟[編纂]所附的任何權利除外。

股 本

股份獎勵計劃

我們已有條件採納[編纂]後購股權計劃。上述計劃的主要條款於本文件附錄四「法定及一般資料 – D.股份獎勵計劃」一節概述。

[編纂]

待本公司股份溢價賬結餘充足，或因根據[編纂]發行[編纂]而錄得進賬後，董事獲授權透過將本公司股份溢價賬的進賬額[編纂]撥充資本，於緊接[編纂]成為無條件當日之前一日的營業時間結束時（或按其／彼等的指示），向名列本公司股東名冊上的股東按彼等各自於本公司的持股比例（盡可能不涉及零碎股份）配發及發行合共[編纂]股按面值入賬列作繳足的股份，而該等將予配發及發行的股份在各方面與當時現有已發行股份享有同等地位。

發行股份的一般授權

假設[編纂]成為無條件，董事將獲授予一般授權，以配發、發行及處置總面值不超過以下總和的股份：

- 本公司於緊隨[編纂]完成後的已發行股本（惟不包括因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份，以及根據[編纂]後購股權計劃授出的購股權獲行使而將予發行的任何股份）總面值的20%；及
- 我們根據下文「一 購回股份的一般授權」一段所述的授權所購回的股本總面值。

除一般授權外，董事亦有權根據任何供股、以股代息計劃或根據我們的組織章程細則進行配發及發行股份以代替全部或部分股息的類似安排，或因行使根據[編纂]後購股權計劃可能授出的購股權或根據[編纂]或因行使[編纂]而配發、發行或處置股份。

此項發行股份的一般授權將一直有效，直至下列最早發生者為止：

- 本公司下屆股東週年大會結束時；

股 本

- 開曼群島任何適用法律或組織章程細則規定本公司須舉行其下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- 股東於股東大會上以普通決議案修改或撤銷此項一般授權時。

有關此項配發、發行及處置股份的一般授權的詳情載於本文件附錄四「法定及一般資料－有關本集團的其他資料－4.股東於2017年11月24日通過的書面決議案」。

購回股份的一般授權

在本文件「[編纂]的架構及條件－[編纂]的條件」一節所述條件的規限下，董事將獲授一般授權，以行使我們的一切權力購回總面值不超過緊隨[編纂]完成後已發行股本（惟不包括因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份，以及根據[編纂]後購股權計劃授出的購股權獲行使而將予發行的任何股份）總面值10%的股份。

此項一般授權僅涉及根據所有適用法律及上市規則規定於聯交所或股份上市（並就此獲證監會及聯交所認可）的任何其他證券交易所進行的購回。相關上市規則概要載於本文件附錄四「法定及一般資料－有關本集團的其他資料－5.購回我們本身的證券」。

此項購回股份的一般授權將一直有效，直至下列最早發生者為止：

- 本公司下屆股東週年大會結束時；
- 開曼群島任何適用法律或組織章程細則規定本公司須舉行其下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- 當股東於股東大會上以普通決議案修改或撤銷此項一般授權時。

有關此項配發、發行及處置股份的一般授權的詳情載於本文件附錄四「法定及一般資料－有關本集團的其他資料－4.股東於2017年11月24日通過的書面決議案」。

股 本

須舉行股東大會及類別股東大會的情況

本公司僅有普通股一類股份，各股份與其他股份享有同等地位。

根據公司法及組織章程細則，本公司可藉其股東通過普通決議案以：(a)透過增設其認為適當數目的新股份增加其股本；(b)將其全部或任何股本合併或拆細為面額高於或低於其現有股份的股份；(c)將其未發行股份拆細成數個類別，並附帶任何優先、遞延、合資格或特別權利、特權或條件；(d)將其股份或任何該等股份分拆為面額低於大綱所指定的股份；及(e)註銷在決議案通過日期尚未獲任何人士承購或同意承購的股份，並按註銷股份的面額削減其股本數額。在公司法的規限下及經法院確認，本公司倘獲其組織章程細則授權，可通過特別決議案以任何方式削減其股本。詳情見本文件附錄三「本公司章程及開曼公司法概要－2.組織章程細則－(a)股份－(iii)股本變更」。

在開曼公司法的規限下，倘本公司股本在任何時候被分為不同類別股份，任何股份類別所附有的一切或任何特別權利可由該類別已發行股份面值不少於四分之三的持有人書面同意，或經由該類別股份持有人另行召開股東大會通過特別決議案批准而作出更改、修改或廢除，除非該類別股份的發行條款另有規定。詳情見本文件附錄三「本公司章程及開曼公司法概要－2.組織章程細則－(a)股份－(ii)更改現有股份或各類別股份附有的權利」。

根據組織章程細則，應於遞交要求日期持有不少於本公司繳足股本（賦有於股東大會上之投票權）十分之一的一名或以上股東要求，股東特別大會可予召開。有關要求須以書面形式向董事會或秘書提出，要求董事會召開股東特別大會以處理有關要求所列明任何事務。有關會議須於提交有關要求後兩個月內舉行。倘有關提交起計21日內，董事會未能召開有關會議，則提交要求的人士可以相同方式自行召開有關大會，因董事會未能召開而由提交要求的人士產生的所有合理費用須由本公司償付。

主要股東

主要股東

就我們的董事所知，截至最後可行日期及緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使），下列人士將於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的條文須予披露的權益或淡倉，或將直接或間接擁有附有權利可在任何情況下在本公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益，因此根據上市規則被視為本公司主要股東：

股東姓名／名稱	權益性質	截至最後可行日期		於[編纂]後所持股份 ⁽¹⁾	
		所持股份			
		數目 ⁽²⁾	概約百分比	數目 ⁽²⁾	概約百分比
陸源峰先生 ⁽³⁾	受控制法團權益；配偶權益；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
LYF Digital Holdings Limited	實益擁有人；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
駱思敏女士 ⁽⁴⁾	受控制法團權益；配偶權益；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
Angel Age Limited	實益擁有人；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
黃國湛先生 ⁽⁵⁾	受控制法團權益；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
LXT Digital Holdings Limited	實益擁有人；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
黃德強先生 ⁽⁶⁾	受控制法團權益；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
HDQ Digital Holdings Limited	實益擁有人；與另一人士共同持有的權益	7,327,676(L)	65.95%	[編纂]	[編纂]
第七大道 ⁽⁷⁾	受控制法團權益	2,300,000(L)	20.70%	[編纂]	[編纂]
7 Road International	實益擁有人	2,300,000(L)	20.70%	[編纂]	[編纂]
The Core Trust Company Limited ⁽⁸⁾	受託人	1,111,122(L)	10.00%	[編纂]	[編纂]
Epic City Limited	另一人士的代名人	1,111,122(L)	10.00%	[編纂]	[編纂]

(1) 假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使。

(2) 字母「L」表示該人士於股份中的好倉。

主要股東

- (3) 根據證券及期貨條例，陸源峰先生被視為於LYF Digital Holdings Limited（彼全資擁有的公司）持有的全部股份中擁有權益。陸先生亦被視為於(i)駱思敏女士（由於駱女士為陸先生的配偶）及(ii)黃國湛先生及黃德強先生（由於彼等為一致行動人士）持有的全部股份中擁有權益。
- (4) 根據證券及期貨條例，駱思敏女士被視為於Angel Age Limited（彼全資擁有的公司）持有的全部股份中擁有權益。駱女士亦被視為於(i)陸源峰先生（由於陸先生為駱女士的配偶）及(ii)黃國湛先生及黃德強先生（由於彼等為一致行動人士）持有的全部股份中擁有權益。
- (5) 根據證券及期貨條例，黃國湛先生被視為於(i)LXT Digital Holdings Limited（彼全資擁有的公司）及(ii)陸源峰先生、駱思敏女士及黃德強先生（由於彼等為一致行動人士）持有的全部股份中擁有權益。
- (6) 根據證券及期貨條例，黃德強先生被視為於(i)HDQ Digital Holdings Limited（彼全資擁有的公司）及(ii)陸源峰先生、駱思敏女士及黃國湛先生（由於彼等為一致行動人士）持有的全部股份中擁有權益。
- (7) 根據證券及期貨條例，第七大道被視為於7 Road International（第七大道全資擁有的公司）持有的全部股份中擁有權益。
- (8) The Core Trust Company Limited（即[編纂]後購股權計劃的受託人）直接持有Epic City Limited的全部已發行股本，而Epic City Limited則根據該計劃為合資格參與者的利益持有根據該計劃將授出的購股權涉及的股份。

除本文件披露者外，我們的董事並不知悉緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使），任何人士將於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的條文須予披露的權益或淡倉，或將直接或間接擁有附有權利可在任何情況下在本公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益。我們的董事概不知悉於其後日期可能導致本公司控制權變動的任何安排。

基石投資者

[編纂]

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								
	(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]								
	-	-	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								
	(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								
	(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								
	(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								
	(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]								
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。

未來計劃及[編纂]用途

未來計劃

有關我們未來計劃的詳細描述，見「業務－業務策略」。

[編纂]用途

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]淨額將為下列金額：

- 約[編纂]百萬[編纂]（倘[編纂]未獲行使）或約[編纂]百萬[編纂]（倘[編纂]獲悉數行使），假設[編纂]為每[編纂][編纂]（即建議[編纂]範圍的下限）；
- 約[編纂]百萬[編纂]（倘[編纂]未獲行使）或約[編纂]百萬[編纂]（倘[編纂]獲悉數行使），假設[編纂]為每[編纂][編纂]（即建議[編纂]範圍的中位數）；或
- 約[編纂]百萬[編纂]（倘[編纂]未獲行使）或約[編纂]百萬[編纂]（倘[編纂]獲悉數行使），假設[編纂]為每[編纂][編纂]（即建議[編纂]範圍的上限）。

假設[編纂]未獲行使及假設[編纂]釐定為每股[編纂]（即指示性[編纂]範圍每股[編纂]至[編纂]的中位數），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；

未來計劃及[編纂]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]淨額不足以為上述用途提供資金，我們擬透過不同的渠道，包括內部資源、營運所得現金以及債務及股本融資，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。

包 銷

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編 纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

[編纂] 的架構及條件

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

以下第I-1至I-3頁為本公司申報會計師羅兵咸永道會計師事務所（香港執業會計師）發出的報告全文，以供收錄於本文件。此報告乃按照香港會計師公會頒佈的香港投資通函呈報準則第200號「投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告」的要求擬備，並以本公司董事及獨家保薦人為收件人。

〔草擬本〕

〔羅兵咸永道會計師事務所信箋〕

致遊萊互動集團有限公司列位董事及中信建投（國際）融資有限公司就歷史財務資料出具的會計師報告

序言

本所（以下簡稱「我們」）謹此就遊萊互動集團有限公司（「貴公司」）及其附屬公司（統稱為「貴集團」）的歷史財務資料（載於第I-4至I-73頁）作出報告，此等歷史財務資料包括於2014年、2015年及2016年12月31日和2017年6月30日的綜合資產負債表、貴公司於2014年、2015年及2016年12月31日和2017年6月30日的資產負債表，以及截至該等日期止各期間（「往績期間」）的綜合全面收益表、綜合權益變動表和綜合現金流量表，以及主要會計政策概要及其他附註解釋資料（統稱為「歷史財務資料」）。第I-4至I-73頁所載的歷史財務資料為本報告的組成部分，其擬備以供收錄於貴公司於[編纂]就貴公司股份在香港聯合交易所有限公司主板進行首次股份[編纂]而刊發的本文件（「[編纂]」）內。

董事就歷史財務資料須承擔的責任

貴公司董事須負責根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及編製基準擬備真實而中肯的歷史財務資料，並對其認為就使歷史財務資料的擬備不存在由於欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述所必需的內部控制負責。

申報會計師的責任

我們的責任是對歷史財務資料發表意見，並將我們的意見向閣下報告。我們已按照香港會計師公會（「會計師公會」）頒佈的香港投資通函呈報準則第200號*投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告*執行我們的工作。該準則要求我們遵守道德規範，並規劃及執行工作以就歷史財務資料是否不存在任何重大錯誤陳述獲取合理保證。

我們的工作涉及執程序以獲取有關歷史財務資料所載金額及披露的證據。所選擇的程序取決於申報會計師的判斷，包括評估由於欺詐或錯誤而導致歷史財務資料存在重大錯誤陳述的風險。在評估該等風險時，申報會計師考慮與該實體根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及編製基準擬備真實而中肯的歷史財務資料相關的內部控制，以設計適當的程序，但目的並非對該實體內部控制的有效性發表意見。我們的工作亦包括評價董事所採用會計政策的恰當性及所作會計估計的合理性，以及評價歷史財務資料的整體列報方式。

我們相信，我們獲取的證據是充分適當的，為發表意見提供了基礎。

意見

我們認為，就會計師報告而言，此等歷史財務資料已根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及編製基準，真實而中肯地反映貴公司於2014年、2015年及2016年12月31日和2017年6月30日的財務狀況和貴集團於2014年、2015年及2016年12月31日和2017年6月30日的綜合財務狀況，以及貴集團於往績期間的綜合全面收益表及綜合現金流量。

審閱追加期間的比較財務資料

我們已審閱貴集團追加期間的比較財務資料，此等財務資料包括截至2016年6月30日止六個月的綜合全面收益表、綜合權益變動表和綜合現金流量表，以及其他解釋資料（「追加期間的比較財務資料」）。

貴公司董事須負責根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及編製基準，擬備及列報追加期間的比較財務資料。

我們的責任是根據我們的審閱，對追加期間的比較財務資料作出結論。我們已根據國際審計與鑑證準則理事會（「審計與鑑證準則理事會」）頒佈的國際審閱準則第2410號由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱進行審閱。審閱包括主要向負責財務和會計事務的人員作出查詢，及應用分析性和其他審閱程序。審閱的範圍遠較根據國際審計準則進行審計的範圍為小，故不能令我們保證知悉在審計中可能被發現的所有重大事項。因此，我們不會發表審計意見。

按照我們的審閱，我們並無發現任何事項令我們相信，就本報告而言，追加期間的比較財務資料在各重大方面未有根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及編製基準擬備。

根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則（「上市規則」）及公司（清盤及雜項條文）條例下事項出具的報告

調整

在擬備歷史財務資料時，未對第I-4頁中所述的相關財務報表作出任何調整。

股息

我們參考歷史財務資料附註27，當中陳述遊萊互動集團有限公司並無就往績期間派付任何股息。

貴公司並無法定財務報表

貴公司自註冊成立日期以來並未擬備任何法定財務報表。

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

香港

[編纂]

I 貴集團的歷史財務資料

歷史財務資料的編製

下文所載歷史財務資料構成本會計師報告的一部分。

歷史財務資料所依據貴集團於往績期間的財務報表已由羅兵咸永道會計師事務所根據國際審計與鑑證準則理事會頒佈的國際審計準則審核（「相關財務報表」）。

除另有指明外，歷史財務資料以美元（「美元」）呈列。

附錄一

會計師報告

(A) 綜合資產負債表

	附註	於12月31日			於6月30日
		2014年 美元	2015年 美元	2016年 美元	2017年 美元
資產					
非流動資產					
物業、廠房及設備淨額	6	101,979	524,992	401,507	333,169
無形資產淨額	7	593,942	635,846	68,748	474,772
於聯營公司的投資	10	–	–	684,873	646,317
預付款	13	712,657	25,000	50,000	50,000
遞延所得稅資產	11	–	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	12	6,045,137	5,555,892	3,834,112	4,391,853
預付款及其他應收款項	13	5,875,422	8,599,063	13,206,541	12,650,494
現金及現金等價物	14	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><u>29,665,545</u></u>	<u><u>32,211,742</u></u>	<u><u>26,523,841</u></u>	<u><u>28,486,838</u></u>
權益及負債					
貴公司擁有人應佔權益					
股本	15	8,582	10,000	10,000	11,111
就購股權計劃持有的股份	15	–	–	–	(1,111)
儲備	17	31,057	122,401	(394,315)	(6,976)
保留盈利		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		<u>(601,392)</u>	<u>–</u>	<u>–</u>	<u>–</u>
總權益		<u>12,002,985</u>	<u>4,429,474</u>	<u>10,791,491</u>	<u>13,447,718</u>
負債					
非流動負債					
遞延收入	20	143,708	175,834	17,347	–
遞延所得稅負債	11	–	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	18	5,731,807	5,837,009	6,248,178	5,784,942
遞延收入	20	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	19	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	30(f)	–	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><u>29,665,545</u></u>	<u><u>32,211,742</u></u>	<u><u>26,523,841</u></u>	<u><u>28,486,838</u></u>

附錄一

會計師報告

(B) 資產負債表－貴公司

	附註	於12月31日			於6月30日
		2014年	2015年	2016年	2017年
		美元	美元	美元	美元
資產					
非流動資產					
於附屬公司的投資	9	100	455,449	455,449	455,449
預付款	13	–	–	50,000	50,000
		100	455,449	505,449	505,449
流動資產					
應收附屬公司款項	9	8,582	9,857	53,844	43,987
預付款及其他應收款項	13	113,246	475,253	458,062	815,041
現金及現金等價物		–	63,876	62,625	814,612
		121,828	548,986	574,531	1,673,640
總資產		121,928	1,004,435	1,079,980	2,179,089
權益及負債					
權益					
股本	15	8,582	10,000	10,000	11,111
就購股權計劃持有的股份	15	–	–	–	(1,111)
儲備	17	–	1,067,692	1,067,692	1,067,692
累計虧損	17	(403,894)	(2,181,567)	(2,904,265)	(3,793,839)
總權益		(395,312)	(1,103,875)	(1,826,573)	(2,716,147)
負債					
流動負債					
應付附屬公司款項		109,306	1,055,098	1,958,283	4,132,982
其他應付款項及 應計費用	19	407,934	1,053,212	948,270	762,254
總負債		517,240	2,108,310	2,906,553	4,895,236
總權益及負債		121,928	1,004,435	1,079,980	2,179,089

附錄一

會計師報告

(C) 綜合全面收益表

	附註	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	美元	美元	美元 (未經審計)	美元
收入	5	22,775,694	28,008,030	28,445,686	14,658,856	13,829,731
成本	22	(2,784,251)	(10,039,380)	(12,910,243)	(6,603,705)	(6,163,937)
毛利		19,991,443	17,968,650	15,535,443	8,055,151	7,665,794
銷售及營銷開支	22	(6,816,061)	(6,705,064)	(3,267,798)	(1,867,361)	(1,468,046)
行政開支	22	(2,376,818)	(4,183,937)	(3,368,894)	(2,906,727)	(2,043,499)
研發開支	22	(1,844,645)	(1,313,210)	(1,232,660)	(531,074)	(349,760)
其他收益／(虧損)淨額	21	192,930	712,718	976,497	325,764	(411,372)
經營溢利		9,146,849	6,479,157	8,642,588	3,075,753	3,393,117
財務收入	24	1,982	1,818	2,501	1,838	14,472
財務成本	24	(1,728)	(68)	(56,277)	(13,938)	–
財務收入／(成本)淨額	24	254	1,750	(53,776)	(12,100)	14,472
分佔聯營公司的虧損	10	–	–	(36,666)	–	(54,603)
除所得稅前溢利		9,147,103	6,480,907	8,552,146	3,063,653	3,352,986
所得稅開支	25	(2,081,576)	(1,930,703)	(1,612,619)	(609,516)	(1,084,098)
年／期內溢利		<u>7,065,527</u>	<u>4,550,204</u>	<u>6,939,527</u>	<u>2,454,137</u>	<u>2,268,888</u>
其他全面收益						
可能於期後重新分類至 損益的項目						
– 貨幣換算差額		(63,900)	(314,076)	(577,510)	(179,604)	387,339
年／期內全面收益總額		<u>7,001,627</u>	<u>4,236,128</u>	<u>6,362,017</u>	<u>2,274,533</u>	<u>2,656,227</u>
以下各項應佔溢利：						
貴公司擁有人		7,502,481	4,473,988	6,939,527	2,454,137	2,268,888
非控股權益		(436,954)	76,216	–	–	–
		<u>7,065,527</u>	<u>4,550,204</u>	<u>6,939,527</u>	<u>2,454,137</u>	<u>2,268,888</u>
以下各項應佔全面收益總額：						
貴公司擁有人		7,428,093	4,142,961	6,362,017	2,274,533	2,656,227
非控股權益		(426,466)	93,167	–	–	–
		<u>7,001,627</u>	<u>4,236,128</u>	<u>6,362,017</u>	<u>2,274,533</u>	<u>2,656,227</u>
每股盈利(以每股美仙列示)	26					
– 基本		<u>0.75</u>	<u>0.45</u>	<u>0.69</u>	<u>0.25</u>	<u>0.23</u>
– 攤薄		<u>0.75</u>	<u>0.45</u>	<u>0.69</u>	<u>0.25</u>	<u>0.23</u>
股息	27	–	12,138,000	–	–	–

附錄一

會計師報告

(D) 綜合權益變動表

	附註	貴公司擁有人應佔				非控股權益 美元	總權益 美元
		股本	儲備	保留盈利	總計		
		美元	美元	美元	美元		
於2014年1月1日的結餘		—	130,950	5,062,257	5,193,207	(282,081)	4,911,126
全面收益							
年內溢利／(虧損)		—	—	7,502,481	7,502,481	(436,954)	7,065,527
其他全面收益							
— 貨幣換算差額	17	—	(74,388)	—	(74,388)	10,488	(63,900)
年內全面收益總額		—	(74,388)	7,502,481	7,428,093	(426,466)	7,001,627
與擁有人(以擁有人身份) 的交易							
發行普通股	15	8,582	—	—	8,582	—	8,582
擁有人出資	17(b)	—	65,320	—	65,320	16,330	81,650
與非控股權益的交易	17(b), (c),(d)	—	(90,825)	—	(90,825)	90,825	—
於2014年12月31日的結餘		<u>8,582</u>	<u>31,057</u>	<u>12,564,738</u>	<u>12,604,377</u>	<u>(601,392)</u>	<u>12,002,985</u>
於2015年1月1日的結餘		<u>8,582</u>	<u>31,057</u>	<u>12,564,738</u>	<u>12,604,377</u>	<u>(601,392)</u>	<u>12,002,985</u>
全面收益							
年內溢利		—	—	4,473,988	4,473,988	76,216	4,550,204
其他全面收益							
— 貨幣換算差額	17	—	(331,027)	—	(331,027)	16,951	(314,076)
年內全面收益總額		—	(331,027)	4,473,988	4,142,961	93,167	4,236,128

附錄一

會計師報告

附註	貴公司擁有人應佔				非控股權益 美元	總權益 美元
	股本	儲備	保留盈利	總計		
	美元	美元	美元	美元		
與擁有人（以擁有人身份）						
的交易						
轉撥至法定儲備	17(a)	-	148,404	(148,404)	-	-
以股份為基礎的薪酬	16	-	612,443	-	612,443	612,443
發行普通股	15	1,418	-	-	1,418	1,418
擁有人出資	17(f)	-	283,500	-	283,500	314,940
向擁有人作出的分派	17(g)	-	(528,437)	-	(528,437)	(600,440)
與非控股權益的交易	17(h)	-	(548,788)	-	(548,788)	-
代價股份溢價	17(e)	-	455,249	(455,249)	-	-
特別股息	27	-	-	(12,138,000)	(12,138,000)	(12,138,000)
於2015年12月31日的結餘		10,000	122,401	4,297,073	4,429,474	4,429,474
於2016年1月1日的結餘		10,000	122,401	4,297,073	4,429,474	4,429,474
全面收益						
年內溢利		-	-	6,939,527	6,939,527	6,939,527
其他全面收益						
— 貨幣換算差額	17	-	(577,510)	-	(577,510)	(577,510)
年內全面收益總額		-	(577,510)	6,939,527	6,362,017	6,362,017
與擁有人（以擁有人身份）						
的交易						
轉撥至法定儲備	17(a)	-	60,794	(60,794)	-	-
於2016年12月31日的結餘		10,000	(394,315)	11,175,806	10,791,491	10,791,491

附錄一

會計師報告

(E) 綜合現金流量表

	附註	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	美元	美元	美元 (未經審計)	美元
來自經營活動的現金流量						
經營所得現金	28	7,478,020	1,373,745	4,793,053	4,410,811	2,546,981
已付所得稅		(11,697)	(15,667)	(4,543,141)	(4,297,125)	(496,729)
經營活動所得現金淨額		7,466,323	1,358,078	249,912	113,686	2,050,252
來自投資活動的現金流量						
購置物業、廠房及設備		(180,918)	(461,436)	(75,554)	(14,641)	(3,754)
購置無形資產		(1,064,081)	(406,633)	-	-	(223,000)
購買短期投資		(438,210)	-	-	-	-
短期投資到期已收所得款項		438,210	-	-	-	-
股權購買權預付款		-	-	(50,000)	(50,000)	-
於聯營公司投資的付款		-	-	(720,000)	-	-
短期投資已收利息		1,988	-	-	-	-
投資活動所用現金淨額		(1,243,011)	(868,069)	(845,554)	(64,641)	(226,754)
來自融資活動的現金流量						
擁有人出資		81,650	314,940	-	-	-
向擁有人作出的分派		-	(153,750)	(7,853,656)	-	-
發行普通股所得款項		8,582	1,418	-	-	-
股東借款所得款項		3,470,744	1,288,216	2,146	2,146	-
股東借款還款		(3,470,744)	(1,288,216)	(2,146)	(2,146)	-
遞延[編纂]成本付款		[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
融資活動所得/(所用)		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		6,287,998	509,858	(8,574,018)	(53,332)	1,413,237
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		(1,143)	(33,515)	(108,564)	(5,577)	105,725
年/期末的現金及現金等價物		16,336,408	16,812,751	8,130,169	16,753,842	9,649,131

II 歷史財務資料附註

1 一般資料、重組及呈列基準

1.1 一般資料

遊萊互動集團有限公司（「貴公司」）於2014年11月24日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。貴公司的註冊辦事處地址為P.O. Box 2075, George Town, Grand Cayman KY1-1105, Cayman Islands。

貴公司為一家投資控股公司。貴公司及其附屬公司（統稱為「貴集團」）主要於北美洲、歐洲、中華人民共和國（「中國」）及其他地區從事網頁遊戲及手機遊戲的開發、經營及發行業務（「**編纂**業務」）。

於2017年6月30日，陸源峰先生及其配偶駱思敏女士、黃德強先生及黃國湛先生透過LYF Digital Holdings Limited（「LYF」）、Angel Age Limited、LXT Digital Holdings Limited（「LXT」）及HDQ Digital Holdings Limited（「HDQ」）（統稱為「控股股東」）合共擁有貴公司的65.948%股權。駱思敏女士自2015年11月2日起成為貴公司的控股股東。

陸源峰先生、黃德強先生及黃國湛先生（統稱為「創辦人」）為貴集團的創辦人。

1.2 重組

於重組（定義見下文）前，**編纂**業務乃由Proficient City Limited（「PCL」，一家於英屬處女群島（「英屬處女群島」）註冊成立的有限公司）、Angame Inc.（「Angame」，一家於英屬處女群島註冊成立的有限公司）、Now To Play Game Limited（「N2PG」，一家於香港註冊成立的有限公司）、廣州市歲月年代軟件科技有限公司（「廣州歲月年代」，一家於中國註冊成立的有限公司）及廣州掌贏控信息科技有限公司（「掌贏控」，一家於中國成立的有限公司）開展，該等公司由控股股東共同控制。

為籌備貴公司股份於香港聯合交易所有限公司主板**編纂**及**編纂**（「**編纂**」），貴集團進行重組（「重組」），成立貴公司作為**編纂**業務的最終控股公司。重組的詳情載列如下：

- (1) 於2014年11月14日，北京遊萊信息科技有限公司（「北京遊萊」）由創辦人在中國註冊成立，並由陸源峰先生、黃德強先生及黃國湛先生分別擁有84%、8%及8%。於2015年8月5日，駱思敏女士、蔡鋒先生及羅尉源先生分別向北京遊萊投資人民幣240,000元、人民幣5,000元及人民幣5,000元，以換取其19.2%、0.4%及0.4%的股權。因此，陸源峰先生、黃德強先生、黃國湛先生、駱思敏女士、蔡鋒先生及羅尉源先生分別擁有北京遊萊67.2%、6.4%、6.4%、19.2%、0.4%及0.4%。截至本報告日期，註冊資本尚未繳清。

- (2) 於2014年11月24日，貴公司於開曼群島註冊成立，其法定資本為50,000,000股每股面值為0.001美元的股份，合共8,582,420股普通股已發行及繳足，詳情如下：

股東	股份數目	股權比例%
LYF (附註(a))	7,209,240	84%
HDQ (附註(b))	686,590	8%
LXT (附註(c))	686,590	8%
	8,582,420	100%

- (a) 於2014年11月21日，LYF於英屬處女群島註冊成立，並由陸源峰先生擁有100%權益。
- (b) 於2014年11月21日，HDQ於英屬處女群島註冊成立，並由黃德強先生擁有100%權益。
- (c) 於2014年11月21日，LXT於英屬處女群島註冊成立，並由黃國湛先生擁有100%權益。
- (3) 於2014年11月25日，Digital Hollywood International Limited (「Hollywood BVI」) 於英屬處女群島註冊成立為貴公司的全資附屬公司。
- (4) 於2014年12月5日，Game Hollywood Hong Kong Limited (「Hollywood HK」) 於香港註冊成立為Hollywood BVI的全資附屬公司。
- (5) 於2015年5月13日，廣州遊萊信息科技有限公司 (「廣州遊萊」) 於中國註冊成立為Hollywood HK的全資附屬公司。
- (6) 於2015年7月17日，北京遊堂信息科技有限公司 (「北京遊堂」) 由控股股東於中國註冊成立，並分別由陸源峰先生、黃德強先生及黃國湛先生擁有84%、8%及8%。隨後，於2015年9月9日，香港居民余精明先生認購北京遊堂資本人民幣200,000元 (相等於31,440美元)，使之由中國國內實體轉變為中外實體。此後，北京遊堂由陸源峰先生、黃德強先生、黃國湛先生及余精明先生分別擁有75.6%、7.2%、7.2%及10%。
- (7) 於2015年7月28日，北京遊堂向控股股東收購廣州歲月年代全部股權，代價為人民幣500,000元 (相等於73,250美元)，此乃按其註冊資本的賬面值計算，及以現金結算。
- (8) 於2015年7月31日，北京遊堂向陸源峰先生、羅尉源先生及蔡鋒先生收購掌贏控的全部股權，代價為人民幣1,000,000元 (相等於162,150美元)，此乃按其註冊資本的賬面值計算。應付陸源峰先生、羅尉源先生及蔡鋒先生的款項人民幣500,000元 (相等於80,500美元) 已以現金結算；應付陸源峰先生的款項人民幣400,000元 (相等於65,320美元) 已與2015年12月31日應收陸源峰先生的款項抵銷；剩餘應付羅尉源先生及蔡鋒先生的款項人民幣100,000元 (相等於16,330美元) 已於2017年8月24日支付。

- (9) 於2015年8月28日，貴公司透過向LYF配發及發行35,760股股份、向HDQ配發及發行3,410股股份及向LXT配發及發行3,410股股份，向控股股東收購PCL全部股權。收購後，PCL為貴公司的全資附屬公司。
- (10) 於2015年9月7日，貴公司透過向LYF配發及發行405,284股股份、向蔡鋒先生的全資公司Ace Million Inc.（「Ace Million」）配發及發行81,057股股份及向羅尉源先生的全資公司Azure Rolle Limited（「Azure Rolle」）配發及發行54,038股股份，收購Angame全部股權。收購後，Angame為貴公司的全資附屬公司。
- (11) 於2015年9月11日，駱思敏女士、蔡鋒先生、羅尉源先生及控股股東以零代價將彼等於北京遊萊的股權轉讓予北京遊堂。
- (12) 於2015年10月20日，Hollywood HK向控股股東及余精明收購北京遊堂的全部股權，代價為人民幣2,000,000元（相等於314,940美元），此乃按其註冊資本的賬面值計算。收購後，北京遊堂成為Hollywood HK的全資附屬公司。應付黃國湛先生及黃德強先生的款項人民幣288,000元（相等於43,986美元）已於2016年以現金結清；應付陸源峰先生的款項人民幣1,512,000元（相等於239,514美元）已與2015年12月31日應收陸源峰先生的款項抵銷；剩餘應付余精明先生的款項人民幣200,000元（相等於31,440美元）已於2017年7月7日結清。

重組完成後，貴公司成為貴集團的其他公司的控股公司。

附錄一

會計師報告

於本報告日期及於往績期間的貴集團附屬公司詳情載列如下：

公司名稱	註冊成立／ 成立地點及日期	已發行及 繳足股本／ 註冊資本	於2014年 12月31日 持有的股權	於2015年 12月31日 持有的股權	於2016年 12月31日 持有的股權	於2017年 6月30日 持有的股權	於本報告 日期持有 的股權	主要業務及 營運地點	附註
直接擁有									
Hollywood BVI	英屬處女群島／ 2014年11月25日	100美元	100%	100%	100%	100%	100%	投資控股／ 英屬處女群島	(1)
PCL	英屬處女群島／ 2011年1月25日	50,000美元	100%	100%	100%	100%	100%	經營網頁及手機遊戲／ 全球市場， 主要在北美洲市場	(1)
Angame	英屬處女群島／ 2005年7月5日	100美元	75%	100%	100%	100%	100%	經營手機遊戲／ 主要在越南及 馬來西亞	(1)
間接擁有									
Hollywood HK	香港／2014年12月5日	1港元	100%	100%	100%	100%	100%	經營網絡遊戲／ 主要在 香港及台灣	(2)
N2PG	香港／2011年3月29日	10,000港元	100%	100%	100%	100%	100%	在海外經營網頁遊戲／ 主要在北美洲市場	(3)
廣州遊萊	中國／2015年5月13日	2,000,000美元	不適用	100%	100%	100%	100%	技術支援服務／ 中國	(4)
北京遊堂	中國／2015年7月17日	人民幣2,000,000元	不適用	100%	100%	100%	100%	投資控股／中國	(4)
掌贏控	中國／2013年3月6日	人民幣1,000,000元	75%	100%	100%	100%	100%	開發手機遊戲／中國	(4)
廣州歲月年代	中國／2010年6月12日	人民幣500,000元	100%	100%	100%	100%	100%	營銷及技術支援服務／ 中國	(4)
北京遊萊	中國／2014年11月14日	人民幣1,000,000元	100%	100%	100%	100%	100%	投資控股／中國	(4)

附註：

- (1) 由於在其註冊成立地點並無法定規定，故並無就該等公司編製經審計財務報表。
- (2) Hollywood HK於2014年12月5日至2014年12月31日期間以及截至2015年及2016年12月31日止年度的法定財務報表已由香港執業會計師智泰會計師事務所審核。
- (3) N2PG截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度的法定財務報表已由香港執業會計師智泰會計師事務所審核。

- (4) 由於在中國相關規則及法規下並無法定審核規定，故並無就該等公司編製經審計財務報表。
- (5) 貴公司已設立一家結構性實體（「股份計劃信託」），僅用作管理及持有貴公司就購股權計劃持有的股份（附註15(b)），貴公司有權指示股份計劃信託的相關活動，並有能力對股份計劃信託運用權力以影響其風險回報。因此，股份計劃信託的資產及負債載列於貴集團資產負債表，而其所持有的股份乃以就購股權計劃持有的股份呈列為權益減少。

1.3 呈列基準

控股股東於緊接重組之前及緊隨重組之後共同擁有及控制[編纂]業務。根據重組，[編纂]業務已轉讓予貴公司並由貴公司持有。貴公司及於重組期間成立的該等公司均為新公司，於重組前並未涉及任何業務，及其營運並不符合業務的定義。重組僅為[編纂]業務的資本重組，並不會導致該等業務管理方面的任何變動，且[編纂]業務的最終控股股東仍維持不變。因此，重組產生的貴集團被視為[編纂]業務的延續。就本報告而言，歷史財務資料已就所有呈列期間採用[編纂]業務的收支、資產及負債的賬面值編製及呈列。

集團內的公司間交易、結餘及交易的未變現收益／虧損已於合併時沖銷。

2 重大會計政策概要

編製歷史財務資料時採用的主要會計政策載述如下。除另有註明外，該等政策已於整個往績期間內一致應用。

2.1 編製基準

貴集團的歷史財務資料乃按國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）編製。歷史財務資料乃根據歷史成本常規編製，並因按公平值計入損益的金融資產重估而予以修訂。

編製符合國際財務報告準則的歷史財務資料要求運用若干重要的會計估計。其亦要求管理層於應用貴集團的會計政策過程中作出判斷。涉及較多判斷或較大複雜性的範疇，或當中的假設及估計對於歷史財務資料而言屬重大的範疇，於附註4披露。

所有強制規定於2017年1月1日開始的財政年度應用的新訂準則、準則的修訂及詮釋，於往績期間一致應用於貴集團。

以下與貴集團相關的新訂準則、現有準則的修訂及詮釋均已頒佈及對後續的報告期有效，而貴集團並無提前採納。

		<u>於下列日期或之後 開始的年度期間生效</u>
國際財務報告準則第2號（修訂版） （附註(a)）	以股份支付的交易的分類及計量	2018年1月1日
國際財務報告準則第15號 （附註(b)）	來自客戶合約的收入	2018年1月1日
國際財務報告準則第15號 （修訂版）（附註(b)）	國際財務報告準則第15號的澄清	2018年1月1日
國際財務報告準則第9號（附註(c)）	金融工具	2018年1月1日
國際財務報告詮釋委員會第22號 （附註(a)）	外幣交易及預付代價	2018年1月1日
國際財務報告準則2014年至2016年 週期的年度改進（附註(a)）	收回國際財務報告準則第1號的短期豁免 澄清國際會計準則第28號項下的投資計量	2018年1月1日
國際會計準則第28號修訂版（附註(a)）	於聯營公司及合營公司的投資	2018年1月1日
國際財務報告詮釋委員會第23號（附註(a)）	所得稅處理的不確定性	2019年1月1日
國際財務報告準則第16號（附註(d)）	租賃	2019年1月1日
國際財務報告準則第10號及國際會計準則 第28號（修訂版）（附註(a)）	投資者與其聯營公司或合營公司之間的資產出售或注資	待決定

- (a) 貴集團已開始評估該等新訂或經修訂準則以及修訂版的影響，當中若干與貴集團的業務有關。根據董事的初步評估，預期該等準則及修訂生效後，將不會對貴集團的財務表現及狀況造成重大影響。
- (b) 國際財務報告準則第15號確立單一的收入確認框架。該框架的核心原則為：一家實體應確認收入以描述已承諾商品或服務對客戶的轉移，而確認金額應反映該實體預期從該等商品及服務應得的代價。國際財務報告準則第15號取代現有的收入確認指引，包括國際會計準則第18號收入、國際會計準則第11號建築合約及相關詮釋。

國際財務報告準則第15號規定應用五步驟的方法以確認收入：

- (a) 步驟1：識別與客戶的合約
- (b) 步驟2：識別合約的履約責任
- (c) 步驟3：釐定交易價
- (d) 步驟4：將交易價攤分至每項履約責任
- (e) 步驟5：當每項履約責任達成時確認收入

其核心原則為公司應確認收入，以述明已向客戶承諾的貨品或服務的轉移，而確認金額應反映公司預期自該等貨品或服務應得的代價。該準則從基於「盈利過程」的收入確認模式轉為基於控制權轉移的「資產－負債」法。國際財務報告準則第15號就合約成本資本化及許可安排提供具體指引。其亦包含一套關於實體的客戶合約所產生的收入及現金流量的性質、金額、時間及不確定因素的嚴密的披露規定。根據國際財務報告準則第15號，實體一般在履約責任達成時確認收入。倘識別到多項履約責任，或會對收入確認造成影響。預期此新準則將於2018財政年度始會適用。

根據國際財務報告準則第15號，實體一般在履約責任達成時確認收入。倘識別到多項履約責任，國際財務報告準則第15號對收入確認造成的影響或會予以考慮。根據初步評估，貴集團並無識別到多項履約責任，並且預期除呈列額外披露外，採納國際財務報告準則第15號後不會對財務報表造成重大影響。

- (c) 國際財務報告準則第9號「金融工具」針對金融資產和金融負債的分類、計量和確認。國際財務報告準則第9號的完整版本在2014年7月發佈。其取代國際會計準則第39號中有關金融工具分類和計量的指引。國際財務報告準則第9號保留但簡化金融資產的混合計量模式，並建立三個主要的計量類別：按已攤銷成本、按公平值計入損益。此分類基準取決於實體的業務模式，以及金融資產的合約現金流量特點。於權益工具的投資必須按公平值計入損益，並可於初始時作出不可撤銷的選擇以在其他全面收益內呈列公平值的變動，但不予循環入賬。目前有新的預期信貸虧損模式取代國際會計準則第39號中使用的已產生減值虧損模式。對於金融負債，就指定為按公平值計入損益的負債，除卻於其他全面收益內確認本身信貸風險的變動外，分類和計量並無任何變動。國際財務報告準則第9號放寬對沖有效性的規定，取代了明確的對沖有效性測試。其要求被對沖項目與對沖工具之間的經濟關係以及「對沖比率」須與管理層實際用作風險管理目的者相同。該準則仍要求編製同期文件，但與目前根據國際會計準則第39號編製的不同。

於往績期間，貴集團所有金融資產及金融負債乃按已攤銷成本或按公平值計入損益而列賬，根據國際財務報告準則第9號，其可能繼續按相同基準計量；儘管貴集團尚未對金融資產的分類及計量進行詳細評估，貴集團預期該項新指引不會對其金融資產的分類及計量造成重大影響。

新減值模式要求按預期信貸虧損（預期信貸虧損）確認減值撥備，而不像根據國際會計準則第39號僅按已產生信貸虧損確認。其適用於按已攤銷成本分類的金融資產、以按公平值計入其他全面收益方式計量的債務工具、國際財務報告準則第15號「來自客戶合約的收入」項下的合約資產、應收租賃款項、貸款承擔及若干財務擔保合約。儘管貴集團尚未詳細評估新模式將如何影響其減值撥備，其有可能導致提早確認信貸虧損。

- (d) 貴集團為若干辦公場地及伺服器的承租人，該等租賃目前歸類為經營租賃。貴集團就該等租賃的現行會計政策（如附註2.24所載）乃於貴集團當前年度的綜合全面收益表內記錄租賃開支，而相關經營租賃承擔則在附註31(b)分開披露。國際財務報告準則第16號訂明有關租賃的會計處理的新規定，其不再允許承租人在資產負債表外確認租賃。相反，所有非即期租賃必須以資產（就使用權而言）及金融負債（就付款責任而言）形式於貴集團的綜合資產負債表內確認。少於12個月的短期租賃及低價值資產的租賃均獲豁免該等報告責任。因此，該項新準則將導致於綜合資產負債表內取消確認預付經營租賃、使用權資產增加以及租賃負債增加。故此，在其他相同情況下，於綜合全面收益表內，預付經營租賃的年度租賃及攤銷開支應會減少，而使用權資產的折舊及租賃負債產生的利息開支應會增加。預期該項新準則將不會於2019年1月1日或之後開始的財政年度前適用。於2017年6月30日，貴集團的經營租賃承擔為856,070美元，因此，採納國際財務報告準則第16號的影響預計將不會對貴集團的財務報表造成重大影響。

2.2 附屬公司

2.2.1 綜合入賬

附屬公司是指貴集團擁有控制權的實體（包括結構性實體）。當貴集團承受因其於實體的參與而產生的可變回報，或對該等回報享有權利，並有能力透過其對該實體的權力影響該等回報時，則貴集團控制該實體。附屬公司自控制權轉移至貴集團之日起綜合入賬，並自控制權終止之日起取消綜合入賬。

集團內公司間的交易、結餘及交易的未變現收益均予以對銷。未變現虧損亦予以對銷，除非該項交易提供已轉讓資產減值的證據則作別論。如有需要，附屬公司呈報的金額已作調整，以符合貴集團的會計政策。

(a) 於附屬公司的擁有權權益變動而控制權不變

與非控股權益的交易若不會導致喪失控制權，則入賬列為權益交易——即列為與附屬公司擁有人（以擁有人身份）的交易。任何已付代價的公平值與所得附屬公司淨資產賬面值的相關應佔部分之間的差額，均記錄為權益。向非控股權益出售產生的收益或虧損亦記錄為權益。

2.2.2 獨立財務報表

於附屬公司的投資入賬列為成本減減值。成本亦包括直接應佔投資成本。附屬公司業績由貴公司按已收及應收股息的基準入賬。

在以下情況，於附屬公司的投資須於從該等投資收取股息後進行減值測試：倘股息超過宣派該股息的期間該附屬公司的全面收益總額，或倘於獨立財務報表的投資賬面值超過於綜合財務報表內的受投資公司的淨資產（包括商譽）賬面值。

2.3 聯營公司

聯營公司是指貴集團擁有重大影響力但無控制權的實體，一般附帶涉及20%至50%表決權的股權。於聯營公司的投資採用權益會計法入賬。根據權益法，投資初步按成本確認，而賬面值將予以增加或減少以確認於收購日期後投資者應佔受投資公司的損益。貴集團於聯營公司的投資包括於收購時識別的商譽。於收購一家聯營公司的擁有權權益時，聯營公司成本與貴集團應佔聯營公司的可識別資產及負債的淨公平值之間的任何差額，入賬列為商譽。

倘於聯營公司的擁有權權益減少但保留重大影響力，僅先前於其他全面收益表內確認的金額的相稱比例重新分類至損益（如適用）。

貴集團應佔收購後的損益於損益表內確認，而其應佔收購後的其他全面收益變動則在其他全面收益表內確認，並對該投資的賬面值作出相應調整。倘貴集團應佔聯營公司的虧損等於或超過其於聯營公司的權益（包括任何其他無抵押應收款項），則貴集團不會確認進一步虧損，除非其已代表該聯營公司產生法定或推定責任或作出付款則作別論。

貴集團於各報告日期釐定是否有任何客觀證據證明於聯營公司的投資已減值。倘有，貴集團會將減值金額計算為該聯營公司的可收回金額與其賬面值之間的差額，並於損益表內的「採用權益法入賬的應佔投資溢利」旁確認該金額。

貴集團與其聯營公司之間的上游及下游交易產生的損益於貴集團的財務報表內確認，惟以非關聯投資者於聯營公司的權益為限。未變現虧損予以對銷，除非該項交易提供所轉讓資產減值的證據則作別論。聯營公司的會計政策已按需要作出變動，以確保與貴集團採納的政策一致。

於聯營公司的股權攤薄產生的收益或虧損於損益表內確認。

2.4 分部報告

經營分部按提供予主要經營決策人的內部報告一致的方式呈報。主要經營決策人負責經營分部的資源分配及表現評估，已被識別為作出策略決定的執行董事。

2.5 外幣換算

(a) 功能及呈報貨幣

貴集團旗下各實體的歷史財務資料內所載項目均採用該實體經營所在主要經濟環境的貨幣（「功能貨幣」）計量。歷史財務資料以美元（即貴公司的功能貨幣及貴集團的呈報貨幣）呈列。

(b) 交易及結餘

外幣交易以交易或估值（倘項目重新計量）日期的現行匯率換算為功能貨幣。因結算該等交易及因按年末匯率換算以外幣計值的貨幣資產及負債而產生的匯兌收益及虧損，乃於全面收益表內確認。

與現金及現金等價物相關的匯兌收益及虧損於綜合全面收益表內的「財務收入或成本」項內呈列。所有其他匯兌收益及虧損則於綜合全面收益表內的「其他（虧損）／收益淨額」項內呈列。

(c) 集團公司

所有採用有別於呈報貨幣的功能貨幣的集團實體（當中概無擁有超通脹經濟體的貨幣），其業績及財務狀況均按下列方式換算為呈報貨幣：

- 就各資產負債表呈列的資產及負債，按該結算日的收市匯率換算；
- 就各全面收益表的收入及開支，按平均匯率換算（除非該平均值並非交易日期的現行匯率累計影響的合理約值，在該情況下，收入及開支按交易日期的匯率換算）；及
- 所有由此產生的匯兌差額均在其他全面收益內確認。

2.6 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備按歷史成本減折舊列賬。歷史成本包括與收購項目直接相關的支出。

其後的成本計入資產的賬面值內或確認為獨立資產（如適用），惟僅限於與該項目相關的未來經濟利益有可能流入貴集團及該項目的成本能可靠地計量的情況。已替換零件的賬面值取消確認。所有其他維修保養於其產生的財務期間在損益表內扣除。

物業、廠房及設備以直線法計算折舊以於其估計可用年期內分攤其成本如下：

租賃物業裝修	估計可用年期或餘下租期（以較短者為準）
辦公室設備	5年
電腦	3年

資產的剩餘價值及可用年期於各報告期末予以檢討，並在適當時作出調整。

倘資產的賬面值大於其估計可收回金額，則資產的賬面值即時撇減至其可收回金額（附註2.9）。

出售產生的收益及虧損乃將所得款項與賬面值比較而釐定，並於綜合全面收益表內的「其他（虧損）／收益淨額」項內確認。

2.7 無形資產

(a) 許可權

單獨購買的許可權按歷史成本顯示。許可權有限的可用年期，並按成本減累計攤銷列賬。攤銷採用直線法計算以於許可權估計為6個月至5年的可用年期內分攤其成本。

(b) 電腦軟件

所購得的電腦軟件按歷史成本減攤銷列賬。所購得的電腦軟件許可權按購買及使其達致特定軟件用途所產生的成本予以資本化，並於其估計為三年的可用年期內攤銷。

(c) 研發開支

研究開支於產生時確認為開支。開發項目（涉及新或改良產品設計及測試）產生的成本於達成確認條件時資本化為無形資產。該等條件包括：(1)完成該遊戲產品致使其可供使用在技術上可行；(2)管理層有意完成該遊戲產品並供使用或銷售；(3)有能力使用或銷售該遊戲產品；(4)能夠表明該遊戲產品將如何產生可能的未來經濟利益；(5)具備足夠的技術、財務及其他資源以完成開發及使用或銷售該遊戲產品；及(6)該遊戲產品於開發期間應佔的開支能可靠地計量。不符合上述該等條件的其他開發開支於產生時確認為開支。於往績期間，並無開發成本符合該等條件並資本化為無形資產。

先前已確認為開支的開發成本不會於後續期間確認為資產。已資本化的開發成本自該等資產可供使用之時起以直線法於其可用年內攤銷。

研發開支主要包括(i)貴集團研發人員的薪金及福利；及(ii)支付予第三方公司的技術外包款項。

於往績期間，所有研發開支均在全面收益表內確認為不符合資本化的確認條件。

2.8 預付版權費

貴集團特許經營遊戲開發商的網絡遊戲，並向遊戲開發商支付版權費，作為分攤銷售遊戲內虛擬代幣（「遊戲代幣」）及其他虛擬物品所賺取的所得款項（附註2.22）。版權費乃預先支付及於綜合資產負債表遞延作為預付版權費或根據特許期累計。該等版權費於收入成本支銷（倘貴集團為主事人）或與收入抵銷（倘貴集團為代理）。

於各結算日，貴集團評估預付版權費的可收回性，以釐定不大可能透過有關遊戲產生的收入變現的金額。該評估考慮多個因素，包括協議年期、預測需求、遊戲生命週期狀態、遊戲開發計劃及現有和預期遊戲收入水平，以及類似遊戲的成功等其他質化因素。倘該評估顯示其餘預付版權付款不可收回，則貴集團於顯示減值的期間在行政開支記錄減值開支。

2.9 非金融資產減值

具有無限可使用年期的無形資產或未可供使用的無形資產毋須計算攤銷，並每年測試減值。須予攤銷的資產每當發生事件或情況變化顯示賬面值可能無法收回時，進行減值檢討。減值虧損乃就資產的賬面值超出其可收回金額的金額確認。可收回金額是指資產的公平值減銷售成本與使用價值的較高者。為評估減值，資產乃按有獨立可識別的現金流量的最低層面（現金產生單位）分組。已減值的非金融資產（不包括商譽）於各報告日期檢討可能的減值撥回。

2.10 金融資產

2.10.1 分類

貴集團將其金融資產分類為以下類別：按公平值計入損益、貸款及應收款項。是項分類取決於購入金融資產的目的。管理層於初步確認時釐定金融資產的分類。於往績期間，貴集團只有按公平值計入損益的金融資產以及貸款及應收款項。

(a) 按公平值計入損益的金融資產

按公平值計入損益的金融資產是指持作買賣或於初步確認時指定為按公平值計入損益的金融資產。倘購入金融資產的主要目的為於短期內出售，則歸入此類別。衍生工具除非指定為對沖，否則亦歸類為持作買賣。受管理及其表現乃根據已編製文件的風險管理或投資策略按公平值基準評估的金融資產，以及包含一項或以上嵌入式衍生工具的混合工具乃指定為按公平值計入損益。此類別的資產倘預期於12個月內結算，歸類為流動資產；否則，歸類為非流動。

(b) 貸款及應收款項

貸款及應收款項是指附有固定或可釐定的付款，且並無於活躍市場上報價的非衍生金融資產。其包括流動資產，惟不包括於或預期於報告期末後的12個月後結算的款項。該等款項歸類為非流動資產。貴集團的貸款及應收款項包括於綜合資產負債表內的「貿易應收款項」、「其他應收款項」及「現金及現金等價物」。

2.10.2 確認及計量

正常途徑買賣的金融資產於買賣日期（即貴集團承諾購買或出售該資產的日期）確認。就所有並非按公平值計入損益列賬的金融資產而言，投資乃初步按公平值加交易成本確認。按公平值計入損益列賬的金融資產初步按公平值確認，而交易成本則於綜合全面收益表內支銷。倘從投資收取現金流量的權利已屆滿或已轉移及貴集團已將擁有權的絕大部分的風險和回報轉移時，則取消確認金融資產。按公平值計入損益的金融資產其後按公平值列賬。貸款及應收款項其後採用實際利率法按已攤銷成本列賬。

「按公平值計入損益的金融資產」類別的公平值變動所產生的收益或虧損於其產生期間在綜合全面收益表內的「其他（虧損）／收益淨額」項內呈列。倘貴集團收取付款的權利已確立，按公平值計入損益的金融資產的股息收入於綜合全面收益表內確認為其他收入一部分。

2.11 對銷金融工具

倘有法定可執行權利對銷已確認金額，且有意按淨額基準結算或同步變現資產及結算負債，則金融資產及負債予以對銷，而該淨額乃於綜合資產負債表內呈報。法定可執行權利不得取決於未來事件，且必須可於一般業務過程中以及於公司或交易對手方違約、無力償債或破產的情況下強制執行。

2.12 金融資產減值

(a) 按已攤銷成本列賬的資產

貴集團於各報告期末評估是否有客觀證據證明一項金融資產或一組金融資產已減值。僅於初步確認資產後發生一項或多項事件（「虧損事件」）以致有客觀的減值證據，且該項（該等）虧損事件對一項金融資產或一組金融資產的估計未來現金流量的影響能可靠地計量的情況下，該項金融資產或該組金融資產方為已減值，並產生減值虧損。

減值證據可包括債務人或一組債務人正面臨重大財務困難、違約或拖欠利息或本金付款、彼等將進入破產程序或其他財務重組的可能性的跡象，以及有可觀察的數據顯示估計未來現金流量有可計量的減少（如與違約有相關性的欠款或經濟狀況的變動）。

就貸款及應收款項類別而言，虧損金額計量為該資產的賬面值與估計未來現金流量（不包括並未產生的未來信貸虧損）的現值（按該金融資產的原定實際利率貼現）之間的差額。該資產的賬面值予以減少及虧損金額乃於損益內確認。倘貸款設有可變利率，用於計量任何減值虧損的貼現率乃指根據合約釐定的現行實際利率。作為實際權宜之計，貴集團可使用可觀察的市價按一項工具的公平值計量減值。

倘於後續期間，減值虧損金額減少，而該項減少可客觀地連繫至一項於確認減值後發生的事件（如債務人的信貸評級改善），則先前已確認的減值虧損撥回乃於綜合全面收益表內確認。

2.13 貿易及其他應收款項

貿易應收款項是指就銷售遊戲代幣及其他虛擬物品賺取的所得款項而應收平台或付款渠道的款項（請參閱附註2.22）。倘預期於一年或之內（或於一般業務營運週期內（倘較長））收回貿易及其他應收款項，該等款項歸類為流動資產。否則，呈列為非流動資產。

貿易及其他應收款項初步按公平值確認，其後則採用實際利率法按已攤銷成本減減值撥備計量。

2.14 現金及現金等價物

於綜合現金流量表內，現金及現金等價物包括手頭現金及銀行活期存款，以及其他原訂期限為三個月或以下的短期高流動性投資。

2.15 股本及就購股權計劃持有的股份

普通股歸類為權益。與發行新普通股直接相關的遞增成本於權益內顯示為所得款項的扣減（扣除稅項）。

股份計劃信託（見附註15(b)）就收購貴公司股份所支付的代價（包括任何直接應佔遞增成本），乃呈列為「就購股權計劃持有的股份」，而該金額從權益總額扣除。

當股份計劃信託將歸屬後的貴公司股份轉讓予承授人，已歸屬獎勵股份的相關成本乃計入「就購股權計劃持有的股份」，並對「股份溢價」作出相應調整。

2.16 貿易應付款項

貿易應付款項是指就於日常業務過程中向供應商購買的服務付款的責任。倘付款乃於一年或之內（或於一般業務營運週期內（倘較長））到期，貿易應付款項歸類為流動負債。否則，呈列為非流動負債。

貿易應付款項初步按公平值確認，其後則採用實際利率法按已攤銷成本計量。

2.17 遞延收入及遞延成本

就遊戲發行服務收入而言，遞延收入主要包括銷售用於網頁遊戲及手機遊戲的遊戲代幣和虛擬物品所得的未攤銷收入，當中貴集團仍有隱含的責任須予提供，將於所有收入確認條件達致時確認為收入。至於特許權收入，遞延收入指已由獲授權商支付的初步許可費用的未攤銷結餘。

遞延成本主要包括平台所收取的未攤銷佣金。

2.18 預收款項

貴集團亦授權第三方經營其網絡遊戲，並向第三方收取版權費作為攤分銷售遊戲代幣和其他虛擬物品所賺取的所得款項（附註2.22）。來自第三方的版權費乃預先支付及於綜合資產負債表遞延作為預收款項或其後累計。該等預收款項於收入攤分條件達成時確認為收入。

2.19 即期及遞延所得稅

期內的稅項開支包括即期及遞延稅項。所得稅乃於綜合全面收益表內確認，惟倘涉及於其他全面收益或直接於權益內確認的項目則除外。在此情況下，稅項亦分別於其他全面收益或直接於權益內確認。

(a) 即期所得稅

即期所得稅支出按貴公司的附屬公司經營及產生應課稅收入所在國家於結算日已頒佈或實質已頒佈的稅法計算。管理層定期就適用稅收法規可能受詮釋影響的情況評估於報稅表內採取的狀況。在適當情況下，管理層按預期須向稅收機關繳納的款項建立撥備。

(b) 遞延所得稅

內部基準差異

遞延所得稅乃採用負債法就資產及負債的稅基與其在綜合財務報表內的賬面值之間產生的暫時差額而確認。然而，倘遞延稅項負債乃因初步確認商譽而產生，則不予確認；倘遞延所得稅乃因在一項交易（不包括業務合併）中初步確認資產或負債而產生，且於交易當時並不影響會計或應課稅損益，則不予入賬。遞延所得稅乃採用於結算日已頒佈或實質已頒佈及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適用的稅率（及稅法）而釐定。

遞延所得稅資產僅於可能有未來應課稅溢利可用以抵銷暫時差額時，方予確認。

外部基準差異

遞延所得稅負債乃就於附屬公司及一家聯營公司的投資所產生的應課稅暫時差額而計提撥備，惟暫時差額的撥回時間由貴集團控制以及暫時差額不可能於可見將來撥回的遞延所得稅負債除外。

遞延所得稅資產乃就於附屬公司的投資所產生的可扣稅暫時差額而確認，惟僅以可能於未來撥回暫時差額以及有足夠應課稅溢利用以抵銷暫時差額的情況為限。

(c) 對銷

倘有法定可執行權利可以即期稅項資產對銷即期稅項負債，以及倘遞延所得稅資產及負債涉及由同一稅收機關就該應課稅實體或不同的應課稅實體徵收的所得稅，且有意按淨額基準結算餘額，則遞延所得稅資產及負債予以對銷。

2.20 僱員福利

(a) 界定供款計劃

貴集團於中國註冊成立的公司每月根據僱員薪金的若干百分比向中國相關政府機關籌辦的界定供款退休福利計劃及其他界定供款社會保障計劃作出供款。政府機關承諾承擔該等計劃下對全體現有及未來退休僱員的應付退休福利責任和其他社會保障的款項，除作出供款外，貴集團並無其他責任。該等計劃的供款在產生時支銷。計劃的資產由政府機關持有及管理，並獨立於貴集團的資產。

(b) 僱員應享假期

僱員應享的年假乃於應計給僱員時確認。就截至結算日僱員已提供的服務產生的年假的估計負債，則計提撥備。

僱員應享病假及分娩假期直至放假時方予確認。

2.21 以股份為基礎的薪酬

以股權結算以股份為基礎的薪酬交易

於2015年9月，黃德強先生及黃國湛先生將彼等於[編纂]業務的部分權益直接轉讓予陸源峰先生，以補償彼過往對貴集團的服務（附註16）。以授予股權換取的已收服務公平值乃確認為開支。

就授予陸源峰先生的股份而言，將予支銷的總額乃參考已授出股份的公平值釐定，因為該等服務的公平值不能可靠地估計。董事已採用貼現現金流量法釐定該等股份獎勵的公平值總額。

由於有關獎勵不附帶未來服務條件，該等股份獎勵已即時歸屬。該等股份獎勵的公平值已於截至2015年12月31日止年度的損益扣除。

2.22 收入確認

收入按已收或應收代價的公平值計量，並代表就貴集團日常業務過程中提供服務應收的金額，並在扣除增值稅後入賬。如下文所述，貴集團在收入金額能夠可靠地計量；當可能有未來經濟利益流入實體；及就貴集團各項活動達成特定條件時確認收入。

(a) 遊戲發行服務收入

貴集團為一家網絡遊戲發行商，發行由第三方遊戲開發商或自身開發的網絡遊戲。貴集團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發行渠道（包括主要社交網站（如Facebook）、網上應用程式商店（如安裝在移動電信設備中的Apple Inc.的App Store（「Apple App」）及Google Play）、若干國家及地區的網頁及移動遊戲門戶網站（統稱為「平台」，包括貴集團網站））發行予遊戲玩家，由此賺取遊戲發行服務收入。貴集團獲授權的遊戲乃以免費玩模式經營，據此，遊戲玩家可以免費玩遊戲及在購買遊戲代幣或其他虛擬物品時透過付款渠道（如各種移動營運商及第三方互聯網支付系統（統稱為「付款渠道」））支付費用。

(i) 主要代理代價

第三方開發的遊戲

透過銷售遊戲代幣及其他虛擬物品賺取的所得款項由貴集團與遊戲開發商分攤，而支付予遊戲開發商的金額一般根據遊戲開發商釐定的遊戲代幣或其他虛擬物品的面值計算，經扣除一定的可抵扣費用，再乘以為各個遊戲預先釐定的百分比。可抵扣費用為預先釐定並按遊戲逐一進行協商，包括支付予付款渠道及平台的費用以及就各個遊戲可扣除的抵免額。

(1) 貴集團擔當代理

就貴集團於往績期間訂立的遊戲授權安排而言，貴集團認為，(i)遊戲開發商有責任提供遊戲玩家心儀的遊戲產品；(ii)遊戲開發商開發遊戲所產生的成本多於貴集團產生的特許經營成本及遊戲本土化修改成本；(iii)遊戲開發商有權釐定遊戲內虛擬物品的定價以及貴集團建議的遊戲規格、改動或更新。貴集團的責任為發行、提供付款解決方案及市場推廣服務，因此，貴集團視遊戲開發商為其客戶，而其本身則為遊戲開發商的代理，負責與遊戲玩家作出安排。因此，貴集團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。

貴集團直接經營的遊戲

貴集團直接經營的遊戲乃以於其本身網站自主經營及與平台合作的方式經營，貴集團負責決定平台及付款渠道、託管及維護讓遊戲運行的遊戲伺服器、提供客戶服務，以及營銷活動。就貴集團自主經營的遊戲而言，付款渠道負責收取遊戲相關款項。就與平台合作經營的遊戲而言，平台負責發行、平台維護、付費玩家身份驗證及收取遊戲相關款項。

由於貴集團負責識別、外包及維持平台和付款渠道關係，因此支付予平台及付款渠道的佣金費用計入收入成本內並以總額呈列。貴集團認為，由於上文所識別的理由，其本身乃遊戲開發商的主債務人，因為其一直獲遊戲開發商授予自由度可就提供予遊戲開發商的服務選擇平台及付款渠道。

與上述分析有所不同，對於與Facebook和Apple App合作的遊戲而言，遊戲開發商充分知悉Facebook和Apple App的角色和責任。貴集團認為，Facebook、Apple App及其本身共同為遊戲開發商提供服務，由於貴集團在選擇及與Facebook和Apple App磋商方面並無自由度，且就由彼等提供的服務而言，貴集團對遊戲開發商並無主要責任，故Facebook和Apple App收取的佣金乃於收入中扣除。

分包予平台的遊戲

若干遊戲乃分包予平台由其直接經營。就該等分包遊戲而言，平台負責決定二級平台和付款渠道、託管及維護讓遊戲運行的遊戲伺服器、提供客戶服務，以及營銷活動。貴集團的責任為交付遊戲予平台，因此，貴集團視遊戲開發商為其客戶，而其本身則為遊戲開發商的代理，負責與平台作出安排，因為貴集團就該等平台提供的服務對遊戲開發商並無主要責任。因此，貴集團的收入按淨收入入賬，而支付予遊戲開發商的金額及支付予平台或第三方付款服務供應商的收入分攤金額，則從收入中扣除。

(2) 貴集團擔當主事人

於往績期間，曾有一項遊戲授權安排，據此貴集團承擔於許可期間推動遊戲進一步發展及更新、遊戲營運（包括釐定平台及付款渠道）、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和定價的主要責任。根據此類遊戲授權安排，貴集團視本身為該安排的主事人。故此，貴集團以總額基準記錄來自該第三方授權遊戲的網絡遊戲收入。向平台及付款渠道支付的佣金費用及向第三方遊戲開發商支付的許可費攤銷，則記錄為收入成本。

自主開發的遊戲

貴集團訂立遊戲授權安排，據此，貴集團承擔遊戲開發及遊戲經營的主要責任，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和定價。根據這種遊戲授權安排，貴集團認為其本身乃該項安排的主事人。因此，貴集團來自該等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以及支付予授權人的款項，則入賬列為收入成本。

(ii) 收入確認時間

第三方開發的遊戲

(1) 貴集團擔當代理

貴集團直接經營的遊戲

貴集團於以下四個條件均已符合時確認服務收入：(i)收入金額可以可靠地計量；(ii)貴集團有可能產生與服務相關的經濟利益流入；(iii)於報告期末的服務完成階段可以可靠地計量；及(iv)服務產生的成本及完成服務所需的成本可以可靠地計量。

為確定向各個遊戲玩家提供服務的時間，貴集團已釐定下列各項：

- 消耗類虛擬物品是指按每回已玩的遊戲收取固定費用的形式消耗後不再存在的物品。付費玩家此後將不會繼續得益於該等虛擬物品。收入乃於物品被耗用及提供相關服務時確認（作為遞延收入的解除）。
- 耐用類虛擬物品是指付費玩家可長時期取用及受惠的物品。收入於適用遊戲的耐用類虛擬物品的平均可用時期（其為貴集團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」）內按比例確認。

貴集團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。倘並無足夠的數據來確定玩家關係期，例如新發佈的遊戲，則根據由貴集團或第三方開發商開發的其他相類遊戲來估計玩家關係期，直至新遊戲建立其本身的模式和歷史。在估計玩家關係期時，貴集團考慮遊戲概況、目標玩家，以及遊戲對於不同人口組別的玩家的吸引力。

倘貴集團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，則貴集團會於玩家關係期內按比例確認該遊戲來自耐用及消耗類虛擬物品的收入。

分包予平台的遊戲

分包予平台的遊戲的收入於玩家關係期內按比例予以確認，因為(i)貴集團對遊戲開發商負有持續責任以協調為遊戲玩家提供服務的平台，及(ii)貴集團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平台的遊戲的收入。

(2) 貴集團擔當主事人

貴集團擔當主事人期間的第三方開發遊戲收入於玩家關係期內或於耐用類虛擬物品被耗用時按比例予以確認，這與上述由貴集團擔當代理直接經營第三方開發遊戲的政策相似。

自主開發的遊戲

自主開發遊戲的收入於玩家關係期內或於耐用類虛擬物品被耗用時按比例予以確認，這與上述由貴集團擔當主事人期間的第三方開發遊戲的政策相似。

(b) 特許權收入

貴集團亦授權第三方經營其網絡遊戲。貴集團向已取得獨家權利於指定地區經營貴集團的遊戲的若干第三方特許經營商收取額外前期許可費用。由於貴集團有責任於許可期間提供服務，初期許可費用乃於許可期間按比例確認為收入。

(c) 伺服器租賃收入

伺服器租賃收入主要來自伺服器租用安排。貴集團與第三方訂立伺服器租用安排，以便彼等於特定時期內使用貴集團出租的伺服器。貴集團於租賃期內按比例確認該項收入。

(d) 廣告收入

貴集團於指定期間在網頁遊戲界面上提供廣告投放。貴集團於提供廣告服務期間按比例確認該項收入。

2.23 利息收入

利息收入主要指銀行存款的利息收入，並採用實際利率法確認。

2.24 經營租賃

所有權的重大部分風險和回報由出租人保留的租賃，歸類為經營租賃。根據經營租賃作出的付款（扣除任何收取自出租人的激勵）以直線法於租賃期內於綜合全面收益表扣除。

2.25 股息分派

分派予貴公司股東的股息乃於股息獲貴公司股東或董事（視乎適用情況而定）批准的期間在貴集團及貴公司的財務報表內確認為負債。

3 財務風險管理

3.1 財務風險因素

貴集團的活動涉及多種財務風險：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。貴集團的整體風險管理策略尋求盡量減低對貴集團財務表現產生的潛在不利影響。

風險管理由貴集團高級管理層執行並由董事會批准。

(a) 市場風險

(i) 外匯風險

貴集團在國際市場經營業務，須承受因各種貨幣風險引致的外匯風險，主要涉及人民幣（「人民幣」）。外匯風險乃因未來商務交易、已確認資產及負債以及於海外業務的淨投資而產生。貴集團的財務部負責監察及管理每種外幣的淨額狀況。貴集團目前並無對外幣進行對沖交易，但透過不斷監察以盡可能限制其外幣風險金額，從而管理其所承受的風險。

貴集團有若干於海外業務的投資，特別是於中國，該等業務的淨資產涉及外幣換算風險。貴集團的海外業務淨資產所產生的貨幣風險被視為不重大，因此並無載入獨立敏感度分析。

截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，倘美元兌人民幣貶值／升值5%而所有其他變數維持不變，則年內除稅後溢利應分別增加／減少11,571美元、39,787美元、44,411美元、20,901美元及15,847美元，主要是由於換算人民幣計值的應收款項及應付款項產生的匯兌收益／虧損。

(ii) 利率風險

除計息銀行存款外，貴集團並無其他重大計息資產。貴公司董事預期利率變動將不會對計息資產造成任何重大影響，因為銀行結餘的利率預期不會有重大變動。

(b) 信貸風險

貴集團涉及與其現金及銀行存款以及貿易及其他應收款項有關的信貸風險。

以上各類金融資產的賬面值即貴集團面臨與金融資產有關的最大信貸風險。為管理由現金及銀行存款引致的風險，貴集團僅與均為中國及香港高信貸質量金融機構並具良好信譽的商業銀行交易。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，個別貿易應收款項餘額超過貴集團貿易應收款項總額的10%，分別佔貴集團貿易應收款項總額約78%、55%、39%及54%。

於各報告期末的貿易應收款項及若干其他應收款項乃應收與貴集團合作的平台及付款渠道的款項。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；或倘彼等在向貴集團還款方面遇到財務困難，貴集團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，貴集團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，貴公司董事相信貴集團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。

就其他並非由付款渠道結欠的應收款項而言，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。貴公司董事相信，貴集團其他應收款項的未償還結餘並無固有的重大信貸風險。

(c) 流動資金風險

貴集團旨在保持足夠的現金及現金等價物。由於相關業務的動態性質，貴集團的財務部透過保持足夠的現金及現金等價物，以維持資金靈活性。

下表按於結算日至合約到期日的剩餘期間分析貴集團及貴公司按相關到期組別劃分的非衍生金融負債。表內披露的金額為合約未貼現現金流量。

貴集團

	少於1年	1年至2年	2年至5年	總計
	美元	美元	美元	美元
於2014年12月31日				
貿易及其他應付款項和應計費用 (不包括應付薪金及 員工福利及應繳稅項)	6,837,421	-	-	6,837,421
於2015年12月31日				
貿易及其他應付款項和應計費用 (不包括應付薪金及 員工福利及應繳稅項)	7,459,853	55,098	-	7,514,951
應付股息	7,809,670	-	-	7,809,670
	<u>15,269,523</u>	<u>55,098</u>	<u>-</u>	<u>15,324,621</u>
於2016年12月31日				
貿易及其他應付款項和應計費用 (不包括應付薪金及 員工福利及應繳稅項)	6,943,782	1,074,883	50,128	8,068,793
於2017年6月30日				
貿易及其他應付款項和應計費用 (不包括應付薪金及 員工福利及應繳稅項)	5,849,862	935,902	341,621	7,127,385

貴公司

	少於1年 美元	1年至2年 美元	2年至5年 美元	總計 美元
於2014年12月31日				
應付附屬公司款項及 其他應付款項和應計費用	517,240	-	-	517,240
於2015年12月31日				
應付附屬公司款項及 其他應付款項和應計費用	2,108,310	-	-	2,108,310
於2016年12月31日				
應付附屬公司款項及 其他應付款項和應計費用	2,906,553	-	-	2,906,553
於2017年6月30日				
應付附屬公司款項及 其他應付款項和應計費用	4,895,236	-	-	4,895,236

3.2 資本管理

貴集團管理資本的目標是保障貴集團繼續持續經營的能力，從而為股東提供回報及為其他利益相關者提供利益，以及維持最佳的資本結構以減低資本成本。

貴集團透過定期檢討資本結構以監察資本（包括股本及資本儲備）。作為是項檢討的一部分，貴公司董事考慮資本成本。為維持或調整資本結構，貴集團或會調整向股東派付的股息金額、向股東退還資本、發行新股份或出售資產以減低債務。貴公司董事認為，貴集團的資本風險低。

3.3 公平值估算

貴集團的金融工具乃根據用以計量公平值的估值法的輸入值等級按結算日的公平值列賬。該等輸入值於公平值等級制內分類為三個等級如下：

- 相同資產或負債於活躍市場的報價（未經調整）（第一級）。
- 該資產或負債的可觀察輸入值（不包括第一級所包括的報價），不論直接（即價格）或間接（即源自價格）（第二級）。
- 就該資產或負債而非基於可觀察的市場數據的輸入值（即不可觀察輸入值）（第三級）。

於活躍市場買賣的金融工具的公平值乃按於結算日的市場報價計算。倘報價隨時及定期可從交易所、交易商、經紀行、行業團體、定價服務，或監管機關取得，而該等價格代表按公平原則實際及定期發生的市場交易，則市場被視為活躍。就貴集團所持有的金融資產採用的市場報價乃指當前買入價。該等工具計入第一級內。

並非於活躍市場買賣的金融工具的公平值乃採用估值法釐定。該等估值法盡量使用可觀察的市場數據（如有）及盡可能不依賴實體特定估計。倘評估金融工具公平值所需的所有重大輸入值均可觀察，該工具則計入第二級內。

倘一項或以上的重大輸入值並非基於可觀察的市場數據，該工具計入第三級內。

用於評估金融工具價值的具體估值法包括：

- 交易商就同類工具的報價；及
- 其他方法，如貼現現金流量分析，乃用於釐定金融工具的公平值。

下表呈列截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度各年以及截至2017年6月30日止六個月的第三級資產工具的變動：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
期初結餘	-	-	-	-
添置	438,210	-	-	-
出售	(440,198)	-	-	-
自短期投資收取的利息	1,988	-	-	-
期末結餘	-	-	-	-

貴集團的第三級工具為於2014年的短期投資，其為由一家商業銀行發行的期限為35日的非上市財管理產品，預期年利率為3.5%。貴集團採用貼現現金流量收入法釐定其公平值，並將其歸類為按公平值計入損益的金融資產。

4 關鍵會計估計及判斷

估計及判斷會持續予以評估，並以過往經驗及其他因素（包括在某些情況下對未來事件的合理預期）為依據。

4.1 關鍵會計估計及假設

貴集團就未來作出估計及假設。根據定義，由此產生的會計估計極少與相關的實際結果相符。很可能引致須於下一個財政年度內對資產及負債的眼面值進行重大調整的估計及假設討論如下。

(a) 對貴集團遊戲開發過程中玩家關係期的估計

如附註2.22所述，貴集團於玩家關係期按比例確認耐用類虛擬物品的收入。每個遊戲的玩家關係期乃根據貴集團的最佳估計釐定，當中計及於評估時所有已知及相關資料。該等估計每半年重新評估一次。因新資料導致玩家關係期變動所引起的任何調整將作為預期的會計估計變動入賬。

(b) 貿易應收款項減值撥備

貿易應收款項的減值乃基於對貿易應收款項可收回性的評估。識別呆賬需要管理層的判斷及估計。倘有客觀證據表明貴集團將無法收回債務，則作出撥備。倘實際結果或未來預期與原來的估計有差異，該等差異將影響於該估計變動期間應收款項的賬面值，以及貿易應收款項呆賬支出或撥備撥回的金額。根據貴集團對貿易應收款項可收回性的評估，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，貴集團作出的減值撥備分別為486,513美元、681,880美元、1,358,953美元及1,709,127美元。

(c) 即期及遞延所得稅

貴集團須在多個司法權區繳納所得稅。於釐定全球所得稅的撥備時須作出重大判斷。多項交易及計算導致未能確定最終所定稅項。貴集團根據對會否需要繳納額外稅項的估計，確認對預期稅務審核事宜的負債。倘若該等事宜的最終稅務結果與初步入賬金額有所不同，有關差額將影響作出有關決定期間的即期及遞延稅項資產及負債。

(d) 授予陸源峰先生的股份獎勵的公平值

誠如附註2.21所述，陸源峰先生獲授貴公司股份，彼為貴集團的主席兼首席執行官，主要職責包括制定及實施高層策略、作出重大公司決策、管理貴集團的整體運營及資源。董事使用貼現現金流量法釐定該等股份獎勵的公平值總額。對關鍵假設（如貼現率及未來表現預測）的重大判斷，須由董事作出（附註16）。

倘於貼現現金流量分析中所用的貼現率較管理層估計高／低100個基點，則截至2015年12月31日止年度與以股份為基礎的付款交易有關的以股份為基礎的薪酬開支會減少47,393美元或增加63,809美元。

5 收入及分部資料

	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	美元	美元	美元	美元
網絡遊戲收入	21,899,314	27,192,715	27,588,973	14,161,424	13,613,159
特許權收入	272,600	403,283	566,727	322,887	176,947
伺服器租賃收入	441,452	300,560	238,770	139,590	29,820
廣告收入	162,328	111,472	51,216	34,955	9,805
	<u>22,775,694</u>	<u>28,008,030</u>	<u>28,445,686</u>	<u>14,658,856</u>	<u>13,829,731</u>

附錄一

會計師報告

	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	美元	美元	美元 (未經審計)	美元
網絡遊戲收入					
網頁遊戲	20,398,486	15,659,772	10,199,039	5,578,006	4,363,244
手機遊戲	1,500,828	11,532,943	17,389,934	8,583,418	9,249,915
	<u>21,899,314</u>	<u>27,192,715</u>	<u>27,588,973</u>	<u>14,161,424</u>	<u>13,613,159</u>

就管理目的而言，貴公司執行董事認為貴集團主要通過提供遊戲服務產生收入。貴公司執行董事將業務作為一個分部而審閱經營業績，以作出有關資源分配的決定。因此，貴公司執行董事認為貴集團僅有一個分部，並用以作出策略性決定。

貴集團擁有數目龐大的遊戲玩家，概無來自任何個別遊戲玩家的收入超過貴集團於往績期間收入的10%或以上。

來自五大收入收款平台的收入分別佔貴集團截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月的收入的84%、63%、55%、52%及62%。

來自貴集團最大遊戲授權人深圳第七大道科技有限公司（「深圳第七大道」）授權的遊戲的收入分別佔貴集團截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月的收入的87%、50%、30%、32%及23%。除此之外，於往績期間，概無來自單一公司授權的遊戲的收入超過貴集團收入的10%或以上。

按國家劃分的非流動資產（金融工具及遞延所得稅資產除外）：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
英屬處女群島	1,184,195	617,981	56,255	11,242
中國	222,299	527,832	1,085,885	978,637
香港	–	25,000	169	451,565
其他地點	2,084	15,025	62,819	62,814
	<u>1,408,578</u>	<u>1,185,838</u>	<u>1,205,128</u>	<u>1,504,258</u>

附錄一

會計師報告

6 物業、廠房及設備

	辦公室設備 美元	電腦 美元	租賃物業裝修 美元	總計 美元
截至2014年12月31日止年度				
年初賬面淨值	14,466	68,899	–	83,365
貨幣換算差額	(408)	(1,986)	–	(2,394)
添置	12,404	55,857	–	68,261
折舊費用	(5,620)	(41,633)	–	(47,253)
年末賬面淨值	<u>20,842</u>	<u>81,137</u>	<u>–</u>	<u>101,979</u>
於2014年12月31日				
成本	29,060	144,460	–	173,520
累計折舊	(8,218)	(63,323)	–	(71,541)
賬面淨值	<u>20,842</u>	<u>81,137</u>	<u>–</u>	<u>101,979</u>
截至2015年12月31日止年度				
年初賬面淨值	20,842	81,137	–	101,979
貨幣換算差額	(2,139)	(3,844)	(12,586)	(18,569)
添置	53,927	62,084	458,082	574,093
折舊費用	(15,323)	(57,426)	(59,762)	(132,511)
年末賬面淨值	<u>57,307</u>	<u>81,951</u>	<u>385,734</u>	<u>524,992</u>
於2015年12月31日				
成本	80,001	198,097	443,607	721,705
累計折舊	(22,694)	(116,146)	(57,873)	(196,713)
賬面淨值	<u>57,307</u>	<u>81,951</u>	<u>385,734</u>	<u>524,992</u>
截至2016年12月31日止年度				
年初賬面淨值	57,307	81,951	385,734	524,992
貨幣換算差額	(3,756)	(5,450)	(20,912)	(30,118)
添置	9,502	55,832	10,220	75,554
折舊費用	(8,708)	(51,460)	(108,753)	(168,921)
年末賬面淨值	<u>54,345</u>	<u>80,873</u>	<u>266,289</u>	<u>401,507</u>
於2016年12月31日				
成本	83,908	238,802	424,593	747,303
累計折舊	(29,563)	(157,929)	(158,304)	(345,796)
賬面淨值	<u>54,345</u>	<u>80,873</u>	<u>266,289</u>	<u>401,507</u>

附錄一

會計師報告

	辦公室設備 美元	電腦 美元	租賃物業裝修 美元	總計 美元
截至2017年6月30日止六個月				
期初賬面淨值	54,345	80,873	266,289	401,507
貨幣換算差額	1,256	1,776	5,841	8,873
添置	1,729	2,025	-	3,754
折舊費用	(8,482)	(24,032)	(48,451)	(80,965)
期末賬面淨值	48,848	60,642	223,679	333,169
於2017年6月30日				
成本	87,706	246,840	434,808	769,354
累計折舊	(38,858)	(186,198)	(211,129)	(436,185)
賬面淨值	48,848	60,642	223,679	333,169

於往續期間，折舊費用計入行政開支。

7 無形資產

	許可權 美元	電腦軟件 美元	總計 美元
截至2014年12月31日止年度			
年初賬面淨值	97,525	9,430	106,955
貨幣換算差額	-	(238)	(238)
添置	561,874	4,382	566,256
攤銷	(75,204)	(3,827)	(79,031)
年末賬面淨值	584,195	9,747	593,942
於2014年12月31日			
成本	711,874	15,386	727,260
累計攤銷	(127,679)	(5,639)	(133,318)
賬面淨值	584,195	9,747	593,942
截至2015年12月31日止年度			
年初賬面淨值	584,195	9,747	593,942
貨幣換算差額	-	(435)	(435)
添置	1,040,000	14,458	1,054,458
攤銷	(1,006,214)	(5,905)	(1,012,119)
年末賬面淨值	617,981	17,865	635,846

附錄一

會計師報告

	許可權 美元	電腦軟件 美元	總計 美元
於2015年12月31日			
成本	1,751,874	28,991	1,780,865
累計攤銷	(1,133,893)	(11,126)	(1,145,019)
賬面淨值	617,981	17,865	635,846
截至2016年12月31日止年度			
年初賬面淨值	617,981	17,865	635,846
貨幣換算差額	-	47	47
添置	50,000	-	50,000
攤銷	(611,726)	(5,419)	(617,145)
年末賬面淨值	56,255	12,493	68,748
於2016年12月31日			
成本	1,801,874	28,036	1,829,910
累計攤銷	(1,745,619)	(15,543)	(1,761,162)
賬面淨值	56,255	12,493	68,748
截至2017年6月30日止六個月			
期初賬面淨值	56,255	12,493	68,748
貨幣換算差額	-	778	778
添置	473,000	-	473,000
攤銷	(66,580)	(1,174)	(67,754)
期末賬面淨值	462,675	12,097	474,772
於2017年6月30日			
成本	2,274,874	28,690	2,303,564
累計攤銷	(1,812,199)	(16,593)	(1,828,792)
賬面淨值	462,675	12,097	474,772

攤銷費用於綜合全面收益表內於以下類別支銷：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年 美元	2015年 美元	2016年 美元	2016年 美元 (未經審計)	2017年 美元
成本	75,204	1,006,214	611,726	426,056	66,580
行政開支	3,827	5,905	5,419	3,161	1,174
	79,031	1,012,119	617,145	429,217	67,754

附錄一

會計師報告

8 按類別劃分的金融工具

	貸款及應收款項 美元
綜合資產負債表所示的資產	
貴集團	
於2014年12月31日	
貿易及其他應收款項（不包括預付款）	11,538,760
現金及現金等價物	16,336,408
	<u>27,875,168</u>
於2015年12月31日	
貿易及其他應收款項（不包括預付款）	13,136,444
現金及現金等價物	16,812,751
	<u>29,949,195</u>
於2016年12月31日	
貿易及其他應收款項（不包括預付款）	15,843,883
現金及現金等價物	8,130,169
	<u>23,974,052</u>
於2017年6月30日	
貿易及其他應收款項（不包括預付款）	15,190,349
現金及現金等價物	9,649,131
	<u>24,839,480</u>
資產負債表所示的資產	
貴公司	
於2014年12月31日	
應收附屬公司款項及其他應收款項（不包括預付款）	8,582
於2015年12月31日	
應收附屬公司款項及其他應收款項（不包括預付款）	9,857
現金及現金等價物	63,876
	<u>73,733</u>
於2016年12月31日	
應收附屬公司款項及其他應收款項（不包括預付款）	53,844
現金及現金等價物	62,625
	<u>116,469</u>
於2017年6月30日	
應收附屬公司款項及其他應收款項（不包括預付款）	43,987
現金及現金等價物	814,612
	<u>858,599</u>

附錄一

會計師報告

	按攤銷成本列賬 的負債
	美元
綜合資產負債表所示的負債	
貴集團	
於2014年12月31日	
貿易及其他應付款項和應計費用（不包括應付薪金及員工福利及應繳稅項）	6,837,421
於2015年12月31日	
貿易及其他應付款項和應計費用（不包括應付薪金及員工福利及應繳稅項）	7,514,951
應付股息	7,809,670
	15,324,621
於2016年12月31日	
貿易及其他應付款項和應計費用（不包括應付薪金及員工福利及應繳稅項）	8,068,793
於2017年6月30日	
貿易及其他應付款項和應計費用（不包括應付薪金及員工福利及應繳稅項）	7,127,385
資產負債表所示的負債	
貴公司	
於2014年12月31日	
應付附屬公司款項及其他應付款項和應計費用	517,240
於2015年12月31日	
應付附屬公司款項及其他應付款項和應計費用	2,108,310
於2016年12月31日	
應付附屬公司款項及其他應付款項和應計費用	2,906,553
於2017年6月30日	
應付附屬公司款項及其他應付款項和應計費用	4,895,236

附錄一

會計師報告

9 於附屬公司的投資－貴公司

(a) 於附屬公司的投資

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
於附屬公司的投資	100	455,449	455,449	455,449
應收附屬公司款項 (附註i)	8,582	9,857	53,844	43,987
	<u>8,682</u>	<u>465,306</u>	<u>509,293</u>	<u>499,436</u>

貴公司附屬公司的詳情載於第II節附註1.2。

(i) 應收附屬公司款項指貴公司與若干附屬公司的往來賬戶結餘。

有關結餘為無抵押、免息及須按要求償還。

10 於聯營公司的投資

於資產負債表內確認的金額如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
聯營公司	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>684,873</u>	<u>646,317</u>

於損益表內確認的虧損如下：

聯營公司	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>36,666</u>	<u>54,603</u>
------	----------	----------	---------------	---------------

於聯營公司的投資

以下載列貴集團一家聯營公司的資料。下文所列聯營公司的股本僅包括註冊股本，有關註冊股本由貴集團直接持有。

於2016年12月31日及2017年6月30日於一家聯營公司的投資的詳情。

實體名稱	營業地點／ 註冊成立國家	所有權權益 百分比(%)	關係性質	計量方法
上海集鷹科技有限公司 (「上海集鷹」)	中國	20	(i)及(ii)	權益

(i) 貴集團已於董事會指派一名成員，使貴集團可透過參與營運、投資及融資行動於上海集鷹行使重大影響力。因此，上海集鷹已列作一家聯營公司入賬。

上海集鷹為一家從事遊戲營運的私營公司，其股票並無市場報價。

(ii) 概無涉及貴集團於聯營公司的權益的或然負債。

聯營公司的歷史財務資料摘要

以下載列聯營公司的歷史財務資料摘要，有關資料乃使用權益法計算得出。

	上海集鷹	
	於2016年 12月31日	於2017年 6月30日
	美元	美元
流動資產	1,098,923	975,542
非流動資產	82,886	77,443
流動負債	(61,444)	(181,399)
淨資產	1,120,365	871,586

全面收益表摘要

	上海集鷹	
	截至2016年 12月31日止年度	截至2017年 6月30日止六個月
	美元	美元
收入	-	-
行政開支	(183,329)	(273,032)
利息收入	8	17
所得稅開支	-	-
年／期內虧損	(183,321)	(273,015)
其他全面收益	-	-
全面虧損總額	(183,321)	(273,015)

以上資料反映聯營公司財務報表呈列的金額（而非貴集團應佔金額），並已就貴集團與聯營公司之間的會計政策差異作出調整。

歷史財務資料摘要對賬

所呈列歷史財務資料摘要與於聯營公司投資的賬面值的對賬。

附錄一

會計師報告

歷史財務資料摘要

	上海集鷹	
	於2016年 12月31日	於2017年 6月30日
	美元	美元
期初淨資產(1月1日)	-	1,120,365
創辦人出資	1,296,000	-
年／期內虧損	(183,321)	(273,015)
貨幣換算差額	7,686	24,236
期末淨資產	1,120,365	871,586
於聯營公司的權益(20%)	224,073	174,317
商譽		
— 初始金額	460,800	472,000
— 減值	-	-
賬面值	684,873	646,317

11 遞延所得稅

遞延所得稅資產及負債的分析如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
遞延所得稅資產：				
— 將於12個月內收回	-	58,198	147,891	291,102
遞延所得稅負債：				
— 將於12個月內收回	-	(15,193)	(27,362)	(44,441)
遞延稅項資產淨額	-	43,005	120,529	246,661

遞延所得稅資產的變動如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
於年／期初	4,909	-	43,005	120,529
於損益中確認(附註25)	(4,909)	43,064	79,961	123,899
貨幣換算差額	-	(59)	(2,437)	2,233
於年／期末	-	43,005	120,529	246,661

附錄一

會計師報告

遞延所得稅資產的變動（不計及同一稅務司法權區內的結餘抵銷）如下：

	遞延收入 美元	撥備 美元	總計 美元
截至2014年12月31日止年度			
於年初	4,909	-	4,909
於收益表扣除	(4,909)	-	(4,909)
於年末	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
截至2015年12月31日止年度			
於年初	-	-	-
計入收益表	55,383	2,874	58,257
貨幣換算差額	-	(59)	(59)
於年末	<u>55,383</u>	<u>2,815</u>	<u>58,198</u>
截至2016年12月31日止年度			
於年初	55,383	2,815	58,198
計入收益表	64,867	28,446	93,313
貨幣換算差額	(2,310)	(1,310)	(3,620)
於年末	<u>117,940</u>	<u>29,951</u>	<u>147,891</u>
截至2017年6月30日止六個月			
於期初	117,940	29,951	147,891
計入收益表	52,344	88,331	140,675
貨幣換算差額	514	2,022	2,536
於期末	<u>170,798</u>	<u>120,304</u>	<u>291,102</u>

遞延所得稅負債的變動（不計及同一稅務司法權區內的結餘抵銷）如下：

	遞延成本 美元	總計 美元
截至2015年12月31日止年度		
於年初	-	-
於收益表扣除	(15,193)	(15,193)
於年末	<u>(15,193)</u>	<u>(15,193)</u>
截至2016年12月31日止年度		
於年初	(15,193)	(15,193)
於收益表扣除	(13,352)	(13,352)
貨幣換算差額	1,183	1,183
於年末	<u>(27,362)</u>	<u>(27,362)</u>

附錄一

會計師報告

	遞延成本 美元	總計 美元
截至2017年6月30日止六個月		
於期初	(27,362)	(27,362)
於收益表扣除	(16,776)	(16,776)
貨幣換算差額	(303)	(303)
於期末	<u>(44,441)</u>	<u>(44,441)</u>

截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2017年6月30日止六個月，並無就若干附屬公司的未匯出盈利應付的預扣稅及其他稅項確認遞延所得稅負債分別329,408美元、419,802美元、450,175美元及538,799美元。有關金額已用作永久再投資。截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2017年6月30日止六個月的未匯出盈利合共為6,588,157美元、8,396,034美元、9,003,497美元及10,775,980美元。

12 貿易應收款項

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

- (a) 貿易應收款項來自網絡遊戲業務的開發及營運。授予平台及第三方付款服務供應商的貿易應收款項信貸期通常分別為零至90日及零至30日。於各有關結算日基於貿易應收款項總額發票日期的賬齡分析如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	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
超過180日	351,951	650,166	1,347,729	1,899,738
	<u>6,531,650</u>	<u>6,237,772</u>	<u>5,193,065</u>	<u>6,100,980</u>

附錄一

會計師報告

- (b) 於2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，已逾期但未減值的貿易應收款項分別約為196,772美元、1,368,753美元、438,686美元及847,320美元。該等款項與若干獨立平台及第三方支付服務供應商有關，貴集團過往從未遇到彼等的任何信貸違約，且彼等在財務方面被評估為信譽良好。因此，貴公司董事認為，該等逾期款項可以收回。該等貿易應收款項的賬齡分析如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
到期日後尚未償還：				
30至90日	20,371	26,530	36,025	32,119
90至180日	176,401	1,342,223	402,661	815,201
	<u>196,772</u>	<u>1,368,753</u>	<u>438,686</u>	<u>847,320</u>

- (c) 於2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，貿易應收款項600,941美元、807,563美元、1,641,352美元及2,103,763美元已減值。貴集團貿易應收款項減值撥備的變動如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
於年／期初	118,022	486,513	681,880	1,358,953
減值撥備	368,491	195,367	677,073	350,174
於年／期末	<u>486,513</u>	<u>681,880</u>	<u>1,358,953</u>	<u>1,709,127</u>

減值應收款項的撥備及撥備撥回已計入綜合全面收益表的「行政開支」項內。

- (d) 貴集團的貿易應收款項的賬面值乃以下列貨幣計值：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
美元	5,789,927	4,408,984	2,529,477	3,159,357
人民幣	162,486	1,069,140	1,250,040	1,132,768
港元	92,724	77,768	54,595	99,728
	<u>6,045,137</u>	<u>5,555,892</u>	<u>3,834,112</u>	<u>4,391,853</u>

- (e) 於2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，貿易應收款項的公平值與其賬面值相若。

貴集團於報告日期承受的最大信貸風險為上述各類別應收款項的賬面值。貴集團並無持有任何抵押品作為抵押。

附錄一

會計師報告

13 預付款及其他應收款項

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
貴集團				
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 (附註a)	–	–	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				
有關付款渠道的應收款項 (附註b)	3,379,314	7,466,675	9,413,281	10,364,296
應收關聯方款項 (附註30(e))	2,103,511	108,788	2,506,215	138,860
遞延成本	50,761	332,424	541,012	704,144
[編纂]開支預付款	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
預付版權費	57,193	46,271	42,001	288,094
預付廣告費用	73,766	100,684	129,500	33,742
預付伺服器租賃開支	25,615	3,000	15,358	10,977
按金	61,218	60,879	10,837	59,872
其他	10,798	5,089	90,275	235,468
	<u>5,875,422</u>	<u>8,599,063</u>	<u>13,206,541</u>	<u>12,650,494</u>
	<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>
貴公司				
計入非流動資產				
股本投資預付款 (附註a)	–	–	50,000	50,000
計入流動資產				
[編纂]開支預付款	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
	<u>113,246</u>	<u>475,253</u>	<u>508,062</u>	<u>865,041</u>

(a) 就收購一家從事遊戲營運的公司若干股份的股權購買權的預付款，將於較後階段釐定。

(b) 有關付款渠道的應收款項指於PayPal及Skrill（前稱Moneybookers）內的結餘，乃就於貴集團網站營運的遊戲而向遊戲玩家收取的現金。

附錄一

會計師報告

14 現金及現金等價物

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

現金及現金等價物乃以下列貨幣計值：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	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
	<u>16,336,408</u>	<u>16,812,751</u>	<u>8,130,169</u>	<u>9,649,131</u>

以美元計值的結餘換算為外幣及將該等以外幣計值的銀行結餘及現金匯出中國，須遵守中國政府頒佈的相關外匯管制規則及規例。

15 股本及就購股權計劃持有的股份

如上文附註1.3所述，歷史財務資料已經編製，猶如目前的集團架構於截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度各年以及截至2017年6月30日止六個月或自合併入賬公司的各自註冊成立／成立日期或自綜合入賬公司首次受控股股東控制當日起（以較短期間為準）一直存在。於往績期間的股本及儲備是指對銷集團內公司間交易及結餘後，貴集團旗下公司的綜合股本及虧絀／權益。於往績期間的股本變動主要包括：

	普通股數目	普通股面值 美元
法定：		
每股面值0.001美元的普通股；2014年11月24日（註冊成立日期）、2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日（附註1.2(2)）	<u>50,000,000</u>	<u>50,000</u>

	普通股數目	普通股面值 美元
已發行及繳足：		
於2014年11月24日（註冊成立日期）發行普通股（附註1.2(2)）	8,582,420	8,582
於2014年12月31日	8,582,420	8,582
於2015年8月28日發行普通股（附註1.2(9)）	42,580	43
於2015年9月7日發行普通股（附註1.2(10)）	540,379	540
於2015年9月7日發行普通股（附註(a)）	834,721	835
於2015年及2016年12月31日	10,000,100	10,000
於2017年5月27日就股份獎勵計劃配發的股份（附註(b)）	1,111,122	1,111
於2017年6月30日	11,111,222	11,111

- (a) 於2015年9月7日，貴公司進行拆股，百分比為109.107%。因此，貴公司分別向LYF、HDQ、LXT、Ace Million及Azure Rolle發行696,434股、62,841股、62,841股、7,543股及5,062股股份。拆股後，黃國湛先生（「LXT」）及黃德強先生（「HDQ」）將彼等各自擁有的貴公司25,541股股份以零代價直接轉讓予陸源峰先生（「LYF」），作為其過往對貴集團所作出的服務的回報（附註16）。
- (b) 根據日期為2015年11月2日貴公司全體股東的書面決議案，合共1,111,122股普通股應獲授權及保留以根據貴公司將予採納的股份獎勵計劃（「購股權計劃」）發行予貴集團的僱員、董事及其他人士。貴公司已委任Core Trust Company Limited作為受託人以協助管理及歸屬根據購股權計劃授出的購股權。於2017年5月27日，貴公司已向Epic City Limited（「股份計劃信託」，Core Trust Company Limited的全資附屬公司）配發及發行合共1,111,122股股份，用以或將用以滿足購股權獲行使時的需要。股份計劃信託持有的股份以就購股權計劃持有的股份呈列為權益減少。於2017年6月30日，概無已向貴集團僱員授出的任何購股權。

16 以股份為基礎的薪酬

授予陸源峰先生的以股份為基礎的獎勵

於2015年9月7日，黃德強先生（「HDQ」）及黃國湛先生（「LXT」）同意將彼等各自持有的貴公司25,541股股份以零代價授予陸源峰先生（「LYF」）（彼為貴集團主席兼首席執行官，主要職責包括制定及實施高層策略、作出重大公司決策、管理貴集團的整體營運及資源），以嘉獎彼過往對貴集團所作的貢獻。由於該獎勵不附帶任何未來服務條件，因此以股份為基礎的獎勵已立即歸屬。

與陸源峰先生有關的股份獎勵開支乃根據其身份作為僱員福利開支入賬。以股份為基礎的獎勵的公平值612,443美元已在截至2015年12月31日止年度的損益內扣除。獎勵股份的公平值按照授出日期的貴公司股價計算。貴公司採用貼現現金流量法釐定貴集團的估值，有關於授出日期的估值的主要假設包括貼現率15.72%以及對未來表現的預測。

附錄一

會計師報告

17 儲備

	股份溢價	以股份 為基礎的 付款儲備	法定儲備	貨幣換算 差額	其他儲備	總計
	美元	美元	美元 (附註a)	美元	美元	美元
貴集團						
於2014年1月1日的結餘	-	-	40,710	13,342	76,898	130,950
擁有人注資 (附註b)	-	-	-	-	65,320	65,320
與非控股權益的交易 (附註b、附註c及附註d)	-	-	-	-	(90,825)	(90,825)
貨幣換算差額	-	-	-	(74,388)	-	(74,388)
於2014年12月31日的結餘	-	-	40,710	(61,046)	51,393	31,057
代價股份溢價 (附註e)	455,249	-	-	-	-	455,249
以股份為基礎的 付款 (附註16)	-	612,443	-	-	-	612,443
擁有人注資 (附註f)	-	-	-	-	283,500	283,500
分派予擁有人 (附註g)	-	-	-	-	(528,437)	(528,437)
與非控股權益的 交易 (附註h)	-	-	-	-	(548,788)	(548,788)
轉撥至法定儲備 (附註a)	-	-	148,404	-	-	148,404
貨幣換算差額	-	-	-	(331,027)	-	(331,027)
於2015年12月31日的結餘	455,249	612,443	189,114	(392,073)	(742,332)	122,401

附錄一

會計師報告

	股份溢價	以股份 為基礎的 付款儲備	法定儲備	貨幣換算 差額	其他儲備	總計
	美元	美元	美元 (附註a)	美元	美元	美元
轉撥至法定儲備 (附註a)	-	-	60,794	-	-	60,794
貨幣換算差額	-	-	-	(577,510)	-	(577,510)
於2016年12月31日的結餘	455,249	612,443	249,908	(969,583)	(742,332)	(394,315)
(未經審計)						
於2016年1月1日的結餘	455,249	612,443	189,114	(392,073)	(742,332)	122,401
貨幣換算差額	-	-	-	(179,604)	-	(179,604)
於2016年6月30日的結餘	455,249	612,443	189,114	(571,677)	(742,332)	(57,203)
於2017年1月1日的結餘	455,249	612,443	249,908	(969,583)	(742,332)	(394,315)
貨幣換算差額	-	-	-	387,339	-	387,339
於2017年6月30日的結餘	455,249	612,443	249,908	(582,244)	(742,332)	(6,976)

附錄一

會計師報告

	累計虧損	股份溢價	以股份 為基礎的 付款儲備	總儲備
	美元	美元	美元	美元
貴公司				
於2014年1月1日的結餘	—	—	—	—
年內虧損	(403,894)	—	—	—
於2014年12月31日的結餘	<u>(403,894)</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
於2015年1月1日的結餘				
年內虧損	(1,777,673)	—	—	—
代價股份溢價 (附註e)	—	455,249	—	455,249
以股份為基礎的付款 (附註16)	—	—	612,443	612,443
於2015年12月31日的結餘	<u>(2,181,567)</u>	<u>455,249</u>	<u>612,443</u>	<u>1,067,692</u>
於2016年1月1日的結餘				
年內虧損	(722,698)	—	—	—
於2016年12月31日的結餘	<u>(2,904,265)</u>	<u>455,249</u>	<u>612,443</u>	<u>1,067,692</u>
(未經審計)				
於2016年1月1日的結餘	(2,181,567)	455,249	612,443	1,067,692
期內虧損	(645,726)	—	—	—
於2016年6月30日的結餘	<u>(2,827,293)</u>	<u>455,249</u>	<u>612,443</u>	<u>1,067,692</u>
於2017年1月1日的結餘	(2,904,265)	455,249	612,443	1,067,692
期內虧損	(889,574)	—	—	—
於2017年6月30日的結餘	<u>(3,793,839)</u>	<u>455,249</u>	<u>612,443</u>	<u>1,067,692</u>

(a) 根據中國的相關法律法規及位於中國內地的附屬公司的組織章程細則，於分派淨溢利前，須於抵銷按照中國會計準則釐定的任何過往年度虧損後，將年度法定淨溢利的10%撥至法定盈餘公積金。當法定盈餘公積金結餘達到股本的50%時，是否作出進一步轉撥由股東酌情決定。法定盈餘公積金可用於抵銷過往年度的虧損（如有），亦可透過按照現有持股比例向股東發行新股份或增加彼等目前持有的股份面值而轉換為股本，惟該項發行後法定盈餘公積金的結餘不得低於股本的25%。

(b) 於2014年1月1日，掌贏控由陸源峰先生、羅尉源先生及蔡鋒先生分別擁有70%、15%及15%。於2014年11月29日，陸源峰先生、羅尉源先生及蔡鋒先生對掌贏控分別增資人民幣400,000元（相等於65,320美元）、人民幣25,000元（相等於4,083美元）及人民幣75,000元（相等於12,248美元）。因此，掌贏控由陸源峰先生、羅尉源先生及蔡鋒先生分別擁有75%、10%及15%。由於掌贏控於交易日期有累計虧損，貴集團就收購掌贏控的5%股權確認非控股權益增加及貴公司擁有人應佔權益減少122,965美元。

- (c) 於2014年1月1日，Angame由陸源峰先生、羅尉源先生及蔡鋒先生分別擁有70%、15%及15%。於2014年9月25日，羅尉源先生以1美元的代價將其5股Angame普通股轉讓予陸源峰先生。收購後，Angame由陸源峰先生、羅尉源先生及蔡鋒先生分別擁有75%、10%及15%。貴集團確認非控股權益減少及貴公司擁有人應佔權益增加743美元。
- (d) 於2014年3月18日及2014年7月24日，陳陽照先生及郭福林先生分別將其於N2PG的10%股權轉讓予PCL，代價為886美元。收購後，N2PG由PCL擁有100%。貴集團確認非控股權益減少及貴公司擁有人應佔權益增加31,397美元。
- (e) 股份溢價為貴公司收購Angame時貴公司股份面值與Angame的公平值之間的差額，有關收購Angame的詳情，請參閱附註15及附註1.2(10)。
- (f) 該金額是指擁有人註冊成立北京遊堂時的出資額，詳情請參閱附註1.2(6)。
- (g) 該金額是指於重組期間向擁有人作出的用於收購其他公司的分派，有關收購廣州歲月年代、掌贏控、PCL、Angame及北京遊堂的詳情，請分別參閱附註1.2(7)、附註1.2(8)、附註1.2(9)、附註1.2(10)及附註1.2(12)。
- (h) 有關於2015年與掌贏控及Angame的非控股權益的交易詳情，請參閱附註1.2(8)及附註1.2(10)。由於掌贏控於交易日期錄得累計虧損，貴集團確認非控股權益增加及貴公司擁有人應佔權益減少548,788美元。

18 貿易應付款項

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
關聯方 (附註30(d))	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
	<u>5,731,807</u>	<u>5,837,009</u>	<u>6,248,178</u>	<u>5,784,942</u>

貿易應付款項主要與付款渠道及平台所收取的收入分攤金額有關，有關金額為根據有關合作協議應付予合作遊戲開發商。服務供應商授予的貿易應付款項信貸期一般為30至90日。

附錄一

會計師報告

貿易應付款項的賬齡分析（根據發票日期）如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	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
超過360日	–	55,098	1,125,011	1,277,523
	<u>5,731,807</u>	<u>5,837,009</u>	<u>6,248,178</u>	<u>5,784,942</u>

貴集團的貿易應付款項的賬面值乃以下列貨幣計值：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	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
	<u>5,731,807</u>	<u>5,837,009</u>	<u>6,248,178</u>	<u>5,784,942</u>

於2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，貿易應付款項的公平值與其賬面值相若。

19 其他應付款項及應計費用

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
貴集團				
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 (附註30(e))	–	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
	<u>3,919,833</u>	<u>5,032,149</u>	<u>3,193,451</u>	<u>2,410,360</u>

附錄一

會計師報告

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
貴公司				
應付[編纂]開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
應計專業服務費	119,615	239,188	284,075	6,375
	<u>407,934</u>	<u>1,053,212</u>	<u>948,270</u>	<u>762,254</u>

貴集團的其他應付款項及應計費用的賬面值乃以下列貨幣計值：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
貴集團				
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
	<u>3,919,833</u>	<u>5,032,149</u>	<u>3,193,451</u>	<u>2,410,360</u>
貴公司				
美元	<u>407,934</u>	<u>1,053,212</u>	<u>948,270</u>	<u>762,254</u>

於2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，其他應付款項的公平值與其賬面值相若。

20 遞延收入

遞延收入是指遊戲玩家就貴集團的網絡遊戲以遊戲代幣、虛擬物品形式預付的服務費以及就分包遊戲預收平台的再授權費，於2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，相關服務尚未提供。

21 其他收益／(虧損)淨額

	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	美元	美元	美元	美元
其他收益					
自短期投資收取的利息	1,988	—	—	—	—
匯兌收益淨額	216,528	749,672	969,563	318,648	—
其他	—	10,989	7,766	7,116	5,072
	<u>218,516</u>	<u>760,661</u>	<u>977,329</u>	<u>325,764</u>	<u>5,072</u>

附錄一

會計師報告

	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	美元	美元	美元 (未經審計)	美元
其他虧損					
匯兌虧損淨額	-	-	-	-	(416,399)
其他	(25,586)	(47,943)	(832)	-	(45)
	(25,586)	(47,943)	(832)	-	(416,444)
其他收益／(虧損)淨額	<u>192,930</u>	<u>712,718</u>	<u>976,497</u>	<u>325,764</u>	<u>(411,372)</u>

22 按性質劃分的開支

計入成本、銷售及營銷開支、行政開支及研發開支的開支分析如下：

	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	美元	美元	美元 (未經審計)	美元
平台及第三方付款服務					
供應商收取的佣金費用	1,092,681	6,486,965	9,576,690	4,757,696	5,195,320
廣告開支	6,162,585	5,410,920	1,908,638	1,088,758	871,830
僱員福利開支 (附註(23))	2,478,542	4,373,486	3,800,245	1,986,571	1,357,662
伺服器租賃開支	1,446,161	1,371,789	1,409,908	720,290	713,027
版權費	68,172	1,071,988	1,230,100	609,373	126,809
折舊及攤銷	126,284	1,144,630	786,066	515,472	148,719
[編纂]開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他專業服務費	230,485	206,762	183,248	101,951	64,428
辦公室租賃開支	169,828	415,136	348,254	176,861	170,757
貿易應收款項的減值開支	368,491	195,367	677,073	1,280,396	350,174
辦公室費用	162,114	156,991	42,654	8,484	40,384
外包研發開支	878,638	98,596	3,375	302	11,662
差旅及娛樂開支	84,878	88,078	14,719	1,378	22,196
附加稅	4,336	18,439	25,116	18,949	19,399
其他開支	264,302	168,769	147,642	61,288	78,399
	<u>13,821,775</u>	<u>22,241,591</u>	<u>20,779,595</u>	<u>11,908,867</u>	<u>10,025,242</u>

附錄一

會計師報告

23 僱員福利開支

	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	美元	美元	美元	美元
工資及薪金	1,938,397	3,065,772	3,201,027	1,660,227	1,236,890
以股份為基礎的 付款 (附註16)	–	612,443	–	–	–
養老金成本					
– 界定供款計劃 (附註a)	253,674	320,109	283,485	151,246	62,804
其他社會保障成本、 住房福利及其他僱員福利	286,471	375,162	315,733	175,098	57,968
	<u>2,478,542</u>	<u>4,373,486</u>	<u>3,800,245</u>	<u>1,986,571</u>	<u>1,357,662</u>

(a) 養老金成本 – 界定供款計劃

貴集團中國公司的僱員須參與由地方市政府管理及營運的界定供款退休計劃。貴集團的供款乃按地方市政府就當地各計劃設定為僱員薪金14%的固定百分比（設有下限及上限金額）計算，以為僱員的退休福利提供資金。

(b) 五名最高薪酬人士

截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度各年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月各期間，貴集團的五名最高薪酬人士包括1名、2名、2名、2名及2名董事，彼等的薪酬分別反映於附註33所示的分析。截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度各年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月各期間，應付餘下4名、3名、3名、3名及3名人士的薪酬如下：

	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	美元	美元	美元	美元
工資及薪金	114,534	113,862	161,442	81,931	80,666
養老金成本					
– 界定供款計劃	16,035	9,622	11,944	5,760	6,094
其他社會保障成本、 住房福利及 其他僱員福利	18,108	13,505	17,303	8,805	8,122
	<u>148,677</u>	<u>136,989</u>	<u>190,689</u>	<u>96,496</u>	<u>94,882</u>

附錄一

會計師報告

薪酬介乎以下範圍：

薪酬範圍	人 數			人 數	
	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
零 – 1,000,000港元	4	3	3	3	3

於往績期間，概無董事或五名最高薪酬人士從貴集團收取任何薪酬，作為加入貴集團的誘因、乃於加入貴集團時收取、作為離開貴集團的誘因或作為離職補償。

24 財務收入／(成本)淨額

	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	美元	美元	美元	美元
財務收入					
利息收入	1,982	1,818	2,501	1,838	1,900
匯兌收益淨額	–	–	–	–	12,572
	1,982	1,818	2,501	1,838	14,472
財務成本					
匯兌虧損淨額	(1,728)	(68)	(56,277)	(13,938)	–
財務收入／(成本)淨額	254	1,750	(53,776)	(12,100)	14,472

25 所得稅開支

貴集團於截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度各年以及截至2016年及2017年6月30日止六個月各期間的所得稅開支分析如下：

	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	美元	美元	美元	美元
即期所得稅	2,076,667	1,973,767	1,692,580	701,317	1,207,997
遞延稅項 (附註11)	4,909	(43,064)	(79,961)	(91,801)	(123,899)
	2,081,576	1,930,703	1,612,619	609,516	1,084,098

(a) 開曼群島所得稅

貴公司為根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，因此，貴公司獲豁免繳納開曼群島所得稅。

(b) 英屬處女群島所得稅

根據英屬處女群島的規則及規例，於英屬處女群島註冊成立的公司毋須繳納任何所得稅。

(c) 香港利得稅

截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度各年以及截至2017年6月30日止六個月，已按稅率16.5%對估計應課稅溢利計提香港利得稅撥備。

(d) 中國企業所得稅 (「企業所得稅」)

根據有關現行法例、詮釋及慣例，貴集團就其於中國的業務計提的所得稅撥備乃按稅率25%對於往績期間各期的估計應課稅溢利計算。

(e) 中國預扣稅 (「預扣稅」)

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就2008年1月1日之後產生的溢利向外國投資者分派的股息一般須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港之間訂立的雙重課稅條約安排項下的條件及規定，則相關預扣稅稅率將從10%寬減至5%。

於往績期間，貴集團並無任何計劃規定其中國附屬公司分派其保留盈利，且有意保留該等盈利以於中國經營及拓展其業務。因此，截至各報告期末，概無與預扣稅有關的應計遞延所得稅負債。

(f) 越南預扣稅

貴集團將遊戲分包予一個在越南營運的平台。根據適用越南稅務規例，自越南產生的版權費須繳納10%的預扣稅。

貴公司有關除稅前溢利的稅項與使用中國法定稅率25%得出的理論金額有差異如下：

	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	美元	美元	美元	美元
	(未經審計)				
除所得稅前溢利	9,147,103	6,480,907	8,552,146	3,063,653	3,352,986
按稅率25%計算的稅項 適用於貴集團	2,286,776	1,620,227	2,138,037	765,913	838,247
不同附屬公司的 不同稅率的影響	(287,812)	(105,916)	(746,350)	(306,405)	(24,553)
預扣稅	–	67,250	111,907	34,252	81,919
就稅務而言 不可扣減的開支	82,612	349,142	109,025	115,756	188,485
所得稅開支	<u>2,081,576</u>	<u>1,930,703</u>	<u>1,612,619</u>	<u>609,516</u>	<u>1,084,098</u>

附錄一

會計師報告

26 每股盈利

基本

於往績期間，每股基本盈利乃按貴公司擁有人應佔溢利除以已發行的加權平均普通股數減就購股權計劃持有的股份計算。

	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
				(未經審計)	
貴公司擁有人 應佔溢利(美元)	7,502,481	4,473,988	6,939,527	2,454,137	2,268,888
已發行的加權平均普通股數 減就購股權計劃持有的 股份(附註a及b)	10,000,100	10,000,100	10,000,100	10,000,100	10,000,100
— 每股基本盈利(美元/股)	0.75	0.45	0.69	0.25	0.23
— 每股攤薄盈利(美元/股) (附註c)	0.75	0.45	0.69	0.25	0.23

- (a) 在釐定已發行的加權平均普通股數時：於重組期間(附註1.2(9)、附註1.2(10))及於2015年9月7日進行拆股時貴公司已發行的582,959股普通股被視為猶如自2014年1月1日起已發行。
- (b) 每股盈利乃按照已發行的加權平均普通股數為10,000,100股股份(不包括就購股權計劃持有的1,111,122股股份)計算，當中並不計及根據股東於2017年11月24日通過的書面決議案進行的建議[編纂]1,488,888,778股股份(因為[編纂]在[編纂]前將不會生效)，或因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份，或貴公司根據購股權計劃可能授出及發行的任何股份。
- (c) 於2017年6月30日，概無已向貴集團僱員授出的任何購股權。於計算截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月的每股攤薄盈利時，並無對每股基本盈利作出調整，因為貴公司於2014年、2015年及2016年12月31日以及2016年及2017年6月30日並無任何發行在外的潛在普通股。

27 股息

	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	美元	美元	美元	美元
				(未經審計)	
特別股息	—	12,138,000	—	—	—

根據於2015年8月27日舉行的股東大會的決議案，重組前貴集團一家附屬公司已向LYF、HDQ及LXT宣派特別股息10,195,920美元、971,040美元及971,040美元。

於往績期間，貴公司並無派付任何股息。

附錄一

會計師報告

28 經營所得現金

	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	美元	美元	美元 (未經審計)	美元
除所得稅前溢利	9,147,103	6,480,907	8,552,146	3,063,653	3,352,986
就以下各項作出調整：					
— 貿易應收款項的 減值開支 (附註22)	368,491	195,367	677,073	1,280,396	350,174
— 物業、廠房及 設備折舊 (附註6)	47,253	132,511	168,921	86,255	80,965
— 無形資產攤銷 (附註7)	79,031	1,012,119	617,145	429,217	67,754
— 以股份為基礎的 薪酬開支 (附註16)	—	612,443	—	—	—
— 應佔使用權益法入賬的 投資虧損 (附註10)	—	—	36,666	—	54,603
— 自短期投資收取的 利息 (附註21)	(1,988)	—	—	—	—
— 匯兌 (收益) / 虧損淨額	(230,281)	(845,985)	(904,088)	(363,272)	287,550
	<u>9,409,609</u>	<u>7,587,362</u>	<u>9,147,863</u>	<u>4,496,249</u>	<u>4,194,032</u>
經營資產及負債變動					
— 貿易應收款項	(1,471,212)	258,457	1,015,224	(191,293)	(878,454)
— 預付款及其他應收款項	(2,445,735)	(6,507,744)	(4,302,141)	(1,889,219)	906,335
— 貿易應付款項	(182,721)	49,539	413,185	2,023,135	(734,244)
— 其他應付款項及應計費用	860,223	588,911	(1,788,646)	67,749	(819,093)
— 遞延收入	1,222,740	(786,246)	(74,284)	5,618	(100,074)
— 預收客戶款項	85,116	183,466	381,852	(101,428)	(21,521)
	<u>7,478,020</u>	<u>1,373,745</u>	<u>4,793,053</u>	<u>4,410,811</u>	<u>2,546,981</u>

於往續期間，融資活動產生的負債變動僅包括因股東借款的現金流量而產生的變動。

29 重大非現金交易

根據陸源峰先生與貴集團於2015年12月26日訂立的抵銷協議，應付LYF的特別股息4,328,330美元及向陸源峰先生作出的分派 (附註1.2(8)及附註1.2(12)) 304,834美元已抵銷於2015年12月31日的應收陸源峰先生款項。

30 重大關聯方交易

(a) 關聯方的名稱及與關聯方的關係

下列公司及個人為於往續期間與貴集團有交易及／或結餘的貴集團關聯方：

關聯方姓名／名稱	與貴集團的關係
陸源峰先生	控股股東之一
黃國湛先生	控股股東之一
黃德強先生	控股股東之一
蔡鋒先生	重組前的非控股權益股東
羅尉源先生	重組前的非控股權益股東
余精明先生	重組前的非控股權益股東
廣州藍圈信息科技有限公司（「廣州藍圈」）	由陸源峰先生（控股股東之一）控制的實體
廣州紅圈信息科技有限公司（「廣州紅圈」）	由陸源峰先生（控股股東之一）控制的實體
廣州市藍色動力數碼科技有限公司 （「廣州藍色動力」）	由陸源峰先生（控股股東之一） 持有17%權益的實體
安徽提普斯網絡科技有限公司（「安徽提普斯」）	由陸源峰先生（控股股東之一） 持有15.6%權益的實體
深圳第七大道	7 Road International Group Limited（股東之一， 擁有貴公司23%權益，自2015年11月2日起 具重大影響力）的母公司
上海集鷹	貴集團的聯營公司

(b) 與關聯方的重大交易

以下重大交易由貴集團與其關聯方於往續期間進行。貴公司董事認為，關聯方交易乃於日常業務過程中按貴集團與各有關關聯方磋商的條款進行。於往續期間，以下交易乃與關聯方進行：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年 美元	2015年 美元	2016年 美元	2016年 美元 (未經審計)	2017年 美元
持續交易					
關聯方收取的					
許可費及版權費：					
— 深圳第七大道	—	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>
抵銷收入的版權費：					
— 深圳第七大道	—	1,226,158	5,691,860	3,217,340	1,907,278
— 安徽提普斯	256,319	75,417	—	—	—
— 廣州藍圈	37,630	23,265	8,666	6,046	159
	<u>293,949</u>	<u>1,324,840</u>	<u>5,700,526</u>	<u>3,223,386</u>	<u>1,907,437</u>

附錄一

會計師報告

截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，關聯方收取的版權費293,949美元、1,324,840美元、5,700,526美元、3,223,386美元及1,907,437美元分別已根據收入確認（附註2.22）從收入抵減。

	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	美元	美元	美元	美元
				(未經審計)	
非持續交易					
外包研發開支：					
— 廣州藍圈	81,138	—	—	—	—
— 廣州紅圈	146,048	—	—	—	—
	<u>227,186</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
從股東獲得及					
已償還股東的借款：					
— 陸源峰先生	<u>3,470,744</u>	<u>1,288,216</u>	<u>2,146</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

股東借款為無抵押及免息。

(c) 關鍵管理層人員的薪酬

就僱員服務已付或應付關鍵管理層人員（包括董事、首席執行官及其他高級行政人員）的薪酬列示如下：

	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	美元	美元	美元	美元
				(未經審計)	
工資及薪金	66,218	165,019	195,933	101,309	97,101
養老金成本					
— 界定供款計劃	9,271	13,957	15,577	7,680	8,125
其他社會保障成本、 住房福利及 其他僱員福利	<u>10,469</u>	<u>19,503</u>	<u>23,044</u>	<u>11,958</u>	<u>11,038</u>
	<u>85,958</u>	<u>198,479</u>	<u>234,554</u>	<u>120,947</u>	<u>116,264</u>

附錄一

會計師報告

(d) 與關聯方的重大交易產生的年末結餘

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
應付關聯方的貿易				
應付款項 (附註18) :				
— 深圳第七大道	—	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	—	—	—
	<u>175,018</u>	<u>5,012,089</u>	<u>4,711,375</u>	<u>4,253,851</u>

該項結餘是指貴集團與關聯方就關聯方授權的遊戲進行收入分攤而產生的應付款項。

與關聯方的結餘為無抵押、免息及須按協定信貸條款償還。

(e) 營運及資本出資／分派產生的年末結餘

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
應收關聯方款項 (附註13) :				
非貿易				
— 廣州藍色動力 (附註i)	113,804	108,788	101,725	104,197
— 廣州紅圈 (附註i)	—	—	31,176	31,934
— 上海集鷹 (附註i)	—	—	—	2,729
— 陸源峰先生 (附註ii)	1,988,308	—	2,373,314	—
— 黃國湛先生	687	—	—	—
— 黃德強先生	687	—	—	—
— 蔡鋒先生	10	—	—	—
— 羅尉源先生	15	—	—	—
	<u>2,103,511</u>	<u>108,788</u>	<u>2,506,215</u>	<u>138,860</u>

(i) 該項結餘主要是指貴集團代關聯方支付的支出。

(ii) 該等應收股東結餘產生自截至2014年及2016年12月31日止年度的經營活動。於2015年12月31日的結餘已悉數抵銷應付LYF的股息 (附註29)。

應收關聯方款項為無抵押、免息及須按要求償還。所有非貿易結餘於本報告日期已悉數結清。

附錄一

會計師報告

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
應付關聯方款項 (附註19)：				
貿易				
— 廣州藍圈	—	—	14,400	14,793
非貿易				
— 余精明先生 (附註i)	—	31,440	31,440	31,440
— 廣州紅圈	—	—	427	1,100
— 上海集鷹 (附註ii)	—	—	360,000	—
— 黃德強先生	—	21,993	—	—
— 黃國湛先生	—	21,993	—	—
— 蔡鋒先生 (附註i)	—	11,535	10,785	11,048
— 羅尉源先生 (附註i)	—	3,840	3,590	3,678
	—	90,801	406,242	47,266
	—	90,801	420,642	62,059

(i) 該項結餘主要是指應付關聯方的未結算資本分派。詳情請參閱附註1.2(8)及附註1.2(12)。

(ii) 該項於2016年12月31日的金額是指就股本投資應付上海集鷹的代價。

應收關聯方款項為無抵押、免息及須按要求償還。所有非貿易結餘於本報告日期已悉數結清。

(f) 應付擁有人的股息

貴集團

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
應付擁有人的股息：				
— 陸源峰先生	—	5,867,590	—	—
— 黃德強先生	—	971,040	—	—
— 黃國湛先生	—	971,040	—	—
	—	7,809,670	—	—

根據於2015年8月27日舉行的股東大會的決議案，貴集團一家附屬公司已向LYF、HDQ及LXT宣派特別股息10,195,920美元、971,040美元及971,040美元。應付陸源峰先生的特別股息已以現金方式支付或抵銷應收陸源峰先生款項。根據抵銷協議(附註29)，在抵銷應收陸源峰先生款項後，於2015年12月31日應付LYF的股息為5,867,590美元。

附錄一

會計師報告

31 承擔

(a) 資本承擔

貴集團於年／期末已訂約惟尚未產生的資本開支如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
不遲於1年	449,211	-	-	-

(b) 經營租賃承擔

貴集團根據不可撤銷的經營租賃協議租賃辦公室大樓。租賃期為4年至5年。

貴集團根據不可撤銷的經營租賃的未來最低租賃付款總額如下：

	於12月31日			於6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元	美元	美元	美元
不遲於1年	361,533	355,222	337,467	393,133
遲於1年但不遲於2年	370,078	358,737	323,126	334,433
遲於2年但不遲於3年	374,297	345,356	293,502	128,504
遲於3年但不遲於5年	690,922	314,609	792	-
	<u>1,796,830</u>	<u>1,373,924</u>	<u>954,887</u>	<u>856,070</u>

32 或然負債

於2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日概無重大或然負債。

33 董事福利及利益

(a) 董事及最高行政人員的酬金

每名董事及最高行政人員於截至2014年12月31日止年度的薪酬載列如下：

姓名	薪金(i) 美元	其他社會保障 成本、住房 福利及其他 僱員福利 美元	養老金 成本－界定 供款計劃 美元	總計 美元
執行董事				
陸源峰先生 (附註ii)	5,518	872	773	7,163

每名董事及最高行政人員於截至2015年12月31日止年度的薪酬載列如下：

姓名	薪金(i) 美元	其他社會保障 成本、住房 福利及其他 僱員福利 美元	養老金 成本－界定 供款計劃 美元	總計 美元
執行董事				
陸源峰先生 (附註ii)	50,596	5,921	4,268	60,785
黃國湛先生 (附註iii)	12,889	1,055	666	14,610
非執行董事				
孟書奇先生 (附註iv)	—	—	—	—
	63,485	6,976	4,934	75,395

附錄一

會計師報告

每名董事及最高行政人員於截至2016年12月31日止年度的薪酬載列如下：

姓名	薪金(i)	其他社會保障 成本、住房 福利及其他 僱員福利	養老金 成本－界定 供款計劃	總計
	美元	美元	美元	美元
執行董事				
陸源峰先生 (附註ii)	56,110	6,187	3,981	66,278
黃國湛先生 (附註iii)	48,984	5,826	3,981	58,791
非執行董事				
孟書奇先生 (附註iv)	—	—	—	—
	<u>105,094</u>	<u>12,013</u>	<u>7,962</u>	<u>125,069</u>

每名董事及最高行政人員於截至2016年6月30日止六個月的薪酬載列如下：

姓名	薪金(i)	其他社會保障 成本、住房 福利及其他 僱員福利	養老金 成本－界定 供款計劃	總計
	美元	美元	美元	美元
執行董事				
陸源峰先生 (附註ii)	28,431	3,148	1,920	33,499
黃國湛先生 (附註iii)	24,854	2,964	1,920	29,738
非執行董事				
孟書奇先生 (附註iv)	—	—	—	—
	<u>53,285</u>	<u>6,112</u>	<u>3,840</u>	<u>63,237</u>

每名董事及最高行政人員於截至2017年6月30日止六個月的薪酬載列如下：

姓名	薪金(i)	其他社會保障 成本、住房 福利及其他 僱員福利	養老金 成本－界定 供款計劃	總計
	美元	美元	美元	美元
執行董事				
陸源峰先生 (附註ii)	27,304	2,911	2,031	32,246
黃國湛先生 (附註iii)	23,803	2,736	2,031	28,570
黃德強先生 (附註v)	—	—	—	—
非執行董事				
孟書奇先生 (附註iv)	—	—	—	—
	<u>51,107</u>	<u>5,647</u>	<u>4,062</u>	<u>60,816</u>

附註：

- (i) 已付董事的薪金一般是指就該人士在與管理貴公司或其附屬公司的事務有關的其他服務而已付或應收的酬金。
- (ii) 陸源峰先生獲委任為董事並於2014年11月24日調任為貴公司執行董事及首席執行官兼董事會主席。
- (iii) 黃國湛先生獲委任為董事並於2015年11月2日調任為貴公司執行董事。
- (iv) 孟書奇先生獲委任為董事並於2015年11月2日調任為貴公司非執行董事。
- (v) 黃德強先生獲委任為董事並於2017年6月28日調任為貴公司執行董事。

(b) 董事的退休福利

於截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，並無就作為貴公司及其附屬公司董事提供的服務或就與管理貴公司或其附屬公司的事務有關的其他服務而已付董事或董事應收的退休福利。

(c) 董事的終止福利

於截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月，概無就董事終止服務而直接或間接向董事支付或提供任何款項或福利，亦無任何就此應付的款項或福利。

(d) 就獲提供董事服務向第三方提供的代價

概無就獲提供且於截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月結束時或於有關期間的任何時間仍然存在的董事服務而向第三方提供或第三方應收的任何代價。

(e) 有關以董事、該等董事控制的法團及彼等的關連實體為受益人的貸款、類似貸款及其他交易的資料

概無以董事、該等董事控制的法團及彼等的關連實體為受益人的貸款、類似貸款及其他交易於截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月結束時或於有關期間的任何時間仍然存在。

(f) 董事於交易、安排或合約的重大權益

概無貴公司為參與方及貴公司董事於當中有重大權益（不論直接或間接）且與貴集團業務有關的其他重大交易、安排及合約於截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2016年及2017年6月30日止六個月結束時或於有關期間的任何時間仍然存在，惟附註30所披露的交易除外。

34 期後事項

- (a) 根據日期為2017年11月24日的股東決議案及待貴公司的股份溢價賬因根據建議[編纂]貴公司股份發行新股份而錄得進賬後，貴公司將向貴公司的現有股東發行額外[編纂]股入賬列作繳足的股份。

III. 期後財務報表

貴公司或現時組成貴集團的任何公司概無就2017年6月30日後及直至本報告日期止任何期間編製經審計財務報表。除本報告披露者外，貴公司或現時組成貴集團的任何其他公司概無就2017年6月30日後任何期間宣派任何股息或作出分派。

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

以下為本公司的組織章程大綱及細則若干條文與開曼公司法若干方面的概要。

本公司於2014年11月24日根據公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司的章程文件包括經修訂及重列的組織章程大綱（「大綱」）及組織章程細則。

1. 組織章程大綱

(a) 大綱列明（其中包括）：本公司股東的責任以當時各自所持有股份的未繳股款（如有）為限；本公司的成立宗旨並無限制（包括作為一家投資公司）；不論是否基於公司利益，本公司擁有並能夠行使公司法第27(2)條所規定作為一個具有充分行為能力的自然人所應有的全部功能。本公司作為獲豁免公司，除為促進本公司在開曼群島以外地區的業務外，不會在開曼群島與任何人士、公司或機構進行業務。

(b) 本公司可通過特別決議案更改大綱所載任何宗旨、權力或其他事項。

2. 組織章程細則

本公司於2017年11月24日有條件採納細則，將於[編纂]生效。以下為細則若干條文的概要：

(a) 股份

(i) 股份類別

本公司股本包括普通股。

(ii) 更改現有股份或各類別股份附有的權利

在公司法的規限下，倘在任何時候本公司股本分為不同類別股份，股份或任何類別股份附有的全部或任何特權，可經由不少於該類別已發行股份面值四分之三的持有人書面同意，或經由該類別股份持有人在另行召開的股東大會通過特別決議案批准而更改、修訂或廢除，除非該類別股份的發行條款另有規定。細則中關於股東大會的條

文經必要修訂後，適用於該等另行召開的股東大會，惟大會法定人數（續會除外）為兩位持有佔該類別已發行股份面值不少於三分之一的人士或受委代表。而任何續會的法定人數為兩名親自或委派代表出席的持有人（不論彼等所持股份數目）。該類別股份的每位持有人每持有該類別股份一股可投一票。

賦予任何股份或任何類別股份持有人的任何特別權利不會因設立或發行與其享有同等權益的額外股份而視為改變，除非該等股份發行條款所附權利另有明確規定。

(iii) 股本變更

本公司可通過其股東的普通決議案以：

- (i) 透過新增股份增加其股本；
- (ii) 將其全部或任何股本合併為面值高於現有股份的股份；
- (iii) 按本公司於股東大會或董事決定將股份分拆為多類股份，及賦予該等股份任何優先、遞延、合資格或專有權利、特權、條件或限制等任何特權；
- (iv) 拆細股份或任何部份股份為面值低於當時大綱規定金額的股份；或
- (v) 註銷任何於通過決議案之日尚未獲認購的股份，並按註銷股份的面值削減股本面值。

本公司可通過特別決議案削減股本或資本贖回儲備或其他不可分派儲備。

(iv) 股份轉讓

所有股份轉讓均須以一般或通用格式或香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）所訂明的格式或董事會批准的任何其他格式的轉讓文件進行，並必須親筆簽署。如轉讓人或承讓人為結算所或其代理人，則可親筆或以機印方式簽署或以董事會不時批准的其他方式簽署。

任何轉讓文件均須由轉讓人及承讓人雙方或其代表簽署，惟董事會可豁免承讓人簽署轉讓文件。在有關股份以承讓人名義登記於股東名冊前，轉讓人仍被視為股份的持有人。

董事會可全權決定隨時將任何登記於股東名冊總冊的股份移往任何股東分冊登記，或將任何登記於股東分冊的股份移往股東名冊總冊或任何其他股東分冊。

除非向本公司繳付董事釐定的款額（不超過聯交所釐定的應付最高款額），並且轉讓文件（如適用）已正式繳付印花稅，且只涉及一類股份，並送交有關註冊辦事處或過戶登記處或存放股東名冊總冊的地點，並附上有關股票及董事會可合理要求以顯示轉讓人的轉讓權的其他證明（如轉讓文件由其他人士代為簽署，則該人士獲授權的證明），否則董事會可拒絕承認任何轉讓文件。

在任何報章以廣告方式或根據聯交所規定以任何其他方式發出通告後，可暫停及停止辦理股份過戶登記，時間及限期由董事會決定。任何年度停止辦理股份過戶登記的時期合共不得超過三十(30)日。

在上文所述的規限下，繳足股款的股份可自由轉讓，不受任何限制，而本公司於股份並無留置權。

(v) 本公司購回本身股份的權力

公司法及細則授權本公司在若干限制下購回本身股份，且董事會只可根據聯交所不時規定的任何適用規定代表本公司行使該權力。

倘本公司購買以贖回可贖回股份，則並非在市場上或以投標方式購回股份須設有本公司於股東大會釐定的最高價格。倘以投標方式購回，則所有股東均可參與投標。

(vi) 本公司任何附屬公司擁有本公司股份的權力

細則並無關於附屬公司擁有本公司股份的規定。

(vii) 催繳股款及沒收股份

董事會可不時向股東催繳各自所持股份尚未繳付（無論股份面值或溢價）的任何款項。催繳股款可一次付清，亦可分期付款。倘任何催繳股款或分期股款的應付款項於指定付款日期或之前尚未繳付，則欠款人士須按董事會可同意接受的利率（不超過年息二十厘(20%)）支付由指定付款日期至實際付款日期期間有關款項的利息，但董事會可豁免繳付全部或部份利息。董事會如認為恰當，可向任何願意預繳股款的股東收取所持有股份的全部或任何部份未催繳及未付股款或未到期分期股款（以現金或等同現金項目繳付）。本公司可就預繳的全部或任何款項按董事會釐定的利率（如有）支付利息。

若股東截至指定付款日期未能支付任何催繳股款，董事會可向股東發出不少於十四(14)日的通知，要求支付所欠的催繳股款，連同任何應計並可能累計至實際付款日期的利息，並聲明若於指定時間或之前仍未付款，則有關催繳股款的股份可被沒收。

若股東未依循有關通知的要求，則該通知所指股份於其後而在通知所規定的款項未支付前，可隨時由董事會通過決議案沒收。沒收將包括有關被沒收股份的所有已宣派但於沒收前仍未實際支付的股息及紅利。

股份被沒收的人士將不再為有關被沒收股份的股東，惟仍有責任向本公司支付截至沒收日應就該等股份支付本公司的全部款項，連同（倘董事會酌情決定要求）由沒收日至實際付款日期的有關利息，息率由董事會釐定，惟不得超過年息二十厘(20%)。

(b) 董事

(i) 委任、退任及免職

在每屆股東週年大會上，當時三分之一的董事（若人數並非三的倍數，則以最接近但不少於三分之一的人數）須輪流退任，惟每位董事必須最少每三年於股東週年大會上退任一次。輪流退任的董事包括任何有意退任且無意膺選連任之董事。其餘退任

董事乃自上次獲選連任或獲委任以來任期最長的董事，但若多位董事於同一日履任或獲選連任，則以抽籤方式決定須退任的董事（除非彼等另有協定）。

董事及替任董事均毋須持有本公司任何股份作為出任資格。此外，細則並無規定董事必須退任的年齡。

董事有權委任任何人士為董事以填補董事會臨時空缺或增添董事。獲委任填補臨時空缺的任何董事的任期將直至其獲委任後首個股東大會為止，並可於該大會膺選連任，而獲委任新加入現有董事會的任何董事，則任期直至本公司舉行下屆股東週年大會為止，並可於該大會膺選連任。

本公司可通過普通決議案罷免任期末屆滿的董事（惟不影響該董事就其與本公司訂立的任何合約遭違反而提出損害索償的權利），且本公司股東可通過普通決議案委任另一名人士接任其職位。除非本公司於股東大會另有決定，否則董事人數不得少於兩位。董事人數並無上限。

董事職位在下列情況下空缺：

- (aa) 董事向本公司提交書面通知表示辭職；
- (bb) 精神失常或身故；
- (cc) 無特別理由而連續六(6)個月缺席董事會議及董事會議決解除其職務；
- (dd) 宣佈破產或收到接管令或暫停還債或與債權人達成還款安排協議；
- (ee) 根據法律不得出任董事；或
- (ff) 因任何法律條文或根據細則被免除董事職務。

董事會可委任一位或多位成員為本公司董事總經理、聯席董事總經理、或副董事總經理或擔任任何其他職位或行政職位，任期及條款由董事會決定，而董事會可撤銷或終止任何此等委任。董事會可將其任何權力、職權及酌情權授予董事會認為合適的董事及其他人士組成的委員會，並不時就任何人士或事宜撤回全部或部份有關授權或撤回委任及解散任何該等委員會，惟所有以此方式成立的委員會在行使獲授予的權力、職權及酌情權時，須遵守董事會不時規定的任何規則。

(ii) 配發及發行股份及認股權證的權力

在符合公司法及大綱與細則的條文與賦予任何股份或任何類別股份持有人的任何特權的情況下，本公司(a)可按董事決定發行附有有關股息、投票權、歸還資本或其他方面的權利或限制的任何股份，或(b)可發行本公司或其持有人有權要求贖回的任何股份。

董事會可發行認股權證，授權其持有人按董事會不時決定的相關條款認購本公司股本中任何類別的股份或證券。

在遵照公司法及細則條文與（如適用）及聯交所的規則，且不影響任何股份或任何類別股份當時所附的任何特權或限制的情況下，本公司所有未發行的股份由董事會處置，董事會可全權決定按其認為適當的時間、代價、條款及條件向其認為適當的人士提呈或配發股份或就此授出購股權或以其他方式出售股份，惟股份不得以折讓價發行。

在配發、提呈、授出購股權或出售股份時，本公司或董事會均毋須向登記地址位於董事會認為在不辦理註冊聲明或其他特別手續情況下而於當地進行配發、提呈、授出購股權或出售股份即屬或可能屬違法或不可行的任何一個或多個特定地區的股東或其他人士作出上述行動。因前句規定而受影響的股東就任何目的而言並非亦不視為另一類股東。

(iii) 出售本公司或任何其附屬公司資產的權力

細則並無載列關於出售本公司或其任何附屬公司資產的明確規定，惟董事可行使及辦理本公司可行使或辦理或批准且並非細則或公司法規定須由本公司於股東大會行使或辦理的一切權力及事宜。

(iv) 借貸權力

董事會可行使本公司全部權力籌集或借貸資金，或將本公司全部或任何部份業務、財產及資產及未催繳股本抵押或質押，並可在公司法的規限下發行本公司的債權證、債券及其他證券，以作為本公司或任何第三方的任何債項、負債或責任的直接或附屬抵押。

(v) 酬金

本公司將於股東大會釐定董事的一般酬金，該等酬金（除經投票通過的決議案另有規定外）將按董事會協議的比例及方式分派予董事，如未能達成協議，則由各董事平分，惟任何董事任職時間短於酬金相關的期間，僅可按其任職時間比例收取。董事亦有權預支或報銷因出席董事會會議、委員會會議或股東大會或本公司任何類別股份或債券的獨立會議或因執行董事職務而合理預期支出或已支出的所有差旅費、酒店費及附帶開支。

倘任何董事應本公司的要求往海外公幹或駐守海外，或提供董事會認為超逾董事日常職責範圍的服務，董事會可決定向該董事支付額外酬金，作為一般董事酬金以外的額外報酬或代替該等一般董事酬金。執行董事獲委任為董事總經理、聯席董事總經理、副董事總經理或其他行政人員可收取董事會不時釐定的酬金、其他福利及津貼。上述酬金可作為董事酬金以外的額外報酬或代替董事酬金。

董事會可為本公司僱員（此詞彙在本段及下一段均包括可能或曾經擔任本公司或其任何附屬公司任何行政職位或任何有酬勞職位的現任董事或前任董事）及前任僱員

及彼等供養的人士或上述任何一類或多類人士，設立或聯同或與其他公司（指本公司的附屬公司或與本公司有業務聯繫的公司）設立提供養老金、疾病津貼或撫恤金、人壽保險或其他福利的任何計劃或基金，並由本公司負責供款。

董事會可在須遵守或毋須遵守任何條款或條件的情況下支付或訂立協議支付或給予可撤回或不可撤回的養老金或其他福利予僱員及前任僱員及彼等供養的人士或上述任何人士，包括除該等僱員或前任僱員或彼等供養的人士根據上段所述的任何計劃或基金已經或可以享有者（如有）以外的養老金或福利。在董事會認為適當的情況下，上述養老金或福利可在僱員預期實際退休前、實際退休時或實際退休後任何時間授予僱員。

(vi) 離職補償或付款

根據細則，凡向任何董事或前任董事支付款項作為離職的補償或代價，或與其退任有關的付款（不包括董事根據合約規定可享有者），須由本公司在股東大會批准。

(vii) 給予董事的貸款或貸款擔保

倘及在香港法例第622章公司條例禁止的情況下，本公司不得直接或間接向董事或其緊密聯繫人作出任何貸款（猶如本公司為在香港註冊成立的公司）。

(viii) 披露與本公司或其任何附屬公司所訂立的合約中所擁有的權益

董事在職期間可按董事會決定的條款兼任本公司任何其他有酬勞的職務或職位（惟不可擔任本公司核數師），除細則指明或規定的酬金外，董事可收取兼任其他職位的額外酬金。董事可出任或擔任本公司發起或擁有權益的任何其他公司的董事或其他高級職位，或於該等公司擁有權益，而毋須向本公司或股東交代因出任該等其他公司的董事、高級人員或股東，或於該等其他公司擁有權益而收取的酬金、溢利或其他利益。董事會亦可以其認為在各方面均屬適當的方式行使本公司持有或擁有的任何其他公司的股份所賦予的投票權（包括投票贊成任命董事為該等其他公司的董事或高級人員的決議案，或投票贊成或規定向該等其他公司的董事或高級人員支付的酬金）。

任何董事或擬任或候任董事概不應因其董事職位而失去與本公司訂立有關其兼任有酬勞職位或職務的合約、或以賣方、買方或任何其他身份與本公司訂立合約的資格。該等合約或董事以任何方式於其中有利益關係的其他合約或安排亦不得因此撤銷，而參與訂約或有此利益關係的董事毋須因其董事職務或由此而建立的信託關係，向本公司或股東交代由任何此等合約或安排所獲得的酬金、溢利或其他利益。董事若知悉於與本公司訂立或建議訂立合約或安排而在當中有任何直接或間接的利益關係，必須於首次考慮訂立該合約或安排的董事會議上申明其利益性質。若董事其後方知在該合約或安排有利益關係，或在任何其他情況下，則須於知悉此項利益關係後的首次董事會議上申明其利益性質。

董事不得就批准本身或其緊密聯繫人有重大利益關係的合約、安排或其他建議的董事會決議案投票（亦不得計入會議的法定人數），惟此限制不適用於下列事項：

- (aa) 就本公司或其任何附屬公司的要求或為本公司或其任何附屬公司的利益由本身或其任何緊密聯繫人借出的款項或其或其任何緊密聯繫人招致或承擔的債務而向該董事或其緊密聯繫人提供任何擔保或彌償保證的任何合約或安排；
- (bb) 就董事本身或其緊密聯繫人根據一項擔保或彌償保證或透過提供擔保而承擔全部或部份責任（不論個別或共同承擔）的本公司或其任何附屬公司債項或責任而向第三方提供任何擔保或彌償保證的任何合約或安排；
- (cc) 有關發售本公司或本公司可能發起或擁有其中權益的任何其他公司或由該等公司發售的股份或債券或其他證券以供認購或購買而董事或其緊密聯繫人因參與發售的包銷或分包銷而擁有權益的任何合約或安排；
- (dd) 董事或其緊密聯繫人僅因持有本公司股份或債券或其他證券的權益而與其他持有本公司股份或債券或其他證券的人士以相同方式擁有權益的任何合約或安排；或

- (ee) 有關採納、修訂或執行購股權計劃、養老金或退休、身故或傷殘福利計劃的任何建議或安排以及與董事、其緊密聯繫人及本公司或其任何附屬公司的僱員有關的其他安排，而該等建議或安排並無給予任何董事、其緊密聯繫人任何與該計劃或基金有關的類別人士一般並無享有的特權或利益。

(c) 董事會議事程序

董事會可於認為適當時舉行處理事務的會議、休會及安排會議的程序。在任何會議提出的事項須由大多數票贊成決定。倘出現對等投票，會議主席擁有額外或決定票。

(d) 修訂章程文件及更改本公司名稱

本公司可在股東大會通過特別決議案廢除、更改或修訂細則。細則訂明，更改大綱條文、修訂細則或更改本公司名稱均須通過特別決議案進行。

(e) 股東大會

(i) 特別決議案及普通決議案

本公司的特別決議案須在股東大會獲親身出席並有權投票的股東或（若股東為公司）正式授權代表或（若允許委任代表）受委代表以不少於四分之三的大多數票通過。有關大會通知須根據細則正式發出。

根據公司法，任何特別決議案的副本須於通過後十五(15)日內提交開曼群島公司註冊處處長。

根據細則，普通決議案指在根據細則舉行之股東大會獲親身出席並有權投票的本公司股東（若股東為公司，則其正式授權代表）或（若允許委任代表）委任代表以簡單大多數票通過的決議案。有關大會通知須根據細則正式發出。

(ii) 表決權及要求投票表決的權利

除有關任何股份當時所附的任何表決特別權利或限制外，於任何股東大會如以投票方式表決，每位親身或委派代表出席的股東（若股東為公司，則其正式授權代表），每持有繳足股份一股可投一票，惟於催繳股款或分期股款之前就股份繳付或入賬列為繳足的股款，不得就此視作繳足股款。凡有權投一票以上的股東毋須盡投其票，亦毋須以同一方式盡投其決定票。

於任何股東大會上，任何提呈大會表決的決議案概以投票方式表決，惟大會主席可容許確信純粹有關程序或行政事宜的決議案以舉手方式表決者除外，在此情形下，親身出席（倘為公司，由正式授權代表出席）或由委任代表出席的每名股東可各投一票，惟倘為結算所（或其代理人）的股東委任超過一名委任代表，則每名委任代表在舉手表決時均可投一票。

倘本公司股東為認可結算所（或其代理人），則可授權其認為合適的一位或多位人士於本公司任何大會或任何類別股東大會擔任代表，惟倘就此授權超過一位人士，則有關授權須指明獲授權人士所代表股份的數目及類別。根據該規定獲授權的人士視作已獲正式授權而毋須出具其他有關證據，且有權代表該認可結算所（或其代理人）行使該認可結算所（或其代理人）可行使的相同權力（包括以舉手方式表決時個別投票的權利（倘允許舉手表決）），猶如身為結算所（或其代理人）所持本公司股份的登記持有人。

倘本公司得悉任何股東根據聯交所規則，須就本公司任何特定決議案放棄投票或受限僅可就特定決議案投贊成票或反對票，則該名股東或其代表所作違背有關規定或限制的投票不予計票。

(iii) 股東週年大會

本公司每年須舉行一次股東週年大會，但舉行日期不得距離上屆股東週年大會超過十五(15)個月或採納細則日期後超過十八(18)個月，除非更長間隔並不違反聯交所的規則。

(iv) 將予召開的會議通告及議程

股東週年大會須發出不少於足二十一(21)日且不少於足二十(20)個營業日的通告。所有其他股東大會則最少須發出足十四(14)日且不少於足十(10)個營業日的通告。通告並不包括送達或當作送達通告當日，亦不包括舉行會議當日，並須指明會議舉行時間及地點以及將在會議上審議的決議案詳情，倘有特別事項，則須註明有關事項的一般性質。

此外，本公司須向所有股東（根據細則條文或所持股份的發行條款無權收取該等通告的股東除外）及（其中包括）本公司當時的核數師就每次股東大會發出通告。

任何人士根據細則收到或發出的任何通告，均可派遣專人向本公司任何股東發出或送遞、透過郵遞方式寄送至有關股東的註冊地址、根據聯交所的規定於報章刊登，或於本公司網站或聯交所網站登載。遵照開曼群島法律及聯交所規則的規定，本公司亦可以電子方式向任何股東發出或送遞通告。

所有在股東特別大會及股東週年大會處理的事務一概視為特別事務，除於股東週年大會上，下列事務均視為一般事務：

- (aa) 宣派及批准分派股息；
- (bb) 審議及通過賬目、資產負債表、董事會報告及核數師報告；
- (cc) 選舉董事接替退任董事；
- (dd) 委任核數師及其他高級人員；
- (ee) 釐定董事及核數師的酬金；
- (ff) 給予董事任何授權或權限以發售、配發、授出有關購股權或以其他方式出售佔本公司現已發行股本面值不超過百分之二十(20%)的未發行股份；及
- (gg) 給予董事任何授權或權限以回購本公司的證券。

(v) 會議及另行召開的各類別股東會議的法定人數

任何股東大會在處理事項時如未達到法定人數，概不可處理任何事項，惟未達法定人數仍可委任主席。

股東大會的法定人數為兩位親自出席且有投票權的股東（若股東為公司，則為其正式授權代表）或其受委代表。為批准修訂某類別權利而另行召開的各類別股東會議（續會除外）所需的法定人數為其受委代表持有或佔該類別已發行股份面值最少三分之一的兩位人士。

(vi) 委任代表

有權出席本公司大會及在會上投票的任何本公司股東有權委任另一名人士作為其代表，代其出席及投票。持有兩股或以上股份的股東可委任一名以上的代表代其出席本公司的股東大會或類別股東大會並於會上投票。受委代表毋須為本公司股東，並且有權代表身為個別人士的股東行使其所代表的該股東所能行使的相同權力。此外，若股東為公司，則受委代表有權行使其代表的公司股東所能行使等同於個別股東的相同權力。親身或委派代表出席的股東（若股東為公司，則其正式授權代表）皆可投票。

(f) 賬目及核數

董事會須安排保存真實賬目，記錄本公司收支賬項、有關該等收支的事項、本公司的財產、資產、借貸及負債，以及公司法所規定或真實、公平反映本公司事務及解釋其交易所需的所有其他事項。

會計紀錄須存置於註冊辦事處或董事會決定的其他一個或多個地點，供董事隨時查閱。股東（董事除外）無權查閱本公司任何會計紀錄或賬冊或有關文件，除非查閱權乃法例賦予或經董事會或本公司股東大會批准。然而，根據開曼群島稅務信息管理機構法規定，獲豁免公司須於接獲稅務信息管理機構發出的指令或通知後，於其註冊辦事處以電子方式或任何其他媒體提供須予提供的賬簿副本或當中部份。

將於股東大會向本公司提呈的每份資產負債表及損益賬（包括法例規定須附上的所有文件）的副本，連同董事會報告及核數師報告的印製本，須於大會舉行日期不少於二十一(21)日前，於發出股東週年大會通告的同時，寄交每位根據細則條文有權收取本公司股東大會通告的人士。然而，在遵守所有適用法例（包括聯交所的規則）的前提下，本公司可寄發摘錄自本公司年度賬目的財務報表概要及董事會報告予該等人士作為替代，惟該等人士可向本公司發出書面通知，除財務報表概要外，要求本公司寄發本公司年度財務報表及董事會報告的完整印刷本。

於每年的股東週年大會或其後的股東特別大會上，股東須委任核數師審核本公司的賬目，該核數師的任期將直至下屆股東週年大會為止。核數師的酬金須由本公司於股東大會上釐定或按照股東所決定的方式釐定。

本公司的財務報表須由核數師根據開曼群島以外國家或司法權區的公認核數準則審核。核數師須根據公認核數準則編撰有關報告書，並於股東大會向股東提呈。

(g) 股息及其他分派方法

本公司可於股東大會以任何貨幣向股東宣派股息，惟派息數額不得超過董事會建議者。

細則規定股息可自本公司的溢利（已變現或未變現）或以任何撥自溢利而董事認為不再需要的儲備宣派及派付。在通過普通決議案後，股息亦可自根據公司法為此目的批准的股份溢價賬或其他基金或賬目作出宣派及派付。

除任何股份所附權利或發行條款另有規定外，(i)一切股息須按派息股份的已繳股款比例宣派及派付，惟就此而言，凡在催繳前就股份所繳付的股款不會視為股份的已繳股款及(ii)一切股息須按繳足股款的部份期間佔派發股息的有關期間的比例分配及派付。董事可自應付任何股東或有關任何股份的任何股息或其他款項中，扣除該股東當時應付予本公司的催繳款項或其他款項總額（如有）。

董事會或本公司股東大會議決派付或宣派本公司股本的股息時，如董事會認為適當，可進一步酌情決定(a)配發入賬列為繳足的股份以代替派發全部或部份股息，惟有權獲派股息的股東可選擇收取現金或部份現金股息以代替配發股份，或(b)有權獲派股息的股東可選擇獲配發入賬列為繳足的股份以代替全部或部份股息。

本公司亦可根據董事會的建議通過普通決議案就本公司任何特定股息議決配發入賬列為繳足的股份作為全部股息，而不給予股東選擇收取現金股息以代替配發股份的權利。

本公司向股份持有人以現金派付的任何股息、利息或其他款項可以支票或股息單的形式支付，並郵寄往持有人的登記地址，如屬聯名持有人，則寄往就股份名列本公司股東名冊首位的持有人於名冊內所示的地址，或寄往持有人或聯名持有人以書面指示的人士的地址。除持有人或聯名持有人另有指示外，每張支票或股息單的抬頭人須為持有人，或如屬聯名持有人，則為就有關股份名列股東名冊首位的持有人，郵誤風險由其承擔，而銀行就有關支票或股息單付款後，本公司即已解除該項責任。兩名或以上聯名持有人的任何一名人士均可發出該等聯名持有人就所持股份收到的任何股息或其他應付款項或獲分配財產的有效收據。

如董事會或本公司股東大會議決派付或宣派股息，董事會可繼而議決以分派任何類別指定資產的方式支付全部或部份股息。

所有於宣派一年後未獲認領的股息或紅利，可由董事會用作投資或其他用途，收益撥歸本公司所有，直至獲認領為止，而本公司並非有關款項的受託人。所有於宣派六年後仍未獲認領的股息或紅利，可由董事會沒收，撥歸本公司所有。

本公司就任何股份應付的股息或其他款項概不計利息。

(h) 查閱公司記錄

除非按照細則的規定暫停辦理股份登記手續，否則根據細則，股東名冊及股東名冊分冊必須於營業時間內最少兩(2)小時，在註冊辦事處或根據公司法存置股東名冊的其他地點免費供股東查閱，或供任何其他人士在繳付最多2.50港元或董事會指定的較低金額後查閱，或在存置股東名冊分冊的辦事處繳付最多1.00港元或董事會指定的較低金額後，亦可查閱。

(i) 少數股東遭受欺詐或壓制時可行使的權利

細則並無有關少數股東遭受欺詐或壓制時可行使的權利的條文。然而，開曼群島法例載有可供本公司股東採用的若干補救方法，概要見本附錄第3(f)段。

(j) 清盤程序

有關本公司被法院頒令清盤或自動清盤的決議案須為特別決議案。在任何一個或多個類別股份當時所附帶有關於清盤時分派剩餘資產的任何特別權利、特權或限制的規限下：

- (i) 倘本公司清盤，而可向本公司股東分派的資產超過償還開始清盤時全部實繳股本所需，則餘數須按股東分別所持的股份實繳股款的比例向彼等平等分派；及
- (ii) 倘本公司清盤，而就此可向股東分派的資產不足以償還全部實繳股本，則資產的分派方式為盡可能按開始清盤時股東分別所持的股份的實繳或應繳股本比例由股東分擔虧損。

倘本公司清盤（不論自動清盤或遵循法院清盤），清盤人可在獲得特別決議案授權及公司法所規定的任何其他批准的情況下，將本公司全部或任何部分資產，按其原狀或實物分發予股東，而不論該等資產是否包括一類或不同類別的財產。就此而言，清盤人可就上述將予分發的任何一類或多類財產釐定其認為公平的價值，並可決定在股東或不同類別股東之間所進行的分發方式。清盤人在獲得類似授權的情況下，可將任何部分資產歸屬予其在獲得類似授權的情況下作為清盤人認為適當並以股東為受益人而設立的信託的受託人，惟不得強迫分擔人接受任何負有債務的股份或其他財產。

(k) 認購權儲備

細則規定，如公司法不禁止且在遵守公司法的情況下，如本公司已發行可認購股份的認股權證，而本公司採取的任何措施或進行的任何交易會導致該等認股權證的認購價降至低於股份面值，則須設立認購權儲備，用以繳足認股權證行使時認購價與股份面值的差額。

3. 開曼群島公司法

本公司在開曼群島根據公司法註冊成立，因此營運須受開曼群島法例規限。以下乃開曼公司法若干條文的概要，惟並不包括所有適用的限定及例外情況，亦非全面檢討開曼公司法及稅務方面的所有事項（此等條文或與有利益關係的各方可能較熟悉的司法權區的同類條文有所不同）：

(a) 公司營運

作為獲豁免公司，本公司須主要在開曼群島以外地區經營業務。本公司須每年向開曼群島公司註冊處處長提交週年報表，並須按本身法定股本金額繳付費用。

(b) 股本

公司法規定，倘公司按溢價發行股份以換取現金或其他代價，則須將相當於該等股份的溢價總額的款項撥入名為「股份溢價賬」的賬項。倘根據任何安排配發該公司的股份以作為收購或註銷任何其他公司股份的代價並按溢價發行股份，則公司可選擇不就該等股份溢價應用該等條文。

公司法規定股份溢價賬可由公司根據組織章程大綱及細則的條文（如有）用於以下用途：(a)作為分派或股息支付予股東；(b)繳足公司將向股東發行的未發行股份的股款，以作為繳足紅股；(c)按公司法第37條的條文贖回及購回股份；(d)撇銷公司開辦費用；及(e)撇銷發行任何公司股份或債券的費用或就此支付的佣金或給予的折讓。

除非於緊隨建議分派或派付股息日期後，公司可償還日常業務過程中到期的債務，否則不得自股份溢價賬向股東作出任何分派或派付任何股息。

公司法規定，在開曼群島大法院（「法院」）確認後，倘其組織章程細則如此授權，則股份有限公司或具有股本的擔保有限公司可通過特別決議案以任何方式削減其股本。

(c) 購回公司本身或其控股公司股份的財務資助

開曼群島並無法定限制公司向他人提供財務資助以購回或認購該公司本身或其控股公司的股份。因此，如公司董事在履行其審慎責任及真誠行事時認為可妥為給予有關資助而用途適當且符合公司利益，公司可提供有關財務資助。有關資助須以公平方式進行。

(d) 公司及其附屬公司購回股份及認股權證

股份有限公司或設有股本的擔保有限公司，如其組織章程細則許可，可發行可由公司或股東選擇贖回或有責任贖回的股份，而公司法明文規定，在受限於公司組織章程細則條文的情況下，可依法修訂任何股份附帶的權利，以規定該等股份將予或須予贖回。此外，如組織章程細則許可，該公司可購回本身的股份，包括任何可贖回股份。然而，倘組織章程細則無批准購回的方式及條款，則未獲公司以普通決議案批准購回方式及條款前，公司不得購回本身的股份。公司只可贖回或購回本身的已繳足股份。如公司贖回或購回本身股份後，除庫存股份外再無任何已發行股份，則不可贖回或購回任何本身股份。除非在緊隨擬付款之日後，公司仍有能力償還在日常業務中到期清付的債項，否則公司以其股本贖回或購回本身的股份乃屬違法。

受限於公司的組織章程大綱及細則，除非公司董事在購回前議決以公司名義持有股份作庫存股份，否則公司購回的股份應當作註銷論。倘公司持有股份作庫存股份，公司須在股東名冊載入該等股份。然而，儘管有上文所述規定，但公司無論如何不得被當作一名股東，亦不得行使庫存股份的任何權利，而任何行使有關權利的建議均為無效。而且，在公司任何會議上，庫存股份並無直接或間接投票權，在任何時間就公司的組織章程細則或公司法而言亦不得計入已發行股份總數。

公司並無被禁止購回本身的認股權證，故可根據有關認股權證文據或證書的條款及條件購回本身的認股權證。開曼群島法例並無規定公司的組織章程大綱或細則須載有允許該等購回的特定條文，公司董事可依據組織章程大綱賦予的一般權力買賣及處理一切類別的個人財產。

根據開曼群島法例，附屬公司可持有其控股公司的股份，而在若干情況下，亦可購買該等股份。

(e) 股息及分派

公司法規定，如具備償還能力且公司組織章程大綱及細則有所規定（如有），則可由股份溢價賬支付股息及分派。除上文所述者外，並無有關派付股息的法定條文。根據英國案例法（於開曼群島視作具有說服力），股息只可以從溢利中派付。

概不會就庫存股份宣派或派付任何股息，亦不會向公司作出公司的其他資產分派（包括清盤時向股東作出的任何資產分派）（不論以現金或其他方式）。

(f) 保障少數股東及股東的訴訟

法院一般應會以英國案例法作為先例，允許少數股東就以下各項提出代表訴訟或以公司名義提出衍生訴訟：(a)超越公司權力或非法的行為，(b)欺詐少數股東的行為，而過失方為對公司有控制權者，及(c)須經特定（或特別）大多數股東通過的決議案以違規方式通過。

如公司（並非銀行）股本已分拆為股份，則法院可根據持有公司已發行股份不少於五分之一的股東申請，委派調查員審查公司的事務並按法院指定的方式呈報結果。

公司任何股東可入稟法院，而法院認為公司清盤乃屬公平公正，則可發出清盤令，或發出(a)規管日後公司事務經營操守的命令；(b)要求公司停止作出或繼續股東入稟人所投訴的行動或要求公司作出股東入稟人投訴其沒有作出的行動的命令；(c)授權由股東入稟人按法

院指示的條款以公司名義及代表公司進行民事訴訟的命令；或(d)就其他股東或公司本身購回公司任何股東股份的命令，倘股份由公司本身購回則同時削減公司的資本。

一般而言，股東對公司的索償，須根據適用於開曼群島的一般契約或民事侵權法，或根據公司組織章程大綱及細則賦予股東的個別權利而提出。

(g) 出售資產

公司法並無就董事出售公司資產的權力作出特別規限。然而，根據一般法律，公司的高級人員（包括董事、董事總經理及秘書）在行使本身權力及執行本身職責時，須為公司的最佳利益忠實、真誠行事，並以合理審慎的人士於類似情況下應有的謹慎、勤勉及技巧處事。

(h) 會計及審核規定

公司須促使存置有關下述事項的正確賬冊紀錄：(i)公司所有收支款項及有關收支的事項；(ii)公司所有銷貨與購貨；及(iii)公司的資產與負債。

如賬冊不能真實、公平地反映公司事務及解釋其有關交易，則不視為適當保存的賬冊。

根據開曼群島稅務信息管理機構法規定，獲豁免公司須於接獲稅務信息管理機構發出的指令或通知後，於其註冊辦事處以電子方式或任何其他媒體提供須予提供的賬簿副本或當中部份。

(i) 外匯管制

開曼群島並無外匯管制或貨幣限制。

(j) 稅項

根據開曼群島稅務減免法（2011年修訂本）第6條，本公司已獲得總督保證：

- (1) 開曼群島並無法例對本公司或其業務的所得溢利、收入、收益或增值徵稅；及
- (2) 毋須就本公司股份、債券或其他責任繳交上述稅項或具遺產稅或承繼稅性質的稅項。

以上對本公司的承諾由2017年7月19日起有效期為二十年。

開曼群島現時對個人或公司的溢利、收入、收益或增值並不徵收任何稅項，且無具承繼稅或遺產稅性質的稅項。除不時可能因在開曼群島司法權區內訂立若干文據或將文據帶入開曼群島而須支付的若干印花稅外，開曼群島政府不大可能對本公司徵收重大稅項。開曼群島於2010年與英國訂立一項雙重徵稅公約，惟並無訂立其他雙重徵稅條約。

(k) 轉讓時的印花稅

開曼群島對開曼群島公司股份轉讓並不徵收印花稅，惟轉讓在開曼群島擁有土地權益的公司的股份除外。

(l) 貸款予董事

公司法並無明確條文禁止公司向其任何董事提供貸款。

(m) 查閱公司紀錄

根據公司法本公司股東並無查閱或獲得本公司股東名冊或公司紀錄副本的一般權利，惟本公司的細則可賦予該等權利。

(n) 股東名冊

獲豁免公司可在董事會不時認為適當的開曼群島以內或以外的地點存置股東名冊總冊及分冊。公司須以公司法規定或允許股東名冊總冊存置的相同方式存置股東分冊。公司須安排在公司股東名冊總冊存置的地方不時存置任何正式股東分冊的副本。

公司法並未規定獲豁免公司向開曼群島公司註冊處處長提交股東名單，因此股東姓名及地址並非公開資料，亦不供公眾查閱。然而，根據開曼群島稅務信息管理機構法規定，獲豁免公司須於送達稅務信息管理機構發出的指令或通知時須於其註冊辦事處以電子方式或任何其他媒體存置股東名冊，包括任何股東分冊。

(o) 董事及高級人員登記冊

本公司須在其註冊辦事處存置董事及高級人員登記冊，惟不供公眾查閱。該登記冊副本須呈交開曼群島公司註冊處處長備案，而任何董事或高級人員的變動須於六十(60)日內知會公司註冊處處長。

(p) 實益擁有權登記冊

獲豁免公司須在其註冊辦事處存置實益擁有權登記冊，其記錄最終直接或間接擁有或控制公司25%以上股權或投票權，或有權委任或辭退公司大多數董事的人士的詳情。實益擁有權登記冊並非公開文件，只能由開曼群島的指定主管機關查閱。然而，該要求並不適用於股份於認可證券交易所（包括聯交所）上市的獲豁免公司。因此，只要本公司股份於聯交所上市，則毋須存置實益擁有權登記冊。

(q) 清盤

公司可(a)根據法院指令強制、(b)自動，或(c)在法院的監督下清盤。

法院有權在若干特定情況下頒令清盤，包括在公司股東已通過要求本公司根據法院指令清盤的特別決議案，或公司無法償還其債務或在法院認為屬公平公正的情況下。如公司股

東因公司清盤屬公平公正而以出資人身份入稟法院，則法院有權發出若干其他指令代替清盤令，如發出規管公司日後事務的命令，發出授權入稟股東按法院可能指示的條款以公司名義及代表公司提出民事訴訟的命令，或發出規定其他股東或由公司本身購買公司任何股東的股份的命令。

如公司透過特別決議案作出決議或如公司因其無法償還到期債務而於股東大會上透過普通決議案作出決議自動清盤，則該公司（除有限年期公司外）可自動清盤。如公司自動清盤，該公司須由自動清盤的決議案獲通過或於上述期間屆滿或上述事件發生時起停止營業（除非此可能對其清盤有利）。

為進行公司清盤程序及協助法院，可委任一名或多名人士為正式清盤人；而法院可委任其認為適當的有關人士擔任該職務，而不論乃屬於臨時或其他性質。倘超過一名人士獲委任擔任該職務，則法院須聲明須由或授權由正式清盤人採取的任何行動將由全部或任何一名或以上該等人士進行。法院亦可決定在正式清盤人出任時是否需要提供擔保及擔保的內容。倘並無委任正式清盤人或該職位出缺期間，則公司的所有財產將由法院保管。

待公司的事務完全結束後，清盤人即須編製有關報告或有關清盤的賬目，顯示清盤的過程及售出的公司財產，並在其後召開公司股東大會以便向公司提呈賬目及加以闡釋。就此須於召開此次最後股東大會至少21日之前，按公司的組織章程細則授權的任何方式，向每名出資人發出通知，並於憲報刊登。

(r) 重組

法例規定進行重組及合併須在為此而召開的大會，獲得佔出席大會的股東或類別股東或債權人（視情況而定）價值百分之七十五(75%)的大多數股東或類別股東或債權人（視情況而定）贊成，且其後須獲法院批准。雖然有異議的股東可向法院表示所申請批准的交易對股東所持股份並無給予公平值，但如無證據顯示管理層有欺詐或不誠實，法院不大可能僅因上述理由而否決該項交易。

(s) 收購

如一家公司提出收購另一家公司的股份，且在提出收購建議後四(4)個月內，不少於百分之九十(90%)的被收購股份持有人接納收購，則收購人在上述四(4)個月期滿後的兩(2)個月內，可按規定方式發出通知，要求反對收購的股東按收購建議的條款出讓其股份。反對收購的股東可在該通知發出後一(1)個月內向法院提出反對出讓。反對收購的股東須證明法院應行使其酌情權，惟法院一般不會行使其酌情權，除非有證據顯示收購人與接納收購建議的股份持有人之間有欺詐或不誠實或勾結，以不公平手法迫退少數股東。

(t) 彌償保證

開曼群島法例並不限制公司的組織章程細則規定可對高級人員及董事作出彌償保證的範圍，惟不包括法院認為違反公共政策的條文(例如表示對觸犯法律的後果作出彌償保證)。

4. 一般事項

本公司有關開曼群島法例的特別法律顧問Conyers Dill & Pearman已向本公司發出一份意見書，概述開曼群島公司法的若干方面。按本文件附錄五「備查文件」一段所述，該意見書連同公司法的副本可供查閱。任何人士如欲查閱開曼群島公司法的詳細概要，或就該法律與其較熟悉的任何其他司法權區法律間的差異取得任何意見，應諮詢獨立法律意見。

A. 有關本集團的其他資料

1. 本公司註冊成立

我們於2014年11月24日在開曼群島根據開曼群島公司法註冊成立為獲豁免有限公司。我們的香港主要營業地點位於九龍彌敦道784號11樓，並於2017年7月14日根據公司條例第16部以同一地址註冊為非香港公司。Hollywood HK獲委任為我們的代理人，代表我們於香港接收送達的法律程序文件及通知。

由於我們於開曼群島註冊成立，我們的營運須遵守開曼群島公司法以及我們的組織章程（包括組織章程大綱及細則）。有關我們組織章程若干條文及開曼群島公司法相關方面的概要，載於本文件附錄三。

2. 我們的股本變動

截至註冊成立日期，我們的法定股本為50,000美元，分為50,000,000股每股面值0.001美元的股份，其於2017年11月24日根據於2017年11月24日通過的股東書面決議案增加至4,000,000美元，分為4,000,000,000股每股面值0.001美元的股份。以下為本公司於緊接刊發本文件前兩年內的股本變動：

於2014年11月24日，一股認購人股份按面值發行予Maricorp Services Ltd.，其於同日轉讓該股份予LYF Digital Holdings Limited。同日，7,209,239股、686,590股及686,590股股份分別按面值每股0.001美元發行予LYF Digital Holdings Limited、LXT Digital Holdings Limited及HDQ Digital Holdings Limited。

於2015年8月28日，35,760股、3,410股及3,410股股份分別按面值每股0.001美元發行予LYF Digital Holdings Limited、HDQ Digital Holdings Limited及LXT Digital Holdings Limited。

於2015年9月7日，405,284股、81,057股及54,038股股份分別按面值每股0.001美元發行予LYF Digital Holdings Limited、ACE MILLION Inc.及Azure Rolle Limited。同日，我們按面值每股0.001美元進一步發行分別747,516股、37,300股、37,300股、7,543股及5,062股股份予LYF Digital Holdings Limited、LXT Digital Holdings Limited、HDQ Digital Holdings Limited、ACE MILLION Inc.及Azure Rolle Limited。

緊隨[編纂]完成後（但不計及因根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份），我們的已發行股本將為[編纂]，分為[編纂]股每股面值0.001美元全數繳足或入賬列為繳足的股份。

除上文所披露者及下文「4.股東於2017年11月24日通過的書面決議案」一段所述者外，於緊接本文件日期前兩年內我們的股本概無變動。

3. 我們附屬公司的股本變動

我們的附屬公司載於本文件附錄一所載的會計師報告內。附屬公司的股本或註冊股本（視情況而定）的以下變動發生於緊接本文件日期前兩年內：

北京遊萊信息科技有限公司

於2015年8月1日，北京遊萊信息科技有限公司的註冊資本由人民幣1.0百萬元增加至人民幣1.25百萬元。

北京遊堂信息科技有限公司

於2015年9月15日，北京遊堂信息科技有限公司的註冊資本由人民幣1.8百萬元增加至人民幣2.0百萬元。

除上文所披露者外，我們附屬公司於緊接本文件日期前兩年內概無股本變動。

4. 股東於2017年11月24日通過的書面決議案

根據本公司股東於2017年11月24日通過的書面決議案（其中包括）：

- (a) 批准並採納（即時生效）大綱以及有條件批准並採納（自[編纂]起生效）組織章程細則；
- (b) 本公司的法定股本由50,000美元（分為50,000,000股每股面值0.001美元的股份）增加至4,000,000美元（分為4,000,000,000股每股面值0.001美元的股份）；
- (c) 待本公司因根據[編纂]發行[編纂]而令本公司的股份溢價賬錄得進賬後，授權董事透過將[編纂]所產生的本公司股份溢價賬進賬項內的[編纂]資本化，以配發及發行合共[編纂]按面值入賬列作繳足的股份予於[編纂]前一個營業日（「記錄日期」）的營業時間結束時名列本公司股東名冊上的股東（或彼等各自可能指定的其他人士），而該等股份將盡量按於記錄日期該等股東所持本公司股份的比例予以配發及發行（不涉及零碎股份），致使該等將予配發及發行的股份在所有方面均與現有已發行股份享有同等地位，以及授權董事發行有關[編纂]的股份及使[編纂]生效；

- (d) 待本文件「[編纂]的架構及條件－[編纂]的條件」一節所載的全部條件達成後：
- (i) 批准[編纂]、[編纂]及[編纂]，以及授權董事會（或由董事會根據細則建立的任何轄下委員會）作出或執行彼等認為合適的修改；
 - (ii) 授權董事會（或由董事會根據細則建立的任何轄下委員會）就[編纂]而配發、發行及批准轉讓有關數目的股份；及
 - (iii) 授權董事會（或由董事會根據細則建立的任何轄下委員會）與[編纂]協定每股[編纂]的價格；
- (e) 授予我們的董事一般無條件授權以行使本公司一切權力，配發、發行及處置股份或可轉換為股份的證券，及作出或授出要約或協議或購股權（包括賦予任何權利以認購或以其他方式收取股份的任何認股權證、債券、票據及債權證），而有關要約或協議或購股權可能要求（因[編纂]或供股或因根據我們的股東於股東大會上授出的特別授權行使任何認股權證或任何購股權計劃或類似安排所附帶的任何認購權，或因根據細則配發及發行股份以代替全部或部份股息除外）配發、發行或處置的股份總面值不得超過緊隨[編纂]完成後已發行股份總面值20%，有關授權將一直生效，直至本公司下屆股東週年大會結束時，或按細則或任何適用法律規定本公司須予召開下屆股東週年大會的期限屆滿時，或直至股東於股東大會以普通決議案撤回或修訂有關授權時為止，以最早者為準；
- (f) 授予我們的董事一般無條件授權以授權彼等行使本公司一切權力，於聯交所或本公司證券可能上市並就此獲證監會及聯交所認可的其他認可證券交易所購回有關數目的股份總面值不得超過緊隨[編纂]完成後已發行股份總面值的10%，有關授權將一直生效，直至本公司下屆股東週年大會結束時，或按細則或任何適用法律規定本公司須予召開下屆股東週年大會的期限屆滿時，或直至股東於股東大會以普通決議案撤回或修訂有關授權時為止，以最早發生者為準；及

- (g) 批准上文(e)段所載的一般授權藉將董事根據該一般授權而可能配發或同意有條件或無條件配發及發行的本公司股本總面值加入相當於本公司根據上文(f)段所述的購買股份授權而購回的本公司股本總面值而擴大。

5. 購回我們本身的證券

(a) 上市規則的規定

上市規則准許於聯交所作[編纂]的公司於聯交所購回其證券，惟須受若干限制的規限，其中較為重要的限制概述如下：

(i) 股東批准

於聯交所作[編纂]的公司所有擬進行的股份購回（必須為繳足）必須事先經由股東於股東大會上通過普通決議案，以一般授權或特別批准特定交易的方式批准。

根據我們當時的股東於2017年11月24日通過的決議案，董事獲授予一般無條件授權（「購回授權」），授權我們於聯交所或於證券可能上市並由證監會及聯交所就此認可的任何其他證券交易所購回股份，數目不多於緊隨[編纂]完成後本公司已發行股本總面值的10%，但不包括因[編纂]及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份，該授權將於本公司下屆股東週年大會結束時，或我們的組織章程細則或任何其他適用法律規定我們須舉行下屆股東週年大會的日期，或股東在股東大會以普通決議案撤回或修訂上述授權時（以最早者為準）屆滿。

(ii) 資金來源

購回股份的資金必須根據組織章程細則及開曼群島法律從可合法撥作此用途的資金中撥付。上市公司不得以非現金代價或聯交所交易規則不時訂明以外的結算方式於聯交所購回其本身證券。根據開曼公司法，我們所購回的任何股份的面值可從我們的溢利或從我們的股份溢價賬的進賬結餘或就購回而發行新股份所

得款項，或（倘組織章程細則許可且不違反開曼公司法的規定）從資本撥付。任超過將予購回股份面值的購回應付溢價必須從我們的溢利或我們的股份溢價賬的進賬結餘，或（倘組織章程細則許可且不違反開曼公司法的規定）從資本撥付。

(iii) 交易限制

我們可購回的股份總數最多為緊隨[編纂]完成後已發行股份總數的10%。緊隨購回股份後30日內，在未經聯交所事先批准的情況下，我們不得發行或宣佈建議發行股份。倘若購回將導致公眾人士所持有的[編纂]股份數目低於聯交所指定的有關規定最低百分比，我們亦被禁止於聯交所購回股份。我們須促使由我們委任執行購回的經紀按聯交所要求向聯交所披露有關購回的資料。按現行上市規則的規定所要求，如購入價高於其股份於聯交所買賣的前五個交易日的平均收市價的5%或以上，則發行人不得於聯交所購買其股份。

(iv) 所購回股份的地位

所有購回的股份（無論是否於聯交所或其他證券交易所執行）將自動撤銷上市，該等股份的股票必須被註銷及銷毀。根據組織章程細則，購回的股份應被視為已註銷及銷毀。

(v) 暫停購回

根據上市規則，我們不得於我們得悉內幕資料後作出任何股份購回，直至該等資料公開為止。特別是，根據截至本文件日期有效的上市規則規定，於緊接以下較早日期前一個月期間：

- (i) 批准我們任何年度、半年度、季度或任何其他中期的業績的董事會會議日期（遵照上市規則首次通知聯交所的日期），無論有關業績是否根據上市規則的要求刊發；及

(ii) 我們根據上市規則刊登我們任何年度或半年度的業績公佈，或季度或任何其他中期的業績公佈（無論是否根據上市規則的要求刊發）的期限，而上述各種情況均於業績公佈之日完結，除非特殊情況，否則我們不得於聯交所購回股份。

(iii) 程序及報告規定

按上市規則規定，於聯交所或以其他方式購回股份，必須不遲於我們可能購買股份的任何日子後的聯交所營業日的早上交易時段或任何開市前時段（以較早者為準）開始前30分鐘向聯交所報告。報告必須註明前一日購買的股份總數、每股股份購入價或為有關購買而支付的最高及最低價格。另外，我們的年報須披露有關年內購回股份的詳情，包括購回股份數目、每股購入價或為所有該等購買已付的最高及最低價格（如有關）及合共已付價格的每月分析。

(vi) 關連人士

公司不得在知情的情況下於聯交所向核心關連人士購回證券，而核心關連人士不得在知情的情況下於聯交所向公司出售其證券。

(b) 購回原因

董事相信，股東授予董事一般授權以便董事在市場購回股份，乃符合我們及股東的最佳利益。該等購回可（視乎當時市場情況及資金安排）導致每股資產淨值及／或每股盈利上升，以及僅在董事相信該等購回將有利於我們及股東時作出。

(c) 購回資金

購回證券時，我們僅可動用遵照組織章程細則、上市規則及開曼群島適用法律及法規可合法用作購回用途的資金。

基於本文件所披露目前的財務狀況並計及目前的營運資金狀況，董事認為，如購回授權獲全面行使，與本文件所披露的狀況比較，可能對我們的營運資金及／或資產負債狀況造成重大不利影響。然而，董事並不建議行使購回授權以致董事認為不時適合我們的營運資金需求或資產負債水平受到重大不利影響。

按緊隨[編纂]完成後[編纂]已發行股份的基準計算，全面行使購回授權可相應地導致我們於以下期間前購回[編纂]股份：(1)我們下屆股東週年大會完結；(2)任何適用法律或我們的細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會之期限屆滿；或(3)股東於股東大會以普通決議案撤回或變更購買授權，以最早發生者為準（「有關期間」）。

(d) 一般資料

董事或就彼等作出一切合理查詢後所知，彼等的任何緊密聯繫人現時概無意向我們或我們的附屬公司出售任何股份。

董事已向聯交所承諾，只要在適用的情況下，彼等將遵照上市規則及開曼群島適用法律及法規行使購回授權。我們自註冊成立以來並無購回任何股份。

如由於購回任何股份，導致股東於我們的投票權按比例計算的權益增加，就香港公司收購及合併守則（「收購守則」）而言，該等增加將被視為收購。按此，一位或一組一致行動的股東可獲得或鞏固本公司的控制權，並須遵照收購守則規則26提出強制收購建議。除之前所述外，董事並不知悉根據購回授權作出的任何購回可引致收購守則下的任何後果。如任何股份購回導致公眾持有的股份數目下降至少於當時已發行股份的25%，則僅可在聯交所批准豁免上述有關公眾持股量的上市規則規定後方可執行。除特殊情況外，相信將一般不會獲豁免此規定。

概無核心關連人士已通知我們彼現時有意在購回授權獲行使的情況下，向我們出售股份，或已承諾不會作出此行動。

6. 集團重組

本集團旗下公司已進行重組，以就籌備[編纂]重組本集團的架構。有關重組的更多詳情，見「歷史、重組及公司架構」。

B. 有關我們的業務的其他資料

1. 重大合約概要

我們於緊接本文件日期前兩年內訂立以下屬或可能屬重大的合約（並非於日常業務過程中訂立的合約）：

- (a) 控股股東與我們就控股股東作出的不競爭承諾訂立日期為2017年11月24日的不競爭契據，有關詳情載於本文件「與控股股東的關係－不競爭契據」一節；
- (b) 控股股東與我們訂立日期為2017年11月24日的彌償保證契據，據此控股股東同意以我們為受益人作出若干彌償保證，有關詳情載於下文「E.其他資料－2.彌償」一段；
- (c) [編纂]；
- (d) [編纂]；
- (e) [編纂]；及
- (f) [編纂]。

附錄四

法定及一般資料

2. 本集團的知識產權

截至最後可行日期，我們已註冊下列我們的董事認為對業務而言屬重要的知識產權。

(a) 商標

截至最後可行日期，我們已在中國註冊下列我們認為對本集團業務而言屬重要的商標：

編號	商標	註冊編號	註冊所有人名稱	類別	註冊地點	有效期間
1		16170805	廣州歲月年代	9	中國	2016年3月21日至 2026年3月20日

截至最後可行日期，我們已在中國申請註冊下列我們認為對本集團業務而言屬重要的商標：

編號	商標	申請人	類別	申請日期	申請編號
1		掌贏控	16	2016年11月8日	21838139

附錄四

法定及一般資料

截至最後可行日期，我們已在香港註冊下列我們認為對本集團業務而言屬重要的商標：

編號	商標	註冊編號	註冊所有人	類別	註冊地點	有效期間
1.		303818179	Hollywood HK	9, 16, 35, 41, 42	香港	2016年6月24日至 2026年6月23日
2.		303818179	Hollywood HK	9, 16, 35, 41, 42	香港	2016年6月24日至 2026年6月23日
3.		303818179	Hollywood HK	9, 16, 35, 41, 42	香港	2016年6月24日至 2026年6月23日
4.		303818179	Hollywood HK	9, 16, 35, 41, 42	香港	2016年6月24日至 2026年6月23日

截至最後可行日期，我們已在美國申請註冊下列我們認為對本集團業務而言屬重要的商標：

編號	商標	申請人	類別	申請日期	申請編號
1.	ALERT OF WAR	Hollywood HK	9	2017年5月2日	87433986
2.	DEVIL AGE	Hollywood HK	9, 41	2016年10月24日	87213974
3.	HEROES CRASH	Hollywood HK	9	2017年5月1日	87432437
4.	LEGION STRIKE	Hollywood HK	9	2017年5月1日	87432419

附錄四

法定及一般資料

截至最後可行日期，我們已在美國註冊下列我們認為對本集團業務而言屬重要的商標：

編號	商標	註冊編號	註冊所有人	類別	註冊地點	有效期間
1.		4175380	Now To Play Game	41	美國	2012年7月17日至 2022年7月16日
2.	ETERNAL FURY	5108855	Proficient City	9	美國	2016年12月27日至 2026年12月26日
3.		5108854	Proficient City	9	美國	2016年12月27日至 2026年12月26日
4.	LANCE TOWN	5118387	Hollywood HK	9	美國	2017年1月10日至 2027年1月19日
5.		5118386	Hollywood HK	9	美國	2017年1月10日至 2027年1月19日
6.	LEGEND KNIGHT	4895409	Proficient City	41	美國	2016年2月2日至 2026年2月1日
7.	ORK BUSTER	5105177	Hollywood HK	41	美國	2016年12月20日至 2026年12月19日
8.		5105178	Hollywood HK	41	美國	2016年12月20日至 2026年12月19日
9.		5109911	Proficient City	41	美國	2016年12月27日至 2026年12月26日
10.	STALLION RACE	5109910	Proficient City	41	美國	2016年12月27日至 2026年12月26日

附錄四

法定及一般資料

(b) 域名

截至最後可行日期，我們已註冊下列我們認為對本集團業務而言屬重要的域名：

編號	域名	註冊擁有人	註冊日期	到期日
1	www.wingsdk.cn	掌贏控	2016年4月20日	2018年4月20日
2	zykong.com	掌贏控	2013年9月16日	2018年9月16日
3	gamehollywood.com	廣州遊萊	2014年8月25日	2018年8月25日
4	proficientcity.com	Hollywood HK	2012年3月30日	2021年3月30日

(c) 版權

截至最後可行日期，我們已註冊下列我們認為對本集團業務而言屬重要的版權：

編號	版權名稱	類別編號／		註冊所有人		
		類別	版權註冊編號	名稱	註冊地點	註冊日期
1	彈彈堂掌上版遊戲軟件 V1.0 (彈彈堂S)	30105-0000	2015SR093153	掌贏控	中國	2015年5月28日
2	彈彈堂口袋版軟件V1.0 (彈彈堂)	30105-0000	2013SR121174	掌贏控	中國	2013年11月7日
3	列王衝突軟件V1.0 (列王衝突)	30000-0000	2016SR131490	掌贏控	中國	2016年6月4日

附錄四

法定及一般資料

編號	版權名稱	類別編號／		註冊所有人		
		類別	版權註冊編號	名稱	註冊地點	註冊日期
4	彈彈世界口袋版 軟件V1.4.116 (彈彈世界)	30200-0000	2016SR160239	掌贏控	中國	2016年6月29日
5	彈彈世界軟件V1.5	30200-0000	2016SR171699	掌贏控	中國	2016年7月7日
6	魔靈傳說3D軟件 V1.0.0 (魔靈傳說)	30200-0000	2017SR066558	掌贏控	中國	2017年3月3日
7	小黃雞	美術	國作登字－ 2017-F-00362159	掌贏控	中國	2017年2月23日
8	Tiger遊戲服務引擎 軟件V1.0	30105-0000	2013SR106709	廣州歲月年代	中國	2013年10月9日

C. 有關我們的董事及主要股東的其他資料

1. 權益披露

(a) 本公司董事及最高行政人員於本公司及其相聯法團的股份、相關股份及債權證中的權益及淡倉

緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]或根據[編纂]後購股權計劃可能授出的任何購股權不獲行使），我們的董事或最高行政人員於本公司或其相聯法團（定義見證券及期貨條例第XV部）的股份、相關股份及債權證中，擁有於股份上市後根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須知會我們及聯交所的權益或淡倉（包括彼等根據證券及期貨條例的有關條文被當作或被視為擁有的權益或淡倉），或根據證券及期貨條例第352條的規定將須載入該條所指登記冊內的權益或淡倉，或根據上市規則附錄十上市發行人董事進行證券交易的標準守則（「標準守則」）將須知會我們及聯交所的權益或淡倉如下：

於本公司股份或相關股份的權益

董事姓名	權益性質	股份或 相關股份數目 ⁽¹⁾	概約股權 百分比
陸源峰先生 ⁽²⁾	受控制法團權益、 配偶權益、與另一 人士共同持有的權益	[編纂]	[編纂]
黃國湛先生 ⁽³⁾	受控制法團權益、 與另一人士共同 持有的權益	[編纂]	[編纂]
黃德強先生 ⁽⁴⁾	受控制法團權益、 與另一人士共同 持有的權益	[編纂]	[編纂]

(1) 字母「L」指該人士於股份的好倉。

(2) 根據證券及期貨條例，陸源峰先生被視為於LYF Digital Holdings Limited（彼全資擁有的公司）所持全部股份中擁有權益。陸先生亦被視為於(1)駱思敏女士（由於駱女士為陸先生的配偶）；及(2)黃國湛先生及黃德強先生（由於彼等為一致行動人士）所持有的全部股份中擁有權益。

(3) 根據證券及期貨條例，黃國湛先生被視為於(1)LXT Digital Holdings Limited（彼全資擁有的公司）；及(2)陸源峰先生、駱思敏女士及黃德強先生（由於彼等為一致行動人士）所持全部股份中擁有權益。

(4) 根據證券及期貨條例，黃德強先生被視為於(1)HDQ Digital Holdings Limited（彼全資擁有的公司）；及(2)陸源峰先生、駱思敏女士及黃國湛先生（由於彼等為一致行動人士）所持全部股份中擁有權益。

於相聯法團的權益

董事名稱	相聯法團	身分／ 權益性質	股份數目	概約股權 百分比
陸源峰先生	LYF Digital Holdings Limited ⁽¹⁾	實益擁有人	[編纂]	[編纂]
黃國湛先生	LXT Digital Holdings Limited ⁽¹⁾	實益擁有人	[編纂]	[編纂]
黃德強先生	HDQ Digital Holdings Limited ⁽¹⁾	實益擁有人	[編纂]	[編纂]

(1) 根據證券及期貨條例，控股公司被視為「相聯法團」。緊隨[編纂]完成後（不計及因[編纂]獲行使而將予發行的股份，以及根據[編纂]後購股權計劃授出的購股權獲行使而將予發行的股份），LYF Digital Holdings Limited、LXT Digital Holdings Limited及HDQ Digital Holdings Limited將持有我們的已發行股本的[編纂]%、[編纂]%及[編纂]%，因此是我們的相聯法團。

(b) 主要股東於本公司股份及相關股份的權益及淡倉

除本文件「主要股東」一節所披露者外，董事及最高行政人員並不知悉除董事或本公司最高行政人員外，有任何其他人士於本公司股份及相關股份中，擁有於股份上市後即須根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部條文向本公司披露的權益或淡倉，或直接或間接擁有附帶權利可在任何情況下於本公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益。

(c) 本集團任何成員公司（不包括本公司）的主要股東的權益

據董事所知，緊隨[編纂]完成後，概無任何人士將直接或間接擁有附有權利可在任何情況下在本集團任何成員公司（本公司除外）的股東大會上投票的股本面值10%或以上的權益。

2. 服務合約詳情

(a) 執行董事

各執行董事與我們已訂立服務合約，據此，彼等同意擔任執行董事，任期自[編纂]起計初步為期三年，而執行董事或我們均可向對方發出不少於三個月的書面通知終止合約。

委任執行董事須遵守細則下的董事退任及輪席告退規定。

(b) 非執行董事及獨立非執行董事

各非執行董事及獨立非執行董事與我們已簽訂委聘書，有效期自[編纂]或彼等各自獲委任日期起至[編纂]後三年止。根據彼等各自的委聘書，各獨立非執行董事有權收取定額董事袍金，而非執行董事無權收取任何酬金。有關委任須遵守細則下的董事退任及輪席告退規定。

(c) 其他

- (i) 除上文所披露者外，董事概無與本集團任何成員公司訂立任何服務合約，但不包括於一年內屆滿或可由僱主終止而毋須支付賠償（法定賠償除外）的合約。
- (ii) 截至2014年、2015年及2016年12月31日止三個年度以及截至2017年6月30日止六個月，應付董事的酬金及實物利益合共約為7,000美元、75,000美元、125,000美元及61,000美元。董事薪酬詳情亦載於本文件附錄一會計師報告附註33。除本文件所披露者外，於往績期間概無其他已付或應付董事的酬金。
- (iii) 截至2017年12月31日止年度，應付董事的酬金及實物利益合共估計約為1.3百萬美元。

- (iv) 截至2014年、2015年及2016年12月31日止三個年度以及截至2017年6月30日止六個月，概無董事或本集團任何成員公司的前任董事已獲支付任何款項，(i)作為吸引加入或加入本公司時的獎勵，或(ii)作為失去本集團任何成員公司董事職位或有關管理本集團任何成員公司的事務的任何其他職位的補償。
- (v) 截至2014年、2015年及2016年12月31日止三個年度以及截至2017年6月30日止六個月，概無董事放棄或同意放棄任何酬金或實物利益的任何安排。
- (vi) 董事從無或概無於我們發起或擬收購的財產中擁有權益，以及概無任何董事獲任何人士支付或同意支付現金或股份或以其他方式的付款，藉以誘使彼成為董事或使彼合資格成為董事，或作為彼就本公司的發起或成立而提供服務的回報。

3. 已收取的費用或佣金

除本文件所披露者外，概無董事及任何名列於下文「E.其他資料－7.專家資格」一段的人士於緊接本文件日期前兩年內已收取任何佣金、折扣、代理費、經紀佣金或其他與本集團任何成員公司的任何股本發行或出售有關的特別條款。

4. 免責聲明

除本文件所披露者外：

- (a) 董事或主要行政人員概無於本公司或其相聯法團（具有證券及期貨條例第XV部所賦予的涵義）的股份、相關股份及債權證中擁有任何權益及淡倉（包括根據證券及期貨條例的有關條文其被當作或視作擁有的權益及淡倉）而將須根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部通知我們及聯交所，或將須根據證券及期貨條例第352條登記於該條所述登記冊內的權益及淡倉，或將須根據董事及上市公司進行證券交易的標準守則通知我們及聯交所的權益及淡倉，而上述各情況待我們的股份在聯交所上市後即告生效；

- (b) 據我們任何董事或主要行政人員所知，概無任何人士於股份及相關股份中擁有權益或淡倉而將須根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的條文向我們及聯交所披露，或直接或間接擁有附帶權利可於所有情況下在本集團任何其他成員公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益；
- (c) 我們的董事或名列於下文「E.其他資料－7.專家資格」一段的任何人士概無於緊接本文件刊發前兩年內，於我們的發起，或於我們已收購或出售或租用，或擬收購或出售或租用的任何資產中擁有權益；
- (d) 除於本文件或就[編纂]而披露者外，我們的董事或名列於下文「E.其他資料－7.專家資格」一段的任何人士概無於任何在本文件日期存續且對本集團業務屬重大的合約或安排中擁有重大權益；
- (e) 除就[編纂]而言外，名列於下文「E.其他資料－7.專家資格」一段的任何人士概無：(i)於我們任何股份或我們任何附屬公司的任何股份中擁有法定或實益權益；或(ii)擁有任何權利（不論是否可依法執行）可認購或提名他人認購本集團任何成員公司的證券；及
- (f) 我們的董事或其各自的緊密聯繫人（定義見上市規則）或我們任何股東（據董事所知擁有我們已發行股本5%以上者）概無於我們的五大供應商或五大客戶中擁有任何權益。

D. 股份獎勵計劃

1. [編纂]後購股權計劃

以下為經股東於2017年5月27日通過的決議案批准的[編纂]後購股權計劃的主要條款概要：

(a) [編纂]後購股權計劃的目的

本購股權計劃旨在吸引、挽留及鼓勵僱員、董事及該等其他參與者，並透過根據[編纂]後購股權計劃的條款授出購股權（「購股權」）酬謝彼等對本集團的增長及溢利所作出的貢獻，以及讓該等僱員、董事及其他人士參與本集團的增長及盈利能力。

(b) [編纂]後購股權計劃的條件及現況

[編纂]後購股權計劃須待下列各項條件達成後方可作實：(i)聯交所[編纂]委員會批准[編纂]後購股權計劃及批准根據行使購股權而將予發行的股份[編纂]及買賣；及(ii)股份開始於聯交所買賣。於本文件日期，概無根據[編纂]後購股權計劃已授出或同意授出任何購股權。於[編纂]前，預計不會根據[編纂]後購股權計劃授出任何購股權。

董事會已委任The Core Trust Company Limited作為受託人（「受託人」），管理[編纂]後購股權計劃及透過Epic City Limited（「代名人」，受託人的全資附屬公司）持有根據購股權可能授出的股份。受託人須根據董事會就[編纂]後購股權計劃的目的行事及與董事會合作。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，滿足行使購股權時的需要。

(c) 合資格參與者

根據[編纂]後購股權計劃的條款並在其規限下，董事會有權隨時向本公司於[編纂]前委任或擬委任的任何非執行董事或獨立非執行董事，或任何附屬公司的任何董事，或本公司或其附屬公司的任何僱員（不論全職或兼職），包括董事會全權酌情甄選的任何執行董事（「參與者」），按照董事會可能認為合適的有關條件提呈授出購股權，以按轉讓價認購董事會釐定的有關數目的股份。任何類別參與者獲授任何購股權的資格基準將不時由董事會根據彼等對本集團發展及增長的貢獻釐定。

(d) 要約及授出購股權

本公司得知內幕消息後不得要約授出任何購股權，直至有關內幕消息已根據上市規則的規定公佈為止。尤其是，自緊接下列日期（以較早者為準）前一(1)個月起：(i) 就批准本公司任何年度、半年度、季度或任何其他中期業績（無論是否為上市規則所規定者）而舉行董事會會議之日（即根據上市規則首次通知聯交所的日期）；及(ii)本公司根據上市規則刊發其任何年度或半年度業績公告、或季度或任何其他中期業績公告（無論是否上市規則所規定者）的限期至業績公告日期止期間，不可授出任何購股權。

在本公司接獲要約函件（包括已由參與者（「承授人」）正式簽署的要約接納函）複本，且當中清楚註明所接納要約的股份數目，連同支付予本公司作為獲授購股權的代價人民幣1.00元後，授出購股權的要約（「要約」）將被視作已獲接納，而與該要約有關的購股權將被視作已獲授出並已生效。於任何情況該匯款不予退還。一經接受，該購股權即被視為於要約日期授出。

(e) 轉讓價

轉讓價（「轉讓價」）須為由董事會於授出有關購股權當時全權酌情釐定的有關價格（且應在載有授出購股權要約的函件內註明），惟倘於根據[編纂]後購股權計劃的條款行使購股權後，將向承授人配發及發行任何股份，則轉讓價不得低於以下的較高者：(a)股份於授出日期在聯交所每日報價表所列的收市價，而該日須為營業日（「要約日期」）；(b)緊接授出日期前五(5)個營業日，股份於聯交所每日報價表所列的平均收市價；及(c)股份面值。為免生疑問，倘於根據[編纂]後購股權計劃的條款行使購股權後，股份將由受託人轉讓予承授人，董事會於計及承授人對本集團發展及增長作出的貢獻後釐定其可能認為適當的轉讓價。

(f) 最高股份數目及合資格參與者的配額

董事會須使用(i)代名人就[編纂]後購股權計劃的目的持有的股份；或(ii)本公司為滿足購股權獲行使時的需要將予配發及發行的新股份。

- (aa) 因行使根據[編纂]後購股權計劃及本公司其他購股權計劃（及上市規則條文適用者）已授出惟尚未行使的所有未行使購股權而可能發行的新股份總數限額，不得超過不時已發行股份的30%。
- (bb) 本公司因行使根據[編纂]後購股權計劃及本公司其他購股權計劃（及上市規則條文適用者）將予授出的所有購股權而可能發行的新股份不得超過[編纂]股份（即[編纂]已發行股份總數的[編纂]%）（「計劃授權上限」）。根據[編纂]後購股權計劃的條款失效的購股權不被納入此計劃授權上限的計算內。
- (cc) 本公司可尋求股東於股東大會上批准更新計劃授權上限。然而，經更新的計劃授權上限不得超過股東批准當日已發行股份總數的10%。此前根據[編纂]後購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃（及上市規則第十七章的條文適用者）授出的購股權（包括根據[編纂]後購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃的條款屬未行使、已註銷、已失效或已行使的購股權）將不被納入「經更新」上限的計算內。

本公司須就其尋求股東批准而舉行的大會，向股東寄發一份載有根據上市規則規定的資料的通函。

- (dd) 本公司可尋求股東於股東大會上獨立批准授出超過計劃授權上限（經更新）的購股權，前提是於尋求該批准前，該（等）購股權的承授人必須經本公司明確識別。本公司須向股東寄發一份通函，當中載有可獲授該等購股權的指定承授人的一般資料、擬授出購股權的數目及條款、向承授人授出該等購股權的目的並解釋該等購股權的條款如何達致該目的，以及上市規則規定的其他資料。

- (ee) 因行使根據[編纂]後購股權計劃將予授出的所有購股權而可能從代名人轉讓的股份數目不得超過[編纂]股份（即由代名人持有的股份，相當於截至[編纂]本公司經擴大已發行股本的[編纂]%（不計及[編纂]獲行使））。根據[編纂]後購股權計劃的條款失效的購股權不被納入此上限的計算內。
- (ff) 於任何12個月期間，因行使授予各合資格參與者的購股權（包括已行使、已註銷及未行使的購股權）而已發行及將予發行的股份總數不得超過已發行股份的1%（「個別上限」）。倘進一步向合資格參與者授出購股權將導致直至及包括該進一步授出當日的12個月期間，因行使授予及將授予該合資格參與者的所有購股權（包括已行使、已註銷及未行使的購股權）而已發行及將予發行股份數目超過該個別上限，則進一步授出購股權須在股東大會上獲得股東批准，而有關合資格參與者及其緊密聯繫人（具有上市規則賦予的涵義，或倘參與者為關連人士，則其聯繫人）須放棄投票。本公司須向股東寄發一份載有上市規則規定的資料的通函。

在尋求股東批准前，必須釐定將授予有關合資格參與者的購股權的數目及條款（包括轉讓價），而就轉讓價的計算而言，提呈有關進一步授出購股權的董事會會議的日期應被視為授出日期。

(g) 授予關連人士購股權

- (aa) 向身為本公司的董事、主要行政人員或主要股東（定義見上市規則）或彼等各自的聯繫人的參與者授出任何購股權，須得到本公司獨立非執行董事（不包括身為承授人的獨立非執行董事）批准。
- (bb) 於截至及包括有關授出的建議要約日期（「相關日期」）止12個月期間內，倘董事會建議向身為本公司主要股東（按上市規則所賦予的涵義）或本公司獨立非執行董事或彼等各自的任何聯繫人的參與者授出任何購股權，會導致

彼因行使根據[編纂]後購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃已授出及將予授出的所有購股權（包括已行使、已註銷及尚未行使的購股權）而已獲發行及將獲發行的股份：

- (i) 合共超過於相關日期已發行股份總數的0.1%（或聯交所可能不時指定的其他較高百分比）；及
- (ii) 總值（根據於相關日期股份於聯交所每日報價表所報收市價計算）超過5,000,000港元（或聯交所可能不時指定的其他較高金額），則有關建議授出購股權必須得到股東（以投票表決方式）批准。在此情況下，本公司須向股東寄發通函，當中載有上市規則規定的所有該等條款。有關參與者及本公司所有其他關連人士必須於有關股東大會上放棄就有關決議案投贊成票，可於該股東大會上投票反對有關決議案的任何關連人士則除外，惟彼須於就此向股東寄發的通函中說明其投票反對的意向。

(h) 行使購股權

購股權可於董事會全權酌情釐定及向各承授人通知的期間（即購股權可行使期間）內任何時間，隨時根據[編纂]後購股權計劃的條款行使；於任何情況下，該期間將不超過任何個別購股權根據[編纂]後購股權計劃授出當日起計10年（「購股權期間」）。

(i) 歸屬

購股權可於董事會全權酌情釐定的期間歸屬，惟須遵守[編纂]後購股權計劃可能須遵守的任何適用法律、法規或規則的規定，包括上市規則或股份可能上市及報價的任何證券交易所的規例。

此外，因根據[編纂]後購股權計劃行使任何購股權而將予發行及配發予承授人的股份可能須亦可能毋須受任何保留期的規限（由董事會酌情決定）。

(j) 行使前的表現目標及最短期限

除非董事會另行釐定，以及於提呈購股權時向參與者發出的要約函件內另有指明，否則承授人毋須在行使購股權前達成任何表現目標，且行使購股權前亦概無有關持有購股權的任何最短期限的一般規定。

(k) 購股權屬承授人個人所有

除[編纂]後購股權計劃另有規定或董事會另行批准外，購股權屬承授人個人所有及不可轉讓或轉移。承授人不得以任何方式出售、轉讓、押記、按揭或附加產權負擔於任何購股權，或就任何購股權增設任何第三方權益，惟因承授人身故或喪失行為能力而根據[編纂]後購股權計劃的條款向其遺產代理人轉移購股權則除外。

(l) 身故，或僱傭關係、董事職務、職位或委任終止時的權利

- (aa) 倘承授人因其僱傭合約屆滿而不續約，或退休，或內部重組，或（倘承授人為一名董事）因輪席告退而卸任董事職位而不再為本公司或其附屬公司的僱員（不論全職或兼職，包括任何執行董事）（「合資格僱員」），則承授人將有權在終止僱用當日（應為在本公司或相關附屬公司的最後一個實際工作日）起計三(3)個月期間內全部或部分行使任何購股權（惟以該終止日期前已成為可行使但尚未行使者為限）。倘承授人因上文所述以外的任何理由或其身故或因[編纂]後購股權計劃指定的一個或多個理由而終止受僱，而不再為合資格僱員，則承授人可根據[編纂]後購股權計劃的規定，於終止日期（為其於本公司或相關附屬公司的最後一個實際工作日，不論是否獲發代通知金）或董事會可能釐定的於終止日期後的有關較長期間，全部或部分行使最多為其配額的購股權（惟以已成為可行使但尚未行使者為限）；及
- (bb) 倘承授人因身故或喪失行為能力（前提是在其身故或喪失行為能力前並無發生導致其終止僱用的任何事件）而不再為參與者（視情況而定），則該承授人的法定遺產代理人有權於其身故或喪失行為能力當日起計十二(12)個月期間內（或董事會可能釐定的較長期間）全部或部分行使購股權（惟以身故或喪失行為能力當日前已成為可行使但尚未行使者為限）。

(m) 本公司自願清盤

倘本公司向股東發出通知召開股東大會，以考慮及酌情批准本公司自願清盤的決議案，則本公司須於寄發上述通知予本公司各股東的同日或隨即通知所有承授人，而各承授人（或其法定遺產代理人）隨即有權在不遲於建議舉行本公司股東大會日期前三(3)個營業日隨時向本公司發出書面通知，並附上通知所述股份總轉讓價的全數款項，以行使其全部或任何購股權（惟以已成為可行使但尚未行使者為限），而本公司其後須盡快惟無論如何不得遲於緊接上述建議舉行股東大會之日前一個營業日向承授人配發入賬列作繳足的有關股份，該等股份在所有方面與本公司通過決議案清盤前一日的所有其他已發行股份具有同地位，以參與本公司清盤時可得的資產分派。

(n) 收購時的權利

倘股份持有人（或所有該等持有人，惟收購人及／或收購人控制的任何人士及／或與收購人聯合或一致行動的人士除外）獲提出全面或部分收購建議（不論以收購建議、股份購回建議或債務償還安排計劃或其他類似方式進行），則本公司須合理盡力促使該收購建議亦按相同條款（經必要變通後）並假設承授人藉全數行使獲授的購股權成為本公司股東的情況下，向所有承授人提出。倘該收購建議成為或宣佈為無條件，則承授人有權於該收購建議（或任何經修訂收購建議）截止前任何時間，全面或按承授人向本公司發出的通知所指定的數目行使其購股權（以尚未行使者為限）。

(o) 訂立妥協或債務償還安排時的權利

倘本公司與其債權人（或任何類別債權人）或本公司與其股東（或任何類別股東）擬就重組或兼併計劃作出妥協或債務償還安排，則本公司須於向其股東或債權人發出召開考慮該計劃或安排的會議通知同日，向所有承授人發出通知，而任何承授人（或其法定遺產代理人）隨即有權立即及直至自該日期開始及於其後滿兩(2)個月當日及法院同意該妥協或債務償還安排當日的較早日期結束的期間屆滿為止，行使其購股權（惟以已成為可行使但尚未行使者為限），但購股權的行使須待有關妥協或債務償還安

排獲法院批准並生效後方可作實。本公司可於隨後要求有關承授人轉讓或以其他方式處置因行使其購股權而發行的股份，以便令承授人的地位盡可能地接近假設有關股份須受有關妥協或債務償還安排規限的情況。

(p) 改變資本架構的影響

倘本公司資本架構於任何購股權仍可行使的期間以溢利或儲備資本化、供股或向股份持有人作出的其他類似證券發售、合併、拆細或削減或類似的本公司股本重組而變更（發行股份作為本公司屬其中一方而進行交易的代價則除外），則須對下列各項作出相應變更（如有）：(aa)尚未行使的購股權所涉的股份數目及面值；及／或(bb)轉讓價；及／或(cc)行使購股權的方法，而就此目的獲聘用的本公司核數師或財務顧問以書面向董事會證實其認為該變更公平合理，前提是任何變更應按以下基準作出：於有關變更後承授人於本公司已發行股本中享有的權益比例須與其於變更前所享有者相同，且承授人因全面行使任何購股權而應付的轉讓價總額應仍盡可能等同於（但不得高於）有關事件前，然而，任何有關變更不得導致任何股份將以低於其面值的價格發行，且毋須在發行股份或本集團其他證券作為一項交易的代價的情況下作出任何有關調整。

(q) 購股權失效

購股權將於下列最早發生的日期自動失效及不可予以行使（以尚未行使者為限）：

- (aa) 購股權期間屆滿時；
- (bb) 可行使購股權的期間屆滿之日；
- (cc) 要約（或（視情況而定）經修訂要約）截止日期；
- (dd) 本公司開始清盤日期；
- (ee) 建議妥協或債務償還安排生效的日期；

- (ff) 承授人基於一個或多個理由終止受僱而不再為合資格僱員的日期，而該等終止理由包括承授人自願辭職，或被判行為失當罪名或發現於僱傭期內（不論有關僱傭合約是否已終止）違反僱傭條款以致對本集團造成重大損失或損害，或因其未能通過年度評估而被終止僱用，或已被判行為失當罪名或作出破產行為或已無力償債，或已與債權人全面作出任何償還安排或債務重組協議，或就任何涉及其操守或誠信的刑事罪行而被定罪，或基於任何其他原因（倘經董事會決定），僱主依法或根據任何適用法律或按照承授人與本公司或有關附屬公司訂立的服務合約有權終止僱用承授人。董事會或有關附屬公司的董事會有關承授人是否已終止受僱的決議案為最終且對承授人具約束力；
- (gg) 承授人違反規則或購股權根據[編纂]後購股權計劃註銷當日；或
- (hh) 倘董事會全權酌情釐定承授人（合資格僱員除外）違反彼等與本集團任何成員公司訂立的合約，或承授人作出破產行為或已無力償債或已進行任何清盤、清算或類似程序或與其債權人全面作出任何償還安排或債務重組協議，則董事會須將已授予承授人而尚未行使的購股權（無論可否行使）釐定為失效。在此情況下，承授人的購股權將自動失效且無論如何於董事會作出有關決定之日或之後均不可行使。

(r) 因行使購股權而配發的股份的地位

購股權行使時將予配發或從受託人轉移的股份須受當時有效的本公司組織章程大綱及細則的所有條文規限，並將在各方面與於配發及發行日期已發行的繳足股份享有同等權益，因此，將賦予持有人權利參與於配發及發行日期或之後所派付或作出的所有股息或其他分派，惟不包括先前已宣派或建議或議決派付或作出的任何股息或其他分派，而前提是其記錄日期於配發及發行日期前。

(s) [編纂]後購股權計劃的期限

[編纂]後購股權計劃將於股東通過決議案有條件地採納[編纂]後購股權計劃當日起計10年期間內有效及具效力。

(t) 註銷已授出的購股權

經有關承授人同意後，董事會可酌情決定註銷先前已授予承授人而尚未行使的購股權，而相關承授人須放棄投票。本公司可隨時通過董事會決議案或股東大會決議案，終止[編纂]後購股權計劃的運作，而在此情況下將不會再進一步授出購股權，惟[編纂]後購股權計劃的必要條文仍將具十足效力和效用，以使該項終止前已授出或根據[編纂]後計劃的條文可能須予授出的購股權（以尚未行使為限）可有效行使。上述終止前已授出的購股權（以尚未行使為限）將繼續有效，並可按照[編纂]後購股權計劃行使。

(u) 修訂[編纂]後購股權計劃的條文

在[編纂]後購股權計劃的條文的規限下，董事會可隨時修改[編纂]後購股權計劃的任何條文（包括但不限於為遵從法律或監管規定的變動而作出的修訂，以及為豁免[編纂]後購股權計劃的條文所施加的任何限制（並無載於上市規則者）而作出的修訂，但不得對任何承授人於該日期應有的任何權利造成不利影響）。

E. 其他資料

1. 遺產稅

我們的董事已獲告知，根據開曼群島法律，本公司或我們任何附屬公司須承擔重大遺產稅責任的可能性不大。

2. 彌償

各控股股東已與本公司訂立以我們為受益人的彌償保證契據（即上文「B.有關我們的業務的其他資料－1.重大合約概要」一段第（B）項所述合約），以就因已賺取、應計或已收取的收入、溢利或收益以及與本集團任何成員公司的社會保險計劃及住房公積金以及產權缺陷有關的不合規事件的任何申索、處罰、罰金、損害賠償、損失、費用及開支以及責任而引致，且於[編纂]成為無條件當日或之前可能須承擔及應付的稅項作出彌償。

3. 訴訟

截至最後可行日期，我們並不知悉任何其他待決或威脅我們或我們任何董事，且可能對我們的財務狀況或經營業績造成重大不利影響的重大訴訟或仲裁程序。

4. 獨家保薦人

獨家保薦人已代表我們向[編纂]委員會申請批准本文件所述已發行及[編纂] (包括因[編纂]獲行使而可能發行的股份，以及根據[編纂]後購股權計劃授出的購股權獲行使而將予發行的股份) [編纂]及買賣。獨家保薦人符合上市規則第3A.07條所述適用於保薦人的獨立性準則。就其作為[編纂]保薦人所提供的服務而應付獨家保薦人的費用約為6.0百萬港元，須由我們支付。

5. 開辦費用

我們就註冊成立而產生的開辦費用約為3,000美元，已由我們支付。

6. 發起人

就上市規則而言，我們並無發起人。除本文件所披露者外，於緊接本文件日期前兩年內，並無就[編纂]及本文件所述的相關交易向任何發起人支付、配發或授予或建議支付、配發或授予現金、證券或其他利益。

7. 專家資格

以下為於本文件提供意見或建議的專家資格：

中信建投（國際）融資有限公司	根據證券及期貨條例獲許可從事第1類（證券交易）及第6類（就機構融資提供意見）受規管活動的持牌法團
羅兵咸永道會計師事務所	香港執業會計師
深圳前海普華永道商務諮詢服務有限公司	轉移定價稅務顧問
譚俊宜女士	大律師
Conyers Dill & Pearman	開曼群島及英屬處女群島法律顧問
Matheson	歐盟稅務法律顧問
霍金路偉律師行	國際制裁法律顧問
北京大成律師事務所	中國法律顧問
Wilson Law Group LLC	美國稅務法律顧問
Frasers Law Company	越南法律顧問
易觀	行業顧問
天職	內部監控顧問

8. 專家同意書

中信建投（國際）融資有限公司、羅兵咸永道會計師事務所、深圳前海普華永道商務諮詢服務有限公司、譚俊宜女士、Conyers Dill & Pearman、Matheson、霍金路偉律師行、北京大成律師事務所、Wilson Law Group LLC、Frasers Law Company、易觀及天職各自己就本文件的刊行發出書面同意書，同意按本文件所示形式及內容轉載其報告及／或函件及／或意見及／或提述其名稱，且迄今並無撤回該等同意書。

9. 約束力

倘根據本文件作出申請，則本文件即具有效力，致使所有相關人士均須受公司（清盤及雜項條文）條例第44A及44B條的所有條文（罰則除外）約束，惟以適用情況為限。

F. 其他事項

- (a) 除本文件所披露者外，於緊接本文件日期前兩年內：
- (i) 本公司或其任何附屬公司概無發行或同意發行或擬列作繳足或部分繳足股份或借貸資本，以換取現金或現金以外的代價；
 - (ii) 本公司或其任何附屬公司的股份或借貸資本概無附於或有條件或無條件同意附於購股權；
 - (iii) 本公司或其任何附屬公司概無發行或同意發行任何創辦人股份或管理層股份或遞延股份；
 - (iv) 概無就發行或出售本公司或其任何附屬公司的股份或借貸資本而授出或同意授出佣金、折扣、經紀佣金或其他特殊條款；及
 - (v) 概無就認購、同意認購、促使認購或同意促使認購本公司或其任何附屬公司的任何股份而已付或應付任何佣金。
- (b) 除本文件所披露者外，本集團並無發行任何債權證，亦無任何未償還的債權證或任何可換股債務證券。

- (c) 我們的董事確認：
- (i) 自2017年6月30日（即本集團所編製最近期經審計綜合財務報表的日期）以來，本集團的財務或交易狀況或前景並無重大不利變動；及
 - (ii) 並無任何藉以放棄或同意放棄未來股息的安排；及
 - (iii) 於緊接本文件日期前12個月內，本集團業務並無出現任何中斷而可能或已經對本集團的財務狀況造成重大影響。
- (d) 我們的股東名冊總冊將由我們的[編纂]於開曼群島存置，而我們的香港股東名冊將由我們的[編纂]在香港存置。除非董事另行同意，否則，股份的所有過戶及其他所有權文件必須提交我們的[編纂]並由其登記，而不得在開曼群島提交。
- (e) 已作出一切必要安排，使股份獲准納入[編纂]進行結算及交收。
- (f) 本集團成員公司現時概無於任何證券交易所上市或在任何交易系統買賣。
- (g) 本文件的英文及中文版本是依據香港法例第32L章公司條例（豁免公司及招股章程遵從條文）公告第4條所規定的豁免分別刊發。

1. 送呈公司註冊處處長文件

隨附本文件一併送呈香港公司註冊處處長登記的文件為：

- (a) [編纂]的文本各一份；
- (b) 本文件附錄四「法定及一般資料－B.有關我們的業務的其他資料－1.重大合約概要」一節所述的各重大合約的文本；及
- (c) 本文件附錄四「法定及一般資料－E.其他資料－8.專家同意書」一節所述的書面同意。

2. 備查文件

下列文件的副本自本文件刊發日期起計14日（包括該日）內的一般營業時間，在威爾遜·桑西尼·古奇·羅沙迪律師事務所的辦事處（地址為香港中環康樂廣場1號怡和大廈15樓1509室）可供查閱：

- (a) 我們的組織章程大綱及細則；
- (b) 由羅兵咸永道會計師事務所發出的截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2017年6月30日止六個月的會計師報告以及由羅兵咸永道會計師事務所發出的未經審計[編纂]財務資料報告，其全文分別載於本文件附錄一及附錄二；
- (c) 本公司截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度以及截至2017年6月30日止六個月的經審計綜合財務報表；
- (d) 由我們的轉移定價稅務顧問深圳前海普華永道商務諮詢服務有限公司編製的轉移定價稅務分析；
- (e) 由我們的香港法律顧問譚俊宜女士就香港法律的若干方面發出的法律意見；
- (f) 由我們的開曼法律顧問Conyers Dill & Pearman就本文件附錄三所述的開曼公司法的若干方面發出的意見函件；

- (g) 由我們的歐盟稅務法律顧問Matheson就歐盟稅法的若干方面發出的法律報告；
- (h) 由我們的國際制裁法律顧問霍金路偉律師行就國際制裁相關法律規定的若干方面發出的備忘意見書；
- (i) 由我們的中國法律顧問北京大成律師事務所就本集團的若干方面及本集團的物業權益發出的法律意見；
- (j) 由我們的美國稅務法律顧問Wilson Law Group LLC就美國稅務法的若干方面發出的法律意見；
- (k) 由我們的越南法律顧問Fraser's Law Company就越南法律的若干方面發出的法律意見；
- (l) 由我們的行業顧問易觀編製的行業報告；
- (m) 由我們的內部監控顧問天職發出的內部監控報告；
- (n) 開曼公司法；
- (o) 本文件附錄四「法定及一般資料－B.有關我們的業務的其他資料－1.重大合約概要」一節所述的重大合約；
- (p) 本文件附錄四「法定及一般資料－E.其他資料－8.專家同意書」一節所述的書面同意；及
- (q) 本公司與各董事訂立的服務合約及委聘書。