

## 財務資料

閣下應將以下討論及分析與本文件「附錄一會計師報告」所載我們於2015年、2016年及2017年12月31日以及截至該等日期止年度的經審核合併財務資料及隨附附註一併閱讀。我們的合併財務資料乃根據國際財務報告準則編製。

以下討論及分析載有前瞻性陳述，反映我們現在對涉及風險及不明朗因素的未來事件及財務表現的觀點。該等陳述乃基於我們根據對過往事件的經驗及認知、現時狀況及預期未來發展以及我們認為在有關情況下屬適當的其他因素作出的假設及分析。閣下於評估我們的業務時，務請審慎考慮本文件「風險因素」一節所提供的資料。

### 概覽

我們是中國領先的手機遊戲發行商。根據中國SLG遊戲發行行業的灼識諮詢報告，按2017年的總流水賬額計，我們在中國所有手機遊戲發行商中排名第十，並在中國第三方手機遊戲發行商中排名第五，根據同一信息來源，按2017年的總流水賬額計，我們作為先行者在中國所有SLG手機遊戲發行商中排名第一，佔有9.8%的市場份額，在平均每月總流水賬額方面，我們於2017年20大SLG遊戲中佔有六款。

自我們於2013年12月成立以來，截至最後實際可行日期，我們已正式發行40款手機遊戲。我們相信，我們敏銳識別及獲取具有巨大潛力的遊戲內容的能力，使我們得以在往績記錄期間發行若干在商業上取得成功的遊戲。截至最後實際可行日期，我們的遊戲組合包括七款主要遊戲，於截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，該等遊戲合共佔我們總收益分別約66.0%、91.4%及96.2%。於2017年，在該七款遊戲中，有六款產生人民幣10百萬元或以上的每月平均總流水賬額，有三款產生人民幣20百萬元或以上的平均每月總流水賬額。我們繼續投資大量資源來擴大我們的遊戲組合。截至最後實際可行日期，我們擁有強大的遊戲儲備，其中我們預期於2018年正式推出八款新遊戲(其中一款已於2018年3月正式推出)，並於2019年另行推出六至八款新遊戲。

於往績記錄期間，我們錄得大幅增長，我們認為，該增長主要歸功於我們能夠在漫長遊戲生命週期中取得較高的玩家保有率及轉換率以及進行有效變現的能力。我們的收益由2015年的人民幣275.8百萬元增加至2016年的人民幣984.8百萬元，並進一步增至2017年的人民幣1,197.2百萬元，複合年增長率為108.4%。我們於2015年、2016年及2017年的溢利分別為人民幣3.4百萬元、人民幣216.6百萬元及人民幣240.8百萬元。我們於2015年、2016年及2017年的經調整溢利分別為人民幣31.5百萬元、人民幣216.6百萬元及人民幣246.5百萬元，複合年增長率為179.7%。

## 財務資料

### 呈列基準

本公司於2018年1月9日在開曼群島註冊成立為獲豁免股份有限公司。本公司為投資控股公司，連同我們的附屬公司（「本集團」）主要在中國從事手機遊戲的營運及發行業務（「上市業務」）。

緊接重組前及緊隨重組後，上市業務由處於本公司控股股東控制之下的中國營運實體經營。根據重組，上市業務及中國營運實體均處於我們的外商獨資實體續遊網絡的有效控制之下，及透過合約安排由本公司最終控制。在重組之前，本公司及續遊網絡並無涉及任何業務，其營運不符合業務定義。重組僅是上市業務的重組，並未導致上市業務的業務實質以及任何管理層或最終控股方的任何變動。參閱「歷史、重組及公司架構」。因此，本集團的合併財務資料乃使用上市業務所有年度呈列的賬面值予以呈列，猶如當前的集團架構在整個期間，或自組成本集團的公司各自註冊成立／建立日期起，或自組成本集團的公司首次歸入控制股東控制之下日期起（以較早者為準）已經存在。公司間交易、集團公司之間交易的結餘及未實現收益／虧損在合併時予以抵銷。

### 影響我們經營業績的主要因素

影響我們經營業績的主要因素包括下列因素：

- **遊戲發行方式。**我們通過自主發行及根據共同發行安排與其他發行商共同發行兩種方式發行遊戲。倘自主發行遊戲，則我們須承擔與促銷遊戲有關的銷售及營銷開支。倘通過共同發行商發行遊戲，則大部分該等開支由共同發行商承擔，因此，我們會將其費用在收益成本項下確認為向共同發行商支付的佣金費用。由於我們透過共同發行商發行若干手機遊戲以從其市場資源及用戶基礎中受惠，故於往績記錄期間我們向共同發行商支付的佣金費用增加。因此，與行業規範一致，我們自主發行遊戲的毛利率大幅高於共同發行的遊戲。因此，鑑於我們遊戲在遊戲發行方式方面的收益結構，我們的毛利及毛利率可能會隨期間不同而出現波動。未來，我們將力求在自主發行遊戲與共同發行遊戲之間維持均衡的結構。
- **遊戲組合持續多元化。**我們的首款主要遊戲作品是在2014年7月正式發行的SLG遊戲《坦克前線》。由於我們擁有持續發行多款成功遊戲的能力，且其中數款具有較

## 財務資料

長的生命週期，故我們的經營業績並不依賴任何單一遊戲的表現或壽命。於2015年、2016年及2017年，我們分別擁有一款、四款及六款平均每月總流水賬額超過人民幣10百萬元的遊戲。我們對收益來源的持續多元化減低了我們的集中風險，使我們能夠保持財務業績的均衡性及穩定性。

- **遊戲類型組合。**過去，我們一直專注於SLG遊戲，且我們於往績記錄期間依賴SLG遊戲，是我們收益的重要來源。根據灼識諮詢報告，SLG遊戲擁有較長的生命週期以及更易於預測及更穩定的收益來源，惟其較ARPG及MMORPG等遊戲類型所需的投資期(在銷售及營銷方面)較長且具有較低的ARPPU。在我們繼續主要專注於SLG遊戲及鞏固我們在SLG分部的整體領導地位的同時，隨著我們繼續豐富遊戲產品組合，我們預期會發行額外的SLG／棋牌等跨類型遊戲。請參閱「業務 — 競爭優勢 — 廣泛而多元化的產品組合，遊戲儲備豐富」。因此，在收益方面，遊戲類型的變化將影響我們的收益增長、毛利潤及純利率。
- **遊戲發行的時機與成功。**截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們分別正式推出一款、三款及一款主要遊戲。總體而言，我們預期將於2018年正式推出八款遊戲(包括六款SLG遊戲及SLG跨類型遊戲)，並將於2019年正式推出六至八款遊戲。請參閱「業務 — 競爭優勢 — 廣泛而多元化的產品組合，遊戲儲備豐富」。我們認為，該等遊戲將產生可觀的總流水賬額，因而我們擬在推出該等主要遊戲之前分配與之相關的大額銷售及營銷預算。新遊戲的推出時間可能會對遊戲的表現及受歡迎程度產生重大影響。因此，我們年內收益及溢利的增長將受到我們在一年內發行的主要遊戲數量、發行時間、銷售及營銷預算數額以及遊戲成功水平的影響。
- **所得稅水平及稅收優惠待遇。**我們的權益持有人應佔年內溢利受我們所繳納的所得稅水平及我們有權享有的稅務優惠待遇所影響。於往績記錄期間，我們的中國運營實體符合資格享有稅收優惠待遇。我們於往績記錄期間的盈利能力因此受到適用稅率變動的影響。
- **季節性。**我們的業務受到季節性特徵的影響。在農曆新年等中國重要節假期間及學校假期，我們手機遊戲的活躍程度一般會增加，此時我們的每日活躍用戶人數更高。為利用預期假期期間將產生的額外玩家流量，我們通常會增加舉辦營銷及推廣活動，故在中國重要節假日前數週內，上述遊戲人數的增加一般伴隨著付

## 財務資料

費用戶的遊戲內支出水平上升。尤其是，於往績記錄期間各財政年度，農曆新年假期的來臨時對我們的財務狀況均產生重大影響。除主要假期外，受我們推出大規模的營銷及推廣活動的推動，我們的遊戲可玩性及遊戲內支出水平亦不時大幅上升。請參閱「一 若干資產負債表項目的說明」。因此，由於我們業務呈現季節性，故某一財政年度內任何期間的業績未必可作為該整個財政年度或任何隨後財政年度相應期間可取得的業績的指標。

### 主要會計政策及估計

我們根據國際財務報告準則編製合併財務資料，其要求我們作出判斷、估計及假設，而有關判斷、估計及假設會影響合併財務資料日期的資產及負債的呈報金額、或然資產及負債的披露事宜以及財務報告期間內收益及開支的呈報金額。我們根據最新資料、我們自身的過往經驗及我們認為在有關情況下屬合理的各類其他假設對該等估計及假設進行持續評估，所得結果構成對該等未能從其他途徑即時得知的資產與負債賬面值作出的判斷基礎。由於使用估計乃財務報告程式不可或缺的一部分，故實際結果或有別於該等估計。我們將繼續評估未來假設及估計。由於下列政策要求我們的管理層作出最高程度的判斷，故我們認為該等政策對理解我們的合併財務資料而言至關重要。

### 收入確認

我們的收入是於貨品或服務的控制權轉移至客戶時確認。貨品及服務的控制權是在一段時間內還是某一時間點轉移，取決於合約的條款與適用於合約的法律。

### 遊戲發行服務收入

我們為一家網絡手遊發行商，發行由第三方遊戲開發商或自身透過委託開發安排開發的網絡手遊。我們特許經營遊戲開發商的網絡遊戲，並透過我們的發行平台(包括主要網絡平台及應用商店(安裝於移動電訊設備)(統稱為「平台」))及我們的自主經營平台發行予遊戲玩家，由此賺取遊戲發行服務收入。我們獲授權的遊戲乃以免責任玩模式經營，據此，遊戲玩家可以免費任玩遊戲及在購買遊戲代幣或其他虛擬物品時透過付款管道(如各移動營運商及第三方互聯網支付系統(統稱為「付款管道」))支付費用。

### 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我們與遊戲開發商分攤，而應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，包括與平台分攤的費用及付款渠道收取的手續費。

## 財務資料

就我們於往績記錄期間訂立的遊戲授權安排而言，遊戲開發商主要負責託管及維護遊戲伺服器並向遊戲玩家提供遊戲內容，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、改動或任何更新。我們向遊戲開發商承擔的責任是發行、提供付款解決方案、市場推廣服務、客戶服務及維護訪問門戶網絡。遊戲開發商與我們有責任確保遊戲玩家可繼續訪問手遊，於出售虛擬物品後獲得遊戲體驗及利益。因此，我們作為遊戲開發商的發行商的服務責任亦直接與各用戶的參與有關。我們認為，就每次遊戲玩家作出的付款分成而言，我們負有隱含責任以維護特定期間供遊戲玩家進入遊戲的門戶網絡。因此，我們將該等授權遊戲的遊戲內付款入賬列為遊戲發行服務收入，扣除已付遊戲開發商的款項及付費玩家玩遊戲的估計平均遊戲期間（「玩家關係期」）內確認的收入。

我們經營的遊戲乃以於我們的自主經營平台自主經營及與平台合作的方式經營，據此我們負責決定平台及付款渠道、提供客戶服務，以及營銷活動。就我們自主經營的遊戲而言，付款渠道負責收取款項。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。由於我們僅負責識別、外包及維持平台和付款渠道關係，因此應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。我們認為，由於上文所識別的理由，我們本身乃遊戲開發商的主債務人，因為我們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不同平台及付款渠道。

與上述分析有所不同，對於與iOS App Store合作的遊戲而言，遊戲開發商充分知悉iOS App Store的角色和責任。我們認為，iOS App Store與我們共同為遊戲開發商提供服務，由於我們在選擇及與iOS App Store磋商方面並無自由度，且就由彼等提供的服務而言，我們對遊戲開發商並無主要責任，故iOS App Store收取的佣金乃於收入中扣除。

### 委託開發的遊戲

我們根據我們的指示委託第三方遊戲開發商開發手遊。根據遊戲開發及經營安排，我們擁有委託開發遊戲的版權及其他知識產權，並對遊戲開發及遊戲營運承擔主要責任，包括設計、開發及更新遊戲（包括遊戲內容及虛擬物品的定價）、提供新內容及漏洞修復的持續更新、釐定平台及付款渠道及提供客戶服務。根據該類協議，我們認為於該安排中我們自身為遊戲玩家的主事人。因此，我們按來自該等遊戲的網絡遊戲收入乃以總額入賬。應付予遊戲開發商及平台的佣金費用及付款渠道收取的手續費入賬列為收入成本。

---

## 財務資料

---

收入確認時間

### 第三方開發的遊戲

我們對遊戲開發商及遊戲玩家負有持續責任，因此，為確定向各個玩家提供服務的期間，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。遊戲發佈服務所得收入於特定遊戲的玩家關係期內按比例確認。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，我們考慮遊戲概況、目標玩家，以及遊戲對於不同人口組別的玩家吸引力。

### 委託開發的遊戲

委託開發的遊戲的收入於玩家關係期內或於消耗類虛擬物品被耗用時按比例予以確認。

倘我們並無能力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來自耐用及消耗類虛擬物品的收入，這與第三方開發遊戲的收入確認時間的政策相似。

### 合約成本及合約負債

合約負債主要包括銷售用於手遊的虛擬物品所得的未攤銷收入，當中我們仍有隱含的責任須隨時間提供。

合約成本主要與合約收購成本有關，主要包括平台及遊戲開發商所收取的未攤銷佣金。

### 即期及遞延所得稅

本期間之所得稅開支或抵免指就本期間應課稅收入按各司法權區之適用所得稅稅率支付之稅項或可收回之稅項(就暫時性差額及未動用稅項虧損應佔之遞延稅項資產及負債變動作出調整)。

### 即期所得稅

即期所得稅支出根據我們的附屬公司及聯營公司營運所在及產生應課稅收入的國家於報告期末已頒佈或實質頒佈的稅務法例計算。我們定期就適用稅務法規可能受詮釋所影響的情況評估於報稅表內呈列的狀況，並在適用情況下根據預期向稅務機關支付的稅項計提撥備。

---

## 財務資料

---

### 遞延所得稅項

#### 內在差異

遞延所得稅乃採用負債法就資產及負債的稅基與其在合併財務報表內的賬面值之間產生的暫時差額悉數計提撥備。然而，若遞延稅項負債來自初步確認商譽，則不予確認。若遞延所得稅乃因在交易（不包括業務合併）中初步確認資產或負債而產生，而在交易時不影響會計或應課稅損益，則遞延所得稅亦不予入賬。遞延所得稅乃採用於報告期末已頒佈或實際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適用的稅率（及稅法）釐定。

遞延稅項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。

#### 外在差異

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。一般而言，我們無法控制聯營公司的暫時性差額的撥回。僅當有協議賦予我們能力可控制暫時性差額的撥回時方不予確認。

### 抵銷

倘有法定可執行權利以抵銷即期稅項資產與負債，且以及倘遞延稅項結餘涉及同一稅務機構，則遞延稅項資產及負債可予相互抵銷。倘有關實體有法定可執行權利可抵銷及有意按淨值基準結算，或有意同時變現資產及結算負債，則即期稅項資產及負債可相互抵銷。

## 財務資料

### 經營業績概要

#### 合併全面收入表

下表載列所示期間的經選定合併全面收入表：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
收益.....	275,789	100.0	984,777	100.0	1,197,230	100.0
收益成本.....	(130,407)	(47.3)	(392,349)	(39.8)	(472,853)	(39.5)
<b>毛利.....</b>	<b>145,382</b>	<b>52.7</b>	<b>592,428</b>	<b>60.2</b>	<b>724,377</b>	<b>60.5</b>
銷售及營銷開支.....	(86,459)	(31.3)	(335,124)	(34.0)	(389,771)	(32.6)
行政開支.....	(31,128)	(11.3)	(16,879)	(1.7)	(29,168)	(2.4)
研發開支.....	(25,814)	(9.4)	(59,030)	(6.0)	(42,020)	(3.5)
其他收入.....	2,001	0.8	2,268	0.2	7,788	0.7
其他收益／(虧損)淨額.....	373	0.1	6,301	0.6	(294)	(0.0)
<b>經營溢利.....</b>	<b>4,355</b>	<b>1.6</b>	<b>189,964</b>	<b>19.3</b>	<b>270,912</b>	<b>22.7</b>
財務收入.....	10	0.0	108	0.0	1,692	0.1
<b>除稅前溢利.....</b>	<b>4,365</b>	<b>1.6</b>	<b>190,072</b>	<b>19.3</b>	<b>272,604</b>	<b>22.8</b>
所得稅(開支)／抵免.....	(973)	(0.4)	26,498	2.7	(31,812)	(2.7)
<b>本公司擁有人應佔年內溢利.....</b>	<b>3,392</b>	<b>1.2</b>	<b>216,570</b>	<b>22.0</b>	<b>240,792</b>	<b>20.1</b>
經調整除稅前溢利 <sup>(1)</sup> (未經審核).....	32,477	11.8	190,072	19.3	278,350	23.3
經調整年內溢利 <sup>(1)</sup> (未經審核).....	31,504	11.4	216,570	22.0	246,538	20.6

(1) 請參閱「非國際財務報告準則的計量」

### 非國際財務報告準則的計量

除在合併財務報表中採用國際財務報告準則計量外，我們亦採用非國際財務報告準則財務計量經調整除稅前溢利及經調整年內溢利來評估我們的經營表現。我們相信，該等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合併經營業績，如同我們的管理層將其與各會計期間的財務業績及與同業公司作業績進行比較。

經調整除稅前溢利及經調整年內溢利不包括(i)我們的主要僱員以股份為基礎的薪酬；及(ii)我們籌備上市而產生的開支的影響。使用經調整除稅前溢利及經調整年內溢利作為分



## 財務資料

析工具存在重大限制，因為經調整除稅前溢利及經調整年內溢利並不包括於有關期間影響我們除稅前溢利及年內溢利的所有項目。我們將經調整除稅前溢利及經調整年內溢利與最接近的國際財務報告準則下的表現計量進行對賬，藉此抵銷該等限制。下表為我們於呈列期間的經調整除稅前溢利及經調整年內溢利與該等期間除稅抵銷前溢利的對賬：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
除稅前溢利	4,365	1.6	190,072	19.3	272,604	22.8
加：以股份為基礎的薪酬	28,112	10.2	—	—	—	—
[編纂][編纂]	—	—	—	—	[編纂]	[編纂]
<b>經調整除稅前溢利(未經審核)</b>	<b>32,477</b>	<b>11.8</b>	<b>190,072</b>	<b>19.3</b>	<b>278,350</b>	<b>23.3</b>
所得稅(開支)／抵免	(973)	(0.4)	26,498	2.7	(31,812)	(2.7)
<b>經調整年內溢利(未經審核)</b>	<b>31,504</b>	<b>11.4</b>	<b>216,570</b>	<b>22.0</b>	<b>246,538</b>	<b>20.6</b>

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除稅前溢利及經調整年內溢利或以此代替根據國際財務報告準則計算的除稅前溢利、年內溢利或任何其他經營表現的計量。此外，由於不同的公司可能會以不同的方式計算經調整除稅前溢利及經調整年內溢利，該等計量未必與其他公司經調整除稅前溢利的數據可資比較。

### 經營業績主要組成部分說明

#### 收益

我們所有的收益均產生自銷售我們所發行的手機遊戲中的虛擬物品。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的收益分別為人民幣275.8百萬元、人民幣984.8百萬元及人民幣1,197.2百萬元。

#### 按遊戲劃分的收益

於往績記錄期間，我們發行40款手機遊戲。於往績記錄期間，我們的若干主要遊戲一直為我們穩定的收益來源，佔我們收益的絕大部分。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的七款主要遊戲合共佔我們總收益的約66.0%、91.4%及96.2%。《坦克前線》於

## 財務資料

2014年7月正式發行，迄今為我們最受歡迎的遊戲之一，於截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度各年一直為我們收益最高的遊戲，其於該等年度的收益分別為人民幣131.2百萬元、人民幣453.1百萬元及人民幣414.8百萬元，分別佔同年我們總收益的47.6%、46.0%及34.6%。以下表格載列於所示期間我們七款主要遊戲所產生的收益明細：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
《坦克前線》.....	131,161	47.6	453,117	46.0	414,817	34.6
《星辰奇緣》 <sup>(1)</sup> .....	—	—	119,954	12.2	191,278	16.0
《超級艦隊》.....	19,290	7.0	191,722	19.5	176,282	14.7
《我的使命》 <sup>(2)</sup> .....	—	—	—	—	116,716	9.7
《超級群英傳》.....	31,440	11.4	101,673	10.3	103,089	8.6
《戰爭時刻》 <sup>(3)</sup> .....	—	—	16,158	1.6	86,287	7.2
《羅馬時代》 <sup>(4)</sup> .....	—	—	17,407	1.8	63,408	5.4
其他 <sup>(5)</sup> .....	93,898	34.0	84,746	8.6	45,353	3.8
<b>總計</b> .....	<b>275,789</b>	<b>100.0</b>	<b>984,777</b>	<b>100.0</b>	<b>1,197,230</b>	<b>100.0</b>

(1) 《星辰奇緣》於2016年1月正式推出。

(2) 《我的使命》於2017年1月正式推出。

(3) 《戰爭時刻》於2016年4月正式推出。

(4) 《羅馬時代》於2016年6月正式推出。

(5) 各期間有27款、30款及30款遊戲。於2015年、2016年及2017年，概無「其他」類別下的遊戲個別佔我們於各期間的總收益超過3.0%，惟2015年除外，*坦克風雲*產生收益人民幣28.2百萬元，《*蜂鳥五虎*》將產生收益人民幣15.0百萬元，而《*夢幻西遊*》產生收益人民幣14.0百萬元，分別佔同年我們總收益的10.2%、5.4%及5.1%。

### 按發行方式劃分的收益

於往績記錄期間，我們以獨立發行及透過共同發行商共同發行兩種方式發行遊戲：

- **自主發行。**我們透過第三方分銷平台iOS App Store及自主經營平台上自主發行手機遊戲。我們負責優化、營銷、推廣及分銷遊戲，以及處理用戶支持服務及其他相關服務。
- **共同發行。**倘我們認為遊戲將受益於共同發行商的資源及用戶基礎，則我們會透過共同發行商來發行手機遊戲。我們的共同發行商包括如我們般的其他遊戲發行商及Android應用營運商。我們會基於行業經驗、用戶基礎規模及市場資源等多個因素來甄選共同發行商。根據我們的共同發行協議，共同發行商通常獲授權發行、推廣及經營我們的遊戲。

## 財務資料

下表載列於所示期間我們按發行方式劃分的收益明細：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
自主發行	76,930	27.9	427,461	43.4	571,325	47.7
共同發行	198,859	72.1	557,316	56.6	625,905	52.3
<b>總計</b>	<b>275,789</b>	<b>100.0</b>	<b>984,777</b>	<b>100.0</b>	<b>1,197,230</b>	<b>100.0</b>

### 收益成本

下表載列於所示期間我們按發行方式劃分的收益明細：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
自主發行 <sup>(1)</sup>	4,907	1.8	11,651	1.2	48,692	4.1
共同發行 <sup>(1)</sup>	[編纂]	45.5	380,698	38.6	424,161	35.4
<b>總計</b>	<b>130,407</b>	<b>47.3</b>	<b>392,349</b>	<b>39.8</b>	<b>472,853</b>	<b>39.5</b>

(1) 向遊戲開發商支付的佣金費用及員工薪酬及福利等成本乃按該兩種發行方式各自所產生的收益比例在該兩種發行方式之間進行分配，且未必準確。

我們的收益成本主要包括第三方共同發行商、付款渠道、分銷平台 (iOS App Store) 及遊戲開發商所收取的佣金費用及僱員薪酬及福利。我們的收益成本分別為人民幣130.4百萬元、人民幣392.3百萬元及人民幣472.9百萬元，分別佔同期我們收益的47.3%、39.8%及39.5%。

## 財務資料

下表載列於所示期間我們按組成部分劃分的收益成本明細：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
佣金費用						
— 共同發行商	118,163	42.8	371,071	37.7	412,928	34.5
— 分銷平台 <sup>(1)</sup>	—	—	—	—	22,614	1.9
— 遊戲開發商 <sup>(2)</sup>	—	—	—	—	17,292	1.4
— 付款渠道 <sup>(3)</sup>	2,054	0.7	4,389	0.4	3,923	0.3
小計	120,217	43.5	375,460	38.1	456,757	38.1
僱員福利開支	8,092	3.0	11,249	1.1	7,809	0.7
附加稅	900	0.3	1,604	0.2	2,950	0.2
其他 <sup>(4)</sup>	1,198	0.5	4,036	0.4	5,337	0.5
總計	130,407	47.3	392,349	39.8	472,853	39.5

- (1) 分銷平台佣金費用指主要就自行發行《我的使命》(一款我們透過委託開發獲得的遊戲)向iOS App Store 支付的佣金費用。有關詳情，請參閱「業務—遊戲開發—委託開發」。
- (2) 遊戲開發商佣金費用指向我們委託開發《我的使命》的一名第三方遊戲開發商支付的佣金費用。有關詳情，請參閱「業務—遊戲開發—委託開發」。
- (3) 付款渠道佣金費用與透過我們的自營平台分銷的自主發行遊戲有關。
- (4) 其他主要包括寬頻費用及伺服器租金開支。

### 佣金費用

我們與第三方共同發行商、分銷平台、遊戲開發商及付款渠道採用收益分成安排，並在我們的收益成本中確認向彼等支付的佣金。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的佣金費用分別為人民幣120.2百萬元、人民幣375.5百萬元及人民幣456.8百萬元。

- *向共同發行商支付的佣金費用*。由於我們透過共同發行商發行若干手機遊戲以從其市場資源及用戶基礎中受惠，故於往績記錄期間我們向共同發行商支付的佣金費用增加。我們很大一部分收益成本由向共同發行商支付的佣金費用組成，截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，該等佣金費用分別為人民幣118.2百萬元、人民幣371.1百萬元及人民幣412.9百萬元，分別佔我們同期收益成本總額的90.6%、94.6%及87.3%。於2015年至2016年，我們向共同發行商支付的佣金費用佔我們收益成本總額的比例隨收益成本增加而上升。

## 財務資料

- **其他佣金費用。**除共同發行商外，我們亦向我們的分銷平台、遊戲開發商及付款渠道支付的佣金費用。於2017年，其他佣金費用亦包括向iOS App Store及第三方遊戲開發商(主要與開發我的使命有關，該款遊戲乃通過委託開發而獲得)支付的其他佣金費用。有關詳情，請參閱「業務 — 遊戲開發 — 委託開發」。

### 僱員福利[編纂]

僱員福利開支指參與遊戲發行的僱員的薪酬及福利。

### 附加稅

我們的業務營運須繳納若干附加費，主要包括城市維護建設稅及教育附加費，乃按實際增值稅付款計算。

### 毛利及毛利率

截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的毛利分別為人民幣145.4百萬元、人民幣592.4百萬元及人民幣724.4百萬元。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的毛利率分別為52.7%、60.2%及60.5%。下表載列於所示期間按發行方式劃分的毛利明細及毛利率：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	(人民幣千元，百分比除外)					
自主發行	72,023	93.6	415,810	97.3	522,633	91.5
共同發行	73,359	36.9	176,618	31.7	201,744	32.2
<b>總計</b>	<b>145,382</b>	<b>52.7</b>	<b>592,428</b>	<b>60.2</b>	<b>724,377</b>	<b>60.5</b>

倘我們自主發行遊戲，我們就營銷遊戲承擔銷售及營銷開支項下的推廣開支。倘我們透過共同發行商發行遊戲，有關開支主要由共同發行商承擔，因此，我們確認其費用為收益成本項下支付予共同發行商的佣金費用。

就自主發行的遊戲而言，根據有關會計政策，我們一般會將向付款渠道支付的佣金、僱員薪酬及福利等款項呈列為收益成本。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們自主發行的遊戲佔我們總收益的27.9%、43.4%及47.7%。

就共同發行的遊戲而言，根據有關會計政策，我們一般會將向共同發行商支付的佣金、僱員薪酬及福利等款項呈列為收益成本。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，向

## 財務資料

共同發行商支付的佣金費用分別佔我們收益成本總額的90.6%、94.6%及87.3%。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們共同發行的遊戲分別佔我們總收益的72.1%、56.6%及52.3%。

基於上文所述，我們自主發行遊戲的毛利率遠高於我們共同發行遊戲的毛利率。因此，我們的毛利率於2015年至2017年上升，與我們自主發行遊戲的收益貢獻增加一致。

### 其他收入

我們的其他收入主要包括政府補助。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的其他收入分別為人民幣2.0百萬元、人民幣2.3百萬元及人民幣7.8百萬元。

於往績記錄期間，我們獲得當地政府機關以現金補助形式提供的政府補助，提供該等政府補助旨在支援我們整體的業務發展。

### 其他收益／(虧損)淨額

我們的其他收益／(虧損)要包括我們與iOS App Store的交易相關的匯兌收益／虧損，以美元結算，及來自分類為按公平值計入損益的金融資產的理財產品的利息收入。截至2017年12月31日止年度，我們的淨虧損為人民幣0.3百萬元。截至2015年及2016年12月31日止年度，我們分別錄得淨收益人民幣0.4百萬元及人民幣6.3百萬元。下表載列於所示期間我們其他收益／(虧損)的明細：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
分類為按公平值計入損益的金融資產的 理財產品產生的投資收入	48	0.0	454	0.0	6,010	0.5
匯兌收益／(虧損)淨額	330	0.1	5,702	0.6	(6,238)	(0.5)
其他	(5)	0.0	145	0.0	(66)	0.0
<b>總計</b>	<b>373</b>	<b>0.1</b>	<b>6,301</b>	<b>0.6</b>	<b>(294)</b>	<b>0.0</b>

我們分類為按公平值計入損益的金融資產的理財產品的投資收入即我們從商業銀行發行的理財產品收取的投資收入，於截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度分別為

## 財務資料

人民幣48,000元、人民幣0.5百萬元及人民幣6.0百萬元。截至2017年12月31日，全部該等理財產品已悉數贖回。我們並無計劃未來購買該等理財產品。更多資料請參閱「一 若干資產負債表項目的說明 — 按公平值計入損益的金融資產」。

### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支主要包括推廣開支及與我們銷售及營銷相關的僱員的僱員福利開支。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的銷售及營銷開支分別為人民幣86.5百萬元、人民幣335.1百萬元及人民幣389.8百萬元，分別佔同期我們總收益的31.3%、34.0%及32.6%。下表載列於所示期間我們銷售及營銷開支組成部分的明細：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
推廣[編纂]	78,673	28.5	328,748	33.4	382,711	32.0
僱員福利[編纂] <sup>(1)</sup>	6,962	2.5	5,331	0.5	5,446	0.5
其他 <sup>(2)</sup>	824	0.3	1,045	0.1	1,614	0.1
<b>總計</b>	<b>86,459</b>	<b>31.3</b>	<b>335,124</b>	<b>34.0</b>	<b>389,771</b>	<b>32.6</b>

(1) 包括2015年以股份為基礎的薪酬人民幣3.9百萬元，當時我們的創始人之一以現金總代價人民幣3.5百萬元向主要僱員轉讓於遊民網絡的14.5%股權。由於有關獎勵不附帶未來服務條件，故以股份為基礎的薪酬已即時歸屬。因此，我們錄得以股份為基礎的薪酬開支人民幣28.1百萬元（其中人民幣3.9百萬元已入賬為銷售及營銷開支，人民幣24.2百萬元已入賬為行政開支），即代價與股權公平值之間的差額。

(2) 其他包括折舊[編纂]及辦公費用。

促銷費用一般因我們自主發行遊戲的營銷渠道而產生，主要與我們在多種渠道（包括社交網站及應用程序市場）上開展促銷活動有關。我們一般會產生大量的促銷費用，旨在吸納及維持與用戶的關係。

## 財務資料

### 行政開支

我們的行政開支主要包括與我們管理及行政僱員有關的僱員福利開支、辦公費用、辦公室租金開支、服務費及[編纂]開支。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的行政開支分別為人民幣31.1百萬元、人民幣16.9百萬元及人民幣29.2百萬元，分別佔同期我們總收益的11.3%、1.7%及2.4%。下表載列於所示期間我們行政開支的組成部分：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
僱員福利[編纂] <sup>(1)</sup>	28,054	10.2	5,162	0.6	7,368	0.6
辦公室租金[編纂]	422	0.2	2,289	0.2	4,047	0.3
辦公費用	517	0.2	1,382	0.1	2,699	0.2
服務費 <sup>(2)</sup>	665	0.2	3,111	0.3	3,401	0.3
[編纂]開支	—	—	—	—	[編纂]	[編纂]
其他 <sup>(3)</sup>	1,470	0.5	4,935	0.5	5,907	0.5
<b>總計</b>	<b>31,128</b>	<b>11.3</b>	<b>16,879</b>	<b>1.7</b>	<b>29,168</b>	<b>2.4</b>

- (1) 包括2015年以股份為基礎的薪酬人民幣24.2百萬元，當時我們的創始人之一以現金總代價人民幣3.5百萬元向主要僱員轉讓於遊民網絡的14.5%股權。由於有關獎勵不附帶未來服務條件，故以股份為基礎的薪酬已即時歸屬。因此，我們錄得以股份為基礎的薪酬開支人民幣28.1百萬元(其中人民幣3.9百萬元已入賬為銷售及營銷開支，人民幣24.2百萬元已入賬為行政開支)，即代價與股權公平值之間的差額。
- (2) 服務費主要包括，其中包括法定審計費用及IP代理費用。
- (3) 其他包括折舊及攤銷及娛樂及差旅費用。

僱員福利開支指管理層及行政人員的薪酬及福利，於往績記錄期間大幅增加，乃主要由於我們拓展業務導致員工人數及平均薪酬增加所致。

辦公費用主要為水電費，而於往績記錄期間，辦公室租金開支亦隨員工人數增加及整體業務拓展而增加。服務費指主要向遊戲註冊代理支付的費用。[編纂]開支指就上市向專業人士支付的費用。

### 研發開支

我們的研發開支主要包括為遊戲發行及委託開發的內部研發僱員提供的僱員福利上市。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的研發開支分別為人民幣25.8百萬元、



## 財務資料

人民幣59.0百萬元及人民幣42.0百萬元，分別佔同期我們總收益的9.4%、6.0%及3.5%。下表載列於所示期間我們研發開支組成部分的明細：

	截至12月31日止年度					
	2015年		2016年		2017年	
	金額	佔收益%	金額	佔收益%	金額	佔收益%
	(人民幣千元，百分比除外)					
僱員福利開支	10,101	3.7	16,929	1.7	22,404	1.8
委託開發費用	14,414	5.2	38,809	4.0	16,311	1.4
其他 <sup>(1)</sup>	1,299	0.5	3,292	0.3	3,305	0.3
<b>總計</b>	<b>25,814</b>	<b>9.4</b>	<b>59,030</b>	<b>6.0</b>	<b>42,020</b>	<b>3.5</b>

(1) 其他主要包括原材料開支以及折舊及攤銷開支。

僱員福利開支指為遊戲發行的內部研發僱員提供的薪酬及福利，彼等主要負責持續改進我們的用戶數據分析、遊戲測試系統、收款及其他相關活動。委託開發費用指向受委託開發我們遊戲的第三方遊戲開發商支付的費用。我們於2016年的委託開發費用相對2015年及2017年較高，乃由於為使我們的遊戲採購渠道多元化，我們委託開發多款遊戲，其中我的使命為正式發行的唯一一款主要遊戲。我們於2017年在委託遊戲開發方面變得更具選擇性，故我們於同年的委託開發費用有所減少。

### 財務收入

我們的財務收入指銀行結餘的利息收入。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的財務收入淨額分別為人民幣10,000元、人民幣0.1百萬元及人民幣1.7百萬元。

## 財務資料

### 所得稅開支／(抵免)

我們的所得稅包括即期所得稅及遞延所得稅。截至2015年及2017年12月31日止年度，我們的所得稅開支分別為人民幣1.0百萬元及人民幣31.8百萬元，而同期我們的實際稅率分別為22.3%及11.7%。截至2016年12月31日止年度，我們錄得所得稅抵免人民幣26.5百萬元，而同年的實際稅率為13.9%。下表載列於所示期間我們的所得稅開支／(抵免)：

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
		(人民幣千元)	
即期所得稅	725	3,177	30,411
遞延所得稅	248	(29,675)	1,401
<b>所得稅開支／(抵免)</b>	<b>973</b>	<b>(26,498)</b>	<b>31,812</b>

於往績記錄期間，我們的所得稅開支／(抵免)的重大變動乃主要由於(i)我們的除稅前溢利大幅增長，(ii)巨額合約成本及合約負債<sup>(1)</sup>，及(iii)我們的主要中國營運實體之一遊民網絡於2017年的稅率變動，其詳情於本章節下文討論。

截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度，我們的即期所得稅分別為人民幣0.7百萬元、人民幣3.2百萬元及人民幣30.4百萬元。我們於2015年至2016年的即期所得稅增幅與我們的除稅前溢利增幅一致。2017年的大幅增加主要乃由於遊民網絡的稅率從零變更至25%所致。

截至2015年及2017年12月31日止年度，我們的遞延稅項開支分別為人民幣0.2百萬元及人民幣1.4百萬元。截至2016年12月31日止年度，我們錄得遞延稅項抵免人民幣29.7百萬元。2016年的大額遞延稅項抵免主要乃由於與2017的合約成本及合約負債稅率變動的影響。特別是我們於2016年12月31日確認的合約成本及合約負債已被納入按2016年稅務基礎計算所得稅開支之中，而遊民網絡於該年度豁免繳納企業所得稅。然而，就根據會計基準計算所得稅開支而言，於2016年12月31日的該等合約成本及合約負債乃於2017年的損益確認，而遊民網絡於該年度須按的稅率25%繳納稅項。因此，該等臨時差額的稅率差異於2016年確認為遞延稅項抵免。

截至最後實際可行日期，我們並無與任何稅務機關產生任何糾紛。我們須按不同司法權區多種所得稅率納稅。下文概述影響我們在中國的適用稅率的主要因素。

本集團就中國業務作出的所得稅撥備乃根據現行法例、詮釋及其慣例按往績記錄期間各期間的估計應課稅溢利的稅率25%計算。

<sup>(1)</sup> 亦指遞延成本及遞延收益。

## 財務資料

根據企業所得稅法，自2016年起，廣州米緣符合「高新技術企業」(「高新技術企業」)資格。因此，於自2016年開始的三年期間，其有權享有15%的優惠企業所得稅稅率。截至2016年及2017年12月31日止年度，其適用稅率為15%。我們預期，截至2018年12月31日止年度，廣州米緣將繼續合資格享有優惠企業所得稅稅率，並計劃在到期前申請續新稅收優惠待遇。

遊民網絡、彬捷網絡、上海浪險勁、猗國網絡及飛森網絡於往績記錄期間被認定為中國有關法律法規下的「軟件企業」。因此，該等公司具有資格自於抵銷過往年度產生的稅務虧損後營運獲利的首個年度起計隨後兩年期間，豁免繳納法定企業所得稅，並於其後三年期間其適用稅率減半。

我們的主要中國營運實體之一遊民網絡先前於2015年被認可為「軟件企業」，於截至2015年及2016年12月31日止年度豁免繳納企業所得稅，且其後三年的適用稅率寬減50%。於2016年底，由於其研發支出低於「軟件企業」的基準，且基於我們管理層的評估，遊民網絡於2017年開始將不再合資格成為「軟件企業」，須於截至2017年12月31日止年度開始按25%的法定企業所得稅稅率繳稅，而非其繼續享受稅收優惠待遇的情況下本應享有的12.5%的企業所得稅稅率繳稅。

根據中國國家稅務局頒佈的有關法律法規，自2008年起，從事研發活動的企業有權在釐定其該年度應課稅溢利時將其所產生的研發開支的150%列作可扣稅開支(「加計扣除」)。本集團已對本集團實體將在確定其截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度的應課稅溢利時要求的加計扣除作出最佳估計。

請參閱「風險因素 — 與我們業務及行業有關的風險 — 倘我們所享有的稅收優惠待遇遭到任何終止或出現任何變動，均可能會對我們的盈利能力產生不利影響。」

### 經營業績

#### 截至2017年12月31日止年度與截至2016年12月31日止年度的比較

#### 收益

我們的收益由2016年的人民幣984.8百萬元增加21.6%至2017年的人民幣1,197.2百萬元，乃主要由於2017年正式推出一款新的主要遊戲(即《我的使命》)，該款遊戲於2017年產生收益人民幣116.7百萬元。

該增加亦歸因於主要由若干遊戲所產生的收益增加所致，該等遊戲包括：(i)星辰奇緣，其收益由2016年的人民幣120.0百萬元增加人民幣71.3百萬元或59.5%至2017年的人民幣191.3百萬元；(ii)戰爭時刻，其收益由2016年的人民幣16.2百萬元增加人民幣70.1百萬元或434.0%至2017年的人民幣86.3百萬元；及(iii)羅馬時代，其收益由2016年的人民幣17.4百萬元增加人民幣46.0百萬元或264.3%至2017年的人民幣63.4百萬元。

## 財務資料

我們收入的增加部分由若干遊戲產生的收益減少所抵銷，該等遊戲主要包括：(i) *坦克前線*，其收益由2016年的人民幣453.1百萬元減少人民幣38.3百萬元或8.5%至2017年的人民幣414.8百萬元；及(ii) *超級艦隊*，其收益由2016年的人民幣191.7百萬元減少人民幣15.4百萬元或8.1%至2017年的人民幣176.3百萬元。

我們自主發行遊戲所產生的收益由2016年的人民幣427.5百萬元增加33.7%至2017年的人民幣571.3百萬元，而我們共同發行遊戲所產生的收益則由2016年的人民幣557.3百萬元增加12.3%至2017年的625.9百萬元。

### 收益成本

我們的收益成本由2016年的人民幣392.3百萬元增加20.5%至2017年的人民幣472.9百萬元，乃主要由於：(i)向共同發行商支付的佣金費用增加人民幣41.9百萬元，反映通過共同發行商發行的遊戲所產生的收益增加；(ii)於《*我的使命*》在2017年1月正式推出後，就該遊戲向分銷平台 (iOS App Store) 支付的佣金費用達人民幣22.6百萬元以及向第三方遊戲開發商支付的佣金費用達人民幣17.3百萬元所致。我們收益成本的增加與該期間我們收益的增加大體一致。

### 毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利由2016年的人民幣592.4百萬元增加22.3%至2017年的人民幣724.4百萬元，與我們的收益增加大體相符。我們的整體毛利率由2016年的60.2%輕微上升至2017年的60.5%。

我們自主發行遊戲的毛利率由2016年的97.3%下降至2017年的91.5%，乃主要由於我們正式發行*我的使命*所致，該款遊戲由我們以委託開發方式獲得，其毛利率低於自主發行的獲權遊戲，因為我們會將我們分銷平台及遊戲開發商所收取的費用確認為收益成本。我們共同發行遊戲的毛利率由2016年的31.7%上升至2017年的32.2%，乃主要由於*坦克前線*這款毛利率低於其他共同發行的遊戲所產生的收益的百分比下降所致，原因為我們就*坦克前線*向共同發行商支付的佣金費用的百分比一般高於我們其他共同發行的遊戲。因此，整體毛利率的變化反映了上述情況以及我們遊戲在發行方式方面的收入組合。

### 其他收入

我們的其他收入由2016年的人民幣2.3百萬元增加243.4%至2017年的人民幣7.8百萬元，乃主要由於我們確認的政府補助增加人民幣4.7百萬元所致。

### 其他收益／(虧損)淨額

我們的其他收益／(虧損)主要包括與我們與iOS App Store的交易有關的匯兌收益／(虧損)，以美元結算及分類為按公平值計入損益的金融資產的理財產品的利息收入。我們於2017年錄得虧損淨額人民幣0.3百萬元，主要包括由於2017年美元兌人民幣整體貶值導致錄得

---

## 財務資料

---

匯兌虧損淨額人民幣6.2百萬元及持作按公平值計入損益的金融資產的理財產品產生的投資收入人民幣6.0百萬元。我們於2016年則錄得收益淨額人民幣6.3百萬元，主要包括由於2016年美元兌人民幣整體升值導致錄得匯兌收益淨額人民幣5.7百萬元及持作按公平值計入損益的金融資產的理財產品產生的投資收入人民幣0.5百萬元。

### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2016年的人民幣335.1百萬元增加16.3%至2017年的人民幣389.8百萬元，乃主要由於：(i)在2017年正式發行一款新的主要遊戲我的使命；及(ii)產生較高費用以繼續遊戲組合擴大而增加推廣開支人民幣54.0百萬元所致。

### 行政開支

我們的行政開支由2016年的人民幣16.9百萬元增加72.8%至2017年的人民幣29.2百萬元，乃主要由於：(i)2017年的[編纂]費用人民幣[編纂]元；(ii)因2017年增聘管理及行政人員，導致僱員福利開支增加人民幣2.2百萬元；(iii)因我們租用更多辦公面積，導致辦公室租金開支增加人民幣1.8百萬元；及(iv)辦公費用增加人民幣1.3百萬元所致。有關增加旨在支援我們業務營運的整體擴充。

### 研發開支

我們的研發開支由2016年的人民幣59.0百萬元減少28.8%至2017年的人民幣42.0百萬元，乃主要由於因我們於2016年委託開發較多遊戲及我們於2017年在委託開發遊戲方面更精挑細選，導致委託開發費用減少人民幣22.5百萬元所致。研發開支的減少部分由因僱用額外僱員以配合業務營運的整體拓展，導致僱員福利開支增加人民幣5.5百萬元所抵銷。

### 財務收入

我們的財務收入由2016年的人民幣0.1百萬元大幅增加至2017年的人民幣1.7百萬元，乃主要由於隨着我們的手頭現金增加，銀行結餘所賺取的利息增加人民幣1.6百萬元所致。

### 所得稅開支

於2017年，我們錄得所得稅開支人民幣31.8百萬元，而同年我們的實際稅率為11.7%。於2016年，我們錄得所得稅抵免人民幣26.5百萬元，而我們的實際稅率為(13.9)%，乃主要由於遊民網絡的適用稅率變動導致2016年的大額遞延所得稅抵免人民幣29.7百萬元所致。

### 年內溢利

基於上文所述，我們的年內溢利由2016年的人民幣216.6百萬元增加11.2%至2017年的人民幣240.8百萬元。

## 財務資料

### 年內經調整溢利

由於上述原因及不計2017年[編纂]元[編纂]費用的影響，我們的年內經調整溢利由2016年的人民幣216.6百萬元增加13.8%至2017年的人民幣246.5百萬元。

### 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

#### 收益

我們的收益由2015年的人民幣275.8百萬元增加257.1%至2016年的人民幣984.8百萬元，乃主要由於來自若干遊戲的收益增加所致，該等遊戲為：(i) *坦克前線*，其收益由2015年的人民幣131.2百萬元增加人民幣322.0百萬元或245.5%至2016年的人民幣453.1百萬元；(ii) *超級艦隊*，其收益由2015年的人民幣19.3百萬元增加人民幣172.4百萬元或893.9%至2016年的人民幣191.7百萬元；及(iii) *超級群英傳*，其收益由2015年的人民幣31.4百萬元增加人民幣70.2百萬元或223.4%至2016年的人民幣101.7百萬元。

該增加亦得益於2016年正式發行的新遊戲，主要包括：(i) *星辰奇緣*，其產生收益人民幣120.0百萬元；(ii) *羅馬時代*，其產生收益人民幣17.4百萬元；及(iii) *戰爭時刻*，其產生收益人民幣16.2百萬元。

我們自主發行遊戲所產生的收益由2015年的人民幣76.9百萬元增加455.6%至2016年的人民幣427.5百萬元，而我們共同發行遊戲所產生的收益則由2015年的人民幣198.9百萬元增加180.3%至2016年的人民幣557.3百萬元。

#### 收益成本

我們的收益成本由2015年的人民幣130.4百萬元增加200.9%至2016年的人民幣392.3百萬元，乃主要由於向共同發行商支付的佣金費用增加人民幣252.9百萬元所致，反映期內通過共同發行商發行的遊戲所產生的收益增加。其次，收益成本增加亦歸因於僱員福利開支增加人民幣3.2百萬元所致。

#### 毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利由2015年的人民幣145.4百萬元增加307.5%至2016年的人民幣592.4百萬元，與我們收益的增長基本一致。我們的整體毛利率由2015年的52.7%上升至2016年的60.2%。

我們自主發行遊戲的毛利率由2015年的93.6%上升至2016年的97.3%，乃由於業務增長造成的規模經濟。我們共同發行遊戲的毛利率由2015年的36.9%下降至2016年的31.7%，乃主要由於我們與更優質的合作發行商之間的合作增多，而該等合作發行商通常收取較高的佣金率。因此，整體毛利率的變動反映上述情況以及我們遊戲在發行方式方面的收入結構。

---

## 財務資料

---

### 其他收入

我們的其他收入由2015年的人民幣2.0百萬元增加13.3%至2016年的人民幣2.3百萬元，乃主要由於所確認的政府補助增加人民幣0.3百萬元所致。

### 其他收益／(虧損)淨額

我們的其他收益淨額由2015年的人民幣0.4百萬元大幅增加至2016年的人民幣6.3百萬元，乃主要由於因2016年美元兌人民幣整體升值導致2016年錄得外匯收益淨額增加人民幣5.4百萬元以及我們與iOS App Store的交易金額增加所致。

### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2015年的人民幣86.5百萬元增加287.6%至2016年的人民幣335.1百萬元，乃主要由於：因我們在2016年正式發行三款新的主要遊戲(即星辰奇緣、戰爭時刻及羅馬時代)產生大額推廣開支，同時為維持龐大的遊戲組合亦產生大額推廣開支，導致推廣開支增加人民幣250.1百萬元。

### 行政開支

我們的行政[編纂]由2015年的人民幣31.1百萬元減少45.8%至2016年的人民幣16.9百萬元，乃主要由於我們於2015年向我們的僱員支付人民幣24.2百萬元的以股份為基礎的薪酬所致。

### 研發開支

我們的研發開支由2015年的人民幣25.8百萬元增加128.7%至2016年的人民幣59.0百萬元，乃主要由於：(i)因我們在2016年委託開發更多遊戲以豐富遊戲獲取渠道，導致委託開發費用增加人民幣24.4百萬元；及(ii)因我們增聘內部研發部僱員，導致僱員福利開支增加人民幣6.8百萬元所致。

### 財務收入

我們的財務收入由2015年的人民幣10,000元大幅增加至2016年的人民幣108,000元，乃主要由於就手頭現金增加而持作現金管理目的的銀行結餘所產生的利息增加人民幣98,000元所致。

### 所得稅開支

於2016年，我們錄得所得稅抵免人民幣26.5百萬元，而我們的實際稅率為(13.9)%，乃主要由於遊民網絡的適用稅率變動導致2016年的大額遞延所得稅抵免人民幣29.7百萬元所致。於2015年，我們錄得所得稅開支人民幣1.0百萬元，而同年我們的實際稅率為22.3%。

### 年內溢利

基於上文所述，我們的年內溢利由2015年的人民幣3.4百萬元大幅增加至2016年的人民幣216.6百萬元。

## 財務資料

### 年內經調整溢利

基於上文所述及撇除2015年以股份為基礎的薪酬人民幣28.1百萬元的影响，我們的年內經調整溢利由2015年的人民幣31.5百萬元增加587.4%至2016年的人民幣216.6百萬元。

### 若干資產負債表項目的說明

下表載列截至所示日期我們的合併資產負債表概要：

	截至12月31日止年度		
	2015年	2016年	2017年
	(人民幣千元，百分比除外)		
<b>資產</b>			
現金及現金等價物	24,077	212,817	573,761
貿易應收款項	103,298	214,009	157,715
預付款及其他應收款項	35,942	35,818	55,301
合約成本 <sup>(1)</sup>	44,233	72,921	70,394
按公平值計入損益的金融資產	—	12,000	—
<b>流動資產總值</b>	<b>207,550</b>	<b>547,565</b>	<b>857,171</b>
按公平值計入其他全面收入的			
金融資產	—	1,200	11,200
預付款及其他應收款項	2,725	540	17,417
物業及設備	1,828	4,211	9,281
無形資產	57	3,668	1,498
遞延稅項資產	248	29,923	28,522
<b>非流動資產總值</b>	<b>4,858</b>	<b>39,542</b>	<b>67,918</b>
<b>資產總值</b>	<b>212,408</b>	<b>587,107</b>	<b>925,089</b>
<b>權益及負債</b>			
貿易應付款項	65,848	119,991	102,234
其他應付款項及應計費用	17,238	38,230	64,336
流動所得稅負債	309	3,162	31,771
合約負債 <sup>(2)</sup>	107,894	[編纂]	174,757
<b>流動負債總額</b>	<b>191,289</b>	<b>355,908</b>	<b>373,098</b>
<b>負債總額</b>	<b>191,289</b>	<b>355,908</b>	<b>373,098</b>
實收資本	20,000	20,000	20,942
儲備	30,578	34,688	174,583
(累計虧損)／保留盈利	(29,459)	176,511	356,466
<b>權益總額</b>	<b>21,119</b>	<b>231,199</b>	<b>551,991</b>
<b>權益及負債總額</b>	<b>212,408</b>	<b>587,107</b>	<b>[編纂]</b>



## 財務資料

- (1) 亦指遞延成本  
(2) 亦指遞延收益。

### 貿易應收款項

貿易應收款項主要指通過第三方分銷平台、支付渠道及共同發行商產生，且尚未向我們支付的遊戲內購買銷售所得款項。我們一般向第三方分銷平台、支付渠道及共同發行商授予最多為30天至90天的信用期。截至2015年、2016年及2017年12月31日，我們的貿易應收款項分別為人民幣103.3百萬元、人民幣214.0百萬元及人民幣157.7百萬元。下表載列截至所示日期我們的貿易應收款項：

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
	(人民幣千元)		
貿易應收款項	103,695	216,158	161,499
減：減值撥備	(397)	(2,149)	(3,784)
<b>貿易應收款項淨額</b>	<b>103,298</b>	<b>214,009</b>	<b>157,715</b>

下表載列我們貿易應收款項按交易日期計算的賬齡分析：

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
	(人民幣千元)		
0至30天	30,553	77,343	64,017
30至90天	44,938	77,235	64,632
90至180天	24,417	47,907	24,203
180至360天	3,670	12,891	6,270
超過360天	117	782	2,377
<b>總計</b>	<b>103,695</b>	<b>216,158</b>	<b>161,499</b>

我們的貿易應收款項由截至2015年12月31日的人民幣103.3百萬元增加107.2%至截至2016年12月31日的人民幣214.0百萬元，乃主要由於2016年我們的收益增加所致。我們的貿易應收款項由截至2016年12月31日的人民幣214.0百萬元減少26.3%至截至2017年12月31日的人民幣157.7百萬元，儘管我們的收入於2017年有所增加，乃主要由於因我們的收益一般於農曆新年假期前數個星期內較高，而農曆新年假期在2017曆年來臨的時間較2018曆年為早，導致我們臨近2016年末的收益較臨近2017年末有所增加所致。

## 財務資料

下表載列於所示期間我們貿易應收款項的周轉天數：

	截至12月31日止年度		
	2015年	2016年	2017年
貿易應收款項周轉天數 <sup>(1)</sup>	79.1	58.8	56.7

(1) 各期間的貿易應收款項周轉天數等於該期間貿易應收款項期初與期末結餘的平均值除以該期間的收益再乘以該期間的天數。

我們的高級管理層會定期檢討我們逾期結餘的可收回性，並於適當的時候就該等貿易應收款項作出減值撥備。我們認為，我們無法收回款項的風險甚小。

於往績記錄期間，我們的貿易應收款項周轉天數分別為79.1天、58.8天及56.7天，這符合我們的信貸政策。我們貿易應收款項的周轉天數持續減少，與我們加大收款力度一致。

截至2018年2月28日，在我們截至2017年12月31日的貿易應收款項中，有人民幣141.9百萬元(或90.0%)已於隨後結清。

### 預付款及其他應收款項

截至2015年、2016年及2017年12月31日，我們的預付款及其他應收款項分別為人民幣38.7百萬元、人民幣36.4百萬元及人民幣72.7百萬元。下表載列截至所示日期我們的預付款及其他應收款項詳情：

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
	(人民幣千元)		
<b>計入非流動資產</b>			
購買牌照預付款	2,553	—	16,734
租金及其他按金	172	540	683
	2,725	540	17,417
<b>計入流動資產</b>			
推廣開支預付款	18,060	33,073	37,548
租金及其他按金	350	1,132	4,799
將予扣除的增值稅進項	826	240	8,977
應收一家關聯方款項	14,000	—	—
其他	2,706	1,373	3,977
	35,942	35,818	55,301
<b>總計</b>	<b>38,667</b>	<b>36,358</b>	<b>72,718</b>

## 財務資料

購買牌照預付款指向遊戲開發商預付的許可費，以獲授權發行彼等的遊戲，乃於遊戲獲正式發行並開始產生收入時確認為無形資產。截至2015年及2017年12月31日，我們的購買牌照預付款分別為人民幣2.6百萬元及人民幣16.7百萬元，乃由於2017年我們以許可方式獲得更多遊戲所致。截至2016年12月31日，我們並無錄得任何購買牌照預付款，由於相關遊戲於2016年12月31日之前正式發行及開始產生收益，故所有預付許可費均記錄為無形資產。計入非流動資產的租金及其他按金主要指租期超過一年的辦公室租賃按金。推廣開支預付款主要指向廣告商支付預付款。我們於往績記錄期間推廣開支的預付款項持續增加，與我們為新遊戲正式推出以及維持我們不斷增長的遊戲組合而增加的推廣費用相符一致。計入流動資產的租金及其他按金主要指廣告按金及租期在一年以內的辦公室租賃按金。應收關聯方款項指向一名股東提供的貸款，截至2016年12月31日已悉數結清。

### 貿易應付款項

我們的貿易應付款項主要指應付遊戲開發商的結餘，我們一般就該等結餘獲授30天至90天的信貸期。截至2015年、2016年及2017年12月31日，我們的貿易應付款項分別為人民幣65.8百萬元、人民幣120.0百萬元及人民幣102.2百萬元。下表載列截至所示日期我們的貿易應付款項：

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
	(人民幣千元)		
應付遊戲開發商的貿易應付款項	65,848	119,991	102,234
<b>總計</b>	<b>65,848</b>	<b>119,991</b>	<b>102,234</b>

下表載列於所示交易日期我們的貿易應付款項的賬齡分析：

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
	(人民幣千元)		
0至30天	15,628	26,746	20,324
30至90天	24,955	46,464	42,261
90至180天	20,449	37,875	39,641
180至360天	4,419	8,766	8
超過360天	397	140	—
<b>總計</b>	<b>65,848</b>	<b>119,991</b>	<b>102,234</b>

## 財務資料

我們的貿易應付款項由截至2015年12月31日的人民幣65.8百萬元增加82.2%至截至2016年12月31日的人民幣120.0百萬元，乃主要由於2016年我們的收益增加所致。我們的貿易應付款項由截至2016年12月31日的人民幣120.0百萬元減少14.8%至截至2017年12月31日的人民幣102.2百萬元，儘管我們的收入於2017年有所增加，乃主要由於因我們的收益一般於農曆新年假期前後較高，而2017年的農曆新年假期較2018年的農曆新年假期為早，導致我們於2016年末的收益較2017年末有所增加所致。

下表載列於所示期間我們貿易應付款項的周轉天數：

	截至12月31日止年度		
	2015年	2016年	2017年
貿易應付款項周轉天數 <sup>(1)</sup>	119.1	86.4	85.8

(1) 各期間的貿易應付款項周轉天數等於該期間貿易應付款項期初與期末結餘的平均值除以該期間的收益成本再乘以該期間的天數。

於往績記錄期間，我們的貿易應付款項周轉天數分別為119.1天、86.4天及85.8天，符合我們的信貸條款。

截至2018年2月28日，在我們於2017年12月31日的貿易應付款項中，有人民幣60.4百萬元（或59.1%）已於隨後結清。

### 合約負債／成本（遞延收益／成本）

合約負債主要包括遊戲內銷售虛擬物品所得款項，其中我們仍然有隱含責任在用戶暢玩遊戲期間向用戶提供虛擬物品。合約負債在用戶玩遊戲的平均期限內攤銷，通常為一至五個月。截至2015年、2016年及2017年12月31日，我們的合約負債分別為人民幣107.9百萬元、人民幣194.5百萬元及人民幣174.8百萬元。

我們的合約負債由截至2015年12月31日的人民幣107.9百萬元增加80.3%至截至2016年12月31日的人民幣194.5百萬元，乃主要由於2016年我們的收益增加所致。我們的合約負債由截至2016年12月31日的人民幣194.5百萬元減少10.2%至截至2017年12月31日的人民幣174.8百萬元，儘管我們的收入於2017年有所增加，乃主要由於因我們的收益一般於農曆新年假期前後較高，而2017年的農曆新年假期較2018年的農曆新年假期為早，導致我們於2016年末的收益較2017年末有所增加所致。

合約成本主要包括我們仍然有隱含責任提供的未經攤銷佣金費用。與合約負債相同，合約成本亦在用戶玩遊戲的平均期限內攤銷，通常為三個月。截至2015年、2016年及2017年12月31日，我們的合約成本分別為人民幣44.2百萬元、人民幣72.9百萬元及人民幣70.4百萬元。於往績記錄期間，我們的合約成本變動與合約負債變動一致。

## 財務資料

### 按公平值計入損益的金融資產

我們的按公平值計入損益的金融資產指商業銀行發行的理財產品。截至2016年12月31日，該等按公平值計入損益的金融資產結餘為人民幣12.0百萬元。截至2017年12月31日，我們所有的理財產品已被悉數贖回。我們並無計劃未來購買該等理財產品。

### 其他應付款項及應計費用

我們的其他應付款項及應計費用主要包括其他應付稅項，其中包括增值稅及個人所得稅、應付薪金及員工福利、金融資產相關應付款項、應付[編纂]開支及應付委託開發費用等。截至2015年、2016年及2017年12月31日，我們的其他應付款項及應計費用分別為人民幣17.2百萬元、人民幣38.2百萬元及人民幣64.3百萬元。下表載列截至所示日期我們的其他應付款項及應計費用：

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
		(人民幣千元)	
其他應付稅項	592	16,620	24,311
應付薪金及員工福利	8,455	15,322	16,111
按公平值計入其他全面收益之金融資產 相關應付款項	—	600	10,000
應付[編纂]開支	—	—	[編纂]
應付委託開發遊戲費用	6,850	—	2,400
其他	1,341	5,688	5,768
<b>總計</b>	<b>17,238</b>	<b>38,230</b>	<b>64,336</b>

其他應付款項及應計費用由截至2015年12月31日的人民幣17.2百萬元增加121.8%至截至2016年12月31日的人民幣38.2百萬元，乃主要由於(i)其他應付稅項增加人民幣16.0百萬元(與我們的收益增加一致)；及(ii)應付薪金及員工福利增加人民幣6.9百萬元(由因我們於2016年12月31日之前與遊戲開發商結清委託開發費用導致應付委託開發費用減少人民幣6.9百萬元所抵銷)所致。

我們的其他應付款項及應計費用由截至2016年12月31日的人民幣38.2百萬元增加68.3%至截至2017年12月31日的人民幣64.3百萬元，乃主要由於(i)與2017年我們投資於歆瑗網絡的8%股權有關的金融資產相關應付款項人民幣10百萬元；(ii)其他應付稅項增加人民幣7.7百萬元(與我們的收益增加一致)；及(iii)於2017年產生與籌備本次[編纂]的[編纂]開支人民幣5.7元所致。

### 流動資金及資本資源

過去，我們主要以經營活動所得現金及股東的注資為營運資金要求及資本開支撥付資

## 財務資料

金。展望未來，我們相信，通過採用經營活動所得現金流量、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，將可滿足流動資金要求。

### 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		
	2015年	2016年	2017年
		(人民幣千元)	
經營活動所得現金淨額	43,205	194,492	292,815
[編纂]活動所用現金淨額	(8,547)	(4,760)	(5,891)
融資活動(所用)/所得現金淨額	(13,000)	(6,490)	80,000
現金及現金等價物增加淨額	21,658	183,242	366,924
年初的現金及現金等價物	2,419	24,077	212,817
現金及現金等價物的匯率變動影響	—	5,498	(5,980)
年末的現金及現金等價物	24,077	212,817	573,761

### 經營活動所得現金淨額

我們的經營活動所得現金主要包括除稅前溢利，經就非現金項目、現金影響屬非經營性質的所有其他項目(例如物業及設備折舊、無形資產攤銷、應收款項減值及外匯虧損/收益)以及營運資金變動(例如貿易應收款項、預付款及其他應收款項、貿易應付款項、其他應付款項、合約負債及合約成本的增加或減少)的影響作出調整。經營活動所得現金流量可能會受到一般業務過程中諸如貿易應收款項的收回時間及貿易應付款項的支付時間等因素的重大影響。

截至2017年12月31日止年度，我們的經營活動所得現金淨額為人民幣292.8百萬元。現金流入淨額主要因除稅前溢利人民幣272.6百萬元而產生，經就非現金及非經營項目、營運資金的正變動及已付所得稅人民幣1.8百萬元作出調整。對非現金及非經營項目的調整主要包括已收按公平值計入損益的金融資產的投資收入人民幣6.0百萬元、匯兌虧損淨額人民幣6.0百萬元、物業及設備折舊人民幣2.3百萬元、無形資產攤銷人民幣2.2百萬元及貿易應收款

## 財務資料

項減值撥備人民幣1.6百萬元。營運資金的正變動主要包括(i)貿易應收款項減少人民幣54.7百萬元(由於我們的收益一般於農曆新年假期前數個星期內較高，而農曆新年假期在2017曆年來臨的時間較2018曆年為早，導致我們臨近2016年末的收益較臨近2017年末增加所致)及(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣16.7百萬元(主要與其他應付稅項增加有關)，由(i)合約負債減少人民幣19.8百萬元及貿易應付款項減少人民幣17.8百萬元(由於我們的收益一般於農曆新年假期前數個星期內較高，而農曆新年假期在2017曆年來臨的時間較早，導致我們臨近2016年末的收益較臨近2017年末增加所致)及(ii)預付款及其他應收款項增加人民幣19.6百萬元(主要與推廣活動費用的預付款增加有關)所抵銷。

截至2016年12月31日止年度，我們的經營活動所得現金淨額為人民幣194.5百萬元。現金流入淨額主要因除稅前溢利人民幣190.1百萬元而產生，經就非現金及非經營項目、營運資金的正變動及已付所得稅人民幣0.3百萬元作出調整。對非現金及非經營項目的調整主要包括匯兌收益淨額人民幣5.5百萬元、無形資產攤銷人民幣2.1百萬元、貿易應收款項減值撥備人民幣1.8百萬元以及物業及設備折舊人民幣1.1百萬元。營運資金的正變動包括(i)合約負債增加人民幣86.6百萬元(與我們的收益增加一致)，(ii)貿易應付款項增加人民幣54.1百萬元(與我們的收益增加一致)，及(iii)其他應付款及應計費用增加人民幣20.4百萬元(主要與其他應付稅項增加及應付薪金及員工福利增加有關)；由(i)貿易應收款項增加人民幣112.5百萬元(與我們的收益增加一致)，(ii)合約成本增加人民幣28.7百萬元(與我們的合約負債增加一致)，及(iii)預付款及其他應收款項增加人民幣14.2百萬元(主要與推廣活動開支預付款增加有關)所抵銷。

截至2015年12月31日止年度，我們的經營活動所得現金淨額為人民幣43.2百萬元。現金流入淨額主要因除稅前溢利人民幣4.4百萬元而產生，經就非現金及非經營項目、營運資金的正變動及已付所得稅人民幣0.9百萬元作出調整。對非現金及非經營項目的調整主要包括以股份為基礎的薪酬開支人民幣28.1百萬元、物業及設備折舊人民幣0.4百萬元及貿易應收款項減值撥備人民幣0.4百萬元。營運資金的正變動主要包括(i)合約負債增加人民幣100.8百萬元(與我們的收益增加一致)，(ii)貿易應付款項增加人民幣46.6百萬元(與我們的收益增加一致)，及(iii)其他應付款及應計費用增加人民幣10.3百萬元(主要與間接應付稅項增加及應付薪金及員工福利增加有關)；由(i)貿易應收款項增加人民幣87.4百萬元(與我們的收益增加一致)，(ii)合約成本增加人民幣41.6百萬元(與我們的合約負債增加一致)，及(iii)預付款及其他應收款項增加人民幣17.7百萬元(主要與推廣活動開支預付款增加有關)所抵銷。

### **[編纂]活動所用現金淨額**

我們的投資活動所得現金流入主要包括處置按公平值計入損益的金融資產**[編纂]**及已收利息。我們的投資活動所得現金流出主要包括購買物業及設備、購買無形資產、購買按公平值計入損益的金融資產及其他全面收入並向一名股東提供貸款。

截至2017年12月31日止年度，我們的投資活動所用現金淨額為人民幣5.9百萬元。產生現金流出淨額乃主要由於(i)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣1,060.3百萬元，(ii)購

---

## 財務資料

---

買無形資產人民幣16.7百萬元，及(iii)購買物業及設備人民幣7.7百萬元所致；部分由(i)出售按公平值計入損益的金融資產所得款項人民幣1,072.3百萬元，及(ii)已收投資收益人民幣6.0百萬元所抵銷。

截至2016年12月31日止年度，我們的[編纂]活動所用現金淨額為人民幣4.8百萬元。產生現金流出淨額乃主要由於(i)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣379.9百萬元，(ii)購買物業及設備人民幣3.5百萬元，及(iii)購買無形資產人民幣3.1百萬元所致；部分由(i)出售按公平值計入損益的金融資產所得款項人民幣367.9百萬元，及(ii)已收一名股東還款人民幣14.0百萬元所抵銷。

截至2015年12月31日止年度，我們的投資活動所用現金淨額為人民幣8.5百萬元。產生現金流出淨額乃主要由於(i)向一名股東提供貸款人民幣14.0百萬元，(ii)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣9.0百萬元，(iii)預付許可費人民幣2.6百萬元，及(iv)購買物業及設備人民幣2.0百萬元所致；部分由(i)已收一名股東還款人民幣10.0百萬元，及(ii)出售按公平值計入損益的金融資產所得款項人民幣9.0百萬元所抵銷。

### **融資活動所得／(所用)現金淨額**

我們來自融資活動的現金流入指股東注資。我們來自融資活動的現金流出指向擁有人派息。

截至2017年12月31日止年度，我們的融資活動所得現金淨額為人民幣80.0百萬元。產生現金流入淨額乃由於股東注資人民幣135.0百萬元所致，由向擁有人作出的分派人民幣55.0百萬元所抵銷。

截至2016年12月31日止年度，我們的融資活動所用現金淨額為人民幣6.5百萬元，指收購共同控制實體而支付的款項。截至2015年12月31日止年度，我們的融資活動所用現金淨額為人民幣13.0百萬元，因分派股息而產生。



## 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
	2015年	2016年	2017年	2月28日
				2018年
				(未經審核)
	(人民幣千元)			
<b>流動資產</b>				
貿易應收款項	103,298	214,009	157,715	153,419
預付款及其他應收款項	35,942	35,818	55,301	54,586
合約成本	44,233	72,921	70,394	70,828
按公平值計入損益的金融資產	—	12,000	—	—
現金及現金等價物	24,077	212,817	573,761	380,242
<b>流動資產總值</b>	<b>207,550</b>	<b>547,565</b>	<b>857,171</b>	<b>659,075</b>
<b>流動負債</b>				
貿易應付款項	65,848	119,991	102,234	103,931
合約負債	107,894	194,525	174,757	176,645
流動所得稅負債	309	3,162	31,771	33,231
其他應付款項及應計費用	17,238	38,230	64,336	64,927
<b>流動負債總額</b>	<b>191,289</b>	<b>355,908</b>	<b>373,098</b>	<b>378,734</b>
<b>流動資產淨值</b>	<b>16,261</b>	<b>191,657</b>	<b>484,073</b>	<b>380,341</b>

我們的流動資產淨值由截至2016年12月31日的人民幣191.7百萬元增加至截至2017年12月31日的人民幣484.1百萬元，乃主要由於(i)現金及現金等價物增加人民幣360.9百萬元，(ii)合約負債減少人民幣19.8百萬元，(iii)預付款及其他應收款項增加人民幣19.5百萬元，及(iv)貿易應付款項減少人民幣17.8百萬元；部分由(i)貿易應收款項減少人民幣56.3百萬元，及(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣26.1百萬元所抵銷。

我們的流動資產淨值由截至2015年12月31日的人民幣16.3百萬元增加至截至2016年12月31日的人民幣191.7百萬元，乃主要由於(i)現金及現金等價物增加人民幣188.7百萬元，(ii)貿易應收款項增加人民幣110.7百萬元，及(iii)合約成本增加人民幣28.7百萬元；部分由(i)合約負債增加人民幣86.6百萬元，(ii)貿易應付款項增加人民幣54.1百萬元，及(iii)其他應付款項及應計費用增加人民幣21.0百萬元所抵銷。

考慮到我們目前可用的財務資源(包括預期營運所得現金及[編纂]估計所得款項淨額)，董事認為，我們擁有充裕的營運資金滿足自本文件日期起計未來至少12個月內的目前營運資金需求。

## 財務資料

### 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及設備(包括購買汽車及電腦以及租賃物業裝修)，以及就取得發行由第三方遊戲開發商開發的遊戲的許可而購買的無形資產。截至2015年、2016年及2017年12月31日，我們的資本開支分別為人民幣2.0百萬元、人民幣9.2百萬元及人民幣7.7百萬元。

#### 經營租賃承擔

我們根據不可撤銷的經營租賃協定租賃辦公樓宇，租賃期介乎二至三年。下表載列截至所示日期不可註銷經營租賃項下的未來最低租賃付款總額。

	截至12月31日		
	2015年	2016年	2017年
	(人民幣千元)		
不遲於一年	1,895	4,487	4,659
遲於一年但不遲於兩年	1,009	3,819	2,697
遲於兩年但不遲於三年	510	2,337	—
<b>總計</b>	<b>3,414</b>	<b>10,643</b>	<b>7,356</b>

### 資產負債表外安排

截至最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外安排。

### 債務

截至2018年2月28日(即債務聲明的最後實際可行日期)，我們並無任何銀行貸款或其他借貸，或任何已發行及未償還或同意發行的借貸資本、銀行透支、借貸或類似債務、承兌負債(一般貿易票據除外)或承兌信貸、債權證、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2018年2月28日以來，我們的債務並無任何重大變動。

### 或然負債

截至2015年、2016年及2017年12月31日以及截至最後實際可行日期，我們並無任何重大或然負債。

## 財務資料

### 主要財務比率

下表載列截至所示日期或於所示期間的主要財務比率：

	截至12月31日止年度／於12月31日		
	2015年	2016年	2017年
毛利率 <sup>(1)</sup>	52.7%	60.2%	60.5%
純利率 <sup>(2)</sup>	1.2%	22.0%	20.1%
經調整純利率 <sup>(3)</sup>	11.4%	22.0%	20.6%
平均股本回報率 <sup>(4)</sup>	28.6%	171.7%	61.5%
經調整平均股本回報率 <sup>(5)</sup>	265.5%	171.7%	63.0%
平均資產回報率 <sup>(6)</sup>	2.7%	54.2%	31.8%
經調整平均資產回報率 <sup>(7)</sup>	[編纂]	54.2%	32.6%
流動比率 <sup>(8)</sup>	1.09	1.54	2.30

(1) 等於年內毛利除以該期間收益再乘以100%。

(2) 等於年內溢利除以該期間收益再乘以100%。

(3) 等於經調整年內溢利除以該期間收益再乘以100%。

(4) 等於年內溢利除以該期間初與該期間末權益總額的平均結餘再乘以100%。

(5) 等於年內經調整溢利除以該期間初與該期間末權益總額的平均結餘再乘以100%。

(6) 等於年內溢利除以該期間初與該期間末資產總值的平均結餘再乘以100%。

(7) 等於年內經調整溢利除以該期間初與該期間末資產總值的平均結餘再乘以100%。

(8) 等於流動資產除以截至同日的流動負債。

### 平均股本回報率

我們的平均股本回報率由2015年的28.6%增加至2016年的171.7%，乃主要由於年內溢利的增幅高於平均總股本的增幅所致。我們於2015年至2016年的平均權益增加人民幣114.3百萬元，乃主要由於保留溢利持續增加，同時2015年至2016年的年內溢利增加人民幣213.2百萬元（與業務增長一致）所致。

我們的平均股本回報率由2016年的171.7%減少至2017年的61.5%，乃主要由於平均權益總額的增幅高於年內溢利的增幅所致。我們於2016年至2017年的平均權益增加人民幣265.4百萬元，乃主要由於保留溢利及股東注資持續增加，同時2016年至2017年的年內溢利增加人民幣24.2百萬元（與業務增長一致）所致。

### 經調整平均股本回報率

我們的經調整平均股本回報率由2015年的265.5%減少至2016年的171.7%，乃主要由於平均總股本的增幅高於年內經調整溢利的增幅所致。我們於2015年至2016年的平均股本增加人民幣114.3百萬元，乃主要由於我們的保留溢利持續增加，同時2015年至2016年的年內經調整溢利增加人民幣185.1百萬元（與業務增長一致）所致。

## 財務資料

我們的經調整平均股本回報率由2016年的171.7%減少至2017年的63.0%，乃主要由於平均總股本的增幅高於年內經調整溢利的增幅所致。我們於2016年至2017年的平均股本增加人民幣265.4百萬元，乃主要由於我們的保留溢利及股東注資持續增加，同時2016年至2017年的年內經調整溢利增加人民幣30.0百萬元(與業務增長一致)所致。

### 平均資產回報率

我們的平均資產回報率由2015年的2.7%增加至2016年的54.2%，乃主要由於年內溢利的增幅高於平均資產總值的增幅所致。於2015年至2016年，我們的平均資產增加人民幣275.6百萬元，乃主要由於現金及現金等價物增加人民幣188.7百萬元及貿易應收款項增加人民幣110.7百萬元，同時2015年至2016年的年內溢利增加人民幣213.2百萬元(與業務增長一致)所致。

我們的平均資產回報率由2016年的54.2%減少至2017年的31.8%，乃主要由於平均資產總值的增幅高於年內溢利的增幅所致。我們於2016年至2017年的平均資產增加人民幣356.3百萬元，乃主要由於現金及現金等價物增加人民幣360.9百萬元，同時2016年至2017年的年內溢利增加人民幣24.2百萬元(與業務增長一致)所致。

### 經調整平均資產回報率

我們的經調整平均資產回報率由2015年的25.4%增加至2016年的54.2%，乃主要由於年內溢利的增幅高於平均總資產的增幅所致。我們於2015年至2016年的平均資產增加人民幣275.6百萬元，乃主要由於現金及現金等價物增加人民幣188.7百萬元及貿易應收款項增加人民幣110.7百萬元，同時2015年至2016年的年內經調整溢利增加人民幣185.1百萬元(與業務增長一致)所致。

我們的經調整平均資產回報率由2016年的54.2%減少至2017年的32.6%，乃主要由於平均總資產的增幅高於年內經調整溢利的增幅所致。我們於2016年至2017年的平均資產增加人民幣356.3百萬元，乃主要由於現金及現金等價物增加人民幣360.9百萬元，同時2016年至2017年的年內經調整溢利增加人民幣30.0百萬元(與業務增長一致)所致。

### 流動比率

我們的流動比率由截至2015年12月31日的1.09增加至截至2016年12月31日的1.54，原因為流動資產的增幅高於流動負債。我們的流動資產增加人民幣340.0百萬元，乃主要由於(i)現金及現金等價物增加人民幣188.7百萬元及(ii)貿易應收款項增加人民幣110.7百萬元所致。我們的流動負債增加人民幣164.6百萬元，乃主要由於(i)合約負債增加人民幣86.6百萬元及(ii)貿易應付款項增加人民幣54.1百萬元所致。

我們的流動比率由截至2016年12月31日的1.54增加至截至2017年12月31日的2.30，原因為流動資產以高於流動負債的速度增加。我們的流動資產增加人民幣309.6百萬元，乃主要由於

---

## 財務資料

---

於現金及現金等價物增加人民幣360.9百萬元所致。我們的流動負債增加人民幣17.2百萬元，乃主要由於(i)流動所得稅負債增加人民幣28.6百萬元，及(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣26.1百萬元，被(i)合約負債減少人民幣19.8百萬元及(ii)貿易應付款項減少人民幣17.8百萬元所抵銷。

### 關聯方交易

截至2015年12月31日，我們錄得應收關聯方非貿易相關款項人民幣14.0百萬元，該等款項已於2016年12月31日之前悉數結清。

### 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最大限度地減低對財務表現的潛在不利影響。

#### 市場風險

#### 外匯風險

我們的交易貨幣風險主要與我們與iOS App Store結算遊戲內銷售所得款項淨額有關，該等款項以美元結算。此外，我們預期將以港元收取[編纂]所得款項淨額。

我們目前並無就其他外幣交易、資產及負債實施外匯對沖政策。我們將密切監察外匯風險，並將根據我們開發海外業務的計劃考慮對沖重大外匯風險。

#### 利率風險

由於我們並無任何重大計息資產，故董事預計利率變動對計息資產並無任何重大影響，原因為預期銀行結餘的利率不會出現重大變動。

#### 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代表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所產生的風險，我們僅與聲譽卓著的商業銀行進行交易，而該等銀行均為中國及香港高信貸質素的金融機構。該等金融機構概無近期拖欠還款的記錄。

截至2015年、2016年及2017年12月31日，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63.8%、61.5%及56.9%。

## 財務資料

於往績記錄期間各年末的貿易應收款項，為應收與我們合作的分銷平台、共同發行商及付款渠道的款項。倘與分銷平台、共同發行商及付款渠道的策略性關係終止或規模縮減，或倘分銷平台、共同發行商及付款渠道更改合作安排，或倘彼等在向我們付款方面遭遇財務困難，則我們的貿易應收款項的可收回性可能會受到不利影響。為管理該項風險，我們與分銷平台、共同發行商及付款渠道保持緊密聯繫，確保信貸控制有效。鑒於與分銷平台、共同發行商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，董事認為，應收分銷平台、共同發行商及付款渠道的未償還貿易應收款項結餘的固有信貸風險甚低。

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共同評估以及個別評估。董事認為，其他應收款項的未償還結餘並無重大固有信貸風險。

### 流動資金風險

我們的目標是維持充裕的現金及現金等價物。我們定期檢討主要資金狀況，確保我們在履行財務責任方面擁有充裕的財務資源。

下表按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類至相關到期組別。下表載列截至所示日期我們的合約未貼現現金流量：

	少於一年	總計
	(人民幣千元)	
<b>截至2015年12月31日</b>		
貿易及其他應付款項以及應計費用 (不包括應付薪金及員工福利以及應付稅項)	74,039	74,039
<b>截至2016年12月31日</b>		
貿易及其他應付款項以及應計費用 (不包括應付薪金及員工福利以及應付稅項)	126,279	126,279
<b>截至2017年12月31日</b>		
貿易及其他應付款項以及應計費用 (不包括應付薪金及員工福利以及應付稅項)	126,148	126,148

### 物業估值

截至2017年12月31日，我們並無任何單一物業的賬面值佔我們資產總值的15%或以上，按照該基準，上市規則第5.01A條並無要求我們在本文件內載入任何估值報告。根據公司條例(豁免公司及招股章程遵從條文)公告第6(2)條，本文件獲豁免遵守公司條例第342(1)(b)節有關公司條例附表三第34(2)段的規定，即就我們於土地或樓宇的所有權益編製估值報告。

## 財務資料

### 股息

於往績記錄期間，我們就截至2015年及2017年12月31日止年度分別派付股息人民幣13.0百萬元及人民幣55.0百萬元。我們並無就截至2016年12月31日止年度派付任何股息。我們目前無意派付任何股息，亦並無固定的派息比率。董事會在未來經計及我們的經營業績、財務狀況、現金需求及可用性以及其他因素後，可能會宣派股息。宣派及派付任何股息以及派息金額，均須受到組織章程檔文件及開曼群島公司法的規限。宣派任何股息均須由股東在股東大會上批准，且股息不得超過董事會所建議的金額。此外，董事會可不時派付董事會認為就我們的溢利及整體財務規定而言屬合理的中期股息，或按董事認為屬適當的金額及日期派付特別股息。股息僅可從我們的溢利及合法可供分派的儲備中撥款宣派或派付。我們未來的股息宣派未必反映過往的股息宣派，且將由董事會全權決定。

未來股息派付亦將取決於從我們中國附屬公司獲得股息的能力。中國法律規定，僅可自按照中國會計原則計算的純利中派付股息，而中國會計原則在諸多方面有別於其他司法權區的一般公認會計原則（包括國際財務報告準則）。中國法律亦規定，外商投資企業須將其部分純利轉撥為法定儲備，而不得作為現金股息宣派。倘我們的附屬公司產生債項或虧損，則來自我們附屬公司的分派或會受到限制，或須遵守我們或附屬公司在日後可能訂立的銀行信貸融資或其他協議的限制性承諾。

### 可供分派儲備

本公司於2018年1月9日在開曼群島註冊成立，自註冊成立日期起並無進行任何業務。截至最後實際可行日期，本公司並無可供分派予權益股東的任何儲備。

### [編纂]開支

假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元（即指示性[編纂]的中位數），[編纂]相關的[編纂][編纂]主要包括其他費用。於往績記錄期間，我們產生約人民幣[編纂]元的[編纂][編纂]，其中約人民幣[編纂]元於往績記錄期間的合併全面收益表內扣除，同時並無金額入賬為遞延[編纂][編纂]，並將於[編纂]完成後自股份溢價[編纂]及扣除。我們預期於[編纂]完成後進一步產生[編纂]佣金及其他[編纂][編纂]約人民幣[編纂]元（包括[編纂]佣金約人民幣[編纂]元），其中約人民幣[編纂]元將於合併全面收益表內扣除，及約人民幣[編纂]元將自股份溢價扣除。

## 財務資料

### 未經審核備考經調整合併有形資產淨值

以下為作說明之用的本集團未經審核備考經調整有形資產淨值報表，乃按照備考規則第4.29條編製，以闡明[編纂]對截至2017年12月31日本公司股權持有人應佔本集團有形資產淨值的影響，猶如[編纂]已於2017年12月31日發生。

本集團未經審核備考經調整有形資產淨值報表的編製僅作說明用途，由於其假設性質，未必真實反映於2017年12月31日或[編纂]以後任何未來日期的本集團合併有形資產淨值。本集團未經審核備考經調整有形資產淨值報表乃基於本公司的會計師報告(全文載於本文件附錄一)載列的2017年12月31日本公司股權持有人應佔本集團經審核合併有形資產淨值編製，並經調整如下。

	2017年 12月31日 本公司股權 持有人應佔 本集團經審核 合併有形 資產淨值 <sup>(1)</sup>		2017年 12月31日 本公司股權 持有人應佔 本集團未經審 核[編纂]經調整 有形資產淨值 <sup>(4)</sup>		未經審核[編纂]經調整 每股份有形資產淨值 <sup>(3)、(5)</sup>	
	人民幣千元	[編纂] 估計所得款項 淨額 <sup>(2)</sup> 人民幣千元	人民幣千元	[編纂] [編纂]	人民幣	港元
按[編纂]每股股份[編纂]港元計算	[550,493]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按[編纂]每股股份[編纂]港元計算	[550,493]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 2017年12月31日本公司股權持有人應佔本集團經審核合併有形資產淨值乃摘錄自本[編纂]附錄一所載的本公司會計師報告，乃基於2017年12月31日本公司股權持有人應佔本集團經審核合併資產淨值約人民幣[552.0百萬元]，並就於無形資產約人民幣[1.5百萬元]作出調整計算。
- (2) [編纂]估計所得款項淨額乃按[編纂]分別每股股份[編纂]港元及[編纂]港元(經扣除本公司應付的[編纂]費用及其他有關開支(不計及於2017年12月31日前已計入本集團合併全面收入表的[編纂][編纂]約人民幣[編纂]百萬元))計算，且並無計及因[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，或根據本文件「股本」一節所述的發行股份的一般授權及購回股份的一般授權本公司可能配發及發行或購回的任何股份。



---

## 財務資料

---

- (3) 未經審核備考每股股份有形資產淨值乃經作出上文附註2所述的調整後，按假設[編纂]已於2017年12月31日完成後的[編纂]股已發行股份（包括於上市前已完成的將股份拆細為1,000,000,000股股份及額外發行500,000,000股股份），但並無計及因[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，或根據本文件「股本」一節所述的發行股份的一般授權及購回股份的一般授權本公司可能配發及發行或購回的任何股份)的基準計算。
- (4) 概無作出任何調整以反映本集團於2017年12月31日之後訂立的任何貿易業績或其他交易，尤其是蔡文航先生及奧拓削資進行減資合共人民幣263.8百萬元。
- (5) 就本未經審核備考經調整有形資產淨值而言，以人民幣列賬的結餘按[人民幣[0.8077]元兌[1]港元]的匯率兌換為港元。概不表示人民幣金額已經、本可以或可能按該匯率兌換為港元，反之亦然。

### 股份拆細

於2018年3月22日，每股面值為0.00005美元的已發行及未發行股份拆細為10股每股面值0.00005美元的股份。股份拆細完成後，法定股本為50,000美元，分為10,000,000,000股股份，而我們的已發行股本5,000美元則分為1,000,000,000股股份。

### 無重大不利變動

我們的董事確認，自2017年12月31日起直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或文件並無發生重大不利變動，且並未發生對本文件附錄一會計師報告內所載合併財務報表的資料產生重大及不利影響的事件。

### [編纂]規則規定的披露

我們確認，截至最後實際可行日期，概無根據上市規則第13.13至13.19條的披露規定須作出披露的情況。