

## 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。由於本節內容僅為概要，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，務請閱讀整份文件，包括我們的財務報表及隨附附註。

任何投資均涉及風險。投資於[編纂]的部分特定風險載於「風險因素」一節。閣下決定投資於[編纂]前，務請細閱該節。

### 概覽

我們是一家位於中國的領先網絡遊戲開發商及營運商，業務範圍遍及全球。我們致力於為用戶帶來多種遊戲版本的優質遊戲體驗。自二零零八年成立起，我們從事多款熱門網絡遊戲如《彈彈堂》及《神曲》的開發、營運及授權。根據艾瑞諮詢報告，按二零一七年從自研網頁遊戲賺取的收益計，我們在中國網頁遊戲開發商中是排名第一的網頁遊戲開發商，且我們的收益中相當大部分是來自海外市場。截至最後實際可行日期，我們的遊戲已於超過100個國家及地區發行。近年來，我們策略性地將業務重心擴展至開發在用戶中日漸流行的手機遊戲及H5遊戲。憑藉我們強大的遊戲開發實力及我們的熱門遊戲，我們已集合寶貴的知識產權資產，變現潛力巨大。

我們認為，我們的成功乃歸因於我們強大的網絡遊戲開發實力。我們的產品開發策略是專注於將有限數量的優質遊戲知識產權的變現最大化。截至二零一七年十二月三十一日，我們的遊戲開發中心由262名具有豐富經驗的成員組成，佔我們僱員總數的76.8%。我們因旗艦級網頁遊戲作品《彈彈堂》及《神曲》而獲得業內人士及用戶信賴，該兩款遊戲生命週期大幅長於同類網頁遊戲平均生命週期，根據艾瑞諮詢報告，一般同類網頁遊戲維持不超過12個月的平均生命週期，此乃由於我們有能力通過創造以用戶為中心的遊戲環境帶來優質的遊戲體驗，從而挽留長期用戶。我們在遊戲開發方面的豐富經驗以及從開發及營運網頁遊戲中集合的寶貴知識產權讓我們可以具成本效益的方式改進我們的現有遊戲以及推出新網頁及手機遊戲作品。截至最後實際可行日期，我們已推出14款自研遊戲，包括12款網頁遊戲及兩款手機遊戲，亦已建立由八款研發中自研遊戲組成的強大儲備，計劃於二零一八年年底前推出。

於往績記錄期間，我們主要受吸引及挽留付費用戶的能力推動實現穩定增長。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們網絡遊戲的平均每月付費用戶分別為342,000名、294,000名及613,000名。於往績記錄期間，我們的手機遊戲業務大幅增長。我們手機遊戲的平均每月活躍用戶由二零一五年的826,000名增至二零一七年的3,400,000名。於二零一五年、

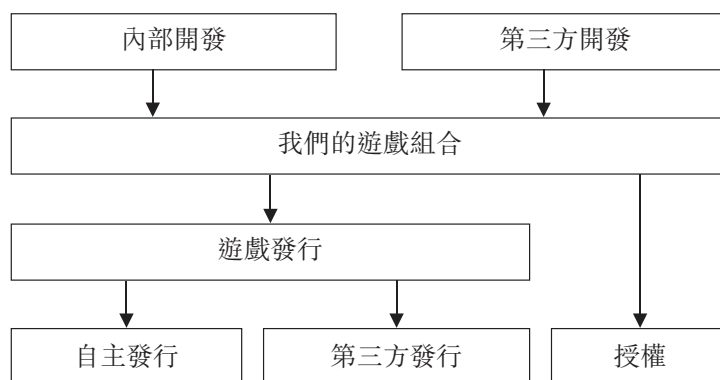
## 概 要

二零一六年及二零一七年，我們的收益分別為人民幣375.6百萬元、人民幣403.2百萬元及人民幣445.3百萬元。我們的毛利分別為人民幣312.7百萬元、人民幣359.6百萬元及人民幣407.4百萬元。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們的毛利率分別為83.3%、89.2%及91.5%。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們的經調整淨溢利分別為人民幣182.2百萬元、人民幣212.0百萬元及人民幣263.3百萬元。有關詳情，請參閱「財務資料 — 主要損益表組成部分 — 非國際財務報告準則的計量」。

我們透過開發網頁遊戲開始我們的業務及與第三方遊戲發行商合作於中國及海外市場推出遊戲。近年來，我們利用我們自開發網頁遊戲累積的遊戲知識產權及經驗，策略性地將我們的業務重心拓展至開發手機遊戲。於二零一三年，我們亦開始與中國多家精選第三方遊戲開發商合作，以豐富我們的遊戲組合。作為增長策略，我們擬繼續將重心放在內部開發新遊戲知識產權以及外包來自第三方的熱門知識產權，以開發新遊戲及改良現有遊戲。

我們的收益主要來自內部開發的遊戲，其次則來自第三方遊戲開發商授權的遊戲。我們主要透過與第三方遊戲發行商合作發行網絡遊戲，其次則自主發行。隨著我們持續多元化我們的收益來源，我們亦憑藉自身的遊戲開發能力向第三方提供網絡遊戲技術及發行解決方案服務。由於我們自我們的熱門遊戲作品及龐大而日益擴大的用戶基礎聚集大量寶貴的知識產權資產，我們透過將其授權予第三方遊戲開發商或發行商而使我們的知識產權變現。

下圖簡要呈列我們的業務流程。



有關詳情，請參閱本文件第152頁開始的「業務 — 我們的業務流程」。

## 我們的遊戲

我們擁有龐大的網絡遊戲組合，當中包括各類各式有趣及容易上手的自研及代理遊戲。我們亦或會將我們自研遊戲的知識產權授權給第三方遊戲開發商或發行商。除網頁遊戲及手機遊戲外，我們亦努力緊貼新興和尖端的互聯網技術。我們目前正在開發H5遊戲，其允許用戶在瀏覽器中暢玩遊戲，而無需在個人電腦和移動設備上安裝遊戲應用程式。

## 概 要

下表由近至遠載列有關我們目前經營中的遊戲之若干主要資料。

遊戲名稱	模式	類型	初次推出日期	語言版本	來源
1. 《全民島主》	手機遊戲	休閒遊戲	二零一八年一月	簡體中文	代理
2. 《神耀》	網頁遊戲	策略角色扮演類 遊戲	二零一八年一月	英語	自研
3. 《彈彈堂(手遊)》	手機遊戲	休閒遊戲	二零一七年四月	簡體中文、繁體中文、越南語	自研
4. 《臥龍吟》	手機遊戲 及網頁 遊戲	策略角色扮演類 遊戲	二零一七年一月	繁體中文	代理
5. 《天龍八部》 <sup>(1)</sup>	網頁遊戲	策略角色扮演類 遊戲／動作角 色扮演類 遊戲	二零一五年一月	簡體中文、繁體中文、越南語	自研
6. 《神曲》	網頁遊戲	策略角色扮演類 遊戲	二零一一年十一月	俄語、日語、韓語、德語、法 語、意大利語、印尼語、 泰語、英語、阿拉伯語、葡 萄語、荷蘭語、瑞典語、土耳 其語、西班牙語、波蘭語、 希臘語、繁體中文、 簡體中文、越南語	自研
7. 《彈彈堂》	網頁遊戲	休閒遊戲	二零零九年三月	泰語、俄語、簡體中文、英語、 越南語、葡萄牙語、土耳其 語、繁體中文、西班牙語	自研

(1) 該遊戲最初於二零一五年一月在中國以《秀峰傳》的名稱推出，該名稱隨後於二零一五年四月更名為《真天龍八部》。該遊戲自二零一五年九月起以《天龍八部》的名稱推向海外市場。

### 競爭優勢

我們相信，本公司的下列優勢令我們從競爭對手中脫穎而出並有助我們在業內進行有力競爭：(1)業務覆蓋全球的領先網絡遊戲開發商及營運商；(2)精湛的遊戲開發及數據分析能力；(3)以強大的本地化能力支持國際業務擴展；(4)運用自研遊戲知識產權的卓越能力；(5)與世界上頂級遊戲發行商建立起穩固的夥伴關係；及(6)管理層團隊富有遠見並且經驗豐富，於網絡遊戲行業的成功有目共睹。有關詳情，請參閱自本文件第137頁開始的「業務 — 競爭優勢」。

---

## 概 要

---

### 業務策略

我們的目標是通過實施以下策略鞏固我們在中國及全球網絡遊戲行業的領先地位：(1)繼續專注於休閒彈射類遊戲及策略角色扮演類遊戲；(2)擴大及多元化我們的產品及服務組合；(3)深化並拓展我們的地域覆蓋；及(4)繼續推進人力資本建設；及(5)尋求收購及策略合作機會。有關詳情，請參閱自本文件第142頁開始的「業務 — 業務策略」。

### 風險因素

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，故閣下應閱讀本文件「風險因素」一節全文。我們面對的部分主要風險因素包括：

- 於最近的財政期間，我們絕大部分收益來自少數的遊戲。倘該等遊戲未能繼續取得成功，我們的收益將會下跌；
- 倘我們未能繼續推出成功的新遊戲，並吸引及挽留龐大的用戶群，我們的業務及收益增長或會受到影響；
- 我們於往績記錄期間的表現或未能作為日後前景的指標。倘我們無法開發及發行遊戲，我們的增長前景將會受到影響；
- 我們主要透過第三方遊戲發行商發行遊戲。倘我們無法與足夠數目的遊戲發行商維持關係，或該等發行商無法有效地發行遊戲或與我們共享遊戲數據，我們的業務或會受到重大不利影響；及
- 我們絕大部分的收益來自銷售遊戲內的虛擬物品。倘虛擬物品的市場營銷及定價未能如預期般獲市場接納，或此等依賴虛擬物品營利的業務模式不再於商業上可行，我們或無法有效地透過客戶變現，而我們的經營業績、財務狀況及業務前景或會受到重大不利影響。

### 合約安排

截至最後實際可行日期，我們透過我們的中國營運實體深圳第七大道進行網絡遊戲業務。根據適用中國法律法規，外國投資者被禁止持有從事網絡遊戲營運業務實體的股權且於進行增值電信服務方面受到限制。有關適用中國法律法規下對從事網絡遊戲營運業務及

## 概 要

增值電信服務的中國公司中外資擁有權的限制的進一步詳情，請參閱「監管概覽」。由於該等限制，我們於中國的大部分業務乃透過與深圳第七大道及其股東之間的合約安排開展。合約安排令致中國營運實體（包括深圳第七大道）的財務及經營業績將綜合併入我們的財務數據內，猶如其為本集團的全資附屬公司。有關詳情，請參閱本文件「合約安排」。

此外，我們已向聯交所申請而聯交所亦已批准豁免我們嚴格遵守上市規則第十四A章下有關合約安排的規定。有關詳情，請參閱本文件「關連交易」。

### 我們的客戶及供應商

#### 我們的供應商

我們的供應商主要包括(1)辦公室物業的業主、(2)廣告代理、(3)伺服器供應商、(4)第三方遊戲公司及(5)數據備份服務供應商。截至二零一七年十二月三十一日，我們已與五大供應商維持一至十年的業務關係。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們的五大供應商分別佔同期來自供應商的總採購成本的88.0%、47.0%及57.6%。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們的最大供應商分別佔同期來自供應商的總採購成本的70.2%、12.9%及26.8%。

截至最後實際可行日期，我們的執行董事孟先生於成都朋萬（其為一間主要從事網絡遊戲開發及營運的公司）持有18.1%權益。除本文件其他章節所披露者外，我們全部的供應商均為獨立第三方，且於往績記錄期間，概無董事、彼等的緊密聯繫人或任何股東（就董事所知擁有我們股份5.0%以上者）於任何五大供應商中擁有任何權益。

有關詳情，請參閱本文件第170頁起的「業務 — 採購及供應商」。

#### 我們的客戶

我們的主要客戶主要包括遊戲發行商。截至二零一七年十二月三十一日，我們已與五大客戶維持一至六年的業務關係。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們來自五大客戶的收益分別為人民幣210.2百萬元、人民幣235.1百萬元及人民幣224.8百萬元，佔同期收益分別55.9%、58.3%及50.4%。我們的最大客戶分別貢獻同期收益的19.0%、26.1%及28.3%。

於往績記錄期間，遊萊互動是我們的五大客戶之一。截至最後實際可行日期，我們持有遊萊互動15.5%權益。遊萊互動是為中國遊戲開發商的全球網絡遊戲發行商。我們授權遊

## 概 要

萊互動發行我們的網頁遊戲，例如在若干海外市場發行《神曲》及《彈彈堂》。我們的董事孟先生為遊萊互動的非執行董事。除上文所披露者外，於往績記錄期間，概無董事、彼等的緊密聯繫人或任何股東（就董事所知擁有我們股份5.0%以上者）於任何五大客戶中擁有任何權益。

### 我們的用戶

我們於全球建立快速增長的廣大用戶群，尤其是在中國、北美、東南亞及歐洲，且我們於往績記錄期間並不倚賴任何單一用戶。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們的平均每日活躍用戶分別為1.2百萬名、0.9百萬名及1.2百萬名。於二零一五年、二零一六年及二零一七年，我們的平均每月活躍用戶分別為8.6百萬名、6.0百萬名及6.1百萬名。

我們的遊戲以免費下載形式提供，並通過於遊戲內銷售虛擬物品產生收入。用戶毋需花費資金於遊戲內購物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。

我們不斷憑藉豐富的遊戲組合尋求擁有多元化的文化或地域背景的用戶作為對象。回顧過往，我們的網頁遊戲吸引了我們的大部分活躍用戶。近年來，我們有策略地將我們的業務重點擴大至開發手機遊戲。因此，我們手機遊戲活躍用戶群的規模於二零一七年經歷快速發展。我們於二零一五年、二零一六年及二零一七年的網絡遊戲平均每月付費用戶分別為342,000名、294,000名及613,000名，分別相當於同期平均每月活躍用戶的4.0%、4.9%及10.1%。

下表載列於所示期間有關我們遊戲的若干營運數據。

	截至十二月三十一日止年度		
	二零一五年	二零一六年	二零一七年
<b>平均每月活躍用戶</b>			
— 網頁遊戲	7,733,000	4,670,000	2,708,000
— 手機遊戲	826,000	1,341,000	3,400,000
<b>平均每月付費用戶</b>			
— 網頁遊戲	283,000	185,000	122,000
— 手機遊戲	59,000	109,000	491,000
<b>每付費用戶平均收益(人民幣)</b>			
— 網頁遊戲	408	416	403
— 手機遊戲	490	378	136
<b>收益(人民幣千元)</b>			
— 網頁遊戲	333,768	236,477	169,075
— 手機遊戲	10,934	109,070	219,854

附註：二零一五年手機遊戲的經營數據指自我們的第一款手機遊戲（於二零一五年十二月推出）收集的數據。

## 概 要

### 財務資料概要

下表呈列於往績記錄期間的財務資料概要，其應與本文件附錄一會計師報告所載的財務資料(包括其附註)一併閱讀。

下表載列我們所示期間的合併損益表概要的節選項目。

	截至十二月三十一日止年度					
	二零一五年		二零一六年		二零一七年	
	金額	佔收益百分比	金額	佔收益百分比	金額	佔收益百分比
	(人民幣千元，百分比除外)					
收益	375,611	100%	403,151	100%	445,295	100%
主營業務成本	(62,881)	(16.7%)	(43,601)	(10.8%)	(37,881)	(8.5%)
毛利	312,730	83.3%	359,550	89.2%	407,414	91.5%
經營溢利／(虧損)	171,777	45.8%	(2,083)	(0.6%)	293,558	66.0%
除所得稅前溢利	181,861	48.5%	2,365	0.5%	279,245	62.8%
所得稅開支	(13,130)	(3.5%)	(19,205)	(4.8%)	(22,064)	(5.0%)
年內溢利／(虧損)	168,731	45.0%	(16,840)	(4.3%)	257,181	57.8%
加：						
股份酬金開支	13,461	3.6%	228,840	56.8%	—	—
<b>[編纂]</b>	—	—	—	—	6,116	1.4%
經調整淨溢利 <sup>(1)</sup>	182,192	48.6%	212,000	52.5%	263,297	59.2%

- (1) 經調整淨溢利扣除若干非現金或非經常性項目的影響，包括：股份酬金開支及**[編纂]**。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。有關詳情，請參閱「財務資料 — 主要損益表組成部分 — 非國際財務報告準則的計量」。

### 合併資產負債表

下表載列我們於所示日期的合併資產負債表概要的節選項目。

	於十二月三十一日		
	二零一五年	二零一六年	二零一七年
	(人民幣千元)		
非流動資產	442,706	529,294	438,007
流動資產	264,819	375,657	479,455
非流動負債	150,001	184,603	55,950
流動負債	279,378	224,748	305,667
總權益及負債	<u>707,525</u>	<u>904,951</u>	<u>917,462</u>

## 概 要

### 股東及公司架構

#### [編纂]投資

於二零一六年十一月，深圳第七大道引入兩名財務投資人，即寧波鈞樸及上海廷燦。深圳第七大道的時任股東將彼等於深圳第七大道的30.76%及20.24%股權分別轉讓予寧波鈞樸及上海廷燦。有關進一步詳情，請參閱本文件分別第120頁及第128頁起的「歷史及重組 — 我們的公司歷史 — 深圳第七大道 — 財務投資者的投資」及「歷史及重組 — [編纂]投資」。

#### 控股股東

於重組完成後及於[編纂]前，寧波鈞樸的唯一普通合夥人(即上海鈞樸)及寧波鈞樸的三家有限合夥人(即紹興上虞、上海鈞虎及韋紅女士)透過彼等各自的全資離岸控股公司分別間接持有本公司已發行股本總額約0.04%、8.72%、17.64%及4.36%。根據股東投票協議，於[編纂]日期後的第一年，紹興上虞、上海鈞虎及韋紅女士將無條件及不可撤銷地委託及授權上海鈞樸作為彼等的受委代表，行使彼等於本公司的股東投票權。因此，倘根據上述股東投票協議合計計算，截至最後實際可行日期，上海鈞樸、紹興上虞、上海鈞虎及韋紅女士有權共同行使本公司已發行股本總額的30.76%表決權，且於截至本文件日期為我們的控股股東。

緊隨[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，我們的控股股東(即上海鈞樸、紹興上虞、上海鈞虎及韋紅女士及彼等各自的離岸控股公司)將持有我們發行股份少於30%。因此，儘管事實上彼等各自在本文件中被稱為「控股股東」，彼等中概無人士於[編纂]後將為我們的控股股東(定義見上市規則)。有關進一步詳情，請參閱本文件第208頁起的「與控股股東的關係」。

#### 所得款項用途

假設[編纂]未獲行使及假設[編纂]釐定為每股股份[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍每股股份[編纂]港元至[編纂]港元的中位數)，我們估計，扣除我們就[編纂]應付的估計[編纂]及開支後，[編纂]所得款項淨額將約為[編纂]百萬港元。



## 概 要

我們擬將[編纂]所得款項淨額按照下列金額用於以下用途：

- 所得款項淨額的約[編纂]%或[編纂]百萬港元用於為我們有關開發自研網絡遊戲及其他知識產權的研發工作提供資金；
- 所得款項淨額的約[編纂]%或[編纂]百萬港元用於收購海外或中國的知名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；
- 所得款項淨額的約[編纂]%或[編纂]百萬港元用於投資遊戲開發商及發行商；
- 所得款項淨額的約[編纂]%或[編纂]百萬港元用於為我們的遊戲發行業務（其包括版稅及與代理遊戲有關的佣金）提供資金；及
- 任何餘款將用作額外營運資金及其他一般公司用途。

有關詳情，請參閱本文件第275頁起的「未來計劃及所得款項用途」。

倘[編纂]釐定為低於或高於指示性價格範圍的中位數，則上述所得款項分配情況將按比例調整。因[編纂]獲行使而獲得的任何額外所得款項亦將按比例分配至上述用途。倘[編纂]獲悉數行使，我們將獲得所得款項淨額[編纂]百萬港元（假設[編纂]為指示性[編纂]範圍的中位數每股股份[編纂]港元）。

倘所得款項淨額未有即時應用於上述用途，我們擬將所得款項淨額存放於短期活期存款及／或貨幣市場工具內。

[編纂]將於[編纂]中出售彼等的部分股份。我們估計[編纂]中[編纂]出售[編纂]的所得款項淨額（經扣除估計[編纂]及[編纂]就[編纂]應付的開支後（假設[編纂]為[編纂]港元，即指示性[編纂]範圍的中位數））將約為[編纂]百萬港元。我們將不會收取[編纂][編纂]的任何所得款項。

---

## 概 要

---

### [編纂]

[編纂]相關[編纂]主要包括[編纂]及專業費用，假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元(即指示性[編纂]範圍的中位數)，則[編纂]相關[編纂]估計約為人民幣[編纂]百萬元，包括[編纂]人民幣[編纂]百萬元及其他開支人民幣[編纂]百萬元。於往績記錄期間，我們產生的[編纂]約為人民幣[編纂]百萬元，其中約人民幣[編纂]百萬元於往績記錄期間的合併全面收益表扣除，其餘約人民幣[編纂]百萬元入賬列作遞延[編纂]且將於[編纂]完成後撥充資本及從股份溢價中扣除。我們預期，[編纂]完成後，將進一步產生[編纂]及其他[編纂]約人民幣[編纂]百萬元(包括[編纂]佣金約人民幣[編纂]百萬元)，其中約人民幣[編纂]百萬元將於合併全面收益表扣除，而約人民幣[編纂]百萬元將從股份溢價中扣除。

### 股息政策

日後，董事會可經計及我們的營運、盈利、財務狀況、現金需求及可用現金以及於有關時間其可能視為相關的其他因素後，酌情宣派股息。支付任何股息亦將須遵守香港法律及我們的章程文件，其表示如果我們於將支付擬派股息時有能力支付一般業務過程中的到期債務，則可自我們的股份溢價賬支付股息。

### 法律訴訟及合規

於往績記錄期間及截至最後實際可行日期，我們未曾及並無涉及任何重大法律、仲裁或行政訴訟，亦不知悉任何針對我們或任何董事的待決或面臨威脅之法律、仲裁或行政訴訟，可能對我們的經營或財務狀況構成重大不利影響。董事認為，於往績記錄期間及截至最後實際可行日期，我們並無發生任何不合規事件，致使可能對我們的業務、財務狀況或經營狀況構成重大不利影響。

## 概 要

### 發售統計數字

- [編纂]的[編纂]數目 : 初始為本公司經擴大已發行股本的[編纂]%，包括[編纂] % [編纂]及[編纂] % [編纂]
- [編纂] : 最多為[編纂]下初始可供認購的[編纂]的[編纂] % (不包括[編纂]將予認購的[編纂]數目)
- 每股股份[編纂] : 每股[編纂][編纂]港元至[編纂]港元
- [編纂]架構 : [編纂] %用於[編纂]及[編纂] %用於[編纂] (或會重新分配及因行使[編纂]而更改)

	按[編纂]每股[編纂] [編纂]港元	按[編纂]每股[編纂] [編纂]港元
市值 <sup>(1)</sup>	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元
每股未經審核備考經調整合併有形資產淨值 <sup>(2)</sup>	[編纂]港元	[編纂]港元

(1) 市值乃根據預期於緊隨[編纂]完成後將有[編纂]股已發行股份計算。

(2) 有關所用假設及計算方法的進一步詳情，請參閱本文件附錄二「未經審核備考財務資料」。

(3) 本表所有統計數字乃假設[編纂]未獲行使。

### 於受國際制裁國家的過往業務活動

於往績記錄期間，我們曾與位於(其中包括)塞浦路斯及俄羅斯的遊戲發行商合作夥伴訂立協議，向相關國家的用戶發行我們的遊戲的不同語言版本。截至二零一五年、二零一六年及二零一七年十二月三十一日止年度，根據來自我們的遊戲發行商的會計記錄、發票及我們所收集的其他數據，我們來自於相關國家發行遊戲所得估計收益分別為人民幣1.9百萬元、人民幣0.9百萬元及人民幣0.8百萬元，分別佔我們同期收益0.49%、0.23%及0.17%。有關我們於受國際制裁國家的業務活動的進一步詳情，請參閱本文件第173頁起的「業務 — 於受國際制裁國家的過往業務活動」。

### 近期發展

根據我們截至二零一八年二月二十八日止兩個月的未經審核管理賬目，與二零一七年同期相比，我們截至二零一八年二月二十八日止兩個月的收益有所增長。於進行董事認為

---

## 概 要

---

適當的充分盡職審查工作後及於進行審慎周詳的考慮後，董事確認，自二零一七年十二月三十一日起及截至本文件日期，我們的財務、經營或貿易狀況或市場整體監管、經濟及市場環境或我們經營所在行業並無出現任何重大不利變動，且自二零一七年十二月三十一日以來概無發生任何事件可能對本文件附錄一—「會計師報告」所載經審核財務資料有重大影響。

於二零一八年三月三十一日，董事會批准自本公司受限制股份單位計劃中向合資格董事、本公司高級管理層及僱員授出[編纂]個受限制股份單位。有關授出該等受限制股份單位的詳情分別載於本文件附錄一—「會計師報告」及附錄四—「法定及一般資料」。

截至最後實際可行日期，我們有額外13款開發中遊戲計劃會於二零一八年年底前推出。