

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全部資料。閣下決定[編纂]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[編纂]均涉及風險。[編纂]於[編纂]的部分特定風險載於「風險因素」一節。閣下決定[編纂]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作品，我們已集合寶貴的知識產權資產，變現潛力巨大。截至最後實際可行日期，我們已推出15款自研遊戲，包括12款網頁遊戲、兩款手機遊戲及一款H5遊戲，同時亦擁有強大的開發中遊戲儲備，包括(1)10款網絡遊戲，包括七款自研遊戲及三款代理遊戲，目標於二零一八年推出，及(2)四款網絡遊戲，包括三款自研遊戲及一款代理遊戲，目標於二零一九年推出。

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許可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。我們已於二零一八年四月推出一款H5遊戲，而目前正在開發另外四款包含知名知識產權的H5遊戲，預定於二零一八年年底推出，該種遊戲讓用戶可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。於往績記錄期間，《彈彈堂》及《神曲》為我們貢獻大量收益。

概 要

下表載列我們於往績記錄期間按收益計的網絡遊戲的若干資料。

	截至十二月三十一日止年度						來源	初次推出日期	截至最後實際可行日期所處生命週期階段	自主發行／第三方發行
	二零一五年		二零一六年		二零一七年					
收益	估我們總收益百分比	收益	估我們總收益百分比	收益	估我們總收益百分比					
(人民幣千元，百分比除外)										
網頁遊戲										
《彈彈堂》	52,757	14.1%	48,815	12.3%	46,116	10.4%	自研	二零零九年三月	穩定階段	自主發行(於中國)及第三方發行(於海外)
《神曲》	250,027	66.6%	161,283	40.0%	105,546	23.7%	自研	二零一一年十一月	穩定階段	自主發行(於中國)及第三方發行(於海外)
其他	30,984	8.2%	26,379	6.5%	17,413	3.8%	—	—	—	—
手機遊戲										
《彈彈堂》	—	—	—	—	154,327	34.7%	自研	二零一七年四月	增長階段	第三方發行
《神曲之符文英雄》	—	—	38,344	9.5%	62,638	14.0%	自研	二零一六年七月	停止運營	自主發行
《神曲世界》	10,934	2.9%	70,726	17.5%	2,181	0.5%	代理	二零一五年十一月	停止運營	第三方發行
其他	—	—	—	—	708	0.2%	—	—	—	—
總計	344,702	91.8%	345,547	85.8%	388,929	87.3%				

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	截至最後實際可行日期所處生命週期階段
1. 《天天突突突》	網頁遊戲	彈射類	二零一八年五月	簡體中文	代理	增長階段
2. 《天龍八部(手遊)》	手機遊戲	策略角色扮演類遊戲／動作角色扮演類遊戲	二零一八年四月	繁體中文	代理	增長階段
3. 《神曲(H5)》	H5遊戲	策略角色扮演類遊戲	二零一八年四月	簡體中文	自研	增長階段
4. 《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	增長階段
5. 《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	增長階段
6. 《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、英語、越南語	自研	增長階段
7. 《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	穩定階段
8. 《真天龍八部》	網頁遊戲	策略角色扮演類遊戲	二零一五年四月	簡體中文	自研	晚期階段
9. 《天龍八部》 ⁽¹⁾	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	晚期階段
10. 《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	穩定階段
11. 《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	穩定階段

(1) 該遊戲最初於二零一五年一月在中國以《喬峰傳》的名稱推出，自二零一五年九月起以《天龍八部》的名稱推向海外市場。

概 要

下表載列有關我們預期於二零一八年及二零一九年推出的開發中遊戲的若干資料。

遊戲名稱 ⁽¹⁾	類型	來源	預計推出時間	語言版本	特色/主題
手遊					
1. 《神曲3D(手遊)》	策略角色扮演類	自研	二零一八年下半年	英語	我們的頁遊《神曲》的重製手遊版，僅在海外市場發行
2. 《大富豪》	養成類	自研	二零一八年下半年	簡體中文	模仿商業貿易及公司經營
3. 《小賤貓》	休閒類	自研	二零一八年下半年	簡體中文	改編自流行表情包
4. 項目S	策略角色扮演類	自研	二零一八年下半年	簡體中文	以歐洲中世紀為背景的夢幻故事主題
5. 項目N	休閒類	自研	二零一八年下半年	簡體中文	夢幻愛情故事主題的遊戲，目標群體為女性玩家
6. 項目XX	策略角色扮演類	自研	二零一九年上半年	簡體中文	以神曲為背景的夢幻主題
7. 《Luna(手遊)》	休閒類	代理	二零一九年上半年	英語	主題為在夢幻大地上的冒險
8. 《神曲(手遊)》	策略角色扮演類	自研	二零一九年下半年	簡體中文	我們的頁遊《神曲》的重製手遊版，僅在中國市場發行
9. 《彈彈堂II(手遊)》	休閒類	自研	二零一九年下半年	簡體中文	我們的手遊《彈彈堂(手遊)》的續篇
H5遊戲					
10. 《麥兜環球大冒險(H5)》	休閒類	代理	二零一八年上半年 ⁽²⁾	簡體中文	改編自熱門卡通知識產權
11. 《拳皇(H5)》	街機類	自研	二零一八年下半年	簡體中文	根據SNK熱門知識產權
12. 《彈彈堂大冒險(H5)》	休閒類	自研	二零一八年下半年 ⁽²⁾	簡體中文、英語	我們的手遊《彈彈堂(手遊)》的重製H5版
13. 《天龍(H5)》	策略角色扮演類/ 動作角色扮演類	代理	二零一八年下半年	簡體中文	改編自中國武俠小說
頁遊					
14. 《天龍八部3D》	策略角色扮演類/ 動作角色扮演類	代理	二零一八年下半年	簡體中文	改編自中國武俠小說

(1) 若干開發中遊戲的名稱尚未確定，上表所列現時名稱於推出前仍有可能更改。

(2) 處於外部beta版測試階段。

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)為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149頁開始的「業務 — 競爭優勢」。

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

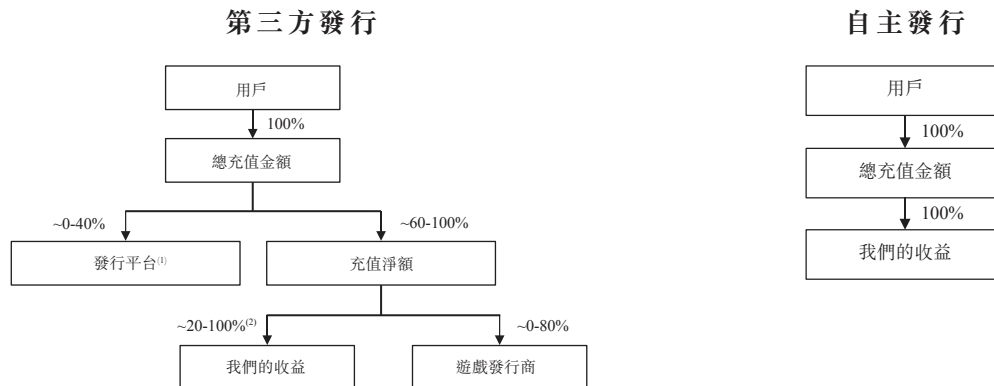
概 要

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155頁開始的「業務 — 業務策略」。

收入分成

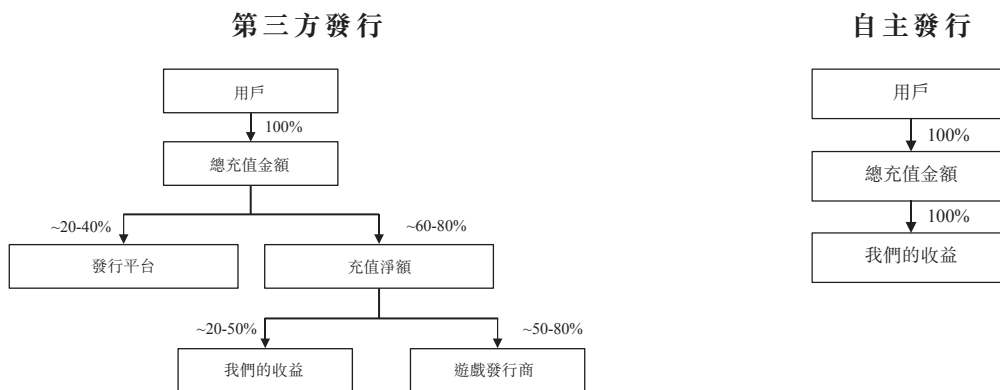
下圖說明我們的收入產生過程。

我們網頁遊戲的收入分成



- (1) 就運營綜合發行平台的遊戲發行商 (如Facebook及騰訊) 而言，毋須扣減流水賬。
- (2) 根據與一家主要遊戲發行商的協議，只有在月流水超過人民幣100,000元時，該主要遊戲發行商方會分佔我們的用戶月流水。於往績記錄期間，概無出現該主要遊戲發行商並無分佔我們的用戶月流水的情況。

我們手機遊戲的收入分成



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不可持續；
- 手機遊戲市場競爭相當激烈，並由兩間遊戲公司主導，其中包括騰訊，我們依賴遊戲發行商及第三方在線支付渠道；

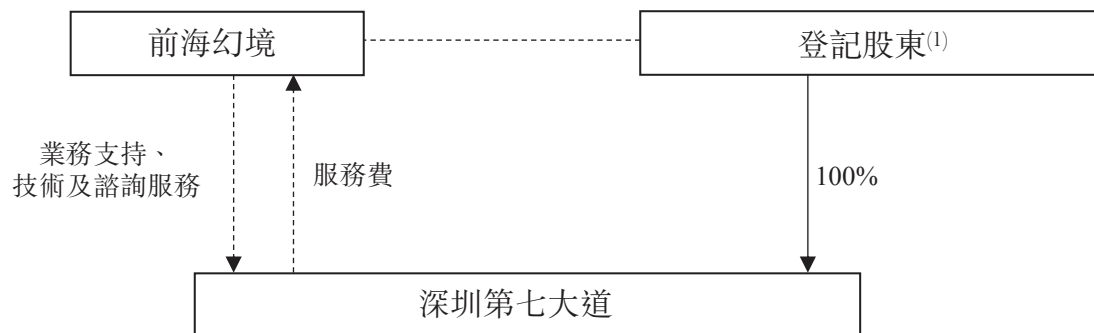
概 要

- 我們的業務須遵守中國及海外多項法律及法規；及
- 由於我們營運所處的行業變化迅速，且可能因相對較低的入行門檻而面對不斷加劇的競爭，故難以評估業務及前景。

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之一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（即登記股東）之間的合約安排開展。合約安排令致綜合聯屬實體（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。以下簡圖說明按合約安排規定自綜合聯屬實體至本集團的經濟利益流向：

- (1) 行使深圳第七大道所有股東權利的授權書
- (2) 收購深圳第七大道全部或部分股權及／或資產的獨家購買權
- (3) 對深圳第七大道全部股權的第一優先抵押權益



附註：

- (1) 於最後實際可行日期，登記股東為孟先生、胡先生、劉先生、寧波鈞樸及上海廷燦，分別持有深圳第七大道21.5%、16.6%、10.9%、30.8%及20.2%的股份。
- (2) 「——>」指於股權的直接合法及實益擁有權，而「---->」指合約關係。

有關詳情，請參閱自本文件第206頁開始的「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就合約安排嚴格遵守[編纂]規則第十四A章下的規定。有關詳情，請參閱自本文件233頁開始的「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)服務器供應商、(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

概 要

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及其於二零一五年為我們的五大供應商之一）持有18.1%權益。除成都朋萬外，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190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15.52%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約為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10.0%。

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 ⁽¹⁾	二零一六年	二零一七年
平均每月活躍用戶 ⁽²⁾ (千人)			
— 網頁遊戲	7,733	4,670	2,708
— 手機遊戲	826	1,341	3,400
平均每月付費用戶 ⁽³⁾ (千人)			
— 網頁遊戲	283	185	122
— 手機遊戲	59	109	491
每付費用戶平均收益(人民幣元) ⁽⁴⁾			
— 網頁遊戲	408	416	403
— 手機遊戲	490	378	136
收益(人民幣千元)			
— 網頁遊戲	333,768	236,477	169,075
— 手機遊戲 ⁽⁵⁾	10,934	109,070	219,854

概 要

- (1) 二零一五年手機遊戲的營運數據指自我們的第一款手機遊戲(於二零一五年十一月推出)收集的數據。
- (2) 平均每月活躍用戶為相關年度相關遊戲類別的各款遊戲的平均每月活躍用戶的總數。相關年度相關遊戲類別的某一款遊戲的平均每月活躍用戶按以下方式計算：相關年度該款遊戲的每月活躍用戶總數除以該年度適用月份的總數。
- (3) 平均每月付費用戶為相關年度相關遊戲類別的各款遊戲的平均每月付費用戶的總數。相關年度相關遊戲類別的某一款遊戲的平均每月付費用戶按以下方式計算：相關年度該款遊戲的每月付費用戶總數除以該年度適用月份的總數。
- (4) 每付費用戶平均收益按以下方式計算：相關年度相關遊戲類別的付費用戶產生的總收益除以相關年度相關遊戲類別的付費用戶的總數。
- (5) 二零一七年的手機遊戲收益包括來自《臥龍吟》的收益。

於往績記錄期間，我們的營運數據與我們的將重點由網頁遊戲轉為手機遊戲的策略大體一致。我們二零一七年的手機遊戲每付費用戶平均收益受我們於同年推出《彈彈堂(手遊)》影響，原因是休閒彈射類遊戲趨向於吸引更多廣泛的用戶群但遊戲內購買較少。誠如我們的行業顧問艾瑞諮詢所告知，因遊戲風格及付費系統的設計方面的原因，休閒類遊戲(包括休閒彈射類遊戲)的每付費用戶平均收益通常比策略角色扮演類遊戲及其他重度遊戲的低，我們二零一七年手機遊戲的每付費用戶平均收益減少與業界一致。

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%

於二零一六年我們的經營溢利大幅減少乃主要由於二零一六年人民幣228.8百萬元的管理層收購產生的股份酬金成本所致。詳情請參閱「歷史及重組」。

非國際財務報告準則的計量

為對我們根據國際財務報告準則呈列的合併財務資料進行補充，我們於下文載列我們的經審核溢利/(虧損)淨額作為並非根據國際財務報告準則呈列的其他財務計量。我們相信，此舉具有意義，因為管理層並無將之視為我們經營表現指標的若干項目的潛在影響已經消除，且其有助於[編纂]將我們的財務業績直接與同業公司的業績作比較。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
	(人民幣千元)		
年內溢利/(虧損)	168,731	(16,840)	257,181
加：			
股份酬金開支	13,461	228,840	—
[編纂]相關開支	—	—	6,116
經調整淨溢利	182,192	212,000	263,297

概 要

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]相關開支。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。

收益

下表載列我們於所示期間的收益明細。

	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)					
網絡遊戲收益	344,702	91.8%	345,547	85.8%	388,929	87.3%
— 自研遊戲						
本集團發行	19,140	5.2%	15,237	3.8%	6,663	1.5%
其他發行商發行	311,123	82.8%	258,426	64.1%	371,603	83.4%
— 代理遊戲						
本集團發行	1,657	0.4%	378	0.1%	12	0.0%
其他發行商發行	12,782	3.4%	71,506	17.8%	10,651	2.4%
銷售網絡遊戲技術及發行解決方案服務	9,925	2.6%	43,724	10.8%	46,577	10.5%
知識產權許可	20,984	5.6%	13,880	3.4%	9,789	2.2%
總計	375,611	100.0%	403,151	100.0%	445,295	100.0%

我們來自代理遊戲的收益自二零一五年至二零一六年大幅增加乃由於在二零一六年推出若干代理遊戲所致。我們來自代理遊戲的收益自二零一六年至二零一七年大幅減少乃由於在二零一七年這些遊戲撤出市場所致。

按地域市場劃分的收益

	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)					
中國	165,020	43.9%	209,822	52.0%	295,958	66.5%
海外	210,591	56.1%	193,329	48.0%	149,337	33.5%
總計	375,611	100.0%	403,151	100.0%	445,295	100.0%

按遊戲平台劃分的網絡遊戲收益

	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)					
網頁遊戲	333,768	88.9%	236,477	58.8%	169,075	37.9%
手機遊戲	10,934	2.9%	109,070	27.0%	219,854	49.4%
總計	344,702	91.8%	345,547	85.8%	388,929	87.3%

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	707,525	904,951	917,462

概 要

截至二零一五年十二月三十一日，我們有流動負債淨額人民幣14.6百萬元，主要由於深圳第七大道應付其當時控股公司的股息人民幣66.5百萬元所致。

於二零一七年十二月三十一日，我們流動負債大幅增加及非流動負債減少乃由於銀行借貸接近到期所致。

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[編纂]，即寧波鈞樸及上海廷燦。深圳第七大道當時的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，請參閱本文件分別自第131頁及第139頁起的「歷史及重組 — 我們的公司歷史 — 深圳第七大道 — 財務[編纂]的[編纂]」及「歷史及重組 — [編纂]」。

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、上海鈞樸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[編纂]規則)。有關進一步詳情，請參閱本文件第228頁起的「與控股股東的關係」。

[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]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][編纂]將約為[編纂]百萬港元。

我們擬將[編纂][編纂]按照下列金額用於以下用途：

- [編纂]的約30%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；
- [編纂]的約30%或[編纂]百萬港元用於收購海外或中國的熱門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知名知識產權供應商；
- [編纂]的約20%或[編纂]百萬港元用於[編纂]遊戲開發商及發行商；
- [編纂]的約10%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300頁起的「未來計劃及[編纂]用途」。

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]元，包括[編纂]人民幣[編纂]元及其他開支人民幣[編纂]元。於往績記錄期間，我們產生的[編纂]約為人民幣[編纂]元，其中約人民幣[編纂]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]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]元(包括[編纂]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扣除，而約人民幣[編纂]元將從股份溢價中扣除。

股息

本公司並無固定股息政策。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。截至最後實際可行日期，我們有應付股息人民幣38.6百萬元，其將於[編纂]前結付。

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、財務狀況或經營業績造成重大不利影響。

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25.0%
[編纂]	:	最多為[編纂]下初始可供認購的[編纂]的15.0%
每股股份[編纂]	:	每股[編纂][編纂]港元至[編纂]港元
發售架構	:	90.0%用於[編纂]及10.0%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 ⁽¹⁾	[編纂]港元	[編纂]港元
每股[編纂]經調整合併有形資產淨值 ⁽²⁾	[編纂]	[編纂]

(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「[編纂]財務資料」。

(3) 本表所有統計數字乃假設[編纂]未獲行使。

概 要

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192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四月三十日止四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四月三十日止四個月的收益有所增長。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5,040,000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」。

我們目前估計，我們截至二零一八年十二月三十一日止年度的純利較二零一七年的純利或會減少，主要由於我們就文件已產生及預期將產生的大額非經常性[編纂]相關開支及股份酬金開支所致。撇除[編纂]相關開支及股份酬金開支的影響，我們目前預期截至二零一八年十二月三十一日止年度的純利將較二零一七年的純利增加。此外，我們估計我們截至二零一八年十二月三十一日止年度的毛利率較二零一七年的毛利率或會下降，主要由於我們擬於二零一八年發佈若干特許遊戲而導致我們遊戲發行業務的收益成本增加。

截至最後實際可行日期，我們擁有以下開發中遊戲，包括(1)10款網絡遊戲，包括七款自研遊戲及三款代理遊戲，目標於二零一八年年底前推出，及(2)四款網絡遊戲，包括三款自研遊戲及一款代理遊戲，目標於二零一九年年底前推出。