

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於僅為概要，故並未載列所有可能對閣下而言屬重要的資料。閣下於決定投資[編纂]前，應閱讀整份文件。任何投資均涉及風險。投資我們股份的若干特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定投資我們的股份前，應細閱該節。

概覽

我們是中國一家成熟的手機遊戲開發商和運營商，特別專注於棋牌及其他休閒手機遊戲。根據弗若斯特沙利文報告，按2017年的收入計，我們是中國棋牌類手機遊戲市場的前五大參與者之一¹，而按2017年我們棋牌遊戲的平均月活躍用戶數計，我們在中國棋牌類手機遊戲市場排名第四，估計平均月活躍用戶數約為21.6百萬。按2017年的平均月活躍用戶數計，我們的招牌牌類遊戲系列鬥地主在中國所有鬥地主手機遊戲中排名第三，估計平均月活躍用戶數約為17.3百萬。

根據弗若斯特沙利文報告，中國棋牌類手機遊戲市場近年顯著增長，其收入從2013年的約人民幣10億元增長至2017年的約人民幣114億元，複合年增長率約為83.7%，且預計該市場將持續增長，到2022年將達到約人民幣240億元。基於我們在棋牌類手機遊戲中已確立的市場地位，我們認為我們處於優勢地位，可把握該市場增長所帶來的巨大機遇。

我們的目標是進一步鞏固我們作為中國棋牌及其他休閒手機遊戲市場領先參與者的地位。

我們開發和維護大量手機遊戲組合。於2015年前，我們運營的遊戲全部由我們自主開發。於2015年，我們亦開始運營第三方開發的遊戲。截至最後實際可行日期，我們提供36款自主開發的手機遊戲及八款第三方開發的手機遊戲。我們的遊戲分為三大類，即牌類遊戲、棋類遊戲及其他遊戲（包括其他休閒遊戲及中重度遊戲）。我們的大多數遊戲乃以真實世界廣泛普及和具有悠久歷史的經典棋牌遊戲為基礎。根據弗若斯特沙利文報告，由於棋牌類手機遊戲在現實世界中現有的廣泛而穩定的玩家基礎，以及傳統棋牌遊戲具有遊戲規則固定的性質且其規則廣受玩家熟悉，棋牌類手機遊戲通常具有較長的生命週期。

我們的所有遊戲均採用免費暢玩模式，我們認為該模式有助於我們吸引及保有龐大的玩家基礎，並使我們能夠通過遊戲內廣告及遊戲內門戶交叉銷售新遊戲。我們相信，該等交叉銷售有助於提高現有玩家的黏性，並進一步擴大我們的玩家基礎。例如，主要由於我們在鬥地主遊戲中推廣我們的麻將遊戲，我們麻將遊戲的新註冊用戶由2018年5月至2018年8月增長約3.0百萬名。

以往，我們絕大部分收入源自向我們的遊戲玩家銷售虛擬物品。自2018年5月起，我們亦開始自我們的廣告業務中獲得收入，且我們預計有關業務對我們收入的貢獻未來將增加。

¹ 我們的市場份額約為4.0%。

概 要

我們由一支對手機遊戲市場有全面了解的高級管理團隊帶領，該團隊在中國成功開發及運作領先網絡棋牌及休閒遊戲平台方面具有豐富的直接經驗。我們的董事長兼首席執行官葉先生及副董事長兼首席技術官楊先生曾分別在中國領先的網絡遊戲公司之一擔任產品部門的產品總監及技術總監，並參與將該公司的棋牌遊戲平台打造成中國最大的線上棋牌及休閒遊戲平台。

我們已與中國多家領先的手機製造商（包括華為、Oppo及Vivo等）建立了良好而穩固的關係。我們的招牌牌類遊戲系列鬥地主在所有能夠從該等手機製造商銷售的設備內置平台下載的遊戲中連續名列前茅。例如，我們的天天鬥地主（真人版）被華為認可為2017年華為平台中表現最佳的棋牌遊戲之一及表現最佳的休閒遊戲之一。

於往績記錄期間，我們的業務快速增長。我們的累計註冊玩家由截至2015年12月31日的約9.6百萬增加至截至2017年12月31日的約212.6百萬，並進一步增至截至2018年6月30日的約289.9百萬。我們的平均月活躍用戶數由截至2015年12月31日止年度的約7.6百萬增加至截至2017年12月31日止年度的約22.4百萬，並進一步增至截至2018年6月30日止六個月的27.9百萬。我們的平均日活躍用戶數從截至2015年12月31日止年度的約1.2百萬增至截至2017年12月31日止年度的約4.8百萬，並進一步增至截至2018年6月30日止六個月的約6.0百萬。我們的ARPPU從截至2015年12月31日止年度的約人民幣15元增至截至2017年12月31日止年度的約人民幣27元，並進一步增至截至2018年6月30日止六個月的人民幣34元。因此，我們的收入由截至2015年12月31日止年度的約人民幣129.8百萬元增加至截至2017年12月31日止年度的約人民幣459.7百萬元，並由截至2017年6月30日止六個月的約人民幣224.0百萬元增至截至2018年6月30日止六個月的約人民幣267.8百萬元。我們的利潤由截至2015年12月31日止年度的約人民幣25.0百萬元增加至截至2017年12月31日止年度的約人民幣66.4百萬元，並由截至2017年6月30日止六個月的約人民幣35.4百萬元增至截至2018年6月30日止六個月約人民幣50.8百萬元。

我們的業務運營

我們運營自主開發的遊戲，亦運營第三方開發的遊戲。我們所有的遊戲均採用免費暢玩模式運營，且我們主要通過銷售可增強遊戲體驗的虛擬物品來創造收入。我們通常參考虛擬物品給玩家的虛擬角色帶來的功能及特權、虛擬物品在玩家中的人氣、市場上同類虛擬物品的價格以及目標用戶的購買力對遊戲內虛擬物品進行定價。我們以發行模式運營第三方開發的遊戲，在此模式下，玩家可從我們的遊戲界面訪問第三方遊戲；或以聯合發佈模式運營第三方開發的遊戲，在此模式下，我們亦提供營銷、推廣、運營、計費及客戶服務。我們的玩家可通過各種第三方支付渠道進行支付，包括支付寶及微信等在線支付平台以及主要移動運營商。我們通過社交網站、在線應用商店、遊戲門戶及移動設備製造商等第三方發行平台推廣我們的遊戲。自2018年5月起，我們亦開始以遊戲內廣告的方式變現我們的玩家基礎。

概 要

我們的遊戲

截至最後實際可行日期，我們的遊戲組合包括44款遊戲，其中含19款牌類遊戲、12款棋類遊戲以及13款其他遊戲（包括其他休閒遊戲及中重度遊戲）。下表載列我們於所示期間按遊戲類別劃分的遊戲收入明細：

| | 截至12月31日止年度 | | | | | | 截至6月30日止六個月 | | | |
|---------------------|----------------|--------------|----------------|--------------|----------------|--------------|-----------------|--------------|----------------|--------------|
| | 2015年 | | 2016年 | | 2017年 | | 2017年 | | 2018年 | |
| | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 (未經審核) | % | 人民幣千元 | % |
| 牌類遊戲 | 114,168 | 87.9 | 293,595 | 86.9 | 432,034 | 94.0 | 208,289 | 93.0 | 236,436 | 89.0 |
| 棋類遊戲 | 14,348 | 11.1 | 42,487 | 12.6 | 25,319 | 5.5 | 14,546 | 6.5 | 6,826 | 2.6 |
| 其他遊戲 ⁽¹⁾ | 1,317 | 1.0 | 1,871 | 0.5 | 2,371 | 0.5 | 1,158 | 0.5 | 22,500 | 8.4 |
| 遊戲收入 | 129,833 | 100.0 | 337,953 | 100.0 | 459,724 | 100.0 | 223,993 | 100.0 | 265,762 | 100.0 |

附註：

(1) 其他遊戲包括其他休閒遊戲及中重度遊戲。

我們的客戶

我們將購買我們遊戲內虛擬物品的玩家視為我們的付費用戶。於往績記錄期間，我們並無依賴任何單一玩家。除付費玩家外，我們的客戶亦包括我們代其運營及發行遊戲的第三方遊戲開發商。於往績記錄期間，我們五大客戶合共佔各年度／期間的收入均不足5%。下表載列我們於所示期間所有遊戲的整體及分類玩家資料：

| 我們的遊戲 | 截至12月31日止年度 | | | 截至2018年 6月30日 |
|-------------------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| | 2015年 (以千計) | 2016年 (以千計) | 2017年 (以千計) | 止六個月 (以千計) |
| 本集團的所有遊戲 ⁽¹⁾ | | | | |
| 日活躍用戶 | 1,214 | 2,218 | 4,830 | 5,954 |
| 月活躍用戶 | 7,574 | 12,581 | 22,447 | 27,879 |
| 累計註冊玩家 (於年／期末) | 9,565 | 94,804 | 212,564 | 289,945 |
| 牌類遊戲 | | | | |
| 日活躍用戶 | 1,067 | 1,947 | 4,376 | 4,991 |
| 月活躍用戶 | 6,374 | 10,310 | 18,875 | 18,516 |
| 累計註冊玩家 (於年／期末) | 8,005 | 75,434 | 169,358 | 205,913 |
| 棋類遊戲 | | | | |
| 日活躍用戶 | 143 | 261 | 378 | 275 |
| 月活躍用戶 | 1,167 | 2,177 | 2,709 | 1,775 |
| 累計註冊玩家 (於年／期末) | 1,522 | 18,537 | 35,345 | 39,752 |
| 其他遊戲 | | | | |
| 日活躍用戶 | 4 | 10 | 76 | 688 |
| 月活躍用戶 | 33 | 94 | 863 | 7,588 |
| 累計註冊玩家 (於年／期末) | 38 | 833 | 7,861 | 44,280 |

附註：

(1) 同時包括我們自主開發遊戲及我們所發行的第三方遊戲的數據。

概 要

我們的供應商

我們的主要供應商包括發行平台、支付渠道及服務器供應商。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度以及截至2018年6月30日止六個月，我們最大供應商分別約佔我們同期與供應商交易總額的22.8%、18.3%、26.0%及23.0%。截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度以及截至2018年6月30日止六個月，我們與五大供應商交易的金額分別約佔我們同期與供應商交易總額的60.2%、48.4%、61.0%及67.5%。

我們的優勢

我們認為我們的競爭優勢如下，各優勢之詳情見本文件「業務－我們的優勢」一節：

- 成熟的手機遊戲開發商及運營商且棋牌及其他休閒遊戲玩家基礎龐大；
- 管理團隊在開發及運營玩家基礎龐大的領先網絡棋牌及休閒遊戲平台方面具有豐富經驗；
- 與領先手機製造商及電信運營商的長久良好關係；
- 綜合的手機遊戲平台開發及運營能力；及
- 精密而有效的數據分析使得變現能力增強。

我們的策略

我們的目標是進一步鞏固我們作為中國棋牌及其他休閒手機遊戲市場領先參與者的地位。我們計劃通過實施以下策略實現該目標，各策略之詳情見本文件「業務－我們的策略」一節：

- 建立並加強我們的遊戲組合以及擴大我們的業務規模；
- 進一步加強我們的運營能力；
- 通過定向招募強化人力資源；
- 提升我們玩家基礎的變現能力；
- 尋求收購與戰略合作機會；及
- 尋求進軍海外市場的機遇。

概 要

風險因素

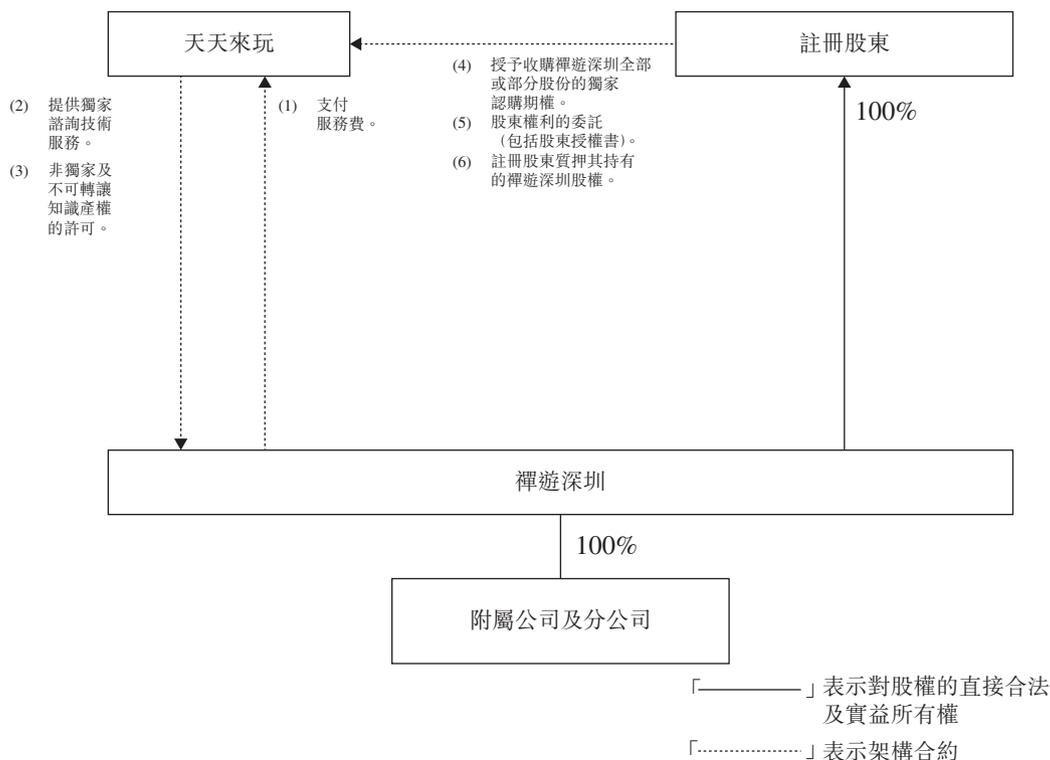
我們的業務及營運涉及若干風險及不確定因素，其中許多並非我們所能控制。該等風險可大致分類為：(1)與業務及行業有關的風險；(2)與中國有關的風險；(3)與架構合約有關的風險；及(4)與[編纂]有關的風險。有關所涉及之全部風險因素的詳情討論載於本文件「風險因素」一節，閣下於決定投資[編纂]前，務請細閱風險因素整節內容。

我們面臨的部分主要風險包括：

- 於往績記錄期間，我們從我們的招牌遊戲鬥地主獲得大部分收入。該款遊戲如在玩家中失去人氣，則我們的收入可能會大幅下跌；
- 如我們未能開發及成功推出新遊戲以擴大我們的收入來源，則我們的業務可能會受到重大不利影響；
- 我們如未能留住及擴大玩家基礎，我們的業務及增長可能無法得以維持；
- 我們依賴各類遊戲發行平台發行遊戲，如我們無法與該等平台維持關係，如該等發行平台在互聯網用戶中失去熱度，或獲取該等發行平台的途徑受到法律法規的限制，則我們的業務可能會受到重大不利影響；
- 我們依賴玩家總數中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；
- 我們無法保證中國有關虛擬貨幣及反賭博的法律法規將不會以對我們業務造成影響的方式詮釋；及
- 監管網絡遊戲的遊戲時間及用戶年齡的中國法律或會對我們的業務及營運造成不利影響。

架構合約

以下簡圖闡明中國經營實體的經濟利益如何根據結構合約流入本集團。有關進一步詳情，請參閱本文件「架構合約－架構合約的運作」。



概 要

控股股東

於[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使且不考慮行使根據購股權計劃將予授出的購股權後可能發行的任何股份），Sky-zen Capital及J&L Y將於我們已發行股本總額中分別擁有約[編纂]%及[編纂]%的權益。Sky-zen Capital由葉先生控制且由(i)葉氏家族信託代名人；及(ii)葉先生分別擁有80%及20%的股權。葉氏家族信託代名人是葉氏家族信託的受託人匯聚信託使用的控股公司，葉氏家族信託是葉先生作為委託人及受益人設立的全權信託。J&L Y由楊先生控制且由(i)楊氏家族信託代名人；及(ii)楊先生分別擁有80%及20%的股權。楊氏家族信託代名人是楊氏家族信託的受託人匯聚信託使用的控股公司，楊氏家族信託是楊先生作為委託人及受益人設立的全權信託。

根據葉先生和楊先生簽署日期分別為2012年8月30日及2015年8月30日以及期限均為三年的一致行動協議，葉先生和楊先生同意就作為禪遊深圳股東行使投票權採取一致行動。此外，於2018年10月29日，葉先生及楊先生訂立一致行動協議，據此，葉先生及楊先生確認自2012年8月30日以來，彼等一直並承諾彼等將繼續採取一致（其中包括）共同管理及控制本集團，並就將於本集團任何成員公司的任何股東大會或董事會議上通過的決議案作出集體決定，直至葉先生及楊先生不再於本公司的任何股份中擁有權益或以其他方式控制有關股份。

由於葉先生及楊先生一同作為一致行動集團而於[編纂]後將通過其各自的控股公司（即Sky-zen Capital及J&L Y）間接於本公司30%以上的股權中擁有權益，葉先生、Sky-zen Capital、楊先生及J&L Y被視為本集團一組控股股東。

首次公開發售前投資

根據[編纂]前投資協議，西藏泰富認購禪遊深圳股份，而於公司重組後，智美根據西藏泰富的指示持有1,055,564股股份。於[編纂]後，智美將持有[編纂]股股份，佔本公司已發行股份總數（假設[編纂]未獲行使）約[編纂]%。於最後實際可行日期，[編纂]前投資所得款項總額人民幣18百萬元已悉數用作本集團的業務經營及營運資金。有關進一步詳情，請參閱本文件「歷史及公司架構－[編纂]前投資」。

合併財務報表概要

以下合併財務資料概要應與本文件附錄一中的合併財務資料（包括其隨附附註）以及本文件「財務資料」所載資料一併閱讀。我們的合併財務資料乃根據香港財務報告準則編製。

概 要

合併損益表

| | 截至12月31日止年度 | | | 截至6月30日止六個月 | |
|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|
| | 2015年 | 2016年 | 2017年 | 2017年 | 2018年 |
| | 人民幣千元 | 人民幣千元 | 人民幣千元 (未經審核) | 人民幣千元 | 人民幣千元 |
| 收入 | 129,833 | 337,953 | 459,724 | 223,993 | 267,826 |
| 銷售成本 | (93,249) | (264,903) | (301,792) | (158,012) | (166,487) |
| 毛利 | 36,584 | 73,050 | 157,932 | 65,981 | 101,339 |
| 其他收入及收益 | 7,918 | 2,148 | 4,518 | 884 | 4,588 |
| 銷售及發行開支 | (3,226) | (10,002) | (39,247) | (12,194) | (25,576) |
| 行政開支 | (8,589) | (9,610) | (16,698) | (6,012) | (10,470) |
| 研發成本 | (7,624) | (13,562) | (23,649) | (7,216) | (13,208) |
| 其他開支 | (73) | (879) | (6,566) | (851) | (398) |
| 財務成本 | - | (19) | (824) | (433) | (128) |
| 應佔以下公司之利潤及虧損： | | | | | |
| 合營公司 | - | (243) | (515) | (461) | - |
| 聯營公司 | (9) | (490) | (888) | (452) | - |
| 稅前利潤 | 24,981 | 40,393 | 74,063 | 39,246 | 56,147 |
| 所得稅抵免／(開支) | 41 | 18 | (7,667) | (3,877) | (5,386) |
| 年內／期內利潤 | <u>25,022</u> | <u>40,411</u> | <u>66,396</u> | <u>35,369</u> | <u>50,761</u> |

我們的收入於往績記錄期間增加主要是由於遊戲內虛擬物品的銷售增加，而銷售增加又令ARPPU增加。我們的毛利亦由截至2015年12月31日止年度的約人民幣36.6百萬元穩步增加至截至2017年12月31日止年度的約人民幣157.9百萬元，並由截至2017年6月30日止六個月的約人民幣66.0百萬元增至截至2018年6月30日止六個月的約人民幣101.3百萬元。我們的毛利率於往績記錄期間有所波動。毛利率由2015年的28.2%下跌至2016年的21.6%，主要是由於與我們訂立合約的若干短信服務支付渠道於2016年收取的費率較高。我們的毛利率隨後於2017年增至34.4%，並於截至2018年6月30日止六個月增至37.8%，主要是由於線上支付渠道的使用增加（與短信服務支付渠道相比線上支付渠道通常向我們收取較低的費率）。

概 要

合併資產負債表節選項目

| | 於12月31日 | | | 於2018年 |
|--------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|
| | 2015年 | 2016年 | 2017年 | 6月30日 |
| | 人民幣千元 | 人民幣千元 | 人民幣千元 | 人民幣千元 |
| 流動資產 | | | | |
| 貿易應收款項 | 35,301 | 93,262 | 68,299 | 58,368 |
| 合約成本 | 8,357 | 21,830 | 26,326 | 23,762 |
| 按公平值計入損益的 金融資產 | 25,735 | 19,896 | 149,878 | 212,037 |
| 預付款項、按金及 其他應收款項 | 774 | 818 | 7,263 | 5,407 |
| 應收關聯方款項 | 269 | 1,022 | 403 | - |
| 現金及現金等價物 | 2,490 | 10,060 | 9,342 | 13,333 |
| 流動資產總值 | 72,926 | 146,888 | 261,511 | 312,907 |
| 流動負債 | | | | |
| 貿易應付款項 | 14,483 | 27,080 | 23,816 | 20,532 |
| 合約負債 | 10,807 | 29,954 | 42,278 | 36,774 |
| 其他應付款項及應計費用 | 5,679 | 13,656 | 18,141 | 15,309 |
| 計息銀行借款 | - | 8,000 | 7,600 | 17,600 |
| 應付稅項 | - | - | 1,484 | 1,971 |
| 流動負債總額 | 30,969 | 78,690 | 93,319 | 92,186 |
| 流動資產淨值 | 41,957 | 68,198 | 168,192 | 220,721 |

主要財務比率

| | 於12月31日 / 截至12月31日止年度 | | | 於 6月30日 / 截至6月30日 止六個月 |
|---------------------------|-----------------------|---------|-------|---------------------------------|
| | 2015年 | 2016年 | 2017年 | 2018年 |
| | 盈利能力比率 | | | |
| 股本回報率 ⁽¹⁾ (%) | 39.3 | 26.2 | 29.9 | 36.3 |
| 總資產回報率 ⁽²⁾ (%) | 25.7 | 15.8 | 20.3 | 26.4 |
| 流動資金比率 | | | | |
| 流動比率 ⁽³⁾ (倍數) | 2.4 | 1.9 | 2.8 | 3.4 |
| 資本充足比率 | | | | |
| 資本負債比率 ⁽⁴⁾ (%) | 不適用 | 5.2 | 3.4 | 6.2 |
| 債務權益比率 ⁽⁵⁾ (%) | 不適用 | 不適用 | 不適用 | 1.5 |
| 利息覆蓋率 ⁽⁶⁾ (倍數) | 不適用 | 2,126.9 | 90.9 | 439.6 |

附註：

- 截至2017年12月31日止三個年度，股本回報率乃按年內利潤除以相應年結日的母公司擁有人應佔權益計算。截至2018年6月30日止六個月，股本回報率乃按期內利潤除以相應期結日的母公司擁有人應佔權益再乘以365/181計算。
- 截至2017年12月31日止三個年度，總資產回報率乃按年內利潤除以相應年結日的總資產計算。截至2018年6月30日止六個月，總資產回報率乃按期內利潤除以相應期結日的總資產再乘以365/181計算。

概 要

- (3) 流動比率乃按年／期結日的流動資產除以流動負債計算。
- (4) 資本負債比率乃按相應年／期結日的債務總額（即計息銀行借款）除以權益總額計算。
- (5) 債務權益比率乃按相應年／期結日的債務淨額（即計息銀行借款減現金及現金等價物）除以權益總額計算。
- (6) 利息覆蓋率乃按未計入財務成本及稅項利潤除以財務成本計算。

[編纂]

下表所有統計數據均基於[編纂]未獲行使的假設。

| | 按[編纂]每股 [編纂]港元計算 | 按[編纂]每股 [編纂]港元計算 |
|--|---------------------|---------------------|
| 股份市值 ⁽¹⁾ | [編纂]港元 | [編纂]港元 |
| 未經審核備考經調整合併每股 有形資產淨值 ⁽²⁾ | [編纂]港元 | [編纂]港元 |

附註：

- (1) 市值乃基於預期[編纂]項下將發行[編纂]並假設緊隨[編纂]完成後已發行的股份為[編纂]計算。
- (2) 未經審核備考經調整合併每股有形資產淨值乃經作出附錄二「未經審核備考財務資料」所述調整並基於[編纂]已發行股份（即緊隨[編纂]發行[編纂]完成後的已發行股份數目）計算。

[編纂]開支

與[編纂]有關的估計[編纂]開支總額（根據[編纂]的指示性價格範圍的中間價[[編纂]港元]計算，並假設[編纂]未獲行使，包括[編纂]佣金但不包括我們可能應付的任何酌情獎勵費用）約為[編纂]百萬港元（相當於人民幣[編纂]百萬元），其中[編纂]百萬港元（相當於人民幣[編纂]百萬元）直接歸屬於[編纂]且預期將於[編纂]後資本化。[編纂]百萬港元（相當於人民幣[編纂]百萬元）的剩餘金額預期將於本公司的合併損益表中扣除且預期將於截至2018年12月31日止四個月產生。於往績記錄期間，我們並無產生任何[編纂]開支。

股息

截至2015年、2016年及2017年12月31日止年度及截至2018年6月30日止六個月，禪遊深圳分別向其當時的股東宣派股息合計零、人民幣16.0百萬元、人民幣20.0百萬元及零。禪遊深圳於2018年9月進一步宣派於最後實際可行日期悉數結清的股息人民幣78.0百萬元。敬請閣下注意，過往股息分派未必代表我們未來的股息分配政策。於[編纂]完成後，我們的股東將有權收取我們宣派的股息，且預期我們將以港元支付有關股息（如有）。我們目前並無任何預定股息支付比率。任何未來股息的支付及金額將由董事會酌情決定，且亦將取決於我們的經營業績、現金流量、資本要求、一般財務狀況、合約限制、未來前景及其他董事會認為相關的因素。任何股息之宣派及支付以及有關股息之金額均須受公司章程及開曼群島公司法的規限，包括須經股東批准及股息僅可以利潤或其他可分派儲備支付。

概 要

[編纂]

假設[編纂]為[編纂]（即建議[編纂]範圍的中位數），則我們估計經扣除我們就[編纂]應付的估計[編纂]費及開支後，[編纂]淨額將約為[編纂]百萬港元（倘[編纂]未獲行使）或約[編纂]百萬港元（倘[編纂]獲悉數行使）。

我們擬將[編纂]淨額按照下列金額用於以下用途：

- 估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]）將用於加強我們的研發能力；
- 估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]）將用於為推廣及營銷活動提供資金；
- 估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]）將用於收購其業務與我們業務相輔相成的其他棋牌及休閒手機遊戲開發商以及公司；
- 估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]）將用於為我們擴充海外市場提供資金；及
- 估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]）將用於營運資金及一般企業用途。

近期發展

自2018年6月30日起，我們的玩家基礎有所增長。我們的平均月活躍用戶從截至2018年6月30日止六個月的27.9百萬增加至截至2018年9月30日止九個月的29.9百萬。同期，我們的平均日活躍用戶從6.0百萬增加至6.1百萬。

我們的遊戲組合亦從截至2018年6月30日的42款遊戲增加至截至最後實際可行日期的44款遊戲。

自2018年6月30日起，我們已聘請額外七家廣告代理商，以進一步拓展我們的廣告業務。自同日起，與現有廣告代理商合作產生的收入亦錄得增長。

天天來玩（本公司的一家間接全資附屬公司）乃於2018年9月29日在中國成立。於2017年10月27日，天天來玩與（其中包括）禪遊深圳訂立一系列構成架構合約的協議，據此我們中國經營實體的業務產生的所有經濟利益均通過須由禪遊深圳向天天來玩支付服務費的方式轉讓予天天來玩。在簽訂架構合約後，天天來玩須在中國繳納25%的所得稅另加增值稅，這可能導致我們的實際稅率增加，從而令我們的稅項開支增加，進而可能降低我們的淨利潤。

並無重大不利變動

董事確認，自2018年6月30日（即我們最近一期經審核合併財務報表的編製日期）起及直至本招股章程日期，本集團的財務、經營或貿易狀況並無重大不利變動。