

## 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，我們在中國棋牌類手機遊戲市場排名第五，佔有約4.0%的市場份額，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。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度，鬥地主牌類遊戲系列分別貢獻了約人民幣285.2百萬元、人民幣427.9百萬元及人民幣420.7百萬元，分別約佔我們各期間總收入的84.4%、93.1%及75.8%。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已有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為玩家熟悉，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。

根據弗若斯特沙利文報告，中國手機遊戲市場自2013年的約人民幣117億元強勁增長至2017年的約人民幣1,374億元，複合年增長率約為85.1%，預計自2017年起將按約22.5%的複合年增長率繼續增長至2022年的約人民幣3,792億元。中國棋牌類手機遊戲市場近年亦顯著增長，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。按2017年的收入計，中國棋牌類手機遊戲的市場規模約佔中國手機遊戲整體市場規模的8.3%。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。

## 概 要

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2016年12月31日的約94.8百萬增加至截至2017年12月31日的約212.6百萬，並進一步增至截至2018年12月31日的約442.3百萬。我們的平均月活躍用戶數由截至2016年12月31日止年度的約12.6百萬增至截至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12月31日止年度的約35.9百萬。我們的平均日活躍用戶數從截至2016年12月31日止年度的約2.2百萬增至截至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12月31日止年度的約6.4百萬。我們的ARPPU從截至2016年12月31日止年度的約人民幣20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12月31日止年度的人民幣36元。

下表載列我們於所示期間(i)按遊戲（包括自主開發的遊戲及第三方開發的遊戲）及非遊戲劃分的收入及毛利率；及(ii)銷售成本的明細：

### 按遊戲（包括自主開發的遊戲及第三方開發的遊戲）及非遊戲劃分的收入及毛利率明細

	截至12月31日止年度								
	2016年			2017年			2018年		
	人民幣 千元		毛利率 %	人民幣 千元		毛利率 %	人民幣 千元		毛利率 %
遊戲收入									
自主開發的遊戲	336,803	99.7	21.3	458,779	99.8	34.2	475,778	85.7	35.3
第三方遊戲 <sup>(1)</sup>	1,150	0.3	100.0	945	0.2	100.0	5,499	1.0	100.0
小計	337,953	100.0	21.6	459,724	100.0	34.4	481,277	86.7	36.0
非遊戲收入									
遊戲內廣告 <sup>(1)</sup>	-	-	-	-	-	-	73,673	13.3	100.0
總計	<u>337,953</u>	<u>100.0</u>	<u>21.6</u>	<u>459,724</u>	<u>100.0</u>	<u>34.4</u>	<u>554,950</u>	<u>100.0</u>	<u>44.5</u>

附註：

(1) 根據我們的會計政策，來自第三方遊戲及遊戲內廣告業務的收入按淨額確認，因此其毛利率約為100.0%。

## 概 要

### 銷售成本明細

	截至12月31日止年度					
	2016年		2017年		2018年	
	人民幣 千元	%	人民幣 千元	%	人民幣 千元	%
支付渠道成本	144,723	54.6	102,880	34.1	104,877	34.1
發行平台成本	116,943	44.1	190,605	63.2	192,629	62.6
其他 <sup>(1)</sup>	3,237	1.3	8,307	2.7	10,367	3.3
總計	<u>264,903</u>	<u>100.0</u>	<u>301,792</u>	<u>100.0</u>	<u>307,873</u>	<u>100.0</u>

附註：

(1) 其他主要包括技術服務開支、稅項開支、薪金及社會保險以及其他開支。

### 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，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。我們主要通過銷售可增強遊戲體驗的虛擬物品取得收入。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。我們通過頂級手機製造商等遊戲發行平台運營我們自主開發的遊戲，並通過第三方廣告代理推廣和營銷我們自主開發的遊戲。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。根據與第三方遊戲開發商訂立的相關協議，本集團按預先釐定的費率與該等第三方遊戲開發商分享自第三方開發遊戲的付費玩家收取的收入。該等本集團根據上述協議有權獲得的收入在提供相關服務時按淨額基準確認。我們的玩家可通過支付寶及微信支付等在線支付平台以及主要電信運營商等各種第三方支付渠道進行支付。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，且我們預計未來有關業務對我們收入的貢獻將增加。

## 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款自主開發及第三方開發的遊戲，其中含19款牌類遊戲、14款棋類遊戲及11款其他遊戲（包括其他休閒遊戲及硬核遊戲）。於同日，我們有57個遊戲版號，其中，38個用於我們現有的38款自主開發遊戲，其餘19個用於尚未投入運營的遊戲，而截至最後實際可行日期，這19款遊戲中有17款從未推出，另外兩款遊戲曾推出但已停止運營。我們將在認為市場競爭、監管行動、遊戲組合及可取得推廣資源等因素合宜時推出或重新推出上述遊戲。於最後實際可行日期，我們計劃於2019年或2020年推出或重新推出17款該等遊戲，於最後實際可行日期，其中15款先前均從未推出，另外兩款遊戲曾推出但已停止運營。我們並無計劃推出其餘兩款此前從未推出過的遊戲。此外，我們有18款遊戲已完成開發，待獲得遊戲版號。進一步詳情請參閱「業務－我們的遊戲－遊戲儲備」一節。中國政府於2018年3月在全國範圍內暫停新網絡遊戲的批准及註冊程序。從2018年12月起，中國政府開始批准遊戲版號，此後，我們於2019年2月26日獲得1個新遊戲版號。根據相關法律法規規定，我們需完成文化和旅遊部網絡備案系統的後續註冊程序。截至最後實際可行日期，文化和旅遊部尚未重新開放該系統。誠如我們的中國法律顧問所告知，一旦該網絡系統重新開放，只要我們提交全部必要註冊文件，概無法律阻礙我們完成相關註冊程序。此外，我們已於2018年11月推出自主開發的湖北麻將及安徽麻將（我們已於2018年3月監管變動前獲得該等遊戲的遊戲版號），且已分別於2019年1月及3月下線兩款第三方開發的遊戲火柴人射手及全民主公。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度，我們的招牌牌類遊戲系列鬥地主分別貢獻了約人民幣285.2百萬元、人民幣427.9百萬元及人民幣420.7百萬元，分別約佔我們同期總收入的84.4%、93.1%及75.8%。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					
	2016年		2017年		2018年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
牌類遊戲	293,595	86.9	432,034	94.0	423,632	88.0
棋類遊戲	42,487	12.6	25,319	5.5	15,293	3.2
其他遊戲 <sup>(1)</sup>	1,871	0.5	2,371	0.5	42,352	8.8
<b>遊戲收入</b>	<b>337,953</b>	<b>100.0</b>	<b>459,724</b>	<b>100.0</b>	<b>481,277</b>	<b>100.0</b>

附註：

(1) 其他遊戲包括其他休閒遊戲及硬核遊戲。

## 概 要

下表載列所示期間我們五大遊戲的收入及玩家資料：

### 截至2016年12月31日止年度

我們的遊戲	收入 (人民幣千元)	ARPPU (人民幣元)	日活躍用戶 (以千計)	月活躍用戶 (以千計)	每月付費用戶 (以千計)
鬥地主	285,204	20	1,791	9,357	1,187
四川麻將	41,869	18	217	1,790	194
跑得快	3,280	15	60	251	18
雙扣	453	12	13	77	3
升級	591	11	24	124	4

### 截至2017年12月31日止年度

我們的遊戲	收入 (人民幣千元)	ARPPU (人民幣元)	日活躍用戶 (以千計)	月活躍用戶 (以千計)	每月付費用戶 (以千計)
鬥地主	427,938	28	4,196	17,285	1,265
四川麻將	25,027	24	311	2,288	88
跑得快	1,997	13	77	365	12
快手捕魚	1,137	32	58	724	3
開心萌萌消	343	14	17	130	2

### 截至2018年12月31日止年度

我們的遊戲	收入 (人民幣千元)	ARPPU (人民幣元)	日活躍用戶 (以千計)	月活躍用戶 (以千計)	每月付費用戶 (以千計)
鬥地主	420,693	35	5,145	21,633	1,013
快手捕魚	27,787	90	149	2,030	26
四川麻將	15,130	20	301	2,553	62
跑得快	834	14	56	327	5
雙扣	187	21	16	252	1

### 我們的遊戲儲備

於最後實際可行日期，我們有61款儲備遊戲，包括(i)正處於變更、升級及強化階段的26款現有遊戲；(ii)已完成開發並已獲得遊戲版號但尚未推出的17款遊戲；及(iii)已完成開發待獲得遊戲版號的18款自主開發新遊戲。

我們根據多項因素（包括市場競爭、現有遊戲的受歡迎程度、預計的玩家需求和趨勢以及預期的遊戲生命週期）來決定對現有遊戲的升級改善。進一步詳情，請參閱「業務－我們的遊戲－遊戲儲備」一節。

## 概 要

### 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及廣告商的廣告代理。於往績記錄期間，我們的最大客戶及五大客戶佔各年度的集團總收入分別為不足10%及30%。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		
	2016年 (以千計)	2017年 (以千計)	2018年 (以千計)
<b>本集團的所有遊戲<sup>(1)</sup></b>			
日活躍用戶	2,218	4,830	6,426
月活躍用戶	12,581	22,447	35,875
每月付費用戶	1,443	1,409	1,120
ARPPU (人民幣元)	20	27	36
付費玩家平均轉換率	11.5%	6.3%	3.1%
累計註冊玩家 (於年末)	94,804	212,564	442,262
<b>牌類遊戲</b>			
日活躍用戶	1,947	4,376	5,244
月活躍用戶	10,310	18,875	22,442
每月付費用戶	1,239	1,289	1,020
ARPPU (人民幣元)	20	28	35
付費玩家平均轉換率	12.0%	6.8%	4.5%
累計註冊玩家 (於年末)	75,434	169,358	284,058
<b>棋類遊戲</b>			
日活躍用戶	261	378	350
月活躍用戶	2,177	2,709	2,867
每月付費用戶	200	91	63
ARPPU (人民幣元)	18	23	20
付費玩家平均轉換率	9.2%	3.4%	2.2%
累計註冊玩家 (於年末)	18,537	35,345	56,310
<b>其他遊戲</b>			
日活躍用戶	10	76	832
月活躍用戶	94	863	10,566
每月付費用戶	4	29	37
ARPPU (人民幣元)	28	47	70
付費玩家平均轉換率	4.3%	3.4%	0.4%
累計註冊玩家 (於年末)	833	7,861	101,895

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2016年、2017年及2018年12月31日止年度，我們最大供應商分別約佔我們同期與供應商交易總額的18.3%、26.0%及24.5%。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度，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48.4%、61.0%及69.3%。

### 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：(i)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；(ii)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；(iii)與領先手機製造商及電信運營商的長久良好關係；(iv)綜合的手機遊戲平台開發及運營能力；及(v)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：(i)建立並加強我們的遊戲組合以及擴大我們的業務規模；(ii)進一步加強我們的運營能力；(iii)通過定向招募強化人力資源；(iv)提升我們玩家基礎的變現能力；(v)尋求收購與戰略合作機會；及(vi)尋求進軍海外市場的機遇。

### 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：(i)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，而我們的收入主要來自遊戲豆的銷售。倘該款遊戲在玩家中失去人氣或遊戲豆對玩家不再具有吸引力，則我們的收入可能會大幅下跌；(ii)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；(iii)長遠來看，中國政府長期暫停新網絡遊戲的批准及註冊流程可能對我們的業務造

---

## 概 要

---

成不利影響；(iv)監管網絡遊戲玩家年齡及遊戲時間的中國法律或會對我們的業務及營運造成不利影響；(v)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；(vi)我們如未能留住及擴大玩家基礎或倘我們失去用戶忠誠度，我們的業務及增長可能無法得以維持；(vii)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；及(viii)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。

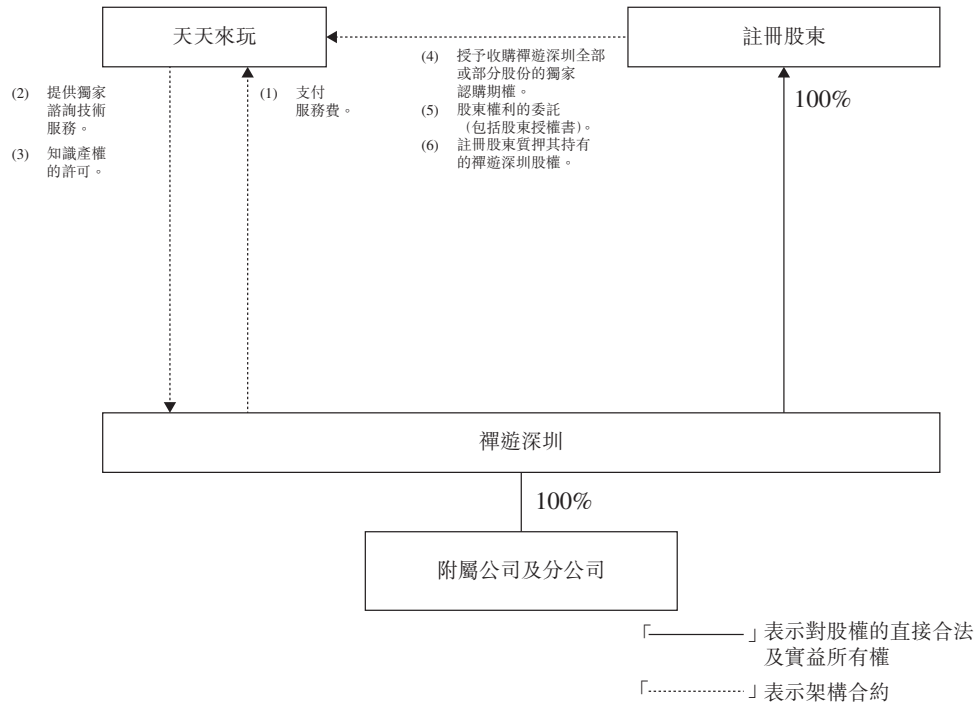
### 架構合約

鑒於(i)中國當前的法律及法規禁止外商投資我們的手機遊戲經營業務；(ii)各中國經營實體必須持有網絡文化經營許可證；(iii)網絡文化經營許可證不會授予任何外商投資企業，本公司直接或間接透過持有股權而持有中國經營實體屬不可行。相反，根據受外商投資限制規限的中國手機遊戲經營行業慣例，本公司可透過簽訂一系列架構合約，獲得對中國經營實體的有效控制權，並可獲得中國經營實體目前運營的業務產生的所有經濟收益。於2019年3月15日，外商投資法由第十三屆全國人民代表大會正式通過並將於2020年1月1日生效。外商投資法並未明確規定合約安排屬外商投資形式。誠如我們的中國法律顧問所告知，由於根據外商投資法合約安排不被列作投資，且倘合約安排並未作為一種外商投資形式納入未來的法律、行政法規或國務院的規定條文，則我們的架構合約整體及構成架構合約的各份協議均將不受影響。儘管有上述情況，但外商投資法規定外商投資包括「外國投資者通過法律、行政法規或者國務院規定的其他方式進行的投資」。因此，未來的法律、行政法規或國務院的規定條文可能將合約安排視為一種外商投資方式，而我們的架構合約是否會被認定為外商投資、是否會被視為違反外商投資准入規定及上述架構合約將如何處理均不確定。因此，無法保證我們的架構合約及中國經營實體的業務在未來不會受到重大不利影響。有關外商投資法對我們架構合約的影響及潛在後果，請參閱本文件「風險因素」一節。



## 概 要

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」。



## 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由叶先生控制且由(i)叶氏家族信託代名人；及(ii)叶先生分別擁有80%及20%的股權。叶氏家族信託代名人是叶氏家族信託的受託人匯聚信託使用的控股公司，叶氏家族信託是叶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。

---

## 概 要

---

根據叶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，叶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，叶先生及楊先生訂立一致行動協議，據此，叶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行動（其中包括）以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，直至叶先生及楊先生不再直接或間接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。

由於叶先生及楊先生一同作為一致行動集團將於[編纂]後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，叶先生、Sky-zen Capital、楊先生及J&L Y被視為本集團一組控股股東。

### [編纂]投資

根據[編纂]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]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]投資」一節。

### 綜合財務報表概要

以下綜合財務資料概要應與本文件附錄一中的綜合財務資料（包括其隨附附註）以及本文件「財務資料」一節所載資料一併閱讀。我們的綜合財務資料乃根據香港財務報告準則編製。

## 概 要

### 綜合損益表

	截至12月31日止年度		
	2016年	2017年	2018年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
收入	337,953	459,724	554,950
銷售成本	<u>(264,903)</u>	<u>(301,792)</u>	<u>(307,873)</u>
毛利	73,050	157,932	247,077
其他收入及收益	2,148	4,518	10,704
銷售及發行開支	(10,002)	(39,247)	(71,183)
行政開支	(9,610)	(16,698)	(35,618)
研發成本	(13,562)	(23,649)	(28,296)
其他開支	(879)	(6,566)	(1,169)
財務成本	(19)	(824)	(495)
應佔以下公司之利潤及虧損：			
合營企業	(243)	(515)	-
聯營公司	<u>(490)</u>	<u>(888)</u>	<u>-</u>
稅前利潤	40,393	74,063	121,020
所得稅抵免／(開支)	<u>18</u>	<u>(7,667)</u>	<u>(12,211)</u>
年內利潤	<u><u>40,411</u></u>	<u><u>66,396</u></u>	<u><u>108,809</u></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2016年12月31日止年度的約人民幣73.1百萬元穩步增加至截至2017年12月31日止年度的約人民幣157.9百萬元，並進一步增至截至2018年12月31日止年度的約人民幣247.1百萬元。我們的毛利率從2016年的21.6%增至2017年的34.4%並進一步增至2018年的44.5%，主要是由於(i)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）；及(ii)遊戲內廣告業務收入增加，該業務乃按淨額確認，且並無任何重大直接銷售成本。

我們於往績記錄期間的其他收入及收益主要包括(i)上市股本投資及非上市股本投資等權益工具股息收入；及(ii)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益（包括我們不時從規模較大及信譽良好的銀行購買的保本及非保本理財產品）。

## 概 要

### 綜合資產負債表節選項目

	於12月31日		
	2016年	2017年	2018年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
按公平值計入損益的金融資產	19,896	149,878	131,915
流動資產總值	146,888	261,511	274,538
指定按公平值計入其他收益的			
權益工具	103,347	60,646	51,796
非流動資產總值	109,382	66,073	59,844
流動負債總額	78,690	93,319	74,166
非流動負債總額	23,240	11,857	7,746
權益總額	154,340	222,408	252,470

我們指定按公平值計入其他全面收益的權益工具包括上市權益投資及非上市權益投資。我們曾經或現在於該等公司持有非控股權益（低於7%）。於2016年、2017年、2018年12月31日，我們指定按公平值計入其他全面收益的權益工具分別為人民幣103.3百萬元、人民幣60.6百萬元及人民幣51.8百萬元。截至2017年及2018年12月31日止年度，我們指定按公平值計入其他全面收益的權益工具減少，主要歸因於該等上市權益的公平值下降。進一步詳情請參閱「財務資料－綜合資產負債表若干項目的討論－指定按公平值計入其他全面收益的權益工具」一節。

我們按公平值計入損益的金融資產指我們不時以短期理財產品的形式從中國規模較大且信譽良好的銀行購買的保本及非保本理財產品，該等產品在發行銀行公佈的產品說明手冊中一般被描述為風險較低，且收益率一般高於我們在中國銀行存入的定期存款。於2016年、2017年及2018年12月31日，我們按公平值計入損益的金融資產分別為人民幣19.9百萬元、人民幣149.9百萬元及人民幣131.9百萬元。於2018年12月31日，按公平值計入損益的金融資產人民幣96.1百萬元為保本理財產品。於2017年12月31日按公平值計入損益的金融資產大幅增加大致與截至2017年12月31日止年度經營活動所得現金流量淨額的增加一致，原因是在中國，理財產品的收益率一般高於銀行定期存款，因此我們選擇用該等現金流量淨額購買更多理財產品。進一步詳情請參閱「財務資料－綜合資產負債表若干項目的討論－按公平值計入損益的金融資產」一節。

## 概 要

### 綜合現金流量表概要

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		
	2016年	2017年	2018年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
營運資金變動前經營現金流量	45,428	84,994	122,508
經營活動產生的現金流量淨額	12,918	101,159	66,242
投資活動所得／(所用) 現金流量淨額	2,538	(128,519)	21,566
融資活動所得／(所用) 現金流量淨額	(8,019)	26,776	(86,095)
現金及現金等價物增加／(減少) 淨額	7,437	(584)	1,713
年初現金及現金等價物	2,490	10,060	9,342
匯率變動的影響，淨額	133	(134)	(3)
年末現金及現金等價物	10,060	9,342	11,052

我們經營活動所得現金流量淨額自截至2016年12月31日止年度的約人民幣12.9百萬元大幅增加至截至2017年12月31日止年度的約人民幣101.2百萬元，此乃主要由於(i)我們截至2017年12月31日止年度的稅前利潤增加約人民幣33.7百萬元；及(ii)與截至2016年12月31日止年度的貿易應收款項增加約人民幣58.0百萬元相比，截至2017年12月31日止年度的貿易應收款項減少約人民幣23.6百萬元。

截至2016年12月31日止年度，我們的投資活動所得現金流量淨額約為人民幣2.5百萬元，而截至2017年12月31日止年度，我們的投資活動所用現金流量淨額約為人民幣128.5百萬元，此乃主要由於，截至2017年12月31日止年度，購買理財產品（按公平值計入損益的金融資產）增加約人民幣445.4百萬元，而截至2016年12月31日止年度約為人民幣33.1百萬元。

截至2017年12月31日止年度，我們的融資活動所得現金流量淨額約為人民幣26.8百萬元，而截至2018年12月31日止年度，我們融資活動所用現金流量淨額約為人民幣86.1百萬元，此乃主要由於(i)截至2018年12月31日止年度支付股息人民幣25.2百萬元及向當時東提供貸款人民幣52.8百萬元，而截至2017年12月31日止年度支付股息人民幣20.0百萬元；(ii)截至2018年12月31日止年度償還銀行貸款人民幣25.6百萬元，而截至2017年12月31日止年度償還銀行貸款人民幣16.1百萬元；及(iii)截至2017年12月31日止年度，當時股東注資人民幣48.0百萬元。

## 概 要

有關往績記錄期間我們現金流量活動的討論詳情，請參閱「財務資料－流動資金及資本資源－現金流量」一節。

### 主要財務比率

	於12月31日／截至12月31日止年度		
	2016年	2017年	2018年
<b>盈利能力比率</b>			
股本回報率 <sup>(1)</sup> (%)	26.2	29.9	43.1
總資產回報率 <sup>(2)</sup> (%)	15.8	20.3	32.5
<b>流動資金比率</b>			
流動比率 <sup>(3)</sup> (倍數)	1.9	2.8	3.7
<b>資本充足比率</b>			
資本負債比率 <sup>(4)</sup> (%)	5.2	3.4	不適用
債務權益比率 <sup>(5)</sup> (%)	不適用	不適用	不適用
利息覆蓋率 <sup>(6)</sup> (倍數)	2,126.9	90.9	245.5

#### 附註：

- (1) 截至2018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。
- (2) 截至2018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。
- (3) 流動比率乃按年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。

## 概 要

### [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] [編纂]港元計算	按[編纂]每股[編纂] [編纂]港元計算
股份市值 <sup>(1)</sup>	[編纂]港元	[編纂]港元
未經審核備考經調整綜合每股 有形資產淨值 <sup>(2)</sup>	[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]股新股份並假設緊隨[編纂]完成後已發行的股份為[編纂]股計算。
- (2) 未經審核備考經調整綜合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]股已發行股份（即緊隨[編纂]發行[編纂]股股份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。其餘[編纂]百萬港元（相當於人民幣[編纂]百萬元）預期將於本公司的綜合損益表中扣除，其中約[編纂]百萬港元（相當於人民幣[編纂]百萬元），已悉數計入我們截至2018年12月31日止年度的綜合損益表，且我們預期截至2019年12月31日止年度將進一步產生[編纂]佣金及其他[編纂]開支約[編纂]百萬港元（相當於人民幣[編纂]百萬元）。

### 股息

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度，禪遊深圳分別向其當時的股東宣派股息合計人民幣16.0百萬元、人民幣20.0百萬元及人民幣78.0百萬元。禪遊深圳於2018年9月19日宣派股息人民幣78.0百萬元，其中，人民幣52.8百萬元通過抵銷自2018年8月3日至7日產生的應收股東款項而結清，剩餘人民幣25.2百萬元於2018年9月26日

## 概 要

通過現金結清。股息總額人民幣78.0百萬元由內部資源提供資金。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）。

我們目前預計於[編纂]後我們的股息支付比率介乎20.0%至30.0%。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。

### [編纂]

假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元（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][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][編纂]淨額按照下列金額用於以下用途：(i)估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]百萬港元）將用於加強我們的研發能力；(ii)估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]百萬港元）將用於為推廣及營銷活動提供資金；(iii)估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]百萬港元）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；(iv)估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]百萬港元）將用於為我們擴充海外市場提供資金；及(v)估計[編纂]淨額總額中的約[編纂]%（或[編纂]百萬港元）將用於營運資金及一般企業用途。

### 近期發展

自2018年12月31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12月31日止年度的35.9百萬增加至截至2019年2月28日止兩個月的67.9百萬。同期，我們的平均日活躍用戶從6.4百萬增加至9.2百萬。

中國政府自2018年3月起在全國範圍內暫停新網絡遊戲的批准及註冊程序。從2018年12月起，中國政府開始批准遊戲版號，此後，我們於2019年2月26日獲得一個新遊戲版號。



## 概 要

### 監管變動

手機遊戲行業的監管環境正在迅速變化。2018年3月，中國政府暫停了新網絡遊戲的批准及註冊程序（「暫停」）。自2018年12月起，中國政府機構開始批准新網絡遊戲。自那時起直至最後實際可行日期，中國政府部門批准了892款新遊戲版號。然而，於最後實際可行日期，文化和旅遊部尚未重新開放網絡備審系統，以供申請人完成相關法律法規規定的後續註冊程序。

2018年8月，中國有關政府部門聯合發佈了一項方案，計劃自2018年至2023年減少青少年的整體近視率，據此（其中包括），青少年的在線遊戲時間將受到限制（「預防近視方案」）。誠如我們的中國法律顧問所告知，預防近視方案本身僅為一份政策性指導方針，僅規定新網絡遊戲的數量須受規管及限制兒童在電子設備上花費的時間，而並無特定規定。於最後實際可行日期，並無頒佈任何有關網絡遊戲行業的實施細則以執行預防近視方案。因此，預防近視方案現階段在監管方面對我們的業務並無直接影響。另外，我們認為由於我們許多遊戲具有休閒性質，因此我們的玩家通常用有限的碎片時間來玩遊戲。根據我們的記錄，絕大部分玩家一天玩我們遊戲的時間少於30分鐘。基於我們中國法律顧問的意見，我們認為預測預防近視方案對未來每年批准發佈的網絡遊戲配額的可能影響並不切實可行，且根據現行有效的中國法律及法規我們毋須限制青少年的遊戲時間，除非或直到中國政府機關日後發佈實施細則。儘管如此，我們有相應機制提醒全部玩家，避免其沉迷在我們的遊戲中。進一步詳情請參閱「業務－風險管理－法律合規風險管理－限制遊戲時間的措施」一節。儘管預防近視方案實施的時間及方式不明朗，亦不好預測，我們的董事仍認為：(i)倘預防近視方案的實行對每年批准發佈的遊戲配額造成極大限制，則該方案的實行可能影響我們日後推出新遊戲的能力，且取得遊戲版號可能需要更多時間及成本，及(ii)倘嚴格限制遊戲時間，預防近視方案的實行可能阻礙青少年玩我們的遊戲，這可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。此外，2018年12月，網絡遊戲道德委員會成立並完成了第一輪20款遊戲的遊戲審查，其中11款遊戲因道德合規問題而被要求整改，其餘9款遊戲則被拒絕發行。本集團並未因我們的遊戲內容而收到網絡遊戲道德委員會或其他政府部門的意見或指示。此外，截至最後實際可行日期，在網絡遊戲道德委員會的構成、職權、評估流程或標準或其決策所產生的相關法律後果方面並無具體法律、法規、規章或通告。因此，現階段難以評估成立網絡遊戲道德委員會的影響。然而，相關機關未來可能因此根據網絡遊戲道德委員會的意見／建議，責令網絡遊戲營運商進行道德不合規整改或完全拒絕申請，這可能會對我們的業務經營及財務業績造成重大不利影響。

## 概 要

有關近期監管變動的相關影響及潛在風險，請參閱「風險因素－與業務及行業有關的風險－長遠來看，中國政府長期暫停新網絡遊戲的批准及註冊流程可能對我們的業務造成不利影響」、「風險因素－與業務及行業有關的風險－監管網絡遊戲玩家年齡及遊戲時間的中國法律或會對我們的業務及營運造成不利影響－預防近視方案」、「監管概覽－關於網絡遊戲的法規－網絡遊戲出版」、「監管概覽－關於網絡遊戲的法規－防沉迷系統及未成年人保護」及「業務－我們的遊戲－遊戲儲備」等節。

此外，最近中國政府也加強了對遊戲行業的監管。我們的中國法律顧問認為，我們的遊戲，特別是我們的斗地主和麻將遊戲系列，與涉嫌參與賭博活動的遊戲不同，且我們並未違反有關利用網絡遊戲進行賭博規定的反賭博通知及虛擬貨幣通知，我們的遊戲不構成賭博活動，理由是在我們的遊戲中，(i)我們不會收取或以變相形式收取任何根據遊戲輸贏計算的佣金；(ii)我們的遊戲玩法不涉及以遊戲豆或鑽石數量押輸贏或競猜；(iii)每局遊戲向玩家收取的遊戲豆數量固定且較少；(iv)獲勝玩家在單局遊戲中可獲得的遊戲豆數量不能超過其自身的遊戲豆數量；(v)我們不提供任何便於或允許用遊戲豆或鑽石交易或兌換現金或交換真實商品的服務，也不提供任何在玩家之間以贈送或出讓方式轉讓「遊戲豆」或「鑽石」的服務；(vi)每局遊戲的玩家都是隨機選擇的，而非由其現實生活中的朋友邀請參與遊戲，後者更容易進行賭博活動（例如根據每局輸贏通過微信支付或支付寶在線轉賬）；(vii)我們不允許玩家為抽獎、押輸贏或隨機分配虛擬道具、虛擬商品或虛擬貨幣支付現金或虛擬貨幣；及(viii)儘管我們提供若干獎勵（如虛擬單位、榮譽稱號及其他虛擬物品）以鼓勵玩家開始或繼續玩我們的遊戲，但該等虛擬物品無法兌換現金或其他真實禮物。因此，我們的遊戲不屬於反賭博通知及虛擬貨幣通知的禁令範圍。在此基礎上，我們認為加強對遊戲行業的監管不會影響我們未來的業績。

### 並無重大不利變動

董事確認，自2018年12月31日（即我們最近一期經審核綜合財務報表的編製日期）起及直至本文件日期，本集團的財務、經營或貿易狀況並無重大不利變動。