

概 要

本概要旨在為閣下提供本文件所載資料的概覽。由於僅為概要，故並不包含所有可能對閣下屬重要的資料，且其整體參照本文件全文編撰，應連同本文件全文一併閱讀。閣下決定投資[編纂]前應閱讀整份文件。任何投資均涉及風險。部分與投資[編纂]有關的特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下決定投資[編纂]前應細閱該節。

概覽

我們是中國領先的本地化移動棋牌遊戲開發商及運營商，特別注重本地化麻將及撲克遊戲。我們大多數遊戲均是對現實世界中擁有悠久歷史的經典遊戲的再創造，為我們提供了廣泛而活躍的潛在玩家基礎。我們已經開發不同的麻將及撲克遊戲版本，該等版本以當地的區域遊戲規則、計分規則及俚語為特色，迎合不同地方玩家的各種傳統及偏好。根據弗若斯特沙利文報告，按二零一八年的本地化版本種類計，我們在所有在線本地化棋牌遊戲公司中排名第一。此外，根據弗若斯特沙利文報告，分別按二零一八年的本地化版本覆蓋範圍及收益計，我們在中國在線本地化棋牌遊戲公司中排名第三，及按該年度所有在線本地化棋牌遊戲公司所得收益計，我們擁有5.1%的市場份額。

我們採用統一的平台策略，以將我們的遊戲產品(包括麻將遊戲版本、撲克及其他遊戲)整合至綜合遊戲平台。因此，我們吸引了大量玩家，截至二零一八年十二月三十一日的累計註冊玩家約為97.1百萬，截至二零一八年十二月三十一日止年度，付費玩家、DAU及ARPPU分別約為3.2百萬、5.2百萬及人民幣11.4元。我們的大多數遊戲產品目前在兩個綜合遊戲平台上提供，而用私人遊戲房間功能的遊戲產品以單獨或小型遊戲包的形式供玩家遊玩。我們正在將遊戲產品供應進一步優化至一個綜合平台。我們亦已建立一個集成的後端服務器，令玩家在一個遊戲應用程序中使用同一玩家賬戶便捷訪問，且在同一綜合遊戲平台上毋須下載額外應用程序即可暢玩我們所有其他遊戲產品。玩家賬戶中的虛擬代幣及其他虛擬產品可在同一綜合遊戲平台上我們所有其他遊戲產品中消費。作為我們平台策略的一部分，我們租用高性能的雲服務器，共同託管、管理及處理所有非核心運營數據，該等雲服務器充當網關，可防止對本地存儲的核心數據直接進行內部部署數據訪問。

我們憑藉強大有效的線下營銷能力推廣我們的遊戲，其中相當大一部分為縣級本地化遊戲。我們主要依靠自動生成的用戶流量，並透過自身網站或官方社交媒體賬戶分銷手機遊戲產品。於往績記錄期，我們超過80%的銷售額來自我們的專有渠道，而我們對線下推廣的重視為我們帶來可觀的自有用戶流量，並提高我們的利潤率。於往績記錄期，我們的毛利率及純利率分別超過75.0%及45.0%。我們亦利用手機製造商及主要在線應用程式商店等第三方遊戲分銷渠道分銷及推廣我們的遊戲。

於往績記錄期，我們的業務迅速增長。我們的收益由二零一六年的人民幣51.9百萬元增至二零一八年的人民幣439.5百萬元，複合年增長率為190.9%。年內，本公司擁有人應佔溢利及其他全面收入由二零一六年的人民幣23.3百萬元增至二零一八年的人民幣204.1百萬元，複合年增長率為196.2%。

除自主開發遊戲外，我們自二零一八年八月開始分銷第三方手機遊戲，截至最後實際可行日期，我們在平台上分銷七款手機遊戲。我們作為有關遊戲開發商的分銷渠道，按固定比例與遊戲開發商分享我們平台有關遊戲產生的收益。由於我們並無開發該等第三方手機遊戲，故我們在尋求此遊戲分銷業務時僅產生很少的資本支出。於截至二零一八年十二月三十一日止年度，遊戲分銷業務產生的收益為人民幣27.1百萬元，約佔該期間收益的6.2%。展望未來，憑藉我們龐大的玩家基礎，我們擬審慎選擇具有很強人氣及產生流量潛力的遊戲來繼續此遊戲分銷業務。我們相信這將為我們的平台帶來穩定的收益並吸引更多遊戲玩家。

中國手機遊戲行業增長潛力巨大。根據弗若斯特沙利文報告，中國手機遊戲行業由二零一四年至二零一八年經歷顯著增長，複合年增長率為52.3%，二零一八年總市場規模約為人民幣1,625億元。預計二零一九年至二零二三年將進一步增長，複合年增長率為

概 要

31.2%，截至二零二三年前將達致約人民幣5,779億元。我們相信，透過利用我們現有的市場地位、先進的遊戲開發技術及本地化專長，我們能夠繼續利用該市場趨勢推動未來增長。

我們的自主開發遊戲組合

除我們於二零一八年八月開始分銷的少數第三方手機遊戲外，我們所有手機遊戲均為自主開發。我們的遊戲組合包括三類遊戲，即麻將、撲克及休閒遊戲。我們大多數遊戲(包括最受歡迎的麻將類遊戲及鬥地主類遊戲)均是對現實世界中有悠久歷史的經典遊戲的再創造。我們已經開發不同的麻將遊戲版本，該等版本以本地化的區域遊戲規則、計分規則及俚語為特色，迎合不同地方玩家的各種傳統及偏好。我們目前提供本地化麻將遊戲版本，至少覆蓋中國24個省及直轄市的部分縣城。

自我們於二零一三年開始開發手機遊戲以來，我們通過開發新手機遊戲及遊戲版本不斷擴大產品供應。截至最後實際可行日期，我們已開發及運營508款遊戲產品，包括469款本地化麻將版本、34款撲克遊戲版本及5款休閒遊戲(包括《捕魚》、《消消樂》及《大菠蘿》)。

根據弗若斯特沙利文報告，遊戲產品生命週期指遊戲的市場壽命，即一款遊戲從最初推出市場至其停止運作的過程，截至二零一八年十二月三十一日，麻將、撲克及休閒遊戲產品的平均生命週期分別為587天、498天及302天。按我們各項遊戲產品的推出日期至二零一八年十二月三十一日期間平均計算，我們的麻將、撲克及休閒遊戲產品的平均使用壽命分別為450天、544天及303天。我們的遊戲產品在本身綜合遊戲平台上提供，由於玩家可以在我們的綜合遊戲平台暢玩不同遊戲，故與單獨提供遊戲的遊戲運營商相比，我們的遊戲產品生命週期較長。然而，由於我們於往績記錄期通過快速開發不同麻將遊戲版本以擴大產品組合，故我們麻將遊戲產品的平均生命週期的低於行業平均水平。鑒於我們於往績記錄期新增的撲克遊戲數目不多，因此新遊戲產品生命週期相對較短對我們撲克遊戲產品影響不大。所以，我們的麻將遊戲產品平均生命週期較行業平均水平為短而撲克遊戲產品則較長，以至於休閒遊戲的平均生命週期與行業平均水平相近。

我們目前提供72個移動應用程序，每個應用程序均包含我們在Android或iOS移動操作系統上運行的不同遊戲產品包。在我們的508款手機遊戲產品中，約2.0%、3.0%、9.4%、33.5%、48.4%及3.7%分別於二零一四年、二零一五年、二零一六年、二零一七年、二零一八年及二零一九年推出。我們近期亦開始分銷熱門的第三方遊戲產品。

我們使用每個遊戲產品的玩家消費額說明主要遊戲產品的重要程度。於往績記錄期，我們麻將遊戲產品中的虛擬代幣消費量合共佔我們於二零一六年、二零一七年以及二零一八年虛擬代幣消費總量約40.9%、43.5%及56.9%。我們撲克遊戲產品中的虛擬代幣消費量合共佔我們於二零一六年、二零一七年及二零一八年虛擬代幣消費總量約59.1%、54.3%及30.0%。其餘消費量來自於我們的休閒及其他遊戲。自二零一七年推出私人遊戲房卡以來，我們麻將遊戲產品的私人遊戲房卡消費量合共佔二零一七年及二零一八年私人遊戲房卡總消費量約98.6%及94.6%。同期，我們撲克遊戲產品的私人遊戲房卡消費量合共佔二零一七年及二零一八年私人遊戲房卡總消費量約1.4%及5.4%。

遊戲變現

我們所有自主開發的手機遊戲應用程序均可免費下載。一個玩家賬號中的虛擬代幣及其他虛擬產品亦可用於同一平台上的所有遊戲產品。於往績記錄期，我們絕大部分收益均來自在我們的自主開發手機遊戲產品中消費的虛擬代幣及私人遊戲房卡的銷售。

暢玩我們的遊戲產品(私人遊戲房間提供的遊戲產品除外)需要虛擬代幣。虛擬代幣可用於兌換遊戲內的虛擬物品以提升遊戲體驗，但不可在線下或遊戲應用外兌換現金或現金等值物。除向每名玩家提供少量免費虛擬代幣外，我們亦不時推出遊戲程序任務或活動，讓玩家有機會在連續登錄一定時間或達成一定累計遊戲時間/遊戲局數時贏取回歸獎賞，以及在完成任務時贏取虛擬代幣獎賞、榮譽頭銜及虛擬優惠券。累計一定數量的虛擬優惠券後，玩家可獲贈禮券，用於兌換現實世界的小禮品，例如手機充值卡及小型電子設備。

概 要

我們的中國法律顧問認為，此類禮券或兌換不違反反賭博通知及虛擬貨幣管理通知，理由為(i)獎勵並非因玩家支付任何現金或花費虛擬代幣而授出；及(ii)禮券僅可由玩家通過完成一定遊戲內任務(如連續登錄一定時間)並累計一定數量的虛擬優惠券後獲得。該等禮券並非私人遊戲房間或虛擬代幣中記錄的遊戲點數亦不能由其兌換。此外，我們已自有關當局獲得口頭上確認，我們的業務活動(包括我們的麻將及撲克遊戲版本及我們的私人遊戲房間功能)並不構成賭博或為賭博提供便利的行為。有關進一步詳情，請參閱「業務－遊戲變現－虛擬代幣」及「業務－遊戲開發及運營－遊戲環境法規」。

鑒於手機遊戲社交功能需求與日俱增，我們於二零一七年就我們的部分麻將及撲克遊戲產品推出私人遊戲房間功能，這是一個強化模式，允許玩家付費開設一個虛擬「遊戲房間」，而後邀請其他已知玩家使用開房玩家向其發送的密碼進入房間。我們就每局遊戲向開房玩家收取固定費用。玩私人遊戲房間環節中的遊戲產品無需虛擬代幣。

我們將虛擬遊戲代幣及私人遊戲房卡的購買金額列為遞延收益，購買僅於消費虛擬代幣及私人遊戲房卡時確認為收益。對於第三方手機遊戲，我們僅負責營銷平台的相關遊戲，為玩家提供支付網關，以通過購買及轉換我們第三方手機遊戲的虛擬產品(即鑽石)購買相關遊戲的虛擬代幣，以及向付費玩家提供有限的基本售後技術支援。在該等安排中，我們視自身為代理人，並在有關第三方手機遊戲中將我們平台上的虛擬鑽石兌換成虛擬代幣或商品的時間點確認收益(扣除與第三方手機遊戲開發商共享的收益部分)。有關消費的釐定方法，請參閱「財務資料－關鍵會計政策及估計－收益確認」。

下表載列所示期間按虛擬產品劃分的收益明細，以絕對金額及佔總收入的百分比列示：

	截至十二月三十一日止年度					
	二零一六年		二零一七年		二零一八年	
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%
			(以千元計，百分比除外)			
自行開發的手機遊戲：						
虛擬代幣	51,946	100.0	149,825	57.2	199,302	45.3
私人遊戲房卡	—	—	111,926	42.8	213,149	48.5
第三方手機遊戲	—	—	—	—	27,079	6.2
總計	<u>51,946</u>	<u>100.0</u>	<u>261,751</u>	<u>100.0</u>	<u>439,530</u>	<u>100.0</u>

自二零一七年推出私人遊戲房卡以來，自其產生的收益於二零一八年大幅增長90.4%。除我們在推出前進行的私人遊戲房間功能籌備工作外，我們相信，我們成功推出私人遊戲房卡亦歸功於我們獲應用程序內廣告及社交媒體推廣輔助的線下遊戲推廣能力以及於三月(該月吉林省天氣寒冷)推出帶私人遊戲房間功能的遊戲產品的戰略時間，原因是我們認為目標受眾在這種天氣狀況下可能會從事室內活動。我們亦受益於用戶在微信等社交媒體上分享我們帶私人遊戲房間功能的遊戲產品進行推薦而令私人遊戲房卡的銷售額增加。

概 要

我們的分銷渠道

專有渠道

我們同時於 Android 及 iOS 移動操作系統分銷我們的遊戲產品。我們主要依賴自有用戶流量，通過自有網站或官方社交媒體賬號分銷我們的手機遊戲產品。玩家可登錄我們的網站，通過輸入手機號碼及用手機掃描 QR 代碼的方式，下載及安裝我們的遊戲產品。

第三方分銷渠道

此外，我們亦利用多種第三方遊戲分銷渠道，包括手機製造商(例如華為、OPPO 及 Vivo)及主要線上應用程式商店(例如騰訊應用寶及 Apple Inc 的應用程式商店)，分銷及推廣我們的遊戲產品。我們向遊戲分銷渠道支付佣金，金額按我們扣除支付服務費後銷售所得款項的 50% 或 60% 計算。支付的服務費介乎銷售所得款項的 2.5% 至 5%，但有一個特定分銷渠道按 25% 收取支付服務費。因此，我們就第三方分銷渠道銷售收取的所得款項為玩家支付的款項減按上述費率計算的支付服務費後銷售所得款項的 40% 至 50%。由於該等遊戲分銷渠道的性質及強大市場地位，與該等遊戲分銷渠道的安排一般為標準安排，我們所擁有的議價能力極小。我們一般按月與此等第三方遊戲分銷平台結算銷售虛擬代幣的所得款項，收取的所得款項總額須經雙方確認，並扣除佣金及支付的服務費。

支付供應商

我們向通過專有渠道進入遊戲產品的玩家提供多種靈活便利的支付選項，包括微信支付、支付寶、聯動優勢及易寶。我們按第三方支付供應商的標準條款及條件與其訂立合約。此等第三方支付供應商按統一費率(一般不可商議，費率為玩家透過此等支付供應商付款總額的 1% 至 4%) 向我們收費。

我們的玩家

憑藉豐富的本地化遊戲組合，加上我們強大的營銷能力、先進的技術基礎設施及成熟的品牌，我們致力不斷擴充玩家基礎，增加玩家黏性及遊戲內購買額。

事實證明，我們於二零一七年就選定遊戲產品推出的私人遊戲房間極受歡迎，令付費玩家數量及付費金額雙雙提升。二零一六年及二零一七年我們的註冊玩家及付費玩家數量持續增長，因為我們在此期間大幅提升營銷力度，加速業務擴張。然而，快速的玩家獲取吸引了大量新玩家，遊戲內的各種促銷活動致使他們不願額外購買，因此二零一六年及二零一七年我們的 ARPPU 趨於正常化。我們的 ARPPU 於截至二零一八年十二月三十一日止年度大幅增加，反映出我們付費玩家組合的黏性增加。同樣地，由於我們的手機遊戲產品數量越來越多，且受歡迎程度越來越高，於往績記錄期我們的 DAU 繼續增長。有關進一步分析，請參閱「業務－遊戲變現－變現措施」。

截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們總共有 3,226,238 名付費玩家。由於相同的虛擬代幣或私人遊戲房卡可以用於暢玩不同的遊戲產品且玩家暢玩不同遊戲產品符合我們的利益，收集及分析與個別遊戲玩家暢玩的個別遊戲產品有關的數據並不切實可行，我們並未這樣做。然而，根據該等付費玩家的首次註冊日期以及彼等各自上一次消費虛擬代幣或私人遊戲房卡的日期，消費虛擬代幣的付費玩家的平均關係期限為 270 天，私人遊戲房卡則為 243 天。

概 要

下表載列我們於及截至所示期間的累計註冊玩家、付費玩家、DAU及ARPPU。

	截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
累計註冊玩家	16,281,439	53,607,886	97,096,281
DAU	1,709,305	4,607,861	5,204,977
	截至十二月三十一日止年度		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
付費玩家	878,834	3,128,514	3,226,238
ARPPU (人民幣)	4.93	6.97	11.36

下表載列於所示期間按虛擬代幣及私人遊戲房卡劃分的累計註冊玩家、付費玩家、MAU、MPU、DAU、ARPPU及付費玩家平均轉換率明細。

	截至十二月三十一日止年度		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
虛擬代幣			
累計註冊玩家(截至年末)	16,281,439	49,250,387	90,644,106
付費玩家	878,834	3,062,165	3,129,826
MAU	1,472,397	5,905,499	10,373,599
MPU	137,976	401,829	473,934
DAU (截至年末)	1,709,305	3,978,560	4,502,857
ARPPU (以人民幣計)	4.93	4.08	6.03
付費玩家平均轉換率	9.37%	6.80%	4.57%
私人遊戲房卡			
累計註冊玩家(截至年末)	0 ^(附註)	4,357,499	6,452,175
付費玩家	0 ^(附註)	66,349	96,412
MAU	0 ^(附註)	1,030,839	1,419,131
MPU	0 ^(附註)	12,607	17,702
DAU (截至年末)	0 ^(附註)	629,301	702,120
ARPPU (以人民幣計)	0 ^(附註)	173.74	184.23
付費玩家平均轉換率	0 ^(附註)	1.22%	1.25%

下表載列於所示期間按虛擬代幣及私人遊戲房卡開支範圍劃分的付費玩家數目。

	截至十二月三十一日止年度		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
虛擬代幣			
人民幣			
0至100	753,588	2,741,321	2,789,593
101至1,000	124,811	298,562	304,732
1,001至10,000	435	21,364	32,305
超過10,000	—	918	3,196
私人遊戲房卡			
人民幣			
0至100	0 ^(附註)	12	7,996
101至1,000	0 ^(附註)	27,528	37,622
1,001至10,000	0 ^(附註)	37,270	46,993
超過10,000	0 ^(附註)	1,539	3,801

附註：私人遊戲房間功能於二零一七年三月推出

概 要

我們的供應商

我們主要供應商包括我們的第三方遊戲發佈渠道、付款供應商、雲服務供應商、互聯網數據中心供應商以及線上及線下廣告合夥人。

截至二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度，我們五大供應商的採購金額分別為人民幣3.5百萬元、人民幣18.8百萬元及人民幣32.2百萬元，分別佔同期我們銷售成本的37.6%、36.5%及31.2%。截至二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度，我們對單一最大供應商的採購額分別為人民幣1.3百萬元、人民幣7.2百萬元及人民幣9.3百萬元，分別佔我們銷售成本的14.2%、13.9%及9.0%。

就我們董事所知，我們董事或其各自聯繫人或任何擁有我們5%以上已發行股本的股東概無擁有本公司五大供應商任何權益。

監管環境的近期變化

於二零一八年初，根據國務院機構改革方案，國家廣播電視總局取代國家新聞出版廣播電總局成為負責授出國內網絡遊戲發行的前置審批的政府部門。自二零一八年四月起，相關政府部門暫停國內網絡遊戲的授出前置審批及備案。截至最後實際可行日期，政府部門／資料來源(包括國家新聞出版廣播電總局及文化部)均未就以下方面發佈或頒佈任何官方政策、法規或聲明：(a)任何暫停國家新聞出版廣播電總局的前置審批或暫停向文化部事後備案發行及商業化推出手機遊戲；或(b)涉及發行及商業化推出手機遊戲的前置審批或事後備案規定的任何建議、經修訂或新的行政／監管審批程序。根據國家廣播電視總局網站發佈的資料，164款國內線上遊戲於二零一八年十二月取得預先批准，以及283款、279款、233款及40款國內線上遊戲分別於二零一九年一月、二月、三月及四月取得預先批准，這表明國內線上遊戲預先批准的暫停已經解除。截至最後實際可行日期，我們已向國家新聞出版廣播電總局提交八項申請，但並無在上文所述暫停批准程序之後取得新遊戲產品的任何前置審批。暫停前，我們於二零一八年一月就發行新遊戲取得國家新聞出版廣播電總局國家層面的最新前置審批，並於二零一八年三月推出最新遊戲。董事認為，由於以下原因，上文所述暫停批准線上遊戲的發行或事後備案不會影響本集團的業務及未來前景：

- (i) 據我們的中國法律顧問告知，根據通知，倘推出現有遊戲的新遊戲種類或版本涉及升級作品及新資料片(指故事情節、任務內容、地圖形態、人物性格、角色特徵、互動功能等發生明顯改變，且以附加名稱，如《現有遊戲名稱+副標題》、《新[現有遊戲名稱]》或者《[現有遊戲名稱]2》等變更現有遊戲名稱進行推廣宣傳)，有關升級作品視為新作品，應取得國家新聞出版廣播電總局的相應審批。由於本集團將推出的眾多遊戲版本僅涉及對現有遊戲規則的細微變更，並未涉及該通知所述的新資料片，因此我們毋須在推出有關遊戲版本前取得進一步審批；
- (ii) 截至最後實際可行日期，我們已就83項遊戲登記取得並使用國家新聞出版廣播電總局的前置審批，其涵蓋我們所有的508款手機遊戲產品。據我們的中國法律顧問告知，根據其對495款手機遊戲產品信息進行的審查，及考慮到83項獲前置審批的遊戲登記未涵蓋的遊戲產品乃基於該等83項獲前置審批的遊戲登記涵蓋的遊戲產品開發並與該等遊戲產品屬同一類別，且並無涉及通知規定的將歸類為新作品的變動或升級作品，故本集團無須於推出該等遊戲產品前取得進一步審批。此外，我們目前共計就42項麻將、13項撲克及2項休閒遊戲登記取得國家新聞出版廣播電總局的前置審批，而尚未就此推出相關遊戲產品。麻將及撲克遊戲的多種本地化版本以及休閒遊戲產品可計入該等獲前置審批的遊戲登記中。根據未來兩年的市場狀況，我們估計該等獲前置審批的登記可涵蓋我們將推出的遊戲產品；
- (iii) 於二零一八年十月十一日，國務院辦公廳頒佈《完善促進消費體制機制實施方案(2018-2020年)》(「方案」)，明確提倡拓展數字影音、動漫遊戲、網絡文學等數字文化內容，推進網絡遊戲轉型升級，以及規範網絡遊戲研發出版運營。雖然方案

概 要

中未明確提及國內網絡遊戲的前置審批程序，但我們的中國法律顧問認為，方案的頒佈表明預期將出台相關規則；

- (iv) 根據國家廣播電視總局網站發佈的資料，164款國內線上遊戲於二零一八年十二月取得預先批准，另外283款、279款、233款及40款國內線上遊戲分別於二零一九年一月、二月、三月及四月取得預先批准，這表明國內線上遊戲預先批准的暫停已經解除；及
- (v) 據我們的中國法律顧問告知，網絡遊戲辦法並無對不構成通知所指新作品的國內網絡遊戲玩法提出任何事後備案要求，在任何情況下，獲文化部前置審批的遊戲的事後備案僅僅是行政程序。

我們的優勢及策略

我們相信，下列競爭優勢有助於我們的成功及迅速增長，並將繼續有利於我們進一步鞏固在移動棋牌遊戲市場的領先地位。

- 中國領先的本地化移動棋牌遊戲開發商及運營商；
- 統一的平台策略及集成的後端系統，提升玩家體驗及盈利能力；
- 較強的線下遊戲推廣能力；
- 長壽及具有新亮點的廣泛經典遊戲組合；及
- 經驗豐富及敬業的管理團隊。

我們的目標是保持我們在本地化移動棋牌遊戲市場的領先地位，進一步提高我們的市場滲透率。我們擬透過以下戰略來實現此目標。

- 進一步開發及優化我們的遊戲組合，以提高玩家黏性；
- 繼續加強研發及技術基礎設施；
- 加強營銷能力及提升品牌形象；及
- 策略性尋求合作及收購機會以及拓寬國內外市場。

詳情請參閱「業務－我們的優勢」及「業務－我們的策略」。

歷史及股權架構

本集團由吳先生、蔣先生及蘇先生於二零零九年透過成立吉林鑫澤而設立，吉林鑫澤當時從事電腦遊戲開發及運營。於二零一三年，我們開始開發及運營移動麻將遊戲，其後於二零一五年成立家鄉互動以拓展中國南部市場，於二零一七年成立吉林宇柯以開始提供私人虛擬遊戲房間功能。為籌備上市，本集團已進行重組，重組後本公司成為本集團的控股公司及上市工具公司。自本集團於二零零九年十一月成立起，創辦人作為一致行動人士合作以對本集團行使控制及發展本集團的業務。彼等已共同作出有關我們策略及計劃的主要決策，包括成立家鄉互動及吉林宇柯。

緊隨[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使及並無計及可能因根據[編纂]購股權計劃可能授出的購股權獲行使而發行的任何股份)，吳先生、蔣先生及蘇先生(作為一組控股股東)將間接擁有我們經擴大已發行股本約[編纂]%、[編纂]%及[編纂]%權益。

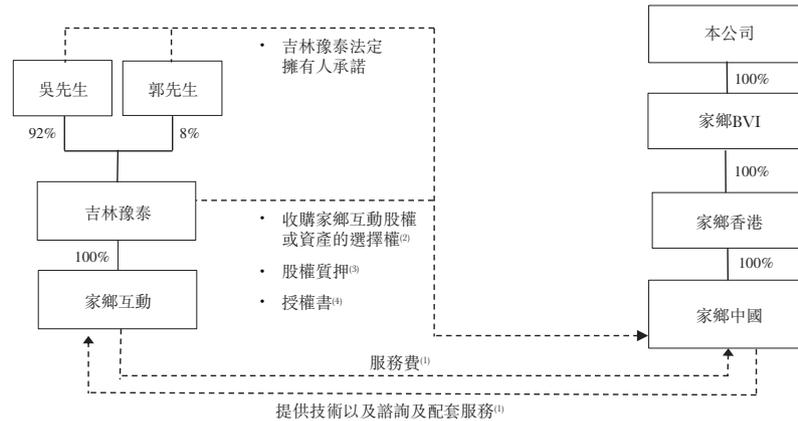
合約安排

我們主要從事開發及運營線上棋牌遊戲業務，擁有支持72個移動應用程序的專有綜合移動遊戲開發平台。因此，我們被視為從事提供增值電信服務(包括通過移動網絡提供信息服務)及互聯網文化業務(包括生產或運營通過無線電信網絡運營的移動遊戲)，而該等領域的外商投資受到中國法律及法規禁止及嚴格限制。為達致業務目標及符合中國互聯網行業

概 要

的一般慣例，我們透過合約安排在中國運營。我們的全資附屬公司家鄉中國與家鄉互動及吉林豫泰（家鄉互動的登記股東）分別訂有一系列合約安排，據此管控我們透過家鄉互動及其附屬公司運營的主要業務，並享有家鄉互動及其附屬公司的所有經濟利益。家鄉互動及其附屬公司（即吉林鑫澤及吉林宇柯）各自持有開展上述服務及經營上述業務所必需的相關牌照，包括增值電信業務經營許可證及網絡文化經營許可證。有關合約安排及相關中國法律法規的詳情請參閱本文件「合約安排」及「監管概覽」兩節。

下列簡圖說明合約安排所訂明從家鄉互動至本集團的經濟利益流向：



附註：

1. 請參閱下文「合約安排－獨家業務合作協議」一節。
2. 請參閱下文「合約安排－獨家購買權協議」一節。
3. 請參閱下文「合約安排－股權質押協議」一節。
4. 請參閱下文「合約安排－授權書」一節。

二零一九年《外商投資法》於二零一九年三月十五日在中國第十三屆全國人民代表大會第二次會議上通過，並將自二零二零年一月一日起生效，當中規定對外商投資實行准入前國民待遇加負面清單管理制度。負面清單（由國務院發佈或者批准發佈）指在中國特定領域對外商投資實施的准入特別管理措施。二零一九年《外商投資法》並無規定其所定義的「外商投資」應包括合約安排，而是為外商投資定義增加了一項全面條款，使外商投資的定義包括「通過法律、行政法規或者國務院規定的其他方式投資」，但並無說明「其他方式」的涵義。

截至最後實際可行日期，二零一九年《外商投資法》尚未生效。進一步詳情請參閱「風險因素－與合約安排有關的風險」及「合約安排－中國外商投資法律的發展」兩節。我們的中國法律顧問認為，二零一九年《外商投資法》取代由商務部於二零一五年發佈的二零一五年《外國投資法（草案）》的可能性非常高。儘管如此，在上市後，本公司將及時公佈 (i) 二零一九年《外商投資法》的任何配套法規或實施細則有任何對我們有重大或不利影響的更新或重大變更；及 (ii) 頒佈二零一九年《外商投資法》的任何配套法規或實施細則或任何新外國投資法的情況，對法例的清晰說明和分析，及本公司為遵守法例所採取的特別措施（以中國法律顧問意見作為支持），以及新法例對我們業務營運和財務狀況的重大影響。

風險因素

我們的運營及[編纂]涉及風險及不明朗因素，其中很多非我們所能控制。該等風險分為以下類別：(i) 與業務及行業有關的風險；(ii) 與合約安排有關的風險；(iii) 與在中國經營

概 要

業務有關的風險；及(iv)與[編纂]有關的風險。所有相關風險因素的詳細探討載於本文件第27頁的「風險因素」一節，閣下決定投資[編纂]前應細閱整節。

我們面對的若干主要風險包括：

- 倘未能取得、重續或保留必須的牌照、許可證或批文或未能遵守適用法律及法規，則可能對我們開展業務的能力造成不利影響；
- 我們的絕大部分收益來自於兩大遊戲類型。若無法維持或提升其中任何一類遊戲的表現，會對我們的業務及經營業績有重大不利影響；
- 倘我們無法增強現有遊戲組合，推出高品質新遊戲或遊戲版本以及提升玩家體驗，將對我們繼續留住現有玩家並吸引新玩家的能力有重大不利影響；
- 我們主要通過我們的專有渠道分銷我們的手機遊戲產品。我們的專有渠道中斷可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響；
- 我們依賴少部分註冊玩家賺取大部分收益；
- 我們於往績記錄期的快速增長未必可作為日後增長的指標，而我們的經營歷史較短，因此難以評估增長前景及未來財務業績；
- 我們承受與使用第三方支付供應商相關的風險及不確定性；
- 我們利用第三方分銷渠道分銷我們的遊戲產品。倘我們無法與該等第三方分銷渠道保持良好關係，我們的業務及經營業績將受到不利影響；及
- 我們的遊戲產品及營運須遵守中國法律及法規。我們無法向閣下保證該等法律及法規的詮釋方式不會影響我們的業務。

綜合財務資料概要

以下所載綜合財務資料概要應與本文件附錄一所載綜合財務資料(包括隨附附註)以及本文件「財務資料」所載資料一併閱讀。我們的綜合財務資料乃根據國際財務報告準則編製。

綜合損益及其他全面收益表

	截至十二月三十一日止年度					
	二零一六年		二零一七年		二零一八年	
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%
	(以千元計，百分比除外)					
收益	51,946	100.0	261,751	100.0	439,530	100.0
銷售成本	(9,315)	(17.9)	(51,693)	(19.7)	(103,308)	(23.5)
毛利	42,631	82.1	210,058	80.3	336,222	76.5
其他收入	41	0.1	812	0.3	5,109	1.2
匯兌收益(虧損)，淨額	48	0.1	(194)	(0.1)	208	0.0
銷售及營銷開支	(8,790)	(16.9)	(38,888)	(14.9)	(46,646)	(10.6)
行政開支	(3,827)	(7.4)	(17,111)	(6.5)	(26,052)	(5.9)
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
除所得稅前溢利	30,103	58.0	154,677	59.1	253,139	57.6
所得稅開支	(5,866)	(11.3)	(21,933)	(8.4)	(36,606)	(8.3)
年內溢利及 全面收入總額	24,237	46.7	132,744	50.7	216,533	49.3
以下各方應佔年內溢利及 全面收入總額：						
本公司擁有人	23,256	44.8	118,569	45.3	204,091	46.4
非控股權益	981	1.9	14,175	5.4	12,442	2.9
	24,237	46.7	132,744	50.7	216,533	49.3

概 要

於往績記錄期，我們的收益持續增加，主要由於我們的遊戲組合於中國的覆蓋區域及付費玩家人數增多。收益大幅增長的另一個原因是，我們在二零一七年推出廣受歡迎的私人遊戲房間功能。於往績記錄期，我們的溢利及全面收入總額增加。二零一七年純利率增至50.7%主要得益於我們的成本控制措施及收益總額大幅增長，而二零一八年純利率則略微下跌至49.3%，主要是由於支持業務增長所產生的成本及開支增加以及二零一七年產生的所得稅開支相對較低。

節選綜合資產負債表項目

	截至十二月三十一日			截至
	二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一九年 四月三十日
	(人民幣千元)			(未經審核)
流動資產				
貿易應收款項	2,234	9,674	22,387	18,451
預付款項及其他應收款項	7,732	11,764	38,878	43,304
應收股東款項	22,401	29,420	—	—
現金及現金等價物	22,591	150,984	218,195	286,864
可收回稅項	—	—	—	80
流動資產總值	54,958	201,842	279,460	348,699
流動負債				
貿易及其他應付款項	5,531	39,451	35,530	36,577
應付股東款項	920	7,260	—	—
應付關聯方款項	4,071	71	—	—
遞延收益	5,105	36,298	39,269	48,235
應付稅項	8,877	9,366	9,183	—
租賃負債	—	—	—	3,445
流動負債總額	24,504	92,446	83,982	88,257
流動資產淨值	30,454	109,396	195,478	260,442

於往績記錄期，我們的流動資產淨值持續增加，主要由於現金及現金等價物以及貿易應收款項均因我們業務顯著增長而大幅增加，令我們的流動資產增加超過流動負債增加。由於我們的業務性質及我們嚴格的貿易應收款項收取政策，我們截至二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日的所有貿易應收款項賬齡為60天內，這亦由於各期末現金及現金等價物增加所致。該等持續增加被與銷售所得款項相關的遞延收入增加(此與付款玩家基礎擴大一致)部分抵銷。於二零一八年十二月三十一日至二零一九年四月三十日，我們的流動資產淨值持續增加，主要由於現金及現金等價物主要因我們的業務經營持續增長而有所增加。

有關進一步詳情，請參閱「財務資料—流動資產淨值」一節。

綜合現金流量表概要

下表載列我們於所示期間的現金流量：

	截至十二月三十一日止年度		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
	(人民幣千元)		
經營活動所得現金淨額	28,040	180,806	209,570
投資活動所用現金淨額	(6,522)	(17,291)	(3,443)
融資活動所用現金淨額	—	(35,122)	(138,916)
現金及現金等價物增加淨額	21,518	128,393	67,211
年初現金及現金等價物	1,073	22,591	150,984
年末現金及現金等價物	22,591	150,984	218,195

概 要

於往績記錄期，我們的投資活動所得現金淨額大幅增加，主要是由於我們的持續業務增長令除所得稅前溢利顯著增加，並被相關期間已繳所得稅增加所部分抵銷。由於宣派及派付股息合共人民幣129.0百萬元，我們的融資活動所用現金淨額於二零一八年有所增加。

有關進一步詳情，請參閱「財務資料－流動資金及資本資源」一節。

關鍵財務比率

下表載列本集團所示期間或截至所示日期的若干關鍵財務比率：

	截至十二月三十一日止年度／截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
流動比率(倍) ⁽¹⁾	2.2	2.2	3.3
股本回報率(%) ⁽²⁾	56.6	106.0	101.8
總資產回報率(%) ⁽³⁾	36.0	61.0	73.0

附註：

- (1) 流動資產除以流動負債。
- (2) 年內的溢利及其他全面收入除以總股本再乘以100%。
- (3) 年內的溢利及其他全面收入除以總資產再乘以100%。

我們的流動比率於二零一六年及二零一七年十二月三十一日維持穩定，均為2.2倍，於二零一八年十二月三十一日增至3.3倍，主要由於現金及現金等價物增加及貿易應收款項增加以及應付款項及其他應收款項增加，導致流動資產增加。二零一六年至二零一七年，我們的股本回報率及總資產回報率大幅增加，主要由於純利快速增長所致。股本回報率於二零一八年略有下降，主要由於廣告及宣傳費預付款項大幅增加及應計廣告開支減少。

於往績記錄期，總資產回報率提高，主要是由於純利持續增加。有關關鍵財務比率的詳細討論，請參閱「財務資料－關鍵財務比率」一節。

[編纂]統計數據

	按[編纂]每股股份 [編纂]港元計算	按[編纂]每股股份 [編纂]港元計算
股份市值 ⁽²⁾	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元
未經審核備考經調整每股綜合有形資產淨值 ⁽³⁾	[編纂]港元	[編纂]港元
於二零一八年十二月三十一日經計及特別股息，本公司 擁有人應佔本集團每股股份未經審核備考經調整 綜合有形資產淨值 ⁽⁴⁾	[編纂]港元	[編纂]港元

附註：

- (1) 表內所有統計數字均未計及可能因根據[編纂]購股權計劃可能授出的購股權獲行使而發行的任何股份。
- (2) 市值乃根據預期將根據[編纂]發行[編纂]股新股份計算，並假設緊隨[編纂]完成後已發行及既有股份數目為[編纂]股。
- (3) 於二零一八年十二月三十一日本公司擁有人應佔本集團每股股份未經審核備考經調整綜合有形資產淨值乃按[編纂]股已發行股份(包括[編纂]股現有普通股及[編纂])計算得出，並假設股份分拆於二零一九年五月二十四日完成及[編纂]已於二零一八年十二月三十一日完成，但並無計及(i)根據股份獎勵計劃發行及根據[編纂]購股權計劃可能發行的任何股份；或(ii)根據授予本公司董事配發及發行或購回股份的一般授權而由本公司可能配發及發行或購回的股份。
- (4) 於二零一九年六月五日，我們宣派截至二零一八年十二月三十一日止年度的特別中期股息人民幣177.0百萬元(「特別股息」)，須待[編纂]後方可作實，應付創辦人吳先生、蔣先生及蘇先生

概 要

的比例為60:20:20。對每股金額的影響乃假設股份分拆於二零一九年五月二十四日完成及[編纂]已於二零一八年十二月三十一日完成，按[編纂]股已發行股份(包括[編纂]股現有普通股及[編纂])計算得出，且並無計及(i)根據股份獎勵計劃發行及根據[編纂]購股權計劃可能發行的任何股份或(ii)本公司根據向本公司董事授出的配發及發行或購回股份的一般授權可能配發及發行或購回的任何股份。

上市開支

根據有關會計準則，發行新股份直接應佔的上市相關費用將於上市後自權益扣除。餘下上市相關費用悉數或按比例於損益扣除。截至二零一八年十二月三十一日，我們產生與[編纂]有關的上市開支(包括法律、專業及其他費用)。我們預計上市相關費用估計總額約為人民幣[編纂]百萬元，其中約人民幣[編纂]百萬元於截至二零一八年十二月三十一日止年度的上市開支中扣除。我們預期截至二零一九年十二月三十一日止年度會再確認上市開支約人民幣[編纂]百萬元並於[編纂]後從權益中扣除約人民幣[編纂]百萬元。董事預期該等開支將對我們截至二零一九年十二月三十一日止年度財務業績將造成不利影響。

未來計劃及[編纂]

我們估計，假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所載[編纂]範圍的中位數)，經扣除[編纂]及佣金以及其他與[編纂]有關的估計開支後，我們將自[編纂]收取[編纂]約[編纂]百萬港元。我們目前擬將[編纂][編纂]用作以下用途：

估計[編纂]

- 約[編纂]%，或[編纂]百萬港元
- 約[編纂]%，或[編纂]百萬港元
- 約[編纂]%，或[編纂]百萬港元
- 約[編纂]%，或[編纂]百萬港元
- 約[編纂]%，或[編纂]百萬港元
- 約[編纂]%，或[編纂]百萬港元

[編纂]擬作用途

- 進一步擴充及開發我們的遊戲組合
- 推出及強化遊戲特色或功能以及用於改善技術基礎設施
- 增強營銷能力及提升品牌形象
- 通過策略性地尋求合作及收購機會實現外部增長
- 國際擴張
- 為我們的營運資金及一般公司用途提供資金

倘[編纂]獲悉數行使，[編纂]將須出售合共最多[編纂]股股份。假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即建議[編纂]範圍的中位數)，我們估計[編纂]將收到的[編纂]將約為[編纂]百萬港元。

我們不會就根據[編纂]將予出售的股份收到任何[編纂]。

請參閱本文件「未來計劃及[編纂]」。

股息及股息政策

吉林鑫澤及吉林宇柯於二零一七年向彼等的當時股東宣派中期股息分別為人民幣30.9百萬元及人民幣15.3百萬元，其中已支付人民幣21.1百萬元及人民幣15.3百萬元。餘下人民幣9.7百萬元以應收吉林鑫澤股東的款項抵銷。

於二零一八年上半年，家鄉互動、吉林鑫澤及吉林宇柯宣派股息分別為人民幣74.0百萬元、人民幣15.0百萬元及人民幣40.0百萬元，其均有關截至二零一七年十二月三十一日或之前的財政期間並已於二零一八年上半年分派。此外，於二零一九年六月五日，我們就

概 要

截至二零一八年十二月三十一日止年度宣派特別中期股息人民幣177.0百萬元(須待[編纂]後作實，並應按60:20:20的比例支付予本公司創辦人，即吳先生、蔣先生及蘇先生)。特別中期股息乃參考截至二零一八年十二月三十一日止年度的純利金額釐定。特別中期股息將於上市後一個月內立即支付，並將使用本公司的內部資源撥付。由於創辦人於上市前對本集團的業務及發展作出最大貢獻且為推動及負責上市準備的主要人士，經本公司全體八名股東於批准該等股息的相關決議案獲通過時協定，該等股息將僅支付予創辦人。

我們可根據多項因素(如經營業績、現金流量、財務狀況、有關我們派付股息的法定及監管限制、資金需求、未來業務計劃及前景以及我們可能認為相關的其他因素)以現金或我們認為合適的其他方式分派股息。假設並無影響此等因素的重大不利事件，我們擬採納穩定的一般年度股息政策，每年宣派及派付不少於本公司擁有人應佔溢利的30%的股息。我們將繼續根據董事會屆時可能認為相關的運營需求、盈利、財務狀況、營運資金需求及未來業務計劃重新評估我們的股息計劃。

過往監管違規事件

於往績記錄期，我們並無任何重大違規事項。不過，曾發生數宗非重大違規事件，包括：(i)我們Kele Game品牌下先前的三款手機遊戲(目前已停止運營)未按互聯網出版措施的要求獲得國家新聞出版廣電總局的預先批准；而且我們亦未有按網絡遊戲措施的要求在限期內提交我們目前運營的27款遊戲的備案材料；及(ii)我們未有足額繳納社會保險及住房公積金供款。該等違規事件可能招致行政處罰。我們已採取多項補救措施，包括建立內部政策，加強內部控制以持續遵守相關法律法規。詳情請參閱「業務—法律訴訟及合規—不合規事件」。

近期發展及無重大不利變動

於往績記錄期後，我們的玩家基礎持續增長。截至最後實際可行日期，我們的累計註冊玩家達121,886,757人，DAU數量為5,461,143人。於二零一九年一月一日至二零一九年五月三十一日止五個月期間，我們的付費玩家增加687,578人，故此截至二零一九年五月三十一日止五個月，付費玩家數量為3,913,816人。

於二零一九年一月一日至最後實際可行日期期間，我們開發了16款新麻將遊戲版本及3款新撲克遊戲版本。截至最後實際可行日期，我們提供72個移動應用程序，每個應用程序均包含不同遊戲產品包。我們已開發及運營508款手機遊戲產品，包括469款本地化麻將版本、34款撲克遊戲版本及5款休閒遊戲。此外，於該期間，我們開始在我們的平台上分銷另外一款第三方手機遊戲。

截至二零一九年十二月三十一日止年度，我們預期會額外確認上市開支約人民幣[編纂]百萬元並於上市後自權益扣除約人民幣[編纂]百萬元。此外，我們已採納股份獎勵計劃，合共79,276,000股新股份已根據股份獎勵計劃發行。根據歸屬時間表，74,566,000股股份及4,710,000股股份的獎勵將分別於二零一九年及二零二零年歸屬。董事預期，本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度的財務業績將受上市開支及以股份為基礎薪酬的不利影響。

經審慎考慮後，董事確認，直至本文件日期，除上述所載者外，我們的財務及貿易狀況自二零一八年十二月三十一日起並無重大變動且自二零一八年十二月三十一日起並無事件將對會計師報告(其全文載於本文件附錄一)所示資料造成重大影響。

有關我們所在行業監管環境的近期發展，請參閱本節「監管環境的近期變化」一段。