

## 財務資料

閣下應將以下討論及分析與本文件附錄一會計師報告所載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止年度各年的綜合財務資料(包括有關附註)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，而國際財務報告準則在重大方面與其他司法權區的公認會計政策或有不同。

本節所列並非摘錄或轉載自會計師報告的資料，尤其是有關「流動資產淨值」及「債務」兩節的資料，乃摘錄或轉載自截至二零一九年四月三十日止四個月的管理賬目(並無載入本文件)或其他記錄。

以下討論及分析載有前瞻性陳述，反映我們當前對於涉及風險及不確定因素的未來事件及財務表現的觀點。有關陳述乃按我們基於經驗及對過往事件、現時狀況及預計未來發展的看法以及我們認為在有關情況下屬適當的其他因素所作假設與分析而作出。在評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本文件「風險因素」一節所載資料。

就本節而言，除非文義另有所指外，對二零一六年、二零一七年及二零一八年的提述均指我們截至該年度十二月三十一日止的財政年度。除非文義另有所指，否則本節所載財務資料乃按綜合基準呈列。

### 概覽

我們是中國領先的本地化手機棋牌遊戲開發商及運營商，尤其專注於本地化麻將及撲克遊戲。我們大部分遊戲是對現實世界中有著長久歷史的經典遊戲的再創造，這為我們提供了廣泛而活躍的潛在玩家基礎。截至最後實際可行日期，我們已開發出豐富的遊戲組合，及經營72個移動應用程序，該等應用程序含有在Android及iOS移動操作系統上運行的不同遊戲產品。我們許多遊戲版本已經本地化，至少覆蓋中國24個省市的部分縣市。

憑藉我們遊戲開發的統一平台策略以及強大而有效的線下營銷工作，我們的業務於往績記錄期快速增長。我們的累計註冊玩家由截至二零一六年十二月三十一日的約16,281,000名增至截至二零一七年十二月三十一日的約53,608,000名，並進一步增至截至二零一八年十二月三十一日的約97,096,000名。同期，我們的日活躍用戶由截至二零一六年十二月三十一日的約1,709,300名增至截至二零一七年十二月三十一日的約4,607,900名，並進一步增至截至二零一八年十二月三十一日的約5,205,000名。我們的付費玩家由截至二零一六年十二月三十一日止年度的約878,800名增至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約3,128,500名，並達致截至二零一八年十二月三十一日止年度的約3,226,200名。尤其是，我們於二零一七年向部分麻將及撲克遊戲版本推出私人遊戲房間，很快在玩家中受到歡迎。私人遊戲房卡貢獻的收益分別約佔我們二零一七年及二零一八年收益總額的42.8%及48.5%。

## 財務資料

因此，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%。本公司擁有人應佔年內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%。

我們主要依靠自生成用戶流量及通過自身遊戲平台推廣我們的手機遊戲。此外，我們亦藉助第三方遊戲分銷渠道推廣及分銷我們的手機遊戲。該等渠道包括手機生產商(如華為、OPPO及Vivo)及主要在線應用程式商店(如騰訊應用寶及Apple Inc.的應用程式商店)。該等平台向我們收取佣金，而我們亦須承擔服務費。我們依賴第三方支付供應商的支付系統向付費玩家收取虛擬代幣及私人遊戲房卡銷售所得款項，而第三方支付供應商向我們收取支付手續費。我們的主要支付供應商包括微信支付、支付寶及銀聯手機支付。

此外，自二零一八年八月起，我們亦已開始分銷第三方手機遊戲並與遊戲開發商分享在我們的平台上分銷該等遊戲所得的收益。截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自第三方手機遊戲分銷的收益為人民幣27.1百萬元，佔相關期間的收益約6.2%。

### 呈列基準

本公司於二零一八年五月在開曼群島註冊成立。緊接重組前及之後，我們的手機遊戲開發及運營業務(包括私人遊戲房間業務)(「上市業務」)由吉林鑫澤、家鄉互動及吉林宇柯開展，該等公司均由我們創辦人控制。由於重組，吉林鑫澤、家鄉互動及吉林宇柯以及上市業務由我們創辦人及最終由本公司通過合約安排實際控制。有關我們合約安排的詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」及「合約安排」兩節。

重組前，本公司並無從事其他業務，其業務經營並不符合業務定義。重組僅是上市業務的資本重組，並無導致業務實質或上市業務的任何管理或控股股東發生任何變化。因此，本文件附錄一會計師報告所載本集團現時旗下各公司於往績記錄期的財務資料乃使用所示各個期間內上市業務的賬面值編製。

本文件附錄一會計師報告所載財務資料乃根據國際財務報告準則編製。本集團的財務資料以人民幣列示。

## 財務資料

本集團於往績記錄期的綜合損益及其他全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表以及截至二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日的綜合財務狀況表，乃按猶如現有集團架構於整個往績記錄期或自相關實體各自註冊成立日期以來(以較短期間為準)一直存在之基準編製，且相關實體於整個往績記錄期及直至出售生效日期一直作為附屬公司入賬。

### 影響我們經營業績的主要因素

我們認為多項因素直接或間接影響我們的業務、財務狀況及經營業績，包括下文所討論的因素：

- 中國手機遊戲行業的發展
- 我們玩家基礎的擴大
- 我們增強及擴大手機遊戲組合的能力
- 我們玩家基礎的變現
- 與我們與第三方分銷渠道及支付供應商合作有關的開支

### 中國手機遊戲行業的發展

我們的未來發展高度依賴中國手機遊戲行業(尤其是手機棋牌遊戲行業)的持續強勁增長。我們經營所處行業競爭激烈，近年來增長迅速，主要受多種因素帶動，包括技術進步、智能手機及其他移動設備滲透率提高、互聯網連接增強及中國政府對本土文化產品的支持。為保持現有市場地位和使業務增長，我們須預測及應對競爭格局的快速變化，並有效適應不斷演變的玩家興趣及偏好。我們面對日益增加的壓力以應對不斷變化的市況、玩家偏好及移動技術，這使我們與其他行業參與者的競爭變得更加困難。此外，中國市場上手機遊戲及手機遊戲開發商的數量增多亦使我們面臨激烈競爭。因此，我們開發、運營及推廣現有及新款手機遊戲的能力，將會顯著並日益影響我們的業務及經營業績。

## 財務資料

### 我們玩家基礎的擴大

我們的玩家基礎規模反映我們遊戲產品的受歡迎程度，是我們持續增長的基礎。我們主要按成立以來的累計註冊玩家及日活躍用戶來評估玩家基礎。我們的累計註冊玩家由截至二零一六年十二月三十一日的約16,281,000名增至截至二零一七年十二月三十一日的約53,608,000名，並進一步增至截至二零一八年十二月三十一日的約97,096,000名。同期，我們的日活躍用戶由截至二零一六年十二月三十一日的約1,709,300名增至截至二零一七年十二月三十一日的約4,607,900名，並進一步增至截至二零一八年十二月三十一日的約5,205,000名。該等增加是由於我們的手機遊戲產品數量增加及在玩家中的接受度提高、遊戲版本成功實現地域擴張以及強大的營銷實力。

麻將及撲克遊戲是傳統遊戲且引人入勝，為我們在中國提供了廣泛而活躍的潛在玩家基礎。我們出色的本地化能力使我們能快速開發針對不同地方玩家的遊戲版本，這進一步加快了我們向區域市場的擴張及滲透。此外，我們的應用程序起初免費下載，讓我們能快速獲取新玩家，而我們集合各種遊戲包的統一平台策略，有效吸引現有玩家嘗試我們的其他遊戲產品，並購買虛擬代幣以持續遊戲。我們認為，我們藉助現有競爭優勢持續擴大高忠誠度玩家基礎的能力，對於未來增長至關重要。

### 我們增強及擴大手機遊戲組合的能力

我們近年來的成功及快速增長歸功於豐富的遊戲組合，其中大部分是現實世界中有著長久歷史的經典遊戲的再創造。於二零一六年、二零一七年及二零一八年，我們分別運營74、243及489款遊戲產品。截至最後實際可行日期，我們的遊戲組合擴展至508款遊戲產品。

我們過往已從強大的本地化能力中受益，並將繼續依賴這種能力物色及開發新的本地化區域遊戲版本。除擴大我們麻將及撲克遊戲的地域覆蓋外，我們亦迫切希望開發其他類型的經典及休閒遊戲，以吸引有著不同偏好的潛在玩家。然而，我們的新遊戲未必會像現有遊戲一樣成功。倘我們未能應對市場趨勢及迎合玩家需求並推出受歡迎的經典及休閒遊戲，則我們的業務、品牌及長期盈利能力或會受到不利影響。

### 我們玩家基礎的變現

我們的長期可持續發展有賴於將玩家基礎變現的能力。我們的付費玩家由截至二零一六年十二月三十一日止年度的約878,800名增至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約3,128,500名，並進一步增至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約3,226,200名。

## 財務資料

同期，我們的ARPPU由二零一六年的人民幣4.93元增至二零一七年的人民幣6.97元，並進一步達致截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣11.36元。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大加強了營銷力度，以加速我們的業務擴展。然而，快速的玩家收購吸引了大量新玩家，他們雖受到各種遊戲內促銷的誘惑但並不願進行額外購買，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粘性增加。於往績記錄期，我們絕大部分收益來自虛擬代幣及私人遊戲房卡銷售。我們於二零一七年推出的私人遊戲房間功能成功受到玩家歡迎，促進了我們的收益增長。

為增強遊戲變現能力，我們將繼續通過改進遊戲產品的質量、開展更多遊戲內促銷及推出新的遊戲特色，激發玩家的興趣及付費意願。

### 與我們與第三方分銷渠道及支付供應商合作有關的開支

雖然我們主要依靠自生成用戶流量，但我們亦藉助第三方遊戲分銷渠道推廣及分銷我們的手機遊戲。該等渠道包括手機生產商(如華為、OPPO及Vivo)及主要在線應用程式商店(如騰訊應用寶及Apple Inc.的應用程式商店)。我們預期會繼續藉助該等渠道的全國用戶基礎獲取新玩家。此外，我們依賴第三方支付供應商(主要是微信支付、支付寶及銀聯手機支付)向付費玩家收取付款。我們的遊戲分銷渠道通常亦會使用該等支付供應商。我們保持並深化與該等遊戲分銷渠道及支付供應商的關係，對於日後發展十分重要。

此外，該等遊戲分銷渠道及支付供應商會向我們收取佣金及支付手續費，一般按相當於我們玩家通過該等支付渠道所支付總金額一定百分比的統一費率收取。該等費用條款由上述分銷渠道及支付供應商設定，一般不可磋商。隨著我們的業務持續增長，我們預期會就與遊戲分銷渠道及付款供應商的合作產生更多開支。此外，中國的手機遊戲分銷模式及移動支付方式亦在快速演變。倘我們須把握市場趨勢及藉助新的遊戲分銷模式或新的移動支付方式，則可能面臨額外開支。因此，我們對該等第三方的依賴或會增加，而我們的盈利能力可能受損。

### 關鍵會計政策及估計

我們已確定若干會對編製我們的財務報表有著重大影響的會計政策。我們的重大會計政策(對於理解我們的財務狀況及經營業績有重要作用)詳載於本文件附錄一所載會計師報告附註3。我們的部分會計政策涉及主觀假設及估計，以及有關會計項目的複雜判斷。在

## 財務資料

各種情形下，對該等項目的釐定要求管理層根據資料及財務數據(在未來期間可能會出現變動)作出判斷。審閱我們的財務報表時，閣下應考慮(i)我們對關鍵會計政策的選取；(ii)影響該等政策適用情況的判斷及其他不確定因素；及(iii)所呈報業績對條件及假設之變動的敏感度。我們於下文載列該等會計政策，我們認為該等會計政策涉及編製財務報表時所使用最為重大的估計及判斷。

### 收益確認

我們從自主開發的手機遊戲產品及在我們的遊戲平台上分銷的第三方手機遊戲獲得收益。對於自主開發的手機遊戲產品，我們的收益來自虛擬代幣及私人遊戲房卡銷售。使用虛擬代幣可以玩全部該等遊戲產品，並可以兌換成該等遊戲產品中的其他虛擬物品。私人遊戲房卡讓玩家可在虛擬「遊戲房間」中發起遊戲會話並付費，隨後邀請他人加入。我們的收益在客戶獲取服務控制權的時間點(即客戶使用虛擬代幣玩遊戲或使用私人遊戲房卡啟動私人遊戲房卡功能玩遊戲產品時)確認(視情況而定)。虛擬代幣或私人遊戲房卡銷售所得款項一經收取，即初步列作流動負債項下遞延收益，直至有關玩家消費該等虛擬代幣及私人遊戲房卡。釐定消費時，我們會參考各期末玩家在手機遊戲產品中所使用虛擬代幣及私人遊戲房卡的數量及公平值。我們亦會根據過往消費模型估計玩家的未行使權利(「破損」)，而預計破損量收益於玩家行使剩餘權利的可能性極低時確認。就我們遊戲業務確認的收益扣除任何折扣。由於破損並無確認任何收益，而所有收益乃基於往績記錄期內虛擬代幣及私人遊戲房卡的使用而確認。玩家購買的虛擬代幣及私人遊戲房卡並無到期日。

對於自主開發的手機遊戲產品，我們承擔遊戲營運、提供客戶服務及託管遊戲伺服器(如需要)，以及控制遊戲及服務規格及定價的主要責任。我們因此視本身為主事人，且我們透過第三方分銷渠道所得收入乃以總額入賬。支付第三方分銷渠道的佣金費用入賬列為銷售成本。

對於第三方手機遊戲，我們僅負責在我們平台營銷相關遊戲，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。在我們的平台上分銷的該等遊戲由相關遊戲開發商獨立託管、維護、操作及更新，我們無法存取第三方手機遊戲中消費細節及虛擬代

## 財務資料

幣或商品類型的數據，我們對遊戲體驗亦無任何義務。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)。

### 物業、廠房及設備

包括持作使用或行政用途的樓宇在內的物業、廠房及設備，在綜合財務狀況表中按成本減其後累計折舊及其後累計減值虧損(如有)列賬。在可使用年期內，按直線法確認折舊，以撇銷資產成本減其剩餘價值。估計可使用年期、剩餘價值及折舊方法會於各報告期末進行檢討，而任何估計變動的影響按預期基準入賬。

出售後或當持續使用資產預期不會產生未來經濟利益時，終止確認物業、廠房及設備項目。出售或棄用物業、廠房及設備項目產生的任何收益或虧損，按出售所得款項與資產賬面值之間的差額釐定，並在損益中確認。

各類物業的估計殘值率及可使用年期如下：

	估計殘值率	可使用年期
租賃土地及樓宇 .....	5%	20年
傢具及設備 .....	0%至5%	3至5年
汽車 .....	5%	4至10年
租賃物業裝修 .....	0%	5年

### 有形及無形資產的減值

於各報告期末，我們會檢討具有有限可使用年期的有形及無形資產的賬面值，以釐定是否有任何跡象顯示該等資產受到減值虧損。如存在任何該等跡象，則會估計資產的可收回金額以釐定減值虧損(如有)的程度。倘無法估計個別資產的可收回金額，則我們會估計該資產所屬現金產生單位的可收回金額。倘可識別合理及一致的分配基準，則公司資產亦會分配至個別現金產生單位，或分配至可按合理及一致分配基準識別的最小組別現金產生單位。

## 財務資料

可收回金額為公平值減出售成本與使用價值兩者中之較高值。於評估使用價值時，乃以反映目前市場對金錢時間價值及資產(或現金產生單位)於估計未來現金流量調整前之特定風險的稅前貼現率，將估計未來現金流量貼現至現值。

倘估計資產(或現金產生單位)的可收回金額少於其賬面值，資產(或現金產生單位)的賬面值下調至其可收回金額。於分配減值虧損時，減值虧損將首先分配以調低任何商譽的賬面值(如適用)，其後根據該單位內各資產的賬面值按比例分配至其他資產。資產的賬面值不會扣減至低於其公平值減出售成本(倘可計量)、其使用價值(倘可釐定)及零中的最高者。將另行分配至資產的減值虧損金額按比例分配至該單位的其他資產。減值虧損即時於損益內確認。

倘減值虧損於其後撥回，則該項資產(或現金產生單位)的賬面值會增加至其經修訂估計可收回金額，惟增加後的賬面值不得超出假設過往年度並無就該項資產(或現金產生單位)確認減值虧損時原應釐定的賬面值。減值虧損撥回即時於損益內確認。

### 政府補貼

在能夠合理保證我們將遵守政府補貼所附帶的條件及將會獲取補助前，我們不會確認政府補貼。倘應收政府補貼用作補償已產生支出或虧損或是為給予我們即時財務支援而授出，且無未來相關成本，則在應收期間於損益中確認。

### 金融工具

- **採納國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第15號**

國際財務報告準則第9號「金融工具」取代國際會計準則第39號「金融工具：確認與計量」，以確認及計量金融資產及負債。該準則於二零一八年一月一日或之後開始的年度期間生效。我們已就截至二零一七年十二月三十一日止三個年度應用國際會計準則第39號，並按照過渡條文於二零一八年一月一日應用國際財務報告準則第9號。

我們根據二零一八年一月一日存在的事實及情況檢討及評估本集團於該日的金融資產及金融負債。應用國際財務報告準則第9號對該日本集團金融資產及金融負債的分類和計量並無重大影響。有關採納國際財務報告準則第9號對本集團於二零一八年一月一日初始應用日期的財務狀況及財務表現的詳細財務影響，請參閱本文件附錄一所載的會計師報告。



## 財務資料

國際財務報告準則第15號「客戶合約收益」取代國際會計準則第18號「收益」，以向財務報表使用者報告有關客戶合約所產生收益及現金流量之性質、金額、時間及不確定因素的有用資料。該準則於二零一八年一月一日或之後開始的年度期間生效，並允許提早應用。我們已選擇提早應用國際財務報告準則第15號，其已於整個往績記錄期貫徹應用。於整個往績記錄期貫徹採納國際財務報告準則第15號(而非國際會計準則第18號)將不會對本集團的財務狀況或表現產生任何重大影響。

- **於二零一八年一月一日採納國際財務報告準則第9號之前**

貸款及應收款項為按固定金額或可確定金額付款且在活躍市場並無報價的非衍生金融資產。於初始確認後，貸款及應收款項(包括貿易及其他應收款項、應收股東款項以及現金及現金等價物)使用實際利率法按攤銷成本減任何已識別減值虧損列賬。利息收入採用實際利率確認，惟倘折現影響微乎其微，則短期應收款項除外。

按攤銷成本計量的金融負債(包括貿易及其他應付款項、應付股東款項以及應付關聯方款項)其後使用實際利率法按攤銷成本計量。

### 股本工具

股本工具為證明於實體資產(經扣除其所有負債後)的剩餘權益的任何合約。本公司所發行的股本工具按已收所得款項(經扣除直接發行成本)確認。

- **根據國際財務報告準則第9號**

金融資產及金融負債於集團實體成為工具合約條文的一方時確認。

金融資產及金融負債初步按公平值計量。除與客戶合約產生的貿易應收款項外，自二零一八年一月一日起，其初步根據國際財務報告準則第15號計量。收購或發行金融資產及金融負債直接應佔的交易成本乃於初始確認時加入，或從金融資產或金融負債的公平值扣除(倘適當)。

### 金融資產成本的分類

符合下列條件的債務工具其後按攤銷成本計量：(i)於一個商業模式內持有金融資產，而其持有金融資產的目的是為了收取合約現金流量；及(ii)金融資產的合約條款引致於指定日期的現金流量僅為支付本金和未償還的本金利息。

## 財務資料

### 攤銷成本及實際利率法

實際利率法為計算債務工具的攤銷成本及按有關期間分攤利息收入的方法。實際利率指在債務工具的預期年期內或(如適用)更短期間內，將估計未來現金收款(包括所支付或收取屬實際利率組成部分的所有費用及費率、交易成本及其他溢價或折讓，不包括預期信貸虧損)準確貼現至初始確認時債務工具賬面總值的利率。

金融資產的攤銷成本指金融資產初始確認時計量的金額減本金還款，另加初始金額與到期金額之間的任何差額按實際利率法計算的累計攤餘，並就任何虧損撥備作出調整。另一方面，金融資產的賬面總值為金融資產就任何虧損撥備作出調整前的攤銷成本。

### 股本工具

股本工具為證明實體在扣減所有負債後的資產中擁有剩餘權益的任何合約。集團發行的股本工具按收取的所得款項扣除直接發行成本予以確認。

### 金融負債

所有金融負債其後採用實際利率法按攤銷成本計量。實際利率法指於有關期間計算金融負債的攤銷成本及分配利息開支的方法。實際利率指在金融負債的預期年期內或(如適用)更短期間內，將估計未來現金付款(包括所支付或收取屬實際利率組成部分的所有費用及費率、交易成本及其他溢價或折讓)準確貼現至金融負債攤銷成本的利率。

### 研發開支

研究活動的開支於其產生期間確認為開支。

### 退休福利成本

界定退休福利計劃的供款，即國家管理的退休福利計劃，當員工提供服務使其有權享有供款時，即被確認為開支。

## 財務資料

### 稅項

所得稅開支指即期應付稅項與遞延稅項的總和。即期應付稅項按年內或期內應課稅溢利計算。由於其他期間應課稅或可扣除的收入或開支以及毋須課稅或不獲扣除的項目，應課稅溢利有別於綜合損益及其他全面收益表所呈報的「除所得稅前溢利」。即期稅項負債按報告期末前已實施或已實質實施的稅率計算。

遞延稅項乃按財務報表內的資產及負債賬面值與計算應課稅溢利所用的相應稅基之間的暫時差額確認。一般會就所有應課稅暫時差額確認遞延稅項負債。倘可能有應課稅溢利可用於抵扣可扣稅暫時差額，則一般會就所有可扣稅暫時差額確認遞延稅項資產。倘若因交易中首次確認資產及負債而引致的暫時差額並不影響應課稅溢利或會計溢利，則不會確認該等遞延稅項資產及負債。

遞延稅項資產的賬面值於各報告期末予以檢討，並在不再可能有足夠應課稅溢利以收回全部或部分資產時予以削減。

遞延稅項資產及負債根據報告期末已實施或大致已實施的稅率（及稅法），按清償負債或變現資產期間內預計適用的稅率計量。

遞延稅項負債及資產的計量反映於報告期末時我們預計收回或結算其資產及負債賬面值時產生的稅務後果。

即期及遞延稅項於損益中確認。

## 財務資料

### 綜合損益及其他全面收益表

下表載列本集團於所示期間的綜合損益及其他全面收益表，各列項目均以絕對金額及佔收益總額的百分比列示：

	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)					
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)
上市開支 .....	[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 .....	<u>24,237</u>	<u>46.7</u>	<u>132,744</u>	<u>50.7</u>	<u>216,533</u>	<u>49.3</u>
以下各項應佔年內溢利及						
全面收入總額 .....	23,256	44.8	118,569	45.3	204,091	46.4
本公司擁有人 .....	981	1.9	14,175	5.4	12,442	2.9
非控股權益 .....	<u>24,237</u>	<u>46.7</u>	<u>132,744</u>	<u>50.7</u>	<u>216,533</u>	<u>49.3</u>

### 經營業績主要組成部分說明

#### 收益

我們從自行開發的手機遊戲產品及在我們的遊戲平台上分銷的第三方手機遊戲獲得收益。於往績記錄期，我們絕大部分收益來自我們自行開發的手機遊戲產品中消費的虛擬代幣及私人遊戲房卡的銷售。對於自主開發的手機遊戲產品，我們的收益在客戶獲取服務控制權的時間點(即客戶使用虛擬代幣或私人遊戲房卡啟動私人遊戲房間功能(視情況而定))

## 財務資料

玩遊戲產品時) 確認。銷售虛擬代幣或私人遊戲房卡所得款項一經首次收取，即初步入賬為遞延收益，並按照玩家於各期末未使用虛擬代幣及私人房產數量及公平值予以確認。對於第三方手機遊戲，我們充當代理，為玩家提供支付網關通過購買及兌換我們的第三方手機遊戲虛擬產品(即鑽石)在有關遊戲中購買虛擬代幣。我們在有關第三方手機遊戲中將我們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)。我們的收益於往績記錄期內持續增加，主要是由於遊戲類別及付費玩家人數增加。二零一六年至二零一七年的收益大幅增加亦是由於我們推出受歡迎的私人遊戲房間功能。

### 按虛擬產品類型劃分的收益

於往績記錄期內，我們提供自行開發遊戲產品的兩類虛擬產品，即(i) 虛擬代幣，可用於暢玩所有遊戲產品及兌換我們遊戲產品中其他虛擬物品(如表情符號)；及(ii) 私人遊戲房卡，允許玩家付費開設一個虛擬「遊戲房間」，而後邀請其他人加入。我們於二零一七年推出私人遊戲房間功能，迅速受到玩家的青睞，於二零一七年及二零一八年分別貢獻我們收益總額的約42.8%及48.5%。

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

	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>

由於我們的統一平台策略及綜合遊戲平台，我們的玩家可使用單一賬戶購買虛擬代幣並將之用於在相同平台上暢玩所有遊戲產品。同樣，私人遊戲房卡可用於不同麻將玩法。我們的玩家可通過單一應用程式登錄不同遊戲產品。當虛擬代幣及私人遊戲房卡被使用

## 財務資料

時，我們方會確認收益。由於(i)虛擬代幣的定價受本集團提供的免費虛擬代幣的可得性及／或折扣的影響，且相同虛擬代幣(不論其價格)可用於不同遊戲產品；及(ii)虛擬代幣的價值亦可能取決於所設計的遊戲規則(決定該等虛擬代幣在各遊戲環節中消耗的數額及速度)，故無法釐定各遊戲貢獻的收益。

於往績記錄期，自行開發的手機遊戲產品中消費虛擬代幣所得收益持續增加，主要由於手機遊戲組合增加及付費用戶群擴大所致。此外，自二零一七年初推出私人遊戲房卡以來，自其產生的收益大幅增加。我們認為該收益增加乃由於我們於推出之前的精心籌備、營銷及推廣工作以及向市場推出私人遊戲房間功能的戰略性時機。更多詳情，請參閱「業務－遊戲變現－私人遊戲房卡」。我們亦開始分銷受歡迎的第三方手機遊戲，並與遊戲開發商共享我們平台上的該等遊戲分銷所得收益。於截至二零一八年十二月三十一日止年度，遊戲分銷業務所得收益為人民幣27.1百萬元，佔該年收益約6.2%。

有關主要遊戲產品對我們的相對重要性的相關數據，請參閱本文件「業務－遊戲變現－遊戲內消費」。

### 銷售成本

我們的銷售成本主要包括(i)僱員福利開支；(ii)第三方遊戲分銷渠道及支付供應商收取的佣金及費用；(iii)服務器相關及技術支持費用；及(iv)折舊及攤銷。

於往績記錄期我們的銷售成本因業務持續增長而增加，而業務持續增長是由於覆蓋中國更多地區的遊戲版本數目增加，註冊及付費玩家人數增加、遊戲功能及特點不斷提升。尤其是，由於吉林宇柯的成立(其主要從事新推出的私人遊戲房間功能的經營)，我們的總體僱員福利開支及支付予第三方分銷渠道及支付供應商的佣金增加。

## 財務資料

下表載列所示期間銷售成本的主要組成部分，以絕對金額及佔收入總額的百分比列示：

	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)					
僱員福利開支.....	2,984	5.7	22,416	8.5	41,303	9.4
第三方遊戲分銷渠道及支付						
供應商收取的佣金及費用	2,944	5.7	9,335	3.6	41,209	9.4
服務器相關及技術支持費用	2,753	5.3	17,234	6.6	17,245	3.9
折舊及攤銷.....	473	0.9	2,553	1.0	3,460	0.8
其他 <sup>(1)</sup> .....	161	0.3	155	0.0	91	0.0
銷售成本總額.....	<u>9,315</u>	<u>17.9</u>	<u>51,693</u>	<u>19.7</u>	<u>103,308</u>	<u>23.5</u>

附註：

(1) 主要指軟件評估及測試開支。

僱員福利開支主要包括向直接參與我們遊戲開發及運營的人員支付的薪金、獎金及福利。我們的僱員福利開支於往績記錄期內增加主要是由於我們增加經營的員工人數以應對快速增長的業務。尤其是，我們於二零一七年設立吉林宇柯，以經營我們最近推出的私人遊戲房間功能。遊戲開發、研發及技術支持團隊的人數由二零一六年的43人增至二零一七年的186人，並進一步增至截至二零一八年十二月三十一日的266人。

第三方遊戲分銷渠道及支付供應商收取的佣金及費用主要包括(i)對於通過第三方分銷渠道進行購買，我們的第三方遊戲分銷渠道(包括手機生產商(如華為、OPPO及Vivo)及主要網絡應用程式商店(如騰訊應用寶及Apple Inc.的應用程式商店))收取的佣金費用，其採用銷售所得款扣除支付服務費後的50%或60%計算(支付服務費通常介乎銷售所得款項的2.5%至5%，除一個分銷渠道按銷售所得款項的25%收取服務費外)及(ii)對於通過我們的專營渠道進行購買，包括微信支付、支付寶及銀聯手機支付等第三方支付供應商收取的支付手續費，通常為銷售所得款項的1%至4%。我們並無就付款向玩家作出任何退款。

## 財務資料

服務器相關及技術支持費用主要包括服務器租賃及託管服務費用、帶寬成本、網絡安全費及外包及外部技術支持費用。我們於往績記錄期內購入更多服務器及帶寬支持我們的業務。此外，我們自二零一七年三月起因我們開始委聘專業網絡安全服務提供商進一步保護我們的網絡基礎設施而產生網絡安全費。我們不時將若干特定技術及平面設計工作外包予外部專業第三方，我們承擔外包及外部的技術支持費用。我們預計服務器相關及技術支持費用將因我們業務的增長繼續增加。

折舊及攤銷主要與我們所擁有的物業、服務器及設備及我們取得的遊戲軟件的版權有關，由於我們擴展業務及為手機遊戲運營業務購買更多服務器及其他設備，我們預計折舊及攤銷將繼續增加。

### 其他收入

下表載列其他收入的組成部分，以絕對金額及佔收益的百分比列示：

	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)			
政府補貼 .....	—	—	580	0.2	3,755	0.9
廣告收入 .....	—	—	—	—	691	0.2
利息收入 .....	15	0.0	232	0.1	663	0.1
其他 .....	26	0.1	—	—	—	—
其他收入總額 .....	<u>41</u>	<u>0.1</u>	<u>812</u>	<u>0.3</u>	<u>5,109</u>	<u>1.2</u>

政府補貼主要指自地方政府取得的多項行業特定補貼，如創新高科技企業補貼及開發及推出專有手機遊戲補貼。往績記錄期的政府補貼亦包括個人所得稅報稅單代扣代繳的服務費退還。政府補貼為非經常性，我們未必會進一步取得政府補貼。

於二零一八年，我們在小程序中加入若干遊戲內廣告欄位並與該等小程序平台運營商（主要是微信）分享收入，該等收入通常按用戶點擊量計量。



## 財務資料

### 匯兌收益(虧損)，淨額

匯兌收益／虧損主要與為數不多的透過 Apple Pay 以外幣購買的玩家的支付有關。絕大部分付費玩家位於中國並以人民幣購買。

### 銷售及營銷開支

銷售及營銷開支主要包括(i)廣告開支；(ii)玩家遊戲內宣傳開支；(iii)僱員福利開支；及(iv)與用戶驗證及其他服務的短信通知有關的短信服務費。

下表載列銷售及營銷開支的主要組成部分，以絕對金額及佔收益的百分比列示：

	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)			
廣告開支 .....	1,797	3.5	10,266	3.9	26,758	6.1
玩家遊戲內宣傳開支 .....	6,397	12.3	21,933	8.4	11,764	2.7
僱員福利開支 .....	573	1.1	6,299	2.4	7,620	1.7
短信服務費 .....	23	0.0	390	0.2	504	0.1
<b>銷售及營銷開支總額 .....</b>	<b>8,790</b>	<b>16.9</b>	<b>38,888</b>	<b>14.9</b>	<b>46,646</b>	<b>10.6</b>

我們於往績記錄期內就電視廣告投放及在流行網站及移動應用程序的廣告產生廣告開支。根據新遊戲推出及推廣的需要，我們按需要投放廣告，以補充我們自身線下營銷工作。尤其是，我們自二零一七年下半年起在受歡迎社交媒體平台投放廣告以及於二零一八年初通過與當地電視節目合作贊助遊戲比賽。再者，二零一八年的廣告開支較二零一七年增加亦歸因於我們加強線下營銷力度。

我們為玩家提供獎勵以鼓勵彼等繼續玩我們的遊戲產品。我們會不時推出遊戲任務或活動，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、榮譽頭銜及虛擬代幣券。收取此類獎賞的機率是隨機的。累計一定數量的虛擬代幣券後，玩家可獲授禮券，用於兌換現實世界的小禮品。於往績記錄期，該等現實世界的小禮品會不時變動，並包括微信紅包、手機充值卡及

## 財務資料

其他小型電子設備。於二零一六年及二零一七年，玩家遊戲內宣傳開支(主要包括因購入該等禮品而產生的開支)大幅增加，反映我們加大吸引和挽留玩家力度。截至二零一八年十二月三十一日止年度的玩家遊戲內宣傳開支較二零一七年可比期間下降，此乃由於我們在二零一七年玩家遊戲內宣傳活動取得成功後控制及削減營銷力度。尤其是，我們自二零一八年六月起不再發微信紅包。該終止是由於本集團改變策略以應對玩家的反饋，這些玩家表示相較於僅包含較小金額的微信紅包，其更偏好價值更高的現實世界禮品。

銷售及營銷僱員福利開支主要與銷售及營銷人員的薪金、獎金及福利有關。我們的銷售及營銷僱員福利開支於二零一七年大幅增加，主要是由於吉林宇柯的成立及經營而導致員工人數增加。於二零一八年銷售及營銷僱員福利開支持續增加，主要由於廈門的營銷職能擴充，當中平均工資相對較其他我們經營所在的城市(如吉林)高。

短信服務費主要與用戶驗證及其他服務的短信通知有關。有關服務費於往績記錄期內有所增加，其與玩家基礎的擴展一致。

我們能夠持續吸引新玩家並將其轉為付費玩家，部分由於我們強大而精準的營銷及推廣能力。有關我們營銷活動的更多詳情，請參閱「業務－銷售及營銷」及「業務－遊戲變現」。於往績記錄期，我們銷售及營銷開支的絕對金額持續增加，而截至二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度，相關開支佔收益總額的百分比分別約為16.9%、14.9%及10.6%，整體有所下降，主要由於收益增幅遠超同期銷售及營銷開支的增幅。

### 行政開支

行政開支主要包括(i)行政人員的僱員福利開支；(ii)辦公室租金、水電費及物業管理開支；(iii)一般及行政人員產生的辦公費、差旅、交通及招待開支；(iv)中國法定審計的核數師薪酬；(v)與我們就法律合規、財務及其他相關事宜委聘的諮詢服務有關的其他專業費服務用；(vi)房產稅、若干社會保障付款、印花稅及其他附加費；(vii)延遲納稅利息；及(viii)其他行政開支。

## 財務資料

下表載列行政開支的主要組成部分，以絕對金額及佔收益的百分比列示：

	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)					
僱員福利開支.....	902	1.7	6,034	2.3	11,245	2.6
辦公室租金、水電費及 物業管理開支.....	736	1.4	2,553	1.0	3,678	0.8
辦公費、差旅、交通及 招待開支.....	709	1.4	4,028	1.5	5,908	1.3
核數師薪酬.....	8	0.0	166	0.1	328	0.1
其他專業服務費.....	121	0.2	1,099	0.4	2,253	0.5
延遲納稅利息.....	485	0.9	1,323	0.5	627	0.1
房產稅、若干社保支出、 印花稅及其他附加費.....	601	1.2	637	0.2	417	0.1
其他 <sup>(1)</sup> .....	265	0.6	1,271	0.5	1,596	0.4
<b>行政開支總額.....</b>	<b>3,827</b>	<b>7.4</b>	<b>17,111</b>	<b>6.5</b>	<b>26,052</b>	<b>5.9</b>

附註：

(1) 包括招聘開支、銀行費用及其他雜項行政開支。

行政僱員福利開支主要與我們一般及行政員工的工資、獎金及福利有關。我們的行政僱員福利開支於往績記錄期持續增加，其與我們的業務擴展一致。尤其是，我們增加員工人數，以應對我們於二零一六年的快速擴展及吉林宇柯於二零一七年開始經營。

租金、水電費及物業管理開支及辦公費、差旅及招待開支於往績記錄期內有所增加，是由於我們的業務增長，尤其是吉林宇柯於二零一七年開始經營。

核數師薪酬主要指為中國法定審計作出的付款。我們產生其他專業服務費，其主要與我們就法律合規、財務及其他相關事宜委聘的諮詢服務有關。

## 財務資料

我們就本集團於往績記錄期應付企業所得稅及增值稅差額產生延遲納款利息，有關款項於相關期間後悉數支付。

### 所得稅開支

所得稅開支主要指我們的中國附屬公司收入有關的所得稅。

位於中國的實體須按25.0%的法定所得稅稅率納稅。往績記錄期內，家鄉互動於二零一六年被評為「雙軟企業」，倘每年都符合雙軟企業標準，則獲豁免繳納兩年的企業所得稅，其後三年企業所得稅稅率減半。因此，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，家鄉互動的適用企業所得稅稅率分別為零、零及12.5%。此外，吉林鑫澤及吉林宇柯分別於二零一七年四月及二零一八年九月合資格成為「高新技術企業」。因此，吉林鑫澤自二零一七年一月一日起三年內有資格享有優惠所得稅稅率15%。然而，截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們按25%的稅率計提吉林鑫澤的企業所得稅。同樣地，吉林宇柯自二零一八年一月一日起三年內有資格享有優惠所得稅稅率15%，而截至二零一六年及二零一七年十二月三十一日止年度，我們按25%的稅率計提吉林宇柯的企業所得稅。由於享受稅務優惠待遇，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三個年度，我們分別節省所得稅人民幣2.9百萬元、人民幣18.4百萬元及人民幣21.2百萬元，分別佔我們同期純利的12.1%、13.8%及9.8%。

香港附屬公司須按法定稅率16.5%納稅。

於二零一六年、二零一七年及二零一八年，按所得稅開支除以同期除所得稅前溢利計，本集團的實際稅率分別為19.5%、14.2%及14.5%。

截至本文件日期，我們並無收到有關稅務部門的任何行政調查或處罰通知。

### 非控股權益

於整個往績記錄期內，本公司的非控股權益包括郭先生間接持有的家鄉互動8%的股權。此外，於二零一七年，本公司的非控股權益亦包括獨立第三方在線途遊、丁先生及門先生分別持有的吉林宇柯2%、5%及5%的股權（其已由家鄉互動於二零一七年十二月收購，作為重組的一部分）以及朱華明先生持有的長春新科樂（其持有吉林宇柯88%的股權）的11.36%股權。

## 財務資料

### 經營業績的各期間比較

#### 截至二零一八年十二月三十一日止年度與截至二零一七年十二月三十一日止年度比較

##### 收益

我們的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣261.8百萬元增加67.9%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣439.5百萬元，主要是由於(i)我們的手機遊戲運營業務整體增長；(ii)付費玩家人數由二零一七年的約3,128,500人增加至二零一八年的約3,226,200人，原因為遊戲組合日益擴大及品牌越來越受歡迎；及(iii)我們自二零一七年三月起推出私人遊戲房間功能，迅速受到玩家的青睞。

二零一七年至二零一八年的收益增加部分亦歸因於二零一八年八月開始的遊戲分銷業務。遊戲分銷業務的收益貢獻於二零一八年達人民幣27.1百萬元，佔截至二零一八年十二月三十一日止年度收益總額約6.2%。

##### 銷售成本

銷售成本由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣51.7百萬元增加約99.8%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣103.3百萬元。增加主要是由於我們業務的整體增長。尤其是，銷售成本增加主要是由於(i)向第三方分銷渠道及支付供應商支付的佣金及費用與業務迅速增長步伐一致，增加人民幣31.9百萬元，以及由於我們增加使用第三方分銷渠道來分銷我們的遊戲；及(ii)僱員福利開支增加人民幣18.9百萬元，主要是由於為支持迅速增長拓展遊戲開發、研發及技術支持團隊，人數由二零一七年的186人增加至二零一八年的266人，部分亦歸因於二零一七年三月開始的私人遊戲房間功能的業務。

##### 毛利及毛利率

我們的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣210.1百萬元增加約60.1%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣336.2百萬元。增加主要是由於遊戲開發及運營業務的持續強勁增長。毛利率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的80.3%降至截至二零一八年十二月三十一日止年度的76.5%，主要是由於增加使用第三方分銷渠道分銷我們的遊戲導致所支付的佣金增加。

## 財務資料

### 其他收入

其他收入由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣0.8百萬元增加約529.2%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣5.1百萬元，主要是由於與從當地政府獲得的特定行業補貼有關的政府補貼增加人民幣3.2百萬元。增加部分亦由於二零一八年確認的廣告收入人民幣0.7百萬元，原因是我們在小程序中加入若干遊戲內廣告欄位並與該等小程序平台營運商(主要為微信)分享收入(通常按用戶點擊計量)。

### 匯兌虧損／收益，淨額

匯兌虧損／收益，淨額主要與為數不多的透過Apple Pay以外幣購買的玩家的支付有關。二零一七年產生的匯兌虧損主要是由於該期間人民幣兌美元持續貶值所致。二零一八年錄得匯兌收益主要是由於人民幣兌美元的匯率波動，其次是由於我們的玩家使用Apple Inc.的應用程式商店日益頻繁(儘管二零一八年第三季度多個應用程式從Apple Inc.的應用程式商店下架)。

### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣38.9百萬元增加約19.9%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣46.6百萬元。增加主要是由於加大營銷力度以爭取及挽留玩家，例如在受歡迎社交媒體平台(包括HTML5及其他小程序)投放廣告及通過與當地電視節目合作贊助遊戲比賽，以及加大線下營銷力度而令廣告開支增加人民幣16.5百萬元。增加被玩家遊戲內宣傳開支減少人民幣10.2百萬元部分抵銷，原因是我們調整營銷策略以更專注於廣告以及我們透過自二零一八年初授出禮券(可兌換現實世界的小禮品)及自二零一八年六月不再派發微信紅包而逐步減少營銷力度。

### 行政開支

我們的行政開支由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣17.1百萬元增加約52.3%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣26.1百萬元。增加主要是由於我們的一般及行政人員數目增加，令行政人員福利開支增加人民幣5.2百萬元、與我們所委聘的各項諮詢服務有關的其他專業服務費增加人民幣1.2百萬元及辦公室租金、水電費及物業管理開支、辦公費、差旅、交通及招待開支整體增加，均是因二零一八年業務增長所致。

## 財務資料

### 上市開支

為籌備本次[編纂]，我們截至二零一八年十二月三十一日止年度產生約人民幣[編纂]百萬元的上市開支。

### 除所得稅前溢利

我們的除所得稅前溢利由二零一七年的人民幣154.7百萬元增加約63.7%至二零一八年的人民幣253.1百萬元。除所得稅前溢利佔收益總額的百分比由二零一七年的59.1%降至二零一八年的57.6%，主要是由於我們的業務大幅增長，從而導致成本及開支增加，尤其是僱員福利開支、廣告成本以及向第三方遊戲分銷渠道及支付供應商支付的佣金及費用。

### 所得稅開支

所得稅開支由二零一七年的人民幣21.9百萬元增加約66.9%至二零一八年的人民幣36.6百萬元，主要是由於二零一八年產生的應課稅溢利顯著增加。截至二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度，我們的實際稅率分別為14.2%及14.5%。

### 年內溢利及全面收益總額

我們的年內溢利及全面收益總額由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣132.7百萬元增加約63.1%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣216.5百萬元。截至二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度，利潤率分別為50.7%及49.3%。利潤率輕微下降主要是由於我們的業務大幅增長而導致成本及開支增加，以及於二零一七年產生較低所得稅開支。由於家鄉互動的該等非控股權益及截至二零一七年十二月三十一日止年度於吉林宇柯的非控股權益，本公司擁有人應佔溢利及全面收益總額由截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣118.6百萬元增加約72.1%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣204.1百萬元。

### 截至二零一七年十二月三十一日止年度與截至二零一六年十二月三十一日止年度比較

#### 收益

我們的收益由二零一六年的人民幣51.9百萬元增加403.9%至二零一七年的人民幣261.8百萬元，主要是由於(i)我們的手機遊戲運營業務整體增長，原因是遊戲產品數目由二零一六年的74款增加至二零一七年的243款；(ii)付費玩家人數由二零一六年的878,834人增加至二零一七年的3,128,514人，原因為遊戲組合日益擴大及品牌越來越受歡迎；及(iii)我們自二零一七年三月起推出私人遊戲房間功能，迅速受到玩家的青睞。

## 財務資料

### 銷售成本

銷售成本由二零一六年的人民幣9.3百萬元增加454.9%至二零一七年的人民幣51.7百萬元。這主要是由於我們的業務整體增長，尤其是推出私人遊戲房間功能。銷售成本增加是由於(i)我們於二零一七年擴大遊戲開發及運營團隊以配合我們的快速增長，令僱員福利開支增加人民幣19.4百萬元；(ii)我們開始聘請專業網絡安全服務提供商進一步保護我們的網絡基礎設施，令服務器相關及技術支持費用增加人民幣14.5百萬元(包括自二零一七年三月產生的網絡安全費人民幣11.5百萬元)；及(iii)第三方遊戲分銷渠道及支付供應商收取的佣金及費用增加人民幣6.4百萬元，與玩家的支付隨著我們的不斷增長而增加一致。

### 毛利及毛利率

由於以上所述，我們的毛利由二零一六年的人民幣42.6百萬元增加392.7%至二零一七年的人民幣210.1百萬元。增加主要是由於二零一七年我們的遊戲開發及運營業務持續強勁增長。我們的毛利率由二零一六年的82.1%降至二零一七年的80.3%，主要是由於我們於二零一七年擴展遊戲開發及營運團隊而令僱員福利開支增加。

### 其他收入

其他收入由二零一六年的人民幣41,000元增加至二零一七年的人民幣0.8百萬元，主要是由於二零一七年收取政府補貼人民幣0.6百萬元及銀行存款利息收入增加人民幣0.2百萬元。

### 匯兌收益(虧損)，淨額

匯兌收益(虧損)，淨額主要與為數不多的透過Apple Pay以外幣購買的玩家的支付有關。二零一七年的匯兌虧損主要是由於該期間人民幣兌美元持續貶值所致。

### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由二零一六年的人民幣8.8百萬元增加342.4%至二零一七年的人民幣38.9百萬元。增加主要是由於(i)玩家遊戲內宣傳開支增加人民幣15.5百萬元，此乃主要因為我們於二零一七年通過送贈現實世界的小禮品(包括遊戲產品內微信紅包及其他小型電子設備)極力加大營銷力度，(ii)我們加大營銷力度，通過投放電視廣告及在熱門網站及手機應用上發佈廣告宣傳我們的品牌及手機遊戲，令廣告開支(亦包括新成立的吉林宇柯



## 財務資料

就其線下宣傳活動產生的外包廣告服務費)增加人民幣8.5百萬元；(iii)我們的營銷人員總數(亦包括新成立的吉林宇柯招聘的營銷及客戶服務人員)增加，令僱員福利開支增加人民幣5.7百萬元；及(iv)短信服務費增加人民幣0.4百萬元，主要與我們的玩家基礎擴大一致。

### 行政開支

我們的行政開支由二零一六年的人民幣3.8百萬元增加347.1%至二零一七年的人民幣17.1百萬元。增加主要是由於(i)我們的一般及行政人員數目增加，令行政人員福利開支增加人民幣5.1百萬元；(ii)辦公費、差旅、交通及招待開支增加人民幣3.3百萬元；及(iii)期內我們的整體業務增長令辦公室租金、水電費及物業管理開支增加人民幣1.8百萬元。此外，增加亦歸因於其他專業服務費增加約人民幣1.0百萬元(主要與我們就法律合規、財務及其他相關事宜委聘的諮詢服務有關)以及稅項滯納金增加人民幣0.8百萬元。

### 除所得稅前溢利

由於以上所述，我們的除所得稅前溢利由二零一六年的人民幣30.1百萬元增加413.8%至二零一七年的人民幣154.7百萬元，而我們的除所得稅前溢利佔收益總額百分比由二零一六年的58.0%上升至二零一七年的59.1%。

### 所得稅開支

所得稅開支由二零一六年的人民幣5.9百萬元增加273.9%至二零一七年的人民幣21.9百萬元，主要是由於二零一七年產生的應課稅溢利增加所致。於二零一六年及二零一七年，我們的實際稅率分別為19.5%及14.2%。該下降主要是因為吉林鑫澤合資格成為「高新技術企業」並自二零一七年一月一日起三年內享有15%的優惠所得稅率。

### 年內溢利及全面收益總額

由於以上所述，我們的年內溢利及全面收益總額由二零一六年的人民幣24.2百萬元增加447.7%至二零一七年的人民幣132.7百萬元。於二零一六年及二零一七年，我們的利潤率分別為46.7%及50.7%。由於家鄉互動及吉林宇柯(其於二零一七年三月成立)的該等非控股權益，本公司擁有人應佔溢利及全面收益總額由人民幣23.3百萬元增加409.8%至同期的人民幣118.6百萬元。

## 財務資料

### 流動資金及資本資源

#### 流動資金及營運資金來源

我們主要透過經營活動所得現金為我們的營運提供資金。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，我們的現金及現金等價物分別為人民幣22.6百萬元、人民幣151.0百萬元及人民幣218.2百萬元，絕大部分以人民幣計值。我們的現金及現金等價物主要包括銀行及手頭現金。

經計及經營活動所得現金、已於二零一九年六月五日宣派且預計上市後將獲分派的截至二零一八年十二月三十一日止年度的人民幣177.0百萬元的有條件特別中期股息及我們預期自本次[編纂]收取的[編纂]，董事認為我們將擁有充足的營運資金滿足本文件日期起計至少12個月的營運所需。我們現時預期我們的資本資源組合及相對成本不會出現任何重大變動。請參閱下文「一流動資產淨值」及「一股息及股息政策」。

#### 現金流量分析

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／期初現金及現金等價物 .....	1,073	22,591	150,984
年／期末現金及現金等價物 .....	22,591	150,984	218,195

#### 經營活動

截至二零一八年十二月三十一日止年度，經營活動所得現金淨額為人民幣209.6百萬元，主要包括除稅前溢利人民幣253.1百萬元，乃就若干非現金項目折舊及利息收入人民幣3.0百萬元作出調整。影響我們經營活動所得現金的其他因素包括應收股東款項減少人民幣

## 財務資料

24.9百萬元、貿易及其他應付款項增加人民幣5.1百萬元(與我們的業務增長一致)及由於我們的業務持續增長促使虛擬代幣及私人遊戲房卡銷售增加，從而使遞延收益增加人民幣3.0百萬元(部分由已付所得稅人民幣36.8百萬元所抵銷)、租賃及其他按金、預付款項及其他應收款項增加人民幣23.0百萬元(主要與就本次[編纂]預付專業費用及為配合業務增長擴大辦公室空間預付租金增加有關)、貿易應收款項增加人民幣12.7百萬元(主要是由於我們使用的第三方遊戲分銷渠道增加(與我們的業務增長一致))及應付股東款項減少人民幣7.1百萬元。

二零一七年，經營活動所得現金淨額為人民幣180.8百萬元，主要包括除稅前溢利人民幣154.7百萬元，乃就若干非現金折舊及利息收入項目人民幣2.3百萬元作出調整。影響我們經營活動所得現金的其他因素包括遞延收益增加人民幣31.2百萬元(主要因我們的業務增長，特別是推出私人遊戲房卡)、貿易及其他應付款項增加人民幣25.7百萬元(與我們的業務增長一致，惟部分被已付所得稅人民幣21.4百萬元所抵銷)、貿易應收款項增加人民幣7.4百萬元(主要是由於總體業務增長，特別是吉林宇柯投入營運)、有關創辦人個人銀行賬戶所收取的玩家付費增加的應收股東款項增加人民幣5.0百萬元以及租賃及其他按金、預付款項及其他應收款項增加人民幣4.2百萬元(主要是由於我們的業務增長)。

二零一六年，經營活動所得現金淨額為人民幣28.0百萬元，主要包括除稅前溢利人民幣30.1百萬元，乃就若干非現金折舊及利息收入項目人民幣0.5百萬元作出調整。影響我們經營活動所得現金的其他因素包括因收購微樂星空的遊戲軟件版權令應付微樂星空款項增加人民幣4.0百萬元、遞延收益因家鄉互動投入營運及我們的虛擬代幣銷售增加而增加人民幣3.4百萬元、租賃及其他按金、預付款項及其他應收款項減少人民幣2.5百萬元(部分由有關創辦人個人銀行賬戶所收取的玩家付費增加的應收股東款項增加人民幣9.9百萬元所抵銷)、貿易應收款項因家鄉互動投入營運及我們順應業務增長使用的第三方遊戲分銷渠道增加而增加人民幣2.1百萬元以及已付所得稅人民幣1.4百萬元。

### 投資活動

截至二零一八年十二月三十一日止年度，投資活動所用現金淨額為人民幣3.4百萬元，主要包括購買無形資產人民幣4.1百萬元(主要包括有關自微樂星空購買遊戲軟件版權的應付款項結餘人民幣4.0百萬元)、購置物業、廠房及設備人民幣3.0百萬元及為滿足我們藝術總監的個人資金需要我們於二零一八年十二月提供予彼的一筆期限為三年的人民幣1.9百萬元無抵押、不計息住房貸款，部分由股東還款人民幣6.6百萬元所抵銷。

---

## 財務資料

---

二零一七年，投資活動所用現金淨額為人民幣17.3百萬元，主要包括向股東墊款人民幣39.4百萬元、購置物業、廠房及設備人民幣4.5百萬元及購買無形資產人民幣1.3百萬元，部分由股東還款人民幣27.6百萬元所抵銷。

二零一六年，投資活動所用現金淨額為人民幣6.5百萬元，主要包括購置物業、廠房及設備人民幣4.3百萬元及向股東墊款人民幣1.7百萬元。

### 融資活動

截至二零一八年十二月三十一日止年度，融資活動所用現金淨額為人民幣138.9百萬元，主要包括派付特別股息人民幣129.0百萬元。

二零一七年，融資活動所用現金淨額為人民幣35.1百萬元，主要包括派付股息人民幣36.4百萬元，部分被股東墊款人民幣1.3百萬元所抵銷。

二零一六年，融資活動所得現金淨額為零，因為本年內股東墊款由同等金額的還款所抵銷。

## 財務資料

### 流動資產淨值

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，我們分別錄得流動資產淨值人民幣30.5百萬元、人民幣109.4百萬元及人民幣195.5百萬元。我們截至二零一九年四月三十日的流動資產淨值為人民幣260.4百萬元。

	截至十二月三十一日			截至四月三十日
	二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一九年
	(人民幣千元)			(未經審核)
<b>流動資產</b>				
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
<b>流動資產總值.....</b>	<b>54,958</b>	<b>201,842</b>	<b>279,460</b>	<b>348,699</b>
<b>流動負債</b>				
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
<b>流動負債總額.....</b>	<b>24,504</b>	<b>92,446</b>	<b>83,982</b>	<b>88,257</b>
<b>流動資產淨值.....</b>	<b>30,454</b>	<b>109,396</b>	<b>195,478</b>	<b>260,442</b>

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幅超過流動負債增幅所致。由於我們的業務性質及我們嚴格的貿易應收款項收回政策，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均為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益增加(此與付費玩家基礎擴大一致)部分抵銷。我們於二零一八年十二月三十一日至二零一九年四月三十日的流動資產淨值持續增加，主要由於我們業務運營不斷增長帶來現金及現金等價物增加。

## 財務資料

### 貿易應收款項

我們的貿易應收款項包括遊戲分銷平台的支付系統及支付供應商向玩家收取但尚未支付予我們的銷售所得款項部分。於往績記錄期，並無貿易應收款項逾期或減值。

我們一般授予遊戲分銷平台0至60天的信用期。我們對貿易應收款項結餘並無任何抵押品或其他增信。

於往績記錄期，我們的貿易應收款項有所增加，與同期我們的業務發展及我們的收益增加一致。

下表載列截至所示日期根據發票日期對我們的貿易應收款項作出的賬齡分析。

	截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年 (人民幣千元)	二零一八年
0至30天 .....	2,234	8,861	21,768
31至60天.....	—	813	619
合計 .....	<u>2,234</u>	<u>9,674</u>	<u>22,387</u>

於往績記錄期，我們並無逾期貿易應收款項，此乃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絕大部分貿易應收款項賬齡為30天內。

截至二零一九年四月三十日，約人民幣22.2百萬元(佔我們於二零一八年十二月三十一日人民幣22.4百萬元貿易應收款項的99.1%)已償付。

下表載列於所示期間我們的貿易應收款項周轉天數：

	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
平均貿易應收款項周轉天數 <sup>(1)</sup> .....	8.4	8.3	13.3

附註：

(1) 平均貿易應收款項周轉天數根據有關期間的貿易應收款項平均結餘除以收益，再乘以有關期間的天數計算。平均結餘按某個期間的期初結餘與期末結餘的平均數計算。截至十二月三十一日止年度的天數為365天。

## 財務資料

平均貿易應收款項周轉天數由截至二零一六年十二月三十一日止年度的8.4天小幅減少至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約8.3天，主要是由於有關期間透過微信結算的銷售所得款項比例上升，而此結算方式7天的結算週期通常相對較短。我們的私人遊戲房卡付款大部分是透過微信支付的支付系統進行，而我們與微信支付之間的結算約為7天。因此，隨著私人遊戲房卡的收益貢獻比例自二零一七年初推出以來上升，我們的貿易應收款項周轉天數相應減少。

平均貿易應收款項周轉天數增至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約13.3天，主要是由於在二零一八年，所有銷售所得款項中透過第三方遊戲分銷渠道支付的銷售所得款項比例增加，而該等第三方遊戲分銷渠道的付款結算週期一般較長。

### 預付款項及其他應收款項

下表載列截至所示日期計入流動及非流動資產的預付款項及其他應收款項明細。

	截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
	(人民幣千元)		
廣告及宣傳費預付款項 .....	5,410	6,517	21,525
向僱員墊款 .....	833	1,324	4,679
遞延發行成本 .....	—	—	4,548
預付上市開支 .....	[ 編纂 ]	[ 編纂 ]	[ 編纂 ]
租賃費用預付款項 .....	230	491	1,227
商標費用預付款項 .....	—	—	1,000
支付寶賬戶結餘 .....	1,170	2,183	813
廣告收入應收款項 .....	—	—	725
服務器相關費用預付款項 .....	40	903	595
其他 .....	49	346	987
總計 .....	[ 編纂 ]	[ 編纂 ]	[ 編纂 ]

**廣告及宣傳費預付款項。**往績記錄期內廣告及宣傳費預付款項主要包括二零一五年向一家第三方廣告公司預付的宣傳費人民幣5.4百萬元，而擬議的合作被中止，我們已於二零一八年七月將該款項悉數收回。二零一七年及二零一八年的額外廣告及宣傳費預付款項包括我們就贊助中國國家體育總局棋牌運動管理中心及若干地方電視台欄目組織的比賽(還未正式開始)作出的支付。此外，截至二零一八年十二月三十一日的廣告及宣傳費預付款項

## 財務資料

主要包括就與地方電視頻道及線上媒體平台的合作進行的宣傳活動而向廣告代理支付的預付款項。該等預付款項於二零一七年十二月三十一日至二零一八年十二月三十一日期間增加，反映了我們使用的廣告代理增加。該等增加一定程度上亦因為與過往做法不同，自二零一八年起，越來越多廣告代理開始收取預付款項。

*向僱員墊款。*向僱員墊款主要指我們向僱員提供用於我們業務營運的小額現金墊款。

*遞延發行成本。*截至二零一八年十二月三十一日止年度的遞延發行成本指我們就本次[編纂]向專業人士支付的預付款項，有關款項預期於日後期間計入權益。

*預付上市開支。*截至二零一八年十二月三十一日止年度確認的預付上市開支指我們就本次[編纂]向專業人士支付的預付款項，有關款項將於日後期間進行支銷或資本化。

*租賃費用預付款項。*租賃費用預付款項主要指我們就我們的辦公場所作出的租賃預付款項。於往績記錄期，租賃費用預付款項有所增加，原因是我們擴大租賃面積，以配合我們日益增長的業務。

*商標費用預付款項。*商標費用預付款項指我們向第三方作出以在中國獲得註冊商標的預付款項。

*支付寶賬戶結餘。*支付寶賬戶結餘指玩家通過支付寶支付予我們的銷售所得款項(已結算但尚未從我們的支付寶賬戶轉入我們的銀行賬戶)。

*廣告收入應收款項。*廣告收入應收款項指小程序平台運營商(主要是微信)就我們二零一八年在小程序中加入遊戲內廣告欄位而與我們結算的款項。

*服務器相關費用預付款項。*服務器相關費用預付款項主要指我們向雲服務器服務提供商及互聯網數據中心提供商作出的預付款項。截至二零一七年十二月三十一日年底服務器相關費用預付款項大幅增加，主要是由於我們與雲服務器服務提供商訂立的網絡安全服務協議。該協議於合約期內按比例攤銷及截至二零一七年十二月三十一日剩餘價值為人民幣0.9百萬元。截至二零一八年十二月三十一日，服務器相關費用預付款項減少，是由於協議攤銷所致。



## 財務資料

### 貿易及其他應付款項

下表載列截至所示日期我們的貿易及其他應付款項明細。

	截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
		(人民幣千元)	
貿易應付款項 .....	31	228	—
應付薪金及員工福利 .....	1,437	10,635	18,242
應計推廣開支 .....	986	7,649	4,883
應付遊戲開發商款項 .....	—	—	4,762
其他應付稅項 .....	2,597	4,814	4,085
應計上市開支及發行成本 .....	[ 編纂 ]	[ 編纂 ]	[ 編纂 ]
應計廣告開支 .....	253	6,029	600
遊戲平台收購應付款項 .....	—	4,000	—
應付非控股權益的代價 .....	—	4,196	—
其他 .....	227	1,900	2,134
<b>總計 .....</b>	<b>[ 編纂 ]</b>	<b>[ 編纂 ]</b>	<b>[ 編纂 ]</b>

**貿易應付款項。**貿易應付款項主要指期末已到期但尚未支付的服務器相關服務(包括網絡安全服務)付款。於往績記錄期，我們並無重大貿易應付款項。

**應付薪金及員工福利。**應付薪金及員工福利指期末應計但尚未支付的僱員薪酬及福利。於往績記錄期，應付薪金及員工福利增加，主要是由於我們的僱員人數大幅增加所致。

**應計推廣開支。**應計推廣開支指微樂星空之前代表我們支付的微信紅包，於二零一八年上半年該開支已結清。

**應付遊戲開發商款項。**我們開始分銷第三方手機遊戲，應付遊戲開發商款項指於扣除我們產生的若干開支後，將按預先協定的比例與第三方手機遊戲開發商分享的金額。

**其他應付稅項。**其他應付稅項主要包括就我們的收益應計的營業稅，於往績記錄期大幅增加。其他應付稅項亦包括城市建設稅及教育附加。

**應計上市開支及發行成本。**應計上市開支及發行成本指我們就本次[ 編纂 ]應付專業人士的應計費用。

## 財務資料

應計廣告開支。應計廣告開支指尚未向第三方廣告代理支付的有關宣傳我們的玩家遊戲內宣傳活動的服務費。應計廣告開支於二零一七年十二月三十一日至二零一八年十二月三十一日期間減少，主要是因為對比過往做法，自二零一八年起，越來越多廣告代理開始收取預付款項。

遊戲平台收購應付款項。遊戲平台收購應付款項指與家鄉互動二零一六年收購微樂星空遊戲軟件版權有關的尚未償還款項。該收購的總代價為人民幣4.6百萬元及餘下人民幣4.0百萬元已於二零一八年六月悉數結清。

應付非控股權益的代價。於二零一七年十二月，家鄉互動向長春新科樂、丁先生、門先生及在線途遊收購吉林宇柯的100%股權，作為我們重組的一部分。其中，就收購在線途遊的2%股權而將向其支付的代價為人民幣4.2百萬元。付款已經於二零一八年三月償清，向在線途遊收購2%股權一事已經完成。

我們通常獲供應商授予30天以內的信用期。於往績記錄期，我們所有貿易應付款項的賬齡均在30天內。

下表載列所示期間我們的貿易應付款項周轉天數：

	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
平均貿易應付款項周轉天數 <sup>(1)</sup> .....	0.6	0.9	0.4

附註：

(1) 平均貿易應付款項周轉天數乃根據貿易應付款項的平均結餘除以相關期間的銷售成本再乘以相關期間的天數計算。平均結餘按照特定期間的期初結餘及期末結餘的平均值計算。截至十二月三十一日止年度的天數為365天。

我們於二零一六年的貿易應付款項周轉天數為0.6天，於二零一七年保持相對穩定，為0.9天，而截至二零一八年十二月三十一日止年度則略微減至0.4天，該等減少主要是由於所有未償還貿易應付款項均於二零一八年底結清。

### 應收股東款項

往績記錄期應收股東款項主要包括使用我們創辦人的個人銀行賬戶收取以結清支付寶和其他支付系統收取的銷售所得款項的付款。由於我們處於發展初期，尚未建立嚴謹的內部控制政策，過往在與部分第三方支付供應商進行引導連接測試期間，我們的創辦人最初

## 財務資料

是利用其個人銀行賬戶連接支付供應商的支付系統，由於一般而言個人賬戶的開立、操作及維持涉及的步驟和程序較少，從管理角度來看更為高效，故直至二零一八年一月才轉為使用本公司的公司賬戶。由於我們並無或尚未開立外幣銀行賬戶，我們使用吳先生的多幣種銀行賬戶連接 Apple Store 的系統，可能通過其作出美元付款。我們使用蘇先生的銀聯賬戶連接。對於其他若干支付系統，我們使用蔣先生的銀行賬戶連接，通過 Apple Store、支付寶及其他若干支付系統支付。這些個人銀行賬戶在我們使用後，便一直處在我們財務部門指定人員的控制之下。

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三個年度，創辦人代表本集團收取的付款金額分別為人民幣 17.2 百萬元、人民幣 12.8 百萬元及零。同期涉及的付款交易數目分別為 607,651、382,175 及零。作為就手機遊戲產品中發起的付款與 Apple Store、支付寶及銀聯各自建立連接的過程的一部分，生成一個獨特的交易代碼並分配至相關個人銀行賬戶，該賬戶連接特定支付渠道進行結算。與 Apple Store、支付寶及銀聯連接的該等獨特交易代碼一直由本公司控制，且相關創辦人並無使用相同的交易代碼供個人用途。因此，我們的玩家通過該等支付渠道作出的所有付款可通過從銀行對賬單中識別特定的獨特交易代碼來追蹤。該等創辦人的個人賬戶用於接收我們手機遊戲產品產生的付款，儘管創辦人亦將該等賬戶用於個人目的。利用 Apple Store、支付寶及銀聯的獨特交易代碼，我們能夠識別與我們手機遊戲產品相關的所得款項的相應金額。創辦人將該等賬戶用於個人目的不會對我們造成任何損失。我們已於二零一八年一月停止使用任何個人賬戶。於二零一八年一月轉為使用本公司的公司賬戶後，創辦人僅將賬戶保留作個人使用。

自二零一八年一月起，我們已完全停止使用創辦人的個人銀行賬戶。為加強我們的內部控制及確保我們財務會計系統的完整性，我們採取內部控制政策，明確禁止使用任何個人賬戶為及代表本集團結算付款。如需新的公司付款賬戶，負責人應向財務部門提交經相關部門主管簽署的申請，由財務部門主管審批。

所有應收股東款項已於二零一八年上半年悉數結清。

請參閱本文件附錄一會計師報告附註 18 所載有關應收股東款項的詳情。

## 財務資料

### 應付股東及關聯方款項

應付股東款項主要指我們創辦人為及代表本集團所支付的個人銀行賬戶及支付寶和其他支付系統賬戶內涉及我們營運的餘額以及其他雜項付款。

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三個年度，創辦人代表本集團支付的付款金額分別為人民幣12.2百萬元、人民幣12.8百萬元及零。同期涉及的交易數目分別為68、55及零，主要為購買現實世界的小禮品以激勵玩家繼續玩我們的遊戲產品而作出的付款。請參閱「財務資料－經營業績主要組成部分說明－銷售及營銷開支」。

此外，於二零一六年，我們就購買遊戲軟件版權錄得應付微樂星空款項人民幣4.0百萬元。我們的創辦人於二零一七年十二月出售其於微樂星空的權益後，微樂星空不再為我們的關聯方。

為確保創辦人為本集團收取或支付的所有款項已妥為入賬並已歸還本集團或由本集團退還，我們的財務部門利用針對各相關支付渠道建立的獨特交易代碼將本公司的賬戶系統與創辦人個人賬戶的交易歷史進行對賬。財務部門亦將創辦人個人賬戶中記錄的金額與第三方支付供應商記錄的金額進行對賬。對於通過創辦人的個人賬戶向供應商作出的付款，該等款項已與供應商的相應發票進行對賬。自二零一八年一月起，我們已停止使用創辦人的個人賬戶。於二零一八年上半年，所有應付股東及關聯方款項均已悉數結清。請參閱本文件附錄一會計師報告附註21所載有關應付股東及關聯方款項的詳情。

據我們的中國法律顧問告知，《中華人民共和國公司法》及《商業銀行法》禁止就存放實體的資產或資金為目的以個人名義開立銀行賬戶。由於用以代表我們收取及作出付款的創辦人個人賬戶為既有銀行賬戶，創辦人亦就個人用途使用有關銀行賬戶，該等銀行賬戶並非為存放本集團的資產或資金而開立，我們的中國法律顧問認為，本集團通過使用創辦人的個人賬戶代表我們收取及作出付款，並無違反任何中國法律法規。據我們的中國法律顧問告知，中國人民銀行頒佈的《人民幣銀行結算賬戶管理辦法》（「**賬戶管理辦法**」）適用於儲戶於中國的銀行開立的銀行結算賬戶，而其中的「儲戶」指於中國的銀行開立結算賬戶的企業及自然人。根據賬戶管理辦法，儲戶不得出租或出借其銀行結算賬戶。使用創辦人的個人賬戶代表本集團收取或作出付款並不涉及本集團開立的銀行賬戶。因此使用創辦人的個人賬戶不受賬戶管理辦法所規限，從而不會構成對其的任何違反。創辦人使用其個人賬戶

## 財務資料

代表本集團收取或作出付款或會被主管機構視作賬戶管理辦法下的「出租或出借其銀行結算賬戶」，儘管本公司或創辦人均未就此接獲任何主管機構的通知。此外，根據賬戶管理辦法，對非企業儲戶(包括創辦人)出租或出借其銀行結算賬戶，應予以警告並處以人民幣1,000元以下罰款。由於自二零一八年一月起，我們已停止使用各自創辦人的個人賬戶，故並無針對創辦人採取任何行動，根據賬戶管理辦法可能對創辦人施加的最高處罰微不足道，以及本公司並不會遭受任何罰款，我們的中國法律顧問認為，創辦人的此類行為將不會對本集團或創辦人造成重大不利影響。

我們已採納以下主要內部控制措施以避免再次發生業務運營使用股東個人賬戶的情況：

- 已更新現金及資金管理相關政策及程序，以及規定禁止將股東個人賬戶用於業務運營；
- 所有收支交易須經財務部門的授權管理人員獨立審核，該部門負責確保本集團營運不使用股東個人賬戶；及
- 財務部門將定期進行第三方支付供應商記錄的充值金額與本公司銀行賬戶中記錄的充值金額之間的對賬。相關對賬證據(包括財務部門的授權管理人員審核的對賬)應予以保留。

### 遞延收益

遞延收益是指因購買虛擬代幣及私人遊戲房卡向玩家收取的所得款項，截至相關期間末已經就該等購買行為提供相關服務。

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遞延收益分別為人民幣5.1百萬元、人民幣36.3百萬元及人民幣39.3百萬元。遞延收益不斷增加乃由於手機遊戲產品數量不斷增加及日益受歡迎使得付費玩家數量增加所致。

## 財務資料

下表載列截至所示日期我們於往績記錄期按虛擬產品類別劃分的遞延收益變動情況：

	截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年 (人民幣千元)	二零一八年
於年初.....	1,696	5,105	36,298
加：			
購買虛擬代幣所得款項，扣除稅項.....	55,355	153,544	244,401
購買私人遊戲房卡所得款項，扣除稅項.....	—	139,400	198,100
減：			
消費虛擬代幣確認的收益.....	51,946	149,825	226,381
消費私人遊戲房卡確認的收益.....	—	111,926	213,149
於年末.....	<u>5,105</u>	<u>36,298</u>	<u>39,269</u>

### 應付稅項

由於我們的手機遊戲開發及經營業務快速增長，應付所得稅於往績記錄期繼續增加。

### 資產負債表外承諾及安排

我們並無訂立且預計不會訂立任何資產負債表外安排。此外，我們並無訂立擔保第三方付款責任的任何財務擔保或其他承諾或者與我們的股權掛鈎並歸類為所有人股權的任何衍生合約。此外，我們並無於轉讓予非綜合實體的資產擁有任何保留或或然權益，作為對該實體的信貸、流動資金或市場風險支持。我們並無於向我們提供融資、流動資金、市場風險或信貸支持或向我們提供租賃、對沖或研發服務的任何非綜合實體擁有任何可變權益。

### 資本開支及承諾

#### 資本開支及承諾

我們的資本開支主要包括購買辦公傢俬及設備、汽車、租賃物業裝修及購買遊戲軟件版權的開支。

## 財務資料

下表載列所示期間我們的資本開支。

	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)		
辦公傢俬及設備 .....	580	970	1,449
汽車 .....	—	3,525	—
樓宇及租賃物業裝修 .....	7,563	—	1,546
電腦及遊戲軟件的版權 .....	4,600	1,287	92
總計 .....	<u>12,743</u>	<u>5,782</u>	<u>3,087</u>

我們根據不可撤銷經營租賃協議租賃服務器及辦公樓宇。租期為一年至五年，大部分租賃協議可按先前市價於租期末續期。

下表載列截至所示日期我們於不可撤銷經營租賃下的最低未來租金款項總額：

	截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
	(人民幣千元)		
一年內 .....	554	986	2,146
第二至第五年 .....	65	300	8,581
總計 .....	<u>619</u>	<u>1,286</u>	<u>10,727</u>

## 債務

自二零一九年一月一日應用國際財務報告準則第16號以來，除獲豁免低價值租賃及短期租賃外，我們已就所有租賃確認資產使用權及相應租賃負債。截至二零一九年四月三十日，本集團(作為承租人)於綜合財務狀況表確認的相關租賃年期的未償還租賃負債合共為人民幣11,372,000元。

截至二零一九年四月三十日(即就債務而言的最後實際可行日期)，除上文披露的租賃負債外，我們並無任何未償還銀行及其他借款及其他債務。除本文所披露者外，不計集團內負債及日常業務過程中的一般應付賬款及其他應付款項，截至二零一九年四月三十日，本集團並無任何按揭、押記、債權證、借貸資本、債券、貸款、已動用或未動用銀行融

## 財務資料

資、銀行透支或其他類似債務、承兌負債、承兌信貸、其他已確認租賃負債或租賃承擔、擔保或其他或然負債。董事確認，自二零一九年四月三十日起及直至最後實際可行日期，本集團債務並無任何重大變動。

### 或然負債

截至最後實際可行日期，我們並無任何重大或然負債。

### 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) <sup>(1)</sup> .....	2.2	2.2	3.3
股本回報率(%) <sup>(2)</sup> .....	56.6	106.0	101.8
總資產回報率(%) <sup>(3)</sup> .....	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有關期間的總股本再乘以100%。
- (3) 年內的溢利及其他全面收入除以有關期間的總資產再乘以100%。

### 流動比率

截至二零一七年十二月三十一日，流動比率保持相對穩定，為2.2倍，而截至二零一八年十二月三十一日則增至3.3倍。該等增加主要由於現金及現金等價物增加及貿易應收款項增加(均是我們業務增長的結果)以及預付款項及其他應收款項增加(主要是廣告及宣傳費用預付款項)導致流動資產增加。

### 股本回報率

股本回報率由截至二零一六年十二月三十一日止年度的56.6%提高至截至二零一七年十二月三十一日止年度的106.0%，主要是由於我們的純利快速增長。股本回報率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的106.0%略微降至截至二零一八年十二月三十一日止年度的101.8%，主要是由於我們的流動資產淨值大幅增加，該等大幅增加主要是由於廣告及宣傳費用預付款項增加而應計廣告開支減少。



## 財務資料

### 總資產回報率

總資產回報率由截至二零一六年十二月三十一日止年度的36.0%增至截至二零一七年十二月三十一日止年度的61.0%，乃由於我們的純利快速增長。總資產回報率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的61.0%增至截至二零一八年十二月三十一日止年度的73.0%，主要由於二零一八年我們的純利持續增加。

### 關於市場風險的定量及定性披露

在一般業務過程中，我們面臨各種市場風險，其中包括信貸風險、流動資金風險及外匯風險。我們的風險管理策略旨在盡量減少該等風險對我們財務表現的潛在不利影響。我們設有控制政策，該等風險的敞口由我們的高級管理層及董事會持續監控。

### 信貸風險

我們面臨與現金及現金等價物以及貿易及其他應收款項有關的信貸風險。各類上述金融資產的賬面值代表與金融資產有關的信貸風險的最大敞口。為了管理現金及現金等價物以及貿易及其他應收款項產生的該項風險，我們僅與國有金融機構及信譽良好的商業銀行進行交易，彼等均是中國信用質量良好的金融機構。近期並無與該等金融機構有關的違約記錄。於往績記錄期並無作出減值。

於各報告期末貿易應收款項為應收第三方分銷平台及第三方支付供應商的款項。倘與該等平台及支付供應商的合作關係惡化或終止；或倘彼等修改合作安排；或倘彼等在向我們付款方面遭遇財務困境，我們的貿易應收款項在可收回方面或會受到不利影響。為管理此項風險，我們與該等分銷平台及支付供應商保持頻繁溝通，以確保實現有效的信用控制。鑒於合作歷史及應收彼等款項的良好收款記錄，董事認為，我們應收該等分銷平台及支付供應商貿易應收款項的未收回結餘的固有信貸風險較低，因此，於往績記錄期並無作出減值。

就應收第三方、股東、關聯方的其他款項以及現金及現金等價物而言，管理層基於歷史結算記錄及過往經驗對其他應收款項的可收回性進行定期集體評估以及個別評估。董事認為我們其他應收款項的未收回結餘並無重大固有信貸風險，因此，於往績記錄期並無作出減值。

## 財務資料

採納國際財務報告準則第9號時，我們在資產的初始確認時考慮違約的可能性以及各報告期間有關應收第三方、股東、關聯方的其他款項以及現金及現金等價物的信貸風險是否會持續顯著增加。作出該評估時，我們會考慮可獲得的合理及支持性的定量及定性資料，包括歷史經驗及前瞻性資料。所考慮的前瞻性資料包括債務人的信用評級以及預期對債務人履行責任能力造成大幅下降的業務、財務或經濟狀況。管理層已評估，自初始確認以來信貸風險並無顯著增加，且違約信貸風險並不重大，因此並無確認減值。

### 流動資金風險

我們旨在維持充裕的現金及現金等價物。由於相關業務的動態性，我們的財務部門通過維持充裕的現金及現金等價物來維持資金靈活性。

下表根據各報告期末至合約到期日之間的餘下期間，將我們的非衍生金融負債分析為相關的到期日組別。表內披露的金額乃合約未貼現現金流量。

	少於1年 (人民幣千元)
<b>截至二零一六年十二月三十一日</b>	
貿易及其他應付款項 .....	1,468
應付股東款項 .....	920
應付關聯方款項 .....	4,071
總計 .....	<u>6,459</u>
<b>截至二零一七年十二月三十一日</b>	
貿易及其他應付款項 .....	19,059
應付股東款項 .....	7,260
應付關聯方款項 .....	71
總計 .....	<u>26,390</u>
<b>截至二零一八年十二月三十一日</b>	
貿易及其他應付款項 .....	23,931
應付股東款項 .....	—
應付關聯方款項 .....	—
總計 .....	<u>23,931</u>

## 財務資料

### 外匯風險

我們擁有若干以美元計值的現金及現金等價物、貿易應收款項及應收股東款項，並面臨多種貨幣(主要是有關美元)產生的外匯風險。我們目前並無對沖以外幣進行的交易，但通過持續監察管理其風險，以盡可能限制我們外幣所面臨風險的金額。外匯風險於未來商業交易及已確認資產並非以實體功能貨幣的貨幣計值時產生。我們財務部門負責監察及管理各外幣的淨頭寸。

於報告期末我們外幣計值的貨幣資產的賬面值如下。

	截至十二月三十一日		
	二零一六年	二零一七年	二零一八年
美元 .....	2,732	6,558	946

我們的功能貨幣為人民幣，倘美元兌人民幣升值／貶值5%，在所有其他變量保持不變的情況下，由於美元計值的貨幣資產淨值換算的匯兌收益／虧損淨額，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的年／期內溢利將增加／減少約人民幣137,000元、人民幣328,000元及人民幣47,000元。

我們認為敏感度分析並不代表固有外匯風險，因為期末所面臨的風險並不反映期內所面臨的風險。

### 股息及股息政策

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。

宣派及派付任何股息的決定須經董事會酌情批准。此外，任一財政年度的末期股息須經股東批准。

## 財務資料

根據有關法律的規定，股息僅可以可分派利潤支付。倘利潤作為股息分派，則該部分利潤不可用於業務經營的再投資。無法保證我們能按董事會計劃所載數額宣派或分派任何股息，或定能宣派或分派任何股息。此外，倘我們或我們任何附屬公司於未來為我們或其本身引致債務，則監管債務的工具可能限制我們派付股息的能力。過往的股息分派記錄不可用作釐定我們未來可能宣派或派付的股息水平的參考或基準。

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9.8百萬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，其均與截至二零一七年十二月三十一日或之前的財政期間有關，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，此股息於上市後方可作實及按60:20:20的比例向我們的創辦人吳先生、蔣先生及蘇先生派付。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。

### 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]百萬元並於上市後自權益扣除約人民幣[編纂]百萬元。董事預期該等開支將不會對我們截至二零一九年十二月三十一日止年度的財務業績造成重大不利影響。

## 財務資料

### 可分派儲備

截至二零一八年十二月三十一日，我們可供向股東分派的儲備為人民幣178.0百萬元。

### 未經審核備考經調整有形資產淨值

僅供說明，根據上市規則第4.29(1)條編製的本集團以下未經審核備考經調整有形資產淨值報表旨在說明假設[編纂]於二零一八年十二月三十一日發生，對本集團截至二零一八年十二月三十一日的有形資產淨值的影響，且基於本文件附錄一會計師報告所載本集團截至二零一八年十二月三十一日的財務資料中的綜合資產淨值編製並作出如下調整：

	截至 二零一八年 十二月三十一日 本公司權益 股東應佔的 綜合有形資產 淨值 <sup>(1)</sup>	[編纂]的 估計 [編纂] <sup>(2)(4)</sup>	未經審 核備考經 調整綜合 有形資產 淨值	每股股份未經審核備考 經調整綜合有形 資產淨值 <sup>(3)(4)</sup>	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣 <sup>(4)</sup>	港元 <sup>(4)</sup>
按[編纂]每股 [編纂][編纂]港元 計算.....	210,755	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按[編纂]每股 [編纂][編纂]港元 計算.....	210,755	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

#### 附註：

- 截至二零一八年十二月三十一日本公司權益股東應佔的綜合有形資產淨值基於本文件附錄一所載會計師報告收錄的綜合財務狀況表編製，乃基於截至二零一八年十二月三十一日本集團擁有人應佔本集團綜合資產淨值人民幣212.7百萬及就截至二零一八年十二月三十一日本公司擁有人應佔無形資產人民幣2.0百萬元調整計算。
- [編纂]的估計[編纂]乃基於指示性[編纂]分別為每股股份[編纂]港元及[編纂]港元並經扣除本公司應付的[編纂]及其他相關開支後計算得出，但並無計及根據[編纂]購股權計劃授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份。[編纂]的估計[編纂]按於二零一九年六月六日中國人民銀行的通行匯率1.00港元兌人民幣0.8793元換算為人民幣。

## 財務資料

- (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862,724,000股現有普通股及[編纂]股[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) 每股股份未經審核備考經調整有形資產淨值按於二零一九年六月六日中國人民銀行的通行匯率人民幣0.8793元兌1.00港元換算為港元。

並無作出調整以反映我們於二零一八年十二月三十一日之後的任何貿易業績、宣派的股息或進行的其他交易。

上表所示本公司擁有人應佔本集團未經審核備考經調整綜合有形資產淨值並未作出調整，以反映上市後一個月內按60:20:20的比例向我們的創辦人吳先生、蔣先生及蘇先生派付特別中期股息人民幣177.0百萬元的影響。下表載列經計及相關特別中期股息後本公司擁有人應佔本集團未經審核備考經調整綜合有形資產淨值。對每股金額的影響乃基於1,176,724,000股已發行股份釐定。以人民幣計值的每股股份未經審核備考經調整有形資產淨值按於二零一九年六月六日中國人民銀行的通行匯率人民幣0.8793元兌1.00港元換算為港元。

	經計及 特別中期 股息，本公司 擁有人應佔 本集團未經 審核備考經 調整綜合 有形資產淨值		
	人民幣千元	經計及特別中期股息，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	港元
按[編纂]每股[編纂][編纂]港元計算.....	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按[編纂]每股[編纂][編纂]港元計算.....	[編纂]	[編纂]	[編纂]

## 財務資料

---

### 無重大不利變動

經進行董事認為合適的充分盡職調查及審慎周詳考慮後，董事確認，自二零一八年十二月三十一日(即我們最新經審核綜合財務報表的編製日期)起至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無任何重大不利變動，且自二零一八年十二月三十一日起並無發生會嚴重影響本文件附錄一會計師報告所載資料的事件。

### 根據上市規則第 13.13 至 13.19 條披露

董事確認，截至最後實際可行日期，並無發生根據上市規則第 13.13 至 13.19 條規定須予以披露的情形。