

財務資料

閣下閱讀以下財務狀況及營運業績之討論及分析時，應一併閱讀我們載於本文件附錄一的會計師報告的經審核綜合財務報表，包括其隨附附註，以及本文件中收錄於其他部份的其他財務資料。我們綜合財務報表乃根據香港財務報告準則編製而成，或與其他司法權區公認的會計原則有重大分別。

以下討論及分析及本文件其他部份載有前瞻性陳述，反映我們現時就未來事件及財務表現的意見，涉及風險及不明朗因素。有關陳述乃基於我們就以往事件的經驗及認知、現時狀況及預期未來發展、和其他我們相信按照情況而言屬合適的其他因素而作出的假設及分析。然而，我們實際的未來業績可與該等前瞻性陳述中包含的預期有重大差別，原因各有不同，部份載於本文件「風險因素」一節及其他地方。

就本節而言，除非文義另有所指，凡指稱「2016年」、「2017年」及「2018年」時，均含該年度截至12月31日止財政年度之意思。除非文義另有所指，本節所描述的財務資料為已綜合財務資料。

概覽

我們是領先的一體化及卓越的手機遊戲開發商、發行商及運營商，尤其於女性向遊戲中取得成功。自2010年成立以來，我們一直有策略地專注於中國女性手機遊戲玩家，以捕捉手機遊戲行業及女性向遊戲市場的重大增長潛力。根據弗若斯特沙利文，於2018年，按女性向手機遊戲收益計算，我們在中國女性向手機遊戲市場中排名第三，約佔2018年中國女性向手機遊戲市場2.9%，而於2018年按女性向中國古風手機遊戲收益計算，我們在中國女性向中國古風手機遊戲市場排名首位。我們佔2018年中國女性向中國古風手機遊戲市場總收益約31.5%。於2018年，女性向中國古風手機遊戲市場產生的收益僅佔中國女性向手機遊戲市場產生的收益9.1%。

憑藉我們於中國市場的成功，我們於2011年首次擴展至海外市場，與當地第三方發行商訂立授權安排，在目標海外市場發行我們的遊戲。自2016年起，我們於海外市場開始自主發行營運，透過具備全球營運的第三方分銷平台分銷我們的遊戲。往績記錄期內，來自海外市場的收益佔我們遊戲總收益一個可觀且相對穩定的百分比。

往績記錄期內，我們絕大部份於中國及海外市場提供的遊戲為自主開發遊戲。就發行模式而言，我們於中國市場提供的絕大部份遊戲以及於海外市場提供的大多數遊戲均為自主開發遊戲，而我們根據授權安排經第三方發行商發行的遊戲，中國市場只有一款，海外市場推出的數量亦相當有限。多年來，我們成功開發、發行及運營一系

財務資料

列流行的女性向手機遊戲，如《熹妃傳》、《熹妃Q傳》及《宮廷計手遊》，其各自均於iPhone的蘋果應用商店暢銷遊戲榜上排名甚高。

鑒於我們受歡迎遊戲和我們一體化業務模式的成功，於往績記錄期間，我們錄得大幅增長。我們的累計註冊玩家由2016年約30.5百萬人增至2019年7月31日約99.5百萬人，而我們的平均每月付款玩家由2016年約186,600人增至截至2019年7月31日止七個月約234,900人。於2016年、2017年及2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月，我們的收益分別為人民幣568.8百萬元、人民幣700.2百萬元、人民幣1,464.3百萬元、人民幣274.7百萬元及人民幣393.5百萬元，2016年至2018年的複合年增長率為60.4%。於同期，年度／期間利潤分別為人民幣80.7百萬元、人民幣117.9百萬元、人民幣336.7百萬元、人民幣24.6百萬元及人民幣86.6百萬元，2016年至2018年的複合年增長率為104.3%。

呈列基準

本公司於2018年11月16日在開曼群島根據開曼群島公司法註冊成立為一家獲豁免有限公司。本公司為投資控股公司，營運實體則主要從事手機遊戲開發、發佈及營運（「**核心業務**」）。往績記錄期間，核心業務乃經我們的營運實體進行。由於重組及通過合約安排，所有營運實體及核心業務實際上由蘇州億歌控制，最終則由本公司控制，而營運實體的財務業績已綜合至本公司名下。請參閱「歷史、重組及企業架構」及「合約安排」以了解重組及合約安排的進一步資料。

香港會計師公會（「**香港會計師公會**」）已頒佈多項新訂及經修訂香港財務報告準則。就編製我們的歷史財務資料而言，我們於往績記錄期間已一直採納一切適用之新訂及經修訂香港財務報告準則，包括香港財務報告準則第15號「客戶合約收益」及香港財務報告準則第9號「金融工具」（該等準則於2018年1月1日開始的會計年度強制生效），以及香港財務報告準則第16號「租賃」（自2019年1月1日開始的會計年度強制生效）。我們不認為採納(i)香港財務報告準則第15號（相較香港會計準則第18號）；(ii)香港財務報告準則第9號（相較香港會計準則第39號）；及(iii)香港財務報告準則第16號（相較香港會計準則第17號）對我們的綜合財務狀況及表現造成重大影響。於往績記錄期內採納香港財務報告準則第16號較採納香港會計準則第17號對我們主要財務比率概無重大影響。已頒佈但尚未於2019年1月1日開始的會計年度生效且並未於歷史財務資料採納之經修訂及新訂會計準則及詮釋載列於本文件附錄一會計師報告附註29。

財務資料

影響我們營運業績的重大因素

我們的營運業績一直受多項因素影響，並預期會繼續受其影響，主要包括以下各項：

手機遊戲業及女性向手機遊戲市場發展

中國手機遊戲業近年來發展迅速，主要受不同用家的需求多元化、付費習慣形成及互聯網連接成本低廉帶動。根據弗若斯特沙利文，2018年，中國手機遊戲市場的收益達人民幣1,580億元，2013年至2018年的複合年增長率達68.3%。2023年市場規模預期會增長至人民幣3,398億元，2018年至2023年的複合年增長率達16.6%。

此外，由於中國女性的社會地位及購買能力在最近十年來穩步上揚，女性向手機遊戲類型近年劃分得加倍細緻，並更能符合女性玩家藉暢玩遊戲獲得情感滿足這日益增加的需求。根據弗若斯特沙利文，2018年女性向手機遊戲市場在中國收益達人民幣411億元，2013年至2018年的複合年增長率達84.9%。2023年該收益預期會進一步增長至人民幣958億元，2018年至2023年的複合年增長率達18.4%。

為捕捉女性向遊戲市場龐大的增長潛力，由2010年成立時我們便有策略地專攻中國女性玩家的遊戲，開發及經營此類型遊戲有逾八年經驗，隨經營規模擴張，我們現時在中國為女性向遊戲開發商、發行商及營運商之間首屈一指，營運規模及財務表現在往績記錄期間增長迅速。

玩家群擴展、收益流入

玩家群的大小反映我們遊戲的受歡迎度，為可持續增長的先決基礎。由我們的累計註冊玩家、平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶等可見，我們的玩家群增長迅速。下表載列我們於所示日期及期間整個遊戲組合的累計註冊玩家、平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶：

	於12月31日			於3月31日	於7月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年	2019年
			(千名)		
累計註冊玩家 ⁽¹⁾	30,482.3	56,171.1	86,718.4	92,638.8	99,490.1

財務資料

	截至12月31日止年度			截至 3月31日 止三個月	截至 7月31日 止七個月
	2016年	2017年	2018年	2019年	2019年
	(千名)				
平均每日活躍用戶	470.7	813.1	760.0	615.3	635.5
平均每月活躍用戶	2,627.4	4,203.5	3,987.1	3,019.4	3,155.4

附註：

- (1) 累計註冊玩家按遊戲的註冊遊戲角色數目計算，由於一名玩家可在遊戲內註冊多個遊戲角色，該數字未必反映我們累計註冊玩家的實數。

我們的遊戲以免費試玩基準提供，而我們自玩家購買遊戲內虛擬物品產生遊戲收益。我們的經營業績視乎我們能否使玩家群轉化成收益，即增加付費玩家的數量及消費。下表載列所示期間我們整個遊戲組合的平均月付費玩家數目及月計每付費用戶平均收益：

	截至12月31日止年度			截至 3月31日 止三個月	截至 7月31日 止七個月
	2016年	2017年	2018年	2019年	2019年
	(平均月付費玩家以千計及月計 每付費用戶平均收益以人民幣計)				
平均月付費玩家	186.6	340.6	323.5	234.7	234.9
月計每付費用戶 平均收益	240.1	201.4	395.4	533.9	544.9

請參閱「業務 — 我們的玩家」一節以了解我們主要遊戲的累計註冊玩家、平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶、平均月付費玩家及月計每付費用戶平均收益數據，及其波動的詳盡分析。

財務資料

下表顯示說明月計每付費用戶平均收益的假設波動對遊戲收益及年內利潤帶來影響的敏感度分析：

	增／減10%	增／減20%	增／減30%
	(人民幣千元)		
遊戲收益變動			
2016年	56,814/(56,814)	113,627/(113,627)	170,441/(170,441)
2017年	69,945/(69,945)	139,891/(139,891)	209,836/(209,836)
2018年	146,416/(146,416)	292,832/(292,832)	439,248/(439,248)
截至2018年3月31日止三個月	27,467/(27,467)	54,933/(54,933)	82,400/(82,400)
截至2019年3月31日止三個月	39,354/(39,354)	78,708/(78,708)	118,061/(118,061)
年內利潤變動			
2016年	17,692/(17,692)	35,384/(35,384)	53,076/(53,076)
2017年	21,127/(21,127)	42,253/(42,253)	63,380/(63,380)
2018年	48,353/(48,353)	96,705/(96,705)	145,058/(145,058)
截至2018年3月31日止三個月	6,484/(6,484)	12,968/(12,968)	19,453/(19,453)
截至2019年3月31日止三個月	15,321/(15,321)	30,643/(30,643)	45,964/(45,964)

我們的未來增長相當視乎我們能否挽留現有玩家、吸引新玩家、維持活躍玩家群及提升遊戲轉化成收益的能力。我們會繼續通過提升遊戲質素、引入新遊戲特色及服務及虛擬物品、推動額外遊戲內宣傳及其他活動，引起玩家興趣、帶動遊戲內消費。

推出引人入勝、受歡迎的手機遊戲的能力

由於我們的遊戲收益由玩家購買虛擬物品獲得，我們的營運業績視乎我們能否開發及營運引人入勝、能吸引廣大玩家的遊戲。於最後實際可行日期，我們有12款具不同語言版本的營運中手機遊戲。我們的女性向中國古風遊戲代表作，《熹妃傳》、《熹妃Q傳》及《宮廷計手遊》，推出後不久即於iPhone的蘋果應用商店上躋身最暢銷遊戲排行榜，分別於2016年1月5日、2019年3月8日及2018年8月3日位列第20位、第14位及第15位，於2019年2月8日在iPhone的蘋果應用商店最暢銷遊戲排行榜分別為首66位、首32位及首48位。總體而言，遊戲越受歡迎，受吸引的玩家越多，遊戲產生的收益亦越高。

雖然我們正通過提供更多女性向遊戲，鞏固我們的領導地位，我們亦力求使遊戲組合及提供服務更豐富，開發其他類型針對更廣大目標玩家的遊戲。除中國市場外，我們亦計劃在更多海外市場以當地語言提供我們現有遊戲及遊戲儲備的遊戲。於最後實際可行日期，我們的遊戲儲備有五款新手機遊戲、現有遊戲的16個新語言版本及五

財務資料

個H5遊戲。請參閱「業務 — 策略 — 進一步擴充及豐富我們的遊戲組合，提升我們的市場地位」、「業務 — 策略 — 深化擴展海外市場」及「業務 — 我們的遊戲 — 遊戲儲備」以了解更多資料。

與第三方分銷平台攤分收益安排

往績記錄期間，我們的遊戲主要經過我們自主發行模式通過第三方分銷平台發佈，主要包括蘋果應用商店、Google Play、硬核聯盟及第三方應用程式市場，如小米應用商店、騰訊應用商店及360平台。

第三方分銷平台一般向我們徵收相關遊戲銷售所得金額的30%至55%作為分銷費，包括收益攤分及適用付費渠道及其他服務費。往績記錄期間，有關收益攤分為我們銷售成本的最主要組成部分，影響我們遊戲的毛利及毛利率。2016年、2017年及2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月，分銷平台收取的分銷費分別為人民幣190.2百萬元、人民幣239.7百萬元、人民幣504.1百萬元、人民幣93.6百萬元及人民幣129.0百萬元，佔我們同期總銷售成本90.3%、89.4%、92.3%、91.3%及91.3%，以及總收益33.4%、34.2%、34.4%、34.0%及32.8%。由於該等第三方分銷平台為手機遊戲業界的主流遊戲分銷平台，收費安排或合約條款或與有關業務夥伴的業務關係如有任何重大變動，對我們的經營業績會有重大影響。

遊戲及品牌的推廣及宣傳

我們依賴行之有效的營銷策略來推廣我們的遊戲及品牌。除我們自主經營的平台及遊戲內宣傳外，我們亦與多個網上第三方宣傳平台及線下第三方廣告服務供應商合作，協助實行我們的宣傳策略。網上第三方廣告平台一般按廣告發佈的數量或用戶行動的次數徵收服務費，例如每日收費、每次點擊收費、每百萬次刊登收費、每次試玩收費及每次行動收費，而線下廣告服務供應商則視乎提供服務的種類及內容徵收服務費，按個別個案磋商而定。

遊戲的推廣及宣傳開支亦受其壽命週期推進而浮動。一般而言，在初始增長期，為了增加遊戲的曝光率及在較短時間內吸引廣大玩家，在初發期間全面的推廣及宣傳活動令遊戲的推廣及宣傳開支傾向增長迅速，並維持高水平。在穩定期和成熟期，遊戲的整體推廣及宣傳開支會傾向穩定並低於初始增長期，原因為我們一直為遊戲維持定期的推廣及宣傳。當遊戲步入衰退期，遊戲整體的推廣及宣傳開支會進一步下降，因為我們只會為現有玩家維持基本的遊戲運作。

於2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月，我們產生的推廣及宣傳費分別為人民幣161.4百萬元、人民幣174.8百萬元、人民幣399.3百萬元、人

財務資料

人民幣98.1百萬元及人民幣81.1百萬元，佔我們同期總銷售及營銷開支97.5%、91.8%、94.6%、95.2%及92.9%，以及總收益28.4%、25.0%、27.3%、35.7%及20.6%。因此，銷售及宣傳費用如有任何重大變動，對我們的經營業績會有重大影響。

研發

由於我們近乎所有遊戲均為自主開發，自成立以來遊戲開發對支持我們的業務增長舉重輕足。因此，我們投放大量資源建立內部研發團隊及獨自開發引人入勝且受歡迎遊戲的能力。於2016年、2017年及2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月，我們產生的研發開支分別為人民幣63.6百萬元、人民幣89.4百萬元、人民幣136.4百萬元、人民幣24.8百萬元及人民幣48.2百萬元，佔同期總收益11.2%、12.8%、9.3%、9.0%及12.2%。

我們的研發開支主要包括(i)研發員工的僱員福利開支、(ii)影音藝製作費、及(iii)委託研發開支。往績記錄期間，研發員工的人數及薪酬配套變動直接影響了我們的研發開支變動。例如，我們的研發人員由2016年12月31日的419人增加至2017年12月31日的487人，到2018年12月31日進一步增加至757人，並增至2019年3月31日864人，而研發人員的薪酬配套在往績記錄期間亦呈上升趨勢。因此，我們的研發人員的員工福利開支在2016年至2017年間上升了人民幣19.5百萬元(即36.5%)，2017年至2018年間再上升人民幣44.9百萬元(即61.4%)，截至2018年3月31日止三個月至截至2019年3月31日止三個月上升人民幣17.3百萬元(即77.7%)，從而帶動同期總研發開支增加。我們在往績記錄期間已確認與研發有關的所有開支為開支，並無將任何研發開支資本化。詳情請參閱「財務資料—經營業績主要構成部分描述—研發開支」一節。

隨著我們繼續推出新手機遊戲進一步鞏固我們在女性向遊戲市場的領先地位及拓闊產品種類，我們預期我們會繼續在未來數年產生可觀的研發開支。因此，研發團隊的組成及薪酬如有重大變動，對我們的經營業績會有重大影響。

優惠稅務待遇

往績記錄期間，我們享有一系列優惠稅務待遇，對我們的經營業績有所貢獻。我們其中一個營運實體蘇州玩友時代於2016年取得「高新技術企業」認可，有效期為三年，故此由2016年至2018年可享有優惠企業所得稅率15%。蘇州玩友時代於2018年獲得先進科技服務企業稱號，有效期為三年，自2018年至2020年可享優惠企業所得稅率15%。

財務資料

蘇州玩友時代同時合資格成為「重點軟件企業」，有效期為一年，故此2017年享有優惠企業所得稅率10%。我們另一個營運實體好玩友於2015年獲認可為「軟件企業」，故此由其首個獲利年度起可享有兩年全額稅項豁免及三年適用企業所得稅率減半的優惠稅務待遇，使其於2017年至2019年享受12.5%的優惠企業所得稅率。我們營運實體之一紫焰於2018年獲認可為「軟件企業」，故此2018年及2019年獲企業所得稅豁免，2020年至2022年亦可享有適用企業所得稅率減半，使其享受12.5%的優惠企業所得稅率。此外，沁遊及紫翊於2019年均獲認可為「軟件企業」，故此在其溢利抵銷過往年度產生的稅務虧損後，由其首個獲利年度起可享有兩年企業所得稅豁免及隨後三年適用稅率減半。此外，我們所有中國實體（紫焰除外）於2016年及2017年合資格的研發開支可額外獲50%稅務寬減，2018年及截至2019年3月31日止三個月合資格的研發開支可額外獲75%稅務寬減，而紫焰於2017年起合資格的研發開支可額外獲75%稅務寬減，此乃由於紫焰於2017年亦合資格成為「科技型中小企業」。

優惠稅務待遇降低了我們的所得稅開支。優惠稅率的稅務影響在2016年、2017年及2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月分別為人民幣13.1百萬元、人民幣19.8百萬元、人民幣57.2百萬元、人民幣3.2百萬元及人民幣16.6百萬元。然而，概不保證中國稅務政策或企業扶助政策未來不會有對我們經營業績造成重大不利影響的變動。如往績記錄期間我們享有的優惠稅務待遇有任何變動，我們的所得稅開支或會大幅上升，對我們的財務狀況及盈利能力或會有重大不利影響。詳情請參閱「風險因素 — 與我們的業務有關的風險 — 倘我們所享有的稅收優惠待遇及政府補助遭到任何終止或出現任何變動，均可能會對我們的盈利能力產生不利影響」一節。

重大會計政策、判斷及估算

我們經營業績及財務狀況的討論及分析乃建基於我們的經審核綜合財務資料作出，編製時合乎香港財務報告準則。我們的經營業績及財務狀況受到編製綜合財務資料時所用的會計估算、判斷及相關假設影響。有關估算、判斷及附帶假設會一直按照我們的歷史經驗及其他因素覆核，包括我們現時相信屬合理的未來事件期望。

我們的重要會計政策詳載於本文件附錄一會計師報告附註2，我們的主要會計判斷及重要估算不明朗因素來源則載於本文件附錄一會計師報告附註3。隨事實、狀況及情形改變，或假設有別，實際業績或會與估算有出入。我們相信以下會計政策及估

財務資料

算對了解我們財務狀況及營運業績至關重要，因為運用該等政策需要重大管理層判斷、估算及假設，如判斷有別或使用不同的估算或假設，呈報金額會有重大不同。

收益確認及合約負債

我們所有遊戲為免費暢玩，而我們的收益主要來自遊戲內虛擬物品的銷售。我們提供的大部分遊戲為自主研發遊戲，其中大部分乃由我們自主發行，而僅少部分遊戲乃授權至第三方發行商發行。詳情請參閱「業務—收益模式」一節。

來自遊戲的收益於服務的控制權轉移予客戶時確認，就自主發行遊戲而言，一般指更佳遊戲體驗服務的控制權轉移予遊戲玩家，而就第三方發行遊戲而言，一般指有關遊戲知識產權的授權服務控制權轉移予第三方發行商。

合約負債主要包括銷售遊戲虛擬物品的未攤銷收益(就自主發行遊戲而言)及未攤銷初始一次性授權費(就第三方發行遊戲而言)，當中仍有隱含責任須由我們隨時間提供。

我們自主發行遊戲的收益確認

我們自主發行遊戲的收益主要由下列各項產生：(i)透過第三方分銷平台分銷的遊戲；及(ii)透過我們專有平台分銷的遊戲。進一步詳情請參閱「業務—遊戲分銷」一節。

主事人與代理人之代價

釐定記錄我們自主發行遊戲之收益的基準時，需要管理層判斷我們是否提供相關服務予付費玩家的主事人或代理人，最終將影響到收益該以總額抑或淨額確認。倘我們於服務轉移至客戶前獲得所提供服務的控制權，則我們認為我們為交易的主事人，該情況下以總額確認收益。倘不確定控制權但我們於交易中有主要責任，或有設定價格的自主權或具備數項但非全部該等指標，我們按總額確認收益。否則，我們認為我們為交易的代理人，按淨額確認收益。

根據我們的自主發行模式，由於我們擔當遊戲開發及遊戲發行的主要責任，包括(i)提供遊戲產品、技術支援及升級、主理及維護遊戲伺服器、選擇分銷平台、進行推廣活動、提供顧客服務及進行日常遊戲操作，及(ii)有權決定虛擬物品的定價，我們視自己為該等安排的主事人。因此，我們按總額記錄該模式產生的收益。分銷平台及付款渠道收取的有關服務費記錄為「銷售成本」。

財務資料

玩家關係期估算

銷售虛擬物品時，我們一般具為付費玩家提供更佳遊戲體驗服務的隱含責任。因此，所收取的銷售虛擬物品所得款項初期按合約負債確認，其後於有關服務期(估計為付費玩家的平均遊玩期，即玩家關係期)內確認。於往績記錄期間，我們遊戲的玩家關係期由一至四個月不等。

我們按季估算及重估我們每個遊戲的玩家關係期。有關估算乃根據我們對相關遊戲的以往遊戲數據及玩家數據分析作出。我們一般考慮遊戲組合、目標受眾及其對不同人口類別玩家的受歡迎程度來估算玩家關係期。如決定玩家關係期的數據不足，例如在遊戲新推出的情況下，我們則根據我們自主開發的其他類似已有遊戲的以往遊戲數據及玩家數據估算玩家關係期，直至新推出遊戲的模式及歷史形成為止。由於未來玩家的消費模式及行為或與以往玩家的消費模式及行為有出入，我們對玩家關係期的估算未來或會有變。我們會繼續定期持續監察玩家關係期的改變。

第三方發行商發行遊戲的收益確認

往績記錄期間，我們在中國市場推出的一款遊戲及我們部份在海外市場推出的遊戲為授權予第三方發行商在有關市場發行。根據此模式，我們向發行商授出我們自主開發的遊戲，彼等就於特定地區營運我們遊戲的獨家權利向我們支付授權費。授權費一般包括定額一次性費用及就遊戲玩家支付及發行商收取有關授權遊戲之現金按預先釐定百分比計算的按銷售計專利費。

授權費的定額一次性部分初始記錄為合約負債，其後於服務期(一般為三年，可於雙方協定後延長)按比例確認為收益。按銷售計專利費的收益於遊戲玩家支付及第三方發行商就授權遊戲收取現金後確認。

合約成本

當我們於第三方分銷平台自主發行遊戲時，我們產生合約成本。合約成本主要與合約收購成本相關，這主要包括分銷平台向我們收取的未攤銷分銷成本。根據我們與第三方分銷平台之安排，該等平台收取的分銷成本包括收益分成及第三方分銷平台就我們的遊戲收取的適用支付渠道及其他服務費。合約成本於玩家關係期內攤銷，與有關收益的確認模式一致，並記錄為「銷售成本」之部分。有關管理層估算玩家關係期之不確定性詳情，請參閱「財務資料 — 重大會計政策、判斷及估算 — 收益確認及合約負債 — 我們自主發行遊戲的收益確認 — 玩家關係期估算」一節。

財務資料

以股權結算股份為基礎之薪酬開支

當授予股權作為本集團獲得過往服務的代價時，該授予視作以股權結算股份為基礎之薪酬開支，而被轉讓股權的公平值需要估值，其釐定需要管理層的判斷及估算。

於2016年12月25日，蔣先生向蘇州玩友時代負責技術基建研發的高級技術總監宋歡先生轉讓本集團若干股權，現金代價為人民幣1,033,200元。完成股份轉讓後，宋歡先生持有本集團合共2.0%股權。有關轉讓被視為以股權結算股份為基礎付款之交易，以此肯定宋歡先生過往對本集團的服務。轉讓股份的公平值為人民幣27,880,000元，乃根據獨立估值師以2016年12月31日作基準估值日估計所得的估值結果釐定。由於股份轉讓乃2016年12月股份轉讓協議達成後即時生效，並無歸屬期亦無未來轉讓限制，轉讓股份的公平值與宋歡先生所付的現金代價間的差額人民幣26,846,800元視作其對本集團過往服務的報酬，因此於2016年列賬為以股權結算股份為基礎之薪酬開支，列入一般及行政開支之下。

轉讓股份的公平值乃使用折現現金流法釐定，基礎為管理層編製由2017年至2022年期間的六年財務預算。管理層需要對重點假設作出重大判斷。釐定公平值所用的重點假設主要包括：(i)預算期內有關年度採用收益增長率每年10%至94%、(ii)預算期內各年採用毛利率每年62%及(iii)預算期內各有關年度採用折現率每年23.6%，乃根據我們的過往表現及管理層對市場發展及風險的預期估算得出。

確認所得稅及遞延稅項資產

所得稅開支的金額包括年內即期所得稅撥備及確認遞延稅項資產。釐定所得稅撥備涉及對未來若干交易的稅務處理作出判斷。我們的管理層將根據適用稅法評估交易的稅務影響，並釐定相關的稅項撥備金額。管理層會定期重新審視交易的稅務影響，以將所有稅法新變更併入考慮。

就可扣減暫時差額及稅務虧損確認遞延稅項資產時，僅限於未來應課稅溢利可用作抵免有關可扣減暫時差額及稅項虧損時方確認。故此，管理層需要運用判斷，評估產生未來應課稅溢利的可能性，而此點建基於我們過往的表現以及管理層經考慮多項因素後對我們前景的期望，包括市場增長及我們營運規模的擴張。有關評估會按需要修訂，如有機會有未來應課稅溢利容許收回遞延稅項資產，則額外確認遞延稅項資產。

財務資料

綜合全面收益表

下表載列我們於所示期間的綜合全面收益表，表中所列項目以絕對金額及佔總收益百分比顯示：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
收益	568,802	100.0	700,247	100.0	1,464,290	100.0	274,685	100.0	393,538	100.0
銷售成本	(210,540)	(37.0)	(267,973)	(38.3)	(546,000)	(37.3)	(102,525)	(37.3)	(141,298)	(35.9)
毛利	358,262	63.0	432,274	61.7	918,290	62.7	172,160	62.7	252,240	64.1
其他收入/(虧損)	13,937	2.5	11,548	1.6	36,016	2.5	(10,646)	(3.9)	(3,757)	(1.0)
銷售及營銷開支	(168,671)	(29.7)	(190,436)	(27.2)	(422,076)	(28.8)	(103,057)	(37.5)	(87,291)	(22.2)
研發開支	(63,586)	(11.2)	(89,435)	(12.8)	(136,420)	(9.3)	(24,786)	(9.0)	(48,197)	(12.2)
一般及行政開支	(44,175)	(7.8)	(16,622)	(2.3)	(32,481)	(2.3)	(5,309)	(2.0)	(17,437)	(4.4)
經營溢利	95,767	16.8	147,329	21.0	363,329	24.8	28,362	10.3	95,558	24.3
財務成本	(743)	(0.1)	(431)	(0.1)	(1,242)	(0.1)	(100)	(0.0)	(80)	(0.0)
分佔聯營公司的虧損	—	—	(970)	(0.1)	(803)	(0.0)	(147)	(0.1)	(70)	(0.0)
按公平值計入損益的 金融資產公平值變動	(5,534)	(1.0)	(2,699)	(0.3)	—	—	—	—	1,403	0.3
除稅前溢利	89,490	15.7	143,229	20.5	361,284	24.7	28,115	10.2	96,811	24.6
所得稅開支	(8,802)	(1.5)	(25,326)	(3.7)	(24,581)	(1.7)	(3,508)	(1.2)	(10,164)	(2.6)
年內溢利	80,688	14.2	117,903	16.8	336,703	23.0	24,607	9.0	86,647	22.0
以下各項應佔：										
本公司股權持有人	81,367	14.3	117,977	16.8	336,650	23.0	24,673	9.0	86,647	22.0
非控股權益	(679)	(0.1)	(74)	(0.0)	53	0.0	(66)	(0.0)	—	—

經營業績主要構成部分描述

收益

往績記錄期間，我們絕大部份收益來自我們的遊戲，包括自主開發遊戲及第三方開發遊戲，可經由我們自主通過第三方分銷平台發行或根據授權安排透過第三方發行商發行。

財務資料

下表列載於所示期間按活動劃分收益的明細(以絕對金額列示)及佔總收益的百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
遊戲收益	568,137	99.9	699,454	99.9	1,464,161	100.0	274,667	100.0	393,538	100.0
其他 ⁽¹⁾	665	0.1	793	0.1	129	0.0	18	0.0	—	—
收益	568,802	100.0	700,247	100.0	1,464,290	100.0	274,685	100.0	393,538	100.0

附註：

(1) 其他主要指廣告收入。

下表載列所示期間按地區市場、發展模式及發行模式劃分遊戲的收益明細(以絕對金額列示)以及佔我們總遊戲收益之百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
中國市場	462,196	81.4	586,435	83.8	1,187,818	81.1	245,684	89.4	292,115	74.2
自主開發遊戲	458,374	80.7	582,509	83.3	1,187,689	81.1	245,575	89.4	291,821	74.2
— 自主發行	456,783	80.4	582,509	83.3	1,187,689	81.1	245,575	89.4	291,821	74.2
— 第三方發行	1,591	0.3	—	—	—	—	—	—	—	—
第三方開發遊戲	3,822	0.7	3,926	0.5	129	0.0	109	0.0	294	0.0
— 自主發行	3,822	0.7	3,926	0.5	129	0.0	109	0.0	294	0.0
海外市場	105,941	18.6	113,019	16.2	276,343	18.9	28,983	10.6	101,423	25.8
自主開發遊戲	105,941	18.6	112,043	16.1	276,221	18.9	28,867	10.5	101,423	25.8
— 自主發行	23,713	4.2	43,338	6.2	221,812	15.2	17,766	6.5	83,736	21.3
— 第三方發行	82,228	14.4	68,705	9.9	54,409	3.7	11,101	4.0	17,687	4.5
第三方開發遊戲	—	—	976	0.1	122	0.0	116	0.1	—	—
— 自主發行	—	—	976	0.1	122	0.0	116	0.1	—	—
遊戲收益	568,137	100.0	699,454	100.0	1,464,161	100.0	274,667	100.0	393,538	100.0

財務資料

遊戲收益

往績記錄期間，我們四大主要女性向遊戲《熹妃傳》、《熹妃Q傳》、《宮廷計手遊》及《京門風月》（分別於2015年6月、2017年9月、2018年3月及2016年6月首次推出）吸納了我們大部份活躍玩家及付費玩家，成為我們在往績記錄期間的穩定收益來源。於2016年、2017年及2018年及截至2019年3月31日止三個月，該四款遊戲平均月付費玩家總計約為178,100人、332,000人、316,400人及233,200人，佔同期總平均月付費玩家95.4%、97.5%、97.8%及99.3%。因此，於2016年、2017年及2018年及截至2019年3月31日止三個月，該四款遊戲產生的收益總額分別為人民幣530.4百萬元、人民幣678.7百萬元、人民幣1,456.7百萬元及人民幣391.8百萬元，佔總遊戲收益分別93.4%、97.0%、99.5%及99.5%。

下表載列於所示期間我們主要遊戲的收益明細（以絕對金額列示）及佔總遊戲收益的百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
《熹妃傳》	479,830	84.5	473,053	67.6	443,482	30.3	113,869	41.5	97,361	24.7
《熹妃Q傳》	—	—	91,120	13.0	691,790	47.2	141,305	51.4	182,362	46.3
《宮廷計手遊》	—	—	—	—	275,226	18.8	730	0.3	105,415	26.8
《京門風月》	50,525	8.9	114,545	16.4	46,203	3.2	16,821	6.1	6,674	1.7
其他 ⁽¹⁾	37,782	6.6	20,736	3.0	7,460	0.5	1,942	0.7	1,726	0.5
遊戲收益	568,137	100.0	699,454	100.0	1,464,161	100.0	274,667	100.0	393,538	100.0

附註：

- (1) 其他於2016年、2017年及2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月分別包括來自17、11、12、九及八款其他遊戲及來自我們的社交平台應用程式「好玩友」的收益。「其他」類別下的遊戲或應用程式中概無個別於相關年度／期間貢獻總遊戲收益超過5%。

按地區市場劃分的收益

往績記錄期間，中國為我們產生大多數收益的主要市場。從2011年開始，我們授權外地第三方發行商在台灣、香港及澳門發行我們的遊戲，開始自海外市場產生收益。

財務資料

自此，我們在多個國家及地區產生收益，我們自海外市場產生的收益佔往績記錄期間我們總遊戲收益的百分比亦相當可觀穩定。

下表載列於所示期間自中國及海外市場獲得的遊戲收益明細(以絕對金額列示)及佔總遊戲收益的百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
中國市場	462,196	81.4	586,435	83.8	1,187,818	81.1	245,684	89.4	292,115	74.2
海外市場	105,941	18.6	113,019	16.2	276,343	18.9	28,983	10.6	101,423	25.8
遊戲收益	568,137	100.0	699,454	100.0	1,464,161	100.0	274,667	100.0	393,538	100.0

中國市場

來自中國市場的收入由2016年的人民幣462.2百萬元上升人民幣124.2百萬元(即26.9%)至2017年的人民幣586.4百萬元，主要由於簡體中文(中國)版的《熹妃Q傳》及《京門風月》產生的收入上升所致。我們在2017年9月推出簡體中文(中國)版《熹妃Q傳》，於2017年產生收入人民幣91.1百萬元。我們於2016年6月推出簡體中文版《京門風月》，2017年4月起踏入穩定成熟期，其收入由2016年的人民幣49.2百萬元上升人民幣44.9百萬元至2017年的人民幣94.1百萬元。同時，《熹妃傳》簡體中文(中國)版所帶來的收入在2016年及2017年間維持穩定，金額分別為人民幣383.6百萬元及人民幣383.3百萬元。

來自中國市場的收入由2017年的人民幣586.4百萬元上升人民幣601.4百萬元(即102.5%)至2018年的人民幣1,187.8百萬元，主要由於簡體中文(中國)版的《熹妃Q傳》及《宮廷計手遊》產生的收入上升所致。《熹妃Q傳》自2017年9月初次發行後廣受歡迎，於2018年仍處於成長期，產生的收入由2017年的人民幣91.1百萬元上升人民幣455.8百萬元(即500.3%)至人民幣546.9百萬元。其於2019年3月8日的蘋果應用商店最佳銷量遊戲排行榜及2018年2月25日的iPhone最佳免費遊戲排行榜均排名14，於2018年內，其排名平均維持於首33款最暢銷遊戲之內。此外，其有助擴大我們的玩家群至更多玩家，因為遊戲藝術風格較為生動及幽默。我們於2018年3月推出《宮廷計手遊》，2018年產生收入人民幣275.1百萬元。《宮廷計手遊》於發行後不久亦已成為我們其中一款最受歡迎的遊戲。其於2018年8月3日的蘋果應用商店最佳銷量遊戲排行榜最高位列15，亦於2018年5月21日的iPhone最佳免費遊戲排行榜排名第7，於2018年內，其排名平均維持於首55款最暢銷遊戲之內。

財務資料

然而，有關收益增幅部分因《京門風月》及《熹妃傳》產生收益下跌而抵銷。由於我們在《京門風月》於2019年1月踏入衰退期前逐漸減少其推廣及營銷力度，其收益由2017年的人民幣94.1百萬元下跌人民幣65.3百萬元(即69.4%)至2018年的人民幣28.8百萬元。《熹妃傳》在穩定成熟期產生的收益由2017年的人民幣383.3百萬元輕微下跌人民幣53.1百萬元(即13.9%)至2018年的人民幣330.2百萬元。

來自中國市場的收入由截至2018年3月31日止三個月的人民幣245.7百萬元增加人民幣46.4百萬元(或18.9%)至截至2019年3月31日止三個月的人民幣292.1百萬元，主要由於《宮廷計手遊》簡體中文版的收益大幅增加，由截至2018年3月31日止三個月的人民幣729,800元增加人民幣91.9百萬元(或約126倍)至截至2019年3月31日止三個月的人民幣92.7百萬元。該遊戲於2018年3月推出，推出後廣受玩家歡迎。自2019年首季起，其平均名列蘋果應用商店最暢銷55款遊戲之內。然而，有關收益增長部分被簡體中文(中國)版的《熹妃傳》及《京門風月》的收益下跌所抵銷，該兩款遊戲分別於2015年及2017年進入穩定成熟期。

海外市場

我們於海外市場為不同國家及地區提供遊戲的不同當地語言版本。此外，我們亦在多個國家及地區普遍提供簡體中文(海外)版及英文／簡體中文(海外)版。下表載列所示期間於海外提供不同語言版本遊戲的收益明細：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
繁體中文	76,516	72.2	58,485	51.7	46,349	16.8	9,261	32.0	14,177	14.0
韓文	23,713	22.4	22,200	19.6	88,921	32.2	4,773	16.5	38,238	37.7
日文	—	—	—	—	28,164	10.2	—	—	14,657	14.5
越南文	239	0.2	4,846	4.3	5,356	1.9	993	3.4	2,554	2.5
泰文	—	—	1,266	1.1	1,137	0.4	336	1.1	956	0.9
國際版本 ⁽¹⁾	5,473	5.2	26,222	23.3	106,416	38.5	13,620	47.0	30,841	30.4
海外市場收益	105,941	100.0	113,019	100.0	276,343	100.0	28,983	100.0	101,423	100.0

附註：

- (1) 國際版本產生的收益指相關遊戲的簡體中文(海外)版及英文／簡體中文(海外)版(可於遊戲設定中隨時由玩家轉換語言)產生之收益，其於多個海外國家和地區普遍推出。

財務資料

我們亦於下表呈列所示期間我們的主要遊戲自海外市場產生的收益明細：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
《熹妃傳》	96,257	90.9	89,748	79.4	113,324	41.0	18,382	63.4	30,886	30.5
《熹妃Q傳》	—	—	—	—	144,851	52.4	4,612	15.9	55,502	54.7
《宮廷計手遊》	—	—	—	—	140	0.1	—	—	12,751	12.6
《京門風月》	1,364	1.3	20,415	18.1	17,376	6.3	5,705	19.7	2,283	2.2
其他 ⁽¹⁾	8,320	7.8	2,856	2.5	652	0.2	284	1.0	1	0.0
海外市場收益	<u>105,941</u>	<u>100.0</u>	<u>113,019</u>	<u>100.0</u>	<u>276,343</u>	<u>100.0</u>	<u>28,983</u>	<u>100.0</u>	<u>101,423</u>	<u>100.0</u>

附註：

- (1) 其他包括分別來自海外市場2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月其他六款、七款、五款、五款及一款其他遊戲之收益。概無「其他」項下遊戲個別佔我們相關年度／期間自海外市場產生遊戲總收益逾5%。

我們自海外市場產生的收益由2016年的人民幣105.9百萬元上升人民幣7.1百萬元(即6.7%)至2017年的人民幣113.0百萬元，主要由於(i)由越南市場產生的收益由2016年的人民幣0.2百萬元上升人民幣4.6百萬元至2017年的人民幣4.8百萬元；及(ii)遊戲國際版的收益由2016年人民幣5.5百萬元增加人民幣20.7百萬元(或379.1%)至2017年人民幣26.2百萬元。越南市場收益增加主要由於於越南市場提供的《熹妃傳》越南文版的收益增加所致。其在2016年12月推出，其收益由2016年的人民幣0.2百萬元上升人民幣4.6百萬元至2017年的人民幣4.8百萬元。由其他海外市場產生的收益增幅主要由於在美國及加拿大市場推出《熹妃傳》簡體中文(海外)版產生的收益增加所致。其在2016年11月於美國及加拿大推出，其收益由2016年的人民幣35,900元上升人民幣20.2百萬元至2017年的人民幣20.2百萬元。

財務資料

然而，有關增幅部分為台灣、香港及澳門市場產生收益由2016年的人民幣76.5百萬元下跌人民幣18.0百萬元(即23.6%)至2017年的人民幣58.5百萬元所抵銷，原因有多個：(i)因自2017年2月起第三方發行商的合約安排調整，我們相對第三方發行商的收益佔比因第三方發行商的職責增加而有所下降，使於台灣、香港及澳門市場推出的《熹妃傳》繁體中文版產生收益減少人民幣28.2百萬元；及(ii)因《京門風月》於2017年2月進入穩定成熟期，於台灣、香港及澳門市場推出的《京門風月》繁體中文版產生收益增加人民幣15.8百萬元。

我們自海外市場產生的收益由2017年的人民幣113.0百萬元大幅上升人民幣163.3百萬元(即144.5%)至2018年的人民幣276.3百萬元，主要由於(i)由南韓市場產生的收益上升人民幣66.7百萬元(即300.5%)；(ii)由新開發的日本市場產生收益人民幣28.2百萬元；及(iii)遊戲國際版產生的收益上升人民幣80.2百萬元(即305.8%)。由南韓市場產生的收益上升乃由於(i)《熹妃Q傳》韓文版於2018年7月推出，產生收益人民幣50.7百萬元；及(ii)《熹妃傳》韓文版收益由2017年的人民幣20.5百萬元增加人民幣13.5百萬元(即66.3%)至2018年的人民幣34.0百萬元。兩款遊戲均為我們的標誌性女性向遊戲，於南韓市場推出後廣受玩家歡迎。於2019年3月31日，《熹妃傳》已分別於南韓iPhone蘋果應用商店及Google Play最佳銷量遊戲排行榜最高位列15(於2016年9月17日)及40(於2016年9月10日)。《熹妃Q傳》已分別於南韓iPhone蘋果應用商店及Google Play最佳銷量遊戲排行榜最高位列22(於2018年7月31日)及23(於2018年8月27日)。我們透過2018年5月推出《熹妃傳》日文版進軍日本市場，於2018年產生收益人民幣28.2百萬元。由其他海外市場產生的收益增幅主要由於2018年1月於新加坡、馬來西亞、美國及加拿大市場發行《熹妃Q傳》英文／簡體中文(海外)版，於2018年產生收益人民幣79.7百萬元。推出後不久，《熹妃Q傳》已於新加坡iPhone的蘋果應用商店及Google Play最佳銷量遊戲排行榜分別最高位列第3(於2018年9月2日)及第5(於2018年10月9日)。

我們自海外市場產生的收益由截至2018年3月31日止三個月的人民幣29.0百萬元增加人民幣72.4百萬元(或250.0%)至截至2019年3月31日止三個月的人民幣101.4百萬元，乃由於(i)遊戲韓國版產生的收益增加人民幣33.4百萬元或701.1%；(ii)遊戲日本版產生收益人民幣14.7百萬元；及(iii)遊戲國際版產生的收益增加人民幣17.2百萬元或126.5%。遊戲韓國版產生的收益增加來自(i)2018年7月推出的《熹妃Q傳》韓國版產生收益人民幣21.1百萬元；(ii)2019年1月推出的《宮廷計手遊》韓國版產生收益人民幣9.4百萬元；及(iii)《熹妃傳》韓國版產生的收益增加人民幣4.9百萬元(或174.8%)。遊戲日本版產生的收益主要來自2018年5月推出的《熹妃傳》日本版，其於截至2019年3月31日止三

財務資料

個月錄得收益人民幣14.5百萬元。遊戲國際版的收益增加主要由於《熹妃Q傳》英文／簡體中文(海外)版收益增加人民幣24.5百萬元(或530.7%)。我們的標誌性遊戲在海外深受歡迎。例如《宮廷計手遊》韓國版於其正式發行前已獲Google Play於其南韓主頁「即將推出」項下，並於推出後在其主頁上方的橫幅廣告「新推薦遊戲」項下作出推薦。其累計註冊玩家在2019年1月推出至2019年3月31日三個月間達約323,800人。

按開發模式劃分的收益

往績記錄期間我們絕大多數遊戲為自主開發遊戲。下表載列於所示期間由我們自主開發及第三方遊戲開發商開發遊戲獲得的收益明細(以絕對金額列示)及佔總遊戲收益百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
自主開發遊戲	564,315	99.3	694,552	99.3	1,463,910	100.0	274,442	99.9	393,244	99.9
第三方開發遊戲	3,822	0.7	4,902	0.7	251	0.0	225	0.1	294	0.1
遊戲收益	568,137	100.0	699,454	100.0	1,464,161	100.0	274,667	100.0	393,538	100.0

除由我們內部團隊開發遊戲外，我們偶爾委聘第三方遊戲開發商獨家為我們開發新遊戲，彼等的專長為我們欲擴張之新遊戲類型或種類。由於我們向該等獲委聘第三方開發商提供遊戲概念及意念，且我們根據委聘安排擁有知識產權，我們認為根據委聘安排開發的遊戲為我們自主開發的遊戲。詳情請參閱「業務－遊戲研發－委聘開發」一節。

按發行模式劃分的收益

我們採用通過第三方分銷平台自主發行及第三方發行模式發行遊戲。就中國市場而言，除一款自主開發遊戲於2016年由第三方發行商發行外，我們所有遊戲，包括自主發行遊戲及第三方發行遊戲在往績記錄期間均由我們發行。就海外市場而言，我們於2014年開始根據授權安排進行手機遊戲之第三方發行，然後自2016年起開始通過具備全球營運的第三方分銷平台發行手機遊戲。

財務資料

下表載列於所示期間由我們自主發行及第三方發行商發行遊戲獲得的收益明細(以絕對金額列示)及佔總遊戲收益百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
自主發行遊戲	484,318	85.2	630,749	90.2	1,409,752	96.3	263,566	96.0	375,851	95.5
第三方發行遊戲	83,819	14.8	68,705	9.8	54,409	3.7	11,101	4.0	17,687	4.5
遊戲收益	568,137	100.0	699,454	100.0	1,464,161	100.0	274,667	100.0	393,538	100.0

我們自第三方發行遊戲產生的收益由2016年人民幣83.8百萬元下跌人民幣15.1百萬元(或18.0%)至2017年人民幣68.7百萬元，主要由於《熹妃傳》繁體中文版於香港、澳門及台灣市場產生的收益下跌人民幣28.2百萬元，乃由於因第三方發行商的工作責任增加而調整與第三方發行商的合作安排。然而，該收益減少部分被《京門風月》繁體中文版於2016年11月在香港、澳門及台灣市場推出所產生的收益增加人民幣15.8百萬元所抵銷。

於2018年，我們自第三方發行遊戲產生的收益進一步下跌人民幣14.3百萬元(或20.8%)至人民幣54.4百萬元，主要由於《京門風月》繁體中文版於香港、澳門及台灣市場產生的收益下跌人民幣10.7百萬元，因其於2017年2月已達穩定成熟期。

銷售成本

銷售成本主要包括(i)發行成本，包括收益攤分及付費渠道及其他服務費，由第三方分銷平台為我們的自主發行遊戲徵收；(ii)互聯網數據中心開支，包括雲端伺服器租賃費、實體伺服器託管費及加速內容傳遞網絡開支；(iii)員工福利開支，主要包括遊戲及社交平台運作員工的工資、薪金、獎金、社會保險開支、住房公積金及其他員工福利；及(iv)其他。其他主要包括(i)為由第三方開發商開發但由我們發行的遊戲由第三方開發商收取的授權費；(ii)在我們於2016年11月獲取線上發佈服務牌照前由第三方服務供應商收取的遊戲發行編號申請服務費；(iii)使用我們收購作遊戲之用的知識產權牌照的相關遊戲發行後期間的知識產權牌照攤銷；及(iv)透過我們專屬分銷平台分銷遊戲的付款渠道成本。

財務資料

下表載列於所示期間銷售成本的構成部份明細(以絕對金額列示)及佔總收益百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
分銷平台徵收的分銷成本	190,167	33.4	239,734	34.2	504,090	34.4	93,571	34.0	129,007	32.8
互聯網數據中心開支	7,355	1.3	10,470	1.5	20,602	1.4	4,534	1.7	6,715	1.7
員工福利開支	6,398	1.1	11,727	1.7	16,291	1.1	3,336	1.2	4,657	1.2
其他	6,620	1.2	6,042	0.9	5,017	0.4	1,084	0.4	919	0.2
銷售成本	210,540	37.0	267,973	38.3	546,000	37.3	102,525	37.3	141,298	35.9

往績記錄期，我們分別於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度各年以及截至2019年3月31日止三個月產生互聯網數據中心費用人民幣7.4百萬元、人民幣10.5百萬元、人民幣20.6百萬元以及人民幣6.7百萬元，佔各年或期收益分別1.3%、1.5%、1.4%及1.7%，據弗若斯特沙利文的資料與行業平均水平相符。該等費用主要為租用雲服務器及雲儲存的租金。雲端服務器主要用於數據傳輸及與玩家通信，而雲端儲存主要用於儲存數據。玩家經分銷平台將遊戲下載至其移動裝置時會產生龐大數據流量，但下載數據流量需求由遊戲分銷平台承擔。作為手機遊戲開發商及營運商，我們營運遊戲時需要較少的數據流量，因此租用雲服務器的成本較低。此外，鑒於我們遊戲及業務模式的性質，我們儲存的數據一般包括玩家購買記錄，以及購買虛擬物品的類別及數量。所產生的統計數據為結構性數據庫，並不耗用龐大的儲存或處理量。除租用雲服務器外，我們亦擁有與服務器及數據處理及儲存有關的設備，包括超過160個服務器，此乃計入我們財務狀況表內的物業、廠房及設備當中。因此，我們的互聯網數據中心費用僅佔往績記錄期內各年或期收益少於2%。

其他收入

我們的其他收入包括(i)我們所收取作為鼓勵我們於手機遊戲業務發展的貢獻的政府補助，為無條件；(ii)銀行存款利息收入；(iii)短期理財產品收入；(iv)我們採用人民幣為功能貨幣的營運實體主要以美元或港元進行交易而造成的匯兌收益／(虧損)淨額；及(v)其他。

財務資料

下表載列於所示期間其他收入／(虧損)的構成部份明細(以絕對金額列示)及佔總其他收入／(虧損)百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
政府補助	6,715	48.2	17,267	149.5	22,804	63.3	1,030	9.7	1,114	29.7
銀行存款利息收入	443	3.2	4,491	38.9	4,315	12.0	1,049	9.9	870	23.2
理財產品收入	433	3.1	228	2.0	944	2.6	63	0.6	—	—
匯兌收益／(虧損)淨額	6,480	46.5	(10,480)	(90.8)	8,374	23.3	(12,758)	(119.8)	(5,733)	(152.6)
其他	(134)	(1.0)	42	0.4	(421)	(1.2)	(30)	(0.4)	(8)	(0.3)
其他收入／(虧損)	13,937	100.0	11,548	100.0	36,016	100.0	(10,646)	(100.0)	(3,757)	(100.0)

往績記錄期間，我們投資若干由商業銀行發行的短期理財產品，作短期現金流及財庫管理用途。於2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月，我們的理財產品收入分別為人民幣0.4百萬元、人民幣0.2百萬元、人民幣0.9百萬元、人民幣63,000元及零，代表我們從中國具信譽商業銀行發行的理財產品的短期投資所得收入。

該等理財產品包括一種中度風險及非保本產品及三類低風險及保本產品。該等產品的最高年利率介乎2.5%至4.6%，期限為一日至150日。

我們因投資理財產品承受利率風險、違約風險及市場風險。任何與我們投資的理財產品相關的交易對手嚴重違約可能對我們的財務狀況或現金流量構成重大不利影響。此外，我們投資的理財產品之回報受整體市場狀況影響且並無保證。任何市場不穩或利率波動可能對我們的財務狀況或現金流量造成負面影響，繼而對我們的財務狀況構成重大不利影響。

我們已規範資本及投資管理政策以監察及監控有關投資活動的潛在風險。釐定是否投資及投資何類產品時，管理團隊會按個別個案考慮(其中包括)相關理財產品的風險水平、投資回報、流動性及到期年期。我們的投資組合及政策會由董事及管理團隊定期審核。投資理財產品主要由我們的財務總監李婭女士負責，彼於財務及會計具備逾11年經驗，並為澳洲公共會計師協會會員。於2010年加入本集團前，彼於中國多家私人公司累積了會計及財務經驗。此外，彼對我們的業務營運、財務狀況及現金流量

財務資料

狀況具備深入認識，並就審閱理財產品之投資表現擁有約三年經驗。有關李婭女士履歷及資格的進一步資料，請參閱「董事及高級管理層 — 高級管理層」一節。就未來對理財產品的投資而言，我們將繼續集中投資低風險及保本產品。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支主要包括(i)向線上線下廣告服務供應商支付的推廣及廣告開支；(ii)員工福利開支，主要包括市場部員工的工資、薪金、獎金、社會保險開支、住房公積金及其他員工福利；及(iii)其他。其他主要包括支付海外廣告流量統計數據服務供應商的專業服務費、短訊服務費及市場部員工承擔的差旅開支。

下表載列於所示期間銷售及營銷開支的構成部份明細(以絕對金額列示)及佔總收益百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
推廣及廣告開支	161,379	28.4	174,833	25.0	399,336	27.3	98,056	35.7	81,054	20.6
員工福利開支	6,050	1.1	14,075	2.0	18,640	1.3	4,084	1.5	5,442	1.4
其他	1,242	0.2	1,528	0.2	4,100	0.2	917	0.3	795	0.2
銷售及營銷開支	168,671	29.7	190,436	27.2	422,076	28.8	103,057	37.5	87,291	22.2

研發開支

研發開支主要包括(i)員工福利開支，主要包括研發部員工的工資、薪金、獎金、社會保險開支、住房公積金及其他員工福利；(ii)向第三方服務供應商支付的影音藝製作費；(iii)向第三方遊戲開發商支付的研發開支，我們委託彼等為我們的自主開發遊戲進行若干研發工作；及(iv)其他。其他主要包括使用我們收購作遊戲之用的知識產權牌照的相關遊戲發行前期間的知識產權牌照攤銷、研發部員工分擔的租金及水電、研發部員工使用的辦公室設備折舊及培訓費用。

財務資料

下表載於所示期間列研發開支的構成部份明細(以絕對金額列示)及佔總收益百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
員工福利開支	53,549	9.4	73,081	10.4	117,955	8.1	22,328	8.1	39,677	10.1
影音藝製作費	419	0.1	1,847	0.3	6,195	0.4	594	0.2	5,344	1.4
委託研發開支	5,457	1.0	9,092	1.3	3,012	0.2	396	0.1	39	0.0
其他	4,161	0.7	5,415	0.8	9,258	0.6	1,468	0.6	3,137	0.7
研發開支	63,586	11.2	89,435	12.8	136,420	9.3	24,786	9.0	48,197	12.2

一般及行政開支

一般及行政開支主要包括(i)員工福利開支，主要包括高級管理人員及行政部員工的工資、薪金、獎金、社會保險開支、住房公積金及其他員工福利；(ii)以股權結算以股份為基礎之薪酬開支；(iii)專業服務費，主要包括中國核數師費用、知識產權應用相關費用及企業管理諮詢服務費；(iv)[編纂]；(v)高級管理人員及行政部員工分擔的租金及水電及；(vi)其他。其他主要包括高級管理人員及行政部員工所使用的辦公室設備折舊、清潔用品及辦公室維護開支。以股權結算以股份為基礎之薪酬開支的詳細分析請參閱「財務資料—重大會計政策、判斷及估算—以股權結算以股份為基礎之薪酬開支」一節。

財務資料

下表載列於所示期間一般及行政開支的構成部份明細(以絕對金額列示)及佔總收益百分比：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(除百分比外為人民幣千元)									
	(未經審核)									
員工福利開支	7,178	1.3	9,100	1.3	12,200	0.8	2,712	1.0	3,388	0.9
以股結算以股份為基礎之薪酬開支	26,847	4.7	—	—	—	—	—	—	—	—
專業服務費	1,669	0.3	1,017	0.1	2,677	0.2	283	0.1	454	0.1
[編纂]	—	—	—	—	[編纂]	[編纂]	—	—	[編纂]	[編纂]
租金及水電	1,334	0.2	1,183	0.2	1,135	0.1	246	0.1	257	0.1
其他	7,147	1.3	5,322	0.7	9,289	0.7	2,068	0.7	3,504	0.8
一般及行政開支	44,175	7.8	16,622	2.3	32,481	2.3	5,309	1.9	17,437	4.4

財務成本

財務成本指(i)銀行貸款利息開支及(ii)撥回租賃負債的財務成本，於2016年、2017年及2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月分別為人民幣0.7百萬元、人民幣0.4百萬元、人民幣1.2百萬元、人民幣0.1百萬元及人民幣80,000元。

分佔一間聯營公司的虧損

分佔一間聯營公司的虧損指我們於2017年4月在競享時代的30.16%股權投資的分佔虧損。我們分佔一間聯營公司的虧損於2016年、2017年及2018年及截至2018年及2019年3月31日止三個月分別為零、人民幣1.0百萬元、人民幣0.8百萬元、人民幣0.1百萬元及人民幣70,000元。

按公平值計入損益的金融資產公平值變動

於2016年及2017年，我們按公平值計入損益的金融資產分別錄得公平值變動虧損人民幣5.5百萬元及人民幣2.7百萬元。有關虧損來自我們於2016年於蘇州樂基投資10.0%股權。由於蘇州樂基表現未符預期，該等股權已於2018年12月出售。截至2019年3月31日止三個月，我們按公平值計入損益的金融資產錄得公平值變動收益人民幣1.4百萬元，有關收益來自於2019年3月31日以電視劇為基礎的金融工具投資公平值增加。有

財務資料

關該以電視劇為基礎的金融工具估值詳情，請參閱本節「財務資料 — 流動資金及資本資源 — 按公平值計入損益的金融資產」一節。

稅項

開曼群島及英屬處女群島

往績記錄期間，根據開曼群島或英屬處女群島稅法稅規，我們於開曼群島或英屬處女群島毋須繳納任何所得稅。

香港

Friend Century 及心願互動須就香港營運產生的估計應課稅溢利繳納 16.5% 利得稅。

南韓

Friend Times Korea 須就其年度應課稅溢利按累進稅率 10% 至 25% 繳稅。

中國

根據企業所得稅法，外資企業及內資企業除非享有特別優惠稅率，否則劃一按 25% 企業所得稅率繳稅。往績記錄期間，若干營運實體（包括蘇州玩友時代、好玩友及紫焰）享有各項優惠稅務待遇，因此採納優惠企業所得稅率。有關優惠稅務待遇的詳情請參閱「財務資料 — 影響我們營運業績的重大因素 — 優惠稅務待遇」一節。

所得稅開支於 2016 年、2017 年及 2018 年以及截至 2018 年及 2019 年 3 月 31 日止三個月分別為人民幣 8.8 百萬元、人民幣 25.3 百萬元、人民幣 24.6 百萬元、人民幣 3.5 百萬元及人民幣 10.2 百萬元，而我們於 2016 年、2017 年及 2018 年以及截至 2018 年及 2019 年 3 月 31 日止三個月的實際稅率為 9.8%、17.7%、6.8%、12.5% 及 10.5%。我們於 2017 年的實際稅率較 2016 年有所增加，主要因為 (i) 好玩友的企業所得稅率由 2016 年 0% 增至 2017 年 12.5%，因其於 2015 年獲確認為「軟件企業」，故其於 2015 年及 2016 年豁免繳納企業所得稅，且於 2017 年至 2019 年有權享有優惠企業所得稅率 12.5%；及 (ii) 好玩友產生的部分推廣及廣告開支超出其收益 15%，不符合中國稅法稅規項下的稅項寬減資格。我們於 2018 年的實際稅率較 2017 年有所下降，主要因為 (i) 我們所有中國實體（紫焰除外）的合資格研發成本可享有的額外稅項寬減由 2017 年 50% 增至 2018 年 75%，而紫焰於 2017 年及 2018 年的合資格研發成本可額外獲 75% 稅務寬減；(ii) 好玩友產生的全部推廣及廣告開支符合 2018 年稅項寬減的資格，乃因其金額並無超出中國法律法規容許之金額；及 (iii) 紫焰於 2018 年的企業所得稅獲豁免，乃由於其於 2018 年獲確認為「軟件企業」。與截至 2018 年 3 月 31 日止三個月相比，截至 2019 年 3 月 31 日止三個月的實際稅率有所下跌，主要由

財務資料

於紫焰(負責營運我們的標誌性遊戲《宮廷計手遊》)於截至2019年3月31日止三個月錄得盈利，而截至2018年3月31日止三個月則錄得虧損。紫焰於2018年獲認可為「軟件企業」，故2018年及2019年的企業所得稅獲豁免。

各期間經營業績比較

截至2019年3月31日止期間與截至2018年3月31日止期間比較

收益

收益由截至2018年3月31日止三個月的人民幣274.7百萬元增加人民幣118.8百萬元或43.3%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣393.5百萬元，乃由於我們的標誌性遊戲《熹妃Q傳》及《宮廷計手遊》的收益大幅增加。詳細分析請參閱「財務資料—經營業績主要構成部分描述—收益」一節。

銷售成本

截至2018年及2019年3月31日止三個月，銷售成本佔總收益的比例穩定。銷售成本由截至2018年3月31日止三個月的人民幣102.5百萬元增加人民幣38.8百萬元或37.8%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣141.3百萬元，與同期的收益增加一致，乃由於有關期間推出的遊戲大獲成功。

毛利及毛利率

因以上種種，毛利由截至2018年3月31日止三個月的人民幣172.2百萬元增加人民幣80.1百萬元或46.5%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣252.2百萬元。毛利率於截至2018年3月31日止三個月及截至2019年3月31日止三個月分別穩定維持於62.7%及64.1%，乃由於收益及銷售成本同步增加。

其他虧損

其他虧損由截至2018年3月31日止三個月的人民幣10.6百萬元減少人民幣6.8百萬元或64.7%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣3.8百萬元，主要由於淨匯兌虧損由截至2018年3月31日止三個月的人民幣12.8百萬元減少人民幣7.0百萬元至截至2019年3月31日止三個月的人民幣5.7百萬元，主要由於與截至2018年3月31日止三個月相比，截至2019年3月31日止三個月人民幣兌美元的升值幅度較小。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由截至2018年3月31日止三個月的人民幣103.1百萬元減少人民幣15.8百萬元或15.3%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣87.3百萬元，主要由於推廣及廣告開支由截至2018年3月31日止三個月的人民幣98.1百萬元減少人民幣17.0百萬元

財務資料

或17.3%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣81.1百萬元，主要由於我們的標誌性遊戲《熹妃Q傳》的簡體中文(中國)版進入穩定成熟期，與截至2018年3月31日止三個月的初始增長期相比，為吸引新玩家所需的推廣及營銷力度減少。另一方面，我們標誌性遊戲的多個海外語言版本的推廣及廣告開支增加，尤其是2019年1月推出的處於初始增長期的《宮廷計手遊》韓國版。該遊戲需要大量推廣及營銷投入以吸引玩家，海外遊戲的推廣及廣告開支增長與海外市場產生的收益增加一致。

研發開支

研發開支由截至2018年3月31日止三個月的人民幣24.8百萬元增加人民幣23.4百萬元或94.5%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣48.2百萬元，主要由於(i)僱員福利開支由截至2018年3月31日止三個月的人民幣22.3百萬元增加人民幣17.4百萬元或77.7%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣39.7百萬元；及(ii)影音藝製作費由截至2018年3月31日止三個月的人民幣0.6百萬元增加人民幣4.8百萬元或799.7%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣5.3百萬元。

僱員福利開支持續增加主要由於研發僱員人數由2018年3月31日的526人持續增加至2019年3月31日的864人，以協助開發新推出的遊戲及遊戲儲備，以及現有遊戲的持續維護及更新。

影音藝製作費增加乃由於我們將部分相關製作工作外包予專業第三方製作人，以提高新遊戲的呈現效果。

一般及行政開支

一般及行政開支由截至2018年3月31日止三個月的人民幣5.3百萬元增加人民幣12.1百萬元或228.4%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣17.4百萬元，主要由於截至2019年3月31日止三個月產生非經常性[編纂][編纂]。

財務成本

財務成本相對保持穩定，截至2018年3月31日止三個月及截至2019年3月31日止三個月分別為人民幣0.1百萬元及人民幣80,000元。詳情請參閱「財務資料—債務及或然負債—銀行借款」一節。

分佔一間聯營公司的虧損

分佔一間聯營公司的虧損相對保持穩定，截至2018年3月31日止三個月及截至2019年3月31日止三個月分別為人民幣0.1百萬元及人民幣70,000元。

財務資料

按公平值計入損益的金融資產公平值變動

截至2018年3月31日止三個月，按公平值計入損益的金融資產公平值變動為零，而截至2019年3月31日止三個月為人民幣1.4百萬元。詳情請參閱「財務資料 — 經營業績主要構成部分描述 — 按公平值計入損益的金融資產公平值變動」一節。

所得稅開支

所得稅開支由截至2018年3月31日止三個月的人民幣3.5百萬元大幅增加人民幣6.7百萬元或189.7%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣10.2百萬元，大致與除稅前溢利增加一致。

期內溢利

因以上種種，期內溢利由截至2018年3月31日止三個月的人民幣24.6百萬元增加人民幣62.0百萬元或252.1%至截至2019年3月31日止三個月的人民幣86.6百萬元。

截至2018年12月31日止期間與截至2017年12月31日止期間比較

收益

收益由2017年的人民幣700.2百萬元上升人民幣764.1百萬元或109.1%至2018年的人民幣1,464.3百萬元，主要由於我們的標誌性遊戲《熹妃Q傳》(2017年9月推出)及《宮廷計手遊》(2018年3月推出)產生的收益大幅增加。詳細分析請參閱「財務資料 — 經營業績主要構成部分描述 — 收益」一節。

財務資料

銷售成本

於2017年及2018年，我們銷售成本佔總收益的比例穩定。銷售成本由2017年的人民幣268.0百萬元大幅上升人民幣278.0百萬元或103.8%至2018年的人民幣546.0百萬元，大致符合同期收益因相關期間推出的遊戲取得成功所引致的收益增加。

毛利及毛利率

因以上種種，毛利由2017年的人民幣432.3百萬元上升人民幣486.0百萬元或112.4%至2018年的人民幣918.3百萬元。因此，毛利率於2017年及2018年穩定維持於61.7%及62.7%，因為收益及銷售成本同步增加。

其他收入

其他收入由2017年的人民幣11.5百萬元上升人民幣24.5百萬元或211.9%至2018年的人民幣36.0百萬元，主要由於(i)政府補助由2017年的人民幣17.3百萬元上升人民幣5.5百萬元或32.1%至2018年的人民幣22.8百萬元，因為我們獲確認為國家文化出口重點企業，獲得人民幣8.5百萬元政府補助，及(ii)2018年錄得匯兌收益淨額人民幣8.4百萬元，而2017年則錄得匯兌虧損淨額人民幣10.5百萬元，因為2018年人民幣兌美元貶值，而2017年人民幣兌美元升值。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由2017年人民幣190.4百萬元增加人民幣231.7百萬元或121.6%至2018年人民幣422.1百萬元，增幅大致符合同期我們營運規模的擴張以及收益的增幅。該增加主要由於(i)推廣及廣告開支上升人民幣224.5百萬元或128.4%；及(ii)僱員福利開支增加人民幣4.6百萬元或32.4%。

推廣及廣告開支的128.4%增幅高於2017年至2018年間收益增幅109.1%，主要因為於2018年3月推出的《宮廷計手遊》於2018年處於初始增長期，一般將因初期的全面市場營銷及推廣活動而產生重大推廣及廣告開支。

員工福利開支增加主要因為市場部員工增加，以促進我們總公司於2018年5月成立海外發行部門。

研發開支

研發開支由2017年的人民幣89.4百萬元上升人民幣47.0百萬元或52.5%至2018年的人民幣136.4百萬元，主要由於(i)員工福利開支增加人民幣44.9百萬元或61.4%；及(ii)影音藝製作費倍增人民幣4.3百萬元。

財務資料

員工福利開支持續增加主要由於(i)研發部員工因促進開發新推出遊戲及遊戲儲備以及持續維護及升級現有遊戲而於2018年持續增加人手及薪酬配套；及(ii)與該等員工有關的社會保險成本及住房公積金相應增加。

影音藝製作費增加乃由於我們將相關的製作工序外包至專業第三方製作人，以提高遊戲的整體呈現效果，尤其是，我們委聘第三方製作人在2018年製作《宮廷計手遊》及《浮生為卿歌》的遊戲預覽，以預備分別於2018年3月及2019年6月推出。

一般及行政開支

一般及行政開支由2017年的人民幣16.6百萬元上升人民幣15.9百萬元或95.4%至2018年的人民幣32.5百萬元，主要由於(i)員工福利開支由2017年的人民幣9.1百萬元上升人民幣3.1百萬元或34.1%至2018年的人民幣12.2百萬元，原因為行政員工人數及其薪酬配套增加，及(ii)2018年產生非經常性[編纂][編纂]。

財務成本

財務成本由2017年的人民幣0.4百萬元上升人民幣0.8百萬元或188.2%至2018年的人民幣1.2百萬元，主要由於銀行貸款利息開支由2017年的人民幣5,000元增加至2018年的人民幣0.8百萬元，理由為2018年我們的銀行借款增加。更多詳情請參閱「財務資料—債務及或然負債—銀行借款」一節。

分佔一間聯營公司的虧損

分佔一間聯營公司的虧損相對保持穩定，於2017年及2018年分別為人民幣1.0百萬元及人民幣0.8百萬元。

按公平值計入損益的金融資產公平值變動

按公平值計入損益的金融資產虧損由2017年的人民幣2.7百萬元下跌至2018年的零，主要由於我們於2018年12月出售我們僅有的按公平值計量的金融資產蘇州樂基10.0%股權投資。

所得稅開支

雖然我們的除稅前溢利於2017年至2018年間大幅增加人民幣218.1百萬元或152.2%，所得稅開支由2017年的人民幣25.3百萬元下跌人民幣0.7百萬元或2.9%至2018年的人民幣24.6百萬元，主要由於(i)我們所有中國實體(紫焰除外)的合資格研發成本可享有的額外稅項寬減由2017年50%增至2018年75%，而紫焰於2017年及2018年的合資

財務資料

格研發開支可額外獲75%稅務寬減；及(ii)全部推廣及廣告開支符合2018年稅項寬減的資格，乃因其金額並無超出中國法律法規容許之金額。

年內溢利

因以上種種，年內溢利由2017年的人民幣117.9百萬元上升人民幣218.8百萬元或185.6%至2018年的人民幣336.7百萬元。

截至2017年12月31日止年度與截至2016年12月31日止年度比較

收益

我們的收益由2016年的人民幣568.8百萬元上升23.1%或人民幣131.4百萬元至2017年的人民幣700.2百萬元，主要由於分別於2017年9月及2016年6月推出的《熹妃Q傳》及《京門風月》產生的收益大幅增加。詳細分析請參閱「財務資料—經營業績主要構成部分描述—收益」一節。

銷售成本

於2016年及2017年，我們銷售成本佔總收益的比例穩定。銷售成本由2016年的人民幣210.5百萬元上升人民幣57.5百萬元或27.3%至2017年的人民幣268.0百萬元，大致符合同期收益的增幅，收益上升乃由於我們於有關期間推出的遊戲取得成功所致。

毛利及毛利率

因以上種種，毛利由2016年的人民幣358.3百萬元上升人民幣74.0百萬元或20.7%至2017年的人民幣432.3百萬元。因此，我們的毛利率於2016年及2017年維持穩定，分別為63.0%及61.7%，原因為收益及銷售成本同步上升。

其他收入

其他收入由2016年的人民幣13.9百萬元下跌人民幣2.4百萬元或17.1%至2017年的人民幣11.5百萬元，主要由於以下因素結合所致：(i)2017年由於人民幣兌美元升值而2016年人民幣兌美元貶值，導致2017年錄得匯兌虧損淨額人民幣10.5百萬元，而2016年則錄得匯兌收益淨額人民幣6.5百萬元；及(ii)政府補助由2016年的人民幣6.7百萬元上升人民幣10.6百萬元或157.1%至2017年的人民幣17.3百萬元。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由2016年人民幣168.7百萬元增加人民幣21.7百萬元或12.9%至2017年人民幣190.4百萬元，增幅大致符合同期我們營運規模的擴張以及收益的增幅。該增加主要由於(i)推廣及廣告開支上升人民幣13.5百萬元或8.3%；及(ii)僱員福利開支增加人民幣8.0百萬元或132.6%。

財務資料

推廣及廣告開支的8.3%增幅少於2016年至2017年間收益增幅23.1%，主要因為(i) 2015年12月於台灣、香港及澳門市場推出的《熹妃傳》繁體中文版於2016年下半年達到穩定成熟期，並於2017年維持穩定成熟期，因此其於2016年上半年初始增長期內產生的推廣及廣告開支遠較其穩定成熟期為高，(ii)於2015年6月在中國市場推出的《熹妃傳》簡體中文(中國)版於2015年9月進入穩定成熟期，並於2016年及2017年維持於穩定成熟期，而其於2016年早期穩定成熟期的推廣及廣告開支相對穩定成熟期晚期為高，乃由於市場營銷策略逐步改變，由吸引大批新玩家演變為維持及變現現有玩家，故需要的推廣及廣告開支一般相對較低。

員工福利開支增加主要因為市場部員工為促進中國及海外市場的既有及新推出遊戲增加宣傳而增加人手及薪酬配套。

研發開支

研發開支由2016年的人民幣63.6百萬元上升人民幣25.8百萬元或40.7%至2017年的人民幣89.4百萬元，主要由於(i)員工福利開支增加人民幣19.5百萬元或36.5%；及(ii)委託研發開支增加人民幣3.6百萬元或66.6%。

員工福利開支增加主要由於(i)研發部員工為促進新推出遊戲及遊戲儲備以及持續維護及升級現有遊戲而於2017年增加人手及薪酬配套；及(ii)與該等員工有關的社會保險成本及住房公積金相應增加。

委託研發開支增加主要由於委託開發三款遊戲，即(i)《戀人之森》，於2016年8月委託開發並於2017年5月完成，遊戲於2017年9月推出；(ii)《格鬥三國》，於2016年9月委託開發但於2017年7月終止，原因為該遊戲的開發進度及品質並未達到我們的預期水平；及(iii)《諸神幻想》，於2016年8月委託開發，於2019年6月推出。

一般及行政開支

一般及行政開支由2016年的人民幣44.2百萬元下跌人民幣27.6百萬元或62.4%至2017年的人民幣16.6百萬元，主要由於我們於2016年確認就轉讓予我們的高級技術主任宋歡先生之股份產生的以股權結算股份為基礎之薪酬開支人民幣26.8百萬元。

財務資料

財務成本

財務成本由2016年的人民幣0.7百萬元下跌人民幣0.3百萬元或42.0%至2017年的人民幣0.4百萬元，主要由於銀行貸款利息開支由2016年的人民幣0.3百萬元下跌至2017年的人民幣5,000元，因為我們於2017年償還銀行借款。詳情請參閱「財務資料 — 債務及或然負債 — 銀行借款」一節。

分佔一間聯營公司的虧損

分佔一間聯營公司的虧損由2016年的零上升至2017年的人民幣1.0百萬元，因為我們於2017年4月投資競享時代30.16%股權。

按公平值計入損益的金融資產公平值變動

按公平值計量的金融資產虧損由2016年的人民幣5.5百萬元下跌人民幣2.8百萬元或51.2%至2017年的人民幣2.7百萬元，乃由於蘇州樂基股權投資的公平值下跌。

所得稅開支

所得稅開支由2016年的人民幣8.8百萬元上升人民幣16.5百萬元或187.7%至2017年的人民幣25.3百萬元，大大超出2016年至2017年除稅前溢利增幅人民幣53.7百萬元或60.1%，主要由於(i)好玩友的企業所得稅率由2016年0%增至2017年12.5%，因其於2015年獲確認為「軟件企業」，故其於2015年及2016年獲豁免繳納企業所得稅，且於2017年至2019年有權享有優惠企業所得稅率12.5%；及(ii)好玩友產生的部分推廣及廣告開支超出其收益15%，不符合中國稅法稅規項下的稅項寬減資格。

財務資料

年內溢利

因以上種種，年內溢利由2016年的人民幣80.7百萬元上升人民幣37.2百萬元或46.1%至2017年的人民幣117.9百萬元。

流動資金及資本資源

流動資產淨值

下表載列於所示日期的流動資產、流動負債及流動資產淨值：

	於12月31日			於3月31日	於7月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年	2019年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
流動資產					
合約成本	6,593	11,473	15,758	15,885	19,506
貿易及其他應收賬款	70,752	115,413	132,282	225,115	179,362
已抵押銀行存款	13,500	836	2,506	2,468	2,487
現金及現金等價物	225,786	305,316	472,605	314,720	445,209
按公平值計入損益的 金融資產	—	—	—	37,554	17,554
小計	316,631	433,038	623,151	595,742	664,118
流動負債					
銀行貸款	12,090	—	—	293	4,000
貿易及其他應付賬款	36,009	51,876	82,156	95,922	129,556
合約負債	23,497	38,140	54,869	53,873	59,490
即期稅項	4,021	19,542	6,936	104	1,396
租賃負債	2,625	2,812	4,580	4,543	5,508
遞延收入	—	—	—	—	500
小計	78,242	112,370	146,541	154,735	200,450
流動資產淨值	238,389	320,668	474,610	441,007	463,668

附註：

- (1) 於2019年3月31日及2019年7月31日按公平值計入損益的金融資產指投資於(i)低風險及保本理財產品；及(ii)製作中的保本電視劇的金額。

財務資料

合約成本

於2016、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，合約成本分別為人民幣6.6百萬元、人民幣11.5百萬元、人民幣15.8百萬元及人民幣15.9百萬元。增幅符合往績記錄期我們遊戲組合及營運規模的擴張。更多資料請參閱「財務資料—重大會計政策、判斷及估算—合約成本」一節。下表載列我們於所示日期合約成本的變動：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)			
於1月1日結餘	5,516	6,593	11,473	15,758
添置	191,244	244,614	508,375	129,134
於損益扣除	(190,167)	(239,734)	(504,090)	(129,007)
於12月31日/3月31日結餘	6,593	11,473	15,758	15,885

貿易及其他應收賬款

下表載列於所示日期的貿易及其他應收賬款明細：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)			
貿易應收賬款	58,854	98,422	109,240	170,769
減：虧損撥備	(17)	(63)	(421)	(451)
貿易應收賬款淨額	58,837	98,359	108,819	170,318
按金及預付款項	7,108	5,970	9,308	8,710
可扣減增值稅	3,406	3,841	4,997	7,233
可收回所得稅	1	4,025	6,463	6,049
應收股東款項—非貿易性質	—	—	3	4
按攤銷成本計量的結構性存款	—	—	—	30,000
其他應收賬款	1,400	3,218	2,692	2,801
	70,752	115,413	132,282	225,115

財務資料

貿易應收賬款

我們的貿易應收賬款主要包括：(i) 我們若干第三方分銷平台向玩家收取但未向我們支付的銷售所得款項；及(ii) 我們有權向海外市場第三方發行商收取但未向我們支付的授權費及應佔收益。於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，我們的貿易應收賬款分別為人民幣58.8百萬元、人民幣98.4百萬元、人民幣109.2百萬元及人民幣170.8百萬元。

給予我們第三方分銷平台及第三方發行商的信貸期通常介乎15至45天。下表載列於所示日期按發票日期的貿易及其他應收賬款淨額(扣除撥備後)的賬齡分析：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)			
3個月內	58,161	97,842	108,758	168,816
3個月後但1年內	693	538	85	1,556
1年後但2年內	—	42	397	397
減：虧損撥備	(17)	(63)	(421)	(451)
貿易應收賬款淨額	58,837	98,359	108,819	170,318

我們入賬貿易應收賬款減已作出的減值撥備。我們按預期信貸虧損計提貿易應收賬款虧損撥備，有關金額乃根據我們過往信貸虧損經驗使用撥備矩陣計算得出，並就債務人特定的因素及目前與預測整體經濟狀況之評估而作出調整。於2016年、2017年及2018年12月31日及截至2019年3月31日止三個月，已計提貿易應收賬款之虧損撥備分別人民幣17,000元、人民幣63,000元、人民幣421,000元及人民幣451,000元。於最後實際可行日期，我們於2019年3月31日貿易應收賬款的人民幣170.0百萬元或99.5%隨後已被收回。

下表載列於所示期間的貿易應收賬款的平均周轉日數：

	截至12月31日止年度			截至 3月31日 止三個月
	2016年	2017年	2018年	2019年
貿易應收賬款的平均周轉日數 ⁽¹⁾	31.0	41.0	25.8	31.9

附註：

- (1) 貿易應收賬款的平均周轉日數乃按有關期初及期末貿易應收賬款平均值除以收益再乘以該期間包含的日數計算得出。

財務資料

往績記錄期內，貿易應收賬款的平均周轉日數一般介乎我們給予第三方分銷平台及第三方發行商的信貸期。我們於2017年錄得的貿易應收賬款平均周轉日數較2016年、2018年及截至2019年3月31日止三個月長，主要由於我們其中一個主要第三方分銷平台於2016年及2018年11月之銷售所得款項付款較計劃的付款時間為早，減少了我們於2016年及2018年12月31日的貿易應收賬款結餘。截至2019年3月31日止三個月的平均周轉日數較2018年長，主要由於與2018年第四季相比，本集團於2019年首季錄得較高的收益，導致2019年3月31日的貿易應收賬款期末結餘較高。

預付款項

預付款項主要指向我們的委託研發服務供應商、廣告服務供應商及其他專業服務供應商支付的預付款項。

可扣減增值稅

可扣減增值稅主要來自辦公室樓宇興建成本產生的未償增值稅投入稅項。

可收回所得稅

可收回所得稅主要指我們於稍後時間點確認相關稅項扣減開支及項目後可收回的預付所得稅。

應收股東款項

應收股東款項屬非貿易性質，已於最後實際可行日期悉數結清。

按攤銷成本計量的結構性存款

按攤銷成本計量的結構性存款指一間信譽良好的中國主要商業銀行發行的低風險固定回報的保本理財產品。

其他應收賬款

其他應收賬款主要指來自利益收入、租金按金及若干網上支付渠道供應商向玩家收取但尚未支付予我們的銷售所得款項的應收款項。

已抵押銀行存款

於2016、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，我們的已抵押存款分別為人民幣13.5百萬元、人民幣0.8百萬元、人民幣2.5百萬元及人民幣2.5百萬元。已抵押存款乃由我們的營運實體提供，為我們離岸附屬公司就海外營運獲授的銀行借款以及向我

財務資料

們離岸附屬公司發行信用卡提供擔保。詳情請參閱「財務資料 — 債務及或然負債 — 銀行借款」一節。

按公平值計入損益的金融資產

按公平值計入損益的金融資產包括於(i)非上市股本證券；(ii)以電視劇為基礎的金融工具；及(iii)理財產品的投資。下表載列於所示日期按公平值計入損益的金融資產詳情：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)			
非即期				
非上市股本證券	3,466	767	—	—
以電視劇為基礎的 金融工具投資	—	—	—	3,849
小計	3,466	767	—	3,849
即期				
理財產品投資	—	—	—	20,000
以電視劇為基礎的 金融工具投資	—	—	—	17,554
小計	—	—	—	37,554
總計	3,466	767	—	41,403

非上市股本證券

非上市股本證券指我們於蘇州樂基的10.0%股權的投資，蘇州樂基主要在中國從事手機遊戲開發。由於蘇州樂基的表現未符我們預期，該股權已於2018年12月出售。

以電視劇為基礎的金融工具

於2019年1月18日，我們與位於中國一家獨立第三方持牌製作公司（「持牌製作公司」）訂立電視劇製作投資協議（「電視劇投資協議」），以共同撥付該電視劇的製作。該電視劇為基於唐朝一名大使的歷史，旨在推廣中華民族的文化（「電視劇」）。持牌製作公司

財務資料

為由若干投資者主要就製作電視劇成立的項目公司。於2019年3月31日，電視劇已完成拍攝，正進行部分後期製作過程。持牌製作公司負責拍攝、製作及管理電視劇，以及根據相關適用法律法規取得必要播放批准。

根據電視劇投資協議的條款，我們作出保本投資人民幣20.0百萬元，相當於電視劇預期製作成本總預算人民幣100.0百萬元的20%，而(i)由於我們獲授優先還款權，故不論電視劇的未來表現，我們有權於2019年12月31日或之前收取投資本金；及(ii)根據電視劇於初次播放後兩年內的表現，我們有權按固定百分比收取超出電視劇總製作成本的溢利。根據基於貼現現金流方法(如下文詳述)的電視劇投資估值報告，於2019年3月31日，估計我們於電視劇的預期投資回報率為7.0%。

由於我們於電視劇的投資屬保本型，我們認為風險相對較低。董事認為，倘電視劇大受歡迎，我們能夠取得相關知識產權進行潛在遊戲開發。

有關電視劇的商業化發行及前景而言，董事已審閱電視劇的內容及主題，並留意其乃基於唐朝一名大使的歷史，旨在推廣中華民族的文化及團結。訂立投資合約當時，拍攝過程已完成，而本集團的投資主要為撥付正在進行中的後期製作。因此，我們的管理層可於作出投資決定前檢討電視劇的初步預告，並評估電視劇的主題及質素，使商業化發行更具確定性。董事亦已比較本集團估計每集投資成本，且與自市場研究得出先前情況向電視廣播公司出售每集電視劇的過往售價作比較，並留意到該投資成本一般應由向電視廣播公司銷售電視劇而收回。董事亦已檢討電視劇製作團隊的經驗及資格，並留意到彼等於行內具經驗，具有製作於國家電視廣播公司播放的電視劇的往績記錄。

鑑於上述各項及製作團隊的經驗以及製作的狀態，董事對電視劇投資以及可對本集團帶來的潛在協同效應或回報仍感樂觀。儘管如此，與任何其他種類的投資相同，其存在會否及何時可收回投資的固有風險。倘於2019年12月31日前收回投資出現延遲或不確定性，董事將按於關鍵時刻的狀況進一步與持牌製作公司討論跟進行動，並考慮是否及何時須採取任何法律行動。鑑於投資少於我們於2018年12月31日的資產總值3.0%及少於資產淨值4.0%，董事不認為倘延遲或未能收回投資本金及回報將對本集團構成任何重大影響。

財務資料

以電視劇為基礎的金融工具估值

該以電視劇為基礎的金融工具投資分類為公平值計量第三級。就以電視劇為基礎的金融工具估值而言，董事已：(i)檢討電視劇投資協議的條款；(ii)委聘獨立第三方估值師（「估值師」）對該以電視劇為基礎的金融工具投資進行估值，向估值師提供所需財務及非財務資料以進行估值程序，並與估值師討論相關假設；(iii)細心考慮所有資料，特別是該等需要管理層評估及估計的非市場相關資料輸入數據（包括上述因素）；及(iv)審閱估值師編製的估值工作文件及結果。根據上述程序，董事認為估值師進行的估值分析屬公平合理，而本集團的財務報表乃妥為編製。董事亦認為，估值師獨立於本公司，具備適當資格及相關專業知識及資源對該以電視劇為基礎的金融工具投資進行估值。以電視劇為基礎的金融工具投資的公平值乃使用貼現現金流量分析等估值方法釐定。估值方法已作出調整，以確保結果反映市場狀況。估值師設立的估值模式盡可能使用市場輸入數據，將對本集團特定數據的依賴減至最低。估值模式包含未來現金流量估計、持牌製作公司對貼現率的特定風險溢價、電視劇出現不同市場適銷情況的概率，以及其他有關因素。

有關第三級金融工具公平值計量的詳情，尤其是公平值層級及估值方法，於本集團歷史財務資料附註26(e)披露，歷史財務資料載於本文件附錄一由申報會計師按香港會計師公會頒布的香港投資通函呈報準則第200號「投資通函內就過往財務資料出具之會計師報告」出具的會計師報告內。申報會計師對本集團於有關期間歷史財務資料的意見整體載於本文件附錄一第I-2頁。

就估值師對該以電視劇為基礎的金融工具投資進行的估值分析而言，獨家保薦人已進行相關盡職審查，包括但不限於(i)審閱本文件附錄一所載會計師報告相關附註；(ii)審閱本公司向估值師提供的文件；及(iii)與本公司及估值師討論對該以電視劇為基礎的金融工具進行估值的主要基礎及假設。考慮到董事及申報會計師已進行的工作，以及已進行的相關獨立盡職審查，獨家保薦人贊同估值師所進行的估值分析。

理財產品投資

於2019年1月7日，我們與蘇州銀行訂立認購協議（「認購協議」），據此，我們向蘇州銀行認購本金額為人民幣20百萬元的保本理財產品，預期年化回報率達4.20%，回報率將參照贖回日期的一個月倫敦銀行同業拆息（基於美元）而有所不同。我們所投資的理財產品相關金融資產主要包括低風險理財產品，包括但不限於中國國庫債券、銀行同

財務資料

業借款及中國銀行同業拆息市場發行的票據。該理財產品的投資年期為90日，在該投資年期當中，我們不可於理財產品到期日前終止認購協議或贖回或提取本金。蘇州銀行有權終止與理財產品有關的認購協議。

我們已認購該理財產品，我們預期認購理財產品可產生較銀行存款高的回報，且我們認為該產品的風險水平較低。有關資本及投資管理政策的進一步詳情，請參閱本文件「財務資料—經營業績主要構成部分描述—其他收入」一節。

貿易及其他應付賬款

下表載列於所示日期的貿易及其他應付賬款明細：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
		(人民幣千元)		
貿易應付賬款	11,556	16,860	14,165	19,805
累計薪金	21,395	33,374	54,210	39,574
有關物業、廠房及 設備的應付賬款	—	—	11,584	11,799
應付個人所得預扣稅	—	—	—	16,140
其他應付賬款及應計費用	3,058	1,642	2,197	8,604
貿易及其他應付賬款	36,009	51,876	82,156	95,922

貿易應付賬款

貿易應付賬款主要指應付廣告、雲端及加速內容傳遞網絡服務供應商之服務費。

根據2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日的發票日期，絕大部分貿易應付賬款於三個月內到期。於最後實際可行日期，2019年3月31日貿易應付賬款的人民幣19.5百萬元或98.4%隨後已被結清。

財務資料

下表載列於所示期間的貿易應付賬款的平均周轉日數：

	截至12月31日止年度			截至
				3月31日
	2016年	2017年	2018年	止三個月
貿易應付賬款的平均周轉日數 ⁽¹⁾	25.3	25.5	12.8	2019年 16.4

附註：

- (1) 貿易應付賬款的平均周轉日數乃按有關期初及期末貿易應付賬款平均值除以銷售成本(不包括分銷成本)與銷售及營銷開支項下推廣及廣告開支之總額，再乘以該期間包含的日數計算得出。

往績記錄期內，貿易應付賬款的平均周轉日數一般介乎相關服務供應商向我們授出的信貸期內，一般不多於30天。我們於2018年的貿易應付賬款平均周轉日數較其他期間短，主要由於我們於2018年與要求預付而非於交付服務後支付服務費的若干網絡推廣及廣告服務供應商進行較多交易；因此縮短我們的償付期。

累計薪金

應付員工相關成本主要指於相關期末應計但尚未支付的僱員報酬及福利。

有關物業、廠房及設備的應付款項

有關物業、廠房及設備的應付款項主要指就我們新辦公室大樓的應付建築費，該大樓工程於2018年動工。

應付預扣稅

應付預扣稅主要指股東就我們於2019年2月向彼等派付人民幣102.3百萬元股息而應付的個人所得預扣稅，並已於最後實際可行日期結清。

其他應付賬款及應計費用

其他應付賬款及應計費用主要包括我們企業信用卡未付結餘及[編纂]。

財務資料

合約負債

合約負債主要指(i)銷售虛擬物品所收取的銷售所得款項；及(ii)自第三方發行商收取的授權費，尚未確認為收益。詳情請參閱「財務資料—重大會計政策、判斷及估算—收益確認及合約負債」一節。

於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，合約負債分別為人民幣28.9百萬元、人民幣40.2百萬元、人民幣66.3百萬元及人民幣64.9百萬元。增幅符合往績記錄期我們遊戲組合及營運規模的擴張。下表載列我們於所示日期合約負債的明細：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)			
非即期				
於一年後攤銷的				
遞延授權收入 ⁽¹⁾	5,390	2,075	11,451	11,024
小計	5,390	2,075	11,451	11,024
即期				
我們發行遊戲之遞延				
遊戲收益 ⁽²⁾	19,885	34,301	46,386	47,272
於一年內攤銷的				
遞延授權收入 ⁽¹⁾	3,612	3,839	8,483	6,601
小計	23,497	38,140	54,869	53,873
總計	28,887	40,215	66,320	64,897

附註：

- (1) 遞延授權收入主要包括自第三方發行商收取的未攤銷授權費，當中仍有隱含責任須由我們隨時間提供。授權收入隨授權服務期間(通常為三年且相互協定後可予延長)按比例確認為收益。
- (2) 遞延遊戲收益主要包括遊戲內銷售虛擬物品所得的未攤銷收益，當中仍有隱含責任須由我們隨時間提供。遞延收益於玩家關係期內按比例確認為收益。

財務資料

下表載列所示日期我們合約負債的變動：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
		(人民幣千元)		
於1月1日結餘	18,753	28,887	40,215	66,320
添置	497,956	646,564	1,442,027	376,736
合約負債因確認計入 年／期初合約 負債的年度收益而減少	(16,287)	(23,497)	(38,140)	(48,695)
合約負債因確認同 年度／期間收益而減少	(471,535)	(611,739)	(1,377,782)	(329,464)
於12月31日／3月31日結餘	28,887	40,215	66,320	64,897

現金流分析

我們主要透過經營活動產生現金、股東注資及銀行借款撥付營運。於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，我們的現金及現金等價物分別為人民幣225.8百萬元、人民幣305.3百萬元、人民幣472.6百萬元及人民幣314.7百萬元。

財務資料

下表載列所示期間的現金流：

	截至12月31日止年度			截至3月31日 止三個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
	(人民幣千元)				
	(未經審核)				
營運資金變動前的經營溢利	128,130	151,741	365,976	38,119	98,807
合約成本增加	(1,077)	(4,880)	(4,285)	(3,790)	(127)
貿易及其他應收款項增加	(30,946)	(39,870)	(15,331)	(34,175)	(63,362)
抵押銀行存款(增加)/減少	—	(836)	(1,670)	(848)	38
其他非流動資產(增加)/減少	(2,830)	585	(324)	(647)	108
貿易及其他應付款項 增加/(減少)	11,652	16,071	18,697	(10,252)	(2,589)
合約責任增加/(減少)	10,134	11,328	26,105	14,077	(1,423)
營運產生現金	115,063	134,139	389,168	2,484	31,452
所付所得稅	(11,898)	(14,436)	(45,122)	(5,314)	(11,879)
經營活動所得/(所用) 現金淨額	103,165	119,703	344,046	(2,830)	19,573
投資活動所得/(所用) 現金淨額	8,335	(15,880)	(54,978)	(6,604)	(89,193)
融資活動所得/(所用) 現金淨額	96,438	(22,156)	(123,577)	(771)	(86,998)

經營活動所得現金淨額

我們經營活動所得現金淨額主要指遊戲的分佔收益。我們的經營活動所用現鈔要用作撥付遊戲開發、發佈及營運。我們的經營活動所得現金淨額主要反映(i)除稅前溢利，經調整物業、廠房及設備折舊、攤銷無形資產、使用資產折舊、貿易及其他應收款項的虧損撥備、利息收入、財務成本。分佔一家聯營公司的虧損、按公平值計入損益的金融資產公平值變動、股付薪酬、匯兌盈利/虧損及其他淨虧損/盈利，(ii)營運資金變動影響，及(iii)所付所得稅。

截至2019年3月31日止三個月，經營活動所得現金淨額為人民幣19.6百萬元，主要反映如下因素的結合：(i)營運資金變動前的經營溢利人民幣98.8百萬元，(ii)貿易及其他應收款項增加人民幣63.4百萬元，原因為《宮廷計手遊》簡體中文(中國)版(自2018年8月起處於穩定成熟期)及《熹妃Q傳》英文/簡體中文(海外)版及韓國版(分別於2018年9月及2018年12月起處於穩定成熟期)銷售所得增加，兩者均導致第三方發行平台大額貿易應收款項，(iii)貿易及其他應付款項減少人民幣2.6百萬元；及(iv)已付所得稅人民幣11.9百萬元。

財務資料

截至2018年12月31日止年度，經營活動所得現金淨額為人民幣344.0百萬元，主要反映如下因素的結合：(i)營運資金變動前的經營溢利人民幣366.0百萬元，(ii)貿易及其他應收款項增加人民幣15.3百萬元，原因為簡體中文(中國)版《熹妃Q傳》(於2018年4月起處於平穩成熟期)及簡體中文(中國)版《宮廷計手遊》(自2018年3月起處於初始增長期)銷售所得增加，兩者均導致第三方發行平台大額貿易應收款項，(iii)貿易及其他應付款項增加人民幣18.7百萬元，原因為員工人數及薪酬配套增加，(iv)合約責任增加人民幣26.1百萬元，因為營運規模增加，及(v)所付所得稅人民幣45.1百萬元。

截至2017年12月31日止年度，經營活動所得現金淨額為人民幣119.7百萬元，主要反映如下因素的結合：(i)營運資金變動前的經營溢利人民幣151.7百萬元，(ii)貿易及其他應收款項增加人民幣39.9百萬元，原因為簡體中文(中國)版《熹妃Q傳》及《京門風月》(於2017年均處於初始增長期)及簡體中文(中國)版《熹妃傳》(於2017年處於平穩成熟期)銷售所得增加，全部均導致第三方發行平台大額貿易應收款項，(iii)貿易及其他應付款項增加人民幣16.1百萬元，原因為員工人數及薪酬配套增加，(iv)合約責任增加人民幣11.3百萬元，因為營運規模增加，及(v)所付所得稅人民幣14.4百萬元。

截至2016年12月31日止年度，經營活動所得現金淨額為人民幣103.2百萬元，主要反映如下因素的結合：(i)營運資金變動前的經營溢利人民幣128.1百萬元，(ii)貿易及其他應收款項增加人民幣30.9百萬元，原因為簡體中文(中國)版《熹妃傳》(於2016年處於平穩成熟期)銷售所得增加，導致第三方發行平台大額貿易應收款項，(iii)貿易及其他應付款項增加人民幣11.7百萬元，原因為員工人數及薪酬配套增加，(iv)合約責任增加人民幣10.1百萬元，因為營運規模增加，及(v)所付所得稅人民幣11.9百萬元。

投資活動所得／(所用)現金淨額

我們投資活動所用／所得現金淨額主要指：(i)付款購買物業、廠房及設備所用現金、蘇州新辦公大樓的土地使用權、無形資產及其他非流動資產；(ii)就財富管理產品投資付款所用現金；(iii)投資理財產品產生現金及(iv)於聯營公司投資及其他金融資產之付款所用現金。

截至2019年3月31日止三個月，投資活動所用現金淨額為人民幣89.2百萬元，主要包括：(i)我們支付物業、廠房及設備、無形資產及其他非流動資產人民幣20.3百萬元，主要包括建造新辦公大樓及購買伺服器、電腦、測試設備及軟件；(ii)投資人民幣50.0

財務資料

百萬元於中國持牌銀行發行的理財產品及結構性存款；及(iii)投資人民幣20.0百萬元於以電視劇為基礎的金融工具。

截至2018年12月31日止年度，投資活動所用現金淨額為人民幣55.0百萬元，主要包括我們付款購買物業、廠房及設備所用現金人民幣61.3百萬元，主要因我們新辦公室樓之建設而產生，部份被收取利息收入人民幣5.6百萬元抵銷。

截至2017年12月31日止年度，投資活動所用現金淨額為人民幣15.9百萬元，主要包括：(i)我們支付物業、廠房及設備、無形資產及其他非流動資產人民幣6.8百萬元，主要包括購買伺服器、電腦、測試設備及軟件；(ii)我們付款人民幣7.8百萬元購買蘇州新辦公大樓的土地使用權；及(iii)我們就競享時代30.16%股權於2017年4月支付總額人民幣5.0百萬元，部份被利息收入人民幣3.6百萬元抵銷。

截至2016年12月31日止年度，投資活動所產生現金淨額為人民幣8.3百萬元，主要包括：(i)贖回理財產品所得款項人民幣128.8百萬元；(ii)就財富管理產品投資付款人民幣104.0百萬元；及(iii)我們於2016年支付投資蘇州樂基10.0%股權付款總人民幣9.0百萬元。

融資活動所得／(所用)現金淨額

我們融資活動所得／所用現金主要指：(i)[編纂]投資者注資所得款項；(ii)銀行貸款所得款項及還款；(iii)支付及解除有抵押銀行存款，(iv)支付租賃負債；及(v)分派溢利。

截至2019年3月31日止三個月，融資活動所用現金淨額為人民幣87.0百萬元，主要包括以股息形式支付溢利分配人民幣86.1百萬元。

截至2018年12月31日止年度，融資活動所用現金淨額為人民幣123.6百萬元，主要包括透過股息進行溢利分派人民幣118.8百萬元。

截至2017年12月31日止年度，融資活動所用現金淨額為人民幣22.2百萬元，主要包括(i)我們償還貸款人民幣12.1百萬元；(ii)因償還相關銀行貸款解除有抵押銀行存款人民幣13.5百萬元；及(iii)透過股息支付溢利分派人民幣20.7百萬元。

截至2016年12月31日止年度，融資活動所得現金淨額為人民幣96.4百萬元，主要包括(i)[編纂]投資者注資所得款項人民幣100.0百萬元；(ii)銀行貸款所得款項人民幣21.5百萬元，部分被償還銀行貸款人民幣9.9百萬元所抵銷；及(iii)支付有抵押銀行存款人民幣25.0百萬元，部分被解除有抵押銀行存款人民幣11.5百萬元所抵銷。

財務資料

營運資金

考慮到本集團可得的財務資源，包括營運活動所得現金流、銀行借款、股東注資及估計[編纂][編纂]（經作出潛在[編纂]將最終[編纂]定為低於指示性[編纂]範圍下限最多[編纂]後），董事認為本集團於由本文件日期起至未來最少12個月將有充足的營運資金應付目前所需。

債務及或然負債

銀行借款

於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，我們未償還有抵押銀行借款總額分別為人民幣12.1百萬元、零、零及人民幣0.3百萬元。往績記錄期內，我們的銀行貸款年利率介乎2.6%至5.2%。於2019年7月31日（即釐定我們債務的最後實際可行日期），我們未償還銀行借款總額為人民幣5.3百萬元。

於2019年7月31日，我們有已承諾銀行融資合共人民幣168.0百萬元，當中人民幣2.3百萬元已動用，其餘人民幣165.7百萬元未動用。有關銀行融資包括來自一間中國商業銀行的定期貸款融資人民幣168百萬元（「定期貸款融資」），僅訂為用作新辦公大樓興建。定期貸款融資年期五年，由動用日起計，並由新辦公室的土地使用權抵押，及營運實體之一提供的企業擔保作擔保。我們在融資協議下受制於一系列的契諾，主要包括(i)定期提供財務及營運資料，(ii)告知可能影響借款人還款能力的重大不利變動，(iii)不改變已收融資[編纂]的用途，(iv)工程期間符合環保相關法例法規，(v)不將融資支付工程的物業抵押予第三方，(vi)匯報任何超過本集團淨資產10%的重大關連方交易，(vii)獲取相關政府部門的相關批准，符合相關法例法規，根據工程計劃及時向其他來源獲取資金，及(viii)向除款人取得同意方對借款人作出重大改變，包括合併、解除合併、外部投資及重大債務增加。

董事確認，往績記錄期內及直至最後實際可行日期，我們並無違反任何財務契諾且並無貿易及其他應付賬款及銀行借款或其他已到期的貸款融資的任何重大違約。除上述信貸融資項下的銀行借款外，我們目前並無任何其他重大外部債務融資的計劃。

我們銀行借款金額於往績記錄期間按我們該年的內部財務資源及融資需要出現波動。

財務資料

租賃負債

我們的租賃負債指租賃物業作辦公室之用之相關租賃。於2016年、2017年、2018年12月31日、及2019年3月31日及2019年7月31日，本集團的租賃負債分別為人民幣10.0百萬元、人民幣7.7百萬元、人民幣7.1百萬元、人民幣6.0百萬元及人民幣5.5百萬元。有關租賃的租期由兩年至五年不等。

下表載列我們按流動及非流動部分劃分的租賃負債明細，以及於各所示日期及期間的實際利率：

	於12月31日			於3月31日	於7月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年	2019年
	(除百分比外為人民幣千元)				(未經審核)
流動	2,625	2,812	4,580	4,543	5,508
非流動	<u>7,373</u>	<u>4,919</u>	<u>2,474</u>	<u>1,447</u>	<u>—</u>
租賃負債	<u>9,998</u>	<u>7,731</u>	<u>7,054</u>	<u>5,990</u>	<u>5,508</u>
	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	截至7月31日止七個月
	2016年	2017年	2018年	2019年	2019年
實際利率	<u>4.75%</u>	<u>4.75%</u>	<u>4.75%</u>	<u>4.75%</u>	<u>4.75%</u>

或然負債及擔保

除上文披露者外，於2019年7月31日，本集團並無任何未償還的按揭、抵押、債券或其他貸款資本(已發行或同意發行)、銀行透支、貸款、承兌信貸、或其他類似債務及租購承擔。

於2019年7月31日，本集團並無任何未記錄在案的重大或然負債、擔保或訴訟。

董事確認，自2019年7月31日直至最後實際可行日期，本集團的債務承擔及或然負債並無重大變動。

關連方交易

與蘇州玩友時代及其股東的合約安排

詳情請參閱本文件「合約安排」一節。

財務資料

與控股股東及主要管理層的交易

於往績記錄期，我們的控股股東之一蔣先生為本集團人民幣168,000,000元的銀行貸款融資協議提供人民幣198,000,000元的擔保。本集團並未從上述銀行貸款融資協議提取銀行貸款，擔保已於2019年2月1日取消。

關連方交易的詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註28。

資本開支及承擔

資本開支

資本開支包括物業、廠房及設備、無形資產及使用權資產。物業、廠房及設備主要為興建蘇州新辦公大樓、我們的辦公室及測試設備、汽車及翻新成本。無形資產主要為我們遊戲已／將使用文學的軟件及知識產權授權。使用權資產主要為我們的租賃資產以及蘇州新辦公大樓的土地使用權。下表載列於所示期間的資本開支：

	截至12月31日止年度			截至3月31日
	2016年	2017年	2018年	止三個月
				2019年
	(人民幣千元)			
物業、廠房及設備	8,012	4,605	72,657	19,307
無形資產	331	1,226	196	3,069
使用權資產	4,434	7,777	2,840	—
資本開支總額	12,777	13,608	75,693	22,376

財務資料

主要財務比率

下表載列於所示日期及所示期間的部分主要財務比率：

	於3月31日／			
	於12月31日／截至12月31日止年度			截至
	2016年	2017年	2018年	3月31日 止三個月
流動比率 ⁽¹⁾	4.0	3.9	4.2	3.9
權益回報率 ⁽²⁾	31.4%	33.2%	58.7%	63.0%
總資產回報率 ⁽³⁾	23.3%	24.8%	45.7%	48.5%
資產負債比率 ⁽⁴⁾	8.5%	2.2%	1.2%	1.1%
毛利率 ⁽⁵⁾	63.0%	61.7%	62.7%	64.1%
淨溢利率 ⁽⁶⁾	14.2%	16.8%	23.0%	22.0%
利息覆蓋率 ⁽⁷⁾	121.4	333.3	291.9	1,211.1

附註：

- (1) 於各有關期間末流動資產總額除以流動負債總額。
- (2) 截至2018年12月31日止三個年度各年，權益回報率等於各有關年度末本公司權益股東應佔年內溢利除以本公司權益股東應佔總股本再乘以100%。截至2019年3月31日止三個月，權益回報率等於期末本公司權益股東應佔期內溢利除以本公司權益股東應佔總股本再乘以100%及365/90。
- (3) 截至2018年12月31日止三個年度各年，總資產回報率等於各有關年度末本公司權益股東應佔年內溢利除以總資產乘以100%。截至2019年3月31日止三個月，總資產回報率等於期內溢利除以期末總資產乘以100%及365/90。
- (4) 於各有關期間的銀行貸款總額及租賃負債除以總權益乘以100%。
- (5) 年度／期間毛利除以年度／期間營業額再乘以100%。
- (6) 年內／期間溢利除以年度／期間營業額再乘以100%。
- (7) 年內／期間融資成本除以年內／期間除融資成本及所得稅開支前溢利。

流動比率

於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，流動比率保持穩定，分別為4.0、3.9、4.2及3.9。

財務資料

權益回報率

截至2016年12月31日及2017年12月31日止年度，權益回報率保持穩定。權益回報率由截至2017年12月31日止年度的33.2%增加至截至2018年12月31日止年度的58.7%，主要由於年內溢利的增速快於總權益。截至2019年3月31日止三個月，權益回報率進一步增加至63.0%，主要由於同期宣派股息人民幣102.3百萬元導致期內溢利增加以及權益減少。

總資產回報率

於2016年12月31日及2017年12月31日，總資產回報比率保持穩定。總資產回報率由2017年12月31日的24.8%增加至2018年12月31日的45.7%，主要由於年內溢利的增速快於總資產。總資產回報率由截至2018年12月31日止年度的45.7%增加至截至2019年3月31日止三個月的48.5%，整體與同期權益回報率增加一致。

資產負債比率

資產負債比率由2016年12月31日的8.5%減少至2017年12月31日的2.2%，主要由於截至2017年12月31日止年度內償還銀行貸款。於2017年12月31日、2018年12月31日及2019年3月31日，資產負債比率分別相對穩定維持於2.2%、1.2%及1.1%。

毛利率

2016年、2017年及2018年及截至2019年3月31日止三個月，我們的毛利率分別穩定維持於63.0%、61.7%、62.7%及64.1%。毛利率的分析詳情，請參閱「財務資料 — 經營業績的按期間比較」一節。

淨溢利率

我們的純利率由2016年14.2%上升至2017年16.8%，主要由於2016年產生非經常性以股權支付股份為基礎補償開支人民幣26.8百萬元。我們的純利率由2017年16.8%大幅上升至2018年23.0%，主要由於(i)我們遊戲的良好表現，特別是《熹妃Q傳》及《宮廷計手遊》，使我們2018年的收益顯著上升，導致研發開支及一般及行政開支佔我們總收益的比例下跌；及(ii)誠如「財務資料 — 各期間經營業績比較 — 截至2018年12月31日止期間與截至2017年12月31日止期間比較 — 所得稅開支」所述，我們於2018年的所得稅開支下跌。我們的純利率由截至2018年3月31日止三個月的9.0%上升至截至2019年3月31日止三個月的22.0%，主要由於(i)《宮廷計手遊》於2018年3月首度推出導致收益增加；及(ii)《熹妃Q傳》進入穩定成熟期，與截至2018年3月31日止三個月的初始增長期相比，為吸

財務資料

引新玩家所需的推廣及營銷力度減少，因此銷售及營銷開支減少。影響部分被一般及行政開支增加所抵銷，主要由於期內產生非經常性[編纂]。

利息覆蓋率

利息覆蓋率由截至2016年12月31日止年度的121.4倍增加至截至2017年12月31日止年度的333.3倍，主要由於截至2017年12月31日止年度內償還銀行貸款。利息覆蓋率由截至2017年12月31日止年度的333.3倍減少至截至2018年12月31日止年度的291.9倍，主要由於截至2018年12月31日止年度內籌得銀行貸款，該等銀行貸款於2018年12月31日已悉數償還。利息覆蓋率由截至2018年12月31日止年度的291.9倍上升至截至2019年3月31日止三個月的1,211.1倍，乃由於與2018年相比，期內新增銀行貸款微不足道。

有關市場風險的定性及定量披露

我們於日常業務過程中面臨各種信貸風險、流動資金風險、利率風險、貨幣風險及股票價格風險。我們的風險管理政策旨在降低有關風險對財務表現的潛在不利影響。

信貸風險

信貸風險主要來自貿易應收賬款。我們來自現金及現金等價物以及已抵押銀行存款的信貸風險有限，皆因對手方為聲譽良好的銀行以及信貸等級高的金融機構，我們認為信貸風險較低。

就貿易應收賬款而言，我們面臨的信貸風險主要受各債務人的個別特徵(而非債務人經營所在的行業或國家)影響，因此當我們面臨來自債務人個人的重大風險時會導致信貸風險高度集中。

各報告期末的貿易應收款項為應收第三方分銷平台及與本集團合作的第三方發行商的款項。倘我們與第三方分銷平台及第三方發行商的策略關係終止或縮減，或倘第三方分銷平台及第三方發行商更改合作安排，或倘彼等向本集團付款時面臨財務困難，應收賬款的可收回程度可能受到不利影響。為管理風險，我們與第三方分銷平台及第三方發行商保持密切溝通，以確保有效的信貸監控。鑑於我們與第三方分銷平台及第三方發行商的合作歷史，以及應收彼等賬款的良好收款記錄，董事相信，應收第三方分銷平台及第三方發行商的逾期貿易應收賬款結餘的信貸風險較低。信貸風險定量分析的詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註26(a)。

財務資料

流動資金風險

我們管理流動資金的方法為盡可能確保在正常及緊絀的情況下均具備充裕的現金以償還其到期負債，而不會發生無法承擔的損失或令本集團聲譽受損的風險。我們的政策是定期監察即期及預期流動資金需求，確保維持充裕現金儲備及獲得主要金融機構承諾提供足夠融資，應付短期及長期的流動資金需求。流動資金風險定量分析的詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註26(b)。

利率風險

於2016年、2017年、2018年12月31日及2019年3月31日我們按浮動利息計算的計息金融工具為銀行現金，於2019年3月31日為銀行貸款。因該等結餘的市場利率變動產生的現金流利息風險並不重大。我們以固定利率計算的計息金融工具為以攤銷成本計算的銀行貸款(2016年12月31日)及結構性存款(2019年3月31日)，而市場利率變動不會對我們構成重大公平值利率風險。董事相信，我們面對的利率風險並不重大。

外幣風險

我們承受的外匯風險主要來自以外幣(即有關交易的貨幣為營運的功能貨幣以外之貨幣)計值的銷售及採購所產生的應收賬款、應付賬款、已抵押銀行存款及現金結餘。產生該風險之貨幣主要為美元、港元及人民幣。外幣風險定量分析的詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註26(d)。

資產負債表外承擔及安排

除經營租賃承擔外，於最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外安排。

股息

我們為於開曼群島註冊成立的控股公司。我們依賴蘇州玩友時代根據合約安排向蘇州億歌(我們的全資中國附屬公司)支付的款項，以及向Friend Century(蘇州億歌的直接控股公司)分派的該等付款，作為來自蘇州億歌的股息。Friend Century再向Friend World(Friend Century的直接控股公司)分派股息，Friend World再將所收股息分派予本公司。蘇州玩友時代向蘇州億歌支付的若干款項須遵守中國法律。此外，我們亦依賴我們離岸附屬公司Friend Century、Friend Times Korea及心願互動提供將向投資者派發股息之來源。

財務資料

此外，中國法律法規要求中國公司(例如蘇州億歌)的股息僅可從累計溢利(如有，根據中國會計準則釐定)派付，中國會計準則與其他司法權區的一般公認會計原則(包括香港財務報告準則)在眾多方面相異。再者，中國法律法規要求中國公司(例如蘇州億歌)將每年根據中國會計準則釐定的稅後溢利(如有)的最少10%存入若干法定儲備，直至儲備金額達到註冊資本的50%，而不可作為現金股息分派。同時，一間中國公司或會將其股東釐定的部分稅後溢利撥付員工福利及花紅基金，而不會將其分派予我們。此外，倘營運實體及附屬公司蒙受損失或債務，或因債務工具的限制性契據或彼等日後可能訂立的其他協議，其派付及分派可能受到限制。倘Friend Century不被視為中國稅收居民企業，則蘇州億歌向Friend Century支付的股息或須繳納最多10.0%的餘扣稅。

於往績記錄期間，我們向當時股東宣派截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月的股息總額分別為零、人民幣20.7百萬元、人民幣118.8百萬元及人民幣102.3百萬元。閣下務請注意，歷史股息分派並非日後股息分派政策的指標。於[編纂]完成後，我們的股東有權收取我們宣派的股息，而我們預期以港元派付股息(如有)。

我們目前並無任何預設股息分派比率。日後任何股息分派及金額將由董事會酌情決定，亦將取決於多項因素，例如經營業績、現金流量、資金需求、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有關因素。任何宣派的股息及金額將須符合細則及開曼群島公司法的規定，以及須獲股東批准。此外，僅可根據開曼群島公司法自溢利及本公司股份溢價賬的進賬派付股息。

可供分派儲備

於2019年3月31日，本公司未綜合前並無任何可供分派的儲備。

[編纂]

[編纂]主要包括[編纂]、向申報會計師、法律顧問及其他專業顧問就彼等就[編纂]及[編纂]提供的服務支付的專業費用。[編纂]的估計[編纂]總額(基於[編纂]指示性價格範圍的中位數，假設[編纂]尚未行使，包括[編纂]，但不包括我們應付的酌情激勵獎金)約為[編纂]。

財務資料

於往績記錄期，我們實際產生[編纂][編纂]，當中[編纂]及[編纂]分別自截至2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月的綜合損益表扣除。

我們預期進一步產生[編纂]約[編纂]，當中[編纂]自2019年4月1日起及截至2019年12月31日止期間的綜合損益表扣除，而[編纂]預期將於成功[編纂]後根據相關會計指引自2019年4月1日起及截至2019年12月31日止期間的權益扣除。

[編纂]經調整有形資產淨值報表

以下為本集團根據上市規則第4.29條及參照香港會計師公會頒佈的會計指引第7號「編製供載入投資通函內的備考財務資料」編製的[編纂]經調整綜合有形資產淨值報表，載列如下以供說明若[編纂]已於2019年3月31日進行，[編纂]對於2019年3月31日的本公司股東應佔本集團綜合有形資產淨值的影響。

編製備考經調整綜合有形資產淨值報表僅供說明用途，且因其假設性質使然，未必能真實反映若[編纂]於2019年3月31日或任何未來日期完成後本集團的財務狀況。

	於2019年 3月31日					
	本公司股東 應佔本集團 綜合有形 資產淨值	[編纂]的 估計[編纂]	本公司股東 應佔[編纂] 經調整綜合 有形資產淨值	本公司股東應佔 每股[編纂] 經調整綜合有形資產淨值		
	人民幣千元 ⁽¹⁾	人民幣千元 ⁽²⁾⁽⁵⁾	人民幣千元 ⁽³⁾⁽⁴⁾	人民幣 ⁽⁴⁾	港元 ⁽⁵⁾	
基於[編纂]每股[編纂] [編纂](經[編纂][編纂])	553,709	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	
基於[編纂]每股股份[編纂]	553,709	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	
基於[編纂]每股股份[編纂]	553,709	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	

財務資料

附註：

- (1) 於2019年3月31日本公司股東應佔本集團綜合有形資產淨值乃按2019年3月31日本公司股東應佔經審核綜合權益總額人民幣557,861,000元減無形資產人民幣4,152,000元計算得出，乃摘錄自本文件附錄一所載會計師報告。
- (2) [編纂]的估計[編纂]乃基於發行[編纂]股份及指示性[編纂]每股股份[編纂]至[編纂](即所述[編纂]範圍的最低價及最高價)，亦基於[編纂]每股[編纂](經[編纂]10%)，經扣除總[編纂]約[編纂]、約[編纂]及約[編纂]，且不包括截至2019年3月31日止已於損益確認的[編纂]約[編纂]，以及並無計及[編纂]獲行使而可予發行的任何股份。
- (3) 概無作出任何調整以反映本集團於2019年3月31日後的任何貿易結果或訂立的其他交易。
- (4) 每股[編纂]經調整綜合有形資產淨值乃對附註(2)所述應付本公司的[編纂]估計[編纂]作出調整及基於已發行合共[編纂]股股份(包括於本文件日期已發行的股份及根據[編纂]及[編纂]將發行的股份)得出，當中假設[編纂]及[編纂]已於2019年3月31日完成，但並無計及[編纂]行使而可予發行的任何股份。
- (5) [編纂]的估計[編纂]按1.00港元兌人民幣0.90元的匯率兌換為人民幣。概不表示任何港元金額已經、應已或可能按該匯率或任何其他匯率兌換為人民幣。

無重大不利變動

經進行董事認為屬適當的充足盡職調查工作及審慎周詳考慮後，董事確認，自2019年3月31日(編製最近期經審核綜合財務報表之日)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。

須根據上市規則第13.13至13.19條作出的披露

董事確認，除本文件所披露者外，截至最後實際可行日期，概無任何情況會導致須根據上市規則第13.13至13.19條的規定作出披露。