

## 概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於其僅屬概要，故並無包括所有對閣下而言可能屬重要的資料。閣下在決定投資於[編纂]之前，應細閱整份文件，特別是本文件「風險因素」一節，其載有投資於[編纂]所涉及的若干特定風險。

### 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針對中國女性玩家的手機遊戲，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，我們按2018年來自女性向手機遊戲的收益計算在中國女性向手機遊戲市場中排名第三，佔2018年中國女性向手機遊戲市場約2.9%，按2018年來自女性向中國古風手機遊戲的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收益的9.1%。憑藉我們於中國市場的成功，我們於2011年擴展至海外市場。我們於2018年獲授「國家文化出口重點企業」的稱號。

於往績記錄期間，由於我們成功推出多款自行開發的優質女性向遊戲，且我們能定期推出皇牌遊戲，故我們錄得大幅增長。舉例而言，我們分別於2015年、2017年及2018年首度推出《熹妃傳》、《熹妃Q傳》及《宮廷計手游》。我們的累計註冊玩家由2016年的30.5百萬人增至2019年7月31日的99.5百萬人，而我們的平均每月付款玩家由2016年的186,600人增至截至2019年7月31日止七個月234,900人。因此，我們的收益由2016年人民幣568.8百萬元增至2017年人民幣700.2百萬元，其後增至2018年人民幣1,464.3百萬元，2016年至2018年的複合年增長率為60.4%，收益並由截至2018年3月31日止三個月人民幣274.7百萬元增加至截至2019年3月31日止三個月人民幣393.5百萬元。於2016年、2017年及2018年以及截至2019年3月31日止三個月，我們的毛利分別為人民幣358.3百萬元、人民幣432.3百萬元、人民幣918.3百萬元及人民幣252.2百萬元，而毛利率分別為63.0%、61.7%、62.7%及64.1%。於同期，年度／期內利潤分別為人民幣80.7百萬元、人民幣117.9百萬元、人民幣336.7百萬元及人民幣86.6百萬元，而純利潤率分別為14.2%、16.8%、23.0%及22.0%，2016年至2018年的年度利潤複合年增長率為104.3%。

### 我們一體化的業務模式

我們相信，我們的成功全賴我們於遊戲開發、發行及運營方面的強大綜合能力。該等手機遊戲行業價值鏈中上下游服務一體化的模式提高我們運營的管理效率、生產力及盈利能力。截至2019年3月31日，我們擁有由864名僱員組成的強大研發團隊，佔員工總數逾65%。我們穩定及竭誠盡責的核心研發團隊擁有多年的相關經驗，且流失率低。受益於我們對研發資源的重大投入，我們始終站在技術發展的前沿，並自行研發大部分遊戲。於往績記錄期間，我們總收入分別99.2%、99.2%、100.0%及99.9%均由自主開發遊戲產生。

我們亦擁有強大的遊戲發行及運營能力。於2019年3月31日，我們專注遊戲發行及運營的團隊合共有354名員工。我們已與Apple的App Store、Google Play及硬核聯盟等知名分銷平台建立穩定的合作關係，以分銷我們的遊戲，而我們大部分遊戲乃透過該等第三方分銷平台分銷。該等平台一般收取我們遊戲的銷售所得款項30%至55%作為收益分成以及付款渠道和其他服務費。我們免費提供遊戲，收益全部來自遊戲內銷售及虛擬道具消費。我們不時調整營銷及定價策略，藉此致力培養玩家的忠誠度，以提升玩家於遊戲內的消費。我們強大的遊戲發行及運營能力加強了我們對整個運營鏈及盈利能力的控制。於往績記錄期間，我們提供的大部分遊戲均為自主發行，分別佔我們總收益的85.1%、90.1%、96.3%及95.5%。

## 概 要

### 我們的現有遊戲

我們成功開發、發行及運營一系列流行的女性向中國古風手機遊戲，如《熹妃傳》、《熹妃Q傳》、《宮廷計手游》及《京門風月》，其各自均於蘋果的App Store中的iPhone暢銷遊戲榜上排名甚高。舉例而言，《熹妃Q傳》於2019年3月8日在蘋果App Store的iPhone暢銷遊戲排行榜最高排名14。我們利用我們強大的數據分析能力，設計引人入勝的遊戲，以適應最新市場趨勢及滿足瞬息萬變的玩家需求。

我們的熱門遊戲具有引人入勝的故事，可實現相對較長的生命週期。例如，根據弗若斯特沙利文，我們的皇牌女性向中國古風遊戲之一《熹妃傳》於2015年6月推出，經過逾50個月的運營後，仍維持於穩定成熟期，遠遠超出整體手機遊戲一般三至12個月的生命週期。我們首個三維遊戲《熹妃Q傳》自其於2017年9月推出後亦已大獲成功，並擴闊我們的玩家群至更廣泛的玩家群，因其採納更生動及幽默的藝術風格。《宮廷計手游》於2018年3月推出，亦已成為我們的熱門遊戲，吸引大批玩家。《熹妃傳》的營運業績於《熹妃Q傳》及《宮廷計手游》推出後維持相對穩定，展現我們從現有遊戲變現以及提高我們玩家粘度的強大能力。

下表載列我們四大遊戲在往績記錄期間的若干資料：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月		開發	最早推出日
	2016年		2017年		2018年		2019年			
	金額	佔遊戲 總收益%	金額	佔遊戲 總收益%	金額	佔遊戲 總收益%	金額	佔遊戲 總收益%		
	(除百分比外為人民幣千元)									
《熹妃傳》	479,830	84.5	473,053	67.6	443,482	30.3	97,361	24.7	自行開發	2015年6月
《熹妃Q傳》	—	—	91,120	13.0	691,790	47.2	182,362	46.3	自行開發	2017年9月
《宮廷計手游》	—	—	—	—	275,226	18.8	105,415	26.8	自行開發	2018年3月
《京門風月》	50,525	8.9	114,545	16.4	46,203	3.2	6,674	1.7	自行開發	2016年6月
合計	530,355	93.4	678,718	97.0	1,456,701	99.5	391,812	99.5		

### 我們的遊戲儲備

在鞏固我們於女性向中國古風遊戲中的領先地位的同時，我們亦尋求豐富其遊戲組合及服務供應。我們計劃將我們的女性向遊戲組合擴展至其他類型的女性向遊戲。我們亦正開發其他類型的遊戲，以更廣泛的受眾玩家為目標客戶，如SLG及收集卡牌遊戲。

截至最後實際可行日期，我們遊戲儲備包括五個具不同語言版本的新手機遊戲、16個現有遊戲的新語言版本及五個H5遊戲。我們亦已於最後實際可行日期，就我們一款現有遊戲《化芯物語》的簡體中文(中國)版及我們三個新開發手機遊戲，即《此生無白》、《王冠與征服》及《魔法交鋒》的簡體中文(中國)版收到中宣部出版局之省級部門初步批准。遊戲儲備五款新手機遊戲中，三款為女性向手機遊戲，餘下兩個為非女性向手機遊戲。

於最後實際可行日期，我們遊戲儲備的五款具不同語言版本(合共15個語言版本)的新手機遊戲及我們16個現有遊戲的新語言版本詳情載於下表：

名稱	類型	語言	預計推出時間
<b>新遊戲</b>			
《此生無白》	RPG 女性向	簡體中文(中國)	有待批准 <sup>(1)</sup>
		繁體中文	2020年上半年
		韓語	2020年上半年
		英文/簡體中文(海外)	2020年上半年
		日語	2020年下半年
		越南語	2021年上半年
《王冠與征服》	SLG 非女性向	泰語	2021年上半年
		簡體中文(中國)	有待批准 <sup>(1)</sup>
		英文/簡體中文(海外)	2020年上半年
《魔法交鋒》	收集卡牌遊戲 非女性向	簡體中文(中國)	有待批准 <sup>(1)</sup>
		英文/簡體中文(海外)	2019年下半年
遊戲X <sup>(3)</sup>	RPG 女性向	簡體中文(中國)	有待批准 <sup>(2)</sup>
		繁體中文	2020年下半年
遊戲Y <sup>(4)</sup>	休閒 女性向	簡體中文(中國)	有待批准 <sup>(2)</sup>
		繁體中文	2020年下半年

## 概 要

名稱	類型	語言	預計推出時間
<b>現有遊戲之新語言版本</b>			
《宮廷計手游》	RPG	英文／簡體中文(海外)	2020年上半年
《熹妃Q傳》	RPG	阿拉伯語	2020年上半年
《熹妃傳》	RPG	德語／法語	2019年下半年
《帝王雄心》	SLG	英文／簡體中文(海外)	2020年上半年
《浮生為卿歌》	RPG	繁體中文	2020年上半年
		簡體中文(中國)	2019年下半年 <sup>(5)</sup>
		日語	2020年上半年
		韓語	2020年上半年
		越南語	2020年下半年
《精靈食肆》	管理模擬	泰語	2020年下半年
		日語	2019年下半年
		阿拉伯語	2020年下半年
		泰語	2020年下半年
《化芯物語》	戀愛養成	越南語	2020年下半年
		簡體中文(中國)	有待批准 <sup>(1)</sup>
		繁體中文	2019年下半年

附註：

- (1) 為已取得中宣部出版局省級初步批准的遊戲，但仍待中宣部出版局於國家層面發行版號。獲得所需版號後，該等遊戲可於中國推出。董事預期，獲得版號後，該等遊戲可早日正式於中國商業化推出。董事亦計劃於上表所示時間或前後於海外市場推出該等遊戲，不管中國的正式推出日期。
- (2) 為處於開發過程的遊戲。當遊戲的開發及製作過程完成後，我們擬就該等遊戲提交遊戲註冊申請。董事計劃於上述時間或前後在海外市場推出該等遊戲，不管於中國正式推出的日期。
- (3) 具現代城市背景的故事性遊戲。
- (4) 結合模擬遊戲玩法元素的休閒消除遊戲。
- (5) 我們於2019年7月取得中宣部出版局於國家層面發行的版號。

## 我們的玩家

我們已於我們供應遊戲的中國及海外市場成功建立一個龐大的忠誠玩家群。下表載列於所示期間我們主要遊戲的平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶、平均每月付費玩家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	截至7月31日
	2016年	2017年	2018年	止三個月	止七個月
				2019年	2019年
	(平均每日活躍用戶、每月活躍用戶及平均每月付費玩家單位為千， 月計每付費用戶平均收益單位為人民幣)				
平均每日活躍用戶	<b>470.7</b>	<b>813.1</b>	<b>760.0</b>	<b>615.3</b>	<b>635.5</b>
《熹妃傳》	335.4	309.4	211.9	162.9	155.7
《熹妃Q傳》	—	394.3	385.3	322.5	326.5
《宮廷計手游》	—	—	125.4	113.3	111.2
《京門風月》	86.3	65.2	21.2	12.5	11.5
平均每月活躍用戶	<b>2,627.4</b>	<b>4,203.5</b>	<b>3,987.1</b>	<b>3,019.4</b>	<b>3,155.4</b>
《熹妃傳》	1,675.6	1,735.0	1,126.9	881.2	840.1
《熹妃Q傳》	—	1,755.5	1,779.9	1,296.8	1,364.4
《宮廷計手游》	—	—	841.8	758.8	743.1
《京門風月》	648.5	406.1	95.0	56.0	51.7
平均每月付費玩家	<b>186.6</b>	<b>340.6</b>	<b>323.5</b>	<b>234.7</b>	<b>234.9</b>
《熹妃傳》	138.0	131.8	93.6	65.2	58.9
《熹妃Q傳》	—	170.1	149.8	103.6	104.2
《宮廷計手游》	—	—	64.7	59.6	59.0
《京門風月》	40.1	30.1	8.3	4.8	4.5
月計每付費用戶平均收益	<b>240.1</b>	<b>201.4</b>	<b>395.4</b>	<b>533.9</b>	<b>544.9</b>
《熹妃傳》	259.0	268.0	378.1	457.9	492.5
《熹妃Q傳》	—	133.9	405.1	571.0	584.9
《宮廷計手游》	—	—	425.3	571.5	599.6
《京門風月》	175.2	286.3	398.8	383.5	335.2

我們所有遊戲採用免費暢玩模式，而我們的玩家僅於購買遊戲的虛擬道具時方會消費。當我們的遊戲初次推出時，為數眾多的玩家受到吸引，可免費試玩新遊戲，或花少量金錢嘗試遊戲若干功能。因此，當遊戲新推出處於初始增長期時，其平均每日

## 概 要

活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費玩家人數將相對較高，而其每付費用戶平均收益將相對較低。隨時間流逝，部分對我們遊戲漸不感興趣的玩家將逐步減少暢玩或終止暢玩我們的遊戲，而該等對我們遊戲興趣較盛的玩家將繼續暢玩我們的遊戲。我們皇牌遊戲的經營數據一般顯示該趨勢，詳述如下。

平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶於2017年較2016年大幅上升，乃主要有關於2017年成功推出我們其中一款皇牌遊戲《熹妃Q傳》。我們的月計每付費玩家平均收益由2016年人民幣240.1元下跌至2017年人民幣201.4元，主要由於2017年9月首次推出《熹妃Q傳》簡體中文(中國)版本，其乃處於初始增長階段，特點為每付費玩家平均收益通常相對為低。我們月計每付費用戶平均收益由2017年人民幣201.4元上升至2018年人民幣395.4元，並進一步增至截至2019年7月31日止七個月人民幣544.9元，乃由於以下原因：(i)《熹妃傳》維持於穩定成熟期，而於穩定成熟期的遊戲每付費用戶平均收益一般處於上升的趨勢；(ii)由於該遊戲大受歡迎，我們於2018年為該遊戲推出新版本升級，提供更多元化的虛擬道具、新遊戲玩法、提升的功能，以及更多遊戲內的推廣活動；(iii)《熹妃Q傳》已於2018年進入穩定成熟期，提升現有活躍玩家的變現力；及(iv)於2018年推出的《宮廷計手游》已於2018年8月進入穩定成熟期。

《熹妃傳》於2015年6月初次推出後，於往績記錄期一直處於穩定成熟期，因此於往績記錄期，其平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費玩家人數減少，而月計每付費用戶平均收益增加，特別是於2018年及截至2019年7月31日止七個月，其月計每付費用戶平均收益大幅增加，乃主要由於新升級版本提供較多樣化的虛擬道具，新遊戲玩法及提升功能，以及較多遊戲內推廣活動，整體上提高玩家消費。其簡體中文(中國)版處於穩定成熟期中期，預期於約2021年進入衰退期。

《熹妃Q傳》於2017年9月初次推出並於2018年開始進入穩定成熟期。因此，2017年及2018年的平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費玩家人數整體保持穩定，與2017年相比，2018年的月計每付費用戶平均收益大幅增加。其於2017年的月計每付費用戶平均收益為人民幣133.9元，相對較低，乃由於其僅於2017年9月推出，需要時間建立受歡迎程度及客戶付費習慣。其簡體中文(中國)版現處於穩定成熟期早期，預期於約2024年進入衰退期。

《宮廷計手游》於2018年3月初次推出，於同年開始進入穩定成熟期。因此，其平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費玩家人數於2018年至截至2019年7月31日止七個月輕微下跌，但其月計每付費用戶平均收益由2018年人民幣425.3元大幅增加至截至2019年7月31日止七個月人民幣599.6元，乃由於餘下付費玩家消費增加。其簡體中文(中國)版現處於穩定成熟期早期，預期於約2024年進入衰退期。

《京門風月》於2016年6月初次推出。其平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費玩家人數於2016年至截至2019年7月31日止七個月處於下跌趨勢，但其月計每付費用戶平均收益於2016年至2018年則處於上升趨勢，乃由於玩家成功變現。其月計每付費用戶平均收益由2018年人民幣398.8元下跌至截至2019年7月31日止七個月人民幣335.2元，乃由於我們於2019年上半年發佈較少新虛擬道具。其簡體中文(中國)版現處於穩定成熟期後期，預期於約2020年下半年進入衰退期。

有關我們主要遊戲的營運資料及變現水平的波動詳細分析，請參閱「業務 — 我們的玩家 — 遊戲營運資料」一節。

### 我們的競爭優勢

我們相信下列競爭優勢使我們於業內得以成功：(i)為領先的手機遊戲開發商、發行商及營運商，專注於女性向遊戲；(ii)受到我們與海外市場的主流分銷平台之穩定合作關係及我們將遊戲本地化能力的支持，積極拓展海外市場；(iii)集遊戲開發、發行及經營能力於一身的高度綜合業務模式；(iv)強大的遊戲研發團隊及成熟的數據分析及應用能力；及(v)行事專注且賦有遠見的管理團隊，團隊穩定且具有高度參與的企業文化。

## 概 要

### 我們的業務策略

我們的目標是加強在中國以至全球網絡遊戲產業的領先地位。我們計劃通過下列策略實現我們的目標：(i)進一步擴充及豐富我們的遊戲組合，提升我們的市場地位；(ii)深化拓展海外市場；(iii)進行有效的市場營銷及推廣活動，提升我們的品牌及遊戲認受性；(iv)擴大玩家基礎，打造遊戲社交平台；及(v)加強利用與商業化發展遊戲知識產權的能力。

### 客戶

就我們自主發行的遊戲而言，我們視已於我們遊戲購買遊戲內虛擬道具的玩家為我們的付費客戶。就我們透過第三方發行商發行的遊戲而言，我們視該等第三方發行商為我們的客戶。

往績記錄期內，我們五大客戶合計佔往績記錄期內各年我們收益少於15%。往績記錄期內，概無董事、彼等的緊密聯繫人、及就董事所知，概無任何擁有本公司已發行股本逾5%的股東，於我們五大客戶中擁有任何權益。

### 供應商

我們的供應商主要包括第三方分銷平台、第三方廣告及營銷服務供應商、第三方支付渠道、服務器供應商、第三方遊戲開發商及其他相關遊戲開發服務供應商。

於2016年、2017年及2018年及截至2019年3月31日止三個月，與我們五大供應商(全為獨立第三方)的採購金額分別為人民幣201.9百萬元、人民幣282.2百萬元、人民幣644.1百萬元及人民幣143.3百萬元，佔與我們供應商採購總額53.6%、62.1%、64.4%及60.6%。同期內，與最大供應商的交易金額分別為人民幣81.5百萬元、人民幣115.1百萬元、人民幣306.3百萬元及人民幣70.9百萬元，佔與我們供應商採購總額21.6%、25.3%、30.6%及30.0%。

### 風險因素

我們的業務面對若干風險，包括本文件「風險因素」一節所載風險。我們面對的部分主要風險因素包括：

- (i) 我們絕大部分收益來自少數的遊戲。未能維持該等遊戲的持續成功，可對我們的業務及經營業績構成重大不利影響；
- (ii) 倘我們未能推出成功的新遊戲以挽留現有玩家及吸引新玩家，我們的業務及增長可能受到重大不利影響；
- (iii) 中國政府新網絡遊戲審批及註冊程序的任何監管變動可對我們業務構成不利影響；
- (iv) 我們倚賴玩家總人數僅少部分產生近乎所有遊戲收益，且或未能有效地透過用戶變現；及
- (v) 我們絕大部分遊戲收益來自銷售遊戲內的虛擬道具。倘此業務模式不再於商業上可行，我們的經營業績及業務前景或會受到重大不利影響。

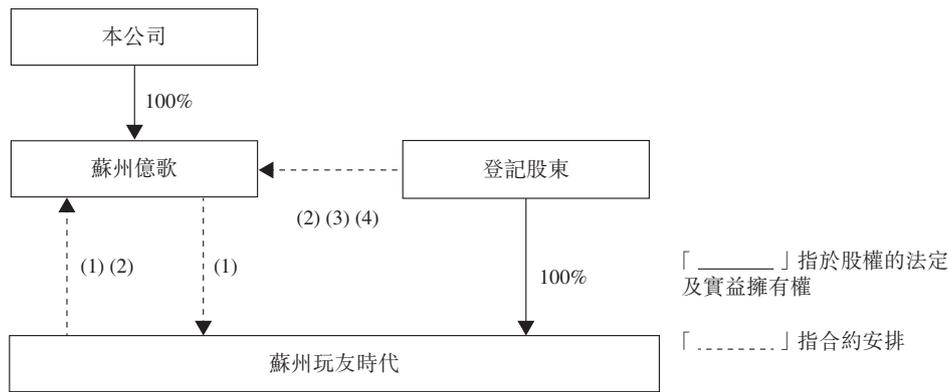
### 合約安排

由於我們營運的網絡遊戲行業若干範疇受中國法律法規所限制或禁止，我們並無直接持有我們營運實體的任何股權。鑒於中國監管規定及根據我們中國法律顧問的意見，我們確定本公司直接持有我們營運實體的股權屬不可行。取而代之，我們決定採用合約安排，乃由蘇州億歌、蘇州玩友時代及登記股東訂立。合約安排可使我們獲得目前由我們營運實體所營運業務的實際控制權，並可收取由該等業務所產生之全部經濟利益。該等合約安排普遍獲中國受限制類及禁止類外商投資所規限的多個行業所採納。

合約安排容許我們營運實體之營運業績、資產及負債按香港財務報告準則與我們的營運業績、資產及負債綜合入賬，猶如其為本集團附屬公司。

## 概 要

以下圖表說明合約安排項下實體之間的關係：



附註：

- (1) 蘇州玩友時代向蘇州億歌支付服務費以換取提供技術服務、管理支援及諮詢服務。詳情請參閱「合約安排—合約安排的主要條款概要—獨家業務合作協議」一節。
- (2) 收購登記股東於蘇州玩友時代全部或部分股權及／或資產的獨家認購期權。詳情請參閱「合約安排—合約安排的主要條款概要—獨家購買權協議」一節。
- (3) 委託登記股東的股東權利。詳情請參閱「合約安排—合約安排的主要條款概要—股東表決權委託協議及授權書」一節。
- (4) 登記股東質押其於蘇州玩友時代的股份。詳情請參閱「合約安排—合約安排的主要條款概要—股份質押協議」一節。

詳情請參閱「合約安排」一節。

### 《2015年外國投資法草案》及《2019年外商投資法》

於2015年1月19日，商務部頒佈《2015年外國投資法草案》及其說明以徵求公眾意見。於2019年3月15日，全國人民代表大會頒佈《2019年外商投資法》，並將於2020年1月1日生效。根據我們中國法律顧問的意見，《2019年外商投資法》的詮釋及實施以及其對我們合約安排的合法性及效力的影響仍存在不確定性。有關《2015年外國投資法草案》及《2019年外商投資法》的詳情，請參閱「合約安排—中國外國投資法律的發展」及「風險因素—與我們公司架構有關的風險—《2019年外商投資法》的解釋及實施、《2015年外國投資法草案》的狀態以及其將如何影響我們現時的公司架構、企業管治及業務營運的存續性均存在大量不確定因素」各節。

### 稅率

根據合約安排，蘇州玩友時代須於扣除若干項目後，向蘇州億歌支付相等於蘇州玩友時代溢利的服務費。該等向蘇州億歌支付的服務費降低蘇州玩友時代的應課稅收入，並相應增加蘇州億歌的應課稅收入，由於適用於蘇州億歌的所得稅率較蘇州玩友時代的為高，此舉可能對我們的經營業績，尤其是所得稅開支及按綜合基準計量的淨溢利構成影響。

我們於往績記錄期間享有一系列優惠稅務待遇，對我們的經營業績有重大貢獻。然而，蘇州億歌現時須按慣常25%稅率繳納所得稅，並未申請且目前並不享有優惠稅務待遇。由於自2019年2月20日起設立合約安排後，適用於蘇州億歌的所得稅率較蘇州玩友時代為高，倘蘇州玩友時代轉讓其稅前溢利至蘇州億歌，有關轉讓可能導致本集團按綜合基準入賬的所得稅開支增加，可對我們的經營業績構成重大不利影響，特別是對我們的淨溢利及淨溢利率。為了說明用途，倘我們於往績記錄期內已一直按合約安排經營，而蘇州億歌未能享受任何優惠稅務待遇，且為了慎重起見，假設蘇州玩友時代根據合約安排向蘇州億歌支付的諮詢及技術服務費未獲稅務機關接受為蘇州玩友時代之可扣稅部分，我們將於截至2016年、2017年、2018年12月31日止年度各年及截至2019年3月31日止三個月分別產生額外所得稅開支約人民幣20.2百萬元、人民幣29.5百萬元、人民幣84.2百萬元及人民幣21.7百萬元，導致相應期間的淨溢利減少該等金額。

## 概 要

與之有關的風險詳情請參閱「風險因素 — 與我們公司架構有關的風險 — 蘇州億歌與蘇州玩友時代的適用所得稅率差異，或會導致本集團須就兩者之間的合約安排繳納更多所得稅，從而對我們的經營業績構成不利影響。」一節。

### 我們的股東

#### 控股股東

於最後實際可行日期，蔣先生透過控制一個信託及多間離岸控股公司，將有權控制本公司已發行股本約82.87%投票權之行使。緊隨[編纂]完成後及假設[編纂]未獲行使，蔣先生、其信託實體Gorgeous Sunshine，及其離岸控股公司Eternal Heart、Ling Long、Lucky Fish、Future Wisdom、Warm Sunshine、Agile Eagle、Purple Dream及Purple Crystal將直接及間接持有本公司已發行股本約[編纂]之權益。因此，蔣先生、Gorgeous Sunshine、Eternal Heart、Ling Long、Lucky Fish、Future Wisdom、Warm Sunshine、Agile Eagle、Purple Dream及Purple Crystal為我們的控股股東。

有關蔣先生的背景，請參閱「董事及高級管理層」一節。

#### [編纂]投資

於2016年1月，蘇州玩友時代引入多名[編纂]投資者，包括中電電機、南京利恒、王建裕先生、上海珞璞、林直榮先生及張敏先生。彼等各自與蘇州玩友時代訂立股份認購協議，合計對蘇州玩友時代投資人民幣100.0百萬元，佔於最後實際可行日期我們已發行股本合共12.50%。於2016年6月21日，我們其中一名[編纂]投資者上海珞璞向其普通合夥人上海科珞普轉讓其於蘇州玩友時代的股份，而上海科珞普於2018年5月29日進一步將該等股份轉讓至蘇州珞源。上海科珞普亦為蘇州珞源的普通合夥人。

詳情請參閱「歷史、重組及企業架構 — [編纂]投資」一節。

### 歷史財務資料概要

下表載列本集團於往績記錄期的綜合財務資料，乃摘錄自本文件附錄一會計師報告，並須與其一併閱讀。

#### 綜合全面收益報表概要

下表載列我們於往績記錄期的綜合全面收益報表之選定項目：

	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
收益	568,802	700,247	1,464,290	274,685	393,538
毛利	358,262	432,274	918,290	172,160	252,240
除稅前溢利	89,490	143,229	361,284	28,115	96,811
年/期內溢利	80,688	117,903	336,703	24,607	86,647

(未經審核)

(人民幣千元)

我們往績記錄期內的收益處於上升趨勢，乃由於成功推出數個受歡迎的女性向遊戲，特別是於2017年9月成功推出《熹妃Q傳》及於2018年3月成功推出《宮廷計手游》，使2018年及截至2019年3月31日止三個月的收益大幅上升。有關我們收益的詳細分析，請參閱「財務資料 — 經營業績主要構成部分描述 — 收益」一節。

我們於往績記錄期間的毛利呈上升趨勢，毛利率於2016年、2017年及2018年及截至2019年3月31日止三個月則因我們收益及銷售成本同步增加而保持穩定，分別為63.0%、61.7%、62.7%及64.1%。進一步詳情請參閱「財務資料 — 各期間經營業績比較」一節。

## 概 要

### 流動資產淨值及資產淨值

下表載列於所示日期的流動資產、流動負債、流動資產淨值及資產淨值：

	於12月31日			於3月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)			
流動資產	316,631	433,038	623,151	595,742
流動負債	78,242	112,370	148,541	154,735
流動資產淨值	238,389	320,668	474,610	441,007
資產淨值	258,805	355,759	573,482	557,861

我們的資產淨值由2018年12月31日人民幣573.5百萬元減少人民幣15.6百萬元至2019年3月31日人民幣557.9百萬元。該減少乃主要由於我們現金及現金等價物主要因截至2019年3月31日止三個月內支付股息人民幣86.1百萬元而減少人民幣157.9百萬元所致。影響部分被：(i)貿易及其他應收款項增加人民幣92.8百萬元；及(ii)按公平值計入損益的金融資產增加人民幣41.4百萬元所抵銷。

### 綜合現金流量表概要

下表載列所示期間的選定現金流數據：

	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
	(未經審核)				
	(人民幣千元)				
營運資金變動前的經營溢利	128,130	151,741	365,976	38,119	98,807
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)

截至2019年3月31日止三個月，投資活動所用現金淨額主要包括：(i)我們支付購置物業、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，主要來自建造新辦公大樓及購買服務器、電腦、測試設備及軟件；(ii)投資中國持牌銀行發行的理財產品及結構性存款人民幣50.0百萬元；及(iii)投資以電視劇為基礎的金融工具人民幣20.0百萬元。2018年投資活動所用現金淨額主要包括我們付款購買物業、廠房及設備、無形資產及其他非流動資產人民幣61.3百萬元，主要因我們新辦公大樓之建設而產生。2017年投資活動所用現金淨額主要包括(i)購買服務器、電腦、測試設備及軟件；(ii)付款購買蘇州新辦公大樓的土地使用權；及(iii)就投資競享時代30.16%股權支付款項。

截至2019年3月31日止三個月、2018年及2017年融資活動所用現金淨額主要包括我們於截至2019年3月31日止三個月支付股息人民幣86.1百萬元及於2018年及2017年分別支付股息人民幣118.8百萬元及人民幣20.7百萬元。2016年融資活動產生現金淨額主要由於[編纂]投資人民幣100.0百萬元。

有關我們現金流量的詳細分析，請參閱「財務資料 — 流動資金及資本資源 — 現金流分析」一節。

### 主要財務比率

下表載列我們於所示日期及所示期間的若干主要財務比率：

	於12月31日／截至12月31日止年度			於3月31日／ 截至3月31日 止三個月
	2016年	2017年	2018年	2019年
流動比率 <sup>(1)</sup>	4.0	3.9	4.2	3.9
權益回報率 <sup>(2)</sup>	31.4%	33.2%	58.7%	63.0%
總資產回報率 <sup>(3)</sup>	23.3%	24.8%	45.7%	48.5%
毛利率 <sup>(4)</sup>	63.0%	61.7%	62.7%	64.1%
淨溢利率 <sup>(5)</sup>	14.2%	16.8%	23.0%	22.0%

## 概 要

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總資產乘以100%及365/90。
- (4) 年度／期間毛利除以年度／期間收益再乘以100%。
- (5) 年度／期間溢利除以年度／期間收益再乘以100%。

權益回報率由截至2017年12月31日止年度的33.2%增加至2018年12月31日的58.7%，主要由於年內溢利的增幅高於總權益。我們的權益回報率於截至2019年3月31日止三個月進一步增加至63.0%，主要由於同期宣派股息人民幣102.3百萬元導致我們期內溢利增加及權益減少所致。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幅高於總資產。我們的總資產回報率由截至2018年12月31日止年度45.7%上升至截至2019年3月31日止三個月48.5%，整體與我們同期的權益回報率增幅一致。

我們的淨溢利率由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」一節所述，我們於2018年的所得稅開支下跌。

有關主要財務比率的詳細分析請參閱「財務資料—主要財務比率」一節。

## 股息

我們目前並無任何預設股息分派比率。往績記錄期內，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，我們分別向當時的股東宣派合共零元、人民幣20.7百萬元、人民幣118.8百萬元及人民幣102.3百萬元股息。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。日後任何股息分派及金額將由董事會酌情決定，亦將取決於董事會認為相關的多項因素，例如經營業績、現金流量、資金需求、一般財務狀況、合約限制、未來前景及其他有關因素，並將須符合細則及開曼群島公司法的規定，及須獲股東批准。

## [編纂]統計數字

下表載列的所有統計數字乃基於[編纂]未獲行使的假設。

	按[編纂] 每股[編纂] [編纂]([編纂] [編纂]後)	按[編纂] [編纂]	按[編纂] [編纂]
我們股份的市值 <sup>(1)</sup>	[編纂]	[編纂]	[編纂]
本公司權益股東應佔每股[編纂]經調整 綜合有形資產淨值 <sup>(2)(3)</sup>	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 市值的計算乃根據緊隨[編纂]及[編纂]完成後及假設[編纂]不獲行使的情況下，預期已發行[編纂]股份計算。

## 概 要

- (2) 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。每股[編纂]經調整綜合有形資產淨值乃經調整應向本公司支付[編纂]估計[編纂]及基於已發行股份總數[編纂]股(包括於本文件日期已發行股份及根據[編纂]及[編纂]將發行的該等股份)而達致，假設[編纂]及[編纂]已於2019年3月31日完成，惟不計及因行使[編纂]而可予發行的任何股份。
- (3) 有關所作出假設及計算方法，請參閱本文件「附錄二—[編纂]財務資料—A.[編纂]經調整綜合有形資產淨值」。

### [編纂]

[編纂]的估計[編纂]總額(包括[編纂]，但不包括我們可能應付的酌情激勵獎金)約為人民幣[編纂]，乃基於[編纂]指示性價格範圍的中位數並假設[編纂]尚未行使。於往績記錄期，我們實際產生[編纂][編纂]，當中分別[編纂]及[編纂]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日開始至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日起至2019年12月31日止期間的權益扣除。

### [編纂]用途

我們估計我們將收取的[編纂][編纂]將約為[編纂](假設[編纂]為每股[編纂][編纂])(即本文件所示[編纂]範圍的中位價)，款額已扣除我們就[編纂]應付的[編纂]以及估計開支，亦假設[編纂]不獲行使。

我們擬動用[編纂][編纂]作下列用途，下文亦載列各用途涉及的金額：

- 估計[編纂]約[編纂](或[編纂]，相等於約[編纂])將用作進一步拓展及提升我們的遊戲組合，以及我們的核心專有技術的研發；
- 估計[編纂]約[編纂](或[編纂]，相等於約[編纂])將用作撥付廣告、營銷及推廣活動，以鞏固我們在中國及眾多重要海外市場的競爭地位；
- 估計[編纂]約[編纂](或[編纂]，相等於約[編纂])將用作加強我們知識產權組合，並豐富知識產權相關的內容種類，乃透過創建我們自有原創知識產權及/或買入或投資於高質素知識產權，以提升我們知識產權及遊戲的市場地位及市場影響力、延長我們知識產權及我們知識產權相關遊戲的生命週期，並盡可能增大我們知識產權的商業價值及潛力；
- 估計[編纂]約[編纂](或[編纂]，相等於約[編纂])將用作進行有關上游及下游遊戲相關業務的策略性收購，以加強我們知識產權創建能力及拓展知識產權組合，擴充所提供遊戲類別及提升我們研發效益，同時發掘及使用良好的廣告渠道；及
- 估計[編纂]約[編纂](或[編纂]，相等於約[編纂])將用作營運資金及一般企業用途。

更多資料請參閱本文件「未來計劃及[編纂]」一節。

### 法律訴訟及合規

於最後實際可行日期，董事確認概無針對本集團或我們任何董事而可以對本集團的財務狀況或經營業績產生重大不利影響的尚未了結或面對的訴訟或仲裁或行政程序。

## 概 要

### 近期發展

根據我們截至2018年及2019年7月31日止七個月的未經審核管理賬目，我們截至2019年7月31日止七個月的收益較2018年相應期間溫和增加。我們截至2019年7月31日止七個月的毛利率較2018年相應期間維持穩定。截至2019年7月31日止四個月的收益較2018年同期溫和增加，主要由於：(i)我們於2018年3月推出的皇牌遊戲《宮廷計手游》簡體中文(中國)版本產生的收益增加；(ii)我們於2019年1月推出《宮廷計手游》韓語版；(iii)於2019年3月推出的皇牌遊戲《熹妃Q傳》日語版已獲Google Play推薦；及(iv)於2018年7月推出《熹妃Q傳》韓語版。我們截至2019年7月31日止四個月的毛利率較2018年同期維持穩定。

我們截至2019年7月31日止七個月的平均每日活躍用戶及每月活躍用戶分別約為635,500名及3.2百萬名，較截至2019年3月31日止三個月的平均每日活躍用戶615,300名及平均每月活躍用戶3.0百萬名輕微上升。該溫和增加與我們就推出新遊戲進行之廣告、營銷及推廣活動一致。截至2019年7月31日止七個月的毛收入較2018年同期溫和增加。截至2019年7月31日止四個月的毛收入較2018年同期溫和增加，乃主要由於上述同期收益增長的相同理由。

往績記錄期後及直至最後實際可行日期，我們正式(i)於中國推出《帝王雄心》、《諸神幻想》、《心跳計劃》及《精靈食肆》；及(ii)於海外市場推出《浮生為卿歌》、《化芯物語》及《精靈食肆》。特別是，《浮生為卿歌》及《精靈食肆》預期成為我們新的皇牌遊戲。

《浮生為卿歌》為一款女性向中國古風遊戲，乃由我們內部小說創作團隊編寫的小說發展而成。其按於馬來西亞、香港、澳門及台灣初次推出前所產生的研發開支計為我們最大型的遊戲，而我們於2019年5月推出其簡體中文(海外)版本前已投放逾15個月進行研發。於最後實際可行日期，我們擁有逾100名僱員參與該遊戲的研發及優化工作。《浮生為卿歌》亦為一項故事性RPG遊戲，具有豐富及複雜的遊戲玩法結構，旨在加深玩家的參與度。其加入三維特點及物理基礎算圖技術，呈現出的效果更加細膩華麗，並已加入即時天氣系統，使遊戲中的世界更加逼真。於香港、澳門及台灣推出的短時間內，繁體中文語言版本獲蘋果App Store及Google Play於其平台之「新推介遊戲」類別中作出推廣及推介，並於2019年7月1日於台灣iPhone或蘋果App Store免費遊戲榜達到最高排名第2名。我們已於2019年7月26日就該遊戲取得版號，而我們預期於2019年下半年推出遊戲的簡體中文(中國)版本。

另一個預期成為我們新皇牌遊戲的遊戲為《精靈食肆》。其由我們員工於我們2017年舉行的內部比賽中挑選的遊戲意念開發而成。《精靈食肆》為採納一個幻想主題的女性向手機遊戲，納入超自然生物、煮食及餐廳模擬經營等創意元素。此為我們按於2019年6月在馬來西亞及新加坡初次推出其英文／簡體中文(海外)版本前所產生的研發開支計為我們第二大遊戲，我們已投放逾13個月進行其研發。我們亦於2019年7月推出該遊戲的韓語及繁體中文版本。於2019年7月26日就《精靈食肆》取得版號後，我們亦已於2019年8月推出該遊戲的簡體中文(中國)版本而未有向文化和旅遊部就該遊戲作出備案，原因為：(i)根據《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》，文化和旅遊部不再承擔管理網絡遊戲行業的責任，及文化和旅遊部於2019年7月10日廢止有關規定向文化和旅遊部辦理網上備案之《網絡遊戲辦法》；及(ii)於最後實際可行日期，中國並無正式發佈任何法律法規，表明文化和旅遊部監督網絡遊戲的責任會否由另一政府部門承擔。根據我們中國法律顧問的意見，受限於上文第(ii)點，只要並無政府機構就發行及營運網絡遊戲要求類似的網上備案規定或新監督規定，推

## 概 要

出該遊戲的簡體中文(中國)版本前無需就該遊戲向文化和旅遊部作出備案，且將不構成任何不合規事宜。因此，我們的董事相信，於最後實際可行日期，就發行及營運網上遊戲向文化和旅遊部之網上備案規定將不會對我們營運構成任何重大不利影響。該遊戲加入三維特點及實境增強技術(為對玩家的實境觀點加入數碼影像的技術)，提升遊戲經驗的實感。其繁體中文版本已獲蘋果App Store於其平台作出推廣及推薦，而韓語版本已獲Google Play於其平台作出推廣及推薦。董事相信，根據彼等於營運女性向手機遊戲豐富的經驗，該兩款遊戲將成為我們新皇牌遊戲，而其表現將可與我們現有皇牌遊戲相比，甚至可超越該等遊戲。

於最後實際可行日期，我們已就《浮生為卿歌》及《精靈食肆》取得版號，且我們已就我們一款現有手機遊戲《化芯物語》的簡體中文(中國)版及我們三個新開發手機遊戲，即《此生無白》、《王冠與征服》及《魔法交鋒》的簡體中文(中國)版取得中宣部出版局的省級初步批准。待我們就該等遊戲獲得中宣部出版局於國家層面的版號後，我們亦可於中國推出該等遊戲。我們相信推出該等遊戲可擴充及豐富我們的遊戲組合並可擴闊我們的玩家群。

我們預期，於該等新遊戲的初始增長期，將吸引大量新玩家嘗試暢玩我們的新遊戲，而彼等可能於初期受吸引而花費少量金錢購買遊戲的虛擬道具，可導致更廣泛的玩家群及較低的整體每付費玩家平均收益。

於最後實際可行日期，我們現有遊戲組合包括12款具不同語言版本(合共33個版本)的營運中遊戲。

### 監管及市場環境之近期變動

於最後實際可行日期，根據中國有關網絡遊戲的法律及法規，於中國正式推出手機遊戲須註冊遊戲及取得中宣部出版局發出的遊戲版號。根據弗若斯特沙利文的資料，於國家層面上，中宣部出版局自2018年3月開始暫停審批網絡遊戲之遊戲註冊及就其發出版號，但自2018年12月起恢復定期分批發出遊戲版號。

中宣部出版局於2018年12月恢復發行遊戲版號後，已定期發出遊戲版號。根據國家新聞出版廣電總局之網站，自2018年12月起至最後實際可行日期，中宣部出版局已發行逾1,000項遊戲版號。於2019年4月19日，國家新聞出版廣電總局的官方網站發佈更新的批准發行國內網絡遊戲的服務指引。

然而，由於監管當局已收到大量將需審批的遊戲版號申請，要所有現存遊戲版號申請獲得遊戲版號可能需時。

詳情請參閱「業務—監管環境之近期變動」一節。

### 無重大不利變動

董事確認，自2019年3月31日(最近期經審核財務報表之結算日)直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無重大不利變動。