

## 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的綜合財務資料（包括其附註）一併閱讀。我們的綜合財務資料乃根據香港財務報告準則編製，而香港財務報告準則在重大方面可能會與其他司法權區（包括美國）的公認會計原則有所不同。

以下討論及分析載有反映了我們當前對未來事件及財務表現的看法的前瞻性陳述。該等陳述乃基於我們的經驗及對歷史趨勢、當前狀況及預期未來發展的認知以及我們在不同情況下認為適當的其他因素而作出的假設及分析。然而，實際結果及發展情況是否會符合我們的預期及預測，則取決於諸多風險及不確定因素。評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本文件所提供的資料（包括「風險因素」及「業務」章節）。

就本章節而言，除非文義另有規定，否則對2016年、2017年及2018年的提述指我們截至該等年度12月31日止的財政年度。除非文義另有規定，否則本章節均按綜合基準描述財務資料。

### 概覽

我們提供遊戲發行服務，換取遊戲玩家為購買遊戲中的虛擬貨幣而支付的部分總流水賬額，由此產生大部分收益。我們的大部分遊戲於第三方發行渠道發行，該等渠道自遊戲玩家收取總流水賬額，經扣除第三方發行渠道的總流水賬額分成後，彼等會向我們轉匯部分總流水賬額。我們於2018年9月收購我們本身的發行平台勝利俱樂部。就我們於勝利俱樂部發行的遊戲而言，我們直接從付款渠道收取總流水賬額。我們保留自發行渠道及付款渠道收取的總流水賬額的指定百分比的金額作為我們的發行服務費，餘下款項則會轉匯給第三方遊戲開發商及IP版權方。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們來自持續經營業務的收益分別為人民幣10.012億元、人民幣10.128億元、人民幣15.962億元、人民幣6.725億元及人民幣15.291億元。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們來自持續經營業務的毛利分別為人民幣3.494億元、人民幣3.405億元、人民幣5.325億元、人民幣2.384億元及人民幣5.285億元。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們分別錄得其他收入及收益人民幣1.570億元、人民幣1.683億元、人民幣1.237億元、人民幣4,510萬元及人民幣4,010萬元。我們於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月分別錄得來自持續經營業務的淨溢利人民幣1.885億元、人民幣2.650億元、人民幣3.160億元、人民幣1.627億元及人民幣2.499億元。

---

## 財務資料

---

### 呈列基準

根據重組（於本文件「歷史、重組及公司架構－重組」分節更詳盡說明），於2018年5月28日，本公司成為本集團現有成員公司的控股公司。本集團的現有成員公司在重組之前及之後均由中手游移動科技共同控制。因此，本節的過往財務資料乃應用綜合會計原則按合併基準編製，猶如重組於往績記錄期間開始時已經完成。

由於有關中國網絡出版業務、網絡文化經營業務及增值電訊業務中的外商擁有權的監管禁制及限制，於往績記錄期間，我們主要透過成都卓星、深圳豆悅及深圳中手游進行手遊發行業務。根據重組，我們的全資附屬公司盛悅軟件已與（其中包括）中國營運實體及彼等各自的股權持有人訂立合約安排。合約安排可讓盛悅軟件對中國營運實體行使實際控制，並取得中國營運實體的絕大部分經濟利益。合約安排的詳情於本文件「合約安排」一節披露。我們於中國營運實體並無任何股本權益。然而，盛悅軟件及中國營運實體最終受中手游移動科技控制，而透過合約安排（詳情見本文件附錄一會計師報告附註2.1），中國營運實體及彼等進行的業務乃受中手游移動科技實際控制。故此，就過往財務資料而言，我們視中國營運實體為間接附屬公司。

本集團於往績記錄期間的綜合損益表、全面收益表、權益變動表及現金流量表包括本集團所有現有成員公司由最早呈列日期起或自附屬公司及／或業務首次受中手游移動科技共同控制之日起（以期間較短者為準）的業績及現金流量。本集團截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日的綜合財務狀況表已予編製，以從中手游移動科技的角度使用現有賬面值呈列附屬公司及／或業務的資產及負債。概無就重組作出調整以反映公平值或確認任何新資產或負債。

所有集團內公司間交易及結餘已於合併賬目時對銷。

---

## 財務資料

---

### 影響我們經營業績的主要因素

我們的經營業績已且預期將繼續受到一些因素的影響，當中很多因素非我們所能控制，包括以下各項：

#### 我們繼續代理熱門手遊及IP的能力

我們的絕大部分收益來自於手遊的總流水賬額，其主要由我們的玩家購買虛擬貨幣產生。進一步詳情請參閱本節「— 主要會計政策、判斷及估計 — 客戶合約收益」。因此，我們的經營業績取決於我們能否發行熱門手遊並有效鼓勵玩家於參與遊戲時購買並使用虛擬貨幣。故我們繼續代理熱門遊戲及IP的能力為我們可否挽留及擴大我們玩家群體的一個主要因素。儘管我們於收購文脈互動及北京軟星51%股權後擁有內部開發能力及五個系列的專有IP，但我們的大部分遊戲將繼續由第三方遊戲開發商授權。我們識別及代理熱門手遊及IP，以極具吸引力的遊戲繼續擴大我們的遊戲組合的能力，將成為我們維持及擴大我們玩家群體的關鍵因素。

#### 我們吸引玩家（尤其是付費用戶）的能力

我們的經營業績有賴於我們將我們的玩家轉化為付費用戶的能力。我們幾乎所有遊戲均以免費暢玩形式提供。我們相信，免費增值模式能夠吸引廣大的玩家受眾及增加潛在付費用戶人數。我們提供各種可提高遊戲內角色的威力、能力、吸引力或社交互動的虛擬物品，包括武器、卡片及特權。我們將玩家群體變現的能力對我們的持續成功而言至關重要。為加強遊戲變現能力，我們將繼續分析市場趨勢及玩家習慣並代理我們認為具高變現潛力的手遊及IP。

#### 我們作出成功投資並整合經營、技術、服務及業務單位人員的能力

於往績記錄期間，我們直接投資12家公司，全部均為遊戲開發商。我們於2014年開始開展投資，並於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月分別錄得分佔聯營公司損益為虧損人民幣330萬元、溢利人民幣200萬元、人民幣1,790萬元及人民幣160萬元以及虧損人民幣290萬元。於2018年5月，我們已收購文脈互動及北京軟星51%股權。我們擬繼續投資及收購其業務運作將與我們的發行業務產生協同效應的公司。有關投資及收購會否影響我們的經營業績，取決於我們投資或收購的公司涉及的金額及其表現。我們計劃代理由我們的投資公司

---

## 財務資料

---

開發的優質遊戲，以補足我們的遊戲儲備，我們亦計劃整合及集中我們所收購公司的若干職能。我們成功代理我們投資公司的優質遊戲及將該等收購公司成功整合至我們在客戶服務、增長策略及企業文化方面的業務的程度，可影響我們的經營業績。我們的收購事項或會導致產生大額商譽，我們日後可能會確認商譽減值虧損。例如，我們因於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司而分別錄得商譽人民幣6.980億元及人民幣9,570萬元。有關進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構－出售、收購及投資－收購北京軟星的51%股權」及「歷史、重組及公司架構－出售、收購及投資－收購文脈互動全部股權」。

於2016年7月，我們出售深圳市奇樂無限軟件開發有限公司及北京卓越晨星科技有限公司，以換取現金人民幣1.300億元及英雄互娛的48,780,480股股份（佔出售時英雄互娛持股量約3.4%）。由於是次出售事項及於其後年度出售我們所持的大多數英雄互娛股份，我們於截至2017年及2018年12月31日止年度確認來自持續經營業務的重大其他收入及收益。倘我們日後再有機會按我們視為對我們有利的經濟條款出售若干遊戲，其可能會對我們的經營業績造成重大影響。

### 我們以優惠條款維持發行渠道的能力

我們玩家群體的增長及我們變現的能力取決於我們使我們的遊戲可供手遊玩家下載的能力。為發行遊戲，我們與超過400個發行渠道進行合作，包括應用市場及第三方公開平台、手機製造商營運的應用市場及社交網絡平台，範圍覆蓋中國絕大部分的手遊人口。我們的收益來自於第三方發行渠道，該等渠道直接向玩家或透過付款平台收取付款，然後向我們轉匯合約訂明的部分款項。發行渠道的收益分成為我們持續經營業務銷售成本的最大組成部分，而我們與發行渠道合作夥伴的當前及未來總流水賬額分成安排可對我們經營業績造成重大影響。於往績記錄期間，我們的發行渠道佔總流水賬額的百分比由30%至50%不等。我們以有利條件維持及擴展發行渠道的能力對我們的持續成功而言至關重要。

### 我們控制經營開支以及提高營運效率的能力

我們的盈利能力在很大程度上受我們的經營開支（包括行政開支以及銷售及分銷開支）的影響。我們於截至2019年6月30日止六個月的經營開支較2018年同期增加，主要是由於(i)於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司而引致行政開支增加；及(ii)我們為遊戲宣傳而增加市場推廣及廣告活動的開支，導致銷

---

## 財務資料

---

售及分銷開支增加。由於我們尋求擴展我們玩家群體，我們未來的經營開支可能會進一步增加，惟我們亦預期此項增長將會較收益的預期增長緩慢，原因為我們可自規模經濟及營運效率提高受惠。我們控制有關經營開支的能力直接影響我們的盈利能力。

### 影響手遊行業的一般情況

我們的經營業績受該等影響中國手遊行業的一般情況所影響，包括整體經濟狀況、手機及移動互聯網的滲透、監管環境、手遊的需求，以及玩家的喜好。根據易觀智庫，中國的手遊市場環境日趨有利。有關進一步詳情，請參閱本文件「行業概覽」以及本文件「風險因素－與我們業務有關的風險－在中國規管手遊的法律及法規繼續發展與演化，可能令我們難以取得或維持所有適用的執照和批文」。影響中國手遊行業情況的變動會對我們的業務及前景造成重大影響。

### 主要會計政策、判斷及估計

我們的部分會計政策要求我們就會計項目採用估計及假設以及複雜判斷。我們在應用會計政策時所使用的估計及假設及作出的判斷對我們的財務狀況及經營業績有重大影響。我們的管理層會根據過往經驗及其他因素（包括行業慣例及在相關情況下認為屬合理的日後事件的預期）不斷評估此等估計、假設及判斷。我們管理層的估計或假設與實際結果之間不存在任何重大偏差，且我們於往績記錄期間未對此等估計或假設作出任何重大變更。我們預期此等估計及假設在可見未來不會發生任何重大變化。

在審閱我們的綜合財務報表時，閣下應考慮(i)我們的主要會計政策；(ii)影響該等政策的應用的判斷及其他不確定因素；及(iii)所呈報業績對狀況及假設變動的敏感度。對了解我們的財務狀況及經營業績屬重要的重大會計政策、估計及判斷，包括會計政策及披露的任何變動，於本文件附錄一會計師報告附註2及3詳述。

### 客戶合約收益

我們會於商品或服務的控制權按某一金額（反映我們預期作為交換而有權收取的代價）轉移至客戶時確認客戶合約收益。

### 手遊發行

我們主要從事向多個發行渠道（包括應用市場及第三方公開平台、手機製造商營運的應用市場及社交網絡平台）發行第三方遊戲開發商開發的手遊。

---

## 財務資料

---

我們的大部分遊戲乃按免費暢玩的形式營運，故玩家可免費暢玩我們的遊戲，惟須付費購買虛擬貨幣方可兌換遊戲中的虛擬物品。於往績記錄期間，我們的大部分遊戲均由第三方遊戲開發商開發，而我們則負責透過第三方發行渠道向遊戲玩家發行我們的代理遊戲。遊戲玩家透過發行渠道就虛擬貨幣付款。有關付款（亦稱為總流水賬額）一般不可退款及不可撤銷。發行渠道有權預扣及扣除自遊戲玩家收取的所得款項總額的指定固定百分比作為彼等的渠道服務費，而將餘下款項匯予我們。我們有權預扣及扣除自發行渠道收取的所得款項的指定百分比作為我們的發行服務費，而將餘下款項匯予我們的第三方遊戲開發商及IP版權方（如適用）。

### 總收益對淨收益確認

我們評估我們與遊戲開發商、發行渠道及IP版權方（倘適用）的協議，以釐定就各單獨方而言，我們是否以主事人或代理身份行事。於我們的評估過程中，我們確認將向客戶提供的特定服務並評估我們在該服務轉讓予客戶前是否控制各項特定服務。我們於釐定我們是否控制特定服務時所考慮的跡象包括但不限於我們是否(i)主要負責履行提供特定服務的責任；(ii)於向客戶轉讓特定服務前承擔存貨風險；及(iii)可酌情釐定特定服務的價格。我們的所有手遊發行收益均進行上述評估。

就我們於往績記錄期間訂立的遊戲發行安排而言，經計及我們負責識別發行渠道及IP版權方（倘適用）、與彼等訂約並維持與彼等的關係，我們認為，遊戲開發商為我們的客戶，因此，我們自發行渠道收取的款項（扣除與遊戲開發商分佔的款項）按總額基準入賬列為我們的收益且支付予發行渠道及IP版權方（如適用）的佣金費用乃計入我們的銷售成本。

### 收益確認時間

我們於整個發行期間內提供發行服務，而收益於提供發行服務且該收益金額可予以釐定時確認。

---

## 財務資料

---

### 遊戲開發

我們在內部開發遊戲，並根據多項遊戲發行安排將遊戲授權予本集團或其他遊戲發行商代理。

我們開發的網絡遊戲乃按免費暢玩的形式營運，故玩家可免費暢玩我們的遊戲，惟須付費購買虛擬貨幣方可兌換遊戲中的虛擬物品。玩家付費總額合併入賬列為收益。我們收取的付款不可退回及相關合約不可撤銷。

我們釐定我們須向購買虛擬物品以於付費用戶平均暢玩期間獲得更佳的遊戲暢玩體驗的遊戲玩家提供持續服務，因此，我們於該等付費用戶估計平均暢玩期間（「**玩家關係期間**」，自向玩家賬號交付虛擬物品及滿足所有其他收益確認標準時起計）按比例確認收益。於往績記錄期間，我們遊戲的玩家關係期間通常為十三天至三個月。

每款遊戲的玩家關係期間乃根據我們經考慮評估時所有已知及相關資料按個別遊戲基準作出的最佳估計釐定。倘推出新遊戲，且僅可獲得有限的付費玩家數據，我們會考慮其他定性因素，包括具有類似特徵的其他遊戲的付費玩家的暢玩模式。由於任何遊戲的平均玩家關係期間可隨時間改變，故我們的估計亦須每半年進行重新評估。

### 總代價對淨代價

我們自視為內部開發遊戲的主事人，原因是我們在遊戲運營、提供客戶服務、設置遊戲服務器、控制遊戲及服務規範以及定價方面承擔主要責任。因此，內部開發遊戲產生的收益按總額基準入賬以及發行渠道及其他發行商預扣的款項入賬列作我們的銷售成本。

### 收益確認時間

倘我們的履約並未產生讓本集團有替代用途的資產，且我們對迄今已完成履約的付款具有可強制執行的權利，則提供外包遊戲開發服務產生的收益隨時間確認，否則於時間點確認。

## 財務資料

### **IP授權**

我們亦將我們的自有IP授權予第三方以開發及推出泛娛樂產品，並從中產生收益。自IP授權協議產生的收益於授權期間（就獲取權而言）或於客戶首次使用經授權IP的時間點（就使用權而言）確認。按銷售額計算的IP授權版稅僅於銷售或使用IP授權或達成相關履約責任（以最遲者為準）後確認。

採納香港財務報告準則第9號、香港財務報告準則第15號及香港財務報告準則第16號

### **香港財務報告準則第15號客戶合約收益**

香港財務報告準則第15號客戶合約收益取代香港會計準則第11號建築合約、香港會計準則第18號收益及相關詮釋，且其適用於客戶合約產生的所有收益，除非該等合約屬於其他準則範圍。香港財務報告準則第15號客戶合約收益於2018年1月1日或之後開始的年度期間生效，並允許提早應用。本集團已選擇於編製其整個往績記錄期間的財務業績時應用香港財務報告準則第15號。

香港財務報告準則第15號要求於客戶合約付款作出或到期（以較早者為準）時呈列合約負債。倘於整個往績記錄期間應用香港會計準則第18號，則截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日，合約負債人民幣1,970萬元、人民幣1,800萬元、人民幣5,710萬元及人民幣7,100萬元應分別呈列為遞延收入。

基於上文所述，我們認為採納香港財務報告準則第15號對本集團財務狀況及／或財務表現概無重大影響。

### **香港財務報告準則第9號金融工具**

香港財務報告準則第9號金融工具於2018年1月1日或之後開始的年度期間取代香港會計準則第39號金融工具：確認及計量，匯集金融工具會計處理的所有三大方面：分類及計量、減值及對沖會計。本集團已選擇於編製其整個往績記錄期間的財務業績時應用香港財務報告準則第9號。

香港財務報告準則第9號改變權益工具及衍生工具以外所有金融資產分類及計量的釐定方式，根據實體管理資產的業務模式連同工具合約現金流量特徵評估有關金融資產。金融負債的會計處理大致與香港會計準則第39號者相同，惟實體與指定為按公平值計入損益的負債相關的自身信貸風險產生的收益或虧損處理除外。有關變動於其他全面收益呈列，並不會於其後重新分類至損益。根據香港會計準則第39號分類為可



## 財務資料

供出售投資的若干股權投資於香港財務報告準則第9號項下指定為按公平值計入損益的金融資產。倘於整個往績記錄期間應用香港會計準則第39號，則截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日，指定為按公平值計入損益的金融資產的股權投資賬面值人民幣2.032億元、人民幣8,580萬元、人民幣5.387億元以及人民幣4.781億元應分別分類為可供出售投資。

香港財務報告準則第9號透過以前瞻性預期信貸虧損（「預期信貸虧損」）法取代香港會計準則第39號的已產生虧損法，故採納香港財務報告準則第9號已基本上改變本集團金融資產減值虧損的會計處理。香港財務報告準則第9號規定本集團須記錄所有並非按公平值計入損益持有的貸款及其他債務金融資產的預期信貸虧損撥備。截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日，根據香港財務報告準則第9號錄得的預期信貸虧損撥備分別為人民幣190萬元、人民幣440萬元、人民幣900萬元及人民幣1,460萬元。

根據上文所述，我們認為，採納香港財務報告準則第9號對本集團財務狀況及／或財務表現概無重大影響。

### 香港財務報告準則第16號租賃

香港財務報告準則第16號取代香港會計準則第17號租賃、香港（國際財務報告詮釋委員會）－詮釋第4號釐定安排是否包括租賃、香港（常務詮釋委員會）－詮釋第15號經營租賃－優惠及香港（常務詮釋委員會）－詮釋第27號評估涉及租賃法律形式交易的內容。該準則載有租賃確認、計量、呈列及披露原則，並要求承租人在單一資產負債表的模型中計算所有租賃。香港財務報告準則第16號大致沿用香港會計準則第17號內出租人的會計處理方式。出租人將繼續使用與香港會計準則第17號類似的原則將租賃分類為經營租賃或融資租賃。

本集團已使用全面追溯採納法採納香港財務報告準則第16號。有關本集團租賃的會計政策於本文件附錄一會計師報告附註2.4呈列，並已作出更新以反映應用香港財務報告準則第16號。於應用香港財務報告準則第16號後，有關本集團租賃的披露載於本文件附錄一會計師報告附註15。

由於採納香港財務報告準則第16號，本集團就所有租賃確認使用權資產及相應租賃負債，惟符合低價值或短期租賃資格則作別論。租賃負債指使用相關資產的權利的付款。我們於截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日的租賃負債分別為人民幣1,560萬元、人民幣1,880萬元、人民幣2,110萬元及人民幣3,190萬元。我們於截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日的使用權資產分別為人民幣1,560萬元、人民幣1,880萬元、人民幣2,110萬元及人民幣3,160萬元。我們於截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日的使用權資產及租賃負債佔資產總額的1.7%以下。

基於上文所述，與香港會計準則第17號的規定相比，我們認為採納香港財務報告準則第16號對本集團的財務狀況及／或財務表現並無重大影響。

---

## 財務資料

---

### 按公平值計入損益的金融資產的估值

所有計量公平值的資產及負債乃基於對公平值計量整體而言屬重大的最低等級輸入數據，按公平值等級分類。公平值等級分為三級，其中第三級乃基於對公平值計量而言屬重大的不可觀察最低等級輸入數據的估值方法。有關詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註2.4。

截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日，我們分類為第三級的按公平值計入損益的公平值收益或虧損分別為收益人民幣110萬元、人民幣140萬元、人民幣2,020萬元及人民幣580萬元。

有關按公平值計入損益的金融資產的估值，董事已採納以下程序：

- 進行獨立充分的調查及盡職審查，包括：
  - (a) 了解投資的性質以評估其價值；
  - (b) 審慎考慮投資評估涉及的所有資料；
  - (c) 採用一切合理措施核證可能影響投資估值的重大資料的準確性及合理性。
- 聘請合資格獨立外部估值師，並向其提供必要的財務及非財務資料，以執行估值程序；及
- 審閱外部估值師編製的估值工作文件及結果。

董事認為，第三級金融資產的估值屬公平合理，及本集團的財務報表乃經正確妥善編製。

---

## 財務資料

---

有關按公平值計入損益的金融資產的估值，申報會計師已採納以下程序：

- 內部估值專家參與與管理層的討論，並評估所用估值方法及假設的適當性；
- 根據行業知識及相關支持文件評估相關假設，包括貼現率、預計增長率、市場流動性折讓、可資比較公司的市場資料（如近期交易及盈利倍數），抽樣測試第三級金融工具的估值；及
- 抽樣測試估值計算的算術準確性。申報會計師發現第三級金融工具的估值方法屬可接納，及管理層作出的假設由可得憑證支持。

申報會計師認為，第三級金融工具的估值方法屬可接納，及本公司管理層作出的假設由可得憑證支持。

聯席保薦人已審閱本集團、申報會計師及本公司所聘請對該等第三級金融資產進行估值的外部估值師（「資產估值師」）提供的相關文件及資料，與上文所載各方共同參與盡職審查及討論，以及已向本公司、董事、申報會計師及資產估值師取得必要的陳述及確認。

基於上文所述，聯席保薦人認為相關估值屬公平合理，乃經參考適用指引、審計準則及估值準則後作出。

## 財務資料

### 綜合損益表

下表呈列本集團綜合損益及全面收益表的項目以及該等項目佔往績記錄期間總收益的百分比。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%
	(千元，百分比除外)						(未經審核)			
持續經營業務										
收益	1,001,163	100.0	1,012,791	100.0	1,596,204	100.0	672,508	100.0	1,529,118	100.0
銷售成本	(651,773)	(65.1)	(672,336)	(66.4)	(1,063,734)	(66.6)	(434,080)	(64.5)	(1,000,660)	(65.4)
毛利	349,390	34.9	340,455	33.6	532,470	33.4	238,428	35.5	528,458	34.6
其他收入及收益	156,999	15.7	168,345	16.6	123,674	7.7	45,149	6.7	40,127	2.6
銷售及分銷開支	(225,705)	(22.5)	(189,407)	(18.7)	(148,054)	(9.3)	(58,337)	(8.7)	(140,329)	(9.2)
行政開支	(50,040)	(5.0)	(39,046)	(3.9)	(147,672)	(9.3)	(43,731)	(6.5)	(111,435)	(7.3)
其他開支	(18,539)	(1.9)	(16,078)	(1.6)	(7,948)	(0.5)	(55)	(0.0)	(14,073)	(0.9)
融資成本	(765)	(0.1)	(1,220)	(0.1)	(10,053)	(0.6)	(3,581)	(0.5)	(5,437)	(0.4)
分佔以下公司的損益：										
合營企業	-	-	-	-	(4,257)	(0.2)	(1,147)	(0.2)	(1,436)	(0.1)
聯營公司	(3,278)	(0.3)	2,002	0.2	17,887	1.1	1,586	0.2	(2,946)	(0.2)
持續經營業務除稅前溢利	208,062	20.8	265,051	26.1	356,047	22.3	178,312	26.5	292,929	19.2
所得稅開支	(19,563)	(2.0)	(56)	(0.0)	(40,074)	(2.5)	(15,660)	(2.3)	(43,050)	(2.8)
持續經營業務 年/期內溢利	188,499	18.8	264,995	26.1	315,973	19.8	162,652	24.2	249,879	16.3
已終止經營業務 <sup>(附註)</sup>										
已終止經營業務 年/期內溢利	12,074	1.2	42,469	4.2	-	-	-	-	-	-
年/期內溢利	200,573	20.0	307,464	30.3	315,973	19.8	162,652	24.2	249,879	16.3
歸屬於母公司權益持有人的 每股盈利										
基本及攤薄(人民幣元)										
- 就年/期內 溢利而言	1.44		2.21		2.27		1.17		1.80	
- 就持續經營業務 溢利而言	1.35		1.90		2.27		1.17		1.80	

附註：於2017年12月，董事會決定出售棋牌類遊戲業務，有關出售已於2017年12月31日完成。進一步詳情請參閱本文件「歷史、重組及公司架構－重組－1.境內重組－1.2剔除已終止經營業務」。

## 財務資料

### 經營業績的主要組成部分的說明

#### 來自持續經營業務的收益

我們來自持續經營業務的收益包括(i)為第三方所開發遊戲提供發行服務的收益；(ii)代理及發行我們內部開發遊戲的收益；及(iii)來自第三方代理我們的自有IP的收益。

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們來自持續經營業務的收益分別為人民幣10.012億元、人民幣10.128億元、人民幣15.962億元、人民幣6.725億元及人民幣15.291億元。下表載列於往績記錄期間我們收益的絕對金額的組成部分及佔總收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%
	(千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
遊戲發行	1,001,163	100.0	1,012,791	100.0	1,400,454	87.8	623,592	92.7	1,307,087	85.5
遊戲開發	-	-	-	-	177,946	11.1	48,916	7.3	218,431	14.3
IP授權	-	-	-	-	17,804	1.1	-	-	3,600	0.2
總計	<u>1,001,163</u>	<u>100.0</u>	<u>1,012,791</u>	<u>100.0</u>	<u>1,596,204</u>	<u>100.0</u>	<u>672,508</u>	<u>100.0</u>	<u>1,529,118</u>	<u>100.0</u>

## 財務資料

下表載列往績記錄期間有關我們產生收益的五大遊戲的主要經營指標及收益貢獻（均以絕對金額及佔總收益的百分比列示）：

遊戲	截至12月31日止年度										截至6月30日止六個月													
	2016年					2017年					2018年					2019年								
	收益	%	活躍用戶	付費用戶	平均每月	遊戲	收益	%	活躍用戶	付費用戶	平均每月	遊戲	收益	%	活躍用戶	付費用戶	平均每月	遊戲	收益	%	活躍用戶	付費用戶	平均每月	
(人民幣千元)				(人民幣千元)				(人民幣千元)			(人民幣千元)					(人民幣千元)						(人民幣千元)		
「航海王強者之路」 <sup>(附註1)</sup>	292,399	29.2	1,223,371	117,090	208.1	「航海王強者之路」	191,569	18.8	966,234	68,905	230.5	「曙光之境」 <sup>(附註1)</sup>	168,238	25.0	1,949,390	120,173	233.33	「傳奇世界之黃金職業」	771,765	50.5	1,981,249	312,445	411.7	
「倚天龍龍記」 <sup>(附註1)</sup>	232,215	23.3	911,803	116,811	249.6	「決戰沙城之神龍」	136,040	13.4	923,242	82,333	137.7	「航海王強者之路」	132,874	19.8	757,544	66,860	331.23	「曙光之境」	115,046	7.5	1,328,064	79,631	240.8	
「新仙劍奇俠傳」 <sup>(附註1)</sup>	123,969	12.4	285,023	20,170	512.2	「武林之選」 <sup>(附註1)</sup>	130,152	12.9	687,456	66,029	197.1	「凡人飛仙傳」 <sup>(附註1)</sup>	54,838	8.2	436,993	26,667	478.24	「凡人飛仙傳」	99,843	6.5	1,876,686	105,085	158.4	
「火影忍者-忍若大綱」 <sup>(附註1)</sup>	67,564	6.7	379,899	28,972	193.8	「神話永恆」 <sup>(附註1)</sup>	98,003	9.7	571,508	51,130	191.7	「彈天記」 <sup>(附註1)</sup>	42,323	6.3	1,306,308	158,035	53.70	「龍族羈絆」 <sup>(附註1)</sup>	91,375	6.0	982,408	91,314	200.1	
「全民神戰」 <sup>(附註2)</sup>	43,775	4.4	3,942,584	87,568	71.4	「倚天龍龍記」	76,737	7.6	144,353	19,357	330.4	「代號澳門」 <sup>(附註1)</sup>	30,245	4.5	265,451	18,405	273.88	「航海王強者之路」	72,208	4.7	490,016	45,653	263.6	
總計	760,722	76.0	6,742,770	370,611	171.1	總計	631,501	62.4	3,294,873	287,754	182.9	總計	428,518	63.8	4,717,686	392,140	185.78	總計	1,150,237	75.2	6,638,423	634,130	302.3	

附註：

1. 本期間新發行的遊戲。
2. 我們發行「全民神戰」的附屬公司已於2016年7月出售。進一步詳情，請參閱本節「一 經營業績的主要組成部分的說明 — 來自持續經營業務的其他收入及收益」。

## 財務資料

如上表所示，我們按收益劃分的最熱門遊戲每年都有所不同，隨着每年新遊戲發行並開始產生重大收益，先前產生重大收益的舊遊戲進入其生命週期，最終導致該等遊戲產生的收益減少。鑒於很難預測哪款遊戲將受歡迎及成功遊戲的生命週期將有多長，以往我們的遊戲收益受限於其預測我們日後成功的能力，因我們於任何指定年度的業績在很大程度上取決於我們該年發行遊戲的數目及所發行遊戲的表現。截至最後實際可行日期，我們已確定我們儲備中的32款遊戲有可能於2020年底前推出。我們的遊戲儲備的進一步詳情請參閱本文件「業務－我們的業務模式－我們的遊戲－我們的遊戲儲備」。

### 遊戲發行

我們為手遊開發商提供遊戲發行服務，以換取我們所發行的遊戲的總流水賬額分成。我們大部分遊戲乃按免費暢玩的形式營運，故玩家可免費下載及任玩我們的遊戲，惟彼等可能須購買虛擬貨幣方可兌換遊戲中的虛擬物品。我們根據與第三方遊戲開發商（我們自其代理已開發遊戲或我們與其根據我們獲授權或自有的IP合作開發遊戲）的總流水賬額分成安排有權獲得的遊戲總流水賬額的部分確認收益。第三方遊戲開發商一般會收取遊戲總流水賬額的14%至25%。我們按我們的遊戲玩家支付的總流水賬額扣除匯予我們的第三方遊戲開發商分佔的金額確認發行收益。進一步詳情請參閱本節「－主要會計政策、判斷及估計－客戶合約收益－手遊發行」。

我們的遊戲發行收益直接受我們的遊戲表現影響，遊戲表現可透過若干主要經營指標（包括平均每月活躍用戶、平均每月付費用戶、ARPPU及新註冊用戶總數）顯示。有關進一步詳情，請參閱本文件「業務－遊戲玩家」。

### 遊戲開發

由於我們收購文脈互動及北京軟星51%股權，我們現時已擁有內部遊戲開發能力。就我們內部開發的遊戲而言，我們可能選擇將該等遊戲授權給第三方遊戲發行商或我們自身發行。於往績記錄期間，我們開發並向第三方授權發佈一款手遊（即「戰歌傳說」），我們的遊戲組合亦包括內部開發並由第三方發行的六款網頁遊戲。於往績記錄期間，我們亦開發並發行一款手遊，即「傳奇世界之雷霆霸業」。於往績記錄期間，我們於截至2018年12月31日止年度及截至2019年6月30日止六個月分別錄得遊戲開發收益人民幣1.779億元及人民幣2.184億元。

## 財務資料

### IP授權

由於我們收購文脈互動及北京軟星51%股權，我們現時已擁有五個熱門IP系列，包括「仙劍奇俠傳」、「軒轅劍」、「大富翁」、「明星志願」和「天使帝國」，合共包括68項視像及電腦遊戲IP。於往績記錄期間，我們將IP授權予第三方，用於開發及營運手遊及電視劇以及其他線下應用程序。例如，於2018年12月24日，我們與騰訊訂立了一項IP授權協議，據此，我們就開發及營運一部電視劇將IP「仙劍奇俠傳III」的五年獨家授權授予騰訊。於往績記錄期間，我們於截至2018年12月31日止年度及截至2019年6月30日止六個月分別產生IP授權收益人民幣1,780萬元及人民幣360萬元。

### 來自持續經營業務的銷售成本

來自持續經營業務的銷售成本主要包括：(i)與發行渠道分攤的收益；(ii)與IP版權方分攤的收益；(iii)遊戲及IP版稅攤銷；及(iv)遊戲開發成本。下表載列於往績記錄期間本集團來自持續經營業務的銷售成本的絕對金額的組成部分及佔總收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月				
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年		
	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	
	(千元，百分比除外)										
	(未經審核)										
與發行渠道分攤											
的收益	531,051	53.0	608,950	60.1	985,714	61.8	397,087	59.0	940,429	61.5	
與IP版權方分攤											
的收益	75,016	7.5	35,648	3.5	28,206	1.8	16,185	2.4	12,794	0.8	
遊戲及IP版稅攤銷	36,708	3.7	22,793	2.3	18,155	1.1	8,570	1.3	26,706	1.7	
遊戲開發成本	-	-	-	-	13,328	0.8	11,792	1.8	15,672	1.0	
其他	8,998	0.9	4,945	0.5	18,331	1.1	446	0.1	5,059	0.3	
總計	<u>651,773</u>	<u>65.1</u>	<u>672,336</u>	<u>66.4</u>	<u>1,063,734</u>	<u>66.6</u>	<u>434,080</u>	<u>64.5</u>	<u>1,000,660</u>	<u>65.3</u>	

就我們的遊戲發行業務而言，我們分別與發行渠道及IP版權方訂立總流水賬額分成安排，據此，發行渠道有權享有我們遊戲總流水賬額的30%至50%，而IP版權方有權享有我們遊戲總流水賬額的5%至9%。進一步詳情請參閱本文件「業務－我們的業務模式－遊戲發行」。此外，我們提前向若干IP版權方及遊戲開發商支付版稅，(i)就IP而言，按以下較短者攤銷：(a)遊戲開發商基於IP的預期生命週期；及(b)有關IP授權協



## 財務資料

議的期限；及(ii)就遊戲而言，按遊戲的預期生命週期攤銷。進一步詳情請參閱本文件「業務－我們的業務模式－遊戲獲取－現有IP儲備－我們的IP授權程序」及「業務－我們的業務模式－遊戲獲取－遊戲代理」。由於該等安排，我們的銷售成本佔收益的百分比乃相對穩定。由於我們於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司，我們亦就其遊戲及IP錄得無形資產攤銷。

我們於2018年開始產生遊戲開發成本，乃由於我們於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司令致我們擁有內部遊戲開發能力所致。

### 來自持續經營業務的其他收入及收益

其他收入及收益主要包括(i)銀行利息收入、(ii)政府補助、(iii)按公平值計入損益的金融資產的股息及出售收益、(iv)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益、(v)或然代價公平值調整及(vi)出售附屬公司收益。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們已分別收到其他收入及收益人民幣1.570億元、人民幣1.683億元、人民幣1.237億元、人民幣4,510萬元及人民幣4,010萬元。

下表載列於往績記錄期間我們其他收入及收益的組成部分明細：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
	(人民幣千元)				
	(未經審核)				
銀行利息收入	460	687	1,228	952	277
政府補助	8,542	2,203	4,241	3,483	7,053
按公平值計入損益的金融資產的 出售收益	–	124,889	2,308	2,308	–
按公平值計入損益的金融資產的 股息收入	–	–	–	–	8,898
按公平值計入損益的 金融資產的公平值收益	32,597	40,546	86,055	37,861	11,734
或然代價公平值調整	–	–	17,498	–	737
出售附屬公司收益	115,135	–	–	–	–
匯兌收益	–	–	6,739	518	–
其他	265	20	5,605	27	11,428
<b>總計</b>	<b>156,999</b>	<b>168,345</b>	<b>123,674</b>	<b>45,149</b>	<b>40,127</b>

---

## 財務資料

---

我們於往績記錄期間錄得的政府補助指從多個中國地方政府機構收取的補貼。

我們於2016年錄得出售附屬公司收益人民幣1.151億元，此乃由於我們出售深圳市奇樂無限軟件開發有限公司及北京卓越晨星科技有限公司（統稱「**出售卓越晨星及奇樂無限軟件**」）（發行及經營遊戲「全民槍戰」及「炫舞團」）所致。於2016年7月，我們收取現金人民幣1.300億元及英雄互娛（一家於全國中小企業股份轉讓系統掛牌的公司）的48,780,480股股份（佔其於出售時股權的約3.4%）作為出售的代價。我們出售該等附屬公司乃由於我們認為，基於該兩款遊戲於其生命週期所處階段，獲提供代價誠屬合理，並可讓我們達致較繼續自行發行遊戲而言更佳及更即時的投資回報所致。於2017年及2018年，我們於全國中小企業股份轉讓系統出售36,112,000股及3,208,000股英雄互娛股份，分別錄得按公平值計入損益的金融資產的出售收益人民幣1.249億元及人民幣230萬元，此乃我們被視為為出售而購買有關股份的金額及出售所得金額的價值增加。於2019年上半年，我們就作為國宏嘉信資本的有限合夥人錄得按公平值計入損益的金融資產的股息收入。

於2018年，我們錄得有關收購文脈互動而產生的未履行付款責任公平值變動的或然代價公平值調整。有關進一步詳情請參閱「歷史、重組及公司架構－出售、收購及投資－收購文脈互動全部股權」。

## 財務資料

### 來自持續經營業務的銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支主要包括(i)營銷開支；(ii)薪酬及福利；及(iii)辦公室成本及公用設施。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們的銷售及分銷開支分別為人民幣2.257億元、人民幣1.894億元、人民幣1.481億元、人民幣5,830萬元及人民幣1.403億元，分別佔同期總收益的22.5%、18.7%、9.3%、8.7%及9.2%。下表載列於往績記錄期間我們的銷售及分銷開支的絕對金額及佔總收益的百分比：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%
	(千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
營銷開支	203,463	20.3	173,080	17.1	109,988	6.9	48,997	7.3	127,576	8.3
薪酬及福利	13,309	1.3	11,567	1.1	35,462	2.2	8,447	1.3	11,992	0.8
辦公室成本及 公用設施	8,232	0.8	4,760	0.5	1,825	0.1	808	0.1	539	0.0
其他	701	0.1	-	-	779	0.1	85	0.0	222	0.0
總計	<u>225,705</u>	<u>22.5</u>	<u>189,407</u>	<u>18.7</u>	<u>148,054</u>	<u>9.3</u>	<u>58,337</u>	<u>8.7</u>	<u>140,329</u>	<u>9.2</u>

我們的營銷開支主要包括我們於線上及線下推廣我們的遊戲的開支。我們於截至2018年12月31日止三個年度的營銷開支減少乃由於更改營銷策略，專注於成本效益較高的定向廣告以吸引更多相關用戶流量所致。我們就我們2019年上半年收益最高的遊戲「傳奇世界之雷霆霸業」在各類受歡迎的媒體及社交網絡（包括今日頭條及抖音）的宣傳及廣告產生大量市場推廣開支。

### 來自持續經營業務的行政開支

我們的行政開支主要包括(i)薪酬及福利；(ii)辦公室成本及公用設施；及(iii)研發開支。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們的行政開支分別為人民幣5,000萬元、人民幣3,900萬元、人民幣1.477億元、人民幣4,370萬元及人民幣1.114億元，分別佔同期總收益的5.0%、3.9%、9.3%、6.5%及7.3%。

## 財務資料

下表載列於往績記錄期間我們的行政開支的絕對金額的組成部分及佔總收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%	人民幣元	%
	(千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
薪酬及福利	20,780	2.1	13,779	1.4	32,158	2.0	12,426	1.8	19,936	1.3
辦公室成本及 公用設施	15,983	1.6	10,649	1.1	29,117	1.8	12,187	1.8	17,871	1.2
研發開支	10,911	1.1	11,686	1.2	59,719	3.7	9,853	1.5	66,264	4.3
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他	2,366	0.2	2,932	0.2	2,258	0.3	574	0.1	941	0.1
總計	<u>50,040</u>	<u>5.0</u>	<u>39,046</u>	<u>3.9</u>	<u>147,672</u>	<u>9.3</u>	<u>43,731</u>	<u>6.5</u>	<u>111,435</u>	<u>7.3</u>

我們於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司不僅增加了我們的員工人數，亦使我們具備了內部研發能力，導致自2018年上半年以來薪酬及福利、辦公室成本及公用設施以及研發開支增加。

自2018年上半年以來，我們錄得與[編纂]所涉及的專業服務有關的[編纂]。

### 來自持續經營業務的其他開支

我們的其他開支主要包括(i)匯兌虧損；(ii)出售非流動資產虧損；(iii)資產減值虧損；(iv)聯營公司清盤虧損；及(v)業務合併的公平值變動。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們分別產生其他開支人民幣1,850萬元、人民幣1,610萬元、人民幣790萬元、人民幣55,000元及人民幣1,410萬元，分別佔同期總收益的1.9%、1.6%、0.5%、0.0%及0.9%。

### 來自持續經營業務的融資成本

我們的融資成本包括利息開支，截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們的利息開支分別為人民幣765,000元、人民幣120萬元、人民幣1,010萬元、人民幣360萬元及人民幣540萬元，分別佔各期間總收益的0.1%、0.1%、0.6%、0.5%及0.4%。

---

## 財務資料

---

### 來自持續經營業務的應佔合營企業的溢利及虧損

截至2016年及2017年12月31日止年度，我們應佔合營企業的溢利及虧損均為零，而截至2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月我們應佔合營企業的虧損則分別為人民幣430萬元、人民幣110萬元及人民幣140萬元，分別佔各期間總收益的零、零、0.2%、0.2%及0.1%。

### 來自持續經營業務的應佔聯營公司的溢利及虧損

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們應佔聯營公司的溢利及虧損分別錄得虧損人民幣330萬元、溢利人民幣200萬元、人民幣1,790萬元及人民幣160萬元以及虧損人民幣290萬元，分別佔同期總收益的0.3%、0.2%、1.1%、0.2%及0.2%。我們於往績記錄期間的聯營公司列表，請參閱本文件附錄一會計師報告附註19。

### 來自持續經營業務的所得稅開支

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2018年及2019年6月30日止六個月，我們的所得稅開支分別為人民幣1,960萬元、人民幣56,000元、人民幣4,010萬元、人民幣1,570萬元及人民幣4,310萬元，分別佔各相同期間總收益的2.0%、0.0%、2.5%、2.3%及2.8%。我們的所得稅開支於2018年大幅增加，主要由於我們的主要營運附屬公司（即深圳豆悅及深圳中手游）不再享有稅項寬減所致。由於我們來自持續經營業務的除稅前溢利大幅增加，我們的所得稅開支於2019年上半年進一步增加。

## 稅項

### 開曼群島

本公司根據公司法於開曼群島註冊成立為一家受豁免有限責任公司，並因此毋須於開曼群島繳納所得稅。

### 香港

香港利得稅稅率為本集團源自香港的綜合溢利的16.5%。就其他地區的應課稅溢利所繳稅項乃根據本集團經營業務所在國家的現行稅率計算。

---

## 財務資料

---

### 中國

根據自2008年1月1日起生效的中國企業所得稅法，我們的中國附屬公司、中國營運實體及其附屬公司的法定稅率為25%，惟若干受鼓勵經濟領域的合資格企業可享受稅項優惠待遇。

符合「高新技術企業」資格的企業可享受15%的優惠稅率。文脈互動及北京軟星分別自2016年及2009年起被認定為「高新技術企業」。因此，文脈互動有資格享受15%的優惠稅率。其高新技術企業證書將於2019年11月30日到期。

我們的中國營運實體被認定為「新成立的軟件企業」。成都卓星於2016年、2017年及2018年享受12.5%的優惠稅率。深圳豆悅及深圳中手游於2016年及2017年享受企業所得稅減免，而於2018年則享受12.5%的優惠稅率。

鐘聲互娛於新疆霍爾果斯開發區成立，根據國務院及有關部門頒佈的適用規定，自首個營運年度（即2016年）起五年內豁免企業所得稅法。

本集團於中國註冊成立之實體已就估計應課稅溢利撥出企業所得稅準備，該企業所得稅準備是在考慮來自退款及免稅額所得之稅務優惠後按照相關中國規例計算。

根據中國企業所得稅法，就向外國投資者宣派來自於中國內地成立之外商投資企業的股息徵收10%預扣稅。該規定自2008年1月1日起生效並適用於2007年12月31日後所產生之盈利。倘中國內地與外國投資者所屬司法權區之間定有稅務條約，則可按較低預扣稅率繳稅。就本集團而言，適用稅率為10%及或會減少至5%（倘若干標準能符合雙重徵稅安排（香港）項下的要求）。因此，本集團須就該等於中國內地成立之附屬公司就2008年1月1日起產生之盈利而分派之股息繳交預扣稅。

### 各期間經營業績比較

#### 截至2019年6月30日止六個月與截至2018年6月30日止六個月的比較

#### 來自持續經營業務的收益

我們來自持續經營業務的收益由截至2018年6月30日止六個月的人民幣6.725億元增加127.4%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣15.291億元，主要由於我們於2019年上半年發佈的遊戲表現強勁，尤其是我們於2018年10月正式推出的「傳奇世界之雷霆霸業」，於2019年上半年產生遊戲發行收益人民幣6.347億元。我們的遊戲開發收益

---

## 財務資料

---

由截至2018年6月30日止六個月的人民幣4,890萬元大幅增加至截至2019年6月30日止六個月的人民幣2.184億元，主要由於(i)我們於2018年5月及8月僅分別呈列文脈互動及北京軟星的綜合財務報表；及(ii)我們於2019年上半年發行更多內部開發的遊戲，包括「傳奇世界之雷霆霸業」及「攻沙加強版」，並分別產生遊戲開發收益人民幣1.371億元及人民幣5,120萬元。此外，於2019年上半年，我們將若干自有IP授權予第三方，用於開發及營運電影及手遊，並產生IP授權收益人民幣360萬元。

### 來自持續經營業務的銷售成本

來自持續經營業務的銷售成本由截至2018年6月30日止六個月的人民幣4.341億元增加130.5%至2019年同期的人民幣10.007億元，主要是由於(i)我們分估發行渠道的收益增加，這與我們的整體收益增加一致；及(ii)攤銷於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司產生的無形資產所致。

### 來自持續經營業務的毛利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的毛利由截至2018年6月30日止六個月的人民幣2.384億元增加121.6%至2019年同期的人民幣5.285億元。我們的毛利率於截至2018年及2019年6月30日止六個月分別維持穩定為35.5%及34.6%。

### 來自持續經營業務的其他收入及收益

來自持續經營業務的其他收入及收益由截至2018年6月30日止六個月的人民幣4,510萬元減少11.1%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣4,010萬元，主要是由於按公平值計入損益的金融資產的公平值收益減少所致，部分被我們收取國宏嘉信資本分派的股息而導致按公平值計入損益的金融資產的股息收入增加所抵銷。

### 來自持續經營業務的銷售及分銷開支

來自持續經營業務的銷售及分銷開支由截至2018年6月30日止六個月的人民幣5,830萬元增加140.5%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣1.403億元，主要是由於我們就我們2019年上半年收益最高的遊戲「傳奇世界之雷霆霸業」在各類受歡迎的媒體及社交網絡（包括今日頭條及抖音）的宣傳及廣告產生較高市場推廣開支所致。

---

## 財務資料

---

### 來自持續經營業務的行政開支

來自持續經營業務的行政開支由截至2018年6月30日止六個月的人民幣4,370萬元增加154.8%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣1.114億元，主要是由於我們於2018年5月收購文脈互動導致研發開支增加，以及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司後將其財務報表綜合入賬所致。

### 來自持續經營業務的其他開支

來自持續經營業務的其他開支由截至2018年6月30日止六個月的人民幣55,000元大幅增加至截至2019年6月30日止六個月的人民幣1,410萬元，主要是由於(i)我們就支付予「時空亂鬥」(該遊戲於2019年5月下線)遊戲開發商的版稅而錄得資產減值虧損人民幣420萬元；及(ii)我們依照本集團根據香港財務報告準則第9號採納的相關管理政策而錄得貿易應收款項減值虧損。有關進一步詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註17及21。

### 來自持續經營業務的融資成本

來自持續經營業務的融資成本由截至2018年6月30日止六個月的人民幣360萬元增加51.8%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣540萬元，主要是由於我們的銀行借款增加所致。

### 來自持續經營業務的分佔一家合營企業溢利及虧損

來自持續經營業務的分佔一家合營企業溢利及虧損由截至2018年6月30日止六個月的虧損人民幣110萬元增加25.2%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣140萬元，主要是由於我們的合營企業深圳博良科技有限公司(「深圳博良」)於2019年上半年錄得虧損所致。

### 來自持續經營業務的分佔聯營公司的溢利及虧損

來自持續經營業務的分佔聯營公司的溢利及虧損由截至2018年6月30日止六個月的溢利人民幣160萬元減少至截至2019年6月30日止六個月的虧損人民幣290萬元，主要是由於我們的其中一家聯營公司上海朗鵬數碼科技有限公司錄得虧損所致。

### 來自持續經營業務的除稅前溢利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的除稅前溢利由截至2018年6月30日止六個月的人民幣1.783億元增加64.3%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣2.929億元。

### 來自持續經營業務的所得稅開支

來自持續經營業務的所得稅開支由截至2018年6月30日止六個月的人民幣1,570萬元增加至截至2019年6月30日止六個月的人民幣4,310萬元，乃主要由於我們來自持續經營業務的除稅前溢利於2019年上半年大幅增加所致。



---

## 財務資料

---

### 來自持續經營業務的期內溢利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的年內溢利由截至2018年6月30日止六個月的人民幣1.627億元增加53.6%至截至2019年6月30日止六個月的人民幣2.499億元。

### 截至2018年12月31日止年度與截至2017年12月31日止年度的比較

#### 來自持續經營業務的收益

我們來自持續經營業務的收益由截至2017年12月31日止年度的人民幣10.128億元增加57.6%至截至2018年12月31日止年度的人民幣15.962億元，主要由於我們於2018年發佈的遊戲（包括「擇天記」及「曙光之境」）表現出色，分別取得總流水賬額逾人民幣4.170億元及人民幣4.846億元。此外，由於我們收購文脈互動及北京軟星51%股權，我們現時已具備自主開發能力。於截至2018年12月31日止年度，我們開發並向第三方授權發佈一款手遊（即「戰歌傳說」），我們的遊戲組合亦包括內部開發並由第三方發行的六款網頁遊戲。我們亦開發並發行一款手遊，即「傳奇世界之雷霆霸業」。於截至2018年12月31日止年度，我們錄得遊戲開發收益人民幣1.779億元。此外，於2018年，我們將IP授權予第三方，用於開發及營運電視劇及手遊，並產生IP授權收益人民幣1,780萬元。

#### 來自持續經營業務的銷售成本

來自持續經營業務的銷售成本由截至2017年12月31日止年度的人民幣6.723億元增加58.2%至截至2018年12月31日止年度的人民幣10.637億元，主要是由於(i)我們分佔發行渠道的收益增加（其乃由於(a)我們的整體收益增加，及(b)有關我們內部開發遊戲的收益分成安排佔發行渠道遊戲收入較高百分比所致）；(ii)我們的遊戲開發成本因於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司而增加；及(iii)攤銷收購文脈互動及北京軟星成為我們的附屬公司產生的無形資產所致。

#### 來自持續經營業務的毛利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的毛利由截至2017年12月31日止年度的人民幣3.405億元增加56.4%至截至2018年12月31日止年度的人民幣5.325億元。我們的毛利率於截至2017年及2018年12月31日止年度分別維持穩定為33.6%及33.4%。

---

## 財務資料

---

### 來自持續經營業務的其他收入及收益

來自持續經營業務的其他收入及收益由截至2017年12月31日止年度的人民幣1.683億元減少26.5%至截至2018年12月31日止年度的人民幣1.237億元，主要是由於出售按公平值計入損益的金融資產的收益減少所致。詳情請參閱本節「一經營業績的主要組成部分的說明－來自持續經營業務的其他收入及收益」。該減少部分被按公平值計入損益的金融資產的公平值收益增加及或然代價公平值調整所抵銷。

### 來自持續經營業務的銷售及分銷開支

我們來自持續經營業務的銷售及分銷開支由截至2017年12月31日止年度的人民幣1.894億元減少21.8%至截至2018年12月31日止年度的人民幣1.481億元，主要是由於我們進一步優化了我們的廣告策略，專注於定向廣告，以較高的成本效益吸引更多相關用戶流量，導致我們的營銷開支減少所致。例如，自2017年起，我們減少了明星代言人及電視廣告的開支，將營銷費用專注於定向廣告活動。我們營銷開支的減少，部分被我們因增加銷售及營銷人員、社會保險及住房公積金供款增加引致的薪酬及福利開支增加所抵銷。

### 來自持續經營業務的行政開支

我們來自持續經營業務的行政開支由截至2017年12月31日止年度的人民幣3,900萬元增加至截至2018年12月31日止年度的人民幣1.477億元，主要是由於(i)於2018年我們收購文脈互動及北京軟星成為我們的附屬公司，不僅增加了我們的員工人數，亦增強了我們的研發能力；及(ii)我們於2018年就[編纂]產生[編纂]所致。

### 來自持續經營業務的其他開支

來自持續經營業務的其他開支由截至2017年12月31日止年度的人民幣1,610萬元減少50.9%至截至2018年12月31日止年度的人民幣790萬元，主要是由於2017年我們產生較高的資產減值虧損及聯營公司清盤虧損所致。

---

## 財務資料

---

### 來自持續經營業務的融資成本

來自持續經營業務的融資成本由截至2017年12月31日止年度的人民幣120萬元增加至截至2018年12月31日止年度的人民幣1,010萬元。根據有關收購文脈互動的股權轉讓協議，收購的總代價將分期支付。我們已於截至2018年12月31日止年度支付第一期代價，餘下分期付款將於2019年6月30日後作出。該等應付代價的應計利息已根據適用的會計準則歸類為融資成本。

### 來自持續經營業務的分佔一家合營企業溢利及虧損

我們來自持續經營業務的分佔一家合營企業溢利及虧損於截至2017年12月31日止年度為零，及於截至2018年12月31日止年度則為虧損人民幣430萬元，原因是北京軟星（因其組織章程細則發生變動而僅於2018年8月28日成為我們的附屬公司，故本集團對其擁有控制權）錄得虧損所致。

### 來自持續經營業務的分佔聯營公司的溢利及虧損

來自持續經營業務的分佔聯營公司的溢利及虧損由截至2017年12月31日止年度的溢利人民幣200萬元增加至截至2018年12月31日止年度的溢利人民幣1,790萬元，乃主要由於我們的兩家聯營公司上海蜂巢網絡科技有限公司及深圳海拓時代科技有限公司錄得溢利所致。

### 來自持續經營業務的除稅前溢利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的除稅前溢利由截至2017年12月31日止年度的人民幣2.651億元增加34.3%至截至2018年12月31日止年度的人民幣3.560億元。

### 來自持續經營業務的所得稅開支

我們來自持續經營業務的所得稅開支由截至2017年12月31日止年度的人民幣56,000元增加至截至2018年12月31日止年度的人民幣4,010萬元，乃主要由於我們的主要營運附屬公司（即深圳豆悅及深圳中手游）不再享有稅項寬減所致。

### 來自持續經營業務的年內溢利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的年內溢利由截至2017年12月31日止年度的人民幣2.650億元增加19.2%至截至2018年12月31日止年度的人民幣3.160億元。

---

## 財務資料

---

### 截至2017年12月31日止年度與截至2016年12月31日止年度的比較

#### 來自持續經營業務的收益

我們來自持續經營業務的收益由截至2016年12月31日止年度的人民幣10.012億元增加1.2%至截至2017年12月31日止年度的人民幣10.128億元。於2016年7月，我們出售「全民槍戰」及「炫舞團」，該兩款遊戲售出前合共佔我們2016年來自持續經營業務的收益約6.7%。出售該兩款遊戲乃由於出售深圳市奇樂無限軟件開發有限公司所致，以換取現金人民幣1.300億元及48,780,480股英雄互娛股份（於收售時佔英雄互娛已發行股權約3.4%）。儘管我們出售了該兩款遊戲，我們於2017年的收益仍較2016年有所增加，主要由於我們於2017年新發行的遊戲，如「妖精的尾巴」、「神話永恆」及「武俠之謎」，取得了高總流水賬額。

#### 來自持續經營業務的銷售成本

來自持續經營業務的銷售成本由截至2016年12月31日止年度的人民幣6.518億元增加3.1%至截至2017年12月31日止年度的人民幣6.723億元，其主要由於我們與發行渠道（尤其是發行熱門遊戲「決戰沙城之屠龍」的發行渠道）按較高總流水賬額分成率分攤的收益增加所致。

#### 來自持續經營業務的毛利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的總毛利由截至2016年12月31日止年度的人民幣3.494億元減少2.5%至截至2017年12月31日止年度的人民幣3.405億元。我們的整體毛利率由截至2016年12月31日止年度的34.9%減少至截至2017年12月31日止年度的33.6%。

#### 來自持續經營業務的其他收入及收益

來自持續經營業務的其他收入及收益由截至2016年12月31日止年度的人民幣1.570億元增加7.2%至截至2017年12月31日止年度的人民幣1.683億元，主要是由於出售我們所持英雄互娛的大部分股份所致，部分被根據與當地稅務機構所訂立相關協議的條文於2017年自成都高新技術產業開發區收取的政府補助金減少所抵銷。

---

## 財務資料

---

### 來自持續經營業務的銷售及分銷開支

我們來自持續經營業務的銷售及分銷開支由截至2016年12月31日止年度的人民幣2.257億元減少16.1%至截至2017年12月31日止年度的人民幣1.894億元，主要由於我們的營銷政策變動導致的營銷開支減少所致。於2016年下半年，我們開始透過更具針對性的廣告推廣我們的遊戲，以策略性減少我們的營銷開支。於2017年，我們從成本密集型營銷計劃轉換為更具成本效益的營銷計劃，以此獲得更多相關用戶流量。

### 來自持續經營業務的行政開支

我們來自持續經營業務的行政開支由截至2016年12月31日止年度的人民幣5,000萬元減少22.0%至截至2017年12月31日止年度的人民幣3,900萬元，主要由於於2016年7月我們出售卓越晨星及奇樂無限軟件，導致行政僱員的數目減少，其引致薪酬及福利開支減少所致。

### 來自持續經營業務的其他開支

來自持續經營業務的其他開支由截至2016年12月31日止年度的人民幣1,850萬元減少13.0%至截至2017年12月31日止年度的人民幣1,610萬元。該減少乃主要由於我們於2016年錄得資產減值虧損多於2017年所致。

### 來自持續經營業務的融資成本

來自持續經營業務的融資成本由截至2016年12月31日止年度的人民幣765,000元增加至截至2017年12月31日止年度的人民幣120萬元。該增加乃由於我們於2017年借入人民幣1,000萬元的計息銀行貸款所致，而該貸款已於2018年1月悉數償還。

### 來自持續經營業務的分佔聯營公司溢利及虧損

來自持續經營業務的分佔聯營公司溢利及虧損由虧損人民幣330萬元增加至溢利人民幣200萬元。該增加乃主要由於天津紛至互娛科技有限公司（一名手遊開發商及我們的其中一家投資公司）已經開始盈利所致。

### 來自持續經營業務的除稅前溢利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的除稅前溢利由截至2016年12月31日止年度的人民幣2.081億元增加27.4%至截至2017年12月31日止年度的人民幣2.651億元。

## 財務資料

### 來自持續經營業務的所得稅開支

我們來自持續經營業務的所得稅開支由截至2016年12月31日止年度的人民幣1,960萬元減少99.7%至截至2017年12月31日止年度的人民幣56,000元，乃主要由於我們的大部分業務於2017年由深圳豆悅及深圳中手游營運，而彼等均享有稅項豁免，原因是彼等於2016年根據有關中國法律及法規獲授「軟件企業」資格，導致彼等於2016年及2017年各年的稅率為零。

### 來自持續經營業務的年內溢利

基於上述原因，我們來自持續經營業務的年內溢利由截至2016年12月31日止年度的人民幣1.885億元增加40.6%至截至2017年12月31日止年度的人民幣2.650億元。

### 關鍵財務指標

下表載列於往績記錄期間的關鍵財務指標：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
流動比率(倍數) <sup>(1)</sup>	1.1	2.6	1.3	1.1	1.7
資本負債比率 <sup>(2)</sup>	–	1.1%	2.8%	–	8.5%
毛利率	34.9%	33.6%	33.4%	35.5%	34.6%

(1) 流動比率按各財政期間末的流動資產除以流動負債計算得出。

(2) 資本負債比率按各財政期間末的債務總額除以權益總額計算得出。債務總額等於計息銀行借款總額。截至2016年12月31日及2018年6月30日，我們並無未償還借貸。

### 流動資金及資本資源

於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們主要透過經營活動產生的現金為我們的現金需求提供資金。截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日，我們擁有的現金及現金等價物分別為人民幣1.205億元、人民幣2.458億元、人民幣1.444億元及人民幣1.739億元。就呈列綜合現金流量表而言，現金及現金等價物包括手頭現金、活期存款及可隨時轉換為已知數額現金、價值變動風險極微及一般於購入後三個月內到期的短期高流動性投資，並減除須按要償還且構成本集團現金管理一部分的銀行透支。我們一般將多餘現金存入計息銀行賬戶及活期賬戶。

## 財務資料

展望未來，我們相信我們的流動資金需求將以經營活動產生的現金、銀行貸款、不時自資本市場籌集的其他資金及自[編纂]獲取的[編纂]淨額共同滿足。我們目前並無任何重大額外外部融資計劃。

### 現金流量

下表載列我們於往績記錄期間的現金流量概要：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
	(按人民幣千元計)			(未經審核)	
經營活動所得現金流量淨額	25,622	164,075	59,631	69,209	171,424
投資活動(所用)/所得現金流量淨額	(21,923)	129,305	(428,363)	(187,553)	(255,674)
融資活動所得/(所用)現金流量淨額	23,926	(166,879)	264,888	225,234	114,915
現金及現金等價物增加/(減少)淨額	27,625	126,501	(103,844)	106,890	30,665
於年/期初的現金及現金等價物	90,815	120,460	245,762	245,762	144,445
匯率變動的影響淨額	2,020	(1,199)	2,527	1,615	(1,183)
於年/期末的現金及現金等價物	<u>120,460</u>	<u>245,762</u>	<u>144,445</u>	<u>354,267</u>	<u>173,927</u>

### 經營活動所得現金流量淨額

截至2019年6月30日止六個月，經營活動所得現金流量淨額為人民幣1.714億元，主要是由於(i)除稅前溢利人民幣2.929億元、(ii)貿易應付款項增加人民幣3,670萬元、(iii)其他無形資產攤銷人民幣2,710萬元及(iv)其他應付款項及應計費用增加人民幣1,970萬元所致。上述各項部分被(a)貿易應收款項增加人民幣1.775億元、(b)應付關聯方款項減少人民幣2,310萬元及(c)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益人民幣1,170萬元所抵銷。

## 財務資料

截至2018年12月31日止年度，經營活動所得現金流量淨額為人民幣5,960萬元，主要是由於(i)除稅前溢利人民幣3.560億元、(ii)其他無形資產攤銷人民幣3,300萬元、(iii)應付關聯方款項增加人民幣1,640萬元、(iv)其他應付款項及應計費用增加人民幣2,380萬元；(v)使用權資產折舊人民幣1,530萬元；(vi)融資成本人民幣1,010萬元；及(vii)貿易應付款項增加人民幣1,000萬元所致。上述各項部分被(a)貿易應收款項增加人民幣1.758億元（乃由於收益增加及我們兩個遊戲的長結算週期所致）、(b)預付款項、其他應收款項及其他資產增加人民幣1.149億元（主要由於我們預付IP版權方的最低保證金及我們就收購天使基金作出的預付款項增加所致）、(c)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益人民幣8,610萬元、(d)或然代價公平值調整人民幣1,750萬元、(e)分佔一家合營企業及聯營公司的溢利及虧損人民幣1,360萬元；及(f)已付所得稅人民幣1,100萬元所抵銷。

截至2017年12月31日止年度，經營活動所得現金流量淨額為人民幣1.641億元，主要是由於(i)除稅前溢利人民幣3.075億元、(ii)貿易應收款項減少人民幣7,960萬元、(iii)貿易應付款項增加人民幣3,700萬元及(iv)其他無形資產攤銷人民幣2,300萬元所致。上述各項部分被(a)出售按公平值計入損益的金融資產的收益人民幣1.249億元、(b)應收關聯方款項增加人民幣5,230萬元、(c)應付關聯方款項減少人民幣4,140萬元、(d)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益人民幣4,050萬元、(e)預付款項、其他應收款項及其他資產增加人民幣2,750萬元及(f)其他應付款項及應計費用減少人民幣1,490萬元所抵銷。

截至2016年12月31日止年度，經營活動所得現金流量淨額為人民幣2,560萬元，主要是由於(i)除稅前溢利人民幣2.201億元、(ii)預付款項、其他應收款項及其他資產減少人民幣2,660萬元、(iii)其他應付款項及應計費用增加人民幣3,930萬元、(iv)其他無形資產攤銷人民幣3,670萬元、(v)應付關聯方款項增加人民幣1,380萬元、及(vi)撇銷預付款項人民幣1,310萬元所致。上述各項部分被(a)出售附屬公司收益人民幣1.151億元、(b)應收關聯方款項增加人民幣8,770萬元、(c)貿易應付款項減少人民幣6,960萬元、(d)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益人民幣3,260萬元及(e)貿易應收款項增加人民幣2,660萬元所抵銷。

### 投資活動(所用)／所得現金流量淨額

截至2019年6月30日止六個月，投資活動所用現金淨額為人民幣2.557億元，主要是由於(i)收購附屬公司人民幣1.799億元、(ii)已抵押定期存款增加人民幣1.000億元、(iii)添置其他無形資產人民幣4,240萬元及(iv)購買於一家合營企業的投資人民幣2,000萬元所致。上述各項部分被出售按公平值計入損益的金融資產人民幣6,750萬元所抵銷。



---

## 財務資料

---

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4.284億元，主要是由於(i)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣2.806億元（主要與收購天使基金及收購多家聯營公司有關）、(ii)購買於聯營公司的投資人民幣7,640萬元、(iii)收購附屬公司人民幣6,350萬元（主要由於就收購文脈互動支付的現金代價所致）、(iv)收購共同控制附屬公司人民幣4,010萬元及(v)添置其他無形資產人民幣4,250萬元所致。上述各項部分被出售按公平值計入損益的金融資產人民幣8,290萬元所抵銷。

截至2017年12月31日止年度，投資活動所得現金流量淨額為人民幣1.293億元，主要是由於出售按公平值計入損益的金融資產人民幣2.318億元所致。上述各項部分被(a)添置其他無形資產人民幣4,630萬元、(b)購買於聯營公司的投資人民幣3,550萬元及(c)出售已終止經營業務人民幣1,310萬元所抵銷。

截至2016年12月31日止年度，投資活動所用現金淨額為人民幣2,190萬元，主要是由於(i)添置其他無形資產人民幣3,770萬元(ii)購買於聯營公司的投資人民幣3,010萬元及(iii)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣2,380萬元所致。上述各項部分被出售附屬公司人民幣7,020萬元所抵銷。

### 融資活動所得／(所用) 現金流量淨額

截至2019年6月30日止六個月，融資活動所得現金流量淨額為人民幣1.149億元，主要是由於新增銀行貸款人民幣1.428億元所致，其部分被償還銀行貸款人民幣1,480萬元所抵銷。

截至2018年12月31日止年度，融資活動所得現金流量淨額為人民幣2.649億元，主要是由於(i)股東出資人民幣2.630億元及(ii)新增銀行貸款人民幣6,960萬元所致。上述各項部分被(a)償還銀行貸款人民幣3,000萬元；(b)已付股息人民幣2,090萬元；及(c)租賃付款本金部分人民幣1,530萬元所抵銷。

於截至2017年12月31日止年度，融資活動所用現金淨額為人民幣1.669億元，主要由於(i)新增銀行貸款人民幣1,000萬元；及(ii)已付利息人民幣120萬元，其部分被(a)已付股息人民幣1.700億元；及(b)租賃付款的本金部分人民幣670萬元所抵銷所致。

於截至2016年12月31日止年度，融資活動產生的現金流量為人民幣2,390萬元，主要由於當時股東出資人民幣2,910萬元部分被租賃付款的本金部分人民幣440萬元所抵銷所致。

## 財務資料

### 關於若干主要綜合財務狀況表討論

下表載列截至所示日期來自綜合財務狀況表的甄選資料，其摘錄自本文件附錄一會計師報告所載綜合財務報表。

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(按人民幣千元計)			6月30日
非流動資產總額	639,452	580,913	2,053,163	1,986,829
流動資產總額	649,774	534,614	960,041	1,280,763
<b>資產總額</b>	<b>1,289,226</b>	<b>1,115,527</b>	<b>3,013,204</b>	<b>3,267,592</b>
非流動負債總額	13,812	4,712	395,265	398,669
流動負債總額	585,795	203,162	755,210	755,817
<b>負債總額</b>	<b>599,607</b>	<b>207,874</b>	<b>1,150,475</b>	<b>1,154,486</b>

### 非流動資產及非流動負債

下表載列截至所示日期我們的非流動資產及非流動負債：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(按人民幣千元計)			6月30日
<b>非流動資產</b>				
物業及設備	7,957	5,313	6,245	5,390
使用權資產	15,619	18,768	21,095	31,637
商譽	324,842	324,842	1,118,617	1,118,617
其他無形資產	28,608	35,102	117,545	119,331
於一家合營企業的投資	–	–	4,124	2,688
於聯營公司的投資	32,722	58,002	167,804	158,857
按公平值計入損益的金融資產	203,176	85,788	538,701	478,050
遞延稅項資產	5,014	6,153	10,651	8,279
預付款項	21,514	46,945	68,381	63,980
<b>非流動資產總額</b>	<b>639,452</b>	<b>580,913</b>	<b>2,053,163</b>	<b>1,986,829</b>

## 財務資料

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)			
<b>非流動負債</b>				
遞延稅項負債	3,934	2,639	30,081	27,055
業務合併應付款項	–	–	92,324	94,559
業務合併的或然代價	–	–	268,189	258,842
租賃負債	9,878	2,073	4,671	18,213
<b>非流動負債總額</b>	<b>13,812</b>	<b>4,712</b>	<b>395,265</b>	<b>398,669</b>

### 商譽

我們透過退市及重組（於2015年11月23日完成）獲取商譽，並就減值測試將商譽分配至手遊發行的現金產生單位（「現金產生單位」）。下表載列截至所示日期我們的商譽：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)			
成本	470,275	324,842	324,842	1,118,617
出售附屬公司	(145,433)	–	–	–
收購附屬公司	–	–	793,775	–
<b>賬面淨值</b>	<b>324,842</b>	<b>324,842</b>	<b>1,118,617</b>	<b>1,118,617</b>

於2015年11月23日，中手游移動科技收購中手游集團產生商譽，其中人民幣4.703億元乃根據所收購現金產生單位的相對價值分配予我們。於2016年7月，與出售卓越晨星及奇樂無限軟件有關的商譽於釐定出售收益或虧損時計入已出售營運賬面值。於2018年5月31日，我們因收購文脈互動而錄得商譽人民幣6.980億元。於2018年8月28日，我們因北京軟星更改其組織章程細則成為我們的附屬公司而錄得商譽人民幣9,570萬元。

## 財務資料

於釐定我們的商譽時，我們已採納以下減值評估程序：

- 我們將商譽分配至與手遊發行及遊戲開發有關的現金產生單位，以進行商譽減值測試；
- 我們根據分配商譽的各現金產生單位的可收回金額進行商譽減值測試，而可收回金額乃根據高級管理層批准的五年期的財務預算按現金流量預測以計算使用價值釐定；
- 我們聘請外部估值師並向其提供必要的財務及非財務資料，以進行商譽減值評估程序；
- 我們檢討外部估值師編製的減值工作文件及其得出的結果；
- 我們根據外部估值師得出的結果計算餘額，並進行敏感度分析；及
- 我們已於財務報表中適當披露商譽減值測試，包括方法、所用主要假設及敏感度分析（如有）。

截至所示日期，現金產生單位的各可收回金額及賬面值如下：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年
				6月30日
手遊發行的現金產生單位：				
可收回金額	867,176	1,247,599	1,570,000	1,830,000
包括已分配商譽的賬面值	382,921	412,202	424,888	412,945
文脈互動遊戲開發的現金產生單位：				
可收回金額	–	–	881,791	887,781
包括已分配商譽的賬面值	–	–	731,312	730,519
北京軟星遊戲開發的現金產生單位：				
可收回金額	–	–	266,183	283,334
包括已分配商譽的賬面值	–	–	246,563	255,827

## 財務資料

截至所示日期，適用於現金流量預測的稅前貼現率、用於推斷現金流量預測的預測增長率及毛利率以及最終增長率如下：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
手遊發行的現金產生單位：				
增長率（五年期內）	5%-10%	5%-10%	3%-10%	3%-79%
毛利率	36%-38%	35%-36%	35%-36%	35%
稅前貼現率	18%	17%	17%	17%
最終增長率	3%	3%	3%	3%
文脈互動遊戲開發的現金產生單位：				
增長率（五年期內）	-	-	3%-136%	3%-201%
毛利率	-	-	16%-18%	16%
稅前貼現率	-	-	19%	19%
最終增長率	-	-	3%	3%
北京軟星遊戲開發的現金產生單位：				
增長率（五年期內）	-	-	3%-1,001%	3%-225%
毛利率	-	-	17%-19%	14%-17%
稅前貼現率	-	-	21%	21%
最終增長率	-	-	3%	3%

於估計未來現金流量時，我們根據過往財務表現及預期市況審慎選擇假設及參數。截至2016年、2017年及2018年12月31日，經計及我們儲備遊戲的預期推出時間及過往財務表現，我們估計我們的收益增長率將分別為5%至10%、5%至10%及3%至10%。截至2019年6月30日，我們估計我們的收益增長率將為3%至79%。

就文脈互動遊戲開發的現金產生單位及北京軟星遊戲開發的現金產生單位而言，由於新推出手遊預期將產生的收益及因收購事項產生的協同效應，我們預期於首個預測年度將錄得較高增長率。

---

## 財務資料

---

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度各年以及截至2019年6月30日止六個月，遊戲發行業務的過往毛利率分別為35%、34%、35%及31%。毛利率同比保持平穩。我們估計下個年度的毛利率將保持穩定。

所採用的貼現率為除稅前並反映有關單位的必要回報，有關單位指截至估值日的市場數據。釐定風險經調整貼現率時，管理層已將系統風險調整應用於我們的運營中，系統風險調整乃使用可資比較上市遊戲發行公司的貝塔值之平均值釐定，在適當情況下適用於特定區域。管理層已使用前瞻性股票市場風險溢價，並考慮獨立經濟學家於過去十年對股票市場平均風險溢價及投資銀行在評估收購建議時通常使用的市場風險溢價的研究。經計及（其中包括）市場數據、貝塔值及股票市場風險溢價，並無發現任何有關我們業務的重大系統風險變動，我們的業務表現於整個往績記錄期間保持平穩。基於上述分析，預期於往績記錄期間貼現率並無任何重大變動。

計算使用價值時，長期永久增長率指其業務運營所在國家的長期通貨膨脹率。於往績記錄期間，預期我們業務運營所在國家的長期通貨膨脹率並無任何重大變動，因此，最終增長率保持不變。

作為我們商譽減值評估程序的一部分，我們進行敏感度分析。就遊戲發行的現金產生單位而言，估計可收回金額分別超過其截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日的賬面值人民幣484,255,000元、人民幣835,397,000元、人民幣1,145,112,000元及人民幣1,417,055,000元。董事認為，在本文件附錄一會計師報告附註16所載的主要假設合理情況下，並無可能的變動將導致遊戲發行的現金產生單位的賬面值超過其可收回金額。

## 財務資料

下表載列減值檢討所用假設的變動將單獨導致遊戲發行的現金產生單位的可收回金額等於其截至所示日期的賬面值：

	賬面值等於可收回金額所需的變動			
	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
增長率（五年期內）	(3%)	(4%)	(4%)	(2%)
毛利率	(5%)	(8%)	(9%)	(7%)
稅前貼現率	8%	19%	19%	19%

就文脈互動遊戲開發的現金產生單位而言，估計可收回金額分別超過其截至2018年12月31日及2019年6月30日的賬面值人民幣150,479,000元及人民幣157,262,000元。主要假設的任何重大不利變動將單獨導致將予確認的減值虧損。董事認為，在本文件附錄一會計師報告附註16所載的主要假設合理情況下，並無可能的變動將導致文脈互動遊戲開發的現金產生單位的賬面值超過其可收回金額。

下表載列減值檢討所用假設的變動將單獨導致文脈互動遊戲開發的現金產生單位的可收回金額等於其截至所示日期的賬面值：

	賬面值等於可收回金額所需的變動	
	截至2018年 12月31日	截至2019年 6月30日
增長率（五年期內）	(3%)	(4%)
毛利率	(2%)	(2%)
稅前貼現率	3%	4%

就北京軟星遊戲開發的現金產生單位而言，估計可收回金額分別超過其截至2018年12月31日及2019年6月30日的賬面值人民幣19,620,000元及人民幣27,507,000元。主要假設的任何重大不利變動將單獨導致將予確認的減值虧損。董事認為，在本文件附錄一會計師報告附註16所載的任何主要假設合理情況下，並無可能的變動將導致北京軟星遊戲開發的現金產生單位的賬面值超過其可收回金額。

## 財務資料

下表載列減值檢討所用假設的變動將單獨導致北京軟星遊戲開發的現金產生單位的可收回金額等於其截至所示日期的賬面值：

	賬面值等於可收回金額所需的變動	
	截至2018年 12月31日	截至2019年 6月30日
增長率（五年期內）	(2%)	(2%)
毛利率	(1%)	(1%)
稅前貼現率	1%	2%

### 其他無形資產

我們的其他無形資產主要為IP版權、遊戲版權及研發開支。其他無形資產由截至2017年12月31日的人民幣3,510萬元增加至截至2019年6月30日的人民幣1.193億元，乃由於我們於2018年5月收購文脈互動及北京軟星於2018年8月成為我們的附屬公司所致。於往績記錄期間，我們的IP及遊戲版權乃自IP版權方及遊戲開發商購入，其構成我們其他無形資產的大部分。

我們的研發開支指北京軟星與第三方訂立的授權協議項下的電腦遊戲所產生的開發成本。根據授權協議，我們有權收取預定版稅及電腦遊戲產生的總流水賬額的若干百分比。由於電腦遊戲現處於開發階段，故使用電腦遊戲授權的權利將僅於開發完成後轉讓予第三方。資本化的開發成本將僅於使用授權的權利轉讓予第三方時攤銷至銷售成本。

研發開支的可收回金額乃根據我們為換取使用電腦遊戲授權的權利而預期收取的代價，減我們提供有關使用權利時可能產生的未來成本而釐定。



## 財務資料

截至2018年12月31日及2019年6月30日，研發開支的各可收回金額及賬面值如下：

	截至2018年 12月31日	截至2019年 6月30日
	<i>(按人民幣千元計)</i>	
可收回金額	25,170	40,594
賬面值	23,049	38,758

適用於現金流量預測的稅前貼現率、用於推斷現金流量預測的估計未來現金流入及估計未來現金流出如下：

	截至2018年 12月31日	截至2019年 6月30日
	<i>(按人民幣千元計)</i>	
估計未來現金流入	50,943	50,943
估計未來現金流出	24,948	9,239
稅前貼現率	18%	18%

### 敏感度分析

就研發開支而言，估計可收回金額分別超過其截至2018年12月31日及2019年6月30日的賬面值人民幣2,121,000元及人民幣1,836,000元。董事認為，在上文主要假設合理情況下，並無可能的變動將導致研發開支的賬面值超過其可收回金額。

## 財務資料

下表載列減值檢討所用假設的變動將單獨導致研發開支的可收回金額等於其截至2018年12月31日及2019年6月30日的賬面值。

	賬面值等於可收回 金額所需的變動	
	截至2018年 12月31日	截至2019年 6月30日
估計未來現金流入	(3,512)	(2,835)
估計未來現金流出	2,639	2,207

(按人民幣千元計)

### 於一家合營企業的投資

截至2019年6月30日，我們持有深圳博良的60%股權，根據適用會計政策，深圳博良被視為本集團的合營企業。截至2019年6月30日，我們於一家合營企業的投資為人民幣270萬元。

### 於聯營公司的投資

於往績記錄期間，我們投資於聯營公司，其中大部分從事手遊開發。下表載列截至所示日期我們於聯營公司的投資：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
分佔資產淨值	15,867	7,832	62,222	60,312
有關收購事項的商譽	16,855	50,170	105,582	98,545
	<u>32,722</u>	<u>58,002</u>	<u>167,804</u>	<u>158,857</u>

(按人民幣千元計)

有關進一步詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註19。

## 財務資料

### 按公平值計入損益的金融資產

下表載列截至所示日期我們按公平值計入損益的金融資產的明細：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)			
上市股權投資	–	–	64,700	52,681
於全國中小企業股份轉讓系統報價的 股權投資，按公平值計	181,472	57,300	71,682	72,275
非上市股權投資， 按公平值計	21,704	23,188	342,497	336,840
可換股貸款	–	5,300	59,822	16,254
<b>總計</b>	<b>203,176</b>	<b>85,788</b>	<b>538,701</b>	<b>478,050</b>

我們的上市股權投資指我們於天使基金的投資。截至2019年6月30日，天使基金持有台灣大字的9,740,562股股份。有關進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構－出售、收購及投資－投資於天使基金」。

我們按公平值計量的於全國中小企業股份轉讓系統報價的股權投資由截至2016年12月31日的人民幣1.815億元減少至截至2018年12月31日的人民幣7,170萬元。於2016年7月，我們出售卓越晨星及奇樂無限軟件，以換取現金代價人民幣1.300億元及英雄互娛截至出售時的48,780,480股股份。於2017年及2018年，我們於全國中小企業股份轉讓系統出售於英雄互娛的36,112,000股及3,208,000股股份。我們委聘第三方專業估值師對英雄互娛的每股股份進行估值。有關股份於截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日的估值分別為人民幣3.72元、人民幣4.52元、人民幣7.58元及人民幣7.64元。

## 財務資料

我們的按公平值計入損益的金融資產由截至2017年12月31日的人民幣8,580萬元增加至截至2019年6月30日的人民幣4.781億元，主要由於我們投資於更多投資公司（均未上市）及中手游集團轉讓於國宏嘉信資本的投資所致。下表載列截至所示日期我們按公平值持有的非上市股權投資明細。

	公平值		
	截至12月31日		截至2019年
	2017年	2018年	6月30日
	(按人民幣千元計)		
上海交叉點信息科技有限公司	3,000	5,704	4,953
上海酷橙網絡科技有限公司	7,041	6,496	5,602
珠海天朗互動科技有限公司	6,750	9,500	11,000
廣州黑旗網絡科技有限公司	3,200	3,400	1,700
成都聚夢天下科技有限公司	3,150	3,600	4,200
上海啊噠網絡科技有限公司	17	56	45
深圳雲娃科技有限公司	–	33,480	39,600
上海源稼數碼科技有限公司 (附註)	–	29,100	–
國宏嘉信資本	–	223,229	233,931
Fontaine Fund	–	27,872	35,790
銀行理財產品	30	60	20
<b>總計</b>	<b>23,188</b>	<b>342,497</b>	<b>336,841</b>

附註：於2019年2月，我們向一名獨立第三方出售我們於此公司的10%股權。

## 財務資料

截至2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日，我們透過可換股貸款的方式分別持有兩家、五家及三家遊戲開發公司的投資。下表載列截至所示日期該等可換股貸款的明細。

	截至以下日期的公平值		
	2017年 12月31日	2018年 12月31日	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)		
西藏歡眾信息科技有限公司	3,800	4,002	–
成都聚夢天下科技有限公司	1,500	2,060	2,305
上海交叉點信息科技有限公司	–	3,166	3,219
深圳市火花幻境互動娛樂有限公司	–	10,336	10,730
上海源稼數碼科技有限公司	–	40,258	–
<b>總計</b>	<b>5,300</b>	<b>59,822</b>	<b>16,254</b>

## 財務資料

### 流動資產及流動負債

下表載列截至所示日期我們的流動資產及流動負債：

	截至12月31日			截至	截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日	2019年 7月31日
					(未經審核)
					(按人民幣千元計)
<b>流動資產</b>					
貿易應收款項	282,227	164,478	472,431	643,656	701,389
預付款項、其他應收款項及 其他資產	52,796	124,369	332,648	351,277	380,626
應收關聯方款項	194,291	5	10,517	11,903	10,911
已抵押存款	–	–	–	100,000	100,000
現金及現金等價物	120,460	245,762	144,445	173,927	140,081
<b>流動資產總額</b>	<b>649,774</b>	<b>534,614</b>	<b>960,041</b>	<b>1,280,763</b>	<b>1,333,007</b>
<b>流動負債</b>					
貿易應付款項	71,072	101,210	111,230	147,909	144,239
其他應付款項及應計費用	82,697	45,327	463,645	286,605	226,846
計息銀行借款	–	10,000	51,422	179,368	179,368
應付稅項	20,777	18,215	41,212	80,075	78,217
應付關聯方款項	405,508	11,715	71,277	48,156	50,589
租賃負債	5,741	16,695	16,424	13,704	12,859
<b>流動負債總額</b>	<b>585,795</b>	<b>203,162</b>	<b>755,210</b>	<b>755,817</b>	<b>692,118</b>

## 財務資料

### 貿易應收款項

貿易應收款項主要指自第三方發行渠道收取的款項，包括我們的收益及我們須支  
付予遊戲開發商及IP版權方的款項。下表載列截至所示日期我們的貿易應收款項：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)			
貿易應收款項	284,122	168,904	481,478	658,302
預期信貸虧損撥備	(1,895)	(4,426)	(9,047)	(14,646)
貿易應收款項淨額	<u>282,227</u>	<u>164,478</u>	<u>472,431</u>	<u>643,656</u>

我們的貿易應收款項由截至2016年12月31日的人民幣2.822億元減少至截至2017年12月31日的人民幣1.645億元，乃由於我們就「航海王強者之路」及「倚天屠龍記」兩款遊戲的結算過程日益順利所致。我們的貿易應收款項由截至2017年12月31日的人民幣1.645億元增加至截至2018年12月31日的人民幣4.724億元，主要是由於(i)我們的收入增加；及(ii)我們兩個熱門遊戲中的長結算週期所致。該兩款遊戲分別是(a)「擇天記」(根據發行安排，IP版權方可於向我們清償款項之前向發行渠道收取收益)及(b)「曙光之境」(我們將其發佈在較我們的其他遊戲更多的發行渠道，導致結算週期較長)。我們的貿易應收款項由截至2018年12月31日的人民幣4.724億元增加至截至2019年6月30日的人民幣6.437億元，主要由於我們收益最高的遊戲「傳奇世界之雷霆霸業」的總流水賬額增長率高於有關發行渠道與我們進行結算的利率，導致結算週期較長所致。

於往績記錄期間，貿易應收款項的加權平均結算期約為4.06個月。由於我們的貿易應收款項包括我們將向遊戲開發商及IP版權方支付的金額以及我們自身的收入，故我們無法呈列我們營運的有意義的貿易應收款項周轉天數。

## 財務資料

我們通常允許大部分發行渠道30天至90天的信貸期，並將主要發行渠道的信貸期延長至最多180天。經考慮（其中包括）對賬時間、付款記錄、與我們業務關係的程度及其財務狀況後，我們按個別基準釐定向發行渠道提供的實際信貸期。下表載列我們截至所示日期根據發票日期及扣除撥備後作出的貿易應收款項賬齡分析：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)			
<b>貿易應收款項</b>				
90天內	142,467	108,364	224,150	348,710
90天至180天	76,797	31,175	148,963	182,071
180天至1年	40,977	23,343	85,603	103,395
1年以上	21,986	1,596	13,715	9,480
	<u>282,227</u>	<u>164,478</u>	<u>472,431</u>	<u>643,656</u>

截至2019年9月20日，截至2019年6月30日的尚未償還貿易應收款項約人民幣2.223億元（相當於33.8%）已結清。

### 預付款項、其他應收款項及其他資產

下表載列截至所示日期我們的預付款項、其他應收款項及其他資產明細：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)			
<b>非流動</b>				
預付款項	21,514	46,945	68,381	63,980
<b>流動</b>				
預付款項	43,876	49,924	272,115	289,966
出售按公平值計入損益的金融資產				
所得應收款項	–	66,623	–	–
按金及其他應收款項	8,920	7,822	48,066	38,205
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
合約成本	–	–	5,983	10,876
	<u>74,310</u>	<u>171,314</u>	<u>401,029</u>	<u>415,257</u>
<b>總計</b>	<u>74,310</u>	<u>171,314</u>	<u>401,029</u>	<u>415,257</u>



## 財務資料

我們的預付款項主要包括預付遊戲版稅、支付予遊戲開發商及IP版權方的最低保證金以及營銷開支。出售按公平值計入損益的金融資產所得應收款項指出售英雄互娛的36,112,000股股份的最後一筆代價的應收款項，該款項已於2018年4月收回。

我們的預付款項由截至2016年12月31日的人民幣6,540萬元增加至截至2019年6月30日的人民幣3.539億元，乃主要由於(i)我們預付遊戲開發商的最低保證金增加；及(ii)我們根據日期為2018年6月11日及2018年9月21日的股份購買協議就收購天使基金作出的預付款項所致。

### 現金及現金等價物

我們的現金及現金等價物包括(i)現金及銀行結餘；及(ii)定期存款。我們截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日的現金及現金等價物分別為人民幣1.205億元、人民幣2.458億元、人民幣1.444億元及人民幣1.739億元。截至2019年6月30日的現金及現金等價物增加乃由於經營活動及融資活動所得現金流量淨額所致，部分被投資活動所用現金淨額所抵銷。

### 貿易應付款項

貿易應付款項指分佔遊戲開發商收益款項及應付遊戲開發商版稅以及分佔應付IP版權方收益。下表載列截至所示日期我們的貿易應付款項的賬齡分析。

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	<i>(按人民幣千元計)</i>			
3個月內	40,523	50,850	55,020	75,052
3至6個月	14,550	18,816	29,060	47,302
6個月至1年	12,608	27,603	15,384	18,282
1年以上	3,391	3,941	11,766	7,273
<b>總計</b>	<b>71,072</b>	<b>101,210</b>	<b>111,230</b>	<b>147,909</b>

於往績記錄期間，貿易應付款項的加權平均結算期約為4.79個月。我們並無呈列貿易應付款項周轉天數，乃由於：(1)我們將與遊戲開發商分佔的總流水賬額包含於貿易應付款項而非銷售成本內；及(2)我們將與發行渠道分佔的總流水賬額包含於銷售成本而非貿易應付款項內。

截至2019年9月20日，截至2019年6月30日的尚未償付貿易應付款項約人民幣4,940萬元（相當於33.4%）已結清。

## 財務資料

### 其他應付款項及應計款項以及業務合併的或然代價

下表載列截至所示日期我們的其他應付款項及應計款項以及業務合併的或然代價。

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日
	(按人民幣千元計)			
<b>非即期部分</b>				
業務合併的或然代價	—	—	268,189	258,842
業務合併應付款項	—	—	92,324	94,559
<b>即期部分</b>				
業務合併的或然代價	—	—	90,583	99,193
業務合併應付款項	—	—	220,000	39,899
收購一家聯營公司應付款項	—	—	20,000	—
合約負債	19,694	18,010	57,112	71,005
應付薪金及福利	10,610	5,699	23,062	15,971
其他應付稅項	4,843	2,163	20,756	26,390
應計費用	42,918	13,692	16,511	23,226
其他應付款項	4,632	5,763	15,621	10,921
<b>總計</b>	<b>82,697</b>	<b>45,327</b>	<b>463,645</b>	<b>286,605</b>

業務合併的或然代價、業務合併應付款項及收購一家聯營公司應付款項指我們收購文脈互動及北京軟星51%股權代價的餘下分期付款以及我們於上海蜂巢網絡科技有限公司的投資。

合約負債指銷售棋牌類遊戲及我們內部開發的遊戲所用虛擬貨幣的未攤銷收益。此外，我們就遊戲發行業務錄得合約負債，原因是我們與若干發行渠道訂立的協議規定預付總流水賬額，據此，倘有關金額超出預付款項的金額，發行渠道將僅支付我們所佔的總流水賬額。我們的合約負債由截至2017年12月31日的人民幣1,800萬元增加至截至2018年12月31日的人民幣5,710萬元，並進一步增加至截至2019年6月30日的人民幣7,100萬元，主要是由於發行渠道的短期預收款項增加及內部開發遊戲產生的收益所致。

## 財務資料

### 營運資金

我們擬繼續將營運產生的現金、銀行貸款、[編纂][編纂]淨額及不時從資本市場籌得的其他資金用於營運資金。我們將密切監察營運資金水平，尤其是基於我們的策略繼續擴大產品及服務種類以及設法爭取更多客戶。

於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們主要透過經營活動產生的現金為我們的營運撥付資金。考慮到(i)截至最後實際可行日期，我們有未動用備用銀行信貸約人民幣3.858億元；(ii)截至2019年6月30日，我們有現金及現金等價物人民幣1.739億元；(iii)截至最後實際可行日期，我們的債務並不存在會嚴重限制我們取得未來融資的能力的重大限制性契諾，於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們的債務亦無任何嚴重違約或違反契諾；及(iv)我們可得其他財務資源，包括營運現金流量、銀行借款及估計[編纂][編纂]淨額，董事認為我們有充裕營運資金應付自本文件日期起計未來十二個月的需求。

### 債務、或然負債及資產負債表外承擔及安排

#### 債務

截至2017年12月31日止年度，我們的計息銀行借款為人民幣1,000萬元。貸款的實際年利率為5.66%。我們已於2018年1月貸款到期時全額償還該貸款。

截至2018年12月31日止年度，我們的計息銀行借款為人民幣5,140萬元。貸款的實際年利率介乎5.44%至7.00%。我們已於2019年6月償還銀行貸款人民幣730萬元。

截至2019年6月30日止六個月及截至2019年7月31日（即我們債務聲明的最後實際可行日期），我們的計息銀行借款為人民幣1.794億元，包括透過質押我們的全部定期存款人民幣1.00億元而取得的有抵押銀行貸款人民幣9,520萬元，及肖先生提供個人擔保的若干有抵押銀行貸款人民幣4,000萬元。貸款的實際年利率介乎4.79%至7.00%。我們確認肖先生提供的個人擔保將於[編纂]後解除。

截至最後實際可行日期，我們亦有未動用備用銀行融資約人民幣3.858億元。

截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日及7月31日，我們的租賃負債分別為人民幣1,560萬元、人民幣1,880萬元、人民幣2,110萬元、人民幣3,190萬元及人民幣3,090萬元。

---

## 財務資料

---

除上文所披露者外，截至2019年7月31日，我們並無任何其他借款，或任何已發行及未償還或同意發行的貸款資本、銀行透支、借款或類似債務、承兌負債（一般貿易票據除外）或承兌信貸、債券、按揭、抵押、租購或融資租賃承擔、擔保或其他重大或然負債。董事確認，自2019年7月31日起我們的債務並無任何重大變動。

### 或然負債

截至最後實際可行日期，我們並無任何或然負債、擔保或我們的任何集團成員公司並無尚未了結或面臨威脅的任何重大訴訟或索償。我們的董事已確認，自2019年6月30日起，我們的或然負債並無任何變動。除前文所述者外，截至最後實際可行日期，我們並無任何其他已發行及尚未償還貸款或任何同意發行的貸款、銀行透支、貸款及其他類似債務、承兌負債或承兌信用證（一般貿易相關票據除外）、債權證、按揭、押記、租購承擔、擔保或其他重大或然負債。

董事確認，截至最後實際可行日期，於往績記錄期間內及直至最後實際可行日期，概無有關我們任何未償還債務的契諾，且並無違反任何契諾。董事進一步確認，於往績記錄期間內及直至最後實際可行日期，我們在取得銀行貸款或其他借款方面並無遭遇任何困難、並無拖欠支付銀行貸款及其他借貸或違反任何契諾。

### 資產負債表外承擔及安排

截至最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外交易。

### 資本開支

我們過往的資本開支主要包括支付予遊戲開發商及IP版權方的版稅。於往績記錄期間，我們主要通過內部資源為資本開支需求提供資金。

截至2019年12月31日止年度，我們的資本開支預期為人民幣6,670萬元。我們計劃用我們的投資活動產生的現金流量及自[編纂]收取的[編纂]淨額為計劃資本開支提供資金。

### 資本承擔

截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年6月30日，本集團的資本承擔分別為人民幣1,260萬元、人民幣2,380萬元、人民幣1,010萬元及人民幣5,520萬元。截至2019年6月30日，我們的資本承擔乃用於購買IP及遊戲授權。

## 財務資料

### 重大關聯方交易

董事認為，於往績記錄期間，下列關聯方／公司與本集團有交易或結餘：

關聯方名稱	與本集團的關係
北京中手游科技有限公司	同系附屬公司
深圳嵐悅	同系附屬公司
西藏趣遊網路科技有限公司	同系附屬公司
台灣大宇	一家附屬公司的少數股東
軟星國際有限公司	本集團投資的股權
成都聚夢天下科技有限公司	本集團投資的股權
China Perfect Investments Limited	同系附屬公司
中手游集團	同系附屬公司
天津紛至互娛科技有限公司	聯營公司
北京影遊科技有限公司	聯營公司
上海蜂果網絡科技有限公司	聯營公司
廣州市雷娛信息科技有限責任公司	聯營公司
上海朗鵬數碼科技有限公司	聯營公司
深圳海拓時代科技有限公司	聯營公司
珠海天朗互動科技有限公司	聯營公司
上海交叉點信息科技有限公司	聯營公司
深圳博良	合營企業
樊英傑先生	一家附屬公司的主要管理人員
肖先生	董事
冼先生	董事

## 財務資料

### 與關聯方的交易

於往績記錄期間，我們與以下實體有來自重大關聯方交易的遊戲發行收益及遊戲開發收益：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
	(按人民幣千元計)				
	(未經審核)				
向上海蜂巢網絡科技 有限公司提供的發行服務	67,915	63,818	63,476	29,684	37,690
向天津紛至互娛科技 有限公司提供的發行服務	-	11,322	-	-	-
向深圳海拓時代科技 有限公司提供的發行服務	-	-	154,271	26,920	99,843
向成都聚夢天下科技 有限公司提供的發行服務	-	-	64,695	54,838	10,091
向上海朗騰數碼科技 有限公司提供的發行服務	-	-	49,608	42,323	4,771
向台灣大宇提供的發行服務	-	-	2,578	-	-
向珠海天朗互動科技有限公司 提供的發行服務	-	-	918	-	-
向上海交叉點信息科技有限公司 提供的發行服務	-	-	673	-	4,409
向台灣大宇提供的開發服務	-	-	3,358	-	227
	<u>67,915</u>	<u>75,140</u>	<u>339,577</u>	<u>153,765</u>	<u>157,031</u>

## 財務資料

### 應收／(應付)關聯方款項

應收／(應付)關聯方的應收款項及應付款項為無抵押、免息及須按要求償還。應收關聯方款項並無逾期或減值。應收／(應付)關聯方款項的賬面值與其公平值相若，並以人民幣計值。下表載列截至所示日期的應收及應付關聯方款項。

	截至12月31日			截至	截至 2019年 6月30日 的結餘 性質 <sup>(附註2)</sup>
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日	
	(按人民幣千元計)				
<b>應收關聯方款項</b>					
北京中手游科技有限公司	21	5	-	-	不適用
深圳嵐悅	194,240	-	-	-	不適用
西藏趣遊網路科技 有限公司	30	-	-	-	不適用
台灣大宇 <sup>(附註1)</sup>	-	-	9,717	9,353	貿易
樊英傑先生	-	-	800	1,350	非貿易
深圳博良	-	-	-	1,200	貿易
	<u>194,291</u>	<u>5</u>	<u>10,517</u>	<u>11,903</u>	
<b>應付關聯方款項</b>					
China Perfect Investments Limited	216,584	-	-	-	不適用
中手游集團	169,771	-	-	-	不適用
天津紛至互娛科技 有限公司	1,000	363	-	-	不適用
北京影遊科技有限公司	5,900	-	-	-	不適用
上海蜂果網絡科技 有限公司	12,223	1,852	1,872	3,410	貿易
廣州市雷娛信息科技 有限責任公司	-	5,000	5,000	5,000	非貿易
上海朗騰數碼科技 有限公司	-	4,500	30,067	4,836	貿易
成都聚夢天下科技 有限公司	-	-	7,667	7,751	貿易
深圳海拓時代科技 有限公司	-	-	21,418	20,828	貿易
肖先生	30	-	-	-	不適用
珠海天朗互動科技 有限公司	-	-	37	9	貿易
台灣大宇 <sup>(附註1)</sup>	-	-	4,137	4,633	非貿易
軟星國際有限公司	-	-	1,079	1,079	非貿易
上海交又點信息科技有限公司	-	-	-	610	貿易
	<u>405,508</u>	<u>11,715</u>	<u>71,277</u>	<u>48,156</u>	

## 財務資料

附註：

1. 截至最後實際可行日期，台灣大宇持有北京軟星49%權益，而北京軟星根據上市規則第14A章為本公司的一家非重大附屬公司。因此，截至最後實際可行日期，台灣大宇並非為本公司的關連人士。
2. 屬非貿易性質的結餘將於[編纂]前悉數結清。

### 財務風險披露

我們面臨各種財務風險：外幣風險、信貸風險及流動資金風險。我們定期監察我們所面臨的該等風險，並由我們的高級管理層進行風險管理。

#### 外幣風險

本集團面臨交易貨幣風險，該等風險來自營運單位以單位非功能貨幣的貨幣進行買賣所致。

下表列示截至所示日期，在所有其他變量均保持不變的情況下，本集團的除稅前溢利對因貨幣資產及負債公平值變動而造成的匯率合理可能變動的敏感度。

	截至12月31日止年度			截至
	2016年	2017年	2018年	2019年 6月30日 止六個月
	(按人民幣千元計)			
人民幣／港元				
升值5%	(7,880)	(8,253)	25,078	25,221
貶值5%	7,880	8,253	(25,078)	(25,221)
人民幣／美元				
升值5%	(2,874)	(2,663)	8,869	9,114
貶值5%	2,874	2,663	(8,869)	(9,114)
人民幣／韓元				
升值5%	266	347	357	367
貶值5%	(266)	(347)	(357)	(367)
人民幣／新台幣				
升值5%	(109)	(235)	(179)	(178)
貶值5%	109	235	179	178



---

## 財務資料

---

### 信貸風險

我們其他金融資產（包括現金及現金等價物、貿易應收款項、其他應收款項及其他資產）的信貸風險來自對手方違約，最大風險承擔相等於該等工具的賬面值。

### 現金及現金等價物

如本文件附錄一會計師報告附註23所披露，大部分銀行結餘及已抵押存款乃存於信譽良好且近期無拖欠記錄的銀行。預期信貸虧損接近為零。

### 貿易應收款項

各業務單元在本集團既有關於客戶信貸風險管理的政策、程序及監控規限下，管理客戶信貸風險。客戶信貸質素乃基於廣泛的信貸評級記分卡評估，並根據該評估界定個人信貸限額。未償還的客戶應收款項獲定期監控。

於各報告日期使用撥備矩陣進行減值分析以計量預期信貸虧損。撥備率乃基於具有類似虧損模式（即按產品類別、客戶類別及評級劃分）的各客戶分部的組別的逾期天數釐定。該計算反映概率加權結果、貨幣時間價值以及於報告日期可獲得的關於過往事件的合理及可靠資料、當前狀況及未來經濟狀況預測。一般而言，貿易應收款項如逾期超過兩年則予以撇銷，並不受強制執行活動的規限。於報告日期的最高信貸風險為本文件附錄一會計師報告附註21所披露的各類金融資產的賬面值。本集團並無持有抵押品作為抵押。

### 其他應收款項

其他應收款項主要為給予僱員的貸款、給予第三方及關聯方的貸款以及其他應收款項。本集團於初步確認資產時考慮違約的可能性，以及於往績記錄期間信貸風險是否會持續顯著增加。在評估信貸風險是否顯著增加時，本集團將於報告日期資產發生違約的風險與截至初步確認日期發生違約的風險進行比較。

當對手方無法於合約付款到期時12個月內支付款項，則屬金融資產違約。金融資產於合理預期無法收回時撇銷。倘債務人於逾期25個月後未能履行合約付款，則本集團會撇銷有關應收款項。

---

## 財務資料

---

### 流動資金風險

我們的目標是運用經營內部產生的現金流量及銀行借款維持資金持續性與靈活性之間的平衡。我們定期檢討主要資金狀況，確保我們在履行財務責任方面擁有充裕的財務資源。

### 股息

根據組織章程細則，本公司在股東大會上可宣派派付予股東的任何貨幣的股息，惟宣派的有關股息不得超過董事會建議的金額。組織章程細則規定，股息可自本公司的溢利（已實現或未實現）或自任何從溢利撥出而董事認為不再需要的儲備中作出宣派及派付。在通過普通決議案後，股息亦可自股份溢價賬或根據公司法為此目的批准的任何其他基金或賬目作出宣派及派付。本公司於往績記錄期間並無宣派任何股息。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司。因此，派付任何未來股息及其金額亦將視乎能否自我們的附屬公司獲取股息而定。中國法律規定，股息僅可自根據中國會計原則計算的年度溢利中派付，而中國會計原則在許多方面與其他司法權區的公認會計原則（包括香港財務報告準則）不同。中國法律亦規定，外商投資企業須撥出其至少10%的除稅後溢利（如有）為其法定儲備提供資金，有關法定儲備不得用作現金股息分派。我們及我們附屬公司的分派亦可能受到銀行信貸融資、可換股債券工具或其他我們或我們的附屬公司日後可能訂立的協議的任何限制性契諾的規限。

實際向股東分派的股息金額將視乎我們的盈利及財務狀況、營運需求、資本需求及董事可能認為相關的任何其他條件而定，並將須取得股東的批准。董事會可全權決定建議是否派付任何股息。

本公司過往並無向股東宣派或派付任何股息，亦無法保證任何年度將宣派或分派任何金額的股息。我們現時並無正式的股息政策或固定的股息分派比率。

### 可供分派儲備

截至2019年6月30日，本公司並無任何可供分派儲備。

---

## 財務資料

---

[編纂]

---

## 財務資料

---

[編纂]

### 無重大不利變動

董事確認，截至本文件日期，我們的財務或貿易狀況自2019年6月30日（即本集團最近期的經審核綜合財務資料的編製日期）起並無發生重大不利變動，且自2019年6月30日起並未發生對本文件附錄一會計師報告內所載綜合財務報表的資料產生重大影響的事件。

### 根據上市規則第13.13至13.19條作出披露

董事確認，除本文件另行披露者外，截至最後實際可行日期，概無根據上市規則第13.13至13.19條的披露規定須作出披露的情況。