

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於僅為概要，故並無載列所有可能對閣下而言屬重要的資料。閣下於決定[編纂][編纂]前，應閱讀整份[編纂]。

任何[編纂]均涉及風險。[編纂][編纂]的若干特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定[編纂][編纂]前，應細閱該節。本節所用多個詞彙的釋義載於本文件「釋義」一節。

概覽

我們為領先的IP遊戲營運商及發行商，主要聚焦於與著名文化產品及藝術作品有關的IP（例如來自受歡迎的動畫、小說和電影的主角或人物），該等IP具有龐大的粉絲群體、市場認受性和商業價值。根據易觀智庫，於所有中國獨立手遊發行商中，我們：

- 於2015年1月1日至2019年6月30日期間按發行IP遊戲產生的累計收益計排名第一；
- 於2015年1月1日至2019年6月30日期間按發行IP遊戲總數計排名第一；及
- 截至2019年6月30日擁有最大的IP儲備，其可用於開發IP遊戲。

我們向世界各地的玩家提供根據我們獲授權及擁有的IP所開發的手遊。通過與第三方遊戲開發商合作及透過自身的內部開發團隊，我們開發以該等IP為基礎的手遊，然後通過廣闊的發行網絡發行該等遊戲。我們亦積極投資IP版權方及遊戲開發商，以鞏固我們的手遊生態系統。我們計劃根據該等越來越受歡迎並最終建立其自身專屬粉絲群體及亞文化的IP來開發泛娛樂產品，繼而進一步改善IP品牌在全球各地的營運。

截至最後實際可行日期，我們持有超過31項IP授權並擁有68項自有IP。作為擴大我們獲取IP渠道的重要策略部分，我們直接及間接投資於創造能夠吸引手遊玩家並有潛力開發為成功IP手遊的IP公司。例如，我們目前因收購北京軟星（為台灣大宇的前附屬公司）的51%股權而擁有五個熱門IP系列，即「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。通過是次收購，我們亦獲得使用台灣大宇所擁有的所有IP的權利。我們有意與台灣大宇進一步合作，在泛娛樂領域發展其頂級中國IP，探索該等IP的全球價值並攜手打造全球熱捧的IP品牌。

我們擁有一個多元化及商業上成功的豐富手遊組合。自往績記錄期間初直至最後實際可行日期，我們推出97款手遊。截至最後實際可行日期，我們經營73款遊戲，自往績記錄期間初直至最後實際可行日期已推出其中64款遊戲。截至最後實際可行日期，11款我們已發行的遊戲擁有超過三年的生命週期。根據易觀智庫，於截至2019年6月30日止六個月，我們的平均付費用戶轉化率為7.3%，遠高於行業平均值。我們擁有強大的遊戲儲備，截至最後實際可行日期，我們已物色29款遊戲並有機會於2020年年底推出。為進一步擴闊我們的遊戲組合，我們戰略性地選取遊戲開發商進行投資，該等公司的核心團隊在成功開發遊戲方面均擁有良好往績，而且我們與彼等過去已有合作關係。截至最後實際可行日期，我們於12家手遊開發公司中持有股權，該等公司為我們新遊戲的重要來源。我們亦已收購兩家遊戲開發商（即北京軟星（擁有51%股權）及文脈互動（擁有100%股權）），兩家公司均已成功開發及推出IP手遊。

我們擁有行業領先的多層次全球發行能力，並為中國最大的手遊發行網絡之一，能夠在中國所有主要平台發行遊戲。截至最後實際可行日期，我們曾與超過400個第三方發行渠道合作，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。

概 要

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。於該等期間，我們持續經營業務的淨溢利分別為人民幣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。進一步詳情請參閱本文件「財務資料－綜合損益表」。

我們的業務模式

我們在以受歡迎IP為基礎的手遊生態系統內營運，其為我們業務模式的基石。在該生態系統內，我們與包括IP版權方、遊戲開發商及發行渠道在內的業務夥伴緊密合作，以向我們的遊戲玩家提供多種遊戲。我們同時獲IP版權方授權IP並擁有自有IP。通過與第三方遊戲開發商合作及透過自身的內部開發團隊，我們開發以該等IP為基礎的手遊。我們亦會授權代理直接來自第三方遊戲開發商的遊戲。在推出遊戲前，我們會與遊戲開發商合作，透過beta測試優化遊戲，並進行銷售及市場推廣活動，為我們的遊戲宣傳。我們會在發行渠道發佈遊戲供玩家暢玩，而有關渠道亦會向我們提供玩家反饋和玩家於遊戲內的行為數據。在推出遊戲後，我們繼續與遊戲開發商合作營運遊戲，並提供玩家服務和技術支援。我們在該生態系統中的核心角色有助我們運用不同的營運能力，並確保我們能向玩家提供手遊，同時盡量提高總流水賬額及收益。下圖說明我們經營所在的手遊生態系統。



我們自向遊戲開發商提供遊戲發行服務產生大部分收益，並與手遊生態系統中的其他參與者分佔遊戲玩家所支付的部分總流水賬額。第三方發行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。我們保留自發行渠道收取的總流水賬額，並扣除指定百分比的金額，餘下款項則會轉匯給第三方遊戲開發商及IP版權方。於2018年9月，我們收購我們本身的發行平台（即勝利俱樂部）。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內的虛擬物品。我們將虛擬貨幣的貨幣價值記錄為總流水賬額。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及授權代理。

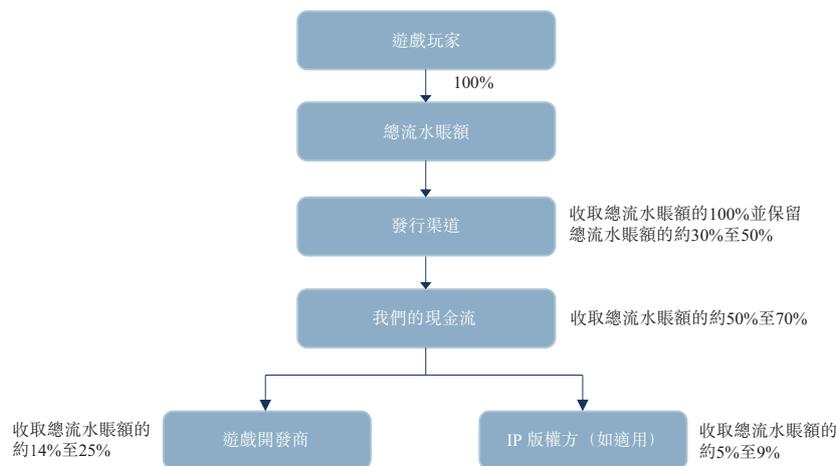
概 要

下表呈列於往績記錄期間我們基於或不基於IP開發的遊戲所產生的收益及總流水賬額明細。

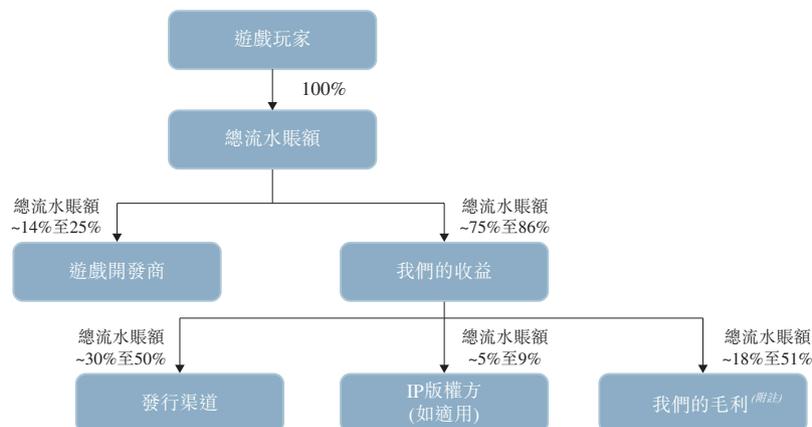
	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	收益	總流水賬額 (附註)	收益	總流水賬額 (附註)	收益	總流水賬額 (附註)	收益	總流水賬額 (附註)	收益	總流水賬額 (附註)
	(人民幣千元)									
	(未經審核)									
IP遊戲										
—我們的獲授權／自有IP	518,609	786,537	447,057	629,723	490,215	1,005,107	321,647	625,370	996,797	1,289,528
—遊戲開發商持有的IP	270,276	372,855	220,573	320,366	141,092	234,184	37,764	40,774	21,291	50,677
非IP遊戲	212,278	278,076	345,161	438,101	964,897	1,153,237	313,097	408,811	511,030	641,861
總計	1,001,163	1,437,468	1,012,791	1,388,190	1,596,204	2,392,528	672,508	1,074,955	1,529,118	1,982,066

附註：我們於所示期間的總流水賬額乃根據我們的總收益計算，並經（其中包括）我們的IP授權收益及我們與遊戲開發商分攤的總流水賬額等因素調整。

下圖載列我們的遊戲發行業務於往績記錄期間的一般資金流向。



下圖闡述我們的遊戲發行業務於往績記錄期間的一般總流水賬額分成程序。



附註：未計及遊戲版稅攤銷、IP版稅攤銷以及其他列入毛利計算範圍內的成本。

概 要

就我們的遊戲發行業務而言，我們將遊戲開發商視作我們的客戶，並自視為彼等的代理。因此，我們按我們的遊戲玩家支付的總流水賬額扣除匯予第三方遊戲開發商分佔的金額確認發行收益。就遊戲發行安排而言，由於我們負責識別發行渠道及IP版權方、與彼等訂約並維持與彼等的關係，故此在適用範圍內，發行渠道及IP版權方分佔的收益及支付予彼等的版稅計入我們的銷售成本。進一步詳情請參閱本文件「財務資料－主要會計政策、判斷及估計－客戶合約收益－手遊發行－總收益對淨收益確認」。

我們亦內部開發遊戲，並將該等遊戲授權予本集團或其他遊戲發行商。就該等遊戲而言，我們將玩家付費總額入賬列作收益，而發行渠道及遊戲發行商預扣的金額入賬列為銷售成本。於往績記錄期間，我們於付費用戶估計平均暢玩期間（「**玩家關係期間**」，通常為13天至三個月）按比例確認我們的遊戲開發收益。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用戶數據，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用戶的暢玩模式。由於任何遊戲的平均玩家關係期間可隨時間改變，故我們的估計須每半年進行重新評估。進一步詳情請參閱本文件「財務資料－主要會計政策、判斷及估計－客戶合約收益－遊戲開發」。

我們的IP

我們獲授與擁有龐大活躍粉絲群體的知名文化產品及藝術作品有關的IP。我們亦透過收購其版權方取得IP。有關我們截至最後實際可行日期的獲授權IP及自有IP清單，請參閱本文件「業務－我們的業務模式－遊戲獲取－現有IP儲備」。

我們的遊戲組合及儲備

我們的大部分遊戲乃獲第三方遊戲開發商授權代理。我們亦具備內部開發能力，於往績記錄期間，我們的遊戲組合包括九款內部開發的遊戲。有關我們視為最重要的遊戲之清單，請參閱本文件「業務－我們的業務模式－我們的遊戲－現有遊戲組合」。

下表載列於往績記錄期間有關我們遊戲的主要經營指標。

	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
平均每月活躍用戶	13,115,117	7,076,510	11,058,128	8,585,213	13,990,023
平均每月付費用戶	600,242	487,549	774,532	604,921	1,017,163
ARPPU (人民幣元)	138.0	170.3	171.7	170.1	250.6
新註冊用戶總數	59,690,969	34,795,776	66,849,648	29,907,024	39,998,231

概 要

下表載列於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		2020年																				
	收益 /人民幣 千元	平均每月 活躍用戶 % 活 平均每月 付費用戶																											
「航海王 勇者之路」 ^(附註1)	292,399	29.2	1,223,371	117,090	208.1	「航海王勇者之路」	199,569	18.8	986,234	68,905	230.5	「曙光之境」 ^(附註2)	392,823	24.6	2,190,305	153,605	213.1	「曙光之境」 ^(附註2)	168,238	25.0	1,949,390	120,173	233.3	「傳奇世界之 雷霆巔峯」	771,765	50.5	1,981,249	312,445	411.7
「御天降龍記」 ^(附註3)	233,215	23.3	911,803	116,811	249.6	「深戰沙城之輝煌」	136,040	13.4	925,342	82,333	137.7	「航海王勇者之路」	200,040	12.6	710,156	63,816	262.5	「航海王勇者之路」	132,874	19.8	757,544	66,860	331.2	「曙光之境」	115,046	7.5	1,338,064	79,631	240.8
「新仙劍奇俠傳」	123,969	12.4	285,023	201,170	512.2	「武林之亂」 ^(附註4)	130,152	12.9	687,436	66,029	197.1	「凡人修仙傳」 ^(附註5)	154,271	9.7	968,750	62,705	273.4	「看誰性最野」 ^(附註6)	54,838	8.2	436,993	28,667	478.2	「凡人修仙傳」	99,843	6.5	1,876,686	105,085	158.4
「火影忍者— 忍者大師」 ^(附註7)	67,564	6.7	379,989	28,972	193.8	「神話末日」 ^(附註8)	98,003	9.7	571,508	51,130	191.7	「攻沙加強版」	130,017	8.1	241,851	20,586	789.5	「擇天記」 ^(附註9)	42,323	6.3	1,308,308	158,035	53.7	「龍珠英雄」 ^(附註10)	91,375	6.0	932,408	91,314	200.1
「全民龍戰」 ^(附註11)	43,775	4.4	3,942,384	87,568	71.4	「倚天屠龍記」	76,737	7.6	144,353	19,357	330.4	「代號龍門」 ^(附註12)	83,420	5.2	1,303,998	78,670	212.1	「火影忍者— 忍者大師」	30,245	4.5	265,451	18,405	273.9	「航海王勇者之路」	72,208	4.7	499,016	45,655	263.6
總計	760,772	76.0	6,742,770	370,611	171.1	總計	631,500	62.4	3,294,873	287,754	182.9	總計	961,571	60.2	5,416,060	379,382	211.2	總計	428,518	63.8	4,717,866	392,140	183.8	總計	1,150,237	75.2	6,688,423	634,130	302.3

附註：

1. 本年度／期間發行的遊戲。
2. 我們於2016年7月出售發行「全民龍戰」的附屬公司。進一步詳情請參閱本文件「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其他收入及收益」。

概 要

截至最後實際可行日期，我們已物色29款遊戲並有機會於2020年年底推出，當中有15款遊戲截至最後實際可行日期已取得中國監管機構預先批准，而且有兩款遊戲因將僅於海外發行而毋須取得中國監管機構的任何預先批准。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」。

主要客戶及供應商

主要客戶

就我們的遊戲發行業務而言，由於我們負責優化、發行手遊以及進行市場推廣，我們視遊戲開發商為我們的客戶，並認為我們在與遊戲發行渠道及付款渠道的安排中擔當彼等的代理。就我們的遊戲開發業務而言，由於我們負責向購買虛擬貨幣的玩家提供持續服務，我們視該等遊戲玩家為我們的客戶。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年6月30日止六個月，我們的最大客戶分別佔收益的約29.2%、18.8%、24.6%及7.5%。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年6月30日止六個月，我們的五大客戶分別佔收益的約77.1%、63.4%、56.2%及27.8%。於往績記錄期間，董事、彼等的聯繫人或本公司任何股東（據董事所知擁有本公司已發行股本逾5%者）概無於五大客戶中擁有任何權益。進一步詳情請參閱本文件「業務－我們的客戶」。

主要供應商

當我們分別自第三方發行渠道及付款渠道接獲發行服務及收款服務時，我們視彼等為我們的供應商。由於我們就獲IP版權方授權的IP向彼等支付費用，我們亦視IP版權方為我們的供應商。於往績記錄期間，我們的主要供應商主要為遊戲發行渠道。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2019年6月30日止六個月，我們的最大供應商分別佔銷售成本的約20.0%、10.9%、10.4%及11.2%。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度以及截至2019年6月30日止六個月，我們的五大供應商分別佔銷售成本的約37.5%、33.3%、33.3%及34.3%。於往績記錄期間，除唐彥文先生（截至2019年6月30日止六個月為我們其中一名五大供應商的母公司的五名董事之一）外，並無董事、彼等的聯繫人或本公司任何股東（據董事所知擁有本公司已發行股本逾5%者）於五大供應商中擁有任何權益。進一步詳情請參閱本文件「業務－我們的供應商」。

我們的行業及競爭格局

根據易觀智庫，中國網絡遊戲市場規模由2016年的人民幣1,710億元增加至2018年的人民幣2,310億元，複合年增長率為16.2%，預期於2021年達致人民幣3,217億元，2018年至2021年的複合年增長率為11.7%。根據易觀智庫，中國IP遊戲市場規模由2016年的人民幣496億元擴大至2018年的人民幣972億元，預期於2021年達致人民幣1,679億元，2018年至2021年的複合年增長率為20.0%。根據易觀智庫，於2015年1月1日起至2019年6月30日止期間，在所有中國獨立手遊發行商中，我們自發行IP遊戲產生的累計收益最高，並擁有最多已發行的IP遊戲。

競爭優勢

我們相信下列優勢為我們持續成功的關鍵，並對我們的競爭對手構成重大障礙：

- 作為中國IP遊戲的最大獨立手遊發行商，擁有熱門和優質遊戲組合；
- 作為IP遊戲營運商中的先鋒及領導者，在所有中國獨立手遊發行商中擁有最大的IP儲備；

概 要

- 擁有龐大和多層次的發行網絡；
- 尖端的遊戲開發能力及領先遊戲開發業界的人才；及
- 高瞻遠矚且經驗豐富的管理團隊。

進一步詳情請參閱本文件「業務－競爭優勢」。

業務策略

我們致力於維持IP遊戲營運商的領先地位。我們計劃透過內部研發和代理發行，培養我們與IP版權方的合作關係，並對IP版權方及遊戲開發商進行投資，強化以IP為基礎的手遊生態系統。我們擬實施下列策略以提升我們的市場競爭力：

- 推進與其他市場參與者的合作；
- 探索國際業務機遇，持續提升全球業務的規模；
- 透過根據自有IP開發泛娛樂產品令收入來源更趨多元化；及
- 增強變現及營運能力。

進一步詳情請參閱本文件「業務－業務策略」。

風險因素

我們的業務及[編纂]涉及若干風險，該等風險載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定[編纂][編纂]前，應細閱該節全部內容。我們面臨的部分主要風險包括：

- 我們未必能成功獲得遊戲代理權及IP授權；
- 我們可能無法在內部遊戲開發上取得成功；
- 我們的新遊戲未必能在商業上取得成功，而我們亦可能無法吸引新玩家；
- 我們可能無法維持及增加我們的玩家群體或透過受歡迎的遊戲維持玩家參與度；
- 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許可證和批文；及
- 倘我們須撇減商譽及其他無形資產，我們的財務狀況及業績可能會受到重大不利影響。

我們亦面臨與我們的合約安排及行業法規有關的風險。進一步詳情請參閱本文件「風險因素－與我們的合約安排有關的風險」及「風險因素－與我們行業法規有關的風險」。

概 要

商譽

我們透過重組（於2015年11月23日完成）獲取商譽，而商譽乃分配至手遊發行的現金產生單位作減值測試用途。於2015年11月23日，重組產生商譽，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，與出售附屬公司有關的商譽於釐定出售是否導致產生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。下表載列截至所示日期我們的商譽：

	截至12月31日			截至2019年 6月30日
	2016年	2017年	2018年	
		(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	—
賬面淨值	<u>324,842</u>	<u>324,842</u>	<u>1,118,617</u>	<u>1,118,617</u>

有關確認商譽減值虧損的可能性的詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們業務有關的風險－倘我們須撇減商譽，我們的財務狀況及業績可能會受到重大不利影響」及「財務資料－關於若干主要綜合財務狀況表討論－非流動資產及非流動負債－商譽」。

其他無形資產

我們的其他無形資產主要為IP版權及遊戲版權。於往績記錄期間，我們的IP及遊戲版權乃分別自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。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，乃由於我們收購文脈互動以及北京軟星於2018年成為我們的附屬公司所致。有關確認我們其他無形資產減值虧損的可能性的詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們業務有關的風險－倘我們須撇減其他無形資產，我們的財務狀況及業績可能會受到重大不利影響」及「財務資料－關於若干主要綜合財務狀況表討論－非流動資產及非流動負債－其他無形資產」。

過往財務資料概要

下表載列本集團的綜合財務資料概要。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日止六個月的綜合財務資料乃源自本文件附錄一會計師報告所載的綜合財務報表。本綜合財務資料概要應與會計師報告所載綜合財務報表（包括相關附註）一併閱讀，以保證其完整性。我們的綜合財務資料乃根據香港財務報告準則編製。

概 要

選定綜合損益表

下表呈列本集團綜合損益表的項目以及該等項目佔於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	%								
	(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 <small>(附註)</small>										
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	<u>1.44</u>		<u>2.21</u>		<u>2.27</u>		<u>1.17</u>		<u>1.80</u>	
- 就持續經營業務溢利而言	<u>1.35</u>		<u>1.90</u>		<u>2.27</u>		<u>1.17</u>		<u>1.80</u>	

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」。

於往績記錄期間，本集團的財務表現錄得顯著增長。我們於2016年錄得出售附屬公司的重大收益，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所致。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股股份作為出售的代價。於2017年及2018年，我們出售36,112,000股及3,208,000股英雄互娛股份，分別錄得出售按公平值計入損益的金融資產的收益人民幣1.249億元及人民幣230萬元。於往績記錄期間錄得的出售附屬公司的收益及出售按公平值計入損益的金融資產的收益屬非經常性款項。進一步詳

概 要

情請參閱本文件「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其他收入及收益」及「歷史、重組及公司架構－出售、收購及投資－出售卓越晨星及奇樂無限軟件」。

於往績記錄期間，我們投資於一家合營企業及七家聯營公司，並錄得來自該等合營企業及聯營公司的應佔溢利及虧損。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日止六個月則分別為虧損人民幣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%。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，分別佔同期總收益的0.3%、0.2%、1.1%、0.2%及0.2%。進一步詳情請參閱本文件「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應佔合營企業的溢利及虧損」及「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應佔聯營公司的溢利及虧損」。

選定綜合財務狀況表項目

	截至12月31日			截至2019年 6月30日
	2016年	2017年	2018年	
		(按人民幣千元計)		
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
資產總額	1,289,226	1,115,527	3,013,204	3,267,592
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
負債總額	599,607	207,874	1,150,475	1,154,486

選定綜合現金流量表

	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	120,460	245,762	144,445	354,267	173,927

概 要

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) ⁽¹⁾	1.1	2.6	1.3	1.1	1.7
資本負債比率 ⁽²⁾	-	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。

我們的歷史、重組及[編纂]投資

我們的歷史可以追溯至2009年10月，第一視頻集團（一家聯交所主板上市公司（股份代號：0082））透過收購手遊開發商匯友數碼的70%股權進軍手遊行業。在肖健先生（執行董事兼匯友數碼創辦人）、冼漢迪先生（執行董事兼當時第一視頻集團的執行董事兼首席財務官）及其他第一視頻集團高級管理層的領導下，第一視頻集團的手遊業務持續擴大。於2011年1月，中手游集團成立為第一視頻集團的附屬公司及獨立業務部門，專注於手遊開發，自此，中手游集團逐漸發展成為中國領先的手遊開發商及發行商。由於肖先生及冼先生自第一視頻集團於2009年10月收購匯友數碼以來推動並領導我們的手遊業務發展，以進軍手遊行業，故我們認為彼等是我們的共同創辦人。於2012年9月，中手游集團自第一視頻集團分拆，並在納斯達克成功上市其美國預託股份，股份代號為「CMGE」，成為中國第一家於美國證券交易所上市的手遊公司。於2015年8月，為了最終能夠轉回大中華區其中一家證券交易所上市，中手游集團被由被動財務投資者組成的財團私有化並從納斯達克退市。於2015年11月，全部中手游集團已發行股份被中手游移動科技收購，其為一家於中國成立的公司，分別由長需上海、北京東方智科、上海響格瑟斯、一翀投資及中國中手游兄弟擁有44.67%、22.33%、18.90%、4.90%及9.20%權益。

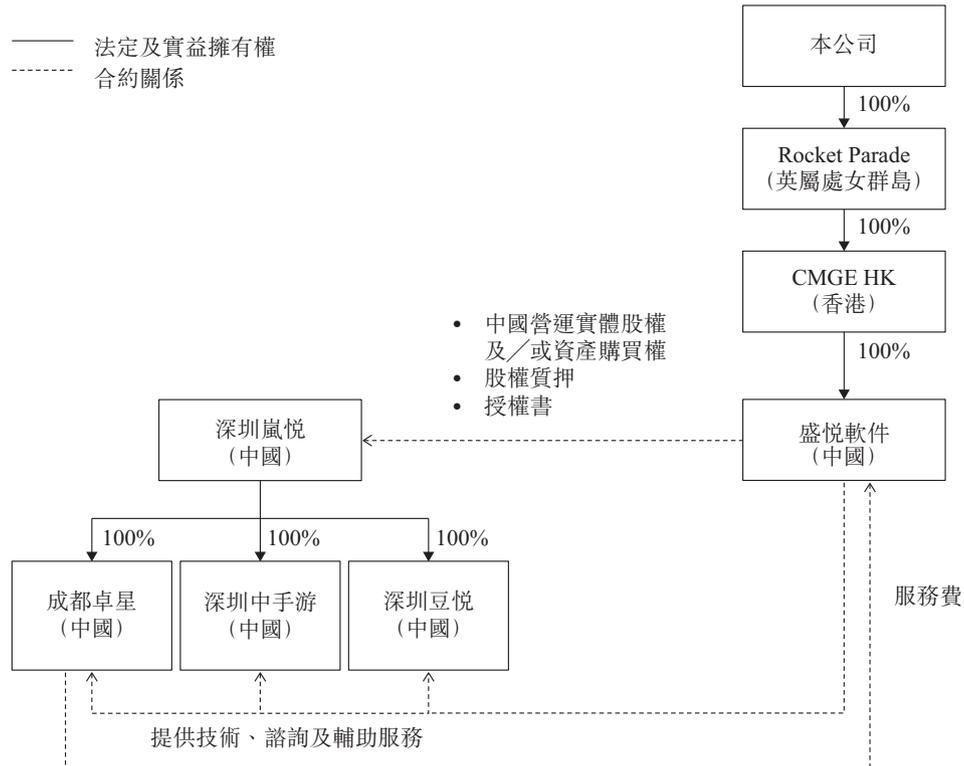
為籌備[編纂]，我們採取了一系列重組措施，其後本公司成為我們手遊發行業務的控股公司及[編纂]。我們已自Shengqu Technology及Big Achieve各自收取一筆2,000萬美元的[編纂]投資。作為交換，Shengqu Technology及Big Achieve各自收購本公司1.43%的間接股權。我們亦透過收購天使基金的26%權益取得於台灣大宇的間接權益。作為交換，台灣大宇董事長涂俊光先生透過Angel Partners成為我們的股東。請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」。

自2011年成立本公司業務以來，其日常營運一直由共同創辦人所帶領之專業管理團隊管理，肖先生及冼先生負責所有重大業務決策。於退市及重組後，共同創辦人繼續對中手游移動科技及其附屬公司（重組前）以及本集團（重組後）行使中手游移動科技同一組最終實益擁有人書面委託的獨立及完整管理自主權。

概 要

合約安排

本公司及其直接全資附屬公司盛悅軟件（作為外國投資者）被禁止持有中國營運實體（即成都卓星、深圳豆悅及深圳中手游）的股權，而中國營運實體經營手遊發行業務，並被視為從事提供外商投資被禁止或限制的網絡出版業務、網絡遊戲經營業務及增值電信業務。為透過中國營運實體於中國開展業務，本集團透過我們的全資附屬公司盛悅軟件訂立合約安排。下圖載列我們現時的合約安排架構：



進一步詳情請參閱本文件「合約安排」。

控股股東

肖先生及冼先生為本集團的共同創辦人。緊隨[編纂]及[編纂]完成後，(i)中手游兄弟BVI將直接持有[編纂]股股份，並將被視為透過動力遊戲、Profound Power、Changpei Cayman及Ambitious Profit（中手游兄弟BVI擁有64%權益的Changpei Cayman普通合夥人）於Fairview Ridge持有的[編纂]股股份中擁有權益；及(ii) Silver Joyce將直接持有[編纂]股股份，並將被視為透過動力遊戲、Profound Power、Changpei Cayman及Ambitious Profit（Silver Joyce擁有36%權益的Changpei Cayman普通合夥人）於Fairview Ridge持有的[編纂]股股份中擁有權益。中手游兄弟BVI由招商永隆信託有限公司（作為肖氏家族信託的受託人）透過Antopex Limited（作為招商永隆信託有限公司的代名人）及其全資附屬公司勝志間接控制。Silver Joyce由冼先生直接持有。

由於肖先生、冼先生、中手游兄弟BVI、Silver Joyce、Ambitious Profit、Changpei Cayman、動力遊戲、Profound Power及Fairview Ridge合共能控制本公司30%以上的投票權，故此彼等將於緊隨[編纂]後繼續為我們的控股股東。

概 要

股息

於往績記錄期間，本集團並無向股東宣派或派付任何股息。董事會可全權酌情建議任何股息。為適時向股東返還資本，我們擬於[編纂]後分派年度可供分派溢利的約30%作為股息。然而，我們無法向閣下保證我們將可每年或於任何年度分派有關金額或任何金額的股息。有關意向並不同於我們必須或會按有關方式或任何其他方式派付股息的任何保證、聲明或跡象。考慮到我們的財務狀況及當前的經濟環境，我們將繼續重新評估我們的股息政策。派付股息的決議將由我們的董事酌情決定並將取決於我們的盈利及財務狀況、營運需求、資本及投資需求、債務水平及任何其他董事認為相關的因素而定。股東亦可於股東大會上宣派股息，惟股息不得超過董事建議的金額。據我們的開曼群島法律顧問告知，累計虧損的狀況未必會限制我們向股東宣派及派付股息。根據開曼群島法律，本公司可以由溢利（已變現或未變現）或股份溢價賬的進賬額派付股息，惟不得導致本公司無法償還在日常業務過程中到期的債務。

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（其中包括）能否獲取自我們的中國附屬公司的股息而定。進一步詳情請參閱本文件「財務資料－股息」。

[編纂]

概 要

[編纂]開支

[編纂]開支主要包括[編纂]及專業費用，估計約為人民幣[編纂]元（假設[編纂]為每股股份[編纂]，即本文件所載[編纂]的中位數）。2017年12月31日或之前概無產生任何[編纂]開支。截至2018年12月31日止年度，我們確認此類開支人民幣[編纂]元及於綜合損益表內扣除有關款項，及約人民幣[編纂]元將於[編纂]完成後入賬列作權益之扣減。截至2019年6月30日止六個月，我們確認此類開支人民幣[編纂]元及於綜合損益表內扣除有關款項，及約人民幣[編纂]元將於[編纂]完成後入賬列作權益之扣減。我們估計於2019年6月30日後將進一步產生[編纂]及其他[編纂]開支約人民幣[編纂]元，其中(i)人民幣[編纂]元將於綜合損益表內扣除；及(ii)人民幣[編纂]元預期將於[編纂]完成後入賬列作自權益扣減。

[編纂]

假設[編纂]為每股股份[編纂]港元（即本文件的[編纂]每股股份[編纂]港元至[編纂]港元的中位數），我們估計我們將自[編纂]收取的[編纂]淨額約為[編纂]港元（經扣除我們於[編纂]應付的[編纂]及開支）。我們擬按以下用途動用我們將自是次[編纂]收取的[編纂]淨額：

估計[編纂]淨額	[編纂]淨額的計劃用途
• 約[編纂]，或[編纂]港元	擴充及改善IP遊戲發行及開發業務
• 約[編纂]，或[編纂]港元	手遊生態系統中參與者的併購活動
• 約[編纂]，或[編纂]港元	營運資金及一般企業用途

倘我們[編纂]將最終[編纂]設定為每股[編纂][編纂]港元，則我們將自[編纂]收取的估計[編纂]淨額將進一步減少額外約[編纂]港元。

進一步詳情請參閱本文件「未來計劃與[編纂]」。

近期發展

於往績記錄期間後直至本文件日期，我們的業務模式維持不變。自往績記錄期間末起直至本文件日期，我們已發行九款新遊戲，包括「破曉戰歌」（其於2019年7月推出首週在Apple App Store免費遊戲排行榜中排行前8）、「冒險之門」（其於2019年9月入選Apple App Store推薦遊戲）及「VGAME」（其於2019年9月獲推薦為Apple App Store編輯精選及當月最佳遊戲）。自往績記錄期間末起直至本文件日期，我們已訂立五份遊戲代理協議及一份IP授權協議。

截至最後實際可行日期，截至2019年6月30日的尚未償還貿易應收款項約人民幣2.380億元（相當於36.1%）及尚未償付貿易應付款項約人民幣5,740萬元（相當於38.8%）已分別結清。

概 要

自2018年4月至12月，於2018年3月頒佈《深化黨和國家機構改革方案》及《國務院機構改革方案》後，中國監管機構不再就國內新開發的網絡遊戲授出預先批准。評核及預先批准程序於2018年12月恢復，自此，我們在提交申請預先批准的11款遊戲中，有五款遊戲已取得預先批准。其餘六款遊戲中大部分僅於近期提交申請預先批准，因此截至本文件日期，中國監管機構仍在評核該等遊戲。我們將於何時取得餘下的預先批准存在不確定性，從而可能延誤我們的發行時間表並對我們變現遊戲的能力造成負面影響。暫停及恢復評核及預先批准程序以及對本公司有關影響的進一步詳情請參閱本文件「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許可證和批文」及「業務－監管環境的近期變動」。

全國人民代表大會於2019年3月15日採納《外商投資法》（「《外商投資法》」），並將於2020年1月1日生效。《外商投資法》並無明確訂明合約安排（如我們的合約安排）為一種外商投資形式。反之，《外商投資法》訂明，外商投資包括外國投資者根據國務院規定的法律、行政法規或條文透過任何其他方法於中國的投資。我們的中國法律顧問確認，於2019年3月15日頒佈《外商投資法》後及直至本文件日期，概無已頒佈的法律、行政法規或國務院條文將合約安排訂為一種外商投資形式。然而，未來的國務院法律、行政法規或條文有機會將合約安排訂為一種外商投資形式，而我們的合約安排會否被確認為外商投資、我們的合約安排會否被視為違反外商投資准入規定，以及我們的合約安排將如何被處理仍屬未知之數。有關《外商投資法》及其對本公司的潛在影響的詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們的合約安排有關的風險－《外商投資法》詮釋及實施以及其可能如何影響我們現行公司架構、企業管治及業務營運的可行性方面存在重大不確定性」。

董事確認，除本文件另有披露者外，我們的業務運營及財務表現於往績記錄期間後直至本文件日期保持平穩，乃由於我們的業務模式以及運營所處的一般經濟及監管環境並無重大變動。

董事確認，截至本文件日期，除本文件另有披露者外，本集團的財務狀況或前景概無重大不利變動，自2019年6月30日以來亦概無發生可能對本文件附錄一所載會計師報告所示資料造成重大影響的事件。