

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載信息的概覽。由於僅屬概要，故未包含對閣下而言可能重要的全部資料，且在整體上參照本文件全文編寫，故應與本文件全文一併閱讀。閣下決定投資[編纂]前應細閱整份文件。

任何投資均涉及風險，其中投資[編纂]的若干特定風險載於「風險因素」。閣下決定投資[編纂]前應細閱該節。

概覽

我們的使命是：聚匠人心，動玩家情。

我們於中國及海外開發及運營優質遊戲。我們亦運營TapTap（中國領先的遊戲社區及平台）。根據弗若斯特沙利文的資料，按2018年手遊收入計，我們於2018年在於海外賺取大部分遊戲運營收入的中國遊戲運營商中排名第五。根據相同的資料來源，按2018年的平均月活躍用戶計，TapTap為中國最大的遊戲社區及平台。

我們擁有一個橫跨不同類型的多元化遊戲組合。我們運營40款網絡遊戲，包括許多主要遊戲類別的熱門遊戲，如RPG（《仙境傳說M》及《神仙道高清重制版》(Shen Xian Dao (HD))）、CCG（《少女前線》(Girls' Frontline)）、SLG（《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)）及競技類遊戲（《香腸派對》(Sausage Man)）。於2016年、2017年及2018年，網絡遊戲的月活躍用戶數分別為1.9百萬、3.6百萬及8.8百萬。我們亦運營11款付費即玩的付費遊戲，如《艾希》(ICEY)及《喵斯快跑》(Muse Dash)。我們認為付費遊戲進一步豐富我們的遊戲組合並增強我們在核心遊戲玩家中的品牌認可度。截至2019年5月31日，我們的遊戲儲備包括預計將於2020年前發佈的14款網絡遊戲及6款付費遊戲。

我們擁有強大的內部開發能力。截至2019年5月31日，我們已發佈10款自研遊戲，包括8款網絡遊戲及2款付費遊戲。於2018年，我們自研遊戲所得遊戲運營收入佔比為58.3%。截至2019年5月31日，我們有5個遊戲開發工作室以及一個包含453名僱員（佔截至同日我們僱員總數的48.0%）的開發團隊。我們的遊戲開發僱員中有超過75%具有本科或更高學位，擅長於計算機科學、軟件工程、網絡系統管理以及多媒體設計及製作等領域。於2016年、2017年及2018年，我們的研發開支分別為人民幣79.4百萬元、人民幣117.4百萬元及人民幣197.8百萬元，複合年增長率為57.8%。

我們於遊戲行業的專長使我們得以有效識別有潛力的遊戲並推薦予我們的遊戲玩家。作為中國遊戲運營商中打入海外市場的先行者，我們致力於為更多的海外人士推薦出色遊戲。我們的遊戲於超過100個國家及地區分發。截至2019年5月31日，我們於海外運營40款網絡遊戲中的27款以及11款付費遊戲中的5款。於2016年、2017年及2018年，我們自海外市場產生的遊戲運營收入分別佔我們遊戲運營總收入的2.1%、31.7%及61.5%。

為幫助玩家發現優質遊戲及分享遊戲體驗，我們於2016年透過投資易玩共同創立TapTap。於2016年、2017年及2018年以及截至2019年5月31日止五個月，TapTap移動應用程序的平均月活躍用戶分別為0.9百萬、10.2百萬、15.0百萬及16.2百萬。根據弗若斯特沙利文的資料，截至2019年5月31日，TapTap超過84%的註冊用戶出生於1990年之後，彼等在改善的生活水平及較好的教育背景下成長，通常了解互聯網並更願意在遊戲上花費精力。根據相同的信息來源，我們於TapTap擁有許多經驗豐富的遊戲玩家，彼等願意積極分享遊戲體驗，而TapTap的遊戲評級已成為中國手遊行業最權威的參考標準。TapTap不僅創建了一個能吸引並留住玩家的充滿活力、有吸引力的手遊社區，亦是遊戲開發商的強大分發、測試

概 要

及評測平台，這使我們能夠進一步貨幣化我們的用戶群。截至2019年5月31日，我們吸引了超過8,000家於TapTap註冊的遊戲開發商，擁有超過5,000款手遊供遊戲玩家下載，並提供超過38,000款遊戲的新聞信息。

我們的網絡遊戲及TapTap有強大的協同效應。我們多樣化的遊戲組合為TapTap吸引了越來越多熱衷於討論遊戲及分享遊戲體驗的用戶群，而TapTap的遊戲社區使我們能夠更好地了解及滿足遊戲玩家對優質遊戲的需求並有效地跟隨市場趨勢。我們強大的用戶群和我們獨特的免費分發模式使我們能夠留住並吸引越來越多的遊戲開發商以增強我們的遊戲組合。我們開放、便捷的TapTap平台為各種規模的遊戲開發商提供公平的環境並鼓勵彼等為我們的用戶開發有吸引力的遊戲。

我們於往績記錄期間內錄得快速增長。於2016年、2017年及2018年，我們的收益分別為人民幣765.5百萬元、人民幣1,344.4百萬元及人民幣1,887.1百萬元，且我們的年度利潤分別為人民幣25.0百萬元、人民幣121.4百萬元及人民幣353.4百萬元。我們開發、發行和運營遊戲並產生遊戲營業收入，並在TapTap上提供在線推廣服務產生信息服務收入。見「業務—我們的收入模式」。下表概述於所示年度按業務線劃分的收入：

	截至12月31日止年度					
	2016年		2017年		2018年	
	金額	佔 收入百分比	金額	佔 收入百分比	金額	佔 收入百分比
	(人民幣千元，百分比除外)					
遊戲.....	765,521	100.0	1,263,408	94.0	1,592,347	84.4
信息服務.....	—	—	80,991	6.0	294,761	15.6
總收入.....	765,521	100.0	1,344,399	100.0	1,887,108	100.0

我們的遊戲組合及儲備

截至2019年5月31日，我們的遊戲組合包括40款網絡遊戲和11款付費遊戲。下表列示我們主要的熱門網絡遊戲的若干主要資料：

遊戲名稱	來源	推出日期	類別	運營市場	截至2019年 5月31日的 生命週期階段
《仙境傳說M》	自研	2017年1月	MMORPG	中國、香港、 澳門、台灣、 韓國、 東南亞、 北美洲、 南美洲及 澳大利亞	成長期
《香腸派對》(Sausage Man)	授權	2018年4月	競技遊戲	中國	成長期
《不休的烏拉拉》	授權	2019年5月	放置類遊戲	香港、澳門及 台灣	成長期
《少女前線》 (Girls' Frontline)	授權	2017年1月	CCG	香港、澳門、 台灣及韓國	成熟期
《橫掃千軍》	自研	2015年10月	SLG	中國	成熟期
《神仙道》高清重制版	自研	2016年3月	RPG	中國	成熟期
《第五人格》	授權	2018年9月	非對稱性 競技類遊戲	韓國	成熟期
《明日之後》	授權	2019年4月	MMORPG	韓國	成長期
《碧藍航線》	授權	2018年3月	CCG	韓國	成熟期
《蒼藍境界》	授權	2018年8月	RPG	日本	成熟期
《神仙道》(頁遊) (Shen Xian Dao (Web)) ⁽¹⁾	授權	2011年5月	RPG	中國	成熟期

概 要

(1) 除《神仙道》頁遊(Shen Xian Dao (Web))外，上表列示的所有其他遊戲均為手遊。

下表載列截至2019年5月31日我們運營中的部分主要熱門付費遊戲的若干主要資料：

遊戲名稱	來源	推出日期	類型	運營市場
《艾希》.....	授權	2016年11月	ARPG	中國及海外
《喵斯快跑》.....	授權	2018年6月	音樂遊戲	中國及海外
《去月球》.....	自研	2017年5月	RPG	中國及海外
《海姆達爾》.....	自研	2018年7月	RPG	中國及海外
《說劍》.....	授權	2016年2月	休閒遊戲	中國

下表載列截至2019年5月31日我們網絡遊戲儲備的若干資料：

遊戲名稱	來源	預計推出日期	類別	預計推出市場
《夢幻模擬戰》(Langrisser) ⁽¹⁾	授權	2019年上半年	SLG	韓國
《神諭文明》(Divinity Saga)	授權	2019年下半年	SLG	東南亞
《牧羊人之心》(KarDia tou Abel)	授權	2019年下半年	RPG	日本
《待魂：朧月傳說》(Samurai Spirits Online)	授權	2019年下半年	ARPG	日本
《閻王不高興》(The Furious Yama)	授權	2019年下半年	RPG	韓國
《荒野領主》(Wasteland Lord)	授權	2019年下半年	SLG	香港、澳門及台灣
《明日方舟》(Arknights)	授權	2020年上半年	CCG	香港、澳門及台灣
《另一個伊甸：超越時空的貓》(Another Eden: The Cat Beyond Time and Space)	授權	2020年下半年	RPG	中國
《旅行物語》(Caravan Stories)	授權	2020年下半年	RPG	中國及韓國
《戰鬥天賦解析系統》(#COMPASS)	授權	2020年下半年	MOBA	中國
《創想世界》(Fantasy World)	自研	2020年下半年	模擬遊戲	中國
《元氣偶像季2》(Vitality Idol II)	自研	2020年下半年	模擬遊戲	中國
A項目	自研	2020年下半年	CCG	中國
B項目	自研	2020年下半年	MMORPG	中國

(1) 本遊戲已於2019年6月推出。

截至2019年5月31日，我們的遊戲儲備亦包括預期將於2020年底之前發佈的6款付費遊戲。見「業務—我們的付費遊戲—遊戲儲備」。

關鍵營運數據

我們網絡遊戲的表現受到三項關鍵指標的影響：(1)月活躍用戶；(2)月付費用戶；及(3)每付費用戶平均收入。下表載列於所示期間我們網絡遊戲的該等關鍵指標：

	截至12月31日止年度		
	2016年	2017年	2018年
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾ (千人).....	1,872.1	3,583.4	8,760.8
平均月付費用戶 ⁽²⁾ (千人).....	158.3	209.2	407.2
每付費用戶平均收入 ⁽³⁾ (每月人民幣元).....	394	484	316

(1) 平均月活躍用戶為我們的各款網絡遊戲於某期間內的月活躍用戶總數之和除以該期間內月份數。

(2) 平均月付費用戶為我們的各款網絡遊戲於某期間內的月付費用戶總數之和除以該期間內月份數。

(3) 每付費用戶平均收入乃採用我們某期間內的網絡遊戲收入總額除以各款網絡遊戲於各期間的月付費用戶總數之和予以計算。

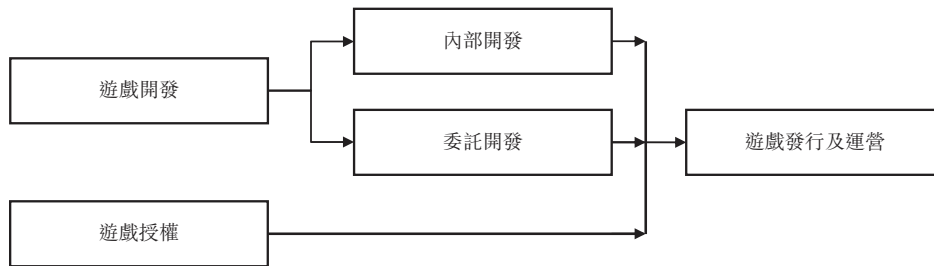
我們的網絡遊戲於往績記錄期間內的平均月活躍用戶的增加主要可歸因於：(i)《仙境傳說M》於2017年在中國推出及於2018年在部分海外市場推出；及(ii)於2018年推出的《香腸

概 要

派對》(Sausage Man)受到青睞。於往績記錄期間內我們的網絡遊戲的平均月付費用戶有所增加，主要是由於於2017年在中國推出及於2018年在海外市場推出《仙境傳說M》。於2017年，我們網絡遊戲的每付費用戶平均收入較2016年增加主要是由於2017年推出幾款每付費用戶平均收入較高的遊戲。於2018年，我們的網絡遊戲的每付費用戶平均收入較2017年有所減少，主要是由於2018年按淨額基準確認的遊戲運營收入的比例提升。見「財務資料 — 匯總綜合收益表的主要組成部分 — 收入 — 遊戲」。

遊戲運營業務之業務流程

下圖從列示我們遊戲運營業務的業務流程：



- **內部開發**。我們擁有自己的內部遊戲開發工作室以設計及開發遊戲。見「業務 — 遊戲開發 — 內部開發」。
- **委託開發**。我們偶爾委聘專攻不同領域專長的第三方遊戲開發工作室為我們進行遊戲開發。見「業務 — 遊戲開發 — 委託開發」。
- **遊戲授權**。我們不斷審核及選擇第三方遊戲開發商製作的卓越遊戲以豐富我們的遊戲組合。我們通常會與有關遊戲開發商訂立遊戲授權協議以監管我們的權利及義務。見「業務 — 我們的業務流程 — 遊戲授權」。
- **遊戲發行及運營**。我們發行及運營自研遊戲及授權遊戲。見「業務 — 遊戲發行及運營」。

我們的收入分成安排

我們一般與其他訂約方(主要為第三方遊戲開發商及分發平台)就遊戲運營產生的所得款項設有收入分成安排。收入產生過程取決於我們在遊戲發行及營運過程中擔任的角色。見「財務資料 — 匯總綜合收益表的主要組成部分 — 收入 — 遊戲運營」。

我們的優勢

我們認為，以下優勢助力我們的成功並使我們為持續增長做好準備：

- 開發及運營熱門遊戲的優秀往績記錄；
- 充滿活力且富有吸引力的遊戲社區及平台；

概 要

- 公認的海外遊戲發行及運營能力；
- 卓越的遊戲開發及數據分析實力；及
- 經驗豐富且致力於創新的管理層團隊。

我們的策略

我們擬尋求以下策略以進一步增長我們的業務：

- 進一步加強我們的遊戲組合；
- 增加TapTap的活躍用戶群及用戶參與度；
- 深化海外運營；
- 升級信息基礎設施及技術；及
- 尋求戰略投資及收購

風險因素

我們的業務及[編纂]涉及本文件「風險因素」所載的若干風險。閣下決定投資我們的股份前應細閱該整個章節。我們面臨的部分主要風險包括：

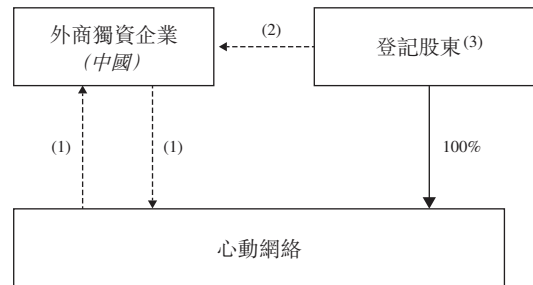
- 倘我們未能維持及擴大用戶群或吸引用戶參與我們的遊戲，我們的增長及業務或會無法持續。
- 我們大部分收入來自銷售遊戲內的虛擬物品，而未能通過此基於物品的盈利模式有效貨幣化或會對我們的業務產生不利影響。
- 於往績記錄期間，我們從少量熱門遊戲獲得大部分收入，倘我們未能延長現有熱門遊戲的生命週期，我們的收入或會下滑。
- 我們在拓展海外業務方面面臨挑戰，而我們未必能成功應對且可能對我們的業務產生不利影響。
- 我們與遊戲開發商合作夥伴的關係的任何終止或惡化可能會對我們的業務和經營業績造成重大不利影響。

合約安排

根據外商投資限制及禁止的中國行業慣例，我們將通過由外商獨資企業(作為一方)與我們的中國綜合聯屬主體和彼等各自的股東(作為另一方)簽署合約安排，來有效控制及接受我們的中國綜合聯屬主體現有運營業務所產生的全部經濟利益。合約安排允許將心動網絡及其附屬公司的經營業績以及資產及負債按照國際財務報告準則的規定併入我們的經營業績以及資產與負債，視同彼等為我們的附屬公司。見「合約安排」。

概 要

以下簡圖說明外商獨資企業根據合約安排規定收取的我們中國綜合聯屬主體的經濟利益：



「—————」指股權的合法及實益擁有權

「-----」指合約安排

- (1) 外商獨資企業提供技術支持及其他服務，以換取心動網絡的服務費用。見「—我們的合約安排—獨家服務協議」。
- (2) 登記股東以外商獨資企業為受益人簽立獨家期權協議，以收購心動網絡的全部或部分股權及／或資產。見「—我們的合約安排—獨家期權協議」。登記股東授出以外商獨資企業為受益人的優先擔保權益，該權益的優先級高於登記股東於心動網絡所持有的全部股權。見「—我們的合約安排—股權質押協議」。登記股東以外商獨資企業為受益人簽立表決權授權書及授權委託書，以行使心動網絡的全部股東權利。見「—我們的合約安排—表決權授權書及授權委託書」。各相關個人股東的配偶以外商獨資企業為受益人簽立承諾書。見「—我們的合約安排—配偶承諾書」。
- (3) 心動控股、上海界心投資管理合夥企業(有限合夥)、福州天盟數碼有限公司、上海木辛尹習投資管理合夥企業(有限合夥)、東方星輝(上海)投資中心(有限合夥)、上海遊素投資管理有限公司、西藏泰富文化傳媒有限公司、廈門群策創贏股權投資合夥企業(有限合夥)、廈門吉相股權投資有限公司、天津金梧桐投資管理合夥企業(有限合夥)及相關個人股東(包括黃先生、戴先生、趙先生、洪深先生、沈晟先生、王晨光先生、潘祖強先生、張愛芬女士、陳穎女士、賈少馳先生、黃業成先生、潘陳萍女士及黃希威先生)統稱為「登記股東」。

有關合約安排的風險，見「風險因素—與我們合約安排有關的風險」。

我們的控股股東

緊隨[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，我們的創始人、執行董事、董事會主席兼首席執行官黃先生將透過Happy Today Holding Limited(黃先生全資擁有的公司)於本公司已發行股本總額的約[編纂]%中擁有權益。因此，於[編纂]後黃先生及Happy Today Holding Limited仍將為我們的控股股東。有關黃先生的更多背景資料，請見「董事及高級管理層」。

概 要

歷史財務資料摘要

下表載列於所示年度或日期我們的匯總財務資料摘要。本摘要源自本文件附錄一會計師報告所載的匯總財務資料。下文所載的匯總財務數據摘要應與本文件附錄一會計師報告所載的匯總財務資料(包括隨附附註)以及「財務資料」所載的資料一併閱讀，以確保其完整性。我們的匯總財務資料乃根據國際財務報告準則編製。

匯總綜合收益表概要

	截至12月31日止年度					
	2016年		2017年		2018年	
	金額	佔收入的百分比	金額	佔收入的百分比	金額	佔收入的百分比
	(除百分比外，單位為人民幣千元)					
收入	765,521	100.0	1,344,399	100.0	1,887,108	100.0
收入成本	(424,797)	(55.5)	(741,651)	(55.2)	(776,309)	(41.1)
毛利	340,724	44.5	602,748	44.8	1,110,799	58.9
銷售及營銷開支	(186,289)	(24.3)	(244,358)	(18.2)	(447,989)	(23.7)
研發開支	(79,434)	(10.4)	(117,443)	(8.7)	(197,780)	(10.5)
一般及行政開支	(66,713)	(8.7)	(84,724)	(6.3)	(108,661)	(5.8)
金融資產的減值虧損淨額	(654)	(0.1)	(960)	(0.1)	(299)	(0.0)
以公平值計量且變動計入損益的						
投資之公平值變動	(15,605)	(2.0)	(21,069)	(1.6)	(3,351)	(0.2)
其他收入/(虧損)	6,386	0.8	958	0.1	8,141	0.4
其他收益(淨額)	44,203	5.8	(2,091)	(0.1)	24,232	1.3
經營利潤	42,618	5.6	133,061	9.9	385,092	20.4
財務收入	1,183	0.2	3,024	0.2	4,993	0.3
財務成本	(47)	(0.0)	(130)	(0.0)	(289)	(0.0)
分佔以用權益法入賬之投資						
淨(虧損)/利潤	(18,509)	(2.5)	7,587	0.6	285	0.0
除所得稅前利潤	25,245	3.3	143,542	10.7	390,081	20.7
所得稅開支	(243)	(0.0)	(22,095)	(1.7)	(36,716)	(2.0)
年度利潤	25,002	3.3	121,447	9.0	353,365	18.7
以下各方應佔年度利潤：						
本公司權益持有人	26,813	3.5	117,540	8.7	285,672	15.1
非控股權益	(1,811)	(0.2)	3,907	0.3	67,693	3.6

匯總財務狀況表摘要

	截至12月31日		
	2016年	2017年	2018年
	(人民幣千元)		
非流動資產總額	294,311	305,244	388,558
流動資產總額	372,532	973,638	1,279,328
資產總額	666,843	1,278,882	1,667,886
非流動負債總額	2,118	5,342	1,980
流動負債總額	152,513	312,578	319,495
負債總額	154,631	317,920	321,475
流動資產淨額	220,019	661,060	959,833
權益總額	512,212	960,962	1,346,411

概 要

選定匯總現金流量表

	截至12月31日止年度		
	2016年	2017年	2018年
		(人民幣千元)	
經營活動(所用)／所得現金淨額.....	(19,218)	283,212	155,705
投資活動所得／(所用)現金淨額.....	74,206	(131,542)	(199,568)
融資活動所得現金淨額.....	—	261,659	19,104
現金及現金等價物增加／ (減少)淨額.....	54,988	413,329	(24,759)
年初現金及現金等價物.....	114,529	178,127	577,972
現金及現金等價物匯兌收益／(虧損) ..	8,610	(13,484)	20,020
年末現金及現金等價物.....	178,127	577,972	573,233

關鍵財務比率

下表載列於截至所示日期或年度我們的關鍵財務比率：

	截至12月31日或截至該日止年度		
	2016年	2017年	2018年
淨利率 ⁽¹⁾	3.3%	9.0%	18.7%
毛利率 ⁽²⁾	44.5%	44.8%	58.9%
股本回報率 ⁽³⁾	5.1%	16.5%	30.6%
總資產回報率 ⁽⁴⁾	3.9%	12.5%	24.0%
流動比率 ⁽⁵⁾	2.44	3.11	4.00

(1) 淨利率等於本年度淨利潤除以相關年度收入。

(2) 毛利率等於本年度毛利潤除以相關年度收入。

(3) 股本回報率等於本年度利潤除以相關年度之年初及年末總權益平均結餘。

(4) 總資產回報率等於年內溢利除以相關年度的年初及年末總資產平均結餘。

(5) 流動比率等於相關年度的流動資產除以流動負債。

法律合規

誠如我們的中國法律顧問所告知，於往績記錄期間內及直至最後實際可行日期，我們已在所有重大方面遵守與我們的中國業務相關的中國法律法規。此外，在諮詢相關司法權區的法律顧問後，我們的董事確認，於往績記錄期間內及直至最後實際可行日期，我們在設有重大業務據點的該等境外司法管轄區(即韓國、台灣及香港)在所有重大方面已遵守相關法律法規。

股息

我們派付的任何股息將由我們的董事會全權酌情釐定，其中計及多項因素(包括我們的實際及預計經營業績、現金流及財務狀況、一般業務狀況及業務策略、預計營運資金需求及未來擴張計劃、法律、監管及其他合約限制)及其他董事會認為適當的因素。我們的股東在股東大會上可批准任何股息宣派，惟不得超過董事會建議的金額。於往績記錄期間，自本公司於2019年1月25日註冊成立起，本公司並無支付或宣派股息，亦無法保證任何金額的股息將於任何年度宣派或分派。我們並無預期股息分派比率。於2016年、2017年及2018

概 要

年，我們的主要經營實體心動網絡派付的股息分別為零、人民幣35.0百萬元及人民幣50.1百萬元。我們過往的股息分派記錄不應作為釐定日後可能宣派或派付的股息率的參照或基準。

近期發展

於2018年12月31日後，我們的遊戲業務及TapTap繼續增長。於截至2019年5月31日止五個月，我們遊戲及信息服務所得收入較2018年同期有所增長。我們遊戲組合內的數個網絡遊戲已發佈，如2019年4月發佈的《明日之後》(LifeAfter)，2019年5月發佈的《不休的烏拉拉》(Ulala)及2019年6月發佈的《夢幻模擬戰》(Langrisser)。此外，《仙境傳說M》於2019年1月在北美、南美及澳大利亞發佈，並於2019年6月在日本發佈。於截至2019年5月31日止五個月，我們網絡遊戲的月活躍用戶為18.0百萬。同時，截至2019年5月31日，TapTap已吸引8,000多名遊戲開發商。於截至2019年5月31日止五個月，TapTap的平均月活躍用戶為16.2百萬。

我們的董事確認，自2018年12月31日(即本文件附錄一會計師報告所載的上期經審核財務報表日期)起及直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無任何重大不利變動。

所得款項用途

假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即[編纂]範圍每股股份[編纂]港元及[編纂]港元的中位數)，經扣除我們有關[編纂]已付及應付包銷佣金及其他估計開支及假設[編纂]並無獲行使，我們估計我們將會從[編纂]收取所得款項淨額約[編纂]百萬港元。配合我們的策略，我們擬運用[編纂]所得款項作下文所載用途及金額：

- 所得款項淨額的約[35%]或約[編纂]百萬港元用於開發我們的遊戲及遊戲相關技術；
- 所得款項淨額的約[30%]或約[編纂]百萬港元用於開發TapTap；
- 所得款項淨額的約[15%]或約[編纂]百萬港元用於擴展我們的遊戲發行及營運業務；
- 所得款項淨額的約[10%]或約[編纂]百萬港元用於選擇性及戰略性投資及收購；及
- 所得款項淨額的約[10%]或約[編纂]百萬港元用於營運資金及一般公司用途。

有關我們[編纂]所得款項的詳情，請見本文件「未來計劃及所得款項用途」。

概 要

[編纂]統計數據

下表中所有統計數據均基於以下假設：在假設[編纂]並無獲行使的情況下，(i)[編纂]已完成且[編纂]股股份根據[編纂]發行，及(ii)[編纂]股股份於[編纂]完成後已發行及發行在外，惟下文附註(2)所披露者除外。

	基於[編纂] [編纂]港元	基於[編纂] [編纂]港元
我們股份的市值 ⁽¹⁾	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元
未經審核備考經調整每股有形資產淨值 ⁽²⁾	[編纂]百萬港元 (人民幣[編纂])	[編纂]百萬港元 (人民幣[編纂])

(1) 市值乃基於緊隨[編纂]完成後預期發行[編纂]股股份計算(假設[編纂]未獲行使)。

(2) 未經審核備考經調整每股有形資產淨值乃於作出本文件附錄二所述調整後並基於緊隨[編纂]完成後預期發行[編纂]股股份計算(假設[編纂]未獲行使)。

[編纂]開支

[編纂]開支包括[編纂]產生的專業費用、[編纂]佣金及其他有關費用。我們估計[編纂]開支約為人民幣[編纂]百萬元(假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元(即指示性[編纂]範圍的中位數)，且假設[編纂]並未獲行使)。於2018年，我們產生[編纂]開支約人民幣2.8百萬元，其中人民幣2.4百萬元已支銷，而人民幣0.4百萬元則入賬作預付款項，並將於[編纂]完成後予以資本化。我們預計於2018年12月31日[編纂]完成後進一步產生[編纂]開支約人民幣[編纂]百萬元，其中約人民幣[編纂]百萬元預計將支銷及剩餘人民幣[編纂]百萬元直接歸屬於發行[編纂]並將予資本化。我們的董事預計，該等開支不會嚴重影響我們2019年的經營業績。