

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。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]的若干風險載於本文件的「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（一家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年手機遊戲收入計，我們於2018年在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。截至2019年9月30日，我們運營42款網絡遊戲，包括主要遊戲類別的多款熱門遊戲，比如RPG（《仙境傳說M》及《神仙道高清重製版》(Shen Xian Dao (HD))）、CCG（《少女前線》(Girls' Frontline)）、SLG（《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)）及戰術競技遊戲（《香腸派對》(Sausage Man)）。於2016年、2017年、2018年及截至2019年9月30日止九個月，網絡遊戲的平均月活躍用戶分別為1.9百萬、3.7百萬、8.8百萬及19.2百萬。截至2019年9月30日，我們亦運營12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提升了我們在核心遊戲玩家中的品牌認可度。截至2019年9月30日，我們的遊戲儲備包括預計將於2020年之前發行的11款網絡遊戲及7款付費遊戲。

我們擁有強大的內部遊戲開發能力。截至2019年9月30日，我們已發行10款自研遊戲，包括8款網絡遊戲（包括一款共同開發的遊戲《仙境傳說M》）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%，包括共同開發的遊戲《仙境傳說M》（該遊戲為我們的遊戲運營收入貢獻39.5%）。截至2019年9月30日，我們擁有8間遊戲開發工作室，由552名員工（佔截至同日我們員工總數的49.3%）組成的遊戲開發團隊提供支持。我們的遊戲開發僱員中有超過75%具有本科或以上學位，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%。截至2019年5月31日止五個月，我們的研發開支為人民幣92.5百萬元，佔我們同期收入的9.0%。

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遊戲玩家。作為進入海外市場的中國遊戲運營商之中的先行者，我們致力於為海外的更多人推薦卓越的遊戲。我們的遊戲於全球100多個國家及地區提供。截至2019年9月30日，我們的42款網絡遊戲中的30款及12款付費遊戲中的7款於海外市場運營。於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們來自海外市場的遊戲運營收入於我們遊戲運營收入的佔比分別為2.1%、31.7%、61.5%及67.8%。

為幫助遊戲玩家發現有吸引力的遊戲及分享遊戲體驗，我們於2016年透過投資易玩共同創辦TapTap。於2016年、2017年、2018年及截至2019年9月30日止九個月，TapTap移動應

概 要

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17.0百萬。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消費。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的遊戲評分已成為中國手機遊戲行業最權威的參考標準。TapTap不僅已創建起一個吸引及挽留遊戲玩家的充滿活力且富吸引力的手機遊戲社區，而且為遊戲開發商提供強大的分發、測試及評測平台，也進一步使我們能夠將用戶群貨幣化。憑藉對遊戲開發商有關提供免費暢玩遊戲的免費分發政策及高效的內部遊戲評測機制，TapTap能夠為遊戲開發商在TapTap分發遊戲供下載或測試提供便利。此外，在為遊戲玩家提供個性化內容的同時，TapTap透過向目標受眾推廣協助開發商推廣遊戲。截至2019年9月30日，我們吸引了超過10,000家於TapTap註冊的遊戲開發商，擁有超過6,500款手機遊戲供遊戲玩家下載，並提供超過41,000款遊戲的資訊。

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快速增長。於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們的收入分別為人民幣765.5百萬元、人民幣1,344.4百萬元、人民幣1,887.1百萬元及人民幣1,033.0百萬元，且我們的年度／期間利潤分別為人民幣23.4百萬元、人民幣120.5百萬元、人民幣352.7百萬元及人民幣267.5百萬元。我們開發、發行及運營遊戲並產生遊戲運營收入，並在TapTap上提供在線推廣服務及產生信息服務收入。見「業務 — 我們的收入模式」。

我們的遊戲組合及儲備

截至2019年9月30日，我們的遊戲組合包括42款網絡遊戲和12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	主要運營市場	截至2019年9月30日的生命週期階段	截至最後實際可行日期預期剩餘生命週期 ⁽⁴⁾	授權協議到期日	我們的職務	採用收入確認方法
《仙境傳說M》	自研 ⁽²⁾	2017年1月	MMORPG	中國、香港、澳門、台灣、日本、東南亞、北美洲、南美洲及澳大利亞	成熟期 ⁽⁵⁾	3-5年	— ⁽⁵⁾	為中國及海外遊戲發行商的代理人	就中國而言按總額基準，就海外市場而言按淨額基準
《香腸派對》(Sausage Man)	授權	2018年4月	戰術競技遊戲	中國	成長期	3-5年	2021年4月	負責人	總額
《不休的烏拉拉》(Ujala)	授權	2019年5月	放置類遊戲	香港、澳門及台灣、韓國、日本、美國及東南亞	成長期	3-5年	2022年5月	負責人	總額
《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	2-4年	2020年1月	負責人	總額
《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)	自研	2015年10月	SLG	中國	成熟期	2-4年	—	負責人	總額
《神仙道高清重製版》(Shen Xian Dao HD)	自研	2016年3月	RPG	中國	成熟期	3-5年	—	負責人	總額
《第五人格》(Identity V)	授權	2018年9月	非對稱性戰術競技遊戲	韓國	成熟期	2-4年	2021年9月	遊戲開發商的代理人	淨額
《明日之後》(LifeAfter)	授權	2019年4月	MMORPG	韓國	成熟期	2-4年	2022年4月	遊戲開發商的代理人	淨額
《碧藍航線》(Azur Lane)	授權	2018年3月	CCG	韓國	成熟期	2-4年	2021年3月	負責人	總額
《蒼藍境界》(Tales of Erin)	授權	2018年8月	RPG	日本	成熟期	2-4年	2021年12月	負責人	總額
《神仙道頁遊》(Shen Xian Dao (Web)) ⁽¹⁾	授權	2011年5月	RPG	中國	成熟期	2-3年	2022年5月	負責人	總額

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

(2) 《仙境傳說M》由Gravity、駿夢網絡及我們共同開發。見「業務—我們的網絡遊戲—《仙境傳說M》。」

(3) 有關截至2019年9月30日《仙境傳說M》在不同地區市場的生命週期階段的更多資料，見「業務—我們的網絡遊戲—遊戲組合—《仙境傳說M》。」

(4) 預期的剩餘生命週期乃基於以下各項進行估算：按不同的遊戲類型劃分的行業平均生命週期、我們運營類似遊戲的過往經驗及相關遊戲的當前表現。然而，該等遊戲的實際生命週期可能與表格中呈列的時間不同。

(5) 有關截至2019年9月30日不同的區域市場上《仙境傳說M》授權協議到期日的更多詳情，見「業務—我們的網絡遊戲—遊戲組合—《仙境傳說M》」。我們就於中國運營《仙境傳說M》與駿夢網絡達成的協議將於2020年12月8日到期。

概要

概 要

於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們各期間的五大網絡遊戲貢獻我們於同期遊戲運營收入的90.9%、83.1%、75.6%及81.6%及我們收入的89.6%、77.5%、63.7%及67.4%。見「業務 — 我們的網絡遊戲 — 遊戲表現」。

《仙境傳說M》，於往績記錄期間就收入貢獻而言排名我們遊戲的首位，乃由Gravity、駿夢網絡與我們共同開發。該款遊戲為Gravity開發並於2002年在韓國推出的《仙境傳說》(Ragnarok Online)的手機版。基於Gravity、駿夢網絡及我們之間訂立的各份協議，駿夢網絡（該公司於中國獲Gravity授予基於《仙境傳說》(Ragnarok Online)開發及發行若干遊戲的授權）向我們供應與《仙境傳說》(Ragnarok Online)相關的材料，如角色、音樂及故事情節。駿夢網絡主要參與根據其與Gravity訂立之協議提供《仙境傳說》(Ragnarok Online)之內容及討論開發計劃等工作。《仙境傳說M》在海外市場的所有本地化版本乃基於中國版本進行本地化工作後製作。Gravity擁有《仙境傳說M》的知識產權且我們擁有我們設計的若干遊戲內主題的設計專利及用於《仙境傳說M》的部分自行開發的信息技術的專利，該等專利對我們運營《仙境傳說M》或向Gravity或其聯營公司提供技術及營運支持而言並不重大。我們已編寫且目前持有該款遊戲的源代碼，可令我們對該款遊戲進行更好控制，更有效升級遊戲內容，及製作本地化版本和修正技術事宜。就香港、台灣、澳門、韓國及日本以外的國家及地區而言，我們亦一直開展大量營運工作。因此，我們相信Gravity及駿夢網絡日後取代我們發行及運營《仙境傳說M》的可能性極低。我們為《仙境傳說M》在中國的獨家發行商及運營商。就中國以外的國家及地區而言，Gravity或其聯營公司為發行商，而我們向彼等提供技術支持。此外，除技術支持外，我們亦於除香港、澳門、台灣、韓國及日本以外的海外市場向Gravity或其聯營公司提供營運支持。根據相關協議，駿夢網絡並無任何合約義務在海外市場發行或營運《仙境傳說M》中承擔任何實質性工作。視乎我們擔任的角色及遊戲運營的地理市場，我們有權享有《仙境傳說M》充值流水的一定比例。見「業務 — 我們的網絡遊戲 — 《仙境傳說M》」。

下表載列截至2019年9月30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	授權協議的到期日	我們的角色	應用的收入 確認方法
《艾希》(ICEY).....	授權	2016年11月	ARPG	中國及海外	2024年至2027年 ⁽¹⁾	負責人	總額
《喵斯快跑》(Muse Dash).....	授權	2018年6月	音樂遊戲	中國及海外	2021年6月	負責人	總額
《去月球》(To the Moon).....	自研	2017年5月	RPG	中國及海外	—	負責人	總額
《海姆達爾》(Heimdallr).....	自研	2018年7月	RPG	中國及海外	—	負責人	總額
《說劍》(The Swords).....	授權	2016年2月	休閒遊戲	中國	2021年11月	負責人	總額

(1) 到期日因分發平台不同而有差異。

概 要

下表載列截至2019年9月30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	類型	預計推出市場
《大王不高興》 (The Furious Yama)	授權	2019年下半年	RPG	韓國
《戰鬥天賦解析系統》 (#COMPASS)	授權	2019年下半年	MOBA	中國
《牧羊人之心》(KarDia tou Abel)	授權	2020年上半年	RPG	日本
《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	中國及韓國
《旅行物語》(Caravan Stories)	自研	2020年下半年	模擬遊戲	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	CCG	中國
A項目	自研	2020年下半年	MMORPG	中國
B項目	自研	2020年下半年	放置類遊戲	中國
C項目	自研	2020年下半年		

截至2019年9月30日，我們的遊戲儲備亦包括預期將於2020年之前發行的7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

截至2016年、2017年及2018年12月31日及2019年9月30日，我們的網絡遊戲累計註冊玩家的數量為15.1百萬人、38.4百萬人、91.3百萬人及165.1百萬人。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)每付費用戶每月平均收入。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			截至	截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日 止五個月	9月30日 止九個月
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾ (千人)	1,872.1	3,650.7	8,760.8	18,029.7	19,177.2
平均月付費用戶 ⁽²⁾ (千人)	169.5	244.2	412.2	637.0	640.3
每付費用戶每月平均收入 ⁽³⁾ (每月人民幣元)	368	415	312	264	不適用

(1) 平均月活躍用戶為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) 每付費用戶每月平均收入為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。

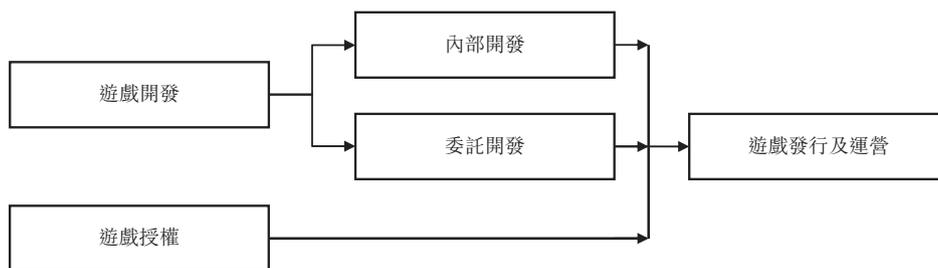
我們網絡遊戲於2016年、2017年及2018年的平均月活躍用戶的增加主要可歸因於：(i)《仙境傳說M》於2017年在中國推出及於2018年在部分海外市場推出；及(ii)於2018年推出的《香腸派對》(Sausage Man)受到青睞。與2018年的8.8百萬相比，我們網絡遊戲的平均月活躍用戶進一步增至截至2019年5月31日止五個月的18.0百萬，主要歸因於(i)《香腸派對》(Sausage Man)的平均月活躍用戶於截至2019年5月31日止五個月持續增加；及(ii)在若干海外市場連續推出《仙境傳說M》及其於中國的平均月活躍用戶於截至2019年5月31日止五個月有所增長。見「業務 — 我們的網絡遊戲 — 遊戲表現」。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2017年在中國推出《仙境傳說M》及於2018年及截至2019年5月31

概 要

日止五個月在不同的海外市場推出《仙境傳說M》及自2019年2月起《香腸派對》(Sausage Man)開始貨幣化。於2017年，我們網絡遊戲的每付費用戶每月平均收入較2016年增加，主要是由於2017年推出幾款每付費用戶每月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每月平均收入較2017年有所減少，主要是由於2018年《仙境傳說M》的海外市場遊戲運營收入的比例提升，而我們的收入僅佔充值流水的一定比例。我們網絡遊戲的每付費用戶每月平均收入於截至2019年5月31日止五個月進一步減少，原因是《香腸派對》(Sausage Man)的每付費用戶每月平均收入於其貨幣化開始時相對較低。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委託遊戲開發。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具吸引力的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」。

我們的收益分成安排

我們通常與其他方（主要為第三方遊戲開發商及分發平台）就遊戲運營產生的收益訂立收益分成安排。收入產生過程因我們在遊戲發行及運營過程中擔任的角色不同而有所不同。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」。

我們的供應商

我們的主要供應商包括遊戲開發商及分發平台。截至2019年5月31日，我們已與五大供應商維持至少三年的業務關係。於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們五大供應商的採購總額分別總計約為人民幣212.3百萬元、人民幣393.4百萬元、人民幣341.0百萬元及人民幣151.3百萬元，分別佔同期我們收入成本的約50.0%、53.1%、44.0%及44.3%。見「業務 — 我們的供應商」。

概 要

我們的優勢

我們認為，以下競爭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；
- 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
- 經驗豐富且極具創新精神的管理層團隊。

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：

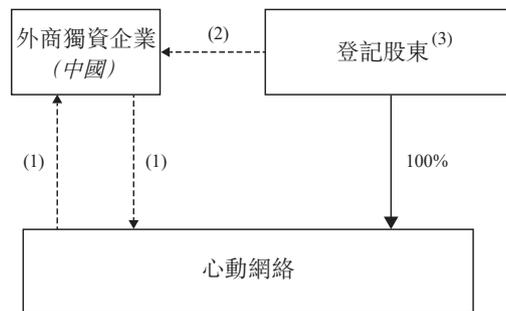
- 倘我們未能維持及擴大用戶群或吸引遊戲玩家參與我們的遊戲，我們的增長及業務或會無法持續。
- 我們大部分收入來自遊戲內的虛擬物品的銷售，而未能通過此基於物品的盈利模式有效貨幣化或會對我們的業務產生不利影響。
- 於往績記錄期間，我們從少量熱門遊戲及一小群高消費的遊戲玩家獲得大量收入。
- 中國法律對網絡遊戲在線時間及用戶年齡的規定可能對我們的業務及運營帶來不利影響。
- 我們在拓展海外業務方面面臨挑戰，而我們未必能成功應對，此可能對我們的業務產生不利影響。
- 我們與遊戲開發商合作夥伴的關係的任何終止或惡化可能會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。
- 黑客活動可能會對我們的聲譽及業務造成不利影響。
- 我們的無形資產及商譽或會減值。
- 釐定我們若干金融資產之公允價值變動需要使用基於不可觀察數據的估算，因此固有地涉及一定程度的不確定因素。

概 要

合約安排

根據受到外商投資限制及禁止所規限的中國行業慣例，我們將通過外商獨資企業(作為一方)與我們的中國綜合聯屬實體和彼等各自的股東(作為另一方)之間的合約安排，來有效控制及接受我們的中國綜合聯屬實體當前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及負債，猶如彼等為我們的附屬公司。見「合約安排」。

以下簡圖說明根據合約安排規定自我們的中國綜合聯屬實體流向外商獨資企業的經濟效益：



「—————」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諮詢及其他服務，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購買權協議，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—獨家購買權協議」。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委託協議及授權書，以行使心動網絡的全部股東權利。見「我們的合約安排—表決權委託協議及授權書」。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) 心動控股有限公司、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)、上海游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)，黃先生(我們的創始人、執行董事、董事會主席兼首席執行官)的家族信託將透過Happy Today Holding Limited持有並控制本公司已發行股本總額的約[編纂]%的權益。因此，黃先生及Happy Today Holding Limited於[編纂]後仍將為我們的控股股東。有關黃先生的更多背景資料，見「董事及高級管理層」。

概 要

先前於新三板掛牌上市及摘牌

心動網絡於2015年5月轉為股份有限公司。於2015年11月4日，心動網絡之股份以股份代號833897於新三板掛牌上市。為實現我們發展國際融資平台及最大化股東價值的總體戰略目標，我們於2018年10月尋求自願將心動網絡的股份自新三板摘牌。於2018年12月，心動網絡的摘牌申請獲新三板批准，且心動網絡的股份於2018年12月25日不再於新三板掛牌。隨後，我們決定申請股份於聯交所[編纂]，因為我們認為憑藉香港及國際投資者，聯交所將使我們的股東群體多元化。

概 要

歷史財務資料摘要

下表載列於所示年度或截至所示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						截至5月31日止五個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019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	金額	佔收入的百分比	金額	佔收入的百分比
	(未經審計)									
	(人民幣千元，百分比除外)									
收入	765,521	100.0	1,344,399	100.0	1,887,108	100.0	758,604	100.0	1,033,032	100.0
收入成本	(424,797)	(55.5)	(741,651)	(55.2)	(776,309)	(41.1)	(316,114)	(41.7)	(341,265)	(33.0)
毛利	340,724	44.5	602,748	44.8	1,110,799	58.9	442,490	58.3	691,767	67.0
銷售及營銷開支	(186,289)	(24.3)	(244,358)	(18.2)	(447,989)	(23.7)	(160,146)	(21.1)	(240,031)	(23.2)
研發開支	(79,434)	(10.4)	(117,443)	(8.7)	(197,780)	(10.5)	(59,763)	(7.9)	(92,508)	(9.0)
一般及行政開支	(66,693)	(8.7)	(83,840)	(6.2)	(107,315)	(5.8)	(36,452)	(4.8)	(79,275)	(7.7)
金融資產的減值虧損淨額	(654)	(0.1)	(960)	(0.1)	(299)	0.0	(303)	0.0	(222)	0.0
以公允價值計量且變動計入										
損益的投資之公允價值變動	(15,605)	(2.0)	(21,069)	(1.6)	(3,351)	(0.2)	(6,516)	(0.9)	7,714	0.7
其他收入	6,386	0.8	958	0.1	8,141	0.4	383	0.1	8,260	0.8
其他收益/(虧損)淨額	44,203	5.8	(2,091)	(0.1)	24,232	1.3	(1,395)	(0.2)	(559)	0.0
經營利潤	42,638	5.6	133,945	10.0	386,438	20.4	178,298	23.5	295,146	28.6
財務收入	1,183	0.2	3,024	0.2	4,993	0.3	1,833	0.2	4,164	0.4
財務成本	(1,987)	(0.3)	(2,085)	(0.2)	(2,320)	(0.1)	(809)	(0.1)	(1,273)	(0.1)
分佔採用權益法入賬的										
投資業績	(18,509)	(2.4)	7,587	0.6	285	0.0	56	0.0	(841)	(0.1)
除所得稅前利潤	23,325	3.1	142,471	10.6	389,396	20.6	179,378	23.6	297,196	28.8
所得稅開支	45	0.0	(21,934)	(1.6)	(36,675)	(1.9)	(21,953)	(2.9)	(29,674)	(2.9)
年度/期間利潤	23,370	3.1	120,537	9.0	352,721	18.7	157,425	20.7	267,522	25.9
以下各方應佔年度/期間利潤：										
本公司權益持有人	25,181	3.3	116,630	8.7	285,028	15.1	128,559	16.9	184,808	17.9
非控股權益	(1,811)	(0.2)	3,907	0.3	67,693	3.6	28,866	3.8	82,714	8.0

概 要

下表概述於所示期間按業務分部劃分的收入：

	截至12月31日止年度						截至5月31日止五個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019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	金額	佔收入的百分比	金額	佔收入的百分比
	(未經審計)									
	(人民幣千元，百分比除外)									
遊戲	<u>765,521</u>	<u>100.0</u>	<u>1,263,408</u>	<u>94.0</u>	<u>1,592,347</u>	<u>84.4</u>	<u>646,729</u>	<u>85.3</u>	<u>856,339</u>	<u>82.9</u>
遊戲運營	754,454	98.5	1,253,617	93.3	1,588,115	84.1	643,988	84.9	853,848	82.7
網絡遊戲	748,931	97.8	1,216,094	90.5	1,544,485	81.8	635,701	83.8	840,177	81.3
付費遊戲	5,523	0.7	37,523	2.8	43,630	2.3	8,287	1.1	13,671	1.4
其他 ⁽¹⁾	11,067	1.5	9,791	0.7	4,232	0.3	2,741	0.4	2,491	0.2
信息服務	—	—	<u>80,991</u>	<u>6.0</u>	<u>294,761</u>	<u>15.6</u>	<u>111,875</u>	<u>14.7</u>	<u>176,693</u>	<u>17.1</u>
總收入	<u>765,521</u>	<u>100.0</u>	<u>1,344,399</u>	<u>100.0</u>	<u>1,887,108</u>	<u>100.0</u>	<u>758,604</u>	<u>100.0</u>	<u>1,033,032</u>	<u>100.0</u>

- (1) 遊戲運營中的其他主要來自按協定期限將我們的遊戲或遊戲內容的版權授予其他遊戲發行公司，以及其他遊戲發行商就在指定地理區域運營我們遊戲的權利所支付的許可費。許可費一般包括固定總價及可變費用（根據發行商就相關授權遊戲收取的遊戲玩家所付現金的預定費率計算）。

於往績記錄期間，我們遊戲收入的絕對金額增加，主要反映了我們遊戲運營業務的增長。然而，其佔我們總收入的比例下降，此乃由於同期我們來自信息服務業務的收入增加，原因是我們於2016年12月合併易玩之後自2017年起開始從我們的信息服務業務產生收入並自此在TapTap上擴展我們的在線推廣業務。

下表載列所示期間按收入確認方法劃分的我們的遊戲運營收入明細：

	截至12月31日止年度						截至5月31日止五個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(未經審計)									
	(人民幣千元，百分比除外)									
按總額基準確認的收入	739,519	98.0	1,155,384	92.2	1,100,627	69.3	501,444	77.9	417,508	48.9
按淨額基準確認的收入	14,935	2.0	98,233	7.8	487,488	30.7	142,544	22.1	436,340	51.1
總計	<u>754,454</u>	<u>100.0</u>	<u>1,253,617</u>	<u>100.0</u>	<u>1,588,115</u>	<u>100.0</u>	<u>643,988</u>	<u>100.0</u>	<u>853,848</u>	<u>100.0</u>

於往績記錄期間，就於遊戲運營收入總額中的佔比而言，我們按總額基準確認的遊戲運營收入減少，而按淨額基準確認的遊戲運營收入增加，主要由於《仙境傳說M》於海外市場的收入增加。

概 要

下表載列我們於所示期間按業務分部及按性質劃分的收入成本：

	截至12月31日止年度						截至5月31日止五個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	佔收入的百分比								
	(未經審計)									
	(人民幣千元，百分比除外)									
遊戲.....	424,797	55.5	709,207	52.8	740,911	39.3	303,939	40.1	324,833	31.4
信息服務.....	—	—	32,444	2.4	35,398	1.8	12,175	1.6	16,432	1.6
總計.....	<u>424,797</u>	<u>55.5</u>	<u>741,651</u>	<u>55.2</u>	<u>776,309</u>	<u>41.1</u>	<u>316,114</u>	<u>41.7</u>	<u>341,265</u>	<u>33.0</u>

	截至12月31日止年度						截至5月31日止五個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%								
	(未經審計)									
	(人民幣千元，百分比除外)									
分發平台及支付渠道										
收取的佣金.....	288,278	67.9	348,927	47.0	331,081	42.6	154,309	48.8	122,579	35.9
遊戲開發商的收益分成.....	63,964	15.1	204,836	27.6	193,694	25.0	85,388	27.0	73,979	21.7
帶寬及伺服器託管費.....	19,152	4.5	66,704	9.0	85,080	11.0	24,712	7.8	75,900	22.2
僱員福利開支.....	20,443	4.8	33,788	4.6	47,156	6.1	14,947	4.7	14,562	4.3
無形資產攤銷.....	16,621	3.9	31,598	4.3	42,540	5.5	13,894	4.4	23,762	7.0
減值支出.....	3,000	0.7	28,503	3.8	41,564	5.4	9,434	3.0	—	—
進項增值稅轉出及附加稅.....	8,849	2.1	19,563	2.6	22,386	2.9	9,234	2.9	12,604	3.7
其他 ⁽¹⁾	4,490	1.0	7,732	1.1	12,808	1.5	4,196	1.4	17,879	5.2
總計.....	<u>424,797</u>	<u>100.0</u>	<u>741,651</u>	<u>100.0</u>	<u>776,309</u>	<u>100.0</u>	<u>316,114</u>	<u>100.0</u>	<u>341,265</u>	<u>100.0</u>

(1) 其他主要包括專業及技術服務以及物業、廠房及設備折舊。

我們的遊戲業務收入成本主要包括由分發平台及支付渠道收取的佣金以及遊戲開發商的收益分成(在我們擔任負責人的情況下)、帶寬及伺服器託管費以及僱員福利開支。我們的信息服務業務的收入成本主要由帶寬及伺服器託管費以及僱員福利開支組成。分發平台及支付渠道收取的佣金以及遊戲開發商的收益分成於往績記錄期間出現波動，主要由於按總額基準確認的遊戲運營收入的變動。

有關詳情，見「財務資料 — 經營業績 — 收入成本」。

概 要

匯總財務狀況表摘要

	截至12月31日			截至5月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)			
非流動資產總額 ⁽¹⁾	338,825	338,247	448,369	475,714
流動資產總額	371,191	972,334	1,276,331	1,384,915
資產總額	710,016	1,310,581	1,724,700	1,860,629
非流動負債總額	35,387	27,099	39,753	36,779
流動負債總額	164,714	325,727	342,387	393,560
負債總額	200,101	352,826	382,140	430,339
流動資產淨額	206,477	646,607	933,944	991,355
權益總額	509,915	957,755	1,342,560	1,430,290

(1) 截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日，我們的無形資產分別為人民幣104.0百萬元、人民幣175.0百萬元、人民幣192.2百萬元及人民幣193.9百萬元，分別佔我們非流動資產總額的30.7%、51.7%、42.9%及40.8%。截至相同日期，我們的商譽（主要與我們合併易玩及龍成有關）分別為人民幣45.1百萬元、人民幣101.7百萬元、人民幣101.7百萬元及人民幣101.7百萬元，分別佔我們無形資產的43.4%、58.1%、52.9%及52.4%。

選定匯總現金流量表

	截至12月31日止年度			截至5月31日止五個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
	(未經審計)				
	(人民幣千元)				
營運資金變動前的					
經營現金流量	59,481	245,256	486,568	222,032	340,294
營運資金變動	(60,845)	60,268	(287,864)	(119,478)	19,047
(已付)／退回所得稅	(7,287)	(9,793)	(25,150)	(9,381)	9,799
經營活動(所用)／					
所得現金淨額	(8,651)	295,731	173,554	93,173	369,140
投資活動所得(所用)					
現金淨額	74,206	(131,542)	(199,568)	(209,454)	(141,257)
融資活動(所用)／					
所得現金淨額	(10,567)	249,140	1,255	(8,992)	(158,340)
現金及現金等價物增加／					
(減少)淨額	54,988	413,329	(24,759)	(125,273)	69,543
年初／期初現金及現金等價物	114,529	178,127	577,972	577,972	573,233
現金及現金等價物匯兌收益／					
(虧損)	8,610	(13,484)	20,020	(8,232)	3,524
年末／期末現金及現金等價物	178,127	577,972	573,233	444,467	646,300

於2016年，我們的經營活動所用的現金淨額乃主要由於：(i)《仙境傳說M》的收益分成預付款項增加；及(ii)就除所得稅前溢利調整非現金及非營運現金後，貿易應收款項增加，大體與我們的收入增長相符。

我們於2018年的現金及現金等價物錄得減少淨額，主要由於(i)與2018年10月於東南亞發行的《仙境傳說M》相關的貿易應收款項增加，有關收入並未於年底前結算，及(ii)投資活動所用現金淨額，乃主要由於就新遊戲(如《獵魂覺醒》(Errant: Hunter's Soul)及《第五人格》(Identity V))購買無形資產(包括無形資產預付款項)。

概 要

截至2019年5月31日止五個月，我們錄得投資活動所用現金淨額，主要可歸因於(i)投資銀行發行的理財產品所用的現金淨額；及(ii)就新遊戲(如《夢幻模擬戰》(Langrisser)及《侍魂：朧月傳說》(Samurai Spirits Online))購買無形資產(包括無形資產預付款項)。我們亦錄得融資活動所用現金淨額，乃主要由於股份購回付款及收購易玩的額外權益。

有關詳情，見「財務資料 — 流動資金及資本資源 — 現金流量」。

關鍵財務比率

下表載列我們於截至所示日期或於所示期間的關鍵財務比率：

	截至12月31日或截至該日止年度			截至5月31日或 截至該日止五個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
				(未經審計)	
淨利潤率 ⁽¹⁾	3.1%	9.0%	18.7%	20.7%	25.9%
毛利率 ⁽²⁾	44.5%	44.8%	58.9%	58.3%	67.0%
股本回報率 ⁽³⁾	4.8%	16.4%	30.7%	15.4%	19.3%
總資產回報率 ⁽⁴⁾	3.4%	11.9%	23.2%	11.4%	14.9%
流動比率 ⁽⁵⁾	2.25	2.99	3.73	3.26	3.52

(1) 淨利潤率等於各年度／期間利潤除以相關期間收入。

(2) 毛利率等於各年度／期間毛利除以相關期間收入。

(3) 股本回報率等於各年度／期間利潤除以相關期間之期初及期末總權益平均結餘。

(4) 總資產回報率等於各年度／期間利潤除以相關期間之期初及期末總資產平均結餘。

(5) 流動比率等於截至相關日期的流動資產除以流動負債。

我們的毛利率由截至2018年5月31日止五個月的58.3%增加至2019年同期的67.0%，乃主要由於(i)遊戲運營收入按淨額基準佔總運營收入的比例上升，乃主要因《仙境傳說M》於海外市場的穩定表現；及(ii)我們信息服務業務毛利率的上升，由於我們的運營成本因業務擴張仍然保持相對穩定。

我們的毛利率自2017年的44.8%上升至2018年的58.9%，主要是由於(i)海外市場按淨額基準確認的遊戲運營收入佔遊戲運營收入總額的比例上升(如《仙境傳說M》)；(ii)信息服務業務的收入佔總收入之比例上升，而其毛利率一般比遊戲業務的毛利率更高，乃由於我們的運營成本隨著信息服務業務擴張保持相對穩定，而我們需要向分發平台及支付渠道支付佣金，以及就遊戲運營向遊戲開發商支付收益分成(即我們按總額基準確認的收入的一定比例)；及(iii)我們信息服務業務的毛利率上升，由於有關業務擴張令我們的營運成本保持相對穩定。我們的毛利率於2016年及2017年保持相對穩定。

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

概 要

區的法律顧問意見後，我們的董事確認，於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們已於我們佔有重大市場份額之國外司法權區（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按董事會全權酌情權經考慮多項因素予以釐定，包括我們的實際及預計經營業績、現金流量及財務狀況、整體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董事會認為合適的其他因素。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年及截至2019年5月31日止五個月，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、人民幣50.1百萬元及零。我們過往的股息分派記錄未必可用作釐定我們日後可能宣派或派付的股息水平的參考或基準。

近期發展

於往績記錄期間之後及直至最後實際可行日期，我們已推出六款新網絡遊戲，包括於2019年6月在韓國推出的《夢幻模擬戰》(Langrisser)、於2019年8月在日本推出的《侍魂：隴月傳說》(Samurai Spirits Online)、於2019年8月在東南亞推出的《神諭文明》(Divinity Saga)、於2019年9月在香港、澳門及台灣推出的《荒野領主》(Wasteland Lords)及於2019年11月在中國推出的《戰鬥天賦解析系統》(#COMPASS)及於2019年11月在韓國推出的《大王不高興》(The Furious Yama)以及現有遊戲的新本地版本，比如於2019年6月在日本推出及於2019年10月在歐洲推出的《仙境傳說M》及於2019年9月在包括50多個國家及地區的海外市場及於2019年10月在中國推出的《不休的烏拉拉》(Ulala)。尤其是，《不休的烏拉拉》(Ulala)連續60多天在台灣App Store的暢銷榜中排名前10位、連續四天在美國的App Store免費遊戲排行榜排名前4位及連續14天在中國的APP Store的暢銷榜中排名前10位；而《夢幻模擬戰》(Langrisser)為一款以幻想世界為背景的，基於同名戰術RPG遊戲系列的SLG手機遊戲，由獨立第三方遊戲開發商開發並由我們與韓國市場的遊戲開發商共同發行，於發行之後連續60多天在韓國的Google Play暢銷榜中排名前五位。就於歐洲推出的《仙境傳說M》而言，我們提供技術支持及營運支持，且Gravity或其聯營公司向我們支付來自App Store及Google Play的充值流水的43%作為我們的服務費。於往績記錄期間之後，我們於2019年9月獲得了國家新聞出版總署對《不休的烏拉拉》(Ulala)的前置審批。

於2019年9月30日之後及直至最後實際可行日期，我們於2019年及2020年的遊戲儲備中有兩款新授權遊戲，包括預計將於2020年上半年在香港、澳門、台灣及韓國推出的模擬遊戲《人生若只如初見》(Ren Sheng Ruo Zhi Ru Chu Jian)及預計將於2020年上半年在香港、澳門及台灣推出的放置類遊戲《魂器學院》(Horcrux College)。

概 要

於往績記錄期間之後，我們遊戲的平均月活躍用戶及月付費用戶出現整體增加。截至2019年9月30日止九個月，我們網絡遊戲的平均月活躍用戶為19.2百萬，相比之下截至2019年5月31日止五個月為18.0百萬，主要歸因於《香腸派對》(Sausage Man)的持續增長及推出新遊戲及本地版本。由於我們堅持不懈的營銷努力，我們網絡遊戲的平均月付費用戶由截至2019年5月31日止五個月的約637,000略微增至截至2019年9月30日止九個月的約640,300。我們網絡遊戲的累計註冊玩家總數由截至2019年5月31日的131.8百萬增至截至2019年9月30日的165.1百萬，主要歸因於新推出的遊戲及現有遊戲的本地版本。

此外，TapTap於往績記錄期間之後繼續增長，此符合我們在優化用戶體驗及吸引新用戶方面所作的不懈努力。TapTap的註冊用戶由截至2019年5月31日的45.1百萬增至截至2019年9月30日的52.1百萬。TapTap移動應用程序的平均月活躍用戶由截至2019年5月31日止五個月的16.2百萬增至截至2019年9月30日止九個月的17.0百萬。

於2019年10月25日，國家新聞出版總署印發新防沉迷通知，自2019年11月1日起生效。有關新防沉迷通知的詳情、新防沉迷通知對我們遊戲運營業務的主要影響及我們採取的措施概述，見「監管概覽—中國法律法規—與實名註冊及防沉迷系統有關的法規」、「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—中國法律對網絡遊戲在線時間及用戶年齡的規定可能對我們的業務及運營帶來不利影響」及「業務—牌照及許可」。

我們的董事確認，自2019年5月31日(即本文件附錄一會計師報告所載的上期經審計財務報表日期)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[編纂][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[編纂]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]所得款項所作用途及金額載列如下：

- 所得款項淨額的約35%或[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[編纂]百萬港元用於開發TapTap；
- 所得款項淨額的約15%或[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[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[編纂]百萬港元用於營運資金及一般公司用途。

概 要

有關我們[編纂]所得款項用途的詳情，見本文件「未來計劃及所得款項用途」。

[編纂]

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]港元	[編纂]港元
未經審計備考經調整每股有形資產淨值 ⁽²⁾	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)

(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) 未經審計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]開支指[編纂]產生的專業費用、[編纂]及其他有關費用。我們估計[編纂]開支約為人民幣[編纂]元(或[編纂]港元)(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年及截至2019年5月31日止五個月，我們產生[編纂]開支約人民幣[編纂]元，其中人民幣[編纂]元已支銷，而人民幣[編纂]元則入賬作預付款項，並將於[編纂]完成後予以資本化。於[編纂]完成後，我們預計於2019年5月31日後進一步產生[編纂]開支約人民幣[編纂]元，其中約人民幣[編纂]元預計將支銷及剩餘人民幣[編纂]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。