

財務資料

以下討論與分析應與「附錄一—會計師報告」所載我們的匯總財務報表連同隨附附註一併閱讀。我們的匯總財務報表已按國際財務報告準則編製。

以下討論與分析載有涉及風險和不明朗因素的前瞻性陳述。該等陳述基於我們經考慮我們的經驗、對歷史趨勢、現時狀況及預期未來發展的理解以及我們認為在該等情況下屬適當的其他因素所作的假設及分析。然而，我們的實際業績可能與前瞻性陳述所預計者有重大不同。可能造成未來業績顯著不同於前瞻性陳述所預計者的因素包括(但不限於)本文件「風險因素」、「業務」及其他章節所討論者。

概覽

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年的手機遊戲收入計，於2018年我們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。我們的業務線為：

- **遊戲：**我們開發、發行及運營遊戲，並透過第三方及我們的自有分發平台銷售網絡遊戲的遊戲內虛擬物品及付費遊戲產生遊戲運營收入；及
- **信息服務：**我們於TapTap向遊戲開發商提供在線推廣服務，並產生信息服務收入。

財務資料之呈列基準

我們的歷史財務資料乃根據國際財務報告準則(其中包括國際會計準則理事會批准的所有標準及詮釋)編製，及除另有說明外，則以人民幣呈列。我們的歷史財務資料乃按歷史成本慣例編製，並透過重估以公允價值計量且其變動計入損益的金融資產(按公允價值列賬)進行修訂。

緊接重組之前及之後，我們的業務由心動網絡及其附屬公司進行。根據重組，我們的業務由本公司透過直接持股或透過合約安排最終有效控制。本公司及於重組期間新設立的該等公司於重組之前尚未涉及任何其他業務，且其營運不符合業務的釋義。重組僅為我們業務的重組，並未導致我們的業務實質、管理或我們業務的最終擁有人的任何變動。由於重組於截至2019年5月31日尚未完成，歷史財務資料已按合併基準編製。歷史財務資料乃採用我們業務的賬面值呈列。就向第三方收購或出售的公司而言，其財務資料自相關收購或出售日期起計入歷史財務資料或自歷史財務資料剔除。公司間交易及我們集團公司間交易之結餘及未變現損益乃於綜合時抵銷。

財務資料

影響我們經營業績的主要因素

下列因素為已經影響且我們預期將繼續影響我們業務、財務狀況、經營業績及前景的主要因素。

我們遊戲的持續成功

我們的用戶群規模反映我們的遊戲及服務的受歡迎程度，此為我們可持續發展的根本動力。為實現業務的可持續增長，我們必須不斷努力吸引新用戶，留住現有用戶並最終提升我們的變現能力。此要求我們始終如一地採購、開發及推出符合不斷變化的用戶興趣和偏好的新遊戲，並繼續升級及增強現有遊戲，以鼓勵遊戲內購買並延長遊戲的生命週期，以保留及擴展我們的用戶群以及最大化變現潛力。

我們的經營業績亦受我們將活躍用戶轉換為付費用戶並隨後留住該等用戶的能力的影響。在我們遊戲的花費屬自由支配開支，用戶可能對價格十分敏感。我們在營銷及定價我們遊戲內虛擬物品方面投入大量努力以優化變現。

與第三方業務合作夥伴的關係

我們的第三方業務合作夥伴主要包括遊戲開發商及分發平台。

我們與授權遊戲的遊戲開發商合作夥伴的關係很大程度上影響我們授權及開發優質遊戲的能力，此轉而可能影響我們有效擴展遊戲組合及獲得新用戶的能力。特別是，我們與遊戲開發商合作夥伴對費用安排的磋商取決於我們與彼等的關係，從而影響我們以商業上合理的成本獲得授權遊戲的能力，此可能進一步影響我們的經營業績。

除我們的自主分發平台以外，我們亦透過第三方分發平台（包括App Store及Google Play發行遊戲。我們與該等第三方分發平台的關係（特別是我們與彼等協商優惠條款的能力）以及我們對該等第三方分發平台的依賴可直接影響我們的成本及盈利能力。尤其是，我們依賴該等第三方推廣我們的遊戲、錄得充值流水、處理用戶付款以及在部分情況下維護其渠道的安全性。部分該等第三方分發平台在與諸如我們同類的遊戲開發商及發行商展開業務往來時具有強大的議價能力，而我們在推廣及分發我們遊戲時須遵守該等第三方分發平台的標準服務條款和條件。

TapTap的持續成功

我們主要通過TapTap向遊戲開發商提供在線推廣服務以產生信息服務收入。因此，依賴TapTap足夠的受歡迎程度及用戶群吸引遊戲開發商使用我們的在線推廣服務。

維持及擴大TapTap的用戶群要求我們通過提供優質手機遊戲內容以推廣TapTap及提高用戶參與度。倘TapTap不再受歡迎，我們的分發表現可能蒙受損失而未能滿足遊戲開發

財務資料

商的預期，從而可能導致彼等轉向其他分發平台或尋求與其他在線推廣服務提供商合作。我們與任何遊戲開發商合作夥伴的關係流失或惡化，可能導致我們的信息服務收入減少，繼而對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

手機遊戲行業的發展

我們的經營業績受影響手機遊戲行業的整體狀況的影響，包括整體經濟狀況、監管環境及技術的進步。手機遊戲行業(尤其是中國的手機遊戲行業)的歷史相對較短且於近幾年經歷快速增長，受中國及海外不斷演變的法規及政策的影響，從而可能影響我們的營運。此外，我們持續的成功取決於我們實現用戶群變現的能力。我們用戶的支出水平乃取決於彼等可支配收入的水平及當地的經濟狀況。高速無線互聯網連接及智能手機的日益滲透以及虛擬現實和增強現實等新技術亦一直在對手機遊戲行業產生重大影響。

重大會計政策及估計

我們已識別對根據國際財務報告準則編製財務報表屬重大的若干會計政策及估計。該等重要會計政策載於本文件附錄一會計師報告附註2，對於了解我們的財務狀況及經營業績十分重要。

我們的部分會計政策涉及本文件附錄一會計師報告附註4所討論的主觀假設、估計及判斷。編製財務報表要求我們的管理層作出判斷、估計及假設，此可能會影響收入、開支、資產及負債的呈報金額及其相關披露。該等假設及估計的不確定性可能導致或需對未來受影響的資產或負債的賬面值進行重大調整的結果。我們根據歷史經驗及其他因素持續評估估計及判斷，包括於有關情況下認為屬合理之未來事件之預期，並將繼續評估我們未來的估計及判斷。

我們管理層已識別以下彼等認為對編製財務報表而言至關重要的會計政策、估計及判斷。

收入確認

收入乃於商品或服務的控制權轉讓予客戶時確認。視乎合約條款及適用於合約的法律，商品及服務的控制權可能隨著時間的推移或於某個時間點轉移。以下為我們主要收入來源的會計政策簡介：

遊戲運營收入

我們為由第三方遊戲開發商開發或我們自身開發的網絡遊戲的發行商。我們自遊戲開發商獲得手機遊戲授權並透過第三方和自有分發平台向遊戲玩家發行遊戲。在免費暢玩

財務資料

模式下，我們通過銷售遊戲內虛擬物品產生收入；在付費即玩模式下，我們通過在遊戲玩家下載遊戲時收取固定金額產生收入。

銷售遊戲內虛擬物品所得的收益乃由我們與遊戲開發商分成。支付予遊戲開發商的金額通常按玩家支付的金額，扣除支付予支付渠道和分發平台的費用後，乘以每款遊戲的預定百分比計算。

我們評估與遊戲玩家、遊戲開發商、分發平台及支付渠道的協議，以確定我們是否分別作為負責人或作為與各方的安排中的代理人行事。我們在確定相關收入是否應為與其他各方分成的呈報預定收益總額或淨額時會考慮有關評估。確定收入是否按總額或淨額列賬乃基於對各種因素之評估，包括但不限於：(i)我們是否主要負責履行提供指定貨品或服務之承諾，通常包括指定貨品或服務可接受性之責任(如滿足客戶規格的貨品及服務之主要責任)；(ii)在指定貨品及服務轉移至客戶前或控制權轉移至客戶後我們是否存在存貨風險(如客戶是否有退貨權)；及(iii)我們是否酌情設定指定貨品或服務之價格。

(i) 當我們作為負責人時

於往績記錄期間，我們開發手機遊戲或與遊戲開發商訂立遊戲授權安排，據此我們對遊戲營運承擔主要責任，其中：(i)我們通常是就提供遊戲玩家所需的遊戲產品或服務的規格、修改或更新而提出想法及計劃的發起人；及(ii)就我們製作本土版本的授權遊戲而言，我們於遊戲開發期間產生的成本高於遊戲開發商的成本，遊戲開發商僅提供角色形象及人物的知識產權，而我們為遊戲玩家提供與遊戲體驗相關的遊戲服務及產品；及(iii)除發行、提供支付解決方案及營銷推廣外，我們有權釐定遊戲內虛擬物品或下載付費即玩遊戲的價格以及有權選擇分發平台及支付渠道。於該等情況下，我們視自己為負責人並將遊戲玩家視為我們的客戶，且按總額基準根據此等安排錄得網絡遊戲收入。支付予分發平台及支付渠道的佣金及支付予第三方遊戲開發商的許可費乃計作收入成本。

倘我們作為免費暢玩模式下的負責人，我們按下述方式確認來自遊戲內虛擬物品銷售之收入：

- 對於以每輪遊戲收取固定費用的形式消費後即不存在的消耗類虛擬物品，收入於消耗物品及提供有關服務時確認(作為遞延收入的一項轉撥)。
- 對於使付費玩家在一段較長的期間內使用及得益的持續類虛擬物品，收入於適用遊戲的耐用類虛擬物品的平均使用週期內按比例確認，該付費玩家的平均遊戲期(「玩家關係期」)由我們最佳估計釐定。

財務資料

我們按遊戲逐一估計玩家關係期。倘並無充足數據釐定玩家關係期，例如就新推出的遊戲而言，我們根據由我們或第三方開發商所開發的其他類似遊戲估計玩家關係期，直至新遊戲確立其自有模式及營運歷史為止。我們在估計玩家關係期時考慮遊戲簡介、目標受眾及其對來自不同人群之玩家的吸引力。儘管我們相信我們的估計基於可獲取的玩家信息乃屬合理，但隨著遊戲運營期改變、可獲得足夠的個人遊戲數據或有跡象顯示遊戲付費玩家的特徵及遊戲模式的相似性有所改變，我們可能會於日後修正有關估計。玩家關係期的變化所產生的任何調整可能將按以下基準前瞻性地應用：有新資料顯示遊戲玩家的行為方式發生變化，導致有關變動。

倘我們作為付費即玩模式下的負責人，我們在玩家購買遊戲及完成遊戲下載後確認收入。支付予分發平台及支付渠道的佣金及支付予第三方遊戲開發商的許可費列賬為收入成本。

(ii) 當我們作為遊戲開發商代理人時

根據該等安排，倘遊戲開發商承擔上述主要責任，我們將遊戲開發商視為我們的客戶並將自身視為遊戲開發商代理人，並按遊戲內虛擬物品銷售之特定百分比確認來自遊戲開發商的收入，以及於相關銷售發生之月份確認來自遊戲開發商的收入。

倘遊戲開發商就我們的服務給予我們選擇分發平台及支付渠道的自主權，向分發平台及支付渠道支付的佣金按總額基準呈列並計入收入成本。另一方面，就與App Store或Google Play合作之遊戲而言，遊戲開發商充分知悉App Store或Google Play之角色及責任，我們並無選擇App Store或Google Play及與之磋商之自主權，且並不就彼等提供之服務向遊戲開發商負擔主要責任。於此情況下，App Store或Google Play所收取的佣金自收入中扣除。

(iii) 我們作為遊戲發行商代理人時

我們亦向遊戲發行商提供遊戲維護及運營服務，包括遊戲推廣、客戶服務、技術支持及本地化。我們將遊戲發行商視為客戶並按淨額基準確認收入，此意味著我們的收入佔遊戲發行商向我們支付的充值流水的一定比例。

信息服務收入

信息服務收入主要指通過TapTap向遊戲開發商、遊戲發行商及廣告代理提供基於績效的在線推廣服務所產生的收入。

基於績效的在線推廣服務的收入於滿足相關特定績效指標(其中包括如交付付費點擊、付費下載等)時確認。

財務資料

當期及遞延所得稅

期內所得稅開支或福利包括當期及遞延稅項。除與在其他綜合收益中確認或直接計入權益的項目相關外，當期及遞延所得稅於損益表中確認。在此情況下，稅項亦分別於其他綜合收益中確認或直接計入權益。

當期所得稅

當期所得稅支出根據我們附屬公司營運所在及產生應課稅收入的國家於資產負債表日已頒佈或實質頒佈的稅務法例計算。管理層就適用稅務法例受詮釋所規限的情況定期評估報稅表的狀況。我們亦在適用情況下根據預期須向稅務機關支付的稅款計提撥備。

遞延所得稅內在差異

遞延所得稅利用負債法按資產和負債的稅基與資產及負債在匯總財務報表中的賬面值的暫時性差額予以確認。然而，若遞延稅項負債來自對商譽的初始確認，則不予以確認，若遞延所得稅來自在交易（不包括業務加總）中對資產或負債的初始確認，而於交易時不會影響會計及應課稅利潤或損失，則不予入賬。遞延所得稅採用在資產負債表日前已頒佈或實質上已頒佈，並於相關的遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債結算時預期將會適用的稅率（及法例）釐定。

僅在可能有未來應課稅利潤可用於抵銷暫時性差額的情況下，方確認遞延所得稅資產。

遞延所得稅外在差異

遞延所得稅負債乃就附屬公司、聯營公司及合營公司的投資產生的應課稅暫時性差額計提，惟在我們可以控制暫時性差額撥回的時間且暫時性差額在可預見的未來很可能不會撥回的情況下的遞延所得稅負債除外。一般而言，我們無法控制聯營公司暫時性差額的撥回。僅當有協議使我們在可預見的未來能夠控制暫時性差額的撥回時，不會確認與聯營公司未分派利潤產生的應課稅暫時性差額有關的遞延稅項負債。

遞延所得稅資產乃就於附屬公司、聯營公司及合營安排的投資產生的可扣減暫時性差額確認，但僅限於暫時性差額很可能在將來撥回，並有可動用暫時性差額予以抵銷的充足的應課稅利潤。

抵銷

當有法定可執行權利將當期稅項資產與當期稅務負債抵銷，且遞延所得稅資產及負

財務資料

債涉及由同一稅務機關對應課稅主體或不同應課稅主體徵收的所得稅而有意向以淨額基準結算結餘時，則可將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。

公允價值估計

我們使用下列反映於作出估計所用輸入數據之可觀察性及重大性的公允價值層級計量金融工具的公允價值：

- 相同資產或負債於活躍市場之報價(未經調整)(第一級)；
- 第一級所包括報價以外可直接(即價格)或間接(即由價格得出者)觀察之資產或負債輸入數據(第二級)；及
- 並非基於可觀察市場數據之資產或負債輸入數據(即不可觀察輸入數據)(第三級)。

截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日，我們以公允價值計量且變動計入損益的短期投資及長期投資乃使用第三級輸入數據按公允價值計量。由於該等工具並非在活躍市場買賣，故其公允價值乃採用各種適用估值技術釐定，包括使用類似工具的市場報價或代理商報價，及現金流量折現模型及不可觀察輸入數據(主要包括預期未來現金流量及貼現率的假設)。有關詳情，見本文件附錄一的會計師報告之附註3.3。

下表概述有關第三級公允價值計量經常所用的重大不可觀察輸入數據的量化資料：

描述	截至				不可觀察 輸入數據	輸入數據範圍				不可觀察 輸入數據 與公允價值 的關係	
	截至12月31日			截至		截至12月31日					截至
	2016年	2017年	2018年	2019年		2016年	2017年	2018年	2019年		
	(人民幣千元)										
非上市公司 投資	50,038	36,451	33,687	38,114	預期波幅	44.71%至 63.16%	40.46%至 57.68%	39.35%至 50.4%	39.18% 至49.6%	預期波幅 越高，公 允價值越 高	
					缺乏市場 流動性折 率(「缺乏 市場流動 性折率」)	25%至30%	25%至31%	25%至26%	21%至27%	缺乏市場 流通性折 率越高， 公允價值 越低	
商業銀行 發行 理財產品	45,702	115,738	156,647	241,728	預期回報 率	2.7%至 5.6%	3.25%至 6.14%	3.88%至 3.98%	2%至 4.67%	預期回報 率越高， 公允價值 越高	

倘預期波動率上升10%，則於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，於非上市公司投資的公允價值將分別上升人民幣0.25百萬元、人民幣0.17百萬元、人民幣1.63百萬元及人民幣0.19百萬元，且除稅前溢利將分別上升人民幣0.25百萬元、人民幣0.17百萬元、人民幣1.63百萬元及人民幣0.19百萬元。

財務資料

倘預期波動率降低10%，則於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，於非上市公司投資的公允價值將分別下降人民幣0.27百萬元、人民幣0.17百萬元、人民幣1.18百萬元及人民幣0.18百萬元，且稅前溢利將分別下降人民幣0.27百萬元、人民幣0.17百萬元、人民幣1.18百萬元及人民幣0.18百萬元。

倘缺乏市場流通性折率上升／下降10%，則於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，於非上市公司投資的公允價值將分別下降／上升人民幣0.36百萬元、人民幣0.82百萬元、人民幣0.20百萬元及人民幣0.2百萬元，且除稅前溢利將分別下降／上升人民幣0.36百萬元、人民幣0.82百萬元、人民幣0.20百萬元及人民幣0.2百萬元。

倘預期回報率上升／下降10%，則於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，商業銀行發行的理財產品的公允價值將分別上升／下降人民幣0.01百萬元、人民幣0.02百萬元、人民幣0.02百萬元及人民幣0.06百萬元，且除稅前溢利將分別上升／下降人民幣0.01百萬元、人民幣0.02百萬元、人民幣0.02百萬元及人民幣0.06百萬元。

我們已就第三級金融資產之估值制定估值方法、模型及程序之內部政策。我們對短期理財產品及於非上市公司的長期投資進行估值評估。就我們需進行第三級公允價值估計之於非上市公司之主要投資而言，我們已聘請獨立合資格專業估值師進行有關估值評估。我們專注於有關評估的估值方法、計算基準、關鍵假設、資歷及相關解釋。我們的財務部門亦對獨立估值師編製的估值報告進行會計審核。同時，就我們於短期理財產品的投資而言，我們基於折現現金流量模型釐定有關資產的公允價值(採用預期回報率作為貼現率)。

於開展估值工作時，我們的財務部門遵循實質重於形式的原則，確保所採納的估值方法適合有關金融工具，以準確反映經濟實質。我們的財務部門(i)就估值模型之效用定期進行風險評估，以提高有關模型的合理性及可靠性，及(ii)就對現有估值模型作出之任何重大調整或實施任何新估值模型進行風險評估。我們審計部門亦於內部審核內部控制及實施估值政策並提出改進建議。我們的董事對編製以供載入本文件附錄一所述會計師報告之歷史財務資料中歸類為公允價值計量第三級的金融資產的評估工作表示滿意。

申報會計師對我們於往績記錄期間的歷史財務資料的意見載列於本文件附錄一。

獨家保薦人認為，申報會計師及本公司於對(i)理財產品；及(ii)非上市公司之長期投資進行第三級公允價值估計時已採取適當步驟且本公司並無過度依賴獨立估值師就非上市公司的重大投資編製的估值報告。

財務資料

非金融資產減值

倘商譽及無形資產資產之可使用年期為無限，則毋須攤銷，惟須每年評估減值一次，或倘事件或情況變化顯示其可能出現減值，則更頻繁進行減值測試。其他資產於發生任何事件或情況有變顯示未必能收回賬面值時，進行減值測試。資產賬面值超過可收回款額之部分確認為減值虧損。可收回款額為資產公允價值減出售費用及使用價值之較高者。評估減值時，資產按可獨立確認現金流入之最低水平合歸為一組，該流入在很大程度上獨立於來自其他資產或資產組別之現金流入。減值後之非金融資產(商譽除外)將於各報告期末覆核可能撥回減值數額。

商譽減值

我們通過比較現金產生單位(「現金產生單位」)的可收回金額與賬面值，對商譽進行年度減值測試。現金產生單位的可收回金額按使用價值計算法釐定。該等計算法採用除稅前現金流預測，按經管理層批准的五年期財政預算以及基於下述估計增長率推算在該五年期後的未來現金流終值釐定。我們認為，五年期的現金流量預測屬適當，是由於該期間充分體現我們預期會經歷大幅增長的業務發展階段。我們設定適當的預算、預測及控制流程，可合理確保信息的準確及可靠程度。我們的管理層憑藉豐富的行業經驗，根據過往表現及對未來業務計劃及市場發展的預期作出預測。

根據國際會計準則第36號「資產減值」，截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年5月31日管理層已對商譽進行減值評估。重大現金產生單位使用價值計算中使用的主要假設如下：

	截至12月31日		截至5月31日
	2017年	2018年	2019年
遊戲分部			
5年期的年度收入增長率(%) ...	4.4%~6.5%	3.0%~21.6%	3.0%~32.5%
毛利率(%)	43.0%~43.5%	52.2%~63.0%	51.7%~59.9%
長期收入增長率(%).....	3.0%	3.0%	3.0%
稅前貼現率(%).....	19.7%	19.7%	19.0%
	截至12月31日		截至5月31日
	2017年	2018年	2019年
信息服務分部			
5年期的年度收入增長率(%) ...	10.0%~92.5%	5.0%~39.9%	3.0%~57.9%
毛利率(%)	87.7%~88.7%	89.9%~91.4%	90.6%~91.6%
長期收入增長率(%).....	3.0%	3.0%	3.0%
稅前貼現率(%).....	23.9%	21.6%	22.0%

截至2016年12月31日，由於易玩收購後時間較短，故我們未發現任何減值跡象或易玩購買價分配中所用的主要假設和參數出現任何重大變化。

商譽減值測試所使用的預算毛利率乃由我們的管理層基於過往表現及其對市場發展

財務資料

的預期而釐定。預期收入增長率及毛利率均符合我們批准的業務計劃。貼現率反映市場對時間價值的評估以及與行業相關的特定風險。

遊戲及信息服務現金產生單位的差額如下所示：

	截至12月31日		截至5月31日
	2017年	2018年	2019年
	(人民幣千元)		
遊戲分部.....	1,185,580	2,320,423	3,277,781
信息服務分部	158,742	642,321	1,325,696

我們基於收入金額或貼現率已變化的假設進行敏感性分析。倘預測期內估計主要假設發生如下變動，則差額將減少如下：

	截至12月31日		截至5月31日
	2017年	2018年	2019年
遊戲分部	(人民幣千元)		
收入增長率減少10%.....	1,131,451	2,153,367	2,978,562
毛利率減少10%.....	767,444	1,532,884	2,326,168
終值減少10%.....	1,100,637	2,167,989	3,080,215
貼現率增加10%.....	1,023,411	2,025,207	2,869,711

	截至12月31日		截至5月31日
	2017年	2018年	2019年
信息服務分部	(人民幣千元)		
收入增長率減少10%.....	112,632	580,190	1,186,247
毛利率減少10%.....	16,322	337,201	941,229
終值減少10%.....	140,740	595,226	1,249,677
貼現率增加10%.....	121,561	547,656	1,155,805

截至2017年12月31日，估計收入增長率下降278%，估計毛利率下降28%，或估計貼現率上升327%，以上變動在使用價值計算中全部視為獨立變動，將消除遊戲分部的餘下差額。截至2018年12月31日，估計收入增長率下降172%，估計毛利率減少29%，或估計貼現率增加429%，以上變動在使用價值計算中全部視為獨立變動，將消除遊戲分部的餘下差額。截至2019年5月31日，估計收入增長率下降140%、估計毛利率下降34%、估計貼現率增加568%，以上變動在使用價值計算中全部視為獨立變動，將消除遊戲分部的剩餘部分。截至2017年12月31日，估計收入增長率下降36%、估計毛利率下降11%、估計貼現率上升65%，以上變動在使用價值計算中全部視為獨立變動，將消除信息服務分部的餘下差額。截至2018年12月31日，估計收入增長率下降143%、估計毛利率減少21%、估計貼現率增加240%，以上變動在使用價值計算中全部視為獨立變動，將消除信息服務分部的餘下差額。截至2019年5月31日，估計收入增長率下降131%、估計毛利率下降34%、估計貼現率增加439%，以上變動在使用價值計算中全部視為獨立變動，將消除信息服務分部的剩餘部分。截至2016年、2017年及2018年12月31日以及截至2019年5月31日，關鍵假設合理可能的變動不會導致減值。有關詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註16。

財務資料

應用國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第15號

國際財務報告準則第9號「金融工具」取代國際會計準則第39號「金融工具：確認及計量」。該準則於2018年1月1日開始或之後年度期間生效，且允許提前應用。我們於整個往績記錄期間貫徹應用國際財務報告準則第9號。

國際財務報告準則第15號「客戶合約收入」取代先前收入標準國際會計準則第18號「收入」及國際會計準則第11號「建築合約」以及相關詮釋。該準則於2018年1月1日開始或之後年度期間生效，且允許提前應用。我們於整個往績記錄期間貫徹應用國際財務報告準則第15號。

我們已評估採納國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第15號對我們的財務報表的影響並發現受到影響的以下領域：

- **採納新減值模式**。國際財務報告準則第9號要求基於預期信貸虧損確認按攤銷成本計量的金融資產的減值撥備。我們評定，採納新減值方法不會導致壞賬撥備的重大差異。
- **合約負債於綜合資產負債表中的呈列**。國際財務報告準則第15號要求於綜合資產負債表中分開呈列合約負債。此已導致與我們未履行的履約義務有關的部分重新分類。倘於整個往績記錄期間應用國際會計準則第18號，則截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年5月31日，合約負債分別為人民幣58.7百萬元、人民幣105.2百萬元、人民幣90.9百萬元及人民幣100.5百萬元，應呈列為「遞延收入」。

基於以上評估，我們認為，採納國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第15號並無對我們往績記錄期間內的財務狀況及表現造成任何重大影響。

採納國際財務報告準則第16號

國際財務報告準則第16號為識別出租人及承租人的租賃安排及會計處理引入一個綜合模式。國際財務報告準則第16號引入一個模式，據此，承租人須於財務狀況表就所有租賃確認使用權資產及相應負債，惟短期租賃及低價值資產租賃除外。

於租賃資產可為我們所用當日，租賃被確認為使用權資產及相應負債。各項租賃付款歸為負債或財務成本。而財務成本按租期計入損益，如此各期間餘下債務的週期性利率方可連貫一致。使用權資產按資產的可使用年期及租期兩者中較短者以直線基準進行折舊。來自租賃的資產與負債初始按現值基準計量。租賃付款乃使用租賃所隱含的利率予以貼現，倘該利率可予釐定，或使用遞增借款利率予以貼現。

此外，現金流量之分類亦會受到影響，此乃由於國際會計準則第17號項下之經營租賃付款被呈列為經營現金流量；而根據國際財務報告準則第16號模式，租賃付款將呈列為融資現金流量。

財務資料

有關國際財務報告準則第16號的詳情，請見本文件附錄一會計師報告附註2.23。

較根據國際會計準則第17號所編製的財務狀況及表現而言，我們的管理層認為於往績記錄期間採納國際財務報告準則第16號對本集團的財務狀況及表現的影響並不重大。

財務資料

匯總綜合收益表的主要組成部分

下表概述我們於所示期間的經營業績：

	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	估收入的百分比	金額	估收入的百分比	金額	估收入的百分比	金額	估收入的百分比	金額	估收入的百分比
	(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)
按權益法入賬的投資的應佔業績	(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：										
本公司股權持有人	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⁾	(1,811)	(0.2)	3,907	0.3	67,693	3.6	28,866	3.8	82,714	8.0

(1) 2018年及截至2018年及2019年5月31日止五個月非控股權益應佔淨收入主要來自易玩及龍成(2018年以及截至2018年及2019年5月31日止五個月均處於盈利狀態)。

財務資料

收入

我們的收入主要來自(i)遊戲(主要為運營業務)，我們主要自第三方及自有分發平台銷售網絡遊戲的遊戲內虛擬物品及付費遊戲產生收入；及(ii)信息服務，我們主要自於TapTap提供在線推廣服務產生收入。下表概述於所示期間按組成部分及業務線劃分的收入：

	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) 遊戲運營中的其他項目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獨家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，我們遊戲收入呈現上升趨勢，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，2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月於總收入的佔比分別為100.0%、94.0%、84.4%及82.9%。該下降歸因於同期我們的信息服務業務收入增加，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。

遊戲

我們的遊戲業務收入主要來自運營網絡遊戲及付費遊戲。

我們的網絡遊戲全部為免費暢玩遊戲，可供免費安裝與暢玩，且該等遊戲自銷售遊戲內虛擬物品產生收入。於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，網絡遊戲的收入主要來自手機遊戲，分別佔我們網絡遊戲收入的77.5%、92.1%、93.6%及94.9%。手機遊戲收入佔比上升伴隨網頁遊戲收入佔比下降，反映往績記錄期間我們遊戲運營業務的重心由網頁遊戲向手機遊戲轉移。

我們的付費遊戲為付費即玩遊戲，其要求遊戲玩家支付初始費用購買遊戲權限。我

財務資料

們付費遊戲的收入主要包括銷售付費遊戲的收入。於往績記錄期間內，我們來自付費遊戲的收入增加，主要是由於《艾希》(ICEY)及《喵斯快跑》(Muse Dash)等新推出付費遊戲的穩健表現。

(i) 總額基準相比淨額基準

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：

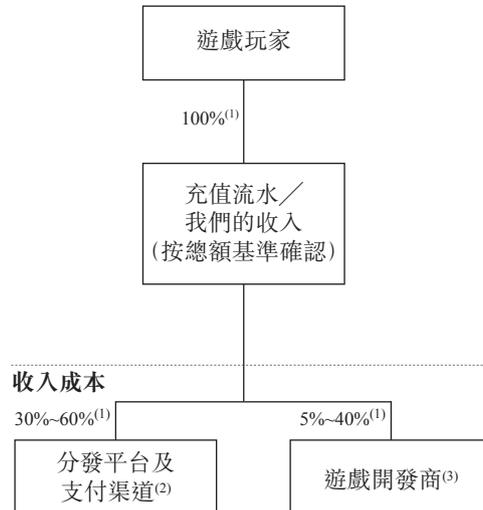
	截至12月31日止年度						截至5月31日止五個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)									
按總額基準確認的收入.....	739,519	98.0	1,155,384	92.2	1,100,627	69.3	501,444	77.9	417,508	48.9
按淨額基準確認的收入.....	14,935	2.0	98,233	7.8	487,488	30.7	142,544	22.1	436,340	51.1
總計.....	<u>754,454</u>	<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。該變化有助於遊戲運營業務的毛利率由2017年的43.9%上升至2018年的53.5%及由截至2018年5月31日止五個月的53.0%上升至2019年同期的62.1%，因為就按淨額基準產生的收入而言，分發平台及支付渠道收取的若干佣金及遊戲開發商的收益分成已被扣除。

我們按總額基準或淨額確認遊戲運營收入取決於我們擔任負責人或代理人。

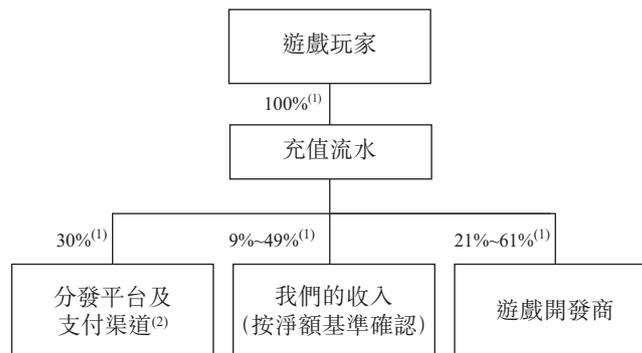
財務資料

當在「一重大會計政策及估計—收入確認—遊戲運營收入—(i)當我們作為負責人時」所述的情況下我們擔任負責人，我們按總額基準確認遊戲運營收入，意味著我們的收入相當於遊戲的全部充值流水；並將分發平台及支付渠道收取的佣金及遊戲開發商的收益分成確認為收入成本，如下圖所示：



- (1) 圖表內的所有百分比均根據遊戲玩家支付的充值流水計算。
- (2) 我們在透過自有分發平台發行遊戲時不會扣除分發平台費。
- (3) 我們發行自研遊戲時不會與遊戲開發商進行收益分成。

當我們擔任遊戲開發商的代理人時，我們通常負責包括提供遊戲的支付解決方案及市場推廣服務在內的事項並按淨額基準確認遊戲運營收入，意味著我們的收入佔遊戲充值流水的一定比例，如下圖所示：



- (1) 圖表內的所有百分比均根據遊戲玩家支付的充值流水計算。
- (2) 我們在透過自有分發平台發行遊戲時不會扣除分發平台費。

遊戲發行及運營涉及許多工作流程，如遊戲本地化、安裝、服務器維護、營銷、客戶服務及版本更新。倘遊戲發行商不時自行發行及運營遊戲，彼等可能亦須聘用第三方服務提供商為其代理以提供遊戲維護及運營服務，比如遊戲推廣服務、客戶服務、技術支持服務及本地化服務。聘用服務提供商使發行商可利用其他專業服務提供商在若干領域的優勢，以便更高效地運營彼等的遊戲。

財務資料

當我們擔任遊戲發行商的代理人時，我們自遊戲發行商收取付款，並按淨額基準確認遊戲運營服務收入，意味著我們的收入佔遊戲發行商向我們支付的充值流水的一定比例，如下圖所示：



(1) 圖表內的所有百分比均根據遊戲玩家支付的充值流水計算。

(2) 於往績記錄期間內，我們主要擔任《仙境傳說M》遊戲發行商的代理人，其中我們向Gravity及其聯營公司提供與《仙境傳說M》於海外市場的營運有關的技術支持及／或營運支持。有關詳情，見「業務 — 我們的網絡遊戲 — 《仙境傳說M》」。

(ii) 按區域劃分的明細

下表載列於所示期間我們於中國及海外市場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)									
中國	738,804	97.9	856,007	68.3	611,418	38.5	276,680	43.0	275,176	32.2
海外	15,650	2.1	397,610	31.7	976,697	61.5	367,308	57.0	578,672	67.8
總計	754,454	100.0	1,253,617	100.0	1,588,115	100.0	643,988	100.0	853,848	100.0

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持續增長，於我們遊戲運營收入總額的佔比分別為2.1%、31.7%、61.5%及67.8%。於往績記錄期間，我們自海外市場賺取的遊戲運營收入主要來自韓國、香港、台灣及東南亞的遊戲運營業務。此符合我們向不同地區的更多人群推介優質遊戲的承諾，原因是我們自2016年起加大海外擴張力度。我們自中國產生的遊戲運營收入自2017年的人民幣856.0百萬元減少至2018年的人民幣611.4百萬元，主要是由於國家新聞出版總署自2018年4月至2018年12月期間暫停向國內或外國遊戲授出前置審批。見「業務 — 牌照及許可」。

財務資料

(iii) 按自研及授權遊戲劃分的明細

下表載列我們於所示期間分類為自研遊戲及授權遊戲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)									
自研遊戲 ⁽¹⁾	575,621	76.3	835,205	66.6	925,737	58.3	359,667	55.8	605,509	70.9
中國	565,085	74.9	725,397	57.9	464,109	29.2	182,880	28.4	203,007	23.8
海外	10,536	1.4	109,808	8.7	461,628	29.1	176,787	27.4	402,502	47.1
授權遊戲	178,833	23.7	418,412	33.4	662,378	41.7	284,321	44.2	248,339	29.1
中國	173,719	23.0	130,610	10.4	147,309	9.3	93,800	14.6	72,169	8.5
海外	5,114	0.7	287,802	23.0	515,069	32.4	190,521	29.6	176,170	20.6
總計	754,454	100.0	1,253,617	100.0	1,588,115	100.0	643,988	100.0	853,848	100.0

(1) 我們自研遊戲的收入包括一款共同開發的遊戲《仙境傳說M》產生的收入。有關《仙境傳說M》於往績記錄期間內的收入明細詳情，見「業務－我們的網絡遊戲－遊戲表現」。

於2016年、2017年及2018年，我們自研遊戲及授權遊戲產生的遊戲運營收入的絕對金額增加，但自研遊戲產生的遊戲運營收入於遊戲運營收入總額中的佔比下降。此反映我們加大力度向第三方採購優質知識產權以提升我們的遊戲組合。與截至2018年5月31日止五個月相比，2019年同期我們自研遊戲產生的運營收入的絕對金額及佔遊戲運營總收入的比例均有所上升，乃主要由於《仙境傳說M》自於2018年10月在東南亞發行以來的穩定表現，及因已達到成熟期的授權網絡遊戲（如《少女前線》(Girls' Frontline)及《蒼藍境界》(Tales of Erin))和授權付費遊戲（如《艾希》(ICEY)）的收入貢獻減少。

信息服務

我們的信息服務業務收入主要來自通過TapTap向遊戲開發商、遊戲發行商及廣告代理人提供的基於績效的在線推廣服務。TapTap由我們的附屬公司易玩經營。

我們自2016年12月起開始將易玩匯總列賬，當時易玩成為我們擁有55.05%股權的附屬公司。有關易玩於2016年12月20日之前財務資料的詳情，見「易玩的財務資料」。

於2017年及2018年以及截至2019年5月31日止五個月，我們信息服務收入於總收入的佔比分別為6.0%、15.6%及17.1%，而信息服務收入自2017年至2018年大幅增加乃主要由於我們TapTap的用戶群擴大及我們加大力度貨幣化TapTap用戶群。

財務資料

收入成本

下表載列我們於所示期間按組成部分劃分的收入成本：

	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	424,797	55.5	741,651	55.2	776,309	41.1	316,114	41.7	341,265	33.0

下表載列我們於所示期間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	%								
	(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	424,797	100.0	741,651	100.0	776,309	100.0	316,114	100.0	341,265	100.0

(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。

我們遊戲業務的收入成本主要包括分發平台及支付渠道收取的佣金及遊戲開發商的收益分成(在我們擔任負責人的情況下)、帶寬及服務器託管費及僱員福利開支。我們信息服務業務的收入成本主要由帶寬及服務器託管費及僱員福利開支組成。

於往績記錄期間，分發平台及支付渠道收取的佣金佔我們收入成本的最大份額，於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，分別佔我們收入成本總額

財務資料

的67.9%、47.0%、42.6%及35.9%。分發平台及支付渠道收取的佣金主要包括向App Store及Google Play等分發平台支付的佣金及就向我們提供的營銷和支付服務向支付渠道支付的佣金。我們與分發平台訂立分發服務協議，據此我們通常支付透過分發平台分發遊戲所得充值流水(扣除分發平台及支付渠道成本)的規定百分比。支付渠道通常有權獲得規定百分比的充值流水。於往績記錄期間，分發平台及支付渠道收取的佣金佔總收入成本的比例減少乃主要與按總額基準確認之運營收入佔總遊戲運營收入的比例減少一致。

遊戲開發商的收益分成主要包括根據與遊戲開發商簽訂的相關收益分成協議向彼等支付的許可費。於往績記錄期間，遊戲開發商的收益分成變動乃主要與按總額基準確認的遊戲運營收入的變動一致。

帶寬及伺服器託管費主要指就運營遊戲使用第三方提供的帶寬及服務支付的費用。我們亦就我們業務營運中使用的雲服務付費。於往績記錄期間，帶寬及伺服器託管費的增加與我們業務的整體增長相符。

僱員福利開支主要與我們的遊戲及信息服務業務人員相關。於往績記錄期間，我們的僱員福利開支增加與我們業務的整體增長相符。

減值支出主要包括用於收益分成及遊戲授權的預付款項減值及無形資產(如遊戲授權及域名)減值。

毛利及毛利率

下表概述我們於所示期間的毛利及毛利率：

	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	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	(人民幣千元，百分比除外)									
遊戲	340,724	44.5%	554,201	43.9%	851,436	53.5%	342,790	53.0%	531,506	62.1%
信息服務	—	—	48,547	59.9%	259,363	88.0%	99,700	89.1%	160,261	90.7%
總計	<u>340,724</u>	<u>44.5%</u>	<u>602,748</u>	<u>44.8%</u>	<u>1,110,799</u>	<u>58.9%</u>	<u>442,490</u>	<u>58.3%</u>	<u>691,767</u>	<u>67.0%</u>

我們的毛利增加主要是由於我們遊戲及信息服務業務的毛利持續增加。我們信息服務業務的毛利率一般高於遊戲業務的毛利率，主要是由於我們的運營成本隨著網絡營銷業務的擴張保持相對穩定，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)。因此，我們的整體毛利率於往績記錄期間內有所提升，因為信息服務業務的收入佔比有所增加。

財務資料

自2017年至截至2019年5月31日止五個月，我們的遊戲業務的毛利率增加乃主要由於按淨額基準確認的遊戲運營收入的貢獻增加（主要由《仙境傳說M》在海外市場的穩健表現所致）。2016年至2017年我們的遊戲業務的毛利率略微減少乃主要由於長期資產減值、帶寬及伺服器託管費及無形資產攤銷增加，部分被按淨額基準確認的遊戲運營收入貢獻增加所抵銷。

於往績記錄期間，信息服務業務的毛利率增加主要由於我們的信息服務業務收入成本（主要包括帶寬及伺服器託管費及僱員福利開支）維持相對穩定，而我們的信息服務收入有所增加。

銷售及營銷開支

下表概述我們於所示期間的銷售及營銷開支：

	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)									
推廣及廣告開支	172,269	92.5	228,711	93.6	426,189	95.1	148,458	92.7	219,041	91.3
僱員福利開支	7,925	4.3	10,333	4.2	13,340	3.0	5,905	3.7	7,210	3.0
其他 ⁽¹⁾	6,095	3.2	5,314	2.2	8,460	1.9	5,783	3.6	13,780	5.7
總計	<u>186,289</u>	<u>100.0</u>	<u>244,358</u>	<u>100.0</u>	<u>447,989</u>	<u>100.0</u>	<u>160,146</u>	<u>100.0</u>	<u>240,031</u>	<u>100.0</u>

(1) 其他主要包括辦公費用以及專業及技術服務費用。

我們的銷售及營銷開支主要包括(i)向外部廣告代理及專業資訊傳播公司支付的推廣及廣告開支，該等開支為我們的銷售及營銷開支的最大組成部分，分別佔2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月的銷售及營銷開支的92.5%、93.6%、95.1%及91.3%，以及(ii)與我們的銷售及營銷人員有關的僱員福利開支。

財務資料

研發開支

下表概述我們於所示期間的研發開支：

	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)									
僱員福利開支.....	67,286	84.7	98,049	83.5	162,217	82.0	46,923	78.5	75,553	81.7
專業及技術服務.....	9,607	12.1	17,865	15.2	33,939	17.2	12,344	20.7	15,855	17.1
其他 ⁽¹⁾	2,541	3.2	1,529	1.3	1,624	0.8	496	0.8	1,100	1.2
總計.....	79,434	100.0	117,443	100.0	197,780	100.0	59,763	100.0	92,508	100.0

(1) 其他項目主要包括帶寬及伺服器託管費以及物業、廠房及設備折舊。

我們的研發開支主要包括(i)與我們的研發人員有關的僱員福利開支，該等開支為我們的研發開支的最大組成部分，分別佔2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年5月31日止五個月的研發開支的84.7%、83.5%、82.0%、78.5%及81.7%，及(ii)包括我們遊戲的藝術設計及翻譯服務在內的專業及技術服務費用。

一般及行政開支

下表概述我們於所示期間的一般及行政開支：

	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)									
僱員福利開支.....	20,472	30.7	42,485	50.7	50,599	47.1	15,568	42.7	29,931	37.8
物業、廠房及設備以及 使用權資產折舊.....	14,024	21.0	15,805	18.9	21,020	19.6	6,544	18.0	11,915	15.0
租金費用及公用事業費用.....	4,023	6.0	3,798	4.5	4,897	4.6	2,358	6.5	2,467	3.1
辦公費用.....	6,479	9.7	7,243	8.6	12,189	11.4	4,873	13.4	5,931	7.5
專業及技術服務.....	9,237	13.9	10,606	12.7	11,788	11.0	4,530	12.4	5,753	7.3
[編纂]開支.....	—	—	—	—	2,415	2.3	—	—	15,108	19.1
其他 ⁽¹⁾	12,458	18.7	3,903	4.6	4,407	4.0	2,579	7.0	8,170	10.2
總計.....	66,693	100.0	83,840	100.0	107,315	100.0	36,452	100.0	79,275	100.0

(1) 其他項目主要包括進項增值稅轉出及附加費、帶寬及伺服器託管費、無形資產攤銷及長期投資減值。

我們的一般及行政開支主要包括(i)與我們的行政人員有關的僱員福利開支，(ii)根據國際財務報告準則第16號與我們位於上海的辦公空間有關的物業、廠房及設備以及使用權

財務資料

資產折舊，(iii)專業及技術服務(如支付予核數及法律事務所的費用)，及(iv)日常業務過程中產生的辦公費用。

金融資產的減值虧損淨額

於2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年5月31日止五個月，我們金融資產的減值虧損淨額分別為人民幣0.7百萬元、人民幣1.0百萬元、人民幣0.3百萬元、人民幣0.3百萬元及人民幣0.2百萬元，主要與我們基於預期信貸虧損計算的應收款項呆賬撥備有關。

按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動

下表概述我們按公允價值計量且其變動計入損益的投資於所示期間的公允價值變動：

	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)	
以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資的公允價值變動.....	(18,391)	(22,963)	(12,462)	(9,025)	4,572
以公允價值計量且其變動計入損益的短期投資的公允價值變動.....	2,786	1,894	9,111	2,509	3,142
總計.....	<u>(15,605)</u>	<u>(21,069)</u>	<u>(3,351)</u>	<u>(6,516)</u>	<u>7,714</u>

我們以公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動反映我們長期投資的公允價值變動，比如對主要位於中國的初創TMT公司的風險投資及由商業銀行發行的理財產品等短期投資。

其他收入

於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們的其他收入分別為人民幣6.4百萬元、人民幣1.0百萬元、人民幣8.1百萬元及人民幣8.3百萬元。我們的其他收入主要指上海地方政府機構為支持遊戲項目而授予的補貼。

其他收益(淨額)

我們的收益(淨額)主要包括(i)我們先前於易玩及龍成持有的股權因我們將彼等綜合列賬而導致之公允價值變動(如本文件附錄一會計師報告附註31所載)，(ii)重新計量的收益，與2018年我們採用權益法列賬及重新分類為按公允價值計量且其變動計入損益的於一間聯營公司投資有關，此後我們自該聯營公司獲授贖回權，有關詳情載列於本文件附錄一會計師報告附註17，及(iii)外匯收益或虧損，主要與影響在我們的銀行賬戶中持有的外幣及貿易應收款項的外匯匯率波動有關。

財務資料

財務收入(淨額)

我們的財務收入(淨額)是指我們於金融機構的銀行存款所得利息收入，被金融機構的收費及根據國際財務報告準則第16號的租賃負債利息開支所抵銷。

所得稅開支

於2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們的所得稅開支分別為人民幣21.9百萬元、人民幣36.7百萬元及人民幣29.7百萬元，換算為實際稅率分別為15.4%、9.4%及10.0%。於2016年，我們的所得稅抵免為人民幣0.05百萬元。我們須就我們的附屬公司註冊及經營所在的稅務司法權區所產生或獲得的利潤按實體基準繳納所得稅。

開曼群島現時並無對個人或公司之利潤、收入、收益或增值徵稅，且無承繼稅或遺產稅。見「附錄三 — 本公司章程及開曼公司法概要 — 開曼群島公司法及稅務概要 — 19稅務」。

我們於中國經營的附屬公司於往績記錄期間須按25%的中國企業所得稅稅率納稅。我們於中國的附屬公司心動網絡獲批准為高新技術企業，因此按15%的減免企業所得稅稅率納稅。其高新技術企業的資格須於2019年11月重續，及我們於2019年8月遞交申請重續該證書。我們的另一家附屬公司易玩獲認可為「軟件企業」，且自2018年開始，於兩年內獲豁免繳納企業所得稅，然後於接下來的三年內對適用的稅率減免50%。此外，根據相關的中國法律法規，從事研發業務的企業有權於釐定其於該年度的應課稅利潤時將所產生的研發開支的150%（於2016年及2017年）及175%（於2018年及往後年度）稱為可扣稅開支。我們於確定其於往績記錄期間內的應課稅利潤時已對就我們的實體主張的有關稅項減免作出最佳估計。

根據中國企業所得稅法，就中國向外國投資者宣派的股息徵收10%的預扣稅，自2008年1月1日起生效。倘符合中國及香港（外國投資者註冊成立所在地）之間的雙重稅務條例安排項下的條件及要求，則預扣稅稅率可下調至最低5%。於往績記錄期間內，我們並無要求中國附屬公司分派其留存盈利的任何計劃且擬保留彼等於中國經營及擴張業務。因此，於各報告期末，並未就中國預扣稅產生遞延所得稅負債。

此外，於往績記錄期間，我們於香港經營的附屬公司須就其估計應課稅利潤按16.5%的稅率繳納香港利得稅，並已作出撥備。

經營業績

以下討論對我們於2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年5月31日止五個月的經營業績的主要組成部分進行了對比。

財務資料

收入

截至2019年5月31日止五個月與截至2018年5月31日止五個月之間的對比

我們的收入自截至2018年5月31日止五個月的人民幣758.6百萬元增加36.2%至2019年同期的人民幣1,033.0百萬元，主要是由於我們來自遊戲及信息服務業務的收入增加所致。

我們來自遊戲業務的收入自截至2018年5月31日止五個月的人民幣646.7百萬元增加32.4%至2019年同期的人民幣856.3百萬元。尤其是，

- 我們來自網絡遊戲的收入自截至2018年5月31日止五個月的人民幣635.7百萬元增加32.2%至2019年同期的人民幣840.2百萬元，主要是由於自2018年10月起在東南亞推出的《仙境傳說M》的表現穩健，該遊戲於2019年初在該地區的市場仍處於成長期。《仙境傳說M》的平均月付費用戶自截至2018年5月31日止五個月的0.16百萬增至2019年同期的約0.37百萬；及
- 我們來自付費遊戲的收入自截至2018年5月31日止五個月的人民幣8.3百萬元增加65.0%至2019年同期的人民幣13.7百萬元，主要是由於自2018年6月起在中國及海外推出的《喵斯快跑》(Muse Dash)表現穩健。

與截至2018年5月31日止五個月相比，我們按總額基準確認的收入於2019年同期下降16.7%，主要與因《少女前線》(Girls' Frontline)已達到成熟期而導致輸入下降。與截至2018年5月31日止五個月相比，我們按淨額基準確認的收入於2019年同期顯著上升，主要與《仙境傳說M》於2018年10月在東南亞發行有關。

我們來自信息服務業務的收入自截至2018年5月31日止五個月的人民幣111.9百萬元增加57.9%至2019年同期的人民幣176.7百萬元，主要是由於：(i)截至2018年5月31日止五個月，因TapTap遊戲下載功能自2018年3月14日至6月14日暫停導致收入水平降低；及(ii)自2018年4月起，國內外網絡遊戲的國家新聞出版總署前置批准暫停於2018年12月被撤銷後向遊戲開發商提供的網絡營銷服務有所增加。

2018年與2017年之間的對比

我們的收入自2017年的人民幣1,344.4百萬元增加40.4%至2018年的人民幣1,887.1百萬元，主要是由於我們來自遊戲及信息服務業務的收入增加。

我們來自遊戲業務的收入自2017年的人民幣1,263.4百萬元增加26.0%至2018年的人民幣1,592.3百萬元。尤其是，

- 我們來自網絡遊戲的收入自2017年的人民幣1,216.1百萬元增加27.0%至2018年的人民幣1,544.5百萬元，主要是由於2018年新推出的遊戲表現穩健，如分別於2018年3月及2018年10月在韓國及東南亞推出《仙境傳說M》於2018年分別產生收入人民幣68.4百萬元及人民幣232.0百萬元。《仙境傳說M》在香港、澳門及台灣的收入亦由2017年的人民幣48.9百萬元增至2018年的人民幣96.9百萬元，乃因其於2018

財務資料

年初該等地區市場仍處於成長期並於同一年逐步進入成熟期。《仙境傳說M》的平均月付費用戶自2017年的0.09百萬增至2018年約0.23百萬；及

- 我們來自付費遊戲的收入自2017年的人民幣37.5百萬元增加16.3%至2018年的人民幣43.6百萬元，主要是由於自2018年6月起在中國及海外推出的《喵斯快跑》(Muse Dash)表現穩健。

與2017年相比，我們於2018年按總額基準確認的收入下降4.7%，主要由於《仙境傳說M》於中國市場達到頂峰後趨於平穩，在中國的收入降低，以及《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)已達到成熟期，收入降低。與2017年相比，我們按淨額基準確認的收入於2018年顯著上升，主要與2018年3月及10月在韓國及東南亞發行《仙境傳說M》有關。

我們來自信息服務業務的收入自2017年的人民幣81.0百萬元大幅增加至2018年的人民幣294.8百萬元，原因是我們於2017年7月推出在線推廣服務及於2018年增加貨幣化力度。

2017年與2016年之間的對比

我們的收入自2016年的人民幣765.5百萬元增加75.6%至2017年的人民幣1,344.4百萬元，主要是由於我們來自遊戲業務的收入增加。

我們來自遊戲業務的收入自2016年的人民幣765.5百萬元增加65.0%至2017年的人民幣1,263.4百萬元。尤其是，

- 我們來自網絡遊戲的收入自2016年的人民幣748.9百萬元增加62.4%至2017年的人民幣1,216.1百萬元，主要是由於我們的熱門遊戲表現穩健，如自2017年1月起在中國推出的《仙境傳說M》及我們於2017年7月併入龍成後在韓國推出的《少女前線》(Girls' Frontline)，該等遊戲於2017年在各自營運期間的平均月付費用戶分別約為0.06百萬及0.08百萬；及
- 我們來自付費遊戲的收入自2016年的人民幣5.5百萬元大幅增加至2017年的人民幣37.5百萬元，主要是由於自2016年11月起在中國及海外推出的《艾希》(ICEY)表現強勁。

與2016年相比，我們於2017年按總額基準確認的收入增加56.2%，主要與2017年1月在中國市場發行《仙境傳說M》及我們於2017年7月併入龍成後發行《少女前線》(Girls' Frontline)有關。與2016年相比，我們按淨額基準確認的收入於2017年顯著增加，主要與2017年10月在香港、澳門及台灣發行《仙境傳說M》有關。

我們來自信息服務業務的收入由2016年的零增至2017年的人民幣81.0百萬元，主要由於我們於2016年12月併入易玩及於2017年啟動TapTap的在線推廣服務。

財務資料

收入成本

截至2019年5月31日止五個月與截至2018年5月31日止五個月之間的對比

我們的收入成本由截至2018年5月31日止五個月的人民幣316.1百萬元增加8.0%至2019年同期的人民幣341.3百萬元，主要是由於我們遊戲及信息服務業務的收入成本增加。

我們遊戲業務的收入成本由截至2018年5月31日止五個月的人民幣303.9百萬元增加6.9%至2019年同期的人民幣324.8百萬元，主要是由於(i)帶寬及伺服器託管費增加人民幣47.5百萬元(整體上與我們的網絡遊戲平均月活躍用戶增長情況一致，且主要因於東南亞推出的《仙境傳說M》的穩健表現)，及(ii)專業及技術服務費增加人民幣13.0百萬元，主要由於我們在海外擴張遊戲業務之相關翻譯成本增加，惟因分發平台及付款渠道收取的佣金以及遊戲開發商收益分成減少人民幣43.2百萬元而被部分抵銷，以上項目減少大體與按總額基準確認的遊戲運營收入自截至2018年5月31日止五個月的人民幣501.4百萬元減至2019年同期的人民幣417.5百萬元相符。

我們信息服務業務的收入成本由截至2018年5月31日止五個月的人民幣12.2百萬元增加35.0%至2019年同期的人民幣16.4百萬元，主要是由於帶寬及伺服器託管費增加人民幣3.7百萬元，此與TapTap手機應用程序的平均月活躍用戶由截至2018年5月31日止五個月的14.5百萬增至2019年同期的16.2百萬相符，部分乃由於自2018年3月14日至6月14日暫停TapTap遊戲下載功能。

2018年與2017年之間的對比

我們的收入成本由2017年的人民幣741.7百萬元略微增加4.7%至2018年的人民幣776.3百萬元，主要是由於遊戲業務的收入成本增加。

我們遊戲業務的收入成本由2017年的人民幣709.2百萬元增加4.5%至2018年的人民幣740.9百萬元，主要由於(i)帶寬及伺服器託管費增加人民幣17.7百萬元(整體上與我們的網絡遊戲平均月活躍用戶增長情況一致，自2017年的3.65百萬增至2018年的8.76百萬，且主要因於韓國及東南亞推出的《仙境傳說M》的穩健表現)，(ii)主要與遊戲授權預付款項減值撥備相關的減值支出增加人民幣13.1百萬元，而該授權與一家日本遊戲開發商所開發的一款ARPG遊戲相關，因為其日本類似版本的表現未能達到我們的預期，及(iii)僱員福利開支增加人民幣11.3百萬元，原因是僱員福利水平上升。有關增加部分被分發平台及支付渠道收取的佣金及遊戲開發商的收益分成減少人民幣29.2百萬元所抵銷，其與我們按總額基準確認的遊戲運營收入自2017年的人民幣1,155.4百萬元減少至2018年的人民幣1,100.6百萬元一致。

我們信息服務業務的收入成本自2017年的人民幣32.4百萬元增加9.1%至2018年的人民幣35.4百萬元，主要由於(i)僱員福利開支增加人民幣2.0百萬元，原因是僱員福利水平上升，及(ii)帶寬及伺服器託管費增加人民幣0.7百萬元，此整體上與TapTap移動應用的平均月活躍用戶的增長情況一致，其中平均月活躍用戶由2017年的10.2百萬增加至2018年的15.0百萬。

財務資料

2017年與2016年之間的對比

我們的收入成本由2016年的人民幣424.8百萬元增加74.6%至2017年的人民幣741.7百萬元，主要是由於遊戲及信息服務業務的收入成本增加。

我們遊戲業務的收入成本由2016年的人民幣424.8百萬元增加67.0%至2017年的人民幣709.2百萬元，主要是由於(i)分發平台及支付渠道收取的佣金、遊戲開發商收益分成及帶寬及伺服器託管費增加人民幣229.6百萬元(與按總額基準確認的遊戲運營收入的增長情況整體一致及主要因於中國推出的《仙境傳說M》及於韓國推出的《少女前線》(Girls' Frontline))；及(ii)減值支出增加人民幣25.5百萬元，主要與由中國遊戲開發商開發的11款表現不佳或失敗的遊戲(包括RPG及ARPG)的遊戲授權預付款項減值撥備相關。

我們信息服務業務的收入成本自2016年的零增加至2017年的人民幣32.4百萬元，主要由於我們於2016年12月之後併入易玩，以及我們於2017年7月推出TapTap的在線推廣服務。

毛利及毛利率

截至2019年5月31日止五個月與截至2018年5月31日止五個月之間的對比

由於上述原因，我們的毛利自截至2018年5月31日止五個月的人民幣442.5百萬元增加56.3%至2019年同期的人民幣691.8百萬元。我們的毛利率自截至2018年5月31日止五個月的58.3%增加至2019年同期的67.0%，主要是由於(i)我們遊戲業務的毛利率由截至2018年5月31日止五個月的53.0%上升至2019年同期的62.1%，主要由於在東南亞推出的《仙境傳說M》的表現穩健，令按淨額基準確認的遊戲運營收入對遊戲運營總收入的貢獻由截至2018年5月31日止五個月的22.1%上升至2019年同期的51.1%，以及由於我們的經營成本隨著我們信息服務業務的擴張而保持相對穩定，令我們信息服務業務的收入貢獻由截至2018年5月31日止五個月的89.1%上升至2019年同期的90.7%，及(ii)來自信息服務業務的收入對總收入的貢獻由截至2018年5月31日止五個月的14.7%上升至2019年同期的17.1%，其中信息服務業務的毛利率一般高於遊戲業務。

2018年與2017年之間的對比

由於上述原因，我們的毛利由2017年的人民幣602.7百萬元增加84.3%至2018年的人民幣1,110.8百萬元。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)我們遊戲業務的毛利率自2017年的43.9%上升至2018年的53.5%，此歸因於按淨額確認的遊戲運營收入佔遊戲運營收入總額之比例自2017年的7.8%增加至2018年的30.7%，及(ii)信息服務業務的收入佔總收入之比例自2017年的6.0%增加至2018年的15.6%(該業務的毛利率整體高於遊戲業務，自2017年的59.9%上升至2018年的88.0%)。

2017年與2016年之間的對比

我們的毛利由2016年的人民幣340.7百萬元增加76.9%至2017年的人民幣602.7百萬元。我們的毛利率於2016年及2017年保持相對穩定。

財務資料

銷售及營銷開支

截至2019年5月31日止五個月與截至2018年5月31日止五個月之間的對比

我們的銷售及營銷開支自截至2018年5月31日止五個月的人民幣160.1百萬元增加49.9%至2019年同期的人民幣240.0百萬元。此主要是由於(i)與於韓國發行《明日之後》(LifeAfter)、於日本及韓國發行《非人類學園》(Extraordinary Ones)及於香港、澳門及台灣發行《不休的烏拉拉》(Ulala)等新遊戲有關的營銷活動及自2018年10月以來於東南亞推出《仙境傳說M》持續營銷活動增加，及(ii)專業及技術服務費增加，主要與遊戲相關的動畫製作及配音相關。

2018年與2017年之間的對比

我們的銷售及營銷開支自2017年的人民幣244.4百萬元增加83.3%至2018年的人民幣448.0百萬元，主要是由於(i)與在韓國、台灣及東南亞推出新遊戲有關的營銷活動增加，例如《仙境傳說M》、《少女前線》(Girls' Frontline)及《蔚藍航線》(Azur Lane)，及(ii)加大力度在線推廣TapTap，以吸引中國新遊戲玩家。

2017年與2016年之間的對比

我們的銷售及營銷開支自2016年的人民幣186.3百萬元增加31.2%至2017年的人民幣244.4百萬元，主要是由於(i)於2016年12月併入易玩後，TapTap的銷售及營銷開支併入我們的業績，(ii)於2017年加大力度推廣TapTap，以吸引新用戶，及(iii)我們於2017年7月將龍成併入後，推廣《少女前線》(Girls' Frontline)等新遊戲。

研發開支

我們的研發開支自2016年的人民幣79.4百萬元增加47.8%至2017年的人民幣117.4百萬元，自2017年的人民幣117.4百萬元增加68.4%至2018年的人民幣197.8百萬元，及自截至2018年5月31日止五個月的人民幣59.8百萬元增加54.8%至2019年同期的人民幣92.5百萬元。此主要是由於我們的研發人員數目由截至2016年12月31日的230名增加至截至2017年12月31日的317名，以及截至2018年12月31日的550名，並進一步增加至截至2019年5月31日的644名、僱員福利水平提高及與往績記錄期間的專業及技術服務有關的開支增加，因為我們繼續提高研發能力，以提升遊戲品質及遊戲體驗。

一般及行政開支

截至2019年5月31日止五個月與截至2018年5月31日止五個月之間的對比

我們的一般及行政開支自截至2018年5月31日止五個月的人民幣36.5百萬元大幅增加至2019年同期的人民幣79.3百萬元。此主要是由於(i)上市開支增加，(ii)我們一般及行政人員的僱員福利水平提高，(iii)就股份回購作出的一次性以股份為基準的付款，及(iv)我們的辦公空間增加導致物業、廠房及設備的折舊增加。

財務資料

2018年與2017年之間的對比

我們的一般及行政開支自2017年的人民幣83.8百萬元增加28.0%至2018年的人民幣107.3百萬元，主要是由於我們的一般及行政人員數量自截至2017年12月31日的72名增加至截至2018年12月31日的108名、物業、廠房及設備折舊增加以及我們擴大規模導致於2018年位於上海市的辦公面積增加，繼而令辦公費用增加。

2017年與2016年之間的對比

我們的一般及行政開支自2016年的人民幣66.7百萬元增加25.7%至2017年的人民幣83.8百萬元，主要是由於我們因合併龍成而擴大規模導致我們的一般及行政人員數量自截至2016年12月31日的57名增加至截至2017年12月31日的72名。

金融資產減值虧損淨額

於2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年5月31日止五個月，我們的金融資產減值虧損淨額分別為人民幣0.7百萬元、人民幣1.0百萬元、人民幣0.3百萬元、人民幣0.3百萬元及人民幣0.2百萬元，主要與我們基於預期信貸虧損計算的呆賬撥備變動相關。金融資產減值虧損淨額自2017年至2018年減少主要由於具有較好信貸質素的客戶群增加。

按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動

於2016年、2017年及2018年，我們按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值虧損分別為人民幣15.6百萬元、人民幣21.1百萬元及人民幣3.4百萬元，主要與我們於大部分位於中國的初創TMT公司的風險投資有關。該等公司盈利能力低，因此我們已就於該等公司的投資作出撥備。有關虧損部分被與我們的理財產品有關的按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資的公允價值收益抵銷。截至2019年5月31日止五個月，我們長期投資及短期投資的公允價值收益分別為人民幣4.6百萬元及人民幣3.1百萬元。

其他收入

於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們的其他收入分別為人民幣6.4百萬元、人民幣1.0百萬元、人民幣8.1百萬元及人民幣8.3百萬元，主要與我們所收取的非經常性政府補貼有關。尤其是我們於2016年、2018年及截至2019年5月31日止五個月分別自上海高新技術產業園收取人民幣4.1百萬元、人民幣7.2百萬元及人民幣6.9百萬元，以支持我們遊戲項目。

其他收益(淨額)

截至2019年5月31日止五個月，我們的其他虧損(淨額)為人民幣0.6百萬元，主要包括與在我們的銀行賬戶中持有的貨幣及貿易應收款項有關的外匯虧損(淨額)人民幣1.0百萬元，主要是由於人民幣兌美元匯率波動所致。

財務資料

於2018年，我們的其他收益(淨額)為人民幣24.2百萬元，主要包括(i)與我們銀行賬戶持有的外幣及貿易應收款項有關的外匯收益(淨額)人民幣9.5百萬元，(ii)我們採用權益法將對一間聯營公司的投資重新分類為按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資的重新分類所產生的重新計量收益人民幣9.4百萬元，因為於2018年7月30日，一名獨立第三方完成向該聯營公司注資，使我們於該聯營公司的股權由23.00%減少至19.55%，而我們自該聯營公司取得贖回權，及(iii)於多名第三方(我們對其依然保留重大影響力)注資後，我們於一間聯營公司之投資估值變動，產生攤薄收益人民幣5.1百萬元。

於2017年，我們的其他虧損(淨額)為人民幣2.1百萬元，主要包括外匯虧損(淨額)人民幣10.6百萬元，主要由於2017年人民幣兌美元升值，影響我們以美元計值的銀行存款及貿易應收款項，部分被與2017年7月合併龍成有關的於分步收購中先前所持股權的公允價值變動人民幣5.4百萬元所抵銷。

於2016年，我們的其他收益(淨額)為人民幣44.2百萬元，主要包括(i)與2016年12月合併易玩有關的於分步收購中先前所持股權的公允價值變動人民幣36.5百萬元，及(ii)與我們銀行賬戶持有的外幣及貿易應收款項有關的外匯收益(淨額)人民幣7.7百萬元。

財務收入(淨額)

我們的財務收入淨額自2016年的虧損人民幣0.8百萬元轉為2017年的收益人民幣0.9百萬元，並進一步增加至2018年的人民幣2.7百萬元，以及由截至2018年5月31日止五個月的人民幣1.0百萬元大幅增加至2019年同期的人民幣2.9百萬元。此主要是由於我們銀行存款平均結餘增加令銀行存款的利息收入增加，被租賃負債的利息開支增加所部分抵銷。

分佔採用權益法列賬的投資業績

截至2019年5月31日止五個月，我們分佔採用權益法列賬的投資虧損為人民幣0.8百萬元，主要是由於我們投資的一家電視相關軟件的提供商及一家遊戲開發商產生虧損。

於2018年，我們分佔採用權益法列賬的投資業績為人民幣0.3百萬元。

於2017年，我們分佔採用權益法列賬的投資業績為人民幣7.6百萬元，主要是由於我們於龍成的穩健財務表現，其於我們在2017年7月對其匯總入賬前作為我們使用權益法列賬的聯營公司。

於2016年，我們分佔採用權益法列賬的投資虧損為人民幣18.5百萬元，主要是由於易玩產生虧損，其於2016年3月創辦，並於我們在2016年12月對其匯總入賬前作為我們使用權益法列賬的聯營公司。

除所得稅前利潤

由於以上所述，我們的除所得稅前利潤自2016年的人民幣23.3百萬元大幅增加至2017

財務資料

年的人民幣142.5百萬元，並進一步增加至2018年的人民幣389.4百萬元，及自截至2018年5月31日止五個月的人民幣179.4百萬元增加65.7%至2019年同期的人民幣297.2百萬元。

所得稅開支

截至2019年5月31日止五個月與截至2018年5月31日止五個月之間的對比

我們的所得稅開支由截至2018年5月31日止五個月的人民幣22.0百萬元增加35.2%至2019年同期的人民幣29.7百萬元，與我們應課稅利潤增加大致相符。我們的實際所得稅稅率(按所得稅開支除以除所得稅前利潤計算)由截至2018年5月31日止五個月的12.2%下降至2019年同期的10.0%，主要與易玩於2018年底獲得的免稅權利有關。

2018年與2017年之間的對比

我們的所得稅開支由2017年的人民幣21.9百萬元增加67.2%至2018年的人民幣36.7百萬元，主要我們的應課稅利潤增加相符。我們的實際所得稅稅率(按所得稅開支除以除所得稅前利潤計算)由2017年的15.4%下降至2018年的9.4%，主要是由於易玩於2018年享有稅務豁免。見「匯總綜合收益表的主要組成部分—所得稅開支」。

2017年與2016年之間的對比

我們2017年的所得稅開支為人民幣21.9百萬元，實際所得稅稅率(按所得稅開支除以除所得稅前利潤計算)為15.4%。於2016年，我們所得稅抵免為人民幣0.05百萬元，主要是由於我們於2016年動用之前未確認的暫時性差額及稅項虧損。

年度／期間利潤

由於以上所述，我們的年度／期間利潤自2016年的人民幣23.4百萬元大幅增加至2017年的人民幣120.5百萬元，並進一步增加至2018年的人民幣352.7百萬元，及自截至2018年5月31日止五個月的人民幣157.4百萬元增加69.9%至2019年同期的人民幣267.5百萬元。

流動資金及資本資源

概覽

過往，我們營運資金的主要資金來源為業務營運產生的現金及我們股東的股本出資。**[編纂]**之後，我們擬通過與上述相同的資金來源連同我們透過**[編纂]**收取的所得款項淨額為日後的資本需求提供資金。我們預期日後籌得營運資金的渠道不會有任何變化。

營運資金表

經計及**[編纂]**所得款項淨額及我們可用的財務資源(包括現金及現金等價物以及經營活動產生的現金流量)，董事認為，我們擁有足夠的營運資金可用於目前的需求，即自本文件日期起計至少12個月的需求。

財務資料

現金流量

下表載列所示期間的經選定現金流量表資料：

	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

來自經營活動的現金流量

來自經營活動的現金流量反映：我們就以下各項調整的除所得稅前利潤：(i)就非現金及非營運項目(如折舊及攤銷、長期資產減值撥備及於分步收購中曾持有股本權益的公允價值變動)；(ii)營運資金(如貿易應收款項、預付款項及按金以及貿易應付款項)發生變動的影響；及(iii)其他現金項目(如所支付的所得稅)。

截至2019年5月31日止五個月，我們經營活動所得現金淨額為人民幣369.1百萬元，即我們的所得稅前利潤為人民幣297.2百萬元(就非現金及非營運項目作出調整)及以下各項營運資金的正向變動：(i)貿易應收款項減少人民幣63.5百萬元，主要是由於我們結算了於2018年因在東南亞推出的《仙境傳說M》自2018年10月以來所產生的收入；(ii)貿易應付款項增加人民幣11.7百萬元，大體與我們的收入增長相符；部分被(iii)其他應付款項及應計費用減少人民幣43.2百萬元所抵銷，主要是由於花紅付款在年末之後作出，令應付工資及福利減少。

於2018年，我們經營活動所得現金淨額為人民幣173.6百萬元，為年內除所得稅前利潤人民幣389.4百萬元(就若干非現金及非營運項目作出調整)及下列各項營運資金的負向變動：(i)貿易應收款項增加人民幣233.4百萬元，原因是於2018年10月在東南亞推出《仙境傳說

財務資料

M》的部分相關收入於年底前尚未獲結算；及(ii)預付款項、按金及其他資產增加人民幣41.0百萬元，主要是已向新遊戲的遊戲開發商支付收益分成；部分被(iii)其他應付款項及應計費用增加人民幣23.4百萬元所抵銷，主要是由於應付薪資及福利以及應付稅項增加，反映我們業務的增長。

於2017年，我們經營活動所產生的現金淨額為人民幣295.7百萬元，即年內除所得稅前利潤人民幣142.5百萬元(就若干非現金及非營運項目作出調整)及以下各項營運資金的正向變動：(i)貿易應付款項增加人民幣63.0百萬元，大體與我們的收入增長相符；及(ii)預付款項、按金及其他資產減少人民幣39.9百萬元，主要是由於我們於2017年推出《仙境傳說M》時，將該等遊戲相關的預付款項中於我們收益表確認為開支；部分被(iii)貿易應收款項增加人民幣87.5百萬元所抵銷，主要是由於我們於2017年7月開始合併龍成，而其尚有貿易應收款項。

於2016年，我們經營活動所用現金淨額為人民幣8.7百萬元，即年內除所得稅前利潤人民幣23.3百萬元(就若干非現金及非營運項目作出調整)及以下各項營運資金的負向變動：(i)預付款項、按金及其他資產增加人民幣20.1百萬元，主要為支付於2017年推出的《仙境傳說M》的收益分成所致；及(ii)貿易應收款項增加人民幣17.1百萬元，大體與我們的收入增長相符。

來自投資活動的現金流量

我們來自投資活動的現金流入主要包括出售短期及長期投資的所得款項以及所收取的利息收入。我們來自投資活動的現金流出主要包括購買投資、物業、廠房及設備以及無形資產。

截至2019年5月31日止五個月，我們投資活動所用現金淨額為人民幣141.3百萬元，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人民幣81.9百萬元；(ii)因我們持續提升我們的產品組合，就新款遊戲(例如《夢幻模擬戰》(Langrisser)及《侍魂：隴月傳說》(Samurai Spirits Online))購買無形資產(包括無形資產預付款項)人民幣33.3百萬元；及(iii)購買物業、廠房及設備人民幣26.1百萬元，與上海新辦公室裝修成本及購買辦公設備有關。

於2018年，我們投資活動所用現金淨額為人民幣199.6百萬元，主要可歸因於(i)因我們持續提升我們的產品組合，就新款遊戲(例如《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)人民幣140.2百萬元；(ii)購買物業、廠房及設備人民幣32.7百萬元，與上海新辦公室裝修成本及購買辦公設備有關；及(iii)投資銀行發行的理財產品所用的現金淨額人民幣31.8百萬元。

於2017年，我們投資活動所用現金淨額為人民幣131.5百萬元，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人民幣68.1百萬元；及(ii)購買物業、廠房及設備人民幣20.1百萬元，與為TapTap購買辦公設備及裝修上海辦公室成本有關。

財務資料

於2016年，我們投資活動所產生現金淨額為人民幣74.2百萬元，主要可歸因於投資銀行發行的理財產品所取得的現金淨額人民幣193.6百萬元，其被以下各項所部分抵銷：(i)若干主要於初創TMT公司的投資所用的現金；(ii)因我們持續提升我們的產品組合，購買無形資產(包括無形資產預付款項)人民幣20.5百萬元；及(ii)購買物業、廠房及設備人民幣13.8百萬元，主要與購買辦公設備有關。

來自融資活動的現金流量

我們的融資活動主要包括來自股東的注資及向股東分派股息。

截至2019年5月31日止五個月，我們融資活動所用現金淨額為人民幣158.3百萬元，主要可歸因於：(i)股份購回付款人民幣90.2百萬元，見「歷史、重組及公司架構 — 我們的主要附屬公司及中國綜合聯屬實體 — 心動網絡」；及(ii)收購易玩額外權益的付款人民幣60.0百萬元。見「歷史、重組及公司架構 — 我們的主要附屬公司及中國綜合聯屬實體 — 易玩」。

於2018年，我們融資活動所得現金淨額為人民幣1.3百萬元，主要可歸因於易玩的非控股股東注資人民幣100.0百萬元，被以下各項所部分抵銷：(i)向心動網絡當時的股東派付股息人民幣50.1百萬元，及(ii)為收購龍成的額外股權而支付人民幣28.0百萬元，詳見「歷史、重組及公司架構 — 我們的主要附屬公司及中國綜合聯屬實體 — 龍成」。

於2017年，我們融資活動所得現金淨額為人民幣249.1百萬元，主要可歸因於(i)心動網絡的投資者出資人民幣196.7百萬元，及(ii)易玩的非控股權益股東注資人民幣100.0百萬元，被向心動網絡當時的股東派付的股息人民幣35.0百萬元所部分抵銷。

於2016年，我們融資活動所用現金淨額為人民幣10.6百萬元，歸因於租賃付款根據國際財務報告準則第16號須計入我們的現金流。

財務資料

流動資產及負債

下表載列我們於所示日期的流動資產及負債的組成部分：

	截至12月31日			截至	截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日	9月30日
				2019年	2019年
					(未經審計)
			(人民幣千元)		
流動資產					
貿易應收款項	59,964	215,975	449,070	385,328	484,465
預付款項、按金及其他資產...	87,398	62,649	97,381	111,559	120,250
短期投資	45,702	115,738	156,647	241,728	399,348
現金及現金等價物	178,127	577,972	573,233	646,300	617,150
流動資產總額	371,191	972,334	1,276,331	1,384,915	1,621,213
流動負債					
貿易應付款項	23,833	124,696	101,275	115,486	189,438
客戶預付款項	810	8,079	9,089	13,562	20,343
其他應付款項及應計費用	69,838	59,579	83,872	84,645	47,502
合約負債	57,982	105,206	90,921	100,545	116,763
即期所得稅負債	50	15,018	34,338	57,578	62,379
租賃負債	12,201	13,149	22,892	21,744	18,626
流動負債總額	164,714	325,727	342,387	393,560	455,051
流動資產淨額	206,477	646,607	933,944	991,355	1,166,162

我們的流動資產淨值由截至2019年5月31日的人民幣991.4百萬元增加17.6%至截至2019年9月30日的人民幣1,166.2百萬元，主要歸因於(i)對聲譽良好的大型商業銀行發行的理財產品的短期投資增加人民幣157.6百萬元，及(ii)貿易應收款項增加人民幣99.1百萬元，主要與於2019年6月在韓國推出的《夢幻模擬戰》(Langrisser)及2019年9月在海外市場推出的《不休的烏拉拉》(Ulala)有關，見「概要—近期發展」，部分被(iii)貿易應付款項增加人民幣74.0百萬元所抵銷，主要與應付《夢幻模擬戰》(Langrisser)及《不休的烏拉拉》(Ulala)營銷活動的廣告商款項及新產生的《不休的烏拉拉》(Ulala)遊戲開發商收益分成應付款項有關。

我們的流動資產淨額由截至2018年12月31日的人民幣933.9百萬元增加6.1%至截至2019年5月31日的人民幣991.4百萬元，主要歸因於(i)對聲譽良好的大型商業銀行發行的理財產品的短期投資增加人民幣85.1百萬元，及(ii)現金及現金等價物增加人民幣73.1百萬元，主要是由於隨著我們的業務增長，我們的經營現金增加，部分被(iii)貿易應收款項減少人民幣63.7百萬元抵銷，原因是我們結算了2018年應計的與自2018年10月以來在東南亞推出的《仙境傳說M》相關的收入。

我們的流動資產淨額由截至2017年12月31日的人民幣646.6百萬元增加44.4%至截至2018年12月31日的人民幣933.9百萬元，主要可歸因於貿易應收款項增加人民幣233.1百萬元，與我們收入的增長(包括通過TapTap提供的信息服務所產生的收入增長)整體一致，以及我們自2018年10月以來在東南亞推出《仙境傳說M》相關的部分收入於年底前尚未悉數結算。

我們的流動資產淨額由截至2016年12月31日的人民幣206.5百萬元大幅增加至截至2017

財務資料

年12月31日的人民幣646.6百萬元，主要可歸因於現金及現金等價物增加人民幣399.8百萬元，主要是由於我們的營運現金及注資增加。見「— 流動資金及資本資源 — 現金流量」。

貿易應收款項

下表載列我們於所示日期的貿易應收款項的詳情：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
	(人民幣千元)			2019年
分發平台及遊戲發行商	58,444	175,817	351,966	272,809
線上推廣服務客戶	—	40,584	98,166	113,801
關聯方 ⁽¹⁾	1,980	823	503	505
小計	60,424	217,224	450,635	387,115
減：減值撥備	(460)	(1,249)	(1,565)	(1,787)
貿易應收款項，淨額	59,964	215,975	449,070	385,328

(1) 關聯方為我們投資的公司，主要包括龍成及一間動畫製作公司。見本文件附錄一會計師報告附註34。

截至2019年5月31日，我們的貿易應收款項由截至2018年12月31日的人民幣449.1百萬元減少14.2%至人民幣385.3百萬元，主要是由於我們結算了2018年應計的與自2018年10月以來在東南亞推出的《仙境傳說M》相關的收入。截至2018年12月31日，我們的貿易應收款項由截至2017年12月31日的人民幣216.0百萬元大幅增加至人民幣449.1百萬元，與收入的增長整體相符，而與2018年10月在東南亞推出《仙境傳說M》相關的部分收入於年底前尚未悉數結算。截至2017年12月31日，我們的貿易應收款項由截至2016年12月31日的人民幣60.0百萬元大幅增至人民幣216.0百萬元，主要是由於我們合併易玩及龍成後實現業務增長。

我們基於預期信貸虧損就應收若干第三方分發平台及遊戲發行商的應收款項計提減值撥備。

下表載列截至所示日期我們的貿易應收款項基於貿易應收款項總額的確認日期的賬齡分析：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
	(人民幣千元)			2019年
三個月內	57,679	195,779	428,533	347,596
三個月至六個月	1,677	16,868	19,581	37,315
六個月至一年	267	3,793	1,395	1,059
一年至兩年	550	342	591	429
兩年以上	251	442	535	716
總計	60,424	217,224	450,635	387,115

於往績記錄期間，我們大部分貿易應收款項未償付不滿一年。根據客戶的信貸記錄及我們與彼等的關係，我們通過提供30日至120日的信貸期方便客戶靈活付款。尤其對我們的遊戲運營業務而言，我們通常授予第三方分發平台（如App Store、Google Play及其他安卓應用商店）為期30至90日的信貸期及授予遊戲發行商為期90日至120日的信貸期。

財務資料

下表載列於所示期間我們的貿易應收款項的週轉天數：

	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	2019年
	(天)			
貿易應收款項週轉天數 ⁽¹⁾	24	37	63	61

(1) 於2016年、2017年及2018年，貿易應收款項週轉天數等於期初及期末貿易應收款項結餘的平均值除以同年／同期總收入，再乘以360天，而截至2019年5月31日止五個月，貿易應收款項週轉天數等於期初及期末貿易應收款項結餘的平均值除以同年／同期總收入，再乘以150天。

與2018年相比，截至2019年5月31日止五個月我們的貿易應收款項週轉天數維持相對穩定。貿易應收款項的週轉天數於2017年至2018年增加，主要是由於與2018年10月在東南亞推出《仙境傳說M》相關的部分收入於年底前尚未與Gravity結算，原因是我們向Gravity授出120日之信貸期。貿易應收款項的週轉天數於2016年至2017年增加，主要是由於我們於2017年7月合併龍成，其中貿易應收款項主要涉及海外市場產生的遊戲運營收入（其信貸期較中國市場的更長）。

截至2019年9月30日，我們已結算我們截至2019年5月31日的未償付貿易應收款項中的人民幣378.9百萬元，或97.9%。

我們採用簡化的方法為國際財務報告準則第9號所規定的預期信貸虧損計提撥備，該準則允許將可使用期限的預期虧損撥備用於所有貿易應收款項。我們計及各類貿易應收款項的共同信貸風險特質及其逾期天數以計量預期信貸虧損。於往績記錄期間，預期信貸虧損率乃根據以下撥備矩陣釐定：

分發平台及遊戲發行商	截至12月31日			截至 5月31日
	2016年	2017年	2018年	2019年
三個月內.....	0.05%	0.12%	0.09%	0.09%
三個月至六個月.....	0.62%	1.80%	1.21%	1.21%
六個月至一年.....	2.57%	6.27%	8.70%	5.97%
一年至兩年.....	36.31%	62.37%	73.22%	47.90%
兩年以上.....	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

在線推廣服務客戶	截至2017年及 2018年12月31日 以及2019年 5月31日
三個月內.....	0%
三個月至六個月.....	0%
六個月至一年.....	5%
一年至兩年.....	30%
兩年以上.....	100%

財務資料

預付款項、按金及其他資產

下表載列截至所示日期我們的當期預付款項、按金及其他資產的詳情：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
	(人民幣千元)			
收益分成預付款	71,738	34,615	67,341	83,615
減：減值支出	—	—	(9,434)	—
收益分成預付款，淨額	71,738	34,615	57,907	83,615
預付稅款	7,429	16,760	18,537	4,711
租賃及其他按金	1,166	2,812	7,302	6,502
廣告的預付款項	4,988	144	6,650	4,589
遞延上市開支	—	—	384	2,583
其他	2,077	8,318	6,601	9,559
總計	87,398	62,649	97,381	111,559

我們的當期預付款項、按金及其他資產主要包括就銷售遊戲內虛擬物品賺取的收益分成向遊戲開發商支付的預付款項。見「業務 — 遊戲授權 — 授權協議」。

截至2019年5月31日，我們的當期預付款項、按金及其他資產由截至2018年12月31日的人民幣97.4百萬元增加14.6%至人民幣111.6百萬元，主要是由於(i)遞延[編纂]開支，及(ii)與《夢幻模擬戰》(Langrisser)及《待魂：朧月傳說》(Samurai Spirits Online)有關的對遊戲開發商的預付款項增加。截至2018年12月31日，我們的當期預付款項、按金及其他資產由截至2017年12月31日的人民幣62.6百萬元增加55.4%至人民幣97.4百萬元，主要是由於就《不休的烏拉拉》(Ulala)及《香腸派對》(Sausage Man)向遊戲開發商支付的預付款項增加人民幣25.5百萬元。截至2017年12月31日，我們的當期預付款項、按金及其他資產由截至2016年12月31日的人民幣87.4百萬元減少28.3%至人民幣62.6百萬元，主要是由於2016年就《仙境傳說M》向駿夢網絡支付的預付款項人民幣52.7百萬元，而我們於2017年並無再次產生該預付款項。

以下為截至所示日期我們就分佔所得款項之預付款項的賬齡分析：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
	(人民幣千元)			
1年內	47,345	28,714	44,955	66,603
1至2年	24,393	5,901	12,087	16,276
2年以上	—	—	865	736
	71,738	34,615	57,907	83,615

倘(其中包括)相關遊戲不大可能通過開發階段及發行，或相關遊戲的預期回報未能償付我們的預付款項，如可資比較遊戲於其他市場表現不佳，意味著開發中的相關遊戲於發行時可能有相似結果，我們定期對有關預付款項進行減值測試，並考慮作出減值撥備。

財務資料

截至2019年9月30日，我們截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年5月31日的收益分成的預付款項中分別有99.1%、71.4%、60.8%及48.8%隨後確認為我們的收入成本。

短期投資

我們的短期投資主要包括由中國大型知名商業銀行(如招商銀行、交通銀行及上海浦東發展銀行)發行的理財產品。該等理財產品主要投資於在中國的銀行同業拆放市場或交易所報價的低風險及流動性好的固定收益工具，包括但不限於國庫券、公司債券、中期票據、短期商業票據及銀行同業存款。然而，總體而言，發行銀行對任何理財產品的本金或回報均無保障或擔保。於往績記錄期間，我們短期投資的實際回報率介乎2.00%至6.14%之間，且通常於7天至270天到期。我們購買該等理財產品以管理短期流動資金。截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日，我們的短期投資分別為人民幣45.7百萬元、人民幣115.7百萬元、人民幣156.6百萬元及人民幣241.7百萬元。

作為我們庫務功能的一部分，我們積極購買及贖回短期理財產品。於2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年5月31日止五個月，我們分別購入短期投資人民幣814.8百萬元、人民幣992.5百萬元、人民幣2,036.6百萬元、人民幣615.0百萬元及人民幣871.4百萬元，並獲得出售短期投資的所得款項人民幣1,008.4百萬元、人民幣924.4百萬元、人民幣2,004.8百萬元、人民幣469.1百萬元及人民幣789.5百萬元。我們的短期投資整體增加主要是由於我們營運現金增加。

我們就理財產品制定年度投資計劃，其載列我們投資的年度上限，且須經我們董事會批准。我們理財產品的獲批准投資上限內的各交易亦須經我們財務總監批准。我們投資於理財產品的決定須經我們的首席執行官及財務部主管批准。為確保我們的流動資金，我們於往績記錄期間購買的理財產品可於九個月內贖回。為進一步降低潛在風險，我們已就購買及出售理財產品實施一項內部政策。我們的政策專注於規避購買理財產品時的不合理風險，且要求僅在有現金盈餘的情況下方可購買理財產品。該政策載列購買該等產品的批准流程及強制實行政策的責任部門。財務部負責(其中包括)在作出投資前進行可行性分析，並收回本金及回報。我們計劃根據上述政策，在承受市場風險及可獲得合適的替代產品的情況下繼續購買理財產品。

於往績記錄期間，短期投資採用以公允價值計量且其變動計入損益的計量方法。短期投資的公允價值乃利用管理層判斷得出的預期回報以貼現現金流量為基礎得出，歸入公允價值層級的第三級，且該等公允價值的變動透過損益確認。

財務資料

貿易應付款項

我們的貿易應付款項主要包括：(i)應付遊戲開發商的授權費及收益分成；及(ii)應付服務器託管服務供應商的款項。

截至2019年5月31日，我們的貿易應付款項由截至2018年12月31日的人民幣101.3百萬元增加14.0%至人民幣115.5百萬元，主要是由於(i)應計的應付[編纂]開支，及(ii)我們增加營銷活動令廣告應付款項增加。截至2018年12月31日，我們的貿易應付款項由截至2017年12月31日的人民幣124.7百萬元減少18.8%至人民幣101.3百萬元，主要是由於我們按總額基準確認收入的遊戲運營業務於2018年減少所致。截至2017年12月31日，我們的貿易應付款項由截至2016年12月31日的人民幣23.8百萬元大幅增加至人民幣124.7百萬元，主要是由於2017年7月我們併入龍成後，龍成應付遊戲開發商的貿易應付款項所致。

於往績記錄期間，我們大部分貿易應付款項的未償付期限不到三個月。向我們授出的貿易應付款項信貸期通常為0至90日。

下表載列於所示期間我們貿易應付款項的週轉天數：

	截至12月31日止年度			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日 止五個月
			(天)	2019年
貿易應付款項的週轉天數 ⁽¹⁾	22	36	52	48

(1) 於2016年、2017年及2018年，貿易應付款項週轉天數等於期初及期末貿易應付款項的結餘平均值除以同年／同期收入成本，再乘以360天，而截至2019年5月31日止五個月，貿易應付款項週轉天數等於期初及期末貿易應付款項的結餘平均值除以同年／同期收入成本，再乘以150天。

與2018年相比，截至2019年5月31日止五個月，我們的貿易應付款項週轉天數維持相對穩定。由於我們一般自我們的業務夥伴或客戶收到付款後向供應商結算，2017年至2018年以及2016年至2017年的貿易應付款項週轉天數均有所增加，主要與我們貿易應收款項的週轉天數增加一致。

截至2019年9月30日，我們已結算我們截至2019年5月31日未償付貿易應付款項的人民幣108.3百萬元或93.8%。

客戶預付款

客戶預付款主要包括遊戲開發商、遊戲發行商及其廣告代理的預付款，該等款項與TapTap的在線推廣服務有關。

我們來自客戶的預付款由截至2016年12月31日的人民幣0.8百萬元大幅增至截至2017年12月31日的人民幣8.1百萬元，並自人民幣8.1百萬元進一步增加12.5%至截至2018年12月31日的人民幣9.1百萬元，主要由於我們在2016年12月合併易玩後我們的TapTap在線推廣服務擴張。截至2019年5月31日，我們來自客戶的預付款由截至2018年12月31日的人民幣9.1百萬元增加49.2%至人民幣13.6百萬元，主要是由於我們TapTap在線推廣服務的持續擴張。

財務資料

其他應付款項及應計費用

下表載列截至所示日期我們其他應付款項及應計費用的詳情：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
				2019年
	(人民幣千元)			
應付薪資及福利	24,954	49,429	69,301	24,512
其他應付稅項	9,675	10,108	14,546	16,132
應付股息	35,000	—	—	—
投資應付款項	—	—	—	36,923
其他	209	42	25	7,078
總計	69,838	59,579	83,872	84,645

我們的其他應付款項及應計費用主要包括尚未付予僱員的薪資及應計福利以及尚未支付的應計稅項。

我們的其他應付款項及應計費用由截至2016年12月31日的人民幣69.8百萬元稍微減少14.7%至截至2017年12月31日的人民幣59.6百萬元，並自截至2017年12月31日的人民幣59.6百萬元增加40.8%至截至2018年12月31日的人民幣83.9百萬元。自2016年12月31日至2017年12月31日的減少乃主要由於屬一次性的應付股息減少，而自2017年12月31日至2018年12月31日的增加乃主要由於應付薪資及福利以及應付稅項增加，體現了我們的業務增長。截至2019年5月31日，我們的其他應付款項及應計費用由截至2018年12月31日的人民幣83.9百萬元增加0.9%至人民幣84.6百萬元，主要是由於(i)因自彼等收購易玩的額外股份而應付易玩少數股東款項，及(ii)辦公室翻新服務的應付款項增加，部分被花紅付款於年末之後作出而導致的應付工資及福利減少所抵銷。

合約負債

下表載列截至所示日期我們當期合約負債的詳情：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
				2019年
	(人民幣千元)			
遊戲運營	54,785	104,491	90,921	100,545
對遊戲開發商進行遊戲授權	3,197	715	—	—
總計	57,982	105,206	90,921	100,545

我們的當期合約負債主要包括：(i)銷售網絡遊戲的遊戲內耐用虛擬物品所得的遞延收入，其中我們隨著時間仍有須履行的隱含責任；及(ii)授權我們所開發遊戲的遊戲版權所得的遞延收入。我們遊戲運營的合約負債一般在各期間結束後六個月內確認為收入。截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日，我們的當期合約負債分別為人民幣58.0百萬元、人民幣105.2百萬元、人民幣90.9百萬元及人民幣100.5百萬元，主要與銷售手機遊戲虛擬物品的遞延收入有關。截至2019年6月30日，所有截至2018年12月31日的合約負債根據虛擬物品的使用情況或耐久虛擬物品的攤銷情況確認為收入。截至2019年9月30日，我們截至2019年5月31日的合約負債的91.3%已確認為收入。

財務資料

非流動資產及負債

下表載列我們截至所示日期的非流動資產及負債的組成部分：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
	(人民幣千元)			2019年
非流動資產				
物業、廠房及設備	20,923	29,084	45,553	68,095
使用權資產	44,109	32,437	59,290	50,271
無形資產	103,959	175,037	192,175	193,931
遞延稅項資產	18,337	8,007	8,393	8,310
採用權益法列賬的投資	72,343	43,259	44,305	43,533
以公允價值計量且其變動計入損益 的長期投資	50,038	36,451	33,687	38,114
預付款項、按金及其他資產	29,116	13,972	64,966	73,460
非流動資產總額	338,825	338,247	448,369	475,714
非流動負債				
租賃負債	33,269	21,757	37,859	32,855
遞延稅項負債	1,403	5,342	1,894	3,924
合約負債	715	—	—	—
非流動負債總額	35,387	27,099	39,753	36,779

無形資產

我們的無形資產主要是指合併易玩及龍成產生的商譽、遊戲授權及商標。下表載列截至所示日期我們的無形資產明細：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
	(人民幣千元)			2019年
遊戲授權	24,510	45,232	67,681	71,679
域名	4,877	4,011	3,483	3,262
軟件	4,263	2,762	1,716	1,253
商標	17,163	14,962	12,825	11,934
用戶列表	8,000	6,400	4,800	4,133
商譽	45,146	101,670	101,670	101,670
總計	103,959	175,037	192,175	193,931

截至2019年5月31日，與截至2018年12月31日的人民幣192.2百萬元相比，我們的無形資產維持相對穩定在人民幣193.9百萬元。截至2018年12月31日，我們的無形資產自截至2017年12月31日的人民幣175.0百萬元增加9.8%至人民幣192.2百萬元，主要是由於遊戲授權（例如《獵魂覺醒》(Errant: Hunter's Soul)及《第五人格》(Identity V)）預付款項的增加。截至2017年12月31日，我們的無形資產自截至2016年12月31日的人民幣104.0百萬元增加68.4%至人民幣175.0百萬元，主要是由於有關我們合併龍成的商譽及遊戲授權（例如《少女前線》(Girls' Frontline)）。

財務資料

物業、廠房及設備

我們的物業、廠房及設備主要是指服務器及其他設備、租賃裝修以及傢私及電器。我們的物業、廠房及設備由截至2018年12月31日的人民幣45.6百萬元增加49.5%至截至2019年5月31日的人民幣68.1百萬元及由截至2017年12月31日的人民幣29.1百萬元增加56.6%至截至2018年12月31日的人民幣45.6百萬元，主要反映我們的業務擴張及增加購買傢私及電器及租賃裝修。截至2017年12月31日，我們的物業、廠房及設備自截至2016年12月31日的人民幣20.9百萬元增加39.0%至人民幣29.1百萬元，主要是由於我們合併龍成及易玩的辦公室及其他設備。

使用權資產

國際財務報告準則第16號引入一個模式，據此，承租人須於財務狀況表就所有租賃確認使用權資產及相應負債，惟短期租賃及低價值資產租賃除外。我們的使用權資產主要指若干第三方辦公室物業租賃。我們的使用權資產自截至2018年12月31日之人民幣59.3百萬元減少15.2%至截至2019年5月31日的人民幣50.3百萬元及自截至2016年12月31日之人民幣44.1百萬元減少26.5%至截至2017年12月31日的人民幣32.4百萬元，主要由於根據國際財務報告準則第16號有關資產之折舊。截至2018年12月31日，因我們於2018年訂立新租賃以擴大我們的辦公空間，我們的使用權資產自截至2017年12月31日之人民幣32.4百萬元增加82.8%至人民幣59.3百萬元。

採用權益法列賬的投資

我們採用權益法列賬的投資主要是指我們於聯營公司的投資。下表載列截至所示日期我們若干聯營公司之重要資料：

名稱	主要業務	截至12月31日						截至5月31日	
		2016年		2017年		2018年		2019年	
		賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益
		(人民幣千元)		(人民幣千元)		(人民幣千元)	(人民幣千元)		
Mengxiang (Cayman) Inc.....	提供電視相關軟件及 中國互聯網文化產品及 服務	16,235	35.78%	18,109	35.78%	17,749	35.78%	17,139	35.78%
廈門真有趣信息科技 有限公司 ⁽¹⁾	研發遊戲、提供互聯網 文化產品及服務	9,094	20.00%	8,391	20.00%	12,558	18.00%	12,790	18.00%

財務資料

名稱	主要業務	截至12月31日						截至5月31日	
		2016年		2017年		2018年		2019年	
		賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益
		(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)	(人民幣千元)	(人民幣千元)
上海幻刃網絡科技 有限公司.....	研發遊戲、提供互聯網 文化產品及服務	1,338	25.00%	2,292	25.00%	5,976	25.00%	5,389	25.00%
上海變月文化傳播 有限公司 ⁽¹⁾	漫畫及動畫設計與製作	3,720	19.80%	3,504	15.32%	3,631	15.32%	3,685	15.32%
廣州壕遊信息科技 有限公司.....	研發遊戲、提供互聯網 文化產品及服務	1,845	20.00%	1,736	20.00%	2,509	20.00%	2,568	20.00%
上海領音文化傳播 有限公司.....	研發遊戲、提供互聯網 文化產品及服務	2,347	20.00%	2,148	20.00%	1,882	20.00%	1,962	20.00%
機核(北京)文化傳媒 有限公司.....	提供遊戲相關媒體 服務、提供互聯網文化 產品和服務	2,369	20.00%	6,880	23.00%	—	19.55%	—	19.55%
龍成.....	海外網絡遊戲運營及 發行業務	34,930	28.00%	—	51.00%	—	65.00%	—	65.00%
其他.....		465		199		—		—	
總計		72,343		43,259		44,305		43,533	

(1) 我們通過於該等公司董事會的席位對彼等保留重大影響力。

我們採用權益法列賬的投資保持相對穩定，截至2019年5月31日為人民幣43.5百萬元、截至2018年12月31日為人民幣44.3百萬元且截至2017年12月31日為人民幣43.3百萬元。截至2017年12月31日，我們採用權益法列賬的投資自截至2016年12月31日的人民幣72.3百萬元減少40.2%至人民幣43.3百萬元，主要是由於我們於2017年收購龍成，收購後該公司成為我們的附屬公司。

財務資料

以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資

我們以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資主要是指我們對大部分位於中國的初創TMT公司(主要從事遊戲研發業務)的風險投資。下表載列截至所示日期我們以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資之若干重要資料：

名稱	主要業務	截至12月31日				截至5月31日			
		2016年		2017年		2018年		2019年	
		賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益	賬面值	我們所持權益
(人民幣千元)		(人民幣千元)		(人民幣千元)		(人民幣千元)			
機核(北京)文化傳播有限公司.....	遊戲相關媒體服務提供商、提供互聯網文化產品和服務	— ⁽¹⁾	20.00%	— ⁽¹⁾	23.00%	15,577	19.55%	19,451	19.55%
上海欣雨動畫設計有限公司.....	漫畫及動畫設計與製作	22,069	27.86%	9,161	27.86%	3,190	27.86%	3,752	27.86%
澄邁優目科技有限公司.....	廣告及數據服務、提供互聯網文化產品和服務	—	—	3,750	5.00%	5,525	3.46%	6,368	3.46%
NEXTIV Inc.....	音樂生產及相關服務	3,509	10.64%	3,020	10.64%	3,020	10.64%	2,871	10.64%
玖萬裏網絡科技(上海)有限公司...	研發遊戲	10,002	5.00%	9,847	5.00%	2,670	5.00%	2,285	5.00%
上海格奈信息科技有限公司.....	海外遊戲發行	1,269	10.00%	892	10.00%	892	10.00%	892	10.00%
其他.....		13,189		9,781		2,813		2,495	
總計.....		50,038		36,451		33,687		38,114	

(1) 分類為採用權益法列賬的投資。

財務資料

截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日，我們以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資分別為人民幣50.0百萬元、人民幣36.5百萬元、人民幣33.7百萬元及人民幣38.1百萬元。

我們已制定各項政策，以規管期限超過一年之投資，包括但不限於股權投資，如設立全資公司、成立合營企業及於其他公司持有股權以及債務投資。我們計劃通過進行與我們發展策略相匹配的長期投資，促進我們的業務增長及營造本公司與該等投資的協同效應。

我們的董事會為本集團制定中長期發展計劃及年度投資計劃。我們的投資部須向我們的投資委員會提交提案以供初步批准。一經批准，就投資少於人民幣30百萬元而言，建議投資須待我們的首席執行官批准後方可執行；就投資人民幣30百萬元或以上，建議投資須於考慮及批准後向我們的董事會報告。投資委員會由五名成員，即黃先生、戴先生、樊舒暘先生、沈晟先生及龔睿先生組成。有關我們投資委員會成員之詳情，見「董事及高級管理層—高級管理層」。倘上市規則及組織章程細則作出規定，本公司須召開股東大會以考慮及批准須經股東批准之事宜。

投資項目獲批准後，投資部門指定項目專員及項目主管。項目主管應為董事會、我們管理團隊或投資部門的成員。項目主管主要負責監督項目進度，確保項目專員對項目及資本進行適當管理，及時發現及匯報項目過程中發生的事務，以及提出解決方案和建議。項目專員應定期為我們的董事會及我們的管理團隊編製項目進度報告書。

預付款項、按金及其他資產

下表載列我們截至所示日期的非即期預付款項、按金及其他資產的明細：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
				2019年
				(人民幣千元)
遊戲授權的預付款	25,790	38,716	91,701	66,781
減：減值支出	—	(28,100)	(32,130)	—
遊戲授權預付款項，淨額	25,790	10,616	59,571	66,781
租金及其他按金	3,326	3,356	5,395	6,679
總計	29,116	13,972	64,966	73,460

我們的非即期預付款項、按金及其他資產主要包括就遊戲授權向遊戲開發商支付的預付款項。見「業務—遊戲授權—授權協議」。

截至2019年5月31日，我們的非即期預付款項、按金及其他資產由截至2018年12月31日的人民幣65.0百萬元增加13.1%至人民幣73.5百萬元，主要是由於《夢幻模擬戰》(Langrisser)

財務資料

及《待魂：隴月傳說》(Samurai Spirits Online)有關的遊戲開發商預付款項增加。截至2018年12月31日，我們的非即期預付款項、按金及其他資產自截至2017年12月31日的人民幣14.0百萬元大幅增加至人民幣65.0百萬元，主要是由於就新的遊戲(例如《獵魂覺醒》(Errant: Hunter's Soul)及《第五人格》(Identity V))向遊戲開發商支付的預付款項淨額增加。截至2017年12月31日，我們的非即期預付款項、按金及其他資產自截至2016年12月31日的人民幣29.1百萬元減少52.0%至人民幣14.0百萬元，主要是由於2016年就《仙境傳說M》向遊戲開發商支付的預付款項，而有關預付款項於2017年並無再次發生。

截至所示日期，我們就遊戲授權之預付款項的賬齡分析如下：

	截至12月31日			截至
	2016年	2017年	2018年	5月31日
				2019年
				(人民幣千元)
1年內.....	8,268	10,616	51,674	59,811
1至2年.....	17,522	—	7,897	6,970
2年以上.....	—	—	—	—
	25,790	10,616	59,571	66,781

我們定期對遊戲授權之預付款項進行減值測試。截至2019年9月30日，我們截至2016年12月31日所有的遊戲授權預付款項已退款予預付款項的接受方或減值，而我們截至2017年及2018年12月31日及2019年5月31日的遊戲授權之預付款項的百分比分別為69.2%、43.5%及49.5%其後已確認為我們的無形資產。

債務

截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日及9月30日，我們並無任何借款或未動用銀行信貸。

國際財務報告準則第16號引入單一租賃會計模式，據此，除若干例外情況外，會就資產負債表所有租賃確認資產及負債。截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年5月31日及9月30日，我們的流動及非流動租賃負債分別為人民幣45.5百萬元、人民幣34.9百萬元、人民幣60.8百萬元、人民幣54.6百萬元及人民幣45.2百萬元。該等租賃負債主要包括若干第三方辦公室物業租賃。

截至2019年9月30日，除一般業務過程中的一般貿易及其他應付款項，我們並無任何有擔保、無擔保、有抵押或無抵押的重大按揭、押記、債券、借貸資本、債務證券、貸款、銀行透支或其他類似債務、承兌負債(正常商業票據除外)、承兌信用證，或擔保或其他或有負債。

或有負債

截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日，我們並無牽涉預計會對我們的財務狀況或營運業績產生重大不利影響的任何重大法律、仲裁或行政程序，儘管我們並無法保證日後不會出現這種情況。

財務資料

董事確認，自2019年5月31日起至本文件日期，我們的或有負債並無出現重大變動。

關鍵財務比率

下表載列我們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) 淨利潤率等於年度／期間利潤除以相關期間收入。

(2) 毛利率等於年度／期間毛利除以相關期間收入。

(3) 股本回報率等於年度／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) 流動比率等於相關日期的流動資產除以流動負債。

於往績記錄期間，我們的淨利潤率、毛利率、股本回報率、總資產回報率及流動比率均有所上升。我們的股本回報率及總資產回報率的上升主要是由於：(i)我們於往績記錄期間內的年度／期間利潤快速增長（主要是由於擴張手機遊戲及海外市場的遊戲運營業務以及TapTap上的在線推廣服務於我們於2016年12月合併易玩之後的增長）；及(ii)我們的股權或資產總額於往績記錄期間內適度增加，但其增速不如年度／期間利潤的增速。

我們流動比率的上升主要是由於我們的流動資產增加超過流動負債的增加。我們截至2019年5月31日的流動比率較2018年12月31日有所上升乃主要由於(i)我們的短期投資增加，及(ii)我們的現金及現金等價物增加，乃主要由於我們的營運現金增加。我們截至2018年12月31日的流動比率較2017年12月31日有所上升，主要是由於貿易應收款項的增加，該增加在整體上與收入增長相符。我們截至2017年12月31日的流動比率較2016年12月31日有所上升，主要是由於我們的現金及現金等價物增加（該增加主要是由於股東注資及我們的營運現金增加）。

資本開支及承擔

資本開支

於2016年、2017年、2018年及截至2019年5月31日止五個月，我們的資本開支分別為人民幣13.8百萬元、人民幣20.1百萬元、人民幣32.7百萬元及人民幣26.1百萬元，此主要由於我們購買物業、廠房及設備（主要與我們辦公室區域的裝修成本有關）及購買辦公室設備。我們通常以營運產生的現金為該等開支提供資金。

財務資料

資本承擔

截至2016年、2017年、2018年12月31日及2019年5月31日，我們根據遊戲授權的不可撤銷遊戲購買協議作出日後分期付款的承擔分別為人民幣11.7百萬元、人民幣4.7百萬元、人民幣54.6百萬元及人民幣46.8百萬元。

經營租賃承擔

我們根據不可撤銷經營租賃協議租用辦公室。截至2016年、2017年及2018年12月31日以及2019年5月31日，我們於不可撤銷經營租賃項下到期應付的未來最低租賃付款分別為人民幣0.5百萬元、人民幣0.6百萬元、人民幣0.4百萬元及人民幣3.1百萬元，截至各日期該等款項全部於一年內到期。

關聯方交易

於往績記錄期間，我們訂立多項關聯方交易，據此：(i)我們為若干關聯方提供綜合管理服務；(ii)我們向若干關聯方購買互聯網伺服器及電信服務；及(iii)我們取得若干關聯方的遊戲授權。有關我們關聯方交易的詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告的附註34。

董事認為，於往績記錄期間，我們與關聯方的交易乃於公平公正的原則下進行，並不會使我們的營運業績失真或使得我們的過往業績無法反映未來業績。

資產負債表外安排

截至最後實際可行日期，我們並無任何未完成的資產負債表外安排。

財務風險的定性及定量披露

我們面臨多種財務風險：市場風險（包括外匯風險、價格風險以及現金流量及公允價值利率風險）、信貸風險及流動資金風險。我們整體的風險管理項目聚焦於金融市場的不可預測性，並努力將其對我們財務表現的潛在不利影響降至最低。風險管理由我們的高級管理層落實。

市場風險

外匯風險

我們透過海外發行商在國際營運，面臨各種貨幣風險（主要與美元相關）產生的外匯風險。外匯風險主要來自於接受或將接受各海外對手方的外幣時確認的資產及負債。於往績記錄期間，我們並無對沖任何外幣匯率的波動。

於2016年、2017年、2018年及截至2018年及2019年5月31日止五個月，就功能貨幣為人民幣的旗下中國附屬公司而言，倘美元兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他的變量保持

財務資料

不變，則淨利潤將分別增加／減少約人民幣6.9百萬元、人民幣16.6百萬元、人民幣25.2百萬元、人民幣15.9百萬元及人民幣11.8百萬元，原因為換算以美元計值的淨貨幣資產產生匯兌收益／虧損淨額。

價格風險

我們面臨的價格風險與我們持有的以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資及短期投資有關。我們並無面臨商品價格風險。為管理投資產生的價格風險，我們將投資組合多元化。各項投資由高級管理層根據具體情況進行管理。敏感度分析由管理層執行。見本文件附錄一會計師報告的附註3.1。

現金流量及公允價值利率風險

我們大部分的收入及經營現金流量不受市場利率的變動的影響，除現金及現金等價物以及以攤銷成本計量的短期投資外，我們並無重大的計息資產。見本文件附錄一會計師報告的附註24及23。

信貸風險

我們面臨的信貸風險與我們的現金及現金等價物、短期投資、貿易應收款項、按金及其他資產有關。各類上述金融資產的賬面值為我們有關金融資產信貸風險的最大風險敞口。

為管理現金及現金等價物以及短期投資產生的風險，我們僅與中國境內外的國有或知名的金融機構進行交易。該等金融機構近期並無違約歷史。預計信貸虧損並不重大。

各報告期末的貿易應收款項乃應收分發平台、遊戲發行商、線上推廣服務客戶以及關聯方的款項。倘與分發平台、遊戲發行商及線上推廣服務客戶的戰略關係終止或倒退，或倘分發平台、遊戲發行商及線上推廣服務客戶更改合作安排，或倘彼等在向我們付款方面面臨財務困難，我們收回相應貿易應收款項的能力可能會受到不利影響。為管理該風險，我們與分發平台、遊戲發行商及線上推廣服務客戶積極溝通，以確保有效控制信貸。就我們過往與分發平台、遊戲發行商及線上推廣服務客戶的合作及過往收回應收彼等款項的穩健記錄，董事認為我們尚未結清的應收分發平台、遊戲發行商及線上推廣服務客戶的貿易應收款項結餘的內在信貸風險低。

就按金及其他資產而言，管理層定期評估收回款項的情況，及根據過往的結算記錄及經驗單獨評估按金及其他資產的可收回前景。我們考慮初始確認資產後出現違約的可能性及信貸風險是否於各報告期間的整個期間持續大幅增加。為評估信貸風險是否大幅增加，我們將資產於報告日期出現的違約風險與於初始確認日期出現的違約風險相比較。我們考慮可供利用的合理有依據的前瞻性資料。

財務資料

根據過往與客戶的合作、結算記錄及過往經驗，我們定期評估按金及其他資產的信貸風險。董事認為，應收債務人的未結算按金及其他資產的內在信貸風險並不重大。

流動資金風險

我們務求將現金及現金等價物維繫在充足的水平。由於潛在業務的活躍性質，我們的財務部門透過留存充足的現金及現金等價物保持資金的靈活性。

股息

本公司是一家根據開曼群島法律註冊成立的控股公司。因此，任何未來股息的派付及金額將取決於是否能自我們附屬公司取得股息。中國法律要求外商投資企業從除稅後溢利中彌補其累計虧損，並至少分配其餘下除稅後溢利的10%（如有），為其法定儲備提供資金，直至其法定儲備的總金額超過其註冊資本的50%。

目前，我們並無固定的股息分派率。我們不計劃於[編纂]之後釐定任何預期股息分派率，因為我們的優先考慮事項為將盈利用於業務發展及用戶群擴張（符合我們股東的整體利益）。日後宣派或派付股息將由董事全權酌情決定。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。我們派付的任何股息將按董事會的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期經營業績、現金流量及財務狀況、整體業務狀況及業務策略、預期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。

據本公司開曼群島法律顧問Campbells所告知，獲豁免的開曼群島公司可根據公司組織章程大綱及細則的條文（如有），在通過償付能力測試後，從利潤、留存盈利或股份溢價賬中支付股息。在開曼公司法及組織章程細則之規限下，本公司可於股東大會宣佈以任何貨幣派發股息，惟股息不得超過董事建議之金額。所有可能宣派或派付之股息，僅可來自本公司合法可供分派利潤及儲備（包括股份溢價）。見「附錄三 — 本公司章程及開曼公司法概要 — 本公司章程概要 — 2組織章程細則 — 2.14股利及其他分派方式」。

於2016年、2017年、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。我們於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。

財務資料

可供分派儲備

本公司於2019年1月25日在開曼群島註冊成立且自註冊成立日期以來概未開展任何業務。截至最後實際可行日期，本公司並無任何可供分派儲備。

[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(或[編纂]百萬港元)(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20.1百萬元，其中人民幣17.5百萬元已支銷，而人民幣2.6百萬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]完成時，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]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。

未經審計備考經調整合併有形資產淨值

下列未經審計備考經調整有形資產淨值乃按上市規則第4.29條編製，旨在說明[編纂]對截至2019年5月31日本公司擁有人應佔合併有形資產淨值的影響，猶如[編纂]已於當日進行。

編製未經審計備考經調整有形資產淨值僅供說明，因其假設性質使然，未必如實反映在[編纂]已於2019年5月31日或任何未來日期完成的情況下我們合併有形資產淨值的狀況。

	截至2019年 5月31日		本公司 權益持有人 應佔本集團 未經審計 備考經調整 有形資產 淨值		每股股份未經審計備考 經調整有形資產淨值 (附註3)	
	本公司 權益持有人 應佔本集團 經審計 合併有形 資產淨值 (附註1)	估計 [編纂] 所得款項 淨額 (附註2)	本公司 權益持有人 應佔本集團 未經審計 備考經調整 有形資產 淨值	本公司 權益持有人 應佔本集團 未經審計 備考經調整 有形資產 淨值	人民幣元	港元
根據每股股份[編纂]						
[編纂]港元計算	956,986	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
根據每股股份[編纂]						
[編纂]港元計算	956,986	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

- 截至2019年5月31日本公司權益持有人應佔本集團經審計合併有形資產淨值摘錄自本文件附錄一所載之會計師報告，其乃按截至2019年5月31日本公司權益持有人應佔本集團經審計合併資產淨值人民幣1,100,481,000元計算得出，並就截至2019年5月31日的無形資產人民幣143,495,000元作出調整。
- 估計[編纂]所得款項淨額乃根據指示性[編纂]每股分別為[編纂]港元及[編纂]港元計算，已扣除[編纂]費用及本公司應付的其他相關開支(不包括已於往績記錄期間入賬的[編纂]開支約人民幣17,523,000元)，且並無計及可能因行使[編纂]而發行的任何股份，或本公司根據一般授權、購回授權及購買股份的擴大授權而可能授出及發行或購回的任何股份。

財務資料

- (3) 每股股份未經審計備考有形資產淨值已作出以上各段所述調整，且假設[編纂]已於2019年5月31日完成而按[編纂]股股份已發行計算得出，但無計及可能因行使[編纂]而發行的任何股份，或本公司根據一般授權、購回授權及購買股份的擴大授權而可能授出及發行或購回的任何股份。
- (4) 除上文所披露者外，並無就反映本集團於2019年5月31日之後的任何交易結果或所訂立的其他交易作出調整。
- (5) 就未經審計備考經調整有形資產淨值而言，以人民幣列賬的金額按1.00港元兌換人民幣0.8958元的匯率轉換為港元。

董事確認無重大不利變動

我們的董事確認，直至本文件日期，我們的財務或交易狀況或前景自2018年12月31日（即最新的經審計財務報表日期）以來並無發生重大不利變動，及自2018年12月31日以來概無發生對本文件附錄一所載會計師報告內資料造成重大影響之事件。

香港上市規則規定作出的披露

我們的董事確認，截至最後實際可行日期，並無出現須遵守香港上市規則第13.13條至13.19條披露規定的情況。

根據上市規則第4.05A條，收購龍成及易玩將於[編纂]申請日期分類為上市規則第14章項下的重大交易。見「一 龍成的財務資料」、「一 易玩的財務資料」及「附錄一 — 會計師報告 — III有關龍成的額外財務資料」及「附錄一 — 會計師報告 — IV有關易玩的額外財務資料」。

龍成的財務資料

龍成為一家專注海外市場的網絡遊戲運營商。於2017年7月31日之前，我們透過若干交易持有龍成28%股權並採用權益法將龍成入賬列為投資。於2017年7月31日，我們收購龍成額外的23%股權，現金對價為人民幣46百萬元。因此，我們實際持有龍成的51%股權，並於當時取得龍成的控制權。見「歷史、重組及公司架構—我們的主要附屬公司及中國綜合聯屬實體—龍成」。

下文載列龍成自2016年1月1日至2017年7月31日的若干收購前財務資料。

財務資料

龍成綜合收益表主要組成部分

下表概述所示期間龍成的綜合收益表：

	截至 2016年12月31日 止年度	截至 2017年7月31日 止七個月
	(人民幣千元)	
收入.....	80,223	140,784
收入成本.....	(51,118)	(89,913)
毛利.....	29,105	50,871
銷售及營銷開支.....	(42,656)	(26,557)
研發開支.....	(2,864)	(608)
一般及行政開支.....	(2,767)	(1,122)
金融資產的減值虧損淨額.....	(3)	(75)
以公允價值計量且變動計入損益的投資之公允價值變動	195	—
其他虧損淨額.....	(20)	(13)
經營(虧損)/利潤.....	(19,010)	22,496
財務收入.....	56	15
財務成本.....	(268)	(22)
除所得稅前(虧損)/利潤.....	(19,222)	22,489
所得稅開支.....	—	(1,071)
期間(虧損)/利潤.....	(19,222)	21,418

收入

於2016年及截至2017年7月31日止七個月，龍成的收入分別為人民幣80.2百萬元及人民幣140.8百萬元，主要是指來自香港、澳門、台灣及韓國的手機遊戲業務的收入。

截至2017年7月31日止七個月，龍成的前五大網絡遊戲為《少女前線》(Girls' Frontline)、《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)、《美人寶鑿》(Mei Ren Bao Jian)、《神仙道高清重製版》(Shen Xian Dao (HD))及《可以這很冒險》(OK, Zhe Hen Mao Xian)，同期該等遊戲合共貢獻龍成總收入的90%以上，《少女前線》(Girls' Frontline)為收入貢獻最多的遊戲。

於2016年，龍成的前五大網絡遊戲為《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)、《冒險與挖礦》(Mao Xian Yu Wa Kuang)、《美人寶鑿》(Mei Ren Bao Jian)、《螺旋境界線》(Helix Horizon)及《我的三國時代》(Wo De San Guo Shi Dai)，同年該等遊戲合共貢獻龍成總收入的70%以上，《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)為收入貢獻最多的遊戲。

於2016年及截至2017年7月31日止七個月，龍成擔任上述所有遊戲的負責人並按總額基準確認來自該等遊戲的收入。

龍成於截至2017年7月31日止七個月內的收入整體增加，主要是由於2017年1月在香港、台灣及澳門推出的《少女前線》(Girls' Frontline)表現穩健。

財務資料

收入成本

下表載列所示期間龍成的收入成本明細：

	截至 2016年12月31日 止年度	截至 2017年7月31日 止七個月
	(人民幣千元)	
分發平台及支付渠道收取的佣金.....	24,587	48,709
遊戲開發商的收益分成.....	18,178	34,278
帶寬及伺服器託管費.....	1,986	2,485
無形資產攤銷.....	2,619	3,026
僱員福利開支.....	3,748	1,416
總計.....	51,118	89,913

於2016年及截至2017年7月31日止七個月，龍成的收入成本主要包括(i)分發平台及支付渠道就其遊戲發行及運營業務收取的佣金，及(ii)就其與遊戲開發商的收益分成安排應付遊戲開發商的收益分成。龍成的收入成本於截至2017年7月31日止七個月整體增加，主要與其收入的增長一致。

銷售及營銷開支

下表載列所示期間龍成的銷售及營銷開支明細：

	截至 2016年12月31日 止年度	截至 2017年7月31日 止七個月
	(人民幣千元)	
推廣及廣告開支.....	42,187	26,382
其他.....	469	175
總計.....	42,656	26,557

於2016年及截至2017年7月31日止七個月，龍成的銷售及營銷開支主要包括有關其遊戲發行及運營業務的推廣及廣告開支。龍成的銷售及營銷開支於截至2017年7月31日止七個月整體增加，主要由於龍成於2016年處於遊戲發行及運營業務的起步階段，所支出的推廣及廣告開支不如其後其獲得遊戲發行及運營經驗時有效。

研發開支

下表載列所示期間龍成的研發開支明細：

	截至 2016年12月31日 止年度	截至 2017年7月31日 止七個月
	(人民幣千元)	
僱員福利開支.....	1,399	426
專業及技術服務費.....	1,384	105
其他.....	81	77
總計.....	2,864	608

財務資料

一般及行政開支

下表載列所示期間龍成的一般及行政開支明細：

	截至 2016年12月31日 止年度	截至 2017年7月31日 止七個月
	(人民幣千元)	
專業及技術服務費	1,796	503
僱員福利開支	467	457
其他	504	162
總計	2,767	1,122

所得稅開支

龍成的所得稅撥備乃根據在中國註冊成立的龍成的內部實體的估計應課稅利潤作出，並在計及來自退款及津貼的稅項優惠後按25%的法定稅率計算。龍成在香港經營的附屬公司適用於16.5%的利得稅稅率。龍成於2016年的所得稅開支為零，原因是其於該年度錄得除稅前虧損，而於截至2017年7月31日止七個月的所得稅開支為人民幣1.1百萬元。

流動資金及資本資源

於2016年及截至2017年7月31日止七個月，龍成主要通過來自其業務運營所產生的現金及其股東的股本出資為其營運資本撥資。截至2016年12月31日及2017年7月31日，龍成的現金及現金等價物分別為人民幣17.7百萬元及人民幣28.3百萬元。

現金流量

下表載列所示期間龍成的經選定現金流量表資料：

	截至 2016年12月31日 止年度	截至 2017年7月31日 止七個月
	(人民幣千元)	
經營活動(所用)／所得現金淨額	(12,485)	14,282
投資活動所得／(所用)現金淨額	197	(3,236)
融資活動所得現金淨額	19,856	—
現金及現金等價物增加淨額	7,568	11,046
期初現金及現金等價物	10,031	17,743
現金及現金等價物匯兌收益／(虧損)	144	(504)
期末現金及現金等價物	17,743	28,285

來自經營活動的現金流量

來自經營活動的現金流量反映：(i)就非現金及非營運項目(如折舊及攤銷、減值撥備及股本權益的公允價值變動)作出調整的龍成的除所得稅前利潤／(虧損)；及(ii)營運資金(如貿易及其他應收款項以及貿易及其他應付款項)發生變動的影響。

財務資料

截至2017年7月31日止七個月，龍成經營活動所得現金淨額為人民幣14.3百萬元，主要可歸因於同期除所得稅前利潤人民幣22.5百萬元、就若干非現金及非營運項目作出的調整及營運資金的負向變動。龍成的營運資金負向變動主要反映貿易應收款項增加人民幣64.2百萬元，主要由於新推出的遊戲，如於2017年6月在韓國推出《少女前線》(Girls' Frontline)。該等負向變動因貿易應付款項增加人民幣29.6百萬元而被部分抵銷，主要是由於就2017年推出的遊戲(如《少女前線》(Girls' Frontline))應付遊戲開發商的收益分成增加。

於2016年，龍成經營活動所用現金淨額為人民幣12.5百萬元，主要歸因於同期的除所得稅前虧損人民幣19.2百萬元、就若干非現金及非營運項目作出的調整及營運資金的正向變動。龍成營運資金的正向變動主要反映貿易應付款項增加人民幣8.3百萬元，大體與其業務增長相符。該等正向變動因貿易應收款項增加人民幣4.9百萬元而被部分抵銷，與其業務增長大體相符。

來自投資活動的現金流量

龍成來自投資活動的現金流入主要包括來自出售短期投資及出售物業、廠房及設備的所得款項。龍成來自投資活動的現金流出主要包括購買短期投資及無形資產。

截至2017年7月31日止七個月，龍成投資活動所用現金淨額為人民幣3.2百萬元，主要歸因於購買與新上線遊戲授權相關的無形資產人民幣3.1百萬元。

於2016年，龍成投資活動所得現金淨額為人民幣0.2百萬元，主要可歸因於理財產品投資所取得的現金淨額人民幣9.9百萬元。該等現金流量被購買無形資產人民幣9.4百萬元(與新上線遊戲授權有關)所部分抵銷。

來自融資活動的現金流量

龍成的融資活動主要包括注資及償還應付心動網絡之貸款。

截至2017年7月31日止七個月，龍成並無來自融資活動的所得或所用現金淨額。

於2016年，龍成融資活動所得現金淨額為人民幣19.9百萬元，主要歸因於當時股東之出資人民幣39.9百萬元，被償還應付心動網絡之貸款人民幣20.1百萬元所抵銷。

財務資料

流動資產及負債

下表載列龍成截至所示日期的流動資產及負債的組成部分：

	截至 2016年12月31日	截至 2017年7月31日
	(人民幣千元)	
流動資產		
貿易應收款項	5,135	69,265
預付款項及其他資產	3,130	3,252
現金及現金等價物	17,743	28,285
流動資產總額	26,008	100,802
流動負債		
貿易應付款項	8,276	37,850
其他應付款項及應計費用	705	5,661
合約負債	3,765	27,808
流動負債總額	12,746	71,319
流動資產淨額	13,262	29,483

龍成的流動資產淨額由截至2016年12月31日的人民幣13.3百萬元增至截至2017年7月31日的人民幣29.5百萬元，主要可歸因於貿易應收款項增加人民幣64.1百萬元，主要是由於數款新推出的遊戲(如於2017年6月在韓國推出的《少女前線》(Girls' Frontline))，並被貿易應收款項增加人民幣29.6百萬元所抵銷，主要是由於就2017年推出的遊戲(如《少女前線》(Girls' Frontline))應付遊戲開發商的收益分成增加。

貿易應收款項

下表載列龍成截至所示日期的貿易應收款項的詳情：

	截至 2016年12月31日	截至 2017年7月31日
	(人民幣千元)	
分發平台	5,138	69,341
減：減值撥備	(3)	(76)
總計	5,135	69,265

龍成的貿易應收款項主要包括透過第三方分發平台銷售付費遊戲及網絡遊戲的遊戲內虛擬物品購買的所得款項，該等所得款項尚未支付予我們。截至2017年7月31日之貿易應收款項較2016年12月31日有所增加，乃主要由於新推出的遊戲(如於2017年6月在韓國推出《少女前線》(Girls' Frontline))，此與其業務增長相符。

財務資料

預付款項及其他資產

下表載列截至所示日期龍成的當期預付款項及其他資產的詳情：

	截至 2016年12月31日	截至 2017年7月31日
	(人民幣千元)	
向遊戲開發商支付的預付款項.....	2,494	2,589
預付稅款.....	468	618
其他.....	168	45
總計	3,130	3,252

龍成的當期預付款項及其他資產主要包括就遊戲開發商授權的遊戲向有關遊戲開發商支付的預付款項。

現金及現金等價物

龍成的現金及現金等價物主要包括手頭現金及銀行現金及定期存款。截至2016年12月31日及2017年7月31日，龍成的現金及現金等價物分別為人民幣17.7百萬元及人民幣28.3百萬元。

貿易應付款項

龍成的貿易應付款項主要包括：(i)應付服務器託管服務供應商的款項；(ii)應付推廣及廣告開支；及(iii)應付遊戲開發商的收益分成。授予龍成的貿易應付款項信貸期限通常為0至90天。截至2016年12月31日及2017年7月31日，龍成的貿易應付款項分別為人民幣8.3百萬元及人民幣37.9百萬元。該增加主要是由於就2017年推出的遊戲(如《少女前線》(Girls' Frontline))應付遊戲開發商的收益分成增加，此與其業務增長相符。

其他應付款項及應計費用

龍成的其他應付款項及應計費用主要包括已產生但尚未支付予其僱員的薪資及福利以及已產生但尚未支付的稅項。截至2016年12月31日及2017年7月31日，龍成的其他應付款項及應計費用分別為人民幣0.7百萬元及人民幣5.7百萬元。其他應付款項及應計費用增加乃主要由於應付稅項增加。

合約負債

龍成的合約負債主要包括銷售網絡遊戲的耐用的遊戲內虛擬物品所得的未攤銷收入，其中存在我們日後仍須履行的隱形責任。截至2016年12月31日及2017年7月31日，龍成的合約負債分別為人民幣3.8百萬元及人民幣27.8百萬元。合約負債增加與其業務增長整體相符。

易玩的財務資料

易玩於2016年3月28日成立，主要從事運營遊戲社區及平台TapTap。於2016年12月20日之前，我們透過多項交易持有易玩45.41%股權及易玩乃使用權益法入賬列作於聯營公司

財務資料

之投資。於2016年12月20日，我們透過向易玩額外注資人民幣20百萬元取得易玩之控制權及我們於該注資後擁有易玩之55.05%股權。見「歷史、重組及公司架構—我們的主要附屬公司及中國綜合聯屬實體—易玩」。

下文載列易玩自2016年3月28日至2016年12月20日期間的若干收購前財務資料。

易玩綜合收益表主要組成部分

下表概述所示期間易玩的綜合收益表：

	自2016年3月28日至 2016年12月20日期間
	(人民幣千元)
收入.....	227
收入成本.....	(3,978)
虧損總額.....	(3,751)
銷售及營銷開支.....	(20,034)
研發開支.....	(3,544)
一般及行政開支.....	(3,795)
經營虧損.....	(31,124)
財務收入.....	10
財務成本.....	(3)
除所得稅前虧損.....	(31,117)
所得稅.....	5,847
期間虧損.....	(25,270)

收入

自2016年3月28日至12月20日期間，易玩的收入包括TapTap平台的在線推廣服務的信息服務收入。

收入成本

下表載列所示期間易玩的收入成本明細：

	自2016年3月28日至 2016年12月20日期間
	(人民幣千元)
帶寬及伺服器託管費.....	2,964
其他.....	1,014
總計.....	3,978

財務資料

銷售及營銷開支

下表載列所示期間易玩的銷售及營銷開支明細(主要包括與TapTap的推廣及營銷相關的推廣及廣告開支)：

	自2016年3月28日 至2016年12月20日期間 (人民幣千元)
推廣及廣告開支	19,956
僱員福利開支	78
總計	20,034

研發開支

下表載列所示期間易玩的研發開支明細：

	自2016年3月28日 至2016年12月20日期間 (人民幣千元)
僱員福利開支	3,523
其他	21
總計	3,544

一般及行政開支

下表載列所示期間易玩的一般及行政開支明細：

	自2016年3月28日至 2016年12月20日期間 (人民幣千元)
僱員福利開支	2,977
其他	818
總計	3,795

所得稅

自2016年3月28日至12月20日期間，易玩的所得稅利益為人民幣5.8百萬元，乃與確認遞延稅項資產相關。

流動資金及資本資源

自2016年3月28日至12月20日期間，易玩主要通過其股東的股本出資為其營運資本撥資。截至2016年12月20日，易玩的現金及現金等價物為人民幣1.4百萬元。

財務資料

現金流量

下表載列所示期間易玩的經選定現金流量表資料：

	自2016年3月28日 至2016年12月20日 期間
	(人民幣千元)
經營活動所用現金淨額	(9,345)
投資活動所用現金淨額	(287)
融資活動所得現金淨額	11,000
現金及現金等價物增加淨額	1,368
期初現金及現金等價物	—
現金及現金等價物匯兌收益／(虧損)	—
期末現金及現金等價物	1,368

來自經營活動的現金流量

來自經營活動的現金流量反映：(i)就非現金及非營運項目(如折舊及攤銷)作出調整的易玩的除所得稅前虧損；及(ii)營運資金(如預付款項以及貿易及其他應付款項)發生變動的影響。

自2016年3月28日至12月20日期間，易玩經營活動所用現金淨額為人民幣9.3百萬元，主要可歸因於同期除所得稅前虧損人民幣31.1百萬元、就若干非現金及非營運項目作出的調整及營運資金的正向變動：(i)其他應付款項及應計費用增加人民幣15.0百萬元，主要與應付關聯方之款項相關；及(ii)貿易應付款項增加人民幣9.7百萬元，主要是由於營銷開支增加。

來自投資活動的現金流量

自2016年3月28日至12月20日期間，易玩投資活動所用現金淨額為人民幣0.3百萬元，主要歸因於購買物業、廠房及設備人民幣0.3百萬元。

來自融資活動的現金流量

自2016年3月28日至12月20日期間，易玩融資活動所得現金淨額為人民幣11.0百萬元，主要由於其發行普通股所致。

財務資料

流動資產及負債

下表載列易玩截至所示日期的流動資產及負債的組成部分：

	截至 2016年12月20日 (人民幣千元)
流動資產	
預付款項及其他資產	2,881
現金及現金等價物	1,368
流動資產總額	4,249
流動負債	
貿易應付款項	9,672
其他應付款項及應計費用	14,959
流動負債總額	24,631
流動資產淨額	(20,382)

預付款項及其他資產

下表載列截至所示日期易玩的預付款項及其他資產的詳情：

	截至 2016年12月20日 (人民幣千元)
廣告預付款項	1,630
預付稅款	1,251
總計	2,881

現金及現金等價物

易玩的現金及現金等價物主要包括手頭現金及銀行現金。

貿易應付款項

易玩的貿易應付款項主要與購買伺服器託管及廣告服務有關。授予易玩的貿易應付款項信貸期限通常為0至90天。

其他應付款項及應計費用

下表載列截至所示日期易玩的其他應付款項及應計費用的詳情：

	截至 2016年12月20日 (人民幣千元)
應付關聯方 ⁽¹⁾	13,000
應付薪資及福利	1,911
應付稅項	48
總計	14,959

(1) 關聯方是指易玩當時的股東心夢想(上海)信息科技有限公司。