

概要及摘要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於此為概要，並未包含可能對閣下而言屬重要的所有資料。閣下決定投資我們的[編纂]前，應細閱屬於本文件整份文件。任何投資均存在風險。有關投資我們[編纂]的部分特定風險，載於本文件「風險因素」一節。閣下決定投資我們的[編纂]前，務須細閱該節。

概覽

我們是中國數字娛樂內容提供商，提供多元化內容組合，包括(i)主要以安卓運營系統暢玩手機遊戲、(ii)電子雜誌及(iii)其他數字媒體內容如漫畫及音樂。除我們於往績記錄期主要專注於休閒手機遊戲外，我們亦自二零一七財年起開始精品手機遊戲的開發及運營，並自二零一八年十一月起開始手機遊戲的運營。自二零一八財年起，我們亦與一名公司客戶合作，其利用我們提供的遊戲廣播時間播放其媒體內容，以作廣告之用。

於往績記錄期，我們的業務主要於兩條業務線下運營：

- (1) **手機遊戲**：(i)開發及運營手機遊戲，主要重點為休閒手機遊戲，我們亦於二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲。我們的收益主要來自我們手機線下遊戲中虛擬物品的銷售；(ii)本集團與一名公司客戶合作的資訊服務，以將媒體內容融入我們所經營的部分手機遊戲，玩家點擊指定空間的遊戲鏈接並查看由該公司客戶發佈的媒體內容以換取虛擬物品時，我們自提供遊戲時間獲得收益；及
- (2) **數字媒體內容經銷**：數字媒體內容經銷，例如電子雜誌、漫畫及音樂。

下表載列往績記錄期按業務線劃分的收入明細：

	二零一六財年		二零一七財年		二零一八財年		二零一八年止三個月		二零一九年止三個月	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
手機遊戲										
—開發及運營手機遊戲.....	116,548	83.4	151,068	88.5	90,611	63.4	28,584	67.0	35,914	80.4
—資訊服務.....	-	-	-	-	918	0.6	-	-	178	0.4
數字媒體內容經銷.....	23,207	16.6	19,586	11.5	51,450	36.0	14,086	33.0	8,566	19.2
	<u>139,755</u>	<u>100.0</u>	<u>170,654</u>	<u>100.0</u>	<u>142,979</u>	<u>100.0</u>	<u>42,670</u>	<u>100.0</u>	<u>44,658</u>	<u>100.0</u>

概要及摘要

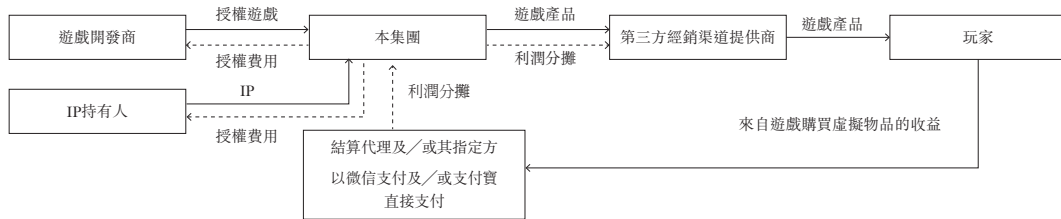
我們的業務模式

我們的業務主要於兩條業務線下運營：

(i) 手機遊戲

開發及運營

以下提供我們手機遊戲開發及運營業務的說明：



作為手機遊戲的開發商及運營商，於往績記錄期，我們主要專注於單機休閒手機遊戲，而我們於二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲。手機遊戲利用智能電話或平板電腦暢玩，定時更新、下載、通關，以及玩家於暢玩時購買虛擬物品時付款，須要/毋須連接互聯網暢玩，而多玩家手機遊戲須在暢玩時持續連接互聯網，讓玩家及/或電腦互相對戰。我們可提供多樣的遊戲產品組合，提供輕鬆的遊戲暢玩體驗，並因此捕捉眾多的遊戲玩家。我們的手機遊戲為自主開發，或由第三方開發商授權進行開發。我們任用多家專注於經銷手機遊戲且實力雄厚的經銷渠道提供商，藉此授權我們訪問多個經銷平台及廣告聯盟以獲得更多產品曝光率及更廣覆蓋面。此外，我們自知識產權擁有人務求獲得流行娛樂產權，以開發手機遊戲，吸引更大的玩家群，並延長產品生命週期。我們的手機遊戲均免費下載及免費暢玩。我們的收益主要來自銷售就每款遊戲定制的各式各樣虛擬物品，其目的為(a)激勵購買；及(b)提高玩家的遊戲體驗。

資訊服務

為發揮我們遊戲開發及運營的經驗，自二零一八財年起，本集團與一名公司客戶合作的資訊服務，以將媒體內容融入我們所經營的部分手機遊戲。當玩家在指定的空間點擊遊戲連結，並觀看該名公司客戶發佈的媒體內容，我們自提供的遊戲廣播時間產生收益。

(ii) 數字媒體內容經銷

作為數字媒體內容經銷商，我們獲得以經銷媒體內容的許可權。我們的數字媒體內容示例包括電子雜誌、漫畫、信息短訊及音樂。利用讀者由閱讀印刷媒體演變為通過智能手機訪問數字媒體內容的習慣，我們與可以訪問大型數字經銷平台(例如中國最大的電訊服務提供商提供的平台)的經銷渠道提供商展開戰略夥伴合作。我們根據現行市場趨勢及讀者偏好務求獲得媒體內容的許可權。我們通過讀者訂閱衍生收益。

有關詳情，請參閱本文件「業務－我們的業務模式」一節。

概要及摘要

我們的遊戲

下表載列於往績記錄期，與我們收入排名前五位的遊戲有關的若干資料：

遊戲	類型	推出日期(附註1)	虛擬物品的種類及價格範圍及優越特色	自主開發/ 授權遊戲	遊戲排名前五名的財政年度/期間(附註2)	每名付費用戶平均收入/ 平均月付費用戶
天天格鬥— 精武之魂	休閒—冒險	二零一四年十月	鑽石及禮包，價格介乎人民幣0.01元至人民幣20.0元	自主開發遊戲	二零一六財年	二零一六財年：人民幣 12.96/80,269元
萌將春秋OL	休閒—冒險	二零一四年十月	金幣及額外體力，價格介乎人民幣2.0元至人民幣3.0元	自主開發遊戲	二零一六財年	二零一六財年：人民幣 4.36/108,466元
鬥地主	休閒—策略及益智 遊戲	二零一五年五月	金幣、鑽石及炸彈，介乎人民幣2.0元至人民幣30.0元	授權遊戲	二零一六財年	二零一六財年：人民幣 21.67/29,141元
馬上鬥地主	休閒—策略及益智 遊戲	二零一五年七月	金幣介乎人民幣2.0元至人民幣30.0元	授權遊戲	二零一七財年	二零一七財年：人民幣 18.77/152,936元
中國象棋	休閒—策略及益智 遊戲	二零一五年十二月	提示及退回上一步，價格介乎人民幣1.0元至人民幣30.0元。	授權遊戲	二零一六財年、二零一七 財年及二零一八財年	二零一六財年：人民幣 8.52/179,550元 二零一七財年：人民幣 14.51/229,546元 二零一八財年：人民幣 14.47/109,926元
機智的小鳥	休閒—跑酷	二零一五年六月	鑽石、能量及金幣，價格介乎人民幣2.0元至人民幣10.0元	自主開發遊戲	二零一六財年、二零一七 財年及二零一八財年	二零一六財年：人民幣 8.90/332,593元 二零一七財年：人民幣 10.48/478,771元 二零一八財年：人民幣 10.54/149,656元
魔法酷跑	休閒—跑酷	二零一七年七月	鑽石價格，介乎人民幣0.1元至人民幣15.0元	授權遊戲	二零一七財年	二零一七財年：人民幣 21.03/58,060元
達人麻將	休閒—策略及益智 遊戲	二零一四年十月	禮包，價格介乎人民幣2.0元至人民幣30.0元	授權遊戲	二零一八財年	二零一八財年：人民幣 18.39/105,318元
新東方多納寓言故事	休閒—教育	二零一七年七月	工具包價格，介乎人民幣2.0元至人民幣20.0元。	自主開發遊戲	二零一七財年及二零一八 財年	二零一七財年：人民幣 16.1/247,104元 二零一八財年：人民幣 16.2/183,067元
95火辣機	休閒—冒險	二零一七年十一月	金幣及禮包，價格介乎人民幣2元至人民幣20元。	自主開發遊戲	二零一八財年	二零一八財年：人民幣 14.5/98,896元
霸業永恒(Eternal Champion*) (附註3)	休閒—冒險	二零一九年一月	金條，價格介乎人民幣8.0元至人民幣3,000.0元	[授權遊戲]	二零一九年止三個月	二零一九年止三個月：人民幣 301.07/19,641元
3D滑雪狂瀾(3D Ultra Speed Skiing*)	休閒—跑酷	二零一九年一月	金幣、禮包及額外能量，價格介乎人民幣2.0元至人民幣30.0元	授權遊戲	二零一九年止三個月	二零一九年止三個月：人民幣 18.38/237,333元
豬豬俠之光明守衛者 (GG Bord – Guardian of The Light*)	休閒—冒險	二零一九年一月	鑽石、禮包及額外能量，價格介乎人民幣6.0元至人民幣28.0元		二零一九年止三個月	二零一九年止三個月：人民幣 17.27/138,152元
守望之塔(Tower of Hope*)	休閒—策略及益智 遊戲	二零一九年一月	寶石幣、禮包及工具包，價格介乎人民幣2.0元至人民幣30.0元	授權遊戲	二零一九年止三個月	二零一九年止三個月：人民幣 14.33/48,452元
猜你姐(Guessing You*)	休閒—策略及益智 遊戲	二零一九年一月	金幣，價格介乎人民幣0.01元至人民幣20.0元	授權遊戲	二零一九年止三個月	二零一九年止三個月：人民幣 16.75/61,720元

概要及摘要

附註：

- (1) 我們認為，當我們完成beta測試及遊戲可供公眾終端用戶存取及下載時，有關遊戲則被視為已「推行」或「推出」。手機遊戲或於完成Beta測試獲得收入，有關手機遊戲被視為「已營運」。
- (2) 有關於各年度貢獻收入排名前五位的遊戲的詳情，請參閱本文件「財務資料」一節。
- (3) 霸業永恒(Eternal Champion*)於二零一九年止三個月的平均月活躍用戶及平均日活躍用戶分別為194,241名及13,904名。

於往績記錄期，我們已分別於二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止三個月分別推出141、62、20及27款遊戲，而自經銷平台撤回331、118、93及16款遊戲。於往績記錄期撤回遊戲的主要原因是：(i)將重點轉移，以開發精品手機遊戲，與行業趨勢一致，故我們須自較不流行及低盈利的手機遊戲轉移資源；及(ii)由於二零一六年末前須完全符合國家新聞出版廣電總局實施額外註冊的規定，導致撤回與政策相關撤回的遊戲。

有關詳情，請參閱本文件「業務－遊戲貨幣化－往績記錄期手機遊戲產生收入數目減少及新推出手機遊戲以及撤回遊戲的原因。」

我們的供應商及客戶

我們的手機遊戲開發及運營業務主要供應商包括第三方遊戲開發商、知識產權授權方及經銷渠道提供商，我們的數字媒體內容經銷業務主要供應商包括第三方內容提供商及經銷渠道提供商。我們已與五大供應商(主要為經銷渠道提供商)保持穩定的關係，平均有三年的業務關係。二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止三個月，五大供應商應佔銷售成本分別為人民幣45.0百萬元、人民幣53.2百萬元、人民幣42.2百萬元及人民幣21.1百萬元，分別佔我們於該等期間總銷售成本約60.3%、56.6%、52.3%及73.8%。

我們認為我們的客戶將於手機遊戲中購買虛擬物品的手機遊戲玩家及訂閱數字媒體內容的讀者視為我們的客戶。

有關詳情，請參閱本文件「業務－我們的供應商」及「業務－我們的客戶」兩節。

我們的競爭優勢

我們相信，我們的持續成功、未來增長及市場定位主要歸功於(i)手機遊戲開發及運營以及數字媒體內容經銷互補造就協同業務模式；(ii)我們與一眾中國經銷渠道提供商穩定的業務關係幫助我們瞄準並吸引更多潛在付費玩家及數字媒體內容的訂戶；(iii)多樣化的遊戲產品組合、卓越的遊戲體驗以及強大的優化及變現能力；(iv)我們對數字媒體內容的選擇及廣大的讀者群體使我們能夠在數字媒體行業立足；及(v)我們擁有一支具有豐富運營專長和行業知識的成熟盡職的管理及開發團隊。

有關詳情，請參閱本文件「業務－我們的競爭優勢」一節。

業務策略

我們擬採取以下策略以進一步擴展我們的業務：(i)戰略重點為精品遊戲，擴大手機遊戲的市場份額；(ii)加快我們在手機網絡遊戲市場的擴張；(iii)利用流行娛樂產權開發精品手

概要及摘要

機遊戲；(iv)完善我們的貨幣化措施，且加強與我們供應商的合作；支付用途及結算服務提供商多元化優化遊戲支付功能以增加玩家未來消費；(vi)豐富數字媒體內容供應；(vii)尋求戰略收購及合作夥伴，迅速取得市場份額；及(viii)選擇拓展至海外市場並建立國際玩家基地。

有關詳情，請參閱本文件「業務—業務策略」一節。

風險因素概要

我們的業務及[編纂]涉及若干風險，詳情載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定投資於[編纂]前，務請閱覽該章節全文。部分主要風險因素包括：

- 我們的收益大部分來源於手機遊戲的開發及運營。為維持我們的收入及競爭地位，我們須繼續推出吸引及留住大部分玩家的新遊戲。
- 我們依賴經銷渠道提供商。倘我們無法及時尋求替代品，我們的業務可能受到不利影響。
- 我們的業務及財務表現可能因中國政府有關手機遊戲行業的政策而受到不利影響。
- 我們的遊戲產品組合包括自主開發或授權遊戲。倘我們無法及時尋求替代方案，我們的業務可能受到不利影響。
- 倘我們無法在這段時間內延長手機遊戲預期相對較短的生命週期並保持受歡迎程度，我們的業務及財務狀況可能受到重大不利影響。

競爭格局概覽

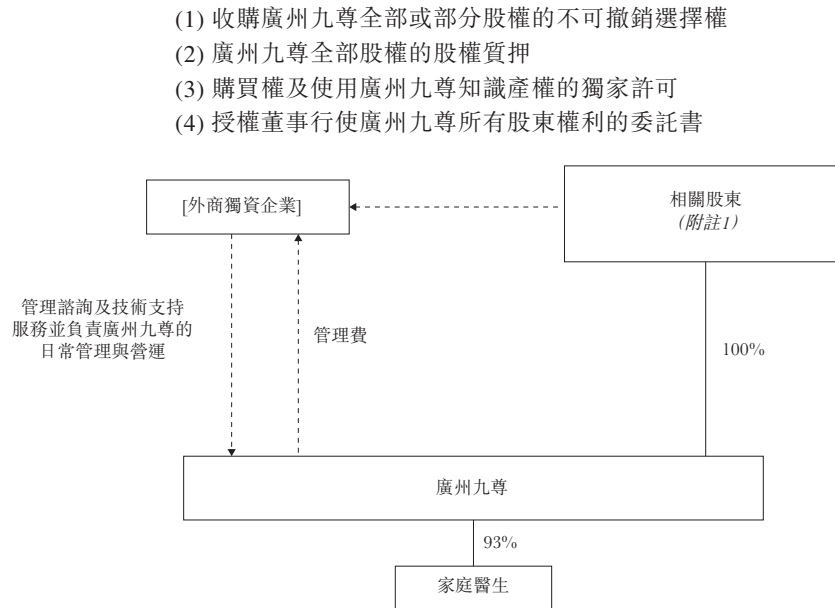
近年來，就手機遊戲業務而言，中國手機遊戲市場競爭日趨激烈，因為來自中國手機遊戲市場的機遇鼓勵了更多的市場參與者在國內開發手機遊戲。由於中國整體手機遊戲市場僅處於早期發展階段，因此在不久將來，該市場可能會快速轉變，如遊戲技術的突破、創新的業務模式、客戶對遊戲的偏好及期望的改變，以及政府的新政策。就我們的數字媒體業務而言，憑藉中國移動設備的流行程度及良好的閱讀環境，我們亦預期消費者行為將有所改變，更多出版商將發展及發佈其雜誌的數字版本，導致電子雜誌市場的競爭持續激烈。董事認為，憑藉本集團在數據驅動遊戲開發、與一眾中國經銷渠道提供商維持穩定的業務關係、多樣化的遊戲產品組合、甄選有吸引力的數字媒體內容進行分銷的經驗及盡職的管理及開發團隊方面的能力，我們可以於未來在競爭對手中脫穎而出。有關進一步詳情，請參閱本文件「行業概覽」一節。

合約安排

我們通過我們的綜合聯屬實體包括廣州九尊及其附屬公司進行業務。由於我們在中國的業務須遵守中國法律有關外商投資的規定，因此本公司無法於綜合聯屬實體擁有或持有任何直接或間接股權。鑒於上述原因，於二零一九年二月二十三日，我們通過外商獨資企業與廣州九尊訂立一系列合約安排，在中國開展我們的業務，以遵守適用中國法律法規，並對廣州九尊營運施加管理控制權，享有廣州九尊的所有經濟利益。

概要及摘要

下列簡化圖表說明了根據合約安排所訂明的綜合聯屬實體對本集團的經濟利益流向：



附註：

- (1) [相關股東為梁先生、余江縣成和投資、余江縣盈明投資、徐先生及張女士，分別持有廣州九尊32.26%、26.88%、26.88%、7.53%及6.45%股權。
- (2) 「—」表示股權的直接法定及實益所有權；及「- - -」表示通過合約安排的合約關係。

有關詳情，請參閱本文件「合約安排」一節。

我們的控股股東

緊接[編纂]及[編纂](並未計及因行使任何[編纂]而可能發行的任何股份)完成後，梁先生、呂先生、何女士(呂先生的配偶)及蘇女士將通過彼等各自的中間控股公司共同控制本公司超過30%的已發行股本及控制廣州九尊(持有家庭醫生93%的權益)30%以上的權益。梁先生、呂先生、何女士(呂先生的配偶)及蘇女士以及彼等各自的中間控股公司(包括JLCY SAGA、LJHJH SAGA及WW SAGA)為本集團的控股股東。有關詳情，請參閱本文件「歷史、重組及集團架構－我們的控股股東」一節。

[編纂]前投資者

AE Majoris Tech及AEM PIPO(即我們的[編纂]前的投資者)認購本公司發行本金總額為19,000,000港元的零息可換股債券。緊接[編纂]及[編纂]之前。於全數轉換[編纂]前可換股債券後，緊接全球發售及資本化發行(並未計及因行使[編纂]而可能發行的任何股份)完成前，AE Majoris Tech及AEM PIPO將發行[編纂]股及[編纂]股股份，分別佔本公司全部已發行股本的[編纂]%及[編纂]%。於[編纂]及[編纂](並未計及因行使[編纂]而可能發行的任何股份)完成後，AE Majoris Tech及AEM PIPO將分別持有本公司全部已發行股本的[編纂]%及[編纂]%。[編纂]前可換股債券的代價已於二零一八年五月二十九日全數結清並由我們於當日收取。有關詳情，請參閱本文件「歷史、重組及集團架構－[編纂]前投資」一節。

概要及摘要

購股權計劃

我們於二零一九年[●]有條件採納購股權計劃，根據購股權計劃可予授出的購股權而可發行的股份最高數目須為[編纂]。有關詳情，請參閱本文件附錄四「法定及一般資料」一節。

歷史財務資料概要及節選營運數據

下表載列於往績記錄期財務報表的綜合損益表，並應與本文件附錄一的會計師報告一併閱讀。

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月	
	二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一八年	二零一九年
	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
				(未經審核)	
收益	139,755	170,654	142,979	42,670	44,658
銷售成本	(74,656)	(93,898)	(80,660)	(23,828)	(28,656)
毛利	65,099	76,756	62,319	18,842	16,002
以下人士應佔：					
本公司擁有人	36,451	46,633	47,689	11,296	2,582
非控股權益	4,128	4,005	3,978	878	847
	<u>40,579</u>	<u>50,638</u>	<u>51,667</u>	<u>12,174</u>	<u>3,429</u> ^(附註)

附註：不包括於二零一九年止三個月收取的非經常[編纂]人民幣7.6百萬元，二零一九年止三個月的利潤將增加至人民幣11.1百萬元。

收益

我們的收益即來自(i)於我們手機遊戲開發及運營業務的手機遊戲虛擬物品銷售；(ii)於手機遊戲資訊服務業務下的廣告合作安排中，玩家點擊指定空間的遊戲鏈接並查看由該公司客戶發佈的媒體內容以換取虛擬物品時，我們自提供遊戲時間獲得收益；及(iii)數字媒體內容分銷業務下數字媒體內容的讀者訂閱。下表載列所示期間按業務線劃分的收入明細：

	二零一六財年		二零一七財年		二零一八財年		二零一八年止三個月		二零一九年止三個月	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
手機遊戲							(未經審核)			
– 開發及運營業務的										
手機遊戲	116,548	83.4	151,068	88.5	90,611	63.4	28,584	67.0	35,974	80.4
– 資訊服務	-	-	-	-	918	0.6	-	-	178	0.4
數字媒體內容經銷	23,207	16.6	19,586	11.5	51,450	36.0	14,086	33.0	8,566	19.2
	<u>139,755</u>	<u>100.0</u>	<u>170,654</u>	<u>100.0</u>	<u>142,979</u>	<u>100.0</u>	<u>42,670</u>	<u>100.0</u>	<u>44,658</u>	<u>100.0</u>

我們手機遊戲開發及運營業務的收益佔我們二零一六財年、二零一七財年總收益超過80.0%，且緊隨我們就中國政府一系列機構重組作出回應後，遂於二零一八財年減少至佔我們總收益的63.4%。由於中國政府的一系列機構重組，國家新聞出版廣電總局進行改革並成為國務院的直屬機構，且於二零一八年三月至十二月，中國已經暫停審批新遊戲註冊。我們已通過(i)將重點轉向更加著重授權遊戲經銷；及(ii)致力於強化經銷數字媒體內容，以積極

概要及摘要

應對變化。因此，我們數字媒體內容經銷業務產生的收益由二零一七財年的人民幣19.6百萬元增加162.8%至二零一八財年的人民幣51.5百萬元。因此，我們於二零一八財年的盈利由二零一七財年的人民幣170.7百萬元減少至二零一八財年的人民幣143.0百萬元。隨我們於二零一九年一月推出線上遊戲以來，我們的收益於二零一九年止三個月合共人民幣44.7百萬元，其中人民幣12.6百萬元歸因於二零一九年一月我們推出的首款手機多玩家遊戲。

下表載列於往績記錄期我們手機遊戲的月付費用戶的數量及平均每名付費用戶平均收入：

我們的手機遊戲	二零一六財年	二零一七財年	二零一八財年	二零一九年止三個月
	付費玩家數量	20.7百萬	22.8百萬	14.9百萬
平均月付費用戶的數量	1.7百萬	1.9百萬	1.2百萬	0.9百萬
平均每名付費用戶平均收入範圍	人民幣11.02元	人民幣13.20元	人民幣15.41元	人民幣22.81元

毛利及毛利率

下表載列我們的毛利及毛利率：

	二零一六財年		二零一七財年		二零一八財年		二零一八年止三個月		二零一九年止三個月	
	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	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
手機遊戲										
- 開發及運營手機遊戲	50,475	43.3	64,335	42.6	34,813	38.4	11,081	38.8	10,309	28.7
- 資訊服務	-	-	-	-	918	100.0	-	-	178	100.0
數字媒體內容經銷	15,188	65.4	13,008	66.4	27,286	53.0	7,962	56.5	5,446	63.6
	65,663	47.0	77,343	45.3	63,017	44.1	19,043	44.6	15,933	34.4
加：銷售稅金及附加	(564)		(587)		(698)		(201)		69	
	<u>65,099</u>	46.6	<u>76,756</u>	45.0	<u>62,319</u>	43.6	<u>18,842</u>	44.2	<u>16,002</u>	35.8

(未經審核)

毛利率由二零一七財年的45.0%減少至二零一八財年的43.6%，乃主要由於就手機遊戲開發及運營業務以及數字媒體內容經銷業務向經銷渠道提供商支付的服務費用增加所致。

毛利率下跌乃主要由於中國政府的一系列機構重組，導致發生暫停事件。因此，我們向經銷渠道提供商提供的遊戲為二零一八財年的現有遊戲。與新推出的遊戲相比，利潤分成的協定比率較低，對經銷渠道提供商而言的吸引力因而較低。為確保我們現有遊戲的經銷，我們不得不於二零一八財年向經銷渠道提供商支付更高的服務費。故此，於二零一八財年，我們手機遊戲開發及運營業務的毛利率下跌。我們的數字媒體內容經銷業務方面，我們的毛利率於二零一八財年相對較低，乃主要由於我們於二零一八財年委聘更多經銷渠道提供商，而並非通過發佈平台訂閱，因此更多讀者通過我們的經銷渠道提供商訂閱我們的媒體內容。

我們的毛利率由二零一八年止三個月的44.2%下降至二零一九年止三個月的35.8%，主要是由於我們的手機遊戲開發及運營的毛利率從二零一八年止三個月的38.8%下降至二零一九年止三個月的33.6%。該下降主要由於多玩家遊戲的經銷渠道提供商收取的服務費增加。與其他手機遊戲相比，我們的多玩家遊戲開發及運營的毛利相對較低，為19.7%，主要歸因於本集團初涉足多玩家手機遊戲的業務線，故我們因多玩家手機遊戲的分銷渠道及維護產生高昂的成本。

概要及摘要

有關詳情，請參閱本文件「財務資料」一節。

合併財務狀況表摘要

	於十二月三十一日			於三月三十一日
	二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一九年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
非流動資產.....	305	1,007	684	700
流動資產.....	177,938	184,679	161,982	167,438
流動負債.....	75,986	102,791	78,307	80,350
流動資產淨值.....	101,952	81,888	83,675	87,088
非流動負債.....	-	-	-	-
權益總額.....	102,257	82,895	84,359	87,788

合併現金流量表摘要

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月	
	二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一八年	二零一九年
	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
經營活動所得／(所用)現金淨額...	38,312	74,791	32,698	(11,574)	(79,266)
投資活動所得／(所用)現金淨額...	(34,663)	36,271	646	61	52,023
				(未經審核)	(附註)
融資活動(所用)現金淨額.....	(3,208)	(20,000)	(50,995)	(42,600)	(1,000)
現金及現金等價物					
增加／(減少)淨額.....	441	91,062	(17,651)	(54,113)	(28,243)
年／期初現金及現金等價物.....	14,204	14,645	105,707	105,707	89,270
匯率變動影響淨額.....	-	-	1,214	-	(470)
年／期終現金及現金等價物.....	14,645	105,707	89,270	51,594	60,557

附註：考慮到經營活動包括償還28家附屬公司的人民幣51.6百萬元，本集團出售28家附屬公司的淨流入為人民幣0.2百萬元。

主要財務比率

下表載列於各所示期間／日期之主要財務比率：

	二零一六財年	二零一七財年	二零一八財年	二零一九年 止三個月
毛利率(%).....	46.6	45.0	43.6	35.8
淨利潤率(%).....	29.0	29.7	36.1	7.7
股本回報率(%).....	39.7	61.1	61.2	不適用
總資產回報率(%).....	22.8	27.3	31.8	不適用

	於十二月三十一日			於三月三十一日
	二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一九年
流動比率(倍).....	2.3	1.8	2.1	2.1
資本負債比率(%).....	1.7	不適用	不適用	不適用
債務淨額對權益比率(%)...	不適用	不適用	不適用	不適用

有關詳情，請參閱本文件「財務資料—主要財務比率」一節。

[編纂]開支

我們的董事認為，截至二零一九年十二月三十一日止年度的財務業績預期會受到與[編纂](其性質屬非經常性)有關的[編纂]開支的不利影響。有關[編纂]的[編纂]開支總額(主要包

概要及摘要

括已付或應付專業人士的費用及[編纂]及佣金)預計約為人民幣[編纂]百萬元(基於每股[編纂][編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)的指示性[編纂]範圍的中位數及[編纂]股[編纂])。估計[編纂]開支總額中，(i)約人民幣[編纂]百萬元預期於[編纂]後列作股權扣除；及(ii)約人民幣[編纂]百萬元預期於合併全面收益表確認為開支，其中約人民幣[編纂]百萬元已於往績記錄期確認而剩餘約人民幣[編纂]百萬元預期於往績記錄期後及截至二零一九年十二月三十一日止年度確認。

我們的董事謹此強調，[編纂]開支的金額因屬目時估算，僅供參考，而將於往績記錄期後及截至二零一九年十二月三十一日止年度於本公司合併財務報表確認的最終金額乃有待根據審核作出調整及受不同當時變數及假設的變動影響。

有意投資者應注意，本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度的財務表現預期將受上述估計非經常性[編纂]開支所不利影響，因此未必與本集團以往的財務表現相當。

近期發展

根據本集團截至二零一九年五月三十一日止五個月的未經審核合併管理賬目，與二零一八年同期相比，我們錄得收益增加18.4%，主要由於二零一九年一月推出多玩家手機遊戲，導致手機遊戲開發及運營業務收益增加。於二零一八年十二月，國家新聞出版廣電總局恢復新開發遊戲審批，我們成功取得我們的兩款新遊戲的遊戲註冊批准。緊隨往績記錄期及於最後實際可行日期，我們已推出四款新手機遊戲並有十款有待面市的遊戲，預期均於二零一九年下半年推出。有關詳情，請參閱本文件「業務－遊戲貨幣化－有待面市的遊戲」一節。

於二零一九年二月，我們獲數字媒體的發佈平台告知，有關平台提供的電子雜誌新訂閱服務將暫停，直至二零一九年第一季度為止。僅按特定期數訂閱的電子雜誌已於最後實際可行日期恢復，因此預期將有更多訂閱。於往績記錄期，我們幾乎所有來自電子雜誌業務的收益均因訂閱電子雜誌月刊而產生。此外，由於電子雜誌及數字媒體發佈平台系統升級，截至最後實際可行日期，無法訪問該等發佈平台的用戶僅能夠通過直接到訪發佈平台訂閱相關媒體內容。

除自二零一九年一月首次推出以來我們手機遊戲的玩家均可使用的微信支付及支付寶付款渠道外，自二零一九年四月起，中移互聯網開啟微信支付功能，玩家可選擇使用該支付方法。為使支付渠道多元化，我們通過使用微信支付及支付寶作為我們有待面市的部分新手機遊戲的支付渠道，減少對中移互聯網及其附屬公司作為支付渠道的依賴。尤其是對於有待面市的三個多人遊戲，我們將使用微信支付及支付寶作為支付及結算代理。我們亦正將支付及結算服務多元化至其他方式，如微信支付及支付寶，有關我們的多元化戰略的詳情，請參閱「業務策略－多元化支付及結算服務提供商的使用，以優化我們遊戲的支付功能，刺激玩家的進一步消費」。董事認為，我們的遊戲將會吸引愈來愈多的玩家，而玩家亦可通過新推出的微信支付功能結算支付，且本集團有能力進一步提高我們的財務表現。

概要及摘要

我們的董事確認，除本文件所披露的[編纂]開支外，於往績記錄期後及直至最後實際可行日期，我們的財務或交易狀況或前景並無重大不利變動，亦無發生任何事件將會對本文件附錄一內的會計師報告所載的合併財務報表列示的資料造成重大不利影響。

[編纂]的理據

作為數字娛樂內容提供商，我們相信，本集團的競爭力及未來發展有賴於我們引入新技術、提高娛樂內容質量及為開發日益成熟的遊戲提供資金的能力，以保持我們的收益增長。我們相信，於[編纂]後，本集團能於財務資源中實現該等目標，從而提高我們與供應商及業務夥伴的議價能力，並獲得足夠的資源開發遊戲及／或獲得流行遊戲及娛樂產權以及媒體內容的許可權。此外，我們認為[編纂]有利於本集團的長期業務戰略及展業，通過(i)進軍資本市場；(ii)提升我們的形象、知名度及市場表現；(iii)增強我們的企業管治及運營效率；(iv)增強員工忠誠度及激。於[編纂]前，我們業務活動的資金主要來自內部產生的現金流。我們的董事已考慮過銀行進行債務融資以支持我們的未來展業，但是鑒於銀行可提供的貸款本金金額較低且還款期限較短，董事認為債務融資無法支持我們的長期業務戰略。

有關詳情，請參閱本文件「未來計劃及[編纂]用途—現存現金及現金等價物用途及[編纂]的理據」一節。

[編纂]用途

經扣除[編纂]及佣金以及有關[編纂]的其他開支後，並假設[編纂]尚未獲行使，而[編纂]為[編纂][編纂]港元(即建議[編纂]範圍[編纂][編纂]港元至[編纂]港元的中位數)，[編纂][編纂]估計約為[編纂]百萬港元。我們擬將[編纂]用作以下用途：

- (i) 約[編纂]百萬港元，佔[編纂]的約[編纂]%將用於擴大我們以精品遊戲為戰略重點的手機遊戲市場份額；
- (ii) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作促進我們的多玩家手機遊戲市場擴張；
- (iii) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作獲取開發精品手機遊戲的流行娛樂產權許可權，涵蓋動漫影視系列或電影中即將出現的角色及常駐角色；
- (iv) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作取得我們流行及／獨家冠名及首次發行的雜誌的許可權，向讀者擴大我們的數字媒體內容的移動網絡經銷渠道，以豐富我們的數字媒體內容，以及擴充運營及營銷團隊，以加強與經銷渠道提供商就數字媒體內容的合作；
- (v) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作與輔助手機遊戲開發商、尤其是具備創作藝術及設計能力的開發者或擁有成熟經銷網絡者進行戰略性收購，或與其促成合夥關係。截至最後實際可行日期，我們並未發現任何適合潛在收購的特定目標及設立潛在合營企業的合適合作夥伴；及
- (vi) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作我們的一般營運資金。

有關詳情，請參閱本文件「未來計劃及[編纂]用途」一節。

概要及摘要

股息及股息政策

自註冊成立日期起計，本公司概無派付或宣派股息。於二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止三個月期間，我們已分別向我們當時的股東宣派零、人民幣65.1百萬元、人民幣46.5百萬元及零股息，其中於最後實際可行日期尚未支付人民幣9.5百萬元。我們將於[編纂]前結清該未付股息。

我們目前的目標為就各財政年度支付總股息不少於相應財政年度可分派利潤的30%，惟須遵守組織章程細則、公司法及其他適用法律法規，以及依從本文件「財務資料—股息及股息政策」載列的因素及考慮事項。我們無法向閣下保證，我們將能夠於任何特定財政年度分派上述金額的股息，或根本無法分派股息。

有關詳情，請參閱本文件「財務資料—股息及股息政策」、「風險因素—與於中國經營業務有關的風險—人民幣及其他貨幣價值波動可能會對閣下的投資產生重大不利影響」及「風險因素—與於中國經營業務有關的風險—中國政府對外幣兌換的控制可能會限制我們的外匯交易，包括就我們股份支付股息」各節。

[編纂]統計資料

本數表所載全部統計數據乃假設[編纂]不獲行使。

	按[編纂]下調 10%後[編纂] [編纂]港元計算	按最低指示性 [編纂][編纂] [編纂]港元計算	按最高指示性 [編纂][編纂] [編纂]港元計算
[編纂]	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元
[編纂]	[編纂]港元	[編纂]港元	[編纂]港元

附註：有關詳情，請參閱本文件附錄二「未經審核備考財務資料」一節。

法律合規

我們的董事認為，我們已根據上市規則的規定設立充分有效的內部控制程序，且本文件所披露不合規事件將不會影響董事根據上市規則第3.08、3.09及8.15條擔任[編纂]發行人董事的適當性，及上市規則第8.04條項下本公司[編纂]的適當性。

有關詳情，請參閱本文件「業務—法律訴訟及合規情況」一節。