

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)主要以安卓操作系統暢玩的手機遊戲、(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的休閒手機遊戲外，我們亦自二零一七財年起開展精品手機遊戲的開發及運營並於二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲(為一款授權遊戲)^(附註)。自二零一八財年起，我們亦與公司客戶合作，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，我們的業務於兩條業務線下運營：

- (1) **手機遊戲**：(i)開發及運營手機遊戲，於往績記錄期，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(為一款授權遊戲)^(附註)，我們的收益主要來自我們手機遊戲中虛擬物品的銷售；(ii)本集團與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。

下表載列於往績記錄期按業務線劃分的收益明細：

	二零一六財年		二零一七財年		二零一八財年		二零一八年止九個月		二零一九年止九個月	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審核)	%	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	78,808	65.4	146,754	85.9
— 資訊服務	-	-	-	-	918	0.6	-	-	2,088	1.2
數字媒體內容經銷	23,207	16.6	19,586	11.5	51,450	36.0	41,619	34.6	21,950	12.9
	<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>120,427</u>	<u>100.0</u>	<u>170,792</u>	<u>100.0</u>

我們的業務模式

我們的業務主要於兩條業務線下運營：

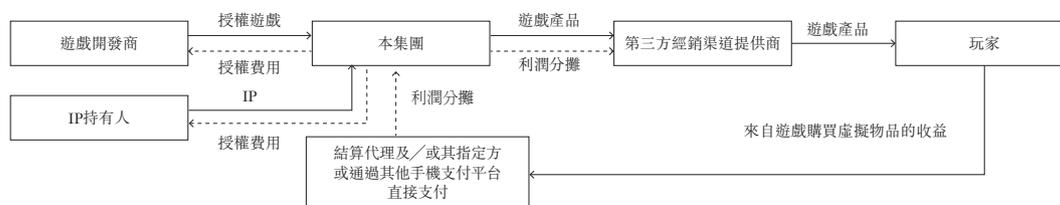
(i) 手機遊戲

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：

附註：小額收益來自二零一八年十二月我們的首款多玩家遊戲beta測試階段。

概要及摘要



作為手機遊戲的開發商及運營商，於往績記錄期，我們主要專注於單人玩家休閒手機遊戲，而我們於二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲(小額收益來自二零一八年十二月遊戲beta測試階段)。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，讓玩家與玩家及／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IP持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。儘管我們的手機遊戲均由公眾(無論是否為中移互聯網及／或其聯屬人士客戶)免費下載及免費暢玩，本集團於二零一六財年、二零一七財年及二零一八財年的絕大部分客戶均為中移互聯網及／或其聯屬人士客戶。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，本集團與公司客戶合作，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鏈接，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，我們獲得通過數字格式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、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(例如中國最大的電信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採購決定。我們通過讀者訂閱產生收益。

有關詳情，請參閱「業務－我們的業務模式」一節。

我們與中移互聯網的關係

為發揮中移互聯網的巨大網絡及客戶基礎，我們與中移互聯網(其控股公司為中國最大型電信運營商)(其於二零一九年第二季度於中國擁有約935百萬名用戶)合作，其作為我們的主要結算代理及經銷渠道提供商，自二零一一年起，提供結算我們電子雜誌的訂閱費所產生的收益的服務並准許我們使用其經銷平台。自二零一四年起，我們擴大與中移互聯網及／或其聯屬人士的合作，其於二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止九個月作為我們手機遊戲的主要結算代理及經銷渠道提供商。本集團將收取扣除來自中移互聯網及／或其聯屬人士玩家收取的總流水賬額30%後的淨額，中移互聯網及／或其聯屬人士亦免費作為我們手機遊戲和數字媒體內容的經銷渠道提供商，不收取額外費用。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九個月，我們通過中移互聯網及／或其聯屬人士收取的總收益分別為99.4%、99.8%、98.6%及71.4%。根據變動的行業趨勢，自二零

概要及摘要

一九年四月起，中移互聯網及／或其聯屬人士已通過領先手機支付平台A使用支付功能，單人玩家手機遊戲玩家可以選擇使用該支付方式，而中移互聯網及／或其聯屬人士將保留我們終端用戶支付的總流水賬額的5%。在該安排下，中移互聯網及／或其聯屬人士維持負責提供有關玩家遊玩遊戲及單人玩家手機遊戲購買活動的遊戲內數據。我們認為，由於中移互聯網於中國電信市場佔重大份額，與中移互聯網及／或其聯屬人士建立緊密及長期的業務關係在商業上有利。有關詳情，請參閱「業務－我們與中移互聯網及其聯屬人士的關係」一節。

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游戏有關的若干資料：

遊戲	類型	推出日期 (附註1)	虛擬物品及升級功能的 種類及價格範圍	自主開發/ 授權遊戲	遊戲排名前五名時 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	金幣及額外能量，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，價格介乎人民 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，價格介乎人民幣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	授權遊戲	二零一七財年及二零 一八財年	二零一七財年：人民幣 16.14/247,104元 二零一八財年：人民幣 16.17/158,978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2.0 元至人民幣20.0元	自主開發遊戲	二零一八財年	二零一八財年：人民幣 14.56/81,740元
霸業永恆(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	二零一九年止九個月	二零一九年止九個月： 人民幣368.35/12,793元
3D滑雪狂飆	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	二零一九年止九個月	二零一九年止九個月： 人民幣18.97/367,165元
神奇萌泡	休閒—消除	二零一九年四月	金幣、能量及工具包，價格介乎人 民幣1.0元至人民幣30.0元	自主開發遊戲	二零一九年止九個月	二零一九年止九個月： 人民幣18.53/116,951元
豬豬俠之光明守衛者	精品—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	授權遊戲	二零一九年止九個月	二零一九年止九個月： 人民幣18.62/103,130元
天天酷飛	休閒—跑酷	二零一九年四月	金幣、鑽石及能量，價格介乎人民 幣2.0元至人民幣30.0元	自主開發遊戲	二零一九年止九個月	二零一九年止九個月： 人民幣18.75/55,346元

附註：

- 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測試起開始獲得收入，有關手機遊戲被視為「已運營」。
- 有關於各年度貢獻收入排名前五位的游戏的詳情，請參閱「財務資料」一節。

概要及摘要

- (3) 多玩家手機遊戲霸業永恒於二零一九年止九個月的平均月活躍用戶及平均日活躍用戶分別為124,575名及10,580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九個月分別推出141、62、20及38款遊戲，而自經銷平台撤回331、118、93及23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－於往績記錄期創收手機遊戲及新推出手機遊戲數目減少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、IP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，平均有約三年的業務關係。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九個月，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84.6百萬元，分別佔我們於該等期間總銷售成本約60.3%、56.6%、52.3%及78.4%。

我們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「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及數字媒體內容經銷的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研發團隊。

有關詳情，請參閱「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)擴大單人手機遊戲的市場份額並以精品手機遊戲作為戰略重點；(ii)加快我們在多玩家手機遊戲市場的擴張；(iii)利用流行娛樂產權，以開發精品手機遊戲；(iv)加強我們的貨幣化措施及促進與我們供應商的合作；(v)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；(vi)豐富我們的數字媒體內容供應；(vii)尋求戰略收購及合作夥伴，以迅速取得市場份額；及(viii)選擇拓展至海外市場並建立海外玩家群體。

有關詳情，請參閱「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「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。為維持我們的收入增長及競爭地位，我們須繼續推出吸引及留住大部分玩家的新遊戲。

概要及摘要

- 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。

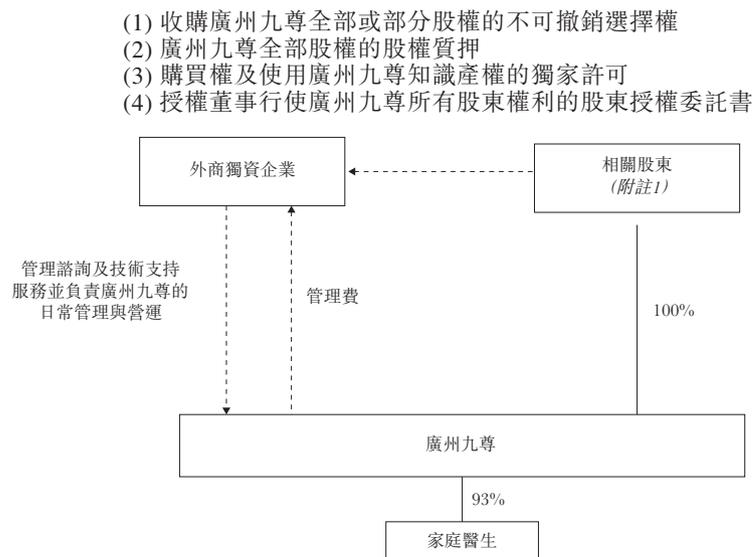
競爭格局概覽

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「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。由於在中國運營我們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。

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，而「- - -」表示通過合約安排的合約關係。

概要及摘要

有關詳情，請參閱「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「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。緊接資本化發行及全球發售之前，於[編纂]前可換股債券獲悉數轉換後，緊接[編纂]及[編纂](並未計及因行使[編纂]而可能發行的任何股份)完成前，AE Majoris Tech及AEM PIPO將獲發行[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「歷史、重組及集團架構－[編纂]前投資」一節。

購股權計劃

我們於二零二零年[編纂]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]股。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中的合併損益表概要，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			截至九月三十日止九個月	
	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
收益	139,755	170,654	142,979	120,427	170,792
銷售成本	(74,656)	(93,898)	(80,660)	(69,404)	108,004
毛利	65,099	76,756	62,319	51,023	62,788
以下人士應佔年內／期內溢利及全面收益總額：					
本公司擁有人	36,451	46,633	47,689	42,009	27,063
非控股權益	4,128	4,005	3,978	3,427	3,261
	<u>40,579</u>	<u>50,638</u>	<u>51,667^(附註1)</u>	<u>45,436^(附註1)</u>	<u>30,324</u>
非香港財務報告準則計量					
年內溢利及					
全面收益總額	40,579	50,638	51,667	45,436	30,324

概要及摘要

	截至十二月三十一日止年度			截至九月三十日止九個月	
	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
加：					
[編纂]開支	300	4,955	4,550	3,276	8,848
年/期內經調整溢利及全 面收益總額(附註2) ..	<u>40,879</u>	<u>55,593</u>	<u>56,217</u>	<u>48,712</u>	<u>39,172</u>

附註：

- (1) 其包括於二零一八財年、截至二零一八年止九個月，分別為人民幣17.3百萬元及人民幣16.3百萬元的貿易應付款項減值虧損撥回。更多詳情，請參閱「財務資料 — 過往經營業績回顧 — 貿易應收款項減值撥回/(減值)」一節。
- (2) 年內經調整溢利及全面收益總額乃經剔除[編纂]開支達致。經調整溢利及全面收益總額一詞並無於香港財務報告準則定義。經調整溢利及全面收益總額的價值乃予以呈列，原因是董事認為其為合併損益及其他全面收益表的有用補充資料。該價值反映本集團另一方面的營運盈利能力，未計及非經常性[編纂]開支。然而，年內經調整溢利及全面收益總額不應單獨考慮或詮釋為取代根據香港財務報告準則編製的年內溢利及全面收益總額，或取代現金流量作為衡量流動性的標準且僅用於說明目的。潛在投資者應注意，鑒於計算項目不同，本文件所呈列的年內經調整溢利計量未必可與其他公司所呈列類似名稱的計量相比。

收益

我們的收益指來自(i)於我們手機遊戲開發及運營業務下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，我們自提供遊戲廣播時間獲得收益；及(iii)數字媒體內容分銷業務下數字媒體內容的讀者訂閱的收入。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		二零一八年止九個月		二零一九年止九個月	
	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	78,808	65.4	146,754	85.9
— 資訊服務	-	-	-	-	918	0.6	-	-	2,088	1.2
數字媒體內容經銷	23,207	16.6	19,586	11.5	51,450	36.0	41,619	34.6	21,950	12.9
	<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>120,427</u>	<u>100.0</u>	<u>170,792</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及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收益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。我們的收益由二零一八年止九個月的人民幣120.4百萬元增加至二零一九年止九個月的人民幣170.8百萬元，主要由於我們的手機遊戲業務收益增加所致。

下表載列於往績記錄期間計量我們手機遊戲業績的主要運營數據：

概要及摘要

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	二零一九年止九個月
付費玩家數量	20.7百萬	22.8百萬	14.9百萬	9.4百萬
平均月付費用戶的數量	1.7百萬	1.9百萬	1.2百萬	1.0百萬
手機遊戲數量	496	222	91	79
每款遊戲平均月付費用戶的數量 (附註)	3,500	8,600	13,600	13,171
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23.16元

附註：每款遊戲平均月付費用戶的數量以某期間的平均月付費用戶數量除以相同期間的創收遊戲數量計算

該等指標受我們在相關期間運營的手機遊戲數量及其流行程度大幅影響。本集團所有手機遊戲均為免費下載及免費暢玩。玩家僅在購買遊戲虛擬物品時方支付款項，讓我們快速吸引玩家體驗我們的新推出的遊戲。從二零一七財年至二零一九年止九個月新遊戲推出整體減少，導致付費玩家數量於同期整體減少。從二零一七財年至二零一九年止九個月，新推出的遊戲數量減少，由於：(i)國家層面的國家新聞出版廣電總局從二零一八年三月至二零一八年十二月實施暫停全國遊戲註冊審批及發出手機遊戲版號；及(ii)本集團將重點轉移至需更多時間開發的發精品手機遊戲。雖然從二零一七財年至二零一九年止九個月的付費玩家數量減少，每名付費用戶平均收入在同期增加。由於執行各種貨幣化措施，每名付費用戶平均收入於二零一六財年至二零一八財年之間以18.3%的複合年增長率增加。每名付費用戶平均收入從二零一八財年增加約50.3%至二零一九年止九個月的人民幣23.16元，主要由於在二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲，提供單位購買價格較高的虛擬物品。

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		二零一八年止九個月		二零一九年止九個月	
	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 (未經審核)	%	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	29,968	38.0	47,150	32.1
— 資訊服務	-	-	-	-	918	100.0	-	-	1,547	74.1
數字媒體內容經銷	15,188	65.4	13,008	66.4	27,286	53.0	21,611	51.9	14,300	65.1
	65,663	47.0	77,343	45.3	63,017	44.1	51,579	42.8	62,997	36.9
加：銷售稅金及附加	(564)		(587)		(698)		(556)		(209)	
	65,099	46.6	76,756	45.0	62,319	43.6	51,023	42.4	62,788	36.8

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，利潤分配的協定比率較低，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九個月的42.4%下降至二零一九年止九個月的36.8%，主要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九個月的38.0%下降至二零一九年止九個月的32.1%。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

概要及摘要

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18.5%。其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經銷渠道及維護產生更高昂的成本。

有關詳情，請參閱「財務資料」一節。

合併財務狀況表摘要

	於十二月三十一日			於九月三十日
	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	619
流動資產	177,938	184,679	161,982	192,981
流動負債	75,986	102,791	78,307	77,723
流動資產淨值	101,952	81,888	83,675	115,258
非流動負債	—	—	—	1,194
權益總額	102,257	82,895	84,359	114,683

我們的淨資產由於二零一六年十二月三十一日的約人民幣102.3百萬元減少至於二零一七年十二月三十一日的約人民幣82.9百萬元，主要由於一家附屬公司向我們當時的股東及一名非控股股東派付的股息人民幣70.0百萬元為年內產生的盈利及全面收益總額約人民幣50.6百萬元抵銷所致。而我們的淨資產於二零一八年十二月三十一日略微增加至約人民幣84.4百萬元，主要由於年內產生的盈利及全面收益總額約人民幣51.7百萬元為一家附屬公司向當時股東及一名非控股股東派付的股息人民幣50.0百萬元所抵銷所致。我們的淨資產於二零一九年九月三十日進一步增加至約人民幣114.7百萬元，主要由於期內產生的盈利及全面收益總額約人民幣30.3百萬元所致。

合併現金流量表摘要

	二零一六財年	二零一七財年	二零一八財年	二零一八年 止九個月	二零一九年 止九個月
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元
營運資金變動前經營所得現金	52,408	61,502	41,676	35,352	43,452
營運資金變動	455	28,351	(1,244)	(2,541)	(137,173)
已付所得稅	(14,551)	(15,062)	(7,734)	(7,011)	(3,059)
經營活動所得／(所用)現金淨額	38,312	74,791	32,698	25,800	(96,780)
投資活動所得／(所用)現金淨額	(34,663)	36,271	646	260	52,195 ^(附註)
融資活動所用現金淨額	(3,208)	(20,000)	(50,995)	(30,995)	(17,000)
現金及現金等價物 增加／(減少)淨額	441	91,062	(17,651)	(4,935)	(61,585)
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	1,214	(75)
年／期終現金及現金等價物	14,645	105,707	89,270	101,986	27,610

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。

於二零一九年止九個月，本集團經營活動所用現金淨額為人民幣96.8百萬元，主要由於：(i)向28家附屬公司償還人民幣51.6百萬元；(ii)就獲得許可權向經銷渠道提供商及授權人支付的按金增加；及(iii)中移互聯網及／或其聯屬人士延遲結算導致貿易應收款項增加。有

概要及摘要

關詳情，請參閱「財務資料－流動資金及資金來源」一節。鑒於二零一九年首九個月的經營活動產生負現金流出，我們將繼續採納及／或研究相關措施，包括但不限於(i)及時改善貿易應收款項的收款措施及繼續擴充至具更佳還款時間表的各個付款平台；(ii)謹慎管理我們的發展時間表，從而於[編纂]後透過企業擔保減少向授權人提供預付款項；(iii)加強我們的經銷渠道管理，從而於[編纂]後透過企業擔保減少經銷渠道供應商所需的按金及預付款項；及／或(iv)於有需要時透過向銀行抵押貿易應收款項取得貿易融資，以改善經營現金流狀況。

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 止九個月
毛利率(%).....	46.6	45.0	43.6	36.8
淨利潤率(%).....	29.0	29.7	36.1	18.1
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			於九月三十日
	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	2.5
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「財務資料－主要財務比率」一節。

[編纂]開支

我們的董事認為，二零一九財年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]港元(相當於約人民幣1.42元)的指示性[編纂]範圍的中位數及[編纂])，佔[編纂]總額的約[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]元預期於合併全面收益表確認為開支，其中約人民幣[編纂]元已於往績記錄期確認而剩餘約人民幣[編纂]元預期於往績記錄期後及於截至二零二零年十二月三十一日止年度確認。

截至二零一九年十二月三十一日止年度的溢利估計

我們已就截至二零一九年十二月三十一日止年度編製下列溢利估計。

本公司擁有人應佔估計合併溢利(附註1及2) 不少於人民幣37.2百萬元

附註：

- (1) 編製上述截至二零一九年十二月三十一日止年度的溢利估計的基準已於本文件附錄二B概述。我們董事基於(i)本集團截至二零一九年九月三十日止九個月的經審核合併業績；及(ii)基於本集團截至二零一九年十二月三十一日止三個月管理賬目編製的未經審核合併業績而編製截至二零一九年十二月三十一日止年度本公司擁有人應佔估計合併溢利。

概要及摘要

- (2) 本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度的估計合併業績(已計及截至二零一九年十二月三十一日止年度產生的預期[編纂]開支約人民幣[編纂]元)。若不計及該等預期[編纂]開支的影響，本集團及本公司擁有人應佔截至二零一九年十二月三十一日止年度的估計合併業績應分別約為人民幣[編纂]元及人民幣[編纂]元。

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十一月三十日止十一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45.9%，主要由於二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲(小額收益來自二零一八年十二月遊戲beta測試階段)，其後於二零一九年六月及七月分別推出第二及第三款多玩家手機遊戲，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，我們已推出四款手機遊戲並有四款及五款款有待面市的遊戲，預期均於二零二零年第一季度及第二季度推出。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。

我們亦正在將支付及結算服務分散至其他方式(例如手機支付平台)，有關我們多元化策略的詳情，請參閱「業務－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」一節。我們於二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲後，領先手機支付平台可供所有多玩家手機遊戲的玩家使用。此外，自二零一九年四月起，中移互聯網及／或其聯屬人士開啟(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九個月作為我們的手機遊戲及數字媒體的主要結算代理及經銷平台提供商)亦通過領先手機支付平台A的支付功能，玩家可選擇該支付方法。為使支付渠道多元化，我們通過使用領先手機支付平台作為我們現有多玩家機遊戲的支付平台，減少對中移互聯網及／或其聯屬人士作為支付渠道的依賴。對於有待面市的一個多玩家遊戲，我們將繼續使用領先手機支付平台作為結算代理。董事認為，憑藉新推出的通過領先手機支付平台A的中移互聯網支付功能進行支付結算的便利性，我們的遊戲將會吸引愈來愈多的玩家，因此本集團有能力進一步提高我們的財務表現。

於二零一九年十月二十五日，國家新聞出版廣電總局發佈《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》(「通知」)。根據通知，手機遊戲將被施加多種限制，包括(i)手機遊戲運營商須要求現有用戶自二零一九年十一月一日起兩個月內完成實名認證；(ii)未成年人玩手機遊戲的時間及時長亦受限制，尤其是手機運營商禁止於下午十點至上午八點期間以任何形式向未成年人提供遊戲服務；(iii)於手機遊戲的購買金額限制根據不同年齡組別有所不同。我們的董事認為，通知將不會對本集團的業務產生重大影響，乃由於(a)通知僅對手機／多玩家遊戲施加限制，且不會對我們的數字媒體內容經銷業務產生任何影響；(b)僅16歲或以上人士可註冊中移互聯網及／或其聯屬人士賬戶，因此僅部分玩家(即16至17歲的玩家)受限於通知限制。於最後實際可行日期，本集團已就我們的手機遊戲實施實名認證。有關通知的進一步詳情，請參閱本文件「監管概覽－與手機遊戲及互聯網文化產品相關的法規(包括數字媒體內

概要及摘要

容)及「監管概覽－與我們行業有關的風險－中國手機遊戲行業及有關業務以及數字媒體內容經銷的相關法律法規處於發展階段，並將受到未來變化的影響。倘我們或任何綜合聯屬實體無法取得或持有所有適用執照及批文，我們的業務及運營將受到重大不利影響。」各節。

冠狀病毒爆發

中國、香港及其他地區於二零一九年十二月底爆發冠狀病毒(「冠狀病毒爆發」)。由於此次病毒爆發，相關中國機關要求所有業務實體暫停其經營及服務，直至農曆新年假期後二零二零年二月十日恢復。根據冠狀病毒爆發的現況及直至最後實際可行日期，玩家仍可繼續下載及暢玩我們的手機遊戲，並可繼續訂閱數字媒體內容(所有結算服務持續)。我們亦能通過電子媒體、電話及遙距訪問我們的資訊科技系統，繼續與供應商及業務夥伴合作。因此，我們的業務並無中斷，董事認為其對我們的業務(包括日常營運、高級管理層及僱員)的影響甚微。然而，倘冠狀病毒爆發延長及中國政府於未來數月繼續收窄或限制工作天數，我們的研發團隊員工將無法進入我們各個複雜的系統進行平面及音效設計等工作，或導致新手機遊戲的開發及推出比我們計劃的時間表延遲。

為應對冠狀病毒爆發大致上延續，導致辦公大樓或鄰近地區封鎖，我們已制定應變計劃，包括要求本集團員工(i)在家工作，並向其提供合適的電腦，以方便他們有效遙距訪問本集團的資訊科技系統；及(ii)通過電子媒體或電話維持與供應商、中移互聯網及其他業務夥伴等內外部各方保持有效溝通，無須進行不必要的實際會議或出差。由於本集團以信息技術為基礎的業務性質及中移互聯網維持的網上結算系統，董事相信應變計劃可有效緩解潛在影響。

儘管中國冠狀病毒爆發帶來不確定性(有關風險的詳情，請參閱「風險因素－發生戰爭、自然災害、流行病及其他災害的風險」一段)，但考慮到我們業務的信息技術性質(其通常較少受由於冠狀病毒爆發造成的人員流動限制的影響)及我們目前的財務狀況，董事認為，倘我們的業務受到影響，我們至少在來年仍然可保持財務可行性。

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。

扣除已產生及將產生的[編纂]開支，預期二零一九財年，我們的溢利將較二零一八財年的溢利減少，主要由於二零一九年二月實施合約安排而產生及將產生的所得稅開支增加。有關詳情，請參閱「風險因素－與我們的合約安排有關的風險－我們將會因合約安排按較高所得稅率繳費及產生額外稅款，可能增加我們的稅務開支及減少我們的利潤淨額率。」一段。

無重大不利變動

我們的董事認為，直至本文件日期，我們的財務及貿易狀況或前景自二零一九年九月三十日以來並無重大不利變動，且自二零一九年九月三十日起並無發生可能對本文件附錄二B載列的會計師報告中披露的資料及本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度的溢利估計產生重大影響的事件。

[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

概要及摘要

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業務拓展，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；及(iv)增強員工忠誠度及激勵。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。我們的董事已考慮通過銀行進行債務融資以支持我們的未來業務增長，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「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]港元(即建議[編纂]範圍[編纂]港元至[編纂]港元的中位數)，[編纂]估計約為[編纂]港元。我們擬將[編纂]用作以下用途：

- (i) 約[編纂]港元，佔[編纂]的約[編纂]%將用於擴大手機遊戲的市場份額並以精品遊戲為戰略重點；
- (ii) 約[編纂]港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作加快我們在多玩家手機遊戲市場的擴張；
- (iii) 約[編纂]港元(佔[編纂]約20.3%)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[編纂]角色；
- (iv) 約[編纂]港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作取得我們流行及／或獨家冠名及首次[編纂]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]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商或擁有成熟經銷網絡者)進行戰略性收購，或與其開展合作。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]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「未來計劃及[編纂]用途」一節。

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九個月期間，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]前利用內部資源結清該未付股息。

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、開曼群島公司法及其他適用法律法規，以及依從「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「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

概要及摘要

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]港元計算	按最高指示性 [編纂] [編纂]港元計算
[編纂]	[編纂]港元	[編纂]港元	[編纂]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A「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「業務—法律訴訟及合規情況」一節。