

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於此僅為概要，故並未載列可能對閣下具有重要性的所有資料。閣下在決定投資[編纂]前，務請閱覽整份[編纂]。任何投資均涉及風險。投資於[編纂]的部分特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定投資[編纂]前應細閱該節。

概覽

我們的使命是，做世界頂級的遊戲公司，持續開發各品類行業領先的精品遊戲，為全球遊戲玩家服務。

我們是擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商，主要專注於移動MMORPG遊戲的開發，並已建立卓越往績記錄。我們深徹明瞭遊戲玩家就對具有優質內容的中重度遊戲的需求，故致力於以不懈熱情和堅定不移的奉獻精神不斷推出現象級精品遊戲。根據弗若斯特沙利文的資料，我們取得以下成績：

- 我們於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第五（按自研遊戲於中國內地產生的總流水計量），佔市場份額的1.6%。
- 我們於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第三（按自研MMORPG於中國內地的總流水計量），佔市場份額的5.6%。
- 於2017年至2019年，我們在所有中國移動遊戲開發商中排名第三（按自研MMORPG於海外市場iOS App Store及Google Play產生的總流水計量），佔市場份額的8.1%。
- 於2017年至2019年，我們四款遊戲名列MMORPG手遊20強（按中國內地的流水計量）。該四款遊戲之中，《龍族幻想》於2019年在中國內地所有MMORPG手遊中排名第一（按平均月活躍用戶計）。

我們是中國移動遊戲行業的開拓者，專注於開發優質MMORPG手遊。我們持續引領行業技術變革，並開創了諸多中國移動遊戲行業先河，如推出首批真3D國戰MMORPG手遊之一《六龍爭霸》／《六龍御天》及中國首款由虛幻引擎4驅動的真3D次世代MMORPG手遊《龍族幻想》。我們亦推出首批真3D回合制MMORPG手遊之一的《夢幻誅仙》。我們的遊戲廣受市場歡迎。其中，2019年於中國內地推出的《龍族幻想》首月流水超過人民幣6億元，於2016年推出的《夢幻誅仙》截至2019年12月31日流水超過人民幣33億元。

我們所展現的開發能力是我們成功的主要因素之一。憑藉我們跨越單機遊戲、客戶端遊戲、網頁遊戲及移動遊戲時代的豐富遊戲行業經驗，我們建立起一支強大且富有凝聚力的內部開發團隊，於最後可行日期，我們的遊戲開發專才佔僱員總人數逾85%。我們在每一次行業技術革新中一直搶佔先機。

我們亦是在國際市場推出自研遊戲的先驅。我們直接透過分銷渠道商及與第三方發行商合作發行遊戲。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們有14款移動遊戲，發布了可支持14種語言的60餘個地區版本，在港澳台地區、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等超過170個地區市場可供使用。我們於2020年在美洲及歐洲發行《龍族幻想》的新地區版

概 要

本遊戲後，其榮登美國iOS App Store下載量排名MMORPG手遊第一名及RPG手遊第二名，並躋身歐洲八個地區市場iOS App Store下載量手遊前十名。其在美洲上線後三個月內取得美國iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前40名。自2014年中國遊戲公司開始於日本市場建立業務以來，《龍族幻想》亦是首款在日本iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居首位的中國MMORPG手遊。

我們的主要業務線包括開發與授權業務及綜合遊戲發行及運營業務。我們主要將遊戲授權予第三方發行商，並確認開發及授權分部的收益。見「業務—我們的業務分部—開發與授權」。我們亦透過分銷渠道商發行遊戲並確認來自綜合遊戲發行及運營分部業務運營的該等收益。見「業務—我們的業務分部—綜合遊戲發行及運營」。

我們的全球業務

放眼全球，我們積極擴張海外市場業務並能迅速利用我們的既有品牌及成熟業務模式在國際上取得成功。下表載列於所示期間按地域市場劃分的收益。

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	金額	佔總收益 百分比	金額	佔總收益 百分比	金額	佔總收益 百分比
	人民幣 百萬元	%	人民幣 百萬元	%	人民幣 百萬元	%
中國內地市場	1,076.2	82.2	678.9	78.0	723.1	67.8
中國內地以外市場	233.0	17.8	191.2	22.0	344.1	32.2
香港、澳門及台灣	105.5	8.1	88.4	10.2	80.4	7.5
日本及韓國	71.3	5.4	69.2	8.0	91.0	8.5
東南亞	47.4	3.6	25.9	3.0	87.9	8.2
歐洲及美洲	8.8	0.7	7.4	0.8	84.8	8.0
其他	—	—	0.3	0.03	—	—
總計	1,309.2	100.0	870.1	100.0	1,067.2	100.0

見「業務—我們的全球業務」。

我們的遊戲

截至最後可行日期，我們的現有遊戲包括：

- 《夢幻誅仙》：於2016年11月上線後連續四個月登頂中國內地iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前15位及2016年中國遊戲風雲榜十大最受歡迎手機遊戲；
- 《天空紀元》：2017年中國優秀遊戲製作人評選大賽最佳移動遊戲、2017年金翎獎玩家最喜愛的移動網絡遊戲及全球移動遊戲聯盟頒發的2017年最佳網絡移動遊戲；
- 《萬王之王3D》：於2018年8月推出首日登頂中國內地iOS App Store免費遊戲排行榜及2018年金翎獎最佳原創移動遊戲；
- 《龍族幻想》：於2019年7月推出首日登頂中國內地iOS App Store的免費遊戲排行榜榜首，推出首週內登頂中國內地iOS App Store的最暢銷遊戲排行榜榜首，於美洲推出

概 要

首日榮登美國iOS App Store下載量排名的MMORPG手遊第一名及RPG手遊第二名，自2014年中國遊戲公司開始於日本市場建立業務以來，首款在日本iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居首位的中國MMORPG手遊，推出後於泰國iOS App Store及Google Play連續八日榮登免費遊戲榜首位以及推出後於新加坡Google Play連續九日榮登免費遊戲榜首位；

- 《御劍情緣》：金蘋果獎2016年度最具人氣遊戲產品及金鵬獎2016年度最佳角色扮演網絡遊戲；
- 《權力與榮耀》：2016年金翎獎最佳原創移動遊戲及於2017年2月榮登中國內地iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前六名；
- 《六龍爭霸》／《六龍御天》：於2015年10月上線後於台灣iOS App Store最暢銷遊戲排行榜連續四個月登上兩大遊戲及連續六個月登上五大遊戲；
- 《青丘狐傳說》：百度遊戲2016年最佳知識產權改編獎及金蘋果獎2016年度最佳影視IP手遊獎；
- 《幻想神域》：改編自客戶端遊戲《幻想神域》及於中國內地、日本及韓國廣受歡迎；
- 《戰艦聯盟》：得到TapTap 9.1的評分及推薦於TapTap上的下載量達超過2.0百萬次；及
- 《足球夢工廠》：得到TapTap 9.1的評分及採用實時人工智能算法。

我們預期於2020年至2022年期間在國內及全球推出八款移動遊戲，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。

見「業務—我們的遊戲」。

關鍵經營指標

我們以六個關鍵經營指標來評定我們遊戲的表現，即(i)平均月活躍用戶；(ii)年度活躍用戶；(iii)平均月付費用戶；(iv)年度付費用戶；(v)每名用戶每月平均收入；及(vi)累計註冊遊戲玩家人數。

下表載列於所示期間移動遊戲在我們運營的市場中的經營指標。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	4,290,317	3,054,803	3,442,199
年度活躍用戶 ⁽¹⁾⁽²⁾	34,963,243	24,866,622	28,205,822
平均月付費用戶 ⁽¹⁾	652,414	403,443	501,533
年度付費用戶 ⁽¹⁾⁽³⁾	4,872,449	3,214,395	4,122,392
每名用戶每月平均收入 ⁽¹⁾ (人民幣元)	25	24	26
	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
累計註冊遊戲玩家 ⁽¹⁾	74,060,597	95,576,642	121,159,877

附註：

- (1) 《六龍爭霸》／《六龍御天》於歐洲及越南的經營指標無法獲取，該兩個地區於往績記錄期間所貢獻的收益相對較少。

概 要

(2) 年度活躍用戶指於一個曆年存取我們任何或所有移動遊戲(如適用)至少一次的賬戶總數。

(3) 年度付費用戶指於一個曆年在我們任何或所有移動遊戲(如適用)貢獻流水的賬戶總數。

下表載列我們於往績記錄期間按收益貢獻計五款主要移動遊戲的收益及表現。

	截至12月31日止年度		
	2017年 人民幣百萬元	2018年 人民幣百萬元	2019年 人民幣百萬元
收益			
《夢幻誅仙》	463.2	173.5	101.2
《天空紀元》	275.5	221.3	92.3
《萬王之王3D》	—	184.1	332.2
《龍族幻想》	—	—	389.3
《御劍情緣》	185.2	66.2	61.4

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
平均月活躍用戶⁽¹⁾			
《夢幻誅仙》	1,189,551	431,345	202,237
中國內地市場	1,168,078	428,285	202,159
中國內地以外市場	28,631	3,060	314
《天空紀元》	1,425,825	480,123	192,292
中國內地市場	1,286,655	351,963	130,052
中國內地以外市場	231,951	128,160	62,240
《萬王之王3D》	—	2,103,429	742,620
中國內地市場	—	1,799,999	287,810
中國內地以外市場	—	303,430	454,810
《龍族幻想》	—	—	3,521,180
中國內地市場	—	—	3,271,724
中國內地以外市場	—	—	374,185
《御劍情緣》	1,193,594	384,930	180,619
中國內地市場	1,061,549	312,599	160,657
中國內地以外市場	132,044	72,332	19,962

年度活躍用戶⁽²⁾

《夢幻誅仙》	8,227,659	2,743,523	1,257,831
《天空紀元》	5,631,571	4,155,139	1,667,766
《萬王之王3D》	—	7,892,286	5,831,243
《龍族幻想》	—	—	15,426,243
《御劍情緣》	10,201,267	3,268,719	1,459,239

概 要

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
平均月付費用戶⁽¹⁾			
《夢幻誅仙》.....	269,030	80,905	39,910
中國內地市場.....	267,038	80,638	39,910
中國內地以外市場.....	2,656	267	1
《天空紀元》.....	205,752	49,871	19,265
中國內地市場.....	190,821	37,594	14,279
中國內地以外市場.....	24,885	12,277	4,986
《萬王之王3D》.....	—	344,859	71,806
中國內地市場.....	—	308,256	36,510
中國內地以外市場.....	—	36,603	35,295
《龍族幻想》.....	—	—	639,498
中國內地市場.....	—	—	617,518
中國內地以外市場.....	—	—	32,970
《御劍情緣》.....	147,217	47,845	24,834
中國內地市場.....	137,732	44,922	24,044
中國內地以外市場.....	9,485	2,923	790
年度付費用戶⁽³⁾			
《夢幻誅仙》.....	1,723,197	534,837	238,391
《天空紀元》.....	831,086	414,819	152,361
《萬王之王3D》.....	—	1,253,727	478,734
《龍族幻想》.....	—	—	2,926,807
《御劍情緣》.....	1,147,645	341,786	156,160
每名用戶每月平均收入(人民幣元)			
《夢幻誅仙》.....	32	34	42
中國內地市場.....	33	33	40
中國內地以外市場.....	26	96	4,339 ⁽⁴⁾
《天空紀元》.....	39	38	40
中國內地市場.....	41	44	36
中國內地以外市場.....	19	23	49
《萬王之王3D》.....	—	18	37
中國內地市場.....	—	16	31
中國內地以外市場.....	—	24	41
《龍族幻想》.....	—	—	18
中國內地市場.....	—	—	18
中國內地以外市場.....	—	—	20
《御劍情緣》.....	13	14	28
中國內地市場.....	11	13	27
中國內地以外市場.....	26	19	39

概 要

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
累計註冊玩家			
《夢幻誅仙》	15,620,078	17,150,278	17,760,344
《天空紀元》	5,631,639	9,243,338	10,630,081
《萬王之王3D》	—	7,841,153	12,903,967
《龍族幻想》	—	—	15,426,243
《御劍情緣》	<u>17,553,748</u>	<u>20,155,722</u>	<u>21,285,804</u>

附註：

- (1) 就若干遊戲而言，於特定年度，遊戲於所有市場的平均月活躍用戶或平均月付費用戶（視情況而定）以及其於中國內地及於海外市場的平均月活躍用戶或平均月付費用戶的數目均存在差異，主要由於在中國內地進行遊戲運營與在海外市場進行者的年期有所不同，此乃基於計算所有市場及海外市場平均月活躍用戶或平均月付費用戶時使用的月數不同所致。
- (2) 年度活躍用戶指於一個曆年存取某一特定移動遊戲至少一次的賬戶總數。
- (3) 年度付費用戶指於一個曆年在某一特定移動遊戲貢獻流水的賬戶總數。
- (4) 於2019年，《夢幻誅仙》月活躍用戶總數相對較低，原因是該遊戲的地區版本於海外市場已進入衰退期，而自該等地區版本產生的收益維持相對較高，原因是我們就來自第三方發行商有關遊戲的固定授權費及預付收益分成款項確認收益。

我們的優勢

我們相信以下競爭優勢有助於我們取得成功，並為我們的持續發展進行定位：

- 擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商；
- 富有凝聚力的高質量人才團隊與頂尖技術能力展現出遊戲研發實力；
- 卓越的遊戲體驗吸引大量具有高付費潛力且深度參與的遊戲玩家；
- 多元及穩固的長期戰略性合作及國際業務觸達；
- 強大的IP創造及運營能力；及
- 專注、專業且經驗豐富的管理及執行團隊。

請參閱「業務—我們的優勢」。

概 要

我們的策略

我們擬採取以下策略以進一步壯大我們的業務：

- 持續加強研發及運營能力；
- 保持行業領先地位的同時豐富遊戲產品組合；
- 拓展海外市場及產業價值鏈，持續提升全球業務規模；
- 深化與產業鏈上下游的合作；
- 持續提升盈利能力；及
- 尋求戰略投資及收購機會。

請參閱「業務—我們的策略」。

我們的客戶

我們的客戶通常是我們開發與授權業務的第三方發行商及綜合遊戲發行及運營業務的玩家。於2017年、2018年及2019年，來自五大客戶的收益分別為人民幣858.1百萬元、人民幣572.1百萬元及人民幣810.0百萬元，佔我們同期總收益的65.5%、65.8%及75.9%。

我們於2017年、2018年及2019年的五大客戶之一騰訊，截至最後可行日期間接擁有17.51%本公司已發行股份。與持有本公司已發行股份的客戶進行交易的條款與獨立第三方客戶相若。

請參閱「業務—我們的客戶」。

我們的供應商

我們的供應商主要包括負責我們綜合遊戲發行及營運業務的第三方分銷渠道商、IP持有人及營銷服務提供商。於2017年、2018年及2019年，來自我們五大供應商的採購額分別為人民幣222.9百萬元、人民幣110.8百萬元及人民幣164.7百萬元，分別佔同期總採購額42.8%、37.0%及50.2%。

完美世界為我們於2017年、2018年及2019年的五大供應商之一，截至最後可行日期間接持有本公司已發行股本23.10%。與持有本公司已發行股本的供應商進行交易的條款與獨立第三方供應商相若。

請參閱「業務—我們的供應商」。

概 要

歷史財務資料概要

下表載列我們於往績記錄期間的歷史財務資料的財務數據概要，摘錄自本文件附錄一。下文所載財務數據概要應連同本文件歷史財務資料（包括相關附註）一併閱讀，以確保其完整性。歷史財務資料根據國際財務報告準則編製。

選定收益表數據

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
收益	1,309.2	870.1	1,067.2
收益成本	(273.2)	(173.6)	(177.6)
毛利	1,036.0	696.5	889.6
研發開支	(455.5)	(327.6)	(389.2)
銷售及營銷開支	(230.8)	(93.7)	(114.5)
行政開支	(99.5)	(38.9)	(57.2)
其他收入	35.6	17.0	14.1
其他(虧損)/收益淨額	(4.8)	57.7	24.1
運營利潤	281.0	311.0	366.9
財務收入	7.7	12.7	8.6
財務成本	(1.0)	(5.8)	(17.9)
財務收入/(成本)淨額	6.7	6.9	(9.3)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	(383.6)	(381.3)	(212.5)
除所得稅前(虧損)/利潤	(95.9)	(63.4)	145.1
所得稅開支	(63.5)	(12.0)	(24.7)
年內(虧損)/利潤	(159.4)	(75.4)	120.4
以下人士應佔(虧損)/利潤：			
—本公司擁有人	(159.2)	(74.5)	119.3
—非控股權益	(0.2)	(0.9)	1.1
	(159.4)	(75.4)	120.4
本公司擁有人應佔年內每股(虧損)/盈利	不適用	不適用	不適用
非國際財務報告準則計量指標 ⁽¹⁾ ：			
經調整利潤淨額(未經審核) ⁽²⁾	423.2	310.9	354.5

概 要

附註：

- (1) 為補充按照國際財務報告準則呈列的歷史財務資料，我們亦使用未經審核且並非國際財務報告準則規定或按其呈列的經調整利潤淨額作為附加財務計量方法。我們相信，此項非國際財務報告準則計量指標去除管理層認為對我們的經營表現不具指示性的項目的潛在影響，有助於比較不同期間的經營表現。我們相信，此項計量指標為投資者及其他人士提供有用的資料，以通過與管理層相同方式了解及評估我們的經營業績。然而，我們呈列的經調整利潤淨額未必可與其他公司所呈列類似計量指標相比。此項非國際財務報告準則計量指標用作分析工具存在局限性，閣下不應視其為獨立於或可代替我們根據國際財務報告準則所呈報經營業績或財務狀況的分析。
- (2) 我們將經調整利潤淨額定義為期內(虧損)／利潤淨額，再加上可轉換可贖回優先股的公允價值變動、股份酬金開支、贖回負債應計利息開支及[編纂]予以調整。我們消除管理層認為對我們經營業績不具指示性的項目的潛在影響，原因為該等項目屬非現金項目或一次性開支。具體而言，可轉換可贖回優先股的公允價值變動、贖回負債應計利息開支及[編纂]於[編纂]後不會再產生。可轉換可贖回優先股的公允價值變動於[編纂]後不會再產生，原因為每股可轉換可贖回優先股將轉換為一股股份，惟須視根據[編纂]將予配發及發行的額外股份而定。贖回負債應計利息開支於[編纂]後不會再產生，原因為與贖回負債有關的認沽期權將於[編纂]後註銷並停止生效。

下表將我們呈報期間的經調整利潤淨額與按照國際財務報告準則計算和呈列的最直接可比較財務計量(即年內(虧損)／利潤)對賬：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
(虧損)／利潤淨額與經調整利潤淨額的對賬			
期內(虧損)／利潤淨額	(159.4)	(75.4)	120.4
加：			
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	383.6	381.3	212.5
股份酬金開支	199.0	—	—
贖回負債應計利息開支	—	5.0	16.7
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
經調整利潤淨額(未經審核)	<u>423.2</u>	<u>310.9</u>	<u>354.5</u>

概 要

下表載列我們按業務劃分的收益明細，以絕對金額及佔我們於所示期間總收益的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
開發與授權	911.2	69.6	601.5	69.2	821.5	77.0
收益分成	859.4	65.6	537.3	61.8	739.8	69.3
不可退還固定授權費 ..	51.8	4.0	64.2	7.4	81.7	7.7
綜合遊戲發行及運營 ...	383.5	29.3	265.7	30.5	245.7	23.0
其他	14.5	1.1	2.9	0.3	0.0	0.0
總計	1,309.2	100.0	870.1	100.0	1,067.2	100.0

儘管我們於2017年及2018年分別錄得收益人民幣1,309.2百萬元及人民幣870.1百萬元，我們於2017年及2018年分別有虧損人民幣159.4百萬元及人民幣75.4百萬元，主要由於(i) 2017年的一次性股份酬金開支；及(ii) 2017年及2018年的可轉換可贖回優先股的公允價值變動。

我們向完美世界及林芝利創發行的具有優先權的股本（「優先股」）在若干未來事件發生時可予贖回。於[編纂]後，每股優先股將轉換為一股股份，惟須視根據資本化發行將予配發及發行的額外股份而定。該等工具亦附帶轉換選擇權。我們將優先股指定為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債。其最初按公允價值確認。本文件附錄一附註25規定的主要估值假設（包括貼現率、無風險利率、波幅及對我們未來表現的預測）用於釐定優先股公允價值，該等主要估值假設的任何變動將導致可轉換可贖回優先股公允價值變動。我們於2017年、2018年及2019年的可轉換可贖回優先股公允價值變動分別為人民幣383.6百萬元，人民幣381.3百萬元及人民幣212.5百萬元。有關進一步詳情，見本文件「歷史及重組—[編纂]投資」及附錄一附註2.16及附註25。

我們的所得稅開支由2018年的人民幣12.0百萬元大幅增加至2019年的人民幣24.7百萬元，該增幅與我們的應課稅收入增加一致。

選定資產負債表數據

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
非流動資產總值	84.6	114.8	122.2
流動資產總值	1,632.0	1,433.9	1,781.0
資產總值	1,716.6	1,548.7	1,903.2
本公司擁有人應佔權益總額	353.5	54.0	170.1
非控股權益總額	(0.2)	(1.1)	—
權益總額	353.3	52.9	170.1
非流動負債總額	941.8	1,225.2	1,466.7
流動負債總額	421.5	270.6	266.4
負債總額	1,363.3	1,495.8	1,733.1
總權益及負債	1,716.6	1,548.7	1,903.2
流動資產淨值	1,210.5	1,163.3	1,514.6

概 要

我們的資產淨值由2017年12月31日的人民幣353.3百萬元大幅減少至截至2018年12月31日的人民幣52.9百萬元，主要由於2018年我們向天津祖龍當時的股東宣派並派付股息人民幣325.0百萬元。

我們的使用權資產由截至2017年12月31日的人民幣14.0百萬元大幅增加至截至2018年12月31日的人民幣38.7百萬元，而我們的租賃負債由截至2017年12月31日的人民幣8.0百萬元大幅增加至截至2018年12月31日的人民幣32.8百萬元，均主要由於增加租賃物業以滿足我們的經營需要所致。

我們的應收賬款由截至2018年12月31日的人民幣280.7百萬元大幅增加至截至2019年12月31日的人民幣545.8百萬元，該增幅與我們於2019年的收益增長一致，尤其是因為我們與2019年7月上線的《龍族幻想》相關的收益於年底前仍未悉數結算。

截至2017年12月31日，我們的保留盈利為人民幣149.8百萬元，而截至2018及2019年12月31日，我們的累計虧損分別為人民幣152.2百萬元及人民幣597.8百萬元。截至2018年及2019年12月31日的累計虧損主要歸因於(i)2018年及2019年的可轉換可贖回優先股的公允價值變動；(ii)2018年向天津祖龍當時的股東宣派並派付股息；及(iii)天津祖龍於2019年進行股份重組，致使保留盈利轉撥至匯總股本增加，見本文件附錄一附註22。據我們的開曼群島法律顧問衡力斯律師事務所告知，儘管截至2019年12月31日錄得累計虧損，但我們可隨時宣派並派付股息，前提為在我們的組織章程細則准許派發股息的情況下而我們能夠在一般業務過程中償還到期應付的債務。派付股息前，概無必須符合的資產淨值測試。股息可來自(i)我們已變現或未變現的利潤；及／或(ii)發行新股份的所得款項；及／或(iii)股份溢價賬進賬金額。

選定現金流量數據

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
經營活動產生的現金淨額	625.7	135.4	100.6
投資活動(所用)／產生的現金淨額	(621.1)	396.9	58.4
融資活動產生／(所用)的現金淨額	37.8	(341.9)	(24.1)
現金及現金等價物增加淨額	42.4	190.4	134.9
年初現金及現金等價物	371.4	383.6	588.4
現金及現金等價物匯兌(虧損)／收益	(30.2)	14.4	5.0
年末現金及現金等價物	383.6	588.4	728.3

主要財務比率

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
收益增長(%)	不適用	(33.5)	22.7
毛利率 ⁽¹⁾ (%)	79.1	80.1	83.4
淨利率 ⁽²⁾ (%)	(12.2)	(8.7)	11.3
非國際財務報告準則計量指標：經調整淨利率 ⁽³⁾ (%)	32.3	35.7	33.2

附註：

- (1) 毛利率等於毛利除以期內收益再乘以100%。
- (2) 淨利率等於(虧損)／利潤淨額除以期內收益再乘以100%。
- (3) 經調整淨利率等於期內經調整利潤淨額除以期內收益再乘以100%。

見「財務資料」。

概 要

股息

於2017年、2018年及2019年，我們的主要經營實體天津祖龍向天津祖龍當時的股東分別宣派及派付股息人民幣200.0百萬元、人民幣325.0百萬元及零。此外，一份股息派付計劃於2020年2月28日獲批准，據此，天津祖龍將向所有當時的股東派付現金股息人民幣350.0百萬元，且截至2020年4月1日我們已支付該股息的總額。務請閣下注意，過往股息分派並不代表我們未來股息分派政策，且未必可用作釐定我們未來可能宣派或派付股息水平的參考或基準。目前，我們並無制定正式的股息政策或固定股息分派比率。未來任何股息宣派及派付將由董事全權酌情決定，並將取決於我們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、預期運營資金要求及未來擴展計劃、法律、監管及其他合同限制，以及董事認為相關的其他因素。任何股息宣派及派付以及其金額將須遵守我們的組織章程文件及開曼群島公司法。我們的股東於股東大會可批准宣派股息，金額不得超過董事建議的金額。股息僅可從我們的利潤及合法可供分派的儲備中撥款宣派或派付。

見「財務資料—股息」。

風險因素

我們的業務及[編纂]包括本文件「風險因素」一節所載的若干風險。閣下於決定投資我們的[編纂]前應全份細覽該節。我們面臨的部分重大風險包括：

我們面臨的部分重大風險如下：

- 我們在一個瞬息萬變的新行業中經營，使我們難以評估我們的業務及前景。
- 倘我們未能將我們的遊戲適應新趨勢及吸引新遊戲玩家，我們的新遊戲可能不會在商業上取得成功。
- 我們可能無法維持及擴大我們的遊戲玩家群或通過我們的遊戲維持玩家參與度。
- 我們經營所在的市場競爭激烈。倘我們無法與競爭對手有效地競爭，則我們的遊戲玩家群、市場份額及盈利能力可能會受到重大不利影響。
- 少量標誌性遊戲每年帶來大量收益。倘我們未能推出受歡迎的新遊戲或延長現有最暢銷遊戲的生命周期，我們可能無法維持或增加收益，而我們的業務、財務狀況及運營業績或會受到重大不利影響。

請參閱「風險因素」。

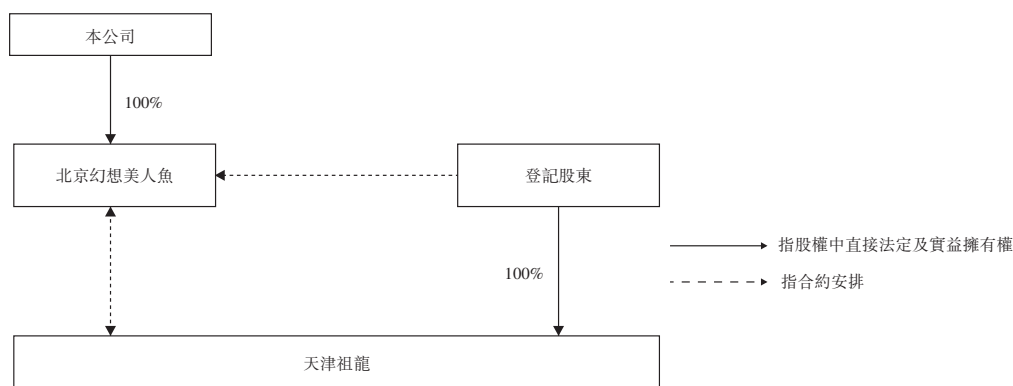
合約安排

由於我們所經營網絡遊戲行業若干方面受中國法律及法規對外國投資的限制及禁止，故我們並無直接擁有併表聯屬實體的任何股本權益。有見及中國監管規定，連同中國法律顧問的意見，我們認為本公司不宜直接持有併表聯屬實體的股本權益。相反，我們決定採用由天津祖龍、北京幻想美人魚及登記股東訂立的合約安排。合約安排讓我們可有效控制且收取併表聯屬實體現時所營運業務產生的所有經濟效益。該等合約安排屬受外國

概 要

投資限制及禁止的中國行業所普遍採用。合約安排讓併表聯屬實體的經營業績以及資產及負債可根據國際財務報告準則併入我們的經營業績以及資產及負債，猶如其屬本集團的附屬公司。

下圖說明合約安排下各實體間的關係(有關詳情見「合約安排」)：



見「合約安排」。

鑒於合約安排構成本公司的不獲豁免持續關連交易，且為期超過三年，故我們已向香港聯交所申請且香港聯交所已授出有關嚴格遵守(其中包括)根據上市規則第14A.52條將合約安排期限定為三年或以下的豁免。請見「關連交易—豁免申請—合約安排」。

我們的控股股東

截至最後可行日期，我們的創辦人、董事長、執行董事兼首席執行官李青先生連同本集團三名現有僱員(即張羽先生、向楠先生及執行董事白瑋先生)分別透過彼等各自的全資境外控股公司間接持有Cresc Chorus已發行股本的81.96%、6.94%、5.55%及5.55%。境外控股公司Cresc Chorus直接持有本公司已發行股本的46.39%。由於李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生決定透過一間共同投資控股公司(即Cresc Chorus)持有彼等各自於本公司的權益，故就上市規則而言，彼等將被視為一組控股股東。

緊隨資本化發行及[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，Cresc Chorus、李青先生、張羽先生、向楠先生、白瑋先生以及彼等各自的境外控股公司(即LuckQ、ZY Technology、XNZL Ltd及Wade Data)將繼續於本公司股東大會上控制30%以上的投票權，並繼續作為一組控股股東。

有關李青先生的背景，見「董事及高級管理層」。

關連交易

我們已進行並預期於[編纂]後繼續進行若干交易，而該等交易於[編纂]後根據上市規則第14A章將構成不獲豁免持續關連交易。見「關連交易」及「豁免嚴格遵守上市規則」。

概 要

[編纂]投資

我們自2015年起經數次[編纂]投資已引入完美世界、Perfect World Interactive、林芝利創及意像架構作為[編纂]投資者。有關[編纂]投資的詳情，見「歷史及重組—[編纂]投資。」

合規

誠如中國法律顧問告知，於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們未曾違反或觸犯會個別或共同對我們的業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的適用中國法律。我們認為，我們於往績記錄期間及直至最後可行日期已於所有重大方面遵守我們運營所在司法權區的所有相關法律及法規。

見「業務—合規。」

近期發展

董事確認，截至本文件日期，近期爆發的2019年冠狀病毒病(COVID-19)並無對我們的業務運營及財務表現或運營資金造成任何重大不利影響，主要由於(i)儘管中國政府於2020年年初要求對工作日作出調整，惟我們的僱員有足夠配備可實行在家工作，特別是研發人員，且由於政府解除臨時封鎖措施，於2020年4月初已開始逐步恢復辦公室正常辦公；(ii)於往績記錄期間後及直至最後可行日期，我們在無出現任何服務暫停、業務中斷或供應鏈中斷的情況下，繼續在一般業務過程中開展業務，在歐洲、美洲、日本及東南亞成功推出《龍族幻想》三個地區版本；(iii)我們並無遭遇僱員未能到崗的任何事件；及(iv)我們與供應商和客戶的關係維持穩定，且並無因COVID-19爆發而與供應商或客戶於合作上遭遇任何困難。為支持恢復辦公室辦公，我們已實施充足的衛生措施。即使在最壞的情況下：假設(i)本集團自2020年5月起將因運營暫停而不會產生任何收益；(ii)須繼續支付員工及租賃相關付款(包括辦公室租金)；(iii)為維持本集團最低限度的運營，將產生最低限度的運營及行政開支；(iv)於此情況下將不會宣派及派付股息；(v)將不獲得股東進一步融資或銀行融資，除現金及現金等價物外，截至2020年4月30日，定期存款及本公司可用的按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產並無產生任何利息或財務回報；(vi)截至2020年4月30日的應付賬款及其他應付款項仍需如期支付；及(vii)本集團能夠以發售價範圍的下限獲取[編纂][編纂](未計及[編纂]獲行使)，並按「未來計劃及[編纂]用途」一節所披露的未來計劃以[編纂]的10%用作運營資金，董事估計，自2020年6月起，本集團將能夠維持其財務可用性約38個月。

於2020年1月1日至2020年3月31日期間，我們於歐洲及美洲推出《龍族幻想》的新地區版本及新遊戲《足球夢工廠》。截至2020年3月31日止三個月，《龍族幻想》於歐洲及美洲的平均月活躍用戶、平均月付費用戶及每名用戶每月平均收入分別為1,965,998人、75,345人及人民幣11元。同期，《足球夢工廠》的平均月活躍用戶、平均月付費用戶及每名用戶每月平均收入分別為13,617人、146人及人民幣4元。截至2020年3月31日，《龍族幻想》及《足球夢工廠》的累計註冊玩家分別為3,582,755人及13,617人。

一項股息分派計劃於2020年2月28日獲批准，據此，天津祖龍須向其全體當時股東(即北京祖龍、完美世界、林芝利創、寧波龍仁及寧波千策)按其當時於天津祖龍的股權比例(分別為56.34%、18.05%、12.35%、8.27%及5.00%)分派人民幣350.0百萬元的現金股

概 要

息。截至2020年4月1日，我們已使用現金及現金等價物支付該股息的總額。閣下應注意，過往股息分派未必反映日後的股息分派政策，且不可用於釐定我們未來可能宣派或派付股息水平的參考或基準。請見「財務資料—股息」。

併表聯屬實體之一淮安祖龍擁有的網絡文化經營許可證於2020年5月10日到期。淮安祖龍目前在無網絡文化經營許可證的情況下經營業務。有關重續網絡文化經營許可證的詳情，見「監管概覽—監管機構」。

董事確認，截至本文件日期，我們的財務、運營或交易狀況或前景自2019年12月31日（即本文件附錄一所呈報期間的截止日期）以來概無發生任何重大不利變動，且自2019年12月31日以來亦無發生任何對本文件附錄一所載資料有重大影響的事件。

由於可轉換可贖回優先股的公允價值變動及股份酬金開支的估計增加，故相較2019年，我們於2020年的利潤淨額或會有所下降。

[編纂]申請

[編纂]申請將會自[編纂]起直至[編纂]止，較一般市場慣例四日略長。申請股款（包括經紀佣金、證監會交易徵費及聯交所交易費）將由收款銀行代表本公司持有，而退款金額（如有）將於[編纂]不計利息退還予申請人。投資者務請注意，預期[編纂]將於[編纂]於[編纂]開始買賣。

[編纂]數據

下表中所有統計數據均基於以下假設：(i)[編纂]已完成，且已根據[編纂]發行[編纂]股股份；(ii)[編纂]未獲行使。

	根據[編纂][編纂]港元 ⁽¹⁾ 計算	根據[編纂][編纂]港元 ⁽²⁾ 計算
股份[編纂].....	[編纂]港元	[編纂]港元
每股[編纂]經調整有形資產 淨值 ⁽³⁾	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)

附註：

- (1) [編纂]的計算乃基於假設緊隨[編纂]完成後有[編纂]股已發行及發行在外股份（按[編纂]每股股份[編纂]港元計算）。
- (2) [編纂]的計算乃基於假設緊隨[編纂]完成後有[編纂]股已發行及發行在外股份（按[編纂]每股股份[編纂]港元計算）。
- (3) 每股[編纂]經調整有形資產淨值乃於作出附錄二「[編纂]財務資料」所述的調整後按[編纂]股（不包括於2019年12月31日後發行的C-2系列優先股及根據受限制股份單位計劃的未歸屬股份）已發行股份及發行在外股份（分別按[編纂]每股股份[編纂]港元或[編纂]港元計算）計算，猶如[編纂]截至2019年12月31日已完成。於2019年12月31日後，天津祖龍已派付現金股息人民幣350百萬元。此外，本公司已發行C-2系列優先股。假設[編纂]股股份（不包括根據受限制股份單位計劃的未歸屬股份）已發行，並經計及有關股息的影響及發行C-2系列優先股，根據[編纂]分別為[編纂]港元及[編纂]港元計算，每股[編纂]經調整有形資產淨值將為每股人民幣[編纂]元（[編纂]港元）及人民幣[編纂]元（[編纂]港元）。

概 要

[編纂]

[編纂]指專業費用、[編纂]及有關[編纂]產生的其他費用。我們預計將產生[編纂]約人民幣[編纂]元(或[編纂]港元)(基於指示性[編纂]範圍的中位數及假設[編纂]並未獲行使)，而預計有關[編纂]將佔[編纂][編纂]約[編纂]%。於2019年，我們產生[編纂]人民幣[編纂]元，其中人民幣[編纂]元已費用化及人民幣[編纂]元已入賬為預付款，並將在[編纂]完成時資本化。於2019年12月31日至[編纂]完成後，我們預期進一步產生[編纂]約人民幣[編纂]元，其中約人民幣[編纂]元預期予以費用化，而餘下約人民幣[編纂]元直接歸屬於發行[編纂]並將予資本化。董事預期該等開支不會對我們於2020年的經營業績造成重大影響。

[編纂]用途

假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即本文件中所述[編纂]範圍的中位數)，並假設[編纂]未獲行使，我們目前擬將[編纂][編纂]用於以下用途：

- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於增強我們的開發能力及技術以及擴大我們的遊戲組合；
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於擴展我們的遊戲發行及運營業務，特別是海外市場；
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於為行業價值鏈中的上下游業務進行戰略收購及投資提供資金，並對側重於泛娛樂或技術、媒體及電信的投資基金進行投資；
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於擴大我們的IP儲備及豐富我們的內容供應；及
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於運營資金及一般企業用途。

請見「未來計劃及[編纂]用途」。