

## 財務資料

閣下閱讀以下討論及分析時，應一併細閱本文件附錄一所載我們的經審核歷史財務資料(包括其附註)。歷史財務資料根據國際財務報告準則編製。

以下討論及分析載有反映我們當前對未來事件及財務表現看法的前瞻性陳述。該等陳述基於我們的經驗及對歷史趨勢、當前狀況及預期未來發展的認知以及我們在相關情況下認為適當的其他因素而作出的假設及分析。然而，實際結果及發展情況是否符合我們的預期及預測取決於諸多風險及不確定因素。評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本文件所載資料(包括但不限於「風險因素」及「業務」各節)。

### 概覽

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對具有優質內容的中重度化遊戲的需求，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。我們的主營業務線包括開發與授權業務及綜合遊戲發行及運營業務。就開發與授權業務而言，我們將自研的遊戲授權予在協定期限內於特定地區或國家運營我們網路遊戲的第三方發行商。就綜合遊戲發行及運營業務而言，我們通過豐富多樣的第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商發行遊戲。

於2017年、2018年及2019年，我們的收益分別為人民幣1,309.2百萬元、人民幣870.1百萬元及人民幣1,067.2百萬元。於2017年及2018年，我們的虧損淨額分別為人民幣159.4百萬元及人民幣75.4百萬元，而於2019年，我們的利潤淨額為人民幣120.4百萬元。於2017年、2018年及2019年，我們經調整利潤淨額分別為人民幣423.2百萬元、人民幣310.9百萬元及人民幣354.5百萬元。

### 編製基準

我們的歷史財務資料按照國際會計準則理事會頒布的國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製。

歷史財務資料按照歷史成本法編製，並經重估按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產及金融負債(均按公允價值列賬)而作出修訂。

編製符合國際財務報告準則的歷史財務資料需使用若干關鍵會計估計，亦需管理層在應用會計政策過程中作出判斷。涉及高度判斷或複雜程度或就歷史財務資料而言屬重大的假設及估計範疇於本文件附錄一附註4披露。

---

## 財務資料

---

我們全面追溯應用國際財務報告準則第9號、國際財務報告準則第15號及國際財務報告準則第16號，該等準則於整個往績記錄期間貫徹應用。我們相信，採納國際財務報告準則第9號、國際財務報告準則第15號及國際財務報告準則第16號，與國際會計準則第39號、國際會計準則第18號及國際會計準則第17號的規定相比，不會對往績記錄期間的財務狀況及表現造成重大影響。

### 影響我們經營業績的主要因素

我們的經營業績一直並預期將繼續受到若干因素的重大影響，當中不少並非我們所能控制，包括以下各項：

#### 一般因素

我們的業務及經營業績受影響中國移動遊戲行業的一般因素所影響，其中包括：

- 中國移動遊戲市場的增長及競爭環境；
- 影響移動遊戲行業的相關法律法規、政府政策及新舉措；
- 市場參與者跟上移動網絡及技術發展的能力；及
- 中國整體經濟增長及人均可支配收入。

由於我們已經且將進一步擴大於中國內地以外的市場（包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲）的遊戲分銷，我們的業務及經營業績同樣受於多語言、文化、習俗、司法制度、不同糾紛解決制度及商業基礎設施的環境下影響經營業務的一般因素所規限。該等因素包括：

- 匯率波動；
- 於當地市場影響移動遊戲行業的當地相關法律法規、政府政策及新舉措；
- 當地市場的政治、經濟及社會不穩定；及
- 國際移動遊戲市場的增長及競爭環境。

任何該等一般行業狀況的不利變動均會對我們的遊戲及服務需求或我們提供服務的方式造成重大不利影響，從而對我們的經營業績造成重大不利影響。

#### 公司特定因素

儘管我們的業務受影響移動遊戲行業的一般因素影響，我們的經營業績亦受公司特定因素影響，包括下列各項：

---

## 財務資料

---

### 我們提供獲市場高度接受的優質遊戲的能力

我們依賴成熟及經戰略化篩選且在全球市場獲高度接受的優質移動遊戲組合，以推高遊戲內購並支持我們與第三方發行及分銷渠道商的戰略關係。我們始終貫徹打造優質遊戲的獨特戰略定位，於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們擁有14款移動遊戲，其中發行後首月產生流水超過人民幣100.0百萬元五款產品，最高記錄為超過人民幣600.0百萬元。由於我們經營所在的市場以技術瞬息萬變、行業標準不斷發展、新遊戲及更新層出不窮以及玩家喜好及需求不斷變化為特點，我們相信遊戲的高質量及持續獲得市場高度接受在很大程度上源於我們對遊戲行業的快速變動新趨勢的深切瞭解及深入洞察力。

### 我們增加具高消費潛力的深度參與玩家群的能力

玩家群的規模及參與度對我們的業務擴大而言至關重要。龐大參與的玩家群向我們提供優質且不斷變化的玩家反饋及行為數據。藉此，我們開發的新遊戲及改進的現有遊戲可滿足不斷變化的玩家喜好及需求。此外，業內參與者（例如遊戲發行商）因我們的玩家群規模、其具有吸引力的人群及玩家參與度水準而關注我們。於往績記錄期間，我們的玩家群取得重大增長。我們培養了深入參與的遊戲玩家社群和龐大的付費用戶群。我們的移動遊戲累計註冊玩家人數由截至2018年12月31日的95.6百萬人增加至截至2019年12月31日的121.2百萬人。2019年的平均月活躍用戶為3.4百萬人，超過2018年的3.1百萬人。

此外，由於我們的遊戲允許玩家免費下載遊玩，我們的綜合遊戲發行及運營業務收益主要依賴銷售虛擬物品獲得，我們的經營業績依賴於我們變現玩家群的能力，即增加付費玩家數量及消費。於2019年，我們所有在運營移動遊戲的平均月付費用戶達0.5百萬人，超過2018年的0.4百萬人，而所有移動遊戲的每名用戶每月平均收入為人民幣26元，超過2018年的人民幣24元。

有關我們手遊的累計註冊玩家、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數據以及其變動的詳細分析，見「業務—我們的遊戲—我們遊戲的表現」。

我們的未來增長主要依賴於我們是否能夠保留現有玩家、吸引新玩家、保持活躍玩家群及提高遊戲變現能力。我們將繼續通過提高遊戲質量、引進新遊戲特色、服務及虛擬物品、發布多樣化遊戲內推廣以及其他活動，以刺激玩家興趣及推動遊戲內購。

### 我們與第三方遊戲發行及分銷渠道商的關係

我們與頂尖發行商建立長期戰略聯盟，以發行、推廣及運營我們的若干遊戲。我們亦與iOS App Store及Google Play等世界領先分銷渠道商合作在全球分銷我們的若干遊戲。基

---

## 財務資料

---

於我們的彪炳往績及我們開發團隊的出色表現，我們能夠通過與多方戰略合作獲取各遊戲價值鏈的長期發展機遇。

我們的五大客戶均為開發與授權業務下的發行商，於2017年、2018年及2019年分別佔交易總額的65.5%、65.8%及75.9%。我們與市場上的主要發行及分銷渠道商合作，並相信有關合作關係對於業務的增長以及收益及市場份額的增加至關重要。

### **我們有效利用研發開支的能力**

我們所展現的開發能力是我們成功的主要因素之一。除成熟的研發體系外，我們建立了行業領軍、多個年齡群的高凝聚力的自研團隊。我們所有的遊戲均為自研遊戲，為保持競爭優勢，我們的遊戲已經過嚴格的研究、評定、開發及測試。請參閱「業務—我們的業務流程—遊戲開發」。

自主研發屬耗時的流程，在遊戲發行前需要大量初步投資，以及為產出更新及拓展包的未來資源作出重大投入。於2017年、2018年及2019年，我們分別產生研發開支人民幣455.5百萬元、人民幣327.6百萬元及人民幣389.2百萬元，佔同期總收益的34.8%、37.7%及36.5%。由於我們計劃推出更多新遊戲以提升玩家參與度及忠誠度及穩固我們於行業內的領先地位，故我們有效利用研發開支的能力將對我們的經營業績產生重大影響。

### **我們的遊戲及品牌的推廣及營銷**

為吸引新玩家及增強品牌認知度，我們通過線上廣告、社交媒體廣告、校內公開活動及行業展覽等廣泛的廣告及推廣計劃向全球推廣我們的遊戲。我們擁有與發行及運營團隊密切合作的專業團隊，以設計並落實滿足目標玩家群體及特徵的營銷及推廣計劃。請參閱「業務—營銷及推廣」。

遊戲的推廣及廣告開支一般隨其生命周期進程波動。普遍而言，於遊戲早期增長階段，為了在上線後即增加遊戲的曝光度並吸引新玩家群體而進行的全面營銷及推廣活動通常會導致推廣及廣告開支快速增加。於遊戲的成熟階段，推廣及廣告開支因我們保持穩定推廣及營銷而趨向穩定並低於早期增長階段。當遊戲進入其衰退階段，其推廣及廣告開支一般因我們為現有玩家保持基本遊戲營運而進一步減少。

## 財務資料

於2017年、2018年及2019年，我們分別產生推廣及廣告開支人民幣206.5百萬元、人民幣67.8百萬元及人民幣92.8百萬元，佔總銷售及營銷開支的89.5%、72.4%及81.0%以及同期總收益的15.8%、7.8%及8.7%。由於我們繼續擴大於國內及國際的足跡，我們的營銷及品牌推广開支或於近期繼續增加。

### 重大會計政策及估計

部分會計政策要求我們就會計項目採用估計、假設及複雜判斷。我們應用會計政策時使用的估計及假設以及所作判斷對我們的財務狀況及經營業績有重大影響。管理層根據過往經驗及其他因素（包括行業慣例及於有關情況下對未來事件的合理預期）持續評估該等估計、假設及判斷。於往績紀錄期間，管理層的估計或假設與實際結果並無任何重大偏差，我們亦無大幅變更該等估計或假設。我們預期該等估計及假設於可見將來不會有任何重大變動。

我們於下文載列認為對我們至關重要或涉及編製財務報表所用最重要估計、假設及判斷的該等會計政策。對瞭解我們的財務狀況及經營業績而言屬重要的重大會計政策、估計、假設及判斷，詳載於本文件附錄一附註2及4。

### 收益確認

我們根據五步方法評估及確認收益：

- 識別客戶合同；
- 識別合同的履約責任；
- 釐定交易價；
- 分配交易價至各項履約責任；及
- 於各項履約責任獲履行時確認收益。

收益按已收或應收對價的公允價值計量，其指就所提供服務應收的金額，並在扣除折扣、退貨及增值稅後入賬。當或於貨品或服務的控制權轉讓予客戶時確認收益。視乎合同條款及合同適用法律，貨品及服務的控制權可於某一時間段或某一時間點轉讓。

我們按總額或淨額基準呈報收益，取決於我們是否為轉讓的委託人或代理。倘我們於特定產品或服務轉讓予客戶前擁有產品或服務的控制權或我們有權指定他人代表我們提供



---

## 財務資料

---

產品或服務，我們則為委託人。我們作為委託人的指標包括但不限於我們是否(i)為合同的主要履行方；(ii)對決定售價有選擇權；(iii)對供應商的選擇有酌情權；(iv)變更產品或履行部分服務；及(v)涉及產品規格或服務規範的釐定。

我們通過向第三方發行商授權自研遊戲的開發與授權業務以及通過多元化第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商發行自研遊戲的綜合遊戲發行及運營業務產生收益。我們所有的遊戲都採用免費模式，允許玩家下載試玩新遊戲而毋須預付費用，我們提供各種虛擬物品以刺激玩家的遊戲內購。

### 開發與授權業務收益

我們將自研的遊戲授權予在協定期限內於特定地區或國家運營我們網路遊戲的第三方發行商。根據有關開發與授權業務，我們從第三方發行商獲得收益分成，並在若干情況下收取不可退還固定授權費。見「業務 — 變現及定價」。

我們評估了第三方發行商與我們於開發與授權業務方面各自的角色及相應責任。第三方發行商根據該等許可協議承擔主要責任，例如遊戲營銷及推廣、遊戲服務器託管、釐定遊戲內虛擬物品價格、選擇分銷及支付渠道，以及提供客戶服務，第三方發行商因此承擔遊戲運營過程中的重大風險及報酬。因此，當遊戲玩家支付並由第三方發行商收取現金，以及從流水中扣除分銷渠道商及支付渠道收取的佣金後，收益分成將按淨額基準確認為收益。不可退還固定授權費被視為使用權安排，初步計入合同負債，然後在許可期內按比例確認為收益。

### 綜合遊戲發行及運營業務收益

我們亦透過多元化第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商(包括各種移動應用程序商店及軟件網站)直接發行遊戲。就透過第三方渠道商發行的遊戲而言，分銷渠道商有權從遊戲玩家收取的充值流水中扣取佣金。對於透過自營分銷渠道商發行的遊戲，我們自支付渠道收取扣除支付渠道服務費後的流水。見「業務 — 變現及定價」。

於綜合遊戲發行及運營業務下，我們主要負責遊戲開發及更新、釐定遊戲內虛擬物品價格以及遊戲運營(包括提供客戶服務及託管遊戲服務器)。根據該等業務安排，我們將自身視為委託人，因此我們的網路遊戲收益以總額入賬。支付給分銷渠道商及支付渠道的佣金計入收益成本。

在出售遊戲內虛擬物品後，我們通常承擔提供可令虛擬道具於遊戲中顯示並得以消耗的服務的附帶責任。因此遊戲中虛擬物品的銷售所得款項最初計入為合同負債，並在消費

---

## 財務資料

---

時或在付費玩家的平均遊戲期間（「玩家關係期」）被視為按比例提供相關服務之後方可確認為收益。為釐定向相關付費玩家提供服務的時間，我們已決定採取以下措施：

- 消耗性物品指可以通過一項特定的玩家操作被消耗或在預定期限內到期的遊戲內虛擬物品。我們追蹤遊戲中所有消耗性物品的消耗或到期情況。消耗性物品的相關收益在物品消耗後或到期後確認（即自合同負債轉出），我們於該類物品的責任在其消耗或到期後隨之全部轉移至玩家。
- 可持續物品指玩家只要於遊戲期間都可以使用的遊戲內虛擬物品。我們提供與該等可持續物品相關的連續服務，直到玩家不再使用該等物品為止。可持續物品的相關收益按我們對遊戲可持續虛擬物品平均有效期的最佳估計（即玩家關係期）確認。

我們會通過定期估計釐定玩家關係期，我們一般會每半年重新評估遊戲的玩家關係期。有關估計一般根據我們對歷史付費玩家行為數據及遊戲數據的分析，包括付費玩家的登入記錄及購買記錄以及遊戲的生命周期。倘於某一時刻我們缺乏足夠的數據來準確釐定某款遊戲的玩家關係期，例如新遊戲發布時，我們會根據其他相似類型遊戲的數據估計其玩家關係期，直到新遊戲確立其模式及歷史。於估計每款遊戲的玩家關係期時，我們亦考慮遊戲組合、目標玩家群體及其對不同群體玩家的吸引力。因新資料導致玩家關係期變動所引起的任何調整將作為會計估計變動入賬。

一般而言，由於玩家的參與度及忠誠度隨著遊戲生命周期的進程而提升，我們各款遊戲的玩家關係期都有增長的趨勢。於往績記錄期間，我們對《天空紀元》在海外市場及《戰艦聯盟》在中國內地及海外市場的玩家關係期進行了重大調整。該等重大調整未對我們的收益產生重大影響。

具體而言，於往績記錄期間，我們兩款遊戲的玩家關係期的重大調整如下：(i)《天空紀元》於2018年在中國內地以外地區正式推出。由於其強勁表現導致其付費玩家數據及遊戲數據發生重大變化，我們將其在中國內地以外市場的玩家關係期由2018年的39日調整為2019年的67日。該調整導致收益確認減少人民幣0.02百萬元，低於2019年總收益的0.01%；(ii)《戰艦聯盟》於2017年在中國內地市場正式推出。由於其強勁表現導致其付費玩家數據及遊戲數據發生重大變化，我們將其在中國內地市場的玩家關係期由2017年的107日調整為2018年的186日，於2019年進一步調整為213日。於2018年的調整導致收益確認減少人民幣0.5百萬元（即佔2018年總收益的0.06%），而於2019年的調整導致收益確

---

## 財務資料

---

認減少人民幣0.3百萬元（即佔2019年總收益的0.02%）；及(iii)《戰艦聯盟》於2017年在中國內地以外地區正式推出。由於其玩家的參與度有所變動，我們將其在中國內地以外市場的玩家關係期由2017年的111日調整至2018年的189日，於2019年進一步調整為141日。於2018年的調整導致收益確認減少人民幣0.09百萬元（即佔2018年總收益的0.01%），而於2019年的調整導致收益確認增加人民幣0.04百萬元，低於2019年總收益的0.01%。

### 其他收益

我們亦向其他遊戲開發商提供技術支持及升級服務，並根據規定比例自其賺取服務費。此類服務收益視未來事件（包括玩家支付並由其他遊戲開發商收取的未來現金）而定，倘能合理保證可收取，則在滿足或有事項時予以確認。

### 我們各款遊戲的收益確認

誠如上文所述，就直接透過第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商發行的遊戲，我們會作為委託人，而就授權予第三方發行商發行的遊戲，我們會作為代理人。倘作為委託人，我們會管理自主發行遊戲運營的各方面，包括遊戲營銷及推廣、遊戲服務器託管、釐定遊戲內虛擬物品價格、選擇分銷及支付渠道，以及提供客戶服務。倘作為代理人，我們負責於遊戲整個生命週期內遵照第三方發行商的要求對遊戲進行持續維護、升級及優化，而第三方發行商負責管理遊戲發行及遊戲運營的主要方面。



## 財務資料

鑒於中國內地市場與海外市場的市場特色迥異，我們可能於一個市場內選擇自主發行遊戲，而於另一個市場選擇由第三方發行遊戲。因此，對於一款遊戲而言，我們可能於一個市場擔任委託人，而於另外一個市場擔任代理人。下表載列該等遊戲各項模式於往績記錄期間的收益貢獻：

	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	%
《夢幻誅仙》 <sup>(1)</sup>	463.2	35.4	173.5	19.9	101.2	9.5
自主發行(作為委託人)	—	—	0.8	0.1	—	—
第三方發行(作為代理人)	463.2	35.4	172.7	19.8	101.2	9.5
《天空紀元》	275.5	21.0	221.3	25.4	92.3	8.6
自主發行(作為委託人)	262.5	20.0	190.0	21.8	80.2	7.5
第三方發行(作為代理人)	13.0	1.0	31.3	3.6	12.1	1.1
《萬王之王3D》	—	—	184.1	21.2	332.2	31.1
自主發行(作為委託人)	—	—	—	—	140.3	13.1
第三方發行(作為代理人)	—	—	184.1	21.2	191.9	18.0
《龍族幻想》 <sup>(2)</sup>	—	—	—	—	389.3	36.5
自主發行(作為委託人)	—	—	—	—	—	—
第三方發行(作為代理人)	—	—	—	—	389.3	36.5
《御劍情緣》 <sup>(1)</sup>	185.2	14.1	66.2	7.6	61.4	5.8
自主發行(作為委託人)	—	—	2.5	0.3	0.6	0.1
第三方發行(作為代理人)	185.2	14.1	63.7	7.3	60.8	5.7
《權力與榮耀》	162.8	12.5	58.1	6.7	24.0	2.3
自主發行(作為委託人)	114.1	8.8	21.9	2.5	9.1	0.9
第三方發行(作為代理人)	48.7	3.7	36.2	4.2	14.9	1.4
《六龍爭霸》／《六龍御天》 <sup>(1)</sup>	135.0	10.3	64.9	7.5	31.5	3.0
自主發行(作為委託人)	3.4	0.3	0.1	0.0	—	—
第三方發行(作為代理人)	131.6	10.0	64.8	7.5	31.5	3.0
其他	87.5	6.7	102.0	11.7	35.3	3.2
自主發行(作為委託人)	3.5	0.3	50.4	5.8	15.5	1.5
第三方發行(作為代理人)	84.0	6.4	51.6	5.9	19.8	1.7

附註：

- (1) 於最後可行日期，《夢幻誅仙》、《御劍情緣》及《六龍爭霸》／《六龍御天》僅通過第三方發行商發行。見「業務—我們的遊戲—我們現有的遊戲組合」。
- (2) 於往績記錄期間，《龍族幻想》僅通過第三方發行商發行，但於2020年亦通過自主發行。見「業務—我們的遊戲—我們現有的遊戲組合」。

### 合同負債及合同成本

合同負債指我們因已向客戶收取對價(或已到期收取對價)，而須向客戶轉讓貨品或服務的責任。

---

## 財務資料

---

我們的合同負債主要包括獲授權方支付不可退還的固定授權費的未攤銷餘額、遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷餘額以及預先自第三方發行商收取的收益份額，其將在滿足所有收益確認標準時將其確認為收益。

合同成本主要為合同履行成本，主要包括第三方分銷渠道商收取的未攤銷佣金。其被資本化為合同履行成本，並分別於玩家關係期內攤銷，與相關收益的確認方式一致。

有關進一步詳情，請參閱本文件附錄一附註2.22。

### 所得稅開支

本公司根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，因此獲豁免繳納開曼群島所得稅。根據英屬處女群島商業公司法（經修訂）成立的本集團實體獲豁免繳納英屬處女群島所得稅。

截至2017年、2018年及2019年止年度，於香港註冊成立的實體須根據現行法例、詮釋及有關慣例就應課稅利潤按16.5%的稅率繳納香港利得稅。

本集團就於中國經營業務繳付的中國企業所得稅（「企業所得稅」）撥備根據現行法律、詮釋及其慣例，就於往績記錄期間的估計應課稅利潤按25%的一般企業所得稅率計算。

於往績記錄期間，天津祖龍於2017年起符合《企業所得稅法》項下的高新技術企業（「高新技術企業」）資質，於2017年、2018年及2019年享有15%優惠企業所得稅稅率。淮安祖龍亦於2018年起符合《企業所得稅法》項下的高新技術企業資質，於2018年及2019年享有15%的相同優惠企業所得稅稅率。此外，於往績記錄期間，霍爾果斯祖龍自於2017年根據相關中國法律及法規於特別經濟發展區註冊成立後，享有稅項優惠豁免。

於往績記錄期間，我們的所得稅開支包括即期所得稅及遞延所得稅。即期所得稅費用根據我們經營所在並產生應課稅收入的國家於資產負債表日已頒布或實質上已頒布的稅法計算。遞延所得稅採用負債法全額計提資產及負債的稅基與其在歷史財務資料中的賬面價值之間產生的暫時性差額。

有關進一步詳情，請參閱本文件附錄一附註2.18及附註11。

## 財務資料

### 有關經營業績主要組成部分的描述

下表載列經營業績概要，各行項目以絕對金額及佔我們於所示期間收益的百分比列示。

	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
收益 . . . . .	1,309.2	870.1	1,067.2
收益成本 . . . . .	(273.2)	(173.6)	(177.6)
<b>毛利 . . . . .</b>	<b>1,036.0</b>	<b>696.5</b>	<b>889.6</b>
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
<b>運營利潤 . . . . .</b>	<b>281.0</b>	<b>311.0</b>	<b>366.9</b>
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)
<b>年內(虧損)/利潤 . . . . .</b>	<b>(159.4)</b>	<b>(75.4)</b>	<b>120.4</b>
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
	<b>(159.4)</b>	<b>(75.4)</b>	<b>120.4</b>
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 <sup>(1)</sup> ：			
經調整利潤淨額(未經審核) <sup>(2)</sup> . . . . .	423.2	310.9	354.5

---

## 財務資料

---

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[編纂]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。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。見「一非國際財務報告準則計量指標」。

## 財務資料

### 收益

於往績記錄期間，我們絕大部分收益來自我們的開發與授權業務以及我們的綜合遊戲發行及運營業務。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 <sup>(1)</sup> . . . . .	14.5	1.1	2.9	0.3	0.0	0.0
<b>總計 . . . . .</b>	<b>1,309.2</b>	<b>100.0</b>	<b>870.1</b>	<b>100.0</b>	<b>1,067.2</b>	<b>100.0</b>

附註：

(1) 其他指我們向其他遊戲開發商提供的網絡遊戲技術支援及升級服務。見本文件附錄一會計師報告附註2.22(b)。

對於我們的開發與授權業務而言，我們將自研的遊戲授權予在協定期限內於特定地區或國家運營我們網路遊戲的第三方發行商，我們的收益通常包括收益分成及在若干情況下自該等第三方發行商收取的不可退還固定授權費。就我們的綜合遊戲發行及運營業務而言，我們主要通過多元化的第三方分銷渠道商發行遊戲，其通過支付渠道自遊戲玩家收取流水並扣除彼等有權收取的佣金，再將剩餘淨額匯款予我們。請參閱「一重大會計政策及估計—收益確認、合同負債及合同成本」。



## 財務資料

### 按遊戲劃分的收益

下表載列於所示期間五大創收遊戲的收益貢獻，均以絕對金額及佔總收益的百分比列示：

截至12月31日止年度												
遊戲	2017年				2018年				2019年			
	地區市場	收益 (人民幣 百萬元)	%	遊戲	地區市場	收益 (人民幣 百萬元)	%	遊戲	地區市場	收益 (人民幣 百萬元)	%	
《夢幻誅仙》	中國內地	456.4	34.9	《天空紀元》	中國內地	186.2	21.4	《龍族幻想》	中國內地	359.5	33.7	
	中國內地以外的市場	6.8	0.5		中國內地以外的市場	35.1	4.0		中國內地以外的市場	29.8	2.8	
《天空紀元》	中國內地	262.5	20.0	《萬王之王3D》	中國內地	148.1	17.1	《萬王之王3D》	中國內地	108.4	10.1	
	中國內地以外的市場	13.0	1.0		中國內地以外的市場	36.0	4.1		中國內地以外的市場	223.8	21.0	
《御劍情緣》	中國內地	143.2	10.9	《夢幻誅仙》	中國內地	170.0	19.5	《夢幻誅仙》	中國內地	97.1	9.1	
	中國內地以外的市場	42.0	3.2		中國內地以外的市場	3.5	0.4		中國內地以外的市場	4.1	0.4	
《權力與榮耀》	中國內地	111.1	8.6	《御劍情緣》	中國內地	49.8	5.7	《天空紀元》	中國內地	56.0	5.2	
	中國內地以外的市場	51.7	3.9		中國內地以外的市場	16.4	1.9		中國內地以外的市場	36.3	3.4	
《六龍爭霸》/ 《六龍御天》	中國內地	62.1	4.7	《六龍爭霸》/ 《六龍御天》	中國內地	36.6	4.2	《御劍情緣》	中國內地	52.1	4.9	
	中國內地以外的市場	72.9	5.6		中國內地以外的市場	28.3	3.3		中國內地以外的市場	9.3	0.9	
總計		1,221.7	93.3	總計		710.0	81.6	總計		976.4	91.5	

於往績記錄期間，我們自《夢幻誅仙》、《天空紀元》、《萬王之王3D》、《龍族幻想》及《御劍情緣》等若干標誌性遊戲獲得可觀的收益。於2017年、2018年及2019年，該五款遊戲合共分別貢獻收益的70.5%、74.1%及91.5%。請參閱「風險因素—少量標誌性遊戲每年帶來大量收益。倘我們未能推出受市場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」。我們預期在不久將來，我們現有及未來的標誌性遊戲將繼續產生大部分收益。截至最後可行日期，我們有八款移動遊戲產品線，涵蓋MMORPG、SLG等遊戲。有關遊戲產品線的進一步詳情，請參閱「業務—我們的遊戲—我們的遊戲產品線」。

## 財務資料

### 按地區市場劃分的收益

下表載列於所示期間按地區市場劃分的收益，以絕對金額及佔收益的百分比列示：

	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	%
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	—	—
<b>總計 . . . . .</b>	<b>1,309.2</b>	<b>100.0</b>	<b>870.1</b>	<b>100.0</b>	<b>1,067.2</b>	<b>100.0</b>

於往績記錄期間，我們於中國內地以外市場產生的收益主要來自香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等地區的業務。於2017年、2018年及2019年，我們於中國內地以外市場產生的收益分別佔總收益的17.8%、22.0%及32.2%。該等增長部分與我們為不同地區的更多人群引入優質遊戲的戰略及目標一致。

### 收益成本

下表載列按性質劃分的收益成本明細，以絕對金額及佔所示期間收益成本的百分比列示：

	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	%
分銷渠道商及支付渠道收						
取的佣金 . . . . .	163.1	59.7	118.5	68.3	83.8	47.2
支付IP持有人收益分成 . . . . .	89.4	32.7	36.0	20.7	70.1	39.5
帶寬及服務器託管費 . . . . .	4.2	1.5	5.8	3.3	7.6	4.3
僱員福利開支 . . . . .	3.9	1.4	6.0	3.5	6.0	3.4
折舊及攤銷費用 . . . . .	3.8	1.4	5.5	3.2	7.3	4.1
其他 . . . . .	8.8	3.3	1.8	1.0	2.8	1.5
<b>總計 . . . . .</b>	<b>273.2</b>	<b>100.0</b>	<b>173.6</b>	<b>100.0</b>	<b>177.6</b>	<b>100.0</b>

## 財務資料

收益成本主要包括(i)分銷渠道商及支付渠道收取的佣金，我們就綜合遊戲發行及運營業務下的自主發行遊戲支付該等費用；及(ii)支付IP持有人收益分成，我們為有權在遊戲中使用IP而支付的費用，一般相當於遊戲流水或我們自第三方發行商或分銷渠道商收取的金額1%至12%的等值金額。

### 毛利

下表載列所示期間的毛利：

	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
毛利 . . . . .	1,036.0	696.5	889.6
毛利率 . . . . .	79.1 %	80.1 %	83.4 %

與若干其他市場參與者相比，我們錄得相對較高的利潤，主要由於我們的商業模式具有相對較大的開發與授權業務份額，其收益分成按淨額基準入賬。

- **開發與授權業務及綜合遊戲發行及運營業務的比較。**有關開發與授權業務的成本佔開發與授權業務收益的百分比通常低於有關綜合遊戲發行及運營業務的成本佔綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比，原因為分銷渠道商及支付渠道收取的佣金僅與綜合遊戲發行及運營業務有關。
- **中國內地與中國內地以外市場的綜合遊戲發行及運營業務比較。**有關中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地以外市場綜合遊戲發行及營運業務收益的百分比通常低於中國內地市場有關綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地市場綜合遊戲發行及營運業務收益的百分比，原因為中國內地以外市場的分銷渠道商及支付渠道收取遊戲流水一定百分比作為其佣金，通常少於中國內地市場的分銷渠道商及支付渠道所收取者。

## 財務資料

### 研發開支

下表載列研發開支主要組成部分的明細，以絕對金額及佔所示期間研發開支的百分比列示：

	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	%
僱員福利開支 . . . . .	393.2	86.3	251.5	76.8	316.4	81.3
外包技術服務開支 . . . . .	35.9	7.9	33.8	10.3	30.6	7.9
折舊及攤銷費用 . . . . .	17.5	3.8	20.9	6.4	29.6	7.6
公用事業及辦公開支 . . . . .	4.5	1.0	7.0	2.1	5.9	1.5
其他 . . . . .	4.4	1.0	14.4	4.4	6.7	1.7
<b>總計 . . . . .</b>	<b>455.5</b>	<b>100.0</b>	<b>327.6</b>	<b>100.0</b>	<b>389.2</b>	<b>100.0</b>

我們的研發開支主要包括(i)與研發人員有關的僱員福利開支(包括股份酬金開支、工資、薪金及花紅、退休金成本及其他社會保障成本、住房福利以及其他僱員福利開支)；(ii)外包技術服務開支，我們向第三方工作室支付該等費用購買音樂製作及圖形設計等服務；及(iii)與物業、廠房及設備、無形資產及租賃有關的折舊及攤銷費用。

### 銷售及營銷開支

下表載列銷售及營銷開支主要組成部分的明細，以絕對金額及佔所示期間銷售及營銷開支的百分比列示：

	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	%
推廣及廣告開支 . . . . .	206.5	89.5	67.8	72.4	92.8	81.0
僱員福利開支 . . . . .	20.3	8.8	21.6	23.1	11.3	9.9
折舊及攤銷費用 . . . . .	1.5	0.6	1.1	1.2	0.7	0.6
外包技術服務開支 . . . . .	0.9	0.4	1.9	2.0	9.0	7.9
其他 . . . . .	1.6	0.7	1.3	1.3	0.7	0.6
<b>總計 . . . . .</b>	<b>230.8</b>	<b>100.0</b>	<b>93.7</b>	<b>100.0</b>	<b>114.5</b>	<b>100.0</b>

銷售及營銷開支主要包括(i)推廣及廣告開支，我們為線上及線下廣告活動支付該等費用，以實施自主發行遊戲的營銷戰略；及(ii)與銷售及營銷人員有關的僱員福利開支(包括工資、薪金及花紅、退休金成本及其他社會保障成本、住房福利以及其他僱員福利開支)。

## 財務資料

### 行政開支

下表載列行政開支主要組成部分的明細，以絕對金額明細及佔所示期間行政開支的百分比列示：

	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	%
僱員福利開支 . . . . .	85.9	86.3	20.7	53.2	25.3	44.2
其他專業諮詢費 . . . . .	3.7	3.7	5.9	15.2	5.1	8.9
公用事業及辦公開支 . . . . .	2.6	2.6	2.2	5.7	3.5	6.1
差旅費 . . . . .	1.8	1.8	3.8	9.8	5.1	8.9
折舊及攤銷費用 . . . . .	1.6	1.6	2.4	6.2	3.6	6.3
應收賬款減值撥備 . . . . .	(0.7)	(0.7)	(0.3)	(0.8)	4.2	7.3
[編纂] . . . . .	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他 . . . . .	4.6	4.7	4.2	10.7	5.5	9.7
<b>總計 . . . . .</b>	<b>99.5</b>	<b>100.0</b>	<b>38.9</b>	<b>100.0</b>	<b>57.2</b>	<b>100.0</b>

我們的行政開支主要包括(i)與行政人員有關的僱員福利開支(包括股份酬金開支、工資、薪金及花紅、退休金成本及其他社會保障成本、住房福利以及其他僱員福利開支)；及(ii)我們支付核數師及律師行等專業人士的其他專業諮詢費。

### 其他收入

於2017年、2018年及2019年，其他收入分別為人民幣35.6百萬元、人民幣17.0百萬元及人民幣14.1百萬元。其他收入指已收政府補貼。

### 其他(虧損)／收益淨額

下表載列所示期間其他(虧損)／收益主要組成部分的明細：

	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
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產			
收益 . . . . .	25.0	31.7	26.6
外匯(虧損)／收益淨額 . . . . .	(29.9)	30.9	7.5
捐款 . . . . .	(0.02)	(0.02)	(10.0)
其他 . . . . .	0.1	(4.9)	(0.01)
<b>總計 . . . . .</b>	<b>(4.8)</b>	<b>57.7</b>	<b>24.1</b>



## 財務資料

其他(虧損)/收益主要包括：(i)按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產收益，即我們對理財產品的投資收益；及(ii)外匯(虧損)/收益淨額，該等金額主要由於人民幣與美元之間的匯率波動而產生，原因為我們擁有以美元計值的活期存款以及貿易及其他應收款項。

### 財務收入/(成本)淨額

財務收入指銀行結餘及定期存款等銀行存款的利息收入。財務成本主要包括我們的贖回負債應計利息開支。請參閱本文件附錄一附註10。

### 可轉換可贖回優先股的公允價值變動

我們所發行的優先股可於若干未來事件發生後贖回。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。其按公允價值初步確認。本文件附錄一附註25中所指的主要估值假設(包括貼現率、無風險利率、波幅及我們對未來表現的預測)用於釐定優先股公允價值，而任何該等主要估值假設的變動均將導致可轉換可贖回優先股的公允價值變動。於2017年、2018年及2019年，可轉換可贖回優先股的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，見本文件附錄一附註2.16及附註25。

### 所得稅開支

我們於2017年、2018年及2019年分別產生所得稅開支人民幣63.5百萬元、人民幣12.0百萬元及人民幣24.7百萬元。所得稅開支包括即期所得稅及遞延所得稅，於2017年、2018年及2019年，我們分別產生即期所得稅人民幣44.3百萬元、人民幣12.0百萬元及人民幣25.2百萬元。於2017年、2018年及2019年，已付所得稅分別為人民幣45.5百萬元、人民幣29.3百萬元及人民幣9.8百萬元。即期所得稅與已付所得稅於往績記錄期間各年存在差異，原因為由於稅務機關的相關程序規定，我們記錄所得稅的時間與實際繳納所得稅的時間存在差距。

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，本集團各中國實體已根據中國適用的稅務法律及法規向有關稅務機關履行稅務登記，且並無發生任何對我們的業務營運產生重大不利影響的稅務糾紛、調查或索賠。

### 非國際財務報告準則計量指標

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

## 財務資料

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。

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[編纂]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。贖回負債應計利息開支於[編纂]後不會再產生，原因為與贖回負債相關的認沽期權將於[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>

### 經營業績的各期間比較

#### 2019年與2018年比較

##### 收益

我們的收益由2018年的人民幣870.1百萬元增加22.7%至2019年的人民幣1,067.2百萬元，主要由於開發與授權業務的收益增加，部分由綜合遊戲發行及運營業務的收益減少所抵銷。

---

## 財務資料

---

開發與授權業務的收益由2018年的人民幣601.5百萬元增加36.6%至2019年的人民幣821.5百萬元，主要由於我們獲得的收益分成由2018年的人民幣537.3百萬元增加至2019年的人民幣739.8百萬元，且不可退還固定授權費由2018年的人民幣64.2百萬元增加至2019年的人民幣81.7百萬元。我們從第三方發行商獲得的收益分成增加，主要由於我們2019年精選新遊戲《龍族幻想》表現出色，佔2019年總收益的36.5%。此外，我們於2019年收取更多不可退還固定授權費，主要因為我們因《御劍情緣》於中國內地的表現而獲得獎金人民幣10.0百萬元，並因《萬王之王3D》於韓國的表現而獲得獎金2.0百萬元。

為追求更高盈利能力及機遇以提高全球市場份額，我們將綜合遊戲發行及運營業務的重點從中國內地轉移到中國內地以外的市場。我們的綜合遊戲發行及運營業務收益由2018年的人民幣265.7百萬元減少至2019年的人民幣245.7百萬元，主要由於我們在中國內地自主發行遊戲的收益減少，而該等減少部分由我們在東南亞、歐洲及美洲發行的《萬王之王3D》的收益增加所抵銷，與前述重點轉移業務策略一致。

### 收益成本、毛利及毛利率

收益成本維持相對穩定，於2018年為人民幣173.6百萬元及於2019年為人民幣177.6百萬元，主要由於我們向IP持有人提供的收益分成增加，與我們授權IP遊戲（由有關遊戲的強勁表現所貢獻）產生的流水增加一致，特別是我們2019年精選新遊戲《龍族幻想》。有關增加部分被分銷渠道商及支付渠道收取的佣金減少所抵銷（我們為綜合遊戲發行及運營業務的自主發行遊戲支付款項），而有關減少與綜合遊戲發行及運營業務產生的收益減少一致，原因為我們將綜合遊戲發行及運營業務的重點由中國內地轉移至中國內地以外市場。

毛利由2018年的人民幣696.5百萬元增加27.7%至2019年的人民幣889.6百萬元，而2018年及2019年的毛利率分別為80.1%及83.4%。2019年毛利率增加主要由於(i)開發與授權業務收益佔總收益的百分比有所增加：經計及有關開發與授權業務的成本佔開發與授權業務收益的百分比通常低於有關綜合遊戲發行及運營業務的成本佔綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比，毛利率增加主要歸因於2019年精選新遊戲《龍族幻想》的強勁表現，使我們的開發與授權業務收益佔我們總收益的百分比由69.2%增加至77.0%；及(ii)中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益佔總收益的百分比有所增加：經計及有關中國內

---

## 財務資料

---

地以外市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比通常低於有關中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比。

### 研發開支

研發開支由2018年的人民幣327.6百萬元增加18.8%至2019年的人民幣389.2百萬元，主要由於增加研發人員數目以支持業務擴張，使與研發人員相關的僱員福利開支增加。

### 銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由2018年的人民幣93.7百萬元增加22.2%至2019年的人民幣114.5百萬元，主要由於我們於2018年僅有一款自主發行的遊戲在中國內地上線，而我們於2019年通過分銷渠道商向東南亞、歐洲及美洲發行《萬王之王3D》，使推廣及廣告開支增加。該等增加部分由與銷售及營銷人員相關的僱員福利開支減少所抵銷，原因為我們為追求更高盈利能力及機遇以提高全球市場份額而減少關注於中國內地的綜合遊戲發行及運營業務，使銷售及營銷人員數目減少。

### 行政開支

行政開支由2018年的人民幣38.9百萬元增加47.0%至2019年的人民幣57.2百萬元，主要由於(i)僱員績效獎金增加而導致與行政人員相關的僱員福利開支有所增加，該增幅與我們的遊戲所產生的收入增幅一致；(ii)應收賬款減值增加，該增幅與應收賬款增幅一致；及(iii)[編纂]增加所致。

### 其他收入

其他收入由2018年的人民幣17.0百萬元減少17.1%至2019年的人民幣14.1百萬元，由於政府補貼減少。

### 其他(虧損)/收益淨額

我們的其他收益淨額由2018年的人民幣57.7百萬元減少58.2%至2019年的人民幣24.1百萬元，主要由於美元計值的定期存款以及應收賬款的美元兌人民幣升值幅度較小，使2019年的外匯收益淨額減少。此外，我們於2019年進行一次屬非經常性性質的捐款。

### 運營利潤

由於上述因素，我們於2018年的運營利潤為人民幣311.0百萬元，而2019年的運營利潤為人民幣366.9百萬元。

---

## 財務資料

---

### 財務收入／(成本)淨額

我們的財務成本淨額為人民幣9.3百萬元，而2018年則為財務收入淨額人民幣6.9百萬元，主要由於我們來自銀行存款的利息收入減少，而贖回負債應計利息開支增加。請參閱「有關若干主要資產負債表項目的討論—其他非流動負債」。

### 可轉換可贖回優先股的公允價值變動

我們的可轉換可贖回優先股的公允價值變動由2018年的人民幣381.3百萬元減少44.3%至2019年的人民幣212.5百萬元，主要由於本公司的估值於2019年的增幅少於2018年增幅所致。

### 所得稅開支

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，與應課稅收入增幅一致。

### 年內虧損／利潤

由於上述因素，我們於2019年的利潤達人民幣120.4百萬元，而2018年的虧損為人民幣75.4百萬元。

### 2018年與2017年比較

#### 收益

我們的收益由2017年的人民幣1,309.2百萬元減少33.5%至2018年的人民幣870.1百萬元，主要由於開發與授權業務收益下降所致。

開發與授權業務收益由2017年的人民幣911.2百萬元減少34.0%至2018年的人民幣601.5百萬元，主要由於我們獲得的收益分成由2017年的人民幣859.4百萬元減少至2018年的人民幣537.3百萬元。有關減少部分被不可退還固定授權費由2017年的人民幣51.8百萬元增加至2018年的人民幣64.2百萬元所抵銷。2018年我們自第三方發行商收取的收益分成減少，主要由於我們2018年精選新遊戲《萬王之王3D》於年內推出相對較遲所致。此外，於2018年，若干先前的主要收益來源已達致其生命周期的成熟階段或衰退階段，較2017年貢獻的收益有所減少。不可退還固定授權費的增加歸因於分銷遊戲的地區數目增加，由2017年的21個增加至2018年的28個。

綜合遊戲發行及運營業務收益由2017年的人民幣383.5百萬元減少30.7%至2018年的人民幣265.7百萬元，主要由於2017年在中國內地上線三款自主發行的新遊戲，而2018年上線一款新遊戲。因2017年上線的三款自主發行遊戲已過增長階段，該等遊戲收益於2018年大幅減少，且未能全部由2018年發行的新遊戲收益所彌補。



---

## 財務資料

---

### 收益成本、毛利及毛利率

我們的收益成本由2017年的人民幣273.2百萬元減少36.5%至2018年的人民幣173.6百萬元。收益成本減少主要由於：(i)分銷渠道商及支付渠道收取的佣金減少，其與綜合遊戲發行及運營業務所產生的收益減幅一致，此乃由於我們於2018年自主發行的遊戲較少；及(ii)我們支付IP持有人的收益分成減少，主要由於我們向《誅仙》IP持有人提供的收益分成減少，與2018年《夢幻誅仙》產生的收益減少一致。

我們的毛利由2017年的人民幣1,036.0百萬元減少32.8%至2018年的人民幣696.5百萬元，而2017年及2018年的毛利率分別為79.1%及80.1%。2018年毛利率增加主要由於(i)我們向IP持有人提供的收益分成佔收益的百分比有所減少，此乃由於授權IP遊戲產生的收益佔總收益的百分比下降；及(ii)中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益佔總收益的百分比有所增加；經計及有關中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比通常低於有關中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比，儘管開發與授權業務收益佔總收益的百分比有所減少。

### 研發開支

我們的研發開支由2017年的人民幣455.5百萬元減少28.1%至2018年的人民幣327.6百萬元，主要由於2017年我們向若干研發人員支付一次性股份酬金開支人民幣151.2百萬元。

### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2017年的人民幣230.8百萬元減少59.4%至2018年的人民幣93.7百萬元，主要由於推廣及廣告開支減少，其與綜合遊戲發行及運營業務所產生的收益減幅一致，此乃由於我們於2018年自主發行的遊戲較少。

### 行政開支

我們的行政開支由2017年的人民幣99.5百萬元減少60.9%至2018年的人民幣38.9百萬元，主要由於僱員福利開支減少，此乃由於我們於2017年向若干行政人員支付一次性股份酬金開支人民幣47.8百萬元。此外，於2018年，僱員績效獎金亦減少，其與我們遊戲所產生的收益減幅一致。

### 其他收入

我們的其他收入由2017年的人民幣35.6百萬元減少52.2%至2018年的人民幣17.0百萬元，由於政府補貼減少。

---

## 財務資料

---

### 其他(虧損)／收益淨額

2018年的其他收益淨額為人民幣57.7百萬元，而2017年的其他虧損淨額為人民幣4.8百萬元，主要由於2017年的外匯虧損淨額人民幣29.9百萬元所致，而於2018年我們以美元計值的活期存款以及應收賬款因美元兌人民幣升值產生外匯收益淨額人民幣30.9百萬元。與理財產品相關的按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產收益亦有所增加。

### 運營利潤

由於上述情況，我們於2017年的運營利潤為人民幣281.0百萬元，而2018年的運營利潤為人民幣311.0百萬元。

### 財務收入淨額

我們的財務收入淨額由2017年的人民幣6.7百萬元增加至2018年的人民幣6.9百萬元，主要由於銀行存款的利息收入增加，部分由贖回負債應計利息開支增加所抵銷。請參閱「有關若干主要資產負債表項目的討論—其他非流動負債」。

### 可轉換可贖回優先股份的公允價值變動

我們的可轉換可贖回優先股份的公允價值變動由2017年的人民幣383.6百萬元減少至2018年的人民幣381.3百萬元，主要由於相較2017年本公司2018年估值的增長有所減少。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由2017年的人民幣63.5百萬元減少81.1%至2018年的人民幣12.0百萬元，主要由於我們於2017年錄得較多不可稅前抵扣的開支。

### 年內虧損／利潤

由於上述情況，我們於2018年的虧損為人民幣75.4百萬元，而於2017年的虧損為人民幣159.4百萬元。

## 財務資料

### 有關若干主要資產負債表項目的討論

下表載列於所示日期財務狀況表的選定資料：

	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

下表載列於所示日期的非流動資產及負債：

	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
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備	9.0	9.7	8.7
使用權資產	14.0	38.7	42.0
無形資產	34.7	33.6	44.0
預付款、其他應收款項及其他資產	20.3	26.1	20.3
遞延稅項資產	6.6	6.7	7.2
<b>非流動資產總值</b>	<b>84.6</b>	<b>114.8</b>	<b>122.2</b>
<b>非流動負債</b>			
合同負債	25.9	13.7	10.2
租賃負債	0.4	10.3	22.6
遞延稅項負債	0.01	—	—
可轉換可贖回優先股	915.5	1,043.7	1,259.7
其他非流動負債	—	157.5	174.2
<b>非流動負債總額</b>	<b>941.8</b>	<b>1,225.2</b>	<b>1,466.7</b>
<b>非流動負債淨額</b>	<b>857.2</b>	<b>1,110.4</b>	<b>1,344.5</b>

## 財務資料

下表載列於所示日期的流動資產及負債：

	截至12月31日			截至5月31日
	2017年	2018年	2019年	2020年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元 (未經審核)
<b>流動資產</b>				
應收賬款 . . . . .	294.1	280.7	545.8	382.6
預付款、其他應收款項及其他 資產 . . . . .	61.3	33.6	33.2	42.4
按公允價值計量且其變動計入損 益的金融資產 . . . . .	663.7	531.2	331.0	584.4
受限制現金 . . . . .	—	—	—	2.9
定期存款 . . . . .	229.3	—	142.7	0.4
現金及現金等價物 . . . . .	<u>383.6</u>	<u>588.4</u>	<u>728.3</u>	<u>638.8</u>
<b>流動資產總值 . . . . .</b>	<b><u>1,632.0</u></b>	<b><u>1,433.9</u></b>	<b><u>1,781.0</u></b>	<b><u>1,651.5</u></b>
<b>流動負債</b>				
應付賬款及其他應付款項 . . . . .	299.5	164.9	156.9	183.0
合同負債 . . . . .	81.0	66.9	62.4	55.0
即期所得稅負債 . . . . .	33.4	16.3	32.5	31.1
租賃負債 . . . . .	<u>7.6</u>	<u>22.5</u>	<u>14.6</u>	<u>27.1</u>
<b>流動負債總額 . . . . .</b>	<b><u>421.5</u></b>	<b><u>270.6</u></b>	<b><u>266.4</u></b>	<b><u>296.2</u></b>
<b>流動資產淨值 . . . . .</b>	<b><u>1,210.5</u></b>	<b><u>1,163.3</u></b>	<b><u>1,514.6</u></b>	<b><u>1,355.3</u></b>

於2019年12月31日，我們的流動資產淨值為人民幣1,514.6百萬元，而2020年5月31日的流動資產淨值為人民幣1,355.3百萬元，主要由於我們派付2020年2月28日宣派的股息所致。

### 使用權資產

國際財務報告準則第16號引入一種模式，據此承租人必須在財務狀況表上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向第三方租賃若干辦公物業。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，並於截至2019年12月31日進一步增加至人民幣42.0百萬元，主要由於為滿足運營需求，租賃物業數目有所增加所致。

## 財務資料

### 無形資產

無形資產包括(i)版權及遊戲授權；(ii)軟件；及(iii)商標及域名。下表載列截至所示日期的無形資產：

	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
版權及遊戲授權 . . . . .	25.0	24.9	25.0
軟件 . . . . .	9.5	8.5	18.9
商標及域名 . . . . .	<u>0.2</u>	<u>0.2</u>	<u>0.1</u>
總計 . . . . .	<u><u>34.7</u></u>	<u><u>33.6</u></u>	<u><u>44.0</u></u>

我們的無形資產維持相對平穩，截至2017年12月31日為人民幣34.7百萬元及截至2018年12月31日為人民幣33.6百萬元。無形資產增加至截至2019年12月31日的人民幣44.0百萬元，主要由於就虛幻引擎4使用軟件增加所致。

有關無形資產的攤銷費用於匯總損益表的收益成本、研發開支及行政開支中支銷。



## 財務資料

### 預付款、其他應收款項及其他資產

預付款、其他應收款項及其他資產主要包括(i)可收回增值稅；(ii)預付IP持有人收益分成；(iii)租金押金；及(iv)合同履約成本(主要包括第三方分銷渠道商收取的未攤銷佣金)。下表載列截至所示日期的預付款、其他應收款項及其他資產：

	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
<b>非流動</b>			
預付IP持有人收益分成	18.9	18.9	18.9
租金押金	—	6.1	—
其他	1.4	1.1	1.4
<b>非流動預付款、其他應收款項及其他資產總額</b>	<b>20.3</b>	<b>26.1</b>	<b>20.3</b>
<b>流動</b>			
可收回增值稅	33.8	13.7	3.6
合同履約成本	12.5	11.7	13.4
租金押金	4.0	0.7	6.8
應收利息	1.9	0.7	1.5
預付廣告開支	1.8	0.1	0.01
預付IP持有人收益分成	0.03	0.2	0.2
[編纂]預付款	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他	7.3	6.5	6.4
<b>流動預付款、其他應收款項及其他資產總額</b>	<b>61.3</b>	<b>33.6</b>	<b>33.2</b>
<b>預付款、其他應收款項及其他資產總額</b>	<b>81.6</b>	<b>59.7</b>	<b>53.5</b>

預付款、其他應收款項及其他資產由截至2017年12月31日的人民幣81.6百萬元減少26.8%至截至2018年12月31日的人民幣59.7百萬元，主要因為於2017年的集團內購買服務，使我們截至2017年12月31日的可收回增值稅金額較大，且部分有關可收回增值稅金額已於2018年根據相關稅收政策扣除。有關減少部分由租金押金增加所抵銷，原因為我們簽訂了新租賃以滿足運營需求，且重續租賃使得絕大部分流動租金押金轉換為非流動租金押金。

預付款、其他應收款項及其他資產由截至2018年12月31日的人民幣59.7百萬元進一步減少至截至2019年12月31日的人民幣53.5百萬元，主要由於可收回增值稅根據有關稅收政策於2019年進一步扣除，故截至2019年12月31日的可收回增值稅金額較少所致。

## 財務資料

### 合同負債

合同負債主要包括(i)不可退還固定授權費的未攤銷結餘；(ii)遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷結餘；及(iii)我們自第三方發行商收到的預收收益分成。見「一重大會計政策及估計—收益確認、合同負債及合同成本—合同負債及合同成本」。

下表載列截至所示日期的合同負債：

	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
<b>流動</b>			
不可退還固定授權費的未攤銷結餘 . . . . .	43.7	35.4	25.5
遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷結餘 . . . . .	30.8	26.7	34.3
預收收益分成 . . . . .	6.5	4.8	2.6
<b>流動合同負債總額 . . . . .</b>	<b>81.0</b>	<b>66.9</b>	<b>62.4</b>
<b>非流動</b>			
不可退還固定授權費的未攤銷結餘 . . . . .	25.9	13.7	10.2
<b>非流動合同負債總額 . . . . .</b>	<b>25.9</b>	<b>13.7</b>	<b>10.2</b>
<b>合同負債總額 . . . . .</b>	<b>106.9</b>	<b>80.6</b>	<b>72.6</b>

合同負債由截至2017年12月31日的人民幣106.9百萬元減少24.6%至截至2018年12月31日的人民幣80.6百萬元，並進一步減少至截至2019年12月31日的人民幣72.6百萬元，主要由於不可退還固定授權費需予攤銷的部分減少，致使該等費用的未攤銷結餘減少所致。

## 財務資料

### 租賃負債

國際財務報告準則第16號引入單一承租人會計模式，據此，除若干例外情況外，會於資產負債表就所有租賃確認資產及負債。租賃負債包括本文件附錄一附註2.26所指的租賃付款淨現值。下表載列截至所示日期的租賃負債：

	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
流動租賃負債	7.6	22.5	14.6
非流動租賃負債	<u>0.4</u>	<u>10.3</u>	<u>22.6</u>
總計	<u>8.0</u>	<u>32.8</u>	<u>37.2</u>

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，並進一步增加至截至2019年12月31日的人民幣37.2百萬元，主要由於為滿足運營需求而增加租賃物業數目。

### 可轉換可贖回優先股

我們所發行的優先股可於若干未來事件發生後贖回。除非優先股持有人可要求本公司於報告期末後12個月內贖回優先股，否則優先股分類為非流動負債。

可轉換可贖回優先股由截至2017年12月31日的人民幣915.5百萬元增長14.0%至截至2018年12月31日的人民幣1,043.7百萬元，主要由於因本公司估值增加，使在2018年完美世界及林芝利創所持優先股的公允價值增加所致，其部分由完美世界所持優先股公允價值減少所抵銷，有關減少原因為(i)完美世界轉讓若干優先股(見「有關若干主要資產負債表項目的討論—其他非流動負債」)及(ii)我們向完美世界宣派及派付股息。

可轉換可贖回優先股由截至2018年12月31日的人民幣1,043.7百萬元增加20.7%至截至2019年12月31日的人民幣1,259.7百萬元，主要由於因本公司估值增加，使在2019年完美世界及林芝利創所持優先股的公允價值增加所致。

### 其他非流動負債

截至2017年12月31日，我們概無其他非流動負債，而截至2018年12月31日我們有就授予天津祖龍當時股東認沽期權的贖回負債人民幣157.5百萬元。於2018年8月24日，北京祖龍與完美世界訂立股權轉讓協議，據此，完美世界同意向北京祖龍轉讓天津祖龍的4.49%股權(「轉讓股本」)，代價為人民幣157.2百萬元(「交易價格」)。交易完成後，轉讓股本持作附帶認沽期權的股本，倘合資格首次公開發售(定義見本文件附錄一附註25)未能於支付交易價格當日起計四年期間內落實，則天津祖龍可按贖回價格(定義見本文

## 財務資料

件附錄一附註26)購回轉讓股本。因此，我們以贖回價格現值人民幣152.5百萬元確認該贖回負債。該金額與轉讓股本公允價值的差額被視為視作注資。贖回負債應計的利息入賬列作財務成本。

其他非流動負債由截至2018年12月31日的人民幣157.5百萬元增加至截至2019年12月31日的人民幣174.2百萬元，主要由於有關贖回負債應計的利息開支所致。

### 應收賬款

應收賬款主要包括(i)我們於開發與授權業務中有權向第三方發行商收取但尚未向我們支付的收益分成及不可退還固定授權費及(ii)於綜合遊戲發行及運營業務中第三方分銷渠道商向玩家收取但尚未向我們支付的銷售所得款項。我們根據預期信貸虧損就應收賬款減值計提撥備。

下表載列截至所示日期的應收賬款：

	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
應收賬款 . . . . .	297.5	283.8	553.1
減：應收賬款減值撥備 . . . . .	(3.4)	(3.1)	(7.3)
<b>應收賬款淨額 . . . . .</b>	<b>294.1</b>	<b>280.7</b>	<b>545.8</b>

雖然遊戲產生的收益於2018年有所下降，但應收賬款淨額保持相對穩定，截至2017年12月31日為人民幣294.1百萬元及截至2018年12月31日為人民幣280.7百萬元，主要因為遊戲《萬王之王3D》於年內相對較後時間上線，使得2018年由我們自騰訊就該遊戲應收的收益分成於年底前仍未悉數結算。應收賬款淨額自截至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。

## 財務資料

下表載列截至所示日期基於收益確認日期的應收賬款的賬齡分析：

	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
最多三個月	208.7	192.2	231.0
關聯方應佔	89.4	138.0	140.8
第三方應佔	119.3	54.2	90.2
三至六個月	62.3	58.5	282.4
關聯方應佔	25.8	35.9	259.2
第三方應佔	36.5	22.6	23.2
六個月至一年	9.8	33.1	39.5
關聯方應佔	4.1	4.2	24.2
第三方應佔	5.7	28.9	15.3
一年以上	16.7	—	0.2
關聯方應佔	16.7	—	—
第三方應佔	0.0	—	0.2
<b>總計</b>	<b>297.5</b>	<b>283.8</b>	<b>553.1</b>

於往績記錄期間，我們的應收賬款大部分於少於一年未收回。為管理應收賬款產生的風險，我們與第三方發行商及分銷渠道商保持頻繁溝通，以確保有效的信貸控制。我們亦已制定政策確保信貸期乃向具有良好信貸記錄的客戶作出，而管理層對彼等進行定期信貸評估。我們一般向客戶提供90至150日相對較長的信貸期，主要由於我們處於行業價值鏈的發展末端，而遊戲玩家的流水須經過其他行業參與者後才到達我們一端。客戶良好的信貸記錄及我們與客戶之間穩定的關係亦促成我們向其提供較長的信貸期，我們認為客戶結欠我們的尚未償還應收賬款結餘的信貸風險相當低。高級管理層會定期審閱逾期結餘的可收回性，並根據違約風險及預期信貸虧損率的假設為該等應收賬款適時作出減值撥備。財務部門會每月向相關項目的經理匯報逾期超過一個月的應收賬款，而經理將負責收回應收賬款。經高級管理層批准後，未收回的應收賬款結餘會予以撇銷。

於2017年、2018年及2019年，應收賬款周轉天數分別為104日、120日及139日。於往績記錄期間，應收賬款的平均周轉天數一般不超出授予第三方分銷渠道商及第三方發行商的信貸期。我們於2018年錄得的應收賬款平均周轉天數較2017年更長，主要由於我們的收益減少大於我們的應收賬款。我們於2019年錄得的應收賬款平均周轉天數較2018年更長，其主要由於應收賬款增幅較收益增幅較高。

## 財務資料

截至2017年12月31日關聯方應佔的應收賬款約人民幣136.0百萬元或100.0%及截至2017年12月31日第三方應佔的應收賬款約人民幣161.5百萬元或100.0%已於截至2018年12月31日結清。因此，截至2017年12月31日的應收賬款人民幣297.5百萬元或100%已於截至2018年12月31日結清。截至2018年12月31日關聯方應佔的應收賬款約人民幣178.1百萬元或100.0%及截至2018年12月31日第三方應佔的應收賬款約人民幣105.5百萬元或99.8%已於截至2019年12月31日結清。因此，截至2018年12月31日的應收賬款約人民幣283.6百萬元或99.9%已於截至2019年12月31日結清。截至2019年12月31日關聯方應佔的應收賬款約人民幣404.6百萬元或95.4%及截至2019年12月31日第三方應佔的應收賬款約人民幣105.0百萬元或81.5%已於截至最後可行日期結清。因此，截至2019年12月31日的應收賬款約人民幣509.6百萬元或92.1%已於截至最後可行日期結清。截至最後可行日期，根據我們與第三方發行商及分銷渠道商的溝通以及過往經驗，我們認為，截至最後可行日期尚未結清的所有逾期款項將可收回。

### 按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產

於往績記錄期間，按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產均來自於中國大型知名商業銀行發行的理財產品的投資，如興業銀行、中國光大銀行及招商銀行。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具流通性的工具，包括國庫券、公司債券、中期票據及銀行同業存款。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，就我們於理財產品的每項投資，我們均收回100%本金。於往績記錄期間，我們理財產品的實際回報率介乎2.78%至6.30%之間，且通常於不少於6個月到期。我們購買該等理財產品以管理短期流動資金。作為我們庫務功能的一部分，我們積極購買及贖回理財產品。於2017年、2018年及2019年，我們分別購入理財產品人民幣37億元、人民幣31億元及人民幣26億元，並分別獲得出售理財產品所得款項人民幣33億元、人民幣32億元及人民幣28億元。按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產由截至2017年12月31日的人民幣663.7百萬元減少20.0%至截至2018年12月31日的人民幣531.2百萬元，並進一步減少37.7%至截至2019年12月31日的人民幣331.0百萬元，主要由於若干銀行發行的理財產品到期而我們予以贖回。

我們面臨與按公允價值計量且其變動計入損益計量的該等投資有關的信貸風險。於報告期末的最高風險為該等投資的賬面值。我們的專職經理負責購買、監控及調整理財產品、評估有關風險及我們的流動資金、編製分析及定期向管理團隊匯報。彼等提交的計劃包括將予購買的投資組合及相關回報風險、產品年期及我們整體流動資金的分析。有關投資的投資政策及內部監控程序的詳情，請參閱「業務—風險管理及內部監控—投資風險管理」。



## 財務資料

### 應付賬款及其他應付款項

下表載列截至所示日期我們應付賬款及其他應付款項的明細：

	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
應付賬款	153.4	98.8	84.8
工資負債	99.5	49.6	51.0
應付稅項	31.8	7.4	10.1
其他	14.8	9.1	11.0
<b>總計</b>	<b>299.5</b>	<b>164.9</b>	<b>156.9</b>

### 應付賬款

應付賬款主要包括(i)作為收益分成應付IP持有人款項；(ii)應付推廣及廣告服務供應商款項；及(iii)應付外包合作夥伴款項。下表載列截至所示日期的應付賬款：

	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
作為收益分成應付IP持有人款項	126.5	95.5	73.1
應付推廣及廣告服務供應商款項	23.6	2.0	9.7
應付外包合作夥伴款項	2.7	0.6	1.2
其他	0.6	0.7	0.8
<b>應付賬款淨額</b>	<b>153.4</b>	<b>98.8</b>	<b>84.8</b>

應付賬款由截至2017年12月31日的人民幣153.4百萬元減少35.6%至截至2018年12月31日的人民幣98.8百萬元，主要由於(i)我們已向完美世界結算作為收益分成的應付IP持有人款項；及(ii)應付推廣及廣告服務供應商的服務費減少，其與我們自主發行的新遊戲數量下降保持一致。應付賬款由截至2018年12月31日的人民幣98.8百萬元進一步減少14.2%至截至2019年12月31日的人民幣84.8百萬元，主要由於我們已向完美世界結算付款，作為我們向IP持有人提供的收益分成，其中部分由《萬王之王3D》於2019年在東南亞、歐洲及美洲上線而應付推廣及廣告服務供應商的款項增加所抵銷。

## 財務資料

下表載列截至所示日期基於確認日期的應付賬款的賬齡分析：

	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
最多六個月 . . . . .	52.3	20.3	72.9
六個月至一年 . . . . .	90.5	23.4	10.3
一年以上 . . . . .	<u>10.6</u>	<u>55.1</u>	<u>1.6</u>
<b>總計 . . . . .</b>	<b><u>153.4</u></b>	<b><u>98.8</u></b>	<b><u>84.8</u></b>

於2017年、2018年及2019年，我們的應付賬款周轉天數分別為148日、262日及186日。自2017年至2018年，應付賬款周轉天數的增加與應收賬款周轉天數的增加大體一致，原因是我們通常於收到客戶付款後方與IP持有人及服務供應商結清款項。然而，儘管應收賬款周轉天數增加，我們於2018年至2019年的應付賬款周轉天數仍然減少，主要由於我們向完美世界結算付款，作為去年我們向《誅仙》IP持有人提供的收益分成。

於2020年5月31日，截至2019年12月31日的應付賬款約人民幣18.9百萬元或22.3%已結清。

### 工資負債

工資負債由截至2017年12月31日的人民幣99.5百萬元減少50.2%至截至2018年12月31日的人民幣49.6百萬元，主要由於僱員績效獎金減少，其與遊戲產生的收益減少一致。截至2019年12月31日，工資負債增至人民幣51.0百萬元，主要由於僱員績效獎金增加，與遊戲所得收益增加一致。該增加部分由截至2019年12月31日的應付薪金減少所抵銷，原因為自2019年1月起，發薪日由次月10號調整為當月月底。

### 應付稅項

應付稅項主要指應付增值稅及應付個人所得稅。應付稅項由截至2017年12月31日的人民幣31.8百萬元減少76.7%至截至2018年12月31日的人民幣7.4百萬元，主要由於僱員績效獎金減少使得應付個人所得稅減少。應付稅項由截至2018年12月31日的人民幣7.4百萬元增加36.5%至截至2019年12月31日的人民幣10.1百萬元，主要由於僱員績效獎金增加，導致應付個人所得稅增加。

## 財務資料

### 主要財務比率

下表載列於所示期間的主要財務比率：

	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 <sup>(1)</sup> (%)	79.1	80.1	83.4
淨利率 <sup>(2)</sup> (%)	(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 <sup>(3)</sup> (%)	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%。

有關影響各期間主要財務比率及經營業績的因素討論，請參閱「一經營業績的各期間比較—2019年與2018年比較」及「一經營業績的各期間比較—2018年與2017年比較」。

### 流動資金及資金資源

我們過往主要以經營業務所產生的現金，其次以股權及債務融資撥付我們的現金需求。

截至2017年、2018年及2019年12月31日，我們分別擁有現金及現金等價物人民幣383.6百萬元、人民幣588.4百萬元及人民幣728.3百萬元。展望未來，我們相信可通過結合經營活動產生的現金、不時自資本市場籌集的其他資金以及自[編纂]獲取的[編纂]淨額滿足流動資金需求。

## 財務資料

### 現金流量

下表載列於所示期間的現金流量：

	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

### 經營活動產生的現金淨額

經營活動產生的現金淨額主要包括期內除所得稅前虧損／利潤，並經以下調整：(i)非現金及非經營項目；及(ii)運營資金變動。

於2019年，經營活動產生的現金淨額為人民幣100.6百萬元，主要歸因於除所得稅前利潤人民幣145.1百萬元，並經以下調整：(i)加回非現金及非經營項目，主要包括可轉換可贖回優先股公允價值變動人民幣212.5百萬元及使用權資產折舊人民幣23.7百萬元，部分由理財產品公允價值收益人民幣26.6百萬元所抵銷；及(ii)運營資金變動(主要包括預付款、其他應收款項及其他資產減少人民幣7.3百萬元，部分由應收賬款增加人民幣269.3百萬元、合同負債減少人民幣8.0百萬元以及應付賬款及其他應付款項減少人民幣7.5百萬元所抵銷)。

於2018年，經營活動產生的現金淨額為人民幣135.4百萬元，主要歸因於除所得稅前虧損人民幣63.4百萬元，並經以下調整：(i)加回非現金及非經營項目(主要包括可轉換可贖回優先股公允價值變動人民幣381.3百萬元，部分由理財產品公允價值收益人民幣31.7百萬元及匯兌收益淨額人民幣30.9百萬元所抵銷)；及(ii)運營資金變動(主要包括預付款、其他應收款項及其他資產減少人民幣19.6百萬元及應收賬款減少人民幣13.7百萬元，部分由應付賬款及其他應付款項減少人民幣127.0百萬元以及合同負債減少人民幣26.3百萬元所抵銷)。

於2017年，經營活動產生的現金淨額為人民幣625.7百萬元，主要歸因於除所得稅前虧損人民幣95.9百萬元，並經以下調整：(i)加回非現金及非經營項目(主要包括可轉換可贖回優先股公允價值變動人民幣383.6百萬元、股份酬金開支人民幣199.0百萬元及匯兌虧損淨額人民幣29.9百萬元，部分由理財產品公允價值收益人民幣25.0百萬元所抵銷)；及(ii)運營資金變動(主要包括應收賬款減少人民幣160.5百萬元以及應付賬款及其他應付款項增加人民幣30.4百萬元，部分由預付款、其他應收款項及其他資產增加人民幣35.0百萬元所抵銷)。

---

## 財務資料

---

### 投資活動(所用)／產生的現金淨額

於2019年，投資活動產生的現金淨額為人民幣58.4百萬元，主要歸因於分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品到期所得款項人民幣2,776.7百萬元及理財產品投資收入人民幣25.2百萬元，部分由購買分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品人民幣2,575.0百萬元及購買定期存款人民幣142.7百萬元所抵銷。

於2018年，投資活動產生的現金淨額為人民幣396.9百萬元，主要歸因於分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品到期所得款項人民幣3,190.0百萬元及定期存款到期所得款項人民幣440.9百萬元，部分由購買分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品人民幣3,062.7百萬元及購買定期存款人民幣195.7百萬元所抵銷。

於2017年，投資活動所用現金淨額為人民幣621.1百萬元，主要歸因於購買分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品人民幣3,715.1百萬元及購買定期存款人民幣229.8百萬元，部分由分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品到期所得款項人民幣3,339.9百萬元所抵銷。

### 融資活動產生／(所用)現金淨額

於2019年，融資活動所用現金淨額為人民幣24.1百萬元，主要歸因於租賃付款的本金部分人民幣22.5百萬元。

於2018年，融資活動所用現金淨額為人民幣341.9百萬元，主要歸因於已付股息人民幣325.0百萬元。

於2017年，融資活動產生現金淨額為人民幣37.8百萬元，主要歸因於發行可轉換可贖回優先股所得款項人民幣260.0百萬元，部分由已付股息人民幣200.0百萬元及租賃付款的本金部分人民幣21.2百萬元所抵銷。

### 債務

截至2017年、2018年及2019年12月31日以及2020年5月31日(即我們發出的債務聲明最後可行日期)，我們並無任何借款。截至2020年5月31日，我們有未動用銀行融資人民幣50.7百萬元。

截至2017年、2018年及2019年12月31日以及2020年5月31日，我們的流動及非流動租賃負債分別為人民幣8.0百萬元、人民幣32.8百萬元、人民幣37.2百萬元及人民幣153.3百萬元，主要為我們就向第三方租賃若干物業及車輛的未償付款項。

除上文所述者以及截至2020年5月31日於正常業務過程中的集團內負債及一般應付賬項外，我們並無任何重大按揭、抵押、債權證、貸款資本、債務證券、貸款、銀行透支或其他類似債務、融資租賃或租購承擔、承兌負債(一般貿易票據除外)、承兌信貸或擔保。

## 財務資料

### 或然負債

截至2017年、2018年及2019年12月31日以及2020年5月31日，我們並無任何重大或然負債。

### 資本開支及資本承諾

#### 資本承諾

下表載列我們於所示期間資本開支的明細：

	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
購買無形資產 . . . . .	32.0	12.6	20.1
購買物業、廠房及設備 . . . . .	3.5	6.8	5.7
總計 . . . . .	<u>35.5</u>	<u>19.4</u>	<u>25.8</u>

我們過往資本開支主要包括購買無形資產以及購買物業、廠房及設備。於往績記錄期間，我們主要從經營業務產生的現金撥付資本開支需求。於2017年、2018年及2019年，我們的資本開支分別為人民幣35.5百萬元、人民幣19.4百萬元及人民幣25.8百萬元。

我們計劃使用經營業務產生的現金及自[編纂]獲取的[編纂]淨額撥付計劃資本開支。請參閱「未來計劃及[編纂]用途」。我們可能根據持續的業務需求重新分配將用於資本開支的資金。

#### 資本承諾

於2017年、2018年及2019年12月31日，我們就無形資產不可取消購買協議項下的資本承諾分別為零、人民幣13.7百萬元及人民幣30.0百萬元。

### 資產負債表外承擔及安排

截至最後可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外安排。

### 重大關聯方交易

有關於往績記錄期間關聯方交易的更多詳情，請參閱本文件附錄一附註31。

董事認為，於往績記錄期間，我們與關聯方的交易為按公平基準進行，該等交易並無扭曲我們的經營業績或使過往業績無法反映未來表現。



---

## 財務資料

---

### 金融風險披露

我們面臨各種金融風險，包括市場風險、信貸風險及流動資金風險。

### 金融風險因素

#### 市場風險

市場風險為金融工具的公允價值或未來現金流量會因市價變動而隨之波動的風險。市場風險包括三類風險，而該等風險因外匯匯率（外匯風險）、市場價格（價格風險）及現金流量及公允價值利率（現金流量及公允價值利率風險）產生。

#### 外匯風險

我們通過第三方發行商在中國內地以外的市場經營國際業務，須面臨各種貨幣引致的外匯風險，主要涉及美元。外匯風險主要來自以附屬公司功能貨幣以外的貨幣計值的已確認資產及負債。於往績記錄期間，我們並無對沖任何外幣波動。

倘外幣兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他變量維持不變，由於換算以非人民幣貨幣計值的貨幣資產淨值產生的外匯收益／虧損淨額，於2017年、2018年及2019年的年內（虧損）／利潤將分別減少／增加約人民幣23.6百萬元、減少／增加人民幣11.4百萬元及增加／減少人民幣16.1百萬元。

#### 價格風險

我們就所持有在匯總資產負債表分類為按公允價值計量且其變動計入損益計量的投資面臨價格風險。我們並無面臨商品價格風險。為管理投資產生的價格風險，我們將投資組合多樣化。投資組合的多元化根據我們設定的限制進行。

敏感度分析的釐定基於報告期末按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的價格風險。倘我們持有的相關工具的公允價值上升／下降1%，則2017年、2018年及2019年的（虧損）／利潤將會分別減少／增加約人民幣6.6百萬元、減少／增加人民幣5.3百萬元及增加／減少人民幣3.3百萬元。

#### 現金流量及公允價值利率風險

由於除現金及現金等價物以及定期存款外，我們並無重大計息資產及負債，故我們的收入及現金流量基本上不受市場利率變動的影響。

---

## 財務資料

---

### 信貸風險

信貸風險指金融工具的一方無法履行其責任而給另一方造成財務虧損的風險。我們所面臨的信貸風險與現金及現金等價物、存入銀行的定期存款、應收賬款及其他應收款項有關。上述各類金融資產的賬面值為我們面臨與金融資產相關的最大信貸風險。

### 風險管理

信貸風險按組別基準進行管理。於提供標準付款及交付條款及條件前，財務團隊負責管理及分析各新客戶的信貸風險。評估客戶及其他債務人的信貸質量時，我們會計及彼等的財務狀況、過往經驗及其他因素等各類因素。

為管理來自現金及現金等價物以及定期存款的風險，我們與中國內地的國有金融機構及中國境外聲譽卓著的國際金融機構交易。該等金融機構近期並無違約史。預期信貸虧損接近零。

我們亦面臨與按公允價值計量且其變動計入損益計量的債務投資相關的信貸風險。於報告期末的最高風險為該等投資的賬面值。

### 金融資產減值

#### 應收賬款

就應收賬款而言，我們應用國際財務報告準則第9號簡化方法來計量預期信貸虧損，並對所有應收賬款採用全期預期虧損撥備。為計量預期信貸虧損，應收賬款已根據共同信貸風險特徵及信貸評級進行分組。

預期虧損率基於過往付款情況、過往虧損率及外部信貸評級機構頒布的數據，已調整以反映影響客戶結算應收款項能力的宏觀經濟因素的當前及前瞻性資料。我們已將客戶提供服務所在國家的國內生產總值識別為最相關的因素，並根據國內生產總值的預期變動相應調整過往虧損率。

於無法合理預期可收回情況時，撇銷應收賬款。無法合理預期可收回情況的跡象包括（其中包括）債務人無法與我們達成還款計劃及有跡象顯示存在嚴重財務困難。

應收賬款的減值虧損於運營利潤內列示為「行政開支」。期後收回的先前已撇銷款項列賬計入相同項目。

---

## 財務資料

---

### 其他應收款項

其他應收款項減值按12個月預期信貸虧損或全期預期信貸虧損計量，視乎信貸風險自初始確認以來有否顯著增加而定。倘應收款項信貸風險自初始確認以來顯著增加，則其減值按全期預期信貸虧損計量。管理層根據歷史還款記錄及過往經驗就其他應收款項的可收回性進行定期收款評估及個別評估。鑒於與債務人合作的歷史、應收彼等款項的良好收款歷史及前瞻性估計，預期信貸虧損微不足道。

### 流動資金風險

流動資金風險指無法獲得充足資金或無法及時以合理價格平倉以履行到期義務的風險。

我們旨在維持充足的現金及現金等價物。由於相關業務的動態性質使然，我們通過維持充足的現金及現金等價物維持資金靈活性。

有關我們按資產負債表日期至合同到期日的剩餘期間將我們的非衍生金融負債分類至相關到期類別的分析詳情，請參閱本文件附錄一附註3.1(c)。

### 公允價值估計

我們使用下列公允價值層級計量金融工具的公允價值，該等公允價值層級可反映作出計量時所採用的輸入數據的可觀察程度及重要性：

- 第一級：在活躍市場上買賣的金融工具(如公開買賣的衍生工具及股本證券)的公允價值乃按於報告期末的市場報價釐定。本集團所持有金融資產採用的市場報價為當時買盤價。該等工具計入第一級。
- 第二級：未在活躍市場上買賣的金融工具(例如場外衍生工具)的公允價值採用估值技術釐定。該等估值技術盡量採用可觀察市場數據，並盡可能不倚賴實體特定估計。倘計算工具公允價值所需的所有重大輸入數據均可觀察，則該工具計入第二級。
- 第三級：倘一項或多項重大輸入數據並非以可觀察市場數據為基礎，則該工具計入第三級。對於非上市股本證券而言便是如此。

於往績記錄期間，我們按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產分類為第三級公允價值計量(即我們對中國大型知名商業銀行發行的理財產品的投資)。請參閱「有關若干主要資產負債表項目的討論—按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產」。該等金融資產的公允價值根據現金流量貼現模型釐定，並使用預期回報率作為貼現率。有關更多詳情，請見本文件附錄一的附註3.3。

---

## 財務資料

---

對於分類為第三級公允價值計量的理財產品投資，我們(i)根據所持的每項理財產品的預期回報，對該等投資的公允價值計量進行審核並達成共識；及(ii)落實投資政策和內部監控程序，確保第三級金融資產的公允價值計量具合理性，請參閱「業務—風險管理及內部監控—投資風險管理」。

申報會計師對我們於往績記錄期間歷史財務資料的意見載於本文件附錄一。

對於分類為第三級公允價值計量的理財產品投資，獨家保薦人已採取必要的盡職審查步驟，包括但不限於：(i)審閱會計師報告的相關附註；及(ii)與本公司及申報會計師討論關於按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的估值的主要基準、方法及假設。基於所進行的盡職審查，獨家保薦人認為，申報會計師與我們就理財產品進行的第三級公允價值估計時已採取適當步驟。

### 股息

我們為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其金額將取決於能否自我們的附屬公司收到股息。中國法律要求外資企業以其除稅後利潤彌補其累計虧損，並分配至少10%的餘下除稅後利潤(如有)來撥付法定儲備，直至其法定儲備總額超過其註冊資本的50%。

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分派現金股息人民幣350.0百萬元，而截至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。

據本公司開曼群島法律顧問衡力斯律師事務所告知，開曼群島獲豁免公司在通過償債能力測試及符合公司組織章程及細則條文(如有)的情況下，可動用利潤、保留盈利或股份溢價派付股息。本公司董事須確信彼等於股息獲宣派及派付時已履行彼等的授信責任，並信納本公司將於派付股息後能夠繼續償還其到期債務。倘動用股份溢價派付股

---

## 財務資料

---

息，開曼群島公司法第34(2)條載有一項法定測試，規定公司可動用股份溢價賬向股東派付股息，「前提是除非於緊隨建議分派或派付股息日期後，該公司能夠在日常業務過程中償還其到期債務，否則不得動用股份溢價賬向股東分派或派付股息」。即使本公司錄得虧損，開曼群島公司法概無並無條文明確禁止本公司動用股份溢價賬宣派及派付股息。

### 運營資金

經計及我們可獲得的財務資源，包括庫存現金及現金等價物、經營產生的預期現金流量及[編纂]估計[編纂]淨額，董事認為我們有充足運營資金可滿足現時及本文件日期起未來至少12個月的需求。

### 可供分派儲備

截至最後可行日期，本公司並無任何可供分派儲備。

### [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36.5百萬元預期予以費用化，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]經調整有形資產淨值報表

下文闡述根據上市規則第4.29條及基於下文所載附註編製的[編纂]經調整有形資產淨值報表，以供說明[編纂]對截至2019年12月31日本公司擁有人應佔匯總有形資產淨值的影響，猶如[編纂]已於該日發生。



## 財務資料

編製[編纂]經調整有形資產淨值報表為僅供說明用途，且由於其假設性質使然，其未必能真實反映我們在[編纂]於截至2019年12月31日或任何未來日期已完成情況下的匯總有形資產淨值。

於2019年		轉換優先股對		本公司擁有人		
12月31日	本公司擁有人	本公司擁有人	本公司擁有人	本公司擁有人	每股[編纂]	
應佔本集團	應佔有形資產	應佔有形資產	[編纂]估計	應佔本集團	每股[編纂]	
經審核匯總	淨值的估計	淨值的估計	[編纂]淨額	[編纂]經調整	經調整有形資產淨值	
有形資產淨值	影響	影響	[編纂]淨額	有形資產淨值	(附註4)	
(附註1)	(附註2)	(附註2)	(附註3)	有形資產淨值	(附註4)	
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	人民幣元	港元

基於[編纂]

每股[編纂]港元 . . . . . 126,069 [編纂] [編纂] [編纂] [編纂] [編纂]

基於[編纂]

每股[編纂]港元 . . . . . 126,069 [編纂] [編纂] [編纂] [編纂] [編纂]

附註：

- (1) 於2019年12月31日，本公司擁有人應佔本集團經審核匯總有形資產淨值(摘錄自本文件附錄一所載會計師報告)按於2019年12月31日本公司擁有人應佔本集團經審核匯總資產淨值人民幣170,102,000元計算，並已就2019年12月31日的無形資產人民幣44,033,000元調整。
- (2) (a) A系列優先股及B系列優先股將於[編纂]後自動轉換為已繳足普通股。轉換後，優先股將由負債重新分類為權益。就本[編纂]財務資料而言，本公司擁有人應佔有形資產淨值將增加人民幣1,259,648,000元，猶如A系列優先股及B系列優先股已於2019年12月31日轉換為普通股。有關金額乃基於該等優先股於截至2019年12月31日的相關賬面值計算。
- (b) 待[編纂]後，北京祖龍所持天津祖龍的優先股將轉換為普通股。優先股將由負債重新分類為權益。就本[編纂]財務資料而言，本公司擁有人應佔有形資產淨值將增加人民幣174,195,000元，猶如北京祖龍所持天津祖龍的優先股已於2019年12月31日轉換為普通股。有關金額乃基於該等優先股於截至2019年12月31日的相關賬面值計算。
- (3) [編纂]估計[編纂]淨額分別基於指示性[編纂]每股[編纂]港元及[編纂]港元計算得出，當中經扣除本公司應付[編纂]及其他相關開支(不包括已於往績記錄期間入賬的[編纂]約人民幣4,907,000元)，且不計及[編纂]或根據受限制股份單位計劃授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份或本公司根據發行股份的一般授權及購回股份的一般授權而可能授出及發行或購回的任何股份。
- (4) 每股[編纂]有形資產淨值乃於作出上段所述調整後按已發行746,000,002股股份計算(包括上文附註(2)所述完成將優先股轉換為已繳足普通股，惟不包括下文附註(5)所述於2019年12月31日後的股份認購及受



---

## 財務資料

---

限制股份單位計劃項下未歸屬的29,400,000股股份)，並假設[編纂]及資本化發行已於2019年12月31日完成，惟不計及[編纂]及根據受限制股份單位計劃授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份。

(5) 除上文所披露者外，概無作出任何其他調整，以反映於2019年12月31日以後的任何貿易結果或本集團訂立的其他交易。其中，並無計及以下交易：

(a) 於2020年2月28日批准的股息分派計劃，據此，天津祖龍將向其當時股東分派現金股息人民幣350,000,000元。

(b) 本公司與Perfect World Interactive及意像架構於2020年3月4日訂立的境外股份認購協議，據此，Perfect World Interactive及意像架構各自以人民幣50,000,000元等值的美元進一步認購1,020,408股C-2系列優先股。

假設已發行758,000,000股股份(不包括受限制股份單位計劃項下未歸屬的29,400,000股股份)及經計及上述有關股息及境外股份認購協議的影響，根據[編纂][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分別為人民幣[編纂]元([編纂]港元)及人民幣[編纂]元([編纂]港元)。

(6) 就本[編纂]經調整有形資產淨值而言，以人民幣列賬的金額乃按1.00港元兌人民幣0.91496元的匯率換算為港元。

### 無重大不利變動

經進行董事認為屬適當的充分盡職審查工作並經審慎周詳考慮後，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。

### 根據上市規則第13.13至13.19條須予披露的事項

董事確認，截至最後可行日期，概無任何情況導致須根據上市規則第13.13至13.19條的規定作出披露。