

概 要

本概要旨在為閣下提供本文件所載資料的概覽。由於本節內容僅為概要，故並未載有可能對閣下而言屬重要的全部資料。閣下決定投資[編纂]前，務請閱讀整份文件。

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。閣下決定投資[編纂]前，務請細閱該節。

本概要所用多個詞彙均在本文件「釋義」一節界定。

概 覽

我們為一家位於中國的綜合遊戲發行商及開發商，專注於在中國市場發行手機遊戲。我們致力於利用我們多年來在營運中獲得的在手機遊戲行業的經驗及專業知識，連同對我們的發行合作夥伴及遊戲玩家的良好了解，為遊戲玩家帶來優質及互動遊戲體驗，以開發及發行高品質及精心定制的手機遊戲。本集團於2014年首次開展業務，在中國從事電腦、電腦配件及電子產品銷售，以及軟件及網站的開發。我們自2015年拓展我們的開發業務及開始開發手機遊戲，並於2016年進一步打入手機遊戲發行業務，第三方發行商亦委聘我們作為聯合發行商為第三方遊戲開發商開發的手機遊戲提供發行服務。作為聯合發行商，我們並非作為主要發行商，而是作為第三方發行商的分包商聯合發行第三方遊戲。於2018年，我們亦開始作為主要發行商發行我們的自主開發遊戲。根據灼識諮詢報告，本集團於2019年佔據中國手機遊戲行業0.1%的市場份額。

作為遊戲發行商，我們(i)就第三方遊戲向發行合作夥伴提供發行服務及(ii)發行我們自主開發的遊戲。對於聯合發行第三方遊戲而言，我們通常作為聯合發行商向第三方發行商提供營銷、推廣、分銷及協調服務，並協助彼等在不同的分銷渠道發行有關遊戲，而我們不時亦會獲得第三方發行商的獨家代理權，可於指定分銷渠道推廣及發行遊戲。對於若干遊戲，我們亦會在我們自營平台上發行及分銷該遊戲，同時負責用戶登錄、充值及支付等相關服務。作為聯合發行第三方遊戲的聯合發行商，我們直接與第三方發行商合作及磋商，且不會與第三方發行商委聘的手機遊戲開發商或其他發行服務提供商合作。我們有時會視乎發行工作範圍及可用資源，分包部分聯合發行工作予下游第三方發行合作夥伴。於往績記錄期間，我們作為聯合發行商已於第三方分銷渠道及我們自營平台發行超過320款第三方遊戲，並已發行兩款內部開發團隊開發的遊戲。就發行自主開發的遊戲而言，我們享有遊戲的所有專利權，並主要負責發行或安排發行服務，亦會經常聘請下游第三方發行合作夥伴負責遊戲發行若干部分。我們與該等第三方發行合作夥伴合作制定發行工作範圍及各自的收益共享安排。有關我們遊戲發行業務的進一步詳情，請見本文件169頁「業務—遊戲發行」。

除遊戲發行外，我們亦從事開發及銷售定制軟件及遊戲。自我們於2015年開始開發手機遊戲以來及直至最後實際可行日期，我們已開發22款自研遊戲，主要為RPG及休閒遊戲。於往績記錄期間，我們已將其中一款自主開發遊戲售予一名第三方遊戲開

概 要

發商及發行商，並已發行兩款自主開發遊戲。我們於2020年2月推出另一款自主開發遊戲。截至最後實際可行日期，三款自主開發遊戲全部仍在營運中。我們計劃分別於2021年及2022年各自推出五款自主開發遊戲，惟須待有關當局批准。除直接銷售我們的自主開發遊戲外，我們亦接受第三方遊戲開發商及發行商的委託，開發定制軟件或修改若干第三方遊戲內容。

於往績記錄期間，我們的收益穩定增長，主要由於我們聯合發行多種類型手機遊戲的廣泛組合的能力及我們於2018年成功推出了兩款自主開發遊戲。我們最初於2016年作為聯合發行商發行第三方休閒遊戲的成功，導致我們於往績記錄期間轉為專注於聯合發行第三方遊戲業務。透過增加向本集團的累計注資及動用我們於業務上產生的財務資源，並大幅擴大發行團隊的規模，我們能與不同第三方發行商發展深厚的合作關係，並大幅增加自2017財政年度以來聯合發行的第三方遊戲的數目及類別覆蓋範圍。我們的收益由2017財政年度的人民幣107.3百萬元增加至2018財政年度的人民幣151.2百萬元，且2019財政年度進一步增加至人民幣187.7百萬元，複合年增長率為32.3%。我們於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度的溢利分別為人民幣31.5百萬元、人民幣39.4百萬元及人民幣50.5百萬元，複合年增長率為26.6%。我們的業務及收益於往績記錄期間錄得穩定增長，但我們於遊戲發行及開發業界的經營歷史有限。有關詳情，請參閱本文件第39頁「風險因素 — 我們於往績記錄期間的穩定增長不能作為未來增長的指標，我們的經營歷史有限，因而難以評估我們的增長前景及未來財務業績。」一節。

下表載列於往績記錄期間我們的(i)收益；(ii)毛利及毛利率；及(iii)銷售成本的明細：

按業務類別劃分的收益

	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	人民幣千元	估收益的 百分比	人民幣千元	估收益的 百分比	人民幣千元	估收益的 百分比
遊戲發行						
– 聯合發行第三方遊戲	98,758	92.1	107,248	70.9	142,174	75.7
– 發行自主開發遊戲	–	–	32,904	21.8	45,536	24.3
開發及銷售定制軟件及遊戲	8,505	7.9	11,062	7.3	–	–
其他 ⁽¹⁾	4	0.0	–	–	–	–
總計	<u>107,267</u>	<u>100.0</u>	<u>151,214</u>	<u>100.0</u>	<u>187,710</u>	<u>100.0</u>

附註：

- (1) 為我們銷售計算機設備及硬件而產生的收益，其於往績記錄期間對本集團而言並不重大。

概 要

按業務類別劃分的毛利及毛利率

	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	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	%
遊戲發行						
– 聯合發行第三方遊戲	32,756	33.2	39,446	36.8	50,723	35.7
– 發行自主開發遊戲	–	–	8,143	24.7	25,090	55.1
開發及銷售定制軟件及遊戲	7,244	85.2	9,426	85.2	–	–
其他	– ⁽¹⁾	11.6	–	–	–	–
總計	<u>40,000</u>	<u>37.3</u>	<u>57,015</u>	<u>37.7</u>	<u>75,813</u>	<u>40.4</u>

附註：

(1) 金額少於人民幣1,000元。

按主要組成部分劃分的銷售成本

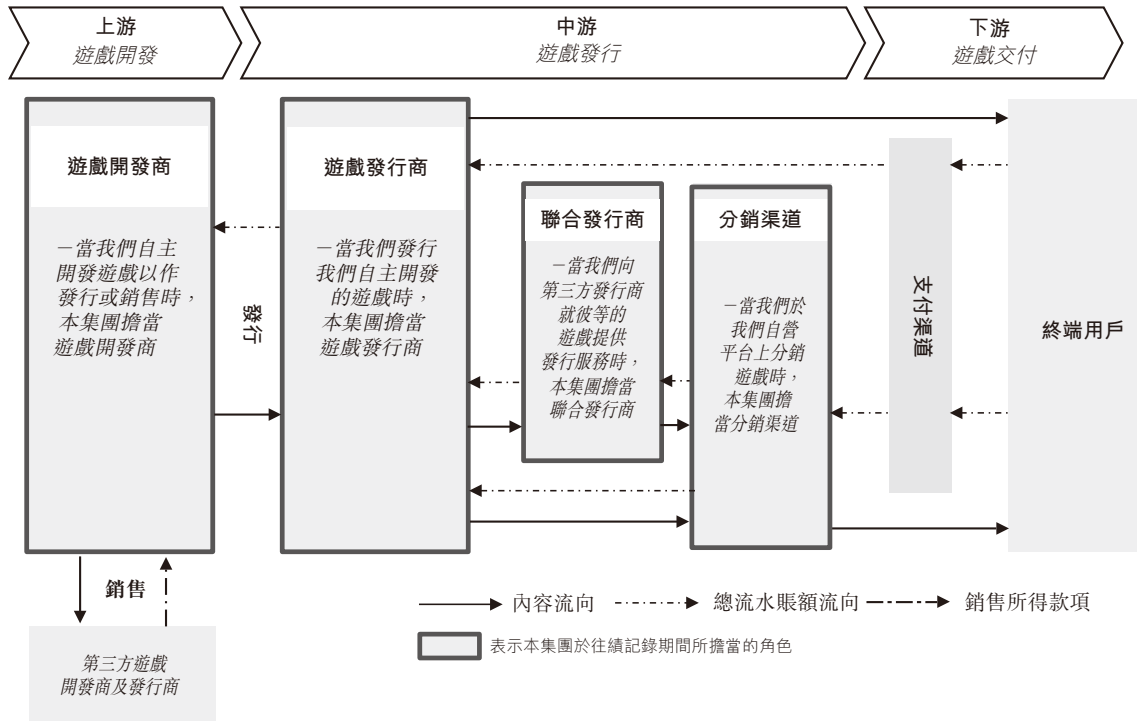
	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	估收益的	估收益的	估收益的	估收益的	估收益的	估收益的
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
發行有關成本	63,589	59.3	87,512	57.9	106,950	57.0
採購成本	4	0.0	–	–	–	–
員工成本	1,826	1.7	4,350	2.9	3,482	1.8
其他	1,848	1.7	2,337	1.5	1,465	0.8
總計	<u>67,267</u>	<u>62.7</u>	<u>94,199</u>	<u>62.3</u>	<u>111,897</u>	<u>59.6</u>

概 要

業務模式

於往績記錄期間，我們主要從事手機遊戲發行及定制軟件及手機遊戲的開發及銷售。

下圖說明遊戲開發及發行的價值鏈及我們於價值鏈中所扮演的不同角色：



作為遊戲開發商

自2015年以來，我們已開始開發手機遊戲且已開發一系列遊戲，主要專注RPG及休閒等遊戲類型。直至最後實際可行日期，我們已開發22款遊戲，且自主開發的遊戲由我們銷售或發行。

就我們銷售自主開發遊戲而言，我們透過向有意買家提供內部開發的遊戲來獲取收益。有關買家通常為認為我們所開發的遊戲具有潛力的第三方遊戲開發商及發行商。我們亦接受第三方遊戲開發商或發行商委託，參與委託開發而為若干第三方遊戲開發定制軟件或若干遊戲內容。見本文件第187頁「業務 — 遊戲的開發及銷售 — 銷售我們自主開發的遊戲及軟件」。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們開發及銷售定制軟件及遊戲產生的收益分別為人民幣8.5百萬元、人民幣11.1百萬元及零，分別佔我們總收益7.9%、7.3%及零。

於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們亦已發行三款自主開發遊戲。詳情請參閱本文件第175頁「業務 — 遊戲發行 — 發行 — 發行自主開發遊戲」。

概 要

作為遊戲發行商

遊戲發行商主要負責營銷、推廣、分銷及其他用戶相關服務，並根據用戶或市場反饋與遊戲開發商協調進行更新及修改。手機遊戲發行商發行內部開發團隊或第三方遊戲開發商開發的手機遊戲。

於2018年，我們開始發行由我們內部開發團隊開發並擁有專有權的手機遊戲，即《虛空風暴》及《公主遇險記》，我們主要負責發行或安排發行服務，例如營銷、推廣、分銷、貨幣化、用戶支持、帳戶註冊、付款與其他相關服務。於2020年2月，我們發行多一款自主開發遊戲，即《醉計三國》。我們會經常聘請下游第三方發行服務合作夥伴，包括第三方聯合分銷渠道，負責包括遊戲分銷等發行的若干部分。我們與該等第三方發行合作夥伴合作制定發行工作範圍及各自的收益共享安排。詳情請參閱本文件第161頁「我們的遊戲組合—營運中遊戲」及本文件第175頁「遊戲發行—發行—發行自主開發遊戲」。我們發行自主開發遊戲的收益來自於向遊戲用戶銷售遊戲內虛擬道具，我們通常會根據收益共用基準(即CPS)與我們的下游發行合作夥伴分享遊戲用戶產生的總流水賬額，商定的收益分享百分比介乎30.0%至55.0%。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們發行自主開發遊戲所產生的收入分別為零、人民幣32.9百萬元及人民幣45.5百萬元，分別佔我們總收益的零、21.8%及24.3%。

作為聯合發行商

聯合發行商為遊戲發行商以外的發行商，彼等須履行遊戲發行商特定部分的責任。聯合發行商向遊戲發行商提供營銷、推廣、分銷及協調服務。由於彼等全面覆蓋渠道及營銷資源，或出於成本考慮，遊戲發行商通常與聯合發行商合作。

我們作為聯合發行商就第三方遊戲向第三方發行商提供發行服務，聯合發行超過320款第三方遊戲，於往績記錄期間產生我們大部分的收入。根據第三方發行商與我們簽訂的聯合發行協議，我們的發行服務包括營銷、推廣、分銷、協調及其他用戶相關服務。我們直接與上游第三方發行商合作及磋商，而不會與第三方發行商委聘的手機遊戲開發商或其他發行服務提供商合作。我們有時會視乎發行工作範圍及可用資源，分包部分聯合發行工作予下游第三方發行合作夥伴，包括其他第三方聯合發行商、廣告代理商、支付渠道以及分銷渠道。詳情請參閱本文件第171頁「業務—遊戲發行—發行—聯合發行第三方遊戲」。我們聯合發行的收益來自按照兩種主要收費基準(即CPA及CPC)或收益共享基準(即CPS)。於往績記錄期間有關聯合發行第三方遊戲的每項收費或收益分享的安排及百分比詳情，請參閱本文件第175頁的「業務—遊戲發行—來自發行業務的收益—第三方遊戲」。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，聯合發行第三方遊戲產生的收益分別為人民幣98.8百萬元、人民幣107.2百萬元及人民幣142.2百萬元，分別佔我們總收益的92.1%、70.9%及75.7%。

概 要

作為分銷渠道

分銷渠道一般指iOS應用商店及Android應用商店。不同於iOS應用商店的主導地位，Android系統上有多種應用商店，包括由中國領先手機製造商或其他獨立第三方運營的開放平台或我們的自營平台。分銷渠道亦參與透過該等平台分銷的遊戲的營銷及推廣。有關各主要分銷渠道類型的說明、流量、流量來源及市場份額的詳情，請參閱本文件第88頁「行業概覽—中國手機遊戲行業—中國手機遊戲行業的分銷渠道分析」。

就我們聯合發行的若干第三方遊戲，我們將亦於我們自營平台上分銷遊戲及將我們自身的SDK嵌入我們負責的用戶登錄、充值及支付服務的遊戲。於往績記錄期間，我們在自營平台上分發使用了我們自身的SDK的第三方遊戲的服務，是我們遊戲聯合發行服務的一個組成部分，並作為聯合出版商反映在我們的客戶服務費中。詳情請參閱本文件第171頁「業務—遊戲發行—發行—聯合發行第三方遊戲」。

我們的遊戲組合

我們已經發行了自第三方發行商購買或由我們的內部開發團隊獨立開發的大型手機遊戲組合。對於我們自主開發的自研遊戲，我們可自己發行遊戲或將其源代碼出售予第三方買家。於往績記錄期間，我們已聯合發行超過320款第三方遊戲。

我們聯合發行的第三方遊戲有各種類型。下表載列於往績記錄期間按類別劃分我們已聯合發行的第三方遊戲詳情：

	2017財政年度			2018財政年度			2019財政年度		
	聯合發行 遊戲的數量	收益	百分比	聯合發行 遊戲的數量	收益	百分比	聯合發行 遊戲的數量	收益	百分比
		人民幣千元			人民幣千元			人民幣千元	
RPG	49	67,038	67.9	82	49,725	46.4	121	74,621	52.5
SLG	3	3,363	3.4	9	45,822	42.7	46	61,823	43.5
休閒	50	25,919	26.2	10 ⁽¹⁾	11,701	10.9	23 ⁽¹⁾	5,730	4.0
其他 ⁽²⁾	6	2,438	2.5	-	-	-	-	-	-
總計	108	98,758	100.0	101 ⁽³⁾	107,248	100.0	190 ⁽⁴⁾	142,174	100.0

附註：

- (1) 其包括一個休閒遊戲的遊戲平台。
- (2) 主要為街機、運動遊戲及應用程式。
- (3) 於2018財政年度，我們有自2017財政年度聯合發行的九款RPG遊戲、兩款SLG遊戲及七款休閒遊戲。
- (4) 於2019財政年度，我們有自2018財政年度聯合發行的42款RPG遊戲、七款SLG遊戲及兩款休閒遊戲以及自2017財政年度聯合發行的兩款RPG遊戲。

概 要

我們的內部開發團隊已開發一系列遊戲，主要專注於RPG及休閒等遊戲類型。

我們所有自主開發的遊戲均以手機應用形式免費下載，玩家可免費使用基本功能。我們相信，我們的免費增值模式吸引更多玩家，並增加潛在付費用戶的數目。

自我們於2015年開始開發手機遊戲以來及直至最後實際可行日期，我們完成開發22款遊戲。於往績記錄期間，其中一款遊戲已出售予一名第三方遊戲開發商及發行商。我們亦已發行自主開發的兩款遊戲，即《虛空風暴》、《公主遇險記》及開始試運行我們自主開發的另一款遊戲《醉計三國》(均為RPG遊戲)，合共分別於2018財政年度及2019財政年度產生收益人民幣32.9百萬元及人民幣45.5百萬元，佔我們同期總收益的21.8%及24.3%。

下表呈列於往績記錄期間及直至2020年4月30日《虛空風暴》、《公主遇險記》及《醉計三國》各自的營運數據及所產生的收益：

	《虛空風暴》	《公主遇險記》	《醉計三國》
遊戲類型	RPG	RPG	RPG
推出時間	首次推出：2018年7月 重新開放：2019年4月 ⁽¹⁾	2018年8月	2020年2月
於最後實際可行日期的 生命週期階段	成熟	成熟	早期增長
收益	2018財政年度： 人民幣26.5百萬元 2019財政年度： 人民幣35.1百萬元 2020年4月： 人民幣11.4百萬元 ⁽²⁾	2018財政年度： 人民幣6.4百萬元 2019財政年度： 人民幣10.4百萬元 2020年4月： 人民幣1.0百萬元 ⁽²⁾	2019財政年度： 人民幣60,000元 ⁽⁴⁾ 2020年4月： 人民幣21.5百萬元 ⁽²⁾⁽⁴⁾
佔總收益百分比	2018財政年度：17.5% 2019財政年度：18.7% 2020年4月：17.4% ⁽²⁾	2018財政年度：4.2% 2019財政年度：5.5% 2020年4月：1.6% ⁽²⁾	2019財政年度：0.0% ⁽⁴⁾ 2020年4月：32.9% ⁽²⁾⁽⁴⁾
平均MAU	2018財政年度：508,740 ⁽³⁾ 2019財政年度：277,140 ⁽³⁾ 2020年4月：335,718 ⁽²⁾	2018財政年度：324,290 ⁽³⁾ 2019財政年度：565,577 2020年4月：296,355 ⁽²⁾	2019財政年度：11,022 ⁽⁴⁾ 2020年4月：432,230 ⁽²⁾⁽⁴⁾
平均MPU	2018財政年度：30,374 ⁽³⁾ 2019財政年度：19,017 ⁽³⁾ 2020年4月：17,539 ⁽²⁾	2018財政年度：47,320 ⁽³⁾ 2019財政年度：60,499 2020年4月：23,658 ⁽²⁾	2019財政年度：367 ⁽⁴⁾ 2020年4月：29,993 ⁽²⁾⁽⁴⁾
ARPPU	2018財政年度： 人民幣159.2元 ⁽³⁾ 2019財政年度： 人民幣158.8元 ⁽³⁾ 2020年4月： 人民幣161.9元 ⁽²⁾	2018財政年度： 人民幣27.8元 ⁽³⁾ 2019財政年度： 人民幣14.3元 2020年4月： 人民幣11.0元 ⁽²⁾	2019財政年度： 人民幣163.5元 ⁽⁴⁾ 2020年4月： 人民幣179.0元 ⁽²⁾⁽⁴⁾
平均每月總流水賬額	2018財政年度： 人民幣6.2百萬元 ⁽³⁾ 2019財政年度： 人民幣3.2百萬元 ⁽³⁾ 2020年4月： 人民幣2.8百萬元 ⁽²⁾	2018財政年度： 人民幣1.4百萬元 ⁽³⁾ 2019財政年度： 人民幣0.9百萬元 2020年4月： 人民幣0.3百萬元 ⁽²⁾	2019財政年度： 人民幣64,000元 ⁽⁴⁾ 2020年4月： 人民幣5.8百萬元 ⁽²⁾⁽⁴⁾

概 要

附註：

- (1) 《虛空風暴》於2018年7月推出，並自2018年12月底暫停遊戲登錄進行重大遊戲更新以提升遊戲體驗。遊戲於2019年4月10日重新開放，於最後實際可行日期已全面運作。由於遊戲暫停登錄，該遊戲的受歡迎程度及經營業績受到不利影響。然而，由於重大遊戲更新，本集團成功延長遊戲生命週期，並自遊戲重新開放起繼續產生收益。
- (2) 基於截至2020年4月30日止四個月的未經審核財務資料或營運數據。
- (3) 根據由遊戲首次推出或重新開放至有關財政年度末的營運數據。
- (4) 《醉計三國》於2019年12月開始試運行及於2020年2月推出。該等財務資料或經營數據亦計及試運期的結果。

下表載列於往績記錄期間本集團發行的五大遊戲的收益貢獻：

遊戲	遊戲來源	類別	收益 計算基礎	佔發行遊戲的	
				收益 人民幣千元	收益百分比 %
2017財政年度					
《武神傳說》	第三方	RPG	CPS	10,918	11.1
《傳奇戰歌》	第三方	RPG	CPS	8,186	8.3
《太極熊貓3》	第三方	RPG	CPC	7,264	7.4
《九陽神功：起源》	第三方	RPG	CPC	4,964	5.0
《龍王傳說》	第三方	RPG	CPA	4,203	4.3
2018財政年度					
《指揮前線》	第三方	SLG	CPS	27,570	19.7
《虛空風暴》	自主開發	RPG	遊戲內部虛擬道具的銷售	26,490	18.9
《星際文明》	第三方	SLG	CPS	10,263	7.3
《雲速遊戲》 ⁽¹⁾	第三方	休閒	CPA	6,638	4.7
《公主遇險記》	自主開發	RPG	遊戲內部虛擬道具的銷售	6,413	4.6

概 要

遊戲	遊戲來源	類別	收益 計算基礎	佔發行遊戲的	
				收益 人民幣千元	收益百分比 %
2019財政年度					
《虛空風暴》	自主開發	RPG	遊戲內部虛擬道具的銷售	35,103	18.7
《暖暖小鎮》	第三方	RPG	CPS	21,983	11.7
《全民奇蹟》	第三方	SLG	CPS	14,486	7.7
《公主遇險記》	自主開發	RPG	遊戲內部虛擬道具的銷售	10,373	5.5
《呦呦西遊》	第三方	RPG	CPS	9,268	4.9

附註：

- (1) 為我們受客戶I(我們2018財政年度的五大客戶之一)委託提供宣傳服務的休閒遊戲平台。

截至最後實際可行日期，我們的發行管線中有兩款自主開發的自研遊戲已完成開發階段的alpha測試，我們已向國家新聞出版署申請註冊該等遊戲。下表按建議推出日期的時間順序載列有關遊戲的詳情：

遊戲名稱	於國家新聞出版署的		預期正式	
	註冊狀況	類型	推出日期 ⁽¹⁾	預期生命週期
《英靈學徒》	待預先批准	RPG	2021年5月	6至12個月
《刀劍忘機》	待預先批准	RPG	2021年6月	6至12個月

附註：

- (1) 我們成功推出及發行遊戲須獲得國家新聞出版署的預先批准。若國家新聞出版署未於預計正式推出日期前發出我們遊戲發行的預先批准，我們遊戲的正式推出日期或會延遲，我們或另行根據未來市場情況尋找有意買家購買我們的遊戲。

截至最後實際可行日期，除了我們聯合發行的92款第三方遊戲外，我們已參與並期望在2020年聯合發行另外14款第三方遊戲，包括八款RPG遊戲，一款SLG遊戲及五款休閒遊戲，根據本集團與第三方發行商之間各自訂立的聯合發行協議的規定，最初的聯合發行期為六個月至三年。第三方遊戲聯合發行期的開始及實施期限亦視乎與第三方發行商參考遊戲盈利能力及市場反饋不時協定與調整的時間表而定。作為我們的業務慣例，為維持遊戲組合內有大量類別覆蓋範圍廣泛的第三方遊戲以供聯合發行，我們的發行團隊持續不斷尋找新第三方遊戲，並與第三方發行商磋商新聯合發行安排。

概 要

詳情請參閱本文件第158頁的「業務 — 我們的遊戲組合」。

我們的客戶及供應商

我們與遊戲發行業務有關的客戶包括(i)委聘我們為聯合發行商的第三方發行商及(ii)在我們的自主開發遊戲或我們在自營平台上聯合發行的第三方遊戲(其插入我們的SDK)中購買遊戲虛擬道具的遊戲用戶。對於我們開發及銷售定制軟件和手機遊戲業務，我們的客戶包括(i)我們自主開發的遊戲的第三方買家；及(ii)參與委託開發的第三方遊戲開發商及發行商。於最後實際可行日期，我們已與往績記錄期間的五大客戶保持介乎11個月至三年的業務關係。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的五大客戶產生的收益分別為人民幣51.9百萬元、人民幣78.6百萬元及人民幣105.6百萬元，分別佔同期收益的48.3%、52.0%及56.3%，而單一最大客戶的收益分別為人民幣17.3百萬元、人民幣28.2百萬元及人民幣34.4百萬元，分別相當於同期收益的16.1%、18.7%及18.3%。有關詳情，請參閱本文件第190頁的「業務 — 我們的客戶」。

我們的供應商主要包括我們經常合作發行我們的遊戲的發行合作夥伴，包括其他第三方發行商、第三方廣告代理商、分銷渠道運營商、支付渠道及其他服務提供商。於最後實際可行日期，我們已與往績記錄期間的五家最大供應商保持介乎一個月至三年的業務關係。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，來自我們五大供應商的採購額為人民幣45.7百萬元、人民幣48.4百萬元及人民幣72.1百萬元，分別佔同期採購總額的71.8%、55.3%及67.4%。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，來自我們最大供應商的採購額人民幣12.8百萬元、人民幣12.5百萬元及人民幣30.7百萬元，分別佔我們同期總購買量的20.1%、14.2%及28.7%。詳細請參閱本文件第193頁的「業務 — 我們的供應商」。

競爭優勢

我們認為我們的競爭優勢如下，每一項更詳細討論載於本文件第151頁「業務 — 競爭優勢」：

- 發行廣泛遊戲組合及與多家發行商成功建立合作關係。
- 一家位於中國的主要綜合手機遊戲發行商及開發商。
- 擁有遊戲開發能力與人才。
- 具備豐富手機遊戲行業經驗的管理團隊。

業務策略

我們擬使用以下主要方法實施業務戰略，詳情載於本文件第153頁的「業務 — 業務戰略」：

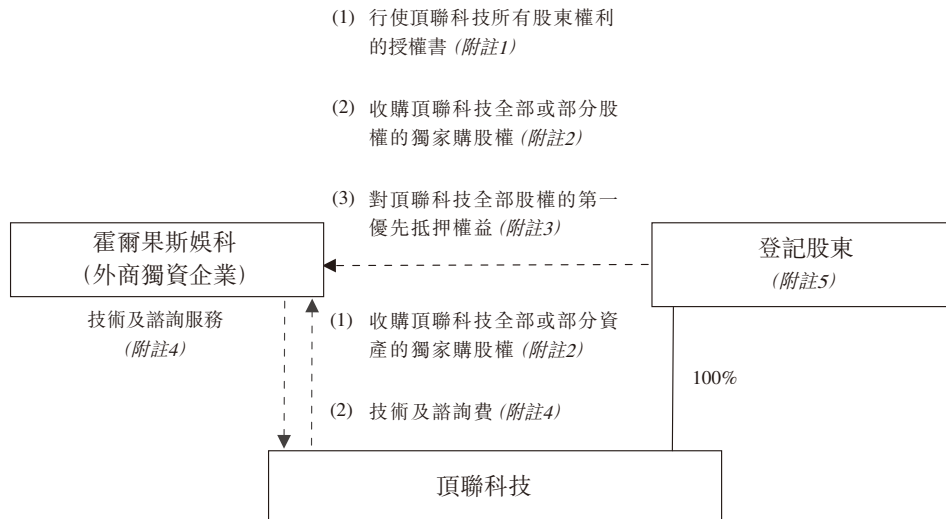
- 提升遊戲開發能力及擴大遊戲組合。
- 增強遊戲發行能力。

概 要

- 建立一個綜合遊戲分銷平台。
- 擴大地理覆蓋範圍及建立國際用戶基礎。

合約安排

根據中國法律法規，我們的手機遊戲發行業務的運營受到外國所有權的限制。因此，本公司無法擁有或持有中國經營實體的任何直接股權。為使我們能夠維持及控制中國經營實體，我們已訂立合約安排。合約安排讓我們可以獲得中國經營實體的絕大部分經濟利益，並將其經營業績合併至本集團的經營業績。有關進一步詳情，請參閱本文件第137頁的「合約安排」。以下簡化圖說明了合約安排的主要方面：



- (1) 詳情請參閱本文件第140頁「合約安排 — 有關合約安排項下協議及其他主要條款的概要 — 股東權利委託協議及委託書」。
- (2) 詳情請參閱本文件第137頁「合約安排 — 有關合約安排項下協議及其他主要條款的概要 — 獨家購股權協議」。
- (3) 詳情請參閱本文件第139頁「合約安排 — 有關合約安排項下協議及其他主要條款的概要 — 股份質押協議」。
- (4) 詳情請參閱本文件第138頁「合約安排 — 有關合約安排項下協議及其他主要條款的概要 — 獨家業務合作協議」。
- (5) 有關登記股東的詳情，請參閱本文件第30頁「釋義」一節。
- (6) 「—————」指股權中的直接法定及實益擁有權及「- - ->」指合約關係。

《中華人民共和國外商投資法》（「外商投資法」）於2019年3月15日獲全國人民代表大會採納，於2020年1月1日生效。外商投資法生效後成為中國境外投資的法律基礎。外商投資法對若干外商投資形式作出規定。然而，外商投資法並無明確規定合約安排為外商投資之形式。誠如我們的中國法律顧問告知，由於外商投資法並未指明合約安排為投資，且倘未來的法律、行政法規及國務院的條文未將合約安排納入外商投資的形式，則我們的合約安排（作為整體，或各項組成合約安排的協議）將不會受到影響，並將繼續為合法、有效及對合約各方均具有約束力。儘管如此，外商投資法規定，外商投資包括「外國投資者根據法律、行政法規或國務院規定的其他方式進行投資」。因此，

概 要

未來的法律、行政法規或國務院規定的條款可能將合約安排視為外商投資形式，而我們的合約安排會否被確認為是外商投資，我們的合約安排會否被視為違反外商投資准入規定，以及如何處理上述合約安排均具有不確定性。因此，概無法保證我們的合約安排及中國經營實體的業務將來不會受到重大不利影響。詳情請參閱本文件第69頁「風險因素 — 外國投資法的詮釋及實施，以及其如何影響我們現時公司結構、公司治理及業務運營的可行性方面存在較大不確定性」。

有關我們控股股東的資料

緊隨[編纂]及[編纂]完成後(並無計及根據[編纂]及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份)，本公司將由Sun JH擁有[編纂]%。Sun JH由隋先生全資擁有，隋先生為我們的執行董事兼董事會主席。隋先生及Sun JH將為上市規則所界定的控股股東。

於最後實際可行日期，除本集團業務外，我們的控股股東、董事及彼等各自的緊密聯繫人概無於任何直接或間接與本集團主要業務競爭或可能與本集團主要業務競爭的業務中擁有權益。有關我們的控股股東的進一步資料，請參閱本文件第210頁的「與控股股東的關係」。

[編纂]

根據Rui Feng[編纂]，黃辛先生(通過HX Tech)、梁躍中先生(通過LYZ Tech)、梁漢君先生(通過Laud HJ)、武立輝先生(通過Wonder H)、申師茵女士(通過Super SY)、歐亞傑先生(通過Optimism YJ)及梁虹先生(通過LHTH Tech)同意轉讓本公司合共11.5%的已發行股本予Rui Feng，總代價為37,087,500港元。

根據Together Win[編纂]，黃辛先生(通過Hearty Xi)及梁躍中先生(通過S63 Mobile)同意轉讓於HX Tech及LYZ Tech各50%的已發行股本予Together Win，總代價為13,706,250港元。

概 要

該等協議的主要條款載列如下：

	Rui Feng [編纂]	Together Win [編纂]
[編纂]類型	購買現有股東持有的股份	購買擁有本公司若干股份的中間控股公司的股份
[編纂]日期	2019年1月16日	2019年1月16日及2019年3月7日 (補充協議)
緊隨[編纂]完成後本公司的實際權益	11.5%	2% (通過HX Tech) 及 2.25% (通過LYZ Tech) (附註1)
[編纂]後本公司的實際權益 (附註2)	[編纂]	[編纂](通過HX Tech) 及 [編纂](通過LYZ Tech) (附註3)
已付代價金額	37,087,500 港元	13,706,250 港元
悉數支付代價日期	2019年2月19日	2019年1月30日
代價的釐定基礎	[編纂]的代價乃由現有股東及[編纂]經考慮[編纂]時機以及我們的業務及經營實體的狀況及我們的業務前景後基於本公司的業務估值約[編纂]百萬港元按公平基準磋商釐定。	
[編纂]折讓	約為[編纂]，按擬議[編纂]範圍的中位數[編纂]港元計算	

附註：

- (1) Together Win透過收購HX Tech及LYZ Tech各自己發行股本的50%收購本公司已發行股本[編纂]%的實際權益，而HX Tech及LYZ Tech分別擁有本公司已發行股本的4%及4.5%。
- (2) 並無計及因[編纂]或根據購股權計劃將予授出的購股權獲行使而可能配發及發行的任何股份。
- (3) 於[編纂]後，Together Win將透過持有HX Tech及LYZ Tech各自己發行股本的50%，實際持有本公司已發行股本的[編纂]，而HX Tech及LYZ Tech將分別擁有本公司已發行股本的3.24%及2.44%。

詳情見本文件第123頁「歷史、重組及公司架構—[編纂]」。

概 要

主要財務資料概要

綜合損益及其他全面收益表

	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	人民幣千元	佔收益的 百分比	人民幣千元	佔收益的 百分比	人民幣千元	佔收益的 百分比
收益	107,267	100.0	151,214	100.0	187,710	100.0
銷售成本	(67,267)	(62.7)	(94,199)	(62.3)	(111,897)	(59.6)
毛利	40,000	37.3	57,015	37.7	75,813	40.4
其他收入	56	0.1	872	0.6	801	0.4
其他收益及虧損	-	-	44	0.0	596	0.3
於貿易應收款項確認之 減值虧損淨額	(41)	(0.0)	(97)	(0.1)	(73)	(0.0)
銷售及營銷開支	(1,666)	(1.6)	(143)	(0.1)	-	-
行政開支	(2,706)	(2.5)	(4,147)	(2.7)	(5,972)	(3.2)
租賃負債利息	-	-	-	-	(6)	(0.0)
研發開支	(4,169)	(3.9)	(4,292)	(2.8)	(9,681)	(5.2)
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
除稅前溢利	31,474	29.4	44,442	29.4	50,333	26.8
稅項(開支)抵免	(20)	(0.0)	(5,051)	(3.3)	167	0.1
年內溢利及全面收入總額	<u>31,454</u>	<u>29.4</u>	<u>39,391</u>	<u>26.1</u>	<u>50,500</u>	<u>26.9</u>

收益

於往績記錄期間的收益急速上升，由2017財政年度的人民幣107.3百萬元增至2018財政年度的人民幣151.2百萬元，主要由於我們於2018年發行自主開發遊戲(即《虛空風暴》及《公主遇險記》)。我們的收益進一步增加至2019財政年度的人民幣187.7百萬元，主要由於(i)我們於2019財政年度聯合發行的第三方遊戲數目增加；及(ii)兩款自主開發遊戲的運營天數增加。該增加部分收益被我們於2019財政年度並無錄得任何開發及銷售定制軟件及遊戲的收益所抵銷。

年內溢利

年內溢利由2017財政年度的人民幣31.5百萬元增至2018財政年度的人民幣39.4百萬元，主要由於收益及毛利增加所致，並由我們產生的[編纂]及所得稅開支增加所抵銷。我們的年內溢利由進一步增加至2019財政年度的人民幣50.5百萬元，主要由於毛利增加及於2019財政年度錄得的稅項抵免，惟部分被該年度的研發開支及[編纂]增加所抵銷。

詳情請參閱本文件第233頁「財務資料」。

概 要

綜合財務狀況表概要

	於12月31日		
	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
流動資產	61,499	107,609	135,800
流動負債	22,593	35,818	21,073
流動資產淨值	38,906	71,791	114,727
非流動資產	120	6,695	14,259
資產淨值	39,026	78,486	128,986

綜合現金流量表概要

	2017財政年度 人民幣千元	2018財政年度 人民幣千元	2019財政年度 人民幣千元
	經營活動所得現金淨額	21,971	10,978
投資活動所得(所用)現金淨額	3,713	(4,526)	(10,120)
融資活動所用現金淨額	(78)	(1,422)	(2,246)
現金及現金等價物增加淨額	25,606	5,030	16,576
年初現金及現金等價物	1,772	27,277	32,323
匯率變動影響	(101)	16	70
年末現金及現金等價物 (即銀行結餘及現金)	<u>27,277</u>	<u>32,323</u>	<u>48,969</u>

經營活動所得現金淨額

經營活動所得現金淨額由2017財政年度的人民幣22.0百萬元減至2018財政年度的人民幣11.0百萬元，主要由於我們支付遊戲發行商的人民幣14.0百萬元首期款項以確保新遊戲的發行權，及2018財政年度較長的貿易應收款項週轉天數所致。經營活動所得現金淨額於2019財政年度增加至人民幣28.9百萬元，主要由於遊戲發行業務所得款項增加，惟部分被2019財政年度支付遊戲發行商的首期款項增加人民幣13.4百萬元所抵銷。

詳情請參閱本文件第256頁「財務資料—流動資金及財務資源—現金流量—經營活動所得現金流量」。

概 要

主要財務比率

	於／截至 2017 財政年度	於／截至 2018 財政年度	於／截至 2019 財政年度
流動比率	2.7	3.0	6.4
速動比率	2.7	3.0	6.4
資產負債比率	0.0%	0.0%	0.0%
淨負債與權益比率	不適用	不適用	不適用
股本回報率	135.0%	67.0%	48.7%
資產回報率	85.0%	44.8%	38.2%
毛利率	37.3%	37.7%	40.4%
淨利率	29.4%	26.1%	26.9%

有關我們主要財務比率的更多資料，見本文件第268頁「財務資料 — 主要財務比率」。

[編纂]統計數據及[編纂]

[編纂]

概 要

[編 纂]

股息

我們於往績記錄期間及截至最後實際可行日期並未宣派或派付任何股息。於[編纂]完成後，股東將有權收取本公司宣派的股息。股息的宣派、付款及金額將由董事會酌情決定。我們並無固定的股息政策或預先確定的股息支付比率。經考慮我們的財務業績、股東權益、一般業務情況、策略及未來擴展需要、我們的資本需求及可用資金、可能對本公司的流動資金及財務狀況造成的影響及董事會可能認為相關的其他因素後，董事會可能會建議在未來支付股息。

概 要

近期發展

根據本集團截至2020年4月30日止四個月的未經審核管理賬目，我們的收益、毛利及淨利較2019年同期有所增加，該增加主要由於我們截至2020年4月30日止四個月發行的自主開發遊戲的總流水賬額增加所致。我們截至2020年4月30日止四個月的毛利率輕微增加，主要由於與2019年同期相比，發行自主開發遊戲的毛利率較高及來自發行自主開發遊戲的收益貢獻增加。截至2020年4月30日止四個月的純利率較2019年同期亦有所增加，主要由於毛利率增加及我們於期內產生的研發開支減少所致。

董事確認，直至本文件日期，自2019年12月31日(本文件附錄一所載會計師報告所報告的期末)以來我們的財務或交易狀況並無重大不利變動，自2019年12月31日以來並無任何事件將對本文件附錄一所載會計師報告所載資料造成重大影響。

近期監管變動

手機遊戲行業的監管環境急速演變。於2019年7月10日，文化部發佈《文化和旅遊部關於廢止〈網絡遊戲管理暫行辦法〉和〈旅遊發展規劃管理辦法〉的決定》(「決定」)，據此，網絡遊戲辦法被廢除，其意味著文化部已刪除有關網絡遊戲的所有批准及註冊程序及措施，及文化部不再負責網絡遊戲行業的管理及監督。然而，根據《網絡出版規定》及國家新聞出版署關於網絡遊戲發行前置審批的官方網絡指引，申請發行國內開發的網絡遊戲，須向省、自治區或直轄市級出版行政部門提交申請及附帶的申請材料。經省、自治區或直轄市出版行政部門批准後，申請將連同地方出版行政部門的意見及相關申請材料進一步提交予國家新聞出版署作最終批准。倘國家新聞出版署作出批准申請的決定，網絡遊戲將獲准於網上發佈，並將發行遊戲版號。於最後實際可行日期，本集團於國家新聞出版署預先批准及發出遊戲版號後，開始在網上推出我們自主開發或第三方遊戲並進行後續運營。因此，董事認為，決定對本集團的業務營運概無任何重大負面影響。詳情請參閱第100頁「監管概覽—規管中國網絡遊戲行業及業務的法律及法規—監管機構」。

此外，於2019年10月25日，國家新聞出版署頒佈《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》(「通知」)，並於2019年11月1日生效。該通知載列有關網絡遊戲運營的若干規定，包括實施實名註冊制度、限制遊戲時間、網絡遊戲的遊戲時長及未成年人充值金額、研究適齡提示系統。詳情請參閱第101頁「監管概覽—規管中國網絡遊戲行業及業務的法律及法規—關於在網絡遊戲中保護未成年人的法規」。董事認為，通知對本集團的業務營運並無任何重大影響，此乃基於(i)我們的目標遊戲玩家

概 要

主要為成年人；(ii)於往績記錄期間，我們的自主開發遊戲的平均ARPPU低於通知項下8至16歲未成年用戶的每月付款限額；(iii)於最後實際可行日期，我們已實施必要的措施以遵守通知，包括採用強制性實名註冊系統、將限制納入充值系統、加入及提升程式編碼以識別玩家年齡及監控其遊戲時間及遊戲時長，以及引入相關內部控制措施，而該等措施並無對我們的人力及財務資源造成重大負擔；(iv)我們聯合發行廣泛的遊戲組合，且我們可靈活選擇及專注於不同的聯合發行的第三方遊戲；及(v)自通知實施以來，本集團的財務狀況並無任何重大不利變動。此外，我們於第三方平台或自營平台分銷的未成年遊戲用戶(即18歲以下人士)數目並不重大，彼等於往績記錄期間對我們遊戲的總流水賬額的貢獻不大。因此，董事認為，未成年人士對我們遊戲發行業務的收益貢獻並不重大。詳情請參閱第205至207頁「業務 — 法律訴訟及合規 — 遵守《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》」。

冠狀病毒疫情

自2019年12月以來，中國、香港及其他國家爆發冠狀病毒(「冠狀病毒疫情」)。由於是次疫情，中國相關機關要求廣西省所有及中國多個其他地區的商业實體(需要進行疫情防控的實體除外)大致暫停營業及服務，復工日延期至農曆新年假期後的2020年2月10日。於中國農曆新年假期後於中國的一段短期營業日期間，我們的員工毋需到辦公室工作，儘管如此，我們仍可透過電子媒體及電話繼續與發行夥伴合作，可遙遠存取我們的信息技術系統。於冠狀病毒疫情期間及直至最後實際可行日期，我們的手機遊戲可繼續由現有或新玩家下載及體驗，而不會延遲我們的發行時間表，且我們已發行的自主開發遊戲或聯合發行的第三方遊戲概無因冠狀病毒爆發而暫停。此外，於最後實際可行日期，冠狀病毒爆發對我們開發或發行中的自主開發遊戲的開發、推出及升級並無造成延誤。因此，我們的業務未受重大干擾，董事認為我們的業務(包括日常運營、高級管理層及僱員)所受的影響微乎其微。

然而，如冠狀病毒疫情持續，中國政府繼續限制未來幾個月的工時，我們內部開發團隊的駐場員工便無法訪問遊戲開發、升級及維修的各種複雜系統，可能會導致新遊戲的開發及推出有所延誤，以及我們現有的自主開發遊戲無法按計劃時間升級。我們的發行團隊提供的實時用戶服務(如處理用戶查詢及有關充值及支付服務的投訴)也可能會受到干擾。

為應對冠狀病毒疫情持續使辦公大樓或附近地區關閉，我們已制定應變計劃，其中包括要求本集團員工(i)在家工作，為彼等提供合適的電腦，讓彼等可快速有效地遙遠存取本集團的信息技術系統；及(ii)透過電子媒體或電話與內部及外界各方(如我們的客戶、供應商及發行合作夥伴)維持有效溝通，減少不必要的實際會面或差旅。由於本集團業務的信息技術性質，董事相信應變計劃有效減少潛在影響。

概 要

在最壞的情況下，倘冠狀病毒疫情進一步持續，以致我們的業務須暫停，且我們與客戶及供應商的所有交易被迫暫停，經考慮我們來自[編纂]的最新銀行結餘及現金以及[編纂]，並基於以下主要假設，董事估計本集團自最後實際可行日期起計28個月左右仍在財務上可行：(i)我們將不會因暫停業務而產生收益；(ii)我們將不會因工作暫停而產生與收益相應的發行相關成本；(iii)我們將繼續產生不低於2019財政年度水平的經營及行政開支(包括員工成本及經營租賃租金)；(iv)將不會有任何內部或外部資金，包括股東墊款或銀行借款；及(v)我們將繼續實施本文件第272頁「未來計劃及[編纂]」所詳述的未來計劃(發行第三方遊戲及自主開發遊戲除外)。上述最壞情況分析僅供說明用途，董事目前評估該情況的可能性甚微。

儘管中國冠狀病毒疫情帶來不確定因素(詳情請參閱「風險因素 — 若爆發任何大規模公眾健康問題而未受到控制，可能會對我們的業務營運產生負面影響。」)，考慮到信息技術的性質使然，我們的業務受冠狀病毒疫情使人員流動有限制的影響一般相對較小，且根據本集團截至最後實際可行日期可獲得的所有資料，董事認為，冠狀病毒疫情將不會對我們的整體業務及經營業績造成重大影響。

[編纂]

我們的估計[編纂]主要包括[編纂]所產生的法律及專業費用，包括[編纂]。假設[編纂]為每[編纂][編纂]港元(即本文件所述指示性[編纂]範圍的中位數)，[編纂]總額估計約為[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)，將由[編纂]及本集團按[編纂]的比例承擔，分別為[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)及[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)。因此，本集團應佔[編纂]為本集團將收到的[編纂]總額的[編纂]%。在[編纂]就出售[編纂]所承擔的有關金額中，[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)將由[編纂]為本集團償付，而[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)將由[編纂]以其股東身份償付，並入賬列為向本集團注資。在[編纂]總額[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)中，[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)及[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)已分別於2018財政年度及2019財政年度的綜合損益及全面收益表中確認。就餘額[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)而言，約[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)將由[編纂]承擔(如上文所述)，而本集團預期進一步於損益確認[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)，而[編纂]百萬港元(相當於人民幣[編纂]百萬元)則估計直接歸屬於發行[編纂]，並將根據相關會計準則入賬列作權益扣減。估計[編纂]可能會根據所產生[編纂]的實際金額進行調整。

概 要

重大風險因素

我們的業務和行業受到若干風險及不確定因素影響。部分風險摘要概述如下：

- 我們於往績記錄期間的穩定增長不能作為未來增長的指標，我們的經營歷史有限，因而難以評估我們的增長前景及未來財務業績。
- 倘我們未能就發行及推廣遊戲維持與發行合作夥伴的關係，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。
- 如果我們不能繼續成功營銷及分銷第三方遊戲，我們的業務及收入增長可能無法持續。
- 倘我們未能繼續成功推出新自主開發遊戲吸引及挽留龐大的用戶群，我們的業務及收益增長潛力或受影響。
- 中國監管互聯網行業及相關業務(包括手機遊戲業務)的法律及法規不斷演變，可能不時被修訂或被新採納的法律及法規取代，這可能使我們的業務營運面臨重大的不確定性。
- 我們面對來自更廣泛娛樂行業的競爭。我們的現有及潛在用戶或會受到其他娛樂形式吸引，例如電視、電影、體育、社交網絡服務以及互聯網上的其他娛樂選擇。
- 我們或我們的發行夥伴未能取得、重續或保留必須之牌照、許可證或批文，或未能遵守適用法律及法規，可能對我們經營業務的能力構成不利影響。
- 我們相當倚重主要人員及我們吸引及留聘人才的能力。倘彼等不再效力，我們的業務可能受到嚴重影響。
- 我們或會就無形資產確認減值虧損及攤銷成本上升，這將對我們的經營業績造成重大不利影響。

由於不同的投資者可能對釐定風險的重要性有不同的解釋和標準，因此閣下在投資[編纂]前應審慎考慮本文件中載列的所有資料，包括本文件第39至72頁「風險因素」中所述的風險及不確定性。