

財務資料

閣下於閱讀以下討論及分析時，應一併閱讀本文件附錄一會計師報告所載我們經審核綜合財務報表(包括其相關附註)(「財務資料」)。我們的財務資料乃按照香港財務報告準則編製。閣下應閱讀附錄一所載的本集團會計師報告全文，而不僅倚賴本節所載資料。

以下討論及分析包含若干前瞻性陳述，反映本公司對未來事件及財務表現的目前觀點。該等陳述乃基於本公司根據經驗及對歷史趨勢、目前狀況及預期未來發展，以及本公司認為於此情況下恰當的其他因素所作的假設及分析。然而，實際結果及發展是否符合本公司的預期及預測，則受多項非本公司能控制的風險及不確定因素影響。進一步資料請參見本文件「前瞻性陳述」及「風險因素」章節。

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年首次開展其業務，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年拓展我們的遊戲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。於2018年，我們亦開始發行自主開發遊戲。

於往績記錄期間，我們遊戲發行的收益穩定增長，這主要得益於我們能夠聯合發行具有廣泛遊戲類型的手機遊戲組合及我們於2018年成功推出兩款自主開發遊戲。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，且於2019財政年度進一步增加至人民幣187.7百萬元。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，2017財政年度至2019財政年度的複合年增長率為26.6%。

編製基準

往績記錄期間的過往財務資料乃根據歷史成本法及符合香港會計師公會頒佈的香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)的會計政策編製。有關會計政策的資料，請參閱本文件附錄一所載本集團會計師報告包含的我們綜合財務狀況表附註4。

財務資料

綜合基準

過往財務資料包含本公司及本公司及其附屬公司所控制的實體(包括結構性實體)的財務報表。本公司在下列情況下取得控制權：

- 可對投資對象行使權力；
- 因參與投資對象業務而承擔可變回報的風險或享有可變回報的權利；及
- 能夠使用我們的權力以影響回報。

倘事實及情況顯示上文所列控制權的三項元素中的一項或多項有變，則本集團重新評估其是否控制投資對象。

倘本集團於投資對象之投票權未能佔大多數，但只要投票權足以賦予其實際能力可單方面掌控投資對象之相關業務時，本集團即對投資對象擁有權力。在評估本集團於投資對象之投票權是否足以賦予其權力時，本集團考慮所有相關事實及情況，其中包括：

- 本集團持有投票權之規模相對於其他選票持有人持有投票權之規模及分散性；
- 本集團、其他選票持有人或其他人士持有的潛在投票權；
- 其他合約安排產生之權利；及
- 於需要作出決定(包括先前股東大會上之投票模式)時表明本集團當前擁有或並無擁有指導相關活動之能力之任何額外事實及情況。

本集團取得對附屬公司之控制權時開始將附屬公司合併，並於失去對附屬公司之控制權時終止合併。特別是，於年內所收購或出售附屬公司之收入及開支於本集團取得控制權之日起計入綜合損益及其他全面收益表，直至本集團不再控制該附屬公司之日為止。

附屬公司的財務報表於必要時會作出調整，以使其會計政策與本集團的會計政策一致。

所有集團內公司間的資產、負債、股本、收入、開支以及本集團各成員公司間交易現金流量於合併時悉數對銷。

呈列基準

本公司於2018年4月18日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司為投資控股公司。本集團主要在中國從事手機遊戲發行及開發(「上市業務」)。由於中國法律對從事本集團開展的上市業務的公司的外資擁有權施加限制，本集團將透過頂聯科技

財務資料

及其附屬公司（「經營實體」）開展大部分上市業務，而頂聯科技由我們的登記股東合法擁有。本集團並無於經營實體中擁有任何股本權益。然而，由於合約安排，本集團有權透過經營實體獲得可變回報，以及有能力透過我們於經營實體的權力影響該等回報，並被視為有權控制該等經營實體。因此，本公司將該等經營實體視為間接附屬公司。

本集團於往績記錄期間的綜合損益及其他全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表，包括本集團旗下各公司的業績、權益變動及現金流量，猶如現有集團架構於往績記錄期間或自各自註冊／成立日期（以較短期間為準）以來已一直存在。本集團於2017年12月31日的綜合財務狀況表乃編製以呈列本集團現時旗下公司的資產與負債，並視當時集團架構於該等日期（經計及其各自的註冊／成立日期（倘適用））一直存在。

影響我們經營業績的主要因素

影響手機遊戲行業的一般情況

我們經營的手機遊戲行業競爭激烈，新產品及服務經常推出、產品壽命有限、行業標準及法規演變、科技及產品日新月異，以及部分用戶對價格敏感。作為遊戲發行商，我們(i)為第三方遊戲發行夥伴提供發行服務及(ii)發行我們自主開發的遊戲。作為遊戲開發商，我們(i)發行或出售我們自主開發的遊戲，及(ii)由第三方遊戲開發商及發行商委託開發定制軟件及遊戲或提升有關內容。我們的持續成功取決於我們適應手機遊戲行業快速變化環境及維持競爭力的能力。

我們聯合發行廣泛遊戲組合的能力

我們大部分的收益來自聯合發行第三方遊戲。於2017財政年度、2018財政年度、2019財政年度，我們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，於往績記錄期間，佔我們各財務期間總收益的70%以上。

於往績記錄期間，我們的發行團隊聯合發行超過320款不同類型的第三方遊戲，包括RPG、SLG、休閒遊戲及其他。我們於發行一系列手機遊戲類型中的豐富經驗使我們能夠從第三方遊戲發行商中獲得商機。我們的財務表現取決於我們是否能夠找到符合我們選定標準的遊戲，以維護我們的遊戲組合及確保我們自遊戲發行中取得穩定及經常性收益。

財務資料

與眾多遊戲發行商的關係

於往績記錄期間，我們已成功與逾120家手機遊戲發行合作夥伴建立合作夥伴關係，包括作為第三方遊戲來源的第三方發行商以及為我們提供各種類型的發行服務的第三方發行服務提供商。我們相信，該等合作夥伴已為我們的遊戲發行業務的增長作出貢獻，而已發行遊戲的組合亦不斷增加。我們認為與遊戲發行合作夥伴建立良好的合作關係令我們可於未來的運營中獲得更多商機，從而推動可持續增長。

我們於遊戲開發方面的能力及成功

我們於2015年開始開發手機遊戲。自2016年以來，我們已擴展到開發一系列遊戲，且專注於RPG及休閒等遊戲類型。由於我們持續利用遊戲開發經營方面的技能及經驗，我們相信我們能夠繼續開發受歡迎且變現潛力巨大的優質遊戲。直至最後實際可行日期，我們已完成開發22款自研遊戲。於往績記錄期間，我們已向一名第三方遊戲開發商及發行商銷售一款自主開發遊戲及發行兩款自主開發遊戲。我們的財務表現取決於我們遊戲開發過程的成功及我們遊戲的市場接受度。

發行有關成本

於往績記錄期間，發行有關成本在我們銷售成本中佔重大比例。2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度的發行有關成本金額分別為人民幣63.6百萬元、人民幣87.5百萬元及人民幣107.0百萬元，分別佔總收益的59.3%、57.9%及57.0%。我們預計有關發行成本將繼續在我們銷售成本中佔重大比例。影響發行有關成本的因素包括(i)我們發行的遊戲數量；(ii)第三方發行商及線上平台收取的服務費；及(iii)用於收集付款的支付渠道之應付手續費。

以下敏感度分析說明假設所有其他因素保持不變，2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度的發行有關成本變動的假設波動對稅前溢利的影響：

發行有關 成本變動	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	稅前溢利		稅前溢利		稅前溢利	
	稅前溢利	變動	稅前溢利	變動	稅前溢利	變動
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
+15%	(9,538)	(30.2)	(13,127)	(29.6)	(16,043)	(31.9)
+10%	(6,359)	(20.2)	(8,751)	(19.7)	(10,695)	(21.2)
+5%	(3,179)	(10.1)	(4,376)	(9.9)	(5,348)	(10.6)
-5%	3,179	10.1	4,376	9.9	5,348	10.6
-10%	6,359	20.2	8,751	19.7	10,695	21.2
-15%	9,538	30.2	13,127	29.6	16,043	31.9

財務資料

稅務優惠待遇

我們的股東應佔利潤受到我們有義務支付的稅項水平及我們可能有權享有的優惠稅收待遇的水平影響。於往績記錄期間，頂聯科技、霍爾果斯頂聯及北海頂聯享有中國多種稅務優惠待遇。更多詳情，請見本文件「財務資料—所選取綜合損益及其他全面收益表項目說明—稅項」一段。於2017財政年度及2018財政年度，我們的稅項開支分別為人民幣20,000元及人民幣5.1百萬元，我們於2019財政年度錄得稅項抵免人民幣0.2百萬元，倘本集團日後不再享有該等稅務優惠待遇，我們的所得稅開支或會增加，而我們的財務表現及財務狀況可能受到不利影響。

重大會計政策及主要會計判斷及估計

我們的部分會計政策要求我們應用估計及假設及有關會計項目的複雜判斷。我們應用的該等估計假設以及我們於應用會計政策時作出的判斷對我們的財務狀況及經營業績有重大影響。我們的管理層根據經驗及其他因素(包括行業慣例及我們相信在該等情況下屬合理的未來事件預期)持續評估有關估計、假設及判斷。我們管理層的估計或假設及實際結果並無任何重大偏差，而於往績記錄期間，我們並未對該等估計或假設作出任何重大變動。我們預期該等估計及假設在可預見的將來不會發生任何重大變動。

重大會計政策對了解我們的財務狀況及經營業績十分重要，詳細載於本文件附錄一會計師報告附註4。我們應用於編製綜合財務報表的主要會計判斷及估計載於本文件附錄一會計師報告附註5。

應用香港財務報告準則第9號、香港財務報告準則第15號及香港財務報告準則第16號

就本集團於往績記錄期間編製及呈列的歷史財務資料，我們已於整個往績記錄期間貫徹採納符合本集團於2019年1月1日開始的財政年度生效的香港財務報告準則的會計政策(惟本集團自2018年1月1日起採納香港財務報告準則第9號「金融工具」及於2017財政年度應用香港會計準則第39號「金融工具：確認及計量」、自2019年1月1日採納香港財務報告準則第16號「租賃」及於截至2018年12月31日止兩個年度應用香港會計準則第17號「租賃」除外)。具體而言，本集團於整個往績記錄期間貫徹採納香港財務報告準則第15號「客戶合約收益」。董事認為，應用香港財務報告準則第9號及香港財務報告準則第15號將不會對本集團於往績記錄期間的綜合財務狀況及表現造成重大影響。此外，董事認為，與香港會計準則第17號的規定相比，採納香港財務報告準則第16號將增加本集團的綜合資產及綜合負債，但不會對本集團的綜合資產淨值及財務表現以及本集團的主要比率(包括資產負債比率、流動比率及速動比率)造成重大影響。有關我們於香港財務報告準則第9號及香港會計準則第39號項下金融工具、香港財務報告準則第16號及香港會計準則第17號項下租賃及香港財務報告準則第15號項下收益確認的會計政策的進一步詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註4。

財務資料

收益確認

確認收益乃為體現向客戶轉讓承諾貨品或服務的數額，其數額反映本集團預期交換該等貨品或服務而應得的代價。具體而言，本集團採用五步法以確認收益：

- 第一步：識別與客戶訂立的合約
- 第二步：識別合約中履約責任
- 第三步：釐定交易價格
- 第四步：將交易價格分配至合約中的履約責任
- 第五步：於履約責任達成時確認收入

倘(當)本集團於履約責任獲達成，即當與特定履約責任相關的貨品或服務的「控制權」轉移予客戶時確認收入。

資產或服務控制權可能於一段時間內或某一時間點轉移。倘符合以下條件，則資產及服務控制權在一段時間內轉移：

- 客戶於本集團履約時同時收取及消耗本集團履約所提供的利益；
- 本集團的履約創造或提升客戶於本集團履約時控制的資產；或
- 本集團的履約未創造對本集團具有替代用途的資產，而本集團有強制執行權收取至今已履約部分的款項。

倘資產或服務控制權在一段時間內轉移，集團將會於整個合約期間經參考圓滿完成履約責任的進度確認收益。否則，收益於客戶獲得資產或服務控制權時確認。

本集團確認以下來源的收益，即：(i)聯合發行第三方遊戲；(ii)開發及銷售定制軟件及遊戲；(iii)與其他發行服務提供商發行自主開發遊戲；及(iv)銷售電腦設備及硬件。

(i) 聯合發行第三方遊戲

本集團是第三方遊戲開發商所開發手機遊戲的聯合發行商，並透過第三方平台及本集團的自營平台向遊戲玩家聯合發行該等遊戲而賺取遊戲發行服務收益。遊戲以免費模式運營，遊戲玩家可以免費玩遊戲，並通過如各種移動載體及第三方網絡支付系統等付款渠道購買遊戲代幣或其他虛擬道具。

財務資料

(a) 透過第三方平台聯合發行第三方遊戲

本集團受遊戲發行商委聘向其提供發行相關服務，如營銷、推廣、在遊戲中引導遊戲玩家註冊及充值等。遊戲代幣或其他虛擬道具收益由遊戲開發商或遊戲發行商收取，而彼等對手機遊戲運營負主要責任。本集團將該等遊戲發行商視為我們的客戶，且通常按點擊付費、按實際行動計費或按銷售額付費的基準就發行相關服務向遊戲發行商收取費用。據此，本集團根據點擊次數、遊戲玩家所完成的下載、安裝、註冊、充值等行為，或源自遊戲玩家的收益向遊戲發行商收費。為向遊戲發行商提供此發行相關服務，本集團已委託其他主要在線平台引導遊戲玩家。有關收費基準的詳情請參閱「業務—來自發行業務的收益—第三方遊戲」。

由於本集團全權負責甄選其他主要在線平台並與彼等訂立合約及維護關係，因此其他在線平台收取的服務費包含於銷售成本中。

倘客戶同時取得並耗用本集團因履約經一段時間所提供的利益，收益乃隨時間確認。

客戶合約的代價為可變，合約期限少於一年。

其他平台所收取的服務費計入銷售成本。根據記錄收益、支付渠道服務費及單位時間、每次操作、每次點擊等所產生的服務費預先協定的百分比計算的每宗銷售的服務費，均在產生時計入銷售成本。

(b) 透過自營平台聯合發行第三方遊戲

本集團與遊戲發行商亦已訂立收益分享協議。根據該等協議，遊戲開發商或遊戲發行商對遊戲伺服器的託管及維護承擔主要責任，並為遊戲玩家提供遊戲內容且遊戲開發商或遊戲發行商有權釐定遊戲內虛擬道具的價格並自主或根據本集團建議決定遊戲的規格、修訂或任何升級。本集團對遊戲發行商應負的責任為發行、提供付款解決方案、市場推廣服務及客戶服務以及維護訪問門戶網絡。遊戲開發商或遊戲發行商及本集團均有責任確保遊戲玩家能夠持續登陸手機遊戲以獲取遊戲體驗，以及在銷售虛擬道具後獲得益處。即本集團有為遊戲玩家提供持續服務的隱含義務，於若干期間發行維持訪問門戶網站以供遊戲玩家登陸遊戲。因此，本集團作為聯合發行商對其他遊戲發行商所負的服務義務與每位用戶的參與度直接相關。

財務資料

銷售遊戲代幣或其他虛擬道具的收益乃透過本集團的自營平台收取，本集團與遊戲發行商之間的分成以及應付遊戲發行商的金額通常根據協議計算。因此，本集團就該等遊戲的遊戲內付款錄得遊戲發行服務收益(經扣除遊戲發行商所佔分紅)，並於付費玩家的估計平均遊戲時間(「**玩家關係期間**」)內確認收益。

本集團根據遊戲的個別基準評估**玩家關係期間**，並每半年重新評估有關期間。透過我們的自營平台聯合發行第三方遊戲的特定遊戲收益於**玩家關係期間**按比例確認。倘無充足數據用於釐定**玩家關係期間**(例如新推出的遊戲)，本集團則根據其他近似類型的遊戲評估**玩家關係期間**，直至新遊戲建立其自身的模式及歷史。

客戶合約代價可變，合約期限通常少於一年。

單位時間、每次操作及每次點擊等產生的服務費均在產生時計入銷售及營銷開支，原因是該等服務費主要用於自營平台推廣而非銷售遊戲代幣及其他虛擬道具的所得款項。

(ii) 開發及銷售定制軟件及遊戲

遊戲銷售及提供定制服務所得收益於客戶獲得遊戲控制權及服務，且本集團現時有權收取付款並很可能收回代價的時間點確認。

客戶合約乃固定代價，合約期限介乎一年內。

(iii) 與其他發行服務供應商發行自主開發遊戲

本集團亦參與運營自主開發手機遊戲。該等自主開發的手機遊戲與其他遊戲發行服務供應商根據不同的遊戲分銷安排聯合發行。本集團亦與其他遊戲發行服務供應商訂立收益分享協議。根據該等協議，遊戲內收費首先由遊戲發行服務供應商收取，隨後在扣除向遊戲發行服務供應商的預定服務費後支付給本集團。本集團對遊戲伺服器的託管及維護，並向遊戲玩家提供遊戲內容承擔主要責任，且其有權釐定遊戲內虛擬道具的價格並自主決定遊戲的規格、修訂或任何升級。遊戲發行服務供應商對本集團承擔的責任為發行、提供支付解決方案、市場推廣服務及客戶服務以及維護訪問門戶網站。遊戲發行服務供應商及本集團均有責任確保遊戲玩家能夠持續登陸手機遊戲以獲取遊戲體驗，以及在銷售虛擬道具後獲得益處。由於本集團為遊戲運營的主要責任承擔者，與其他發行服務提供商發行自主開發遊戲產生的收益乃按毛利基準記錄。由發行渠道及其他遊戲發行服務供應商預扣的金額記錄為銷售成本。

財務資料

本集團已確認，其有責任向遊戲玩家提供持續服務。當遊戲玩家購買遊戲代幣時，本集團將其記錄為合約負債，因為本集團尚未轉移服務控制權。遊戲玩家將使用遊戲代幣購買消耗型虛擬道具及耐用型虛擬道具。

就消耗型虛擬道具而言，本集團在有關道具被購買時將消耗虛擬道具的控制權轉移至遊戲玩家。因此，本集團於消耗型虛擬道具被購買的時間點確認收益。

於遊戲玩家購買耐用型虛擬道具後的玩家關係期間，遊戲玩家可享受耐用型虛擬道具及從中受益。其符合隨時間確認收益的標準，客戶於本集團履約時同時收取及消耗本集團因履約所提供的利益。因此，該收益於玩家關係期間確認。

本集團亦會根據過往消費模型估計玩家的未行使權利（「破損」），而預計破損量收益於玩家行使剩餘權利的可能性極低時確認。

客戶合約的代價為可變，合約期限介乎一年內。

(iv) 銷售電腦設備及硬件

直接向客戶銷售電腦設備及硬件所產生的收益於商品的控制權轉移的時間點（即客戶購買商品的時間點）確認。

委託人與代理人

當另一方從事向客戶提供貨品或服務，本集團須釐定其承諾之性質是否為提供指定貨品或服務本身之履約義務（即本集團為委託人）或安排由另一方提供該等貨品或服務（即本集團為代理人）。

倘本集團在向客戶轉讓貨品或服務之前控制指定貨品或服務，則本集團為委託人。

倘本集團之履約責任為安排另一方提供指定貨品或服務，則本集團為代理人。在此情況下，在將貨品或服務轉讓予客戶之前，本集團不控制另一方提供之指定貨品或服務。當本集團為代理人時，應就為換取安排另一方提供之指定貨品或服務預期有權取得之任何費用或佣金之金額確認收益。

隨時間確認收益：計量完全履行履約責任的進展情況

輸出法

完全履行履約責任的進度乃根據輸出法計量，該輸出法根據直接計量至今已轉移予客戶的服務價值與該合約項下承諾的餘下服務相比較確認收益，是描述本集團轉移服務控制權的履約情況的最佳方式。

財務資料

可變代價

對於包含可變代價的合約，本集團使用(a)預期價值法或(b)最可能金額估計其將有權收取的代價金額，視乎何種方法更好地預測本集團將有權收取的代價金額而定。

當與可變代價相關的不確定性其後獲得解決時，有關計入很可能將不會導致未來重大收益撥回時，可變代價的估計金額才會計入交易價格。

於各報告期末，本集團更新估計交易價格(包括更新其對可變代價估計是否受限的評估)，以忠實反映於報告期末存在的情況及於報告期間的情況變動。

獲取合約的增量成本

獲取合約的增量成本指本集團與客戶獲取合約產生的成本，如無獲取合約，其成本並不會產生。

倘若預期可收回該成本，本集團將有關成本確認為一項資產。因此，確認的資產其後以符合該資產相關的商品或服務轉讓予客戶的系統性基準於損益攤銷。

倘該等成本於一年內已以其他方式於損益內悉數攤銷，則本集團將採用實際可行方法支銷所有增量成本獲取合約。

擔保

倘客戶可選擇單獨購買一項擔保，本集團會將擔保作為獨立履約責任入賬，並將部分交易價格分攤至該履約責任。

倘客戶並未選擇單獨購買一項擔保，本集團會根據香港會計準則第37號「撥備、或然負債及或然資產」將擔保入賬，除非擔保為客戶提供保證產品符合經協定規格以外的服務(即服務型擔保)。

財務資料

經營業績

下表載列我們於所示期間的綜合損益表，其載於本文件附錄一會計師報告中。

	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	<u>(67,267)</u>	<u>(62.7)</u>	<u>(94,199)</u>	<u>(62.3)</u>	<u>(111,897)</u>	<u>(59.6)</u>
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]	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>
除稅前溢利	31,474	29.4	44,442	29.4	50,333	26.8
稅項(開支)抵免	<u>(20)</u>	<u>(0.0)</u>	<u>(5,051)</u>	<u>(3.3)</u>	<u>167</u>	<u>0.1</u>
年內溢利	<u>31,454</u>	<u>29.4</u>	<u>39,391</u>	<u>26.1</u>	<u>50,500</u>	<u>26.9</u>

財務資料

所選取綜合損益及其他全面收益表項目說明

收益

我們自以下各項獲得收益：(i)遊戲發行；(ii)開發及銷售定制軟件及遊戲；及(iii)銷售電腦設備及硬件等其他業務。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的收益分別為人民幣107.3百萬元、人民幣151.2百萬元及人民幣187.7百萬元。下表載列於所示期間按分部劃分的收益明細：

	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	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>

來自聯合發行第三方遊戲的收益

作為一家遊戲發行商，我們透過第三方平台及我們的自營平台向遊戲玩家聯合發行由第三方遊戲開發商開發的手機遊戲賺取收益。

就聯合發行第三方遊戲而言，我們一般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，並協助彼等於不同的分銷渠道發行其遊戲，而在我們的聯合發行協議條款的規限下，我們有時可能從第三方發行商獲得獨家代理權並於指定分銷渠道推廣及發行遊戲。我們於遊戲發行的按銷售額付費、按行動收費及按點擊次數收費基準產生收益，據此，我們根據遊戲玩家追蹤的收益、遊戲玩家完成的行動數量(包括下載、安裝、註冊、充值等)或點擊次數向遊戲發行商收取費用。有關收費基準的詳情請參閱「業務—來自發行業務的收益—第三方遊戲」。

就透過我們自營平台的遊戲發行服務而言，我們負責發行、提供支付解決方案、市場推廣服務及客戶服務及維護訪問門戶網絡，而遊戲開發商或遊戲發行商負責遊戲伺服器的託管及維護，並向遊戲玩家提供遊戲內容，遊戲開發商或遊戲發行商有權釐定遊戲內虛擬道具的價格並自主或根據我們的建議決定遊戲的規格、修訂或任何升級。我們於該等遊戲的估計平均付費玩家的遊戲期間(作為我們的遊戲發行服務收入)自分佔遊戲內付款產生收益。

財務資料

於往績記錄期間，我們聯合發行第三方遊戲的收益佔我們總收益中的主要部分。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的收益分別約為人民幣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2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度總收益的92.1%、70.9%及75.7%。下表按類型載列我們於所示期間聯合發行第三方遊戲的收益明細：

類型	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		聯合發行 遊戲的 數量	收益		聯合發行 遊戲的 數量	收益	
		人民幣 千元	百分比		人民幣 千元	百分比		人民幣 千元	百分比
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) 其包括休閒遊戲的遊戲平台。
- (2) 其他主要指回合制遊戲、競技遊戲及應用。
- (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財政年度起的42款聯合發行的RPG遊戲、七款SLG遊戲及兩款自2017財政年度起聯合發行的RPG遊戲。

來自發行自主開發遊戲的收益

除發行第三方遊戲開發商開發的手機遊戲外，我們亦透過發行我們的自主開發手機遊戲獲得收入。自2018年起，我們已於多種分銷渠道發行自主開發的遊戲。作為遊戲開發商，我們主要負責遊戲伺服器的託管及維護承擔並向遊戲玩家提供遊戲內容，且有權釐定遊戲內虛擬道具的價格以及遊戲的規格、修訂或任何升級；然而，遊戲發行服務供應商負責發行、提供支付解決方案、市場推廣服務及客戶服務及維護訪問門戶網站。我們已與遊戲發行服務供應商訂立收入分享協議，根據協議，遊戲內收費首先由遊戲發行服務供應商收取，隨後在扣除遊戲發行服務供應商的預定服務費後支付給我們。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，發行自主開發遊戲收益分別為零、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%。

財務資料

來自開發及銷售定制軟件及遊戲的收益

我們致力於軟件及遊戲的開發及銷售，以及提供定制服務。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們就銷售及開發或提供八款、三款及零款定制軟件或遊戲而錄得收入。開發及銷售定制軟件及遊戲應佔收益分別為人民幣8.5百萬元、人民幣11.1百萬元及零，分別佔2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度總收益的7.9%、7.3%及零。我們評估了本文件「業務 — 遊戲的開發及銷售 — 銷售我們自主開發的遊戲及軟件」列示的因素後，決定於2019財政年度不提供任何定制軟件及遊戲以作銷售。我們會繼續評估該等因素，於我們認為對業務較有利的時候提供定制軟件及遊戲以作銷售。

來自其他業務的收益

我們的其他業務指銷售電腦設備及硬件。於往績記錄期間，其他業務產生的收益並不重大。

銷售成本

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的銷售成本分別為人民幣67.3百萬元、人民幣94.2百萬元及人民幣111.9百萬元。下表載列於所示期間銷售成本的明細：

	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	人民幣千元	收益百分比	人民幣千元	收益百分比	人民幣千元	收益百分比
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>

我們主要與中國第三方遊戲發行商、線上平台營運商、廣告代理商及支付渠道營運商合作，共同發行我們的遊戲。我們的發行相關成本包括(i)我們的遊戲廣告、分銷及/或引導遊戲玩家在遊戲內註冊及付款的服務費；及(ii)收取款項的付款渠道的手續費。

於往績記錄期間，我們的採購成本主要包括為轉售購買的電腦設備及硬件成本。

於往績記錄期間，我們的員工成本指支付予我們員工的薪金及其他福利及退休福利計劃供款。

於往績記錄期間，我們的其他銷售成本主要為(i)稅項及附加費；(ii)支付予第三方分包商的服務費，彼等於我們遊戲開發的過程中提供藝術解決方案及音樂製作服務；及(iii)雲伺服器租用費。

財務資料

2017財政年度及2018財政年度與銷售定制軟件及遊戲相關的銷售成本分別為人民幣1.3百萬元及人民幣1.6百萬元，由以下各項組成(i)員工成本分別為人民幣1.1百萬元及人民幣0.5百萬元，乃與42名及18名被派往負責遊戲及定制軟件銷售及開發的僱員相關；及(ii)其他成本(包括稅項、附加費及向分包商支付的服務費)。於2019財政年度，我們並無錄得開發及銷售定制軟件及遊戲的收益，且於此期間並無產生相關成本。

毛利及毛利率

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的毛利分別為人民幣[編纂]百萬元、人民幣57.0百萬元及人民幣75.8百萬元，而我們的毛利率分別為37.3%、37.7%及40.4%。下表載列於所示期間的毛利及毛利率明細：

	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	毛利 人民幣千元	毛利率 百分比	毛利 人民幣千元	毛利率 百分比	毛利 人民幣千元	毛利率 百分比
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	—*	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>

* 金額少於人民幣1,000元。

遊戲發行

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們來自聯合發行第三方遊戲的毛利率分別為33.2%、36.8%及35.7%。於往績記錄期間，我們自聯合發行第三方遊戲產生的毛利率維持相對穩定。

財務資料

我們於2018財政年度開始發行自主開發遊戲及毛利率於2018財政年度及2019財政年度分別為24.7%及55.1%。根據我們的會計政策，儘管我們自主開發遊戲相關的開發成本及發行成本於產生時確認，我們的收益於我們的自主開發遊戲中的遊戲代幣用於交換消耗型虛擬道具時確認，及於玩家關係期間當遊戲代幣用於耐用型虛擬道具時確認。因此，於2018年12月31日，我們在2018財政年度於遊戲中售出的部分遊戲代幣為人民幣8.6百萬元被確認為合約負債，因為本公司董事認為本集團有責任向遊戲玩家提供持續服務，導致2018財政年度發行自主開發遊戲的毛利率低於聯合發行第三方遊戲的毛利率。於2019財政年度，我們發行自主開發遊戲的毛利率上升，因為於2018年12月31日的相關合約負債人民幣8.6百萬元已於該年悉數確認。

我們於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度分別聯合發行的108款、101款及190款第三方遊戲中，15款、10款及25款遊戲錄得虧損。該等遊戲於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度的虧損合共為人民幣0.4百萬元、人民幣0.2百萬元及人民幣0.2百萬元，僅佔總收益的0.4%、0.1%及0.1%。我們在聯合發行若干第三方遊戲時遭受損失，主要由於該等遊戲的表現欠佳。我們的遊戲發行團隊定期於聯合發行第三方遊戲的過程中審閱業績及表現，並策略性地調整表現欠佳或虧損遊戲的發行安排，以維持盈利能力。

開發及銷售定制軟件及遊戲

於2017財政年度及2018財政年度，開發及銷售定制軟件及遊戲的毛利率分別為85.2%及85.2%。於2019財政年度，我們並無確認開發及銷售定制軟件及遊戲的任何收益或毛利。於2017財政年度及2018財政年度的毛利率相對較高，主要反映我們向一家於香港從事遊戲開發及上市的中國公司銷售我們開發的RPG遊戲的毛利率相對較高。開發及銷售定制軟件及遊戲的的毛利率於2017財政年度及2018財政年度保持穩定。

其他收入

我們的其他收入指主要(i)銀行利息收入；(ii)來自中國銀行發行的金融產品的投資收入；及(iii)政府補助。我們於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度的其他收入分別為人民幣56,000元、人民幣0.9百萬元及人民幣0.8百萬元。

銷售及營銷開支

我們銷售及營銷開支主要為品牌及自營平台的推廣開支。與遊戲發行直接相關的任何營銷開支則計入我們的銷售成本。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的銷售及營銷開支分別為人民幣1.7百萬元、人民幣0.1百萬元及零。我們於2017年首次推出自營平台，因就推廣目的而刊登廣告及出席遊戲展覽，故我們於2017財政年度產生相對較多推廣開支。

財務資料

行政開支

我們的行政開支主要包括員工成本、差旅及應酬開支、折舊及攤銷開支、專業費用及租賃開支。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的行政開支分別為人民幣2.7百萬元、人民幣4.1百萬元及人民幣6.0百萬元。下表載列於所示期間我們的行政開支明細：

	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
員工成本	512	18.9	1,325	32.0	2,454	41.1
差旅及應酬開支	656	24.2	864	20.8	1,154	19.3
折舊及攤銷開支	19	0.7	85	2.0	948	15.9
專業費用	921	34.0	1,095	26.4	593	9.9
租賃開支	103	3.9	321	7.7	137	2.3
其他	495	18.3	457	11.1	686	11.5
總計	<u>2,706</u>	<u>100.0</u>	<u>4,147</u>	<u>100.0</u>	<u>5,972</u>	<u>100.0</u>

研發開支

符合確認標準的研發活動開支資本化為無形資產，然後在我們的所有權轉讓時確認為銷售成本。餘下的不符合確認標準的研發活動開支確認為已產生研發開支。我們的研發開支主要包括員工成本、支付予第三方分包商的服務費（彼等於我們遊戲開發的過程中提供藝術解決方案、音樂製作及測試服務）及諮詢費用。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們分別產生研發開支人民幣4.2百萬元、人民幣4.3百萬元及人民幣9.7百萬元。下表載列我們於所示期間的研發開支明細：

	2017財政年度		2018財政年度		2019財政年度	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
員工成本	3,214	77.1	4,098	95.5	5,530	57.1
分包費用	-	-	-	-	3,254	33.6
其他	955	22.9	194	4.5	897	9.3
總計	<u>4,169</u>	<u>100.0</u>	<u>4,292</u>	<u>100.0</u>	<u>9,681</u>	<u>100.0</u>

財務資料

稅項

稅項主要包括香港利得稅及中國企業所得稅（「企業所得稅」）。下表載列於所示期間我們的稅項：

	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
香港利得稅：			
即期稅項	20	-	-
過往年度超額撥備	-	(5)	-
	<u>20</u>	<u>(5)</u>	<u>-</u>
企業所得稅：			
即期稅項	-	5,061	-
過往年度超額撥備	-	(5)	-
	<u>-</u>	<u>5,056</u>	<u>-</u>
遞延稅項	-	-	(167)
總計	<u><u>20</u></u>	<u><u>5,051</u></u>	<u><u>(167)</u></u>

根據中國企業所得稅法（「企業所得稅法」）及企業所得稅法實施條例，中國附屬公司的稅率為25%。

根據國家稅務總局、財政部及／或其他政府機關頒佈的相關規定，合資格軟件企業於首個盈利年度起計兩年內可免繳企業所得稅，並於第三至第五年按法定稅率的一半繳納企業所得稅。頂聯科技於2016年首次錄得溢利，但直至2017年才符合軟件企業資格。因此，董事認為，對於應視上述優惠企業所得稅政策乃於2016年還是2017開始適用於頂聯科技，存在不確定性。為審慎起見，就編製本文件附錄一會計師報告所載綜合財務資料考慮相關年度適用的企業所得稅稅率時，董事已考慮(i)優惠企業所得稅政策於2016年開始適用及(ii)優惠企業所得稅政策於2017年開始適用的兩種情況；並於特定年度採用該兩個情況下較高的企業所得稅稅率。因此，董事就編製本文件附錄一會計師報告所載2016年至2020年五個年度的綜合財務資料而計算應付企業所得稅金額所採納的企業所得稅稅率分別為25%、0%、12.5%、12.5%及12.5%。

財務資料

另一方面，羅城仫佬族自治縣的地方稅務機關已確認，頂聯科技於2017年符合軟件企業資格，並有權於2017年及2018年獲豁免企業所得稅及於2019年享有12.5%的優惠稅率。因此，頂聯科技於2016年至2020年五個年度分別按25%、0%、0%、12.5%及12.5%的企業所得稅稅率實際計算及／或繳納企業所得稅。因此，於2018年12月31日，就編製本文件附錄一會計師報告所載綜合財務資料而言，根據2018財政年度12.5%的優惠稅率計算應付企業所得稅，已就頂聯科技計提企業所得稅撥備人民幣5.1百萬元，而根據當地稅務機關的確認，由於企業所得稅豁免適用於2018財政年度，故最終並無就2018財政年度支付企業所得稅。於2019財政年度支付的企業所得稅人民幣2.2百萬元指於2019財政年度第一季度應計的暫繳企業所得稅。截至最後實際可行日期，地方稅務機關並無要求頂聯科技就2018財政年度繳納任何企業所得稅。

根據國家稅務總局及財政部頒佈的財稅[2011]112號，於2010年1月1日至2020年12月31日期間，凡符合《關於新疆喀什及霍爾果斯兩個特殊經濟開發區企業所得稅優惠政策的通知》的新成立企業，自其首個經營收益年度開始，可獲豁免五年企業所得稅。本集團兩間附屬公司，包括(i)霍爾果斯頂聯(於2017年成立，於2017年產生經營收益；及(ii)霍爾果斯娛科(於2018年成立，於2019年產生經營收益)符合上述政策，因此享有企業所得稅豁免的權利直至2020年12月31日。

根據財政部、海關總署及國家稅務總局發佈的財稅[2011]58號，國家發改委第15號公告、2012年國家稅務總局第12號公告及2015年國家稅務總局第14號公告，於2011年1月1日至2020年12月31日期間，符合該等政策的新成立企業於成立日期至2020年12月31日期間享有15%的優惠稅率。由於本集團於2017年成立的附屬公司北海頂聯符合上述政策，故其於2017年至2019年期間享有15%的企業所得稅優惠稅率，且預計於2020年可繼續享有有關企業所得稅優惠稅率。此外，根據財稅[2008]21號，截至2018年12月31日止年度，北海頂聯有權享有當地政府的企業所得稅豁免，而享有該稅收福利的權利須存置有關證明文件十年供中國相關稅務機關檢查。

於2018年3月21日，香港立法會通過《2017年稅務(修訂)(第7號)條例草案》(「**條例草案**」)，引入利得稅兩級制。該條例草案於2018年3月28日獲簽署成為法律，並於翌日在憲報刊登。根據利得稅兩級制，合資格集團實體首2百萬港元溢利的稅率為8.25%，而超過2百萬港元的溢利的稅率為16.5%。不符合利得稅兩級制資格的香港集團實體之溢利將劃一按16.5%稅率計算。因此，自截止2018年12月31日止年度起，合資格的香港集團實體應課稅溢利的首2百萬港元的香港利得稅為8.25%，而超過2百萬港元的估計應課稅溢利的稅率為16.5%。於2017財政年度，香港利得稅按估計應課稅溢利的單一稅率16.5%計算。

財務資料

於2017財政年度及2018財政年度，我們的稅項開支分別為人民幣20,000元及人民幣5.1百萬元。我們於2019財政年度錄得稅項抵免人民幣0.2百萬元。於2017財政年度及2018財政年度，我們的實際稅率分別為0.1%及11.4%。於往績記錄期間，實際稅率的波動主要歸因於本集團附屬公司的適用優惠稅收待遇。於2019財政年度錄得的稅項抵免主要為我們於年內確認為遞延稅項資產的未使用稅項虧損的影響。

本集團於2018年12月31日的應付稅項人民幣5.1百萬元主要指頂聯科技於2018財政年度的企業所得稅撥備。本集團的應付稅項其後減少至2019年12月31日的人民幣2.9百萬元，主要反映頂聯科技就2019財政年度第一季度於2019年向當地稅務機關支付的暫定企業所得稅人民幣2.2百萬元。

於最後實際可行日期，我們並未與任何稅務機關發生任何爭執。

年內溢利及淨溢利率

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的淨溢利分別為人民幣31.5百萬元、人民幣39.4百萬元及人民幣50.5百萬元，淨溢利率分別為29.4%、26.1%及26.9%。

各期間之經營業績比較

2019財政年度與2018財政年度之比較

收益

我們的整體收益由2018財政年度的人民幣151.2百萬元增加人民幣36.5百萬元或24.1%至2019財政年度的人民幣187.7百萬元。該增加主要是由於下列因素：

- 聯合發行第三方遊戲產生的收益由2018財政年度的人民幣107.2百萬元增加人民幣35.0百萬元或32.6%至2019財政年度的人民幣142.2百萬元，主要反映遊戲數目由2018財政年度的101款增加至2019財政年度的190款，部分被2019財政年度兩款以戰爭為主題的SLG遊戲的總流水賬額減少，因此收益減少所抵銷。
- 發行自主開發遊戲的收益由2018財政年度的人民幣32.9百萬元增加人民幣12.6百萬元或38.3%至2019財政年度的人民幣45.5百萬元，乃由於兩款自主開發遊戲(即虛空風暴及公主遇險記)的運營天數增加。
- 由於2019財政年度並未銷售定制軟件及遊戲，開發及銷售定制軟件及遊戲的收益由2018財政年度的人民幣11.1百萬元減少至2019財政年度的零。

銷售成本

我們的銷售成本由2018財政年度的人民幣94.2百萬元增加人民幣17.7百萬元或18.8%至2019財政年度的人民幣111.9百萬元。該銷售成本增加主要由於我們於2019財政年度發行的第三方遊戲及自主開發遊戲數目增加導致發行相關成本增加人民幣19.4百萬元或22.2%；惟部分被主要由於我們於2019財政年度銷售定制軟件及遊戲並無產生員工成本導致員工成本減少人民幣0.9百萬元所抵銷。

財務資料

毛利及毛利率

我們的毛利由2018財政年度的人民幣57.0百萬元增加人民幣18.8百萬元或33.0%至2019財政年度的人民幣75.8百萬元，主要歸因於遊戲發行業務增長。我們的毛利率由2018財政年度的37.7%增加至2019財政年度的40.4%，主要由於發行自主開發遊戲的毛利率較2018財政年度增加，原因為部分我們於2018財政年度在遊戲銷售的遊戲代幣(已於同年確認為合約負債)已於2019財政年度悉數確認。

其他收入

我們的其他收入由2018財政年度的人民幣0.9百萬元減少人民幣0.1百萬元或8.1%至2019財政年度的人民幣0.8百萬元，主要是由於我們投資於中國銀行發行的金融產品的本金額減少人民幣0.4百萬元導致其他金融資產的投資收入減少所致；惟部分被政府補助增加人民幣0.3百萬元所抵銷。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2018財政年度的人民幣0.1百萬元減少至2019財政年度的零，此乃由於除委聘發行夥伴透過不同分銷渠道分銷及推廣遊戲(有關款項確認為銷售成本)外，我們於2019財政年度並未直接從事任何推廣活動。

行政開支

我們的行政開支由2018財政年度的人民幣4.1百萬元增加人民幣1.9百萬元或46.3%至2019財政年度的人民幣6.0百萬元，主要由於(i)行政員工人數增加及部份行政員工薪金增加導致員工成本增加人民幣1.1百萬元；及(ii)無形資產攤銷增加人民幣0.7百萬元。

研發開支

我們的研發開支由2018財政年度的人民幣4.3百萬元增加人民幣5.4百萬元或125.6%至2019財政年度的人民幣9.7百萬元，主要由於(i)於2019財政年度委聘分包商提供藝術解決方案及音樂製作服務產生的服務費人民幣3.3百萬元；及(ii)研發員工的人數及薪金上升導致員工成本增加人民幣1.4百萬元。

稅項

我們於2018財政年度錄得所得稅開支人民幣5.1百萬元，於2019財政年度錄得所得稅抵免人民幣0.2百萬元。變動乃由於我們於2019財政年度運用我們附屬公司霍爾果斯頂聯及霍爾果斯娛科享有的企業所得稅豁免；及2019財政年度未動用的稅務虧損確認為遞延所得稅資產。

年內溢利

我們的年內溢利由2018財政年度的人民幣39.4百萬元增加人民幣11.1百萬元或28.2%至2019財政年度的人民幣50.5百萬元，而我們的淨溢利率亦由2018財政年度的26.1%輕微上升至2019財政年度的26.9%，此乃主要由於2019財政年度的毛利率上升及於2019財政年度錄得的稅項抵免，惟部分被年內產生的研發開支及[編纂]增加所抵銷。

財務資料

2018財政年度與2017財政年度之比較

收益

我們的整體收益由2017財政年度的人民幣107.3百萬元增加人民幣43.9百萬元或40.9%至2018財政年度的人民幣151.2百萬元。該增加主要是由於：

- 聯合發行第三方遊戲產生的收益由2017財政年度的人民幣98.8百萬元增加人民幣8.4百萬元或8.5%至2018財政年度的人民幣107.2百萬元。此主要反映聯合發行SLG遊戲所得收益增加人民幣42.4百萬元，儘管我們聯合發行的遊戲總數從2017財政年度的108款減少至2018財政年度的101款。SLG遊戲的聯合發行所得收益增加主要由於兩款戰爭主題的SLG遊戲(於2018財政年度我們聯合發行)產生較高的總流水賬額並於同年貢獻收益總額人民幣37.8百萬元。
- 發行自主開發遊戲的收益由2017財政年度的零增加至2018財政年度的人民幣32.9百萬元，其來自我們於2018年發行的兩款自主開發遊戲(即《虛空風暴》及《公主遇險記》)。
- 開發及銷售定制軟件及遊戲產生的收益由2017財政年度的人民幣8.5百萬元增加人民幣2.6百萬元或30.6%至2018財政年度的人民幣11.1百萬元。該增長主要由於(i)我們於2018年向我們主要客戶提供的線上遊戲優化服務收益確認人民幣2.7百萬元；及(ii)來自我們開發的線上RPG遊戲(我們根據年內完成的預定里程碑開發並確認收益)收益增加人民幣1.2百萬元；及(iii)因我們於2017年開發或定制及交付予客戶的七款遊戲或軟件並無錄得合共人民幣1.8百萬元的收益而抵銷。

銷售成本

我們的銷售成本由2017財政年度的人民幣67.3百萬元增加人民幣26.9百萬元或40.0%至2018財政年度的人民幣94.2百萬元。該銷售成本的增加主要是由於(i)發行有關成本增加人民幣23.9百萬元或37.6%，這與我們於2018財政年度的遊戲發行業務收益增長41.9%一致；及(ii)因員工人數增加導致員工成本增加人民幣2.5百萬元。

毛利及毛利率

我們的毛利由2017財政年度的人民幣40.0百萬元增長人民幣17.0百萬元或42.5%至2018財政年度的人民幣57.0百萬元。於2018財政年度我們的毛利增長主要歸因於遊戲發行以及開發及銷售定制軟件及遊戲獲得的毛利。於2017財政年度及2018財政年度，我們的毛利率保持相對穩定，分別為37.3%及37.7%。

財務資料

其他收入

我們的其他收入由2017財政年度的人民幣56,000元增加人民幣0.8百萬元或1,507.1%至2018財政年度的人民幣0.9百萬元，主要是由於2018財政年度來自其他金融資產的投資收入增加人民幣0.4百萬元及我們就研究開支確認的政府補助增加人民幣0.2百萬元。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2017財政年度的人民幣1.7百萬元減少人民幣1.6百萬元或94.1%至2018財政年度的人民幣0.1百萬元。於2017財政年度，我們產生相對較多推廣開支，透過刊登廣告及出席遊戲展覽以推廣我們於2017年推出的品牌及自營平台。在未有因該平台推出而產生推廣開支的情況下，我們於2018財政年度的銷售及營銷開支有所減少。

行政開支

我們的行政開支由2017財政年度的人民幣2.7百萬元增加人民幣1.4百萬元或51.9%至2018財政年度的人民幣4.1百萬元。該等增加主要由於(i) 2018財政年度員工人數增加導致僱員福利開支增加人民幣0.8百萬元；(ii) 租金開支增加人民幣0.2百萬元，乃與頂聯科技辦公室租金增長以及我們為霍爾果斯頂聯及北海頂聯租賃的額外辦公室物業有關；(iii) 年內我們就會計及顧問服務獲得的人民幣0.2百萬元之專業費用增加；及(iv) 為應對業務增長而增加人民幣0.2百萬元之差旅及娛樂開支。

研發開支

我們的研發開支保持穩定及於2017財政年度及2018財政年度分別為人民幣4.2百萬元及人民幣4.3百萬元。

稅項

我們的所得稅開支由2017財政年度的人民幣20,000元大幅增加至2018財政年度的人民幣5.1百萬元。我們的實際所得稅稅率由0.1%增長至11.4%。該增長乃由於(i) 我們除所得稅前溢利增加；及(ii) 頂聯科技於2017年享有企業所得稅豁免且於2018財政年度享有12.5%的優惠稅率。

年內溢利

由於上述原因，我們的年內溢利由2017財政年度的人民幣31.5百萬元增加人民幣7.9百萬元或25.1%至2018財政年度的人民幣39.4百萬元。

我們的淨溢利率由2017財政年度的29.4%輕微下降至2018財政年度的26.1%，此乃主要由於2018財政年度產生[編纂]。

財務資料

流動資金及財務資源

財務資源

我們使用現金主要與我們的經營活動及資本支出有關。我們過往主要通過注資及經營產生的現金流量為經營提供資金。我們能夠在債務到期時償還債務。於往績記錄期間，我們並無任何銀行借款或融資。我們目前預計我們的現金來源及現金用途不會出現任何重大變化，惟我們將自[編纂]的[編纂]獲得額外資金用以實施本文件「未來計劃及[編纂]」詳述的未來計劃。

現金流量

下表為於所示年度我們綜合現金流量表的簡明概要：

	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	28,942
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
外匯匯率變動的影響	(101)	16	70
年末現金及現金等價物， 以銀行結餘及現金表示	<u>27,277</u>	<u>32,323</u>	<u>48,969</u>

經營活動所得現金流量

我們的經營現金流量主要來自我們的遊戲發行服務費，銷售定制軟件及遊戲所得款項，及我們自主開發遊戲的遊戲內銷售收入。我們的營運資金需求主要用於支付發行有關成本及員工成本。經營活動的現金淨額包括經非現金項目調整的除稅前溢利，如貿易應收款項減值虧損、擔保撥備、折舊及攤銷及營運資本變動的影響。經營活動所得現金淨額由2017財政年度的人民幣22.0百萬元減少人民幣11.0百萬元至2018財政年度的人民幣11.0百萬元，主要由於支付遊戲發行商的首期款項人民幣14.0百萬元及2018財政年度較長的貿易應收款項周轉天數所致。經營活動所得現金淨額由2018財政年度的人民幣11.0百萬元增加人民幣17.9百萬元至2019財政年度的人民幣28.9百萬元，主要由於遊戲發行業務的所得款項增加，惟部分被於2019財政年度向遊戲發行商支付的首期款項增加人民幣13.4百萬元所抵銷。

財務資料

於2019財政年度，我們的經營活動現金淨額為人民幣28.9百萬元，是營運資金變動前經營現金流量人民幣51.5百萬元、已繳納所得稅人民幣2.2百萬元及營運資金變動人民幣20.3百萬元的合併結果。我們的營運資金變動主要反映在(i)貿易及其他應收款項增加人民幣8.7百萬元；(ii)貿易及其他應付款項減少人民幣2.8百萬元；及(iii)合約負債減少人民幣8.9百萬元。

於2018財政年度，我們的經營活動現金淨額為人民幣11.0百萬元，是營運資金變動前經營現金流量人民幣44.3百萬元、已繳納所得稅人民幣0.8百萬元及營運資金變動人民幣32.5百萬元的合併結果。我們的營運資金變動主要反映在(i)貿易及其他應收款項增加人民幣39.5百萬元；及(ii)合約負債增加人民幣7.9百萬元。

於2017財政年度，我們的經營活動現金淨額為人民幣22.0百萬元，是營運資金變動前經營現金流量人民幣31.7百萬元、已繳納所得稅人民幣28,000元及營運資金變動人民幣9.7百萬元的合併結果。我們的營運資金變動主要反映在(i)貿易及其他應收款項增加人民幣27.4百萬元；(ii)貿易及其他應付款項增加人民幣16.1百萬元；及(iii)合約負債增加人民幣1.6百萬元。

投資活動所用現金流量

於2019財政年度，我們的投資活動所用現金淨額為人民幣10.1百萬元，主要為(i)購買其他金融資產人民幣19.5百萬元；(ii)於2018財政年度及2019財政年度購買無形資產支付人民幣10.2百萬元；及(iii)贖回其他金融資產所得款項人民幣19.6百萬元。

於2018財政年度，我們的投資活動所用現金淨額為人民幣4.5百萬元，主要為(i)購買其他金融資產人民幣28.5百萬元；(ii)於2018財政年度收購無形資產的部份付款人民幣4.8百萬元；及(iii)贖回其他金融資產所得款項人民幣28.9百萬元。

於2017財政年度，我們的投資活動所得現金淨額為人民幣3.7百萬元，主要為(i)購買物業及設備人民幣0.1百萬元；及(ii)贖回其他金融資產所得款項人民幣3.8百萬元。

融資活動所用現金流量

於2019財政年度，我們的融資活動所用現金淨額為人民幣2.2百萬元，主要為所付有關[編纂]的發行成本人民幣2.2百萬元。

於2018財政年度，我們的融資活動所用現金淨額為人民幣1.4百萬元，主要為(i)所付有關[編纂]的發行成本人民幣1.4百萬元；(ii)來自一名董事的墊款人民幣55,000元；及(iii)償還董事款項人民幣53,000元。

於2017財政年度，我們的融資活動所用現金淨額為人民幣78,000元，主要為(i)來自一名董事的墊款人民幣0.6百萬元；及(ii)償還董事的還款人民幣0.7百萬元。

財務資料

流動資產淨值

下表載列我們於所示日期的流動資產及流動負債：

	於12月31日			於2020年
	2017年	2018年	2019年	4月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)
流動資產				
貿易及其他應收款項	34,222	75,210	86,831	106,918
應收一名董事款項	-	7	-	-
應收股東款項	-	69	-	-
銀行結餘及現金	27,277	32,323	48,969	36,610
	<u>61,499</u>	<u>107,609</u>	<u>135,800</u>	<u>143,528</u>
流動負債				
貿易及其他應付款項	19,923	21,232	17,516	4,652
租賃負債	-	-	37	150
合約負債	1,613	9,515	636	257
應付一名董事款項	8	10	-	-
應付股東款項	-	-	33	-
應付稅項	850	5,061	2,851	4,123
擔保撥備	199	-	-	-
	<u>22,593</u>	<u>35,818</u>	<u>21,073</u>	<u>9,182</u>
流動資產淨值	<u><u>38,906</u></u>	<u><u>71,791</u></u>	<u><u>114,727</u></u>	<u><u>134,346</u></u>

於2017年、2018年及2019年12月31日及2020年4月30日，我們分別錄得流動資產淨值約人民幣38.9百萬元、人民幣71.8百萬元、人民幣114.7百萬元及人民幣134.3百萬元。

我們的流動資產淨值由2017年12月31日的人民幣38.9百萬元增加人民幣32.9百萬元至2018年12月31日的人民幣71.8百萬元。該增加主要由於貿易應收款項增加人民幣24.4百萬元及於2018財政年度經營所產生的銀行結餘及現金人民幣5.0百萬元；且部分由以下各項所抵銷(i)應付稅項增加人民幣4.2百萬元；及(ii)合約負債增加人民幣7.9百萬元，主要由於我們於2018財政年度推出的自主開發遊戲的遊戲內銷售。

我們的流動資產淨值由於2018年12月31日的人民幣71.8百萬元增加人民幣42.9百萬元至於2019年12月31日的人民幣114.7百萬元，主要由於銀行結餘及現金增加人民幣16.6百萬元；貿易及其他應付款項減少人民幣3.7百萬元；應付稅項減少人民幣2.2百萬元；及貿易及應收款項增加人民幣11.6百萬元。

財務資料

我們的流動資產淨值由2019年12月31日的人民幣114.7百萬元增加人民幣19.6百萬元至2020年4月30日的人民幣134.3百萬元，主要由於貿易及其他應付款項減少人民幣12.9百萬元及貿易及其他應收款項增加人民幣20.1百萬元，部分被銀行結餘及現金減少人民幣12.4百萬元所抵銷。

營運資金充足

經考慮(i)我們目前可動用的財務資源，包括銀行結餘及現金，(ii)預期經營活動所得現金及(iii)估計[編纂]，我們的董事認為，我們擁有充足的營運資金可滿足自本文件日期起計至少未來12個月的現有營運資金需求。

我們的董事確認，於往績記錄期間，我們並無任何銀行借款，負債的付款並無重大違約及/或違反財務契諾。

綜合財務狀況表的選定項目

無形資產

我們的無形資產指就基於小說及動畫版權開發、發行及運營手機遊戲的權利向小說及動畫版權擁有者支付的特許費用。於2017年、2018年及2019年12月31日，無形資產的賬面值為零、人民幣6.4百萬元及人民幣13.8百萬元。該等無形資產最初按成本入賬，且於10年許可期內按直線基準攤銷。

我們認為相關牌照的可使用年期為10年，乃基於(i)小說及動畫版權協議所述的許可期(為10年)；及(ii)估計製作週期，由開發小說及動畫中的角色至遊戲製作的研究、設計及編碼、申請發行遊戲的相關牌照、更新版本及網絡遊戲的遊戲生命週期結束。因此，預期該等牌照可於10年的許可期內為本集團帶來利益。

財務資料

貿易及其他應收款項

下表載列我們於所示日期的貿易及其他應收款項明細。

	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
貿易應收款項	32,253	56,735	49,163
減：減值虧損撥備	(41)	(88)	(161)
	<u>32,212</u>	<u>56,647</u>	<u>49,002</u>
支付遊戲發行商的首期款項	150	13,996	27,379
向供應商支付的墊款	1,345	840	5,586
按金及預付款項	173	177	158
可收回增值稅	342	1,142	24
[編纂]	-	[編纂]	[編纂]
遞延發行成本	-	1,604	4,611
	<u>-</u>	<u>1,604</u>	<u>4,611</u>
貿易及其他應收款項總額	<u><u>34,222</u></u>	<u><u>75,210</u></u>	<u><u>86,831</u></u>

貿易應收款項

我們的貿易應收款項主要包括(i)我們的發行夥伴尚未支付給我們的遊戲發行服務費及內部遊戲銷售所得款項；以及(ii)因我們銷售定制軟件以及遊戲及電腦設備及硬件而應收客戶的貿易應收款項。

我們的貿易應收款項由2017年12月31日的人民幣32.2百萬元增加人民幣24.4百萬元至於2018年12月31日的人民幣56.6百萬元，主要由於在2018財政年度我們的遊戲發行業務的持續增長及我們自主開發遊戲的推出。於2019年12月31日，我們的貿易應收款項減少人民幣7.6百萬元至人民幣49.0百萬元，主要由於我們一名客戶於年底前結清主要貿易應收款項。

財務資料

貿易應收款項的賬齡分析

我們給予客戶及支付平台的平均信貸期為90至180天。於所示日期，按交付貨品或所發每月報表日期呈列的貿易應收款項的賬齡分析如下：

	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
尚未入賬	2,139	-	-
0至90天	22,297	42,941	39,780
91至180天	7,347	13,706	9,222
超過180天	429	-	-
總計	<u>32,212</u>	<u>56,647</u>	<u>49,002</u>

我們於2017年12月31日尚未支付的貿易應收款項人民幣2.1百萬元乃主要由於向客戶D發行及銷售定制軟件及遊戲。於2017年12月31日，我們確認收益，乃一定程度基於我們就與客戶D簽署的銷售協議(包括銷售遊戲源代碼及為遊戲提供定制服務)相關而履行的責任獲達成。然而，根據銷售合約的付款條款，我們須於2017年12月31日之後協定的日期向客戶D索取費用，導致確認收益及支付金額人民幣2.1百萬元的時間出現偏差。

我們的減值虧損撥備政策乃基於對貿易應收款項的可收回性評估及賬齡分析以及管理層的判斷，包括每名客戶的信譽及過往收款記錄。此外，我們於接納任何新客戶前實施例如評估潛在客戶的信貸質素及界定客戶的信貸限額等措施以減少信貸風險。如上文所述，於2017年、2018年及2019年12月31日已逾期但未減值的貿易應收款項分別為人民幣0.4百萬元、零及人民幣0.5百萬元。由於對手方擁有良好還款記錄及穩健財務狀況，有關款項被認為仍可收回，且已於最後實際可行日期悉數結清。我們並無就該等結餘持有任何抵押品。

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們持續密切審閱逾期結餘並在全面評估後錄得貿易應收款項的減值虧損淨額分別為人民幣41,000元、人民幣97,000元及人民幣73,000元。

貿易應收款項週轉天數

下表載列我們的平均貿易應收款項週轉天數：

	2017財政年度	2018財政年度	2019財政年度
平均貿易應收款項週轉天數 ⁽¹⁾	<u>66</u>	<u>107</u>	<u>103</u>

附註：

1. 平均貿易應收款項週轉天數等於期初及期末貿易應收款項平均值餘額除以同年收益再乘以365天。

財務資料

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們貿易應收款項的平均週轉天數分別為66天、107天及103天。董事認為，2017財政年度貿易應收款項的平均週轉天數相對較低主要由於我們於2017財政年度的收款工作。2018財政年度的貿易應收款項平均週轉天數增加，主要由於我們於2018財政年度向一名新主要客戶授予180日信貸期，我們於該年度為其發行33款遊戲。來自該主要客戶的貿易應收款項隨後已全數結清。我們於2018財政年度及2019財政年度的平均貿易應收款項週轉天數乃處於我們所授予的信貸期內。

於2019年12月31日，我們的貿易應收款項為人民幣49.0百萬元，其中人民幣27.0百萬元或55.2%已於2020年4月30日結清。

其他應收款項

我們的其他應收款項由2017年12月31日的人民幣2.0百萬元增加人民幣16.6百萬元至2018年12月31日的人民幣18.6百萬元，主要由於(i)向我們的發行合作夥伴支付的首期付款增加人民幣13.8百萬元，主要用於確保新遊戲(包括以著名功夫小說為主題的RPG遊戲及兩款以戰爭為主題的SLG遊戲)的發行權；(ii)就收益增長而言，可收回的增值稅增加人民幣0.8百萬元；及(iii)預付及遞延[編纂]增加人民幣[編纂]百萬元。

於2019年12月31日，我們的其他應收款項進一步增加人民幣19.2百萬元至人民幣37.8百萬元，主要由於(i)向發行夥伴支付的首期款項增加人民幣13.4百萬元，主要用於確保六款新RPG遊戲、一款新SLG遊戲及一款新休閒遊戲的發行權；(ii)向供應商支付的墊款增加人民幣4.7百萬元，主要用於於遊戲開發過程中藝術解決方案的分包服務費用及我們遊戲的發行服務費用及(iii)遞延發行成本增加人民幣3.0百萬元。

其他金融資產

我們於2017年、2018年及2019年12月31日並無任何其他金融資產。然而，我們於往績記錄期間從中國具規模的銀行購買金融產品。我們於2017財政年度贖回從一家銀行購買的一項本金額為人民幣3.8百萬元的金融產品時錄得投資收入人民幣34,000元。於2018財政年度，我們以總額人民幣28.5百萬元的代價向銀行購買四項金融產品，並於同年贖回時錄得總投資收入人民幣444,000元。於2019財政年度，我們以代價人民幣19.5百萬元從兩家銀行購買四項金融產品，於同年錄得投資收入人民幣88,000元。下表載列我們於往績記錄期間及直至最後實際可行日期投資的其他金融資產詳情：

編號	類型	購買日期	贖回日期	本金額
1	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2016年12月	2017年9月	人民幣3.8百萬元
2	國債逆回購	2018年1月	2018年12月	人民幣16.8百萬元
3	國債逆回購	2018年2月	2018年12月	人民幣3.2百萬元
4	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2018年2月	2018年3月	人民幣6.5百萬元
5	銀行的金融產品，與金價掛鉤	2018年2月	2018年3月	人民幣2.0百萬元
6	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2019年2月	2019年3月	人民幣3.0百萬元

財務資料

編號	類型	購買日期	贖回日期	本金額
7	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2019年10月	2019年12月	人民幣6.5百萬元
8	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2019年10月	2019年12月	人民幣5.0百萬元
9	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2019年11月	2019年12月	人民幣5.0百萬元
10	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2020年1月	2020年3月	人民幣10.0百萬元
11	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2020年1月	2020年3月	人民幣5.0百萬元
12	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2020年1月	2020年3月	人民幣5.0百萬元
13	投資於股票、債務、債券及其他資產的銀行的金融產品	2020年3月	2020年3月	人民幣2.5百萬元

於最後實際可行日期，我們並無持有其他金融資產。我們亦不擬繼續於[編纂]後投資任何其他金融工具。

貿易及其他應付款項

下表載列我們截至所示日期的貿易及其他應付款項明細。

	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
貿易應付款項	16,555	13,194	11,865
其他應付稅項	2,207	4,794	682
應付薪酬及福利	816	685	1,036
[編纂]	-	[編纂]	[編纂]
購買無形資產應付款項	-	1,840	-
其他	345	-	-
	<u>19,923</u>	<u>21,232</u>	<u>17,516</u>
貿易及其他應付款項總計	<u>19,923</u>	<u>21,232</u>	<u>17,516</u>

財務資料

貿易應付款項

我們的貿易應付款項主要指我們應付供應商的結餘及我們代表客戶收取的遊戲內銷售所得款項。

我們的貿易應付款項由2017年12月31日的人民幣16.6百萬元減少人民幣3.4百萬元至2018年12月31日的人民幣13.2百萬元，主要由於我們應付一名主要供應商若干長期逾期結餘部分結清所致。我們的貿易應付款項由2018年12月31日的人民幣13.2百萬元減少人民幣1.3百萬元至2019年12月31日的人民幣11.9百萬元，主要由於我們於2019財政年度更常向服務供應商支付墊款或向發行夥伴支付首期付款，以取得更有利條款例如較高的總流水賬款收益分成率。

貿易應付款項賬齡分析

以下為於所示日期按獲發收取服務每月報表日期呈列的貿易應付款項的賬齡分析：

	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
0至30天	2,727	3,102	3,352
31至60天	2,073	5,339	5,370
61至90天	2,667	3,178	3,143
91至180天	6,853	-	-
超過180天	2,235	1,575	-
總計	<u>16,555</u>	<u>13,194</u>	<u>11,865</u>

債權人授予我們的信貸期一般介乎30天至90天。我們錄得於2017年12月31日逾期90天以上的貿易應付款項人民幣9.1百萬元，主要歸因於應付我們的兩名主要供應商的貿易應付款項。大部分該等長期逾期結餘已隨後結清，因此逾期90天以上的貿易應付款項已於2018年12月31日減少至人民幣1.6百萬元。於2019年12月31日，已逾期90天以上的貿易應付款項減少至零。

貿易應付款項週轉天數

下表載列我們的貿易應付款項平均週轉天數：

	2017財政年度	2018財政年度	2019財政年度
貿易應付款項平均週轉天數 ⁽¹⁾	<u>54</u>	<u>58</u>	<u>41</u>

附註：

- 貿易應付款項平均週轉天數等於期初與期末貿易應付款項結餘平均值除以同一年銷售成本再乘以365天。

財務資料

我們的貿易應付款項平均週轉天數於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度分別為54天、58天及41天。於2017財政年度及2018財政年度我們的貿易應付款項平均週轉天數保持穩定。於2019財政年度，如上文所述，我們更常向服務供應商支付墊款或向發行夥伴支付首期付款，導致貿易應付款項結餘及貿易應付款項平均週轉天數減少。

於2019年12月31日，我們的貿易應付款項為人民幣11.9百萬元已於2020年4月30日悉數結清。

其他應付款項

我們的應付薪酬及福利保持相對穩定，於2017年12月31日、2018年12月31日及2019年12月31日分別為人民幣0.8百萬元、人民幣0.7百萬元及人民幣1.0百萬元。

我們的其他應付稅項由2017年12月31日的人民幣2.2百萬元增加人民幣2.6百萬元至2018年12月31日的人民幣4.8百萬元，乃由於應付增值稅增加所致。於2019年12月31日，我們的其他應付稅項減少人民幣4.1百萬元至人民幣0.7百萬元，主要由於我們的年內輸出增值稅與於輸入增值稅相若導至應付增值稅淨額較低。

合約負債

由於本集團有隱含義務在玩家關係期間提供服務，我們合約負債主要包括來自一名客戶的定制軟件及遊戲開發及銷售的墊款，以及手機遊戲的遊戲代幣及其他虛擬道具銷售的未攤銷收入。我們的合約負債由2017年12月31日的人民幣1.6百萬元增加人民幣7.9百萬元至2018年12月31日的人民幣9.5百萬元，此乃主要歸因於發行自主開發遊戲而自遊戲玩家收取的代價，並由其玩家關係期間第三方RPG遊戲先前確認的未攤銷收益減少所抵銷。我們的合約負債由2018年12月31日人民幣9.5百萬元減少人民幣8.9百萬元至於2019年12月31日的人民幣0.6百萬元，主要由於先前確認的未攤銷收益減少人民幣8.0百萬元及於2019財政年度取消委聘開發遊戲而退還墊款人民幣0.9百萬元。從發行我們自主開發的遊戲於2019年12月31日從遊戲玩家收取代價人民幣0.6百萬元已於最後實際可行日期悉數確認為收益。

應收／應付董事及股東款項

應收／應付董事及股東的款項主要指於往績記錄期間從董事及股東收取或支付的墊款。於2017年、2018年及2019年12月31日，應收董事及股東的款項合共分別為零、人民幣0.1百萬元及零。截至2017年、2018年及2019年12月31日，應付董事及股東款項分別合共為人民幣8,000元、人民幣10,000元及人民幣33,000元。所有應收／應付董事及股東的款項均屬非貿易性質，並為無抵押，免息及按要求償還。所有應收／應付董事及股東的款項已於[編纂]悉數結清。

財務資料

債務

於2020年4月30日，本集團的租賃負債為人民幣150,000元，由租賃按金作抵押及無擔保。

除上一段所披露外，本集團概無任何銀行融資或任何尚未償還或法定但尚未發行的債務證券、定期貸款、其他借款或性質上屬於借款的債務、承兌信用証、其他確認租賃負債、租賃承擔、抵押、押記、擔保或重大或然負債。

自2020年4月30日直至本文件日期，我們的董事確認，我們的債務及或然負債並無任何重大變動。

與關聯方交易

有關與關聯方交易的資料，請參閱本文件附錄一會計師報告的合併財務報表所載附註31。本集團所有主要管理人員的薪酬乃按日常業務進行。

或然負債

於最後實際可行日期，我們並無任何重大或然負債。

資本開支

本集團的資本開支主要包括我們營運中收購物業及設備及無形資產的開支。於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，本集團分別產生人民幣142,000元、人民幣6.9百萬元及人民幣8.4百萬元的資本開支，以收購辦公室設備、租賃物業裝修及小說及動畫版權許可。往績記錄期間後及直至最後實際可行日期，我們並無任何重大資本開支。

截至2022年12月31日止三個年度，我們收購版權許可、辦公室設備及租賃物業裝修的計劃資本開支分別為人民幣18.0百萬元、人民幣0.4百萬元及人民幣0.4百萬元。本集團的計劃資本支出可根據我們的業務計劃、市場狀況以及經濟和監管環境的任何未來變化進行修訂。有關進一步資料，請參閱本文件「未來計劃及[編纂]」一節。

物業權益

董事確認，於2019年12月31日，本集團概無物業權益須根據上市規則第5.01至5.10條規定予以披露。

財務資料

合約及資本承擔

經營租賃

於2017年及2018年12月31日，本集團已根據不可撤銷經營租賃就辦公室物業作出未來最低租賃付款承擔，其到期情況如下：

	於12月31日	
	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
一年內	185	365
二至五年(包括首尾兩年)	192	303
	<u>377</u>	<u>668</u>

於2019年12月31日，本集團已根據不可撤銷短期租賃就辦公室物業及低價值資產租賃作出未來最低租賃付款承擔，其到期情況如下：

	於2019年 12月31日 人民幣千元
	一年內
二至五年(包括首尾兩年)	3
	<u>168</u>

資本承擔

於往績記錄期間，我們並無任何未在我們的綜合財務報表中撥備的資本承擔。

我們預計將為我們的合約承擔及資本開支提供資金，主要是我們[編纂][編纂]及我們營運產生的現金。我們認為，該等資金來源足以為我們未來12個月的合約承擔及資本開支需求提供資金。

財務資料

主要財務比率

下表載列本集團於往績記錄期間的主要財務比率：

	附註	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	1	2.7	3.0	6.4
速動比率	2	2.7	3.0	6.4
資產負債比率	3	0.0%	0.0%	0.0%
淨負債與權益比率	4	不適用	不適用	不適用
股本回報率	5	135.0%	67.0%	48.7%
資產回報率	6	85.0%	44.8%	38.2%
毛利率	7	37.3%	37.7%	40.4%
淨利率	8	29.4%	26.1%	26.9%

附註：

1. 流動比率乃按總流動資產除以年末總流動負債計算。
2. 速動比率乃按流動資產(扣除存貨)除以年末總流動負債而計算。
3. 資產負債比率乃按總債務除以年末總權益計算。我們的總債務指應付一名董事及股東款項。
4. 淨債務與權益比率乃按淨債務除以年末總權益而計算。淨債務的定義包括扣除現金及現金等價物的總債務。
5. 權益回報率乃按年內溢利除以總權益平均結餘，然後乘以100%計算。平均結餘指期初結餘加期末結餘除以二。
6. 資產回報率乃按年內溢利除以總資產平均結餘，然後乘以100%計算。平均結餘指期初結餘加期末結餘除以二。
7. 毛利率乃按毛利除以收益，然後乘以100%計算。毛利等於收益減去銷售成本。
8. 淨利率乃按年內溢利除以收益，並將結果值乘以100%計算。

流動比率及速動比率

於2017年、2018年及2019年12月31日，我們的流動比率分別為2.7、3.0及6.4。流動比率由2017年12月31日的2.7增加至2018年12月31日的3.0，由於(i) 2018財政年度我們的業務經營所保留的銀行結餘及現金增加所致；及(ii)於2018財政年度，貿易應收款項及支付遊戲開發商的首期款項增加。於2019年12月31日，我們的流動比率進一步增加至6.4，乃由於2019財政年度向遊戲發行商支付的首期款項增加以及貿易應付款項減少及合約負債減少。

於2017年、2018年及2019年12月31日，我們的速動比率分別為2.7、3.0及6.4。由於我們於2017年、2018年及2019年12月31日並無任何存貨，故我們的速動比率與流動比率相同。

財務資料

資產負債比率及淨負債與權益比率

於2017年、2018年及2019年12月31日，我們的資產負債比率並不重大。我們的資產負債比率較低，因為我們於2017年、2018年及2019年12月31日並無重大債務。

我們的淨負債與權益比率並無意義，因為我們未分別於2017年、2018年及2019年12月31日錄得淨負債狀況。

股本回報率

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的股本回報率分別為135.0%、67.0%及48.7%。我們2017財政年度的股本回報率相對較高乃由於年內我們的遊戲發行業務迅速增長致使我們的收益及淨溢利顯著增加。我們2019財政年度的股本回報率進一步減少至48.7%，主要由於向遊戲發行商支付的首期款項增加及在2019財政年度收購無形資產，而有關資產的相關回報預期於未來期間變現。

資產回報率

於2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度，我們的資產回報率分別為85.0%、44.8%及38.2%。我們2017財政年度的資產回報率相對較高乃由於年內貿易及其他應收款項以及銀行結餘及現金增加導致收益及淨溢利顯著增加。我們2019財政年度的資產回報率進一步減少至38.2%，主要由於向遊戲發行商支付的首期付款增加及收購無形資產導致2019財政年度總資產增加，而有關資產的相關回報預期於未來期間變現。

毛利率

我們2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度的毛利率分別為37.3%、37.7%及40.4%。有關我們毛利率影響因素的討論，請參閱本節「經營業績的期間比較 — 毛利及毛利率」一節。

淨利率

我們2017財政年度、2018財政年度及2019財政年度的淨利率分別為29.4%、26.1%及26.9%。有關我們淨溢利影響因素的討論，請參閱本節「經營業績的期間比較 — 年內溢利」一節。

關於市場風險的定性及定量分析

本集團於日常業務過程中面臨市場風險、信貸風險及流動資金風險。有關我們的財務風險管理的進一步詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註29。

資產負債表外安排

於最後實際可行日期，我們並未訂立任何資產負債表外安排。

財務資料

股息及股息政策

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、支付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釐定的股息支付比率。經計及我們的財務業績、股東權益、一般業務條件、策略及未來擴展需要、我們的資本要求及可得性、可能對本公司的流動資金及財務狀況的影響以及我們的董事會或認為相關的其他因素，我們的董事會或會建議日後支付股息。

[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，[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。

未經審核[編纂]經調整綜合有形資產淨值

有關詳情，請參閱本文件附錄二「未經審核[編纂]財務資料」。

上市規則第13章項下規定披露

我們的董事確認，於最後實際可行日期，並無任何情況會導致上市規則第13.13至13.19條項下規定進行披露。

財務資料

並無重大不利變動

我們的董事已確認，直至本文件日期，除「概要—近期發展」所披露者外，自2019年12月31日(即本文件附錄一所載會計師報告所呈報的期末)以來我們的財務或貿易狀況並無重大不利變動，此外，自2019年12月31日以來並無任何事件會對本文件附錄一所載會計師報告所示資料造成重大影響。

可分派儲備

於2019年12月31日，本公司並無可分派儲備可供分派予股東。