

財務資料

下述財務狀況及經營業績的討論與分析應與附錄一會計師報告所載合併財務報表及其相關附註，以及「我們的業務」一節一併閱讀。本章的討論涉及帶有風險及不確定性的前瞻性陳述。由於「風險因素」及本文件其他章節所述的多種因素，我們的實際業績及特定活動的時間安排可能會與前瞻性陳述的預期存在重大差異。我們根據美國公認會計準則擬備合併財務報表。我們的財政年度截至12月31日止，而2018年、2019年及2020年財政年度分別指截至2018年、2019年及2020年12月31日止財政年度。

概覽

我們是中國年輕一代的標誌性品牌及領先的視頻社區。作為中國年輕一代的首選視頻社區，我們相信我們能夠抓住視頻化帶來的龐大機遇。

我們是一個全方位的視頻社區，提供多樣化而廣泛的內容以滿足年輕一代的不同興趣。我們的品牌主張是為用戶提供「所有你感興趣的視頻」。我們的社區以積極的用戶、優質的內容、有才華的內容創作者以及他們之間強型的應情連結來打造。我們亦提供廣泛的視頻內容消費場景，包括PUGV、直播、OGV及移動遊戲等。

我們以引人入勝的內容吸引用戶，以充滿活力的社區留住他們，並提供合適的內容來滿足他們的消費需求。我們實現了多元的變現模式，主要從移動遊戲、增值服務、廣告、電商及其他方面帶來收入。我們的淨營業額從2018年的人民幣4,128.9百萬元增長至2019年的人民幣6,777.9百萬元並進一步增至2020年的人民幣11,999.0百萬元(1,838.9百萬美元)。我們於2018年、2019年及2020年分別產生淨虧損人民幣565.0百萬元、人民幣1,303.6百萬元及人民幣3,054.0百萬元(468.0百萬美元)。

《香港上市規則》第13.46(2)條要求海外發行人須發送年報或財務報告摘要，發送的時間須為該報告相關財政年度結束後的四個月內。由於本文件已包括本公司截至2020年12月31日止年度的財務業績，本公司將不會就第13.46(2)條的目的另行編製或向股東發送截至2020年12月31日止年度的年報，而此不會違反其組織文件、開曼群島法律及法規或其他監管規定。此外，本公司將於2021年4月30日或之前刊發一份公告，說明其將不會就第13.46(2)條的目的另行編製或向股東發送截至2020年12月31日止年度的年報。另外，根據《香港上市規則》第19C.11條，《香港上市規則》附錄14及附錄16的規定並不適用於本公司。

影響經營業績的主要因素

用戶增長及參與度

我們業務的成功取決於我們擴大用戶群、保持及提高用戶參與度的能力。我們實現了快速的用戶增長，並繼續專注於健康優質的用戶增長。在2020年第四季度，我們平均擁

財務資料

有202.0百萬月活用戶，較2019年同期增長55%。我們擁有既忠誠又積極於參與社區的用戶群。在2019年及2020年，單個活躍用戶平均每天花在我們的移動端應用上的時間保持在80分鐘以上。

下表載列所示季度的平均月活用戶：

	截至以下日期止3個月							
	2019年 3月31日	2019年 6月30日	2019年 9月30日	2019年 12月31日	2020年 3月31日	2020年 6月30日	2020年 9月30日	2020年 12月31日
平均月活用戶 ⁽¹⁾	101.3	110.4	127.9	130.3	172.4	171.6	197.2	202.0

(百萬人)

附註：

(1) 我們的月活用戶包括扣除重複用戶後的移動端應用月活用戶及PC月活用戶。請參閱「技術詞彙」。

我們的活躍用戶經常觀看我們平台上各種形式的內容，包括視頻、移動遊戲、直播及其他內容。我們的用戶數量以及他們在我們平台上的參與程度會影響我們的收入。我們的大部分收入來自移動遊戲服務。移動遊戲用戶群的增長和參與度主要取決於新遊戲的推出和現有遊戲的更新。大會員服務的付費用戶數量以及直播節目活躍觀眾的不斷增加，帶動了我們增值服務收入的強勁增長。我們也會由廣告商獲得廣告收入，並主要取決於我們的用戶群規模、用戶參與度及品牌資產。

我們將繼續執行我們的戰略，擴展用戶群，提高Z+世代的滲透率，並從更廣泛的人群中吸引用戶。我們將繼續扶持我們的PUGV內容創作者，豐富視頻內容，加強我們的品牌認知度，並繼續投資於用戶獲取。

我們提供多樣化的產品和服務並進行商業化

我們的收入及業績取決於我們能否將更多用戶轉化為付費用戶，並增加他們在我們平台上的消費，而這取決於我們能否提供吸引用戶的多樣化產品和服務。我們的付費用戶指在我們平台上購買各種產品和服務的用戶，包括在我們平台上提供的移動遊戲中消費及購買增值服務（不包括在我們的電商平台上購買）的用戶。使用同一註冊賬戶在我們平台上提供的不同產品和服務上消費的用戶將被視為一位付費用戶。

財務資料

下表載列我們於所示季度的平均月活用戶、月均付費用戶數及單個付費用戶月均收入：

	截至以下日期止3個月							
	2019年 3月31日	2019年 6月30日	2019年 9月30日	2019年 12月31日	2020年 3月31日	2020年 6月30日	2020年 9月30日	2020年 12月31日
	(百萬人)							
平均月活用戶.....	101.3	110.4	127.9	130.3	172.4	171.6	197.2	202.0
月均付費用戶.....	5.7	6.3	7.9	8.8	13.4	12.9	15.0	17.9
	(人民幣)							
單個付費用戶月均收入.....	67.6	66.4	58.1	54.5	48.3	53.8	50.1	44.2

我們的優質內容、移動遊戲業務的擴展以及其他增值服務的多樣化推動了大會員服務的普及，帶動了月均付費用戶的持續增加。我們單個付費用戶月均收入偶有下降，主要是由於我們的大會員服務導致付費用戶數量大幅增加，而該等用戶的平均消費低於移動遊戲用戶等其他付費用戶。購買大會員服務的付費用戶可能會在我們的平台上購買他們感興趣的OGV的衍生產品。例如，在我們的內容庫中欣賞動畫的同時，此類付費用戶也可能會為基於我們平台上提供的動畫開發的遊戲、相同主題的漫畫、廣播劇以及動畫中角色的手辦消費。我們認為衍生內容消費具有巨大的商業潛力。

在業績記錄期，我們的淨營業額增長超出中國泛視頻市場規模的整體增長，是因為我們成功執行的商業戰略，擴大用戶群以及持續多元化收入來源，使我們的總月活用戶數目及每位月活用戶的平均每月收入都有大幅增長。我們的月活用戶由2018年87.0百萬上升至2019年117.5百萬，再上升至2020年185.8百萬。我們單個月活用戶的平均每月收入由2018年人民幣4.0元上升至2019年人民幣4.8元，再上升至2020年人民幣5.4元。因此，我們的收入由2018年人民幣4,128.9百萬元上升至2020年人民幣11,999.0百萬元，增幅190.6%，比同期視頻業界的增長高。根據艾瑞諮詢，泛視頻市場總收入規模由2018年人民幣3,910億元增長至2020年人民幣7,579億元，漲幅94%。

我們正在繼續擴充我們的產品及服務，並在不損害用戶體驗的前提下完善我們的商業化渠道。我們將繼續努力豐富我們的內容庫，包括PUGV、直播、OGV和移動遊戲，將更多用戶轉化為付費用戶。我們計劃推出更多高品質的遊戲，以滿足用戶不斷變化的需求。此外，我們預計，隨著不同行業的廣告商紛紛轉向哩哩哩哩，發掘中國令人趨之若鶩的Z+世代的潛力，我們的廣告收入將有所增加。我們也會繼續發展直播及其他增值服務。我們的收入增長將取決於我們能否有效執行商業化戰略及擴展付費用戶群。

財務資料

我們的品牌認知度和市場領導地位

在中國Z+世代中我們的品牌被視為領先的視頻社區，對於我們吸引和留住用戶、內容創作者及業務合作夥伴以及增加收入至關重要。我們將繼續在廣大年輕一代中推廣我們的品牌，增加我們對大眾市場的吸引力。

我們管理成本及開支的能力

我們的業績取決於我們管理成本及開支的能力。我們的收入成本主要包括收入分成成本、內容成本、服務器及帶寬服務成本以及電商及其他成本。鑒於我們在移動遊戲、直播和廣告業務方面的業務擴展，我們預計我們的收入分成成本絕對值將會增加。隨著我們繼續為用戶製作及購買高品質的內容，我們的內容成本絕對值也將預期增加。此外，我們預計，隨著業務增長，服務器及帶寬成本以及電商及其他成本的絕對值將會增加。我們亦將繼續投資於我們的品牌認知度和用戶群，以取得長期的成功，故我們預計我們的銷售及營銷開支的絕對值也會增加。

技術及人才投資

我們的科技對於我們更好地了解用戶、改善用戶體驗、維持一個充滿活力的社區以及執行我們的商業化戰略至關重要。我們現時在科技方面的研發工作主要集中在增強我們的人工智能技術、大數據分析能力和雲技術，我們認為這對我們建立用戶洞察，為我們的用戶提供更相關、更具吸引力的內容，並提高我們的運營效率尤為重要。此外，中國互聯網行業對經驗豐富的優秀人才需求旺盛。我們必須招聘、留住和激勵優秀員工，同時控制我們的薪資相關費用，包括股權激勵費用。

新冠疫情對我們經營及財務表現的影響

我們的大部分收入及員工均集中在中國。2020年初，為了控制新冠疫情的傳播，中國政府採取了若干緊急措施，包括延長農曆新年假期、實施旅行禁令、封鎖若干道路以及關閉工廠和企業。截至本文件日期，中國政府已經顯著放寬該等緊急措施。然而，中國多個城市零星地出現確診病例，中國政府可能再次採取措施控制疫情。新冠疫情導致2020年第一季度在我們平台上銷售的商品未能及時交付給客戶。自2020年第二季度以來，交付量逐漸恢復。在2020年第一季度，我們的活躍用戶群規模及參與度顯著增加，部分原因是中國實施居家隔離限制，而我們在2020年其他季度亦保持了用戶獲取和參與的良好增長勢頭。隨著新冠疫情消退，我們的2020年第四季度月活用戶較第二季度增長18%。然而，對於新冠疫情以及全球疫情的進一步發展仍然存在重大不確定因素。因此，目前尚無法合理估計可能出現的業務中斷程度以及對我們財務業績及前景的相關影響。亦請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業相關的風險 — 我們面臨與自然災害、流行病及其他突發事件有關的風險，例如新冠疫情，這可能會嚴重干擾我們的運營。」

財務資料

於2020年12月31日，我們的現金及現金等價物、定期存款及短期投資為人民幣128億元(20億美元)。我們的主要流動資金來源是經營活動產生的現金，以及我們通過公開發售普通股和其他融資活動獲得的款項。我們認為，此流動資金水平足以成功應對最少十二個月的不確定性。

經營業績的關鍵部分

淨營業額

下表載列我們於所示期間的淨營業額組成部分的金額及佔總淨營業額的百分比：

	截至12月31日止年度						
	2018年		2019年		2020年		
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	美元	%
	(除百分比外，單位均為千元)						
淨營業額：							
移動遊戲.....	2,936,331	71.1%	3,597,809	53.1%	4,803,382	736,151	40.0%
增值服務.....	585,643	14.2%	1,641,043	24.2%	3,845,663	589,374	32.0%
廣告.....	463,490	11.2%	817,016	12.1%	1,842,772	282,417	15.4%
電商及其他.....	143,467	3.5%	722,054	10.6%	1,507,159	230,982	12.6%
淨營業額總額.....	<u>4,128,931</u>	<u>100.0%</u>	<u>6,777,922</u>	<u>100.0%</u>	<u>11,998,976</u>	<u>1,838,924</u>	<u>100.0%</u>

移動遊戲。我們主要提供獨家代理的移動遊戲和由第三方遊戲開發商開發的聯合運營移動遊戲。對於獨家代理的移動遊戲，我們負責遊戲發佈、遊戲服務器託管及維護、遊戲推廣和客戶服務。我們也為海外開發者授權的遊戲開發漢化版本。對於聯合運營的移動遊戲服務，我們為第三方開發商開發的移動遊戲提供我們的移動遊戲平台。我們通過提供支付解決方案和遊戲推廣服務，在適用的合約期內賺取遊戲發行服務收入，而遊戲開發商則負責提供遊戲產品、託管和維護遊戲服務器以及遊戲內虛擬物品的定價。在2018年、2019年及2020年，我們的收入中分別有71.1%、53.1%及40.0%是來自移動遊戲。10大移動遊戲於2018年、2019年及2020年分別貢獻了67%、46%及33%的收入。我們的大部分移動遊戲收入來自少數遊戲。在截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度，一款移動遊戲為我們貢獻了超過10%的淨營業額總額。截至2020年12月31日，我們已經運營了43款獨家發行的移動遊戲，以及數百款聯合運營的移動遊戲。我們的移動遊戲收入取決於付費用戶的數量，最終取決於我們選擇、購買和提供符合我們平台和用戶偏好的優秀遊戲的能力。我們預計，移動遊戲收入的絕對數額將會繼續增長。同時，隨著我們積極發展增值服務、廣告和電商業務，我們預計其他業務來源的收入將為我們帶來更大的貢獻。

增值服務。我們的增值服務收入主要來自(i)我們的大會員服務的訂閱費，付費會員可以藉此獲得專享或提前觀看某些OGV的權利，以及(ii)直播頻道內虛擬物品的銷售，用戶可以將該等物品送給主播以示支持，其中包括消耗品(如禮物和創造特殊視覺效果的物品)或基於時間的物品(如特權和頭銜)。同時，我們亦從其他增值服務獲得收入，包括在我們的視頻、音頻及漫畫平台上銷售付費內容和虛擬物品。隨著我們的大會員服務和直播越來越受歡迎，我們預計增值服務的收入將繼續增長。

財務資料

廣告。我們的廣告收入主要來自品牌廣告和效果廣告。品牌廣告主要出現在應用啟動頁面、頂部橫幅、網站主頁橫幅及線上視頻推送旁邊的自然推送。品牌廣告亦可以根據廣告商的需要進行定制，出現在嗶哩嗶哩製作的OGV或活動中。效果廣告主要以線上視頻推送與自然推送的形式出現。憑藉我們深入的用戶洞察，我們可以將廣告推送給最有可能感興趣的用戶。我們亦與內容創作者和授權內容提供者合作，為廣告商提供定制的原生廣告。隨著我們不斷推出新的廣告和營銷解決方案，吸引更多的廣告商，我們預計在可預見的未來，我們的廣告收入將會繼續增加。

電商及其他。我們的電商及其他業務主要包括在我們的電商平台上銷售產品和線下表演活動的收入。考慮到我們的用戶對ACG相關產品的需求不斷增長，我們預計在可預見的未來，電商及其他業務將會繼續增長。

營業成本

下表載列我們於所示期間的營業成本組成部分的金額及佔營業成本總額的百分比：

	截至12月31日止年度						
	2018年		2019年		2020年		
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	美元	%
	(除百分比外，單位均為千元)						
營業成本：							
收入分成成本	1,630,881	49.8%	2,494,416	44.6%	4,366,490	669,194	47.7%
內容成本	543,009	16.6%	1,001,600	17.9%	1,875,546	287,440	20.5%
服務器及							
帶寬成本	618,737	18.9%	919,753	16.5%	1,141,257	174,905	12.5%
電商及其他	480,866	14.7%	1,171,904	21.0%	1,775,507	272,109	19.3%
營業成本總額	3,273,493	100%	5,587,673	100%	9,158,800	1,403,648	100%

收入分成成本包括支付給遊戲開發商、銷售渠道(應用商店)及支付渠道的費用，以及我們根據收入分成約定與主播及內容創作者分享的費用。內容成本包括向版權所有者或內容分銷商購買授權內容的攤銷成本和我們的製作成本。服務器及帶寬成本是我們向電信運營商和其他服務提供者支付的費用，用於電信服務、在其互聯網數據中心託管服務器以及提供內容交付網絡和應用服務。電商及其他包括與我們的電商業務相關的銷售商品成本、員工成本、折舊和其他。

財務資料

經營開支

下表載列我們於所示期間的經營開支組成部分的金額及佔經營開支總額的百分比：

	截至12月31日止年度						
	2018年		2019年		2020年		
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	美元	%
	(除百分比外，單位均為千元)						
經營開支：							
銷售及營銷開支	585,758	37.0%	1,198,516	44.6%	3,492,091	535,186	58.4%
一般及行政開支	461,165	29.1%	592,497	22.1%	976,082	149,592	16.3%
研發開支	537,488	33.9%	894,411	33.3%	1,512,966	231,872	25.3%
經營開支總額	1,584,411	100%	2,685,424	100%	5,981,139	916,650	100%

銷售及營銷開支。銷售及營銷開支主要包括一般營銷及推廣費用，以及我們的銷售及營銷人員的薪金和福利，其中包括股權激勵費用。隨著我們加大投入提升我們的品牌知名度、用戶群和市場領導地位以及推廣我們的服務，我們預計在可預見的未來，銷售及營銷開支的絕對數額將會增加。有關我們曾作投資的重大宣傳、廣告及營銷活動詳情，請參閱「業務 — 品牌及營銷」。

下表載列我們於所示期間的銷售及營銷開支組成部分：

	截至12月31日止年度						
	2018年		2019年		2020年		
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	美元	%
	(除百分比外，單位均為千元)						
銷售及營銷開支：							
營銷及推廣開支	436,487	74.5%	934,701	78.0%	3,005,965	460,684	86.1%
員工成本	131,183	22.4%	204,770	17.1%	400,910	61,442	11.5%
其他	18,088	3.1%	59,045	4.9%	85,216	13,060	2.4%
銷售及營銷開支總額	585,758	100.0%	1,198,516	100.0%	3,492,091	535,186	100%

在2020年第二季度，我們開展了一系列活動，旨在向更廣泛的受眾傳播「嗶哩嗶哩」品牌，同時將我們的內容吸引力擴展至大眾市場。在11週年之際，我們推出了一個新的品牌語「你感興趣的視頻都在B站」，以定義我們的品牌主張並吸引更多廣泛的用戶群體。基於這一願景，我們推出了一系列品牌宣傳活動，即《後浪》、《入海》及《喜相逢》三部曲視頻，以幫助提升品牌知名度，並提高不同人群的品牌認知度。這些視頻都與我們的現有及潛在用戶產生了強烈的共鳴。此外，我們亦通過各種應用商店、視頻應用頻道及OTT渠道的廣告獲取用戶。因此，銷售及營銷開支佔收入總額的百分比由2019年17.7%增長至2020年29.1%。

一般及行政開支。一般及行政開支主要包括薪金及其他薪酬相關開支，包括我們的一般及行政人員的股權激勵費用、專業費用、租金開支及壞賬準備。由於我們業務的預期增長以及會計、保險、投資者關係及其他上市公司成本，我們預計在可預見的未來，我們的一般及行政開支的絕對數額將會增加。

財務資料

研發開支。研發開支主要包括專門負責開發和增強我們的應用／網站以及開發線上遊戲的研發人員的薪金和福利，其中包括股權激勵費用。隨著我們擴大研發團隊，以增強我們的人工智能技術、大數據分析能力及雲技術，並在我們的平台上開發新的特性及功能，我們預計我們的研發開支將會增加。

稅項

開曼群島

開曼群島現時對個人或公司的盈利、收入、收益或增值並不徵收任何稅項，亦無承繼稅或遺產稅。除因在開曼群島司法權區內簽立文據或將該等文據簽立後帶入開曼群島司法權區而可能須支付的印花稅外，開曼群島政府不大可能對我們徵收其他重大稅項。此外，開曼群島並無就派付股息徵收預扣稅。在開曼群島，除持有開曼群島土地權益的公司外，轉讓開曼群島公司的股份毋須繳付印花稅。開曼群島並無參與訂立適用於向本公司作出或由本公司作出的任何付款的雙重徵稅協定。開曼群島概無外匯管制法規或貨幣限制。

於開曼群島派付股息及美國存託股或普通股相關資本金毋須繳稅，向任何美國存託股或普通股持有人派付股息或資本金毋須繳付預扣稅，且出售美國存託股或普通股所得收益亦毋須繳納開曼群島所得稅或企業稅。

香港

我們大部分於香港註冊成立的子公司(例如香港幻電及香港嗶哩嗶哩有限公司)須就香港業務產生的應課稅收入繳納16.5%的香港利得稅。自2018年及2019年課稅年度起，我們於香港註冊成立的子公司首2百萬港元盈利的利得稅率降至當前稅率的一半(即8.25%)，而超出該金額的盈利則繼續按16.5%的稅率納稅。根據香港稅法，我們的外國收入可豁免繳納香港所得稅。此外，我們的香港子公司向我們派付股息毋須繳付香港預扣稅。

中國

根據相關中國所得稅法，我們的中國子公司須就其應課稅收入繳納中國企業所得稅。自2008年1月1日起，法定企業所得稅稅率為25%，但合資格享受優惠稅率的若干實體除外。

例如，於2017年，幻電信息科技獲得高新技術企業資格，可自2017年至2019年三年享受15%優惠稅率。幻電信息科技已重續該資格，使其可於2020年至2022年三年期間享受15%的優惠企業所得稅率。此外，於2018年，上海嗶哩嗶哩科技有限公司獲得高新技術企業資格，可自2018年至2020年三年享受15%優惠稅率。

財務資料

我們的其他主要中國子公司須就其中國應課稅收入按25%的法定稅率繳納企業所得稅。企業所得稅乃按根據中國稅法及會計準則釐定的實體全球收入計算。

我們須就提供的服務按6%的稅率繳納增值稅，以及根據商品於不同時期的類別，就銷售的商品按0%至17%的稅率繳納增值稅。根據中國法律，我們需要繳納增值稅附加稅。於2018年，我們的廣告及營銷收入須按3%的費率繳納文化事業建設費，自2019年7月1日起該費率降至1.5%，有效期至2024年12月31日。

我們在中國的外商獨資子公司向我們在香港的中間控股公司支付的股息須按10%的稅率繳付預扣稅，除非有關香港實體符合《內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排》的所有要求，並經有關稅務部門批准。若我們的香港子公司滿足稅務安排下的所有要求並獲得相關稅務部門的批准，則向香港子公司派付的股息將按5%的標準稅率繳付預扣稅。自2015年11月1日起，上述批准要求已經取消，但香港實體仍需向相關稅務部門提交申請文件，若相關稅務部門在對申請文件的後續審核中拒絕批准5%的優惠稅率，則須繳付相關稅款。於2019年10月14日，《非居民納稅人享受協定待遇管理辦法》(國家稅務總局公告(2019)35號)頒佈，簡化非居民納稅人申請中國稅收協定待遇的程序。請參閱「風險因素 — 與我們的公司架構有關的風險 — 我們可能依賴中國子公司派付的股息來滿足現金及融資需求。對我們中國子公司向我們派付股息的能力的任何限制，均可能對我們開展業務以及向我們的股東及美國存託股持有人派付股息的能力產生重大不利影響。」

若我們於開曼群島的控股公司或中國境外任何子公司被視為中國企業所得稅法所指的「居民企業」，則有關實體須按25%的稅率就其全球收入繳納企業所得稅。請參閱「風險因素 — 與在中國開展業務有關的風險 — 若我們就中國所得稅目的被視為中國居民企業，則可能為我們以及我們的非中國股東或美國存託股持有人帶來不利的稅務後果。」

財務資料

經營業績

下表載列我們於所示期間的合併經營業績概要，以絕對金額及佔所示期間收入的百分比展示。此資料應連同本文件附錄一會計師報告所含的合併財務報表一併閱覽。於任何期間的經營業績並不代表我們的未來趨勢。

	截至12月31日止年度						
	2018年		2019年		2020年		
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	美元	
	(除百分比外，單位均為千元)						
淨營業額	4,128,931	100.0%	6,777,922	100.0%	11,998,976	1,838,924	100.0%
營業成本 ⁽¹⁾	(3,273,493)	(79.3)%	(5,587,673)	(82.4)%	(9,158,800)	(1,403,648)	(76.3)%
毛利潤	855,438	20.7%	1,190,249	17.6%	2,840,176	435,276	23.7%
經營開支：							
銷售及營銷開支 ⁽¹⁾	(585,758)	(14.2)%	(1,198,516)	(17.7)%	(3,492,091)	(535,186)	(29.1)%
一般及行政開支 ⁽¹⁾	(461,165)	(11.2)%	(592,497)	(8.7)%	(976,082)	(149,592)	(8.1)%
研發開支 ⁽¹⁾	(537,488)	(13.0)%	(894,411)	(13.2)%	(1,512,966)	(231,872)	(12.6)%
經營開支總額	(1,584,411)	(38.4)%	(2,685,424)	(39.6)%	(5,981,139)	(916,650)	(49.8)%
經營虧損	(728,973)	(17.7)%	(1,495,175)	(22.0)%	(3,140,963)	(481,374)	(26.1)%
其他收入／(開支)：							
投資收入，淨額(含減值)	96,440	2.3%	96,610	1.4%	28,203	4,322	0.2%
利息收入	68,706	1.7%	162,782	2.4%	83,301	12,766	0.7%
利息開支	—	—	(46,543)	(0.7)%	(108,547)	(16,636)	(0.9)%
匯兌(虧損)／收益	(1,661)	0.0%	(11,789)	(0.2)%	41,717	6,393	0.3%
其他(淨額)	26,455	0.6%	26,412	0.4%	95,641	14,660	0.8%
除稅前虧損	(539,033)	(13.1)%	(1,267,703)	(18.7)%	(3,000,648)	(459,869)	(25.0)%
所得稅	(25,988)	(0.6)%	(35,867)	(0.5)%	(53,369)	(8,180)	(0.4)%
淨虧損	(565,021)	(13.7)%	(1,303,570)	(19.2)%	(3,054,017)	(468,049)	(25.4)%

附註：

(1) 股權激勵費用分配如下：

	截至12月31日止年度			
	2018年	2019年	2020年	
	人民幣	人民幣	人民幣	美元
	(千元)			
營業成本	28,173	23,281	37,087	5,684
銷售及營銷開支	11,499	14,269	40,808	6,254
一般及行政開支	102,544	68,497	181,753	27,855
研發開支	38,977	66,503	126,250	19,349
總計	181,193	172,550	385,898	59,142

經營業績按期比較

截至2020年12月31日止年度與截至2019年12月31日止年度比較

淨營業額

我們的淨營業額從2019年的人民幣6,777.9百萬元增加77.0%至2020年的人民幣11,999.0百萬元(1,838.9百萬元)。我們的平台月均付費用戶從2019年的7.2百萬人增加至2020年的14.8百萬人。此外，我們的付費比率(月均付費用戶／月活用戶)從2019年的6.1%增加至2020年的8.0%。下表載列我們的主要運營矩陣。

財務資料

	截至12月31日止年度		
	2018年	2019年	2020年
	(百萬元，除百分率外)		
平均月活用戶	87.0	117.5	185.8
月均付費用戶	3.4	7.2	14.8
付費比率%			
(月均付費用戶／月活用戶).....	3.9%	6.1%	8.0%
移動遊戲月均付費用戶	0.9	1.2	1.8
增值服務月均付費用戶 ⁽¹⁾	2.5	6.0	13.0

附註：

(1). 增值服務月均付費用戶並不包括重複的移動遊戲月均付費用戶。

	截至12月31日止年度		
	2018年	2019年	2020年
	人民幣	人民幣	人民幣
單個月活用戶月均收入 ⁽¹⁾	4.0	4.8	5.4
單個付費用戶月均收入 ⁽²⁾	87.6	60.7	48.7
單個移動遊戲付費用戶月均收入.....	284.5	254.6	223.6
單個增值服務付費用戶月均收入.....	19.6	22.7	24.6

附註：

(1) 分子為淨營業額總額。見「技術詞彙」。

(2) 分子只包括移動遊戲及增值服務的收入。見「技術詞彙」。

移動遊戲。我們的移動遊戲淨營業額從2019年的人民幣3,597.8百萬元增加33.5%至2020年的人民幣4,803.4百萬元(736.2百萬美元)。此增加主要是由於我們新推出的移動遊戲大受歡迎。截至2020年12月31日，我們已經運營了43款獨家代理的移動遊戲，以及數百款聯合運營的移動遊戲。移動遊戲月均付費用戶從2019年的1.2百萬人增加至2020年的1.8百萬人。

增值服務。我們的增值服務淨營業額從2019年的人民幣1,641.0百萬元增加134.4%至2020年的人民幣3,845.7百萬元(589.4百萬美元)，這主要是因為我們推進了商業化的進程，與大會員、直播服務及其他增值服務的付費用戶數量均有增加。增值服務月均付費用戶從2019年的6.0百萬人增加至2020年的13.0百萬人。單個增值服務付費用戶月均收入從2019年的人民幣22.7元增加至2020年的人民幣24.6元。具體而言，在大會員服務方面，月均付費用戶由2019年5.9百萬人上升至2020年12.4百萬人，單個付費用戶月均收入由2019年人民幣10.2元上升至2020年人民幣11.3元。直播服務方面，月均付費用戶由2019年0.6百萬人上升至2020年1.1百萬人，單個付費用戶月均收入由2019年人民幣89.0元上升至2020年人民幣105.3元。

廣告。我們的廣告淨營業額從2019年的人民幣817.0百萬元增加125.6%至2020年的人民幣1,842.8百萬元(282.4百萬美元)。此增加主要是由於哩哩哩哩品牌在中國線上廣告市場得到進一步認可。由於廣告在我們的平台上可以得到更高曝光率，我們的用戶基礎增加亦吸引了更多廣告商在我們的平台上推廣他們的產品及服務。我們的平均月活用戶從2019年的117.5百萬人增加至2020年的185.8百萬人。

財務資料

電商及其他。我們於2019年及2020年的電商及其他淨營業額分別為人民幣722.1百萬元及人民幣1,507.2百萬元(231.0百萬美元)。此增加主要是由於電商平台的產品銷售增加及轉授中國的英雄聯盟S10電子競技全球總決賽相關的授權內容，並於2020年錄得其他淨營業額人民幣330.2百萬元(50.6百萬美元)。隨着我們的用戶群增長及更多用戶開始投入ACG等基於興趣建立的子社區，ACG相關商品的需求亦有所增長，從而帶動我們的電商及其他收入增加。

營業成本

我們的營業成本從2019年的人民幣5,587.7百萬元增加63.9%至2020年的人民幣9,158.8百萬元(1,403.6百萬美元)，由於我們業務的增長和用戶群的擴大，營業成本的所有組成部分均錄得增長。

收入分成成本從2019年的人民幣2,494.4百萬元增加75.1%至2020年的人民幣4,366.5百萬元(669.2百萬美元)，主要是由於我們推出了更多遊戲導致向獨家代理遊戲開發商支付的款項增加、因移動遊戲和增值服務業務擴展而導致向發行渠道支付的款項增加，以及因主播及內容創作者人數上升以致我們向平台上的主播和內容創作者支付的款項增加所致。

隨著我們繼續擴大和多樣化我們的內容產品，內容成本從2019年的人民幣1,001.6百萬元增加87.3%至2020年的人民幣1,875.5百萬元(287.4百萬美元)。我們採購動畫、紀錄片、精選電視劇、電影和綜藝，以豐富我們的內容庫。根據艾瑞諮詢報告，在中國我們已成為動畫領域的領軍者，也是最大的動畫播放平台之一。根據艾瑞諮詢報告，2020年，我們在平台上提供了超過3,000部紀錄片，是中國最大的紀錄片播放平台之一。我們在內容成本上的投資促進我們的用戶群及增值服務月均付費用戶數量增長。

服務器及帶寬成本從2019年的人民幣919.8百萬元增加24.1%至2020年的人民幣1,141.3百萬元(174.9百萬美元)，主要是由於增加服務器及帶寬容量，以跟上用戶群的擴展及活躍用戶的增加，從而幫助我們的平台每天產生大量持續增加的數據及視頻觀看量。

電商及其他成本從2019年的人民幣1,171.9百萬元增加51.5%至2020年的人民幣1,775.5百萬元(272.1百萬美元)，主要是由於電商業務的商品銷售成本及員工成本增加。隨著我們的用戶群增長及更多用戶開始投入ACG等基於興趣建立的子社區，ACG相關商品的需求亦有所增長，從而帶動我們的電商收入增加。我們努力擴大商品種類及豐富電商平台上提供的內容。

毛利潤

由於上述原因，我們2020年的毛利潤為人民幣2,840.2百萬元(435.3百萬美元)，而2019年則為人民幣1,190.2百萬元。

財務資料

經營開支

隨著我們實施管理戰略，投入資金擴展用戶群及增長業務，銷售及營銷開支、一般及行政開支及研發開支均有所增加，我們的經營開支總額從2019年的人民幣2,685.4百萬元增加122.7%至2020年的人民幣5,981.1百萬元(916.7百萬美元)。

銷售及營銷開支。我們的銷售及營銷開支從2019年的人民幣1,198.5百萬元增加191.4%至2020年的人民幣3,492.1百萬元(535.2百萬美元)，主要是因為有關我們的應用及品牌的渠道及營銷開支增加、移動遊戲推廣開支增加以及銷售及營銷人員增加所致。我們的營銷及推廣開支從2019年的人民幣934.7百萬元增加221.6%至2020年的人民幣3,006.0百萬元(460.7百萬美元)，主要是因為品牌推廣及其他營銷活動的相關開支增加所致。

一般及行政開支。我們的一般及行政開支從2019年的人民幣592.5百萬元增加64.7%至2020年的人民幣976.1百萬元(149.6百萬美元)。此增加主要是因為一般及行政人員、股權激勵費用、壞賬準備、租金開支及其他一般及行政開支增加所致。

研發開支。我們的研發開支從截至2019年的人民幣894.4百萬元增加69.2%至2020年的人民幣1,513.0百萬元(231.9百萬美元)，這主要是因為研發人員及股權激勵費用增加所致。

經營虧損

我們於2020年產生經營虧損人民幣3,141.0百萬元(481.4百萬美元)，而2019年的經營虧損為人民幣1,495.2百萬元，主要由於我們投入資金擴展用戶群及增長業務的管理戰略，導致銷售及營銷開支以及研發開支大增所致。

其他收入

投資收入，淨額。淨投資收入主要包括銀行及其他金融機構發行的金融產品回報、貨幣市場基金投資回報、長期投資出售收益以及上市公司投資的公允價值變動。於2020年，我們的淨投資收入為人民幣28.2百萬元(4.3百萬美元)，而於2019年則為人民幣96.6百萬元。

利息收入。利息收入為現金及現金等價物和定期存款賺取的利息。於截至2019年及2020年，我們的利息收入分別為人民幣162.8百萬元及人民幣83.3百萬元(12.8百萬美元)。

利息開支。利息開支主要為與長期債務相關的利息及攤銷發行成本。於2020年，我們的利息開支為人民幣108.5百萬元(16.6百萬美元)，主要為我們於2020年6月發行的2027年票據以及於2019年4月發行的2026年票據的利息開支。於2019年，我們的利息開支為人民幣46.5百萬元，主要為我們於2019年4月發行的2026年票據的利息開支。

財務資料

所得稅

我們於2020年錄得所得稅人民幣53.4百萬元(8.2百萬美元)，而2019年則為人民幣35.9百萬元。

淨虧損

我們於2020年產生淨虧損人民幣3,054.0百萬元(468.0百萬美元)，而2019年的淨虧損為人民幣1,303.6百萬元，主要由於我們投入資金擴展用戶群及增長業務的管理戰略，導致銷售及營銷開支以及研發開支大增所致。

截至2019年12月31日止年度與截至2018年12月31日止年度比較

淨營業額

我們的淨營業額從2018年的人民幣4,128.9百萬元增加64.2%至2019年的人民幣6,777.9百萬元。此增長涵蓋了所有收入來源，包括移動遊戲、增值服務、廣告和電商及其他。我們的平台月均付費用戶從2018年的約3.4百萬人增加114.8%至2019年的約7.2百萬人。此外，我們的付費比率(月均付費用戶/月活用戶)從2018年的3.9%增加至2019年的6.1%。下表載列我們的主要運營矩陣。

	截至12月31日止年度	
	2018年	2019年
	(百萬元，除百分率外)	
平均月活用戶	87.0	117.5
月均付費用戶	3.4	7.2
付費比率%(月均付費用戶/月活用戶)	3.9%	6.1%
移動遊戲月均付費用戶	0.9	1.2
增值服務月均付費用戶 ⁽¹⁾	2.5	6.0

附註：

(1). 增值服務月均付費用戶並不包括重複的移動遊戲月均付費用戶。

	截至12月31日止年度	
	2018年	2019年
	人民幣	人民幣
單個付費用戶月均收入	87.6	60.7
單個移動遊戲付費用戶月均收入	284.5	254.6
單個增值服務付費用戶月均收入	19.6	22.7

移動遊戲。我們的移動遊戲淨營業額從2018年的人民幣2,936.3百萬元增加22.5%至2019年的人民幣3,597.8百萬元，這主要是由於推出新移動遊戲，以及現有移動遊戲繼續火爆所致，尤其是於2016年9月推出的《命運/冠位指定》大獲成功。移動遊戲月均付費用戶從2018年的0.9百萬人增加至2019年的1.2百萬人。

增值服務。我們的增值服務淨營業額從2018年的人民幣585.6百萬元增加180.2%至2019年的人民幣1,641.0百萬元，這主要是因為大會員服務、直播服務及其他增值服務的付費用戶數量增加。增值服務月均付費用戶從2018年的2.5百萬人增加至2019年的6.0百萬人。單個

財務資料

增值服務付費用戶月均收入從2018年的人民幣19.6元增加至2019年的人民幣22.7元。具體而言，在大會員服務方面，月均付費用戶由2018年2.5百萬人上升至2019年5.9百萬人，單個付費用戶月均收入由2018年人民幣8.1元上升至2019年人民幣10.2元。直播服務方面，月均付費用戶由2018年0.4百萬人上升至2019年0.6百萬人，單個付費用戶月均收入由2018年人民幣75.1元上升至2019年人民幣89.0元。

廣告。我們的廣告淨營業額從2018年的人民幣463.5百萬元增加76.3%至2019年的人民幣817.0百萬元。增長是受到來自品牌推廣及效果廣告的收入所帶動。由於廣告在我們的平台上可以得到更高曝光率，我們的用戶基礎增加吸引了更多廣告商在我們的平台上推廣他們的產品及服務。我們的平均月活用戶從截至2018年的87.0百萬人增加至截至2019年的117.5百萬人。

電商及其他。我們於2018年及2019年的電商及其他淨營業額分別為人民幣143.5百萬元及人民幣722.1百萬元。此增加主要是由於電商平台的產品銷售隨着用戶購物增加而增加。隨着我們的用戶基礎增加及更多用戶開始投入ACG等基於興趣建立的子社區，ACG相關商品的需求亦有所增長，從而帶動我們的電商收入增加。

營業成本

我們的營業成本從2018年的人民幣3,273.5百萬元增加70.7%至2019年的人民幣5,587.7百萬元，由於我們業務的增長和用戶群的擴大，營業成本的所有組成部分均錄得增長。

收入分成成本主要包括與遊戲開發商、若干熱門主播及內容創作者分享的收入部分，從2018年的人民幣1,630.9百萬元增加52.9%至2019年的人民幣2,494.4百萬元，主要是由於向《命運／冠位指定》及《碧藍航線》等獨家代理遊戲的開發商支付的款項增加，向發行渠道支付的款項增加，以及向我們平台上的主播及內容創作者支付的款項增加所致。

隨著我們繼續購買授權內容以擴大和多樣化我們的內容產品，內容成本從2018年的人民幣543.0百萬元增加84.5%至2019年的人民幣1,001.6百萬元。我們採購動畫、紀錄片、精選電視劇、電影和綜藝，以豐富我們的內容庫。

服務器及帶寬成本從2018年的人民幣618.7百萬元增加48.7%至2019年的人民幣919.8百萬元，主要是由於增加服務器及帶寬容量，以跟上用戶群的擴展及活躍用戶的增加，從而幫助我們的平台每天產生大量持續增加的數據及視頻觀看量。

毛利潤

由於上述原因，我們2019年的毛利潤為人民幣12億元，而2018年則為人民幣855.4百萬元。

財務資料

經營開支

由於業務增長及用戶群擴展導致銷售及營銷開支和研發開支增加，我們的經營開支總額從2018年的人民幣1,584.4百萬元增加69.5%至2019年的人民幣2,685.4百萬元。

銷售及營銷開支。我們的銷售及營銷開支從2018年的人民幣585.8百萬元增加104.6%至2019年的人民幣1,198.5百萬元，主要是因為有關我們的應用及品牌的渠道及營銷開支(包括線下活動的推廣活動)增加、移動遊戲推廣開支增加、以及銷售及營銷人員增加所致。我們的推廣開支從2018年的人民幣436.5百萬元增加114.1%至2019年的人民幣934.7百萬元，主要是因為品牌推廣及其他營銷活動的相關開支增加所致。

一般及行政開支。我們的一般及行政開支從2018年的人民幣461.2百萬元增加28.5%至2019年的人民幣592.5百萬元。此增加主要是因為一般及行政人員相關開支、與通過業務收購獲得的無形資產相關的攤銷開支、以及與業務擴張相關的其他雜項開支增加所致。

研發開支。我們的研發開支從2018年的人民幣537.5百萬元增加66.4%至2019年的人民幣894.4百萬元，這主要是因為研發人員及股權激勵費用增加所致。

經營虧損

由於上述原因，我們於2019年產生經營虧損人民幣1,495.2百萬元，而2018年的經營虧損為人民幣729.0百萬元。

其他收入

投資收入，淨額。淨投資收入主要包括銀行及其他金融機構發行的金融產品回報、貨幣市場基金投資回報、長期投資出售收益以及上市公司投資的公允價值變動。於2019年，我們的淨投資收入為人民幣96.6百萬元，而於2018年則為人民幣96.4百萬元。

利息收入。利息收入為現金及現金等價物和定期存款賺取的利息。於2019年及2018年，我們的利息收入分別為人民幣68.7百萬元及人民幣162.8百萬元。

利息開支。利息開支主要為與長期債務相關的利息及攤銷發行成本。於2019年，我們的利息開支為人民幣46.5百萬元，主要為我們於2019年4月發行的2026年票據的利息開支，而我們於2018年並無產生該等利息開支。

所得稅

我們於2019年錄得所得稅人民幣35.9百萬元，而2018年則為人民幣26.0百萬元。

財務資料

淨虧損

由於上述原因，我們於2019年產生淨虧損人民幣1,303.6百萬元，而2018年的淨虧損為人民幣565.0百萬元。

流動資金及資本資源

下表載列我們於所示期間的現金流量概要：

	截至12月31日止年度			
	2018年	2019年	2020年	
	人民幣	人民幣	人民幣	美元
	(千元)			
選定現金流量數據：				
經營活動提供的現金淨額.....	737,286	194,551	753,103	115,418
投資活動所用現金淨額.....	(3,196,394)	(3,958,277)	(8,906,821)	(1,365,029)
融資活動提供的現金淨額.....	4,974,810	5,078,842	8,335,419	1,277,458
匯率變動對以外幣持有的				
現金及現金等價物的影響.....	261,447	107,513	(466,252)	(71,456)
現金及現金等價物增加淨額.....	2,777,149	1,422,629	(284,551)	(43,609)
年初的現金及現金等價物.....	762,882	3,540,031	4,962,660	760,561
年終的現金及現金等價物.....	3,540,031	4,962,660	4,678,109	716,952

我們的主要流動資金來源是經營活動產生的現金，以及我們通過公開發售普通股和其他融資活動獲得的款項。於2018年、2019年及2020年12月31日，我們的現金及現金等價物分別為人民幣3,540.0百萬元、人民幣4,962.7百萬元及人民幣4,678.1百萬元(717.0百萬美元)。我們的現金及現金等價物主要包括手頭現金、存放於美國及中國信譽良好的大型銀行的活期存款、以及可隨時轉換為已知金額現金且原始期限為三個月或以下的高流動性投資。我們已訂立若干財務機構所提供的一年期人民幣500.0百萬元循環貸款融資。於2020年12月31日，上述信貸融資並未被動用。

我們的融資活動主要包括向投資者發行及出售我們的股份和可換股優先票據。2018年3月，於扣除我們應付的包銷佣金及發行開支後，我們通過首次公開發售籌集了443.3百萬美元。2018年10月，我們與騰訊訂立最終協議，於扣除交易開支後，騰訊向本公司投資總計317.2百萬美元。2019年4月，我們發行本金總額為500百萬美元的2026年到期可換股優先票據。在發行2026年票據的同時，我們完成了美國存託股的註冊發售，以每股美國存託股18.00美元的價格發售14,173,813股美國存託股。於扣除佣金及發售開支後，我們自2026年票據及此次註冊發售籌集所得款項淨額733.9百萬美元。2020年4月，我們向美國索尼公司發行17,310,696股Z類普通股，於扣除交易開支後獲得現金投資399.4百萬美元(人民幣2,817.5百萬元)。2020年6月，我們發行本金總額為800百萬美元的2027年到期可換股優先票據。於扣除佣金及發售開支後，我們自2027年票據籌得786.1百萬美元(人民幣5,594.8百萬元)。

我們認為，我們現時的現金及現金等價物以及經營產生的預期現金流將足以滿足我們至少未來12個月的預期運營資本需求及資本開支。然而，我們可能會通過額外的股本及

財務資料

財務融資來提高我們的流動資金狀況或增加用於未來投資的現金儲備。額外股權的發行及出售將導致我們的股東被進一步攤薄。負債的產生將導致固定債務增加，並可能帶來限制我們經營的經營契諾。我們無法向閣下保證，我們將能夠以可接受的金額或條款獲得融資（如有）。

經營活動

2020年的經營活動提供的現金淨額為人民幣753.1百萬元（115.4百萬美元），而同期的淨虧損為人民幣3,054.0百萬元（468.0百萬美元）。此差異主要是因為遞延收入增加人民幣734.8百萬元（112.6百萬美元）、應計負債及其他應付款項增加人民幣651.7百萬元（99.9百萬美元）以及應付賬款增加人民幣816.1百萬元（125.1百萬美元），被應收賬款增加人民幣417.2百萬元（63.9百萬美元）以及預付款項及其他資產增加人民幣610.6百萬元（93.6百萬美元）部分抵銷。運營資本變動是因為我們的業務擴展（特別是我們移動遊戲業務和增值服務業務的擴展）以及銷售及營銷開支增加所致。2020年，影響我們的淨虧損與經營活動提供的現金淨額之間差異的主要非現金項目為物業及設備以及無形資產折舊及攤銷人民幣1,721.6百萬元（263.9百萬美元），以及股權激勵費用人民幣385.9百萬元（59.1百萬美元）。

2019年的經營活動提供的現金淨額為人民幣194.6百萬元，而同期的淨虧損為人民幣1,303.6百萬元。此差異主要是因為應付賬款增加人民幣586.9百萬元、遞延收入增加人民幣354.0百萬元以及應計負債及其他應付款項增加人民幣277.9百萬元，被預付款項及其他資產增加人民幣508.5百萬元以及應收賬款增加人民幣399.0百萬元部分抵銷。運營資本變動是因為我們的業務擴展（特別是我們移動遊戲業務和增值服務業務的擴展）以及渠道及營銷推廣開支增加所致。2019年，影響我們的淨虧損與經營活動提供的現金淨額之間差異的主要非現金項目為折舊及攤銷人民幣1,097.4百萬元、股權激勵費用人民幣172.6百萬元以及長期投資及子公司出售收益人民幣148.8百萬元。所攤銷的無形資產包括授權內容版權、移動遊戲代理權及域名。

2018年的經營活動提供的現金淨額為人民幣737.3百萬元，而同期的淨虧損為人民幣565.0百萬元。此差異主要是因為遞延收入增加人民幣398.6百萬元以及應付賬款增加人民幣345.9百萬元，被預付款項及其他資產增加人民幣540.6百萬元部分抵銷。遞延收入、應付賬款以及預付款項及其他資產增加是因為我們的業務擴展（特別是我們移動遊戲業務和增值服務業務的擴展）所致。2018年，影響我們的淨虧損與經營活動提供的現金淨額之間差異的主要非現金項目為折舊及攤銷人民幣642.4百萬元、股權激勵費用人民幣181.2百萬元、此前持有股權的重估收益人民幣144.4百萬元、長期投資減值人民幣46.4百萬元以及長期投資公允價值變動及重新計量虧損人民幣2.1百萬元。

財務資料

投資活動

2020年的投資活動所用現金淨額為人民幣8,906.8百萬元(1,365.0百萬美元)，這主要是因為購買短期投資(主要包括貨幣市場基金、商業銀行或其他金融機構和上市公司發行的以標的資產表現為基準的浮動利率金融產品)人民幣267億元(41億美元)、存入定期存款人民幣109億元(17億美元)、長期投資(包括貸款)所用現金人民幣13億元(193.3百萬美元)及購買無形資產(主要包括授權視頻內容版權)人民幣16億元(250.9百萬美元)，被短期投資到期所得款項人民幣249億元(38億美元)及定期存款到期所得款項人民幣77億元(12億美元)部分抵銷。

2019的投資活動所用現金淨額為人民幣40億元，這主要是因為購買短期投資(包括貨幣市場基金、商業銀行或其他金融機構和上市公司發行的以標的資產表現為基準的浮動利率金融產品)人民幣100億元、存入定期存款人民幣49億元、購買無形資產人民幣13億元及長期投資(包括貸款)所用現金人民幣12億元，被短期投資到期所得款項人民幣100億元及定期存款到期所得款項人民幣39億元部分抵銷。

2018的投資活動所用現金淨額為人民幣32億元，這主要是因為購買短期投資(包括貨幣市場基金、以標的資產表現為基準的浮動利率金融工具)人民幣67億元、購買定期存款人民幣750.5百萬元、購買無形資產人民幣10億元、購買物業及設備人民幣293.6百萬元、長期投資所用現金人民幣565.1百萬元及收購子公司所用現金人民幣135.8百萬元，被短期投資到期所得款項人民幣63億元部分抵銷。

融資活動

2020年的融資活動提供的現金淨額為人民幣8,335.4百萬元(1,277.5百萬美元)，主要為發售2027年票據所得款項人民幣56億元(857.4百萬美元)以及向美國索尼公司發行Z類普通股所得款項人民幣28億元(431.8百萬美元)。

2019年的融資活動提供的現金淨額為人民幣51億元，主要為發售2026年票據所得款項人民幣34億元以及公開發售普通股所得款項人民幣16億元。

2018年的融資活動提供的現金淨額為人民幣50億元，主要為2018年3月首次公開發售所得款項淨額及騰訊的投資。

資本開支

我們於業績記錄期的資本開支主要用於購買無形資產、物業及設備。於2018年、2019年及2020年，我們的資本開支分別為人民幣13億元、人民幣16億元及人民幣22億元(343.1百萬美元)。於2018年、2019年及2020年，購買無形資產(主要包括授權視頻內容版權)分別佔

財務資料

我們資本開支總額的78.0%、81.1%及73.1%。我們計劃使用現有的現金餘額、此次[編纂]及其他融資方案的[編纂]滿足未來的資本開支需要。我們將繼續作出資本開支以支持業務增長。

控股公司架構

嗶哩嗶哩控股有限公司為一間無重大自營業務的控股公司。我們主要通過於中國的子公司、VIE及其中國子公司開展業務。因此，嗶哩嗶哩股份有限公司派付股息的能力取決於中國子公司所派付股息。若我們現有的中國子公司或任何新成立公司日後以其本身名義招致債務，則債務文據可能會限制他們向我們派付股息的能力。此外，我們於中國的外商獨資子公司僅可以根據中國會計準則及法規釐定的保留利潤(如有)向我們派付股息。根據中國法律，我們於中國的各子公司及VIE須每年至少劃撥其稅後盈利的10%(如有)為若干法定儲備金注資，直至有關儲備金達到該實體註冊資本的50%。此外，我們的中國子公司可酌情決定將其根據中國會計準則計算的稅後盈利的一部分撥至企業發展基金和員工獎金及福利基金。我們的VIE可酌情決定將根據中國會計準則計算的稅後盈利的一部分撥至盈餘基金。法定儲備金與任意盈餘公積金不可作為現金股息分派。外商獨資公司從中國匯出股息須經國家外匯管理局指定銀行審查。我們的中國子公司從未派付股息，且將於他們產生累計盈利並符合法定儲備金要求時，方可派付股息。

通貨膨脹

中國通貨膨脹並未對我們近年的經營業績產生重大影響。根據國家統計局的數據，2018年、2019年及2020年12月的消費物價指數分別按年增長1.9%、4.5%及0.2%。儘管過往我們未因通貨膨脹受到重大影響，但我們無法保證日後不會因中國通脹率上升而受到影響。

合約責任

下表載列我們截至2020年12月31日的合約責任：

總計	相關付款於以下年度12月31日前到期				之後	
	2021	2022	2023	2024		
	(人民幣千元)					
經營租賃承擔 ⁽¹⁾	496,433	156,869	171,923	106,253	43,575	17,813
長期債務責任 ⁽²⁾	9,151,355	110,108	110,108	110,108	110,108	8,710,923
購買責任 ⁽³⁾	622,500	377,500	200,000	45,000	—	—
總計	10,270,288	644,477	482,031	261,361	153,683	8,728,736

附註：

- (1) 經營租賃承擔指本公司辦公物業租賃協議項下的責任。
- (2) 長期債務責任包括2026年票據及2027年票據的本金及現金利息。
- (3) 購買責任指2020年9月簽訂的一份合約項下的責任，即購買中國地區自2020年起連續三年的英雄聯盟全球總決賽的直播權，總購買價格為人民幣800百萬元(122.6百萬美元)。於2020年12月31日，未付購買價格為人民幣622.5百萬元(95.4百萬美元)。

財務資料

我們在上海、北京及若干其他城市以經營租賃租用辦公室，該等租賃於不同日期屆滿。

截至2020年12月31日及最後實際可行日期，除本文件附錄一會計師報告披露者外，我們並無重大或然負債。

截至2020年12月31日，除本節披露者外，我們並無任何銀行透支、貸款及其他類似負債、承兌匯票或承兌信用證項下的負債、債券、按揭、抵押、租購承諾或其他未償重大或然負債。

除上述者外，截至2020年12月31日，我們並無任何重大資本及其他承諾、長期責任或擔保。

運營資本

於2018年、2019年及2020年12月31日，我們分別錄得流動資產淨值人民幣3,251.2百萬元、人民幣6,051.5百萬元及人民幣8,348.0百萬元(1,279.4百萬美元)。下表載列我們於所示日期的流動資產及負債明細。

	12月31日			
	2018年	2019年	2020年	
	人民幣	人民幣	人民幣	美元
	(千元)			
流動資產				
現金及現金等價物	3,540,031	4,962,660	4,678,109	716,952
定期存款	749,385	1,844,558	4,720,089	723,385
應收賬款(淨額)	324,392	744,845	1,053,641	161,478
應收關聯方款項	—	195,290	164,732	25,246
預付款項及其他流動資產	990,851	1,315,901	1,765,787	270,619
短期投資	945,338	1,260,810	3,357,189	514,511
流動資產總值	6,549,997	10,324,064	15,739,547	2,412,191
流動負債				
應付賬款	1,307,598	1,904,042	3,074,298	471,157
應付薪酬及福利	246,815	355,936	734,376	112,548
應付稅款	38,505	67,856	127,192	19,493
短期貸款	—	—	100,000	15,326
遞延收入	985,143	1,369,000	2,118,006	324,599
應計負債及其他應付款項	670,442	575,763	1,237,676	189,682
應付關聯方款項	50,331	—	—	—
流動負債總額	3,298,834	4,272,597	7,391,548	1,132,805
流動資產淨值	3,251,163	6,051,467	8,347,999	1,279,386

我們的資產總額由2018年的人民幣10,490.0百萬元上升至2019年的人民幣15,516.6百萬元，並進一步上升至2020年的人民幣23,865.6百萬元(3,657.6百萬美元)。我們於2020年12月31日的資產總額大幅增加，主要由於(i)定期存款增加，主要因為經營活動及融資活動所致，及(ii)非流動資產增加，主要因為長期投資、無形資產及其他長期資產增加所致。

我們的負債總額由2018年的人民幣3,298.8百萬元上升至2019年的人民幣7,880.1百萬元，並進一步上升至2020年的人民幣16,083.4百萬元(2,464.9百萬美元)。我們於2020年12月31

財務資料

日的負債總額大幅增加，主要由於(i)流動負債因應付賬款及遞延收入上升而增加，及(ii)非流動負債因長期債務(主要為我們的可轉換優先票據)上升而增加所致。

有關我們的現金狀況、對我們的流動資金存在重大影響的資產負債表項目以及多個運營資本項目重大變動的詳細討論，請參閱「流動資金及資本資源」。於最後實際可行日期，本集團並無於截至2020年12月31日止財政年度後產生任何重大負債及開支。

考慮到我們的手頭現金及現金等價物、經營現金流量、可用銀行循環融資以及[編纂]估計[編纂]淨額，董事相信我們擁有足夠的運營資本以滿足目前以及自本文件日期起至少未來12個月的資金要求。

資產負債表外安排

我們並無訂立任何財務擔保或其他承擔，以擔保任何第三方的付款責任。此外，我們並無訂立任何隨附於我們股份及分類為股東權益或並無於我們的合併財務報表反映的衍生工具合約。另外，我們並無於轉移至未合併實體並當作對該實體的信貸、流動資金或市場風險支持的資產中擁有任何保留或或然權益。我們並無於任何為我們或與我們從事租賃、對沖或產品開發服務的實體提供融資、流動資金、市場風險或信貸支持的未合併實體中擁有任何可變利益。

關聯方交易

我們關聯方交易的有關詳情請參閱「關聯方交易」及本文件附錄一會計師報告附註20。董事認為，我們於業績記錄期的關聯方交易乃經公平協商後釐定，該等交易並無扭曲我們的經營業績，亦無致使我們的歷史業績不能反映我們的未來表現。

關於市場風險的定量和定性披露

外匯風險

我們的絕大部分收入及開支以人民幣計值。我們認為，我們目前並無任何重大的直接外匯風險，亦無使用任何衍生金融工具對沖有關風險。儘管我們的外匯風險總體有限，但我們美國存託股的投資價值將受到美元與人民幣匯率的影響，因為我們業務的價值實際上是以前幣計值，而我們的美國存託股將以美元交易。

若我們需要將美元兌換為人民幣以用作經營業務，則人民幣兌美元升值將減少我們從兌換中獲得的人民幣金額。相反，若我們決定將人民幣兌換為美元，以派付普通股或美國存託股的股息、償還未償債務或用於其他商業目的，美元兌人民幣升值將減少我們可用的美元金額。

財務資料

截至2020年12月31日，我們的美元計值現金及現金等價物和定期存款為1,303.3百萬美元。若美元兌人民幣升值或貶值10%，我們的現金及現金等價物和定期存款將增加或減少人民幣850.4百萬元。

利率風險

我們的利率風險主要與多出現金產生的利息收入有關，該等現金主要以計息銀行存款持有。計息工具附帶一定程度的利率風險。我們並無因利率變動而面臨重大風險，亦無使用任何衍生金融工具來管理我們的利率風險。然而，鑒於市場利率變動，我們的未來利息收入可能未符預期。

關鍵會計政策

我們按照美國公認會計準則編製財務報表，我們須要作出判斷、估計及假設。我們不斷根據可得的最新資料、過往經驗及我們認為在該情況下屬合理的多項其他假設，以評估該等估計及假設。由於估計的使用在財務報告過程中為不可或缺，實際業績可能因估計變動而與我們的預期有出入。若干會計政策在應用上較其他政策需要較高程度的判斷，並需要我們作出重大會計估計。

我們在審閱財務報表時，應考慮的因素包括：關鍵會計政策的選擇、影響該等政策應用的判斷及其他不確定性，以及所呈報業績對條件及假設變動的敏感度。我們認為以下會計政策所涉及用於編製財務報表的判斷及估計最為重大。閣下應與我們的合併財務報表及本文件所載的其他披露一併閱覽以下有關關鍵會計政策、判斷及估計的說明。

合併原則

合併財務報表包括本公司、其子公司及本公司為主要受益人的VIE的財務報表。子公司指本公司直接或間接(i)控制過半數投票權，(ii)有權任命或罷免大多數董事會成員，或在董事會會議上投多數票，或(iii)根據法令或股東或股權持有人之間的協議，有權管理被投資公司的財務及經營政策的實體。

合併可變利益實體指通過合約安排，我們有權指示對該實體的經濟表現產生最重大影響的活動，承擔通常與該實體的所有權相關的風險和享受相關回報，因此為該實體的主要受益人的實體。

本公司、本公司子公司與VIE之間的所有交易及餘額於合併時抵銷。

財務資料

收入確認

我們於2018年1月1日採納ASC 606「客戶合約收入」，對截至採納日期尚未完成的所有合約採用經修訂追溯法。根據ASC 606，當客戶獲得承諾商品或服務的控制權時，即按反映實體期望就該等商品或服務獲得的代價金額確認收入。我們識別客戶合約以及該等合約中的所有履約責任。然後，我們釐定交易價格，並將交易價格分配至客戶合約中的履約責任，在我們履行履約義務時確認收入。

採納ASC 606並無顯著改變(i)我們所有收入流的收入確認時間及模式，以及(ii)以總收入及淨營業額的形式列報收入。因此，採納ASC 606並無對我們的財務狀況、經營業績、權益、現金流量造成重大影響，或導致我們於採納日期、截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度的合併財務報表作出任何調整。

我們在採納ASC 606後的收入確認政策如下：

移動遊戲服務

- 獨家代理移動遊戲

於截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度，我們主要通過銷售遊戲內虛擬物品來增強遊戲體驗。

根據ASC 606，我們評估與客戶的合約並確定我們存在一項單一合併履約責任，即向付費玩家提供遊戲及持續的遊戲相關服務。交易價格(即付費玩家為遊戲中虛擬物品支付的金額)完全分配給這項單一合併履約責任。我們從相關遊戲內虛擬物品交付給付費玩家賬戶的時間點開始，按付費玩家的估計平均遊戲週期確認遊戲內虛擬物品產生的收入。

我們已估計每個遊戲的付費玩家平均遊戲週期，此週期通常為3至8個月。我們考慮玩家通常的平均遊戲週期及其他玩家的行為模式，以及其他多項因素，以得出付費玩家估計遊戲週期的最佳估計。為計算付費玩家的估計平均遊戲週期，我們將初始購買日期作為玩家壽命的起點。我們跟蹤在間隔期內首次購買的付費玩家的數量(「群組」)，並跟蹤每個群組，以了解每個群組付費玩家的後續流失率，即每個群組中在首次購買後離開的玩家數量。為確定付費玩家的壽命超過可觀察數據可用日期的結束點，我們推斷實際觀察到的流失率，以得出所選遊戲付費玩家的估計加權平均遊戲壽命。若推出一個新遊戲而僅有有限的付費玩家數據，則我們會考慮其他定性因素，例如其他具有與新遊戲相似特徵的遊戲的付費玩家遊戲模式，包括付費玩家類型和購買頻率。儘管我們相信基於現有的遊戲玩家資

財務資料

料，我們的估計是合理的，若新資料顯示遊戲玩家行為模式發生變化，我們可能需要據此修改相關估計，並追溯應用相關調整。

根據ASC 606-10-55-39，我們評估在與各方的安排中，我們是作為主體抑或代理。我們按總額列報獨家代理移動遊戲產生的收入，因為我們是作為主體履行與移動遊戲運營相關的所有責任。我們負責遊戲的發佈、遊戲服務器的託管和維護，以及決定何時和如何進行遊戲內促銷及客戶服務。我們亦負責遊戲內虛擬物品的定價以及為海外授權遊戲製作漢化版本。

銷售遊戲內虛擬物品所得款項由我們與第三方遊戲開發商分享，支付給第三方遊戲開發商的金額一般根據付費玩家支付的金額，於扣除支付給支付渠道及發行渠道的費用後計算。支付給第三方遊戲開發商、發行渠道及支付渠道的費用於合併經營狀況及全面虧損表中列為「營業成本」。

- 聯合運營的移動遊戲發行服務

我們亦為第三方遊戲開發商開發的移動遊戲提供發行服務。根據ASC 606，我們評估與第三方遊戲開發商的合約，並確定了發行遊戲、向第三方遊戲開發商提供支付解決方案和市場推廣服務的履行責任。因此，我們在向遊戲玩家發行遊戲之前賺取服務收入。

根據ASC 606-10-55-39，我們評估在與各方的安排中，我們是作為主體抑或代理。對於第三方遊戲開發商與我們之間的聯合經營授權安排，我們認為我們對遊戲服務的履行及可接受性不承擔主要責任。我們的責任是發行遊戲、提供支付解決方案和市場推廣服務，因此我們將第三方遊戲開發商視為我們的客戶。所以，我們根據履行責任（通常是付費玩家購買第三方遊戲開發商發行的虛擬貨幣時）時與第三方遊戲開發商預先確定的比率，按淨額列報該等遊戲的遊戲發行服務收入。

增值服務

我們為客戶提供大會員訂閱、直播以及其他視頻、音頻和漫畫內容。

我們提供大會員訂閱服務，為訂閱會員提供優質內容流媒體服務，以換取不可退還的預付大會員費。當就將在一段時間內（通常為一個月至十二個月）提供的服務收取大會員費時，相關收入初步確認為「遞延收入」，在提供服務的會員有效期內按比例確認。

我們運營和維護直播頻道，用戶可以通過該等頻道欣賞主播的現場表演並與主播互動。大多數主播均為自己表演。我們創建並向用戶銷售虛擬物品，以使用戶向主播送出該

財務資料

等物品以示支持。我們銷售的虛擬物品包括(i)消耗品或(ii)基於時間的物品，如特權和頭銜等。由於根據ASC 606-10-55-39，我們是作為主體履行與虛擬物品銷售相關的所有責任，虛擬物品銷售產生的收入按總額入賬。

因此，若虛擬物品為消耗品，則相關收入在虛擬物品交付並消費的時間點確認，或若為基於時間的虛擬物品，則在用戶享有各虛擬物品的期間(通常不超過一年)內按比例確認。在虛擬物品被消費之前，從虛擬物品銷售中獲得的款項列為「遞延收入」。

根據我們與主播的安排，我們與他們分享虛擬物品銷售的部分收入。支付給主播的部分於我們的合併運營及全面虧損表中確認為「營業成本」。

廣告服務

我們提供多種廣告形式，主要包括但不限於出現在應用啟動頁面、橫幅文字鏈接、徽標、按鈕及富媒體的廣告、效果廣告和根據廣告商需求定制的原生廣告。我們確定廣告的各種形式為不同的履約責任。相關代價根據其獨立售價分配至各履約責任。我們從廣告在我們的平台上顯示之日或履約責任得到履行之日開始，通常是在用戶點擊鏈接時，按比例確認各履約責任的收入。

- 對客戶的銷售獎勵

我們向客戶提供各種銷售獎勵，包括以佣金形式向若干第三方廣告公司提供的現金獎勵，以及在某些捆綁安排中免費提供的折扣和廣告服務等非現金獎勵，該等獎勵均為按合約與客戶協商。根據ASC 606，我們將授予客戶的該等獎勵列為可變對價。可變對價的金額按最可能向客戶提供的獎勵金額計量。

電商及其他

電商及其他收入主要來自通過我們的電商平台銷售的產品，以及舉行某些線下表演活動的收入。

電商及其他收入在承諾的商品或服務的控制權轉移給客戶時確認，一般發生在客戶接受商品或服務時。根據ASC 606-10-55-39，對於由我們主要負責履行承諾提供商品或服務、存在庫存風險、且在確定價格和選擇供應商方面具有自由度的安排，收入按總額列賬，否則按淨額列賬。根據ASC 606-10-32-25，我方酌情決定免費向客戶發放的現金優惠券乃列為安排交易價格的減少，從而減少確認的收入金額，因為該等付款並非針對從客戶處收到的獨特商品或服務。

財務資料

我們的合併運營及全面虧損表中呈列的淨營業額乃扣除銷售折扣和銷售稅後的淨額。

其他估計及判斷

我們在可以合理估計相關金額時估計移動遊戲、第三方支付處理商增值服務的當期收入。處理商在每個月結束後的合理時間內提供可靠的臨時初步報告，而我們則保存銷售數據記錄，這令我們能夠對收入作出合理估計，從而確認報告期內收入。釐定所確認收入的適當金額涉及我們認為合理的判斷和估計，但實際結果可能有別於我們的估計。當我們收到最終報告時(若沒有在每個月結束後的合理時間內收到)，估計收入與實際收入之間的差額將在釐定實際金額的報告期列賬。最終收入報告中的收入與所列期間的呈報收入並無重大差異。

合同餘額

收入確認的時間可能不同於向客戶開具發票的時間。應收賬款為我們開具發票的金額，相關收入在我們已經履行履約責任並有無條件權利獲得代價時，於開具發票之前確認。

遞延收入與各報告期末尚未完成的履約義務有關，包括從移動遊戲玩家、從廣告服務、直播服務及其他增值服務中的客戶及電商平台預先收到的現金付款。由於相關合約一般具有較短期限，因此大部分履約義務均於一年內完成。

實務簡便操作手法

在ASC 606所允許的範圍內，本集團已採用以下實務簡便操作手法：

由於絕大部分合約的原預計期限均為一年或更短，因此分配至尚未完成或部分未完成的履約義務的交易價格並未予以披露。

短期投資

我們的短期投資主要包括擬在12個月內出售的貨幣市場基金、商業銀行或其他金融機構及上市公司發行的以標的資產表現為基準的浮動利率金融產品。

財務資料

以下為短期投資概要：

	2018年 12月31日	2019年 12月31日	2020年 12月31日
		人民幣千元	
金融產品.....	858,021	1,070,113	2,866,643
於公開上市公司的投資.....	—	80,918	434,609
貨幣市場基金.....	87,317	109,779	55,937
總計.....	945,338	1,260,810	3,357,189

根據ASC 825「金融工具」，對於以標的資產表現為基準的浮動利率金融產品，我們選擇在初始確認日採用公允價值法，並按公允價值計量該等投資。該等投資的公允價值變動列入合併運營及全面虧損表的「投資收入，淨額」。公允價值乃根據金融機構在各報告期末提供的類似產品的報價估計。

對於對上市公司的投資，我們在各報告期末按公允價值計量該等投資。該等投資的公允價值變動列入合併運營及全面虧損表的「投資收入，淨額」。

於截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度，我們於合併運營及全面虧損表內分別錄得與短期投資有關的投資收入人民幣13.8百萬元、投資虧損人民幣3.1百萬元及投資收入人民幣74.0百萬元(11.3百萬美元)。

長期投資(淨額)

我們的長期投資主要包括使用計量替代方法股權投資、使用權益法列賬的股權投資和按公允價值列賬的其他投資。

下表載列我們於所示日期按會計處理分類的長期投資明細：

	2018年 12月31日	2019年 12月31日	2020年 12月31日
		人民幣千元	
使用計量替代方法的股權投資.....	793,149	666,025	1,791,393
使用權益法入賬的權益投資.....	—	279,854	188,199
按公允價值入賬的投資.....	186,838	305,250	253,346
總計.....	979,987	1,251,129	2,232,938

- 使用計量替代方法的股權投資

根據ASU 2016-01「金融工具 — 整體：金融資產及金融負債的確認及計量」，對於我們沒有重大影響且公允價值不易釐定的投資，我們選擇按成本減去減值，再基於可觀察價格變動加上或減去後續調整進行列賬。根據這種計量替代方法，若同一發行人的相同或類似

財務資料

投資的有序交易中存在可觀察價格變動，即須對股權投資的賬面值作出調整。於截至2018年12月31日止年度，因使用計量替代方法重新計量權投資，人民幣34.2百萬元投資收入已於「投資收入，淨額」中確認。於截至2019年及2020年12月31日止年度，並無就使用計量替代方法確認股權投資重新計量損益。

我們已作出策略投資，以加強我們的內容開發、與業務建立協同效果，以及加強我們的整體價值。於業績記錄期，我們的股本投資是以另類計量手法入賬，包括內容提供公司（例如三體宇宙（上海）文化發展有限公司）、遊戲開發公司（北京時之砂科技有限公司、武漢藝畫開天文化傳播有限公司），以及在我們的生態系統內多家其他公司。

我們根據被投資實體的表現及財務狀況以及其他市場價值證據，定期評估該等投資的減值。該等評估包括但不限於審核被投資實體的現金狀況、近期融資、預計及歷史財務表現、現金流量預測和融資需求。確認的減值虧損等於投資成本相較其於進行評估的各報告期末的公允價值的超出部分。屆時公允價值將成為新的投資成本基礎。截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度，我們分別將人民幣46.4百萬元、人民幣5.9百萬元及人民幣8.0百萬元（1.2百萬美元）的長期投資減值損失入賬列為「投資收入，淨額」，因為我們釐定該等投資的公允價值低於其賬面值。

- 使用權益法列賬的權益投資

根據ASC 323「投資 — 權益法及合營企業」，我們採用權益法計量我們對其具有重大影響，但不擁有多數股權或其他控制權的股權投資及私募股權基金中的有限合夥權益。根據權益法，該等投資初步按成本列賬，權益被投資實體的成本與權益被投資實體淨資產中相關權益公允價值的差額確認為權益法商譽，於合併資產負債表計入權益法投資。我們在投資日後調整投資的賬面值，以將我們在各權益被投資實體淨收或虧損中的比例份額確認為來自被投資實體的利潤及現金分派。我們根據ASC 323評估權益法投資的減值。在確定出現非暫時性的價值下降時，於利潤確認權益法投資的減值虧損。截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度，我們分別錄得按股權分攤的虧損零元、人民幣24.2百萬元及人民幣50.5百萬元（7.7百萬美元）。

- 按公允價值列賬的投資

根據ASC 825「金融工具」，對於原始期限超過一年，以標的資產表現為基準的浮動利率金融產品，我們選擇在初始確認日採用公允價值法，並按公允價值計量該等投資。該等投資的公允價值變動列入綜合運營及全面虧損表的「投資收入，淨額」。公允價值乃根據金

財務資料

融機構在各報告期末提供的類似產品的報價估計。我們將使用該等輸入數據的估值方法分類為公允價值計量的第2級。截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度，我們分別錄得與按公允價值列賬的其他投資有關的公允價值虧損人民幣2.9百萬元以及公允價值收益人民幣13.2百萬元及人民幣24.9百萬元(3.8百萬美元)。

近期會計公告

近期發佈與我們相關的會計公告清單載於本文件附錄一會計師報告附註2 ee。

股息政策

董事會可全權決定是否分派股息，但須遵守開曼群島法律的若干規定。即使董事會決定派付股息，派付的方式、頻率及金額仍取決於多項因素，包括我們的未來運營及利潤、資本需求及盈餘、整體財務狀況、合約限制及董事會可能認為相關的其他因素。

我們目前並無計劃於可見未來就我們的普通股派付任何現金股息。我們目前擬保留大部分(如非全部)可用資金及任何未來利潤以經營及擴展業務。

我們為於開曼群島註冊成立的控股公司。我們主要依賴我們於中國的子公司的股息以滿足現金需求，包括向股東支付股息。中國法規可能限制我們的中國子公司向我們分派股息。請參閱「監管概覽—有關股息分派的法規」。

若我們就我們的普通股派付任何股息，我們將向作為Z類普通股註冊持有人的受託人派付與我們的美國存託股相關的Z類普通股的應付股息，然後受託人將根據存託協議的條款，包括應付費用及開支，按照該等美國存託股持有人持有的存託股相關Z類普通股比例向我們的美國存託股持有人派付該等款項。我們普通股的現金股息(如有)將以美元派付。

概無重大不利變動

董事經過審慎周詳考慮後確認，直至本文件日期及除本文件披露者外，我們自2020年起的財務或交易狀況或前景並無任何重大不利變動，且自2020年起概無任何事件會嚴重影響本文件附錄一會計師報告所示的資料。

上市開支

我們預計於2020年12月31日後將產生上市開支約人民幣[編纂]百萬元(假設[編纂]按[編纂]及[編纂]指示性[編纂][編纂][編纂]港元進行以及[編纂]未獲行使)。我們預計上市開支中約人民幣[編纂]百萬元將直接列作權益扣減，另上市開支中約人民幣[編纂]百萬元將於本公司損益中支銷。

財務資料

未經審核備考經調整有形資產淨值

下文載列根據香港上市規則第4.29條編製的未經審核備考經調整有形資產淨值，以說明假設[編纂]已於2020年12月31日完成的情況下，[編纂]對截至該日本公司普通股股東應佔經審核合併有形資產淨值的影響。

未經審核備考經調整有形資產淨值僅作說明用途，基於其假設性質，未必如實反映若[編纂]於截至2020年12月31日或任何未來日期完成時本集團的合併有形資產淨值。其根據會計師報告所載截至2020年12月31日本公司普通股股東應佔本集團經審核合併有形資產淨值編製，會計師報告文本載於本[編纂]附錄一，並按下文所述作出調整。

	於2020年 12月31日 本公司 普通股 股東應佔 本集團 經審核合併 有形資產 淨值	[編纂] 估計募集 [編纂]淨額	於2020年 12月31日 本公司 普通股 股東應佔 本集團 未經審核 備考經調整 有形 資產淨值	未經審核 備考經調 整每股 有形資產 淨值	未經審核 備考經調 整每股 美國存託股 有形資產 淨值	未經審核 備考經調 整每股 美國存託股 有形資產 淨值	未經審核 備考經調 整每股 美國存託股 有形資產 淨值
	(人民幣 千元) (附註1)	(人民幣 千元) (附註2)	(人民幣 千元)	人民幣 (附註3)	人民幣 (附註4)	港元 (附註5)	港元 (附註5)
按指示性[編纂]每股[編纂] [編纂]計算.....	4,114,017	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- 截至2020年12月31日本公司普通股股東應佔本集團經審核合併有形資產淨值摘錄自本[編纂]附錄一所載會計師報告，乃根據截至2020年12月31日本公司普通股股東應佔本集團經審核合併資產淨值人民幣7,600,200,000元計算，並分別就本公司普通股股東應佔本集團無形資產淨值及商譽人民幣2,316,453,000元及人民幣1,169,730,000元作出調整。
- [編纂]估計[編纂]淨額乃根據指示性[編纂][編纂][編纂]港元計算，經扣除本公司預計將於2020年12月31日後產生的估計[編纂]費用及其他相關開支，且並無計及因股份激勵計劃項下獎勵獲行使或歸屬而發行及保留作未來發行的[編纂]股Z類普通股，因[編纂]獲行使而配發及發行的Z類普通股，以及本公司可能發行或購回的任何股份及／或美國存託股。
- 未經審核備考經調整每股股份有形資產淨值乃經作出前文段落所述調整後得出，並以[編纂]股已發行股份為基礎，及假設[編纂]已於2020年12月31日完成，但並無計及因股份激勵計劃項下獎勵獲行使或歸屬而發行及保留作未來發行的[編纂]股Z類普通股，因[編纂]獲行使而配發及發行的Z類普通股以及本公司可能發行或購回的任何股份及／或美國存託股。
- 未經審核備考經調整每股美國存託股有形資產淨值乃經作出前文段落所述調整後得出，且以一股美國存託股代表一股股份為基礎。
- 就未經審核備考經調整有形資產淨值而言，以人民幣呈列的金額已按人民幣1,000元兌1.18878港元的匯率換算為港元。並不代表人民幣金額已經、可能或可以按該匯率換算為港元，反之亦然。
- 並無作任何調整以反映本集團於2020年12月31日後的任何交易結果或進行的其他交易。