

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不會就本公告全部或任何部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



LEYOU TECHNOLOGIES HOLDINGS LIMITED 樂遊科技控股有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)
(股份代號：1089)

截至二零一八年六月三十日止六個月之 中期業績公告

財務摘要

	截至六月三十日止六個月		變動 %
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)	
損益表摘要			
來自持續經營業務			
收入	107,880	60,972	+77%
毛利	73,765	38,505	+92%
毛利率(%)	68.4%	63.2%	+5.2%
來自持續及已終止經營業務			
本公司擁有人應佔期內溢利	12,600	2,433	+418%
除利息、稅項、折舊及攤銷前盈利*	33,936	16,794	+102%
每股基本盈利(美仙)	0.41	0.08	+413%
每股攤薄盈利(美仙)	0.41	0.08	+413%
每股股息(美元)	無	無	不適用

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)	變動 %
財務狀況表摘要			
總資產	331,272	313,431	+6%
總借貸**	25,419	568	+4,375%
資產淨值	233,961	225,994	+4%
每股資產淨值(美元)***	0.08	0.07	+14%
流動比率	1.71	3.99	-57%
資產負債比率****	7.7%	0.2%	+7.5%

* 除利息、稅項、折舊及攤銷前盈利 = 除利息收入、利息開支、稅項、折舊及攤銷前盈利

** 總借貸 = 債權證 + 銀行借貸

*** 每股資產淨值(美元) = 資產淨值 / 於報告期末的股份總數

**** 資產負債比率 = 總借貸 / 總資產

樂遊科技控股有限公司（「本公司」）董事（「董事」）會（「董事會」）欣然呈列本公司及其附屬公司（統稱「本集團」）截至二零一八年六月三十日止六個月之未經審核中期簡明綜合財務報表。該等中期簡明綜合財務報表未經審核，惟已經由本公司審核委員會（「審核委員會」）（成員包括胡宗明先生（委員會主席）、陳志遠先生及關毅傑先生）審閱。

中期簡明綜合損益表

截至二零一八年六月三十日止六個月

	附註	截至六月三十日止六個月	
		二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
持續經營業務			
收入	4	107,880	60,972
銷售成本		<u>(34,115)</u>	<u>(22,467)</u>
毛利		73,765	38,505
其他收入及收益	5	3,517	3,407
透過損益按公平值計算之金融資產虧損淨額		(21,817)	(5,964)
銷售及市場推廣開支		(3,942)	(4,019)
行政開支		(13,632)	(11,845)
無形資產攤銷		(9,535)	(9,640)
應付或然代價公平值變動		(1,704)	–
財務費用	6	(95)	(2,757)
其他經營開支		(581)	(260)
以權益結算之股份付款開支		<u>(2,383)</u>	<u>–</u>
除稅前溢利	9	23,593	7,427
稅項	7	<u>(10,674)</u>	<u>(4,639)</u>
來自持續經營業務的期內溢利		<u>12,919</u>	<u>2,788</u>

		截至六月三十日止六個月	
		二零一八年	二零一七年
		千美元	千美元
	附註	(未經審核)	(未經審核)
			(經重列)
已終止經營業務			
來自己終止經營業務的期內溢利	8	<u>—</u>	<u>52</u>
期內溢利		<u>12,919</u>	<u>2,840</u>
以下應佔期內溢利：			
本公司擁有人			
—來自持續經營業務		12,600	2,381
—來自己終止經營業務		—	52
非控股權益			
—來自持續經營業務		<u>319</u>	<u>407</u>
		<u>12,919</u>	<u>2,840</u>
每股盈利			
來自持續及已終止經營業務			
基本 (每股美仙)	10	0.41	0.08
攤薄 (每股美仙)	10	<u>0.41</u>	<u>0.08</u>
來自持續經營業務			
基本 (每股美仙)	10	0.41	0.08
攤薄 (每股美仙)	10	<u>0.41</u>	<u>0.08</u>

中期簡明綜合損益及其他全面收入表

截至二零一八年六月三十日止六個月

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年	二零一七年
	千美元	千美元
	(未經審核)	(未經審核)
		(經重列)
期內溢利	12,919	2,840
期內其他全面收入／(虧損)(扣除所得稅)：		
不會重新分類至損益的項目：		
透過其他全面收入按公平值計算的權益投資的 公平值變動	400	—
其後可能重新分類至損益的項目：		
換算海外經營業務之匯兌差額	(7,126)	6,933
期內全面收入總額	<u>6,193</u>	<u>9,773</u>
以下應佔期內全面收入總額：		
本公司擁有人	5,964	9,329
非控股權益	<u>229</u>	<u>444</u>
	<u>6,193</u>	<u>9,773</u>

中期簡明綜合財務狀況表
於二零一八年六月三十日

		於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
	附註		
非流動資產			
物業、廠房及設備		6,562	6,121
商譽		124,207	127,641
無形資產		48,800	57,913
開發費用		33,512	12,364
可供出售金融資產		–	8,100
透過其他全面收入按公平值計算之 金融資產		8,500	–
		<u>221,581</u>	<u>212,139</u>
流動資產			
存貨		244	285
應收賬款	12	35,101	31,538
已付按金、預付款項及其他應收款項		17,753	19,450
透過損益按公平值計算之金融資產		5,562	1,900
可收回稅項		4,359	2,221
現金及銀行結餘		46,672	45,898
		<u>109,691</u>	<u>101,292</u>
流動負債			
應付賬款	13	1,875	1,977
應計款項及其他應付款項		10,357	8,094
銀行借貸	14	24,843	–
應付代價	15	17,694	6,407
遞延收入		9,242	8,898
		<u>64,011</u>	<u>25,376</u>
流動資產淨值		<u>45,680</u>	<u>75,916</u>
總資產減流動負債		<u>267,261</u>	<u>288,055</u>

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
權益		
股本	39,597	39,597
儲備	<u>190,303</u>	<u>181,956</u>
本公司擁有人應佔權益	229,900	221,553
非控股權益	<u>4,061</u>	<u>4,441</u>
權益總額	<u>233,961</u>	<u>225,994</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	10,014	13,495
遞延收入	1,427	1,640
應付代價	15 21,283	46,358
債權證	<u>576</u>	<u>568</u>
非流動負債總額	<u>33,300</u>	<u>62,061</u>
權益及非流動負債總額	<u><u>267,261</u></u>	<u><u>288,055</u></u>

中期簡明綜合財務報表附註

截至二零一八年六月三十日止六個月

1. 編製基準

截至二零一八年六月三十日止六個月的中期簡明綜合財務報表已按照香港會計師公會（「香港會計師公會」）所刊發的香港會計準則第34號「中期財務報告」及香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）證券上市規則（「上市規則」）附錄16的披露規定予以編製。

中期簡明綜合財務報表不包括年度財務報表所需的全部資料及披露，並應與本公司二零一七年年報（「二零一七年年報」）所載的本集團截至二零一七年十二月三十一日止年度的綜合財務報表一併閱讀。

編製符合香港會計準則第34號的中期簡明綜合財務報表需要管理層作出判斷、估計及假設，而該等判斷、估計及假設會影響政策應用以及本年度迄今資產及負債、收入及開支的呈報金額。

除另有註明外，中期簡明綜合財務報表乃以美元（「美元」）呈列，且所有價值均湊整至最近的千元單位（千美元）。中期簡明綜合財務報表未經審核但已由審核委員會審閱。

2. 重大會計政策概要

編製中期簡明綜合財務報表所用的會計政策與二零一七年年報所用者一致，惟採納下列新訂及經修訂香港會計準則、香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）、修訂本及詮釋的影響除外。

本集團採納的新訂及經修訂準則

若干新訂或經修訂準則適用於本報告期間，而本集團須相應地變更其會計政策。下文闡明採納香港財務報告準則第9號金融工具對本集團中期簡明綜合財務報表之影響。

其他新採納的準則並無對本集團的政策產生重大影響，亦無須作出追溯調整。

香港財務報告準則第9號金融工具－採納的影響

香港財務報告準則第9號取代香港會計準則第39號有關確認、分類及計量金融資產及金融負債、終止確認金融工具、金融資產減值及對沖會計處理的條文。

自二零一八年一月一日起採納香港財務報告準則第9號導致會計政策變更及對已於中期簡明綜合財務報表確認的金額進行調整。下文載列新會計政策。根據香港財務報告準則第9號的過渡條文，並無重列可比較數字，惟對沖會計處理若干方面除外。

分量及計量

於二零一八年一月一日（首次應用香港財務報告準則第9號日期），管理層已評估適用於本集團所持金融資產之業務模式，並將金融工具分類至香港財務報告準則第9號中的適當類別。該項重新分類產生的主要影響如下：

	於二零一七年 十二月三十一日 在香港會計 準則第39號下 的賬面值 千美元	重新分類 千美元	於二零一八年 一月一日在 香港財務報告 準則第9號下 的賬面值 千美元
可供出售金融資產（附註）	<u>8,100</u>	<u>(8,100)</u>	<u>-</u>
透過其他全面收入按公平值計算之 金融資產（附註）	<u>-</u>	<u>8,100</u>	<u>8,100</u>

附註：

根據香港會計準則第39號，並非持作買賣的股本證券分類為可供出售金融資產。根據香港財務報告準則第9號，該等股本證券分類為透過其他全面收入按公平值計算之金融資產。於二零一八年一月一日，本集團指定其於Certain Affinity, LLC（「Certain Affinity」）的投資為透過其他全面收入按公平值計算，原因為該等投資乃作為長期戰略投資而持有，並預計不會於中短期內出售。

所有金融負債於二零一八年一月一日的賬面值並無受到首次應用香港財務報告準則第9號影響。

金融資產減值

本集團有兩類金融資產須遵守香港財務報告準則第9號之新預期信貸虧損模型：

- 應收賬款；及
- 按攤銷成本計量的其他金融資產。

本集團須根據香港財務報告準則第9號就該等類別資產修訂其減值方法。該等金融資產的減值虧損撥備乃基於對違約風險及預期虧損率的假設。本集團於作出該等假設及選擇減值計算的輸入數據時會基於本集團的過往記錄、現有市況以及各報告期末的前瞻性估計運用判斷。

儘管現金及銀行結餘亦須遵守香港財務報告準則第9號的減值規定，惟已識別的減值虧損並不重大。

(i) 應收賬款

本集團採用香港財務報告準則第9號簡化方法計量預期信貸虧損，該方法就所有應收賬款使用全期預期信貸虧損撥備。為計量預期信貸虧損，應收賬款已根據攤估信貸風險特徵及逾期天數分組。

本集團於二零一八年一月一日評估應收賬款的預期信貸虧損。於二零一八年一月一日虧損撥備概無重大變動。

(ii) 按攤銷成本計量的其他金融資產

按攤銷成本計量的其他金融資產包括其他應收款項及應收附屬公司董事款項。應用預期信貸風險模式對該等金融資產的預期信貸虧損撥備所產生之影響並不重大。

3. 分部資料

截至二零一八年六月三十日止期間，本集團在一個經營分部內營運，即在線遊戲經營及零售遊戲開發業務。電子產品貿易分部於上一期間終止，該出售事項於二零一七年九月二十日完成。單一管理團隊向董事（即主要營運決策人）報告，而董事則全面管理整個業務。因此，本集團並無單獨呈列分部資料。

地區資料

下表載列期內有關本集團來自外部客戶持續經營業務收入及本集團非流動資產的地區資料。客戶地區乃根據附屬公司的主要營運所在地確定。

本集團的非流動資產包括物業、廠房及設備、商譽、無形資產、開發費用、可供出售金融資產及透過其他全面收入按公平值計算之金融資產。物業、廠房及設備的地理位置乃基於所考慮的資產的實際位置。倘為商譽、無形資產、開發費用、可供出售金融資產及透過其他全面收入按公平值計算之金融資產，則基於該等資產所分配的營運地區。

來自外部客戶持續經營業務的收入

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
加拿大	87,056	54,472
英國（「英國」）	20,824	6,500
	<u>107,880</u>	<u>60,972</u>

非流動資產

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
加拿大	73,745	80,496
英國	113,611	115,080
中華人民共和國(「中國」)	3,284	115
香港(「香港」)	30,941	16,448
	<u>221,581</u>	<u>212,139</u>

其他資料

主要產品之收入

本集團之持續經營業務之主要產品收入如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
電腦及視頻遊戲	<u>107,880</u>	<u>60,972</u>

4. 收入

持續經營業務

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
遊戲開發及發行	95,934	54,672
職務作品	11,738	6,073
遊戲託管及支援服務	83	174
出售商品	125	53
	<u>107,880</u>	<u>60,972</u>

5. 其他收入及收益

持續經營業務

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
來自下列項目的利息收入：		
銀行存款	129	14
其他應收款項	—	3,391
利息收入總額	129	3,405
匯兌收益淨額	3,266	—
雜項收入	122	2
	<u>3,517</u>	<u>3,407</u>

6. 財務費用

持續經營業務

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
利息：		
— 銀行借貸	66	35
— 債券	—	2,695
— 債權證	26	27
— 股東貸款	3	—
	<u>95</u>	<u>2,757</u>

7. 稅項

持續經營業務

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
加拿大企業所得稅		
— 本期	14,945	7,555
英國企業所得稅		
— 本期	(1,391)	(126)
遞延稅項		
— 本期	(2,880)	(2,790)
所得稅開支	<u>10,674</u>	<u>4,639</u>

附註：

- (a) 根據開曼群島及英屬處女群島（「英屬處女群島」）規則及條例，本集團於報告期內無須於開曼群島及英屬處女群島繳納任何所得稅（二零一七年：無）。
- (b) 由於本集團於報告期內並無應課稅溢利須繳納香港利得稅，故並無就香港利得稅作出撥備（二零一七年：無）。
- (c) 根據中國所得稅規則及條例，截至二零一八年及二零一七年六月三十日止期間，本集團旗下的中國附屬公司須按25%的稅率繳納中國企業所得稅。
- (d) 根據加拿大所得稅規則及條例，截至二零一八年及二零一七年六月三十日止期間，本集團旗下的加拿大附屬公司須按26.5%的稅率繳納加拿大企業所得稅（「企業所得稅」）。
- (e) 根據英國所得稅規則及條例，截至二零一八年六月三十日止期間及截至二零一七年六月三十日止三個月，本集團旗下的英國附屬公司須按19%的稅率繳納英國企業所得稅。本集團利用視頻遊戲稅收減免，其經英國研究所認證有關視頻遊戲的合格開發費用之25%得以用作抵稅之用。以上之合格開發費用乃歐洲經濟區內開發成本之80%。

由於本集團認為二零一八年六月三十日的保留溢利將不會於可見將來分派，故並無就保留溢利分派而應付之稅項計提遞延稅項負債（二零一七年十二月三十一日：無）。

8. 已終止經營業務

於二零一七年九月二十日，本公司出售其於樂遊天下有限公司及其附屬公司（統稱「樂遊天下集團」）之全部股權，代價約為11,836,000美元（相等於92,400,000港元）。樂遊天下集團之業務為本集團的中國分部，因此，根據香港財務報告準則第5號「持作出售之非流動資產及已終止經營業務」，出售該業務在該等中期簡明綜合財務報表中視作已終止經營業務。

於該等中期簡明綜合財務報表內呈列之比較簡明綜合損益表、除稅前溢利及損益項目之相關披露附註已就上一期間之已終止經營業務重新呈列。

(a) 來自已終止經營業務之溢利如下：

	截至 二零一七年 六月三十日 止六個月 千美元 (未經審核) (經重列)
收入	6,769
銷售成本	<u>(6,460)</u>
毛利	309
行政開支	<u>(257)</u>
除稅前溢利	52
稅項	<u>-</u>
期內溢利	<u><u>52</u></u>
基本	
已終止經營業務每股盈利 (每股美仙)	<u><u>0.002</u></u>
攤薄	
已終止經營業務每股盈利 (每股美仙)	<u><u>0.002</u></u>

(b) 已終止經營業務之除稅前溢利乃經扣除下列各項：

	截至 二零一七年 六月三十日 止六個月 千美元 (未經審核) (經重列)
員工成本	67
物業、廠房及設備折舊	2
經營租賃開支	<u><u>28</u></u>

(c) 已終止經營業務之現金流量分析如下：

截至
二零一七年
六月三十日
止六個月
千美元
(未經審核)
(經重列)

經營活動產生的現金流出淨額及現金及銀行結餘減少淨額

(40)

9. 除稅前溢利

除稅前溢利乃經扣除／(計入)下列各項：

持續經營業務

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
員工成本(包括董事酬金)	10,873	9,957
以權益結算之股份付款開支	2,383	—
退休計劃供款	623	37
總員工成本	13,879	9,994
物業、廠房及設備折舊	712	321
無形資產攤銷	9,535	9,640
開發費用攤銷	130	—
折舊及攤銷總額	10,377	9,961

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
透過損益按公平值計算之金融資產		
已變現虧損淨額	-	5,964
透過損益按公平值計算之金融資產		
未變現虧損淨額	<u>21,817</u>	<u>-</u>
透過損益按公平值計算之金融資產虧損淨額	<u>21,817</u>	<u>5,964</u>
經營租賃開支	1,500	1,129
匯兌(收益)/虧損, 淨額*	(3,266)	260
出售物業、廠房及設備虧損淨額	<u>419</u>	<u>-</u>

* 在中期簡明綜合損益表中計入「其他收入及收益」及「其他經營開支」。

10. 本公司擁有人應佔每股盈利

持續及已終止經營業務

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
盈利		
用於計算每股基本盈利的本公司擁有人應佔溢利	<u>12,600</u>	<u>2,433</u>

持續經營業務

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 千美元 (未經審核)	二零一七年 千美元 (未經審核) (經重列)
用於計算每股基本盈利的本公司擁有人應佔溢利	12,600	2,433
減：來自已終止經營業務的期內溢利	—	(52)
用於計算每股基本盈利的來自持續經營業務之溢利	<u>12,600</u>	<u>2,381</u>

截至二零一七年六月三十日止期間，本公司未行使購股權具有反攤薄影響，因此每股攤薄盈利與每股基本盈利相同。

已終止經營業務

截至二零一七年六月三十日止期間，基於期內溢利52,000美元，本公司擁有人應佔已終止經營業務的每股基本及攤薄盈利為每股0.002美仙。

截至二零一七年六月三十日止期間，本公司未行使購股權具有反攤薄影響，因此每股攤薄盈利與每股基本盈利相同。

股份加權平均數

截至二零一八年及二零一七年六月三十日止期間，計算每股盈利時用作分母的普通股加權平均數如下：

	二零一八年 千股	二零一七年 千股
股份數目		
用於計算每股基本盈利的普通股加權平均數	3,070,910	2,886,585
潛在攤薄普通股的影響		
— 購股權 (附註)	<u>4,152</u>	<u>—</u>
用於計算每股攤薄盈利的普通股加權平均數	<u>3,075,062</u>	<u>2,886,585</u>

附註：

計算每股攤薄盈利乃假設已行使本公司的未行使購股權，而行使價低於截至二零一八年六月三十日止期間的平均市價，並就已失效或已行使的購股權作出調整。

11. 股息

並無就截至二零一八年六月三十日止期間宣派股息（二零一七年：無）。

12. 應收賬款

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
應收賬款	<u>35,101</u>	<u>31,538</u>

本集團一般允許7日至60日的信貸期。基於發票日期的應收賬款（扣除減值後）賬齡分析如下：

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
30日內	32,004	29,786
31日至60日	982	374
61日至180日	889	110
180日以上	<u>1,226</u>	<u>1,268</u>
	<u>35,101</u>	<u>31,538</u>

13. 應付賬款

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
應付賬款	<u>1,875</u>	<u>1,977</u>

應付賬款的賬齡分析如下：

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
30日內	1,512	1,591
31日至90日	248	286
91日至180日	21	100
180日以上	<u>94</u>	<u>-</u>
	<u>1,875</u>	<u>1,977</u>

購入若干貨品的平均信貸期一般為15日至90日。

14. 銀行借貸

	於二零一八年 六月三十日 千美元 (未經審核)	於二零一七年 十二月三十一日 千美元 (經審核)
即期		
銀行借貸—有抵押 (附註)		
須於一年內償還	8,281	—
須於報告期末起計一年後償還但載有按要求償還條款	16,562	—
	<u>24,843</u>	<u>—</u>

附註：

本集團於二零一八年六月三十日的銀行借貸按計劃於二零二一年六月償還。此外，相關貸款協議載有賦予銀行無條件權利可酌情隨時要求還款的條款。因此，銀行借貸於中期簡明綜合財務狀況表中分類為流動負債。銀行借貸按香港銀行同業拆息（「香港銀行同業拆息」）加3.9%計息，並以美元計值。於二零一八年六月三十日的實際年利率為5.4%。銀行借貸以本公司一間附屬公司提供的公司擔保作抵押，金額最高為25,000,000美元。

銀行融資須遵守與本集團若干財務比率有關的契諾，而該等契諾常見於與金融機構訂立的貸款安排。倘本集團違反契諾，則已提取的融資將成為按要求償還。本集團定期監察該等契諾的遵守情況。於二零一八年六月三十日，本集團概無違反有關提取融資的契諾（二零一七年十二月三十一日：不適用）。

銀行借貸的賬面值與其公平值相若。

15. 收購附屬公司

Splash Damage Limited、Fireteam Limited及Warchest Limited（即「Splash Damage集團」）

於二零一六年七月一日，本公司間接全資附屬公司Radius Maxima Limited（「Radius Maxima」）就向Paul Wedgwood收購Splash Damage集團全部股權訂立股權轉讓協議及補充協議。上述交易的進一步詳情分別載於本公司日期為二零一六年七月三日及二零一六年九月二十六日的公告以及本公司日期為二零一七年二月二十二日的通函中。本公司股東於二零一七年三月九日舉行的股東特別大會上正式批准上述收購事項。該交易已於二零一七年三月三十一日完成，故Splash Damage集團自此成為Radius Maxima的全資附屬公司。上述交易的進一步詳情載於本公司日期為二零一七年三月三十一日的公告。

購買代價109,100,000美元包括預付款項及遞延付款合共45,000,000美元、調整付款9,502,000美元及獲利代價54,598,000美元。獲利代價包括截至二零一七年、二零一八年及二零一九年止各年度期間的付款，不得超過105,000,000美元。截至二零一七年十二月三十一日止年度，已支付的購買代價合共53,619,000美元。

該交易中收購的資產淨值及從中產生的商譽如下：

	於收購時 確認之公平值 千美元
所收購資產淨值：	
物業、廠房及設備	126
無形資產	14,126
應收賬款	3,555
已付按金、預付款項及其他應收款項	1,307
應收一名關聯方款項	1
可收回稅項	2,352
現金及銀行結餘	8,009
應付賬款	(146)
應計款項及其他應付款項	(9,432)
應付稅項	(273)
銀行借貸	(5)
遞延稅項負債	(1,836)
	<hr/>
	17,784
於收購時產生的商譽	91,316
	<hr/>
總代價	<u>109,100</u>

	於收購時 確認之公平值 千美元
結算方式：	
現金	53,619
應付代價 (附註)	883
應付或然代價 (附註)	<u>54,598</u>
	<u><u>109,100</u></u>
於收購時產生的現金流出淨額：	
以現金支付的代價	(53,619)
減：所收購的現金及銀行結餘	<u>8,009</u>
	<u><u>(45,610)</u></u>

收購相關成本2,922,000美元已計入截至二零一七年六月三十日止期間之中期簡明綜合損益表行政開支中。

該等收購事項概無產生預期可出於稅務目的扣減的商譽。

附註：

應付代價乃無抵押及免息。

於二零一八年六月三十日，應付代價為38,977,000美元（二零一七年十二月三十一日：52,765,000美元），其中零美元（二零一七年十二月三十一日：883,000美元）為應付之初步代價及38,977,000美元（二零一七年十二月三十一日：51,882,000美元）為獲利代價。於截至二零一八年六月三十日止期間，已支付應付或然代價14,609,000美元，且應付或然代價公平值變動虧損1,704,000美元於損益中確認。於二零一八年六月三十日，應付或然代價中，17,694,000美元（二零一七年十二月三十一日：5,524,000美元）及21,283,000美元（二零一七年十二月三十一日：46,358,000美元）分別分類為流動及非流動負債。倘Splash Damage集團於指定期間內達到按預定基礎計算的有關基準年度溢利目標，獲利代價將為應付或然代價。

於二零一八年六月三十日及二零一七年十二月三十一日的應付或然代價公平值基礎為與本集團並無關連之獨立專業估值師進行的估值。

16. 報告期後事項

有關合作協議之諒解備忘錄

於二零一八年七月十一日，本公司與太裕控股有限公司（一間由本公司控股股東郁國祥先生全資擁有的有限責任公司）（「太裕」）訂立諒解備忘錄（「合作諒解備忘錄」），內容有關本公司與太裕就開發若干個人電腦／遊戲機平台網絡新視頻遊戲（「新遊戲」）之可能合作。

根據合作諒解備忘錄，建議太裕須向本公司提供資本用於開發及經營新遊戲，從而待其成功推出時分佔新遊戲所得收益。倘任何新遊戲所得收益達致若干協定款項，透過向太裕支付以相關新遊戲當時之公平市值為基準的經協定一次性款項（受限於折讓），本公司有權終止分佔該新遊戲所得進一步收益的義務。

上述交易的進一步詳情載於本公司日期為二零一八年七月十一日的公告。

管理層討論及分析

市場觀察及核心戰略

近年來，全球遊戲產業繼續超預期增長，且個別新產品表現驚艷。根據市場研究機構Newzoo的最新報告，二零一七年度全球遊戲市場總規模達到121,700,000,000美元，較二零一六年增長14.3%，亦較此前Newzoo的預期高出4.9%。同時，Newzoo也將未來五年全球遊戲市場預期複合年增長率由原先的8.2%上調至10.3%。

近十年來移動遊戲市場的繁榮在全球範圍內建立了極其龐大的遊戲用戶群體，同時也培養了相當大數量的玩家由移動遊戲轉而追求更高品質和更具有沉浸式體驗的遊戲產品。與此相對應的，遊戲行業開始更加注重迎合玩家在偏好上的變化，PC和家用遊戲機端的產品的關注度和受歡迎程度越來越高。

另一方面，全球移動遊戲市場以及中國、韓國等地區的PC遊戲市場被採取可選擇遊戲內道具付費模式的免費網絡遊戲所壟斷，這體現了該業務模式的優越性和普適性。但在除亞洲以外的主流遊戲市場中，免費遊戲模式的滲透率仍然較低，尤其是在遊戲機平台上。越來越多的遊戲開發商及發行商意識到：與玩家保持實時互動，提供不斷變化更新的遊戲服務體驗的模式（即「遊戲即服務」）優於傳統的一次性售賣模式，並開始嘗試借鑒亞洲同行的成功經驗，但受經驗所限並不必然都能最終獲得成功。

本集團在此前已經預見到了免費網絡遊戲在PC和遊戲機平台的巨大潛力，並建立了以開發和發行面向全球玩家的高品質PC和遊戲機端免費網絡遊戲為主的核心理念，採取遊戲即服務的運營模式，持續地改進玩法並不斷推出製作精良的遊戲內容。

由二零一八年市場上最熱門遊戲**堡壘之夜(Fortnite)**在全球範圍內引起的熱潮證實了這一戰略的準確性。**堡壘之夜**是一款現象級的遊戲產品，於二零一七年九月上線了免費的大逃殺模式並於PC、遊戲機和移動端等多個平台同步運營，並在九個月內實現道具付費收入1,000,000,000美元以上。根據市場研究機構SuperData的報道，**堡壘之夜**在二零一八年五月單月的收入已高達318,000,000美元，較二零一八年四月增長7%，其中主要收入增長由遊戲機平台（即PS4和Xbox One）貢獻，而二零一八年五月的PC和移動端收入較二零一八年四月基本持平。高品質免費遊戲已成為遊戲機平台收入的主要增長點之一。

業績回顧

基於二零一七年集團的成功改組和由此打下的堅實基礎，二零一八年上半年集團業績收穫了可觀的增長。截至二零一八年六月三十日止六個月的收入總額達到108,000,000美元，同比增長77%；該增長主要是由集團的主打遊戲產品**Warframe**的強勁表現所帶動的。本報告期歸屬於上市公司淨利潤和除利息、稅項、折舊及攤銷前盈利分別為13,000,000美元和34,000,000美元，較上年同期增長418%和102%，主要受益於收入的大幅增長、毛利率的提高及財務費用的減少。

在二零一八年上半年，遊戲開發及發行、職務作品和其他業務分別為集團貢獻了88.9%、10.9%及0.2%的收入。

遊戲開發及發行

集團的遊戲開發和發行業務主要通過發行和運營自研或委外開發的遊戲產品獲得收入。作為集團目前最主要的收入來源，截至二零一八年六月三十日止，該業務板塊目前涵蓋數款全球發行的自研免費網遊，包括**Warframe**和**Dirty Bomb**，以及一系列正在研發中的新產品。

下表載列了本集團遊戲產品的主要運營數據：

截至六月三十日止六個月

二零一八年 二零一七年

變動

(以千計，另有指明者除外)

註冊用戶總數

47,258

36,453

+30%

Warframe

Warframe 是一款由本集團旗下的工作室 Digital Extremes Ltd. (「Digital Extremes」) 開發並發行的科幻題材的多人合作模式第三人稱動作遊戲，採用免費遊戲的運營模式，目前同時在 PC 和家用遊戲機 (包括 PlayStation 4 和 Xbox One) 平台上運營。*Warframe* 最初於二零一三年三月推出，截至本報告期止已運營超過 5 年。自上線以來，*Warframe* 一直是全球最受歡迎的免費網遊之一，且遊戲運營數據連年刷新紀錄。在 Steam 平台 (視頻遊戲的數字發行平台) 上，*Warframe* 穩居全網排名前五 (用戶數和遊戲時長)，並收穫玩家約 91% 的好評率；在 PlayStation 4 和 Xbox One 平台上，*Warframe* 也是遊戲收入最高的免費遊戲之一。*Warframe* 的持續成功源自於本集團與眾不同及強大的免費網遊設計能力和發行能力：穩定高頻地提供全球、全平台同步的高質量內容更新，提供高效及時的客戶服務，建立起有凝聚力的玩家社區並注重通過線上線下的各類互動活動增進玩家與開發團隊的溝通交流。

二零一七年十月推出的開放世界資料片 *Plains of Eidolon* 在玩家中引起了轟動效應，並使 *Warframe* 達到了一個新的成功高峰。這一熱潮持續到了二零一八年並足足延續了七個多月，並伴隨著後續於六月新推出的資料片 *The Sacrifice*，顯著推升了 *Warframe* 在本報告期內的收入。該遊戲的月活躍用戶和平均同時在線人數在本報告期分別較去年同期實現了 33.7% 和 44.5% 的增長。繼摘得二零一七年度 Steam 鉑金級最暢銷遊戲和最高同時在線遊戲之後，*Warframe* 再一次在 Steam 平台上摘得二零一八年上半年最佳遊戲的這兩個獎項，是僅有的兩款獲此殊榮的免費網遊之一 (另一款為 Dota 2)。

繼在本報告期內取得了令人矚目的成績後，*Warframe*在二零一八年下半年及將來繼續有一系列大動作。集團每年舉行的TennoCon為年度*Warframe*主題線上線下互動活動，吸引全球遊戲粉絲進行為期一天的各類互動活動，分享、慶祝*Warframe*給他們帶來的樂趣。在二零一八年七月舉行的第三屆TennoCon對外公佈了多項*Warframe*的更新和發展計劃，並獲得了巨大的成功，吸引了兩千多名粉絲專程來到位於加拿大安大略省倫敦的活動現場，以及於二零一八年七月七日近五十萬人參與線上直播活動TennoLive，是二零一七年直播活動參與人數的25倍之多，使*Warframe*一舉成為當日Twitch平台點擊率最高的遊戲。

在此次TennoLive中公佈的其中一項重大更新*Fortuna*將於二零一八年上線，是位於金星的開放世界地圖，其規模將達到*Plains of Eidolon*地圖場景的四至五倍大，並給玩家帶來眾多的激動人心的新功能和玩法。另一項暫名為*Railjack*的更新即將成為*Warframe*具有革命性的一個新玩法，加入了全新的如星際探索、資源挖掘和戰艦對戰等功能，在實現由*Fortuna*到宇宙空間的無縫穿越的基礎上，可能在未來發展成為貫穿整個宇宙的星際航程、探索和對戰系統。

另外值得玩家期待的是，*Warframe*還將於今年登陸任天堂的Switch平台。遊戲的Switch版本由備受肯定的開發商Panic Button負責製作。隨著這些計劃即將落實，公司對於*Warframe*在二零一八年下半年的表現充滿信心，並相信這一良好勢頭將在未來得到延續。

職務作品及其他業務

截至二零一八年六月三十日止，本集團目前共有多份在手職務作品的訂單。這些訂單將為集團帶來穩定的現金收入，另一方面其中一部分附帶的分成條款的訂單具備未來帶來更多收益的潛質。在手訂單中包括在二零一八年電子娛樂展覽會(E3)上公佈的為Microsoft開發的一款基於戰爭機器世界觀的回合制策略遊戲《戰爭機器：戰術小隊》(*Gears: Tactics*)以及備受期待的根據《戰爭機器》(*Gears of War*)特許權進一步聯合開發的作品GEARS 5。

其他業務主要為遊戲托管及支持服務及出售遊戲周邊商品。

新產品線

在持續更新運營中的遊戲產品、提供高品質遊戲內容的同時，集團同樣重視新產品的開發，通過開發原創IP產品或聯合全球知名的IP打造新的遊戲產品。本集團擁有一支在遊戲社交性和免費遊戲變現方面具有豐富積累的高水準遊戲設計團隊，並由該團隊為集團旗下的各工作室以及第三方外包開發團隊提供策劃和指導，推進新遊戲產品線的開發。

截至二零一八年六月三十日止本集團已公佈的新產品包括：

- *Survived by*，一款像素風格的小型免費大型多人網絡（「大型多人網絡」）遊戲，截至二零一八年六月三十日止處於封測的最後階段，並於七月份開始面向所有玩家進行公測；
- *變形金剛Online*，一款由Hasbro Inc.及Hasbro International Inc.（統稱「Hasbro」）授權並由Certain Affinity開發的網遊；
- *文明Online*，一款由Take Two International GmbH（「Take Two」）獨家授權並由廣州榮端軟件科技有限公司（「廣州榮端」）開發的大型多人網絡遊戲，上線後廣州榮端將以收入分成方式收取版權費。

本集團還有數款尚未公佈的產品正處於不同的開發階段且進展順利，部分新產品預期將於二零一八年年底或二零一九年年初前後推出。

隨著本集團的新產品線的逐步豐富，產品開發進展順利，我們預期新產品將為本集團未來幾年盈利的增長夯實基礎。

發行和市場推廣

本集團已成功建立起了一個國際化的、經有效整合協作的發行和市場推廣網絡，並在美利堅合眾國（「美國」）、加拿大、英國及中國分別設有發行及市場推廣團隊。本集團設立了全新的遊戲發行機構品牌Athlon Games, Inc.，將主要服務本集團的新遊戲產品的發行和市場推廣。

除此之外，本集團在遊戲產品發行方面建立的一系列技術層面的基礎設施，包括自主遊戲發行平台、服務器引擎和後台系統等組成部分，截至二零一八年六月三十日止即將全面完成，將預計為後續的新產品發行提供有力支持並有效降低成本。

本集團在免費網遊領域的發行和推廣經驗不僅受到了玩家社區的讚賞，同樣也得到了專業人士的充分肯定。在本報告期內，集團的Warframe發行團隊因其在二零一七年圍繞Plains of Eidolon進行的一系列成功的推廣活動，摘得由全球娛樂媒體行業協會ProMaxBDA頒發的「年度最佳營銷活動」獎項。

投資

於本報告期內，本集團向獨立第三方收購民眾金融科技控股有限公司（股份代號：279）合共282,137,188股股份，總代價約為25,642,000美元（相等於200,000,000港元）。該投資於二零一八年六月三十日之公平值約為3,162,000美元（相等於24,828,000港元），佔本集團總資產之1%。於本報告期內，持作買賣投資之公平值變動的未變現虧損約為22,317,000美元（相等於175,172,000港元），於損益確認。

與建議收購事項有關之諒解備忘錄

於二零一七年七月十四日，本公司與一名獨立第三方（「賣方」）訂立諒解備忘錄（「諒解備忘錄」），內容有關擬購買一家控股公司（「目標公司」）之股份（「待售股份」），目標公司透過其附屬公司經營休閒社交遊戲業務（「建議收購事項」）。待售股份佔賣方擁有之目標公司少數股權之全部或部分。

根據諒解備忘錄，賣方將於切實可行之情況下盡快就出售待售股份取得必要批准（「批准」）。於取得有關批准後，各訂約方於此後六個月期間（「獨家期間」）內須協商及協議建議交易之條款（例如待售股份之確切數目、代價、付款方式及利潤保證）。

截至本公告日期，賣方尚未取得批准而獨家期間尚未開始。諒解備忘錄仍然存續而本公司將於適當時候刊發進一步公告，以向本公司股東及潛在投資者提供有關建議收購事項之新進展。

諒解備忘錄的詳情載於本公司日期為二零一七年七月十四日的公告。

集資活動及所得款項用途

於二零一七年九月二十九日，本公司訂立配售協議，按每股配售股份1.70港元之配售價配售最多146,230,000股每股面值0.1港元的普通股。本公司股份於配售協議日期的收市價為1.87港元。配售事項於二零一七年十月二十四日完成，合共總面值為14,623,000港元之146,230,000股普通股已發行予不少於六名獨立承配人，每股配售股份淨價為1.66港元及所得款項淨額合共約為31,171,000美元（相等於243,000,000港元）。董事認為配售事項為擴大大公司股東基礎及融資渠道之良機。

配售事項所得款項的擬定及實際用途詳情如下：

公告日期	事件	所得款項淨額	所得款項淨額 擬定用途	所得款項淨額於本公告日期的實際用途
二零一七年 九月二十九日 及二零一七年 十月二十四日	配售146,230,000股股份	約31,171,000美元 (相等於 243,000,000港元)	一般營運資金	(i) 約10,000,000美元(相等於78,000,000港元) 已用作收購Certain Affinity的20%權益 (詳情載於本公司日期為二零一七年 十月十六日的公告) (ii) 約21,171,000美元(相等於165,000,000港元) 已用作一般營運資金

於本報告期內，除上文所披露者外，本公司並無進行任何其他股本集資活動。

報告期後事項

有關合作協議之諒解備忘錄

於二零一八年七月十一日，本公司與太裕訂立合作諒解備忘錄，內容有關本公司與太裕就開發新遊戲之可能合作。

根據合作諒解備忘錄，建議太裕須向本公司提供資本用於開發及經營新遊戲，從而待其成功推出時分佔新遊戲所得收益。倘任何新遊戲所得收益達致若干協定款項，透過向太裕支付以相關新遊戲當時之公平市值為基準的經協定一次性款項（受限於折讓），本公司有權終止分佔該新遊戲所得進一步收益的義務。

上述交易的進一步詳情載於本公司日期為二零一八年七月十一日的公告。

業務展望

隨著日益增多的傳統視頻遊戲發行商開始認識到遊戲即服務模式的優勢並加入市場，我們不單單看到了市場上競爭的逐漸加劇，同樣看到了由為玩家帶來更好、更具沉浸體驗的良性競爭帶來的整體市場規模的擴大。本集團作為全球視頻遊戲市場的變革者，其全球部署策略、吸收亞洲和西方市場的遊戲設計概念，以及本集團對遊戲即服務模式全面深入的理解和體驗，共同構成了本集團最為寶貴的無形資產及獨特的「經濟護城河」，使我們對本集團遊戲產品於市場上的前景深具信心。

於二零一八年下半年，本集團將繼續致力於更新現有遊戲，為玩家提供更多樂趣十足的遊戲內容以感謝多年來的支持，並為股東帶來更好的投資回報。另一方面，本集團亦將不斷努力，提高資源利用及整合及物色併購機遇，進一步加強本集團的整體競爭優勢。寄望本集團的現有產品穩定增長以及新產品的巨大潛力，本公司正朝著全球頂尖遊戲企業的道路不斷前進，並將繼續為其股東創造更多價值。

財務回顧

持續經營業務－電腦及視頻遊戲業務

收入

本集團總收入由截至二零一七年六月三十日止六個月的61,000,000美元大幅增加77%至截至二零一八年六月三十日止六個月的108,000,000美元，主要由於本集團旗艦產品Warframe的持續增長及本集團於二零一七年三月三十一日收購英國的另一世界頂級視頻遊戲工作室Splash Damage集團而帶來的收入貢獻所致。

毛利

本集團總毛利由截至二零一七年六月三十日止六個月的39,000,000美元增加92%至截至二零一八年六月三十日止六個月的74,000,000美元，主要由於遊戲業務的穩定增長所致。

毛利率由截至二零一七年六月三十日止六個月的63.2%大幅增加至截至二零一八年六月三十日止六個月的68.4%，主要由於遊戲業務穩定增長後的規模經濟所致。

其他收入及收益

其他收入及收益由截至二零一七年六月三十日止六個月的3,400,000美元輕微增加3%至截至二零一八年六月三十日止六個月的3,500,000美元，主要由於匯兌收益淨額增加3,000,000美元，被其他應收款項的利息收入減少3,000,000美元所抵銷。

銷售及市場推廣開支

截至二零一八年六月三十日止六個月的銷售及市場推廣開支保持穩定為4,000,000美元（二零一七年：4,000,000美元）。

行政開支

行政開支由截至二零一七年六月三十日止六個月的12,000,000美元增加15%至截至二零一八年六月三十日止六個月的14,000,000美元。行政開支主要包括租賃開支、員工成本及其他專業費用。有關增加與本報告期內遊戲業務的穩步增長一致。

無形資產攤銷

截至二零一八年六月三十日止六個月的無形資產攤銷保持穩定為10,000,000美元（二零一七年：10,000,000美元）。

財務費用

財務費用由截至二零一七年六月三十日止六個月的3,000,000美元大幅減少97%至截至二零一八年六月三十日止六個月的100,000美元，主要由於截至二零一七年十二月三十一日止年度悉數償還定息可贖回債券所致。

以權益結算之股份付款開支

截至二零一八年六月三十日止六個月的以權益結算之股份付款開支為2,000,000美元（二零一七年：零），主要由於本公司根據於二零一七年八月二十五日獲採納的購股權計劃（「購股權計劃」）授出277,844,600份購股權所致。

稅項

稅項由截至二零一七年六月三十日止六個月的5,000,000美元增加130%至截至二零一八年六月三十日止六個月的11,000,000美元，與遊戲業務的穩步增長一致。

流動資金及財務資源

財務資源

本集團一般從內部產生的現金流量及債務融資活動為其營運提供資金，以滿足本集團的資本需求。本集團會考慮適當及對其有利的任何融資方式。

於二零一八年六月三十日，現金及銀行結餘達47,000,000美元（二零一七年十二月三十一日：46,000,000美元），按人民幣（「人民幣」）、港元（「港元」）、美元、加拿大元（「加元」）及英鎊（「英鎊」）列值。現金及銀行結餘的輕微增加主要由於產生自由現金流量及銀行借貸的所得款項，部分被開發費用增加所抵銷。

計息借貸及資產負債比率

於二零一八年六月三十日，計息借貸總金額為25,000,000美元（二零一七年十二月三十一日：600,000美元）。有關大幅增加主要由於在二零一八年六月提取本金額為25,000,000美元的銀行借貸用作本集團的營運資金所致。

於二零一八年六月三十日，本集團的資產負債比率為7.7%（二零一七年十二月三十一日：0.2%）。其以本集團的總計息借貸除以資產總值計算。

人力資源

於二零一八年六月三十日，本集團擁有825名僱員（二零一七年十二月三十一日：722名）。

員工成本

截至二零一八年六月三十日止六個月，持續經營業務的員工成本總額（包括董事薪酬）為14,000,000美元（二零一七年：10,000,000美元）。所有本集團旗下成員公司均為提供平等機會的僱主，並根據所提供職位的適當性甄選及提拔個別員工。

退休福利成本

根據強制性公積金條例，本集團為所有合資格參加強制性公積金退休福利計劃（「強積金計劃」）之僱員實行定額供款強積金計劃。供款乃按僱員之底薪之一定百分比釐定。

本集團在中國經營之附屬公司之僱員，須參與當地市政府設立之中央退休金計劃。該等附屬公司須按其薪金成本之特定百分比向中央退休金計劃供款。供款須於根據中央退休金計劃規則支付時在損益賬中支銷。

本集團於加拿大營運的附屬公司之僱員可向註冊退休儲蓄計劃（「註冊退休儲蓄計劃」）作出自願性供款。附屬公司會基於僱員的供款作出不超過年度上限的相應供款。該等附屬公司作出供款後，即無進一步付款責任。供款於到期時確認為僱員福利開支。

界定供款計劃指本集團於英國營運的附屬公司向一間獨立實體支付定額供款之退休金計劃。倘該項基金不具備足夠資產，無法就即期及以往期間之僱員服務向所有僱員支付福利，本集團之附屬公司亦無法律或推定責任作進一步供款。

對於界定供款計劃，本集團之附屬公司以強制性、合約性或自願性方式向公開或私人管理之退休保險計劃供款。本集團之附屬公司作出供款後，即無進一步付款責任。供款於到期時確認為僱員福利開支。預付供款確認為資產，惟以可作現金退款或可扣減日後付款之金額為限。

購股權計劃

於二零一七年八月二十五日獲採納的購股權計劃之期限為自二零一七年八月二十五日起計十年。購股權計劃的規則詳情載於本公司日期為二零一七年八月八日的通函。

於本公告日期，根據購股權計劃授出的購股權總數為277,844,600份購股權。

重大風險因素

本集團之持作買賣投資按各報告期終之公平值計量。因此，本集團面臨持作買賣投資的公平值波動產生的股本價格風險。管理層密切監察上市證券的市況，並定期審視持作買賣投資的股本價格風險。

本集團主要在加拿大、英國、中國（包括香港特別行政區）及美國經營業務。大部分資產、收入、付款及現金結餘均以美元、人民幣、港元、加元及英鎊列值。倘美元兌人民幣、港元、加元及英鎊的匯率出現任何重大波動，則會對本集團產生財務影響。本集團並無訂立任何外匯對沖安排。然而，本集團將不時檢討及調整其對沖及融資策略。

合約及資本承擔

於二零一八年六月三十日，本集團經營租賃承擔為25,000,000美元（二零一七年十二月三十一日：25,000,000美元）。

於二零一八年六月三十日，本集團的資本承擔為23,000,000美元（二零一七年十二月三十一日：25,000,000美元）。

其他資料

購買、出售或贖回本公司證券

於回顧期內，本公司或其任何附屬公司概無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

企業管治守則

董事認為，本公司已遵守企業管治守則（「守則」）之相關守則條文（「守則條文」），惟下文所述的守則條文第A.4.1、D.1.4及A.2.1條除外。

根據守則條文第A.4.1條，非執行董事的委任應有特定任期，並合資格重選連任。胡宗明先生以往的任期於二零一六年屆滿後重選連任時，本公司並無向其發出任何委任函件。鑑於偏離守則條文第A.4.1條，本公司向胡宗明先生發出日期為二零一八年三月二十一日的獨立非執行董事委任函件，據此，胡宗明先生按特定任期獲委任。該項委任之開始日期為二零一七年六月二十三日及委任函件的固定任期為三年，除非任何一方根據委任函件的條款予以終止。

根據守則條文第D.1.4條，董事應清楚地了解既定的權力轉授安排。本公司應擁有委任董事的正式函件，當中載列與其委任相關的主要條款及條件。誠如上文所披露，本公司於二零一八年三月二十一日前並無委任胡宗明先生且當中載有其委任的主要條款及條件的正式委任函件。

根據守則條文第A.2.1條，主席及行政總裁職務應予以區分，不應由同一人士擔任。許怡然先生自二零一七年九月五日起同時擔任主席兼本公司行政總裁。鑑於本集團之迅速發展，董事會相信由同一人兼任主席及行政總裁角色，本集團可享有貫徹領導，從而促進戰略規劃及及時及有效執行業務計劃。此外，根據現任董事會組成（即三名執行董事、三名非執行董事及三名獨立非執行董事），我們相信本公司股東之利益得到充分及公正地表達。董事會認為，現時之企業管治安排不會損害本集團內職權及授權兩者間之平衡。

除上述者外，董事認為本公司於截至二零一八年六月三十日止期間已符合守則所載的所有守則條文。

董事進行證券交易的標準守則

本公司已就董事進行證券交易採納一套行為守則，其條款不遜於標準守則所載的規定標準。本公司已向全體董事作出具體查詢，全體董事確認彼等於回顧期內均遵守標準守則及其有關董事進行證券交易操守守則規定的守則。

審核委員會

審核委員會（成員包括胡宗明先生（委員會主席）、陳志遠先生及關毅傑先生，均為獨立非執行董事）已審閱截至二零一八年六月三十日止六個月的未經審核中期簡明綜合業績。

中期股息

董事會已決議不宣派截至二零一八年六月三十日止六個月的任何中期股息（截至二零一七年六月三十日止六個月：無）。

承董事會命
樂遊科技控股有限公司
主席兼行政總裁
許怡然先生

香港，二零一八年八月二十八日

於本公告日期，董事會包括執行董事許怡然先生（主席兼行政總裁）、顧正浩先生及曹博先生；非執行董事達振標先生、李志剛先生及鄭志明先生；以及獨立非執行董事胡宗明先生、陳志遠先生及關毅傑先生。