



## 新股速遞：指尖悅動控股有限公司(6860.HK)

26/6/2018

### 股份簡介

#### 主要日期：

公開發售截止日期：2018年6月29日 中午12時正

公告申請結果：2018年7月11日

上市日期：2018年7月12日

#### 獨家保薦人：

中信建投(國際)融資有限公司

#### 統計數字摘要：

全球發售的發售股份數目：500,000,000股

香港公開發售股份佔比：10.0%

發售價：2.07港元 至 3.27港元

估計集資金額：10.35億港元 至 16.35億港元

每手入場費：3,302.95港元

#### 集團概要

- 集團為中國一家手機遊戲發行商，專注於發行 SLG 手遊(SLG 即模擬遊戲，一般旨在真切地模擬真實或虛構的現實情況)。自集團於 2013 年 12 月成立以來，集團已推出 40 款手機遊戲，而截至今年 6 月 17 日，集團正經營七款主要遊戲，其中包括六款 SLG 遊戲及一款 MMORPG(大型多人網絡角色扮演遊戲)遊戲。於 2017 年，在該七款遊戲中有六款產生 1,000 萬元人民幣或以上的平均每月總流水賬額。《坦克前線》是集團的旗艦級 SLG 遊戲，自 2014 年 7 月正式發行以來，用戶總數迄今超過 2,000 萬，累計總流水賬額逾 17 億元人民幣。
- 根據灼識諮詢報告，按 2017 年的總流水賬額計，集團在中國所有 SLG 手機遊戲發行商中排名第一，佔有 9.8% 的市場份額。

#### 行業概要

- 根據灼識諮詢報告，按總流水賬額計中國手機 SLG 遊戲行業的市場規模由 2013 年的 12 億元人民幣增加至 2017 年的 140 億元人民幣，複合年增長率為 84.8%。報告預期，到 2022 年中國手機 SLG 遊戲行業的市場規模將增至 648 億元人民幣，2017 年至 2022 年間，複合年增長率為 35.9%。

#### 風險

- 集團於 2015 年至 2017 年度期間的註冊和付費用戶人數及收入大幅增長，但集團難以評估業務、財務表現及前景的歷史有限。集團於未來期間可能無法實現類似的業績或增長。因此，投資者不應將任何過往期間的經營業績當作未來表現的指標而加以倚賴。

#### 估值

- 根據招股文件，假設全球發售已於 2017 年 12 月 31 日完成，按緊隨股份發售完成後預期發行 20 億股股份計(計及根據已授出及須達成歸屬條件或尚未授出的受限制股份單位計劃發行股份)，未經審計備考調整每股有形資產淨值區間為 0.82 港元至 1.11 港元(按 1 港元兌 0.8193 元人民幣的匯率兌換)。

推薦度：●●●● (五●為最高)

#### 經致富證券現金認購

正常截止時段：2018年6月28日 下午5時正

延長截止時段：2018年6月29日 上午10時正

全額付款客戶手續費：(網上申請) \$0

(非網上申請) \$50

(註：於延長截止時段申請之手續費一律為\$50)

#### 主要財務數據：

千元人民幣(截至 12 月 31 日止年度)

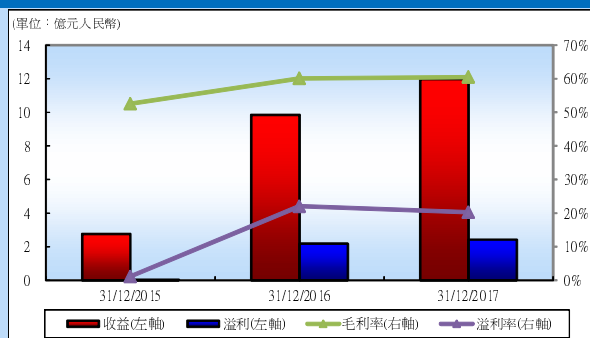
	2016 年	2017 年	變動(%)
收益	984,777	1,197,230	21.57%
收益成本	(392,349)	(472,853)	20.52%
毛利	592,428	724,377	22.27%
銷售及營銷開支	(335,124)	(389,771)	16.31%
行政開支	(16,879)	(29,168)	72.81%
研發開支	(59,030)	(42,020)	-28.82%
其他收入	2,268	7,788	243.39%
其他收益/(虧損)淨額	6,301	(294)	---
財務收入	108	1,692	1466.67%
所得稅(開支)/抵免	26,498	(31,812)	---
年內溢利	216,570	240,792	11.18%

#### 所得款項用途：

假定發售價為 2.67 港元(發售價範圍的中位數)，經扣除就股份發售應付之估計開支後，所得款項淨額估計約為 12.63 億港元。

集資所得款項用途	佔所得款的百分比
用作發展遊戲獲取能力。	35%
用作透過策略性收購及有機增長來建立內部遊戲開發團隊。	25%
用作營銷及推廣活動。	20%
用於支持於未來五年擴充至中國境外個別市場及發展海外業務的整體策略。	10%
用作營運資金及其他一般企業用途。	10%

#### 指尖悅動(6860.HK)15 至 17 年財務數據



資料來源：指尖悅動控股有限公司(6860.HK)招股書