

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

### 概覽

我們是快速發展的全球網絡遊戲開發商及營運商，總部設在新加坡，並在美國、中國及菲律賓設有區域辦事處。我們為世界各地的玩家提供多種語言的網頁遊戲、客戶端遊戲及手機遊戲。我們遊戲的目標客戶是中端玩家及高端玩家，彼等用於玩遊戲的時間通常不少於每天一小時。我們在中國部署大多數開發人員，使我們發揮成本優勢，開發的遊戲更具成本效益。我們以F2P模式經營網絡遊戲，鼓勵玩家體驗我們的遊戲及促進我們玩家社區的發展。在此模式下，玩家可免費下載及暢玩我們的遊戲。我們通過向玩家售賣虛擬貨幣供其購買遊戲虛擬物品提升遊戲體驗而獲得收益。玩家透過我們的付款渠道(包括PayPal、Facebook Payments、Skrill、MOL、Amazon Payments及Google Checkout)購買虛擬貨幣後，彼等便能直接使用其賬戶對物品付款。

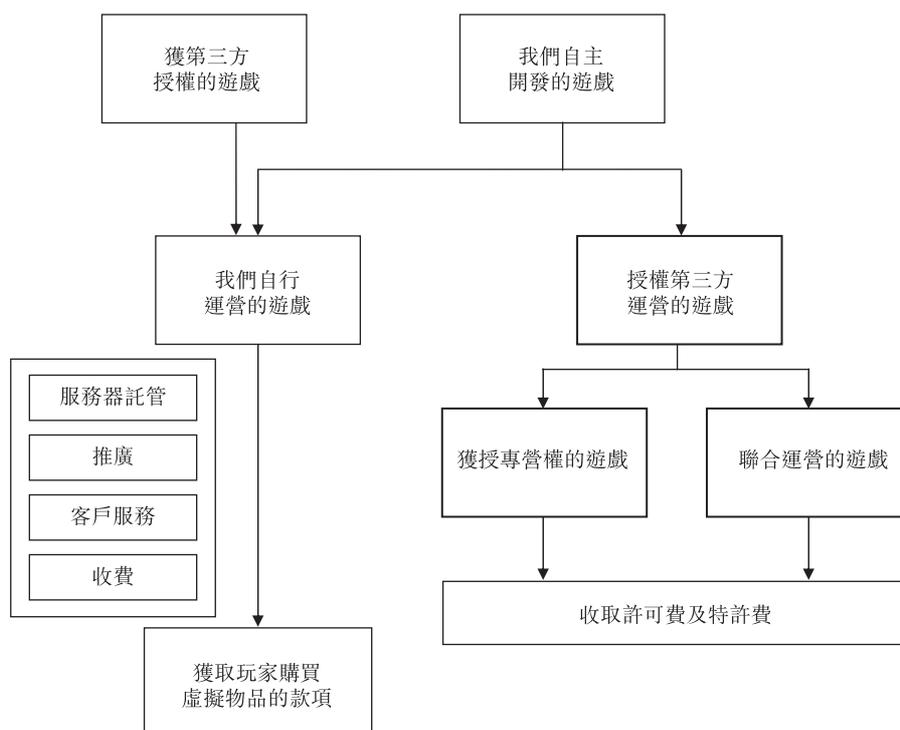
儘管我們傳統上專注於開發及運營客戶端遊戲和網頁遊戲，我們最近已將注意力轉移到開發及運營網頁遊戲及手機遊戲，以回應不斷變化的市場趨勢。根據Distimo.com(移動應用分析的獨立第三方供應商)的資料，按我們的手機遊戲於截至二零一三年九月二十二日止星期在Google Play產生的每周銷售總額計，我們名列全球十大、香港及新加坡三大、台灣及澳洲五大、美國及加拿大六大以及俄羅斯及英國七大的手機遊戲運營商。

於往績記錄期，我們向世界各地大量多元化用戶群銷售專有網絡遊戲的虛擬物品產生絕大部分的收益。我們強大的遊戲開發能力及成功的多語言遊戲設計及營銷策略有助我們開發及分銷該等遊戲。我們的玩家社區由全世界逾7,000萬個玩家賬戶組成，包括於二零一三年五月三十一日總計約為610萬的每月活躍用戶數。截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們總收益的40.2%、23.2%及26.2%分別來自IP地址位於北美、歐洲及亞洲的玩家。我們截至二零一一年十二月三十一日及二零一二年十二月三十一日止兩個年度各年以及截至二零一三年五月三十一日止五個月的最大客戶分別佔我們於該等期間收益的0.3%、1.5%及2.5%。我們截至二零一一年十二月三十一日及二零一二年十二月三十一日止兩個年度各年以及截至二零一三年五月三十一日止五個月的五大客戶分別佔我們於該等期間收益的1.1%、2.8%及4.7%。更多詳情，請參閱本文件第[●]頁「業務－客戶」一節。

## 概 要

### 我們的經營業務

我們自主開發並運營我們開發的遊戲同時代理第三方授權的遊戲。截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們總收益95.1%來自我們運營的遊戲。此外，我們將我們開發的部分遊戲授權予第三方獲授權人在若干指定國家及地區經營，且我們與第三方遊戲運營商共同運營我們開發的若干遊戲。於二零一三年五月三十一日，我們開發的三款遊戲已授權予若干位於中國及海外的第三方獲授權人，其已向我們支付前期許可費及特許費。我們開發的另外六款遊戲由我們與其他第三方遊戲運營商共同運營。我們通常取得透過此類安排所得收益金額50%至70%的特許費。截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們向購買虛擬物品的玩家收取的款項佔我們總收益的95.1%，許可費及特許費佔同期我們總收益的4.9%。更多資料請參閱本文件「業務－我們的經營業務－特許授權」。下圖闡明我們所經營的業務：



截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度以及截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們自不同遊戲賺取的大部分收益透過多種付款渠道收取及持有。於每月底，我們在扣除適用服務費後透過與付款渠道結算，並將運營該等遊戲所得收益直接計入擁有相關遊戲知識產權的相關附屬公司的賬目。款項一般由玩家在購買虛擬貨幣時直接向付款渠道預先支付，一經付款，用戶無權向我們提出退款要求。儘管我們同意在玩家付款後提供一個月的優惠服務期，但我們的用戶協議亦訂明我們並無義務繼續運營該遊戲。由於IGG Singapore擁有我們所運營遊戲的大部分知識產權，截至二零一一年及二零一二年十

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

二月三十一日止年度以及截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們總收益91.0%、94.5%及94.2%分別由IGG Singapore入賬。

### 我們的遊戲

於最後實際可行日期，我們提供合共30款遊戲，其中13款為網頁遊戲、8款為客戶端遊戲及9款為手機遊戲。該等30款遊戲中的25款由我們自主開發，5款為獲第三方授權。此外，該等遊戲中有17款為MMORPG、1款為卡牌遊戲、2款為城堡防衛遊戲、4款為賭場遊戲及6款為策略遊戲。下表載列於往績記錄期就所得收益或收益增長而言最受歡迎的專有網絡遊戲詳情：

|                              | 《眾神之戰》            |                  |                  | 《德州撲克至尊版》         |                  |                  | 《星際文明II》          |                  |                  | 《神之翼》             |                  |                  |
|------------------------------|-------------------|------------------|------------------|-------------------|------------------|------------------|-------------------|------------------|------------------|-------------------|------------------|------------------|
| 遊戲類別 .....                   | MMORPG            |                  |                  | 賭場                |                  |                  | 策略                |                  |                  | MMORPG            |                  |                  |
| 平台 .....                     | 網頁及客戶端            |                  |                  | 網頁及手機             |                  |                  | 網頁及手機             |                  |                  | 網頁                |                  |                  |
|                              | 於十二月三十一日<br>二零一一年 | 於五月三十一日<br>二零一二年 | 於五月三十一日<br>二零一三年 |
| 總收益(千美元) .....               | 6,358             | 6,728            | 2,424            | 1,432             | 4,727            | 4,387            | 14,108            | 21,319           | 8,180            | -                 | 1,487            | 4,199            |
| 每月活躍用戶數 <sup>(1)</sup> ..... | 434,321           | 146,858          | 127,550          | 520,600           | 1,904,071        | 2,280,313        | 675,363           | 494,225          | 359,677          | -                 | 1,258,394        | 803,460          |

附註：

(1) 每月活躍用戶數為截至計量日期止30日期間內登入一個特定遊戲的人數。

於最後實際可行日期，我們有6款開發中網絡遊戲。該等新遊戲將於手機平台上操作，提供不同的主題及遊戲體驗以吸引不同類型的玩家。我們預期多數該等新網絡遊戲將於二零一三年第四季度前進行公測。有關我們開發中網絡遊戲的詳情，請參閱本文件第[●]頁「業務－我們的遊戲－我們的開發中產品」。

### 供應商

我們的主要供應商包括廣告服務供應商、付款服務供應商、遊戲特許人、服務器、數據中心及帶寬供應商。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度以及截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們的最大供應商為向我們提供廣告服務及付款渠道服務的Facebook。有關我們付款渠道及方式的進一步詳情載於本文件「業務－我們的經營業務－付款」。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度以及截至二零一三年五月三十

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

一日止五個月，Facebook分別佔我們於該等期間總採購額的47.7%、44.0%及20.0%。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度以及截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們向五大供應商的採購額分別佔我們於該等期間總採購額的56.2%、52.6%及41.5%。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度以及截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們付款以向Facebook（我們最大的網頁遊戲廣告及推廣平台）購買服務而由用戶產生的收益分別佔我們總收益34.4%、35.6%及23.7%。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度以及截至二零一三年五月三十一日止五個月，產生自我們向五大網頁遊戲廣告及推廣平台付費所得用戶的收益分別佔我們總收益的36.4%、37.8%及30.6%。

### 營銷策略

我們的營銷策略專注於與領先的互聯網平台合作，如Facebook、Apple App Store及Google Play。此外，我們已與超過40個其他遊戲推廣平台建立業務關係。於二零一三年五月三十一日，我們向玩家提供36個付款渠道供其購買我們的遊戲中所用的虛擬貨幣。

### 競爭優勢

我們相信，我們的競爭優勢如下所示，全部均於本文件第[●]頁起的「業務－競爭優勢」一節詳述：

- 我們龐大、多元化的玩家基礎使我們能夠觸及全球客戶，並減低倚賴單一市場經營的風險；
- 我們擁有多元化背景的強大開發團隊，大部分人員位於中國，這使我們擁有明顯的成本優勢設計遊戲、擴大我們的市場吸引力並緊貼網絡遊戲行業的趨勢；
- 我們有效的營銷策略及與全球其他領先互聯網公司的牢固合作關係有利於我們定位及吸引更多潛在客戶及打造品牌認知度；
- 我們大多遊戲為自主開發，使我們能夠有效地推出同一款遊戲的不同版本，從而迎合全球玩家的喜好；
- 我們的全球服務平台及多個區域辦事處可讓我們更高效地經營國際業務；及
- 我們熟練的管理團隊具備繼續領導我們走向成功的豐富海外運營經驗及必需的行業知識。

## 概 要

### 我們的策略

我們的目標是面向全球玩家推出流行的網絡遊戲並於全球推廣，以提升我們的盈利能力及進軍新的遊戲市場。我們將專注於以下策略，全部均於本文件第[●]頁起的「業務－我們的策略」一節詳述：

- 擴大及多元化我們的遊戲組合；
- 提升及多元化我們的遊戲開發及本地化能力；
- 提升我們的企業形象及在多種平台有效推廣我們的遊戲；及
- 尋求潛在外包或收購機會。

### 過往綜合財務資料概要

下表呈列於往績記錄期的篩選過往財務資料。於二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及截至該等日期止年度以及截至二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月的財務資料乃摘錄自本文件附錄一會計師報告中所載經審核綜合財務報表，該等財務資料須與該等經審核綜合財務報表(包括隨附附註)一併閱讀。各期間的財務報表乃根據國際財務報告準則編製及呈列。

| 主要收益表資料                          | 截至十二月三十一日<br>止年度 |              | 截至五月三十一日<br>止五個月       |              |
|----------------------------------|------------------|--------------|------------------------|--------------|
|                                  | 二零一一年<br>千美元     | 二零一二年<br>千美元 | 二零一二年<br>千美元<br>(未經審核) | 二零一三年<br>千美元 |
| 收益 .....                         | 31,080           | 43,154       | 16,989                 | 24,258       |
| 銷售成本 .....                       | (7,745)          | (10,358)     | (3,873)                | (5,642)      |
| 毛利 .....                         | 23,335           | 32,796       | 13,116                 | 18,616       |
| 優先股的公平值虧損 <sup>(1)</sup> .....   | (11,571)         | (20,612)     | (8,460)                | (14,167)     |
| 總開支 <sup>(2)</sup> .....         | (27,852)         | (35,488)     | (12,381)               | (17,969)     |
| 除稅前虧損 .....                      | (8,343)          | (12,946)     | (3,836)                | (7,858)      |
| 所得稅開支 .....                      | (346)            | (163)        | (192)                  | (396)        |
| 持續經營業務                           |                  |              |                        |              |
| 年／期內虧損 .....                     | (8,689)          | (13,109)     | (4,028)                | (8,254)      |
| 非持續經營業務                          |                  |              |                        |              |
| 年／期內虧損 .....                     | (12)             | (326)        | (58)                   | —            |
| 年／期內虧損 .....                     | (8,701)          | (13,435)     | (4,086)                | (8,254)      |
| 年／期內經調整溢利 <sup>(3)</sup> .....   | 2,870            | 7,177        | 4,374                  | 5,913        |
| 年／期內每股經調整溢利 <sup>(4)</sup> ..... | 0.0054           | 0.0134       | 0.0083                 | 0.0108       |

## 概 要

附註：

- (1) 我們於二零零七年十一月三十日向若干公司投資者發行了A系列及A-1系列優先股，其後於二零零八年十一月十二日發行了B系列優先股；該等優先股按公平值計量。優先股已歸類為按公平值計量的金融負債。A系列優先股及B系列優先股的初始賬面值為其於各自發行日期的發行價。A-1系列優先股的初始賬面值為於行使日期認股權證的公平值加上因行使所得的現金所得款項。儘管我們因優先股公平值變動產生虧損，該等虧損對我們的收益表有負面影響，該等虧損對本集團的現金流量並無影響。此外，優先股已於二零一三年五月三十一日根據當時適用的組織章程細則轉換成普通股，並已轉撥至權益。有關更多詳情，請參閱第[●]頁起的「財務資料－收益表的主要組成部分－優先股的公平值虧損」一節。
- (2) 總開支包括銷售成本、銷售及分銷開支、行政開支、研發費用及其他開支。
- (3) 經調整年／期內溢利按年／期內虧損扣除優先股公平值虧損得出。經調整年／期內溢利並非按國際財務報告準則計算。然而，經調整年／期內溢利計算中所用的數額乃採用載於綜合收益表數據的數額計算。由於我們相信經調整年／期內溢利為收益表數據的有用補充資料（因為其使我們能夠計量盈利能力而不計及已於二零一三年五月三十一日轉換為普通股的優先股的公平值虧損），故我們於本文件呈列經調整年／期內溢利數據。我們相信經調整年／期內溢利為我們盈利能力及往績記錄期或之外經營表現的更精確指標。然而，經調整年／期內溢利不應被單獨視為或解讀為收入淨額或經營收入的替代項目，或作為根據國際財務報告準則編製經營業績或其他綜合業務或現金流數據的指標，或作為現金流量的替代項目以計量流動性。由於計算項目有所不同，有意投資者應注意本文件所呈列的經調整年內溢利未必可與其他公司呈報的類似標題計量方式進行比較。
- (4) 年／期內每股經調整溢利乃按年／期內經調整溢利除以加權已發行平均股數計算。

| 主要財務狀況資料                    | 於                 |          |                 |
|-----------------------------|-------------------|----------|-----------------|
|                             | 於十二月三十一日<br>二零一一年 | 二零一二年    | 五月三十一日<br>二零一三年 |
|                             | 千美元               | 千美元      | 千美元             |
| 非流動資產 .....                 | 2,717             | 2,186    | 2,112           |
| 流動資產 .....                  | 9,368             | 19,340   | 25,912          |
| 流動負債總額 <sup>(1)</sup> ..... | (54,399)          | (77,117) | (11,030)        |
| 總資產減流動負債 .....              | (42,314)          | (55,591) | 16,994          |
| 非流動負債 .....                 | (205)             | (250)    | (235)           |
| (負債)／資產淨額 .....             | (42,519)          | (55,841) | 16,759          |

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

附註：

- (1) 我們於二零一一年及二零一二年十二月三十一日的流動負債的主要組成部分包括優先股、遞延收益以及其他應付款項及應計費用。該等優先股已於二零一三年五月三十一日根據當時適用的組織章程細則轉換為普通股。儘管我們於二零一一年及二零一二年十二月三十一日有負債淨額，董事並不認為本集團會面臨有關持續經營方面的問題。於二零一三年五月三十一日，我們於優先股轉換為普通股後錄得資產淨額。有關詳情請參閱第[●]頁起的「財務資料－流動負債／資產淨額」一節。

### 主要經營數據

下表載列於往績記錄期我們按經營分部及遊戲類型劃分的收益明細：

|                | 截至十二月三十一日止年度  |              |               |              | 截至五月三十一日止五個月  |              |               |              |
|----------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|
|                | 二零一一年         |              | 二零一二年         |              | 二零一二年         |              | 二零一三年         |              |
|                | 千美元           | %            | 千美元           | %            | 千美元           | %            | 千美元           | %            |
|                | (未經審核)        |              |               |              |               |              |               |              |
| <b>自主運營遊戲</b>  |               |              |               |              |               |              |               |              |
| 網頁遊戲.....      | 22,118        | 71.2         | 32,627        | 75.6         | 13,319        | 78.4         | 16,661        | 68.7         |
| 客戶端            |               |              |               |              |               |              |               |              |
| 遊戲.....        | 8,496         | 27.3         | 6,991         | 16.2         | 3,064         | 18.0         | 2,803         | 11.6         |
| 手機遊戲.....      | 12            | 0.0          | 2,192         | 5.1          | 303           | 1.8          | 3,598         | 14.8         |
| 特許遊戲.....      | 454           | 1.5          | 548           | 1.3          | 303           | 1.8          | 131           | 0.5          |
| 聯合經營.....      | —             | 0.0          | 794           | 1.8          | —             | 0.0          | 1,065         | 4.4          |
| <b>總計.....</b> | <b>31,080</b> | <b>100.0</b> | <b>43,154</b> | <b>100.0</b> | <b>16,989</b> | <b>100.0</b> | <b>24,258</b> | <b>100.0</b> |

截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止兩個年度各年，我們逾70%的收益來自三款最受歡迎的遊戲，即《星際文明II》、《眾神之戰》及《德州撲克至尊版》。截至二零一三年五月三十一日止五個月，按收益計，《神之翼》成為我們受歡迎程度排名第三的遊戲，受歡迎程度排名前四的遊戲產生我們79.1%的收益。下表載列於往績記錄期我們按主要遊戲劃分的收益明細：

|                | 截至十二月三十一日止年度  |              |               |              | 截至五月三十一日止五個月  |              |               |              |
|----------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|
|                | 二零一一年         |              | 二零一二年         |              | 二零一二年         |              | 二零一三年         |              |
|                | 千美元           | %            | 千美元           | %            | 千美元           | %            | 千美元           | %            |
|                | (未經審核)        |              |               |              |               |              |               |              |
| 《星際文明II》....   | 14,108        | 45.4         | 21,319        | 49.4         | 9,288         | 54.7         | 8,180         | 33.7         |
| 《眾神之戰》.....    | 6,358         | 20.5         | 6,728         | 15.6         | 2,839         | 16.7         | 2,424         | 10.0         |
| 《神之翼》.....     | —             | —            | 1,487         | 3.4          | 17            | 0.1          | 4,199         | 17.3         |
| 《德州撲克至尊版》      |               |              |               |              |               |              |               |              |
| (網頁版).....     | 1,420         | 4.6          | 2,649         | 6.1          | 1,097         | 6.5          | 1,454         | 6.0          |
| (手機版).....     | 12            | 0.0          | 2,078         | 4.8          | 279           | 1.6          | 2,933         | 12.1         |
| 其他.....        | 9,182         | 29.5         | 8,893         | 20.7         | 3,469         | 20.4         | 5,068         | 20.9         |
| <b>總計.....</b> | <b>31,080</b> | <b>100.0</b> | <b>43,154</b> | <b>100.0</b> | <b>16,989</b> | <b>100.0</b> | <b>24,258</b> | <b>100.0</b> |

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

下表載列我們的網頁遊戲、客戶端遊戲及手機遊戲於二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及二零一三年五月三十一日的ARPDau、每月活躍用戶數以及每日活躍用戶數。除非另有指明，否則該等數據均基於我們遊戲所在全部平台的內部計量結果而得出。此外，我們所得出的或從第三方獲取的有關我們行業及我們遊戲表現的數據，包括ARPDau、每日活躍用戶數以及每月活躍用戶數，並非我們財務表現的指標。

| 遊戲          | 於十二月三十一日<br>二零一一年 |             |             | 於十二月三十一日<br>二零一二年 |             |             | 於五月三十一日<br>二零一三年 |             |             |
|-------------|-------------------|-------------|-------------|-------------------|-------------|-------------|------------------|-------------|-------------|
|             | ARPDau<br>(美元)    | 平均          |             | ARPDau<br>(美元)    | 平均          |             | ARPDau<br>(美元)   | 平均          |             |
|             |                   | 每月活躍<br>用戶數 | 每日活躍<br>用戶數 |                   | 每月活躍<br>用戶數 | 每日活躍<br>用戶數 |                  | 每月活躍<br>用戶數 | 每日活躍<br>用戶數 |
| 網頁遊戲 .....  | 0.18              | 1,859,665   | 341,493     | 0.26              | 2,747,064   | 338,636     | 0.31             | 2,450,243   | 360,553     |
| 客戶端遊戲 ..... | 0.21              | 442,182     | 109,405     | 0.24              | 361,026     | 80,330      | 0.27             | 269,310     | 69,364      |
| 手機遊戲 .....  | 0.55              | 4,399       | 468         | 0.07              | 1,459,093   | 84,665      | 0.08             | 3,379,331   | 317,497     |

## 最新發展

根據我們管理層編製截至二零一三年九月三十日止九個月的未經審核綜合財務報表，我們錄得充值流水約5,220萬美元（較截至二零一二年九月三十日止九個月的約3,200萬美元有所增加）。充值流水乃一種非公用會計準則的財務措施，等於期內獲確認的收益加遞延收益變動及期內扣款的撥備。因此，我們的充值流水一般略高於往績記錄期的收益。截至二零一三年九月三十日止三個月，我們的充值流水約2,290萬美元及我們手機遊戲的充值流水佔我們期內總充值流水逾50%。於二零一三年八月三十一日，我們的流動資產淨額為1,200萬美元，主要包括我們業務經營產生的現金。流動資產淨額自二零一三年五月三十一日的1,490萬美元有所減少，主要是由於我們於二零一三年七月宣派股息令流動負債淨額增加所致。

於二零一三年七月，我們推出三款手機遊戲，其中《城堡爭霸》是一個快節奏的城堡防衛遊戲，人氣迅速上升，Appannie.com（移動應用分析的獨立第三方供應商）認為，該遊戲已成為九個國家（包括新加坡、英國及加拿大）中十大流行遊戲以及成為七個國家（包括新加坡、香港及荷蘭）的五大遊戲（按收益計）。截至二零一三年九月三十日止九個月，來自《城堡爭霸》的充值流水約為720萬美元，而該遊戲於二零一三年九月三十日的每月活躍用戶數約為520萬。有關詳情，請參閱本文件「業務－我們的遊戲－我們的開發中產品」一節。於二零一三年九月三十日，我們的全球玩家社區包括逾9,000萬個玩家賬戶，包括每月活躍用戶數合共約930萬。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

董事確認，除本文件另有披露外，截至本文件日期，我們的財務及經營狀況或前景自二零一三年五月三十一日以來並無重大不利變動，且自該日起直至本文件日期，概無發生任何事件將會對本文件附錄一所載會計師報告內我們的綜合財務報表呈列的資料產生重大影響的事件。

### 結構性合約

#### 結構性合約安排

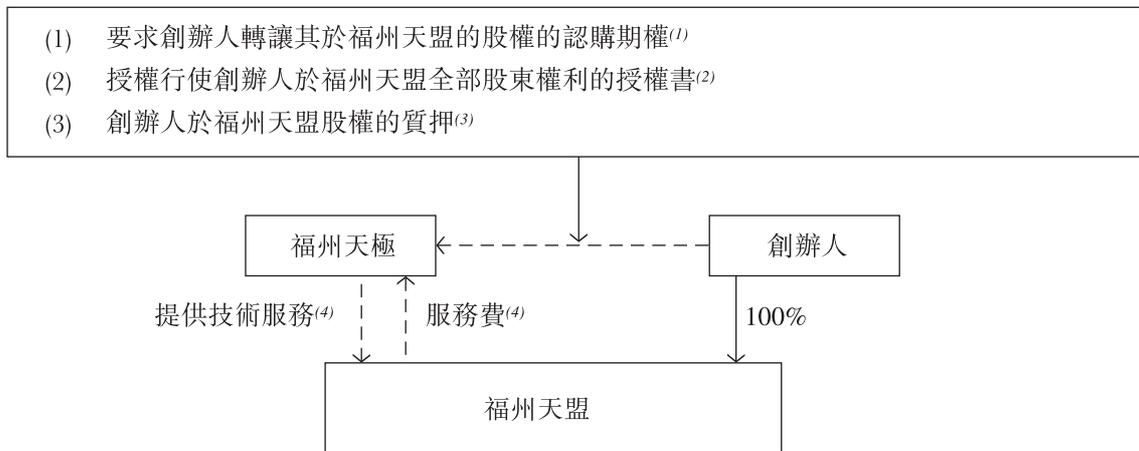
現行中國法律及法規限制外商在中國投資於增值電信、互聯網內容及信息服務以及網絡遊戲行業。我們的全資附屬公司福州天極為外資企業，並無擁有在中國提供增值電信、互聯網內容及信息服務以及網絡遊戲所需的許可證。

為遵守關於限制外商在中國擁有增值電信業務或禁止外商提供互聯網內容及信息服務的中國法律，我們過往乃透過福州天盟（其股權由蔡宗建先生及池元先生各擁有50%）在中國經營我們的自主發行網頁遊戲及客戶端遊戲授權及出版。福州天盟的主要業務包括(i)設計及開發網頁遊戲、客戶端遊戲及手機遊戲；(ii)向中國終端用戶提供網絡客戶支援服務；(iii)在中國運營及持續維護已開發遊戲中文版，包括(a)上載及維護自行研發遊戲供中國的玩家下載及暢玩；(b)將遊戲授權予中國的第三方獲授權人；及(c)將本集團內部研發的遊戲與中國的第三方遊戲運營商聯合運營；及(iv)福州天盟持有一定數量與經營我們網絡遊戲中文版有關的知識產權。福州天盟（作為國內公司）持有ICP許可證、網絡文化經營許可證及互聯網出版許可證（乃於中國經營上述運營及持續維護已開發遊戲所需的許可證），而目前中國法律限制或禁止外資公司獲發有關許可證；因此，儘管福州天盟的收益貢獻僅佔本集團於往績記錄期內總收益4.8%、3.2%及3.7%，但維持福州天盟及結構性合約安排使本集團保留在日後出現機會時在中國擴充網上遊戲業務的靈活性。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

下圖說明結構性合約訂明的安排：



附註：

- (1) 進一步詳情請參閱本文件「歷史及企業架構」一節「認購期權協議」一段。
- (2) 進一步詳情請參閱本文件「歷史及企業架構」一節「授權書」一段。
- (3) 進一步詳情請參閱本文件「歷史及企業架構」一節「股權質押協議」一段。
- (4) 進一步詳情請參閱本文件「歷史及企業架構」一節「獨家服務協議」一段。

透過結構性合約，福州天極擁有福州天盟的實際控制權及（須在中國法律允許的範圍內）收購福州天盟股權及／或資產的權利。根據結構性合約，本集團亦能夠確認及收取福州天盟業務及經營的經濟利益。我們擬於相關中國法律允許外商於增值電信業務擁有多數權益或外商於我們經營的互聯網內容及信息服務業務擁有權益後盡快行使有關權力及解除結構性合約。截至二零一二年十二月三十一日止兩個年度，福州天盟並無向福州天極支付任何技術服務費。請參閱本文件「風險因素－與我們的合約安排有關的風險－無法保證福州天極與福州天盟之間的合約安排將被視為符合現有或日後的中國法律及法規，及如相關法規或其詮釋於未來有變，則我們可能被迫放棄我們於中國運營公司的權益」。然而，於截至二零一三年五月三十一日止五個月，福州天極開始為福州天盟提供技術服務，而福州天盟已向福州天極支付技術服務費合共80萬美元，並預期將繼續根據結構性合約的條款支付該費用。

---

## 概 要

---

根據中國法律顧問競天公誠律師事務所的意見，(i)福州天盟已正式註冊成立並合法存續，有效並遵守相關中國法律，而福州天盟亦已取得一切所需批文，並根據中國法律及法規的規定完成所有登記，且有能力根據其許可證進行業務經營；(ii)福州天極、福州天盟、蔡宗建先生及池元先生之間的各项結構性合約有效並對訂約方具有約束力；(iii)各結構性合約均符合福州天盟及福州天極的組織章程細則的規定；及(iv)各結構性合約並無違反任何中國法律、行政法規或福州天盟及福州天極的組織章程細則的強制性規定。有關結構性合約的詳情，請參閱本文件第[●]頁起的「歷史及企業架構－結構性合約」一節。

然而，就結構性合約而言，我們在現行或日後對中國法律法規的詮釋及應用方面面臨大量不確定因素。根據《紐約時報》於二零一三年六月二日刊登的文章，近期出現一宗法院判決，涉及透過信託及貸款結構取得於中國註冊成立的若干限制外資公司的控制權的合約安排是否有效的糾紛；以及兩宗仲裁決定，據稱涉及利用可變利益實體取得於中國註冊成立的若干限制外資公司的控制權的合約安排是否有效的糾紛。有關與我們的合約安排有關的風險的詳情，請參閱本文件第[●]頁起的「風險因素－與我們的合約安排有關的風險」。

我們的中國法律顧問競天公誠律師事務所已採取一切可能行動及措施，以得出有關結論。為得出其法律結論，我們的中國法律顧問就我們於中國的利益進行盡職調查，研究有關中國法律事宜，並透過匿名電話諮詢工信部（負責監督管理中國的增值電信業務）下轄的電信管理局市場管理處以及新聞出版總署。於口頭諮詢期間，有關部門已確認彼等並無認定或聲稱任何結構性合約無效或要求確認其有效性及合法性。由於(i)各結構性合約均已由結構性合約各方正式授權、簽署及交付，且並無違反全國人民代表大會頒佈的中國適用法律及行政法規的任何強制性規定；(ii)福州天盟符合工信部通知的規定，包括但不限於對福州天盟就其域名、商標及經營設施所有權方面的要求；及(iii)根據我們的中國法律顧問對有關主管部門的諮詢，自發出工信部通知或「三個決定」以來，工信部並無要求確認結構性合約的有效性與合法性，故根據我們的中國法律顧問的意見，我們毋須根據中國合同法向中國任何部門取得有關結構性合約有效性與合法性的確認。董事確認，於最後實際可行日

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

期，結構性合約並無遭到中國有關部門的任何質疑。此外，董事確認，於最後實際可行日期，本集團在根據結構性合約透過福州天盟經營其業務方面並無遭到任何中國監管機構的任何干預或阻礙。考慮到上述內容，我們的中國法律顧問認為，各結構性合約均可根據中國合同法強制執行。

### 主要潛在風險

我們的業務及經營面臨多種稅務相關風險。目前我們在新加坡及中國均享有優惠稅務待遇。我們透過IGG Singapore (截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止兩個年度各年以及截至二零一三年五月三十一日止五個月分別錄得收益總額的91.0%、94.5%及94.2%) 獲新加坡經濟發展局授予優惠所得稅稅率及版權稅稅率。在中國，福州天盟被認定為軟件企業，於截至二零一三年十二月三十一日止年度獲豁免繳納企業所得稅。我們無法保證日後將繼續享有該等優惠稅務待遇。與優惠稅務待遇有關的進一步詳情載於「風險因素－與我們的業務有關的風險－我們無法保證我們日後將繼續享有優惠稅務待遇」一節。此外，於往績記錄期，IGG Singapore、IGG USA、IGG HK、福州天盟及福州天極均有進行集團內公司間交易，我們相信該等交易的轉讓價乃按公平基準釐定。然而，無法保證審核有關安排的稅務機關會認為我們已遵守轉讓定價法律，而有關稅務機關可能會要求我們的相關附屬公司重新釐定轉讓價，從而重新分配收入或調整應課稅收入，這可能會增加我們的綜合稅項負債。與集團內公司間轉讓定價有關的風險的進一步詳情，載於「風險因素－與我們的業務有關的風險－稅務機關可能會質疑我們應課稅收入的分配，從而可能增加我們的綜合稅項負債」。此外，我們亦面臨被視作中國居民企業的風險。由於我們大部分人員(包括部分管理層成員)現時位於中國，且日後仍可能留駐中國，故就稅項目的而言，我們可能被有關中國機關視為中國居民企業，從而致使我們須按25%的稅率就我們的全球收入繳納中國企業所得稅。與被視為中國居民企業有關的風險因素的進一步詳情，載於「風險因素－與我們的業務有關的風險－根據企業所得稅法，我們可能被視為中國居民企業，因而須就我們的全球收入繳納中國稅項」一節。