

財 務 資 料

概覽

我們是快速發展的全球網絡遊戲開發商及運營商，總部設在新加坡，並在美國、中國福建省福州市以及菲律賓設有區域辦事處。我們為全世界的玩家提供多語言網頁遊戲、客戶端遊戲及手機遊戲。我們的遊戲主要針對通常每天遊戲時間不少於一個小時的中端玩家及高端玩家。除跨國經營外，我們在中國部署大多數開發人員，使我們發揮成本優勢，從而使我們能夠以具有成本效益的方式開發遊戲。

我們以F2P模式運營網絡遊戲，該模式鼓勵玩家體驗我們的遊戲並促進我們玩家社區的壯大。在這一模式下，我們的玩家可免費下載及暢玩。我們通過向玩家售賣虛擬貨幣供其購買虛擬物品提升暢玩體驗而獲得收益。玩家可透過我們的付款渠道(包括PayPal、Facebook Payments、Skrill、MOL、Amazon Payments及Google Checkout)購買有關虛擬貨幣，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[●]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。我們定期發佈對遊戲進行重大升級及更新的擴展包。我們相信，我們能夠透過對網絡遊戲的不斷改善及升級來提升遊戲體驗，並延長網絡遊戲年限。

得益於我們強大的遊戲開發能力及成功的多語種遊戲開發及營銷策略，於往績記錄期，我們的大部分收益源於在全世界擁有廣泛、多元用戶群的專有網絡遊戲售賣虛擬物品。目前，我們已建立起超過7,000萬個玩家賬戶的玩家社區，包括於二零一三年五月三十一日合共約610萬個每月活躍用戶數。我們的主要收益來自北美、歐洲及亞洲。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。

我們的營銷策略專注於與領先的互聯網公司合作，如Facebook、Apple Inc.及Google Inc.。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，我們亦向玩家提供36個付款渠道購買虛擬貨幣。

我們於往績記錄期經歷大幅增長。我們的總收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的3,110萬美元增長38.9%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的4,320萬美元及由截至二零一二年五月三十一日止五個月的1,700萬美元增長42.9%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的2,430萬美元。

財務資料

十一日止五個月的2,430萬美元，毛利由截至二零一一年十二月三十一日止年度的2,330萬美元增長40.8%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的3,280萬美元及由截至二零一二年五月三十一日止五個月的1,310萬美元增長42.0%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的1,860萬美元。來自網頁遊戲的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的2,210萬美元增加47.5%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的3,260萬美元及由截至二零一二年五月三十一日止五個月的1,330萬美元增長25.6%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的1,670萬美元。來自手機遊戲的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的12,000美元大幅增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的220萬美元，並繼續增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的360萬美元。

截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一二年及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。付款一般由玩家在購買虛擬貨幣時使用現金提前支付，而付款一經作出，我們不會向用戶提供退款的權利。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十二月三十一日止年度及截至二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月，我們總收益91.0%、94.5%、95.2%及94.2%分別由IGG Singapore入賬。

財務資料的呈列基準

呈列基準

根據中國現行法律法規，外資公司不得在中國從事網絡遊戲業務及網絡廣告業務。本集團在過去透過福州天盟及福州網遊（統稱「中國經營實體」）經營其中國的網絡遊戲及網絡廣告。本集團已於二零一二年十月出售福州網遊。

若干合約安排（「合約安排」）已在中國經營實體、福州天極以及蔡宗建先生及池元先生（中國經營實體的合法股東及本公司的核心創辦人）間生效。合約安排使本公司得以透過福州天極實際控制中國經營實體。

尤其是，福州天極承諾向中國經營實體提供彼等所要求的若干技術服務以支持彼等經營。作為回報，本集團有權通過對所提供的有關服務收取公司間收費享有中國經營實體產生的絕大部分經營溢利及剩餘利益。蔡宗建先生及池元先生亦須應本集團的要求，並於獲得中國法律允許後，按中國法律所允許的代價，將彼等於中國經營實體的權益轉讓予本集團或本集團所指定人士。蔡宗建先生及池元先生已就中國經營實體的持續負債將其擁有權

財務資料

權益抵押予本集團；於往績記錄期，福州天極並無向任何中國經營實體提供任何其先前並無訂約須提供的財政支持。福州天極擬於需要時持續向中國經營實體提供或協助其取得財政支持。因此，本集團有權因涉足中國經營實體而取得可變動回報並有能力透過其對中國經營實體的權力影響該等回報。

因此，福州天盟及福州網遊作為本公司的附屬公司入賬，而涉及福州天盟的架構合約的構成作為共同控制下實體間的業務合併，採用權益合併法入賬，福州天盟的資產及負債在其中反映為其於綜合日期擁有的賬面值。涉及福州網遊的架構合約的構成作為業務合併，採用收購法入賬，福州網遊的資產及負債在其中反映為其於綜合日期擁有的價值。就本文件而言，有關「我們」、「本公司」或「本集團」的提述包括福州天盟及福州網遊的業務營運（其中包括僱員以及物業、廠房及設備）。

綜合基準

綜合財務報表包括本集團截至二零一二年十二月三十一日止兩個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報表。附屬公司及中國經營實體採用與本公司相同的報告期間及一致的會計政策編製財務報表。附屬公司及中國經營實體的業績自收購日期（即本集團取得控制權的日期）起綜合入賬，並繼續綜合入賬，直至不再擁有該控制權為止。所有集團內公司間結餘、交易、因集團內公司間交易而致的未變現收益及虧損以及股息於綜合入賬時全數對銷。

如本文件「歷史及企業架構」一節及上文呈列基準所解釋，附屬公司及共同控制下的福州天盟的收購已使用權益合併法入賬。權益合併法涉及納入發生共同控制形式合併的合併實體或業務的財務報表項目，猶如該等項目自有關合併實體或業務首次受控制方控制當日起已被合併處理。合併實體或業務的資產淨值乃採用現有賬面值合併。概無就商譽或收購方於被收購方的可識別資產、負債及或然負債的公平值淨額的權益超出共同控制合併時的投資成本的差額確認任何金額。

附屬公司或中國經營實體內的全面收益總額乃歸屬於非控股權益，即使此舉會引致虧絀結餘。

附屬公司或中國經營實體的擁有權權益變動（並未失去控制權）按權益交易列賬。

財務資料

倘本集團失去對附屬公司或中國經營實體的控制權，則其終止確認(i)有關附屬公司的資產(包括商譽)及負債、(ii)任何非控股權益的賬面值及(iii)計入權益的累計換算差額；並確認(i)所收代價的公平值、(ii)所保留任何投資的公平值及(iii)損益中任何因此產生的盈餘或虧絀。先前於其他全面收益中確認的本集團應佔部分重新分類為損益或保留溢利(如適用)。

影響我們財務狀況及經營業績的因素

我們的財務狀況及經營業績已經及將繼續受多種因素(包括以下討論者)的影響。

新技術的出現

新技術已經及將繼續對業務、通訊及人民生活的眾多其他方面產生重大影響。這在像我們一樣在很大程度上受限於技術變革及主流大眾對其接受程度的行業內更是如此。例如，根據Analysys Consulting的資料，移動設備(如智能手機及平板電腦)的出現使手機遊戲受到歡迎。過往我們專注於網頁遊戲及客戶端遊戲。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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月，我們收益的98.5%、91.8%、96.4%及80.3%分別來自網頁遊戲及客戶端遊戲。然而，新的移動技術已很大程度上改變了人們玩遊戲的方式。為跟上發展趨勢，近來我們已大幅改變我們對手機遊戲的開發及營銷工作的重心。我們於截至二零一三年七月三十一日止七個月推出9款新遊戲，其中7款為手機遊戲，且我們另有6款手機遊戲處於開發及／或測試階段，我們計劃於二零一三年年底之前將其推出。

我們新遊戲的受歡迎程度

我們需要流行、新穎的遊戲持續滿足現有客戶及吸引新玩家。成功做到這一點將使我們保持我們的收益增長。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日兩個年度，我們的收益主要來自《星際文明II》、《眾神之戰》及《德州撲克至尊版》3款遊戲。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，我們分別70.5%及75.9%的收益源自該三款遊戲。二零一二年，我們推出的其中一款新遊戲《神之翼》尤為受歡迎，自二零一二年五月在台灣推出後於截至二零一二年十二月三十一日止年度產生收益150萬美元。該款遊戲於截至二零一三年五月三十一日止五個月產生收益420萬美元，佔我們期內總收益的17.3%，且按收益計，其成為我們的第三大最受歡迎遊戲。於截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們79.1%的收益源自我們這四大最受歡迎遊戲。我們的成功部分取決於我們新遊戲的受歡迎程

財務資料

度。我們集中大部分資源開發及推廣新遊戲。我們於截至二零一三年七月三十一日推出9款新遊戲，包括2款網頁遊戲及7款手機遊戲。於最後實際可行日期，我們有另外6款手機遊戲處於開發及／或測試階段，我們計劃於二零一三年年底之前將其推出。我們的目標為該等新推出的遊戲將吸引大量新玩家。我們相信，我們於往績記錄期已成功做到這一點。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，我們分別有425,833名、383,335名及510,580名活躍付費玩家。然而，我們無法保證新遊戲將會受到玩家社區的歡迎。倘我們能夠向客戶提供更具吸引力的新遊戲，我們將能保持或提升盈利能力。

廣告及宣傳費用以及渠道成本

我們依賴我們的廣告及宣傳策略吸引遊戲玩家及因彼等購買我們遊戲中所提供的虛擬物品而賺取收益。為促進該業務模式，我們依賴我們的付款渠道平台夥伴為我們提供高效付款渠道。我們廣告及宣傳費用及／或渠道成本的大幅增加會影響我們的財務狀況及經營業績。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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月的廣告及宣傳費用分別為970萬美元、1,210萬美元、320萬美元及560萬美元，分別佔我們收益的31.2%、28.0%、18.8%及23.0%。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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月的渠道成本分別為290萬美元、560萬美元、200萬美元及340萬美元，分別佔我們總銷售成本的37.7%、53.8%、51.3%及60.7%。我們廣告及宣傳費用以及渠道成本因不同夥伴的收費政策而各異，這將影響我們的盈利能力。例如，我們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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月分別支付130萬美元、270萬美元、100萬美元及150萬美元作為使用Facebook Payments的服務費，分別佔我們渠道成本總額的44.8%、48.2%、50.0%及44.1%。向Facebook Payments支付的付款渠道服務費增加主要是由於自二零一一年七月一日起Facebook指定Facebook Payments為其獨家付款渠道，這要求我們支付使用Facebook Payments的玩家支付予我們的遊戲所得款項的30%作為服務費。

產品組合

我們改進產品組合的能力有助於優化我們的營銷成本架構，亦有助於吸引對不同類型遊戲有興趣的潛在玩家，當中一般有不同成本架構。例如，手機遊戲的用戶獲取成本（我們獲得一名實際用戶所花費的成本）較網頁遊戲及客戶端遊戲為低。透過改進我們的產品組合，我們能充分利用我們的營銷資金及改善我們的營銷策略使其更具效率。另一方面，多樣化的產品組合有助於我們迎合不同類型的玩家及擴大我們的玩家社區，這對我們業務及盈利能力的持續增長至關重要。

財 務 資 料

優惠稅項及稅收管轄權

各集團公司主要業務活動

以高級副總裁陳智祥為首的IGG Singapore對本集團的營運發揮重要作用，負責統籌本集團其他實體執行董事會採納的整體企業策略、預算及業務規劃，擁有及管理本集團大部分互聯網協定權，並監督及監察我們網上遊戲播放平台www.IGG.com的運作。IGG Singapore亦負責制定本集團的整體營銷策略及活動。因此，其承擔與經營及推廣我們在海外市場的遊戲有關的市場風險。例如，於往績記錄期內，本集團大部分廣告及推廣開支記錄於IGG Singapore內。此外，IGG Singapore為代表本集團訂立多項協議及／或合約（其中包括許可協議、遊戲開發合約）的訂約方。於最後實際可行日期，IGG Singapore共有兩名董事及31名僱員。

IGG USA主要向IGG Singapore提供支援服務，包括（其中包括）營銷支援服務、遊戲服務器託管服務、客戶支援服務及一般行政及管理服務。目前，IGG HK的主要功能是持有經營第三方開發的MMORPG遊戲《航海世紀》的許可證。

IGG Philippines於二零一三年註冊成立，提供全球客戶支援服務及其他業務流程及信息和通信技術服務，以支持我們的海外業務。於往績記錄期，IGG Philippines並無開始向本集團提供任何此類服務。

福州天盟的主要業務運營包括(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；(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。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），而現行中國法律限制或禁止外資公司獲發上述許可證。

福州天極的主要業務運營包括（其中包括）(i)提供技術諮詢及管理服務予福州天盟；(ii)向IGG Singapore提供客戶支援服務；(iii)進行研發活動；及(iv)授權其自主研發的遊戲予本集團內其他實體。

財務資料

稅務風險和司法權區

IGG Singapore目前根據發展及擴充獎勵計劃與權利金獎勵享有優惠稅務待遇。此項於二零一零年一月一日開始並須符合若干條件的優惠稅務待遇將持續七年期間，為我們提供優惠所得稅稅率及版權稅稅率。除非我們獲延續有關優惠稅務待遇或獲豁免遵守有關條款及條件，否則我們可能無法符合發展及擴充獎勵與權利金獎勵所載的條款及條件，導致於新加坡經濟發展局發出的發展及擴充獎勵與權利金獎勵屆滿前提早終止我們的優惠待遇。我們已於過往及時符合發展及擴充獎勵與權利金獎勵所訂明的條款及條件。我們於二零一零年十二月達致第一個里程碑，這使我們合資格享有截至二零一二年十二月三十一日止三個年度的稅項獎勵。就須於二零一三年十一月之前達致的第二個里程碑的條款及條件，我們相信，按我們目前的進度，我們將能夠滿足該等條件，這將使我們合資格享有截至二零一四年十二月三十一日止另外兩個年度的稅項獎勵。此外，即使我們於獎勵期能夠符合有關條款及條件，概不能保證我們在獎勵期屆滿後仍將繼續享有有關優惠稅務待遇。鑒於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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月我們的收益總額分別91.0%、94.5%、95.2%及94.2%自新加坡錄得，故在新加坡享有的優惠稅務待遇如若終止，則會對我們的財務狀況及經營業績產生不利影響。

由於我們的大部分職員（包括部分管理層）目前均居於中國，且今後將繼續留駐中國經營業務，因而我們亦面臨被視作中國居民企業的風險。有關我們被視作中國居民企業的進一步風險詳情，請參閱本文件「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。然而，根據(i)我們與專業稅務顧問進行的討論；及(ii)我們向福州市國家稅務局一位負責反避稅事務的官員諮詢的相關企業所得稅法解釋和實施法則，我們相信我們的非中國附屬公司的「實際管理機構」不會被視為位於中國境內，因而非中國附屬公司被視作中國納稅企業的可能性較低。

此外，由於我們向全球多個司法權區的玩家提供網絡遊戲，我們因多個司法權區的玩家產生的收益承受繳納企業所得稅或銷售稅的潛在風險。有關風險的進一步詳情，請參閱「風險因素－與我們的業務有關的風險－我們來自廣泛的玩家基礎的收益，使我們在不同的司法權區受到潛在稅務風險」內。經考慮外部稅務顧問的意見後，我們相信，本集團須基於玩家所在主要司法權區繳納企業所得稅或銷售稅的可能性相對較低，原因是：(i) IGG Singapore與中國境外的玩家直接訂立用戶協議，故將被視為本集團網絡遊戲服務的主要服務供應商；(ii) IGG Singapore持有我們經營遊戲的大部分知識產權複製權並擁有我們的官方網站；(iii)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

財 務 資 料

三十一日止五個月，我們的收益總額的91.0%、94.5%及94.2%分別由IGG Singapore入賬，且於往績記錄期須繳納新加坡公司所得稅；(iv)由於我們相信我們在該等司法權區不應被視為提供任何服務，因此，除我們成立附屬公司或已繳納預扣稅所在的司法權區外，我們於該等司法權區並無任何僱員、設立任何辦事處、擁有重大價值的任何資產，或從事提供服務的任何代理；及(v)自成立以來，我們並不知道我們曾受到我們經營所在司法權區的任何相關稅務機關質疑或調查。

再者，我們的外部稅務顧問告知我們，於往績記錄期，對來自美國加利福尼亞州（我們美國附屬公司IGG US的辦事處所在地）及內華達州（IGG US註冊成立的州份）的玩家所產生的收益須繳納稅項的可能性相對較低。此外，我們的外部稅務顧問告知我們，於往績記錄期，我們向加利福尼亞州及內華達州玩家銷售虛擬物品所得收益毋須繳納該兩個州份的銷售稅。我們擬擴充我們的財政部門，增聘具國際稅務經驗的新僱員，及持續委聘知名的國際專業公司（如必要）提供建議並密切監察我們於多個司法權區的稅務狀況。由於已釐定本集團於上述司法權區所承受的稅務風險相對較低，故本集團並無向該等司法權區提出任何稅務申報。

集團內公司間交易

於往績記錄期，本集團進行了多次集團內公司間交易，主要為IGG Singapore分別與本集團四家其他附屬公司進行的交易。於往績記錄期，IGG Singapore涉及數宗與福州天盟的集團內公司間交易，據此，福州天盟按總購買價1,560萬美元向IGG Singapore轉讓其若干知識產權，且福州天盟按總特許費35,737美元授權IGG Singapore使用若干網絡遊戲。於往績記錄期，IGG Singapore亦分別與IGG USA及福州天極訂立交易，據此，IGG USA按總購買價770萬美元向IGG Singapore提供營銷支持、現金收款及遊戲託管服務，而福州天極按總購買價110萬美元向IGG Singapore提供客戶服務。此外，於往績記錄期，IGG Singapore亦向福州天極提供本金總額380萬美元的免息貸款，且福州天極按總購買價200萬美元向IGG Singapore轉讓其若干知識產權。除上述集團內公司間交易外，IGG Singapore於往績記錄期按總購買價20萬美元向IGG HK提供營銷支持、現金收款及遊戲託管服務。福州天極於截至二零一三年五月三十一日止五個月按總購買價80萬美元開始向福州天盟提供技術服務。該等交易面臨交易所在不同司法權區的相關稅務機關將質疑本集團轉讓定價安排適合與否的

財務資料

風險。有關轉讓定價的進一步詳情載於本文件「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」。然而，我們認為轉讓定價安排被有關稅務機關質疑的可能性較低，這主要由於(i)我們已取得獨立專業機構就於二零一一年及二零一二年發生的集團內公司間重大交易發出的轉讓定價報告或估值報告，文中認定交易價格乃按公平基準或公平值釐定；(ii)我們已與福州市國家稅務局的一位官員討論了企業所得稅法中有關中國附屬公司與非中國附屬公司之間的轉讓定價安排架構的解釋及實施法則；及(iii)自成立以來，我們的轉讓定價安排從未受到任何有關稅務機關的質疑或調查。根據《中國稅收徵收管理法》，較高級別的稅務機關應監督較低級別的稅務機關活動。因此，一般而言，較高級別的稅務機關能挑選較低級別的稅務機關作出的決定。根據所執行的程序及調查結果，[●]信納本公司在尋求專業顧問的意見時已向之及在進行稅務申報及諮詢時已向相關稅務機關提供準確、完整及一致的資料。

於最後實際可行日期，董事並不知悉任何美國、新加坡、中國或香港的稅務機關就本集團執行的轉讓定價程序作出任何詢問、審核或調查。由於本集團下屬實體並未被要求或規定須根據其經營所在司法權區的適用規則及規例向任何相關稅務機關說明轉讓定價安排的合理性，因而我們並未被要求向之作出相關說明。於二零一三年，我們已聘請第三方專業顧問研究與分析我們的潛在稅務風險，並給出建議程序以便能在今後降低有關風險。

重大會計政策及估計

收益確認

收益乃於經濟利益可能流入本集團而有關收益能可靠地計量時確認。

(a) 網絡遊戲收益

我們以F2P模式運營網絡遊戲，該模式鼓勵玩家體驗我們的遊戲並促進我們網絡遊戲玩家社區的壯大。在這一模式下，我們的遊戲可免費下載暢玩。我們的收益透過向玩家出售虛擬貨幣產生，而玩家透過虛擬貨幣購買遊戲虛擬物品以提升其遊戲體驗。玩家一旦透過我們的付款渠道（包括PayPal、Facebook Payments、Skrill、MOL、Amazon Payments及Google Checkout）購買該虛擬貨幣，彼等便能直接使用其賬戶對物品付款。第三方支付平台有權收取相關服務費，該等服務費乃從收取自玩家的虛擬貨幣的所得款項總額中預扣及

財 務 資 料

扣除，而相關淨額款項匯予我們。就購買虛擬貨幣或虛擬物品所收取的代價為不可退還，且相關合約不可撤銷。所收取的該等代價初步計入綜合財務狀況表內的遞延收益。我們按總額基準確認收益，並將相關服務費視為綜合收益表內的銷售成本。

虛擬物品被視為增值服務，可於預先指定期間或整個遊戲週期內提供。我們將虛擬物品分類為消耗型或耐用型。

- 消耗型虛擬物品，如《星際文明II》中的「Adv Galaxy Transfer」法力，可讓玩家更快將戰艦運送至指定位置。這些物品可被一個指定玩家指令消耗。消耗型物品的共性是這些虛擬物品過段時間便不再出現在玩家的行囊裏。這些消耗型虛擬物品在被消耗後不會為玩家帶來任何後續利益，或者這些物品被限制重複使用。就銷售消耗型虛擬物品而言，我們於其全數耗盡後確認為收益。
- 耐用型虛擬物品，如《星際文明II》中的「寶石」，可持續加強玩家遊戲指令的法力。這些物品可由玩家保持較長一段時間且不限制重複使用。我們在耐用型虛擬物品的使用期限結束時按比例確認其銷售收益。耐用型虛擬物品的使用期限乃根據遊戲中對該等特定物品明確說明的使用期限確定。倘遊戲中未明確說明使用期限，則使用期限將根據付費玩家的估計用戶遊戲壽命釐定，而估計用戶遊戲壽命乃根據付費玩家的過往遊戲表現確定。

當一個特定遊戲中虛擬物品被消耗的時間不能被可靠確定時，我們將根據付費玩家的估計用戶遊戲壽命按比例確認該遊戲虛擬物品（包括所有耐用型及消耗型虛擬物品）的銷售收益。

未來使用模式可能有別於作為我們收益確認政策基礎的過往使用模式。我們監控營運統計數據及虛擬物品的使用模式。玩家一旦使用其個人網絡遊戲賬戶對虛擬貨幣進行付款，便可使用有關虛擬貨幣，直至特定遊戲關閉為止。未使用的虛擬貨幣餘額於特定遊戲關閉或玩家賬號連續360天未登陸（以較早者為準）時確認為收益。我們認為向這些連續360天未登陸賬號的玩家提供更多網絡遊戲服務的可能性較低。

我們與Facebook訂立一項協議，當中規定我們接受Facebook Payments為我們透過Facebook平台運行的遊戲的獨家在線付款方式。Facebook透過Facebook平台向用戶出售Facebook Credits（一種專有虛擬貨幣）。Facebook設定玩家支付Facebook Credits的價格，並從銷售Facebook Credits中獲得現金。Facebook目前規定一個Facebook Credits的面值為

財 務 資 料

0.10美元。就玩家所購買並在遊戲中消耗的每個Facebook Credits，Facebook會向我們返還0.07美元。我們根據遊戲中消耗的Facebook Credits的規定面值及數量按總額基準確認收益，並將Facebook所保留的部分入賬列作銷售成本。

我們容易遇到退款申索，在申索中玩家向支付平台報告購買虛擬貨幣或虛擬物品涉及虛假或欺詐活動。支付平台不會仔細檢查有關申索，而通常會退款。我們根據歷史數據估計Facebook及第三方付款處理器的扣費以計算潛在未來扣費，並將該等金額入賬列作收益扣減。

(b) 非持續經營業務－網絡廣告收益

網絡廣告收益主要來自網絡廣告安排。本集團與廣告商訂立廣告安排，允許廣告商於特定時期內在本集團網站的特定區域放置廣告。特定時期廣告安排的廣告收益於可合理保證收款時，於廣告的展示期內按比例予以確認。

(c) 特許權收益

本集團向第三方獲授權人收取特許權費，作為交換，第三方獲授權人可在若干地區獨家營運本集團的專有遊戲，並獲得相關技術支持。特許權費包括前期費用及月費，有關費用乃根據玩家以向第三方註冊的賬戶購買的虛擬貨幣的協定百分比釐定。前期費用於合約特許期間按比例予以確認。由於無法獲取玩家通過獲授權人進行的購買活動的數據，故我們無法可靠估計每月特許權費。因此，每月特許權費於獲授權人確認彼等於期內的銷售活動時予以確認。

(d) 聯合經營收益

當本集團的遊戲透過第三方聯合運營商的網站進行聯合經營時，由於本集團在安排中擔任代理，本集團將第三方聯合運營商視為其客戶並按淨額基準確認收益。我們並不對遊戲服務的滿足感及接受度承擔主要責任。我們已獲准進入第三方聯合運營商的平台監控每月銷售活動，以估計收益。因此，該安排的收益於遊戲玩家購買虛擬貨幣的月份予以確認。收益的金額根據本公司有權收取遊戲玩家透過聯合運營商的網站購買本集團的虛擬貨幣的金額的比例計量。

財 務 資 料

(e) 利息收入

利息收入乃利用實際利息法透過將金融工具於預期年期的估計未來現金收入貼現為金融資產賬面淨值的利率按應計基準予以確認。

金融負債

(a) 初步確認及計量

國際會計準則第39號範圍內的金融負債按適用情況分為按公平值計入損益的金融負債以及貸款及借款。本集團於初步確認時釐定金融負債的分類。

所有金融負債初步按公平值確認，而如屬貸款及借款，則扣除直接相關交易成本。

本集團的金融負債包括貿易應付賬款、計入其他應付款項及應計費用的金融負債以及優先股。

(b) 其後計量

金融負債的其後計量取決於以下分類：

貸款及借款

初步確認後，計息貸款及借款其後採用實際利率法按攤銷成本計量，惟倘貼現的影響不重大，則按成本入賬。負債終止確認以及透過實際利率法攤銷過程中產生的收益及虧損於收益表確認。計算攤銷成本時，應計及收購事項的任何折讓或溢價以及作為實際利率不可分割部分的費用或成本。實際利率攤銷列入收益表的融資成本內。

按公平值計入損益的金融負債

按公平值計入損益的金融負債包括持作買賣的金融負債及初步確認時指定為按公平值計入損益的金融負債。

僅在符合國際會計準則第39號時，方可於初步確認日期將金融負債指定為於初步確認時指定為按公平值計入損益的金融負債。

財 務 資 料

優先股

優先股於初步確認時指定為按公平值計入損益。有關優先股公平值計算政策的詳情，請參閱「－估計的不確定性－優先股的公平值」。

金融負債可於以下情況下於初步確認時指定為按公平值計入損益：

- 該指定消除或大幅減少可能會出現的計量或確認方面的不一致性；
- 該金融負債構成一組金融資產或金融負債或金融資產及金融負債組合的一部分，而根據我們制定的風險管理或投資策略，該項金融負債的管理及表現乃以公平值為基礎進行評估，且有關分組的資料乃按此基準向內部提供；
- 該金融負債構成包括一項或多項嵌入式衍生工具合約的一部分，而國際會計準則第39號允許將整個組合合約（資產或負債）指定為按公平值計入損益。

經濟風險及特點與主合約（負債部分）整體上並無密切關聯的嵌入式衍生工具的優先股，於初步確認時指定為按公平值計入損益的金融負債。

發行指定為按公平值計入損益的金融負債的優先股直接相關的交易成本即時於收益表確認。

於初步確認後的報告期末，可贖回可換股優先股乃按公平值計量，重新計量產生的公平值變動於其產生期間直接於收益表確認。

以股份為基礎的付款

我們設立一項購股權計劃，旨在向為對本集團業務的成功作出貢獻的合資格參與者提供激勵及獎勵。本集團僱員（包括董事）按以股份為基礎的付款形式收取薪酬，據此，僱員提供服務作為權益工具的代價（「以權益結算的交易」）。

與僱員進行以權益結算的交易的成本經參考權益於授出當日的公平值計量。公平值乃由外部估值師使用二項式模式釐定，進一步詳情載於本文件附錄一所載會計師報告附註29。

財 務 資 料

以權益結算的交易的成本於滿足表現及／或服務條件的期間，連同權益的相應增值予以確認。累計開支就以權益結算的交易於往績記錄期內每年末予以確認，直至歸屬日期反映歸屬期間已屆滿及本集團對將最終歸屬的權益工具的數目作出最佳估計為止。於某一期間於收益表扣除或計入款項表示於該期間期初及期末確認累計開支的變動。

概無開支就並無最終歸屬的獎勵而被確認，惟須待歸屬於市場或非歸屬條件達致方可作實的以權益結算的交易除外，而該類以權益結算的交易無論市場或非歸屬條件是否達致均被視為歸屬，但前提條件為其他所有表現及／或服務條件均已達致。

當一項以權益結算的獎勵的條款獲修訂時，倘獎勵的原條款已獲滿足，則以最低限度猶如條款並無獲修訂確認開支。此外，就於修訂日期所計量的使以股份為基礎的付款的公平值總額增加或使僱員受益的任何修訂確認開支。

無形資產(商譽除外)

單獨收購的無形資產於初步確認時按成本計量。業務合併中所收購的無形資產的成本為於收購當日的公平值。無形資產的可使用年期評估為有限或無限。具有有限年期的無形資產其後於可使用經濟壽命中攤銷，並於有跡象顯示無形資產可能出現減值時評估減值。具有有限可使用年期的無形資產的攤銷期及攤銷方法至少會於各財政年度末進行檢討。

特許權費

特許權費指獲授權在若干地區獨家運營本集團自主開發的遊戲的前期許可費。該費用按成本減任何減值損失列賬，並按直線基準於估計可使用年期內攤銷。

商標及域名、軟件以及版權

所有該等無形資產按成本減任何減值損失列賬，並按直線基準於3至5年的估計可使用年期內攤銷。

研發成本

所有研究成本於產生時在收益表內扣除。開發新產品項目所產生的開支僅會在下列情況下撥充資本並作遞延處理：本集團可確定完成該項無形資產以作使用或出售用途在技術

財務資料

上為可行；本集團有意完成並能夠使用或出售該項資產；該項資產日後將如何產生經濟利益；完成該項目的可用資源充足；以及有能力在開發過程中可靠地計量開支。不符合此等標準的產品開發開支在產生時支銷。

所得稅

所得稅包括即期及遞延稅項。並非於損益確認的項目的所得稅不會於損益確認，而於其他全面收入或直接於權益確認。

根據於往績記錄期內每年末前已頒佈或實質上已頒佈的稅率（及稅法），經考慮我們經營所在司法權區的現行詮釋及慣例，目前及先前期間的即期稅項資產及負債按預期將從稅務機關收回或將向稅務機關支付的金額計量。

遞延稅項採用負債法就往績記錄期內每年末資產及負債的稅基與其就財務報告而言的賬面值之間的所有暫時性差額計提撥備。

所有應課稅暫時性差額均確認為遞延稅項負債，惟下列情況除外：

- 初次確認並非屬業務合併的交易中的資產或負債時產生且於交易時並不影響會計溢利或應課稅溢利或虧損的遞延稅項負債；
- 就與於附屬公司的投資有關的應課稅暫時性差額而言，倘暫時性差額的撥回時間可以控制且暫時性差額於可預見未來很可能不會撥回。

遞延稅項資產就所有可扣減暫時性差額及未動用稅項抵免與任何未動用稅項虧損的結轉確認。遞延稅項資產的確認以有可能以應課稅溢利抵銷可扣減暫時性差額及可動用未動用稅項抵免與未動用稅項虧損的結轉為限，惟下列情況除外：

- 初次確認交易（並非業務合併）中的資產或負債時產生且於交易時並不影響會計溢利或應課稅溢利或虧損的有關可扣減暫時性差額的遞延稅項資產；
- 就與於附屬公司的投資有關的可扣減暫時性差額而言，遞延稅項資產僅會於暫時性差額很可能於可預見未來收回且應課稅溢利可用於抵銷暫時性差額時確認。

財務資料

遞延稅項資產的賬面值於往績記錄期內每年末進行檢討，並於不再可能有充足應課稅溢利以動用全部或部分遞延稅項資產時作出調減。未確認遞延稅項資產於往績記錄期內每年末重新評估，並於可能有充足應課稅溢利以收回全部或部分遞延稅項資產時確認。

遞延稅項資產及負債按變現資產或償還負債期間的預期適用稅率，以往績記錄期每年末前已頒佈或實質上已頒佈的稅率及稅法為基礎計量。

倘存在容許以即期稅項資產抵銷即期稅項負債的可合法執行權利，且遞延稅項與同一應課稅實體及同一稅務機關有關，則抵銷遞延稅項資產與遞延稅項負債。

估計的不確定性

於報告期末，有關未來的主要假設及估計不確定的其他主要來源（存在導致於下一財政年度內對資產及負債的賬面值作出重大調整的重大風險）在下文論述。

(a) 以股份為基礎的薪酬開支的公平值

本集團已向其僱員授出購股權。我們已使用二項式模式釐定所授出購股權的公平值，而該等購股權的公平值將於歸屬期支銷。董事於應用二項式模式時須對購股權的無風險利率、股息率、預期波動率及預期年期等參數作出重大判斷。

權益工具的授出須待滿足特定表現及／或服務歸屬條件後方可作實。須作出判斷以考慮歸屬條件及調整包括在以股份為基礎的薪酬成本的計量中的權益工具的數目。

(b) 優先股的公平值

優先股按公平值計入損益計量。我們委聘一名獨立估值師協助釐定公平值。公平值乃計及眾多因素後釐定，包括但不限於：本集團的財務及經營業績；全球整體經濟展望及影響本集團業務的具體經濟及競爭因素；本集團面對的業務風險；及可資比較企業債券的市場收益率及回報波動率。價值乃按公認估值程序及慣例得出，並倚賴大量假設及考慮多項不確定因素，其中並非所有假設及不確定因素均可輕易量化或確定。

財務資料

(c) 估計未使用虛擬物品的銷售價值

網絡遊戲收益根據由虛擬貨幣兌換的虛擬物品的實際消費量確認。就未使用虛擬物品收取的收入確認為遞延收益。就與未使用虛擬物品有關的遞延收益金額而言，管理層須於釐定該等未使用虛擬物品的平均銷售價值時作出估計，原因是我們無法追蹤各個未使用虛擬物品的銷售價值。

於整個往績記錄期，我們透過向遊戲玩家提供虛擬貨幣批量折扣的方式進行多次推廣活動。於評估虛擬貨幣的平均銷售價值的金額（而這將影響未使用虛擬物品的價值）時，管理層考慮不同推廣活動所給予的折扣率及活動進行期間所取得的收入。管理層根據該等因素釐定平均折扣率，從而得出於往績記錄期就所售虛擬貨幣所提供折扣的最佳估計。虛擬貨幣的平均折扣率根據銷售虛擬貨幣所收取的現金總額除以分析（按季度進行）期內所售虛擬貨幣的規定面值總額釐定。

此外，遊戲玩家可透過在遊戲中完成若干任務或抽獎免費獲得許多未使用虛擬物品。我們並無確認與免費獲得的虛擬物品相關的收益。在遊戲中透過支付虛擬貨幣以外的方式獲得的未使用虛擬物品的比例根據我們的統計數據作出估計。免費獲得的虛擬物品的比例根據免費提供的虛擬物品數目除以分析（按季度進行）期內遊戲提供的虛擬物品總數計算。

以虛擬貨幣支付的各虛擬物品的平均銷售價值經考慮平均折扣率、虛擬貨幣的面值及按虛擬貨幣計量的虛擬物品標準價格後釐定。

(d) 估計付費玩家的用戶遊戲壽命

就無法追蹤虛擬物品消費情況的適用遊戲而言，我們於付費玩家的估計平均用戶遊戲壽命內按比例確認來自虛擬物品及虛擬貨幣的銷售收益。我們按遊戲釐定付費玩家的估計平均暢玩期間，有關期間自支付者首次購買時間起至根據流失率（基於歷史數據）計算出的日期止。為釐定特定遊戲的流失率，我們分析特征相似的付費玩家，並釐定截至分析日期分析群體內各玩家屬活躍玩家還是非活躍玩家。為釐定哪些玩家屬非活躍玩家，我們分析各付費玩家最後一次登入該遊戲的日期。一旦付費玩家達到很有可能不會再回到特定遊戲的不活躍期間，我們將其釐定為不活躍玩家。就截至分析日期被視為不活躍的玩家，我們分析其最後一次登入該遊戲的日期，以釐定不活躍玩家終止玩遊戲的幾率。我們隨後根據

財 務 資 料

該等不活躍期間預測各月的全部付費玩家預期不再玩我們遊戲的預期日期。未來付費玩家的使用模式及行為或會不同於過往使用模式，因此，付費玩家的估計平均用戶遊戲壽命未來或會變動。

我們將持續監控於釐定虛擬物品銷售價值及付費玩家的平均用戶遊戲壽命時所用的估計（或不同於過往期間），而估計的任何變動或會導致按不同於過往期間的基準確認收益。

(e) 遞延稅項資產

倘應課稅溢利很可能可供抵銷可使用虧損，則會就未使用稅項虧損確認遞延稅項資產。為釐定可予確認的遞延稅項資產金額，管理層須根據未來應課稅溢利可能出現的時間及水平連同未來稅務規劃策略作出重大判斷。

(f) 即期及遞延稅項估計

本集團須於多個司法權區繳納稅項。於釐定稅項撥備的金額及相關稅項的支付時間時須作出重大判斷。如最終稅項結果不同於初步記錄的金額，有關差額將影響作出釐定期間的收入及遞延稅項撥備。

經營業績概要

下表載列本集團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的綜合收益表及綜合全面收益表，乃摘錄自本文件附錄一會計師報告所載的綜合收益表及綜合全面收益表。為與截至二零一三年五月三十一日止五個月作比較，二零一二年相對五個月期間的財務資料亦已呈列。

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。

財 務 資 料

	截至		截至	
	十二月三十一日止年度		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)	
持續經營業務				
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
其他收入及收益	448	422	16	20
銷售及分銷成本	(9,721)	(12,071)	(3,224)	(5,593)
行政開支	(5,218)	(7,093)	(2,614)	(3,608)
研發成本	(5,312)	(6,331)	(2,488)	(3,082)
可贖回可換股優先股 的公平值虧損	(11,571)	(20,612)	(8,460)	(14,167)
其他開支	(304)	(57)	(182)	(44)
除稅前虧損	(8,343)	(12,946)	(3,836)	(7,858)
所得稅開支	(346)	(163)	(192)	(396)
年內／期內持續經營業務虧損	(8,689)	(13,109)	(4,028)	(8,254)
非持續經營業務				
年內一項非持續經營業務虧損	(12)	(326)	(58)	—
年內／期內虧損	(8,701)	(13,435)	(4,086)	(8,254)
其他全面虧損				
換算國外業務產生的匯兌差額	(267)	(55)	68	(85)
年內／期內其他全面虧損， 經扣除稅項	(267)	(55)	68	(85)
年內／期內全面虧損總額	(8,968)	(13,490)	(4,018)	(8,339)
以下各項應佔				
母公司擁有人	(8,957)	(13,490)	(4,018)	(8,339)
非控股權益	(11)	—	—	—
	(8,968)	(13,490)	(4,018)	(8,339)
經調整年內／期內溢利⁽¹⁾	2,870	7,177	4,374	5,913

財務資料

附註：

經調整年內／期內溢利按年內／期內虧損扣除優先股公平值虧損得出。經調整年內／期內溢利並非按國際財務報告準則計算。然而，經調整年內／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內／期內溢利為收益表數據的有用補充資料（因為其使我們能夠在不計及已於二零一三年五月三十一日根據當時適用的細則轉換為普通股並已轉撥至權益的優先股的公平值虧損的情況下計量盈利能力），故我們已於本文件呈列經調整年內／期內溢利數據。我們相信經調整年內／期內溢利為我們於往績記錄期及其後的盈利能力及經營表現的一個更精確指標。然而，經調整年內／期內溢利不應被個別處理或用作取代收入或經營收入淨額，或作為根據國際財務報告準則編製經營表現或其他綜合業務或現金流量數據的指標，亦不應用作取代現金流量以計量流動資金。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／期內溢利計算方法未必可與其他公司呈報的類似計算方法比較。

收益表的主要組成部分

收益

我們的收益主要源自銷售我們所經營遊戲的虛擬物品。近年來，我們的業務快速增長及拓展。我們的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的3,110萬美元增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的4,320萬美元，增長率為38.9%，及由截至二零一二年五月三十一日止五個月的1,700萬美元增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的2,430萬美元，增長率為42.9%。以下載列我們按運營方及遊戲類型、地區市場及主要遊戲分類的收益分析。

按經營分部及遊戲類型劃分的收益

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)							
自主運營遊戲								
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	796	1.8	—	0.0	1,065	4.4
總計	31,080	100.0	43,154	100.0	16,989	100.0	24,258	100.0

財務資料

於往績記錄期，我們的收益主要源自網頁遊戲及客戶端遊戲，截至二零一一年十二月三十一日止年度分別佔我們收益的71.2%及27.3%、截至二零一二年十二月三十一日止年度分別佔我們收益的75.6%及16.2%及截至二零一三年五月三十一日止五個月分別佔我們收益的68.7%及11.6%。來自網頁遊戲的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的2,210萬美元大幅增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的3,260萬美元，主要是因為我們於二零一一年推出五款新網頁遊戲(特別是《星際文明II》(網頁版))及於二零一二年推出五款新網頁遊戲以及於二零一三年前五個月推出兩款新網頁遊戲。網頁遊戲的收益由截至二零一二年五月三十一日止五個月的1,330萬美元較穩健增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的1,670萬美元，原因是我們營運的遊戲數目增加及遊戲語言版本增加。來自客戶端遊戲的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的850萬美元減至截至二零一二年十二月三十一日止年度的700萬美元及由截至二零一二年五月三十一日止五個月的310萬美元減至截至二零一三年五月三十一日止五個月的280萬美元，主要是因為我們決定將業務重點由開發客戶端遊戲轉移至開發網頁遊戲及手機遊戲。因此，我們減少對客戶端遊戲的廣告及推廣，僅吸引少量客戶端遊戲新玩家。

為了在快速發展的手機市場爭取到業務機會，我們於二零一一年十月推出首款手機遊戲《德州撲克至尊版》(手機版)。因此，我們來自手機遊戲的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的12,000美元大幅增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的220萬美元及由截至二零一二年五月三十一日止五個月的30萬美元大幅增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的360萬美元。由於我們的策略集中於開發手機遊戲，故我們預期源自我們手機遊戲的收益將於二零一三年及之後持續增長。

於往績記錄期，我們從特許遊戲及聯合經營賺得少於收益的5.0%。從特許遊戲獲得的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的454,000美元增加94,000美元或20.7%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的548,000美元，主要因為於二零一一年十二月三十一日我們訂立的18項特許協議中的8款提早於二零一二年第一季終結，因此，我們於終止悉數確認由第三方獲授權人就開始特許協議而已支付我們的首期費用，我們通常於特許協議年內逐步確認有關金額。從特許遊戲獲得的收益由截至二零一二年五月三十一日止五個月的303,000美元減至截至二零一三年五月三十一日止五個月的131,000美元，主要因為(i)由於特許協議提早終止，於二零一三年五月三十一日僅3款網頁及客戶端遊戲授權予第三方獲授權人及(ii)由於我們將業務重心放在開發及經營手機遊戲，故我們並無投入龐大資源推廣該業務。我們於二零一二年七月開始與第三方營運商聯合經營我們的網絡遊戲並於截至二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一三年五月三十一日止五個月分別產生796,000美元及110萬美元。有關增長主要因為我們與第三方營運商聯合經營的遊戲數目由二零一二年十二月三十一日的4款增至二零一三年五月三十一日的6款。

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。

財 務 資 料

按地區市場劃分的收益

下表載列於往績記錄期基於我們玩家的IP地址按地區市場劃分的收益明細：

	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)							
北美	11,710	37.7	14,587	33.8	5,681	33.4	9,754	40.2
亞洲	8,806	28.3	13,582	31.5	5,188	30.5	6,359	26.2
歐洲	7,230	23.3	10,532	24.4	4,445	26.2	5,619	23.2
大洋洲	1,710	5.5	2,297	5.3	849	5.0	1,191	4.9
南美	1,520	4.9	2,032	4.7	778	4.6	1,252	5.2
非洲	104	0.3	124	0.3	48	0.3	83	0.3
總計	31,080	100.0	43,154	100.0	16,989	100.0	24,258	100.0

於往績記錄期，我們大部分收益來自北美、歐洲及亞洲。截至二零一二年十二月三十一日止年度，我們增加遊戲中提供的語言版本。例如，我們於往績記錄期的主打遊戲之一《星際文明II》於二零一三年五月三十一日已發佈15個不同語言版本，而於二零一一年十二月三十一日有10個語言版本。此等多語言版本幫助我們於往績記錄期吸引到大量新玩家，特別是在亞洲及歐洲，該等地區的年度收益大幅增長。

按遊戲劃分的收益

截至二零一二年十二月三十一日止兩個年度各年以及截至二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月，我們逾60%的收益來自三款最受歡迎的遊戲，《星際文明II》、《眾神

財 務 資 料

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，就收益而言，《神之翼》成為我們的第三大受歡迎遊戲。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
《德州撲克至尊版》 (手機版).....	12	—	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
總計.....	31,080	100.0	43,154	100.0	16,989	100.0	24,258	100.0

《星際文明II》於二零一一年二月作為網頁遊戲首次推出，已成為我們其中1項主要收益來源。該遊戲產生的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的1,410萬美元增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的2,130萬美元，但由截至二零一二年五月三十一日止五個月的930萬美元減至截至二零一三年五月三十一日止五個月的820萬美元。《眾神之戰》為我們的第一款專有客戶端MMORPG，於二零零八年十一月推出。該遊戲的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的640萬美元增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的670萬美元，但由截至二零一二年五月三十一日止五個月的280萬美元減至截至二零一三年五月三十一日止五個月的240萬美元。《神之翼》於二零一二年五月作為網頁遊戲在台灣首次推出。該款遊戲的收益由截至二零一二年五月三十一日止五個月的17,462美元增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的420萬美元。來自《德州撲克至尊版》(網頁及手機遊戲版)的收益由二零一一年的140萬美元增加235.7%至二零一二年的470萬美元及由截至二零一二年五月三十一日止五個月的140萬美元增加214.3%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的440萬美元，主要由於我們因應不斷變化的市場趨勢並相信該遊戲擁有較長的壽命週期而在該遊戲的廣告及推廣方面投入更多的努力所致。

財務資料

銷售成本

我們的銷售成本主要包括渠道成本、許可費、工資及福利以及託管費。下表載列於往績記錄期本集團的銷售成本及有關成本佔銷售成本總額的百分比明細：

	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)							
銷售成本								
渠道成本	2,914	37.6	5,636	54.4	2,039	52.6	3,441	60.9
許可費	2,030	26.2	1,598	15.4	629	16.2	715	12.6
工資及福利 ..	1,001	12.9	945	9.1	386	10.0	440	7.8
數據中心租賃 及託管費 ..	949	12.3	1,416	13.7	490	12.7	766	13.6
其他	851	11	763	7.4	329	8.5	280	5.1
總計	7,745	100.0	10,358	100.0	3,873	100.0	5,642	100.0

渠道成本指我們就付款渠道服務向付款渠道供應商支付的服務費。我們亦主要就許可方向我們授權所得的遊戲向其支付許可費。工資及福利為向我們運營部門人員支付的費用（包括工資、福利及花紅），而數據中心租賃及託管費為我們租賃數據中心及租賃服務器所付的成本。

毛利及毛利率

我們的毛利為本集團於往績記錄期的收益減銷售成本，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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月分別為2,330萬美元、3,280萬美元、1,310萬美元及1,860萬美元。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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月，我們的毛利率分別為74.9%、75.9%、77.1%及76.5%。

其他收入及收益

其他收入及收益主要包括中國政府撥款補貼福州天極及福州天盟向IGG Singapore提供外包服務及技術出口所產生的員工培訓費用。其他收入及收益於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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月分別為40萬美元、40萬美元、16,000美元及20,000美元。

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。

財 務 資 料

銷售及分銷開支

銷售及分銷開支指我們的廣告及推廣費用，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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月分別為970萬美元、1,210萬美元、320萬美元及560萬美元。

行政開支

行政開支主要指工資及福利、租金開支以及法律及專業費用。下表載列於所示期間我們的行政開支。

	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)							
工資及福利 ..	3,252	62.3	4,540	64.0	1,728	66.1	1,798	49.8
租金開支	554	10.6	775	10.9	234	8.9	309	8.6
折舊	417	8.0	378	5.3	156	6.0	82	2.3
法律及專業 費用	137	2.6	375	5.3	128	4.9	1,028	28.5
水電及物業 成本	187	3.6	187	2.6	70	2.7	63	1.7
攤銷	107	2.1	125	1.8	51	2.0	39	1.1
其他 ⁽¹⁾	564	10.8	713	10.1	247	9.4	289	8.0
總計	<u>5,218</u>	<u>100.0</u>	<u>7,093</u>	<u>100.0</u>	<u>2,614</u>	<u>100.0</u>	<u>3,608</u>	<u>100.0</u>

附註：

(1) 主要包括差旅開支、數據中心租賃及網絡費用以及以股份為基礎的補償。

我們行政開支的主要組成部分為工資及福利，包括行政部門僱員的工資、福利及花紅。租金開支指我們租賃辦公室的開支。

財務資料

研發成本

研發成本主要包括工資及福利以及外包遊戲開發成本。下表載列於所示期間我們的研發成本：

	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)							
工資及福利 ..	2,501	47.1	4,634	73.2	1,763	70.9	2,458	79.8
外包遊戲								
開發成本 ..	2,308	43.4	1,007	15.9	469	18.8	472	15.3
其他 ⁽¹⁾	503	9.5	690	10.9	256	10.3	152	4.9
總計	<u>5,312</u>	<u>100.0</u>	<u>6,331</u>	<u>100.0</u>	<u>2,488</u>	<u>100.0</u>	<u>3,082</u>	<u>100.0</u>

附註：

(1) 主要包括翻譯費用及以股份為基礎的補償。

工資及福利指我們用於開發人員的開支(包括工資、福利及花紅)，分別佔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二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月總研發成本的47.1%、73.2%、70.9%及79.8%。外包遊戲開發成本指我們支付予第三方(我們向其外包某些用於研發服務的研發項目，如遊戲繪圖藝術)的開發費用。

優先股的公平值虧損

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向其發行了B系列優先股，該等優先股按公平值計量，已歸類為按公平值計入損益的金融負債。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。A1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款項。

截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度，我們因優先股公平值變動分別產生虧損1,160萬美元及2,060萬美元。儘管該等虧損對我們的收益表有負面影響，惟對本集團的現金流量並無影響。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，並已轉撥至權益。

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。

財務資料

有關優先股的發行詳情，請參閱本文件「歷史及企業架構－[●]投資」一節及附錄一會計師報告附註26。

其他開支

截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度分別30萬美元及57,000美元的其他開支，主要指於二零一一年出售附屬公司及聯營公司的虧損以及於二零一二年的外匯虧損。此外，截至二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月，其他開支分別為20萬美元及44,000美元，主要指該兩個期間的外匯虧損。

所得稅開支

我們須就本集團成員公司註冊成立及營運所在的司法權區產生的利潤按實體基準繳納所得稅。下表載列於所示期間我們的所得稅：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日五個月	
	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)	
本年度撥備：				
開曼群島	—	—	—	—
美國	24	11	6	37
香港	—	—	—	—
新加坡	—	—	73	299
中國	—	—	—	—
即期稅項小計	24	11	79	336
遞延稅項：				
美國	41	45	(19)	(16)
新加坡	367	116	134	12
中國	(86)	(9)	(2)	64
遞延稅項小計	322	152	113	60
總計	346	163	192	396
經調整實際稅率*	10.7%	2.1%	4.3%	6.3%

* 經調整實際稅率按持續經營業務除稅前虧損（經自持續經營業務除稅前虧損扣除可贖回可換股優先股的非應課稅公平值虧損作出調整）除以年內／期內稅項支出計算。

財務資料

IGG Singapore及福州天盟於二零一一年的適用稅率分別為5%及25%。本集團於二零一一年的經調整實際稅率為10.7%，主要是由於並未就福州天極產生的重大經營虧損（為持續虧損）300萬美元確認遞延稅項資產，且我們認為稅項溢利不可與稅項虧損相互抵銷。

已於截至二零一一年十二月三十一日止年度計提最低即期稅項撥備，原因為IGG HK於二零一一年要求其溢利獲離岸豁免，IGG US錄得最低應課稅收入以及所有其他集團實體仍處於累計虧損狀況。就截至二零一一年十二月三十一日止年度確認遞延稅項開支，主要是因為使用累計稅項虧損（過往年度已就此確認遞延稅項資產）以及確認遞延稅項負債（與IGG US就電腦設備於購買年度要求的花紅折讓撥備有關）所致。

IGG Singapore於二零一二年的適用稅率為5%，而福州天盟獲豁免繳納所得稅。福州天盟因其軟件企業的身份而享有豁免所得稅待遇。請參閱下文「中國所得稅」。IGG HK於二零一二年要求其所得溢利獲離岸豁免（佔除稅前溢利總額的7.8%，不包括可換股優先股的公平值變動）。IGG Singapore根據生產力及創新優惠計劃就合資格開支（主要指IGG Singapore購買的知識產權）可享受超優惠減免。二零一二年，合資格開支的超優惠減免使所得稅開支減少181,000美元，佔除稅前溢利總額的2.6%（不包括可換股優先股的公平值變動）。因此，本集團於二零一二年的經調整實際稅率低至2.1%，低於IGG Singapore的優惠稅率5%。

已於截至二零一二年十二月三十一日止年度計提最低即期稅項撥備，原因是於二零一二年，IGG HK要求離岸豁免其溢利，福州天盟因其軟件企業的身份而享有豁免所得稅待遇，IGG Singapore由於根據生產力及創新優惠計劃就合資格開支享受超優惠減免以及過往年度結轉的經營虧損而並無應課稅收入。僅IGG US錄得最低應課稅收入。就截至二零一二年十二月三十一日止年度確認遞延稅項開支，主要是因為使用累計稅項虧損（過往年度已就此確認遞延稅項資產）以及確認遞延稅項負債（與IGG US就電腦設備於購買年度要求的花紅折讓撥備有關）所致。

截至二零一三年五月三十一日止五個月，IGG Singapore的適用稅率為5%，而福州天盟獲豁免繳納所得稅。福州天盟因其軟件企業的身份而享有豁免所得稅待遇。請參閱下文「中國所得稅」。IGG HK於二零一一年及二零一二年要求離岸豁免其所得溢利，預期於截至二零一三年五月三十一日止五個月將有權獲得離岸豁免（佔除稅前溢利總額的4.8%，不包括可換股優先股的公平值變動）。因此，本集團截至二零一三年五月三十一日止五個月的經調整實際稅率為6.3%，稍高於IGG Singapore的優惠稅率5%，主要由於在截至二零一三年五月三十一日止五個月，IGG Singapore並無超優惠減免及福州天盟有50萬美元的大額不可扣減壞賬開支。

財 務 資 料

截至二零一三年五月三十一日止五個月的即期稅項撥備主要由IGG Singapore計提。由於IGG Singapore持續錄得溢利增長，IGG Singapore於過往年度累計的稅項虧損已於二零一三年全部使用。因此，本集團就截至二零一三年五月三十一日止五個月計提重大即期稅項撥備。就截至二零一三年五月三十一日止期間確認遞延稅項開支，主要是由於遞延稅項負債（與IGG US就電腦設備於購買期間要求的花紅折讓撥備有關）變現以及福州天盟過往就壞賬開支確認的遞延稅項資產（當地稅務機關於二零一三年將其視作不可扣減）撥回所致。

開曼群島所得稅

本公司根據開曼群島公司法註冊成立為獲豁免有限公司，而開曼群島目前並無向公司就利潤徵收任何稅項。

美國所得稅

於各往績記錄期，本公司於美國的附屬公司IGG USA須按介乎15%至39%的漸進稅率繳納聯邦所得稅，IGG USA亦須繳納8.84%的加利福尼亞州所得稅。

香港利得稅

本公司於香港註冊成立的附屬公司須繳納香港利得稅，於往績記錄期就估計應課稅利潤按16.5%稅率作出撥備。由於本集團於往績記錄期並無在香港產生或賺取任何應課稅利潤，故並無作出香港利得稅撥備。

截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一三年五月三十一日止五個月，IGG HK分別產生純利70萬美元、60萬美元及30萬美元。IGG HK要求其截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度的溢利獲離岸豁免並預期享有截至二零一三年五月三十一日止五個月的離岸豁免，原因是：(i)與IGG HK的經營有關的所有服務及合約均在香港以外進行及完成；(ii)董事會會議乃透過電話會議在香港以外舉行；(iii)服務器位於香港以外的地區；及(iv) IGG HK並不在香港擁有任何辦公室或銀行賬戶／付款渠道賬戶。IGG HK毋須繳納任何其他稅務權區的稅項。

新加坡所得稅

IGG Singapore須按新加坡現行企業稅率17%繳稅，而由於新加坡經濟發展局推出的發展與擴張獎勵(Development and Expansion Incentive)，IGG Singapore為本集團網絡遊戲業務的知識產權擁有人及國際總部，故可就獎勵期間內所產生的合資格收入享受5%的優惠稅率。獎勵期間涵蓋自二零一零年一月一日起至二零一六年十二月三十一日止七年期間，只

財務資料

要IGG Singapore一直能夠符合新加坡經濟發展局於二零一零年一月二十七日發出及其後於二零一二年十二月二十八日修訂的獎勵函件所載若干條件便可。除非IGG Singapore達成後續協議以延長獎勵期間，否則IGG Singapore將自二零一七年一月一日起不再享有5%的優惠稅率。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度，IGG Singapore符合條件，因此5%的優惠稅率適用。於二零一三年五月三十一日，IGG Singapore預期符合於二零一三年享有5%的優惠稅率條件，因此5%的優惠稅率適用。

於往績記錄期，IGG Singapore並無重大應課稅收入，這主要是由於IGG Singapore就主要由福州天盟提供的遊戲及軟件研發服務產生重大外包開發成本。IGG Singapore所購買的知識產權享有大幅扣減，因為該等權利為生產力及創新優惠計劃下的合資格開支。

中國所得稅

中國現行所得稅的計提乃根據《中華人民共和國企業所得稅法》（「新企業所得稅法」）（於二零零八年一月一日通過並生效）所確定基於本公司若干中國附屬公司應課稅利潤的25%法定稅率作出，惟福州天盟（獲認定為軟件企業，自首個產生應課稅溢利年度起兩年免繳企業所得稅，隨後三年減半繳納企業所得稅）除外。截至二零一二年十二月三十一日止年度，福州天盟開始產生應課稅利潤，因此於截至二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一三年十二月三十一日止年度免繳企業所得稅。

福州天盟於二零一零年之前產生經營虧損，並於二零一零年及二零一一年十二月三十一日分別處於累計虧損狀態。二零一二年，福州天盟產生足夠的經營溢利，因此開始產生有關應課稅溢利。根據福州鼓樓區國家稅務局發出的確認，截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度，福州天盟並無違反任何法律或法規，且於該等期間並無受到處罰，而其應付的企業所得稅為零。

有關所得稅的詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註11。

經營業績的管理層討論及分析

截至二零一二年五月三十一日止五個月與截至二零一三年五月三十一日止五個月比較

收益

我們的收益由截至二零一二年五月三十一日止五個月的1,700萬美元增加42.9%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的2,430萬美元，主要是由於(i)《神之翼》的收益增加，該遊戲為我們分別於二零一二年五月及二零一二年九月在台灣及美國推出的一款網頁遊戲；(ii)手機遊戲的收益增加及(iii)數款聯合運營遊戲（包括《星際文明II》）產生的收益增加。《神

財務資料

之翼》的收益由截至二零一二年五月三十一日止五個月的17,462美元增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的420萬美元，主要由於我們因玩家反饋積極而將該遊戲的運營擴大至9個新司法權區，並推出8個新語言版本。每月活躍用戶數為於30日期間內玩一個特定遊戲的人數，很大程度上取決於我們為吸引新玩家而進行的營銷及推廣工作。《神之翼》分別於截至二零一三年五月三十一日止五個月錄得平均每日活躍用戶數88,399名及於二零一三年五月三十一日錄得每月活躍用戶數803,460名，而於截至二零一二年五月三十一日止五個月的平均每日活躍用戶數為6,596名及於二零一二年五月三十一日的每月活躍用戶數為88,439名，主要是由於該遊戲的語言版本增加所致。手機遊戲的收益由截至二零一二年五月三十一日止五個月的30萬美元增加至截至二零一三年五月三十一日止五個月的360萬美元，主要是由於《德州撲克至尊版》的收益增加，由截至二零一二年五月三十一日止五個月的30萬美元增加至截至二零一三年五月三十一日止五個月的290萬美元，主要由於加強廣告及推廣力度令玩家基礎擴大。該款遊戲於截至二零一三年五月三十一日止五個月錄得平均每日活躍用戶數352,307名及於二零一三年五月三十一日錄得每月活躍用戶數2,280,313名，而於截至二零一二年五月三十一日止五個月的平均每日活躍用戶數為105,060名及於二零一二年五月三十一日的每月活躍用戶數為713,140名，主要由於廣告及推廣活動的費用增加所致。此外，二零一二年七月，作為我們聯合運營業務模式的一部分，我們於截至二零一三年五月三十一日止五個月就我們兩款遊戲（包括《星際文明II》）的聯合運營產生收益110萬美元，而截至二零一二年五月三十一日止五個月則為零。

銷售成本

我們的銷售成本由截至二零一二年五月三十一日止五個月的390萬美元增加43.6%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的560萬美元，主要由於我們的渠道成本增加所致。我們的渠道成本由200萬美元大幅增加70.0%至340萬美元，因為隨著我們自手機遊戲業務產生更多收益，我們愈發依賴Facebook Payments、Google Play及Apple App Store等獨家付款渠道，該等渠道收取的服務費大幅高於我們的其他付款渠道平台。因此，我們於截至二零一三年五月三十一日止五個月向Facebook Payments、Google Play及Apple App Store支付150萬美元、60萬美元及20萬美元，分別佔我們總銷售成本的26.8%、10.7%及3.6%。數據中心租賃及託管費亦由50萬美元大幅增至80萬美元，主要是由於我們的業務擴張需要額外的服務器及網絡容量容納我們日益擴大的玩家基礎及所增加的網絡流量。

毛利及毛利率

毛利由截至二零一二年五月三十一日止五個月的1,310萬美元增加42.0%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的1,860萬美元，主要是由於我們的收益增加所致。我們的毛利率由截至二零一二年五月三十一日止五個月的77.1%降至截至二零一三年五月三十一日止五個月的76.5%，主要是由於我們更專注於開發及經營我們的手機遊戲導致渠道成本增加所致。

財 務 資 料

其他收入及收益

其他收入及收益於截至二零一二年及二零一三年五月三十一日止五個月維持相對穩定，分別為16,000美元及20,000美元。

銷售及分銷開支

銷售及分銷開支由截至二零一二年五月三十一日止五個月的320萬美元增加75.0%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的560萬美元，主要是由於《德州撲克至尊版》及《神之翼》的廣告及推廣費用大幅增加（即分別由截至二零一二年五月三十一日止五個月的50萬美元及零美元增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的200萬美元及140萬美元）所致。

研發開支

研發成本由截至二零一二年五月三十一日止五個月的250萬美元增加24.0%至截至二零一三年五月三十一日止五個月的310萬美元，主要是由於我們遊戲開發人員的數目增加導致於該期間就該等人員支付的工資及福利成本增加並被翻譯費用的減少部分抵銷。我們的翻譯費用由截至二零一二年五月三十一日止五個月的10萬美元減少至截至二零一三年五月三十一日止五個月的37,000美元，主要是由於遊戲開發早期階段的翻譯項目較少所致。

優先股的公平值虧損

優先股的公平值虧損由截至二零一二年五月三十一日止五個月的850萬美元增加570萬美元至截至二零一三年五月三十一日止五個月的1,420萬美元，主要是由於我們的業務增長使得優先股公平值增加所致。優先股公平值乃仲量聯行基於本集團的估值評估。

所得稅開支

我們於截至二零一二年五月三十一日止五個月及截至二零一三年五月三十一日止五個月分別產生所得稅開支20萬美元及40萬美元，主要是由於我們的收益增加所致。

期內虧損

由於上文所述因素（特別是優先股的公平值虧損），我們持續經營業務的淨虧損由截至二零一二年五月三十一日止五個月虧損400萬美元增加107.5%至截至二零一三年五月三十一日止五個月虧損830萬美元。

財務資料

截至二零一一年十二月三十一日止年度與截至二零一二年十二月三十一日止年度比較

收益

我們的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的3,110萬美元增加38.9%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的4,320萬美元，主要由於截至二零一二年十二月三十一日止年度付費玩家數目增加而使《星際文明II》的收益增加，以及《德州撲克至尊版》(手機版)於二零一一年十月推出所致。《星際文明II》的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的1,410萬美元增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的2,130萬美元。該遊戲截至二零一二年十二月三十一日止年度錄得平均每日活躍用戶數181,995名及於二零一二年十二月三十一日錄得每月活躍用戶數494,225名，而其分別於截至二零一一年十二月三十一日止年度錄得平均每日活躍用戶數155,081名及於二零一一年十二月三十一日錄得每月活躍用戶數675,363名。每月活躍用戶數很大程度上取決於我們為吸引新玩家而進行的營銷及推廣工作。相較於新推出的遊戲，我們一般配置較少資源就現有遊戲開展推廣活動。《星際文明II》於二零一一年二月推出，按新玩家的數目計，該遊戲於二零一一年呈現快速增長，原因是我們努力開展推廣活動以吸引新玩家。於運營將近兩年後，《星際文明II》已維持穩定及忠實的用戶基礎，故我們逐步減少相關的推廣活動，這導致《星際文明II》於二零一二年的新玩家減少。因此，《星際文明II》的每月活躍用戶數由於二零一一年十二月三十一日的675,363名減少至於二零一二年十二月三十一日的494,225名。然而，《星際文明II》於二零一二年的平均每日活躍用戶數較二零一一年高，原因是於過往年度積累的忠實玩家(構成我們遊戲玩家總數的較大比例)往往會更堅持玩該遊戲，因此每日會更頻繁登入。

《德州撲克至尊版》(網頁版及手機版)的收益由截至二零一一年十二月三十一日止年度的140萬美元增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的470萬美元。該遊戲截至二零一二年十二月三十一日止年度錄得平均每日活躍用戶數154,866名及於二零一二年十二月三十一日錄得每月活躍用戶數1,904,071名，而其分別於截至二零一一年十二月三十一日止年度錄得平均每日活躍用戶數66,568名及於二零一一年十二月三十一日錄得每月活躍用戶數520,600名。儘管於二零一二年十二月三十一日《德州撲克至尊版》的每月活躍用戶數在我們的主要遊戲中最高，但其所產生收益較低，原因是該等卡牌遊戲每日貨幣化較低而壽命較長。

於截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度，來自我們其中一款客戶端遊戲《眾神之戰》的收益維持相對穩定。除《星際文明II》及《德州撲克至尊版》，我們分別於二零一一年下半年推出了三款新遊戲及於二零一二年推出了六款新遊戲，該等新遊戲亦為我們二零一一年至二零一二年的收益增長作出貢獻。

除我們的付費客戶數目外，我們的收益亦受ARPDau影響。我們的整體ARPDau由截至二零一一年十二月三十一日止年度的0.19美元增加至截至二零一二年十二月三十一日止年度的0.23美元，因為我們於二零一二年透過(i)創造新內容、新功能及虛擬物品改進我們遊戲的貨幣化，以增加玩家參與及體驗，(ii)延長用戶的遊戲時間及遊戲的生命週期，以及(iii)增加遊戲內的購買。

財務資料

銷售成本

我們的銷售成本由截至二零一一年十二月三十一日止年度的770萬美元增加35.1%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的1,040萬美元，主要由於我們渠道成本增加所致。儘管我們的收益增長38.9%，惟我們的渠道成本大幅增加93.1%，因為於二零一一年七月一日，Facebook指定Facebook Payments為其獨家付款渠道，該渠道將從向在其平台玩我們遊戲的用戶收取的所得款項中扣除30%作為服務費。因此，我們於截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度分別向Facebook支付為數130萬美元及270萬美元的服務費，佔我們總渠道成本的44.8%及48.2%。渠道成本增加部分由(i)特許權費由截至二零一一年十二月三十一日止年度的200萬美元減少至截至二零一二年十二月三十一日止年度的160萬美元，主要是因為(i)從我們獲第三方授權的客戶端遊戲收取的收益減少，因此特許權費(指我們與授權人分享的收益百分比)隨之減少；及(ii)由於二零一二年十一月精簡業務經營而使運營部門僱員的工資及福利減少所抵銷。

毛利及毛利率

毛利由截至二零一一年十二月三十一日止年度的2,330萬美元增加約40.8%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的3,280萬美元，主要由於我們收益增加所致。毛利率由截至二零一一年十二月三十一日止年度的74.9%增加至截至二零一二年十二月三十一日止年度的75.9%。這主要是由於我們的收益大幅增長令規模經濟增加所致。

其他收入及收益

其他收入及收益於截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度仍相對穩定，為40萬美元。

銷售及分銷開支

銷售及分銷開支由截至二零一一年十二月三十一日止年度的970萬美元增加24.7%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的1,210萬美元，主要是由於二零一一年底推出《德州撲克至尊版》(手機版)及二零一二年九月推出《神之翼》所致。一般而言，在推出一款新遊戲時，我們根據該款遊戲的受歡迎程度釐定計劃花費的廣告及推廣費用金額。二零一二年，我們為在若干手機遊戲營銷平台(如Apple App Store及Google Play)廣告及推廣《神之翼》花費190萬美元，而廣告及推廣《德州撲克至尊版》(手機版)花費270萬美元。

財務資料

行政開支

行政開支由截至二零一一年十二月三十一日止年度的520萬美元增加190萬美元(或36.5%)至截至二零一二年十二月三十一日止年度的710萬美元，主要是由於人數增加及向行政僱員支付的表現花紅增加而使我們行政人員的工資及福利增加所致。此外，我們因通脹而增加了僱員的平均工資。

研發成本

研發成本由截至二零一一年十二月三十一日止年度的530萬美元增加18.9%至截至二零一二年十二月三十一日止年度的630萬美元，主要是由於該期間向遊戲開發人員支付的工資及福利成本增加並被外包遊戲開發成本減少部分抵銷。我們的開發部門於截至二零一一年十二月三十一日止年度擁有242名人員，而於截至二零一二年十二月三十一日止年度擁有292名人員，並計劃於截至二零一三年十二月三十一日止年度繼續招募更多開發人員。我們的外包遊戲開發成本由截至二零一一年十二月三十一日止年度的230萬美元減至截至二零一二年十二月三十一日止年度的100萬美元，主要是由於我們向第三方外包的工作數量減少所致。

優先股的公平值虧損

優先股的公平值虧損由截至二零一一年十二月三十一日止年度的1,160萬美元增加900萬美元(或77.6%)至截至二零一二年十二月三十一日止年度的2,060萬美元，主要是由於我們的業務增長使得優先股公平值增加所致。優先股公平值乃由仲量聯行根據本集團的估計價值作出估值。

所得稅開支

我們於二零一一年及二零一二年分別產生所得稅開支30萬美元及20萬美元，乃由於二零一一年及二零一二年利用可扣減經營虧損抵銷IGG Singapore的應課稅收入所致。

年內虧損

由於上文所述因素(特別是優先股的公平值虧損)，我們持續經營業務的淨虧損由截至二零一一年十二月三十一日止年度虧損870萬美元增加54.0%至截至二零一二年十二月三十一日止年度虧損1,340萬美元。

財務資料

流動資金及資本資源

於往績記錄期，我們主要通過發行優先股及我們內部經營所得現金流量相結合的方式為我們的經營提供資金。而我們主要以現金為我們的營運資金及資本支出提供資金。

下表為所示期間我們經審核綜合現金流量表的簡明概況：

	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)	
經營活動所得				
現金流量淨額	4,718	9,748	5,459	6,266
投資活動所用				
現金流量淨額	(1,356)	(863)	(208)	346
融資活動所得				
現金流量淨額	—	42	41	57
現金及現金等價物				
增加淨額	3,362	8,927	5,292	5,977
年末／期末現金及 現金等價物	6,248	15,135	11,614	21,017

經營活動所得現金流量

截至二零一一年十二月三十一日止年度，我們錄得經營活動現金流入淨額470萬美元，主要包括經營虧損830萬美元，已由因與在線付款平台夥伴結算的時間差導致的應收資金增加140萬美元作出調整，並由(i)優先股的非現金公平值虧損1,160萬美元、(ii)由於社會保險應計款項、應付花紅及退款增加導致其他應付款項及應計費用增加170萬美元及(iii)非現金折舊及攤銷140萬美元所抵銷。

截至二零一二年十二月三十一日止年度，我們錄得經營活動現金流入淨額970萬美元，主要包括經營虧損1,300萬美元，已由因與在線付款平台夥伴結算的時間差導致的應收資金增加90萬美元作出調整，並由(i)優先股的非現金公平值虧損2,060萬美元、(ii)對我們若干廣告提供商延長信貸期限導致應付賬款增加170萬美元，及(iii)非現金折舊及攤銷130萬美元所抵銷。

財 務 資 料

截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們錄得經營活動現金流入淨額630萬美元，主要包括經營虧損790萬美元，已由應收資金增加40萬美元以及預付款項、按金及其他應收款項增加40萬美元作出調整，並被優先股的非現金公平值虧損1,420萬美元所抵銷。

投資活動所用現金流量

我們投資活動所用的現金流出主要用於購買有關遊戲開發及經營的電腦及服務器。

截至二零一一年十二月三十一日止年度，投資活動所用現金淨額為140萬美元，主要包括購買120萬美元的電腦及服務器項目以及購買10萬美元的軟件及商標。

截至二零一二年十二月三十一日止年度，投資活動所用現金淨額為90萬美元，主要包括購買70萬美元的電腦及服務器項目、購買10萬美元的軟件及商標以及出售一項非持續經營業務的現金流出10萬美元。

截至二零一三年五月三十一日止五個月，投資活動所用現金淨額為30萬美元，主要包括購買30萬美元的電腦及服務器項目。

融資活動所得現金流量

我們融資活動的現金流入主要來自我們僱員行使購股權所得款項。

截至二零一一年十二月三十一日止年度，我們並無通過融資活動錄得任何現金流量。

截至二零一二年十二月三十一日止年度，我們錄得融資活動產生的現金淨額42,000美元，即我們僱員行使購股權的所得款項。

截至二零一三年五月三十一日止五個月，我們錄得融資活動產生的現金淨額57,000美元，即我們僱員行使購股權的所得款項。

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。

財 務 資 料

承擔

除經營租賃承擔外，我們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並無其他資本承擔。下表載列我們於所示日期的經營租賃承擔：

	於十二月三十一日		於 五月 三十一日	於 八月 三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一三年
	千美元	千美元	千美元	千美元
				(未經審核)
經營租賃承擔				
一年內	649	2,000	1,935	1,945
第二至第五年， 首尾兩年包括在內	—	1,692	1,873	1,445
總計	649	3,692	3,808	3,390

資本支出

截至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止年度，我們的資本支出分別為130萬美元、80萬美元及40萬美元，主要用於購買服務器及電腦設備以及軟件及商標等無形資產。我們計劃的未來資本支出主要包括購買額外服務器及電腦設備以及軟件及商標。我們估計，於二零一三年餘下七個月的資本支出將約為70萬美元。

財 務 資 料

流動負債淨額／資產淨值

於所示日期的流動資產及負債的詳情如下：

	於十二月三十一日		於 五月 三十一日	於 八月 三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一三年
	千美元	千美元	千美元	千美元
				(未經審核)
流動資產				
貿易應收賬款	513	496	349	252
預付款項、按金及 其他應收款項	257	476	892	1,454
應收資金	2,350	3,233	3,654	5,430
現金及現金等價物	6,248	15,135	21,017	23,902
流動資產總額	<u>9,368</u>	<u>19,340</u>	<u>25,912</u>	<u>31,038</u>
流動負債				
貿易應付賬款	(428)	(1,841)	(2,012)	(2,302)
其他應付款項及應計費用 ...	(2,696)	(3,124)	(3,052)	(5,218)
遞延收益	(5,291)	(5,556)	(5,630)	(5,895)
優先股	(45,984)	(66,596)	—	—
應付股息	—	—	—	(4,923)
應付稅項	—	—	(336)	(660)
流動負債總額	<u>(54,399)</u>	<u>(77,117)</u>	<u>(11,030)</u>	<u>(18,998)</u>
流動(負債淨額)／ 資產淨值	<u>(45,031)</u>	<u>(57,777)</u>	<u>14,882</u>	<u>12,040</u>

於二零一一年十二月三十一日，我們的流動負債淨額為4,500萬美元。於該日我們流動資產的主要組成部分包括現金及現金等價物620萬美元及應收資金240萬美元。我們於該日的流動負債的組成部分包括優先股4,600萬美元、遞延收益530萬美元以及其他應付款項及應計費用270萬美元。

於二零一二年十二月三十一日，於該日我們的流動負債淨額為5,780萬美元。我們流動資產的主要組成部分包括現金及現金等價物1,510萬美元及應收資金320萬美元。我們於該日的流動負債的組成部分包括優先股6,660萬美元、遞延收益560萬美元以及其他應付款項及應計費用310萬美元。

財 務 資 料

於二零一三年五月三十一日，我們的流動資產淨值為1,490萬美元。於該日我們流動資產的主要組成部分包括現金及現金等價物2,100萬美元及應收資金370萬美元。於該日我們流動負債的主要組成部分包括遞延收益560萬美元以及其他應付款項及應計費用310萬美元。我們於二零一三年五月三十一日擁有流動資產淨值而於二零一一年及二零一二年十二月三十一日分別擁有流動負債淨額的主要原因是二零一三年五月三十一日的優先股轉換。

於二零一三年八月三十一日，我們的流動資產淨值為1,200萬美元，主要包括我們業務運營產生的現金。

貿易應收賬款

我們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貿易應收賬款分別為513,000美元、496,000美元及349,000美元，分別佔總流動資產5.5%、2.6%及1.3%。我們的專有網絡遊戲的絕大部分收益來自透過提升遊戲內容及玩家體驗銷售虛擬物品。由於玩家必須購買虛擬物品方可在我們的遊戲中使用，故我們一般不會產生與應收玩家款項有關的貿易應收賬款。

下表載列於結算日貿易應收賬款的賬齡分析：

	於十二月三十一日		於五月三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	千美元	千美元	千美元
賬齡			
三個月以內	453	450	296
三個月至六個月	42	46	53
六個月至一年	13	—	—
一年以上	5	—	—
貿易應收賬款總額	<u>513</u>	<u>496</u>	<u>349</u>

財 務 資 料

下表載列按不同類別債務人劃分的貿易應收賬款明細。

	於十二月三十一日				於五月三十一日	
	二零一一年		二零一二年		二零一三年	
	千美元	平均 信用期	千美元	平均 信用期	千美元	平均 信用期
廣告客戶	446	90天	—	—	—	—
我們遊戲的獲授權人 或與我們聯合 運營我們遊戲的 第三方	—	—	383	33天	239	33天
玩家	67	—	113	—	110	—
總計	<u>513</u>		<u>496</u>		<u>349</u>	

於二零一一年十二月三十一日，我們貿易應收賬款的86.9%源自於廣告平台（由我們已出售的附屬公司之一福州網遊提供）發佈廣告收取的廣告服務費，平均信用期為90天。於二零一二年十月出售福州網遊後，我們並無自廣告服務產生任何貿易應收賬款。於二零一二年十二月三十一日及二零一三年五月三十一日，我們貿易應收賬款分別77.2%及68.5%與授權第三方或與第三方聯合經營的遊戲的特許費有關，平均信用期為33天。我們一般授予我們遊戲獲授權人及聯合運營商最長達30天的信用期，並授予與我們有良好關係的獲授權人及聯合運營商最長達60天的信用期。

此外，分別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餘下13.1%、22.8%及31.5%貿易應收賬款增加，主要是由於透過外部支付網絡結算交易的時間滯後所致。玩家使用銀行賬號或信用卡向賬戶充值時，於我們的付款渠道收取現金前會有一個結算期（通常為一個營業日）。

財務資料

下表載列往績記錄期平均貿易應收賬款周轉天數：

	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	二零一三年
貿易應收賬款平均周轉天數			
根據總收益計算的整體投資組合 ⁽¹⁾	5	4	3
根據廣告收益計算的廣告客戶	91	不適用 ⁽²⁾	不適用 ⁽²⁾
我們遊戲的獲授權人或與我們			
聯合運營我們遊戲的第三方	—	51	40
玩家	1	1	1

附註：

(1) 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的平均貿易應收賬款周轉天數按年／期初與年／期末貿易應收賬款結餘的平均數除以年內／期內的總收益再乘以該年／期的天數計算。

(2) 不適用指無數據。

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，我們根據總收益計算的整體投資組合貿易應收賬款平均周轉天數分別為五天、四天及三天，於兩個年度保持相對穩定。截至二零一一年十二月三十一日止年度，根據廣告收益計算的廣告客戶貿易應收賬款平均周轉天數為91天，與授予廣告客戶90天的信用期基本一致。截至二零一二年十二月三十一日止年度，我們遊戲的獲授權人及聯合運營商的貿易應收賬款平均周轉天數為51天，高於33天的平均信用期。這主要是由於我們向一名聯合運營商授予60天的信用期，於二零一二年十二月三十一日應收其賬款結餘佔應收獲授權人及聯合運營商賬款結餘總額的75.3%。由於上述結算期，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以及截至二零一三年五月三十一日止五個月，玩家貿易應收賬款的平均周轉天數為一天。

貿易應付賬款

我們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貿易應付賬款主要為應付廣告費，分別為40萬美元、180萬美元及200萬美元，佔流動負債總額0.7%、2.3%及18.2%。

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。

財務資料

下表載列於結算日貿易應付賬款的賬齡分析：

	於十二月三十一日		於五月三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	千美元	千美元	千美元
賬齡			
三個月以內	376	1,742	1,459
三個月至六個月	5	44	490
六個月至一年	20	17	19
一年以上	27	38	44
貿易應付賬款總額	428	1,841	2,012

貿易應付賬款為免息且通常於三個月期間結算。

下表載列我們於往績記錄期的平均貿易應付賬款周轉天數：

	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	二零一三年
平均貿易應付賬款周轉天數 ⁽¹⁾	18	40	50

附註：

- (1) 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的平均貿易應付賬款周轉天數按年／期初與年／期末貿易應付賬款結餘的平均數除以年內／期內銷售成本再乘以該年／期的天數計算。

平均貿易應付賬款周轉天數由截至二零一一年十二月三十一日止年度的18天增至截至二零一二年十二月三十一日止年度的40天，並進一步增至截至二零一三年五月三十一日止五個月的50天，這主要由於廣告平台數目增加及我們為此而獲得新供應商授予更長信用期所致。

應收資金

我們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應收資金分別為240萬美元、320萬美元及370萬美元，分別佔我們流動資產總值約25.5%、16.6%及14.3%。應收資金指就遊戲玩家購買虛擬貨幣所收取現金而應收第三方付款服務供應商的結餘。本集團定期將來自第三方支付平台的應收資金轉匯至我們的銀行。

財務資料

其他應付款項及應計費用

	於十二月三十一日		於五月三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	千美元	千美元	千美元
其他應付稅項	461	356	390
其他應付款項	170	78	152
扣款撥備	407	277	274
其他應計費用	149	263	542
應付工資及福利	1,509	2,150	1,694
	<u>2,696</u>	<u>3,124</u>	<u>3,052</u>

於二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及於截至二零一三年五月三十一日止五個月，其他應付款項及應計費用分別為270萬美元、310萬美元及310萬美元，分別佔我們流動負債總額的5.0%、4.0%及28.2%。其他應付款項及應計費用的主要組成部分為應付工資及福利，於二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及於截至二零一三年五月三十一日止五個月分別為150萬美元、220萬美元及170萬美元，其中50萬美元、70萬美元及70萬美元分別為中國所規定社會保障供款的應計金額。有關社會保障供款的進一步資料載於本文件「業務－監管違規事件」一節。

儘管於二零一一年至二零一二年我們的收益增長38.9%，但同期我們的退款撥備減少31.9%，主要原因是我們透過(i)進行常規退款調查及模式分析；(ii)加強我們的多層風險控制政策；(iii)結合自動風險控制與人工干預，加強退款索償管理及控制，該等措施我們可令盡快發現異常波動並採取相應措施。此外，我們的《星際文明II》等主打遊戲於快速增長期後已進入穩定發展階段，因此擁有較高的玩家保有度及特許費，這亦有助於我們減少退款撥備。我們的退款撥備於二零一三年五月三十一日進一步減少，主要是因為我們持續高效管理及控制退款索償。

於二零一三年五月三十一日，其他應付款項及應計費用佔流動負債總額的百分比大幅增加，主要是因為優先股於二零一三年五月三十一日轉換為普通股使得流動負債總額大幅減少。

遞延收益

遞延收益主要指遊戲玩家或獲授權人就於往績記錄期內每年末尚未提供相關服務的網絡遊戲服務預付的服務費。

財務資料

優先股

於二零一一年及二零一二年十二月三十一日，優先股分別為4,600萬美元及6,660萬美元，分別佔我們流動負債總額的84.6%及86.4%。

二零零七年十一月三十日，5,375,000股A系列優先股已按300萬美元的總購買價發行予IDG及Winston投資者，而1,209,375股A-1系列優先股已按140萬美元的總購買價發行予A系列投資者。二零零八年十一月十二日，49,675股B系列優先股已發行予蔡宗建先生、池元先生、王秀苹女士及張竑先生，以此作為彼等向本公司轉讓其IGG USA股權的回報，而5,216,091股B系列優先股已按1,050萬美元的總購買價發行予Vertex、Hearst、IDG、Tian Xiang Limited、張毅先生、許元先生及Martin Living Trust。A系列優先股、A-1系列優先股及B系列優先股均以美元計值。

A系列優先股及B系列優先股的初始賬面值為其各自發行日期的發行價。A-1系列優先股的初始賬面值為認股權證獲行使當日的公平值加行使所得現金。以上股份均於各期間末按公平值計量，公平值的後續變動於收益表內確認。二零一二年優先股公平值增加乃主要由於業務擴張及收益增長（根據仲量聯行作出的估值釐定）所致。優先股已於二零一三年五月三十一日轉換為普通股，並已轉撥至權益

有關優先股的詳情，請參閱「歷史及企業架構－[●]投資」一節及本文件附錄一會計師報告附註26。

其他主要財務比率

	於十二月三十一日		於五月三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年
流動比率 ⁽¹⁾	0.17	0.25	2.35

附註：

(1) 流動比率相等於年末的流動資產除以流動負債。

財 務 資 料

流動比率

二零一一年及二零一二年十二月三十一日的流動比率分別為0.17及0.25，此乃主要由於二零一一年及二零一二年十二月三十一日分別有為數4,600萬美元及6,660萬美元的優先股被分類為按公平值計值的金融負債所致。二零一二年流動比率增加乃主要由於流動資產(存放於商業銀行的現金及定期存款)及應收第三方付款服務供應商的款項(遊戲玩家在購買虛擬貨幣時支付的現金)增加所致。二零一三年五月三十一日的流動比率為2.35，此乃主要由於優先股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並轉撥至權益。因此，我們的流動負債於二零一三年五月三十一日減少85.7%。

營運資金

董事認為，經考慮我們現時可用財務資源(包括內部產生資金)，我們的營運資金足以應付目前自本文件日期起計未來至少12個月的營運資金要求。

或然負債

於二零一三年八月三十一日，我們並無任何重大或然負債或擔保，本集團任何成員公司亦無未決或面臨任何重大訴訟或申索。

有關市場風險的定量及定性資料

我們在日常業務過程中面對外幣風險及流動資金風險。我們主要透過採用相關內部政策及慣例不斷監控此等風險以管理我們面對的該等市場風險。

外幣風險

我們面對交易貨幣風險。有關風險產生自經營單位以功能貨幣之外的貨幣進行的買賣。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，我們分別17.6%、24.5%及15.7%的銷售乃以作出銷售的經營單位的功能貨幣以外的貨幣計值。

流動資金風險

我們用以管理由金融負債產生的流動資金風險的主要方法為於多家銀行保持充足水平的現金及現金等價物。我們的流動資金主要依賴我們維持充足的經營所得現金流入以償還到期債務的能力，以及我們取得外部融資應付日後所承擔的資本開支的能力。

財 務 資 料

資產負債表外安排

截至最後實際可行日期，我們並無任何資產負債表外安排。

債務

除上文所述及集團內公司間負債外，於二零一三年八月三十一日，我們概無任何銀行貸款或其他借款、或任何其他已發行及發行在外或同意發行的未償還貸款資本、定期貸款、銀行透支或其他類似債務、承兌負債（不包括一般貿易票據）或承兌信貸、債權證、按揭、押記、融資租賃或租購承擔、擔保或其他重大或然負債。

免責聲明

董事確認，自二零一三年八月三十一日起直至最後實際可行日期，本集團的債務、資本承擔及或然負債概無重大變動。董事進一步確認，於往績記錄期，我們並無遭受重大貿易應付賬款及其他應付款項拖欠情況。

可供分派儲備

本公司於開曼群島註冊成立。於二零一三年五月三十一日，我們擁有1,430萬美元的儲備可供分派予股權持有人。

股息及股息政策

於往績記錄期並無向股東宣派及派付股息。二零一三年七月二十九日，我們向當時的股東宣派金額490萬美元的應付股息，即每股股份0.19美元。所有已宣派及未派付的股息將於[●]前透過我們的可用現金悉數清償。

任何股息的派付及金額（如獲支付）將取決於經營業績、現金流量、財務狀況、我們的股息派付的法定及監管限制、未來前景及我們可能認為相關的其他因素。股份持有人將有權根據就股份繳足或入賬列為繳足的股款按比例收取此等股息。股息的宣派、支付及金額將由我們酌情處理。

股息可在相關法律容許的情況下自我們的可分派溢利及股份溢價支付。倘溢利作為股息進行分派，則該部分溢利將不可再投資於我們的業務經營上。股份溢價僅於我們能夠在日常業務過程中支付到期債項時方可動用。股份的現金股息（如有）將以港元派付。概無保證我們將可按董事會任何計劃所載金額宣派或分派任何股息或根本不會宣派或分派。

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。

財 務 資 料

無重大不利變動

經作出一切董事認為適當的儘職審查後，董事確認，除本文件另有披露外，截至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景自二零一三年五月三十一日（即我們最近期經審核綜合財務報表的編製日期）以來並無任何重大不利變動，且自該日以來直至本文件日期並無發生任何會對本文件附錄一會計師報告所載綜合財務報表列示的資料造成重大影響的事件。