

## 財務資料

閣下應將以下討論及分析，連同本文件附錄一所載會計師報告內的本公司經審計綜合財務資料及隨附附註一併閱讀。會計師報告乃根據國際財務報告準則編製，可能在各重大方面有別於其他司法管轄區公認的會計原則。

本節呈列的資料，特別是「流動資金及資本來源—流動資產淨值」及「債務」兩節，並非摘自或源自會計師報告，而是摘自或源自於二零一四年六月三十日及截至該日止六個月的未經審計管理賬目(並無載入本文件)或其他記錄。

以下討論及分析以及本文件的其他部分載有前瞻性陳述，反映我們目前對涉及風險及不肯定性的未來事項及財務表現的觀點。該等陳述乃基於我們根據對歷史事件的經驗和認知、現時環境及預期未來發展，以及我們相信在此等情況下合適的其他因素作出的假設及分析。閣下評估我們的業務時，務請審慎考慮載於本文件「風險因素」一節提供的資料。

就本節而言，除非文義另有所指，二零一二年及二零一三年均指截至該等年度十二月三十一日止財政年度。除非文義另有所指，本節所述財務資料乃按綜合基準陳述。

### 概述

我們一直是具信譽的網絡遊戲公司，並於近年成為中國領先的手機遊戲研發商和發行商。截至最後實際可行日期，我們已商業化十五款網絡遊戲，包括九款自研遊戲和六款代理遊戲。這些遊戲中，三款是手機遊戲，四款是網頁遊戲，七款是客戶端遊戲，還有一款客戶端和網頁的雙端遊戲。

我們所有遊戲都均為免費提供。我們的收入來源主要是出售可以提升玩家遊戲體驗的虛擬道具，例如提升玩家角色在遊戲中的權力、能力、吸引力和社交互動，或使玩家在遊戲中享受更多便利。玩家以現款購買虛擬遊戲幣，然後用虛擬遊戲幣兌換我們在遊戲中提供的各種虛擬道具。

我們發行自研遊戲時，我們承擔向我們遊戲的付費玩家提供服務的主要責任，而當向有關付費玩家提供虛擬道具的服務時，我們確認向付費玩家出售遊戲中的虛擬道具的收入。我們向各第三方支付服務費及費用，有關第三方包括(其中包括)我們代理遊戲的研發商、分發渠道和支付渠道。我們的主要分發渠道包括我們本身的分發渠道(8864.com)、第三方在線應用商店、手機入門網站及主流網頁遊戲入門網站。

當我們把遊戲授權給海外市場的第三方代理商時，我們並不承擔向付費玩家提供服務的主要責任，並自我們遊戲的代理商所收取的授權金和技術服務費獲取收入。

我們的業務於往績記錄期急速成長。我們遊戲的平均每日活躍用戶由二零一二年的443.1千人增加21.8%至二零一三年的539.7千人，並進一步增加40.8%至截至二零一四年七月

## 財務資料

三十一日止七個月的759.8千人。自我們於二零一二年年底擴展至手機遊戲以來，我們手機遊戲的平均每日活躍用戶由二零一二年的500人急增至二零一三年的212.8千人，並進一步增加188.5%至截至二零一四年七月三十一日止七個月的614.0千人。我們遊戲的平均每月活躍用戶由二零一二年的3.6百萬人微跌至二零一三年的3.4百萬人，但其後增加29.4%至截至二零一四年七月三十一日止七個月的4.4百萬人。我們手機遊戲的平均每月活躍用戶由二零一二年的6.6千人，急增至二零一三年的1.5百萬人，並進一步增加166.7%至截至二零一四年七月三十一日止七個月的4.0百萬人。

我們的收入於往績記錄期急速上升。我們的收入由二零一二年的人民幣265.6百萬元增加至二零一三年的人民幣515.0百萬元，增長了93.9%；及由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人幣100.6百萬元增加至二零一四年同期的人民幣169.6百萬元，增長了68.6%。為符合國際財務報告準則，分發渠道所收取的服務費入賬列作成本。倘分發渠道收取的服務費用從我們相關期限的收入中扣除，則所得數據在二零一二年和二零一三年將分別為人民幣181.4百萬元和人民幣342.0百萬元及於截至二零一三和二零一四年十二月三十一日止三個月內分別為人民幣66.5百萬元和人民幣113.3百萬元。我們於二零一二年和二零一三年分別產生人民幣123.0百萬元和人民幣399.4百萬元的虧損，但於截至二零一四年三月三十一日止三個月內獲得人民幣72.4百萬元的溢利，而二零一三年同期卻發生人民幣29.9百萬元的虧損。我們在二零一二年和二零一三年分別有非國際財務報告準則經調整的人民幣20.9百萬元和人民幣84.3百萬元的溢利及於截至二零一三年和二零一四年十二月三十一日止三個月內分別有非國際財務報告準則經調整的人民幣15.0百萬元和人民幣44.6百萬元的溢利。我們二零一二年和二零一三年的非國際財務報告準則經調整除利息、稅項、折舊及攤銷前盈利(EBITDA)分別為人民幣31.5百萬元和人民幣108.5百萬元，而於截至二零一三年和二零一四年三月三十一日止三個月內分別為人民幣18.8百萬元和人民幣48.1百萬元。非國際財務報告準則計量與年度／期間按照國際財務報告準則計量的(虧損)／溢利的對賬，請參閱「有關非國際財務報告準則計量。」

### 影響我們經營業績的重大因素

我們的經營業績一向且預期繼續受多項因素影響，主要包括如下：

#### 網絡遊戲行業的發展

網絡遊戲行業競爭激烈，近年來在中國及其他國家和地區迅速發展，主要由於科技的進步、智能手機及其他移動設備滲透率的提升和高速無線網絡連接所帶動。為了繼續在本行業成功地經營，我們必須對競爭環境變動有所預期與應對，並有效迎合不斷變化的玩家興趣與喜好。儘管我們預期玩家對網絡遊戲的需求會繼續快速增長，但市場狀況、玩家喜好或互聯網及移動科技的變動或會令我們難以與各地區市場的其他的行業參與者競爭。此外，市場上不斷增加的網絡遊戲及現有與新興網絡遊戲研發商和運營商，對我們的遊戲研發、推廣及銷售工作造成巨大壓力，從而可能會進一步影響我們的經營業績。

#### 遊戲組合的轉變

我們過往曾研發及發行不同形式、類型、體裁、主題及風格的網絡遊戲。與中國網絡遊戲的整體趨勢發展業務相一致，我們於二零零七年開始研發及發行客戶端遊戲，於二零一一年擴展至網頁遊戲，並於二零一二年年底重點發展手機遊戲。雖然上述三種形式的網絡

## 財務資料

遊戲有不少相同之處，但各自的研發週期及成本、壽命、用戶基礎、ARPPU、分銷及市場推廣渠道各不相同，因此，我們於某一期間營運及研發中的遊戲的形式，會對我們於有關期間的收入、收入成本及營運開支造成影響。此外，於過往的歷史中，我們的遊戲中有部分遊戲相對其它遊戲取得了更大的成功，原因包括各遊戲不同的題裁、主題及風格。雖然我們致力為旗下遊戲尋找最受歡迎的題裁、主題及風格，但並非每款遊戲均能同樣成功，且預期仍然如此。於某一期間營運的遊戲的成功與否對我們於有期間的收入有重大影響。最後，雖然我們目前以手機遊戲及中度及重度類別的遊戲為重心，我們於未來可能會決定將業務擴展至電視遊戲或性質較為休閒的遊戲，並可能對我們的財務表現造成影響。

### 拓展我們的玩家群體

玩家群體規模反映出我們遊戲的受歡迎程度及可持續增長基準。我們主要按照平均每日活躍用戶和平均每月活躍用戶計算我們的玩家群體。於往績記錄期，我們手機遊戲的平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶大幅增加，此乃由於我們於該段期間商業化三款新遊戲，以及我們遊戲所具備的吸引力、我們向玩家提供優越的遊戲體驗以及我們的市場推廣及分銷力度。於另一方面，於二零一三年至二零一四年第一季，由於我們將業務的重心轉向手機遊戲，我們客戶端遊戲及網頁遊戲的平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶出現下跌。我們所有的遊戲都可以免費玩，讓我們能夠快速建立相當規模的註冊及活躍用戶基礎，從而取得大量潛在玩家購買我們的虛擬道具。我們的未來增長在很大程度上取決於我們能否挽留現有玩家、吸引新玩家及擴大玩家群體規模。

### 提供優質網絡遊戲的能力

我們能否進一步擴大玩家群體取決於我們能否研發及提供有趣且極具吸引力的新遊戲。於往績記錄期，不同期間均有不同遊戲成為我們收入的主要來源。於二零一二年及二零一三年以及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月，我們的五款最高收入遊戲合共別佔我們總收入的86.5%、91.9%、87.8%及93.8%，而該等遊戲每期均有不同。因此，於未來期間我們將倚賴我們研發及／或發行更多優質新遊戲的能力以維持及提升收入。我們的新遊戲能否成功取決於多項我們不能控制的因素，如網絡遊戲行業的趨勢及遊戲玩家的喜好。我們相信，我們能否研發及商業化優質的新遊戲將對我們的可持續增長及盈利能力有長遠影響。

### 透過玩家群體賺取收入

我們所有的遊戲可以免費玩，大部份收入均來自銷售提升玩家遊戲體驗的遊戲虛擬道具。我們的經營業績取決於我們能否透過玩家群體賺取收入，即令更多玩家成為付費玩家數目及增加他們於遊戲內的平均消費。於往績記錄期，我們遊戲的平均每月ARPPU曾出現波動。為提升遊戲賺取收入的能力，我們將提升遊戲質量、引進優質的新遊戲，新遊戲特色及虛擬道具，在遊戲中進行更多推廣及其他活動，藉以繼續增加我們遊戲的付費玩家數目，令我們遊戲的ARPPU保持健康增長。該等措施的成效對我們的收入有重大影響。

## 財務資料

### 與業務夥伴的關係

我們與眾多第三方合作在中國及海外市場開展業務，當中包括代理遊戲研發商、分發渠道、收款渠道及海外發行商，並向該等第三方支付服務費或費用。我們能否拓展遊戲組合及更有效地在中國及海外市場進行市場推廣及分銷遊戲，取決於我們能否拓展及加深與該等第三方的關係，而彼等產品及服務的質素將對我們遊戲及收入的表現有重大影響。由於網絡遊戲行業競爭環境出現轉變，加上業內不同參與者的行動，該等第三方與我們的相對議價能力不時改變，因此，該等第三方與我們間的經濟安排將隨之出現變動。倘我們可自該等第三方取得較為有利的條款，我們的收入或會上升，而成本及營運開支則或會下降；相反，倘我們同意該等第三方所提出較為不利的條款，我們的收入或會下降，而成本及營運開支則或會因而上升。

### 編製基準

我們公司的成立可追溯至藍港娛樂於二零零七年三月成立時。為使A系列投資者能投資於我們，本公司於中國成立一間全資附屬公司北京藍港在線，並促使其於二零零八年四月與藍港娛樂及其全體股東訂立契約安排，因此，北京藍港在線取得藍港娛樂財務及營運政策的實際控制權（「二零零八年重組」）。我們過往的業務主要為研發及發行網絡遊戲（「上市業務」）。緊接二零零八年重組前及緊隨重組後，上市業務均由藍港娛樂及藍港娛樂於國內營運的數間附屬公司（「中國營運實體」）經營，所有該等公司均由創辦人控制。於往績記錄期間，中國營運實體及上市業務實際上均由北京藍港在線（最終由本公司）透過契約安排控制。因此，本集團的財務資料乃以綜合基準編製，並以上市業務於各呈列期間的賬面值呈列。

本集團旗下公司的集團內公司間交易、交易結餘及未變現收益／虧損於合併賬目時對銷。

### 重大會計政策

我們已識別若干我們認為就編製綜合財務報表而言屬重大的若干會計政策。部份重大會計政策涉及管理層對會計項目作出主觀假設及估計，以及複雜的判斷。有關估計及相關假設乃根據我們過往的經驗及在當時情況下我們認為屬合理的多項其他相關因素而作出，其結果為就在無法依循其他途徑即時得知的事宜作出判斷時所依據的基礎。於審閱我們的財務業績時，閣下應考慮：(i)我們所選定的重大會計政策；(ii)影響該等政策應用的判斷及其他不確定因素；及(iii)所報告業績對條件及假設變動的敏感度。管理層就該等項目作出決定時所依據的資料及財務數據於未來期間可能出現變動，因此，實際業績可能與該等估計有所不同。



## 財務資料

下文所載的會計政策為我們於編製財務報表時所採用，而我們認為對我們而言屬十分重要或涉及最重大估計及判斷的會計政策。重大會計政策的詳情載於本文件附錄一會計師報告第二節附註2。

### 收入確認

我們的收入來自(i)銷售我們自行研發遊戲及代理遊戲的遊戲虛擬道具；及(ii)遊戲代理及提供技術支援服務。

### 銷售遊戲虛擬道具所產生的收入

我們研發網絡遊戲及自第三方遊戲研發商取得代理遊戲，通過自有分發渠道及第三方分發渠道分銷我們自行研發的遊戲及代理遊戲，並透過第三方分發渠道或第三方支付渠道向遊戲的付款玩家收取款項。有關我們與第三方遊戲研發商、分發渠道及收款渠道間的權力及責任分配的詳情，請參閱「業務 — 遊戲代理 — 我們與第三方遊戲研發商訂立的商業協議」及「業務 — 遊戲分銷及收款渠道」。

我們所有的遊戲都可以免費玩。玩家可購買遊戲虛擬代幣，再以虛擬代幣兌換成多款遊戲虛擬道具以得到更好的遊戲體驗。玩家透過我們聘用的第三方分發渠道的收款系統、第三方支付渠道或第三方預付遊戲點卡分發渠道分銷的預付遊戲點卡支付款項。第三方分發渠道及支付供應商於收到款項後，會於扣除彼等根據與我們所訂立協議的條款有權收取的服務費用或分發折扣後，以現金向我們滙付有關款項。

### 主要代理代價

我們在向付費玩家提供遊戲體驗時，通過評估各種因素已評估我們、第三方遊戲研發商、第三方分發渠道和第三方支付供應商的各自角色和職責，確定我們在此安排中是作為主要責任人還是代理人，從而確定我們從該等安排中獲得的收入應在毛額基準還是淨值基準上進行申報，上述各種因素包括但不限於我們(i)是否在該安排中承擔主要責任；及(ii)是否可自由設定售價。我們是根據國際會計準則第18號附件「收入確認」第21段「確定某一實體是擔任主要責任人還是代理」(二零零九年修訂)中提供的指引進行評估的。

我們認定我們在向付費玩家提供遊戲體驗中承擔主要責任，包括行銷和促銷、確定分銷和支付渠道，提供客戶服務及託管遊戲伺服器(如必要)。另外，我們還就我們運營的自己研發的遊戲和代理遊戲控制遊戲和服務規格及遊戲中虛擬道具的定價。鑒於我們承擔與遊戲運營相關的重大風險及取得報酬，我們認為自己是在向付費玩家提供遊戲體驗中的主要責任人，因此在總額基準上錄得收入。第三方分發渠道收取的服務費用、第三方遊戲研發商的內容費用，第三方支付渠道收取的佣金作為成本記錄。

## 財務資料

### 確定銷售遊戲虛擬道具所得收入總額

鑒於我們已確定我們在向付費玩家提供遊戲體驗中是主要責任人，我們已將付費玩家認定為我們的客戶。因此，我們認為付費玩家所支付的實際價格為我們收入的總額。於釐定運營我們自研遊戲及代理遊戲所產生的收入總額時，如有需要，我們會根據所得資料估計第三方遊戲分發渠道及預付遊戲點卡分發渠道給予付費玩家的折扣。給予我們付費玩家的所有折扣均入賬作為收入扣減。

就我們所深知，我們的第三方分發渠道及我們本身向付費玩家提供三類折扣。

- 我們提供的數量折扣

我們向通過我們提供的分發平台或第三方線上支付系統經第三方分發渠道購買虛擬代幣的付費玩家提供數量折扣。我們有一個系統可獲取付費玩家通過前述第三方線上支付供應商支付的實際價格。在往績記錄期，我們依據收集的支付資訊計算了平均折扣率，並將其用於我們出售的虛擬代幣。該折扣從我們的收入中扣除。

- 第三方分發渠道提供的數量折扣

我們使用的諸多第三方分發渠道不僅有自有收款系統，還有自有的虛擬代幣（「分銷商虛擬代幣」）系統，例如91.com的91幣及360.com的360幣。通過這些分發渠道接入我們的遊戲時，付費玩家可(i)通過分發渠道的收款系統直接以現款購買我們的虛擬代幣；或(ii)以現款購買分發渠道的自有分銷商虛擬代幣，然後按該分發渠道與我們間約定的比例將其換成我們的虛擬代幣。付費玩家購買分銷商虛擬代幣後，一些分發渠道偶爾在往績記錄期內向付費玩家提供數量折扣。

鑒於我們的系統並未獲得分銷商提供虛擬代幣的數量折扣時付費玩家支付的實際金額，我們對第三方分發渠道提供的折扣進行估計，最終以此估計我們付費玩家所支付的實際價格。我們已採用了下列具體程序來確定曾提供折扣的第三方分發渠道及折扣水準和折扣大小，以構成我們估計的依據：

- 我們要求若干第三方分發渠道進行確認，進而具體確定所提供的分銷商虛擬代幣的數量折扣水準和大小。
- 我們對客服人員及若干第三方分發渠道中負責我們賬戶的、且一般與我們辦理所有線上遊戲分銷業務的人員進行了調查。
- 我們在網絡上對第三方分發渠道提供的分銷商虛擬代幣的數量折扣歷史資訊進行了搜索。

根據上述程序及對從該等程序所獲得的資料進行整合後，我們確定了在往績記錄期曾提供數量折扣的第三方分發渠道，並以審慎方式估計了其曾提供的數量折扣，即將我們瞭

## 財務資料

解的第三方分發渠道折扣的最高折扣水準用於該第三方分發渠道在往績記錄期中產生的全部收入金額。

我們依據上述方式估計的折扣從以往績記錄期內每一期限的收入中扣除。在扣除估計折扣後，我們的收入在二零一二年、二零一三年以及於截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月內分別為人民幣265.6百萬元、人民幣515.0百萬元、人民幣100.6百萬元和人民幣169.6百萬元。同期向所有分發渠道的付款分別達到了人民幣84.2百萬元、人民幣173.0百萬元、人民幣34.1百萬元和人民幣56.3百萬元。為符合國際財務報告準則，分發渠道所收取的有關服務費入賬列作成本。倘分發渠道收取的有關服務費用從相關期限的收入中扣除，所得的數字在二零一二年、二零一三年及於截至二零一三年和二零一四年三月三十一日止三個月內分別為人民幣181.4百萬元、人民幣342.0百萬元、人民幣66.5百萬元和人民幣113.3百萬元。

- 預付費遊戲卡銷售折扣

我們還在銷售預付費遊戲卡時提供折扣。我們向第三方預付卡分銷批發預付費遊戲卡（通常在卡的面值上給予10%折扣），並在交付卡前要求分銷商以現款全額支付打折購買價款。儘管我們被認定是此安排中向付費玩家提供遊戲體驗的主要責任人，我們仍給予主要第三方預付費遊戲卡分銷商確定對其次級分銷商或付費玩家的預付費遊戲卡的售價一定程度的自由。次級分銷商亦有權確定付費玩家支付的最終價格。由於涉及多層分銷商網絡，加上第三方預付費遊戲卡分銷商向付費玩家提供多種不同的售價，本集團無法直接得知分銷商給予付費玩家的最終折扣。我們估計給予付費玩家的折扣為我們給予分銷商的最高折扣，因此，我們根據從主要第三方預付費遊戲卡分銷商收取的金額將與銷售預付費遊戲卡有關的收入入賬，有關金額相當於我們預付費遊戲卡的面值減我們給予分銷商的最高折扣。

### 估計玩家關係期及收入確認

於銷售虛擬代幣後，我們一般有隱含責任提供有關服務，以使以虛擬代幣換取的遊戲虛擬道具於遊戲內顯示或使用。因此，自銷售虛擬代幣收取的所得款項初步入賬列作遞延收益，有關遞延收益僅在向各付費玩家提供與其所購買的遊戲虛擬道具相關的服務時即時或按比例確認為收入。

就釐定向各付費玩家提供服務的時間而言，我們作出以下釐定：

- 消耗類物品的收入確認

消耗類物品即通過具體玩家行為可消耗或在預定到期時間內到期的遊戲中的物品。我們對遊戲中的所有消耗類物品的消耗或到期進行追蹤。消耗類物品的一般特點包括：(a)在規

## 財務資料

定期限(從數日到數月)後或在玩家通過開展遊戲中的行動而消耗物品後不在玩家遊戲賬戶中繼續顯示的物品；及(b)一旦物品被消耗或到期，我們不再承擔與該等物品相關的義務。

與消耗類物品相關的收入，在其到期或被消耗後確認(作為遞延收益撥回)，因為在該等物品被消耗或到期後，我們已對玩家充分履行我們與該等物品相關的義務。

- 耐用類物品的收入確認

耐用類物品即只要付費玩家繼續玩遊戲便可使用的遊戲中物品。我們將就該等耐用類物品持續提供網絡遊戲服務，直至付費玩家不再使用有關物品為止。

與耐用類物品相關的收入於其估計年期內確認。我們在估計耐用類物品的年期(「玩家關係期」)時會考慮玩家的行為模式，而玩家關係期即所有付費玩家以虛擬代幣對其賬戶進行充值的首日至該等玩家玩有關遊戲的最後日期的平均期間，亦為我們對付費玩家所購買的遊戲耐用類物品的年期的最佳估計。

倘我們並無能力將特定遊戲的耐用類虛擬道具應佔的收入與消耗類虛擬道具應佔的收入區分，則我們於玩家關係期按比例確認該遊戲的耐用類及消耗類虛擬道具的所得收入。

- 估計玩家關係期

我們按遊戲估計玩家關係期，並每季或每半年重估有關期間。於估計一個遊戲的玩家關係期時，我們會考慮遊戲組合及目標受眾，並會對該遊戲過往所有付費玩家的登入數據進行分析。每名付費玩家的玩家關係期為玩家首次以虛擬代幣對其賬戶充值之日起至評估日期止之期間，另加玩家將於遊戲中保持活躍的未來期間(由本集團對歷史運營數據及付費玩家於遊戲內的活動習慣進行分析後估計，並會參考行業的常規)。一個遊戲的玩家關係期為該遊戲所有付費玩家的玩家關係期的平均數。

倘只能取得一段極短期間的付費玩家數據(如新推出的遊戲)，我們會考慮其他定性因素，如由我們或第三方研發商所研發其他特質相類(包括遊戲類型及玩法)的遊戲的付費玩家遊戲模式，根據由我們或第三方研發商所研發的其他類似遊戲估計玩家關係期，直至新遊戲出現自己的模式及歷史記錄為止。

雖然，根據可得的付費玩家資料，我們認為我們的估計屬合理，但隨著遊戲運營期改變，我們將就個別遊戲獲得足夠資料，或遊戲的類似特性及付費玩家的遊戲模式可能出現變動，故我們於日後可能會修訂我們的估計。倘因有新資料顯示付費玩家的行為模式出現變動導致玩家關係期的估計有變，就此所產生的任何調整會追溯應用。玩家關係期估計的任何變動均可能會導致收入以有別於過往期間的基準確認，並可能令營運業績出現波動。



## 財務資料

### 授權及技術支持費所產生的收入

我們亦主要從海外市場獲得授權和技術支援服務的收入。我們在向海外付費玩家提供遊戲體驗時已對我們及國際遊戲發行人各自的角色和職責進行了評估，並認定國際遊戲發行人在該等許可安排中承擔主要責任，因為其負責在各海外市場的遊戲行銷和促銷，託管遊戲伺服器、確定遊戲中的虛擬道具的價格，選擇分銷和支付渠道，並提供客戶服務，因此直接承擔與該等獲代理遊戲的營運相關的重大風險及回報。因此，我們按淨額基準將技術支持費入賬，有關費用按國際遊戲發行商從海外玩家收取的所得款項的預設百分比計算。

授權收入乃於代理期內以直線法確認。技術支援收入乃於技術支援服務提供時確認。

### 優先股

我們於二零零八年四月、二零零八年五月、二零一四年一月及二零一四年五月向若干投資者分別發行A系列優先股、B系列優先股、C系列優先股及D系列優先股。就我們C系列股權融資而言，我們的創辦人、A系列投資者及B系列投資者於二零一四年一月向C系列投資者出售彼等所持的部分普通股、A系列優先股及B系列優先股。在未來出現某些事件時根據持有人的意願，C系列優先股及D系列優先股可以有選擇地贖回。優先股可由持有人選擇隨時轉換為本公司普通股，並將於上市時自動或大部份持有人同意時轉換為股份。有關優先股條款的詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構—[編纂]前的投資」。

我們將優先股作為按公平值且變動計入損益計量的財務負債。優先股初步按公平值計量。任何直接關聯的交易成本於合併綜合(虧損)/收益表中確認為財務成本。於初步確認後，優先股按公平值列賬，而公平值變動則於損益中確認。除非我們預期有責任於報告期末後12個月內償清負債，可優先股分類為非流動負債。

董事已採用貼現現金流法釐定本公司相關股權價值，並根據發行日期及各報告期末的變現選擇採納權益分配法釐定優先股的公平值。釐定優先股的公平值的主要估值假設如下：

	二零一二年	二零一三年	截至二零一四年 三月三十一日 止三個月
釐定本公司相關股權價值時			
所使用的貼現率 .....	24%	21%	20%
無風險利率 .....	0.24%	0.11%	0.08%
波動率 .....	52.22%	52.12%	52.97%

貼現率按各估值日期的加權平均資本成本估計。董事根據年期相當於估值日期至退出投資日期相同的美國政府中期債券的收入率估計無風險利率。波幅則於各估值日期根據相

## 財務資料

同行業可比較公司的平均歷史波幅估計。各贖回特點負債部分的機率權重及變現選擇乃根據董事的最佳估算得出。除上述已採納的假設外，我們於釐定優先股於各估值日期的公平值時已計及對未來表現的預測。

倘貼現現金流分析中所使用的貼現率較董事的估計上升／下降100個基點，優先股於截至二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度及截至二零一四年三月三十一日止三個月的估計賬面值將分別約減少人民幣10,489,000元／增加人民幣11,555,000元、減少人民幣31,249,000元／增加人民幣34,947,000元及減少人民幣37,267,000元／增加人民幣42,046,000元。

A系列優先股、B系列優先股及C系列優先股於往績記錄期的變動載列如下：

	人民幣千元
於二零一二年一月一日 .....	156,505
公平值變動 .....	133,388
滙兌差額 .....	(918)
於二零一二年十二月三十一日 .....	288,975
年內計入損益的優先股的公平值變動 .....	133,388
於二零一三年一月一日 .....	288,975
公平值變動 .....	446,208
滙兌差額 .....	(15,352)
於二零一三年十二月三十一日 .....	719,831
年內計入損益的優先股的公平值變動 .....	446,208
(未經審計)	
於二零一三年一月一日 .....	288,975
公平值變動 .....	44,825
滙兌差額 .....	(809)
於二零一三年三月三十一日 .....	332,991
期內計入損益的優先股的公平值變動 .....	44,825
於二零一四年一月一日 .....	719,831
發行優先股 .....	183,786
公平值變動 .....	(37,804)
滙兌差額 .....	7,126
於二零一四年三月三十一日 .....	872,939
期內計入損益的優先股的公平值變動 .....	(37,804)

## 財務資料

於二零一四年五月，我們發行D系列優先股，初步估值為人民幣123.1百萬元。由於我們預計於[編纂]完成上市，屆時所有優先股將自動兌換為股份，根據[編纂]範圍每股[編纂]港元至[編纂]港元計算，我們預計於二零一四年確認的優先股的公平值虧損將介乎人民幣[編纂]元至人民幣[編纂]元。

### 以股份為基礎的付款

#### 以權益結算以股份為基礎的付款交易

##### 獎勵予員工的股份

於二零零八年及二零零九年，我們向兩名員工授出22,222和44,444股本公司普通股，作為對他們服務本集團的回報。此外，於二零零七年至二零一二年，我們向附屬公司的員工授出藍港娛樂附屬公司的若干股本權益，作為對他們服務本集團的回報。有關這些獎勵詳情，請見本文件「歷史、重組及公司架構—集團成員公司資料—本公司」及「歷史、重組及公司架構—集團成員公司資料—藍港娛樂的附屬公司」。所授出的普通股和股本權益均有若干歸權時間表或服務條件。該等獎授股份對相關期間財務資料並無造成重大財務影響。

##### 獎勵予創辦人的股份

於二零零九年至二零一三年，在兩名前員工及兩名原創辦人離開後，該兩名前員工及兩名原創辦人將登記於彼等名下的本公司普通股轉讓予若干創辦人。有關這些轉讓的詳情，請見本文件中的「歷史、重組及公司架構—集團成員公司資料—本公司」。由於該等創辦人對我們業務發展所作的貢獻，所有該等普通股乃以低於股份公平值的代價轉讓予創辦人，並被視為系本公司對創辦人的股份獎勵。該等股份並不附將來服務條件或歸權期限，於股份轉讓時即時歸屬。創辦人就股份轉讓支付的與可證實對價轉讓時普通股的公平值之間的差額相應地被確認為員工福利開支。就有歸權期限的股份獎勵而言，創辦人支付的可證實對價與轉讓時股份的公平值之間的差額在歸權期限內確認。於截至二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度在損益中扣除的以股份為基礎的獎勵的員工福利開支分別為人民幣10,846,147元及人民幣36,908,236元。這些獎勵股份的公平值在二零一四年前均全部作為員工福利開支確認，而我們不會再確認與其相關的任何額外支出。獎勵股份的公平值按相關獎勵日期的本公司普通股的公平值計算。我們已使用貼現現金流法確定本公司普通股在授出日期的價值及估值的關鍵假設，其中包括24%及21%的貼現率以及對我們未來表現的預測。

##### 受限制股份單位計劃及購股權計劃

二零一四年三月，我們採納一項受限制股份單位計劃，以就本公司董事、高級管理人員、顧問、諮詢師及員工對本集團的貢獻給予彼等獎勵，以及吸引和挽留適合人員以提升本集團的發展。二零一四年三月二十一日，根據受限制股份單位計劃授出31,371,494份受限制股份單位。由於三名受限制股份單位的承授人於其後離職，彼等涉及62,518股股份的受限

## 財務資料

制股份單位經已失效。因此，截至本文件發佈日，受限制股份單位計劃項下已授出但未歸屬的受限制股份單位共有31,308,976股股份。購股權計劃須待[編纂]完成後方可實施，故截至本文件日期並無根據購股權計劃授出任何獎勵。受限制股份單位計劃、根據計劃已授出的受限制股份單位及購股權計劃的主要條款已概列於本文件附錄四「法定及一般資料 — D.股份獎勵計劃」一節。

所授出的受限制股份單位的公平值於各自的授出日期按相關股份的公平值計量。此外，我們需要估計於受限制股份單位歸權期間結束時仍留任本集團的承授人的預期年度百分比（「預期留任比率」）或（如適用）歸權的表現條件會否於歸屬期間結束時達到。我們僅就該等與預期會在歸屬期內歸屬的受限制股份單位的開支，承授人於歸屬期內將無條件享有該等以股份為基礎的獎勵。該等估計及假設的變更可能會對釐定受限制股份單位的公平值及該等預期會歸屬的以股份為基礎的獎勵的數額有重大影響，從而對釐定以股份為基礎的酬金開支造成重大影響。

董事已經使用貼現現金流法估計本公司相關股權的公平值，並採用權益分配法釐定所授出受限制股份單位於授出日期的公平值。於二零一四年三月三十一日授出的受限制股份單位的公平值估定約為人民幣203,925,228元。於評估受限制股份單位於授出日期的價值時所使用的主要假設載於下表：

	二零一四年 三月三十一日
釐定本公司相關股權價值時所使用的貼現率.....	20%
無風險利率.....	0.08%
波動率.....	52.97%

於二零一四年三月三十一日，預期留任比率評定為95%。

根據以股份為基礎的獎勵的公平值、承授人的預期留任比率及達致歸屬表現條件的可能性，我們於截至二零一四年三月三十一日止三個月就承授人所提供的服務確認的相應以股份為基礎的酬金開支為人民幣4,485,827元。

### 即期及遞延所得稅

我們的所得稅開支包括兩個部分，即期所得稅及遞延所得稅。所得稅於損益表內確認，惟倘其與在其他綜合收益或直接在權益內確認的項目有關，則有關稅項亦分別在其他綜合收益或直接在權益內確認。

我們須繳納若干司法權區的所得稅。於日常業務過程中有多項交易及事件的最終稅項未能可靠釐定。於釐定該等司法權區各自的所得稅撥備時，管理層需要作出重大判斷。倘該等事宜的最終稅務結果與初步確認的金額不同，有關差額將對釐定撥備期間的所得稅及遞延稅項撥備造成影響。



## 財務資料

### 即期所得稅

即期所得稅乃根據我們的附屬公司及合營公司經營及產生應課稅溢利所在國家於結算日頒佈或實質頒佈的稅法而計算。我們的管理層就適用稅務法規有待詮釋的情況定期評估報稅表的狀況。我們在適用情況下根據預期須向稅務機關支付的稅款設定撥備。

### 遞延所得稅

#### 內在基準差異

遞延所得稅按照負債法，根據資產及負債的稅基與綜合財務報表內所呈列其賬面值的暫時差異確認。然而，倘遞延所得稅負債由初步確認商譽所產生，則不會確認有關遞延稅項負債；而倘遞延所得稅源自交易（業務合併除外）所涉資產或負債的首次確認，而交易時並不影響會計及應課稅溢利或虧損，則不會確認遞延所得稅。遞延所得稅採用結算日前已生效或實質生效，且預期將於有關遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債獲清償時適用的稅率（及法例）釐定。

僅於未來應課稅溢利可以抵銷暫時差額的情況下，遞延所得稅資產方會被確認。

#### 外在基準差異

遞延所得稅負債按於附屬公司及合營公司的投資所產生的應課稅暫時差額作撥備，惟倘撥回暫時差額的時間由我們控制，且暫時差額在可見將來不大可能被撥回則除外。一般而言，除非訂有協議賦予我們控制尚未確認暫時差額的撥回，則否我們並無法控制合營公司暫時差額的撥回。

僅於暫時性差額可能於將來撥回，且有足夠應課稅溢利可以抵銷暫時差額的情況下，方會就於附屬公司及合營公司的投資所產生可扣稅暫時性差額確認遞延所得稅資產。

### 抵銷

當有法定可強制執行權利將即期稅項資產與即期稅項負債抵銷，且遞延所得稅資產與負債涉及由同一稅務機關對應課稅實體或不同應課稅實體所徵收的所得稅，而實體有意以淨額基準結算結餘時，則可同一將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。

## 財務資料

### 合併綜合(虧損)/收益表

下表載列於所示期間我們的合併綜合(虧損)/收益表，連同個別項目的實際金額的概要：

	截至十二月三十一日止年度		截至三月三十一日止三個月	
	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
			(未經審計)	
收入.....	265,633	514,997	100,562	169,591
成本.....	(133,055)	(244,390)	(52,154)	(75,475)
<b>毛利.....</b>	<b>132,578</b>	<b>270,607</b>	<b>48,408</b>	<b>94,116</b>
銷售及市場推廣開支.....	(57,639)	(85,402)	(14,548)	(27,787)
行政開支.....	(34,113)	(68,941)	(7,547)	(14,855)
研發開支.....	(42,391)	(58,467)	(10,801)	(15,965)
其他收益—淨額.....	11,805	5,341	1,357	379
<b>經營利潤.....</b>	<b>10,240</b>	<b>63,138</b>	<b>16,869</b>	<b>35,888</b>
財務收入.....	862	1,141	107	760
優先股的公平值(虧損)/收入.....	(133,388)	(446,208)	(44,825)	37,804
佔合營公司利潤.....	73	—	—	—
<b>除所得稅前(虧損)/溢利.....</b>	<b>(122,213)</b>	<b>(381,929)</b>	<b>(27,849)</b>	<b>74,452</b>
所得稅開支.....	(811)	(17,491)	(2,024)	(2,039)
<b>年度/期間(虧損)/溢利.....</b>	<b>(123,024)</b>	<b>(399,420)</b>	<b>(29,873)</b>	<b>72,413</b>
<b>非國際財務報告準則計量：</b>				
經調整溢利(未經審計) <sup>(1)</sup> .....	20,880	84,333	14,952	44,569
經調整EBITDA(未經審計) <sup>(2)</sup> .....	31,491	108,538	18,759	48,095

(1) 我們將經調整溢利界定為期間溢利或虧損，惟不包括以股份為基礎的補償開支、優先股的公平值變動及上市相關開支。採用經調整溢利作為分析工具有重大限制，因其並不包括影響我們於相關年度/期間的溢利的所有項目。於經調整溢利淨額中撇除的項目是理解及評估我們經營及財務表現的重要部分。有關非國際財務報告準則計量與最接近的國際財務報告準則計量的對賬，請參閱「非國際財務報告準則計量」一節。

(2) 我們將經調整EBITDA界定為期間除財務收入、所得稅、折舊及攤銷的溢利或虧損，當中已作進一步調整以剔除以股份為基礎的補償開支、優先股的公平值變動及上市相關開支。採用經調整EBITDA作為分析工具有重大限制，因其並不包括影響我們於相關期間的溢利的所有項目。於經調整EBITDA中撇除的項目是理解及評估我們經營及財務表現的重要部分。有關非國際財務報告準則計量與年度/期間按照國際財務報告準則計量的(虧損)/溢利的對賬，請參閱「財務資料—非國際財務報告準則計量」一節。

### 我們經營業績主要組成部分的說明

#### 收入

於中國，我們的收入主要來自銷售提升遊戲玩家遊戲體驗的遊戲虛擬道具，而有關收入乃於向付費玩家提供虛擬道具所代表的服務時確認。於海外市場，我們的收入主要來自

## 財務資料

向我們遊戲的海外發行商收取的授權金，以及我們向海外發行商提供的技術服務。授權金收入於相關代理期按直線法確認，而技術支援收入則於提供技術支援服務時確認。

銷售遊戲虛擬道具佔我們往績記錄期收入的大部分。下表載列於所示期間按收入實際金額及佔我們總收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
研發及發行網上遊戲：								
銷售遊戲虛擬道具	244,244	91.9	477,747	92.8	91,466	91.0	155,193	91.5
授權金及技術服務費	21,389	8.1	37,250	7.2	9,096	9.0	14,398	8.5
總計	265,633	100.0	514,997	100.0	100,562	100.0	169,591	100.0

由於我們預計於二零一四年將開始於韓國發行遊戲，及預計繼續於中國發行遊戲及將遊戲發行業務擴展至更多海外市場，我們預計銷售遊戲虛擬道具於可見將來將繼續佔我們收入的大部分。

### 按遊戲形式劃分的收入

我們的網絡遊戲以三種形式提供：客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲。我們跟隨中國網絡遊戲的整體趨勢發展業務，於二零零七年開始研發及發行客戶端遊戲；於二零一一年擴展至網頁遊戲，網頁遊戲的收入於二零一二年出現快速增長；於二零一二年底進一步擴展至手機遊戲，手機遊戲的收入於二零一三年及截至二零一四年三月三十一日止三個月出現快速增長。由於我們於二零一三年將業務重點轉投手機遊戲，加上中國手機遊戲市場持續急速成長，我們預計手機遊戲所產生的實際收入金額及佔我們總收入的百分比於可見將來將會繼續上升。

下表載列於所示期間按客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲收入實際金額及佔我們總收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
手機遊戲	99	0.0	249,158	48.4	9,328	9.3	141,732	83.6
網頁遊戲	170,167	64.1	145,746	28.3	48,854	48.6	11,379	6.7
客戶端遊戲	95,367	35.9	120,093	23.3	42,380	42.1	16,480	9.7
總計	265,633	100.0	514,997	100.0	100,562	100.0	169,591	100.0

## 財務資料

在我們於二零一三年及截至二零一四年三月三十一日止三個月自手機遊戲產生的收入中，約25.9%及32.1%乃透過Apple Inc.的App Store銷售遊戲虛擬道具產生，約69.2%及60.1%乃透過其他網上應用商店及手機遊戲入門網站(大部分為基於Android系統)銷售遊戲虛擬道具產生，另有約4.9%及7.8%自授權金及技術服務費產生。

### 按遊戲劃分的收入

我們有部分遊戲極受玩家歡迎，並為往績記錄期帶來大部分收入。我們五款最高收入遊戲每期均有不同，合共分別佔我們二零一二年及二零一三年及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月總收入的86.5%、91.9%、87.8%及93.8%。

下表載列於所示期間按來自我們二零一二年、二零一三年及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月五款最高收入遊戲的收入實際金額及佔我們總收入百分比的明細。各期間五款最高收入遊戲的收入以灰色標示。

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
《蒼穹之劍》	—	—	9,910	1.9	—	—	79,107	46.6
《神之刃》	—	—	—	—	—	—	11,689	6.9
《王者之劍》	99	0.0	238,970	46.4	9,327	9.3	50,921	30.0
《三國演義》	10,654	4.0	91,322	17.7	28,661	28.5	10,522	6.3
《黎明之光》	10,529	4.0	74,175	14.4	26,337	26.2	6,859	4.0
《火影世界》	135,399	51.0	50,161	9.7	18,499	18.4	1,040	0.6
《西遊記》	33,231	12.5	18,556	3.7	5,498	5.4	3,178	1.9
《傭兵天下》	27,680	10.4	7,485	1.5	5,288	5.3	470	0.3
《大笑西遊》	19,151	7.2	3,294	0.6	1,186	1.2	—	—
《倚天劍與屠龍刀》	14,412	5.4	14,835	2.9	3,785	3.8	4,978	2.9
五大小計	229,873	86.5	473,184	91.9	88,322	87.8	159,098	93.8
總計	265,633	100	514,997	100	100,562	100	169,591	100

### 自研遊戲與代理遊戲所得收入的比較

我們同時發行自行研發遊戲及由第三方研發的代理遊戲。下表載列於所示期間按自行研發遊戲及代理遊戲收入實際金額及佔我們總收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
自行研發遊戲	233,623	87.9	421,607	81.9	69,248	68.9	145,530	85.8
代理遊戲	32,010	12.1	93,390	18.1	31,314	31.1	24,061	14.2
總計	265,633	100.0	514,997	100.0	100,562	100.0	169,591	100.0



## 財務資料

### 平均每月付費玩家及平均每月ARPPU

特定期間內的平均每月付費玩家人數及平均每月ARPPU為影響有關期間收入的兩個最直接因素。我們以期間的已確認收入除以期內月數，再除以該期間的平均每月付費玩家人數計算平均每月ARPPU。我們著力提高遊戲的付費玩家人數及每月ARPPU。

我們跟隨中國網絡遊戲的整體趨勢發展業務，於二零一三年重點發展手機遊戲。因此，手機遊戲的平均每月付費玩家人數則於二零一二年至二零一三年及二零一四年第一季間大幅增加。手機遊戲業務於二零一二年及二零一四年第一季急速增長對我們網頁遊戲和客戶端遊戲有重大影響。隨著我們手機遊戲急速增長，我們預期網頁遊戲及客戶端遊戲的付費玩家人數於將來會進一步減少。

於二零一二年至二零一三年，我們手機遊戲的每月平均ARPPU大幅上升，但於二零一四年第一季度下跌，主要原因為我們臨近二零一四年第一季終商業化《神之刃》，使我們期內的每月平均ARPPU下降，因為網絡遊戲在剛開始商業化時，每月平均ARPPU一般較低。由於二零一二年及二零一三年有不少玩家退出客戶端遊戲及網頁遊戲，該等遊戲餘下的玩家普遍為忠實玩家，於遊戲中的花費亦較高，從而令客戶端遊戲及網頁遊戲的平均每月ARPPU於往績記錄期有所增長。

下表載列所示期間我們的平均每月付費玩家及平均每月ARPPU：

	截至十二月三十一日止年度		截至三月三十一日止三個月	
	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
<b>平均每月付費玩家</b>				
手機遊戲.....	1,213	73,848	20,711	230,891
網頁遊戲.....	47,030	29,143	51,343	5,349
客戶端遊戲.....	21,436	25,184	30,456	11,869
總計.....	69,678	128,175	102,510	248,110
<b>平均每月ARPPU</b>				
<b>(人民幣)</b>				
手機遊戲.....	6.9	281.9	150.1	204.6
網頁遊戲.....	312.2	423.5	317.2	709.1
客戶端遊戲.....	386.9	399.1	463.8	462.8
所有遊戲.....	329.8	337.1	327.0	227.8

### 成本

我們的收入成本主要包括(i)遊戲第三方分發渠道收取的服務費用；(ii)營業稅及相關附加費；(iii)支付予代理遊戲研發商的內容費用；(iv)支付予就遊戲營運所聘用員工的薪金、花紅及其他員工福利；及(v)支付予網絡數據中心的頻寬及伺服器託管費。計入成本的其他開支包括(其中包括)辦公室租金及支付予第三方收款渠道的佣金。

## 財務資料

由於我們於二零一二年研發及發行更多網頁遊戲，並於二零一三年將重點轉投手機遊戲，我們於分銷遊戲時與擁有龐大用戶基礎及市場推廣能力的第三方分發渠道有較多合作，因此，於二零一二年及二零一三年以及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月分發渠道收取的服務收費成為收入成本的單一最大部分，分別佔我們收入的31.7%、33.6%、33.9%及33.2%。由於我們主要依賴第三方應用商店及手機遊戲入門網站（如Apple Inc.的App Store及基於Android系統的遊戲入門網站）分銷我們的手機遊戲，我們預計分發渠道收取的服務收費於可見將來將繼續為我們收入成本的最大部分。

下表載列於所示期間按成本組成部分實際金額及佔我們收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
分發渠道收取的服務費用	84,209	31.7	173,015	33.6	34,083	33.9	56,259	33.2
營業稅及相關附加費	10,273	3.9	21,102	4.1	3,818	3.8	6,625	3.9
支付予遊戲研發商的內容費用	6,476	2.4	18,679	3.6	6,231	6.2	4,298	2.5
員工福利開支(不包括以股份 為基礎的補償開支)	10,266	3.9	12,273	2.4	2,731	2.7	2,735	1.6
頻寬及伺服器託管費	9,088	3.4	9,232	1.8	2,514	2.5	2,337	1.4
物業、廠房及設備的折舊	4,855	1.8	4,560	0.9	1,099	1.1	1,156	0.7
支付手續費	2,385	0.9	2,332	0.5	645	0.6	423	0.2
無形資產攤銷及減值	2,977	1.1	1,002	0.2	350	0.3	214	0.1
以股份為基礎的補償開支	—	—	—	—	—	—	231	0.1
其他	2,526	1.0	2,195	0.4	683	0.8	1,197	0.8
<b>總計</b>	<b>133,055</b>	<b>50.1</b>	<b>244,390</b>	<b>47.5</b>	<b>52,154</b>	<b>51.9</b>	<b>75,475</b>	<b>44.5</b>

### 毛利及毛利率

期間毛利為期間收入減期間收入成本。於二零一二年及二零一三年以及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月，我們的毛利分別為人民幣132.6百萬元、人民幣270.6百萬元、人民幣48.4百萬元及人民幣94.1百萬元。於二零一二年及二零一三年以及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月，我們的毛利率(即毛利佔收入的百分比)分別為49.9%、52.5%、48.1%及55.5%。

### 銷售及市場推廣開支

銷售及市場推廣開支主要包括(i)與我們就遊戲進行市場推廣所產生的宣傳及廣告開支；及(ii)向我們的銷售及市場推廣員工支付的薪金、花紅及其他員工福利。計入銷售及市場推廣開支的其他開支包括(其中包括)與市場推廣活動相關的差旅及酬酢開支、辦公室租金及折舊成本。

宣傳及廣告開支為我們銷售及市場推廣開支的最大部分。有關開支的實際金額於往績

## 財務資料

記錄期上升。由於我們公佈及發行更多新遊戲及提升就我們遊戲及品牌進行的市場推廣活動，我們預計宣傳及廣告開支的實際金額將會上升。

下表載列於所示期間按銷售及市場推廣開支組成部分實際金額及佔我們收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
宣傳及廣告開支	45,173	17.0	69,934	13.6	11,047	11.0	24,043	14.2
員工福利開支(不包括以股份為基礎的補償開支)	9,563	3.6	12,272	2.4	3,025	3.0	2,796	1.6
以股份為基礎的補償開支	—	0.0	—	0.0	—	0.0	202	0.1
物業、廠房及設備的折舊	299	0.1	291	0.1	74	0.1	91	0.1
無形資產攤銷及減值	29	0.0	26	0.0	7	0.0	7	0.0
其他	2,575	1.0	2,879	0.5	395	0.4	648	0.4
<b>總計</b>	<b>57,639</b>	<b>21.7</b>	<b>85,402</b>	<b>16.6</b>	<b>14,548</b>	<b>14.5</b>	<b>27,787</b>	<b>16.4</b>

### 行政開支

行政開支主要包括(i)上市相關開支；(ii)專業服務費；(iii)行政員工的薪金、花紅及其他福利；及(iv)支付予董事及高級行政人員的股份為基礎的薪酬。計入行政開支的其他開支包括(其中包括)差旅及酬酢開支及及與行政職能相關的辦公室租金。

下表載列於所示期間按行政開支組成部分實際金額及佔我們收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
上市相關開支								
專業服務費	482	0.2	1,373	0.3	55	0.1	978	0.6
員工福利開支(不包括股份為基礎的補償開支)	7,082	2.7	19,477	3.8	4,880	4.9	2,533	1.5
股份為基礎的補償開支	10,516	4.0	36,908	7.2	—	—	2,299	1.4
物業、廠房及設備的折舊	554	0.2	529	0.1	127	0.1	142	0.1
貿易及其他應收款項減值費用及								
其他應收款項撇銷	6,861	2.6	2,439	0.5	1,436	1.4	—	—
於合營公司投資的減值費用	2,154	0.8	—	—	—	—	—	—
無形資產攤銷及減值	59	0.0	39	0.0	11	0.0	10	0.0
其他	6,405	2.3	7,539	1.5	1,038	1.0	3,419	2.0
<b>總計</b>	<b>34,113</b>	<b>12.8</b>	<b>68,941</b>	<b>13.4</b>	<b>7,547</b>	<b>7.5</b>	<b>14,855</b>	<b>8.8</b>

## 財務資料

### 研發開支

研發開支主要包括(i)從事遊戲及遊戲技術研發及升級的員工的薪金、獎金及其他福利；(ii)以股份為基礎的補償開支；及(iii)我們於進行遊戲研發若干方面工作時(如美術／圖像設計、聲音製作及翻譯)為內部資源出現暫時短缺時，而將相關工作外判予第三方所產生的外判遊戲研發費用。計入研發開支的其他開支包括(其中包括)與研發活動相關的辦公室租金及差旅及酬酢開支。

員工福利為我們研發開支的最大部分。我們在二零一二年、二零一三年和於截至二零一三年和二零一四年三月三十一日止三個月內分別錄得的員工福利開支為人民幣29.9百萬元、人民幣49.4百萬元、人民幣8.5百萬元和人民幣12.1百萬元，分別佔同期我們總收入的11.2%、9.6%、8.5%和7.1%。研發員工的員工福利開支在往績記錄期內下降，這主要是由於我們的新遊戲在商業上取得更大的成功。

鑒於我們計劃研發更多高質量遊戲並對遊戲技術提升進行投資，我們預期未來的研發開支的絕對金額將上升，並預期該等上升與未來本公司收入增加基本一致。

下表載列於所示期間按研發開支組成部分實際金額及佔我們收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
員工福利開支(不包括以股份								
為基礎的補償開支).....	29,864	11.2	49,357	9.6	8,521	8.5	12,096	7.1
以股份為基礎的補償開支.....	—	—	—	—	—	—	1,754	1.0
物業、廠房及設備的折舊.....	1,085	0.4	930	0.2	161	0.2	302	0.2
無形資產攤銷及減值.....	804	0.3	478	0.1	61	0.1	325	0.2
遊戲研發外判成本.....	6,962	2.6	3,250	0.6	1,286	1.3	143	0.1
其他.....	3,676	1.5	4,452	0.9	772	0.6	1,345	0.8
總計.....	<b>42,391</b>	<b>16.0</b>	<b>58,467</b>	<b>11.4</b>	<b>10,801</b>	<b>10.7</b>	<b>15,965</b>	<b>9.4</b>

### 其他收益淨額

我們的其他收益淨額為以下主要組成部分的淨值：政府補貼、處置附屬公司產生的收入、附屬公司清算所產生的收入、外匯收益／虧損、出售物業、廠房及設備的收益／虧損及其他。



## 財務資料

下表載列於所示期間按其他收益淨額組成部分實際金額及佔我們收入百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至三月三十一日止三個月			
	二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元	%
政府補貼	6,590	2.5	4,253	0.8	331	0.3	134	0.1
處置附屬公司所產生的收入	5,645	2.1	—	—	—	—	6	0.0
附屬公司清算所產生的收入	—	—	1,458	0.3	1,458	1.4	—	—
外匯收益／虧損淨額	(458)	(0.2)	(1,230)	(0.2)	(688)	(0.7)	209	0.1
出售物業、廠房及設備的 收益／(虧損)	(45)	0.0	28	0.0	—	—	—	—
其他	73	0.0	832	0.2	256	0.3	30	0.0
總計	11,805	4.4	5,341	1.0	1,357	1.3	379	0.2

### 政府補貼

政府補貼指由政府授出以支援我們研發工作的多項行業專項補貼。於往績記錄期內，我們於二零一二年、二零一三年以及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月錄得的政府補貼分別為人民幣6.6百萬元、人民幣4.3百萬元、人民幣0.3百萬元及人民幣0.1百萬元。我們並無獲任何政府機關委聘研發任何指定互聯網相關服務或產品。我們獲授的補貼大部分由北京地方政府部門提供，作為研發我們自行選擇的互聯網相關服務或產品的鼓勵。我們須將該等資金用於發展相關政府部門規定的項目，而毋須承擔該等補助下的任何其他特定責任。我們已將該等政府補貼應用於有關政府部門規定的項目。

### 優先股的公平值(虧損)／收益

我們根據風險管理策略按公平值基準監察優先股，並將優先股整份混合合約指定作為透過損益按公平值計量的財務負債。優先股初步按公平值計量。於初步確認後，優先股按公平值列賬，而公平值變動則於損益中確認。鑒於本公司的股權價值在往績記錄期內持續上升，本公司的優先股的公平值亦普遍上升。我們於二零一二年、二零一三年及於截至二零一三年三月三十一日止三個月分別確認優先股的公平值虧損人民幣133.4百萬元、人民幣446.2百萬元及人民幣44.8百萬元。於二零一四年一月，我們發行附贖回權的C系列優先股，造成了A系列優先股及B系列優先股的公平值下降，因為其並無贖回權，而A系列優先股和B系列優先股參與本公司清算的權利亦受到負面影響。有鑒於此，我們於截至二零一四年三月三十一日止三個月確認優先股的公平值收益人民幣37.8百萬元。

## 財務資料

### 稅項

#### 開曼群島

我們為一家於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司。根據開曼群島法律，我們獲豁免繳納開曼群島的所得稅。

#### 英屬維京群島

藍港控股為一間根據英屬維京群島法例註冊成立的有限公司，且毋須繳納英屬維京群島的所得稅或資本增值稅。

#### 香港

我們毋須就非源自香港的收入、股息及在資本增值繳納香港利得稅。作為於香港註冊成立的實體，藍港香港及藍港亞洲須按就其香港業務產生的應課稅溢利，按16.5%的稅率繳納所得稅。股息付款於香港毋須繳納預扣稅。

#### 韓國

我們毋須就非源自韓國的收入、股息和資本增值繳納韓國利得稅。作為一家在韓國註冊成立的實體，藍港韓國須按就其在韓國業務產生的應課稅利潤須繳納10%至24.2%的所得稅，具體取決於年度淨盈利數額。

#### 中國

#### 所得稅

根據企業所得稅法，25%的統一企業所得稅稅率普遍適用於外資企業及境內企業，惟特殊優惠稅率適用的情況除外。

藍港娛樂、手遊通及天津八八六四均符合軟件企業的資格，獲豁免繳納企業所得稅兩年，其後三年(自商業運營的第一年或自業務抵銷於過往年度產生的稅項虧損後的首個獲利年度開始，就藍港娛樂、手遊通及天津八八六四而言分別為二零一零年、二零一一年及二零一三年)享有50%的適用稅率減免。下表載列藍港娛樂、手遊通及天津八八六四於所示期間的實際企業所得稅稅率：

	二零一二年	二零一三年	截至二零一四年 三月三十一日 止三個月
藍港娛樂.....	50%減免	50%減免	50%減免
手遊通.....	獲豁免繳納企業所得稅	50%減免	50%減免
天津八八六四 .....	—	獲豁免繳納企業所得稅	獲豁免繳納企業所得稅

根據國家稅務總局頒佈的政策，於釐定年度應課稅溢利時，從事研究及研發活動的企業可申請相當於該年度內所產生的研發開支的150%作為可扣稅開支(「超級扣減」)。於確定二零一二年及二零一三年的應課稅溢利時，藍港娛樂及手遊通已申請有關超級扣減。

本集團旗下所有其他中國實體均須按25%的統一稅率繳納企業所得稅。

## 財務資料

根據企業所得稅法及企業所得稅條例，於中國境外成立但「實際管理機構」卻位於中國的企業被視為居民企業，須按25%的稅率就其全球收入繳納企業所得稅。企業所得稅法將「實際管理機構」一詞定義為對企業的業務、人員、賬目及財產擁有實質性全面管理及控制的機構。我們認為本公司或我們的離岸公司並非企業所得稅條例下的居民企業。然而，現仍未能確定中國稅務機構將如何釐定與本公司或我們離岸附屬公司相類的公司的稅收居民身份。請參閱「風險因素—在中國開展業務的相關風險—根據中國企業所得稅法，我們或會被視為中國居民企業，可能須就全球收入繳納中國稅項」。

### 預扣稅

根據適用中國稅務法規，於中國成立的公司以其於二零零八年一月一日後所賺取的溢利向外國投資者作股息分派，一般須按10%的稅率繳納預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港所訂立的避免雙重課稅協定安排項下的條件及規定，相關預扣稅稅率將由10%下調至5%。

於二零一四年三月三十一日，藍港娛樂及北京藍港在線概無向本公司滙付其保留盈利，本集團並無計劃於可見將來作出有關滙款。因此，於往績記錄期並無應計預扣稅。

於往績記錄期，北京藍港在線、藍港娛樂及其附屬公司已履行彼等的稅務責任，且並無任何未解決的稅務爭議。

### 非國際財務報告準則計量

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合財務報表，我們亦採用經調整溢利及經調整EBITDA作為額外財務計量。我們呈列此等財務計量乃因為我們管理層使用有關財務計量透過撇除我們認為並非我們業務表現指標的項目的影響評估我們的經營表現。我們亦相信，此等非國際財務報告準則計量為投資者及其他人士提供額外資料，以按我們管理層相同的方式了解及評估我們的綜合經營業績，並將各會計期間的財務業績與同業公司的財務業績作出比較。

#### 經調整溢利

我們將經調整溢利界定為期間溢利，惟不包括以股份為基礎的補償開支、優先股的公平值變動及上市相關開支。經調整溢利一詞並非根據國際財務報告準則界定。採用經調整溢利淨額作為分析工具有重大限制，因其並不包括影響我們於相關期間的溢利或虧損的所有項目。於經調整溢利中撇除的項目是理解及評估我們經營及財務表現的重要部分。

#### 經調整EBITDA

我們將經調整EBITDA界定為期間除財務收入、所得稅、折舊及攤銷的溢利或虧損，當中已作進一步調整以剔除以股份為基礎的補償開支、優先股的公平值變動及上市相關開支。經調整EBITDA一詞並非根據國際財務報告準則界定。採用經調整EBITDA作為分析工具有

## 財務資料

重大限制，因其並不包括影響我們於相關期間的溢利或虧損的所有項目。於經調整EBITDA中撇除的項目是理解及評估我們經營及財務表現的重要部分。

下表載列所列期間的經調整溢利及經調整EBITDA與根據國際財務報告準則計算的年度／期間（虧損）／溢利的對賬：

	截至十二月三十一日止年度		截至三月三十一日止三個月	
	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
年度／期間（虧損）／溢利	(123,024)	(399,420)	(29,873)	72,413
加：				
股份為基礎的補償開支	10,516	36,908	—	4,486
優先股的公平值變動	133,388	446,208	44,825	(37,804)
上市相關開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
經調整溢利（未經審計）	20,880	84,333	14,952	44,569
加：				
折舊及攤銷	10,662	7,855	1,890	2,247
財務收入	(862)	(1,141)	(107)	(760)
所得稅	811	17,491	2,024	2,039
經調整EBITDA（未經審計）	31,491	108,538	18,759	48,095

有鑒於上述有關該等非國際財務報告準則計量的限制，於評估我們的營運及財務表現時，閣下不應僅單獨考慮經調整溢利及經調整EBITDA或視之為我們期間根據國際財務報告準則計算的溢利、經營利潤或任何其他營運表現計量的替代。此外，由於並非所有公司均以相同方式計算該等非國際財務報告準則計量，其未必能與其他公司採用的其他類似的計量作出比較。

### 不同期間的經營業績比較

#### 截至二零一四年三月三十一日止三個月與截至二零一三年三月三十一日止三個月比較

##### 收入

我們的收入由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣100.6百萬元增加68.6%至二零一四年同期的人民幣169.6百萬元，主要是由於手機遊戲《王者之劍》及《蒼穹之劍》分別於二零一三年十二月及二零一四年三月商業化，《王者之劍》的收入大幅上升，令來自手機遊戲的收入由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣9.3百萬元，上升至二零一四年同期的人民幣141.7百萬元。手機遊戲收入的升幅部分因我們將重點轉投手機遊戲而減少投放於網頁遊戲及客戶端遊戲的資源，令來自該等遊戲的收入分別減少76.7%及61.1%被抵銷。就收入種類而言，收入上升主要由於銷售遊戲虛擬道具的收入由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣91.5百萬元增加69.6%至二零一四年同期的人民幣155.2百萬元，主要是由於每月平均付費玩家人數由截至二零一三年三月三十一日止三個月的102.5千人，上升至二零一四年同期的248.1千人。

##### 成本

我們的成本由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣52.2百萬元上升44.6%至二零一四年同期的人民幣75.5百萬元，乃主要由於向分發渠道支付的服務費及營業稅及相關

## 財務資料

附加費增加所致。向分發渠道支付的服務費用由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣34.1百萬元上升65.1%至二零一四年同期的人民幣56.3百萬元，主要由於我們二零一四年的遊戲組合中有更多手機遊戲，令我們經由第三方分發渠道銷售遊戲虛擬道具所產生的收入上升。營業稅及相關附加費以及支付予遊戲研發商的內容費增加與我們於二零一四年收入增加一致。

### 毛利及毛利率

由於前述各項，我們的毛利由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣48.4百萬元，大幅增加94.4%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣94.1百萬元，主要由於我們的收入大幅上升。我們的毛利率由截至二零一三年三月三十一日止三個月的48.1%，上升至截至二零一四年三月三十一日止三個月的55.5%。

### 銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣14.5百萬元上升91.7%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣27.8百萬元，主要原因為宣傳及廣告開支因以下原因上升：(i)我們於二零一四年三月商業化《神之刃》時進行更多市場推廣活動；及(ii)由於我們開始使用若干新廣告渠道(如新浪微博及電視頻道)，令廣告費上升。

### 行政開支

我們的行政開支由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣7.5百萬元上升98.7%至二零一四年同期的人民幣14.9百萬元，主要由於以股份為基礎的補償開支、專業服務費及其他員工福利開支上升。以股份為基礎的補償開支由截至二零一三年三月三十一日止三個月的零上升至二零一四同期的人民幣2.3百萬元，主要與我們於二零一四年第一季根據受限制股份單位計劃授出的受限制股份單位有關。請參閱上文「以股份為基礎的付款」。專業服務費及上市相關開支上升乃由於我們籌備上市所致。

### 研發開支

我們的研發開支由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣10.8百萬元，增加48.1%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣16.0百萬元，主要由於在二零一四年第一季向研發部員工授出受限制股份單位及平均薪金上升，令員工福利開支增加。

### 其他收益淨額

我們的其他收益淨額由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣1.4百萬元減少71.4%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣0.4百萬元，乃主要由於我們於二零一三年錄得附屬公司清算所產生的收入，而於二零一四年第一季並無有關收入，當中部分因截至二零一四年三月三十一日止三個月錄得外匯收入人民幣209千元(二零一三年同期為外匯虧損人民幣688千元)被抵銷。



## 財務資料

### 經營利潤

由於以上所述，我們的經營利潤由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣16.9百萬元增加112.4%至二零一四年同期的人民幣35.9百萬元。

### 財務收入

由於我們的現金結餘增加令利息收入上升，我們的財務收入由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣107千元增加610.3%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣760千元。

### 優先股的公平值(虧損)/收入

於截至二零一三年三月三十一日止三個月，我們錄得優先股的公平值虧損人民幣44.8百萬元，而於二零一四年同期則錄得優先股的公平值收入人民幣37.8百萬元。我們於二零一四年一月發行附帶贖回權的C系列優先股，A系列優先股及B系列優先股的公平值因其並無贖回權而下跌，而A系列優先股及B系列優先股參與本公司清盤的權利亦受到不利影響。此外，發行與受限制股份計劃相關的股份亦對A系列、B系列及C系列優先股有反攤薄影響。由於A系列優先股及B系列優先股的公平值於期內下跌，我們於截至二零一四年三月三十一日止三個月實現優先股的公平值收入。

### 佔合營公司利潤

我們於截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月均無錄得任何佔合營公司利潤。

### 所得稅開支

我們於截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月的所得稅開支維持於人民幣2.0百萬元的穩定水平。

### 本期間(虧損)/溢利

由於以上所述，我們於截至二零一三年三月三十一日止三個月錄得虧損人民幣29.9百萬元，而於二零一四年同期為溢利人民幣72.4百萬元。

### 經調整溢利及經調整EBITDA

由於以上所述，我們的經調整溢利由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣15.0百萬元增加197.3%至二零一四年同期的人民幣44.6百萬元。我們的經調整EBITDA由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣18.8百萬元增加155.9%至二零一四年同期的人民幣48.1百萬元。

### 截至二零一三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

#### 收入

我們的收入由二零一二年的人民幣265.6百萬元增加93.9%至二零一三年的人民幣515.0百萬元，主要是由於手機遊戲收入的大幅增長。隨着《王者之劍》及《蒼穹之劍》在二零一三年商業化，手機遊戲主要收入由二零一二年的人民幣99千元上升至二零一三年的人民幣249.2百萬元；客戶端遊戲的收入由二零一二年的人民幣95.4百萬元增加25.9%至二零一三年的人民幣120.1百萬元，收入增加主要來自於《三國演義》及《黎明之光》，但因我們減低對網頁遊戲的投入，令網頁遊戲的收入由二零一二年人民幣170.2百萬元下降14.4%至二零一三年人民

## 財務資料

幣145.2百萬元而有部份被抵銷。就收入種類而言，收入增加主要是由於遊戲虛擬道具銷售收入從二零一二年人民幣244.2百萬元到二零一二年人民幣477.7百萬元增加95.6%。大幅收入增加的原因主要是我們遊戲平均每月付費用戶從二零一二年69.7千人上升至二零一三年128.2千人，平均每月付費ARPPU從二零一二年人民幣329.8元上升至二零一三年人民幣337.1元。我們的平均每月付費玩家及平均每月ARPPU上升乃主要歸功於我們於二零一三年商業化的手機遊戲。

### 成本

我們的成本由二零一二年的人民幣133.1百萬元上升83.6%至二零一三年的人民幣244.4百萬元，主要由於分發渠道收取的服務費用、營業稅及相關附加費以及遊戲研發商的內容收費增加所致。分發渠道收取的服務費用由二零一二年的人民幣84.2百萬元上升105.5%至二零一三年的人民幣173.0百萬元，該費用增加主要由於我們於二零一三年的收入上升，以及將業務重點由網頁遊戲轉移至手機遊戲，令與我們合作的分發渠道數目增加。營業稅及相關附加費以及遊戲研發商的內容收費分佔費增加與我們於二零一三年收入增加一致。

### 毛利及毛利率

由於以上所述，我們的毛利由二零一二年的人民幣132.6百萬元增加104.1%至二零一三年的人民幣270.6百萬元，主要由於收入上升。我們的毛利率保持相對穩定，由二零一二年的49.9%微升至二零一三年的52.5%。

### 銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支由二零一二年的人民幣57.6百萬元上升48.3%至二零一三年的人民幣85.4百萬元，主要由於我們剛進入手機遊戲市場，因而於二零一三年進行較多的市場推廣活動宣傳新商業化的手機遊戲，令宣傳及廣告開支增加所致。

### 行政開支

我們的行政開支由二零一二年的人民幣34.1百萬元上升102.1%至二零一三年的人民幣68.9百萬元。行政開支增加乃主要由於以股份為基礎的補償開支及其他員工福利開支上升。以股份為基礎的補償開支由二零一二年的人民幣10.5百萬元上升至二零一三年的人民幣36.9百萬元，有關開支主要與視作由本公司給予創辦人的獎勵而向創辦人轉讓若干本公司普通股有關。請參閱上文「以股份為基礎的付款」。其他員工福利開支(不包括以股份為基礎的補償開支)由二零一二年的人民幣7.1百萬元上升至二零一三年的人民幣19.5百萬元，主要原因是於二零一三年向員工發放的獎金跟隨遊戲盈利能力的改善上升而增加。

### 研發開支

我們的研發開支由二零一二年的人民幣42.4百萬元上升38.0%至二零一三年的人民幣58.5百萬元，主要由於二零一三年向員工發放的獎金跟隨遊戲盈利能力的改善上升而增加，令員工福利開支由二零一二年的人民幣29.9百萬元上升至二零一三年的人民幣49.4百萬元。

### 其他收益淨額

我們的其他收益淨額由二零一二年的人民幣11.8百萬元減少55.1%至二零一三年的人民幣5.3百萬元，乃主要由於我們於二零一二年出售前附屬公司藍港思必持(北京)技術公司48%

## 財務資料

股本權益令處置附屬公司所產生的收入減少，以及政府補貼由二零一二年的人民幣6.6百萬元減少至二零一三年的人民幣4.3百萬元，當中部分因外匯虧損由二零一二年的人民幣458千元增加至二零一三年的人民幣1.2百萬元而被抵銷。

### 經營利潤

由於以上所述，我們的經營利潤由二零一二年的人民幣10.2百萬元增加518.6%至二零一三年的人民幣63.1百萬元。

### 財務收入

由於利息收入上升，我們的財務收入由二零一二年的人民幣862千元增加32.4%至二零一三年的人民幣1.141百萬元。

### 優先股的公平值(虧損)/收入

我們的優先股的公平值虧損由二零一二年的人民幣133.4百萬元增加234.5%至二零一三年的人民幣446.2百萬元，主要由於我們業務增長令A系列優先股及B系列優先股的公平值上升，導致本公司股本價值增加。

### 佔合營公司利潤

我們於兩間合營公司持有投資，兩間公司均為互聯網公司。我們於二零一二年錄得佔合營公司利潤人民幣73千元，而於二零一三年則為零。

### 除所得稅前(虧損)/溢利

由於以上所述，我們的除所得稅前虧損由二零一二年的人民幣122.2百萬元增加212.5%至二零一三年的人民幣381.9百萬元。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由二零一二年的人民幣811千元上升至二零一三年的人民幣17.5百萬元，主要由於根據中國公認會計原則計算的應課稅收入增加，以及我們的附屬公司手遊通開始支付獲減免後的企業所得稅(其於二零一二年獲豁免繳納企業所得稅)。

### 年度(虧損)/溢利

由於以上所述，我們的年度虧損由二零一二年的人民幣123.0百萬元增加224.7%至二零一三年的人民幣399.4百萬元。

### 經調整溢利及經調整EBITDA

由於以上所述，我們的經調整溢利由二零一二年的人民幣20.9百萬元增加303.3%至二零一三年的人民幣84.3百萬元。我們的經調整EBITDA由二零一二年的人民幣31.5百萬元上升244.4%至二零一三年的人民幣108.5百萬元。

### 流動資金及資本來源

我們主要以經營活動所產生現金及發行優先股所集得資金撥付我們業務的資金，短期內，我們無意向外大舉借貸。於往績記錄期，我們並無任何短期或長期銀行借貸。於二零一二年及二零一三年十二月三十一日、二零一四年三月三十一日及二零一四年六月三十日，我們擁有的現金及現金等價物分別為人民幣47.2百萬元、人民幣111.8百萬元、人民幣290.0百萬元及人民幣473.7百萬元，主要包括銀行及手頭現金。

## 財務資料

### 流動負債／資產淨值

於二零一二年十二月三十一日，我們有流動負債淨額人民幣50.4百萬元，而於二零一三年十二月三十一日、二零一四年三月三十一日及二零一四年六月三十日，我們則分別有流動資產淨值人民幣37.9百萬元、人民幣255.4百萬元及人民幣406.6百萬元。於二零一四年六月三十日，我們的流動資產淨額上升至人民幣406.6百萬元，主要來自發行D系列優先股所得之所得款項及經營遊戲業務所得之現金流量增加。下表載列於所示日期我們流動資產及流動負債的明細：

	於十二月三十一日		於	於
	二零一二年	二零一三年	二零一四年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元	三月三十一日	六月三十日
				(未經審計)
<b>流動資產</b>				
貿易應收款項 .....	11,611	43,779	90,193	70,447
預付款項及其他應收款項 .....	28,311	36,097	54,207	56,049
短期銀行存款 .....	6,000	35,198	35,198	30,198
現金及現金等價物 .....	47,226	111,777	290,034	473,738
<b>流動資產總值</b> .....	<b>93,148</b>	<b>226,851</b>	<b>469,632</b>	<b>630,432</b>
<b>流動負債</b>				
貿易及其他應付款項 .....	82,458	99,795	111,701	111,078
即期所得稅負債 .....	4,171	11,062	10,878	3,770
遞延收益 .....	56,952	78,064	91,628	108,938
<b>流動負債總額</b> .....	<b>143,581</b>	<b>188,921</b>	<b>214,207</b>	<b>223,786</b>
<b>流動(負債)／資產淨值</b> .....	<b>(50,433)</b>	<b>37,930</b>	<b>255,425</b>	<b>406,646</b>

### 貿易應收款項

我們的貿易應收款項包括(i)第三方分發渠道及線上支付供應商已向我們遊戲的付費玩家收取但尚未支付予我們的部分銷售所得款項；及(ii)我們有權向我們遊戲的第三方發行商收取但未支付予我們的技術支援費及代理費。由於我們規定預付遊戲點卡分銷商須在我們向彼等交付預付遊戲點卡前支付全數購買款項，我們並無錄得來自預付遊戲點卡分銷商的貿易應收款項。有關我們收款渠道的詳情，請參閱「業務 — 遊戲分銷及收款渠道 — 我們的收款渠道」。

我們的貿易應收款項由二零一二年十二月三十一日的人民幣11.6百萬元，增加277.6%至二零一三年十二月三十一日的人民幣43.8百萬元，並進一步增加105.9%至二零一四年三月三十一日的人民幣90.2百萬元，主要由於我們的收入上升，以及與更多分發渠道及海外發行商合作，因而令貿易應收款項相應增加。我們的貿易應收款項上升亦由於二零一三年及二零一四年我們收入中有大部分來自手機遊戲，以及我們於二零一三年及二零一四年與更多分發渠道(如Apple Inc.的App Store)合作分銷我們的手機遊戲，而這些平台有60天的信用期。

## 財務資料

我們授予第三方分發渠道及支付供應商的信用期一般最多為60天。下表載列於所示日期我們貿易應收款項總額的賬齡分析：

	於十二月三十一日		於二零一四年
	二零一二年	二零一三年	三月三十一日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
0-60天 .....	9,950	40,322	59,714
61-90天 .....	1,078	2,360	16,001
91-180天 .....	192	1,285	13,891
181天-365天 .....	—	174	846
超過一年 .....	391	741	844
	<u>11,611</u>	<u>44,882</u>	<u>91,296</u>

於二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及於二零一四年三月三十一日，已逾期但尚未減值的貿易應收款項分別約為人民幣4.3百萬元、人民幣8.9百萬元及人民幣42.5百萬元。該等逾期款項乃來自多名第三方分發渠道及支付供應商的應收款項，這些分發渠道及支付供應商於過往並無信用違約記錄，且在財務方面亦被評為值得信賴。因此，我們相信該等逾期款項可予收回。

下表載列於所示日期貿易應收款項的平均周轉天數：

	於十二月三十一日		於二零一四年
	二零一二年	二零一三年	三月三十一日
貿易應收款項平均周轉天數 <sup>(1)</sup> .....	13.1	19.6	35.5

(1) 貿易應收款項平均周轉天數相當於有關期間貿易應收款項期初及期末結餘的平數除以收入再乘以365天(全年期間)或90天(三個月期間)。

我們貿易應收款項的平均周轉天數由二零一三年的19.6天上升至二零一四年首三個月的35.5天，主要由於我們於二零一四年提供更多手機遊戲而與更多分發渠道合作，信用期一般為60天。



## 財務資料

### 預付款項及其他應收款項

下表載列於所示日期我們預付款項及其他應收款項(計入流動及非流動資產)的明細：

	於十二月三十一日		於二零一四年
	二零一二年	二零一三年	三月三十一日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
<b>流動</b>			
向分發渠道預付的服務費.....	14,779	18,786	26,727
預付予遊戲研發商的款項.....	2,745	2,070	6,475
員工墊款.....	1,952	1,111	2,256
應收關聯方款項.....	12,520	12,128	10,473
預付租金、廣告費用及其他款項.....	2,125	5,203	10,809
租金及其他按金.....	1,049	2,550	2,814
其他.....	102	1,181	1,585
減：其他應收款項的減值撥備.....	(6,961)	(6,932)	(6,932)
<b>非流動</b>			
向分發渠道預付的服務費.....	1	1	—
預付予遊戲研發商的款項.....	88	80	8
租金及其他按金.....	675	—	699
其他.....	—	—	2,598
<b>總計</b> .....	<b>29,075</b>	<b>36,178</b>	<b>57,512</b>

**向分發渠道預付的服務費。**向分發渠道預付的服務費指我們的第三方分發渠道及線上支付供應商就於該期間售出但仍未被玩家消耗的虛擬道具的已收服務費用部分。於往績記錄期，向分發渠道預付的服務費增加與我們於本期間的遞延收益增加一致。

**預付予遊戲研發商的款項。**預付予遊戲研發商的款項指就我們就代理遊戲中已售出但仍未被玩家消耗的虛擬道具部分支付予我們代理遊戲研發商的內容服務費用。預付予遊戲研發商的款項由二零一三年十二月三十一日的人民幣2.1百萬元增加至二零一四年三月三十一日的人民幣6.5百萬元，主要由於支付予《神之刃》研發商的內容費用。

**員工墊款。**員工墊款主要指就商務差旅及其他業務相關目的墊付予員工的款項，以及向我們若干員工提供的房貸。

**應收關聯方款項。**請參閱下文「一關聯方交易」。

**其他應收款減損撥備。**其他應收款減損撥備指我們應收藍港思必持(北京)技術有限公司的款項的壞賬撥備。

## 財務資料

### 貿易及其他應付款項

	於十二月三十一日		於二零一四年
	二零一二年	二零一三年	三月三十一日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
貿易應付款項 .....	6,895	19,346	26,528
其他應付稅項 .....	6,501	15,729	18,224
應付薪金及員工福利 .....	24,602	33,476	30,186
應計開支及負債 .....	24,201	15,630	25,497
預收授權金 .....	9,368	2,913	4,969
銷售預付遊戲點卡預收款項 .....	6,299	5,099	2,137
支付供應商預付款 .....	1,935	5,459	1,959
應付關聯方款項 .....	2,657	2,143	2,201
總計 .....	82,458	99,795	111,701

**貿易應付款項。**貿易應付款項主要為我們已產生但尚未支付的互聯網數據中心租賃費用及遊戲研發商攤分的內容費用。我們的貿易應付款項由二零一二年十二月三十一日的人民幣6.9百萬元增加至二零一三年十二月三十一日的人民幣19.3百萬元，並進一步增加至二零一四年三月三十一日的人民幣26.5百萬元，與於本期間《黎明之光》所產生收入的增長一致。

**其他應付稅項。**其他應繳稅項主要包括就收入應計中國營業稅，其於往績記錄期的增長與同期收入的增長一致。

**應付薪金及員工福利。**應付薪金及員工福利主要指於有關期間末應計但於農曆新年（一般為於翌年一月或二月）結束前尚未支付的獎金。應付薪金及員工福利由二零一二年十二月三十一日的人民幣24.6百萬元增加至二零一三年十二月三十一日的人民幣33.5百萬元，主要由於我們於二零一三年宣派的獎金多於二零一二年，作為我們遊戲盈利能力改善而給予員工的獎勵。

**應計開支及負債。**應計開支及負債主要包括應計但尚未支付的廣告及宣傳費。應計開支及負債由二零一二年十二月三十一日的人民幣24.2百萬元減少至二零一三年十二月三十一日的人民幣15.6百萬元，主要由於我們於二零一三年使用更多信貸期較短的互聯網相關市場推廣渠道。應計開支及負債進一步增加至二零一四年三月三十一日的人民幣25.5百萬元，主要由於廣告費因我們使用新廣告渠道而增加。

**授權金預收。**預收授權金指在我們授予我們遊戲的第三方發行商的遊戲在有關市場商業化前向該等發行商收取的若干授權金。請參閱上文「一 重大會計政策 — 收入確認」。

**銷售預付遊戲點卡預收款項。**銷售預付遊戲點卡的預收款項指我們在付費玩家激活預付遊戲點卡前向預付遊戲點卡分銷商收取的相關點卡購買價付款。請參閱上文「一 重大會計政策 — 收入確認」。

**支付供應商預付款。**支付供應商預付款指我們從預付遊戲點卡分銷商收取的款項，而此時遊戲玩家尚未在他們的帳戶內完成充值。請參見「業務 — 遊戲分銷及收款渠道 — 我們的收款渠道 — 通過預付費遊戲卡收款」應付關聯方款項。

**應付關聯方款項。**請參閱下文「一 關聯方交易」。

## 財務資料

### 遞延收益

遞延收益主要包括(i)玩家已付購買但仍未使用的遊戲道具所佔收入；及(ii)我們遊戲的海外發行商於有關授權期間開始時支付但尚未確認為收入的不可退回授權金，以及已收取但因尚未提供相關技術支持服務而未確認為收入的技术支持費。請參閱上文「— 重大會計政策 — 收入確認」。

### 現金流量分析

下表載列我們於所示期間的現金流量：

	截至十二月三十一日止年度		截至三月三十一日止三個月	
	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
經營活動所得／(所用)現金淨額.....	27,074	108,001	4,223	(4,588)
投資活動所用現金淨額.....	(14,136)	(37,225)	(1,552)	(1,480)
融資活動(所用)／所得現金淨額.....	(1,781)	(6,202)	(6,202)	183,486
現金及現金等價物增加／(減少)淨額.....	11,157	64,574	(3,531)	177,418
年／期初現金及現金等價物.....	36,070	47,226	47,226	111,777
年／期末現金及現金等價物.....	47,226	111,777	43,693	290,034

### 經營活動的現金流量

於截至二零一四年三月三十一日止三個月，用於經營活動的淨現金為人民幣4.6百萬元，可歸屬稅前利潤為人民幣74.5百萬元，並經下列各項調整：(i)加回若干非現金項目，主要包括股份支付以及物業、廠房及設備的折舊、無形資產的攤銷及減值及C系列優先股的發行成本，總額為人民幣7.0百萬元；(ii)貿易和其他應付款的增加人民幣10.0百萬元；及(iii)遞延收益的增加人民幣10.5百萬元；部分抵銷項包括：(i)貿易應收款的增加人民幣46.4百萬元；(ii)優先股的公平值變動人民幣37.8百萬元及(iii)預付款項和其他應收款項增加人民幣21.3百萬元。

於二零一三年，經營活動所得現金淨額為人民幣108.0百萬元，主要由於所得稅前虧損人民幣381.9百萬元並經下列各項調整(i)加回若干非現金項目，主要包括優先股的公平值變動、股份支付以及物業、廠房及設備折舊、無形資產攤銷及減值、其他應收款項撤銷及貿易及其他應收款項減值費用，總金額為人民幣493.4百萬元；(ii)遞延收益增加人民幣22.1百萬元；及(iii)貿易及其他應付款項增加人民幣20.3百萬元，但當中部分因(i)貿易應收款項增加人民幣33.3百萬元；(ii)預付款項及其他應收款項增加人民幣8.4百萬元；及(iii)附屬公司清算的收入人民幣1.5百萬元被抵銷。

於二零一二年，經營活動所得現金淨額為人民幣27.1百萬元，主要來自扣除所得稅前虧損人民幣122.2百萬元，並就以下各項作出調整：(i)加回若干非現金項目，主要包括優先股的公平值變動、股份支付以及物業、廠房及設備折舊、無形資產攤銷及減值、於合營企業

## 財務資料

投資的減值費用及貿易及其他應收款項的減值費用，共計人民幣163.6百萬元；及(ii)貿易及其他應付款項增加人民幣20.1百萬元，但其中部分因(i)遞延收益減少人民幣11.9百萬元；(ii)預付款項及其他應收款項增加10.3百萬元；(iii)處置附屬公司的收入人民幣5.6百萬元；及(iv)貿易應收款項增加人民幣4.6百萬元被抵銷。

### 投資活動的現金流量

我們的投資活動主要涉及短期銀行存款的投資、購買物業、廠房及設備(包括購買服務器以及傢具及辦公設備)、租賃裝修以及購買無形資產我們遊戲相關商標和為遊戲研發從第三方獲得的知識產權許可。

截至二零一四三月三十一日止三個月，投資活動所用現金淨額為人民幣1.5百萬元，主要包括(i)人民幣1.4百萬元用於購買無形資產；及(ii)人民幣0.1百萬元用於購買物業、廠房及設備。

於二零一三年，投資活動所用現金淨額為人民幣37.2百萬元，主要包括(i)短期銀行存款增加人民幣38.2百萬元；(ii)購買物業、廠房及設備人民幣5.4百萬元；(iii)購買無形資產人民幣2.7百萬元。

於二零一二年，投資活動所用現金淨額為人民幣14.1百萬元，主要包括(i)人民幣6.9百萬元用於購買物業、廠房及設備；(ii)人民幣5.6百萬元用於購買無形資產及(iii)先前由在二零一三年出售的附屬公司持有的現金及現金等價物減少人民幣1.9百萬元。

### 融資活動的現金流量

我們的融資活動主要包括發行優先股的所得款項、附屬公司支付的股息及收購非控制性權益。

截至二零一四年三月三十一日止三個月，融資活動所得現金淨額為人民幣183.5百萬元，即發行C系列優先股的所得款項淨額。

於二零一二年及二零一三年，融資活動所用現金淨額分別為人民幣1.8百萬元及人民幣6.2百萬元，即手遊通於二零一二年向非控股股東分派及支付的股息，以及於二零一三年向北京三棲人非控股股東收購該公司餘下股權所支付的款項。

## 財務資料

### 資本支出及承諾

#### 資本支出

我們的資本支出包括購買物業、廠房及設備以及購買無形資產的支出，無形資產包括我們代理遊戲的商標及許可，以及我們購買的遊戲研發軟件。下表載列於所示期間我們的資本支出：

	截至十二月三十一日止年度		截至三月三十一日止三個月	
	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
			(未經審計)	
<b>購買物業、廠房及設備</b>				
傢具及辦公設備 .....	276	1,062	505	527
伺服器及其他設備 .....	4,442	2,936	1,230	503
汽車 .....	524	—	—	—
租賃裝修 .....	30	445	—	—
購買物業、廠房及設備總計 .....	5,272	4,443	1,735	1,030
<b>購買無形資產</b>				
商標及許可 .....	6,000	3,980	—	2,001
電腦軟件 .....	—	342	37	296
購買無形資產總計 .....	6,000	4,322	37	2,297
<b>總計 .....</b>	<b>11,272</b>	<b>8,765</b>	<b>1,772</b>	<b>3,327</b>

於二零一四年，我們的資本支出預期將包括購買服務器及其他設備、收購新增獨家代理遊戲商標及許可、收購辦公室設備及租賃裝修。於二零一四年六月三十日，我們就並無已承諾資本開支。我們計劃以經營活動的現金流量撥付計劃資本開支。

#### 資本承諾

於二零一二年及二零一三年十二月三十一日或二零一四年三月三十一日，我們並無重大資本承諾。

#### 經營租賃承諾

我們根據租賃協議租賃服務器及辦公樓宇。租期為一年至三年。下表載列所示日期根據有關租賃協議的最低租金款項總額。

	於十二月三十一日		於二零一四年 三月三十一日
	二零一二年	二零一三年	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
少於一年 .....	4,540	3,272	5,319
一年以上但不超過五年 .....	2,751	—	4,654
<b>總計 .....</b>	<b>7,291</b>	<b>3,272</b>	<b>9,973</b>

#### 債務

截至二零一四年三月三十一日及二零一四年六月三十日，本集團並無任何未償還的銀行及其他借款及其他債務。



## 財務資料

除此以外，本集團持有優先股相關金融負債。有關優先股的更多詳情，請參閱[編纂]內附錄一會計師報告的附註21。有關二零一四年優先股預計公平價值虧損的更多詳情，請參閱「概覽—最近發展」一節。

### 或然負債及擔保

截至二零一四年三月三十一日及二零一四年六月三十日，本集團並無任何未入賬的重大或然負債、擔保或任何針對我們提出的訴訟。

### 免責聲明

除了本文件所作披露及集團內公司間負債外，本集團概無任何未償還的債務資本、銀行透支及承兌負債或其他類似債項、債權證、按揭、押記或貸款或承兌信貸或租購承擔、擔保或其他重大或然負債或與此有關的契約。董事已確認，自二零一四年六月三十日至最後實際可行日期止，本集團的債務、資本承擔、外匯負債及或然負債概無任何重大變動。

### 主要財務比率

下表載列於所示日期或期間我們的若干主要財務比率：

	於十二月三十一日或截至該日止年度		於二零一四年
	二零一二年	二零一三年	三月三十一日或截至該日止三個月
流動比率(倍) <sup>(1)</sup> .....	0.65	1.20	2.19
速動比率(倍) <sup>(2)</sup> .....	0.65	1.20	2.19
經調整溢利率(未經審計) <sup>(3)</sup> .....	7.9%	16.4%	26.3%
經調整EBITDA率(未經審計) <sup>(4)</sup> .....	11.9%	21.1%	28.4%

(1) 指定日期的流動資產除以同日的流動負債。

(2) 指定日期的流動資產減存貨再除以同日的流動負債。

(3) 指定期間的經調整溢利除以同期的收入。有關經調整溢利、非國際財務報告準則計量與年度／期間國際財務報告準則計量的對賬，請參閱「非國際財務報告準則計量。」

(4) 指定期間的經調整EBITDA除以同期的收入。有關經調整EBITDA、非國際財務報告準則計量與年度／期間的國際財務報告準則計量的對賬，請參閱「非國際財務報告準則計量。」

### 流動比率

我們的流動比率於往績記錄期上升主要由於我們的現金及現金等價物和短期銀行存款上升。

### 速動比率

由於我們於往績記錄期並無存貨，故我們的速動比率與流動比率相同。請參閱上文「流動比率」。

### 經調整溢利率及經調整EBITDA率

我們的經調整溢利率及經調整EBITDA率於往績記錄期均有所改善，主要由於我們遊戲的盈利能力改善。

## 財務資料

### 營運資金

考慮包括來自經營業務的現金流量和[編纂]的預計所得款項淨額後的本集團可動用的內部財務資源，董事於作出審慎周詳的查詢後認為，本集團擁有足夠可動用的營運資金應付其目前的需求(即於本文件日期起計未來最少十二個月的需求)。

### 有關市場風險的定性及定量披露

在日常業務過程中，我們面對多種市場風險，包括外匯風險、利率風險、價格風險、信貸風險、集中度風險及流動性風險。我們的風險管理策略旨在盡量降低該等風險對我們財務表現的潛在不利影響。

### 外匯風險

我們自Apple Inc.的App Store(作為我們手機遊戲的分發渠道)所收取的款項以美元計值。我們亦有來自中國以外的國家及地區的第三方發行商的代理收入及技術支持收入。因此，我們面對因各種貨幣風險而引起的外匯風險，主要與美元有關。我們目前並無以外幣進行的對沖交易。二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日，我們並無來自該等交易的重大滙兌風險。

### 利率風險

我們面對與我們所發行的優先股有關的利率風險，有關估值受市場利率影響。董事已採納貼現現金流量法釐定本公司相關權益價值，並採納股權分配法釐定優先股的公平值。請參閱上文「一重要會計政策一優先股」。

除了有關優先股的利率風險外，董事認為其他利率風險(如銀行存款利率風險)對本集團及本公司而言並不重大。

### 價格風險

我們面臨由優先股產生的價格風險，優先股公允價值的變化計入損益表。優先股的公平值受到本集團市值變動影響。我們並無商品價格風險。

倘我們的權益價值增加／減少10%，而一切其他可變因素維持不變，則截至二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度的除所得稅前虧損將分別增加約人民幣12,801,000元／減少人民幣12,684,355元及增加人民幣49,618,500／減少人民幣49,549,000元，而截至二零一四年三月三十一日止三個月的除所得稅前溢利將減少人民幣14,751,000元／增加人民幣14,454,000元。

### 信用風險

我們面對現金及存款、存放於銀行及金融機構的短期銀行存款、貿易及其他應收款項有關的信用風險。上述各類金融資產的賬面值是我們所面對與金融資產有關的最大信用風險。

## 財務資料

就我們的銀行存款而言，我們主要與國有及中國其他信譽良好的金融機構以及中國以外信譽良好的國際金融機構交易。近期並無與該等金融機構有關的違約記錄。

貿易應收款項的大部分為遊戲分發平台及第三方支付供應商的應收款項。若該等遊戲分發平台及第三方支付供應商的業務關係終止或縮減，或遊戲分發平台及第三方支付供應商改變與我們所訂協議的條款，或彼等在向我們付款時遇到財務困難，則我們的貿易應收款項的收回可能會受到不利影響。為管理該風險，我們與遊戲分發平台及第三方支付供應商保持頻密溝通，以確保有效的信用控制。鑒於我們與遊戲分發平台及第三方支付供應商的過往合作，且其付款記錄良好，董事相信遊戲分發平台及第三方支付供應商所欠貿易應收款項餘額的信用風險較低。

就其他應收款項而言，管理層根據過往結算記錄及過往經驗，就其他應收款項能否收回定期作出整體及個別評估。董事相信其他應收款項的未結餘額並無重大信用風險。

### 集中度風險

於二零一二年及二零一三年以及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月，我們並無任何客戶之收入單獨佔我們總收入多於10%。我們從兩個第三方分發渠道所得之收入分別佔我們於二零一二年及二零一三年以及截至二零一三年及二零一四年三月三十一日止三個月總收入之11%、31%、18%及40%。而我們來自該等分發渠道所得之貿易應收款項分別佔我們截至二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日貿易應收款項之14%、46%及38%。

### 流動性風險

我們致力保持充裕的現金及現金等價物。

下表載列本集團由結算日至合約到期日止根據剩餘期間分為相關到期組別將按淨額結算的衍生金融負債。表內所披露的數額為合約未貼現的現金流量。

	一年以下	一年 至兩年	兩年至五年	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
<b>於二零一二年十二月三十一日</b>				
貿易及其他應付款項(不包括墊款、 應付薪金及員工福利及其他應付稅項) ..	33,753	—	—	33,753
<b>於二零一三年十二月三十一日</b>				
貿易及其他應付款項(不包括墊款、 應付薪金及員工福利及其他應付稅項) ..	37,119	—	—	37,119
<b>於二零一四年三月三十一日</b>				
貿易及其他應付款項(不包括墊款、 應付薪金及員工福利及其他應付稅項) ..	54,226	—	—	54,226

## 財務資料

二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日，優先股被分類為非流動負債，原因是我們並無責任於各報告期末後12個月內結清授予部分優先股持有人的贖回權所產生的債務。我們透過損益按公平值確認混合優先股，因此優先股乃按公平淨值基準管理，而非按到期日管理。

### 資產負債表外承諾及安排

於最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外交易。

### 股息政策

我們是一家於開曼群島註冊成立的控股公司。我們依賴藍港娛樂根據契約安排向我們的全資中國附屬公司北京藍港在線支付的款項，藍港娛樂將該等款項作為股息分派予北京藍港在線。藍港娛樂向北京藍港在線作出的部分付款須繳納中國所得稅。此外，中國法律法規規定，中國公司(如北京藍港在線)僅可從根據中國會計準則釐定的累計溢利(如有)中派付股息，而中國會計準則與其他司法管轄區的公認會計準則(包括國際財務報告準則)在多方面存在差異。此外，中國法律法規規定，外商投資企業(如北京藍港在線)須每年從根據中國會計準則計算的除稅後溢利(如有)中撥出至少10%為若干法定儲備提供資金，不可用作現金股息分派。此外，北京藍港在線亦可將經董事會釐定的部分除稅後溢利撥入員工福利及獎勵基金而不可向我們分派。此外，倘我們的任何附屬公司因規管債務的文據或我們附屬公司於日後可能訂立的其他協議的任何限制性契諾或產生任何虧損或債務，則該等附屬公司向我們付款及分派可能會受到限制。如本公司不被視作中國居民企業，北京藍港在線向本公司派付的任何股息將須繳納最高達10.0%的預扣稅。

本公司過往未曾宣佈或支付任何股息。藍港娛樂的若干附屬公司曾分別於二零一二年及二零一三年向彼當時的股東宣派及支付股息約人民幣8.9百萬元和人民幣21.0百萬元的股息，當中人民幣1.8百萬元及人民幣4.2百萬元乃支付予非控股股東。閣下務須注意，過去股息分派並不作為日後股息分派政策的指標。我們目前並無在近期宣佈或支付任何股息的計劃，並且計劃保留我們可動用的多數(若非全部)資金和任何未來盈利以進行經營和擴大我們的業務。未來，我們將根據財務狀況、現行經濟形勢和本公司董事會視為相關的其他因素對我們的股息政策進行重新評估。

[編纂]完成後，股東將有權收取我們宣派的股息，且我們預期以港元支付該等股息(如有)。任何日後股息付款及金額將由董事會酌情決定，亦會視乎業績狀況、現金流量、資本需求、一般財務狀況、合約限制、未來前景及董事會認為相關的其他因素。任何宣派及付款以及股息金額將受到細則及公司法所規限，包括股東的批准及僅可從溢利或其他可供分派儲備撥付的股息。

### 可供分派儲備

於二零一四年三月三十一日，我們並無任何可供分派儲備。

## 財務資料

### 上市開支

截至二零一四年三月三十一日，我們就[編纂]產生開支人民幣[編纂]元，當中人民幣[編纂]元已於合併綜合收益表中扣除，餘下的人民幣[編纂]元則入賬列作預付款項，並將於[編纂]時自本集團的權益中扣除。我們現時預期在[編纂]完成前將會再產生約人民幣[編纂]元的開支(不包括包銷佣金)，當中約人民幣[編纂]元將於截至二零一四年十二月三十一日止年度的合併綜合收益表中扣除，另有約人民幣[編纂]元將於[編纂]時自本集團的權益中扣除。我們預期於往績記錄期後就[編纂]產生的費用不會對我們截至二零一四年十二月三十一日止年度的財務業績造成重大不利影響。

### 未經審計經調整有形資產淨額備考報表

以下為根據創業板上市規則第7.31條編製的未經審計備考經調整有形資產淨值報表，旨在說明倘[編纂]已於二零一四年三月三十一日進行所帶來的影響，此乃根據會計師報告中所示截至二零一四年三月三十一日本公司權益持有人應佔經審計合併有形負債淨額計算，全文載於本文件附錄一，並經調整如下。

編製未經審計備考經調整合併有形資產淨值僅供說明之用，因其假設性質，其未必可真實反映倘[編纂]已於二零一四年三月三十一日或任何未來日期完成本集團的財務狀況。

截至 二零一四年 三月 三十一日的 本公司 股東應佔 經審計 合併有形 負債淨額 <sup>(1)</sup>	估計 淨募集 資金 <sup>(2)</sup>	A系列、 B系列和 C系列 優先股 轉股對 合併有形 資產淨值的 估計影響 <sup>(3)</sup>	本公司 股東應佔 未經審計 備考 經調整 合併有形 資產淨值	每股未經審計備考 經調整 合併有形資產淨值	
				(人民幣) <sup>(4)</sup>	(港元) <sup>(6)</sup>
(人民幣千元)					
按每股股份					
[編纂][編纂]港元					
計算.....	(619,185)	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按每股股份					
[編纂][編纂]港元					
計算.....	(619,185)	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 於二零一四年三月三十一日的本公司股東應佔經審計合併有形負債淨額乃摘錄自[編纂]附錄一會計師報告，根據於二零一四年三月三十一日的本公司股東應佔經審計合併負債淨額人民幣610.7百萬元及於二零一四年三月三十一日的無形資產人民幣8.4百萬元調整計算。
- (2) 估計[編纂]淨募集資金是分別根據每股[編纂]港元及[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍的最低價至最高價)的指示性[編纂]範圍計算，已扣除本公司應付的包銷費用及其他相關開支，惟並無計入根據超額配售權而可能發行的任何股份。
- (3) 於上市後，71,111,120股A系列優先股，42,454,400股B系列優先股和24,905,480股C系列優先股(經股份拆細)將按一比一基準自動轉換為我們的股份，據此，記錄為本公司負債的A系列優先股，B系列優先股和C系列優



## 財務資料

先股的賬面值將轉入本公司的權益。14,793,523股D系列優先股將於二零一四年五月發行，因此並未反映於本備考財務資料。

- (4) 未經審計備考經調整每股合併有形資產淨值是經上文附註(2)和附註(3)所述的調整，並假設[編纂]股股份已發行而釐定，假設[編纂]已於二零一四年三月三十一日完成，但未計入於上市時因轉換D系列優先股而發行的任何股份、於行使超額配售權而可能配發及發行的任何股份、本公司根據發行或購回股份的一般授權(如「股本」一節所述)而可能配發及發行或購回的任何股份、或因根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份。假設D系列優先股亦於二零一四年三月三十一日發行，根據每股股份[編纂]為[編纂]港元及為[編纂]港元發行[編纂]股股份為基準，則未經審計備考經調整每股合併有形資產淨值將分別為人民幣[編纂]元(約[編纂]港元)及人民幣[編纂]元(約[編纂]港元)。
- (5) 本公司並無對未經審計備考經調整合併有形資產淨值進行任何調整，以反映本公司於二零一四年三月三十一日後的任何交易結果或所進行的其他交易。
- (6) 就本未經審計備考經調整有形資產淨值而言，以人民幣列示的結餘已按滙率1.00港元兌人民幣0.79452元換算成港元。惟概不表示人民幣金額已經、可能已或可以按該滙率兌換為港元(反之亦然)。

### 關聯方交易

#### 與藍港娛樂及其股東訂立的契約安排

請參閱本文件內「契約安排」一節。

#### 與合營公司進行的交易

藍港思必特(北京)科技有限公司及成都聚立網絡技術有限公司的應收款項指為支持彼等研發網絡遊戲而墊付予彼等的款項。截至二零一四年三月三十一日，應收藍港思必特(北京)科技有限公司的款項為人民幣2.5百萬元，成都聚立網絡技術有限公司的應收款項中並無未償還款項。我們於日後不會再向藍港思必特(北京)科技有限公司及成都聚立網絡技術有限公司墊付任何款項。

我們亦獲授由成都聚立網絡技術有限公司研發的《魔神無雙》的代理權，並向其支付內容費用。我們亦與藍港思必特(北京)科技有限公司合作，並共同研發《大笑西遊》，我們擁有遊戲的知識產權，惟亦須向藍港思必特(北京)科技有限公司支付內容費用。截至二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，向藍港思必特(北京)科技有限公司及成都聚立網絡技術有限公司支付的内容費用分別為人民幣2.3百萬元、人民幣1.5百萬元及人民幣0.06百萬元。於二零一四年三月三十一日，應付藍港思必特(北京)科技有限公司及成都聚立網絡技術有限公司的金額為人民幣2.2百萬元。

有關交易並不構成創業板上市規則下的關連交易。

#### 與創辦人間的交易

我們於二零一二年和二零一三年曾向王峰先生及廖明香女士提供貸款作個人用途，而該等貸款在二零一四年三月三十一日前已全額償還。於二零一四年第一季度，我們就該季度向其授予的限制性股票單位代表王峰先生及廖明香女士繳納了人民幣1.0百萬元的預扣稅，而該金額於截至二零一四年三月三十一日被記錄為創辦人的到期應還款。王峰先生和廖明香女士已承諾在上市前與本公司全額結算該款項。

董事認為，上述關聯方交易乃於日常業務過程中按本集團與各關聯方磋商的條款訂立。而上述交易不會扭曲我們的過往業績記錄或導致過往業績不能預示我們日後的表現。

---

## 財務資料

---

### 無重大不利變動

董事確認，自二零一四年三月三十一日（即我們最新經審計合併財務報表編製之日）直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無任何重大不利變動，且自二零一四年三月三十一日起並無任何事件對本文件附錄一會計師報告所載資料造成重大影響。

### 依據創業板上市規則第十七章所作披露

董事確認，除了本文件另行披露外，截至最後實際可行日期，概無任何情況會導致須依據創業板上市規則第17.15至17.21條規定作出披露。