

## 概 要

本概要旨在向閣下概述本文件所載資料。由於僅為概要，並無載列所有可能對閣下重要的資料，且在整體上受限於文件全文，故閣下須連同本文件全文一併閱讀。閣下決定投資[編纂]之前，應細閱整份文件。

凡投資均涉及風險。投資[編纂]所涉及的部分特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下決定投資[編纂]之前，務請細閱該節。

### 概覽

我們是一家知名的網絡遊戲公司，近年更成為中國領先的手機遊戲研發商及發行商。根據易觀報告，我們是手機遊戲研發行業的領導者，以自主研发遊戲的充值流水計算，於二零一三年全年和二零一四年首七個月市場佔有率分別為3.62%及3.11%，在中國所有手機遊戲研發商中位列第五，而我們自二零一四年三月底開始發行第三方研發的手機遊戲起，已經晉身為手機遊戲發行業務的領導者，從第三方研發的手機遊戲的充值流水計算，於二零一四年四月至七月市場佔有率為4.17%，在中國所有手機遊戲發行商之中排名第八。

我們在二零零七年開始研發網絡遊戲，以及在二零一一年將我們的業務重點由客戶端遊戲轉為網頁遊戲，並在二零一二年底再轉移至手機遊戲。我們已在手機遊戲業務取得重大成功。往績記錄期間，我們已商業化三款手機遊戲，三款遊戲月流水峰值截至二零一四年六月三十日均超過人民幣30百萬元。我們的手機遊戲貢獻的收入銳增，由二零一二年少於人民幣0.1百萬元，升至二零一三年的人民幣249.2百萬元，以及由截至二零一三年六月三十日止六個月人民幣68.4百萬元升至二零一四年同期的人民幣313.9百萬元。於二零一二年，我們的手機遊戲收入佔我們總收入少於0.1%，但截至二零一四年六月三十日止六個月佔我們收入的86.6%。

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六月三十日止六個月的收入分別約為人民幣265.6百萬元、人民幣515.0百萬元、人民幣236.8百萬元及人民幣362.8百萬元。於計及以股份為基礎的補償開支、上市相關開支及優先股的公允價值變動後，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六月三十日止六個月分別蒙受虧損約人民幣123.0百萬元、人民幣399.4百萬元、人民幣92.8百萬元及人民幣78.9百萬元。

我們計劃在業務運營上，繼續專注於手機遊戲，預期我們大部分新遊戲，包括自主研发及代理遊戲兩方面，日後均以手機遊戲為主。由於重點轉移，我們預期手機遊戲的收入將繼續增加，未來的財務表現將依賴我們手機遊戲業務的成績。我們預計將會繼續倚重主要手機遊戲分發渠道，以分發我們的手機遊戲，並將致力於提升我們本身的分發渠道8864.com。

根據易觀報告，中國整體網絡遊戲行業於近年迅速發展。網絡遊戲行業的整體市場規模，按中國所有網絡遊戲企業的合共收入計算，於二零一三年達人民幣860億元，而預期於未來進一步增加。由於中國智能手機及其他移動裝置及高速移動及Wi-Fi網絡不斷滲入，預期手機遊戲將為未來三年網絡遊戲行業持續發展的推動力。根據易觀報告，中國手機遊戲

## 概 要

市場規模於二零一三年達到人民幣139億元，預期直至二零一六年以複合年均增長率45.4%的速率擴張。

### 我們的業務模式

我們研發網絡遊戲及根據獨立代理權為第三方遊戲研發商代理遊戲。我們經由自有的分發渠道8864.com以及約二百個第三方分發渠道，在中國發行自主研發及代理的遊戲。我們經由多個第三方支付渠道從我們的遊戲付費玩家收取款項。我們向我們代理遊戲的研發商、第三方分發渠道及收款渠道支付服務費及收費。我們向來將我們的遊戲授權予第三方發行商在多個海外市場發行。於二零一四年四月，我們開始通過在韓國的附屬公司發行遊戲。我們預期擴展我們的遊戲發行業務至其他海外市場。

我們在整個遊戲研發過程中皆注重品質，並專注於研發中度和重度遊戲，這些遊戲展現出極致的互動體驗、宏大的場面、精緻的影像、豐富的內容、多元化的玩法，有賴於強大的遊戲研發能力。根據易觀報告，中度和重度遊戲普遍比一般休閒遊戲備有較長的生命周期及較高的充值流水。此外，近期推出的移動設備均具備高解析度大觸控屏幕，以及運算速度更快的CPU及GPU，使圖案影像及視頻顯示更為突出，並且允許創造新的遊戲控制技術，這些對中度及重度遊戲研發尤為重要。我們相信，憑藉我們研發及發行中度和重度遊戲的豐富經驗，我們定能抓住中度和重度手機遊戲的龐大市場商機。

我們已具備專業知識，識別最受歡迎的遊戲類型，並會嚴選代理遊戲。我們僅會代理與我們自行研發的遊戲質量相若，且有巨大潛力可在商業上成功的第三方研發遊戲。我們與代理遊戲的研發商緊密合作，並利用我們的經驗及市場專業知識改進遊戲的流程及節奏，以及變現的策略。

由於我們業務重點已轉變為手機遊戲，業務將更倚重主要的手機遊戲分發渠道，例如蘋果公司的應用程式商店，以分發我們的遊戲。由分發渠道收取的服務費是我們成本的最大部分，分別佔我們於二零一二年、二零一三年及截至二零一四年六月三十日止六個月的成本達63.3%、70.8%及70.8%。我們計劃持續提升我們自有的分發平台，以及建立和強化與第三方分發渠道的合作關係。

### 我們的遊戲

截至最後實際可行日期，我們已商業化十七款網絡遊戲，包括十款自研遊戲和七款代理遊戲。這些遊戲中，五款是手機遊戲，四款是網頁遊戲，七款是客戶端遊戲，還有一款具有客戶端版本和網頁版本的雙端遊戲。我們的所有遊戲無論是自研遊戲還是代理遊戲，均使用我們的「藍港」品牌在中國推廣和運營。我們的代表遊戲包括《王者之劍》、《蒼穹之劍》、《神之刃》、《英雄之劍》、《三國演義》、《黎明之光》、《西遊記》及《倚天劍與屠龍刀》。我們其中六款遊戲，包括四款客戶端遊戲和兩款網頁遊戲已經停服。有關詳情請參閱本文件第173頁「業務 — 我們的遊戲」一節。

## 概 要

截至最後實際可行日期，我們的遊戲主要包括RPG遊戲、TBG遊戲、ACT遊戲及CCG遊戲。我們相信，我們的自研遊戲及代理遊戲已涵蓋了中度及重度遊戲的各大主要類型。有關我們遊戲的種類詳情，請參閱「業務 — 我們的遊戲」一節。

下表載列於所示期間我們以(i)遊戲形式；(ii)自研及代理遊戲；及(iii)三款最高收入遊戲及其他遊戲的收入實際金額及所佔總收入百分比劃分的收入明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至六月三十日止六個月			
	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	%
<b>各形式遊戲收入</b>								
手機遊戲.....	99	0.0	249,158	48.4	68,413	28.9	313,898	86.6
網頁遊戲.....	170,167	64.1	145,746	28.3	94,417	39.9	19,724	5.4
客戶端遊戲.....	95,367	35.9	120,093	23.3	73,970	31.2	29,196	8.0
<b>總計</b> .....	<b>265,633</b>	<b>100.0</b>	<b>514,997</b>	<b>100.0</b>	<b>236,800</b>	<b>100.0</b>	<b>362,818</b>	<b>100.0</b>
<b>自研遊戲及代理遊戲的收入</b>								
自研遊戲.....	233,623	87.9	421,607	81.9	180,047	76.0	263,117	72.5
代理遊戲.....	32,010	12.1	93,390	18.1	56,753	24.0	99,701	27.5
<b>總計</b> .....	<b>265,633</b>	<b>100.0</b>	<b>514,997</b>	<b>100.0</b>	<b>236,800</b>	<b>100.0</b>	<b>362,818</b>	<b>100.0</b>
<b>三款最高收入遊戲及其他遊戲的收入</b>								
三款最高收入遊戲.....	196,310	73.9	404,467	78.5	172,586	72.9	313,510	86.4
其他遊戲.....	69,323	26.1	110,530	21.5	64,214	27.1	49,308	13.6
<b>總計</b> .....	<b>265,633</b>	<b>100.0</b>	<b>514,997</b>	<b>100.0</b>	<b>236,800</b>	<b>100.0</b>	<b>362,818</b>	<b>100.0</b>

## 概 要

### 我們的玩家

受我們的遊戲吸引的玩家群體龐大，而且迅速增長。我們的註冊遊戲玩家由二零一二年十二月三十一日的98.9百萬人，增加至二零一四年十月三十一日的170.5百萬人。下表載列於所示期間我們各形式遊戲的平均每日活躍用戶及每月活躍用戶的明細分析。

	二零一二年		二零一三年		截至二零一四年 十月三十一日止十個月	
	以千計	%	以千計	%	以千計	%
<b>平均每日活躍用戶：</b>						
客戶端遊戲.....	157.8	35.6	164.2	30.4	119.4	15.0
網頁遊戲.....	284.8	64.3	162.7	30.1	37.6	4.7
手機遊戲.....	0.5	0.1	212.8	39.5	636.7	80.3
<b>總計.....</b>	<b>443.1</b>	<b>100.0</b>	<b>539.7</b>	<b>100.0</b>	<b>793.6</b>	<b>100.0</b>
<b>平均每月活躍用戶：</b>						
客戶端遊戲.....	585.6	16.1	635.2	18.5	381.6	7.6
網頁遊戲.....	3,034.6	83.7	1,312.0	38.2	114.1	2.3
手機遊戲.....	6.6	0.2	1,489.0	43.3	4,513.9	90.1
<b>總計.....</b>	<b>3,626.8</b>	<b>100.0</b>	<b>3,436.2</b>	<b>100.0</b>	<b>5,009.6</b>	<b>100.0</b>

下表載列於所示期間我們各形式遊戲平均每月付費玩家及平均每月ARPPU的明細分析。

	截至十二月三十一日止年度		截至六月三十日止六個月	
	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>				
客戶端遊戲.....	21,436	25,184	28,997	10,968
網頁遊戲.....	47,030	29,143	43,355	4,567
手機遊戲.....	1,213	73,848	42,291	240,501
<b>總計.....</b>	<b>69,679</b>	<b>128,175</b>	<b>114,643</b>	<b>256,036</b>
<b>平均每月ARPPU(人民幣)</b>				
客戶端遊戲.....	386.9	399.1	425.2	443.7
網頁遊戲.....	312.2	423.5	363.0	719.8
手機遊戲.....	6.9	281.9	269.6	217.5
<b>所有遊戲.....</b>	<b>329.8</b>	<b>337.1</b>	<b>344.3</b>	<b>236.2</b>

### 我們的收入確認政策

我們的所有遊戲皆可免費暢玩。我們的收入來源主要是出售可以提升玩家在遊戲中的體驗的虛擬物品，這些虛擬物品能夠增強遊戲人物的權力、能力、吸引力以及社交互動性，或是促使他們在遊戲中更順利過關。玩家利用真實金錢購買虛擬代幣，然後用虛擬代幣兌換我們在遊戲中提供的各種虛擬物品。

當我們自己發行遊戲時，我們以「總額」基準確認銷售遊戲虛擬物品的收入，此乃基於付費玩家就虛擬物品支付的實際價格，即虛擬物品的售價減提供予付費玩家的折扣，我們

## 概 要

已評估本身、第三方遊戲研發商、第三方分發渠道和第三方支付供應商於向付費玩家提供遊戲體驗時各自的角色和職責，確定我們在此安排中是作為主要責任人，故此我們從該等安排中獲得的收入應在「總額」基準上進行申報。我們已評估多項因素，(包括但不限於)我們在該安排中承擔主要責任的事實，以及有相當自由度設定售價。評估乃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或是代理(二零零九年修訂本)」中提供的指引。

基於我們已經進行的有關程序，我們並未發現有任何沒有本身虛擬代幣的第三方分發渠道提供任何折扣。至於具有本身虛擬代幣的第三方分發渠道，我們注意到該等第三方分發渠道偶然會進行推廣活動(主要在公眾假期)，形式為於其虛擬代幣提供數量折扣。由於相關分發渠道虛擬代幣可用於交換我們的虛擬代幣，相關分發渠道虛擬代幣的折扣可以對玩家最終支付購買遊戲虛擬物品真實金錢造成影響。我們須進行各項程序以估計部分第三方分發渠道不時提供的折扣金額，因為我們注意到部分第三方分發渠道在未有知會我們的情況下，對我們的付費玩家於其分發的虛擬代幣提供數量折扣，而我們的系統並不掌握有關分發渠道本身虛擬代幣(可轉換為我們的虛擬代幣)所提供折扣，我們採納的程序包括我們自身的網絡搜尋、向第三方分發渠道客戶服務人員作出匿名的查詢、向負責我們賬戶人員查詢，以及從第三方分發渠道獲得書面確認。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六月三十日止六個月分別確認第三方分發渠道產生收入人民幣129.9百萬元、人民幣329.0百萬元、人民幣142.9百萬元及人民幣271.7百萬元，當中分別扣除人民幣5.4百萬元、人民幣6.9百萬元、人民幣4.2百萬元及人民幣7.0百萬元的估計折扣。分發渠道於相關期間的服務費分別為人民幣84.2百萬元、人民幣173.0百萬元、人民幣78.6百萬元及人民幣124.9百萬元。為符合國際財務報告準則，分發渠道收取的服務費入賬列作成本。

僅供參考之用，下表載列倘在「淨值」基準上確認的收入，即倘分發渠道收取的服務費須從收入扣除的情況。閣下務請注意，有關列表並不符合國際財務報告準則。

	截至十二月三十一日止年度		截至六月三十日止六個月	
	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
	(人民幣百萬元)			
收入.....	265.6	515.0	236.8	362.8
分發渠道收取的服務費.....	84.2	173.0	78.6	124.9
收入減分發渠道收取的服務費.....	181.4	342.0	158.2	237.9

我們亦估計我們預付遊戲點卡分發商提供的折扣金額，將是我們對有關分發商提供的最高折扣，因為我們不能掌握有關分發商所提供的實際折扣。所有估計折扣入賬為收入削減。我們只有在當各付費玩家獲提供該等虛擬物品所代表的服務時，才確認收入。



## 概 要

與消耗類物品(即可通過特定玩家動作被消耗或於預定到期時間後到期的遊戲物品)相關的收入，在其到期或被消耗後確認(作為遞延收益撥回)。與耐用類物品(即只要付費玩家繼續玩遊戲便可使用的遊戲物品)相關的收入於其估計年期(「玩家生命週期」)內確認。我們按個別遊戲估計玩家生命週期，並每季或每半年重估有關期間。於估計一個遊戲的玩家生命週期時，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生命週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行為進行分析後估計，並會參考行業的常規)。一個遊戲的玩家生命週期為該特定遊戲所有付費玩家的玩家生命週期的平均數。

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，而是從我們遊戲的代理商所支付的授權金和技術服務費獲取收入。

有關收入確認的會計政策、確認收入時涉及的估計(包括付費玩家所支付的實際價格)及我們達到有關估計時所進行的程序的詳細資料，請參閱本文件第249頁「財務資料—重大會計政策—收入確認」一節。

### 國家新聞出版廣電總局批文

根據國家新聞出版廣電總局網絡遊戲通知，我們就運營網絡遊戲於商業化以前，需要向國家新聞出版廣電總局完成發行及備案手續，並且領取國家新聞出版廣電總局批文。過去，我們有五款遊戲，分別為《魔神無雙》、《火影世界》、《王者之劍》、《蒼穹之劍》及《神之刃》，是在我們向國家新聞出版廣電總局完成發行及備案手續以及獲其發出遊戲批文以前，經已商業化。截至最後實際可行日期，我們《神之刃》的申請仍未獲決定，但上述其他四款遊戲已經獲得或可被視為獲得國家新聞出版廣電總局批文。有關其他資料，請參閱「業務—法律合規事宜及訴訟。」一節。根據國家新聞出版廣電總局網絡遊戲通知，倘若遊戲發行商在網絡遊戲商業化前，未能獲得網絡遊戲的國家新聞出版廣電總局批文，國家新聞出版廣電總局將知會有關地方新聞及出版局終止該遊戲的營運，並展開調查，向遊戲發行商作出處罰。《神之刃》於二零一二年或二零一三年並無對我們的收入有任何貢獻，但在截至二零一四年六月三十日止六個月為收入有21.2%的貢獻，預期在短期仍在為我們收入有顯著的貢獻。儘管我們的中國法律顧問認為，因為我們未能在《神之刃》商業化前獲得國家新聞出版廣電總局領取批文，而使後者命令我們終止運營《神之刃》的機會極微，但倘若國家新聞出版廣電總局基於任何理由選擇如此執行，可能對我們的收入有重大不利的影響。倘若我們被勒令停止運營《神之刃》，則我們將會轉移《神之刃》的資源至於停止運營時新商業化的遊戲上，並且加強推廣該等新遊戲的營銷力度。

往績記錄期間以後，我們有兩款手機遊戲商業化，分別為《萌將冲冲冲》、《英雄之劍》。我們預期《步步封神》、《齊天大聖》、《後宮·甄嬛傳》、《穿越之大官人》、《英雄之劍》TV

## 概 要

版、《十萬個冷笑話》、《搗塔全明星》、《彈珠全明星》、《鐵甲槍神》，以及視乎市況將於二零一五年六月底前至少把另外三款代理遊戲商業化。在這些遊戲之中，基於我們現時已完成相關內部測試及評估，預計《後宮·甄嬛傳》、《穿越之大官人》及《十萬個冷笑話》會特別受歡迎，成為我們強勁的收入來源。《後宮·甄嬛傳》及《十萬個冷笑話》改編自先前已經改編為中國非常受歡迎電視連續劇的流行小說和非常受歡迎的中國系列漫畫，相信可確保遊戲在遊戲玩家中風行。我們擁有獨家權利自行或聯合有關遊戲研發商，將這兩個受歡迎娛樂題材改編為網絡遊戲或手機遊戲，可助我們防止第三方發行類似題材遊戲。我們亦預期藉強化、擴大及提升現有成功遊戲例如《蒼穹之劍》，為其加入新的特色內容，吸引現有及招徠新玩家，將其商業生命週期延長。由於以上種種，即使國家新聞出版廣電總局有可能終止《神之刃》的運營（其實可能性甚低），但我們有信心維持整體業務的持續增長。

### 我們的財務摘要

我們的收入在往績記錄期間迅速增長。我們的收入從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。我們的收入由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣236.8百萬元增加53.2%至二零一四年同期的人民幣362.8百萬元。我們分別於二零一二年及二零一三年錄得虧損人民幣123.0百萬元及人民幣399.4百萬元，而於截至二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月分別錄得虧損人民幣92.8百萬元及人民幣78.9百萬元。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六月三十日止六個月分別錄得非國際財務報告準則經調整溢利人民幣20.9百萬元及人民幣84.3百萬元、人民幣40.7百萬元及人民幣92.4百萬元。我們分別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六月三十日止六個月錄得的非國際財務報告準則經調整EBITDA為人民幣31.5百萬元、人民幣108.5百萬元、人民幣56.4百萬元及人民幣100.7百萬元。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的對賬，請參閱本文件第273頁「財務資料—非國際財務報告準則計量」。

### 競爭優勢

我們認為下列競爭優勢是我們過去取得成功的關鍵因素：

- 我們的遊戲品質優異；
- 研發和發行多款成功手機遊戲的良好往績；
- 在中度及重度遊戲研發方面具有豐富經驗，中度和重度遊戲一般較休閒遊戲具有更長的生命週期及更高的充值流水，但對遊戲研發能力的要求更高；
- 擁有專門的遊戲技術中心；
- 擁有一套完善的遊戲發行系統，包括自身的分發平台(8864.com)、自主研發的OKSDK、與大約二百個第三方分發渠道建立合作關係、以及統一運營系統，為我們的遊戲優化、運營、市場推廣及促銷等各項工作提供強大的支持；及
- 管理團隊資深及富有遠見。

## 概 要

### 策略

我們的目標是鞏固於中國手機遊戲行業的領導地位、積極擴展至海外市場，以及成為網絡遊戲業內備受推崇的領導者。我們計劃通過執行下列策略來實現我們的目標：

- 研發更多高品質遊戲，為玩家帶來嶄新及愉快的遊戲體驗，從而此提升我們品牌的價值；
- 發行更多高品質的代理遊戲，擴大市場佔有率；
- 加強自有平台8864.com，使其成為內容豐富、深受玩家及遊戲研發商歡迎的高品質遊戲平台；
- 加強遊戲技術投資，提高競爭門檻；及
- 將我們及多個其他中國研發商研發的高質素遊戲帶給全球各地的玩家。

### 我們的股權架構

#### 控股股東

王峰先生、廖明香女士及張玉宇先生(本公司及藍港娛樂(我們的中國經營實體及可變利益實體)的原始創辦人)自本公司及藍港娛樂各自的註冊成立日期以來均為行使本公司及藍港娛樂股東權利時之一致行動人士。王峰先生、廖明香女士及張玉宇先生透過各自的全資附屬公司(Wangfeng Management Limited、Liaomingxiang Holdings Limited及Brisk Century Limited)於本文件日期有權行使合共佔本公司全部已發行股本約30.13%的投票權，以及於緊隨[編纂]完成後(不計及因行使根據購股權計劃可能授出的購股權而可能配發及發行的股份)，有權行使合共佔本公司全部已發行股本約[編纂]%的投票權。因此，彼等為及將繼續維持合共持有本公司控股權益的一組具有支配地位的股東。此外，該三名原始創辦人合共持有藍港娛樂的全部股本權益。

#### [編纂]前投資

我們以A系列、B系列、C系列及D系列優先股進行四輪權益融資，包括(i)IDG-Accel China Growth Fund L.P.、IDG-Accel China Growth Fund-A L.P.及IDG-Accel China Investors L.P.在股份拆細前於二零零八年四月根據一項於二零零七年四月達成的協議以2,000,000美元認購合共1,777,778股A系列優先股；(ii)Northern Light Venture Capital II, Ltd.、New Enterprise Associates 12, Limited Partnership及NEA Ventures 2008, Limited Partnership在股份拆細前於二零零八年五月以16,000,000美元認購合共1,061,360股B系列優先股；(iii)Starwish Global Limited、Profitable Century International Limited、Orchid Asia V, L.P.、Orchid Asia V Co-Investment, Limited、SAIF IV Hong Kong (China Investments) Limited、Famous Sino Limited及Eager Info Investments Limited在股份拆細前於二零一四年一月以30,000,000美元認購合共622,637股C系列優先股，連同本公司當時之股東以總代價50,000,000美元向C系列投資者出售現有股份；及(iv)Baidu Holdings Limited在股份拆細後於二零一四年五月以20,000,000美元認購合共14,793,523股D系



## 概 要

列優先股。A系列及B系列投資的所得款項已用作及C系列及D系列投資的所得款項將會用於研發遊戲以及擴充業務。優先股於上市後將自動轉換為股份。緊隨[編纂]完成後(假設無行使超額配股權及不計因行使根據購股權計劃將授出的購股權而配發及發行的股份)，A系列投資者、B系列投資者、C系列投資者及D系列投資者將分別持有本公司全部已發行股本約[編纂]%、[編纂]%、[編纂]%及[編纂]%。根據[編纂]前投資者訂立的股東協議，[編纂]前投資者將於本公司享有多項特權，其所有特權將於上市後終止。有關[編纂]前投資的詳情，請參閱本文件由第128頁開始「歷史、重組及公司架構 — [編纂]前投資」。

### 股份獎勵計劃

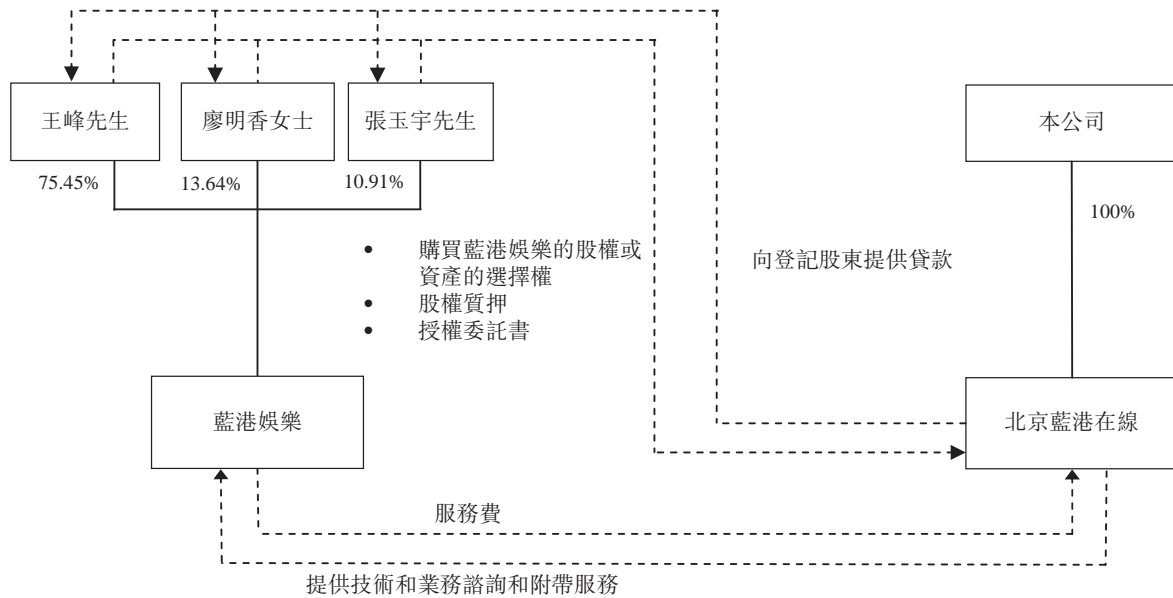
我們已採納受限制股份單位計劃，以獎勵董事、高級管理人員、顧問、諮詢師及員工。於本文件日期，31,276,072個受限制股份單位已根據受限制股份單位計劃授出而未獲行使，相當於緊隨[編纂]完成後本公司經擴大已發行股本約[編纂]%。於二零一四年三月二十一日，就受限制股份單位已授出及將予授出的42,161,541股相關股份已發行及配發予受限制股份單位代名人，其根據受限制股份單位計劃持有合資格參與者獲益的相關股份。除了受限制股份單位計劃外，我們亦有條件採納購股權計劃。受限制股份單位計劃及購股權計劃的主要條款於本文件附錄四第IV-20頁「法定及一般資料 — D.股份獎勵計劃」一節中概述。

### 契約安排

我們主要從事網絡和手機遊戲的研發和運營業務，並被視為提供增值電信服務。根據現行中國法律法規的規定，禁止外國投資者持有從事網絡遊戲業務實體的股權，並且限制外國投資者從事增值電信服務，詳情請參閱本文件第97頁「監管概覽 — 關於電信業務及外商投資限制的法規」一節。基於該等限制，我們透過與中國經營實體(我們的可變利益實體)藍港娛樂及其登記股東的契約安排，於中國進行網絡遊戲業務及營運。

## 概 要

以下簡化圖表闡明契約安排訂明的經濟利益從藍港娛樂流入本公司的過程：



有關契約安排及相關協議條款的詳情，請參閱本文件由第141頁開始的「契約安排」一節。

我們中國法律顧問認為，(i)除了契約安排的爭議解決條款有關仲裁庭可批准的救濟的規定，及(ii)香港及開曼群島的法院給予臨時救濟措施以支持仲裁裁決的權力可能不被中國法院確認或強制執行外，契約安排相關的各項協議個別及共同為有效，根據中國相關的法律法規的條款及條文對各項協議訂約各方均有法律約束力，而本集團所訂立契約安排相關的各項協議並不會抵觸中國合同法第52條下協議為無效的情況。尤其並不會根據中國合同法第52條，被視為「以合法形式掩蓋非法目的」。然而，我們不能保證中國政府部門日後的意見與我們的中國法律顧問的意見一致或相同，而且中國政府部門可能日後採用新法律法規，可能使契約安排無效。

有關我們的公司架構及契約安排風險的討論，請參閱本文件由第48頁開始的「風險因素—與公司架構有關的風險」一節。

### 合併財務資料概要

下表概述於二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及截至該等日期止年度與於二零一三年及二零一四年六月三十日以及截至該等日期止六個月的合併財務資料。我們自本文件附錄一會計師報告所載合併財務資料得出此概要。下列概要應與本文件附錄一的合併財務資料，包括本文件「財務資料」所載隨附附註及資料一併閱讀。合併財務資料乃根據國際財務報告準則編製。

## 概 要

### 合併綜合虧損表概要

下表載列於所示期間的選定合併綜合虧損表數據：

	截至十二月三十一日止年度		截至六月三十日止六個月	
	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	236,800	362,818
成本.....	(133,055)	(244,390)	(115,113)	(176,330)
毛利.....	132,578	270,607	121,687	186,488
經營利潤.....	10,240	63,138	52,513	41,437
除所得稅前虧損.....	(122,213)	(381,929)	(80,675)	(73,996)
年度／期間虧損.....	(123,024)	(399,420)	(92,810)	(78,879)
非國際財務報告準則計量：				
經調整溢利(未經審計) <sup>(1)</sup> .....	20,880	84,333	40,658	92,385
經調整EBITDA(未經審計) <sup>(1)</sup> .....	31,491	108,538	56,446	100,703

(1) 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／期間虧損的對賬：

	截至十二月三十一日止年度		截至六月三十日止六個月	
	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.....	(123,024)	(399,420)	(92,810)	(78,879)
加：				
以股份為基礎的補償開支.....	10,516	36,908	—	43,554
優先股的公允價值變動.....	133,388	446,208	133,468	116,817
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	40,658	92,385
加：				
折舊及攤銷.....	10,662	7,855	3,933	4,819
財務收入—淨額.....	(862)	(1,141)	(280)	(1,384)
所得稅.....	811	17,491	12,135	4,883
經調整EBITDA(未經審計).....	31,491	108,538	56,446	100,703

有關更多非國際財務報告準則計量的資料，請參閱本文件第273頁「財務資料—非國際財務報告準則計量」一節。

## 概 要

### 合併資產負債表概要

下表載列於所示日期的選定合併資產負債表數據：

	於十二月三十一日		於
	二零一二年	二零一三年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元	六月三十日
非流動資產	27,705	20,009	29,377
流動資產	93,148	226,851	652,148
資產總值	120,853	246,860	681,525
非流動負債	307,389	739,259	1,166,929
可轉換優先股	288,975	719,831	1,151,072
流動負債	143,581	188,921	238,116
負債總額	450,970	928,180	1,405,045
虧絀及負債總額 <sup>(1)</sup>	120,853	246,860	681,525

- (1) 於完成上市後，所有優先股將自動轉換為股份。於優先股轉換為股份後，優先股的負債將被終止確認，而就轉換優先股所發行的股份的公允價值（相當於優先股於緊接轉換前的賬面值）將入賬列作股本及儲備增加。因此，我們於緊隨[編纂]後將並無總虧絀或負儲備。

### 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		於
	截至該日止年度		二零一四年
	二零一二年	二零一三年	六月三十日
毛利 <sup>(1)</sup>	49.9%	52.5%	51.4%
流動比率(倍) <sup>(2)</sup>	0.65	1.20	2.74
速動比率(倍) <sup>(3)</sup>	0.65	1.20	2.74
經調整溢利率(未經審計) <sup>(4)</sup>	7.9%	16.4%	25.5%
經調整 EBITDA 率(未經審計) <sup>(5)</sup>	11.9%	21.1%	27.8%

- (1) 毛利率乃以毛利除以年度／期間收入計算。
- (2) 指定日期的流動資產除以同日的流動負債。
- (3) 指定日期的流動資產減存貨再除以同日的流動負債。
- (4) 指定期間的經調整溢利率除以同期的收入。有關更多非國際財務報告準則計量的資料，請參閱「財務資料 — 非國際財務報告準則計量」一節。
- (5) 指定期間的經調整 EBITDA 除以同期的收入。有關更多非國際財務報告準則計量的資料，請參閱「財務資料 — 非國際財務報告準則計量」一節。



## 概 要

### [編纂]統計數據

[編纂]規模： 初步[編纂]股股份，相當於本公司經擴大已發行股本約[編纂]%

[編纂]架構： [編纂]股股份，相當於[編纂]約[編纂]%(可予重新分配)及  
[編纂][編纂]股，相當於約[編纂]%(包括[編纂]及  
[編纂]，惟可予重新分配及視乎超額配股權行使  
與否而定)

超額配股權： 最多[編纂]股股份，[編纂]初步可供發售的[編纂]  
最多約[編纂]%

每股[編纂]： 每股[編纂][編纂]港元至[編纂]港元

	根據每股[編纂]港元的[編纂]	根據每股[編纂]港元的[編纂]
股份市值 <sup>(2)</sup> .....	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元
每股未經審計備考經調整合併 有形資產淨值 <sup>(3)</sup> .....	[編纂]港元	[編纂]港元

#### 附註：

- (1) 此圖表的所有統計數據均不計及因行使根據購股權計劃可能授出的購股權而可能配發及發行的股份作出。
- (2) 市值乃根據[編纂]下預期將予發行的[編纂]，並假設緊隨[編纂]完成後有[編纂]股已發行及發行在外股份計算。
- (3) 每股未經審計備考經調整合併有形資產淨值，乃作出附錄二「未經審計備考財務資料」經調整計算。

## 概 要

### 所得款項用途

我們估計，假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所述[編纂]範圍的下限)，我們將收到的[編纂]所得款項淨額將約為[編纂]百萬港元(經扣除我們應付有關[編纂]的包銷費用及佣金以及估計開支)。我們擬將[編纂]的所得款項淨額用於以下用途：

金額(百萬港元)	估計所得款項 淨額總額的 概約百分比	擬定用途
[編纂].....	[編纂]%	研發及運營現有的及新的自研遊戲並購買受歡迎的娛樂題材
[編纂].....	[編纂]%	從中國及海外遊戲研發商處代理不同種類及高品質的遊戲並運營這些遊戲
[編纂].....	[編纂]%	潛在戰略性收購
[編纂].....	[編纂]%	進一步加強我們自有的分發平台，8864.com
[編纂].....	[編纂]%	投資技術平台
[編纂].....	[編纂]%	海外擴展(包括加強發展韓國遊戲發行業務及擴展至其他國家及地區)
[編纂].....	不多於 [編纂]%	營運資金及其他一般企業用途

我們估計[編纂]從銷售[編纂]所得款項淨額(經扣除[編纂]就[編纂]應付的包銷佣金，以及假設每股[編纂][編纂]為[編纂]港元(即本文件所列[編纂]範圍的中位數)以及超額配股權未獲行使)約為[編纂]百萬港元。

我們估計[編纂]及[編纂]從銷售[編纂]及根據超額配股權將售出股份將收取所得款項淨額(經扣除[編纂]及[編纂]就股份發售應付的包銷佣金，以及假設每股[編纂][編纂]為[編纂]港元(即本文件所列[編纂]範圍的中位數)以及超額配股權未獲悉數行使)約為[編纂]百萬港元。我們不會從[編纂]及根據超額配股權將售出股份收取任何所得款項。

詳情請參閱本文件第294頁開始的「業務目標陳述及所得款項用途」一節。

### 股息政策

董事會有權全權酌情宣派任何股息，倘若決定宣派股息，則有權決定股息金額。任何年度宣派末期股息均須獲股東批准，方可作實。未來的股息分派將視乎根據契約安排由藍港娛樂向我們的全資中國附屬公司北京藍港在線作出的派付及向本公司派付的分派而定。北京藍港在線向本公司所作分派受限於中國稅務、法定公積金規定及其他法律限制。我們

## 概 要

的派付及任何日後股息的金額亦將視乎多項因素而定，包括經營業績、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，並受限於本公司細則及公司法規定。

本公司過往未曾宣派或支付任何股息。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其當時的股東宣派及支付股息約人民幣8.9百萬元及人民幣21.0百萬元，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。此外，閣下務須注意，截至二零一四年六月三十日，本公司及本集團（按綜合基準計）分別有累計虧損人民幣748.1百萬元及人民幣847.1百萬元，而截至二零一四年十二月三十一日止年度，我們預期確認優先股的公允價值虧損介乎人民幣[編纂]百萬元至人民幣[編纂]百萬元之間，此乃根據[編纂]範圍介乎每股[編纂][編纂]港元至[編纂]港元計算得出。因此，儘管根據開曼群島公司法，股息可從合法可作分派的本公司盈利及儲備（包括股份溢價）中宣派及派付，但我們或不能兼且我們現時並無計劃於不久將來宣派或派付任何股息，而希望保留大部分（如非所有）可動用資金及任何日後的盈利，用於運營及擴展業務。展望將來，我們將視乎財務狀況及現時經濟氣候以及其他董事會認為相關的因素，重新評估我們的股息政策。

### 上市開支

截至二零一四年六月三十日，我們就[編纂]產生開支人民幣[編纂]百萬元，當中人民幣[編纂]百萬元已於合併綜合收益表中扣除，人民幣[編纂]百萬元則入賬列作預付款項，並將於[編纂]後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]百萬元的開支（包括[編纂]的包銷佣金，為基於假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元估計，即本文件所列明的[編纂]格範圍中位數），當中約人民幣[編纂]百萬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]百萬元將於[編纂]後自本集團的權益中扣除。[編纂]須承擔及負責支付銷售[編纂]產生而應由[編纂]支付的所有包銷佣金、激勵費（如有）、證監會交易徵費及聯交所交易費。此外，[編纂]須承擔及負責支付因超額配股權行使（如有）而予以出售股份之銷售產生而應由[編纂]支付的所有包銷佣金、激勵費（如有）、證監會交易徵費及聯交所交易費。其他上市開支基本是指提供予本集團服務所錄得的專業費用，因此，已經決定[編纂]及[編纂]毋須承擔上述其他上市開支。我們預期於往績記錄期間後就[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。

### 最新發展

直至上市完成，所有優先股自動轉換為股份，而於二零一四年，根據[編纂]範圍每股[編纂][編纂]港元至[編纂]港元計算，我們預期確認優先股的公允價值虧損介乎人民幣[編纂]百萬元至人民幣[編纂]百萬元之間。我們預測二零一五年並無確認優先股的公允價值虧損。

## 概 要

此外，因為我們根據受限制股份單位計劃已授出及可能授出的受限制股份單位，我們預期於二零一四年及未來期間錄得相當的以股份為基礎的補償開支。我們參考多項因素及假設計算以股份為基礎的補償開支，包括以股份為基礎的獎勵的公允價值以及承授人的預期留任比率，而開支於歸屬期內為各批獨立歸屬以股份為基礎的獎勵按比例確認。基於我們評估於二零一四年三月二十一日授出受限制股份單位的公允價值為人民幣203.9百萬元，截至二零一四年六月三十日普通員工的預期留任比率為95%，及董事及高級管理人員的預期留任比率為100%，以及就該等受限制股份單位，直至截至二零一四年六月三十日從授出受限制股份單位已過去101日，我們於截至二零一四年六月三十日止六個月確認以股份為基礎的補償開支人民幣43.6百萬元。僅供說明用途，假設(i)我們於[編纂]完成後不會授出任何額外受限制股份單位或根據購股權計劃授出購股權，(ii)於二零一四年十二月三十一日普通員工的預期留任比率仍為95%，及董事及高級管理人員的預期留任比率仍為100%，(iii)上市日期(決定若干受限制股份單位的歸屬日期)將為我們目前預期的二零一四年十二月十九日，及(iv)我們已授出的受限制股份單位的條款不會有任何變化，則我們確認二零一四年以股份為基礎的補償開支為人民幣119.8百萬元。倘若以上任何假設有變化的任何變化，則以股份為基礎的補償開支金額可能顯著有別於上述數目。特別是，倘若我們於[編纂]完成後授出任何額外受限制股份單位或根據購股權計劃授出其他以股份為基礎的獎勵，則預期我們於二零一四年及未來期間的以股份為基礎的補償開支將上升。

由於優先股的公允價值虧損及預期於二零一四年確認以股份為基礎的補償開支金額增加，我們於二零一四年整個年度可能錄得大額虧損。

根據我們的未經審計管理賬目，於二零一四年十月三十一日，我們的流動資產總額為人民幣677.0百萬元及流動負債總額為人民幣231.2百萬元。有關流動資產及流動負債的進一步資料，見本文件第279頁「財務資料 — 流動資金及資本來源」。截至二零一四年九月三十日止九個月，與截至二零一三年九月三十日止九個月的數據相比，我們並無收入、毛利或經營利潤的重大不利變動。

董事確認，截至本文件日期及除上文所披露者外，我們的財務及貿易狀況自二零一四年六月三十日並無重大不利變動，自二零一四年六月三十日以來概無任何事件會對本文件附錄一會計師報告的資料構成重大影響。

### 風險因素

有關[編纂]，經營業務涉及若干超出我們控制的風險，該等風險包括：

- 與業務有關的風險，(包括但不限於)未能肯定我們能否持續迅速發展、改善及提升現有自研遊戲及開發受歡迎的新遊戲、持續發行更多成功的新遊戲、延長現有遊戲的代理及代理高質素的新遊戲、吸引更多付費玩家及增加ARPPU、維持及加強與遊戲研發商、分發渠道、支付渠道及海外發行商合作的不確定因素；



## 概 要

---

- 與公司架構有關的風險，尤其是契約安排可能無效提供有效的經營控制，以及有關契約安排的中國法律法規的解釋存在不確定因素；
- 與行業有關的風險，尤其是中國網絡遊戲業務不同範疇眾多法規的阻攔；及
- 與中國業務運營及[編纂]有關的風險。

所有涉及的風險因素詳細討論，載於本文件由第34頁「風險因素」一節開始。閣下決定投資[編纂]前，應仔細閱讀整個章節。