

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我們的經審計合併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—流動負債／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十月三十一日及截至該日止十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確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、現行狀況及預期未來發展，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合併基準陳述。

概述

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。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。

當我們自行發行遊戲時，我們承擔向遊戲的付費玩家提供服務的主要責任，當各付費玩家遊戲虛擬物品的形式獲提供服務時，我們將確認向付費玩家銷售該等虛擬物品所產生收入。我們向不同第三方支付服務費，其中包括代理遊戲研發商、分發渠道及收款渠道等。我們的主要分發渠道包括自有分發渠道(8864.com)、第三方線上應用程式商店、手機遊戲入門網站及主流網絡遊戲入門網站。

當我們把遊戲授權予海外市場的第三方代理商時，我們不會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授權金和技術服務費獲取收入。

我們的業務在往績記錄期間快速增長。遊戲的平均每日活躍用戶從二零一二年的443.1千個增長21.8%至二零一三年的539.7千個，並於截至二零一四年十月三十一日止十個月進

財務資料

一步增長47.0%至793.6千個。自我們於二零一二年年底擴展業務至手機遊戲以來，手機遊戲平均每日活躍用戶從二零一二年的500個顯著增長至二零一三年的212.8千個，並於截至二零一四年十月三十一日止十個月進一步增加199.2%至636.7千個。遊戲平均每月活躍用戶從二零一二年的3.6百萬個稍為減少至二零一三年的3.4百萬個，但於截至二零一四年十月三十一日止十個月則增長47.1%至5.0百萬個。手機遊戲的平均每月活躍用戶從二零一二年的6.6千個急升至二零一三年的1.5百萬個，並於截至二零一四年十月三十一日止十個月進一步增加200.0%至4.5百萬個。

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，並由截至二零一三年六月三十日止六個月人民幣236.8百萬元增加53.2%至二零一四年同期人民幣362.8百萬元。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。倘自我們於相關期間的收入中扣除分發渠道收取的服務費，於二零一二年及二零一三年的數字則分別為人民幣181.4百萬元及人民幣342.0百萬元，而截至二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月則分別為人民幣158.2百萬元及人民幣237.9百萬元。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，以及於截至二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月錄得虧損人民幣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非國際財務報告準則經調整EBITDA為人民幣31.5百萬元及人民幣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「—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和高速無線網絡連接滲透率的提升所帶動。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、題材、主題及風格的網絡遊戲。順應中國網絡遊戲行業的整體趨勢，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遊戲有不

財務資料

少相同之處，但各自的研發週期及成本、商業壽命、用戶群體、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、成本及營運開支造成影響。此外，於過往的歷史中，我們有部分遊戲相對其他遊戲更為成功，原因包括各遊戲的題材、主題及風格各異。雖然我們致力為旗下遊戲尋找最受歡迎的題材、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關期間的收入有重大影響。最後，雖然我們目前以手機遊戲以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及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。於往績記錄期間，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手機遊戲，以及手機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，於二零一三年至截至二零一四年十月三十一日止十個月，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。我們所有的遊戲皆可免費暢玩，讓我們能夠快速建立相當規模的註冊及活躍玩家群體，從而爭取到大量潛在玩家購買我們的虛擬物品。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。於往績記錄期間，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六月三十日止六個月，我們的五款最高收入遊戲合共分別佔我們總收入的86.5%、91.9%、91.8%及94.5%，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，我們能否研發及推出優質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

我們所有的遊戲皆可免費暢玩，大部分收入均來自銷售提升玩家遊戲體驗的遊戲虛擬物品。我們的經營業績主要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及提高他們於遊戲內的平均消費。於往績記錄期間，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、新遊戲特色及虛擬物品，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發遊戲，主要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；另一方面，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。

呈列基準

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家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」）。緊接及緊隨二零零八年重組前後，上市業務均由藍港娛樂及藍港娛樂於國內營運的數家附屬公司（「中國運營實體」）經營，所有該等公司均由創辦人控制。於往績記錄期間，中國運營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合併基準編製，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合併財務報表而言屬最重大的會計政策。部分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)所報告業績對狀況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II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物品；及(ii)遊戲代理及提供技術支持服務。

銷售遊戲虛擬物品所產生的收入

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的自行研發遊戲及代理遊戲，並透過第三方分發渠道或第三方支付渠道向遊戲的付費玩家收取款項。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 — 與第三方遊戲研發商訂立的商業安排」及「業務 — 遊戲分發及收款渠道」。

我們所有的遊戲皆可免費暢玩。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物品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訂立協議的條款所有權收取的服務費或分發折扣後，以現金向我們匯付有關款項。

主要代理代價

我們在向付費玩家提供遊戲體驗時，通過評估各項因素評估我們、第三方遊戲研發商、第三方分發渠道和第三方收款供應商各自的角色和職責，得以確定我們在此安排中是作為主要責任人還是代理，從而確定我們從該等安排中獲得的收入應按總額基準或是淨值基準上進行申報，上述各項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或是代理(二零零九年修訂)」中提供的指引進行評估。

我們得出結論，我們在向付費玩家提供遊戲體驗方面承擔主要責任，包括行銷和推廣、確定分銷和支付渠道，提供客戶服務及託管遊戲服務器(如必要)。此外，我們於自主研發遊戲及代理遊戲兩方面，藉著為自主研發遊戲不斷提供內容更新，或者要求我們代理遊戲的研發商對代理遊戲提供有關更新，達致我們對提升更佳遊戲體驗的要求，得以掌控遊戲及服務的規格(即是遊戲的內容及模式)。

我們亦得出結論，我們在為遊戲虛擬物品售價訂價有相當空間，因為我們決定(1)付費玩家為我們虛擬代幣支付的實質金錢數目；(2)我們虛擬代幣轉換為遊戲虛擬物品的兌換率；

財務資料

(3) (當我們經由本身擁有虛擬代幣的第三方分發渠道發行我們的遊戲時) 第三方分發渠道虛擬代幣轉換為我們虛擬代幣的兌換率；及(4) 預付遊戲點卡面值以及(當我們經由預付遊戲點卡分發商銷售我們的預付遊戲點卡時) 我們售予第三方預付遊戲點卡分發商的價格。

基於我們已經進行的有關程序，我們並未發現任何本身沒有虛擬代幣的第三方分發渠道提供任何折扣。至於本身具有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)，形式為對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的真實金錢造成影響。倘若分發渠道就其虛擬代幣自由給予付費玩家折扣，而分發渠道虛擬代幣可以轉換為我們的虛擬代幣，則我們的整體運營策略及遊戲運營業績可以受到顯著干擾。因此，我們已採取以下措施，確保有關折扣不會對我們的運營或財務表現有任何重大影響：

- (i) 慣常訂立協議，據此，若第三方分發渠道有意進行任何推廣活動，可能影響本集團虛擬代幣與真實金錢的實際兌換率，須預先知會本集團；
- (ii) 我們與第三方分發渠道訂立的協議慣常訂明，倘若分發渠道虛擬代幣與真實金錢(包括由於分發渠道虛擬代幣的任何折扣)有任何實際調整，則(a)我們有權調整我們虛擬代幣與分發渠道虛擬代幣的兌換率，以維持我們虛擬代幣與真實金錢的實際兌換率；或(b)第三方分發渠道有責任確保，調整不適用於其任何可轉換為我們虛擬代幣的虛擬代幣；及
- (iii) 設立程序及步驟，搜索或監察第三方分發渠道進行的推廣活動，並就分發渠道虛擬代幣所提供折扣造成的影響，經過多個步驟作出會計估計。

過去，我們未曾遭遇任何情況，要求我們行使權利或強制第三方分發渠道執行上文第(ii)段所概述的責任，因為有關折扣並未對我們的運營或財務表現造成任何重大影響。我們注意到有關折扣為偶發操作，不屬制度性安排，相信有關折扣不會導致我們的遊戲於其他並不提供折扣的分發渠道明顯流失付費玩家，也不會於付費玩家之中形成任何印象，認為可普遍以低於我們訂定的價格獲得我們的虛擬代幣，亦不會對我們虛擬代幣造成任何減價的壓力。根據我們的估計，有關折扣金額亦屬於溫和。誠如我們中國法律顧問指出，根據中國法律，上文第(ii)段所述我們的權利及第三方分發渠道的責任，屬有效及具法律約束力，然而，我們決定，於我們與第三方分發渠道協議年期內不行使有關權利或強制執行有關責任。在評估第三方分發渠道日後有意提供任何折扣對我們遊戲運營或財務表現所造成的影響後，當我們認為有必要時，我們將根據該等協議行使我們的權利或強制第三方分發渠道執行責任。

財務資料

我們亦有相當空間為預付遊戲點卡定價，因為(a)於我們與主要分發商訂立的協議訂明了分發商可以提供折扣的範圍；及(b)我們提供予主要分發商的折扣已有效地設定預付遊戲點卡分發商可以給予付費玩家的最高折扣，原因是若分發商向付費玩家提供更高的折扣，他們可能會產生虧損，而本集團認為，假設分發商不擬產生有關虧損乃屬合理。

依據對所有有關因素的整體評估，我們確定，由於我們承擔與遊戲運營相關的重大風險及回報，我們視我們本身為向付費玩家提供遊戲體驗的主要責任人，因此按總額基準記錄收入。第三方分發渠道收取的服務費、第三方遊戲研發商的內容費及第三方支付渠道收取的佣金費用入賬作為成本。

確定銷售遊戲虛擬物品所得總收入

鑒於我們已確定我們為向付費玩家提供遊戲體驗的主要責任人，所以我們已將付費玩家認定為我們的客戶。因此，我們將付費玩家所支付的實際價格視為我們的總收入。於確定運營我們自研遊戲及代理遊戲所產生的總收入時，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。任何給予我們付費玩家的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僅於向付費玩家提供三種折扣。

- 我們提供的數量折扣

我們向通過我們本身平台經第三方線上支付供應商購買虛擬代幣的付費玩家提供數量折扣。我們設有一個系統可得悉付費玩家通過該等第三方線上支付供應商支付的實際價格。銷售虛擬代幣收取的實際所得款項初步入賬為遞延收益，僅於消耗虛擬代幣交換作的遊戲虛擬物品時，方會即時或按比例確認為收入。在往績記錄期間，我們依據收集的付款資訊計算了虛擬代幣的平均折扣率，並在確認收入時，將其應用於個人遊戲虛擬物品。

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，我們確認經由上述收款渠道銷售該等遊戲虛擬物品的收入分別為人民幣81.8百萬元、人民幣107.3百萬元、人民幣55.9百萬元及人民幣55.0百萬元，有關金額已不計入估計我們分別提供的折扣人民幣3.7百萬元、人民幣2.6百萬元、人民幣1.1百萬元及人民幣0.9百萬元。

- 第三方分發渠道提供的數量折扣

我們使用的若干第三方分發渠道不僅有本身的收款系統，還有本身的虛擬代幣（「分發商虛擬代幣」）系統，例如91.com的91幣及360.com的360幣。通過該等分發渠道進入我們的遊戲時，付費玩家可(i)通過分發渠道的收款系統直接以真實金錢購買我們的虛擬代幣；或(ii)以真實金錢購買分發渠道的自有分發商虛擬代幣，然後按該等分發渠道與我們之間協定的比率將其換作我們的虛擬代幣。付費玩家購買分發商虛擬代幣後，部分分發渠道偶然在往

財務資料

續記錄期間向付費玩家提供數量折扣。我們與大部分第三方分發渠道訂立的協議載有條文規定第三方分發渠道若計劃進行的任何推廣活動可能涉及我們遊戲付費玩家，須事先知會我們。然而，我們注意到，於往績記錄期間，儘管有知會規定，但部分第三方分發渠道在未知會我們的情況下，就其分發商虛擬代幣給予我們的付費玩家數量折扣。由於上述情況，以及基於當第三方分發渠道就分發商虛擬代幣提供數量折扣時，我們不能把握我們的付費玩家購買分發商虛擬代幣實際支付金額的情況，因此我們須估計有關折扣數額，最後得以估計我們的付費玩家支付的實際價格。我們注意到，即使估計屬合理或者可靠，本質上也不是無可置疑的精準數額，但使用合理估計是編製財務報表的必要一環，且不會削弱財務報表的可靠性。

我們已採用了下列程序識別曾提供折扣的第三方分發渠道及折扣水平和折扣幅度，以此構成我們估計的依據：

- 我們在互聯網對於第三方分發渠道提供的分發商虛擬代幣數量折扣的過往資訊進行獨立調查，包括該等第三方分發渠道的網站及／或移動程式。
- 我們以「匿名」方式，向我們所有第三方分發渠道客戶服務人員查詢，集中於有關分發渠道提供折扣的水平 and 幅度。我們以「匿名」方式查詢，亦不透露身份，以取得是否獲提供折扣的獨立調查結果，倘若獲提供折扣，則第三方分發渠道折扣幅度如何。有關獨立查詢可讓我們交叉覆檢其他程序，例如向第三方分發渠道徵求的確認書，以辨別收集的資訊是否有任何衝突。
- 我們向負責我們於所有第三方分發渠道的賬戶人員（他們一般處理與我們網絡遊戲分發相關的所有事務）查詢，集中於有關分發渠道提供折扣的水平 and 幅度。
- 我們口頭或書面要求所有第三方分發渠道提供確認書，具體確認其分發商虛擬代幣所提供的數量折扣的水平 and 幅度。
- 我們跟進上述程序所得的結果，分析第三方分發渠道提供折扣的模式，最終構成我們對第三方分發渠道提供折扣的估計依據。

於設計上述程序時，我們已考慮到第三方分發渠道向其用戶／玩家發放折扣信息乃符合其利益，以及他們將在其網站及／或移動程式推廣折扣信息的事實。因此，除經取得確認書及向負責我們折扣人員查詢，從第三方分發渠道獲取直接信息外，我們亦進行第三方分發渠道網站及／或移動程式的獨立搜查，並以「匿名」方式向客戶服務人員查詢。我們嘗試盡可能涵蓋最多第三方分發渠道，以進行上述每個程序。在編製文件附錄一會計師報告的過程中，於上述首兩個程序，我們涵蓋於往績記錄期間使用的所有第三方分發渠道，而

財務資料

於上述第三個及第四個程序中，我們涵蓋佔我們來自第三方分發渠道大部分收入的第三方分發渠道，但蘋果公司的應用程式商店則除外。更具體而言，於進行上述第三個及第四個程序時，我們已覆蓋分別佔我們截至二零一三年十二月三十一日止年度未扣除估計數量折扣的第三方分發渠道收入(未計蘋果公司的應用程式商店)99%及53%的第三方分發渠道。我們不計及蘋果公司的應用程式商店，因為其與包括我們在內的遊戲研發商／發行商個別運營公開賬戶。我們可以審閱所有付款信息，包括付費玩家經由與應用程式商店開立的公開賬戶支付的實際金額。因此，我們能夠確定使用應用程式商店的付費玩家所產生的實際金額，毋須進行任何估計。我們整體考慮上述各程序所得結果，而不單獨依賴任何特定程序。我們亦計及不同程序在達致第三方分發渠道對我們付費玩家所提供折扣的可靠估計時的有關優勢和限制。

董事認為，我們實行的上述程序及步驟，可有效推斷出第三方分發渠道對我們付費玩家所提供折扣的可靠估計，而我們為往績記錄期間使用有關程序及步驟以推斷出估計時並無犯上任何錯誤。

根據上述程序及步驟以及對從該等程序及步驟獲得的所有資料進行整合後，我們已確定，截至二零一三年十二月三十一日止年度，已有39個第三方分發渠道提供與其分發商虛擬代幣有關的數量折扣，佔我們於該年度所用的所有174個第三方分發渠道約22.4%。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二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月，該39個分發渠道產生的總收入分別為人民幣29.5百萬元、人民幣42.4百萬元、人民幣22.1百萬元及人民幣35.4百萬元，分別佔同期未扣除分發商虛擬代幣數量折扣的所有第三方分發渠道(不包括蘋果公司的應用程式商店)總收入約21.8%、15.6%、17.1%及18.7%。該等分發渠道提供的折扣範圍於往績記錄期間介乎0.38%至50%。

基於上述程序，我們發現(i)數量折扣只是偶然出現，主要是在往績記錄期間的公眾假期出現；(ii)並非所有付費玩家購買均以分發商虛擬代幣進行，因為付費玩家可能認為其他付款選擇(即直接以虛擬代幣購買)可能更直接方便。然而，我們已採取審慎方式估計該等第三方分發渠道提供的數量折扣，並將我們得悉的第三方分發渠道的最高折扣水平用於該第三方分發渠道在往績記錄期間中產生的全部收入金額。例如，我們得悉一個第三方分發渠道提供的多個折扣率(介乎1%至最高10%)，則將該分發渠道於整個往績記錄期間產生的收入應於用最高水平的折扣率(10%)。

我們根據虛擬代幣的標準價格計算未計及遊戲虛擬物品折扣的收入及遞延收益，然後才扣除按上述方法所估計第三方分發渠道提供的折扣。

財務資料

付費玩家支付的實際金額經扣除第三方分發渠道轉賬予我們的實際金額後，是由第三方分發渠道所保留，此項金額確認為成本或付予分發渠道的預付服務費。

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，我們確認透過第三方分發渠道產生的收入分別為人民幣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，以上金額並不計及估計折扣分別人民幣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。同期分發渠道收取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78.6百萬元和人民幣124.9百萬元。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從相關期間的收入中扣除，則所得數額於二零一二年、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為人民幣181.4百萬元、人民幣342.0百萬元、人民幣158.2百萬元和人民幣237.9百萬元。

- 預付遊戲點卡銷售折扣

我們亦於銷售預付遊戲點卡時提供折扣。我們向第三方預付遊戲點卡分發商批發預付遊戲點卡（通常按卡的面值給予10%折扣），並在交付卡前要求分發商以現金全額支付打折購買價款。儘管我們決定作為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遊戲點卡分發商一定程度的自由，可釐定向其次級分發商或付費玩家提供的預付遊戲點卡的售價。次級分發商亦有權酌情釐定付費玩家支付的最終價格。由於涉及多層分發商網絡，加上第三方預付遊戲點卡分發商向付費玩家提供多種不同的售價，因此本集團無法直接得知分發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發商的最高折扣，因此，我們根據從主要第三方預付遊戲點卡分發商收取的金額，將與銷售預付遊戲點卡有關的收入入賬，有關金額相當於我們預付遊戲點卡的面值減我們給予分發商的最高折扣。

經扣除給予預付遊戲點卡分發商的折扣後銷售預付遊戲點卡的實際所得款項，在貿易及其他應付款項項下入賬為銷售預付遊戲點卡墊款。當玩家啟動遊戲點卡購買虛擬代幣時，該墊款轉撥至遞延收益，僅在虛擬代幣用於換取遊戲虛擬物品時，該金額方會即時或按比例確認為收入。於往績記錄期間，我們計算售出預付遊戲點卡的平均折扣率，當確認收入時用於個別遊戲虛擬物品。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，我們確認預付遊戲點卡產生的收入分別人民幣32.6百萬元、人民幣41.4百萬元、人民幣21.5百萬元及人民幣9.3百萬元，以上金額並無計入估計折扣分別人民幣3.6百萬元、人民幣4.6百萬元、人民幣2.4百萬元及人民幣1.0百萬元。

估計玩家生命周期及收入確認

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物品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物品相關的服務時，方會即時或按比例確認為收入。

財務資料

就釐定向各付費玩家提供服務的時間而言，我們釐定以下各項：

- 消耗類物品的收入確認

消耗類物品即可通過特定玩家動作被消耗或在預定到期時間內到期的遊戲物品。我們追蹤遊戲內的所有消耗類物品的消耗或到期情況。消耗類物品的共同特點包括(a)在規定期限(從數日至數月不等)後或在玩家通過限時遊戲動作消耗物品後不再於玩家遊戲賬戶中顯示的物品；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進一步責任。

與消耗類物品相關的收入在其到期或被消耗之期間內後確認(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責任。

- 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內確認。我們在估計耐用類物品的年期(「玩家生命週期」)時會考慮玩家的行為模式，而玩家生命週期即所有付費玩家以虛擬代幣對其賬戶充值的首日至該等玩家玩遊戲的最後日期的平均遊戲期間，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。

下表載列於所示期間我們銷售遊戲虛擬物品收入按消耗類物品與耐用類物品劃分的明細分析：

	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	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
消耗類物品.....	26,428	10.8	219,313	45.9	88,396	40.1	119,954	35.7
耐用類物品.....	25,257	10.3	193,125	40.4	89,188	40.5	207,043	61.6
不能分類物品 ⁽¹⁾	192,559	78.9	65,309	13.7	42,778	19.4	8,956	2.7
銷售遊戲虛擬物品總收入.....	244,244	100.0	477,747	100.0	220,362	100.0	335,953	100.0

附註：

- (1) 當我們並無能力將特定遊戲的耐用類虛擬物品應佔的收入與消耗類虛擬物品應佔的收入分類，則我們於玩家生命週期按比例確認該遊戲的耐用類及消耗類虛擬物品的所得收入。於二零一二年，未能分類物品佔我們的大部分收入，主要因為我們不少早期遊戲的設計並非為收集及儲存將耐用類虛擬物品與消耗類虛擬物品區分所需的詳細資料而設。

財務資料

- 估計玩家生命周期

我們按個別遊戲估計玩家生命周期，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周期時，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周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周期為該特定遊戲所有付費玩家的玩家生命周期的平均數。

倘只能取得一段有限期間的付費玩家數據（如新推出的遊戲），我們則會考慮其他定性因素，例如由我們或第三方研發商所研發特質相近（包括遊戲類型及玩法）的其他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同類遊戲估計玩家生命周期，直至新遊戲確立本身的模式及歷史記錄為止。

根據可得的付費玩家資料，雖然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，或有跡象顯示遊戲的類似特性及付費玩家的遊戲模式出現變動跡象，故我們日後可能會修訂有關的估計。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生命周期的估計改變，則就該等變動所產生的任何調整會追溯應用。我們對玩家生命周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，並可能令運營業績出現波動。

下表載列於所示期間我們估計五款最高收入遊戲各款的玩家生命周期：

	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
				(日數)
《蒼穹之劍》.....	*	*	*	58
《神之刃》.....	*	*	*	62
《王者之劍》.....	*	114	114	123
《三國演義》.....	*	98	98	129
《黎明之光》.....	*	60	60	63
《火影世界》.....	131	131	131	*
《西遊記》.....	254	254	254	*
《傭兵天下》.....	167	*	*	*
《大笑西遊》.....	116	*	*	*
《倚天劍與屠龍刀》.....	502	*	*	*

附註：

* 不屬於所示期間五款最高收入遊戲。

代理及技術支持費所產生的收入

我們亦主要從海外市場獲得代理遊戲和提供技術支持服務的收入。我們在向海外付費玩家提供遊戲體驗時已對我們及海外發行商各自的角色和職責進行了評估，並認定海外發

財務資料

行商在該等代理安排中承擔主要責任，因為其負責在各海外市場行銷和促銷遊戲、託管遊戲服務器釐定遊戲虛擬物品的價格、選擇分銷和支付渠道，以及提供客戶服務，因此承擔與該等獲代理遊戲與運營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，有關費用按海外發行商從海外付費玩家收取的所得款項的預設百分比計算。關於我們向第三方海外發行商授出遊戲代理權的安排的主要條款的額外資料，請參閱本文件「業務—國際市場」一節。

授權收入乃於代理期內以直線法確認。技術支持收入乃於提供技術支持服務時確認。

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優先股，包括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。C系列優先股及D系列優先股可在未來出現某些事件時，由持有人選擇贖回。優先股可由持有人選擇隨時轉換為本公司普通股，並將於上市時自動轉換或經大部分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]前投資」。

我們將優先股指定為按公允價值計入損益的金融負債。優先股初步按公允價值計量。任何直接應佔交易成本於合併綜合虧損表中確認為財務成本。於初步確認後，優先股按公允價值列賬，而公允價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，否則優先股分類為非流動負債。

董事已採用貼現現金流量法釐定本公司相關股權價值，並採納權益分配法釐定優先股於發行日期及各報告期末的公允價值。我們委聘獨立估值師協助釐定優先股的公允價值，其於審閱與優先股相關的協議及財務資料等文件後，協助我們建立一個估值模型，並評估釐定優先股公允價值時所使用的主要估值假設是否合理。釐定優先股公允價值時所使用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 六月三十日 止六個月
釐定本公司相關股權價值時			
所使用的貼現率	24%	21%	19%
無風險利率	0.24%	0.11%	0.06%
波幅	52.22%	52.12%	51.55%

財務資料

貼現率按各估值日期的加權平均資本成本估計，有關成本採用資本定價模型得出，當中已計及本公司的系統性風險及特定風險。董事根據到期年期相當於估值日期至預期退出投資日期按美國國庫票據的收入率估計無風險利率。波幅則於各估值日期根據相同行業可比較公司的平均歷史波幅估計。該等假設與業內其他類似公司所採納的假設相若。因此，董事相信，該等假設就進行評估而言屬合理。各贖回特點的機率權重及清算優先權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允價值時已計及對未來表現的預測。

倘貼現現金流量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以及截至二零一四年六月三十日止六個月的估計賬面值將分別減少約人民幣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50,679,000元／增加人民幣57,531,000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間的變動載列如下：

	人民幣千元
於二零一二年一月一日	156,505
公允價值變動	133,388
貨幣換算差額	(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允價值變動	133,388
於二零一三年一月一日	288,975
公允價值變動	446,208
貨幣換算差額	(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允價值變動	446,208
(未經審計)	
於二零一三年一月一日	288,975
公允價值變動	133,468
貨幣換算差額	(6,097)
於二零一三年六月三十日	416,346
期內計入損益的優先股的公允價值變動	133,468
於二零一四年一月一日	719,831
發行優先股	306,906
公允價值變動	116,817
貨幣換算差額	7,518
於二零一四年六月三十日	1,151,072
期內計入損益的優先股的公允價值變動	116,817

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[編纂]完成上市，屆時所有優先股將自動轉換為股份，故根據[編纂]範圍每股[編纂][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允價值虧損將介乎人民幣[編纂]百萬元至人民幣[編纂]百萬元。

以股份為基礎的付款

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股和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。有關該等獎勵詳情，請參閱本文件「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」。所授出的該等普通股和股本權益均附帶若干歸屬期或服務條件。該等獎勵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

於二零零九年及二零一三年，在兩名前員工及兩名原始創辦人離開後，該兩名前員工及兩名原始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。有關該等轉讓的詳情，請參閱本文件「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允價值的代價轉讓予創辦人，並被視為本公司對創辦人的股份獎勵。就並不附帶將來服務條件或歸屬期的該等股份獎勵而言，股份獎勵於股份轉讓時即時歸屬。創辦人就股份轉讓支付的可識別代價與轉讓時普通股的公允價值之間的差額因而確認為員工福利開支。就有歸屬期的股份獎勵而言，創辦人支付的可識別代價與股份於轉讓時的公允價值之間的差額在歸屬期內確認。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。該等獎勵股份的公允價值在二零一四年前均全部確認為員工福利開支，而我們將不會再確認與其有關的任何額外開支。獎勵股份的公允價值按本公司普通股於各個獎勵日期的公允價值計算。我們已採用貼現現金流量法確定本公司普通股在授出日期的價值及本公司普通股於估值的主要假設，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

於二零一四年三月，我們採納一項受限制股份單位計劃，以就董事、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，以及吸引和挽留合適人員以加強本集團的發展。於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

財務資料

股份單位。由於四名受限制股份單位的承授人於其後離職，彼等涉及95,422股股份的受限制股份單位經已失效。因此，截至本文件日期，受限制股份單位計劃項下已授出但未行使的受限制股份單位涉及31,276,072股股份，其中約15.6%（相當於4,863,782股股份）將於二零一四年年末前歸屬，44.9%（相當於14,058,366股股份）將於二零一五年歸屬，20.0%（相當於6,263,469股股份）將於二零一六年歸屬，13.9%（相當於4,344,831股股份）將於二零一七年歸屬，其餘5.6%（相當於1,745,624股股份）將於二零一八年歸屬，在各種情況下假設所有未行使的受限制股份單位的承授人繼續符合適用於其各自受限制股份單位授出的歸屬要求。有關我們已授出的受限制股份單位的歸屬期詳情，請參閱本文件附錄四「法定及一般資料 — D. 股份獎勵計劃 — 2. 根據受限制股份單位計劃授出而未獲行使的受限制股份單位的詳情」一節。購股權計劃須待[編纂]完成後方告作實，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、根據受限制股份單位計劃已授出的受限制股份單位及購股權計劃的主要條款均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允價值於各自的授出日期根據相關股份的公允價值計量。此外，我們需要估計於受限制股份單位歸屬期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）歸屬的表現條件會否於歸屬期結束時達成。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確認開支，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動可能會對釐定受限制股份單位的公允價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補償開支造成重大影響。

董事已經使用貼現現金流量法估計本公司相關股權的公允價值，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允價值。於二零一四年三月二十一日授出的受限制股份單位的公允價值評定約為人民幣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 三月二十一日
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%
波幅.....	52.97%

於二零一四年六月三十日，普通員工的預期留任比率評定為95%，而董事及高級管理人員的預期留任比率評定為100%。

根據以股份為基礎的獎勵的公允價值、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六月三十日止六個月就受限制股份單位的承授人所提供的服務確認的相應以股份為基礎的補償開支為人民幣43,554,000元。

即期及遞延所得稅

期內的所得稅開支包括即期所得稅及遞延所得稅兩個部分。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，則有關稅項亦在其他綜合收益或直接在權益內確認（如適用）。

財務資料

我們須繳納若干司法管轄區的所得稅。於日常業務過程中，多項交易及事件的最終稅項未能確定。於釐定該等司法管轄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記錄的金額不同，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。

即期所得稅

即期所得稅乃根據我們的附屬公司及合營企業經營及產生應課稅收入所在國家於結算日頒佈或實質頒佈的稅法計算。我們的管理層就適用稅務法規有待詮釋的情況下定期評估報稅表的狀況。我們在適用情況下根據預期將向稅務機關支付的款額設定撥備。

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合併財務報表內其賬面值的暫時差額確認。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初步確認交易（業務合併除外）所涉資產或負債，且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獲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企業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撥回的能力，否則我們無法控制合營企業暫時差額的撥回。

僅於暫時性額可能於將來撥回，且有充裕應課稅溢利足以抵銷暫時差額的情況下，方會就於附屬公司及合營企業的投資所產生的可扣稅暫時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同一應課稅實體或不同應課稅實體所徵收的所得稅，而有關實體有意以淨額基準清償結餘時，則可將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。

財務資料

合併綜合虧損表

下表載列於所示期間我們的合併綜合虧損表，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
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
銷售及市場推廣開支.....	(57,639)	(85,402)	(33,937)	(50,983)
行政開支.....	(34,113)	(68,941)	(14,603)	(48,109)
研發開支.....	(42,391)	(58,467)	(24,646)	(47,173)
其他收益淨額.....	11,805	5,341	4,012	1,214
經營利潤	10,240	63,138	52,513	41,437
財務收入—淨額.....	862	1,141	280	1,384
優先股的公允價值虧損.....	(133,388)	(446,208)	(133,468)	(116,817)
佔合營企業利潤.....	73	—	—	—
除所得稅前虧損	(122,213)	(381,929)	(80,675)	(73,996)
所得稅開支.....	(811)	(17,491)	(12,135)	(4,883)
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) ⁽¹⁾	20,880	84,333	40,658	92,385
經調整EBITDA(未經審計) ⁽²⁾	31,491	108,538	56,446	100,703

(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、優先股的公允價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的運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」。

(2) 我們將經調整EBITDA界定為期間除財務收入—淨額、所得稅、折舊及攤銷前溢利或虧損，當中已作進一步調整以撇除以股份為基礎的補償開支、優先股的公允價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的運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的對賬，請參閱「財務資料—非國際財務報告準則計量」一節。

財務資料

我們的運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物品，而有關收入乃於向付費玩家提供虛擬物品所代表的服務時確認。於海外市場，我們的收入主要來自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，而技術支持收入則於提供技術支持服務時確認。

銷售遊戲虛擬物品佔我們於往績記錄期間的大部分收入。下表載列於所示期間按類別劃分的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	%
研發及運營網絡遊戲：								
銷售遊戲虛擬物品	244,244	91.9	477,747	92.8	220,362	93.1	335,953	92.6
授權金及技術服務費	21,389	8.1	37,250	7.2	16,438	6.9	26,865	7.4
總計	265,633	100.0	514,997	100.0	236,800	100.0	362,818	100.0

由於我們於二零一四年開始在韓國發行遊戲，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物品於可見將來將繼續佔我們收入的大部分。

我們借助三大類收款渠道收取付費玩家購買我們的虛擬代幣和虛擬物品的所得款項。我們所有的收款渠道均由獨立第三方運營。下表載列於所示期間我們來自在各類收款渠道收取銷售遊戲虛擬物品所得款項實際金額應佔的收入明細以及銷售遊戲虛擬物品佔我們總收入的百分比：

	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	%
第三方分發渠道	129,894	53.2	329,011	68.8	142,922	64.8	271,667	80.8
第三方支付供應商	81,758	33.5	107,316	22.5	55,904	25.4	54,968	16.4
預付遊戲點卡	32,592	13.3	41,420	8.7	21,536	9.8	9,318	2.8
銷售遊戲虛擬物品總收入	244,244	100.0	477,747	100.0	220,362	100.0	335,953	100.0

財務資料

按遊戲形式劃分的收入

我們以三種形式提供網絡遊戲：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六月三十日止六個月出現快速增長。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收入實際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	%
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
總計.....	265,633	100.0	514,997	100.0	236,800	100.0	362,818	100.0

在我們於二零一三年及截至二零一四年六月三十日止六個月自手機遊戲產生的收入中，約25.9%及28.6%乃透過蘋果公司的應用程式商店銷售遊戲虛擬物品產生，約69.2%及65.1%乃透過其他網上應用程式商店及手機遊戲入門網站(大部分為基於Android系統)銷售遊戲虛擬物品產生，另有4.9%及6.3%乃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，並於往績記錄期間帶來大部分收入。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總收入的86.5%、91.9%、91.8%及94.5%。

財務資料

下表載列於所示期間來自我們於二零一二年、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	%
《蒼穹之劍》.....	—	—	9,910	1.9	—	—	150,911	41.7
《王者之劍》.....	99	0.0	238,970	46.4	68,413	28.9	85,557	23.6
《神之刃》.....	—	—	—	—	—	—	77,042	21.2
《三國演義》.....	10,654	4.0	91,322	17.7	57,027	24.1	17,176	4.7
《黎明之光》.....	10,529	4.0	74,175	14.4	47,146	19.9	12,079	3.3
《火影世界》.....	135,399	51.0	50,161	9.7	34,440	14.5	2,425	0.7
《西遊記》.....	33,231	12.5	18,556	3.7	10,375	4.4	5,826	1.6
《傭兵天下》.....	27,680	10.4	7,485	1.5	6,307	2.7	635	0.2
《大笑西遊》.....	19,151	7.2	3,294	0.6	2,257	1.0	—	—
《倚天劍與屠龍刀》.....	14,412	5.4	14,835	2.9	7,514	3.2	8,420	2.3
五大小計.....	229,873	86.5	473,184	91.9	217,401	91.8	342,765	94.5
總計.....	265,633	100.0	514,997	100.0	236,800	100.0	362,818	100.0

按自行研發遊戲與代理遊戲劃分的收入

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	%
自行研發遊戲.....	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
總計.....	265,633	100.0	514,997	100.0	236,800	100.0	362,818	100.0

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於二零一二年至二零一三年及截至二零一四年六月三十日止六個月大幅增加。手機遊戲業務於二零一三年及截至二零一四年六月三十日止六個月急速增長對我們網頁遊戲及客戶端遊戲有重大影響。隨著我們手機遊戲持續急速增長，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。

財務資料

於二零一二年至二零一三年，我們手機遊戲的平均每月ARPPU大幅上升，但於截至二零一四年六月三十日止六個月下跌，主要原因為我們臨近二零一四年第一季終商業化《神之刃》，使我們期內的平均每月ARPPU下降，因為網絡遊戲在剛開始商業運營時的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及帶動平均每月ARPPU，從而令客戶端遊戲及網頁遊戲的平均每月ARPPU於往績記錄期間有所增長。

下表載列於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
平均每月付費玩家				
手機遊戲.....	1,213	73,848	42,291	240,501
網頁遊戲.....	47,030	29,143	43,355	4,567
客戶端遊戲.....	21,436	25,184	28,997	10,968
總計.....	69,679	128,175	114,643	256,036
平均每月ARPPU				
(人民幣)				
手機遊戲.....	6.9	281.9	269.6	217.5
網頁遊戲.....	312.2	423.5	363.0	719.8
客戶端遊戲.....	386.9	399.1	425.2	443.7
所有遊戲.....	329.8	337.1	344.3	236.2

成本

我們的成本主要包括(i)遊戲第三方分發渠道收取的服務費；(ii)支付予代理遊戲研發商的內容費；(iii)營業稅及相關附加費；(iv)支付予就遊戲運營所聘用員工的薪金、花紅及其他員工福利；及(v)支付予網絡數據中心的帶寬及服務器託管費。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。

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發渠道收取的服務費為成本的單一最大部分，分別佔我們收入的31.7%、33.6%、33.2%及34.4%。由於我們於二零一三年將重點轉投手機遊戲，我們於分發遊戲時與擁有龐大用戶群體及市場推廣能力的第三方分發渠道有較多合作，因此，分發渠道的服務費佔我們收入的百分比由二零一二年的31.7%增至二零一三年的33.6%。由於我們主要依賴第三方應用程式商店及手機遊戲入門網站(如蘋果公司的應用程式商店及基於Android系統的遊戲入門網站)分發我們的手機遊戲，我們預計分發渠道收取的服務費於可見將來將繼續成為我們成本的最大部分。

支付予遊戲研發商的內容費成為我們於截至二零一四年六月三十日止六個月成本的第二大部分，主要由於支付予我們於二零一四年三月成功商業化的代理遊戲《神之刃》研發商的內容費。由於我們計劃發行更多成功代理遊戲，因此我們預期支付予遊戲研發商的內容費的實際金額以及佔我們收入百分比兩者均會上升。

財務資料

下表載列於所示期間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	%
分發渠道收取的服務費	84,209	31.7	173,015	33.6	78,551	33.2	124,883	34.4
支付予遊戲研發商的内容費	6,476	2.4	18,679	3.6	11,006	4.6	18,947	5.2
營業稅及相關附加費	10,273	3.9	21,102	4.1	9,500	4.0	12,500	3.4
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	5,849	2.5	6,481	1.8
帶寬及服務器託管費	9,088	3.4	9,232	1.8	4,853	2.0	4,938	1.4
以股份為基礎的補償開支	—	—	—	—	—	—	2,467	0.7
物業、廠房及設備的折舊	4,855	1.8	4,560	0.9	2,397	1.0	2,466	0.7
付款手續費成本	2,385	0.9	2,332	0.5	1,316	0.6	969	0.3
無形資產攤銷及減值	2,977	1.1	1,002	0.2	506	0.2	465	0.1
其他	2,526	1.0	2,195	0.4	1,135	0.5	2,214	0.6
總計	133,055	50.1	244,390	47.5	115,113	48.6	176,330	48.6

毛利及毛利率

期間毛利為期間收入減期間成本。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，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121.7百萬元及人民幣186.5百萬元。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，我們的毛利率(即毛利佔收入的百分比)分別為49.9%、52.5%、51.4%及51.4%。

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促銷及廣告開支；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費及招待費、辦公室租金及折舊成本。

促銷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記錄期間上升。由於我們公佈及發行更多新遊戲及加強為我們的遊戲及品牌進行的市場推廣活動，因此我們預計促銷及廣告開支的實際金額將會上升。

財務資料

下表載列於所示期間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	%
促銷及廣告開支	45,173	17.0	69,934	13.6	26,794	11.3	41,100	11.3
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	6,118	2.6	5,950	1.6
以股份為基礎的補償開支	—	0.0	—	0.0	—	0.0	2,154	0.6
物業、廠房及設備的折舊	299	0.1	291	0.1	148	0.1	193	0.1
無形資產攤銷及減值	29	0.0	26	0.0	14	0.0	16	0.0
其他	2,575	1.0	2,879	0.5	863	0.3	1,570	0.4
總計	57,639	21.7	85,402	16.6	33,937	14.3	50,983	14.0

行政開支

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

下表載列於所示期間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	%
以股份為基礎的補償開支	10,516	4.0	36,908	7.2	—	—	21,900	6.0
上市相關開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
員工福利開支(不包括以股份 為基礎的補償開支)	7,082	2.7	19,477	3.8	9,679	4.1	5,333	1.5
專業服務費用	482	0.2	1,373	0.3	730	0.3	2,902	0.8
物業、廠房及設備的折舊	554	0.2	529	0.1	278	0.1	346	0.1
無形資產攤銷及減值	59	0.0	39	0.0	21	0.0	21	0.0
貿易及其他應收款項減值費用及 其他應收款項銷賬	6,861	2.6	2,439	0.5	1,436	0.6	—	—
合營企業投資的減值費用	2,154	0.8	—	—	—	—	—	—
其他	6,405	2.3	7,539	1.5	2,459	1.1	6,714	1.9
總計	34,113	12.8	68,941	13.4	14,603	6.2	48,109	13.3

財務資料

研發開支

研發開支主要包括(i)就遊戲及遊戲技術研發及升級所聘用員工的薪金、花紅及其他福利；(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)，如內部資源出現暫時短缺，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以及差旅費及招待費。

研發支出於其產生時確認為開支。倘符合國際財務報告準則的確認標準，與新產品或改進產品的設計及測試有關的開發項目所產生的成本則予以資本化為無形資產。該等標準包括：(1)完成遊戲產品以使其可供使用屬技術上可行；(2)管理層有意完成並使用或出售遊戲產品；(3)有能力使用或出售遊戲產品；(4)可證實遊戲產品將產生可能的未來經濟利益；(5)具有足夠的技術、財務及其他資源完成開發及使用或出售遊戲產品；及(6)遊戲產品在其開發過程中應佔的支出能可靠計量。不符合該等標準的其他開發支出於產生時確認為開支。本集團的遊戲研發過程可分為數個階段。董事認為，只有於封閉測試後至公開測試(或如無公開測試，則為商業化)前所產生之開發成本方符合上述所載之標準，包括完成遊戲產品以使其可供使用在技術上可行。由封閉測試至公開測試(或商業化)期間一般需時數星期，於該段短期間內所產生的開發成本主要為員工成本，有關金額並不重大。因此，我們並無滿足符合上述資本化標準的重大開發成本，所有開發成本於產生時確認為開支。

員工福利開支為我們研發開支的最大部分。我們在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員工福利開支人民幣29.9百萬元、人民幣49.4百萬元、人民幣20.4百萬元及人民幣25.4百萬元，分別佔我們同期總收入的11.2%、9.6%、8.6%及7.0%。研發員工的員工福利開支在往績記錄期間佔收入的百分比下降，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實際金額將會上升，並預期該等升幅與未來收入增幅普遍一致。

於代理遊戲方面，由於直接成本主要由第三方研發商承擔，我們則向其支付遊戲授權金，故我們並無產生重大研發開支。

財務資料

下表載列於所示期間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	%
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	20,354	8.6	25,386	7.0
以股份為基礎的補償開支.....	—	—	—	—	—	—	17,032	4.7
無形資產攤銷及減值.....	804	0.3	478	0.1	143	0.1	703	0.2
遊戲研發外判成本.....	6,962	2.6	3,250	0.6	2,123	0.9	641	0.2
物業、廠房及設備的折舊.....	1,085	0.4	930	0.2	426	0.2	609	0.2
其他.....	3,676	1.5	4,452	0.9	1,600	0.6	2,802	0.7
總計.....	42,391	16.0	58,467	11.4	24,646	10.4	47,173	13.0

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：政府補助、處置附屬公司產生的收入、清算附屬公司產生的收入、外匯收益／虧損、出售物業、廠房及設備的收益／虧損及其他。

下表載列於所示期間其他收益 — 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	%
政府補助.....	6,590	2.5	4,253	0.8	2,108	0.9	269	0.1
處置一家附屬公司產生的收益.....	5,645	2.1	—	—	—	—	6	0.0
清算一家附屬公司產生的收益.....	—	—	1,458	0.3	1,458	0.6	—	—
外匯(虧損)／收益淨額.....	(458)	(0.2)	(1,230)	(0.2)	183	0.1	808	0.2
出售物業、廠房及設備的 (虧損)／收益.....	(45)	0.0	28	0.0	—	—	—	—
其他.....	73	0.0	832	0.1	263	0.1	131	0.0
總計.....	11,805	4.4	5,341	1.0	4,012	1.7	1,214	0.3

政府補助

政府補助指所授出以支援我們研發工作的多項行業專項補貼。於往績記錄期間，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錄得的政府補助分別為人民幣6.6百萬元、人民幣4.3百萬元、人民幣2.1百萬元及人民幣0.3百萬元。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。我們獲授的補助大部分由北京地方政府機關提供，作為研發我們自行選擇的互聯網相關服務或產品(如《大笑西

財務資料

遊》及《西遊記》)的鼓勵。有關政府補助乃授予正如我們以本身具備的行業知識從事文化及創意產業的中小型企業。我們須將該等資金應用於我們向相關政府機關所呈交申請內規定的項目，而毋須承擔任何其他特定責任，惟若干有關補助用途的限制除外。我們將限於僅可將有關政府補助應用於相關補助申請中具體指明的一款或多款遊戲。其他一般限制包括(但不限於)我們可購買的設備。我們已將該等政府補助應用於我們向有關政府機關提出的申請中所訂明的項目，並已遵守相關限制。

優先股的公允價值虧損

我們根據風險管理策略按公允價值基準監察優先股，並將優先股整份混合合約指定作為按公允價值計入損益的金融負債。優先股初步按公允價值計量。於初步確認後，優先股按公允價值列賬，而公允價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間持續上升，優先股的公允價值亦普遍上升，而我們於二零一二年、二零一三年以及截至二零一三年六月三十日止六個月分別確認優先股的公允價值虧損人民幣133.4百萬元、人民幣446.2百萬元及人民幣133.5百萬元。於二零一四年一月及五月，我們發行附贖回權的C系列及D系列優先股，造成了A系列優先股及B系列優先股的公允價值下降，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。另外，於二零一四年三月，根據受限制股份單位計劃發行受限制股份單位相關的股份亦對A系列、B系列及C系列優先股有負面攤薄影響。有鑒於此，我們於截至二零一四年六月三十日止六個月的優先股的公允價值虧損減至人民幣116.8百萬元。

稅項

開曼群島

我們為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。

英屬處女群島

藍港控股為根據英屬處女群島法例註冊成立的有限公司，且毋須繳納英屬處女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、股息及資本利得繳納香港利得稅。作為於香港註冊成立的實體，藍港互動娛樂及藍港亞洲須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、股息及資本利得繳納韓國利得稅。作為於韓國註冊成立

財務資料

的實體，藍港韓國須就其韓國業務產生的應課稅溢利，按10%至24.2%的稅率繳納所得稅，視乎年度淨盈利數額而定。

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 六月三十日 止六個月
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

藍港娛樂、手遊通及天津八八六四的免稅期分別已於或將於二零一一年、二零一二年及二零一四年後完結，而藍港娛樂、手遊通及天津八八六四的50%稅項減免期將分別於二零一四年、二零一五年及二零一七年後完結。因此，藍港娛樂的50%稅項減免期將於二零一四年十二月三十一日屆滿。於最後實際可行日期，藍港娛樂並無申請其他稅務優惠待遇，但其擬於日後就作為高新技術企業申請15%的較低企業所得稅率的稅務優惠待遇。有關申請將須遵守企業所得稅法以及相關政府當局不時施加的任何特定條件與資格。根據企業所得稅法，高新技術企業可根據企業所得稅法申請稅務福利，以享有15%的較低企業所得稅率。此外，據我們的中國法律顧問所告知，根據《高新技術企業認定管理辦法》，當考慮高新技術企業申請15%的較低企業所得稅率的稅務優惠待遇時，有關政府當局一般會考慮（其中包括）申請人的收入、產品類型、有關申請人擁有的知識產權以及研發人員數目。藍港娛樂已取得高新技術企業認定證書，因此董事相信藍港娛樂合資格申請15%的較低企業所得稅率的稅務優惠待遇。北京藍港在線於二零一四年五月獲得「軟件企業」資格，但其免稅期及稅項減免期的開始及終止日期尚未能確定。於免稅期及稅項結束後，該等公司的企業所得稅稅率將上調至25%的標準稅率。儘管本集團截至最後實際可行日期並無提出任何有關其他稅務優惠待遇的申請，且無法確定將可取得該等稅務優惠待遇，惟本集團有意根據屆時生效且適用的中國法律法規提出有關申請。

根據國家稅務總局頒佈的政策，於釐定年度可評稅溢利時，從事研究及研發活動的企

財務資料

業可有權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可評稅溢利時，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。

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，就稅務而言，被視為中國居民企業，須按25%的稅率就其全球收入繳納企業所得稅。企業所得稅條例將「實際管理機構」一詞界定為對企業的業務、人員、賬目及財產擁有實質性全面管理及控制的機構。我們認為本公司並非企業所得稅條例下的居民企業，因為我們的股東並非中國公司或中國企業集團。然而，現仍未能確定中國稅務機關將如何確定與本公司或我們離岸附屬公司類似的公司的稅收居民身份。請參閱「風險因素 — 與中國業務運營有關的風險 — 根據中國企業所得稅法，我們或會被視為中國居民企業，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非中國居民企業投資者作股息分派，一般須按10%的稅率繳納預扣稅。倘於香港註冊成立的非中國居民企業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，則相關預扣稅稅率將由10%下調至5%。

於二零一四年六月三十日，藍港娛樂及北京藍港在線概無向本公司匯付其保留盈利，本集團並無計劃於可見將來作出有關匯款。因此，於往績記錄期間並無應計預扣稅。

於往績記錄期間，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合併財務報表，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管理層使用有關財務計量，透過撇除我們認為並非可反映我們業務表現指標的項目的影響評估我們的財務表現。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，以按與管理層相同的方式理解及評估我們的合併運營業績，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、優先股的公允價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運營及財務表現的重要部分。

財務資料

經調整EBITDA

我們將經調整EBITDA界定為除財務收入一淨額、所得稅、折舊及攤銷前的期間溢利或虧損，當中已作進一步調整以撇除以股份為基礎的補償開支、優先股的公允價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運營及財務表現的重要部分。

下表載列於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量的年度／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 (未經審計)	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)	<u>20,880</u>	<u>84,333</u>	<u>40,658</u>	<u>92,385</u>
加：				
折舊及攤銷	10,662	7,855	3,933	4,819
財務收入一淨額	(862)	(1,141)	(280)	(1,384)
所得稅	811	17,491	12,135	4,883
經調整EBITDA(未經審計)	<u>31,491</u>	<u>108,538</u>	<u>56,446</u>	<u>100,703</u>

有鑒於上述有關該等非國際財務報告準則計量的限制，於評估我們的運營及財務表現時，閣下不應僅單獨考慮經調整溢利及經調整EBITDA或視之為我們根據國際財務報告準則計算的期間溢利或虧損、經營利潤或任何其他運營表現計量的替代。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，因此其未必可能與其他公司採用的其他類似命名的計量作出比較。

不同期間的運營業績比較

截至二零一四年六月三十日止六個月與截至二零一三年六月三十日止六個月比較

收入

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，主要由於手機遊戲《蒼穹之劍》及《神之刃》分別於二零一三年十二月及二零一四年三月商業化，加上《王者之劍》的收入上升，令來自手機遊戲的收入由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣68.4百萬元，上升至二零一四年同期的人民幣313.9百萬元。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79.1%及60.5%所抵銷。就

財務資料

收入種類而言，收入上升主要由於銷售遊戲虛擬物品的收入由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣220.4百萬元增加52.5%至二零一四年同期的人民幣336.0百萬元，主要是由於平均每月付費玩家人數由截至二零一三年六月三十日止六個月的114.6千人，上升至二零一四年同期的256.0千人。

成本

我們的成本由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣115.1百萬元上升53.2%至二零一四年同期的人民幣176.3百萬元，主要由於向分發渠道收取的服務費、支付予第三方遊戲研發商的內容費以及營業稅及相關附加費增加所致。向分發渠道支付的服務費由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣78.6百萬元上升58.9%至二零一四年同期的人民幣124.9百萬元，主要由於我們於二零一四年的遊戲組合提供的手機遊戲數目增加，令我們經由第三方分發渠道銷售遊戲虛擬物品所產生的收入上升。支付予遊戲研發商的內容費增加，由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣11.0百萬元增加71.8%至二零一四年同期的人民幣18.9百萬元，主要由於我們在二零一四年三月將新代理遊戲《神之刃》商業化，因而須向該遊戲研發商支付大額的內容費。營業稅及相關附加費的增加與我們於二零一四年的收入增加一致。

毛利及毛利率

由於以上所述，我們的毛利由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣121.7百萬元增加53.3%至截至二零一四年同期的人民幣186.5百萬元，主要由於我們的收入上升所致。我們的毛利率保持平穩，於截至二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月均維持於51.4%。

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六月三十日止六個月的人民幣33.9百萬元上升50.5%至二零一四年同期的人民幣51.0百萬元，主要由於促銷及廣告開支因以下原因顯著上升：(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)因我們開始使用若干新廣告渠道(如新浪微博及電視頻道)而令廣告費用上升。

行政開支

我們的行政開支由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣14.6百萬元上升229.5%至二零一四年同期的人民幣48.1百萬元，主要由於對於我們行政員工以股份為基礎的補償開支、上市相關開支及專業服務費用上升。對於我們行政員工以股份為基礎的補償開支由截至二零一三年六月三十日止六個月的零上升至二零一四年同期的人民幣21.9百萬元，主要由於我們於二零一四年第一季根據受限制股份單位計劃向該等員工授出受限制股份單位所致。請參閱上文「以股份為基礎的付款」。上市相關開支及專業服務費用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六月三十日止六個月的人民幣24.6百萬元增加91.9%至二零一四年同期的人民幣47.2百萬元，主要由於我們遊戲研發員工的以股份為基礎的補償開支及其他員工福利開支上升所致。我們遊戲研發員工的以股份為基礎的補償開支由截

財務資料

至二零一三年六月三十日止六個月的零增加至二零一四年同期的人民幣17.0百萬元，主要由於我們在二零一四年第一季根據受限制股份單位計劃向該等員工授出受限制股份單位所致。其他員工福利開支增加主要由於平均薪金及花紅上升。我們的研發開支增加部分由我們遊戲研發外判成本減少所抵銷，由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣2.1百萬元減少至二零一四年同期的人民幣0.6百萬元，主要由於《火影世界》及《傭兵天下》的熱潮漸漸冷卻所致。

其他收益 — 淨額

我們的其他收益 — 淨額由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣4.0百萬元減少70.0%至二零一四年同期的人民幣1.2百萬元，主要由於政府補助乃由有關政府當局全權酌情決定所致，政府補助由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣2.1百萬元減少至二零一四年同期的人民幣0.3百萬元。此外，我們於截至二零一三年六月三十日止六個月確認清算附屬公司產生的收益，而二零一四年同期並無此類收入。

經營利潤

我們的經營利潤由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣52.5百萬元減少21.1%至二零一四年同期的人民幣41.4百萬元。減幅主要由於我們於截至二零一四年六月三十日止六個月錄得合共以股份為基礎的補償開支人民幣43.6百萬元以及上市相關開支人民幣[編纂]百萬元，而二零一三年同期並未錄得此等類別開支。

財務收入 — 淨額

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 — 淨額由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣280千元增加394.3%至二零一四年同期的人民幣1,384千元。

優先股的公允價值虧損

於截至二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月，我們分別錄得優先股的公允價值虧損人民幣133.5百萬元及人民幣116.8百萬元。優先股的公允價值虧損是由於於二零一三年及二零一四年業務增長，造成本公司股權價值增加，導致優先股的公允價值增加。我們優先股的公允價值虧損由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣133.5百萬元減少至二零一四年同期的人民幣116.8百萬元，主要因為我們於二零一四年一月及五月分別發行附帶贖回權的C系列及D系列優先股，而A系列優先股及B系列優先股的公允價值均受到負面影響，因為A系列優先股及B系列優先股均無贖回權，而A系列優先股及B系列優先股參與本公司清算的權利亦受到負面影響。另外，於二零一四年三月根據受限制股份單位計劃發行受限制股份單位相關的股份亦對A系列、B系列及C系列優先股有負面攤薄的影響。因此，截至二零一四年六月三十日止六個月，優先股的公允價值升幅較截至二零一三年六月三十日止六個月為少。

佔合營企業利潤

我們於截至二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月均未錄得任何佔合營企業利潤。

財務資料

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣12.1百萬元減少59.5%至二零一四年同期的人民幣4.9百萬元，主要由於我們其中一家附屬公司天津八八六四獲豁免繳納中國企業所得稅，較其他附屬公司產生較多的收入。

期間虧損

由於以上所述，我們於截至二零一三年六月三十日止六個月錄得虧損人民幣92.8百萬元，而二零一四年同期則錄得虧損人民幣78.9百萬元。

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六月三十日止六個月的人民幣40.7百萬元增加127.0%至二零一四年同期的人民幣92.4百萬元。我們的經調整EBITDA由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣56.4百萬元增加78.6%至二零一四年同期的人民幣100.7百萬元。

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，主要由於隨着《王者之劍》及《蒼穹之劍》在二零一三年商業化，手機遊戲的收入由二零一二年的人民幣99千元大幅上升至二零一三年的人民幣249.2百萬元，而客戶端遊戲的收入則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，主要由於《黎明之光》的收入增加所致，但因我們減低對網頁遊戲的資源投入，令網頁遊戲的收入由二零一二年的人民幣170.2百萬元下降14.4%至二零一三年的人民幣145.7百萬元而被部分抵銷。就收入種類而言，收入增加主要由於遊戲虛擬物品銷售收入由二零一二年的人民幣244.2百萬元增加95.6%至二零一三年的人民幣477.7百萬元，原因是我們遊戲的平均每月付費玩家人數由二零一二年的69.7千人上升至二零一三年的128.2千人，平均每月ARPPU則由二零一二年的人民幣329.8元上升至二零一三年的人民幣337.1元。我們的平均每月付費玩家人數及平均每月ARPPU上升乃主要歸因於我們於二零一三年商業化的新手機遊戲。

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、營業稅及相關附加費以及遊戲研發商的內容費增加所致。分發渠道收取的服務費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，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費增加與我們於二零一三年的收入增加一致。

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，主要由於收入上升所致。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%。

財務資料

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更多的市場推廣活動宣傳新手機遊戲，令促銷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。增幅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所致。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，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，主要由於二零一三年向員工發放的花紅隨著遊戲盈利能力有所改善而增加。

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花紅隨著遊戲盈利能力有所改善而增加，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，主要由於我們於二零一二年出售前附屬公司藍港思必特(北京)科技有限公司48%股本權益令處置附屬公司產生的收益減少，以及政府補助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，因此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 — 淨額

由於利息收入上升，我們的財務收入 — 淨額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1,141千元。

優先股的公允價值虧損

我們的優先股的公允價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系列優先股的公允價值上升，導致本公司股權價值增加。

財務資料

估合營企業利潤

我們於兩家合營企業持有投資，兩家公司均為互聯網公司。我們於二零一二年錄得估合營企業利潤人民幣73千元，而於二零一三年則為零。

除所得稅前虧損

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於二零一三年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

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籌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集資。於往績記錄期間，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、二零一四年六月三十日及二零一四年十月三十一日，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477.1百萬元及人民幣383.2百萬元，主要包括銀行及手頭現金。於二零一四年十月三十一日，我們的現金及現金等價物為人民幣383.2百萬元，主要來自分別於二零一四年一月及二零一四年五月發行C系列及D系列優先股所籌得資金產生的現金以及運營所產生現金。我們預期，我們自[編纂]所收取的所得款項淨額及運營所產生現金將令我們的現金及現金等價物的狀況進一步增強。展望未來，我們擬將現金及現金等價物用於運營（如開發及代理更多遊戲，以及推廣我們的分發平台8864.com）及擴展計劃，以及落實及推行「業務目標陳述及所得款項用途」一節所進一步載列的業務計劃及策略（如進入海外國家市場，以及收購可與我們業務相輔相成的業務）。

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、二零一四年六月三十日及二零一四年十月三十一日，我們則分別有流動資產淨值人民幣37.9百萬元、人民幣414.0百萬元及人民幣445.8百萬元。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 六月三十日	二零一四年 十月 三十一日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
流動資產				
貿易應收款項	11,611	43,779	73,696	78,440
預付款項及其他應收款項	28,311	36,097	71,108	65,198
短期投資	—	—	—	120,000
短期銀行存款	6,000	35,198	30,198	30,198
現金及現金等價物	47,226	111,777	477,146	383,196
流動資產總值	93,148	226,851	652,148	677,032
流動負債				
貿易及其他應付款項	82,458	99,795	123,753	135,434
即期所得稅負債	4,171	11,062	3,769	3,769
遞延收益	56,952	78,064	110,594	92,011
流動負債總額	143,581	188,921	238,116	231,214
流動(負債)／資產淨值	(50,433)	37,930	414,032	445,818

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尚未支付予我們的技術支持費及授權金。由於我們規定預付遊戲點卡分發商須在我們向彼等交付預付遊戲點卡前支付全數購買價付款，因此我們並未錄得來自預付遊戲點卡分發商的貿易應收款項。有關我們收款渠道的詳情，請參閱「業務 — 遊戲分發及收款渠道 — 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68.3%至二零一四年六月三十日的人民幣73.7百萬元。貿易應收款項增加乃主要由於(i)運營規模持續增長令收入上升；及(ii)與獲我們授予較長信用期的分發渠道合作增加。具體而言，於二零一三年及二零一四年，貿易應收款項的增長超過收入增長，原因是手機遊戲於收入中的佔比較二零一二年上升。於分發手機遊戲方面，我們與根據其標準結付政策獲我們授予較長信用期的大型分發渠道及/或平台合作。例如，我們授予蘋果公司的應用程式商店60日的信用期，而360手機助手及九游手機遊戲則獲授約30日的信用期。然而，由於若干國內大型分發渠道擁有較強的議價能力，雖然彼等獲授約30日的信用期，彼等偶爾會於60日後方向我們結清款項。相對而言，於二零一二年，我們透過預付遊戲點卡分發商銷售產生的收入較高，該等分發商於我們交付預付遊戲點卡前作全數付款，因而並無錄得貿易應收款項。於截至二零一二年

財務資料

及二零一三年十二月三十一日止年度及截至二零一四年六月三十日止六個月，貿易應收款項平均周轉天數分別為13.1天、19.6天及29.3天，屬於我們的正常商業信用期內，並與前述變動一致。

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	六月三十日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
0-60天	9,950	40,322	57,600
61-90天	1,078	2,360	6,448
91-180天	192	1,285	5,408
181天-365天	—	174	4,286
超過一年	391	741	875
	11,611	44,882	74,617

於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六月三十日，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32.3百萬元。該等逾期款項乃來自多名第三方分發渠道、支付供應商及國際遊戲發行商的應收款項，彼等於過往並無任何信用違約記錄，且在財務方面亦被評為值得信賴。因此，我們認為該等逾期款項屬可予收回。於二零一四年十月三十一日，於二零一四年六月三十日人民幣73.7百萬元的貿易應收款項(扣除壞賬撥備後)中，合共約人民幣64.8百萬元經已結付，佔於二零一四年六月三十日未償還貿易應收款項總額約87.9%。

下表載列於所示日期貿易應收款項平均周轉天數：

	於十二月三十一日		於二零一四年
	二零一二年	二零一三年	六月三十日
貿易應收款項平均周轉天數 ⁽¹⁾	13.1	19.6	29.3

(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均數除以收入再乘以365天(全年期間)或181天(六個月期間)。

我們的貿易應收款項平均周轉天數由二零一三年的19.6天上升至截至二零一四年六月三十日止六個月的29.3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 六月三十日
	二零一二年	二零一三年	
	人民幣千元	人民幣千元	
流動			
預付分發渠道服務費	14,779	18,786	34,739
預付遊戲研發商的款項	2,745	2,070	11,759
員工預支款	1,952	1,111	2,917
應收關聯方款項	12,520	12,128	10,473
預付租金、廣告成本及其他	2,125	5,203	10,212
租賃及其他押金	1,049	2,550	6,286
其他	102	1,181	1,654
減：其他應收款項減值撥備	(6,961)	(6,932)	(6,932)
非流動			
預付分發渠道服務費	1	1	—
預付遊戲研發商的款項	88	80	6
租賃及其他押金	675	—	699
其他	—	—	2,598
總計	29,075	36,178	74,411

預付分發渠道服務費。預付分發渠道服務費指我們的第三方分發渠道及線上支付供應商就已售出但仍未被玩家消耗的虛擬物品的已收服務費及費用部分。於往績記錄期間，預付分發渠道服務費增加與我們於該期間的收益增加一致。

預付遊戲研發商的款項。預付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物品部分支付予我們代理遊戲研發商的内容費部分。預付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六月三十日的人民幣11.8百萬元，主要由於支付予《神之刃》研發商的内容費。

員工預支款。員工預支款主要指就商務差旅及其他業務相關目的預支予員工的款項，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「關聯方交易」。

其他應收款項減值撥備。其他應收款項減值撥備指我們應收藍港思必特(北京)科技有限公司(「藍港思必特」)的款項(即藍港思必特仍屬本集團附屬公司時就支持其研發網絡遊戲《大笑西遊》向其墊付的金額)的壞賬撥備。於二零一二年十一月，藍港思必特不再為本集團的附屬公司。於二零一二年，由於藍港思必特的業務繼續下滑，我們的董事因此認為應收款項存在減值跡象。根據本集團對可收回金額作出的評估，我們已就有關應收款項作出相關壞賬撥備。於二零一四年十一月，藍港思必特解散並撤銷註冊，而我們則全數撤銷應收藍港思必特的款項。

財務資料

非流動 — 其他。預付款項及其他應收款項的非流動部分主要為按照中國法律及規例的規定，根據受限制股份單位計劃為及代表身為承授人的合資格員工支付的個人所得預扣稅。預期有關款項將於受限制股份單位予以歸屬及將相關股份出售換取現金後向承授人收回。

短期投資

於二零一四年十月三十一日所持價值人民幣120百萬元的短期投資包括投資於中國國內銀行所提供為期不超過三個月的人人民幣計值保本產品，預期最高年度回報介乎4.0%至4.5%不等。

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	六月三十日
	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	53,549
其他應付稅項	6,501	15,729	7,110
應付薪金及員工福利	24,602	33,476	33,338
應計開支及負債	24,201	15,630	20,170
預收授權金	9,368	2,913	5,301
就銷售預付遊戲點卡所得預付款	6,299	5,099	1,233
預收支付供應商款項	1,935	5,459	851
應付關聯方款項	2,657	2,143	2,201
總計	82,458	99,795	123,753

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的內容費。我們的貿易應付款項由二零一二年十二月三十一日的人人民幣6.9百萬元增加至二零一三年十二月三十一日的人人民幣19.3百萬元，與於該期間《黎明之光》所產生收入的增長一致，並進一步增加至二零一四年六月三十日的人人民幣53.5百萬元，與於該期間《神之刃》所產生收入的增長一致。

其他應付稅項。其他應付稅項主要包括就收入應計中國營業稅及為我們員工付出的預扣個人所得稅。於往績記錄期間，我們其他應付稅項波動主要由於預扣個人所得稅增加，後者與我們於二零一三年底向員工增發花紅有關。由於我們於二零一四年六月三十日已經支付有關預扣個人所得稅，因此我們的其他應付稅項相應減少。

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）結束前尚未支付的花紅。應付薪金及員工福利由二零一二年十二月三十一日的人人民幣24.6百萬元增加至二零一三年十二月三十一日的人人民幣33.5百萬元，主要由於我們於二零一三年宣派的花紅多於二零一二年，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促銷費用。應計開支及負債由二零一二年十二月三十一日的人人民幣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用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六月三十日的人人民幣20.2百萬元，主要由於廣告費用因我們使用新廣告渠道而增加。

財務資料

預收授權金。預收授權金指在我們授予出代理權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「— 重大會計政策 — 收入確認」。

就銷售預付遊戲點卡所得預付款。就銷售預付遊戲點卡所得預付款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發商收取的相關點卡購買價付款。請參閱上文「— 重大會計政策 — 收入確認」。

預收支付供應商款項。預收支付供應商款項指我們從預付遊戲點卡分發商收取的款項，而此時遊戲玩家尚未在他們的賬戶內充值。請參見「業務 — 遊戲分發及收款渠道 — 我們的收款渠道 — 通過預付遊戲點卡收款」。

應付關聯方款項。請參閱下文「— 關聯方交易」。

遞延收益

遞延收益主要包括(i)銷售遊戲虛擬物品的所得款項，其相應服務仍未提供；及(ii)我們遊戲的海外發行商於有關授權期間開始時已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術支持費。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)	
經營活動所得現金淨額	27,074	108,001	29,886	61,647
投資活動所用現金淨額	(14,136)	(37,225)	(10,113)	(1,741)
融資活動(所用)／所得現金淨額	(1,781)	(6,202)	(6,202)	304,721
現金及現金等價物增加淨額	11,157	64,574	13,571	364,627
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	60,786	477,146

經營活動的現金流量

於截至二零一四年六月三十日止六個月，經營活動所得現金淨額為人民幣61.6百萬元，主要來自除所得稅前應佔虧損人民幣74.0百萬元，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允價值變動、以股份為基礎的付款、物業、廠房及設備的折舊、無形資產攤銷及減值以及C系列優先股的發行成本，總額為人民幣165.5百萬元；(ii)貿易及其他應付款項增加人民幣16.7百萬元；及(iii)遞延收益增加人民幣29.0百萬元；但當中部分因(i)貿易應收款項增加人民幣30.0百萬元；及(ii)預付款項及其他應收款項增加人民幣34.7百萬元而被抵銷。

財務資料

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，主要來自除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允價值變動、以股份為基礎的付款、物業、廠房及設備的折舊、無形資產攤銷及減值、其他應收款項銷賬以及貿易及其他應收款項的減值費用，總額為人民幣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)清算附屬公司產生的收益人民幣1.5百萬元而被抵銷。

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，主要來自除所得稅前虧損人民幣122.2百萬元，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允價值變動、以股份為基礎的付款、物業、廠房及設備的折舊、無形資產攤銷及減值、合營企業投資的減值費用以及貿易及其他應收款項的減值費用，總額為人民幣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，但當中部分因(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人民幣10.3百萬元；(iii)處置附屬公司產生的收益人民幣5.6百萬元；及(iv)貿易應收款項增加人民幣4.6百萬元而被抵銷。

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、購置物業、廠房及設備(包括購買服務器以及傢俱及辦公設備)、租賃物業裝修以及購買無形資產，當中包括我們遊戲相關的商標和為遊戲研發從第三方獲得的知識產權授權。

截至二零一四年六月三十日止六個月，投資活動所用現金淨額為人民幣1.7百萬元，主要包括(i)購置物業、廠房及設備人民幣4.7百萬元；及(ii)購買無形資產人民幣2.1百萬元，部分因短期銀行存款減少人民幣5.0百萬元而被抵銷。

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)購置物業、廠房及設備人民幣5.4百萬元；及(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)購置物業、廠房及設備人民幣6.9百萬元；(ii)購買無形資產人民幣5.6百萬元；及(iii)先前由在二零一三年出售的一家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。

截至二零一四年六月三十日止六個月，融資活動所得現金淨額為人民幣304.7百萬元，即發行C系列及D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及二零一三年向非控股股東宣派及支付的股息，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代價。

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置物業、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)	
購置物業、廠房及設備				
傢俱及辦公設備	276	1,062	579	695
服務器及其他設備	4,442	2,936	2,266	2,610
汽車	524	—	—	1,610
租賃物業裝修	30	445	—	—
購置物業、廠房及設備總計	5,272	4,443	2,845	4,915
購買無形資產				
商標及許可	6,000	3,980	1,480	7,000
電腦軟件	—	342	72	385
購買無形資產總計	6,000	4,322	1,552	7,385
總計	11,272	8,765	4,397	12,300

於二零一四年，預期我們的資本支出將包括購買服務器及其他設備、收購新增代理遊戲商標及許可、購置辦公設備及租賃物業裝修。於二零一四年十月三十一日，我們並無已承諾資本支出。我們計劃以經營活動的現金流量撥付計劃資本支出。

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六月三十日，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。下表載列於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 六月三十日
	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	3,831
一年以上但不超過三年	2,751	—	3,956
總計	7,291	3,272	7,787

債務

於二零一四年六月三十日及二零一四年十月三十一日，本集團並無任何未償還的銀行及其他借款以及其他債務。

財務資料

除此以外，本集團錄得優先股相關的金融負債。有關優先股的更多詳情，請參閱文件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允價值虧損的更多詳情，請參閱「概要—最新發展」一節。

或然負債及擔保

於二零一四年六月三十日及二零一四年十月三十一日，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借入資本、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任何與此有關的契約。董事已確認，自二零一四年十月三十一日至最後實際可行日期止，本集團的債務、資本承諾、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 六月三十日或 截至該日 止六個月
	二零一二年	二零一三年	
流動比率(倍) ⁽¹⁾	0.65	1.20	2.74
速動比率(倍) ⁽²⁾	0.65	1.20	2.74
經調整溢利率(未經審計) ⁽³⁾	7.9%	16.4%	25.5%
經調整EBITDA率(未經審計) ⁽⁴⁾	11.9%	21.1%	27.8%

(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」。

(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」。

流動比率

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

速動比率

由於我們於往績記錄期間並無存貨，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率於往績記錄期間均有所改善，主要由於我們遊戲的盈利能力改善所致。

財務資料

營運資金

考慮到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本集團可動用的內部資源，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、信用風險、集中度風險及流動風險。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

我們自蘋果公司的應用程式商店（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授權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。於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六月三十日，我們並無來自該等交易的重大匯兌風險。

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。董事已採用貼現現金流量法釐定本公司相關股權價值，並採納權益分配法釐定優先股的公允價值。請參閱上文「重要會計政策－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

我們面對優先股所產生的價格風險，優先股的公允價值變動透過計入損益確認。優先股的公允價值受到本集團市值變動影響。我們並未面對商品價格風險。

倘本集團的股權價值增加／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以及截至二零一四年六月三十日止六個月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、增加人民幣49,618,500元／減少人民幣49,549,000元及增加人民幣46,933,000元／減少人民幣46,651,100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、貿易應收款項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。

大部分貿易應收款項為應收遊戲分發平台及第三方支付供應商的款項。若與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，或彼等向我們付款時遇到財務困難，則我們的貿易應收款項的可收回性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，且應收彼等的款項付款記錄良好，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固有信用風險較低。

就其他應收款項而言，管理層根據過往結付記錄及過往經驗，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的固有信用風險。

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六月三十日止六個月，我們並無任何客戶之收入單獨佔我們總收入多於10%。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，我們經由兩個第三方分發渠道銷售遊戲虛擬物品所得之收入分別佔我們總收入的11%、31%、26%及34%，而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六月三十日，我們來自該等分發渠道所得之貿易應收款項分別佔我們貿易應收款項餘額的14%、46%及29%。

流動風險

我們旨在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並將按淨額結清的非衍生金融負債。表內所披露的數額為合約未貼現現金流量。

	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
於二零一二年十二月三十一日				
貿易及其他應付款項(不包括墊款、應付薪金及員工福利以及其他應付稅項)	33,753	—	—	33,753
於二零一三年十二月三十一日				
貿易及其他應付款項(不包括墊款、應付薪金及員工福利以及其他應付稅項)	37,119	—	—	37,119
於二零一四年六月三十日				
貿易及其他應付款項(不包括墊款、應付薪金及員工福利以及其他應付稅項)	75,920	—	—	75,920

財務資料

於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六月三十日，優先股獲分類為非流動負債，原因是我們並無責任於各報告期末後十二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。我們透過損益按公允價值確認混合型優先股，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。藍港娛樂向北京藍港在線作出的若干付款須繳納中國稅項。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，其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花紅基金而不可向我們分派。此外，倘我們的任何附屬公司產生虧損或債務或因規管債務的文據或附屬公司於日後可能訂立的其他協議的任何限制性契諾，則該等附屬公司向我們作出付款及分派可能會受到限制。如本公司不被視作中國稅務居民企業，北京藍港在線向我們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，過去股息分派並不可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。因此，儘管根據開曼群島公司法，股息可從合法可供分派的本公司溢利及儲備(包括股份溢價)中宣派或派付，但我們或不能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行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。未來股息的派付及金額將由董事會酌情決定，亦將視乎我們的運營業績、現金流量、資金需求、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而定。

[編纂]完成後，倘若宣派股息，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)。任何宣派及付款以及股息金額將受到細則及開曼群島公司法所規限。

財務資料

可供分派儲備

於二零一四年六月三十日，我們並無任何可供分派儲備。

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]完成前將會進一步產生約人民幣[編纂]百萬元開支(包括[編纂]的包銷佣金，乃基於假設[編纂]每股[編纂][編纂]港元估計，即本文件所列明[編纂]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，而約人民幣[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行使超額配股權(如有)而銷售將予出售股份產生而應由[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。其他上市開支主要指向本集團提供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。董事預期於往績記錄期間後就[編纂]將產生的開支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。

未經審計備考經調整有形資產淨值報表

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合併有形資產淨值報表，旨在說明倘[編纂]已於二零一四年六月三十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六月三十日本公司股東應佔合併有形負債淨額計算，全文載於本文件附錄一，並經以下調整。

財務資料

編製本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]已於二零一四年六月三十日或任何未來日期完成有關本集團的財務狀況。

	截至 二零一四年 六月三十日 的本公司 股東應佔 經審計 合併有形 負債淨額 ⁽¹⁾	估計 [編纂] 所得款項 淨額 ⁽²⁾	A系列、 B系列、 C系列和 D系列 優先股 轉股對 合併有形 資產淨值的 估計影響 ⁽³⁾	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	
					(人民幣千元)	(人民幣) ⁽⁴⁾
按每股股份						
[編纂][編纂]港元 計算.....	(736,379)	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按每股股份						
[編纂][編纂]港元 計算.....	(736,379)	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 於二零一四年六月三十日的本公司股東應佔經審計合併有形負債淨額乃摘錄自文件附錄一所載會計師報告，乃根據於二零一四年六月三十日的本公司股東應佔經審計合併負債淨額人民幣723.5百萬元及於二零一四年六月三十日的無形資產人民幣12.9百萬元調整計算。
- (2) 估計[編纂]所得款項淨額乃分別根據每股[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。
- (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、24,905,480股C系列優先股(經股份拆細)和14,793,523股D系列優先股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、C系列優先股和D系列優先股的賬面值將轉撥至本公司的權益內。
- (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，並基於[編纂]股已發行股份釐定，假設[編纂]已於二零一四年六月三十日完成，但未計入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。
- (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，以反映本集團於二零一四年六月三十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匯率1.00港元兌人民幣0.79139元兌換為港元。惟概不表示人民幣金額已經、可能已或可以按該匯率兌換為港元(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「契約安排」一節。

與合營企業進行的交易

分別應收藍港思必特及成都聚立網絡技術有限公司(「成都聚立」)的款項指為支持兩者研發網絡遊戲而分別墊付予該等公司的款項。於二零一四年六月三十日，應收藍港思必特

財務資料

的款項為人民幣2.5百萬元，應收成都聚立的款項中並無未償還款項。藍港思必特原為本集團的附屬公司。於二零一二年十一月，我們向藍港思必特的員工轉讓48%股本權益以激勵彼等改進公司的業務，因此，我們失去對藍港思必特的唯一控制權，其亦不再為本集團的附屬公司。本集團向藍港思必特墊付的所有款項均於藍港思必特仍屬本集團的附屬公司時作出。於二零一四年十一月，藍港思必特遭解散並撤銷註冊，而我們則全數撤銷應收藍港思必特的款項。我們於日後將不再向藍港思必特或成都聚立墊付任何款項。

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。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。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六月三十日止六個月，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。於二零一四年六月三十日，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。

與創辦人進行的交易

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六月三十日前已全額償還。於二零一四年首六個月，我們就該首六個月向其授予的受限制股份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六月三十日入賬列為應收創辦人的款項。王峰先生和廖明香女士已承諾在上市前向我們全數結清該款項。

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往績記錄或導致過往業績不能預示我們日後的表現。

無重大不利變動

董事確認，自二零一四年六月三十日(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，且自二零一四年六月三十日起並無任何事件會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。