

## 財務資料

以下討論應與本文件附錄一會計師報告所載經審計合併財務資料連同隨附附註一併閱讀。我們的合併財務資料乃根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製，而國際財務報告準則可能在重大方面有別於其他司法權區(包括美國)的公認原則。

以下討論及分析載有反映我們現時對未來事件及財務表現的若干前瞻性陳述。該等陳述乃以我們根據經驗及對過往走勢的見解、目前狀況及預期未來發展以及我們認為於有關情況下適合的其他因素作出的假設及分析為依據。然而，實際結果及發展會否與我們的預期及預測一致，則取決於多項風險及不確定因素。有關可能導致或引致該等差異的因素，包括「風險因素」一節所披露者。

### 概覽

我們是中國領先的網頁遊戲研發商和發行商，我們的移動遊戲業務發展突飛猛進。根據艾瑞，按二零一二年淨收入計算，我們在中國網頁遊戲研發商中排名首位，佔網頁遊戲研發市場份額24%。我們成功研發並推出超過30款容易上手、具吸引力及受歡迎的遊戲。於二零一一年、二零一二年上半年及下半年以充值流水計算的中國網頁遊戲前15名中，我們研發的遊戲分別佔了5款、5款和4款，遠超同儕。我們的發行平台91wan發行79款自主研發及代理網頁遊戲，截至二零一三年六月三十日有超過1.79億名註冊用戶。有關我們業務的詳細討論，請參閱「業務」一節。

### 影響我們經營業績的因素

我們的經營業績受若干主要因素影響，包括下述因素：

#### 影響中國網絡遊戲行業的一般狀況

我們的經營業績受通常影響中國網絡遊戲行業的一般狀況的影響，包括整體經濟狀況、互聯網使用增加、監管環境以及網頁遊戲及移動遊戲的需求。中國網絡遊戲行業(尤其是網頁遊戲及移動遊戲行業)的歷史較短，並於過往經歷快速增長。詳情請參閱「行業概覽」一節。網絡遊戲行業增長的動因的變化將對我們的業務及前景造成重大影響。例如，我們倚賴玩家的消費取得收入，而玩家的消費則取決於其可支配收入水平、未來收入預期及消費意願。由於全球經濟狀況的不確定性，我們的玩家可能減少其於網頁遊戲及移動遊戲方面的消費金額。請參閱「風險因素—與我們的行業有關的風險」一節。

### 競爭

與其他遊戲研發商及發行商的競爭亦影響我們的經營業績。中國網頁遊戲及移動遊戲行業競爭激烈。我們主要與中國及國際市場的其他網頁遊戲及移動遊戲研發商及發行商競爭。此外，我們亦與其他各種線下遊戲(如主機遊戲、街機及手持遊戲)及其他形式的傳統或線上娛樂爭奪用戶資源。遊戲研發商及市場上面世的遊戲數目激增對我們推出新遊戲的時間、

## 財務資料

遊戲推廣成本以及吸引新玩家及留住現有玩家帶來巨大壓力。倘玩家興趣轉變及與其他網頁遊戲及移動遊戲研發商及發行商的競爭加劇，則我們的經營業績將受影響。

### 我們的遊戲的持續受歡迎程度

我們遊戲的受歡迎程度會推動玩家群的增長，而玩家群的增長是帶動我們虛擬道具的銷售及消費，增加我們的收入的主要動因。為進一步擴大我們的玩家群，我們須維持所研發的新遊戲的質量並繼續推出受歡迎的遊戲，以滿足玩家的喜好。我們亦須持續升級及改進現有遊戲，以激勵玩家購買我們遊戲中的虛擬道具，並延長遊戲的生命周期，以延長溢利期。

### 擴充我們的發行平台*91wan*的能力

我們的遊戲發行收入增長取決於我們擴大*91wan*的玩家群的能力。我們於*91wan*上發行的遊戲的受歡迎程度亦對我們遊戲發行業務的財務表現至關重要。為維持及擴大*91wan*的成功，我們需不斷物色受歡迎的代理遊戲。此外，我們的銷售及市場推廣成本主要由於推廣及營銷*91wan*上所發行的網頁遊戲以增加用戶流量。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的銷售及市場推廣成本大幅增加，原因是中國網絡廣告成本的單位成本整體增加。倘我們的營銷措施的效果不如預期，我們的經營業績將受到不利影響。

### 將我們的玩家轉化成付費用戶

我們的業務成敗取決於我們將玩家群轉化成付費用戶的能力。所有我們的遊戲均為免費任玩，而我們的收入來自用於升級或獲取更佳遊戲體驗的虛擬道具的銷售。因此，一方面，我們需要增加*91wan*的月度活躍用戶以及我們的網頁遊戲的玩家，另一方面，將非付費玩家轉換為付費玩家或提升每名玩家的平均消費對我們的收入增長而言更為重要。我們是否能夠更好地分析玩家行為及發現將非付費玩家轉換成付費用戶的新途徑對我們的業務及經營業績至關重要。

### 收入分佔協議

就遊戲研發業務及遊戲發行業務而言，我們均與第三方平台或研發商訂由發行夥伴運營的有收入分佔協議。除我們的自營發行平台*91wan*外，我們透過超過350個平台發行我們的網頁遊戲。截至二零一三年六月三十日，我們已在*91wan*推出59款代理網頁遊戲。對於向第三方授權或由其代理的遊戲，我們一般訂立個別協議，並根據個別情況磋商收入分佔的百分比。於各特定年度訂立或續訂的收入分佔安排協議的條款可對我們的經營業績造成重大影響。

### 呈列基準

本公司(前稱為 Foga Holdings Limited)於二零一一年七月二十六日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司為一家投資控股公司，其附屬公司主要於中國從事網絡遊戲研發、授權及運營(「業務」)。

於本公司註冊成立及重組完成前，我們的業務乃由控股股東控制的中國經營實體承攬。根據重組，我們的中國經營實體及業務最終由菲動及本公司透過合約安排實際控制。本公司於重組前並未從事任何其他業務，而其所進行的經營活動不屬於業務的定義範疇。重組僅

## 財務資料

為我們的業務的重組，並不會令我們於重組之前及之後的業務性質或管理以及控股股東造成任何改變。因此，本集團目前旗下的公司的財務資料乃採用我們的業務於所有呈列期間的賬面值列示。

本集團於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月的合併綜合(虧損)/收益表、合併(虧絀)/權益變動表及合併現金流量表均按綜合基準編製並載入本集團目前旗下的公司於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月的經營業績，猶如現有集團架構於整個截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月已經存在。所編製的本集團截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日的綜合資產負債表中已載入本集團的旗下公司於截至各自日期的資產及負債，猶如現有集團架構於截至該等日期或自他們各自收購、註冊成立或成立之日(視乎情況而定)以來均已存在(倘有關公司於該等日期尚未存在)。所有集團內交易及集團公司之間的結餘均已於綜合賬目時予以抵銷。

### 主要會計政策、估計及判斷

我們已確認若干對編製合併財務報表至關重要的會計政策。我們的部份會計政策涉及主觀假設及估計以及與會計項目有關的複雜判斷。在任何情況下，於釐定相關項目時，管理層均須根據可能於未來期間出現變動的資料及財務數據作出判斷。於審閱我們的合併財務報表時，閣下須考慮(i)我們的主要會計政策，(ii)影響相關政策應用的判斷及其他不確定因素及(iii)呈報業績對條件及假設變更的敏感程度。

以下載列我們認為對我們至關重要或涉及於編製我們的財務報表時所用的最為重大的估計及判斷的會計政策。對於理解我們的財務狀況及經營業績而言十分重要的重大會計政策、估計及判斷的詳情載於本文件附錄一會計師報告附註2及附註4。

### 收入確認

我們的收入主要來自(i)於我們自營發行平台及我們的發行夥伴的平台銷售虛擬道具、授權安排及與若干平台或其他遊戲研發商合作提供技術支持服務(「遊戲研發」)及(ii)通過與遊戲研發商合作向付費玩家提供網絡遊戲發行服務(「遊戲發行」)。我們的收入中已扣除銷售稅及相關附加費用。

我們的遊戲均為免費任玩，玩家可購買虛擬道具以獲得更佳的遊戲體驗。玩家可透過平台內設的自動收費系統購買遊戲代幣(「付費玩家」)，並可將遊戲代幣用於兌換虛擬道具。付費玩家通常購買遊戲代幣後不久便將遊戲代幣用於兌換虛擬道具。我們的遊戲代幣概無任何屆滿日期。出售虛擬道具的貨幣價值根據收入分佔協議所預先釐定由研發商及平台分佔。根據收入分佔協議，平台負責收款並將相關款項以現金形式匯寄予研發商。

#### (a) 遊戲研發收入

我們的遊戲研發收入來自虛擬道具的銷售。於出售虛擬道具後，我們有義務提供可令相關虛擬道具得以於遊戲中顯示並發揮作用的服務。因此，玩家最初購買虛擬道具而產生的貨

## 財務資料

幣價值乃列作遞延收入。僅當相關服務得以提供時方確認相關收入。為釐定向相關付費玩家提供服務的時間，我們將虛擬道具分為兩類：

- 消耗型虛擬道具(例如能量飲料及短暫加速器)指玩家的1次特定行動使用後不久便會失效的道具。付費玩家於其後不再享有虛擬道具附帶的功能。相關收入於使用道具時予以確認(作為遞延收入之撥回)。
- 非消耗型虛擬道具(例如武器及裝備)指付費玩家可獲得並可使用一段時間的道具。收入按付費玩家的平均遊戲時間(「玩家關係持續時間」)按比例確認。平均遊戲時間，即適用於相關遊戲的可非消耗型虛擬道具的平均期限的最佳估計。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月我們的大部份遊戲通常為數個月。

我們透過各款遊戲及各平台收集登入數據及購買記錄等玩家數據，以此為基準釐定玩家關係持續時間。倘釐定玩家關係持續時間的數據不足，如一款最新上線的遊戲，則我們將在考慮遊戲組合、目標玩家及不同地域的付費玩家的偏好後根據自身或第三方研發商的其他同類型遊戲估計玩家關係持續時間，直至新上線遊戲建立本身的往績記錄(通常為推出後12個月)為止。我們每半年對玩家關係持續時間進行重新評估。我們的資訊科技經理及財務經理共同負責估計及評估玩家關係持續時間。倘我們無法對1款特定遊戲中的非消耗型虛擬道具及消耗型虛擬道具產生的收入分門別類，則我們將按玩家關係持續時間按比例確認該遊戲的可持續及消耗型虛擬道具產生的收入。

就於第三方平台發行的遊戲收入而言，我們因主要負責向付費玩家提供遊戲體驗方面而成為主要責任承擔者。然而，我們無法合理估計於第三方平台發行的遊戲產生的毛收入，原因在於個別付費玩家支付的實際價格或低於相關虛擬道具的標價，當中差價則由發行平台予以補貼，而我們並未記錄或享受相關營銷折扣。故我們無法合理估計收入總額(即付費玩家支付的實際價格)。因此，我們會於提供相關服務時根據預先協定的收入，按已收及應收第三方平台的相關款項確認淨收入。所列示的遊戲研發分部收入已扣除第三方發行夥伴及91wan分佔的收入部份，以反映管理層審查及評估遊戲研發分部業績的方式。

移動遊戲所產生的收入方面，我們依循網頁遊戲的收入確認政策，此乃由於此兩類遊戲於有關期間的運營方式相同。

我們亦從遊戲授權及技術支援服務賺取收入。授權金收入主要來自與海外發行夥伴之間的合作，並於授權期間按直線確認。技術支援收入於提供相關技術支援服務時確認。

### (b) 遊戲發行收入

我們在自營發行平台91wan上發行遊戲。與在我們的發行夥伴的平台上發行的遊戲類似，於91wan上發行的遊戲均為免費任玩，玩家可購買虛擬道具以獲得更佳的遊戲體驗。

## 財務資料

我們主要根據與遊戲研發商訂立之收入分佔安排賺取遊戲研發收入。於*91wan*上發行的遊戲皆由遊戲研發商管理、維護以及更新，而我們則主要負責向付費玩家提供接達*91wan*的方式，同時提供有限的售後基本技術支援。我們在進行相關評估後確定，*91wan*並非發行商向付費玩家提供服務過程中的主要責任承擔者。我們認為我們與遊戲研發商承擔相一致的義務，遊戲研發商須承擔的義務是為使得虛擬道具能於遊戲中顯示並發揮作用而需提供服務。因此，作為發行商，我們在扣除遊戲研發商所佔的收入比例後呈列收入。

我們通過收集登入數據及購買記錄等玩家數據藉以確認各款代理遊戲於玩家關係持續期間的消耗型及非消耗型道具產生的收入。當我們發行1款新遊戲時，我們會在考慮遊戲組合、目標玩家及不同地域的付費玩家的偏好後根據自身或第三方研發商的其他類似遊戲估計玩家關係持續時間，直至新遊戲建立本身的往績記錄(通常於推出後12個月)為止。我們每半年對玩家關係持續時間進行重新評估。我們的資訊科技經理及財務經理共同負責估計及評估玩家關係持續時間。就於*91wan*上發行的由我們自主研發的遊戲而言，我們採納「一遊戲研發收入」一節所述之收入確認政策。

### 員工成本

就我們的遊戲研發業務而言，員工成本於研發新遊戲及就現有遊戲於推出後持續優化時產生。遊戲研發業務的員工成本在本質上為研發成本，並非直接來自遊戲研發收入。因此，就遊戲研發業務而言並無員工成本分配至成本。

就遊戲發行業務而言，員工成本於發行平台*91wan*的營運、維護及提供玩家服務時產生。員工成本直接來自*91wan*的營運，因此確認為遊戲發行業務的成本。

我們的董事認為，我們的收入確認及員工成本政策符合行業慣例。

### 以股份為基礎的酬金

#### (a) 以權益結算、以股份為基礎支付的交易

汪先生、黃先生及廖先生已於二零一一年向莊先生及楊先生轉讓我們業務的部份權益作為他們向本集團提供服務的回報。該等股份已於二零一一年悉數歸屬。我們亦管理一項以權益結算、以股份為基礎的補償計劃，即[●]前購股權計劃，據此，我們從僱員或其他服務者獲得服務，作為我們的權益工具(購股權)的代價。用以償付該等服務的授權益工具(購股權)的公平值被確認為一項開支。

就獎勵予僱員的購股權及股份而言，將予列支的總金額乃參考所授出的權益工具(購股權)的公平值而釐定：

- 包括任何市場表現情況；
- 不包括任何服務或非市場表現歸屬條件的影響；及
- 包括任何非歸屬條件的影響。

就獎勵予被授予方為非僱員的購股權及股份而言，將予列支的總金額乃參考服務的公平值

## 財務資料

而釐定，惟相關公平值無法可靠估計的情況則除外。在此情況下，開支將參考被授予方提供服務當天所授出的權益工具的公平值間接計量。

非市場因素及服務條件已包括在有關預期將予歸屬的購股權及股份數目的假設中。總開支按歸屬期確認，惟在相關歸屬期內須達到所有特定的歸屬條件方可作實。

此外，在某些情況下，僱員或會於授出日期前提供服務，因此，就確認服務開始期間至授出日期期間的開支時，以授出日期的公平值作出估計。

於各報告期末，我們會根據非市場表現及服務條件修訂其有關預期將予歸屬的購股權及股份數目的估計，並於損益中確認修訂原有估計的影響(如有)，同時對權益作出相應的調整。

我們於購股權獲行使時發行新股份。所賺取的所得款項在扣除任何交易直接成本後撥入股本(面值)及股份溢價。

### (b) 於集團實體間進行的以股份為基礎進行付款的交易

本公司向莊先生及楊先生授出股份及向附屬公司的僱員或其他服務者授出權益工具的購股權均被視為資本投入。莊先生及楊先生提供諮詢及僱員服務在參考授出日期該等服務的公平值在歸屬期內確認為對附屬公司的投資，並相應計入本公司的獨立財務報表中權益項下。

### 即期及遞延所得稅

我們的稅項開支包括即期所得稅費用及已確認遞延所得稅。

我們的即期所得稅支出乃根據本公司及其附屬公司營運及產生應課稅收入的國家於資產負債表日期已頒佈或實質頒佈的稅法計算。

遞延所得稅採用負債法就資產負債的稅基與其賬面值之間的暫時差異。然而，倘遞延所得稅項為確認商譽時引起，則遞延所得稅負債不予確認；而倘遞延所得稅乃非業務合併以外的交易中由於確認某項資產或負債而產生，而該交易不會影響會計或應課稅損益，則遞延所得稅也不予入賬。遞延所得稅根據在資產負債表日期前已頒佈或實質頒佈的稅法，並以有關遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債結算時預期將會適用的稅率而釐定。

遞延所得稅資產僅於極有可能將未來應課稅溢利與可動用的暫時差異抵銷時方予確認。

遞延所得稅乃以投資附屬公司而產生的暫時差異而計提撥備，惟本集團可控制暫時差異撥回的時間且相關暫時差異極有可能不會於可見未來撥回情況下的遞延所得稅負債則除外。

當有法定可執行權利將即期稅項資產與即期所得稅負債抵銷，且遞延所得稅資產及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施加的所得稅，但有意以淨額基準結算所得稅結餘時，則可將遞延所得稅資產與負債相互抵銷。

## 財務資料

### 股東權益

我們的普通股分類為權益。可轉換可贖回優先股分類為負債。與發行新股或購股權直接有關的新增成本，於權益中列為所得款項的減項(扣除稅項)。

當任何集團公司購入我們的權益股本(庫存股份)時，已付代價(包括任何新增直接成本)將從公司權益持有人應佔權益中扣除，直至該等股份已註銷或再發行為止。當相關股份其後再次發行時，任何已收代價(扣除任何新增直接交易成本)則計入本公司權益持有人應佔權益。

### 可轉換可贖回優先股

我們的可轉換可贖回優先股可於若干未來事件發生時贖回。該工具可由其持有人於任何時候選擇轉換為我們的普通股或於我們的[●]發生時或經大多數持有人協定後自動轉換為普通股。

我們將可轉換可贖回優先股指定為按公平值計入損益的金融負債。此類股份最初按公平值確認。任何直接交易成本均於合併綜合(虧損)/收益表中確認為財務成本。

於初始確認後，可轉換可贖回優先股以公平值列值，而其公平值的變動則於損益中確認。

除非我們須於報告期末後12個月內結清相關負債，否則可轉換可贖回優先股則分類為非流動負債。

### 節選自收益表的相關項目概述

以下為本文件附錄一會計師報告中所示若干項目內容的概要，相信有助理解下文所載各段期間的討論。

### 收入

我們自兩個業務分部中錄得收入：遊戲研發及遊戲發行。

**遊戲研發** 我們的遊戲研發收入包括(i)我們分佔我們研發並於我們發行夥伴的平台上發行的遊戲中出售虛擬道具所產生並由該等發行夥伴收取的收入，(ii)我們研發並於91wan發行的遊戲中出售虛擬道具產生並由91wan收取的收入的若干百分比，及(iii)向我們的發行夥伴收取的授權金收入及向第三方遊戲研發商收取的技術支援收入。尚未悉數確認的已從發行夥伴收取的費用或91wan已收費用乃於我們的合併資產負債表計作遞延收入，並將根據我們的收入確認政策確認。

**遊戲發行** 我們的遊戲發行收入包括(i)91wan從其發行的代理遊戲中出售虛擬道具產生並由91wan收取的收入按照預先協定百分比劃分的部分，及(ii)出售我們研發及於91wan發行的遊戲有關的虛擬道具收入的若干百分比。

## 財務資料

下表載列我們的收入於所示期間按分部劃分的細目：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一零年		二零一一年		二零一二年		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)	(%)	(人民幣千元)	(%)	(人民幣千元)	(%)
分部收入										
— 遊戲研發										
— 於91wan發行遊戲 <sup>(1)(2)</sup> .....	5,734	6.0	18,151	4.7	30,166	3.9	13,002	3.7	24,178	4.2
— 通過合作夥伴發行遊戲 <sup>(3)</sup> ..	41,274	43.4	229,290	59.7	473,293	60.9	209,580	60.4	334,882	58.4
— 其他 <sup>(4)</sup> .....	2,693	2.8	4,575	1.2	37,290	4.8	8,982	2.6	20,422	3.6
小計.....	49,701	52.3	252,016	65.6	540,749	69.6	231,564	66.7	379,482	66.1
— 遊戲發行										
— 自主研發遊戲 <sup>(5)(2)</sup> .....	30,137	31.7	83,149	21.7	123,110	15.9	53,910	15.5	100,278	17.5
— 代理遊戲 <sup>(6)</sup> .....	15,240	16.0	48,844	12.7	112,790	14.5	61,648	17.8	93,988	16.4
小計.....	45,377	47.7	131,993	34.4	235,900	30.4	115,558	33.3	194,266	33.9
總計.....	95,078	100.0	384,009	100.0	776,649	100.0	347,122	100.0	573,748	100.0

附註：

- (1) 意指於91wan發行的自主研發遊戲。
- (2) 於91wan發行的自主研發遊戲產生的收入包括我們的遊戲研發業務及遊戲發行業務，因此於遊戲研發分部及遊戲發行分部的分攤比例已獲分別確認。遊戲研發分部及遊戲發行分部之間的分佔百分比分別為約20%及80%，與行業慣例一致。
- (3) 意指於發行合作夥伴發行的自主研發遊戲。
- (4) 包括授權金收入及技術支持服務收入。
- (5) 意指於91wan發行的自主研發遊戲。
- (6) 意指91wan發行的代理遊戲。透過代理遊戲產生之遊戲發行收入並無包括與業務夥伴共同研發並授權91wan運營之遊戲產生之收入，根據有關安排，我們擁有該遊戲知識產權，而代理商有權將遊戲授權予中國全部發行平台，包括91wan。有關詳情請參閱「業務—我們的遊戲發行業務—收入分成」。由於我們認為倘我們擁有遊戲之知識產權，則該遊戲屬自主研發遊戲，上述遊戲產生之收入被認為是透過自主研發遊戲產生之遊戲發行收益，而非透過代理遊戲產生之遊戲發行收入。

我們研發或發行的所有遊戲均採用道具收入模式，其中，玩家可免費任玩遊戲，而我們透過銷售虛擬道具產生收入，提升遊戲經驗。

我們的收入受下列主要指標影響：

- **月度付費用戶。** 月度付費用戶(或MPU)指(i)我們研發業務中，於相關曆月我們研發的遊戲；及(ii)於遊戲發行業務中，於有關曆月於91wan發行的遊戲付費的玩家數目。我們研發的遊戲及於91wan發行的遊戲的平均MPU自二零一零年至截至二零一三年六月三十日止六個月大幅增加，並直接受(i)我們於相關期間已研發及推出的遊戲數目以及(ii)該等遊戲的受歡迎程度所影響。
- **付費用戶月均收入。** 我們採用付費用戶月均收入(或ARPPU)，即按(i)我們研發業務中，任何既定期間的遊戲研發收入除以我們研發遊戲的平均MPU數目及(ii)遊戲發行業務中，於任何既定期間，遊戲發行收入除以於91wan發行的遊戲平均MPU數目計算。我們研發的遊戲及於91wan發行的遊戲的ARPPU自二零一零年至二零一一年均有所增長，主要由於我們於二零一一年研發及發行更多受歡迎的遊戲，且我們研發的遊戲及我們發行的遊戲的變現能力均於二零一一年有所提升。儘管於二零一二年的平均MPU數目增加，但與二零一一年相比，我們於二零一二研發及發行的遊戲的ARPPU保持穩定。

## 財務資料

截至二零一三年六月三十日止六個月，自主研發遊戲的ARPPU較截至二零一二年六月三十日止六個月減少，主要由於新遊戲的ARPPU於遊戲生命周期的最初階段處於較低水平，惟我們預期新遊戲的新玩家在遊戲中的平均消費將逐步增加。有關減少亦由於我們正在擴展遊戲的用戶群及增加平均MPU，新玩家需要時間增加他們於遊戲中的消費。截至二零一三年六月三十日止六個月，我們已發行遊戲的玩家較截至二零一二年六月三十日止六個月保持穩定。

下表載列所示日期或期間的相關經營數據：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
<b>遊戲研發：</b>					
平均MPU (以千計) <sup>(1)</sup> .....	69	240	518	382	758
ARPPU (人民幣) .....	60	88	87	101	83
<b>遊戲發行：</b>					
註冊玩家 (以千計) .....	47,395	88,163	141,147	117,028	179,088
平均MPU (以千計) <sup>(1)</sup> .....	30	40	71	67	115
ARPPU (人民幣) .....	125	274	278	289	282

附註：

(1) 該數目並未排除重複計算我們的自主研發遊戲於91wan發佈的付費玩家人數。

	於十二月三十一日			於六月三十日	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
自主研發遊戲 .....	6	13	24	17	34
— 於91wan及由發行夥伴發行 ..	6	11	16	12	20
— 僅由發行夥伴發行 .....	0	2	8	5	14
於91wan發行遊戲 .....	17	37	65	61	79
— 自主研發 .....	6	11	16	12	20
— 代理 .....	11	26	49	49	59

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
下線遊戲	3	4	15	6	19
— 自主研發 .....	0	1	1	0	2
— 代理 .....	3	3	14	6	17

截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們自中國境內錄得的收入分別為人民幣92.0百萬元、人民幣3.604億元、人民幣7.003億元及人民幣5.341億元，而我們自中國境外錄得的收入分別為人民幣3.1百萬元、人民幣23.6百萬元、人民幣76.4百萬元及人民幣39.6百萬元。

### 成本

我們的成本主要包括服務器及帶寬成本、薪金及補償開支、向外包遊戲研發商支付的收益分佔費用及其他。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及

## 財務資料

截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的成本分別佔我們收入的57.5%、17.9%、10.2%及11.2%。

下表載列我們於所示期間各項成本的金額及佔分部成本的百分比：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一零年		二零一一年		二零一二年		二零一二年		二零一三年	
	(人民幣千元)	(佔分部成本%)	(人民幣千元)	(佔分部成本%)	(人民幣千元)	(佔分部成本%)	(人民幣千元)	(佔分部成本%)	(人民幣千元)	(佔分部成本%)
<b>成本(按分部劃分)</b>										
— 遊戲研發	45,335	100.0	44,714	100.0	40,556	100.0	14,189	100.0	42,906	100.0
— 服務器及帶寬成本	3,789	8.4	10,552	23.6	24,242	59.8	10,306	72.6	17,846	41.6
— 向外包方支付的費用	40,439	89.2	30,604	68.4	6,365	15.7	1,348	9.5	16,832	39.2
— 其他	1,107	2.4	3,558	8.0	9,949	24.5	2,535	17.9	8,228	19.2
— 遊戲發行	9,366	100.0	24,116	100.0	38,532	100.0	16,784	100.0	21,211	100.0
— 服務器及帶寬成本	2,157	23.0	6,633	27.5	9,239	24.0	4,135	24.6	4,310	20.3
— 薪金及酬金	3,951	42.2	10,535	43.7	16,282	42.3	7,024	41.9	10,108	47.7
— 其他	3,258	34.8	6,948	28.8	13,011	33.8	5,625	33.5	6,793	32.0
<b>總計</b>	<b>54,701</b>		<b>68,830</b>		<b>79,088</b>		<b>30,973</b>		<b>64,117</b>	

**遊戲研發** 我們於遊戲研發分部的成本包括與我們遊戲研發業務有關的服務器及帶寬成本、向外包方支付的費用及其他。

服務器及帶寬成本為我們就電信帶寬服務向服務供應商及我們就寄存服務器向互聯網數據中心支付的費用。我們將我們的遊戲研發業務有關的服務器及帶寬成本計入遊戲研發分部成本。由於當我們研發並推出更多遊戲時，為支援玩家數目的增長，帶寬及服務器寄存服務的需求上升，我們預期與我們的遊戲研發業務有關的帶寬及服務器寄存成本將增加。

我們將若干遊戲研發項目外包予第三方服務供應商，並分佔於遊戲推出後他們協助研發所產生的收入，有關款項計作向外包方支付的費用。我們從該等共同研發安排中獲益，原因為該等安排令我們的遊戲研發團隊專注於核心研發流程。然而，由於我們的網頁遊戲業務擴展，我們充分利用我們的內部網頁遊戲研發團隊負責整個遊戲研發流程，因此，向外包方支付的費用將不會構成我們成本的重大部份。我們或會繼續外包若干遊戲研發項目，尤其是我們的移動遊戲研發業務，將導致我們於日後向外包方支付的費用增加。

我們於遊戲研發分部的其他成本主要包括(i)我們就我們的遊戲研發業務採購的服務器的折舊及(ii)我們向第三方收購的遊戲(如《夢幻飛仙》)的知識產權有關的無形資產攤銷。

**遊戲發行** 我們於遊戲發行分部的成本包括與我們的遊戲發行業務有關的服務器及帶寬成本、薪金及酬金以及其他。

## 財務資料

服務器及帶寬成本為我們就電信帶寬服務向服務供應商及我們就寄存服務器向互聯網數據中心支付的費用。我們將我們的遊戲發行分部的成本計入我們的遊戲發行分部成本。由於為支援91wan上玩家數目的增長，帶寬及服務器寄存服務的需求上升，我們預期，我們與我們的遊戲發行業務有關的帶寬及服務器寄存成本將增加。

薪金及酬金指我們就發行平台(91wan)的運營、維護及提供玩家服務的員工成本。

我們於遊戲發行分部的其他成本主要包括(i)渠道成本，指我們就我們的遊戲發行業務支付予第三方付費渠道的手續費，及(ii)我們就我們的遊戲發行業務所採購的服務器的折舊。

### 毛利

毛利指收入超出成本的部份。下表載列於所示期間我們按分部劃分的毛利及毛利率：

	截至十二月三十一日止年度									截至六月三十日止六個月					
	二零一零年			二零一一年			二零一二年			二零一二年			二零一三年		
	(人民幣千元)	(%)	毛利率	(人民幣千元)	(%)	毛利率	(人民幣千元)	(%)	毛利率	(人民幣千元)	(%)	毛利率	(人民幣千元)	(%)	毛利率
毛利(按分部劃分)：															
— 遊戲研發 .....	4,366	10.8	8.8%	207,302	65.8	82.3%	500,193	71.7	92.5%	217,375	68.8	93.9%	336,576	66.0	88.7%
— 遊戲發行 .....	36,011	89.2	79.4%	107,877	34.2	81.7%	197,368	28.3	83.7%	98,774	31.2	85.5%	173,055	34.0	89.1%
總計 .....	40,377	100.0		315,179	100.0		697,561	100.0		316,149	100.0		509,631	100.0	

### 銷售及市場推廣成本

我們的銷售及市場推廣成本主要與我們的發行業務有關，主要包括透過於中國的搜索引擎、視頻、音樂、文學及遊戲網站投放線上廣告為91wan帶來客戶流量及於91wan宣傳已發行的遊戲引致的廣告成本。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的銷售及市場推廣成本分別佔我們收入的28.0%、15.5%、23.0%及27.7%。

### 行政開支

我們的行政開支主要包括我們高級管理層及行政人員的薪金、福利及以股份為基礎的酬金開支、專業服務費用及其他雜項行政開支。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的行政開支分別佔我們收入的7.5%、32.7%、4.7%及8.2%。我們於二零一一年的行政開支包括與授予莊先生及楊先生的一次性以股份為基礎的酬金開支人民幣97.1百萬元。

### 研發開支

我們的研發開支主要與我們的遊戲研發業務有關，主要包括(i)遊戲研發及持續優化引致的開支，主要為支付予我們的遊戲研發團隊的薪金及福利，及(ii)遊戲研發外包成本，主要為我們於推出他們協助研發的遊戲前外包方支付的研發費用。為研發新遊戲的強大產品線，我們需就遊戲研發投放大量資源。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一

## 財務資料

日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的研發開支分別佔我們收入的49.4%、23.4%、25.8%及24.6%。我們的研發開支通常於我們開始錄得收入前多個季度產生。此外，我們未必能一直成功於我們的研發投資錄得可接受回報。因此，我們的經營利潤率可能受我們增加於研發的投資造成的不利影響。

### 其他收入

我們的其他收入包括我們銀行存款的利息收入及我們中國經營實體收取的政府補助。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的其他收入分別佔我們收入的0.03%、0.1%、0.4%及0.3%。

### 其他虧損

我們的其他虧損包括匯兌虧損及出售物業及設備(如服務器及電腦)的虧損。截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的其他虧損分別佔我們收入的0.03%、0.1%及0.1%。截至二零一零年十二月三十一日止年度概無其他虧損。

### 財務(成本)／收入

我們的財務成本指於二零一二年六月發行可轉換可贖回優先股的交易成本。截至二零一二年十二月三十一日止年度，我們的財務成本佔我們收入的0.5%。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們並未因計息債務而引致任何財務成本。我們的財務收入指短期投資的利息收入，短期投資乃我們的現金管理策略部份，有關投資為人民幣計值財務產品，屆滿期為90日。最低存款金額為人民幣1億元且本公司及銀行均無權於存款到期前終止此項投資。有關財務產品的保證年利率為2.7厘及與商品價格掛鈎的浮息介乎2.7厘至3.9厘。本金亦經擔保並將於到期時連息支付予本公司。截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的財務收入佔我們收入的0.3%。

### 可轉換可贖回優先股的公平值虧損

可轉換可贖回優先股的公平值虧損指於二零一二年六月發行的A系列優先股的公平值變動。截至二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的可轉換可贖回優先股的公平值虧損分別佔我們收入的2.4%及64.4%。假設[●]於截至二零一三年十二月三十一日止年度完成而[●]，於截至二零一三年十二月三十一日止年度，可轉換可贖回A系列優先股將錄得估計公平值虧損總額約[●]百萬港元至[●]百萬港元。於[●]前，A系列優先股並未於活躍市場上交易且於各報告日期的公平值乃使用估值技術釐定。有關估值主要假設之詳情請參閱本文件附錄一會計師報告附註30。於[●]，A系列優先股將按1股換1股基準自動兌換為本公司普通股。

### 所得稅

開曼群島。我們根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立為一家獲豁免有限責任公司，並因此獲豁免開曼群島所得稅。

## 財務資料

香港。我們於香港註冊成立的附屬公司於二零一一年及二零一二年以及截至二零一三年六月三十日止六個月須繳納16.5%的利得稅。由於我們於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月並未於香港產生估計應課稅溢利，故概無就香港利得稅作出撥備。

中國。自二零一二年六月成立以來，捷遊須就其估計應課稅溢利按所得稅稅率25%繳稅。於二零一零年，根據企業所得稅法，菲音及維動符合「高新技術企業」的資格，並因此於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度就他們的估計應課稅溢利享有15%的優惠所得稅稅率。於二零一三年六月三十日，菲音及維動正向有關政府機構申請重續有關優惠。我們預期他們於二零一三年底之前符合「高新技術企業」的資質，並繼續享有優惠稅率。自二零一二年六月成立以來至二零一二年十二月三十一日止期間，菲動（我們的中國全資附屬公司）須繳納25%的所得稅。然而，於二零一三年六月，根據有關中國法例及規例，其獲認可為「軟件企業」。因此，菲動於二零一三年獲豁免中國企業所得稅，並將於二零一四年至二零一六年享有減免所得稅率12.5%。

根據國稅總局頒佈自二零零八年起生效的相關法律及規例，從事研發活動的企業於釐定他們於該年度的應課稅溢利時有權將他們產生的研發開支的150%列為可扣稅開支。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，於釐定中國經營實體的應課稅溢利時已就他們可扣減的款項作出最佳估計。

根據企業所得稅法，於中國向外國投資者宣派的股息須繳納10%預扣稅，自二零零八年一月一日起生效。倘中國與外國投資者所屬的司法權區之間已簽訂稅項安排，較低的預扣稅率可能適用。由於我們並無計劃從我們的中國附屬公司分派保留盈利，於二零一三年六月三十日概無產生有關預扣稅的遞延所得稅負債。

### 其他財務計量

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的合併財務報表，我們亦採用財務計量經調整溢利／（虧損）淨額及經調整EBITDA作為額外財務計量。我們呈列該等財務計量乃因為我們的管理層使用該等財務計量評估我們的經營表現。我們亦相信，該等財務計量將為投資者及其他人士提供有用資料，以按我們管理層的相同方式瞭解及評估我們的綜合經營業績，並對比各會計期間的財務業績及我們同業公司的財務業績。

### 經調整溢利／（虧損）淨額

我們將經調整溢利／（虧損）淨額界定為收益或虧損淨額（不包括以股份為基礎的酬金、優先股公平值變動及與發行優先股有關的財務成本）。經調整溢利／（虧損）淨額撇銷非現金以股份為基礎的酬金開支及優先股的非現金公平值變動（已作為並將於[●]完成前繼續作為我們業務中的重大經常性因素）的影響以及與發行優先股有關的一次性開支。經調整溢利／（虧損）淨額一詞並非根據國際財務報告準則界定。由於經調整溢利／（虧損）淨額並不包括影響我們年內／期內虧損或收益淨額的所有項目，故採用經調整溢利／（虧損）淨額作為分析工具具有重大限制。

### 經調整EBITDA

如我們所呈列者，經調整EBITDA指除所得稅前收益或虧損淨額、利息收入及財務收入、折舊及攤銷，經進一步調整以剔除以股份為基礎的酬金開支、優先股公平值變動及其他與發行優先股有關的一次性財務成本。

## 財務資料

因為經調整EBITDA並未反映影響我們營運的收益及開支的所有項目，故採用經調整EBITDA有若干限制。並不包括在經調整EBITDA內的項目乃理解及評估我們的經營及財務表現的重要組成部份。折舊開支、攤銷、所得稅及財務收入／開支淨額(不包括優先股)以及以股份為基礎的酬金開支及優先股公平值變動，已經及可能繼續於我們的業務中產生，且不會於經調整溢利／(虧損)淨額之呈列中反映。該等項目的各項亦應於整體評估我們的業績時考慮。此外，經調整EBITDA不會考慮營運資金變動、資本開支及其他投資活動，且不應被視為我們流動資金的計量。經調整EBITDA一詞並非根據國際財務報告準則界定，且經調整EBITDA並非根據國際財務報告準則呈列之年內／期內溢利／(虧損)、經營溢利／(虧損)或流動資金的計量。

我們透過財務計量與最近期的國際財務報告準則表現計量之間的對賬消除該等限制，所有計量均應於評估我們的表現時予以考慮。下表載列所呈列年度內的經調整溢利／(虧損)淨額與經調整EBITDA與根據國際財務報告準則計算及呈列的最直接可資比較財務計量(即溢利／(虧損))的調節：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
年內／期內(虧損)／溢利 . . . . .	(40,384)	17,849	217,617	122,236	(243,347)
加：					
以股份為基礎的酬金 . . . . .	—	97,089	—	—	27,489
優先股公平值變動 . . . . .	—	—	18,769	—	369,446
有關發行優先股的財務成本 . . . . .	—	—	3,645	3,645	—
<b>經調整(虧損)／溢利淨額</b>					
(未經審計) . . . . .	(40,384)	114,938	240,031	125,881	153,588
加：					
折舊及攤銷 . . . . .	1,804	6,660	14,731	4,989	12,261
利息收入及財務收入 . . . . .	(24)	(282)	(1,144)	(443)	(3,661)
所得稅 . . . . .	(26)	22,664	43,560	25,791	39,409
<b>經調整EBITDA(未經審計) . . . . .</b>	<b>(38,630)</b>	<b>143,980</b>	<b>297,178</b>	<b>156,218</b>	<b>201,597</b>

鑒於對其他財務計量的上述限制，於評估我們的經營及財務表現時，閣下不應單獨考慮經調整溢利／(虧損)淨額與經調整EBITDA，或替代我們的年內／期內溢利／(虧損)、經營溢利／(虧損)或根據國際財務報告準則計算的任何其他經營表現數據。此外，所有公司並非以相同方式計算該等計量，故該等計量與其他公司採用的其他類似名稱之計量不具可比性。

## 財務資料

### 經營業績

下表載列我們於所示期間的合併綜合收益表：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一零年		二零一一年		二零一二年		二零一二年		二零一三年	
	估收入%	估收入%	估收入%	估收入%	估收入%	估收入%	估收入%	估收入%	估收入%	
	(人民幣千元)	(人民幣千元)	(人民幣千元)	(人民幣千元)	(人民幣千元)	(人民幣千元)	(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	95,078	100.0	384,009	100.0	776,649	100.0	347,122	100.0	573,748	100.0
遊戲研發	49,701	52.3	252,016	65.6	540,749	69.6	231,564	66.7	379,482	66.1
遊戲發行	45,377	47.7	131,993	34.4	235,900	30.4	115,558	33.3	194,266	33.9
成本	(54,701)	(57.5)	(68,830)	(17.9)	(79,088)	(10.2)	(30,973)	(8.9)	(64,117)	(11.2)
遊戲研發	(45,335)	(47.7)	(44,714)	(11.6)	(40,556)	(5.2)	(14,189)	(4.1)	(42,906)	(7.5)
遊戲發行	(9,366)	(9.9)	(24,116)	(6.3)	(38,532)	(5.0)	(16,784)	(4.8)	(21,211)	(3.7)
毛利	40,377	42.5	315,179	82.1	697,561	89.8	316,149	91.1	509,631	88.8
遊戲研發	4,366	4.6	207,302	54.0	500,193	64.4	217,375	62.6	336,576	58.7
遊戲發行	36,011	37.9	107,877	28.1	197,368	25.4	98,774	28.5	173,055	30.2
銷售及市場推廣成本	(26,636)	(28.0)	(59,464)	(15.5)	(178,726)	(23.0)	(78,778)	(22.7)	(158,945)	(27.7)
行政開支 <sup>(1)</sup>	(7,178)	(7.5)	(125,697)	(32.7)	(36,462)	(4.7)	(12,953)	(3.7)	(46,854)	(8.2)
研發開支	(46,997)	(49.4)	(89,845)	(23.4)	(200,624)	(25.8)	(74,284)	(21.4)	(141,252)	(24.6)
其他收入	24	—	463	0.1	2,788	0.4	1,943	0.6	1,766	0.3
其他虧損	—	—	(123)	—	(946)	(0.1)	(405)	(0.1)	(744)	(0.1)
經營(虧損)/溢利	(40,410)	(42.5)	40,513	10.6	283,591	36.5	151,672	43.7	163,602	28.5
財務(成本)/收入	—	—	—	—	(3,645)	(0.5)	(3,645)	(1.1)	1,906	0.3
可轉換可贖優先股之公平值虧損	—	—	—	—	(18,769)	(2.4)	—	—	(369,446)	(64.4)
除所得稅前(虧損)/溢利	(40,410)	(42.5)	40,513	10.6	261,177	33.6	148,027	42.6	(203,938)	(35.5)
所得稅抵免/(開支)	26	—	(22,664)	(5.9)	(43,560)	(5.6)	(25,791)	(7.4)	(39,409)	(6.9)
年內/期內(虧損)/溢利	(40,384)	(42.5)	17,849	4.6	217,617	28.0	122,236	35.2	(243,347)	(42.4)
於其後不會重新分類至損益的項目										
貨幣換算差額	—	—	—	—	2,654	0.3	—	—	10,432	1.8
年內/期內綜合(虧損)/收益總額	(40,384)	(42.5)	17,849	4.6	220,271	28.4	122,236	35.2	(232,915)	(40.6)
其他財務數據										
經調整(虧損)/溢利淨額 <sup>(2)</sup>										
(未經審計)	(40,384)	(42.5)	114,938	29.9	240,031	30.9	125,881	36.3	153,588	26.8

附註：

- 我們於二零一一年的行政開支包括以股份為基礎的酬金開支人民幣97.1百萬元。
- 請參閱「其他財務計量」一節。

### 截至二零一三年六月三十日止六個月與截至二零一二年六月三十日止六個月相比

**收入。** 我們截至二零一三年六月三十日止六個月的收入為人民幣5.737億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣3.471億元增加65.3%。

**遊戲研發。** 我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的遊戲研發收入為人民幣3.795億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣2.316億元增加63.9%。我們的遊戲研發收入增加主要由於平均MPU數目由截至二零一二年六月三十日止六個月約382,000增加至截至二零一三年六月三十日止六個月約758,000，部分因ARPPU由截至二零一二年六月三十日

## 財務資料

止六個月的人民幣101元減少至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣83元而抵銷，其主要由於與截至二零一二年六月三十日止六個月比較，截至二零一三年六月三十日止六個月期間對遊戲研發有所貢獻的現有及新遊戲的組合變化。與現有遊戲的ARPPU比較，新遊戲的ARPPU於遊戲生命周期的最初階段處於較低水平。平均MPU數目增加主要因為(i)我們於截至二零一三年六月三十日止六個月推出12款新遊戲，包括《鬥破乾坤》、《夢回仙境》及《霸域》，於截至二零一三年六月三十日止六個月錄得收益人民幣57.5百萬元；及(ii)我們22款現有成功遊戲，如《真王》及《醉西遊》，於截至二零一三年六月三十日止六個月較截至二零一二年六月三十日止六個月繼續吸引更多的付費玩家，並於截至二零一三年六月三十日止六個月錄得收入人民幣3.177億元。有關於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月主要新遊戲及現有遊戲的詳情，請參閱「業務 — 我們的業務 — 我們的遊戲研發業務」一節。截至二零一三年六月三十日止六個月，就發行夥伴支付的授權金而產生的收入為人民幣13.7百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣9.0百萬元增加53.1%。截至二零一三年六月三十日止六個月，我們就向第三方遊戲研發商提供技術支援服務產生收入人民幣6.7百萬元，而截至二零一二年六月三十日止六個月為零。於二零一三年六月三十日，我們擁有34款正在運營的自主研發遊戲，其中20款由91wan及我們的發行夥伴發行，14款僅由我們的發行夥伴發行。於二零一二年六月三十日，我們擁有17款正在運營的自主研發遊戲，其中12款均於91wan及我們的發行夥伴發行，5款僅由我們的發行夥伴發行。於截至二零一三年六月三十日止六個月，2款自主研發遊戲已下線，而截至二零一二年六月三十日止六個月並無自主研發遊戲下線。

**遊戲發行。** 截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的遊戲發行收入為人民幣1.943億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣1.156億元增加68.1%。我們的遊戲發行收入增加主要由於平均MPU數目由截至二零一二年六月三十日止六個月約67,000名增加至截至二零一三年六月三十日止六個月約115,000名，部份因ARPPU由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣289元減少至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣282元而抵銷，而此主要由於若干代理遊戲的ARPPU減少。平均MPU數目增加主要由於(i)我們能夠透過針對性營銷及推廣活動拓寬91wan的玩家群；(ii)我們繼續為玩家提供優質服務以增加付費玩家的數目；及(iii)我們能夠自第三方研發商獲授權更多受歡迎遊戲，並於91wan發行更多成功的自主研發遊戲，有助提高我們的玩家群及付費玩家數目的自然增長。截至二零一三年六月三十日止六個月，我們自有的遊戲產生的遊戲發行收入為人民幣1.003億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣53.9百萬元增加86.0%。於截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的代理遊戲產生遊戲發行收入人民幣94.0百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣61.6百萬元增加52.5%。於二零一三年六月三十日，91wan發行20款自主研發遊戲及59款代理遊戲，而於二零一二年六月三十日為12款自主研發遊戲及49款代理遊戲。截至二零一三年六月三十日止六個月，17款代理遊戲已下線，而截至二零一二年六月三十日止六個月則為6款代理遊戲已下線。

**成本** 截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的成本為人民幣64.1百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣31.0百萬元增加107.0%。

**遊戲研發** 截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的遊戲研發分部的成本為人民幣42.9百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣14.2百萬元增加202.4%。該增加主要由於向外包方支付的費用由人民幣1.3百萬元增加至人民幣16.8百萬元，及遊戲研發業務

## 財務資料

相關的服務器及帶寬成本由人民幣10.3百萬元增加至人民幣17.8百萬元。於截至二零一三年六月三十日止六個月，我們向外包方支付的費用增加，主要來自就我們於二零一二年第二季推出的首個移動遊戲《風雲天下OL》向外包方支付的費用。於截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的服務器及帶寬成本以及服務器折舊成本的增幅與我們的遊戲研發業務的增長一致。

**遊戲發行** 截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的遊戲發行分部的成本為人民幣21.2百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣16.8百萬元增加26.4%。該增加主要由於薪金及薪酬開支由人民幣7.0百萬元增加至人民幣10.1百萬元。截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的薪金及薪酬開支增加，主要由於91wan營運團隊的人數增加及根據[●]前購股權計劃以股份為基礎的酬金開支增加。我們遊戲發行業務有關的服務器及帶寬成本由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣4.1百萬元小幅增至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣4.3百萬元，以應付91wan的用戶流量增長。我們的付款手續成本亦由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣2.3百萬元增加至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣2.5百萬元，乃由於隨着我們的遊戲發行業務的增長，透過付費渠道結算的交易總金額增加所致。

**毛利率** 因上文所述，我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的毛利率為88.8%，而截至二零一二年六月三十日止六個月為91.1%。我們的遊戲研發分部於截至二零一三年六月三十日止六個月的毛利率為88.7%，而截至二零一二年六月三十日止六個月為93.9%。我們的遊戲發行分部於截至二零一三年六月三十日止六個月的毛利率為89.1%，而截至二零一二年六月三十日止六個月為85.5%。

**銷售及市場推廣成本** 我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的銷售及市場推廣成本為人民幣1.589億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣78.8百萬元增加101.8%。該增加主要由於我們的推廣及廣告開支由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣75.8百萬元增加至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.523億元，而有關增加乃由於(i)我們致力於透過在中國的受歡迎網站投放更多廣告擴展我們的平台業務以增加用戶流量；及(ii)線上廣告的需求增加導致中國線上廣告成本普遍增加所致。

**行政開支** 截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的行政開支為人民幣46.9百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣13.0百萬元增加261.7%。該增加主要由於(i)因向高級管理層授出股份期權作為他們對我們的業務發展作出貢獻的獎勵而產生的以股份為基礎的酬金開支人民幣12.5百萬元；及(ii)其他行政開支由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣13.0百萬元增加至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣34.4百萬元，主要由於[●]產生的專業服務開支。

**研發開支** 截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的研發開支為人民幣1.413億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣74.3百萬元增加90.2%。該增加主要由於(i)我們擴展至移動遊戲業務及研發更多移動遊戲以及更多利用我們的內部遊戲研發能力，令我們的遊戲研發團隊的人數及薪金增加，因此僱員福利開支(不包括以股份為基礎的酬金開支)由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣59.9百萬元增加至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.099億元；及(ii)由於向我們的遊戲研發員工授出購股權作為僱員獎勵計劃產生以股份為基礎的酬金開支人民幣10.9百萬元，部份被因我們減少外包研發致使我們的遊戲研發外包成本由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣9.0百萬元減少至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣4.9百萬元所抵銷。我們的遊戲研發團隊的人數由二零一二年六月三十日的802人增加至二零一三年六月三十日的1,456人。

## 財務資料

**其他收入** 截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的其他收入為人民幣1.8百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣1.9百萬元減少9.1%。該減少主要由於菲音於截至二零一二年六月三十日止六個月作為「主要軟件及動漫公司」向廣州市政府申請並取得政府補助人民幣1.5百萬元，部份由銀行存款增加導致利息收入增加所抵銷。該政府補助乃提供予廣州具前景的軟件及動漫公司，以激勵地方軟件及動漫產業的發展。除符合資格作為「主要軟件及動漫公司」外，該補助並無其他附帶條件且屬於非經常性質。

**經營溢利**。由於上文所述，我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的經營溢利為人民幣1.636億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣1.517億元減少7.9%。截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的經營利潤率為28.5%，相對截至二零一二年六月三十日止六個月為43.7%。

**財務收入／(成本)**。我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的財務收入為人民幣1.9百萬元，而我們於截至二零一二年六月三十日止六個月的財務成本為人民幣3.6百萬元。該財務收入主要來自短期投資的利息收入，短期投資乃我們的現金管理策略部份，保證年利率為2.7厘及與大宗商品價格掛鈎，息率按介乎2.7厘至3.9厘浮動。於截至二零一二年六月三十日止六個月之財務成本主要由於於二零一二年A系列優先股之發行成本。

**除所得稅前(虧損)／溢利**。因上文所述及因本公司相關股本公平值大升而錄得可轉換可贖回優先股公平值虧損人民幣3.694億元，我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的除所得稅前虧損為人民幣2.039億元，而截至二零一二年六月三十日止六個月則為除所得稅前溢利人民幣1.48億元。有關可轉換可贖回優先股公平值虧損的詳情，請參閱本文件「財務資料—股東權益」及附錄一會計師報告附註30。

**所得稅開支**。我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的所得稅開支為人民幣39.4百萬元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣25.8百萬元增加52.8%。該增加主要由於(i)我們的中國經營實體的應課稅溢利增加；及(ii)由於本公司獲豁免繳納開曼群島所得稅，因此可轉換可贖回優先股的公平值虧損人民幣3.694億元並無減少我們的所得稅開支。

**期內(虧損)／溢利**。因上文所述，我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的虧損為人民幣2.433億元，而截至二零一二年六月三十日止六個月為溢利人民幣1.222億元。

**經調整溢利淨額**。我們於截至二零一三年六月三十日止六個月的經調整溢利淨額為人民幣1.536億元，較截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣1.259億元增加22.0%。請參閱「其他財務計量」一節。

### 截至二零一二年十二月三十一日止年度與截至二零一一年十二月三十一日止年度相比

**收入** 我們於二零一二的收入為人民幣7.766億元，較二零一一年的人民幣3.840億元增加102.2%。

**遊戲研發** 我們於二零一二年的遊戲研發收入為人民幣5.407億元，較二零一一年的人民幣2.52億元增加114.6%。我們遊戲研發收入的增加主要由於平均MPU的數目由二零一一年的約240,000名增加至二零一二年的約518,000名。該增加主要由於(i)我們於二零一二年推出12款

## 財務資料

新遊戲，包括《醉西遊》、《夢幻飛仙》及《風雲天下OL》，於二零一二年錄得收益人民幣81.8百萬元及(ii)我們的12款現有成功遊戲，如《凡人修真II》及《真王》，與二零一一年相比，於二零一二年繼續吸引更多付費玩家，並於二零一二年產生收入人民幣4.451億元。有關主要新遊戲及現有遊戲於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月的詳情，請參閱「業務—我們的業務—我們的遊戲研發業務」一節。於二零一一年至二零一二年，我們遊戲研發業務的ARPPU保持穩定。我們由於發行夥伴於二零一二年支付授權金而產生的收入為人民幣16.3百萬元，較二零一一年的人人民幣4.6百萬元增加256.7%。我們於二零一二年就我們向第三方遊戲研發商提供技術支援服務產生收入人民幣21.0百萬元，而二零一一年為零。於二零一二年十二月三十一日，我們擁有24款正在運營的自主研發遊戲，其中16款既由於91wan發行又由我們的發行夥伴發行，及8款僅由我們的發行夥伴發行。於二零一一年十二月三十一日，我們擁有13款正在運營的自主研發遊戲，其中11款既由91wan發行又由我們的發行夥伴發行，及2款僅由我們的發行夥伴發行。於二零一一年及二零一二年，各有1款自主研發遊戲下線。

**遊戲發行** 我們於二零一二年的遊戲發行收入為人民幣2.359億元，較二零一一年的人人民幣1.32億元增加78.7%。我們的遊戲發行收益增加主要由於平均MPU由二零一一年的約40,000名增加至二零一二年的約71,000名。該增加主要由於(i)我們能夠透過針對性的營銷及推廣活動拓寬我們於91wan的玩家群；(ii)我們繼續為玩家提供優質服務以增加付費玩家的數目；及(iii)我們能夠自第三方研發商獲授權更多受歡迎遊戲，並於91wan發行更多成功自主研發遊戲，有助於提高我們的玩家群及付費玩家數目的自然增長。與二零一一年相比，我們的遊戲發行業務於二零一二年的ARPPU保持穩定。我們自有的遊戲於二零一二年產生的遊戲發行收入為人民幣1.231億元，較二零一一年的人人民幣83.1百萬元增加48.1%。我們的代理遊戲於二零一二年產生遊戲發行收入人民幣1.128億元，較二零一一年的人人民幣48.8百萬元增加130.9%。於二零一二年十二月三十一日，91wan發行16款自主研發遊戲及49款代理遊戲，而於二零一一年十二月三十一日為11款自主研發遊戲及26款代理遊戲。於二零一二年，14款代理遊戲下線，而於二零一一年為3款代理遊戲下線。

**成本。** 我們於二零一二年的成本為人民幣79.1百萬元，較二零一一年的人人民幣68.8百萬元增加14.9%。

**遊戲研發** 我們於二零一二年的遊戲研發成本為人民幣40.6百萬元，較二零一一年的人人民幣44.7百萬元減少人民幣4.2百萬元或9.3%。減少主要由於已付予外包方的費用由人民幣30.6百萬元減至人民幣6.4百萬元，部份由服務器及帶寬成本由人民幣10.6百萬元增加至人民幣24.2百萬元抵銷。於二零一二年，向外包方支付的費用減少乃由於他們協助研發的網頁遊戲相對不太受歡迎，因此於二零一二年所產生的收入減少。於二零一二年，我們的服務器及帶寬成本增加以及服務器折舊成本增加乃符合我們的遊戲研發業務的增長。

**遊戲發行** 我們的遊戲發行分部於二零一二年的成本為人民幣38.5百萬元，較二零一一年的人人民幣24.1百萬元增加59.8%。增加主要由於我們的遊戲發行業務相關的服務器及帶寬成本由人民幣6.6百萬元增加至人民幣9.2百萬元，及薪金及酬金開支人民幣10.5百萬元增加至人民幣16.3百萬元。我們於二零一二年產生更多服務器及帶寬成本及服務器折舊成本以應付91wan的用戶流量增長。我們於二零一二年的薪金及酬金開支增加，主要由於91wan營運團隊的人數由二零一一年十二月三十一日的176人增加至二零一二年十二月三十一日的281人。我們的付款手續成本亦由二零一一年的人人民幣2.6百萬元增加至二零一二年的人民幣5.2百萬元，乃由於隨着我們的遊戲發行業務的增長，透過付費渠道結算的交易總金額增加所致。

**毛利率** 因上文所述，我們於二零一二年的毛利率為89.8%，而二零一一年為82.1%。我們

## 財務資料

的遊戲研發分部於二零一二年的毛利率為92.5%，而於二零一一年為82.3%。我們的遊戲發行分部於二零一二年的毛利率為83.7%，而二零一一年為81.7%。

**銷售及市場推廣成本** 我們於二零一二年的銷售及市場推廣成本為人民幣1.787億元，較二零一一年的人民幣59.5百萬元增加200.6%。該增加主要由於我們的宣傳及廣告開支由二零一一年的人民幣57.0百萬元增加至二零一二年的人民幣1.722億元，有關增加乃由於(i)我們致力於透過在中國的受歡迎網站投放更多廣告擴展我們的平台業務以產生更多用戶流量及(ii)線上廣告的需求增加導致中國線上廣告成本普遍增加所致。

**行政開支** 我們於二零一二年的行政開支為人民幣36.5百萬元，較二零一一年的人民幣1.257億元減少71.0%。該減少主要由於汪先生、黃先生及廖先生向莊先生及楊先生就他們過往對我們的業務發展作出的貢獻向他們授出股份而於二零一一年產生以股份為基礎的酬金開支人民幣97.1百萬元。

**研發開支** 我們於二零一二年的研發開支為人民幣2.006億元，較二零一一年的人民幣89.8百萬元增加123.3%。該增加主要由於我們更多利用我們的內部遊戲研發能力，令我們的遊戲研發團隊的人數增加，因此僱員福利開支由二零一一年的人民幣46.8百萬元增加至二零一二年的人民幣1.609億元，部份被我們的遊戲研發外包成本因我們減少外包研發而由二零一一年的人民幣37.2百萬元減少至二零一二年的人民幣21.6百萬元所抵銷。我們的遊戲研發團隊的人數由二零一一年十二月三十一日的652人增加至二零一二年十二月三十一日的1,493人。

**其他收入** 我們於二零一二年的其他收入為人民幣2.8百萬元，較二零一一年的人民幣0.5百萬元顯著增加。該增加主要由於菲音於二零一二年作為「主要軟件及動漫公司」向廣州市政府申請並取得政府補助人民幣1.5百萬元，部份由銀行存款增加導致利息收入增加所抵銷。該政府補助乃提供予廣州具前景的軟件及動漫公司，以激勵地方軟件及動漫產業的發展。除符合資格作為「主要軟件及動漫公司」外，該補助並無其他附帶條件且並非經常性質。我們亦因銀行存款增加而取得更多利息收入。

**經營溢利** 由於上文所述，我們於二零一二年的經營溢利為人民幣2.836億元，較二零一一年的人民幣40.5百萬元顯著增加。我們於二零一二年的經營利潤率為36.5%，相對截至二零一一年為10.6%。

**財務成本** 我們於二零一二年的財務成本為人民幣3.6百萬元，而我們於二零一一年並無任何財務成本。該財務成本增加主要來自發行可轉換可贖回優先股的交易成本。

**除所得稅前溢利** 因上文所述，我們於二零一二年的除所得稅前溢利為人民幣2.612億元，較二零一一年的人民幣40.5百萬元顯著增加。

**所得稅開支** 我們於二零一二年的所得稅開支為人民幣43.6百萬元，較二零一一年的人民幣22.7百萬元增加92.2%。該增加主要由於二零一二年的除所得稅前溢利增加。我們於二零一二年的實際所得稅率為16.7%，而於二零一一年為55.9%。於二零一一年的實際利率增加乃由於不可扣稅開支所致，例如以股份為基礎的酬金開支，有關開支減少除所得稅前溢利而非稅項開支。

**年內溢利淨額** 因上文所述，我們於二零一二年的溢利淨額為人民幣2.176億元，較二零一一年顯著增加人民幣17.8百萬元。

## 財務資料

**經調整溢利淨額** 我們於二零一二年的經調整溢利淨額為人民幣2.4億元，較二零一一年的人民幣1.149億元增加108.8%。請參閱「其他財務計量」一節。

**截至二零一一年十二月三十一日止年度與截至二零一零年十二月三十一日止年度相比**

**收入** 我們於二零一一年的收入為人民幣3.84億元，較二零一零年的人民幣95.1百萬元增加303.9%。

**遊戲研發** 我們於二零一一年的遊戲研發收入為人民幣2.52億元，較二零一零年的人民幣49.7百萬元增加407.1%。我們的遊戲研發收入增加主要由於遊戲研發業務的平均MPU數目由二零一零年的約69,000名增加至二零一一年的約240,000名。該增加主要由於(i)我們於二零一一年推出8款新遊戲，包括《凡人修真II》、《九天仙夢》、《真王》及《洪荒神話》，於二零一一年產生收入人民幣87.0百萬元及(ii)我們的5款現有成功遊戲，如《凡人修真I》及《夢幻修仙》，與二零一零年相比，於二零一一年繼續吸引更多付費玩家，並於二零一一年產生收入人民幣1.615億元。有關主要新遊戲及現有遊戲於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月的詳情，請參閱「業務—我們的業務—我們的遊戲研發業務」一節。我們遊戲研發業務的ARPPU亦由二零一零年的人民幣60元增加至二零一一年的人民幣88元，主要由於(i)於二零一一年成功推出我們受歡迎的新網頁遊戲，例如《戰將傳奇》；及(ii)現有成功遊戲，例如《凡人修真I》、《夢幻修仙》、《盤龍神墓記》及《門法修仙傳》，提升收入產生能力。我們由於發行夥伴於二零一一年支付授權金而產生的收入為人民幣4.6百萬元，較二零一零年的人民幣2.7百萬元增加69.9%。於二零一零年或二零一一年，我們並無就向第三方遊戲研發商提供技術支援服務產生任何收入。於二零一一年十二月三十一日，我們擁有13款正在運營的自主研發遊戲，其中11款既由91wan發行又由我們的發行夥伴發行，及2款僅由我們的發行夥伴發行。於二零一零年十二月三十一日，我們擁有6款正在運營的自主研發遊戲，全部既由91wan發行又由我們的發行夥伴發行。於二零一一年，1款自主研發遊戲下線，而於二零一零年並無自主研發遊戲下線。

**遊戲發行** 我們於二零一一年的遊戲發行收入為人民幣1.32億元，較二零一零年的人民幣45.4百萬元增加190.9%。我們的遊戲發行收入增加主要由於遊戲發行業務的ARPPU由二零一零年的人民幣125元增加至二零一一年的人民幣274元，及在較低程度上由於遊戲發行業務的平均MPU由二零一零年的約30,000名增加至二零一一年的約40,000名。遊戲發行業務的平均MPU由二零一零年增加至二零一一年主要由於(i)我們能夠透過針對性營銷及推廣活動拓寬我們於91wan的玩家群；(ii)我們繼續為玩家提供優質服務以增加付費玩家的數目；及(iii)我們能夠自第三方研發商代理更多受歡迎遊戲，並於91wan發行更多成功自主研發遊戲，有助於提高我們的玩家群及付費玩家數目的自然增長。遊戲發行業務的ARPPU增加主要由於(i)我們於二零一一年在91wan發行受歡迎的新網頁遊戲；(ii)現有成功遊戲的收入產生能力於二零一一年進一步提升；及(iii)我們於91wan發行更多本身的成功遊戲，較代理遊戲的收入產生能力更高。我們本身的遊戲於二零一一年產生的遊戲發行收入為人民幣83.1百萬元，較二零一零年的人民幣30.1百萬元增加175.9%。我們的代理遊戲於二零一一年產生遊戲發行收入人民幣48.8百萬元，較二零一零年的人民幣15.2百萬元增加220.5%。於二零一一年十二月三十一日，91wan發行11款自主研發遊戲及26款代理遊戲，而於二零一零年十二月三十一日為6款自主研發遊戲及11款代理遊戲。於二零一零年及二零一一年，分別有3款代理遊戲下線。

**成本** 我們於二零一一年的成本為人民幣68.8百萬元，較二零一零年的人民幣54.7百萬元增加25.8%。

**遊戲研發** 我們於二零一一年的遊戲研發分部的成本為人民幣44.7百萬元，較二零一零年的人民幣45.3百萬元減少1.4%。該減少主要由於向外包方支付的費用由人民幣40.4百萬元減

## 財務資料

少至人民幣30.6百萬元，部份由我們的遊戲研發業務相關的服務器及帶寬成本由人民幣3.8百萬元增加至人民幣10.6百萬元所抵銷。由於我們決定更多利用我們的內部網頁遊戲研發能力及減少外包予第三方的工作，因此我們於二零一一年向外包方支付的費用減少。於二零一一年，我們的服務器及帶寬成本增加以及服務器折舊成本增加乃符合我們的遊戲研發業務的增長。

**遊戲發行** 我們二零一一年的遊戲發行分部的成本為人民幣24.1百萬元，較二零一零年的人人民幣9.4百萬元增加157.5%。該增加主要由於我們遊戲發行業務有關的服務器及帶寬成本由人民幣2.2百萬元增加至人民幣6.6百萬元，以及薪金及酬金開支由人民幣4.0百萬元增加至人民幣10.5百萬元所致。於二零一一年，我們的服務器及帶寬以及服務器折舊成本增加以應付91wan的用戶流量增長。我們於二零一一年的薪金及酬金開支增加，主要由於91wan營運團隊的人數由二零一零年十二月三十一日的93名增加至二零一一年十二月三十一日的176名。我們的付款手續成本亦由二零一零年的人人民幣1.7百萬元增加至二零一一年的人民幣2.6百萬元，乃由於隨着我們的遊戲發行業務的增長，透過付費渠道結算的交易總金額增加所致。

**毛利率** 因上文所述，我們於二零一一年的毛利率為82.1%，而二零一零年為42.5%。我們的遊戲研發分部於二零一一年的毛利率為82.3%，而於二零一零年為8.8%。我們的遊戲發行分部於二零一一年的毛利率為81.7%，而二零一零年為79.4%。

**銷售及市場推廣成本** 我們於二零一一年的銷售及市場推廣成本為人民幣59.5百萬元，較二零一零年的人人民幣26.6百萬元增加123.2%。該增加主要由於我們的宣傳及廣告開支由二零一零年的人人民幣25.7百萬元增加至二零一一年的人民幣57.0百萬元，而有關增加乃由於(i)我們致力於透過在中國的受歡迎網站投放更多廣告擴展我們的平台業務以產生更多用戶流量及(ii)線上廣告的需求增加導致中國線上廣告成本普遍增加所致。

**行政開支** 我們於二零一一年的行政開支為人民幣1.257億元，較二零一零年的人人民幣7.2百萬元顯著增加。該增加主要由於汪先生、黃先生及廖先生向莊先生及楊先生就他們過往對我們的業務發展作出的貢獻向他們授出股份而於二零一一年產生以股份為基礎的酬金開支人民幣97.1百萬元。

**研發開支** 我們於二零一一年的研發開支為人民幣89.8百萬元，較二零一零年的人人民幣47.0百萬元增加91.2%。該增加主要由於我們致力於日後研發更多成功遊戲，導致我們的遊戲研發團隊的人數增加，因此僱員福利開支由二零一零年的人人民幣15.3百萬元增加至二零一一年的人民幣46.8百萬元，及在較低程度上，由於我們的遊戲研發外包成本由二零一零年的人人民幣30.9百萬元增加至二零一一年的人民幣37.2百萬元。我們的遊戲研發團隊的人數由二零一零年十二月三十一日的278人增加至二零一一年十二月三十一日的652人。

**經營溢利／(虧損)** 由於上文所述，我們於二零一一年的經營溢利為人民幣40.5百萬元，相對二零一零年的經營虧損為人民幣40.4百萬元。我們於二零一一年的經營利潤率為10.6%。

**除所得稅前溢利／(虧損)** 因上文所述，我們於二零一一年的除所得稅前溢利為人民幣40.5百萬元，相對於二零一零年為除所得稅前虧損人民幣40.4百萬元。

**所得稅開支** 我們於二零一一年的所得稅開支為人民幣22.7百萬元，較二零一零年的所得稅抵免人民幣0.03百萬元顯著增加。該增加主要由於(i)我們於二零一零年產生除所得稅前虧損；及(ii)於二零一一年產生的以股份為基礎的酬金開支為不可扣除。由於上文所述，我們於二零一一年的有效所得稅率為55.9%，相對二零一零年為0.1%。

## 財務資料

**年內溢利／(虧損)** 因上文所述，我們於二零一一年的溢利為人民幣17.8百萬元，相對二零一零年的虧損為人民幣40.4百萬元。

**經調整溢利／(虧損)淨額** 我們於二零一一年的經調整溢利淨額為人民幣1.149億元，相對二零一零年的經調整虧損淨額為人民幣40.4百萬元。請參閱「其他財務計量」一節。

### 流動資金及資金來源

#### 現金流量

我們過往主要以經營活動產生的現金流量應付營運資金及其他資本需求。展望將來，我們相信藉著經營活動產生的現金流量、於資本市場上不時籌得的其他資金及[●]，將可滿足流動資金需求。

下表載列於所示期間我們的合併現金流量表的經挑選現金流量數據：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
經營活動所得的現金淨額.....	26,791	100,650	299,629	183,436	130,899
投資活動所用的現金淨額.....	(16,908)	(28,112)	(51,972)	(7,820)	(154,362)
融資活動(所用)／所得的					
現金淨額.....	—	—	(20,896)	351,008	(1,550)
現金及現金等價物的增加／					
(減少)淨額.....	9,883	72,538	226,761	526,624	(25,013)
年／期終的現金及					
現金等價物.....	13,455	85,993	312,639	612,617	287,415

#### 經營活動所得現金淨額

經營活動所得現金淨額主要包括年內／期內溢利／(虧損)，經已付所得稅及非現金項目(例如物業及設備折舊、無形資產攤銷及以股份為基礎的酬金)作出調整，及經營運資金變動(例如貿易應收款項、預付款項及其他應收款項、貿易應付款項、其他應付款項及應計費用以及遞延收入)作出調整。經營活動現金流量的變動大部份與年內／期內溢利／(虧損)變動相關。

截至二零一三年六月三十日止六個月，經營活動所得現金淨額為人民幣1.309億元，經營活動所得現金淨額主要來自(i)貿易應付款項增加人民幣10.0百萬元；(ii)其他應付款項及應計款項增加人民幣11.0百萬元；及(iii)非現金項目人民幣4.075億元，包括物業及設備折舊人民幣7.5百萬元，以股份為基礎的酬金人民幣27.5百萬元及可轉換可贖回優先股的公平值虧損人民幣3.694億元，部份由(i)除所得稅前虧損人民幣2.039億元；(ii)貿易應收款項增加人民幣6.6百萬元；(iii)預付款項及其他應收款項增加人民幣19.9百萬元；(iv)遞延收入減少人民幣28.5百萬元；及(v)所得稅付款人民幣38.6百萬元。

## 財務資料

於二零一二年，經營活動所得現金淨額為人民幣2.996億元，經營活動所得現金淨額主要來自除所得稅前溢利人民幣2.612億元，並主要就(i)預付款項及其他應收款項人民幣39.5百萬元；(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣22.2百萬元；(iii)遞延收入增加人民幣23.4百萬元；及(iv)非現金項目人民幣37.5百萬元，包括物業及設備折舊人民幣10.6百萬元及可轉換可贖回優先股的公平值變動人民幣18.8百萬元作出正數調整，部份由(i)貿易應收款項增加人民幣38.2百萬元；(ii)貿易應付款項減少人民幣1.4百萬元；及(iii)所得稅付款人民幣44.5百萬元所抵銷。

於二零一一年，經營活動所得現金淨額為人民幣1.007億元，經營活動所得現金淨額主要來自除所得稅前溢利人民幣40.5百萬元，並主要就(i)其他應付款項及應計費用增加人民幣8.9百萬元；(ii)遞延收入增加人民幣20.9百萬元；及(iii)非現金項目人民幣1.038億元，包括有關向莊先生及楊先生授出股份的以股份為基礎的酬金開支人民幣97.1百萬元作出正數調整，部份由(i)貿易應收款項增加人民幣25.6百萬元；(ii)預付款項及其他應收款項增加人民幣21.5百萬元；(iii)貿易應付款項減少人民幣2.2百萬元；及(iv)所得稅付款人民幣24.3百萬元所抵銷。

於二零一零年，經營活動的所得現金淨額為人民幣26.8百萬元。經營活動的所得現金淨額主要來自除所得稅前虧損人民幣40.4百萬元，並主要就(i)貿易應付款項增加人民幣10.7百萬元；(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣9.3百萬元；(iii)遞延收入增加人民幣86.0百萬元；及(iv)非現金項目人民幣1.8百萬元作出正數調整，部份由(i)貿易應收款項增加人民幣17.7百萬元；(ii)預付款項及其他應收款項增加人民幣22.4百萬元；及(iii)所得稅付款0.5百萬元所抵銷。

### 投資活動所用的現金淨額

截至二零一三年六月三十日止六個月，投資活動所用的現金淨額為人民幣1.544億元，主要來自(i)短期投資付款人民幣2.2億元，即保證年利率為2.7厘及大宗商品價格掛鈎浮息介乎2.7厘至3.9厘的結構存款；(ii)於Appionics的投資付款人民幣18.7百萬元；(iii)購買物業及設備人民幣22.0百萬元，例如我們網絡基建的服務器及電腦以及新辦公室的租賃裝修；及(iv)購買無形資產人民幣4.7百萬元，包括購買軟件及就獨家代理遊戲支付代理費用，部份由(i)到期短期投資增加的所得款項人民幣1.1億元；(ii)短期投資的已收利息人民幣1.1百萬元；及(iii)出售物業及設備(例如服務器及電腦)的所得款項所抵銷。

於二零一二年，投資活動所用的現金淨額為人民幣52.0百萬元，主要來自(i)購買物業及設備人民幣19.7百萬元，例如我們網絡基建的服務器及電腦；及(ii)購買無形資產人民幣32.8百萬元，包括購買第三方研發遊戲的知識產權，例如《夢幻飛仙》，部份由出售物業及設備(例如服務器及電腦)的所得款項所抵銷。

於二零一一年，投資活動所用的現金淨額為人民幣28.1百萬元，主要來自(i)購買物業及設備人民幣27.8百萬元，例如我們網絡基建的服務器及電腦；及(ii)購買無形資產人民幣0.7百萬元，例如第三方研發遊戲的知識產權，部份由出售物業及設備(例如服務器及電腦)的所得款項所抵銷。

## 財務資料

於二零一零年，投資活動所用的現金淨額為人民幣16.9百萬元，即購買物業及設備，例如我們網絡基建的服務器及電腦。

### 融資業務所用的現金淨額

截至二零一三年六月三十日止六個月，融資活動所用的現金淨額為人民幣1.6百萬元，主要由於支付有關[●]產生的遞延[●]成本。

於二零一二年，融資業務所用的現金淨額為人民幣20.9百萬元，來自(i)向兩名前A系列投資者購回普通股的付款人民幣3.719億元；(ii)已付創辦人股息人民幣90.5百萬元及(iii)可轉換可贖回優先股發行成本付款人民幣3.6百萬元，部份由(i)我們的創辦人注資人民幣10.0百萬元以成立捷遊及(ii)發行可轉換可贖回優先股的所得款項人民幣4.352億元所抵銷。

於二零一一年或二零一零年，我們並無融資業務的所用或所得現金淨額。

### 流動資產及負債淨額

下表載列於所示日期我們的流動資產及流動負債的明細：

	於			於	於
	十二月三十一日	十二月三十一日	十二月三十一日	六月三十日	八月三十一日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一三年
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
<b>流動資產</b>					
貿易應收款項 .....	20,496	46,066	84,293	90,904	83,798
預付款項及其他應收款項 .....	40,075	60,547	20,233	45,899	39,044
短期投資 .....	—	—	—	110,854	110,402
現金及現金等價物 .....	13,455	85,993	312,639	287,415	348,233
<b>流動資產總值 .....</b>	<b>74,026</b>	<b>192,606</b>	<b>417,165</b>	<b>535,072</b>	<b>581,477</b>
<b>流動負債</b>					
短期貸款 .....	—	—	—	—	15,427
貿易應付款項 .....	13,803	11,603	10,168	20,167	13,414
其他應付款項及應計費用 .....	10,439	19,381	41,622	57,849	67,618
所得稅負債 .....	12,253	16,373	20,467	15,590	13,927
遞延收入 .....	85,594	102,628	127,145	98,086	83,523
<b>流動負債總額 .....</b>	<b>122,089</b>	<b>149,985</b>	<b>199,402</b>	<b>191,692</b>	<b>193,909</b>
<b>流動(負債)/資產淨額 .....</b>	<b>(48,063)</b>	<b>42,621</b>	<b>217,763</b>	<b>343,380</b>	<b>387,568</b>

於二零一三年八月三十一日，我們的流動資產淨值為人民幣3.876億元，二零一三年六月三十日的流動資產淨值為人民幣3.434億元。有關變動主要來自(i)現金及現金等價物增加人民幣60.8百萬元，與我們業務的增長一致；(ii)短期借貸增加人民幣15.4百萬元，主要由於我們於二零一三年七月提取招商銀行股份有限公司香港分行之定期貸款融資；(iii)其他應付款項及應計費用增加人民幣9.8百萬元；及(iv)遞延收入減少人民幣14.6百萬元。

於二零一三年六月三十日，我們的流動資產淨值為人民幣3.434億元，二零一二年十二月三十一日的流動資產淨值為人民幣2.178億元。有關變動主要來自(i)預付款項及其他應收款

## 財務資料

項增加人民幣25.7百萬元，主要由於我們已付予廣告商的預付款項增加以換取更佳的廣告機會及資源，使預付廣告成本增加，及我們就[●]產生的遞延[●]成本；(ii)短期投資增加人民幣1.109億元，短期投資乃我們的現金管理策略部份；(iii)現金及現金等價物減少人民幣25.2百萬元，主要由於我們的短期投資增加；(iv)其他應付款項及應計費用增加人民幣16.2百萬元，主要由於有關[●]的應付專業服務費用；及(v)遞延收入減少人民幣29.1百萬元。

於二零一二年十二月三十一日，我們的流動資產為人民幣2.178億元，相對二零一一年十二月三十一日的流動資產淨值為人民幣42.6百萬元。有關變動主要來自(i)貿易應收款項增加人民幣38.2百萬元，主要由於我們於我們的發行夥伴的平台發行的遊戲增加；(ii)預付款項及其他應收款項減少人民幣40.3百萬元，主要由於我們於二零一二年收取股東貿易應付款項人民幣54.6百萬元；(iii)現金及現金等價物增加人民幣2.266億元，主要由於經營活動所得現金流量增加；(iv)其他應付款項及應計費用增加人民幣22.2百萬元，主要由於中國的員工人數增加；及(v)遞延收入增加人民幣24.5百萬元。

於二零一一年十二月三十一日，我們的流動資產淨值為人民幣42.6百萬元，較我們於二零一零年十二月三十一日的流動負債淨額人民幣48.1百萬元增加人民幣90.7百萬元。有關變動主要來自(i)貿易應收款項增加人民幣25.6百萬元，主要由於我們於我們的發行夥伴的平台發行的遊戲數目增加；(ii)預付款項及其他應收款項增加人民幣20.5百萬元，主要由於應收關聯方款項增加；(iii)現金及現金等價物增加人民幣72.5百萬元，主要由於經營活動的現金流量增加；及(iv)遞延收入增加人民幣17.0百萬元。

於二零一零年十二月三十一日，我們的流動負債淨額為人民幣48.1百萬元，主要由於二零一零年流動負債項下遞延收入的龐大金額，而相比現金及現金等價物的金額則較小，主要由於在二零零九年之前的業務規模較小，而我們調配資源研發並於二零一零年推出的網頁遊戲尚未產生大額收入。

### 資本開支及投資

下表載列於所示期間我們的開支：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
<b>資本開支</b>					
— 購買物業及設備.....	16,908	27,750	19,662	6,811	22,029
— 購買無形資產.....	—	698	32,830	1,050	4,712
<b>總計.....</b>	<b>16,908</b>	<b>28,448</b>	<b>52,492</b>	<b>7,861</b>	<b>26,741</b>

我們的資本開支包括購買物業及設備(例如服務器及電腦)及購買無形資產(例如第三方發發遊戲的知識產權)。截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三年，我們的資本開支總額分別為人民幣16.9百萬元、人民幣28.4百萬元及人民幣52.5百萬元。我們的資本開支總額由二零一一年至二零一二年增加人民幣24.0百萬元，主要由於購買無形資

## 財務資料

產增加人民幣32.1百萬元，數額主要來自在二零一二年因購買我們最受歡迎的網頁遊戲之一《夢幻飛仙》的知識產權。截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，我們的資本開支總額分別為人民幣7.9百萬元及26.7百萬元。資本開支總額增加人民幣18.9百萬元主要由於為配合我們的業務增長而令購買物業及設備增加人民幣15.2百萬元，及因購買軟件及就代理遊戲支付代理費用而令購買無形資產增加人民幣3.7百萬元。

### 資本承擔

我們於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十日並無已訂約但尚未撥備的資本開支。截至二零一三年六月三十日，我們就收購物業及設備之已訂約但未撥備的資本開支約為人民幣2.7百萬元。

### 經營租賃承擔

下表載列於各所示日期我們根據不可撤銷經營租賃的未來最低租賃付款承擔總額：

	於			於
	十二月三十一日			六月三十日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)			
已訂約：				
一年內.....	4,784	8,434	17,350	20,446
一年後但不超過五年.....	10,875	9,661	12,317	32,445
總計.....	15,659	18,095	29,667	52,891

### 營運資金

我們主要透過經營活動的所得現金流量及股東墊款為營運資金所需提供資金。經計及本集團可動用的財務資源，包括經營活動所得的現金流量、銀行借貸及[●]，董事認為，經審慎周詳查詢後，本集團擁有足夠的營運資金以應付本文件日期起計最少未來十二個月的目前所需。

### 貿易應收款項

於各年度末，貿易應收款項的結餘包括(i)我們的遊戲研發業務相關的收入分佔協議應收發行夥伴的款項及(ii)我們的遊戲發行業務相關應收付費渠道的款項。

## 財務資料

我們的貿易應收款項由二零一零年十二月三十一日的人民幣20.6百萬元增加至二零一一年十二月三十一日的人民幣48.3百萬元，及至二零一二年十二月三十一日的人民幣86.9百萬元，並於二零一三年六月三十日進一步增加至人民幣91.9百萬元。下表載列於各所示日期我們的貿易應收款項的賬齡分析(根據入賬日期)：

	於 十二月三十一日			於 六月三十日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)			
0-30日 .....	18,421	39,137	59,498	59,137
31-60日 .....	673	3,488	17,803	23,025
61-90日 .....	682	1,704	4,948	4,357
91-180日 .....	631	1,846	1,230	3,319
180-365日 .....	121	1,978	814	1,156
超過一年 .....	49	137	2,620	909
<b>總計 .....</b>	<b>20,577</b>	<b>48,290</b>	<b>86,913</b>	<b>91,903</b>

下表載列於所示日期貿易應收款項的平均周轉天數：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
貿易應收款項周轉天數 <sup>(1)</sup> .....	79	44	40	28	29

(1) 若干期間的貿易應收款項周轉天數為貿易應收款項除以該期間的收入乘以一年365日或六個月期間的180日(如適用)。

截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度的貿易應收款項周轉天數由截至二零一零年十二月三十一日止年度的79日分別減至44日及40日，主要由於我們自二零一一年起一直改善我們貿易應收款項的收回能力。截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的貿易應收款項周轉天數保持穩定，為29日，而截至二零一二年六月三十日止六個月為28日。

## 財務資料

### 預付款項及其他應收款項

下表載列於各所示日期的預付款項及其他應收款項：

	於 十二月三十一日			於 六月三十日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)			
<b>計入於非流動資產</b>				
租賃及其他按金 .....	467	1,523	2,352	3,142
無形資產、物業及設備的預付款項.....	—	—	—	6,365
	<u>467</u>	<u>1,523</u>	<u>2,352</u>	<u>9,507</u>
<b>計入於流動資產</b>				
應收控股股東款項 .....	32,054	54,679	64	—
租金及其他按金 .....	815	694	3,434	7,674
預付廣告成本 .....	—	859	9,883	23,059
員工預支款.....	4,869	3,630	1,719	403
外包遊戲研發費用的預付款項.....	—	—	2,660	2,085
遞延[●]成本.....	—	—	—	6,641
預付技術服務費 .....	—	—	566	920
其他.....	2,841	1,189	2,411	5,117
	<u>40,579</u>	<u>61,051</u>	<u>20,737</u>	<u>45,899</u>
減：其他應收款項減值撥備.....	(504)	(504)	(504)	—
小計.....	<u>40,075</u>	<u>60,547</u>	<u>20,233</u>	<u>45,899</u>
<b>總計</b> .....	<u>40,542</u>	<u>62,070</u>	<u>22,585</u>	<u>55,406</u>

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的預付款項及其他應收款項分別為人民幣40.5百萬元、人民幣62.1百萬元、人民幣22.6百萬元及人民幣55.4百萬元。由二零一零年十二月三十一日至二零一一年十二月三十一日，我們的預付款項及其他應收款項增加人民幣21.5百萬元或53.1%。由二零一一年十二月三十一日至二零一二年十二月三十一日，我們的預付款項及其他應收成本款項減少人民幣39.5百萬元或63.6%。由二零一二年十二月三十一日至二零一三年六月三十日，我們的預付款項及其他應收款項增加人民幣32.8百萬元或145.3%。我們的預付廣告成本，即我們根據若干廣告安排預先支付以取得較佳廣告機會及資源的廣告費用，由二零一零年十二月三十一日的零增加至二零一一年十二月三十一日的人民幣0.9百萬元、二零一二年十二月三十一日的人民幣9.9百萬元及二零一三年六月三十日的人民幣23.1百萬元，主要由於(i)我們為吸引更多91wan用戶動用更多資源進行廣告活動；(ii)我們物色更多廣告供應商，而大部份新供應商要求預付安排；及(iii)我們增加支付予廣告供應商的預付款項以換取更佳廣告機會及資源。我們就預付外包遊戲研發費用，即於我們的遊戲研發營運期間預付予外包方的款項，由二零一零年及二零一一年十二月三十一日的零增加至二零一二年十二月三十一日的人民幣2.7百萬元及二零一三年六月三十日的人民幣2.1百萬元，主要由於我們於二零一二年及截至二零一三年六月三十日止六個月物色新外包方，而他們要求預付安排，我們於二零一零年及二零一一年物色的外包方並無要求有關安排。我們的遞延[●]成本由二零一二年十二月三十一日的零增加至二零一三年六月三十日的人民幣6.6百萬元，乃由於截至二零一三年六月三十日止六個月[●]產生的[●]成本增加所致。我們的預付款項及其他應收款項亦包括預付租金及遊戲授權的預付款項。

## 財務資料

### 現金及現金等價物

我們的現金及現金等價物包括銀行及手頭現金以及其他財務機構的現金。我們於其他財務機構的現金指存放於代理付費渠道的現金。於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及二零一三年六月三十日，我們的現金及現金等價物分別為人民幣13.5百萬元、人民幣86.0百萬元、人民幣3.126億元及人民幣2.874億元。於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及二零一三年六月三十日，我們的銀行及手頭現金分別為人民幣13.5百萬元、人民幣82.3百萬元、人民幣3.09億元及人民幣2.822億元。於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及二零一三年六月三十日，我們於其他財務機構的現金分別為零、人民幣3.7百萬元、人民幣3.6百萬元及人民幣5.3百萬元。我們的現金及現金等價物於二零一三年六月三十日較二零一零年十二月三十一日大幅增長，主要由於經營活動的所得現金淨額增加，部份由投資活動所用的現金淨額及財務活動的增加所抵銷。請參閱「流動資金及資金來源—現金流量」一節。

### 短期投資

截至二零一三年六月三十日止六個月，我們作出短期投資人民幣2.20億元作為現金管理策略的一部份，乃指人民幣計值、屆滿期限為90日的結構性存款。最低存款金額為人民幣1億元且本公司及銀行均無權於存款到期前終止此項投資。相關存款的保證年利率為2.7厘及與大宗商品價格掛鈎的浮息介乎2.7厘至3.9厘。本金亦經擔保並將於到期時連息支付予本公司。截至二零一三年六月三十日止六個月期間，有關短期投資人民幣1.1億元經已到期。

我們已審慎作出投資決定並僅專注於低風險而投資本金獲保證的金融產品。財務部總部監測市場利率波動並經參考最新市場狀況可能及時調整我們的投資。此外，我們已採納一系列內部監控措施以審閱及監測我們的投資風險。我們的財務經理經詳細分析其他建議金融產品的類別、回報、目標、利息及特徵而編製報告並向我們的總經理提呈批准。我們的財務經理屆時將與銀行就建議金融產品的條款進行協商並向我們的營運部門主管及總經理提呈合約申請表格以供批准。一經批准，財務部門的出納員將購買相關金融產品。於金融產品期限內，我們的財務部門按每月錄得利息。任何到期金融產品的續訂須遵照上文所述的相同審批程序。

### 貿易應付款項

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的貿易應付款項分別為人民幣13.8百萬元、人民幣11.6百萬元、人民幣10.2百萬元及人民幣20.2百萬元。由二零一零年十二月三十一日至二零一一年十二月三十一日，我們的貿易應付款項減少人民幣2.2百萬元或15.9%。由二零一一年十二月三十一日至二零一二年十二月三十一日，我們的貿易應付款項減少人民幣1.4百萬元或12.4%。由二零一二年十二月三十一日至二零一三年六月三十日，我們的貿易應付款項增加人民幣10.0百萬元或98.3%。有關增加主要由於根據收入分成安排就我們於*91wan*發行的代理遊戲的遊戲應付代理賬款增加。

## 財務資料

下表載列於所示日期我們的貿易應付款項的賬齡分析：

	於 十二月三十一日			於 六月三十日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)			
0-30日 .....	13,681	9,367	8,351	10,647
31-60日 .....	116	956	1,018	7,778
61-90日 .....	—	745	317	330
91-180日 .....	6	151	166	719
超過180日 .....	—	384	316	693
<b>總計</b> .....	<b>13,803</b>	<b>11,603</b>	<b>10,168</b>	<b>20,167</b>

下表載列於所示期間貿易應付款項的平均周轉天數：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
貿易應付款項周轉天數 <sup>(1)</sup> .....	92	62	47	47	57

(1) 若干期間的貿易應付款項周轉天數為貿易應付款項結餘除以該期間的成本，乘以一年365日或六個月的180日(如適用)。

我們於第三方完成項目後償付貿易應付款項。我們的貿易應付款項周轉天數由截至二零一零年十二月三十一日的92日減至截至二零一一年十二月三十一日的62日，並進一步減至截至二零一二年十二月三十一日止年度的47日，主要由於供應商組合變動。我們的貿易應付款項周轉天數由截至二零一二年六月三十日止六個月的47日增至截至二零一三年六月三十日止六個月的57日，主要由於發行第三方研發遊戲收入貢獻增加，有關升幅往往令第三方研發商分佔收入增加及貿易應付款項周轉天數延長。董事確認，我們於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月並無重大拖欠貿易應付款項付款。

### 其他應付款項及應計費用

下表載列於所示日期的其他應付款項及應計費用：

	於 十二月三十一日			於 六月三十日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)			
應付員工成本及福利 .....	3,354	12,449	25,737	24,957
應付專業服務費用 .....	—	5,457	3,343	9,233
其他稅項負債 .....	4,149	508	3,841	4,095
廣告開支 .....	283	—	4,333	12,374
其他 .....	2,653	967	4,368	7,190
<b>總計</b> .....	<b>10,439</b>	<b>19,381</b>	<b>41,622</b>	<b>57,849</b>

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的其他應付款項及應計費用分別為人民幣10.4百萬元、人民幣19.4百萬元、人民幣41.6百萬元及人民幣57.8百萬元。我們於二零一一年十二月三十一日的其他應付款項及應計費用較二零一零年十二月三十一日增加人民幣8.9百萬元或85.7%，而於二零一二年十二月三十一

## 財務資料

日則較二零一一年十二月三十一日增加人民幣22.2百萬元或114.8%。我們於二零一三年六月三十日的其他應付款項及應計費用較二零一二年十二月三十一日增加人民幣16.2百萬元或39.0%。我們的其他應付款項及應計費用亦包括租金應計費用及預扣個人所得稅。董事確認，於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們並無重大違反其他應付款項付款。

### 應付／應收關聯方款項

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們分別有(i)應收四三九九網絡股份有限公司(「四三九九網絡」)款項人民幣2.7百萬元、人民幣3.3百萬元、零及零；及(ii)應收廣州遊國信息技術有限公司(「廣州遊國」)款項人民幣0.4百萬元、零、零及零。四三九九網絡及廣州遊國受到我們前A系列投資者的近親家族成員重大影響。有關貿易應收款項主要來自於有關關連人士的平台發行我們的遊戲相關的收入分佔，並已悉數償還。

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們有(i)應付四三九九網絡款項分別人民幣0.03百萬元、人民幣0.4百萬元、零及零；(ii)應付廣州捷遊信息科技有限公司(「捷遊信息」)款項分別人民幣7.2百萬元、人民幣1.2百萬元、零及零；及(iii)應付北京遊國網絡技術有限公司(「北京遊國」)款項分別零、人民幣0.2百萬元、零及零。捷遊信息受莊先生重大影響，而北京遊國受汪先生的近親重大影響。有關貿易應付款項來自與有關關連人士訂立的外包遊戲研發交易以及有關關連人士代理及於我們的發行平台發行的遊戲的收入分成，並已悉數償還。

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們有(i)應收黃先生款項分別人民幣6.6百萬元、人民幣18.1百萬元、零及零；(ii)應收廖先生款項分別人民幣25.5百萬元、人民幣36.5百萬元、零及零。有關貿易應收款項主要來自就業務目的墊付予該等控股股東的墊款及該等控股股東於截至二零一零年及二零一一年十二月三十一日止年度代表我們透過他們的個人銀行賬戶收取貿易應收款項及結債貿易應付款項，並已於二零一二年悉數償還(「有關安排」)。

有關安排於二零零九年開始，是為方便及有效營運用途，乃由於個人銀行賬戶較公司銀行賬戶具有更大靈活性。例如，在中國的公司銀行賬戶於周末及公眾假期進行的資金轉賬會延誤，延長結算過程。於我們起步初期，鑒於網頁遊戲行業競爭極為激烈之營商環境，及時結清交易將有助我們保留我們的競爭對手亦欲招攬之優質業務夥伴。因此，我們認為使用個人銀行賬戶可加快與業務夥伴的結算過程。於當時逾200名業務夥伴中，17名業務夥伴接受該安排，當中包括10名發行合作夥伴、兩種支付渠道及5名外包合作夥伴。我們的有關安排中大部分發行夥伴及外包方於有關安排時以相當小之規模起步。我們安排中所有業務夥伴於有關安排時均為獨立第三方(四三九九網絡除外)，且均為以中國為基地的私人公司。於有關安排時，四三九九網絡之大部份股權由我們其中一名A系列前投資者之近親家族成員持有。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，根據有關安排，我們的控股股東已收取四三九九網絡之總金額為人民幣2.3百萬元，而我們的控股股東代表我們支付予四三九九網絡之金額為零。由於我們隨後增強內部監控，我們於二零一一年七月取消有關安排且於二零一二年六月結清根據有關安排全部結欠相關控股股東之款項。我們自二零一一年八月採用之內部監控措施已有效防止有關安排日後再次發生。

我們擁有營運系統追查銷售及計算充值流水。根據充值流水及收入分成安排，我們計算及保持已收或已付第三方的現金記錄。就收取或支付予第三方的付款而言，我們根據相關證明文件，包括銀行結單、銀行入數收據或付款收據，查核所有付款是否以我們的公司銀行賬

## 財務資料

戶或控股股東的個人銀行賬戶支付。我們每月使用有關資料計算各第三方的未清償結餘、每月與各第三方對賬充值流水及未清償結餘及調查差額(如有)。作為一般監控程序，我們每月審閱貿易應收款項的賬齡及貿易應付款項的賬齡，確保所有賬齡的貿易應收款項及貿易應付款項均妥善跟進，及我們的財務記錄中並無重大不知明的已收或已付款項。我們相信，我們所維持的上述措施有助我們妥善將根據有關安排進行的交易於我們的財務記錄中入賬。此外，儘管我們的控股股東的個人銀行賬戶乃用作個人用途及該有關安排，我們擁有內部程序以確保有關安排項下的業務交易金額與我們控股股東的個人交易區分。我們保留業務營運的所有交易記錄，不論該等交易為透過相關控股股東的個人銀行賬戶或我們的公司銀行賬戶結算。於各月底，我們的財務部門會將其交易記錄與相關控股股東的個人銀行賬戶的銀行結單的結算記錄進行詳細對賬。該對賬工作確保我們所有透過相關控股股東的個人銀行賬戶結算的交易與其銀行結單記錄完全匹配。於對賬後，所匹配記錄的交易總額被確定為有關安排項下的交易金額。

地方稅務局已全面知悉有關安排。由於我們於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月已根據相關中國稅法按照我們的收入及溢利全面申報稅項負債，並已悉數繳納稅項，地方稅務局並無對我們所申報的稅項或付款提出異議，並於其後向我們發出不違反中國稅法證書。我們根據適用中國會計準則計量的收入及溢利申報我們的稅項負債，而不論有關收入是否有正式發票支持。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們的所有稅項負債及開支已根據適用中國會計準則，按照我們的收入及溢利妥善記錄。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，根據有關安排控股股東代表我們已收及已付的總額分別為人民幣1.016億元及人民幣65.3百萬元。我們其後於二零一一年七月加強我們的內部監控及終止該等安排，並已於二零一二年六月根據有關安排與相關控股股東結清所有未償還款項。此後，我們概無透過相關控股股東的個人銀行賬戶結算我們的貿易應收款項或貿易應付款項。自二零一一年八月起，我們亦已採取所需內部監控措施避免再次訂立有關安排。我們與業務夥伴的所有合同均訂明我們根據相關合同將用作付款或收據的特定的企業銀行賬戶。於結算後，我們會查核交易記錄以及我們的企業銀行賬戶的到賬及出賬回執以確保相關合同項下的所有付款及收款均透過當中指定的公司銀行賬戶進行。我們自終止該等有關安排後並未無與我們的業務夥伴終止任何合作，而終止有關安排並無對我們的業務營運及財務狀況造成不利影響。根據當地稅務局發出的稅務合規確認書、我們的財務部的確認以及與有關安排相關的文件審計情況，我們的中國顧問北京市律師事務所確認，(i)有關安排並無違反相關中國法例及規例，(ii)有關安排不會導致任何逃稅、欺詐、洗黑錢或其他非法活動，及(iii)我們並無就有關安排實際上承擔任何負債或罰款。我們的董事均未因有關安排而獲取任何個人利益。

根據中國網絡遊戲行業的慣例，玩家通常不要求服務供應商出具正式發票。然而，我們根據我們的銷售收入申報我們的稅項負債，其並無根據發出的正式發票提供的交易金額計算。地方稅務局完全知悉該慣例並在無任何分歧或異議的情況下接納我們的稅務申報，且隨後向我們發出稅項合規證書以確認我們於中國的稅項合規記錄。因此，我們的中國法律顧問

## 財務資料

北京市律師事務所認為，地方稅務局已承認該有關安排的合法性。根據由國務院頒佈且於二零一零年十二月二十日生效的《中華人民共和國發票管理辦法(2010年修訂)》(「發票管理辦法」)，倘一個業務單位或個人未能(其中包括)發出應發出之正式發票，該業務單位或個人或須根據主管稅務機關的責令改正，處以不超過人民幣10,000元之罰款及沒收全部非法收益(如有)。我們可能因未按全額收入發行正式發票而被視為未完全遵守發票管理辦法。然而，鑒於地方稅務局完全知悉該慣例且已向我們發出稅項合規證書，我們接獲責令改正或受到處罰之可能性極微。我們的中國法律顧問北京市律師事務所認為，根據(i)我們確認我們已根據銷售收入已全額繳稅，其並無根據發出的正式發票提供的交易金額計算；及(ii)由地方稅務局發出之稅項合規證書，我們並無逃稅事件。

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們有(i)應收汪先生款項分別為零、人民幣15,000元、人民幣15,000元及零；(ii)應收廖先生款項分別為零、人民幣16,000元、人民幣16,000元及零；(iii)應收黃先生款項分別為零、人民幣26,000元、人民幣26,000元及零；(iv)應收莊先生款項分別為零、人民幣6,000元、人民幣6,000元及零；及(v)應收楊先生款項分別為零、人民幣1,000元、人民幣1,000元及零。有關貿易應收款項來自控股股東注資，並已悉數償還。

於最後實際可行日期，我們並無結欠關聯方的尚未償還結餘，就本文件附錄一會計師報告附註34所載與關聯方的貿易相關交易而言，董事確認，該等交易乃按一般商業條款及／或不遜於獨立第三方給予的條款進行，屬公平合理並符合本公司股東的整體利益。

### 股東權益

下表載列於所示日期的權益：

	於 十二月三十一日			於 六月三十日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)			
股本	—	64	49	49
儲備	25,888	125,930	(228,351)	(190,430)
(累計虧損)／保留盈利	(45,420)	(30,524)	91,639	(151,708)
(虧絀)／權益總額	(19,532)	95,470	(136,663)	(342,089)

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們分別有虧絀總額人民幣19.5百萬元、權益總額人民幣95.5百萬元、虧絀總額人民幣1.367億元及虧絀總額人民幣3.421億元。

於二零一零年及二零一一年十二月三十一日，我們的儲備分別為人民幣25.9百萬元及人民幣1.259億元。於二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的虧絀總額分別為人民幣1.367億元及人民幣3.421億元，主要由於負儲備人民幣2.284億元及人民幣1.904億元，當中人民幣3.719億元為由於A系列投資者進行[●]前投資而於二零一二年六月購回普通股所產生的其他儲備。請參閱本文件附錄一會計師報告附註24。A系列投資者進行投資(「A

## 財務資料

系列投資」)的所得款項淨額主要用作(i)根據策略性合作協議購回當時由Wong Po Tsan先生及Wang Baoshan女士實益擁有的普通股，(ii)於Appionics的投資及(iii)一般營運資。於二零一三年六月三十日，A系列投資的所得款項淨額人民幣4.342億元已用作前述所載的用途。餘下未動用所得款項將用作一般營運資金。

就購回普通股而言，我們視為我們與股東之間的交易。相關股本的購回價及面值之差額約58.8百萬美元(相等於約人民幣3.719億元)於財務報表確認為儲備抵減，導致於財務報表產生負資本儲備。

於發行A系列優先股後，我們將A系列優先股指定為按公平值計入損益的金融負債，而公平值的任何其後變動乃於損益確認。於二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，A系列優先股的公平值總額分別約為71.8百萬美元(相等於約人民幣4.512億元)及約1.311億美元(相等於約人民幣8.098億元)，已確認為負債，而其累積公平值變動分別約3.0百萬美元(相等於約人民幣18.8百萬元)及約62.3百萬美元(相等於約人民幣3.882億元)於財務報表確認為可轉換可贖回優先股的公平值虧損。請參閱本文件附錄一會計師報告附註30。

根據組織章程大綱及章程細則所載的轉換條款，所有A系列優先股將於[●]後根據換股價(初步為A系列優先股的發行價，初步換股比率為1:1，惟須就若干事件作出調整，包括但不限於發行額外股本證券)自動轉換為普通股。

因此，A系列優先股的負債將取消確認，並列作股本及資本儲備增加，而我們於緊隨[●]後將不會有虧絀。

### 債項

#### 銀行貸款及其他借貸

於二零一三年六月，Foga Tech與招商銀行股份有限公司香港分行訂立一般銀行融資協議，內容有關最多2.5百萬美元或招商銀行股份有限公司廣州分行所發出人民幣備用信用證下提供的人民幣16.2百萬的95%(以較低者為準)的定期貸款融資，由菲音擔保並可於1年內提取，作[●]前一般營運資金用途。定期貸款已於二零一三年七月悉數提取。

於二零一三年八月三十一日，我們的未償還銀行借款額為2.5百萬美元而A系列優先股的金融負債為人民幣8.8億元。除此之外，我們並無任何其他銀行貸款、債務證券、借貸、債項或按揭。

#### 或然負債

我們現時並無涉及任何重大法律訴訟，亦不知悉我們涉及任何待決或潛在重大法律訴訟。倘我們涉及有關重大法律訴訟，而當根據當時可得之資料顯示我們可能產生虧損而有關虧損金額可合理估計，則我們可能錄得虧損或或然負債。

於最後實際可行日期，我們並無任何重大或然負債或保證。

## 財務資料

### 表外承諾及安排

於二零一三年六月三十日，我們有關收購物業及設備相關的已訂約但尚未撥備的資本開支為約人民幣2.7百萬元。於最後實際可行日期，我們並無訂立任何其他表外交易。

### 市場風險披露

我們面臨多項市場風險，包括外匯風險、利率風險、信貸風險及流動資金風險。

#### 外匯風險

我們主要於中國經營業務，而我們的大部份收入、成本及開支以人民幣計值。我們亦使用人民幣作為財務報告貨幣。由我們於外市場授權若干遊戲，我們面臨多項貨幣風險，主要為美元。

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的營運並無承受重大外匯風險。我們並無對沖任何外匯波動。

#### 利率風險

我們因A系列優先股而承受利率風險，A系列優先股的估值受到市場利率影響。我們認為其他利率風險（例如銀行存款的利率風險）並不重大。由於利率風險並不重大，我們現時並無使用任何衍生工具管理我們的利率風險。

#### 價格風險

我們就按公平值入賬並於損益確認公平值變動的大宗系列優先股承受價格風險。A系列優先股的公平值受我們的市值變動影響。我們並無任何商品價格風險。

截至二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，倘我們的權益價值增加／減少10%，所有其他變數維持不變，年度／期間除所得稅前溢利將分別減少約人民幣36.1百萬元／增加人民幣36.6百萬元及減少約人民幣73.4百萬元／增加人民幣73.6百萬元。

#### 信貸風險

我們的信貸風險主要關於我們的短期投資、貿易應收款項、其他應收款項以及現金及現金等價物。

倘我們終止與發行夥伴的合作或我們的發行夥伴面臨財政困難，我們的遊戲研發業務的貿易應收款項的可收回性將受到不利影響。我們經常與我們的發行夥伴溝通以管理有關風險。我們認為有關風險並不重大。我們亦就我們遊戲發行業務有關的付費渠道有大額貿易應收款項。我們考慮付費渠道的財務狀況、過往事件及若干其他因素評估他們的信貸情況。我們亦定期根據過往償付記錄評估其他應收款項。

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的所有銀行及手頭現金均存放於國有中國銀行或具良好信譽且最近並無違約記錄的國際金

## 財務資料

融機構。於二零一三年六月三十日，我們的短期投資為向最近並無違約記錄的國有中國金融機構購買的金融產品。

### 流動資金風險

我們承受流動資金風險。我們的政策是監控及維持現金及現金等價物於管理層認為充足的水平，以為我們的營業提供資金及減少現金流量波動的影響。

### 股息政策及可供分派儲備

在開曼群島公司法及我們的組織章程細則規限下，我們可透過股東大會宣派任何貨幣的股息，惟所宣派的股息不得超過董事會建議宣派的金額。我們的組織章程細則規定，股息可自我們的溢利(已變現或未變現)或自董事認為不再需要且撥自溢利的任何儲備宣派及派付。待普通決議案獲通過後，股息亦可自開曼群島公司法就此批准的股份溢價賬或任何其他資金或賬目宣派及派付。

除了特定發行條款或任何股份附有的權利所規定外，(i)所有股息將按派付股息所涉及股份的已繳股款數額宣派及派付，惟催繳股款前就股份繳入的款項就此而言不得被視為股份的已繳股款；及(ii)所有股息將按派付股息所涉及股份於任何一段或多段期間的已繳股款，按比例分配及派付。我們的董事可自應付予我們股東或涉及任何股份的任可股息或其他款項當中，扣除該股東因催繳或其他原因現時應向我們支付的所有金額(如有)。

此外，宣派股息是由董事會酌情宣派，實際宣派及派付的股息金額亦將視乎以下因素而定：

- 我們的整體業務狀況；
- 我們的財務業績；
- 我們的資金需求；
- 我們股東的權益；及
- 董事會可能認為有關的任何其他因素。

我們日後向股東派付股息亦將取決於我們是否可從我們的中國附屬公司收取股息。中國法例規定，股息須自根據中國會計原則計算的溢利淨額中派付。中國法例亦規定，中國企業須於分派所得款項淨額前將其部份溢利淨額留作法定儲備。該等法定儲備不可作為現金股息而進行分派。

我們的董事會就是否於任何年度宣派任何股息及(若決定宣派股息)派息金額擁有絕對酌情權。二零一二年，菲音及維動宣派並派付股息人民幣90.5百萬元。本公司自成立以來並無派付或宣派任可股息。於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，本公司概無可供分派儲備分派予擁有人。我們不擬將中國經營實體於二零一三年六月三十日的累計盈利人民幣2.693億元於日後計入根據合同安排將支付予菲動的服務費用內。有關盈利將保留於中國經營實體內以敷他們之業務營運所需。我們將根據我們的財務狀況及現行經濟環境持續重新評估我們的股息政策。

## 財務資料

---

然而，派付股息的決定將由我們的董事會酌情決定，並將根據我們的盈利、現金流量、財務狀況、資金需求及法定儲備金要求及我們的董事視為相關的任何其他狀況而釐定。派付股息亦可能受到法律限制及我們於日後可能訂立的融資協議所規限。概無保證將於任何年度宣派或分派任何金額的股息。

### 無重大不利變動

董事確認，自二零一三年六月三十日(即本集團最近期的經審計合併財務報表日期)起，本集團的財務或貿易狀況、債項、按揭、或然負債、保證或前景並無任何重大不利變動。