

概 要

本概要旨在向閣下提供本[編撰]所載資料的概覽。由於此乃概要，其並不涵蓋對閣下而言屬重要之全部資料。閣下於決定投資[編撰]前務請閱讀整[編撰]。任何投資均可能承受風險。投資[編撰]的若干特定風險載於本[編撰]「風險因素」一節。閣下於投資[編撰]前務請仔細閱讀該節。

概覽

我們是中國領先的在線棋牌遊戲開發商及運營商，擁有強大品牌及貫穿線上線下業務的領先優勢。根據易觀報告，按截至二零一三年十二月三十一日提供的在線棋牌遊戲數量計算，我們是中國第二大在線棋牌遊戲運營商。根據易觀報告，按二零一三年中國在線棋牌遊戲市場所得收入⁽¹⁾計算，我們在網絡遊戲公司中排名第三。

我們是中國在線棋牌遊戲的先鋒公司。在中國的頂級網絡遊戲供應商中，我們是第一家專門從事在線棋牌遊戲業務的公司。自於一九九八年成立起，我們利用我們的先行優勢在中國建立獲高度認可的在線棋牌遊戲品牌並積累龐大的用戶基礎。截至二零一四年三月三十一日，我們PC遊戲的累計註冊玩家超過396百萬名，我們移動遊戲的累計註冊玩家超過51百萬名。於二零一二年，國家工商總局就我們的商標「聯眾俱樂部」授予「中國馳名商標」稱號，證明我們在網絡遊戲產業的著名品牌地位。我們相信，我們強大的品牌令我們在吸引新玩家加入我們的遊戲、與第三方遊戲分銷渠道建立業務關係及舉辦大規模的線上線下賽事以推廣我們的網絡遊戲方面佔據絕對優勢。

我們的遊戲

我們擁有一個包含200多款網絡遊戲的均衡組合。該等遊戲絕大部份為現實世界中歷久不衰的經典棋牌遊戲。此外，我們並不依賴任何單一遊戲類別構建我們的玩家基礎及產生收益。於往績記錄期間，概無單一遊戲類別在我們收入總額中的佔比超過三分之一。通過開發熱門棋牌遊戲的各種地區版，我們能夠適應中國不同地區玩家的不同傳統及偏好。我們亦一直對經典遊戲進行改進，融入創新規則及元素，例如二人麻將。於二零一一年、二零一二年、二零一三年及二零一四年首三個月，我們在我們的網絡遊戲平台分別推出14、20、7及1款新遊戲。

⁽¹⁾ 來自棋牌遊戲簡體中文版的收入乃用於估計分析中若干行業參與者自中國在線棋牌遊戲市場的所得收益。請參閱本[編撰]第62頁。

概 要

下表載列於所示期間，按遊戲形式及PC遊戲類別劃分的收益明細的實際金額及所佔我們總收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度						截至三月三十一日止三個月			
	二零一一年		二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%
	(除百分比外，以千元列示)						(未經審計)			
PC遊戲										
自主開發的遊戲										
— 德州撲克	39,796	25.9	60,138	29.2	70,685	29.9	13,029	28.2	28,201	30.3
— 麻將	32,454	21.1	62,780	30.5	62,604	26.5	13,564	29.4	22,436	24.1
— 鬥地主	10,235	6.6	13,194	6.4	26,932	11.4	6,031	13.1	9,398	10.1
— 其他自主開發的遊戲	8,317	5.4	8,477	4.1	18,124	7.7	2,640	5.7	6,456	6.9
自主開發的遊戲總額	90,802	59.0	144,589	70.3	178,345	75.5	35,264	76.3	66,491	71.5
特許遊戲	16,458	10.7	14,275	6.9	17,748	7.5	4,130	8.9	6,195	6.7
第三方運營的遊戲	40,774	26.5	33,241	16.2	14,576	6.2	4,703	10.2	2,038	2.2
PC遊戲總額	148,034	96.2	192,105	93.3	210,669	89.2	44,097	95.4	74,724	80.4
移動遊戲	3,829	2.5	6,571	3.2	15,628	6.6	941	2.0	17,314	18.6
來自網絡遊戲總計	151,863	98.6	198,676	96.5	226,297	95.8	45,038	97.5	92,038	99.0
總收益⁽¹⁾	153,948	100.0	205,810	100.0	236,300	100.0	46,202	100.0	92,989	100.0

附註：

(1) 總收益包括贊助收入、第三方廣告收入及其他雜項收入。

我們的收入模式

我們幾乎所有的遊戲皆可免費暢玩，此有助我們吸納廣大的玩家。我們主要通過提供虛擬物品(如個性頭像及會員計劃)而從遊戲中獲利。我們給予玩家有限的虛擬遊戲點數作基本遊戲遊玩，而欲提升遊玩體驗的玩家則可購買我們的虛擬貨幣(可用於交換虛擬物品)。

我們的收入主要來自三種運營模式下的網絡遊戲，即自主開發的遊戲、特許遊戲及第三方運營的遊戲。我們的棋牌遊戲幾乎全都是自主開發。我們也分銷特許遊戲及第三方運營的遊戲(大多屬於非棋牌遊戲)時，以便從我們眾多的玩家基礎中獲利。然而，由於該等遊戲亦可與我們自主開發的遊戲爭奪玩家，故我們於往績記錄期間不斷優先推廣我們自主開發的遊戲。因此，自主開發的遊戲對我們收入的貢獻比例自二零一一年的59.0%增至二零一三年的80.2%並進一步增至二零一四年首三個月的84.7%，而第三方運營的遊戲對我們收入的貢獻比例自二零一一年的26.5%減至二零一三年的6.2%及於二零一四年首三個月為7.3%，及特許遊戲對我們收入的貢獻比例亦自二零一一年的13.2%減至二零一三年的9.4%並進一步減至二零一四年首三個月的7.0%。

於往績記錄期間，我們亦日益專注於移動遊戲的開發及運營，幾乎所有的移動遊戲屬於自主開發遊戲。移動遊戲對我們收入的貢獻比例由二零一一年的2.5%增至二零一三年的6.6%並進一步增至二零一四年首三個月的18.6%。

概 要

自有及第三方分銷渠道

我們通過自有及第三方分銷渠道提供PC及移動遊戲。我們自有的一站式PC客戶端聯眾大廳提供200餘款遊戲，包括40類左右的紙牌遊戲、25餘款麻將遊戲、20款棋類遊戲、10餘款許可類及第三方運營的大型多人網絡遊戲以及眾多其他休閒遊戲。玩家亦可在我們的自有網頁ourgame.com及lianzhong.com以及通過約30家第三方分銷商（包括百度、新浪微博及奇虎360等中國知名的互聯網門戶）暢玩我們的遊戲。我們的旗艦PC遊戲《天天斗地主》及《撲克世界》（我們德州撲克的PC遊戲）均為自成體系的組合，提供一系列網絡遊戲及比賽以及眾多社交功能。此外，我們的移動遊戲組合不斷擴大以適應眾多第三方渠道分銷的穀歌安卓及蘋果iOS操作系統。

下表載列於所示期間，按遊戲分銷渠道劃分的收益明細的實際金額及所佔我們總收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度						截至三月三十一日止三個月			
	二零一一年		二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%
	(除百分比外，以千元列示)						(未經審計)			
專有渠道.....	146,803	95.4	185,228	90.0	159,215	67.4	40,085	86.8	55,644	59.8
第三方渠道：										
移動運營商.....	3,829	2.5	8,539	4.1	66,064	28.0	4,473	9.7	26,917	28.9
其他.....	1,231	0.8	4,909	2.4	1,018	0.4	480	1.0	9,477	10.2
第三方渠道總計.....	5,060	3.3	13,448	6.5	67,082	28.4	4,953	10.7	36,394	39.1
來自網絡遊戲總計.....	151,863	98.6	198,676	96.5	226,297	95.8	45,038	97.5	92,038	99.0

我們的綜合網絡遊戲平台由通用用戶賬號所支撐。玩家可使用相同的賬號在我們PC客戶端、網頁瀏覽器及移動設備暢玩我們的絕大部分遊戲。我們同一的虛擬遊戲點數系統可用於20餘款PC遊戲。該等遊戲在我們於二零一三年PC遊戲所得收入總額中的佔比超逾三分之二。我們相信，該等平台特色有助於我們提高玩家粘性、有效地向現有玩家推廣新遊戲及將非付費玩家轉變成付費玩家。

通過線上線下綜合比賽推廣我們的網絡遊戲

我們相信，我們之所以能夠從我們的競爭對手中脫穎而出得益於我們業務的一個特點：在線棋牌遊戲與規模宏大的、經官方批准的線下比賽相結合的模式。例如，於二零一二年，我們在中國舉辦第一屆經世界撲克巡迴賽授權的德州撲克大賽。在海南三亞錦標賽預熱階段，我們通過我們所有的大型PC渠道在網絡遊戲平台舉辦資格賽，吸引了500,000多名參賽者（包括使用同一玩家賬號的重複參賽者（「比賽場次」））。於二零一三年，我們擴大了三亞世界撲克巡迴賽的賽事規模至1.2百萬比賽場次，自三亞政府取得有效期至二零一七年的五年批文，讓其成為常規的年度盛事。該等線上線下綜合賽事為我們吸引新玩家進入我們的網絡遊戲平台提供了重要的推廣工具。我們相信，該等線上線下綜合賽事亦有助於進一步提升我們作為中國棋牌遊戲專家的美譽，提高我們在中國棋牌遊戲產業的影響力及領導地位。於二零一四年，我們與世界撲克巡迴賽訂立另一份協議，旨在於亞洲及中國以外的其他地區舉辦一系列新的撲克大賽（即世界撲克巡迴賽龍巡賽）。根據此項協議，我們可能（但無義務）每月舉辦一場世界撲克巡迴賽冠名的全國非直播撲克錦標賽。於二零一四年四月，我們於越南舉辦首站世界撲克巡迴賽龍巡賽。

概 要

我們的支付渠道

我們利用各種付款渠道收取銷售虛擬貨幣予玩家的所得款項。玩家可購買我們的預付遊戲卡或利用多種第三方付款渠道(包括中國主要銀行的網上銀行服務、主要移動運營商及其他付款渠道)付款。

下表載列於所示期間，按付款渠道劃分的收益明細的實際金額及所佔我們總收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度						截至三月三十一日止三個月			
	二零一一年		二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%
	(除百分比外，以千元列示)						(未經審計)			
網上銀行.....	27,877	18.1	41,674	20.2	92,189	39.0	13,064	28.3	42,654	45.9
預付遊戲卡.....	92,837	60.3	117,129	56.9	49,273	20.9	23,944	51.8	10,693	11.5
移動運營商.....	5,113	3.3	9,392	4.6	67,014	28.4	4,606	10.0	23,094	24.8
其他付款渠道.....	26,036	16.9	30,481	14.8	17,821	7.5	3,424	7.4	15,597	16.8
來自網絡遊戲總計.....	151,863	98.6	198,676	96.5	226,297	95.8	45,038	97.5	92,038	99.0

於往績記錄期間，我們的業務增長迅猛。我們PC遊戲的平均每月活躍用戶自二零一一年的4.8百萬增至二零一三年的9.9百萬及於二零一四年第一季度達到9.8百萬。尤其是自我們於二零一一年一月為智能手機設備推出第一款移動遊戲以來，我們的手機玩家基礎明顯擴大。我們前三款熱門移動遊戲的合併平均每月活躍用戶由二零一三年第一季度的7.9百萬增至二零一四年第一季度的14.1百萬。於截至二零一三年十二月三十一日止年度及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們前三款熱門移動遊戲的平均每月活躍用戶超過我們PC遊戲的平均每月活躍用戶。於往績記錄期間，我們的收入由二零一一年的人民幣153.9百萬元增至二零一三年的人民幣236.3百萬元，複合年增長率為23.9%，並由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣46.2百萬元增長101.3%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣93.0百萬元。我們的純利由二零一一年的人民幣26.5百萬元增至二零一三年的人民幣40.5百萬元，複合年增長率為23.5%，並由截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣1.8百萬元增至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣21.6百萬元。

我們的供應商

我們的主要供應商包括提供遊戲許可及遊戲運營服務、遊戲分銷及收款服務及互聯網數據中心服務的公司。於截至二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們的五大供應商產生的總成本分別為人民幣25.3百萬元、人民幣26.7百萬元、人民幣39.9百萬元及人民幣14.1百萬元，分別佔該等期間收入成本的54.4%、48.4%、50.0%及45.5%。於二零一一年及二零一二年，我們的最大供應商是Smile Game Co., Ltd.，其為我們的特許遊戲雄霸提供遊戲運營服務。於二零一三年及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們的最大供應商是中國移動，其提供遊戲分銷及收款服務。

我們的優勢

我們相信，以下優勢為我們提供了競爭優勢並令我們從競爭對手中脫穎而出：

- 中國領先的在線棋牌遊戲平台

概 要

- 日益壯大的線上線下綜合賽事，攜手網絡平台共同創造業務協同效應
- 綜合平台支持經久不衰的綜合遊戲組合
- 在線棋牌遊戲的強大品牌令我們為業務擴張做好準備
- 強大的內部遊戲開發及經營專長
- 經驗豐富的專業管理團隊及創業型企業文化

有關本公司優勢的詳情，請參閱本[編撰]第90至95頁。

我們的策略

我們的目標是成為中國在線棋牌遊戲行業的佼佼者。我們計劃通過推行以下主要策略實現我們的目標：

- 鞏固及優化我們的遊戲組合，專注於移動遊戲
- 深化市場滲透率及加速玩家變現
- 擴大我們的線上線下綜合賽事，進一步推廣我們的網絡遊戲
- 繼續加強研究與開發及投資於領先技術
- 有選擇性地尋找戰略夥伴及收購，延伸我們在國內及海外市場的觸角

有關本公司策略的詳情，請參閱本[編撰]第95至97頁。

我們的控股股東

緊隨資本化[編撰]及[編撰]完成後（假設[編撰]未獲行使且不計及行使根據管理層首次[編撰]購股權計劃授出購股權後可能發行之任何股份），我們的控股股東為：

股東	股權百分比
劉先生	20.02%
Sonic Force Limited ⁽¹⁾	13.49%
Blink Milestones Limited ⁽²⁾	6.53%
張先生	15.11%
Elite Vessels Limited ⁽³⁾	15.11%
申先生	8.09%
Prosper Macrocism Limited ⁽⁴⁾	8.09%
龍女士	2.70%
Golden Liberator Limited ⁽⁵⁾	2.70%
總計	45.91%

附註：

- (1) 由劉先生全資擁有
- (2) 由劉先生全資擁有
- (3) 由張先生全資擁有
- (4) 由申先生全資擁有
- (5) 由龍女士全資擁有

概 要

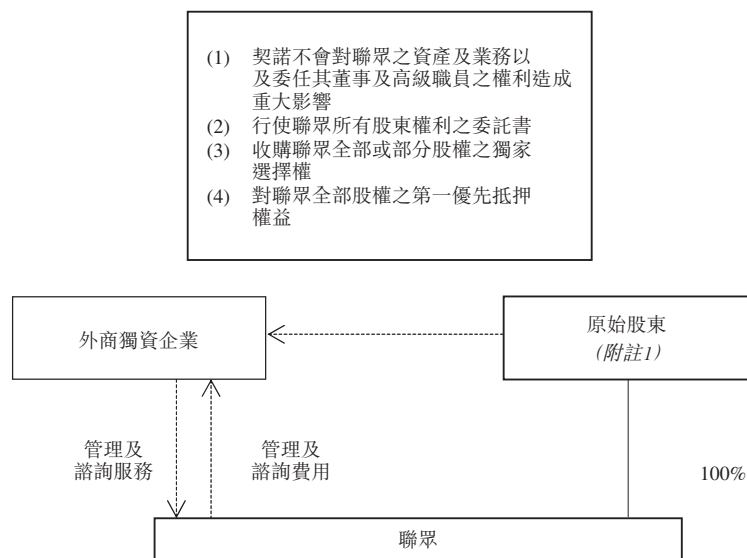
根據一致行動方協議，張先生、劉先生、申先生及龍女士將透過彼等各自的英屬維爾京群島控股公司共同享有行使或控制行使本公司45.91%之投票權之權利。因此，於[編撰]後，張先生、Elite Vessels Limited、劉先生、Sonic Force Limited、Blink Milestones Limited、申先生、Prosper Macrocosm Limited、龍女士及Golden Liberator Limited將成為我們的控股股東。

有關本公司控股股東的詳情，請參閱本[編撰]第147至148頁。

合約安排

我們主要從事在線棋牌遊戲的開發及運營，並被視為由於營運我們的網站而從事提供增值電信服務。我們透過我們的中國營運實體聯眾從事網絡遊戲業務。根據適用中國法律及法規，外國投資者禁止持有進行網絡遊戲業務的實體的股權並限制進行增值電信服務。有關根據適用中國法律及法規限制外資擁有進行網絡遊戲業務及增值電信服務的中國公司的更多詳情，請參閱本[編撰]「監管概覽」一節。基於該等限制，我們透過與聯眾及其股東訂立的合約安排在中國展開營運。合約安排使得聯眾連同其附屬公司的財務及經營業績併入我們的財務，猶如其為本集團的全資附屬公司。

以下簡圖闡明了合約安排項下規定之自聯眾流入本集團之經濟效益：



附註：

1. 原始股東為張先生、劉先生、申先生、鮑嶽橋先生、龍女士及烏蘭女士。
2. 「——」表示於股權中之直接法定及實益所有權，「----->」表示合約關係。

有關我們合約安排的詳情，請參閱本[編撰]第130至146頁。

概 要

歷史財務資料概要

綜合全面收益表

	截至十二月三十一日止年度						截至三月三十一日止三個月			
	二零一一年		二零一二年		二零一三年		二零一三年		二零一四年	
	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%	人民幣	%
	(除百分比外，以千元列示)									
	(未經審計)									
收益	153,948	100.0	205,810	100.0	236,300	100.0	46,202	100.0	92,989	100.0
收益成本	(46,546)	(30.2)	(55,283)	(26.9)	(79,803)	(33.8)	(14,486)	(31.4)	(31,104)	(33.4)
毛利	107,402	69.8	150,527	73.1	156,497	66.2	31,716	68.6	61,885	66.6
其他收入	5,703	3.7	3,144	1.5	4,649	2.0	112	0.2	471	0.5
銷售及市場推廣費用	(29,109)	(18.9)	(45,971)	(22.3)	(45,476)	(19.2)	(11,268)	(24.4)	(10,924)	(11.7)
行政開支 ⁽¹⁾	(25,458)	(16.5)	(29,895)	(14.5)	(34,714)	(14.7)	(8,074)	(17.5)	(15,632)	(16.8)
以股份為基礎的酬金	—	—	(1,049)	(0.5)	(490)	(0.2)	(440)	(1.0)	(3,056)	(3.3)
研發費用	(27,365)	(17.8)	(39,591)	(19.2)	(35,699)	(15.1)	(9,866)	(21.4)	(7,833)	(8.4)
融資成本	(128)	(0.1)	(2)	(0.0)	—	—	—	—	—	—
除所得稅前利潤	31,045	20.2	37,163	18.1	44,767	18.9	2,180	4.7	24,911	26.8
所得稅開支	(4,499)	(2.9)	(6,198)	(3.0)	(4,306)	(1.8)	(398)	(0.9)	(3,357)	(3.6)
年／期內利潤	26,546	17.2	30,965	15.0	40,461	17.1	1,782	3.9	21,554	23.2
以下各項應佔年／期內利潤：										
本公司權益持有人	20,988	13.6	29,291	14.2	35,052	14.8	1,613	3.5	21,552	23.2
非控股權益	5,558	3.6	1,674	0.8	5,409	2.3	169	0.4	2	0.0
	26,546	17.2	30,965	15.0	40,461	17.1	1,782	3.9	21,554	23.2
非國際財務報告準則計量：										
本公司權益持有人應佔 經調整純利 (未經審計) ⁽²⁾	20,988	13.6	30,204	14.7	37,261	15.8	1,996	4.3	30,178	32.5

附註：

- 包括截至二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月與是次[編撰]有關的[編撰]費用分別為零、零、人民幣1.8百萬元及人民幣5.6百萬元。
- 我們將本公司權益持有人應佔經調整利潤界定為本公司權益持有人應佔純利，但不包括彼等分佔的(i)以股份為基礎的酬金；及(ii)[編撰]費用。由於本公司權益持有人應佔經調整純利並不包括影響我們於有關期間的利潤的所有項目，故採用其作為分析工具有重大限制。於經調整純利中撇除的項目是理解及評估我們的經營及財務表現的重大部分。請參閱「財務資料—非國際財務報告準則計量」一節。

概 要

綜合財務狀況表節選項目

	於十二月三十一日			於三月 三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一四年
	(人民幣千元)			
流動資產				
存貨.....	301	636	1,169	985
貿易應收賬款.....	5,988	11,674	35,742	52,494
其他應收款項.....	16,226	10,253	22,725	21,725
銀行結餘與現金.....	31,681	95,587	58,716	95,069
總流動資產.....	87,229	118,150	148,352	179,273
流動負債				
貿易應付賬款.....	12,715	12,013	12,498	13,906
其他應付款項.....	11,434	12,502	15,331	19,315
遞延收益.....	24,953	20,720	29,467	28,179
總流動負債.....	49,316	47,609	58,780	64,469
淨流動資產.....	37,913	70,541	89,572	114,804
非流動資產.....	24,637	37,663	59,644	58,426
總資產.....	111,866	155,813	207,996	237,699
非流動負債.....	—	—	—	—
總負債.....	49,316	47,609	58,780	64,469
總權益.....	62,550	108,204	149,216	173,230

主要財務比率

	於十二月三十一日			於三月 三十一日
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一四年
流動比率 ⁽¹⁾	1.77	2.48	2.52	2.78
速動比率 ⁽²⁾	1.76	2.47	2.50	2.77

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日 止三個月	
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
權益回報(%) ⁽³⁾	53.9	36.3	31.4	1.6	13.4
總資產回報(%) ⁽⁴⁾	22.6	23.1	22.2	1.1	9.7

附註：

- (1) 流動資產除以流動負債。
- (2) 流動資產減存貨，再除以流動負債。
- (3) 利潤除以該期間期初及期終的平均總權益，再乘以100%。
- (4) 利潤除以該期間期初及期終的平均總資產，再乘以100%。

有關本公司財務資料的詳情，請參閱本[編撰]第165至206頁。

概 要

營運數據

下表載列我們於所示期間的主要遊戲類別平均每月活躍用戶：

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日 止三個月	
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
	(千名)				
PC遊戲					
— 鬥地主	916	2,179	3,222	3,115	3,354
— 麻將	748	1,116	1,490	1,361	1,888
— 德州撲克	15	32	56	28	108
— 其他遊戲	3,107	4,396	5,126	5,118	4,486
PC總計	4,786	7,723	9,894	9,622	9,836
移動遊戲⁽¹⁾	—	1,361 ⁽²⁾	10,466	7,886	14,119
總計	4,786	9,084	20,360	17,508	23,955

附註：

- (1) 包括三款移動遊戲天天鬥地主、達人麻將及飛天忍者貓的每月活躍用戶。
- (2) 指二零一二年最後三個季度的平均每月活躍用戶。本公司於二零一二年第二季度前概無可測量與現行測量可資比較的移動每月活躍用戶。

下表載列於所示期間我們自主開發PC遊戲及移動遊戲的平均每月付費用戶以及付費用戶月均收入：

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日 止三個月	
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
自主開發PC遊戲					
每月付費用戶(以千名列示)...	166.2	192.5	256.5	206.6	309.0
付費用戶月均收入 (以人民幣列示)	45.0	62.4	57.9	56.6	71.7
移動遊戲⁽¹⁾					
每月付費用戶(以千名列示)...	—	—	105.7 ⁽²⁾	—	259.4 ⁽³⁾
付費用戶月均收入 (以人民幣列示)	—	—	12.6 ⁽²⁾	—	15.7 ⁽³⁾

附註：

- (1) 移動遊戲的每月付費用戶及付費用戶月均收入的計算並不包括非智能移動設備的移動遊戲，而有關數據亦不獲提供。
- (2) 包括於二零一三年最後三個季度的兩款移動遊戲天天鬥地主及達人麻將。於二零一三年第二季度前，我們主要專注於吸納及保持廣闊的玩家基礎，並無將該兩款遊戲的玩家商業化。此外，儘管我們於二零一三年前已有來自各款單機移動遊戲(主要是以Java為基礎的遊戲)的非重大收益，惟我們於二零一一年及二零一二年並無該等移動遊戲的每月付費用戶或付費用戶月均收入的數據。於二零一三年，天天鬥地主及達人麻將佔我們總移動收益的76.8%，而其他移動遊戲佔我們總移動收益的23.2%。
- (3) 包括兩款移動遊戲天天鬥地主及達人麻將，其佔我們截至二零一四年三月三十一日止三個月總移動收益的70.7%。

近期進展

截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度，我們預計會產生非現金以股份為基礎的酬金分別約人民幣29.1百萬元及人民幣20.6百萬元，此乃主要由於在二零一四年二月根據管理層[編撰]前購股權計劃發行的新購股權所致。

董事確認，自二零一四年三月三十一日(即本集團最近期經審計綜合財務資料的編製日期)起直至本[編撰]日期，我們所處行業及我們的業務及財務狀況概無重大不利變動而將會嚴重

概 要

影響本[編撰]附錄一會計師報告所載綜合財務報表所示的資料。自二零一四年三月三十一日起，我們的收入、毛利、毛利率、每月活躍用戶、每月付費用戶或付費用戶月均收入概無重大不利變動。

[編撰]前投資

[編撰]前投資者名稱：	CMC Ace Holdings Limited (「CMC」) 及空中網集團 (「空中網」)
[編撰]前股份認購協議日期：	二零一四年一月三十一日
[編撰]前投資者認購的股份數目：	合共85,714,284股每股面值0.00005美元的A系列優先股，其中57,142,856股由CMC認購，28,571,428股由空中網認購，分別佔[編撰]前投資後本公司當時已發行股本總額約20.00%及10.00%
已付總代價：	49,140,049.14美元
完成認購及支付代價日期：	二零一四年二月十日
已認購每股A系列優先股的價格：	0.57330058美元(資本化發行前相當於約4.44港元及資本化發行完成後相當於約2.16港元)

[編撰]

如果我們截至二零一四年十二月三十一日止年度的利潤低於人民幣80百萬元(根據股東協議計算)，則[編撰]前投資者有權自若干現有股東收取款項並在若干情況下有權要求相關股東按預先協定的價格購買各自股份。有關我們[編撰]前投資者上述及其他權利的更多資料，請見第82至87頁。

[編撰]

概 要

[編撰]

管理層[編撰]前購股權計劃

我們已有條件地授出購股權予我們高級管理層的成員以按行使價每股0.34398035美元(相當於約2.67港元)認購合共50,042,553股股份(相當於本公司緊隨資本化發行及[編撰]完成後經擴大已發行股本的約6%，假設[編撰]未獲行使)。行使價於資本化發行完成後進一步調整至每股0.16714303美元假設所有相關購股權已獲行使，資本化發行及[編撰]完成後的發行在外股份及每股盈利將會攤薄約6.38%。

僱員首次[編撰]前購股權計劃

Blink Milestones有條件地授出購股權予我們的僱員以按行使價(相等於根據僱員[編撰]前購股權計劃向29名承授人授出的價格人民幣0.12756元(相當於約0.16港元))認購合共25,009,600股股份(相當於本公司緊隨資本化[編撰]完成後經擴大已發行股本的約0.32%，假設超額配股權及管理層購股權均未獲行使)。基於Blink Milestones授出的購股權，資本化發行及[編撰]完成後的發行在外股份將不會受行使所攤薄。

未來計劃及所得款項用途

我們依賴聯眾根據合約安排向外商獨資企業(我們全資擁有的中國附屬公司)作出的款項並將該等款項分配予聯眾香港(即外商獨資企業的直接控股公司)作為來自外商獨資企業的股息。聯眾向外商獨資企業作出的若干款項須繳納中國稅項。我們未來可宣派股息，視乎我們未來的業務狀況及財務業績、資本要求、合約限制、股東權益及股東視為相關的其他因素，最終由我們的董事定奪。

假設[編撰]介於每股[編撰]港元至[編撰]港元，經扣除[編撰]及佣金及我們就此而已付及應付的估計總開支後，我們估計我們將收取的[編撰]所得款項淨額約為[編撰]百萬港元。我們擬於[編撰]後的三至四年內將該等所得款項淨額用於以下用途：

金額	估計所得款項 淨額總數的百分比	擬定用途
(百萬港元)	(%)	
[編撰]	30	優化及擴大我們網絡遊戲組合，尤其是我們的在線棋牌遊戲組合，及進一步改善我們的遊戲開發引擎、數據分析系統及雲技術基礎設施。
[編撰]	20	購買互補遊戲的知識產權及分銷許可權。
[編撰]	25	通過舉辦線上及線下棋牌遊戲綜合比賽以及增加其他廣告與促銷活動，進一步推廣我們的網絡遊戲。
[編撰]	15	投資於或收購專注於移動遊戲的獨立遊戲開發商以提升移動遊戲開發及技術實力。
[編撰]	10	補充我們的營運資本及其他一般企業目的。

概 要

若[編撰]定在指示性[編撰]範圍的上限或下限，則[編撰]所得款項淨額（假設[編撰]未獲行使）將分別增加或減少約47.0百萬港元。在此情況下，我們將按比例增加或減少用於上述用途之擬定用途之所得款項淨額。

風險因素

我們面臨「風險因素」所載諸多風險。尤其是，倘我們未能繼續加強我們的現有遊戲及推出新遊戲，或倘我們的熱門遊戲不再流行，我們或不能留住現有玩家及吸引新玩家，此將會對我們的業務及經營業績將造成不利影響。我們近乎所有收入依賴少部分活躍玩家。我們的大部分收入乃由少數遊戲類別貢獻，及倘我們未能維持或加強該等遊戲的表現，可能將會對我們的業務及經營業績將造成不利影響。此外，我們大部分收入來自銷售虛擬物品及會員訂購，未能保持或提高我們虛擬物品的吸引力可能對我們的業務有不利影響。

倘中國政府發現我們於中國經營業務建立架構的協議並無遵守適用中國法律及法規，或倘該等法律及法規或彼等的詮釋於未來變動，我們將面臨若干處罰且我們的業務或受到重大不利影響。我們依賴我們的合約安排控制及取得我們中國營運實體聯眾的經濟利益，而這在經營控制權方面未必會如股本擁有權一樣有效。有關我們風險因素的詳情請參閱本[編撰]第24至47頁，我們強烈建議閣下閱讀全文後方可投資我們的股份。

[編撰]