

財務資料

閣下應將以下討論及分析與我們載於本[編撰]附錄一會計師報告的經審計綜合財務資料連同其附註一併細閱。我們的綜合財務資料乃根據國際財務報告準則編製，該等準則可能於各重大方面與其他司法權區(包括美國)的公認會計原則有所不同。

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看法的前瞻性陳述。該等陳述乃基於我們根據經驗及對過往走勢、目前狀況及預期未來發展的見解以及我們相信於有關情況下屬適合的其他因素而作出的假設及分析。然而，實際結果及發展會否與我們的預期及預測一致乃取決於多項風險及不確定因素。於評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本[編撰]「風險因素」一節所提供的資料。

就本節而言，除文義另有規定外，有關二零一一年、二零一二年及二零一三年的提述乃指我們截至該等年度十二月三十一日止的財政年度。除文義另有規定外，本節所述財務資料乃按綜合基準計算。

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。

我們擁有一個綜合網絡遊戲平台，通過多個分銷渠道提供PC及移動遊戲。玩家可於我們的PC客戶端即聯眾大廳及自身網站，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等流行互聯網門戶)參與我們的PC遊戲。我們的移動遊戲組合亦不斷擴大以適應眾多分銷渠道的穀歌安卓及蘋果iOS操作系統。我們的綜合網絡遊戲平台支持通用用戶賬號及通用虛擬遊戲點數。玩家可使用同一賬號在多個PC及移動設備暢玩我們的絕大部分遊戲。我們擁有通用的PC虛擬遊戲點數系統，可支持20餘款PC遊戲。

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。在分銷第三方運營的非棋牌遊戲時，我們可從更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%增加至二零一三年的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%減少至二零一三年的6.2%及於二零一四年首三個月為7.3%，特許遊戲對我們收入的貢獻比例亦自二零一一年的13.2%減少至二零一三年的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都屬於自主開發遊戲。移動遊戲對我們收入的貢獻比例由二零一一年的2.5%增加至二零一三年的6.6%並進一步增至二零一四年首三個月的18.6%。

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。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。

⁽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]「行業概覽—中國在線棋牌遊戲行業競爭格局」一節。

財務資料

我們擁有一個包含200餘款網絡遊戲的均衡組合。該等遊戲絕大部分為現實世界中歷久不衰的經典棋牌遊戲。我們並無依賴任何單一遊戲類別構建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。我們主要透過出售如個人化角色人物等虛擬物品以將我們的遊戲商業化。我們所有的棋牌遊戲皆可免費遊玩，此有助我們吸納廣大的玩家基礎。我們給予玩家有限的虛擬遊戲點數遊玩基本遊戲，而欲提升遊玩體驗的玩家可購買我們的虛擬物品。

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4.8百萬增加至二零一三年的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7.9百萬增加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153.9百萬元增加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46.2百萬元增加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26.5百萬元增加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。

編製基準

本公司於二零一三年十二月四日根據開曼群島公司法(二零一三年修訂版)在開曼群島註冊成立為一間獲豁免有限公司。本公司為一間投資控股公司，其附屬公司主要在中國從事在線棋牌遊戲的開發及經營(「**編撰**業務」)。於本公司註冊成立及重組(據此將從事**編撰**業務的公司的實益權益轉讓予本公司(「**重組**」))完成前，**編撰**業務由中國經營實體經營，而有關實體由劉先生、張先生、李建華先生、申先生及龍女士控制。根據重組，中國經營實體及**編撰**業務皆由外商獨資企業有效控制，而最終由本公司透過合約安排有效控制。於重組前，本公司並無涉及任何其他業務，以及其經營並不符合有關業務的定義。重組僅為**編撰**業務的一項改組，且並不導致業務內容有任何變動。因此，現時組成本集團的公司的財務資料乃使用**編撰**業務於全部所示期間的賬面值而呈列。所有集團公司間的集團內交易及結餘均於合併時對銷。

影響我們經營業績的主要因素

我們的經營業績已經及預期繼續受到多項因素影響，包括影響中國網絡遊戲業的一般因素及影響本公司經營的特定因素。

影響中國網絡遊戲業的一般因素

我們的經營業績通常受到影響中國網絡遊戲業的一般狀況(包括整體經濟狀況、互聯網及移動設備使用的增加以及中國監管環境)所影響。我們的收益增長取決於玩家對我們網絡遊戲的消費欲，換言之可能取決於彼等的可支配收入及預計未來盈利。故此，中國經濟的一般狀況及前景可能對我們的業務及展望構成重大影響。

財務資料

互聯網用戶人數，尤其是移動互聯網用戶，已於過往數年間大幅增加。互聯網接口以及智能手機及平板電腦等移動設備的持續滲透能力對我們玩家基礎的擴充及收益增長構成重大影響。

提供電信服務及互聯網文化服務、網絡遊戲等電子出版業受若干中國法律及多個政府部門（包括工信部、廣電總局、文化部、國家版權局、教育部及公安部）監督及監管。如目前所有於中國經營的網絡遊戲須加入防沉迷系統，以減少玩家（彼等乃未曾透過實名認證確定為已滿18歲之人士）每日遊玩若干時間後的遊戲獎勵。發行虛擬貨幣及虛擬物品交易亦須遵守中國法規。對網絡遊戲的該等及其他政府法規已經及將繼續影響我們的遊戲設計及合規措施，從而或會影響我們遊戲的吸引力及商業化能力。

開發具吸引力遊戲及增加我們玩家基礎的能力

我們絕大部分的收益乃來自我們玩家對虛擬物品的消費。因此，我們的經營業績乃取決於我們開發及經營極具吸引力遊戲以吸納廣闊的玩家基礎的能力。我們於二零一四年三月三十一日提供200餘款網絡遊戲，以及我們計劃於二零一四年的餘下九個月推出多款新遊戲，當中大部分將為手機棋牌遊戲。鑒於我們新增及現有網絡遊戲的受歡迎程度，我們的PC玩家基礎及特別是手機玩家基礎近年來均大幅增加。

於往績記錄期間，我們的PC玩家基礎增長主要受惠於現有遊戲種類的持續受歡迎程度。例如，儘管我們的首款鬥地主PC遊戲於十二年前推出，但此類型的PC平均每月活躍用戶於往績記錄期間內大幅增加，由二零一一年的0.9百萬名增加至二零一三年的3.2百萬名，並進一步增加至二零一四年第一季度的3.4百萬名。有關現有遊戲類型的持續增長乃部分由於多款網絡遊戲於往績記錄期間推出，如二零一一年的天天鬥地主。

於往績記錄期間，我們的手機玩家基礎增長主要受到多款新增及熱門移動遊戲的推出所帶動。如我們於二零一一年推出的天天鬥地主，而其每月活躍用戶由二零一三年第一季度的6.6百萬名增加至二零一四年第一季度的11.8百萬名。同樣地，我們於二零一二年推出的達人麻將，其每月活躍用戶由二零一三年第一季度的1.1百萬名增加至二零一四年第一季度的2.2百萬名。於二零一三年及二零一四年第一季度，我們的移動每月活躍用戶已超越PC每月活躍用戶，主要由於該等新移動遊戲的受歡迎程度所致。我們計劃於未來數年推出多款新移動遊戲，而我們未來增長於很大程度上將取決於我們能否將移動互聯網連接的持續滲透力以及移動設備用戶的迅速增長資本化。

我們近年亦已開始舉辦高知名度的線上線下綜合棋牌遊戲聯賽，如自二零一二年起於海南三亞舉辦獲世界撲克巡迴賽認可的年度德州撲克聯賽。該等線上線下綜合聯賽為我們重要的宣傳工具，以進一步提升我們品牌知名度及為我們的網絡遊戲吸納新玩家。

加快我們將玩家商業化的能力

我們已經及將繼續自銷售我們虛擬物品產生我們絕大部分的收益，而虛擬物品讓玩家提升遊玩體驗及獲取優先的客戶服務。我們的收益增長乃取決於我們藉著擴大付費玩家基礎及增加付費用戶月均收入而將玩家商業化的能力。我們依賴遊戲經營團隊的創意及專業知識，為我們的玩家提供具吸引力的虛擬物品，及於每年的不同時間為虛擬物品進行有效定價。

財務資料

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及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%。

我們自主開發PC遊戲的平均每月付費用戶由二零一一年的166.2千名增至二零一二年的192.5千名及二零一三年的256.5千名，並進一步增至二零一四年第一季度的309.0千名。我們自主開發PC遊戲的付費用戶月均收入由二零一一年的人人民幣45.0元增至二零一二年的人民幣62.4元，再減少至二零一三年的人人民幣57.9元，但再次增至二零一四年第一季度的人民幣71.7元。二零一三年的付費用戶月均收入較二零一二年有所減少主要由於兩個原因。第一，於二零一二年年末，我們開始透過移動運營商所提供的付款渠道為PC遊戲玩家提供付款選擇，而移動運營商一般就每宗交易設有付款上限。因此，儘管新增付款選擇使我們於二零一三年的PC每月付費用戶大幅增加，惟我們的PC付費用戶月均收入於二零一三年錄得輕微下跌。此外，於二零一三年上半年，我們集中推行長遠策略，以全面整合PC客戶端遊戲及網絡遊戲，以取代追求短期PC收益增長。有關整合完成後，我們自主開發PC遊戲的付費用戶月均收入於二零一三年下半年及二零一四年第一季度錄得顯著增長，由二零一三年第一季度的人民幣56.6元增加至二零一四年第一季度的人民幣71.7元。

於未來年間，我們收益持續增長的關鍵因素乃我們有效將迅速擴闊的手機玩家基礎商業化的能力。於二零一三年第二季度開始，我們的絕大部分收益產生自智能移動設備的移動遊戲。自此以後，我們每月付費用戶所佔移動每月活躍用戶百分比由二零一三年第二季度的0.6%增加至二零一四年第一季度的1.8%，而移動付費用戶月均收入則由二零一三年第二季度的人民幣9.9元增至二零一四年第一季度的人民幣15.7元。由於我們推出更多商業化能力更佳的移動遊戲，故我們預期移動每月付費用戶及移動付費用戶月均收入將於二零一四年的餘下九個月繼續有所增長。

不同運營模式所貢獻的收益

我們主要從三種運營模式的網絡遊戲產生收益，即自主開發的遊戲、特許遊戲及第三方運營的遊戲。分銷第三方運營的遊戲，當中為非棋牌遊戲，讓我們可將廣闊的玩家基礎商業

財務資料

化，惟該等遊戲亦可能會於爭取玩家方面與我們自主開發的遊戲構成競爭。於往績記錄期間，由於我們優先推廣自主開發的遊戲，故第三方運營的遊戲所佔收益百分比逐步減少，由二零一一年的26.5%減至二零一二年的16.2%及二零一三年的6.2%，並於二零一四首三個月穩定於7.3%。相比之下，由於我們於往績記錄期間推出多款受歡迎的自主開發PC及移動遊戲，故自主開發的遊戲所佔收益百分比由二零一一年的59.0%增至二零一二年的70.3%及二零一三年的80.2%，並進一步增至二零一四年首三個月的84.7%。於往績記錄期間，特許遊戲所佔收益百分比於二零一一年、二零一二年、二零一三年以及二零一四年首三個月逐漸減少，分別為13.2%、10.1%、9.4%及7.0%。我們計劃於未來數年繼續專注於我們自主開發的棋牌遊戲，並預期將繼續從自主開發的遊戲中產生大部分的收益。

成本及開支的有效控制

為維持及提高我們的盈利能力，我們必須有效管理我們的成本及開支。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，我們的收益成本分別佔我們收益的30.2%、26.9%、33.8%及33.4%。

我們的PC遊戲乃透過我們的專有渠道及第三方渠道分銷，而我們的移動遊戲則主要透過第三方渠道分銷。此外，我們利用各種第三方付款渠道收取玩家的付款。收益成本的重大增長部分乃為移動運營商以及其他分銷及付款渠道所收取的渠道佣金費用，分別佔我們截至二零一一年、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的收益的6.5%、7.1%、13.0%及16.6%。具體而言，中國移動所收取的分銷及付款渠道費用分別佔我們同期收益的1.1%、1.7%、9.6%及7.6%。二零一三年以及二零一四年首三個月的大幅增加乃由於我們的移動收益增長強勁及我們就PC遊戲較常使用移動運營商渠道所致。我們維持及拓展與分銷及付款渠道的業務關係的能力將大大影響我們的收益增長及有效的成本控制。

我們預期，由於我們的移動遊戲業務會繼續迅速擴展，故分銷及付款渠道成本(特別是移動運營商渠道成本)將繼續增加。於二零一四年以及未來數年，我們預期，經營業績將繼續受惠於移動遊戲所產生收益中百分比的不斷增加。同時，儘管我們預期毛利會繼續高速增长，但由於我們移動遊戲業務的收益成本相應增加，故我們的毛利率很大可能下跌。

我們的經營開支包括銷售及市場推廣費用、行政開支及研發費用。我們預期，由於我們計劃於未來年間開發、推出及推廣大量新移動遊戲，故銷售及市場推廣費用以及研發費用將會增加。然而，該等增加有可能被我們不斷增長的經濟規模及改善的經濟效率所部分抵銷。整體而言，我們預期，經營開支在持續增長收益中的百分比不會大幅增加。

競爭

網絡遊戲業的競爭劇烈。目前，我們主要與其他中國在線棋牌遊戲的營運商競爭，包括經營在線棋牌遊戲業務的綜合互聯網門戶網站。我們預期，將有更多公司進軍此類業務，並會引入多款新在線棋牌遊戲。我們的經營業績將取決於我們能否就爭取在線棋牌遊戲玩家、卓越遊戲開發商及經驗豐富的管理層及市場推廣人員方面有效競爭。

財務資料

重大會計政策及估計

我們已識別出對編製我們的綜合財務報表屬重要的若干會計政策。我們部分會計政策涉及主觀假設及估計，以及有關會計項目的判斷。該等估計及判斷乃經持續重新評估，並基於過往經驗及其他因素（包括行業慣例及在有關情況下認為合理的未來事件預期）而定。我們過往並無更改假設或估計，亦無察覺有關假設或估計的任何重大錯誤。基於目前情況，我們預期，有關假設或估計日後應不會有重大變動。於審閱我們的綜合財務報表時，閣下應考慮(i)我們的關鍵會計政策、(ii)影響應用該等政策的判斷及其他不明朗因素及(iii)申報業績對有關狀況及假設變動的敏感度。

我們於下文載列我們認為對我們而言屬非常重要或涉及於編製財務報表時所用的最主要估計及假設的該等會計政策。我們的主要會計政策、估計及判斷乃對理解我們的財務狀況及經營業績而言屬重要，有關詳情載於本[編撰]附錄一會計師報告附註2及3。

收益確認

我們從事在線棋牌遊戲的開發及經營，當中包括PC及移動遊戲。我們的遊戲包括自主開發的遊戲、特許遊戲及第三方運營的遊戲。

我們的收益主要來自銷售遊戲中的虛擬物品。收益包括扣除相關附加費及折扣後就銷售虛擬物品已收或應收代價的公允值。我們幾乎所有的遊戲均可免費遊玩，而玩家可購買虛擬物品，以獲得最佳的遊戲體驗。玩家透過第三方付款渠道（主要包括電子支付系統）或透過購買預付遊戲卡購買PC遊戲的通用虛擬貨幣聯眾幣或移動遊戲的通用虛擬貨幣元寶（統稱「**虛擬貨幣**」）。由電子支付系統所得之收益，如網上銀行服務及移動運營商付款渠道，一俟付費玩家確認購買請求，我們將會收到相應付款渠道的電子購買及交付確認。此類玩家賬戶其後將計入相應虛擬貨幣且我們將確認該等由出售此類虛擬貨幣所得之收益作為遞延收益。虛擬貨幣可用於交換虛擬物品，如個人化角色人物。付費玩家一般會於購買虛擬貨幣後短期內用作交換虛擬物品。根據交換請求，我們的電腦系統將透過減少虛擬貨幣及向用戶賬戶交付虛擬物品自動執行交易。我們的電腦系統捕捉每一位付費玩家用虛擬貨幣交換虛擬物品的詳細記錄。每一位付費玩家也可透過我們的網站核查彼等購買虛擬物品的記錄。倘虛擬貨幣大概可為我們帶來經濟利益，而收益及成本（如適用）能可靠地計量，則收益將按以下方式予以確認：

自主開發及特許PC遊戲

我們已整合網絡遊戲平台及多種分銷渠道。我們分銷本地安裝的PC遊戲及透過我們專有的PC客戶端聯眾大廳提供服務。我們亦提供經我們於ourgame.com及lianzhong.com所提供的網頁以及透過第三方分銷渠道提供可玩的網絡遊戲，該等渠道包括百度、新浪微博及奇虎360等網頁及網絡門戶網站。

就自主開發的遊戲及特許遊戲而言，我們負責託管遊戲、持續更新有關新增內容、提供遊

財務資料

戲運作的技術支援，以及防止、偵測及解決遊戲內欺詐及黑客入侵活動。第三方分銷及付款渠道乃負責有關遊戲的分銷、市場推廣、平台維護、付費用戶認證及收取付款。

第三方分銷及付款渠道收取付費玩家的付款，並於扣除佣金收費(其根據我們與第三方分銷或付款渠道訂立的協議的相關條款而預先釐定)後，方向我們匯入現金。

於出售虛擬貨幣後，我們一般有固有責任提供服務，使以虛擬貨幣交換的虛擬物品可於遊戲中展示或使用。因此，銷售虛擬貨幣所收取的所得款項將按遞延收入入賬。就預付遊戲卡而言，付費玩家可將虛擬貨幣存入彼等的用戶賬戶內，並可按同一方式交換虛擬物品。銷售預付遊戲卡所收取的所得款項將按遞延收入入賬。有關消耗虛擬物品價值於遞延收入中所佔的部分僅會於向相關付費玩家提供服務時，方可即時或按比例確認為收益。我們的預付遊戲卡的有效期一般為遊戲卡生產日期起計兩年至兩年半。我們不再允許用戶於遊戲卡到期後贖回時，從未存入用戶賬戶的預付遊戲卡所得款項會確認為收益。於往績記錄期間，本集團概無確認任何沒收收入。

為釐定向相關付費玩家提供服務的時間，我們已釐定下列各項：

- 可消耗虛擬物品乃指(i)有預設服務期的物品；或(ii)一旦付費玩家購買虛擬物品後，本集團不會再提供服務的物品。收益(作為遞延收益的解除)乃於物品獲消耗而有關服務獲提供時，或於相關可消耗虛擬物品的預設服務期內按比例確認。
- 耐用虛擬物品乃指無預設服務期且於延長期間內付費玩家仍可使用並受益的物品。收益乃於相關耐用虛擬物品的預期使用期(「**玩家關係持續期間**」)內按比例確認。

當前有關「可消耗虛擬物品」及「耐用虛擬物品」的分類乃與我們業務經營的現狀相符，並已設定框架就已交付商品或已提供服務予各付費玩家時予以分析。

就自主開發的遊戲及特許遊戲而言，我們的電腦系統記錄所有玩家數據，如登入數據、已售虛擬貨幣的購買及交付記錄，以及以虛擬貨幣交換的虛擬物品。我們乃根據整體個別遊戲基準及平台基準估計玩家關係持續期間，並每年重新評估該等關係持續期間。倘無足夠數據釐定玩家關係持續期間，如就新推出遊戲而言，我們會根據我們或第三方開發商所開發的同類型遊戲評估玩家關係持續期間，直至新遊戲建立出自身的模式及記錄。我們估計玩家關係持續期間，主要考慮付費玩家連續充值額外虛擬貨幣至其用戶賬戶的時距。董事及申報會計師認為，由於此會計處理方法反映付費玩家平均花費及消費的行為，故此屬合理。就我們的遊戲而言，付費玩家一般於其先前所購買的虛擬物品逾期或耗盡前補給其用戶賬戶。因此，有關時距代表耐用虛擬物品的平均預期使用期的合理估計。於往績記錄期間，我們僅於四個特許大型多人網絡遊戲中提供耐用虛擬物品，合計佔於往績記錄期間我們收益的10%以下。於該等遊戲中，**雄霸**擁有最長的經營歷史，並於二零一一年、二零一二年及二零一三年分別佔我們自所有特許遊戲所得的大部分收益。於往績記錄期間，**雄霸**的

財務資料

玩家關係持續期間為45日。其餘三款遊戲的經營歷史相對較短，故此我們並無足夠數據去直接估計該等玩家關係持續期間。因此，我們已採用屬同類型遊戲的雄霸的玩家關係持續期間作為該等其他遊戲的玩家關係持續期間的初步估計。

就特定產品、項目或遊戲而言，倘我們無法從可消耗虛擬物品中區別耐用虛擬物品應佔收益，則我們於耐用虛擬物品的平均使用期或玩家關係持續期間內按比例確認耐用及可消耗的虛擬物品兩者的收益。

就有關自主開發的遊戲及特許遊戲的收益而言，我們已評估我們的角色及責任，一方面評估有關遊戲特許權持有人及第三方分銷及付款渠道，另一方面則評估有關將遊戲體驗給予付費玩家，而結論為我們須於提供服務時承擔主要責任。我們獲釐定為主要負責人，因此我們的收益按總數基準入賬，而遊戲特許持有人以及第三方分銷及付款渠道所收取的佣金則按收益成本入賬。

第三方經營PC遊戲

我們亦於自身專有平台(包括客戶端及網站)分銷第三方開發商所開發及經營的PC遊戲。我們的收益主要包括根據我們與遊戲開發商訂立的協議的相關條款中所述總玩家付款的預定部分。

於我們平台上分銷的遊戲乃由遊戲開發商獨立地託管、維護、經營及更新，而我們主要連接玩家至我們的平台，以下載第三方開發商的遊戲及為付費玩家提供有限度的售後基本技術支援。我們已評估並確認，我們作為平台於向付費玩家提供服務方面並非為主要負責人。因此，我們入賬的收益乃扣除與遊戲開發商分佔收益的部分。

由於我們僅為玩家提供首次接觸點以連接並下載第三方開發商的遊戲，我們相信，我們對遊戲開發商的固有責任與遊戲開發商的固有責任並非一致，以便提供能使虛擬物品得以於遊戲中展示及使用的服務。鑒於遊戲乃由遊戲開發商所託管、管理、執行及經營，我們無法取得有關消費詳情及付費玩家所購買虛擬物品種類的數據。我們僅可維持個別付費玩家的購買虛擬貨幣記錄，虛擬貨幣乃可於第三方運營的遊戲中用作交換虛擬物品。因此，我們已採納一項政策，以於付費玩家用虛擬貨幣交換相關遊戲的可消耗或耐用虛擬物品時確認收益。

移動遊戲

我們主要透過第三方分銷及付款渠道(包括中國的移動運營商(「**移動運營商**」))為安卓及iOS操作系統分銷移動遊戲及提供服務。

自主開發的遊戲 — 單機遊戲

於往績記錄期間，我們絕大部分的移動遊戲均為單機遊戲或具有單機模式(「**單機遊戲**」)。從付費玩家的角度來說，單機遊戲的虛擬物品以人民幣定價。付費玩家使用人民幣購買虛擬物品時，我們將該筆交易計為虛擬貨幣購買及從虛擬貨幣至虛擬物品的內部自動轉換。單機遊戲的虛擬物品乃玩家於上線時購買且不論其是否連接互聯網時均可使用。只有購買有關虛擬物品方要連接到互聯網。玩家一旦透過移動運營商的付款渠道確認其購買要求，我

財務資料

們將收到相應付費渠道的電子購買及付運確認且所購買的虛擬物品會自動於已下載的遊戲中出現。所購買的虛擬物品於日後遊玩及使用時並不需要連接到互聯網或本公司的任何參與。玩家無須連接線上服務器亦可於其移動設備上參與該遊戲或使用所購買的虛擬物品，故此我們並無責任向付費玩家提供任何更多服務。對於單機遊戲，由於用虛擬貨幣交換虛擬物品緊隨出售虛擬貨幣發生，且在玩家購買虛擬物品後我們沒有義務提供任何額外服務，所得收益立刻豁免於遞延收益且被認為基於出售虛擬貨幣及交付虛擬物品之收益。基於上文所述，董事及申報會計師均認為，就單機遊戲所採納的會計政策乃符合國際會計準則第18號收益。

來自移動遊戲的總收益包括移動運營商所評估的呆賬或壞賬撥備。就移動遊戲而言，我們的電腦系統記錄有限的數據，如若干購買及交付虛擬物品的記錄。我們與移動運營商訂立合約，當中包括發送賬單及收款服務。移動運營商向我們提供的月結單乃為虛擬物品已售出及交付的主要憑證。移動運營商僅於扣除渠道佣金費用及移動運營商就有關付費玩家結欠我們的金額作出呆賬撥備後方向我們匯入款項。移動運營商不會提供彼等匯款及虛擬物品使用的項目化分析，故我們未能就有關透過彼等交付的服務釐定呆賬或壞賬的撥備(如有)。因此，根據移動運營商的月結單所報告的金額(該金額已扣除呆賬及呈列我們合理相信將收取的金額)，我們將所得款項總額(扣除呆賬撥備)入賬為收益，而渠道佣金費用則入賬為收益成本。

誠如上文所述，我們的電腦系統已捕捉到已售虛擬物品的購買及付運記錄。我們亦能夠獲得主要移動運營商的初步每日銷售記錄，其大致與我們自有的記錄相符。根據我們的記錄，我們估計自移動運營商可收回的所得款項淨額。主要運營商(主要為中國移動)所確認的實際金額乃扣除渠道佣金支出及呆賬準備。因此，我們依賴彼等月度報表所報告的金額，其為我們合理認為將予收回的款項，以記錄我們的收入及收益成本。

連接至互聯網遊戲的自主開發的遊戲

就連接至互聯網遊戲的自主開發的遊戲所得收益而言，由於自主開發及特許PC遊戲兩者的遊戲類型相似，故我們遵循兩者的政策。虛擬貨幣可用於交換虛擬物品如標誌及會員計劃。付費玩家一般於購買虛擬貨幣後短期內用作交換虛擬物品。

第三方分銷及付款渠道收取來自付費玩家的付款，並於扣除佣金收費(其根據本集團與第三方分銷或付款渠道訂立的協議的相關條款而預先釐定)後，方向我們匯入現金。就使用移動運營商付款渠道的付費玩家而言，向本集團匯入現金亦已扣除移動運營商所評估的呆賬或壞賬撥備，詳情載於上文單機移動遊戲。

於出售虛擬貨幣後，我們一般有固有責任提供服務，使以虛擬貨幣作交換的虛擬物品可於遊戲中得以展示或使用。因此，銷售虛擬貨幣所收取的所得款項(扣除移動運營商所評估的呆賬撥備(如適用))將入賬為遞延收益。當虛擬物品獲消耗或有關服務獲提供時，有關虛擬

財務資料

貨品價值的遞延收益的應佔部分乃確認為收益(作為遞延收益的解除)，即於相關虛擬物品的預設服務期內按比例確認。

就有關自主開發移動遊戲的收益而言，我們已評估本集團的角色及責任，及評估向付費玩家交付遊戲體驗的第三方分銷及付款渠道，而結論為我們須於提供服務中承擔主要責任。我們獲釐定為主要負責人，並因此我們的收益乃按總數基準入賬，而第三方分銷及付款渠道所收取的佣金則按收益成本入賬。

第三方運營的遊戲

就第三方運營的移動遊戲所得收益而言，由於第三方運營的移動遊戲及第三方運營的PC遊戲兩者的遊戲類型相似，故我們遵循第三方運營PC遊戲的政策。於本集團及第三方開發商平台上分銷的遊戲乃由遊戲開發商獨立地託管、維護、經營及更新，而我們主要連接玩家至我們的平台，以下載第三方開發商的遊戲及為付費玩家提供有限度的售後基本技術支援。我們已評估並釐定，我們作為平台於向付費玩家提供服務方面並非為主要負責人。因此，我們入賬的收益乃扣除與遊戲開發商分佔收益的部分。因此，我們已採納一項政策，以於付費玩家購買虛擬貨幣交換相關遊戲的可消耗或耐用虛擬物品時確認收益，並於扣除與遊戲開發商分佔收益的部分後方入賬為收益。

以股份為基礎的酬金

於二零一二年，張先生及李建華先生將彼等於聯眾權益間接轉讓予聯眾的若干僱員，作為該等僱員持續為本集團服務的回報。我們亦經營一項以股權結算並以股份為基礎的薪酬計劃以及管理層[編撰]股份前購股權計劃，據此我們所接收的僱員服務作為本集團權益工具(購股權)的代價。作為換取所授出權益工具的已收服務公允值獲確認為開支。

就獎勵僱員的購股權而言，將予支出的總額乃經參考所授出權益工具的公允值(包括任何市場表現情況；排除任何服務及非市場表現歸屬情況的影響；及包括任何非歸屬情況的影響)後釐定。

非市場表現及服務情況已計入有關預期歸屬的購股權及股份數目的假設。總開支乃於歸屬期內且所有特別歸屬條件已予以達成後獲確認。

於各報告期末，我們會修訂對預期將按非市場表現及服務狀況歸屬的購股權及股份的數目估計。我們將原有估計修訂的影響(如有)確認至損益，並相應調整權益。

於以股權結算獎勵的條款有所變更的情況下，倘符合獎勵的原有條款，所確認的開支最少須達到猶如條款並無任何變更的水平。此外，倘按變更日期的計量，任何變更導致以股份為基礎之付款的總公允值有所增加，或對僱員帶來其他利益，則應就該等變更確認開支。

倘若以股權結算的獎勵被註銷，則其應被視為已於註銷日期歸屬，任何尚未就該獎勵確認的開支均應立刻予以確認。此包括本集團或僱員控制範圍以外的非歸屬情況未能達成的任

財務資料

何獎勵。然而，若新獎勵取代已註銷的獎勵且於授出日期指定為替代獎勵，則已註銷的獎勵及新獎勵均應被視為原獎勵的變更，一如前段所述。我們於購股權獲行使時發行新股份。所收取的所得款項在扣除任何交易直接應佔成本後撥入股本(面值)及股份溢價。

本公司向為本集團工作之附屬企業僱員所授出其權益工具之購股權乃視為資本出資。所獲僱員服務之公允值乃經參考授出日期之公允值而計量，並於歸屬期內確認為增加於附屬企業之投資，並相應計入本公司獨立財務報表內之權益(購股權儲備)。

即期及遞延所得稅

所得稅包括即期稅項及遞延稅項。

即期所得稅資產及／或負債包括有關本期或過往報告期間財務機構承擔或申索之責任而其於報告日期尚未支付。即期所得稅資產及／或負債乃根據適用於有關財政期間之稅率及稅法，按年／期內應課稅利潤計算。即期所得稅資產或負債之所有變動乃確認為損益表內稅務開支之一部分。

遞延稅項乃根據負債法按報告日期，財務報表之資產及負債之賬面值與其各自之稅基之間的暫時性差額計算。遞延稅項負債一般就所有應課稅暫時性差額確認。遞延稅項資產則就全部可扣減暫時性差額、可結轉之稅項虧損及其他未動用所得稅抵免確認，惟應課稅利潤(包括現有應課稅暫時性差額)可供動用作抵銷可扣減暫時性差額、未使用稅項虧損及未動用稅項抵免。

倘由商譽或由首次確認(於商業合併除外)交易資產及負債所產生之暫時性差額而該交易並不影響稅務或會計利潤或虧損，則遞延稅項資產及負債並不會被確認。

遞延稅項負債乃就投資於附屬公司及聯營公司產生之應課稅暫時性差額確認，惟我們可控制暫時性差額之撥回及暫時性差額不大可能於可預見將來撥回則除外。

遞延稅項乃按預期負債獲清償或資產獲變現的期間所適用的稅率計算及不予折讓，惟有關稅率於報告日期須已頒佈或實際上已頒佈。

遞延稅項資產或負債之變動會於損益或其他全面收益內確認，或直接計入權益(倘其與其他全面收益中扣除或計入之項目相關)或直接計入權益。

即期稅項資產及即期稅項負債僅會於以下情況以淨額呈列，(a)我們擁有抵銷已確認金額的合法可執行權利；及(b)我們擬按淨額基準結算，或同時變現資產及清償負債。

我們僅會於以下情況以淨額呈列遞延稅項資產及遞延稅項負債：(a)該實體擁有合法可執行權利將即期稅項資產與即期稅項負債對銷；及(b)遞延稅項資產及遞延稅項負債是關於同一稅務機關就以下任何一項所徵收之所得稅：(i)同一應課稅實體；或(ii)不同的應課稅實體而其擬於預期遞延稅項負債或資產的重大金額將獲清償或收回的各未來期間以淨額基準清償即期稅項負債及資產或同時變現資產及清償負債。

財務資料

綜合全面收益表

下表載列於所示期間，綜合全面收益表的個別項目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)									
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1,783千元及人民幣5,570千元。
- 我們將本公司權益持有人應佔經調整純利界定為本公司權益持有人應佔淨收入，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。

我們經營業績主要組成部分的描述

收益

我們幾乎所有的遊戲均可免費遊玩，此乃由於玩家可就基本遊戲收取有限數目的虛擬遊戲點數。我們絕大部分的收益乃來自虛擬物品的銷售，而虛擬物品可讓玩家提升其遊玩體驗及接收優先的客戶服務。當玩家購買若干虛擬物品時，亦可收取虛擬遊戲的獎賞點數。

財務資料

按遊戲運營模式劃分的收益

按遊戲運營模式劃分，我們網絡遊戲可分為自主開發的遊戲、特許遊戲及第三方運營的遊戲。

自主開發的遊戲包括PC及移動遊戲，兩者均由內部開發，並透過各種渠道(包括我們的PC客戶端聯眾大廳、網站lianzhong.com及ourgame.com、約30種PC分銷渠道及一系列移動分銷渠道)進行分銷。我們自主開發的遊戲所得收益乃按總額基準入賬。

特許遊戲乃我們於中國取得獨家特許權以於我們的網絡遊戲平台上經營的遊戲。我們來自特許遊戲的收益乃按總額基準入賬，而特許權費用則入賬為收益成本。

第三方運營的遊戲乃我們於網絡遊戲平台上宣傳及分銷的遊戲。該等遊戲的第三方開發商並無給予我們特許知識產權，而彼等於其自有服務器上經營該等遊戲。我們來自第三方運營的遊戲的收益僅包括我們分佔的總賬目。

下表載列於所示期間，按遊戲運營模式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)									
自主開發的遊戲	90,802	59.0	144,589	70.3	189,405	80.2	35,264	76.3	78,729	84.7
特許遊戲	20,287	13.2	20,846	10.1	22,316	9.4	5,071	11.0	6,525	7.0
第三方運營的遊戲	40,774	26.5	33,241	16.2	14,576	6.2	4,703	10.2	6,784	7.3
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

按遊戲形式及遊戲類別劃分的收益

我們提供兩種形式的網絡遊戲，分別為PC遊戲及移動遊戲。除PC遊戲及移動遊戲外，我們有小部分收益來自其他來源，主要包括贊助收入、第三方廣告收入及其他雜項收入。

於往績記錄期間，我們的PC遊戲佔我們大部分的總收益。PC收益可進一步按遊戲類別細分。我們於網絡遊戲平台上提供200餘款PC遊戲。就若干遊戲類別而言，我們提供多種版本，當中包括不同地區版本。例如，我們在聯眾大廳提供超過25個版本的麻將，以及一個可透過我們及第三方分銷渠道使用的網絡版本。於往績記錄期間，就所產生的收益而言，我們三大遊戲類別分別為德州撲克、麻將及鬥地主。

財務資料

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。

按分銷渠道劃分的收益

我們的PC遊戲乃透過我們的專有渠道及第三方渠道進行分銷，而我們的移動遊戲則僅透過第三方渠道分銷。

於二零一一年及二零一二年，我們的PC收益絕大部分來自我們的專有渠道。於二零一二年末，我們開始透過中國移動（亦為我們玩家的付款渠道供應商）分銷PC網絡遊戲。我們來自第三方分銷渠道的PC收益百分比由二零一二年的3.6%增至二零一三年的24.4%，並進一步增至二零一四年首三個月的25.5%，主要由於大部分的收益乃透過中國移動分銷遊戲所產生。

於往績記錄期間，我們所有移動收益均來自第三方分銷渠道，而我們預期，我們所有移動收益於二零一四年餘下九個月會繼續來自第三方分銷渠道。

財務資料

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

按付款渠道劃分的收益

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。玩家可購買我們自身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。見「業務 — 遊戲商業化 — 我們的付款渠道」一節。

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

財務資料

收益成本

我們的收益成本主要包括(i)移動運營商及其他第三方分銷及付款渠道所收取的佣金費用、(ii)服務器託管費用、(iii)有關特許遊戲的第三方開發商分佔收益、(iv)折舊及攤銷、(v)銷售稅項及(vi)其他開支。下表載列於所示期間，我們收益成本各部分明細的實際金額及所佔我們收益的百分比：

	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)									
渠道佣金費用.....	9,958	6.5	14,673	7.1	30,625	13.0	4,100	8.9	15,399	16.6
服務器託管費用.....	8,077	5.2	9,654	4.7	9,034	3.8	2,433	5.3	2,186	2.4
特許遊戲的收益分成.....	4,655	3.0	4,051	2.0	4,237	1.8	1,020	2.2	1,706	1.8
折舊及攤銷.....	7,432	4.8	8,263	4.0	12,764	5.4	2,595	5.6	3,864	4.2
銷售稅項.....	7,998	5.2	10,738	5.2	10,544	4.5	2,360	5.1	4,038	4.3
其他.....	8,426	5.5	7,904	3.8	12,599	5.3	1,978	4.3	3,911	4.2
總計.....	46,546	30.2	55,283	26.9	79,803	33.8	14,486	31.4	31,104	33.4

第三方付款及分銷渠道所收取的佣金費用乃我們於往績記錄期間最大部分的收益成本。中國移動為我們的網絡遊戲及移動遊戲提供分銷渠道及付款渠道，並於往績記錄期間佔有關佣金費用的大部分。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，中國移動所收取的佣金費用分別為人民幣1.6百萬元、人民幣3.5百萬元、人民幣22.7百萬元及人民幣7.1百萬元，分別佔同期收益的1.1%、1.7%、9.6%及7.6%。見本[編撰]「業務 — 遊戲商業化」及「業務 — 遊戲商業化 — 我們的付款渠道」兩節。

服務器託管費用指數據中心就頻寬、電力及託管空間所收取的費用。折舊及攤銷指物業、廠房及設備以及無形資產（其與本公司產生收益有直接關連）整個使用期的折舊及攤銷金額。特許遊戲的收益分成乃指我們與第三方遊戲開發商就透過我們的網絡遊戲平台經營的遊戲所分佔收益比例。見本[編撰]「業務 — 我們的遊戲」一節。

毛利

毛利指我們扣除收益成本後溢出的收益。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三個月年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們的毛利分別為人民幣107.4百萬元、人民幣150.5百萬元、人民幣156.5百萬元及人民幣61.9百萬元，我們的毛利率分別為69.8%、73.1%、66.2%及66.6%。

其他收入

其他收入主要包括政府補助及其他（如利息收入）。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三個月年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們的其他收入分別為人民幣5.7百萬元、人民幣3.1百萬元、人民幣4.6百萬元及人民幣471千元，分別佔我們於該等期間收益的3.7%、1.5%、2.0%及0.5%。

財務資料

我們於往績記錄期間所收取的政府補助乃主要由北京地方政府機關所授出，以支持我們的研發項目。如我們於二零一一年獲得中關村海淀科學園的管理委員會的補助，以支持我們跨設備網絡遊戲平台新項目，以及於二零一三年獲得補助支持我們雲端遊戲開放平台項目。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三個年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們已收政府補助分別為人民幣1.6百萬元、人民幣2.1百萬元、人民幣3.2百萬元及人民幣44千元。

銷售及市場推廣費用

銷售及市場推廣費用主要包括僱員薪酬(包括薪金、福利、花紅及我們代表僱員作出的社會保障付款)及有關廣告、市場推廣及品牌推廣活動的開支。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三個年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們所產生的銷售及市場推廣費用分別為人民幣29.1百萬元、人民幣46.0百萬元、人民幣45.5百萬元及人民幣10.9百萬元，分別佔我們於該等期間的收益的18.9%、22.3%、19.2%及11.7%。

下表載列於所示期間，我們銷售及市場推廣費用各部分明細的實際金額及所佔我們收益的百分比：

	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)			
僱員薪酬.....	20,560	13.4	23,128	11.2	26,463	11.2	7,804	16.9	7,160	7.7
市場推廣開支.....	3,627	2.4	17,253	8.4	12,947	5.5	2,221	4.8	2,018	2.2
其他.....	4,922	3.2	5,590	2.7	6,066	2.6	1,243	2.7	1,746	1.9
總計.....	29,109	18.9	45,971	22.3	45,476	19.2	11,268	24.4	10,924	11.7

行政開支

行政開支主要包括僱員薪酬及辦公室租賃及物業開支。於二零一三年及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們的行政開支包括與是次[編撰]有關的[編撰]開支分別為人民幣1.8百萬元及人民幣5.6百萬元。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三個年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們所產生的行政開支分別為人民幣25.5百萬元、人民幣29.9百萬元、人民幣34.7百萬元及人民幣15.6百萬元，分別佔我們於該等期間的收益的16.5%、14.5%、14.7%及16.8%。

財務資料

下表載列於所示期間，我們的行政開支各部分明細的實際金額及所佔我們收益的百分比：

	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)			
僱員薪酬.....	10,162	6.6	12,215	5.9	14,084	6.0	3,954	8.6	4,526	4.9
租賃及物業開支.....	5,834	3.8	7,473	3.6	9,223	3.9	2,298	5.0	2,374	2.6
	[編撰]									
其他.....	9,462	6.1	10,207	5.0	9,624	4.1	1,822	3.9	3,162	3.4
總計.....	25,458	16.5	29,895	14.5	34,714	14.7	8,074	17.5	15,632	16.8

研發費用

研發費用主要包括僱員薪酬。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三個月以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們所產生的研發費用分別為人民幣27.4百萬元、人民幣39.6百萬元、人民幣35.7百萬元及人民幣7.8百萬元，分別佔我們於該等期間的收益的17.8%、19.2%、15.1%及8.4%。

	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)			
僱員薪酬.....	23,599	15.3	34,968	17.0	31,945	13.5	8,785	19.0	7,301	7.9
其他.....	3,766	2.4	4,623	2.2	3,754	1.6	1,081	2.3	532	0.6
總計.....	27,365	17.8	39,591	19.2	35,699	15.1	9,866	21.4	7,833	8.4

下表載列於所示期間，我們按主要遊戲類別劃分的研發費用明細：

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一四年
	(人民幣千元)			
PC遊戲				
德州撲克.....	3,621	2,912	2,744	—
鬥地主.....	—	2,483	3,472	—
麻將.....	169	3,625	1,744	358
其他.....	83	2,420	8,036	3,292
PC遊戲總計.....	3,873	11,440	15,997	3,650
移動遊戲.....	—	10,328	5,390	1,121
一般遊戲平台.....	23,492	17,824	14,312	3,062
總計.....	27,365	39,591	35,699	7,833

財務資料

倘開發活動(包括新增或改良產品的設計及測試)直接應佔的僱員薪酬符合若干確認要求，則其獲資本化並確認為無形資產。見本[編撰]附錄一會計師報告附註2.5(c)。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三個年度以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，我們資本化的研發成本分別為人民幣6.4百萬元、人民幣9.9百萬元、人民幣12.4百萬元及人民幣3.0百萬元。

稅項

開曼群島

我們乃為於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司。根據開曼群島公司法，我們無須繳納開曼群島的所得稅及資本收益稅。

香港

我們的附屬公司聯眾香港已自其於二零一三年十二月十八日註冊成立起按利得稅稅率16.5%繳稅。於往績記錄期間，由於我們並無於香港產生估計應課稅利潤，故無須就香港利得稅計提撥備。

中國

所得稅

聯眾已自不遲於二零零八年起獲得「高新科技企業」資格，並因而於截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度有權享有優惠所得稅率15%。於二零一三年十二月，聯眾獲國家發展和改革委員會、工信部、財政部、商務部及國家稅務總局確認為「二零一三年至二零一四年年度國家規劃佈局內重點軟體企業」。因此，聯眾有權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十二月三十一日止年度分別追溯享有及享有優惠所得稅率10%。因此，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以及截至二零一四年三月三十一日止三個月，聯眾的適用所得稅率分別為15%、15%、10%及10%。聯眾享有的優惠稅項處理將於二零一四年年底到期，而我們擬申請續期。

依據中國的相關法律及法規，從事研發活動的企業於釐定其年度應課稅利潤時，有權將產生的研發費用的150%作可扣稅開支申報(「加計扣除」)。聯眾於截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度並無作出任何加計扣除申報。我們擬申請截至二零一三年十二月三十一日止年度的加計扣除。基於聯眾之最佳估計，該加計扣除會減少截至二零一三年十二月三十一日止年度的所得稅人民幣806千元。

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，不可扣減開支令所得稅分別增加人民幣586千元、人民幣890千元、人民幣150千元及人民幣46千元。

此外，我們確認就截至二零一一年十二月三十一日止年度先前未確認為遞延稅項資產的結轉稅項虧損人民幣840千元。

由於上述原因及其他雜項稅項影響，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，本集團的實際所得稅率分別為14.5%、16.7%、9.6%及13.5%。

財務資料

外商獨資企業自其於二零一四年一月二十一日成立起須按25%所得稅率繳稅。根據聯眾與外商獨資企業的合約安排，於二零一四年及未來年間，聯眾將向外商獨資企業支付等同聯眾綜合純利100%的服務費，並須待外商獨資企業全權調整。由於適用於聯眾及外商獨資企業的所得稅稅率有所不同，故我們預期，本集團按綜合基準計算的實際所得稅率於二零一四年將會有所增加。

預扣稅

根據企業所得稅法，於中國向外國投資者宣派的股息須徵收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收協定，則可應用較低的預扣稅率。倘於香港註冊成立的境外投資者符合中國與香港訂立的雙邊稅務條約安排項下的條件及規定，則相關預扣稅稅率將從10%降至5%。由於我們並無任何計劃分派中國附屬公司的累計利潤，故於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日並無就預扣稅累計遞延所得稅負債。

我們已支付所有適用到期稅項。於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們的董事並不知悉有關本集團稅務狀況的稅務機關的任何可能質疑或爭議。

非國際財務報告準則計量

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合財務報表，我們亦採用經調整純利作為額外財務計量。我們呈列該財務計量乃因為我們的管理層使用該財務計量透過撇除我們認為並非我們業務表現指標的項目的影響來評估我們的財務表現。我們亦相信，該項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，以按與我們管理層相同的方式了解及評估我們的綜合經營業績，並將各會計期間的財務業績與同業公司的財務業績作出比較。

財務資料

經調整純利

我們將本公司權益持有人應佔經調整純利界定為年內本公司權益持有人應佔收入淨額，惟不包括彼等分佔以股份為基礎的酬金以及與是次[編撰]相關的[編撰]費用。經調整純利一詞並非根據國際財務報告準則界定。由於經調整純利並不包括影響有關年度／期間我們的純利的所有項目，故採用本公司權益持有人應佔經調整純利作為分析工具有重大限制。於經調整純利中撤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。有鑒於上述有關本非國際財務報告準則計量的限制，於評估我們的營運及財務表現時，閣下不應獨立考慮經調整純利或作為我們年度／期間利潤、經營利潤或根據國際財務報告準則計算的任何其他營運表現計量的替代。此外，由於並非所有公司均以相同方式計算此非國際財務報告準則計量，其未必與其他公司採用的其他類似稱呼的計量可予比較。下表載列所呈列期間的經調整純利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(即所示期間的利潤)的對賬：

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日 止三個月	
	二零一一年	二零一二年	二零一三年	二零一三年	二零一四年
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
本公司權益持有人應佔年度／ 期間利潤.....	20,988	29,291	35,052	1,613	21,552
本公司權益持有人應佔以股份 為基礎的薪酬支出.....	—	913	426	383	3,056
	[編撰]				
本公司權益持有人應佔經 調整純利(未經審計).....	<u>20,988</u>	<u>30,204</u>	<u>37,261</u>	<u>1,996</u>	<u>30,178</u>

按期間比較的經營業績

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

收益

我們的收益自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣46.2百萬元增加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，主要由於自主開發的PC及移動遊戲之收益均大幅增長所致。

自主開發PC遊戲產生的收益自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣35.3百萬元增加88.6%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣66.5百萬元，主要由於我們自主開發PC遊戲的每月付費用戶自截至二零一三年三月三十一日止三個月的206.6千名增加49.6%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的309.0千名，以及我們自主開發PC遊戲的付費用戶月均收入自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣56.6元增加26.9%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣71.7元。於二零一三年上半年，我們集中推行長遠策略，以全面整合PC客戶端遊戲及網絡遊戲，以取代追求短期PC收益增長。我們努力完成整合所有PC遊戲後，我們自主開發PC遊戲的每月付費用戶及付費用戶月均收入於二零一三年下半年及二零一四年的首三個月均大幅增長，此乃由於我們得以更好地集中市場推廣，提供更多不同平台的內容，從而鼓勵玩家消費。

財務資料

移動遊戲產生的收益自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣0.9百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣17.3百萬元。於二零一三年第二季度前，我們主要專注於為我們兩款主要智能手機移動遊戲天天鬥地主及達人麻將吸納並維持廣闊的玩家基礎，而並未自立即該等遊戲的玩家產生收益。我們於二零一三年第二季度為該等遊戲推出具有產生收益功能之新版本，自此以後，該等遊戲的每月付費用戶及付費用戶月均收入穩步上揚，於截至二零一四年三月三十一日止三個月分別為259.4千名及人民幣15.7元。

我們的收益增長亦因網上付款選擇越趨便捷而受惠。我們透過網上銀行渠道收取的收益自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣13.1百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣42.7百萬元，而我們透過移動運營商收取的收益自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣4.6百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣23.1百萬元。

特許遊戲產生的收益自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣5.1百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣6.5百萬元，而第三方運營的遊戲產生的收益則自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣4.7百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣6.8百萬元。然而，特許遊戲及第三方運營的遊戲所佔我們總收益百分比卻分別自截至二零一三年三月三十一日止三個月的11.0%及10.2%減少至截至二零一四年三月三十一日止三個月的7.0%及7.3%，此乃由於我們將資源及管理層的精力集中至我們自主開發的遊戲所致。

收益成本

我們的收益成本自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣14.5百萬元增加114.7%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣31.1百萬元。有關增加主要由於渠道佣金成本自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣4.1百萬元大幅增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣15.4百萬元，當中包括移動運營商以及其他分銷及付款渠道所收取的佣金費用。特別是，中國移動就分銷我們的網頁及移動遊戲以及收取玩家款項所收取的佣金費用自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣1.6百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣7.1百萬元。渠道成本增加與我們手機收益的強勁增長以及PC遊戲玩家較常使用移動運營商提供的付款渠道相符。我們收益成本的其他主要部分(如服務器托管費、折舊與攤銷以及特許遊戲的收益分成)則保持平穩，或自截至二零一三年三月三十一日止三個月至截至二零一四年三月三十一日止三個月的增幅百分比少於收益增幅。

毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣31.7百萬元增加95.1%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣61.9百萬元。我們的毛利率自截至二零一三年三月三十一日止三個月的68.6%輕微下降至截至二零一四年三月三十一日止三個月的66.6%，主要由於我們移動遊戲(其渠道佣金成本較PC遊戲為高)所產生的收益增長相對較快，以及我們的PC遊戲玩家較常使用移動運營商提供的付款渠道(其一般會產生的費用較其他付款渠道為高)。

銷售及市場推廣費用

我們的銷售及市場推廣費用維持於截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣10.9百萬元，而截至二零一三年三月三十一日止三個月則為人民幣11.3百萬元。基於我們的經濟規模及有效的成本控制，我們得以於並無增加銷售及市場推廣費用的情況下更有效率地增加我們的收益。

財務資料

行政開支

我們的行政開支自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣8.1百萬元增加93.6%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣15.6百萬元，此乃主要由於我們於截至二零一四年三月三十一日止三個月產生[編撰]費用人民幣5.6百萬元，而於截至二零一三年三月三十一日止三個月則為零。行政開支增加亦由於法律及專業費用於截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣278千元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣1.5百萬元，(其主要由於我們線上線下綜合聯賽相關的法律及專業開支增加)以及僱員薪酬於截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣4.0百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣4.5百萬元(其由於我們擴充業務經營)。

研發費用

我們的研發費用自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣9.9百萬元減少20.6%至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣7.8百萬元。由於我們受惠於我們的跨平台遊戲開發引擎，令PC及移動遊戲開發更有效率，故我們得以大幅增加收益，同時亦減少研發費用。

其他收入

我們的其他收入自截至二零一三年三月三十一日的人民幣112千元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣471千元，主要由於外匯收益增加人民幣237千元。於該等期間，其他收入佔有關期間的收益大致少於1%。

除所得稅前利潤

基於我們的收益大幅增長，加上有效的經營開支控制，故我們的除所得稅前利潤自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣2.2百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣24.9百萬元。

所得稅開支

我們的所得稅開支自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣398千元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣3.4百萬元。所得稅的實際稅率自截至二零一三年三月三十一日止三個月的18.3%下降至截至二零一四年三月三十一日止三個月的13.5%。實際稅率下降主要由於我們因獲得「二零一三年至二零一四年年度國家規劃佈局內重點軟體企業」認證而享有所得稅優惠稅率10%，有關認證適用於截至二零一四年三月三十一日止三個月而非截至二零一三年三月三十一日止三個月，此乃由於我們於二零一三年第三季度作出有關申請，而直至二零一三年十二月仍未獲得有關認證。實際稅率下降被截至二零一四年三月三十一日止三個月的可扣減開支的較少百分比而部分抵銷，此由於我們於截至二零一四年三月三十一日止三個月產生有關是次[編撰]的重大開支，而其就所得稅而言乃不可扣減。

期內利潤

基於上述原因，我們的期內利潤自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣1.8百萬元增加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。

財務資料

本公司權益持有人應佔經調整純利

我們的本公司權益持有人應佔經調整純利自截至二零一三年三月三十一日止三個月的人民幣2.0百萬元增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的人民幣30.2百萬元。見上文「一非國際財務報告準則計量」一節。

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之比較

收益

我們的收益自二零一二年的人民幣205.8百萬元增加14.8%至二零一三年的人民幣236.3百萬元，主要由於我們的玩家基礎(尤其是我們自主開發的PC及移動遊戲之玩家基礎)持續增長所致。

我們自主開發PC遊戲產生的收益自二零一二年的人民幣144.6百萬元增加23.3%至二零一三年的人民幣178.3百萬元，主要由於我們自主開發PC遊戲的每月付費用戶增加所致，惟被我們自行開發PC遊戲的付費用戶月均收入輕微減少所部分抵銷。每月付費用戶增加主要受到我們於二零一三年推出的多款新遊戲及現有遊戲的新版本取得的成功所帶動。我們於二零一三年的收益增加較去年為慢，主要由於我們於二零一三年上半年集中推行長遠策略，以全面整合PC客戶端遊戲及網絡遊戲，以取代追求短期PC收益增長，此對平均用戶消費帶來負面影響。因此，儘管我們自主開發PC遊戲的平均每月付費用戶自二零一二年的192.5千名增加33.2%至二零一三年的256.5千名，惟我們自主開發PC遊戲的付費用戶月均收入自二零一二年的人民幣62.4元輕微下跌至二零一三年的人民幣57.9元。我們努力完成整合所有PC遊戲後，然而，我們自主開發PC遊戲的付費用戶月均收入於二零一三年第四季度錄得按年增長人民幣71.3元，而二零一二年的同一季度則為人民幣68.8元。

移動遊戲產生的收益自二零一二年的人民幣6.6百萬元增加137.8%至二零一三年的人民幣15.6百萬元。於二零一一年，我們開始開發運行安卓及iOS操作系統等智能移動設備的移動遊戲。於二零一三年，我們開始自該等新移動遊戲玩家獲得收入。我們於二零一三年的強大手機收益主要受兩款智能移動設備的移動遊戲天天鬥地主(於二零一一年推出)及達人麻將(於二零一二年推出)取得的成功所帶動。於二零一二年，我們主要專注於為該等新移動遊戲吸納並維持廣闊的玩家基礎。截至二零一三年，由於我們已建立穩固的手機玩家基礎，故我們開始推行措施，以自該等遊戲產生收益。於二零一三年，該兩款遊戲的合併平均每月付費用戶及付費用戶月均收入分別為105.7千名及人民幣12.6元。

特許PC遊戲產生的收益亦自二零一二年的人民幣14.3百萬元增加24.3%至二零一三年的人民幣17.7百萬元，此乃由於我們於二零一三年推出兩款新特許PC遊戲所致。

由於我們將資源及管理層的精力集中至我們自主開發的遊戲，故我們的總收益增加被第三方運營的遊戲產生的收益自二零一二年的人民幣33.2百萬元減少56.2%至二零一三年的人民幣14.6百萬元所部分抵銷。

收益成本

我們的收益成本自二零一二年的人民幣55.3百萬元增加44.4%至二零一三年的人民幣79.8百萬元，所佔收益百分比自二零一二年的26.9%增加至二零一三年的33.8%。有關增加主要由於渠道佣金成本自二零一二年的人民幣14.7百萬元增加108.7%至二零一三年的人民幣30.6百萬元，當中包括移動運營商以及其他分銷及付款渠道所收取的佣金費用。特別是，中國移動就分銷我們的網頁及移動遊戲以及收取玩家款項所收取的佣金費用自二零一二年的人民幣

財務資料

3.5百萬元增加至二零一三年的人民幣22.7百萬元。渠道成本增加與我們手機收益的強勁增長及PC遊戲玩家較常使用移動運營商提供的付款渠道相符。我們的收益成本增加亦因為無形資產攤銷自二零一二年的人民幣3.5百萬元增加163.2%至二零一三年的人民幣9.3百萬元，此乃由於相比二零一二年，我們於二零一三年大幅增購遊戲知識產權及特許權並自主開發更多無形資產。

毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利自二零一二年的人民幣150.5百萬元增加4.0%至二零一三年的人民幣156.5百萬元。我們的毛利率自二零一二年的73.1%下降至二零一三年的66.2%，主要由於我們移動遊戲（其渠道佣金成本較PC遊戲為高）所產生的收益增長相對較快，以及我們的PC遊戲玩家較常使用移動運營商提供的付款渠道（其一般會產生的費用較其他付款渠道為高）。

銷售及市場推廣費用

我們的銷售及市場推廣費用於二零一三年為人民幣45.5百萬元，與二零一二年的人民幣46.0百萬元相比基本持平，此乃由於僱員薪酬自二零一二年的人民幣23.1百萬元增加14.4%至二零一三年的人民幣26.5百萬元，惟被市場推廣開支自二零一二年的人民幣17.3百萬元減少25.0%至二零一三年的人民幣12.9百萬元所抵銷。僱員薪酬增加主要由於我們於二零一三年增加銷售及市場推廣員工的數目所致。市場推廣開支減少主要由於我們於二零一三年將部分離線市場推廣活動分包予第三方，故並無確認與該等活動相關的收益及市場推廣開支。

行政開支

我們的行政開支自二零一二年的人民幣29.9百萬元增加16.1%至二零一三年的人民幣34.7百萬元，但所佔收益百分比則由14.5%輕微上升至14.7%，基本持平。租金及物業開支自二零一二年的人民幣7.5百萬元增加23.4%至二零一三年的人民幣9.2百萬元，主要由於我們擴大辦公空間所致。僱員薪酬自二零一二年的人民幣12.2百萬元增加15.3%至二零一三年的人民幣14.1百萬元，主要由於僱員離職成本增加所致。我們亦於二零一三年就是次[編撰]產生[編撰]費用人民幣1.8百萬元，而於二零一二年則為零。行政開支的該等增加被減值虧損及出售物業、廠房及設備的虧損自二零一二年的人民幣2.0百萬元減少至二零一三年的零所部分抵銷。

研發費用

我們的研發費用自二零一二年的人民幣39.6百萬元減少9.8%至二零一三年的人民幣35.7百萬元。由於我們受惠於我們的跨平台遊戲開發引擎，令PC及移動遊戲開發更有效率，故我們得以於二零一三年繼續推出受歡迎的新遊戲，同時亦減少研發資源。研發費用減少部分由於資本化僱員薪酬自二零一二年的人民幣9.9百萬元增加人民幣2.5百萬元至二零一三年的人民幣12.4百萬元。

其他收入

我們的其他收入自二零一二年的人民幣3.1百萬元增加47.9%至二零一三年的人民幣4.6百萬元，主要由於政府補助金自二零一二年的人民幣2.1百萬元增加49.3%至二零一三年的人民幣3.2百萬元所致。

財務資料

除所得稅前利潤

基於上述原因，我們的除所得稅前利潤自二零一二年的人民幣37.2百萬元增加20.5%至二零一三年的人民幣44.8百萬元。

所得稅開支

儘管我們的除所得稅前利潤有所增加，但我們的所得稅開支自二零一二年的人民幣6.2百萬元減少30.5%至二零一三年的人民幣4.3百萬元，此乃由於我們獲得國家規劃佈局內重點軟體企業認證，令所得稅優惠稅率自二零一二年的15%下降至二零一三年的10%。

年內利潤

基於上述原因，我們的年內利潤自二零一二年的人民幣31.0百萬元增加30.7%至二零一三年的人民幣40.5百萬元。

本公司權益持有人應佔經調整純利

我們的本公司權益持有人應佔經調整純利自二零一二年的人民幣30.2百萬元增加23.4%至二零一三年的人民幣37.3百萬元。見上文「一非國際財務報告準則計量」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之比較

收益

我們的收益自二零一一年的人民幣153.9百萬元增加33.7%至二零一二年的人民幣205.8百萬元，主要由於我們自主開發PC遊戲產生的收益自二零一一年的人民幣90.8百萬元增加59.2%至二零一二年的人民幣144.6百萬元。我們於二零一二年的PC收益增長主要受我們自主開發PC遊戲的付費用戶月均收入自二零一一年的人民幣45.0元增加38.7%至二零一二年的人民幣62.4元所帶動，其次亦受到我們自主開發遊戲的平均每月付費用戶自二零一一年的166.2千名增加15.8%至二零一二年的192.5千名所帶動。付費用戶月均收入增加主要由於我們於二零一三年為麻將遊戲加入新內容，令該等遊戲的付費用戶月均收入大幅增加所致。我們的收益增長亦反映出我們的移動遊戲產生的收益自二零一一年的人民幣3.8百萬元增加71.6%至二零一二年的人民幣6.6百萬元。而且，我們的贊助及廣告活動所產生的收益自二零一一年的人民幣1.3百萬元增加441.9%至二零一二年的人民幣7.1百萬元，此乃由於我們大幅擴大我們線上線下綜合聯賽的規模所致。由於我們將資源及管理層的精力集中至我們自主開發的遊戲，故收益增加被第三方運營的遊戲產生的收益自二零一一年的人民幣40.8百萬元減少18.5%至二零一二年的人民幣33.2百萬元，以及特許PC遊戲產生的收益自二零一一年的人民幣16.5百萬元減少13.3%至二零一二年的人民幣14.3百萬元部分抵銷。

收益成本

我們的收益成本自二零一一年的人民幣46.5百萬元增加18.8%至二零一二年的人民幣55.3百萬元。收益成本增加主要由於渠道佣金費用自二零一一年的人民幣10.0百萬元增加47.3%至二零一二年的人民幣14.7百萬元。於二零一二年年底，我們開始透過中國移動分銷我們的網頁及移動遊戲並收取玩家的款項，而中國移動收取的渠道佣金費用高於我們大部分其他分銷及付款渠道供應商。然而，我們的收益成本佔收益的百分比則自二零一一年的30.2%下降至二零一二年的26.9%，主要由於我們有效控制固定成本所致。儘管收益於二零一二年增長迅速，但我們於二零一二年的已續期互聯網數據中心租金合約價及折舊開支與二零一一年相比保持穩定。此外，由於我們優先宣傳我們自主開發的遊戲，故有關特許遊戲收益分成的收益成本所佔總收益的百分比自二零一一年的3.0%減少至二零一二年的2.0%。

財務資料

毛利及毛利率

基於上文所述，我們的毛利自二零一年的人民幣107.4百萬元增加40.2%至二零二年的人民幣150.5百萬元。我們的毛利率自二零一年的69.8%增加至二零二年的73.1%。

銷售及市場推廣費用

我們的銷售及市場推廣費用自二零一年的人民幣29.1百萬元增加57.9%至二零二年的人民幣46.0百萬元。此增幅大部分由於營銷開支自二零一年的人民幣3.6百萬元增加375.7%至二零二年的人民幣17.3百萬元，此乃主要由於我們於二零二年大幅擴大線上線下綜合賽事的規模。例如，於二零二年十二月，我們首次於中國舉辦獲世界撲克巡迴賽認可的線上線下綜合德州撲克聯賽。該等線上線下綜合賽事乃我們在線棋牌遊戲的主要市場推廣及宣傳途徑，而舉辦該等賽事的相關成本乃計入市場推廣開支。僱員薪酬自二零一年的人民幣20.6百萬元增加12.5%至二零二年的人民幣23.1百萬元，此乃由於我們增加銷售及市場推廣員工宣傳我們的新遊戲並舉辦更多線上線下綜合賽事，但基於經濟規模，其所佔收益百分比則自二零一年的13.4%下降至二零二年的11.2%。

行政開支

我們的行政開支自二零一年的人民幣25.5百萬元增加17.4%至二零二年的人民幣29.9百萬元，但所佔收益百分比則由16.5%下降至14.5%。租金及物業開支自二零一年的人民幣5.8百萬元增加28.1%至二零二年的人民幣7.5百萬元，此乃由於我們擴大辦公空間。僱員薪酬因行政人員數目增加而自二零一年的人民幣10.2百萬元增加20.2%至二零二年的人民幣12.2百萬元，但所佔收益百分比則因經濟規模而自二零一年的6.6%減少至二零二年的5.9%。

研發費用

我們的研發費用自二零一年的人民幣27.4百萬元增加44.7%至二零二年的人民幣39.6百萬元，主要由於我們擴大研發團隊，以推出更多PC及手機新遊戲，從而令僱員薪酬自二零一年的人民幣23.6百萬元增加48.2%至二零二年的人民幣35.0百萬元。

其他收入

我們的其他收入自二零一年的人民幣5.7百萬元減少44.9%至二零二年的人民幣3.1百萬元，主要由於我們於二零一年自第三方遊戲開發商收取補償收入人民幣2.0百萬元，而二零二年則為零。

其他收入的減少因政府補助金自二零一年的人民幣1.6百萬元增加37.1%至二零二年的人民幣2.1百萬元而被部分抵銷。

除所得稅前利潤

基於上述原因，我們的除所得稅前利潤自二零一年的人民幣31.0百萬元增加19.7%至二零二年的人民幣37.2百萬元。

所得稅開支

我們的所得稅開支自二零一年的人民幣4.5百萬元增加37.8%至二零二年的人民幣6.2百萬元。有關增幅大於我們的除所得稅前利潤增長，此乃由於我們於二零一年確認先前未確認為遞延稅項資產的結轉稅項虧損人民幣840千元，而二零二年則為零。

財務資料

年內利潤

基於上述原因，我們的年內利潤自二零一一年的人民幣26.5百萬元增加16.6%至二零一二年的人民幣31.0百萬元。

本公司權益持有人應佔經調整純利

我們的本公司權益持有人應佔經調整純利自二零一一年的人民幣21.0百萬元增加43.9%至二零一二年的人民幣30.2百萬元。見上文「— 非國際財務報告準則計量」一節。

流動資金及資本資源

現金流

我們過往主要以經營活動的現金流應付營運資金及其他資本需求，而往後，我們相信我們的流動資金需求將可使用經營活動的現金流、不時自資本市場所籌集的其他資金以及是次[編撰]所得款項的不同組合應付。

下表載列於所示期間我們的現金流：

	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
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
經營活動所得／(所用)現金淨額.....	28,778	40,908	30,384	(10,477)	20,885
投資活動(所用)／所得現金淨額.....	(21,715)	(18,523)	(67,255)	(11,176)	17,748
融資活動(所用)／所得現金淨額.....	(23,016)	41,521	—	—	(2,280)
現金及現金等價物(減少)／增加淨額.....	(15,953)	63,906	(36,871)	(21,653)	36,353
年／期初之現金及現金等價物..	47,634	31,681	95,587	95,587	58,716
年／期終之現金及現金等價物..	31,681	95,587	58,716	73,934	95,069

經營活動所得現金淨額

我們的經營活動所得現金流之主要來源包括我們自銷售虛擬物品及已付會員費收取的所得款項。經營活動之現金的主要用途為僱員薪酬、分銷及付款渠道成本、服務器託管費、市場推廣開支、銷售稅及所得稅付款以及租金與物業開支。

於截至二零一四年三月三十一日止三個月，經營活動所得現金淨額為人民幣20.9百萬元，主要反映出我們的除所得稅前利潤人民幣24.9百萬元，並就非現金項目人民幣7.4百萬元及經營資產及負債變動人民幣9.8百萬元而經調整。非現金對賬項目主要包括以股份為基礎的酬金人民幣3.1百萬元(此乃主要由於在二零一四年二月二十日根據管理層[編撰]前購股權計劃授出的新購股權)、無形資產(主要關於遊戲知識產權、商標及特許權)攤銷人民幣2.9百萬元以及物業、廠房及設備(主要關於計算機設備)折舊人民幣1.5百萬元。經營資產及負債變動主要包括貿易應收賬款主要因我們的流動收益增長迅速(就所佔收益百分比而言，其與

財務資料

PC收益相比可產生更多貿易應收賬款)而增加人民幣16.8百萬元，惟被其他應付款項增加人民幣4.0百萬元(此乃由於就是次[編撰]產生的專業服務應付款項有所增加)部分抵銷。

於二零一三年，經營活動所得現金淨額為人民幣30.4百萬元，主要反映出我們的除所得稅前利潤人民幣44.8百萬元，並就非現金項目人民幣14.2百萬元及經營資產及負債變動人民幣25.0百萬元而經調整。非現金對賬項目主要包括無形資產(主要關於遊戲知識產權、商標及特許權)攤銷人民幣9.5百萬元，以及物業、廠房及設備(主要關於計算機設備)的折舊人民幣5.3百萬元。經營資產及負債變動主要包括貿易應收賬款因我們的流動收益增長迅速(就所佔收益百分比而言，其與PC收益相比可產生更多貿易應收賬款)而增加人民幣24.1百萬元、其他應收款項增加人民幣12.4百萬元(此乃由於我們於二零一三年就收購無形資產而支付按金人民幣4.0百萬元(而二零一二年則為零)及我們於二零一三年就來年將舉行的多個線上線下綜合聯賽而支付墊款人民幣6.3百萬元(而二零一二年則為零))，惟被遞延收益增加人民幣8.7百萬元(此乃由於在年末自客戶收取但尚未動用的款項有所增加)部分抵銷。

於二零一二年，經營活動所得現金淨額為人民幣40.9百萬元，主要反映出我們的除所得稅前利潤人民幣37.2百萬元，並就非現金項目人民幣13.0百萬元及經營資產及負債變動人民幣7.7百萬元而經調整。非現金對賬項目主要包括物業、廠房及設備(主要關於計算機設備)的折舊人民幣7.0百萬元，以及無形資產(主要關於遊戲知識產權、商標及特許權)攤銷人民幣3.6百萬元。經營資產及負債變動主要包括貿易應收賬款及其他應收款項增加人民幣3.5百萬元及遞延收益減少人民幣4.2百萬元。

於二零一一年，經營活動所得現金淨額為人民幣28.8百萬元，主要反映出我們的除所得稅前利潤人民幣31.0百萬元，並就非現金項目人民幣11.2百萬元及經營資產及負債變動人民幣13.5百萬元而經調整。非現金對賬項目主要包括物業、廠房及設備(主要關於計算機設備)的折舊人民幣9.0百萬元。經營資產及負債變動主要包括貿易應收賬款及其他應收款項因償還利潤分成應付款項予遊戲開發商而減少人民幣13.0百萬元以及貿易應收賬款及其他應收款項增加人民幣4.2百萬元，惟被遞延收益增加人民幣4.0百萬元所部分抵銷。

投資活動所用／所得現金淨額

我們的投資活動主要包括資本開支，其主要用作購買物業及設備(如PC及其他電子設備)、購買無形資產(如遊戲特許權)以及內部遊戲開發。

截至二零一四年三月三十一日止三個月，投資活動所得現金淨額為人民幣17.7百萬元，主要由於我們於二零一三年收取借予股東之貸款人民幣25.0百萬元，惟被購買可供出售金融資產人民幣4.0百萬元及於內部遊戲開發之投資人民幣3.0百萬元部分抵銷。

於二零一三年，投資活動所用現金淨額為人民幣67.3百萬元，主要由於購買無形資產人民幣15.6百萬元、購買物業及設備人民幣7.4百萬元及內部遊戲開發人民幣12.4百萬元所致。此外，我們亦借予股東貸款人民幣25.0百萬元，並購買可供出售金融資產人民幣7.0百萬元。

於二零一二年，投資活動所用現金淨額為人民幣18.5百萬元，主要由於購買設備及無形資產人民幣8.8百萬元及內部遊戲開發人民幣9.9百萬元所致。

於二零一一年，投資活動所用現金淨額為人民幣21.7百萬元，主要由於購買設備及無形資產

財務資料

人民幣10.4百萬元及內部遊戲開發人民幣6.4百萬元所致。此外，我們亦購買可供出售金融資產人民幣5.0百萬元。

融資活動所用／所得現金淨額

於截至二零一四年三月三十一日止三個月，融資活動所用現金淨額為人民幣2.3百萬元，此乃主要由於支付是次[編撰]產生的遞延[編撰]成本。此外，我們就發行A系列優先股收取所得款項人民幣300.0百萬元，其絕大部分被向創辦人全資擁有的離岸投資控股公司支付特別股息所抵銷。

於二零一三年，我們並無於融資活動產生或使用任何現金。

於二零一二年，融資活動所得現金淨額為人民幣41.5百萬元，主要包括本公司權益持有人及非控股權益持有人注資人民幣42.6百萬元及已收我們前控股公司還款人民幣27.9百萬元，惟被向聯眾權益持有人宣派及派付的股息人民幣29.0百萬元部分抵銷。

於二零一一年，融資活動所用現金淨額為人民幣23.0百萬元，主要包括償還銀行借款人民幣20.0百萬元及還款予前同系附屬公司人民幣2.8百萬元。

淨流動資產

下表載列於所示日期我們的流動資產及流動負債：

	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
借予股東之貸款	150	—	25,000	—
應收前控股公司款項	27,883	—	—	—
可供出售金融資產	5,000	—	5,000	9,000
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
所得稅負債	214	2,374	1,484	3,069
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

於二零一四年三月三十一日，我們的淨流動資產為人民幣114.8百萬元，較我們於二零一三年十二月三十一日的淨流動資產人民幣89.6百萬元增加28.2%。有關增加主要是由於銀行結餘及現金增加人民幣36.4百萬元(此乃由於我們於二零一三年收取借予股東之貸款以及我們來自經營的利潤有所增加)、貿易應收賬款主要因手機收益迅速增長而增加16.8百萬元，惟

財務資料

被已償還之借予股東之貸款減少人民幣25.0百萬元以及其他應付款項增加人民幣4.0百萬元（此乃由於就是次[編撰]產生的專業服務應付款項有所增加）部分抵銷。

於二零一三年十二月三十一日，我們的淨流動資產為人民幣89.6百萬元，較我們於二零一二年十二月三十一日的淨流動資產人民幣70.5百萬元增加27.0%，主要是由於貿易應收賬款因我們手機收益迅速增長而增加人民幣24.1百萬元、其他應收款項增加人民幣12.5百萬元及借予兩名股東之貸款增加人民幣25.0百萬元，惟被銀行結餘與現金減少人民幣36.9百萬元（其主要由於投資活動所用的巨額現金淨額）部分抵銷。

於二零一二年十二月三十一日，我們的淨流動資產為人民幣70.5百萬元，較我們於二零一一年十二月三十一日的淨流動資產人民幣37.9百萬元增加86.1%，主要是由於銀行結餘與現金增加人民幣63.9百萬元，惟被應收我們前控股公司款項減少人民幣27.9百萬元部分抵銷。

於往績記錄期間，我們主要以經營活動的現金流達致我們的營運資金及其他資本需求。我們透過密切監察及管理（其中包括）(i)我們的銀行結餘及手頭現金水平；(ii)我們的貿易應收賬款與其他應付款項以及我們的貿易應付賬款與其他應付賬款之水平；及(iii)我們的資本開支計劃。我們亦盡力審閱未來現金流需求，並調整我們的投資、融資及派息計劃法（如需要），以確保我們維持充足的營運資金支持我們的業務經營。除[編撰]外，我們目前並無任何外部融資計劃。

資本開支

我們的資本開支包括購買物業、廠房及設備（主要為計算機設備）、購買無形資產（主要為遊戲特許權及其他知識產權）以及資本化內部遊戲開發成本。下表載列於所示期間我們的資本開支：

	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
	(人民幣千元)			(未經審計)	
購買物業、廠房及設備	6,931	3,727	7,405	2,588	238
購買無形資產	3,448	7,531	15,618	5,650	—
內部遊戲開發成本	6,388	9,923	12,383	2,949	3,014
總計	<u>16,767</u>	<u>21,181</u>	<u>35,406</u>	<u>11,187</u>	<u>3,252</u>

於截至二零一四年十二月三十一日止年度，我們的資本開支預期包括購買物業、廠房及設備（主要為計算機設備）、購買無形資產（主要為遊戲特許權）以及資本化內部遊戲開發成本。於最後實際可行日期，我們已承擔資本開支約人民幣4.3百萬元，以購買遊戲產品及技術基礎建設。我們計劃使用我們自經營業務所產生的現金流及是次[編撰]已收所得款項淨額，為我們已計劃的資本開支提供資金。

財務資料

資本承擔

於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日，我們的資本承擔分別為人民幣2.5百萬元、人民幣3.3百萬元、人民幣1.0百萬元及人民幣1.0百萬元，主要包括就收購無形資產（主要為遊戲特許權）的已訂約但未撥備的開支，以及向可供出售金融資產注資。

經營租賃承擔

下表載列於各所示日期我們於不可撤銷經營租賃項下的未來租賃款項之總承擔：

	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)			
一年內.....	4,768	8,738	9,428	11,257
兩年至五年(包括首尾兩年).....	369	2,393	18,415	16,765
總計.....	<u>5,137</u>	<u>11,131</u>	<u>27,843</u>	<u>28,022</u>

充足的營運資金

我們主要透過來自經營活動的現金流為營運資金需求提供資金。我們的收益及收益成本預期會增長，反映出我們業務的持續擴充。我們亦預期會自銷售虛擬物品及已付會員費錄得現金流入。由於我們將持續開發業務，故我們的貿易應收賬款結餘，連同我們來自分銷及付款渠道成本的經營活動之現金流出，預期會因收益增長而相應增加。經計及本集團可得的財務資源，包括經營活動的現金流及估計[編撰]所得款項淨額，並經審慎及仔細查詢後，我們的董事認為，本集團具備充足的可得營運資金應付自本[編撰]日期起未來最少十二個月的目前需求。我們的保薦人認為，我們的董事乃經審慎及仔細查詢後而編製上述營運資金充足聲明。

我們的董事確認，我們於往績記錄期間就貿易應收賬款及非貿易應收賬款並無任何重大拖欠付款。我們於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日、二零一四年三月三十一日、二零一四年四月三十日或最後實際可行日期，並無任何銀行借款及其他債務融資責任，且於往績記錄期間並無違反任何財務契約。

財務資料

貿易應收賬款

於相關年度末的貿易應收賬款結餘主要包括我們第三方遊戲分銷付款系統及網上付款供應商已自玩家收取而尚未支付予我們的部分銷售所得款項。於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日，我們已按個別及整體基準審閱減值憑證。根據我們的評估，減值虧損撥備已相應獲確認，並已計入綜合全面收益表之「行政開支」。已減值貿易應收賬款乃應收自經歷財務困難或已不再存在的若干付款渠道供應商。見本[編撰]「業務—遊戲商業化—我們的付款渠道」一節。下表載列我們於各所示日期的貿易應收賬款：

	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)			
來自第三方.....	7,949	13,867	36,325	53,077
減：減值撥備.....	(1,961)	(2,193)	(583)	(583)
總計.....	5,988	11,674	35,742	52,494

我們的貿易應收賬款自二零一一年十二月三十一日的人民幣6.0百萬元增加至二零一二年十二月三十一日的人民幣11.7百萬元及二零一三年十二月三十一日的人民幣35.7百萬元，並進一步增加至二零一四年三月三十一日的人民幣52.5百萬元，主要由於我們的手機收益增長迅速，故就所佔收益百分比而言，其與PC收益相比可產生更多貿易應收賬款。授予分銷及付款渠道的貿易應收賬款信貸期一般介乎30至90日。下表載列於各所示日期按我們貿易應收賬款的確認日期之賬齡分析：

	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)			
0至30日.....	2,027	3,883	10,589	13,982
31至60日.....	955	1,617	9,308	7,220
61至90日.....	925	1,458	8,772	8,459
91至180日.....	1,166	3,077	6,832	22,620
181至365日.....	651	1,520	164	135
超過一年.....	2,225	2,312	660	661
總計.....	7,949	13,867	36,325	53,077

截至二零一四年三月三十一日賬齡介於91至180日的貿易應收款項反映了二零一三年第四季度產生的貿易應收款項。賬齡介於91至180日的貿易應收款項由二零一三年十二月三十一日的人民幣6.8百萬元增至二零一四年三月三十一日的人民幣22.6百萬元（「貿易應收款項增加」），主要由於二零一三年（特別是二零一三年第四季度）我們的手機收益加速增長及我們的PC遊戲玩家不斷使用移動運營商提供的付款渠道。若干移動運營商尤其是中國移動通常結清超出90日信貸期的付款。貿易應收款項增加並無涉及任何重大季節因素。截至二零一三年十二月三十一日及二零一四年三月三十一日，在賬齡介於91至180日的貿易應收款項總額中人民幣4.7百萬元及人民幣19.3百萬元歸屬於移動運營商。

財務資料

下表載列於所示期間之平均貿易應收賬款週轉日數：

	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	二零一四年
	平均貿易應收賬款週轉日數 ⁽¹⁾	16	16	37

附註：

- (1) 期內平均貿易應收賬款週轉日數相等於貿易應收賬款的平均期初及期終結餘除以該期間的收益，再乘以365日（就全年期間而言）或90日（就三個月期間而言）。

平均貿易應收賬款週轉日數自截至二零一二年十二月三十一日止年度的16日大幅增加至截至二零一三年十二月三十一日止年度的37日，並進一步增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的43日，此乃主要由於我們自二零一三年起來自移動運營商提供的付款渠道產生的收益所佔收益百分比持續增加所致，而有關收益自我們所獲的信貸期較長，一般約三個月。

其他應收款項

下表載列我們於各所示日期之其他應收款項：

	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)			
按金、預付款項及其他應收款項.....	16,162	10,288	21,094	17,162
向僱員作出的墊款	64	965	1,755	1,749
應收股東款項	—	—	61	61
遞延[編撰]成本.....	—	—	815	3,753
減：減值撥備	—	(1,000)	(1,000)	(1,000)
總計	16,226	10,253	22,725	21,725

個別期間的按金、預付款項及其他應收款項主要包括贊助費、渠道使用費、已付按金及向供應商作出的墊款。我們的按金、預付款項及其他應收款項自二零一一年十二月三十一日的人民幣16.2百萬元減至二零一二年十二月三十一日的人民幣10.3百萬元主要由於(i)向分銷渠道營運商預付的渠道使用費自二零一一年十二月三十一日的人民幣4.0百萬元減少至二零一二年十二月三十一日的人民幣2.2百萬元；及(ii)支付予遊戲開發商的按金及墊款自二零一一年十二月三十一日的人民幣3.5百萬元減少至二零一二年十二月三十一日的人民幣63千元。我們的按金、預付款項及其他應收款項自二零一二年十二月三十一日的人民幣10.3百萬元增加至二零一三年十二月三十一日的人民幣21.1百萬元，主要是由於就來年將舉行的多個線上線下綜合聯賽所付的墊款有所增加。我們的按金、預付款項及其他應收款項自二零一三年十二月三十一日的人民幣21.1百萬元減少至二零一四年三月三十一日的人民幣17.2百萬元，主要由於有關線上線下綜合聯賽所作出的墊款有所減少所致。

向僱員作出的墊款主要指將於一般業務過程中產生的差旅及其他開支而向僱員作出的可償還墊款。該等墊款為無抵押、免息及須應要求償還。向僱員作出的墊款自二零一一年十二月三十一日的人民幣64千元增加至二零一二年十二月三十一日的人民幣965千元及二零一三

財務資料

年十二月三十一日的人民幣1.8百萬元，並保持穩定於二零一四年三月三十一日的人民幣1.7百萬元。

銀行結餘與現金及可供出售金融資產

我們的銀行結餘與現金包括無抵押銀行結餘、定期存款及手頭現金。我們的銀行結餘與現金自二零一一年十二月三十一日的人民幣31.7百萬元增加至二零一二年十二月三十一日的人民幣95.6百萬元，主要由於本公司權益持有人及非控股權益持有人注資人民幣42.6百萬元以及收取我們前控股公司還款人民幣27.9百萬元。我們的銀行結餘及現金自二零一二年十二月三十一日的人民幣95.6百萬元減少至二零一三年十二月三十一日的人民幣58.7百萬元，主要由於購買無形資產人民幣15.6百萬元及借予股東之貸款增加人民幣25.0百萬元。我們的銀行結餘及現金自二零一三年十二月三十一日的人民幣58.7百萬元減加至二零一四年三月三十一日的人民幣95.1百萬元，主要是由於我們於二零一三年收取借予股東之貸款以及我們經營的利潤有所增加。

計入我們流動資產的可供出售金融資產包括按公允值計值的非上市信託基金。於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日，我們的流動資產包括可供出售金融資產分別為人民幣5.0百萬元、零、人民幣5.0百萬元及人民幣9.0百萬元。

貿易應付賬款

於相關年末的貿易應付賬款主要包括我們已自玩家收取而尚未根據收益分成協議支付予遊戲特許方及第三方遊戲開發商／營運商的部分銷售所得款項。我們於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日的貿易應付賬款分別為人民幣12.7百萬元、人民幣12.0百萬元、人民幣12.5百萬元及人民幣13.9百萬元。下表載列於所示日期我們的貿易應付賬款的賬齡分析：

	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)			
0至30日	8,704	4,792	5,395	5,042
31至60日	2,561	1,112	2,673	3,989
61至90日	320	1,445	611	782
91至180日	861	2,152	912	1,698
181至365日	85	1,892	888	420
超過一年	184	620	2,019	1,975
總計	12,715	12,013	12,498	13,906

下表載列於所示期間之平均貿易應付賬款週轉日數：

	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	二零一四年
平均貿易應付賬款週轉日數 ⁽¹⁾	147	82	56	38

附註：

- (1) 期內平均貿易應付賬款週轉日數相當於貿易應收賬款的平均期初及期終結餘除以該期間的收益成本，再乘以365日（就全年期間而言）或90日（就三個月期間而言）。

財務資料

我們的平均貿易應付賬款週轉日數自截至二零一一年十二月三十一日止年度的147日大幅減少至截至二零一二年十二月三十一日止年度的82日及截至二零一三年十二月三十一日止年度的56日，再進一步減少至截至二零一四年三月三十一日止三個月的38日，主要由於我們自主開發的遊戲所佔收益百分比自二零一一年的59.0%穩步上升至二零一二年的70.3%及二零一三年的80.2%，並進一步增加至二零一四年第一季度的84.7%，故與特許遊戲及第三方運營的遊戲相比，此可大幅降低貿易應付賬款所佔收益成本之百分比。

其他應付款項

下表載列我們於所示日期的其他應付款項：

	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)			
所收墊款.....	526	264	82	82
其他應付款項及應計費用.....	3,888	3,129	4,614	3,161
其他稅項負債.....	1,432	2,895	1,670	1,460
員工成本及應計福利.....	5,588	6,214	5,700	6,873
	[編撰]			
有關政府補助金的遞延收入.....	—	—	666	625
總計	11,434	12,502	15,331	19,315

我們的其他應付款項自二零一一年十二月三十一日的人民幣11.4百萬元增加至二零一二年十二月三十一日的人民幣12.5百萬元及二零一三年十二月三十一日的人民幣15.3百萬元，並進一步增加至二零一四年三月三十一日的人民幣19.3百萬元。二零一三年以及二零一四年第一季度的增加主要由於是次[編撰]於該等期間所產生的重大[編撰]應付專業費用所致。員工成本及應計福利指於各相關年度末應計但未支付的僱員薪酬及福利。其他稅項負債主要包括我們收益的中國營業稅。我們的董事確認，彼等於往績記錄期間就其他應付款項並無重大拖欠付款。

遞延收益

遞延收益指我們的網絡遊戲玩家以預付遊戲卡、虛擬貨幣及虛擬物品之形式所預付的服務費，而於有關期間末尚未提供相關服務。

債項

銀行貸款及其他借款及債項聲明

於二零一四年四月三十日或截至最後實際可行日期，本集團並無任何其他未償還貸款股本、銀行透支及承兌負債或其他類似債務、債券、按揭、抵押或貸款或承兌信貸或租購承擔、擔保或其他重大或然負債。我們的董事確認，自二零一四年四月三十日起直至最後實際可行日期，本集團的債項承擔及或然負債並無任何重大變動。

於二零一四年四月三十日及最後實際可行日期，除[編撰]外，我們並無落實任何籌集外部融資計劃。

財務資料

或然負債及擔保

於二零一四年四月三十日及最後實際可行日期，本集團並無任何未入賬的重大或然負債、擔保或針對我們的任何訴訟。

市場風險披露

我們面臨多種市場風險，包括外幣風險、利率風險、價格風險、信貸風險及流動資金風險。

外幣風險

我們主要於中國經營業務，而我們絕大部分的收益、收益成本及支出乃以人民幣計值。我們亦使用人民幣為申報貨幣。於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日，我們以美元計值的銀行結餘及現金分別相當於零、人民幣4.9百萬元、人民幣4.1百萬元及人民幣2.4百萬元。我們並無任何重大外匯收益或虧損。儘管一般而言，我們面臨的外匯風險有限，惟 閣下於股份的投資價值將受到港元與人民幣之間的匯率所影響，此乃由於我們的業務價值以人民幣有效列值，而股份則以港元買賣。

利率風險

除計息銀行存款外，我們並無其他重大計息資產。我們的董事預期利率變動不會對計息資產構成重大影響，此乃由於銀行結餘的利率預期不會大幅變動。

價格風險

我們面臨價格風險，其關於我們以公允值計值的非上市信託基金投資。敏感度分析乃按我們所持非上市信託基金於各報告期末面臨的價格風險而釐定。倘我們所持相關工具的公允值增加／減少5%，則重估儲備於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日將會分別增加／減少人民幣250.0千元、零、人民幣250.0千元及人民幣450.0千元，且於截至二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度各年及截至二零一四年三月三十一日止三個月，稅後利潤預期不會出現變動。

我們就股本投資面臨價格風險，此乃由於其於活躍市場並無可報市場價格，且其公允值不能可靠計量。其乃於初始確認後各報告期末的成本減任何已識別減值虧損而計量。

信貸風險

我們的信貸風險主要關於我們的現金及存款，以及貿易應收賬款及其他應收款項。

於二零一一年、二零一二年及二零一三年十二月三十一日以及二零一四年三月三十一日，我們於銀行的所有現金均存放於中國的國有銀行或信譽良好的國際金融機構，彼等於近期概無違約記錄。於二零一四年三月三十一日，我們的短期投資包括購自近期並無違約記錄的中國國有金融機構的金融產品。

我們大部分的貿易應收賬款乃應收自第三方遊戲分銷商及付款供應商。倘我們與該等第三方遊戲分銷商及付款供應商的業務關係終止或規模縮少，或彼等更改與我們所訂協議的條

財務資料

款，或彼等於向我們付款方面有財務困難，則我們的貿易應收賬款的可收回性可能受不利影響。為管理有關風險，我們會經常與該等第三方遊戲分銷商及付款供應商溝通。我們認為，有關風險極微。

流動資金風險

我們面臨流動資金風險。我們的政策乃為監察及維持管理層視為充足的現金及現金等價物水平，從而為我們的業務提供資金並減輕現金流波動之影響。

主要財務比率

下表載列我們於所示日期或期間的主要財務比率：

	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%。

流動比率

我們的流動比率自二零一一年十二月三十一日的1.77上升至二零一二年十二月三十一日的2.48,主要由於本公司權益持有人以及非控股權益持有人注資人民幣42.6百萬元主要應佔流動資產(特別是銀行結餘及現金)大幅增加，以及收取我們前控股公司還款人民幣27.9百萬元所致。我們於二零一三年十二月三十一日的流動比率為2.52,其與二零一二年十二月三十一日的流動比率大致上並無變動。我們的流動比率自二零一三年十二月三十一日的2.52增加至二零一四年三月三十一日的2.78,主要由於流動資產有所增加(此乃由於與手機收益迅速增長相關的貿易應收賬款增加以及我們利潤增長產生的銀行結餘及現金增加)。

速動比率

我們僅有少量存貨，佔我們於往績記錄期間各年的流動資產少於1%。因此，我們的速動比率與流動比率大致相同。見上文「一流動比率」。

財務資料

權益回報

我們的權益回報自截至二零一一年十二月三十一日止年度的53.9%下降至截至二零一二年十二月三十一日止年度的36.3%及截至二零一三年十二月三十一日止年度的31.4%，主要由於總權益大幅增加所致。二零一二年的權益增加主要由於本公司權益持有人以及非控股權益持有人注資所致，而二零一三年的權益增加主要由於我們的純利率增加，令儲備及保留盈利增加所致。然而，我們的權益回報自截至二零一三年三月三十一日止三個月的1.6%增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的13.4%，主要由於我們的利潤大幅增加所致。

總資產回報

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，我們的總資產回報相對穩定。然而，我們的總資產回報自截至二零一三年三月三十一日止三個月的1.1%增加至截至二零一四年三月三十一日止三個月的9.7%，主要由於我們的利潤大幅增加所致。

資產負債表外承擔及安排

於最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表以外交易。

股息政策

我們為一間於開曼群島註冊成立的控股公司。我們依賴聯眾根據合約安排向我們全資中國附屬公司的外商獨資企業支付的款項，以及將該等款項分派予聯眾香港（即外商獨資企業的直屬控股公司）作為外商獨資企業的股息。聯眾向外商獨資企業所支付的若干款項須繳付中國稅項。此外，中國法律及法規規定，中國公司（如外商獨資企業）的股息僅可通過根據中國會計準則釐定的累計利潤派付，而中國會計準則在許多方面與其他司法權區的公認會計原則（包括國際財務報告準則）有所不同。此外，中國法律及法規要求，外商投資企業（如外商獨資企業）須每年將根據中國會計準則計算的稅後利潤（如有）的至少10%轉撥至若干法定儲備，且不可作現金股息分派。而且，外商獨資企業亦可將其董事會所釐定的部分稅後利潤分配予僱員福利及花紅基金（其不可分派予我們）。此外，倘我們的附屬公司產生虧損或債務，或我們的附屬公司日後可能訂立規管債務或其他協議的文書有任何限制性契諾，則可能限制我們的附屬公司作出付款及分派。外商獨資企業向聯眾香港支付的股息將須繳付最高10%的預扣稅，惟聯眾香港須不被視為中國稅項的居民企業。

於二零一三年十二月三十一日，本公司自其註冊成立以來並無支付或宣派股息。於二零一三年十二月三十一日後，董事會建議特別股息約人民幣296.5百萬元，於二零一四年一月獲股東批准並於二零一四年二月十七日支付。特別股息已於截至二零一四年三月三十一日止三個月的股份溢價賬入賬作為分派。

聯眾向其權益持有人宣派及派付截至二零一二年十二月三十一日止年度的股息合共人民幣29.0百萬元。於二零一三年十二月三十一日後及訂立合約安排前，截至二零一三年十二月三十一日止年度的末期股息人民幣3.5百萬元於二零一四年一月二十七日獲其股東批准。股息將於截至二零一四年三月三十一日止三個月的累計利潤入賬作為分派。

財務資料

閣下務須留意，過往的股息分派不可作為我們日後股息分派政策的指標。於[編撰]完成後，我們股東將有權以港元收取我們宣派及我們預期派付的該等股息(如有)。未來股息的派付及金額將由董事會全權酌情決定，亦將視乎多項因素(如我們業務的業績、現金流、資本需求、一般財務狀況、合約限制、未來前景以及我們董事會視為相關的其他因素)而定。股息的宣派、派付及金額須符合細則及公司法，包括我們股東的批准以及股息僅可自利潤或其他可分派儲備中派付。

於二零一四年三月三十一日，聯眾的未匯出盈利(並無就此計提遞延所得稅負債撥備)約為人民幣80.2百萬元。該等盈利預期保留於外商獨資企業及聯眾，以應付彼等經營業務的現金流需求。我們無意於可見未來分派該等未匯出盈利。該筆過去未匯出盈利於可見將來將會對可供分派股息儲備金額造成影響。然而，我們並不認為此將對我們於日後能否產生可分派利潤或我們於[編撰]後分派股息的計劃造成影響。

可分派儲備

於二零一三年十二月三十一日，我們並無可分派儲備。於二零一四年二月七日認購及發行A系列優先股後，約49.1百萬美元(相當於約人民幣300.0百萬元)已計入本公司之股份溢價賬，並成為可予分派。其後，本公司向其股東宣派及派付特別股息約48.6百萬美元(相當於約人民幣296.5百萬元)。於二零一四年三月三十一日，我們並無可分派儲備。

[編撰]

關聯方交易

於截至二零一一年十二月三十一日止年度，偉德沃富將應付聯眾數字娛樂科技(北京)有限公司(「聯眾數字」)款項約人民幣27.9百萬元轉讓予聯眾。因此，應收偉德沃富款項增加人民幣27.9百萬元及應收聯眾數字款項獲抵銷人民幣27.9百萬元。偉德沃富及聯眾數字乃控股股東所擁有及控制的公司。

於截至二零一三年十二月三十一日止年度，聯眾分別向其兩名股東劉先生及鮑嶽橋先生發放貸款人民幣20.0百萬元及人民幣5.0百萬元。該兩筆貸款已於二零一四年二月獲悉數清償。我們無意於[編撰]後發放任何貸款或墊款，或向關聯方提供任何擔保。

於截至二零一三年十二月三十一日止年度，聯眾向北京零禾穀網絡科技有限責任公司(聯眾持有17.05%權益的公司)支付的特許遊戲收益分成為人民幣147千元。

於二零一四年一月二十八日，外商獨資企業、聯眾及其股東訂立合約安排，據此，外商獨資企業取得聯眾之財務及經營政策的有效控制權，並有權獲得聯眾及其附屬公司經營業務所產生的所有經濟利益。見本[編撰]「合約安排」一節。

財務資料

除本節及附錄一所披露的交易及資料外，我們的關聯方交易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的董事會成員及若干高級管理層人員的薪酬分別合共為人民幣1.8百萬元、人民幣2.4百萬元、人民幣1.3百萬元及人民幣3.0百萬元。

我們的董事確認，該等關聯方交易乃於一般及日常業務過程中按正常商業條款進行，且彼等並無歪曲本集團的往績記錄業績或令過往業績未能反映我們的未來表現。

[編撰]

財務資料

無重大不利變動

於進行董事認為合適的充足盡職審查工作，並作出審慎仔細考慮後，董事確認，直至本[編撰]日期，我們的財務或貿易狀況或前景自二零一四年三月三十一日（即我們最新經審計綜合財務報表之編製日期）起並無重大不利變動，且自二零一四年三月三十一日起，概無事項對本[編撰]附錄一會計師報告所載資料構成重大影響。

根據上市規則第13.13條至13.19條所作出之披露

我們的董事確認，除本[編撰]所披露者外，截至最後實際可行日期，概無情況導致須根據上市規則第13.13條至13.19條規定作出披露。