

## 概 要

本概要旨在向閣下提供本[編纂]所載資料的概覽。由於此為概要，並未包含可能對閣下而言屬重要的所有資料，且應與本[編纂]全文一併閱讀，以確保其完整性。閣下決定投資[編纂]前，應閱讀整份[編纂]。任何投資均存在風險。有關投資[編纂]的部分特定風險，載於本[編纂]「風險因素」一節。閣下在決定投資[編纂]前，務須細閱該節。本節所採用的多個詞彙的定義載於本[編纂]「釋義」及「詞彙」等節。

### 業務概覽

我們是享負盛名的手機遊戲及網絡遊戲開發商和營運商，其中以手機遊戲為戰略開發重點。截至最後實際可行日期為止，我們的遊戲組合包括五款手機遊戲及兩款網絡遊戲，據艾瑞諮詢或App Annie所示，我們大部分遊戲為中國名列前矛的遊戲。我們最成功的遊戲為「神仙道」RPG系列(包括網絡遊戲「神仙道」、其姐妹版「大話神仙」(專為騰訊平台而設)、手機版「神仙道」)以及「保衛蘿蔔」手機休閒遊戲系列(包括「保衛蘿蔔」及「保衛蘿蔔2：極地冒險」(為我們在2013年通過收購凱羅天下而收購))。據艾瑞諮詢報告指出，按充值流水計算，「神仙道」為2012年中國第三大網絡遊戲，按充值流水計算，「神仙道」為2013年中國第十大手機遊戲。此外，據艾瑞諮詢報告指出，按每月平均活躍用戶數目計，保衛蘿蔔於2013年為中國排名首位的塔防遊戲，每月活躍用戶超過16.9百萬人。另外，根據App Annie對Apple Inc.的App Store每日最受歡迎遊戲排名之分析，截至2014年6月30日，以充值流水計，我們較近期推出之「囧西遊」為中國每日二十大冒險遊戲，上榜合共181天，而「亂世之刃2」(現稱「三國之刃」)並獨家在騰訊平台分銷則排行中國每日二十大動作遊戲，上榜合共142天。

我們於往績記錄期內迅猛增長。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度，我們的收益(不包括我們於2013年12月31日購入的凱羅天下)分別為人民幣33.0百萬元、人民幣158.7百萬元及人民幣145.0百萬元，而截至2014年6月30日止六個月，我們的收益(計入凱羅天下)為人民幣129.2百萬元。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度，我們的利潤(不包括凱羅天下)分別為人民幣24.6百萬元、人民幣121.1百萬元及人民幣51.0百萬元，而截至2014年6月30日止六個月，我們的利潤(計入凱羅天下)為人民幣52.6百萬元。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度，我們的經調整淨利潤(不包括凱羅天下)分別為人民幣24.6百萬元、人民幣121.1百萬元及人民幣79.8百萬元，而截至2014年6月30日止六個月，我們的經調整淨利潤(計入凱羅天下)為人民幣76.9百萬元。見「財務資料—非國際財務報告準則計量」。凱羅天下於截至2013年12月31日止年度的收入為人民幣57.6百萬元，利潤為人民幣42.2百萬元，該為首個全年營運的年度。

## 概 要

### 我們的遊戲

我們提供一系列手機遊戲及網絡遊戲以供選擇。我們的手機遊戲包括RPG及休閒遊戲(如塔防遊戲)，而我們的網絡遊戲均屬RPG。我們的休閒遊戲一般易於上手，通常具有簡單的故事情節，玩家需要克服挑戰才可進入下一階段。我們的RPG通常依托奇幻武俠戰略及歷史故事等主題而開發。我們為中國少數同時提供休閒及RPG遊戲類別的遊戲開發公司之一。我們的遊戲大部分均為自主研發，亦有部分遊戲向第三方採購或獲第三方授權。我們的遊戲研發團隊極具創意才華，在高級管理層領導下，專注開發以玩家為中心的遊戲環境，提供超卓遊戲體驗，以求留住玩家長期參與。此外，我們各個營運團隊均有專責數據收集分析的人員，讓我們更好地為定制遊戲以迎合目標玩家，並吸引分銷及發行夥伴發行我們的遊戲。下表列出我們的關鍵遊戲於往績記錄期內的收入絕對金額及佔我們總收入的百分比：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月		截至6月30日止六個月	
	2011年 <sup>(1)</sup>		2012年 <sup>(1)</sup>		2013年 <sup>(1)</sup>		2013年 <sup>(1)</sup>		2014年	
	收益 (人民幣 千元)	收益佔比	收益 (人民幣 千元)	收益佔比	收益 (人民幣 千元)	收益佔比	收益 (人民幣 千元)	收益佔比	收益 (人民幣 千元)	收益佔比
<b>網絡遊戲</b>										
「神仙道」	32,205	97.6	122,400	77.1	57,766	39.8	33,471	44.4	25,242	19.5
「大話神仙」	—	—	15,292	9.6	19,557	13.5	12,471	16.5	4,089	3.2
<b>手機遊戲</b>										
「神仙道」	—	—	16,874	10.7	38,818	26.8	22,514	29.9	11,901	9.2
「囧西遊」	—	—	—	—	18,175	12.5	—	—	19,683	15.2
「亂世之刃2」 <sup>(2)</sup>	—	—	—	—	257	0.2	—	—	26,489	20.5
「保衛蘿蔔」	—	—	—	—	—	—	—	—	9,806	7.6
「保衛蘿蔔2」	—	—	—	—	—	—	—	—	22,118	17.1
<b>關鍵遊戲總計</b>	<b>32,205</b>	<b>97.6</b>	<b>154,566</b>	<b>97.4</b>	<b>134,573</b>	<b>92.8</b>	<b>68,456</b>	<b>90.8</b>	<b>119,329</b>	<b>92.3</b>

附註：

- (1) 不包括我們於2013年12月31日收購凱羅天下後獲取的保衛蘿蔔遊戲之收益。
- (2) 我們最近與深圳騰訊訂立協議，將「亂世之刃2」(現稱「三國之刃」)獨家授權予深圳騰訊，通過其平台進行分銷及發行。

於最後實際可行日期，我們計劃於2014年下半年推出四款新遊戲，其中兩款已經進行Beta測試，預期於9月面市。此外，我們計劃於2015年推出九款新遊戲。下表列載若干有關我們於2015年開發中的遊戲。

## 概 要

名稱 <sup>(1)</sup>	類別	詳情	最後實際 可行日期的 開發階段 <sup>(2)</sup>	預期推出日期 <sup>(2)</sup>
<b>2014年的遊戲</b>				
霸秦	網絡RPG	戰國時代主題	Beta測試	2014年10月
電池快跑	手機休閒	跑酷遊戲	Beta測試	2014年11月
美人無雙 <sup>(3)</sup>	手機RPG	換集卡牌遊戲	內部檢討	2014年12月
保衛蘿蔔：魔幻森林	手機休閒	開關遊戲-保衛蘿蔔 主題	開發中	2014年12月
<b>2015年的遊戲</b>				
遊戲1-「神仙道外傳」	手機RPG	武俠	開發中	2015年上半年
遊戲2	手機休閒	塔防遊戲	內部檢討	2015年上半年
遊戲3	手機休閒	互動寵物遊戲	開發中	2015年上半年
遊戲4	手機RPG	三國演義主題	開發中	2015年上半年
遊戲5	手機RPG	換集卡牌遊戲 – 三國 演義主題	開發中	2015年上半年
遊戲6-「保衛蘿蔔3」	手機休閒	塔防遊戲	開發中	2015年下半年
遊戲7-「西遊2」	手機RPG	武俠 – 西遊記主題	立項	2015年下半年
遊戲8-「霸秦」	手機RPG	戰國時代主題	開發中	2015年下半年
遊戲9	手機休閒	互動寵物遊戲 – 保衛 蘿蔔主題	立項	2015年下半年

附註：

- (1) 遊戲名稱為暫時性並可作更改。
- (2) 我們目前待面市的遊戲以最後實際可行日期為指標，我們實際推出的遊戲及預期推出日期可能與所呈列者有別。
- (3) 我們現正透過分銷及發佈平台擔當美人無雙的獨家特許經營商。請參見「我們的歷史、重組及企業架構 – 重組前本公司的企業歷史及發展 – 深圳掌心」。

### 收入模式

我們所有遊戲均採用逐項計算的收入模式。據此逐項計算收入模式，玩家可免費參與基本遊戲，倘若玩家在遊戲過程中購買虛擬貨幣，以換取虛擬物件及升級功能，提升遊戲體驗，譬如加強人物的能量、技能、吸引度、互動元素，或幫助他們加快進入遊戲的較高層次，我們便會錄得收入。我們的手機休閒遊戲玩家的人均遊戲內虛擬物件及升級功能消費，一般低於RPG玩家。因此，我們專注提升我們付款用戶的整體數目以及人均付款。我們亦就若干遊戲廣告收取廣告收益。此外，倘若我們向分銷及發行夥伴授出獨家授權，我們亦會收取授權收入。

## 概 要

### 遊戲分銷及發行平台

我們利用遊戲分銷及發行平台，向在綫遊戲玩家分銷我們的遊戲。手機遊戲方面，我們與主要在綫應用程式商店密切合作，接觸不同種類的移動裝置用戶。自2012年開始，我們通過蘋果公司的應用程式商店，提供適用於iOS系統的在綫遊戲。此外，我們通過多家其他在綫應用程式商店，經營中國的安卓市場。此外，我們也通過在中國推廣及分銷在綫遊戲的遊戲門戶網站進行分銷，使分銷網絡不局限於在綫應用程式商店。網絡遊戲方面，我們通過網絡遊戲門戶網站，吸引網絡遊戲玩家。截至最後實際可行日期為止，我們遊戲有廣闊的網絡支持，包括超過300個分銷及發行平台，大致完全覆蓋中國的手機遊戲及網絡遊戲人口。我們的主要分銷及發行夥伴所營運的遊戲分銷及發行平台，瀏覽量皆屬全國領先之列中，譬如百度、騰訊平台、37wan網頁遊戲、91wan網頁遊戲、360.com和多玩遊戲網等，讓我們可接觸到更大型、更多元化的玩家群。我們會按照其決定採取有關遊戲的分銷方式，與我們的分銷及發行夥伴訂立不同形式的授權安排(包括獨家及非獨家授權)。我們於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度各年及截至2014年6月30日止六個月五大第三方分銷及發佈夥伴分別佔我們該期內總收益約100.0%、99.1%、91.9%及72.2%。此外，我們於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度各年及截至2014年6月30日止六個月的最大第三方分銷及發佈夥伴分別佔我們該期內收益約100.0%、77.8%、57.4%及24.9%。有關遊戲分銷及發行平台詳情，請參閱本[編纂]第146頁。

### 供應商

我們的供應商主要包括我們向其購買及租用伺服器以及外判與遊戲運行系統的開發及設計有關工作的第三方公司。我們於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度各年及截至2014年6月30日止六個月的五大供應商的收費分別佔我們該期內銷售成本約無、42.2%、8.3%及4.3%。我們於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度各年及截至2014年6月30日止六個月的最大供應商的收費分別佔我們該期內銷售成本約無、37.6%、4.5%及2.2%。

### 我們的優勢

我們相信，以下所述優勢對我們的持久成功至為關鍵，同時也對競爭對手形成重大准入障礙。

- 手機遊戲及網絡遊戲開發商及營運商品牌知名度較高，在中國在綫遊戲產業增長趨勢中坐享戰略優勢
- 收益化潛力優厚，超卓遊戲體驗吸引大量玩家，人數不斷增加
- 分銷及發行平台分布不同地區
- 依托雄厚專業實力，堅持數據為本研發遊戲，屢獲成功往績輝煌
- 管理團隊貫徹穩定，經驗豐富，高瞻遠矚

有關本公司優勢的詳情，請參閱本[編纂]第126至131頁。

## 概 要

### 我們的策略

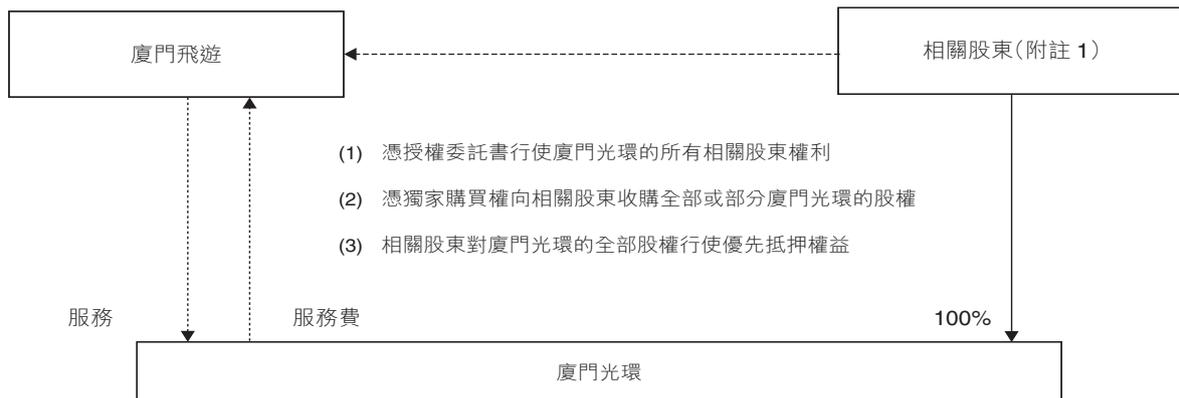
我們旨在執行以下策略，進一步吸引更多遊戲玩家，改善我們遊戲的收益：

- 擴大遊戲組合，專注開發手機遊戲
- 加強品牌，繼續延伸遊戲流行周期
- 進一步發掘收益化機遇
- 持續擴大全球用戶群
- 爭取策略性聯盟和收購機會

有關本公司策略的詳情，請參閱本[編纂]第131至133頁。

### 合約安排

我們主要在中國從事手機遊戲及網絡遊戲的開發及運營，並被視為由於營運我們的遊戲而從事提供增值電信服務。我們透過廈門光環及其附屬公司從事網絡遊戲業務。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股權的更多詳情，請參閱本[編纂]「監管概覽」一節。基於該等限制，我們透過與廈門光環及其股東訂立的合約安排在中國展開營運。合約安排使得廈門光環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廈門光環流入本集團之經濟效益：



附註：

1. 相關股東就廈門光環而言，為姚劍軍先生、畢林先生、陳劍瑜先生、孫志炎先生、林加斌先生、林志斌先生、蔡文勝先生及陳永純女士。
2. 「——>」表示股權的直接實益擁有權，而「----->」表示合約關係。

有關合約安排詳情載於本[編纂]第162至第177頁。

## 概 要

### 我們的控股股東

緊隨[編纂]完成後(假設[編纂]不獲行使)，並不計入根據[編纂]購股權計劃及[編纂]購股權計劃可能授出的任何股份以及根據[編纂]受限制股份單位計劃及[編纂]受限制股份單位計劃授出受限制股份單位之歸屬，姚劍軍先生及畢林先生通過其各自的英屬處女群島控股公司 YAO Holdings Limited及BILIN Holdings Limited，並通過Jolly Spring International Limited及Rayoon Limited，將對本集團持有共同控制權，有權直接或間接行使或控制本公司投票權約37.320%，因此，姚劍軍先生及畢林先生以及YAO Holdings Limited、BILIN Holdings Limited、Jolly Spring International Limited及Rayoon Limited於[編纂]時將為我們的控股股東。姚劍軍先生及畢林先生為本集團注資創辦人。控股股東並無從事或持有直接或間接與本集團業務有或可能有競爭之業務權益。董事預期，本集團有能力在沒有過度依賴控股股東的情況下，獨立進行其業務。詳情請參閱本[編纂]第178至第183頁「與控股股東關係」一節。

### 合併財務信息概要

下表包括源自本公司合併財務報表於所示期間的節選財務信息及源自凱羅天下財務報表的節選財務信息，詳情分別載於附錄1A及1B。以下載列節選財務信息應連同附錄1A及1B之財務報表一併閱讀，包括隨附本[編纂]相關附註。下表載列我們的合併損益表(以絕對數額及所佔總收益百分比呈列)：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2011年 <sup>(1)</sup>		2012年 <sup>(1)</sup>		2013年 <sup>(1)</sup>		2013年 <sup>(1)</sup>		2014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	%
	(未經審核)									
收益 .....	33,011	100.0	158,729	100.0	145,037	100.0	75,373	100.0	129,230	100.0
銷售成本 .....	(286)	(0.9)	(4,938)	(3.1)	(6,699)	(4.6)	(2,607)	(3.5)	(16,877)	(13.1)
毛利 .....	32,725	99.1	153,791	96.9	138,338	95.4	72,766	96.5	112,353	86.9
其他收入及收益 ..	236	0.7	931	0.6	2,649	1.8	238	0.3	1,586	1.2
銷售及分銷開支 ..	(2,425)	(7.3)	(5,822)	(3.7)	(15,541)	(10.7)	(3,137)	(4.2)	(19,858)	(15.4)
行政開支 .....	(787)	(2.4)	(4,289)	(2.7)	(37,746)	(26.0)	(33,511)	(44.5)	(19,483)	(15.0)
研發成本 .....	(5,117)	(15.5)	(23,491)	(14.8)	(26,471)	(18.3)	(12,146)	(16.0)	(19,243)	(14.9)
其他開支 .....	(4)	—	(30)	—	(23)	—	(13)	—	(10)	—
除稅前溢利 .....	24,628	74.6	121,090	76.3	61,206	42.2	24,197	32.1	55,345	42.8
所得稅開支 .....	—	—	—	—	(10,249)	(7.1)	(6,724)	(8.9)	(2,729)	(2.1)
年度/期間溢利 ..	24,628	74.6	121,090	76.3	50,957	35.1	17,473	23.2	52,616	40.7
經調整純利										
(未經審核) <sup>(2)</sup> ..	24,628	74.6	121,090	76.3	79,776	55.0	46,292	61.4	76,868	59.5

(1) 不包括我們於2013年12月31日收購的凱羅天下的財務資料。

(2) 我們將經調整純利界定為收入或虧損淨額(不包括股份報酬)、因收購事項確認的無形資產攤銷及與是次[編纂]有關的[編纂]費用。國際財務報告準則並無界定經調整純利一詞。以經調整純利作為分析工具有重大限制，原因是其並不包括年內/期內影響我們淨虧損或收入的所有項目。請參閱「財務資料—非國際財務報告準則計量」一節。

## 概 要

下表載列我們於2013年12月31日收購的凱羅天下的損益表(表列項目以絕對數額及所佔我們的總收益百分比呈列)：

	2012年5月3日起 至12月31日止期間		截至2013年 12月31日止年度	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
收益.....	1,566	100.0	57,643	100.0
銷售成本.....	(14)	(0.9)	(286)	(0.5)
毛利.....	1,552	99.1	57,357	99.5
其他收入.....	—	—	8	—
銷售及分銷開支.....	(352)	(22.5)	(6,258)	(10.9)
行政開支.....	(480)	(30.7)	(3,076)	(5.3)
研發成本.....	(99)	(6.3)	(5,725)	(9.9)
其他開支.....	—	—	(99)	(0.2)
除稅前溢利.....	621	39.6	42,207	73.2
所得稅開支.....	(237)	(15.1)	—	—
年度溢利.....	384	24.5	42,207	73.2

### 節選合併財務狀況表項目

	於12月31日			於2014年 6月30日
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
<b>流動資產</b>				
應收賬款	—	—	3,457	4,227
應收第三方遊戲分銷平台及 付款渠道款項.....	12,005	32,937	51,610	51,015
預付款項、按金及 其他應收款項.....	54	1,740	1,847	8,562
應收股東款項.....	210	23,641	3,334	2,059
可供出售投資.....	10,058	10,104	6,054	13,911
現金及現金等價物.....	7,260	38,515	123,426	97,966
<b>流動資產總值.....</b>	<b>29,587</b>	<b>106,937</b>	<b>189,728</b>	<b>177,740</b>
<b>流動負債</b>				
其他應付款項及應計款項.....	1,521	11,794	52,036	38,591
應付稅項.....	—	—	6,764	4,102
遞延收益.....	2,831	4,917	4,536	4,210
應付股息.....	10,000	45,000	60,000	—
<b>流動負債總值.....</b>	<b>14,352</b>	<b>61,711</b>	<b>123,336</b>	<b>46,903</b>
<b>流動資產淨值.....</b>	<b>15,235</b>	<b>45,226</b>	<b>66,392</b>	<b>130,837</b>
<b>總權益.....</b>	<b>15,185</b>	<b>57,933</b>	<b>548,101</b>	<b>609,874</b>

(1) 不包括我們於2013年12月31日收購的凱羅天下的財務資料。有關凱羅天下於2012年5月3日起至2012年12月31日止期間以及截至2013年12月31日止年度的財務資料，請參閱「一 凱羅天下經營業績概要」及本招股章程附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

(2) 包括根據於2013年12月31日收購凱羅天下有關凱羅天下的可識別資產及負債的公平值。

## 概 要

### 主要財務比率

下表載列我們於所示日期及所示期間的若干主要財務比率：

	於12月31日			於2014
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	年6月30日
流動比率(倍) <sup>(3)</sup> . . . . .	2.1	1.7	1.5	3.8

- (1) 不包括我們於2013年12月31日收購凱羅天下的財務資料。  
 (2) 包括2013年12月31日收購凱羅天下後凱羅天下資產及負債之公平值。  
 (3) 年末／期末流動資產除以流動負債。

	截至12月31日止年度			截至2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日 止六個月 2014年
股本回報率(%) <sup>(3)</sup> . . . . .	162.2	209.0	9.3	8.6
總資產回報率(%) <sup>(4)</sup> . . . . .	78.6	100.8	7.5	7.9

- (1) 不包括我們於2013年12月31日收購凱羅天下的財務資料。  
 (2) 包括2013年12月31日收購凱羅天下後凱羅天下資產及負債之公平值。不包括凱羅天下截至2013年12月31日止年度的溢利。  
 (3) 年內／期內溢利除以總權益再乘以100。  
 (4) 年內／期內溢利除以總資產再乘以100。

有關本公司財務資料的詳情，請參閱本[編纂]第205至255頁。

### 節選營運數據

於2014年6月30日，我們的RPG(包括手機遊戲及網絡遊戲)累有173.2百萬名註冊用家，而我們的休閒遊戲累有198.5百萬人次點擊下載。2014年6月，我們的RPG(包括手機遊戲及網絡遊戲)每月活躍用戶有2.3百萬名，休閒遊戲的每月活躍用戶有22.5百萬名。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度各年及截至2014年6月30日止六個月，我們網絡遊戲的平均MPU分別約為67,000、206,000、121,000及62,000。此外，同期，我們手機RPG的平均MPU分別約為零、30,000、34,000及40,000。我們首款手機休閒遊戲乃根據我們於2013年12月31日收購凱羅天下購得，該類遊戲的平均MPU在截至2014年6月30日止六個月約為1.0百萬。我們網絡遊戲的ARPPU於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度及截至2014年6月30日止六個月，分別為人民幣40.1元、人民幣55.8元、人民幣53.2元及人民幣78.5元。我們手機遊戲的ARPPU於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度及截至2014年6月30日止六個月，分別由零升至人民幣47.3元及人民幣142.8元，最後至人民幣242.0元。我們首款休閒遊戲乃根據我們於2013年收購凱羅天下購得，該類遊戲的ARPPU在截至2014年6月30日止六個月為人民幣5.2元。

## 概 要

### 股份獎勵計劃

#### [編纂]購股權計劃

我們有條件向兩名高級管理層及112名其他承授人授出可認購合共[編纂]股股份之購股權，行使價為每股股份[編纂]港元，較指示性[編纂]範圍[編纂]港元至[編纂]港元之中間價折讓約70%。緊隨[編纂]完成後(假設[編纂]不獲行使)，並不計入根據[編纂]購股權計劃及[編纂]購股權計劃可能授出的任何股份以及根據[編纂]受限制股份單位計劃及[編纂]受限制股份單位計劃授出受限制股份單位之歸屬，該等購股權佔本公司已發行股本約[編纂]%，或倘若全數行使根據[編纂]購股權計劃授出所有未行使購股(假設[編纂]不獲行使)，並不計入行使[編纂]購股權計劃項下授出購股權可能授出的任何股份以及根據[編纂]受限制股份單位計劃及[編纂]受限制股份單位計劃授出受限制股份單位之歸屬，該等購股權則佔本公司經擴大已發行股本約[編纂]%

假設[編纂]於2014年12月12日完成，就2014年11月10日根據[編纂]購股權計劃授出[編纂]購股權錄得截至2014年12月31日止年度的估計股份開支約為人民幣25百萬元。有關[編纂]購股權計劃之詳情，請參閱本[編纂]第IV-35至第IV-43頁。

#### [編纂]購股權計劃

我們有條件採納[編纂]購股權計劃。此計劃將遵守上市規則第17章，以及其他相關規則及規例。有關[編纂]購股權計劃之詳情，請參閱本[編纂]第IV-43至第IV-52頁。

#### [編纂]受限制股份單位計劃

我們於2014年11月10日有條件採納[編纂]受限制股份單位計劃。於最後實際可行日期，本公司並無根據[編纂]受限制股份單位計劃授出或同意授出受限制股份單位。根據[編纂]受限制股份單位計劃可能授出的股份上限為[編纂]。[編纂]股股份佔緊隨[編纂]完成後本公司已發行股本約[編纂]%(假設[編纂]不獲行使，並不計入行使[編纂]購股權計劃及[編纂]購股權計劃項下授出購股權以及根據[編纂]受限制股份單位計劃及[編纂]受限制股份單位計劃授出受限制股份單位之歸屬)。有關[編纂]受限制股份單位計劃之詳情，請參閱本[編纂]第IV-52至第IV-61頁。

#### [編纂]受限制股份單位計劃

我們有條件採納[編纂]受限制股份單位計劃。有關[編纂]受限制股份單位計劃之詳情，請參閱本[編纂]第IV-62至第IV-63頁。

### 近期發展

董事確認，自2014年6月30日(即本集團最近期經審計合併財務資料的編製日期)起直至本[編纂]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影響本[編纂]

## 概 要

附錄1A及1B會計師報告所載財務報表所示的資料。自2014年6月30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。

按照我們於2014年7月31日的未經審核管理賬目，我們擁有流動資產淨值人民幣137.0百萬元，截至2014年6月30日，我們的流動資產淨值為人民幣130.8百萬元。增加主要由於可供出售投資增加人民幣50.0百萬元所致，部分由(i)應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項減少及(ii)現金及現金等價物減少所抵銷。見「財務資料－流動資產淨值」。

### 已產生及將會產生的[編纂]相關開支

與[編纂]有關的估計[編纂]相關開支總額(不包括付予包銷商的包銷佣金)約為[編纂]，其中[編纂]於往績記錄期內產生。[編纂]於截至2014年6月30日止六個月的損益內扣除。其餘[編纂]已於截至2014年6月30日計入作「預付款項」，並於[編纂]完成時從權益內扣除。我們預期往績記錄期後就[編纂]產生的開支不會對我們截至2014年12月31日止年度的財務業績構成重大不利影響。

### 股息政策

董事會有絕對酌情權決定是否於年終宣派任何股息，如決定宣派股息，則亦可決定宣派股息的金額。廈門光環於2011年、2012年及2013年分別宣派股息人民幣10.0百萬元、人民幣79.2百萬元及人民幣71.1百萬元，亦於2014年8月宣派股息人民幣60.0百萬元。本公司自成立以來尚未派付或宣派任何股息。往績記錄期間本公司並無可分派儲備可供分派予擁有人。有關我們的股息政策詳情，請參閱本[編纂]第253頁。

### [編纂]統計資料

本數表所載全部統計數據乃假設(i)[編纂]不獲行使；(ii)[編纂]購股權計劃及[編纂]購股權計劃項下購股權不獲行使；及(iii)根據[編纂]受限制股份單位計劃及[編纂]受限制股份單位計劃歸屬的受限制股份單位尚未發行。

	按[編纂] [編纂]港元計算	按[編纂] [編纂]港元計算
市值 <sup>(1)</sup> . . . . .	[編纂]港元	[編纂]港元
本公司擁有人應佔未經審核備考經調整 有形資產淨值 <sup>(2)</sup> . . . . .	[編纂]港元	[編纂]港元

(1) 市值按緊隨[編纂]完成後預期已發行1,600,000,000股股份計算。

(2) 每股股份未經審核備考經調整有形資產淨值乃按「附錄二－未經審核備考財務資料－本集團未經審核備考經調整有形資產淨值」一節所述調整後且按緊隨[編纂]完成後以[編纂]發行[編纂]股股份計算。

## 概 要

### 未來計劃及所得款項用途

我們估計，假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即建議[編纂]範圍每股股份[編纂]港元至[編纂]港元的中間價)，經扣除包銷費用及佣金以及我們就[編纂]已付及應付的估計總開支後，我們將自[編纂]收取所得款項淨額約[編纂]港元。我們擬將該等所得款項淨額用作以下用途：

金額(百萬港元)	估計總所得款項 淨額百分比(%)	擬定用途
[編纂].....	[編纂]	• 擴展及改善我們的遊戲組合，包括在2014年推出四支新遊戲，並在2015年推出九支新遊戲，增聘研發人員，以及用於其他研發工作
[編纂].....	[編纂]	• 擴展我們的推廣活動
[編纂].....	[編纂]	• 在選定的海外市場成立及擴展國際營運。
[編纂].....	[編纂]	• 各種技術及免費網絡遊戲或業務、合作夥伴關係及授權機會的潛在收購
[編纂].....	[編纂]	• 補充營運資金及用作其他一般企業用途
[編纂]	[編纂]	

倘[編纂]定於指示性[編纂]範圍的最高價或最低價，假設[編纂]未獲行使，[編纂]的所得款項淨額將分別增加約[編纂]百萬港元或減少約[編纂]百萬港元。在此情況下，我們將按比例增加或減少擬用於上述用途的所得款項淨額。

### 風險因素

我們認為，我們的營運涉及若干風險，其中大部分非我們所能控制。具體而言，我們於開發手機遊戲及網絡遊戲方面的經營歷史較短，難以評估我們的前景及未來財務業績。此外，我們大部分的收入來源於少數遊戲，且為提高我們的收入及維持我們的競爭地位，我們須繼續推出及完善那些吸引及留住大部分玩家的遊戲。倘我們的遊戲未能於其預期生命週期維持其受歡迎程度，則我們或會無法吸納或留住玩家以及提升遊戲的變現能力，並對我們的業務、財務狀況、及前景造成重大不利影響。此外，倘我們不能持續實施專注於手機遊戲的遊戲發展策略，我們的增長前景將受到影響。

倘中國政府認為訂立我們經營中國業務架構的協議並不符合中國法律及法規，或倘此等法規或其詮釋於日後有所變動，則我們可能會受到嚴重處分或被迫放棄於該等經營的權益。合約安排可能不如直接擁有權般有效提供經營控制，而廈門光環或其股東可能未履行他們根據合約安排的責任。我們呼籲閣下全文閱畢本[編纂]第30至71頁以了解我們風險因素的詳情。