

## 財務資料

閣下應將以下討論及分析連同本[編纂]附錄一甲所載我們的經審核合併財務資料(包括隨附附註)及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的經審核財務資料一併閱讀。我們的經審核合併財務資料及凱羅天下的經審核財務資料乃根據國際財務報告準則編製，而國際財務報告準則於重大方面或會有別於其他司法權區的公認會計原則。過往業績並非未來表現的指標，而中期業績亦非全年業績的指標。

以下討論及分析以及本[編纂]的其他部分載有若干前瞻性陳述，反映我們現在對未來事件和涉及風險及不明朗因素的財務表現的觀點。此等陳述乃基於我們根據對歷史事件的經驗和認知、現時環境及預期未來發展，以及我們相信在此等情況下合適的其他因素作出的假設及分析。閣下評估我們的業務時，務請審慎考慮載於本[編纂]「風險因素」一節提供的資料。我們未來的業績可能會與預測前瞻性陳述有重大差異，請參閱本[編纂]「前瞻性陳述」一節。

### 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2款網絡遊戲，據艾瑞諮詢或App Annie所示，我們大部分為名列前矛的遊戲。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」及其續集「保衛蘿蔔2」(我們於2013年通過收購凱羅天下而收購))。我們剛剛推出的手機遊戲「凹凸遊」及「亂世之刃2」(現易名為「三國之刃」，並於騰訊平台獨家經銷，並於騰訊平台獨家分銷)，據App Annie資料，兩款均屬名列前茅的遊戲。

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。我們推出的遊戲全屬免費，可迅速吸引新玩家體驗遊戲，形成群聚效應，有利於增長。我們賺取收入的方式主要是向希望加強娛樂體驗的玩家出售虛擬貨幣以換取遊戲的虛擬物件及升級功能，包括各個角色力量及裝備、晉級或若干內容。於2014年6月30日，我們RPG(包括手機遊戲及網絡遊戲)的累計註冊用戶為173.2百萬名，而休閒遊戲累計已啟動下載為198.5百萬次。於2014年6月單月，我們的RPG(包括手機遊戲及網絡遊戲)有2.1百萬MAU，而我們的休閒遊戲有22.5百萬MAU。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至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，我們手機RPG的平均MPU分別約為無、30,000、34,000及40,000。我們截至2014年6月30日止六個月休閒遊戲之平均MPU約為1.0百萬，我們於2013年收購凱羅天下後方才獲得首個手機休閒遊戲。

## 財務資料

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」我們於2013年12月31日收購的凱羅天下於截至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。

### 收購凱羅天下

2013年12月31日，廈門光環向凱羅天下當時的全體股東收購其100%股本。詳情參閱「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—凱羅天下」一節。

本[編纂]包含兩份會計師報告，載於附錄一甲及一乙。具體而言，附錄一甲載列我們於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至2014年6月30日止六個月的經審核合併財務報表連同隨附附註；我們於截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度的合併損益表、合併全面收入表及合併現金流量表以及我們於2011年及2012年12月31日的合併財務狀況表，不包括於2013年12月31日收購的凱羅天下的財務資料。然而，根據收購，我們確認凱羅天下於收購日期的資產及負債的公平值，因此，我們於2013年12月31日的合併財務狀況表載入凱羅天下的財務資料。附錄一乙載列凱羅天下由2012年5月3日(凱羅天下註冊成立當日)起至2012年12月31日止期間以及截至2013年12月31日止年度的經審核財務報表。有關凱羅天下於2013年12月31日前的財務資料的討論及分析，請參閱「一 凱羅天下經營業績概要」一節。

### 影響我們經營業績的重大因素

我們的經營業績一向及預期繼續受多項因素影響，部分是我們無法控制，其中因素包括下列各項：

#### 影響中國網絡遊戲業的普遍因素

我們的經營業績受一般影響中國網絡遊戲行業整體狀況所影響，包括整體經濟狀況、互聯網的普及、監管環境以及手機遊戲及網絡遊戲的需求。中國網絡遊戲行業(特別是手機遊戲及網絡遊戲)之歷史相對較短，過往增長迅速。詳情請參閱「行業概覽」一節。推動網絡遊戲行業增長

## 財務資料

的因素如有變動，將嚴重影響我們的業務及前景。例如，我們的收入依賴玩家消費，而消費多寡則視乎他們的可支配收入水平、預計未來的賺取的收入以及消費意願。基於全球經濟狀況不穩，玩家可能減少在手機遊戲及網絡遊戲的消費。

### 競爭

網絡遊戲業競爭激烈，近年在中國及其他國家和地區迅速發展，主要由科技進步及智能手機和其他移動裝置滲透性提高以及高速無線網絡連接所帶動。網絡遊戲開發市場相對集中，近年的競爭持續增加；而手機遊戲市場則相對分散，並無明顯的市場領導者。我們主要於以下層面競爭：遊戲的質量及特色、營運基建及專業知識、產品管理方法的力度，以及我們就加強用戶體驗而提供的服務。為保持我們在業內的成就，我們必須預計及應對競爭環境變動並有效回應玩家興趣及喜好的不斷變化。儘管我們預期玩家對網絡遊戲的需求會繼續快速增長，但市況、玩家喜好或互聯網及移動科技的變化或會令我們難以與各地區市場的其他行業參與者競爭。此外，市場上網絡遊戲及現有及新興網絡遊戲開發商及運營商的數目增加，對我們的遊戲開發及營銷及銷售工作造成巨大壓力，從而對我們經營業績的影響可能越來越大。

### 提供令人著迷的網絡遊戲的能力

我們幾乎全部收益乃來自用戶購買虛擬貨幣，有關虛擬貨幣可用於交換虛擬項目及升級功能。因此，我們的經營業績繫於我們是否有能力開發及運營高吸引力的遊戲，吸引大量的用戶。於往績記錄期內，少量遊戲為我們帶來大部分的收益。為減少我們對少數遊戲的依賴及擴展我們的收益基礎，我們已開發及向玩家提供其他令人著迷的遊戲(例如大話神仙、囧西遊、亂世之刃2(現改名為三國之刃))，以及於2013年12月31日收購開發保衛蘿蔔系列遊戲的凱羅天下。截至最後實際可行日期，我們提供合共五款手機遊戲及兩款網絡遊戲。我們亦計劃於2014年及2015年開發並推出分別四款及九款新遊戲。然而，我們的新遊戲能否成功取決於多項我們不能控制的因素，例如網絡遊戲業的趨勢及遊戲玩家的喜好。我們相信，我們能否開發及推出令人著迷的新遊戲將對我們的可持續增長及盈利能力有長遠影響。

### 我們的遊戲持續受玩家歡迎

我們遊戲的受歡迎程度為玩家群增長的原動力，玩家群則為推動虛擬物件及升級功能銷售和消費之主要元素，對我們的收益相當關鍵。為進一步擴大玩家群，我們需保持其開發新遊戲的質量，開發及持續開發且推出優質受歡迎新遊戲，以滿足遊戲玩家的喜好。因此，我們亦必須持續更新及改良現有遊戲，以鼓勵玩家購買遊戲的虛擬物件及升級功能，延長遊戲的生命週期，從而擴展收益期。

## 財務資料

### 從玩家群獲取收益

我們幾乎所有收益源均自銷售虛擬貨幣，玩家可以此交換虛擬項目及升級功能，透過增強其角色的能力和設備並進入新關卡或獲得新內容，提升玩樂體驗。我們的經營業績取決於我們能否從玩家群獲取收益，特別是增加主要經營指標，即付費用戶數目及月費用戶平均收益。

**月費用戶。**月費用戶(MPU)指於相關曆月，我們在第三方分銷及發行平台可玩遊戲的平均付費用戶數目。特定期間的平均MPU為該期間每月的MPU平均數。我們的MPU受(i)我們於相關期間已開發並推出的遊戲數目及(ii)該等遊戲的受歡迎程度所影響。

**付費用戶平均收益。**我們就於相同期間我們在第三方分銷及發行平台的可玩遊戲，採用付費用戶平均收益(ARPPU)，計算方法為特定期間銷售虛擬貨幣或虛擬物件及升級功能之每月平均收益除以平均月費用戶數目。計算月費用戶平均收益主要基於我們直接自分銷及發佈平台獲取的收益，以淨額為基準，經有關分銷及發佈平台自總收益扣除其應佔收益比例。我們的月費用戶平均收益主要受玩家於遊戲內購買金額不同所影響。就我們的角色扮演遊戲及休閒遊戲而言，我們分別計算月費用戶平均收益，因為我們的休閒遊戲月費用戶平均收益往往較我們的角色扮演遊戲低，儘管休閒遊戲的月費用戶通常較多。

下表載列於所示期間的相關經營數據：

	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
<b>平均MPU</b>					
網絡遊戲(千名) . . . . .	67	206	121	151	62
手機遊戲					
角色扮演遊戲(千名) . . . . .	—	30	34	30	40
休閒遊戲(千名) . . . . .	—	—	—	—	1,019
<b>ARPPU</b>					
網絡遊戲(人民幣元) . . . . .	40.1	55.8	53.2	50.6	78.5
手機遊戲					
角色扮演遊戲(人民幣元) . . . . .	—	47.3	142.8	125.9	242.0
休閒遊戲(人民幣元) . . . . .	—	—	—	—	5.2

(1) 不包括我們於2013年12月31日收購的凱羅天下的平均MPU及ARPPU。

## 財務資料

下表載列凱羅天下(包含「保衛蘿蔔」及「保衛蘿蔔2」)於所示期間的平均MPU及ARPPU。

	2012年 5月3日至 12月31日 期間	截至 2013年 12月31日 止年度
平均MPU(千計).....	4	889
ARPPU(人民幣元).....	19.9	4.2

為提升遊戲收益，我們將改善遊戲質量、引進新的虛擬項目及升級功能以及推出更多遊戲內推廣，藉以繼續刺激玩家的興趣，並推動彼等於遊戲內購物及增加彼等玩遊戲的回合數目。

### 與遊戲分銷及發佈平台的關係

為宣傳及分銷遊戲，我們依賴遊戲分銷及發佈平台(包括網絡遊戲門戶，以及全球及地區的在線應用程式商店及手機遊戲門戶)。於往績記錄期間，我們的收益增長主要因為源自我們推出遊戲的遊戲分銷及發佈平台的收益大幅增長。我們推出一款新遊戲前，會先評估不同分銷及發佈夥伴，以決定最合適的夥伴為何，準則為用戶流量、用戶群以及其他因素，由此增加新遊戲的總收益。我們就遊戲的分銷及發佈與第三方分銷及發佈平台訂立收益分成安排。我們一般會就各個遊戲訂立獨立協議，並按個別情況磋商收益分成的百分比。所訂立或定期續期的協議內的收益分成安排的條款，將會對我們的經營業績帶來重大影響。我們能否拓展及加強與遊戲分銷及發佈平台的關係，對擴充業務及經營業績有重大影響。參見「業務一 遊戲分銷發佈平台及收款」。

### 呈列基準

本公司於2014年3月6日根據開曼群島公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，本集團已進行本[編纂]內「我們的歷史、重組及企業架構—我們的集團重組」一節所載的重組。於重組完成後，本公司已成為現時組成本集團的附屬公司的控股公司。

根據中國現行法律及法規，外資公司不得在中國從事遊戲營運業務。本集團在過去透過中國經營實體經營其在中國的網絡遊戲營運及單獨玩家遊戲營運。

合約安排已在廈門光環、廈門飛遊以及相關股東(廈門光環的登記股東及本集團的核心創辦人)之間並於2014年9月4日生效。



## 財務資料

合約安排使本集團得以透過廈門飛遊實際控制廈門光環。具體而言，廈門飛遊承諾向廈門光環提供其所要求的若干技術服務以支持其經營。作為回報，本集團有權通過對所提供的有關服務收取公司間費用享有廈門光環產生的絕大部分經營溢利及剩餘利益。股東亦須應本集團的要求，並於獲得中國法律允許後，按中國法律所允許的代價，將彼等於廈門光環的權益轉讓予本集團或本集團所指定人士。股東亦已就廈門光環的持續責任將廈門光環的擁有權權益抵押予本集團。廈門飛遊有意繼續在其視為需要時向廈門光環提供財政支持或協助其獲取財政支持。因此，本集團有權利因涉足廈門光環而取得可變回報及有能力透過其對廈門光環的權力影響該等回報。

因此，廈門光環作為本公司的附屬公司入賬。涉及廈門光環的合約安排的構成作為共同控制下實體間的業務合併，採用權益合併法入賬，而廈門光環的資產及負債反映為其於綜合日期的現有賬面值。

### 主要會計政策及估計

我們已確定若干我們認為對編製合併財務報表而言至為重要的會計政策。我們的部分重大會計政策涉及主觀假設及估計，以及管理層就會計項目作出的複雜判斷。我們的主要會計政策載於本[編纂]附錄一甲所載會計師報告附註3。

估計及相關假設乃基於過往經驗及多項我們認為於該等情況屬合理的其他相關因素，有關結果構成對並非從其他資料來源顯而易見的事項作出判斷的基準。於審閱我們的財務業績時，閣下應考慮：(i)我們選用的重大會計政策；(ii)影響該等政策應用的判斷及其他不確定因素；及(iii)所呈報業績對環境及假設變動的敏感度。釐定該等項目時，管理層須根據未來期間可能變動的資料及財務數據作出判斷，故實際業績可能有別於估計者。

### 收益確認

收益於經濟利益很可能流入本集團以及收益可容易計量時確認。

#### (a) 遊戲營運

##### 1. 在線網絡及手機遊戲

我們的網絡遊戲讓玩家免費玩我們的網絡遊戲。玩家可購買遊戲中的虛擬貨幣，以獲取遊戲中的產品及升級功能(統稱虛擬項目)，提升遊戲玩樂體驗。

## 財務資料

我們透過與多個第三方遊戲分銷及發佈平台(包括在線應用程式商店、網絡及手機遊戲門戶)合作經營我們的網絡遊戲，並藉銷售遊戲貨幣、虛擬項目及升級功能獲得收益。我們負責就新內容提供持續更新以及有關遊戲運作的技術支援。

平台負責進行分銷、市場推廣、平台管理及向玩家收款。玩家透過平台自有的收費系統，以直接向平台匯款的方式購買我們的遊戲貨幣。平台扣除其收取的佣金後，再將餘下的所得款項淨額匯寄予我們。若干第三方平台(例如手機營運商)不時在我們未知情的情況下，向玩家提供各種營銷折扣。該等平台有能力單方面操控最終就虛擬貨幣支付的價格。與該等平台相關的收益按已收或應收代價的公平值計量，即自該等第三方平台所得的淨金額。其他第三方平台(例如**Apple Inc.**的**App Store**)並無向玩家提供折扣，會從玩家的購買金額中扣除固定百分比。就該等平台而言，收益確認為總購買金額，而該等平台收取的佣金則記錄於銷售及分銷開支中作為行銷費。

遊戲中的項目及升級功能以虛擬貨幣購買，被視為增值服務並於預先指定期間或整個遊戲可玩期間提供。一旦玩家購入虛擬貨幣，所得款項即記錄於遞延收益並於虛擬貨幣用作購買遊戲項目或升級功能後確認為收益，時間為消耗遊戲項目或升級功能時或在遊戲預定的實際使用時期或付費玩家的估計用家時期按比例計量(以適用者為準)。未來使用模式或會跟本集團收益確認政策所建基於的過往使用模式有所不同。我們監察虛擬項目的運營數據及使用模式。

### 2. 單獨玩家手機遊戲

我們的單獨玩家遊戲可以個別手機操作，玩家可免費玩樂。玩家亦可購買遊戲的虛擬物件及升級功能(一般稱為虛擬物件)，以提升遊戲體驗。我們通過與多名第三方遊戲分銷平台(包括在線應用程式店舖、手機遊戲入口)合作分銷我們的單獨玩家遊戲，並從銷售遊戲虛擬物件獲取收益。我們負責遊戲操作的技術支援。第三方平台負責分銷、營銷、平台維護及向玩家收款。玩家通過平台自設的收款系統向平台直接匯款，從而購買遊戲物件。平台扣除佣金後，會將餘下淨額匯入本公司。

手機營運商等若干第三方平台會不時向玩家提供多種營銷折扣，他們不會知會我們。該等平台可以單方面控制虛擬物件的最終價格。有關該等平台的收益按已收或應收代價(即向第三方平台收取的淨額)公平值計算。其他第三方平台(如**Apple Inc.**的**App Store**)並無向玩家提供折扣，並會從玩家支付的購買金額扣除特定百分比。對該等平台而言，收益按總額確認入賬，而該等平台收取的佣金則以渠道成本記錄入銷售及分銷開支內。

## 財務資料

由於單獨玩家遊戲可下載並安裝入個別手機，遊戲下載後，我們對遊戲維護並無責任，並不可在每部手機讀取遊戲數據。收益於玩家購買虛擬物件後確認入賬。因遊戲運營提供持續的技術支援之成本被視為不重大。

### **(b) 網絡遊戲分銷**

2012年2月至2014年8月間，廈門遊力擁有737遊戲網(網絡遊戲發行及營運平台)，廈門遊力在該網站發行及營運若干經第三方遊戲開發商許可的遊戲。2014年8月，廈門遊力向獨立第三方出售737遊戲網。玩家透過我們的收費系統匯款購買遊戲貨幣，根據購買金額的若干部分，我們向遊戲開發商收取佣金，從而自737遊戲網產生收益。扣除我們收取的佣金後，我們將餘款匯寄予遊戲開發商。收益於玩家作出購買行動時，計量為佣金金額。見「重組前本公司的歷史、重組及發展」—「重組前本公司的企業歷史及發展—本公司其他中國經營附屬公司及聯營公司—廈門遊力」及「我們的歷史、重組及發展—本集團重組—解散、出售及轉讓若干業務及實體」以及「我們的歷史、重組及發展—本集團重組—解散、出售及轉讓若干業務及實體」。

### **(c) 授權收入**

我們自獲授權第三方收取專利權費收入，作為於若干地區獨家運營本集團自行研發的遊戲及提供相關技術支援的交換。專利權費包括前期付款及(於若干情況下)合約授權期間的額外費用，倘在有關第三方註冊賬戶的玩家所購累積虛擬貨幣超出若干款額，則額外費用根據協定金額釐定。前期付款於合約授權期間按比例確認，而額外費用則於玩家實際的購買額超出有關合同協定的金額時確認。

### **(d) 技術服務收入**

我們自所提供的技術服務及已售相關知識產權獲取收益。技術服務收益於提供技術支援服務時確認。

### **(e) 廣告收益**

在線廣告收益主要來自在線廣告安排。我們與廣告客戶訂立廣告安排，讓他們在遊戲的特定區域放上廣告。來自廣告安排的廣告收益於廣告展示期間按比例確認，或於玩家作出特定行動(即點擊、下載或啟動)時確認。

### **(f) 利息收入**

利息收入乃透過採用於金融工具預期年期內將估計未來現金收益貼現至財務資產賬面淨值的利率以實際利率法按應計基準確認。



## 財務資料

### 所得稅

所得稅包括即期及遞延稅項。與於損益外確認項目相關的所得稅於損益外在其他全面收益或直接於權益確認。

本期間及過往期間的即期稅項資產及負債，根據於報告期末已頒佈或實質上已頒佈的稅率（及稅務法例）並考慮到本集團經營所在國家的現行詮釋及慣例，按預期可收回的數額或支付予稅務機關的數額計量。

遞延稅項就於報告期末資產及負債的稅項基準及其於財務報告中的賬面值的所有暫時性差額以負債法撥備。

所有應課稅暫時性差額均被確認為遞延稅項負債，惟：

- 倘若遞延稅項負債來自在一宗非屬業務合併的交易中初步確認商譽或資產或負債，而且在交易時對會計溢利或應課稅溢利或虧損均無影響，則屬例外；及
- 就於附屬公司、聯營公司及合營公司投資的相關應課稅暫時性差額而言，倘若撥回暫時性差額的時間可以控制，以及暫時性差額不太可能在可見將來撥回，則屬例外。

對於所有可扣減暫時性差額、結轉的未動用稅項抵免及任何未動用稅項虧損，遞延稅項資產一律確認入賬。若有可能出現應課稅溢利用以抵扣該等可扣減暫時性差額、結轉的未動用稅項抵免及未動用稅項虧損，則遞延稅項資產確認入賬，惟：

- 倘若有關可扣減暫時性差額的遞延稅項資產來自在一宗非屬業務合併的交易中初步確認資產或負債，而且在交易時對會計溢利或應課稅溢利或虧損均無影響，則屬例外；及
- 就於附屬公司、聯營公司及合營公司投資的相關可扣減暫時性差額而言，僅在暫時性差額有可能在可見將來撥回，且有可能出現應課稅溢利用以抵扣該等暫時性差額時，方會確認遞延稅項資產。

遞延稅項資產的賬面值在各報告期末予以審閱。若不再可能有足夠應課稅溢利用以抵扣全部或部分遞延稅項資產，則扣減遞延稅項資產賬面值。未確認的遞延稅項資產於各報告期末重新評估，並於可能有足夠應課稅溢利用以收回全部或部分遞延稅項資產時確認。

遞延稅項資產及負債根據於報告期末已頒佈或實質上已頒佈的稅率（及稅務法例），按預期應用於該期間（當資產被變現或負債被清還時）的稅率計量。

## 財務資料

倘存在可依法強制執行的權利，以即期稅項資產抵銷即期稅項負債，及倘遞延稅項與同一課稅實體及同一稅務機關有關，則遞延稅項資產及遞延稅項負債互相抵銷。

### 估計不確定性

於各報告期末有關未來的主要假設及估計不確定性的其他主要來源(附有導致在下一個財政年度內對資產及負債的賬面值造成重大調整的重大風險)詳述如下。

### 商譽減值

我們最少每年釐定商譽有否出現減值。當中須估計商譽分配至的現金產生單位的使用價值。在估計使用價值時，我們須估計來自現金產生單位的預期未來現金流量，以及選擇合適的貼現率以計算該等現金流量的現值。於2011年、2012年及2013年12月31日以及於2014年6月30日的商譽賬面值分別為零、人民幣789,000元、人民幣407.3百萬元及人民幣407.3百萬元。我們於2013年12月31日錄得的商譽主要與我們於2013年12月31日收購凱羅天下有關。請參閱本[編纂]附錄一甲所載會計師報告附註14。

### 非金融資產減值(商譽除外)

我們於各報告期末評估所有非金融資產有否出現任何減值跡象。其他非金融資產於有跡象顯示賬面值可能無法收回時進行減值測試。當資產或現金產生單位的賬面值超出其可收回金額(即其公平值減出售成本及其使用價值的較高者)，則存在減值。公平值減出售成本乃基於從類似資產按公平交易原則進行的具約束力銷售交易中可得的數據，或可觀察市價減出售資產的增額成本而計算。計算使用價值時，管理層須估計來自資產或現金產生單位的預期未來現金流量，並選擇合適的貼現率以計算該等現金流量的現值。

### 網絡遊戲收益確認

#### 估計未動用虛擬項目的銷售價值

網絡遊戲收益的確認按以虛擬貨幣兌換的虛擬項目的實際消耗予以確認。就未動用虛擬項目所收取的收入確認為遞延收益。就未動用虛擬項目的遞延收益而言，由於本公司無法追溯各個未動用虛擬項目的個別銷售價值，故於釐定該等未動用虛擬項目的平均銷售價值時，管理層須作出估計。

玩家透過完成若干任務或參加遊戲內的抽獎，可免費獲贈若干虛擬貨幣。評估有關虛擬貨幣的平均銷售價值金額，將影響未動用虛擬項目的價值，管理層會考慮已出售虛擬貨幣及免費贈送的虛擬貨幣的平均銷售價值。

## 財務資料

### 合併損益及其他全面收益表

下表載列我們於所示期間的合併損益表及合併全面收益表(表列項目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		
以下人士應佔：												
母公司擁有人..	24,628	74.6	121,517	76.6	52,623	36.3	18,161	24.1	51,418	39.8		
非控股權益....	—	—	(427)	(0.3)	(1,666)	(1.2)	(688)	(0.9)	1,198	0.9		
	24,628	74.6	121,090	76.3	50,957	35.1	17,473	23.2	52,616	40.7		
母公司股權持有人 應佔每股基本及 攤薄溢利.....	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用		
年度/期內溢利..	24,628	74.6	121,090	76.3	50,957	35.1	17,473	23.2	52,616	40.7		
其他全面收益												
往後期間重新歸類至損 益的其他全面收益：												
可供出售投資：												
公平值變動.....	58	0.2	572	0.4	1,661	1.1	39	0.1	835	0.6		
計入合併損益表內 重新歸類調整之 收益/(虧損)...	—	—	(526)	(0.4)	(1,711)	(1.1)	(136)	(0.2)	(678)	(0.5)		
往後期間重新歸類至 損益的其他全面 收益淨額.....	58	0.2	46	—	(50)	—	(97)	(0.1)	157	0.1		
除稅後年度/期內其他 全面收益.....	58	0.2	46	—	(50)	—	(97)	(0.1)	157	0.1		
年度/期內全面 收益總額.....	24,686	74.8	121,136	76.3	50,907	35.1	17,376	23.1	52,773	40.8		
以下人士應佔：												
母公司擁有人..	24,686	74.8	121,563	76.6	52,573	36.3	18,064	24.0	51,575	39.9		
非控股權益....	—	—	(427)	(0.3)	(1,666)	(1.2)	(688)	(0.9)	1,198	0.9		
	24,686	74.8	121,136	76.3	50,907	35.1	17,376	23.1	52,773	40.8		

(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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

## 財務資料

### 經營業績主要部分概述

#### 收益

下表載列本集團於所示期間按來源劃分的收益(表列項目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)											
遊戲運營 .....	32,205	97.6	154,680	97.4	134,769	92.9	68,525	90.9	119,329	92.3		
授權收入 .....	806	2.4	2,700	1.7	1,942	1.3	1,101	1.5	625	0.5		
網絡遊戲分銷 .....	—	—	1,349	0.9	3,708	2.6	1,216	1.6	1,844	1.4		
廣告收益 .....	—	—	—	—	389	0.3	302	0.4	7,432	5.8		
技術服務收入 .....	—	—	—	—	4,229	2.9	4,229	5.6	—	—		
<b>總計 .....</b>	<b>33,011</b>	<b>100</b>	<b>158,729</b>	<b>100</b>	<b>145,037</b>	<b>100</b>	<b>75,373</b>	<b>100</b>	<b>129,230</b>	<b>100</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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

#### 遊戲運營

我們幾乎所有收益均源自銷售虛擬貨幣，虛擬貨幣可用作獲取遊戲內的虛擬項目及升級功能，以供玩家用作增強其遊戲角色的能量、技能及吸引力，或加快他們在遊戲中的進展，以增加其遊戲體驗。下表呈列我們於所示期間自遊戲運營所得收益絕對數額及佔我們總收益百分比的劃分：

	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)											
遊戲運營												
網絡遊戲 .....	32,205	97.6	137,692	86.7	77,323	53.3	45,942	60.9	29,331	22.7		
手機遊戲：												
角色扮演遊戲 .....	—	—	16,988	10.7	57,446	39.6	22,583	30.0	58,073	44.9		
休閒遊戲 .....	—	—	—	—	—	—	—	—	31,925	24.7		
<b>總計 .....</b>	<b>32,205</b>	<b>97.6</b>	<b>154,680</b>	<b>97.4</b>	<b>134,769</b>	<b>92.9</b>	<b>68,525</b>	<b>90.9</b>	<b>119,329</b>	<b>92.3</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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

## 財務資料

我們自銷售虛擬遊戲項目及升級功能所得收益受平均月費用戶及月費用戶平均收益所影響。參見「一 影響我們經營業績的因素 — 從玩家群獲取收益」。下表載列於所示期間的相關運營數據：

	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
<b>平均MPU</b>					
網絡遊戲(千名) . . . . .	67	206	121	151	62
手機遊戲					
角色扮演遊戲(千名) . . .	—	30	34	30	40
休閒遊戲(千名) . . . . .	—	—	—	—	1,019
<b>ARPPU</b>					
網絡遊戲(人民幣元) . . . . .	40.1	55.8	53.2	50.6	78.5
手機遊戲					
角色扮演遊戲(人民幣元)	—	47.3	142.8	125.9	242.0
休閒遊戲(人民幣元) . . .	—	—	—	—	5.2

(1) 不包括我們於2013年12月31日收購的凱羅天下的平均MPU及ARPPU。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日止年度的平均MPU及ARPPU，請參閱「一 凱羅天下經營業績概要」。

下表載列於所示期間，我們的主要遊戲自銷售虛擬項目及升級功能所產生收益的絕對數額以及佔我們總收益的百分比：

	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	%
網絡遊戲										
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
手機遊戲										
RPG										
神仙道 . . . . .	—	—	16,874	10.7	38,818	26.8	22,514	29.9	11,901	9.2
四西游 . . . . .	—	—	—	—	18,175	12.5	—	—	19,683	15.2
亂世之刃 <sup>2</sup> . . . . .	—	—	—	—	257	0.2	—	—	26,489	20.5
休閒										
保衛蘿蔔 <sup>(3)</sup> . . . . .	—	—	—	—	—	—	—	—	9,806	7.6
保衛蘿蔔2 <sup>(3)</sup> . . . . .	—	—	—	—	—	—	—	—	22,119	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>

(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[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

(2) 我們近期與深圳騰訊訂立一項協議，獨家授權深圳騰訊通過其平台分銷及發行「亂世之刃2」(現稱「三國之刃」)。

(3) 玩家無需購買虛擬貨幣，則可直接購買保衛蘿蔔系列遊戲的虛擬項目及升級功能。



## 財務資料

雖然目前中國為我們的主要焦點市場，但我們亦透過於國際分銷及發行平台推出若干遊戲，提升全球知名度。我們已授權於香港、澳門、台灣、南韓及越南等市場發佈四款遊戲。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至2014年6月30日止六個月，我們分別有0.0%、16.4%、18.0%及14.1%的收益(按個別玩家所用之貨幣種類釐定)為於中國境外產生。我們持續評估在國際間發佈遊戲的機遇。例如，我們最近與全球遊戲分銷商訂立協議，於iOS及Android上發佈保衛蘿蔔2至美國、歐洲及中國、香港及台灣以外其他地區。我們預期保衛蘿蔔2將於2014年9月可在該等地區下載。下表載列我們的遊戲營運於所示期間按地區劃分的收益(表列項目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)									
中國.....	32,205	97.6	128,639	81.0	108,692	74.9	56,622	75.1	101,022	78.2
中國境外 <sup>(2)</sup> .....	—	—	26,041	16.4	26,077	18.0	11,903	15.8	18,307	14.1
總計.....	<u>32,205</u>	<u>97.6</u>	<u>154,680</u>	<u>97.4</u>	<u>134,769</u>	<u>92.9</u>	<u>68,525</u>	<u>90.9</u>	<u>119,329</u>	<u>92.3</u>

(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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

(2) 按個別玩家購買虛擬貨幣或遊戲虛擬物件或升級功能所用類別貨幣釐定。

### 授權收入

我們不時就分銷及發佈我們的遊戲訂立獨家授權安排。該等授權安排向獲授權方授出獨家權，以於指定地域發佈、宣傳及分銷指定遊戲(就手機遊戲而言，包括提供下載)。獲授權方有權於自家平台發佈遊戲，亦有權將遊戲授權予其他第三方，從而拓展我們的遊戲的分銷層面。根據該等協議，獲授權方負責以其自家平台及透過彼等予以遊戲授權的其他第三方平台，收取玩家付款。玩家透過個別平台自家的付款系統所作出有關付款，當中包括多種渠道，如透過第三方在線付款服務商(例如支付寶)作網上電匯、透過手機網絡供應商及信用卡等。於所有情況下，不論獨家授權遊戲玩家藉以接觸遊戲的平台為何，其作出的付款均透過第一獲授權方付予我們。授權收入包括前期付款及(於若干情況下)合約授權期間的額外費用，倘在有關第三方註冊賬戶的玩家所購累積虛擬貨幣金額超出若干指定款額，則額外費用根據協定及已付金額釐定。前期付款於合約授權期間按比例確認，而額外授權收入則於玩家實際購買額超出有關合同協定金額時確認。參見「業務 — 遊戲分銷發佈平台及付款 — 獨家授權」。

## 財務資料

### 網絡遊戲分銷

於往績記錄期間，我們亦透過於737遊戲網發佈遊戲，向遊戲開發商收取佣金而獲得小部分收益。佣金為玩家透過我們的收費系統，就購買遊戲貨幣匯寄的金額的若干部分。我們於2014年8月出售737遊戲網，並將不再自遊戲網的營運獲取收益。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—本公司其他中國經營附屬公司及聯營公司—廈門遊力」及「我們的歷史、重組及企業架構—本集團重組—解散、出售及轉讓若干業務及實體」。

### 來自廣告的收益

在線廣告收益主要來自在線廣告安排。我們與廣告客戶訂立廣告安排，讓客戶在我們的手機遊戲(主要為保衛蘿蔔遊戲)的特定區域放上廣告。來自廣告安排的廣告收益於廣告展示期間按比例確認，或於玩家作出特定行動(包括點擊、下載或啟動)時確認。

### 來自技術服務收入的收益

技術服務收入的收益來自技術支援服務，包括出售知識產權。就截至2013年12月31日止年度而言，我們就出售一個我們決定不完成其開發的網絡遊戲的知識產權確認人民幣4.2百萬元。

### 銷售成本

我們的銷售成本主要由(i)伺服器成本、(ii)遊戲運營人員的薪金及福利、(iii)外判成本、(iv)折舊及(v)攤銷所組成，詳情載於下表。下表載列我們於所示期間，按組成部分劃分的銷售成本的絕對數額及所佔總收益百分比：

	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)									
伺服器成本 <sup>(2)</sup> .....	—	—	227	0.1	528	0.4	129	0.2	335	0.3
薪金及福利.....	286	0.9	2,807	1.8	5,920	4.1	2,389	3.3	5,579	4.3
外判成本 <sup>(3)</sup> .....	—	—	1,857	1.2	43	0.0	35	0.0	—	—
攤銷 <sup>(4)</sup> .....	—	—	—	—	—	—	—	—	10,242	8.0
折舊 <sup>(5)</sup> .....	—	—	29	0.0	95	0.0	29	0.0	187	0.1
租金 <sup>(6)</sup> .....	—	—	—	—	—	—	—	—	439	0.3
其他 <sup>(7)</sup> .....	—	—	18	0.0	113	0.1	25	0.0	95	0.1
<b>總計.....</b>	<b>286</b>	<b>0.9</b>	<b>4,938</b>	<b>3.1</b>	<b>6,699</b>	<b>4.6</b>	<b>2,607</b>	<b>3.5</b>	<b>16,877</b>	<b>13.1</b>

## 財務資料

- (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[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。
- (2) 伺服器成本與購買及租賃我們自行運營的遊戲的伺服器成本有關。
- (3) 外判主要與開發及設計遊戲運營系統有關。
- (4) 攤銷包括與收購凱羅天下有關的無形資產攤銷。
- (5) 折舊主要與廠房、物業及設備的已攤銷折舊有關，主要包括營運僱員使用的汽車。
- (6) 租金包括我們遊戲運營團隊租用辦公室的費用。
- (7) 其他項目主要包括版權註冊費、出差開支、消耗品及互聯網成本。

### 其他收入及收益

其他收入及收益主要由(i)投資收入、(ii)政府補助以及(iii)銀行利息收入所組成。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至2014年6月30日止六個月，我們分別收取其他收入及收益人民幣236,000元、人民幣931,000元、人民幣2.6百萬元及人民幣1.6百萬元，分別佔我們於同期的總收益0.7%、0.6%、1.8%及1.2%。

下表載列我們於所示期間，按組成部分劃分的其他收入及收益的絕對數額及所佔總收益百分比：

	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	%
投資收入 .....	—	—	526	0.3	1,711	1.2	136	0.2	678	0.5
政府補助 <sup>(2)</sup> .....	216	0.7	300	0.2	899	0.6	80	0.1	806	0.6
銀行利息收入 .....	20	0.0	105	0.1	39	0.0	22	0.0	102	0.1
<b>總計 .....</b>	<b>236</b>	<b>0.7</b>	<b>931</b>	<b>0.6</b>	<b>2,649</b>	<b>1.8</b>	<b>238</b>	<b>0.3</b>	<b>1,586</b>	<b>1.2</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[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。
- (2) 政府補助包括提供予我們營運所在司法權區的科技業公司的補貼。

## 財務資料

### 銷售及分銷開支

銷售及分銷開支主要由(i)技術服務費、(ii)廣告費；(iii)應用程式商店行銷費；及(iv)其他行銷費所組成，詳情載於下表。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至2014年6月30日止六個月，我們分別產生銷售及分銷開支人民幣2.4百萬元、人民幣5.8百萬元、人民幣15.5百萬元及人民幣19.9百萬元，分別佔我們於同期的總收益7.3%、3.7%、10.7%及15.4%。下表載列我們於所示期間的銷售及分銷開支(表列項目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)									
薪金及福利.....	—	—	—	—	—	—	—	—	386	0.3
技術服務費 <sup>(2)</sup> .....	2,120	6.4	1,210	0.8	121	0.1	—	—	—	—
廣告費 <sup>(3)</sup> .....	305	0.9	4,612	2.9	9,083	6.3	3,137	4.2	6,583	5.1
應用程式商店 行銷費 <sup>(4)</sup> .....	—	—	—	—	5,880	4.0	—	—	9,722	7.6
其他行銷費 <sup>(5)</sup> .....	—	—	—	—	—	—	—	—	2,505	1.9
其他 <sup>(6)</sup> .....	—	—	—	—	457	0.3	—	—	662	0.5
<b>總計.....</b>	<b>2,425</b>	<b>7.3</b>	<b>5,822</b>	<b>3.7</b>	<b>15,541</b>	<b>10.7</b>	<b>3,137</b>	<b>4.2</b>	<b>19,858</b>	<b>15.4</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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

(2) 技術服務費主要包括與營銷有關(包括網站設計)有關的外判費用。

(3) 廣告費與推出新遊戲或宣傳活動有關。

(4) 應用程式商店行銷費包括Apple Inc.的App Store就於iOS上的遊戲中所有購買所收取的合約費，相當於發票總值的30%。就該等遊戲而言，我們按總額確認收益，其後扣除應付予有關分銷及發佈平台的費用及/或收益。

(5) 其他應用程式商店行銷費包括就保衛蘿蔔遊戲已付Android若干分銷及發行平台的合約費。

(6) 其他項目包括與製造宣傳項目有關的費用及與營銷有關的其他開支。

## 財務資料

### 行政開支

行政開支主要由(i)行政人員的薪金及福利、(ii)折舊；(iii)有關專業費用及；(iv)股份報酬所組成。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至2014年6月30日止六個月，我們分別產生行政開支人民幣787,000元、人民幣4.3百萬元、人民幣37.7百萬元及人民幣19.5百萬元，分別佔我們於同期的總收益2.4%、2.7%、26.0%及15.0%。

下表載列我們於所示期間，按組成部分劃分的行政開支的絕對數額及所佔總收益百分比：

	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)											
薪金及福利.....	382	1.2	2,245	1.4	3,226	2.2	1,302	1.7	2,699	2.1		
折舊 <sup>(2)</sup> .....	—	—	557	0.4	1,801	1.2	951	1.3	910	0.7		
攤銷 <sup>(3)</sup> .....	—	—	95	0.1	1,140	0.8	570	0.8	589	0.5		
專業費用 <sup>(4)</sup> .....	—	—	6	—	224	0.2	60	0.1	320	0.2		
[編纂]開支 <sup>(5)</sup> .....	—	—	—	—	—	—	—	—	14,010	10.8		
股份報酬 <sup>(6)</sup> .....	—	—	—	—	28,819	19.9	28,819	38.2	—	—		
壞賬 <sup>(7)</sup> .....	—	—	—	—	1,200	0.8	1,200	1.6	—	—		
其他 <sup>(8)</sup> .....	405	1.2	1,386	0.8	1,336	0.9	609	0.8	955	0.7		
<b>總計.....</b>	<b>787</b>	<b>2.4</b>	<b>4,289</b>	<b>2.7</b>	<b>37,746</b>	<b>26.0</b>	<b>33,511</b>	<b>44.5</b>	<b>19,483</b>	<b>15.0</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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

(2) 折舊主要與廠房、物業及設備的已攤銷折舊有關，主要包括行政人員使用的公司汽車。

(3) 攤銷主要由就無形資產所作的攤銷付款所組成，包括就2012年安裝一套辦公室行政電腦系統的設計及安裝成本，該筆款項於兩年內攤銷。

(4) 專業費用包括法律、會計及其他專業費用。

(5) [編纂]開支包括與[編纂]有關的專業費用。

(6) 2013年的股份報酬包括向主席姚劍軍先生所作的股份報酬。就出售我們創辦人之一葉斌先生持有廈門光環全部股權而作出的股份報酬，反映姚劍軍先生以外廈門光環當時其他股東(即畢林先生、戴日和女士、林加斌先生及林志斌先生)擁有葉斌先生出售權益之百分比。進一步參見「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 — 廈門光環」。

(7) 壞賬包括我們已釐定為不可收回的債項。於2013年，此項目與一個辦公室單位受爭議的首期付款人民幣1.2百萬元有關，我們預期無法收回該筆款項。

(8) 其他項目主要包括差旅開支、娛樂開支、辦公室文儀、電話費、印花稅、電腦配件及其他雜項。



## 財務資料

### 研發成本

研發成本主要由(i)遊戲研發人員的薪金及福利、(ii)外判成本；(iii)折舊及；(iv)租金，詳情載於下表。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至2014年6月30日止六個月，我們分別產生研發成本人民幣5.1百萬元、人民幣23.5百萬元、人民幣26.5百萬元及人民幣19.2百萬元，分別佔我們於同期的總收益15.5%、14.8%、18.3%及14.9%。

下表載列我們於所示期間，按組成部分劃分的研發成本的絕對數額及所佔總收益百分比：

	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)									
薪金及福利 . . . . .	3,443	10.4	14,641	9.2	21,407	14.8	9,426	12.4	14,217	11.0
外判成本 <sup>(2)</sup> . . . . .	1,480	4.5	5,120	3.2	552	0.4	446	0.6	186	0.1
折舊 <sup>(3)</sup> . . . . .	69	0.2	1,153	0.7	1,375	0.9	682	0.9	766	0.6
租賃費 <sup>(4)</sup> . . . . .	—	—	2,058	1.3	2,428	1.7	1,225	1.6	2,534	2.0
其他 <sup>(5)</sup> . . . . .	125	0.4	519	0.4	709	0.5	367	0.5	1,540	1.2
<b>總計 . . . . .</b>	<b>5,117</b>	<b>15.5</b>	<b>23,491</b>	<b>14.8</b>	<b>26,471</b>	<b>18.3</b>	<b>12,146</b>	<b>16.0</b>	<b>19,243</b>	<b>14.9</b>

(1) 不包括我們於2013年12月31日收購的凱羅天下的資料。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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

(2) 外判成本主要有關外判遊戲設計及開發若干方面的工作，包括音樂、圖像設計及數據分析系統。

(3) 折舊主要與廠房、物業及設備折舊的攤銷有關，主要包括研發僱員使用的公司汽車。

(4) 租金包括研發人員租用辦公室的費用。

(5) 其他項目主要包括出差開支、保險費用、消耗品、互聯網費用、版權註冊及專利申請費、設施保養及升級成本以及其他辦公室開支。

### 其他開支

我們的其他開支主要由(i)銷售物業、廠房及設備的虧損、(ii)捐款以及(iii)其他虧損所組成。截至2011年、2012年及2013年12月31日止年度以及截至2014年6月30日止六個月，我們分別產生其他開支人民幣4,000元、人民幣30,000元、人民幣23,000元及人民幣10,000元，分別佔我們於同期的總收益0.0%、0.0%、0.0%及0.0%。

## 財務資料

### 稅務

#### 開曼群島

我們為一家於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司。根據開曼群島法律，我們無需繳納開曼群島的所得稅及資本收益稅。

#### 香港

飛魚香港於2014年3月25日註冊成立，須就其於香港運營所得的估計應課稅溢利繳納16.5%作利得稅。於往績記錄期內，我們在香港並無產生估計應課稅溢利，故無就香港利得稅作出撥備。

#### 中國

##### 所得稅

根據相關所得稅法，我們的中國附屬公司(廈門光環、廈門遊力、廈門翼逗及凱羅天下除外)須就其各自的應課稅收入繳納所得稅，法定稅率為25%。廈門光環及凱羅天下獲認證為軟件企業，獲豁免自其產生應課稅溢利首年起計兩年內繳納所得稅，隨後三年獲減稅50%。廈門光環、廈門遊力及凱羅天下首個獲利年度分別為2011年、2013年及2013年。往績記錄期，我們全數繳付有關稅項，與相關稅局並無糾紛或未解決的稅務事宜。

根據企業所得稅法，25%的統一企業所得稅稅率通常適用於外資企業及境內企業，惟特殊優惠稅率適用的情況則除外。根據企業所得稅法及企業所得稅條例，於中國境外成立但「實際管理機構」位於中國的企業被視為居民企業，須按25%的稅率就其全球收入繳納企業所得稅。企業所得稅法將「實際管理機構」一詞定義為對企業的業務、人員、賬目及財產實施實質性全面管理及控制的機構。我們認為我們不是居民企業。然而，現仍未能確定中國稅務機構將如何釐定我們這類公司的稅收居民身份。參閱「風險因素 — 有關在中國經營業務的風險 — 根據中國企業所得稅法，我們或會被視為中國居民企業，可能須就全球收入繳納中國稅項」。

##### 預扣稅

根據企業所得稅法及企業所得稅條例，外資企業向其於中國境外的直接控股公司分派的溢利須按10%的預扣稅稅率繳稅。根據香港與中國之間的特別安排，倘香港居民企業於收取股息前連續12個月內擁有中國公司25%以上的股權，此稅率將調低至5%。

## 財務資料

### 非國際財務報告準則計量

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的合併財務報表，我們亦採用經調整純利作為額外財務計量。我們呈列該項財務計量乃因為我們的管理層使用該項財務計量，透過撇除我們認為並非我們業務表現指標的項目的影響，評估我們的經營表現。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，以按我們管理層相同的方式了解及評估我們的合併經營業績，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。

### 經調整純利

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/期內影響我們純利/(淨虧損)的所有項目。

	於12月31日			於6月30日	
	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 (未經審核)	
年內/期內溢利					
加：	24,628	121,090	50,957	17,473	52,616
股份報酬 <sup>(2)</sup> . . . . .	—	—	28,819	28,819	—
因收購事項確認的無形 資產攤銷 . . . . .	—	—	—	—	10,242
與是次[編纂]有關的 [編纂]費用 . . . . .	—	—	—	—	[編纂]
經調整純利(未經審核) . . . . .	<u>24,628</u>	<u>121,090</u>	<u>79,776</u>	<u>46,292</u>	<u>76,868</u>

(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[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

(2) 於2013年的股份報酬包括向我們的主席姚劍軍先生作出的視為股份報酬。就出售我們創辦人之一葉斌先生持有廈門光環全部股權而作出的股份報酬，反映姚劍軍先生以外廈門光環當時其他股東(即畢林先生、戴日和女士、林加斌先生及林志斌先生)擁有葉斌先生出售權益之百分比。進一步參見「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—廈門光環」一節。

鑒於其他財務計量的前述限制，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年內/期內溢利、或任何其他根據國際財務報告準則計算的營運表現計量的代替。此外，由於並非所有公司均按相同方式作出該等計量，故或不可與其他公司所使用的其他相若名稱計量方式作出比較。

## 財務資料

### 營運業績按期間的比較

#### 截至2014年6月30日止六個月與截至2013年6月30日止六個月比較

##### 收益

我們的收益由截至2013年6月30日止六個月人民幣75.4百萬元增加71.4%至截至2014年6月30日止六個月人民幣129.2百萬元，主要由於在2013年12月31日收購凱羅天下令手機遊戲的收益增加所致，部份被網絡遊戲收益減少所抵銷。

##### 網絡遊戲

網絡遊戲的收益由截至2013年6月30日止六個月人民幣45.9百萬元減少36.2%至截至2014年6月30日止六個月人民幣29.3百萬元。收益減少主要是由於我們網絡遊戲的平均MPU下降，由截至2013年6月30日止六個月的151,000降至截至2014年6月30日止六個月的62,000。平均MPU下降主要由於2011年5月推出網絡版「神仙道」的平均MPU因其預計壽命週期於2014年進入晚期而下降。銷售「神仙道」遊戲的虛擬物件及升級功能所得收益由截至2013年6月30日止六個月的人民幣33.5百萬元減至截至2014年6月30日止六個月的人民幣25.2百萬元。然而，ARPPU由截至2013年6月30日止六個月的人民幣50.6元增至截至2014年6月30日止六個月的人民幣78.5元，抵銷了網絡遊戲收益部分減幅。ARPPU上升主要由於「神仙道」MPU的平均購買金額增加所致。一般情況下，接近壽命週期較後階段的遊戲，由於餘下玩家往往對遊戲較為忠誠，較願意付款，故此平均購買金額會增加。

##### 手機遊戲

我們手機遊戲的收益由截至2013年6月30日止六個月的人民幣22.6百萬元增至截至2014年6月30日止六個月的人民幣90.0百萬元。收益增加主要由於我們手機RPG收益增加，再加上收購凱羅天下後，現有遊戲組合加入了手機休閒遊戲保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2。

##### 手機RPG

我們手機RPG的收益由截至2013年6月30日止六個月的人民幣22.6百萬元增至截至2014年6月30日止六個月的人民幣58.1百萬元，主要由於平均MPU由截至2013年6月30日止六個月的30,000升至截至2014年6月30日止六個月的40,000，而ARPPU則由截至2013年6月30日止六個月的人民幣125.9元升至截至2014年6月30日止六個月的人民幣242.0元。平均MPU及ARPPU皆升乃由於2013年7月推出「囧西遊」，截至2014年6月30日止六個月錄得銷售虛擬物件及升級功能收益人民幣19.7百萬元，並2013年12月推出「亂世之刃2」(現稱「三國之刃」)，錄得人民幣26.5百萬元。

## 財務資料

### 手機休閒遊戲

我們手機休閒遊戲的收益由截至2013年12月31日止年度的零元增至截至2014年6月30日止六個月的人民幣31.9百萬元，增加乃由於在2013年12月31日收購凱羅天下所致，收購後，現有遊戲組合加入了保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2。兩者為手機休閒遊戲，一般較RPG有較高的平均MPU及較低的ARPPU。截至2014年6月30日止六個月，我們的手機休閒遊戲之平均MPU為1.0百萬，平均ARPPU為人民幣5.2元。截至2014年6月30日止六個月，凱羅天下於2013年12月推出保衛蘿蔔2銷售虛擬物件及升級功能收益為人民幣22.1百萬元。截至2014年6月30日止六個月，凱羅天下於2012年5月推出保衛蘿蔔銷售虛擬物件及升級功能收益為人民幣9.8百萬元。

### 授權收入

授權收入的收益由截至2013年6月30日止六個月人民幣1.1百萬元減至截至2014年6月30日止六個月人民幣625,000元，原因為2013年年底於越南及南韓重續網絡版「神仙道」的獨家授權協議，但無需額外支付授權費用。

### 廣告收益

廣告收益由截至2013年6月30日止六個月人民幣302,000元增至截至2014年6月30日止六個月人民幣7.4百萬元，主要由於2013年12月31日收購凱羅天下所致。收購前，我們銷售RPG的遊戲廣告收益並不重大。對於休閒遊戲而言，保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2等遊戲廣告較常視為收益的額外來源。

### 銷售成本

我們的銷售成本由截至2013年6月30日止六個月人民幣2.6百萬元增加550.0%至截至2014年6月30日止六個月人民幣16.9百萬元，主要由於根據收購凱羅天下就關於無形資產而於截至2014年6月30日止六個月攤銷人民幣10.2百萬元。有關增幅亦由於「四西遊」及「亂世之刃2」(現稱「三國之刃」)面市於2013年下半年增聘營運僱員以及2013年12月31日收購凱羅天下，令截至2014年6月30日止六個月的薪金及福利增至人民幣5.6百萬元所致，而截至2013年6月30日止六個月則為人民幣2.4百萬元。

### 毛利及毛利率

由於以上所述，我們的毛利由截至2013年6月30日止六個月人民幣72.8百萬元增加54.4%至截至2014年6月30日止六個月人民幣112.4百萬元。主要因為銷售成本增加，我們毛利率由截至2013年6月30日止六個月的96.5%降至截至2014年6月30日止六個月的86.9%。

### 其他收入及收益

我們的其他收入及收益由截至2013年6月30日止六個月人民幣238,000元增加572.3%至截至2014年6月30日止六個月人民幣1.6百萬元，主要由於我們的投資收入增加及廈門地方政府為鼓勵科技行業增加向我們授出政府補貼所致。



## 財務資料

### 銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由截至2013年6月30日止六個月人民幣3.1百萬元增加541.9%至截至2014年6月30日止六個月人民幣19.9百萬元，主要由於應用程式商店行銷費由截至2013年6月30日止六個月零元增加至截至2014年6月30日止六個月人民幣9.7百萬元，原因是與「囧西遊」、「亂世之刃2」(現稱「三國之刃」)、保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2之收益增加有關。有關增幅亦由於廣告費由截至2013年6月30日止六個月人民幣3.1百萬元增加至截至2014年6月30日止六個月人民幣6.6百萬元，原因是於2013年7月推出「囧西遊」及於2013年12月推出「亂世之刃2」(現稱「三國之刃」)有關，以及因收購凱羅天下而開始就保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2產生其他行銷費增加人民幣2.5百萬元所致。

### 行政開支

我們的行政開支由截至2013年6月30日止六個月人民幣33.5百萬元減少41.8%至截至2014年6月30日止六個月人民幣19.5百萬元。減幅主要由於2013年向我們的主席姚劍軍先生作出的視為股份報酬所致。股份報酬作為部份出售葉斌先生(我們的創辦人之一)於本公司全部股本權益而作出。請參閱「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—廈門光環」一節，並部份被截至2014年6月30日六個月有關[編纂]的[編纂]開支人民幣14.0百萬元，以及因收購凱羅天下導致行政人員增加，令薪金及福利由截至2013年6月30日止六個月人民幣1.3百萬元增加至截至2014年6月30日止六個月人民幣2.7百萬元所抵銷。

### 研發成本

我們的研發成本由截至2013年6月30日止六個月人民幣12.1百萬元增加58.7%至截至2014年6月30日止六個月人民幣19.2百萬元。增幅主要由於薪金及福利由截至2013年6月30日止六個月人民幣9.4百萬元增加至截至2014年6月30日止六個月人民幣14.2百萬元所致，原因為支援現有遊戲、新推出遊戲、開發中遊戲的遊戲開發人員人數及凱羅天下的人員增加所致。

### 其他開支

我們的其他開支由截至2013年6月30日止六個月人民幣13,000元減少23.1%至截至2014年6月30日止六個月人民幣10,000元。減少主要由於捐款下降所致。

### 除稅前溢利

由於以上所述，我們的除稅前溢利由截至2013年6月30日止六個月人民幣24.2百萬元增加128.5%至截至2014年6月30日止六個月人民幣55.3百萬元。

## 財務資料

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2013年6月30日止六個月人民幣6.7百萬元減少59.7%至截至2014年6月30日止六個月人民幣2.7百萬元。減幅主要由於我們網絡版RPG的收益下降以及凱羅天下因獲認證為軟件企業而享有稅務豁免優惠。

### 期內溢利

由於以上所述，我們的期內溢利由截至2013年6月30日止六個月人民幣17.5百萬元增加200.6%至截至2014年6月30日止六個月人民幣52.6百萬元。

### 截至2013年12月31日止年度與截至2012年12月31日止年度比較

#### 收益

我們的收益由2012年人民幣158.7百萬元減少8.6%至2013年人民幣145.0百萬元。跌幅主要由於我們的網絡遊戲收益下降所致，部分由我們的手機遊戲收益上升所抵銷。

#### 網絡遊戲

網絡遊戲收益由2012年人民幣137.7百萬元減少43.9%至2013年人民幣77.3百萬元。收益減少主要由於網絡遊戲的平均MPU人數由2012年的206,000人減少至2013年的121,000人以及ARPPU由2012年人民幣55.8元減至2013年人民幣53.2元所致。MPU人數減少主要是由於在2011年5月推出的網絡版「神仙道」的平均MPU人數因其預計壽命週期於2013年進入晚期而減少所致。銷售「神仙道」遊戲內虛擬項目及升級功能所產生的收益，由2012年人民幣122.4百萬元減少至2013年人民幣57.8百萬元。網絡遊戲跌幅由「大話神仙」產生的收益上升所抵銷。大話神仙於2012年2月推出，其收益由2012年人民幣15.3百萬元增加至2013年人民幣19.6百萬元。ARPPU下降主要由於「大話神仙」MPU的平均購買金額下降，部分被網絡版「神仙道」的ARPPU的增幅抵銷。一般情況下，接近壽命週期結束的遊戲，由於餘下玩家往往對遊戲較為忠誠，較願意付款，故此平均購買金額會增加。

#### 手機遊戲

手機遊戲收益由2012年人民幣17.0百萬元增加至2013年人民幣57.4百萬元，主要由於我們手機RPG的ARPPU由人民幣47.3元增至人民幣142.8元所致。ARPPU增加主要由於2013年預計壽命週期開始進入晚期的手機版「神仙道」之MPU平均購買金額增加。銷售手機版「神仙道」遊戲虛擬物件及升級功能所產生的收益，由2012年人民幣16.9百萬元增加至2013年人民幣38.8百萬元。手機遊戲收益上升亦因為我們手機RPG的平均MPU由2012年的30,000增至2013年的34,000，主要由於2013年7月推出「囧西遊」並就此進行營銷活動以吸引玩家。2013年，銷售「囧西遊」遊戲虛擬物件及升級功能所得收益為人民幣18.2百萬元。

## 財務資料

### 授權收入

我們授權收入的收益由2012年人民幣2.7百萬元下跌至2013年人民幣1.9百萬元，原因為我們就網絡版「神仙道」訂立獨家授權協議獲取的合約費用人民幣629,000元已於2012年全數確認入賬。

### 技術服務收入

技術服務收入所得收益由2012年零元增加至2013年人民幣4.2百萬元，主要由於出售一個網絡遊戲的知識產權所致。

### 銷售成本

我們的銷售成本由2012年人民幣4.9百萬元增加36.7%至2013年人民幣6.7百萬元，主要由於運營僱員數目增加，以支援我們於2013年推出的新遊戲(包括囧西游及亂世之刃2(現稱「三國之刃」))以及開發中遊戲的運作。銷售成本增加亦因為運作我們的新遊戲，以致伺服器成本上升，惟部分由一筆於2012年就建設我們的737遊戲網的基礎設施產生的外判費所抵銷，我們於2014年8月出售737遊戲網。參見「重組前本公司的歷史、重組及發展」—「重組前本公司的企業歷史及發展—本公司其他中國經營附屬公司及聯營公司—廈門遊力」及「我們的歷史、重組及發展—本集團重組—解散、出售及轉讓若干業務及實體」以及「我們的歷史、重組及發展—本集團重組—解散、出售及轉讓若干業務及實體」。

### 毛利及毛利率

由於以上所述，我們的毛利由2012年人民幣153.8百萬元減少10.1%至2013年人民幣138.3百萬元。主要因為收益減少及銷售成本增加所致，我們的毛利率由2012年96.9%下降至2013年95.4%。

### 其他收入及收益

我們的其他收入及收益由2012年人民幣0.9百萬元增加188.9%至2013年人民幣2.6百萬元，主要由於就可供出售投資收取利息以及政府就技術及財務支援的補助增加。

### 銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由2012年人民幣5.8百萬元增加167.2%至2013年人民幣15.5百萬元，主要因為我們就2013年7月推出的「囧西游」進行市場推廣活動，以致相關廣告費增加，加上就「囧西游」透過iOS產生收益而支付應用程式商店行銷費人民幣5.9百萬元。

### 行政開支

我們的行政開支由2012年人民幣4.3百萬元增加776.7%至2013年人民幣37.7百萬元。增幅主要由於向主席姚劍軍先生作出股份報酬。有關股份報酬乃作為葉斌先生(即我們其中一位創辦人)出售於本公司的所有股權的一部分。參見「我們的歷史、重組及企業架構—重組前本公司的

## 財務資料

企業歷史及發展 — 廈門光環]。]增幅亦由於支援我們的業務擴展的行政僱員數目增加以及因為一筆我們預期無法收回的壞賬，與購置辦公室單位作出首期付款而受爭議的應收款項人民幣1.2百萬元(已於2013年確認入賬)有關。

### 研發成本

我們的研發成本由2012年人民幣23.5百萬元增加12.8%至2013年人民幣26.5百萬元。增幅主要由於遊戲開發人員數目增加，以支援我們現有的遊戲、新推出遊戲及開發中遊戲。研發成本的增幅部分由2012年的外判費用抵銷，外判費用乃關於外判遊戲設計及開發之若干範疇，包括音樂、插圖設計及數據分析系統。

### 其他開支

我們的其他開支由2012年人民幣30,000元減少23.3%至2013年人民幣23,000元。

### 除稅前溢利

由於以上所述，我們的除稅前溢利由2012年人民幣121.1百萬元減少49.5%至2013年人民幣61.2百萬元。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由2012年零元增加至2013年人民幣10.2百萬元。增幅主要由於按照中國相關所得稅法，我們的適用稅率由2012年的零上升至2013年的12.5%。參閱「一 稅務」。

### 年度溢利

由於以上所述，我們的年度溢利由2012年人民幣121.1百萬元減少57.9%至2013年人民幣51.0百萬元。

## 截至2012年12月31日止年度與截至2011年12月31日止年度比較

### 收益

我們的收益由2011年人民幣33.0百萬元增加380.9%至2012年人民幣158.7百萬元。增幅主要由於我們的網絡及手機遊戲收益上升。我們的授權費增加亦造成收益上升。

### 網絡遊戲

網絡遊戲收益由2011年人民幣32.2百萬元增加327.6%至2012年人民幣137.7百萬元，主要原因是網絡遊戲的平均MPU人數由2011年的67,000人增加至2012年的204,000人，ARPPU則由2011年人民幣40.1元增至人民幣55.8元。網絡遊戲的平均月費用戶人數增加主要是由於神仙道日益受歡迎所致。我們於2011年5月首度推出神仙道網絡版，該遊戲於2012年的受歡迎程度急升。銷售遊戲內虛擬項目及升級功能所產生的收益由2011年人民幣32.2百萬元增加至2012年人民幣122.4百萬元。ARPPU增加主要由於「神仙道」MPU平均購買款額上升所致。此外，我們

## 財務資料

於2012年2月推出神仙道的姊妹遊戲大話神仙，特別為騰訊QQ平台而設計。大話神仙亦使我們的網絡遊戲收益上升，其於2012年產生收益人民幣15.3百萬元。

### 手機遊戲

手機遊戲收益由2011年零元增加至2012年人民幣17.0百萬元，原因為我們於2012年1月推出首支手機遊戲神仙道，銷售該遊戲內虛擬項目及升級功能產生收益人民幣16.9百萬元。於2012年，我們的手機角色扮演遊戲的平均MPU及ARPPU分別為30,000及人民幣47.3元。

### 授權收入

授權收入所得收益由人民幣806,000元增加至人民幣2.7百萬元，主要是由於我們在2012年於越南及南韓就網絡版「神仙道」的獨家授權收取授權費，兩者各自於合約授權期按比例攤銷。我們於2012年確認約人民幣808,000元授權費。我們亦於2012年就越南的獨家授權協議確認一次性的合約費人民幣629,000元。增幅亦由於中國的神仙道網絡版的獨家授權所引致，其合約於2011年年中簽署，令攤銷款額由2011年的人民幣806,000元增加至2012年的人民幣1.3百萬元。

### 銷售成本

我們的銷售成本由2011年人民幣286,000元增加1,613.3%至2012年人民幣4.9百萬元，主要由於我們在2012年確立了遊戲運營能力。於2012年前，我們依賴第三方分銷及發佈平台作伺服器維護及客戶服務，而我們無需僱用大量運營人員或購買及打理伺服器。我們於2012年的銷售成本主要由向運營僱員支付的薪金及福利，以及一筆有關建設737遊戲網基礎設施的外判費人民幣1.9百萬元所組成，我們於2014年8月出售737遊戲網。參見「重組前本公司的歷史、重組及發展」—「重組前本公司的企業歷史及發展 — 本公司其他中國經營附屬公司及聯營公司 — 廈門遊力」及「我們的歷史、重組及發展 — 本集團重組 — 解散、出售及轉讓若干業務及實體」以及「我們的歷史、重組及發展 — 本集團重組 — 解散、出售及轉讓若干業務及實體」。

### 毛利及毛利率

由於以上所述，我們的毛利由2011年人民幣32.7百萬元增加370.3%至2013年人民幣153.8百萬元。主要因為於2011年僅確認少數銷售成本所致，我們的毛利率由2011年99.1%下降至2012年96.9%。

### 其他收入及收益

我們的其他收入及收益由2011年人民幣236,000元增加294.5%至2012年人民幣931,000元，主要由於就可供出售投資收取的利息增加，以及因手頭現金增加致使銀行利息收入增加。

## 財務資料

### 銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由2011年人民幣2.4百萬元增加141.7%至2012年人民幣5.8百萬元，主要由於推出「囧西遊」進行市場推廣活動，以致相關廣告費增加。

### 行政開支

我們的行政開支由2011年人民幣787,000元增加446.4%至2012年人民幣4.3百萬元。增幅主要由於行政僱員數目增加以支援我們的業務擴展。

### 研發成本

我們的研發成本由2011年人民幣5.1百萬元增加360.8%至2012年人民幣23.5百萬元。增幅主要由於遊戲開發人員數目增加，以支援我們現有的遊戲、新推出遊戲及開發中遊戲。增加亦由於外判遊戲設計及開發之若干範疇(包括音樂、插圖設計及數據分析系統)涉及的外判費用以及研發人員租用辦公室(我們於2012年開始佔用)的租金增加。

### 其他開支

我們的其他開支由2011年人民幣4,000元增加650%至2012年人民幣30,000元。增幅主要由於作出一筆人民幣30,000元的捐款。

### 除稅前溢利

由於以上所述，我們的除稅前溢利由2011年人民幣24.6百萬元增加392.3%至2012年人民幣121.1百萬元。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支於2011年及2012年均維持於零，因為廈門金環獲認證為軟件企業，於經營首兩年間可獲免稅。

### 年度溢利

由於以上所述，我們的年度溢利由2011年人民幣24.6百萬元增加392.3%至2012年人民幣121.1百萬元。

### 凱羅天下經營業績概要

以下論述凱羅天下於2012年5月3日(其註冊成立日期)起至2012年12月31日止期間以及截至2013年12月31日止年度的經營業績。由於該兩段期間長短不一，凱羅天下於該兩段期間的經營業績不可直接比較。故此，務請有意投資者注意，切勿將該兩段期間的業績作任何比較，亦不應過份倚賴下文的論述。



## 財務資料

### 損益表

下表載列凱羅天下於所示期間的合併損益表(表列項目以絕對數額及所佔其總收益百分比呈列)：

	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	0.0
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
以下人士應佔：				
母公司擁有人.....	384	24.5	42,207	73.2
	384	24.5	42,207	73.2
母公司股權持有人				
應佔每股盈利	不適用	不適用	不適用	不適用
年度溢利.....	384	24.5	42,207	73.2
<b>其他全面收益</b>				
往後期間重新歸類至損益的				
其他全面收益：				
換算海外業務的匯兌差額.....	—	—	—	—
除稅後年度其他全面收益.....	—	—	—	—
年度全面收益總額.....	384	24.5	42,207	73.2
以下人士應佔：				
母公司擁有人.....	384	24.5	42,207	73.2

## 財務資料

### 收益

凱羅天下於2012年5月3日註冊成立，為保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2的開發商，各為簡單易玩的手機休閒遊戲，平均MPU高但ARPPU卻相對為低。凱羅天下於2012年7月在iOS推出保衛蘿蔔，於2013年2月在其他分銷及發行平台推出該遊戲，並於2013年12月推出保衛蘿蔔2。下表載列凱羅天下於所示期間以絕對數額按來源劃分的收益分析及佔總收益之百分比：

	2012年5月3日至 12月31日期間		截至2013年12月31日 止年度	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
單獨玩家手機遊戲 <sup>(1)</sup> . . . . .	898	57.3	44,967	78.0
廣告收益 <sup>(2)</sup> . . . . .	668	42.7	12,676	22.0
<b>總計</b> . . . . .	<b>1,566</b>	<b>100</b>	<b>57,643</b>	<b>100</b>

(1) 單獨玩家手機遊戲包括銷售保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2遊戲虛擬物件及升級功能。

(2) 廣告收益包括於保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2特定範圍放置廣告已收收益。

保衛蘿蔔於2012年5月3日至2012年12月31日期間從遊戲購買款額獲取的收益有限，因為遊戲仍未獲遊戲玩家青睞，且於2012年12月前並未供免費下載。收益由2012年5月3日至12月31日期間的人民幣1.6百萬元大幅增至截至2013年12月31日止年度人民幣57.6百萬元主要由於分銷及發行平台數目增加以及自2013年2月展開積極的推廣活動，因而保衛蘿蔔的平均MPU及ARPPU數目增加。2013年12月推出的保衛蘿蔔2截至2013年12月31日止年度的收益來源並不重大，此乃由於其尚未吸引大量的MPU。下表載列凱羅天下遊戲(包含保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2)於所示期間的平均MPU及ARPPU。

	2012年5月3日 至 12月31日期間	截至2013年 12月31日 止年度
平均MPU(千計) . . . . .	4	889
ARPPU(人民幣元) . . . . .	19.9	4.2

由於平均MPU增加，購買遊戲虛擬物件及升級功能的收益由2012年5月3日至12月31日期間的人民幣898,000元增至截至2013年12月31日止年度人民幣45.0百萬元。ARPPU由2012年5月3日至12月31日期間人民幣19.9元降至截至2013年12月31日止年度人民幣4.2元，乃由於平均MPU於2013年大幅上升。由於玩家花費較少，因此休閒遊戲(如保衛蘿蔔及保衛蘿蔔2)的ARPPU通常大幅低於RPG的ARPPU。

## 財務資料

此外，由於平均MPU增加，保衛蘿蔔吸引更多廣告商在保衛蘿蔔放置廣告。廣告收益由2012年5月3日至12月31日期間人民幣668,000元增至截至2013年12月31日止年度人民幣12.7百萬元。

### 銷售成本

凱羅天下銷售成本包括其運營人員的薪金及福利，由2012年5月3日至12月31日期間人民幣14,000元增至截至2013年12月31日止年度人民幣286,000元。該增加乃由於保衛蘿蔔受歡迎程度日漸提升，因而需要更多的運營人員所致。

### 銷售及分銷開支

銷售及分銷開支主要由向分銷及發行平台支付的行銷費所組成。下表載列凱羅天下於所示期間按來源劃分銷售及分銷開支(表列項目以絕對數額及所佔總收益百分比呈列)：

	2012年5月3日至 12月31日期間		截至2013年12月31日 止年度	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
渠道成本 <sup>(1)</sup> .....	270	17.2	5,258	9.1
其他 <sup>(2)</sup> .....	82	5.3	1,000	1.8
<b>總計</b> .....	<b>352</b>	<b>22.5</b>	<b>6,258</b>	<b>10.9</b>

(1) 渠道成本主要包括Apple Inc.的App Store就於iOS購買所有遊戲而收取的合約費用，而其他渠道費用包括已付Android之若干分銷及發行平台之合約費用。

(2) 其他主要包括營銷活動的雜費。

銷售及分銷開支由2012年5月3日至2012年12月31日期間人民幣352,000元增至截至2013年12月31日止年度人民幣6.3百萬元，主要由於提供保衛蘿蔔的分銷及發行平台從玩家獲取的收益增加，使渠道成本增加。

## 財務資料

### 行政開支

行政開支主要由薪金及福利、租金開支、辦公室開支及其他項目所組成。下表載列凱羅天下於所示期間按來源劃分的行政開支(表列項目以絕對數額及所佔總收益百分比呈列)：

	2012年5月3日至 12月31日期間		截至2013年12月31日 止年度	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
薪金及福利 <sup>(1)</sup> .....	48	3.1	1,183	2.1
辦公室開支 <sup>(2)</sup> .....	125	8.0	422	0.7
折舊 <sup>(3)</sup> .....	43	2.8	38	0.1
租金 <sup>(4)</sup> .....	248	15.8	659	1.1
其他 <sup>(5)</sup> .....	16	1.0	774	1.3
<b>總計</b> .....	<b>480</b>	<b>30.7</b>	<b>3,076</b>	<b>5.3</b>

- (1) 薪金及福利主要包括凱羅天下行政人員的薪金及福利。  
 (2) 辦公室開支主要包括辦公室電腦的成本。  
 (3) 折舊主要包括辦公室電腦折舊。  
 (4) 租金主要包括供行政僱員之北京辦公室的租金。  
 (5) 其他主要包括電訊費用、差旅、酬酢、專業費用以及會議費用。

行政開支由2012年5月3日至12月31日期間人民幣480,000元增至截至2013年12月31日止年度人民幣3.1百萬元，主要由於增聘行政人員以應付凱羅天下的增長，因而薪金及福利有所上升。此外，增加亦因2013年凱羅天下增長涉及的其他開支增加以及保衛蘿蔔2的知識產權註冊登記之專業費用所致。

### 研發成本

研發成本主要由遊戲開發僱員的薪金及福利所組成。下表載列凱羅天下於所示期間按來源劃分的研發成本以及佔總收益之百分比：

	2012年5月3日至 12月31日期間		截至2013年12月31日 止年度	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
薪金及福利 <sup>(1)</sup> .....	99	6.3	4,069	7.0
外判費用 <sup>(2)</sup> .....	-	-	1,400	2.4
折舊 <sup>(3)</sup> .....	-	-	49	0.1
其他 <sup>(4)</sup> .....	-	-	207	0.4
<b>總計</b> .....	<b>99</b>	<b>6.3</b>	<b>5,725</b>	<b>9.9</b>

- (1) 薪金及福利主要包括凱羅天下研發人員的薪金及福利。  
 (2) 外判費用主要包括遊戲開發的外判部分。  
 (3) 折舊主要包括研發用電腦之折舊。  
 (4) 其他主要包括研發用電腦配件。

## 財務資料

研發成本由2012年5月3日至12月31日期間人民幣99,000元增至截至2013年12月31日止年度人民幣5.7百萬元，主要由於增聘研發人員應付凱羅天下的增長而使薪金及福利有所增加。此外，增加亦由於開發保衛蘿蔔2的若干社交及互動功能涉及的外判費用增加所致。

### 流動資金及資本來源

#### 現金流量分析

我們主要透過經營活動所產生的現金為我們的運營提供資金。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是次[編纂]的所得款項，將可滿足我們的流動資金需求。

下表載列我們於所示期間的現金流量：

	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
經營活動所得現金淨額	18,778	75,179	94,567	25,257	74,769
投資活動(所用)/所得					
現金淨額	(12,022)	(34,324)	25,774	18,414	(49,229)
融資活動(所用)/所得					
現金淨額	500	(9,600)	(35,430)	(35,430)	(51,000)
現金及現金等價物增加淨額	7,256	31,255	84,911	8,241	(25,460)
年/期初現金及現金等價物	4	7,260	38,515	38,515	123,426
年/期終現金及現金等價物	7,260	38,515	123,426	46,756	97,966

(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，請參閱本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

#### 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/期內除稅前溢利，經非現金項目(例如利息收入)、折舊、股份報酬及短期投資的投資收入作出調整，及經營運資金的變動(例如應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道應收款項)、預付款項及按金及其他應付款項、遞延收益及應收關聯方款項的變動作出調整。經營活動現金流量的變動大致上與年/期內溢利變動相符。

## 財務資料

截至2014年6月30日止六個月，我們的經營活動所得現金淨額為人民幣74.8百萬元，主要來自除稅前溢利人民幣55.3百萬元，並經以下各項作出正數調整：(i)應付款項及應計費用增加人民幣19.7百萬元、(ii)應收股東款項減少人民幣1.3百萬元，及(iii)非現金項目人民幣11.9百萬元，主要包括攤銷人民幣10.8百萬元(與攤銷凱羅天下無形資產有關)及折舊人民幣1.9百萬元，並部份被(i)預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣6.3百萬元；(ii)遞延收益增加人民幣1.6百萬元；及(iii)已付所得稅人民幣5.4百萬元所抵銷。

於2013年，我們的經營活動所得現金淨額為人民幣94.6百萬元，主要來自我們的除稅前溢利人民幣61.2百萬元，並就(i)應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項減少人民幣16.9百萬元、(ii)預付款項、按金及其他應收款項減少人民幣1.5百萬元、(iii)遞延收益增加人民幣3.4百萬元、(iv)非現金項目人民幣31.5百萬元(主要包括折舊人民幣3.3百萬元及股份報酬人民幣28.8百萬元)作出正數調整，部分由(i)其他應付款項及應計費用減少人民幣1.1百萬元、(ii)應收關連方款項增加人民幣11.1百萬元，款項與向創辦人之一持有公司Lightbeam Information Technology, Ltd. (「Lightbeam」)向海外代理收取的收益有關、(iii)應收股東款項增加人民幣2.4百萬元以及(iv)已付所得稅人民幣5.4百萬元所抵銷。有關Lightbeam的進一步資料載於本[編纂]附錄一甲會計師報告附註29。

於2012年，我們的經營活動所得現金淨額為人民幣75.2百萬元，主要來自我們的除稅前溢利人民幣121.1百萬元，並就(i)其他應付款項增加人民幣9.8百萬元、(ii)遞延收益增加人民幣752,000元及(iii)非現金項目人民幣1.2百萬元(主要包括折舊人民幣1.7百萬元)作出正數調整，部分由(i)應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道應收款項增加人民幣20.9百萬元、(ii)預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣1.7百萬元、(iii)應收關連方款項增加人民幣34.2百萬元，款項與向創辦人之一持有公司Lightbeam向海外代理收取的收益有關、及(iv)應收股東款項增加人民幣941,000元所抵銷。有關Lightbeam的進一步資料載於本[編纂]附錄一甲會計師報告附註29。

於2011年，我們的經營活動所得現金淨額為人民幣18.8百萬元，主要來自我們的除稅前溢利人民幣24.6百萬元，並就(i)其他應付款項增加人民幣1.5百萬元、(ii)遞延收益增加人民幣4.7百萬元以及(iii)非現金項目人民幣49,000元(主要包括折舊人民幣69,000元)作出正數調整，部分由(i)應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道應收款項增加人民幣12.0百萬元以及(ii)按金及其他應收款項增加人民幣52,000元所抵銷。



## 財務資料

### 投資活動(所用)／所得現金淨額

截至2014年6月30日止六個月，我們的投資活動所得現金淨額為人民幣49.2百萬元，主要來自(i)購買物業、廠房及設備項目及無形資產人民幣4.4百萬元、(ii)購買可供出售投資人民幣13.7百萬元，(iii)有關深圳掌心投資之聯營公司投資人民幣4.8百萬元；(iv)收購與投資廈門翼逗有關的非控股權益人民幣2.1百萬元；及(v)收購與收購凱羅天下有關的附屬公司人民幣31.0百萬元，部份由出售可供出售投資的所得款項人民幣6.7百萬元所抵銷。

於2013年，我們的投資活動所得現金淨額為人民幣25.8百萬元，主要來自(i)出售可供出售投資所得款項人民幣72.2百萬元、(ii)收購附屬公司人民幣8.3百萬元，及(iii)股東償還貸款人民幣13.4百萬元，部分由(i)購買物業、廠房、設備及無形資產人民幣2.4百萬元(包括購買伺服器及辦公室電腦)以及(ii)購買可供出售投資人民幣66.5百萬元所抵銷。

於2012年，我們的投資活動所用現金淨額為人民幣34.3百萬元，主要來自(i)購買物業、廠房、設備項目及無形資產人民幣12.3百萬元、(ii)購買可供出售投資人民幣70.0百萬元以及(iii)向股東借出貸款人民幣22.7百萬元，部分由出售可供出售投資所得款項人民幣70.5百萬元所抵銷。

於2011年，我們的投資活動所用現金淨額為人民幣12.0百萬元，主要來自(i)購買物業、廠房及設備項目人民幣1.8百萬元(包括可供僱員使用公司汽車人民幣1.8百萬元)以及(ii)購買可供出售投資人民幣10.0百萬元。

### 融資活動(所用)／所得現金淨額

截至2014年6月30日止六個月，融資活動所用現金淨額為人民幣51.0百萬元，主要來自支付股息人民幣60.0百萬元，部分被注資人民幣9.0百萬元抵銷。

於2013年，融資活動所用現金淨額為人民幣35.4百萬元，主要來自支付股息人民幣35.7百萬元。

於2012年，融資活動所用現金淨額為人民幣9.6百萬元，主要來自支付股息人民幣10.0百萬元。

於2011年，融資活動所得現金淨額為人民幣500,000元，來自注資所得款項人民幣500,000元。

## 財務資料

### 流動資產淨值

於2011年、2012年及2013年12月31日、2014年6月30日及2014年7月31日，我們的流動資產淨值分別為人民幣15.2百萬元、人民幣45.2百萬元、人民幣66.4百萬元、人民幣130.8百萬元及人民幣137.0百萬元。下表載列於所示日期流動資產及流動負債的明細：

	於12月31日			於2014年 6月30日	於2014年 7月31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	人民幣千元 (未經審核)
<b>流動資產</b>					
應收賬款	—	—	3,457	4,227	1,834
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	33,538
預付款項、按金及 其他應收款項 .....	54	1,740	1,847	8,562	12,244
應收股東款項 .....	210	23,641	3,334	2,059	2,059
可供出售投資 .....	10,058	10,104	6,054	13,911	63,911
現金及現金等價物 .....	7,260	38,515	123,426	97,966	73,114
<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>186,700</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	43,367
應付稅項 .....	—	—	6,764	4,102	1,791
遞延收益 .....	2,831	4,917	4,536	4,210	4,573
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>49,731</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>136,969</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，請參閱本[編纂]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。

按我們於2014年7月31日之未經審核管理賬目，我們的流動資產淨值為人民幣137.0百萬元，相比2014年6月30日則為人民幣130.8百萬元。變動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。

## 財務資料

於2014年6月30日，我們的流動資產淨值為人民幣130.8百萬元，於2013年12月31日的流動資產淨值則為人民幣66.4百萬元。有關變動主要來自(i)預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣6.7百萬元、(ii)可供出售投資增加人民幣7.9百萬元、(iii)其他應付款項及應計費用減少人民幣13.4百萬元以及(iv)應付股息由2013年12月31日的人民幣60.0百萬元減少至2014年6月30日的零元，部份由現金及現金等價物減少人民幣25.5百萬元所抵銷。

於2013年12月31日，我們的流動資產淨值為人民幣66.4百萬元，於2012年12月31日的流動資產淨值則為人民幣45.2百萬元。有關變動主要由於(i)應收賬款增加人民幣3.5百萬元；(ii)應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項增加人民幣18.7百萬元；及(iii)現金及現金等價物增加人民幣84.9百萬元，部分由(i)應收股東款項減少人民幣20.3百萬元、(ii)其他應付款項及應計款項增加人民幣40.2百萬元、(iii)應付稅項增加人民幣6.8百萬元以及(iv)應付股息增加人民幣15.0百萬元所抵銷。

於2012年12月31日，我們的流動資產淨值為人民幣45.2百萬元，於2011年12月31日的流動資產淨值則為人民幣15.2百萬元。有關變動主要由於(i)應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項增加人民幣20.9百萬元、(ii)應收股東款項增加人民幣23.4百萬元以及(iii)現金及現金等價物增加人民幣31.3百萬元，部份由(i)其他應付款項及應計款項增加人民幣10.3百萬元以及(ii)應付股息增加人民幣35.0百萬元所抵銷。

於2011年12月31日，我們的流動資產淨值為人民幣15.2百萬元，主要包括(i)應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項人民幣12.0百萬元、(ii)可供出售投資人民幣10.0百萬元以及(iii)現金及現金等價物人民幣7.3百萬元，部份由(i)遞延收益人民幣2.8百萬元及(ii)應付股息人民幣10.0百萬元所抵銷。

## 財務資料

### 應收賬款及應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項

應收賬款包括我們出售遊戲廣告空間(主要為保衛蘿蔔遊戲)而應收廣告客戶的賬款。應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項主要由應收分銷及發佈夥伴款項所組成。下表載列應收賬款及來自第三方遊戲分銷平台及付款渠道的應收款項：

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應收廣告客戶賬款.....	—	—	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
	<u>12,005</u>	<u>32,937</u>	<u>55,067</u>	<u>55,242</u>

(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，請參閱本[編纂]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。

我們應收廣告公司賬款由2013年12月31日人民幣3.5百萬元增至2014年6月30日人民幣4.2百萬元，主要由於保衛蘿蔔2越來越受歡迎，吸引更多廣告商購買遊戲廣告，使期末待付結餘增加。

我們應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道由2013年12月31日人民幣51.6百萬元輕微降至2014年6月30日人民幣51.0百萬元。我們應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道由2012年12月31日人民幣32.9百萬元增至2013年12月31日人民幣51.6百萬元，主要由於在2013年12月31日收購凱羅天下，其中涉及若干應收款項，而信貸期較我們其他第三方分銷及發行平台的為長。我們應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項由2011年12月31日人民幣12.0百萬元增至2012年12月31日人民幣32.9百萬元，主要由於我們的收益增加，使年末待付結餘增加。

## 財務資料

我們給予廣告客戶的信貸條款一般為兩個月。我們與第三方遊戲分銷平台及付款渠道的信貸期一般介乎一至四個月。我們致力於對未收應收款項維持嚴格管控，以盡量降低信貸風險。逾期結餘會由高級管理人員定期覆核。我們並無就平台應收款項及第三方平台及付款渠道結餘持有抵押品或其他信貸提升物。我們就其應收結餘並無持有任何抵押品或其他加強信貸措施。該等應收款項為免息。下表載列我們於所示日期應收款項的賬齡分析：

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
<b>應收廣告戶賬款</b>				
3個月內 . . . . .	—	—	2,482	2,604
3至6個月 . . . . .	—	—	706	1,623
6個月至1年 . . . . .	—	—	269	—
	—	—	3,457	4,227

(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，請參閱本[編纂]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。

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
<b>應收第三方遊戲分銷平台及 付款渠道</b>				
3個月內 . . . . .	12,005	27,011	24,195	35,285
3至6個月 . . . . .	—	4,529	21,193	14,952
6個月至1年 . . . . .	—	1,397	6,222	778
<b>總計 . . . . .</b>	<b>12,005</b>	<b>32,937</b>	<b>51,610</b>	<b>51,015</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，請參閱本[編纂]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。

## 財務資料

下表載列未被視為減值的應收款項賬齡分析：

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應收廣告客戶賬款.....				
並無逾期或減值.....	—	—	2,353	1,406
逾期不足6個月.....	—	—	1,104	2,821
	—	—	3,457	4,227

(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，請參閱本[編纂]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。

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應收第三方遊戲分銷平台及 付款渠道款項				
並無逾期或減值.....	8,354	10,186	24,214	27,626
逾期不足6個月.....	3,651	21,850	27,396	23,350
逾期6個月以上.....	—	901	—	39
	12,005	32,937	51,610	51,015

(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，請參閱本[編纂]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。

所有應收款項並無逾期或減值，主要與為數眾多的多元化客戶有關，彼等於近期並無違約記錄。已逾期但未減值的應收款項與多名獨立客戶有關，與本集團的往績良好。根據過往經驗，我們認為毋需就有關結餘撥備減值，因為其信貸質素並無重大改變，該等結餘仍視作可全數收回。

於2014年7月31日，約有人民幣35.5百萬元於2014年6月30日尚未償還的應收款項已經清付，佔64.3%。



## 財務資料

下表載列所示期間平均週轉天數：

	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
平均週轉天數：				
應收廣告客戶賬款 <sup>(3)</sup> . . . . .	—	—	9	5
應收第三方分銷平台及 付款渠道款項 <sup>(3)</sup> . . . . .	66	52	106	72

(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，請參閱本[編纂]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。

(3) 平均週轉天數相等於有關期間應收款項期初結餘與期末結餘之平均數，除以收益再乘以365天(全年計)及183天(以六個月期間計)。

截至2013年12月31日止年度及截至2014年6月30日止六個月應收廣告客戶賬款包括應收凱羅天下的款項，其中我們於2014年1月1日前並無在其合併損益表內確認收益。因此，廣告客戶的平均週轉天數由截至2013年12月31日止年度的9天降至截至2014年6月30日止六個月的5天。

我們應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道的平均週轉天數由截至2013年12月31日止年度的106天降至截至2014年6月30日止六個月的72天，主要由於2014年併入凱羅天下的收益，而凱羅天下的資產及負債則於2013年12月31日合併。我們應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項之平均週轉天數由截至2012年12月31日止年度的52天增至截至2013年12月31日止年度的106天，主要由於在截至2013年12月31日併入凱羅天下的資產及負債，而於2014年前沒有合併其收益。上升亦由於凱羅天下若干應收款項的信貸期較我們其他第三方分銷及發行平台的為長。我們應收第三方遊戲分銷平台及付款渠道款項之平均週轉天數由截至2011年12月31日止年度的66天降至截至2012年12月31日止年度的52天，主要由於我們首推之遊戲「神仙道」網絡版因我們業務開展初期在收款標準略欠嚴謹，故此應收款項週轉天數較長。

## 財務資料

### 預付款項、按金及其他應收款項

下表載列我們於所示日期預付款項、按金及其他應收款項的明細：

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
預付款項 .....	2	27	912	6,386
按金 .....	—	476	708	1,005
其他應收款項 .....	52	1,237	1,427	2,371
減值 .....	—	—	(1,200)	(1,200)
<b>總計 .....</b>	<b>54</b>	<b>1,740</b>	<b>1,847</b>	<b>8,562</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，請參閱本[編纂]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。

由2013年12月31日至2014年6月30日，我們的預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣6.7百萬元，或363.6%，主要由於有關辦公室裝修及伺服品維護的預付款項增加及有關[編纂]開支及向僱員提供貸款的其他應收款項增加所致。由2012年12月31日至2013年12月31日，我們的預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣107,000元，或6.1%，主要由於有關租賃費的按金及其他應收款項及有關僱員的房屋按金增加所致，部份由我們不預期可收回的有關物業購買按金減值所抵銷。由2011年12月31日起至2012年12月31日止，我們的預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣1.7百萬元，主要由於(i)有關我們擬買入的物業購買訂金及僱員房屋按金的其他應收款項增加；及(ii)有關我們租賃於福建省廈門市的辦公室總部的按金增加。

### 應收股東款項

於2011年、2012年及2013年12月31日以及2014年6月30日，我們的應收股東款項分別為人民幣210,000元、人民幣23.6百萬元、人民幣3.3百萬元及人民幣2.1百萬元。應收股東款項包括向股東作出免息股東貸款，還款期為一年。

## 財務資料

### 可供出售投資

下表載列我們於所示期間的可供出售投資：

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
可供出售投資 .....	10,058	10,104	6,054	13,911

(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，請參閱本[編纂]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。

我們的可供出售投資為中國金融機構提供的金融產品，預期年利率由4.8%至5.3%不等，期限為60至180日。金融產品的公平值與成本加預期利息相若。

### 現金及現金等價物

我們的現金及現金等價物包括銀行現金，以及於其他金融機構的現金。我們於2011年、2012年及2013年12月31日以及2014年6月30日的現金及現金等價物分別為人民幣7.3百萬元、人民幣38.5百萬元、人民幣123.4百萬元及人民幣98.0百萬元。我們於2014年6月30日的現金及現金等價物較2013年12月31日減少，主要由於經營活動現金流量淨額以及投資所用現金流量淨額減少所致。於2012年12月31日的現金及現金等價物較於2013年12月31日增加，主要由於投資活動所得現金淨額增加所致，部份由經營活動現金淨額減少所抵銷。於2011年12月31日的現金及現金等價物較於2012年12月31日增加，主要是由於經營活動所得現金淨額增加所致，部份由用於投資活動及融資活動的現金淨額所抵銷。請參考「一 流動資金及資本來源 — 現金流量分析」一節。

### 其他應付款項及應計款項

下表載列我們於所示日期其他應付款項及應計款項的明細：

	於12月31日			於2014年
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
其他應付稅項 <sup>(3)</sup> .....	904	2,544	3,102	3,111
其他應付款項 .....	—	220	3,049	23,831
收購附屬公司應付款項 .....	—	—	36,385	3,000
廣告客戶墊款 .....	—	—	242	2,561
應計費用 .....	—	—	222	—
應付薪金及福利 <sup>(4)</sup> .....	617	9,030	9,036	6,088
<b>總計</b> .....	<b>1,521</b>	<b>11,794</b>	<b>52,036</b>	<b>38,591</b>

## 財務資料

- (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，請參閱本[編纂]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。
- (3) 其他應付稅項包括增值稅、營業稅及附加費。
- (4) 應付薪金及福利包括年終花紅，一般於下一年度支付。

我們於2014年6月30日的其他應付款項及應計款項較2013年12月31日減少，主要由於2014年因收購凱羅天下及廈門翼逗大部分股權作出的現金付款，使收購附屬公司應付款項減少，部分由有關[編纂]開支約人民幣16.9百萬元之其他應付款項增加所抵銷。於2012年12月31日的其他應付款項及應計款項較於2013年12月31日增加，主要是由於收購附屬公司應付款項增加所致，是項增幅乃有關收購凱羅天下的現金付款人民幣31.0百萬元及就廈門翼逗的大多數股東權益支付約人民幣5.1百萬元。請參閱「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」一節。於2011年12月31日的其他應付款項及應計款項較於2012年12月31日增加，主要是由於員工人數整體增加導致應付薪金及福利增加所致。

### 遞延收益

遞延收益包括自銷售遊戲項目及升級功能所得款項，而玩家於截至相關期末尚未消耗有關功能項目。

### 應付股息

我們於2011年、2012年及2013年12月31日以及2014年6月30日的應付股息分別為人民幣10.0百萬元、人民幣45.0百萬元、人民幣60.0百萬元及無。

### 資本開支及承擔

#### 資本開支

下表載列我們於所示期間的資本開支：

	截至12月31日止年度			截至6月30日
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(1)</sup>	止六個月
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	2014年
				人民幣千元
物業、廠房及設備 . . . . .	1,832	9,993	2,390	3,565
無形資產 . . . . .	—	2,280	—	430
<b>總計 . . . . .</b>	<b>1,832</b>	<b>12,273</b>	<b>2,390</b>	<b>3,995</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，請參閱本[編纂]附錄一乙所載凱羅天下的會計師報告。

## 財務資料

我們的資本開支包括購買物業、廠房及設備(例如僱員使用的公司汽車)及無形資產(例如軟件)。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，我們的資本開支總額分別為人民幣1.8百萬元、人民幣12.3百萬元、人民幣2.4百萬元及人民幣4.0百萬元。截至2012年12月31日止年度，我們的資本開支主要與購買供僱員使用的公司汽車有關。

### 資本承擔

我們於2011年、2012年及2013年12月31日以及2014年6月30日並無重大資本承擔。

### 經營租約承擔

下表載列我們於所示日期就不可撤銷經營租約項下未來最低租賃付款的總承擔額：

	於12月31日			於2014
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(1)</sup>	年6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
不多於一年 .....	88	1,930	2,346	3,173
超過一年但不多於五年 .....	—	538	4,312	7,966
總計 .....	<b>88</b>	<b>2,468</b>	<b>6,658</b>	<b>11,139</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「凱羅天下經營業績概要」及本[編纂]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。

### 債項

#### 銀行貸款及其他借貸

於2014年7月31日或於最後實際可行日期，我們概無任何未償還的借貸資本、銀行透支及承兌負債或其他類似債項、債權證、按揭、押記或貸款，或承兌信貸或租購承擔、擔保或其他重大或然負債。董事已確認，自2014年7月31日起至最後實際可行日期，本集團的債項承擔及或然負債概無任何重大變動。

我們擬以內部資源及透過自然及可持續發展為擴充及業務營運提供資金。董事確認，我們並無計劃於本[編纂]日期向外進行重大的債務融資活動。

#### 或然負債及擔保

於最後實際可行日期，我們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。

## 財務資料

### 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 年6月30日
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	
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。

(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6月30日 止六個月
	2011年 <sup>(1)</sup>	2012年 <sup>(1)</sup>	2013年 <sup>(2)</sup>	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) 包括根據於2013年12月31日收購凱羅天下有關凱羅天下的資產及負債的公平值。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。

### 流動比率

流動比率由2013年12月31日的1.5倍上升至2014年6月30日的3.8倍，主要是由於其他應付款項減少以及2014年已付應付股息等因素，使流動負債減少所致。流動比率由2012年12月31日1.7倍微降至2013年12月31日的1.5倍。流動比率由2011年12月31日的2.1倍下跌至2012年12月31日的1.7倍，主要是由於流動資產大幅增加所致(尤其是第三方遊戲分銷平台及付款渠道的應收款項及現金及現金等價物)，主要來自收益增加。

### 股本回報率

截至2014年6月30日止六個月，股本回報率為8.6%。截至2013年12月31日止年度的股本回報率大幅下跌至9.3%，主要是由於增加有關收購凱羅天下的資本儲備以及年度溢利下降所致。股本回報率由截至2011年12月31日止年度的162.2%上升至截至2012年12月31日止年度的209.0%，主要是由於收入淨額大幅增加所致。2012年股本增加主要由於年內溢利增加而保留溢利上升以及2011年股本水平低所致。



## 財務資料

### 總資產回報率

截至2014年6月30日止六個月，總資產回報率為7.9%。總資產回報率由截至2012年12月31日止年度的100.8%大幅降至截至2013年12月31日止年度的7.5%，主要由於根據收購凱羅天下而收購商譽有關的總資產增加及年度溢利減少所致。總資產回報率由截至2011年12月31日止年度的78.6%上升至截至2012年12月31日止年度的100.8%，主要是由於收益增加(主要來自網絡遊戲)令年度溢利增加所致。

### 營運資金

我們主要透過經營活動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，包括經營活動所得現金流量及[編纂]的估計所得款項淨額，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[編纂]日期起計最少未來12個月的目前所需。

### 有關市場風險的定性及定量披露

#### 信貸風險

我們的信貸風險主要關於現金及現金等價物。倘我們與分銷及發佈夥伴終止合作或我們的分銷及發行夥伴面臨財政困難，我們於遊戲開發業務的應收款項的可收回性將受到不利影響。我們經常與發佈夥伴溝通以管理有關風險。於2011年、2012年及2013年12月31日以及截至2014年6月30日止六個月，我們所有銀行及手頭現金均存放於高質素金融機構，並無承受重大風險。我們考慮分銷及付費平台的財務狀況、過往事件及若干其他因素以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。

#### 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，以為我們的運營提供資金並減少現金流量波動的影響。

#### 資本管理

我們的資本管理主要目的為保障我們有能力持續經營並維持穩健資本比率，以支持其業務並為股東謀取最大價值。

我們根據經濟狀況變動及相關資產的風險特徵，管理及調整我們的資本架構。為維持或調整資本架構，我們或會調整派付予股東的股息、向股東退還資本或發行新股。

#### 資產負債表外的承擔及安排

於最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外的交易。

## 財務資料

### 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。董事可自應付予任何股東或涉及任何股份的任何股息或其他款項中，扣除該股東現時因催繳或其他原因應向我們支付的所有金額(如有)。

此外，宣派股息乃由董事會酌情決定，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
- 董事會可能認為相關的任何其他因素。

我們日後向股東派付股息亦將取決於我們是否可從中國附屬公司收取股息。中國法律規定，股息須自根據中國會計原則計算的純利派付。中國法律亦規定，中國企業須於分派所得款項淨額前，將其部份純利留作法定儲備。該等法定儲備不可作為現金股息予以分派。

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。於2011年、2012年及2013年，廈門光環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，以及於2014年8月宣派股息人民幣60.0百萬元。本公司自成立以來並無派付或宣派任何股息。於往績記錄期內，本公司概無可供分派儲備分派予擁有人。]

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。然而，派付股息的決定將由董事會酌情決定，並將根據我們的盈利、現金流量、財務狀況、資金需求、法定儲備金要求及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。]

## 財務資料

### 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)約為人民幣[編纂]，其中人民幣[編纂]於往績記錄期內產生。人民幣[編纂]於截至2014年6月30日止六個月的損益內扣除。其餘人民幣[編纂]已於截至2014年6月30日計入作預付款項，並將於[編纂]完成後自權益扣除。我們預期，於往績記錄期後就[編纂]產生的開支將不會對我們截至2014年12月31日止年度的財務業績造成重大不利影響。。

### 概無重大不利變動

於進行董事認為適當的充足盡職審查後及經作出審慎周詳的考慮後，董事確認，自2014年6月30日(即我們最新經審核合併財務資料的編製日期)起直至本[編纂]日期，我們的財務或營運狀況或前景並無任何重大不利變動，且自2014年6月30日起並無任何事件會對本[編纂]附錄一會計師報告所載資料造成重大影響。

### 根據上市規則第13.13至13.19條的披露

董事確認，除本[編纂]另行披露者外，於最後實際可行日期，概無任何情況會導致須根據上市規則第13.13至13.19條規定作出披露。

### 本集團未經審核經調整有形資產淨值備考報表

以下本集團未經審核備考經調整有形資產淨值報表乃根據上市規則第4.29條編製，僅作說明用途，乃為說明假設[編纂]已於2014年6月30日進行對本集團於截至2014年6月30日的經審核有形資產淨值的影響，並以來自本[編纂]附錄一甲所載的會計師報告的本公司擁有人應佔本集團於2014年6月30日的合併有形資產淨值為基準且已作下列調整。

編製本集團未經審核備考經調整有形資產淨值僅供說明用途，基於其假設性質，未必如實反映本集團於2014年6月30日或[編纂]後任何未來日期的財務狀況。

## 財務資料

	於2014年 6月30日本公司 擁有人應佔 本集團綜合 有形資產淨值	[編纂]的 估計所得款項 淨額	本公司擁有人 應佔未經審核 備考經調整 有形資產淨值	未經審核備考 經調整每股 有形資產淨值
	人民幣千元 (附註1)	人民幣千元 (附註2)	人民幣千元	港元 (附註3及4)
按[編纂]				
每股[編纂]港元...	[137,104]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按[編纂]				
每股[編纂]港元...	[137,104]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

(1) 於2014年6月30日，本公司擁有人應佔本集團合併有形資產淨值：

	人民幣千元
如載於附錄一甲的本集團經審核合併資產淨值 .....	[609,874]
減：如載於附錄一甲的非控制權益 .....	[199]
減：如載於附錄一甲的商譽 .....	[407,262]
減：如載於附錄一甲的其他無形資產 .....	[65,309]
本公司擁有人應佔合併有形資產淨值 .....	<u>[137,104]</u>

- (2) 經扣除本公司應付的包銷費用及其他相關費用後，來自[編纂]的估計所得款項淨額乃按示意[編纂]分別為每股[編纂]港元及[編纂]港元計算。彼等並未考慮根據[編纂]及[編纂]購股權計劃可能發行或購回的任何股份。
- (3) 未經審核備考經調整有形資產每股淨值乃經上述調整及以預期將於緊隨[編纂]完成後發行的[編纂]股股份為基準計算而成及按匯率1.00港元兌人民幣0.7954元換算為港元。並未考慮根據[編纂]及[編纂]購股權計劃可能發行或購回的任何股份。
- (4) 本公司擁有人應佔未經審核備考經調整合併有形資產淨值並未計及本公司於2014年8月宣派的股息75,434,000港元(相當於約人民幣60,000,000元)。倘計及該股息，未經審核備考經調整合併有形資產每股淨值分別為0.51港元(假設每股[編纂]為[編纂]港元)及0.70港元(假設每股[編纂]為[編纂]港元)。
- (5) 並無作出任何調整以反映本集團於2014年6月30日後產生的任何經營業績或其他交易。