

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於本節屬概要，故並無載列所有對閣下可能屬重要的資料。閣下務請閱讀整份文件。

概覽

我們是中國領先的網頁遊戲研發商和發行商，同時我們的移動遊戲業務亦突飛猛進。根據獨立調研機構艾瑞的統計，按二零一二年網頁遊戲開發行業的淨收入計算，我們在中國網頁遊戲研發商中排名首位，佔24%的市場份額。截至二零一三年六月三十日，我們已成功研發及推出超過30款容易上手、極具吸引力及受歡迎的遊戲。截至二零一三年六月三十日，我們的發行平台*91wan*已發行79款自主研發及代理網頁遊戲，並擁有超過1.79億註冊用戶。此綜合業務模式所產生的協同作用，有助提升我們的整體業績。我們研發或發行的遊戲均採用道具收入模式，其中玩家可免費玩遊戲並可購買虛擬道具提升遊戲體驗。有關網頁遊戲發行及付費模式的詳情，請參閱「我們的行業」及「行業概覽—網頁遊戲價值鏈概覽」一節。

遊戲研發

我們富有創造力的遊戲研發工作室以及獨有的遊戲數據分析引擎是我們的遊戲研發業務成功的關鍵。我們積極監測娛樂及流行文化的最新趨勢並研發出能夠吸引主流玩家而且遊戲主題受大眾歡迎的網頁遊戲。我們的遊戲數據分析引擎會追蹤、分析及滙報遊戲內玩家行為信息、活躍度數據及背景資料，令我們的遊戲研發工作室可研發有趣刺激的優質遊戲。我們數款網頁遊戲名列中國最受歡迎及成功的遊戲之列。於二零一一年、二零一二年上半年及下半年，以充值流水計，我們的網頁遊戲分別有5款、5款及4款位列於前15名的網頁遊戲，遠超國內同儕。我們的遊戲可於我們的自營發行平台*91wan*及透過超過350名發行夥伴的廣泛網絡(包括由騰訊、奇虎360、YY及4399運營的知名網站)暢玩。

由於網頁遊戲和移動遊戲有許多相通之處，我們相信我們將可借助我們獨有的遊戲研發能力，進一步開拓移動遊戲市場。於二零一二年第二季度，我們推出首款基於Android及iOS平台的策略模擬戰爭移動遊戲《風雲天下OL》，於二零一三年八月錄得當月充值流水超過人民幣14百萬元。同時，我們除了借鑒我們成功網頁遊戲元素外，還正在研發各種新主題的移動遊戲。

截至二零一三年六月三十日，我們預計將在二零一三年年底前分別對至少5款網頁遊戲和6款移動遊戲以及在二零一四年分別對至少12款網頁遊戲及12款移動遊戲進行beta測試。

遊戲發行

我們經營的自營發行平台*91wan*是一個借助用戶寬帶連接、大規模的服務器群組、加密和壓縮手段向玩家的設備傳送遊戲內容的網絡網頁遊戲平台。*91wan*自二零零七年成立以來一直快速發展，截至二零一三年六月三十日止六個月的平均月度活躍用戶達到7.5百萬，而二零一二年、二零一一年及二零一零年的平均月度活躍用戶則分別為約5.2百萬、3.6百萬及2.7百萬。於二零一一年及二零一二年，*91wan*均被百度遊戲風雲榜評為「十大遊戲運營平台」之一。

截至二零一三年六月三十日，我們已於*91wan*發行20款自主研發的網頁遊戲及59款代理網頁遊戲。我們挑選的第三方研發的遊戲可與我們的自有組合互補並可為我們的平台吸引更多

概 要

玩家。同時，91wan提供一個寶貴的平台讓我們進行自主研發的遊戲的beta測試，我們因而可於遊戲推出前根據玩家數據及反饋優化遊戲及更加成功地向發行合作夥伴推廣我們的遊戲。

我們使用第三方付費渠道為遊戲發行業務提供服務。第三方付費渠道按透過其渠道結算的交易金額向我們收取若干百分比的手續費，有關手續費直接在交易金額中扣除。我們與付費渠道進行實時結算。有關我們與付費渠道合作的詳情，請參閱「業務 — 我們的業務 — 我們的遊戲發行業務 — 付費渠道」及「業務 — 我們的業務 — 採購及供應商」兩節。

收入模式

我們研發或發行的遊戲均採用道具收入模式，其中玩家可免費玩遊戲並可購買虛擬道具提升遊戲體驗。我們透過玩家購買虛擬道具來獲得收入。

就我們的發行合作夥伴發行的遊戲而言，我們的發行合作夥伴負責從該等遊戲中收取玩家充值，然後與我們進行分成。我們於91wan發行的遊戲產生的充值流水將按照類似於91wan與第三方遊戲研發商的安排在我們的遊戲研發業務和遊戲發行業務之間進行分成。有關詳情請參閱「業務 — 我們的遊戲研發業務 — 收入模式及定價」及「業務 — 我們的遊戲發行業務 — 收入分成」等節。

我們於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月迅速增長。我們的收入由二零一零年的人民幣95.1百萬元增至二零一二年的人民幣7.766億元，複合年增長率為185.8%，其中我們的遊戲研發收入由二零一零年的人民幣49.7百萬元增至二零一二年的人民幣5.407億元，複合年增長率為229.8%，我們的遊戲發行收入由二零一零年的人民幣45.4百萬元增至二零一二年的人民幣2.359億元，複合年增長率為128.0%。我們的收入由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣3.471億元增加65.3%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣5.737億元，其中我們的遊戲研發收入由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣2.316億元增加63.9%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣3.795億元，我們的遊戲發行收入則由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣1.156億元增加68.1%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.943億元。我們的財務表現從二零一零年的經調整虧損淨額人民幣40.4百萬元改善至截至二零一三年六月三十日止六個月的經調整溢利淨額人民幣1.536億元。請參閱「財務資料 — 過往財務資料概要 — 經選過往綜合(虧損)/收益表數據及資產負債表數據」及「財務資料 — 其他財務計量」等節。

合作協議

與發行合作夥伴訂立的合作協議

我們就每個於發行合作夥伴平台上發行的遊戲與所涉及的合作夥伴訂立單獨的合作協議，授權其可於特定地區內發行、推廣、分銷遊戲及提供相關服務，並經雙方協定後可續訂。

我們的發行合作夥伴負責就我們的遊戲收取玩家費用，然後與我們進行充值流水分成。我們的發行合作夥伴亦負責我們遊戲的銷售及市場推廣以及部分無需遊戲內技術支持的玩家服務。

一般而言，我們負責向我們的發行合作夥伴提供內容更新、遊戲運營的持續技術支持以及防止、檢測及打擊遊戲內作弊及外掛活動。作為遊戲研發商，我們一般有廣泛的終止權，

概 要

例如如果1位發行合作夥伴在未事先徵得我們授權的情況下以不同的名稱推廣我們的遊戲或給予玩家虛擬道具作測試用途等情況。有關與發行合作夥伴訂立的合作協議的主要條款及條文，請參閱「業務 — 我們的業務 — 我們的遊戲研發業務 — 發行合作夥伴」一節。

與第三方遊戲研發商訂立的合作協議

就每一款於91wan上發行的代理遊戲而言，我們會與遊戲研發商訂立合作協議。該等合作協議的條款與我們為自主研發遊戲和發行合作夥伴訂立的合作協議相似。有關與第三方遊戲研發商訂立的合作協議的主要條款及條文，請參閱「業務 — 我們的業務 — 我們的遊戲發行業務 — 收入分成」一節。

我們的行業

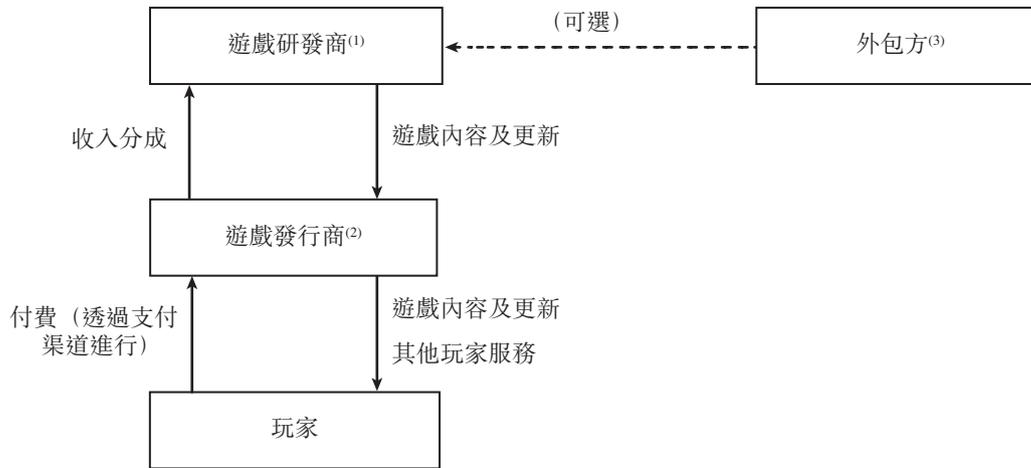
網絡遊戲是中國最為流行的數字娛樂形式之一。據CNNIC稱，截至二零一三年六月三十日，中國的互聯網用戶中有58.5%，即3.45億用戶玩網絡遊戲。中國的網絡遊戲行業有客戶端遊戲及網頁遊戲2個主要分支。客戶端遊戲與網頁遊戲截然不同且被視為不同的市場。客戶端遊戲瞄向重度玩家，而網頁遊戲瞄向大眾市場。客戶端遊戲與網頁遊戲在技術要求、遊戲的發展及設計、遊戲的維護及服務以及玩家的參與度各方面也各有不同。

據艾瑞稱，網頁遊戲於二零零七年推出，現已成為網絡遊戲的第二大細分市場，佔二零一二年整個網絡遊戲市場約13%，相比客戶端遊戲佔整個網絡遊戲市場約83%。網頁遊戲細分市場於二零零八年至二零一二年間以85.2%的複合年增長率增長，並預期將於二零一二年至二零一六年間以21.8%的複合年增長率進一步增長。

概 要

中國的網頁遊戲行業參與者主要由網頁遊戲研發商及發行商組成。網頁遊戲研發商負責研發及持續校準遊戲內容，並向玩家提供遊戲內技術支持。研發商擁有所研發遊戲的知識產權，並通常將其遊戲授權予發行商；或於他們自營的發行平台發行。網頁遊戲發行商負責推廣、吸引玩家，以及有關發行平台的技術支持。網頁遊戲發行商通常發行代理第三方網頁遊戲研發商研發的遊戲或自行研發的遊戲。下圖列示典型的網頁遊戲發行及付費模式：

網頁遊戲發行及付費模式



附註：

- (1) 包括(i)我們作為遊戲研發商及(ii)我們的遊戲授權商。
- (2) 包括(i)我們作為遊戲發行商(91wan)及(ii)我們的發行合作夥伴。
- (3) 包括為我們提供技術及／或美術服務的外包服務商。

其他參與者包括(i)玩家，部份玩家購買虛擬道具並為遊戲產生收入；(ii)服務器託管及帶寬租賃公司，他們為遊戲研發商及發行商提供服務器託管及帶寬租賃服務；(iii)支付渠道，為遊戲發行商向玩家收費；及(iv)外包服務商，他們提供技術及／或美術服務。

網頁遊戲研發市場相對集中。據艾瑞稱，於二零一二年，中國的3大研發商佔遊戲研發商所賺取的該行業淨收入總額的57.4%。於二零一二年，排名前15的網頁遊戲的充值流水合共佔整個市場充值流水的70%以上。

智能手機已成為日益越流行的上網工具。據艾瑞稱，截至二零一二年十二月三十一日，中國智能手機滲透率(即在用智能手機佔所有移動裝置的比例)為32.6%，並預期將於二零一六年達到46.2%，顯示智能手機用戶具有巨大的持續增長潛力。由於智能手機令玩家毋須通過個人電腦而隨時聯網，移動遊戲研發商可以提高滲透率，並通過利用玩家花費在個人電腦以外的時間來提高玩家的參與度。移動遊戲市場於二零一二年估計的市場收入約為人民幣19億元，預期於二零一六年將進一步增長至人民幣178億元，複合年增長率為75.5%。

據艾瑞稱，擁有創新研發能力和經驗，穩定的玩家群及數據分析能力的網頁遊戲研發商更有利於移動遊戲市場取得成功。鑒於網頁遊戲及移動遊戲之間的相似之處，網頁遊戲研發商可於專門為移動裝置研發新遊戲時利用其已有的研發知識，及可將現有網頁遊戲移植為移動遊戲。

概 要

有關我們的行業、競爭格局及有關資料來源的詳細討論，請參閱「行業概覽」一節。

我們的優勢

我們相信，下列優勢對我們的持續成功至為關鍵，且為確保我們競爭地位的堅實堡壘：

- 我們為中國網頁遊戲行業的領導者，具有綜合研發和發行一體化的獨特業務模式；
- 我們具備強大的遊戲研發實力，過往曾推出多款成功遊戲且日後將不斷強勁推出新遊戲；
- 領先的發行平台；
- 龐大的遊戲組合及多樣化的發行網絡；及
- 穩定的管理團隊，帶頭建立互助合作的文化。

有關該等優勢的詳細討論，請參閱「業務 — 我們的優勢」一節。

我們的戰略

我們計劃執行下列戰略，以進一步吸引更多的玩家加入我們的遊戲，並提升遊戲變現能力：

- 繼續擴大遊戲組合及提升變現能力；
- 擴大我們領先的發行平台；
- 繼續提升技術和改良獨有的遊戲數據分析引擎；
- 進一步擴大移動遊戲市場；
- 向海外市場擴張；及
- 進行戰略收購及建立夥伴關係。

有關該等策略的詳細討論，請參閱「業務 — 我們的策略」一節。

合約安排

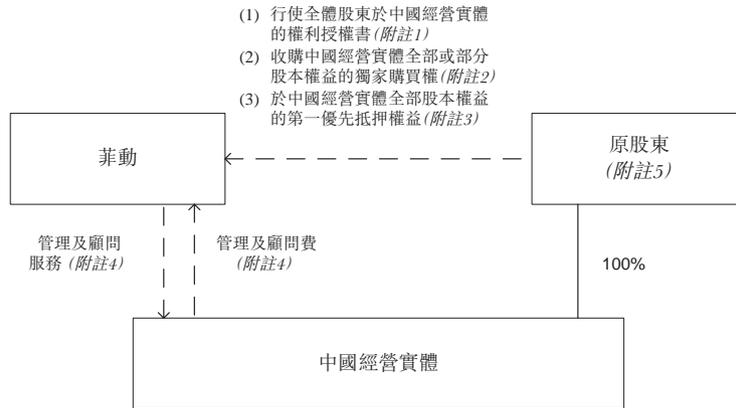
根據相關適用的中國法律及法規，外國投資者不得擁有提供增值電信服務（包括ICP服務）之公司超過50%之股本權益。據此，本公司之全資附屬公司菲動與我們的中國經營實體以及他們各自的股東訂立一系列合約安排，以使我們得以有效監控當前中國經營實體經營之業務及獲得該等業務產生的所有經濟利益，亦符合中國對外國投資有限制的行業慣例。依據國際財務報告準則，合約安排允許將中國經營實體的財務狀況及經營業績合併到我們的財務狀況及經營業績中。我們認為合約安排已經經過嚴謹設計令本集團得以經營外國投資受到限制的行業的業務。

我們的中國法律顧問已告知我們各合約安排為合法、有效及具有約束力。然而，概不保證該等合約安排未來將獲中國政府釐定為符合中國適用法律、法規、規章或政策。倘合約安排

概 要

被發現違反任何中國適用法律或法規，有關監管機構可能實施各種處罰而對我們的業務、前景、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。有關合約安排的風險，請參閱「風險因素 — 與我們的合約安排有關的風險」一節。

以下圖表說明根據合約安排所訂明中國經營實體的經濟利益流向本集團的過程：



附註：

1. 有關進一步詳情，請參閱本文件「合約安排 — 授權書」一節。
2. 有關進一步詳情，請參閱本文件「合約安排 — 獨家購買權協議」一節。
3. 有關進一步詳情，請參閱本文件「合約安排 — 股權質押協議」一節。
4. 有關進一步詳情，請參閱本文件「合約安排 — 獨家業務合作協議」一節。
5. 原股東為創辦人。有關創辦人的進一步詳情，請參閱本文件「釋義」一節。
6. 「——」指於股本權益中的直接法定及實益擁有權，而「----->」指合約關係。

有關合約安排的詳情，請參閱「合約安排」一節。

【●】前投資

本公司曾進行兩輪【●】前投資。

第一輪【●】前投資由A系列投資者進行，並於二零一二年六月十五日完成。A系列投資者合共向本公司投資68,800,000美元，其中58,800,000美元用於購回當時由Foga Networks代表A系列前投資者的控股公司Longling Capital Ltd及Baolink Capital Ltd持有的股份及10,000,000美元用作本公司的一般營運資金。完成後，A系列投資者（即TA、Qiming及Ignition）分別持有本公司當時已發行股本約20.10%、5.79%及1.77%。我們相信，A系列投資者對本公司的投資顯示他們對本集團經營的信心及對本公司表現、優勢及前景的認同。

第二輪【●】前投資由第二輪【●】前投資者進行。第二輪【●】前投資者已支付代價合共24,000,000美元以向Foga Holdings、Foga Networks及Foga Development收購本公司當時已發行股本約6.3%。我們的董事認為，本公司能從第二輪【●】前投資者對本公司的承諾中獲益，並可憑藉

概 要

他們的知識及於當地的網絡提升本集團的策略業務模式。詳情請參閱「歷史、重組及公司架構 — [●]前投資」一節。

與控股股東的關係

我們的創辦人為本集團的最終擁有人，通過中國經營實體經營業務。他們對本集團行使共同控制，並因此於[●]後成為我們的控股股東。我們的控股股東未從事任何與集團業務直接或間接相競爭的業務。我們的董事預期本集團與我們的控股股東之間不會進行任何重大交易。我們的董事相信本集團有能力獨立經營其業務而毋須過度依賴控股股東。有關詳情請參閱「與控股股東的關係」一節。

購股權計劃

我們已根據[●]前購股權計劃授出購股權。詳情請參閱「附錄三 — 法定及一般資料 — [●]前購股權計劃」一節。

截至最後實際可行日期，本公司已向本集團3名獨立非執行董事、2名高級管理層成員及360名其他僱員有條件授出合共6,303,497份購股權。

我們已有條件採納[●]後購股權計劃。有關詳情，請參閱「附錄三 — 法定及一般資料 — [●]後購股權計劃」一節。

受限制股份單位計劃

我們於二零一三年九月一日有條件批准及採納受限制股份單位計劃。於最後實際可行日期，本公司概無根據受限制股份單位計劃授出或同意授出受限制股份單位。根據受限制股份計劃而可能授出的股份數目上限為11,290,494股。詳情請參閱「附錄三 — 法定及一般資料 — 受限制股份單位計劃」一節。

概 要

過往財務資料概要

下表載列本集團綜合合併財務資料概要。我們自本文件附錄一會計師報告所載經審計合併財務報表摘錄截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度以及截至二零一三年六月三十日止六個月及於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日以及二零一三年六月三十日的合併財務資料。我們自本文件附錄一會計師報告中所載經審閱合併財務報表摘錄截至二零一二年六月三十日止六個月的合併財務資料。合併財務資料概要應與本文件合併財務報表(包括相關附註)一併閱讀，以保證其完整性。我們的合併財務資料乃根據國際會計報告準則編製。

節選過往合併綜合(虧損)/收益表數據及資產負債表數據

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
收入.....	95,078	384,009	776,649	347,122	573,748
遊戲研發.....	49,701	252,016	540,749	231,564	379,482
遊戲發行.....	45,377	131,993	235,900	115,558	194,266
毛利.....	40,377	315,179	697,561	316,149	509,631
經營(虧損)/溢利.....	(40,410)	40,513	283,591	151,672	163,602
年內/期內(虧損)/溢利.....	(40,384)	17,849	217,617	122,236	(243,347)
其他財務計量					
經調整(虧損)/溢利淨額 ⁽¹⁾					
(未經審計).....	(40,384)	114,938	240,031	125,881	153,588

附註：

- (1) 我們將經調整溢利/(虧損)淨額界定為收益或虧損淨額(不包括以股份為基礎的酬金、優先股公平值變動及與發行優先股有關的財務成本)。經調整溢利/(虧損)淨額撇銷非現金以股份為基礎的酬金及優先股的非現金公平值變動(已作為並將繼續作為我們業務中的重大經常性因素)的影響以及與發行優先股有關的一次性開支。由於經調整溢利/(虧損)淨額並不包括影響我們年內/期內虧損或溢利淨額的所有項目，故採用經調整溢利/(虧損)淨額作為分析工具有重大限制。有關詳情請參閱「財務資料—其他財務計量」一節。

由於我們於二零零九年推出我們的首款網頁遊戲，於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月來自我們遊戲研發業務的收入增加，而我們的遊戲產品線穩定增長。我們於二零一零年錄得經營虧損，原因為我們仍處於業務的初期，故我們於產生相關收入前會產生大幅遊戲研發成本。有關詳情請參閱「財務資料—經營業績」一節。雖然截至二零一三年六月三十日止六個月我們錄得經營溢利，由於可轉換可贖回優先股公平值虧損人民幣3.694億元，我們於期內錄得虧損。有關詳情請參閱本文件「財務資料—股東權益」及附錄一會計師報告附註30。

	於十二月三十一日			於
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	六月三十日
	(人民幣千元)			
流動資產.....	74,026	192,606	417,165	535,072
流動負債.....	122,089	149,985	199,402	191,692
資產總額.....	108,120	254,817	522,029	667,997
負債總額.....	127,652	159,347	658,692	1,010,086

概 要

	於十二月三十一日			於
				六月三十日
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)			
股本	—	64	49	49
儲備	25,888	125,930	(228,351)	(190,430)
(累計虧損)／保留盈利	(45,420)	(30,524)	91,639	(151,708)
(虧絀)／權益總額	(19,532)	95,470	(136,663)	(342,089)

於二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的虧絀總額分別為人民幣1.367億元及人民幣3.421億元，主要由於(i)分別為人民幣2.284億元及人民幣1.904億元的負值儲備所致(其中人民幣3.719億元為於二零一二年六月由於A系列投資者[●]前的投資而購回的普通股造成的其他儲備)；及(ii)於二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日分別為人民幣18.8百萬元及人民幣3.882億元之可轉換可贖回優先股之累計公平值虧損。有關詳情請參閱「財務資料－股東權益」及本文件附錄一會計師報告附註24及30。

節選合併現金流量表

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
	(人民幣千元)				
	(未經審計)				
營運資金變動前的					
經營現金流量	(38,606)	144,290	298,722	156,840	203,545
營運資金變動	65,907	(19,379)	45,423	52,820	(34,029)
已付所得稅	(510)	(24,261)	(44,516)	(26,224)	(38,617)
經營活動所得現金淨額	26,791	100,650	299,629	183,436	130,899
投資活動所用現金淨額	(16,908)	(28,112)	(51,972)	(7,820)	(154,362)
融資活動(所用)／					
所得現金淨額	—	—	(20,896)	351,008	(1,550)
現金及現金等價物					
增加／(減少)淨額	9,883	72,538	226,761	526,624	(25,013)
於年／期初的現金及					
現金等價物	3,572	13,455	85,993	85,993	312,639
現金及現金等價物的					
匯兌虧損	—	—	(115)	—	(211)
於年／期末的現金及					
現金等價物	13,455	85,993	312,639	612,617	287,415

概 要

財務比率

下表載列所示日期或期間我們的若干財務比率：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一二年	二零一三年
收入增長.....	—	303.9%	102.2%	—	65.3%
溢利淨額增長.....	—	144.2%	1,119.2%	—	不適用 ⁽¹⁾
毛利率 ⁽²⁾	42.5%	82.1%	89.8%	91.1%	88.8%
經營利潤率 ⁽³⁾	(42.5%)	10.6%	36.5%	43.7%	28.5%
EBITDA利潤率 ⁽⁴⁾	(40.6%)	12.2%	35.4%	44.0%	(34.0%)
經調整EBITDA利潤率 ⁽⁵⁾	(40.6%)	37.5%	38.3%	45.0%	35.1%
淨利潤率 ⁽⁶⁾	(42.5%)	4.6%	28.0%	35.2%	(42.4%)
經調整淨利潤率 ⁽⁷⁾	(42.5%)	29.9%	30.9%	36.3%	26.8%

附註：

- (1) 由於我們截至二零一三年六月三十日止六個月的虧損淨額為人民幣2.433億元，而截至二零一二年六月三十日止六個月為溢利淨額人民幣1.222億元，故溢利淨額增長不適用。
- (2) 毛利率乃按毛利除以收入計算。
- (3) 經營利潤率乃按經營(虧損)/溢利除以收入計算。
- (4) EBITDA利潤率乃按EBITDA除以收入計算。EBITDA指除利息收入、財務收入、稅項、折舊及攤銷。有關詳情請參閱「財務資料—其他財務計量」一節。
- (5) 經調整EBITDA利潤率乃按經調整EBITDA除以收入計算。有關詳情請參閱「財務資料—其他財務計量」一節。
- (6) 淨利潤率乃按(虧損)/溢利除以收入計算。
- (7) 經調整淨利潤率乃按經調整(虧損)/溢利淨額除以收入計算。有關詳情請參閱「財務資料—其他財務計量」一節。

我們的收入及溢利淨額於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月迅速增長。我們的遊戲研發收入增長為我們持續推出新的成功遊戲及我們的現有成功遊戲所帶動，並繼續吸引更多玩家，而我們的遊戲發行收入增長主要由於我們透過有針對性的目標營銷及推廣活動吸引更多玩家，繼續提供優質玩家服務以增加付費玩家的數目及自第三方研發商取得更多受歡迎的遊戲代理，擴寬91wan的玩家群有助透過自然增長擴大我們的玩家群及提高付費玩家的數目。因上文所述，我們於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月的經營溢利亦有大幅增加。有關詳情請參閱「財務資料—經營業績」一節。

概 要

節選經營數據

我們的收入受2個主要指標影響：(i)平均月度付費用戶(或平均MPU)；及(ii)付費用戶月均收入(或ARPPU)。於我們的遊戲研發業務，平均MPU指於一段指定期間內我們研發的遊戲的每月付費玩家總數之平均，而ARPPU則按於任何指定期間內我們研發的遊戲的遊戲研發收入除以平均MPU的數目計算。於我們的遊戲發行業務，平均MPU指於一段指定期間內每月於91wan上發行的遊戲的付費玩家之平均總數，而ARPPU則按於任何指定期間內於91wan上發行的遊戲的遊戲發行收入除以平均MPU的數目計算。下表載列所示期間的相關經營數據：

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

附註：

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

近期發展

我們的董事確認，自二零一三年六月三十日(即本集團最近期經審計合併財務資料日期)起，本集團的財務或貿易狀況、債項、按揭、或然負債、保證或前景並無任何重大不利變動。自二零一三年六月三十日起，我們的遊戲研發收入、遊戲發行收入、毛利及毛利率概無重大及不利變動。自二零一三年六月三十日起，我們的平均MPU、ARPPU及註冊玩家概無重大及不利變動。

於[●]前，A系列優先股並無於活躍市場上買賣，及於各自報告日期之公平值乃採用估值技術釐定。估值之主要假設之詳情載於本文件附錄一會計師報告附註30。[●]完成後，A系列優先股將自動按1比1基準轉換成普通股。

股息政策

於截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止三個年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，菲音及維動於二零一二年宣派並派付人民幣90.5百萬元的股息。本公司自其成立起並無派付或宣派任何股息。於最後實際可行日期，所有應付未付股息已結清。我們以銀行及手頭現金支付已宣派股息。

本公司股息宣派由董事會酌情決定並須獲我們的股東批准。經考慮我們的經營及盈利、資本需求及盈餘、一般財務狀況、合約限制、資本開支及未來發展需求、股東權益及其他他們當時視為相關的任何因素，我們的董事可能建議未來派付股息。任何宣派及派付以及股

概 要

息金額將受我們的憲章文件及開曼群島公司法規限(包括獲得我們的股東批准)。於某一特定年度宣派任何股息並不必然反映我們日後宣派股息的意圖，並將由我們的董事全權酌情決定。

風險因素

我們的業務涉及一系列風險，包括(但不限於)與我們的業務有關的風險、與我們的合約安排有關的風險、與我們的行業有關的風險及與於中國經營業務有關的風險。閣下務須細閱本文件「風險因素」全節。我們面對的若干主要風險包括：

- 我們的經營歷史較短致使難以評估我們的前景及未來財務業績。我們錄得快速收入增長但是我們可能無法成功管理我們目前及未來的增長或維持或提高我們的盈利能力；
- 我們的最暢銷遊戲可能無法維持廣受歡迎的局面且我們可能無法研發新的受歡迎遊戲或於有利的市場機遇下推出新遊戲；
- 我們可能無法成功經營我們的自營發行平台且我們亦受發行業務的若干固有風險所限；
- 我們向移動遊戲市場的擴展可能不成功；
- 倘中國政府認為我們的合約安排違反中國法律，我們可能會受到嚴重處罰或被迫放棄我們於中國經營實體的權益；及
- 合約安排可能不如直接擁有權般有效提供對中國經營實體的經營控制。