

## 概 要

### 概覽

我們是網絡棋牌類遊戲開發商及運營商，於我們的最大目標市場（即中國、香港、台灣及泰國）中擁有具領先地位的移動遊戲業務。於最後實際可行日期，我們擁有逾349.8百萬名累計註冊玩家，包括我們網頁遊戲的248.5百萬名累計註冊玩家及移動遊戲的101.3百萬名累計註冊玩家，分佈在100多個國家及地區（根據IP地址計算）。根據我們委託艾瑞編製的報告（或艾瑞報告），按二零一二年中國整體網絡棋牌類遊戲市場規模計算，就收益而言，我們在中國網絡棋牌類遊戲市場中擁有23.3%市場份額。

我們於二零零八年開始網頁遊戲業務。隨著各種便攜設備（如智能手機及平板設備）日益流行，我們近年來已逐漸將策略重點由網頁遊戲轉移至移動遊戲。經過我們網頁遊戲業務的多年增長，我們已建立一支強大的遊戲開發及經營團隊和龐大的遊戲玩家群體、累積寶貴的技術專門知識以及確立專業網絡遊戲開發及經營基礎。鑒於網頁及移動棋牌類遊戲的龐大重疊玩家群體、遊戲開發及經營專門知識及技術基礎設施非常相近，可普遍適用於網頁及移動遊戲之上。因此，我們過往在網頁遊戲所付出努力為其於二零一零年九月開展的移動遊戲業務打下扎實基礎，且不斷帶動移動遊戲業務增長。於往績記錄期內，我們網頁遊戲及移動遊戲所得收益於二零一零年分別為人民幣155.0百萬元及人民幣1.2百萬元，於二零一一年分別為人民幣304.6百萬元及人民幣13.3百萬元，於二零一二年分別為人民幣430.3百萬元及人民幣87.4百萬元，以及截至二零一三年六月三十日止六個月分別為人民幣216.1百萬元及人民幣92.8百萬元。

根據艾瑞報告，按二零一二年蘋果公司App Store的移動棋牌類遊戲類別收益計，我們在中國、香港及泰國排名第一，在台灣位居第二。根據艾瑞報告，在所有中國網絡棋牌類遊戲公司當中，我們亦在蘋果公司App Store中擁有最大的遊戲組合。我們以上所述的領先地位均指在我們最大目標市場中的移動棋牌類遊戲分部。

### 我們的遊戲

目前，我們共有16款網絡遊戲，其中14款為網頁遊戲，14款為移動遊戲。13款是以長久經典棋牌類遊戲為基礎的棋牌類遊戲，如《德州撲克》、《鬥地主》、《鋤大地》、《象棋》及多款麻將遊戲。我們亦提供其他類型的網絡遊戲以補充棋牌類遊戲，如《蟲蟲特攻隊》（一款休閒射擊類遊戲）及《開心寶貝》（一款休閒虛擬寵物飼養類遊戲）。我們有十二款遊戲同時提供網頁遊戲及移動遊戲給玩家帶來「隨時、隨地」的跨平台遊戲體驗。我們所有遊戲均由我們的內部遊戲開發團隊開發。我們賦予我們的遊戲極具感染力的社交及其他功能，並針對不同興趣、喜好及技能水平的玩家，提供富有吸引力且有助他們與朋友聯絡的遊戲特色。這些努力，加上我們完善的技術基礎設施、數據分析及盡責的客戶服務，令我們能持續完善我們的遊戲、提供超凡的玩家體驗及打造一個具有吸引力的玩家社區。通過這些努力，我們已建立一個與流行棋牌類遊戲相關聯的強勢品牌形象及一個龐大而活躍的玩家群體。

我們許多遊戲在我們最大的目標市場均為最受歡迎的移動遊戲。根據艾瑞報告，就蘋果公司的App Store的移動棋牌類遊戲類別而言，按二零一二年的收益計，我們的《德州撲克》在中國排名第一，在香港排名第四，在台灣排名第一，並在泰國排名第一；而我們的《鬥地主》在香港排名第一。

誠如下表所載述，過去，我們絕大部分收益來自我們的三款遊戲，即《德州撲克》、《鬥地主》及《蟲蟲特攻隊》。《德州撲克》系列是我們開發及經營的首款網絡遊戲，目前提供19種語言版本（玩法相同），於二零一零年、二零一一年、二零一二年及截至二零一三年六月三十日止六個月產生的收益分別佔我們總收益的90.5%、88.2%、91.3%及89.1%。為擴大我們玩家群體的規模及地理覆蓋面以及進一步增加我們的收益來源，我們一直在開發新的網絡遊戲並提供現有遊戲的更多語言版本。我們預期來自《德州撲克》系列的收益金額絕對值仍會繼續增長，但所佔我們總收益的百分比日後將會逐漸下降，原因是我們更多收益來自其

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

他網絡遊戲。下表載列於所示期間來自我們五大遊戲的收益的實際金額及所佔我們總收益百分比的明細：

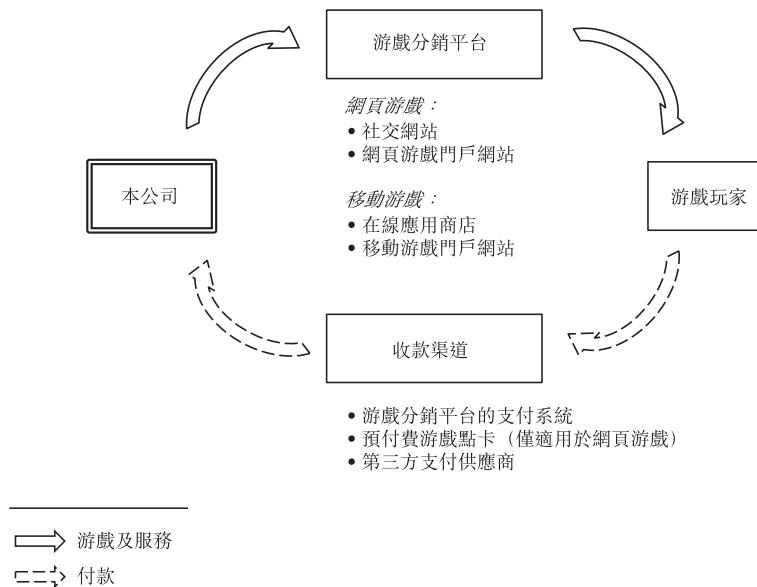
|                | 截至十二月三十一日止年度 |       |         |       |         |       | 截至六月三十日止六個月 |       |         |       |
|----------------|--------------|-------|---------|-------|---------|-------|-------------|-------|---------|-------|
|                | 二零一零年        |       | 二零一一年   |       | 二零一二年   |       | 二零一二年       |       | 二零一三年   |       |
|                | 人民幣千元        | %     | 人民幣千元   | %     | 人民幣千元   | %     | 人民幣千元       | %     | 人民幣千元   | %     |
|                | (未經審核)       |       |         |       |         |       |             |       |         |       |
| 《德州撲克》系列 ..... | 141,345      | 90.5  | 280,390 | 88.2  | 472,559 | 91.3  | 218,660     | 89.9  | 275,245 | 89.1  |
| 《鬥地主》 .....    | 1,298        | 0.8   | 14,163  | 4.5   | 22,205  | 4.3   | 12,250      | 5.0   | 21,622  | 7.0   |
| 《蟲蟲特攻隊》 .....  | 109          | 0.1   | 9,598   | 3.0   | 12,819  | 2.5   | 6,159       | 2.5   | 7,811   | 2.5   |
| 《鋤大地》 .....    | 103          | 0.1   | 4,733   | 1.5   | 4,901   | 0.9   | 2,887       | 1.2   | 2,382   | 0.8   |
| 《開心寶貝》 .....   | 10,454       | 6.7   | 5,856   | 1.8   | 1,484   | 0.3   | 669         | 0.3   | 210     | 0.1   |
| 其他 .....       | 2,830        | 1.8   | 3,119   | 1.0   | 3,777   | 0.7   | 2,688       | 1.1   | 1,657   | 0.5   |
| 總計 .....       | 156,139      | 100.0 | 317,859 | 100.0 | 517,745 | 100.0 | 243,313     | 100.0 | 308,927 | 100.0 |

### 我們的業務模式

我們的遊戲全部免費，這使我們能快速吸引新玩家來體驗我們的遊戲，為未來增長取得關鍵玩家人數。我們的收益全部來自向付費玩家銷售遊戲虛擬物品，包括虛擬代幣及其他虛擬物品。我們向玩家提供有限數量的免費虛擬代幣使其可進入遊戲。玩家可購買及賺取虛擬代幣及其他虛擬物品，該等虛擬物品僅可用於我們的遊戲，無法兌換現金，且並無我們遊戲以外的貨幣價值。

### 遊戲分銷及收款

我們透過各種遊戲分銷平台向遊戲玩家宣傳及銷售網頁及移動遊戲，並透過三種收款渠道收取銷售遊戲虛擬物品所得款項：



### 遊戲分銷

我們主要利用以下遊戲分銷平台推廣及分銷遊戲：

- 網頁遊戲：主要社交網站（如海外市場的Facebook及中國的新浪微博、騰訊QQ及人人網）及網頁遊戲門戶網站（如中國的51.com及360.cn），以及我們以海外玩家為目標的自身遊戲門戶網站boyaa.com。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

- 移動遊戲：在線應用商店（如海外市場的蘋果公司的App Store及Google Play以及中國的蘋果公司的App Store及GoMarket）及區域性網絡遊戲門戶網站（如騰訊移動QQ）。

該等遊戲分銷平台為我們提供遊戲運作的平台服務，並就其服務向我們收取佣金。我們運作所有遊戲服務器及維護於該等遊戲平台運作的所有遊戲，提供遊戲升級，解決與遊戲運作有關的技術問題及向玩家提供客戶服務。

### 收款

我們利用三種收款渠道收取付費玩家購買我們遊戲中虛擬物品（包括虛擬代幣及其他虛擬物品）的所得款項：

- 遊戲分銷平台的支付系統，就收益而言，為我們最大的收款渠道。
- 預付費遊戲點卡分銷商，於若干海外市場（如香港、澳門、台灣、泰國、印尼及越南），我們通過其向玩家提供可使用於我們自有遊戲門戶網站boyaa.com的《德州撲克》的預付費遊戲點卡。
- 第三方支付供應商，玩家通過其亦可購買我們自有遊戲門戶網站boyaa.com提供的《德州撲克》，或在中國及其他於Android平台運作的選取市場提供的移動遊戲。

我們的最終客戶為個人遊戲玩家。我們直接從收款渠道（而非個人遊戲玩家）收取出售遊戲中虛擬物品的款項。下表載列於所示期間來自這三種收款渠道的收益的實際金額及所佔我們總收益百分比的明細：

|                | 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        | %     | 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)       |       |         |       |         |       |             |       |         |       |       |   |
| 遊戲分銷平台的        |              |       |         |       |         |       |             |       |         |       |       |   |
| 支付系統 .....     | 64,827       | 41.5  | 152,069 | 47.8  | 303,871 | 58.7  | 142,730     | 58.7  | 169,757 | 55.0  |       |   |
| 預付費遊戲點卡分銷商 ..  | —            | —     | 21,797  | 6.9   | 123,117 | 23.8  | 52,531      | 21.6  | 84,583  | 27.4  |       |   |
| 第三方支付供應商 ..... | 91,312       | 58.5  | 143,993 | 45.3  | 90,757  | 17.5  | 48,052      | 19.7  | 54,587  | 17.6  |       |   |
| 總計 .....       | 156,139      | 100.0 | 317,859 | 100.0 | 517,745 | 100.0 | 243,313     | 100.0 | 308,927 | 100.0 |       |   |

我們近期已終止我們與二零一二年及截至二零一三年六月三十日止六個月的最大預付費遊戲點卡分銷商的業務關係，該經銷商亦為我們於該等期間的五大收款渠道之一。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們業務及行業有關的風險－我們面臨與第三方支付預付費遊戲點卡分銷商有關的風險」。

### 定價及變現

在對我們的虛擬代幣及其他虛擬物品定價時，我們會考慮多種因素，包括人均收入水平、目標市場遊戲玩家的購買習慣、我們於其他市場的經驗及競爭對手提供的類似遊戲的虛擬代幣及其他虛擬物品價格。遊戲的虛擬代幣及虛擬物品一經定價，我們一般不作調整。我們會密切注視及調整我們虛擬代幣及其他虛擬物品的定價，調整我們不時向玩家提供獎賞或獎勵的頻率或額度。我們通過向付費玩家提供更多高級特性及特權來鼓勵遊戲內購買。我們亦推出多種遊戲內推廣及活動以提高玩家遊戲內的購買額及玩家玩遊戲的輪次。此外，我們致力提高付款的便利性及精簡玩家的付費流程。更多詳情請參閱本文件「業務－提升遊戲收益」。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

我們確認出售遊戲中虛擬代幣及其他虛擬物品所得款項的收益，乃因其由付費玩家所消費。出售消耗類虛擬物品（如我們棋牌類遊戲中所用的虛擬代幣）所得收益確認為就所玩遊戲輪次而非遊戲輸贏徵收的固定費用。出售耐用類虛擬物品所得收益（僅佔我們收益一小部分）乃於適用遊戲的有關耐用類虛擬物品的平均壽命內按比例確認。請參閱「財務資料－重大會計政策及估計－收益確認」。

### 遊戲出版及數據中心服務

據我們的中國法律顧問告知，我們雖無法定責任，但卻負有根據與遊戲分銷平台訂立的協議下的合約責任，以就我們於中國的遊戲分銷平台所經營的13款遊戲，遵守出版及備案規定。兩名合資格出版商已獲委聘出版我們在中國提供的網絡遊戲。於最後實際可行日期，我們12款遊戲的出版及備案手續已經完成，而我們在中國提供的餘下一款網絡遊戲的出版及備案手續正在辦理。因此，我們違反了其與遊戲分銷平台訂立的協議下的合約責任。然而，我們不認為我們就該違反合約責任的潛在責任屬重大。請參閱本文件「業務－遊戲出版」。

我們遊戲運作所用服務器由中國及海外不同地理區域的數據中心託管，數據中心服務供應商提供具備穩定供電、IP地址、寬帶互聯網連接設施及防火監察服務的服務器託管空間。我們於海外的服務器僅用作分析及複製遊戲運作數據。數據中心為我們的主要供應商。於往績記錄期內，我們五大供應商合共佔我們分別於二零一零年、二零一一年、二零一二年及截至二零一三年六月三十日止六個月向所有供應商採購總額的0.5%、3.1%、3.4%及5.3%。

### 我們的全球業務

我們已實現穩步快速的全球擴張，主要側重於具有新興及快速增長的網絡遊戲市場的國家及地區，包括中國及東南亞國家。我們擁有強大的遊戲本地化能力，能夠提供各種語言的遊戲並提供迎合本地文化、喜好及市場需求的特色及改進。我們亦能夠為選定目標市場提供專門訂製的遊戲。根據艾瑞報告，下表載列就蘋果公司的App Store的移動棋牌類遊戲類別而言，按二零一二年的收益、下載量及遊戲數量計，我們於四大目標市場的排名：

按以下各項排名

|          | 收益 | 下載量 | 所提供<br>遊戲數量 |
|----------|----|-----|-------------|
| 中國 ..... | 第一 | 第一  | 第四          |
| 香港 ..... | 第一 | 第一  | 第四          |
| 台灣 ..... | 第二 | 第三  | 第四          |
| 泰國 ..... | 第一 | 第一  | 第三          |



本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

如下表所列，我們的遊戲具有多種語言版本。按IP地址計，我們的註冊玩家來自100多個國家及地區，付費玩家來自80多個國家及地區。由於第三方遊戲分銷平台(為我們貢獻大部分收益)僅按遊戲語言版本(而非付費玩家的地理位置)提供玩家的遊戲內購買資料，故我們據此呈報按遊戲語言版本劃分的收益。下表載列於所示期間來自我們主要語言版本遊戲的收益的實際金額及所佔我們總收益百分比的明細：

|                 | 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          | %            | 人民幣千元          | %            | 人民幣千元          | %            | 人民幣千元          | %            | 人民幣千元          | %            |
|                 | (未經審核)         |              |                |              |                |              |                |              |                |              |
| 簡體中文 .....      | 63,733         | 40.8         | 90,219         | 28.4         | 154,036        | 29.8         | 70,768         | 29.1         | 95,017         | 30.8         |
| 繁體中文 .....      | 90,025         | 57.7         | 185,109        | 58.2         | 150,108        | 29.0         | 75,999         | 31.2         | 73,795         | 23.9         |
| 泰語 .....        | —              | —            | 34,053         | 10.7         | 137,298        | 26.5         | 64,775         | 26.6         | 84,858         | 27.5         |
| 印尼語 .....       | —              | —            | 671            | 0.2          | 24,281         | 4.7          | 10,145         | 4.2          | 12,104         | 3.9          |
| 德語 .....        | 279            | 0.2          | 49             | 0.0          | 16,280         | 3.1          | 7,379          | 3.0          | 12,279         | 4.0          |
| 法語 .....        | —              | —            | —              | —            | 6,984          | 1.3          | 2,926          | 1.2          | 5,699          | 1.8          |
| 葡萄牙語 .....      | 182            | 0.1          | 3,042          | 1.0          | 6,251          | 1.2          | 3,359          | 1.4          | 3,100          | 1.0          |
| 土耳其語 .....      | —              | —            | —              | —            | 6,050          | 1.2          | 2,946          | 1.2          | 3,378          | 1.1          |
| 越南語 .....       | —              | —            | —              | —            | 5,875          | 1.1          | 1,689          | 0.7          | 3,769          | 1.2          |
| 阿拉伯語 .....      | —              | —            | —              | —            | 4,976          | 1.0          | 1,187          | 0.5          | 5,940          | 1.9          |
| 英語 .....        | 1,307          | 0.8          | 4,534          | 1.4          | 2,040          | 0.4          | 865            | 0.4          | 1,630          | 0.5          |
| 其他 .....        | 613            | 0.4          | 182            | 0.1          | 3,566          | 0.7          | 1,275          | 0.5          | 7,358          | 2.4          |
| <b>總計 .....</b> | <b>156,139</b> | <b>100.0</b> | <b>317,859</b> | <b>100.0</b> | <b>517,745</b> | <b>100.0</b> | <b>243,313</b> | <b>100.0</b> | <b>308,927</b> | <b>100.0</b> |

### 我們的優勢及策略

我們相信，我們的成功歸因於以下競爭優勢，這些競爭優勢將繼續有助於擴大我們在快速增長網絡遊戲市場的領先地位：

- 我們是領先的網絡棋牌類遊戲開發商及運營商，特別重視移動遊戲，並於移動棋牌類遊戲目標市場確立領先地位。我們處於有利地位，可進一步把握我們的先行優勢及國內外快速增長的移動遊戲市場所帶來的巨大增長機遇；
- 我們提供多種語言版本的遊戲，同時加入迎合本地文化及喜好的特色及改進，我們的付費玩家來自全球80多個國家及地區，組成龐大的全球業務。我們的多層次遊戲分銷平台成功在中國及海外市場推廣及宣傳我們的遊戲；
- 我們通過簡便易用的界面向玩家提供極具感染力的遊戲設計、設置及功能，使玩家獲得超凡的遊戲體驗。精密的數據分析使我們能持續改進遊戲、提升玩家體驗及加強玩家忠誠度；
- 我們擁有一個龐大且不斷擴張的玩家群體，於二零一三年六月三十日累計註冊玩家逾309.0百萬人。我們已建立一個有效的業務模式，藉著提供多種多樣的虛擬物品及遊戲中活動，我們從不斷擴張的龐大註冊玩家群體獲取收益；
- 我們具備完善的技術基礎設施(包括專有的博雅遊戲開發引擎支援跨平台遊戲的開發以及遍佈全球370多台服務器的雲端運算基礎設施)，提供穩定的低延時連接，能夠容納大量同時在線的玩家；及
- 我們經驗豐富而富有遠見的管理團隊擁有廣博的行業經驗、緊貼市場趨勢且營運專業知識豐富，使我們成功適應不斷變化的行業及競爭格局。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

我們的目標是成為網絡棋牌類遊戲的領先全球品牌。我們擬通過推行以下策略實現這個目標：

- 我們計劃開發更多高質量網絡棋牌類遊戲、增強遊戲的特色及功能，以及我們的遊戲可適用於新移動設備及技術平台，從而進一步加強及擴大我們的遊戲組合；
- 我們計劃透過推行移動策略、加強與遊戲分銷平台的合作關係及壯大市場推廣團隊，不斷加強我們的遊戲市場滲透率；
- 我們擬增加虛擬物品的種類及數目，同時為玩家提供更多促銷及優質服務，提高玩家付費的機會；
- 我們預期利用本身多層次分銷網絡，進一步拓展全球業務及拓寬地域滲透；
- 我們將繼續加強研發工作及投資領先技術，務求提升產品及服務質素，改善玩家的遊戲體驗並滿足玩家不斷改變的喜好；
- 我們擬舉辦不同市場推廣活動加大市場推廣力度，藉以提升品牌知名度及擴大玩家群體；及
- 我們或會選擇性尋求戰略合作機會，包括不同合作機會及互補性收購，擴大我們的遊戲組合及地域覆蓋。

### 我們的股權架構

#### 控股股東

張先生連同並通過Chunlei Investment、Boyaa Global及Emily Technology Limited將繼續為我們的控股股東。

#### 投資

由於投資者認購我們的A系列優先股，我們於二零一一年一月向其收取6.0百萬美元的資金，佔經發行A系列優先股擴大之本公司當時已發行股本約26.47%（假設轉換為本公司股份）。A系列優先股的認購價為每股0.93美元（相當於經股份拆細調整後的每股A系列優先股0.0465美元）。所得款項已用作開發我們的網絡遊戲及擴充業務。A系列優先股於[●]後將按一比一基準轉換為本公司普通股。根據股東協議及投資者權利協議，投資者獲授若干特殊權利，該等權利將於[●]後終止。有關投資的詳情，請參閱「歷史、重組及公司架構－投資者」。

#### 股份獎勵計劃

我們已採納一項二零一一年購股權計劃、一項受限制股份單位計劃及一項購股權計劃，以激勵我們的董事、高級管理層及僱員對本集團作出貢獻，以及吸引及挽留合適人員以加強本集團發展。於最後實際可行日期，根據二零一一年購股權計劃及受限制股份單位計劃分別授出有關29,527,781股股份及80,044,565個受限制股份單位的購股權。二零一一年購股權計劃、受限制股份單位計劃及購股權計劃的主要條款概述於本文件附錄四「法定及一般資料－D.股份獎勵計劃」一節。

---

## 概 要

---

### 契約安排

我們主要從事開發及運營網絡棋牌類遊戲，因運營我們的網站被視作從事提供增值電信服務。我們透過我們的中國經營實體博雅深圳經營我們的網絡遊戲業務。根據中國適用法律法規，外國投資者禁止持有從事網絡遊戲業務實體的股權，並限制進行增值電信服務。有關中國適用法律法規對從事網絡遊戲業務及增值電信服務的中國公司的外商所有權限制的詳情，請參閱本文件「中國適用法律法規」一節。因此，我們無法收購博雅深圳的股權。由於該等限制，我們透過與可變利益實體博雅深圳及其股東之間的契約安排在中國經營業務。

使我們對博雅深圳的經營行使控制權並享有其全部經濟利益的契約安排包括：(i)經重述和修訂的獨家諮詢和服務協議；(ii)經重述和修訂的業務經營協議及相關授權委託書；(iii)獨家購買權協議；(iv)經重述和修訂的股權質押協議；(v)知識產權授權使用協議；以及(vi)借款協議。契約安排及相關協議條款的進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構－契約安排」一節。

我們面臨與我們的公司架構及契約安排有關的風險及不確定因素。我們無法向閣下保證，中國有關政府部門不會將我們的公司架構及契約安排視作電信服務的外商投資，或因其他原因未能遵守有關中國法律法規。近期多份報章報導，中國最高人民法院近期的一宗案件及兩項仲裁決定增加了與可變利益實體架構下契約安排的有效性相關的監管不確定性。倘中國政府或司法部門認為我們並無遵守中國適用法律法規，我們或會受到負面後果的影響。由於契約安排未必在行使控制權中與權益擁有權中同樣有效，我們可能無法對博雅深圳及其業務經營行使有效控制。此外，博雅深圳的股東可能與我們產生利益衝突，或會影響我們控制博雅深圳及取得其經濟利益的能力。再者，契約安排可能對我們的綜合經營業績產生不利的所得稅影響。有關我們公司架構及契約安排相關風險的進一步討論，請參閱「風險因素－與我們公司架構有關的風險」一節。

### 綜合財務資料概述

以下綜合財務資料概述應與本文件附錄一的綜合財務資料(包括隨附的附註及本文件「財務資料」所載資料)一併閱讀。我們的綜合財務資料乃根據國際財務報告準則編製。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

### 綜合全面收入表

|                            | 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         | %           | 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 .....                   | 156,139       | 100.0       | 317,859        | 100.0       | 517,745        | 100.0       | 243,313       | 100.0       | 308,927        | 100.0       |
| 收益成本 .....                 | (68,571)      | (43.9)      | (135,121)      | (42.5)      | (203,916)      | (39.4)      | (98,043)      | (40.3)      | (117,696)      | (38.1)      |
| 毛利 .....                   | 87,568        | 56.1        | 182,738        | 57.5        | 313,829        | 60.6        | 145,270       | 59.7        | 191,231        | 61.9        |
| 銷售及市場推廣開支 .....            | (6,049)       | (3.9)       | (31,582)       | (9.9)       | (81,714)       | (15.8)      | (35,970)      | (14.8)      | (63,317)       | (20.0)      |
| 行政開支 .....                 | (7,318)       | (4.7)       | (33,884)       | (10.7)      | (46,918)       | (9.1)       | (16,643)      | (6.8)       | (43,401)       | (14.0)      |
| 其他(虧損)/收益淨額 ..             | (1,519)       | (1.0)       | 2,153          | 0.7         | 11,347         | 2.2         | 4,573         | 1.9         | 6,057          | 1.9         |
| 經營利潤 .....                 | 72,682        | 46.5        | 119,425        | 37.6        | 196,544        | 38.0        | 97,230        | 40.0        | 90,570         | 29.3        |
| 財務收入/(成本)淨額 ..             | 18            | 0.0         | (8,297)        | (2.6)       | (7,722)        | (1.5)       | (6,650)       | (2.7)       | (5,937)        | (1.9)       |
| 分佔聯營公司(虧損)/                |               |             |                |             |                |             |               |             |                |             |
| 利潤 .....                   | (140)         | (0.1)       | 359            | 0.1         | (1,341)        | (0.3)       | (157)         | (0.1)       | (229)          | (0.1)       |
| 除所得稅前溢利 .....              | 72,560        | 46.4        | 111,487        | 35.1        | 187,481        | 36.2        | 90,423        | 37.2        | 84,404         | 27.3        |
| 所得稅抵免/(開支) .....           | 574           | 0.4         | (23,428)       | (7.4)       | (44,690)       | (8.6)       | (22,364)      | (9.2)       | (14,244)       | (4.6)       |
| 年度/期間利潤 .....              | <u>73,134</u> | <u>46.8</u> | <u>88,059</u>  | <u>27.7</u> | <u>142,791</u> | <u>27.6</u> | <u>68,059</u> | <u>28.0</u> | <u>70,160</u>  | <u>22.7</u> |
| 經調整純利(未經審核) <sup>(1)</sup> | <u>73,134</u> | <u>46.8</u> | <u>104,178</u> | <u>32.8</u> | <u>159,749</u> | <u>30.9</u> | <u>77,727</u> | <u>31.9</u> | <u>103,933</u> | <u>33.6</u> |

(1) 我們將經調整純利界定為淨收入，不包括(i)以股份為基礎的薪酬開支、(ii)A系列優先股負債部分的公平值變動、(iii)與發行我們的A系列優先股有關的服務費及[●]開支。經調整純利作為分析工具而言，其用途有重大限制，原因是其並不包括影響我們相關年度/期間的溢利的所有項目。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。

於往績記錄期內，我們的經營業績保持增長。於二零一零年至二零一二年期間三年，我們的收益及純利分別按82.1%及39.7%的複合年均增長率增長。截至二零一二年六月三十日止六個月至二零一三年同期，我們的收益及純利分別增長27.0%及3.1%。該等增加主要是由於玩家群體收益提升，此反映在以下項目的增加上：(i)付費玩家，由二零一零年的316,000名增至二零一一年的517,400名及二零一二年的610,800名以及至截至二零一三年六月三十日止六個月的688,800名，及(ii)ARPPU，由二零一零年的人民幣41.2元增至二零一一年的人民幣51.2元及二零一二年的人民幣70.6元及至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣74.7元。此外，我們於往績記錄期內的毛利及毛利率有所改善，主要因為若干遊戲分銷平台(如Facebook及蘋果公司的App Store)分成收益及預付費遊戲點卡銷量增加，兩者的佣金費用費率低於其他遊戲分銷平台所致。我們大幅加強銷售及市場推廣力度、增加研發投資及擴大一般行政團隊，務求不斷完善我們的遊戲、提升玩家的遊戲體驗以及擴大玩家群體及市場份額。因此，我們的銷售及市場推廣開支和行政開支大幅增加，從而使得我們於往績記錄期內的經營利潤率及純利率下降。



本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

## 概 要

### 節選綜合資產負債項目

|                 | 於十二月三十一日 |         |         | 於二零一三年  |
|-----------------|----------|---------|---------|---------|
|                 | 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    |         |         |         |
| 非流動資產 .....     | 4,878    | 28,143  | 29,973  | 33,427  |
| 流動資產 .....      | 81,504   | 225,542 | 444,829 | 564,156 |
| 貿易應收款項 .....    | 21,729   | 28,298  | 38,032  | 54,608  |
| 按公平值計入損益的       |          |         |         |         |
| 金融資產 .....      | —        | 68,437  | 117,085 | 210,116 |
| 現金及現金等價物 .....  | 39,196   | 111,610 | 274,682 | 273,034 |
| 總資產 .....       | 86,382   | 253,685 | 474,802 | 597,583 |
| 非流動負債 .....     | —        | 35,373  | 43,883  | 48,885  |
| 流動負債 .....      | 22,317   | 64,419  | 128,495 | 158,571 |
| 貿易及其他應付款項 ..... | 11,592   | 28,685  | 62,971  | 70,900  |
| 遞延收益 .....      | 10,494   | 12,020  | 23,969  | 36,390  |
| 負債總額 .....      | 22,317   | 99,792  | 172,378 | 207,456 |
| 流動資產淨值 .....    | 59,187   | 161,123 | 316,334 | 405,585 |
| 總權益 .....       | 64,065   | 153,893 | 302,424 | 390,127 |

### 主要財務比率

|                                | 於十二月三十一日 |       |       | 於二零一三年 |
|--------------------------------|----------|-------|-------|--------|
|                                | 二零一零年    | 二零一一年 | 二零一二年 | 六月三十日  |
| 流動比率(倍) <sup>(1)</sup> .....   | 3.65     | 3.50  | 3.46  | 3.56   |
| 速動比率(倍) <sup>(2)</sup> .....   | 3.65     | 3.50  | 3.46  | 3.56   |
| 權益回報率(%) <sup>(3)</sup> .....  | 114.2    | 57.2  | 47.2  | 18.0   |
| 總資產回報率(%) <sup>(4)</sup> ..... | 84.7     | 34.7  | 30.1  | 11.7   |

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) 利潤除以總權益再乘以100%。
- (4) 利潤除以總資產再乘以100%。

### 股息政策

董事會在決定是否宣派任何年度的任何股息及(倘其決定宣派股息)宣派的股息金額上擁有絕對酌情權。日後股息的派付視乎博雅深圳根據契約安排向我們全資中國附屬公司博雅中國支付的款項，博雅中國將該等款項作為股息分派予博雅香港(即博雅中國的直接控股公司)。博雅深圳向博雅中國作出的部分付款須繳納中國稅項、受限於法定儲備規定及其他法律限制。股息派付決定亦將視乎我們的日後經營業績、現金流、資本需求、整體財務狀況、合約限制、日後前景及董事會認為相關的其他因素而定。我們目前擬於日後將我們的可供分派溢利一部分作為股息分派，惟須視乎上文所述及「財務資料—股息政策」詳述的其他因素而定。此外，於二零一三年六月三十日，博雅中國及博雅深圳的未匯出盈利(並無就

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

此計提遞延所得稅負債撥備) 為人民幣358.6百萬元。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，我們並不認為該筆未匯出盈利將對我們於日後能否產生可分派溢利或我們於日後分派股息的計劃造成影響。

### 風險因素

我們的業務涉及若干風險，其中多數風險乃我們無法控制。該等風險可分為(i)與我們業務及行業有關的風險，包括但不限於我們極度依賴三大遊戲，往績記錄期德州撲克系列就佔到同期收益的90%以上、我們或無法不斷完善現有遊戲、提高玩家體驗及推出新的高品質遊戲及服務、我們日後可能無法持續增長、我們的註冊玩家中僅有小部分為付費玩家；(ii)與我們公司架構及契約安排有關的風險，已於上文「一契約安排」中簡要討論；(iii)與在中國經營業務有關的風險，所涉及全部風險的進一步詳情於本文件第19頁「風險因素」一節討論。

### 過往違反監管規定

我們目前在中國運營我們16款網絡遊戲其中13款，但我們並未根據《網絡遊戲管理暫行辦法》於透過互聯網提供該等網絡遊戲後30天內提交備案材料，這可能令我們遭受最高人民幣260,000元的罰款。自二零一三年初起，我們開始就我們於中國運營的所有網絡遊戲向文化部提交備案材料。截至最後實際可行日期，我們13款遊戲其中10款的備案程序已經完成。我們已採取多項補救措施，包括制定內部政策以加強我們對持續遵守適用法律及法規的內部監控。有關詳情，請參閱「業務－法律合規及訴訟－未遵守網絡遊戲備案規定」。

### 近期發展

根據我們的未經審核管理層賬目，截至二零一三年九月三十日，我們的流動資產總額為人民幣613.1百萬元及流動負債總額為人民幣154.5百萬元。有關我們流動資產及流動負債的詳情，請參閱「財務資料－流動資金及資本來源」。截至二零一三年九月三十日止九個月，我們的毛利率及純利率與截至二零一二年九月三十日止九個月相比並無不利變動。

截至最後實際可行日期，我們的財務或經營狀況自二零一三年六月三十日以來並無重大不利變動，且自二零一三年六月三十日以來並無發生任何將會對本文件附錄一會計師報告所載資料產生重大不利影響的事件。