

## 財務資料

閣下應將以下討論及分析連同本文件附錄一所載會計師報告內的本公司經審核綜合財務資料(包括隨附附註)一併閱讀。會計師報告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管轄區的公認會計原則。

本章節所載資料(尤其是有關「流動資金及資金來源－流動資產淨值」及「債項」各節有關的資料)並非摘錄或源自會計師報告，而是摘錄或源自於二零一三年九月三十日及截至該日止九個月期間的未經審核管理賬目(並未載於本文件)或來自其他記錄。

以下討論及分析以及本文件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文件「風險因素」一節提供的資料。

就本節而言，除非文義另有所指，二零一零年、二零一一年及二零一二年均指截至該等年度十二月三十一日止財政年度。除非文義另有所指，本節所述財務資料乃按綜合基準陳述。

### 概覽

我們是領先的網絡棋牌類遊戲開發商及運營商，戰略上特別重視移動遊戲。目前，我們提供合共16款網絡遊戲，其中13款為棋牌類遊戲。我們的14款網絡遊戲以網頁遊戲形式提供，而另外14款為移動遊戲。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(按IP地址計算)。我們所有的遊戲均免費提供，而我們自銷售遊戲虛擬代幣及其他虛擬物品錄得所有收益。

我們已就我們的網頁及移動遊戲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熱心的玩家群體。我們網頁遊戲的平均每日活躍用戶及每月活躍用戶分別由二零一零年的1.8百萬人及5.9百萬人增加至二零一一年的2.0百萬人及8.1百萬人及二零一二年的2.1百萬人及10.6百萬人，截至二零一三年六月三十日止六個月分別達1.5百萬人及7.1百萬人。我們移動遊戲的平均每日活躍用戶及每月活躍用戶分別由二零一零年的13,500人及41,600人增至二零一一年的388,600人及1.0百萬人及二零一二年的2.2百萬人及10.0百萬人，截至二零一三年六月三十日止六個月分別達3.3百萬人及13.9百萬人。自二零一二年開始，我們移動遊戲的每日活躍用戶已超過網頁遊戲的每日活躍用戶。我們來自網頁遊戲的收益由二零一零年的人民幣155.0百萬元增加至二零一一年及二零一二年分別的人民幣304.6百萬元及人民幣430.3百萬元，並於截至二零一三年六月三十日止六個月達人民幣216.1百萬元。我們自移動遊戲產生的收益由二零一零年的人民幣1.2百萬元快速增長至二零一一年的人民幣13.3百萬元及二零一二年的人民幣87.4百萬元，截至二零一三年六月三十日止六個月達人民幣92.8百萬元。我們的經調整溢利由二零一零年的人民幣73.1百萬元增至二零一一年的人民幣104.2百萬元，並進一步增至二零一二年的人民幣159.7百萬元，三年複合年均增長率為47.8%，於截至二零一三年六月三十日止六個月達人民幣103.9百萬元。請參閱「財務資料－非國際財務報告準則計量」一節。

我們已於過往多年建立廣泛的全球影響力。於最後實際可行日期，我們提供各種語言版本(例如簡體及繁體中文(面向中國、香港、澳門、台灣及海外華人社區)、泰語、印尼語、德語、法語、葡萄牙語、土耳其語、越南語、阿拉伯語及英語)的遊戲，從分佈在80多

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。

## 財務資料

個國家及地區的玩家獲得收益。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，我們自非簡體中文版遊戲獲得的收益分別佔我們總收益的59.2%、71.6%、70.2%及69.2%。

我們已建立多層遊戲分銷平台，藉以在中國及其他國家和地區的玩家中推廣和宣傳我們的網絡遊戲。該等遊戲分銷平台包括主要社交網站(如Facebook)、在線應用商店(如蘋果公司的App Store及Google Play)以及網頁及移動遊戲門戶。我們利用三種收款渠道(即遊戲分銷平台的支付系統、預付費遊戲點卡分銷商及第三方支付供應商)按委託基準收取銷售遊戲內虛擬代幣及其他虛擬物品的所得款項。

### 呈列基準

本公司於二零一零年六月十四日根據二零零四年英屬處女群島商業公司法在英屬處女群島註冊成立為獲豁免有限公司。透過於二零一三年五月二十八日通過的董事會決議案，本公司將註冊地遷至開曼群島，並已於二零一三年六月七日向相關部門辦妥登記手續。因此，本公司根據開曼公司法成為獲豁免有限公司。緊接重組前及緊隨重組後，我們的網絡棋牌類遊戲開發及經營業務或「業務」由博雅深圳(由張先生控制)進行。由於重組，博雅深圳及業務均透過契約安排由博雅中國實際控制，並由本公司最終控制。契約安排的詳情請參閱本文件「歷史、重組及企業架構」一節。

重組前，本公司並無從事任何其他業務，其經營並不符合業務的定義。重組僅為業務的重新資本化，並無造成業務實質的任何變動，亦無對業務的任何管理層或控股股東造成變動。因此，本文件附錄一會計師報告所載現組成本集團的各成員公司於往績記錄期內的財務資料，乃使用於呈列的所有期間業務的賬面值編製。

### 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，其主要包括下列各項：

#### 網絡遊戲行業的發展

網絡遊戲行業競爭激烈，近幾年在中國及其他國家和地區迅速發展，主要是因科技進步及智能手機與其他移動設備滲透性提高以及高速無線網絡連接所帶動。為了使我們繼續在本行業成功經營，我們必須預計及應對競爭環境變動並有效應對不斷變化的玩家興趣及喜好。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動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不斷增加，對我們的遊戲開發及營銷及銷售工作造成巨大壓力，從而可能對我們的經營業績增加影響。

#### 拓展我們的玩家群體

我們玩家群體規模反映我們遊戲的受歡迎程度及可持續增長基準。我們主要按自註冊成立起的累計註冊玩家、平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶計算我們的玩家群體。我們的累計註冊玩家由二零一零年底的83.8百萬增至二零一三年六月三十日的309.0百萬。我

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。

## 財務資料

們平均每日活躍用戶由二零一零年的1.8百萬增至截至二零一三年六月三十日止六個月的4.8百萬，而同期我們平均每月活躍用戶由5.9百萬增至21.0百萬。該等增加主要因我們擴展遊戲組合、我們的遊戲所具備的吸引力、我們向玩家提供的高級遊戲體驗以及我們的營銷及分銷力度，令玩家對我們遊戲的接納程度提高所致。按IP地址計，我們提供具備本地化特色及服務的多語言版本遊戲，並已吸引100多個國家的註冊用戶。此外，我們所有的遊戲均為免費提供，讓我們能夠很快的建立相當規模的註冊及活躍用戶基礎，開始取得大量潛在用戶購買我們遊戲的虛擬代幣及其他虛擬物品。我們的未來增長在很大程度上取決於我們能否挽留現有玩家、吸引新玩家及維持活躍玩家群體。

### 提供極引人入勝的網絡遊戲的能力

我們能否進一步拓展玩家群體取決於我們能否開發及提供有趣及不得不玩的新遊戲。於往績記錄期內，我們最受歡迎遊戲中的三款(即《德州撲克》系列、《鬥地主》及《蟲蟲特攻隊》)產生絕大部分收益。為減少我們對有限數目遊戲的依賴程度及擴展我們的收益基礎，我們已開發及向玩家提供其他極具吸引力的遊戲(如一款受歡迎的紙牌遊戲《鋤大地》及多款麻將遊戲)以及其他類型的休閒遊戲。我們目前提供合共16款網絡遊戲。我們計劃根據全球或中國受歡迎的長久經典牌類遊戲開發及推出多款新的牌類遊戲。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，如網絡遊戲行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新的極引人入勝的遊戲將對我們的可持續增長及盈利能力有長遠影響。

### 提升自玩家群體所得收益

我們自銷售虛擬代幣及其他虛擬物品錄得所有收益。透過延長遊戲時間、改善遊戲中的交流、訂制遊戲設置、改善遊戲中的表現及加快遊戲進程，虛擬代幣及其他虛擬物品有助玩家提高其遊戲體驗。我們的經營業績取決於我們能否從玩家群體獲取收益，即增加付費玩家數目及ARPPU。我們的付費玩家由二零一零年的316,000人增至二零一一年的517,400人及二零一二年的610,800人，而於截至二零一三年六月三十日止六個月為688,800人。我們的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，及由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣102.6元減至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣74.7元。為提升遊戲收益，我們將改善遊戲質量、引進新遊戲特色及服務以及虛擬物品，推出更多遊戲推廣及其他活動，藉以繼續刺激玩家的興趣並推動其購買遊戲及玩遊戲的回合數目。

### 與遊戲分銷平台及收款渠道的業務關係

我們主要利用我們的遊戲分銷平台(包括社交網站及網頁遊戲的網頁遊戲門戶，以及我們的移動遊戲位於全球及地區的在線應用商店及移動遊戲門戶)，在我們的現有市場及新的國家和地區同時推廣及營銷我們的遊戲及吸引遊戲玩家。我們利用向我們收取佣金的三種收款渠道(即遊戲分銷平台、預付費遊戲點卡分銷商及第三方支付供應商)按委託基準就玩家購買我們的遊戲內虛擬物品收取款項。請參閱上文「業務－遊戲分銷平台及收款渠道」。我們能否拓展及加深與遊戲分銷平台及收款渠道的關係對擴展業務及經營業績有重大影

## 財務資料

響。於往績記錄期內，我們的收益增長主要因來自遊戲分銷平台及預付費遊戲點卡銷售的收益增加。此外，收款渠道收取的佣金對我們的收益成本有重大影響。我們於往績記錄期內的收益成本、毛利及毛利率因我們收款渠道所收取的佣金比率變動而受到影響。

### 重大會計政策及估計

我們已確定若干我們認為對編製本公司合併財務報表而言最具重要意義的會計政策。我們的部分重大會計政策涉及主觀假設及估計，以及我們的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文件附錄一所載會計師報告第II部分附註2。

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。確定該等項目時，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

我們的收益主要來自透過與三種收款渠道(即遊戲分銷平台、預付費遊戲點卡分銷商及第三方支付供應商)合作在遊戲開發運營中銷售遊戲虛擬代幣及其他虛擬物品。請參閱「業務－遊戲分銷平台及收款渠道」一節。我們呈報的收益乃按已收或應收代價的公平值計算。

在與收款渠道合作時，我們負責發佈遊戲、持續更新遊戲的新內容、為遊戲運作提供技術支持，以及阻止、發現及解決遊戲作弊及黑客活動。我們的收款渠道負責我們所提供及經營的遊戲的分銷、營銷、平台維護、付款人身份驗證及／或收費。

我們的遊戲均為免費，而玩家可購買虛擬代幣或其他虛擬物品以得到更好的遊戲體驗。玩家透過收款渠道購買我們的虛擬代幣或其他虛擬物品。我們的收款渠道向玩家收取費用，並向我們匯款(扣除佣金)。

於銷售虛擬代幣或其他虛擬物品後，我們通常有潛在義務提供有關遊戲服務。因此，自銷售虛擬代幣或其他虛擬物品收取的所得款項初步記錄為遞延收益，而自銷售預付遊戲點卡收取的所得款項初步記錄為自銷售預付遊戲點卡收取的預付款。該預付款於玩家激活遊戲點卡(即玩家首次使用預付遊戲點卡對其遊戲賬戶充值)時撥入遞延收益。有關所消費的虛擬代幣及所購買的其他虛擬物品的價值的遞延收益應佔部分，僅在向相關玩家提供服務時即時或按比例確認為收益。

就釐定提供服務的時間而言，我們已確定下列各項：

- 消耗類虛擬物品，指於玩遊戲的各回合以徵收固定費用的形式消耗後不存在的物品。此後，玩家將不會繼續從虛擬物品中受益。收益於消耗物品及提供有關服務時確認(作為遞延收益撥回)。

## 財務資料

- **耐用類虛擬物品**，指玩家在一段較長的期間內使用及受益的物品。收益於適用遊戲的耐用類虛擬物品的平均使用年期（「玩家關係期」）內按比例確認。我們在估計玩家關係期時會考慮遊戲簡介、目標觀眾及其對不同人口群玩家的吸引力，直至新推出的遊戲已建立本身的往績記錄（自推出後起計一般需時最多12個月）為止。我們會根據不同遊戲及平台估計玩家關係期，並每半年重估該等期間。於往績記錄期內，我們的遊戲的平均玩家關係期介乎三至七個月。

在向玩家提供遊戲服務時，我們已評估我們本身及我們的收款渠道各自的角色及責任，並總結我們在提供服務時負主要責任。我們決定擔當主要責任人，故我們按總數基準記錄收益，而收款渠道所收取的佣金按收益成本記錄。

我們會在日常業務過程中向玩家免費提供虛擬物品，有關虛擬物品的性質及功能與付費虛擬物品相同，而玩家於使用虛擬物品時不能區分虛擬物品屬於付費與否。我們的後端數據中心會每日記錄就每個遊戲分銷平台中每款遊戲所購買及免費贈送的虛擬物品，以及該等虛擬物品（付費與免費者相同，故並無分別）的使用量。由於收益僅來自付費玩家，故我們的收益確認政策只會計入付費玩家的付費及免費獲贈虛擬物品，而不會計入提供予非付費玩家的免費虛擬物品。就確認收益而言，我們會按付費玩家所付款項總額計算付費玩家的付費及免費獲贈虛擬物品價值。每項付費或免費虛擬物品的性質及功能相同，故其公平值相同，乃按付費玩家所購買或獲贈的「每」項付費及免費虛擬物品的加權平均單價計算。根據上述政策，我們在該等項目被使用時確認其相關收益。

### 即期及遞延所得稅

我們的稅項開支包括兩個部分，即期所得稅及遞延所得稅。稅項於全面收益表內確認，惟與在其他全面收入或直接在權益內確認的項目有關者，則稅項亦分別在其他全面收入或直接在權益內確認。

#### 即期所得稅

即期所得稅乃根據我們的附屬公司及聯營公司經營及產生應課稅收入所在國家和地區於結算日頒佈或實質頒佈的稅法而計算。我們的管理層就適用稅務法規有待詮釋的情況定期評估報稅表的狀況，並在適用情況下根據預期須向稅務機關支付的稅款設定撥備。

#### 遞延所得稅

##### 內在基準差異

遞延所得稅以負債法按資產及負債的稅基與綜合財務報表內所呈列其賬面值的暫時差異確認。然而，倘遞延所得稅源自交易（業務合併除外）所涉資產或負債的首次確認，而交易時並不影響會計及應課稅損益，則遞延所得稅不會入賬。遞延所得稅採用結算日前已頒

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。

---

## 財務資料

---

佈或實質頒佈的稅率(及法例)釐定，預期該等稅率(及法例)在有關遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債獲清償時適用。

僅於未來應課稅溢利可以抵銷暫時差額的情況下，遞延所得稅資產方會被確認。

### 外在基準差異

遞延所得稅按於附屬公司及聯營公司的投資所產生的暫時差額作撥備，惟倘撥回暫時差額的時間由集團控制，而在可見將來不大可能撥回暫時差額則除外。

### 抵銷

當有法定可強制執行權利將即期稅項資產與即期稅項負債抵銷，且遞延所得稅資產與負債涉及由同一稅務機關對應課稅實體或不同應課稅實體所徵收的所得稅，而實體有意以淨額基準結算結餘時，則可將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。

### 股份付款

#### 以權益結算以股份為基礎的付款交易

我們已設立多項以權益結算以股份支付酬金的計劃，據此，我們向董事、高級人員及其他僱員授出購股權。僱員為換取授予購股權而提供服務的公平值確認為開支。將支銷的總金額乃參考授出購股權的公平值釐定：

- 包括任何市場表現狀況(如實體的股價)；
- 不包括任何服務及非市場表現的歸屬條件(如盈利能力、銷售增長目標及於一段特定時期內留任實體的僱員)的影響；及
- 包括任何非歸屬條件(如要求僱員提供服務)的影響。

假設預期將歸屬的購股權數目時非市場表現及服務條件包括在內。總開支於所有特定歸屬條件將予達成的歸屬期內確認。

此外，在若干情況下，僱員可能在授出日期之前提供服務，因此授出日期的公平值就確認於服務開始日期至授出日期的期間內的開支作出估計。

倘修訂條款及條件(例如，降低購股權的行使價)致使已授出權益工具公平值增加，我們會將已授出的公平值增幅計入就餘下歸屬期內所獲取服務確認金額的計量中。公平值增幅為經修訂股本工具公平值與原有股本工具公平值(均於修訂日期進行估計)的差額。公平值增幅的開支於修訂日期至經修訂股本工具歸屬之日止期間確認，惟有關原有工具的任何金額則繼續於原有歸屬期的餘下期間確認。

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。

---

## 財務資料

---

於各報告期末，我們會根據非市場表現及服務條件修訂我們對預期將歸屬的購股權數目的估計。我們在損益確認對原有估計作出修訂(如有)的影響，並對權益作出相應調整。

我們於購股權獲行使時發行新股份。所收取的所得款項經扣除任何直接應佔交易成本後計入股本(面值)及股份溢價。

### **發行A系列優先股採用的股份付款會計處理**

我們發行A系列優先股所收取的可識別對價與A系列優先股於發行時的公平值之間的差額，隨即於損益內確認為向持有人收取服務的價值。

所發行A系列優先股入賬列為複合金融工具，其擁有負債部分(即優先股股東要求現金付款的權利)及權益部分(即優先股股東要求以本公司股份結算的權利)。

我們初始計量負債部分的公平值，餘值確認為權益部分。初始確認後，A系列優先股的負債部分按公平值列賬，其變動於損益內記錄為「財務收入／(成本)－淨額」。權益部分於其初始確認後不會重新計量。

### **集團實體間以股份為基礎的付款交易**

我們向附屬公司的僱員授出購股權被視為注資。所獲得僱員服務的公平值乃參考授出日期的公平值計量，於歸屬期內確認為增加對附屬公司投資，並相應計入母公司賬目內的權益。

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。

## 財務資料

### 綜合全面收入表

下表載列於所示期間我們的綜合全面收入表個別項目的實際金額及所佔我們總收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度						截至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	%
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 <sup>(1)</sup>	(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 <sup>(1)</sup>	(6,049)	(3.9)	(31,582)	(9.9)	(81,714)	(15.8)	(35,970)	(14.8)	(63,317)	(20.5)
行政開支 <sup>(1)</sup>	(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	2.0
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	73,134	46.8	88,059	27.7	142,791	27.6	68,059	28.0	70,160	22.7
非國際財務報告準則計量： 經調整純利 (未經審核) <sup>(2)</sup>	73,134	46.8	104,178	32.8	159,749	30.9	77,727	31.9	103,933	33.6

(1) 包括以下於所示期間以股份為基礎的薪酬開支的金額：

	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
收益成本	—	—	—	—	7,815
銷售及市場推廣開支	—	—	—	—	2,967
行政開支	—	3,380	5,729	2,156	8,972
總計	—	3,380	5,729	2,156	19,754

(2) 我們將經調整純利界定為收入淨額，惟不包括(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A系列優先股相關的服務費及[●]開支。採用經調整純利作為分析工具有重大限制，因其並不包括影響相關年度/期間我們的溢利的所有項目。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要部分。請參閱「財務資料—非國際財務報告準則計量」一節。



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。

## 財務資料

### 我們經營業績主要組成部分的說明

#### 收益

我們的全部收益來自銷售虛擬代幣及其他虛擬物品，遊戲玩家使用虛擬代幣及物品，透過延長遊戲時間、增加遊戲中交流、定製遊戲設置、提高遊戲中表現及加快遊戲進度，以增強其遊戲體驗。我們的收益在已提供服務予付費玩家時確認。倘為消耗類虛擬物品，如棋牌類遊戲中所使用的虛擬代幣（佔我們所售虛擬物品的絕大部分），當該等物品按每回合遊戲收取固定費用的形式消耗時確認收益。

#### 按遊戲語言版本分類的收益

我們的收益來自80多個國家及地區的玩家。自我們於二零零九年十一月推出主要針對香港、澳門、台灣市場的繁體中文版《德州撲克》以來，向海外市場提供遊戲已成為我們業務經營的主要策略重點之一。於往績記錄期內，我們的大部分收益源自提供針對中國及海外市場的不同語言版本的遊戲。遊戲分銷平台（為我們貢獻大部分收益）僅按遊戲語言版本提供玩家遊戲中購買資料。作為整體政策之一，該等遊戲分銷平台一貫拒絕與第三方（包括我們）分享詳細資料（包括其用戶於作出遊戲中購買時的IP地址（顯示用戶的地理位置））。因此，我們據此呈報按遊戲語言版本劃分的收益。

於二零一零年、二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，來自以簡體中文之外語言版本提供遊戲的收益佔我們總收益的百分比分別為59.2%、71.6%、70.2%、70.9%及69.2%。

下表載列於所示期間來自我們主要語言版本遊戲的收益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	%
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>

根據基於截至二零一三年九月三十日止三個月玩家IP地址的內部所得數據，中國、香港、台灣、泰國及印尼貢獻期內玩家在遊戲中購買虛擬物品總額的重大部分，且並無其他單一司法權區貢獻期內玩家在遊戲中購買額的任何重大部分。該等根據內部收集所得期內數據編製的地區明細分析與按不同語言版本的遊戲作出的收益明細分析大體一致，但會存在若干微小差異。

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。

## 財務資料

上述根據內部所得數據編製的玩家在遊戲中購買額的地區明細分析並不符合財務報告規定，因該等數據不可與相關遊戲分銷平台所提供數據作比較，亦無就比較及核實後者提供互相接納的基準。

### 按遊戲形式劃分的收益

我們的網絡遊戲以兩種形式提供：網頁遊戲及移動遊戲。

自我們於二零一零年九月開始提供移動遊戲以來，移動遊戲所貢獻的收益大幅增加。下表載列於所示期間來自網頁遊戲及移動遊戲的收益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	%
網頁遊戲 .....	154,976	99.3	304,597	95.8	430,331	83.1	209,262	86.0	216,094	69.9
移動遊戲 .....	1,163	0.7	13,262	4.2	87,414	16.9	34,051	14.0	92,833	30.1
總計 .....	<u>156,139</u>	<u>100.0</u>	<u>317,859</u>	<u>100.0</u>	<u>517,745</u>	<u>100.0</u>	<u>243,313</u>	<u>100.0</u>	<u>308,927</u>	<u>100.0</u>

### 按遊戲劃分的收益

我們的若干遊戲備受玩家歡迎，於往績記錄期內產生一大部分收益。於二零一零年、二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，我們的三款收益最高的遊戲《德州撲克》系列、《鬥地主》及《蟲蟲特攻隊》所產生收益合共分別佔我們總收益的91.4%、95.7%、98.1%、97.4%及98.6%，而同期《德州撲克》系列所產生收益佔我們總收益的90.5%、88.2%、91.3%、89.9%及89.1%。

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	%
《德州撲克》系列 <sup>(1)</sup>	141,345	90.5	280,390	88.2	472,559	91.3	218,660	89.9	275,245	89.1
《鬥地主》 <sup>(2)</sup> .....	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》 <sup>(3)</sup> ...	109	0.1	9,598	3.0	12,819	2.5	6,159	2.5	7,811	2.5
《鋤大地》 <sup>(4)</sup> .....	103	0.1	4,733	1.5	4,901	0.9	2,887	1.2	2,382	0.8
《開心寶貝》 <sup>(5)</sup> .....	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 .....	<u>156,139</u>	<u>100.0</u>	<u>317,859</u>	<u>100.0</u>	<u>517,745</u>	<u>100.0</u>	<u>243,313</u>	<u>100.0</u>	<u>308,927</u>	<u>100.0</u>

附註：

- (1) 《德州撲克》系列提供19種語言版本。
- (2) 《鬥地主》以兩種形式提供。三人版的《鬥地主》提供三種語言版本，而四人版的《鬥地主》則提供兩種語言版本。
- (3) 《蟲蟲特攻隊》提供6種語言版本。
- (4) 《鋤大地》提供3種語言版本。
- (5) 《開心寶貝》提供兩種語言版本。

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。

## 財務資料

### 按收款渠道劃分的收益

我們使用三種收款渠道收取銷售虛擬代幣及其他虛擬物品的款項。請參閱「業務－遊戲分銷平台及收款渠道」。

下表載列於所示期間三種收款渠道貢獻的收益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	%
遊戲分銷										
平台付款										
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

\* 於二零一三年九月底，我們與我們於截至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終止商業關係，原因是我們不同意其要求擔任我們預付費遊戲點卡的獨家分銷商。我們預期與該名分銷商終止業務關係不會對我們整體業務營運或預付費遊戲點卡銷售造成重大不利影響。有關詳情請參閱本文件「業務－遊戲分銷平台及收款渠道－收款渠道」。

源自遊戲分銷平台付款系統的收益（於往績記錄期內為我們最大的收款渠道）錄得穩定增長，主要是由於我們擴展業務及與更多不同遊戲分銷平台合作，而這些平台規定我們的遊戲玩家透過平台的付款系統在遊戲中購買物品。於往績記錄期內，源自預付費遊戲點卡銷售的收益在實際金額及所佔我們總收益的百分比方面均大幅增長，主要因為於二零一二年及截至二零一三年六月三十日止六個月我們在東南亞（尤其是在泰國的網頁遊戲市場）的業務迅速擴展，在這些市場預付費遊戲點卡為網絡遊戲的常見付款方式。預付費遊戲點卡目前只能在我們的《德州撲克》網頁版使用。我們源自於第三方支付供應商的收益於往績記錄期內整體下降，原因為我們根據若干第三方支付供應商的表現及款項結算終止與他們的業務關係。

### 按所售虛擬物品種類劃分的收益

我們的全部收益來自銷售虛擬物品，包括虛擬代幣及其他虛擬物品。我們將所售的虛擬商品分為兩類：消耗類虛擬物品及耐用類虛擬物品，以釐定提供服務的時間。我們所售的絕大部分虛擬物品為消耗類虛擬物品，其中多數為棋牌類遊戲中所用的虛擬代幣。

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。

## 財務資料

下表載列於所示期間來自我們銷售兩類虛擬物品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	%
消耗類虛擬物品	145,576	93.2	302,405	95.1	503,442	97.2	236,485	97.2	300,905	97.4
耐用類虛擬物品	10,563	6.8	15,454	4.9	14,303	2.8	6,828	2.8	8,022	2.6
總計 .....	156,139	100.0	317,859	100.0	517,745	100.0	243,313	100.0	308,927	100.0

### 付費玩家及ARPPU

特定期間內的付費玩家人數及ARPPU為影響這些期間來自網絡遊戲收益的兩個最直接因素。ARPPU指來自每名付費玩家的每月平均收益，我們將其計算為期內收益除以該期間付費玩家人數，然後除以期內月數。我們著力提高付費玩家人數及ARPPU。於往績記錄期內，我們的付費玩家由二零一零年的316,000人增至二零一一年的517,400人及二零一二年的610,800人，並進一步增至截至二零一三年六月三十日止六個月的688,800人，主要是由於我們實施多項措施以增加付費玩家人數所致。此外，由於我們實施多項措施增加ARPPU及擴大與多個付款渠道的合作，包括自二零一一年起開始預付遊戲點卡的分銷，於往績記錄期內我們的ARPPU有所增加。有關我們為提高付費玩家人數及ARPPU而採取多項措施的詳情，請參閱上文「業務－提升遊戲收益－提升收益措施」。

下表載列於所示期間我們的付費玩家及ARPPU：

	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
期內付費玩家(千人) .....	316.0	517.4	610.8	395.1	688.8
ARPPU(人民幣) .....	41.2	51.2	70.6	102.6	74.7

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。

## 財務資料

### 收益成本

我們的收益成本主要包括(i)收款渠道收取的佣金費用；(ii)我們的網絡遊戲運營過程中所涉及的僱員薪酬及福利，以及我們向該等僱員授出購股權有關的以股份為基礎的薪酬開支；(iii)營業稅及相關附加費；(iv)服務器租賃開支及(v)其他開支(如物業及設備折舊)。下表載列於所示期間我們的收益成本組成部分的實際金額及所佔收益百分比的明細：

	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	%
佣金費用 .....	56,260	36.0	107,368	33.8	159,615	30.8	74,965	30.8	87,879	28.4
僱員福利開支 .....	2,452	1.6	6,438	2.0	12,981	2.5	6,998	2.9	12,537	4.1
營業稅、增值稅 及相關附加費	6,723	4.3	14,706	4.7	21,624	4.2	11,871	4.9	8,718	2.8
服務器租賃開支	2,398	1.5	5,521	1.7	8,961	1.7	3,893	1.6	6,282	2.0
其他開支 .....	738	0.5	1,088	0.3	735	0.2	316	0.1	2,280	0.8
<b>總計 .....</b>	<b>68,571</b>	<b>43.9</b>	<b>135,121</b>	<b>42.5</b>	<b>203,916</b>	<b>39.4</b>	<b>98,043</b>	<b>40.3</b>	<b>117,696</b>	<b>38.1</b>

### 佣金費用

我們使用的三種收款渠道就銷售我們的虛擬代幣及其他虛擬物品收取所得款項而向我們收取佣金費用。請參閱「業務－遊戲分銷平台及收款渠道－收款渠道」。

下表載列於所示期間三種收款渠道收取的佣金費用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	%
遊戲分銷平台										
付款系統 .....	35,845	22.9	68,950	21.7	121,934	23.5	55,822	22.9	66,328	21.4
預付費遊戲點卡 分銷商 .....	—	—	2,146	0.7	12,755	2.5	5,313	2.2	9,194	3.0
第三方支付 供應商 .....	20,415	13.1	36,272	11.4	24,926	4.8	13,830	5.7	12,357	4.0
<b>總計 .....</b>	<b>56,260</b>	<b>36.0</b>	<b>107,368</b>	<b>33.8</b>	<b>159,615</b>	<b>30.8</b>	<b>74,965</b>	<b>30.8</b>	<b>87,879</b>	<b>28.4</b>

### 僱員福利開支

僱員福利開支包括我們的網絡遊戲運營過程中所涉及已付我們僱員的薪金、花紅、以股份為基礎的薪酬開支及福利。僱員福利開支佔我們總收益的百分比由二零一零年的1.6%增至二零一一年的2.0%及二零一二年的2.5%，以及由截至二零一二年六月三十日止六個月的2.9%增至截至二零一三年六月三十日止六個月的4.1%，主要是由於我們擴大業務經營及致力於加強網絡遊戲的運營所致。

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。

## 財務資料

### 營業稅、增值稅及相關附加費

於往績記錄期內，我們在中國的業務經營須就網絡遊戲服務產生的收益繳納營業稅、增值稅及若干附加費。我們亦須繳納若干附加費，如城建稅及教育費附加。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二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，營業稅、增值稅及相關附加費分別佔我們總收益約4.3%、4.6%、4.2%、4.9%及2.8%。下表載列於所示期間適用於我們的營業稅、增值稅及相關附加費及其稅率：

類別	稅率	徵收基準
營業稅 .....	於二零一一年七月一日前為5%及其後為3%	來自網絡遊戲服務的收益
增值稅 .....	於二零一三年五月十五日前為5%自二零一三年五月十五日起為3%	來自網絡遊戲相關諮詢服務的收益 來自網絡遊戲相關諮詢服務的收益
城建稅 .....	自二零一三年九月一日起為6%於二零一零年十二月一日前為1%及其後為7%	實際營業稅及增值稅付款
教育費附加 .....	3%	實際營業稅及增值稅付款

於二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，根據於二零一一年一月訂立的原契約安排（請參閱「歷史、重組及公司架構－緒言」）及契約安排，博雅中國向博雅深圳分別收取服務費人民幣80.0百萬元、人民幣170.0百萬元、人民幣85.0百萬元及人民幣15.7百萬元，此等服務費於二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年以及二零一三年六月三十日止六個月須繳納營業稅及／或增值稅（倘適用）及相關附加費合共分別為人民幣4.8百萬元、人民幣10.2百萬元、人民幣5.1百萬元及人民幣0.5百萬元。

### 銷售及市場推廣開支

銷售及市場推廣開支主要包括(i)與廣告、市場推廣及品牌宣傳活動有關的開支；(ii)向我們的銷售及市場推廣員工支付的薪金及福利，以及我們已向該等僱員授出的購股權相關的以股份為基礎的薪酬開支；(iii)與銷售及市場推廣活動有關的差旅及招待費；及(iv)其他開支（包括電腦及辦公設備折舊以及銷售及市場推廣人員產生的一般辦公室開支）。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二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，我們產生銷售及市場推廣開支分別為人民幣6.0百萬元、人民幣31.6百萬元、人民幣81.7百萬元、人民幣36.0百萬元及人民幣63.3百萬元，分別佔同期我們總收益的3.9%、9.9%、15.8%、14.8%及20.5%。往績記錄期內銷售及市場推廣開支的大幅增加，反映我們在推廣網絡遊戲及擴張玩家群體方面的市場推廣力度加強及我們的銷售及市場推廣團隊的規模擴大。

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。

## 財務資料

下表載列於所示期間我們的銷售及市場推廣開支組成部分的實際金額及所佔收益百分比的明細：

	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	%
廣告開支 .....	4,572	2.9	26,408	8.3	68,330	13.2	30,795	12.7	53,928	17.5
僱員福利開支 ....	1,135	0.7	4,411	1.4	11,633	2.2	4,475	1.8	7,040	2.3
差旅及招待費 ....	47	—	13	—	429	0.1	154	0.1	287	0.1
其他開支 .....	295	0.3	750	0.2	1,322	0.3	546	0.2	2,062	0.6
<b>總計 .....</b>	<b>6,049</b>	<b>3.9</b>	<b>31,582</b>	<b>9.9</b>	<b>81,714</b>	<b>15.8</b>	<b>35,970</b>	<b>14.8</b>	<b>63,317</b>	<b>20.5</b>

### 行政開支

行政開支主要包括(i)研發開支，主要指與新遊戲開發及現有遊戲升級以及我們的博雅遊戲開發引擎的開發及改進有關的勞工成本；(ii)僱員福利開支，包括我們的一般及行政職員的薪酬及福利以及與我們授予僱員的購股權有關的以股份為基礎的薪酬開支；(iii)與我們在業務經營中所用的審計、法律、估值及諮詢服務有關的專業服務開支；(iv)服務費，與我們的A系列優先股持有人向我們提供及於二零一一年產生的諮詢及顧問服務有關；(v)辦公室租金開支；(vi)一般及行政人員產生的差旅及招待費；(vii)其他開支，包括一般辦公室開支及應收款項減值。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二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，我們產生行政開支分別人民幣7.3百萬元、人民幣33.9百萬元、人民幣46.9百萬元、人民幣16.6百萬元及人民幣43.4百萬元，分別佔同期我們總收益的4.7%、10.7%、9.1%、6.8%及14.0%。

下表載列於所示期間我們的行政開支組成部分的實際金額及所佔收益百分比的明細：

	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	%
研發開支 <sup>(1)</sup> .....	2,148	1.4	7,467	2.3	21,154	4.1	7,913	3.3	11,850	3.8
僱員福利 開支 <sup>(2)</sup> .....	962	0.6	9,318	2.9	14,932	2.9	5,694	2.3	16,067	5.2
專業服務開支 ....	830	0.6	3,130	1.0	3,154	0.6	2,869	1.2	1,992	0.6
與發行A系列 優先股有關 的服務費 .....	—	—	4,909	1.5	—	—	—	—	—	—
辦公室租金 開支 .....	47	—	798	0.3	2,024	0.4	446	0.1	1,334	0.4
差旅及招待費 ....	151	0.1	500	0.2	1,299	0.3	269	0.1	1,441	0.5
[●]開支 .....	—	—	—	—	3,000	0.6	1,200	0.5	8,271	2.7
貿易應收款項 減值費用 (減值費用 撥回) .....	—	—	4,860	1.5	(3,968)	(0.8)	(3,557)	(1.4)	—	—
其他開支 .....	3,180	2.0	2,902	1.0	5,323	1.0	1,809	0.7	2,446	0.8
<b>總計 .....</b>	<b>7,318</b>	<b>4.7</b>	<b>33,884</b>	<b>10.7</b>	<b>46,918</b>	<b>9.1</b>	<b>16,643</b>	<b>6.8</b>	<b>43,401</b>	<b>14.0</b>

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。

## 財務資料

附註：

- (1) 我們並無將有關研發開支資本化，理由是其不符合國際會計準則第38號「無形資產」（「國際會計準則第38號」）所載的確認標準。根據國際會計準則第38號，無形資產必須為可識別及歸屬於某特定產品或項目，方符合無形資產的確認標準。我們就研發活動產生的成本主要屬於研發員工成本。該等員工的職能和工作涉及不同項目，包括現有遊戲升級及新遊戲開發。因此，我們無法獨立識別及可靠計量個別遊戲的研發活動應佔有關成本的比重。由於未能符合國際會計準則第38號的確認標準，該等開支計入綜合全面收入表內。
- (2) 僱員福利開支包括以股份為基礎的薪酬開支，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二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月分別為零、人民幣3.4百萬元、人民幣5.7百萬元、人民幣2.2百萬元及人民幣9.0百萬元。

### 其他(虧損)／收益淨額

我們的其他(虧損)／收益淨額為以下主要組成部分的淨影響：外匯虧損、政府補貼、按公平值計入損益的金財務資產的變現／未變現公平值收益／(虧損)、聯營公司投資及可供出售金融資產的減值費用及視作出售於若干聯營公司投資產生的攤薄收益。

於二零一零年我們錄得的其他虧損淨額佔我們總收益的1.0%，及於二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月我們錄得的其他收益淨額分別佔我們總收益的0.7%、2.2%、1.9%及2.0%。

下表載列其他(虧損)／收益部分的明細，經扣除絕對金額及所示期間的收益百分比：

	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)									
按公平值計入損益的金融資產的變現／未變現公平值收益／(虧損) .....	121	0.1	(123)	(0.0)	10,362	2.0	3,629	1.5	4,737	1.5
政府補貼 .....	—	—	1,400	0.4	8,073	1.6	1,300	0.5	413	0.1
聯營公司投資及可供出售金融資產的減值費用 .....	—	—	—	—	(6,415)	(1.2)	(574)	(0.2)	—	—
視作出售於若干聯營公司投資產生的攤薄收益 .....	—	—	3,942	1.2	941	0.2	—	—	—	—
部分出售聯營公司產生的收益 .....	—	—	—	—	—	—	—	—	854	0.3
外匯(虧損)／收益淨額 .....	(1,640)	(1.1)	(3,084)	(1.0)	(702)	(0.1)	231	0.1	178	0.1
出售物業、廠房及設備的虧損 .....	—	—	—	—	(41)	—	—	—	(1)	—
其他 .....	—	—	18	0.0	(871)	(0.2)	(13)	(0.0)	(124)	—
<b>總計 .....</b>	<b>(1,519)</b>	<b>(1.0)</b>	<b>2,153</b>	<b>0.7</b>	<b>11,347</b>	<b>2.2</b>	<b>4,573</b>	<b>1.9</b>	<b>6,057</b>	<b>2.0</b>

### 按公平值計入損益的金融資產的變現／未變現公平值收益／(虧損)

請參閱下文「—流動資金及資本來源—按公平值計入損益的金融資產」的討論。



## 財務資料

### 政府補貼

政府補貼指由政府授出以支援我們研發工作的多項行業專項補貼。於往績記錄期內，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年度以及截至二零一三年六月三十日止六個月獲得的政府補貼分別為零、人民幣1.4百萬元、人民幣8.1百萬元及人民幣0.4百萬元。我們未曾獲任何政府機關委聘開發互聯網相關服務或產品。我們獲授的補貼大部分由深圳地方政府部門(包括但不限於深圳經濟貿易和信息化委員會、深圳市發展和改革委員會及深圳市財政委員會)提供，作為開發互聯網相關服務或產品的專項資金。我們亦自深圳市市場監督管理局及深圳市南山區財政局獲得若干款項，作為知識產權及商標註冊的補貼。我們須將該等資金用於發展相關政府部門規定的項目發展，而毋須承擔該等補貼下的任何其他特定責任。我們已將該等政府補貼應用於有關政府當局規定的項目上。

### 聯營公司投資的減值費用

我們於往績記錄期內向五間聯營公司作出投資，該等公司均屬初創網絡遊戲相關公司，擁有至少一個開發中遊戲或一項遊戲開發計劃書，我們作出投資時認為該等開發中遊戲或遊戲開發計劃書的極具潛力，或倘若開發成功能夠使我們當時的遊戲組合更為完備。

我們對該五間聯營公司的投資均經過當時的董事審核、評估及批准，張先生及戴先生負責審核、評估及批准二零一零年前作出的投資，餘下投資則由張先生、戴先生及周達先生負責審核、評估及批准，彼等均具有豐富行業經驗。

鑒於所有投資均潛藏風險，尤其是網絡遊戲行業的特定技術、玩家喜好及興趣以及行業趨勢瞬息萬變，遂使初創科技公司承受巨大風險，我們所投資其中三間聯營公司開發的遊戲未能引納一定數量玩家群體，從而建立有利可圖的業務。因此，我們認為無法收回該等投資的賬面值，故於二零一二年將該三項投資額約人民幣1.8百萬元作全數減值。

董事認為，該三間聯營公司未能取得成功主要歸因於初創科技公司涉及的風險，以及行業趨勢和玩家喜好及興趣瞬息萬變，超出我們及該三間聯營公司的控制範圍之外。因此，縱使該三間聯營公司未能取得成功，未有動搖董事相信批准進行該等投資的人員完全勝任作出投資決定的看法。

自二零一三年一月起，我們已制定資本及投資管理政策，以監察及監控投資活動相關風險。根據該等政策，每項收購建議須經過董事會審核及批准。有關投資條款書須經過我們的內部法律部門主管、首席財務官、首席執行官、董事會主席審核及批准。財務部門則負責審閱及分析目標公司的財務表現。該等內部政策主要由首席執行官張先生、首席財務官高峻峰先生及副總裁(財務事宜)黃海燕女士制訂。高先生、黃女士及會計部門會計經理巫曉娟女士則負責持續審核及監督交易後的相關風險，巫曉娟女士曾於一間會計公司任職近四年，並於另一間公司的財務及會計部門任職兩年。此外，我們已成立投資委員會負責審核、評估及批准未來投資。投資委員會目前由張先生、高峻峰先生、黃海燕女士及高級

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。

## 財務資料

法律事務主管肖寒女士組成，肖寒女士曾在互聯網公司法律部門任職逾十年。有關張先生、高先生及黃女士的資歷及工作經驗，請參閱本文件「董事、高級管理層及僱員—董事」及「—高級管理層」。

我們於[●]後不擬對欠缺成熟產品或業務模式的初創公司作出相同投資。

### 財務收入／(成本)淨額

我們的財務收入／(成本)淨額包括所示期間的以下各項：

	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	%
財務收入										
利息收入 .....	18	0.0	184	0.1	510	0.1	185	0.1	1,405	0.5
財務成本										
A系列優先股負債部分的公平										
值變動 .....	—	—	(7,830)	(2.5)	(8,229)	(1.6)	(6,312)	(2.6)	(5,748)	(1.9)
外匯虧損淨額 .....	—	—	(651)	(0.2)	(3)	(0.0)	(523)	(0.2)	(1,594)	(0.5)
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)

我們錄得的財務收入指我們的銀行存款利息收入。我們的財務成本主要包括A系列優先股負債部分的公平值變動。於二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，我們的財務成本淨額分別佔我們總收益的2.6%、1.5%、2.7%及1.9%。

### 稅項

#### 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，我們於開曼群島毋須繳納所得稅或資本利得稅。

#### 香港

博雅香港須就其自香港運營所得的估計應課稅利潤繳納16.5%的利得稅。截至二零一零年及二零一一年十二月三十一日止年度，博雅香港分別錄得除利得稅前虧損人民幣5,400元及人民幣0.4百萬元。截至二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，博雅香港的除利得稅前利潤分別為人民幣1.2百萬元及人民幣6.9百萬元。因此，博雅香港於同期產生利得稅人民幣0.1百萬元及人民幣1.1百萬元。

## 財務資料

### 中國

#### 所得稅

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，惟適用特殊優惠稅率的情況除外。

博雅中國於二零一零年及二零一一年須按25%的統一稅率繳納企業所得稅。於相關政府機構的公示中，博雅中國已成為獲授「高新技術企業」資格的備選企業，並預期於二零一三年年底前取得有關資格。倘博雅中國於二零一三年內獲授「高新技術企業」資格，則其將於取得主管稅務機關的批准後，追溯至由二零一三年一月一日起按15%的所得稅稅率納稅。倘博雅中國並無取得該項資格，其中國所得稅稅率於二零一三年將仍為25%。

博雅深圳於二零一零年被評為「高新技術企業」並享有15%的企業所得稅優惠稅率。此外，根據相關稅收規定，博雅深圳獲豁免繳納企業所得稅兩年，其後三年（自商業運營的第一年或自抵銷於過往年度產生的稅項虧損後可盈利運營的第一年開始）內享有50%的適用稅率減免。因此，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及截至二零一三年六月三十日止六個月，博雅深圳的實際所得稅稅率分別為零、12%、12.5%及12.5%。

根據二零一一年一月訂立的原契約安排（請參閱「歷史、重組及公司架構－緒言」）及契約安排，於二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，博雅中國向博雅深圳收取的服務費分別為人民幣80.0百萬元、人民幣170.0百萬元、人民幣85.0百萬元及人民幣15.7百萬元。該等款項使博雅深圳的應課稅溢利減少而博雅中國的應課稅溢利則增加。由於上文所述博雅中國及博雅深圳適用的企業所得稅稅率不同，博雅中國向博雅深圳收取服務費導致本集團於二零一一年及二零一二年以及截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月產生額外所得稅開支分別為人民幣8.7百萬元、人民幣18.7百萬元、人民幣9.1百萬元及人民幣1.7百萬元，實際上令本集團的實際稅率增加。此外，我們的A系列優先股公平值虧損及以股份為基礎的薪酬開支不可用作扣稅，亦導致實際稅率增加。基於上文所述，儘管博雅深圳於截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度的優惠稅率分別為12%及12.5%，本集團於該等年度的實際稅率分別為21.0%及23.8%。本集團於二零一零年及截至二零一三年六月三十日止六個月的實際稅率分別為0.8%及16.9%。

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」卻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，仍不明確中國稅務機構將如何界定我們這類公司的稅收居民身份。請參閱「風險因素－與在中國經營業務有關的風險－根據中國企業所得稅法，我們或會被視為中國居民企業，且我們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利潤須按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持續12個月內擁有中國公司25%以上的股權，此稅率將調低至5%。博雅中國現時由博雅香港（我們的香港附屬公司）全資擁有。然而，概不保證中國稅務機構將就博雅香港

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。

## 財務資料

自博雅中國收取的股息批准5%的預扣稅稅率。請參閱「風險因素－與在中國經營業務有關的風險－我們應向外國投資者派付的股息及銷售股份所得收益可能須根據中國稅法繳納預扣稅」。

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（並無就此提撥任何遞延所得稅負債）為人民幣358.6百萬元。根據管理層對我們海外資金需求的估計，預期該盈利將由博雅中國及博雅深圳保留且於預見未來不會匯給博雅香港。

### 非國際財務報告準則計量

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合財務報表，我們亦採用經調整純利作為額外財務計量。我們呈列該等財務計量乃因為我們的管理層使用該等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，該等非國際財務報告準則指標將為投資者及其他人士提供額外資料，以按我們管理層的相同方式了解及評估我們的綜合經營業績，並對比各會計期間的財務業績及我們同業公司的財務業績。

### 經調整純利

我們將經調整純利界定為年度／期間收入淨額，惟不包括以股份為基礎的薪酬開支、A系列優先股負債部分的公平值變動、與發行A系列優先股相關的服務費、及[●]開支。經調整純利一詞並非根據國際財務報告準則界定。由於經調整純利並不包括影響我們有關年度／期間純利的所有項目，故採用調整純利作為分析工具存有重大限制。於經調整純利中撇除的項目是理解及評估我們的經營及財務表現的重大部分。

有鑒於上述有關本非國際財務報告準則計量的限制，於評估我們的營運及財務表現時，閣下不應獨立考慮經調整純利或作為我們年度／期間溢利、經營溢利或根據國際財務報告準則計算的任何其他營運表現計量的替代。此外，由於並非所有公司均以相同方式計算此非國際財務報告準則計量，其未必與其他公司採用的其他類似稱呼的計量可予比較。

下表對賬所呈列期間的經調整純利與根據國際財務報告準則計算及呈列的最直接可資比較財務計量，即所示期間的溢利：

	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
年度／期間溢利 .....	73,134	88,059	142,791	68,059	70,160
添置：					
以股份為基礎的薪酬開支 ...	—	3,380	5,729	2,156	19,754
A系列優先股負債部分					
的公平值變動 .....	—	7,830	8,229	6,312	5,748
與發行A系列優先股有關的					
服務費 .....	—	4,909	—	—	—
[●]開支 .....	—	—	3,000	1,200	8,271
經調整純利(未經審核) .....	<u>73,134</u>	<u>104,178</u>	<u>159,749</u>	<u>77,727</u>	<u>103,933</u>

## 財務資料

### 不同期間的經營業績比較

#### 截至二零一三年六月三十日止六個月與截至二零一二年六月三十日止六個月比較

##### 收益

我們的收益由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣243.3百萬元增加27.0%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣308.9百萬元，主要由於(i)來自移動遊戲的收益由人民幣34.1百萬元增加172.1%至人民幣92.8百萬元及(ii)來自網頁遊戲的收益由人民幣209.3百萬元增加3.2%至人民幣216.1百萬元，此乃由於我們持續將重大策略重心放在移動遊戲以及於期內我們遊戲的語言版本及付費玩家人數持續增加所致。收益增加亦反映(i)我們以簡體中文提供的遊戲所得的收益由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣70.8百萬元增加34.2%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣95.0百萬元；及(ii)我們於泰國提供的遊戲所得的收益由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣64.8百萬元增加31.0%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣84.9百萬元。收益增加乃因付費玩家由截至二零一二年六月三十日止六個月的395,100人增至截至二零一三年六月三十日止六個月的688,800人，部分由於同期ARPPU由人民幣102.6元減至人民幣74.7元抵銷，主要由於期內《鬥地主》的ARPPU減少而其活躍玩家群體及付費玩家人數顯著增加所致。

##### 收益成本

我們的收益成本由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣98.0百萬元增加20.1%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣117.7百萬元，乃主要由於向我們的收款渠道支付的佣金費用、以股份為基礎的薪酬開支及服務器租賃開支增加。我們的收款渠道收取的佣金費用由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣75.0百萬元增加17.2%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣87.9百萬元，主要由於我們的遊戲分銷平台付款系統收取的佣金費用增加人民幣10.5百萬元及我們的預付費遊戲點卡分銷商收取的佣金費用增加人民幣3.9百萬元，此增加與來自該兩種收款渠道的收益增加一致。收益成本增加亦歸因於由於我們擴大業務經營而導致於該期間以股份為基礎的薪酬開支由零增至人民幣7.8百萬元及服務器租賃開支由人民幣3.9百萬元增至人民幣6.3百萬元。佣金費用及服務器租賃開支的增加部分由營業稅、增值稅及相關附加費減少人民幣3.2百萬元所抵銷。

##### 毛利及毛利率

根據以上所述，我們的毛利由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣145.3百萬元增加31.6%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣191.2百萬元。此外，主要由於來自預付費遊戲點卡銷售的收益比例上升，其佣金費率較來自其他兩種收款渠道的收益更低，我們的毛利率由截至二零一二年六月三十日止六個月的59.7%增至截至二零一三年六月三十日止六個月的61.9%。

##### 銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣36.0百萬元增加75.8%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣63.3百萬元，主要由於我們在中國及海外市場對遊戲的廣告及推廣活動增加。

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。

## 財務資料

### 行政開支

我們的行政開支由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣16.6百萬元增加161.4%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣43.4百萬元。該增加乃主要由於與我們授予僱員的購股權及受限制股份單位有關的以股份為基礎的薪酬開支增加而導致僱員福利開支增加人民幣6.8百萬元所致。

### 其他收益淨額

於截至二零一三年六月三十日止六個月，我們錄得其他收益淨額人民幣6.1百萬元，主要包括(i)與我們所購買理財產品有關的按公平值計入損益的金融資產的已變現及未變現公平值收益人民幣4.7百萬元及(ii)部分出售聯營公司雷尚(北京)科技有限公司所產生的收益人民幣0.9百萬元。有關我們所購買理財產品的詳情，請參閱下文「—流動資金及資本來源—流動資產淨值—按公平值計入損益的金融資產」。於截至二零一二年六月三十日止六個月，我們錄得其他收益淨額人民幣4.6百萬元，主要包括(i)與我們所購買理財產品有關的按公平值計入損益的金融資產的變現及未變現公平值收益人民幣3.6百萬元及(ii)我們收到的政府補貼人民幣1.3百萬元。有關我們收到的政府補貼的詳情，請參閱上文「—我們經營業績的主要組成部分說明—其他(虧損)/收益淨額」。

### 財務收入／(成本)淨額

我們的財務收入由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣0.2百萬元增至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.4百萬元，乃由於利息收入增加所致。我們的財務成本由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣6.8百萬元略增至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣7.3百萬元，乃由於外匯虧損增加人民幣1.1百萬元所致。因此，於截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月，我們錄得財務成本淨額分別人民幣6.7百萬元及人民幣5.9百萬元。

### 應佔聯營公司虧損

我們持有於若干聯營公司的投資，該等公司均為互聯網公司或網絡遊戲公司。我們於截至二零一二年及二零一三年六月三十日止六個月錄得應佔聯營公司虧損分別為人民幣0.2百萬元及人民幣0.2百萬元，主要與於我們的一家聯營公司(於二零一三年清算)的投資有關。

### 除所得稅前溢利

由於上述各項所致，我們的除所得稅前溢利由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣90.4百萬元減少6.6%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣84.4百萬元。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣22.4百萬元減少36.6%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣14.2百萬元，主要由於(i)博雅中國所得稅開支減少，乃由於截至二零一三年六月三十日止六個月博雅中國向博雅深圳收取的服務費數額較二零一二年同期為小；及(ii)除所得稅前溢利由人民幣90.4百萬元減至人民幣84.4百萬元。

### 年度溢利

由於上述各項所致，我們的純利由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣68.1百萬元增加3.1%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣70.2百萬元。

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。

## 財務資料

### 經調整純利

我們的經調整純利由截至二零一二年六月三十日止六個月的人民幣77.7百萬元增加33.7%至截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣103.9百萬元。請參閱上述「非國際財務報告準則計量」一節。

### 截至二零一二年十二月三十一日止年度與截至二零一一年十二月三十一日止年度比較

#### 收益

我們的收益由二零一一年的人人民幣317.9百萬元增加62.8%至二零一二年的人民幣517.7百萬元，主要由於(i)來自移動遊戲的收益由人民幣13.3百萬元增加557.1%至人民幣87.4百萬元及(ii)來自網頁遊戲的收益由人民幣304.6百萬元增加41.3%至人民幣430.3百萬元，此乃由於我們開始將策略重心由網頁遊戲轉至移動遊戲及我們遊戲的語言版本數目及付費玩家人數增加。收益增加亦反映(i)我們以簡體中文提供的遊戲所得的收益由二零一一年的人人民幣90.2百萬元增加70.7%至二零一二年的人民幣154.0百萬元；及(ii)我們於泰國提供的遊戲所得的收益由二零一一年的人人民幣34.1百萬元大幅增至二零一二年的人民幣137.3百萬元。收益的上述增加部分由我們以繁體中文提供的遊戲所得的收益由二零一一年的人人民幣185.1百萬元減少18.9%至二零一二年的人民幣150.1百萬元所抵銷，此乃由於二零一二年我們將市場推廣及宣傳力度優先投入簡體中文版及其他語言版本以擴張東南亞市場。此外，收益增加亦歸因於我們於二零一二年開始以多種新語言版本提供遊戲，以其他語言版本提供的遊戲所得的收益由二零一一年的人人民幣8.5百萬元大幅增至二零一二年的人民幣76.3百萬元。收益增加乃因付費玩家由二零一一年的517,400人增至二零一二年的610,800人及ARPPU由二零一一年的人人民幣51.2元增至二零一二年的人民幣70.6元，此乃主要由於我們採取有效的提升收益措施及提供更多付款方式所致。

#### 收益成本

我們的收益成本由二零一一年的人人民幣135.1百萬元增加50.9%至二零一二年的人民幣203.9百萬元，乃主要由於向我們的收款渠道支付的佣金費用、僱員福利開支及營業稅及相關附加費增加。我們的收款渠道收取的佣金費用由二零一一年的人人民幣107.4百萬元增加48.6%至二零一二年的人民幣159.6百萬元，主要由於(i)我們的遊戲分銷平台付款系統收取的佣金費用由二零一一年的人人民幣69.0百萬元增加76.7%至二零一二年的人民幣121.9百萬元及(ii)我們的預付費遊戲點卡分銷商收取的佣金費用由二零一一年的人人民幣2.1百萬元大幅增至二零一二年的人民幣12.8百萬元，此增加與來自該兩種收款渠道的收益增加一致。佣金費用增加部分由第三方支付供應商收取的佣金費用由二零一一年的人人民幣36.3百萬元減少31.4%至二零一二年的人民幣24.9百萬元所抵銷，反映我們根據第三方支付供應商的表現及所得款項結算終止與彼等的關係，導致來自第三方支付供應商的收益減少。此外，由於我們於二零一二年僱用更多人員以支援我們擴大業務經營，僱員福利開支由二零一一年的人人民幣6.4百萬元增加103.1%至二零一二年的人民幣13.0百萬元。此外，由於二零一二年我們的收益及博雅中國向博雅深圳收取的服務費增加，我們的營業稅及相關附加費由二零一一年的人人民幣14.7百萬元增至二零一二年的人民幣21.6百萬元，該增加部分由適用於博雅深圳的營業稅稅率由二零一一年七月一日前的5%減少至該日後的3%的影響所抵銷。

#### 毛利及毛利率

根據以上所述，我們的毛利由二零一一年的人人民幣182.7百萬元增加71.8%至二零一二年的人民幣313.8百萬元。主要由於來自以下各項的收益比例上升：(i)遊戲分銷平台，而其平均佣金費率由二零一一年的45.2%下降至二零一二年的40.1%，主要由於來自收取佣金費

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。

## 財務資料

用費率低於其他遊戲分銷平台付款系統的遊戲分銷平台(尤其是Facebook及蘋果公司的App Store)的收益比例增加；及(ii)預付費遊戲點卡銷售，其佣金費率較來自其他兩種收款渠道更低，因此，儘管該期間第三方支付供應商收取的平均佣金費率增加，我們的毛利率仍由二零一一年的57.5%增至二零一二年的60.6%。

### 銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支由二零一一年的人民幣31.6百萬元增加158.5%至二零一二年的人民幣81.7百萬元，主要由於我們在中國及海外市場對遊戲的推廣及促銷活動增加。銷售及市場推廣開支增加亦由於開展我們市場推廣活動的銷售及市場推廣員工增加所致。

### 行政開支

我們的行政開支由二零一一年的人民幣33.9百萬元增加38.3%至二零一二年的人民幣46.9百萬元。該增加乃主要由於研發開支增加，由二零一一年的人民幣7.5百萬元增加182.7%至二零一二年的人民幣21.2百萬元，此主要與我們博雅遊戲開發引擎的發展及新遊戲的開發有關。其次，行政開支增加乃由於我們大幅擴大業務經營，一般公司及行政職員增加導致僱員福利開支增加，以及對業務經營及管理的多項需求導致專業服務開支增加所致。

### 其他(虧損)／收益淨額

於二零一二年，我們錄得其他收益淨額人民幣11.3百萬元，主要包括(i)與我們所購買理財產品有關的按公平值計入損益的金融資產的已變現及未變現公平值收益人民幣10.4百萬元及(ii)我們收到的政府補貼人民幣8.1百萬元，部分由我們於聯營公司投資及可供出售金融資產的減值費用人民幣6.4百萬元所抵銷。有關我們所購買理財產品的詳情，請參閱下文「流動資金及資本來源－流動資產淨值－按公平值計入損益的金融資產」。於二零一一年，我們錄得其他收益淨額人民幣2.2百萬元，包括攤薄收益人民幣3.9百萬元及政府補貼人民幣1.4百萬元，部分由外匯虧損人民幣3.1百萬元所抵銷。

### 財務收入／(成本)淨額

我們的財務收入由二零一一年的人民幣0.2百萬元增加150.0%至二零一二年的人民幣0.5百萬元，乃由於利息收入增加。我們的財務成本由二零一一年的人民幣8.5百萬元輕微減至二零一二年的人民幣8.2百萬元，乃由於A系列優先股負債部分的公平值變動增加人民幣0.4百萬元及外匯虧損減少人民幣0.7百萬元的綜合影響所致。因此，於二零一一年及二零一二年，我們錄得財務成本淨額分別人民幣8.3百萬元及人民幣7.7百萬元。

### 應佔聯營公司利潤／(虧損)

我們持有於若干聯營公司的投資，該等公司均為互聯網公司或網絡遊戲公司。我們於二零一一年取得應佔聯營公司利潤人民幣0.4百萬元及於二零一二年錄得應佔聯營公司虧損人民幣1.3百萬元。

### 除所得稅前溢利

根據以上所述，我們的除所得稅前溢利由二零一一年的人民幣111.5百萬元增加68.2%至二零一二年的人民幣187.5百萬元。



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。

---

## 財務資料

---

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由二零一一年的人民幣23.4百萬元增加91.0%至二零一二年的人民幣44.7百萬元，主要由於除所得稅前溢利增加所致。

### 年度利潤

根據以上所述，我們的純利由二零一一年的人民幣88.1百萬元增加62.1%至二零一二年的人民幣142.8百萬元。

### 經調整純利

我們的經調整純利由二零一一年的人民幣104.2百萬元增加53.3%至二零一二年的人民幣159.7百萬元。請參閱上述「—非國際財務報告準則計量」一節。

### 截至二零一一年十二月三十一日止年度與截至二零一零年十二月三十一日止年度比較

#### 收益

我們的收益由二零一零年的人民幣156.1百萬元增加103.7%至二零一一年的人民幣317.9百萬元，主要由於(i)我們以簡體中文提供的遊戲所得的收益由二零一零年的人民幣63.7百萬元增加41.6%至二零一一年的人民幣90.2百萬元；(ii)我們以繁體中文提供的遊戲所得的收益由二零一零年的人民幣90.0百萬元增加105.7%至二零一一年的人民幣185.1百萬元；(iii)我們於泰國提供的遊戲貢獻的收益人民幣34.1百萬元；及(iv)我們以其他語言版本提供的遊戲所得的收益由二零一零年的人民幣2.4百萬元增至二零一一年的人民幣8.5百萬元。收益增加乃因我們的付費玩家由二零一零年的316,000人增至二零一一年的人數517,400人及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，此乃主要由於我們採取有效的提升收益措施及提供更多付款方式所致。

#### 收益成本

我們的收益成本由二零一零年的人民幣68.6百萬元增加96.9%至二零一一年的人民幣135.1百萬元，乃主要由於我們的收款渠道收取的佣金費用、僱員福利開支及營業稅及相關附加費增加。我們的收款渠道收取的佣金費用由二零一零年的人民幣56.3百萬元增加90.8%至二零一一年的人民幣107.4百萬元，主要由於(i)我們的遊戲分銷平台付款系統收取的佣金費用由二零一零年的人民幣35.8百萬元增加92.7%至二零一一年的人民幣69.0百萬元及(ii)我們的第三方支付供應商收取的佣金費用由二零一零年的人民幣20.4百萬元增加77.9%至二零一一年的人民幣36.3百萬元，此增加與來自該兩種收款渠道的收益增加一致。佣金費用增加亦歸因於我們於二零一一年開始使用的預付費遊戲點卡分銷商收取的佣金費用。此外，我們於二零一一年僱用更多人員，僱員福利開支由二零一零年的人民幣2.5百萬元增加156.0%至二零一一年的人民幣6.4百萬元。此外，由於二零一一年我們的收益及博雅中國向博雅深圳收取的服務費增加，我們的營業稅及相關附加費由二零一零年的人民幣6.7百萬元增至二零一一年的人民幣14.7百萬元。

#### 毛利及毛利率

根據以上所述，我們的毛利由二零一零年的人民幣87.6百萬元增加108.6%至二零一一年的人民幣182.7百萬元。主要由於來自以下各項的收益比例上升：(i)遊戲分銷平台，而其平均佣金費率由二零一零年的55.3%下降至二零一一年的45.2%，主要由於來自收取佣金費

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。

## 財務資料

用費率低於其他遊戲分銷平台付款系統的遊戲分銷平台(尤其是Facebook及蘋果公司的App Store)的收益比例增加；及(ii)預付費遊戲點卡銷售，其佣金費率較來自其他兩種收款渠道更低，因此，儘管該期間來自第三方支付供應商的收益比例及彼等收取的平均佣金費率增加，我們的毛利率仍由二零一零年的56.1%增至二零一一年的57.5%。

### 銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支由二零一零年的人民幣6.0百萬元增加426.7%至二零一一年的人民幣31.6百萬元，主要由於我們在中國及海外市場對遊戲的推廣及促銷活動增加。銷售及市場推廣開支增加亦由於開展我們市場推廣活動的銷售及市場推廣員工增加所致。

### 行政開支

我們的行政開支由二零一零年的人民幣7.3百萬元增加364.4%至二零一一年的人民幣33.9百萬元。該增加乃主要由於僱員福利開支增加，由二零一零年的人民幣1.0百萬元增至二零一一年的人民幣9.3百萬元，此乃由於支援我們擴大業務經營的行政人員及平均薪酬水平大幅增加。其次，行政開支的增加乃由於研發開支由二零一零年的人民幣2.1百萬元增加257.1%至二零一一年的人民幣7.5百萬元，此乃由於我們於二零一一年開發新遊戲以及貿易應收款項減值由二零一零年的零增至二零一一年的人民幣4.9百萬元，該減值乃就我們認為不能收回的來自一名第三方支付供應商的若干應收款項而作出。

### 其他收益／(虧損)淨額

於二零一一年，我們錄得其他收益淨額人民幣2.2百萬元，主要包括攤薄收益人民幣3.9百萬元及政府補貼人民幣1.4百萬元，部分由外匯虧損人民幣3.1百萬元所抵銷。於二零一零年，我們產生其他虧損淨額人民幣1.5百萬元，主要由於外匯虧損所致。

### 財務收入／(成本)淨額

我們的財務收入由二零一零年的人民幣18,700元增至二零一一年的人民幣184,200元，乃由於利息收入增加。我們的財務成本由二零一零年的人民幣400元增至二零一一年的人民幣8.5百萬元，乃由於A系列優先股負債部分的公平值變動增加所致。由於以上的綜合影響，我們於二零一零年的財務收入淨額為人民幣18,300元，而於二零一一年則為財務成本淨額人民幣8.3百萬元。

### 應佔聯營公司(虧損)／利潤

我們持有於若干聯營公司的投資，該等公司均為互聯網公司或網絡遊戲公司。我們於二零一零年錄得應佔聯營公司虧損人民幣0.1百萬元及於二零一一年獲得應佔聯營公司利潤人民幣0.4百萬元。

### 除所得稅前溢利

根據以上所述，我們的除所得稅前溢利由二零一零年的人民幣72.6百萬元增加53.6%至二零一一年的人民幣111.5百萬元。

### 所得稅抵免／(開支)

我們於二零一零年的所得稅抵免為人民幣0.6百萬元，主要指遞延收益的遞延稅項及預付佣金費用。我們於二零一一年的所得稅開支為人民幣23.4百萬元，主要由於除所得稅前溢利增加及適用於博雅深圳的所得稅稅率由二零一零年的零增至二零一一年的12.0%。

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。

## 財務資料

### 年度利潤

根據以上所述，我們的純利由二零一零年的人民幣73.1百萬元增加20.5%至二零一一年的人人民幣88.1百萬元。

### 經調整純利

我們的經調整純利由二零一零年的人民幣73.1百萬元增加42.5%至二零一一年的人人民幣104.2百萬元。請參閱上述「—非國際財務報告準則計量」一節。

### 流動資金及資本來源

我們主要透過經營活動及發行A系列優先股所產生的現金為我們的經營提供資金。於往績記錄期內，我們並無任何短期或長期銀行借款。於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日，我們的現金及現金等價物分別為人民幣39.2百萬元、人民幣111.6百萬元、人民幣274.7百萬元及人民幣273.0百萬元，主要包括銀行及手頭現金。

### 流動資產淨值

於二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日及二零一三年六月三十日以及二零一三年九月三十日，我們的流動資產淨值分別為人民幣59.2百萬元、人民幣161.1百萬元、人民幣316.3百萬元及人民幣405.6百萬元以及人民幣458.6百萬元。下表載列於所示日期流動資產及流動負債的明細：

	於十二月三十一日			於	於
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	六月三十日	九月三十日
	人民幣千元				
<b>流動資產</b>					
貿易應收款項 .....	21,729	28,298	38,032	54,608	62,746
預付款項及 其他應收款項 .....	20,579	17,197	15,030	26,398	21,370
按公平值計入損益 的金融資產 .....	—	68,437	117,085	210,116	332,096
現金及現金等價物 .....	39,196	111,610	274,682	273,034	196,857
<b>流動資產總額</b> .....	<b>81,504</b>	<b>225,542</b>	<b>444,829</b>	<b>564,156</b>	<b>613,069</b>
<b>流動負債</b>					
貿易及其他應付款項 .....	11,592	28,685	62,971	70,900	70,549
遞延收益 .....	10,494	12,020	23,969	36,390	27,901
即期所得稅負債 .....	231	23,714	41,555	51,281	56,021
<b>流動負債總額</b> .....	<b>22,317</b>	<b>64,419</b>	<b>128,495</b>	<b>158,571</b>	<b>154,471</b>
<b>流動資產淨總額</b> .....	<b>59,187</b>	<b>161,123</b>	<b>316,334</b>	<b>405,585</b>	<b>458,598</b>

### 貿易應收款項

我們的貿易應收款項包括遊戲分銷平台付款系統及在線支付供應商已向玩家收取但尚未支付予我們的銷售所得款項部分。由於我們要求預付費遊戲點卡分銷商在我們向之交付預付費遊戲點卡之前按購買價作出全額付款，故我們並無錄得任何來自預付費遊戲點卡分銷商的貿易應收款項。有關我們收款渠道的詳情，請參閱「業務—分銷平台及收款渠道—收款渠道」。於往績記錄期內，我們的貿易應收款項按遠低於我們收益增長率的比率增加。

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。

## 財務資料

我們將經扣除任何所作減值撥備後的貿易應收款項入賬。下表載列於所示日期我們所作減值及減值撥備撥回：

	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	人民幣千元	人民幣千元	二零一三年
期初 .....	—	—	4,860	892
減值撥備／(撥備撥回) .....	—	4,860	(3,968)	—
期末 .....	—	4,860	892	892

我們截至二零一一年十二月三十一日就來自其中一名第三方支付供應商的若干應收款項計提減值撥備人民幣4.9百萬元，我們相信該等應收款項無法收回。由於後續收款所致，我們截至二零一二年十二月三十一日撥回減值撥備人民幣4.0百萬元。我們並無就截至二零一三年六月三十日止六個月的減值作出任何額外撥備。

我們授予遊戲分銷平台付款系統及第三方支付供應商的信用期介乎30天至60天。下表載列於所示日期我們貿易應收款項總額的賬齡分析：

	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	人民幣千元	人民幣千元	二零一三年
0至60天 .....	19,478	22,521	34,138	43,510
60至90天 .....	2,251	3,109	2,279	4,658
90至180天 .....	—	2,668	1,615	5,987
180天以上 .....	—	4,860	892	1,345
總計 .....	21,729	33,158	38,924	55,500

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，已逾期但尚未減值的貿易應收款項分別為人民幣2.3百萬元、人民幣5.8百萬元、人民幣3.9百萬元及人民幣11.1百萬元。該等逾期款項為來自多個以往從未出現任何信貸違約且在財務方面被評估為信譽良好的第三方支付渠道的應收款項。因此，我們相信該等逾期款項可以收回。

下表載列於所示日期的平均貿易應收款項周轉天數：

	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
	二零一零年	二零一一年	二零一二年	二零一三年
平均貿易應收款項 周轉天數 <sup>(1)</sup> .....	27	29	23	27

(1) 平均貿易應收款項周轉天數等於有關期間期初與期末的貿易應收款項平均結餘除以收益再乘以365天(就全年期間而言)或183天(就六個月期間而言)。

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。

## 財務資料

於往績記錄期內，我們的貿易應收款項增長與該期間收益的增長一致，而我們的平均貿易應收款項周轉天數於往績記錄期保持穩定。

### 預付款項及其他應收款項

下表載列於所示日期計入流動及非流動資產的預付款項及其他應收款項明細：

	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	人民幣千元	人民幣千元	二零一三年 人民幣千元
預付佣金費用 .....	3,740	4,046	6,934	10,304
僱員貸款 .....	260	1,689	7,153	8,889
廣告成本預付款項 .....	—	2,126	1,766	3,658
應收關聯方款項 .....	7,803	9,317	—	—
應收第三方支付				
供應商款項 .....	7,397	151	852	847
[●]開支預付款項 .....	—	—	—	3,535
租賃裝修開支預付款項 .....	—	—	—	1,348
購買汽車預付款項 .....	—	—	—	680
其他 .....	1,379	868	974	4,390
<b>總計 .....</b>	<b>20,579</b>	<b>18,197</b>	<b>17,679</b>	<b>33,651</b>

**預付佣金費用。**某一期間的預付佣金費用指遊戲分銷平台付款系統及在線支付供應商已收取的佣金費，該佣金與該期間已售出但尚未由玩家消費的虛擬貨幣及其他虛擬物品部分對應。於往績記錄期內，預付佣金費用增長與該期間收益及佣金的增長一致。

**僱員貸款。**僱員貸款主要指就一般業務過程中產生的開支提供予僱員的墊款及提供予少數僱員的住房貸款，為無擔保及免息。於二零一二年之前，我們向少數僱員提供住房貸款。於二零一二年，我們設立僱員住房貸款計劃並開始向更多僱員提供住房貸款，這導致於往績記錄期該項數額增加。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年度以及截至二零一三年六月三十日止六個月，我們向僱員作出住房貸款的本金總額分別為零、人民幣1.0百萬元、人民幣2.6百萬元及人民幣5.2百萬元，須於2至10年內償還。

**廣告成本的預付款項。**廣告成本付款主要指我們向遊戲分銷平台或其廣告代理(用於推廣我們的在線遊戲)作出的預付款項。

**應收關聯方款項。**請參閱下文「—關聯方交易」。

## 財務資料

### 按公平值計入損益的金融資產

該等金融資產即我們持作買賣的短至中期財富管理產品。於往績記錄期內，我們已投資至信貸優越的商業銀行及財務機構所提供的若干財富管理產品，主要為中國無風險、保本及低風險上市基金，年期介乎六個月至三年，用作我們的短期現金流量及庫務管理。大部分該等財富管理產品並無涉及衍生元素，且我們擁有一個多元化投資組合，以減輕風險。按公平值計入損益的金融資產於二零一一年至二零一三年六月三十日大幅增加，反映我們擴充後的業務運營產生的現金大幅增加。

下表載列於所示日期，我們按公平值計入損益的金融資產的明細：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
<b>計入非流動資產</b>				
— 上市投資 .....	—	5,050	5,170	—
— 非上市投資 .....	—	—	2,067	7,000
	—	5,050	7,237	7,000
<b>計入流動資產</b>				
— 上市投資 .....	—	44,286	32,228	—
— 非上市投資 .....	—	24,151	84,857	210,116
	—	68,437	117,085	210,116
	—	73,487	124,322	217,116

於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尚未贖回金融資產中分別有34.0%、57.5%及62.6%為保本型理財基金。於上述日期其餘的金融資產均為由中國及香港商業銀行及金融機構提供的低風險結構性投資產品。於最後實際可行日期，我們所有於上述日期並非保本型理財產品的金融資產已贖回，且已變現相關投資回報。我們目前持有的理財產品自二零一三年十月至二零一四年九月到期或可由我們隨時贖回。

我們須承擔理財產品相關的利息風險、違約風險及市場風險。自二零一一年起，我們已開始執行投資政策，規定投資每項理財產地均需經適當的內部批核。自二零一二年初開始，我們已逐步制定資本及投資管理政策以監察及監控該等投資活動的潛在風險。有關政策指明詳盡負責方及彼等各自的權力以及審核及批准各項投資活動的內部程序。釐定會否投資至產品或投資的產品類別時，我們的管理層團隊將按情況考慮(其中包括)風險水平、投資回報、流動資金及有關財富管理產品的屆滿年期。根據我們於二零一三年一月採納的現有內部投資管理政策，我們自此作出的所有新投資無風險或保本的投資佔我們可作出投資總額不少於95%，而產品餘下最多達5%的總投資額則為低風險水平。我們的董事會及管理層負責每年評估我們的投資組合及投資政策。在我們的首席財務官高峻峰先生的監督下，財務部門負責日常營運及與財富管理顧問、有關銀行或財務機構聯繫。我們的首席財務官亦審閱及分析我們的投資項目表現，以確保其符合我們的投資管理政策。此外，為管

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。

## 財務資料

理及減低該等投資的潛在風險，我們的投資管理政策要求我們的管理團隊考慮及調整投資政策，以其對投資回報的持續評估、不同類別投資產品之間的分配、有關產品或財務機構的信貸評分以及整體宏觀經濟環境為基礎。財務部的員工每月編製投資報告以供我們的管理層審閱。

所有投資決定均須獲我們財務部的董事、我們財務事宜的副總裁黃海燕女士及我們的財務總裁高峻峰先生審閱及批准。無風險或保本產品以外的任何投資亦須獲我們的財務總裁批准。有關張先生、高先生及黃女士資格及工作經驗的詳情，請參閱「董事、高級管理層及僱員—董事」及「—高級管理層」。我們不相信現時於財富管理產品的任何單一投資將對我們的業務或財務表現造成任何重大影響。我們的投資於往績記錄期符合我們當時生效的資本及投資管理政策及策略。視乎營運資本充裕要求，我們可能須於[●]後不時考慮收購額外的無風險或保本投資產品。

### 貿易及其他應付款項

下表載列於所示日期我們的貿易及其他應付款項明細：

	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			
貿易應付款項 .....	—	644	484	1,145
其他應付稅項 .....	9,066	18,628	31,780	36,872
薪金及員工福利應付款項 .....	1,496	6,161	11,526	3,767
應計開支 .....	—	1,935	14,557	20,436
自銷售預付費遊戲點卡 收取的預付款 .....	—	936	3,075	2,881
應付股息 .....	994	—	—	—
其他 .....	36	381	1,549	5,799
<b>總計 .....</b>	<b>11,592</b>	<b>28,685</b>	<b>62,971</b>	<b>70,900</b>

**貿易應付款項。**貿易應付款項主要為於期末已逾期但尚未支付的服務器租賃付款。我們於往績記錄期並無大額貿易應付款項。

**其他應付稅項。**其他應付稅項主要包括就收益應計中國營業稅，其於往績記錄期的增長與同期收益的增長一致。有關應付稅項將於博雅深圳實際支付營業稅後予以對銷。其他應付稅項亦包括城市建設稅及教育附加費。

**薪金及員工福利應付款項。**薪金及員工福利應付款項指於有關期間末應計但尚未支付的僱員報酬及福利。由於我們的僱員利益開支總額隨業務經營的擴展累計花紅而增加，故薪金及員工福利應付款項於二零一一年至二零一二年有所增加。薪金及員工福利應付款項由二零一二年至二零一三年六月三十日有所減少，主要由於支付之前應計花紅所致。

**應計開支。**應計開支主要包括應計但尚未支付的廣告費及審核費。自二零一一年至二零一二年，應計開支大幅增加，反映該期間廣告費大幅增加。

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。

## 財務資料

自銷售預付費遊戲點卡收取的預付款。自銷售預付費遊戲點卡收取的預付款指我們在付費玩家激活預付費遊戲點卡之前向預付費遊戲點卡分銷商收取的相關點卡購買價付款。請參閱上文「一重大會計政策及估計－收益確認」。

應付股息。應付股息指我們於二零一零年年底就二零一零年已宣派但尚未支付的股息。

其他。其他主要包括租賃裝修應付款項、娛樂與運輸應付款項，以及諮詢與顧問費。

### 遞延收益

遞延收益包括銷售遊戲內虛擬貨幣及其他虛擬物品或來自由玩家購買但尚未消費的預付費遊戲點卡的所得款項。遞延收益指於有關期間末已由玩家購買但尚未由我們提供的服務。

### 現金流量分析

下表載列我們於所示期間的現金流量：

	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 (未經審核)	人民幣千元
經營活動所得現金淨額 .....	53,344	138,002	201,389	95,835	89,854
投資活動所用現金淨額 .....	(1,437)	(85,835)	(46,314)	(7,063)	(86,373)
融資活動 (所用) /					
所得現金淨額 .....	(15,838)	20,898	8,000	8,000	(3,535)
現金及現金等價物增加 /					
(減少) 淨額 .....	36,069	73,065	163,075	96,772	(54)
期初現金及現金等價物 .....	3,127	39,196	111,610	111,610	274,682
期末現金及現金等價物 .....	39,196	111,610	274,682	207,859	273,034

### 經營活動所得現金淨額

我們經營活動所得現金的主要來源包括我們自銷售遊戲內虛擬貨幣及其他虛擬物品收取的所得款項。我們經營活動現金的主要用途為僱員報酬、銷售及市場推廣開支、所得稅付款及服務器租賃開支。

於截至二零一三年六月三十日止六個月，經營活動所得現金淨額為人民幣89.9百萬元，主要包括(i)除所得稅前溢利人民幣84.4百萬元、(ii)撥回若干非現金項目(包括以股份為基礎的薪酬開支、A系列優先股負債部分的公平值變動及物業、廠房及設備折舊)合共人民幣27.2百萬元及(iii)遞延收益增加人民幣12.4百萬元，部分由(i)貿易應收款項主要因收益增加而增加人民幣16.6百萬元、(ii)預付款項及其他應收款項增加人民幣12.3百萬元，主要由於收款渠道所收取的佣金費用增加人民幣3.4百萬元、廣告費用預付款項增加人民幣1.9百萬元



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。

## 財務資料

及僱員貸款增加人民幣1.7百萬元所致、(iii)按公平值計入損益的金融資產已變現及未變現公平值收益人民幣4.7百萬元及(iv)已付所得稅人民幣5.2百萬元所抵銷。

二零一二年，經營活動所得現金淨額為人民幣201.4百萬元，主要包括(i)除所得稅前溢利人民幣187.5百萬元、(ii)貿易及其他應付款項增加人民幣34.1百萬元(主要由於其他應付稅項、薪金及福利應付款項以及應計開支隨我們業務經營的擴展而增加所致)、(iii)遞延收益增加人民幣11.9百萬元(主要歸因於銷售額增加)，及(iv)撥回若干非現金項目(包括於聯營公司的投資及可供出售金融資產的減值費用、A系列優先股負債部分的公平值變動、以股份為基礎的付款以及物業、廠房及設備折舊)合共人民幣22.3百萬元，部分由(i)已付所得稅人民幣27.0百萬元、(ii)有關我們所購買理財產品並按公平值計入損益的金融資產已變現及未變現公平值收益人民幣10.4百萬元、(iii)主要因預付佣金支出及對僱員的貸款增加而使預付款項及其他應收款項增加人民幣7.5百萬元、(iv)貿易應收款項增加人民幣5.8百萬元(增加主要原因是收益增加)，及(v)就貿易應收款項撥回的減值費用增加人民幣4.0百萬元所抵銷。

二零一一年，經營活動所得現金淨額為人民幣138.0百萬元，主要包括(i)除所得稅前溢利人民幣111.5百萬元、(ii)貿易及其他應付款項增加人民幣16.7百萬元(主要由於其他應付稅項、薪金及福利應付款項以及應計開支隨我們業務經營的擴展而增加所致)、(iii)撥回若干非現金項目(包括貿易應收款項減值費用、以股份為基礎的薪酬開支、A系列優先股負債部分的公平值變動，以及物業、廠房及設備折舊)合共人民幣17.1百萬元、(iv)支付與發行A系列優先股相關的服務費增加人民幣4.9百萬元、(v)主要因應收第三方支付供應商款項減少而使預付款項及其他應收款項減少人民幣2.0百萬元及(vi)遞延收益增加人民幣1.5百萬元，部分由(i)貿易應收款項增加人民幣11.4百萬元(增加的主要原因是我們的收益增加)及(ii)扣除非現金攤薄收益人民幣3.9百萬元所抵銷。

二零一零年，經營活動所得現金淨額為人民幣53.3百萬元，主要包括(i)除所得稅前溢利人民幣72.6百萬元、(ii)貿易及其他應付款項增加人民幣10.2百萬元(主要由於其他應付稅項、薪金及福利應付款項以及應計開支隨我們業務經營的擴展而增加所致)、(iii)遞延收益增加人民幣9.2百萬元，部分由(i)貿易應收款項增加人民幣20.1百萬元(增加的主要原因是我們的收益增加)及(ii)預付款項及其他應收款項增加人民幣18.3百萬元(增加主要原因是應收第三方支付供應商及關聯方款項增加)所抵銷。

### 投資活動所用現金淨額

我們的投資活動主要涉及投資金融資產(主要是由中國及香港商業銀行提供的理財產品)，以及購買物業及設備(包括租賃裝修)。

於截至二零一三年六月三十日止六個月，投資活動所用現金淨額為人民幣86.4百萬元，主要包括(i)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣420.0百萬元及(ii)購買物業、廠房及設備人民幣1.5百萬元，部分由(i)出售按公平值計入損益的金融資產所得款項人民幣331.9百萬元、(ii)出售於聯營公司的投資所得款項人民幣2.0百萬元及(iii)已收利息人民幣1.4百萬元所抵銷。

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。

## 財務資料

二零一二年，投資活動所用現金淨額為人民幣46.3百萬元，包括(i)購買與購買理財產品有關並按公平值計入損益的金融資產人民幣568.1百萬元及(ii)購買物業、廠房及設備人民幣4.4百萬元，部分由出售按公平值計入損益的金融資產所得款項人民幣527.6百萬元所抵銷。

二零一一年，投資活動所用現金淨額為人民幣85.8百萬元，包括(i)購買與購買理財產品有關並按公平值計入損益的金融資產人民幣438.7百萬元、(ii)購買物業、廠房及設備人民幣4.8百萬元及(iii)於聯營公司的投資及可供出售金融資產人民幣7.6百萬元，部分由出售按公平值計入損益的金融資產所得款項人民幣365.1百萬元所抵銷。

二零一零年，投資活動所用現金淨額為人民幣1.4百萬元，包括(i)購買與購買理財產品有關並按公平值計入損益的金融資產人民幣28.0百萬元及(ii)於聯營公司的投資付款人民幣3.0百萬元，部分由出售按公平值計入損益的金融資產所得款項人民幣30.6百萬元所抵銷。

### 融資活動所得現金淨額

我們的融資活動主要包括發行及出售A系列優先股、來自股東的出資及股息付款。

於截至二零一三年六月三十日止六個月，融資活動所用現金淨額為人民幣3.5百萬元(即[●]開支預付款項)。

二零一二年，融資活動所得現金淨額為人民幣8.0百萬元，指來自我們創辦人的出資。

二零一一年，融資活動所得現金淨額為人民幣20.9百萬元，主要包括發行A系列優先股的所得款項人民幣39.8百萬元，部分由購回普通股人民幣17.9百萬元所抵銷。

二零一零年，融資活動所用現金淨額為人民幣15.8百萬元，指向本集團當時股東宣派及支付的股息。

### 資本支出及承擔

#### 資本支出

我們的資本支出包括購買辦公傢具及設備、汽車以及租賃裝修的支出。下表載列於所示期間我們的資本支出：

	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 (未經審核)	人民幣千元
傢具及辦公設備 .....	1,076	1,509	2,248	793	1,472
汽車 .....	—	1,144	526	—	—
租賃裝修 .....	—	2,133	1,669	1,018	15
總計 .....	1,076	4,786	4,443	1,811	1,487

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。

## 財務資料

截至二零一三年十二月三十一日止年度，我們的資本支出預期將包括購買額外辦公傢具及設備、汽車以及租賃裝修。於最後實際可行日期，我們已就截至二零一三年十二月三十一日止年度或隨後數年的租賃裝修承諾資本開支約人民幣5.0百萬元。我們計劃透過使用經營所得現金流及[●]撥付計劃資本開支。

### 資本承擔

我們於二零一零年、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並無重大資本承擔。

### 債項

#### 借款及A系列優先股負債部分

於二零一三年九月三十日，我們擁有的A系列優先股負債達人民幣56.2百萬元。除此，本集團並無任何短期或長期借款。於二零一三年九月三十日，我們擁有尚未動用銀行融資人民幣30百萬元。有關貸款利率將於我們與銀行訂立最終的貸款協議時釐定。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。有關A系列優先股的進一步詳情，請參閱文件「歷史、重組及公司架構」一節及附錄一附註22。

#### 或然負債及擔保

於最後實際可行日期，本集團並無任何未入賬的重大或然負債、擔保或任何針對我們的訴訟。

#### 免責聲明

除本文件所披露者及集團內公司間的負債外，本集團概無任何未償還的貸款資本、銀行透支及承兌負債或其他類似的債項、債務、按揭、押記、貸款或承兌信貸或租購承諾、擔保或其他重大或然負債。董事確認，自二零一三年七月一日以來及直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。

### 主要財務比率

下表載列於所示日期我們的若干主要財務比率：

	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
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%。

---

## 財務資料

---

### 流動比率

我們的流動比率由二零一零年十二月三十一日的3.65倍減少至二零一一年十二月三十一日的3.50倍及二零一二年十二月三十一日的3.46倍，主要是由於流動負債大幅增加，而流動負債的增加乃因我們的收益快速增加及博雅中國向博雅深圳收取的服務費而引致即期所得稅負債及其他應付稅項增加所致。我們的流動比率增加至二零一三年六月三十日的3.56倍，主要是由於隨著我們的業務發展，貿易應收款項、預付款項及其他應收款項增加使流動資產增加所致。

### 速動比率

由於我們於往績記錄期並無存貨，故我們的速動比率與流動比率相同。請參閱上文「一流動比率」。

### 權益回報率

我們的權益回報率由截至二零一零年十二月三十一日止年度的114.2%減少至截至二零一一年十二月三十一日止年度的57.2%、截至二零一二年十二月三十一日止年度的47.2%及截至二零一三年六月三十日止六個月的18.0%，主要是由於總權益大幅增加，而總權益的增加乃因於該期間我們的業務營運快速增長且盈利，令儲備及保留盈利大幅增加所致。

### 總資產回報率

我們的資產回報率由截至二零一零年十二月三十一日止年度的84.7%減少至截至二零一一年十二月三十一日止年度的34.7%及截至二零一二年十二月三十一日止年度的30.1%，主要是由於資產大幅增加，而資產的增加乃因於該期間業務營運快速增長且盈利，令按公平值計量並計入損益的金融資產及現金及現金等價物增加所致。資產回報率於截至二零一三年六月三十日止六個月為11.7%。

### 營運資金

經計及本集團的可動用財務資源[●]後，董事認為，本集團擁有足夠營運資金應付其於本文件刊發日期起計最少12個月的目前需求。

### 有關市場風險的定性及定量披露

在日常業務過程中，我們面對多種市場風險，包括外匯風險、利率風險、信貸風險及流動資金風險。我們的風險管理策略旨在盡量降低該等風險對我們財務表現的潛在不利影響。

### 外匯風險

我們自中國以外國家及地區的玩家產生收益，彼等透過我們的收款渠道以外幣進行遊戲內購買。因此，我們面對來自不同貨幣風險的外匯風險，主要為美元，但亦包括港元、新台幣及泰銖。我們現時並無對沖以外幣進行的交易，但我們透過持續監控管理我們的風險，以盡可能限制我們的外幣風險。外匯風險於未來商業交易及已確認資產及負債以我們功能貨幣以外的貨幣計值時產生。我們的財務部門負責監控及管理各外幣的淨狀況。

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。

---

## 財務資料

---

就博雅中國及博雅深圳(功能貨幣均為人民幣)而言，倘美元兌人民幣升值或貶值5%而所有其他變量保持不變，則截至二零一零年、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，除稅後溢利會因以美元計值的貨幣資產淨值換算產生的外匯收益／虧損分別增加或減少零、人民幣1.6百萬元、人民幣1.2百萬元及人民幣1.5百萬元。

### 利率風險

除計息銀行存款外，我們並無其他重大計息資產。董事預期利率變動不會對計息資產造成重大影響，原因是銀行結餘利率預期不會有大幅變動。

### 價格風險

我們因持有分類為按公平值計量並計入損益的投資而面對價格風險。我們並無商品價格風險。

敏感度分析乃根據各報告期末按公平值計量並計入損益的金融資產的價格風險釐定。倘我們所持各工具的公平值增加／減少5%，則截至二零一零年、二零一一年及二零一二年十二月三十一日止年度及截至二零一三年六月三十日止六個月，除稅後溢利將分別增加／減少零、人民幣3.3百萬元、人民幣5.4百萬元及人民幣9.5百萬元。

### 信貸風險

我們面對與現金及存款、貿易及其他應收款項以及按公平值計量並計入損益的金融資產有關的信貸風險。上述各類金融資產的賬面值指我們所面對與金融資產有關的最大信貸風險。為管理該等風險，我們僅與國有金融機構及信譽良好的商業銀行(均為中國及香港的高信貸質量金融機構)交易。近期並無與該等金融機構有關的違約記錄。

貿易應收款項的大部分為應收遊戲分銷平台及第三方支付供應商的款項。倘與該等遊戲分銷平台及第三方支付供應商的業務關係終止或縮減，或遊戲分銷平台及第三方支付供應商改變與我們所訂協議的條款，或彼等在向我們付款時遇到財務困難，我們的貿易應收款項的收回可能會受到不利影響。為管理該風險，我們與遊戲分銷平台及第三方支付供應商保持頻密溝通，以確保有效的信用控制。鑒於我們與遊戲分銷平台及第三方支付供應商的過往合作，且其付款記錄良好，董事相信遊戲分銷平台及第三方支付供應商所欠貿易應收款項餘額的信貸風險較低。

就其他應收款項而言，管理層定期根據過往結算記錄及過往經驗，就其他應收款項能否收回作出整體及個別評估。董事相信其他應收款項的未結餘額並無重大信貸風險。

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。

## 財務資料

### 流動資金風險

我們的目標是保持充裕的現金及現金等價物。

下表載列按由結算日至合約到期日的剩餘期間計入相關到期組別的本集團非衍生金融負債及淨額結算衍生金融負債。表內披露的數額為合約未貼現的現金流量。

	一年以下	一年以上 兩年以下	兩年以上 五年以下	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於二零一零年十二月三十一日				
貿易及其他應付款項(不包括來自預付費卡銷售的墊款、應付工資及員工福利及其他應付稅項) .....	1,030	—	—	1,030
於二零一一年十二月三十一日				
A系列優先股(包括權益) .....	—	—	45,367	45,367
貿易及其他應付款項(不包括來自預付費卡銷售的墊款、應付工資及員工福利及其他應付稅項) .....	2,960	—	—	2,960
總計 .....	2,960	—	45,367	48,327
於二零一二年十二月三十一日				
A系列優先股(包括權益) .....	—	—	45,256	45,256
貿易及其他應付款項(不包括來自預付費卡銷售的墊款、應付工資及員工福利及其他應付稅項) .....	16,590	—	—	16,590
總計 .....	16,590	—	45,256	61,846
於二零一三年六月三十日				
A系列優先股(包括權益) .....	—	—	44,487	44,487
貿易及其他應付款項(不包括來自預付費卡銷售的墊款、應付工資及員工福利及其他應付稅項) .....	27,380	—	—	27,380
總計 .....	27,380	—	44,487	71,867

### 資產負債表外承擔及安排

於最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外交易。

### 股息政策

我們是一家於開曼群島註冊成立的控股公司。我們依賴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所得稅。此外，中國法律法規規定，中國公司(如博雅中國)僅可從根據中國會計準則釐定的累積溢利(如有)

## 財務資料

中派付股息，而中國會計準則與其他司法管轄區的公認會計準則（包括國際財務報告準則）在多方面存在差異。此外，中國法律法規規定，外商投資企業（如博雅中國）須每年從根據中國會計準則計算的除稅後溢利（如有）中撥出至少10%為若干法定儲備提供資金，不可用作現金股息分派。此外，博雅中國亦可將部分經董事會釐定的除稅後溢利分派至員工福利及獎勵基金而不可向我們分派。此外，倘我們的任何附屬公司因規管債務的工具的任何限制性契諾或我們附屬公司於日後可能訂立的其他協議產生任何虧損或債務，則該等附屬公司向我們付款及分派可能會受到限制。如博雅香港不被視作中國居民企業，博雅中國向博雅香港派付的任何股息將須繳納最高達10.0%的預扣稅。

截至二零一零年十二月三十一日止年度，我們向當時的股東宣派合共人民幣16.8百萬元的股息，有關股息已於二零一零年及二零一一年支付。閣下應注意，過往股息分派並非我們日後之股息分派政策的指標。於[●]完成後，股東將有權收取我們宣派的股息，而我們預期將以港元派付上述股息（如有）。任何日後股息的派付及數額將由董事會酌情決定，亦將視乎我們的經營業績、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。宣派及派付股息及其數額將須遵守我們的細則及公司法，包括股東批准及股息將僅可自利潤或其他可供分派儲備派付。

我們擬於[●]後將我們的可供分派溢利一部分作為股息分派，惟須視乎日後經營業績、現金流、資本需求、一般財務狀況、合約限制、未來前景及董事會認為相關的其他因素而定。[●]後，所有於相關記錄日期（由我們的董事會就相當股息分派而釐定）名列我們股東名冊的股東（包括根據受限制股份單位計劃持有受限制股份單位相關股份的受限制股份單位代名人）將有權收取所宣派的股息。受限制股份單位代名人所持有的股份總數可能超過於釐定有權收取未來股息之時授出的受限制股份單位所代表的相關股份總數。截至本文件日期，由受限制股份單位代名人持有的26,692,625股已發行股份代表的受限制股份單位尚未授出，而已授出的受限制股份單位可根據若干情況失效，例如若干終止聘用的情況，於有關情況下，相關股份將退回受限制股份單位組別。該等尚未授出受限制股份單位的相關股份的股息分派將首先用作清繳本公司應付受限制股份單位計劃尚未支付的費用及開支並支付予受限制股份單位受託人及其聯屬人士。倘支付上述費用及開支後有任何餘額，該等餘額將於緊隨採納受限制股份單位計劃後轉讓予本公司股東，並按該等股東當時於本公司的持股比例轉讓。然而，我們無法保證將於任何年度宣派或分派任何數額的股息。此外，宣派及／或派付股息可能會受制於法律限制及／或我們於日後可能訂立的合約或協議。

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（並無就此計提遞延所得稅負債撥備）為人民幣358.6百萬元。預期該等盈利將由博雅中國及博雅深圳留存，以滿足其營運現金流量需求。我們無意於可見未來分派該等未匯出盈利。該筆過去未匯出盈利於可見將來將會對可供分派股息儲備金額造成影響。然而，我們並不認為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[●]後分派股息的計劃造成影響。

### 可供分派儲備

於二零一三年六月三十日，我們的可供分派儲備為人民幣3.4百萬元。

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。

---

## 財務資料

---

### 關聯方交易

#### 與博雅深圳及其股東的契約安排

請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」一節。

#### 與創辦人的交易

我們曾於二零一零年及二零一一年向張先生提供現金墊款作個人用途。於二零一零年及二零一一年十二月三十一日，該現金墊款結餘分別為人民幣7.8百萬元及人民幣9.3百萬元。張先生已於二零一二年部分償還該等現金墊款。由於張先生於二零一二年代表本集團向博雅深圳額外注資人民幣8.0百萬元，應付張先生的款項已於我們的綜合賬目內與應收張先生的現金墊款結餘抵銷。因此，於二零一二年十二月三十一日，現金墊款結餘為零。我們已於二零一二年終止向關聯方提供現金墊款或貸款，且不會於日後作出任何類似現金墊款或貸款。

於二零一三年五月，博雅中國與張先生訂立借款協議，作為根據契約安排加強對博雅深圳控制的整體計劃的一部分。請參閱上文「歷史、重組及公司架構－契約安排－借款協議」一節。

董事認為，上述關聯方交易乃於日常業務過程中按照本集團與各關聯方磋商的條款進行。

#### 無重大不利變動

於進行董事認為適當的盡職審查後及經作出審慎周詳的考慮後，董事確認，自二零一三年六月三十日（即我們最新的經審計財務報表的編製日期）直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無任何重大不利變動，且自二零一三年六月三十日起並無任何事件對本文件附錄一會計師報告所載資料造成重大影響。