

---

## 業務目標聲明

---

### 整體業務目標及策略

本集團的目標為進一步鞏固本集團作為中國領先網絡遊戲開發商及營運商的地位。本集團致力把握因中國上網人數不斷增加及互聯網應用、連線質素及速度改善而產生的新市場商機。憑藉本集團於網絡遊戲業界的經驗及專業知識，我們相信本集團已具備於中國及海外市場進佔更高市場地位的優勢。

### 業務策略

本集團的業務策略載列如下：

#### 進一步加強本集團核心遊戲開發能力

為了維持本集團於遊戲開發方面的核心競爭優勢，我們擬繼續投放大量資源開發遊戲。我們尤其會集中加強遊戲開發隊伍及投資於我們的軟件及硬件。我們計劃有系統地招攬富經驗的遊戲開發專家，以壯大我們現時的遊戲設計員、圖像繪製人員及程式設計員隊伍。與此同時，我們會加強本集團現時的企業文化及獎勵計劃，以挽留現有的人才。本集團亦會繼續實施本身的培訓計劃，進一步提升現有遊戲開發隊伍的技術知識及技巧。

本集團會不斷物色合適的支援技術，以提升我們的開發能力及效益。我們專注於改良本身的遊戲開發軟件，讓隊伍握先進技術。此外，我們特別著重於開發遊戲引擎，例如我們已取得使用3D開發引擎虛幻3的特許使用權。我們亦會投資於硬件，包括升級電腦、購入圖像設計專用器材及安裝最新款的動作模擬裝置。

#### 進一步提升本集團的整合營運模式

本集團的目標為將企業資源規劃系統、會計系統、客戶資料系統、直接付款及分銷渠道整合為單一平台，提升營運效益及盈利能力。本集團致力全面整合客戶資料系統及企業資源規劃系統，使管理層能夠迅速洞悉玩家需求，從而領導我們的開發團隊改良我們的遊戲，例如設計特製商品及新穎特色，滿足本集團高價值客戶的需求。本集團的管理層亦可利用同一平台所提供的銷售業績，迅速評估新遊戲設計及市場推廣活動是否已達到預期的目標。

---

## 業務目標聲明

---

### 豐富我們的產品組合及延長我們的遊戲市場週期

本集團會繼續開發新遊戲擴闊產品組合，以吸引不同類型的玩家。本集團的《機戰》剛於二零零七年四月推出市場。此外，我們正開發三款主題及遊戲經驗不同的遊戲，預計於二零零七年下半年至二零零八年初推出市場。就二零零八年及二零零九年而言，本集團計劃每年推出三款新網絡遊戲，以迎合日益擴大的網絡遊戲業。

本集團有意持續引入新特色、內容、強化的視覺效果、新版本及升級版，以增添玩家於遊戲中的趣味，以及吸引玩家購買虛擬物品，藉此延長遊戲的市場週期。

### 透過收購或對外合作擴充本集團業務

本集團不斷尋求與國際遊戲開發及營運公司合作的機會。取得熱門內容如電影、卡通及電腦遊戲的特許使用權並將之發展為網絡遊戲，是擴充本集團遊戲組合日趨重要的途徑。本集團開發中的主要遊戲之一《英雄無敵Online》，是透過取得育碧所擁有的電腦遊戲的特許版權為藍本而開發。我們相信，本集團可為該等國際公司貢獻我們於開發網絡遊戲及於特定市場經營該等遊戲方面的專業知識。我們有意取得更多遊戲的獨家特許使用權。

此外，本集團擬收購遊戲開發及營運公司，以獲取新客戶、優質產品內容及開發人才。於最後實際可行日期，本集團並無就任何收購事項訂立任何協議或諒解備忘錄。

### 提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲

除了傳統的口頭推銷計劃外，本集團擬增加目標市場推廣及宣傳活動。我們計劃擴大委託專業市場推廣公司，以於中國及海外市場宣傳本集團的企業形象及網絡遊戲。本集團亦會繼續參與多個電腦及遊戲展覽，包括E3及ChinaJoy。透過參與該等展覽，本集團可通過媒體報道向網絡遊戲業界及大眾宣傳我們的企業形象及網絡遊戲。為配合本集團新網絡遊戲的推出，我們會為各款遊戲度身訂造市場推廣計劃，包括委任代言人、密集式網絡廣告及網吧宣傳活動。我們亦計劃制訂一項公司及品牌優化特設計劃，以宣傳本集團為領先網絡遊戲開發商及營運商之一。

---

## 業務目標聲明

---

### 實施方案

為實施以上策略，本集團已就最後實際可行日期起至二零零九年十二月三十一日(包括該日)期間擬訂詳盡的實施方案。然而，務請注意董事相信網絡遊戲市場並非固定不變，且會受市場及技術變革所影響。制訂實施方案原意僅為反映董事現時對市場的理解。有鑑於此及基於下文「基準及假設」一段所述的基準及假設，我們預期執行以下的實施方案：

#### 第一期

#### 最後實際可行日期起至二零零七年十二月三十一日期間的 預定業務目標及活動

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
進一步加強本集團核心遊戲開發能力	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將增聘富經驗的遊戲開發人員以配合我們的遊戲開發。</li><li>• 本集團將加強為開發隊伍設立的獎勵計劃。</li><li>• 本集團將透過邀請專業人士安排培訓及研討會，提升內部培訓計劃水平。</li><li>• 本集團將購買電腦及遊戲開發軟件。</li><li>• 本集團將繼續規範遊戲開發過程以提升效益。</li></ul>	2.0
進一步提升本集團的整合營運模式	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將成立委員會負責研究整合客戶資料系統、會計系統、分銷及付款系統及企業資源規劃系統</li><li>• 本集團將增聘經驗豐富的專業人士審查及實施整合計劃。</li><li>• 本集團擬成立小組研究如何進一步利用客戶資料的客戶資料。</li></ul>	1.3

## 業務目標聲明

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將推出《開心Q傳》中文版。</li><li>• 本集團將首次推出《魔域》及《機戰》升級版。</li><li>• 本集團將為《機戰》定制英文版。</li><li>• 本集團將增聘資深人員經營遊戲業務。</li></ul>	8.3
透過收購或對外合作以擴充本集團業務	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將成立業務發展小組，評估收購及合併機會。</li><li>• 本集團擬與有潛力的遊戲開發製作公司及遊戲經營商進行磋商，評估合作或合併及收購的可能性。</li></ul>	—
提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將繼續委託市場推廣顧問制訂市場推廣策略，以宣傳本集團的企業形象及遊戲。</li><li>• 本集團將繼續與知名互聯網入門網站合作，宣傳企業形象及遊戲。</li><li>• 本集團將委聘若干廣告代理商在不同媒體(包括報章及雜誌)刊登廣告。</li></ul>	25.6

## 業務目標聲明

### 第二期

二零零八年一月一日至二零零八年六月三十日期間的  
預定業務目標及活動

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
進一步加強本集團核心遊戲開發能力	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將增聘富經驗的遊戲開發人員配合我們的遊戲開發。</li><li>• 本集團擬邀請專業人士就為其內部培訓計劃安排培訓及研討會。</li><li>• 本集團擬於上海設立一個3D圖像中心以改進及提升我們現有及新近開發的網絡遊戲的特點及於大學招聘新畢業生及有經驗的3D圖像設計人員，以壯大我們的設計人員隊伍，並促進我們3D圖像技術的發展以擴大我們的網絡遊戲組合。</li><li>• 本集團將繼續升級我們的電腦及遊戲開發軟件。</li><li>• 本集團將繼續規範遊戲開發過程以提升效益。</li></ul>	29.4
進一步提升本集團的整合營運模式	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將整合我們的客戶資料系統及企業資源規劃系統</li><li>• 我們的團隊將運用客戶資料系統研究結果制訂市場推廣策略。</li></ul>	1.5
豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將推出《縹緲Online》及《英雄無敵Online》的中文版。</li><li>• 本集團將推出《魔域》、《機戰》及《開心Q傳》的升級版。</li><li>• 本集團將為《開心Q傳》及《縹緲Online》定制英文版。</li><li>• 本集團將為《機戰》定制其他語言的版本。</li><li>• 本集團將增聘資深人員經營遊戲業務。</li></ul>	10.3

## 業務目標聲明

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
透過收購或對外合作以擴充本集團業務	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團擬收購中國或海外的中型遊戲開發製作公司及專注於大型多用戶網絡角色扮演遊戲的遊戲經營商。</li><li>• 本集團擬與中國或海外的中至大型知名互聯網入門網站結成合作夥伴。</li><li>• 本集團將評估其他合併及收購機會以補足我們的業務策略及就此獲益。</li></ul>	63.2
提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將繼續委託市場推廣顧問制訂市場推廣策略，以宣傳本集團的企業形象及遊戲。</li><li>• 本集團將繼續與知名互聯網入門網站合作，宣傳遊戲及企業形象。</li><li>• 本集團將繼續參與遊戲業界活動。</li><li>• 本集團將委聘若干廣告代理商在不同媒體(包括報章及雜誌)刊登廣告。</li></ul>	27.4

## 業務目標聲明

### 第三期

二零零八年七月一日至二零零八年十二月三十一日期間的  
預定業務目標及活動

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
進一步加強本集團核心遊戲開發能力	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將擴充開發隊伍(更多遊戲設計員及圖像設計人員)以配合新遊戲的開發。</li><li>• 本集團擬透過贊助比賽及為學生提供獎學金與大學及遊戲開發院校緊密合作。</li><li>• 本集團將提供更多培訓計劃及研討會，以提升本集團開發人員的技術。</li><li>• 本集團將繼續升級我們的電腦及遊戲開發軟件。</li></ul>	8.4
進一步提升本集團的整合營運模式	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將整合會計系統及分銷及付款系統。</li><li>• 本集團將對整合後的客戶資料系統及企業資源規劃系統進行測試及調整，以及向本集團員工提供整合系統的培訓。</li></ul>	1.3
豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將推出兩款新網絡遊戲。</li><li>• 本集團將推出《征服》、《魔域》、《機戰》、《開心Q傳》、《縹緲Online》及《英雄無敵Online》的升級版。</li><li>• 本集團將為《開心Q傳》、《縹緲Online》及《英雄無敵Online》定制不同語言版本。</li><li>• 本集團將增聘資深人員經營遊戲業務。</li></ul>	11.3

## 業務目標聲明

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
透過收購或對外合作以擴充本集團業務	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團擬收購中國或海外的中型遊戲開發製作公司及專注於大型多用戶網絡角色扮演遊戲的遊戲經營商。</li><li>• 本集團擬與中國或海外的中至大型知名互聯網入門網站結成合作夥伴。</li><li>• 本集團將繼續評估其他合併及收購機會以補足我們的業務策略及就此獲益。</li></ul>	83.7
提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將繼續委託市場推廣顧問制訂市場推廣策略，宣傳本集團的企業形象及遊戲。</li><li>• 本集團將繼續與知名互聯網入門網站合作，宣傳遊戲及企業形象。</li><li>• 本集團將繼續參與遊戲業界活動。</li><li>• 本集團將委聘若干廣告代理商在不同媒體(包括報章及雜誌)刊登廣告。</li><li>• 本集團將委聘一家國際公關公司於網絡遊戲業宣傳本集團的企業形象。</li></ul>	29.9



## 業務目標聲明

### 第四期

二零零九年一月一日至二零零九年六月三十日期間的  
預定業務目標及活動

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
進一步加強本集團核心遊戲開發能力	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將擴充開發隊伍(主要為遊戲設計員及圖像設計人員)以配合新遊戲的開發。</li><li>• 本集團擬透過在國內外贊助比賽及為學生提供獎學金與大學及遊戲開發院校緊密合作。</li><li>• 本集團將提供更多培訓計劃及研討會，以提升本集團開發人員的技術。</li><li>• 本集團將繼續升級我們的電腦及遊戲開發軟件。</li><li>• 本集團擬於中國設立不同的開發中心，以配合不斷擴充的業務。</li></ul>	19.3
進一步提升本集團的整合營運模式	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將整合會計系統及客戶資料系統。</li><li>• 本集團將對整合後的會計系統及分銷及付款系統進行測試及調整，以及向本集團員工提供整合系統的培訓。</li></ul>	2.0
豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將於中國市場推出一款新網絡遊戲。</li><li>• 本集團將推出現有遊戲的升級版。</li><li>• 本集團將為現有遊戲定制不同語言版本。</li><li>• 本集團將增聘資深人員經營遊戲業務。</li></ul>	12.1

## 業務目標聲明

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
透過收購或對外合作以擴充本集團業務	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團擬收購中國或海外的中型遊戲開發製作公司及專注於大型多用戶網絡角色扮演遊戲的遊戲經營商。</li><li>• 本集團擬與中國或海外的中至大型知名互聯網入門網站結成合作夥伴。</li><li>• 本集團將繼續評估其他合併及收購機會以補足我們的業務策略及就此獲益。</li></ul>	83.7
提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將繼續委託市場推廣顧問制訂市場推廣策略，宣傳本集團的企業形象及遊戲。</li><li>• 本集團將繼續與知名互聯網入門網站合作，宣傳遊戲及企業形象。</li><li>• 本集團將繼續參與遊戲業界活動。</li><li>• 本集團將委聘若干廣告代理商在不同媒體(包括報章及雜誌)刊登廣告。</li><li>• 本集團將委聘一家國際公關公司於網絡遊戲業宣傳本集團的企業形象。</li></ul>	28.1

## 業務目標聲明

### 第五期

二零零九年七月一日至二零零九年十二月三十一日期間的  
預定業務目標及活動

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
進一步加強本集團核心遊戲開發能力	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將擴充開發隊伍(主要為遊戲設計員及圖像設計人員)以配合新遊戲的開發。</li><li>• 本集團擬透過在國內外贊助比賽及為學生提供獎學金與大學及遊戲開發院校緊密合作。</li><li>• 本集團將提供更多培訓計劃及研討會，以提升本集團開發人員的技術。</li><li>• 本集團將繼續升級我們的電腦及遊戲開發軟件。</li><li>• 本集團擬於中國設立不同的開發中心，以配合不斷擴充的業務。</li></ul>	15.9
進一步提升本集團的整合營運模式	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將整合會計系統及企業資源規劃系統。</li><li>• 本集團將對整合後的會計系統及客戶資料系統進行測試及調整，以及向本集團員工提供整合系統的培訓。</li></ul>	3.9
豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將於中國市場推出兩款新遊戲。</li><li>• 本集團將推出現有遊戲的升級版。</li><li>• 本集團將為現有遊戲定制不同語言版本。</li><li>• 本集團將增聘資深人員經營遊戲業務(尤其是海外業務)。</li></ul>	18.0

## 業務目標聲明

目標	活動	所得款項用途 (百萬港元)
透過收購或對外合作以擴充本集團業務	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團擬收購中國或海外的中型遊戲開發製作公司及專注於大型多用戶網絡角色扮演遊戲的遊戲經營商。</li><li>• 本集團擬與中國或海外的中至大型知名互聯網入門網站結成合作夥伴。</li><li>• 本集團將繼續評估其他合併及收購機會以補足我們的業務策略及就此獲益。</li></ul>	451.7
提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲	<ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團將繼續委託市場推廣顧問制訂市場推廣策略，宣傳本集團的企業形象及遊戲。</li><li>• 本集團將繼續與知名互聯網入門網站合作，宣傳遊戲及企業形象。</li><li>• 本集團將繼續參與遊戲業界活動。</li><li>• 本集團將委聘若干廣告代理商在不同媒體(包括報章及雜誌)刊登廣告。</li><li>• 本集團將繼續委聘一家國際公關公司於網絡遊戲業宣傳本集團的企業形象。</li></ul>	35.6

---

## 業務目標聲明

---

### 進行國際配售的理由及所得款項用途

本集團相信上市會提升本集團的形象及擴大供未來增長及發展所用的資本基礎。國際配售的所得款項淨額(經扣減有關包銷費及應付開支後，並假設配售價為每股12.18港元(即指定配售價範圍每股11.18港元至13.18港元的中位數))估計約為1,082,100,000港元(相當於約人民幣1,060,500,000元)。本集團目前擬將該筆所得款項淨額用於以下用途：

- 約75,000,000港元用於進一步加強本集團核心遊戲開發能力
- 約10,000,000港元用於進一步提升本集團的整合營運模式
- 約60,000,000港元用於豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期
- 約682,300,000港元用於透過收購或對外合作以擴充本集團業務
- 約146,600,000港元用於提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲
- 餘下所得款項淨額約108,200,000港元用作本集團的一般營運資金

有關所得款項用途的其他詳情載於本招股章程「一 實施方案」。

於最後實際可行日期，我們尚未與外界確認任何合適的收購或合作目標。

倘配售價定於11.18港元或13.18港元(即分別為本招股章程所述的指示性配售價範圍的最低價及最高價)及假設並無行使超額配股權，國際配售的所得款項淨額(經扣減所有包銷費及本集團支付及應付的開支後)分別約為990,400,000港元(相當於人民幣970,600,000港元)及1,173,900,000港元(相當於人民幣1,150,400,000元)。本集團目前擬將上述所得款項淨額按以上所示的方式及比例運用。我們將不會因國際配售的售股股東出售股份而獲得任何所得款項。

倘超額配股權獲悉數行使及假設配售價為12.18港元(即本招股章程所示的指示性價格範圍中位價)，本公司將得到約189,400,000港元的額外所得款項淨額。本集團擬將額外所得款項淨額用作透過收購或對外合作以擴充本集團業務。

## 業務目標聲明

倘國際配售的所得款項淨額並非即時用作上述用途，本集團目前擬將款項存放於香港持牌銀行及／或中國商業銀行或其他財務機構作為短期存款。

### 所得款項用途時間表

下表載列截至二零零九年十二月三十一日止各六個月期間的所得款項用途時間表：

(百萬港元)	第一期：	第二期：	第三期：	第四期：	第五期：	按類別 劃分小計
	最後實際 可行日期 至二零零七年 十二月三十一日	二零零八年 一月一日 至二零零八年 六月三十日	二零零八年 七月一日 至二零零八年 十二月三十一日	二零零九年 一月一日 至二零零九年 六月三十日	二零零九年 七月一日 至二零零九年 十二月三十一日	
進一步加強本集團 核心遊戲開發能力	2.0	29.4	8.4	19.3	15.9	75.0
進一步提升本集團 的整合營運模式	1.3	1.5	1.3	2.0	3.9	10.0
豐富本集團產品組合 及延長遊戲市場週期	8.3	10.3	11.3	12.1	18.0	60.0
透過收購或對外合作 以擴充本集團業務	—	63.2	83.7	83.7	451.7	682.3
提升本集團的企業形象 及宣傳本集團的遊戲	25.6	27.4	29.9	28.1	35.6	146.6
營運資金	9.2	14.2	17.3	17.3	50.2	108.2
總計	46.4	146.0	151.9	162.5	575.3	1,082.1

---

## 業務目標聲明

---

### 基準及假設

於制訂上文所載的本集團業務策略及實施方案時，董事乃經評估本集團網絡遊戲的目前市場狀況及發展潛力，且根據若干基準及假設引用彼等的行業知識及經驗。儘管董事認為該等基準及假設屬合理，惟不能保證該等基準及假設為正確及完整。倘本公司實施方案的任何部分並無落實或如期進行，董事會謹慎評估情況，並在董事認為符合本公司及股東的整體最佳利益的情況下，可能將本公司國際配售所得款項重新分配至其他計劃及／或本公司新項目。

以下為有關本公司實施方案的一般基準及假設：

- 與本集團有關的現行法律（不論是中國、開曼群島或世界任何其他地方的現行法律）、政策或行業或監管措施、本集團經營業務或進行市場推廣所在地區的政治、經濟或市場狀況並無出現重大變動；
- 本集團經營業務的市場並無出現重大不利變動；
- 適用於本集團的稅基或稅率並無出現重大變動；
- 於最後實際可行日期本招股章程所用的通脹率、利率及匯率並無出現重大變動；
- 本集團將如期開發遊戲及取得良好成績；
- 本集團可招攬及挽留合資格人員；
- 本集團可於有需要時取得外部資金；
- 本集團能於有關期間就將會開發及推出市場的新產品已作出或將會作出的申請取得版權或特許使用權（倘有需要）；
- 本集團的網絡遊戲將繼續為公眾喜愛；

---

## 業務目標聲明

---

- 國際配售將按本招股章程「國際配售的架構及條件」一節所述完成；及
- 本集團將不會遇上任何方面對本集團業務或發展計劃有不利影響的任何困難或干擾，包括但不限於：
  - 供應商提供的服務中斷；
  - 嚴重工業意外、自然及政治災難、勞資糾紛或影響本集團營運的訴訟；
  - 本集團網絡遊戲出現嚴重故障；及
  - 任何其他不可抗力事件。