

### 管理層對營業記錄的討論及分析

閣下應將以下討論及分析與載於本招股章程附錄一「會計師報告」所載本集團的經審核財務報表(包括有關附註)一併閱讀。財務報表乃根據香港財務準則編製。

#### 概覽

我們為中國其中一個佔領導地位的網絡遊戲開發商及經營商，我們及我們的網絡遊戲所獲獎項及認同可資證明。我們的業務包括一系列的MMORPG，以迎合不同類型的玩家。我們強勁的網絡遊戲研發能力令我們創造獨家遊戲，並快捷及有效地提升我們現有的遊戲。此外，我們的自有客戶資訊系統追蹤玩家行為及購買模式，讓我們設計出更多具吸引力的遊戲內容。配合我們的玩家帶動開發哲學及我們的綜合經營模式，我們能夠敏捷地適應網絡遊戲市場的潮流，例如免費向玩家提供網絡遊戲，並透過銷售虛擬物品產生收益。配合此策略及能力，我們相信我們能有效地滿足客戶的需求，並把握市場機遇，以進一步鞏固我們於市場的地位。

#### 影響我們經營業績及財務狀況的因素

影響我們經營業績及財務狀況的主要因素如下：

##### 互聯網普及率及網絡遊戲市場增長

我們的經營業績及財務狀況受互聯網普及率及網絡遊戲市場增長影響。全球及中國的互聯網的普及率於過去幾年一直持續增長，預期日後會進一步增長。作為以中國為基地的網絡遊戲開發商及經營商，我們大部分收益來自於中國經營網絡遊戲。中國互聯網普及率增長促進了中國網絡遊戲市場發展，原因為更多人可透過互聯網接觸網絡遊戲，此途徑既方便，成本亦低廉。我們相信互聯網增值服務持續發展、登入互聯網成本減低、個人電腦價格下調及使用頻寬普及將帶動互聯網使用量增加，並令網絡遊戲市場增長。詳情請參閱本招股章程「行業概覽」一節。

##### 我們的網絡遊戲的受歡迎程度

我們的財務業績受我們網絡遊戲的受歡迎程度影響。

受歡迎的遊戲吸引了大量顧客，為遊戲開發商及經營商帶來龐大收益。因此，開發及經營受歡迎遊戲的能力對我們能否於商業上取得成功十分重要。

---

## 財務資料

---

### 產生收益

我們根據FTP模式經營網絡遊戲。玩家可於毋須成本的情況下開始遊戲，令我們能快速吸引新玩家體驗我們的網絡遊戲。我們的收益來自出售用於遊戲中的虛擬物品。我們設計虛擬物品及提升遊戲特色吸引玩家增加消費的能力對我們產生收益十分重要。然而，此模式為近日方出現，我們的未來收益及利潤有賴FTP模式持續獲接納及採用，以及我們刺激玩家花費於虛擬物品的能力。

### 開發能力

為維持我們的長期財務及經營成功，我們必須持續研發能吸引玩家的新遊戲、經常提升我們現有的遊戲以維持玩家數量，並定期提升遊戲的技術及藝術特色以迎合玩家口味。我們的遊戲是否成功很大程度上依賴我們預測瞬息萬變的用家需求及對其作出反應的能力。開發遊戲需於推出前作出龐大的投資，而未來亦須有大量的資源承擔以維持其增長。

### 技術變動

作為一名網絡遊戲開發商及經營商，我們未來的財務業績及經營受日新月異的技術變動影響。遊戲開發軟件的發展提高了我們的遊戲研發能力，以及網絡遊戲的新奇及複雜程度。我們因而能提供類型更廣泛的網絡遊戲，吸引更多玩家。然而，新科技推陳出新或令我們須提升硬件及軟件設備，以維持在業界中的競爭力。

### 匯率波動

我們提供不同語言版本的網絡遊戲，包括英文、法文及西班牙文。我們的多語言方針有助從非中文市場產生約人民幣41,600,000元的收益，佔我們截至二零零六年十二月三十一日止年度的總收益約34.1%。我們的財務報表按人民幣列賬，而部分收益及開支以外幣計值。人民幣兌其他貨幣的價值或會波動。我們的經營業績及財務狀況或會受人民幣兌我們的收益及開支所計值的其他貨幣的價值變動所影響。詳情請參閱本招股章程「風險因素」一節中「匯率波動或會對我們的業務造成不利影響」一段。

### 呈報基準

我們的財務資料接受共同控制的業務合併而編製。我們的財務資料呈列我們的經營業績，猶如我們於二零零五年一月一日已一直存在。儘管我們並非福建網龍的權益持有人，但我們透過管理委員會最終及有效控制福建網龍的財務及經營活動。管理委員會乃根據框

---

## 財務資料

---

架協議成立，合約乃由天晴數碼、福建網龍及福建網龍的權益持有人訂立，以監察福建網龍的業務及經營。我們可透過框架協議中所載的機制，控制管理委員會。此外，天晴數碼有權享有所有由福建網龍產生的經營利潤。福建網龍實質由天晴數碼控制。因此，儘管我們並無擁有股權，我們仍視福建網龍為我們的附屬公司。由於上海天坤為福建網龍的附屬公司，上海天坤亦被視為我們的附屬公司。由於我們、NetDragon (BVI)、天晴數碼、NetDragon (USA)、網龍香港、福建網龍及上海天坤於本集團成立前後均由同一組人士最終控制，財務資料從而使用合併會計準則編製，並呈列我們的合併業績、合併權益變動、合併現金流量及合併財政狀況，猶如現時的集團架構於二零零五年一月一日(即所呈列的最早積極拓展業務期間開始之時)已一直存在。

### 重要會計政策及估計

我們根據香港財務報告準則編製財務報表。香港財務報告準則規定我們須採納董事認為最適合於目前情況下就我們的業績及財務狀況作出真實公平意見的會計政策並作出預測及假設。然而，於重要範疇的不同政策、估計及假設可引致重大不同的結果。我們亦根據我們的經驗、認識及對目前業務及其他狀況的評估持續估量該等估計，並以該等資料及其他合理假設為基準，對一些不明顯地能從其他來源確定的事項作出判斷。由於運用估計是財務報告中不可或缺的部分，本公司的實際業績可能會與這些估計數字有出入。本公司其中一些會計政策是要求在運用上較其他方面有更精確的判斷。我們相信下列會計政策涉及編製財務報表時的重大判斷及估計。

#### (i) 合併會計法

我們使用合併會計法編製財務資料。於釐定編製本集團財務報表所用的會計方法時，我們已評估本集團的成立是否為涉及共同控制下實體的業務合併及該控制是否為過渡性質。

#### (ii) 網絡遊戲收益確認

一般而言，我們根據遊戲積分的實際消耗量確認網絡遊戲收益。根據FTP模式，相關網絡遊戲可供免費任玩，但遊戲玩家可以遊戲積分購買虛擬物品，以增加他們於網絡遊戲的體驗。為取得遊戲積分，遊戲玩家通常可透過直接銷售渠道如網上付款系統或購買預付款遊戲咭為其遊戲賬戶存款。網絡遊戲收益於遊戲積分為遊戲玩家用以購買虛擬物品時確認。

---

## 財務資料

---

我們就有關未啟用預付款遊戲咭的所收金額及有關未動用遊戲積分於我們的綜合資產負債表中以遞延收入列賬。尚未動用的遊戲積分可一直有效使用而並無限期。我們的預付款遊戲咭乃透過第三方銷售分銷商及我們於中國的網絡分銷商出售。已出售但未由最終玩家啟用的預付款遊戲咭的所收款項確認為遞延收入。

就期末未動用遊戲積分而言，我們已對未動用遊戲積分於期末遞延收入相關金額的平均銷售價值作出估計。於釐定未動用遊戲積分的平均銷售價值時，我們考慮提供予各分銷商及付款渠道的適用折扣(不同分銷商及付款渠道而有所不同)。一般而言，超過一半收益來自透過網上付款系統的直接銷售途徑，有關途徑並不獲折扣優惠。其餘的收益則來自獲大約15%至55%折扣的銷售途徑。我們亦考慮從直接銷售渠道所得收入及來自分銷商預付款遊戲咭銷售額的組合。於來自不提供折扣優惠的直接網上付款系統的收入增加的年度，我們於釐定該年度的遞延收入金額時有意使用較低的平均折扣率，反之亦然。考慮及上述因素，我們釐定平均折扣率，以得出給予期末未動用遊戲積分折扣的最佳估計。每個遊戲積分的平均銷售價值按遊戲積分面值的平均折扣而計算。倘未動用遊戲積分的實際銷售價值大於我們的估計銷售價值，於綜合資產負債表確認的遞延收入金額應相對較大，而於綜合收益表中確認的網絡遊戲收益金額應相對較小。相反，倘未動用遊戲積分的實際銷售價值小於我們的估計銷售價值，於綜合資產負債表確認的遞延收入金額應相對較小，而於綜合收益表中確認的網絡遊戲收益金額應相對較大。

我們的現有系統能於釐定遞延收益時取得所需資料，包括於特定期間內從不同分銷商及付款途徑所得的收入、特定期間內已動用的遊戲積分及期末未動用的遊戲積分。經參考於指定期間透過不同分銷及付款渠道出售的遊戲積分的實際銷售額，我們得以預測特定期間平均折扣率並繼而釐定期末的遞延收入。

有鑑於上述因素，儘管相關網絡遊戲收益確認政策作出估計及假設，然而於積極拓展業務期間，我們的網絡遊戲收益及遞延收入公平呈列。

### (iii) 開發成本

我們通過於研究成本產生時確認其為開支。開發新產品項目所產生的開支只會在下列情況下撥充資本並確認為無形資產：(i)本集團可確定完成該項無形資產以作使用或出售用

---

## 財務資料

---

途在技術上為可行；(ii)本集團有意完成該項無形資產，並能夠使用或出售該項資產；(iii)該項資產日後將如何產生經濟利益；(iv)完成該項目之可用技術及財務資源；(v)及是否有能力在開發過程中可靠地計量所需開支。

釐定作為保證資本化的研發成本水平需要管理層就資產的預期未來現金流量、須採用之貼現率及預期獲益期運用大量的判斷及作出假設。我們已花費所有研發成本。我們將僅於管理層透過充足可靠的估計及判斷，及其合理程度可客觀地證明時，認為上述資本化條件達成後，方把我們的研發成本撥充資本。

### (iv) 物業、廠房及設備的可使用年期

我們的物業、廠房及設備主要包括伺服器、電腦、汽車及其他辦公室設備。折舊一般採用直線法經考慮資產的預計剩餘價值於資產估計可使用年期計算。我們根據管理層就市場上同類資產的可使用年期的認識對資產可使用年期，並經考慮預期技術或其他變動而作出估算。根據此基準，我們估計伺服器、電腦、汽車及其他辦公室設備的可使用年期為五年。我們已審閱資產的估計可使用年期及剩餘價值，並於每個結算日進行調整(如適用)。

倘科技創新速度比我們預期快，我們或會縮短該等資產的可使用年期或減低其剩餘價值，令未來期間的折舊開支增加。

### (v) 應收款項減值

貿易及其他應收款項最初按公平值記賬，其後按攤銷成本減任何減值計值。貿易及其他應收款項減值撥備乃於有客觀證據表明我們將無法按照原先應收款項條款收回所有到期金額時作出。如欠債人出現重大財政困難、欠債人可能申請破產或逾期或拖欠還款，均被視為貿易應收款項減值的跡象。當一項應收款項被界定為不可收回時，將於應收款項的撥備賬撇銷，而虧損金額則於綜合收益表中確認為行政開支的一部分。我們已審閱減值撥備，並於進行應收款項的賬齡分析及審閱欠債人的信貸歷史後於各結算日作出調整(如適用)。

## 財務資料

### 經營業績

下表載列於積極拓展業務期間我們經審核綜合財務業績的概要。詳情請參閱本招股章程附錄一會計師報告。

	截至十二月三十一日		截至六月三十日	
	止年度		止六個月	
	二零零五年	二零零六年	二零零六年	二零零七年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
			(未經審核)	
收益－營業額	35,119	122,061	26,111	261,749
收益成本	(4,669)	(11,179)	(3,253)	(14,665)
毛利	30,450	110,882	22,858	247,084
其他收益及溢利	4,950	5,673	1,715	1,330
銷售及市場推廣開支	(25,450)	(13,838)	(5,531)	(30,345)
行政開支	(16,906)	(22,960)	(9,199)	(19,418)
開發成本	(15,464)	(12,835)	(5,463)	(13,137)
其他經營開支	(8,501)	(15,377)	(5,660)	(13,248)
經營(虧損)/溢利	(30,921)	51,545	(1,280)	172,266
出售一家聯營公司的虧損	—	(2)	—	—
扣除所得稅前(虧損)/溢利	(30,921)	51,543	(1,280)	172,266
所得稅抵免/(開支)	1,721	(8,558)	(1,500)	(18,179)
年/期內(虧損)/溢利	(29,200)	42,985	(2,780)	154,087
以下人士應佔：				
本公司權益持有人	(29,171)	42,856	(2,780)	153,839
少數股東權益	(29)	129	—	248
	(29,200)	42,985	(2,780)	154,087

## 財務資料

下表載列對比收益-營業額若干財務業績的百分比概要：

	截至十二月三十一日 止年度		截至六月三十日 止六個月	
	二零零五年	二零零六年	二零零六年	二零零七年
收益－營業額	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
收益成本	(13.3)%	(9.2)%	(12.5)%	(5.6)%
毛利	86.7%	90.8%	87.5%	94.4%
其他收益及溢利	14.1%	4.6%	6.6%	0.5%
銷售及市場推廣開支	(72.5)%	(11.3)%	(21.2)%	(11.6)%
行政開支	(48.1)%	(18.8)%	(35.2)%	(7.4)%
研發成本	(44.0)%	(10.5)%	(20.9)%	(5.0)%
其他經營開支	(24.2)%	(12.6)%	(21.7)%	(5.1)%
經營(虧損)／溢利	(88.0)%	42.2%	(4.9)%	65.8%
出售一家聯營公司的虧損	—	—	—	—
扣除所得稅前(虧損)／溢利	(88.0)%	42.2%	(4.9)%	65.8%
所得稅抵免／(開支)	4.9%	(7.0)%	(5.7)%	(6.9)%
年／期內(虧損)／溢利	(83.1)%	35.2%	(10.6)%	58.9%
以下人士應佔：				
本公司權益持有人	(83.0)%	35.1%	(10.6)%	58.8%
少數股東權益	(0.1)%	0.1%	—	0.1%
	(83.1)%	35.2%	(10.6)%	58.9%

## 財務資料

截至二零零七年六月三十日止六個月與截至二零零六年六月三十日止六個月比較

### 收益

我們截至二零零七年六月三十日止六個月來自主要活動的收益約為人民幣261,700,000元，與二零零六年同期比較增加約902.4%。下表載列所示期間遊戲收益的分析：

	截至六月三十日止六個月			
	二零零六年		二零零七年	
	人民幣千元	所佔總收益 %	人民幣千元	所佔總收益 %
<b>網絡遊戲</b>				
《魔域》	1,203	4.6	185,040	70.7
《征服》	24,126	92.4	61,873	23.6
《機戰》	—	—	14,417	5.5
其他	782	3.0	419	0.2
	26,111	100.0	261,749	100.0
<b>總收益</b>	<b>26,111</b>	<b>100.0</b>	<b>261,749</b>	<b>100.0</b>

我們的總收益增加主要由於《征服》持續受到玩家歡迎。截至二零零七年六月三十日止六個月，最高同步用戶及平均同步用戶分別約89,000及63,000，而截至二零零六年六月三十日止六個月，最高同步用戶及平均同步用戶分別約66,000及47,000。《魔域》及《機戰》分別於二零零六年三月及二零零七年四月下旬推出。由於《魔域》於二零零六年三月下旬推出，故直至二零零六年四月前並無產生收益。截至二零零七年六月三十日止六個月，《魔域》的最高同步用戶及平均同步用戶分別約496,000及243,000。《機戰》於二零零七年四月下旬推出，由其面世日期至二零零七年六月三十日止，其最高同步用戶及平均同步用戶分別約53,000及21,000。來自《魔域》的收益約佔截至二零零七年六月三十日止六個月我們的收益約70.7%。此外，截至二零零七年六月三十日止六個月，來自《征服》的收益由二零零六年同期的人民幣24,100,000元增加156.5%至約人民幣61,900,000元。

### 收益成本

我們的收益成本主要包括我們的服務撥備直接應佔的成本，當中包括支付予遊戲經營服務供應商的費用、伺服器及頻寬租賃開支、伺服器折舊、交易手續費及其他成本。該等成本於產生時或在相關服務使用時(如適用)在收益表中確認。



---

## 財務資料

---

下表顯示所示期間的收益成本分析：

	截至六月三十日	
	止六個月	
	二零零六年	二零零七年
	人民幣千元	人民幣千元
支付予遊戲經營服務供應商的費用	233	4,306
伺服器及頻寬租賃開支	1,634	5,576
伺服器折舊	522	1,448
交易手續費	864	2,962
其他	—	373
	<u>3,253</u>	<u>14,665</u>

截至二零零七年六月三十日止六個月的收益成本約為人民幣14,700,000元，較二零零六年同期增加約350.8%。收益成本增加主要由於(i)支付予遊戲經營服務供應商的費用，但我們於二零零六年最後一季方開始支付該費用；(ii)我們租賃的伺服器數量增加令伺服器及頻寬租賃開支增加；及(iii)收益增加令交易手續費增加。

由遊戲經營服務供應商(均為獨立第三方)提供的服務，包括(i)提供伺服器作網絡遊戲營運之用；(ii)提供網絡保安服務；(iii)解決任何技術問題；(iv)提供技術及客戶服務；及(v)提供推廣及宣傳活動服務。由遊戲經營服務供應商與本公司訂立的協議的生效日期由二零零六年五月至二零零七年一月不等，因此，截至二零零六年六月三十日止六個月我們只有小額收益成本。

交易手續費為由我們的網上付款服務供應商就代表我們收集款項所收取的服務費。

### 毛利

基於上述因素，截至二零零七年六月三十日止六個月我們的毛利增至約人民幣247,100,000元，增幅約981.0%。毛利率由截至二零零六年六月三十日止六個月約87.5%增加至二零零七年同期約94.4%，增加主要由於玩家用量上升。

## 財務資料

### 其他收益及盈利

比較二零零六年同期，截至二零零七年六月三十日止六個月其他收益及盈利減少22.4%至約人民幣1,300,000元。其他收益及盈利減少的原因主要為(i) 截至二零零七年六月三十日止六個月並無由遊戲開發商支付予第三方的費用；(ii) 於該期間所收取的政府撥款減少；(iii) 我們於二零零七年不再進行產生廣告收入的業務；及(iv) 截至二零零七年六月三十日止六個月並無進行網站轉讓交易。

政府撥款指政府對高科技項目的資助。作為一家進行有關開發網絡遊戲這類高科技項目的高科技企業，福建網龍及天晴數碼符合獲得有關撥款的資格。有關撥款為非經常性撥款，按項目撥出。於二零零六年進行的網站轉讓為一次性交易，並不預期於未來再次進行。

### 銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣費用主要包括員工成本、廣告及推廣開支，以及其他銷售及市場推廣開支。

下表顯示所示期間銷售及市場推廣開支的分析：

	截至六月三十日 止六個月	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
廣告及推廣	2,194	22,613
員工成本	1,529	3,409
其他	1,808	4,323
	<u>5,531</u>	<u>30,345</u>

截至二零零七年六月三十日止六個月的銷售及市場推廣開支相較二零零六年同期增加約448.6%至約人民幣30,300,000元。銷售及市場推廣開支增加主要由於《魔域》及《機戰》的廣告及推廣開支增加，以及增加僱員補償金令員工成本上漲。《魔域》及《機戰》的廣告及市場推廣開支包括於多個網絡平台及網吧進行的市場推廣活動。於截至二零零六年及二零零七年六月三十日止六個月的銷售及市場推廣開支分別佔總收益約21.2%及11.6%。

---

## 財務資料

---

### 行政開支

我們的行政開支主要包括員工成本、折舊、旅遊及娛樂開支及其他行政開支：

下表載列所示期間的行政開支分析：

	截至六月三十日 止六個月	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
員工成本	4,932	9,078
折舊	990	1,890
差旅及應酬開支	704	2,675
其他	2,573	5,775
	<u>9,199</u>	<u>19,418</u>

截至二零零七年六月三十日止六個月，行政開支增加約111.1%至約人民幣19,400,000元，原因為我們的網絡遊戲業務持續擴張。我們的員工成本增加乃由於僱員補償金增加。截至二零零七年六月三十日止六個月，我們的差旅及應酬開支及其他行政開支增加主要由我們的業務發展需要顯著上升而帶動。截至二零零六年及二零零七年六月三十日止各六個月的行政開支佔總收益的比例分別約為35.2%及7.4%。

---

## 財務資料

---

### 開發成本

下表顯示截至二零零六年及二零零七年六月三十日止年度的開發成本分析：

	截至六月三十日 止六個月	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
員工成本	5,362	12,943
其他	101	194
	<u>5,463</u>	<u>13,137</u>

我們的開發成本主要包括員工成本及其他有關開發的開支。我們的開發成本增加主要由我們的僱員補償金增加所致。截至二零零六年及二零零七年六月三十日止各六個月，研發隊伍的員工數目分別為279人及309人。我們增加了補償金，以提供具競爭力及吸引力的基本薪金，並就《魔域》的成功分派酌情花紅，以進一步激勵員工。

### 其他經營開支

其他經營開支主要包括公司間交易的營業稅及有關上市的專業費用。

下表顯示所示期間銷售及市場推廣開支的分析：

	截至六月三十日 止六個月	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
營業稅(公司間交易)	445	6,609
有關上市的專業費用	4,057	6,359
其他	1,158	280
	<u>5,660</u>	<u>13,248</u>

---

## 財務資料

---

比較二零零六年同期，截至二零零七年六月三十日止六個月其他經營開支增加約134.1%至約人民幣13,200,000元。其他經營開支增加主要由於我們的收益增加，令公司間交易的營業稅增加，以及有關上市的專業服務費用增加。我們不僅須為公司間交易支付營業稅，亦須就所有網絡遊戲收益繳稅。然而，包括於「其他經營開支」的營業稅僅與公司間交易有關，而網絡遊戲收益的營業稅直接由總收益扣除。營業稅並非收益成本、銷售及市場推廣開支、行政開支或開發成本。營業稅的性質亦非所得稅。因此，營業稅歸類為「其他經營開支」。誠如相關會計準則所規定，並非直接來自股本交易的專業費包括有關證券市場上市成本，已於產生期間確認為開支。

### 經營(虧損)／溢利

基於上述因素，我們的盈利能力有所改善，截至二零零六年六月三十日止六個月錄得約人民幣1,300,000元經營虧損，而於二零零七年同期則錄得約人民幣172,300,000元的經營溢利。我們的網絡遊戲受歡迎程度上升，以及我們的收益的增長率比經營開支高，令經營收入增加。

### 扣除所得稅前(虧損)／溢利

截至二零零六年及二零零七年六月三十日止各六個月的扣除所得稅前(虧損)／溢利與同期的經營(虧損)／溢利大致相同。

### 所得稅抵免／(開支)

儘管本集團於截至二零零六年六月三十日止六個月錄得除所得稅前虧損人民幣1,300,000元，有關期間的所得稅開支額仍達人民幣1,500,000元，主要由於NetDragon (USA)於截至二零零六年六月三十日止六個月在美國產生應課稅收入，而NetDragon (BVI)及天晴數碼亦於有關期間錄得虧損。截至二零零七年六月三十日止六個月我們的所得稅開支仍增加1,111.9%至人民幣18,200,000元。所得稅開支增加主要由於二零零七年六個月我們的除稅前溢利為人民幣172,300,000元，而二零零六年同期我們錄得除稅前虧損人民幣1,300,000元。

### 期內(虧損)／溢利

基於上述因素的整體影響，截至二零零七年六月三十日止六個月我們的溢利約為人民幣154,100,000元，而二零零六年同期則錄得約人民幣2,800,000元的虧損。截至二零零七年六月三十日止六個月的純利率為58.9%。

## 財務資料

截至二零零六年十二月三十一日止年度與截至二零零五年十二月三十一日止年度比較

### 收益

我們截至二零零六年十二月三十一日止年度來自主要活動的收益約為人民幣122,100,000元，較截至二零零五年十二月三十一日止年度的約人民幣35,100,000元增加約247.6%。下表載列所示期間我們的網絡遊戲收益分析：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零零五年		二零零六年	
	人民幣千元	所佔總收益 %	人民幣千元	所佔總收益 %
<b>網絡遊戲</b>				
《魔域》	—	—	69,489	56.9
《征服》	32,338	92.1	51,112	41.9
其他	2,781	7.9	1,460	1.2
	<u>35,119</u>	<u>100.0</u>	<u>122,061</u>	<u>100.0</u>
<b>總收益</b>	<u>35,119</u>	<u>100.0</u>	<u>122,061</u>	<u>100.0</u>

截至二零零六年十二月三十一日止年度收益增加主要由於在二零零六年三月推出的《魔域》大受歡迎。截至二零零六年十二月三十一日止年度，《魔域》的最高同步用戶及平均同步用戶分別約325,000及70,000。來自《魔域》的收益佔截至二零零六年十二月三十一日止年度我們的收益約56.9%。此外，來自《征服》的58.1%收益增幅計入截至二零零六年十二月三十一日止年度的收益增長內。於截至二零零六年十二月三十一日止年度，《征服》的最高同步用戶及平均同步用戶分別約82,000及52,000，而截至二零零五年十二月三十一日止年度最高同步用戶及平均同步用戶則分別約47,000及27,000。《征服》所得收益分別佔截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度的收益約92.1%及41.9%。

## 財務資料

### 收益成本

下表顯示截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度我們的收益成本分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零五年 人民幣千元	二零零六年 人民幣千元
支付予遊戲經營服務供應商的費用	—	2,521
伺服器及頻寬租賃開支	2,927	5,360
伺服器折舊	1,008	1,088
交易手續費	734	2,210
	<u>4,669</u>	<u>11,179</u>

截至二零零六年十二月三十一日止年度的收益成本約為人民幣11,200,000元，較截至二零零五年十二月三十一日止年度增加約139.4%。收益成本增加主要由於 (i) 根據我們與遊戲經營服務供應商訂立的協議支付截至二零零六年十二月三十一日止年度的費用予遊戲經營服務供應商；(ii) 我們租賃的伺服器數量增加令伺服器及頻寬租賃開支增加；及(iii) 收益增加令交易手續費增加。

由遊戲經營服務供應商(均為獨立第三方)提供的服務，包括(i)提供伺服器作網絡遊戲營運之用；(ii)提供網絡保安服務；(iii)解決任何技術問題；(iv)提供技術及客戶服務；及(v)提供推廣及宣傳活動服務。由遊戲經營服務供應商與本公司訂立的協議調的生效日期由二零零六年五月至二零零七年一月不等，因此，截至二零零五年十二月三十一日止年度我們並無收益成本。

交易手續費為由我們的網上付款服務供應商就代表我們收集款項所收取的服務費。

### 毛利

基於上述因素，截至二零零六年十二月三十一日止年度毛利上升約264.1%至約人民幣110,900,000元。毛利率由截至二零零五年十二月三十一日止年度的約86.7%上升至截至二零零六年十二月三十一日止年度約90.8%，主要因於玩家用量增加，因而帶來虛擬物品的高使用量，並帶來較高收益。由於我們的伺服器租賃開支成本乃按每個伺服器單位而非按每名網絡遊戲玩家計算，故此獲得較高的毛利。

## 財務資料

### 其他收益及盈利

比較截至二零零五年十二月三十一日止年度，截至二零零六年十二月三十一日止年度的其他收益及盈利增加約14.6%至約人民幣5,700,000元。收益及盈利增加主要由於投資盈利及由截至二零零六年十二月三十一日止年度遊戲開發費用收入所抵銷的利息收入增加所致。遊戲開發費用收入來自我們為獨立第三方廣東數據通信網絡有限公司的網絡遊戲開發工作。

### 銷售及市場推廣開支

下表顯示截至二零零五年十二月三十一日及二零零六年十二月三十一日止年度銷售及市場推廣開支的分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零五年 人民幣千元	二零零六年 人民幣千元
廣告及推廣	10,425	6,204
員工成本	6,290	3,279
其他	8,735	4,355
	<u>25,450</u>	<u>13,838</u>

與截至二零零五年十二月三十一日止年度相比，截至二零零六年十二月三十一日止年度銷售及市場推廣開支減少約45.6%至約人民幣13,800,000元。銷售及市場推廣開支減少的原因主要為截至二零零六年十二月三十一日止年度我們致力開發及經營MMORPG，而減少如截至二零零五年十二月三十一日止年度投放資源於MMORPG、休閒類遊戲及門戶網站。因此，廣告及市場推廣開支及有關非MMORPG業務的員工成本於二零零六年消失。截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止各年度有關銷售及市場推廣的員工數目分別為247人及88人。截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度銷售及市場推廣開支佔總收益的比例分別約為72.5%及11.3%。



## 財務資料

### 行政開支

下表顯示截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度行政開支的分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零五年 人民幣千元	二零零六年 人民幣千元
員工成本	8,560	11,362
折舊	1,509	2,636
差旅及應酬開支	529	2,885
其他	6,308	6,077
	<u>16,906</u>	<u>22,960</u>

截至二零零六年十二月三十一日止年度行政開支增加約35.8%至約人民幣23,000,000元。我們的員工成本上升由於僱員補償金增加。截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度行政開支佔總收益的比例分別約為48.1%及18.8%。截至二零零六年止年底，我們已增加大部份員工的補償金，特別是行政部的資深員工。行政部高級管理層的員工成本分類為行政開支。

### 開發成本

下表顯示截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度開發成本的分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零五年 人民幣千元	二零零六年 人民幣千元
員工成本	13,958	12,171
其他	1,506	664
	<u>15,464</u>	<u>12,835</u>

有關開發工作的員工成本下跌，主要由於二零零六年我們致力於MMORPG的開發中，而非如截至二零零五年十二月三十一日止年度採納MMORPG、休閒類遊戲及門戶網站的多元發展方向（由向員工支付的整體補償金的增幅所抵銷）。根據我們於二零零四年年初展開

## 財務資料

的過往多元發展方向，我們相信該策略並不理想，令截至二零零五年十二月三十一日止年度出現虧損。因此，我們決定自二零零五年起，集中我們的資源於開發MMORPG中。

### 其他經營開支

下表顯示截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度其他經營開支的分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零五年 人民幣千元	二零零六年 人民幣千元
營業稅(公司間交易)	321	2,439
有關上市的專業費用	4,985	8,113
物業、廠房及設備撇銷及虧損	629	1,261
其他	2,566	3,564
	<u>8,501</u>	<u>15,377</u>

相較截至二零零五年十二月三十一日止年度，截至二零零六年十二月三十一日止年度其他經營開支增加約80.9%至約人民幣15,400,000元。其他經營開支增加主要由於截至二零零六年十二月三十一日止年度我們的收益上升，帶動公司間交易的營業稅上升。有關上市的專業費用約為人民幣8,100,000元，為截至二零零六年十二月三十一日止年度籌備上市的初步費用。此外，我們出售未動用及過時的電腦，此舉列為物業、廠房及設備撇銷及虧損。

### 經營(虧損)/溢利

基於上述因素，我們的盈利能力有所改善，截至二零零五年十二月三十一日止年度錄得約人民幣30,900,000元營運虧損，而截至二零零六年十二月三十一日止年度則錄得約人民幣51,500,000元經營溢利。經營溢利增加乃由於毛利上升約264.1%，以及銷售及市場推廣開支減少約45.6%。截至二零零六年十二月三十一日止年度經營情況改善乃由於我們的網絡遊戲受歡迎程度上升。

### 出售聯營公司的虧損

出售聯營公司的虧損僅於截至二零零六年十二月三十一日止年度產生。出售聯營公司的虧損約人民幣2,000元，乃由福州易凱瑞網絡信息技術有限公司於二零零六年八月四日以代價約人民幣428,000元解散所致。福州易凱瑞網絡信息技術有限公司已完成解散，該聯營公司的解散並無實際或或然負債。

---

## 財務資料

---

### 扣除所得稅前(虧損)/溢利

基於上述因素，截至二零零六年十二月三十一日止年度扣除所得稅前溢利約為人民幣51,500,000元，而截至二零零五年十二月三十一日止年度扣除所得稅前虧損則約為人民幣30,900,000元。

### 所得稅抵免/(開支)

截至二零零六年十二月三十一日止年度，所得稅開支為人民幣8,600,000元。所得稅開支上升主要由於截至二零零六年十二月三十一日止年度扣除所得稅前溢利增加，而截至二零零五年十二月三十一日止年度則錄得扣除所得稅前虧損。

### 本年度(虧損)/溢利

基於上述因素的整體影響，截至二零零六年十二月三十一日止年度的溢利約為人民幣43,000,000元，而截至二零零五年十二月三十一日止年度的虧損則約為人民幣29,200,000元。截至二零零六年十二月三十一日止年度純利率約為35.2%。

### 所選損益賬項目分析

#### 應收賬款周轉期

應收賬款周轉期乃按相關期間期末的貿易應收賬款金額除以相關期間的收益，再乘以相關期間的日數。我們一般要求債務人預先付款或於30至45天的賒賬期內付款。授予不同分銷方法及付款渠道的債務人的賒賬期各有不同，視乎其信譽而定。截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度及截至二零零七年六月三十日止六個月，我們的應收賬款周轉期分別約為12天、19天及16天。截至二零零六年十二月三十一日止年度應收賬款周轉期增加主要由於來自分銷夥伴及電信語音服務及流動SMS服務供應商(享有30天至45天賒賬期)的收入增加。截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日各年度彼等產生的網絡遊戲收益分別約為人民幣6,600,000元及人民幣23,000,000元。分銷夥伴的平台受歡迎及覆蓋率高，令玩家更容易參與我們的遊戲，因此來自分銷夥伴的收益顯著增加。來自電信語音服務及流動SMS服務供應商的收益上升，主要由於年內《魔域》受歡迎程度上升，及《征服》的收益增加。截至二零零七年六月三十日止六個月的應收賬款周轉期縮短，原因為期內收取未償還欠債情況有所改善。由於截至二零零六年十二月三十一日止年度應收賬款周轉期上升，我們與部分網上付款服務供應商磋商，並於截至二零零七年六月三十日止六個月成功縮短賒賬期至少於30天。比較截至二零零七年六月三十日止六個月，截至二零零六年十二

---

## 財務資料

---

月三十一日止的六個月超過60天的未償還結餘有所減少，可資證明。截至二零零六年十二月三十一日止年度及截至二零零七年六月三十日止六個月超過60天的未償還結餘分別為人民幣403,000元及人民幣381,000元。

於二零零五年及二零零六年十二月三十一日及二零零七年六月三十日，我們的貿易應收賬款分別約為人民幣1,100,000元、人民幣6,200,000元及人民幣22,700,000元，分別佔我們的流動資產約3.2%、5.2%及8.8%，及分別佔總資產約1.9%、4.2%及7.6%。

### 應付賬款周轉期

我們的供應商主要為遊戲經營服務供應商及網上付款服務供應商。一般而言，我們預先或按月繳付有關賬單。應付賬款周轉期乃按期末的貿易應付賬款除以相關期間的收益成本，再乘以相關期間的日數計算。截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度及截至二零零七年六月三十日止六個月，我們的應付賬款周轉期分別約為8天、3天及3天。

### 權益回報率

截至二零零六年十二月三十一日止年度及截至二零零七年六月三十日止六個月的權益回報率分別約為41.1%及67.4%，而截至二零零五年十二月三十一日止年度及截至二零零六年六月三十日止六個月則錄得淨虧損。

### 總資產回報率

截至二零零六年十二月三十一日止年度及截至二零零七年六月三十日止六個月的總資產回報率分別約為29.4%及51.8%，而截至二零零五年十二月三十一日止年度及截至二零零六年六月三十日止六個月則錄得淨虧損。

### 遞延收入

於二零零五年及二零零六年十二月三十一日及二零零七年六月三十日，我們的遞延收入分別約為人民幣2,400,000元、人民幣8,600,000元及人民幣11,900,000元。

截至二零零六年十二月三十一日止兩個年度各年及截至二零零七年六月三十日止六個月，來自未啟用預付款遊戲咭產生的銷售金額分別約為人民幣1,800,000元、人民幣1,100,000元及人民幣900,000元。

### 現金及現金等價物

於二零零五年、二零零六年十二月三十一日及二零零七年六月三十日，我們擁有的手頭現金及銀行存款分別約為人民幣14,000,000元、人民幣60,800,000元及人民幣171,400,000元。此外，於二零零五年、二零零六年十二月三十一日及二零零七年六月三十日，我們在網上付款服務供應商的現金存款分別約為人民幣1,300,000元、人民幣5,500,000元及人民幣

---

## 財務資料

---

35,000,000元，上述金額均以美元計算。我們可隨時提取存於網上付款服務供應商的現金。於此網上付款服務供應商的賬戶乃由NetDragon(USA)的董事代表我們持有，獨家用於接納客戶的網上付款。我們注意到該網上付款服務供應商於NetDragon(USA)剛開始經營業務時並無於其平台向NetDragon(USA)提供業務賬戶。為遵守該限制，NetDragon(USA)的董事決定於該網上付款服務供應商為NetDragon(USA)以信託方式開設個人賬戶，以促進業務增長。於最後實際可行日期，我們已於該網上付款服務供應商設立一個公司賬戶，以NetDragon(USA)名義並由NetDragon(USA)擁有。NetDragon(USA)已不再使用先前由NetDragon(USA)董事設立的個人賬戶。我們進一步確認存於該網上付款服務供應商的所有款項(約人民幣35,000,000元，以美元計算)已於我們停止使用該等個人賬戶時，由該等個人賬戶轉至我們的公司賬戶。

### 可供銷售財務資產／買賣證券投資

我們的投資目標，乃辨識具潛力的對象，於合理及經審慎考慮的風險下獲取最高的投資回報。於評估進行投資的具潛力的對象時，我們考慮其於相關市場的相關競爭能力、收益、盈利能力及經營規模。我們進行投資後，會定期檢討投資表現，並在認為出售投資符合我們最佳利益時出售投資。例如，倘我們認為投資對象的經營或財政表現轉差，我們會出售有關投資。

近年，我們花大部分時間及資料於經營、管理及開發我們的網絡遊戲業務，我們計劃於未來幾年集中發展上述主要業務。因此，我們於積極拓展業務期間盡量減少投資活動，而於負債及股本證券投資的百分比由二零零五年十二月三十一日的21.5%減少至二零零六年十二月三十一日的4.6%，並於二零零七年六月三十日進一步減至1.9%。為減低與投資有關的風險，我們主要投資於如債券市場等低風險市場。

於每個積極拓展業務期間期末我們的可供出售財務資產佔福建楊振華851生物科技股份有限公司的9.5%股本權益。福建楊振華851生物科技股份有限公司為於中國成立的實體，主要從事保健產品加工業務。該實體為關連人士，原因為我們的董事劉德建及鄭輝為該實體的董事，而本公司的實益擁有人林雲於該實體中擁有股本權益。基於有關投資的投資潛力，我們擬長期持有有關投資。儘管業務性質不同，但我們認為中國的健康食品市場增長迅速，具備潛在投資價值，因此，我們自二零零零年起保留於福建楊振華851生物科技股份有限公司的投資。雖然該項投資並非我們的主要業務，但我們目前仍無意圖出售該投資。

---

## 財務資料

---

我們的非上市債務證券為由美國公司發行的債券及存款證，到期期間一般由六個月至二十四個月不等。非上市債務證券的結餘由二零零五年十二月三十一日的人民幣4,600,000元減至二零零六年十二月三十一日的人民幣900,000元及二零零七年六月三十日的人民幣500,000元，原因為若干債券及存款證已出售或到期。誠如前一段落所述，我們計劃集中於有關網絡遊戲業務的主要業務，因此，我們並無計劃於其餘債券及存款證到期作進一步投資。

### 遞延稅項資產

於二零零六年十二月三十一日，我們由稅項虧損產生的遞延稅項資產約為人民幣100,000元(二零零五年：人民幣5,100,000元)。遞延稅項資產減少主要由於年內天晴數碼、福建網龍及上海天坤動用稅項虧損所致。

### 稅項

我們於中國及美國經營業務，須繳交中國企業所得稅及美國所得稅。

我們的若干聯屬公司及附屬公司以中國政府或其地方機關或當局提供稅率減免及/或免稅期的方式，享有優惠稅項待遇。天晴數碼為一家獲國務院批核的外資企業。根據由財政部及國家稅務總局於一九九四年三月二十九日頒佈的《關於企業所得稅若干優惠政策的通知》，獲國務院批核的高技術工業發展區內的高技術企業均有權按減稅稅率15%繳納所得稅。高技術企業的資格須每兩年檢討一次。天晴數碼於二零零五年七月二十九日及二零零七年八月十六日已一直獲確認為高技術企業，故有權享有優惠企業所得稅率15%。

天晴數碼於二零零三年十二月二十五日獲確認為一家軟件企業。根據由財政部、國家稅務總局及海關總署於二零零零年九月二十二日頒佈的《關於鼓勵軟件產業和集成電路產業發展有關稅收政策問題的通知》，天晴數碼可享有豁免兩年稅項的稅項優惠以及隨後三年減免應付稅項。其獲豁免於二零零三年及二零零四年支付企業所得稅，並有權由二零零五年至二零零七年按7.5%的稅率繳納企業所得稅。

於二零零四年十一月九日及二零零七年八月十六日，福建網龍繼續獲確認為高技術企業。由於福建網龍位於國家級的高科技工業開發區，其有權於二零零五年及二零零六年按減稅稅率15%繳納企業所得稅。福建網龍曾於二零零六年回顧期被延緩符合為高技術企業的資格，惟其最終於二零零七年八月十六日獲批該等資格。因此，我們認為，截至二零零七年十二月三十一日止年度適用於福建網龍的企業所得稅稅率為15%。

上海天坤目前按33%稅率繳付中國企業所得稅率。

---

## 財務資料

---

第十屆全國人民代表大會於二零零七年三月十六日頒佈新企業所得稅法，規定不論國內企業或外商投資企業均須按劃一所得稅率25%繳稅。新稅法將於二零零八年一月一日生效。因此，國內企業應繳稅率將由33%減至25%，而享有稅務優惠的外商投資企業，如天晴數碼，則須於稅務優惠期到期後增加至25%的稅率。

NetDragon (USA) 為一家美國公司，須根據美國聯邦所得稅按一般為34% (或高至35%) 的累進稅率就其淨收入 (總收入減可扣減項目) 繳稅。NetDragon (USA) 並非向美國政府或五十個州份或哥倫比亞區中其中一個政府繳稅，故有權就該稅項享有扣除課稅，而無須遵守美國聯邦所得稅責任。

NetDragon (USA) 亦須繳付加州所得稅，稅率為其淨收入的8.84%。

天晴數碼除從事開發網絡遊戲外，亦向網絡遊戲《征服》的用家提供存取服務。《征服》的英文版於二零零七年一月一日推出，並自二零零七年六月一日起提供予其他非中文版語言遊戲用戶。有關經營的費用一般毋須繳付任何美國稅項。

### 流動資金及資本資源

本公司過往主要以經營產生及手頭的現金滿足其營運資金及其他資本需要，而所需餘額則主要以股東貸款籌集。

於二零零五年及二零零六年十二月三十一日及二零零七年六月三十日，我們的流動資產淨值分別為人民幣15,800,000元、人民幣77,300,000元及人民幣189,800,000元。於二零零七年八月三十一日 (即就本聲明而言的最後實際可行日期)，我們的流動資產淨值約為人民幣255,900,000元。流動資產主要包括貿易及其他應收賬款，以及現金及現金等價物。流動負債主要包括貿易及其他應付款項，以及應付所得稅。

包括於二零零六年十二月三十一日的其他應收款項為向中國實體高能控股有限公司支付的人民幣14,500,000元結餘。高能控股有限公司為一名獨立第三方，根據於二零零六年十二月簽署的協議 (「資產管理協議」) 向我們提供資產管理服務。我們致力趕上中國股票市場急速發展的步伐，為投資者尋求更高回報，因此我們與高能控股有限公司訂立資產管理協議。根據資產管理協議，高能控股有限公司協助我們及於中國股票市場管理投資合共人民幣14,500,000元。我們於二零零六年十二月按資產管理協議清償人民幣14,500,000元。有見及中國股票市場波動，為避免中國股票市場的投資於上市後對我們的業務帶來干擾，天晴數碼於二零零七年五月二十七日與我們其中一名執行董事及實益擁有人劉德建訂立協議，出售其於資產管理協議項下的權利，代價為人民幣14,500,000元，相當於我們按資產管理協

## 財務資料

議的出資額。我們的代價已於二零零七年六月十三日及二零零七年八月十三日支付。高能控股有限公司並未於高能控股有限公司及我們於資產管理協議所述限期，根據資產管理協議動用任何金額購買任何投資。我們認為有關交易乃公平合理，並按公平磋商原則進行。除該項交易外，高能控股有限公司與我們或股東概無過往關係。

### 現金流量

下表載列所示期間有關我們的綜合現金流量的若干資料：

	截至十二月三十一日 止年度		截至六月三十日 止六個月	
	二零零五年 人民幣千元	二零零六年 人民幣千元	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
經營活動(所用)／ 所得現金淨額	(18,832)	39,597	2,650	183,925
投資活動(所用)／所得 現金淨額	(7,185)	(10,018)	3,918	(13,840)
融資活動(所用)／ 所得現金淨額	(3,465)	21,755	—	(28,857)
現金及現金等價物(減少)／ 增加淨額	(29,482)	51,334	6,568	141,228

### 經營活動所得現金淨額

截至二零零七年六月三十日止六個月經營活動所得現金淨額由二零零六年同期的約人民幣2,700,000元，增加至約人民幣183,900,000元。經營活動所得現金淨額增加主要由於截至二零零七年六月三十日止六個月的扣除所得稅前溢利增加，而二零零六年同期則錄得虧損。



---

## 財務資料

---

截至二零零六年十二月三十一日止年度經營活動所得現金淨額約為人民幣39,600,000元，而截至二零零五年十二月三十一日止年度經營活動所用現金淨額則約為人民幣18,800,000元。經營活動所得現金淨額增加的主要因為扣除所得稅前虧損出現變動，由截至二零零五年十二月三十一日止年度約人民幣30,900,000元的虧損，變為截至二零零六年十二月三十一日止年度約人民幣51,500,000元的除所得稅前溢利。

### 投資活動所用現金淨額

截至二零零七年六月三十日止六個月投資活動所用現金淨額約人民幣13,800,000元，較二零零六年同期增加約453.2%。增加的主要因為我們收購物業、廠房及設備，包括購入以管理擴張業務的伺服器、電腦及車輛。

截至二零零六年十二月三十一日止年度投資活動所用現金淨額約人民幣10,000,000元，較截至二零零五年十二月三十一日止年度增加約39.4%。截至二零零六年十二月三十一日止年度投資活動所用現金流量淨額增加主要由於購買物業、廠房及設備，包括購買伺服器，以應付網絡遊戲需求增加。

### 融資活動所得的現金流量

截至二零零七年六月三十日止六個月融資活動所用現金淨額約為人民幣28,900,000元，有關款額為來自發行新股，以抵銷支付予我們股東的股息。二零零六年同期並無融資活動。

截至二零零六年十二月三十一日止年度融資活動所得現金淨額約為人民幣21,800,000元，而截至二零零五年十二月三十一日止年度融資活動所用現金淨額則約為人民幣3,500,000元，由NetDragon (BVI)於二零零五年用以支付二零零四年的股息。

### 資本資源

本集團一般以內部產生的現金流量撥付經營開支。於國際配售完成後，董事預期將以內部產生之現金流量、國際配售的所得款項淨額及手頭現金來撥付資本及營運開支。董事相信，長遠而言，本集團的流動資金將以經營業務所得資金及(如有需要)額外股本融資或銀行借貸應付。

資本負債比率乃將負債總額(計息銀行貸款)除以總資產。由於我們並無任何計息銀行貸款，故於積極拓展業務期間我們的資本負債比率為零。

## 財務資料

### 資本開支及承諾

截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日止年度及二零零七年六月三十日止六個月，我們的資本開支分別為人民幣3,400,000元、人民幣15,700,000元及人民幣15,200,000元，主要用於購買伺服器及電腦設備。

下表載列所示日期我們的資本承諾：

	於十二月三十一日		於
	二零零五年	二零零六年	二零零七年
	人民幣千元	人民幣千元	六月三十日
			人民幣千元
已訂約，但未撥備：			
— 收購物業、廠房及設備	—	2,471	5,529

下表載列所示日期我們的經營租賃承諾：

	於十二月三十一日		於
	二零零五年	二零零六年	二零零七年
	人民幣千元	人民幣千元	六月三十日
			人民幣千元
於一年內	1,899	2,626	3,612
第二年至第五年	1,888	655	3,085
五年後	—	—	51
	<u>3,787</u>	<u>3,281</u>	<u>6,748</u>

### 負債

#### 借貸

於二零零七年八月三十一日營業時間結束時(即於本招股章程付印前為編製本債務聲明的最後實際可行日期)，我們並無任何尚未償還的借貸。

#### 或然負債

於二零零七年八月三十一日營業時間結束時，我們並無任何重大或然負債或擔保。

#### 資產負債表外的安排

我們於二零零七年八月三十一日營業時間結束時並無任何重大的資產負債表外安排。

### 免責聲明

除上述者或本文所披露者及集團間的負債及一般應付貿易賬款外，於二零零七年八月三十一日營業時間結束時，本集團並無任何尚未償還的銀行透支、貸款、或其他類似債務、債券或其他貸款資本(已發行或同意將予發行)、按揭、押記、租購或融資租賃承擔、擔保或其他重大或然負債。

### 並無重大變動

除上述者外，我們的董事確認本集團的債務自二零零七年八月三十一日起並無重大變動。

### 董事對營運資金充足性的意見

我們的董事認為，考慮及本集團內部產生的資源及國際配售的估計所得款項淨額，我們有充足的營運資金應付自本招股章程刊發日期起可見未來最少十二個月的資本需求。然而，我們可能會因應業務情況或其他未來發展變動而需要額外的現金資源，包括我們可能決定作出的任何投資或收購。

### 外幣風險

我們目前的經營於美國及中國進行。所有有關經營的收款及付款均主要以人民幣及美元列值。就此而言，我們的董事認為我們的經營現金流量並無重大貨幣錯配，我們的經營並無面對重大外幣匯率風險。

### 根據創業板上市規則第17.15至17.21條的披露

我們的董事確認，於最後實際可行日期，我們的董事並無獲悉有任何情況導致須根據創業板上市規則第17.15至17.21條的規定作出披露。

### 股息及股息政策

於二零零七年二月三日及二零零七年六月二十日，我們分別宣派約人民幣44,800,000元及人民幣34,200,000元股息予我們的現有股東。特別股息的分派及金額由董事全權決定，惟須受與下文披露的一般股息政策類似的因素所規限。於二零零七年六月三十日，我們的保留盈利及現及現金等價物分別約為人民幣121,500,000元及人民幣206,400,000元。即使不計福建網龍及上海天坤在內，我們於二零零七年六月三十日仍有保留盈利及現及現金等價物約人民幣75,000,000元及人民幣106,900,000元。根據此基準，我們相信我們有充足的保留盈利支付分別於二零零七年二月三日及二零零七年六月三十日宣派的特別股息。

---

## 財務資料

---

於上市後，我們不得派付超過根據中國公認會計原則或香港會計報告準則所釐定可供分派儲備(以較低者為準)的股息。

我們是在開曼群島註冊成立的控股公司，透過中國經營附屬公司經營核心業務。因此，我們可供分派股息的溢利乃視乎來自我們中國附屬公司的可供分派溢利而定。中國法例只准許根據中國會計準則及規例而釐定的來自淨收入的股息分派。根據中國會計準則及規例而釐定的淨收入可能與根據香港財務報告準則所釐定的在重大方面有差別，例如使用不同的準則確認收益及開支。我們的中國附屬公司須每年撥出其淨收入至少10%以支付有關若干強制社會福利計劃的法定公積金。該法定公積金不可作現金股息分派。故此，我們支付股息的主要資金來源受該等及其他法例限制及不明因素所限。

宣派股息及股息金額乃由我們的董事視乎我們的經營業績、財務狀況、資本要求及董事認為相關的任何其他因素全權決定。

### 可供分派儲備

我們的除稅後溢利僅可於我們的中國附屬公司向法定公積金作出相關供款後分派作為股息。於二零零七年六月三十日，本公司擁有約人民幣166,200,000元的可供分派儲備。

## 財務資料

### 未經審核備考有形資產淨值

以下為本集團的未經審核備考有形資產淨值，乃按二零零七年六月三十日本公司權益持有人應佔本集團經審核綜合有形資產淨值（見會計師報告，全文載於本招股章程附錄一），並作出隨附的附註所述的備考調整而編製。隨附的附註對國際配售的備考調整的說明描述了(i) 與交易直接有關的；(ii) 預期對本集團有持續影響的；及(iii) 有充分依據的備考調整。

	於二零零七年 六月三十日 本公司權益 持有人應佔 本集團 經審核綜合 有形資產淨值 千港元 (附註1)	國際配售的 估計所得 款項淨額 千港元	未經審核 備考有形 資產淨值 千港元	每股 未經審核 備考有形 資產淨值 港元
根據每股13.18港元 (即價格範圍之上限) 配售價配售95,600,000股 配售股份(附註2)	223,716	1,173,908	1,397,624	2.59
根據每股11.18港元 (即價格範圍之下限) 配售價配售95,600,000股 配售股份(附註3)	223,716	990,356	1,214,072	2.25

---

## 財務資料

---

附註：

1. 於二零零七年六月三十日，本公司權益持有人應佔本集團經審核綜合有形資產淨值為人民幣228,282,000元，按匯率1港元兌人民幣0.98元折算為港元。
2. 國際配售的估計所得款項淨額乃經扣減估計包銷費用及有關國際配售的相關開支後，按每股配售股份13.18港元的配售價計算。
3. 國際配售的估計所得款項淨額乃經扣減估計包銷費用及有關國際配售的相關開支後，按每股配售股份11.18港元的配售價計算。
4. 本集團每股未經審核備考有形資產淨值乃根據於國際配售完成後已發行540,007,860股股份計算。並無計及於超額配股權獲行使時或於根據本招股章程附錄五「購股權計劃」一節所述的購股權計劃可能授予的購股權獲行使時可能發行的任何股份或本公司根據本招股章程附錄五「有關本公司的其他資料」一節中「全體股東於二零零七年十月十五日通過的書面決議案」一段所述的授權而可能配發及發行或購回的任何股份。

### 並無重大不利變動

我們確認自二零零七年六月三十日（我們最近期經審核綜合財務報表編製的日期），我們的財務或本公司或其附屬公司貿易狀況並無重大不利變動。