

以下討論應與本招股章程附錄一所載的本集團歷史合併財務報表及相關附註一併閱讀。本討論載有前瞻性陳述，當中涉及已知及未知的風險及不明朗因素。由於受到多項因素影響，實際業績及事件的發生時間可能與該等前瞻性陳述所表達或暗示者有重大分別，該等因素載於本招股章程「風險因素」一節及其他部分。本招股章程附錄一所載的本集團合併財務報表乃根據國際財務報告準則編製。除另有指明或文義另有規定外，本招股章程所呈列的所有財務資料包括本集團（即以本公司及其附屬公司為綜合基準及於本集團成為有關附屬公司的控股公司前期間進行本集團業務的實體）的綜合財務資料。

概覽

本集團為中國的主要軟件開發商、分銷商及服務供應商⁽¹⁾。本集團憑藉本身的綜合軟件開發平台，提供種類廣泛的革新娛樂及應用軟件。本集團認為，我們擁有中國其中一支最大型專門負責娛樂及應用軟件的內部娛樂及應用軟件研發團隊，於二零零七年八月三十一日，專責研發部門的人員為997名。本集團已自行研發本集團大部份娛樂軟件，以及大體上所有本集團的應用軟件產品。

本集團的娛樂軟件組合目前包括多個 MMORPG，其讓成千上萬用戶透過個人化角色扮演遊戲人物在網絡進行互動。本集團在開發深受中國市場歡迎的娛樂軟件方面成績斐然。於一九九六年，本集團在中國推出一款屬首批國產個人電腦遊戲的遊戲，並於二零零三年推出本集團的首個網絡遊戲。本集團目前提供三款內部開發的 MMORPG 及兩款獲授特許權的 MMORPG。本集團亦擁有六款在開發中的其他 MMORPG 以及消閒遊戲。本集團的研發團隊專注於開發以文化題材為主的網絡遊戲以迎合中國市場，並推出可供用戶購買以提升彼等的遊戲體驗的新增虛擬物品及增值服務。於截至二零零七年六月三十日止三個月，本集團的 MMORPG（包括本集團向第三方取得特許權的 MMORPG 及本集團開發並授出海外特許權的 MMORPG）擁有平均每日平均最高同步用戶人數合共約491,757人及每月平均付費用戶約1,100,000名。

本集團內部開發的應用軟件產品包括金山毒霸、金山詞霸及 WPS 辦公軟件。金山毒霸為安全內容管理層品，並為中國國內生產的安全軟件的主要品牌之一。金山詞霸為於中國獲最廣泛使用的字典軟件產品。WPS 辦公軟件提供文字處理、工作表及表達功能，並為中國的主要國內開發辦公室應用軟件產品，其對上版本 WPS 1.0於一九八九年推出，為首

(1) 根據 IDC 的資料，本集團在亞洲（不包括日本）為二零零五年安全管理產品的十大暢銷企業之一，而以網絡遊戲訂戶收入計，本集團為中國第四大網絡遊戲服務供應商。此外，根據賽迪顧問的報告，於二零零六年 WPS 辦公軟件在中國辦公應用軟件產品類別高踞次席，而金山詞霸在市場穩佔首席。本集團的軟件開發亦獲中國政府多個獎項，而根據 iResearch Consulting Group 於二零零六年發表的中國網絡遊戲研究報告，本集團於中國網絡遊戲市場位列第七。

批可於中國使用的中文文字處理軟件產品。於截至二零零七年六月三十日止三個月，訂購本集團金山毒霸的網絡服務的每日平均付費用戶人數約530萬人。

於二零零六年，本集團娛樂及應用軟件業務的收益分別為人民幣215,400,000元及人民幣98,400,000元，分別佔本集團總收益的68.1%及31.1%。本集團於往績記錄期間收益及盈利均錄得大幅增長。本集團收益由二零零四年人民幣112,000,000元增至二零零五年人民幣215,200,000元，於二零零六年更增至人民幣316,400,000元，複合年增長率為68.1%。本集團股本持有人應佔純利由二零零四年約人民幣3,800,000元增至二零零五年人民幣35,700,000元，並於二零零六年增至人民幣99,500,000元，複合年增長率為413.0%。

影響本集團經營業績的因素

本集團推出新產品及提升現有產品的能力

本集團推出新娛樂及應用軟件的能力一直影響本集團的經營業績，並將繼續如此。基於用戶需要及喜好轉變，加上科技進步，本集團維持不斷出產新增及提升版本遊戲及應用軟件產品的能力對本集團的長期盈利能力及增長至為重要。本集團致力維持多類型的遊戲組合，從而吸納遊戲市場的不同客戶群。本集團的遊戲包含多種繪圖風格，當中包括真實及卡通化的動畫。本集團大部份遊戲背景均為古代中國，主題均圍繞傳統中國文學與神話。本集團設計難度及複雜程度不同的遊戲，目標為吸納廣大的玩家市場。

本集團的現有遊戲經濟年期有限，就成功的網絡遊戲而言，我們認為普遍最多為四至五年。本集團或許能藉著推出遊戲提升及升級版而延長遊戲的經濟年期。由於提升及升級現有遊戲所涉及的研發及市場推廣成本較開發新遊戲為低，故有關遊戲提升及升級版可令本集團以較低成本從現有用戶群賺取收入。當本集團擴大付費即玩模式至道具銷售遊戲時，本集團亦能延展若干早前所開發的網絡遊戲產生收益的能力。根據本集團的經驗，在現有網絡遊戲推出道具銷售可吸引新用戶之餘，亦可增加從現有用戶的收益。基於網絡遊戲的經濟年期有限，本集團從某一特定遊戲所得的總收益所佔百分比可能會於短期內大幅變動。同樣地，本集團需要及時提升應用軟件產品，從而與日新月異的科技以及用戶需要及喜好的變動步伐一致。尤其是，本集團須為金山毒霸定期提供更新版，以迅速及有效地對新興互聯網威脅及病毒作出反應。因此，對本集團軟件產品持續作出提升及升級對本集團財務表現至為重要。本集團亦將繼續善用本身強勁的研發能力及軟件行業經驗，開發生命週期更長的产品。本集團與分銷商緊密合作，並密切留意用戶的反應，從而辨識本集團用戶的未來產品需要及喜好，以便確立新產品設計及開發的研究次序。

過渡至網絡市場推廣、銷售及分銷系統

本集團從傳統市場推廣、銷售及分銷渠道如電視、廣告版及第三方分銷商轉移至網絡市場推廣、銷售及分銷系統令本集團的整體成本下降。一般而言，本集團的互聯網使用量增加

令本集團可與準用戶群有更直接的溝通，致使上客成本得以減低。本集團設有種類廣泛的網絡市場推廣計劃及宣傳活動，使本集團可直接向用戶分銷我們的軟件產品，從而提升我們的銷售及分銷效率，以及交叉銷售我們的娛樂及應用軟件產品。本集團轉至網絡銷售及分銷系統亦減低軟件產品的盜版風險。

本集團產品的海外銷售

於截至二零零六年十二月三十一日止三個年度內，本集團娛樂軟件及應用軟件的海外銷售收入增長穩定，全賴本集團於選定海外市場的擴展。於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的海外收益分別為人民幣2,500,000元、人民幣12,900,000元、人民幣46,200,000元及人民幣16,100,000元，佔本集團總收益的2.2%、6.0%、14.6%及15.5%。於海外市場推出本集團產品，可令本集團在毋須支付大額開發成本下拓闊收益基礎。本集團娛樂軟件產品於台灣及越南的用戶人數及銷售額均錄得增長，而金山毒霸在日本的用戶人數及銷售額亦見上升。本集團亦憑藉劍俠情緣系列打進馬來西亞及新加坡市場。本集團亦有意進軍其他選定海外市場，並抓緊當地機遇。本集團產品及服務於有關選定海外市場將具有競爭能力及可吸納用戶，並可於當地認定合適夥伴及與其發展合作關係。就本集團的娛樂軟件產品而言，本集團一般與海外經營夥伴訂立特許權安排，並向該等經營夥伴收取特許經營費及專利費。就本集團的應用軟件而言，本集團目前透過合營公司日本金山於日本向用戶提供金山毒霸及 WPS 辦公軟件。於海外市場推介本集團現有產品可使我們延展該等產品的經濟年期及用戶群，本集團預期於海外市場拓展將繼續影響本集團的財務表現。

產品組合

本集團產品的溢利率差異頗大。本集團以網絡服務為基礎的互聯網安全產品，以及本集團內部開發的網絡遊戲所得的經營溢利率，一般分別高於本集團的包裝形式軟件產品及特許權遊戲所得的經營溢利率。因此，本集團於某一期間的收益乃受本集團經營溢利率較高的產品及服務的銷售比例所影響。

季節性因素

季節性因素對本集團業務及經營業績的影響溫和。本集團的娛樂軟件業務一般於三月及九月學期開始時錄得較高收益，並於中國新年等節假日及學校考試期間錄得較低收益。就本集團應用軟件的機構性銷售而言，基於中國政府機關及國有企業的採購慣例，大部份銷售均於各年下半年進行。

呈列基準

本集團合併財務報表呈列組成本集團的公司自本集團購入控制性權益日期起計於截至二零零六年十二月三十一日止三個年度及截至二零零七年三月三十一日止三個月的合併財務狀況、業績及現金流量。

截至二零零六年十二月三十一日，北京數字娛樂由本公司間接擁有50%。珠海軟件已獲授獨家認購期權，可隨時自行決定購入北京數字娛樂的部份或全部股權。金山奇劍股東為取得用於金山奇劍的投資的所需資金與珠海軟件訂立貸款協議，有關貸款以彼等各自於北京數字娛樂的股本權益為抵押。於抵押期內，金山奇劍同意向珠海軟件交出其收取北京數字娛樂股息的權利。本集團有權從北京數字娛樂的業務獲取大部份經濟利益，因此可能已承受與北京數字娛樂業務有關的風險。據此，基於本集團對北京數字娛樂的控制權，後者已作為本集團附屬公司列賬。

於二零零七年三月，金山奇劍的兩位個人股東與成都互動娛樂訂立貸款協議，所得款項已由本集團用作償還珠海軟件於二零零五年八月提供的貸款。有關貸款以金山奇劍的股本權益為抵押。成都互動娛樂已獲授一項獨家不可撤回期權，可購入金山奇劍股東所持的金山奇劍股權。金山奇劍股東已向成都互動娛樂轉讓彼等各自於金山奇劍的投票權，並已向成都互動娛樂交出其各自收取金山奇劍股息的權利。本集團有權從金山奇劍的業務獲取大部份經濟利益，因此可能須承受與金山奇劍業務有關的風險。據此，基於本集團對金山奇劍的控制權，後者已作為附屬公司列賬。

於二零零七年三月，金山奇劍與珠海軟件訂立一份股權轉讓協議，據此珠海軟件將其於北京數字娛樂的50%股權轉讓予金山奇劍。由於該項股權轉讓，北京數字娛樂成為金山奇劍的全資附屬公司。根據本集團與北京數字娛樂訂立的特許權協議，本集團有權從北京數字娛樂的業務獲取大部份經濟利益，因此，本集團可能須承受與北京數字娛樂業務有關的風險。據此，基於本集團對北京數字娛樂的控制權，後者繼續作為附屬公司列賬。

截至二零零七年三月三十一日，成都數字娛樂由北京數字娛樂擁有99%，而後者按上文所述作為附屬公司列賬。成都數字娛樂少數股東為取得用於成都數字娛樂的投資的所需資金與成都互動娛樂訂立貸款協議，有關貸款以其於成都數字娛樂的股本權益為抵押。成都互動娛樂已獲授獨家認購期權，可隨時自行決定購入該名成都數字娛樂少數股東持有的部份或全部股權。於抵押期內，該名少數股東已向成都互動娛樂交出其收取成都數字娛樂股息的權利。根據本集團與成都數字娛樂將會訂立的特許權協議，本集團有權從成都數字娛樂的業務獲取

財務資料

大部份經濟利益，因此，本集團可能須承受與成都數字娛樂業務有關的風險。據此，基於本集團對成都數字娛樂的控制權，後者已作為附屬公司列賬。

經營業績

下表載列於所示期間內，本集團合併收益表的選定財務數據。有關進一步詳情，請參閱載於本招股章程附錄一的會計師報告：

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月	
	二零零四年	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)			(未經審計)	
收益：					
娛樂軟件	58,298	133,903	215,356	63,944	77,134
應用軟件	52,974	80,322	98,432	14,343	25,635
其他	735	976	2,643	956	1,170
	<u>112,007</u>	<u>215,201</u>	<u>316,431</u>	<u>79,243</u>	<u>103,939</u>
收益成本	(15,394)	(33,271)	(44,671)	(8,648)	(16,540)
	<u>96,613</u>	<u>181,930</u>	<u>271,760</u>	<u>70,595</u>	<u>87,399</u>
研究及開發成本(已扣除政府資助)	(19,772)	(42,367)	(58,914)	(13,643)	(13,238)
銷售及分銷成本	(40,892)	(67,017)	(59,504)	(10,565)	(13,693)
行政開支	(21,998)	(28,879)	(43,766)	(7,863)	(10,161)
股份酬金成本	(7,216)	(15,576)	(6,852)	(1,583)	(21,087)
其他經營成本	(1,826)	(2,115)	(13,296)	(220)	(605)
可供出售投資／聯營公司減值	—	(1,000)	(6,000)	—	—
其他收入及收益	17	3,715	28,316	13,822	4,471
財務收入	698	1,312	3,753	467	1,799
財務成本	(264)	(494)	(6,271)	(164)	—
分佔聯營公司虧損	—	—	(527)	—	(437)
除稅前溢利	<u>5,360</u>	<u>29,509</u>	<u>108,699</u>	<u>50,846</u>	<u>34,448</u>
所得稅抵免／(支出)	(1,578)	4,923	(9,589)	(4,739)	(3,635)
本年度溢利	<u><u>3,782</u></u>	<u><u>34,432</u></u>	<u><u>99,110</u></u>	<u><u>46,107</u></u>	<u><u>30,813</u></u>
以下人士應佔：					
本公司股本持有人	3,782	35,667	99,525	44,490	32,714
少數股東權益	—	(1,235)	(415)	1,617	(1,901)
	<u><u>3,782</u></u>	<u><u>34,432</u></u>	<u><u>99,110</u></u>	<u><u>46,107</u></u>	<u><u>30,813</u></u>

收益表主要項目

收益

本集團目前大部份收益均來自娛樂軟件及應用軟件業務。本集團主要業務詳情概列如下：

- 娛樂軟件分部從事研究、開發、經營及分銷 MMORPG 及休閒遊戲服務；

財務資料

- 應用軟件分部從事研究、開發、經營及分銷互聯網安全、字典及辦公室應用軟件產品。

下表載列本集團各分部收益佔本集團於所示期間的總收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度						截至三月三十一日止三個月			
	二零零四年		二零零五年		二零零六年		二零零六年		二零零七年	
	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)
	(人民幣千元，百分比除外)									
娛樂軟件	58,298	52.0	133,903	62.2	215,356	68.1	63,944	80.7	77,134	74.2
應用軟件	52,974	47.3	80,322	37.3	98,432	31.1	14,343	18.1	25,635	24.7
其他 ⁽¹⁾	735	0.7	976	0.5	2,643	0.8	956	1.2	1,170	1.1
總計	112,007	100.0	215,201	100.0	316,431	100.0	79,243	100.0	103,939	100.0

(1) 「其他」包括來自本集團網絡廣告安排的廣告收益，根據有關安排，廣告商於特定期間內於本集團網站特定版面投放廣告。

本集團亦已訂立安排，出售集團產品予多個亞洲市場。本集團亦於其他亞洲市場(包括越南、台灣、馬來西亞及新加坡)授出本集團內部開發網絡遊戲的特許分銷權。根據該等特許權安排，特許權承授人須預先支付特許權費，並定期支付相等於本集團網絡遊戲所得收益某一百分比的專利權費。此外，本集團分別於二零零六年八月及二零零七年二月開始在日本市場銷售日語版本金山毒霸及 WPS 辦公軟件2007。本集團於日本的銷售大部份均透過日本金山的網絡直銷管道及與其他網絡營運商合作進行。於二零零七年一月，本集團亦已訂立協議於香港、澳門及台灣出售繁體中文版金山毒霸及金山詞霸。而於二零零七年二月，本集團訂立協議以於越南出售 WPS 辦公軟件及金山毒霸。下表載列本集團於所示期間從中國及海外市場所得的收益：

	截至十二月三十一日止年度						截至三月三十一日止三個月			
	二零零四年		二零零五年		二零零六年		二零零六年		二零零七年	
	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)
	(人民幣千元，百分比除外)									
中國	109,542	97.8	202,342	94.0	270,226	85.4	71,236	89.9	87,830	84.5
海外地區	2,465	2.2	12,859	6.0	46,205	14.6	8,007	10.1	16,109	15.5
總計	112,007	100.0	215,201	100.0	316,431	100.0	79,243	100.0	103,939	100.0

於二零零四年，中國的銷售收益佔本集團所有收益的絕大部份，而海外收益(中國以外地區)合共為人民幣2,500,000元，僅佔本集團總收益的2.2%。於二零零六年，本集團自海外市場獲取的收益增至人民幣46,200,000元，佔本集團總收益14.6%。海外銷售收益上升，主要有賴於本集團在海外市場如越南、台灣、馬來西亞及新加坡授出本集團大受歡迎遊戲的特許權，以及本集團應用軟件於日本的銷售額增加。於往續記錄期間，來自越南及台灣的收益

構成本集團海外收益的絕大部分，而其他海外國家於二零零四年、二零零五年、二零零六年及二零零七年首三個月各貢獻少於1%的收益。來自越南的收益於二零零四年、二零零五年、二零零六年及二零零七年首三個月分別佔本集團總收益0.0%、2.5%、10.7%及11.6%，而來自台灣的收益於同期則佔本集團總收益2.0%、2.2%、2.8%及2.6%。本集團於往績記錄期間來自越南及台灣的收益主要包括娛樂軟件銷售。基於本集團將繼續在新海外市場尋求商機，並會繼續擴展於現有海外市場的市場佔有率，故本集團預期來自海外市場的收入將繼續增長。

娛樂軟件

本集團的娛樂軟件業務透過根據付費即玩及道具銷售兩個收益模式銷售預付遊戲卡及遊戲點數賺取收益。於二零零六年第二季，本集團於首個特許授權遊戲「仙侶奇緣II」中首次引入道具銷售收益模式。其後，本集團分別於二零零六年九月、二零零七年一月及二零零七年二月在「劍俠情緣」、「封神榜」及「劍俠情緣II」中引入道具銷售收益模式，該等遊戲目前均同步以付費即玩及道具銷售收益模式經營。於二零零六年十月商業化推出的「水滸Q傳」則僅以道具銷售收益模式經營。於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團付費即玩遊戲所賺取的收益分別約為人民幣58,200,000元、人民幣132,500,000元、人民幣197,800,000元及人民幣44,800,000元，而本集團道具銷售遊戲於二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月所賺取的收益則分別約為人民幣15,600,000元及人民幣31,700,000元（此乃由於道具銷售遊戲僅於二零零六年推出）。「劍俠情緣」、「劍俠情緣II」為本集團兩款最受歡迎的 MMORPG，過往合共佔有本集團大部份收益。於二零零六年，本集團的娛樂軟件收益合共為人民幣215,400,000元，其中大部份來自「劍俠情緣」、「劍俠情緣II」及「水滸Q傳」。本集團預期「劍俠情緣」、「劍俠情緣II」及「水滸Q傳」將繼續於彼等各自的剩餘使用週期為本集團收益帶來巨額貢獻。本集團亦預期，基於新款 MMORPG 及其他網絡遊戲的商業化推出，來自網絡遊戲的收益將繼續上升。本集團目前正在開發六款新 MMORPG 及休閒遊戲。

本集團亦有一小部分收入來自移動電話遊戲。於截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月三十一日止三個年度的移動遊戲服務收入分別為零、人民幣900,000元及人民幣900,000元，分別佔集團二零零五年及二零零六年總收入0.4%及0.3%。本集團並不預期移動電話遊戲日後會為收益帶來重大貢獻。

本集團主要透過三條管道出售及分銷預付遊戲點數：(1)本集團的互聯網分銷系統；(2)本集團的網下實物遊戲卡分銷系統；及(3)中國的主要電信網絡營運商。本集團一般按預付形式向分銷商及用戶收取款項。本集團一般不會就預付遊戲卡或遊戲點數的未售存貨向第三方分銷商或零售商退款。

本集團用作計量網絡遊戲表現的三個最主要指標為：(i)每日平均最高同步用戶人數；(ii)每月平均付費用戶人數；及(iii)來自每名付費用戶的每月平均收益。為計量某一特定遊戲的最高同步用戶人數，本集團每隔十分鐘至十五分鐘將計算登入該遊戲的用戶人數。最高同步用戶人數乃進一步按月平均計算，以釐定該月份的每日平均最高同步用戶人數。為計量本集團

的每月平均付費用戶人數，就付費即玩遊戲而言，本集團以於一個月期間內曾登入最少一次的擁有遊戲點數的特定用戶賬號的平均數目以釐定每月平均付費用戶人數；而就道具銷售遊戲而言，本集團以於一個月期間內曾購買最少一項遊戲道具的擁有遊戲點數的特定用戶賬號的平均數目以釐定每月平均付費用戶人數。本集團某一特定期間的每名付費用戶的每月平均收益以本集團該月份的收益除以每月平均付費用戶人數計算。

應用軟件

本集團的應用軟件收益大部份透過銷售三項主要產品：金山毒霸、金山詞霸及 WPS 辦公軟件而賺取。本集團的絕大部份應用軟件收益以金山毒霸產品的銷售額為依歸。本集團的應用軟件收入由二零零四年約人民幣53,000,000元大幅增至二零零六年的人人民幣98,400,000元。有關增長主要有賴於本集團從以傳統包裝形式銷售軟件轉為網絡銷售，特別是本集團轉為可供用戶首次免費下載金山毒霸，其後則須彼等付費更新。過往，本集團以包裝形式銷售應用軟件產品，於產品出售時收款，而售價之其中部份用作往後服務之代價。作為本集團轉至網絡銷售之一部份，本集團於二零零五年三月推出金山毒霸互聯網版(金山毒霸2005)，此版本可供用戶首次免費下載。於二零零五年四月，本集團開始就金山毒霸產品的病毒定義更新收費。

本集團的應用軟件產品乃透過網絡直銷系統或作為本集團原設備製造客戶所出售個人電腦的內置軟件直接售予本集團用戶。本集團亦繼續以包裝形式出售本集團的應用軟件產品予獨立分銷商及零售商。

經營成本及開支

下表載列本集團經營成本及開支佔本集團於所示期間的總收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度						截至三月三十一日止三個月			
	二零零四年		二零零五年		二零零六年		二零零六年		二零零七年	
	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)	金額	佔收益 百分比(%)
	(人民幣千元，百分比除外)									
收益成本	15,394	13.7	33,271	15.5	44,671	14.1	8,648	10.9	16,540	15.9
研究及開發成本(已扣除 政府資助)	19,772	17.7	42,367	19.7	58,914	18.6	13,643	17.2	13,238	12.7
銷售及分銷成本	40,892	36.5	67,017	31.1	59,504	18.8	10,565	13.3	13,693	13.2
行政開支	21,998	19.6	28,879	13.4	43,766	13.8	7,863	9.9	10,161	9.8
股份酬金成本	7,216	6.4	15,576	7.2	6,852	2.2	1,583	2.0	21,087	20.3
其他經營成本	1,826	1.6	2,115	1.0	13,296	4.2	220	0.3	605	0.6

收益成本

本集團的收益成本主要包括提供產品及服務的直接應佔成本，當中包括伺服器寄存開支、傳呼中心服務開支、應用軟件的製造及包裝成本、一般員工成本、運輸成本及資本化軟件成本的攤銷，而於二零零六年，其亦包括特許權遊戲的特許權費用。包括在本集團收益成本內的一般員工成本與直接負責傳呼中心客戶服務，以及營運本集團網絡遊戲及應用軟件的僱員有關。來自其他開發商的遊戲的特許權成本包括預付特許權費，以及持續專利權付款，其相等於本集團自有關特許權遊戲所得收益的某一百分比。基於在二零零六年十月商業化推出本集團的新增特許權遊戲水滸Q傳，令本集團須就此支付預付特許權費及開始支付持續專利權付款，故本集團預期特許權費用及專利權付款於二零零七年有所增長。本集團的整體收益成本維持穩定，分別佔本集團於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月的總收益13.7%、15.5%、14.1%及15.9%。本集團預期應用軟件及預付遊戲卡的製造及包裝及運輸成本佔收益百分比的比例將會繼續下降，此乃由於本集團日益倚重網絡銷售遊戲點數及應用軟件產品及服務。由於本集團需要額外伺服器空間以支援新款MMORPG、為位處更多不同地區的新加入遊戲玩家提供服務及應付不斷增長的用戶基礎，故預期伺服器寄存開支(主要包括伺服器租金及託管費用)將於日後增加。

研究及開發成本

本集團的研究及產品開發開支主要包括員工成本、辦公室租金及與研究設施有關的公用開支、關於本集團的應用軟件業務、消耗品及物料的研發開支資本化成本攤銷、及關於研發活動的固定資產之折舊及攤銷成本。員工成本主要包括本集團研發人員的薪金及福利。

於二零零四年及二零零五年，本集團的研究及開發成本(未扣除政府資助前)分別為人民幣32,500,000元及人民幣45,900,000元，佔本集團於各期間的總收益29.0%及21.3%。於二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的研究及開發成本(未扣除政府資助前)分別為人民幣64,000,000元及人民幣17,600,000元，佔本集團總收益的20.2%及16.9%。

下表載列本集團於二零零四年、二零零五年、二零零六年以及截至二零零六年及二零零七年三月三十一日止三個月的研究及開發成本分析：

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月	
	二零零四年	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)				
員工成本	28,483	39,410	57,188	12,003	15,407
折舊及攤銷	2,556	2,322	2,973	677	646
其他	7,154	4,928	6,095	1,930	1,428
減：資本化軟件成本 (股份酬金除外)	(6,585)	(1,731)	(2,834)	(628)	(96)
加：資本化軟件成本攤銷	905	953	602	182	222
減：雜項收入	(12,741)	(3,515)	(5,110)	(521)	(4,369)
總計	19,772	42,367	58,914	13,643	13,238

於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月為支援軟件及網絡遊戲技術發展的政府資助分別為人民幣12,700,000元、人民幣3,500,000元、人民幣5,100,000元及人民幣4,400,000元，其已抵銷期間研發開支的一般性增長。本集團主要收取兩款政府資助，包括支援軟件及網絡遊戲技術發展的資助，其乃向某一特定項目發放；以及推廣於高新開發區新成立公司的一般業務發展的資助。由於每次資助申請均由相關政府部門獨立作出及評估，故有關資助並非經常性，而本集團亦未能保證將可在日後繼續獲得有關資助。

與本集團網絡遊戲有關的研發人員的員工成本佔本集團研究及開發成本的絕大部份。截至二零零六年十二月三十一日，從事研發本集團網絡遊戲及應用軟件產品的僱員人數分別為507名及298名。由於本集團藉著增聘研發人員加強內部開發能力，故本集團預期產品研發開支於日後將會上升。

銷售及分銷成本

本集團的銷售及分銷開支主要包括廣告宣傳及市場推廣開支，以及本集團營銷及市場推廣人員的薪金及福利。宣傳及市場推廣開支佔本集團於二零零四年、二零零五年及二零零六年的銷售及分銷開支的最大部份，主要歸因於本集團就推出新遊戲的廣告及市場推廣活動。於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的銷售及分銷成本分別為人民幣40,900,000元、人民幣67,000,000元、人民幣59,500,000元及人民幣13,700,000元，相當於本集團於該等期間的總收益36.5%、31.1%、18.8%及13.2%。透過增加使用互聯網對本集團產品及服務進行銷售、分銷及市場推廣及減少使用分銷商，本集團令銷售及分銷成本佔本集團總收益的百分比大幅下降，由二零零四年佔本集團收益36.5%減至二零零六年佔本集團收益18.8%。由於本集團增加互聯網市場推廣、銷售及分銷，故本集團預期，銷售及分銷成本佔本集團二零零七年總收益的百分比將繼續下降。

行政開支

本集團的一般及行政開支主要包括本集團僱員（負責支援服務及一般行政工作）的薪金及福利、有關無形資產的折舊及攤銷支出、辦公室租金開支，以及核數師酬金、法律及其他顧問費用及行政辦公室開支，消耗品、樣本及出差開支。於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團行政開支分別為人民幣22,000,000元、人民幣28,900,000元、人民幣43,800,000元及人民幣10,200,000元。本集團的行政開支分別佔本集團於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月的總收益約19.6%、13.4%、13.8%及9.8%。本集團行政開支佔總收益的百分比於二零零五年較二零零四年有所下降是由於銷售增長達致規模經濟所致的節省。本集團預期，基於銷售額進一步增長及達致更大規模經濟效益，行政開支於二零零七年佔本集團總收益的百分比將繼續下降。

股份酬金成本

從二零零零年至二零零三年，本集團與董事、高級管理人員及若干僱員訂立購股權認購協議。根據此等購股權認購協議，已授出可按行使價每股股份0.483美元及每股股份3.020美元購買本集團其中一間附屬公司普通股的購股權，該等購股權於持續四年服務期間歸屬，於授出日期後每六個月期間將有八份之一的購股權歸屬。根據此等協議授出的購股權於購股權授出日期起計十年當日或有關僱員的聘約終止當日(以較早發生者為準)到期。

於二零零四年六月，本集團採納二零零四年首次公開發售前購股權計劃，據此授出可購買本集團普通股的購股權。根據是項計劃授出的購股權按四年期歸屬，四份之一的購股權於授出日期第一週年當日歸屬，而於授出日期後第三至第八個六個月期末各有額外八份之一的購股權歸屬，購股權將於十年後到期。於二零零四年，本集團按此計劃以行使價每股股份0.706美元(或假設股份拆細在當時已實行下為每股0.0353美元)授出購股權予若干董事、高級管理層及僱員。此外，於二零零四年八月一日，本集團修訂之前授出的原購股權的條款，令其條款與二零零四年首次公開發售前購股權計劃之條款一致，將其轉為可購買本公司股份的購股權及根據1:1.180333的比率增加各人士獲授的原購股權數目。本集團亦將彼等的行使價定於較低水平。所有按行使價每股股份0.483美元(或於股份拆細後為0.02415美元)授出的原購股權，已重新定價為每股股份0.424美元(或於股份拆細後為0.0212美元)或0.01美元(或於股份拆細後為0.0005美元)，而所有按行使價每股股份3.020美元(或於股份拆細後為0.151美元)授出的原購股權，已重新定價為每股股份0.565美元(或於股份拆細後為0.02825美元)。經修改購股權於授出日期首週年當日悉數歸屬。於二零零五年及二零零六年，本集團根據是項計劃按行使價每股股份4.236美元(或於股份拆細後為0.2118美元)授出購股權予若干董事、高級管理層及僱員。於二零零六年十二月，本集團按行使價每股股份4.800美元(或於股份拆細後為0.24美元)授出購股權予若干董事、高級管理層及僱員。

下表載列根據首次公開發售前購股權計劃所授出購股權的公平值：

購股權授出日期	股份拆細前		股份拆細後	
	行使價	公平值	行使價	公平值
	(美元)			
二零零四年八月一日	0.706	1.35	0.0353	0.0675
二零零五年一月一日	4.236	1.69	0.2118	0.0845
二零零五年三月一日	4.236	1.74	0.2118	0.087
二零零五年四月一日	5.648	1.67	0.2824	0.0835
二零零五年四月一日	4.236	1.74	0.2118	0.087
二零零五年八月一日	4.236	1.82	0.2118	0.091
二零零六年一月一日	4.236	2.72	0.2118	0.136
二零零六年八月一日	4.236	3.99	0.2118	0.1995
二零零六年十二月一日	4.800	5.32	0.24	0.266
二零零七年二月一日	4.800	4.53	0.24	0.2265

於二零零七年二月，本集團採納二零零七年首次公開發售前購股權計劃，據此，按行使價每股股份4.800美元(或於股份拆細後為0.24美元)或以董事會另行審批的價格授出可購買本

集團股份的購股權予若干董事、高級管理層及僱員。本集團預期，基於根據二零零七年首次公開發售前購股權計劃於二零零七年授出約112,600,000份購股權，本集團的股份酬金成本將會大幅增加。於二零零七年八月，本集團根據二零零七年首次公開發售前購股權計劃的條款及條件，並按相等於發售價的行使價，有條件授出合共550,000份購股權予僱員（當中並無本集團董事或本集團高級管理層成員）。

本集團的股份酬金成本乃根據國際財務報告準則第2號計算，並參考購股權授出當日購股權的公平值計量。股本結付購股權的公平值乃於授出日期以畢蘇期權定價模式進行估計，並經考慮授出購股權所根據的條款及條件以及參考獨立評值師美國評值有限公司所編製的估值報告所定的普通股公平值。與僱員的股本結付交易成本乃連同股本的相應增加一併確認，呈列為僱員股份資本儲備，此乃於表現及服務條件獲達成直至相關僱員全面有權獲取獎勵的日期（或歸屬日期）為止的期間確認及呈列。於各呈報日至歸屬日期止就股本結付交易所確認的累計開支反映歸屬期已屆滿的情況以及本集團就最終將會歸屬的股本工具的最佳估計。於某一期間在收益表扣除或計入收益表的項目指於該期間期初及期終所確認的累計開支變動。

於二零零四年，二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的股份酬金成本分別為人民幣7,200,000元、人民幣15,600,000元、人民幣6,900,000元及人民幣21,100,000元。本集團以畢蘇期權定價模式評估以股份為基礎的購股權的公平值，該模式須輸入高度主觀假設，例如購股權的預計年期、估計沒收數目、無風險利率以及相關股份的價格波幅及股息收益率。本集團根據過往僱員保留率及所預期的未來保留率估計沒收數目，並將根據實際記錄對沒收率作出預計修訂。本集團的購股權酬金開支可根據本集團的實際沒收數目而變動。本集團根據同一假設評估截止二零零七年三月三十一日止三個月的購股權的公平值，惟沒收率假設為零除外。本集團於下項所到期間就截至目前為止已授出購股權的總股份酬金成本估計如下：

	(人民幣百萬元)
截至二零零七年十二月三十一日止年度	108.3
截至二零零八年十二月三十一日止年度	59.9
截至二零零九年十二月三十一日止年度	26.9
截至二零一零年十二月三十一日止年度	9.5

於二零零四年、二零零五年、二零零六年十二月三十一日及二零零七年三月三十一日，僱員股份資本儲備的結餘分別約為人民幣18,000,000元、人民幣33,500,000元、人民幣40,200,000元及人民幣61,000,000元。於二零零五年，僱員股份資本儲備較二零零四年上升86.1%，主要是由於在二零零五年授出更多購股權，其亦為二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月僱員股份資本儲備增加的原因。

財務資料

一般而言，歸屬時間表已於首次公開發售前購股權計劃內或由本集團董事界定。大部份根據首次公開發售前購股權計劃授出的購股權須於四年期內如下表所示分期按等級歸屬：

期數	歸屬日期	購股權 歸屬 百分比	攤銷期	開支攤銷百分比			
				第一年	第二年	第三年	第四年
第一期	授出日期的首週年	25.0%	1年	25.00%	—	—	—
第二期	於授出日期後第三個六個月	12.5	1.5年	8.33	4.17%	—	—
第三期	於授出日期後第四個六個月	12.5	2年	6.25	6.25	—	—
第四期	於授出日期後第五個六個月	12.5	2.5年	5.00	5.00	2.50%	—
第五期	於授出日期後第六個六個月	12.5	3年	4.17	4.17	4.17	—
第六期	於授出日期後第七個六個月	12.5	3.5年	3.57	3.57	3.57	1.79%
第七期	於授出日期後第八個六個月	12.5	4年	3.13	3.13	3.13	3.13
				<u>55.45%</u>	<u>26.29%</u>	<u>13.36%</u>	<u>4.91%</u>

根據實行國際財務報告準則第2號股份形式付款的指引第IG11段，就分期歸屬的已授出購股權而言，本集團視每期為個別授出購股權，此乃由於每期購股權的歸屬期均有所不同，致使各批的公平值將有所出入。為應用國際財務報告準則的規定，本集團根據歸屬時間表於下列期間攤銷股份酬金開支。

其他經營成本

本集團的其他經營成本主要包括存貨撇減、應收賬款撥備、撇銷應收賬款、出售物業、廠房及設備虧損、滙兌差額及投資虧損。此等經營成本一般為非經常性質。

其他收入及收益

本集團的其他收入及收益主要包括政府資助、就本集團於二零零六年及二零零七年授予大連上尚網的兩項軟件特許權向大連上尚網收取的特許權費，以及聯想(北京)有限公司、梅縣客家文化城房地產開發有限公司及求伯君於二零零五年重組時豁免的代價。有關二零零五年重組的詳情，請參閱本招股章程「歷史及公司架構」。聯想(北京)有限公司、梅縣客家文化城房地產開發有限公司及求伯君豁免代價為本集團的二零零五年重組的一部分。上述各方豁免代價的決定是基於重組並無影響它們於本公司的實益擁有權。在考慮本公司的增長和發展潛力後，聯想(北京)有限公司、梅縣客家文化城房地產開發有限公司及求伯君同意豁免代價，讓本公司保留本應轉予它們的現金。此項安排有助本集團於日常業務營運及擴展集團業務時享有更充足財政資源。

財務收入

財務收入包括本集團銀行存款的利息收入。

財務成本

財務成本包括歸屬銀行貸款利息的財務開支，以及與二零零六年私人配售相關的成本，有關詳情載於本招股章程「歷史及公司架構 — 二零零六年私人配售」一節。就二零零六年私人配售而言，本集團及本集團兩名現有股東分別發行及轉讓股份予三名新投資者及另外兩名現有股東。二零零六年私人配售直接應佔的交易成本乃按比例基準分配至轉讓現有股份及發行新股份，並根據與轉讓現有股份有關的金額計入收益表（猶如由本集團產生），而與發行新股份有關的金額則計入權益。據此，人民幣6,100,000元已根據獲轉讓的現有股份數目相對已轉讓現有股份及新發行股份總數獲分配至轉讓現有股份，並於本集團收益表內確認為財務成本。

除稅前溢利

由於本集團不同產品的溢利率有很大差別，故本集團的經營溢利主要取決於本集團於某一特定期間的產品組合。於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團娛樂軟件業務的分部溢利率分別為35.9%、36.3%、58.5%及71.3%，而本集團應用軟件業務的經營溢利率則分別為31.2%、28.2%、28.4%及36.3%。本集團的娛樂軟件業務錄得較高分部溢利率，一般主要是由於本集團的綜合研發能力、本集團大量用戶所達成的規模經濟效益及本集團透過網絡分銷遊戲點數令分銷成本下降所致。本集團的應用軟件業務錄得較低分部溢利率，一般主要是由於本集團應用軟件產品的企業銷售季節性因素所致，有關銷售於每年首兩季度尤其平靜。本集團應用軟件業務的經營溢利率增加是由於與應用軟件產品相關的網絡服務訂戶數量上升。

所得稅抵免／支出

由於本集團各成員公司於不同司法權區註冊成立，故本集團各自提交所得稅申報表。根據開曼群島現行法律，本集團毋須就收入或資本收益納稅。此外，本集團向股東派發股息後，不會被施加開曼群島預扣稅。日本金山須按40%稅率繳納所得稅。

珠海軟件、北京軟件、北京數字娛樂、大連金山及成都數字娛樂均受《中華人民共和國企業所得稅暫行條例》規管，並須按稅率33%繳納公司所得稅。根據《中國外商投資企業所得稅法》，於中國註冊成立的外商投資企業一般須繳納30%企業所得稅及3%地方所得稅。西山居軟件、珠海數碼科技、君天電子科技及成都互動娛樂均受《中國外商投資企業所得稅法》規管，須繳納30%國家所得稅及3%地方所得稅。

本集團若干成員公司目前以減免稅率或免稅期方式享有中國政府或其地方機關或當局提供的優惠所得稅待遇：

- (i) 根據於二零零二年六月二十日自北京市地方稅務局海淀分局取得的批准，作為高新技術企業的北京軟件只要繼續獲分類為高新技術企業，則可獲得15%的減免所得稅率；
- (ii) 作為高新技術企業的成都數字娛樂可享有15%的所得稅率減免，並於二零零六年及二零零七年獲豁免繳納公司所得稅；
- (iii) 作為高新技術企業的成都互動娛樂獲得國家所得稅減免稅率15%。作為軟件企業，其亦於二零零六年至二零零七年獲豁免按稅率15%繳納國家所得稅，並於二零零八年至二零一零年三年各年均獲得50%的稅項減免。因此，成都互動娛樂於二零零六年至二零零七年須按所得稅率3%納稅，於二零零八年至二零一零年則須按所得稅率10.5%納稅；
- (iv) 珠海軟件作為珠海市內的軟件企業，須按其應課稅收入以減免所得稅率15%納稅；及
- (v) 作為高新技術企業的北京數字娛樂獲得減免所得稅率15%，其於二零零六年至二零零八年期間獲得50%的稅項減免。

作為珠海市的外商投資企業，西山居軟件、珠海數碼科技及君天電子科技於彼等的免稅期屆滿後享有較低所得稅率15%及獲豁免繳納地方所得稅。於往績記錄期間，君天電子科技及珠海數碼科技均獲豁免繳納二零零一年及二零零二年的企業所得稅，並於二零零三年至二零零五年間獲得50%稅項減免。於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團獲得的稅項減免優惠分別合共為人民幣2,800,000元、人民幣16,400,000元、人民幣33,200,000元及人民幣18,400,000元。

於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的實際所得稅率分別為29%、-17%、9%及11%。本集團的實際稅率很大程度上受各期間的稅務優惠水平影響。於二零零五年，本集團錄得稅項抵免，原因為期內稅務優惠超逾本集團的法定稅項。於二零零六年，本集團的實際所得稅率為9%，原因為：

- 成都數字娛樂於二零零六年四月至二零零七年三月獲得免稅年度優惠；
- 北京數字娛樂於二零零六年獲得所得稅率7.5%；及
- 由於本集團大部份收益乃從娛樂軟件業務賺取，為享有成都數字娛樂所享有的免稅年度優惠，本集團於二零零六年第三季將大部份娛樂軟件業務由北京數字娛樂轉移至成都數字娛樂。

財務資料

受國務院或國家稅務總局可能頒佈或發行的新規例及詮釋規限下，本集團中國附屬公司於二零零八年各自適用的稅率如下：

中國實體	稅率
西山居軟件	15%
珠海數碼科技	15%
君天電子科技	15%
珠海軟件	10% ⁽¹⁾
	15% ⁽²⁾
成都互動娛樂	7.5% ⁽³⁾
	15% ⁽²⁾
金山奇劍	25%
北京數字娛樂	7.5% ⁽³⁾
	25% ⁽²⁾
成都數字娛樂	15%
大連金山	25%
北京軟件	15% ⁽³⁾
	25% ⁽²⁾

(1) 本集團假設該公司於二零零八年將繼續獲確認為「重點軟件企業」。

(2) 本集團假設未能取得適用確認。

(3) 本集團假設該公司於二零零八年將繼續獲確認為「高新技術企業」。

然而，本集團中國附屬公司的日後應付所得稅將取決於多項因素，包括各中國附屬公司的經營業績及應課稅收入，以及適用法定稅率。本集團的實際稅率取決於本集團各附屬公司對本集團綜合應課稅溢利所作貢獻的部份。隨著本集團業務增長，本集團可不時成立或許有權獲得若干稅務優惠(包括稅項豁免)的新實體。本集團有意繼續尋求機遇，務求以稅務優惠方式建構業務。

於二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團分別擁有應收所得稅人民幣3,000,000元及人民幣2,100,000元，稅項乃由珠海軟件、西山居軟件、北京數字娛樂及大連金山多繳之所得稅引起。根據中國的外商企業所得稅法例及企業所得稅臨時規例，所得稅每年計算一次以及臨時稅款乃每月或每季繳納一次。提交最後納稅批文稅項及清付稅款應自稅務年度完結後四個月內進行，以將任何超額稅款退還或任何短欠數額繳清。中國習慣將超額稅款透過現金回贈歸還或與下個稅務年度的應付所得稅抵銷。

本公司股本持有人應佔年度溢利

本公司股本持有人應佔年度溢利指本公司直接或間接透過附屬公司持有的股本權益應佔的溢利或虧損部份。

少數股東權益

少數股東權益指外來股東於並非由本集團全資擁有的附屬公司的業績及資產淨值的權益：

附屬公司	註冊成立／ 成立地點及日期	少數股東權益	主要業務
日本金山	日本，二零零五年三月九日	49.0%	於日本銷售應用軟件產品
大連金山	中國，二零零六年二月十三日	49.0%	開發休閒遊戲

過往經營業績回顧

以下討論乃以本集團過往經營業績為根據。基於上述所討論影響本集團財務表現的因素，本集團的經營業績未必可作為本集團日後經營表現的指標。

截至二零零七年三月三十一日止三個月與截至二零零六年三月三十一日止三個月的比較

收益

本集團的收益由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣79,200,000元增加31.2%至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣103,900,000元，主要是由於本集團的娛樂軟件及應用軟件業務的增長帶動。截至二零零六年三月三十一日止三個月，本集團的娛樂及應用軟件業務分別佔本集團總收益80.7%及18.1%。截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的娛樂軟件業務佔本集團總收益74.2%，而本集團應用軟件業務收益所佔百分比增至佔本集團總收益24.7%。本集團應用軟件業務收益佔總收益百分比增加，是由於金山毒霸的網上服務用戶人數上升。

娛樂軟件

本集團娛樂軟件業務的收益由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣63,900,000元增加20.6%至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣77,100,000元，主要是由於：(i)本集團深受歡迎的 MMORPG 劍俠情緣II及劍俠情緣均表現穩健；(ii)於二零零七年二月就封神榜及劍俠情緣II推出道具銷售收益模式；(iii)劍俠情緣於越南的受歡迎程度與日俱增；及(iv)於二零零六年十月推出水滸Q傳。本集團網絡遊戲的每日平均最高同步用戶總數由截至二零零六年三月三十一日止三個月的324,529名增至截至二零零七年三月三十一日止三個月的508,188名。本集團的每月平均付費用戶總數由截至二零零六年三月三十一日止三個月的1,056,028名增至截至二零零七年三月三十一日止三個月的1,196,656名，而於同一期間內，本集團就每名付費用戶的每月平均收益由人民幣19元增加至人民幣22元。

應用軟件

本集團應用軟件業務的收益由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣14,300,000元增加78.7%至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣25,600,000元，主要是由於金

山毒霸的網絡服務用戶人數大幅上升，由每日平均628,761名付費用戶增至約4,000,000名用戶。

其他

本集團的其他收益主要源自網絡廣告，其由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣1,000,000元增加22.4%至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣1,200,000元。有關增長主要是由於在本集團網站採購廣告空間的廣告商增加。

毛利

本集團的毛利由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣70,600,000元增加至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣87,400,000元。本集團的毛利率由截至二零零六年三月三十一日止三個月的89.1%下降至截至二零零七年三月三十一日止三個月的84.1%。毛利率下降是由於攤銷水滸Q傳的特許權的預付特許權費及持續專利權付款所致。

經營成本及開支

收益成本

收益成本由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣8,600,000元增加91.3%至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣16,500,000元，主要是由於有關水滸Q傳的預付特許權費及專利權付款。本集團的伺服器寄存相關開支增加，主要是由於本集團增設伺服器以應付不斷增長用戶群及為本集團 MMORPG 設立更廣泛地區覆蓋面，令伺服器租金成本、折舊及託管費用及頻寬租金費用上升。

研究及開發成本

本集團的研究及開發成本(未扣除政府資助前)由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣14,200,000元增加24.3%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣17,600,000元，主要是由於(i)支付本集團研發人員的薪金及福利上升；及(ii)整體員工人數上升。本集團研發人員的薪金及福利開支上升已藉應收政府資助抵銷，其以研究及開發成本的扣減入賬，有關款項於截至二零零六年三月三十一日止三個月及截至二零零七年三月三十一日止三個月分別約為人民幣500,000元及人民幣4,400,000元，作為本集團研發活動的獎勵。

銷售及分銷成本

本集團銷售及分銷開支由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣10,600,000元增加29.6%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣13,700,000元，主要是由於有關宣傳金山毒霸網絡服務的網絡廣告開支增加。

行政開支

本集團的行政開支由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣7,900,000元增加29.2%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣10,200,000元，主要是由於專業費用、僱員薪金成本及福利上升、折舊及攤銷支出增加及行政辦公室開支(其主要為租金成本及公用開支)增加。

股份酬金成本

本集團的股份酬金成本由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣1,600,000元大幅增加至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣21,100,000元，主要是由於在二零零七年首季根據二零零七年首次公開發售前購股權計劃發行及授出約110,400,000份購股權予本集團僱員。

其他經營成本

本集團的其他經營成本由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣200,000元增加175.0%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣600,000元。該大幅增長的原因為撇銷若干應收貿易賬款。

分佔聯營公司虧損

截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團有約人民幣400,000元的分佔一間聯營公司虧損，該虧損乃本集團作為聯營公司廣州金山40%股本權益的持有人，就其所產生虧損的分佔金額。

其他收入及收益

其他收入及收益由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣13,800,000元減少67.7%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣4,500,000元，主要是由於(i)於二零零六年授予大連金山的人民幣5,000,000元政府補助；及(ii)本集團於二零零七年自大連上尚網收取有關本集團授予大連上尚網的軟件特許權的特許權費相對截至二零零六年三月三十一日止三個月減少。

財務收入

本集團的財務收入由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣500,000元增加285.2%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣1,800,000元，主要是由於本集團銀行存款增加及利率上升。

財務成本

本集團的財務成本由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣200,000元減少至截至二零零七年三月三十一日止三個月零元，此乃由於本集團已於二零零六年終時償還本集團所有銀行貸款。

除稅前溢利

基於上述者，本集團的經營溢利由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣

50,800,000元減少32.3%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣34,400,000元。有關減少主要是由於本集團在二零零七年第一季的股份酬金成本大幅增加。

所得稅抵免／支出

截至二零零六年三月三十一日止三個月，本集團的所得稅支出為人民幣4,700,000元，而截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的所得稅支出為人民幣3,600,000元。

截至二零零七年三月三十一日止三個月的溢利

基於上述理由，本集團的年度溢利由截至二零零六年三月三十一日止三個月人民幣46,100,000元減少33.2%至截至二零零七年三月三十一日止三個月人民幣30,800,000元。本集團的純利率由58.2%下跌至29.6%。

二零零六年與二零零五年的比較

收益

本集團收益由二零零五年人民幣215,200,000元增加47.0%至二零零六年人民幣316,400,000元，主要有賴於本集團娛樂軟件及應用軟件業務的增長。於二零零五年，本集團娛樂軟件業務及應用軟件業務的收益分別佔本集團總收益62.2%及37.3%。於二零零六年，本集團娛樂軟件業務的收益增至佔本集團總收益68.1%，而本集團應用軟件業務佔本集團該年度總收益的百分比下降至31.1%。

娛樂軟件

本集團娛樂軟件業務的收益由二零零五年人民幣133,900,000元增加60.8%至二零零六年人民幣215,400,000元，主要有賴於(i)在二零零五年十一月推出本集團其中一款大受歡迎MMORPG 劍俠情緣II，而該遊戲的受歡迎程度於二零零六年日增；(ii)在二零零六年九月為劍俠情緣引入道具銷售收益模式；(iii)於二零零六年確認有關二零零四年、二零零五年及二零零六年沒收收益，其總金額為人民幣15,900,000元；(iv)推出本集團的特許權遊戲水滸Q傳；及(v)劍俠情緣於越南的海外特許權收益。於二零零六年第四季，本集團網絡遊戲的每日平均最高同步用戶總數增至553,897名。就本集團的娛樂軟件業務而言，沒收收益指就逾期預付遊戲點數確認的收益。

應用軟件

本集團應用軟件業務的收益由二零零五年人民幣80,300,000元增加22.5%至二零零六年人民幣98,400,000元。有關增長主要是由於本集團互聯網安全產品銷售額增加，其乃由本集團成功從傳統包裝軟件銷售轉型為網絡銷售及日本市場銷售額增長所帶動。

本集團用戶過往已透過預付卡認購金山毒霸的網上服務，但並無在到期日前啟動賬戶，則本集團確認為沒收收益。在二零零六年，本集團從應用軟件業務的沒收收益達人民幣4,100,000元。

其他

本集團的其他收益主要來自網絡廣告，其由二零零五年人民幣1,000,000元增加170.8%至二零零六年人民幣2,600,000元。有關增加是由於在本集團的網站空間投放廣告的廣告商數目上升。

毛利

本集團的毛利由二零零五年人民幣181,900,000元增加至二零零六年人民幣271,800,000元。本集團的毛利率保持相對平穩，二零零五年為84.5%，而二零零六年為85.9%。

經營成本及開支

收益成本

收益成本由二零零五年人民幣33,300,000元增加34.3%至二零零六年人民幣44,700,000元。有關增加主要是由於本集團特許權遊戲於二零零六年的特許權費用及專利權付款所致，而小部分原因為本集團伺服器寄存相關開支增加。於二零零六年，本集團推出仙侶奇緣II及水滸Q傳兩款特許權遊戲，就此本集團支付預付特許權費，並開始支付持續專利權費。本集團的伺服器寄存相關開支增加，主要是由於本集團增設伺服器以應付不斷增長用戶群及為本集團MMORPG 設立更廣泛地區覆蓋面，令伺服器租金成本、折舊及託管費用及頻寬租金費用上升。

研究及開發成本

本集團的研究及開發成本(未扣除政府資助前)由二零零五年人民幣45,900,000元增加39.5%至二零零六年人民幣64,000,000元。

有關增加主要是由於(i)支付本集團研發人員的薪金及福利上升；(ii)本集團的研發僱員由二零零五十二月三十一日的592名增至二零零六年十二月三十一日的804名；及(iii)本集團支付員工的平均薪金及福利整體上升。本集團研發人員的薪金及福利開支上升已藉應收政府資助抵銷，並記錄為本集團研究及開發成本扣減，而就本集團研發業務發出的有關金額於二零零五年及二零零六年分別為人民幣3,500,000元及人民幣5,100,000元。

銷售及分銷成本

本集團銷售及分銷開支由二零零五年人民幣67,000,000元減少11.2%至二零零六年人民幣59,500,000元，主要是由於本集團從傳統式銷售及市場推廣媒介及倚賴分銷商轉為運用互聯網推廣、銷售及分銷本集團的娛樂及應用軟件產品。

行政開支

本集團的行政開支由二零零五年人民幣28,900,000元增加51.5%至二零零六年人民幣43,800,000元，主要是由於僱員薪金成本及福利上升、折舊及攤銷支出增加及行政辦公室開支(其主要為租金成本及公用開支)增加。

股份酬金成本

本集團的股份酬金成本由二零零五年人民幣15,600,000元減少56.0%至二零零六年人民幣6,900,000元，主要是由於本集團在二零零六年授予管理層及僱員的購股權數目較少，以及採用等級歸屬法計算本集團二零零五的股份酬金成本。

其他經營成本

於二零零六年，本集團的其他經營成本為人民幣13,300,000元，較二零零五年的人民幣2,100,000元上升528.7%，此乃由於集團的應收賬款撇銷由二零零五年的人民幣200,000元大幅增加至二零零六年的人幣9,800,000元，以及對武漢大學建設計算機科學大樓作出捐款人民幣2,200,000元所致。該等已減值應收款項涉及銷售予原設備製造企業的應用軟件的應收賬款。當有客觀憑證顯示本集團未能收回應收貿易賬款時，本集團會作出減值撥備。債務人出現重大財政困難，致使債務人可能將須破產及拖欠或未能償還款項皆為應收貿易賬款減值的指標。本集團於應收貿易賬款獲確定為不可收回時撇銷有關款項。於二零零六年所撇銷的應收款項主要因銷售予政府機關及國有企業的已減值應收款項產生。二零零六年大幅上升乃由於本公司的應用軟件銷售額由二零零四年人民幣53,000,000元分別上升至二零零五年及二零零六年的人幣80,300,000元及人民幣98,400,000元。此外，於二零零六年錄得人民幣100,000元的存貨撥回乃由於其後銷售陳舊產品。

分佔聯營公司虧損

於二零零六年，本集團有約人民幣500,000元的分佔一間聯營公司虧損，該虧損乃本集團作為聯營公司廣州金山40%股本權益的持有人，就其所產生虧損的分佔金額。

其他收入及收益

其他收入及收益由二零零五年人民幣3,700,000元增加662.2%至二零零六年人民幣28,300,000元，主要是由於來自成都及大連政府的政府補貼、就授予大連上尚網一項軟件特許權而收取大連上尚網的特許權費，以及梅縣客家文化城房地產開發有限公司及求伯君分別豁免收取二零零五年公司重組的代價約人民幣3,200,000元及人民幣1,200,000元。

財務收入

本集團的財務收入由二零零五年人民幣1,300,000元增加186.1%至二零零六年人民幣3,800,000元，主要是由於本集團的銀行存款增加。

財務成本

本集團的財務成本由二零零五年人民幣500,000元增加1,169.4%至二零零六年人民幣6,300,000元，主要是由於二零零六年私人配售所產生的交易成本(包括法律顧問費及發行新股份所涉及之開支)(有關詳情載於「歷史及公司架構」)。

可供出售投資／聯營公司減值

截至二零零六年及二零零五年十二月三十一日止年度的減值虧損人民幣6,000,000元及人民幣1,000,000元與兩項資產有關，分別為投資於一間聯營公司及可供出售投資。

於二零零六年，本集團已向本集團聯營公司廣州金山出資全部註冊資本人民幣10,000,000元。但根據本集團與徐波訂立的商業安排，本集團僅持有廣州金山40%股本權益，而徐波則持有餘下的60%股本權益。因此，於截至二零零六年十二月三十一日止年度，本集團就於廣州金山的投資產生人民幣6,000,000元的減值成本。

於二零零五年，本集團於一間私人公司北京怡和佳訊信息技術有限責任公司（「北京怡和佳訊」）投資人民幣1,000,000元，本集團並不可對其行使重大影響。北京怡和佳訊於綜合資產負債表內以可供出售投資列賬。當事件或情況變動指出賬面值可能無法收回時，本集團將對投資作出減值審閱。本集團認為，估計貼現未來現金流量不大可能彌補是項投資的賬面值。因此，本集團於截至二零零五年十二月三十一日止年度的收益表確認減值虧損人民幣1,000,000元。

除稅前溢利

基於上述者，本集團的經營溢利由二零零五年人民幣29,500,000元增加268.4%至二零零六年人民幣108,700,000元，此乃主要由於(i)本集團的娛樂軟件及應用軟件業務收益均有所上升；(ii)於同一期間內本集團收益成本增幅低於本集團收益的增幅；(iii)本集團銷售及市場推廣成本及股份酬金成本下降；(iv)補助收入上升；及(v)本集團的其他收入及收益上升。

所得稅抵免／支出

於二零零五年，本集團的所得稅抵免為人民幣4,900,000元，而於二零零六年本集團則有所得稅支出人民幣9,600,000元。由於本集團於二零零五年根據相關中國所得稅法項下的規例就本集團的收益支付稅項，但根據國際財務報告準則的適用會計規則是項收益有部分並未確認，故二零零五年所得稅項抵免人民幣4,900,000元。就遞延收益所支付的稅項於二零零五年導致人民幣4,900,000元的稅項抵免。

二零零六年溢利

基於上述原因，本集團的年度溢利由二零零五年人民幣34,400,000元增加187.8%至二零零六年人民幣99,100,000元。本集團的純利率由16.0%上升至31.3%。

二零零五年與二零零四年的比較

收益

收益由二零零四年人民幣112,000,000元增加92.1%至二零零五年人民幣215,200,000元，主要是由於本集團娛樂軟件及應用軟件業務均有所增長。於二零零四年，本集團娛樂軟件及應

用軟件業務的收益分別佔本集團總收益52.0%及47.3%，而於二零零五年，該等業務分部分別佔本集團總收益62.2%及37.3%。

娛樂軟件

本集團娛樂軟件業務的收益由二零零四年人民幣58,300,000元增加129.7%至二零零五年人民幣133,900,000元。本集團娛樂軟件業務的收益大幅上升，主要有賴於劍俠情緣在二零零五年日益普及於二零零五年一月推出封神榜，而於二零零五年十一月推出劍俠情緣II亦有輕微貢獻。

應用軟件

本集團應用軟件業務的收益由二零零四年人民幣53,000,000元增加51.6%至二零零五年人民幣80,300,000元。此增長主要是由於本集團向中國政府機關及國有企業銷售 WPS 辦公軟件有所上升。

其他

本集團的其他收益由二零零四年人民幣700,000元增加32.8%至二零零五年人民幣1,000,000元，主要是由於在本集團網站出售更多廣告空間。

毛利

本集團的毛利由二零零四年的人民幣96,600,000元增加至人民幣181,900,000元。本集團於二零零五年及二零零四年的毛利率均保持相對平穩，分別為84.5%及86.3%。

經營成本及開支

收益成本

收益成本由二零零四年人民幣15,400,000元增加116.1%至二零零五年人民幣33,300,000元。有關增長主要是由於本集團為應付不斷增長用戶群，以及為劍俠情緣和於二零零五年推出的兩款 MMORPG 封神榜及劍俠情緣II設立更廣泛地區覆蓋面而增設伺服器，令本集團伺服器寄存相關開支因伺服器租金及託管費用以及頻寬費用增加而上升。收益成本增加亦是由於本集團經營、生產成本及包裝費用(包括採購原材料如電腦磁盤及包裝物料)以及運輸成本上漲所致。

研究及開發成本

本集團的研究及開發成本(未扣除政府資助前)由二零零四年人民幣32,500,000元增加41.1%至二零零五年人民幣45,900,000元。應收政府資助作為抵銷本集團研究及開發成本入賬，其由二零零四年的人民幣12,700,000元減少至二零零五年的人民幣3,500,000元。中國政府的資助乃酌情性質，並不可按年準確預測。

研究及開發成本上升主要是由於本集團研發人員由二零零四年十二月三十一日的456名

增至二零零五年十二月三十一日的592名，以及本集團向研發人員支付的平均薪金及福利上升，令薪金及福利開支於二零零五年有所增加。

銷售及分銷成本

本集團的銷售及分銷開支由二零零四年人民幣40,900,000元增加63.9%至二零零五年人民幣67,000,000元，其主要由於增加宣傳及廣告活動，以及推出封神榜、劍俠情緣II及WPS辦公軟件2005的相關員工成本。本集團支付予營銷及市場推廣員工的薪金及福利於二零零五年有所上升，主要是由於支付予本集團員工的薪金及福利增加，以及增聘營銷及市場推廣人員所致。

行政開支

本集團的行政開支由二零零四年人民幣22,000,000元增加31.3%至二零零五年人民幣28,900,000元，主要是由於本集團在成都的設施租金開支、折舊及攤銷支出以及僱員薪金及福利均有所上升。僱員薪金及福利於二零零五年增加，主要乃因本集團僱員人數和向本集團員工支付的薪金及福利均有所上升所致。

股份酬金成本

本集團的股份酬金成本由二零零四年人民幣7,200,000元增加115.9%至二零零五年人民幣15,600,000元，主要是由於在二零零四年下半年授出購股權數目增加，致使於二零零五年錄得較高的股份酬金成本所致。

其他經營成本

本集團的其他經營成本由二零零四年人民幣1,800,000元增加15.8%至二零零五年人民幣2,100,000元，與本集團總收益上升相符一致。

其他收入及收益

其他收入及收益由二零零四年人民幣20,000元增加至二零零五年人民幣3,700,000元，主要是由於聯想(北京)有限公司於二零零五年公司重組時豁免若干代價約人民幣3,700,000元，該金額大體上相當於其他收入及收益的全部增長。

財務收入

本集團的財務收入由於二零零四年的人民幣700,000元增加88.0%至二零零五年人民幣1,300,000元，主要是由於本集團的銀行存款增加。

財務成本

本集團的財務成本由二零零四年人民幣300,000元增加87.1%至二零零五年人民幣500,000元，主要是由於本集團未償還貸款及貸款利率上升。

除稅前溢利

本集團的經營溢利由二零零四年人民幣5,400,000元增加450.5%至二零零五年人民幣29,500,000元，主要是由於(i)本集團娛樂軟件及應用軟件業務的整體收益均錄得大幅增長；(ii)於同一期間內本集團銷售及分銷成本、行政開支及其他經營成本增幅低於本集團收益的增幅；(iii)本集團其他收入及收益增加所致。

所得稅抵免／(支出)

於二零零四年，本集團的所得稅支出為人民幣1,600,000元。本集團於二零零五年有所得稅抵免人民幣4,900,000元。

二零零五年溢利

基於上述原因，本集團的期內溢利由二零零四年人民幣3,800,000元增加810.4%至二零零五年人民幣34,400,000元。本集團的純利率由二零零四年的3.4%上升至二零零五年的16.0%。

若干資產負債表項目

物業、廠房及設備

截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月三十一日，本集團的物業、廠房及設備分別合共為人民幣18,600,000元、人民幣34,900,000元及人民幣32,800,000元。截至二零零七年三月三十一日，本集團的物業、廠房及設備為人民幣31,900,000元。二零零五年較二零零四年大幅增加乃主要由於大量購買新遊戲伺服器支持本集團正式推出的新網絡遊戲封神榜及劍俠情緣II，而上述各項即為本集團物業、廠房及設備的絕大部分增幅。

遞延稅項資產

截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月三十一日，本集團的遞延稅項資產分別為人民幣12,500,000元、人民幣18,900,000元及人民幣19,500,000元。截至二零零七年三月三十一日，本集團的遞延稅項資產為人民幣22,300,000元。二零零五年的遞延稅項資產較二零零四年增加51.6%，乃主要由於本集團的網絡遊戲收益及互聯網安全服務的網上訂戶收益大幅增加，加上本集團於預付卡及網絡點數卡啟動時方確認收益的收益遞延確認政策所致。於二零零六年，本集團將網絡遊戲業務由北京數字娛樂轉由成都數字娛樂經營，該兩間實體的適用企業所得稅率分別為7.5%及0%。由於成都數字娛樂的0%稅率，成都數字娛樂就是項轉移產生的遞延收益並無導致出現遞延稅項資產。本集團截至二零零七年三月三十一日的遞延稅項資產較二零零六年十二月三十一日增加14.6%，其乃主要由於本集團的娛樂及應用軟件業務的銷售均告上升導致遞延收益增加所致。

遞延收益

截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月三十一日，本集團的遞延收益分別合共為人民幣82,100,000元、人民幣105,700,000元及人民幣139,300,000元。截至二零零七年三月

三十一日，本集團的遞延收益為人民幣149,300,000元。二零零四年至二零零六年的遞延收益增加與上述日期之間本集團網絡遊戲的預付遊戲卡及網絡點數卡的銷量增加，以及本集團應用軟件產品的預付網上訂購款項增加一致。截至二零零七年三月三十一日的遞延收益下降乃由於訂購金山毒霸網絡服務的實體預付卡的季節性銷售因素所致。實體預付卡於每年首兩季的銷售一般較為淡靜。

應付貿易賬款及應收貿易賬款

截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月，本集團的應付貿易賬款分別為人民幣4,700,000元、人民幣4,800,000元及人民幣5,500,000元。截至二零零七年三月三十一日，本集團的應付貿易賬款為人民幣4,300,000元。本集團的應付貿易賬款主要與就經營本集團的網絡遊戲及軟件服務購買IDC頻寬，以及購買本集團包裝形式軟件產品的製造及包裝物料有關。應付貿易賬款為免息，一般需於兩至三個月內支付。截至二零零七年三月三十一日的應付貿易賬款下降乃由於本集團減少購買生產訂購金山毒霸網絡服務的實體預付卡的包裝物料及唯讀光碟，以及實體預付卡的銷售季節因素所致。截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月，本集團的應收貿易賬款分別為人民幣16,300,000元、人民幣39,600,000元及人民幣52,300,000元。截至二零零七年三月三十一日，本集團的應收貿易賬款為人民幣46,800,000元。本集團的應收貿易賬款主要與本集團應用軟件產品的銷售有關，信貸期一般為30日至90日。應收貿易賬款按原發票值減減值虧損確認及計值。倘有客觀證據顯示應收款項出現減值虧損，則會估算呆賬金額。壞賬會於產生時撇銷。本集團一般毋須客戶交付抵押品。於二零零五年，應收貿易賬款上升143.8%乃主要由於享有較長購貨信貸期的中國政府機關及國有企業購買本集團的WPS辦公軟件產品的銷量增加。截至二零零六年十二月三十一日止三個年度應收政府機關賬款的平均結付期為九個月。截至二零零七年三月三十一日，本集團的應收貿易賬款下降乃由於本集團應用軟件產品的企業銷售額的季節性銷售因素所致。應用軟件產品的企業銷售額於每年首兩季一般較為淡靜。

本集團已對應收貿易賬款作出全面分析並同時考慮個別應收貿易賬款結餘(個別評估)及一組具有類似信貸風險特性的應收貿易賬款結餘(集合評估)。本集團亦已考慮有關應收貿易賬款的其他資料以評估所作撥備是否足夠，該等資料包括其後償付、減值分析、欠款人類別、逾期償還記錄、結餘賬齡分析及其他相關因素。截至二零零六年十二月三十一日的應收貿易賬款(扣除截至最後可行日期的其後償付)，包括未逾期結餘及有償還時間表的結餘或已與應付銷售回贈抵銷的結餘。因此，本集團估計毋須為應收貿易賬款進一步撥備。

預付款項及其他應收賬款

本集團的預付款項及其他應收賬款由二零零四年的人民幣12,400,000元增加至二零零五年的人民幣29,000,000元，並於二零零六年進一步增加至人民幣55,100,000元，此乃主要由於政府補助增加、預付企業所得稅及本集團特許經營的網絡遊戲「仙侶奇緣II」及「水滸Q傳」的特許權費，以及與就二零零六年私人配售(詳情請參閱本招股章程「歷史及公司架構」一節)及全

球發售支付予專業人士的費用有關的預付款項所致。尤其，政府補助應收款由二零零四年的人民幣2,800,000元增加至二零零五年的人民幣5,300,000元，並於二零零六年增加至人民幣15,500,000元。截至二零零七年三月三十一日，本集團的預付款項及其他應收賬款為人民幣59,700,000元。

預提費用及其他應付賬款

本集團的預提費用及其他應付賬款由二零零四的人民幣74,200,000元增加至二零零五年的人民幣83,000,000元，並於二零零六年增加至人民幣91,100,000元，此乃主要由於員工成本、福利應計費用及市場推廣及行政開支應計費用增加所致。截至二零零七年三月三十一日，本集團的預提費用及其他應付款項減少至人民幣79,800,000元，乃主要由於員工成本及福利應計費用與其他應付稅項減少所致。

股份溢價

截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月三十一日，本集團的股份溢價分別合共為人民幣200,000元、人民幣200,000元及人民幣110,500,000元。二零零六年的增幅乃由於在二零零六年八月以認購價每股4.00美元（或假設當時已實行股份拆細則為每股0.2美元）向Tetrad、New Horizon及Intel私人配售股份所致。截至二零零七年三月三十一日，本集團的股份溢價賬維持於穩定水平，達人民幣110,500,000元。

僱員股份資本儲備

截至二零零四年、二零零五年及二零零六年十二月三十一日，本集團的僱員股份資本儲備分別合共為人民幣18,000,000元、人民幣33,500,000元及人民幣40,200,000元。於該段期間的增幅乃主要由於不斷根據二零零四年首次公開發售前購股權計劃向現有及新入職僱員授出購股權所致。截至二零零七年三月三十一日，本集團的僱員股份資本儲備為人民幣61,000,000元。是項增加乃主要由於在二零零七年首季根據二零零七年首次公開發售前購股權計劃向本集團僱員發行及授出約110,400,000份購股權所致。

流動資金及資本來源

本集團過往主要藉經營所得現金及手頭現金達致營運資金及其他資本需要，另透過銀行貸款及股東貸款籌集本集團餘下資本所需。

截至二零零四年十二月三十一日，本集團有流動負債淨額人民幣31,800,000元，而截至二零零五年及二零零六年十二月三十一日，本集團分別有流動資產淨值人民幣10,400,000元及人民幣231,900,000元。本集團的業務出現重大轉變，由二零零四年的淨流動負債狀況變為二零零五年的淨流動資產狀況，此乃主要由於二零零四年於研發與銷售及市場推廣方面作出的投資遠高於二零零五年，加上本集團的第二款遊戲封神榜於二零零五年一月成功推出，使本集團能於二零零五年初擴大網絡遊戲業務的規模。於二零零五年，本集團應用軟件業務的銷售額亦因由傳統的包裝形式軟件銷售改為網絡銷售而增加，此舉亦為本集團轉為淨資產狀況作出貢獻。

本集團認為我們的現金及現金等值項目以及經營所得現金流量將足以應付估計現金需求，

財務資料

包括本集團於可見將來對營運資金及資本開支的現金需求。然而，基於業務狀況變動或其他日後發展(包括本集團可能決定進行之任何投資或收購)，本集團或需額外現金資源。

現金流量

下表載列於所示期間有關本集團綜合現金流量的若干資料：

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月	
	二零零四年	二零零五年	二零零六年	二零零六年	二零零七年
	(人民幣百萬元)				
經營活動產生現金淨額	46.6	58.4	138.7	26.2	51.1
投資活動所用現金淨額	(17.6)	(29.6)	(49.3)	(62.5)	(124.9)
融資活動產生現金淨額	2.5	6.4	91.5	13.3	6.0
現金及現金等值項目增加 淨額	31.5	35.2	180.9	(23.0)	(67.9)

經營活動產生現金淨額

本集團經營業務所得現金反映本集團的年度或期間(視情況而定)溢利，並已就非現金項目(如折舊、攤銷資本化軟件成本及股份酬金成本)及若干資產負債表項目(如遞延收益及預提開支及其他應付賬款)變動之影響作出調整。於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的經營業務所得現金淨額分別為人民幣46,600,000元、人民幣58,400,000元、人民幣138,700,000元及人民幣51,100,000元。

於二零零四年，經營業務所得現金淨額為人民幣46,600,000元，而本集團的除稅後純利為人民幣3,800,000元。差額人民幣42,800,000元主要因折舊支出人民幣6,000,000元、股份酬金成本人民幣7,700,000元、遞延收益增加人民幣3,900,000元及與於二零零五年就推出「封神榜」向北京駿網聯合科技有限公司(其運作www.junnet.cn)銷售預付遊戲點數卡有關之預付款項減少人民幣19,100,000元而產生。

於二零零五年，經營業務所得現金淨額為人民幣58,400,000元，而本集團的除稅後純利為人民幣34,400,000元。差額人民幣23,900,000元主要因折舊支出人民幣10,400,000元、股份酬金成本人民幣15,500,000元、遞延收益增加人民幣24,000,000元(基於銷售額增長)及預提費用及其他應付賬款增加人民幣14,800,000元而產生，而有關差額被應收貿易賬款增加人民幣23,400,000元、與關連人士結餘增加人民幣6,000,000元及預付款項及其他應收賬款增加人民幣9,900,000元部份抵銷。

於二零零六年，經營業務所得現金淨額為人民幣138,700,000元，而本集團的除稅後純利為人民幣99,100,000元。差額人民幣39,600,000元主要因折舊支出人民幣15,200,000元、股份酬金成本人民幣6,700,000元、遞延收益增加至人民幣35,100,000元而產生，而有關差額被應收貿易賬款增加人民幣22,700,000元及預付款項及其他應收賬款增加人民幣20,300,000元所抵銷。

截至二零零七年三月三十一日止三個月的經營業務所得現金淨額為人民幣51,100,000元，而本集團的除稅後純利為人民幣30,800,000元。差額人民幣20,300,000元主要因折舊支出人民

幣3,900,000元、股份酬金成本人民幣21,100,000元、遞延收益增加人民幣10,000,000元、應收貿易賬款減少人民幣5,600,000元，以及預付款項及其他應收賬款減少人民幣2,800,000元而產生，而有關差額被預提費用及其他應付賬款減少人民幣17,000,000元以及有關連人士結餘增加人民幣5,700,000元部份抵銷。

投資活動所用現金淨額

於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的投資業務所用現金淨額分別為人民幣17,600,000元、人民幣29,600,000元、人民幣49,300,000元及人民幣124,900,000元，全部均主要由於收購設備（主要為伺服器）及軟件，以及到期日超過三個月的定期存款增加所產生。

由於本集團為網絡遊戲提升本身伺服器容量，故本集團收購設備及軟件所用現金由二零零四年人民幣9,400,000元增至二零零五年人民幣27,400,000元。本集團的資本化軟件成本由二零零四年人民幣7,100,000元減至二零零五年人民幣1,900,000元。於二零零四年，本集團投資於北京怡和佳訊信息技術有限責任公司，在當中擁有10%股本權益。基於此等因素，本集團於二零零五年在投資業務所用現金淨額增加人民幣12,000,000元。

由於本集團已就於二零零五年推出的封神榜在同年提升伺服器容量，故本集團收購設備及軟件所用現金由二零零五年人民幣27,400,000元減至二零零六年人民幣14,100,000元。本集團的資本化軟件成本由二零零五年人民幣1,900,000元增至二零零六年人民幣3,000,000元。本集團的採購軟件成本亦由二零零五年人民幣200,000元大幅上升至二零零六年人民幣7,400,000元。於二零零六年，本集團於廣州金山的投資額為人民幣10,000,000元。因此，本集團於二零零六年的投資業務所用現金淨額增加有人民幣19,700,000元。

投資業務所用現金淨額由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣62,500,000元增加至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣124,900,000元，此乃主要由於收購設備及軟件所用現金由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣1,700,000元增加至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣3,100,000元，以及原到期日超過三個月的定期存款由截至二零零六年三月三十一日止三個月的人民幣60,200,000元增加至截至二零零七年三月三十一日止三個月的人民幣121,700,000元所致。

融資活動產生現金淨額

於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的融資業務所得現金淨額分別為人民幣2,500,000元、人民幣6,400,000元、人民幣91,500,000元及人民幣6,000,000元。

於二零零四年，本集團的融資業務所得現金淨額為人民幣2,500,000元，主要基於來自銀行借貸的所得款項人民幣2,000,000元，以及本集團董事及僱員行使購股權的所得款項約人民幣500,000元而產生。

於二零零五年，本集團的融資業務所得現金淨額為人民幣6,400,000元，主要基於本集團董事及僱員行使購股權的所得款項人民幣7,400,000元及本集團於日本金山的少數股東權益所

得貢獻人民幣4,200,000元而產生，而有關所得現金淨額已被因行使購股權而發行股份所產生開支人民幣5,300,000元部份抵銷。

於二零零六年，本集團的融資業務所得現金淨額為人民幣91,500,000元，主要基於配售新股予本集團三名投資者股東 Tetrad、Intel 及 New Horizon 的所得款項人民幣114,000,000元、本集團董事及僱員行使購股權的所得款項人民幣6,400,000元及本集團於日本金山及大連金山的少數股東權益所得貢獻人民幣21,400,000元而產生，而有關所得現金淨額已被償還現有借貸人民幣21,600,000元、購回股份人民幣17,300,000元及因行使購股權而發行股份所產生的開支人民幣11,500,000元部份抵銷。

於截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的融資業務所得現金淨額為人民幣6,000,000元，主要為於日本金山及大連金山的少數股東權益所得貢獻人民幣8,400,000元，而有關所得現金淨額已被發行股份所產生的開支人民幣2,500,000元部份抵銷。

貿易相關及非貿易相關墊款

關連人士交易

就附載於本招股章程附錄一的會計師報告附註31所載的關連人士交易而言，董事確認，該等交易乃按正常商業條款及／或不遜於獨立第三方所給予條款進行，而有關條款誠屬公平合理並符合本集團股東利益。

資本開支

於二零零四年、二零零五年及二零零六年以及截至二零零七年三月三十一日止三個月，本集團的資本開支(未扣除政府資助前)分別為人民幣16,600,000元、人民幣29,600,000元、人民幣24,400,000元及人民幣3,200,000元，全部均主要歸因於軟件開發成本、電子設備及租賃裝修。

營運資金

本集團認為我們目前的現金及現金等值項目、經營所得現金流量及全球發售所得款項將足以應付本集團自本招股章程日期起計未來12個月預期的現金所需，包括本集團對營運資金及資本開支的現金需求。

負債

截至二零零七年八月三十一日(即就本負債聲明而言的最後可行日期)，本集團並無未償還的借貸。

於二零零六年及二零零七年，本集團獲授兩項政府貸款，該兩項貸款金額均為人民幣1,000,000元，並已於二零零七年五月二十五日悉數償還予珠海市科學技術局(「珠海市科技局」)。珠海市科技局從未就該等貸款發出還款通知或催繳書，而本集團亦就償還該等貸款獲發付款證明，並獲確認珠海市科技局不會施加任何罰款。董事認為，於近日實施進一步內部監控程序(詳情見「業務—內部監控」一節)，本公司已就償還債項作出充足的內部監控。

或有負債

截至二零零七年八月三十一日(即就本或有負債聲明而言的最後可行日期)，本集團並無任何重大或有負債或擔保。

合約責任

下表載列截至二零零七年三月三十一日有關本集團的合約責任的若干資料：

	於下列年內到期的款項		
	總計	一年	一至五年
	(人民幣百萬元)		
經營租約承擔	23.1	13.7	9.4
資本承擔	2.5	2.5	—

資產負債表外交易

本集團並無任何重大資產負債表外安排。

除上文所述者外，於二零零七年三月三十一日營業時間結束時，本集團並無任何貸款資本(已發行或同意將予發行)、銀行透支及承兌負債(正常貿易票據除外)、債務證券或其他類似負債、債券、按揭、押記或貸款或承兌信貸或租購承擔、擔保、彌償保證或其他重大或有負債尚未償還。

股息政策

本集團除透過合法可供分派的溢利及儲備(包括股份溢價)外，將不會宣派或派付任何股息。本集團股東可於股東大會上批准分派股息，惟有關金額不得超逾本集團董事所建議的金額。在本集團董事認為本集團溢利可足以用作派息時，彼等亦可不時宣派中期股息，而倘彼等認為可供分派溢利足以支付股息金額時，亦可以固定息率每半年或按其他間距作出宣派。

任何將於日後宣派或派付的股息金額將須取決於(其中包括)本集團的經營業績、現金流量及財務狀況、經營及資本所需、根據本集團組織章程、開曼群島公司法、適用法律及規例的可供分派溢利金額及其他有關因素。

有關市場風險的量化及質化披露

於正常業務過程中，本集團須承受多種市場風險，包括利率風險、外匯波動風險及通脹風險。本集團的風險管理策略旨在盡量減低該等風險對本集團財務表現的不利影響。

利率風險

本集團須承受的利率風險主要有關存放於銀行的過剩現金所賺取的利息收入以及計息金融資產及負債的開支。截至二零零七年三月三十一日，本集團有現金及現金等值項目約人民幣387,300,000元。現金及現金等值項目包括手頭現金及銀行現金。現金及現金等值項目、應收賬款及其他應收賬款的賬面值為本集團就金融資產須承擔的主要信貸風險。截至二零零七年三月三十一日，大體上所有本集團現金及現金等值項目均存放於本集團認為具有良好信貸質素的中國及香港主要金融機構的無保險賬戶。儘管本集團的日後利息收入將跟隨利率變動而波動，惟本集團毋須因亦不預期因利率變動而承受重大風險。與利率波動相關之風險主要限於本集團的銀行現金存款，因此，本集團須承受的利率風險極微。於最後可行日期，本集團並無運用任何衍生金融工具對沖利率風險。

外匯波動風險

本集團絕大部份收益產生業務均以人民幣進行交易，而人民幣不能完全自由兌換為外幣，而本集團絕大部分資產及負債均以人民幣計值。本集團若干銀行貸款以港元計值，而本集團若干開支則以人民幣以外的貨幣計值。本集團藉著於其他亞洲國家進行的特許權銷售賺取外幣收益。本集團的收益兌換須受中國有關貨幣兌換的法規限制，且本集團須承受外匯市場波動所帶來的風險。

於一九九四年一月一日，中國政府廢除變匯率制度，並引入由中國人民銀行每日所報的單一匯率，而所有外匯交易繼續透過中國人民銀行或其他獲授權可買賣外幣的銀行按中國人民銀行所報的匯率進行。於二零零五年七月二十一日，中國人民銀行發出公告，將人民幣兌美元的匯率調升約2%人民幣8.11元兌1美元。於發出該公告後，中國政府已藉採納以市場供求為基礎，並參考一籃子貨幣進行調節的受規管浮動匯率制度改革其匯率制度。根據該新制度，人民幣不再與美元掛鈎。中國人民銀行會於每個營業日收市後，宣佈外匯市場上銀行同業的外幣(如美元)兌人民幣的收市價外，並以之為緊隨下一個營業日的中央人民幣買賣價。

人民幣兌其他貨幣的價值可能波動，並受(其中包括)中國政治及經濟狀況變動的影響。外匯波動可能對本集團的淨資產、盈利及所宣派的股息折算或兌換為人民幣的價值造成不利影響。本集團並無正式對沖政策，亦無訂立任何對沖安排以對沖本集團的外匯風險。

信貸風險

本集團存放現金於中國的銀行。此投資政策雖令本集團須承受的機構信貸集中風險有限，卻使本集團須承受普遍與中國銀行體制相關的一般信貸風險。本集團就本身客戶的財務狀況進行持續信貸評估。就本集團其他金融資產(包括應收貸款、應收貿易賬款、其他應收賬款及應收關連人士款項)所產生的信貸風險而言，本集團的信貸風險來自對方違約，最高風險則相等於該等工具的賬面值。由本集團的客戶基礎由大量實體組成，故有關應收貿易賬款的信貸集中風險有限。本集團一般不會就應收貿易賬款要求抵押品。

公平值風險

本集團的金融資產主要包括現金及現金等值項目、應收貿易賬款、其他應收賬款、應收貸款及應收關連人士款項。本集團的金融負債主要包括應付貿易賬款、預提費用及其他應付賬款、貸款及應付關連人士款項。於結算日，本集團金融工具的賬面值與其公平值相若。公平值估計乃於某一特定時間作出，並以有關金融工具的相關市場資訊為根據。該等估計乃屬主觀性質，並涉及不明朗因素及重大判斷事項，因此不能精確釐定。主觀假設變動可對估計造成重大影響。

未經審計備考有形資產淨值報表

誠如本招股章程附錄二所載，本集團於二零零七年三月三十一日的未經審計備考經調整有形資產淨值將約為人民幣759,700,000元(約787,000,000港元)(假設發售價為每股發售股份2.90港元，即指示發售價範圍的最低值)。

根據上市規則第13章所作披露

本集團董事確認，於最後可行日期，並無任何情況將導致須根據上市規則第13.13至13.19條作出披露的責任。

溢利預測

本集團董事預測，在並無不可預見之情況及以根據本招股章程附錄三所載之基礎及假設，就截至二零零七年十二月三十一日止年度本公司權益持有人應佔本集團綜合溢利之預測將不會少於人民幣102,600,000元(約106,300,000港元)。截至二零零七年十二月三十一日止年度，本公司權益持有人應佔本集團綜合溢利(不包括股份酬金成本人民幣108,200,000元)將不會少於人民幣210,800,000元。

請參閱本招股章程「附錄三 — 溢利預測」。

並無重大不利變動

本集團董事確認，自二零零七年三月三十一日以來，本集團之財政或貿易狀況或前景並無重大不利變動。本集團董事確認，彼等已對本集團進行充足的盡職審查，從而確保於本招股章程日期本集團的財務狀況或前景自二零零七年三月三十一日以來並無重大不利變動，而自二零零七年三月三十一日以來並無事件將對載於本招股章程附錄一會計師報告的資料構成重大影響。

關鍵會計政策及估計

會計師報告所載的財務資料乃根據國際財務報告準則編製。本集團的主要會計政策載於會計師報告附註2。國際財務報告準則規定本集團採納本集團董事在有關情況下認為適當的會計政策並作出估計，以真實及公平地反映本集團的業績及財務狀況。然而，於重大範疇的不同政策、估計及假設可導致結果有重大偏差。關鍵會計政策對描述本集團財務狀況及經營業績最為重要，並須本集團管理層往往需因就未能確定的事件的影響而作出最困難、主觀或複雜的判斷。由於若干會計估計對財務報表有重大影響，且日後有可能出現影響估計的事件，使估計的情況最終與管理層就編製財務報表時所作估計及判斷有重大差異，故此影響特別大。本集團董事相信以下會計政策涉及編製本集團財務報表所採用的最重要判斷及估計。

收益確認

當本集團有可能取得經濟利益，而收益能可靠地計量時，本集團會確認收益。本公司董事確認，管理層的預測與往積記錄期間的實際業績並無重大偏差。

就各主要收益來源（分別為提供網絡遊戲服務、銷售應用軟件（包括安全及字典軟件及辦公室應用軟件及其他收益）有特定的收益確認政策。

娛樂軟件 — 網絡遊戲服務

本集團藉向分銷商出售有關本集團網絡遊戲產品的預付遊戲卡或藉於本集團網站向用戶出售預付遊戲點數賺取收益。從分銷商及最終用戶收取的所有費用均會遞延計算，收益乃於根據付費遊戲用戶實際參與遊戲時間或於道具銷售遊戲就某一服務期間所購入的道具耗用網絡點數時確認。

於網絡點數期滿時，任何餘額均會確認為收益。生產預付遊戲卡的相關成本亦會遞延計算，直至有關預付金額的收益獲確認為止。

向分銷商及零售商出售預付遊戲卡會就遊戲卡面值作出若干折扣。本集團於扣除提供予分銷商的折扣後，確認來自此等交易的收益。

由於預付遊戲卡乃透過分銷商或本集團網站出售，故不同銷售渠道獲提供的折扣率會有所差別。收益金額乃以實際使用的網絡點數及每點網絡點數的單價（其以加權平均基準釐定）計算。

應用軟件產品

訂購互聯網安全網絡服務

本集團透過原設備製造套裝、從互聯網下載及分銷商向個人用戶提供互聯網安全網絡服務。自二零零五年四月起，本集團就本身的互聯網安全產品採納網絡服務訂購模式，據此，收益乃根據用戶的實際所用訂用時間而確認。

本集團亦於日本提供互聯網安全網絡服務，而若干產品未有訂明服務期；本集團按互聯網安全軟件的估計產品生命週期確認收益。

根據本集團與其分銷商、轉售商及最終用戶訂立的多項政策及計劃，本集團就其產品提供現金回贈（訂約及非訂約，並由管理層酌情釐訂）及退貨權。包裝形式軟件產品的收益會遞延處理，並於價格能可靠地計量及日後的回贈及退貨金額能合理地估算時確認，惟其他收益確認條件均須達致。

本集團會就本期間的銷售對回贈及退貨金額作出估算。本集團會將現金回贈與損益表內的收益及資產負債表內的「應計費用」作出對銷。本集團亦會依據過往的數據根據退貨的可能性釐訂退貨金額，並與損益表內的收益及資產負債表內的「遞延收益」作出對銷。

其他應用軟件產品（並非按訂購基準）

並非按訂購基準的其他應用軟件產品，包括金山詞霸的零售銷售、WPS 辦公軟件的企業銷售、互聯網安全產品及金山詞霸及出售予原設備製造商的非互聯網安全產品。

有關該等軟件產品的收益乃遞延計算，並於價格能可靠計量及日後回扣及退款金額能合理地估計時確認，前提為所有其他基本收益確認條件經已達成。本集團就現金回扣及退回設有儲備，以抵銷收益入賬。

就釐定日後回扣及退款金額須管理層作出重大判斷。非訂約回扣的金額乃根據分銷商及重售商的過往銷售記錄連同未來銷售計劃策略計算，而退款金額則根據溢利回報計算。

當某一產品的售價包括其後服務的可識別金額，則部份收益乃遞延計算，並於提供服務的期間內確認為收益。所遞延的金額為將可根據協議承擔服務預期成本連同有關服務的合理溢利的金額。倘需要接納期，收益乃按客戶接納或接納期屆滿(以較早者為準)確認。

就軟件的遞延售價須管理層作出重大判斷，有關判斷為其後服務的預期成本連同該等服務的合理溢利。釐定其後服務金額或需管理層估計某一軟件的产品生命週期，其乃受產品功能的變動頻率及可能終止提供服務所規限。

研發開支

研究成本乃於產生時支銷。從個別項目的開發開支產生的無形資產僅在本集團可表明下列各項方予以確認：(1)完成無形資產的技術可行性，致使該無形資產可供使用或出售；(2)本集團對完成的意向及本集團使用或出售該資產的能力；(3)該資產將如何賺取日後經濟利益；(4)有否技術及財務資源達致完成；及(5)於開發期間能可靠地計量開支的能力。於初步確認開發開支後，成本模式將予使用，規定資產按成本扣除任何累計攤銷及累計減值虧損列賬。

資本化軟件開發成本乃自產品的商業推出日期起按其剩餘估計經濟年期(釐定為介乎一至兩年)以直線折舊法攤銷。當資產並無獲頻密使用及當於呈報年度出現減值跡象時，則每年均會就資本化軟件開發成本的賬面值進行減值審閱。倘出現減值跡象，則估計可收回金額，而倘可收回金額低於賬面值，則確認減值虧損。釐定須資本化的軟件開發成本水平須管理層就預期資產日後所產生的現金、所用的貼現率及預期得益期間作出假設。

自二零零四年起，本集團並無就本身的娛樂軟件資本化研發成本。

稅項

所得稅包括即期及遞延稅項。所得稅乃於收益表確認，或倘其與在同一或不同期間直接於權益確認的項目有關，則於權益確認。即期及過往期間的流動稅務資產及負債乃以預期可從稅務機關收回或支付予稅務機關的金額計量。就財務報告而言，遞延稅項乃以負債法就於結算日資產與負債稅基及其賬面值之間的所有暫時差額撥備。

遞延稅項資產的賬面值乃於各結算日進行審閱，並在不再可能有足夠應課稅溢利可致使全部或部份遞延稅項資產可予動用時予以減少。相反，過往未確認遞延稅項資產乃於各結算

日重新評估，並在有可能有足夠應課稅溢利將可致使全部或部份遞延稅項資產可予動用時予以確認。

遞延稅項資產及負債按預期適用於變現資產或清償負債期間的稅率計量，並以結算日已制定或已實質上制定的稅率（及稅務法例）為基準。遞延稅項資產乃就所有未動用稅項虧損而確認，惟以應課稅溢利可用以扣減虧損為限。在釐定可予確認的遞延稅項資產數額時，管理層須根據可能出現未來應課稅溢利的時間及數額連同未來稅項計劃策略作出重大判斷。

股份酬金成本

本集團僱員（包括董事及高級管理層）以股份付款交易收取酬金，據此，僱員提供服務作為股本工具的代價（「股本結算交易」）。

與僱員進行的股本結算交易的成本乃參考授出日期的公平值計量。授出購股權日期的普通股公平值乃由管理層根據畢蘇期權定價模式（「畢蘇模式」）及參考獨立評值師所作估值而釐定。董事須對無風險利率、股息收益率、預期波幅及期權預期年期作出重大判斷。

與僱員進行的股本結算交易的成本乃連同權益內的相應增加在表現及／或服務條件達成期間一併確認，直至有關僱員全面獲得獎勵當日（「歸屬日期」）為止，並呈列為僱員股份資本儲備。就股本結算交易於各呈報日期直至歸屬日期確認的累計開支反映歸屬期的到期狀況及本集團對最終將會歸屬的股本工具數目的最佳估計。期內的收益表支出或抵免為於期初及期終所確認累計開支的變動。倘僱員付費行使購股權但未無發行股份，則有關認購股份並無實際已發行股份的權利及責任。因此，有關結餘乃計入「已認購普通股」賬目，而並非「已發行股本」賬目。

本集團就股本結算獎勵應用國際財務報告準則第2號的過渡性條文，並僅應用國際財務報告準則第2號在二零零二年十一月七日後授出但並無於二零零五年一月一日前歸屬的股本結算獎勵上。

可供出售投資的減值

投資的賬面值會每年進行減值審閱，或倘有事件或變動指出賬面值可能已減值時，則作出更頻密的審閱。此項分析須估計是項投資及其最終出售預期所產生的未經貼現未來現金流。倘預期待未經貼現未來現金流的金額少於其賬面值，則本集團將根據賬面值超出估計貼現未來現金流的金額確認減值虧損。

根據國際會計準則第39條「財務工具：確認及計量」第66段，倘有客觀證據顯示因未能可靠計量其公平值而並非以公平值列值的無報價股本工具，或與該非上市股本工具有關且必須藉交付該非上市股本工具結付的衍生資產出現減值虧損，減值虧損金額將按財務資產的賬面值與按類似財務資產的現行市場回報率折算的估計未來現金流現值間的差額計量。

因此，本集團採納下列兩個步驟評估可供出售投資的減值：

- 本集團以資產的估計未折算未來現金流與其賬面值間的差異作為釐訂是否出現減值虧損的客觀證據；及
- 倘資產的估計未折算未來現金流少於其賬面值，本集團會根據資產的賬面值高於按類似財務資產的現行市場回報率折算的估計未來現金流的金額確認減值虧損。