

---

## 業務目標與實際業務進展的比較

---

### 整體業務目標及策略

本集團的目標為進一步鞏固我們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接入的供應、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、繪圖員及程式設計員隊伍。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，讓隊伍把握先進技術。此外，我們特別著重開發遊戲引擎，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、購入圖像設計設備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

本集團的目標是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，以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，以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。

---

## 業務目標與實際業務進展的比較

---

### 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》及《投名狀Online》分別於二零零七年四月及二零零七年十二月推出市場。此外，我們正開發四款主題及遊戲經驗不同的遊戲，預計於二零零八年第二季度至二零零九年推出市場。

本集團有意持續引入新特色、內容、豐富的視覺效果、新版本及升級版，以增添玩家對遊戲的趣味，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

本集團不斷尋求機會與國際企業合作進行遊戲開發及營運。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。於二零零八年一月，本集團與BVIG訂立內容開發及分銷協議，以開發及運營一套MMORPG，包括所選擇迪士尼角色的圖像表示及若干由BVIG所擁有或獲許可的迪士尼主題及故事。我們相信，本集團可為該等國際公司提供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。我們有意取得更多廣泛類型遊戲的獨家特許使用權。

此外，我們擬收購遊戲開發及營運公司，以獲取新客戶基礎、強勁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

除了傳統以口碑推銷的計劃外，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。藉著參與該等展覽，我們可透過媒體報道向網絡遊戲業界及大眾宣傳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，將本集團宣傳成為領先網絡遊戲開發商及營運商之一。

---

## 業務目標與實際業務進展的比較

---

### 於二零零七年十一月進行的國際配售的所得款項用途

本集團透過於二零零七年十一月進行國際配售及行使超額配股權籌集約1,386,200,000港元。以下為自於創業板上市起至二零零九年十二月三十一日止期間根據招股章程所載的相同百分比所擬定的所得款項用途：

- 約81,900,000港元用於進一步加強本集團核心遊戲開發能力；
- 約10,900,000港元用於進一步提升本集團的整合營運模式；
- 約65,500,000港元用於豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期；
- 約949,800,000港元用於透過收購或對外合作以擴充本集團業務；
- 約160,000,000港元用於提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲；及
- 約118,100,000港元用作一般營運資金。

## 業務目標與實際業務進展的比較

### 本公司實際業務進展的比較

#### 所得款項用途的比較

自於創業板上市起至二零零七年十二月三十一日期間，本集團根據招股章程所述的業務計劃及業務目標經營業務。然而，由於(其中包括)我們新遊戲的推出日期有所延誤，故所得款項並未如預期般運用。有關招股章程所載的業務目標與實際業務進展的比較已載於下文「實際業務進展的比較」。以下為自於創業板上市起至二零零七年十二月三十一日期間透過國際配售及行使超額配股權籌集的所得款項淨額的擬定用途與實際用途(不包括一般營運資金用途)的比較：

業務目標	如招股章程所載， 截至二零零七年 十二月三十一日 的擬定用途 百萬港元	截至 二零零七年 十二月三十一日 動用所得款項 的實際數額 百萬港元
進一步加強本集團核心遊戲開發能力	2.0	8.8
進一步提升本集團的整合營運模式	1.3	0.0
豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期	8.3	3.4
透過收購或對外合作以擴充本集團業務	0.0	0.0
提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲	25.6	15.0
<b>總計</b>	<b>37.2</b>	<b>27.2</b>

本集團預期於未來按計劃達致招股章程所載二零零八年及二零零九年的業務目標。

#### 實際業務進展的比較

以下為於二零零七年十月八日(即招股章程所述的最後實際可行日期)至二零零七年十二月三十一日(「上市期間」)，本公司的實際業務進展與招股章程所載其業務目標的比較概要：

#### 進一步加強本集團核心遊戲開發能力

##### 招股章程所載的業務目標

- 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。

---

## 業務目標與實際業務進展的比較

---

- 本集團將加強為開發隊伍設立的獎勵計劃。
- 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。
- 本集團將購買電腦及遊戲開發軟件。
- 本集團將繼續規範遊戲開發過程以提升效益。

### 實際業務進展

為加強本集團遊戲開發能力及配合電影《投名狀》而推出《投名狀Online》，本集團已對本集團的開發部門投入重大資源，包括(i)聘請逾100名遊戲開發人員加入本集團的遊戲開發團隊；(ii)開發若干遊戲開發軟件代替若干手工操作，從而改善本集團遊戲開發過程的效率；及(iii)為本集團的遊戲開發部門購買所需的額外電腦及軟件。本集團亦為遊戲開發團隊引入創業板購股權計劃以改善本集團的獎勵計劃。

此外，本集團亦邀請不同行業的專家及教授進行培訓授課，進一步加強本集團遊戲開發團隊的技術知識及技能。

由於上述資源投入，本集團於上市期間動用所得款項淨額約8,800,000港元，用作進一步加強本集團核心遊戲開發能力，而該筆款項是建議所得款項用途的4倍。該等增加主要乃因聘請額外遊戲開發人員及配合推出《投名狀Online》而投入資源所致。

### 進一步提升本集團的整合營運模式

#### 招股章程所載的業務目標

- 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。
- 本集團將增聘經驗豐富的專業人士審查及實施整合計劃。
- 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。

### 實際業務進展

為進一步提升本集團營運的效率及盈利能力，自於創業板上市以來，本集團已成立(i)由主席及首席遊戲設計師領導的委員會負責監督，及(ii)新部門負責實施開發及整合本集團

---

## 業務目標與實際業務進展的比較

---

的客戶資料系統、會計系統、分銷及付款系統及企業資源規劃系統。為進一步利用客戶資料系統的客戶資料，本集團亦已成立小組專注於該等領域。

由於上市期間並無進行客戶資料系統、會計系統、分銷及付款系統及企業資源規劃系統的整合工作，故未動用作有關用途的所得款項淨額。

### 豐富本集團產品組合及延長遊戲市場週期

招股章程所載的業務目標

- 本集團將推出《開心》(前稱《開心Q傳》)中文版。
- 本集團將首次推出《魔域》及《機戰》升級版。
- 本集團將為《機戰》定制英文版。
- 本集團將增聘資深人員經營遊戲業務。

實際業務進展

為擴大本集團的產品組合以幫助本集團吸引不同類型的玩家，於上市期間，本集團已推出(i)具備針對海外目標市場特點的《機戰》英文版；(ii)《投名狀Online》；及(iii)《魔域》及《機戰》升級版。就新遊戲而言，本集團已於二零零七年第四季進行《開心》的封閉式及開放式Beta測試，並預期於二零零八年第二季推出《開心》中文版。

於上市期間，由於我們推出新遊戲時出現延誤，本集團僅動用約3,400,000港元的所得款項淨額，用作豐富本集團的產品組合，該筆款項少於本集團的建議所得款項用途範圍內。

### 透過收購或對外合作以擴充本集團業務

招股章程所載的業務目標

- 本集團將成立業務發展小組，評估收購及合併機會。
- 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。

---

## 業務目標與實際業務進展的比較

---

### 實際業務進展

為評估透過收購及合併以擴充本集團業務的機會，本集團已成立業務發展小組，評估收購及合併機會，並正與有潛力的遊戲開發製作公司及遊戲經營商進行磋商以評估合作以及合併及收購的可能性。

此外，於上市期間，為取得國際公司的新客戶基礎、強勁產品內容及開發人才，本集團已與BVIG磋商合作機會，並已於二零零八年一月與BVIG訂立一份內容開發及分銷協議，以開發及運營一套MMORPG，包括所選擇迪士尼角色的圖像表示及若干由BVIG所擁有或獲許可的迪士尼主題及故事。

由於上市期間概無進行合併及收購及與國際公司合作，故未動用作有關用途的所得款項淨額。

### 提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲

#### 招股章所載的業務目標

- 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。
- 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。
- 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。

### 實際業務進展

為提升本集團的企業形象及進一步宣傳本集團的遊戲，於上市期間，本集團已(i)繼續委託奧美制訂市場推廣策略以宣傳本集團的遊戲；(ii)委聘多名廣告代理商在不同媒體刊登廣告；及(iii)聘請知名互聯網入門網站(如新浪及騰訊)，宣傳企業形象及遊戲。

於上市期間，由於我們推出新遊戲時出現延誤，本集團僅動用約15,000,000港元用作提升本集團的企業形象及宣傳本集團的遊戲，該筆款項少於本集團的預期所得款項用途範圍內。