

### 管理層對往績記錄期間的討論及分析

閣下應將以下討論及分析與載於本文件附錄一「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報告準則編製。

### 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。我們的業務組合包括一系列的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。詳情請參閱本文件「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。玩家可於毋須初始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。

### 技術革新

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革新影響。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、西班牙文及葡文。我們的多語言方針令非中文市場產生約人民幣120,600,000元的收益，佔我們截至二零零七年十二月三十一日止年度的總收益約18.7%。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。詳情請參閱本文件「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，以為籌備創業板上市而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。有鑑於中國全國人民代表大會於二零零七年三月十六日採納的新企業所得稅法，本公司已透過NetDragon (BVI)在香港註冊成立的全資附屬公司之一Glory More成立全外資企業天晴在綫以逐步取代天晴數碼在本集團的業務，提高本集團在新稅法項下的稅務利益。因此，天晴在綫與福建網龍於二零零八年五月十六日訂立框架合約，據此本集團現有遊戲的任何新版本及新遊戲將由天晴在綫及福建網龍經營。由於我們、NetDragon (BVI)、天晴數碼、NetDragon (USA)、網龍香港、Glory More、天晴在綫、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(即所呈列的最早往績記錄期間開始之時)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估計及假設。然而，各重要範疇不同的政策、估計及假設可能導致相差甚遠的結果。我們亦根據自身經驗、對目前業務及其他狀況的認識及評估，以及根據可獲得資料及其他合理假設作出的預期來持續估量該等估計，並以此等資料為基準，對一些不能明顯地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所出入。本公司部分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卡為其遊戲賬戶存款。網絡遊戲收益於遊戲玩家用遊戲積分購買虛擬物品時確認。

我們就有關未啟用預付款遊戲卡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。我們的預付款遊戲卡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卡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卡銷售額的組合。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，然而於往績記錄期間，我們的網絡遊戲收益及遞延收入公平呈列。

### (iii) 開發成本

我們通常於研究成本產生時將其確認其為開支。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；及(v)有能力可靠地計量開發過程中所需的開支。

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。我們已花費所有現有研發成本。管理層透過充足可靠的估計及判斷(且其合理程度可客觀地證明)，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。折舊一般在計及資產的預計剩餘價值後，按資產的估計可使用年期以直線法釐定。我們根據管理層對市場上同類資產的可使用年期的認識，及經考慮預期技術或其他變動後，對資產可使用年期作出估算。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)。

倘科技創新速度高於預期，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入賬，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

下表載列於往績記錄期間我們經審核綜合財務業績的概要。詳情請參閱本文件附錄一會計師報告。

	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	二零零七年 人民幣千元
收益	35,119	122,061	645,214
收益成本	(4,669)	(11,179)	(36,863)
毛利	30,450	110,882	608,351
其他收益及盈利	4,950	5,673	8,321
銷售及市場推廣開支	(25,450)	(13,838)	(80,844)
行政開支	(16,906)	(22,960)	(50,090)
開發成本	(15,464)	(12,835)	(37,253)
其他經營開支	(8,501)	(15,377)	(21,404)
經營(虧損)/溢利	(30,921)	51,545	427,081
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	427,081
所得稅抵免/(開支)	1,721	(8,558)	(52,244)
年內(虧損)/溢利	(29,200)	42,985	374,837
以下人士應佔：			
本公司權益持有人	(29,171)	42,856	374,854
少數股東權益	(29)	129	(17)
	(29,200)	42,985	374,837
股息	—	—	295,162

## 財務資料

下表載列對比收益若干財務業績的百分比概要：

	截至十二月三十一日止年度		
	二零零五年	二零零六年	二零零七年
收益	100.0%	100.0%	100.0%
收益成本	(13.3)%	(9.2)%	(5.7)%
毛利	86.7%	90.8%	94.3%
其他收益及盈利	14.1%	4.6%	1.3%
銷售及市場推廣開支	(72.5)%	(11.3)%	(12.5)%
行政開支	(48.1)%	(18.8)%	(7.8)%
開發成本	(44.0)%	(10.5)%	(5.8)%
其他經營開支	(24.2)%	(12.6)%	(3.3)%
經營(虧損)/溢利	(88.0)%	42.2%	66.2%
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%	66.2%
所得稅抵免/(開支)	4.9%	(7.0)%	(8.1)%
年內(虧損)/溢利	(83.1)%	35.2%	58.1%
以下人士應佔：			
本公司權益持有人	(83.0)%	35.1%	58.1%
少數股東權益	(0.1)%	0.1%	0.0%
	(83.1)%	35.2%	58.1%

## 財務資料

截至二零零七年十二月三十一日止年度與截至二零零六年十二月三十一日止年度比較

### 收益

我們截至二零零七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645,200,000元，與截至二零零六年十二月三十一日止年度比較增加約428.6%。下表載列截至二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度遊戲收益的分析：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零零六年		二零零七年	
	人民幣千元	所佔總收益 百分比	人民幣千元	所佔總收益 百分比
<b>網絡遊戲</b>				
《魔域》	69,489	56.9	448,603	69.5
《征服》	51,112	41.9	135,326	21.0
《機戰》	—	—	58,755	9.1
《投名狀Online》	—	—	1,816	0.3
其他	1,460	1.2	714	0.1
	<u>122,061</u>	<u>100.0</u>	<u>645,214</u>	<u>100.0</u>
<b>總計</b>	<u>122,061</u>	<u>100.0</u>	<u>645,214</u>	<u>100.0</u>

我們的總收益增加主要由於《征服》持續受到玩家歡迎。截至二零零七年十二月三十一日止年度，最高同步用戶及平均同步用戶分別約102,000及64,000，而截至二零零六年十二月三十一日止年度，最高同步用戶及平均同步用戶分別約82,000及52,000。我們亦錄得《魔域》持續受到玩家歡迎，截至二零零七年十二月三十一日止年度，最高同步用戶及平均同步用戶分別約574,000及269,000，而截至二零零六年十二月三十一日止年度，最高同步用戶及平均同步用戶分別約325,000及70,000。《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十二月三十一日，其最高同步用戶及平均同步用戶分別約91,000及36,000。此外，《投名狀Online》於二零零七年十二月推出，由其面世日期至二零零七年十二月三十一日止，其最高同步用戶及平均同步用戶分別約20,000及6,000。來自《魔域》的收益約佔截至二零零七年十二月三十一日止年度我們的收益約69.5%。此外，截至二零零七年十二月三十一日止年度，來自《征服》的收益由二零零六年同期的人民幣51,100,000元增加164.8%至約人民幣135,300,000元。《機戰》及《投名狀Online》均於截至二零零七年十二月三十一日止年度推出且分別為本集團貢獻約人民幣58,800,000元及人民幣1,800,000元的收益。隨著上述主要遊戲受到玩家歡迎，我們來自其他遊戲(包括《幻靈遊俠》及《信仰》)的收益減少約51.1%至截至二零零七年十二月三十一日止年度約人民幣714,000元。

---

## 財務資料

---

### 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。

下表顯示截至二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度的收益成本分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
支付予遊戲經營服務供應商的費用	2,521	8,065
伺服器及頻寬租賃開支	5,360	17,507
伺服器折舊	1,088	4,127
交易手續費	2,210	6,226
其他	—	938
	<u>11,179</u>	<u>36,863</u>

截至二零零七年十二月三十一日止年度的收益成本約為人民幣36,900,000元，較截至二零零六年十二月三十一日止年度增加約229.8%。收益成本增加主要由於(i)服務器及頻寬租賃開支增加；(ii)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(網絡遊戲開始為遊戲經營服務供應商產生收益之時)方開始支付該費用；(iii)對來自該等遊戲經營服務供應商的伺服器需求增加；及(iv)收益增加令交易手續費增加。隨著本公司業務擴展，我們租賃的伺服器及頻寬增加約528.1%至截至二零零七年十二月三十一日止年度約2,000個單位。

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，截至二零零六年十二月三十一日止年度我們只有較小額收益成本。

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。

## 財務資料

### 毛利

基於上述因素，截至二零零七年十二月三十一日止年度我們的毛利增至約人民幣608,400,000元，增幅約448.6%。毛利率由截至二零零六年十二月三十一日止年度約90.8%增加至截至二零零七年十二月三十一日止年度約94.3%，增加主要由於玩家用量上升(由上文收益一節所述各遊戲平均同步用戶可以證明)。

### 其他收益及盈利

比較截至二零零六年十二月三十一日止年度，截至二零零七年十二月三十一日止年度其他收益及盈利增加約46.7%至約人民幣8,300,000元。增加主要由於國際配售所得款項淨額利息收入增加約人民幣3,600,000元。

### 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。

下表顯示截至二零零六及二零零七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	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
廣告及推廣	7,064	63,943
員工成本	3,280	9,980
其他	3,494	6,921
	<u>13,838</u>	<u>80,844</u>

截至二零零七年十二月三十一日止年度的銷售及市場推廣開支相較截至二零零六年十二月三十一日止年度增加約484.2%至約人民幣80,800,000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十二月三十一日止年度的銷售及市場推廣開支分別佔總收益約11.3%及12.5%。

---

## 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。

下表載列截至二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度的行政開支分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
員工成本	11,362	22,687
折舊	2,636	4,806
差旅及應酬開支	2,885	4,557
其他	6,077	18,040
	<u>22,960</u>	<u>50,090</u>

截至二零零七年十二月三十一日止年度，行政開支增加約118.2%至約人民幣50,100,000元，原因為我們的網絡遊戲業務持續擴張。截至二零零七年十二月三十一日止年度，本集團的員工成本增加是由於擴充行政隊伍以配合研發隊伍的拓展以及僱員酬金增加。截至二零零七年十二月三十一日止年度，差旅及應酬開支與其他行政開支增加主要因本集團業務發展需要(包括與不同業務夥伴合作(如與中影集團合作))大幅提升帶動。其他行政開支主要包括辦公室開支及供應、辦公室設施開支、辦公室租金及差餉、法律及專業費用、匯兌虧損及雜費。其他行政開支增加主要由於截至二零零七年十二月三十一日止年度本公司整體擴張及人民幣通脹造成其他貨幣(如美元及港元)轉換為人民幣時產生匯兌虧損。截至二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度各年的行政開支佔總收益的比例分別約為18.8%及7.8%。

## 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十二月三十一日止年度的開發成本分析：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零零六年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
員工成本	12,171	36,268
其他	664	985
	<u>12,835</u>	<u>37,253</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於截至二零零七年十二月三十一日止年度期間我們的研發隊伍擴大及其補償金增加所致。截至二零零七年十二月三十一日止兩個年度各年，我們的研發隊伍的員工數目分別為231人及412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創業板上市的專業費用。

下表顯示截至二零零六年及二零零七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)	2,439	11,083
有關創業板上市的專業費用	8,113	10,899
預扣稅撥備／(超額撥備)	3,222	(4,026)
其他	1,603	3,448
	<u>15,377</u>	<u>21,404</u>

比較截至二零零六年十二月三十一日止年度，截至二零零七年十二月三十一日止年度其他經營開支增加約39.2%至約人民幣21,400,000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，以及有關創業板上市的專業服務費用增加。

---

## 財務資料

---

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。公司間交易包括(i)天晴數碼收取的牌照費（按福建網龍中文遊戲年度收益總額的百分比釐定）；(ii)天晴數碼收取的牌照費（按NetDragon (USA)非中文遊戲年度收益總額的百分比釐定）；及(iii)上海天坤向NetDragon (USA)提供各種服務以換取根據經營若干非中文遊戲伺服器的數目而計算的固定費用收費。因此，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」。

根據我們的會計政策，新股份發行直接應佔的專業費用須於其產生期間從權益（扣除任何所得稅利益）扣減；而與證券市場上市相關或非增加及新股份發行直接應佔的專業費用須於其產生期間確認為開支。此外，與新股份發行及證券市場上市同時相關的專業費用須按其功能以合理貫徹基準分配。因此，我們將該等與證券市場上市相關的專業費用於其產生期間確認為開支。

於截至二零零六年十二月三十一日止年度，我們確認預扣稅撥備約人民幣3,200,000元（就預期就向天晴數碼支付牌照費而向NetDragon (USA)收取的預扣稅計提撥備）。於截至二零零七年十二月三十一日止年度，向NetDragon (USA)收取的預扣稅少於過往年度撥備。因此，本公司已撥回過往年度超額撥備預扣稅約人民幣4,000,000元。根據目前經營狀況，NetDragon (USA)不再向天晴數碼支付任何牌照費，預期未來不會產生預扣稅。

### 經營溢利

基於上述因素，我們的經營溢利由截至二零零六年十二月三十一日止年度約人民幣51,500,000元增加至截至二零零七年十二月三十一日止年度約人民幣427,100,000元。我們的經營收入增加主要由於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所致。

### 扣除所得稅前溢利

由於與經營溢利相同因素，我們的扣除所得稅前溢利增長約728.6%至截至二零零七年十二月三十一日止年度約人民幣427,100,000元。

### 所得稅開支

截至二零零七年十二月三十一日止年度我們的所得稅開支增加510.5%至人民幣52,200,000元。所得稅開支增加主要由於截至二零零七年十二月三十一日止年度我們的除稅

## 財務資料

前溢利為人民幣427,100,000元，而截至二零零六年十二月三十一日止年度我們錄得除稅前溢利人民幣51,500,000元。此外，由於截至二零零七年十二月三十一日止年度溢利的相當數額由天晴數碼產生，天晴數碼於二零零七年在中國的企業所得稅率為7.5%，較福建網龍、上海天坤及NetDragon (USA)的相關所得稅率(分別為15%、33%及34%)為低，本集團的實際利率由截至二零零六年十二月三十一日止年度的16.6%減少至截至二零零七年十二月三十一日止年度的12.2%。

### 年內溢利

基於上述因素的整體影響，截至二零零七年十二月三十一日止年度我們的溢利較截至二零零六年十二月三十一日止年度同期增長約772.0%至約人民幣374,800,000元。截至二零零七年十二月三十一日止年度的純利率為58.1%，而截至二零零六年十二月三十一日止年度約為35.2%。

### 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 百分比	人民幣千元	所佔總收益 百分比
網絡遊戲				
《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
總計	<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

## 財務資料

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%。隨著《征服》持續受到玩家歡迎及《魔域》推出，我們來自其他遊戲(包括《幻靈遊俠》及《信仰》)的收益減少約47.5%至截至二零零六年十二月三十一日止年度約人民幣1,500,000元。

### 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)我們租賃的伺服器及頻寬數量增加約112.8%至截至二零零六年十二月三十一日止年度約300個單位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

## 財務資料

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（由上文收益一節所述各遊戲平均同步用戶可以證明），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。

### 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，通過於二零零五年第三季度至二零零六年初期間取消若干有關銷售及市場推廣團隊，廣告及市場推廣開支及有關非MMORPG業務的員工成本消失。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(作為本集團財政表現提升的獎勵)。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。

## 財務資料

### 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
有關創業板上市的專業費用	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。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。公司間交易包括(i)天晴數碼收取的牌照費(按福建網龍中文遊戲年度收益總額的百分比釐定)；(ii)天晴數碼收取的牌照費(按NetDragon (USA)非中文遊戲年度收益總額的百分比釐定)；及(iii)上海天坤向NetDragon (USA)提供各種服務以換取根據經營若干非中文遊戲伺服器的數目而計算的固定收費。因此，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」。

有關創業板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創業板上市的初步開支。根據我們的會計政策，新股份發行直接應佔的專業費用須於其產生期間從權益(扣除任何所得稅利益)扣減；而與證券市場上市相關或非增加及新股份發行直接應佔的專業費用須於其產生期間確認為開支。此外，與新股份發行及證券市場上市均相關的專業費用須按其功能以合理貫徹基準分配。因此，我們將該等與證券市場上市相關的專業費用於其產生期間確認為開支。

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。

---

## 財務資料

---

### 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。

### 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，而截至二零零五年十二月三十一日止年度為所得稅抵免人民幣1,700,000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。本集團截至二零零五年十二月三十一日止年度的所得稅抵免達人民幣1,700,000元，主要由於天晴數碼、福建網龍及上海天坤於年內在中國未產生應課稅收入。此外，天晴數碼並未因截至二零零五年十二月三十一日止年度錄得虧損而獲授稅項豁免。由於上述原因，於截至二零零五年十二月三十一日止年度，本集團錄得扣除所得稅前虧損人民幣30,900,000元，且本集團的實際稅率約為5.6%。

本集團截至二零零六年十二月三十一日止年度的所得稅開支達人民幣8,600,000元，主要由於天晴數碼、NetDragon (USA)、福建網龍及上海天坤於年內錄得溢利。由於天晴數碼、NetDragon (USA)及福建網龍於年內為本集團錄得相當數額的溢利，而天晴數碼、NetDragon (USA)及福建網龍的所得稅率分別為7.5%、34.0%及15.0%，扣除所得稅前溢利為人民幣51,500,000元，而該年度的稅項開支高於截至二零零五年十二月三十一日止年度的數額。因此，截至二零零六年十二月三十一日止年度，本集團的實際稅率變為約16.6%。

## 財務資料

### 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%。

以下為本集團截至二零零八年三月三十一日止三個月的未經審核綜合業績，連同去年同期的比較數字，乃摘錄自本集團於二零零八年五月十四日刊發的第一季度業績報告。

### 截至二零零八年三月三十一日止三個月與截至二零零七年三月三十一日止三個月比較

#### 綜合收益表(未經審核)

	截至三月三十一日 止三個月	
	二零零八年 人民幣千元	二零零七年 人民幣千元
收益	175,556	107,274
收益成本	(16,533)	(6,420)
<b>毛利</b>	<b>159,023</b>	<b>100,854</b>
其他收益及盈利	5,375	537
銷售及市場推廣開支	(15,436)	(12,774)
行政開支	(25,907)	(10,983)
開發成本	(17,679)	(6,970)
其他經營開支	(7,908)	(5,488)
<b>扣除所得稅前溢利</b>	<b>97,468</b>	<b>65,176</b>
所得稅開支	(27,534)	(6,702)
<b>期內溢利</b>	<b>69,934</b>	<b>58,474</b>
以下人士應佔：		
— 本公司權益持有人	69,986	58,377
— 少數股東權益	(52)	97
	<b>69,934</b>	<b>58,474</b>
<b>股息</b>	—	44,839
	人民幣分	人民幣分
<b>每股盈利</b>		
— 本公司權益持有人應佔	12.79	16.35

## 財務資料

### 收益

於截至二零零八年三月三十一日止三個月，本集團錄得未經審核收益約人民幣175,600,000元，即較去年同期未經審核收益約人民幣107,300,000元增加約63.7%。總收益增加主要由於《征服》、《魔域》、《機戰》及《投名狀Online》持續受到玩家歡迎。

下表載列截至二零零七年及二零零八年三月三十一日止三個月我們的遊戲收益的分析：

	截至三月三十一日止三個月			
	二零零八年		二零零七年	
	人民幣千元	所佔總收益 百分比	人民幣千元	所佔總收益 百分比
<b>網絡遊戲</b>				
《征服》	39,437	22.4	29,883	27.8
《魔域》	105,395	60.0	76,684	71.5
《機戰》	19,271	11.0	—	—
《投名狀Online》	11,173	6.4	—	—
其他	280	0.2	707	0.7
	<u>175,556</u>	<u>100.0</u>	<u>107,274</u>	<u>100.0</u>
<b>總計</b>	<u>175,556</u>	<u>100.0</u>	<u>107,274</u>	<u>100.0</u>

截至二零零八年三月三十一日止三個月來自《征服》的收益達約人民幣39,400,000元，即較去年同期約人民幣29,900,000元增加約32.0%。《魔域》於二零零六年三月下旬推出。截至二零零八年三月三十一日止三個月來自《魔域》的收益達約人民幣105,400,000元，即較去年同期約人民幣76,700,000元增加約37.4%。

《機戰》及《投名狀Online》均於截至二零零七年十二月三十一日止年度推出，且於截至二零零八年三月三十一日止三個月分別為本集團貢獻收益約人民幣19,300,000元及人民幣11,200,000元。

## 財務資料

下表載列截至二零零八年三月三十一日止三個月各遊戲的最高同步用戶及平均同步用戶的數目：

	截至以下日期止三個月			
	二零零八年	二零零七年	二零零七年	二零零六年
	三月 三十一日	十二月 三十一日	三月 三十一日	十二月 三十一日
<b>最高同步用戶</b>				
《征服》	99,000	102,000	85,000	82,000
《魔域》	479,000	574,000	438,000	325,000
《機戰》	67,000	91,000	—	—
《投名狀Online》	24,000	20,000	—	—
<b>平均同步用戶</b>				
《征服》	64,000	65,000	61,000	59,000
《魔域》	210,000	294,000	213,000	140,000
《機戰》	30,000	42,000	—	—
《投名狀Online》	9,000	6,000	—	—

《征服》於二零零三年九月推出。於截至二零零八年三月三十一日止三個月，《征服》的最高同步用戶及平均同步用戶分別約為99,000及64,000，而於截至二零零七年三月三十一日止三個月錄得的最高同步用戶及平均同步用戶分別約為85,000及61,000，即最高同步用戶及平均同步用戶分別增加約16.5%及4.9%。

《魔域》於二零零六年三月下旬推出，並於截至二零零八年三月三十一日止三個月錄得最高同步用戶及平均同步用戶分別約479,000及210,000，而於截至二零零七年三月三十一日止三個月錄得的最高同步用戶及平均同步用戶分別約為438,000及213,000，即最高同步用戶及平均同步用戶與去年同期相較分別增加約9.4%及減少約1.4%。

《機戰》於二零零七年四月下旬推出，並於截至二零零八年三月三十一日止三個月錄得最高同步用戶及平均同步用戶分別約67,000及30,000，而於截至二零零七年十二月三十一日止三個月錄得的最高同步用戶及平均同步用戶分別約為91,000及42,000。

於截至二零零八年三月三十一日止三個月，《征服》、《魔域》及《機戰》的最高同步用戶較二零零七年十二月三十一日止三個月分別下跌約2.9%、16.6%及26.4%，而與截至二零零七年十二月三十一日止三個月比較，截至二零零八年三月三十一日止三個月亦錄得《征服》、《魔域》及《機戰》的平均同步用戶分別減少約1.5%、28.6%及28.6%。《征服》、《魔域》及《機戰》的最高同步用戶及平均同步用戶減少，主要由於第一季度並未推出主要更新及中國農曆新年假期的季節性因素所致。

---

## 財務資料

---

《投名狀Online》於二零零七年下旬推出，並於截至二零零八年三月三十一日止三個月錄得最高同步用戶及平均同步用戶分別約24,000及9,000，而自該遊戲推出之日起至二零零七年十二月三十一日止錄得的最高同步用戶及平均同步用戶分別約為20,000及6,000。

### 毛利

於截至二零零八年三月三十一日止三個月，未經審核毛利達約人民幣159,000,000元，毛利率約為90.6%，而去年同期的未經審核毛利及毛利率分別約為人民幣100,900,000元及94.0%。毛利率百分比減少主要由於玩家用量減少(由上文收益一節所述各遊戲平均用戶可以證明)以及因我們擁有的伺服器數目較二零零七年同期有所增加導致伺服器折舊增加所致。

### 其他收益及盈利

於截至二零零八年三月三十一日止三個月，其他收益及盈利較二零零七年同期增加約900.9%或九倍至約人民幣5,400,000元。增加主要由於國際配售所得款項淨額利息收入增加所致。

### 銷售及市場推廣開支

於截至二零零八年三月三十一日止三個月，銷售及市場推廣開支較二零零七年同期增加約20.8%至約人民幣15,400,000元。銷售及市場推廣開支增加主要由於持續作出《魔域》、《機戰》及《投名狀Online》的持續廣告及推廣開支以及相關員工成本增加所致。根據與中影集團簽訂的協議條款，本公司已就《投名狀Online》的合作提供市場推廣支援。

### 行政開支

截至二零零八年三月三十一日止三個月，行政開支增加約135.9%至約人民幣25,900,000元，原因為我們的網絡遊戲業務持續擴張。截至二零零八年三月三十一日止三個月，行政開支增加主要由於i)本集團業務發展需要(包括與不同業務夥伴合作(如與中影集團合作))大幅提升；ii)本公司整體擴張；及iii)人民幣升值造成截至二零零八年三月三十一日止三個月其他貨幣(如美元及港元)轉換為人民幣時產生匯兌虧損所致。

### 開發成本

開發成本增加主要由我們的研發隊伍擴大及其僱員補償金增加所致。截至二零零七年及二零零八年三月三十一日止各三個月，研發隊伍的員工數目分別為261人及527人。我們

---

## 財務資料

---

亦增加了補償金，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

比較二零零七年同期，截至二零零八年三月三十一日止三個月其他經營開支增加約44.1%至約人民幣7,900,000元。其他經營開支增加主要由於收益增加，令公司間交易的營業稅增加。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。

### 所得稅開支

比較二零零七年同期，截至二零零八年三月三十一日止三個月所得稅開支增加約310.8%至約人民幣27,500,000元。增加主要由於截至二零零八年三月三十一日止三個月我們的除稅前溢利為約人民幣97,500,000元，而二零零七年同期我們錄得除稅前溢利約人民幣65,200,000元。此外，截至二零零八年三月三十一日止三個月，天晴數碼及福建網龍適用的企業所得稅率變為25%。

### 期內溢利

比較二零零七年同期，本集團截至二零零八年三月三十一日止三個月未經審核溢利增加約19.6%至約人民幣69,900,000元。

### 所選資產負債表項目分析

#### 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、二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度各年，我們的應收賬款周轉期分別約為12天、19天及15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

---

## 財務資料

---

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。截至二零零七年十二月三十一日止年度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十二月三十一日止年度成功縮短賒賬期至少於30天。這從比較截至二零零七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的年度超過90天的未償還結餘有所減少而可資證明。截至二零零七年及二零零六年十二月三十一日止兩個年度各年超過90天的未償還結餘分別為人民幣379,000元及人民幣200,000元。

於二零零五年、二零零六年及二零零七年十二月三十一日，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26,900,000元，分別佔我們的流動資產約3.2%、5.2%及1.5%，及分別佔總資產約1.9%、4.2%及1.5%。於二零零八年一月三十一日，我們於二零零七年十二月三十一日的貿易應收賬款約94.6%已收取。

### 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、二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度，我們的應付賬款周轉期分別約為8天、3天及5天。

### 權益回報率

截至二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度的權益回報率分別約為41.1%及21.2%，而截至二零零五年十二月三十一日止年度則錄得淨虧損。權益回報率於二零零七年減少，主要由於創業板上市所籌集資金造成股東權益增加。於二零零七年十二月三十一日，股東權益達人民幣1,769,400,000元，較二零零六年十二月三十一日增長約15.9倍。

### 總資產回報率

截至二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度的總資產回報率分別約為29.4%及20.3%，而截至二零零五年十二月三十一日止年度則錄得淨虧損。總資產回報率於二零零七年減少，主要由於創業板上市所籌集資金造成總資產增加。於二零零七年十二月三十一日，總資產達人民幣1,844,700,000元，較二零零六年十二月三十一日增長約11.6倍。

### 遞延收入

於二零零五年、二零零六年及二零零七年十二月三十一日，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18,400,000元。於二零零七年十二月三十一日的遞延收入人民幣18,400,000元已於二零零八年三月三十一日前全部確認。

---

## 財務資料

---

截至二零零五年、二零零六年及二零零七年十二月三十一日止三個年度各年，來自未啟用預付款遊戲卡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1,100,000元。

### 現金及現金等價物

於二零零五年、二零零六年及二零零七年十二月三十一日，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1,650,100,000元。此外，於二零零五年、二零零六年及二零零七年十二月三十一日，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1,300,000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。於二零零七年十二月三十一日年度，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，且存於該等賬戶的所有款項(約人民幣1,300,000元，以美元計算)已於我們停止使用該等個人賬戶時，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，我們於往績記錄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%，並於二零零七年十二月三十一日進一步減至0.2%。

於每個往績記錄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

---

## 財務資料

---

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。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；並於二零零七年十二月三十一日進一步減少為零，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，我們並無計劃於債券作進一步投資。

### 遞延稅項資產

於二零零七年十二月三十一日，我們並無由稅項虧損產生的遞延稅項資產；而我們於二零零六年十二月三十一日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。

### 按金及預付款項

於二零零五年、二零零六年及二零零七年十二月三十一日，我們的按金及預付款項分別約為人民幣6,600,000元、人民幣15,300,000元及人民幣34,200,000元。按金及預付款項增加主要由於(i)向廣告代理支付的預付款項增加；(ii)向伺服器租賃服務供應商支付的預付款項增加；(iii)為辦公室家俱、固定裝置及設備支付的預付款項增加；及(iv)由於業務擴展為辦公室設施及公用設施支付的預付款項增加。

### 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%。

---

## 財務資料

---

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。

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%，而外商投資企業則須於稅務優惠期到期後增加至25%的稅率。我們於往績記錄期間享有的優惠稅項待遇終止，對我們的經營業績及財務狀況可能有負面影響。請參閱本文件「風險因素-我們不能保證我們在日後將繼續享有優惠稅項待遇或財政獎勵，而中國法律及政策變動或會增加我們或我們的投資者的稅項負擔」。

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。

---

## 財務資料

---

### 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、二零零六年及二零零七年十二月三十一日，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1,702,800,000元。本集團於二零零八年三月三十一日(即就本聲明而言的最後實際可行日期)的流動資產淨值如下：

	人民幣千元
<b>流動資產</b>	
貿易及其他應收款項	80,467
應收關連人士款項	1,376
初次期限超過三個月的定期存款	150,000
現金及現金等價物	1,397,608
	<hr/>
	1,629,451
<b>流動負債</b>	
貿易及其他應付款項	(49,206)
應付關連人士款項	(70)
應付所得稅	(43,095)
	<hr/>
	(92,371)
<b>流動資產淨值</b>	<u>1,537,080</u>

誠如上表所示，我們於二零零八年三月三十一日的流動資產淨值約為人民幣1,537,100,000元。流動資產主要包括現金及現金等價物以及初次期限超過三個月的定期存款。流動負債主要包括貿易及其他應付款項，以及應付所得稅。於二零零八年三月三十一日應付關連人士的所有結餘已於二零零八年四月悉數償還。於二零零八年三月三十一日應收關連人士的所有款項均為本文件「與控股股東的關係及不競爭承諾」一節所述及屬其交易性質的須予披露持續關連交易未償結餘。

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

## 財務資料

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

下表載列截至二零零五年、二零零六年及二零零七年十二月三十一日止年度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		
	二零零五年 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	376,472
投資活動(所用)／所得現金淨額	(7,185)	(10,018)	(90,876)
融資活動(所用)／所得現金淨額	(3,465)	21,755	1,302,088
現金及現金等價物(減少)／增加淨額	(29,482)	51,334	1,587,684

### 經營活動所得現金淨額

截至二零零七年十二月三十一日止年度經營活動所得現金淨額由截至二零零六十二月三十一日止年度年同期的約人民幣39,600,000元，增加至約人民幣376,500,000元。經營活動所得現金淨額增加，主要由於截至二零零七年十二月三十一日止年度的扣除所得稅前溢利，較截至二零零六年十二月三十一日止年度約人民幣51,500,000元增加約人民幣427,100,000元。

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

截至二零零七年十二月三十一日止年度投資活動所用現金淨額約人民幣90,900,000元，較截至二零零六年十二月三十一日止年度增加約807.1%。增加的主要因為(i)我們收購物

---

## 財務資料

---

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；及(ii)以超過三個月的初次期限存入定期存款人民幣50,000,000元。

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1,302,100,000元，較截至二零零六年十二月三十一日止年度增加約5,885.2%。增加主要由於國際配售所得款項。

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。於介紹上市後，董事預期將以內部產生之現金流量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，故於往績記錄期間我們的資本負債比率為零。

### 資本開支及承諾

截至二零零七年十二月三十一日止三個年度各年，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47,500,000元，主要用於購買伺服器、電腦設備及樓宇。

## 財務資料

下表載列所示日期我們的資本承諾：

	於十二月三十一日		
	二零零五年 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
已訂約，但未撥備：			
— 收購物業、廠房及設備	—	2,471	2,547

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		
	二零零五年 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
於一年內	1,899	2,626	2,752
第二年至第五年	1,888	655	2,526
五年後	—	—	—
	<u>3,787</u>	<u>3,281</u>	<u>5,278</u>

### 負債

#### 借貸

於二零零八年三月三十一日(即於本文件付印前為編製本債務聲明的最後實際可行日期)營業時間結束時，我們並無任何尚未償還的借貸以及任何銀行融資。

#### 或然負債

於二零零八年三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

於二零零八年三月三十一日營業時間結束時，我們並無任何重大的資產負債表外安排。

#### 免責聲明

除集團內公司間負債及一般應付貿易賬款外，於二零零八年三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、債券或其他借貸資本(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。

---

## 財務資料

---

並無重大變動

我們的董事確認，自二零零八年三月三十一日以來本集團的債務及或然負債並無重大變動。

### 董事對營運資金充足性的意見

我們的董事認為，計入本集團內部產生的資源後，我們有充足的營運資金應付自本文件刊發日期起未來最少十二個月可見的資本需求。

### 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。

### 物業權益

#### 於香港的物業權益

於最後實際可行日期，本集團租賃樓面面積約為926平方呎的香港干諾道中77號標華豐集團大廈3樓306室。本集團將該物業用作其香港總辦事處及主要營業地點。

#### 於中國的物業權益

於二零零八年二月二十九日，本集團亦分別於福建及上海租賃總樓面面積分別約為3,003平方米及257.3平方米的若干辦公室單位。於福建租賃的物業由本集團佔用作辦公室及研究用途；而於上海租賃的物業由本集團佔用作辦公室用途。

於二零零八年二月二十九日，本集團擁有中國福建省福州市鼓樓區位於六一北路西的金源花園B區濟南大廈1406室、1803室、2005室、2303室及3003室(總樓面面積約為561.2平方米)及中國福建省福州市鼓樓區位於六一北路西的金源花園A區源盛大廈1707室、2104室、2107室、2203室及2706室(總樓面面積約為716.74平方米)。該等物業由本集團佔用作住宅用途。

於二零零八年二月二十九日，本集團訂立意向書，同意於物業取得相關證書後，租賃樓面面積約為4,200平方米的中國福建省福州市鼓樓區溫泉支路58號新851大樓一部分。

---

## 財務資料

---

### 於美國的物業權益

於二零零八年二月二十九日，本集團亦於美國租賃可租賃面積約為223.52平方米的辦公室單位。該物業由本集團佔用作辦公室用途。

有關本集團於二零零八年二月二十九日物業權益其他詳情載於由獨立專業物業估值師仲量聯行西門有限公司編製的估值報告，其全文載於本文件附錄三。

下表呈列於二零零七年十二月三十一日本集團經審核財務報表所載物業權益的賬面淨值與二零零八年二月二十九日物業估值的對賬：

	人民幣千元
本文件附錄一會計師報告所載於二零零七年十二月三十一日的賬面淨值	
土地使用權	1,174
樓宇	1,491
	<hr/>
	2,665
截至二零零八年二月二十九日止兩個月變動	
收購土地及樓宇	
土地使用權	2,186
樓宇	1,081
	<hr/>
	3,267
土地使用權攤銷	(6)
樓宇折舊	(15)
	<hr/>
於二零零八年二月二十九日的賬面淨值	5,911
估值盈餘	2,439
	<hr/>
本文件附錄三估值報告所載於二零零八年二月二十九日的估值	8,350
	<hr/> <hr/>

### 根據主板上市規則第13章所作披露

我們的董事確認，於最後實際可行日期，並無任何情況導致須根據主板上市規則第13.13至13.19條的規定作出披露。

### 股息及股息政策

於截至二零零七年十二月三十一日止年度，我們宣派股息約人民幣295,200,000元，其中約人民幣44,800,000元及人民幣34,200,000元為特別股息，分別於二零零七年二月三日及二零零七年六月二十日宣派予我們當時的股東。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。

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

本公司可供分派儲備包括股息儲備及保留溢利。於二零零七年十二月三十一日，我們擁有約人民幣216,500,000元的儲備可供分派予本公司權益持有人。

### 有形資產淨值

下表載列本集團於二零零七年十二月三十一日的有形資產淨值：

本集團於二零零七年十二月三十一日的 綜合有形資產淨值(附註1)	人民幣1,769,382,000元
每股有形資產淨值(附註2)	人民幣4.01元

附註：

1. 本集團於二零零七年十二月三十一日並無擁有任何無形資產，因此，本集團的綜合有形資產淨值相當於本集團綜合資產淨值。

---

## 財務資料

---

2. 每股有形資產淨值的計算方式乃根據本公司於二零零七年十二月三十一日的綜合有形資產淨值以及截至二零零七年十二月三十一日止年度加權平均數440,953,947股計算，並經調整以反映就創業板上市而發行新股導致的資本化股份發行。

### 並無重大不利變動

我們確認自二零零七年十二月三十一日（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。