



## 巨人网络发布 2008 年第三季度季报

中国，上海 — 2008年11月12日 — 巨人网络集团有限公司（纽交所交易代码：GA）（以下称“巨人”或“公司”），是一家中国领先的网络游戏开发商和运营商。今天发布了截止于2008年9月30日的未经审计的第三季度财报。

### 2008年第三季度要点：

- 2008年第三季度净营收为2.652亿人民币（约合3910万美元），同比下降34.6%，环比下降47.5%。
- 2008年第三季度毛利润为2.125亿人民币（约合3130万美元），同比下降40.9%，环比下降52.5%。2008年第三季度毛利润率为80.1%。
- 2008年第三季度净利润为1.341亿人民币（约合1970万美元），同比下降53.8%，环比下降61.8%。2008年第三季度净利润率为50.6%。
- 每股美国存托凭证（ADS）的基本和稀释后净收益分别为0.56元人民币（约合0.08美元）和0.54元人民币（约合0.08美元），2007年第三季度分别为1.44元和1.38元人民币，2008年第二季度分别为1.45元和1.40元人民币。每股ADS代表一股普通股。
- 2008年第三季度除去非现金股票薪酬以外的Non-GAAP净利润为1.482亿人民币（约合2180万美元），同比下降49.7%，环比下降59.1%。除去非现金股票薪酬的Non-GAAP净利润率为55.9%。
- 除去非现金股票薪酬以外的Non-GAAP基本和稀释后每股收益分别为0.61元人民币（约合0.09美元）和0.59元人民币（约合0.09美元），2007年第三季度分别为1.46元和1.40元人民币，2008年第二季度分别为1.50元和1.45元人民币。
- 2008第三季度网络游戏<sup>1</sup>活跃付费账户（“APA”）达到了937,000，同比下降31.6%，环比下降46.8%。
- 2008第三季度网络游戏<sup>1</sup>平均付费用户收入（“ARPU”）为282.1元人民币，同比下降4.4%，环比下降1.3%。
- 2008第三季度网络游戏<sup>1</sup>平均同时在线玩家人数（“ACU”）为543,000，同比增长9.0%，环比下降12.4%。
- 2008第三季度网络游戏<sup>1</sup>最高同时在线玩家人数（“PCU”）为1,578,000，同比增长70.4%，环比下降32.5%。

巨人网络董事会主席兼 CEO 史玉柱先生这样评价 2008 年第三季度的业绩：“在第三季度的 7 月，我们对《征途》的游戏模式进行了调整，目的是鼓励玩家更多地进行游戏中的日常消费，而非过多依赖促销活动。我们调整的方式是减少了收费项目。尽管这些调整导致了本季收入的减少，但我们仍相信这个战略计划对扩大用户基础、延长《征途》的生命周

---

<sup>1</sup> 网络游戏包括《征途》、《征途》时间版、《征途》怀旧版和《巨人》

期，以及推动长期稳定的发展将起到重要的作用。在新功能推出之后，收入出现了最初的下滑，然而，紧接着本季来自《征途》的月度营收和 APA 都取得了稳定的增长，这表明我们的玩家正逐渐适应并接受这新的模式。在 2008 年剩余的时间里，巨人仍会处于转型期，但我们预计这稳定上升的趋势会延续到第四季度。目前来看，《征途》正表现出积极的增长势头，并不断强化忠诚付费玩家的基础，因此他们将推动未来的持续发展。”

“作为我们市场细分策略的一部分，我们最近发布了《征途》怀旧版，主要是为了赢回更喜欢 2006 年版《征途》游戏玩法及收费模式，并在一年多前就不再玩《征途》的老玩家。迄今为止，《征途》怀旧版在目标玩家群中反响不错，目前已达 20 多万的 PCU 超出了我们预期，而且玩家人数将继续攀升。”

“总体来看，虽然我们的收费调整对财务和运营的表现产生了些短期波动，但长远的前景维持不变。公司的基本面保持良好，我们不错的财务报表显示了我们拥有足够的资源来继续执行公司的成长计划。此外，我们专注于开发游戏、增强研发能力，并拓展销售与营销网络，为了更好地借助于强劲的发展机遇来最终创造股东的长期价值。”

## 2008年第三季度未经审计的财务业绩

### 净营收

2008年第三季度的净营收为2.652亿人民币（约合3910万美元），比上一季度的5.048亿人民币下降了47.5%；比去年同期的4.052亿人民币下降了34.6%。

2008年第三季度的网络游戏净营收为2.643亿人民币（约合3890万美元），比上一季度的5.033亿人民币下降了47.5%；比去年同期的4.040亿人民币下降了34.6%。《征途》收费模式的调整对网络游戏的净营收产生了不利影响。调整后新的收费模式从战略上减少了《征途》的促销活动，而重新注重于道具和服务的日常消费。因此，在目前的转型期中，玩家需要花时间来适应这些改动，然而我们相信这些调整将带来更为稳定增长的收入模式。

2008年第三季度网络游戏<sup>1</sup>的ACU为543,000，环比下降12.4%，同比增长9.0%；2008年第三季度网络游戏<sup>1</sup>的PCU为1,578,000，环比下降32.5%，同比增长70.4%。ACU和PCU环比下降的原因是我们减少了《征途》游戏内的促销活动；同比增长则主要源于《征途》稳定增长的人气，以及新游戏《巨人》和《征途》怀旧版的推出。2008年第三季度网络游戏<sup>1</sup>的ARPU为282.1元人民币，环比下降1.3%，同比下降4.4%，ARPU的小幅下降主要是受到了《征途》收费模式调整的影响。2008年第三季度网络游戏<sup>1</sup>的APA为937,000，环比下降46.8%，同比下降31.6%，下降的原因是我们减少了《征途》游戏内的促销活动，因此玩家不能再频繁地购买绑定的促销物品了；然而，整个第三季度中，玩家得逐渐适应新的收费模式并逐渐增加游戏中的花费。

### 主营业务成本

巨人网络2008年第三季度的主营业务成本为5270万人民币（约合780万美元），同比增长15.9%，环比下降8.8%。环比的下降主要是由于收入的下滑造成了营业税减少了930万人民币；然而，诸如服务器托管费、折旧摊销，以及客服代表工资的固定成本增加了约400万

人民币。同比的增长是由于我们购买了更多的服务器，并招募了更多员工，为了给玩家提供高质量的服务和游戏体验。

### **毛利润和毛利率**

巨人网络2008年第三季度的毛利润为2.125亿人民币（约合3130万美元），环比下降52.5%，同比下降40.9%。巨人网络2008年第三季度的毛利率为80.1%，比去年同期的88.8%和上一季度的88.6%均有下降。毛利率的下降主要是源于收入的减少，同时，主营业主成本中的某些固定成分也有所上升。

### **运营费用**

巨人网络2008年第三季度的运营总费用为1.073亿人民币（约合1580万美元），比上一季度的1.188亿人民币下降了9.7%，却比去年同期的7020万人民币增长了52.9%。今年第三季度的销售与营销费用有所减少，导致了总体运营费用的环比下降；但我们对研发和管理基础设施的持续投入成为了运营费用同比增长的主要因素。

巨人网络2008年第三季度的产品研发费用为3160万人民币（约合470万美元），比上一季度的1990万人民币增加了59.2%，比去年同期的720万人民币增加了338.3%。产品研发费用的环比增长主要是源于研发人数和薪酬的提高，以及购买研发游戏所需服务的一次性费用。产品研发费用的同比增长是由于雇佣了更多的资深游戏设计师和工程师，以进一步完善我们现有和未来的游戏产品。

巨人网络2008年第三季度的销售和营销费用为4770万人民币（约合700万美元），比上一季度的8360万人民币下降了42.9%，比去年同期的5960万人民币下降了20.0%。主要是由于我们减少了《巨人》当初公测时所需的费用，以及因《征途》调整而减少的相应促销广告费用。此外，营销人员也从上一季度的3000多人降至约2600人。

巨人网络2008年第三季度的管理费用为4150万人民币（约合610万美元），比上一季度的3030万人民币增加了36.8%，比去年同期的2010万人民币增加了106.6%。该费用的环比增长原因是律师费和萨班斯合规中介费提高了约540万人民币；用于人力资源，以及参加产业会议的费用提高了约300万人民币；为了满足公司扩张的需求，设备租赁费也提高了80万人民币。该费用的同比增长主要是源于巨人商业运营规模的扩大。

### **政府补贴**

巨人网络2008年第三季度的政府补贴为1360万人民币（约合200万美元），代表了市政府返还的一笔营业税。这份返税与主营业务成本中的所含的营业税性质相关，所以我们把它作为运营费用的抵减项。

### **利息收入**

巨人网络2008年第三季度的利息收入为4660万人民币（约合690万美元），相比上一季度的4340万人民币有所增加，原因是本期提高了更多高息银行存款的投入。

### **所得税支出**

2008年第三季度的所得税支出为1700万人民币（约合250万美元），该支出的下降主要是源于收入的减少。

### **净收益**

巨人网络2008年第三季度的净收益为1.341亿人民币（约合1970万美元），比上一季度的3.506亿人民币下降了61.8%，比去年同期的2.902亿人民币下降了53.8%，主要是源于收入的减少。巨人网络2008年第三季度的净收益率为50.6%，相比上一季度的69.5%和去年同期的71.6%均有下降。

### **现金, 现金等价物和短期投资**

截至2008年9月30日，巨人的现金、现金等价物以及短期投资总值为52.363亿人民币（约合7.712亿美元），相比较截至2008年6月30日的57.296亿人民币有所下降，主要是由于在2008年第三季度我们用现金投资了中国最大的独立社交网站51.com，而且还进行了股票回购。

### **股票回购计划**

在2008年8月，巨人采取了一项股票回购计划，以回购价值最终达1.5亿美元的公司已发行和流通的“美国存托凭证”（“ADSs”）。截止2008年9月30日，巨人已在公开市场回购了4,206,700 ADSs，总值为3150万美元。公司将继续在董事批准和SEC规定下的时间范围内进行股票回购。

## **企业焦点与展望**

**征途**-2008年第三季度伊始，我们调整了旗舰游戏《征途》的收费模式，重新注重于日常消费，而非过多依赖促销活动。为了缓解这些调整带来的冲击，并为了加强游戏的黏度，公司进一步完善了《征途》的游戏内容。其中，我们推出了比武大会、选美大赛和其他创新功能，引起了不错反响，新老玩家可以更加投入尽情游戏。我们计划于2008年年底还将推出《征途》下一个资料片，并将融合即时战略的游戏元素。《征途》怀旧版主要是面向不喜欢促销活动的老玩家们，该版本在今年7月底进入了内测，并于第三季度末开始了公测。我们很满意《征途》怀旧版目前的表现，PCU现已达20多万。此外，今年9月底，《征途》还通过VinaGame在越南进行了公测，目前同时在线的用户人数已超预期。在越南，《征途》的上升势头才刚刚起步，我们预计将从2009年起看到来自该市场的收入增长。

**巨人**-2008年的第三季度，我们对公司的第二款自主研发游戏《巨人》进行了不断更新，包括推出像国战系统等新功能。目前公司还对一个新的《巨人》版本进行技术测试，根据近几个月测试玩家们的反馈，我们对该版本作了非常大的改动。除了像打副本和超级武器的新玩法新功能之外，我们还将对游戏性进行重新平衡，为了让付费玩家和非付费玩家更好地投入游戏中。我们计划于2008年年底推出该新版本。

**体育帝国** 《体育帝国》是一款 3D 大型角色扮演类体育竞技网游，涵盖了多个运动项目。该游戏将于 2008 年第四季度在欧洲正式发布，游戏的开发商瑞士体育帝国完善了游戏内的体育项目（比如足球和篮球），并添加了更多新功能，旨在提供最佳的游戏体验。此外，我们的研发人员对游戏的安全性方面进行了额外的加强，并不断调整该游戏，使之符合中国玩家的口味。我们期待《体育帝国》将于 2009 年第一季度在中国进入内测。

**万王之王III** 《万王之王III》是一款 3D 免费版大型多人在线角色扮演游戏，背景取自于欧洲中世纪的魔幻世界。我们上海的内部研发团队和经验丰富的高级经理正继续与台湾雷爵网络的研发人员共同合作，进一步将游戏本土化，以便适应中国大陆市场。其中包括了战争系统的更新，以支持更多的同时在线人数；此外，我们还加强了美术效果。2008 年 9 月底，雷爵网络进行了面向台湾地区的封闭测试，并收到了玩家积极的反馈。为了迎接《万王之王III》于 2009 年第一季度在中国的封测，我们最近还推出了游戏的产品网站 <http://kok3.ztgame.com/>，用来对外发布游戏的进展情况。

### **对 51.com 的战略投资**

巨人于 2008 年 7 月 14 日完成了对中国最大的独立社交网站 51.com 的投资项目，巨人斥资了约 5100 万美元现金收购了 51.com 约 25% 的可赎回可转换的优先股。我们期待利用 51.com 庞大的社区基础，来进一步扩大巨人的玩家基础、扩展社区建设的机遇、增强游戏的黏度，以及延长游戏生命周期。

### **2008 年第四季度预测**

考虑到《征途》收费调整后的持续影响，我们目前预计巨人 2008 年第四季度总净营收将在 3.20 到 3.45 亿人民币之间。

### **电话会议**

巨人网络高管层定于 2008 年 11 月 13 日，周四，美国东部时间早上 8 点/美国西部时间凌晨 5 点/北京时间晚上 9 点举行投资者电话会议，讨论 2008 年第三季度业绩表现以及近期的营运活动。如欲参加电话会议，美国境内请拨打 +1 (866) 713 8395，中国境内请拨打 +86 10 800 130 0399，美国及中国以外地区请拨打 +1 (617) 597-5309，并输入密码 71418887，即可参加会议。

电话会议的网上直播和重放也可以在巨人网站的投资者关系部分 (<http://www.game.com/earningsannouncements.php>) 听取查看。

### **货币换算**

按照由纽约联邦储备银行提议，海关批准，2008 年 9 月 30 在纽约市人民币电汇时中午买入价的汇率，1 美元兑换 6.790 元人民币比例进行。未有陈述表明人民币可以在过去或现在以此种比率兑换美元。

### **Non-GAAP 财务报告的使用**

巨人提供了 Non-GAAP 的 2008 年第三季度的净利润（除去非现金的股票薪酬）。巨人相信管理团队和投资人在评估巨人业绩和对未来阶段进行计划和预期时适合用这些 Non-GAAP 的财务数据。巨人每个季度都以同样的方法计算 Non-GAAP 的财务数据。

读者请注意不要单单以 Non-GAAP 结果为准，或把它视为能够替代 GAAP 结果，也不与其他公司报道或预测的结果有可比性，建议综合附件中的 Non-GAAP 和 GAAP 数据结果。

以下表格列明了在本会计期间中公司净利润从以 GAAP 准则计量到用 Non-GAAP 准则计量之间的调节表。

Giant Interactive Group, Inc. Reconciliation of GAAP to Non-GAAP (Unaudited)				
	Three months ended			
	September 30, 2007 (RMB)	June 30, 2008 (RMB)	September 30, 2008 (RMB)	September 30, 2008 (US\$)
<b>GAAP net income:</b>	290,210,885	350,581,570	134,093,985	19,748,744
Share-based compensation	4,412,607	11,880,964	14,077,547	2,073,276
<b>Non-GAAP net income:</b>	294,623,492	362,462,534	148,171,532	21,822,020
Non-GAAP earnings per share:				
Basic	1.46	1.50	0.61	0.09
Diluted	1.40	1.45	0.59	0.09
Weighted average ordinary shares:				
Basic	201,572,283	241,522,046	241,243,828	241,243,828
Diluted	210,476,214	250,669,716	249,620,125	249,620,125

### 关于未审查的财务信息的说明

上述未审查的财务信息是初步的，且服从调整。对于财务信息的调整，需在年终审计工作进行时予以界定。而年终审计工作将会导致与此未审查的财务信息的明显差异。

### 关于巨人网络集团有限公司

巨人网络集团有限公司（纽交所上市代码：GA）是一家中国领先的网络游戏开发商和运营商（按营收计算），专注于大型多人在线角色扮演游戏。根据IDC的统计，巨人网络集团的首款游戏《征途》被评为 2006 年中国最受欢迎的网络游戏。公司的第二款游戏《巨人》于 2008 年 3 月 28 日进入公测。巨人还将正式推出其他两款网络游戏，其中包括《万王之王III》和《体育帝国》。巨人通过其全国性的分销网络来销售玩家进入其游戏所需的预付费游戏点卡。截止 2008 年 9 月 30 日，巨人的销售网络已有 270 多个分销商和 116,500 多个零售点，其中包括遍布全中国的网吧、软件店、超市、书店、报摊和便利店。欲知更多详情，请浏览巨人网络集团的网站[www.ga-me.com](http://www.ga-me.com)。

### 安全港声明

此次声明包含《1933年证券法案》27A部分，修订版，《1934年证券交易法案》21E部分，修订版，以及《1995年私有证券改革法案》中的“前瞻性陈述”的内容。这些前瞻性的陈述包含以下术语，例如“预计”、“期望”、“打算”、“计划”、“或许”、

“将要”、“相信”、“寻求”、“估计”和类似表述，包括2008年第四季度预期的营收、月度营收和活跃付费账户的增长，本公司对于成功调整现有游戏，并运营游戏所付出不断的努力，对《征途》收费模式的调整、对51.com的投资，以及对在越南发布《征途》获利的预期，成功商业发布和运营《万王之王III》和《体育帝国》的能力，以及我们持续业绩成长和为股东建立长期价值的的能力。这些前瞻性的陈述并非已为既定的事实，而是陈述本公司关于未来事件的预期，自然其中很多都带有不确定性和控制风险。本公司最终达到的实际结果和经济状况及其他可能与前瞻性陈述中所预期的不一致。造成与预期不一致的因素还有本公司目前的研发能力，购买或代理其他对我们的玩家有吸引力的网络游戏，我们研发和成功推出网络游戏资料片的能力，公司对一款网络游戏的依赖，而这款游戏是之前净营收的大部分来源，对竞争的快速反应力之上，需要对财务报告有效的内部控制，有限的运营记录和未经验证的长期潜在的网络游戏运行的商业模式，有关中华人民共和国法令法规相关方面的不确定因素，以及所处经济市场的不稳定性因素。相关的财务信息应与合并会计报表以及在2008年6月18日递交给证券交易委员会的20F 2007年年报一起阅读，在证券交易委员会的官方网站上可以找到：[www.sec.gov](http://www.sec.gov)。关于另述的信息，以及其他重要的因素都可能对本公司的业务、财务状况、运营结果和前景造成的反面影响，请参见2007年年报中第7页以后的“风险因素”。本公司在2008年第三季度的实际运营结果将不对本公司今后的任何一阶段运营造成必然性的预示。本季报中的任何预期都是基于现有的有限信息，这些信息都存在变化的可能。然而任何与之相关有影响的因素都有可能发生变化，在此声明发布以后的任何新消息、未来事件等产生的结果，本公司不对更新或修订前瞻性陈述内容承担任何义务和责任。

<b>联系方式:</b>	
<b>投资人联系人:</b> Rich Chiang, 投资者关系经理 巨人网络集团有限公司 +86 21 6451 1258	<b>投资人关系(美国):</b> Mahmoud Siddig, 总监 Taylor Rafferty +1 (212)889-4350
<b>投资人关系 (香港):</b> Ruby Yim, 董事总经理 Taylor Rafferty +852 3196 3712	<b>媒体联系人:</b> John Dudzinsky, 总监 Taylor Rafferty +1 (212)889-4350



**GIANT INTERACTIVE GROUP, INC.**  
**CONSOLIDATED CONDENSED BALANCE SHEETS**

	<u>Audited</u>	<u>Unaudited</u>	<u>Unaudited</u>	<u>Unaudited</u>
	<u>December 31</u>	<u>June 30</u>	<u>September 30</u>	<u>September 30</u>
	<u>2007</u>	<u>2008</u>	<u>2008</u>	<u>2008</u>
	<u>(RMB)</u>	<u>(RMB)</u>	<u>(RMB)</u>	<u>(US\$)</u>
<b>ASSETS</b>				
<b>Current assets:</b>				
Cash and cash equivalents	7,295,469,843	1,834,175,667	2,554,422,442	376,203,600
Prepayments and other current assets	40,721,896	91,577,935	79,442,687	11,699,954
Due from related parties	6,005,661	6,744,530	6,756,255	995,030
Inventories	385,876	1,163,390	1,305,179	192,221
Deferred tax assets	30,911,888	68,707,325	74,352,444	10,950,286
Short-term investments	-	3,895,399,859	2,681,856,000	394,971,429
Secured promissory note	-	34,295,500	-	-
Available-for-sale investments	-	-	428,445,076	63,099,422
<b>Total current assets</b>	<b>7,373,495,164</b>	<b>5,932,064,206</b>	<b>5,826,580,083</b>	<b>858,111,942</b>
<b>Non-current assets:</b>				
Property and equipment, net	127,631,269	180,565,890	208,080,601	30,645,155
Intangible assets, net	86,589,305	87,576,747	95,355,090	14,043,459
Long-term deposits	7,600	-	-	-
<b>Total non-current assets</b>	<b>214,228,174</b>	<b>268,142,637</b>	<b>303,435,691</b>	<b>44,688,614</b>
<b>Total assets</b>	<b>7,587,723,338</b>	<b>6,200,206,843</b>	<b>6,130,015,774</b>	<b>902,800,556</b>
<b>LIABILITIES AND SHAREHOLDERS' EQUITY</b>				
<b>Current liabilities:</b>				
Payables and accrued expenses	191,301,964	159,717,408	84,855,079	12,497,066
Due to a related party	13,710,697	-	-	-
Tax payable	-	65,988,462	56,532,798	8,325,891
Advance from distributors	127,805,262	58,990,575	96,523,864	14,215,591
Deferred revenue	324,970,643	419,776,021	401,861,172	59,184,267
Dividends payable	593,498,287	-	-	-
Unrecognized tax benefits	30,911,888	30,911,888	30,911,888	4,552,561
<b>Total current liabilities</b>	<b>1,282,198,741</b>	<b>735,384,354</b>	<b>670,684,801</b>	<b>98,775,376</b>
<b>Total liabilities</b>	<b>1,282,198,741</b>	<b>735,384,354</b>	<b>670,684,801</b>	<b>98,775,376</b>
<b>Commitments and contingencies</b>				
<b>Shareholders' equity</b>				
Ordinary shares (par value US\$0.0000002 per share; 258,670,626 shares issued and 257,241,526 shares outstanding at December 31, 2007; 261,110,626 shares issued and 241,899,526 shares outstanding at June 30, 2008; and 261,110,626 shares issued and 237,709,426 shares outstanding at September 30, 2008 )	411	415	415	61
Additional paid-in capital	5,928,533,055	5,962,424,776	5,976,729,068	880,225,194
Statutory reserves	43,890,273	43,890,273	43,890,273	6,463,958
Accumulated other comprehensive income	(51,781,427)	(295,535,499)	(234,520,162)	(34,539,052)
Retained earnings	511,416,766	1,200,650,544	1,334,744,529	196,575,041
Treasury stock	(126,534,481)	(1,446,608,020)	(1,661,513,150)	(244,700,022)
<b>Total shareholders' equity</b>	<b>6,305,524,597</b>	<b>5,464,822,489</b>	<b>5,459,330,973</b>	<b>804,025,180</b>
<b>Total liabilities and shareholders' equity</b>	<b>7,587,723,338</b>	<b>6,200,206,843</b>	<b>6,130,015,774</b>	<b>902,800,556</b>



**GIANT INTERACTIVE GROUP, INC.**  
**CONSOLIDATED CONDENSED STATEMENTS OF OPERATIONS AND COMPREHENSIVE INCOME (UNAUDITED)**

	Three months ended			
	September 30	June 30	September 30	September 30
	2007 (RMB)	2008 (RMB)	2008 (RMB)	2008 (US\$)
<b>Net revenue:</b>				
Online game	404,032,797	503,270,285	264,331,426	38,929,518
Overseas licensing revenue	1,213,862	963,175	839,104	123,579
Other revenue, net	-	534,849	24,941	3,673
<b>Total net revenue</b>	<b>405,246,659</b>	<b>504,768,309</b>	<b>265,195,471</b>	<b>39,056,770</b>
Cost of services	(45,449,384)	(57,760,390)	(52,678,008)	(7,758,175)
<b>Gross profit</b>	<b>359,797,275</b>	<b>447,007,919</b>	<b>212,517,463</b>	<b>31,298,595</b>
<b>Operating (expenses) income:</b>				
Research and product development expenses	(7,219,369)	(19,879,930)	(31,645,207)	(4,660,561)
Sales and marketing expenses	(59,626,591)	(83,589,894)	(47,708,548)	(7,026,296)
General and administrative expenses	(20,093,497)	(30,340,315)	(41,505,678)	(6,112,766)
Government financial incentives	16,779,300	15,000,000	13,568,300	1,998,277
<b>Total operating expenses</b>	<b>(70,160,157)</b>	<b>(118,810,139)</b>	<b>(107,291,133)</b>	<b>(15,801,346)</b>
<b>Income from operations</b>	<b>289,637,118</b>	<b>328,197,780</b>	<b>105,226,330</b>	<b>15,497,249</b>
Interest income	837,133	43,382,988	46,559,439	6,857,060
Other (expenses) income	(263,366)	(3,537,388)	(699,649)	(103,041)
<b>Income before income tax expenses</b>	<b>290,210,885</b>	<b>368,043,380</b>	<b>151,086,120</b>	<b>22,251,268</b>
Income tax expenses	-	(17,461,810)	(16,992,135)	(2,502,524)
<b>Net income</b>	<b>290,210,885</b>	<b>350,581,570</b>	<b>134,093,985</b>	<b>19,748,744</b>
<b>Other comprehensive income (loss)</b>				
Unrealized holding gains	-	-	82,093,492	12,090,352
Foreign currency translation	1,851,099	(82,588,161)	(21,078,155)	(3,104,294)
<b>Total other comprehensive income (loss)</b>	<b>1,851,099</b>	<b>(82,588,161)</b>	<b>61,015,337</b>	<b>8,986,058</b>
<b>Comprehensive income</b>	<b>292,061,984</b>	<b>267,993,409</b>	<b>195,109,322</b>	<b>28,734,802</b>
<b>Earnings per share:</b>				
Basic	1.44	1.45	0.56	0.08
Diluted	1.38	1.40	0.54	0.08
<b>Weighted average ordinary shares:</b>				
Basic	201,572,283	241,522,046	241,243,828	241,243,828
Diluted	210,476,214	250,669,716	249,620,125	249,620,125