



## 巨人网络发布 2009 年第二季度财报

中国，上海 — 2009年8月18日— 巨人网络集团有限公司（纽交所交易代码：GA）（以下简称“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2009年6月30日未经审计的第二季度财报。

### 2009年第二季度要点：

- 2009年第二季度净营收为3.641亿人民币（约合5330万美元），上一季度和去年同期分别为3.735亿和5.048亿人民币。
- 2009年第二季度毛利润为3.095亿人民币（约合4530万美元），上一季度和去年同期分别为3.139亿和4.470亿人民币。2009年第二季度毛利润率为85.0%。
- 2009年第二季度净利润为2.319亿人民币（约合3400万美元），上一季度和去年同期分别为2.319亿和3.506亿人民币。2009年第二季度净利润率为63.7%。
- 每股美国存托凭证（ADS）的基本和稀释后净收益分别为1.03元人民币（约合0.15美元）和0.99元人民币（约合0.15美元），2008年第二季度分别为1.45元和1.40元人民币，2009年第一季度分别为1.03元和0.99元人民币。每股ADS代表一股普通股。
- 2009年第二季度除去非现金期权费用以外的Non-GAAP净利润为2.398亿人民币（约合3510万美元），上一季度和去年同期分别为2.402亿和3.625亿人民币。除去非现金期权费用的Non-GAAP净利润率为65.9%。
- 除去非现金期权费用以外的Non-GAAP基本和稀释后每股收益分别为1.06元人民币（约合0.16美元）和1.03元人民币（约合0.15美元），2008年第二季度分别为1.50元和1.45元人民币，2009年第一季度分别为1.06元和1.03元人民币。
- 2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>活跃付费账户（“APA”）达到了1,204,000，环比下降2.6%，同比下降31.6%。
- 2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>平均付费用户收入（“ARPU”）为300.0元人民币，环比上升0.1%，同比上升4.9%。
- 2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>平均同时在线玩家人数（“ACU”）为453,000，环比下降14.7%，同比下降26.9%。
- 2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>最高同时在线玩家人数（“PCU”）为1,440,000，环比下降8.3%，同比下降38.4%。

巨人网络董事会主席兼 CEO 史玉柱先生这样说：“《征途》资料片“生儿育女”已于7月下旬开始公开测试，计划将于9月正式推出。该资料片让玩家可以高度仿真地模拟生育和培养小孩的各种活动，进一步加强了游戏内的互动，提升了社区的黏性。《绿色征途》研发已接近尾声，预计十月份推出。

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



“在不断地通过更新和推出资料片来延长《征途》系列游戏生命周期的同时，我们也在积极推进公司整体产品线的丰富和发展。在第二季度我们着手进行了研发组织的创新，使研发效率显著提高。我们的研发人员继续对几款新游戏进行研发和测试，如《万王之王 III》、《征途 II》、《我的小傻瓜》和《仙途》。未来一年内，我们将有 8 款新游戏与玩家见面。

“基础研究方面，通用服务器引擎和 3D 引擎技术的研究都有突破性进展，将陆续应用于新产品的研发。

“尽管近期面临一些挑战，我们坚信日益丰富的产品线、对游戏研发的专注、强大的研发实力、遍布全国的营销网络，以及健康的财务状况将帮助我们推进公司的长期发展。”

## 2009年第二季度未经审计的财务业绩

### 净营收

巨人网络2009年第二季度的净营收为3.641亿人民币（约合5330万美元），较上一季度的3.735亿人民币下降了2.5%；较去年同期的5.048亿人民币下降了27.9%。

巨人网络2009年第二季度的网络游戏净营收为3.612亿人民币（约合5290万美元），较上一季度的3.705亿人民币下降了2.5%；较去年同期的5.033亿人民币下降了28.2%。网络游戏净营收的环比下降是因为公司在不断延长旗舰游戏《征途》系列游戏生命周期的同时，我们还调整了资源分配，弱化推广，从而聚焦游戏产品线的开发。

巨人网络2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>的ACU为453,000，环比下降14.7%，同比下降26.9%；2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>的PCU为1,440,000，环比下降8.3%，同比下降38.4%。ACU和PCU有所下降，主要是由于公司在第二季度减少了市场推广活动。2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>的ARPU为300.0元人民币，环比上升0.1%，同比上升4.9%。2009年第二季度网络游戏<sup>1</sup>的APA为1,204,000，环比下降2.6%，同比下降31.6%。从环比来看，APA稍显疲弱，主要是由于用户人数的减少，ARPU则保持稳定。

### 主营业务成本

巨人网络2009年第二季度的主营业务成本为5450万人民币（约合800万美元），环比下降8.6%，同比下降5.6%。环比的下降主要由于收入的减少导致了营业税也减少了430万人民币，以及服务器托管费成本的有效控制使得这笔费用下降了100万人民币。同比下降主要源于严谨有效的成本控制和营业税的减少。

### 毛利润和毛利率

巨人网络2009年第二季度的毛利润为3.095亿人民币（约合4530万美元），环比下降1.4%，同比下降30.8%。巨人网络2009年第二季度的毛利率为85.0%，略高于上一季度的84.0%，但低于去年同期的88.6%。

### 运营费用



巨人网络2009年第二季度的运营总费用为7510万人民币（约合1100万美元），较上一季度的8190万人民币下降了8.3%，较去年同期的1.188亿人民币下降了36.8%。运营费用的减少主要由于我们有效控制了销售和营销的费用。

巨人网络2009年第二季度的产品研发费用为2900万人民币（约合420万美元），较上一季度的3230万人民币减少了10.2%，但较去年同期的1990万人民币增加了45.9%。环比的下降主要因为我们将部分研发费用资本化，以开发新的游戏。同比的上升主要由于公司扩大了研发部门，以促进新产品的开发和老产品的更新。

巨人网络2009年第二季度的销售和营销费用为2420万人民币（约合350万美元），较上一季度的3020万人民币下降了20.1%，较去年同期的8360万人民币也下降了71.1%。主要是由于我们控制了销售和营销人员的成本，并且优化了宣传推广活动。

巨人网络2009年第二季度的管理费用为3190万人民币（约合470万美元），较上一季度的2940万人民币上升了8.6%，较去年同期的3030万人民币也上升了5.3%。环比来看，寻找并招募资深研发团队所产生的专业咨询费是管理费用上升的原因。而管理费用的同比增加主要源于公司业务的扩大。

#### **政府补贴**

巨人网络2009年第二季度的政府补贴为1000万人民币（约合150万美元），代表了市政府返还的一笔营业税。上一季度和去年同期分别为1000万和1500万人民币。这份返税与营业税性质相关，所以我们把它作为运营费用的抵减项。

#### **利息收入**

巨人网络2009年第二季度的利息收入为2300万人民币（约合340万美元），上一季度和去年同期分别为2610万和4340万人民币。环比下降与公司第二季度的现金和短期投资的减少有关；同比下降的原因是公司对51.com进行了非流动投资和股票回购之后，现金状况发生改变，同时也受到了当时市场利率下降的影响。

#### **所得税费用**

巨人网络2009年第二季度的所得税费用为2590万人民币（约合380万美元），与上一季度持稳，但较去年同期的1750万人民币有所增加，主要因为去年同期产生了递延所得税资产的转回，但本季度没有产生此类的转回。

#### **净利润**

巨人网络2009年第二季度的净利润为2.319亿人民币（约合3400万美元），与上一季度的2.319亿人民币持平，较去年同期的3.506亿人民币下降了33.9%。同比的下降源于净营收的减少。巨人网络2009年第二季度的净利润率为63.7%，上一季度为62.1%，去年同期为69.5%。

#### **现金, 现金等价物和短期投资**



截至2009年6月30日，巨人的现金、现金等价物以及短期投资总值为50.344亿人民币，约合7.371亿美元。截至2009年3月31日为52.111亿人民币。下降的主要原因是公司支付了总值为4060万美元的股利，并以1250万美元购买了未来珠海研发中心的地皮。

### **股票回购计划**

在2008年8月，巨人采取了一项股票回购计划，授权公司回购总值最高可达1.5亿美元的“美国存托凭证”（“ADS”）。截止2009年6月30日，根据计划，巨人已在公开市场回购了16,517,985股ADS，总值为1.069亿美元。但公司未在2009年第二季度进行股票回购。2009年的8月，公司董事会终止了以上的计划，批准了又一项股票回购计划，授权公司回购总值最高可达1.5亿美元的ADS。按照新的股票回购计划，公司将于一年内回购其股票，并依据董事会决议和SEC相关规定可适度延长或缩短该计划。

### **企业焦点与展望**

**征途** 为增强用户游戏乐趣，《征途》不断开发新功能和举行各类活动。最新资料片“生儿育女”在7月下旬公开测试，业内首创高度仿真小孩生养及数十类新玩法，带来前所未有的游戏新体验。《征途怀旧版》二季度人数继续稳定增长，并将推出首款资料片“绝世武双”。此外，正在开发中全新商业模式的《绿色征途》将与《征途》系列其他游戏独立并行运营，在保留《征途》经典老玩法基础上，主要是经济系统的调整，利益全面倾向非付费玩家，同时更换了大量新地图、新技能、新装备；在玩法、装备系统、PK等方面做了大量调整与变革。在越南，由VinaGame代理运营的《征途》发展趋势保持良好。

**巨人** 公司在2009年第二季度推出了一个大型系列功能，在增加游戏探索性、游戏互动性和加强玩家对装备追求上取得良好效果。目前我们正着手制作人物下一个等级段的系列功能，预计将于2009年第三季度推出。

**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。2009年第二季度产品持续进行封测，获取了用户反馈意见和建议。今年7月我们进行第二阶段的封测，根据前一阶段的反馈问题对游戏进行修改和优化，进一步完善游戏现有功能。我们预计2009年第四季度将进入内测。

**征途II** 旗舰游戏的续集《征途II》是一款2D全新自主研发的游戏。精细的游戏画面、丰富多变的任务类型和科学严谨的经济系统能让低付费玩家体验到一个更加平衡、完善的游戏世界，继而吸引更多玩家的投入。目前该游戏预计将在2009年年底进入技术测试。

**龙魂** 《龙魂》是我们四川成都中心自主研发的一款古代战争题材写实全3D的MMORPG游戏，使用了优秀的3D技术，360度全视角旋转，地形无缝拼接和实时光照。我们预计该游戏将在2009年第四季度进入技术测试。

**黄金国度** 《黄金国度》是一款以中世纪欧洲为背景的战争策略网页游戏。第三季度我们开始了技术测试，优化了游戏的客户端和服务器性能，游戏中增加了交易、系统任务等功能。我们还会继续调试游戏的平衡性以及对该游戏进行完善。公司预计该游戏将在2009年第三季度和第四季度陆续进行封测和内测。



### **赢在巨人计划——**

- 《我的小傻瓜》是第一款加盟“赢在巨人”计划的2.5D免费版休闲类MMORPG游戏。玩家可以在电脑桌面上养虚拟宠物，并和其他携带宠物的玩家进行线上互动。在第二季度，我们重建了官网系统，提供了高等级的地图，以及改善了用户体验。目前该游戏处在内测阶段，我们将不断对游戏做更全面的改良以适应范围更广一些的用户群落。
- 《仙途》是加入赢在巨人计划的一款2.5D仙侠风格类MMORPG，讲述了在西游时代的门派修仙故事，整体游戏氛围轻松愉快，重情重义。在第二季度，项目组不断开发并丰富游戏内容，制作大量美术资源和修缮游戏功能。目前我们正在精细处理游戏内各方面内容细节及数值细节。公司计划于2009年第三季度开始封测，并预计在2009年第四季度进入内测。

**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。按计划，该游戏在第二季度进行了限号技术测试，通过真实玩家来验证游戏各大功能设定的合理性，并通过玩家的反馈着重对经济和数值系统进行了优化。研发人员还在体现游戏友好度的界面和地图方面进行了大量的改进，吸引玩家在第一时间喜欢《体育帝国》。

### **2009年第三季度预测**

基于现在的展望，我们目前预计巨人2009年第三季度总净营收将在3.100亿人民币到3.450亿人民币之间。

### **电话会议**

巨人网络高管层定于 2009 年 8 月 19 日，周三，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 8 点举行投资者电话会议，讨论 2009 年第二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) 203 3436，中国境内南方地区请拨打+86 10 800 130 0399，中国境内北方地区请拨打+86 10 800 152 1490，美国及中国以外地区请拨打+1 (617) 213 8849，并输入密码 13610560，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，2009 年 6 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 6.8302 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 2009 年第二季度的净利润（除去非现金的期权费用）。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。

<b>Giant Interactive Group, Inc.</b>				
<b>Reconciliation of GAAP to Non-GAAP (Unaudited)</b>				
	<b>Three months ended</b>			
	<b>June 30,</b>	<b>March 31,</b>	<b>June 30,</b>	<b>June 30,</b>
	<b>2008</b>	<b>2009</b>	<b>2009</b>	<b>2009</b>
	<b>(RMB)</b>	<b>(RMB)</b>	<b>(RMB)</b>	<b>(US\$)</b>
<b>GAAP net income attributable to the Company's shareholders:</b>	350,581,570	231,891,563	231,900,506	33,952,228
Share-based compensation	11,880,964	8,328,351	7,896,476	1,156,112
<b>Non-GAAP net income attributable to the Company's shareholders:</b>	<b>362,462,534</b>	<b>240,219,914</b>	<b>239,796,982</b>	<b>35,108,340</b>
Non-GAAP earnings per share:				
Basic	1.50	1.06	1.06	0.16
Diluted	1.45	1.03	1.03	0.15
Weighted average ordinary shares:				
Basic	241,522,046	225,953,673	225,962,544	225,962,544
Diluted	250,669,716	233,704,160	233,923,536	233,923,536

### **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（根据中国一家独立研究中心“艾瑞咨询集团”的市场份额计算），专注于大型多人在线角色扮演游戏。目前巨人运营多款游戏，包括《征途》和《巨人》；巨人还将正式推出其他八款网络游戏，其中包括《绿色征途》、《万王之王III》、《征途II》、《龙魂》、《黄金国度》、《我的小傻瓜》、《仙途》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 2009 年 6 月 30 日，巨人的销售网络已有 290 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.game.com](http://www.game.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2009年第三季度预期的总营收；《征途》于2009年7月推出资料片后对玩家的吸引力和延长生命周期的能力；研发团队体制改革后的持续获利预期；成功商业发布《绿色征途》、《万王之王III》、《征途II》、《龙魂》、《黄金国度》、《我的小傻瓜》、《仙途》和《体育帝国》的能力；持续成功运营并优化现有游戏的能力，包括推出资料片；“赢在巨人”孵化器项目的实行和严格控制成本、弱化地推的获利预期；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包括《征途》玩家没能恢复到游戏内的花费，或没能在原来水准上继续花费；公司开发、购买或代理其他对我们玩家有吸引力的网络游戏的能力；公司研发或成功推出网络游戏资料片的能力；公司根据玩家喜好来调整和完善网游并产生收入的能力；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；公司应对竞争的能力，或调整并适应国际金融危机的能力；公司需要对财务报告实行并保持有效的内部控制；公司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2009年6月19日递交给证券交易委员会的20F 2008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：<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2008年年报中第8页以后的“风险因素”。本公司在2009年第二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> Michael Henson, 总监 Taylor Rafferty +1 (212)889-4350



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

	<u>Unaudited</u> <u>June 30,</u> <u>2008</u> <u>(RMB)</u>	<u>Unaudited</u> <u>March 31,</u> <u>2009</u> <u>(RMB)</u>	<u>Unaudited</u> <u>June 30,</u> <u>2009</u> <u>(RMB)</u>	<u>Unaudited</u> <u>June 30,</u> <u>2009</u> <u>(US\$)</u>
<b>ASSETS</b>				
<b>Current assets:</b>				
Cash and cash equivalents	1,834,175,667	2,140,894,601	2,256,439,481	330,362,139
Prepayments and other current assets	91,577,935	50,713,103	50,845,363	7,444,198
Accounts receivable	-	614,094	1,257,511	184,110
Due from related parties	6,744,530	-	-	-
Inventories	1,163,390	903,188	832,660	121,909
Deferred tax assets	68,707,325	77,818,007	70,227,540	10,281,916
Short-term investments	3,895,399,859	3,070,208,096	2,777,975,000	406,719,423
Available-for-sale investment	-	-	35,978,013	5,267,490
Secured promissory note	34,295,500	-	-	-
<b>Total current assets</b>	<b>5,932,064,206</b>	<b>5,341,151,089</b>	<b>5,193,555,568</b>	<b>760,381,185</b>
<b>Non-current assets:</b>				
Property and equipment, net	180,565,890	207,988,660	200,573,072	29,365,622
Intangible assets, net	87,576,747	98,747,823	110,406,132	16,164,407
Goodwill	-	-	6,224,587	911,333
Available-for-sale investment	-	460,968,657	444,341,125	65,055,361
Deferred tax assets	-	6,762,138	7,942,688	1,162,878
Other assets	-	-	85,100,136	12,459,392
<b>Total non-current assets</b>	<b>268,142,637</b>	<b>774,467,278</b>	<b>854,587,740</b>	<b>125,118,993</b>
<b>Total assets</b>	<b>6,200,206,843</b>	<b>6,115,618,367</b>	<b>6,048,143,308</b>	<b>885,500,178</b>
<b>LIABILITIES AND EQUITY</b>				
<b>Current liabilities:</b>				
Payables and accrued expenses	159,717,408	68,380,299	112,112,791	16,414,279
Tax payable	65,988,462	17,025,092	3,089,732	452,363
Advance from distributors	58,990,575	66,891,012	63,696,908	9,325,775
Deferred revenue	419,776,021	403,920,349	345,580,565	50,595,966
Dividends payable	-	277,591,293	-	-
Deferred tax liability	-	-	300,367	43,976
Unrecognized tax benefits	30,911,888	5,275,364	8,761,075	1,282,697
<b>Total current liabilities</b>	<b>735,384,354</b>	<b>839,083,409</b>	<b>533,541,438</b>	<b>78,115,056</b>
<b>Total liabilities</b>	<b>735,384,354</b>	<b>839,083,409</b>	<b>533,541,438</b>	<b>78,115,056</b>
<b>Commitments and contingencies</b>				
<b>Shareholders' equity</b>				
Ordinary shares				
(par value US\$0.0000002 per share; 500,000,000 shares authorized as at June 30, 2008, March 31, 2009 and June 30, 2009 respectively; 261,110,626 shares issued and 241,899,526 shares outstanding at June 30, 2008, 263,110,626 shares issued and 225,599,541 shares outstanding at March 31, 2009, 263,110,626 shares issued and 226,441,541 shares outstanding at June 30, 2009)	416	417	417	61
Additional paid-in capital	5,962,424,775	5,996,197,965	6,016,036,430	880,799,454
Statutory reserves	43,890,273	43,890,273	43,890,273	6,425,913
Accumulated other comprehensive income	(295,535,499)	(166,005,942)	(182,407,837)	(26,706,076)
Retained earnings	1,200,650,544	1,579,244,278	1,811,144,784	265,167,167
Treasury stock	(1,446,608,020)	(2,176,792,033)	(2,176,792,033)	(318,701,068)
<b>Total shareholders' equity</b>	<b>5,464,822,489</b>	<b>5,276,534,958</b>	<b>5,511,872,034</b>	<b>806,985,451</b>
<b>Non controlling interests</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>2,729,836</b>	<b>399,671</b>
<b>Total equity</b>	<b>5,464,822,489</b>	<b>5,276,534,958</b>	<b>5,514,601,870</b>	<b>807,385,122</b>
<b>Total liabilities and equity</b>	<b>6,200,206,843</b>	<b>6,115,618,367</b>	<b>6,048,143,308</b>	<b>885,500,178</b>

**FOR IMMEDIATE RELEASE**



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

	Three months ended			
	June 30	March 31	June 30	June 30,
	2008	2009	2009	2009
	(RMB)	(RMB)	(RMB)	(US\$)
<b>Net revenue:</b>				
Online game	503,270,285	370,540,346	361,187,903	52,881,014
Overseas licensing revenue	963,175	2,890,463	2,886,593	422,622
Other revenue, net	534,849	89,710	15,108	2,212
<b>Total net revenue</b>	<b>504,768,309</b>	<b>373,520,519</b>	<b>364,089,604</b>	<b>53,305,848</b>
Cost of services	(57,760,390)	(59,649,488)	(54,542,858)	(7,985,543)
<b>Gross profit</b>	<b>447,007,919</b>	<b>313,871,031</b>	<b>309,546,746</b>	<b>45,320,305</b>
<b>Operating (expenses) income:</b>				
Research and product development expenses	(19,879,930)	(32,277,980)	(29,000,214)	(4,245,881)
Sales and marketing expenses	(83,589,894)	(30,248,358)	(24,154,679)	(3,536,453)
General and administrative expenses	(30,340,315)	(29,412,868)	(31,943,066)	(4,676,739)
Government financial incentives	15,000,000	10,000,000	10,000,000	1,464,086
<b>Total operating expenses</b>	<b>(118,810,139)</b>	<b>(81,939,206)</b>	<b>(75,097,959)</b>	<b>(10,994,987)</b>
<b>Income from operations</b>	<b>328,197,780</b>	<b>231,931,825</b>	<b>234,448,787</b>	<b>34,325,318</b>
Interest income	43,382,988	26,067,320	22,960,826	3,361,662
Other (expense) income	(3,537,388)	5,732,693	343,347	50,269
Investment loss	-	(5,970,898)	-	-
<b>Income before income tax expenses</b>	<b>368,043,380</b>	<b>257,760,940</b>	<b>257,752,960</b>	<b>37,737,249</b>
Income tax expenses	(17,461,810)	(25,869,377)	(25,880,718)	(3,789,160)
<b>Net income</b>	<b>350,581,570</b>	<b>231,891,563</b>	<b>231,872,242</b>	<b>33,948,089</b>
Loss attributable to non controlling interests	-	-	28,264	4,138
<b>Net income attributable to the Company's shareholders</b>	<b>350,581,570</b>	<b>231,891,563</b>	<b>231,900,506</b>	<b>33,952,227</b>
<b>Other comprehensive income (loss)</b>				
Unrealized holding gain (loss)	-	10,961,804	(14,808,606)	(2,168,107)
Foreign currency translation	(82,588,161)	(9,730,918)	(1,593,289)	(233,271)
<b>Total other comprehensive loss (income)</b>	<b>(82,588,161)</b>	<b>1,230,886</b>	<b>(16,401,895)</b>	<b>(2,401,378)</b>
<b>Comprehensive income</b>	<b>267,993,409</b>	<b>233,122,449</b>	<b>215,498,611</b>	<b>31,550,849</b>
<b>Earnings per share:</b>				
Basic	1.45	1.03	1.03	0.15
Diluted	1.40	0.99	0.99	0.15
<b>Weighted average ordinary shares:</b>				
Basic	241,522,046	225,953,673	225,962,544	225,962,544
Diluted	250,669,716	233,704,160	233,923,536	233,923,536