

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公佈的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不對因本公佈全部或任何部份內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

**V1 GROUP LIMITED**  
**第一視頻集團有限公司**  
(於百慕達註冊成立之有限公司)  
(股份代號：82)

**海外監管公告**

**上市附屬公司 — 中國手遊娛樂集團有限公司**  
**二零一四年第四季及全年未經審核財務業績公佈**

本公佈乃由第一視頻集團有限公司(「本公司」)根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則第13.10B條而作出。

本公司非全資附屬公司中國手遊娛樂集團有限公司(「中國手遊」)(其股份以美國預託股份的形式在美國納斯達克環球市場上市)已就中國手遊二零一四年第四季及全年未經審核財務業績(「業績」)，向美國證券交易委員會提交6-K表格。如欲了解有關詳情，請參閱隨附的業績。

承董事會命  
第一視頻集團有限公司  
主席  
張力軍

香港，二零一五年三月二十六日

於本公佈日期，本公司董事包括：

執行董事：  
張力軍博士(主席)  
王淳女士

獨立非執行董事：  
陸海林博士  
宮占奎教授  
王臨安先生

## 中國手遊二零一四年第四季及全年未經審核財務業績

香港，二零一五年三月二十六日 — 中國手遊娛樂集團有限公司（「中國手遊」或「本公司」）（納斯達克：CMGE）為中國最大的手機遊戲發行公司及領先的手機遊戲研發公司，現公佈其截至二零一四年十二月三十一日止第四季及全年未經審核財務業績。

### 二零一四年第四季財務概要

- 收益達人民幣4億1,780萬元(6,730萬美元<sup>1</sup>)，而二零一三年第四季及二零一四年第三季收益分別為人民幣1億4,640萬元及人民幣3億5,760萬元。超過預期的人民幣3億8,000萬元將近10%。收益按年增加185.4%，按季則增加16.8%。
- 中國手遊娛樂集團有限公司普通股東應佔淨利潤（「中國手遊應佔淨利潤」）為人民幣6,740萬元(1,090萬美元)，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別錄得中國手遊應佔淨利潤人民幣3,420萬元及人民幣7,550萬元。
- 非公認會計原則<sup>2</sup>中國手遊應佔淨利潤（不包括股份酬金開支）為人民幣8,790萬元(1,420萬美元)，而二零一三年第四季非公認會計原則中國手遊應佔淨利潤為人民幣3,450萬元，二零一四年第三季非公認會計原則中國手遊應佔淨利潤為人民幣8,320萬元。非公認會計原則中國手遊應佔淨利潤分別按年增加154.8%，按季增加5.7%。二零一四年四季度我們由於業績目標達成而向員工發放的購股權生效，產生了額外的費用為人民幣1,270萬元(210萬美元)。
- 每股美國預托股份<sup>3</sup>（「美國預托股份」或「ADS」）基本及攤薄盈利分別為人民幣2.16元(0.35美元)及人民幣2.04元(0.33美元)，而二零一三年第四季的每ADS基本及攤薄盈利分別為人民幣1.28元及1.18元。二零一四年第三季的每ADS基本及攤薄盈利分別錄得人民幣2.42元及人民幣2.30元。
- 非公認會計原則每股美國預托股份（「美國預托股份」或「ADS」）基本及攤薄盈利分別為人民幣2.81元(0.45美元)及人民幣2.66元(0.43美元)，而二零一三年第四季的非公認會計原則每ADS基本及攤薄盈利分別為人民幣1.28元及人民幣1.19元。二零一四年第三季的非公認會計原則每ADS基本及攤薄盈利分別為人民幣2.67元及人民幣2.54元。

<sup>1</sup> 本公佈包含若干按特定匯率計算的人民幣兌美元換算，僅供讀者參考。除非另有註明，否則所有人民幣兌美元的換算均按人民幣6.2046元兌1.00美元，即二零一四年十二月三十一日聯邦儲備委員會的H.10每週統計數字公佈的人民幣紐約電匯中午有效買入價計算。

<sup>2</sup> 於本新聞稿末標題為「有關非公認會計原則的財務指標」及「非公認會計原則財務指標與可比較公認會計原則指標對賬」的隨附部分，已描述非公認會計原則指標與有關的公認會計原則指標對賬。

<sup>3</sup> 一股美國預托股份相當於14股本公司股份的A類普通股股份。

## 二零一四全年財務概要

- 收益為人民幣12億6,470萬元(2億380萬美元)，較二零一三年收益人民幣3億5,300萬元增加258.3%。
- 中國手遊應佔淨利潤為人民幣2億3,210萬元(3,740萬美元)，較二零一三年中國手遊應佔淨利潤人民幣2,310萬元增加904.8%。
- 非公認會計原則<sup>2</sup>中國手遊應佔淨利潤為人民幣2億7,210萬元(4,390萬美元)，較二零一三年非公認會計原則中國手遊應佔淨利潤人民幣3,970萬元增加585.4%。
- 每股美國預托股份(「美國預托股份」或「ADS」)基本及攤薄盈利分別為人民幣7.67元(1.24美元)及人民幣7.22元(1.16美元)，而二零一三年每ADS基本及攤薄盈利分別為人民幣0.98元及人民幣0.89元。
- 非公認會計原則每股美國預托股份(「美國預托股份」或「ADS」)基本及攤薄盈利分別為人民幣8.99元(1.45美元)及人民幣8.47元(1.36美元)，而二零一三年非公認會計原則每ADS基本及攤薄盈利分別為人民幣1.74元及1.67元。
- 截至二零一四年十二月三十一日的現金及現金等價物為人民幣3億4,930萬元(5,630萬美元)，短期投資為人民幣4,240萬元(680萬美元)。

## 經選定的第四季營運數據

- 社交遊戲的總付費用戶數<sup>4</sup>為630萬戶，而二零一三年第四季及二零一四年第三季則分別為320萬戶及620萬戶。社交遊戲的每名付費用戶的平均收入(「ARPU」)為人民幣47.0元，而二零一三年第四季及二零一四年第三季則分別為人民幣36.6元及人民幣45.9元。
- 單機遊戲(不包括單機遊戲包)的總付費用戶數<sup>5</sup>為720萬戶，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為280萬戶及400萬戶。單機遊戲(不包括單機遊戲包)的ARPU為人民幣12.8元，而二零一三年第四季及二零一四年第三季則分別為人民幣7.4元及人民幣17.2元。
- 二零一四年第四季的單機遊戲包總訂購用戶數<sup>6</sup>為60萬戶，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為110萬戶及60萬戶。單機遊戲包的單次訂購平均收益為人民幣4.7元，而二零一三年第四季及二零一四年第三季均為人民幣4.9元。
- 二零一四年第四季的每月平均活躍用戶數<sup>7</sup>為7,150萬戶，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為2,800萬戶及3,660萬戶。二零一四年第四季的每日平均活躍用戶數<sup>8</sup>為690萬戶，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為980萬戶及530萬戶。

<sup>4</sup> 社交遊戲的總付費用戶數指於相關期內有在遊戲內購物(已作出調整以免重複計算同一用戶)的用戶數(按用戶帳號計算)。

<sup>5</sup> 單機遊戲的總付費用戶數指(i)於相關期間內有在遊戲內購物(已作出調整以免重複計算同一用戶)的用戶數；及(ii)透過應用程式市場購買遊戲使用者數。

<sup>6</sup> 總訂購使用者數指每月透過移動網路營運商訂購遊戲包的用戶總數。同一用戶於同一月內支付兩筆訂購費訂購不同的遊戲包，將計算為兩次訂購。

<sup>7</sup> 月活躍用戶數指於特定月份內登入或參與遊戲(已作出調整以免重複計算同一用戶)的用戶數。每月平均活躍用戶數指於特定期間內每月平均活躍用戶數。

<sup>8</sup> 日活躍用戶數指於特定日子內登入或參與遊戲(已作出調整以免重複計算同一用戶)的用戶數。每日平均活躍用戶數指於特定期間內每日平均活躍用戶數。

## 經選定的二零一四全年營運數據

- 社交遊戲的總付費用戶數為2,110萬戶，較二零一三年的770萬戶有顯著增長。全年ARPU為人民幣43.8元，而二零一三年全年ARPU為28.9元。
- 單機遊戲(不包括單機遊戲包)的總付費用戶數為1,850萬戶，而二零一三年為1,370萬戶。全年ARPU為人民幣14.4元，而二零一三年ARPU為人民幣4.3元。
- 二零一四年單機遊戲包總訂購用戶數為320萬戶，較二零一三年的610萬戶有所下降。單機遊戲包的單次訂購平均收益為人民幣4.1元，而二零一三年為人民幣5.1元。
- 二零一四年每月平均活躍用戶數為3,670萬戶，而二零一三年為1,290萬戶。二零一四年每日平均活躍用戶數為470萬戶，而二零一三年為170萬戶。
- 截至二零一四年十二月三十一日，公司遊戲組合包括668個單機遊戲和83個社交遊戲。

中國手遊CEO肖健先生表示：「我們在二零一四年創造了非凡的成績。首先，根據權威諮詢機構易觀智庫的資料顯示，按流水計算中國手遊穩居中國移動遊戲全平台發行商頭把交椅。其次，我們的收益和非公認會計原則淨收益無論按季還是按年都呈現了強勁的增長。第三，我們的每月平均活躍用戶數也由二零一三年四季度的2,800萬戶增長到二零一四年四季度的7,150萬戶。」

截至二零一四年十二月底，中國手遊有超過1,500名員工，分公司及辦公室分佈在深圳、廣州、北京、成都、上海、香港、台北、東京以及首爾。二零一四年是中國手遊在發行業務、自研業務獲得高速增長的一年。中國手遊同時強勢開啟了IP和全球化戰略，成績顯著。緊緊圍繞「產品和用戶」這兩大核心，中國手遊初步建立了包括「自研+代理發行+ IP +支撐平台+分發平台」的完整產業生態圈。

## 代理發行業務

根據易觀國際的報告，中國手遊已經從二零一三年七月至二零一四年十二月連續六個季度穩居移動遊戲發行商第一名，二零一四年第四季度市場份額佔比約為20.1%。自2013年中開始代理發行第三方遊戲至今擁有十多款月流水過千萬級的遊戲，包括《神偷奶爸：小黃人快跑》、《全民槍戰》、《超級英雄》、《天天英雄》和《決戰沙城》等。值得一提的是，MMORPG遊戲《決戰沙城》在近期月流水持續上升。中國手遊近期推出了四款遊戲，分別是《拳皇97對戰版》、《怪物獵人：大狩獵》、《喜羊羊快跑》和《大航海時代5》。

FPS競技手遊《全民槍戰》自上線以來表現十分優異。3D跑酷手遊《喜羊羊快跑》是全球首款正版喜羊羊IP跑酷類手遊，於二零一五年一月二十九日在全渠道上線公測後，當日下載量達到285萬，首月流水順利突破2,000萬元。二零一五年二月初，中國手遊與日本光榮公司合作的重量級遊戲《大航海時代5》上線後收入穩破千萬級流水大關。《大航海時代5》在中國的成功發行，也使其成為極少數日本遊戲在中國成功發行的典範之一。

二零一四年，中國手遊也將中國優質的移動遊戲推廣到海外不同的國家，並針對部分重點區域或國家實現本地化的發行，目前已在香港、台灣、韓國和日本建立了本地子公司或辦事處，並積極尋求與境外有實力的推廣平台進行合作。目前已有十餘款遊戲登陸港澳台、韓國、泰國、俄羅斯等地區，並在安卓及iOS平台都取得不俗表現，遊戲包括《無雙三國》、《英雄本色》、《坦克世界》、《超神學園》、《超神聯盟》、《大話西遊》、《尾獸來襲》、《金箍棒OL》、《暗黑創世神》等。

MMORPG遊戲《全民破壞神》計劃將於二零一五年四月在北美發行上線。這款遊戲在中國大陸由騰訊代理發行，而中國手遊則獲得該款遊戲在美國、加拿大、澳大利亞和英國的發行權。目前，我們同時還正在籌備《無間獄》、《戰國陰陽師》、《戰谷：勇者時代》、《Clash Of Galaxy》等產品的海外發行工作。

中國手遊獲得二零一四年度金翎獎「十大移動遊戲最佳品牌發行商」、「二零一四年度中國十大品牌遊戲企業」、旗下《全民槍戰》獲得二零一四年度金翎獎「玩家最喜愛的網絡移動遊戲」，體現出中國手遊在發行業務上的實力。

## 自研業務

根據易觀國際的報告，中國手遊在二零一四年第三季度及第四季度均進入移動遊戲研發商前十名。

自研的MMORPG大作《英雄本色》在韓國上線48小時內就在KAKAO、NAVER、T—store、N—store等平台手遊榜單上佔據了暢銷排行榜榜首位置。中國手遊還擁有豐富的自研遊戲儲備，如中國手遊與大宇資訊聯合研發的《新仙劍奇俠傳》3D重製版，遊戲將於二零一五年四月進行內測。由中國手遊與日本GREE公司聯合研發的正版火影卡牌手遊《火影忍者：忍者大師》目前已處於研發後期階段；中國手遊正在研發一款「少林」IP題材的正統武俠ARPG遊戲；二零一四年八月，中國手遊與無錫七酷網絡聯手共同獲得網絡小說《擇天記》的手遊改編權，並聯合研發《擇天記》RPG類遊戲。這兩款遊戲預計將於第二季度上旬進行封測。值得一提的是，中國手遊與上海銀河數娛聯合研發的「黑暗武俠」題材ARPG手遊《無間獄》獲得了「二零一四年Unity3D大賽視覺金獎」。

同時，圍繞頂尖IP《航海王》(ONE PIECE)、《侍魂》、《聰明的一休》、《四大名捕》、《HELLO KITTY》等自研或聯合研發的作品目前也在緊張的研發過程中，均將於2015年內推向市場。我們預計，2015年中國手遊的自研業務將迎來爆發式增長。

## IP合作

除自研與代理發行業務獲得高速增長外，中國手遊於二零一四年強勢開啟了IP合作戰略，已與日本、美國、台灣等國家和地區的頂級IP版權方達成了戰略合作，獲得了《火影忍者》、《航海王》(ONE PIECE)、《龍珠Z》、《聰明的一休》、《HELLO KITTY》、《侍魂》等眾多頂尖IP資源。同時，中國手遊投資了韓國Inplay公司，而華納兄弟為該公司主要股東。

在漫畫方面，中國手遊經與日本版權方North Stars Pictures公司達成合作，正式獲得該公司旗下《北斗之拳》漫畫IP的手機遊戲改編權，將開發和發行兩款不同玩法的手機遊戲。

在經典遊戲方面，中國手遊獲得大宇資訊「仙劍奇俠傳」IP授權，將與大宇聯合研發《新仙劍奇俠傳》3D重製版。《仙劍奇俠傳》不僅是享譽華人世界的經典RPG遊戲，其本身也成為中國遊戲文化產業的一個代表。

在網絡小說方面，中國手遊獲得了網絡小說IP《四大名捕之大對決》的授權，將開發與IP高貼合度的重度遊戲作品。

## 長效產品佈局

二零一四年，中國手遊深挖優勢產品，並佈局及發展了棋牌類及電競類兩大長效產品，成績突出。同時，中國手遊戰略入股金環天朗，該公司是目前中國國內排名領先的移動棋牌開發與運營商。該公司計劃打造基於棋牌遊戲為核心的社交平台，為用戶提供各種交友和互動服務。

中國手遊旗下電競類產品現已有《全民槍戰》、《天天炫舞》和《拳皇97對戰版》。《全民槍戰》是國內首款移動端強聯網的競技FPS遊戲之一，首次在移動平台實現了完美的FPS實時聯網對戰，是全球電子競技大賽(WECG)的參賽項目，並定期舉辦「英雄聯賽」在線比賽，吸引了大批玩家參賽。《天天炫舞》是一款超人氣炫動3D舞蹈遊戲，憑藉著優質的畫面獲得了「二零一四GMGC的畫面大獎」，且操作簡便，人物形象靚麗，可實時語音溝通。

格鬥競技手遊《拳皇97對戰版》目前已於二零一五年一月在安卓平台封測。該版本在保留原汁原味經典遊戲的基礎上，高度還原了36位拳皇經典人物，加入系列全新玩法，通過炫酷的動作體驗、豐富的賽場模式，為使用者提供超爽的打擊感和輕鬆競技的娛樂感受。我們還將針對安卓平台對街機版《侍魂2》作出相應改進。

## 分發平台

二零一四年，中國手遊旗下的「中國手遊中心」發展較為穩定，截至二零一四年十二月三十一日，總註冊用戶接近2,400萬，月度分發量峰值近億次，而年度總分發量則超過7億次。「中國手遊中心」主要通過線下預裝方式推廣，而面向的主要用戶群體為三、四線城市人群，對於單機遊戲和棋牌類手遊推廣的效果較為明顯。我們已於二零一四年完成8,000萬台的預裝機總量。

二零一四年，中國手遊佈局拓展電視遊戲領域，並與中國聯通展開了戰略合作。二零一四年十月，中國聯通沃商店聯合中國手遊集團、IDG共同組織發起「未來家庭娛樂聯盟Future Family Fun Alliance」(3F聯盟)，該聯盟匯聚家庭娛樂產業鏈中四十多家核心企業，涵蓋內容提供者、家電廠商、手柄廠商、晶片廠商、第三方平台、媒體等。

## 支撐平台

中國手遊已構建起強大的支撐平台，旗下的「超級SDK」集合了語聊社交、交叉推廣、數據挖掘、統接平台，提升了玩家的粘性和可運營性，並且幫助遊戲廠商實現了快速接入各渠道，大大節省了遊戲開發商的時間和人力，為發行業務提供有力保障。圍繞構建強大的支撐平台，中國手遊戰略投資了深圳雲娃科技，其在二零一四年第四季度推出了支持即時視頻和語聊的「呀呀語音」3.0版本，進一步豐富了社交功能，並增加遊戲分發功能，新版本產品在二零一四年第四季度平均新增用戶近5萬。中國手遊的「超級SDK」已融入「呀呀語音」功能。中國手遊還戰略入股了北京超閃軟件，該公司旗下的「幻影手遊引擎」(即Mirage引擎)是一款2D/3D跨平台手遊引擎，對遊戲的平均開發週期在三至五個月。目前Mirage引擎已創造了多款成功案例，如中國手遊研發的《決戰沙城》、騰訊獨家代理發行的《橫掃西遊》、百度移動遊戲發行的《怒斬軒轅》等。

## 圍繞「產品和用戶」的完整的產業生態圈投資佈局

圍繞產業各環節，中國手遊以戰略入股或成立獨立子公司的方式進行了多項投資佈局，如戰略入股韓國Inplay、51PK遊戲對戰平台、雲娃科技、北京超閃和金環天朗等。通過投資天使基金志成資本，中國手遊完善了整個遊戲產業的投資佈局。自二零一四年六月創立以來，志成資本已投項目18個，涵蓋手機遊戲研發商、電視遊戲研發商、遊戲美術製作公司、遊戲音樂音效製作公司、遊戲媒體、遊戲IP整合商等。

二零一四年，中國手遊建立了以「產品+用戶」為核心，以「自研+代理+ IP +支撐平台+分發平台」為架構的完整產業生態圈，致力於給玩家提供更多更好的產品、更貼心更優質的服務，並希望借此打造出受全球玩家喜愛及追捧的遊戲品牌。

中國手遊CFO張飛虎先生表示：「我欣喜地宣佈中國手遊在二零一四年四季度營收又出現了顯著的增長。遊戲收入按年增長185.4%，按季增長16.8%。而非公認會計原則下淨收益按年增長146.9%，按季增長6.2%。二零一四年四季度我們的營運數據也十分搶眼。歸功於《全民槍戰》和《決戰沙城》兩款遊戲，我們的每月平均活躍用戶數也從上一季度的3,660萬戶增長到這一季度的7,150萬戶。」



## 二零一四年第四季業績

### 收益

淨收益總額為人民幣4億1,780萬元(6,730萬美元)，較去年同期的人民幣1億4,640萬元增加185.4%及較上一季的人民幣3億5,760萬元增加16.8%。收益按年增長主要是由於我們自主研發的社交遊戲和發行業務的持續成功，包括《決戰沙城》和《全民槍戰》，帶動社交遊戲的付費用戶數及ARPU的強勁增長。二零一四年第四季的社交遊戲ARPU由上一季度的人民幣45.9元增加至人民幣47.0元，按季增長2.4%。與此同時，二零一四年第四季單機遊戲的付費用戶亦較上一季增加80.0%，由400萬戶增長至720萬戶。

### 收益成本

二零一四年第四季的收益成本為人民幣1億7,170萬元(2,770萬美元)，較二零一三年第四季的人民幣5,400萬元增加218.0%，另較二零一四年第三季人民幣1億2,560萬元增加36.7%。收益成本按季度增加主要是由於遊戲代理費用及IP的攤銷增加所致。收益成本按年增加主要由於我們向移動運營商渠道支付的款項和對分銷渠道的收入分成以及攤銷的增加所致。

本公司二零一四年第四季整體毛利率為58.9%，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為63.1%及64.9%。整體毛利率按季度下降主要是由於遊戲代理費用及IP的攤銷增加所致。收益成本按年增加主要由於我們向移動運營商渠道支付的款項和對分銷渠道的收入分成以及攤銷的增加所致。

## 營運開支

二零一四年第四季的營運開支為人民幣1億8,320萬元(2,950萬美元)，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為人民幣8,600萬元及人民幣1億5,880萬元。營運開支佔收益百分比為43.8%，上一季度為44.4%，營運開支的增加主要是由於股份酬金開支的增加。營運開支佔收益百分比較上年的58.7%有大幅下降，主要是由於收益相對於固定成本大幅增加。

二零一四年第四季的銷售開支為人民幣1億350萬元(1,670萬美元)，而二零一三年第四季及上一季分別為人民幣5,190萬元及人民幣9,140萬元。銷售開支佔收益百分比為24.8%，與上一季的25.6%大致持平，但較去年同期的35.5%有顯著下降。銷售開支佔收益百分比按年大幅減少主要是由於收益大幅增長。銷售開支增加主要由於線上廣告活動擴充，包括透過網上平台、應用程式店及代理增加遊戲宣傳。

二零一四年第四季的一般及行政開支為人民幣4,080萬元(660萬美元)，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為人民幣1,410萬元及人民幣3,490萬元。一般及行政開支佔收益百分比為9.8%，上一季同為9.8%，去年同期則為9.6%。按季及按年增長主要是由於股份酬金開支的增加。

二零一四年第四季的研發開支為人民幣3,880萬元(630萬美元)，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為人民幣1,990萬元及人民幣3,250萬元。二零一四年第四季的研發開支佔淨收益百分比為9.3%，較去年同期的13.6%有所下降，上一季度則為9.1%。研發開支與上一季大致持平，按年減少乃由收益大幅增加所致。

二零一四年第四季的股份酬金開支總額為人民幣2,050萬元(330萬美元)，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別為人民幣30萬元及人民幣610萬元。股份酬金開支較上一季度及按年大幅增加主要是由於我們業績目標達成而向員工發放的購股權生效，產生了額外的費用為人民幣1,270萬元(210萬美元)。

## 營運收入

基於以上因素，本公司二零一四年第四季營運收入為人民幣6,290萬元(1,010萬美元)，而二零一三年第四季營運收入為人民幣640萬元，按年上升882.8%，較二零一四年第三季的營運收入人民幣7,330萬元下降14.2%。

二零一四年第四季的營運收入(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金)為人民幣8,340萬元(1,340萬美元)，而二零一三年第四季的營運收入(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金開支；及(2)商譽及無形資產減值虧損)為人民幣670萬元，二零一四年第三季的營運收入(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金；及(2)獨立委員會調查費用)為人民幣8,090萬元。按年增長1,144.8%，按季增長3.1%。

## 其他收入

二零一四年第三季及第四季均沒有重大的其他收入。去年同期的其他收入人民幣1,010萬元，則來自業務收購產生的收益，因其收購作價較所收購淨資產及所承擔負債的公平值低。

## 所得稅

於二零一四年第四季，本公司的所得稅費用為人民幣7.9萬元(1.3萬美元)，而二零一四年第三季及去年同期的所得稅利益分別為人民幣40萬元及人民幣110萬元。

## 中國手遊應佔淨利潤

二零一四年第四季的中國手遊應佔淨利潤為人民幣6,740萬元(1,090萬美元)，而二零一三年第四季及二零一四年第三季分別錄得中國手遊應佔淨利潤人民幣3,420萬元及人民幣7,550萬元。中國手遊應佔淨利潤分別按年上升97.1%，按季下降10.7%。中國手遊應佔淨利潤按季下降主要是由於我們業績目標達成而向員工發放的購股權生效，產生了額外的費用為人民幣1,270萬元(210萬美元)。中國手遊應佔淨利潤按年上升主要因為隨著我們的收益增幅高於開支，營運利潤亦因而上升。

二零一四年第四季的中國手遊應佔淨利潤(非公認會計原則)(不包括股份酬金)為人民幣8,790萬元(1,420萬美元)，而二零一三年第四季(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金開支；及(2)商譽及無形資產減值虧損)及二零一四年第三季(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金；及(2)獨立委員會調查費用)分別錄得中國手遊應佔淨利潤人民幣3,450萬元及人民幣8,320萬元。

### **每ADS基本及攤薄盈利**

二零一四年第四季，每ADS基本及攤薄盈利分別為人民幣2.16元(0.35美元)及人民幣2.04元(0.33美元)，而二零一三年第四季的每ADS基本及攤薄盈利分別為人民幣1.28元及人民幣1.18元，二零一四年第三季的每ADS基本及攤薄盈利則分別為人民幣2.42元及人民幣2.30元。

二零一四年第四季的每ADS基本及攤薄盈利(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金)分別為人民幣2.81元(0.45美元)及人民幣2.66元(0.43美元)，而二零一三年第四季的每ADS基本及攤薄盈利(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金開支；及(2)商譽及無形資產減值虧損)分別為人民幣1.28元及人民幣1.19元，二零一四年第三季每ADS基本及攤薄盈利(非公認會計原則)(不包括(1)股份酬金；及(2)獨立委員會調查費用)則分別為人民幣2.67元及人民幣2.54元。

### **現金及現金等價物**

截至二零一四年十二月三十一日，本公司的現金及現金等價物及短期投資分別為人民幣3億4,930萬元(5,630萬美元)及人民幣4,240萬元(680萬美元)。

### **普通股**

截至二零一四年十二月三十一日，中國手遊有4億3,830萬股發行在外的普通股(包括A類普通股和B類普通股，不包括發行給紐約梅隆銀行作為未來行使購股權或認股權證的普通股或等同ADS)，等同3,130萬股發行在外的ADS。

## 截至二零一四年十二月三十一日止年度與截至二零一三年十二月三十一日止年度比較

### 淨收益

我們於二零一四年的淨收益為人民幣12億6,470萬元(2億380萬美元)，較二零一三年人民幣3億5,300萬元增加258.3%。淨收益增加主要由於持續市場推廣、遊戲研發、代理及營運自主研發遊戲及代理社交遊戲而產生的收益貢獻增加。

- 我們於二零一四年的遊戲收益為人民幣12億6,470萬元(2億380萬美元)，較二零一三年人民幣3億1,920萬元增加296.2%，主要由於我們自主研發的遊戲市場表現強勁和發行業務的持續成功。
- 我們的手機設計收益由二零一三年人民幣3,380萬元減少為零，原因是公司重心由手機設計全部轉移至遊戲研發、遊戲代理和發行。

### 收益成本

我們於二零一四年的收益成本為人民幣4億8,390萬元(7,800萬美元)，較二零一三年人民幣1億5,600萬元增加210.2%。收益成本增加主要由於收益增加。

- 遊戲收益成本由二零一三年人民幣1億2,450萬元增加288.7%至二零一四年人民幣4億8,390萬元(7,800萬美元)。收益成本增加主要由於無形資產及遊戲代理費用攤銷，以及向移動運營商渠道支付的款項和對分銷渠道的收入分成。
- 我們的手機設計收益成本由二零一三年人民幣3,150萬元下降至零。公司重心已全部轉移至遊戲研發、遊戲代理和發行。

### 毛利及毛利率

由於前述事項，我們的毛利由二零一三年人民幣1億9,700萬元增加296.4%至二零一四年人民幣7億8,080萬元(1億2,580萬美元)。毛利率由二零一三年55.8%增加至二零一四年61.7%。毛利率增加主要由於發行業務的擴張，支付予手機遊戲開發商的金額與收益對銷，且並無於收益成本項下記帳。此外，固定攤銷成本百分比亦因收益增加而減少。

- 遊戲所佔毛利由二零一三年人民幣1億9,470萬元增加301.0%至二零一四年人民幣7億8,080萬元。遊戲所佔毛利率由二零一三年61.0%增加至二零一四年61.7%。

- 二零一三年手機設計所佔毛利為人民幣230萬元，二零一四年則為零。公司重心已全部轉移至遊戲研發、遊戲代理和發行。

### 營運開支

我們的營運開支由二零一三年人民幣2億2,380萬元增加151.7%至二零一四年人民幣5億6,340萬元(9,080萬美元)。營運開支增加主要由於銷售開支及一般及行政開支增加。

- 銷售開支由二零一三年人民幣1億1,100萬元增加189.1%至二零一四年人民幣3億2,090萬元(5,170萬美元)。銷售開支增加主要由於線上廣告活動擴充，包括透過網上平台、應用程式店及代理增加遊戲宣傳。銷售開支佔淨收益百分比由二零一三年31.4%下降至二零一四年25.4%。
- 一般及行政開支由二零一三年人民幣5,590萬元增加134.7%至二零一四年人民幣1億3,120萬元(2,110萬美元)。一般及行政開支增加主要由於股份酬金開支的增加以鼓勵員工以及增聘人手以應對我們的業務增長。一般及行政開支佔淨收益百分比由二零一三年15.8%減少至二零一四年10.4%。
- 研發開支由二零一三年人民幣5,430萬元增加105.0%至二零一四年人民幣1億1,130萬元(1,790萬美元)。由於收益的增加，研發開支佔淨收益百分比由二零一三年15.4%減少至二零一四年8.8%。

### 營運收入(虧損)

我們於二零一四年及二零一三年分別錄得營運收入人民幣2億1,740萬元(3,500萬美元)及營運虧損人民幣2,680萬元。由於上述因素，營運利潤由二零一三年-7.6%提升至二零一四年17.2%。

### 其他收入

我們於二零一四年及二零一三年分別錄得其他收入人民幣520萬元(80萬美元)及人民幣2,570萬元。二零一四年其他收入主要來自政府補助，以及因人民幣兌美元匯率相對強勁而產生的匯兌收益。二零一三年的其他收入指(i)出售一家附屬公司的收益(與我們於二零一三年出售一家從事銷售及開發手機遊戲的附屬公司有關)；(ii)收購收益(與收購代價較所收購淨資產及所承擔負債的公平值低之收購有關)；及(iii)政府補助。

### **可歸還或然代價資產公平值變動**

二零一四年可歸還或然代價資產公平值變動為零。二零一三年可歸還或然代價資產公平值變動為收益人民幣2,440萬元，主要由於第一視頻集團將根據收購3GUU Group相關的或然條件退還的代價股份的公平值增加。由於可歸還或然代價資產已於二零一三年十二月三十一日全數結算，於二零一四年起，我們將不會再有關於歷史性重組的可歸還或然代價資產公平值變動。

### **所得稅**

我們於二零一四年錄得所得稅費用為人民幣110萬元(20萬美元)，二零一三年錄得所得稅收益為人民幣20萬元。我們於二零一三年的實際利率為0.49%，而二零一三年則為0.75%，主要由於利潤增加。

### **中國手遊應佔淨利潤**

由於前述原因，我們於二零一四年錄得中國手遊應佔淨利潤人民幣2億3,210萬元(3,740萬美元)，較二零一三年中國手遊應佔淨利潤人民幣2,310萬元增加904.8%。我們於二零一四年的非公認會計原則中國手遊應佔淨利潤(不包括(i)股份酬金開支；(ii)獨立委員會調查費用)為人民幣2億7,210萬元(4,390萬美元)，而二零一三年非公認會計原則中國手遊應佔淨利潤(不包括(i)股份酬金開支及(ii)商譽及無形資產減值虧損)則為人民幣3,970萬元。

### **年度現金股息發放**

二零一五年三月二十六日，公司董事會向二零一五年四月十七日(美國東岸夏令時間)美股收盤時登記在冊的普通股股東和美國預托股股東派息現金共計約440萬美元。股息以0.01美元每一股普通股A股或B股，或0.14美元每一股美國預托股份(「ADS」)(每股美國預托股份代表14股A股普通股)的價格進行發放。派息時間預計為二零一五年五月十五日左右。

公司在未來可能會繼續發放年度股息。但是，對於是否發放股息，董事會有權依據公司財務狀況、運營表現、現金、資本要求及其他因素進行決定。

## 業績展望

公司預計二零一五年第一季度總收入為人民幣4億3,500萬元(7,010萬美元)。預測反映公司基於對遊戲組合的預計表現及當前市場和運營狀況而作出的當前及初步觀點，這些都會波動而收入預測可能會按情況調整。

## 電話會議

中國手遊的管理層將於二零一五年三月二十六日上午八時正(美國東岸時間)(即同日北京時間下午八時正)舉行電話會議討論業績。

視像電話會議的撥號詳情如下：

美國撥號	+1 855-500-8701
香港撥號	+852 3018-6776
中國撥號	400-120-0654
國際撥號	+65 6723-9385
會議代碼	12493223

電話會議結束後，閣下可於二零一五年三月二十六日上午十一時正(美國東岸時間)至二零一五年四月三日上午八時五十九分(美國東岸時間)收聽電話的重播，撥號詳情如下：

美國撥號	+1 855-452-5696
國際撥號	+61 2-9003-4211
會議代碼	12493223

閣下可於中國手遊網站<http://ir.cmge.com/>的投資者關係頁內觀看電話會議網上直播。

## 關於中國手遊

中國手遊是中國手機遊戲業內最大的發行商及領先的開發商，在手機遊戲價值鏈方面具有完備的整合能力。其完備的整合能力包括主要在中國開發、代理、發行、分銷及營運手機遊戲。社交遊戲開發主要針對安卓及iOS系統的智慧手機。中國手遊龐大的分銷網路包括其專屬的遊戲中心應用程式、手機預載、應用程式店及網上平台以及手機網路營運商。本公司股份以CMGE的代號於納斯達克買賣。有關公司及產品的詳情，請參閱中國手遊的網站：<http://www.cmge.com>。



## 安全港聲明

本新聞稿包含前瞻性聲明。該等聲明乃根據一九九五年美國私人證券訴訟改革法案(U.S. Private Securities Litigation Reform Act of 1995)中的「安全港」規定作出。該等前瞻性聲明可以通過如「將要」、「預計」、「預期」、「未來」、「擬」、「計劃」、「相信」、「估計」、「有信心」和其他類似的用語來識別。中國手遊在向美國證券交易委員會提交的定期報告、向股東提交的年度報告、新聞發佈、以及在其管理人員、董事或僱員向協力廠商提供的書面材料及口頭聲明中，亦可能作出書面或口頭的前瞻性聲明。所有不是歷史事實的聲明，包括關於中國手遊的看法和預期的聲明，均屬於前瞻性聲明。前瞻性聲明涉及內在的風險和不確定性因素。許多影響中國手遊的因素可導致實際結果與任何前瞻性聲明中所預期的結果有重大差異。潛在的風險和不確定性因素包括但不限於：中國手遊的發展策略及業務計劃；未來業務發展、經營業績及財務狀況；繼續開發嶄新和有吸引力的產品及服務的能力；開發新技術或提升現有技術的能力；吸引及保留使用者及客戶並進一步提升品牌知名度的能力；中國手機遊戲業的預期增長趨勢；有關中國手機遊戲業的國策及法規；及手機遊戲業的競爭。有關上述風險及其他風險的詳細資料載於中國手遊向美國證券交易委員會提交的截至二零一三年十二月三十一日止年度之20-F表格年報及其他檔。除適用法律另有要求之外，此新聞稿及其附件提供的任何資料截至此新聞稿發佈日期有效，中國手遊不承擔更新此等資料的任何義務。

## 有關非公認會計原則的財務指標

為補充中國手遊按美國公認會計原則編製的財務業績，本公司以非公認會計原則的財務計算方法，即以美國公認會計原則得出的業績進行調整，將(1)股份酬金開支；(2)無形資產減值虧損；(3)獨立委員會調查費用；及(4)上市費用的影響撇除。非公認會計原則的財務計算方法與美國公認會計原則的財務計算方法的對賬載於本盈利公佈末的表內，當中提供更多有關非公認會計原則財務計算方法的詳細資料。

提供非公認會計原則財務資料作為附加資料，是希望說明投資者用貫徹的基準比對不同報告期間的業務趨勢，從而加深投資者對本公司持續業務運作的過往及當前財務表現以及未來前景的瞭解。非公認會計原則財務資料不應被視作美國公認會計原則的取替品或比美國公認會計原則優勝的標準。此外，此非公認會計原則財務資料的計算可能有別於其他公司所用的計算，因此比較性有限。

投資者及媒體查詢，請聯絡：

**中國手遊娛樂集團有限公司**

電話：+852 2700-6108

電郵：ir@cmge.com

**中國手遊娛樂集團有限公司**  
**綜合資產負債表**  
(除股份數目外，金額以人民幣千元及千美元計)

	截至十二月三十一日		截至十二月三十一日	
	二零一三年*		二零一四年	
	人民幣	人民幣 (未經審核)	美元 (未經審核)	
<b>資產</b>				
<b>流動資產：</b>				
現金及現金等價物	249,126	349,343	56,304	
受限制現金	15,725	—	—	
短期投資	51,772	42,361	6,827	
應收賬款	140,049	553,157	89,153	
預付款項及其他流動資產	91,585	192,855	31,083	
應收關聯方款項	6,097	6,087	981	
遞延稅項資產	1,100	2,880	464	
<b>流動資產總額</b>	<b>555,454</b>	<b>1,146,683</b>	<b>184,812</b>	
<b>非流動資產：</b>				
物業及設備淨額	13,085	23,602	3,804	
商譽	564,841	564,841	91,036	
無形資產淨額	86,891	212,560	34,258	
預付款項	23,000	17,400	2,804	
權益法投資	—	17,311	2,790	
長期投資淨額	2,000	128,888	20,773	
遞延稅項資產	2,714	5,105	822	
其他非流動資產	5,139	71,225	11,479	
<b>非流動資產總額</b>	<b>697,670</b>	<b>1,040,932</b>	<b>167,766</b>	
<b>總資產</b>	<b>1,253,124</b>	<b>2,187,615</b>	<b>352,578</b>	
<b>負債、夾層權益及股東權益</b>				
<b>流動負債：</b>				
短期銀行借款	14,000	—	—	
應付賬款	59,170	189,491	30,540	
應計開支及其他負債	41,174	90,697	14,618	
遞延收益	12,413	17,824	2,873	
應付所得稅	1,851	2,829	456	
應付關聯方款項	—	9,560	1,541	
<b>流動負債總額</b>	<b>128,608</b>	<b>310,401</b>	<b>50,028</b>	
<b>非流動負債：</b>				
未確認稅項利益	9,970	16,270	2,622	
遞延稅項負債	7,793	4,464	719	
其他非流動負債	2,000	2,000	322	
<b>非流動負債總額</b>	<b>19,763</b>	<b>22,734</b>	<b>3,663</b>	
<b>總負債</b>	<b>148,371</b>	<b>333,135</b>	<b>53,691</b>	
<b>夾層權益</b>				
可贖回或然普通股(面值0.001美元、 26,485,961股法定股份；截至二零一三年十二月 三十一日及二零一四年十二月三十一日分別 有26,485,961股及零股已發行及發行在外股份。 截至二零一三年十二月三十一日及二零一四年 十二月三十一日，清算優先及贖回總額分別為 人民幣77,677元及零)	77,677	—	—	
<b>股東權益</b>				
A類普通股(面值0.001美元、 750,000,000股法定股份；截至二零一三年十二月 三十一日及二零一四年十二月三十一日分別 有178,034,362股及257,523,929股已發行及發行 在外股份)	1,121	1,610	259	
B類普通股(面值0.001美元、250,000,000股法定 股份；截至二零一三年十二月三十一日及 二零一四年十二月三十一日分別有180,821,228 股及180,821,228股已發行及發行在外股份)	1,179	1,179	190	
額外實繳股本	1,003,417	1,604,851	258,655	
保留盈利	19,635	251,759	40,576	
累計其他全面收入/(虧損)	122	(2,735)	(441)	
<b>中國手遊娛樂集團有限公司權益總額</b>	<b>1,025,474</b>	<b>1,856,664</b>	<b>299,239</b>	
非控股權益	1,602	(2,184)	(352)	
<b>股東權益總額</b>	<b>1,027,076</b>	<b>1,854,480</b>	<b>298,887</b>	
<b>總負債、夾層權益及股東權益</b>	<b>1,253,124</b>	<b>2,187,615</b>	<b>352,578</b>	

\* 截至二零一三年十二月三十一日止年度金額乃來自二零一三年十二月三十一日的經審核綜合財務報表。

**中國手遊娛樂集團有限公司**  
**簡明綜合全面收益表**  
(除股份數目及每股資料外，金額以人民幣千元及千美元計)

	截至以下日期止三個月				截至以下日期止十二個月		
	二零一三年 十二月 三十一日	二零一四年 九月 三十日	二零一四年 十二月 三十一日	二零一四年 十二月 三十一日	二零一三年 十二月 三十一日	二零一四年 十二月 三十一日	二零一四年 十二月 三十一日
	人民幣 (未經審核)	人民幣 (未經審核)	人民幣 (未經審核)	美元 (未經審核)	人民幣 (經審核)	人民幣 (未經審核)	美元 (未經審核)
<b>收益淨額</b>							
遊戲	146,717	357,648	417,752	67,329	319,218	1,264,695	203,832
手機設計	(281)	—	—	—	33,789	—	—
收益淨額總額	146,436	357,648	417,752	67,329	353,007	1,264,695	203,832
<b>收益成本</b>							
遊戲	(53,944)	(125,590)	(171,678)	(27,669)	(124,506)	(483,943)	(77,997)
手機設計	(98)	—	—	—	(31,491)	—	—
收益成本總額	(54,042)	(125,590)	(171,678)	(27,669)	(155,997)	(483,943)	(77,997)
毛利	92,394	232,058	246,074	39,660	197,010	780,752	125,835
<b>營運開支：</b>							
銷售開支	(51,913)	(91,436)	(103,479)	(16,678)	(110,954)	(320,887)	(51,718)
一般及行政開支	(14,144)	(34,917)	(40,848)	(6,583)	(55,925)	(131,174)	(21,141)
研發開支	(19,912)	(32,452)	(38,827)	(6,258)	(54,294)	(111,293)	(17,937)
無形資產減值	—	—	—	—	(2,613)	—	—
營運收入(虧損)	6,425	73,253	62,920	10,141	(26,776)	217,398	35,039
利息收入	915	2,327	1,656	267	3,322	8,241	1,328
來自權益法投資的收入(虧損)	—	(780)	(1,294)	(209)	—	(1,809)	(292)
其他收入(虧損)	10,089	34	(219)	(35)	25,654	5,238	844
可歸還或然代價資產公平值變動	16,784	—	—	—	24,366	—	—
除所得稅及非控股權益前收入	34,213	74,834	63,063	10,164	26,566	229,068	36,919
所得稅(開支)利益	1,083	358	148	24	197	(1,121)	(180)
淨利潤	35,296	75,192	63,211	10,188	26,763	227,947	36,739
可贖回或然普通股增加	(920)	—	—	—	(3,174)	—	—
股東應佔淨利潤	34,376	75,192	63,211	10,188	23,589	227,947	36,739
非控股權益應佔淨利潤(虧損)	146	(338)	(4,220)	(680)	503	(4,177)	(673)
中國手遊娛樂集團有限公司普通股股東應佔淨利潤	34,230	75,530	67,431	10,868	23,086	232,124	37,412
<b>其他全面收入(虧損)：</b>							
外幣換算調整	(1,397)	24	(2,863)	(461)	542	(3,332)	(537)
可供出售投資	—	—	475	77	—	475	77
其他全面收入(虧損)	(1,397)	24	(2,388)	(384)	542	(2,857)	(460)
全面收入	32,979	75,216	60,823	9,804	24,131	225,090	36,279
非控股權益應佔全面收入(虧損)	503	(337)	(4,221)	(680)	451	(4,177)	(673)
中國手遊娛樂集團有限公司普通股股東應佔全面收入	32,476	75,553	65,044	10,484	23,680	229,267	36,952
<b>每ADS盈利：</b>							
基本	1.28	2.42	2.16	0.35	0.98	7.67	1.24
攤薄	1.18	2.30	2.04	0.33	0.89	7.22	1.16
<b>加權平均ADS數目：</b>							
基本	24,773,953	31,151,151	31,289,118	31,289,118	22,826,916	30,259,888	30,259,888
攤薄	26,851,708	32,769,323	33,079,081	33,079,081	23,827,162	32,130,215	32,130,215
每ADS建議末期股息	—	—	0.87	0.14	—	0.87	0.14

**中國手遊娛樂集團有限公司**  
**簡明綜合現金流量表**  
(金額以人民幣千元及千美元計)

	截至以下日期止三個月				截至以下日期止十二個月		
	二零一三年 十二月 三十一日	二零一四年 九月 三十日	二零一四年 十二月 三十一日	二零一四年 十二月 三十一日	二零一三年 十二月 三十一日	二零一四年 十二月 三十一日	二零一四年 十二月 三十一日
	人民幣 (未經審核)	人民幣 (未經審核)	人民幣 (未經審核)	美元 (未經審核)	人民幣 (經審核)	人民幣 (未經審核)	美元 (未經審核)
經營活動提供(使用)的現金淨額.....	(53,497)	(62,679)	66,261	10,679	(60,663)	(20,160)	(3,250)
投資活動使用的現金淨額.....	(29,617)	(47,526)	(101,173)	(16,305)	(77,561)	(365,268)	(58,870)
融資活動提供的現金淨額.....	108,011	5,419	1,880	303	260,427	488,590	78,747
現金及現金等價物匯率影響.....	(2,046)	21	(2,859)	(461)	(1,813)	(2,945)	(475)
現金及現金等價物增加(減少)淨額.....	22,851	(104,765)	(35,891)	(5,784)	120,390	100,217	16,152
期初現金及現金等價物.....	226,275	489,999	385,234	62,088	128,736	249,126	40,152
期末現金及現金等價物.....	<u>249,126</u>	<u>385,234</u>	<u>349,343</u>	<u>56,304</u>	<u>249,126</u>	<u>349,343</u>	<u>56,304</u>

## 非公認會計原則財務指標與可比較公認會計原則指標對賬

(除每股美國預托股份資料外，金額以人民幣千元計)

	截至二零一三年 十二月三十一日止三個月			截至二零一四年 九月三十日止三個月			截至二零一四年 十二月三十一日止三個月		
	公認 會計原則	調整(a)	非公認 會計原則	公認 會計原則	調整(b)	非公認 會計原則	公認 會計原則	調整(b)	非公認會計 原則
	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣
營運開支.....	85,969	(306)	85,663	158,805	(7,649)	151,156	183,154	(20,460)	162,694
營運收入.....	6,425	306	6,731	73,253	7,649	80,902	62,920	20,460	83,380
營運利潤率.....	4.4%		4.6%	20.5%		22.6%	15.1%		20.0%
淨利潤.....	35,296	306	35,602	75,192	7,649	82,841	63,211	20,460	83,671
淨利潤率.....	24.1%		24.3%	21.0%		23.2%	15.1%		20.0%
中國手遊應佔淨利潤.....	34,230	306	34,536	75,530	7,649	83,179	67,431	20,460	87,891
中國手遊應佔淨利潤率.....	23.4%		23.6%	21.1%		23.3%	16.1%		21.0%
每ADS攤薄盈利(b).....	1.18		1.19	2.30		2.54	2.04		2.66

	截至二零一三年 十二月三十一日止十二個月			截至二零一四年 十二月三十一日止十二個月		
	公認會計 原則	調整(c)	非公認會計 原則	公認會計 原則	調整(b)	非公認會計 原則
	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣	人民幣
營運開支.....	223,786	(16,633)	207,153	563,354	(39,928)	523,426
營運收入(虧損).....	(26,776)	16,633	(10,143)	217,398	39,928	257,326
營運利潤率.....	-7.6%		-2.9%	17.2%		20.3%
淨利潤.....	26,763	16,633	43,396	227,947	39,928	267,875
淨利潤率.....	7.6%		12.3%	18.0%		21.2%
中國手遊應佔淨利潤.....	23,086	16,633	39,719	232,124	39,928	272,052
中國手遊應佔淨利潤率.....	6.5%		11.3%	18.4%		21.5%
每ADS攤薄盈利(d).....	0.89		1.67	7.22		8.47

- (a) 調整剔除各期間股份酬金開支及無形資產減值虧損。
- (b) 調整剔除各期間股份酬金開支及獨立委員會調查費用。
- (c) 調整剔除各期間股份酬金開支。
- (d) 調整剔除各期間股份酬金開支、無形資產減值虧損及上市費用。
- (e) 1股美國預托股份 = 14股普通股。