

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。

第一視頻[®]
VODONE.com
VODONE 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
二零一二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)已就中國手遊二零一二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，二零一三年三月二十五日

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
王志忱先生
王臨安先生

中國手遊二零一二年第四季及全年未經審核財務業績

香港，二零一三年三月二十五日—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)為中國一家領先的手機遊戲公司，現公佈其截至二零一二年十二月三十一日止第四季及全年未經審核財務業績。

第四季財務概要

- 收入達人民幣2,890萬元(460萬美元¹)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣6,000萬元及人民幣4,360萬元。下跌主要由於二零一二年是本公司的過渡年，管理層集中資源開發新一代社交遊戲、擴大分銷渠道，冀望捕捉智能手機遊戲的龐大增長機遇。
- 淨虧損為人民幣5,830萬元(940萬美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別錄得人民幣1億840萬元及人民幣160萬元淨利潤。淨虧損包括非核心業務手機設計的減值開支人民幣4,440萬元。另外，二零一一年第四季亦錄得一筆人民幣5,140萬元的一次性回撥遞延稅項負債。
- 非公認會計原則²淨虧損(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1,000萬元(160萬美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季的非公認會計原則淨利潤分別為人民幣1億830萬元及人民幣670萬元。
- 每股美國預託股份³(「美國預託股份」)基本及攤薄盈利為人民幣-2.71元(-0.43美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別錄得人民幣5.01元及人民幣0.04元。

二零一二全年財務概要

- 收入為人民幣1億8,760萬元(3,010萬美元)，而二零一一年為人民幣2億4,350萬元。
- 淨虧損為人民幣1,450萬元(230萬美元)，而二零一一年淨收入為人民幣1億6,330萬元。
- 非公認會計原則淨利潤(不包括(1)股份酬金開支；(2)商譽及無形資產減值虧損；及(3)上市開支)為人民幣6,130萬元(980萬美元)，而二零一一年為人民幣1億6,420萬元。
- 每股美國預託股份基本及攤薄盈利為人民幣-0.80元(-0.13美元)，而二零一一年則為人民幣8.68元。
- 截至二零一二年十二月三十一日的現金及現金等價物以及短期投資分別為人民幣1億2,870萬元(2,070萬美元)及人民幣4,500萬元(720萬美元)。

¹ 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6.2301元兌1.00美元，即二零一二年十二月三十一日聯邦儲備委員會的H.10每周統計數字公佈的人民幣紐約電匯中午有效買入價計算。

² 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美國公認會計原則指標對賬。

³ 一股美國預託股份相當於14股本公司A類普通股。

經選定的第四季營運數據⁴

- 單機遊戲(不包括單機遊戲包)的總付費用戶數⁵為500萬戶，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為1,220萬戶及980萬戶。單機遊戲(不包括單機遊戲包)每名付費用戶的平均收入(「ARPU」)為人民幣2.37元，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣2.57元及人民幣2.92元。
- 二零一二年第四季的單機遊戲包總訂購用戶數⁶為110萬戶，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為270萬戶及120萬戶。單機遊戲包的單次訂購平均收入為人民幣4.01元，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣5.22元及人民幣4.06元。
- 社交遊戲的總付費用戶數⁷為48,235戶，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為199,126戶及67,995戶。社交遊戲的ARPU為人民幣92.47元，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣26.88元及人民幣120.87元。

⁴ 自二零一二年第四季起，本公司調整經選定營運數據的呈報，根據遊戲性質及收益模式將遊戲分部分為三大類：(i)單機遊戲(不包括單機遊戲包)；(ii)單機遊戲包；及(iii)社交遊戲。單機遊戲(不包括單機遊戲包)的收益來自多個應用程式市場的一次性收費及遊戲內購物的收費。單機遊戲包的收益主要來自用戶購買遊戲包的訂購費。社交遊戲的收益來自遊戲內購物的收費。

⁵ 總付費用戶數指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)及透過應用程式市場下載遊戲的用戶數(並無作出調整以免重複計算同一用戶)。自二零一二年第四季起，本公司計算總付費用戶數時加入透過應用程式市場下載遊戲的用戶數，而之前的計算是將該等遊戲計入總訂購用戶數內。

⁶ 總訂購用戶數指每月透過移動網絡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。自二零一二年第四季起，本公司計算總訂購用戶數時撇除透過應用程式市場下載遊戲的用戶數，並將該等遊戲計入總付費用戶數內，根據之前的計算法，該等遊戲計入總訂購用戶數內。

⁷ 自二零一二年第四季起，本公司呈報社交遊戲的總付費用戶數時將功能手機的社交遊戲與智能手機的社交遊戲合二為一，而之前兩者的用戶數是獨立呈報。

經選定的二零一二全年營運數據

- 單機遊戲(不包括單機遊戲包)的總付費用戶數為3,170萬戶，而二零一一年則有2,900萬戶；ARPU為人民幣3.56元，二零一一年則為人民幣4.58元。
- 二零一二年的單機遊戲包總訂購用戶數為590萬戶，二零一一年則有960萬戶，單次訂購平均收入為人民幣4.50元，二零一一年則為人民幣4.64元。
- 社交網絡遊戲的總付費用戶數為303,613戶，二零一一年則有809,407戶；ARPU為人民幣108.48元，二零一一年則為人民幣26.39元。

中國手遊行政總裁肖健先生指：「我們第四季專注於智能手機遊戲的長遠發展、營運及分銷策略。單機遊戲(不包括單機遊戲包)表現方面，總付費用戶數較去年同期增加9.0%，達3,170萬戶。我們亦大力投資開發新一代的安卓及iOS智能手機的社交遊戲，對於計劃未來幾個月內推出市場的七款新一代智能手機社交遊戲的潛力，我們引頸以待。智能手機遊戲增長迅猛，預期二零一三年智能手機遊戲將會佔遊戲收入的主要部份，因此我們會繼續擴大分銷渠道，增強技術開發團隊的實力。

截至二零一二年底，我們的MMORPG社交網絡遊戲組合包括二零一二年七月成功上線的「英雄聯盟」、「紫翼」、「巔峰」、「笑傲江湖」、「尋秦」及「創世神曲」。我們亦已開發新的社交棋牌遊戲，部分已推出市場，廣受好評。我們的遊戲包羅萬有，但我們仍不斷優化遊戲組合，提供創新及嶄新的遊戲內容。我們自行開發的遊戲組合涵蓋多個類別，包括動作MMORPG、3D社交遊戲及輕鬆的社交遊戲，例如社交棋牌遊戲。於二零一二年十一月，我們自行開發的輕鬆社交遊戲「小小水族箱」成功打入蘋果iTunes中國區付費遊戲排行榜的頭六位及蘋果ipad中國區付費遊戲榜的第二位。截至二零一二年底，我們自有的遊戲組合有490款單機遊戲及七款社交遊戲。

自二零一二年十一月起，我們收購了六支遊戲開發團隊共40名開發人員，著力擴大遊戲研發能力。我們給予團隊較大自由度，讓他們能夠開發獨一無二的遊戲，豐富我們的遊戲選擇。

我們又繼續著力擴大安卓遊戲的發行渠道。二零一二年第四季，我們發行安卓智能手機的遊戲中心(一個自行開發的應用程式市場)，目前為用戶提供多達1,000款遊戲，包括由第三方開發商開發的遊戲。我們計劃與其他開放式平台合作，發掘更多為手機和移動晶片生產商預載遊戲的機會。

預期隨著我們的平台持續增長，用戶使用量增加，將有助於我們專利遊戲的推廣，降低日後的推銷成本。我們的分銷網絡目前已有超過1億5,000萬名用戶，每月的活躍用戶人數超過3,000萬人。我們相信，在龐大的用戶基礎支持下，我們在過渡期內作出的投資將會為二零一三年帶來無限商機，為股東提供長線價值。雖然二零一二年挑戰重重，但全體員工仍然高度專注、努力不懈，我們謹藉此機會對全體員工致以由衷的謝意。在全體員工持續不懈努力、自強不息和勇於創新的精神支持下，我們對中國手遊二零一三年的前景充滿信心。」

中國手遊首席財務官張飛虎先生補充指：「財務方面，由於我們在二零一二年進行投資並作出部署，冀望捕捉智能手機遊戲的龐大增長機遇，所以二零一二年可謂我們的過渡年。我們的手機遊戲收入大幅減少，主要是由於我們將大部分資源用於開發新一代的安卓及iOS社交遊戲，目前我們的在研社交遊戲數目幾乎是過往兩倍之多。我們的非核心手機設計業務成功由功能手機轉型至智能手機設計，向前邁出一大步，但主要由於轉型的關係，二零一二年大部分時間業務都出現倒退，但業務量在第四季相對第三季已見反彈。過往，功能手機遊戲收入是我們收入的重要支柱，由功能手機遊戲到智能手機遊戲的轉型對我們整體收入造成影響。儘管如此，我們相信，進行轉型後，智能手機遊戲收入日後將會佔我們收入的主要部份，成為未來收入及盈利的主要增長動力。

「開支方面，我們於二零一二年產生了多項巨額開支。首先，我們於二零一二年第三季的九月二十五日成功在納斯達克環球市場掛牌上市，因此支銷了一項人民幣1,730萬元(280萬美元)的一次性上市開支。其次，我們在二零一二年二月向管理層及研發人員發行購股權及禁售股票單位以作獎勵，產生了一項人民幣1,410萬元(230萬美元)的股份開支。第三，我們的手機設計業務錄得人民幣4,440萬元(710萬美元)減值虧損。第四，為了開發新一代的智能手機社交遊戲、鞏固社交遊戲的平台及手機設計業務，我們繼續加大產品研發及人力資源的投資力度，因此，研發開支由二零一一年的10.1%增加至二零一二年的18.7%。預期這些投資將會在二零一三年帶來回報。」

二零一二年第四季業績

收入

淨收入總額為人民幣2,890萬元(460萬美元)，二零一一年第四季及上一季分別為人民幣6,000萬元及人民幣4,360萬元。

- 手機遊戲收入為人民幣2,070萬元(330萬美元)，較去年同期及上一季的人民幣5,080萬元及人民幣4,160萬元分別下跌59.3%及50.2%，主要由於本公司決定調撥大量資源開發新一代安卓及iOS社交遊戲。本公司計劃於二零一三年推出最少七款社交遊戲，數量幾乎是過往的兩倍。我們認為社交遊戲將大幅增長，最有效地將其收入化。雖然本公司過往的收入大部分來自功能手機，但隨著中國消費者逐漸由功能手機轉用智能手機，本公司正將大部分業務轉型至智能手機業務。另外，雖然在二零一二年十二個月的十一個月中以收入計，本公司的遊戲包在中國移動(本公司所有單機遊戲包的服務供應商)的平台上均名列榜首，但中國移動繼續收緊向用戶發出彈出式廣告的政策，對本公司於中國移動的平台上推廣單機遊戲包造成掣肘，導致本公司的單機遊戲包總訂購用戶數減少。

自二零一二年第四季起，本公司主要營運決策人已將移動遊戲業務視作一個分部，故本公司已將功能手機遊戲收入與社交遊戲收入相應併入移動手機遊戲收入。本公司相信，隨著功能手機配備更大的觸控式屏幕、更快的中央處理器速度和更佳的GPRS數據連接，這多方面的功能提升將會拉近功能手機與智能手機在使用感、外觀和用家體驗方面的距離。中國手遊已將自身業務定位於安卓及iOS智能手機遊戲，因此，傳統的功能手機遊戲收入佔本公司總收入的百分比將逐漸減少。因此，本公司相信，將功能手機及智能手機遊戲收入合併將會為投資者帶來對本公司整體趨勢的更清晰瞭解。

- 手機設計收入為人民幣820萬元(130萬美元)，而二零一一年同期及上一季分別為人民幣920萬元及人民幣200萬元。二零一二年第四季，84%的手機設計收入來自智能手機設計，而二零一二年第三季只有23%。收入環比大幅增長，主要由於本公司由功能手機設計轉型為本公司認為有較大增長潛力的智能手機設計業務方面已取得進展。

收入成本

二零一二年第四季的收入成本為人民幣2,090萬元(340萬美元)，分別較二零一一年第四季及二零一二年第三季的人民幣3,070萬元及人民幣2,250萬元減少31.9%及7.1%，主要由於向預載本公司功能手機遊戲的代理支付的金額減少及智能手機遊戲分銷成本減少，但被手機設計銷量增加導致的較高零件成本所抵銷。

- 手機遊戲收入成本為人民幣1,180萬元(190萬美元)，而二零一一年第四季及上一季分別為人民幣2,250萬元及人民幣1,990萬元，成本按年減少主要由於向預載本公司功能手機遊戲的代理支付的金額減少及智能手機遊戲分銷成本減少。
- 手機設計收入成本為人民幣900萬元(150萬美元)，而二零一一年第四季及上一季分別為人民幣820萬元及人民幣260萬元，收入較上一季及較去年同期同比增加主要由於銷售訂單增加以至零件成本增加。

本公司的二零一二年第四季整體毛利率為27.8%，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為48.8%及48.4%。

- 手機遊戲二零一二年第四季毛利率為42.9%，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為55.8%及52.2%，毛利率按年下跌主要由於收入相對固定成本下跌。固定成本主要包括無形資產的攤銷。
- 手機設計二零一二年第四季毛利率為-10.4%，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為9.78%及-30.1%，毛利率增加乃由於銷售收入相對固定成本增加。固定成本主要包括無形資產的攤銷及員工薪金。毛利率按年下跌主要由於收益相對固定成本下跌。

營運開支

二零一二年第四季的營運開支為人民幣7,170萬元(1,150萬美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣1,460萬元及人民幣4,060萬元。開支按季增加主要由於本公司二零一二年第三季產生商譽及無形資產減值虧損人民幣4,440萬元。

研發開支佔淨收入的百分比分別由二零一一年第四季及二零一二年第三季的15.8%及21.3%增加至二零一二年第四季的34.0%，乃由於本公司調撥資源開發新一代的安卓智能手機遊戲及遊戲中心平台。

二零一二年第四季的股份開支合共人民幣400萬元(60萬美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季則分別錄得人民幣10萬元收入及人民幣510萬元開支。

減值虧損

於二零一二年第四季，本公司錄得人民幣3,350萬元(540萬美元)非現金性的商譽減值，及人民幣1,090萬元(180萬美元)的非現金性無形資產減值。兩項商譽減值反映OWX Holding Co. Ltd. (「OWX」)的公平值下跌。OWX為本公司附屬公司，主要從事手機設計業務，其資產大部分於二零一零年十月被收購。公平值下跌主要由於本公司的手機設計業務由功能手機過渡至智能手機所致，因OWX在二零一二年前主要從事功能手機的設計，以及反映本公司對OWX公平值的估算態度保守。公平值是以貼現現金流模型估算。本公司已將大部分手機設計業務過渡至智能手機，預料智能手機設計業務將會令OWX的公平值回升。然而，估算減值時普遍存在不確定性，商譽及無形資產日後仍有可能因市況波動而出現減值。

營運收入(虧損)

基於以上因素，本公司的二零一二年第四季營運虧損為人民幣6,370萬元(1,020萬美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季則分別錄得人民幣1,470萬元營運收入及人民幣1,950萬元營運虧損。

二零一二年第四季的營運虧損(不包括(1)股份酬金開支；(2)商譽及無形資產減值虧損(非公認會計原則))為人民幣1,530萬元(250萬美元)，而二零一一年第四季的營運收入(非公認會計原則)為人民幣1,460萬元，二零一二年第三季的營運虧損(非公認會計原則)為人民幣1,440萬元。

或可退還的代價資產

二零一二年第四季，或可退還的代價資產的公平值變動產生的收入為人民幣280萬元(450,000美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣3,190萬元及人民幣2,060萬元，代價資產輕微增加，主要由於第一視頻集團將根據收購3GUU Group及OWX Holding Group相關的或然條件退還的代價股份的公平值輕微增加。

所得稅

二零一二年第四季，本公司的所得稅利益為人民幣170萬元(27.9萬美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣6,140萬元及人民幣20萬元。有關利益主要由於無形資產減值人民幣1,090萬元，因而撥回遞延稅項負債所致。

淨利潤(虧損)

二零一二年第四季的淨虧損為人民幣5,830萬元(940萬美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季的淨利潤分別為人民幣1億840萬元及人民幣160萬元。

二零一二年第四季的淨虧損(不包括(1)股份開支；(2)商譽及無形資產減值虧損(非公認會計原則))為人民幣1,000萬元(160萬美元)，而二零一一年第四季的淨利潤(不包括股份開支(非公認會計原則))為人民幣1億830萬元，二零一二年第三季的淨利潤(不包括股份開支(非公認會計原則))為人民幣670萬元。

每股美國預託股份的基本及攤薄盈利

二零一二年第四季，每股美國預託股份的基本及攤薄盈利均為人民幣-2.71元(-0.43美元)，而二零一一年第四季及二零一二年第三季分別為人民幣5.01元及人民幣0.04元。二零一二年第四季、二零一二年第三季及二零一一年第四季的每股美國預託股份的基本及攤薄盈利(不包括(1)股份開支；及(2)商譽及無形資產減值虧損(非公認會計原則))分別為人民幣-0.48元(-0.08美元)、人民幣0.25元及人民幣5.01元。

現金及現金等價物

截至二零一二年十二月三十一日，本公司的現金及現金等價物及短期投資分別為人民幣1億2,870萬元(2,070萬美元)及人民幣4,500萬元(720萬美元)。二零一二年第四季的營運現金流為淨流入人民幣2,560萬元(410萬美元)。

二零一二全年業績

收入

二零一二年總收入為人民幣1億8,760萬元(3,010萬美元)，較二零一一年的人民幣2億4,350萬元減少23.0%，主要由於公司決定調撥大量資源開發新一代安卓及iOS社交遊戲。此外，由於本公司正處於從功能手機設計向智能手機設計轉型的過程，雖然手機設計業務於二零一二年前三個季度下跌，但是第四季的收入持續錄得強勁增長。

收入成本

收入成本為人民幣9,170萬元(1,470萬美元)，較二零一一年的人民幣1億830萬元減少15.3%，主要由於預載本公司功能手機遊戲的代理支付的金額減少及智能手機遊戲分銷成本減少。

營運收入(虧損)

營運虧損為人民幣5,240萬元(840萬美元)，較二零一一年的人民幣8,680萬元營運收入減少160.4%。

二零一二年的營運收入(不包括(1)股份酬金開支；(2)商譽及無形資產減值虧損；及(3)上市開支(非公認會計原則))為人民幣2,340萬元(380萬美元)，而二零一一年的人民幣8,760萬元。

淨利潤(虧損)

淨利潤為人民幣1,450萬元(230萬美元)，較二零一一年的人民幣1億6,330萬元減少108.9%。

二零一二年的淨利潤(不包括(1)股份酬金開支；(2)商譽及無形資產減值虧損；及(3)上市開支(非公認會計原則))為人民幣6,130萬元(980萬美元)，而二零一一年為人民幣1億6,420萬元。

每股美國預託股份基本及攤薄盈利

二零一二年的每股美國預託股份基本及攤薄盈利同為人民幣-0.80元(-0.13美元)，而二零一一年為人民幣8.68元。二零一二年的每股美國預託股份基本及攤薄盈利(非公認會計原則)為人民幣2.47元(0.40美元)，而二零一一年為人民幣8.62元。

普通股

於二零一二年十二月三十一日，中國手遊有3億3,110萬股普通股，等同2,360萬股發行在外的美國預託股份。

業務展望

二零一三年，本公司銳意透過早前開發新一代遊戲及擴大分銷渠道的投資，捕捉智能手機社交遊戲及遊戲發行業務的增長機遇。本公司為智能手機開發的遊戲亦可循相同渠道下載到平板電腦，本公司預料，由於平板電腦屏幕比手機大，尤其是在進行MMORPG遊戲時能為用家帶來更細緻的享受，故相信平板電腦市場將於二零一三年呈顯著的增長。二零一三年，中國手遊計劃推出超過七款同步支援安卓及iOS手機及平板電腦的自行開發社交遊戲，以及推出超過一百款自行開發或外判商開發的單機智能手機遊戲。本公司已建立擁有超過1億5,000萬名用戶及每月超過3,000萬名活躍用戶的強大網絡，近日並推出遊戲中心應用程式市場，發揮廣泛的預裝遊戲及開放式平台渠道優勢分銷及發行智能手機遊戲。本公司二零一三年的目標，是希望在約6,000萬部手機上安裝其遊戲中心應用程式市場及若干遊戲。中國手遊計劃獨家發佈八款第三方開發的社交遊戲，以及透過其發佈平台，為第三方營運及發佈超過一百款其他社交遊戲。

中國手遊是中國一間頂尖的手機遊戲公司，根據易觀國際二零一三年三月發表的報告，以收入計算，我們連續三年在手機遊戲開發公司中擁有最高的市場份額。本公司有意進一步擴張及鞏固其於中國手機遊戲市場的領先地位。

二零一三年遊戲大作的發行時間表

戰谷 — 預期將於二零一三年五月上市

「戰谷」是一款西方魔幻神話風格的大型MMORPG社交遊戲。玩家透過觸碰手機屏幕或者虛擬搖桿控制角色在虛擬世界中冒險，隨著遊戲劇情不斷發展而提升角色能力改變造型。收入主要來自遊戲內銷售虛擬道具。

兼容系統：個人電腦(網上遊戲)、iOS、安卓。

仙風 — 預期將於二零一三年六月上市

「仙風」是一款以古代中國傳說「山海經」為背景的角色扮演社交遊戲，玩家透過觸碰手機屏幕控制角色在虛擬世界中冒險，隨著遊戲劇情不斷發展而提升角色能力改變造型。收入主要來自遊戲內銷售虛擬道具。

兼容系統：iOS、安卓。

扯扯彈 — 預期將於二零一三年六月上市

「扯扯彈」是一款以石器時代為背景的角色扮演社交遊戲，玩家在虛擬世界內移動角色，透過操控炸彈的投擲路線，炸毀目標。收入主要來自遊戲內銷售虛擬道具。

兼容系統：個人電腦(網上遊戲)、iOS、安卓。

炫舞派 — 預期將於二零一三年七月上市

「炫舞派」是一款立體的互動舞蹈遊戲，含大量社群互動元素，遊戲內有多項自訂選擇，可以線下及線上模式進行遊戲。遊戲提供可升級的道具(如服飾)、多人合作模式及其他特殊遊戲設定，無論在遊戲、互動及個性化方面都有別於同類的其他遊戲。

兼容系統：iOS、安卓。

電話會議

中國手遊的管理層將於二零一三年三月二十五日上午八時正(美國東岸時間)(即同日的北京時間下午八時正)舉行一次電話會議討論業績。

視像電話會議的撥號詳情如下：

| | |
|-----------|------------------|
| 美國受話方付費撥號 | +1 855-500-8701 |
| 香港撥號 | +852 3051-2745 |
| 中國撥號 | +86 4001-200-654 |
| 國際撥號 | +65 6723-9385 |
| 會議代碼 | CMGE |

電話會議結束後，閣下可於二零一三年三月二十五日上午十時正(美國東岸時間)至二零一三年四月一日下午十一時五十九分收聽電話的重播，撥號詳情如下：

| | |
|-----------|-----------------|
| 美國受話方付費撥號 | +1 855-452-5696 |
| 國際撥號： | +61 2-8199-0299 |
| 會議代碼 | 19475723 |

閣下可於中國手遊網站<http://www.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

中國手遊是中國一家領先的手機遊戲公司。根據易觀國際發佈的報告，二零一零年、二零一一年及二零一二年，以營收計算，我們在手機遊戲開發公司中擁有最高的市場份額。我們具有完備的手機遊戲開發、營運、銷售和發行的能力。我們的手機設計業務與遊戲開發業務相輔相成，我們在自行設計的手機上預裝我們的手機遊戲和遊戲平台。我們在遊戲業務上的一體化營運進一步提升了我們對用戶習慣、偏好和行業趨勢的了解。我們擁有龐大及多樣化的功能手機和智能手機遊戲產品線。我們具備雄厚的遊戲開發實力，針對功能手機和智能手機，分別開發了單機遊戲和手機社交遊戲。

前瞻性聲明

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、董事或僱員向第三方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：本公司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；吸引及保留用戶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；手機遊戲業的競爭；及中國的整體經濟及營商環境。有關上述風險及其他風險的詳細資料載於本公司向美國證券交易委員會提交的F-1表格及其他文件。除適用法律另有要求之外，中國手遊不承擔更新任何前瞻性聲明的義務。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)股份開支；(2)商譽及無形資產虧損；及(3)上市開支的影響撇除。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上，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，是希望幫助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

中國：

電話：+86 20-8561-3455

電郵：ir@cmge.com

Christensen

Christian Arnell

電話：+86 158 2133 0177

電郵：carnell@ChristensenIR.com

美國：

Christensen

Linda Bergkamp

電話：+1 480 614 3000

電郵：lbergkamp@ChristensenIR.com

中國手遊娛樂集團有限公司
簡明綜合資產負債表
(金額以人民幣(「人民幣」)千元及千美元(「美元」)計)

| | 截至十二月三十一日 | | |
|---|----------------|----------------|----------------|
| | 二零一一年* | 二零一二年 | 二零一二年 |
| | 人民幣 | 人民幣 (未經審核) | 美元 (未經審核) |
| 資產 | | | |
| 流動資產： | | | |
| 現金及現金等價物 | 187,237 | 128,736 | 20,664 |
| 短期投資 | — | 45,000 | 7,223 |
| 應收賬款 | 56,121 | 41,726 | 6,697 |
| 存貨 | 2,103 | 2,359 | 379 |
| 預付款項及其他流動資產 | 24,966 | 37,164 | 5,965 |
| 應收關聯方款項 | 1,349 | — | — |
| 遞延稅項資產 | 1,491 | 262 | 42 |
| 流動資產總額 | 273,267 | 255,247 | 40,970 |
| 非流動資產： | | | |
| 物業及設備淨額 | 5,435 | 4,814 | 773 |
| 商譽 | 598,358 | 564,841 | 90,663 |
| 無形資產淨額 | 70,101 | 42,998 | 6,902 |
| 遞延首次公開發售成本 | 2,010 | — | — |
| 遞延稅項資產 | 916 | 129 | 21 |
| 預付款項 | — | 28,600 | 4,590 |
| 其他非流動資產 | 343 | 343 | 55 |
| 非流動資產總額 | 677,163 | 641,725 | 103,004 |
| 總資產 | 950,430 | 896,972 | 143,974 |
| 負債及股東權益 | | | |
| 流動負債： | | | |
| 應付賬款 | 9,150 | 3,689 | 592 |
| 應計開支及其他流動負債 | 17,577 | 19,597 | 3,145 |
| 遞延收益 | 3,894 | 1,697 | 272 |
| 應付(預付)所得稅 | 11,115 | (146) | (23) |
| 應付股息 | 63,000 | — | — |
| 應付關聯方款項 | 6,542 | 991 | 159 |
| 流動負債總額 | 111,278 | 25,828 | 4,145 |
| 非流動負債： | | | |
| 未確認稅項利益 | 27,844 | 21,944 | 3,522 |
| 遞延稅項負債 | 12,580 | 7,844 | 1,259 |
| 其他非流動負債 | 2,550 | 2,150 | 345 |
| 非流動負債總額 | 42,974 | 31,938 | 5,126 |
| 總負債 | 154,252 | 57,766 | 9,271 |
| 承擔及或然事項 | | | |
| 夾層權益 | | | |
| 可贖回或然普通股(面值0.001美元、26,485,961股法定股份；截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日分別有零及26,485,961股已發行及發行在外股份。截至二零一二年十二月三十一日，清算優先及贖回總額分別為人民幣75,899元及人民幣76,858元) | — | 76,858 | 12,337 |
| 股東權益： | | | |
| 普通股(面值0.001美元、1,000,000,000股法定股份；截至二零一一年及二零一二年十二月三十一日分別有302,729,550股及304,588,550股已發行及發行在外股份) | 1,937 | 1,937 | 311 |
| 額外實繳股本 | 709,815 | 726,203 | 116,564 |
| 保留盈利 | 84,853 | 34,563 | 5,548 |
| 累計其他全面虧損 | (427) | (420) | (67) |
| 中國手遊娛樂集團有限公司權益總額 | 796,178 | 762,283 | 122,356 |
| 非控股權益 | — | 65 | 10 |
| 股東權益總額 | 796,178 | 762,348 | 122,366 |
| 總負債、夾層權益及股東權益 | 950,430 | 896,972 | 143,974 |

* 截至二零一一年十二月三十一日止年度金額乃來自二零一一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
簡明綜合全面收入表
 (除股份數目及每股數據外，
 金額以人民幣(「人民幣」)千元及千美元(「美元」)計)

| | 截至以下日期止三個月 | | | | 截至以下日期止十二個月 | | |
|---------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | 二零一一年 | 二零一二年 | 二零一三年 | 二零一三年 | 二零一一年 | 二零一二年 | 二零一三年 |
| | 十二月 | 九月 | 十二月 | 十二月 | 十二月 | 十二月 | 十二月 |
| | 三十一日 | 三十日 | 三十一日 | 三十一日 | 三十一日* | 三十一日 | 三十一日 |
| | 人民幣 | 人民幣 | 人民幣 | 美元 | 人民幣 | 人民幣 | 美元 |
| | (未經審核) | (未經審核) | (未經審核) | (未經審核) | (未經審核) | (未經審核) | (未經審核) |
| 收益淨額(a) | | | | | | | |
| 遊戲..... | 50,804 | 41,630 | 20,722 | 3,326 | 204,794 | 172,185 | 27,638 |
| 手機設計..... | 9,170 | 1,983 | 8,194 | 1,316 | 38,694 | 15,408 | 2,472 |
| 收益淨額總額..... | 59,974 | 43,613 | 28,916 | 4,642 | 243,488 | 187,593 | 30,110 |
| 收益成本(b) | | | | | | | |
| 遊戲..... | (22,459) | (19,906) | (11,830) | (1,899) | (79,311) | (74,878) | (12,019) |
| 手機設計..... | (8,247) | (2,579) | (9,049) | (1,452) | (29,037) | (16,852) | (2,705) |
| 收益成本總額..... | (30,706) | (22,485) | (20,879) | (3,351) | (108,348) | (91,730) | (14,724) |
| 毛利..... | 29,268 | 21,128 | 8,037 | 1,291 | 135,140 | 95,863 | 15,386 |
| 營運開支： | | | | | | | |
| 銷售開支..... | (2,420) | (3,992) | (4,792) | (769) | (7,561) | (15,838) | (2,542) |
| 一般及行政開支..... | (2,647) | (9,273) | (13,385) | (2,148) | (16,263) | (35,633) | (5,719) |
| 研發開支..... | (9,489) | (9,270) | (9,840) | (1,579) | (24,566) | (35,071) | (5,629) |
| 商譽減值..... | — | — | (33,517) | (5,380) | — | (33,517) | (5,380) |
| 無形資產減值..... | — | — | (10,910) | (1,751) | — | (10,910) | (1,751) |
| 上市開支..... | — | (18,053) | 746 | 120 | — | (17,307) | (2,778) |
| 營運開支總額..... | (14,556) | (40,588) | (71,698) | (11,507) | (48,390) | (148,276) | (23,799) |
| 營運收入(虧損)..... | 14,712 | (19,460) | (63,661) | (10,216) | 86,750 | (52,413) | (8,413) |
| 利息收入..... | 303 | 235 | 674 | 108 | 927 | 1,474 | 237 |
| 其他收入..... | 89 | 113 | 113 | 18 | 293 | 451 | 72 |
| 可歸還或然代價資產公平值變動..... | 31,913 | 20,550 | 2,806 | 450 | 39,446 | 27,326 | 4,386 |
| 除所得稅及非控股權益前收入(虧損)..... | 47,017 | 1,438 | (60,068) | (9,640) | 127,416 | (23,162) | (3,718) |
| 所得稅(開支)利益..... | 61,373 | 176 | 1,738 | 279 | 35,927 | 8,689 | 1,395 |
| 淨利潤(虧損)..... | 108,390 | 1,614 | (58,330) | (9,361) | 163,343 | (14,473) | (2,323) |
| 可贖回或然普通股增加..... | — | (576) | (560) | (90) | — | (3,023) | (485) |
| 股東應佔淨利潤(虧損)..... | 108,390 | 1,038 | (58,890) | (9,451) | 163,343 | (17,496) | (2,808) |
| 非控股權益應佔淨利潤(虧損)..... | — | — | (135) | (22) | 11,837 | (135) | (22) |
| 中國手遊娛樂集團有限公司普通股股東應佔淨利潤(虧損)..... | 108,390 | 1,038 | (58,755) | (9,429) | 151,506 | (17,361) | (2,786) |
| 其他全面收入(虧損)： | | | | | | | |
| 外幣換算調整..... | 337 | 23 | (36) | (6) | (278) | 7 | 1 |
| 其他全面收入(虧損)總額..... | 337 | 23 | (36) | (6) | (278) | 7 | 1 |
| 全面收入(虧損)總額..... | 108,727 | 1,061 | (58,926) | (9,457) | 163,065 | (17,489) | (2,807) |
| 非控股權益應佔全面收入總額..... | — | — | (135) | (22) | 11,908 | (135) | (22) |
| 中國手遊娛樂集團有限公司普通股股東應佔全面收入總額..... | 108,727 | 1,061 | (58,791) | (9,435) | 151,157 | (17,354) | (2,785) |
| 每股盈利： | | | | | | | |
| 每股基本盈利..... | 0.36 | 0.0032 | (0.19) | (0.03) | 0.62 | (0.06) | (0.01) |
| 每股攤薄盈利..... | 0.36 | 0.0030 | (0.19) | (0.03) | 0.62 | (0.06) | (0.01) |
| 計算以下項目時發行在外普通股加權平均數目： | | | | | | | |
| 每股基本盈利..... | 302,657,192 | 302,729,550 | 303,194,300 | 303,194,300 | 244,594,415 | 302,853,059 | 302,853,059 |
| 每股攤薄盈利..... | 302,657,192 | 316,228,294 | 303,194,300 | 303,194,300 | 244,594,415 | 302,853,059 | 302,853,059 |
| (a)來自關聯方的收益淨額 | | | | | | | |
| 遊戲..... | — | — | — | — | 13,752 | — | — |
| (b)關聯方應佔收益成本 | | | | | | | |
| 手機設計..... | — | — | — | — | (774) | — | — |

* 截至二零一一年十二月三十一日止十二個月金額乃來自二零一一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
簡明綜合現金流量表
(金額以人民幣(「人民幣」)千元及千美元(「美元」)計)

| | 截至以下日期止三個月 | | | | 截至以下日期止九個月 | | |
|------------------------|----------------------|--------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| | 二零一一年 十二月 三十一日 | 二零一二年 九月 三十日 | 二零一二年 十二月 三十一日 | 二零一二年 十二月 三十一日 | 二零一一年 十二月 三十一日* | 二零一二年 十二月 三十一日 | 二零一二年 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 | 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 | 48,124 | (12,405) | 25,572 | 4,105 | 108,461 | 47,815 | 7,675 |
| 投資活動使用現金淨額 | (10,519) | (28,880) | (39,012) | (6,262) | (16,584) | (100,051) | (16,059) |
| 融資活動使用的現金淨額 | (8,400) | (2,038) | (14,115) | (2,266) | (8,400) | (6,272) | (1,007) |
| 現金及現金等價物匯率影響 | 415 | 23 | (36) | (5) | (278) | 7 | 1 |
| 現金及現金等價物增加(減少)淨額 | 29,620 | (43,300) | (27,591) | (4,428) | 83,199 | (58,501) | (9,390) |
| 期初現金及現金等價物 | 157,617 | 199,627 | 156,327 | 25,092 | 104,038 | 187,237 | 30,054 |
| 期末現金及現金等價物 | 187,237 | 156,327 | 128,736 | 20,664 | 187,237 | 128,736 | 20,664 |

* 截至二零一一年十二月三十一日止年度的金額來自二零一一年十二月三十一日的經審核綜合財務報表。

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 (除每股美國預託股份數據外，金額以人民幣(人民幣)千元計)

| | 截至二零一一年 十二月三十一日止三個月 | | | 截至二零一二年 九月三十日止三個月 | | | 截至二零一二年 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(a) | 非公認會計 原則 | 公認會計 原則 | 調整(a) | 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 | 14,556 | 121 | 14,677 | 40,588 | (5,054) | 35,534 | 71,698 | (48,351) | 23,347 |
| 營運收入/(虧損) | 14,712 | (121) | 14,591 | (19,460) | 5,054 | (14,406) | (63,661) | 48,351 | (15,310) |
| 營運利潤率 | 24.5% | | 24.3% | -44.6% | | (33.0%) | -220.2% | | -52.9% |
| 淨利潤/(虧損) | 108,390 | (121) | 108,269 | 1,614 | 5,054 | 6,668 | (58,330) | 48,351 | (9,979) |
| 淨利潤率 | 180.7% | | 180.5% | 3.7% | | 15.29% | -201.7% | | -34.5% |
| 中國手遊應佔淨利潤 | 108,390 | (121) | 108,269 | 1,038 | 5,054 | 6,092 | (58,755) | 48,351 | (10,404) |
| 中國手遊應佔淨利潤率 | 180.7% | | 180.5% | 2.4% | | 14.0% | -203.2% | | -36.0% |
| 每股美國預託股份 攤薄盈利(b) | 5.01 | | 5.01 | 0.04 | | 0.25 | -2.71 | | -0.48 |
| 非公認會計原則調整 | | | | | | | | | |

| | 截至二零一一年 十二月三十一日止十二個月 | | | 截至二零一二年 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(c) | 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 | 48,390 | (815) | 47,575 | 148,276 | (75,803) | 72,473 |
| 營運收入 | 86,750 | 815 | 87,565 | (52,413) | 75,803 | 23,390 |
| 營運利潤率 | 35.63% | | 35.96% | -27.9% | | 12.5% |
| 淨利潤 | 163,343 | 815 | 164,158 | (14,473) | 75,803 | 61,330 |
| 淨利潤率 | 67.1% | | 67.4% | -7.7% | | 32.7% |
| 中國手遊應佔淨利潤 | 151,506 | 815 | 152,321 | (17,361) | 75,803 | 58,442 |
| 中國手遊應佔淨利潤率 | 62.22% | | 62.6% | -9.2% | | 31.2% |
| 每股美國預託股份攤薄盈利(b) | 8.68 | | 8.62 | (0.80) | | 2.47 |
| 非公認會計原則調整 | | | | | | |

- (a) 調整剔除各期間股份酬金開支、商譽及無形資產減值虧損。
 (b) 1股美國預託股份 = 14股普通股。
 (c) 調整剔除各期間股份酬金開支、商譽及無形資產減值虧損及上市開支。