

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
二零一三年第一季度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)已就中國手遊二零一三年第一季度未經審核財務業績(「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，二零一三年五月三十一日

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

中國手遊二零一三年第一季未經審核財務業績

香港，二零一三年五月三十一日 — 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，現公佈其截至二零一三年三月三十一日止第一季未經審核財務業績。

二零一三年第一季財務概要

- 收益達人民幣3,650萬元（590萬美元¹），而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為人民幣5,430萬元及人民幣2,890萬元。收益環比增加主要由於來自社交遊戲及單機遊戲的收益增加以及本公司單機遊戲包的訂購用戶數增加所致。
- 淨虧損為人民幣2,160萬元（350萬美元），而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別錄得淨利潤人民幣1,880萬元及淨虧損人民幣5,830萬元。
- 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1,320萬元（210萬美元），而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別錄得非公認會計原則淨利潤人民幣2,070萬元及非公認會計原則淨虧損人民幣1,000萬元。
- 每股美國預託股份³（「美國預託股份」）基本及攤薄虧損為人民幣1.01元（0.16美元），而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別錄得每股美國預託股份盈利人民幣0.87元及每股虧損人民幣2.71元。

經選定的第一季營運數據

- 單機遊戲（不包括單機遊戲包）的總付費用戶數⁴為430萬戶，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為1,210萬戶及500萬戶。單機遊戲（不包括單機遊戲包）每名付費用戶的平均收益（「ARPU」）為人民幣3.38元，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為人民幣2.81元及人民幣2.37元。

¹ 本公佈包含若干按特定滙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6.2108元兌1.00美元，即二零一三年三月二十九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滙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。

⁴ 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）；及(ii)透過應用程式市場下載遊戲的用戶數。

- 二零一三年第一季的單機遊戲包總訂購用戶數⁵為150萬戶，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為200萬戶及110萬戶。單機遊戲包的單次訂購平均收益為人民幣4.73元，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為人民幣4.59元及人民幣4.01元。
- 社交遊戲的總付費用戶數為308,039戶，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為164,030戶及48,235戶。社交遊戲的ARPU為人民幣23.81元，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為人民幣50.36元及人民幣92.47元。

中國手遊的行政總裁肖健指：「我們喜見第一季收益及整體財務及營運表現強勁增長。我們於去年實行專注於智能手機遊戲開發及發行的長遠策略已初見成效。」「我們一直致力提升及調整分銷渠道以及技術及開發團隊，藉以把握中國智能手機遊戲業務的龐大增長機遇。我們現有的遊戲多達510隻，最近還公佈即將於安卓平台(Android)及iOS平台上推出自行研發的社交遊戲「戰谷」、「降魔神話」及「仙風」。公司於二零一三年獲得三個國家級手機遊戲大獎，足證我們於此方面的潛力。當中「戰谷」獲全球手機遊戲大會頒發「網絡遊戲優秀獎」，並獲全球移動互聯網大會選為「十大手機遊戲」。此外，「快樂炸金花」則榮獲最佳遊戲金蘋果獎。與此同時，我們亦已大幅擴展遊戲發行業務，並已於近日發行由第三方開發的安卓平台遊戲「龍之召喚」。

「我們計劃於二零一三年推出超過十五個社交遊戲，即將推出的社交遊戲陣容讓人興奮。該等遊戲的推出正是去年所作投資及過渡期間努力的成果。我們亦大力投資開發智能手機社交遊戲，並建立第三方遊戲發行能力。此外，自二零一二年十一月以來，我們已收購八支遊戲開發團隊。我們深信，這將有助推動長遠的整體表現。

「隨著遊戲組合不斷豐富，我們亦對分銷渠道作出相應擴展。我們已與中國無線科技及北京天宇朗通通信設備簽訂策略合作協議，在超過1,000萬台智能手機上預載我們的遊戲中心應用程式市場。我們與400多間手機生產商合作，預期二零一三年將有超過6,000萬台手機預載我們的遊戲中心應用程式市場及其他精選遊戲。我們擬利用分銷渠道的規模及數目推廣專利網絡遊戲，藉以降低日後的推廣成本。該等合作夥伴對我們財務表現的貢獻正逐步上升，我們期望能物色手機及手機晶片製造商聯手發掘是項全新及讓人期待的預載業務機會，並期待與其他平台合作。

5 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。

「我們相信，目前的成績只實現了轉型至智能手機遊戲的初步益處，來年將可發揮更巨大的潛力。憑藉擁有1億5,000萬名手機用戶的分銷網絡，加上已與手機製造商、手機營運商及其他第三方平台訂立策略合作協議，為我們強大的遊戲組合提供支援，本人有信心能藉著該等投資及我們尋求的轉型模式，為股東帶來長遠價值。」

中國手遊的首席財務官張飛虎先生補充：「整體收益錄得強勁增長，當中遊戲分部更較二零一二年第四季上升40.0%，成績讓人滿意。收益上升的主要原因是我們成功向智能手機遊戲方向轉型，並對第三方遊戲發行業務進行擴展。於二零一三年第一季，我們推出了三款專利社交遊戲，其中「快樂炸金花」是同系列棋牌遊戲的首款遊戲，推出後旋即取得成功，每月付費用戶超過160,000名。此外，由於中國移動放寬廣告政策，中國移動平台單機遊戲包的訂購用戶數因而大幅上升。以本季度的整體收益計算，我們的遊戲包再度榮登中國移動平台榜首。隨著我們去年進行轉型所付出的努力初見成效，相信我們已踏入新一輪的增長周期。」

二零一三年第一季業績

收益

淨收益總額為人民幣3,650萬元(590萬美元)，二零一二年第一季及上一季分別為人民幣5,430萬元及人民幣2,890萬元。

- 手機遊戲收益為人民幣2,900萬元(470萬美元)，較去年同期及上一季的人民幣5,150萬元及人民幣2,070萬元分別下跌43.7%及增加40.0%。收益按季增長主要由於來自社交遊戲、單機遊戲及單機遊戲包的收益增加所致，該等收益增加是由於多項因素所致，包括：(1)由於遊戲質量提升，單機遊戲的ARPU由二零一二年第四季的人民幣2.37元增加至二零一三年第一季的人民幣3.38元；(2)由於中國移動決定放寬多項廣告政策，遊戲包的訂購用戶人數增加36.3%至150萬戶，同時ARPU由人民幣4.01元增加至人民幣4.73元；及(3)社交遊戲的付費用戶數較二零一二年第四季大幅增加538.6%至308,039戶，主要是由於我們推出多款新的社交遊戲所致，包括快樂炸金花等三隻自行開發的社交遊戲以及由第三方開發的其他社交遊戲。收益較去年同期減少，乃由於本公司進行轉型，集中開發安卓平台及iOS平台的新一代社交遊戲所致。本公司預期於二零一三年再推出超過十五款社交遊戲。

- 手機設計收益為人民幣750萬元(120萬美元)，而二零一二年同期及上一季分別為人民幣280萬元及人民幣820萬元。收益較上一季減少主要由於傳統上第一季農曆新年期間的生產活動減慢所致。收益按年增長，主要由於來自智能手機設計的收益增加所致。

收益成本

二零一三年第一季的收益成本為人民幣2,200萬元(350萬美元)，分別較二零一二年第一季及二零一二年第四季的人民幣2,430萬元及人民幣2,090萬元分別減少9.5%及增加5.3%。收益成本較上一季增加，主要由於向於安卓平台智能手機預載本公司遊戲平台的代理支付的金額增加，但被手機設計銷量減少，導致零件成本減少所部分抵銷。收益成本較去年同期減少，主要由於向預載本公司遊戲及遊戲平台的代理支付的金額減少，但被手機設計銷量增加導致的較高零件成本所部分抵銷。

- 手機遊戲收益成本為人民幣1,470萬元(240萬美元)，而二零一二年第一季及上一季分別為人民幣2,160萬元及人民幣1,180萬元。成本上升主要由於向於安卓平台智能手機預載本公司遊戲平台的代理支付的金額增加。此外，本公司亦加大對宣傳遊戲包的開支。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。
- 手機設計收益成本為人民幣720萬元(120萬美元)，而二零一二年第一季及上一季分別為人民幣280萬元及人民幣900萬元。收益較上一季減少主要由於農曆新年期間的生產活動減少，導致零件成本減少。收益較去年同期同比增加主要由於智能手機印刷電路板組裝的銷售訂單增加以致零件成本增加。

本公司的二零一三年第一季整體毛利率為40%，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為55.2%及27.8%。

- 手機遊戲二零一三年第一季毛利率為49.3%，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為58.1%及42.9%。毛利率按季增加主要由於收益相對固定成本增加。固定成本主要包括無形資產的攤銷。毛利率按年下跌主要由於向預載本公司遊戲平台的代理支付的金額增加，而當中部分成本是根據本公司遊戲平台的活躍用戶人數計算。

- 手機設計二零一三年第一季毛利率為4.3%，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為0.8%及(10.4)%，毛利率按季及按年增加乃由於攤銷開支減少以致固定成本減少所致。

營運開支

二零一三年第一季的營運開支為人民幣3,280萬元(530萬美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為人民幣1,670萬元及人民幣7,170萬元。開支按季減少主要由於本公司二零一二年第四季產生商譽及無形資產減值虧損人民幣4,440萬元。

於二零一三年第一季，研發開支佔淨收益的百分比為24.0%，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為15.8%及34.0%。研發開支佔淨收益的百分比按年增加主要由於本公司投資開發智能手機社交遊戲所致。

二零一三年第一季的股份開支合共人民幣580萬元(90萬美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季則分別錄得人民幣190萬元收益及人民幣400萬元開支。股份開支按季及按年增加主要由於本公司於二零一三年第一季向高級管理層及顧問授出購股權及認股權證所致。

減值虧損

於二零一三年第一季，因未來將會棄用功能手機遊戲開發軟件，本公司錄得人民幣260萬元(40萬美元)非現金性的無形資產減值。

營運收入(虧損)

基於以上因素，本公司的二零一三年第一季營運虧損為人民幣1,820萬元(290萬美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季則分別錄得人民幣1,330萬元營運收入及人民幣6,370萬元營運虧損。

二零一三年第一季的營運虧損(不包括(1)股份酬金開支；及(2)商譽及無形資產減值虧損(非公認會計原則))為人民幣970萬元(160萬美元)，而二零一二年第一季的營運收入(非公認會計原則)為人民幣1,520萬元，二零一二年第四季的營運虧損(非公認會計原則)為人民幣1,530萬元。

或可退還的代價資產

二零一三年第一季，或可退還的代價資產的公平值變動產生的虧損為人民幣280萬元(50萬美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為收益人民幣710萬元及人民幣280萬元，虧損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減少所致。

所得稅

二零一三年第一季，本公司的所得稅開支為人民幣110萬元(20萬美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季則分別錄得所得稅開支人民幣210萬元及所得稅利益人民幣170萬元。

淨利潤(虧損)

二零一三年第一季的淨虧損為人民幣2,160萬元(350萬美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別錄得淨利潤人民幣1,880萬元及淨虧損人民幣5,830萬元。

二零一三年第一季的淨虧損(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))為人民幣1,320萬元(210萬美元)，而二零一二年第一季的淨利潤(非公認會計原則)為人民幣2,070萬元，二零一二年第四季的淨虧損(非公認會計原則)為人民幣1,000萬元。

每股美國預託股份的基本及攤薄盈利(虧損)

二零一三年第一季，每股美國預託股份的基本及攤薄虧損均為人民幣1.01元(0.16美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為每股美國預託股份盈利人民幣0.87元及每股美國預託股份虧損人民幣2.71元。二零一三年第一季的每股美國預託股份的基本及攤薄虧損(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))均為人民幣0.62元(0.10美元)，而二零一二年第一季及二零一二年第四季分別為每股美國預託股份盈利人民幣0.96元及每股美國預託股份虧損人民幣0.48元。

現金及現金等價物

截至二零一三年三月三十一日，本公司的現金及現金等價物及短期投資分別為人民幣1億2,540萬元(2,020萬美元)及人民幣4,510萬元(730萬美元)。二零一三年第一季的營運現金流為淨流入人民幣350萬元(60萬美元)。

普通股

於二零一三年三月三十一日，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。

電話會議

中國手遊的管理層將於二零一三年五月三十一日上午八時正(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	400-120-0654
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五月三十一日上午十時正(美國東岸時間)至二零一三年六月七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	72389583

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，將股份開支以及商譽及無形資產虧損的影響撇除。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

綜合資產負債表

(除股份數目外，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	截至三月三十一日	
	二零一二年*	二零一三年	二零一三年
	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	128,736	125,394	20,190
短期投資	45,000	45,077	7,258
應收賬款	41,726	41,147	6,625
存貨	2,359	3,859	621
預付款項及其他流動資產	37,386	37,755	6,079
遞延稅項資產	262	270	43
流動資產總額	255,469	253,502	40,816
非流動資產：			
物業及設備淨額	4,814	4,987	803
商譽	564,841	564,841	90,945
無形資產淨額	42,998	38,822	6,251
預付款項	28,600	27,200	4,379
遞延稅項資產	129	92	15
其他非流動資產	343	926	149
非流動資產總額	641,725	636,868	102,542
總資產	897,194	890,370	143,358
負債、夾層權益及股東權益			
流動負債：			
應付賬款	3,689	9,857	1,587
應計開支及其他負債	19,597	18,944	3,050
遞延收益	1,697	3,562	574
應付所得稅	76	648	104
應付關聯方款項	991	991	160
流動負債總額	26,050	34,002	5,475
非流動負債：			
未確認稅項利益	21,944	23,092	3,718
遞延稅項負債	7,844	7,204	1,160
其他非流動負債	2,150	2,720	438
非流動負債總額	31,938	33,016	5,316
總負債	57,988	67,018	10,791
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；截至二零一二年十二月三十一日及二零一三年三月三十一日分別有26,485,961股及26,485,961股已發行及發行在外股份。截至二零一三年三月三十一日，清算優先及贖回總額分別為人民幣75,899元及人民幣77,211元)	76,858	77,211	12,432
股東權益：			
A類普通股(面值0.001美元、750,000,000股法定股份；截至二零一二年十二月三十一日及二零一三年三月三十一日分別有113,577,208股及113,577,208股已發行及發行在外股份)	727	727	117
B類普通股(面值0.001美元、250,000,000股法定股份；截至二零一二年十二月三十一日及二零一三年三月三十一日分別有189,617,092股及189,617,092股已發行及發行在外股份)	1,213	1,213	195
額外實繳股本	726,200	732,011	117,861
保留盈利	34,563	12,684	2,042
累計其他全面虧損	(420)	(532)	(86)
中國手遊娛樂集團有限公司權益總額	762,283	746,103	120,129
非控股權益	65	38	6
股東權益總額	762,348	746,141	120,135
總負債、夾層權益及股東權益	897,194	890,370	143,358

* 截至二零一二年十二月三十一日止年度金額乃來自二零一二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			
	二零一二年 三月三十一日	二零一二年 十二月 三十一日	二零一三年 三月三十一日	二零一三年 三月三十一日
	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)
收益淨額				
遊戲	51,532	20,722	29,019	4,672
手機設計	2,801	8,194	7,528	1,212
收益淨額總額	54,333	28,916	36,547	5,884
收益成本				
遊戲	(21,551)	(11,830)	(14,746)	(2,374)
手機設計	(2,780)	(9,049)	(7,205)	(1,160)
收益成本總額	(24,331)	(20,879)	(21,951)	(3,534)
毛利	30,002	8,037	14,596	2,350
營運開支：				
銷售開支	(2,160)	(4,792)	(7,563)	(1,218)
一般及行政開支	(5,907)	(13,385)	(13,818)	(2,225)
研發開支	(8,597)	(9,840)	(8,775)	(1,413)
商譽減值	—	(33,517)	—	—
無形資產減值	—	(10,910)	(2,613)	(421)
上市開支	—	746	—	—
營運收入(虧損)	13,338	(63,661)	(18,173)	(2,927)
利息收入	292	674	405	65
其他收入	113	113	113	18
可歸還或然代價資產公平值變動	7,131	2,806	(2,804)	(450)
除所得稅及非控股權益前收入(虧損)	20,874	(60,068)	(20,459)	(3,294)
所得稅(開支)利益	(2,053)	1,738	(1,133)	(182)
淨利潤(虧損)	18,821	(58,330)	(21,592)	(3,476)
可贖回或然普通股增加	—	(560)	(353)	(57)
股東應佔淨利潤(虧損)	18,821	(58,890)	(21,945)	(3,533)
非控股權益應佔淨利潤(虧損)	—	(135)	(67)	(11)
中國手遊娛樂集團有限公司 普通股股東應佔淨利潤(虧損)	18,821	(58,755)	(21,878)	(3,522)
其他全面虧損：				
外幣換算調整	(7)	(36)	(112)	(18)
其他全面虧損	(7)	(36)	(112)	(18)
全面收入(虧損)	18,814	(58,926)	(22,057)	(3,551)
非控股權益應佔全面虧損	—	(135)	(67)	(11)
中國手遊娛樂集團有限公司普通股股東 應佔全面收入(虧損)	18,814	(58,791)	(21,990)	(3,540)
A類及B類普通股每股盈利(虧損)：				
基本	0.06	(0.19)	(0.07)	(0.01)
攤薄	0.06	(0.19)	(0.07)	(0.01)
計算以下項目時發行在外A類及B類普通股 加權平均數目：				
基本	302,729,550	303,194,300	303,194,300	303,194,300
攤薄	302,729,550	303,194,300	303,194,300	303,194,300

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			
	二零一二年	二零一二年	二零一三年	二零一三年
	三月三十一日	十二月 三十一日	三月三十一日	三月三十一日
	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)
經營活動提供的現金淨額	12,393	25,572	3,473	559
投資活動使用的現金淨額	(2,698)	(39,012)	(6,743)	(1,085)
融資活動(使用)提供的 現金淨額	(63,000)	(14,115)	40	6
現金及現金等價物匯率影響	(7)	(36)	(112)	(18)
現金及現金等價物減少淨額	(53,312)	(27,591)	(3,342)	(538)
期初現金及現金等價物	187,237	156,327	128,736	20,728
期末現金及現金等價物	133,925	128,736	125,394	20,190

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)

	截至二零一二年 三月三十一日止三個月			截至二零一二年 十二月三十一日止三個月			截至二零一三年 三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	16,664	(1,892)	14,772	71,698	(48,351)	23,347	32,769	(8,441)	24,328
營運收入(虧損)	13,338	1,892	15,230	(63,661)	48,351	(15,310)	(18,173)	8,441	(9,732)
營運利潤率	24.5%		28.0%	-220.2%		-52.9%	-49.7%		-26.6%
淨利潤(虧損)	18,821	1,892	20,713	(58,330)	48,351	(9,979)	(21,592)	8,441	(13,151)
淨利潤率	34.6%		38.1%	-201.7%		-34.5%	-59.1%		-36.0%
中國手遊應佔淨利潤	18,821	1,892	20,713	(58,755)	48,351	(10,404)	(21,878)	8,441	(13,437)
中國手遊應佔淨利潤率	34.6%		38.1%	-203.2%		-36.0%	-59.9%		-36.8%
每股美國預託股份攤薄盈利(b)	0.87		0.96	-2.71		-0.48	-1.01		-0.62

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。