



## 畅游公布2013年第二季度未经审计财报

### 2013年第二季度总收入创历史新高

2013年7月29日，中国北京— 中国领先的在线游戏开发商和运营商畅游有限公司（下面称“畅游”或“公司”）（纳斯达克股票代码：CYOU）今天公布了截至2013年6月30日未经审计的第二季度财报。

#### 2013年第二季度亮点

- 总收入达到了创纪录的1.824亿美元，环比增长3%，同比增长24%，达到了公司的指导性预测。
- 网络游戏收入达到了创纪录的1.683亿美元，环比增长1%，同比增长24%，达到了公司的指导性预测。
- 归属于畅游公司的净利润为7,520万美元，环比下降3%，同比增长9%。
- 非美国通用会计准则<sup>1</sup>归属于畅游公司的净利润为7,560万美元，环比下降3%，同比增长4%，超出公司指导性预测上限160万美元。
- 2013年6月5日，畅游完成收购其控股网页游戏子公司第七大道有限公司（“第七大道”）的所有少数股东持有的28.074%股权。
- 2013年7月27日，畅游董事会批准了一份规模最高达1亿美元的股票回购计划。根据该计划，畅游公司将在2013年7月27日至2015年7月26日的两年中，回购畅游的流通美国存托凭证<sup>2</sup>（“ADS”）。

畅游首席执行官王滔先生表示：“公司“玩家至上”的理念基础是让玩家随时随地享受到他们喜爱的产品。这意味着我们现在不仅要继续为玩家提供优秀的PC端大型多人在线游戏（“MMO游戏”），也要为玩家在移动端游戏和网页游戏这两个快速兴起的领域创造游戏并提供服务。《天龙八部》目前是公司收入增长的驱动力之一，新推出的自主研发MMO游戏《斗破苍穹》在2013年第二季度开始为公司贡献收入，同时公司的两款旗舰网页游戏《弹弹堂》和《神曲》表现稳健。第七大道已经成为畅游的全资子公司，我们正在优化公司网页游戏的战略规划和产品线组合。移动端游戏方面，预计今年下半年会推出数款移动端游戏，其中约半数自主研发产品。我们的产品线丰富，即将推出各类PC端、网页以及移动端游戏的产品组合，并且公司拥有多年成功游戏研发、运营、推广和发行经验，我们对公司的长期成功充满信心。”

畅游总裁陈德文先生表示：“我们致力于打造商业模式不仅是创作和运营游戏大作，更重要的是着眼于玩家需求，为那些因为喜爱畅游游戏成为我们用户的玩家，提供最有创意和最优质的服务，缔造畅游忠实用户群社区，满足他们对网络游戏的热爱。自公司于2011年12月收购17173业务至今，我们继续发布多样化的新游戏，着手将17173打造成为中国网络游戏玩家的核心社区，

<sup>1</sup>非美国通用会计准则计算方法剔除了股权激励费用、商誉减值准备、并购相关无形资产减值损失和相关税费、股权激励相关的非现金税收优惠以及并购相关的历史性或有对价冲销收益。关于公司非美国通用会计准则财务数据及其与美国通用会计准则财务数据之间的相关调节的说明，请参见随附的“非美国通用会计准则披露”和“美国通用会计准则和非美国通用会计准则财务数据调节表”。

<sup>2</sup>一股美国存托凭证代表两股A类普通股。



并取得稳步的进展。我们启动了17173移动端项目，使玩家可以通过移动应用程序直接访问喜欢的网站版块。我们也致力于丰富网站的内容和服务，拓宽17173网站的用户基础，如举办现场直播电子竞技游戏比赛。这些举措正是我们为实现17173愿景所做出的行动。”

畅游首席财务官何捷先生表示：“2013年第二季度我们在增加对人才、游戏和移动应用研发以及市场推广投资的同时，公司的财务表现达到了预期。我们计划今年会继续执行该投资计划，预计会对利润率带来短期压力。我们相信公司充沛的现金储备和可持续的营运现金流净流入可以充分支持公司的多个发展目标和公司今日宣布高达1亿美元的股票回购计划。”

## 2013年第二季度经营业绩

畅游目前经营多元化的游戏业务，公司管理层认为以往披露的运营指标不是衡量公司现有定位和公司未来业务发展的最相关指标。为了让投资者更好地理解公司所有产品和服务的整体表现，公司披露了两项新的运营指标：公司游戏的总计平均月度活跃用户数和公司平台产品的总计平均月度活跃用户数。为了方便投资者理解公司运营数据披露形式的转换，本新闻稿中提供新旧两种运营数据的同比和环比数值比较。在今后的新闻稿中，公司计划只披露新的运营数据，即只披露公司游戏的总计平均月度活跃用户数和公司平台产品的总计平均月度活跃用户数。

根据新的运营指标，公司2013年第二季度运营表现如下：

- 公司游戏的总计平均月度活跃用户数<sup>3</sup>为3,600万，环比下降2%，同比增长4%。环比下降的主要原因是2013年第二季度《弹弹堂》进入相对成熟期后所带来的活跃用户数的下降，以及公司注销了一些游戏账户，导致《天龙八部》活跃用户数的下降。这部分被2013年第二季度《神曲》在第三方运营平台新增的玩家所部分抵消。同比增长的主要原因是2013年第二季度有更多玩家玩《天龙八部》和《神曲》，同时被2013年第二季度《弹弹堂》进入相对成熟期后所带来的活跃用户数的下降所部分抵消。
- 公司平台产品<sup>4</sup>的总计平均月度活跃用户数为8,500万，环比持平，同比增长4%。同比增长的主要原因是2013年第二季度公司网页游戏运营平台的月度独立访问数的增长。

根据以往的运营指标，公司2013年第二季度运营表现如下：

- 公司游戏的总计注册账户数<sup>5</sup>达2.967亿，环比增长9%，同比增长49%。
- 公司游戏的总计最高同时在线人数（PCU）为107万，环比下降4%，同比下降1%。
- 公司游戏的总计活跃付费账户数（APA）为196万，环比下降4%，同比下降25%。环比和同比下降的主要原因是低消费的活跃付费账户数的下降。由于2013年第二季度，公司继续执行之前季度的策略，对《天龙八部》玩家免费赠予虚拟物品，导致一些低消费的活跃付费账户季度内没有消费行为。

<sup>3</sup> 计算方法为公司以及其全资和/或控股子公司所有运营的大型多人在线游戏、网页游戏和移动端游戏的季度内总计月度活跃用户数的平均数。游戏月度活跃用户数是指当月至少登陆过一次游戏的用户数量。

<sup>4</sup> 计算方法为公司网页游戏运营平台及17173网站和其非游戏产品的季度内总计月度独立访问用户数和非游戏应用的季度内总计月度登陆账号数的加总的平均数。

<sup>5</sup> 剔除第七大道网页游戏，并包括在中国境内运营的《天龙八部》、《鹿鼎记》、《刀剑·英雄》、《刀剑英雄2》、《斗破苍穹》、《桃园》、《大话水浒》、《中华英雄》、《剑仙》和《古域》。



- 公司游戏的平均每活跃付费用户贡献的季度收入（ARPU）为424元人民币，环比增长6%，同比增长53%。环比和同比增长的主要原因是2013年第二季度《天龙八部》的低消费活跃付费账户数下降以及高等级玩家季度内消费力度加大。

第七大道2013年第二季度运营表现如下：

- 第七大道游戏<sup>6</sup>的总计活跃账户数<sup>7</sup>达5,780万，环比增长5%，同比增长6%。环比和同比增长主要是由于2013年第二季度《神曲》在第三方运营平台吸引了更多的新玩家，同时被《弹弹堂》进入相对成熟期后所带来的活跃用户数的下降所部分抵消。
- 第七大道游戏的总计活跃充值账户数<sup>8</sup>为131万，环比下降17%，同比下降25%。环比和同比下降的主要原因是2013年第二季度《弹弹堂》进入相对成熟期后所带来的活跃充值账户数的下降。
- 第七大道游戏的平均每活跃充值用户贡献的季度收入<sup>9</sup>为142元人民币，环比增长4%，同比增长129%。环比和同比增长的主要原因是公司在2013年第二季度增加了《神曲》的付费虚拟道具，从而提升了《神曲》的平均每活跃充值用户贡献值。

## 2013年第二季度未经审计财报

### 收入

2013年第二季度的总收入达到了1.824亿美元，环比增长3%，同比增长24%，达到了公司的指导性预测。

2013年第二季度的网络游戏收入达到了1.683亿美元，环比增长1%，同比增长24%，达到了公司的指导性预测。环比增长主要是由于《天龙八部》收入的增长，以及2013年第二季度新推出的大型多人在线游戏《斗破苍穹》带来的收入。同比增长主要是由于2013年第二季度《天龙八部》和《神曲》收入的增长。

2013年第二季度在线广告收入达到了1,010万美元，环比增长52%，同比增长11%，达到了公司的指导性预测。环比的增长主要是国内广告行业季节性增长，以及由于2013年春节假期较往年晚，导致一些游戏公司将新游戏的上线时间和相关的推广活动从今年的第一季度推迟到第二季度。同比增长主要是由于2013年春节假期较往年晚，导致一些游戏公司将新游戏的上线时间和相关的推广活动从今年的第一季度推迟到第二季度。

2013年第二季度由17173运营第三方网页游戏业务所产生的互联网增值服务收入为140万美元，环比下降5%，同比增长13%。环比下降主要是由于17173网站的广告需求良好，导致公司在2013年第二季度减少对17173运营的网页游戏的交叉营销活动。同比增长是由于2013年第二季度17173运营的第三方网页游戏玩家数量的增加。

<sup>6</sup> 包括第七大道网页游戏：《弹弹堂》、《新弹弹堂》、《神曲》和《海神》。《海神》在2013年1月推出，《新弹弹堂》在2013年2月推出。

<sup>7</sup> 活跃账户数是指在期间内至少登录过游戏一次的用户数量。

<sup>8</sup> 活跃充值账户数是指在期间内在游戏中充值的活跃账户数量。

<sup>9</sup> 平均每活跃充值用户贡献的季度收入是指在期间内第七大道的净收入除以活跃充值账户数。



2013年第二季度包括影前广告收入在内的其他收入为260万美元，环比增长27%，同比增长144%。环比和同比增长主要是由于2013年第二季度影前广告资源利用率的提升。

### **毛利润**

2013年第二季度的毛利润和非美国通用会计准则毛利润均为1.514亿美元，环比增长3%，同比增长22%。2013年第二季度的毛利润率及非美国通用会计准则毛利润率均为83%，2013年第一季度均为83%，2012年第二季度均为84%。

2013年第二季度网络游戏业务的毛利润和非美国通用会计准则网络游戏业务的毛利润均为1.453亿美元，环比持平，同比增长23%。2013年第二季度网络游戏业务的毛利润率及非美国通用会计准则网络游戏业务的毛利润率均为86%，2013年第一季度均为86%，2012年第二季度均为87%。

2013年第二季度在线广告业务的毛利润和非美国通用会计准则在线广告业务的毛利润均为700万美元，环比增长71%，同比下降10%。2013年第二季度在线广告业务的毛利润率和非美国通用会计准则在线广告业务的毛利润率均为69%，2013年第一季度均为61%，2012年第二季度均为85%。2013年第二季度在线广告业务的毛利润率和非美国通用会计准则毛利润率的环比增长主要是由于2013年第二季度在线广告业务收入的增长。2013年第二季度在线广告业务的毛利润率和非美国通用会计准则毛利润率的同比下降主要是由于2013年第二季度聘用了更多的编辑，带来了工资福利费用的增长，同时被2013年第二季度在线广告业务收入的增长所部分抵消。

2013年第二季度互联网增值服务业务的毛利润和非美国通用会计准则互联网增值服务业务的毛利润均为90万美元，环比下降12%，同比增长7%。2013年第二季度互联网增值服务业务的毛利润率和非美国通用会计准则互联网增值服务业务的毛利润率均为63%，2013年第一季度均为68%，2012年第二季度均为66%。环比和同比下降主要是由于2013年第二季度公司增加了给予第三方游戏研发商的收入分成。

2013年第二季度其他业务的毛亏损及非美国通用会计准则其他业务的毛亏损均为180万美元，2013年第一季度均为230万美元，2012年第二季度均为280万美元。

### **营业费用**

2013年第二季度的营业费用总额为5,810万美元，环比增长26%，同比增长38%。

产品开发费用为2,630万美元，环比增长31%，同比增长57%。环比增长主要是由于2013年第二季度公司在研发部门部署了更多的游戏研发人员和年度调薪带来的工资福利费用的增长，以及公司完成第七大道少数股东股权的收购后调整第七大道股权激励政策带来的激励费用的增长。同比增长主要是由于2013年第二季度公司在研发部门部署了更多的游戏研发人员和年度调薪带来的工资福利费用的增长。

销售及市场推广费用为1,850万美元，环比增长42%，同比增长27%。环比和同比增长主要是由于2013年第二季度新游戏《斗破苍穹》的发布、《天龙八部》新资料片的推出，以及单机游戏《轩辕剑6》即将上线带来的广告宣传费用的增长，以及年度调薪带来的工资福利费用的增长。

管理费用为1,330万美元，环比增长3%，同比增长71%。环比增长主要是由于2013年第二季度年度调薪带来的工资福利费用的增长，以及员工培训费用的增长。同比增长主要是由于2013年第二季



度聘用了更多的人员，带来了工资福利费用的增长，以及专业咨询费用的增长。

### **营业利润**

2013年第二季度的营业利润为9,330万美元，环比下降8%，同比增长14%。2013年第二季度的营业利润率为51%，2013年第一季度为57%，2012年第二季度为56%。

2013年第二季度的非美国通用会计准则营业利润为9,360万美元，环比下降8%，同比增长9%。2013年第二季度的非美国通用会计准则营业利润率为51%，2013年第一季度为57%，2012年第二季度为58%。

### **净利润**

2013年第二季度的净利润为8,230万美元，环比下降7%，同比增长17%。2013年第二季度的净利润率为45%，2013年第一季度为50%，2012年第二季度为48%。

非美国通用会计准则2013年第二季度的净利润为8,270万美元，环比下降7%，同比增长13%。2013年第二季度的净利润率为45%，2013年第一季度为50%，2012年第二季度为50%。

### **归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润**

归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润以及非美国通用会计准则归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润均为710万美元，环比下降33%，同比增长549%。

归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润环比下降主要是由于2013年第二季度摊销日期的减少，本季度的摊销日期是从2013年4月1日到2013年5月底。归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润同比增长主要是由于分类为中间权益的第七大道非控制性权益的预估赎回价值的增长。具体信息详见“财务信息注释”。

### **归属于畅游公司的净利润**

2013年第二季度归属于畅游公司的净利润为7,520万美元，环比下降3%，同比增长9%。归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益为1.41美元，少于2013年第一季度为1.45美元，高于2012年第二季度为1.29美元。2013年第二季度归属于畅游公司的净利润率为41%，2013年第一季度为44%，2012年第二季度为47%。

非美国通用会计准则归属于畅游公司的净利润为7,560万美元，环比下降3%，同比增长4%，超出公司指导性预测上限160万美元。非美国通用会计准则归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益为1.41美元，2013年第一季度为1.45美元，2012年第二季度为1.35美元。2013年第二季度非美国通用会计准则归属于畅游公司的净利润率为41%，2013年第一季度为44%，2012年第二季度为49%。

### **资金流动性**

截至2013年6月30日，畅游持有净现金和现金等价物以及短期投资合计4.704亿美元，高于截至2013年3月31日的4.623亿美元。2013年第二季度的营运现金流为净流入9,660万美元。



截止2013年6月30日，畅游持有短期和长期银行贷款3.230亿美元，以及流动和非流动的受限定期存款3.333亿美元，而截至2013年3月31日，畅游持有短期和长期银行贷款2.705亿美元，以及流动和非流动的受限定期存款2.780亿美元。银行贷款和受限定期存款的增长反映了公司从境外银行获得一笔新贷款用于支付收购第七大道少数股东持有的股权的现金对价。期初银行贷款和受限定期存款主要与境外银行贷款有关，2012年第三季度，公司为了加快发放股东特别现金股利的进程，在同期从境外银行获取贷款来进行派息，而畅游境内子公司在相关银行存入了至少等额的人民币存款作为贷款的抵押保证金。

## 2013年第二季度其它业务进展

### *《斗破苍穹OL》开启公测*

2013年4月10日，畅游自主研发的2.5D玄幻类大型多人在线角色扮演游戏《斗破苍穹OL》开启公测。游戏改编自同名流行网络小说，玩家可以像小说主角一样操控多种异火，体验斗气大陆越阶战斗及全屏必杀的操纵快感。

### *畅游完成收购第七大道所有少数股东股权*

2013年6月5日，畅游完成收购其控股网页游戏子公司第七大道所有少数股东持有的28.074%剩余股权，固定现金总对价约7,800万美元。收购完成后，第七大道成为畅游的全资子公司。

### *畅游宣布股票回购计划*

2013年7月27日，畅游董事会批准了一份规模最高达1亿美元的股票回购计划。根据该计划，畅游公司将在2013年7月27日至2015年7月26日的两年中，回购畅游的流通美国存托股票（“ADS”）。该股票回购计划将遵循《1934年美国证券交易法》下第10b-18项规则的相关规定，由管理层按照市场价格在公开市场进行。回购畅游美国存托凭证的时间和数量将取决于公司管理层对市场条件、股票交易价格及其他因素的评估。这一股票回购计划可以在任意时间暂停或终止。

## 业务展望

对于2013年第三季度，畅游预计：

- 预计总收入在1.80亿美元至1.86亿美元之间。其中，预计网络游戏收入在1.61亿美元至1.66亿美元之间，在线广告收入在1,400万美元至1,500万美元之间。
- 预计非美国通用会计准则归属于畅游公司的净利润在7,100万美元至7,400万美元之间。
- 预计非美国通用会计准则归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益在1.33美元至1.38美元之间。
- 假设不再授予新的股权激励，预计股权激励费用在50万美元至100万美元之间，归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益将因此减少0.01美元至0.02美元。



## 非美国通用会计准则的披露

作为对遵照美国通用会计准则提交的未经审计的合并财务数据的补充，畅游管理层提供了非美国通用会计准则毛利、营业利润、净利润、归属于畅游公司的净利润和归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益，即将股权激励的费用、商誉减值准备、并购相关无形资产减值损失和相关税费、股权激励相关的非现金税收优惠以及并购相关的或有对价调整收益/费用从美国通用会计准则数据中调整出来。这些数据应被视为对遵照美国通用会计准则编制的财务数据的补充，而不应被视为可代替或优于美国通用会计准则数据。

畅游管理层认为，不包括股权激励、商誉减值准备、并购相关无形资产减值损失和相关税费、股权激励相关的非现金税收优惠以及并购相关的或有对价调整收益/费用的非美国通用会计准则财务数据对其本身和投资者都有用处。并且，公司管理层无法预计股权激励、商誉减值准备、并购相关无形资产减值损失和相关税费、股权激励相关的非现金税收优惠以及并购相关的或有对价调整收益/费用的金额，因此作为畅游提供给投资者和分析师的业务展望数据，公司年度预算和季度预测，在编制时也不考虑这部分费用。由于股权激励、商誉减值准备、并购相关无形资产减值损失和相关税费、股权激励相关的非现金税收优惠以及并购相关的或有对价调整收益/费用不涉及任何将来的现金流，畅游在评估和审批费用支出以及分配资源至各项业务时都不会考虑此因素。因此，各月的内部财务报告和所有的绩效奖励考核一般都是基于不含股权激励、商誉减值准备、并购相关无形资产减值损失和相关税费、股权激励相关的非现金税收优惠以及并购相关的或有对价调整收益/费用的非美国通用会计准则进行的。

非美国通用会计准则财务数据帮助投资者全面了解畅游目前的财务状况和对未来的展望。使用非美国通用会计准则的毛利、营业利润、净利润、归属于畅游公司的净利润和归属于畅游公司的每股摊薄净收益也有其不足之处，因为股权激励费用已经是而且在可预见的未来也将是我们业务中一项重大持续费用，而商誉减值准备、并购相关无形资产减值损失和相关税费、股权激励相关的非现金税收优惠以及并购相关的或有对价调整收益/费用也有可能在未来再次发生。为了弥补这部分不足，我们同时提供了关于美国通用会计准则金额和非美国通用会计准则金额差别的具体信息。在后文的附表里列示了美国通用会计准则和非美国通用会计准则调节的明细，可以直观地进行比较。

## 财务信息注释

除注明为非美国通用会计准则的信息之外，本新闻稿中的财务信息均摘自畅游根据美国通用会计准则编制的未经审计的财务报表。

中间权益包括了第七大道的非控制性权益及授予第七大道非控制性股东的认沽期权。如果第七大道的业绩表现达到约定的标准，但第七大道未在纳斯达克交易所、纽约证券交易所或者香港交易所完成首次公开募股，其非控制性股东有权将持有的股票以提前约定的价格出售给畅游。认沽期权将于2014年到期。鉴于非控制性权益的赎回并非仅由畅游控制，因此第七大道的非控制性权益以及认沽期权被归类为中间权益体现在畅游的合并资产负债表中。

根据美国会计准则ASC 480-10的规定，畅游自并购第七大道之日起，将把非控制股东的中间权益和非控制股东认沽期权的预期未来行权价格之间的差异，在相应期间进行摊销，并计入归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润。认沽期权的预期未来行权价格的变化将作为会计估计的变化，也在相应期间进行摊销，并计入归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润。

2013年5月1日，畅游达成协议，收购第七大道少数股东持有的全部股权。收购于2013年6月5日完



成。根据美国会计准则ASC 810-10的规定，母公司的所持有的权益发生变化时，如果母公司保留子公司的控制权，则交易列为股权交易，不影响母公司合并财务报表的净利润或者综合收入。并购完成后，截止到交割日期第七大道中间权益非控制性股权溢价240万美元，这笔金额计入公司的权益类账户。

## 安全港声明

我们现在预计“业务展望”中的内容在下个季度财务数据公布之前不会被更新。但是，畅游保留在任何时候，由于任何原因对“业务展望”部分的内容进行更新的权利。

本财务报告中包含前瞻性的陈述。非历史事实的陈述，包括关于我们的预期，均为前瞻性陈述。这些陈述是基于当前的计划，估计及展望，请不要对其产生不适当的依赖。前瞻性的陈述中包含风险及不确定因素。我们在此提醒您，某些重要的因素可能会导致实际结果与前瞻性陈述有重大差别。潜在的风险及不确定因素包括但不限于：全球金融和信贷市场危机及其对中国经济的延续性的潜在影响、中华人民共和国产业政策的不确定、各季度运营结果可能出现上下波动、畅游过去及未来可能的亏损、有限的营业历史、以及本公司依赖《天龙八部》作为主要收入来源的事实。更多有关上述及其他风险的资讯收录于畅游于2013年2月28日提交的20-F表格的年度报告，以及向美国证券交易委员会提交的其他文件中。

## 电话会议信息

畅游管理层将于美国东部时间2013年7月29日上午7点（即北京/香港时间2013年7月29日晚7点）举行电话会议，讨论2013年第二季度的业绩。

业绩电话会议的电话接入方式如下：

美国接入号码：	+1-866-519-4004
香港接入号码：	+852-2475-0994
国际接入号码：	+1-845-675-0437
接入密码：	CYOU

请在电话会议开始之前 10 分钟拨打以上电话号码参加会议，拨打电话时需输入密码。

电话会议的回放将于会议结束后，于美国东部时间2013年7月29日早10点后启用，直至2013年8月6日，收听号码：

国际接入号码	+1-855-452-5696
密码：	16011316

同时，畅游公司的网站<http://ir.changyou.com>将直播本次电话会议，以后也可访问此网址收听本次电话会议的录音。

## 关于畅游

畅游有限公司（纳斯达克股票代码：CYOU）是一家中国国内领先的在线游戏开发商和运营



商，其开发和运营多种类型的在线游戏，如中国最受欢迎的大型多人在线游戏（“MMO”）之一的《天龙八部》以及两款流行的网页游戏《弹弹堂》和《神曲》，公司同时运营国内领先的游戏资讯门户网站17173.com。畅游2003年作为搜狐集团（纳斯达克股票代码：SOHU）的游戏事业部开始运营，2007年12月分拆成为一家独立运营公司，之后2009年4月7日完成其首次公开募股。畅游先进的技术平台包括先进的2.5D及3D图形引擎、统一的游戏开发平台、有效的反作弊和反黑客技术、自主研发的跨网络技术和先进的数据保护技术等。更多信息请访问畅游网站 <http://ir.changyou.com/>。

**投资者和媒体垂询，请联系：**

**中国：**

张正慧女士  
畅游有限公司  
电话： +86 (10) 6861-3688  
电子信箱： [ir@cyou-inc.com](mailto:ir@cyou-inc.com)

**美国：**

Jeff Bloker先生  
汇思讯  
电话： +1 (480) 614-3003  
电子邮箱： [jbloker@ChristensenIR.com](mailto:jbloker@ChristensenIR.com)



**畅游有限公司**  
**简要合并损益表**  
(未经审计, 单位千美元, 每 ADS 净收益除外)

	三个月截至		
	2013年6月30日	2013年3月31日	2012年6月30日 (a)
<b>收入:</b>			
网络游戏收入	\$ 168,295	\$ 167,421	\$ 135,956
在线广告收入	10,080	6,649	9,096
互联网增值服务收入	1,377	1,445	1,216
其他收入	2,619	2,070	1,073
<b>总收入</b>	<b>182,371</b>	<b>177,585</b>	<b>147,341</b>
<b>成本:</b>			
网络游戏成本(包括股权激励费用分别为\$28, \$(19)和 \$61)	22,981	22,649	17,891
在线广告成本(包括股权激励费用分别为\$7, \$9 和 \$16)	3,124	2,580	1,370
互联网增值服务成本	513	465	410
其他成本	4,393	4,325	3,899
<b>总成本</b>	<b>31,011</b>	<b>30,019</b>	<b>23,570</b>
<b>毛利</b>	<b>151,360</b>	<b>147,566</b>	<b>123,771</b>
<b>营业费用:</b>			
产品开发(包括股权激励费用分别为\$161, \$102 和 \$539)	26,349	20,097	16,770
销售及市场推广(包括股权激励费用分别为\$35, \$(25) 和 \$89)	18,485	12,992	14,521
管理费用(包括股权激励费用分别为\$151, \$165和 \$271)	13,264	12,869	7,757
并购业务无形资产减值损失及税务影响	0	0	2,906
<b>营业费用合计</b>	<b>58,098</b>	<b>45,958</b>	<b>41,954</b>
<b>营业利润</b>	<b>93,262</b>	<b>101,608</b>	<b>81,817</b>
利息收入	4,055	3,900	4,035
汇兑亏损	(1,669)	(1,865)	(174)
其他净收入	513	1,303	554
<b>税前利润</b>	<b>96,161</b>	<b>104,946</b>	<b>86,232</b>
所得税	(13,879)	(16,633)	(16,074)
<b>净利润</b>	<b>82,282</b>	<b>88,313</b>	<b>70,158</b>
减: 归属于分类为中间权益的非控制性股东的净利润	7,112	10,668	1,095
<b>归属于畅游公司的净利润</b>	<b>\$ 75,170</b>	<b>\$ 77,645</b>	<b>\$ 69,063</b>
归属于畅游公司的每ADS基本净收益	\$ 1.41	\$ 1.47	\$ 1.31
归属于畅游公司的用于计算每ADS基本净收益的ADS股数	53,330	52,994	52,851
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	\$ 1.41	\$ 1.45	\$ 1.29
归属于畅游公司的用于计算每ADS摊薄净收益的ADS股数	53,491	53,479	53,379

备注:

a) 为了让投资者和公司管理层更好地理解公司的业绩表现, 公司单独披露了2013年第一季度和第二季度的由17173运营第三方网页游戏业务产生的互联网增值服务收入和成本。为了与当前财务期间的编制方法一致, 公司把过往财务期间互联网增值服务相应的财务数据从网络游戏业务中分离出来单独披露。截止到2013年6月30日三个月的互联网增值服务收入为120万美元, 互联网增值服务成本为40万美元。



畅游有限公司  
 简要合并资产负债表  
 (未经审计, 单位千美元)

	2013年6月30日	2012年12月31日
<b>资产</b>		
<b>流动资产:</b>		
现金及现金等价物	\$ 373,325	\$ 366,639
应收账款, 净值	32,008	23,364
短期投资	97,123	51,720
短期受限定期存款	169,324	116,140
预付账款及其他流动资产	42,218	29,540
<b>流动资产合计</b>	<b>713,998</b>	<b>587,403</b>
<b>非流动资产:</b>		
固定资产, 净值(a)	209,649	64,828
商誉	137,075	134,921
无形资产, 净值	53,158	54,249
长期受限定期存款	163,950	130,459
股权投资	850	850
递延税资产	1,226	5,000
其他资产, 净值(a)	12,009	136,803
<b>非流动资产合计</b>	<b>577,917</b>	<b>527,110</b>
<b>资产合计</b>	<b>\$ 1,291,915</b>	<b>\$ 1,114,513</b>
<b>负债</b>		
<b>流动负债:</b>		
预收账款及递延收入	\$ 43,308	\$ 43,659
应付账款及预提费用	98,098	111,596
短期银行贷款	164,000	113,000
应交税金	16,352	17,825
递延税金	15,395	11,878
<b>流动负债合计</b>	<b>337,153</b>	<b>297,958</b>
<b>长期负债:</b>		
长期银行贷款	158,963	126,353
长期递延税负债	7,476	7,824
长期应付账款	7,423	12,683
<b>长期负债合计</b>	<b>173,862</b>	<b>146,860</b>
<b>负债合计</b>	<b>511,015</b>	<b>444,818</b>
<b>中间权益</b>		
<b>中间权益合计</b>	<b>0</b>	<b>61,810</b>
<b>所有者权益</b>		
<b>所有者权益合计</b>	<b>780,900</b>	<b>607,885</b>
<b>负债、中间权益与所有者权益合计</b>	<b>\$ 1,291,915</b>	<b>\$ 1,114,513</b>

备注:

a) 其他非流动资产下降的1.260亿美元, 对应固定资产的等量增长, 是由于2013年第一季度公司的新办公大楼竣工, 新办公大楼的所有权转移至公司名下, 其他非流动资产被重新归类为固定资产。公司计划将这栋大楼作为其北京的总部大楼。

**畅游有限公司**  
**美国通用会计准则和非美国通用会计准则财务数据调节表**  
(未经审计, 单位千美元, 每ADS净收益除外)

截至2013年6月30日的三个月

	非美国通用会计准则调整			非美国通用会计准则报告数
	美国通用会计准则报告数	股权激励费用(a)	并购业务无形资产减值损失及税务影响	
网络游戏毛利	\$ 145,314	28	0	145,342
在线广告毛利	6,956	7	0	6,963
互联网增值服务毛利	864	0	0	864
其他毛亏损	(1,774)	0	0	(1,774)
毛利	<u>\$ 151,360</u>	<u>35</u>	<u>0</u>	<u>151,395</u>
毛利率	<u>83%</u>			<u>83%</u>
营业利润	<u>\$ 93,262</u>	<u>382</u>	<u>0</u>	<u>93,644</u>
营业利润率	<u>51%</u>			<u>51%</u>
净利润	<u>\$ 82,282</u>	<u>382</u>	<u>0</u>	<u>82,664</u>
归属于畅游公司的净利润	<u>\$ 75,170</u>	<u>382</u>	<u>0</u>	<u>75,552</u>
净利润率	<u>41%</u>			<u>41%</u>
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	<u>\$ 1.41</u>			<u>1.41</u>
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益的ADS股数	<u>53,491</u>			<u>53,541</u>

注释:

(a) 剔除公允价值法计算的股权激励费用。

**畅游有限公司**  
**美国通用会计准则和非美国通用会计准则财务数据调节表**  
(未经审计, 单位千美元, 每ADS净收益除外)

截至2013年3月31日的三个月

	非美国通用会计准则调整			非美国通用会计准则报告数
	美国通用会计准则报告数	股权激励费用(a)	并购业务无形资产减值损失及税务影响	
网络游戏毛利	\$ 144,772	(19)	0	144,753
在线广告毛利	4,069	9	0	4,078
互联网增值服务毛利	980	0	0	980
其他毛亏损	(2,255)	0	0	(2,255)
毛利	<u>\$ 147,566</u>	<u>(10)</u>	<u>0</u>	<u>147,556</u>
毛利率	<u>83%</u>			<u>83%</u>
营业利润	<u>\$ 101,608</u>	<u>232</u>	<u>0</u>	<u>101,840</u>
营业利润率	<u>57%</u>			<u>57%</u>
净利润	<u>\$ 88,313</u>	<u>232</u>	<u>0</u>	<u>88,545</u>
归属于畅游公司的净利润	<u>\$ 77,645</u>	<u>232</u>	<u>0</u>	<u>77,877</u>
净利润率	<u>44%</u>			<u>44%</u>
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	<u>\$ 1.45</u>			<u>1.45</u>
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益的ADS股数	<u>53,479</u>			<u>53,546</u>

注释:

(a) 剔除公允价值法计算的股权激励费用。

**畅游有限公司**  
**美国通用会计准则和非美国通用会计准则财务数据调节表**  
(未经审计, 单位千美元, 每ADS净收益除外)

截至2012年6月30日的三个月

	非美国通用会计准则调整			非美国通用会计准则报告数
	美国通用会计准则报告数	股权激励费用(a)	并购业务无形资产减值损失及税务影响(b)	
网络游戏毛利	\$ 118,065	61	0	118,126
在线广告毛利	7,726	16	0	7,742
互联网增值服务毛利	806			806
其他毛亏损	(2,826)	0	0	(2,826)
毛利	<u>\$ 123,771</u>	<u>77</u>	<u>0</u>	<u>123,848</u>
毛利率	<u>84%</u>			<u>84%</u>
营业利润	<u>\$ 81,817</u>	<u>976</u>	<u>2,906</u>	<u>85,699</u>
营业利润率	<u>56%</u>			<u>58%</u>
净利润	<u>\$ 70,158</u>	<u>976</u>	<u>2,268</u>	<u>73,402</u>
归属于畅游公司的净利润	<u>\$ 69,063</u>	<u>976</u>	<u>2,268</u>	<u>72,307</u>
净利润率	<u>47%</u>			<u>49%</u>
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	<u>\$ 1.29</u>			<u>1.35</u>
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益的ADS股数	<u>53,379</u>			<u>53,536</u>

注释:

- (a) 剔除公允价值法计算的股权激励费用。
- (b) 截至2012年6月30日的三个月, 并购业务无形资产减值290万美元。