



## 畅游公布2014年第三季度未经审计财报和宣布管理层人事变动

**2014年11月3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2014年09月30日未经审计的第三季度财报。

### 2014年第三季度要点

- 总收入为1.808亿美元，环比增长2%，同比下降1%，低于公司指导性预测下限520万美元。
- 网络游戏收入为1.503亿美元，环比下降2%，同比下降7%，低于公司的指导性预测下限770万美元。
- 在线广告收入为1,670万美元，环比增长13%，同比增长2%，达到了公司的指导性预测。
- 归属于畅游公司的净利润为330万美元，2014年第二季度归属于畅游公司的净利润为190万美元，2013年第三季度归属于畅游公司的净利润为7,280万美元。归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄<sup>1</sup>净收益为0.06美元。2014年第二季度归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益为0.04美元，2013年第三季度归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益为1.36美元。
- 非美国通用会计准则<sup>2</sup>归属于畅游公司的净利润为380万美元，超出了公司指导性预测上限380万美元。2014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为240万美元，2013年第三季度非美国通用会计准则归属于畅游公司的净利润为7,320万美元。归属于畅游公司的非美国通用会计准则每股美国存托凭证摊薄净收益为0.07美元。2014年第二季度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0.04美元，2013年第三季度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1.37美元。

畅游联席首席执行官陈德文先生表示：“我们很高兴向大家公布公司最新的业绩，本季度我们在互联网平台和移动端游戏领域积极布局，先后有《天龙八部3D》和《秦时明月2》两款移动端游戏上线，受到了玩家的欢迎，彰显了公司发行和研发移动端游戏的实力。2014年第三季度我们的大型多人在线游戏玩家活跃度回升，这得益于我们在旗舰游戏《天龙八部》中加入了新的玩法、增强游戏的社区性以及降低了玩法的难度。”

陈德文先生补充道：“畅游一直坚持‘以用户为中心’的游戏研发和运营理念，不仅使得畅游成为国内领先的网络游戏公司，而且指引公司确定未来的发展方向。在移动化大潮下，我们继续致力于打造一体化的平台，缔造畅游忠实用户群社区，提供各种游戏和应用的优质产品，满足用户的各种需求。我们相信这些投资有利于公司的长期发展，提升公司在未来互联网领域的竞争优势。”

畅游代理首席财务官任汝娴女士表示：“第三季度公司游戏业务月均活跃度相比上个季度取得了良好的增长，这得益于我们提升了《天龙八部》游戏经济体系的平衡性和好玩性，虽然在短期内会给游戏带来一定的收入压力，我们相信长远来看，这有利于提升全体玩家的满意度，延伸游戏的生命周期。公司最新发布的移动端游戏表现良好，我们将持续关注玩家的游戏体验，不断对游

<sup>1</sup>一股美国存托凭证代表两股A类普通股。

<sup>2</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”。



戏进行优化调整，提高玩家对游戏的满意度。”

## 2014年第三季度经营业绩

公司2014年第三季度运营表现如下：

- 公司游戏的总计平均月度活跃用户数<sup>3</sup>为2,900万，环比增长21%，同比下降6%。环比增长主要原因是2014年第三季度《天龙八部》活跃用户数的增长，以及公司推出多款新游戏，包括《幻想神域》，带来活跃用户数的增长，同时被网页游戏《弹弹堂》和《神曲》在国内进入了相对成熟期，带来活跃用户数的下降所部分抵消。同比下降主要原因是网页游戏《弹弹堂》和《神曲》活跃用户数下降。
- 公司平台产品的总计平均月度活跃用户数<sup>4</sup>为2.75亿，环比增长9%，同比增长178%。环比增长和同比增长主要原因是2014年公司不断提升平台软件和应用产品的用户体验，以及年内收购和发布了多款新的软件和应用，带来活跃用户数的增长。

## 2014年第三季度未经审计财报

### 收入

2014年第三季度的收入为1.808亿美元，环比增长2%，同比下降1%，低于公司指导性预测下限520万美元。

2014年第三季度的网络游戏收入为1.503亿美元，环比下降2%，同比下降7%，低于公司的指导性预测下限770万美元。环比下降主要是由于公司降低《天龙八部》游戏玩法难度的策略，玩家减少了付费，带来了2014年第三季度游戏收入的下降。同比下降主要是由于网页游戏《弹弹堂》和《神曲》在国内进入了相对成熟期，以及公司降低《天龙八部》游戏玩法难度的策略，带来了游戏收入的下降。

2014年第三季度的在线广告收入为1,670万美元，环比增长13%，同比增长2%，达到了公司的指导性预测。环比增长主要是2014年第三季度国内广告行业季节性增长，以及公司销售团队能力的提升带来17173网站广告资源利用率的提升。

2014年第三季度公司网站上运营的网页游戏，以及软件和应用业务所产生的互联网增值服务收入为740万美元，环比增长52%，同比增长550%。环比和同比增长主要是由于2014年第三季度公司网页游戏运营平台网页游戏收入的增长，以及包含了新收购的平台产品收入。

2014年第三季度由影前广告业务产生的其他收入为640万美元，环比增长48%，同比增长59%。环比增长主要是2014年第三季度国内广告行业季节性增长。同比增长主要是由于2014年第三季度影前广告优质资源率的提升，以及销售团队能力的提升带来广告销售额的增长。

<sup>3</sup> 计算方法为公司及其全资和/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。2014年第三季度公司完成了对MoboTap的收购，包含了MoboTap的月度登陆账号数。



## 毛利润

2014年第三季度的毛利润和非美国通用会计准则的毛利润均为1.305亿美元，环比下降3%，同比下降15%。2014年第三季度的毛利润率和非美国通用会计准则的毛利润率均为72%，2014年第二季度均为76%，2013年第三季度均为84%。

2014年第三季度网络游戏业务的毛利润和非美国通用会计准则的毛利润均为1.164亿美元，环比下降6%，同比下降17%。2014年第三季度网络游戏业务的毛利润率及非美国通用会计准则的毛利润率均为77%，2014年第二季度均为80%，2013年第三季度均为87%。2014年第三季度网络游戏业务的毛利润和非美国通用会计准则的毛利润环比和同比下降主要是由于2014年第三季度发布了多款代理的大型多人在线游戏和移动端游戏，带来了额外成本。

2014年第三季度在线广告业务的毛利润和非美国通用会计准则的毛利润均为1,240万美元，环比增长12%，同比下降6%。2014年第三季度在线广告业务的毛利润率和非美国通用会计准则的毛利润率均为74%，2014年第二季度均为75%，2013年第三季度均为80%。2014年第三季度在线广告业务的毛利润率和非美国通用会计准则的毛利润率同比下降的主要原因是17173网站在线视频带宽成本的增长，以及工资福利费用的增长。

2014年第三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的毛利润均为70万美元，2014年第二季度互联网增值服务业务的毛亏损和非美国通用会计准则的毛亏损均为40万美元，2013年第三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的毛利润均为70万美元。

2014年第三季度其他业务的毛利润及非美国通用会计准则的毛利润均为100万美元，2014年第二季度其他业务的毛亏损及非美国通用会计准则的毛亏损均为10万美元，2013年第三季度其他业务的毛亏损及非美国通用会计准则的毛亏损均为70万美元。

## 营业费用

2014年第三季度的营业费用总额为1.330亿美元，环比下降6%，同比增长86%。

2014年第三季度的产品开发费用为5,300万美元，环比增长8%，同比增长75%。环比和同比增长主要是由于2014年第三季度公司聘用了更多的移动和游戏研发人员，带来工资福利费用的增长，公司代理新游戏的费用增长，以及包含了于2014年7月31日完成收购的MoboTap Inc.（下面称“MoboTap”）的摊销费用。

2014年第三季度的销售及市场推广费用为5,290万美元，环比下降24%，同比增长88%。环比下降主要是由于2014年第三季度公司有效控制了移动应用的市场推广费用。同比增长主要是由于2014年第三季度公司发展平台业务，应用产品的推广费用增长，以及工资福利费用的增长。

2014年第三季度的管理费用为2,710万美元，环比增长19%，同比增长109%。环比和同比增长主要是由于2014年第三季度工资福利费用的增长。



### **营业亏损**

2014年第三季度的营业亏损为260万美元，2014年第二季度的营业亏损为700万美元，2013年第三季度的营业利润为8,150万美元。

2014年第三季度的非美国通用会计准则的营业亏损为200万美元，2014年第二季度非美国通用会计准则的营业亏损为660万美元，2013年第三季度非美国通用会计准则的营业利润为8,180万美元。

### **所得税费用**

2013年12月，公司中国境内的主要运营主体获得“2013-2014年度国家重点软件企业”资质，2013年及2014年可以享受10%的优惠企业所得税率。

2014年第三季度所得税支出为30万美元，2014年第二季度所得税收益为220万美元，2013年第三季度所得税支出为1,360万美元。

### **净利润**

2014年第三季度的净利润为150万美元，2014年第二季度净利润为150万美元，2013年第三季度净利润为7,280万美元。

2014年第三季度非美国通用会计准则的净利润为200万美元，2014年第二季度非美国通用会计准则的净利润为200万美元，2013年第三季度非美国通用会计准则的净利润为7,320万美元。

### **归属于分类为少数股东权益的非控制性股东的净亏损**

2014年第三季度归属于分类为少数股东权益的非控制性股东的净亏损以及非美国通用会计准则归属于分类为少数股东权益的非控制性股东的净亏损均为190万美元，2014年第二季度为40万美元。这是属于RC语音业务和MoboTap公司中畅游的非控制性股东权益。MoboTap公司自从2014年8月1日起正式合并进入畅游的财务报表。

### **归属于畅游公司的净利润**

2014年第三季度归属于畅游公司的净利润为330万美元，2014年第二季度归属于畅游公司的净利润为190万美元，2013年第三季度归属于畅游公司的净利润为7,280万美元。2014年第三季度归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益为0.06美元，2014年第二季度归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益为0.04美元，2013年第三季度归属于畅游公司的每股美国存托凭证摊薄净收益为1.36美元。

2014年第三季度非美国通用会计准则归属于畅游公司的净利润为380万美元，超出了公司指导性预测上限380万美元。2014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为240万美元，2013年第三季度非美国通用会计准则归属于畅游公司的净利润为7,320万美元。2014年第三季度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0.07美元，2014年第二季度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0.04美元，2013年第三季度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1.37美元。

### **资金流动性**

截至2014年9月30日，畅游持有净现金和现金等价物以及短期投资合计为3.868亿美元，2014年6



月30日为3.932亿美元。2014年第三季度的营运现金流为净流入4,610万美元。

截至2014年9月30日，畅游持有短期和长期银行贷款3.70亿美元，以及流动和非流动的受限定期存款4.344亿美元，而截至2014年6月30日，畅游持有短期和长期银行贷款2.57亿美元，以及流动和非流动受限定期存款3.721亿美元。

### **管理层人事变动**

公司宣布王滔先生因个人原因向公司递交了辞呈，辞去其首席执行官职位。畅游董事会已经任命搜狐公司总裁兼首席财务官余楚媛女士和畅游公司总裁陈德文先生担任公司的联席首席执行官。余女士将继续担任搜狐公司的总裁兼首席财务官，王先生将继续担任畅游公司的董事。

余楚媛女士表示：“谨代表董事会和搜狐公司，我们衷心感谢王滔先生为畅游做出的重大贡献。在他的带领下，畅游推出了《天龙八部》等多款知名网络游戏，在国内网络游戏行业取得了瞩目的成绩。王滔先生辞去首席执行官后会继续担任畅游公司的董事，为公司的发展贡献才智。之后我会与德文紧密合作，在王滔十年以来打下的坚实基础上，进一步发展畅游公司。”

### **其它业务进展**

#### **《秦时明月2》开启内测**

9月15日，畅游联合开发的3D角色扮演移动端游戏《秦时明月2》开启了不删档内测，游戏改编自同名动漫小说《秦时明月》，采用Unity3D引擎打造，以原动漫中各知名主角的成长为主题，为玩家提供了各种创意玩法，以及独有的战斗震屏体验。预计这款游戏在11月份正式推出。

#### **《天龙八部3D》正式推出**

10月29日，畅游自主研发的3D武侠大型多人在线移动端游戏《天龙八部3D》正式推出。游戏改编自金庸同名小说《天龙八部》，游戏重现原作中的经典剧情，以及包含了多种客户端游戏经典元素，比如经典玩法设计、社交性和众多系统。为玩家提供了畅爽的打击感以及有趣的即时交互玩法。

### **畅游股票回购计划进展**

2013年7月27日，畅游董事会批准了一项规模高达1亿美元的股票回购计划。根据该计划，畅游公司可在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。

截至2014年9月30日，畅游已经按照该股票回购计划回购了590,500股畅游美国存托股票，总金额为1,730万美元。2014年第三季度公司没有回购股票。

### **业务展望**

对于2014年第四季度，畅游预计总收入在1.88亿美元至1.98亿美元之间。其中，预计网络游戏收入在1.55亿美元至1.65亿美元之间，在线广告收入在2,000万美元至2,100万美元之间。

公司将不公布2014年第四季度预计的非美国通用会计准则净利润、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或者股权激励费用，主要是由于公司已经推出的、即将推出和正在研发的移动端游戏带来了成本和费用的不确定性。



## 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金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。

## 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；中国经济增速放缓；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；畅游不断追加的移动应用推广费用带来的目前及未来可能的亏损；畅游可能无法成功地在移动平台上发布任何移动端游戏或者无法成功地商业化任何自主研发或收购的移动端游戏；畅游可能无法成功地打造平台战略或者实现平台的货币化；畅游对MoboTap的投资，未能为畅游带来预期的效益，包括推进畅游的平台业务建设；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2014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2014年11月3日早7点（即北京/香港时间2014年11月3日晚8点）举行电话会议，讨论2014年公司第三季度业绩。

业绩电话会议的电话接入方式如下：

美国接入号码： +1-855-298-3404  
香港接入号码： +852-5808-3202  
国际接入号码： +1-631-514-2526  
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2014年11月3日早10点后启用，直至2014年11月9日，收听号码：

国际接入号码： +1- 866-846-0868  
密码： 7250938

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《神曲》和《弹弹堂》。公司同时运营国内领先的游戏资讯门户网站17173.com网站，以及多个游戏平台。每个月，数以千万计的用户在使用畅游的产品，包括公司旗下的游戏和17173网站。移动业务方面，畅游开发的移动端游戏和常用的软件和应用已推出市面。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：

施芸雯女士  
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  
changyou

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		
	2014年9月30日	2014年6月30日	2013年9月30日
<b>收入:</b>			
网络游戏收入	\$ 150,338	\$ 153,877	\$ 161,494
在线广告收入	16,718	14,732	16,406
互联网增值服务收入	7,357	4,833	1,132
其他收入	6,406	4,339	4,036
总收入	180,819	177,781	183,068
<b>成本:</b>			
网络游戏成本 (包括股权激励费用分别为\$58, \$17和 \$38)	33,949	30,262	21,750
在线广告成本(包括股权激励费用分别为\$0, \$0和 \$7)	4,289	3,617	3,211
互联网增值服务成本	6,668	5,184	440
其他成本	5,430	4,473	4,737
总成本	50,336	43,536	30,138
<b>毛利润</b>	<b>130,483</b>	<b>134,245</b>	<b>152,930</b>
<b>营业费用:</b>			
产品开发 (包括股权激励费用分别为\$166, \$64和 \$124)	52,993	49,041	30,305
销售及市场推广(包括股权激励费用分别为\$13, \$13和 \$35)	52,943	69,400	28,127
管理费用(包括股权激励费用分别为\$277, \$364和 \$127)	27,109	22,816	12,999
营业费用合计	133,045	141,257	71,431
<b>营业(亏损)/利润</b>	<b>(2,562)</b>	<b>(7,012)</b>	<b>81,499</b>
利息收入	4,642	5,742	5,727
汇兑(亏损)/收益	(599)	151	(1,184)
其他净收入	283	434	381
<b>税前利润/(亏损)</b>	<b>1,764</b>	<b>(685)</b>	<b>86,423</b>
所得税(支出)/收益	(291)	2,192	(13,595)
<b>净利润</b>	<b>1,473</b>	<b>1,507</b>	<b>72,828</b>
减: 归属于分类为少数股东权益的非控制性股东的净亏损	(1,850)	(387)	0
<b>归属于畅游公司的净利润</b>	<b>\$ 3,323</b>	<b>\$ 1,894</b>	<b>\$ 72,828</b>
归属于畅游公司的每ADS基本净收益	\$ 0.06	\$ 0.04	\$ 1.37
归属于畅游公司的用于计算每ADS基本净收益的ADS股数	52,872	52,872	53,266
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	\$ 0.06	\$ 0.04	\$ 1.36
归属于畅游公司的用于计算每ADS摊薄净收益的ADS股数	52,947	52,941	53,371



# 畅游 changyou

简要合并资产负债表  
(未经审计, 单位千美元)

	2014年9月30日	2013年12月31日
<b>资产</b>		
<b>流动资产:</b>		
现金及现金等价物	\$ 177,305	\$ 548,484
应收账款, 净值	42,702	35,996
短期投资	209,508	2,827
短期受限定期存款	299,861	393,019
递延税资产	7,786	4,743
预付账款及其他流动资产	34,263	60,107
<b>流动资产合计</b>	<b>771,425</b>	<b>1,045,176</b>
<b>非流动资产:</b>		
固定资产, 净值	244,614	246,674
商誉	292,059	180,252
无形资产, 净值	95,827	73,395
长期受限定期存款	134,520	31,655
递延税资产	21,035	958
其他资产, 净值	12,617	7,102
<b>非流动资产合计</b>	<b>800,672</b>	<b>540,036</b>
<b>资产合计</b>	<b>\$ 1,572,097</b>	<b>\$ 1,585,212</b>
<b>负债</b>		
<b>流动负债:</b>		
预收账款及递延收入	\$ 37,142	\$ 43,842
应付账款及预提费用	165,111	144,747
短期银行贷款	0	410,331
应交税金	15,742	31,214
递延税金	21,501	18,814
短期或有对价	2,950	0
<b>流动负债合计</b>	<b>242,446</b>	<b>648,948</b>
<b>长期负债:</b>		
长期银行贷款	370,000	0
长期或有对价	1,839	4,162
长期递延税负债	10,683	12,334
长期应付账款	5,209	6,252
<b>长期负债合计</b>	<b>387,731</b>	<b>22,748</b>
<b>负债合计</b>	<b>\$ 630,177</b>	<b>\$ 671,696</b>
<b>所有者权益</b>		
归于畅游公司的所有者权益	873,927	896,338
归于少数股东的权益	67,993	17,178
<b>所有者权益合计</b>	<b>\$ 941,920</b>	<b>\$ 913,516</b>
<b>负债、中间权益与所有者权益合计</b>	<b>\$ 1,572,097</b>	<b>\$ 1,585,212</b>

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2014年9月30日的三个月

	非美国通用会计准则调整		
	美国通用会计准则报告数	股权激励费用(a)	非美国通用会计准则报告数
网络游戏毛利润	\$ 116,389	58	116,447
在线广告毛利润	12,429	0	12,429
互联网增值服务毛利润	689	0	689
其他毛利润	976	0	976
毛利润	\$ 130,483	58	130,541
毛利率	72%		72%
营业亏损	\$ (2,562)	514	(2,048)
营业亏损率	(1%)		(1%)
净利润	\$ 1,473	514	1,987
归属于畅游公司的净利润	\$ 3,323	514	3,837
归属于畅游公司的净利润率	2%		2%
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	\$ 0.06		0.07
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益的ADS股数	52,947		53,049

备注:

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2014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)	
网络游戏毛利润	\$ 123,615	17	123,632
在线广告毛利润	11,115	0	11,115
互联网增值服务毛亏损	(351)	0	(351)
其他毛亏损	(134)	0	(134)
毛利润	\$ 134,245	17	134,262
毛利率	76%		76%
营业亏损	\$ (7,012)	458	(6,554)
营业亏损率	(4%)		(4%)
净利润	\$ 1,507	458	1,965
归属于畅游公司的净利润	\$ 1,894	458	2,352
归属于畅游公司的净利润率	1%		1%
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	\$ 0.04		0.04
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益的 ADS股数	52,941		53,049

备注:

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9月30日的三个月

	非美国通用会计准则调整		
	美国通用会计准则报告数	股权激励费用(a)	非美国通用会计准则报告数
网络游戏毛利润	\$ 139,744	38	139,782
在线广告毛利润	13,195	7	13,202
互联网增值服务毛利润	692	0	692
其他毛亏损	(701)	0	(701)
毛利润	\$ 152,930	45	152,975
毛利率	84%		84%
营业利润	\$ 81,499	331	81,830
营业利润率	45%		45%
净利润	\$ 72,828	331	73,159
归属于畅游公司的净利润	\$ 72,828	331	73,159
归属于畅游公司的净利润率	40%		40%
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益	\$ 1.36		1.37
归属于畅游公司的每ADS摊薄净收益的ADS股数	53,371		53,407

备注:

a) 剔除公允价值法计算的股权激励费用。