

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告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，且明確表示概不就因本公告全部或任何部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



Forgame Holdings Limited

雲遊控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：00484)

**截至二零一三年十二月三十一日止年度的
年度業績公告**

雲遊控股有限公司(「本公司」或「雲遊」)董事(「董事」)會(「董事會」)欣然公佈本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)截至二零一三年十二月三十一日止年度的經審計綜合業績。年度業績已根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製及由本公司核數師羅兵咸永道會計師事務所根據國際審計準則審計。

財務表現摘要

	截至十二月三十一日		
	二零一三年 (人民幣千元)	二零一二年 (人民幣千元)	變動百分比
收入	1,183,128	776,649	52.3%
毛利	1,001,911	697,561	43.6%
經營溢利	329,215	283,591	16.1%
非國際財務報告準則計量			
— 經調整溢利淨額(非經審計) ⁽¹⁾	325,202	240,031	35.5%

附註：

- (1) 我們將經調整溢利淨額界定為年內(虧損)/溢利淨額扣除以股份為基礎的酬金、優先股公平值變動及與發行優先股有關的財務成本後的淨值。經調整溢利淨額撇銷非現金以股份為基礎的酬金及優先股的非現金公平值變動的影響以及與發行優先股有關的一次性開支。經調整溢利淨額並不包括影響我們年內虧損或收益淨額的所有項目，故採用經調整溢利淨額作為分析工具有重大限制。

股息

董事會並不建議就截至二零一三年十二月三十一日止年度派付末期股息。

業務回顧及前景

概覽

二零一三年對我們而言是成績斐然的一年，由可喜的經營及財務業績、於二零一三年十月三日(「上市日期」)在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板成功進行首次公開發售(「首次公開發售」)，及在移動遊戲及海外市場擴張方面取得實質性進展可見一斑。

在中國宏觀經濟環境穩定以及互聯網及無線通訊日益普及的背景下，網絡遊戲市場於二零一三年持續增長。特別是，價格實惠的智能手機普及和日益方便的移動付費渠道已顯著擴大潛在遊戲市場，為移動遊戲市場實現多年的結構性增長創造條件。受益於整個中國寬帶網絡環境不斷改善，個人電腦(「個人電腦」)網頁遊戲市場亦維持穩健的增長。在上述動態及可喜的發展趨勢下，我們透過不斷調整商業戰略努力打下紮實根基。

我們是中國屈指可數的兼具強大遊戲研發及發行實力的網頁遊戲公司之一。於二零一三年，我們繼續憑藉這種研運一體的業務模式從競爭對手中脫穎而出。我們通過融合數據分析的科學和遊戲研發的藝術加強我們的遊戲研發實力，以提供迎合喜好各異的廣泛玩家群體的多樣化遊戲組合。為降低對幾款遊戲過度依賴的風險，我們亦認真回顧遊戲的組合。為確保遊戲取得成功，我們在研發過程中更加重視優化遊戲的用戶體驗。熱門自營網頁遊戲發行平台 *91wan* 亦提供有效渠道吸引目標遊戲玩家。於二零一三年，我們在市場營銷方面作出重大投入，以擴大 *91wan* 的網頁遊戲玩家範圍。

展望未來，捕捉移動遊戲市場機遇是我們的核心戰略重點。在投入大量工作以加強遊戲內容發行實力的同時，我們亦制訂綜合戰略獲取遊戲內容。我們目前通過內部研發、投資研發工作室以及向全球領先的開發商工作室取得代理等方式構建多種類型和風格的移動遊戲組合。我們還調動部分網頁遊戲研發人員進行移動遊戲項目開發，彰顯我們建立強大移動遊戲產品線的決心。此外，我們亦正評估使用首次公開發售所得款項淨額及／或我們的一般營運資金於移動遊戲價值鏈多個環節的投資機會，以形成一個可推動自有流量增長的生態系統。我們相信這些投資日後將取得豐碩回報並能增加股東價值。

分部摘要

遊戲研發及運營

於二零一三年，遊戲研發分部的收入增加47.8%至人民幣7.994億元。該增加主要是由於移動遊戲及我們於年內推出的新網頁遊戲產生的收入增加所致。

於二零一三年，我們一共推出並運營14款網頁遊戲，於二零一三年十二月三十一日，我們有35款自主研發遊戲正在運營。我們的核心遊戲不僅在財務方面表現優異，而且得到業內的廣泛認可，例如，《鬥破乾坤》榮獲「金翎獎2013：玩家最喜愛的網頁遊戲」，《龍戰天下》榮獲「2013年度中國動漫遊戲行業金手指獎—最受期待網頁遊戲」。

在移動遊戲方面，我們於二零一三年一共推出並運營5款移動遊戲，於二零一三年十二月三十一日，我們有6款手機遊戲正在運營。尤其是我們推出《凡人修真手遊版》，一款基於本公司研發的《凡人修真》網頁遊戲的ARPG移動遊戲。這款遊戲初始業績令人滿意，且越來越受歡迎。年內我們亦透過對一些休閒類別的創新移動遊戲系列(如三消解謎遊戲)進行beta測試以進一步豐富我們的遊戲組合，為我們了解蘊含著巨大市場潛力的休閒遊戲玩家群體提供寶貴經驗。

我們遊戲研發及運營的平均月度付費用戶(「MPU」)由二零一二年約518,000名激增至二零一三年約710,000名，是由(i)我們於年內推出的新網頁遊戲及移動遊戲及(ii)我們以往推出的遊戲日益受歡迎所推動。付費用戶月均收入(「ARPPU」)由二零一二年的人人民幣87元增加至二零一三年的人人民幣94元。該增長主要是由於我們成熟完善的遊戲系列變現能力提高，部分被新推出遊戲系列所抵銷，因為新推出遊戲於初始階段產生的ARPPU通常較低。

遊戲發行平台

於二零一三年，遊戲發行分部的收入增加62.6%至人民幣3.837億元，主要是由於我們於91wan平台的自主研發及代理遊戲的成功變現。我們持續擴大我們網頁遊戲發行平台91wan的覆蓋面，以爭取更大的玩家群。截至二零一三年年底，我們的發行平台91wan發行105款自主研發及代理遊戲，吸引逾2.07億名註冊玩家，較二零一二年增加46.8%。註冊用戶增長是由於我們對遊戲進行針對性的營銷及推廣活動的持續投入以及由自主研發遊戲及代理遊戲組成的均衡遊戲組合所致，從而推動了91wan平台的自有流量增長。

我們遊戲發行的平均MPU由二零一二年約71,000名增加至二零一三年約109,000名。該增加主要是由於(i)不斷增加的註冊用戶群；及(ii)我們致力提供優質玩家服務以吸引更多付費用戶。

下表載列於所呈列日期及截至所呈列期間與我們業務有關的若干經營統計數字：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年	二零一二年
遊戲研發：		
平均每月付費用戶 (MPU) (以千計) ⁽¹⁾	710	518
付費用戶月均收入 (ARPPU) (人民幣)	94	87
遊戲發行：		
註冊玩家 (以千計)	207,221	141,147
平均每月付費用戶 (MPU) (以千計) ⁽¹⁾	109	71
付費用戶月均收入 (ARPPU) (人民幣)	293	278

附註：

(1) 該等數目並未剔除重複計算我們的遊戲於自有平台發佈的付費玩家人數。

前景及戰略舉措

二零一四年對雲游而言將是至關重要的一年，充滿挑戰及機遇。我們高度重視股東價值的增長，為此不斷加大投資力度(尤其是在移動遊戲分部方面)以作出充分準備把握市場機遇。

移動遊戲市場的競爭格局正處於初始發展階段。作為行業先驅之一，我們正透過結合內部研發、投資研發工作室及代理等方式快速建立移動遊戲產品線。具體而言，我們已聯合創辦成都小伙伴股權投資基金，並已投入人民幣32百萬元，該基金獲授權投資創新移動遊戲內容以與我們內部研發內容互補。我們還調動部分網頁遊戲研發人員進行移動遊戲研發，我們相信我們能夠從網頁遊戲的領導者成為移動遊戲的領導者。我們預期於二零一四年推出逾12款移動遊戲，這些遊戲將來自內部研發以及獲全球頂級工作室的獨家代理。

我們亦正積極評估於移動遊戲價值鏈的投資機會。於二零一四年三月三日，我們訂立一份有條件買賣協議，以現金代價70百萬美元及以表現為基礎的額外或然代價24.2百萬美元收購Magic Feature Inc.的21%股本權益。Magic Feature Inc.透過其附屬公司研發並發行移動遊戲《神魔之塔》。該遊戲是亞洲最受歡迎的移動遊戲之一，截至二零一四年三月在全球擁有11百萬的下載量，一直穩居香港及台灣的AppStore及Google Play暢銷排行榜前三名。騰訊控股有限公司(該公司於聯交所上市，股份代號：700)的一家附屬公司亦獲得該遊戲在中國的獨家代理權，透過包括微信在內的多個平台發行該遊戲。我們相信我們與Magic Feature Inc.之間的優勢及專長高度互補，並深信這次戰略性合作長期來看能產生巨大的協同效益。

網頁遊戲市場已進入發展成熟階段，領先開發商之間的競爭愈加激烈。作為具備良好聲譽的領先開發商之一及具強大品牌的優質遊戲系列的供應商，我們異常重視推出具備豐富用戶體驗的優質遊戲。在首次公開發售後財務狀況得到提升的情況下，我們正在加強對部分核心遊戲的投資，並在遊戲推出之前有更多時間對其進行測試及優化。在測試過程中，我們對目標玩家進行更深入了解，包括玩家基本資料、活躍度、消費模式、流量來源等，因此得以使新遊戲於全面推出後達到業績最大化。我們預期將於二零一四年推出約12款網頁遊戲。

最後，我們已於二零一三年第四季度在台灣設立首個海外研發中心，以利用台灣豐富且受日本及西方文化薰陶的遊戲研發人員及美術人才資源。該研發中心將注重研發面向全球玩家的移動遊戲。

雖然上述部分投資舉措並不會立即產生收入，但我們相信這些投資對我們業務的長期持續發展而言具戰略重要性，長遠來看將為我們及我們的股東帶來可觀回報。

管理層討論與分析

	截至十二月三十一日止年度		變動百分比
	二零一三年 人民幣千元	二零一二年 人民幣千元	
收入	1,183,128	776,649	52.3%
成本	(181,217)	(79,088)	129.1%
毛利	1,001,911	697,561	43.6%
銷售及市場推廣開支	(303,425)	(178,726)	69.8%
行政開支	(88,739)	(36,462)	143.4%
研發開支	(293,174)	(200,624)	46.1%
其他收益	10,333	2,788	270.6%
其他利得／(虧損)	2,309	(946)	-344.1%
經營溢利	329,215	283,591	16.1%
財務收益	7,146	—	不適用
財務成本	(126)	(3,645)	-96.5%
財務收益／(成本)淨額	7,020	(3,645)	-292.6%
可轉換可贖回優先股的公平值虧損	(741,348)	(18,769)	3,849.9%
除所得稅前(虧損)／溢利	(405,113)	261,177	-255.1%
所得稅開支	(70,291)	(43,560)	61.4%
年內(虧損)／溢利	(475,404)	217,617	-318.5%

收入。收入由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加52.3%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣11.831億元。遊戲研發分部的收入由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加47.8%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣7.994億元。收入增加主要由付費玩家由二零一二年約518,000名增至二零一三年約710,000名所推動，而付費玩家增加乃主要由於我們成功的變現能力以及提供新網頁遊戲及移動遊戲所致。遊戲發行分部的收入由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加62.6%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣3.837億元。該增加主要是由於我們於91wan平台的自主研發及代理遊戲的玩家成功變現。

下表載列截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度我們按分部劃分的收入：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一三年		二零一二年	
	(人民幣千元)	(佔總收入 百分比)	(人民幣千元)	(佔總收入 百分比)
按分部劃分的收入				
— 遊戲研發	799,437	67.6	540,749	69.6
— 遊戲發行	383,691	32.4	235,900	30.4
總收入	<u>1,183,128</u>	<u>100.0</u>	<u>776,649</u>	<u>100.0</u>

成本。成本由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加129.1%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣1.812億元。這主要反映內容成本及代理費提高。成本佔收入的百分比由截至二零一二年十二月三十一日止年度的10.2%增加至截至二零一三年十二月三十一日止年度的15.3%。下表載列截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度我們按分部劃分的成本：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一三年		二零一二年	
	(人民幣千元)	(佔總成本百分比)	(人民幣千元)	(佔總成本百分比)
按分部劃分的成本				
— 遊戲研發	136,310	75.2	40,556	51.3
— 遊戲發行	44,907	24.8	38,532	48.7
總成本	181,217	100.0	79,088	100.0

- 遊戲研發分部的成本由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加236.1%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣1.363億元，主要是由於內容成本及代理費增加以及我們運營的遊戲數量增加導致服務器及帶寬成本增加所致。
- 遊戲發行分部的成本由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加16.5%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣44.9百萬元。這主要反映我們於91wan發佈的遊戲數量增加導致服務器及帶寬成本增加以及91wan營運團隊的薪金及酬金開支提高。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣成本由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加69.8%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣3.034億元。這主要是由於(i)推廣及廣告開支增加人民幣1.159億元以擴大*91wan*的用戶群，及(ii)與根據首次公開發售前購股權計劃授予我們的銷售及市場推廣人員的購股權有關的以股份為基礎的酬金增加人民幣6.8百萬元。

行政開支。行政開支由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加143.4%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣88.7百萬元。該增加主要是由於(i)與根據首次公開發售前購股權計劃授予我們僱員的購股權有關的以股份為基礎的酬金增加人民幣27.0百萬元；及(ii)就首次公開發售及為擴大業務規模產生的專業服務開支(於二零一三年的一次性開支)較二零一二年增加人民幣12.6百萬元。

研發開支。研發開支由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加46.1%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣2.932億元。該增加主要是由於(i)因員工增加導致的僱員福利開支(不包括以股份為基礎的酬金)增加人民幣68.5百萬元；及(ii)根據首次公開發售前購股權計劃授予遊戲研發人員的購股權產生的以股份為基礎的酬金人民幣23.6百萬元。

其他收益。其他收益由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加270.6%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣10.3百萬元，主要是由於(i)銀行存款的利息收益由截至二零一二年止年度的人民幣1.1百萬元增加至截至二零一三年止年度的人民幣7.5百萬元；及(ii)政府補助由截至二零一二年止年度的人民幣1.6百萬元增加至截至二零一三年止年度的人民幣2.8百萬元。

其他利得／(虧損)。截至二零一三年十二月三十一日止年度其他利得為人民幣2.3百萬元，而截至二零一二年十二月三十一日止年度其他虧損為人民幣0.9百萬元。其他利得增加主要是由於我們將首次公開發售所得款項由港元兌換為人民幣，並於二零一三年自人民幣升值確認匯兌收益。

財務收益／(成本)淨額。截至二零一三年十二月三十一日止年度的財務收益淨額為人民幣7.0百萬元，而截至二零一二年十二月三十一日止年度的財務成本淨額為人民幣3.6百萬元。截至二零一三年十二月三十一日止年度的財務收益淨額主要來自短期存款及短期投資(我們現金投資管理策略的一部分)的利息收益。截至二零一二年十二月三十一日止年度的財務成本淨額主要來自發行可轉換可贖回優先股的交易成本。

可轉換可贖回優先股的公平值虧損。可轉換可贖回優先股的公平值虧損由截至二零一二年十二月三十一日止年度的人民幣18.8百萬元大幅增至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣7.413億元，主要是由於本公司可轉換可贖回優先股的估值增加。全部可轉換可贖回優先股於二零一三年十月的首次公開發售後自動轉換為普通股。我們預期未來期間不會再產生該成本。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一二年十二月三十一日止年度增加61.4%至截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣70.3百萬元。該增加主要是由於中國經營實體(定義見日期為二零一三年九月十九日的本公司首次公開發售招股章程，「招股章程」)截至二零一三年十二月三十一日止年度的除所得稅前的應課稅溢利增加所致。截至二零一三年十二月三十一日止年度的實際所得稅率(不包括可轉換可贖回優先股的公平值虧損)為20.9%，而截至二零一二年十二月三十一日止年度為15.6%。增加乃由於二零一三年不可在所得稅前扣除的開支(如以股份為基礎的酬金開支)增加所致。

年內(虧損)／溢利。由於以上所述，截至二零一三年十二月三十一日止年度的虧損為人民幣4.754億元，而截至二零一二年十二月三十一日止年度溢利為人民幣2.176億元。

非國際財務報告準則計量－經調整溢利淨額及經調整 EBITDA

為補充根據國際財務報告準則編製的本集團合併業績，若干非國際財務報告準則計量(包括經調整溢利淨額及經調整 EBITDA)已呈列。此等未經審計非國際財務報告準則財務計量應被視為根據國際財務報告準則編製的本公司財務業績的補充而非替代計量。本公司管理層認為，此等非國際財務報告準則財務計量為投資者提供有用的補充資料，藉撇除若干非現金及非經常性項目，評估本集團核心業務的表現。經調整溢利淨額及經調整 EBITDA 為未經審核數據。

下表載列本公司截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度的非國際財務報告準則財務計量與根據最新的國際財務報告準則編製計量的對賬：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年 (人民幣千元)	二零一二年 (人民幣千元)
年內(虧損)/溢利	(475,404)	217,617
加：		
以股份為基礎的酬金	59,258	—
優先股的公平值變動	741,348	18,769
與發行優先股有關的財務成本	—	3,645
經調整溢利淨額(未經審計)	325,202	240,031
加：		
折舊及攤銷	28,012	14,731
利息收益及財務成本	(14,639)	(1,144)
所得稅開支	70,291	43,560
經調整 EBITDA (未經審計)	<u>408,866</u>	<u>297,178</u>

財務狀況

截至二零一三年十二月三十一日，本集團權益總額為人民幣13.881億元，而本集團於截至二零一二年十二月三十一日的虧絀總額為人民幣1.367億元。增加主要是由於股份溢價(扣除年內虧損)所致。股份溢價增加與(i)首次公開發售有關的普通股發行(扣除包銷佣金及其他發行成本)，及(ii)優先股轉換為普通股有關。

截至二零一三年十二月三十一日，本集團的流動資產淨值為人民幣12.262億元，而截至二零一二年十二月三十一日則為人民幣2.178億元。該增加主要是由於經營活動產生現金以及自二零一三年十月完成的首次公開發售獲得所得款項淨額所致。

流動資金及財務資源

	於十二月三十一日	
	二零一三年 人民幣千元	二零一二年 人民幣千元
銀行及手頭現金	943,905	309,000
於其他金融機構的現金	2,854	3,639
短期存款	325,540	—
	<u>1,272,299</u>	<u>312,639</u>
借款	(15,242)	—
	<u>(15,242)</u>	<u>—</u>
現金淨額	<u><u>1,257,057</u></u>	<u><u>312,639</u></u>

我們現金及現金等價物及短期存款於二零一三年十二月三十一日為人民幣12.723億元，而於二零一二年十二月三十一日為人民幣3.126億元，主要是由於經營活動產生的現金及自二零一三年十月完成的首次公開發售收取的所得款項淨額所致。我們的借款以美元計值，作為我們海外業務的營運資金及首次公開發售前的其他一般商業用途。於二零一三年十二月三十一日，我們財務資源中人民幣33.3百萬元(二零一二年十二月三十一日：人民幣32.3百萬元)乃以非人民幣貨幣計值的存款持有。我們目前並無進行外幣對沖交易，但透過限制外幣風險敞口及持續監控管理匯兌風險。

於二零一三年十二月三十一日，本集團的銀行借款須於一年內償還，利率為倫敦銀行同業拆息(「倫敦銀行同業拆息」)加1.333%。

本集團採納審慎的現金及財務管理政策。為達致更佳的成本控制及將資金成本降至最低，本集團的資金活動進行集中管理，且現金一般存入銀行並大部分以人民幣及美元計值。

截至二零一三年十二月三十一日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)增至1.0%的水平(二零一二年：零)，董事會認為其為可接受水平。

資本開支

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年 (人民幣千元)	二零一二年 (人民幣千元)
資本開支		
— 購買物業及設備	35,004	19,662
— 購買無形資產	21,018	32,830
總計	<u>56,022</u>	<u>52,492</u>

資本開支包括購買物業及設備(例如服務器及電腦)及購買無形資產(例如第三方開發商開發的遊戲的知識產權)。截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度，資本開支總額分別為人民幣56.0百萬元及人民幣52.5百萬元。截至二零一三年十二月三十一日止年度的資本開支總額較截至二零一二年十二月三十一日止年度增加人民幣3.5百萬元，主要是由於為支持我們的業務增長以及我們中國經營實體辦公室的租賃裝修，而導致購買物業及設備增加人民幣15.3百萬元，部分被購買無形資產減少所抵銷。

資產抵押

於二零一三年十二月三十一日，我們有資產抵押人民幣15.7百萬元，作為外匯借款的受限制現金存款。

或然負債

於二零一三年十二月三十一日，本集團並無任何重大未記錄的或然負債。

人力資源

於二零一三年十二月三十一日，我們擁有1,980名全職僱員，其中絕大多數僱員位於廣州。下表按職能載列我們於二零一三年十二月三十一日的僱員人數：

	僱員人數	佔總人數 百分比
遊戲研發	1,431	72%
發行	287	15%
銷售及市場推廣	40	2%
綜合及行政	222	11%
總計	1,980	100%

資產負債表日期後事件

於二零一四年三月三日，我們訂立一份買賣協議，以現金代價70百萬美元及額外或然代價總額24.2百萬美元收購Magic Feature Inc.的21%股本權益。Magic Feature Inc.透過其附屬公司研發並在(其中包括)香港及台灣發行移動遊戲《神魔之塔》。騰訊控股有限公司(該公司於聯交所上市，股份代號：700)的附屬公司已獲得其在中国的獨家代理權，透過包括微信在內的多個平台獨家發行該遊戲。於收購股權完成後，本集團會將此投資作為於聯營公司的投資入賬。

合併全面(虧損)/收益表

	附註	截至十二月三十一日止年度	
		二零一三年 人民幣千元	二零一二年 人民幣千元
收入	2	1,183,128	776,649
成本	3	(181,217)	(79,088)
毛利		1,001,911	697,561
銷售及市場推廣成本	3	(303,425)	(178,726)
行政開支	3	(88,739)	(36,462)
研發開支	3	(293,174)	(200,624)
其他收益		10,333	2,788
其他利得/(虧損)		2,309	(946)
經營溢利		329,215	283,591
財務收益		7,146	—
財務成本		(126)	(3,645)
財務收益/(成本)淨額		7,020	(3,645)
可轉換可贖回優先股的公平值虧損		(741,348)	(18,769)
除所得稅前(虧損)/溢利		(405,113)	261,177
所得稅開支	4	(70,291)	(43,560)
年內(虧損)/溢利		(475,404)	217,617
於其後不會重新分類至損益的項目： 外幣報表折算差額		6,326	2,654
年內綜合(虧損)/收益總額		(469,078)	220,271
以下人士應佔：			
— 本公司權益持有人		(469,078)	220,271
— 非控股權益		—	—
		(469,078)	220,271
每股(虧損)/盈利 (以每股人民幣計)			
— 基本	5	(10.10)	4.02
— 攤薄	5	(10.10)	2.30
股息	6	—	90,500

合併資產負債表

	附註	於十二月三十一日	
		二零一三年 人民幣千元	二零一二年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業及設備		64,209	46,700
無形資產		40,130	31,349
於未上市證券的投資		18,291	—
可供出售金融資產		32,000	—
預付款項及其他應收款項		2,512	2,352
遞延所得稅資產		13,234	24,463
		<u>170,376</u>	<u>104,864</u>
流動資產			
貿易應收款項	7	92,194	84,293
預付款項及其他應收款項		40,937	20,233
受限制現金		15,670	—
短期存款		325,540	—
現金及現金等價物		946,759	312,639
		<u>1,421,100</u>	<u>417,165</u>
資產總額		<u>1,591,476</u>	<u>522,029</u>
權益			
股本		80	49
股本溢價		1,934,534	—
儲備		(159,846)	(228,351)
(累計虧損)／保留盈利		(386,686)	91,639
		<u>1,388,082</u>	<u>(136,663)</u>
權益／(虧絀)總額		<u>1,388,082</u>	<u>(136,663)</u>

		於十二月三十一日	
		二零一三年	二零一二年
		人民幣千元	人民幣千元
附註			
負債			
非流動負債			
遞延收入		8,465	7,987
可轉換可贖回優先股		—	451,153
遞延所得稅負債		—	150
		<u>8,465</u>	<u>459,290</u>
流動負債			
借款		15,242	—
貿易應付款項	8	34,990	10,168
其他應付款項及應計費用		76,675	41,622
所得稅負債		19,674	20,467
遞延收入		48,348	127,145
		<u>194,929</u>	<u>199,402</u>
負債總額		<u>203,394</u>	<u>658,692</u>
權益及負債總額		<u>1,591,476</u>	<u>522,029</u>
流動資產淨額		<u>1,226,171</u>	<u>217,763</u>
資產總額減流動負債		<u>1,396,547</u>	<u>322,627</u>

合併財務報表附註

1 一般資料、重組及呈列及編製基準

(a) 一般資料

雲遊控股有限公司(「本公司」)(前稱為 Foga Holdings Limited)於二零一一年七月二十六日根據開曼群島公司法(二零一一年修訂版)在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司的註冊辦事處地址為 P.O. Box 613, 4th Floor Harbour Centre, George Town, Grand Cayman KY1-1107, Cayman Islands。

本公司為一家投資控股公司。本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)主要於中華人民共和國(「中國」)從事網頁遊戲及移動遊戲的研發、代理及運營(「本集團遊戲業務」)。

於二零一三年十月三日，本公司完成於香港聯合交易所有限公司主板的首次公開發售(「首次公開發售」)，而包銷商其後於二零一三年十月十一日行使其超額配股權(「超額配股權」)。首次公開發售完成後，本公司的所有 29,059,440 股發行在外可換股可贖回優先股於同日立即按一比一基準轉換為普通股。在首次公開發售及超額配股權中，本公司發行及出售合共 20,390,500 股普通股且當時股東按每股 51 港元的價格向公眾出售 15,685,000 股普通股。本公司首次公開發售所得款項淨額(經扣除已付及應付的包銷佣金及其他發行費用後)約為人民幣 761,533,000 元。

截至二零一三年十二月三十一日，汪東風先生、黃衛兵先生、廖東先生、楊韜先生及莊捷廣先生(統稱「創辦人」)透過他們各自的全資公司 Foga Group Ltd.、Foga Networks Development Ltd.、Foga Holdings Ltd.、Foga Internet Development Ltd. 及 Foga Development Co. Ltd. (統稱「創辦人公司」)合共擁有本公司 51.56% 的股權。

除另有說明外，該等財務報表均以人民幣(「人民幣」)呈列並由本公司董事會於二零一四年三月二十五日批准刊發。

(b) 本集團歷史及重組

於本公司註冊成立及集團重組完成前(如下文論述)，本集團遊戲業務乃透過多家於中國註冊成立的國內營運公司進行，包括：廣州維動網絡科技有限公司(「維動」)、廣州菲音信息科技有限公司(「菲音」)及廣州捷遊軟件有限公司(「捷遊」)。菲音及維動分別於二零零四年四月十二日及二零零七年一月二十二日註冊成立，並被創辦人於二零零九年九月分別以代價人民幣10,000,000元及人民幣10,000,000元收購，而捷遊則由創辦人於二零一二年六月七日註冊成立。維動、菲音及捷遊其後則共同界定為「中國經營實體」。

本集團進行了重組(「重組」)，據此，於從事業務的公司中的實益權益已轉讓予本公司。重組涉及以下事項：

- (i) 於二零一一年七月二十五日，各創辦人於英屬處女群島(「英屬處女群島」)成立創辦人公司。
- (ii) 於二零一一年七月二十六日，本公司於開曼群島註冊成立，法定股本為50,000美元，由50,000股每股面值1.00美元的普通股組成。10,000股每股面值1.00美元的普通股已配發及發行予創辦人公司。
- (iii) 於二零一一年八月九日，Foga Tech Limited(「Foga Tech」)於香港註冊成立為本公司的全資附屬公司。
- (iv) 於二零一二年三月二十二日，香港樂動科技有限公司於香港註冊成立為Foga Tech的全資附屬公司。
- (v) 於二零一二年六月十三日，廣州菲動軟件科技有限公司(「菲動」)於中國成立為外商獨資企業，而Foga Tech為其唯一權益持有人。成立該公司旨在進行軟件研發業務以及提供相關技術諮詢服務。

(vi) 根據菲動、中國經營實體及其各自的權益持有人於二零一二年六月及七月簽訂的一系列合約協議(「合約安排」)，菲動已取得中國經營實體的財務及經營政策的實際控制權並有權分享該等實體所產生的經濟利益。因此，中國經營實體成為菲動的結構性主體。於重組完成後，本公司成為本集團的控股公司。

本集團的主要附屬公司於中國建立且其大部份交易乃以人民幣計值。兌換人民幣為外幣須受中國政府頒佈的外匯管制規則及法規所限。截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日，除外匯管制法規限制外，本集團獲得或使用資產及結清本集團負債的能力並無受到任何重大限制。

本集團旗下所有公司均已採納十二月三十一日為其財政年度年結日。

(c) 呈列基準

緊接重組之前及緊隨重組之後，本集團遊戲業務乃透過由創辦人控制的中國經營實體進行。根據重組，透過合約安排，中國經營實體及本集團遊戲業務均由菲動實際控制，並最終由本公司實際控制。

於重組前，本公司並無參與任何其他業務，且其經營並不符合業務的定義。重組僅為本集團遊戲業務的重組，且不會令業務實質或本集團遊戲業務的任何管理層或創辦人於重組之前或之後發生任何變動。因此，本集團現時旗下公司的財務報表使用本集團遊戲業務於截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度的賬面值呈列。

集團內公司間交易、結餘及未變現收益／虧損於合併時抵銷。

(d) 編製基準

本集團的合併財務報表乃根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製。合併財務報表已按歷史成本慣例法編製，並就按公平值計入損益的按公平值列賬的可供出售金融資產、金融資產及金融負債(包括衍生工具)的重估情況而修訂。

編製符合國際財務報告準則的財務報表需要採用若干關鍵會計估計。管理層亦須在採用本集團會計政策的過程中作出判斷。

以下與本集團的經營相關但並未提早採納的新訂準則、準則的修訂本及詮釋已獲頒佈但並未於自二零一三年一月一日開始的財政年度生效。

國際財務報告準則第9號	金融工具
國際會計準則第32號(修訂本)	金融工具：呈列
國際會計準則第36號(修訂本)	資產減值
國際財務報告詮釋委員會第21號	徵費

本集團將於二零一四年一月一日採納國際會計準則第32號的修訂本、國際會計準則第36號的修訂本及國際財務報告詮釋委員會第21號及於二零一五年一月一日採納國際財務報告準則第9號。本集團目前正在評估首次應用上述準則、準則的修訂本及詮釋對本集團財務報表的影響。

2 分部資料

本集團的遊戲業務活動，具備單獨的財務資料，乃由主要經營決策者（「主要經營決策者」）定期審查及評估。主要經營決策者負責分配資源及評估經營分部的表現，由作出戰略性決定的本公司執行董事擔任。本集團在進行相關評估工作後確定其擁有以下經營分部：

- 遊戲研發
- 遊戲發行

主要經營決策者主要根據各經營分部的分部收入及毛利評估經營分部的表現。於評估分部表現過程中均未計入銷售及市場推廣開支、行政開支及研發開支，而相關評估結果被主要經營決策者用作資源分配及評估分部表現的根據。其他收益、其他虧損、財務收益／（成本）淨額、可轉換可贖回優先股的公平值虧損、所得稅開支亦均未分配至個別經營分部。

向主要經營決策者報告的自外部客戶取得的收入作為分部收入計量，即各分部來自客戶的分攤收入。成本主要包括帶寬及服務器託管費、薪資及補償開支、內容成本及代理費、折舊及攤銷以及其他。

向主要經營決策者提供的其他資料（連同分部資料）的計量方式與本財務資料所應用者一致。概無向主要經營決策者提供任何獨立的分部資產及分部負債資料，乃由於主要經營決策者不會使用此份資料分配資源至經營分部或評估經營分部的表現。

就可呈報分部向本集團主要經營決策者提供的截至二零一三年及二一二年十二月三十一日止年度的分部資料如下：

	截至二零一三年十二月三十一日止年度		
	遊戲研發	遊戲發行	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分部收入	799,437	383,691	1,183,128
分部成本	<u>(136,310)</u>	<u>(44,907)</u>	<u>(181,217)</u>
毛利	<u>663,127</u>	<u>338,784</u>	<u>1,001,911</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>18,306</u>	<u>3,339</u>	<u>21,645</u>

	截至二零一二年十二月三十一日止年度		
	遊戲研發	遊戲發行	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分部收入	540,749	235,900	776,649
分部成本	<u>(40,556)</u>	<u>(38,532)</u>	<u>(79,088)</u>
毛利	<u>500,193</u>	<u>197,368</u>	<u>697,561</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>9,143</u>	<u>3,538</u>	<u>12,681</u>

本公司於開曼群島成立，而本集團主要於中國經營其業務。分別提供予本集團主要經營決策者截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度來自中國(不包括香港)及其他地區的分部收入如下：

	截至二零一三年十二月三十一日止年度		
	中國(不包括		總計
	香港)	其他地區	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分部收入	<u>1,099,736</u>	<u>83,392</u>	<u>1,183,128</u>

	截至二零一二年十二月三十一日止年度		
	中國(不包括		總計
	香港)	其他地區	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分部收入	<u>700,252</u>	<u>76,397</u>	<u>776,649</u>

毛利與除所得稅前(虧損)/溢利的對賬列示於合併綜合(虧損)/收益表上。

截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度，由於概無單個外部客戶的收益佔本集團總收入的10%以上，故並無出現風險集中情況。

營業額包括本集團的所得收入，截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度分別為人民幣1,183,128,000元及人民幣776,649,000元。

於二零一三年及二零一二年十二月三十一日，本集團的大部分非流動資產均位於中國。

3 按性質分類的開支

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年	二零一二年
	人民幣千元	人民幣千元
僱員福利開支	341,174	200,032
推廣及廣告開支	288,719	172,193
內容成本及代理費	87,698	27,923
帶寬及服務器託管費	47,693	34,360
辦公室樓宇的經營租金	27,880	12,288
物業及設備折舊	16,875	10,578
無形資產攤銷	11,137	4,153
差旅及交際開支	8,115	8,601
核數師酬金	5,402	6,089
其他	31,862	18,683
	<u>866,555</u>	<u>494,900</u>
成本、銷售及市場推廣成本、行政開支及研發開支總額	<u>866,555</u>	<u>494,900</u>

4 所得稅開支

截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度，本集團的所得稅開支分析如下：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年	二零一二年
	人民幣千元	人民幣千元
即期所得稅		
— 中國企業所得稅	59,212	48,610
遞延所得稅		
— 暫時性差額的產生及撥回	11,079	(5,050)
所得稅開支	<u>70,291</u>	<u>43,560</u>

與採用適用於合併實體的(虧損)/溢利的法定稅率計算得出的理論金額不同的本集團的除所得稅前(虧損)/溢利有關的稅項如下：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年	二零一二年
	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前(虧損)/溢利	(405,113)	261,177
加回：本公司的虧損(附註i)	755,428	23,677
	<u>350,315</u>	<u>284,854</u>
按適用於各司法權區的合併實體的(虧損)/溢利的		
法定所得稅率計算的稅項	90,454	65,434
下列各項的稅務影響：		
適用於附屬公司的優惠所得稅率	(33,017)	(24,335)
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損	1,944	269
研發費用超額抵扣	(7,105)	(4,840)
就所得稅而言不可扣減的開支：		
— 以股份為基礎的酬金	6,151	—
— 其他	9,865	7,032
重新計量遞延所得稅—關於菲動的已制定所得稅率變動	1,999	—
所得稅開支	<u>70,291</u>	<u>43,560</u>

附註：

- (i) 本公司獲豁免繳納開曼群島所得稅。因此，由本公司按獨立基準呈報的經營業績(包括重新評估A系列優先股的公平值虧損)，無須繳納任何所得稅。

(a) 開曼群島所得稅

本公司為根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，因此，本公司獲豁免繳納開曼群島所得稅。

(b) 香港利得稅

截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度，香港利得稅稅率為16.5%。由於截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度並無須繳納香港利得稅的估計應課稅溢利，故並無就香港利得稅作出撥備。

(c) 台灣營業所得稅

Forgame International Co. Ltd. (「Yunyou」) 於台灣註冊成立，截至二零一三年十二月三十一日止年度的營業所得稅稅率為17%。

(d) 中國企業所得稅(「企業所得稅」)

除維動、菲音及菲動外，本集團就其於中國內地的業務計提的所得稅撥備乃根據現有法令、詮釋及慣例就截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度的應課稅溢利按25%的稅率計算。

依據企業所得稅法，維動和菲音於二零一三年及二零一二年被評定為「高新技術企業」(「高新技術企業」)。故截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度，維動和菲音有權就其估計應課稅溢利按15%的優惠所得稅率繳稅。

於二零一三年前，菲動適用所得稅率為25%。根據中國相關法律、法規及規則，於二零一三年，菲動獲認證為「軟件企業」。因此，依據企業所得稅法，於二零一三年菲動獲豁免繳納企業所得稅並於二零一四年至二零一六年按減免所得稅率12.5%繳稅，惟菲動須於有關期間持續符合軟件企業的資格。

依據中國國家稅務總局頒佈的相關法律法規，自二零零八年起，從事研發活動的企業於釐定年度應課稅溢利時，有權要求將其產生的研發費用的150%列作可扣減稅項開支(「超額抵扣」)。本集團已就本集團實體可要求的超額抵扣做出其最佳估價，以確定截至二零一三年十二月三十一日止年度的應課稅溢利。

(e) 中國預扣稅(「預扣稅」)

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就二零零八年一月一日之後賺取的利潤向境外投資者分派股息通常須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的境外投資者符合中國與香港訂立的雙邊稅務條約安排項下的條件及規定，則相關預扣稅稅率將從10%降至5%。

於二零一三年十二月三十一日，本集團並無計劃要求其中國附屬公司分派其保留盈利，且擬由其中國附屬公司保留相關盈利以便於中國經營及拓展其業務。因此，於報告年度末，概無產生與預扣稅有關的遞延所得稅負債。

5 每股(虧損)/盈利

(a) 基本

截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度的每股基本(虧損)/盈利乃按本公司股權持有人應佔本集團(虧損)/溢利除以各年已發行普通股加權平均數計算。

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年	二零一二年
本公司股權持有人應佔(虧損)/溢利(人民幣千元)	(475,404)	217,617
已發行普通股加權平均數(附註i)	<u>47,075,903</u>	<u>54,066,667</u>
每股基本(虧損)/盈利(以人民幣/股計)	<u>(10.10)</u>	<u>4.02</u>

附註：

(i) 於二零一二年六月十五日發行 A 系列優先股時，創辦人將他們所持的普通股份交由本公司託管作為受限制股份。由於該等受限制股份或可予收回，故並未被視為發行在外的股份，亦在計算每股基本盈利時被排除在外，直至首次公開發售於二零一三年十月三日完成為止。倘該等股份並無交由本公司託管作為受限制股份，計算每股基本(虧損)/盈利時，截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日止年度的已發行普通股加權平均數目將為 88,303,300 股及 87,000,000 股，而得出的未經審計每股基本(虧損)/盈利將分別為每股人民幣(5.38)元及每股人民幣 2.50 元。

(b) 攤薄

每股攤薄(虧損)/盈利乃根據假設所有潛在攤薄普通股已獲轉換而調整的已發行普通股加權平均數目計算。

截至二零一二年十二月三十一日止年度，本公司擁有兩類對攤薄具有潛在影響的普通股：受限制股份及 A 系列優先股。假設受限制股份已悉數歸屬且對盈利並無影響的限制已解除。假設 A 系列優先股已轉換為普通股，而溢利淨額已作出調整以抵銷可轉換可贖回優先股公平值虧損減相關所得稅影響。

截至二零一三年十二月三十一日止年度，本公司擁有三類對攤薄具有潛在影響的普通股：受限制股份、於二零一三年十月三日轉換為普通股前的 A 系列優先股及根據首次公開發售前購股權計劃向僱員授出的購股權。由於本集團於截至二零一三年十二月三十一日止年度處於虧損，受限制股份、A 系列優先股及購股權具有反攤薄影響而於計算每股攤薄虧損時並未計算在內。

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年	二零一二年
本公司股權持有人應佔(虧損)/溢利(人民幣千元)	(475,404)	217,617
可轉換可贖回優先股公平值虧損(人民幣千元)	—	18,769
	<u>(475,404)</u>	<u>236,386</u>
用於釐定每股攤薄(虧損)/盈利的(虧損)/溢利(人民幣千元)	(475,404)	236,386
已發行普通股加權平均數	47,075,903	54,066,667
受限制股份的調整	—	32,933,333
因轉換可轉換可贖回優先股而作出的調整	—	15,740,530
購股權的調整	—	—
	<u>47,075,903</u>	<u>102,740,530</u>
用於計算每股攤薄(虧損)/盈利的普通股加權平均數	47,075,903	102,740,530
每股攤薄(虧損)/盈利(以人民幣/股計)	(10.10)	2.30

6 股息

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一三年	二零一二年
	人民幣千元	人民幣千元
維動及菲音宣派的股息	—	90,500

董事會並不建議派付截至二零一三年十二月三十一日止年度的末期股息。

自註冊成立以來，本公司未曾派付或宣派任何股息。

根據維動及菲音分別於二零一二年五月二十一日及二零一二年五月二十三日舉行的股東大會決議案，為數人民幣78,000,000元及人民幣12,500,000元的股息已分別宣派及派付予當時的股權持有人。鑒於截至二零一二年十二月三十一日止年度有關股息率及可獲派股息的股份數目的資料被認為並無意義，故並未呈列截至二零一二年十二月三十一日止年度的相關資料。

7 貿易應收款項

	於十二月三十一日	
	二零一三年	二零一二年
	人民幣千元	人民幣千元
第三方	93,929	86,913
減：減值撥備	(1,735)	(2,620)
	<u>92,194</u>	<u>84,293</u>

(a) 根據於各資產負債表日期的貿易應收款項總額的確認日期的賬齡分析如下：

	於十二月三十一日	
	二零一三年	二零一二年
	人民幣千元	人民幣千元
0-30日	57,303	59,498
31-60日	18,995	17,803
61-90日	5,534	4,948
91-180日	7,249	1,230
181-365日	3,113	814
1年以上	1,735	2,620
	<u>93,929</u>	<u>86,913</u>

(b) 本集團主要按根據個別基準釐定的信貸條款作出銷售，信貸期自有關發票日期起計一般為30至60日。截至二零一三年及二零一二年十二月三十一日，已逾期但未減值的貿易應收款項分別為人民幣7,647,000元及人民幣3,623,000元。該等貿易應收款項為應收若干經評估並無重大財政困難的平台的款項。本集團管理層已根據過往經驗評估有關逾期款項可予收回。此類貿易應收款項的賬齡少於一年。

8 貿易應付款項

貿易應付款項主要與購買服務器託管服務、內容成本及代理費以及本集團根據各自合作協議就自身平台應付合作遊戲研發商的收入分成有關。

根據確認日期就貿易應付款項作出的賬齡分析如下：

	於十二月三十一日	
	二零一三年 人民幣千元	二零一二年 人民幣千元
0-30日	13,666	8,351
31-60日	15,093	1,018
61-90日	6,038	317
91-180日	50	166
181-365日	55	316
1至2年	88	—
	<u>34,990</u>	<u>10,168</u>

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

自上市日期起直至截至二零一三年十二月三十一日止年度，本公司及其任何附屬公司並無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

暫停辦理股份過戶登記手續

本公司將於二零一四年五月十六日(星期五)至二零一四年五月二十七日(星期二)(包括首尾兩日)暫停辦理股份過戶登記手續，以確定有權出席將於二零一四年五月二十七日(星期二)舉行的應屆股東週年大會的股東身份。所有股份過戶文件連同相關股票及過戶表格須於二零一四年五月十五日(星期四)下午四時三十分前遞交予本公司的香港證券登記分處香港中央證券登記有限公司(地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712-1716室)。

所得款項用途

首次公開發售所得款項淨額(經扣除我們就此已付及應付的包銷費及佣金以及相關費用總額後)約為9.828億港元。我們已經並將繼續按招股章程「未來計劃及所得款項用途」一節所載者一致的用途使用首次公開發售所得款項淨額。

審計及合規委員會

審計及合規委員會已與董事會及外部核數師共同檢討本集團採納的會計準則及常規以及截至二零一三年十二月三十一日止年度本公司的經審計合併財務報表。

羅兵咸永道會計師事務所的工作範圍

本集團截至二零一三年十二月三十一日止年度的初步業績公告所載數字已經由本集團核數師羅兵咸永道會計師事務所(「羅兵咸永道香港」)與本集團的經審核合併財務報表所載數字核對一致。由於羅兵咸永道香港就此履行的工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港核數準則、香港審閱聘用準則或香港核證聘用準則項下的核證工作，故此羅兵咸永道香港並無就初步公告發出任何核證意見。

企業管治

本集團致力保持高水平的企業管治，以保障股東權益並提升企業價值及問責制。除下文所述者外，自上市日期起直至二零一三年十二月三十一日，本公司已遵守聯交所證券上市規則(「上市規則」)附錄十四所載企業管治守則(「企業管治守則」)的一切適用守則條文。

根據企業管治守則的守則條文第A.1.6條，董事會應該商定程序，讓董事可在適當的情況下尋求獨立專業意見，費用由本公司支付。由於本公司僅於二零一三年十月在聯交所上市，本公司直至於二零一四年三月舉行的董事會會議方正式採納有關該程序的政策，原因是董事於上市後沒有需要尋求獨立專業意見，故當時沒有正式採納有關程序的政策。

企業管治守則的守則條文第 A.2.1 條訂明，主席與行政總裁的角色應有區分，並不應由一人同時兼任。汪東風先生擔任本公司的主席兼首席執行官。由於本集團經營所處商業環境日新月異並且作為新上市的公司，主席及首席執行官必須精通信息技術知識並對千變萬化的市場(包括用戶喜好的變化)保持敏感度，以推動本集團不同業務的發展。因此，董事會認為，區分主席與首席執行官的角色為時過早，且可能會令本集團的日常營運過早產生不必要的費用。此外，董事會相信現有結構有利於強有力且一致的領導，可使本公司及時有效地作出決策並付之行動。另外，所有重大決策乃經諮詢董事會及適當的董事會委員會成員以及高級管理層團隊作出。因此，董事會認為，本公司的權力制衡充分。然而，董事會將繼續監察和檢討本公司的現有架構並於適當時作出必要變動。

本公司定期檢討及加強其企業管治常規以確保遵守企業管治守則。

證券交易的標準守則

本公司已根據上市規則附錄十所載的上市發行人董事進行證券交易的標準守則(「標準守則」)採納關於董事及高級管理層進行證券交易的自身行為守則。經向全體董事作出詳細查詢後，各董事確認自上市日期起直至二零一三年十二月三十一日，彼已遵守標準守則所規定的標準。

刊登經審計合併年度業績及二零一三年年報

該年度業績公告乃於聯交所網站 www.hkexnews.hk 及本公司網站 www.forgame.com 刊登，而載有上市規則所規定全部資料的二零一三年年報將於二零一四年四月寄發予本公司股東並刊登於聯交所及本公司網站。

致謝

董事會衷心感謝本集團的股東、管理團隊、僱員、業務夥伴及客戶為本集團提供的支持及作出的貢獻。

承董事會命
雲遊控股有限公司
主席
汪東風

香港，二零一四年三月二十五日

於本公告日期，執行董事為汪東風先生、黃衛兵先生、廖東先生及莊捷廣先生；非執行董事為譚海男先生、童士豪先生；獨立非執行董事為 *LEVIN Eric Joshua* 先生、潘慧妍女士及趙聰先生。