

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)

截至二零一四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」或「我們」)董事(「董事」)會(「董事會」)宣佈本公司及其附屬公司以及中國經營實體(定義見本公司發佈日期為二零一三年九月十九日的招股章程(「招股章程」))(統稱「本集團」)截至二零一四年十二月三十一日止年度的經審計合併業績。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止年度		
	二零一四年 (人民幣千元)	二零一三年 (人民幣千元)	變動百分比
收入	643,470	1,183,128	-45.6%
毛利	425,191	1,001,911	-57.6%
經營(虧損)/溢利	(36,471)	329,215	-111.1%
年內虧損	(38,807)	(475,404)	-91.8%

股息

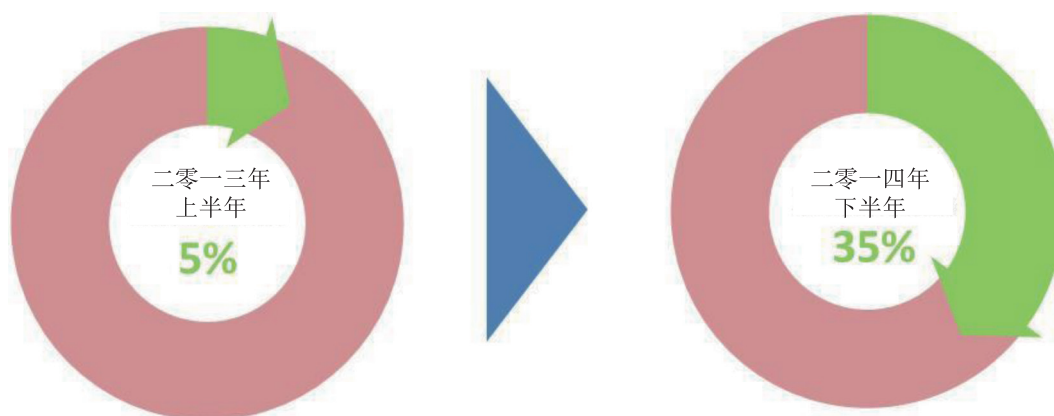
董事會並不建議就截至二零一四年十二月三十一日止年度派付末期股息(二零一三年：無)。

概覽及展望

概覽

二零一四年是我們持續努力將雲遊轉型為以移動遊戲為主的公司的一年。透過實施本集團於截至二零一四年六月三十日止六個月中期報告制訂的策略，本公司於二零一四年下半年來自移動遊戲的總收入貢獻由二零一三年上半年的5%增至35%，取得階段性的成功。此外，本集團於二零一四年下半年的淨虧損由二零一四年上半年的人民幣21.8百萬元收窄至人民幣17.0百萬元。

雲遊收入貢獻：移動遊戲與網頁遊戲之比較



這一突破有力證明目前的策略健全且執行有效。本集團取得的進步乃如下三大移動遊戲發展策略的結果：

- i) 知識產權(「知識產權」)策略：隨著移動遊戲市場持續繁榮，本集團意識到流行動畫及網絡文學作品的知識產權將成為吸引移動玩家及降低玩家獲取成本的重要資源。本集團已於二零一四年投資及積累許多如「哆啦A夢」及「奧特曼」等比較受歡迎的動畫知識產權，作為未來即將推出的遊戲系列之用。
- ii) 休閒遊戲策略：本集團認為，未來中國移動遊戲增長的重要部分將來自於休閒遊戲。休閒遊戲具有不同遊戲種類這一特點有利於我們推出各種遊戲及積累龐大的玩家群。例如，雲遊根據人氣極高的「熊出沒」電影及電視劇改編的「熊出沒」遊戲系列，已於二零一四年推出一款射擊遊戲和一款塔防遊戲。雲遊並將於二零一五年推出更多種類的「熊出沒」系列休閒遊戲，如賽車、跑酷及三消遊戲等。為抓住該等機遇，雲遊已建立一支有能力之休閒遊戲開發及發行團隊，以及與主要渠道及中國三大電信運營商建立強大關係，以加強我們的休閒遊戲開發、推廣及收費能力。「熊出沒」系列的商業成功對於本集團而言是令人鼓舞的跡象，我們會於二零一五年繼續在此基礎之上提供更多休閒遊戲，為尚未充分開發的中國休閒遊戲市場提供服務。
- iii) 中／重度遊戲策略：憑藉網頁遊戲研發經驗，我們具備開發中／重度遊戲的實力。本集團相信，擁有知識產權與經驗豐富的開發團隊是成功推出中／重度遊戲的關鍵。二零一四年十二月，本集團已成功推出根據中國網絡文學作品改編的移動遊戲「無敵喚靈」。雲遊從多個方面推廣該款遊戲，包括積極開展合作及推出遊戲前在重要渠道進行測試，以及邀請了著名亞洲女星楊穎女士，更廣泛地被稱為「Angelababy」，來擔任我們的遊戲代言人。憑藉我們的努力，該款遊

戲在推出不久後分別名列iOS付費應用熱門排行榜及iOS免費遊戲熱門排行榜第一及第三。在此基礎上，本集團已物色其他知識產權並開始致力於新的主流產品。

在網頁遊戲開發方面，本集團繼續推行已制訂的策略，開發更高品質及多元化的網頁遊戲。本集團意識到中國的網頁遊戲市場仍充滿挑戰並已與我們的渠道合作夥伴密切合作，並作出必要調整以達至最大盈利能力。

展望

步入二零一五年，我們相信本集團將繼續取得進步並最終成為中國的領先移動遊戲公司。「熊出沒」及「無敵喚靈」的推出已將本集團品牌直接植入移動遊戲版圖，並贏得主要渠道運營商、發行商及內容供應商的認可。於二零一五年首兩個月，本集團已推出2款遊戲且計劃於二零一五年就約20款遊戲進行beta測試。本集團將繼續密切監控成本架構及精減開支，以增加效率及提高營運槓桿。然而，本集團在落實轉型為一間移動遊戲公司的過程中會面臨著許多困難及風險。就相關風險，請參閱本公告「轉型計劃：風險及困難」部份。總的來說，市場要看到本集團成果需要時間，且就目前而言，管理層須對本集團轉型計劃保持靈活及專注態度，以推動收益增長及恢復盈利。本集團管理層保證將孜孜不倦地確保成功轉型及最終創造股東價值。

管理層討論與分析

分部摘要

遊戲產品

於二零一四年，遊戲產品分部收益為人民幣4.831億元，較二零一三年錄得的人民幣7.994億元下降約39.6%，主要由於本集團正在從網頁遊戲公司轉型成為移動遊戲公司，導致網頁遊戲收入減少，而該減少並未被增長38.6%的移動遊戲收入悉數彌補。二零一四年來自網頁遊戲的遊戲產品收入為人民幣3.329億元，而二零一三年則為人民幣6.911億元。二零一四年來自移動遊戲的遊戲產品收入為人民幣1.502億元，而二零一三年則為人民幣1.083億元。

在移動遊戲方面，本集團於二零一四年合共推出並運營12款移動遊戲，截至二零一四年十二月三十一日，本集團有13款移動遊戲正在運營。需要特別提出的是，本集團通過實施知識產權策略及移動遊戲開發已帶來可喜成果。例如，「熊出沒之森林保衛戰」及「熊出沒之保衛家園」是兩款根據廣受歡迎的電視劇「熊出沒」開發的休閒移動遊戲。初步成果令人鼓舞，該款遊戲的受歡迎程度持續上升。本集團發行的另一款根據起點網絡文學作品改編的移動角色扮演遊戲（「角色扮演遊戲」）「無敵喚靈」亦取得成功。我們新設的移動遊戲發行團隊在中國的所有主要渠道推廣該款遊戲，並邀請了著名亞洲女星Angelababy擔任我們的遊戲代言人。該款遊戲在推出不久後分別名列iOS付費應用熱門排行榜及iOS免費遊戲熱門排行榜第一及第三，月度充值流水超過人民幣8百萬元。

網頁遊戲方面，本集團於二零一四年共推出並營運合共12款網頁遊戲。截至二零一四年十二月三十一日，本集團有40款在營自主研發網頁遊戲。由於二零一四年的網頁遊戲市場競爭格局發生改變且網頁遊戲玩家變得更加成熟，本集團調整策略，將更多時間和資源投入到網頁遊戲開發，旨在推出畫面更美、趣味更強的優質遊戲。然而，策略的轉變亦導致遊戲上線時間推遲。本集團於二零一四年推出的三款

遊戲，即「獨步天下」、「醉武俠」及「風色軌迹」(一款西方夢幻角色扮演遊戲)的月度充值流水峰值介乎人民幣10百萬元至人民幣20百萬元之間。

本集團遊戲產品分部的平均每月付費用戶(「MPU」)已由二零一三年的約710,000名降至二零一四年的約661,000名，乃由於本集團策略性地決定將時間和資源投入到改善網頁遊戲質量上，從而推遲多款網頁遊戲的上線時間，轉而令網頁遊戲的MPU貢獻減少所致。付費用戶平均收入(「ARPPU」)已由二零一三年的人人民幣94元降至二零一四年的人人民幣61元。有關減少乃主要由於新近推出ARPPU顯著較低的休閒移動遊戲的貢獻增加所致。

遊戲平台

於二零一四年，遊戲平台分部的收入自人民幣3.837億元減少約58.2%至人民幣1.604億元，主要由於我們對自有遊戲發行平台*91wan*進行策略調整。自二零一四年以來，本集團轉為專注於優先提升*91wan*的盈利能力而擴大收入。由於本集團為了優化投資回報而控制廣告開支，從而減少*91wan*的推廣及廣告開支。於二零一四年底，本集團的發行平台*91wan*已發行超過90款自主研發及代理的網頁遊戲，並吸引超過2.22億名註冊玩家，較二零一三年末增加7.5%。註冊玩家的增加有賴於本集團持續對遊戲進行具有針對性的營銷及推廣，以及均衡自主研發遊戲與代理遊戲的遊戲比例，推動*91wan*平台的自有流量。

本集團遊戲平台分部的平均MPU由二零一三年的約109,000名降至二零一四年的約44,000名，主要由於本集團為了均衡*91wan*平台的投資回報而減少市場推廣開支。遊戲平台分部的ARPPU仍保持穩定。

下表載列於所呈列日期及所呈列年度與本集團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	
	二零一四年	二零一三年
遊戲產品：		
平均MPUs (以千計) ⁽¹⁾	661	710
每月ARPPU (人民幣)	61	94
遊戲平台：		
註冊玩家 (以千計)	222,690	207,221
平均MPUs (以千計) ⁽¹⁾	44	109
每月ARPPU (人民幣)	305	293

附註：

(1) 該數據並未剔除重複計算本集團的遊戲於自有平台發佈的付費玩家人數。

下表載列本集團截至二零一四年十二月三十一日止年度的收益表連同截至二零一三年十二月三十一日止年度的比較數字。

	截至十二月三十一日止年度		變動 %
	二零一四年 (人民幣千元)	二零一三年 (人民幣千元)	
收入	643,470	1,183,128	-45.6%
成本	(218,279)	(181,217)	20.5%
毛利	425,191	1,001,911	-57.6%
銷售及市場推廣開支	(149,807)	(303,425)	-50.6%
行政開支	(93,984)	(88,739)	5.9%
研發開支	(231,417)	(293,174)	-21.1%
其他收益	37,362	10,333	261.6%
其他(虧損)/利得	(23,816)	2,309	-1,131.4%
經營(虧損)/溢利	(36,471)	329,215	-111.1%
財務收益	16,463	7,146	130.4%
財務成本	(6,369)	(126)	4,954.8%
財務收益淨額	10,094	7,020	43.8%
應佔以權益法核算的投資虧損	(5,605)	—	NM
可轉換可贖回優先股的公平值虧損	—	(741,348)	-100.0%
除所得稅前虧損	(31,982)	(405,113)	-92.1%
所得稅開支	(6,825)	(70,291)	-90.3%
年內虧損	(38,807)	(475,404)	-91.8%

附註：

NM—無意義

收入。收入由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣11.831億元減少45.6%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣6.435億元。下表載列截至二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度本集團按分部劃分的收入：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一四年		二零一三年	
	(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				
— 遊戲產品	483,095	75.1	799,437	67.6
— 遊戲平台	160,375	24.9	383,691	32.4
總收入	<u>643,470</u>	<u>100.0</u>	<u>1,183,128</u>	<u>100.0</u>

附註：

遊戲產品分部及遊戲平台分部分別與本公司二零一三年年報中提及的「遊戲研發」及「遊戲發行」定義相同。

- 遊戲產品分部的收入由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣7.994億元減少39.6%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣4.831億元。該減少是由於以下綜合影響(i)本集團現有網頁遊戲進入產品週期的成熟階段；(ii)本集團於二零一四年推出的網頁遊戲表現較原先預期遜色；及(iii)由於本集團作出策略性決定，增加網頁遊戲的研發時間和資源以提升其質量，因而本集團延後推出數個新網頁遊戲所致；部分被於二零一四年下半年新推出的「熊出沒之森林保衛戰」、「無敵喚靈」及「熊出沒之保衛家園」等移動遊戲的收入增加所抵銷。

一 遊戲平台分部的收入由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣3.837億減少58.2%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣1.604億元，主要由於遊戲平台分部的平均MPUs由截至二零一三年十二月三十一日止年度的約109,000名降至截至二零一四年十二月三十一日止年度的約44,000名。平均MPUs減少反映(i)我們現有自主研發和代理的網頁遊戲進入產品週期的成熟階段；(ii)自主研發的新網頁遊戲表現遜於我們的初步預期；及(iii)由於本集團作出策略性決定，增加網頁遊戲的研發時間和資源以提升其質量，因而我們延遲推出數個新網頁遊戲所致。遊戲平台分部的每月ARPPU分別於截至二零一三年及二零一四年十二月三十一日止年度保持穩定。

成本。成本由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣1.812億元增加20.5%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣2.183億元。成本佔收入的百分比由截至二零一三年十二月三十一日止年度的15.3%增至截至二零一四年十二月三十一日止年度的33.9%。下表載列截至二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度本集團按分部劃分的成本：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一四年		二零一三年	
	估總成本	估總成本	估總成本	估總成本
	(人民幣千元)	百分比	(人民幣千元)	百分比
按分部劃分的成本				
一 遊戲產品	179,847	82.4	136,310	75.2
一 遊戲平台	38,432	17.6	44,907	24.8
總成本	<u>218,279</u>	<u>100.0</u>	<u>181,217</u>	<u>100.0</u>

附註：

遊戲產品分部及遊戲平台分部分別與本公司二零一三年年報中提及的「遊戲研發」及「遊戲發行」定義相同。

- 遊戲產品分部的成本由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣1.363億元增加31.9%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣1.798億元。該增加主要由於(i)自主研發移動遊戲貢獻增加，導致截至二零一四年十二月三十一日止年度的自主研發移動遊戲的內容成本及代理費用較截至二零一三年十二月三十一日止年度有所增加；及(ii)我們代理的移動遊戲數量增加導致代理費攤銷增加。隨著移動遊戲收入貢獻持續增加，遊戲產品分部的成本將因上列原因繼續增加。

- 遊戲平台分部的成本由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣44.9百萬元減少14.4%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣38.4百萬元。該減少主要由於本集團於二零一四年一直專注於優化投資回報及提升*91wan*平台的盈利能力，導致服務器及帶寬費用以及付款手續費減少所致。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣開支由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣3.034億元減少50.6%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣1.498億元。該減少主要由於本集團於二零一四年為了優化投資回報及提升*91wan*平台的盈利能力而專注於控制廣告開支，導致*91wan*的推廣及廣告開支減少。

行政開支。行政開支由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣88.7百萬元增加5.9%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣94.0百萬元。行政開支大體穩定，是因為大部分行政開支為薪金及酬金開支以及專業服務開支等固定成本。

研發開支。研發開支由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣2.932億元減少21.1%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣2.314億元。該減少主要由於本集團為了從網頁遊戲公司轉型成為移動遊戲公司而不斷調整本集團的研發架構所致。

其他收益。其他收益由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣10.3百萬元增加261.6%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣37.4百萬元，主要由於(i)銀行存款的利息收益由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣7.5百萬元增至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣27.0百萬元；及(ii)政府補助由截至二零一三年止年度的人民幣2.8百萬元增至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣10.4百萬元。

其他(虧損)／利得。截至二零一四年十二月三十一日止年度的其他虧損為人民幣23.8百萬元，而截至二零一三年十二月三十一日止年度的其他利得為人民幣2.3百萬元。其他虧損增加主要由於截至二零一四年十二月三十一日止年度的外匯虧損人民幣19.8百萬元所致。本集團已將首次公開發售(「首次公開發售」)所得款項由港元兌換為人民幣，並於二零一四年因人民幣貶值確認匯兌虧損。

財務收益淨額。截至二零一四年十二月三十一日止年度的財務收益淨額為人民幣10.1百萬元，而截至二零一三年十二月三十一日止年度的財務收益淨額則為人民幣7.0百萬元。財務收益淨額增加主要來自短期銀行存款的利息收益，此乃本集團現金管理策略的一部分。本公司將監控人民幣利率變動，並將不時重估現金管理策略以充分利用手頭現金。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一三年十二月三十一日止年度的人民幣70.3百萬元減少90.3%至截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣6.8百萬元。該減少主要由於中國經營實體於截至二零一四年十二月三十一日止年度的除所得稅前的應課稅溢利減少所致。

年內虧損。由於以上所述，截至二零一四年十二月三十一日止年度的虧損為人民幣38.8百萬元，而截至二零一三年十二月三十一日止年度的虧損則為人民幣4.754億元(包括可轉換可贖回優先股的一次性公平值虧損約人民幣7.413億元)。截至二零一四年十二月三十一日止年度的虧損主要由於本集團的網頁遊戲業務收入減少且無法被移動遊戲收入的增加所抵銷。經營開支相對穩定，原因是網頁遊戲的經營成本減少大部分被本集團擴大移動遊戲業務的開支增加所抵銷。

非國際財務報告準則計量－經調整(虧損)／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，若干非財務報告準則計量(包括經調整(虧損)／溢利淨額及經調整EBITDA)已呈列。此等未經審核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集團財務業績的補充而非替代計量。本集團管理層認為，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(虧損)／溢利淨額及經調整EBITDA為未經審核數據。

下表載列本集團截至二零一四年及二零一三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	
	二零一四年 (人民幣千元)	二零一三年 (人民幣千元)
年內虧損	(38,807)	(475,404)
加：		
以股份為基礎的酬金	18,057	59,258
優先股的公平值變動	—	741,348
	<u> </u>	<u> </u>
經調整(虧損)/溢利淨額(未經審核)	(20,750)	325,202
加：		
折舊及攤銷	49,205	28,012
利息收益淨額	(41,284)	(14,639)
所得稅開支	6,825	70,291
	<u> </u>	<u> </u>
經調整 EBITDA (未經審核)	<u>(6,004)</u>	<u>408,866</u>

財務狀況

截至二零一四年十二月三十一日，本集團權益總額為人民幣14.01億元，而截至二零一三年十二月三十一日則為人民幣13.881億元。由於儲備增加抵銷年內虧損，故權益總額保持穩定。儲備增加主要由於(i)貨幣換算差額人民幣19.1百萬元；及(ii)以股份為基礎的酬金儲備人民幣18.1百萬元。

截至二零一四年十二月三十一日，本集團的流動資產淨值為人民幣10.561億元，而截至二零一三年十二月三十一日則為人民幣12.262億元。該減少主要是由於動用本集團的流動財務資源進行策略性投資(確認為非流動資產)。該等策略性投資包括收購創新的遊戲工作室及遊戲發行商股權、投資於遊戲孵化器、收購遊戲知識產權、遊戲代理以及獲授權使用熱門電視劇及網絡小說的知識產權。若干遊戲工作室、遊

戲發行商及遊戲孵化器收購事項處於早期階段，風險投資本身存在較高的失敗風險，包括全部確認減值，這可能對本集團的溢利淨額及／或股權價值產生不利影響。

流動資金及財務資源

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一四年 (人民幣千元)	二零一三年 (人民幣千元)
銀行及手頭現金	851,051	943,905
於其他金融機構的現金	896	2,854
短期存款	200,000	325,540
	<u>1,051,947</u>	<u>1,272,299</u>
借款	—	(15,242)
現金淨額	<u>1,051,947</u>	<u>1,257,057</u>

截至二零一四年十二月三十一日，本集團的現金、現金等價物及短期存款為人民幣10.519億元，而截至二零一三年十二月三十一日則為人民幣12.723億元。該減少主要是由於動用本集團的流動財務資源進行策略性投資。有關策略性投資的詳情，請參閱上文「財務狀況」。

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，本集團對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。

截至二零一四年十二月三十一日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)減至0%(二零一三年：1.0%)，這表示截至二零一四年十二月三十一日本集團並無任何銀行借款結餘。本集團的借貸需求不受季節因素影響。

外匯風險

截至二零一四年十二月三十一日，本集團有人民幣22.8百萬元(二零一三年：人民幣33.3百萬元)的財務資源以非人民幣貨幣計值的存款持有。倘若二零一五年人民幣對美元繼續減值，則本集團截至二零一五年十二月三十一日止年度的經營業績將受到不利影響。本集團目前以人民幣進行大部分交易，因此，我們目前並未對外幣交易進行對沖，惟透過限制外幣風險及持續監察外匯變動來管理外匯風險。

資本開支

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一四年 (人民幣千元)	二零一三年 (人民幣千元)
資本開支		
— 購買物業及設備	7,636	35,004
— 購買無形資產	66,503	21,018
總計	<u>74,139</u>	<u>56,022</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(例如第三方研發商研發的遊戲的知識產權)。截至二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度，資本開支總額分別為人民幣74.1百萬元及人民幣56.0百萬元。資本開支總額增加人民幣18.1百萬元是由於購買無形資產增加，部分被購買物業及設備減少以及我們中國經營實體辦公室的租賃裝修減少所抵銷。由於本集團於二零一四年前購買的物業及設備足以支持我們的業務增長，因此本集團於截至二零一四年十二月三十一日止年度購買物業及設備的需求降低。截至二零一四年十二月三十一日止年度，無形資產的購買額由截至二零一三年十二月三十一日止年度增加人民幣45.5百萬元，

主要是由於截至二零一四年十二月三十一日止年度本集團就數個第三方移動遊戲產生的授權金支出以及購買「熊出沒」卡通電視劇及網絡小說的改編權。

資產抵押

截至二零一四年十二月三十一日，本集團並無任何資產抵押。

或然負債

截至二零一四年十二月三十一日，本集團並無任何重大未記錄的或然負債。

人力資源

截至二零一四年十二月三十一日，本集團擁有1,186名全職僱員，其中絕大多數僱員位於廣州。由於繼續從網頁遊戲業務轉型為移動遊戲業務，管理層積極監控人力資源成本及作出人員調整，因此，本集團僱員人數於二零一四年淨減少794名。本集團於二零一五年將繼續監控人力資源成本，直至本集團完成轉型計劃。下表按職能載列我們截至二零一四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	760	64%
發行	172	15%
銷售及市場推廣	47	4%
綜合及行政	207	17%
總計	1,186	100%

結算日後事件

於二零一五年一月二日，本集團根據本公司於二零一三年九月一日採納的首次公開發售後購股權計劃向本集團若干僱員提呈授予合共1,908,000份購股權以認購合共1,908,000股本公司股本中每股面值0.0001美元的普通股。該購股權計劃的公平值約為人民幣8.5百萬元。

轉型計劃：風險及困難

由於本集團持續從大型網頁遊戲公司轉為移動遊戲公司，尤其是在充滿競爭及生機的中國遊戲市場營運，面臨的執行風險可能對本公司的經營業務及財務狀況產生不利影響。面臨的主要困難包括(i)延遲推出遊戲；(ii)研發的遊戲在推出後無法達到市場預期；(iii)核心僱員的離職；及(iv)影響本集團收取費用、收集數據及更新遊戲的技術問題，上述所有因素將對本集團收益產生不利影響。同時，本集團亦面臨諸如外匯匯率波動、投資公司的表現欠佳或無力清償導致產生減值損失以及其他無法預料的一次性重組成本等風險，所有該等情況均會對本集團淨利潤造成不利影響。

根據管理層至今於二零一五年的觀察，本集團認為二零一五年上半年本集團的總體表現將可比二零一四年下半年。

未來計劃

本集團正評估使用首次公開發售所得款項淨額及／或本集團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。展望未來，本集團將會評估早期階段投資及穩健的收購目標，為收購後產生協同效應及增加溢利淨額作出貢獻。

合併全面虧損表

	附註	截至十二月三十一日止年度	
		二零一四年 人民幣千元	二零一三年 人民幣千元
收入	2	643,470	1,183,128
成本	3	(218,279)	(181,217)
毛利		425,191	1,001,911
銷售及市場推廣成本	3	(149,807)	(303,425)
行政開支	3	(93,984)	(88,739)
研發開支	3	(231,417)	(293,174)
其他收益		37,362	10,333
其他(虧損)/利得		(23,816)	2,309
經營(虧損)/溢利		(36,471)	329,215
財務收益		16,463	7,146
財務成本		(6,369)	(126)
財務收益淨額		10,094	7,020
應佔以權益法核算的投資虧損		(5,605)	—
可轉換可贖回優先股的公平值虧損		—	(741,348)
除所得稅前虧損		(31,982)	(405,113)
所得稅開支	4	(6,825)	(70,291)
年內虧損		(38,807)	(475,404)
其他全面收益：			
其後可能重新分類到損益的項目：			
—可供出售金融資產公平值變動		4,580	—
其後不會重新分類到損益的項目：			
—外幣報表折算差額		19,090	6,326
稅前其他全面收益總額		23,670	6,326
與其他全面收益組成部分相關之所得稅		(687)	—
年內其他全面收益，扣除稅項		22,983	6,326
年內全面虧損總額		(15,824)	(469,078)

		截至十二月三十一日止年度	
		二零一四年	二零一三年
		人民幣千元	人民幣千元
	附註		
以下人士應佔虧損：			
— 本公司擁有人		(38,531)	(475,404)
— 非控股權益		(276)	—
		<u>(38,807)</u>	<u>(475,404)</u>
以下人士應佔全面虧損總額：			
— 本公司擁有人		(15,548)	(469,078)
— 非控股權益		(276)	—
		<u>(15,824)</u>	<u>(469,078)</u>
每股虧損(以每股人民幣計)			
— 基本			
— 攤薄	5	<u>(0.30)</u>	<u>(10.10)</u>
	5	<u>(0.30)</u>	<u>(10.10)</u>
截至十二月三十一日止年度			
二零一四年 二零一三年			
人民幣千元 人民幣千元			
股息	6	<u>—</u>	<u>—</u>

合併資產負債表

	附註	於十二月三十一日	
		二零一四年 人民幣千元	二零一三年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業及設備		43,365	64,209
無形資產		79,284	40,130
以權益法核算的投資		45,126	—
按公平值計入損益的金融資產		21,054	18,291
可供出售金融資產		138,140	32,000
預付款項及其他應收款項		7,181	2,512
遞延所得稅資產		18,310	13,234
		<u>352,460</u>	<u>170,376</u>
流動資產			
貿易應收款項	7	90,212	92,194
預付款項及其他應收款項		64,601	40,937
受限制現金		—	15,670
短期存款		200,000	325,540
現金及現金等價物		851,947	946,759
		<u>1,206,760</u>	<u>1,421,100</u>
資產總額		<u>1,559,220</u>	<u>1,591,476</u>
權益			
本公司擁有人應佔權益			
股本		80	80
股份溢價		1,934,534	1,934,534
儲備		(117,075)	(159,846)
累計虧損		(425,217)	(386,686)
		<u>1,392,322</u>	<u>1,388,082</u>
非控股權益		<u>8,724</u>	<u>—</u>
權益總額		<u>1,401,046</u>	<u>1,388,082</u>

		於十二月三十一日	
		二零一四年	二零一三年
		人民幣千元	人民幣千元
附註			
負債			
非流動負債			
遞延所得稅負債		687	—
遞延收入		6,866	8,465
		<u>7,553</u>	<u>8,465</u>
流動負債			
借款		—	15,242
貿易應付款項	8	25,927	34,990
其他應付款項及應計費用		95,533	76,675
所得稅負債		403	19,674
遞延收入		28,758	48,348
		<u>150,621</u>	<u>194,929</u>
負債總額		<u>158,174</u>	<u>203,394</u>
權益及負債總額		<u>1,559,220</u>	<u>1,591,476</u>
流動資產淨值		<u>1,056,139</u>	<u>1,226,171</u>
資產總值減流動負債		<u>1,408,599</u>	<u>1,396,547</u>

合併財務報表附註

1 一般資料及編製基準

(a) 一般資料

雲遊控股有限公司(「本公司」)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位於 Osiris International Cayman Limited 辦事處，地址為 Suite #4-210, Governors Square, 23 Lime Tree Bay Avenue, P.O. Box 32311, Grand Cayman KY1-1209, 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、授權及運營(「集團遊戲業務」)。

於二零一三年十月三日，本公司完成其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」)。

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」)。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「創立人」)為維動、菲音及捷遊的法定股東。維動、菲音及捷遊其後則共同界定為「中國經營實體」。

根據適用之中國法律法規，外國投資者於中國進行增值電訊服務或於進行有關服務之實體持有股權受到限制。為於本集團遊戲業務進行投資，本公司成立一間附屬公司廣州菲動軟件科技有限公司(「菲動」)，為於中國註冊成立之外商獨資企業)。

菲動已與中國經營實體及他們各自的股權持有人訂立一系列合約安排(「合約安排」)，該等合約安排令菲動及本公司可：

- 行使對中國經營實體的實際財務及經營控制權；
- 行使中國經營實體股權持有人的投票權；

- 菲動酌情收取中國經營實體產生絕大部分經濟利益回報，作為菲動提供的業務支持、技術及諮詢服務的代價；
- 取得從各股權持有人購買中國經營實體全部股權的不可撤銷及獨家權利，初始年期為十年。相關權利於屆滿時自動續期，惟菲動指定續訂年限者則除外；
- 獲得各股權持有人對中國經營實體全部股權的質押，作為中國經營實體應付菲動的所有款項的抵押物並擔保中國經營實體履行合約安排項下的責任。

本公司並無持有中國經營實體的任何股權。然而，由於合約安排使然，本公司有權通過參與中國經營實體的業務而享受可變回報且有能力透過其對中國經營實體的控制權影響該等回報，並被視為控制中國經營實體。因此，根據國際財務報告準則（「國際財務報告準則」），本公司視中國經營實體為合併入賬結構性實體。本集團已將中國經營實體的財務狀況及業績併入其合併財務報表內。

然而，合約安排不如本集團對中國經營實體擁有直接控制權的直接法定所有權有效，同時中國法律制度所呈現的不明朗因素可能妨礙本集團行使對中國經營實體的業績、資產及負債的實益權利。然而，本公司認為合約安排符合相關中國法律及法規，且依法可強制執行。

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二零一五年三月二十六日批准刊發。

本集團旗下所有公司均已採納十二月三十一日作為其財政年度年結日。

(b) 編製基準

本集團之合併財務報表乃根據國際財務報告準則編製。合併財務報表乃根據歷史成本法編製，經重估可供出售金融資產及按公平值計入損益之金融資產及金融負債（包括衍生工具）（其初步按公平值確認）後修訂。

編製符合國際財務報告準則的財務報表需要使用若干關鍵會計估計，同時亦需要管理層在應用本集團會計政策的過程中作出判斷。

以下準則已經本集團於二零一四年一月一日或之後開始的財政年度首次採納：

- 國際會計準則第32號之修訂，「金融工具的列報」
- 國際會計準則第36號之修訂，「資產減值」
- 國際財務報告詮釋委員會第21號，「徵稅」
- 國際財務報告準則第2號之年度改進，「以股份為基礎的支付」

下列新訂準則及準則之修訂乃於二零一四年一月一日或之後開始的財政年度強制首次應用且並不適合用於本集團：

- 國際財務報告準則第10號、第12號及國際會計準則第27號之修訂
- 國際會計準則第39號之修訂
- 國際財務報告準則第3號、第9號及國際會計準則第37號及第39號之年度改進

多項新訂準則及準則的修訂以及詮釋自二零一四年一月一日之後的年度期間生效，且於編製本合併財務報表時並未採納。預期上述新訂準則及準則的修訂以及詮釋不會對本集團的合併財務報表產生重大影響，惟以下載列者除外：

- 國際財務報告準則第9號「金融工具」
- 國際財務報告準則第15號「客戶合約收益」

概無其他尚未生效且預期將對本集團產生重大影響的國際財務報告準則。本集團正評估該等新訂準則、準則的修訂及詮釋對本集團財務報告準則的影響。

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：

- 遊戲產品（前稱「遊戲研發」）
- 遊戲平台（前稱「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）／利得、財務收益淨額、應佔以權益法核算的投資虧損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報表所應用者一致。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二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度的分部資料如下：

	截至二零一四年十二月三十一日止年度		
	遊戲產品 人民幣千元	遊戲平台 人民幣千元	總計 人民幣千元
分部收入	483,095	160,375	643,470
分部成本	(179,847)	(38,432)	(218,279)
毛利	<u>303,248</u>	<u>121,943</u>	<u>425,191</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>32,189</u>	<u>2,955</u>	<u>35,144</u>
	截至二零一三年十二月三十一日止年度		
	遊戲產品 人民幣千元	遊戲平台 人民幣千元	總計 人民幣千元
分部收入	799,437	383,691	1,183,128
分部成本	(136,310)	(44,907)	(181,217)
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>

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二零一四年及二零一三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：

	截至二零一四年十二月三十一日止年度		
	中國		
	(不包括香港)	其他地區	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分部收入	<u>589,611</u>	<u>53,859</u>	<u>643,470</u>
	截至二零一三年十二月三十一日止年度		
	中國		
	(不包括香港)	其他地區	總計
	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>

毛利與除所得稅前虧損的對賬列示於合併全面虧損表上。

截至二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度，由於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，截至二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度分別為人民幣643,470,000元及人民幣1,183,128,000元。

於二零一四年及二零一三年十二月三十一日，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	
	二零一四年	二零一三年
	人民幣千元	人民幣千元
僱員福利開支	277,717	341,174
推廣及廣告開支	131,714	288,719
內容成本及代理費	115,582	87,698
帶寬及服務器託管費	39,173	47,693
辦公室樓宇的經營租金	26,661	27,880
物業及設備折舊	21,937	16,875
無形資產攤銷	27,268	11,137
差旅及交際開支	9,393	8,115
核數師酬金	6,548	5,402
公用設施及辦公室開支	5,445	7,499
其他	32,049	24,363
	<u>693,487</u>	<u>866,555</u>
成本、銷售及市場推廣成本、行政開支及研發開支總額	<u>693,487</u>	<u>866,555</u>

4 所得稅開支

截至二零一四年及二零一三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	
	二零一四年	二零一三年
	人民幣千元	人民幣千元
即期所得稅：		
— 中國企業所得稅	11,901	59,212
遞延所得稅		
— 暫時性差額的產生及撥回	(5,076)	11,079
所得稅開支	<u>6,825</u>	<u>70,291</u>

與採用適用於合併各實體的虧損／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	
	二零一四年	二零一三年
	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前虧損	(31,982)	(405,113)
加回：本公司的虧損(附註i)	4,520	755,428
	<u>(27,462)</u>	<u>350,315</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	(5,512)	90,454
下列各項的稅務影響：		
適用於附屬公司的優惠所得稅率	267	(33,017)
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損	4,967	1,944
研發費用超額抵扣	(3,194)	(7,105)
就所得稅而言不可扣減的開支：		
—以股份為基礎的酬金	2,579	6,151
—其他	6,590	9,865
重新計量遞延所得稅—所適用所得稅率變動	1,128	1,999
所得稅開支	<u>6,825</u>	<u>70,291</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

香港利得稅稅率為16.5%。由於截至二零一四年及二零一三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

雲游股份有限公司(「台灣雲游」)於台灣註冊成立，截至二零一四年及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」)

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的法令、詮釋及慣例就截至二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度的應課稅溢利按25%的稅率計算。

根據相關中國法律及法規，菲動及捷遊被認定為「軟件企業」。該兩間公司可於兩個年度內豁免繳納企業所得稅，隨後三個年度可按適用稅率減半，自商業營運首年或抵銷過往年度的稅項虧損後的首個盈利業務年度起。截至二零一四年十二月三十一日止年度，該兩間公司的實際稅率為12.5% (截至二零一三年十二月三十一日止年度，菲動：0%；捷遊：25%)。

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，以確定截至二零一四年及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%。

於二零一四年十二月三十一日，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，於二零一四年十二月三十一日，概無產生與預扣稅有關的遞延所得稅負債。

(f) 有關其他全面收益部分的稅項

截至二零一四年十二月三十一日止年度，其他全面收益表部分有關稅項支出如下(二零一三年：無)：

	二零一四年		
	稅前 人民幣千元	稅項支出 人民幣千元	稅後 人民幣千元
可供出售金融資產公平值收益	4,580	(687)	3,893
貨幣匯兌差額	19,090	—	19,090
其他全面收益	<u>23,670</u>	<u>(687)</u>	<u>22,983</u>
即期稅項		—	
遞延稅項		<u>(687)</u>	
		<u>(687)</u>	

5 每股虧損

(a) 基本

每股基本虧損乃按本公司股權持有人應佔本集團虧損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	
	二零一四年	二零一三年
本公司股權持有人應佔虧損(人民幣千元)	(38,531)	(475,404)
已發行普通股加權平均數(附註i)	<u>126,938,644</u>	<u>47,075,903</u>
每股基本虧損(以人民幣/股計)	<u>(0.30)</u>	<u>(10.10)</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，計算每股基本虧損時，截至二零一三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，而得出的未經審計每股基本虧損將分別為每股人民幣(5.38)元。

(b) 攤薄

每股攤薄虧損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。

截至二零一三年十二月三十一日止年度，本公司擁有三類具有潛在攤薄影響的普通股：受限制股份、於二零一三年十月三日轉換至普通股之前之A系列優先股、根據首次公開發售前購股權計劃授予僱員之購股權。因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。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，本公司僅擁有一類對攤薄具有潛在影響的普通股：根據首次公開發售前購股權計劃授予僱員之購股權。由於本集團於截至二零一四年十二月三十一日止年度處於虧損，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。

截至二零一四年及二零一三年十二月三十一日止年度，並無對每股基本虧損進行調整以致產生每股攤薄虧損。

6 股息

董事會並不建議派付截至二零一四年及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。

7 貿易應收款項

	於十二月三十一日	
	二零一四年	二零一三年
	人民幣千元	人民幣千元
第三方	94,409	93,929
減：減值撥備	(4,197)	(1,735)
	<u>90,212</u>	<u>92,194</u>

於二零一四年及二零一三年十二月三十一日，貿易應收款項的公平值與其賬面值相若。

(a) 根據於各資產負債表日基於確認日期對貿易應收款項總額的賬齡分析如下：

	於十二月三十一日	
	二零一四年	二零一三年
	人民幣千元	人民幣千元
0-30日	37,556	57,303
31-60日	18,492	18,995
61-90日	10,016	5,534
91-180日	16,849	7,249
181-365日	2,258	3,113
一年以上	9,238	1,735
	<u>94,409</u>	<u>93,929</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，信貸期自發票日期起計，一般為30至90日。於二零一四年及二零一三年十二月三十一日，已逾期但未減值的貿易應收款項分別為人民幣11,052,000元及人民幣7,647,000元。本公司評估，該等貿易應收款項為應收評估並無重大財政困難的平台的款項。本公司根據過往經驗評估逾期款項可予收回。此類貿易應收款項的賬齡最多為兩年。

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的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。

於各資產負債日，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	
	二零一四年 人民幣千元	二零一三年 人民幣千元
0-30日	7,714	13,666
31-60日	4,368	15,093
61-90日	2,369	6,038
91-180日	8,022	50
181-365日	3,299	55
1-2年	155	88
	<u>25,927</u>	<u>34,990</u>

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

截至二零一四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、贖回或出售本公司任何上市證券。

暫停辦理股份過戶登記手續

本公司將於二零一五年五月十六日(星期六)至二零一五年五月二十八日(星期四)(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二零一五年五月二十八日(星期四)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二零一五年五月十五日(星期五)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)。

來自首次公開發售所得款項用途

本公司股份已於二零一三年十月在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)上市，且本公司從首次公開發售所得款項淨額約為982.8百萬港元。截至二零一四年十二月三十一日止年度，截至二零一四年十二月三十一日，本集團已使用所得款項淨額中的合計約人民幣235.0百萬元，其中約人民幣206.6百萬元用作購買網頁遊戲和移動遊戲許可證、知識產權和股本權益，另外約人民幣28.4百萬元用作拓展我們的國際業務撥資。該等所得款項淨額的使用乃根據招股章程「未來計劃及所得款項用途」章節所載的建議分配進行。所得款項淨額的已使用部分目前以現金及現金等價物持有，且擬將以招股章程所建議分配的方式使用。

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審閱本集團採納的會計準則及常規以及本公司截至二零一四年十二月三十一日止年度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

本集團截至二零一四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」)與本集團年內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。

企業管治守則

本集團致力達成高水平的企業管治，以保障股東權益並提升企業價值及問責性。

本公司的企業管治常規乃基於企業管治守則載列的守則條文制訂。

除下文企業管治守則(「企業管治守則」)所披露者外，董事認為本公司截至二零一四年十二月三十一日止年度已遵守企業管治守則之守則條文。

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本公司僅於二零一三年年末前後上市，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具保障。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。

守則條文C.1.2條規定本集團管理層向董事提供每月更新資料，對本集團表現、財務狀況及前景提供均衡可理解評估，內容須足夠詳細。於二零一四年一月一日至二零一四年十二月三十一日止年度，本集團每月刊發初步財務關鍵表現指標及營運報告，且該等資料分發至全體執行董事及非執行董事，惟獨立非執行董事除外，因該等資料之初步性質並未根據國際財務報告準則編製。然而，獨立非執行董事收到(i)本公司管理層的定期口頭更新；及(ii)本集團根據國際財務報告準則編製的未經審核季度管理賬目(在該等資料按季度分發予全體董事時分發)。由於本公司其後開發一個系統為本集團編製月份國際財務報告準則管理賬目，該等每月管理賬目自二零一四年八月起分發予全體董事。

證券交易的標準守則

本公司已採納聯交所證券上市規則(「上市規則」)附錄十所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則(「標準守則」)。本公司已向所有董事作出特定查詢，而董事已確認彼等已於截至二零一四年十二月三十一日止年度一直遵守標準守則。

刊登經審計合併年度業績及二零一四年年報

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本公司二零一四年年報將於二零一五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不斷支持及作出的貢獻。

承董事會命
雲遊控股有限公司
主席
汪東風

香港，二零一五年三月二十六日

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