

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)

**截至二零一五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」)截至二零一五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		
	二零一五年 (人民幣千元)	二零一四年 (人民幣千元)	變動百分比
收入	511,539	643,470	-20.5%
毛利	171,414	425,191	-59.7%
年內虧損	(129,621)	(38,807)	234.0%
非國際財務報告準則計量⁽¹⁾			
一年內經調整虧損淨額	(52,809)	(20,750)	154.5%
一年內經調整EBITDA ⁽²⁾	(38,675)	(6,004)	544.2%

附註：

(1) 本集團將經調整虧損淨額界定為剔除以股份為基礎的酬金、按公平值計入損益的金融資產的公平值變動、出售附屬公司損失、聯營公司投資減值和可供出售金融資產減值影響的年內虧損。經調整虧損淨額剔除了非現金支付的以股份為基礎的酬金、按公平值計入損益的金融資產的公平值變動、出售附屬公司損失、聯營公司投資減值和可供出售金融資產減值的影響。經調整虧損淨額並不包括影響本集團年內虧損淨額的所有項目，故採用經調整虧損淨額作為分析工具有重大限制。有關經調整虧損淨額及經調整EBITDA的詳情，請參閱本公告「管理層討論與分析－非國際財務報告準則計量－經調整虧損淨額及經調整EBITDA」一節。

(2) EBITDA 指未計利息、稅項、折舊及攤銷前的利潤。

股息

董事會並不建議就截至二零一五年十二月三十一日止年度派付末期股息(二零一四年：無)。

概覽及展望

概覽

二零一五年，特別是下半年，雲遊面臨了諸多挑戰。中國遊戲市場年收入增長為22.9%⁽¹⁾，五年來首次跌至30%以下，而移動遊戲開發商數量大大增加。此外，我們看到，一些頂級遊戲開發商增大了市場份額並主導了十大遊戲(按收入分)。儘管面臨阻力，與二零一四年同期相比，管理層實現了移動遊戲收入增長106%。於二零一五年，雲遊共推出了24款遊戲，超出了二零一五年年初設定的20款遊戲的目標。在推出的24款遊戲中，20款為移動遊戲，遠勝於二零一四年推出的12款。管理層亦在緊跟雲遊移動遊戲業務增長的同時，努力優化員工總數及營運開支。特別是，銷售及市場推廣開支減少超過人民幣1.09億元，與二零一四年相比減少約72.8%。研發開支亦減少約人民幣1億元，與二零一四年相比減少43.1%。

儘管我們管理層已作出不懈努力並取得進展，但雲遊二零一五年自營運及投資錄得的業績尚未達致本公司預期。在運營方面，我們的幾款主要遊戲(包括「美美小店」)需要更多時間進行調整，以應對競爭日益激烈的市場，因此未能按原定計劃的時間表推出。我們的一些第三方合作夥伴亦受充滿挑戰的市場狀況影響，推遲了我們的遊戲合作計劃。在投資方面，由於我們在二零一四年年初的若干天使投資發生減值，我們的投資價值錄得大額減少，投資虧損達人民幣79.8百萬元。我們投資的初衷是加速雲遊從網頁遊戲公司向移動遊戲公司轉型，但經過審閱其表現及經參考第三方顧問的專業意見以及中國股市於二零一五年六月顯著下跌(對中國小型遊戲運

附註：

(1) Data Eye：移動遊戲年度報告

營商集資市場造成不利影響)，我們決定採取審慎方式對部份投資撥備減值。儘管這些阻力阻礙了雲遊達致我們所期望的結果，我們仍然對我們的策略和我們提供優質暢銷的自研移動遊戲持謹慎樂觀的態度。

展望

由於我們觀察到市場競爭仍然激烈及艱難，我們相信，二零一六年上半年不會比二零一五年下半年容易。為避免與高度擁擠的重度遊戲形成正面競爭，我們將專注於休閒遊戲，我們預計此將在不久的將來成為重要的利潤增長點。除實施遊戲開發策略外，我們亦有意將我們的遊戲推往更廣闊的全球市場。我們的海外研發和發行團隊於加盟雲遊之前，在將中國開發的遊戲推廣到美國和歐洲方面，取得了成功經驗。該團隊已於二零一六年第一季度推出在雲遊開發的第一款以二戰為主題的遊戲「Liberators」。

另一方面，我們的投資團隊將在評估我們的投資組合時繼續採取審慎方法。因此，若市場依然動蕩，進一步的投資減值是有可能的。同時，如果市場出現適當機會，本公司將作出審慎投資，此將有助於增加本公司的總收入和淨利潤。儘管雲遊已大力實施從網頁遊戲向移動遊戲轉變的轉型計劃，但業務轉型仍存在風險。就相關風險，請參閱本公告「管理層討論與分析－轉型計劃：風險及困難」一節。管理層承諾，在引領本公司應對瞬息萬變且競爭激烈的市場時會作出合理、審慎的判斷，從而為股東創造更大的價值。

管理層討論與分析

業務回顧

二零一五年，本公司移動遊戲錄得收入人民幣3.097億元，較二零一四年增長106%。增長原因主要是所推出的移動遊戲數量由二零一四年的12款上升至二零一五年的20款。為實現我們成為休閒移動遊戲領導者的計劃，年內所推出的遊戲約有75%為休閒遊戲。特別是，我們圍繞「熊出沒」系列推出8款遊戲，並錄得令人滿意的業績。

二零一五年，本公司網頁遊戲錄得收入人民幣2.018億元，較二零一四年下降59.1%。直接原因是本公司針對網頁遊戲採取減少數量及提高盈利性的策略。二零一五年，本公司推出4款網頁遊戲，均是專門為平台如騰訊及YY等設計。

雲遊管理層透過多項成本縮減措施持續優化本公司的營運架構。本公司已將員工人數由二零一四年的1,186人縮減至二零一五年年底的596人。此外，二零一五年之銷售及市場推廣開支及研發開支亦分別較二零一四年減少72.8%及43.1%。

雲遊於二零一五年錄得重大投資虧損人民幣約79.8百萬元，反映應佔以權益法核算的投資虧損人民幣約12.5百萬元、聯營公司投資減值人民幣約19.4百萬元、可供出售金融資產減值人民幣約35.5百萬元及其他虧損人民幣約12.4百萬元。該減值是由一系列的因素所致，包括但不限於資本市場波動、可用於投資的現金及對所投資遊戲工作室所儲備遊戲的前景更為審慎的評估所致。

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	
	二零一五年	二零一四年
遊戲產品：		
平均MPU ⁽²⁾ (以千計) ⁽¹⁾	1,006	661
每月ARPPU ⁽³⁾ (人民幣)	39	61
遊戲平台：		
註冊玩家(以千計)	224,584	222,690
平均MPU (以千計) ⁽¹⁾	11	44
每月ARPPU (人民幣)	345	305

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。
- (2) 「MPU」指月度付費用戶。
- (3) 「ARPPU」指付費用戶月均收入。

- 遊戲產品。遊戲產品分部的平均MPUs由二零一四年約66.1萬名增至二零一五年約100.6萬名。遊戲產品分部的每月ARPPU由二零一四年的人民幣61元降至二零一五年的人民幣39元。平均MPUs增加而每月ARPPU減少主要是由於推出休閒移動遊戲，而休閒遊戲通常MPUs較高而ARPPU較低所致。
- 遊戲平台。網頁遊戲平台*91wan*的註冊玩家由二零一四年十二月三十一日約2.23億名增至二零一五年十二月三十一日約2.25億名。本集團遊戲平台分部的平均MPUs由二零一四年約4.4萬名降至二零一五年約1.1萬名，每月ARPPU由二零一四年的人民幣305元增至二零一五年的人民幣345元。平均MPUs減少但每月ARPPU增加主要是由於本集團縮減網頁遊戲玩家獲取，以為網頁遊戲發行業務保持正投資回報，而現有玩家的ARPPU通常高於新玩家所致。

下表載列本集團截至二零一五年十二月三十一日止年度的收益表連同截至二零一四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 百分比
	二零一五年 (人民幣千元)	二零一四年 (人民幣千元)	
收入	511,539	643,470	-20.5%
成本	(340,125)	(218,279)	55.8%
毛利	171,414	425,191	-59.7%
銷售及市場推廣開支	(40,684)	(149,807)	-72.8%
行政開支	(90,950)	(93,984)	-3.2%
研發開支	(131,562)	(231,417)	-43.1%
其他收益	41,582	37,362	11.3%
其他虧損	(15,352)	(23,816)	-35.5%
財務收益淨額	8,562	10,094	-15.2%
應佔以權益法核算的投資虧損	(12,547)	(5,605)	123.9%
聯營公司投資減值	(19,418)	—	NM
可供出售金融資產減值	(35,521)	—	NM
除所得稅前虧損	(124,476)	(31,982)	289.2%
所得稅開支	(5,145)	(6,825)	-24.6%
年內虧損	(129,621)	(38,807)	234.0%

附註：

NM—無意義

收入。收入由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣6.435億元減少20.5%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣5.115億元。下表載列截至二零一五年及二零一四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			
	二零一五年		二零一四年	
	(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	468,086	91.5	483,095	75.1
— 遊戲平台	43,453	8.5	160,375	24.9
總收入	<u>511,539</u>	<u>100.0</u>	<u>643,470</u>	<u>100.0</u>

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一五年		二零一四年	
	(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				
— 移動遊戲	309,724	60.5	150,335	23.4
— 網頁遊戲	201,815	39.5	493,135	76.6
總收入	<u>511,539</u>	<u>100.0</u>	<u>643,470</u>	<u>100.0</u>

- 遊戲產品分部收入由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣4.831億元微降約3.1%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣4.681億元。儘管我們推遲推出若干核心遊戲，以進行遊戲優化，我們亦致力執行移動遊戲策略，已向市場推出24款主要遊戲⁽¹⁾，遠超我們於截止二零一五年六月三十日止六個月的中期報告中於二零一五年推出20款遊戲進行beta測試的承諾。遊戲平台分部收入由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣1.604億元減少約72.9%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣43.5百萬元。遊戲平台分部收入下降主要是由於本集團縮減網頁遊戲發行業務造成的平台MPUs減少。

- 移動遊戲收入由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣1.503億元增長約106.0%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣3.097億元。收入增加主要來自休閒移動遊戲數量增加。作為該策略的一部分，我們於二零一五年圍繞「熊出沒」主題推出8款休閒移動遊戲系列。此外，傳奇遊戲「凡人修真」的續集「劍仙緣」廣獲市場接受，亦為二零一五年移動遊戲增加作出貢獻。

- 網頁遊戲收入由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣4.931億元減少約59.1%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣人民幣2.018億元。收入減少與我們對本集團由網頁遊戲轉型至移動遊戲業務的預期相符。轉型導致本集團於二零一五年推出及營運的網頁遊戲數量減少。

附註：

- (1) 推出遊戲數目不包括活動初期測試推出市場之遊戲。

成本。成本由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣2.183億元增加55.8%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣3.401億元。成本佔收入的百分比由截至二零一四年十二月三十一日止年度的33.9%增至截至二零一五年十二月三十一日止年度的66.5%。下表載列截至二零一五年及二零一四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			
	二零一五年		二零一四年	
	(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				
— 遊戲產品	327,444	96.3	179,847	82.4
— 遊戲平台	12,681	3.7	38,432	17.6
總成本	340,125	100.0	218,279	100.0

- 遊戲產品分部的成本由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣1.798億元增加82.1%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣3.274億元。該增加主要是由於該等遊戲貢獻增加，導致截至二零一五年十二月三十一日止年度自主研發移動遊戲產生的內容成本及代理費用較截至二零一四年十二月三十一日止年度有所增加。如自主研發移動遊戲的收入貢獻持續增加，我們預計，遊戲產品分部的成本將持續增加。
- 遊戲平台分部的成本由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣38.4百萬元減少67.0%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣12.7百萬元。該減少主要是由於我們有意縮減網頁遊戲發行業務及本集團持續優化91wan的投資回報及盈利能力。

銷售及市場推廣開支。銷售及市場推廣開支由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣1.498億元減少72.8%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣40.7百萬元。主要原因是(i) *91wan* 的推廣及廣告開支減少及(ii)因組織架構不斷優化，根據本公司首次公開發售前購股權計劃授予本集團市場部僱員的購股權有關的以股份為基礎的酬金開支減少。

行政開支。行政開支由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣94.0百萬元減少3.2%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣91.0百萬元。行政開支基本穩定，是因為大部份行政開支為薪資、酬金開支及專業服務開支等費用。

研發開支。研發開支由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣2.314億元減少43.1%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣1.316億元。該減少主要由於本集團持續優化研發能力和本集團將業務重點由網頁遊戲轉型至移動遊戲所致。

其他收益。其他收益由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣37.4百萬元增加11.3%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣41.6百萬元，主要是由於銀行存款利息收益由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣27.0百萬元增至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣31.8百萬元所致。

其他虧損。其他虧損由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣23.8百萬元減少35.5%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣15.4百萬元。二零一四年錄得的其他虧損人民幣23.8百萬元主要為外匯虧損。其他虧損減少主要是由

於本集團透過監控以外幣計值的財務資源有效管理外匯風險所致。二零一五年的其他虧損包括 (i) 人民幣 6.4 百萬元的按公平值計入損益的金融資產的變動引起的公平值損失，(ii) 人民幣 6.0 百萬元的出售附屬公司損失及 (iii) 人民幣 1.9 百萬元處置物業及設備損失。

財務收益淨額。截至二零一五年十二月三十一日止年度的財務收益淨額為人民幣 8.6 百萬元，而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。財務收益淨額主要指短期銀行存款的利息收入，而與 2014 年相比，2015 年財務收益淨額減少的原因主要是由於 2015 年的短期存款利率較低。作為本集團現金管理策略的一部分，本公司監控人民幣匯率變動及不時重估現金管理策略，以發揮手頭現金的最佳作用。

應佔以權益法核算的投資虧損。截至二零一五年十二月三十一日止年度的應佔以權益法核算的投資虧損為人民幣 12.5 百萬元，而截至二零一四年十二月三十一日止年度為人民幣 5.6 百萬元。該虧損反映我們的被投資公司的營運績效。由於遊戲市場波動，該等公司的營運面臨挑戰，特別是我們的多數被投資工作室或遊戲孵化器處於起步階段。

聯營公司投資減值以及可供出售金融資產減值。截至二零一五年十二月三十一日止年度的聯營公司投資減值以及可供出售金融資產減值分別為人民幣 19.4 百萬元及人民幣 35.5 百萬元，為我們的天使投資於本集團在第三方顧問協助下審核投資組合後的減值虧損撥備。根據審核結果，中華人民共和國（「中國」）融資市場對小型遊戲工作室仍充滿挑戰。鑒於該等天使投資的表現可能難以預測且通常取決於吸引更多資金的能力，本集團出於審慎作出減值虧損撥備。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一四年十二月三十一日止年度的人民幣6.8百萬元減少24.6%至截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣5.1百萬元。該減少主要是由於中國經營實體的除所得稅前應課稅溢利減少所致。

年內虧損。鑒於上述原因，截至二零一五年十二月三十一日止年度的年內虧損為人民幣1.296億元(包括投資及減值虧損撥備約人民幣79.8百萬元)，而截至二零一四年十二月三十一日止年度為人民幣38.8百萬元。年內虧損(剔除投資及減值虧損撥備)增加主要是由於收入減少所致。然而，本集團致力將經營成本及開支控制在合理水平。於二零一五年，本集團透過(i)提高本集團廣告開支的投資回報，(ii)優化本集團研發能力及(iii)控制本集團的行政成本，提升經營效率。

非國際財務報告準則計量－經調整虧損淨額及經調整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(包括經調整虧損淨額及經調整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二零一五年及二零一四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	
	二零一五年 (人民幣千元)	二零一四年 (人民幣千元)
年內虧損	(129,621)	(38,807)
加：		
以股份為基礎的酬金	9,592	18,057
按公平值計入損益的金融資產的公平值變動	6,323	—
出售附屬公司損失	5,958	—
聯營公司投資減值	19,418	—
可供出售金融資產減值	35,521	—
經調整虧損淨額(未經審核)	(52,809)	(20,750)
加：		
折舊及攤銷	49,339	49,205
利息收益淨額	(40,350)	(41,284)
所得稅開支	5,145	6,825
經調整 EBITDA (未經審核)	(38,675)	(6,004)

財務狀況

於二零一五年十二月三十一日，本集團權益總額為人民幣14.447億元，而於二零一四年十二月三十一日則為人民幣14.01億元。增加主要是由於被截至二零一五年十二月三十一日止年度的虧損抵銷股份溢價增加的綜合影響。股份溢價增加主要來自於二零一五年六月完成的19,041,900新股配售有關的普通股發行(「配售」)，部分抵銷了二零一五年購回及註銷股份的影響。有關配售的詳情，請參閱本公告「配售所得款項用途」一節。

於二零一五年十二月三十一日，本集團的流動資產淨值為人民幣11.652億元，而於二零一四年十二月三十一日則為人民幣10.561億元。該增加主要是由於完成配售收取的所得款項淨額。

流動資金及財務資源

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一五年 (人民幣千元)	二零一四年 (人民幣千元)
銀行及手頭現金	916,095	851,051
於其他金融機構的現金	11,034	896
短期存款	200,000	200,000
現金淨額	<u>1,127,129</u>	<u>1,051,947</u>

於二零一五年十二月三十一日，本集團的現金、現金等價物及短期存款合計共為人民幣11.271億元，而於二零一四年十二月三十一日則為人民幣10.519億元。該增加主要是由於完成配售收取的所得款項淨額。

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計值，之後為美元(「美元」)。

於二零一五年十二月三十一日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)為0%(二零一四年十二月三十一日：0%)，這表示於二零一五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

於二零一五年十二月三十一日，本集團的財務資源人民幣25.0百萬元(於二零一四年十二月三十一日：人民幣22.8百萬元)以非人民幣貨幣計值的存款持有。本集團目前以人民幣進行其大部分業務，因此並無訂立任何安排進行外幣對沖交易。鑒於潛在收購可能於海外進行，且近期人民幣匯率波動，本集團選擇保留部分美元現金，以維持其購買力。本集團將繼續透過限制外幣風險及監察匯率來維持現金價值。

資本開支

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一五年	二零一四年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
資本開支		
— 購買物業及設備	2,561	7,636
— 購買無形資產	22,392	66,503
總計	<u>24,953</u>	<u>74,139</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改編權及知識產權)。截至二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一四年十二月三十一日止年度，資本開支總額分別為人民幣25.0百萬元及人民幣74.1百萬元。資本開支總額減少人民幣49.1百萬元是由於購買物業及設備減少及租賃我們中國經營實體辦公室的租賃裝修減少。由於本集團於二零一五年前購買的物業及設備足以支持其業務增長，因此本集團於截至二零一五年十二月三十一日止年度購買物業及設備的需求降低。於二零一五年無形資產的購買額減少是由於若干第三方移動遊戲的許可權以及若干知識產權(如於二零一四年購買的卡通電視劇「熊出沒」及網絡小說)的改編權於二零一五年持續支持本集團遊戲發行及遊戲開發。

資產抵押

於二零一五年十二月三十一日，本集團有抵押資產人民幣0.7百萬元，作為公司信用卡存款的受限制現金。

或然負債

於二零一五年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

人力資源

於二零一五年十二月三十一日，本集團擁有596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，本集團僱員人數於二零一五年淨減少590名。下表按職能載列本集團於二零一五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	340	57%
發行	83	14%
銷售及市場推廣	17	3%
綜合及行政	156	26%
總計	596	100%

有關薪酬政策及培訓計劃的詳情和購股權計劃及受限制股份單位計劃的詳情將載於截至二零一五年十二月三十一日止的年度報告(「二零一五年年報」)。

結算日後事件

本公司股東(「股東」)在2015年5月28日舉行的股東週年大會上批准了一項股份購回授權，授予董事一般性授權以購回本公司股份。自2016年1月1日至本公告日期之日，本公司已根據該股份購回授權在加權平均價格約12.86港元購回了合共2,395,200股股份，總代價為約30,812,000港元(相當於人民幣約26,022,000元)。

轉型計劃：風險及困難

由於本集團持續從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。

自二零一四年起，我們已投資多個中國的移動遊戲工作室及孵化器，經2015年確認的投資減值和虧損後的剩餘價值為人民幣約1.818億元，當中約人民幣43.9百萬元被分類為「於聯營公司的投資」，包括但不限於正遊和天津萊玩。該等投資大部分為天使投資且處於開發階段不能獲得有意義的收益及溢利。與大部分天使投資相類似，難以在早期斷定該等投資是否成功，而當成功的投資可獲可觀回報時，不成功的投資則可能需要減值或被撇銷。

根據管理層至今於二零一六年的觀察，本集團認為二零一六年上半年本集團的營運表現(不包括與投資有關的減值和虧損)將與二零一五年下半年的總體表現可資比較。

未來計劃

本集團正評估使用我們首次公開發售(「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，本集團亦將考慮移動遊戲以外，包括互聯網及泛娛樂化的投資機遇，從而從多元化方面促進本集團業績增長及盈利。

合併全面虧損表

	附註	截至十二月三十一日止年度	
		二零一五年 人民幣千元	二零一四年 人民幣千元
收入	2	511,539	643,470
成本	3	(340,125)	(218,279)
毛利		171,414	425,191
銷售及市場推廣開支	3	(40,684)	(149,807)
行政開支	3	(90,950)	(93,984)
研發開支	3	(131,562)	(231,417)
其他收益		41,582	37,362
其他虧損		(15,352)	(23,816)
財務收益淨額		8,562	10,094
應佔以權益法核算的投資虧損		(12,547)	(5,605)
聯營公司投資減值		(19,418)	—
可供出售金融資產減值		(35,521)	—
除所得稅前虧損		(124,476)	(31,982)
所得稅開支	4	(5,145)	(6,825)
年內虧損		(129,621)	(38,807)
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		1,046	4,580
其後不會重新分類到損益的項目：			
— 外幣報表折算差額		3,535	19,090
稅前其他全面收益總額		4,581	23,670
與其他全面收益組成部分相關之所得稅		(157)	(687)
年內其他全面收益，扣除稅項		4,424	22,983
年內全面虧損總額		(125,197)	(15,824)

		截至十二月三十一日止年度	
		二零一五年	二零一四年
附註		人民幣千元	人民幣千元
以下人士應佔虧損：			
— 本公司擁有人		(129,144)	(38,531)
— 非控股權益		(477)	(276)
		<u>(129,621)</u>	<u>(38,807)</u>
以下人士應佔全面虧損總額：			
— 本公司擁有人		(124,720)	(15,548)
— 非控股權益		(477)	(276)
		<u>(125,197)</u>	<u>(15,824)</u>
每股虧損(以每股人民幣元計)			
— 基本	5	<u>(0.95)</u>	<u>(0.30)</u>
— 攤薄	5	<u>(0.95)</u>	<u>(0.30)</u>

合併資產負債表

	附註	於十二月三十一日	
		二零一五年 人民幣千元	二零一四年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業及設備		26,197	43,365
無形資產		58,650	79,284
以權益法核算的投資		43,857	45,126
按公平值計入損益的金融資產		15,651	21,054
可供出售金融資產		122,255	138,140
預付款項及其他應收款項		2,410	7,181
遞延所得稅資產		12,686	18,310
		<u>281,706</u>	<u>352,460</u>
流動資產			
貿易應收款項	7	71,927	90,212
預付款項及其他應收款項		43,675	64,601
受限制現金		674	—
短期存款		200,000	200,000
現金及現金等價物		927,129	851,947
		<u>1,243,405</u>	<u>1,206,760</u>
資產總額		<u><u>1,525,111</u></u>	<u><u>1,559,220</u></u>
權益			
本公司擁有人應佔權益			
股本		88	80
股份溢價		2,099,777	1,934,534
儲備		(100,750)	(117,075)
累計虧損		(554,361)	(425,217)
		<u>1,444,754</u>	<u>1,392,322</u>
非控股權益		<u>(28)</u>	<u>8,724</u>
權益總額		<u><u>1,444,726</u></u>	<u><u>1,401,046</u></u>

		於十二月三十一日	
		二零一五年	二零一四年
		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		844	687
遞延收入		1,358	6,866
		<u>2,202</u>	<u>7,553</u>
流動負債			
貿易應付款項	8	24,091	25,927
其他應付款項及應計費用		40,063	95,533
所得稅負債		—	403
遞延收入		14,029	28,758
		<u>78,183</u>	<u>150,621</u>
負債總額		<u>80,385</u>	<u>158,174</u>
權益及負債總額		<u>1,525,111</u>	<u>1,559,220</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及發佈(「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」)。

(b) 編製基準

本集團之合併財務報表乃根據所有適用之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。

本集團首次採納自二零一五年一月一日或之後開始的財政年度生效如下準則之修訂：

- 國際財務報告準則二零一零年至二零一二年週期之年度改進之修訂—對國際財務報告準則第8號「經營分部」及國際會計準則第24號「關聯方披露」。
- 國際財務報告準則二零一一年至二零一三年週期之年度改進之修訂—對國際財務報告準則第3號「業務合併」及國際財務報告準則第13號「公平值計量」。

採用以上修訂對本集團並無重大影響。

如下自二零一五年一月一日或之後開始的財政年度強制首次應用的新訂準則及對準則的修訂並不適用於本集團：

- 國際會計準則第 19 號之修訂
- 國際會計準則第 16 號及國際會計準則第 38 號之年度改進
- 國際會計準則第 40 號之年度改進

多項新訂準則及準則的修訂及詮釋自二零一五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合併財務報表造成重大影響，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」
- 國際財務報告準則第 16 號「租賃」

管理層現正評估上述準則之影響。

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或國際財務報告解釋公告。

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
- 遊戲平台

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。主要經營決策者於資源分配決策及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。其他收益、其他虧損、財務收益淨額、應佔以權益法核算的投資虧損、聯營公司投資減值、可供出售金融資產減值和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、薪資及酬金開支、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二零一五年及二零一四年十二月三十一日止年度的分部資料如下：

	截至二零一五年十二月三十一日止年度		
	遊戲產品	遊戲平台	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分部收入	468,086	43,453	511,539
分部成本	<u>(327,444)</u>	<u>(12,681)</u>	<u>(340,125)</u>
毛利	<u>140,642</u>	<u>30,772</u>	<u>171,414</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>29,812</u>	<u>1,931</u>	<u>31,743</u>

	截至二零一四年十二月三十一日止年度		
	遊戲產品	遊戲平台	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分部收入	483,095	160,375	643,470
分部成本	<u>(179,847)</u>	<u>(38,432)</u>	<u>(218,279)</u>
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>

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二零一五年及二零一四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：

	截至二零一五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>457,369</u>	<u>54,170</u>	<u>511,539</u>

	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>

毛利與除所得稅前虧損的對賬列示於合併全面虧損表上。

本集團以移動遊戲及網頁遊戲不同形式提供產品及服務。截至二零一五年及二零一四年十二月三十一日止年度來自不同形式之收入明細如下：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一五年 人民幣千元	二零一四年 人民幣千元
移動遊戲	309,724	150,335
網頁遊戲	201,815	493,135
	<u>511,539</u>	<u>643,470</u>

截至二零一五年及二零一四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，截至二零一五年及二零一四年十二月三十一日止年度分別為人民幣511,539,000元及人民幣643,470,000元。

於二零一五年及二零一四年十二月三十一日，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	
	二零一五年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元
內容成本、代理費及其他外包開支	282,232	119,201
僱員福利開支	156,232	277,717
無形資產攤銷	33,247	27,268
推廣及廣告開支	30,594	131,714
帶寬及服務器託管費	22,664	39,173
物業及設備折舊	16,092	21,937
辦公室樓宇的經營租金	14,783	26,661
差旅及交際開支	10,253	9,393
核數師酬金		
— 審計服務	5,665	6,133
— 非審計服務	577	415
無形資產減值虧損	5,774	—
預付款項及其他應收款項減值虧損	4,843	—
貿易應收款項減值虧損	3,591	2,562
公用設施及辦公室開支	3,513	5,445
其他	13,621	25,868
	<hr/>	<hr/>
成本、銷售及市場推廣開支、行政開支及研發開支總額	603,321	693,487
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

4 所得稅開支

截至二零一五年及二零一四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	
	二零一五年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元
即期所得稅：		
— 中國企業所得稅	(479)	11,901
遞延所得稅		
— 暫時性差異的撥回／(產生)	5,624	(5,076)
所得稅開支	<u>5,145</u>	<u>6,825</u>

與採用適用於合併實體的虧損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有關的稅項如下：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一五年	二零一四年
	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前虧損	<u>(124,476)</u>	<u>(31,982)</u>
按適用於各司法權區的合併實體的虧損的 法定所得稅率計算的稅項	(35,603)	(5,512)
下列各項的稅務影響：		
適用於附屬公司的優惠所得稅率	12,418	267
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損和暫時性差異	21,326	4,967
研發費用超額抵扣	(2,161)	(3,194)
就所得稅而言不可扣減的開支：		
— 以股份為基礎的酬金	1,354	2,579
— 其他	7,811	6,590
重新計量遞延所得稅—所適用所得稅率變動	—	1,128
所得稅開支	<u>5,145</u>	<u>6,825</u>

(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%。由於截至二零一五年及二零一四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，截至二零一五年及二零一四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法令、詮釋及慣例就截至二零一五年及二零一四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被評定為「高新技術企業」(「高新技術企業」)。故維動和菲音有權享有 15% 的稅項優惠，為期三年。截至二零一五年十二月三十一日止年度，其適用稅率為 15% (二零一四年：15%)。

根據相關中國法律及法規，菲動及捷遊被認為「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。截至二零一五年十二月三十一日止年度，該兩間公司的適用稅率為 12.5% (二零一四年：12.5%)。

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計，以確定截至二零一五年及二零一四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%。

於二零一五年十二月三十一日，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，於二零一五年十二月三十一日，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

截至二零一五年及二零一四年十二月三十一日止年度，其他全面收益部分有關稅項支出如下：

人民幣千元	二零一五年			二零一四年		
	稅前	稅項支出	稅後	稅前	稅項支出	稅後
可供出售金融資產						
公平值收益	1,046	(157)	889	4,580	(687)	3,893
貨幣匯兌差額	3,535	—	3,535	19,090	—	19,090
其他全面收益	<u>4,581</u>	<u>(157)</u>	<u>4,424</u>	<u>23,670</u>	<u>(687)</u>	<u>22,983</u>
即期稅項		—			—	
遞延稅項		<u>(157)</u>			<u>(687)</u>	
		<u>(157)</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	
	二零一五年	二零一四年
本公司股權持有人應佔虧損(人民幣千元)	(129,144)	(38,531)
已發行普通股加權平均數	<u>136,195,587</u>	<u>126,938,644</u>
每股基本虧損(以人民幣/股計)	<u>(0.95)</u>	<u>(0.30)</u>

(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。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，本公司擁有兩類具有潛在攤薄影響的普通股：根據首次公開發售前購股權計劃及首次公開發售後購股權計劃授予僱員之購股權。因本集團截至二零一五年十二月三十一日止年度產生虧損，購股權具有反攤薄影響。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，本公司僅有一類具潛在攤薄影響之普通股：根據首次公開發售前購股權計劃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產生虧損，購股權具有反攤薄影響。

截至二零一五年及二零一四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

董事會並不建議就截至二零一五年及二零一四年十二月三十一日止年度派付末期股息。

7 貿易應收款項

	於十二月三十一日	
	二零一五年 人民幣千元	二零一四年 人民幣千元
第三方	76,372	94,409
關聯方	3,343	—
	<u>79,715</u>	<u>94,409</u>
減：減值撥備	(7,788)	(4,197)
	<u>71,927</u>	<u>90,212</u>

於二零一五年及二零一四年十二月三十一日，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	
	二零一五年 人民幣千元	二零一四年 人民幣千元
0-30日	20,673	37,556
31-60日	17,299	18,492
61-90日	7,144	10,016
91-180日	13,705	16,849
181-365日	9,732	2,258
一年以上	11,162	9,238
	<u>79,715</u>	<u>94,409</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60至180日。於二零一五年及二零一四年十二月三十一日，已逾期但未減值的貿易應收款項分別為人民幣17,319,000元及人民幣11,052,000元。本公司認為該等貿易應收款項為應收評估並無重大財政困難的第三方平台的款項。本公司根據過往經驗評估逾期款項可予收回。此類別貿易應收款項之最長賬齡少於兩年。

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。

於各資產負債表日，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	
	二零一五年 人民幣千元	二零一四年 人民幣千元
0-30日	6,790	7,714
31-60日	2,731	4,368
61-90日	3,423	2,369
91-180日	2,400	8,022
181-365日	5,647	3,299
1-2年	3,100	155
	<u>24,091</u>	<u>25,927</u>

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

於本公司在二零一五年五月二十八日舉行的股東週年大會上，股東向董事會授出股份回購授權以於董事會不時認為適當時回購股份(不得超過本公司於二零一五年五月二十八日已發行股本的10%)，直至以下各項之最早發生者為止：(i)本公司下屆股東週年大會結束，(ii)任何適用法律或本公司組織章程大綱及細則要求本公司舉行下屆股東週年大會的期間屆滿或(iii)股東於股東大會上透過普通決議案撤回或變更根據決議案授出的授權。根據有關授權，於二零一五年十二月三十一日，本公司已在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)以101,017,336港元的代價回購7,346,700股股份，其中7,346,400股股份已於二零一五年十二月三十一日註銷，餘下300股股份隨後於二零一六年一月註銷。回購詳情如下：

回購月份	回購股份 總數	每股價格		總代價 (港元)
		最高 (港元)	最低 (港元)	
二零一五年三月	220,000	14.98	14.68	3,252,096
二零一五年七月	1,316,900	15.90	10.80	18,167,534
二零一五年九月	4,900,300	14.56	12.46	67,575,594
二零一五年十一月	211,900	13.28	13.00	2,798,428
二零一五年十二月	697,600	14.18	12.50	9,223,684
	<u>7,346,700</u>			<u>101,017,336</u>

除上文所披露者外，截至二零一五年十二月三十一日止年度，本公司、其附屬公司及任何中國經營實體概無購買、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

本公司將於二零一六年五月十三日(星期五)至二零一六年五月二十四日(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二零一六年五月二十四日(星期二)舉行的應屆本公司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二零一六年五月十二日(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)。

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9.828億港元。截至二零一五年十二月三十一日，本集團已使用所得款項淨額中的合計約人民幣4.275億元，其中約人民幣2.820億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68.3百萬元用作拓展我們的國際業務撥資及約人民幣77.2百萬元用於其他一般營運資金。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。所得款項淨額的未使用部分目前以現金及現金等價物(約4.105億港元)持有，且擬將以招股章程所建議分配的方式使用。

配售所得款項用途

於二零一五年六月五日，通過向不少於六名專業、機構及其他投資者以每股股份16.50港元的配售價配售19,041,900股普通股份（「配售股份」），本集團成功募集3.14億港元，用以加強本集團資本基準及營運資金狀況。配售股份合共面值為1,904.2美元。配售價為每配配售股份16.50港元較(i)股份於二零一五年五月二十二日（本公司與交銀國際證券有限公司（作為配售代理）就配售於二零一五年五月二十二日訂立之配售協議「配售協議」的日期）於聯交所所報收市價每股19.00港元折讓約13.16%，(ii)股份於配售協議日期前最後五個交易日於聯交所所報每股收市價每股約19.02港元折讓約13.25%及(iii)股份於配售協議日期前最後二十個交易日於聯交所所報平均收市價每股約17.73港元折讓約6.94%。

於配售完成後，本公司收到所得款項總額314,191,350港元及所得款項淨額約310,160,000港元（扣除配售佣金及其他有關開支），相當於每股配售股份之淨發行價為約16.29港元。於二零一五年十二月三十一日，本集團尚未使用該配售所得款項淨額。所得款項淨額未使用部分目前以現金及現金等價物方式持有，且本集團擬按與日期為二零一五年五月二十三日之公告所披露的所得款項擬定用途一致的方式動用有關所得款項。

審計及合規委員會

本公司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二零一五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

本集團截至二零一五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(「企業管治守則」)載列的守則條文制訂。

除下文企業管治守則所披露者外，董事認為本公司截至二零一五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。

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二零一五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二零一五年年報

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二零一五年年報將於二零一六年四月寄發予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，二零一六年三月二十三日

於本公告日期，執行董事為汪東風先生；非執行董事為童士豪先生；獨立非執行董事為侯思明先生、潘慧妍女士及趙聰先生。