

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)

**截至二零一五年六月三十日止六個月的
中期業績公告**

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、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」或「我們」)截至二零一五年六月三十日止六個月的未經審核綜合中期業績(「中期業績」)，連同與二零一四年同期的比較數字。中期業績乃根據國際會計準則第34號「中期財務報告」編製，並已由本公司核數師羅兵咸永道會計師事務所根據國際審閱準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。此外，中期業績亦已由本公司審核及合規委員會(「審核及合規委員會」)審閱。

財務業績摘要

	截至六月三十日止六個月		
	二零一五年	二零一四年	變動百分比
	人民幣千元	人民幣千元	
	(未經審核)	(未經審核)	
收入	309,457	337,452	-8.3%
毛利	118,285	250,511	-52.8%
經營虧損	(9,237)	(21,645)	-57.3%
期內虧損	(14,899)	(21,773)	-31.6%
非國際財務報告準則計量 (附註)			
- 期內經調整虧損淨額	(8,396)	(3,447)	143.6%
- 期內經調整EBITDA	1,577	504	212.9%

附註：

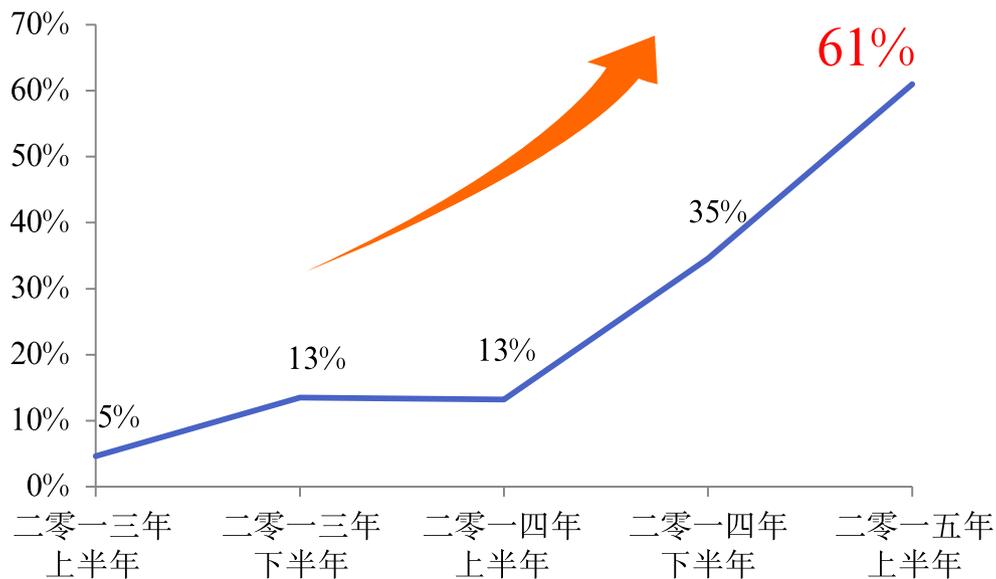
本集團將經調整虧損淨額界定為剔除以股份為基礎的酬金影響的期內虧損。經調整虧損淨額剔除了非現金支付的以股份為基礎的酬金的影響。經調整虧損淨額並不包括影響本集團期內虧損淨額的所有項目，故採用經調整虧損淨額作為分析工具有重大限制。有關經調整虧損淨額及經調整EBITDA的詳情，請參閱本公告「管理層討論與分析－非國際財務報告準則計量－經調整虧損淨額及經調整EBITDA」一節。

概覽及展望

概覽

在二零一五年首六個月期間，雲遊在轉型為移動遊戲公司的過程中取得了實質性的成功。於二零一五年上半年，我們的移動遊戲收入同比增長約324%，且移動遊戲的收入對本集團總收入的貢獻超過一半，於回顧期內約為61%。這個對我們來說是一個重要的里程碑，因為這不但肯定了本集團執行其轉型計劃的決心，也令我們對已制定的策略更有信心。作為轉型計劃的一部分，管理層已努力優化本集團的成本架構，旨在轉虧為盈。本集團的淨虧損從二零一四年上半年的人民幣21.8百萬元收窄到二零一五年上半年的人民幣14.9百萬元。

雲遊收入貢獻：移動遊戲在集團總收入佔比



本集團的移動遊戲的迅速發展，與其對知名知識產權（「知識產權」）改編移動遊戲和推出續集的策略有很大的關係。首先，在知名知識產權改編權方面，在去年推出的大受歡迎「熊出沒」移動遊戲的基礎上，雲遊於二零一五年上半年又成功推出了5款「熊出沒」系列移動遊戲產品，類型豐富多樣，包括賽車、三消和射擊。其中，「熊出沒之雪嶺熊風」是基於同名電影改編，並在二零一五年春節檔期和大電影同期推出市場。其次，本集團於二零一零年首發的「凡人修真」網頁遊戲系列至今仍然大受歡迎，更彰顯本集團在自研知識產權上的成功。這款遊戲系列的獨特玩法與廣大遊戲粉絲基礎令遊戲擁有持久的生命週期。本集團使用該知識產權成功推出一款移動遊戲，該知識產權的續集亦與第一集產品一樣受到歡迎，這部分促成了截至二零一五年六月三十日止六個月移動遊戲收入的明顯增長。

另外，本集團在休閒遊戲平台及研發（「研發」）的發展也逐漸成型。在二零一五年四月，本集團宣佈了和廈門美圖網科技有限公司合作，推出移動遊戲應用商城「美圖遊戲盒」。雲遊作為美圖遊戲盒的獨家研發商和運營商。商城裡的遊戲大部分是針對女性玩家的休閒遊戲。目前，該遊戲盒已經接入超過200款移動遊戲。本集團相信，眾多美圖產品的使用者屬性與休閒遊戲的使用者屬性高度契合，因此，在美圖遊戲盒上的合作將對本集團未來休閒移動遊戲業務的發展有積極影響。另外，本集

團於二零一五年七月底為針對女性用戶開發的時尚換裝遊戲「美美小店」在北京舉行了產品發佈會。該移動遊戲會在美圖平台首發，為將近10億的美圖用戶帶來獨特的遊戲體驗。總體來說，美圖遊戲盒不僅為日益增長的女性遊戲玩家提供了優質的遊戲，而且更重要的是，此遊戲讓我們在休閒遊戲領域裡創建一個平台和渠道，這加快了我們成為休閒遊戲領先者的步伐。

同時，本集團網頁遊戲業務的策略是透過與知名平台的深入合作繼續專注於生產優質及定製的網頁遊戲。於二零一五年上半年，本集團專門為騰訊平台設計的網頁遊戲「赤壁戰神」，目前已進入收費測試階段。

展望

步入二零一五年下半年，本集團在移動遊戲的研發、平台和發行上做好了充分的策略鋪排。在研發方面，本集團會繼續運用已經投資的知名知識產權改編權，例如「哆啦A夢」、「鬼吹燈」等，研發出優良的移動遊戲。在平台方面，本集團繼續擴大其美圖遊戲盒業務。在發行方面，本集團會深化和主要渠道如美圖、騰訊、百度等公司的合作，達到本集團建立在渠道上的優勢與價值的目的。同時，我們也將積極尋求潛在的收購合併機會，致力於打造一個完整的遊戲生態鏈業務。縱使我們初步看到一些讓人鼓舞的成績，但是業務轉型有許多困難及風險。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。本集團管理層會繼續小心謹慎努力的完成業務轉型及最終為股東創造更大價值。

股息

董事會不建議就截至二零一五年六月三十日止六個月派付中期股息(截至二零一四年六月三十日止六個月：無)。

管理層討論與分析

業務回顧

在二零一五年上半年，本集團的移動遊戲收入錄得強勁增長，而網頁遊戲收入按預測下降導致總體收入對比二零一四年上半年錄得單位數的百分比下降。本集團在移動遊戲的成功很大程度上得益於「熊出沒」移動遊戲系列以及「劍仙緣」（「凡人修真」的續集）移動遊戲令人鼓舞的成績。在移動遊戲上線及儲備方面，本集團於二零一五年上半年已發佈了13款移動遊戲，其中11款是本集團自研的。管理層有信心於二零一五年年底本集團應該可以達成並可能超越為20款遊戲進行beta測試的目標。

網頁遊戲的收入繼續下滑的主要原因是因為管理層繼續側重於盈利能力。在二零一五年上半年，本集團僅推出1款網頁遊戲，而這遊戲是專門為騰訊的平台而定制。雖然本集團已降低了整體的網頁遊戲產量，但管理層依然非常注重研發精品化和最大利潤化的遊戲以及與主要的網頁遊戲平台建立深入和長期的合作關係。

本集團專注於發展其移動遊戲同時，管理層也努力的優化本集團的成本結構，特別於研發、銷售和行銷等領域。對比二零一四年上半年，本集團於今年上半年達到收窄淨虧損的目標。

此外，本集團正在積極尋求有意義的並購機會，以促進增長和盈利能力，同時擴大本集團的產品種類。為此，本集團於二零一五年六月通過新股配售成功籌得超過港幣3.14億元。隨著擴大的資本基礎，本集團期望在遊戲生態系統裡所有關鍵領域作出戰略投資，最終成為休閒遊戲市場的領導者。

經營資料

截至二零一五年六月三十日，本集團有25款移動遊戲及39款自研網頁遊戲在運營中。在這25款移動遊戲中，有16款為自主研發的移動遊戲，另外9款為獨家代理移動遊戲。截至二零一五年六月三十日，我們的*91wan*註冊用戶已超過2.24億，並已一共發行94款網頁遊戲。在這94款網頁遊戲中，有23款為自主研發的網頁遊戲，71款為其他代理的網頁遊戲。

下表載列於所呈列期間與本集團業務有關的若干經營統計數字：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年	二零一四年
遊戲產品：		
平均MPUs (以千計) ⁽¹⁾	785	502
每月ARPPU (人民幣) ⁽²⁾	60	77
遊戲平台：		
註冊玩家(以千計)	224,223	220,319
平均MPUs (以千計) ⁽¹⁾	12	61
每月ARPPU (人民幣)	367	287

附註：

- (1) 月度付費用戶(「MPU」)數目並未剔除重複計算本集團於自有平台發佈的自研遊戲的付費玩家人數。
- (2) 付費用戶平均收入(「ARPPU」)數目不包括可忽略不計的單機移動遊戲的MPU。

遊戲產品：我們遊戲產品分部的平均MPUs由截至二零一四年六月三十日止六個月約502,000名上升至截至二零一五年六月三十日止六個月約785,000名。於二零一五年首六個月期間的平均MPUs上升主要是由於二零一四年下半年及二零一五年上半年推出的移動遊戲頗受歡迎及收入攀升。遊戲產品分部的每月ARPPU由截至二零一四年六月三十日止六個月人民幣77元降低至截至二零一五年六月三十日止六個月人民幣60元。每月ARPPU降低主要是由於本集團於二零一四年下半年及二零一五年上半年推出的休閒遊戲的ARPPU水平通常較低。

遊戲平台。截至二零一五年六月三十日，我們的網頁遊戲平台*91wan*的註冊玩家已由二零一四年六月三十日的約2.20億名增至2.24億名，增幅為2%。遊戲平台分部的平均MPUs由截至二零一四年六月三十日止六個月約61,000名降至截至二零一五年六月三十日止六個月約12,000名，而遊戲平台分部的每月ARPPU由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣287元增至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣367元。平均MPUs降低但每月ARPPU增加，主要是由於本集團在分配適當資源予ARPPU通常較高的遊戲的同時減少用戶獲取的市場推廣開支。

二零一五年上半年與二零一四年上半年比較

下表載列截至二零一五年六月三十日止六個月的收益表連同截至二零一四年六月三十日止六個月的比較數字：

	截至六月三十日止六個月		變動 百分比
	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	
收入	309,457	337,452	-8.3%
成本	(191,172)	(86,941)	119.9%
毛利	118,285	250,511	-52.8%
銷售及市場推廣開支	(28,180)	(95,879)	-70.6%
行政開支	(39,252)	(44,094)	-11.0%
研發開支	(78,527)	(128,961)	-39.1%
其他收益	17,147	16,372	4.7%
其他虧損	(402)	(19,594)	-97.9%
出售附屬公司所得收益	1,692	—	不適用
經營虧損	(9,237)	(21,645)	-57.3%
財務收益	4,702	11,013	-57.3%
財務成本	—	(6,377)	不適用
財務收益淨額	4,702	4,636	1.4%
應佔以權益法核算的投資虧損	(4,949)	(1,598)	209.7%
除所得稅前虧損	(9,484)	(18,607)	-49.0%
所得稅開支	(5,415)	(3,166)	71.0%
期內虧損	(14,899)	(21,773)	-31.6%

收入。收入由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣3.375億元減少8.3%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣3.095億元。下表載列截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月我們按分部劃分的收入：

	截至六月三十日止六個月			
	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)
	(未經審核)		(未經審核)	
按分部劃分的收入				
— 遊戲產品	282,456	91.3	232,212	68.8
— 遊戲平台	27,001	8.7	105,240	31.2
總收入	309,457	100.0	337,452	100.0
按遊戲類別劃分的收入				
— 移動遊戲	189,207	61.1	44,590	13.2
— 網頁遊戲	120,250	38.9	292,862	86.8
總收入	309,457	100.0	337,452	100.0

- 遊戲產品分部的收入由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣2.322億元增加約21.6%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣2.825億元。遊戲平台分部的收入由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣1.052億元減少約74.3%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣27.0百萬元。遊戲產品分部收入增加主要是由於移動遊戲增加，而遊戲平台分部收入減少主要是由於本集團縮減網頁遊戲玩家獲取的投入令平台MPUs下跌所致。
- 移動遊戲的收入由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣44.6百萬元增加約324.3%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.892億元。該增加主要是由於自二零一四年下半年起本集團新推出的移動遊戲(如「熊出沒之森林保衛戰」、「熊出沒之保衛家園」、「熊出沒之雪嶺熊風」及「劍仙緣」)的收入增加。

- 一 網頁遊戲的收入由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣2.929億元減少約58.9%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.203億元。該減少主要是由於(i)本集團持續由網頁遊戲公司轉型為移動遊戲公司，引致本集團發佈及經營的網頁遊戲數目減少，及(ii)本集團現有的自主研發及代理的網頁遊戲進入產品週期的成熟期所致。網頁遊戲收入減少部份被自二零一四年下半年本集團新推出的網頁遊戲(如「醉武俠」及「風色軌跡」)的收入增加抵銷。

成本。成本由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣86.9百萬元增加約119.9%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.912億元。成本佔收入的百分比由截至二零一四年六月三十日止六個月的約25.8%增加至截至二零一五年六月三十日止六個月的約61.8%。下表載列截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月本集團按分部劃分的成本：

	截至六月三十日止六個月			
	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)
	(未經審核)		(未經審核)	
按分部劃分的成本				
一 遊戲產品	182,982	95.7	65,187	75.0
一 遊戲平台	8,190	4.3	21,754	25.0
總成本	191,172	100.0	86,941	100.0

- 一 遊戲產品分部的成本由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣65.2百萬元增加約180.7%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.830億元。該增加主要是由於截至二零一五年六月三十日止六個月的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六月三十日止六個月有所增加。內容成本及代理費用增加與自主研發移動遊戲的收入增加一致。
- 一 遊戲平台分部的成本由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣21.8百萬元減少約62.4%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣8.2百萬元。該減少主要是由於本集團持續致力於優化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六月三十日止六個月的人民幣95.9百萬元減少約70.6%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣28.2百萬元。這主要是由於*91wan*的推廣及廣告開支減少所致。

行政開支。行政開支由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣44.1百萬元減少約11.0%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣39.3百萬元。這主要是由於(i)根據首次公開發售前購股權計劃授予本集團僱員的購股權有關的以股份為基礎的酬金開支減少；及(ii)集團於二零一四年上半年發生了與一宗建議收購業務相關的一次性專業服務開支。

研發開支。研發開支由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣1.290億元減少約39.1%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣78.5百萬元。該減少主要由於本集團為了完成業務重心從網頁遊戲轉為移動遊戲的戰略轉型而不斷優化本集團的研發能力所致。

其他收益。其他收益由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣16.4百萬元增至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣17.1百萬元。有關增加主要是由於以下各項的綜合影響(i)銀行存款利息收益由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣10.9百萬元增至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣14.3百萬元；及(ii)政府補助由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣5.5百萬元減至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣2.8百萬元。

其他虧損。截至二零一五年六月三十日止六個月的其他虧損為人民幣0.4百萬元，而截至二零一四年六月三十日止六個月的其他虧損為人民幣19.6百萬元。其他虧損減少主要是由於截至二零一五年六月三十日止六個月的匯率相比截至二零一四年六月三十日止六個月維持穩定，故外匯虧損有所減少所致。本公司的功能貨幣是美元，且本公司已將股份在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)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，並於報告期內確認具有非現金影響的匯兌收益／(虧損)。

出售附屬公司所得收益。截至二零一五年六月三十日止六個月的出售附屬公司所得收益為人民幣1.7百萬元，即出售天津萊玩網絡科技有限公司(「天津萊玩」)30%股權的收益及天津萊玩留存的40%股權的公平值收益。本集團已於二零一五年六月十一日出售天津萊玩30%的股權，代價為人民幣9百萬元。

財務收益淨額。截至二零一五年六月三十日止六個月的財務收益淨額為人民幣4.7百萬元，而截至二零一四年六月三十日止六個月的財務收益淨額為人民幣4.6百萬元。財務收益淨額主要指因短期存款及受限制現金產生的利息收入和財務成本的淨額。財務收益淨額於期內保持穩定。

應佔以權益法核算的投資虧損。截至二零一五年六月三十日止六個月的應佔以權益法核算的投資虧損為人民幣4.9百萬元，而截至二零一四年六月三十日止六個月為人民幣1.6百萬元。應佔以權益法核算的投資虧損增加，主要是由於自二零一四年下半年以來收購的遊戲工作室股權及於遊戲孵化器的投資，以及各投資公司在其起步階段產生虧損。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣3.2百萬元增加約71.0%至截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣5.4百萬元。該增加主要是由於截至二零一五年六月三十日止六個月的可扣稅研發開支產生的加計扣除的所得稅優惠減少。

期內虧損。截至二零一五年六月三十日止六個月的虧損為人民幣14.9百萬元，而截至二零一四年六月三十日止六個月的虧損為人民幣21.8百萬元。截至二零一五年六月三十日止六個月的虧損較去年同期的虧損有所收窄。虧損收窄反映本集團致力於透過(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)及管理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(「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六月三十日止六個月的非國際財務報告準則財務計量與根據國際財務報告準則編製的截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月虧損的對賬：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年 (人民幣千元) (未經審核)	二零一四年 (人民幣千元) (未經審核)
期內虧損	(14,899)	(21,773)
加：		
以股份為基礎的酬金	<u>6,503</u>	<u>18,326</u>
經調整虧損淨額	(8,396)	(3,447)
加：		
折舊及攤銷	23,557	20,483
利息收益及利息開支	(18,999)	(19,698)
所得稅開支	<u>5,415</u>	<u>3,166</u>
經調整 EBITDA	<u><u>1,577</u></u>	<u><u>504</u></u>

財務狀況

於二零一五年六月三十日，本集團權益總額為人民幣16.313億元，而於二零一四年十二月三十一日則為人民幣14.010億元。增加主要是由於被截至二零一五年六月三十日止六個月的虧損抵銷股份溢價增加的綜合影響。股份溢價增加人民幣2.456億元主要乃來自於二零一五年六月完成的新股配售有關的普通股發行。

於二零一五年六月三十日，本集團的流動資產淨值為人民幣12.766億元，而於二零一四年十二月三十一日則為人民幣10.561億元。該增加主要是由於二零一五年六月完成普通股配售收取的所得款項淨額。

流動資金及財務資源

	於二零一五年 六月三十日 (人民幣千元) (未經審核)	於二零一四年 十二月三十一日 (人民幣千元) (經審核)
銀行及手頭現金	1,022,580	851,051
於其他金融機構的現金	5,712	896
短期存款	200,000	200,000
現金淨額	<u>1,228,292</u>	<u>1,051,947</u>

於二零一五年六月三十日，本集團的現金、現金等價物及短期存款合共為人民幣12.283億元，而於二零一四年十二月三十一日則為人民幣10.519億元。該增加主要是由於二零一五年六月完成普通股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主要以人民幣（「人民幣」）計值，美元（「美元」）次之。

於二零一五年六月三十日，本集團的資產負債比率（按銀行借款除以總資產計算）為0%（於二零一四年十二月三十一日：0%），這表示於二零一五年六月三十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

於二零一五年六月三十日，本集團的財務資源人民幣2.583億元（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。以非人民幣貨幣計值的存款增加乃由於二零一五年六月三十日本集團並無將其配售所得款項由港元兌換為人民幣，而本集團於二零一五年七月將其兌換為人民幣。本集團目前以人民幣進行其大部分業務，因此並無進行外幣對沖交易，惟透過限制外幣風險及監察匯率來管理匯率風險。

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業績產生不利影響。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，金額達人民幣212百萬元，當中約人民幣52百萬元被分類為「於聯營公司的投資」，包括但不限於廣州正遊信息科技有限公司和天津萊玩。該等投資大部分為天使投資且處於開發階段，在收費測試前可能有12個月或以上的時間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。

資本開支

	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年 (人民幣千元) (未經審核)	二零一四年 (人民幣千元) (經審核)
資本開支		
— 購買物業及設備	1,104	2,629
— 購買無形資產	18,955	9,698
總計	<u>20,059</u>	<u>12,327</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)。截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月，資本開支總額分別為人民幣20.1百萬元及人民幣12.3百萬元。資本開支總額增加人民幣7.8百萬元主要是由於購買無形資產增加所致，惟部分被購買物業及設備減少以及我們中國經營實體(定義見招股章程)辦公室的租賃裝修減少抵銷。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六月三十日止六個月購買物業及設備的需求降低。截至二零一五年六月三十日止六個月，無形資產的購買額較截至二零一四年六月三十日止六個月增加人民幣9.3百萬元，主要是由於截至二零一五年六月三十日止六個月本集團就購買數個第三方移動遊戲以及購買如「鬼吹燈」網絡小說等受歡迎的改編權產生的授權金支出。

資產抵押

於二零一五年六月三十日，本集團有抵押資產人民幣0.6百萬元，作為公司信用卡存款的受限制現金。

或然負債

於二零一五年六月三十日，本集團並無任何重大未記錄的或然負債。

主要遊戲及業務夥伴

截至二零一五年六月三十日止六個月，本集團的收入最高遊戲及收入排名前五遊戲(包括自研遊戲及第三方研發商授權的遊戲)所屬收入佔本集團收入的百分比分別約為20%及50%。

截至二零一五年六月三十日止六個月，本集團最大遊戲授權商及前五大遊戲授權商所屬收入佔本集團收入的百分比分別約為2%及6%。

截至二零一五年六月三十日止六個月，本集團最大發行夥伴及前五大發行夥伴所屬收入佔本集團收入的百分比分別約為14%及38%。

截至二零一五年六月三十日止六個月，本集團最大供應商及前五大供應商所屬採購佔本集團成本的百分比分別約為24%及62%。

人力資源

於二零一五年六月三十日，本集團擁有805名全職僱員(於二零一四年六月三十日：1,643)，其中絕大多數僱員位於廣州。下表按職能載列本集團於二零一五年六月三十日的僱員人數：

	僱員人數	佔總人數 百分比
遊戲研發	488	61%
發行	114	14%
銷售及市場推廣	25	3%
綜合及行政	178	22%
總計	805	100%

本集團僱員的薪酬包括薪金、花紅、津貼及以股份為基礎的酬金。本集團的薪酬政策乃根據僱員的個別表現釐定，並會定期檢討。本集團亦向其員工提供不同培訓以加強其專業發展，如指派資深僱員擔當相關團隊或部門的導師，提供定期在職指導及培訓。本集團亦已採納首次公開發售前購股權計劃、首次公開發售後購股權計劃及受限制股份單位計劃(定義見招股章程)，作為本集團的長期獎勵計劃。為挽留現有人才及為本集團吸引新人才，本公司可能以購股權及受限制股份單位形式向相關個人發行新的以股份為基礎的酬金。此舉如落實，可能導致以股份為基礎的酬金增加。

海外擴張計畫進度

本集團於二零一五年上半年共有三個海外辦事處在營運，這些辦事處分別設在香港、台灣和美國三藩市。香港辦事處主要為本集團提供管理支持，而台灣辦事處作為一個遊戲研發和發行中心為中國地區及東南亞市場服務。關於本集團在三藩市的辦事處，本集團管理層已決定終止其在美國的營運並將其海外發行遊戲的職能轉移回到亞洲，以便提高整體成本效益及與本集團的其他團隊建立更緊密的工作關係。總體而言，本集團的海外業務和海外收入貢獻與本集團的整體業務相對較小。

資產負債表日期後事件

於二零一五年五月二十八日，本公司的股東週年大會通過一項股份購回計劃，向本公司董事授出一般授權購回本公司股份。從二零一五年七月一日至二零一五年八月二十六日，本公司根據此股份購回計劃按加權平均價約13.80港元購回合共1,316,900股股份，總代價約為18,168,000港元(相等於人民幣14,332,000元)。

除上述所披露外，於二零一五年六月三十日後並無發生須於本公告披露的影響本集團的其他重大事項。

中期簡明合併全面虧損表

	附註	截至六月三十日止六個月	
		二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)
收入	3	309,457	337,452
成本	3	(191,172)	(86,941)
毛利		118,285	250,511
銷售及市場推廣成本		(28,180)	(95,879)
行政開支		(39,252)	(44,094)
研發開支		(78,527)	(128,961)
其他收益		17,147	16,372
其他虧損		(402)	(19,594)
出售附屬公司所得收益		1,692	—
經營虧損	4	(9,237)	(21,645)
財務收益		4,702	11,013
財務成本		—	(6,377)
財務收益淨額		4,702	4,636
應佔以權益法核算的投資虧損		(4,949)	(1,598)
除所得稅前虧損		(9,484)	(18,607)
所得稅開支	5	(5,415)	(3,166)
期內虧損		(14,899)	(21,773)

		截至六月三十日止六個月	
		二零一五年	二零一四年
		人民幣千元	人民幣千元
		(未經審核)	(未經審核)
其他全面收益：			
其後不會重新分類到損益的項目：			
— 外幣報表折算差額		<u>177</u>	<u>19,631</u>
稅前其他全面收益總額		177	19,631
與其他全面收益組成部分相關之所得稅		<u>—</u>	<u>—</u>
期內其他全面收益，扣除稅項		177	19,631
期內全面虧損總額		<u>(14,722)</u>	<u>(2,142)</u>
以下人士應佔虧損：			
— 本公司擁有人		<u>(14,450)</u>	<u>(21,773)</u>
— 非控股權益		<u>(449)</u>	<u>—</u>
		<u>(14,899)</u>	<u>(21,773)</u>
以下人士應佔全面虧損總額：			
— 本公司擁有人		<u>(14,273)</u>	<u>(2,142)</u>
— 非控股權益		<u>(449)</u>	<u>—</u>
		<u>(14,722)</u>	<u>(2,142)</u>
每股虧損 (以每股人民幣計)			
	6		
— 基本		<u>(0.11)</u>	<u>(0.17)</u>
— 攤薄		<u>(0.11)</u>	<u>(0.17)</u>
截至六月三十日止六個月			
二零一五年 二零一四年			
人民幣千元 人民幣千元			
(未經審核) (未經審核)			
股息	7	<u>—</u>	<u>—</u>

附註

附註

中期簡明合併資產負債表

		於二零一五年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一四年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
資產			
非流動資產			
物業及設備		34,884	43,365
無形資產		79,503	79,284
以權益法核算的投資		55,619	45,126
按公平值計入損益的金融資產		21,057	21,054
可供出售金融資產	8	151,090	138,140
預付款項及其他應收款項		3,949	7,181
遞延所得稅資產		11,414	18,310
		<u>357,516</u>	<u>352,460</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	92,077	90,212
預付款項及其他應收款項		65,342	64,601
短期存款		200,000	200,000
現金及現金等價物		1,028,292	851,947
受限制現金		640	—
		<u>1,386,351</u>	<u>1,206,760</u>
資產總額		<u><u>1,743,867</u></u>	<u><u>1,559,220</u></u>

		於二零一五年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一四年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
權益			
本公司擁有人應佔權益			
股本		92	80
股本溢價		2,180,160	1,934,534
儲備		(109,241)	(117,075)
累計虧損		(439,667)	(425,217)
		<u>1,631,344</u>	<u>1,392,322</u>
非控股權益		—	8,724
權益總額		<u>1,631,344</u>	<u>1,401,046</u>
負債			
非流動負債			
遞延所得稅負債		687	687
遞延收入		2,037	6,866
		<u>2,724</u>	<u>7,553</u>
流動負債			
貿易應付款項	10	39,537	25,927
其他應付款項及應計費用		53,781	95,533
所得稅負債		—	403
遞延收入		16,481	28,758
		<u>109,799</u>	<u>150,621</u>
負債總額		<u>112,523</u>	<u>158,174</u>
權益及負債總額		<u>1,743,867</u>	<u>1,559,220</u>
流動資產淨值		<u>1,276,552</u>	<u>1,056,139</u>
資產總額減流動負債		<u>1,634,068</u>	<u>1,408,599</u>

中期簡明合併財務資料附註

1 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(經修訂)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、代理及運營業務(「集團遊戲業務」)。

於二零一三年十月三日，本公司完成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」)。

截至二零一五年六月三十日的中期簡明合併資產負債表及截至當時止六個月期間的有關中期簡明合併全面虧損表、權益變動表及現金流量表，以及本集團的重大會計政策概要及其他解釋附註(統稱為「中期財務資料」)已於二零一五年八月二十六日獲董事會批准刊發。

除另有所指外，中期財務資料以人民幣(「人民幣」)呈列。

中期財務資料已經過審閱但並無審核。

2 編製基準

截至二零一五年六月三十日止六個月的中期財務資料已根據國際會計準則理事會頒佈的國際會計準則(「國際會計準則」)第34號「中期財務報告」編製。中期財務資料應與本公司二零一四年年報所載的根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製的截至二零一四年十二月三十一日止年度的年度財務報告(「二零一四年財務報表」)一併閱讀。

除下文所述外，所應用的會計政策與二零一四年財務報表所應用者一致，該等報表乃根據國際財務報告準則按歷史成本慣例法編製，並就按公平值列賬的資產及負債(如可供出售金融資產及按公平值計入損益的金融資產(包括衍生工具))作出重估修訂。

本集團已採納以下與本集團現有業務有關及於二零一五年一月一日開始的財政年度強制首次實行的新準則及現有準則及詮釋修訂。

- 國際財務報告準則第2號「以股份為基礎的支付」之年度改進
- 國際財務報告準則第8號「經營分部」之年度改進
- 國際財務報告準則第13號「公平值計量」之年度改進

採納政策或詮釋對較早期的財務報表及截至二零一五年六月三十日止期間的中期財務資料並無重大影響。

下列新準則及準則修訂為於二零一五年一月一日開始的財政年度強制首次實行但與本集團無關：

- 國際財務報告準則第3號、第9號、國際會計準則第37號及第39號之年度改進
- 國際會計準則第19號之修訂
- 國際會計準則第24號之年度改進
- 國際會計準則第16號之年度改進
- 國際會計準則第40號之年度改進

本集團尚未提前採納任何已頒佈但於二零一五年一月一日開始的財政年度尚未生效的新會計及財務報告準則、現有準則的修訂及詮釋。本集團仍然正在評估對本集團的影響。

中期收入的稅項以預期年度盈利總額適用的稅率累計。

3 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、出售附屬公司所得收益、財務收益淨額、應佔以權益法核算的投資虧損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就移動遊戲及網頁遊戲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二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月的分部資料如下：

	未經審核		
	截至二零一五年六月三十日止六個月		
	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	282,456	27,001	309,457
分部成本	(182,982)	(8,190)	(191,172)
毛利	<u>99,474</u>	<u>18,811</u>	<u>118,285</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>13,313</u>	<u>1,073</u>	<u>14,386</u>

	未經審核		
	截至二零一四年六月三十日止六個月		
	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	232,212	105,240	337,452
分部成本	(65,187)	(21,754)	(86,941)
毛利	<u>167,025</u>	<u>83,486</u>	<u>250,511</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>14,523</u>	<u>1,442</u>	<u>15,965</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六月三十日止六個月來自中國(不包括香港)及其他地區的分部收入如下：

	未經審核		
	截至二零一五年六月三十日止六個月		
	中國 (不包括香港) 人民幣千元	其他地區 人民幣千元	總計 人民幣千元
分部收入	<u>283,058</u>	<u>26,399</u>	<u>309,457</u>

	未經審核		
	截至二零一四年六月三十日止六個月		
	中國		總計
	(不包括香港)	其他地區	
人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	
分部收入	<u>307,753</u>	<u>29,699</u>	<u>337,452</u>

毛利與除所得稅前虧損的對賬列示於中期簡明合併全面虧損表上。

本集團以不同形式提供其產品及服務：移動遊戲及網頁遊戲。截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月源自不同形式的收入明細如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)
移動遊戲	189,207	44,590
網頁遊戲	120,250	292,862
	<u>309,457</u>	<u>337,452</u>

截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月，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六月三十日止六個月分別為人民幣309,457,000元及人民幣337,452,000元。

於二零一五年六月三十日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。

4 經營虧損

呈列為中期財務資料內的經營項目的金額分析如下：

經營項目	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)
內容成本及代理費	152,639	33,641
僱員福利開支	92,290	156,866
推廣及廣告開支	22,841	88,289
帶寬及服務器託管費	12,587	22,114
物業及設備折舊	9,043	10,249
無形資產攤銷	14,514	10,234
其他收益		
— 現金及現金等價物產生的利息收益	(14,297)	(10,901)
匯兌虧損淨額	84	19,474
出售物業及設備的虧損淨額	318	120
出售附屬公司所得收益	(1,692)	—

5 所得稅開支

截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月，本集團的所得稅開支分析如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)
即期所得稅：		
— 中國企業所得稅	(1,481)	10,674
遞延所得稅	6,896	(7,508)
所得稅開支	<u>5,415</u>	<u>3,166</u>

(a) 開曼群島所得稅

本公司為根據開曼群島公司法(經修訂)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六月三十日止六個月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

雲遊股份有限公司(「台灣雲遊」)於台灣註冊成立，截至二零一五年及二零一四年六月三十日止期間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、詮釋及慣例就截至二零一五年及二零一四年六月三十日止期間的應課稅溢利按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。截至二零一五年六月三十日止期間，其適用稅率為15% (截至二零一四年六月三十日止期間：15%)。

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。截至二零一五年六月三十日止期間，該兩間公司的適用稅率為12.5% (截至二零一四年六月三十日止期間：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價，以確定截至二零一五年及二零一四年六月三十日止期間的應課稅溢利。

(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%。

於二零一五年六月三十日，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，於二零一五年六月三十日，概無產生與預扣稅有關的遞延所得稅負債。

6 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於各期間已發行普通股的加權平均數計算。

	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年 (未經審核)	二零一四年 (未經審核)
本公司股權持有人應佔虧損(人民幣千元)	(14,450)	(21,773)
已發行普通股的加權平均數	<u>130,062,163</u>	<u>126,836,006</u>
每股基本虧損(以人民幣/股計)	<u>(0.11)</u>	<u>(0.17)</u>

(b) 攤薄

截至二零一四年六月三十日止六個月，本公司僅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的購股權。由於本集團於截至二零一四年六月三十日止六個月產生虧損，故該等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。

截至二零一五年六月三十日止六個月，本公司僅擁有兩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及首次公開發售後購股權計劃授予本公司董事和僱員之購股權。由於本集團於截至二零一五年六月三十日止六個月處於虧損，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。

於計算截至二零一五年及二零一四年六月三十日止六個月的每股攤薄虧損時，並無對每股基本虧損作出調整。

7 股息

董事會不建議就截至二零一五年六月三十日止六個月派付任何中期股息(截至二零一四年六月三十日止六個月：無)。

8 可供出售金融資產

	截至六月三十日止六個月	
	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)
期初	138,140	32,000
添置(附註 a)	<u>12,950</u>	<u>80,500</u>
期末，均為非流動	<u>151,090</u>	<u>112,500</u>

- (a) 截至二零一五年六月三十日止六個月，本集團亦以總現金代價人民幣12,950,000元收購在中國註冊成立的多個實體的股本權益。該等實體主要從事提供遊戲開發及其他互聯網相關業務。本集團並無控制或對該等實體具重大影響力。本公司將投資分類為可供出售金融資產。
- (b) 該等金融資產之公平值乃按貼現現金流法以市場利率及風險溢價(二零一五年：33.0%)進行計算。有關公平值屬於公平值層級中的第三級。截至二零一五年六月三十日止六個月，可供出售金融資產公平值變動並無產生收益或虧損。

9 貿易應收款項

	於二零一五年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一四年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
第三方	96,798	94,409
減：減值撥備	(4,721)	(4,197)
	<u>92,077</u>	<u>90,212</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：

	於二零一五年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一四年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
0-30日	35,095	37,556
31-60日	15,653	18,492
61-90日	18,165	10,016
91-180日	16,042	16,849
181-365日	5,520	2,258
一年以上	6,323	9,238
	<u>96,798</u>	<u>94,409</u>

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。於二零一五年六月三十日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11,502,000元及人民幣11,052,000元。該等貿易應收款項為本公司評估為並無重大財政困難的數個平台的款項。本公司根據過往經驗評估逾期款項可予收回。

10 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：

	於二零一五年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一四年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
0-30日	11,482	7,714
31-60日	2,973	4,368
61-90日	5,214	2,369
91-180日	15,170	8,022
181-365日	4,510	3,299
1至2年	188	155
	<u>39,537</u>	<u>25,927</u>

其他資料

董事進行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個別查詢，而董事已確認彼等已於截至二零一五年六月三十日止六個月一直遵守標準守則。

企業管治守則

本集團致力達成高水平的企業管治，以保障本公司股東(「股東」)權益並提升企業價值及問責性。除偏離下文所披露上市規則附錄十四所載《企業管治守則》及《企業管治報告》(「企業管治守則」)第 A.2.1 條外，本公司於截至二零一五年六月三十日止六個月已遵守上市規則附錄十四所載企業管治守則下的所有適用守則條文。

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。

本公司將繼續不時檢討現有制度並於適當時作出必要變動，並向股東作出相關報告。

購買、出售或贖回本公司上市證券

於本公司在二零一四年五月二十七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(不得超過本公司於二零一四年五月二十七日已發行股本的10%)，直至本公司於二零一五年五月二十八日舉行的股東週年大會為止。根據有關授權，本公司已於二零一五年三月二十七日在聯交所按平均價約每股股份14.78港元回購220,000股股份，已付每股最高及最低價格分別為14.98港元及14.68港元。所有已回購股份其後已註銷。

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，股東向董事會授予股份購回授權以於董事會不時認為適合時購回股份(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%)，直至本公司下屆股東週年大會為止。

除上文所披露者外，截至二零一五年六月三十日止六個月期間，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。

審核及合規委員會

我們已成立審核及合規委員會，並遵照上市規則第3.21條規定及企業管治守則第C.3及D.3段制定書面職權範圍。審核及合規委員會成員包括兩名獨立非執行董事(LEVIN Eric Joshua先生及潘慧妍女士)及一名非執行董事(童士豪先生)。LEVIN Eric Joshua先生為審核及合規委員會的主席，具備上市規則第3.10(2)條及第3.21條規定的適當專業資格。

審核及合規委員會連同核數師已審閱本集團截至二零一五年六月三十日止六個月的未經審核中期財務資料。

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聯交所上市，且本公司從首次公開發售所得的款項淨額約為982.8百萬港元。於二零一五年六月三十日，本集團已動用所得款項淨額中的合計約人民幣301.7百萬元，其中約人民幣240.6百萬元用作購買網頁遊戲和移動遊戲許可證、知識產權和股本投資，約人民幣58.5百萬元用於為拓展本集團的國際業務撥資，另外約人民幣2.6百萬元用於其他一般公司用途。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(約605.7百萬港元)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。

刊登未經審核合併中期業績及二零一五年中期報告

該中期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中期報告將於二零一五年九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持續支持及作出的貢獻。

承董事會命
雲遊控股有限公司
汪東風
主席

香港，二零一五年八月二十六日

於本公告日期，本公司執行董事為汪東風先生；本公司非執行董事為童士豪先生；本公司獨立非執行董事為LEVIN Eric Joshua先生、潘慧妍女士及趙聰先生。