

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」)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」)截至二零一四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」)，連同與二零一三年同期的比較數字。中期業績乃根據國際會計準則第34號「中期財務報告」(「國際會計準則第34號」)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		
	二零一四年 (人民幣千元)	二零一三年 (人民幣千元)	變動 百分比
收入(未經審核/經審核)	337,452	573,748	-41.2%
毛利(未經審核/經審核)	250,511	509,631	-50.8%
經營(虧損)/溢利 (未經審核/經審核)	(21,645)	163,602	NM <sup>(1)</sup>
期內虧損(未經審核/經審核)	(21,773)	(243,347)	-91.1%
非國際財務報告準則計量 <sup>(2)</sup>			
— 經調整(虧損)/溢利淨額 (非經審核)	(3,447)	153,588	NM <sup>(1)</sup>

附註：

- (1) NM- 無意義
- (2) 我們將經調整(虧損)/溢利淨額界定為期內(虧損)/溢利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(虧損)/溢利淨額剔除了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的影響。經調整(虧損)/溢利淨額並不包括影響我們期內虧損或溢利的所有項目，故採用經調整(虧損)/溢利淨額作為分析工具有重大限制。

## 概覽

網頁遊戲及移動遊戲市場的競爭格局於二零一四年上半年已出現重大變化。網頁遊戲市場成熟的速度基於以下情況超出我們的預期：i) 新的網頁遊戲用戶增長停滯；ii) 用戶對高質量的遊戲更為偏好，而中端遊戲受歡迎程度則有所下降；及iii) 遊戲分發市場份額集中在少數具有自有流量的平台手中。鑒於網頁遊戲市場變化帶來的挑戰，我們正不斷調整我們的網頁遊戲業務策略。然而，移動遊戲市場的增長快於我們預期，且中國移動遊戲的市場規模有很大機會於二零一四年超越中國網頁遊戲的規模。艾瑞預測二零一四年的中國移動遊戲市場規模將達約人民幣236億元，並將於二零一七年增長至約人民幣706億元。

網頁遊戲方面，我們推出的五款新網頁角色扮演遊戲(「角色扮演遊戲」)的表現較原先預期遜色，故未能抵銷我們已步入產品週期成熟階段的現有遊戲所錄得的自然收益減少。有鑑於該等挑戰，我們正覆核及優化我們的網頁遊戲策略：i) 重質不重量，推出主題更多元化的遊戲；及ii) 致力優化我們的成本並有策略地把資源分配至有潛力可取得正面回報或本集團增長的範疇。

與此同時，我們依然深信移動遊戲市場商機龐大。我們一直並將繼續投資至下列範疇：重組我們的開發團隊，將重心從網頁遊戲轉至移動遊戲開發、建立移動遊戲發行團隊、投資至移動遊戲孵化器及創新開發工作室、借助受歡迎電視及網絡文學作品知識產權（「知識產權」）的優勢以提高我們推出的遊戲的人氣以及推廣我們發行的移動遊戲。我們相信，為奠定我們更好地把握移動遊戲商機的基礎，此乃必須的投資階段。來自移動遊戲的收入貢獻由截至二零一三年六月三十日止六個月的5%提升至截至二零一四年六月三十日止六個月的13%。長遠來看，隨著我們持續拓展移動遊戲業務，我們預計此比例將會繼續上升。

考慮到網頁遊戲變化帶來的挑戰，我們正迅速調整策略，包括 i) 提高遊戲質量並使網頁遊戲和移動遊戲主題更多元化發展；ii) 將更多資源調整至移動遊戲業務；及 iii) 對我們的成本結構進行有意義的精簡。透過更優化的策略以及即將推出的新遊戲，我們對於克服該等挑戰及把握移動遊戲商機感到審慎樂觀，相信最終可推動長期股東價值提升。

## 股息

董事會不建議就截至二零一四年六月三十日止六個月派付任何中期股息（截至二零一三年六月三十日止六個月：無）。

## 管理層討論與分析

### 業務回顧及展望

#### 網頁遊戲

本集團的網頁遊戲業務於二零一四年首六個月充滿挑戰。我們已推出5款新網頁遊戲，大多數為中國修仙、武俠或三國主題的角色扮演遊戲，我們過往透過該等遊戲種類屢獲成功。然而，該等新推出遊戲的表現遜於我們的初步預期。我們注意到網頁遊戲市場快速成熟，而玩家對主題多元化、遊戲玩法方面的創新及優質圖像方面的要求更高。同時，移動遊戲數目激增亦導致網頁遊戲玩家人數減少。我們自該等新網頁遊戲取得的收入未能抵銷我們已步入產品週期成熟階段的現有遊戲所錄得的

自然收入下降。再者，根據本集團作出投入更多開發時間與資源以提升其網頁遊戲質量的戰略性決定，我們延遲推出多款新的網頁遊戲。因此我們於二零一四年首六個月來自網頁遊戲開發的收入環比及同比均有減少。

我們已調整策略應對該等趨勢。首先，我們耐心物色有利的市場檔期推出我們的核心遊戲，並且於遊戲推出前安排更多時間測試及優化遊戲，繼而改善該等遊戲的質量。於二零一四年八月，我們推出核心遊戲之一「醉武俠」，而該遊戲經我們精心開發，可滿足喜好「玩家對戰環境」或「玩家對戰」的玩家需求。該遊戲的初步成績令人鼓舞。

其次，我們亦一直發展多元化遊戲主題。我們的另一款核心遊戲「風色軌跡」預定於二零一四年第三季推出。此遊戲屬回合制角色扮演遊戲，其結合了多項創新元素：日式卡通美術風格、3D立體的遊戲角色以及在蓋亞魔法世界中英雄對抗暗影教徒 (Heroes against the Dark Disciples in the magical World of Gaia) 的史詩式傳奇。我們預期該遊戲不僅可為中華人民共和國(「中國」)網頁遊戲玩家帶來有趣新鮮的遊戲體驗，亦有助我們擴展國際市場。

進一步而言，我們亦正開發傳統角色扮演遊戲以外的遊戲，例如動作格鬥類和策略類遊戲。我們亦嘗試為擁有自有流量的第三方網頁遊戲平台「度身訂做」遊戲，即按指定平台的玩家喜好設計遊戲。如我們二零一三年年報所披露，我們計劃於二零一四年推出12款網頁遊戲。我們於二零一四年上半年已推出5款網頁遊戲，並於二零一四年七月及八月推出2款網頁遊戲。儘管我們預期將於二零一四年年底前推出另外5款網頁遊戲，但我們亦會密切關注競爭格局及市場環境，以抓住最佳市場檔期。倘市場檔期不利，或beta測試的初步結果並不令人滿意，我們或會考慮延遲推出1款或2款網頁遊戲至二零一五年，以盡可能提高其成功的可能性，而這可能對我們的收入造成負面影響。展望將來，由於我們將更關注遊戲的質量而非數量，我們預期減少網頁遊戲開發團隊的數目並減少於二零一五年推出的網頁遊戲數量，但將致力推出更高質量的產品。

就我們的網頁遊戲發行平台 *91wan* 而言，由於玩家獲取成本上升，我們於二零一四年上半年（即我們現有網頁遊戲進入產品週期的成熟階段的期間）一直專注控制廣告開支以提升投資回報。*91wan* 繼續擔當測試及推出我們自主研發遊戲的策略性平台，以及推出優質第三方網頁遊戲的平台。

## 移動遊戲

移動遊戲市場增長迅速，為我們帶來龐大商機。我們已實施具體策略應對該等市場趨勢。首先，鑑於我們在網頁遊戲研發方面的經驗，我們最初研發的移動遊戲順理成章地改編自網頁遊戲。結果好壞參半：儘管移動版「凡人修真手遊」日益風行，但我們於二零一四年上半年推出的其他兩款移動版角色扮演遊戲的表現卻遜於預期。然而，這無阻我們決心繼續透過自主研發以及向第三方工作室取得獨家代理的方式，建立包括不同遊戲種類以及多元化主題的移動遊戲組合。例如，我們現正 beta 測試兩款自主研發遊戲：橫版動作格鬥遊戲「熱血格鬥」（計劃於二零一四年第三季度末或第四季度初推出）及具備策略元素的動作卡牌遊戲「劍與火之歌」（計劃於二零一四年第三季度末或第四季度初推出）。為了進一步使我們的產品脫穎而出，我們已獲授權通過改編若干受歡迎電視系列及網絡文學作品知識產權以開發移動遊戲。例如，我們已獲授權將在中國廣獲兒童和青少年歡迎的動畫「熊出沒」（已於二零一四年七月推出）應用於我們的移動遊戲研發。根據百度指數，「熊出沒」現為中國十大最受歡迎的動畫，而根據中國領先的網絡視頻播放平台愛奇藝，其動畫系列已累積逾 23 億次收視點擊。我們相信該等受歡迎的電視系列及網絡文學作品知識產權的現有粉絲群能降低玩家獲取成本，令遊戲更容易取得成功。

其次，我們已組建移動遊戲發行團隊運營代理遊戲。一方面，該團隊將與研發商緊密合作，透過向研發商持續提供有關玩家特性的反饋，優化該等遊戲的變現能力及留存率；另一方面，與中國主要應用程序商店 (app stores) 及移動遊戲平台密切合作以發行該等遊戲。該團隊亦將密切關注移動遊戲市場的趨勢，以識別出向第三方工作室代理優質遊戲的商機。此外，我們已於二零一四年上半年在三藩市成立辦公

室專注遊戲研發，以利用北美深厚的遊戲研發人才及具有西方文化背景的美術人員，並預期於二零一四年底或二零一五年初在北美發行遊戲，擴大我們的地域覆蓋範圍。為建立和帶動我們的移動遊戲發行業務，我們預期二零一四年下半年投資取得遊戲代理權的金額將會增加。由於在發行移動遊戲時，市場推廣開支須在前期支付，故移動遊戲發行業務在初期的經營利潤可能非常低或會出現虧損。然而，倘收入大幅增加，回報將很顯著。

如我們二零一三年年報所披露，我們計劃於二零一四年推出12款移動遊戲。二零一四年上半年，我們已推出2款自主研發移動遊戲及3款代理移動遊戲，其中1款自主研發移動遊戲已於七月下綫。我們於七月繼續推出1款自主研發移動遊戲，並預期於二零一四年年底將進一步推出2款自主研發移動遊戲及4款代理移動遊戲。與網頁遊戲一樣，我們會密切關注競爭格局及市場環境，並調整推出時間以抓住最佳市場檔期。倘市場檔期不利，或倘beta測試的初步結果並不令人滿意，我們或會考慮延遲推出1款或2款移動遊戲至二零一五年，以盡可能提高其成功的可能性，這可能對我們的收入造成負面影響。

## 策略措施

我們亦已運用本公司股份於香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）主板首次公開發售（「首次公開發售」）所得款項淨額及／或我們的一般營運資金來實施多項策略措施，為我們的長期增長奠定基礎。我們聯合創辦的成都小夥伴股權投資基金一直積極投資創新的移動遊戲工作室，而部分獲投資的工作室亦已開始取得成果：例如在2014 Unity 遊戲及應用大賽中取得「金立方獎」。我們於二零一四年首六個月已追加投資人民幣32百萬元至成都小夥伴股權投資基金。我們亦已在中國不同省市多個移動遊戲工作室及孵化器作出少數股權投資，以發掘不同地域的人才。例如，我們注意到上海的研發商過往受到位於上海的海外遊戲公司所影響，在研發具備國際主題的遊戲方面具有優勢；而成都研發商在創意及對細節的把握則全國領先。該等早期階段投資存在風險，原因為該等工作室及孵化器於研發階段無法取得即時收入，而該段期間於收費測試前可能需時九至十二個月。倘該等投資取得成功（例如，獲投資工作室研發的遊戲受到歡迎），可能為本集團帶來巨大回報。然而，倘該等投資不成功，可能需要確認投資減值或損失。

## 經營資料

截至二零一四年六月三十日，我們有36款自研網頁遊戲及9款移動遊戲在運營中。在這9款移動遊戲中，有4款為自主研發的移動遊戲，另外5款為獨家代理移動遊戲。截至二零一四年六月三十日，我們的*91wan*平台註冊用戶已超過2.2億，並已一共發行105款網頁遊戲。在這105款網頁遊戲中，有21款為自主研發的網頁遊戲，84款為代理第三方網頁遊戲。

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：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一四年	二零一三年
<b>遊戲產品<sup>(1)</sup>：</b>		
平均MPUs (以千計) <sup>(2)</sup>	502	758
每月ARPPU (人民幣) <sup>(3)</sup>	77	83
<b>遊戲平台<sup>(1)</sup>：</b>		
註冊玩家(以千計)	220,319	179,088
平均MPUs (以千計) <sup>(2)</sup>	61	115
每月ARPPU (人民幣)	287	282

附註：

- (1) 遊戲產品分部及遊戲平台分部分別與我們二零一三年年報中遊戲研發及遊戲發行的定義相同。
- (2) 月度付費用戶(「MPU」)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家人數。
- (3) 付費用戶平均收入(「ARPPU」)數目不包括單機移動遊戲的MPU。

**遊戲產品。**我們遊戲產品分部的平均MPUs由截至二零一三年六月三十日止六個月約758,000名降至截至二零一四年六月三十日止六個月約502,000名。平均MPUs降低乃由於i)我們現有網頁遊戲進入產品週期的成熟階段；ii)二零一四年上半年推出的網頁遊戲表現較原先預期遜色；及iii)根據本集團將投入更多研發時間與資源以提升其網頁遊戲質量的策略，我們延遲推出多款新的網頁遊戲。遊戲產品分部的每月ARPPU由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣83元降至截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣77元。每月ARPPU降低主要是由於高於平均ARPPU的現有熱門網頁遊戲進入產品週期的成熟階段所致。

**遊戲平台。**截至二零一四年六月三十日，我們的網頁遊戲平台 *91wan* 的註冊玩家已增至2.2億名，較截至二零一三年六月三十日增加23%。遊戲平台分部的平均MPUs由截至二零一三年六月三十日止六個月的約115,000名降至截至二零一四年六月三十日止六個月的約61,000名。平均MPUs降低反映i)現有自主研發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；iii) *91wan* 上的現有代理熱門遊戲已進入成熟階段；及iv)根據本集團將投入更多研發時間與資源以提升其網頁遊戲質量的策略，我們延遲推出多款新的網頁遊戲。截至二零一三年及二零一四年六月三十日止六個月遊戲平台分部的每月ARPPU保持穩定。

## 二零一四年上半年與二零一三年上半年比較

下表載列截至二零一四年六月三十日止六個月的收益表連同截至二零一三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
	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	二零一三年 人民幣千元 (經審核)	
收入	337,452	573,748	-41.2%
成本	(86,941)	(64,117)	35.6%
<b>毛利</b>	<b>250,511</b>	509,631	-50.8%
銷售及市場推廣開支	(95,879)	(158,945)	-39.7%
行政開支	(44,094)	(46,854)	-5.9%
研發開支	(128,961)	(141,252)	-8.7%
其他收益	16,372	1,766	827.1%
其他虧損	(19,594)	(744)	2,533.6%
<b>經營(虧損)/溢利</b>	<b>(21,645)</b>	163,602	無意義
財務收益	11,013	1,906	477.8%
財務成本	(6,377)	—	無意義
<b>財務收益淨額</b>	<b>4,636</b>	1,906	143.2%
應佔聯營公司的虧損	(1,598)	—	無意義
可轉換可贖回優先股的公平值虧損	—	(369,446)	無意義
<b>除所得稅前虧損</b>	<b>(18,607)</b>	(203,938)	-90.9%
所得稅開支	(3,166)	(39,409)	-92.0%
<b>期內虧損</b>	<b>(21,773)</b>	(243,347)	-91.1%



收入。收入由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣5.737億元減少41.2%至截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣3.375億元。下表載列截至二零一四年及二零一三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)
	(未經審核)		(經審核)	
<b>按分部劃分的收入</b>				
— 遊戲產品	232,212	68.8	379,482	66.1
— 遊戲平台	105,240	31.2	194,266	33.9
<b>總收入</b>	<b>337,452</b>	<b>100.0</b>	<b>573,748</b>	<b>100.0</b>

附註：

遊戲產品分部及遊戲平台分部分別與我們二零一三年年報中「遊戲研發」及「遊戲發行」的定義相同。

- 遊戲產品分部的收入由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣3.795億元減少38.8%至截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣2.322億元。該減少主要是由於i) 我們現有網頁遊戲進入產品週期的成熟階段；ii) 我們於二零一四年上半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，因而我們延後推出數個新網頁遊戲所致。
- 遊戲平台分部的收入由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.943億元減少45.8%至截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣1.052億元。該減少主要是由於i) 91wan上現有網頁遊戲進入產品週期的成熟期導致本集團收入減少；ii) 截至二零一四年六月三十日止六個月自主研發的新網頁遊戲表現遜於我們的初步預期；iii) 91wan上現有的熱門代理網頁遊戲已進入成熟階段；及iv) 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。

成本。成本由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣64.1百萬元增加35.6%至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。成本佔收入的百分比由截至二零一三年六月三十日止六個月的11.2%增加至截至二零一四年六月三十日止六個月的25.8%。下表載列截至二零一四年及二零一三年六月三十日止六個月我們按分部劃分的成本：

	截至六月三十日止六個月			
	二零一四年		二零一三年	
	(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)		(經審核)	
<b>按分部劃分的成本</b>				
— 遊戲產品	65,187	75.0	42,906	66.9
— 遊戲平台	21,754	25.0	21,211	33.1
<b>總成本</b>	<b>86,941</b>	<b>100.0</b>	<b>64,117</b>	<b>100.0</b>

附註：

遊戲產品分部及遊戲平台分部分別與我們二零一三年年報中「遊戲研發」及「遊戲發行」的定義相同。

- 遊戲產品分部的成本由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣42.9百萬元增加51.9%至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。該增加主要是由於i) 自主研發移動遊戲貢獻增加，導致截至二零一四年六月三十日止六個月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六月三十日止六個月有所增加；及ii) 我們代理的遊戲數量增加導致代理費攤銷增加。
- 遊戲平台分部的成本由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣21.2百萬元增加2.6%至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。由於成本大部分為固定成本(如91wan 運營團隊薪金及酬金開支以及租金)，故遊戲平台分部的成本保持穩定。

**毛利及毛利率。**毛利由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣5.096億元減少50.8%至截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣2.505億元。此外，毛利率由截至二零一三年六月三十日止六個月的88.8%減少至截至二零一四年六月三十日止六個月的74.2%，主要因為自主研發移動遊戲在收入組合內的貢獻增加，以致向平台支付的內容成本及代理費用增加。

**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六月三十日止六個月的人民幣1.589億元減少39.7%至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。主要由於*91wan*的推廣及廣告開支下降，因我們於二零一四年上半年(即我們現有網頁遊戲進入產品週期的成熟階段期間)一直專注控制廣告開支以提升投資回報。

**行政開支。**行政開支由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣46.9百萬元減少5.9%至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。這主要是由於首次公開發售產生的專業服務開支減少。

**研發開支。**研發開支由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.413億元減少8.7%至截至二零一四年六月三十日止六個月的人民幣1.290億元。該減少主要是由於我們不斷調整集團的研發架構。該調整已結束，且組織架構日後將保持穩定。

**其他收益。**其他收益由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.8百萬元增至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。該增加主要是由於i) 銀行存款的利息收益由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣1.8百萬元增至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；及ii) 政府補助由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣0.01百萬元增至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。

**其他虧損。**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，而截至二零一三年六月三十日止六個月的其他虧損則為人民幣0.7百萬元。其他虧損增加主要是由於截至二零一四年六月三十日止六個月的外匯虧損人民幣19.5百萬元所致。我們已將首次公開發售所得款項由港元兌換為人民幣(「人民幣」)，並於二零一四年上半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，而截至二零一三年六月三十日止六個月的財務收益淨額則為人民幣1.9百萬元。財務收益淨額增加主要是由於來自短期銀行存款的利息收益，此乃我們現金管理策略的一部分。

**所得稅開支。**所得稅開支由截至二零一三年六月三十日止六個月的人民幣39.4百萬元減少92.0%至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。該減少主要是由於中國經營實體截至二零一四年六月三十日止六個月的除所得稅前應課稅溢利減少所致。

**期內虧損。**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，而截至二零一三年六月三十日止六個月的虧損則為人民幣2.433億元(包括可轉換可贖回優先股的一次性公平值虧約人民幣3.694億元)。截至二零一四年六月三十日止六個月出現虧損主要因為i)本集團現有網頁遊戲進入產品週期的成熟階段導致收入減少；ii)本集團新推出的網頁遊戲表現較原先預期遜色；iii)延遲推出新網頁遊戲(包括核心遊戲)；及iv)勞工成本(特別是遊戲研發、運營及發行的範疇)為本集團經營開支的重要組成部分，即使收入減少，亦保持相對穩定。

考慮到網頁遊戲變化帶來的挑戰，我們正迅速調整策略，包括i)提高遊戲質量並使網頁遊戲和移動遊戲主題更多元化發展；ii)將更多資源調整至移動遊戲業務；及iii)對我們的成本結構進行重大調整。透過更優化的策略以及即將推出的新遊戲，我們對於克服該等挑戰及把握移動遊戲商機感到審慎樂觀，相信最終可推動長期股東價值提升。

儘管我們十分關注已步入產品週期成熟階段的現有遊戲收入自然下降，這為遊戲行業固有風險。此外，倘我們的新遊戲及核心遊戲取得成功，其帶來的收入或將會超過及抵消我們現有遊戲收入的減幅。然而，倘新遊戲未能取得成功或倘其發佈進一步延誤，情況則不同。

由於以上風險不確定因素，目前預計本集團於二零一四年下半年的收入有可能大幅低於二零一三年下半年的收入。

## 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

下表載列本集團截至二零一四年及二零一三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(「國際財務報告準則」)編製的截至二零一四年及二零一三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	
	二零一四年	二零一三年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
期內虧損(未經審核／經審核)	(21,773)	(243,347)
加：		
以股份為基礎的酬金	18,326	27,489
優先股的公平值變動	—	369,446
經調整(虧損)／溢利淨額(未經審核)	(3,447)	153,588
加：		
折舊及攤銷	20,483	12,261
利息收益及利息開支	(19,698)	(3,661)
所得稅開支	3,166	39,409
經調整EBITDA(未經審核)	<u>504</u>	<u>201,597</u>

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)／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。

### 財務狀況

截至二零一四年六月三十日，本集團權益總額為人民幣14.049億元，而截至二零一三年十二月三十一日則為人民幣13.881億元。該增加主要是由於儲備部分的增長為截至二零一四年六月三十日止六個月的虧損(人民幣21.8百萬元)所抵銷。儲備增加主要是由於i)貨幣換算差額人民幣19.6百萬元；及ii)以股份為基礎的酬金儲備人民幣18.3百萬元。

截至二零一四年六月三十日，本集團的流動資產淨值為人民幣11.159億元，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我們的流動財務資源進行戰略性投資(列入非流動資產)。該等戰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。

## 流動資金及財務資源

	二零一四年 六月三十日 (人民幣千元) (未經審核)	二零一三年 十二月三十一日 (人民幣千元) (經審核)
銀行及手頭現金	942,919	943,905
於其他金融機構的現金	1,515	2,854
短期存款	175,907	325,540
	<u>1,120,341</u>	<u>1,272,299</u>
借款	—	(15,242)
現金淨額	<u><u>1,120,341</u></u>	<u><u>1,257,057</u></u>

截至二零一四年六月三十日，我們的現金、現金等價物及短期存款為人民幣11.203億元，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我們的流動財務資源進行戰略性投資。有關戰略性投資的詳情，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)減至0%的水平(截至二零一三年十二月三十一日：1.0%)，這表示截至二零一四年六月三十日我們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

截至二零一四年六月三十日，我們的財務資源人民幣50.0百萬元(二零一三年十二月三十一日：人民幣33.3百萬元)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，惟透過限制外幣風險及持續監察外匯來管理外匯風險。

## 資本開支

	截至六月三十日止六個月	
	二零一四年 (人民幣千元) (未經審核)	二零一三年 (人民幣千元) (經審核)
資本開支		
— 購買物業及設備	2,629	22,029
— 購買無形資產	9,698	4,712
總計	<u>12,327</u>	<u>26,741</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六月三十日止六個月，資本開支總額分別為人民幣12.3百萬元及人民幣26.7百萬元。資本開支總額減少人民幣14.4百萬元主要是由於購買物業及設備以及我們中國經營實體辦公室的租賃裝修減少。由於我們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，因此我們於截至二零一四年六月三十日止六個月購買物業及設備的需求降低。截至二零一四年六月三十日止六個月，無形資產的購買額由截至二零一三年六月三十日止六個月增加人民幣5.0百萬元，主要是由於截至二零一四年六月三十日止六個月我們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」卡通電視劇的改編權。

## 資產抵押

截至二零一四年六月三十日，我們有抵押資產人民幣15.7百萬元，作為外匯借款的受限制現金存款。外匯借款已於二零一四年六月償還，而受限制現金存款於二零一四年七月到期。

## 或然負債

截至二零一四年六月三十日，本集團並無任何重大未記錄的或然負債。

## 人力資源

截至二零一四年六月三十日，我們擁有 1,643 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截至二零一四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	1,098	67%
發行	241	15%
銷售及市場推廣	40	2%
綜合及行政 <sup>(1)</sup>	264	16%
<b>總計</b>	<b>1,643</b>	<b>100%</b>

附註：

(1) 綜合及行政部門包括 72 名實習生。

截至二零一四年六月三十日，我們有 1,643 名僱員。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。我們亦向我們的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，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。



## 資產負債表日期後事件

根據台灣法律和監管意見，在考慮有關禁止中國投資者在台灣從事線上和手機遊戲營運的法律法規對該收購項目帶來的風險後，本公司與 Magic Feature Inc. (「Magic Feature」) 於二零一四年八月二十一日訂立了一份終止及解除契約以共同終止日期為二零一四年三月三日收購 Magic Feature 的 21% 股本權益的買賣協議。

同日，Foga Tech Limited (「Foga Tech」，為本公司全資附屬公司) 與 Magic Feature 就共同研發一款在全球發行的手機遊戲簽訂了一份非約束性諒解備忘錄 (「諒解備忘錄」)。Magic Feature 是遊戲製作人並將貢獻美術和設計資源，Foga Tech 將貢獻源代碼編程資源，而雙方將共同提供手機遊戲研發的資源。Foga Tech 及／或其附屬公司將擁有該手遊簡體中文版在中國的獨家及不可轉讓的發行權、代理權、廣告權、市場推廣權及公開展示權，而 Magic Feature 及／或其附屬公司將擁有其他剩下不論語言和地區 (為免生疑慮，不包括中國) 的發行權、代理權、廣告權、市場推廣權及公開展示權。Foga Tech 及／或其附屬公司與 Magic Feature 及／或其附屬公司將互相分享該手遊分別在中國內外出售虛擬貨幣所得的款項。該手遊的 beta 測試預計將在二零一五年進行。

於本業績公告刊發日，本集團 i) 以人民幣 21 百萬元出資與第三方實體共同成立了一家新的移動遊戲公司；以及 ii) 正處於以人民幣 4 百萬元購買一家移動遊戲公司少數權益的過程中。本集團正在評估對這些投資的會計處理。除本公佈所披露者外，於二零一四年六月三十日後並無發生須於本公佈披露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	
		二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	二零一三年 人民幣千元 (經審核)
收入	3	337,452	573,748
成本	3	(86,941)	(64,117)
<b>毛利</b>		<b>250,511</b>	<b>509,631</b>
銷售及市場推廣成本		(95,879)	(158,945)
行政開支		(44,094)	(46,854)
研發開支		(128,961)	(141,252)
其他收益		16,372	1,766
其他虧損		(19,594)	(744)
<b>經營(虧損)/溢利</b>	4	<b>(21,645)</b>	<b>163,602</b>
財務收益		11,013	1,906
財務成本		(6,377)	—
<b>財務收益淨額</b>		<b>4,636</b>	<b>1,906</b>
應佔聯營公司虧損		(1,598)	—
可轉換可贖回優先股的公平值虧損		—	(369,446)
<b>除所得稅前虧損</b>		<b>(18,607)</b>	<b>(203,938)</b>
所得稅開支	5	(3,166)	(39,409)
<b>期內虧損</b>		<b>(21,773)</b>	<b>(243,347)</b>
於其後不會重新分類到損益的項目：			
— 外幣報表折算差額		19,631	10,432
<b>期內綜合虧損總額</b>		<b>(2,142)</b>	<b>(232,915)</b>
以下人士應佔：			
— 本公司股權持有人		(2,142)	(232,915)
— 非控股權益		—	—
		<b>(2,142)</b>	<b>(232,915)</b>
<b>每股虧損(以每股人民幣計)</b>	6		
— 基本		(0.17)	(14.78)
— 攤薄		(0.17)	(14.78)
股息	7	—	—

## 中期簡明合併資產負債表

		截至 六月三十日 二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	截至 十二月三十一日 二零一三年 人民幣千元 (經審核)
<b>資產</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業及設備		55,892	64,209
無形資產		39,627	40,130
於聯營公司的投資		33,009	—
按公平值計入損益的金融資產		20,652	18,291
可供出售金融資產	8	112,500	32,000
預付款項及其他應收款項		12,511	2,512
遞延所得稅資產		20,742	13,234
		<u>294,933</u>	<u>170,376</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	9	74,145	92,194
預付款項及其他應收款項		51,753	40,937
受限制現金		15,670	15,670
短期存款		175,907	325,540
現金及現金等價物		944,434	946,759
		<u>1,261,909</u>	<u>1,421,100</u>
<b>資產總額</b>		<u><u>1,556,842</u></u>	<u><u>1,591,476</u></u>
<b>權益</b>			
股本		80	80
股本溢價		1,934,534	1,934,534
儲備		(121,282)	(159,846)
累計虧損		(408,459)	(386,686)
<b>權益總額</b>		<u><u>1,404,873</u></u>	<u><u>1,388,082</u></u>

## 中期簡明合併資產負債表

		截至 六月三十日 二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	截至 十二月三十一日 二零一三年 人民幣千元 (經審核)
負債			
非流動負債			
遞延收入		5,973	8,465
		<u>5,973</u>	<u>8,465</u>
流動負債			
借款	10	—	15,242
貿易應付款項	11	23,624	34,990
其他應付款項及應計費用		87,464	76,675
所得稅負債		1,429	19,674
遞延收入		33,479	48,348
		<u>145,996</u>	<u>194,929</u>
負債總額		<u>151,969</u>	<u>203,394</u>
權益及負債總額		<u>1,556,842</u>	<u>1,591,476</u>
流動資產淨值		<u>1,115,913</u>	<u>1,226,171</u>
資產總額減流動負債		<u>1,410,846</u>	<u>1,396,547</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」)(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位於 Corporate Filing Services Ltd. 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」)。

截至二零一四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」)已於二零一四年八月二十六日獲董事會批准。

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

截至二零一四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二零一三年年報所載的根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製的截至二零一三年十二月三十一日止年度的年度財務報告(「二零一三年財務報表」)一併閱讀。

除下文所述外，所應用的會計政策與二零一三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)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二零一四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      |

採納政策或詮釋對較早期的財務報表及截至二零一四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截至二零一四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 10 號、第 12 號及國際會計準則第 27 號的修訂
- 國際會計準則第 39 號的修訂

本集團尚未提前採納任何已頒佈但於二零一四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、現有準則及詮釋的修訂。本集團仍然正在評估對集團的影響。

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兩個經營分部：

- 遊戲產品（之前呈列為「遊戲研發」）
- 遊戲平台（之前呈列為「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、財務收益淨額，應佔聯營公司虧損、可轉換可贖回優先股的公平值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二零一四年及二零一三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>
	經審核		
	截至二零一三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	379,482	194,266	573,748
分部成本	(42,906)	(21,211)	(64,117)
毛利	<u>336,576</u>	<u>173,055</u>	<u>509,631</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>8,206</u>	<u>1,602</u>	<u>9,808</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		
	截至二零一四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>307,753</u>	<u>29,699</u>	<u>337,452</u>

	經審核		
	截至二零一三年六月三十日止六個月		
	中國	其他	總計
	(不包括香港)	地區	
人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	
分部收入	<u>534,147</u>	<u>39,601</u>	<u>573,748</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。

截至二零一四年及二零一三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，截至二零一四年及二零一三年六月三十日止六個月分別為人民幣337,452,000元及人民幣573,748,000元。

於二零一四年及二零一三年六月三十日，本集團的大部分非流動資產均位於中國。

#### 4 經營(虧損)/溢利

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	
	二零一四年	二零一三年
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (經審核)
僱員福利開支	<b>156,866</b>	161,351
推廣及廣告開支	<b>88,289</b>	152,572
內容成本及代理費	<b>33,641</b>	21,697
帶寬及服務器託管費	<b>22,114</b>	22,617
物業及設備折舊	<b>10,249</b>	7,524
無形資產攤銷	<b>10,234</b>	4,737
其他收入		
— 現金及現金等價物產生的利息收入	<b>(10,901)</b>	(1,755)
匯兌虧損淨額	<b>19,474</b>	551
出售物業及設備的虧損淨額	<b>120</b>	193



## 5 所得稅開支

截至二零一四年及二零一三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	
	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	二零一三年 人民幣千元 (經審核)
即期所得稅：		
— 中國企業所得稅	10,674	33,740
遞延所得稅		
— 暫時性差額的(產生)/撥回	(7,508)	3,670
— 廣州菲動軟件科技有限公司(「菲動」) 所得稅稅率變動的影響	—	1,999
<b>所得稅開支</b>	<b>3,166</b>	<b>39,409</b>

### (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

截至二零一四年及二零一三年六月三十日止六個月，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) 美國企業所得稅

美國企業所得稅適用於本集團於二零一四年二月在美國註冊成立的內部實體。由於截至二零一四年六月三十日止六個月並無須繳納美國企業所得稅的估計應課稅溢利，故並無就美國企業所得稅作出撥備。

### (d) 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，截至二零一四年六月三十日止六個月的營業所得稅稅率為17%。由於截至二零一四年六月三十日止六個月並無須要繳納台灣營業所得稅的估計應課稅溢利，故並無作出台灣營業所得稅撥備。

**(e) 中國企業所得稅(「企業所得稅」)**

企業所得稅撥備乃根據本集團在中國註冊成立的內部實體的估計應課稅盈利按照中國的相關規定計算作出，並已計及可以獲得的退稅及減免等稅收優惠。

根據第十屆全國人民代表大會於二零零七年三月十六日通過的中國企業所得稅法，中國所有實體的企業所得稅率為25%，自二零零八年一月一日起生效。

廣州維動網絡科技有限公司(「維動」)及廣州菲音信息科技有限公司(「菲音」)已獲評定為企業所得稅法項下的「高新技術企業」(「高新技術企業」)。故於截至二零一四年及二零一三年六月三十日止六個月，該等公司有權就其估計應課稅溢利按15%的優惠所得稅率繳稅。

根據中國相關法律、法規及規則，菲動已獲認證為「軟件企業」。菲動於二零一三年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」)。本集團已於截至二零一四年六月三十日止六個月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十二月三十一日止財政年度的應課稅溢利。

**(f) 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，於二零一四年六月三十日，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

截至二零一四年及二零一三年六月三十日止六個月的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	
	二零一四年 (未經審核)	二零一三年 (經審核)
本公司股權持有人應佔虧損(人民幣千元)	(21,773)	(243,347)
已發行普通股的加權平均數(附註i)	<u>126,836,006</u>	<u>16,466,667</u>
每股基本虧損(以人民幣/股計)	<u>(0.17)</u>	<u>(14.78)</u>

附註：

- i) 於二零一二年六月十五日發行優先股時，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」)所持的普通股份已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，亦在計算截至二零一三年六月三十日止六個月每股基本虧損時被排除在外。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，截至二零一三年六月三十日止六個月的已發行普通股加權平均數目將為76,000,000股，而得出的未經審核每股基本虧損將為每股人民幣(3.20)元。於二零一三年十月三日完成首次公開發售後，所有受限制股份已歸屬及於後續期間計算每股基本虧損時以普通股的方式包括在內。

### (b) 攤薄

截至二零一三年六月三十日止六個月，本公司具有三類對攤薄具有潛在影響的普通股：受限制股份、優先股及根據首次公開發售前購股權計劃授予僱員的購股權。由於本集團就截至二零一三年六月三十日止六個月產生虧損，故受限制股份及優先股具有反攤薄影響而於計算每股攤薄虧損時並未計算在內。由於購股權於本公司完成首次公開發售前不可行使，故該等購股權在計算每股攤薄虧損時並無涉及。於二零一三年六月三十日，有關或然事件並無發生。

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。

於計算截至二零一四年及二零一三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二零一四年六月三十日止六個月派付任何中期股息(截至二零一三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	
	二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	二零一三年 人民幣千元 (經審核)
期初	32,000	—
添置(附註 a 及 b)	80,500	—
期末，非流動	<u>112,500</u>	<u>—</u>

- (a) 於二零一三年十二月，本集團與兩名獨立第三方合夥人設立一個成都小夥伴股權投資基金(「基金」)，現金代價為人民幣32,000,000元。截至二零一四年六月三十日止六個月，本集團收購該基金的額外股本權益，現金代價為人民幣32,000,000元。因此，本集團開始於基金持有合共64%的股本權益。基金從事移動遊戲及應用開發業務，並透過投資收入獲取回報。本集團為基金的有限合夥人，並無控制或對基金的操作及融資決策具重大影響力。本

公司董事(「董事」)將投資分類為可供出售金融資產。董事認為由收購日期起至二零一四年六月三十日，投資公平值並無重大變動，乃由於相關投資項目處於起步階段。

- (b) 截至二零一四年六月三十日止六個月，本集團亦以總現金代價人民幣48,500,000元收購在中國註冊成立的幾個實體的股本權益。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。董事將投資分類為可供出售金融資產。董事認為由收購日期起至二零一四年六月三十日，其相關公平值並無重大變動，乃由於該等公司仍處於起步階段。

## 9 貿易應收款項

	於六月三十日 二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	於十二月 三十一日 二零一三年 人民幣千元 (經審核)
第三方	77,290	93,929
減：減值撥備	(3,145)	(1,735)
	<u>74,145</u>	<u>92,194</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：

	於六月三十日 二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	於十二月 三十一日 二零一三年 人民幣千元 (經審核)
0-30日	30,703	57,303
31-60日	24,169	18,995
61-90日	2,996	5,534
91-180日	4,078	7,249
181-365日	11,514	3,113
一年以上	3,830	1,735
	<u>77,290</u>	<u>93,929</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30至60日。於二零一四年六月三十日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17,382,000元及人民幣7,647,000元。該等貿易應收款項為應收評估

為並無重大財政困難的數個網頁平台及一個遊戲開發商的款項。董事根據過往經驗評估逾期款項可予收回。

## 10 借款

	於六月三十日 二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	於十二月 三十一日 二零一三年 人民幣千元 (經審核)
銀行借款	—	15,242

截至二零一四年六月三十日止六個月的借款變動分析如下(截至二零一三年六月三十日止六個月：零)：

	人民幣千元 (未經審核)
<b>截至二零一四年六月三十日止六個月</b>	
於二零一四年一月一日的期初值(附註a)	15,242
新借款所得款項(附註b)	555,246
償還借款	<u>(570,488)</u>
於二零一四年六月三十日的期末值	<u>—</u>

(a) 截至二零一三年十二月三十一日，本集團的定期銀行貸款融資最高為2,500,000美元或人民幣16,187,000元的95%(以較低者為準)，而本集團的未償還借款則為2,500,000美元。利率為倫敦銀行同業拆息(「倫敦銀行同業拆息」)加1.333%。有關銀行借款以本集團人民幣15,670,000元的受限制現金及所得相關利息收入作抵押。銀行借款於截至二零一四年六月三十日止六個月獲悉數償還，而於截至二零一四年六月三十日止六個月就此所產生的利息開支為人民幣109,000元(截至二零一三年六月三十日止六個月：零)。

(b) 就建議收購Magic Feature Inc.的21%股本權益而言，本集團已安排銀行借款融資90,000,000美元，以本集團人民幣592,702,000元的受限制現金作抵押。利率按倫敦銀行同業拆息利率加1.5%計算。本集團要求借款90,000,000美元，但經考慮與建議收購有關的風險，於其到期日前償還。故此，銀行借款融資已取消。截至二零一四年六月三十日，本集團並無任何未提取銀行融資。截至二零一四年六月三十日止六個月所產生的利息開支為342,000美元(相當於約人民幣2,107,000元)。

## 11 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。

根據確認日期就貿易應付款項作出的賬齡分析如下：

	於六月三十日 二零一四年 人民幣千元 (未經審核)	於十二月 三十一日 二零一三年 人民幣千元 (經審核)
0-30日	10,497	13,666
31-60日	2,687	15,093
61-90日	2,070	6,038
91-180日	6,713	50
181-365日	1,539	55
1至2年	118	88
	<u>23,624</u>	<u>34,990</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」)附錄十所載的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二零一四年六月三十日止六個月一直遵守標準守則。

本集團極可能擁有本集團內幕消息的僱員亦須遵守證券交易的標準守則。截至二零一四年六月三十日止六個月，本公司並無察覺該等僱員違反該標準守則的事件。

### 企業管治守則

本集團致力保持高水準的企業管治，以保障股東權益並提升企業價值及問責性。除於本公司二零一三年年報所披露者外，本公司一直遵守上市規則附錄十四所載企業管治守則(「企業管治守則」)下所有適用守則條文，惟二零一四年一月一日至二零一四年六月三十日期間企業管治守則的守則條文第C.1.2條除外。

守則條文第C.1.2條規定，本集團管理層應每月向董事提供更新資料，載列有關本集團的表現、財務狀況及前景的公正及易於理解的評估。本集團每月制定初步主要財務業績指標及營運報告(「每月更新資料」)，並將該等資料傳閱給全體執行董事及非執行董事(但並非獨立非執行董事)，因為該等資料的初步性質，並非按照國際財務報告準則編製。取而代之，獨立非執行董事收取(i)本公司管理層間中的口頭更新及(ii)在全體董事每季度獲傳閱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時，獨立非執行董事收取該等賬目。往後，由於本公司現時已有一系統為本集團編製每月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亦將予全體董事傳閱。



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**

截至二零一四年六月三十日止六個月，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(譚海男先生)。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二零一四年六月三十日止六個月的未經審核中期財務資料。

### **上市所得款項淨額的用途**

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」一節所載使用首次公開發售所得款項淨額。

### **刊登未經審核合併中期業績及二零一四年中期報告**

該中期業績公告乃於聯交所網站([www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([www.forgame.com](http://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中期報告將於二零一四年九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，二零一四年八月二十六日

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