

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，並明確表示，概不對因本公告全部或任何部份內容而產生或因倚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)

**截至二零一六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」)宣佈本公司連同中國經營實體(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」))及其附屬公司(統稱「本集團」)截至二零一六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		
	二零一六年	二零一五年	變動百分比
	(人民幣千元)	(人民幣千元)	
收入	361,564	511,539	-29.3%
毛利	72,549	171,414	-57.7%
年內虧損	(396,492)	(129,621)	205.9%
非國際財務報告準則計量⁽¹⁾			
一年內經調整虧損淨額	(240,147)	(52,809)	354.7%
一年內經調整EBITDA ⁽²⁾	(207,813)	(38,675)	437.3%

附註：

(1) 本集團將經調整虧損淨額界定為剔除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影響的年內虧損。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二零一六年十二月三十一日止年度派付任何末期股息(二零一五年：無)。

概覽及展望

概覽

2016年年初，公司管理層為集團設定了從頁遊向手遊轉型以及收入來源地理多元化的目標，儘管運營環境充滿挑戰，集團依然在這兩方面取得了實質進展。和去年相比，雲遊的手遊收入貢獻從**60.5%**提升到**63.8%**，而海外收入貢獻從**10.6%**上升到**13.0%**。而且，我們的海外重點遊戲「Liberators」被Facebook評為2016年最優秀網頁遊戲之一。

儘管我們做出這些努力，集團的運營以及遊戲相關的投資未能產生出一款收入增長和利潤率都滿足管理層和股東期望的爆款遊戲。有見及一些研發中的遊戲呈現出成為爆款遊戲的潛力，管理層期盼股東對我們有更多的耐心，我們亦已開始尋求通過投資獲取穩定的、有規模的和正向的淨利潤來源的途徑。我們內部的戰略討論由這個問題開始：「我們的核心競爭力是什麼？」，基於我們的發展歷程，**我們清晰地看到我們的強項是瞭解快速變化的中國消費者喜好以及發現下一個高速增長與高利潤的技術領域的能力**。2009年，我們成功地判斷頁遊是即將涌起的浪潮繼而成為國內領先的頁遊研發商，並且在4年的時間內迅速壯大而登陸香港聯交所成為主板上市公司。我們亦正確地判斷手遊行業會成為下一個高增長的領域。當我們尋找市場的下一個增長點時，我們不但發現互聯網金融即將成為超過網頁遊戲的下一個高速增長和高利潤市場，而且找到一個擁有成為該領域市場領導者所有特徵的潛在投資標的—Yinker Inc. (亦稱銀客(「銀客」))。

銀客通過互聯網向公眾提供高質量的金融產品，是中國互聯網金融行業按交易量計的領導者之一。要在這個領域取得成功，對科技和金融體系的全面瞭解和精通是必

要條件，而銀客的管理層充分證明他們在這兩方面的能力。在科技方面，在2016年，銀客的交易額和收入分別增長至人民幣447億元及人民幣3億元。他們的手機應用「簡理財」(「簡理財」)提供互聯網金融服務，並在2016年貢獻人民幣290億元的交易額，該金額約是2015年的6倍。通過高效率的營銷策略成功建立專業安全的金融解決方案平台品牌是銀客成功的關鍵，而這很大程度上得益於銀客的管理層，尤其是簡理財的首席執行官張陽。在加入銀客之前，張陽在阿裡巴巴擁有超過10年的成功從業經驗。在金融方面，銀客建立了一個有效的服務網絡吸引高質量借款人並為其提供房產抵押貸款。這些貸款的絕大部分來自於國內一線城市的房產抵押貸款。截至2016年12月，銀客的貸款逾期率為1.09%，和該領域其他主要市場領導者相當。

雲遊對銀客的投資感到期待，在管理層繼續關注銀客業務表現的同時，集團也積極尋求進一步涉足該領域的途徑。集團已經成功取得由江西省政府頒發的高價值並被市場追捧的網絡小額貸款經營許可證(「互聯網金融許可證」)，該許可證允許雲遊在中國從事互聯網金融業務。這是在中國從事互聯網金融業務一個重要因素，因為它帶來了很多業務和合作的機會。

展望

2017年對於純粹的中國手遊研發商來說將會是充滿競爭的又一年，但管理層亦相信雲遊離市場的期待只差一款爆款遊戲。與此同時，我們將我們的適應和變革能力作為我們的核心競爭力，我們繼續積極探索互聯網，媒體和技術領域的新機遇。我們在銀客的投資和獲得互聯網金融許可證只是我們計劃的開始，以便在不久的將來在我們認為高增長和高利潤率的行業實現多元化發展。雖然轉型過程中存在短期挑戰和陣痛(於本年度業績公告中「轉型計劃：風險和障礙」一節簡述)，但集團堅信更光明的未來即將到來。公司首席執行官謹代表全體管理層向股東和董事表示謝意，感謝他們的支持，並請他們相信管理層和管理層會在不遠的將來實現更理想的股東價值。

管理層討論與分析

業務回顧

由於本公司繼續從網頁遊戲公司轉型至移動遊戲公司，本公司的移動遊戲貢獻收入持續增長，總收入百分比由二零一五年的約60.5%增長至二零一六年的約63.8%。二零一六年，我們合共推出21款遊戲，其中約90%是移動遊戲。本公司於二零一六年產生總收入人民幣3.616億元，較二零一五年減少29.3%。減少主要是由於本集團的幾款主要遊戲例如「劍仙緣」、「熊出沒之保衛家園」及「真王」已進入其生命週期的成熟階段，比上年產生較少收入，而新遊戲產生的收入增長未能完全抵銷本集團現有主要遊戲產生的收入的減少。

於二零一六年，集團網頁遊戲所得收入人民幣1.311億元，較二零一五年減少約35.1%。該減少是由於本集團出產較少但品質較高的網頁遊戲的策略直接所致。於二零一六年，本公司推出兩款網頁遊戲，其中一款「Liberators」是為迎合海外市場設計。「Liberators」是以二次世界大戰為主題的戰略性遊戲，於包括美國及歐洲等多個海外市場的Facebook推出。該遊戲於二零一六年十二月獲嘉許為「Facebook二零一六年最佳網頁遊戲」之一。

為協助推廣本集團的新遊戲，本公司於二零一六年產生銷售及市場推廣開支人民幣88.8百萬元，是二零一五年所產生開支的兩倍。此增加主要是由於我們投入巨資推廣「Liberators」所致。另外，行政開支於二零一六年增加43.2%至人民幣1.220億元，主要是由於在評估相關遊戲的目前及／或預期表現後撤減預付款項與應收賬款，以及關閉本集團台灣辦事處及撤銷相關資產的成本。

雲遊的管理層繼續通過多項削減成本措施優化本公司的營運架構。本公司已控制及減少其員工人數水平，由二零一五年的596名人員減少至截至二零一六年年底的399名人員。此外，研發招致的成本於二零一六年較二零一五年減少26.7%。

於二零一六年，雲遊錄得投資虧損約人民幣1.341億元，當中約人民幣22.2百萬元與本集團聯營公司投資減值有關，約人民幣1.081億元與本集團可供出售金融資產減值有關，約人民幣9.7百萬元與其他虧損有關，該虧損因應佔以權益法核算的投資收益約人民幣2.0百萬元及應佔以權益法核算的投資攤薄收益約人民幣3.9百萬元而部分抵銷。這些投資虧損是基於多項因素作出的，包括但不限於融資市場的波動、現有可供用作投資現金的充足性，以及更審慎評估已投資遊戲公司開發中遊戲的前景。

下表載列於所呈列日期及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	
	二零一六年	二零一五年
遊戲產品：		
平均MPUs ⁽¹⁾ (以千計) ⁽²⁾⁽³⁾	789	1,006
每月ARPPU ⁽⁴⁾ (人民幣)	35	39
遊戲平台：		
註冊玩家(以千計)	227,835	224,584
平均MPUs (以千計) ⁽²⁾⁽³⁾	9	11
每月ARPPU (人民幣)	234	345

附註：

- (1) MPUs指月度付費用戶。
- (2) 上述數字並未剔除重複計算於本集團擁有的平台發佈的自研遊戲的付費玩家人數。
- (3) 數目不包括可忽略不計的單機移動遊戲的MPUs。
- (4) ARPPU指付費用戶月均收入。

- **遊戲產品**。遊戲產品分部的平均MPUs由二零一五年約100.6萬名降低至二零一六年約78.9萬名。該減少主要是由於多個遊戲，如「劍仙緣」、「熊出沒之保衛家園」及「真王」已進入其生命週期的成熟階段，而本集團開發的新遊戲需要時間攀升，尚未能抵銷付費用戶的流失。每月ARPPU遊戲產品分部水平仍維持穩定，二零一六年度為人民幣35元，而二零一五年度則為人民幣39元。

- **遊戲平台**。本集團的遊戲發行平台*91wan*的註冊玩家，已由二零一五年十二月三十一日約2.25億名增至截至二零一六年十二月三十一日的2.28億名。本集團遊戲平台分部的平均MPUs由二零一五年約11,000名減至二零一六年約9,000名，而遊戲平台分部的每月ARPPU由二零一五年的人民幣345元減至二零一六年的人民幣234元。平均MPUs及每月ARPPU減少，主要是由於本集團採取縮減網頁遊戲玩家獲取的策略，以為我們的網頁遊戲發行業務維持正面投資回報。

下表載列截至二零一六年十二月三十一日止年度的收益表連同截至二零一五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
	二零一六年 (人民幣千元)	二零一五年 (人民幣千元)	
收入	361,564	511,539	-29.3%
成本	(289,015)	(340,125)	-15.0%
毛利	72,549	171,414	-57.7%
銷售及市場推廣開支	(88,820)	(40,684)	118.3%
行政開支	(121,983)	(85,176)	43.2%
研發開支	(96,476)	(131,562)	-26.7%
其他收益	11,787	41,582	-71.7%
其他虧損	(14,246)	(15,352)	-7.2%
財務收益淨額	8,701	8,562	1.6%
應佔以權益法核算的投資攤薄收益	3,907	1,333	193.1%
應佔以權益法核算的投資收益／(虧損)	2,047	(13,880)	-114.7%
聯營公司投資減值	(22,219)	(19,418)	14.4%
可供出售金融資產減值	(108,063)	(35,521)	204.2%
無形資產以及物業及設備減值虧損	(30,198)	(5,774)	423.0%
除所得稅前虧損	(383,014)	(124,476)	207.7%
所得稅開支	(13,478)	(5,145)	162.0%
年內虧損	(396,492)	(129,621)	205.9%

收入。收入由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣5.115億元減少29.3%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣3.616億元。下表載列截至二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度我們按分部劃分的收入：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一六年		二零一五年	
	(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	335,648	92.8	468,086	91.5
— 遊戲平台	25,916	7.2	43,453	8.5
總收入	<u>361,564</u>	<u>100.0</u>	<u>511,539</u>	<u>100.0</u>
按遊戲類別劃分的收入				
— 移動遊戲	230,508	63.8	309,724	60.5
— 網頁遊戲	131,056	36.2	201,815	39.5
總收入	<u>361,564</u>	<u>100.0</u>	<u>511,539</u>	<u>100.0</u>

- 本集團遊戲產品分部產生的收入由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣4.681億元減少約28.3%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣3.356億元。該減少主要由於本集團的幾款主要遊戲例已進入其生命週期的成熟階段，比上年產生較少收入，而本集團開發的新遊戲所產生的收入增長未能完全抵銷收入的減少。再者，儘管我們延遲推出若干遊戲，以優化相關遊戲的表現，我們仍能執行移動遊戲策略，並已向市場推出21款主要遊戲⁽¹⁾。本集團遊戲平台分部產生的收入由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣43.5百萬元減少約40.4%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣25.9百萬元。遊戲平台分部收入減少主要是由於本集團縮減網頁遊戲發行業務。

- 本集團移動遊戲產生的收入由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣3.097億元減少約25.6%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣2.305億元。該減少主要由於我們的若干主要移動遊戲，如「熊出沒」系列及「劍仙緣」，已進入其生命週期的成熟階段，於本年度產生較少收入。本集團網頁遊戲產生的收入由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣2.018億元減少約35.1%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣1.311億元。此減少與本集團預期的一致，因為本集團將業務重心由網頁遊戲轉為移動遊戲。此次轉型導致本集團於二零一六年推出及營運的新增網頁遊戲數目減少。

附註：

- (1) 推出遊戲數目不包括遊戲初期推出作市場測試之用之遊戲。

成本。成本由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣3.401億元減少15.0%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣2.890億元。截至二零一六年十二月三十一日止年度，成本佔總收入的百分比增加至79.9%（二零一五年：66.5%）。下表載列截至二零一六年及二零一五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			
	二零一六年		二零一五年	
	(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	283,768	98.2	327,444	96.3
— 遊戲平台	5,247	1.8	12,681	3.7
總成本	289,015	100.0	340,125	100.0

- 本集團遊戲產品分部的成本由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣3.274億元減少13.3%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣2.838億元。該減少主要是由於自主研發移動遊戲於截至二零一六年十二月三十一日止年度的內容成本及收入分成成本較截至二零一五年十二月三十一日止年度有所下降，因為本集團部分主要移動遊戲，如「熊出沒」系列及「劍仙緣」，已進入其生命週期的成熟階段，並於本年度產生較少收入。
- 本集團遊戲平台分部的成本由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣12.7百萬元減少58.6%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣5.2百萬元。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二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣40.7百萬元增加118.3%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣88.8百萬元。該增加主要是由於本集團就其新遊戲的推廣及廣告開支增加所致。特別是新增海外網頁遊戲「Liberators」於二零一六年產生約人民幣69.4百萬元的市場推廣開支。

行政開支。行政開支由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣85.2百萬元增加43.2%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣1.220億元。該增加主要是由於(i)根據本公司旨在集中資源開發休閒遊戲及避免投入資源至新的僅涉及中國市場的重度遊戲的戰略，經評估目前及／或預計的遊戲表現及合適性後，有關撇銷預付款項及應收賬款的一次性虧損，及(ii)關閉本集團台灣辦事處及撇銷相關資產的成本。

研發開支。研發開支由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣1.316億元減少26.7%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣96.5百萬元。該減少主要是由於本集團不斷優化其研發能力，以及因本集團將業務重心從網頁遊戲轉為移動遊戲的戰略轉型致本集團網頁遊戲的研發開支減少所致。

其他收益。其他收益由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣41.6百萬元減少71.7%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣11.8百萬元。該減少主要是由於本集團將大量人民幣銀行存款兌換為美元並藉此維護本集團的購買力以應對人民幣匯率波動，而美元的利率較低。

其他虧損。其他虧損由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣15.4百萬元減少7.2%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣14.2百萬元。二零一六年的其他虧損包括(i)由於按公平值計入損益的金融資產價值變動所導致的公平值虧損人民幣9.7百萬元，及(ii)出售物業及設備所導致的虧損人民幣3.4百萬元，其中主要是為了提高運營效率而出售多餘的服務器。

財務收益淨額。財務收益淨額主要包括短期銀行存款的利息收入。本集團的財務收益淨額維持穩定，為人民幣8.7百萬元(二零一五年：人民幣8.6百萬元)。作為本集團現金管理策略的一部分，本公司監察人民幣利率的變動，並不時重新評估其現金管理策略以最佳方式運用手上可用現金。

應佔以權益法核算的投資攤薄收益。應佔以權益法核算的投資攤薄收益由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣1.3百萬元增加193.1%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣3.9百萬元。該增長主要是由於被投資公司通過籌資活動的投資價值上升所致。

應佔以權益法核算的投資收益／(虧損)。截至二零一六年十二月三十一日止年度的應佔以權益法核算的投資收益為人民幣2.0百萬元，而截至二零一五年十二月三十一日止年度則為虧損人民幣13.9百萬元。該收益反映本集團的被投資公司的財務及經營表現的改進。本集團的部分被投資公司錄得稅前利潤或與去年比較虧損收窄。

聯營公司投資減值及可供出售金融資產減值。截至二零一六年十二月三十一日止年度，聯營公司投資減值及可供出售金融資產減值分別為人民幣22.2百萬元及人民幣1.081億元，此乃在第三方顧問公司協助下，檢討本集團投資組合的主要投資後，對我們若干天使投資的減值虧損作出撥備。根據檢討結果，小型遊戲工作室在中國資本市場融資繼續面臨挑戰。經考慮這些天使投資的表現可能較難預測，以及通常視乎於其吸引多輪資金的能力，本集團為審慎行事對減值虧損作出撥備。

無形資產以及物業及設備減值虧損。無形資產以及物業及設備減值虧損由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣5.8百萬元增加423.0%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣30.2百萬元。該增加主要是本集團旨在集中資源開發休閒遊戲及避免投入資源至新的僅涉及中國市場的重度遊戲的戰略重新定位計劃，導致預期撤銷中國重度遊戲的知識產權許可費用所致。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一五年十二月三十一日止年度的人民幣5.1百萬元增加162.0%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的人民幣13.5百萬元。該增加主要反映撤銷董事會認為日後不大可能使用的先前確認的若干遞延稅項資產。

年內虧損。基於上文所述，截至二零一六年十二月三十一日止年度的虧損為人民幣3.965億元(包括投資及減值虧損撥備約人民幣1.341億元)，而截至二零一五年十二月三十一日止年度的虧損為人民幣1.296億元。年內虧損增加(不包括投資及減值虧損撥備)主要是由於收入減少、市場推廣及宣傳開支增加，以及本集團旨在集中資源開發休閒遊戲及避免投入資源至新的僅涉及中國市場的重度遊戲的戰略重新定位計劃所導致的若干一次性特殊虧損(如無形資產減值及預付款項與應收賬款的撇減等)所致。然而，本集團仍能控制經營成本及開支於合理水平，並優化本集團的研發能力。

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二零一六年及二零一五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	
	二零一六年 (人民幣千元)	二零一五年 (人民幣千元)
年內虧損	(396,492)	(129,621)
加：		
以股份為基礎的酬金	16,272	9,592
按公平值計入損益的金融資產的公平值變動	9,791	6,323
出售附屬公司損失	—	5,958
聯營公司投資減值	22,219	19,418
可供出售金融資產減值	108,063	35,521
	<hr/>	<hr/>
經調整虧損淨額(未經審核)	(240,147)	(52,809)
加：		
折舊及攤銷	34,556	49,339
利息收益淨額	(15,700)	(40,350)
所得稅開支	13,478	5,145
	<hr/>	<hr/>
經調整 EBITDA (未經審核)	<u>(207,813)</u>	<u>(38,675)</u>

財務狀況

於二零一六年十二月三十一日，本集團權益總額為人民幣10.581億元，而於二零一五年十二月三十一日則為人民幣14.447億元。該減少主要是由於累計虧損增加(如上文所討論)。

於二零一六年十二月三十一日，本集團的流動資產淨值為人民幣6.651億元，而於二零一五年十二月三十一日則為人民幣11.652億元。減少主要是由於(i)現金及現金等價物因對銀客的可換股債券投資付款而減少，有關詳情，請參見本部分「重大投資」章節，以及(ii)本集團集中資源開發休閒遊戲，優先於新款的僅涉及中國市場的重度遊戲此一策略性重新定位計劃，導致應收款項及預付款項結餘減少。

流動資金及財務資源

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一六年 (人民幣千元)	二零一五年 (人民幣千元)
銀行及手頭現金	264,123	916,095
於其他金融機構的現金	3,863	11,034
短期存款	448,997	200,000
總計	716,983	1,127,129

於二零一六年十二月三十一日，本集團的現金、現金等價物及短期存款合計共為人民幣7.170億元。而於二零一五年十二月三十一日則為人民幣11.271億元。該減少主要是由於於二零一六年對銀客的可換股債券投資付款(有關詳情，請參見下文「重大投資」章節)以及股份回購。

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(「人民幣」)，其次為美元(「美元」)。

於二零一六年十二月三十一日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)為零(於二零一五年十二月三十一日：零)，這表示於二零一六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。

重大投資

認購可換股債券

於二零一六年八月三日，本公司與銀客訂立投資協議，據此本公司同意認購，及銀客同意發行合共本金為人民幣300,000,000元(「認購事項」)的可換股債券(「可換股債券」)。認購事項於二零一六年九月二十七日完成。

假設可換股債券及應計利息附帶的換股權按初步換股價每股換股股份人民幣0.7448元於可換股債券到期時獲悉數行使，銀客最多可配發及發行總計474,411,730股可換股股份，約佔二零一六年八月三日及本公告日期銀客已發行股本的15.01%(按如同已轉換及悉數攤薄基準計算，但不計及根據銀客僱員持股計劃保留而有待發行的額外股份所導致的任何潛在攤薄影響)。

有關認購事項的進一步詳情及資料請參閱本公司日期為二零一六年八月三日及二零一六年九月二十七日的公告。

外匯管理

於二零一六年十二月三十一日，本集團的財務資源人民幣3.457億元(二零一五年：人民幣25.0百萬元)以非人民幣貨幣計值的存款持有。非人民幣貨幣計值存款增加，是因為本集團將大量人民幣銀行存款兌換為美元，以支持本集團海外業務的運營，並且藉此維護本集團的購買力，應對近期人民幣匯率波動情況。由於大量存款以美元計值，及鑒於人民幣匯率潛在波動，本集團將繼續監控匯率變動，盡量維持本集團的現金價值。

資本開支

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一六年	二零一五年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
資本開支		
— 購買物業及設備	971	2,561
— 購買無形資產	9,909	22,392
總計	<u>10,880</u>	<u>24,953</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)。截至二零一六年十二月三十一日止年度及截至二零一五年十二月三十一日止年度，資本開支總額分別為人民幣10.9百萬元及人民幣25.0百萬元。資本開支總額減少人民幣14.1百萬元是由於購買物業及設備減少，中國經營實體辦公室的租賃裝修減少和無形資產減少。由於本集團於二零一六年前購買的物業及設備足以支持其業務增長，因此本集團於截至二零一六

年十二月三十一日止年度購買物業及設備的需求降低。於二零一六年無形資產的購買額減少是由於於二零一六年以前購買的若干第三方移動遊戲許可權以及若干知識產權改編權先後於二零一六年持續支持本集團遊戲發行及遊戲開發。

資產抵押

於二零一六年十二月三十一日，本集團有抵押資產人民幣0.8百萬元(於二零一五年十二月三十一日：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

於二零一六年十二月三十一日，本集團並無任何重大未記錄的或然負債。

人力資源

於二零一六年十二月三十一日，本集團擁有399名全職僱員，其中絕大多數僱員位於廣州。由於本集團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，本集團僱員人數於二零一六年淨減少197名。下表按職能載列本集團於二零一六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	198	50%
發行	47	12%
銷售及市場推廣	21	5%
綜合及行政	133	33%
總計	399	100%

有關本集團薪酬政策及培訓計劃的詳情以及購股權計劃與受限制股份單位計劃的詳情將載於本公司截至二零一六年十二月三十一日止年度的年報。

結算日後事件

於二零一六年十二月三十一日至董事會於二零一七年三月二十八日批准該等財務報表期間，概無重大結算日後事項。

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。此外，本集團亦面臨諸如外匯匯率波動、投資公司和／或金融工具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，本集團已投資多個中國的移動遊戲工作室及孵化器，經二零一六年確認的投資減值和虧損後的剩餘價值為人民幣52.6百萬元，當中約人民幣23.6百萬元被分類為「於聯營公司的投資」。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撤銷。

未來計劃

本集團正評估使用於二零一五年六月完成的公司股份（「股份」）配售（「配售」）所得款項淨額、配售所得款項及／或本集團的一般營運資金於互聯網、媒體及科技業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	
		二零一六年 人民幣千元	二零一五年 人民幣千元
收入	2	361,564	511,539
成本	3	(289,015)	(340,125)
毛利		72,549	171,414
銷售及市場推廣成本	3	(88,820)	(40,684)
行政開支	3	(121,983)	(85,176)
研發開支	3	(96,476)	(131,562)
其他收益		11,787	41,582
其他虧損		(14,246)	(15,352)
財務收益淨額		8,701	8,562
應佔以權益法核算的投資攤薄收益		3,907	1,333
應佔以權益法核算的投資收益／(虧損)		2,047	(13,880)
聯營公司投資減值		(22,219)	(19,418)
可供出售金融資產減值		(108,063)	(35,521)
無形資產以及物業及設備減值虧損		(30,198)	(5,774)
除所得稅前虧損		(383,014)	(124,476)
所得稅開支	4	(13,478)	(5,145)
年內虧損		(396,492)	(129,621)

		截至十二月三十一日止年度	
		二零一六年	二零一五年
附註		人民幣千元	人民幣千元
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		(5,202)	1,046
其後不會重新分類到損益的項目：			
— 外幣報表折算差額		<u>35,783</u>	<u>3,535</u>
稅前其他全面收益總額		30,581	4,581
與其他全面收益組成部分相關之所得稅		<u>780</u>	<u>(157)</u>
年內其他全面收益，扣除稅項		<u>31,361</u>	<u>4,424</u>
年內全面虧損總額		<u>(365,131)</u>	<u>(125,197)</u>
以下人士應佔虧損：			
— 本公司擁有人		(395,174)	(129,144)
— 非控股權益		<u>(1,318)</u>	<u>(477)</u>
		<u>(396,492)</u>	<u>(129,621)</u>
以下人士應佔全面虧損總額：			
— 本公司擁有人		(363,813)	(124,720)
— 非控股權益		<u>(1,318)</u>	<u>(477)</u>
		<u>(365,131)</u>	<u>(125,197)</u>
每股虧損(以每股人民幣元計)			
— 基本	5	<u>(2.89)</u>	<u>(0.95)</u>
— 攤薄	5	<u>(2.89)</u>	<u>(0.95)</u>

合併資產負債表

		於十二月三十一日	
		二零一六年	二零一五年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業及設備		8,217	26,197
無形資產		17,381	58,650
以權益法核算的投資		23,582	43,857
按公平值計入損益的金融資產		319,922	15,651
可供出售金融資產		23,150	122,255
預付款項及其他應收款項		1,183	2,410
遞延所得稅資產		—	12,686
		<u>393,435</u>	<u>281,706</u>
流動資產			
貿易應收款項	7	40,480	71,927
預付款項及其他應收款項		10,112	43,675
受限制現金		807	674
短期存款		448,997	200,000
現金及現金等價物		267,986	927,129
		<u>768,382</u>	<u>1,243,405</u>
資產總額		<u><u>1,161,817</u></u>	<u><u>1,525,111</u></u>

	於十二月三十一日	
	二零一六年	二零一五年
附註	人民幣千元	人民幣千元
權益		
本公司擁有人應佔權益		
股本	87	88
股份溢價	2,073,900	2,099,777
儲備	(65,296)	(100,750)
累計虧損	(949,535)	(554,361)
	<u>1,059,156</u>	<u>1,444,754</u>
非控股權益	(1,046)	(28)
權益總額	<u>1,058,110</u>	<u>1,444,726</u>
負債		
非流動負債		
遞延所得稅負債	64	844
遞延收入	410	1,358
	<u>474</u>	<u>2,202</u>
流動負債		
貿易應付款項	8 26,652	24,091
其他應付款項及應計費用	64,107	40,063
所得稅負債	1,620	—
遞延收入	10,854	14,029
	<u>103,233</u>	<u>78,183</u>
負債總額	<u>103,707</u>	<u>80,385</u>
權益及負債總額	<u>1,161,817</u>	<u>1,525,111</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(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及發行(「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的金融資產(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。

本集團首次採納自二零一六年一月一日或之後開始的財政年度生效如下準則之修訂：

- 國際財務報告準則二零一二年至二零一四年週期之年度改進
- 國際會計準則第1號之修訂之主動披露

採納此等準則之修訂及改進不會對本期間或任何過往期間產生任何影響。

多項新訂準則及準則的修訂及詮釋自二零一六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」

國際財務報告準則第9號及第15號將於二零一八年一月一日或之後開始之財務年度強制生效。國際財務報告準則第16號將於二零一九年一月一日或之後開始之財務年度強制生效。於此階段，本集團不擬於生效日期前採納以上此等準則。

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、以權益法核算的投資攤薄收益、應佔以權益法核算的投資收益／（虧損）、聯營公司投資減值、可供出售金融資產減值、無形資產以及物業及設備減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、僱員福利開支、內容成本、發行成本及其他外包開支、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二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度的分部資料如下：

	截至二零一六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	335,648	25,916	361,564
分部成本	(283,768)	(5,247)	(289,015)
毛利	<u>51,880</u>	<u>20,669</u>	<u>72,549</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>15,987</u>	<u>1,037</u>	<u>17,024</u>

	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	(327,444)	(12,681)	(340,125)
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>

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二零一六年及二零一五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：

	截至二零一六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	314,451	47,113	361,564

	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	457,369	54,170	511,539

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。截至二零一六年及二零一五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	
	二零一六年	二零一五年
	人民幣千元	人民幣千元
移動遊戲	230,508	309,724
網頁遊戲	131,056	201,815
	361,564	511,539

截至二零一六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(二零一五年：無)。

營業額包括本集團的所得收入，截至二零一六年十二月三十一日止年度為人民幣361,564,000元（二零一五年：人民幣511,539,000元）。

於二零一六年及二零一五年十二月三十一日，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	
	二零一六年 人民幣千元	二零一五年 人民幣千元
內容成本、發行成本及其他外包開支	252,846	282,232
僱員福利開支	138,975	156,232
推廣及廣告開支	78,353	30,594
無形資產攤銷	22,787	33,247
預付款項及其他應收款項減值虧損	19,815	4,843
貿易應收款項減值虧損	15,699	3,591
帶寬及服務器托管費	13,596	22,664
物業及設備折舊	11,769	16,092
辦公室樓宇的經營租金	10,812	14,783
差旅及交際開支	7,938	10,253
核數師酬金		
— 審計服務	4,500	5,665
— 非審計服務	1,004	577
法律索賠(附註a)	2,000	500
其他	16,200	16,274
成本、銷售及市場推廣成本、行政開支及研發開支總額	596,294	597,547

(a) 經徵詢適當的法律意見後，本集團就侵犯版權有關的法律索賠另外作出撥備人民幣2,000,000元（二零一五年：人民幣500,000元）。於二零一六年十二月三十一日，本集團就該案件作出累計撥備人民幣2,500,000元。

4 所得稅開支

截至二零一六年及二零一五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	
	二零一六年 人民幣千元	二零一五年 人民幣千元
即期所得稅：		
— 中國及海外企業所得稅	792	(479)
遞延所得稅：		
— 暫時性差額撥回	12,686	5,624
所得稅開支	13,478	5,145

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	
	二零一六年 人民幣千元	二零一五年 人民幣千元
除所得稅前虧損	(383,014)	(124,476)
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	(91,046)	(35,603)
下列各項的稅務影響：		
適用於附屬公司的優惠所得稅率	33,395	12,418
撥回先前確認之稅項虧損及時間性差異	12,686	-
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損及時間性差異	49,736	21,326
研發費用超額抵扣	(1,737)	(2,161)
就所得稅而言不可扣減的開支：		
— 以股份為基礎的酬金	2,317	1,354
— 其他	8,127	7,811
所得稅開支	13,478	5,145

(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%。由於截至二零一六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(二零一五年：無)。

(c) 台灣營業所得稅

雲遊股份有限公司(「雲遊」)於台灣註冊成立，截至二零一六年十二月三十一日止年度的營業所得稅稅率為 17% (二零一五年：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、詮釋及慣例就截至二零一六年十二月三十一日止年度的應課稅溢利按 25% 的稅率計算(二零一五年：25%)。

依據企業所得稅法，廣州維動網絡科技有限公司(「維動」)和廣州菲音信息科技有限公司(「菲音」)於二零一三年評定為「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。維動及菲音於二零一六年重續「高新技術企業」資格，因此截至二零一六年十二月三十一日止年度之適用稅率為 15% (二零一五年：15%)。

根據相關中國法律及法規，廣州菲動軟件科技有限公司及廣州捷遊軟件有限公司被認定為「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。截至二零一六年十二月三十一日止年度，該兩間公司的適用稅率為 12.5% (二零一五年：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，以確定截至二零一六年及二零一五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%。

於二零一六年十二月三十一日，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，於二零一六年十二月三十一日，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

年內與其他全面收益部分有關的稅項支出如下：

	二零一六年			二零一五年		
	稅前	稅項支出	稅後	稅前	稅項支出	稅後
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
可供出售金融資產公平值						
(虧損)/收益	(5,202)	780	(4,422)	1,046	(157)	889
外幣報表折算差額	35,783	—	35,783	3,535	—	3,535
其他全面收益	<u>30,581</u>	<u>780</u>	<u>31,361</u>	<u>4,581</u>	<u>(157)</u>	<u>4,424</u>
即期稅項		—			—	
遞延稅項		<u>780</u>			<u>(157)</u>	
		<u>780</u>			<u>(157)</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	
	二零一六年	二零一五年
本公司股權持有人應佔虧損(人民幣千元)	(395,174)	(129,144)
已發行普通股加權平均數	<u>136,806,927</u>	<u>136,195,587</u>
每股基本虧損(以人民幣/股計)	<u>(2.89)</u>	<u>(0.95)</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。

截至二零一六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：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，以及根據受限制股份單位計劃授予僱員之受限制股份單位。

由於本集團截止二零一六年十二月三十一日處於虧損，潛在普通股因具有反攤薄影響而於計算每股攤薄虧損時並未計算在內。因此截至二零一六年十二月三十一日之每股攤薄虧損與每股基本虧損相同。

6 股息

董事會並不建議就截至二零一六年止年度派付末期股息(截止二零一五年十二月三十一日止：無)。

7 貿易應收款項

	於十二月三十一日	
	二零一六年 人民幣千元	二零一五年 人民幣千元
第三方	62,217	76,372
關聯方	1,919	3,343
	<u>64,136</u>	<u>79,715</u>
減：減值撥備	<u>(23,656)</u>	<u>(7,788)</u>
	<u><u>40,480</u></u>	<u><u>71,927</u></u>

於二零一六年及二零一五年十二月三十一日，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	
	二零一六年 人民幣千元	二零一五年 人民幣千元
0-30日	11,055	20,673
31-60日	7,052	17,299
61-90日	5,623	7,144
91-180日	12,030	13,705
181-365日	11,262	9,732
一年以上	17,114	11,162
	<u>64,136</u>	<u>79,715</u>

- (b) 信用賒銷主要來源於遊戲產品業務，本集團與多個第三方平台通過簽訂合同並以對應平台之名義聯合發佈遊戲及收集遊戲內虛擬商品銷售所得。本集團授出的信貸期自交易實際發生日起計，一般為60至180日。於二零一六年十二月三十一日，已逾期但未減值的貿易應收款項為人民幣11,318,000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遊戲平台的款項，本公司根據過往交易和回款記錄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、代理費以及應付遊戲研發商的收入分成有關。

根據確認日期就貿易應付款項作出的賬齡分析如下：

	於十二月三十一日	
	二零一六年 人民幣千元	二零一五年 人民幣千元
0-30日	7,183	6,790
31-60日	3,238	2,731
61-90日	3,199	3,423
91-180日	9,188	2,400
181-365日	1,712	5,647
一年以上	2,132	3,100
	<u>26,652</u>	<u>24,091</u>

貿易應付款項以人民幣列值且該等結餘的公平值與其於報告日期的賬面值相若。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

於本公司在二零一六年五月二十四日舉行的股東週年大會上，本公司股東（「股東」）向董事會授出股份購回授權以於董事會不時認為適當時購回股份（不得超過本公司於二零一六年五月二十四日已發行股本的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和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，於二零一六年十二月三十一日，本公司已在香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）以30,812,278港元的代價購回2,395,200股股份，所有股份已於二零一六年十二月三十一日註銷。購回由董事執行以增加股東價值。購回詳情如下：

回購月份	回購股份	每股價格		總代價 (港元)
	總數 (於聯交所)	最高 (港元)	最低 (港元)	
二零一六年一月	2,395,200	13.00	11.30	30,812,278
	<u>2,395,200</u>			<u>30,812,278</u>

除上文所披露者外，截至二零一六年十二月三十一日止年度，本公司及本集團任何成員公司概無購買、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

本公司將於二零一七年五月十二日(星期五)至二零一七年五月二十三日(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二零一七年五月二十三日(星期二)舉行的應屆本公司股東週年大會並於會上投票的股東身份。所有股份過戶文件連同相關股票及過戶表格須於二零一七年五月十一日(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。誠如本公司日期為二零一六年八月三日的公告(「八月公告」)所披露，董事會議決更改首次公開發售所得款項截至八月公告日期剩餘未動用的約289,840,000港元的用途，以投資於互聯網、媒體及科技行業，而有關投資可能包括股本、債券、首要或次級市場的可換股債券等混合產品。截至八月公告日期，首次公開發售所得款項的結餘約為115,200,000港元，將用作營運資金及用於其他一般企業用途。有關詳情，請參閱八月公告。

截至二零一六年十二月三十一日，本集團已使用首次公開發售所得款項淨額中的合計約8.764億港元，其中(i)約3.863億港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，(ii)約92.5百萬港元用作拓展本集團的國際業務撥資，(iii)約2.898億港元用於投資互聯網、媒體及科技行業，及(iv)約1.078億港元用於其他一般企業用途。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(其後經修訂及披露於八月公告)分配進行。首次公開發售所得款項淨額的未使用部分(即約1.064億港元)目前以現金及現金等價物方式持有，且擬將以所披露分配的方式使用。

配售所得款項用途

茲提述本公司日期為二零一五年五月二十三日及二零一五年六月五日的公告。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。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。誠如八月公告所披露，董事會決議更改截至八月公告日期約為310,160,000港元的剩餘未動用配售所得款項的用途，以投資於互聯網、媒體及科技行業，而有關投資可能包括股本、債券、首要或次級市場的可換股債券等混合產品。本公司日期為二零一六年十二月二十八日的公告(「十二月公告」)進一步披露，董事會決議擴大截至十二月公告日期剩餘未動用配售所得款項(約為248,579,000港元)的用途，使有關用途包括經營及投資於互聯

網、媒體及科技行業，以及作為營運資金及用於其他一般企業用途。有關配售所得款項的用途變動詳情，請參閱八月公告及十二月公告。

於二零一六年十二月三十一日，本集團已使用該配售所得款項淨額的約61.6百萬港元於經營及投資互聯網、媒體及科技行業。配售所得款項淨額未使用部分(即約2.486億港元)目前以現金及現金等價物和短期存款方式持有，且本集團擬按與八月公告及十二月公告所披露的所得款項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二零一六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

本集團截至二零一六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

本集團致力保持高水平的企業管治，以保障股東權益並提升企業價值及問責性。

本公司的企業管治常規乃基於聯交所證券上市規則(「上市規則」)附錄十四所載企業管治守則及企業管治報告(「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二零一六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。

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董事會主席兼首席執行官。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的做出決策並付之行動。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做出必要變動。

證券交易的標準守則

本公司已嚴格根據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」）訂立規管董事證券交易的行為守則及程序。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二零一六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二零一六年年報

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截至二零一六年十二月三十一日止年度年報將於二零一七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，二零一七年三月二十八日

於本公告日期，本公司執行董事為汪東風先生及梁娜女士；本公司非執行董事為張強先生；本公司獨立非執行董事為侯思明先生、潘慧妍女士及趙聰先生。