

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)

**截至二零一六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」)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」)截至二零一六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」)。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		
	二零一六年 人民幣千元 (未經審核)	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	變動 百分比
收入	193,720	309,457	-37.4%
毛利	39,043	118,285	-67.0%
期內虧損	(124,560)	(14,899)	736.0%
非國際財務報告準則計量 ⁽¹⁾			
－期內經調整虧損淨額	(62,985)	(8,396)	650.2%
－期內經調整EBITDA ⁽²⁾	(49,145)	1,577	-3,216.4%

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、聯營公司投資減值及可供出售金融資產減值影響的期內虧損。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。

中期股息

董事會宣佈就截至二零一六年六月三十日止六個月不派付任何中期股息(截至二零一五年六月三十日止六個月：無)。

概覽及展望

概覽

在二零一六年上半年，中國遊戲市場如二零一五年下半年一樣，對雲遊而言充滿挑戰。實際上，中國的移動互聯網用戶及遊戲玩家的增長進一步放慢。根據TalkingData⁽¹⁾發表的報告，移動互聯網活躍設備及移動遊戲活躍設備數目環比增

(1) TalkingData 二零一六年上半年移動遊戲行業報告。TalkingData 是一個獨立數據提供商。

長分別從二零一五年下半年的8.5%及11.0%下跌至二零一六年上半年的3.9%及6.9%。與此同時，遊戲開發商之間的競爭也越來越激烈。根據獨立數據供應商DataEye⁽²⁾發表的報告，由於遊戲引擎越來越具創意，及更願意拓展新產品開發，中國小型遊戲公司在經營上更加困難。

為避免與中國重度遊戲研發商形成正面競爭，本集團一直專注從事開發優質休閒遊戲。儘管競爭激烈，本集團於二零一六年上半年推出13款移動遊戲，其中11款為休閒遊戲。繼「美美小店」於接近二零一五年年底首次於iOS手機應用程式商店推出後，本集團於二零一六年六月擴充用戶覆蓋到Android市場。於iOS手機應用程式商店公測的首日，「美美小店」超越所有其他遊戲，於iOS手機應用程式商店免費下載遊戲榜上排名第一，超過八成遊戲評價人員給予這款遊戲五星評級。

由於本集團繼續尋求新增長機會，HTML5遊戲市場或會成為雲遊的新增長範疇。HTML5遊戲可於移動瀏覽器上操作及玩耍，非常類似可於個人電腦上玩耍的網頁遊戲。根據DataEye⁽³⁾發表的報告，HTML5玩家的數目預計於二零一五年底達到1.71億人次，按年計同比增長約108.4%。再者，HTML5玩家數目的增長預期較傳統移動遊戲玩家的數目增長高。本集團預期HTML5遊戲於未來幾年的增長潛力雄厚，而HTML5遊戲可能創造一個規模類似現有傳統移動遊戲的市場。鑒於如此的增長潛力，本集團正致力將其最受歡迎遊戲的HTML5版本重新推向市場。改編自本集團其中一款主要網頁遊戲IP的是本集團進軍HTML5遊戲市場的首次嘗試。這款遊戲的Android版本已經在包括騰訊QQ瀏覽器和QQ遊戲大廳在內的多個平台上線。這款遊戲在騰訊平台上的iOS版本預期在2016年下半年上線。

(2) DataEye二零一六年中國移動遊戲行業半年報。DataEye是一個獨立數據提供商。

(3) DataEye二零一五年第三季HTML5遊戲數據報告。DataEye是一個獨立數據提供商。

除在中國實行遊戲開發策略外，本集團亦擬於全球更廣泛市場推出其遊戲。本集團的海外研發和發行團隊於加盟雲遊之前，就於美國及歐洲市場推出本土研發遊戲擁有成功經驗，二零一六年第一季於雲遊推出的第一款自行開發的遊戲「Liberators」為一款以二次大戰為主題的遊戲。截至二零一六年七月底，這款遊戲可供全球超過100個國家及地區的玩家玩耍。這款遊戲的初步成果令人滿意。

於二零一六年八月三日，本集團與 Yinker Inc. 訂立投資協議，據此我們有條件同意認購，而 Yinker Inc. 同意發行本金金額為人民幣3億元且於二零二一年到期票息3.3%的可換股債券。對 Yinker Inc. 以可換股債券的方式投資，可為本集團提供多樣利益。首先，中國互聯網金融行業仍處於其早期發展階段，將可能經歷快速轉型的增長。投資於中國互聯網金融行業，讓本集團可擴充及實現其潛在收入資源多元化，及於賺取利息的投資中享有實益。第二，這項投資給予我們較好靈活性。舉例而言，倘 Yinker Inc. 業績達到期望，我們有權選擇轉換可換股債券為權益股份，使本集團按比例獲得 Yinker Inc. 作為聯營公司收益的淨利潤，因此提升本集團的整體淨利潤。總體而言，此投資讓本集團可藉此獲得利潤，改善其財務狀況，及為我們長期發展奠下鞏固基礎。

展望

展望未來，我們預期中國的遊戲市場於二零一六年下半年仍將充滿競爭及困難。

董事會相信，專注於開發及發行休閒移動遊戲，為本集團的正確策略。儘管「美美小店」獲得初步認可，我們相信這款遊戲仍有空間予以進一步優化，達到我們預期的水平。於本年度下半年，我們將繼續優化遊戲，及加強與美圖的合作發行能力。此外，「美美小店」的 HTML5 版本正在開發中，並計劃在傳統版本取得玩家的足夠關注後，於美圖的手機應用程式推廣。此外，董事會認為海外市場為中國休閒遊戲的新市場。本集團期望憑藉我們海外研發和發行團隊的實力，我們能夠於美利堅合眾國及英國等更廣泛的市場推出這款遊戲。

本集團初步嘗試拓展到海外市場的成果一直令人滿意。於二零一六年七月，我們的國際策略遊戲「Liberators」可供超過100個國家及地區玩家玩耍。我們下一步將推出不同語言補丁，照顧更多個別市場。現時這款遊戲有5個語言版本，包括英文、法文、德文、西班牙文及葡萄牙文，而我們計劃於未來增加俄文、土耳其文、波蘭文、羅馬尼亞文及希臘文，使這款遊戲獲得10種不同語言版本。我們亦正於本地平台或發行商之間物色聯運機會，旨在增加我們於目標市場的滲透率。

如本集團於移動遊戲以及投資的佈署所示，本集團的管理團隊正密鑼緊鼓，積極提升雲遊的增長潛力、整體競爭力，及最終股東價值。董事會相信，我們最終成功的關鍵是能適應中國互聯網快速發展的步伐，所以董事會打算在互聯網、媒體及科技領域尋求更多的發展機會。儘管我們於轉型期間將出現短期陣痛（於本中期報告「管理層討論與分析－轉型計劃：風險及困難」一節簡述），本集團深信更美好的未來即將來臨。我們謹此向股東表示謝意，感謝您們的耐心，而我們希望股東繼續相信，我們最終能帶來市場預期的回報。

管理層討論與分析

業務回顧

中國的移動遊戲市場於二零一六年上半年仍然競爭激烈及艱困。截至二零一六年六月三十日止六個月，本集團的總收入減少約37.4%至人民幣1.937億元，主要由於延遲推廣本集團的數款主要遊戲，例如「Liberators」及「醉西遊HTML5版本」，以及由於數款現有移動遊戲進入產品週期的成熟階段導致的收入減少。

儘管市場競爭激烈，本集團仍致力推動轉型計劃成為移動遊戲開發商和發行商。於二零一六年上半年，本公司從移動遊戲賺取收入人民幣1.224億元，並提高移動收入貢獻至63.2%。尤其是有賴「劍仙緣」、「熊出沒」系列及「奧特曼」系列的貢獻，移動收入貢獻佔總收入的比例增加。截至二零一六年六月三十日止六個月，本集團推出13款移動遊戲，其中11款為休閒移動遊戲。

於二零一六年上半年，本公司從網頁遊戲分部賺取收入人民幣71.3百萬元，較去年同期減少約40.7%。賺取收入的減少是由於本集團出產較少但盈利能力較好的網頁遊戲的策略直接所致。於二零一六年上半年，本公司推出兩款網頁遊戲，其中一款為「Liberators」。「Liberators」為以二次大戰為主題的策略遊戲，專供海外市場。

雲遊的管理層通過多項削減成本措施優化本公司的營運架構。本公司已減少其員工人數，由截至二零一五年六月三十日的805名人員減少至截至二零一六年六月三十日的547名人員。此外，銷售及市場推廣招致的成本以及研發招致的成本，於二零一六年上半年較二零一五年同期分別減少約53.9%及約40.0%。

於二零一六年上半年，雲遊錄得投資虧損人民幣59.3百萬元，其中(i)人民幣3.2百萬元已反映於其他虧損，(ii)人民幣4.0百萬元反映於應佔以權益法核算的投資虧損扣除應佔以權益法核算的投資攤薄收益人民幣2.6百萬元，(iii)人民幣6.7百萬元反映於聯營公司投資減值，及(iv)人民幣48.0百萬元反映於可供出售金融資產減值。這些投資虧損是基於多項原因作出，包括(i)資本市場的波動，(ii)被投資公司資金的充足性，及(iii)更審慎評估已投資遊戲公司開發中遊戲的前景。

經營資料

截至二零一六年六月三十日，本集團有44款移動遊戲⁽¹⁾及32款自研網頁遊戲在運營中。在這44款移動遊戲中，有28款為自主研發的移動遊戲，另外16款為獨家代理授權予本集團的第三方研發的移動遊戲。截至二零一六年六月三十日，我們的91wan平台註冊用戶已超過2.26億，並已發行共48款網頁遊戲。在91wan發行的48款網頁遊戲中，15款為自主研發的網頁遊戲，有33款為代理第三方的網頁遊戲。

(1) 推出遊戲數目不包括遊戲初期推出市場測試之遊戲。

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	
	二零一六年	二零一五年
遊戲產品：		
平均MPUs (以千計) ⁽¹⁾	1,272	785
每月ARPPU (人民幣) ⁽²⁾	24	60
遊戲平台：		
註冊玩家 (以千計)	226,403	224,223
平均MPUs (以千計) ⁽¹⁾	9	12
每月ARPPU (人民幣)	274	367

附註：

(1) 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) 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由截至二零一五年六月三十日止六個月約80萬名上升至截至二零一六年六月三十日止六個月約130萬名。此數字的上升主要是由於(i)二零一五年下半年推出的遊戲，例如休閒移動遊戲「熊出沒之瘋狂彈射」、「熊出沒之天降美食」，以及網頁遊戲「風暴大陸」，(ii)二零一六年上半年推出的遊戲，例如網頁遊戲「Liberators」等頗受歡迎及收入攀升。

遊戲產品分部的每月ARPPU由截至二零一五年六月三十日止六個月人民幣60元降低至截至二零一六年六月三十日止六個月人民幣24元。數字下降主要是由於本集團的休閒移動遊戲貢獻增加所致，而休閒遊戲的ARPPU水平通常較低。

遊戲平台。截至二零一六年六月三十日，我們的網頁遊戲平台91wan的註冊玩家已由二零一五年六月三十日的約2.24億名增至2.26億名，增幅約為1%。

遊戲平台分部的平均MPUs由截至二零一五年六月三十日止六個月約12,000名降至截至二零一六年六月三十日止六個月約9,000名，而遊戲平台分部的每月ARPPU由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣367元減至截至二零一六年六月三十

日止六個月的人民幣274元。該下跌主要是由於本集團在分配適當資源提高已發行遊戲的投資回報的同時減少取得用戶的市場推廣開支。

二零一六年上半年與二零一五年上半年比較

下表載列截至二零一六年六月三十日止六個月的收益表連同截至二零一五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		
	二零一六年 人民幣千元 (未經審核)	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)	變動 百分比
收入	193,720	309,457	-37.4%
成本	(154,677)	(191,172)	-19.1%
毛利	39,043	118,285	-67.0%
銷售及市場推廣開支	(12,997)	(28,180)	-53.9%
行政開支	(37,035)	(39,252)	-5.6%
研發開支	(47,128)	(78,527)	-40.0%
其他收益	7,606	17,147	-55.6%
其他虧損	(6,088)	(402)	1,414.4%
出售附屬公司所得收益	—	1,692	-100.0%
財務收益淨額	4,823	4,702	2.6%
無形資產減值虧損	(12,831)	—	N/A
應佔以權益法核算的投資虧損	(4,020)	(6,282)	-36.0%
應佔以權益法核算的投資攤薄收益	2,581	1,333	93.6%
聯營公司投資減值	(6,674)	—	N/A
可供出售金融資產減值	(47,999)	—	N/A
除所得稅前虧損	(120,719)	(9,484)	1,172.9%
所得稅開支	(3,841)	(5,415)	-29.1%
期內虧損	(124,560)	(14,899)	736.0%

收入。收入由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣3.095億元減少約37.4%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣1.937億元。下表載列截至二零一六年及二零一五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)
	(未經審核)		(未經審核)	
按分部劃分的收入				
— 遊戲產品	179,734	92.8	282,456	91.3
— 遊戲平台	13,986	7.2	27,001	8.7
總收入	193,720	100.0	309,457	100.0
按遊戲類別劃分的收入				
— 移動遊戲	122,409	63.2	189,207	61.1
— 網頁遊戲	71,311	36.8	120,250	38.9
總收入	193,720	100.0	309,457	100.0

- 本集團遊戲產品分部產生的收入由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣2.825億元減少約36.4%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣1.797億元。此項減少主要是由於(i)本集團部分遊戲進入產品周期的成熟階段，同時新遊戲的收入不足以抵消上述收入的減少，及(ii)部分重要遊戲延遲推廣。
- 本集團遊戲平台分部產生的收入由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣27.0百萬元減少約48.2%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣14.0百萬元。此項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。
- 本集團移動遊戲產生的收入由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.892億元減少約35.3%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣1.224億元。該減少主要是由於(i)本集團對主要遊戲例如「醉西遊HTML5版本」延遲推廣，及(ii)本集團現有移動遊戲，例如「凡人修真」和「熊出沒」系列進入產品週期的成熟階段，並錄得收入下跌。大部份發展成熟的遊戲均於二零一三年及二零一四年已經推出。

- 一 本集團網頁遊戲產生的收入由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.203億元減少約40.7%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣71.3百萬元。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，引致本集團發布及經營的網頁遊戲數目減少，(ii)本集團現有的數個自主研發及代理的網頁遊戲進入產品週期的成熟期，及(iii)本集團對主要遊戲如「Liberators」延遲推廣所致。網頁遊戲產生的收入減少部份被自二零一五年第三季推出的網頁遊戲「風暴大陸」的收入抵銷。

成本。成本由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.912億元減少約19.1%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣1.547億元。成本佔收入的百分比由截至二零一五年六月三十日止六個月的約61.8%增加至截至二零一六年六月三十日止六個月的約79.8%。下表載列截至二零一六年及二零一五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)
	(未經審核)		(未經審核)	
按分部劃分的成本				
一 遊戲產品	151,732	98.1	182,982	95.7
一 遊戲平台	2,945	1.9	8,190	4.3
總成本	154,677	100.0	191,172	100.0

- 一 遊戲產品分部的成本由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣1.830億元減少約17.1%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣1.517億元。該減少主要是由於自主研發移動遊戲產生的收入分成成本有所減少。該等成本的減幅與自主研發移動遊戲的收入減少一致。此外，我們致力清理多餘的服務器，據此削減有關服務器折舊成本。
- 一 遊戲平台分部的成本由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣8.2百萬元減少約64.0%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣2.9百萬元。該減少主要是由於本集團持續致力於優化91wan的盈利能力及組織結構。

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六月三十日止六個月的人民幣28.2百萬元減少約53.9%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣13.0百萬元。該減少主要是由於本集團於91wan的推廣及廣告開支減少所致，這與本集團的業務重心由網頁遊戲轉至移動遊戲的戰略轉型一致。

行政開支。行政開支由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣39.3百萬元減少約5.6%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣37.0百萬元。行政開支由例如薪酬、酬金開支及專業服務等開支組成，整體而言較為穩定。該費用僅輕微減少，主要是對管理部門的僱員福利開支的有效控制導致的。

研發開支。研發開支由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣78.5百萬元減少約40.0%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣47.1百萬元。該減少主要由於本集團不斷優化其研發成本，與本集團的業務重心從網頁遊戲轉為移動遊戲的戰略轉型一致。

其他收益。其他收益由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣17.1百萬元減少至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣7.6百萬元。該減少主要是由於平均現金及現金等價物結餘減少所致，以致現金及現金等價物利息收入減少。

其他虧損。截至二零一六年六月三十日止六個月的其他虧損上升至人民幣6.1百萬元，而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。其他虧損增加主要是由於對Animoca遊戲工作室的擁有人兼營運人Appionics的投資公平值虧損撥備，該公司為一名智能電話及平板電腦跨平台移動應用程式開發商兼發行商。

財務收益淨額。截至二零一六年六月三十日止六個月的財務收益淨額為人民幣4.8百萬元，而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。財務收益淨額指因短期存款及受限制現金產生的利息收入。財務收益淨額於回顧期間隨短期存款結餘及利率變動而波動。

無形資產減值虧損。截至二零一六年六月三十日止六個月的無形資產減值虧損為人民幣12.8百萬元(二零一五年：無)。這主要是本集團採取謹慎措施回顧並評估遊戲的知識產權及許可的價值所確認的減值虧損。

應佔以權益法核算的投資虧損。截至二零一六年六月三十日止六個月的應佔以權益法核算的投資虧損減少至人民幣4.0百萬元，而截至二零一五年六月三十日止六個月為人民幣6.3百萬元。該減少主要是由於若干被投資公司虧損收窄或錄得稅前利潤。

應佔以權益法核算的投資攤薄收益。截至二零一六年六月三十日止六個月的應佔以權益法核算的投資攤薄收益增加93.6%至人民幣2.6百萬元，而截至二零一五年六月三十日止六個月為人民幣1.3百萬元。該增長主要原因為本集團的被投資公司籌集新一輪資金，而被投資公司的估值上升。

聯營公司投資減值及可供出售金融資產減值。截至二零一六年六月三十日止六個月，聯營公司投資減值及可供出售金融資產減值分別錄得為人民幣6.7百萬元及人民幣48.0百萬元，而截至二零一五年六月三十日止六個月並無產生這些成本。減值指經第三方顧問公司協助，檢討本集團投資組合內重要投資後對我們的若干天使投資作出的減值虧損。根據第三方顧問公司的檢討，中國的小型遊戲工作室在資本市場融資繼續面臨挑戰。考慮到這些天使投資的表現(i)性質上較難預測，及(ii)通常視乎於其吸引多輪資金的能力，本集團為審慎行事作出減值撥備。

所得稅開支。所得稅開支由截至二零一五年六月三十日止六個月的人民幣5.4百萬元減少約29.1%至截至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣3.8百萬元。該減少主要是由於本集團於中國的營運實體因課稅利潤下跌。

期內虧損。截至二零一六年六月三十日止六個月的虧損上升至人民幣1.246億元，而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。該增長是以下事項的綜合影響造成：(i)現有數款移動遊戲進入產品週期的成熟階段，(ii)進一步延遲推廣數款主要遊戲，例如「Liberators」及「醉西遊HTML5版本」，(iii)本集團對

若干天使投資作出的減值撥備，及(iv)本集團透過提高本集團廣告開支的投資回報及優化本集團的研發能力，致力推動營運效益。

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二零一六年及二零一五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	
	二零一六年	二零一五年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
期內虧損	(124,560)	(14,899)
加：		
以股份為基礎的酬金	3,737	6,503
按公平值計入損益的金融資產的公平值變動	3,165	—
聯營公司投資減值	6,674	—
可供出售金融資產減值	47,999	—
經調整虧損淨額(未經審核)	(62,985)	(8,396)
加：		
折舊及攤銷	20,253	23,557
利息收益淨額	(10,254)	(18,999)
所得稅開支	3,841	5,415
經調整EBITDA(未經審核)	(49,145)	1,577

財務狀況

於二零一六年六月三十日，本集團權益總額為人民幣12.993億元，而於二零一五年十二月三十一日則為人民幣14.447億元。減少主要是由於截至二零一六年六月三十日止六個月的累計虧損增加所致。

於二零一六年六月三十日，本集團的流動資產淨值為人民幣11.176億元，而於二零一五年十二月三十一日則為人民幣11.652億元。該減少主要是由於本集團的應收款項及淨現金結餘減少所致。

流動資金及財務資源

	於二零一六年 六月三十日 (人民幣千元) (未經審核)	於二零一五年 十二月三十一日 (人民幣千元) (經審核)
銀行及手頭現金	420,846	916,095
於其他金融機構的現金	2,508	11,034
短期存款	685,633	200,000
現金淨額	1,108,987	1,127,129

於二零一六年六月三十日，本集團的現金、現金等價物及短期存款合共為人民幣11.090億元，而於二零一五年十二月三十一日則為人民幣11.271億元。該減少主要是由於二零一六年上半年本公司動用現金購回本集團於市場流通的股份所致。

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美元與人民幣計值。

於二零一六年六月三十日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)為0%(於二零一五年十二月三十一日：0%)，這表示於二零一六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

於二零一六年六月三十日，本集團的財務資源人民幣6.290億元(於二零一五年十二月三十一日：人民幣25.0百萬元)以非人民幣貨幣計值的存款持有。因本集團將大量人民幣銀行存款兌換為美元所導致的非人民幣貨幣計值存款的增加，是由於本集團打算支持本集團海外業務的運營以及尋求海外投資機會。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。

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、本集團在互聯網、媒體及科技領域投資的公平值變動、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，本集團已投資多個中國的移動遊戲工作室及初創企業，該等投資餘下價值約人民幣1.133億元(不扣除二零一五年及二零一六年上半年之有關投資減值損失)，當中約人民幣31.7百萬元被分類為「於聯營公司的投資」，包括但不限於東方谷訊(北京)文化發展有限公司及廣州新愷軟件科技有限公司。該等投資大部分為少數股權投資，處於開發階段不能獲得有意義的收入及溢利。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。

基於管理層於二零一六年直至目前觀察所知，本集團相信其於二零一六年下半年的營運表現(不包括投資相關減值及虧損)將與二零一六年上半年可資比較。

資本開支

	截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 (人民幣千元) (未經審核)	二零一五年 (人民幣千元) (未經審核)
資本開支		
— 購買物業及設備	468	1,104
— 購買無形資產	154	18,955
總計	622	20,059

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)。截至二零一六年及二零一五年六月三十日止六個月，資本開支總額分別為人民幣0.6百萬元及人民幣20.1百萬元。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發展，因此本集團於截至二零一六年六月三十日止六個月購買物業及設備的需求降低。截至二零一六年六月三十日止六個月，無形資產的購買額較截至二零一五年六月三十日止六個月人民幣19.0百萬元減少至二零一六年六月三十日止六個月的人民幣0.2百萬元。該下降主要是由於截至二零一六年六月三十日止六個月本集團縮減購買第三方移動遊戲的許可權以及若干知識產權的改編權支出，例如網絡小說。

資產抵押

於二零一六年六月三十日，本集團有抵押資產人民幣0.8百萬元，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

截至二零一六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54%。

截至二零一六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1%及4%。

截至二零一六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9%及35%。

截至二零一六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19%及60%。

人力資源

於二零一六年六月三十日，本集團擁有547名全職僱員（於二零一五年六月三十日：805），其中絕大多數僱員位於廣州。下表按職能載列本集團於二零一六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	300	55%
發行	74	13%
銷售及市場推廣	21	4%
綜合及行政	152	28%
總計	547	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，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。

海外擴張計劃進度

本集團於二零一五年成立研發和發行隊伍，專注於海外市場開發及分銷內部開發自家研發遊戲。本集團的海外研發和發行隊伍於加盟雲遊之前，就於美國及歐洲市場推出本土開發遊戲擁有成功經驗，於二零一六年第一季於雲遊推出第一款自行開發的遊戲，稱為「Liberators」，為一款以二次大戰為主題的遊戲。直至二零一六年七月底，這款遊戲可供全球超過100個國家或地區的玩家玩耍，覆蓋歐洲、美洲、亞洲及非洲。這款遊戲的初步成果令人滿意。

資產負債表日期後事件

於二零一六年八月三日，本集團與互聯網金融平台 Yinker Inc. 訂立投資協議。根據協議，雲遊有條件同意認購本金總額為人民幣3億元的可換股債券（「可換股債券」）。可換股債券於可換股債券發行日期第五週年到期，而可換股債券按年利率3.3%複合計息，每半年複合計算一次。在可換股債券的文據的交易條款及條件規限下，雲遊有權於發行日期及之後直至可換股債券到期日隨時轉換所有或部份可換股債券為 Yinker Inc. 股本中的優先股或普通股。假設轉換權全面行使，按初步換股價每股人民幣0.7448元，雲遊將持有 Yinker Inc. 合共474,411,730股轉換股份，相當於 Yinker Inc. 於訂立投資協議的日期總股本約15.01%。倘 Yinker Inc. 未能實現以下表現目標：(a) 截至二零一七年十二月三十一日止年度的合併淨利潤不少於人民幣1億元，或 (b) 截至二零一八年十二月三十一日止年度的合併淨利潤不少於人民幣2億元，雲遊將有權於到期日前贖回未償還的債券。

除上述所披露外，於二零一六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	
		二零一六年 人民幣千元 (未經審核)	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	193,720	309,457
成本	4	(154,677)	(191,172)
毛利		39,043	118,285
銷售及市場推廣成本		(12,997)	(28,180)
行政開支		(37,035)	(39,252)
研發開支		(47,128)	(78,527)
其他收益		7,606	17,147
其他虧損		(6,088)	(402)
出售附屬公司所得收益		—	1,692
財務收益淨額		4,823	4,702
無形資產減值虧損		(12,831)	—
應佔以權益法核算的投資虧損		(4,020)	(6,282)
應佔以權益法核算的投資攤薄收益		2,581	1,333
聯營公司投資減值		(6,674)	—
可供出售金融資產減值		(47,999)	—
除所得稅前虧損	5	(120,719)	(9,484)
所得稅開支	6	(3,841)	(5,415)
期內虧損		(124,560)	(14,899)
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)	—
其後不會重新分類到損益的項目：			
— 外幣報表折算差額		10,077	177
稅前其他全面收益總額		4,875	177
與其他全面收益組成部分相關之所得稅		780	—
期內其他全面收益，扣除稅項		5,655	177
期內全面虧損總額		(118,905)	(14,722)

		截至六月三十日止六個月	
		二零一六年	二零一五年
附註		人民幣千元	人民幣千元
		(未經審核)	(未經審核)
以下人士應佔虧損：			
— 本公司擁有人		(124,175)	(14,450)
— 非控股權益		(385)	(449)
		<u>(124,560)</u>	<u>(14,899)</u>
以下人士應佔全面虧損總額：			
— 本公司擁有人		(118,520)	(14,273)
— 非控股權益		(385)	(449)
		<u>(118,905)</u>	<u>(14,722)</u>
每股虧損 (以每股人民幣計)			
— 基本	7	<u>(0.91)</u>	<u>(0.11)</u>
— 攤薄	7	<u>(0.91)</u>	<u>(0.11)</u>

中期簡明合併資產負債表

	附註	於二零一六年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一五年 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		18,571	26,197
無形資產		31,322	58,650
以權益法核算的投資		31,734	43,857
按公平值計入損益的金融資產		12,496	15,651
可供出售金融資產		69,054	122,255
預付款項及其他應收款項		9,845	2,410
遞延所得稅資產		9,373	12,686
		<u>182,395</u>	<u>281,706</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	57,738	71,927
預付款項及其他應收款項		28,728	43,675
受限制現金		771	674
短期存款		685,633	200,000
現金及現金等價物		423,354	927,129
		<u>1,196,224</u>	<u>1,243,405</u>
資產總額		<u>1,378,619</u>	<u>1,525,111</u>
權益			
本公司擁有人應佔權益			
股本		86	88
股本溢價		2,073,597	2,099,777
儲備		(95,398)	(100,750)
累計虧損		(678,536)	(554,361)
		<u>1,299,749</u>	<u>1,444,754</u>
非控股權益		<u>(413)</u>	<u>(28)</u>
權益總額		<u>1,299,336</u>	<u>1,444,726</u>

		於二零一六年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一五年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
負債			
非流動負債			
遞延所得稅負債		64	844
遞延收入		591	1,358
		655	2,202
流動負債			
貿易應付款項	10	37,176	24,091
其他應付款項及應計費用		29,751	40,063
所得稅負債		1,620	—
遞延收入		10,081	14,029
		78,628	78,183
負債總額		79,283	80,385
權益及負債總額		1,378,619	1,525,111

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及發行(「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」)。

截至二零一六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」)已於二零一六年八月二十三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

截至二零一六年六月三十日止六個月的簡明合併中期財務資料已根據國際會計準則(「國際會計準則」)第34號「中期財務報告」編製。簡明合併中期財務資料應與本公司根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製的截至二零一五年十二月三十一日止年度的年度財務報告一併閱讀。

3 主要會計政策

除了採用於截至二零一六年十二月三十一日止財政年度生效的國際財務報告準則修訂外，所應用之會計政策與截至二零一五年十二月三十一日止年度之年度財務報表所應用者一致，有關會計政策如該等年度財務報表內載述。

中期所得稅按預期年度盈利適用的稅率累計。

(a) 於截至二零一六年十二月三十一日止財政年度生效的國際財務報告準則修訂對本集團並無構成重大影響。

(b) 本集團尚未採納的已發行準則的影響

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，且於編製該等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。

4 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：

- 網頁遊戲及移動遊戲開發服務（「遊戲產品」）
- 發行服務（「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、無形資產減值虧損、應佔以權益法核算的投資虧損、應佔以權益法核算的投資攤薄收益、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、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二零一六年及二零一五年六月三十日止六個月的分部資料如下：

	未經審核		
	截至二零一六年六月三十日止六個月		
	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	179,734	13,986	193,720
分部成本	(151,732)	(2,945)	(154,677)
毛利	<u>28,002</u>	<u>11,041</u>	<u>39,043</u>
列入分部成本的折舊及攤銷	<u>11,254</u>	<u>587</u>	<u>11,841</u>

	未經審核		
	截至二零一五年六月三十日止六個月		
	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	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>

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		
	截至二零一六年六月三十日止六個月		
	中國	其他地區	總計
	(不包括香港)	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
分部收入	<u>177,096</u>	<u>16,624</u>	<u>193,720</u>

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

毛利與除所得稅前虧損的對賬列示於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。截至二零一六年及二零一五年六月三十日止六個月源自不同形式的收益明細如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 人民幣千元 (未經審核)	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)
移動遊戲	122,409	189,207
網頁遊戲	71,311	120,250
	193,720	309,457

截至二零一六年及二零一五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。

於二零一六年六月三十日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。

5 除所得稅前虧損

呈列入中期財務資料的費用／(收益)金額分析如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 人民幣千元 (未經審核)	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)
內容成本、發行成本及其他外包開支	130,744	161,608
僱員福利開支	61,615	92,290
推廣及廣告開支	8,941	22,841
帶寬及服務器託管費	7,403	12,587
物業及設備折舊	6,505	9,043
無形資產攤銷	13,748	14,514
法律索賠(附註a)	500	—
其他收益		
— 現金及現金等價物產生的利息收益	(5,431)	(14,297)
匯兌虧損淨額	1,806	84
出售物業及設備的虧損淨額	1,117	318
出售附屬公司所得收益	—	(1,692)
按公平值計入損益的金融資產的公平值變動	3,165	—
聯營公司投資減值	6,674	—
可供出售金融資產減值	47,999	—
無形資產減值虧損	12,831	—
貿易應收款項減值虧損	3,273	637
預付款項及其他應收款項減值虧損	2,434	—

(a) 截至二零一六年六月三十日止六個月，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500,000元。

6 所得稅開支

截至二零一六年及二零一五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	
	二零一六年 人民幣千元 (未經審核)	二零一五年 人民幣千元 (未經審核)
即期所得稅：		
— 中國及海外企業所得稅	528	(1,481)
遞延所得稅	3,313	6,896
所得稅開支	<u>3,841</u>	<u>5,415</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%。由於截至二零一六年及二零一五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，截至二零一六年及二零一五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法令、詮釋及慣例就截至二零一六年及二零一五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，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。維動和菲音正在重續其評為高新技術企業的資格，管理層認為該兩間公司很大可能有資格被評為高新技術企業，故截至二零一六年六月三十日止期間，其適用稅率為 15% (截至二零一五年六月三十日止期間：15%)。

根據相關中國法律及法規，廣州菲動軟件科技有限公司（「菲動」）及廣州捷遊軟件有限公司（「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。截至二零一六年六月三十日止期間，該兩間公司的適用稅率為12.5%（截至二零一五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計，以確定截至二零一六年及二零一五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%。

於二零一六年六月三十日，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，於二零一六年六月三十日，概無產生與預扣稅有關的遞延所得稅負債。

7 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	
	二零一六年	二零一五年
	(未經審核)	(未經審核)
本公司持有人應佔虧損(人民幣千元)	(124,175)	(14,450)
已發行普通股的加權平均數	<u>137,128,015</u>	<u>130,062,163</u>
每股基本虧損(以人民幣/股計)	<u>(0.91)</u>	<u>(0.11)</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計算。

截至二零一六年及二零一五年六月三十日止六個月，本公司僅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。由於本集團於截至二零一六年及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。

截至二零一六年及二零一五年六月三十日止六個月，並無對每股基本虧損進行調整以致產生每股攤薄虧損。

8 股息

董事會宣佈就截至二零一六年六月三十日止六個月不派付任何中期股息(截至二零一五年六月三十日止期間：無)。

9 貿易應收款項

	於二零一六年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一五年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
第三方	66,879	76,372
關連方	1,920	3,343
減：減值撥備	(11,061)	(7,788)
	<u>57,738</u>	<u>71,927</u>

(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編製的賬齡分析如下：

	於二零一六年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一五年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
0-30日	11,707	20,673
31-60日	9,960	17,299
61-90日	9,567	7,144
91-180日	16,152	13,705
181-365日	9,125	9,732
1年以上	12,288	11,162
	<u>68,799</u>	<u>79,715</u>

本集團信用賒銷主要來源於遊戲產品業務，集團與多個遊戲平台及遊戲運營商通過簽訂合同委托其運營遊戲及收集遊戲內虛擬商品銷售所得。對應的信貸期自交易實際發生日期起計，一般為60至180日。於二零一六年六月三十日及二零一五年十二月三十一日，已逾期但未減值的貿易應收款項分別為人民幣13,871,000元及人民幣17,319,000元。該等貿易應收款項被本公司評估為並無重大財政困難的數個遊戲平台的款項。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：

	於二零一六年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一五年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
0-30日	6,408	6,790
31-60日	5,090	2,731
61-90日	5,426	3,423
91-180日	14,863	2,400
181-365日	3,661	5,647
1年以上	1,728	3,100
	<u>37,176</u>	<u>24,091</u>

其他資料

董事進行證券交易的標準守則

本公司已採納香港聯合交易所有限公司(「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二零一六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，以保障股東權益並提升企業價值及問責性。除偏離下文所披露企業管治守則第A.2.1條外，本公司於截至二零一六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，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本公司股份（「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，本公司已在聯交所按代價131,829,614港元回購合共9,741,900股股份，而所有已回購股份截至二零一六年六月三十日已註銷。購回由董事執行以增加股東價值。購回詳情如下：

購回月份	購回 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
二零一六年一月	2,395,200	13.00	11.30	30,812,278
	<u>9,741,900</u>			<u>131,829,614</u>

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，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（不得超過本公司於二零一六年五月二十四日已發行股本的10%），直至本公司下屆股東週年大會為止。

除上文所披露者外，截至二零一六年六月三十日止年度，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。

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

(侯思明先生及潘慧妍女士)及一名非執行董事(張強先生)。侯思明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二零一六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(「上市」)，且本公司從上市所得的款項淨額約為9.828億港元。於二零一六年六月三十日，本集團已使用所得款項淨額中的合計約人民幣4.466億元，其中(i)約人民幣2.969億元用作購買網頁遊戲和移動遊戲許可證、知識產權和股本投資，(ii)約人民幣72.5百萬元用於為拓展本集團的國際業務撥資，及(iii)約人民幣77.2百萬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4.121億港元)目前以現金及現金等價物和短期存款方式持有，且擬將以於二零一六年八月三日之本公司公告所披露所得款項擬定用途使用。

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股配售股份(「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。配售價為每股配售股份16.50港元較(i)二零一五年五月二十二日(配售協議日期)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。於二零一六年六月三十日，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和短期存款方式持有，且本集團擬按與日期為二零一六年八月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。

刊登未經審核合併中期業績及二零一六年中期報告

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二零一六年中期報告將於二零一六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，二零一六年八月二十三日

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。