

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。



火岩控股
FIRE ROCK HOLDINGS

火岩控股有限公司
FIRE ROCK HOLDINGS LIMITED

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：8345)

(主板股份代號：1909)

由香港聯合交易所有限公司GEM轉往主板上市

獨家保薦人

SUNWAH KINGSWAY

新華滙富

滙富融資有限公司

於2018年10月9日，本公司就股份由GEM轉往主板上市向聯交所提出申請。

本公司已申請批准(i)320,000,000股已發行股份；及(ii)因購股權計劃下可能授出的任何購股權獲行使而可能配發及發行的16,000,000股股份透過本公司由GEM轉往主板上市而在主板上市及買賣。

董事會確認，主板上市規則第9A.02條所載轉板上市的所有先決條件(就本公司及其股份而言)已於本公告日期達成。

聯交所於2019年6月19日(星期三)原則上批准轉板上市。

股份於GEM(股份代號：8345)的最後一個交易日將為2019年6月26日(星期三)。股份將於2019年6月27日(星期四)上午九時正起開始於主板(股份代號：1909)買賣。

股份由GEM轉往主板上市

茲提述本公司就轉板上市分別於2018年6月12日、2018年10月9日及2019年4月15日刊發的公告。

於2018年10月9日，本公司就轉板上市向聯交所提出申請。由於申請已過六個月，本公司已於2019年4月15日向聯交所重新提交轉板上市申請。本公司已申請批准(i) 320,000,000股已發行股份；及(ii)因購股權計劃下可能授出的任何購股權獲行使而可能配發及發行的16,000,000股股份透過本公司由GEM轉往主板上市而在主板上市及買賣。

董事會確認，主板上市規則第9A.02條所載轉板上市的所有先決條件(就本公司及其股份而言)已於本公告日期達成。

聯交所於2019年6月19日(星期三)原則上批准股份於主板上市並從GEM摘牌。

轉板上市的理由

本集團為移動設備及網頁遊戲開發商，並將其遊戲授權予多家實力雄厚的遊戲營運商。儘管本集團的主要經營地點為中國，但本集團的授權營運商及遊戲玩家來自全球多個不同國家及地區，包括但不限於中國、北美、亞太地區及歐洲。自本集團成立以來，其並無自行營運、發佈及推廣自主開發的遊戲。

本集團過往持續迅速增長，自本公司於2016年2月起在GEM上市以來，本集團一直著力開發新遊戲。截至2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，由本集團開發超過10個遊戲系列已經其授權營運商以商業化方式推出，進一步豐富本集團的遊戲組合及收入來源。截至2018年12月31日止年度，本集團亦投資兩家位於泰國的公司，力圖拓展更多海外市場，並於中國深圳成立一家全資附屬公司，以對本集團的遊戲開發項目團隊實行更佳管理。

本集團收入持續增長，由收入自截至2016年12月31日止年度約人民幣45.0百萬元上升約78.4%至截至2017年12月31日止年度約人民幣80.3百萬元可見，截至2018年12月31日止年度更進一步上升約100.1%至大約人民幣160.7百萬元。

鑒於上文所述，董事認為，股份於主板上市將有利於本集團未來增長、財務靈活性及業務發展。此外，董事相信，股份於主板上市將會提升本集團的知名度和公眾認受性，同時增加股份的交易流通量。

於本公告日期，董事會並無計劃於轉板上市後改變本集團的業務性質。

股份於主板買賣

股份已獲香港結算接納為合資格證券，可自2016年2月18日(股份於GEM上市日期)起於中央結算系統內記存、結算及交收。待持續符合香港結算的股份收納規定後，股份將繼續獲香港結算接納為合資格證券，可自股份開始在主板買賣時起於中央結算系統內記存、結算及交收，而所有在中央結算系統內進行的活動均須遵守不時生效的中央結算系統一般規則及中央結算系統運作程序規則。

股份於GEM買賣(股份代號：8345)的最後一日將為2019年6月26日(星期三)。股份將於2019年6月27日(星期四)上午九時正開始在主板買賣(股份代號：1909)。轉板上市將不會對股份的現有股票構成任何影響，有關股票將繼續為法定所有權的有效憑證，並可有效作交付、買賣、交收及登記用途，且不會涉及現有股票的任何轉讓或換領。

就轉板上市而言，本公司的股份簡稱、股份的每手買賣單位、交易貨幣及股份過戶登記處將不會有任何變動。轉板上市後，股份將按每手2,000股股份的買賣單位以新股份代號1909進行交易。

發行及購回股份的一般授權

根據主板上市規則第9A.12條，股東已於2018年6月1日向董事授出配發及發行新股以及購回股份的一般授權，此項授權將一直有效，直至下列最早發生者為止：

(a) 本公司下屆股東週年大會結束時；

- (b) 本公司的組織章程細則或任何適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (c) 股東於股東大會上透過普通決議案撤銷或修改此項授權時。

豁免嚴格遵守主板上市規則

主板上市規則第8.12條規定，申請在聯交所作第一上市的申請人，須有足夠的管理層人員駐守香港。此一般是指該申請人至少須有兩名執行董事通常居於香港。

由於本集團的主要營業地點為中國，香港並無重大業務。因此，本公司並無及於可預見未來亦不會有通常居於香港的執行董事，以符合主板上市規則第8.12條的規定。本公司已向聯交所申請豁免嚴格遵守主板上市規則第8.12條所載規定。聯交所已向本公司授出所要求的豁免，條件為本公司須採納下列安排以與聯交所保持有效溝通的渠道：

- (a) 本公司已委任且將繼續委任本公司執行董事兼首席執行官黃勇先生以及本公司聯席公司秘書之一朱瀚樑先生為GEM上市規則第5.24條(相等於主板上市規則第3.05條)規定的授權代表(「**授權代表**」)，彼等將充當與聯交所的主要溝通渠道。黃勇先生居於中國，而朱瀚樑先生則居於香港。彼等現在且將會可隨時以電話、傳真及／或電郵方式聯繫，以適時處理聯交所的查詢。此外，黃勇先生持有到訪香港的有效旅遊證件並可於合理較短的時間內申請訪港簽證。因此，授權代表將可接獲臨時通知後隨即與聯交所有關成員會面。
- (b) 聯交所如欲就任何事宜聯絡董事，本公司的授權代表能夠隨時迅速聯絡所有董事。為加強聯交所、授權代表及本公司董事之間的溝通，本公司已實施以下政策：
 - (i) 各董事將向授權代表提供其辦公室電話號碼、移動電話號碼、住宅電話

號碼、辦公室傳真號碼及電郵地址；(ii)各董事外遊時，將向授權代表提供其有效的電話號碼或通訊方式；及(iii)全體董事將向聯交所提供彼等各自的移動電話號碼、辦公室電話號碼、電郵地址及傳真號碼；

- (c) 本公司已根據主板上市規則第3A.19條委任滙富融資有限公司(「合規顧問」)，其將作為與聯交所的額外溝通渠道。合規顧問將自本公司於主板上市日期起直至本公司遵照主板上市規則第13.46條公佈其股份開始於主板買賣日期後首個完整財政年度本公司的財務業績日期止期間就持續遵守主板上市規則及香港其他適用法例及規例而產生的持續合規要求及其他事宜提供意見；
- (d) 聯交所可透過本公司授權代表或直接與本公司董事安排於合理時間內與董事會面。本公司將適時通知聯交所有關本公司授權代表的任何變更；及
- (e) 各名並非通常居於香港的董事已確認其持有或可申請到訪香港的有效旅遊證件，可應要求於合理時間內與聯交所在香港會面。

業務及財務概覽

主要業務

本集團是一家專注於開發移動設備遊戲及網頁遊戲的遊戲開發商，其總部位於中國深圳。本集團授權予於中國、北美洲、日本、中國台灣及德國的授權營運商營運其自行研發的遊戲，以服務中國、北美洲、亞太及歐洲等地區。

本集團為世界各地不同玩家提供多種語言版本的移動設備及網頁遊戲，如簡體中文、繁體中文、英文、日文、德文及法文。於最後實際可行日期，本集團已透過授權營運商累計商業化推出了其自行研發的17款遊戲，包括《王者召喚》系列的網頁版、《英雄皇冠》系列的移動設備版及網頁版、《姬戰三國》系列的網頁版、《無盡爭霸》系列的移動設備版、《萌仙記》系列的移動設備版、《復仇之路》系列的移動設備版、《Number Drop》系列的移動設備版、《G-game》系列的移動設備版、《零食大亂

鬥》系列的移動設備版、《薩弗隆戰記》系列的移動設備版、《超級大亨》系列的移動設備版、《森林大聯歡》系列的移動設備版、《捕魚大亂鬥》系列的移動設備版、《超級逗萌獸》系列的移動設備版、《超級大富翁》系列的移動設備版、《星戰紀》系列的移動設備版及《晃晃大作戰》系列的移動設備版。

於2019年3月31日，除《萌仙記》系列的移動設備版、《薩弗隆戰記》系列的移動設備版及《無盡爭霸》系列的移動設備版外，所有其他遊戲系列仍在運營中。

業務模式

本集團的遊戲乃設計為按免費暢玩模式運作，在該模式下，遊戲玩家可免費暢玩遊戲，但可能須購買遊戲幣以提升遊戲體驗。遊戲玩家可通過本集團授權營運商指定的平台支付真實貨幣購買代幣，並將該等代幣兌換為遊戲幣以取得虛擬項目及升級功能，以提升遊戲體驗。本集團的授權營運商負責按與其協定的授權協議條款支付分成收入及授權費。

本集團的收入源自下列各項：(i)根據我們與授權營運商就授出特定遊戲於議定期間在指定地區的營運權而議定的合約條款收取的授權費；及(ii)根據授權協議的條款通過授權營運商指定的平台出售並已兌換為遊戲幣的授權營運商的代幣淨銷售額按預定分成比例計算的收入分成。

本集團的直接成本主要包括僱員成本及福利、無形資產攤銷及其他。主要組成部分乃負責持續提升及維護商業化推出遊戲的員工的僱員成本及福利。無形資產的攤銷指商業化推出遊戲的遊戲知識產權攤銷。其他主要包括：(i)其他稅項及附加費；及(ii)第三方服務供應商提供如美術／圖像設計以及聲音效果及背景音樂的音效製作之外包服務費用。

本集團的收入由截至2017年12月31日止年度約人民幣80.3百萬元增加約100.1%至截至2018年12月31日止年度大約人民幣160.7百萬元。本公司擁有人應佔溢利由截至2017年12月31日止年度約人民幣43.4百萬元增加約107.1%至截至2018年12月31日止年度大約人民幣89.9百萬元。

截至2017年及2018年12月31日止年度，本集團開發的11款遊戲系列已獲授權營運商以商業化方式推出。新遊戲系列包括(但不限於)《Number Drop》、《G-game》、《零食大亂鬥》、《捕魚大亂鬥》、《超級逗萌獸》、《超級大富翁》、《星戰紀》及《晃晃大作戰》等，進一步擴闊其遊戲組合及收入來源。

三款遊戲產生的收入於截至2018年12月31日止年度終止，該三款遊戲為《無盡爭霸》系列的移動設備版、《萌仙記》系列及《薩弗隆戰記》系列，分別佔截至2018年12月31日止年度所有遊戲系列產生收入約0.2%、0.5%及0.3%。

下表載列截至2019年3月31日止已經由本集團的授權營運商以商業化方式推出且仍在運營的十四款遊戲系列：

語言版本	遊戲名稱	平台	首次商業化方式 推出日期	授權協議屆滿日期
1) 《王者召喚》遊戲系列				
英文	Ancient Summoner/Rise of Mythos (於2014年6月更名)	網頁	2013年5月	2019年12月 ^(附註1)
日文	Kings and Legends	網頁	2012年12月	2019年12月 ^(附註1)
	デイヴァイン・グリモワール/ Divine Grimoire	網頁	2012年9月	2020年5月 ^(附註1)
德文	Kings and Legends	網頁	2013年7月	2019年12月 ^(附註1)
法文	Kings and Legends	網頁	2013年12月	2019年12月 ^(附註1)
繁體中文	卡卡們的大亂鬥	網頁	2012年6月	2019年12月
簡體中文	王者召喚	網頁	2012年3月	2021年1月
2) 《英雄皇冠》遊戲系列				
簡體中文	英雄皇冠	網頁	2015年3月	2020年3月及 2019年9月
繁體中文	卡卡們的大亂鬥II：英雄皇冠	網頁	2015年6月	2019年6月
簡體中文	魔戒外傳	移動設備	2016年4月	2020年1月
3) 《姬戰三國》^(附註2) 遊戲系列				
簡體中文	姬战三国	網頁	2015年1月	2019年11月
4) 《復仇之路》^(附註2) 遊戲系列				
簡體中文	复仇之路	移動設備	2016年8月	2020年3月
5) 《Number Drop》遊戲系列				
簡體中文	Number Drop	移動設備	2017年3月	2020年2月
6) 《G-game》遊戲系列				
簡體中文	一起切水果	移動設備	2017年3月	2020年2月
7) 《零食大亂鬥》^(附註2) 遊戲系列				
簡體中文	零食大乱斗	移動設備	2017年5月	2020年5月

	語言版本	遊戲名稱	平台	首次商業化方式	
				推出日期	授權協議屆滿日期
8)	《超級大亨》 ^(附註2) 簡體中文	遊戲系列 超級大亨	移動設備	2017年7月	2020年6月
9)	《森林大聯歡》 ^(附註2) 簡體中文	遊戲系列 森林大联欢	移動設備	2017年7月	2020年7月
10)	《捕魚大亂鬥》 ^(附註2) 簡體中文	遊戲系列 捕鱼大乱斗	移動設備	2017年12月	2020年11月
11)	《超級逗萌獸》 ^(附註2) 簡體中文	遊戲系列 超级逗萌兽	移動設備	2017年12月	2020年12月
12)	《超級大富翁》 ^(附註2) 簡體中文	遊戲系列 ^(附註) 超级大富翁	移動設備	2018年2月	2020年2月
13)	《星戰紀》 ^(附註2) 簡體中文	遊戲系列 ^(附註) 星战纪	移動設備	2018年6月	2020年6月
14)	《晃晃大作戰》 ^(附註2) 簡體中文	遊戲系列 晃晃大作战	移動設備	2018年7月	2020年6月

附註：

- (1) 倘並未提前終止，則自動重續一年。
- (2) 該等遊戲系列並無正式英文名稱。英文名稱乃正式中文名稱之翻譯，僅供識別而載列。
- (3) 於最後實際可行日期，除《超級大富翁》及《星戰紀》遊戲系列外，由本集團開發及由本集團授權營運商所營運的所有其他12款遊戲已獲得國家廣電總局之必要批准，並已向文化和旅遊部備案。詳情請參閱本公告「近期發展 — 新網絡遊戲審批及備案」一節。

關鍵財務資料

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度的經審核綜合財務報表已按香港會計師公會（「香港會計師公會」）頒布的所有適用香港財務報告準則、香港會計準則及詮釋而編製。

截至2019年3月31日止三個月的未經審核簡明綜合財務報表已按香港會計師公會頒布的香港會計準則第34號「中期財務報告」編製，並由本集團核數師按香港會計師公

會頒布的香港審閱聘用準則第2410號「獨立核數師對實體的中期財務資料進行審閱」審閱。

綜合損益及其他全面收益表

下表載列本集團截至2016年、2017年及2018年12月31日止各年度的經審核綜合損益及其他全面收益表以及截至2018年及2019年3月31日止三個月的未經審核綜合損益及其他全面收益表。

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2016年 人民幣千元	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2018年 人民幣千元 (未經審計)	2019年 人民幣千元 (未經審計)
收入	44,977	80,304	160,700	32,851	52,937
直接成本	<u>(7,379)</u>	<u>(11,474)</u>	<u>(16,548)</u>	<u>(4,892)</u>	<u>(3,802)</u>
毛利	37,598	68,830	144,152	27,959	49,135
其他收入	2,565	3,279	2,354	354	756
遊戲研究成本	(635)	(195)	(847)	(300)	(86)
推廣成本	(768)	(625)	(742)	(206)	(389)
行政開支	(12,828)	(11,693)	(25,369)	(4,021)	(8,328)
融資成本	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(34)</u>
經營利潤	25,932	59,596	119,548	23,786	41,054
分佔採用權益法入賬的 投資(虧損)/溢利	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(615)</u>	<u>(29)</u>	<u>121</u>
除所得稅前利潤	25,932	59,596	118,933	23,757	41,175
所得稅開支	<u>(3,910)</u>	<u>(16,197)</u>	<u>(29,125)</u>	<u>(5,561)</u>	<u>(9,950)</u>
年/期內利潤	22,022	43,399	89,808	18,196	31,225

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2016年 人民幣千元	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2018年 人民幣千元 (未經審計)	2019年 人民幣千元 (未經審計)
其他全面收益					
其後可能重新分類至損益之 項目：					
— 換算海外業務財務報表之 匯兌差額	<u>2,059</u>	<u>(2,538)</u>	<u>2,050</u>	<u>(1,836)</u>	<u>(737)</u>
年／期內其他全面收益	<u>2,059</u>	<u>(2,538)</u>	<u>2,050</u>	<u>(1,836)</u>	<u>(737)</u>
年／期內全面收益總額	<u>24,081</u>	<u>40,861</u>	<u>91,858</u>	<u>16,360</u>	<u>30,488</u>
以下人士應佔溢利：					
本公司擁有人	22,022	43,399	89,863	18,199	31,257
非控制性權益	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(55)</u>	<u>(3)</u>	<u>(32)</u>
	<u>22,022</u>	<u>43,399</u>	<u>89,808</u>	<u>18,196</u>	<u>31,225</u>
以下人士應佔全面收益總額：					
本公司擁有人	24,081	40,861	91,913	16,363	30,520
非控制性權益	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(55)</u>	<u>(3)</u>	<u>(32)</u>
	<u>24,081</u>	<u>40,861</u>	<u>91,858</u>	<u>16,360</u>	<u>30,488</u>

經營業績主要組成部分說明

收入

本集團從事開發移動設備遊戲及網頁遊戲(包括遊戲設計、程式設計及圖像製作)以及向全球各地的授權營運商授權營運其自主開發的移動設備遊戲及網頁遊戲。

本集團的收入源自下列各項：(i)根據與其授權營運商就授出特定遊戲於議定期間在指定地區的營運權而議定的合約條款收取的授權費；及(ii)根據授權協議的條款通過授權營運商指定的平台出售並已兌換為遊戲幣的授權營運商的代幣淨銷售額按預定分成比例計算的收入分成。

按遊戲平台及收入種類劃分的收入

下表載列本集團遊戲於截至2016年、2017年及2018年12月31日止各年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月自授權費及收入分成產生的收入：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
網頁版	26,901	59.8	13,305	16.6	5,784	3.6	1,053	3.2	1,036	2.0
授權費	3,160	7.0	1,211	1.5	—	—	—	—	—	—
收入分成	23,741	52.8	12,094	15.1	5,784	3.6	1,053	3.2	1,036	2.0
移動設備版	18,076	40.2	66,999	83.4	154,916	96.4	31,798	96.8	51,901	98.0
授權費	1,416	3.1	2,709	3.4	2,017	1.3	574	1.7	360	0.7
收入分成	16,660	37.1	64,290	80.0	152,899	95.1	31,224	95.1	51,541	97.3
合計	<u>44,977</u>	<u>100.0</u>	<u>80,304</u>	<u>100.0</u>	<u>160,700</u>	<u>100.0</u>	<u>32,851</u>	<u>100.0</u>	<u>52,937</u>	<u>100.0</u>

授權費收入指授權營運商為換取在若干地區獨家運營本集團自主開發遊戲及技術支持的權利而預付的費用。授權費收入於授予授權營運商發佈本集團自主開發遊戲的權利之合約期間內確認。

本集團網頁遊戲(即《王者召喚》及《英雄皇冠》)的授權費收入已於2017年前悉數確認。重續有關授權協議後，僅收入分成費用於2017年後予以確認。因此，截至2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月概無就網頁遊戲確認授權費收入。

移動設備遊戲及網頁遊戲的商業策略

移動設備遊戲對本集團收入的貢獻由截至2016年12月31日止年度的40.2%上升至截至2019年3月31日止三個月的98.0%。此乃主要由於智能移動設備裝置愈來愈普及，本集團持續投資於移動設備遊戲的研發，以及成功於往績記錄期內商業化推出《英雄皇冠》、《零食大亂鬥》、《捕魚大亂鬥》、《超級大富翁》、《星戰紀》及《晃晃大作戰》的移動設備版。

根據弗若斯特沙利文報告，近年來，由於移動設備遊戲日益普及以及大多數網頁遊戲創作所用的Flash框架產生若干技術限制，吸引了大量網頁遊戲開發商轉型，佈局移動設備遊戲市場。根據弗若斯特沙利文報告，於可見未來，中國內地的人口紅利有限，整體遊戲市場(包括過去數年經歷爆炸性發展的移動設備遊戲市場分部及呈現下行趨勢的網頁遊戲分部)傾向展示穩定增長，亦歸因於預期就購買道具及遊戲增值方面日漸成熟的遊戲用戶習慣、遊戲喜好及對遊戲質素的觀點。因此，網頁遊戲開發商將更注意改善遊戲品質，以維持現有用戶群及進一步提升彼等對遊戲之粘性及其付費意欲。

本集團的整體業務策略為繼續加強我們於研發方面的實力，以開發更高質、生命週期更長及類型創新的精品遊戲；升級及優化現有遊戲，並投放全面資源於核心產品如移動設備遊戲(佔本集團大部分收入)，同時繼續維持其於網頁遊戲市場的市場份額。

就網頁遊戲業務策略而言，本集團抓住了網頁遊戲迅速發展的機遇，發行了三款網頁遊戲產品：《王者召喚》、《英雄皇冠》和《姬戰三國》。其中本集團自主研發的首款遊戲產品《王者召喚》遊戲及自主研發的第二款遊戲產品《英雄皇冠》遊戲的網頁版分別於2012年及2015年以商業化方式推出以來已超過六年時間，董事認為，歸因於本集團為吸引玩家興趣、提高玩家的遊戲參與度及提升玩家的遊戲體驗而在更新及優化遊戲內容等方面的不懈努力，該等遊戲出現較市場上同類遊戲長久的生命週期，在往績記錄期內繼續為本集團帶來穩定的收益。因此，董事認為，網頁遊戲一般較移動設備遊戲的質素為高，仍然對遊戲開發商起了重要的作用。

董事認為，網頁遊戲市場持續擁有用戶群，透過全面探索用戶需求、提高用戶忠誠度及透過與授權營運商合作採用適合的市場營銷策略，本集團可維持穩定的用戶數目。網頁遊戲市場被視為進入精品化階段。根據弗若斯特沙利文報告，在市場競爭激烈及移動設備遊戲愈趨受歡迎的情況下，更多開發商預期於可見未來採用互聯網新技術開發網頁遊戲，如以網頁為基礎利用H5技術開發的遊戲，該格式替代傳統Flash技術。H5技術為一項免費提供予第三方遊戲開發商使用的開放資源軟件，令遊戲開發商可開發Html5遊戲（「H5遊戲」）（即一種可在多種平台上運作的以網頁為基礎的遊戲），如智能手機及電腦，無須再安裝遊戲應用。由於H5遊戲可於多個平台上運作，網頁遊戲公司可於網絡及其他媒體發行廣告推廣其遊戲，而不受應用程式商店的限制。由於H5遊戲可涵蓋廣泛用戶，董事認為，網頁遊戲市場仍然具有增長及發展的潛力。

長遠而言，本集團將尋求開發改編自人氣網頁遊戲的移動設備遊戲，以用盡本集團知識產權的價值。此外，根據弗若斯特沙利文報告之資料，採納自網頁遊戲的移動設備遊戲一般生命週期較長，主要由於該等移動設備遊戲提供更多元化的遊戲內容及暢玩模式。董事相信，該等策略可使本集團達致持續的業務發展、減低研發開支及市場營銷開支，以及改善本集團盈利能力。

基於本集團對網頁遊戲市場積累的經驗，本集團計劃在未來加大研發力度，深度挖掘玩家的遊戲偏好需求，開創獨有的風格與內容，利用H5技術或其他嶄新技術開發出更優質的網頁遊戲產品，以保持在本網頁遊戲研發方面擁有的核心競爭力。

按遊戲系列劃分的收入

往績記錄期內，本集團的收入由截至2016年12月31日止年度約人民幣45.0百萬元增加約78.4%至截至2017年12月31日止年度約人民幣80.3百萬元，並進一步增加約100.1%至截至2018年12月31日止年度約人民幣160.7百萬元。此外，本集團的收入由截至2018年3月31日止三個月約人民幣32.9百萬元增加約60.8%至截至2019年3月31日止三個月約人民幣52.9百萬元。整體收入增加乃主要由於截至2017年及2018年12月31日止年度內發行11款移動設備遊戲系列。

下表載列本集團遊戲系列於截至2016年、2017年及2018年12月31日止各年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月自移動設備版及網頁版產生的收入：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月				
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%	
《王者召喚》	11,044	24.6	7,079	8.8	3,850	2.4	866	2.6	795	1.5	
《英雄皇冠》	23,650	52.6	16,775	20.9	3,797	2.4	1,318	4.0	246	0.5	
《姬戰三國》	589	1.3	245	0.3	107	0.1	34	0.1	4	—(附註)	
《無盡爭霸》	2,940	6.5	4,101	5.1	357	0.2	327	1.0	—	—	
《萌仙記》	4,550	10.1	5,874	7.3	828	0.5	436	1.3	—	—	
《復仇之路》	2,204	4.9	4,558	5.7	3,046	1.9	674	2.1	526	1.0	
《Number Drop》	—	—	4,589	5.7	3,110	1.9	835	2.5	161	0.3	
《G-game》	—	—	4,692	5.8	3,142	2.0	798	2.4	463	0.9	
《零食大亂鬥》	—	—	28,093	35.0	51,783	32.2	15,490	47.2	13,384	25.3	
《薩弗隆戰記》	—	—	244	0.3	452	0.3	102	0.3	—	—	
《超級大亨》	—	—	129	0.2	287	0.2	66	0.2	69	0.1	
《森林大聯歡》	—	—	1,134	1.4	1,414	0.9	597	1.8	246	0.5	
《捕魚大亂鬥》	—	—	2,791	3.5	65,796	40.9	10,800	32.9	27,494	51.9	
《超級逗萌獸》	—	—	—(附註)	—(附註)	1,830	1.1	359	1.1	451	0.9	
《超級大富翁》	—	—	—	—	792	0.5	149	0.5	203	0.3	
《星戰紀》	—	—	—	—	4,556	2.8	—	—	1,820	3.4	
《晃晃大作戰》	—	—	—	—	15,553	9.7	—	—	7,075	13.4	
合計	44,977	100.0	80,304	100.0	160,700	100.0	32,851	100.0	52,937	100.0	

附註：該等項目由於湊整差異未能顯示數字。

《英雄皇冠》的收入由截至2017年12月31日止年度人民幣16.8百萬元下跌至截至2018年12月31日止年度人民幣3.8百萬元，及由截至2018年3月31日止三個月人民幣1.3百萬元下跌至截至2019年3月31日止三個月人民幣0.2百萬元，乃主要由於月付費玩家減少，於「平均月付費玩家及ARPPU」一節進一步分析。

本集團遊戲的預計生命週期乃由本集團管理層過去參考性質及功能相近的該等資產之實際可使用年期之經驗而釐定。鑑於實際經濟可使用年期可能與估計可使用年期有所不同，董事定期進行檢討，以釐定遊戲預期保留經濟利益的時期，旨在釐定是否須改變我們遊戲的預計可使用年期。檢討本集團遊戲的預期壽命時，董事主要考慮如授權營運商收到的遊戲玩家回饋及市場擴展的進一步空間等因素。

本集團主要遊戲之預期生命週期

《零食大亂鬥》

《零食大亂鬥》為具有卡通塔防風格的遊戲系列，於2017年5月商業化發行。自其商業化發行後以來，《零食大亂鬥》產生重大收入及獲遊戲玩家正面的市場回響。本集團將投放更多資源進行維護及改善遊戲內容，以進一步延長其生命週期。根據本集團於網絡遊戲行業的經驗及遊戲玩家的正面回響，《零食大亂鬥 2》預計於2019年6月發行，本集團管理層認為其生命週期將約為自其商業化發行起計兩年半至三年。

《捕魚大亂鬥》

《捕魚大亂鬥》為具有魔幻捕獲風格的遊戲系列，於2017年12月商業化發行。自其商業化發行後以來，《捕魚大亂鬥》產生重大的收入及獲遊戲玩家正面的市場回響。本集團將投放更多資源維護及改善遊戲內容，以進一步延長其生命週期。根據本集團於網絡遊戲行業的經驗及遊戲玩家正面的回響，本集團管理層認為其生命週期將約為自其商業化發行起計三至四年。

《晃晃大作戰》

《晃晃大作戰》為一款湖北麻雀遊戲，於2018年7月商業化發行，特別為中國特定區域定製，其目標用戶為中國長江中下游地區。根據本集團於網絡遊戲行業的經驗，本集團管理層認為，其生命週期自商業化發行起計約為二至三年。

截至最後實際可行日期，本集團有六款在研發的移動設備遊戲系列，包括五款新移動設備遊戲系列及其中一款現有移動設備遊戲系列的加強升級版。根據該等遊戲的開發進度及市場反響，預計六款移動設備遊戲系列將於截至2019年12月31日止年度內推出，預期生命週期介乎二至三年。詳情請參閱本公告「往績記錄期後之近期發展」一節。

截至2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團超過73%及超過77%收入來自兩款移動設備遊戲，即《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》，分別於2017年12月及2017年5月商業化發行。董事認為，該兩款遊戲的收入集中乃主要由於遊戲玩家對該兩款遊戲的市場接受程度及受歡迎程度。根據弗若斯特沙利文報告，僅少部分遊戲開發商(如本集團)於任何財政年度均受歡迎及可產生重大收入，此並非不常見。由於本集團於2016年2月在GEM上市，本集團已於截至2017年及2018年12月31日止兩個年度將主要自《王者召喚》及《英雄皇冠》所得收入轉至《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》，同時商業化發行11款遊戲。為進一步使本集團的收入更多元化，預期於截至2019年12月31日止年度內商業化推出六款新遊戲系列。詳情請參閱本公告「往績記錄期後之近期發展」一節。

按遊戲系列劃分授權費及收入分成

下表分別載列本集團於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度各年及截至2018年及2019年3月31日止三個月按主要遊戲系列劃分的授權費及收入分成：

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2016年 人民幣千元	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2018年 人民幣千元 (未經審計)	2019年 人民幣千元 (未經審計)
王者召喚					
● 授權費	922	505	—	—	—
● 收入分成	10,122	6,574	3,850	866	795
英雄皇冠					
● 授權費	3,546	2,421	254	199	—
● 收入分成	20,104	14,354	3,543	1,119	246
姬戰三國					
● 授權費	—	—	—	—	—
● 收入分成	589	245	107	34	4
無盡爭霸					
● 授權費	—	—	—	—	—
● 收入分成	2,940	4,101	357	327	—
萌仙記					
● 授權費	108	142	34	34	—
● 收入分成	4,442	5,732	794	402	—
復仇之路					
● 授權費	—	—	—	—	—
● 收入分成	2,204	4,558	3,046	674	526
Number Drop					
● 授權費	—	179	236	58	57
● 收入分成	—	4,410	2,874	777	104
G-game					
● 授權費	—	178	236	58	58
● 收入分成	—	4,514	2,906	740	405

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2016年 人民幣千元	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2018年 人民幣千元 (未經審計)	2019年 人民幣千元 (未經審計)
零食大亂鬥					
● 授權費	—	152	236	58	58
● 收入分成	—	27,941	51,547	15,432	13,326
薩弗隆戰記					
● 授權費	—	102	369	58	—
● 收入分成	—	142	83	44	—
超級大亨					
● 授權費	—	113	236	58	58
● 收入分成	—	16	51	8	11
森林大聯歡					
● 授權費	—	109	98	(9) ^(附註)	35
● 收入分成	—	1,025	1,316	606	211
捕魚大亂鬥					
● 授權費	—	19	236	58	58
● 收入分成	—	2,772	65,560	10,742	27,436
超級逗萌獸					
● 授權費	—	—	—	—	—
● 收入分成	—	—	1,830	359	451
超級大富翁					
● 授權費	—	—	—	—	—
● 收入分成	—	—	792	149	203
星戰紀					
● 授權費	—	—	82	—	36
● 收入分成	—	—	4,474	—	1,784
晃晃大作戰					
● 授權費	—	—	—	—	—
● 收入分成	—	—	15,553	—	7,075
	<u>44,977</u>	<u>80,304</u>	<u>160,700</u>	<u>32,851</u>	<u>52,937</u>

附註：金額包括於截至2018年3月31日止三個月確認的授權費收入約人民幣35,000元，減先前就截至2017年12月31日止年度確認的收入所作調整約人民幣44,000元。

按地域市場劃分的收入

下表分別載列本集團遊戲於截至2016年、2017年及2018年12月31日止各年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月按地區(以與授權營運商結算的貨幣種類釐定)劃分的收入：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
中國 ¹	36,010	80.1	74,730	93.1	159,344	99.2	32,582	99.2	52,659	99.5
中國 ²	1,962	4.3	1,648	2.1	—	—	—	—	—	—
中國 ³	3	0.0	—	—	—	—	—	—	—	—
北美 ^{1,2}	2,235	5.0	1,944	2.4	—	—	—	—	—	—
亞太(包括日本及 台灣) ²	3,293	7.3	1,064	1.3	662	0.4	196	0.6	123	0.2
歐洲 ³	1,474	3.3	918	1.1	694	0.4	73	0.2	155	0.3
合計	<u>44,977</u>	<u>100.0</u>	<u>80,304</u>	<u>100.0</u>	<u>160,700</u>	<u>100.0</u>	<u>32,851</u>	<u>100.0</u>	<u>52,937</u>	<u>100.0</u>

附註：

- 1 以人民幣結算
- 2 以美元結算
- 3 以歐元結算

截至2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團分別約99.2%及99.5%之收入乃來自中國，而此趨勢與先前年度一致。

平均月付費玩家及ARPPU

下表載列於截至2016年、2017年及2018年止各年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月本集團主要遊戲系列的平均月付費玩家及ARPPU。

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	月付費玩家	ARPPU (人民幣元)	月付費玩家	ARPPU (人民幣元)	月付費玩家	ARPPU (人民幣元)	月付費玩家	ARPPU (人民幣元)	月付費玩家	ARPPU (人民幣元)
《王者召喚》	3,912	215	2,076	241	2,227	143	2,243	139	2,033	126
《英雄皇冠》	6,488	309	7,452	158	2,110	145	2,166	173	634	130
《姬戰三國》	162	340	424	47	86	228	29	394	44	33
《無盡爭霸》	27,679	9	25,913	13	9,312	10	11,357	10	—	—
《萌仙記》	11,991	38	8,514	58	3,411	34	3,810	35	—	—
《復仇之路》	15,608	31	3,881	108	3,592	88	1,948	116	2,354	75
《Number Drop》	—	—	5,148	70	7,920	29	7,597	34	1,462	24
《G-game》	—	—	8,116	52	9,089	28	9,040	27	4,475	30
《零食大亂鬥》	—	—	39,632	90	32,918	130	40,593	127	35,751	124
《薩弗隆戰記》	—	—	6,282	4	7,326	2	8,835	2	—	—
《超級大亨》	—	—	441	7	355	11	213	12	336	11
《森林大聯歡》	—	—	7,378	23	3,204	35	6,324	32	1,627	44
《捕魚大亂鬥》	—	—	68,801	40	59,241	94	67,512	53	75,922	120
《超級逗萌獸》	—	—	1	30	5,105	29	4,009	26	4,593	33
《超級大富翁》	—	—	—	—	2,269	36	2,736	18	1,285	53
《星戰紀》	—	—	—	—	13,922	45	—	—	10,915	54
《晃晃大作戰》	—	—	—	—	4,417	590	—	—	4,417	535

就《英雄皇冠》而言，月付費玩家由截至2017年12月31日止年度7,452下跌至截至2018年12月31日止年度2,110，並由截至2018年3月31日止三個月2,166下跌至截至2019年3月31日止三個月634，乃主要由於自2016年該遊戲商業化後流失部分遊戲玩家，乃由於用戶一般逐漸轉玩市場上其他新遊戲。因此，該遊戲的月付費玩家預期按年逐漸減少。同時，《英雄皇冠》的ARPPU由截至2017年12月31日止年度人民幣158.0元下跌至截至2018年12月31日止年度人民幣145.0元，並由截至2018年3月31日止三個月人民幣173.0元下跌至截至2019年3月31日止三個月人民幣130.0元，視為介乎正常範圍。

就《零食大亂鬥》而言，月付費玩家由截至2017年12月31日止年度39,632下跌至截至2018年12月31日止年度32,918，月付費玩家由截至2018年3月31日止三個月40,593下跌至截至2019年3月31日止三個月35,751，乃主要由於2017年5月該款遊戲系列商業化後表現逐漸下跌，乃由於遊戲玩家一般逐漸轉玩市場上其他新遊戲。因此，該款遊戲的月付費玩家期內逐漸減少。

就《捕魚大亂鬥》而言，雖然月付費玩家由截至2017年12月31日止年度68,801下跌至截至2018年12月31日止年度59,241，月付費玩家由截至2018年3月31日止三個月67,512增加至截至2019年3月31日止三個月75,922。該遊戲系列自其於2017年12月商業化起至截至2019年3月31日止三個月月付費玩家的整體增長趨勢乃主要由於其於市場的受歡迎程度高。

直接成本

本集團的直接成本主要包括僱員成本及福利、無形資產攤銷及其他。下表載列於所示年度／期間本集團的直接成本明細：

	截至12月31日止年度						截至3月31日止三個月			
	2016年		2017年		2018年		2018年		2019年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
員工成本及福利	1,751	23.7	4,699	41.0	9,288	56.1	2,947	60.2	2,322	61.1
無形資產攤銷	5,278	71.5	6,267	54.6	6,153	37.2	1,717	35.1	1,116	29.3
其他	350	4.8	508	4.4	1,107	6.7	228	4.7	365	9.6
合計	<u>7,379</u>	<u>100.0</u>	<u>11,474</u>	<u>100.0</u>	<u>16,548</u>	<u>100.0</u>	<u>4,892</u>	<u>100.0</u>	<u>3,803</u>	<u>100.0</u>

本集團的直接成本主要包括：(i)員工成本及福利；(ii)無形資產攤銷；及(iii)其他。

本集團技術人員的員工成本或：(i)計入直接成本；或(ii)資本化為遊戲研發成本，視乎期內產生的人力分配而定。就直接成本而言，員工成本及福利指分配予負責就我們商業化發行遊戲作出持續改進及維護的技術人員的薪金。就遊戲研發成本而言，詳情請參閱本公告「遊戲研發成本」一節。

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月，本集團計入直接成本的員工成本及福利分別約為人民幣1.8百萬元、人民幣4.7百萬元、人民幣9.3百萬元、人民幣2.9百萬元及人民幣2.3百萬元。本集團的員工策略按遊戲營運及新商業化推出遊戲的更新階段而有所不同。商業化遊戲時，員工分配將按遊戲系列之受歡迎程度作出安排。倘將自遊戲產生的收入預期一般，僅保留少數員工作持續維護。倘將自遊戲產生的收入預期重大，本集團將保留甚至進一步擴充員工團隊，以持續升級遊戲內容及玩法。

我們的員工成本及福利由截至2016年12月31日止年度約人民幣1.8百萬元增加至截至2017年12月31日止年度約人民幣4.7百萬元，主要是由於(i)截至2017年12月31日止年度本集團商業化推出了八款新移動設備遊戲，需要額外人力進行遊戲更新及維護及向授權營運商就商業營運遊戲提供協助，確保市場反應正面，因而導致薪金及福利增加；(ii)就提升及維護本集團受歡迎遊戲系列增加員工分配，主要為於截至2017年12月31日止年度中期發行的《零食大亂鬥》；及(iii)截至2017年12月31日止年度技術人員數目增加及員工漲薪及福利開支增加所致。

員工成本由截至2017年12月31日止年度約人民幣4.7百萬元增加至截至2018年12月31日止年度約人民幣9.3百萬元，乃主要由於：(i)遊戲系列數目增加，本集團合計商業化推出三款移動設備遊戲系列，需要額外人力進行遊戲更新及維護及向授權營運

商就商業營運遊戲提供協助，確保市場反應正面，因而導致薪金及福利增加；(ii)就提升及維護本集團於2017年中期至2018年期間發行的受歡迎遊戲系列增加員工分配，如《捕魚大亂鬥》、《零食大亂鬥》及《星戰紀》；及(iii)截至2018年12月31日止年度員工漲薪及福利增加所致。

員工成本及福利由截至2018年3月31日止三個月的約人民幣2.9百萬元減少至截至2019年3月31日止三個月的約人民幣2.3百萬元，乃主要由於截至2019年3月31日止三個月本集團沒有商業化推出新移動設備遊戲系列，而截至2018年3月31日止三個月商業化推出一款遊戲系列，故同期需要額外人力進行遊戲更新及維護及向授權營運商就商業營運遊戲提供協助。

無形資產攤銷指攤銷就商業化遊戲而產生之遊戲知識產權，截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月，金額分別為約人民幣5.3百萬元、人民幣6.3百萬元、人民幣6.2百萬元、人民幣1.7百萬元及人民幣1.1百萬元。截至2017年12月31日止年度的無形資產攤銷成本增加乃主要由於商業化發行本集團八款新遊戲，而於2016年僅商業化發行三款新遊戲。截至2018年12月31日止年度，無形資產攤銷較截至2017年12月31日止年度維持相對穩定。截至2019年3月31日止三個月的無形資產攤銷減少乃主要由於商業化推出須攤銷的遊戲數目由截至2018年3月31日止三個月14款減少至截至2019年3月31日止三個月10款，乃由於下列各項的淨影響：(i)4款遊戲系列的知識產權於期內已悉數攤銷；及(ii)本集團於期內未推出新遊戲。

其他主要包括：(i)其他稅項及附加費；及(ii)第三方服務供應商提供如美術／圖像設計以及聲音效果及背景音樂的音效製作之外包服務費用。整體而言，截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月其他稅項及附加費增加與收入之大幅增加一致。

毛利及毛利率

於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月，本集團的毛利分別約為人民幣37.6百萬元、人民幣68.8百萬元、人民幣144.2百萬元、人民幣28.0百萬元及人民幣49.1百萬元。於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月，我們的毛利率分別約為83.6%、85.7%、89.7%、85.1%及92.8%。毛利及毛利率整體增長乃主要由於自截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度新商業化推出遊戲產生的收入增加所致。

其他收入

本集團其他收入主要包括：(i)短期銀行存款之利息收入；及(ii)與本集團自行研發遊戲有關之相關政府機關授出的政府補助。截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月，其他收入分別約為人民幣2.6百萬元、人民幣3.3百萬元、人民幣2.4百萬元、人民幣0.4百萬元及人民幣0.8百萬元。

遊戲研發成本

遊戲研發成本主要包括(i)負責遊戲開發和升級之技術人員的薪金；及(ii)將遊戲設計及開發之非技術製作部分(如藝術／圖像設計、聲音效果及背景音樂的音效製作)外判予第三方服務供應商的相關費用。本集團遊戲開發工序一般涉及數個重要階段，先為遊戲立項及評估階段，再為遊戲開發和編程，最後以商業化推出。於遊戲立項及評估階段，鑒於編程尚未開始，而根據適用會計準則，此策劃階段可歸類為研究階段，故此在遊戲立項及評估階段產生的成本於綜合損益及其他全面收益表內支銷並確認為遊戲研發成本。於遊戲開發和編程階段，開發及編程工序已經開始，包括為我們的遊戲開發程序源代碼、圖像設計、音效製作及角色設定等。根據適用會計準則，此階段產生的成本會歸類為開發階段產生的成本，故此會於綜合財務狀況表中確認為開發成本，屬無形資產之一部分。

下表列示本集團於所示年度／期間產生的遊戲研發成本明細：

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2016年 人民幣千元	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2018年 人民幣千元 (未經審計)	2019年 人民幣千元 (未經審計)
遊戲研究成本					
於綜合損益及其他全面收益表內確認：					
《超級大亨》	—	111	—	—	—
《超級打僵尸》(暫定)	—	84	—	—	—
《Number Drop》	193	—	—	—	—
《G-game》	63	—	—	—	—
《零食大亂鬥》	188	—	—	—	—
《薩弗隆戰記》	191	—	—	—	—
《星戰紀》	—	—	154	112	—
《晃晃大作戰》	—	—	112	45	—
《皇家大亨》(暫定名稱)	—	—	219	143	—
《皇家捕魚》(暫定名稱)	—	—	132	—	—
《零食大亂鬥 2》 (暫定名稱)	—	—	221	—	—
《超級地鼠大亂鬥》 (暫定名稱)	—	—	9	—	—
《超級彈彈彈》 (暫定名稱)	—	—	—	—	17
《叢林秘寶》(暫定名稱)	—	—	—	—	69
小計	<u>635</u>	<u>195</u>	<u>847</u>	<u>300</u>	<u>86</u>

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2016年	2017年	2018年	2018年	2019年
	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

(未經審計) (未經審計)

遊戲開發成本

於綜合財務狀況表內

確認：

《英雄皇冠》	58	—	—	—	—
《無盡爭霸》	191	—	—	—	—
《萌仙記》	241	—	—	—	—
《復仇之路》	1,241	—	—	—	—
《Number Drop》	146	215	—	—	—
《G-game》	153	187	—	—	—
《零食大亂鬥》	718	282	—	—	—
《薩弗隆戰記》	617	954	—	—	—
《超級大亨》	—	512	—	—	—
《森林大聯歡》	—	705	—	—	—
《捕魚大亂鬥》	—	931	—	—	—
《超級逗萌獸》	—	1,650	—	—	—
《超級大富翁》	—	1,248	436	436	—
《星戰紀》	—	—	1,328	592	—
《晃晃大作戰》	—	—	432	—	—
《皇家大亨》(暫定名稱)	—	—	3,134	907	573
《皇家捕魚》(暫定名稱)	—	—	1,100	—	715
《零食大亂鬥 2》 (暫定名稱)	—	—	—	—	947
《超級地鼠大亂鬥》 (暫定名稱)	—	—	149	—	595
《超級彈彈彈》 (暫定名稱)	—	—	—	—	258
《叢林秘寶》(暫定名稱)	—	—	—	—	120
小計	<u>3,365</u>	<u>6,684</u>	<u>6,579</u>	<u>1,935</u>	<u>3,208</u>
遊戲研發成本總額	<u><u>4,000</u></u>	<u><u>6,879</u></u>	<u><u>7,426</u></u>	<u><u>2,235</u></u>	<u><u>3,294</u></u>

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月，整體研發成本分別約為人民幣4.0百萬元、人民幣6.9百萬元、人民幣7.4百萬元、人民幣2.2百萬元及人民幣3.3百萬元，其中遊戲研發成本分別約人民幣0.6百萬元、人民幣0.2百萬元、人民幣0.8百萬元、人民幣0.3百萬元及人民幣0.1百萬元已於綜合損益及其他全面收益表內確認。遊戲開發成本餘額分別人民幣3.4百萬元、人民幣6.7百萬元、人民幣6.6百萬元、人民幣1.9百萬元及人民幣3.2百萬元已於當期資本化為截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月本集團無形資產項下的開發成本。

截至2017年12月31日止年度的整體研發成本較截至2016年12月31日止年度的人民幣4.0百萬元增加約人民幣2.9百萬元(或72.5%)。增加主要由於已產生開發成本較截至2016年12月31日止年度增加人民幣3.3百萬元部分被遊戲研究成本減少人民幣0.4百萬元所抵銷。截至2017年12月31日止年度開發成本增加主要由於截至2017年12月31日止年度的技術人員數目增加，故就《超級逗萌獸》及《超級大富翁》遊戲系列移動設備版之開發階段動用額外的人力及資源，金額相對較大，分別為人民幣1.7百萬元及人民幣1.2百萬元。產生的開發成本增加部分受遊戲研究成本減少約人民幣0.4百萬元所抵銷，乃主要由於本集團新移動設備遊戲(包括《森林大聯歡》、《捕魚大亂鬥》、《超級逗萌獸》及《超級大富翁》)的複雜程度較低，因此截至2017年12月31日止年度較截至2016年12月31日止年度就進入遊戲立項及評估階段的移動設備遊戲動用人力及資源減少。

截至2018年12月31日止年度的整體研發成本較截至2017年12月31日止年度的人民幣6.9百萬元增加約人民幣0.5百萬元(或7.2%)。增加主要由於遊戲研究成本較截至2017年12月31日止年度增加人民幣0.6百萬元，被遊戲開發成本減少人民幣0.1百萬元所抵銷。遊戲研究成本增加乃主要由於就處於研究階段的《星戰紀》、《晃晃大作戰》、《皇家大亨》(暫定名稱)、《皇家捕魚》(暫定名稱)、《零食大亂鬥 2》(暫定名稱)、《超級地鼠大亂鬥》(暫定名稱)六款新遊戲系列產生成本。由於開展研究階段的新遊戲數目增加，其中涉及的規模及繁複度相對較大，故此就該等新遊戲系列動用人力及資源有所上升，因而增加了研究成本。

截至2019年3月31日止三個月，整體研發成本較截至2018年3月31日止三個月人民幣2.2百萬元增加約人民幣1.1百萬元(或50.0%)。增加乃主要由於已產生開發成本較截至2018年3月31日止三個月增加人民幣1.3百萬元，部分被遊戲研究成本減少人民幣0.2百萬元所抵銷。開發成本增加主要由於處於遊戲開發及編程階段的遊戲系列數目增加，由三個增至六個，動用額外的人力及資源。產生的開發成本增加部分受遊戲研究開發成本減少約人民幣0.2百萬元所抵銷，乃主要由於期內進入遊戲立項及評估階段的遊戲系列數目減少。截至2019年3月31日止三個月六個在研發階段的遊戲當中，四個遊戲系列(即《皇家大亨》(暫定名稱)、《皇家捕魚》(暫定名稱)、《零食大亂鬥2》(暫定名稱)及《超級地鼠大亂鬥》(暫定名稱))的研究階段已於截至2018年12月31日止年度內開展及完成。由於開始研究階段的新遊戲數目減少，因此截至2019年3月31日止三個月較截至2018年3月31日止三個月就進入遊戲立項及評估階段的移動設備遊戲動用較少人力及資源。

有關我們遊戲設計及開發成本詳情，請參閱本公告「主要財務狀況表項目說明 — 無形資產」分節。

行政開支

本集團的行政開支主要包括薪酬及僱員福利開支、經營租賃租金、法律及專業費用、上市開支、物業、廠房及設備折舊及其他。下表載列本集團於所示年度／期間的行政開支明細分析：

	截至12月31日止年度					截至3月31日止三個月				
	2016年	2017年		2018年		2018年		2019年		
	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	% 人民幣千元	% 人民幣千元	% 人民幣千元	
					(未經審計)	(未經審計)				
核數師酬金	416	3.2	444	3.8	558	2.2	—	—	—	—
薪酬及僱員福利開支	3,255	25.4	5,431	46.5	7,028	27.7	1,912	47.5	2,648	31.8
有關土地及樓宇的經營租賃租金	1,654	12.9	1,897	16.2	2,655	10.5	543	13.5	—	—
有關服務器的經營租賃租金	294	2.3	297	2.5	289	1.1	78	2.0	20	0.2
法律及專業費用	1,339	10.4	630	5.4	5,561	21.9	132	3.3	2,696	32.4
上市開支	3,818	29.8	—	—	—	—	—	—	—	—
物業、廠房及設備折舊	601	4.7	769	6.6	1,025	4.1	263	6.5	197	2.4
使用權資產折舊	—	—	—	—	—	—	—	—	638	7.7
匯兌差異	—	—	—	—	2,028	8.0	168	4.2	—	—
其他	1,451	11.3	2,225	19.0	6,225	24.5	925	23.0	2,129	25.5
合計	<u>12,828</u>	<u>100.0</u>	<u>11,693</u>	<u>100.0</u>	<u>25,369</u>	<u>100.0</u>	<u>4,021</u>	<u>100.0</u>	<u>8,328</u>	<u>100.0</u>

本集團的行政開支由截至2016年12月31日止年度約人民幣12.8百萬元下跌約人民幣1.1百萬元(或8.6%)至截至2017年12月31日止年度約人民幣11.7百萬元。倘不計及截至2016年12月31日止年度的非經常性上市開支，本集團截至2016年及2017年12月31日止年度的行政開支分別為約人民幣9.0百萬元及人民幣11.7百萬元，增加約人民幣2.7百萬元(或30.0%)。增加乃主要由於薪酬及僱員福利開支以及本集團的經營場所租金上升所致。

本集團的行政開支由截至2017年12月31日止年度約人民幣11.7百萬元增加約人民幣13.7百萬元(或117.1%)至截至2018年12月31日止年度約人民幣25.4百萬元。增加乃主要由於：(i) 主要與本集團申請由GEM轉至主板上市有關而產生的專業費用所帶動的法律及專業費用增加約人民幣4.9百萬元；(ii) 薪酬及僱工福利開支增加約人民幣1.6百萬元，乃主要由於花紅撥備增加；及(iii) 有關於2018年6月22日派付截至2017年12月31日止年度的末期股息的匯兌損失約人民幣2.0百萬元。

本集團的行政開支由截至2018年3月31日止三個月約人民幣4.0百萬元增加約人民幣4.3百萬元(或107.5%)至截至2019年3月31日止三個月約為人民幣8.3百萬元。倘不計入本集團建議申請轉板上市產生的相關法律及專業費用，本集團截至2019年3月31日止三個月的行政開支約為人民幣5.9百萬元，較截至2018年3月31日止三個月的約人民幣4.0百萬元增加約47.5%，本集團行政開支增加主要由於本集團行政人員薪酬及僱員福利增加以及其他增加所致。

所得稅開支

	截至12月31日止年度			截至3月31日止三個月	
	2016年 人民幣千元	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2018年 人民幣千元 (未經審計)	2019年 人民幣千元 (未經審計)
本年度 — 中國 企業所得稅 (「中國企業所得稅」)					
— 年度／期內 稅項	3,901	7,127	19,918	3,861	6,850
— 過往年度撥 備不足	9	76	307	—	—
— 股息預扣稅	—	4,994	4,000	—	—
	<u>3,910</u>	<u>12,197</u>	<u>24,225</u>	<u>3,861</u>	<u>6,850</u>
遞延稅項	<u>—</u>	<u>4,000</u>	<u>4,900</u>	<u>1,700</u>	<u>3,100</u>
	<u><u>3,910</u></u>	<u><u>16,197</u></u>	<u><u>29,125</u></u>	<u><u>5,561</u></u>	<u><u>9,950</u></u>

由於本集團於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月並無在香港產生或來自香港的任何估計應課稅利潤，故未於綜合財務報表計提香港利得稅撥備。中國企業所得稅撥備乃按根據相關中國所得稅法釐定的25%的法定稅率計算。

於2013年9月29日，深圳火元素合資格成為中國軟件產業和集成電路產業企業，故自其產生應課稅利潤的首年度起兩年內豁免繳納中國企業所得稅，並於2014年8月5日其後三年減免50%所得稅。於截至2013年12月31日止年度，深圳火元素開始產生應課稅利潤，因此，於截至2013年及2014年12月31日止年度豁免繳納中國企業所得稅。截至2015年至2017年12月31日止年度，由於按50%之法定稅率減半徵收，深圳火元素享受了12.5%的優惠中國企業所得稅稅率。國務院已於2015年2月24日取消軟件企業的認證，但上述有關獲認證軟件企業的中國企業所得稅優惠待遇於2017年仍然有效。深圳火元素已於2018年獲得「高新技術企業」資格。根據中國企業所得稅法，截至2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月深圳火元素可享有15%的優惠稅率。

一家新間接全資附屬公司深圳市火元素網絡科技有限公司（「**深圳市火元素網絡科技**」）於截至2018年12月31日止年度在中國成立，須按法定稅率25%繳納稅項。截至2019年3月31日止三個月，深圳市火元素網絡科技獲得中國「小型微利企業」資格，因此有權就應課稅利潤淨額享有75%之減免，且優惠企業所得稅率為20%。因此，截至2019年3月31日止三個月，深圳市火元素網絡科技的應課稅溢利須按實際稅率5%繳納稅項，並享有稅項減免約人民幣191,000元。

根據中國企業所得稅法，除非獲稅收協定或協議寬減，外國投資者從位於中國的外商投資企業所獲得的股息須按照10%的稅率徵收預提稅。該規定於2008年1月1日起生效，適用於2007年12月31日後始累計的利潤。

於2018年初，本集團投資於一家在泰國註冊成立的有限責任附屬公司，即Firerock Co.。截至2018年12月31日止年度，由於Firerock Co.錄得虧損，其無須繳納任何企業所得稅。根據泰國法律，倘一間實體之淨利潤超過3.0百萬泰銖，其企業所得稅率為20%；倘一間實體之淨利潤超過0.3百萬泰銖但少於3.0百萬泰銖，其企業所得稅率為15%。倘應課稅溢利少於0.3百萬泰銖，該實體可豁免繳納企業所得稅。

本集團截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2018年及2019年3月31日止三個月的實際稅率(按本集團於該等年度的所得稅除以本集團於相應年度的除所得稅前溢利計算)分別約為15.1%、27.2%、24.5%、23.4%及24.2%。

截至2016年12月31日止年度，相對較低的實際稅率15.1%乃主要由於年內約人民幣3.8百萬元的上市開支就稅項而言屬不可扣減所致。由於該等開支於截至2016年12月31日止年度有所減少，導致實際稅率分別下跌至約13.1%。

截至2017年12月31日止年度，本集團的實際稅率增至約27.2%，乃主要由於(i)年內就深圳火元素宣派及派付股息人民幣49.9百萬元支付中國企業所得稅人民幣5.0百萬元；及(ii)就深圳火元素的可供分派溢利約人民幣40.0百萬元計提股息之預扣稅撥備人民幣4.0百萬元。倘不計入與股息有關之稅項，本集團該年度的實際稅率將約為12.1%。

截至2018年12月31日止年度，本集團的實際稅率減至約24.5%，該減少乃主要由於(i)年內就深圳火元素截至2017年12月31日止年度宣派的股息人民幣40.0百萬元支付中國企業所得稅人民幣4.0百萬元；及(ii)就深圳火元素的可供分派溢利約人民幣89.0百萬元之預扣稅計提遞延稅項撥備約人民幣4.9百萬元，而金額較截至2017年12月31日止年度所計提的相應金額有所增加。倘不計入與股息有關的稅項，本集團截至2018年12月31日止年度的實際稅率將約為17.0%。截至2018年12月31日止年度的增加乃主要由於產生之不可扣稅開支增加，乃主要由於下列各項增加：就本集團建議申請轉板上市而產生的不可扣稅之法律及專業費用增加所致。

截至2018年及2019年3月31日止三個月，本集團的實際稅率分別約為23.4%及24.2%。截至2018年3月31日止三個月，相對高的實際稅率乃主要由於就深圳火元素的可供分派溢利約人民幣16.7百萬元之預扣稅計提遞延稅項撥備人民幣1.7百萬元。截至2019年3月31日止三個月，實際稅率增加乃主要由於就深圳火元素的可供分派溢利約人民幣30.7百萬元之預扣稅計提遞延稅項撥備人民幣3.1百萬元，而金額較截至2018年3月31日止三個月所計提的相應金額有所增加。倘不計入與股息有關的稅項，本集團截至2018年及2019年3月31日止三個月的實際稅率將分別約為16.3%及16.6%。

五大授權營運商

截至2016年12月31日止年度，本集團五大授權營運商佔本集團收入約78.7%。

排名	授權營運商名稱	營運商背景	收入額 (人民幣 百萬元)	佔本集團有 關年度總收 入百分比
1	深圳市千智互動網絡科技有限公司 (「深圳市千智」)	於中國註冊成立	14.7	32.7%
2	陝西絕頂人峰網絡科技有限公司	於中國註冊成立	10.5	23.3%
3	上海傲介文化傳播有限公司 (「上海傲介」)	於中國註冊成立	4.8	10.7%
4	陝西佳之易網絡科技有限公司 (「陝西佳之易」)	於中國註冊成立	2.8	6.2%
5	Vector Inc.	於JASDAQ上市 及於日本註冊成立	2.6	5.8%

截至2017年12月31日止年度，本集團五大授權營運商佔本集團收入約90.4%。

排名	授權營運商名稱	營運商背景	收入額 (人民幣 百萬元)	佔本集團有 關年度總收 入百分比
1	深圳維京人網絡科技有限公司 (「深圳維京人」)	於中國註冊成立	32.1	40.0%
2	深圳市千智	於中國註冊成立	29.4	36.6%
3	陝西佳之易	於中國註冊成立	5.0	6.2%
4	北京暢遊時代數碼技術有限公司 (「暢遊」)	授權營運商A之集團 成員及於中國註冊 成立	3.2	4.0%
5	上海傲介	於中國註冊成立	2.9	3.6%

截至2018年12月31日止年度，本集團五大授權營運商佔本集團收入約97.5%。

排名	授權營運商名稱	營運商背景	收入額 (人民幣 百萬元)	佔本集團有 關年度總收 入百分比
1	深圳維京人	於中國註冊成立	126.5	78.7%
2	深圳鯨拓九城網絡科技有限公司 (「深圳鯨拓」)	於中國註冊成立	15.6	9.7%
3	深圳市千智	於中國註冊成立	11.3	7.0%
4	暢遊	授權營運商A的集團 成員公司及於中國 註冊成立	1.7	1.1%
5	陝西佳之易	於中國註冊成立	1.6	1.0%

截至2019年3月31日止三個月，本集團五大授權營運商佔本集團收入約99.1%。

排名	授權營運商名稱	營運商背景	收入額 (人民幣百萬元)	佔本集團 有關期間 總收入百分比
1	深圳維京人	於中國註冊成立	43.7	82.5%
2	深圳鯨拓	於中國註冊成立	7.1	13.4%
3	深圳市千智	於中國註冊成立	1.2	2.2%
4	暢遊	授權營運商A的集團成員公司及於中國註冊成立	0.3	0.5%
5	西安易都網絡文化傳播有限公司	於中國註冊成立	0.3	0.5%

截至2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團最大授權營運商深圳維京人佔本集團總收入分別約40.0%、78.7%及82.5%。該增加乃主要由於分別於2017年5月及2017年12月商業化發行《零食大亂鬥》及《捕魚大亂鬥》遊戲系列，而該等遊戲乃由深圳維京人按獨家運營基準營運。

根據弗若斯特沙利文報告，於中國移動設備遊戲市場，遊戲開發商因規模經濟向若干遊戲營運商授出獨家營運權並非不常見，乃由於該等遊戲營運商一般已與不同分銷渠道建立穩定長期的關係，而彼等逐步加深了解如何推廣遊戲以使市場影響力達致最大化及將推廣成本減至最低。此外，授權營運商傾向設立專業隊伍負責遊戲推廣，並已與不同分銷渠道建立穩定關係，使彼等可按市場及用戶回響迅速調整市場推廣策略。

根據弗若斯特沙利文報告，遊戲開發商承擔的授權營運商集中風險視為低，乃由於(i)根據開發商過往與彼等之合作，授權營運商預期有能力有效營運遊戲；(ii)熟悉授權營運商可促進遊戲開發商與授權營運商之間的有效率交流，被視為對市場推廣

及發行遊戲而言有所裨益；及(iii)遊戲開發商尋找新營運商及與其建立關係可能費時及需大量成本，對遊戲開發商而言不視為具成本效益。

董事認為，本集團於截至2017年及2018年12月31日止兩個年度分別發行的八款及三款新遊戲中，《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》遊戲系列重大的收入貢獻乃由於該等年內卡通塔防風格及魔幻捕獲風格的遊戲系列於市場上的受歡迎程度所致。根據董事之意見，有關遊戲(與相應授權營運商合作)的受歡迎程度及對本集團收入貢獻之多寡不能預先準確估計。因此，本集團未能預計及控制遊戲及授權營運商集中程度。根據弗若斯特沙利文報告，與本集團規模相近的網絡遊戲開發商一般將開發為不同遊戲分部定製的產品，同時視乎授權營運商的回饋意見，遊戲開發商將集中擴張及升級該等受歡迎遊戲，加入新特色，以保留現有玩家及吸納新玩家。因此，董事預期該等遊戲繼續貢獻本集團截至2019年12月31日止年度重要部分收入。

本集團亦正積極嘗試不同方式，以提升用戶體驗及為遊戲玩家提供最大價值，以減少其對少部分遊戲及授權營運商的依賴。截至2019年3月31日，本集團有14款遊戲系列，由12個授權營運商商業化發行，其中《晃晃大作戰》於2018年7月透過深圳鯨拓發行，該遊戲於截至2018年12月31日止年度貢獻收入約人民幣15.6百萬元(或9.7%)，於截至2019年3月31日止三個月貢獻收入約人民幣7.1百萬元(或13.4%)。

鑑於上述理由，董事認為及獨家保薦人同意本集團業務為可持續發展。

各期間的經營業績比較

截至2019年3月31日止三個月與截至2018年3月31日止三個月的比較

收入

本集團的收入由截至2018年3月31日止三個月的約人民幣32.9百萬元增加約60.8%至截至2019年3月31日止三個月的約人民幣52.9百萬元。收入增加主要由於本集團分別自2017年及2018年推出的受歡迎遊戲系列(即《捕魚大亂鬥》系列及《晃晃大作

戰》系列)所貢獻的收入增長，而彼等之收入貢獻於截至2018年12月31日止年度實現，於截至2019年3月31日止三個月繼續保持增長趨勢。詳情請參閱本公告「按遊戲系列劃分的收入」一節。

直接成本

直接成本減少乃主要由於下列各項的淨影響：(i)截至2019年3月31日止三個月本集團沒有商業化發行新移動設備遊戲，而截至2018年3月31日止三個月商業化發行一款遊戲系列，故同期需要額外人力進行遊戲更新及維護及向授權營運商就商業營運遊戲提供協助；及(ii)截至2019年3月31日止三個月員工薪金及福利開支整體增加。

毛利及毛利率

本集團截至2019年3月31日止三個月的毛利為約人民幣49.1百萬元，較截至2018年3月31日止三個月的約人民幣28.0百萬元增加約75.4%。截至2019年3月31日止三個月的毛利率為約92.8%，而截至2018年3月31日止三個月為約85.1%。毛利及毛利率的增加主要由於自2017年及2018年以來陸續以商業化方式發行多個移動設備遊戲系列帶來的收入增加所致。

其他收入

本集團其他收入主要包括銀行短期存款利息收入及政府補助。截至2019年3月31日止三個月其他收入約為人民幣0.8百萬元，截至2018年3月31日止三個月則為約人民幣0.4百萬元。增加乃主要由於截至2019年3月31日止三個月本集團一間中國附屬公司就一次性獎勵獲地方政府授出政府補助約0.3百萬元，而於截至2018年3月31日止三個月並無產生所致。

遊戲研究成本

本集團截至2019年3月31日止三個月的遊戲研究成本為約人民幣86,000元，較截至2018年3月31日止三個月約人民幣300,000元減少約人民幣214,000元。遊戲研究成本減少乃主要由於期內進入遊戲立項及評估階段的遊戲系列數目減少。由於開始研究階段的新遊戲數目減少，因此截至2019年3月31日止三個月較截至2018年3月31日止三個月就進入遊戲立項及評估階段的移動設備遊戲動用較少人力及資源。詳情請參閱本公告「遊戲研發成本」一節。

推廣成本

本集團截至2019年3月31日止三個月的推廣成本為約人民幣0.4百萬元，較2018年同期的人民幣0.2百萬元增加約人民幣0.2百萬元，主要由於推廣員工薪金、福利增加所致。

行政開支

本集團截至2019年3月31日止三個月的行政開支為約人民幣8.3百萬元，較截至2018年3月31日止三個月約人民幣4.0百萬元增加約107.5%。行政開支增加乃主要受下列因素推動：(i)與本集團建議申請轉板上市有關而產生的法律及專業費用增加約人民幣2.4百萬元；及(ii)薪金及員工福利開支增加約人民幣0.7百萬元，乃主要由於發放的花紅增加所致。

所得稅開支

本集團截至2019年3月31日止三個月的所得稅開支為約人民幣10.0百萬元(截至2018年3月31日止三個月：約人民幣5.6百萬元)。所得稅開支增加主要由於本集團中國附屬公司截至2019年3月31日止三個月的盈利較2018年同期大幅增加所致。詳情請參閱本公告「所得稅開支」一節。

年內利潤

由於上述原因，本公司權益所有人應佔利潤自截至2018年3月31日止三個月的約人民幣18.2百萬元增加約72.0%至截至2019年3月31日止三個月的約人民幣31.3百萬元。

截至2018年12月31日止年度與截至2017年12月31日止年度的比較

收入

本集團的收入由截至2017年12月31日止年度的約人民幣80.3百萬元增加約100.1%至截至2018年12月31日止年度的約人民幣160.7百萬元。收入增加主要由於自2017年相繼推出了《Number Drop》、《G-game》、《零食大亂鬥》、《薩弗隆戰記》、《超級

大亨》、《森林大聯歡》、《捕魚大亂鬥》、《超級逗萌獸》、《超級大富翁》、《星戰紀》以及《晃晃大作戰》十一款移動設備遊戲系列，遊戲於2018年實現收入貢獻。詳情請參閱本公告「按遊戲系列劃分的收入」一節。

直接成本

本集團截至2018年12月31日止年度的直接成本約為人民幣16.5百萬元，較截至2017年12月31日止年度約人民幣11.5百萬元增加約43.5%。增加乃主要由於：(i)截至2018年12月31日止年度商業化發行三款新移動設備遊戲，即《超級大富翁》系列、《星戰紀》系列及《晃晃大作戰》系列，故需額外人力作遊戲更新及維護及就商業營運遊戲向授權營運商提供協助，確保取得正面市場回響；及(ii)薪金及福利開支增加以及營業稅及附加費因收入大幅增加而有所增加。

毛利及毛利率

本集團截至2018年12月31日止年度的毛利為約人民幣144.2百萬元，較截至2017年12月31日止年度的約人民幣68.8百萬元增加約109.6%。截至2018年12月31日止年度的毛利率為約89.7%，而截至2017年12月31日止年度為約85.7%。毛利及毛利率的增加主要由於2017年以來陸續以商業化方式發行多個移動設備遊戲系列帶來的收入增加所致。

其他收入

本集團其他收入主要包括銀行短期存款利息收入及政府補助。截至2018年12月31日止年度的其他收入約為人民幣2.4百萬元，截至2017年12月31日止年度則為約人民幣3.3百萬元。該減少乃主要由於本集團一家中國附屬公司自地方政府獲授的政府補助由2017年約人民幣2.2百萬元減至年內約人民幣0.9百萬元，乃由於本集團於2017年收取一次性獎勵約人民幣1.4百萬元，而該款項於2018年並無再次發生所致。

遊戲研究成本

本集團截至2018年12月31日止年度的遊戲研究成本為約人民幣0.8百萬元，較截至2017年12月31日止年度約人民幣0.2百萬元增加約人民幣0.6百萬元。遊戲研究成本增加乃主要由於開始研究階段的相對大型及較為複雜的新遊戲數目增加，包括《星

戰紀》、《晃晃大作戰》、《皇家大亨》(暫定名稱)、《皇家捕魚》(暫定名稱)、《零食大亂鬥 2》(暫定名稱)及《超級地鼠大亂鬥》(暫定名稱)，需投入較多人力及資源予新系列遊戲，導致研究成本增加。詳情請參閱本公告「遊戲研發成本」一節。

推廣成本

本集團截至2018年12月31日止年度的推廣成本為約人民幣0.7百萬元，較2017年同期的人民幣0.6百萬元增加約人民幣0.1百萬元，主要由於推廣員工薪金、福利增加所致。

行政開支

本集團截至2018年12月31日止年度的行政開支為約人民幣25.4百萬元，較截至2017年12月31日止年度約人民幣11.7百萬元增加約117.1%。行政開支增加乃主要受下列因素推動：(i)與本集團建議申請轉板上市有關而產生的法律及專業費用增加約人民幣4.9百萬元，(ii)薪金及員工福利開支增加約人民幣1.6百萬元，乃主要由於分派花紅增加；及(iii)有關於2018年6月22日派付截至2017年12月31日止年度的末期股息的匯兌差異增加約人民幣2.0百萬元。

所得稅開支

本集團截至2018年12月31日止年度的所得稅開支為約人民幣29.1百萬元(截至2017年12月31日止年度：約人民幣16.2百萬元)。所得稅開支增加主要由於本集團中國附屬公司截至2018年12月31日止年度的利潤較2017年同期大幅增加所致。詳情請參閱本公告「所得稅開支」一節。

年內利潤

由於上述原因，本公司權益所有人應佔利潤自截至2017年12月31日止年度的約人民幣43.4百萬元增加約107.1%至截至2018年12月31日止年度的約人民幣89.9百萬元。

截至2017年12月31日止年度與截至2016年12月31日止年度的比較

收入

本集團的收入由截至2016年12月31日止年度的約人民幣45.0百萬元增加約78.4%至截至2017年12月31日止年度的約人民幣80.3百萬元。收入增加主要由於2017年商業化發行了《Number Drop》、《G-game》、《零食大亂鬥》、《薩弗隆戰記》、《超級大亨》、《森林大聯歡》、《捕魚大亂鬥》以及《超級逗萌獸》八款移動設備遊戲系列帶來的收入增加所致。詳情請參閱本公告「按遊戲系列劃分的收入」一節。

直接成本

本集團截至2017年12月31日止年度的直接成本約為人民幣11.5百萬元，較截至2016年12月31日止年度的約人民幣7.4百萬元上升約55.4%。直接成本的增加主要由於(i)本年度內以商業化方式發行了《Number Drop》、《G-game》、《零食大亂鬥》、《薩弗隆戰記》、《超級大亨》、《森林大聯歡》、《捕魚大亂鬥》以及《超級逗萌獸》八款新移動設備遊戲系列，故需額外人力作遊戲更新及維護及就商業營運遊戲向授權營運商提供協助，確保取得正面市場回響；(ii)本集團於2016年至2017年商業化發行新遊戲，導致無形資產攤銷成本增加；(iii)薪金及福利開支上升；以及iv)收入的大幅度增加而導致其他稅金及附加費增加等原因所致。

毛利及毛利率

本集團截至2017年12月31日止年度的毛利約為人民幣68.8百萬元，較截至2016年12月31日止年度的約人民幣37.6百萬元增加約人民幣31.2百萬元；本集團截至2017年12月31日止年度的毛利率約為85.7%，而截至2016年12月31日止年度約為83.6%。毛利及毛利率的增加主要由於本年度內商業化推出新遊戲產生的收入增加所致。毛利率於兩個年度維持相對穩定。

其他收入

本集團其他收入主要包括銀行短期存款利息收入及政府補助等。本集團截至2017年12月31日止年度的其他收入約為人民幣3.3百萬元，而2016年則約為人民幣2.6百萬元，增加主要原因是本集團中國附屬公司於2017年獲得的當地政府授予的政府補助約人民幣2.2百萬元較2016年約人民幣1.4百萬元增加所致。

遊戲研究成本

本集團截至2017年12月31日止年度的遊戲研究成本約為人民幣0.2百萬元，較截至2016年12月31日止年度約人民幣0.6百萬元下降約人民幣0.4百萬元。由於本集團若干新遊戲(包括《森林大聯歡》、《捕魚大亂鬥》、《超級逗萌獸》及《超級大富翁》遊戲系列)的複雜程度相對為低，其遊戲開發及程式工作於開發過程早段已開始，因此截至2017年12月31日止年度及截至2016年12月31日止年度遊戲立項及評估階段的移動設備遊戲動用人力和資源減少，詳情請參閱本公告「遊戲研發成本」一節。

推廣成本

本集團截至2017年12月31日止年度的推廣成本約為人民幣0.6百萬元，較截至2016年12月31日止年度下跌約人民幣0.2百萬元，主要是推廣員工數目減少導致。

行政開支

本集團截至2017年12月31日止年度的行政開支約為人民幣11.7百萬元，較截至2016年12月31日止年度約人民幣12.8百萬元下降約8.6%。不計入於2016年產生的上市相關費用，本集團截至2017年12月31日止年度的行政開支約為人民幣11.7百萬元，較截至2016年12月31日止年度的約人民幣9.0百萬元增加約30.0%。本集團行政開支增加主要由於本集團人員薪金增加以及本集團經營場所租賃租金增加所致。

所得稅開支

本集團截至2017年12月31日止年度的所得稅開支約為人民幣16.2百萬元(截至2016年12月31日止年度：約為人民幣3.9百萬元)。所得稅開支增加主要由於(i)本集團中國附屬公司截至2017年12月31日止年度的利潤較截至2016年12月31日止年度大幅增加；及(ii)就本集團中國附屬公司向外國投資者分派股息之預扣責任按中國稅法規定之所得稅開支撥備增加所致。詳情請參閱本公告「所得稅開支」一節。

本年利潤

由於上述原因，本公司權益所有人應佔利潤自截至2016年12月31日止年度的約人民幣22.0百萬元增加約97.3%至截至2017年12月31日止年度的約人民幣43.4百萬元。

綜合財務狀況表

下表載列本集團於所示日期的綜合財務狀況表：

	2016年 人民幣千元	12月31日 2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	於2019年 3月31日 人民幣千元 (未經審計)
非流動資產				
物業、廠房及設備	1,557	1,746	1,507	1,446
無形資產	7,623	8,040	7,602	9,694
使用權資產	—	—	—	2,258
採用權益法入賬的投資	—	—	2,452	2,817
	<u>9,180</u>	<u>9,786</u>	<u>11,561</u>	<u>16,215</u>
流動資產				
貿易應收賬款	13,217	28,882	64,195	71,419
預付款項、按金及其他應收款項	687	2,101	732	931
短期銀行存款	10,000	10,000	—	—
現金及現金等價物	70,106	78,534	136,783	163,023
	<u>94,010</u>	<u>119,517</u>	<u>201,710</u>	<u>235,373</u>
流動負債				
貿易及其他應付款項	1,901	2,891	5,063	6,916
遞延收入	3,314	2,212	954	611
應付股息	—	451	—	—
應付稅項	1,430	2,444	6,129	6,850
租賃負債	—	—	—	2,185
	<u>6,645</u>	<u>7,998</u>	<u>12,146</u>	<u>16,562</u>
流動資產淨額	<u>87,365</u>	<u>111,519</u>	<u>189,564</u>	<u>218,811</u>
總資產減流動負債	<u>96,545</u>	<u>121,305</u>	<u>201,125</u>	<u>235,026</u>

	2016年 人民幣千元	12月31日 2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	於2019年 3月31日 人民幣千元 (未經審計)
非流動負債				
遞延收入	336	844	66	29
租賃負債	—	—	—	73
遞延稅項負債	—	4,000	8,900	12,000
	<u>336</u>	<u>4,844</u>	<u>8,966</u>	<u>12,102</u>
資產淨額	<u>96,209</u>	<u>116,461</u>	<u>192,159</u>	<u>222,924</u>
權益				
股本	1,347	1,347	2,669	2,669
儲備	<u>94,862</u>	<u>115,114</u>	<u>189,525</u>	<u>220,322</u>
	96,209	116,461	192,194	222,991
非控制性權益	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(35)</u>	<u>(67)</u>
權益總額	<u>96,209</u>	<u>116,461</u>	<u>192,159</u>	<u>222,924</u>

於2017年12月31日，本集團的流動資產淨額由2016年12月31日約人民幣87.4百萬元增加約人民幣24.1百萬元或27.6%至2017年12月31日約人民幣111.5百萬元。年內流動資產淨額增加主要由於(i)貿易應收賬款增加約人民幣15.7百萬元，主要因本集團年內收入增加所致；及(ii)經營活動產生的現金淨額令現金及現金等價物增加約人民幣8.4百萬元。

本集團的流動資產淨額由2017年12月31日約人民幣111.5百萬元進一步增加約人民幣78.1百萬元或70.0%至2018年12月31日約人民幣189.6百萬元。年內流動資產淨額增加主要由於經營活動產生的現金淨額令現金及現金等價物增加約人民幣58.2百萬元。

本集團的流動資產淨額由截至2018年12月31日約人民幣189.6百萬元進一步增加約人民幣29.2百萬元(或15.4%)至截至2019年3月31日約人民幣218.8百萬元。期內流動資產淨額增加乃主要由於(i)貿易應收賬款增加約人民幣7.2百萬元，主要因本集團年內收入增加所致；及(ii)經營活動產生的現金淨額令現金及現金等價物增加約人民幣26.2百萬元。

主要財務狀況表項目說明

物業、廠房及設備

	辦公設備 人民幣千元	家具及傢俬 人民幣千元	租賃物業 裝修 人民幣千元	總計 人民幣千元
成本				
於2016年1月1日	2,282	148	225	2,655
添置	<u>273</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>273</u>
於2016年12月31日及 2017年1月1日	2,555	148	225	2,928
添置	817	—	232	1,049
匯兌調整	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(2)</u>	<u>(2)</u>
於2017年12月31日及 2018年1月1日	3,372	148	455	3,975
添置	770	13	—	783
匯兌調整	<u>4</u>	<u>—</u>	<u>11</u>	<u>15</u>
於2018年12月31日及 2019年1月1日	4,146	161	466	4,773
添置	138	—	—	138
匯兌調整	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(5)</u>	<u>(5)</u>
於2019年3月31日 (未經審計)	<u>4,284</u>	<u>161</u>	<u>461</u>	<u>4,906</u>

	辦公設備 人民幣千元	家具及傢俬 人民幣千元	租賃物業 裝修 人民幣千元	總計 人民幣千元
累計折舊				
於2016年1月1日	625	49	56	730
年內支出	<u>542</u>	<u>24</u>	<u>75</u>	<u>641</u>
於2016年12月31日及 2017年1月1日	1,167	73	131	1,371
年內支出	682	24	155	861
匯兌調整	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(3)</u>	<u>(3)</u>
於2017年12月31日及 2018年1月1日	1,849	97	283	2,229
年內支出	871	21	136	1,028
匯兌調整	<u>1</u>	<u>—</u>	<u>8</u>	<u>9</u>
於2018年12月31日及 2019年1月1日	2,721	118	427	3,266
期內支出	164	5	29	198
匯兌調整	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(4)</u>	<u>(4)</u>
於2019年3月31日 (未經審計)	2,885	123	452	3,460
賬面淨值				
於2019年3月31日 (未經審計)	<u>1,399</u>	<u>38</u>	<u>9</u>	<u>1,446</u>
於2018年12月31日	<u>1,425</u>	<u>43</u>	<u>39</u>	<u>1,507</u>
於2017年12月31日	<u>1,523</u>	<u>51</u>	<u>172</u>	<u>1,746</u>
於2016年12月31日	<u>1,388</u>	<u>75</u>	<u>94</u>	<u>1,557</u>

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團物業、廠房及設備包括辦公設備、家具及傢俬以及租賃物業裝修。

於2017年12月31日，物業、廠房及設備將約為人民幣1.7百萬元，較2016年12月31

日約人民幣1.6百萬元增加約人民幣0.1百萬元。增加主要由於購置辦公設備及租賃物業裝修錄得添置人民幣1.0百萬元，且被折舊開支約人民幣0.9百萬元所抵銷。

於2018年12月31日，物業、廠房及設備將約為人民幣1.5百萬元，較2017年12月31日約人民幣1.7百萬元減少約人民幣0.2百萬元。減少主要由於購置辦公設備以及家具及傢俬錄得添置人民幣0.8百萬元，且被折舊開支約人民幣1.0百萬元所抵銷。

於2019年3月31日的物業、廠房及設備約為人民幣1.4百萬元，較2018年12月31日約人民幣1.5百萬元減少約人民幣0.1百萬元。減少乃主要由於折舊開支約人民幣0.2百萬元，且被購置辦公設備錄得添置人民幣0.1百萬元所抵銷。

無形資產

	遊戲		
	知識產權	開發成本	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
成本			
於2016年1月1日	6,356	5,674	12,030
添置	—	3,365	3,365
自開發成本轉撥	<u>7,405</u>	<u>(7,405)</u>	<u>—</u>
於2016年12月31日及2017年1月1日	13,761	1,634	15,395
添置	—	6,684	6,684
自開發成本轉撥	<u>7,070</u>	<u>(7,070)</u>	<u>—</u>
於2017年12月31日及2018年1月1日	20,831	1,248	22,079
添置	—	6,579	6,579
自開發成本轉撥	<u>3,444</u>	<u>(3,444)</u>	<u>—</u>
於2018年12月31日及2019年1月1日	24,275	4,383	28,658
添置	<u>—</u>	<u>3,208</u>	<u>3,208</u>
於2019年3月31日 (未經審計)	<u>24,275</u>	<u>7,591</u>	<u>31,866</u>

	遊戲 知識產權 人民幣千元	開發成本 人民幣千元	總計 人民幣千元
累計攤銷及減值			
於2016年1月1日	2,494	—	2,494
年內支出	<u>5,278</u>	<u>—</u>	<u>5,278</u>
於2016年12月31日及2017年1月1日	7,772	—	7,772
年內支出	<u>6,267</u>	<u>—</u>	<u>6,267</u>
於2017年12月31日及2018年1月1日	14,039	—	14,039
年內支出	6,153	—	6,153
年內減值	<u>864</u>	<u>—</u>	<u>864</u>
於2018年12月31日及2019年1月1日	21,056	—	21,056
期內支出	<u>1,116</u>	<u>—</u>	<u>1,116</u>
於2019年3月31日 (未經審計)	<u>22,172</u>	<u>—</u>	<u>22,172</u>
賬面淨值			
於2019年3月31日 (未經審計)	<u>2,103</u>	<u>7,591</u>	<u>9,694</u>
於2018年12月31日	<u>3,219</u>	<u>4,383</u>	<u>7,602</u>
於2017年12月31日	<u>6,792</u>	<u>1,248</u>	<u>8,040</u>
於2016年12月31日	<u>5,989</u>	<u>1,634</u>	<u>7,623</u>

截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團的無形資產主要為遊戲知識產權以及開發成本。

遊戲知識產權

於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，本集團遊戲知識產權的賬面值分別約人民幣6.0百萬元、人民幣6.8百萬元、人民幣3.2百萬元及人民幣2.1百萬元。

於2017年12月31日，遊戲知識產權的成本約為人民幣20.8百萬元，較2016年12月31日的成本增加約人民幣7.0百萬元。增加主要由於(i)本集團《超級逗萌獸》遊戲系列之移動設備版自2017年12月商業化推出以來已獲確認為我們的遊戲知識產權；及(ii)本集團《薩弗隆戰記》遊戲系列移動設備版於2017年7月以商業化方式推出。

於2018年12月31日，遊戲知識產權的成本約為人民幣24.3百萬元，較2017年12月31日的成本增加約人民幣3.5百萬元。增加主要由於(i)本集團《超級大富翁》遊戲系列之移動設備版自2018年2月商業化推出以來已獲確認為我們的遊戲知識產權；及(ii)本集團《星戰紀》及《晃晃大作戰》遊戲系列移動設備版於2018年6月及2018年7月以商業化方式推出。

於2019年3月31日的遊戲知識產權成本約為人民幣24.3百萬元，較2018年12月31日無變動。

開發成本

下表載列截至所示日期本集團按遊戲劃分的開發成本的明細：

	2016年		於12月31日 2017年		2018年		於2019年3月31日 (未經審計)	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
《零食大亂鬥》	718	44.0	—	—	—	—	—	—
《薩弗隆戰記》	617	37.8	—	—	—	—	—	—
《Number Drop》	146	8.9	—	—	—	—	—	—
《G-game》	153	9.3	—	—	—	—	—	—
《超級大富翁》	—	—	1,248	100.0	—	—	—	—
《皇家大亨》 (暫定名稱)	—	—	—	—	3,134	71.5	3,707	48.8
《皇家捕魚》 (暫定名稱)	—	—	—	—	1,100	25.1	1,815	23.9
《零食大亂鬥 2》(暫定名 稱)	—	—	—	—	—	—	947	12.5
《超級地鼠大 亂鬥》(暫定 名稱)	—	—	—	—	149	3.4	744	9.8
《超級彈彈彈》 (暫定名稱)	—	—	—	—	—	—	258	3.4
《叢林秘寶》 (暫定名稱)	—	—	—	—	—	—	120	1.6
合計	<u>1,634</u>	<u>100.0</u>	<u>1,248</u>	<u>100.0</u>	<u>4,383</u>	<u>100.0</u>	<u>7,591</u>	<u>100.0</u>

於2016年、2017年、2018年12月31日及2019年3月31日，本集團的開發成本賬面值分別約為人民幣1.6百萬元、人民幣1.2百萬元、人民幣4.4百萬元及人民幣7.6百萬元，乃主要由於與遊戲開發及編程階段有關的已資本化開支(例如負責遊戲開發的員工薪金及外包費用)所致。

於截至2017年12月31日止年度，本集團的開發成本賬面值下降約人民幣0.4百萬元，主要由於2017年12月及2017年7月《超級逗萌獸》及《薩弗隆戰記》遊戲系列的移動設備版實現商業化發行。因此，開發成本約人民幣7.1百萬元轉移至遊戲知識產權，部份被所增加的約人民幣6.7百萬元的開發成本所抵銷，開發成本的大部份金額為開發包括《超級逗萌獸》、《薩弗隆戰記》、《超級大富翁》、《捕魚大亂鬥》、《森林大聯歡》及《超級大亨》等系列本集團移動設備遊戲系列的已資本化開支。

於截至2018年12月31日止年度，本集團的開發成本賬面值增加約人民幣3.1百萬元，乃由於開發成本增加約人民幣6.5百萬元，主要由於本集團開發包括《超級大富翁》、《星戰紀》、《晃晃大作戰》、《皇家大亨》(暫定名稱)及《皇家捕魚》(暫定名稱)系列的移動設備遊戲系列的已資本化開支，部分被減少約人民幣3.4百萬元所抵銷，乃主要由於2018年2月及2018年6月本集團分別商業化發行新遊戲系列《超級大富翁》及《星戰紀》後開發成本轉移至遊戲知識產權。

於截至2019年3月31日止三個月，本集團的開發成本賬面值增加約人民幣3.2百萬元，主要由於自截至2018年12月31日止年度持續開發遊戲系列(包括《皇家大亨》(暫定名稱)、《皇家捕魚》(暫定名稱)及《超級地鼠大亂鬥》(暫定名稱)系列)之資本化開支以及於截至2019年3月31日止三個月開發其他新遊戲系列(包括《零食大亂鬥 2》(暫定名稱)、《超級彈彈彈》(暫定名稱)及《叢林秘寶》(暫定名稱)系列)。

使用權資產及租賃負債

本集團自2019年1月1日起已採納香港財務報告準則第16號「租賃」，導致會計政策變動及對綜合財務報表確認的金額作出調整。根據香港財務報告準則第16號之過渡規定，本集團已確認初次應用香港財務報告準則第16號的累計影響，作為初次應用日期(即2019年1月1日)保留利潤的期初結餘調整。因此，2018年呈列的財務資料並未重列。

由於應用香港財務報告準則第16號，就先前分類為經營租賃的租賃而言，本集團就其於2019年3月31日作為承租人的租用辦公室物業分別確認人民幣2.3百萬元的使用權資產及租賃負債，而董事認為對本集團的財務表現及狀況概無重大影響。

採用權益法入賬的投資

	於12月31日		於3月31日	
	2016年 人民幣千元	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元 (未經審計)
分佔資產淨值	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>2,452</u>	<u>2,817</u>

本集團於2019年3月31日權益投資的詳情如下：

名稱	註冊成立及 營業地點	已註冊及 發行資本	本集團於 2019年 3月31日 所持權益 百分比	主營業務
Newbie Media	泰國	35.0百萬泰銖	45%	網絡遊戲 廣告管理 及策劃

本集團投資於泰國註冊成立的有限公司Newbie Media旨在(其中包括)將本公司的遊戲銷售拓展並伸延至海外市場，從而增加及豐富本集團的收入來源。有關本集團於泰國之投資的詳情，請參閱「近期發展 — 進一步擴充本集團」一節。

貿易應收賬款

於截至2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日止各相應年末，本集團的貿易應收賬款指本集團尚未收取的授權營運商應付授權費及收入分成。本集團於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日的貿易應收賬款分別約為人民幣13.2百萬元、人民幣28.9百萬元、人民幣64.2百萬元及人民幣71.4百萬元，分別佔截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度各年末及截至2019年3月31日止三個月末我們流動資產總額的約14.0%、24.2%、31.8%及30.4%。

於2017年12月31日，本集團的貿易應收賬款較2016年12月31日的結餘增加人民幣15.7百萬元。增加乃主要由於新遊戲《Number Drop》、《G-game》、《零食大亂鬥》、《超級大亨》、《森林大聯歡》、《捕魚大亂鬥》及《超級逗萌獸》遊戲系列的商業化發行及現有遊戲系列帶來收益增加所致。

於2018年12月31日，本集團的貿易應收賬款較2017年12月31日的結餘增加人民幣35.3百萬元。增加乃主要由於新遊戲《星戰紀》及《晃晃大作戰》遊戲系列的商業化發行及現有遊戲系列帶來收益增加所致。

本集團於2019年3月31日的貿易應收賬款較2018年12月31日的結餘增加人民幣7.2百萬元。增加乃主要由於現有遊戲系列帶來收益增加所致。

於截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月，我們向授權營運商授出的信貸期為120天以內。下表載列於所示日期我們的貿易應收賬款按發票日期的賬齡分析：

	2016年		於12月31日		2018年		於2019年3月31日	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
0-30天	5,163	39.1	11,602	40.2	17,865	27.8	16,910	23.7
31-60天	4,690	35.5	8,285	28.7	16,118	25.1	19,975	28.0
61-90天	2,607	19.7	7,783	26.9	16,612	25.9	18,661	26.1
91-120天	146	1.1	304	1.1	12,907	20.1	14,675	20.5
超過120天	611	4.6	908	3.1	693	1.1	1,198	1.7
總計	<u>13,217</u>	<u>100.0</u>	<u>28,882</u>	<u>100.0</u>	<u>64,195</u>	<u>100.0</u>	<u>71,419</u>	<u>100.0</u>

於最後實際可行日期，我們截至2019年3月31日約50.9%的貿易應收賬款其後已償付。

下表載列於所示日期我們按到期日劃分貿易應收賬款賬齡分析：

	於12月31日							
	2016年		2017年		2018年		於2019年3月31日	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
	(未經審計)							
未逾期亦未減值	12,606	95.4	27,975	96.9	63,502	98.9	70,221	98.3
逾期少於30天	154	1.2	110	0.4	90	0.1	286	0.4
逾期超過30天但少於60天	34	0.3	358	1.2	78	0.1	125	0.2
逾期超過60天但少於120天	6	0.0	274	0.9	121	0.2	186	0.3
逾期超過120天但少於1年	417	3.1	163	0.6	241	0.4	438	0.6
逾期超過1年	—	—	2	0.0	163	0.3	163	0.2
總計	<u>13,217</u>	<u>100.0</u>	<u>28,882</u>	<u>100.0</u>	<u>64,195</u>	<u>100.0</u>	<u>71,419</u>	<u>100.0</u>

本集團於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日的已逾期但未減值的貿易應收賬款分別約人民幣0.6百萬元、人民幣0.9百萬元、人民幣0.7百萬元及人民幣1.2百萬元乃與和我們有穩定業務合作關係的授權營運商相關。根據過往經驗，董事認為無需作出減值撥備，乃由於該等授權營運商的信貸質素並無發生重大變化。

下表載列於所示相關年度貿易應收賬款週轉天數：

	截至12月31日止年度			截至2019年
	2016年	2017年	2018年	3月31日止三個月
貿易應收賬款週轉天數	109	101	107	115

於截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團的貿易應收賬款週轉天數(按截至2016年、2017年及2018年12月31日止各年末及截至2019年3月31日止三個月貿易應收賬款平均結餘除以本集團有關年

度／期間收入(不包括授權費)再分別乘以365天或90天計算)分別保持約109天、101天、107天及115天，屬於本集團於截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月授予授權營運商的信貸期範圍內。

其他流動資產

其他流動資產主要包括預付款項、按金及其他應收款項、銀行存款以及現金及現金等價物。於2016年、2017年、2018年12月31日及2019年3月31日，其他流動資產分別約人民幣80.8百萬元、人民幣90.6百萬元、人民幣137.5百萬元及人民幣164.0百萬元。整體上升主要由於截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團來自收入的營運現金流量增加等因素，增加現金及現金等價物所致。

貿易及其他應付款項

下表載列於所示日期本集團的貿易及其他應付款項明細：

	2016年	於2019年	2018年	於2019年
	2016年	2017年	2018年	3月31日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審計)
貿易應付賬款	99	—	—	—
應計費用	1,295	1,936	2,768	5,577
其他應付款項	<u>507</u>	<u>955</u>	<u>2,295</u>	<u>1,339</u>
總計	<u>1,901</u>	<u>2,891</u>	<u>5,063</u>	<u>6,916</u>

截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團貿易及其他應付款項包括貿易應付賬款、應計費用及其他應付款項。

於2017年12月31日，貿易及其他應付款項約為人民幣2.9百萬元，較2016年12月31日的結餘增加人民幣1.0百萬元。增加主要由於應付薪金及福利及除企業所得稅外的其他稅項增加所致。

於2018年12月31日，貿易及其他應付款項約為人民幣5.1百萬元，較2017年12月31日的結餘增加人民幣2.2百萬元。增加主要由於(i)應付薪金及福利及除企業所得稅外的其他稅項增加；及(ii)就年內代表僱員所收一次性政府房屋津貼之其他應付款項所致。

於2019年3月31日的貿易及其他應付款項約為人民幣6.9百萬元，較2018年12月31日的結餘增加人民幣1.8百萬元。增加乃主要由於(i)因轉板上市申請等之應計法律及專業費用增加約人民幣2.1百萬元；(ii)應付薪金及福利及除企業所得稅外的其他稅項增加約人民幣0.4百萬元，部分被減幅約人民幣0.7百萬元所抵銷，主要由於向僱員清付截至2018年12月31日止年度內代表僱員所收一次性政府房屋津貼之其他應付僱員款項所致。

遞延收入

本集團的遞延收入指一般根據本集團與授權營運商議定的合約條款就於議定期間在指定地區營運特定遊戲而授出的獨家營運權而收取的尚未確認為收入的授權費。本集團分期向授權營運商收取的授權費將於授權期間(於截至2016年、2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月一般為兩年)按直線基準確認為收入。遞延收入按香港財務報告準則第15號「來自客戶合約的收入」分類為合約負債。

於2016年、2017年及2018年12月31日及2019年3月31日，我們的遞延收入餘額(包括即期及非即期部份)分別約為人民幣3.7百萬元、人民幣3.1百萬元、人民幣1.0百萬元及人民幣0.6百萬元。於2016年、2017年、2018年12月31日及2019年3月31日，本集團的遞延收入非即期部份分別約為人民幣0.3百萬元、人民幣0.8百萬元、人民幣66,000元及人民幣29,000元，預期將於截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月的各財政期間的年結日起超過一年後變現。

刊發業績

本集團截至2018年3月31日止三個月的第一季度業績已告刊發。詳情請參閱本公司於2018年5月11日刊發的截至2018年3月31日止三個月的第一季度業績公告及第一季度報告。

本集團截至2018年6月30日止六個月之中期業績已告刊發。詳情請參閱本公司於2018年8月10日刊發的截至2018年6月30日止六個月的中期業績公告及中期報告。

本集團截至2018年9月30日止九個月的第三季度業績已告刊發。詳情請參閱本公司於2018年11月13日刊發的截至2018年9月30日止九個月的第三季度業績公告及第三季度報告。

本集團截至2018年12月31日止年度之全年業績已告刊發。詳情請參閱本公司分別於2019年3月19日及2019年3月21日刊發的截至2018年12月31日止年度的全年業績公告及年度報告。

本集團截至2019年3月31日止三個月的第一季度業績已告刊發。詳情請參閱本公司於2019年5月14日刊發的截至2019年3月31日止三個月的第一季度業績公告及第一季度報告。

與本集團業務有關之重大風險

本集團極為依賴有限的授權營運商，從而獲得收入，倘本集團與該等授權營運商的業務關係惡化或中斷，本集團的業務、經營業績及財務狀況或會受到重大不利影響

本集團專注於開發移動設備遊戲及網頁遊戲，並無自行營運及發佈任何自主開發遊戲。本集團已將遊戲授權予多家實力雄厚的遊戲營運商(作為本集團的授權營運商)，並自該等授權營運商的推廣渠道及平台獲益。本集團的授權營運商獲授獨家及／或非獨家權利，以於議定期間在指定地區營運、發佈及推廣特定遊戲並向本集團支付授權費及／或收入分成。

截至2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團的五大客戶全部為獲授權於指定地區營運本集團自主開發遊戲的第三方營運商。截至2017年12月31日、2018年12月31日及2019年3月31日，本集團分別向12家、12家及11家授權營運商授權營運本集團自主開發的移動設備遊戲及網頁遊戲。於截至2017年12月31日、2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團的單一最大授權營運商為本集團的總收入貢獻約40.0%、78.7%及82.5%，而本集團的五大授權營運商所貢獻的收入分別佔本集團總收入約90.4%、97.5%及99.1%。為減少對主要授權營運商的依賴，本集團計劃將遊戲授權予多家新授權營運商進行營運。然而，本集團預期在可見未來幾家實力雄厚的遊戲營運商仍將是本集團的主要客戶。

因此，倘本集團任何一家授權營運商出現以下任何一種情況，均會對本集團的財務狀況及經營業績產生重大不利影響：

- 倒閉；

- 因任何原因(諸如營運商缺乏必需的授權或許可)而終止關係；
- 限制遊戲玩家訪問其平台；
- 修訂其遊戲玩家服務條款或其他政策；
- 更改其費用結構；或
- 向本集團的競爭者提供更多優惠條款或自主開發遊戲。

此外，倘本集團的任何授權營運商喪失其市場地位，或倘彼等不能及／或無法履行其合約責任，本集團將需以類似的商業條款物色及覓得可替代授權營運商。於截至2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月，本集團終止與中國一家授權營運商的業務關係，因授權營運商的遊戲授權運營合約期限已到及授權營運商業務調整。本集團無法保證於未來不會遭遇終止與授權營運商的業務關係的情況。無法保證本集團將能在較短期間覓得合適的可替代授權營運商，及／或能與新授權營運商議得較優惠的商業條款。

此外，本集團無法保證任何新授權營運商將能夠於議定期間在指定地區成功營運本集團自主開發的移動設備遊戲及網頁遊戲。在此情況下，本集團的經營業績及財務狀況可能受到重大不利影響。

本集團截至2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月分別超過73%及77%收入來自本集團兩項移動設備遊戲，該等遊戲均由本集團截至2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月最大授權營運商營運，倘該兩項移動設備遊戲或有關授權營運商受任何重大不利影響，將嚴重影響本集團的業務

本集團截至2018年12月31日止年度的收入主要來自《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》遊戲系列，分別佔本集團收入的40.9%及32.2%。截至2019年3月31日止三個月，《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》遊戲系列貢獻的收入分別佔本集團收入的51.9%及25.3%。董事預期本集團在可見將來將繼續從少數遊戲獲取大額收入。儘管本集團亦積極嘗試透過不同方法提升用家體驗及為遊戲玩家提供最大價值，惟本集團未能向股東及投資者保證該等方法吸引的付費玩家數量可成功媲美上述移動設備遊戲。因此，倘(i)競爭對手在未經授權下複製或模仿本集團的遊戲；(ii)本集團未能適時改善、更新或完善該等遊戲；或(iii)因網絡故障、「黑客入侵」或其他在本集團控制以

外的因素而導致服務器持續或長時間中斷，可能會對本集團的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

由於《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》兩項遊戲均由深圳維京人營運，其為本集團最大授權營運商，其截至2017年及2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月的收入佔本集團總收入分別40.0%、78.7%及82.5%，該授權營運商受任何重大不利影響可對本集團的業務構成重大影響。

截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月內大部分收入乃來自中國，政府監管機構任何行政上的變動可對市場狀況構成影響，進而可影響我們的經營業績。

本集團網絡遊戲之營運須受中國多個政府機關監督及管理。由於截至2016年、2017年及2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月內大部分收入乃來自中國，政府監管機構，如國家廣電總局及文化和旅遊部任何行政上的變動亦可能影響市場狀況，進而可影響我們的經營業績。詳情請參閱本公告「近期發展」一節項下「有關保護未成年人的法規」及「新網絡遊戲審批及備案」等節。

配售所得款項用途

本公司股份於2016年2月18日在聯交所GEM上市，且本公司從配售所得的款項淨額約為28.9百萬港元。

於最後實際可行日期，本集團已累計使用配售所得款項淨額約16.5百萬港元(其中約7.2百萬港元用於開發移動設備平台新遊戲、約0.1百萬港元用於開發新網頁遊戲、約2.9百萬港元用於持續優化本集團在各類平台的現有遊戲、約1.2百萬港元用於提升本集團的遊戲開發能力、約3.6百萬港元用於收購／投資遊戲開發商及相關周邊企業及約1.5百萬港元用於營運資金及其他一般企業用途)。

下表概述本公司之配售所得款項用途，僅供說明用途：

招股章程所披露之 預期所得款項用途	預期所得款項		截至最後實際可行		截至最後實際可行	
	用途(按招股章程		日期所得		日期剩餘所得款項	
	所分配) ^(附註)		款項用途(實際應用)		日期剩餘所得款項	
	所得款項	港元	所得款項	港元	所得款項	港元
淨額之概約	(百萬)	淨額之概約	(百萬)	淨額之概約	(百萬)	
百分比	(概約)	百分比	(概約)	百分比	(概約)	
持續優化於各類平台的現有遊戲	10.0%	2.9	10.0%	2.9	—	—
開發新遊戲 — 網頁遊戲	25.0%	7.2	0.4%	0.1	24.6%	7.1
開發新遊戲 — 移動設備遊戲	25.0%	7.2	25.0%	7.2	—	—
尋求獲得／收購適當素材改編權之機會	12.5%	3.6	—	—	12.5%	3.6
收購／投資於遊戲開發商及有關公司	12.5%	3.6	12.5%	3.6	—	—
提升遊戲開發能力並使其多樣化	10.0%	2.9	4.1%	1.2	5.9%	1.7
營運資金及其他一般企業用途	5.0%	1.5	5.0%	1.5	—	—
合計	<u>100.0%</u>	<u>28.9</u>	<u>57.0%</u>	<u>16.5</u>	<u>43.0%</u>	<u>12.4</u>

附註： 分配百分比反映招股章程中實施方案所示配售之所得款項百分比。本公告所示分配的所得款項實際金額已獲調整，以反映根據本公司於GEM上市實際收到的所得款項淨額。招股章程之實施方案乃按招股章程最後實際可行日期之預期發售價中位數而定。

有關分配於收購／投資於遊戲開發商及相關公司的3.6百萬港元之款項，本集團將該等金額用於投資在泰國的一間公司，該公司主要從事網絡遊戲廣告管理及計劃。有關該等投資詳情，請參閱本公告「近期發展 — 進一步擴充本集團」一節。

於最後實際可行日期，配售所得款項餘額約為12.4百萬港元，包括：(a)開發新遊戲 — 網頁遊戲的款項約7.1百萬港元；(b)尋求機會獲得／購買適當素材改編權的款項約3.6百萬港元；及(c)提升遊戲開發能力並使其多樣化的款項約1.7百萬港元。

(a) 開發新遊戲 — 網頁遊戲

近年，網絡遊戲行業經歷重大變動。移動設備遊戲分部經歷急速增長，而網頁遊戲分部則經歷衰退。鑑於網絡遊戲行業的發展，本集團於截至2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月內專注開發新移動設備遊戲及延遲使用其分配予開發新網頁遊戲之配售所得款項淨額。本集團計劃於截至2019年12月31日止年度利用該所得款項開發兩個新網頁遊戲。新網頁遊戲研究及開發預期於2019年中開始。待有關政府部門授出批文後，兩個新網頁遊戲預期將於2021年第一季度在中國市場商業化發行。有關本集團網頁遊戲的業務策略，請參閱本公告「經營業績主要組成部分說明 — 移動設備遊戲及網頁遊戲的商業策略」一節。

(b) 尋求機會獲得／購買適當素材改編權(即改編小說角色、插圖或設計以用於本集團所開發遊戲的權利)

本集團擬應用此部分分配的所得款項淨額收購將小說角色用於本集團開發的網絡遊戲的許可權。根據董事的意見，本集團就收購許可權與海外公司進行磋商，然而，於最後實際可行日期仍未就知識產權授權費的條款及條件達成協議。因此，使用分配予收購小說角色許可權之配售所得款項淨額遭延遲。本集團將繼續尋找機會，並預期於2019年末使用該等所得款項。

(c) 提升遊戲開發能力並使其多樣化

本集團擬分配所得款項作多元化遊戲開發能力用途，主要用作購買軟件及電腦硬件。然而，鑑於新網頁遊戲發展延誤，自GEM上市至最後實際可行日期止，所分配所得款項未有悉數動用。就此部分分配所得款項淨額之餘下部分，本集團計劃於2019年分配0.9百萬港元以收購遊戲開發軟件，及於2020年分配1.1百萬港元於投資計算機硬件，以提升本集團的開發能力。

用於升級及使本集團遊戲開發能力更多元化的配售所得款項約為2.0百萬港元，預期用作購買軟件及電腦硬件。就本集團於GEM上市後開展的研發項目而言，考慮於研發階段遇到的實際規模及複雜性，董事認為，本集團現有電腦硬件及軟件可滿足其需求。因此，使用該所得款項約2.0百萬港元之計劃受延。由於研發項目增加及開發更多精品遊戲的目標，本集團研發項目所需標準預期有所提升。現有軟件及硬件預期不再能滿足研發需要，預期於2020年悉數動用該所得款項。

近期發展

進一步擴充本集團

鑒於東南亞遊戲市場潛力日增，本公司投資於泰國註冊成立的實體，作為首次進攻東南亞各國遊戲市場的戰略舉措。

於2018年年初，本集團分別透過向獨立第三方收購Firerock Co.98%及認購Newbie Media 45%的股權而投資兩家於泰國註冊成立的有限公司。

Firerock Co.於2018年初註冊成立，主要從事網絡遊戲開發。於最後實際可行日期，其一直專注發展兩款移動設備遊戲系列的本地內容，即《皇家大亨》及《皇家捕魚》。於最後實際可行日期，Firerock Co.有十四名僱員。賀鵬先生及馬永強先生為Firerock Co.的少數股東，各持有1%的股權並為獨立第三方。賀先生及馬先生各於網絡遊戲行業分別擁有超過五年經驗。就董事所深知及所信，除馬先生現為Firerock Co.及Newbie Media的董事外，賀先生及馬先生過去或現在與本集團、其附屬公司、其股東、董事、高級管理層或彼等各聯繫人概無關係。

Newbie Media於2018年初註冊成立，主要從事網絡遊戲的廣告管理及策劃。於最後實際可行日期，Newbie Media一直於公共交通及戶外廣告推廣第三方網絡遊戲，而本集團期望Newbie Media日後亦將協助本集團推廣其海外遊戲服務。於最後實際可行日期，Newbie Media有19名僱員。目前持有Newbie Media 51%股權的最大股東Suksom Sirichotiwong女士為獨立第三方，於網絡遊戲市場營銷及廣告擁

有超過三年經驗。少數股東為馬永強先生，其持有Newbie Media 4%的股權。就董事所深知及所信，除Suksom Sirichotiwong女士現為Newbie Media的董事外，Suksom Sirichotiwong女士過去或現在與本集團、其附屬公司、其股東、董事、高級管理層或彼等各聯繫人概無關係。

本公司就收購Firerock Co. 98%股權及認購Newbie Media 45%股權所支付的代價總額分別為4.9百萬泰銖(相當於約人民幣1.0百萬元)及15.8百萬泰銖(相當於約人民幣3.2百萬元)。Firerock Co.及Newbie Media僅分別於2018年1月及2018年2月註冊成立，於2018年12月31日的註冊資本分別為5.0百萬泰銖及35.0百萬泰銖，其營運規模及財務表現對本集團而言相對不重大。根據Firerock Co.的經審計賬目，截至2018年12月31日止年度的收入及虧損淨額分別約為零及13.9百萬泰銖(相當於人民幣2.9百萬元)。根據Newbie Media的經審計賬目，截至2018年12月31日止年度的收入及虧損淨額分別約為7.8百萬泰銖(相當於約人民幣1.6百萬元)及6.6百萬泰銖(相當於約人民幣1.4百萬元)。就Firerock Co.(於2018年新註冊成立之實體)而言，董事認為本集團於該附屬公司98%權益的代價約人民幣1.0百萬元屬合理，乃由於代價按其註冊股本5百萬泰銖(相當於人民幣1.1百萬元)而定。就Newbie Media而言，董事認為本集團於該聯營公司45%權益的代價約人民幣3.2百萬元屬合理，乃由於代價按其註冊股本35.0百萬泰銖(相當於人民幣7.4百萬元)而定，而董事認為，Newbie Media需要更多初創資金，供其於新市場進行網絡遊戲之廣告管理及規劃。董事認為，該等金額合理，因為其為本集團進一步擴展至其他亞洲市場作準備。

董事認為，成立Firerock Co.將有助本集團獲得泰國遊戲市場第一手有關資訊。隨著遊戲本地化研發更為有效率，本集團可提升遊戲的地方適用性。此外，Firerock Co.根據泰國法律法規享有若干稅務及非稅務優惠。

根據泰國投資委員會(「投資委員會」)設立的泰國投資促進法律，投資委員會為根據泰國法律註冊成立並有興趣投資及營運推廣活動名單上業務的法律實體提供稅務及非稅務優惠。

企業軟件及數碼內容開發為推廣活動名單之一。獲投資委員會推動的公司可享有五年淨利潤及股息的企業所得稅(「**企業所得稅**」)豁免，並無上限。

根據泰國收入守則(「**泰國收入守則**」)，軟件授權費被視為應課稅收入，須繳交企業所得稅。向身為泰國稅務居民的承授人授出軟件的權利，授權人將須繳納企業所得稅，就算授權人並無於泰國成立的實體。據此，承授人(作為支付人)須就授權費應用固定企業所得稅，並代表授權人(作為收款人)向收入部門提交預扣的企業所得稅金額(「**預扣稅**」)。預扣稅稅率介乎5%至15%，視乎泰國與各訂約國家的雙重稅收協議而定(舉例而言，香港為5%，而中國為15%)。

倘本集團向泰國客戶授出軟件授權，本集團之授權費將須繳納上文所述的預扣稅。然而，投資委員會的稅務優惠豁免Firerock Co.繳納預扣稅，適用於作為由推廣活動產生收入的股息。本集團作為Firerock Co.的股東，因此可享有五年的股息稅務豁免，惟應收授權費須繳納預扣稅。

除稅務優惠外，Firerock Co.有權收取非稅務優惠，舉例而言，推廣活動項下外國居民進入泰國工作的許可，或匯出或匯入外幣之許可。

廣告等推廣策略對海外遊戲營運極為重要，遊戲廣告為上游及下游行業。Newbie Media主要從事網絡遊戲廣告管理及規劃。本集團相信，投資Newbie Media使本集團可對遊戲推廣行使更多控制，以提升其海外遊戲營運，產生更多收入，並為日後擴充至泰國及東南亞遊戲市場奠定堅實的基礎。

本集團銳意施行上述戰略舉措達成下列目標：

- (a) 擴張及擴大本公司遊戲至海外市場，因而透過逐漸擴大本公司產品的用戶群至海外市場，從而增加及擴大本集團的收入流；
- (b) 減少及管理與中國遊戲市場之激烈競爭相關之風險，以及與發出遊戲許可證之政策調整相關之風險；及
- (c) 透過聘用當地團隊進行本地化之配合及改進，或就本集團開發的遊戲進行二次研發，以開發與海外市場相配合的優質產品。

本集團將不斷鞏固全球主要市場的地方據點，將其全球競爭力提升至另一層次。此外，本集團亦於中國深圳設立全資附屬公司，專責遊戲產品的研發工作，以完善管理本集團的遊戲開發項目團隊。

於2018年終止營運三款移動設備遊戲系列

鑒於遊戲營運商業務調整，本集團與授權營運商進行溝通協商，分別於2018年4月將《無盡爭霸》移動設備版及於2018年7月將《萌仙記》及《薩弗隆戰記》這三款遊戲系列從授權營運商營運平台下架，停止了該三款遊戲系列的營運，該三款遊戲各自的收入分別佔截至2018年12月31日止年度總收入約0.2%、0.5%及0.3%。

有關保護未成年人的法規

文化部(現稱文化和旅遊部)發出生效日期為2017年5月1日的《文化部關於規範網絡遊戲運營加強事中事後監管工作的通知》(「**通知**」)，規定網絡遊戲營運商須全面遵守網絡遊戲未成年人家長監護工程(「**工程**」)之相關條文。工程的實施計劃已於2011年1月15日頒佈，其中載列網絡遊戲營運商應就限制或禁止未成年人的不當遊戲行為而採取的措施。

於2018年8月30日，教育部、國家衛生健康委員會、國家體育總局、財政部、人力資源和社會保障部、國家市場監督管理總局、國家新聞出版署及國家廣電總局聯合印發《綜合防控兒童青少年近視實施方案》(「**實施方案**」)。根據實施方案，有關政府機關將採納一系列措施，加緊防控兒童青少年近視的工作。其中，國家新聞出版署將實施網絡遊戲總量調控、控制新增網絡遊戲上網運營數量、探索適齡提示制度、採取措施限制未成年人暢玩網絡遊戲時間。據中國法律顧問的意見，截至最後實際可行日期，中國政府尚未就實行實施方案頒佈正式的法律法規，因此現階段對我們的

業務營運概無直接監管影響。我們一般針對18歲或以上的遊戲玩家，而我們主要授權營運商於遊戲玩家註冊暢玩我們的網絡遊戲時設定18歲或以上的年齡限制（「註冊規定」），而該等授權營運商相應的遊戲系列佔我們截至2018年12月31日止年度收入逾90%。就我們餘下的授權營運商而言，彼等具備類似的註冊規定及／或防沉迷措施，如減少遊戲激勵及／或遊戲時間提示，鼓勵遊戲玩家限制遊玩時間。基於上述各項，董事預期對本集團營運概無重大不利影響。

新網絡遊戲審批及備案

延遲及恢復就新網絡遊戲發出批文及備案

中國法律顧問告知，根據適用的中國法律法規，授權營運商商業營運新網絡遊戲受限於(i)國家廣電總局的前置審批，其中涉及兩階段程序 — (a)國家廣電總局省級批准，之後(b)國家廣電總局在國家政府層面的最終批准；及(ii)向文化和旅遊部進行前置審批(就進口遊戲)或於其商業化發行後30天內備案(國產遊戲)。於2018年3月，中共中央發佈《深化黨和國家機構改革方案》及全國人民代表大會發佈《國務院機構改革方案》(統稱為「機構改革方案」)。根據機構改革方案，(i)國家新聞出版廣電總局經改革，現為國務院下轄的國家廣電總局及中共中央宣傳部(「中宣部」)下轄的國家新聞出版署(國家版權局)，及(ii)文化部經改革，現稱文化和旅遊部。

據若干媒體報導，(i)國家廣電總局已於2018年4月至2018年11月暫停就網絡遊戲授出新批文；及(ii)文化和旅遊部於2018年6月初關閉中國國產網絡遊戲的在線其後備案登記系統，導致本集團截至2018年12月31日止年度的新網絡遊戲批准及備案出現延誤。

誠如中國法律顧問告知，機構改革方案頒發後及於最後實際可行日期，概無政府機關，包括國家廣電總局及文化和旅遊部已就(i)發行及商業推出移動設備遊戲暫停任何國家廣電總局之前置審批或文化和旅遊部之其後備案；及(ii)發行及商業推出移動設備遊戲之前置審批或其後備案所涉及之任何建議、修訂或新行政／監管批准程序發出規定或頒發任何正式的政策、法規或聲明。其後，國家廣電總局已於2018年

12月29日、2019年1月9日、2019年1月29日、2019年3月8日、2019年4月1日及2019年4月10日在報導之暫停期(2018年4月至2018年11月)後在其官方網站宣佈就新網絡遊戲授出的批文。於最後實際可行日期，文化和旅遊部尚未重開在線其後備案登記系統。中國法律顧問指出，只要本集團授權營運商提交所有符合法定要求的必要註冊文件，有關網上系統重開時，完成其後備案程序概無法律限制。因此，董事認為本集團業務可持續性及未來前景將不會受中國相關政府機構延遲發出批文所影響。

董事確認，2018年4月至11月期間，暫停批准新網絡遊戲對本集團的業務概無重大不利影響，鑑於期內持續開發新遊戲系列及向授權營運商授權營運。六款新遊戲系列，即《星戰紀》、《晃晃大作戰》、《皇家大亨》(暫定名稱)、《皇家捕魚》(暫定名稱)、《零食大亂鬥2》(暫定名稱)及《超級地鼠大亂鬥》(暫定名稱)於期內正在研發。於就該兩款新遊戲系列訂立其後訂立的授權協議前，本集團亦授權營運商向國家廣電總局獲取《星戰紀》及《晃晃大作戰》的前置審批。該兩個新遊戲系列的授權協議已於2018年6月訂立，而該兩個新遊戲系列已分別於2018年6月及2018年7月商業化發行。

為減低國家廣電總局延誤發行批文及文化和旅遊部延誤後續備案的風險，本集團預期透過於海外市場推出移動設備遊戲系列及開發現有移動設備遊戲系列的改進升級版(無須受國家廣電總局及文化和旅遊部的相應註冊規定所限)，從而分散其收入流。詳情請參閱本公告「往績記錄期後之近期發展」一節。

《超級大富翁》及《星戰紀》遊戲系列

本集團授權營運商深圳維京人分別於2018年1月及2018年5月向國家廣電總局提交申請以獲取《超級大富翁》及《星戰紀》的前置審批。截至最後實際可行日期，《超級大富翁》系列及《星戰紀》系列遊戲(分別於2018年2月及2018年6月以商業化方式推出)仍有待國家廣電總局批准。董事認為該情況乃主要由於授權營運商過去未能理解獲取國家廣電總局前置審批規定的重要性。董事及行業專家弗若斯特沙利文認為，中國網絡遊戲業有授權營運商於獲得國家廣電總局前置審批前商業化發行移動設備遊戲的類似事例。

於最後實際可行日期，由於文化和旅遊部尚未重開中國國產網絡遊戲的在線其後備案登記系統，因此，本集團的授權營運商尚未就《超級大富翁》及《星戰紀》作出備案。

本公司中國法律顧問認為，《超級大富翁》及《星戰紀》延遲獲國家廣電總局批准及向文化和旅遊部作其後備案將不會直接影響本集團收入的合法性，理據如下：

- (i) 本集團為遊戲開發商，專注開發移動設備遊戲及網頁遊戲，而不從事中國的遊戲營運。向有關政府機關備案及取得有關批准的責任在於網絡遊戲的營運商或發行商，而非網絡遊戲開發商。無論遊戲營運商是否已獲得批准，本集團授權費及收入分成的合法性都不會受到影響。
- (ii) 根據本集團與《超級大富翁》及《星戰紀》授權營運商簽訂的遊戲營運授權協議，本集團作為遊戲開發商，授權營運商經營上述遊戲，並收取授權費及收入分成，而費用按遊戲營運商所賺取營運收入的協定比率計算。按中國法律顧問的意見，上述協議為有效及具法律約束力，而當上述遊戲開始商業營運時，本集團則有權收取授權費及收入分成。鑑於自2018年12月起恢復就商業化發行移動設備遊戲授出批文，董事認為於截至2018年12月31日止年度內，(i)國家廣電總局延遲就本集團開發的移動設備遊戲發行批文；及(ii)文化和旅遊部延遲其後備案僅為暫時性質，而上述國家廣電總局批文及文化和旅遊部之註冊程序預期於截至2019年12月31日止年度內完成。

於最後實際可行日期，董事確認，概無收到有關授權營運商就分別未能向國家廣電總局及文化和旅遊部獲取該等移動設備遊戲的前置審批或其後備案之通知。倘該等遊戲系列被有關政府機關禁止商業營運，與授權營運商之授權協議將終止，而本集團將另行考慮修訂遊戲系列，使遊戲系列得以透過其他營運商於中國及／或海外市場商業化發行。倘商業化發行該等遊戲系列被視為不可行，於2019年3月31日金額約為人民幣1.0百萬元之無形資產項下確認的相應遊戲知識產權賬面總值將會撤銷。經董事確認，由於(i)《超級大富翁》及《星戰紀》遊戲系列的合計收入僅分別佔本集團截至2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月總收入3.3%及

3.7%；及(ii)無形資產的潛在撇銷被視為不重大及僅屬一次性之性質，彼等認為對本集團的業務及財務表現概無重大不利影響。經董事確認，由於(i)《超級大富翁》系列及《星戰紀》系列遊戲的合計收入僅佔本集團截至2018年12月31日止年度及截至2019年3月31日止三個月總收入分別3.3%及3.7%，及(ii)無形資產的潛在撇銷被視為不重大及僅屬一次性之性質，董事認為不會對本集團業務及財務表現構成重大不利影響。

往績記錄期後之近期發展

據董事盡悉，除本公告「近期發展 — 有關保護未成年人的法規及新網絡遊戲審批及備案」一節披露者外，根據本集團截至2019年3月31日止三個月的財務資料，本集團的收入由截至2018年3月31日止三個月約人民幣32.9百萬元增加約60.8%至截至2019年3月31日止三個月約人民幣52.9百萬元。董事確認自2019年3月31日起及直至本公告日期，彼等未悉近期有任何行業或法規變動，可對本集團財務及經營狀況構成重大影響，尤其是並無任何不利的趨勢或發展可對本集團業務及財務表現構成重大不利影響。針對可能不時採納或修訂的全新法律法規，本集團將繼續提升其研發能力，發展有利於保護玩家(特別針對未成年人)的遊戲功能以及開發提供優質遊戲體驗的嶄新遊戲。

於最後實際可行日期，本集團預期於2019年透過其授權營運商商業化發行六款移動設備遊戲系列。下表列載截至最後實際可行日期本集團六款在研的移動設備遊戲系列：

遊戲名稱

(暫定名稱)	遊戲類別	平台	市場	立項時間	預計推出時間	預計生命週期
《皇家大亨》	2D休閒類	移動設備	海外	2018年1月	2019年6月	二至三年
《皇家捕魚》	單機休閒類	移動設備	海外	2018年7月	2019年6月	二至三年
《零食大亂鬥 2》	ACT	移動設備	中國	2018年11月	2019年6月	二至三年
《超級地鼠大亂鬥》	戰略卡牌遊戲	移動設備	中國	2018年11月	2019年8月	二至三年
《超級彈彈彈》	回合制RPG卡牌	移動設備	中國	2019年1月	2019年11月	二至三年
《叢林秘寶》	休閒戰略遊戲	移動設備	中國	2019年2月	2019年12月	二至三年

上述六款移動設備遊戲系列中，《皇家大亨》及《皇家捕魚》預期為於海外市場發行，並不受限於國內有關發出新遊戲批文之任何政策。就《零食大亂鬥 2》而言，其為其中一款現有移動設備遊戲系列的改良升級版。中國法律顧問告知，根據《關於移動遊戲出版服務管理的通知》、《網絡遊戲管理暫行辦法》及有關法規，遊戲的升級及更新不視為新遊戲，不需要重新向國家廣電總局履行審批程式或向文化和旅遊部完成後續備案，除非該升級或更新已經構成情節、內容、形態等方面的實質改變或遊戲名稱、授權營運商發生變化。就《超級地鼠大亂鬥》、《超級彈彈彈》及《叢林秘寶》而言，彼等預期將於2019年第四季前在中國市場發行。

就董事所確認，本集團並無任何重大業務發展須根據GEM上市規則及主板上市規則予以披露。

營運資金

董事認為，經考慮本集團內部資源後，本集團有足夠營運資金應付自本公告日期起未來最少12個月的資本要求。

財務業績季度報告

轉板上市後，本公司將停止發佈財務業績季度報告，並將遵守主板上市規則的有關要求，包括分別在有關期間或財政年度結束兩個月內和三個月內發佈中期業績和全年業績。董事會認為根據主板上市規則關於報告的要求，投資者和股東將可繼續獲得本公司的相關資訊。

購股權計劃

本公司已於2016年1月24日採納購股權計劃。有關購股權計劃將於本公司轉板上市後仍然有效，並將完全根據主板上市規則第17章實施。截至最後實際可行日期，並無購股權根據購股權計劃授出。因此，並無股份可於根據購股權計劃行使購股權時發行。因行使根據購股權計劃可能授出的購股權而發行及將予發行的股份及因行使根據購股權計劃已授出的購股權將予發行的股份將於主板上市。

股權分佈

本公司已委任獨立第三方代理確認本公司的股權分佈。根據截至本公告日期收到的資料及就董事於適當查詢後所深知，於2019年5月15日（即本公司於轉板上市前為確定下列資料之最後實際可行日期），(i)控股股東合計持有117,600,000股股份，佔本公司全部已發行股本約36.8%；(ii)公眾股東合計持有158,308,000股股份，佔本公司全部已發行股本約49.5%；及(iii)共有不少於300名股東^(附註)。於2019年5月15日，公眾股東中：(i)三大公眾股東合計持有46,516,000股股份，佔公眾所持股份約29.4%；(ii)首20名公眾股東合計持有116,576,000股股份，佔公眾所持股份約73.6%及股份36.4%；及(iii)首25名公眾股東合計持有125,426,000股股份，佔公眾所持股份約79.2%及股份約39.2%。於2019年5月15日，如計入非公眾股東：(i)三大股東合共持有174,908,000股股份，約佔股份54.7%；(ii)20大股東合共持有268,604,800股股份，約佔股份83.9%；及(iii)25大股東合共持有280,094,000股股份，約佔股份87.5%。

附註： 根據獨立第三方代理的資料，就計算股東數目的目的而言，透過不同經紀商之多個經紀賬戶持有股份之股東已獲計算為一名單一股東。

公眾持股量

董事確認，截至本公告日期，本公司的全部已發行股本中，不少於25%由公眾（定義見主板上市規則）持有。因此，本公司已遵守主板上市規則第8.08條維持最低25%的公眾持股量之規定。

董事及高級管理層的履歷資料

本公司披露各董事及高級管理層的履歷資料如下：

董事

執行董事及非執行董事

張岩先生，48歲，為本公司的主席兼非執行董事。張先生負責監督本集團的整體管理及策略規劃。張先生自2014年11月起擔任本公司非執行董事，及於2015年3月獲委任為本公司主席。張先生亦為本公司控股股東薩弗隆國際有限公司的唯一董事及唯一股東。

張先生於網絡遊戲行業擁有逾18年工作經驗。加盟本集團之前，張先生於1997年4月至2010年3月曾於深圳網域計算機網絡有限公司(「**深圳網域**」)擔任首席執行官，負責整體運營及管理，並監督若干MMORPG的開發。此後，張先生嘗試自主創業，曾投資多間經營不同業務的公司。

張先生目前亦為火岩國際有限公司(本公司附屬公司)及深圳火元素(亦為本公司附屬公司)的董事。

張先生於1993年7月取得西安電子科技大學(中國西安)計算機通信專業的文憑。

於本公告日期，由於張先生於薩弗隆國際有限公司全數已發行股本中擁有權益，故其被視為於薩弗隆國際有限公司所持有本公司117,600,000股股份中擁有權益，佔本公司已發行股本總額約36.75%。

張先生已與本公司訂立聘書，由2016年2月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或張先生根據其聘書條款終止聘任，否則任期將持續。截至2017年12月31日止年度，張先生的董事酬金約人民幣331,000元。

黃勇先生，39歲，為本公司的首席執行官兼執行董事。黃先生負責制定本公司的企業及業務策略，負責本公司的日常運營及管理。作為本集團創始人之一，黃先生自

2012年11月起出任本集團總經理。彼自2014年11月起擔任本公司董事，並於2015年3月獲委任為本公司的首席執行官。黃先生亦為本公司主要股東拉格隆國際有限公司的唯一董事及唯一股東。

黃先生在軟件開發領域擁有豐富經驗，自2001年起就在該行業工作。加盟本集團之前，黃先生曾於2001年7月至2003年12月在深圳維豪多媒體有限公司擔任項目帶頭人，職務為項目經理；於2004年4月至2007年4月擔任深圳網域的編程總監，負責遊戲開發；及於2007年5月至2010年10月擔任深圳市敖遊吧數字互動科技有限公司（「深圳敖遊吧」）的總經理，負責遊戲開發。

於2004年至2010年，黃先生曾參與多款MMORPG的設計及開發工作。在設計該等遊戲的過程中，黃先生主要負責服務器架構、通訊層、事件服務器、數據庫引擎及反黑客系統的開發及維護。

黃先生現時亦為深圳火元素的董事。

黃先生於2001年7月取得湖南大學（中國長沙）的學士學位，主修車輛工程。

於本公告日期，由於黃先生於拉格隆國際有限公司全數已發行股本中擁有權益，故其被視為於拉格隆國際有限公司所持有本公司37,692,000股股份中擁有權益，佔本公司已發行股本總額約11.78%。

黃先生已與本公司訂立服務協議，由2016年2月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或黃先生根據其服務協議條款終止聘任，否則任期將持續。考慮本集團經營業績及其工作表現，其有權享有年度薪金及可收取年度酌情管理花紅。截至2017年12月31日止年度，黃先生的董事酬金約人民幣390,000元。

吳哲先生，39歲，為本公司策劃總監兼執行董事。吳先生負責制定本公司的企業及業務策略、戰略策劃及所有遊戲的開發。作為本集團創始人之一，吳先生自2011年3月起即擔任深圳火元素的副總裁，負責遊戲開發。彼自2014年11月起擔任本公司董事，並於2015年3月獲委任為本公司的策劃總監。

吳先生在遊戲開發方面擁有豐富經驗。加盟本集團之前，吳先生曾於2004年10月至2011年1月在深圳網域擔任設計總監及製作總監，參與開發多款網絡遊戲。

吳先生現時亦為深圳火元素的董事。

吳先生於2002年7月獲得深圳大學(中國深圳)的學士學位，主修材料科學及工程，並於2004年7月取得華南理工大學(中國廣州)軟件工程專業的碩士學位。

於本公告日期，由於吳先生於R&P環球有限公司全數已發行股本中擁有權益，故其被視為於R&P環球有限公司所持有本公司3,200,000股股份中擁有權益，佔本公司已發行股本總額約1.00%。

吳先生已與本公司訂立服務協議，由2016年2月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或吳先生根據其服務協議條款終止聘任，否則任期將持續。考慮本集團經營業績及其工作表現，其有權享有年度薪金及可收取年度酌情管理花紅。截至2017年12月31日止年度，吳先生的董事酬金約人民幣330,000元。

饒振武先生，37歲，為本公司的技術總監兼執行董事。饒先生負責制定有關我們網絡遊戲的開發及運營的企業及業務策略以及研究策劃新技術。作為本集團創始人之一，饒先生自2011年3月起即擔任深圳火元素的技術總監。彼自2014年11月起擔任本公司董事，並於2015年3月獲委任為本公司的技術總監。

饒先生在軟件及服務器開發及系統維護方面擁有逾十年的豐富經驗。加盟本集團之前，彼於2003年7月至2004年4月於寧波歐利泰電子科技公司擔任信息技術主管，負責圖像設計以及互聯網維護及營運。饒先生於2004年5月至2005年8月任職於深圳啟明軟件有限公司；於2006年2月至2007年5月任職於深圳網域；於2007年5月至2010年10月任職於深圳敖遊吧，在該等公司均擔任軟件工程師，負責軟件及遊戲開發。饒先生目前亦為深圳火元素的董事。

饒先生於2003年7月獲得哈爾濱理工大學(中國哈爾濱)金屬材料工程專業的學士學位。

於本公告日期，由於饒先生於隕石技術國際有限公司全數已發行股本中擁有權益，故其被視為於隕石技術國際有限公司所持有本公司3,200,000股股份中擁有權益，佔本公司已發行股本總額約1.00%。

饒先生已與本公司訂立服務協議，由2016年2月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或饒先生根據其服務協議條款終止聘任，否則任期將持續。考慮本集團經營業績及其工作表現，其有權享有年度薪金及可收取年度酌情管理花紅。截至2017年12月31日止年度，饒先生的董事酬金約人民幣331,000元。

楊侃女士，42歲，已於2017年6月30日獲委任為非執行董事。楊女士於業務推廣方面累積逾10年經驗。彼自2003年至2012年間，於中國東方航空公司任職，位至經理，其間負責人力資源管理及企業形像推廣，累積豐富的企業營運管理知識。彼並於2015年2月至2015年8月期間，擔任於聯交所GEM上市之中國三三傳媒集團有限公司執行董事(股份代號：8087)。楊女士於2006年6月透過遠程學習畢業於華中科技大學，獲頒國際經濟與貿易學士學位。

楊女士已與本公司訂立聘書，由2017年6月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或楊女士根據其聘書條款終止聘任，否則任期將持續。其有權享有年度薪金。截至2017年12月31日止年度，楊女士的董事酬金約78,000港元。

獨立非執行董事

陳京暉先生，48歲，於2016年1月24日獲委任為獨立非執行董事。

陳先生於會計、稅務及公司秘書服務方面擁有逾15年的經驗。彼為香港執業註冊會計師，目前為劉瑞飛陳京暉會計師事務所(執業會計師)合夥人。

陳先生自2011年8月至2015年7月擔任主板上市公司恒輝企業控股有限公司(已於2015年7月易名為正恒國際控股有限公司，股份代號：0185)獨立非執行董事。2008

年3月起，彼擔任Promotion Technology Limited的執行董事，該公司於香港提供公司秘書服務。2017年5月起，彼擔任Singapore eDevelopment Limited的獨立非執行董事，該公司於新加坡證券交易所上市。

陳先生於2000年12月取得香港中文大學(香港)會計專業碩士學位及於2007年4月獲得華威大學(英國)工商管理碩士學位。彼自2002年7月起為英國特許公認會計師公會資深會員，自1998年1月起為香港會計師公會會員，自2000年7月起為香港稅務學會會員，自2006年6月起為香港特許秘書公會會員，及自2006年6月起為英國特許秘書及行政人員公會會員。陳先生現為香港註冊稅務師。

陳先生已與本公司訂立聘書，由2016年2月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或陳先生根據其聘書條款終止聘任，否則任期將持續。其有權享有年度薪金。截至2017年12月31日止年度，陳先生的董事酬金約143,000港元。

何雲鵬先生，43歲，於2016年1月24日獲委任為獨立非執行董事。

何先生在軟件行業擁有豐富的管理經驗。自2003年8月至2009年9月，何先生成立上海網盾信息技術有限公司(「上海網盾」)，並自該公司成立起一直擔任執行董事。自2008年9月至2011年8月，他曾擔任福建天晴數碼有限公司高級營銷總監，負責遊戲開發。自2011年8月至2012年8月，何先生被分派至福建博瑞網絡科技有限公司，負責百度91無線(一個面向智能手機用戶的社區網站)的開發及運營管理。自2012年8月起，彼擔任江蘇博得網絡科技有限公司總經理，該公司專注於中國移動軟件產品的開發及運營。何先生與他人於2014年4月共同創立成都天象互動科技有限公司(「成都天象」)，並自該公司成立起一直擔任執行董事及總經理。於最後實際可行日期，何先生持有成都天象99%股權。成都天象的業務範圍為設計及銷售計算機硬件、開發軟件、設計動畫及企業管理諮詢。

何先生於1998年7月獲得上海交通大學(中國上海)工學學士學位，主修建築工程。

何先生已與本公司訂立聘書，由2016年2月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或何先生根據其聘書條款終止聘任，否則任期將持續。其有權享有年度薪金。截至2016年12月31日及2017年12月31日止年度，何先生同意不收取任何董事酬金。

何先生於上海網盾任職董事期間該公司營業執照被吊銷

何先生與一名獨立第三方於2003年8月成立上海網盾，並自成立之日起擔任執行董事一職。上海網盾的主要業務為開發及銷售互聯網、電子及通訊設備，並就有關業務向客戶提供諮詢及其他服務。於2009年前後，由於需要履行其他業務責任，何先生與其業務合作夥伴決定終止上海網盾的業務。經何先生確認，上海網盾自當時起即停止營業，但何先生及其業務合作夥伴均忽略了相關規定，其後未為上海網盾辦理年審手續以複核其經營資格。因此，上海網盾的營業執照於2009年2月24日被吊銷。何先生已進一步確認上海網盾並無任何懸而未決的訴訟案件。於2015年2月，上海網盾的股東決定註銷上海網盾。

基於以上所述，董事認為上海網盾營業執照的吊銷並無涉及何先生存在任何不誠信問題，否則根據主板上市規則第3.08條及第3.09條，這將會導致相關決定人員對何先生出任董事所須具備的誠信品質、從業能力及合適性產生懷疑。

陳迪先生，39歲，於2017年6月30日獲委任為獨立非執行董事。

陳先生於銀行及金融證券行業工作逾8年，擁有豐富資產管理經驗。彼自2004年7月至2010年8月於華僑城集團證券部任職，並參與旗下公司併購與重組事務。其後，彼於2014年12月成立深圳前海小白互動資本管理有限公司，並曾投資深圳市灼華網絡科技有限公司、北京叮咚檸檬科技有限公司等企業。此外，彼於2016年2月成立

深圳市小白志同股權投資合夥企業(有限合夥)，成功取得buzzy bee品牌的中國區版權。陳先生於2004年6月於遼寧科技大學獲得電子商務之學士學位。彼並於2010年7月於北京大學取得應用心理學之碩士學位。

陳先生已與本公司訂立聘書，由2017年6月起為期三年，須輪席退任、續約及終止，除非及直至本公司或陳先生根據其聘書條款終止聘任，否則任期將持續。其有權享有年度薪金。截至2017年12月31日止年度，陳先生的董事酬金約78,000港元。

高級管理層

衛東先生，50歲，為本公司的財務總監。衛先生負責日常管理及運營；協助首席執行官作出財務規劃，負責管理董事會的相關事務。衛先生於2014年9月加盟本集團，擔任深圳火元素的財務總監。於2015年3月，衛先生獲委任為本公司財務總監兼聯席公司秘書。

衛先生於會計及財務行業擁有逾27年的經驗。衛先生於1988年8月至1996年5月期間擔任陝西飛機製造公司(於1999年改制為陝西飛機工業(集團)有限公司)財會專員。衛先生負責會計及審計工作。衛先生其後於1996年8月至2001年10月於深圳天健信德會計師事務所擔任審計員，負責會計及審計工作；於2001年11月至2009年9月及2012年6月至2013年5月於深圳市長城會計師事務所有限公司擔任總審計師及合夥人，及於2009年10月至2012年4月擔任高級審計經理。衛先生於2013年6月至2014年8月於杭州綠谷擔任財務總監，負責財務控制及企業融資。

衛先生現為火岩國際(香港)有限公司及深圳火元素的董事。

衛先生於1993年12月獲得陝西財經學院(中國西安)(現為西安交通大學經濟與金融學院)會計專業大學文憑。衛先生自1999年10月起為中國註冊會計師協會的註冊會計師。

袁臻先生，31歲，為本公司的營銷總監。袁先生於2017年加盟本集團，擔任深圳火元素的營銷總監。袁先生負責遊戲產品運營期間的營銷與維護的管理、以及知識產權的監控，協助產品總監進行項目管理。

袁先生於計算機行業擁有逾七年的工作經驗。彼於2011年11月至2013年5月就職於西安綠谷網絡技術有限公司，負責客戶端遊戲(龍之傳奇系列)的運營管理。袁先生於2013年6月至2015年12月任職深圳市嘉堂網絡科技有限公司運營主管，負責手機遊戲(全民西遊系列)的運營管理。2015年12月至2016年5月任職深圳市千智互動網絡科技有限公司運營主管，參與公司策略方針轉移的工作。

袁先生於2011年6月獲得西安工業科技學院電子商務專業的文憑，2015年7月獲得大連理工大學工商管理專業的文憑。

向斌先生，36歲，為本公司的信息總監。向先生負責數據庫及系統的維護，協助技術總監研究及策劃新技術。向先生於2011年12月加盟本集團，擔任深圳火元素的數據庫總監。

向先生於計算機行業擁有逾九年的工作經驗。彼於2006年4月至2007年4月就職於北京新網科技發展有限公司，負責資訊科技行業網頁開發。向先生於2007年12月至2011年4月就職於深圳網域，負責網頁及數據庫開發以及網頁框架設計。

向先生於2004年6月獲得湖南涉外經濟學院(中國長沙)計算機信息管理專業的文憑，並於2014年7月取得湖南科技大學(中國湘潭)計算機應用技術專業的文憑。

彼亦於2003年及2006年參加全國計算機信息高新技術考試，分別獲得圖像處理(Photoshop系統)的國家職業資格四級證書及計算機編程的國家職業資格三級證書。

除上文披露者外，概無董事及高級管理層：(i)於過去三年持有本集團任何其他職位及於任何其他香港或海外上市之公司擔任董事職務；(ii)於本公告日期，擁有根據證券及期貨條例第XV部須予披露之任何股份權益；(iii)與其他董事、本公司高級管理層、主要股東或控股股東擁有任何關係；及(iv)擁有任何須提請股東注意或須根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條予以披露之其他事宜，而董事會亦不知悉任何有關其擔任董事須提請股東注意之其他事宜。

競爭性權益

於本公告日期，根據主板上市規則第8.10(1)條及8.10(2)條，董事、控股股東或彼等各自之緊密聯繫人士概無於與本集團業務直接或間接競爭或可能競爭之業務擁有任何權益。

備查文件

以下文件副本可於本公司網站www.firerock.hk及聯交所網站www.hkexnews.hk上查閱：

- (a) 本公司的組織章程大綱及組織章程細則；
- (b) 本公司截至2019年3月31日止三個月的第一季度報告；
- (c) 本公司截至2018年12月31日止年度的年度報告；
- (d) 本公司截至2018年9月30日止九個月的第三季度報告；
- (e) 本公司截至2018年6月30日止六個月的中期業績報告；
- (f) 本公司截至2018年3月31日止三個月的第一季度報告；
- (g) 本公司截至2017年12月31日止年度的年度報告(包括董事會報告及年度賬目)；
- (h) 本公司日期為2018年5月16日內容有關發行及購回股份的一般授權以及重選董事的通函；
- (i) 本公司日期為2017年6月1日內容有關發行及購回股份的一般授權以及重選董事的通函；及

- (j) 本公司於本公告日期之前根據GEM上市規則及主板上市規則的規定而刊發的公告及其他公司通訊文件副本。

釋義

於本公告內，除文義另有指明外，下列詞彙具有其各自對應的涵義：

「ARPPU」	指	每付費玩家平均收入，按於一段期間內自授權營運商用以換取遊戲幣的代幣的銷售淨額所得月度平均收入分成除以同一段期間內平均月付費玩家人數計算
「董事會」	指	董事會
「中央結算系統」	指	由香港結算設立及管理的中央結算及交收系統
「中央結算系統運作程序規則」	指	香港結算不時生效之中央結算系統運作程序規則，當中載列有關中央結算系統運作及功能之實務、程序及管理規定
「本公司」	指	火岩控股有限公司，於開曼群島註冊成立的有限公司，其股份於GEM上市(股份代號：8345)
「控股股東」	指	具有GEM上市規則或主板上市規則賦予該詞的涵義，就本公告而言，指薩弗隆國際有限公司及張岩先生
「董事」	指	本公司董事
「歐元」	指	歐元區的法定貨幣
「Firerock Co.」	指	Firerock Co., Ltd.，一家於泰國註冊成立的有限公司，於本公告日期由本集團持有98%、賀鵬先生持有1%及馬永強先生持有1%
「弗若斯特沙利文」	指	本公司行業專家弗若斯特沙利文有限公司
「弗若斯特沙利文報告」	指	我們委聘弗若斯特沙利文就遊戲開發市場編製的獨立調查報告

「GEM」	指	聯交所GEM
「GEM上市」	指	股份於GEM上市
「GEM上市規則」	指	聯交所GEM證券上市規則(經不時修訂)
「中央結算系統一般規則」	指	規管中央結算系統使用之條款及條件(經不時修訂或修改)及(倘文義允許)包括中央結算系統運作程序規則
「本集團」	指	本公司及其不時的附屬公司
「H5」	指	用於在互聯網構建及呈現內容的標記語言，乃第五代及目前主要版本的HTML格式
「港元」	指	香港法定貨幣港元
「香港結算」	指	香港中央結算有限公司
「香港」	指	中國香港特別行政區
「獨立第三方」	指	與本公司、其附屬公司或彼等任何各自的聯繫人士的任何董事、主要行政人員或主要股東概無關連的個人或公司
「最後實際可行日期」	指	2019年6月12日，即為本公告刊發前確定當中所載若干資料的最後實際可行日期
「主板」	指	聯交所於GEM成立前營運之股票市場(不包括期權市場)，該股票市場繼續與GEM由聯交所並行營運。為免混淆，主板不包括GEM
「主板上市規則」	指	聯交所證券上市規則(經不時修訂)
「文化和旅遊部」	指	中國文化和旅遊部
「MMORPG」	指	大型多人在線角色扮演遊戲，多個玩家同時暢玩相同的角色扮演遊戲

「月付費玩家」	指	月付費玩家，於有關曆月的付費玩家數目。某一特定期間的平均月付費玩家是在該期間每個曆月的月付費玩家平均數
「Newbie Media」	指	Newbie Media Co. Ltd，一家於泰國註冊成立的有限公司，於本公告日期由Suksom Sirichotiwong女士持有51%、本集團持有45%及馬永強先生持有4%
「國家廣電總局」	指	中國國家廣播電視總局
「配售」	指	如招股章程所載就本公司股份於GEM上市配售40,000,000股股份
「中國」	指	中華人民共和國，就本公告而言，不包括中國香港特別行政區、中國澳門特別行政區及台灣
「《中國企業所得稅法》」	指	《中華人民共和國企業所得稅法》
「中國法律顧問」	指	信達律師事務所，本公司有關中國法律的法律顧問
「招股章程」	指	本公司日期為2016年1月29日的招股章程
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「證券及期貨條例」	指	香港法律第571章證券及期貨條例(經不時修訂、補充或另行修改)
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.01港元的普通股
「購股權計劃」	指	本公司於2016年1月24日採納之購股權計劃，其主要條款概述於招股章程附錄五「F.其他資料 — 1.購股權計劃」一分節
「股東」	指	股份持有人

「深圳火元素」	指	深圳市火元素網絡技術有限公司，於2011年3月17日在中國註冊成立的有限公司，為本公司間接全資附屬公司
「獨家保薦人」	指	滙富融資有限公司，根據證券及期貨條例可進行第1類(證券買賣)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動之獲證券及期貨事務監察委員會授權法團，為轉板上市之獨家保薦人
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「附屬公司」	指	具有GEM上市規則賦予該詞的涵義
「泰銖」	指	泰國法定貨幣泰銖
「往績記錄期」	指	截至2018年12月31日止三個年度及截至2019年3月31日止三個月
「轉板上市」	指	根據主板上市規則第9A章股份由GEM轉往主板上市
「美元」	指	美國法定貨幣美元
「*」	指	僅供識別

承董事會命
火岩控股有限公司
 執行董事兼首席執行官
黃勇

香港，2019年6月19日(星期三)

於本公告日期，執行董事為黃勇先生、吳哲先生及饒振武先生；非執行董事為張岩先生及楊侃女士；及獨立非執行董事為陳京暉先生、何雲鵬先生及陳迪先生。

本公告乃遵照主板上市規則及GEM上市規則的規定而提供有關本公司的資料；各董事願就本公告資料共同及個別承擔全部責任。各董事在作出一切合理查詢後確

認，就彼等深知及所悉，本公告所載資料在各重要方面均屬準確完備，並無誤導或欺詐成份，亦並無遺漏其他事項，足以令致本公告或其所載任何陳述產生誤導。

本公告將登載於聯交所網站www.hkexnews.hk及GEM網站www.hkgem.com，而本公告將登載於「最新公司公告」頁內，自登載日期起計至少保留七天。本公告亦將登載於本公司網站www.firerock.hk。