

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：1909)

截至二零二零年六月三十日止六個月的 中期業績公告

財務摘要(未經審計)

- 截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團的收入由截至二零一九年六月三十日止六個月約人民幣102.8百萬元增至約人民幣285.2百萬元，增幅為約177.4%。
- 截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團的毛利由截至二零一九年六月三十日止六個月約人民幣96.3百萬元增至約人民幣267.4百萬元，增幅為約177.7%。
- 截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團的利潤由截至二零一九年六月三十日止六個月約人民幣61.3百萬元增至約人民幣192.7百萬元，增幅為約214.4%。
- 董事會不建議派付截至二零二零年六月三十日止六個月之中期股息(截至二零一九年六月三十日止六個月：無)。

中期業績(未經審計)

本公司董事會(「董事會」)宣佈本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)截至二零二零年六月三十日止六個月(「報告期」)之未經審計簡明綜合業績，連同截至二零一九年六月三十日止六個月(「二零一九年同期」)之比較數字。該等業績已由本公司審核委員會審閱。

簡明綜合損益及其他全面收益表(未經審計)

截至六月三十日止六個月

	附註	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
收益	4	285,156,409	102,823,278
直接成本		<u>(17,805,249)</u>	<u>(6,538,023)</u>
毛利		267,351,160	96,285,255
其他收入	4	2,612,327	2,665,580
研究成本		(2,717,080)	(170,015)
推廣成本		(15,142,368)	(588,438)
行政開支		(17,845,537)	(17,269,950)
融資成本		(213,393)	(91,358)
經營利潤		234,045,109	80,831,074
分佔採用權益法入賬的投資收益		<u>—</u>	<u>394,463</u>
除所得稅前利潤	5	234,045,109	81,225,537
所得稅開支	6	(41,364,662)	(19,932,694)
期內利潤		192,680,447	61,292,843
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		7,581,372	722,533
期內其他全面收益		7,581,372	722,533
期內全面收益總額		200,261,819	62,015,376
以下人士應佔期內溢利：			
本公司擁有人		192,008,703	61,340,920
非控制性權益		671,744	(48,077)
		<u>192,680,447</u>	<u>61,292,843</u>
以下人士應佔全面收益總額：			
本公司擁有人		199,494,679	62,067,404
非控制性權益		767,140	(52,028)
		<u>200,261,819</u>	<u>62,015,376</u>
每股盈利		人民幣分	人民幣分
基本及攤薄	8	<u>60.00</u>	<u>19.17</u>

簡明綜合財務狀況表(未經審計)

	附註	二零二零年 六月三十日 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 十二月三十一日 人民幣元 (經審計)
非流動資產			
物業、廠房及設備		5,554,133	5,636,036
無型資產	9	22,832,051	19,381,004
使用權資產		7,895,719	9,492,211
		<u>36,281,903</u>	<u>34,509,251</u>
流動資產			
貿易應收賬款	10	102,495,153	140,513,173
預付款項、按金及其他應收款項		3,297,871	5,663,418
短期銀行存款		—	100,609,632
現金及現金等價物		459,899,954	147,891,166
		<u>565,692,978</u>	<u>394,677,389</u>
流動負債			
貿易應付賬款及其他應付款項	11	13,852,996	15,906,407
遞延收入		943,393	139,559
應付股息		1,558,557	—
租賃負債		2,519,149	2,668,934
應付稅項		2,175,650	311,741
		<u>21,049,745</u>	<u>19,026,641</u>
流動資產淨額		<u>544,643,233</u>	<u>375,650,748</u>
總資產減流動負債		<u>580,925,136</u>	<u>410,159,999</u>
非流動負債			
租賃負債		5,650,928	7,070,751
遞延所得稅負債		17,300,000	19,000,000
		<u>22,950,928</u>	<u>26,070,751</u>
資產淨額		<u>557,974,208</u>	<u>384,089,248</u>
權益			
股本	12	2,669,060	2,669,060
儲備		554,810,142	381,692,323
本公司擁有人應佔權益		<u>557,479,202</u>	<u>384,361,383</u>
非控股性權益		495,006	(272,135)
權益總額		<u>557,974,208</u>	<u>384,089,248</u>

未經審計簡明綜合財務報表附註

截至二零二零年六月三十日止六個月

1. 一般資料

火岩控股有限公司(「本公司」)為於二零一四年十一月三日在開曼群島註冊成立之獲豁免有限公司。其註冊辦事處地址為Clifton House, 75 Fort Street, P.O. Box 1350, Grand Cayman KY1-1108, Cayman Islands。其主要營業地點位於中華人民共和國(「中國」)廣東省深圳市南山區留仙大道3370號南山智園崇文園區1號樓9層。

本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)主要從事軟件、網頁遊戲及移動設備遊戲開發(包括設計、編程、圖像製作)，並授權其遊戲在中國及海外市場營運；授權其軟件給業務夥伴許可使用。此外，本集團於海外市場亦自主營運其遊戲。

於二零二零年六月三十日的簡明綜合財務狀況表、截至二零二零年六月三十日止六個月的簡明綜合損益及其他全面收益表、簡明綜合權益變動表、簡明綜合現金流量表，以及本集團的重大會計政策概要及其他解釋(統稱為「中期簡明財務報表」)未經審計，惟已經由本公司之審核委員會審閱，並於二零二零年八月二十八日獲董事會批准及授權刊發。

2. 編製基準及會計政策

截至二零二零年六月三十日止六個月的中期簡明財務報表已根據香港會計師公會頒佈之由二零二零年一月一日起於本集團財政年度生效之新訂及經修訂香港財務報告準則外，編製該截至二零二零年六月三十日止六個月的未經審計中期簡明財務報表所應用之會計政策與本公司於二零二零年三月九日刊發之截至二零一九年十二月三十一日止年度之年度財務報表所述獲採用之會計政策一致，會計政策於該等年度財務報表中載述，惟與二零二零年一月一日或之後期間首次生效的新準則或註釋有關的該等財務報表則除外。於本中期採納新訂或經修訂香港財務報告準則對本集團中期簡明財務報表並無造成影響。本中期簡明財務報表應與截至二零一九年十二月三十一日止年度之年度財務報表一併閱覽。

本集團並無提早應用香港會計師公會已頒佈但尚未生效的新訂及經修訂香港財務報告準則。

未經審計的中期簡明財務報表乃按歷史成本基準編製。除非另有說明，否則中期簡明財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列。

二零二零年初爆發冠狀病毒病（「COVID-19疫情」）後，已在全國／地區實施並將繼續實施一系列防控措施。現今仍然難以預測疫情將如何演變。本集團將密切關注COVID-19疫情的發展，並評估其對本集團財務狀況及經營業績的影響。於批准發佈此套財務報表之日，本集團並無發現因COVID-19疫情而對財務報表產生任何重大不利影響。

3. 分部資料

(a) 可報告分部

本集團根據主要營運決策者審閱的用於戰略決策的報告釐定經營分部。

截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團擁有兩個可報告分部。由於該等分部提供不同的產品及服務，需要不同的經營策略，因此獨立管理。下文概述本集團各可報告分部的營運情況：

- 遊戲及軟件開發 — 從授權營運商及業務夥伴賺取授權費及收入分成的軟件、網頁遊戲及移動設備遊戲開發及授權服務
- 遊戲營運 — 賺取遊戲營運收入的移動設備遊戲營運

截至二零一九年六月三十日止六個月，向主要營運決策者提交的內部報告僅有一個業務分部，即遊戲及軟件開發。截至二零一九年六月三十日止六個月並無遊戲營運業務，而本集團的資產及資本支出主要歸屬於該業務分部。因此，截至二零一九年六月三十日止六個月的綜合財務報表並無呈列分部資料。

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
客戶合約收益：		
遊戲及軟件開發	257,984,137	102,823,278
遊戲營運	27,172,272	—
	<u>285,156,409</u>	<u>102,823,278</u>

由於若干公司收入及開支不會計入分部溢利的計量（主要經營決策者用於評估分部表現），因此該等收益及開支並無分配至經營分部。

下文載列有關本集團的可報告分部資料。

	截至二零二零年六月三十日止六個月		
	遊戲及 軟件開發 人民幣元 (未經審計)	遊戲營運 人民幣元 (未經審計)	合計 人民幣元 (未經審計)
外部客戶收益	258,217,470	27,172,272	285,389,742
分部間收益	<u>(233,333)</u>	<u>—</u>	<u>(233,333)</u>
可報告分部收益	<u>257,984,137</u>	<u>27,172,272</u>	<u>285,156,409</u>
可報告分部溢利	232,940,910	2,732,610	235,673,520
利息收入	910,421	4,639	915,060
政府補助	1,500,000	—	1,500,000
融資成本	206,826	6,567	213,393
折舊及攤銷	6,302,710	215,646	6,518,356
所得稅開支	41,364,662	—	41,364,662
可報告分部資產	507,806,624	16,069,663	523,876,287
可報告分部負債	33,034,072	9,034,062	42,068,134
添置非流動資產	<u>8,282,079</u>	<u>63,146</u>	<u>8,345,225</u>

可報告分部溢利、資產及負債對賬：

	截至二零二零年 六月三十日 止六個月 人民幣元 (未經審計)
除所得稅前溢利	
可報告分部溢利	235,673,520
未分配公司收入	375
未分配公司開支	<u>(1,628,786)</u>
除所得稅前綜合溢利	<u>234,045,109</u>
資產	
可報告分部資產	523,876,287
未分配公司資產	<u>78,098,594</u>
綜合資產總額	<u>601,974,881</u>
負債	
可報告分部負債	42,068,134
未分配公司負債	<u>1,932,539</u>
綜合負債總額	<u>44,000,673</u>

(b) 客戶合約收入按地域市場及收入時間的劃分

本公司為一間於開曼群島註冊成立的投資控股公司，而本集團的主要經營地點為中國。因此，管理層決定本集團以中國為其居籍。

於下表，收入按主要地域市場及收入確認時間劃分。

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
主要地域市場*		
中國(居籍地)	257,425,677	102,261,934
亞太區	27,283,159	236,381
歐洲	447,573	311,925
北美	—	13,038
	<u>285,156,409</u>	<u>102,823,278</u>

* 按授權營運商及遊戲營運所處位置劃分。

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
收入確認時間		
於若干時間	11,441,509	529,947
於某一時點	273,714,900	102,293,331
	<u>285,156,409</u>	<u>102,823,278</u>
	二零二零年 六月三十日 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 十二月三十一日 人民幣元 (經審計)
非流動資產		
中國	35,595,123	33,639,734
泰國	234,904	258,956
香港	451,876	610,561
	<u>36,281,903</u>	<u>34,509,251</u>

(c) 有關主要授權營運商的資料

來自主要授權營運商的收入(各自佔本集團收入的10%或以上)載列如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
授權營運商A	185,062,838	86,448,990
授權營運商B	64,963,550	—
授權營運商C	—	12,458,809
	<u>250,026,388</u>	<u>98,907,799</u>

4. 收入及其他收入

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
收益		
授權費及收入分成	246,542,628	102,823,278
遊戲營運收入	27,172,272	—
軟件授權服務	11,441,509	—
	<u>285,156,409</u>	<u>102,823,278</u>
其他收入		
利息收入	915,435	1,081,706
政府補助	1,500,000	1,575,200
其他	196,892	8,674
	<u>2,612,327</u>	<u>2,665,580</u>

5. 除所得稅前利潤

除所得稅前利潤經扣除下列各項後達致：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
廠房及設備折舊*	1,243,287	387,689
使用權資產折舊**	1,037,850	1,280,142
無形資產攤銷**	4,237,219	2,031,545
租賃負債利息開支	213,393	91,358
匯兌虧損淨額	6,760,752	1,228,572
僱員成本(包括董事酬金)	10,391,497	9,601,152

* 載於簡明綜合損益及其他全面收益表中推廣成本以及行政開支。

** 載於簡明綜合損益及其他全面收益表中直接成本。

6. 所得稅開支

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 人民幣元 (未經審計)
中國企業所得稅(「企業所得稅」)	24,064,662	13,732,694
遞延稅項	17,300,000	6,200,000
	<u>41,364,662</u>	<u>19,932,694</u>

7. 股息

於二零二零年三月九日，本公司董事會建議就截至二零一九年十二月三十一日止年度派付末期股息每股現金股息0.09375港元(相等於每股約人民幣0.0825元)，股息分派方案已在二零二零年四月十七日舉行之股東週年大會上經股東批准後作實。

除上述外，董事會不建議派付截至二零二零年六月三十日止六個月之中期股息(截至二零一九年六月三十日止六個月：無)。

8. 每股盈利

每股盈利乃按截至二零二零年六月三十日止六個月本公司擁有人應佔溢利分別約人民幣192.0百萬元或每股盈利約為人民幣60.00分(二零一九年六月三十日止六個月：約人民幣61.3百萬元或每股盈利約為人民幣19.17分)及已發行普通股加權平均股數320,000,000股(二零一九年六月三十日止六個月：320,000,000股普通股)計算。

由於截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月不存在潛在攤薄普通股，故每股攤薄盈利的計算方法與每股基本盈利的計算方法相同。

9. 無形資產

於截至二零二零年六月三十日止六個月本集團新增開發成本約為人民幣7.7百萬元(截至二零一九年六月三十日止六個月：約人民幣6.5百萬元)。

10. 貿易應收賬款

本集團向其授權營運商、第三方遊戲分銷平台及支付渠道授出120天內的信貸期。於報告期末，貿易應收賬款按發票日期的賬齡分析如下：

	於二零二零年 六月三十日 人民幣元 (未經審計)	於二零一九年 十二月三十一日 人民幣元 (經審計)
0-30天	39,221,875	43,732,675
31-60天	40,316,271	35,176,491
61-90天	3,598,362	35,382,527
91-120天	18,246,787	25,567,860
超過120天	1,111,858	653,620
	102,495,153	140,513,173

本集團並未就該等結餘持有任何抵押品。

11. 貿易應付賬款及其他應付款項

	二零二零年 六月三十日 人民幣元 (未經審計)	二零一九年 十二月三十一日 人民幣元 (經審計)
貿易應付賬款	—	114,156
其他應付款項	6,460,323	6,113,901
應計費用	7,392,673	9,678,350
	13,852,996	15,906,407

於報告期末，本集團基於發票日期的貿易應付賬款賬齡分析如下：

	於二零二零年 六月三十日 人民幣元 (未經審計)	於二零一九年 十二月三十一日 人民幣元 (經審計)
少於30日	—	114,156

12. 股本

	股份數目	金額 人民幣元
法定：		
每股面值0.01港元的普通股		
於二零一九年一月一日	500,000,000	4,199,383
法定股份增加	<u>1,500,000,000</u>	<u>13,398,450</u>
於二零一九年十二月三十一日及二零二零年六月三十日	<u><u>2,000,000,000</u></u>	<u><u>17,597,833</u></u>
已發行及繳足：		
每股面值0.01港元的普通股		
於二零一九年一月一日 (經審計)	<u>320,000,000</u>	<u>2,669,060</u>
於二零一九年十二月三十一日及二零二零年六月三十日 (未經審計)	<u><u>320,000,000</u></u>	<u><u>2,669,060</u></u>
於二零一九年八月八日，本公司股東決議透過增設1,500,000,000股股份，將本公司法定股本由5,000,000港元增至20,000,000港元分為2,000,000,000股股份。		

管理層討論與分析

火岩控股有限公司董事會欣然宣佈本公司及其附屬公司截至二零二零年六月三十日止六個月之未經審核綜合中期業績。中期業績已由本公司審核委員會（「審核委員會」）審閱。

業務回顧與展望

回顧

本集團是一家以開發網頁遊戲及移動設備遊戲為主的遊戲開發商，自上年度開始嘗試將自主開發的遊戲產品拓展至海外市場進行自主運營，逐步向遊戲開發+遊戲發行的經營模式轉變，增加了我們的綜合盈利能力。本報告期內，本集團繼續專注於網頁遊戲及移動設備遊戲的研發，以應對行業不斷加劇的競爭。網頁遊戲方面，我們發揮研發優勢，加大H5技術的研究以開發更優質的網頁遊戲精品；移動遊戲方面，我們著重加大投入，對現有遊戲進行持續的優化更新，並立項了多款移動設備遊戲系列，很好地把握了移動設備遊戲行業持續高增長的契機，取得了令人滿意的業績。同時，我們繼續在海外擴大遊戲營運業務，將多款遊戲進行自主營運，海外市場收益不斷攀升。此外，知識產權（計算機軟件）方面的研發為本公司的策略性發展戰略，開發遊戲營運相關計算機軟件、為企業提供知識產權許可服務，使得本集團收入多樣化，亦使授權營運商跟我們的關係更為密切。

從財務表現來看，於截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團的收入由二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣102.8百萬元增加約177.4%至約人民幣285.2百萬元，其中移動設備遊戲的收入約為人民幣273.0百萬元，同比二零一九年增長約170.3%，移動設備遊戲收入佔收入總額的比重達到95.7%；本集團的利潤由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣61.3百萬元增加約214.4%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣192.7百萬元。

從遊戲產品來看，於截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團陸續商業化推出了《超級彈彈彈》系列及《叢林秘寶》系列兩款移動設備版遊戲系列新產品，並將《星戰紀》系列的移動設備版（於二零一九年七月暫停營運）重新授權給營運商，進一步擴大了我們的遊戲組合和使我們的收入來源多樣化。此外，鑒於遊戲營運商業務調整，遊戲營運商與我們進行溝通協商，於二零二零年一月、三月及五月將《英雄皇冠》移動設備版遊戲系列、《超級彈彈彈》移動設備版遊戲系列及《晃晃大作戰》移動設備版遊戲系列分別從遊戲營運商營運平台下架，停止營運。

於二零二零年六月三十日，本集團已累計將自行研發的十九款遊戲系列（包括《王者召喚》系列的移動設備版及網頁版、《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、《晃晃大作戰》系列的移動設備版、《超級地鼠大亂鬥》系列的移動設備版以及《超級彈彈彈》系列的移動設備版）授權予多家遊戲營運商，於指定期間在指定地區營運、發佈及分銷該等遊戲；《皇家大亨》系列、《皇家捕魚》系列以及《叢林密寶》系列三款移動設備版遊戲由本集團海外子公司進行自主運營。此外，我們開發了《火元素移動軟件通用框架》及《火元素集成工作台系統》兩款計算機軟件，並將其授權許可給合作夥伴等企業使用。

於截至二零二零年六月三十日止六個月，我們來自主要五款遊戲系列的收入和佔總收入的比例如下：《捕魚大亂鬥》遊戲系列的移動設備版於二零一七年十二月以商業化方式推出，於截至二零二零年六月三十日止六個月，來自該遊戲系列的收入約為人民幣114.4百萬元，約佔總收入的40.1%；《零食大亂鬥》遊戲系列的移動設備版於二零一七年五月以商業化方式推出，於截至二零二零年六月三十日止六個月，來自該遊戲系列的收入約為人民幣80.8百萬元，約佔總收入的28.3%；《皇家大亨》遊戲系列的移動設備版於二零一九年七月以商業化方式自主運營，於截至二零二零年六月三十日止六個月，來自該遊戲系列收入約為人民幣25.4百萬元，約佔總收入的8.9%；《超級地鼠大亂鬥》遊戲系列的移動設備版於二零一九年七月以商業化方式推出，於截至二零二零年六月三十日止六個月，來自該遊戲系列的收入約為人民幣22.6百萬元，約佔總收入的7.9%；《星戰紀》遊戲系列的移動設備版重新於二零二零年三月以商業化方式推出，於截至二零二零年六月三十日止六個月，來自該遊戲系列的收入約為人民幣20.5百萬元，約佔總收入的7.2%。

下表載列截至二零二零年六月三十日止已經由授權營運商以商業化方式推出或自主營運且仍在運營的11款主要遊戲系列：

語言版本	遊戲名稱	平台	首次商業化方式 推出日期
<i>《王者召喚》遊戲系列</i>			
英文	Ancient Summoner/Rise of Mythos (於2014年6月更名)	網頁	二零一三年五月
日文	Kings and Legends	網頁	二零一二年十二月
	デイヴァイン・グリ モワール / Divine Grimoire	網頁	二零一二年九月
德文	Kings and Legends	網頁	二零一三年七月
法文	Kings and Legends	網頁	二零一三年十二月
繁體中文	卡卡們的大亂鬥	網頁	二零一二年六月
簡體中文	王者召喚	網頁	二零一二年三月
<i>《零食大亂鬥》遊戲系列</i>			
簡體中文	零食大乱斗	移動設備	二零一七年五月 / 二零一九年六月*
<i>《超級大亨》遊戲系列</i>			
簡體中文	超级大亨	移動設備	二零一七年七月
<i>《森林大聯歡》遊戲系列</i>			
簡體中文	森林大联欢	移動設備	二零一七年七月

語言版本	遊戲名稱	平台	首次商業化方式 推出日期
	《捕魚大亂鬥》遊戲系列		
簡體中文	捕鱼大乱斗	移動設備	二零一七年十二月
	《超級逗萌獸》遊戲系列		
簡體中文	超级逗萌兽	移動設備	二零一七年十二月
	《超級地鼠大亂鬥》遊戲系列		
簡體中文	超级地鼠大乱斗	移動設備	二零一九年七月
	《皇家大亨》遊戲系列		
泰文	รอยัล คาสีโน	移動設備	二零一九年七月
	《皇家捕魚》遊戲系列		
泰文	เกมยิงปลาธรรมชาติ	移動設備	二零一九年七月
	《星戰紀》遊戲系列		
簡體中文	星战纪	移動設備	二零一八年六月/ 二零二零年三月*
	《叢林秘寶》遊戲系列		
泰文	ล่าสมบัติแห่งพงไพร	移動設備	二零二零年五月

* 代表遊戲系列加強升級版的發行日期

截至二零二零年六月三十日止，我們還有五款在研的遊戲系列產品，包括《戰鬥細胞》系列（暫定名）、《智力彈球》系列（暫定名）、《東海降魔》系列（暫定名）、《捕魚大亂鬥之龍族秘寶》系列（暫定名），及《新項目A》系列。我們亦有二款在研軟件產品，即《鬥地主遊戲AI系統》（暫定名）及《佳朋鬩遊戲後台運營管理系統》（暫定名）。

遊戲名稱	類別	預計推出時間	開始遊戲 立項及評估
《戰鬥細胞》系列（暫定名）	H5	二零二一年第一季度	二零一九年第二季度
《智力彈球》系列（暫定名）	H5	二零二一年第一季度	二零一九年第三季度
《鬥地主遊戲AI系統》（暫定名）	軟件	二零二零年第四季度	二零一九年第三季度
《佳朋鬩遊戲後台運營管理系統》（暫定名）	軟件	二零二零年第三季度	二零一九年第三季度
《東海降魔》（暫定名）	休閒類	二零二零年第四季度	二零二零年第一季度
《捕魚大亂鬥之龍族秘寶》 （暫定名）	單機休閒類	二零二一年第二季度	二零二零年第二季度
新項目A*	休閒類	二零二零年第四季度	二零二零年第二季度

* 經本集團管理層溝通確認，為保護本集團產品知識產權，後續產品研發階段均以代號為暫定名。

展望

在主營業務方面，本集團將繼續加強研發方面的實力，以開發更高品質、生命週期更長及類型創新的精品移動設備遊戲；升級及優化現有遊戲，並將持續投入重要資源於移動設備遊戲的研發；本集團亦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技術或者其他嶄新技術開發出更優質的網頁遊戲產品，以保持網頁遊戲研發方面的核心實力。此外，本集團亦積極研究利用自身研發優勢向遊戲產業鏈中的各方面發展，以便更直接面對玩家，掌握玩家的需求。

在立足於國內市場的基礎上，我們將積極拓展海外市場，以將我們的遊戲推廣至新的有潛力地區及區域，不斷鞏固全球主要市場的地位，將競爭力提升至更高層次。

我們將憑藉我們豐富的互聯網應用技術開發經驗和能力，及優秀的技術團隊，繼續加大知識產權(計算機軟件)方面的研發，推出新的互聯網應用技術和產品，為我們的合作夥伴(包括授權營運商)等提供優質的知識產權(計算機軟件)許可服務，使我們跟各合作夥伴的聯繫更緊密。我們相信，利用知識產權將是本集團未來發展的重要組成部分。

另外，本公司將積極尋求對外戰略投資合作及收購的可能，特別是可提升我們收入的穩定性及多樣性的機會以應對競爭日益加劇的行業環境和不斷變化的行業政策可能對本公司主營業務造成的影響。

財務回顧

收入

我們主要從事網頁遊戲、移動設備遊戲(包括遊戲設計、編程及圖像製作)及與遊戲營運相關計算機軟件的開發，據此向全球各地的授權營運商授權營運我們自主開發的網頁遊戲、移動設備遊戲及為企業提供知識產權許可服務，並將自主開發的遊戲產品在海外市場進行自主運營。

於二零二零年六月三十日止六個月，我們的收入主要源自授權營運商／企業／遊戲玩家及產生自下列收入類別：(i)根據我們與授權營運商就授出特定遊戲及服務於議定期間在指定地區的獨家營運權而議定的合約條款收取的授權費；(ii)收入分成乃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；(iii)知識產權許可服務費乃根據協議的條款按月收取一定的費用；及(iv)依據遊戲玩家通過支付渠道購買的遊戲代幣在遊戲暢玩中的消耗價值購買遊戲虛擬道具後轉換價值比例計算。

本集團的收入由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣102.8百萬元增加約177.4%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣285.2百萬元。收入增加主要由於二零一七年至二零一九年陸續上線的《零食大亂鬥》、《捕魚大亂鬥》、《皇家大亨》及《超級地鼠大亂鬥》等多款移動設備遊戲系列帶來的收入增加所致。

下表分別載列於截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月各期間收入明細：

	截至六月三十日止六個月			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元 (未經審計)	比例%	人民幣千元 (未經審計)	比例%
網絡遊戲收入*	273,715	96.0	102,823	100.0
自主運營	27,172	9.5	—	—
授權運營商運營	246,543	86.5	102,823	100.0
知識產權許可	11,441	4.0	—	—
	<u>285,156</u>	<u>100.0</u>	<u>102,823</u>	<u>100.0</u>

附註：

* 網絡遊戲收入詳情於章節「按遊戲平台及收入種類劃分的網絡遊戲收入」及「按遊戲產品系列劃分的網絡遊戲收入」闡述。

按地域市場劃分的收入

下表載列於截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月各期間按地區劃分的遊戲收入(乃根據與授權營運商的結算貨幣類型釐定)絕對值及其佔我們收入的百分比：

	截至六月三十日止六個月			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元 (未經審計)	比例%	人民幣千元 (未經審計)	比例%
中國(居籍地)	257,426	90.3	102,262	99.5
亞太	27,283	9.6	236	0.2
北美	—	—	13	(附註)
歐洲	447	0.1	312	0.3
合計	<u>285,156</u>	<u>100.0</u>	<u>102,823</u>	<u>100.0</u>

附註：該等項目由於湊整差異未能顯示數字。

按遊戲平台及收入種類劃分的網絡遊戲收入

下表分別載列於截至二零二零及二零一九年六月三十日止六個月各期間按遊戲平台及收入種類劃分的收入明細：

	截至六月三十日止六個月			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元 (未經審計)	比例%	人民幣千元 (未經審計)	比例%
網頁版	684	0.2	1,840	1.8
分成收入	684	0.2	1,840	1.8
移動設備版	273,031	99.8	100,983	98.2
授權費	—	—	530	0.5
分成收入	273,031	99.8	100,453	97.7
合計	<u>273,715</u>	<u>100.0</u>	<u>102,823</u>	<u>100.0</u>

按遊戲產品系列劃分的網絡遊戲收入

下表分別載列於截至二零二零及二零一九年六月三十日止六個月各期間按遊戲系列劃分的收入分成明細：

	截至六月三十日止六個月			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元 (未經審計)	比例%	人民幣千元 (未經審計)	比例%
《王者召喚》	684	0.2	1,379	1.3
《英雄皇冠》	—	—	467	0.5
《姬戰三國》	—	—	8	(附註)
《復仇之路》	—	—	996	1.0
《Number Drop》	—	—	228	0.2
《G-game》	—	—	838	0.8
《零食大亂鬥》	80,755	29.5	23,636	23.0
《超級大亨》	236	0.1	136	0.1
《森林大聯歡》	664	0.2	382	0.4
《捕魚大亂鬥》	114,393	41.8	57,994	56.4
《超級逗萌獸》	690	0.3	936	0.9
《超級大富翁》	—	—	340	0.3
《星戰紀》	20,508	7.5	3,024	3.0
《晃晃大作戰》	5,896	2.2	12,459	12.1
《超級地鼠大亂鬥》	22,558	8.2	—	—
《皇家大亨》	25,364	9.3	—	—
《皇家捕魚》	1,667	0.6	—	—
《超級彈彈彈》	158	0.1	—	—
《叢林秘寶》	142	(附註)	—	—
	<u>273,715</u>	<u>100.0</u>	<u>102,823</u>	<u>100.0</u>

附註：該等項目由於湊整差異未能顯示數字。

直接成本

本集團的直接成本主要包括員工成本及福利、無形資產攤銷、自主運營遊戲平台商收取的渠道成本及其他。下表載列於所示報告期內本集團的直接成本明細：

	截至六月三十日止六個月			
	二零二零年		二零一九年	
	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	3,517	19.7	3,790	58.0
無形資產攤銷	4,237	23.8	2,032	31.1
自主運營管道成本	8,168	45.9	—	—
其他	1,883	10.6	716	10.9
合計	<u>17,805</u>	<u>100.0</u>	<u>6,538</u>	<u>100.0</u>

員工成本及福利指負責就我們商業化發行遊戲作出持續更新及維護的員工薪金及福利，截至二零二零年六月三十日止六個月的員工成本及福利約為人民幣3.5百萬元，較截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣3.8百萬元下降約7.9%。

無形資產攤銷指攤銷就商業化推出遊戲而產生之遊戲知識產權，截至二零二零年六月三十日止六個月的無形資產攤銷約為人民幣4.2百萬元，較截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣2.0百萬元有大幅度上升，乃主要由於授權營運商業務調整，《超級彈彈》遊戲系列項目停止運營，其尚未攤銷的研發成本一次性攤銷，故而增大了無形資產攤銷額。

自主運營管道成本是指合作平台商對已上架的《皇家大亨》遊戲系列、《皇家捕魚》遊戲系列、《叢林秘寶》遊戲系列三款遊戲收取一定比例的手續費，截至二零二零年六月三十日止六個月，渠道成本約為8.2百萬元，而上年同期沒有自主運營業務發生。

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，截至二零二零年六月三十日止六個月其他稅項及附加費增加乃由於收益大幅增加。

毛利及毛利率

本集團截至二零二零年六月三十日止六個月的毛利為約人民幣267.4百萬元，較截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣96.3百萬元增加約171.1百萬元；本集團截至二零二零年六月三十日止六個月的毛利率為約93.8%，而截至二零一九年六月三十日止六個月為約93.7%。本集團毛利及毛利率的增加主要由於二零一七年以來新商業化推出遊戲持續產生的收入增加所致。

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、政府補助及其他收益等，截至二零二零年六月三十日止六個月的其他收入約為人民幣2.6百萬元，二零一九年同期則為約人民幣2.7百萬元。

研發成本

研發成本主要包括(i)負責遊戲軟件及其他計算機軟件產品（「軟件產品」）開發和升級之員工的薪金；及(ii)將軟件產品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）外判予協力廠商服務供應商的相關費用。本集團軟件產品開發工序一般涉及數個重要階段，先為軟件產品立項及評估階段，再為軟件產品開發和編程，最後以商業化推出。於軟件產品立項及評估階段，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，故此在軟件產品立項及評估階段產生的成本於簡明綜合損益及其他全面收益表內支銷並確認為軟件產品研發成本。於軟件產品開發和編程階段，開發及編程工序已經開始，包括為我們的軟件產品開發程式源代碼、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，故此會於簡明綜合財務狀況表中確認為開發成本，屬無形資產之一部分。

下表載列於所示報告期內本集團的研究成本明細：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年	二零一九年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審計)	(未經審計)
研究成本		
於簡明綜合損益及其他全面收益表內確認：		
《超級彈彈彈》	—	17
《叢林秘寶》	—	69
《戰鬥細胞》	—	84
《東海降魔》	58	—
《逆水天罡遊戲記牌器系統》	1,336	—
《德州遊戲AI系統》	1,323	—
	<u> </u>	<u> </u>
合計	<u>2,717</u>	<u>170</u>

推廣開支

本集團截至二零二零年六月三十日止六個月的推廣開支為約人民幣15.1百萬元，較二零一九年同期的人民幣0.6百萬元增加約人民幣14.5百萬元，主要是推廣人員薪酬福利有所上升及海外自主運營遊戲推廣成本增加所致。

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、審計費用、法律及專業費用、上市開支、物業、廠房及設備折舊、使用權資產折舊、匯兌差異及其他。下表載列本集團於所示報告期內的行政開支明細分析：

	截至六月三十日止六個月			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
	(未經審計)		(未經審計)	
薪酬及僱員福利	4,576	25.6	4,904	28.4
法律及專業費用	554	3.1	550	3.2
轉至主板上市的專業費用	—	—	5,316	30.8
物業、廠房及設備折舊	1,243	7.0	388	2.3
使用權資產折舊	1,038	5.8	1,280	7.4
匯兌差異	6,761	37.9	1,228	7.1
其他	3,674	20.6	3,604	20.8
合計	<u>17,846</u>	<u>100.0</u>	<u>17,270</u>	<u>100.0</u>

本集團截至二零二零年六月三十日止六個月的行政開支約為人民幣17.8百萬元，較截至二零一九年六月三十日止六個月約人民幣17.3百萬元上升約2.9%。本集團行政開支增加主要由於新租用的經營場所裝修支出於報告期攤銷增加約人民幣0.4百萬元，和中國境內子公司派付境外母公司末期股息產生的匯兌損失增加約人民幣5.5百萬元，及轉板上市專業費用減少約人民幣5.3百萬元所致。

所得稅開支

本集團截至二零二零年六月三十日止六個月的所得稅開支為約人民幣41.4百萬元(截至二零一九年六月三十日止六個月：人民幣19.9百萬元)。本集團所得稅開支增加主要由於本集團中國附屬公司報告期的盈利較二零一九年同期大幅增加及本集團中國附屬公司向外國投資者分派股息按中國稅法規定預提預扣稅增加所致。

期內利潤

由於上述原因，本公司權益所有人應佔利潤自二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣61.3百萬元增加約213.2%至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣192.0百萬元。

流動資金及財務資源

於截至二零二零年六月三十日止六個月，我們主要以經營活動所產生現金撥付我們業務的資金。我們擬使用內部資源及通過內部可持續增長為我們的擴張及業務經營提供資金。

財務政策

於截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團將閒置資金存放於中國及香港的商業銀行的短期定期存款。使本集團的閒置資金產生一定的回報，且不會進行任何高風險投資或投機性的衍生工具交易。

現金及現金等價物

於二零二零年六月三十日，本集團的現金及現金等價物為約人民幣459.9百萬元，而於二零一九年十二月三十一日則為約人民幣248.5百萬元。主要包括銀行及手頭現金，主要以人民幣(約佔44.6%)、港幣(約佔2.3%)、泰銖(約佔2.3%)及美元(約佔50.8%)計值。

資本支出

我們的資本支出包括購置辦公傢具及辦公設備及租賃物業裝修。截至二零二零年六月三十日止六個月，我們的資本開支總額為約人民幣0.6百萬元，乃購置辦公傢具及辦公設備之款項(截至二零一九年六月三十日止六個月：約人民幣0.6百萬元，乃購置辦公傢具及辦公設備的款項)。我們以經營活動的現金流量撥付我們的資本支出。

資本架構

股份於二零一六年二月十八日在聯交所GEM上市。由二零一九年六月二十七日起，本公司之股份已由GEM轉向主板上市。本集團的資本架構由已發行股本及儲備組成。

借貸及負債比率

於截至二零二零年六月三十日止六個月，我們概無任何短期或長期銀行借款。

於二零二零年六月三十日，本集團按負債總額除以總資產計算的負債比率為約7.3% (二零一九年十二月三十一日：約10.5%)。

集團資產質押

於二零二零年六月三十日，本集團概無質押任何資產作為對銀行借款或任何其他融資安排的抵押 (二零一九年十二月三十一日：無)。

僱員資料及薪酬政策

於二零二零年六月三十日，本集團擁有190名僱員 (二零一九年六月三十日：145名)，主要在中國及泰國境內任職。下表分別載列於二零二零年及二零一九年六月三十日按職能領域劃分的僱員人數：

部門	於六月三十日			
	二零二零年		二零一九年	
	人數	佔僱員總數 百分比	人數	佔僱員總數 百分比
管理層	7	4%	7	5%
項目開發	111	58%	91	63%
遊戲設計	22	11%	16	11%
程式設計	63	33%	53	37%
美術	26	14%	22	15%
項目支持	57	30%	35	24%
行銷	14	7%	4	3%
授權及營運支持	32	17%	23	16%
資訊科技	11	6%	8	5%
財務及行政	15	8%	12	8%
總計	<u>190</u>	<u>100%</u>	<u>145</u>	<u>100%</u>

於截至二零二零年六月三十日止六個月，本公司的僱員薪酬總額約為人民幣10.4百萬元（二零一九年同期：約人民幣9.6百萬元）。

本公司已成立薪酬委員會，其書面職權符合上市規則第三章。

薪酬委員會將定期審核並不時就本集團董事及高級管理層的薪酬及獎勵向董事會做出建議。

本集團向本集團僱員提供與行業慣例相稱的有競爭力的薪酬待遇及福利，包括社會保險、固定供款退休福利計劃及花紅。釐定員工薪酬時，本集團已將同類公司支付的薪金、工作時間及職責及本集團內其他職位的僱傭條件納入考慮範圍。我們亦將對員工薪酬進行定期審核。

董事相信，維持穩定且具主動性的人力資源對於我們的業務成功至關重要。作為一家增長迅速的公司，本公司有能力為我們的僱員提供豐富的職業發展選擇及進步的機會。我們定期為我們的僱員舉辦各種培訓課程，以增加彼等對網絡遊戲開發及運作的知識、改進時間管理及內部溝通以及加強團隊建設。

鑒於行業的激烈競爭狀況，為了保障公司未來發展的核心競爭力，本集團管理層正考慮採取各種方式鼓勵和穩定優秀員工，包括考慮提高待遇或派發各種獎勵，以提高公司的持續發展能力，並在行業中保持領先地位。

附屬公司及聯營公司之重大投資、重大收購或出售

本公司或其任何附屬公司於截至二零二零年六月三十日止六個月概無重大投資、重大收購或出售事項。

或然負債

於二零二零年六月三十日，本集團並無任何重大或然負債（二零一九年十二月三十一日：無）。

外匯風險

本集團的經營活動主要於中國進行，且承受多重外匯匯兌風險，主要與美元、歐元、日元、泰銖、港元有關。截至二零二零年六月三十日止六個月，以經營單位功能貨幣之外的貨幣計值的收入佔該等經營單位銷售額的9.7%（二零一九年六月三十日：約0.5%）。因此，外匯風險主要產生於本集團從海外合作方收取或計畫收取外幣時確認的資產。

本公司約90.3%（二零一九年六月三十日：約99.5%）的交易乃通過人民幣（本公司的功能貨幣）計值及結算。本集團的外匯風險主要源於以美元、歐元、港元、泰銖計值的現金及現金等價物。

本集團目前並無外幣風險方面的對沖政策。然而，我們的管理層團隊密切監察外匯風險，確保及時有效地採取適當舉措。就此而言，我們的業務並不面臨任何重大外幣兌換風險。

配售所得款項用途

本公司股份於二零一六年二月十八日在聯交所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。

本公司股份於二零一九年六月二十七日由GEM轉向主板上市時，未進行股份增發。

於截至二零二零年六月三十日，本集團已累計使用配售所得款項約26.0百萬港元（其中約7.2百萬港元用於開發移動設備平台新遊戲、約7.2百萬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1.6百萬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、約2.0百萬港元用於獲得／購買素材改編權及約1.5百萬港元用於營運資金及其他一般企業用途）。本集團正繼續積極尋求獲得／購買適當素材改編權的機會。

截至二零二零年六月三十日本公司配售所得款項使用詳情如下表：

	原定分配 百萬港幣	原定分配 百分比	二零二零年 六月三十日 已使用金額 百萬港幣	二零二零年 六月三十日 已使用金額 百分比	二零二零年 六月三十日 未使用金額 百萬港幣	二零二零年 六月三十日 未使用金額 百分比
持續優化於各類平台的						
現有遊戲	2.9	10.0%	2.9	10.0%	—	—
開發新遊戲 — 網頁遊戲	7.2	25.0%	7.2	24.9%	—	—
開發新遊戲 — 移動設備遊戲	7.2	25.0%	7.2	24.9%	—	—
尋求獲得／收購適當素材改 編權之機會	3.6	12.5%	2.0	7.0%	1.6	5.5%
收購／投資於遊戲開發商及 有關公司	3.6	12.5%	3.6	12.5%	—	—
提升遊戲開發能力並使其 多樣化	2.9	10.0%	1.6	5.5%	1.3	4.5%
營運資金及其他一般企業用途	1.5	5.0%	1.5	5.2%	—	—
合計	<u>28.9</u>	<u>100.0%</u>	<u>26.0</u>	<u>90.0%</u>	<u>2.9</u>	<u>10.0%</u>

每股盈利

每股盈利乃按截至二零二零年六月三十日止六個月本公司擁有人應佔溢利分別約人民幣192.0百萬元或每股盈利約為人民幣60.00分(二零一九年六月三十日止六個月：約人民幣61.3百萬元或每股盈利約為人民幣19.17分)及已發行普通股加權平均股數320,000,000股(二零一九年六月三十日止六個月：320,000,000股普通股)計算。

由於截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月不存在潛在攤薄普通股，故每股攤薄盈利的計算方法與每股基本盈利的計算方法相同。

股息

於二零二零年三月九日，本公司董事會建議就截至二零一九年十二月三十一日止年度派付末期股息每股現金股息0.09375港元(相等於每股約人民幣0.0825元)，股息分派方案已在二零二零年四月十七日舉行之股東週年大會上經股東批准後作實。

除上述外，董事會不建議派付截至二零二零年六月三十日止六個月之中期股息(截至二零一九年六月三十日止六個月：無)。

企業管治常規

本集團致力達成高水準的企業管治，以保障權益並提升企業價值及問責性。

本集團已採納上市規則附錄十四之企業管治守則(「守則」)守則條文，作為其自身的企業管治常規守則。

董事認為，本公司於報告期內一直遵守守則所載守則條文。

購回、出售或贖回本公司上市證券

本公司或其任何附屬公司於截至二零二零年六月三十日止六個月概無購回、出售或贖回任何本公司上市證券。

審核委員會

本公司已於二零一六年一月二十四日成立審核委員會。審核委員會主席為獨立非執行董事陳京暉先生，其他成員包括本公司獨立非執行董事陳迪先生、楊振先生。審核委員會之書面職權範圍刊載於主板網站及本公司網站。

審核委員會之基本職務主要為檢討財務資料及申報程序、內部監控程序及風險管理制度、審計計劃及與外部核數師之關係，以及檢討相關安排，以讓本公司僱員可暗中就本公司財務匯報、內部監控或其他方面可能發生的不正當行為提出關注。

本公司已遵守上市規則第3.21條，即審核委員會(須由最少三名成員組成，且主席須為獨立非執行董事)至少須包括一名具備適當之專業資格或會計相關財務管理專長之獨立非執行董事。

本集團截至二零二零年六月三十日止六個月的未經審計財務報表已由審核委員會審閱。審核委員會認為，本集團截至二零二零年六月三十日止六個月的未經審計財務報表符合適用會計準則、上市規則，並且已作出充足的披露。

董事、監事及高級管理人員之變動

報告期內董事、監事及高級管理人員之變動

於報告期，本公司概無董事，監事及高級管理人員之變動。

報告期後董事、監事及高級管理人員之變動

吳哲先生及饒振武先生因需要投入更多時間專注於個人事務，已分別辭任(1)執行董事及合規主任；及(2)執行董事，自二零二零年八月十日起生效。彼等將不再於本公司及其子公司持有任何職位。周錕先生已獲委任為本公司執行董事，自二零二零年八月十日起生效。詳情請參閱本公司日期為二零二零年八月十日之公告及日期為二零二零年八月十二日之補充公告。

除本中期業績公告上述披露外，於本報告期後，本公司概無其他董事，監事及高級管理人員之變動。

報告期後事項

截至二零二零年六月三十日，公司法定股本為20,000,000港元，分為2,000,000,000股每股面值0.01港元的股份，其中320,000,000股股份為已發行及悉數繳足或入賬列作悉數繳足股款。

於二零二零年七月二十八日，本公司董事會建議將股本中每股面值0.01港元之現有已發行及未發行股份拆細為三股每股面值三分一港仙之拆細股份。於股份拆細生效後，本公司法定股本將為20,000,000港元，分為6,000,000,000股每股面值三分一港仙之拆細股份，其中960,000,000股拆細股份將為已發行及悉數繳足或入賬列作悉數繳足股款。拆細股份方案已於二零二零年八月十七日舉行之股東特別大會上經股東批准作實。於二零二零年八月十九日，股份拆細的所有先決條件已達成及股份拆細生效。進一步詳情請參閱本公司日期為二零二零年七月二十日及二零二零年八月十八日的公告及本公司日期為二零二零年七月二十八日的通函。

除本中期業績公告上述披露外，於本報告期後，概無發生須予披露之重大事項。

刊發中期業績及寄發中期報告

本公告將登載於聯交所網站www.hkexnews.hk聯交所，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。本公司截至二零二零年六月三十日止六個月之中期報告載有上市規則所規定之全部資料，將於適當時間寄發予股東並在上述網站內刊載。

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，二零二零年八月二十八日(星期五)

於本公告日期，執行董事為黃勇先生及周錕先生；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、陳迪先生及楊振先生。