

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)

截至二零二零年十二月三十一日止年度的年度業績公告

概要

- 截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團收入為約人民幣520.9百萬元（二零一九年：約人民幣304.0百萬元），增幅為約71.3%。
- 截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團毛利為約人民幣480.0百萬元（二零一九年：約人民幣284.2百萬元），增幅為約68.9%。
- 截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團年內利潤為約人民幣344.9百萬元（二零一九年：約人民幣208.8百萬元），增幅為約65.2%。
- 董事會建議派付截至二零二零年十二月三十一日止年度之末期股息，為現金股息每股0.05208港元。

年度業績

本公司董事（「董事」）會（「董事會」）謹此宣佈本公司及其附屬公司（統稱「本集團」）截至二零二零年十二月三十一日止年度之經審計綜合業績，連同截至二零一九年十二月三十一日止年度之比較數字。

綜合損益及其他全面收益表

截至二零二零年十二月三十一日止年度

	附註	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
收益	4	520,890,363	303,978,018
直接成本		<u>(40,894,560)</u>	<u>(19,777,680)</u>
毛利		479,995,803	284,200,338
其他收入	4	12,175,613	4,881,336
研究成本		(228,791)	(583,792)
推廣成本		(33,688,389)	(7,209,045)
行政開支		(38,828,863)	(27,285,068)
融資成本		<u>(396,206)</u>	<u>(362,815)</u>
經營利潤		419,029,167	253,640,954
分佔按權益法入賬的投資虧損		—	<u>(176,591)</u>
除所得稅前利潤	5	419,029,167	253,464,363
所得稅開支	6	<u>(74,116,835)</u>	<u>(44,664,820)</u>
年內利潤		344,912,332	208,799,543
其他全面收益			
其後可能重新分類至損益之項目：			
— 換算海外業務之匯兌差額		(14,769,643)	3,368,540
— 出售按權益法入賬的投資後重新分類至損益之匯兌差額		—	<u>15,503</u>
年內其他全面收益		<u>(14,769,643)</u>	<u>3,384,043</u>
年內全面收益總額		<u>330,142,689</u>	<u>212,183,586</u>
以下人士應佔利潤：			
本公司擁有人		343,214,304	208,789,246
非控制性權益		<u>1,698,028</u>	<u>10,297</u>
		<u>344,912,332</u>	<u>208,799,543</u>
以下人士應佔全面收益總額：			
本公司擁有人		328,447,603	212,176,496
非控制性權益		<u>1,695,086</u>	<u>7,090</u>
		<u>330,142,689</u>	<u>212,183,586</u>
		人民幣分	人民幣分
			(重列)
每股盈利			
基本及攤薄	8	<u>35.75</u>	<u>21.75</u>

綜合財務狀況表

於二零二零年十二月三十一日

	附註	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
非流動資產			
物業、廠房及設備		5,707,986	5,636,036
無形資產	9	39,843,105	19,381,004
使用權資產		7,452,773	9,492,211
按金		432,775	—
		<u>53,436,639</u>	<u>34,509,251</u>
流動資產			
貿易應收賬款	10	92,913,924	140,513,173
預付款項、按金及其他應收款項		1,633,245	5,663,418
短期銀行存款		20,000,000	100,609,632
現金及現金等價物		596,147,969	147,891,166
		<u>710,695,138</u>	<u>394,677,389</u>
流動負債			
租賃負債		2,234,552	2,668,934
貿易應付賬款及其他應付款項	11	25,957,644	15,906,407
遞延收入		134,510	139,559
應付股息		1,436,048	—
應付稅項		9,813,288	311,741
		<u>39,576,042</u>	<u>19,026,641</u>
流動資產淨額		<u>671,119,096</u>	<u>375,650,748</u>
總資產減流動負債		<u>724,555,735</u>	<u>410,159,999</u>
非流動負債			
租賃負債		5,651,248	7,070,751
遞延稅項負債		30,600,000	19,000,000
		<u>36,251,248</u>	<u>26,070,751</u>
資產淨額		<u>688,304,487</u>	<u>384,089,248</u>
權益			
股本	12	2,669,060	2,669,060
儲備		684,212,476	381,692,323
本公司擁有人應佔權益總額		686,881,536	384,361,383
非控制性權益		1,422,951	(272,135)
權益總額		<u>688,304,487</u>	<u>384,089,248</u>

附註

截至二零二零年十二月三十一日止年度

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Windward 3, Regatta Office Park, 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。本集團主要從事網頁遊戲及移動設備遊戲開發(包括設計、編程及圖像製作)，並授權其遊戲在中國及海外市場營運，及於海外市場亦自主營運其遊戲。此外，本集團研發軟件並授權給業務夥伴許可使用。

截至二零二零年十二月三十一日止年度之綜合財務報表已於二零二一年三月三十日獲董事會批准及授權刊發。

2. 採納香港財務報告準則

(a) 採納新訂或經修訂香港財務報告準則 — 於二零二零年一月一日生效

香港會計準則第1號及 香港會計準則第8號的修訂	重大之定義
香港財務報告準則第3號的修訂	業務之定義
香港財務報告準則第9號、香港會計 準則第39號及香港財務報告準則 第7號的修訂	利率基準改革
香港財務報告準則第16號的修訂	與COVID-19有關的租金優惠(提前採納)

採納此等新訂或經修訂香港財務報告準則對該等綜合財務報表並無造成影響。除香港財務報告準則第16號的修訂，與COVID-19有關的租金優惠外，本集團並無提早採用於本財務期間尚未生效的任何新訂或經修訂香港財務報告準則。對相關採納的影響概述如下。

香港財務報告準則第16號的修訂，與COVID-19有關的租金優惠

香港財務報告準則第16號已作出修訂，通過在香港財務報告準則第16號中加入一項額外的可行權宜方法，允許實體選擇不將租金優惠按修訂入賬，為承租人就因COVID-19疫情而產生的租金優惠入賬提供可行權宜方法。該可行權宜方法僅適用於因COVID-19疫情而直接產生的租金優惠，而且必須符合以下所有準則：

- 租賃付款的變動導致經修訂租賃代價與緊接變動前的租賃代價基本相同或更低；
- 租賃付款的減少僅影響原本於二零二一年六月三十日或之前到期的付款；及
- 租賃的其他條款及條件並無任何實質性變動。

符合上述標準的租金優惠可按照該可行權宜方法入賬，即承租人無需評估租金優惠是否符合租賃修訂的定義。本集團應運用香港財務報告準則第16號的其他規定對租金優惠進行會計處理。

倘將租金優惠列作租賃修訂入賬，將導致本集團使用經修訂貼現率重新計量租賃負債以反映經修訂代價，而租賃負債變動的影響將錄作使用權資產。通過應用可行權宜方法，本集團無需釐定經修訂貼現率，而租賃負債變動的影響在觸發租金優惠的事件或條件發生的期間於損益中反映。

修訂於二零二零年六月一日或之後開始的財政期間生效。本集團已就所有符合標準的租金優惠提前採納可行權宜方法。根據過渡性條文，本集團已追溯應用修訂，且並無重列過往期間的數字。截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團確認與COVID-19有關的租金優惠人民幣509,368元為其他收入。由於租金優惠僅於本財政期間產生，故於首次應用修訂時，不會對二零二零年一月一日的期初保留利潤結餘作出追溯調整。

(b) 已頒佈但尚未生效的新訂或經修訂香港財務報告準則

以下為可能與本集團綜合財務報表相關的已頒佈但尚未生效之新訂或經修訂香港財務報告準則，而本集團並無提早採納。本集團現擬於該等準則生效當日應用該等變更。

香港會計準則第39號、香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第9號及香港財務報告準則第16號的修訂	利率基準改革 — 第二階段 ¹
香港會計準則第16號的修訂	擬定使用前之所得款項 ²
香港會計準則第37號的修訂	有償合約 — 履行合約成本 ²
香港財務報告準則二零一八年至二零二零年週期之年度改進	香港財務報告準則第9號的修訂金融工具及香港財務報告準則第16號租賃相應闡釋範例的修訂 ²
香港財務報告準則第3號的修訂	概念框架之提述 ³
香港會計準則第1號的修訂	有關流動或非流動負債分類 ⁴

¹ 於二零二一年一月一日或之後開始的年度期間生效

² 於二零二二年一月一日或之後開始的年度期間生效

³ 對收購日期為於二零二二年一月一日或之後開始的首個年度期間開始當日或之後的業務合併生效

⁴ 於二零二三年一月一日或之後開始的年度期間生效。

本集團已於應用期間對採納上述準則及修訂的影響進行評估。董事預期，採納該等準則及修訂不太可能對本集團之綜合財務報表構成重大影響。

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。

截至二零二零年及二零一九年十二月三十一日止年度，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（「**授權營運商**」）及業務夥伴賺取授權費及收入分成（「**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軟件授權服務
- 遊戲營運 — 賺取遊戲營運收入的移動設備遊戲營運

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
客戶合約收益：		
遊戲及軟件開發	455,620,890	290,894,940
遊戲營運	65,269,473	13,083,078
	<u>520,890,363</u>	<u>303,978,018</u>

由於若干公司開支（主要包括董事袍金、專業費用及利息收入）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。

下文載列截至二零二零年及二零一九年十二月三十一日止年度有關本集團的可報告分部資料。

	截至二零二零年十二月三十一日止年度		
	遊戲及軟件開發 人民幣元	遊戲營運 人民幣元	合計 人民幣元
外部客戶收益	456,170,890	65,269,473	521,440,363
分部間收益	<u>(550,000)</u>	<u>—</u>	<u>(550,000)</u>
可報告分部收益	<u>455,620,890</u>	<u>65,269,473</u>	<u>520,890,363</u>
可報告分部溢利	416,593,938	8,565,513	425,159,451
利息收入	5,873,850	7,606	5,881,456
政府補助	2,071,800	—	2,071,800
融資成本	389,581	6,625	396,206
折舊及攤銷	11,072,574	192,010	11,264,584
無形資產撇銷	2,589,356	—	2,589,356
所得稅開支	72,824,621	1,292,214	74,116,835
可報告分部資產	682,440,777	14,294,414	696,735,191
可報告分部負債	62,886,781	8,585,606	71,472,387
添置非流動資產	<u>32,036,461</u>	<u>961,889</u>	<u>32,998,350</u>

可報告分部收益、損益、資產及負債對賬：

	截至二零一九年十二月三十一日止年度		
	遊戲及軟件開發 人民幣元	遊戲營運 人民幣元	合計 人民幣元
外部客戶收益	291,094,940	13,083,078	304,178,018
分部間收益	<u>(200,000)</u>	<u>—</u>	<u>(200,000)</u>
可報告分部收益	<u>290,894,940</u>	<u>13,083,078</u>	<u>303,978,018</u>
可報告分部溢利	260,786,731	703,742	261,490,473
利息收入	1,555,538	6,972	1,562,510
政府補助	1,705,200	—	1,705,200
融資成本	333,285	29,530	362,815
折舊及攤銷	8,134,336	185,198	8,319,534
所得稅開支	44,664,820	—	44,664,820
可報告分部資產	418,799,036	6,979,677	425,778,713
可報告分部負債	41,629,852	2,457,184	44,087,036
添置非流動資產	<u>30,912,532</u>	<u>86,833</u>	<u>30,999,365</u>

可報告分部收益、損益、資產及負債對賬：

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
除所得稅前溢利		
可報告分部溢利	425,159,451	261,490,473
利息收入	501,154	216,765
未分配公司開支	(6,631,438)	(8,242,875)
除所得稅前綜合溢利	<u>419,029,167</u>	<u>253,464,363</u>
資產		
可報告分部資產	696,735,191	425,778,713
未分配公司資產	67,396,586	3,407,927
綜合資產總額	<u>764,131,777</u>	<u>429,186,640</u>
負債		
可報告分部負債	71,472,387	44,087,036
未分配公司負債	4,354,903	1,010,356
綜合負債總額	<u>75,827,290</u>	<u>45,097,392</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。

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
主要地域市場*		
中國(居籍地)	454,693,900	289,846,405
亞太區	65,422,499	13,489,854
歐洲	773,964	620,065
北美	—	21,694
	<u>520,890,363</u>	<u>303,978,018</u>

* 按授權營運商及遊戲營運所處位置劃分。

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
收入確認時間		
於若干時間	22,552,830	4,357,805
於某一時點	498,337,533	299,620,213
	<u>520,890,363</u>	<u>303,978,018</u>

本集團按資產地理位置劃分的非流動資產詳情如下：

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
非流動資產		
中國	52,170,656	33,639,734
泰國	1,075,853	258,956
香港	190,130	610,561
	<u>53,436,639</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：

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
授權營運商A	363,957,724	219,000,319
授權營運商B	82,245,246	49,756,142
	<u>446,202,970</u>	<u>268,756,461</u>

4. 收益及其他收入

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
收益		
授權費及收入分成	433,068,060	287,353,431
遊戲營運收入	65,269,473	13,083,078
軟件授權服務	22,552,830	3,541,509
	<u>520,890,363</u>	<u>303,978,018</u>
其他收入		
政府補貼(附註)	2,071,800	1,705,200
利息收入	6,382,610	1,779,275
已收與COVID-19有關的租金優惠	509,368	—
出售按權益法入賬的投資之收益	—	792,047
其他	3,211,835	604,814
	<u>12,175,613</u>	<u>4,881,336</u>

附註：

截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團收到中國政府分別就獎勵對經濟增長及技術發展的貢獻授出的補貼人民幣1,769,800元(二零一九年：人民幣700,000元)及人民幣302,000元(二零一九年：人民幣454,700元)。截至二零一九年十二月三十一日止年度，本集團亦收到中國政府分別就資助辦公室物業的經營租賃租金及其註冊自主開發遊戲的版權授出的補貼人民幣508,000元及人民幣42,500元。該等補助概無附帶任何未實現的條件或或然事項。

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：

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
核數師薪酬	675,442	643,065
無形資產攤銷*	6,702,811	4,879,006
無形資產撤銷	2,589,356	—
物業、廠房及設備折舊**	2,250,250	847,992
使用權資產折舊**	2,311,523	2,592,536
終止一項租賃	127,025	—
出售物業、廠房及設備之虧損	61,823	—
短期租賃開支	258,021	160,866
法律及專業費用	6,096,564	6,784,511
匯兌虧損淨額	4,262,372	540,939

* 計入綜合損益及其他全面收益表中直接成本中。

** 計入綜合損益及其他全面收益表中行政開支中。

6. 所得稅開支

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
本年度 — 中國企業所得稅(「企業所得稅」)		
— 年度稅項	42,356,539	25,946,920
— 過往年度超額撥備	(131,918)	(282,100)
— 股息預扣稅	19,000,000	8,900,000
本年度 — 泰國企業所得稅(「企業所得稅」)		
— 年度稅項	1,292,214	—
	62,516,835	34,564,820
遞延稅項	11,600,000	10,100,000
	74,116,835	44,664,820

7. 股息

於二零二零年四月十七日，本公司以現金30.0百萬港元(相當於約人民幣26.4百萬元)(即每股股份0.09375港元(相當於約人民幣0.0825元))，向股東宣派付二零一九年末期股息。

報告期完結後，董事會建議就截至二零二零年十二月三十一日止年度派付末期股息每股現金股息0.05208港元(相等於每股約人民幣0.0438元)，股息分派須於即將舉行之股東週年大會上經股東批准後方可作實。建議派發末期股息並未於本集團綜合財務報表確認為負債。茲提述本公司日期為二零二一年三月三十日之公告，內容有關(其中包括)建議將本公司股本中每股面值三分一港仙之現有已發行及未發行股份拆細為四(4)股每股面值十二分一港仙之拆細股份。如股份拆細於派付末期股息前生效，末期股息將為每拆細股份現金股息0.01302港元(相當於約人民幣0.01095元)。

8. 每股盈利

每股基本盈利乃按年內本公司擁有人應佔溢利約人民幣343,214,304元(二零一九年：人民幣208,789,246元)及已發行普通股加權平均數960,000,000股(二零一九年：960,000,000股)計算。用於計算截至二零二零年及二零一九年十二月三十一日止年度每股收益的普通股加權平均數已獲調整，以反映於二零二零年八月十九日完成的股份拆細。

由於截至二零二零年及二零一九年十二月三十一日止年度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

	遊戲及軟件 知識產權 人民幣元	開發成本 人民幣元	總計 人民幣元
成本			
於二零一九年一月一日	24,275,968	4,382,444	28,658,412
添置	—	16,657,848	16,657,848
轉撥	10,046,493	(10,046,493)	—
	<u>34,322,461</u>	<u>10,993,799</u>	<u>45,316,260</u>
於二零一九年十二月三十一日及 二零二零年一月一日	34,322,461	10,993,799	45,316,260
添置	—	29,754,268	29,754,268
轉撥	10,622,862	(10,622,862)	—
撤銷	—	(2,589,356)	(2,589,356)
	<u>44,945,323</u>	<u>27,535,849</u>	<u>72,481,172</u>
於二零二零年十二月三十一日	44,945,323	27,535,849	72,481,172
累計攤銷及減值			
於二零一九年一月一日	21,056,250	—	21,056,250
年內支出	4,879,006	—	4,879,006
	<u>25,935,256</u>	<u>—</u>	<u>25,935,256</u>
於二零一九年十二月三十一日及 二零二零年一月一日	25,935,256	—	25,935,256
年內支出	6,702,811	—	6,702,811
	<u>32,638,067</u>	<u>—</u>	<u>32,638,067</u>
於二零二零年十二月三十一日	32,638,067	—	32,638,067
賬面淨值			
於二零二零年十二月三十一日	<u>12,307,256</u>	<u>27,535,849</u>	<u>39,843,105</u>
於二零一九年十二月三十一日	<u>8,387,205</u>	<u>10,993,799</u>	<u>19,381,004</u>

10. 貿易應收賬款

本集團一般向其授權營運商、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(淨額)按發票日期的賬齡分析如下：

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
0-30天	46,806,633	43,732,675
31-60天	22,085,071	35,176,491
61-90天	3,079,444	35,382,527
91-120天	215,281	25,567,860
超過120天	20,727,495	653,620
	<u>92,913,924</u>	<u>140,513,173</u>

11. 貿易應付賬款及其他應付款項

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
貿易應付賬款	333,060	114,156
其他應付款項	10,391,317	6,113,901
應計費用	15,233,267	9,678,350
	<u>25,957,644</u>	<u>15,906,407</u>

截至報告期末，本集團基於發票日期的貿易應付賬款賬齡分析如下：

	二零二零年 人民幣元	二零一九年 人民幣元
少於30日	<u>333,060</u>	<u>114,156</u>

12. 股本

	普通股數目	金額 港元	金額 人民幣元
法定：			
於二零一九年一月一日	500,000,000	5,000,000	4,199,383
增加	<u>1,500,000,000</u>	<u>15,000,000</u>	<u>13,398,450</u>
於二零一九年十二月三十一日及 二零二零年一月一日	2,000,000,000	20,000,000	17,597,833
股份拆細 (附註)	<u>4,000,000,000</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
於二零二零年十二月三十一日	<u>6,000,000,000</u>	<u>20,000,000</u>	<u>17,597,833</u>
已發行及繳足：			
於二零一九年一月一日、 二零一九年十二月三十一日及 二零二零年一月一日	320,000,000	3,200,000	2,669,060
股份拆細 (附註)	<u>640,000,000</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
於二零二零年十二月三十一日	<u>960,000,000</u>	<u>3,200,000</u>	<u>2,669,060</u>

附註：

於二零二零年八月十九日，每股面值0.01港元的法定及已發行普通股被拆細為三股每股面值0.0033港元之拆細普通股股份。股份拆細獲本公司股東批准，並於二零二零年八月十九日生效。

管理層討論與分析

業務回顧與展望

概述

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。本年內，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，於二零二零年，本集團的收入由二零一九年的約人民幣304.0百萬元增加約71.3%至二零二零年的約人民幣520.9百萬元，其中移動設備遊戲的收入約為人民幣497.2百萬元，同比二零一九年增長約67.0%，移動設備遊戲收入佔收入總額的比重達到了95.5%；利潤由截至二零一九年的約人民幣208.8百萬元增加65.2%至截至二零二零年的約人民幣344.9百萬元。

從產品來看，於二零二零年，本集團陸續商業化推出了《超級彈彈彈》系列、《叢林秘寶》系列及《獵牛達人》系列三款移動設備版遊戲系列產品，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；及將《鬥地主遊戲AI系統》以及《佳朋鸞遊戲後台運營管理系統》兩款計算機軟件授權許可給合作夥伴等企業使用，進一步擴大了我們的產品組合和使我們的收入來源多樣化。

截至二零二零年十二月三十一日止，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；及四款移動設備版遊戲（包括《皇家大亨》系列、《皇家捕魚》系列、《叢林秘寶》系列以及《獵牛達人》系列）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》、《火元素集成工作台系統》、《鬥地主遊戲AI系統》以及《佳朋鬻遊戲後台運營管理系統》四款計算機軟件，並將其授權許可給合作夥伴等企業使用。

二零二零年，受到網頁遊戲行業下行趨勢的影響，本集團的網頁遊戲獲得的收入達到了約人民幣1.1百萬元，較二零一九年大幅度下降，佔本集團收入總額0.2%的比例。基於移動設備端網頁遊戲的市場需求，我們立項研發了H5遊戲。由於H5遊戲可於多個平台上運作，可涵蓋廣泛用戶，本集團認為，網頁遊戲市場仍然具有增長及發展的潛力。本集團將利用H5技術開發出更優質的網頁遊戲產品，以保持在網頁遊戲研發方面擁有的核心競爭力。

業務目標與實際業務進展之比較

以下為截至二零二零年十二月三十一日本集團於招股章程所載列的業務目標與實際業務進展之比較：

業務目標	截至二零二零年十二月三十一日止報告 年內之實際業務進展
持續優化我們在各類平台的現有遊戲	我們已投放約2.9百萬港元
開發新遊戲 — 網頁遊戲	我們已投放約7.2百萬港元
開發新遊戲 — 移動設備遊戲	我們已投放約7.2百萬港元
收購／投資遊戲開發商及關連公司	我們已投放約3.6百萬港元
提升遊戲開發能力並使其多樣化	我們已投放約2.5百萬港元
營運資金及其他一般企業用途	我們已投放約1.5百萬港元
尋求機會獲得／購買適當素材改編權	我們已投放約2.5百萬港元

行業回顧

二零二零年，全球遊戲行業競爭仍然很激烈，但是整個行業較上年同期也取得了穩定增長，中國市場的表現尤為突出。根據伽馬數據刊發的《二零二零年中國遊戲產業報告》，中國遊戲行業於二零二零年實現的收入總額約為人民幣2,786.87億元，同比增長20.71%，其中移動遊戲實現的收入突破2,096.76億元。中國自主研發網絡遊戲海外市場實際銷售收入達到地154.5億美元，同比增長33.25%，其中移動遊戲市場方面表現明顯，海外移動遊戲市場將成為未來的重要競爭點。

二零二零年，中國移動遊戲實現的收入佔遊戲行業收入總額的比重高達75.24%，同比增長32.61%；而網頁遊戲實現的收入佔收入總額的比重只有2.73%，同比下降22.90%。行業的發展動向符合我們的判定及確定的發展戰略，本年度內，本集團採取了將重要資源投

入到移動設備遊戲的研發，對於網頁遊戲則主要對現有產品進行持續優化、提升品質和玩家體驗，並針對移動設備端對網頁遊戲的市場需求立項研發了H5遊戲的發展策略，從而在日益競爭的遊戲市場中保持了穩定增長。

我們的產品

二零二零年，我們堅持我們的研發能力和優勢，很好地把握了全球移動設備遊戲快速增長的機遇，加強了遊戲研發的投入，研發了七款品質優良、玩法創新的移動設備遊戲和兩款網頁遊戲，並對現有遊戲進行持續的優化更新。並基於強有力的技術積累和研發創新能力，於年內商業化推出了三款移動設備遊戲系列產品，從而擴大了我們的遊戲組合；同時我們還開發了兩款計算機軟件產品，進一步使我們的收入來源多樣化。

截至二零二零年十二月三十一日止，我們累計以商業化方式推出了二十三款主要遊戲系列，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、《皇家大亨》系列的移動設備版、《皇家捕魚》系列的移動設備版、《超級彈彈彈》系列的移動設備版、《叢林秘寶》系列的移動設備版以及《獵牛達人》系列的移動設備版。此外，我們開發了《火元素移動軟件通用框架》、《火元素集成工作台系統》、《鬥地主遊戲AI系統》以及《佳朋鬻遊戲後台運營管理系統》四款計算機軟件，並將其授權許可給合作夥伴等企業使用。

在上述已經成功商業化推出的遊戲系列中，具有日式魔幻風格的戰術卡牌遊戲《王者召喚》系列為我們自主研發的首款遊戲，於二零一二年三月以商業化方式推出以來已超過八年時間，其生命週期較行業平均值為長，主要歸因於我們為吸引玩家興趣、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，這也為我們帶來了穩定的收益，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自《王者召喚》遊戲系列收入佔總收入的比例約0.2%；具有卡通塔防風格的《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，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣105.0百萬元，佔總收入的比例達到約20.2%；具有魔幻捕獲風格的《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，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣235.8百萬元，佔總收入的比例達到約45.3%。以上這幾款遊戲系列的成功突顯了我們對產品精雕細琢的開發理念，打造精品遊戲的研發能力，也堅定了我們對高品質遊戲進行持續優化更新以達到長線運營的信心；同時也體現了我們對市場敏銳的觀察力及快速反應力，積極洞悉遊戲行業發展方向，制定明確的發展戰略，發揮自身優勢把握時代發展機遇，將重要資源投入到移動設備遊戲研發中，在日益競爭的移動設備遊戲市場中取得突破、獲得更大市場份額。

從財務表現來看，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團收入由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣304.0百萬元增加約人民幣216.9百萬元至約人民幣520.9百萬元。其中網頁遊戲及移動設備遊戲的收入分別達約人民幣1.1百萬元及約人民幣497.2百萬元，與二零一九年同期的約人民幣2.6百萬元及約人民幣297.8百萬元相比分別減少約人民幣1.5百萬元及增加約人民幣199.4百萬元，移動設備遊戲收入佔本集團收入的比重達到了95.5%，知識產權許可收入為約人民幣22.6百萬元，與二零一九年同期的約人民幣3.6百萬元相比增加約人民幣19.0百萬元。本公司擁有人應佔利潤由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣208.8百萬元增加人民幣134.4百萬元至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣343.2百萬元。

從產品來看，本集團陸續商業化推出了《超級彈彈彈》系列、《叢林秘寶》系列以及《獵牛達人》系列三款移動設備遊戲，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；及將《鬥地主遊戲AI系統》、《佳朋鬻遊戲後台運營管理系統》兩款計算機軟件授權許可給合作夥伴使用。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、五月及七月將《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、《晃晃大作戰》移動設備版遊戲系列以及《超級大亨》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。

截至二零二零年十二月三十一日止，我們自主營運或授權予遊戲營運商於指定期間在指定地區營運、發佈及分銷（即仍在運營）的遊戲系列有十一款。

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，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，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣235.8百萬元，約佔總收入的45.3%；《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，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣105.0百萬元，約佔總收入的20.2%；《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，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列收入約為人民幣61.1百萬元，約佔總收入的11.7%；《星戰紀》遊戲系列的移動設備版加強升級版於二零二零年三月以商業化方式推出，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣43.3百萬元，約佔總收入的8.3%；《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，於截至二零二零年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣38.5百萬元，約佔總收入的7.4%。

下表載列截至二零二零年十二月三十一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十一款主要遊戲系列：

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 (於二零一四年六月更名)	網頁	二零一三年五月
	Kings and Legends	網頁	二零一二年十二月
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
<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>《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
<i>《捕魚大亂鬥》遊戲系列</i>			
簡體中文	捕鱼大乱斗	移動設備	二零一七年十二月
<i>《超級逗萌獸》遊戲系列</i>			
簡體中文	超级逗萌兽	移動設備	二零一七年十二月
<i>《超級地鼠大亂鬥》遊戲系列</i>			
簡體中文	超级地鼠大乱斗	移動設備	二零一九年七月
<i>《皇家大亨》遊戲系列</i>			
泰文	รอยัล คาสีโน	移動設備	二零一九年七月
<i>《皇家捕魚》遊戲系列</i>			
泰文	เกมยิงปลาหารรษา	移動設備	二零一九年七月
<i>《叢林秘寶》遊戲系列</i>			
泰文	ล่าสมบัติแห่งพงไพร	移動設備	二零二零年五月
<i>《星戰紀》遊戲系列</i>			
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*
<i>《獵牛達人》遊戲系列</i>			
泰文	นักล่ากระทิง	移動設備	二零二零年十二月

* 代表遊戲系列加強升級版的發行日期。

截至二零二零年十二月三十一日止，我們還有九款在研的遊戲系列產品，即《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）、《風凌天下之武林盟主》系列（暫定名）、《XY3》系列（暫定名）、《TD》系列（暫定名）、《南美大廳》系列（暫定名）及《印尼大廳》系列（暫定名）。

遊戲／軟件名稱	類別	預計／（實際）推出	
		時間	開始遊戲立項及評估
《戰鬥細胞》系列（暫定名）	H5	二零二一年第二季度	二零一九年第二季度
《智力彈球》系列（暫定名）	H5	二零二一年第三季度	二零一九年第三季度
《東海降魔》系列（暫定名）	單機休閒類	二零二一年第三季度	二零二零年第一季度
《捕魚大亂鬥之龍族秘寶》系列（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
《風凌天下之武林盟主》系列（暫定名）	MMORPG	二零二一年第二季度	二零二零年第三季度
《XY3》系列（暫定名）	卡牌	二零二一年第四季度	二零二零年第四季度
《TD》系列（暫定名）	單機休閒類	二零二一年第三季度	二零二零年第四季度
《南美大廳》系列（暫定名）	休閒類	二零二一年第二季度	二零二零年第四季度
《印尼大廳》系列（暫定名）	休閒類	二零二一年第二季度	二零二零年第四季度

二零二一年展望

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；此外，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擁有的核心實力；另外，本集團將積極研判對行業有重大變革影響的創新技術或新概念（如區塊鏈技術），將投入相應資源開展區塊鏈技術的研發，以開發出別具特色玩法的區塊鏈遊戲，並藉此積累相關技術和人才，進而佈局行業生態領域的區塊鏈應用，鞏固本集團的研發優勢。

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。

未來我們將繼續加大知識產權（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。

誠如本公司日期為二零二一年二月四日公告中所披露，本集團已於二零二一年二月四日完成收購德成國際控股有限公司（「德成國際」）100%股權事項。本集團將努力整合及協同已收購業務於網上市場營銷推廣專業技術、知識產權以及現有遊戲玩家等資源。本集團將以此為契機，加強對分銷渠道的控制、降低對遊戲授權營運商的依賴、藉集多種資源提升綜合競爭力及抗風險能力，進一步完善我們與遊戲產業的佈局；藉整合德成國際全部經濟利益，以鞏固本集團現金流量及財務狀況，不斷提升本集團行業地位。

另外，本公司將積極尋求能產生協同效應的合作及收購機會，特別是可提升我們收入的穩定性及多樣性的合作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。

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。

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，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十二月三十一日止年度的約人民幣304.0百萬元增加約71.3%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣520.9百萬元。收入增加主要由於往期陸續上線的《零食大亂鬥》、《捕魚大亂鬥》、《皇家大亨》、《星戰紀》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及二零一九年十二月三十一日止年度的收入明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元	比例%	人民幣千元	比例%
網絡遊戲收入*	498,337	95.7	300,436	98.8
自主運營	65,269	12.5	13,083	4.3
授權運營商運營	433,068	83.2	287,353	94.5
知識產權許可	22,553	4.3	3,542	1.2
	<u>520,890</u>	<u>100.0</u>	<u>303,978</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」、「按遊戲產品系列劃分的網絡遊戲收入」及「按遊戲產品系列劃分網絡遊戲授權費及收入分成」闡述。

按地域市場劃分的收入

下表載列於所示年度按地區劃分的遊戲收入(乃根據與授權營運商的主要地域市場釐定)絕對值及其佔我們收入的百分比：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
中國(居籍地)	454,694	87.3	289,846	95.4
亞太區	65,422	12.6	13,490	4.4
歐洲	774	0.1	620	0.2
北美	—	—	22	(附註)
合計	<u>520,890</u>	<u>100.0</u>	<u>303,978</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十二月三十一日止年度各年按遊戲平台及收入種類劃分的收入明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元	比例%	人民幣千元	比例%
網頁版	1,097	0.2	2,644	0.9
分成收入	1,097	0.2	2,644	0.9
移動設備版	497,240	99.8	297,792	99.1
授權費	—	—	816	0.3
分成收入	497,240	99.8	296,976	98.8
	<u>498,337</u>	<u>100.0</u>	<u>300,436</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十二月三十一日止年度各年按遊戲系列劃分的收入明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元	比例%	人民幣千元	比例%
《王者召喚》	1,097	0.2	2,080	0.7
《英雄皇冠》	(附註)	(附註)	571	0.2
《姬戰三國》	—	—	9	(附註)
《復仇之路》	—	—	1,358	0.5
《Number Drop》	—	—	275	0.1
《G-game》	—	—	1,129	0.4
《零食大亂鬥》	105,009	21.1	93,202	31.0
《超級大亨》	268	0.1	152	0.1
《森林大聯歡》	1,663	0.3	721	0.2
《捕魚大亂鬥》	235,788	47.3	141,354	47.0
《超級逗萌獸》	1,424	0.3	1,979	0.7
《超級大富翁》	—	—	369	0.1
《星戰紀》	43,293	8.7	3,452	1.1
《晃晃大作戰》	5,896	1.2	19,004	6.3
《超級地鼠大亂鬥》	38,471	7.7	21,698	7.2
《皇家大亨》	61,081	12.3	11,918	4.0
《皇家捕魚》	3,746	0.7	1,165	0.4
《超級彈彈彈》	158	(附註)	—	—
《叢林秘寶》	396	0.1	—	—
《劉牛達人》	47	(附註)	—	—
	<u>498,337</u>	<u>100.0</u>	<u>300,436</u>	<u>100.0</u>

附註：該項目由於湊整差異未能顯示數字。

按遊戲產品系列劃分網絡遊戲授權費及收入分成

下表分別載列於截至二零二零及二零一九年十二月三十一日止年度各年按遊戲系列劃分的授權費及收入分成明細：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元
《王者召喚》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	1,097	2,080
《英雄皇冠》		
• 授權費	(附註)	—
• 收入分成	(附註)	571
《姬戰三國》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	—	9
《復仇之路》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	—	1,358
《Number Drop》		
• 授權費	—	57
• 收入分成	—	218
《G-game》		
• 授權費	—	58
• 收入分成	—	1,071
《零食大亂鬥》		
• 授權費	—	83
• 收入分成	105,009	93,119
《超級大亨》		
• 授權費	—	123
• 收入分成	268	29
《森林大聯歡》		
• 授權費	—	76
• 收入分成	1,663	645
《捕魚大亂鬥》		
• 授權費	—	216
• 收入分成	235,788	141,138
《超級逗萌獸》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	1,424	1,979

截至十二月三十一日止年度
二零二零年 二零一九年
人民幣千元 人民幣千元

《超級大富翁》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	—	369
《星戰紀》		
• 授權費	—	203
• 收入分成	43,293	3,249
《晃晃大作戰》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	5,896	19,004
《超級地鼠大亂鬥》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	38,471	21,698
《皇家大亨》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	61,081	11,918
《皇家捕魚》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	3,746	1,165
《超級彈彈彈》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	158	—
《叢林秘寶》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	396	—
《獵牛達人》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	47	—
合計	<u>498,337</u>	<u>300,436</u>

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。下表載列於所示年度本集團的直接成本明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
員工成本及福利	8,972	21.9	9,149	46.3
無形資產攤銷	6,703	16.4	4,879	24.7
自主運營渠道成本	13,062	32.0	3,571	18.0
其他	12,157	29.7	2,179	11.0
合計	<u>40,894</u>	<u>100.0</u>	<u>19,778</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工資，截至二零二零年十二月三十一日止年度的員工成本及福利約為人民幣9.0百萬元較截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣9.1百萬元相對持平。

無形資產攤銷指攤銷就商業化軟件及遊戲而產生之知識產權，截至二零二零年十二月三十一日止年度的無形資產攤銷約為人民幣6.7百萬元較截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣4.9百萬元增加約人民幣1.8百萬元。增加的主要因為本年度一月商業化推出的新遊戲《超級彈彈彈》由於運營商業務調整，遊戲運營商與我們溝通協議後下架，其歸集的成本一次性攤銷導致。

自主運營渠道成本是指合作平台商對已上架的《皇家捕魚》、《皇家大亨》、《叢林秘寶》以及《獵牛達人》四款移動設備遊戲系列收取一定比例的手續費，截至二零二零年十二月三十一日，渠道成本約為13.1百萬元。

其他主要包括：(i)其他稅項及附加費；(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；及(iii)第三方服務商提供遊戲測試費。整體而言，截至二零二零年十二月三十一日止年度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十二月三十一日止年度的毛利約為人民幣480.0百萬元，較截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣284.2百萬元增加約人民幣195.8百萬元；本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的毛利率約為92.2%，而截至二零一九年十二月三十一日止年度約為93.5%。本集團毛利及毛利率有所下降主要由於相關年度內其他稅項和附加費及遊戲測試費的大幅度增加所致。

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等，截至二零二零年十二月三十一日止年度的其他收入約為人民幣12.2百萬元，而二零一九年同期則約為人民幣4.9百萬元，增加主要原因是本集團中國附屬公司獲得的當地政府授予的政府補助收益及利息收入約人民幣8.5百萬元較二零一九年約人民幣3.5百萬元增加及其他增加所致。

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)外判予第三方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。

下表載列於所示年度本集團的研發成本明細：

截至十二月三十一日止年度
二零二零年 二零一九年
人民幣千元 人民幣千元

研究成本

於綜合損益及其他全面收益表內確認：

《超級彈彈彈》	—	42
《叢林秘寶》	—	69
《戰鬥細胞》	—	84
《智力彈球》	—	187
《火元素移動軟件通用框架》	—	46
《火元素集成工作台系統》	—	26
《鬥地主遊戲AI系統》	—	36
《逆水天罡遊戲記牌器系統》	—	38
《德州遊戲AI系統》	—	31
《佳朋鬻遊戲後台運營管理系統》	—	25
《東海降魔》	18	—
《捕魚大亂鬥之龍族秘寶》	130	—
《獵牛達人》	18	—
《風凌天下之武林盟主》	17	—
《TD》	16	—
《南美大廳》	5	—
《印尼大廳》	6	—
《XY3》	19	—
	<hr/>	<hr/>
小計	229	584
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

於十二月三十一日
二零二零年 二零一九年
人民幣千元 人民幣千元

開發成本

於綜合財務狀況表內確認：

《皇家大亨》	—	886
《皇家捕魚》	—	1,496
《超級地鼠大亂鬥》	—	1,201
《零食大亂鬥2》	—	1,585
《超級彈彈彈》	—	1,921
《叢林秘寶》	754	2,425
《戰鬥細胞》	3,542	1,756
《智力彈球》	3,491	1,674
《火元素移動軟件通用框架》	—	266
《火元素集成工作台系統》	—	215
《鬥地主遊戲AI系統》	779	728
《逆水天罡遊戲記牌器系統》	422	875
《德州遊戲AI系統》	575	718
《佳朋鬻遊戲後台運營管理系統》	1,380	912
《零食大亂鬥—我和僵屍有個約會》	1,500	—
《東海降魔》	1,986	—
《捕魚大亂鬥之龍族秘寶》	8,457	—
《獵牛達人》	1,726	—
《風凌天下之武林盟主》	1,491	—
《TD》	480	—
《南美大廳》	1,305	—
《印尼大廳》	1,092	—
《XY3》	774	—
	<hr/>	<hr/>
小計	29,754	16,658
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
研發成本總額	29,983	17,242
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的整體研發成本較截至二零一九年十二月三十一日止年度的人民幣17.2百萬元增加約人民幣12.8百萬元。增加主要由於研究成本較截至二零一九年十二月三十一日止年度減少人民幣約0.4百萬元及開發成本較截至二零一九年十二月三十一日止年增加人民幣約13.1百萬元所致。由於新增軟件數目較多且涉及的規模及繁複度相對較小，故研究成本亦減少人民幣0.4百萬元。此外，開發成本增加主要由於截至二零二零年十二月三十一日止年度就《獵牛達人》、《戰鬥細胞》、《智力彈球》、《東海降魔》及《捕魚大亂鬥之龍族秘寶》等移動設備版遊戲系列之開發階段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的人力及資源有所上升，且研發人員薪酬福利增幅較大故而增加了開發成本。於截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團研發人數為140名（二零一九年：102名）。

推廣開支

本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的推廣開支約為人民幣33.7百萬元，較二零一九年同期的人民幣約7.2百萬元增加約人民幣26.5百萬元，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、使用權資產折舊、審計費用、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的行政開支明細分析：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二零年		二零一九年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
薪酬及僱員福利	8,287	21.3	9,631	35.3
使用權資產折舊	2,312	6.0	2,593	9.5
審計、法律及專業費用	6,772	17.4	2,030	7.4
物業、廠房及設備折舊	2,250	5.8	848	3.1
匯兌差異	7,265	18.7	541	2.0
撇銷無形資產	2,589	6.7	—	—
上市開支	—	—	5,398	19.8
其他	9,354	24.1	6,244	22.9
合計	<u>38,829</u>	<u>100.0</u>	<u>27,285</u>	<u>100.0</u>

本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的行政開支約為人民幣38.8百萬元，較截至二零一九年十二月三十一日止年度約人民幣27.3百萬元上升約42.1%。不考慮本公司截止二零一九年十二月三十一日止申請由GEM轉往主板上市而產生的法律及專業費用，及截止二零二零年十二月三十一日止因收購德成國際而產生的法律及專業費用，本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的行政開支約為人民幣34.3百萬元，較截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣21.9百萬元增加約56.6%，本集團行政開支增加主要由於本集團行政人員薪酬、福利、匯兌損失、攤銷終止研發的軟件開發成本及其他所致。

所得稅開支

本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的所得稅開支約為人民幣74.1百萬元(截至二零一九年十二月三十一日止年度：約為人民幣44.7百萬元)。本集團所得稅開支增加主要由於本集團中國附屬公司年內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。

本年利潤

由於上述原因，本公司權益所有人應佔利潤自二零一九年的約人民幣208.8百萬元增加約64.4%至二零二零年的約人民幣343.2百萬元。

流動資金及財務資源

於二零二零年，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

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，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

於二零二零年十二月三十一日，本集團的現金及現金等價物約為人民幣596.1百萬元，而於二零一九年十二月三十一日則約為人民幣147.9百萬元。主要包括銀行及手頭現金，主要以人民幣(約佔60.8%)、美元(約佔37.4%)、泰銖(約佔1.0%)及其他貨幣(約佔0.8%)計值。

資本支出

我們的資本支出包括購置辦公傢俱及辦公設備及租賃物業裝修。截至二零二零年十二月三十一日止年度，我們的資本開支總額約為人民幣2.4百萬元，指購置辦公傢俱及辦公設備及租賃物業裝修(二零一九年：約人民幣5.0百萬元，包括購置辦公傢俱及辦公設備)。我們以經營活動的現金流量撥付我們的資本支出。

資本承諾

本集團之間接全資附屬公司深圳火元素(作為有限合夥人)於二零二零年十一月與深圳前海通付股權投資管理有限公司(作為普通合夥人)及深圳市天使投資引導基金有限公司(作為有限合夥人)簽訂投資協議，並合資成立了深圳華映天使投資企業(有限合夥)(「深圳

華映基金」)，基金規模為人民幣51.0百萬元。該基金於二零二零年十二月十八日成立。於二零二零年十二月三十一日，本集團對深圳華映基金的資本承諾總額為人民幣30.0百萬元。於二零二一年一月，本集團已向深圳華映基金注資人民幣15.0百萬元。

截至二零二零年十二月三十一日，本集團已根據不可撤銷經營租賃協議租賃辦公樓宇承諾最低未來租金約人民幣7.9百萬元(二零一九年十二月三十一日：約人民幣9.7百萬元)。

除上述所披露者外，於二零二零年十二月三十一日，本集團並無其他重大已作出的承諾。

資本架構

本公司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

於二零二零年十二月三十一日，本集團按負債總額除以總資產計算的負債比率約為9.9%(二零一九年十二月三十一日：10.5%)。

集團資產質押

於二零二零年十二月三十一日，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)。

報告日期後事項

本集團於二零二一年二月與胡烜峰先生(「胡先生」)及其遊戲開發團隊成員葉斌先生成立了非全資子公司蘇澤蘭特(上海)網路科技有限公司(「蘇澤蘭特(上海)」)。蘇澤蘭特(上海)的註冊資本為人民幣10,000,000元，本公司佔有51%。蘇澤蘭特(上海)主要負責與區塊鏈於遊戲應用的相關項目。

除上述披露外者外及誠如「附屬公司及聯營公司之重大投資、重大收購或出售」一節所載列，於二零二零年十二月三十一日後及直至本報告日期，概無發生須予披露之重大事件。

僱員資料及薪酬政策

於二零二零年十二月三十一日，本集團擁有216名僱員（二零一九年十二月三十一日：181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十二月三十一日按職能領域劃分的僱員人數：

部門	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	9	4.2	9	5.0%
項目開發	140	64.8	102	56.3%
遊戲設計	32	14.8	16	8.8%
編程	77	35.6	61	33.7%
美術	31	14.4	25	13.8%
項目支持	51	23.6	57	31.5%
營銷	7	3.2	18	9.9%
授權及營運支持	32	14.8	30	16.6%
資訊科技	12	5.6	9	5.0%
財務及行政	16	7.4	13	7.2%
總計	<u>216</u>	<u>100.0</u>	<u>181</u>	<u>100.0%</u>

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，本公司的僱員薪酬總額約為人民幣21.7百萬元（二零一九年：約人民幣22.6百萬元）。

本公司已成立薪酬委員會，其書面職權符合香港聯合交易所有限公司證券上市規則（「上市規則」）。薪酬委員會將定期審核並不時依據本集團董事及高級管理層的經驗、職責、工作量及向本集團付出的時間以及本集團之表現就其薪酬及獎勵向董事會作出建議。

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。

附屬公司及聯營公司之重大投資、重大收購或出售

誠如上文所述，本集團之間接附屬公司深圳火元素（作為有限合夥人）於二零二零年十二月與深圳前海通付股權投資管理有限公司（作為普通合夥人）及深圳市天使投資引導基金有限公司（作為有限合夥人）合資成立了深圳華映基金，主要投資於資訊技術與資料應用、互聯網等深圳市政府扶持和鼓勵發展的戰略性新興行業、未來產業和其他市政府重點發展的產業。其已根據中國法律及法規於二零二一年三月一日在中國證券投資基金業協會完成基金成立備案。

根據本公司日期為二零二一年二月四日的公告，本公司已於二零二一年二月四日完成收購德成國際100%股權事項。有關收購事項的詳情，請參閱(i)本公司日期為二零二零年十一月十八日、二零二零年十二月八日、二零二零年十二月二十三日及二零二一年一月八日有關收購事項之公告；(ii)本公司日期為二零二一年一月十三日之通函以及(iii)本公司日期為二零二一年二月二日有關於二零二一年二月二日舉行股東特別大會的投票結果之公告。收購完成後，德成國際已成為本公司全資附屬公司，而德成國際的財務業績、資產及負債將併入本公司二零二一年綜合財務報表。

除前述投資事項外，本公司概無其他重大投資、附屬公司及聯營公司的重大收購及出售事項。

或然負債

於二零二零年十二月三十一日，本集團並無任何未入賬的重大或然負債（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、日圓、港元、新加坡元有關。截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團87.3%（二零一九年：約95.4%）的交易乃通過人民幣（本集團的功能貨幣）計值及結算，約12.7%（二零一九年：約4.6%）收入以經營單位功能貨幣之外的貨幣計值。因此，外匯風險主要產生於本集團從海外合作方收取或計劃收取外幣時確認的資產。

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。於截止二零二零年十二月三十一日止，本集團已累計使用配售所得款項約27.4百萬港元（其中約7.2百萬港元用於開發移動設備新遊戲、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2.5百萬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1.5百萬港元用於營運資金及其他一般企業用途及約2.5百萬港元用於尋求機會獲得／購買適當素材改編權）。

本公司股份於轉板上市時，未有進行增發。

截止二零二零年十二月三十一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	二零二零年	二零二零年	二零二零年
			十二月 三十一日	十二月 三十一日	十二月 三十一日	十二月 三十一日
			已使用金額 百萬港幣	已使用金額 百分比	未使用金額 百萬港幣	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	25.0%	—	—
開發新遊戲 — 移動設備遊戲	7.2	25.0%	7.2	25.0%	—	—
尋求獲得／收購適當素材改編權 之機會	3.6	12.5%	2.5	8.7%	1.1	3.8%
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 營運資金及其他一般企業用途	2.9	10.0%	2.5	8.7%	0.4	1.3%
	1.5	5.0%	1.5	5.0%	—	—
合計	<u>28.9</u>	<u>100.0%</u>	<u>27.4</u>	<u>94.8%</u>	<u>1.5</u>	<u>5.2%</u>

股份拆細

於二零二零年七月二十八日，本公司董事會建議將當時股本中每股面值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。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。於股份拆細生效前，本公司法定股本為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。於股份拆細生效後，本公司法定股本為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。

每股盈利

每股盈利乃按年內本公司擁有人應佔溢利分別約人民幣343,214,304元(二零一九年：人民幣208,789,246元)及已發行普通股加權平均股數960,000,000股(二零一九年：於調整二零二零年拆細股後960,000,000股普通股)計算。

由於截至二零二零年及二零一九年十二月三十一日止年度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。

本公司面臨的風險因素及對策

本集團的主要業務活動包括開發及營運軟件及多種語言版本遊戲並授權不同授權營運商在全球各地營運。其面臨多種主要風險包括信貸風險、利率風險、流動資金風險、貨幣風險和業務風險。上述主要風險及減低風險措施詳情於本年報綜合財務報表內闡述。

本公司的業務存在若干風險，主要為：(i)與我們業務有關的風險、(ii)與我們行業有關的風險及(iii)政策風險。

(i) 與我們業務有關的風險

截至二零二零年及二零一九年十二月三十一日止年度，本集團的五大客戶均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。我們極為依賴授權營運商，從而獲得我們的收入，倘我們與該等授權營運商業務合作關係惡化或中斷，我們的業務、經營業績及財務狀況或會受到重大不利影響。此外，我們很大部分收益來自少部分遊戲，如《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》遊戲系列分別貢獻我們於截至二零二零年十二月三十一日止年度約45.3%及20.2%的收益。該等遊戲的任何重大不利影響可對我們的業務構成不利影響。為此，我們於二零二零年採取了如下措施管理該等風險：發揮研發優勢，將遊戲研發優勢延伸至軟件開發，為企業提供計算機軟件和知識產權許可服務；並積極嘗試遊戲自主運營模式和尋找有實力的新的營運商，主動降低對主要授權營運商的依賴；繼續向授權營運商提供新的高品質授權遊戲產品及升級現有遊戲產品，以吸引和留住遊戲玩家，提高遊戲玩家的遊戲體驗和消費力度，加強業務合作關係，以達到合作共贏。

(ii) 與我們行業有關的風險

作為遊戲研發商，我們預期會面臨來自眾多國內外競爭對手的激烈競爭。我們亦會面臨其他常見公眾娛樂形式(如單機遊戲、離線遊戲、電影、電視、運動及音樂)的激烈競爭。就此，我們將繼續對已推出的各款遊戲持續進行升級及優化，以保持遊戲玩家對我們的遊戲的興趣和體驗，激勵玩家增加在我們遊戲上的花費，我們亦不斷研發新遊戲及開拓新市場，以維持本公司於遊戲行業的競爭力。

(iii) 政策風險

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。由於本集團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游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。

本集團於二零二零年將《叢林秘寶》及《獵牛達人》兩款遊戲於海外進行自主營運。該等舉措減少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；擴張及擴大本公司遊戲的銷售至海外市場，因而增加及擴大本集團的收入來源。

風險管理

本公司的風險管理由審核委員會負責。審核委員會會定期檢討本公司的風險管理及內部監控系統，確保本公司建立有效的風險管理及內部監控系統，審視本公司的內部資源、員工資歷、經驗及培訓的充足性，並就有關風險管理及內部監控事宜進行調查及研究，向董事會匯報。

環境政策及表現

本集團針對本行業的特點，對涉及到的環境管理方面的事項進行計劃、策劃、實施、運行、檢查和評審。於日常活動中，本集團嚴格控制辦公用水、用電的排放，並積極採取措施倡導員工節約用水、用電的環保理念，分類處理固體廢棄物。在日常工作中，本集團宣導「無紙化」辦公，積極推進電子訊息化管理。

本集團已對消耗品（如辦公用紙張）持續實施內部回收及重複利用計劃，以減少營運對環境及天然資源的影響。本集團亦已與租用物業管理方進行溝通協商，對於辦公場所空調使用實施節能措施，以減少不必要的電力消耗。

遵守法律法規

本公司明白符合法律法規的重要性。本公司已分配系統及人力資源，確保持續符合規則及規例，並通過有效溝通與監管部門保持良好工作關係。由上市日期至二零二零年十二月三十一日，就董事所知，本公司已遵守證券及期貨條例、上市規則，以及其他相關法例法規。回顧年內，盡我們所知，本集團已遵守證券及期貨條例、上市規則、公司收購、合併及股份回購守則、及中國政府文化管理部門制定的《互聯網信息服務管理辦法》、《互聯網文化管理暫行規定》等規則，以及其他相關規則及規例。

與僱員、授權營運商及供應商的關係

本集團與僱員、授權營運商及供應商的關係對我們的業績及持續發展有重大影響。因此，本集團致力與僱員、授權營運商及供應商保持良好的關係。

僱員被視為本集團最重要及具價值的資產。本集團人力資源管理的目的乃藉提供優厚的薪酬福利及推行全面表現評核計劃，以獎勵及表揚表現優秀的員工，並透過適當培訓及提供機會協助彼等在集團內發展事業及晉陞；此外，管理層正在考慮採取其他辦法以保留及穩定員工。本公司亦已有條件採納購股權計劃以嘉許及肯定合資格參與者（包括僱員）對本集團所作出或可能作出的貢獻。有關購股權計劃的詳情請參閱「董事會報告」一節。本集團僱員、薪酬政策及退休金計劃詳情見綜合財務報表附註。

本集團的客戶主要為我們的授權營運商。我們努力與我們的現有授權營運商維持穩定的業務關係，同時我們通過在新市場就新遊戲物色新授權營運商（須受我們現有授權安排約束），主動採取措施降低對主要授權營運商的依賴。此外，我們在年內亦開始為主要授權營運商提供遊戲營運相關計算機軟件服務，為企業提供知識產權許可，以使互相關係更為密切。

本集團的主要供應商包括在遊戲開發及編程階段為我們提供遊戲內部份圖像設計以及聲音效果及背景音樂的音效製作以及後續相關更新和優化等外包服務的公司、服務器數據中心及帶寬服務供應商。我們努力與我們的現有供應商維持穩定的業務關係，以確保供應服務穩定，有利於我們長期的遊戲研發及營運工作。

末期股息

股息政策

董事會將視乎我們的整體業務狀況及策略、現金流量、財務業績及資金需求、股東權益、稅務狀況、法定及監管限制及董事會認為相關的其他因素對派息及股息金額的建議酌情而定。

此外，本公司是於開曼群島註冊的控股公司，透過附屬公司經營業務，其中一間附屬公司在中國註冊成立。因此，可用於向股東派息及償還債務的資金取決於我們從該等附屬公司收取的股息。

股息

於二零二零年四月十七日，本公司以現金股息港幣30.0百萬元(約人民幣26.4百萬元)(即每股股份0.09375港元(相等於約人民幣0.0825元)，向截至二零二零年八月十一日名列本公司股東名冊之合資格股東宣派二零一九年末期股息。

除上述外，截至二零二零年十二月三十一日止年度概無宣派或派付任何股息。於二零二一年三月三十日舉行的董事會會議，董事會建議向股東派發末期股息每股現金股息0.05208港元(相等於每股約人民幣0.0438元)。茲提述本公司日期為二零二一年三月三十日之公告，內容有關(其中包括)建議將本公司股本中每股面值三分一港仙之現有已發行及未發行股份拆細為四(4)股每股面值十二分一港仙之拆細股份。如股份拆細於派付末期股息前生效，末期股息將為每拆細股份現金股息0.01302港元(相當於約人民幣0.01095元)。建議二零二零年末期股息須待股東於應屆股東週年大會(「股東週年大會」)批准後方可作實，本公司將就有關為釐定股東獲派末期股息的資格之暫停辦理股份過戶登記手續日期、紀錄日期及末期股息支付日期適時作進一步公告。

就股東週年大會暫停辦理股份過戶登記手續

為釐定出席本公司股東週年大會並於會上投票的資格，本公司將於二零二一年五月七日(星期五)至二零二一年五月十二日(星期三)暫停辦理股份過戶登記手續，期間將不會進行本公司股份過戶登記。於二零二一年五月十二日(星期三)名列本公司股東名冊的股東有權出席股東週年大會並於會上投票。為符合資格出席股東週年大會並於會上投票，所有股份過戶文件連同有關股票，必須於二零二一年五月六日(星期四)下午四時三十分之前送交本公司之香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心54樓，以辦理登記手續。

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條文。

董事認為，本公司於報告期內一直遵守相關守則所載守則條文。

遵守進行證券交易的標準守則

本公司已採納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**」），作為本公司董事進行證券交易之標準守則。經向全體董事作出具體查詢後，本公司確認全體董事已於截至二零二零年十二月三十一日止年度內一直遵守標準守則所載必守標準。

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十二月三十一日止年度概無購回、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。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十二月三十一日止年度的經審計年度業績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十二月三十一日止年度的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。

香港立信德豪會計師事務所有限公司之工作範圍

本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度業績公告中有關本集團本年度的綜合損益及其他全面收益表、綜合財務狀況表及相關附註所列載的數字已由本集團核數師香港立信德豪會計師事務所有限公司同意，與本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的經審核綜合財務報表所列載的數額符合一致。香港立信德豪會計師事務所有限公司就此進行的工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則、香港審閱準則或香港核證準則而進行的核證聘用，因此香港立信德豪會計師事務所有限公司並不對年度業績公告發出任何核證。

刊發年度業績及寄發年報

本公告將登載於聯交所網站www.hkexnews.hk，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十二月三十一日之年度之年報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
蘇毅

香港，二零二一年三月三十日(星期二)

於本公告日期，執行董事為蘇毅先生、周錕先生及陳迪先生；非執行董事為張岩先生、黃勇先生及楊侃女士；及獨立非執行董事為陳京暉先生、楊振先生及莊任艷女士。