

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)

截至二零一六年十二月三十一日止年度的 年度業績公告

香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)創業板(「創業板」)的特色

創業板的定位乃為較於聯交所上市的其他公司帶有更高投資風險的公司提供上市的市場。有意投資者應了解投資於該等公司的潛在風險，並應經過審慎周詳的考慮後方作出投資決定。創業板的較高風險及其他特色表示創業板較適合專業及其他經驗豐富的投資者。

由於創業板上市的公司屬新興性質，在創業板買賣的證券可能會較在主板買賣的證券承受更大的市場波動風險，同時無法保證在創業板買賣的證券會有高流通量的市場。

本公告的資料乃遵照香港聯合交易所有限公司創業板證券上市規則(「創業板上市規則」)而刊載，旨在提供有關火岩控股有限公司(「本公司」)的資料；本公司的董事(「董事」)願就本公告的資料共同及個別地承擔全部責任。各董事在作出一切合理查詢後，確認就其所知及所信，本公告所載資料在各重要方面均屬準確完備，沒有誤導或欺詐成分，且並無遺漏任何事項，足以令致本公告或其所載任何陳述產生誤導。

概要

- 截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團收入為約人民幣45.0百萬元(二零一五年：約人民幣30.1百萬元)，增幅為約49.5%。
- 截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團毛利為約人民幣37.6百萬元(二零一五年：約人民幣23.8百萬元)，增幅為約58.0%。
- 截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團年內利潤為約人民幣22.0百萬元(二零一五年：約人民幣8.7百萬元)，增幅為約152.9%。
- 董事不建議派付截至二零一六年十二月三十一日止年度之任何末期股息。

年度業績

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」)截至二零一六年十二月三十一日止財政年度之經審計綜合業績，連同截至二零一五年十二月三十一日止財政年度之比較數字。

綜合損益及其他全面收益表

截至二零一六年十二月三十一日止年度

	附註	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
收益	3	44,976,635	30,062,366
直接成本		(7,379,397)	(6,250,510)
毛利		37,597,238	23,811,856
其他收入	3	2,565,342	2,795,547
遊戲研發成本		(634,773)	(207,902)
推廣成本		(768,320)	(1,512,472)
行政開支		(12,827,467)	(14,079,622)
除所得稅前利潤	4	25,932,020	10,807,407
所得稅開支	5	(3,910,050)	(2,078,224)
年內利潤		22,021,970	8,729,183
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		2,058,966	605,624
年內其他全面收益		2,058,966	605,624
年內全面收益總額		24,080,936	9,334,807
以下人士應佔溢利：			
本公司擁有人		22,021,970	8,729,183
以下人士應佔全面收益總額：			
本公司擁有人		24,080,936	9,334,807
每股盈利		人民幣分	人民幣分
基本及攤薄	7	14.23	7.27

綜合財務狀況表

於二零一六年十二月三十一日

	附註	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
非流動資產			
物業、廠房及設備		1,556,933	1,924,636
無形資產	8	7,622,667	9,536,376
		<u>9,179,600</u>	<u>11,461,012</u>
流動資產			
貿易應收賬款	9	13,217,121	10,825,753
預付款項、按金及其他應收款項		687,993	4,226,636
銀行短期存款	10	10,000,000	—
現金及現金等價物	10	70,105,578	19,364,920
		<u>94,010,692</u>	<u>34,417,309</u>
流動負債			
貿易及其他應付款項	11	1,901,447	4,264,197
遞延收入	12	3,313,956	3,410,259
應付稅項		1,430,067	964,538
		<u>6,645,470</u>	<u>8,638,994</u>
流動資產淨額		<u>87,365,222</u>	<u>25,778,315</u>
總資產減流動負債		<u>96,544,822</u>	<u>37,239,327</u>
非流動負債			
遞延收入	12	336,171	1,480,761
資產淨額		<u>96,208,651</u>	<u>35,758,566</u>
權益			
股本	13	1,347,236	1
儲備		94,861,415	35,758,565
權益總額		<u>96,208,651</u>	<u>35,758,566</u>

綜合財務報表附註

截至二零一六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Clifton House, 75 Fort Street, Grand Cayman KY1-1108, Cayman Islands。其於中華人民共和國(「中國」)的主要營業地點位於中國廣東深圳市南山區朗山路9號東江環保大樓4樓。

本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)主要從事網頁遊戲及移動設備遊戲開發(包括遊戲設計、編程及圖像製作)並授權其遊戲在中國及海外市場營運。

因本公司股份於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)創業板上市，本公司進行重組(「重組」)，而自二零一五年五月五日起成為現時組成本集團的附屬公司之控股公司。本公司股份於二零一六年二月十八日於聯交所創業板上市。

截至二零一六年十二月三十一日止年度之財務報表已於二零一七年三月二十七日由董事會批准及授權刊發。

2. 採納香港財務報告準則(「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 — 於二零一六年一月一日生效

香港財務報告準則(修訂本)	二零一二年至二零一四年週期之年度改進披露計劃
香港會計準則(「香港會計準則」)第1號之修訂	澄清可接受之折舊及攤銷方法
香港會計準則第16號及香港會計準則第38號之修訂	農業：生產性作物
香港會計準則第16號及香港會計準則第41號的修訂	獨立財務報表的權益法
香港會計準則第27號的修訂	投資實體：應用綜合入賬的例外情況
香港財務報告準則第10號、香港財務報告準則第12號及香港會計準則第28號的修訂	收購共同業務權益的會計方法
香港財務報告準則第11號的修訂	監管遞延賬目
香港財務報告準則第14號	

採納此等新訂或經修訂香港財務報告準則對本集團財務報表並無造成影響。

(b) 已頒佈但尚未生效的新訂或經修訂香港財務報告準則

本集團並無提早採納下列可能與本集團之財務報表有關之已頒佈但尚未生效之新訂或經修訂香港財務報告準則。本集團現擬於變動生效當日應用該等變動。

香港會計準則第7號的修訂	披露計劃 ¹
香港會計準則第12號的修訂	確認未變現虧損之遞延稅項資產 ¹
香港財務報告準則第15號的修訂	客戶合約收益(香港財務報告準則第15號之澄清) ²
香港財務報告準則第10號及香港會計準則第28號的修訂	投資者與其聯繫人或合營企業之間的資產出售或注資 ⁴
香港財務報告準則第9號	金融工具 ²
香港財務報告準則第15號	客戶合約收益 ²
香港財務報告準則第16號	租賃 ³

¹ 於二零一七年一月一日或之後開始的年度期間生效

² 於二零一八年一月一日或之後開始的年度期間生效

³ 於二零一九年一月一日或之後開始的年度期間生效

⁴ 該等修訂原定於二零一六年一月一日或之後開始之期間生效。生效日期現已被遞延／移除。提早應用該等修訂仍獲准許。

香港會計準則第7號的修訂 — 披露計劃

該等修訂引入其他披露，讓財務報表之用戶可評估融資活動所產生負債變動。

香港財務報告準則第15號的修訂 — 客戶合約收益

香港財務報告準則第15號之修訂包括澄清對履行責任之識別方式；應用委託人或代理人；知識產權許可；及過渡規定。

香港財務報告準則第9號 — 金融工具

香港財務報告準則第9號引入金融資產分類及計量的新規定。按業務模式持有而目的為收取合約現金流的債務工具(業務模式測試)以及具產生現金流的合約條款且僅為支付本金及未償還本金利息的債務工具(合約現金流特徵測試)，一般按攤銷成本計量。倘該實體業務模式的目的為持有及收取合約現金流以及出售金融資產，則符合合約現金流特徵測試的債務工具乃按公平值計入其他全面收入(「按公平值計入其他全面收入」)。實體可於最初確認時作出不可撤銷的選擇，以計量按公平值計入其他全面收入的並非持作買賣的權益工具。所有其他債務及權益工具乃按公平值計入損益(「按公平值計入損益」)。

香港財務報告準則第9號就並非按公平值計入損益的所有金融資產納入新的預期虧損減值模式(取代了香港會計準則第39號的已產生虧損模式)以及新的一般對沖會計規定，以讓實體於財務報表內更好地反映其風險管理活動。

香港財務報告準則第9號沿用香港會計準則第39號項下金融負債的確認、分類及計量規定，惟指定按公平值計入損益的金融負債除外，而該負債信貸風險變動引致的公平值變動金額於其他全面收入確認，除非會產生或擴大會計錯配則作別論。此外，香港財務報告準則第9號保留香港會計準則第39號有關終止確認金融資產及金融負債的規定。

香港財務報告準則第15號 — 客戶合約收益

此項新準則確立一個單獨的收入確認框架。該框架的核心原則為實體應確認收入以用金額描述轉讓承諾商品或服務予客戶，該金額反映預期該實體有權就交換該等商品及服務所收取的代價。香港財務報告準則第15號取代現行收入確認指引(包括香港會計準則第18號「收入」、香港會計準則第11號「建築合約」及相關詮釋)。

香港財務報告準則第15號要求以五個步驟確認收入：

- 第一步：識別與客戶的合約
- 第二步：識別合約中的履約責任
- 第三步：釐定交易價
- 第四步：將交易價分配至各履約責任
- 第五步：於各履約責任完成時確認收入

香港財務報告準則第15號包含與特定收入相關課題的特定指引，該等指引或會更改根據香港財務報告準則現時應用的方法。該準則亦顯著提升與收入相關的質化與量化披露。

香港財務報告準則第16號 — 租賃

香港財務報告準則第16號由生效當日起將取代香港會計準則第17號「租賃」及相關詮釋，其引入單一承租人會計處理模式，並規定承租人就為期超過12個月之所有租賃確認資產及負債，除非相關資產為低價值資產則作別論。具體而言，根據香港財務報告準則第16號，承租人須確認使用權資產(表示其有權使用相關租賃資產)及租賃負債(表示其有責任支付租賃款項)。因此，承租人應確認使用權資產折舊及租賃負債利息，並將租賃負債之現金還款分類為本金部分及利息部分，以於現金流量表內呈列。此外，使用權資產及租賃負債初步按現值基準計量。計量包括不可撤銷租賃付款，亦包括承租人合理地肯定將行使選擇權延續租賃或行使選擇權終止租賃之情況下，將於選擇權期間內作出之付款。此會計處理方法與承租人會計法顯著不同，後者適用於根據舊有準則香港會計準則第17號分類為經營租賃之租賃。

就出租人會計法而言，香港財務報告準則第16號大致繼承香港會計準則第17號之出租人會計法規定。因此，出租人繼續將其租賃分類為經營租賃及融資租賃，並且對兩類租賃進行不同之會計處理。

本集團正在評估該等發表的潛在影響。董事尚未能確定應用該等新訂或經修訂準則會否對本集團的財務報表產生重大影響。

3. 收益及其他收入

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
收益		
授權費及收入分成	44,976,635	30,062,366
其他收入		
政府補貼(附註)	1,350,000	2,600,000
利息收入	278,141	170,096
匯兌收益淨額	753,557	—
其他	183,644	25,451
	2,565,342	2,795,547

附註： 截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團收到中國政府分別就資助其自主開發遊戲及其高新技術企業的資格獲授的政府補貼人民幣1,300,000元及人民幣50,000元。截至二零一五年十二月三十一日止年度，本集團收到中國政府分別就資助其自主開發遊戲及收購物業、廠房及設備獲授的政府補貼人民幣1,200,000元及人民幣1,400,000元。

4. 除所得稅前利潤

除所得稅前利潤經扣除／(計入)下列各項後達致：

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
核數師薪酬	416,461	303,302
物業、廠房及設備折舊*	640,887	321,299
無形資產攤銷**	5,278,759	2,339,913
有關土地及樓宇的經營租賃租金	1,653,826	1,516,479
有關服務器的經營租賃租金	294,414	465,799
撤銷物業、廠房及設備	—	4,238
出售物業、廠房及設備的虧損	—	1,904
上市開支	3,817,593	7,236,694
匯兌(盈利)／虧損淨額	(753,557)	206,159

* 載於綜合損益及其他全面收益表中推廣成本以及行政開支。

** 載於綜合損益及其他全面收益表中直接成本中。

5. 所得稅開支

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
中國企業所得稅(「企業所得稅」)		
— 本年度	3,900,712	2,078,224
— 過往年度撥備不足	9,338	—
	<u>3,910,050</u>	<u>2,078,224</u>

由於本集團於截至二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度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中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估計應課稅利潤按25%的法定稅率計算。

於二零一三年九月二十九日，深圳市火元素網絡技術有限公司(「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企業所得稅，並於二零一四年八月五日其後三年減免50%所得稅。於截至二零一三年十二月三十一日止年度，深圳火元素開始產生應課稅利潤，因此，於截至二零一三年及二零一四年十二月三十一日止年度豁免繳納企業所得稅。截至二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度，由於按法定稅率減半徵收，深圳火元素享受了12.5%的優惠企業所得稅稅率。國務院已於二零一五年二月二十四日取消軟件企業的認證，但上述有關獲認證軟件企業的企業所得稅優惠待遇現時仍然有效。

6. 股息

本公司於截至二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度並無派付或宣派任何股息，自報告期結束起亦無建議派付任何股息。

7. 每股盈利

每股盈利乃按截至二零一六年十二月三十一日止年度本公司持有人應佔的利潤人民幣22,021,970元(二零一五年：人民幣8,729,183元)及按加權平均股數154,740,000股普通股(二零一五年：120,000,000股普通股)計算。

用於計算截至二零一五年十二月三十一日止年度每股基本盈利的股數為本公司於緊隨重組及資本化發行(附註13(c))後之股份數目，但不包括根據配售(附註13(d))發行的任何股份計算，猶如該等根據重組及資本化發行已發行的股份於二零一五年一月一日已經發行。

由於截至二零一六年及二零一五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。

8. 無形資產

	遊戲知識產權 人民幣元	開發成本 人民幣元	總計 人民幣元
成本			
於二零一五年一月一日	155,827	6,000,359	6,156,186
添置	—	5,874,075	5,874,075
自開發成本轉撥	6,200,609	(6,200,609)	—
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
於二零一五年十二月三十一日及二零一六年一月一日	6,356,436	5,673,825	12,030,261
添置	—	3,365,050	3,365,050
自開發成本轉撥	7,405,137	(7,405,137)	—
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
於二零一六年十二月三十一日	13,761,573	1,633,738	15,395,311
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
累計攤銷			
於二零一五年一月一日	153,972	—	153,972
年內支出	2,339,913	—	2,339,913
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
於二零一五年十二月三十一日及二零一六年一月一日	2,493,885	—	2,493,885
年內支出	5,278,759	—	5,278,759
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
於二零一六年十二月三十一日	7,772,644	—	7,772,644
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
賬面淨值			
於二零一六年十二月三十一日	5,988,929	1,633,738	7,622,667
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
於二零一五年十二月三十一日	3,862,551	5,673,825	9,536,376
	<hr/>	<hr/>	<hr/>

9. 貿易應收賬款

本集團向其授權營運商授出120天(二零一五年：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：

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
0-30天	5,162,885	3,184,160
31-60天	4,689,544	3,220,362
61-90天	2,607,341	1,370,568
91-120天	145,776	1,368,849
超過120天	611,575	1,681,814
	<u>13,217,121</u>	<u>10,825,753</u>

10. 短期銀行存款及現金及現金等價物

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
銀行及手頭現金	49,705,578	19,364,920
原定到期日少於三個月的短期銀行存款	20,400,000	—
現金及現金等價物	70,105,578	19,364,920
原定到期日多於三個月的短期銀行存款	10,000,000	—
	<u>80,105,578</u>	<u>19,364,920</u>

於各報告期末以外幣計值的短期銀行存款及現金及現金等價物分析如下：

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
歐元	38,073	31,478
港元	35,929,153	1,531,813
美元	4,907,874	4,813,055
人民幣	39,230,478	12,988,574
	<u>80,105,578</u>	<u>19,364,920</u>

人民幣乃不可自由兌換成其他外幣。根據中國《外匯管理條例》及《結匯、售匯及付匯管理規定》，本集團可透過獲授權進行外匯業務的銀行將人民幣兌換成外幣。

11. 貿易及其他應付款項

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
貿易應付賬款	99,000	99,000
應計費用	1,295,044	3,898,613
其他應付款項	507,403	266,584
	<u>1,901,447</u>	<u>4,264,197</u>

於報告期末，本集團的貿易應付賬款按發票日期的賬齡分析如下：

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
少於30天	—	99,000
超過一年	99,000	—
	<u>99,000</u>	<u>99,000</u>

12. 遞延收入

	二零一六年 人民幣元	二零一五年 人民幣元
遞延授權費		
— 流動	3,313,956	3,410,259
— 非流動	336,171	1,480,761
	<u>3,650,127</u>	<u>4,891,020</u>

13. 股本

	二零一六年		二零一五年	
	數目	金額 人民幣元	數目	金額 人民幣元
法定：				
每股面值0.01港元的普通股				
於一月一日	39,000,000	312,000	39,000,000	312,000
增加法定股本 (附註(b))	461,000,000	3,887,383	—	—
於十二月三十一日	<u>500,000,000</u>	<u>4,199,383</u>	<u>39,000,000</u>	<u>312,000</u>
已發行及繳足：				
每股面值0.01港元的普通股				
於一月一日	100	1	97	1
根據重組發行股份 (附註(a))	—	—	3	—
資本化發行 (附註(c))	119,999,900	1,011,899	—	—
配售 (附註(d))	40,000,000	335,336	—	—
於十二月三十一日	<u>160,000,000</u>	<u>1,347,236</u>	<u>100</u>	<u>1</u>

附註：

- (a) 於二零一五年一月一日，已向本公司股東發行合共97股本公司普通股。根據本集團重組，於二零一五年六月二日，本公司、傑美創投有限公司(「傑美創投」)、深圳火元素其中一名當時股東及火岩國際(香港)有限公司(「火岩(香港)」)訂立補充重組股權轉讓協議，據此，本公司同意向傑美創投配發及發行3股股份(佔於配發後本公司當時經擴大已發行股本的3%)，代價為人民幣330,000元，訂約各方同意將該代價

用於悉數抵銷重組股權轉讓協議項下火岩(香港)應付傑美創投的代價。該3股股份已由本公司於同日以入賬列作繳足方式配發及發行予傑美創投。

於上述配發後，本公司於二零一五年十二月三十一日的已發行股份總數增至100股。

- (b) 於二零一六年一月二十四日，本公司股東議決增加本公司法定股本，由390,000港元增至5,000,000港元，透過增設額外461,000,000股股份而分為500,000,000股股份。
- (c) 根據本公司股東於二零一六年一月二十四日通過的決議案，待本公司的股份溢價賬因按下文所述之配售發行本公司股份而獲得記賬後，已批准本公司透過自本公司的股份溢價賬資本化1,199,999港元(相當於約人民幣1,011,899元)之金額向股東按比例發行合共119,999,900股股份。
- (d) 於二零一六年二月十八日，本公司的股份於聯交所創業板上市，已透過配售方式按每股1.28港元之價格向公眾發行40,000,000股普通股。

配售所得款項總額51,200,000港元(相當於約人民幣42,923,008元)中，400,000港元(相當於約人民幣335,336元)乃計入本公司股本的已發行股份面值總額，而餘下金額50,800,000港元(相當於約人民幣42,587,672元)計入二零一六年十二月三十一日的股份溢價賬。

股份發行開支為7,817,662港元(相當於約人民幣6,553,859元)自二零一六年十二月三十一日的股份溢價賬扣除。

管理層討論與分析

業務回顧與展望

概述

本集團是一家專注於開發網頁遊戲及移動設備遊戲的遊戲開發商。我們就所研發的遊戲推出多種語言版本，向全球各地的授權營運商授權營運我們自主開發的遊戲，以供全球玩家在網頁和移動設備平台上暢玩。我們的遊戲採用免費暢玩模式。玩家可登錄彼等的遊戲帳號直接在網頁上暢玩我們的網頁遊戲。此外，玩家亦可從第三方互聯網平台（例如蘋果應用商店或谷歌應用商店）將我們的移動設備遊戲直接下載至其移動設備（如iPhone、iPad及安卓系統智能手機或平板電腦），點擊進入並登錄彼等的遊戲帳號暢玩遊戲。為使玩家層面更多樣化，我們所開發的遊戲種類不同且玩法各異。

二零一六年對本集團是意義重大的一年，公司股份於年內在聯交所創業板上市，增強了集團資本實力及企業管治能力；本集團也很好地把握了全球移動設備遊戲快速增長的機遇，陸續商業化推出了《英雄皇冠》、《無盡爭霸》、《萌仙記》及《復仇之路》四款移動設備遊戲，從而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。

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，我們已累計將自行研發的六款遊戲系列（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》系列的移動設備版以及《復仇之路》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。

二零一六年，本集團針對遊戲玩家對遊戲的可玩性、便捷性、畫面質量和服務水平等提出的更高質量要求，對我們的網頁遊戲進行了持續優化，從而使我們的網頁遊戲獲得的收入達到人民幣26.9百萬元，雖然較二零一五年下降7.9%，但仍然佔本集團總收入59.8%的比例，下降原因是年內本集團在維護原有網頁遊戲業務的基礎上，將資源重點投入到了對移動設備遊戲的研發上，符合我們對針對網頁遊戲採取減少數量及提高盈利性的發展策略。

二零一六年，本集團移動遊戲錄得收入人民幣18.1百萬元，較二零一五年增長1,911.1%，增長原因主要是年內商業化推出的四款新移動設備遊戲獲得了令人滿意的業績。

行業回顧

於年內，全球遊戲行業的競爭雖然非常激烈，但是隨著網絡寬帶環境的進一步優化、開發技術的進步和設備硬件技術的提升，尤其是智能移動設備的日益普及和設備技術的發展，使客戶端遊戲用戶、網頁遊戲用戶、移動設備遊戲用戶均獲得較大的增長；隨著Unity3D、Html5等開發

工具和技術的出現，遊戲的表現力大大增強，這些因素使得整個遊戲行業的表現較上年有了很大的增長，特別是移動設備遊戲的增長尤為突出。對於移動設備遊戲恰恰亦是我們一直專注的目標市場，於年內，我們一直在積極參與和投入，從而在高度競爭的移動設備遊戲市場中獲得了突破。

我們的遊戲

二零一六年，我們堅持我們的研發優勢以及把握快速增長的國內外遊戲市場中蘊含的巨大發展機會，為研發新穎及創新的移動設備遊戲，並對現有遊戲進行持續的更新優化，加大了遊戲的研發力度，並基於強有力的技術積累和研發創新能力，於年內本集團商業化推出了《英雄皇冠》、《無盡爭霸》、《萌仙記》及《復仇之路》四款移動設備遊戲，從而進一步擴大了我們的遊戲組合，進一步使我們的收入來源多樣化，很好地把握了全球移動設備遊戲快速增長的機遇。

截至二零一六年十二月三十一日止，我們累計以商業化方式推出了六款主要遊戲系列，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》系列移動設備版、《萌仙記》系列移動設備版以及《復仇之路》系列移動設備版。《王者召喚》為具有日式魔幻風格的旗艦級戰術卡牌遊戲系列、《英雄皇冠》為具有歐式中古奇幻風格的回合制戰術卡牌RPG系列、《姬戰三國》是以古代中國三國歷史時代為背景的探險類RPG側滾動網頁遊戲系列、《無盡爭霸》是三國題材的放置類遊戲、《萌仙記》為休閒策略競技遊戲、《復仇之路》是以西方英雄神話為背景的卡牌類RPG橫版遊戲。

我們自研的《王者召喚》和《英雄皇冠》兩款遊戲系列於年內繼續取得良好表現，保持其在我們遊戲組合中的重要地位，其中：《王者召喚》遊戲系列收入佔我們年內總收入的比例仍然達到約24.6%、《英雄皇冠》遊戲系列收入佔我們年內總收入的比例達到約52.6%，這兩款遊戲分別於二零一二年三月及二零一五年一月商業化以來，其生命週期較行業平均值為長，主要歸因於我們為維持玩家興趣、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方面不懈努力，這也為我們帶來了穩定的收益。

《姬戰三國》系列的網頁版於二零一五年一月以商業化方式推出，於截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們來自該遊戲系列的收入約為人民幣0.6百萬元。

我們於二零一六年將三款新的移動設備版遊戲系列商業化，包括《無盡爭霸》、《萌仙記》及《復仇之路》，從而進一步充實了我們的遊戲組合，並使其更加多樣化。來自這三款新遊戲的收入約為人民幣9.7百萬元，約佔我們總收入的21.5%，其中：《無盡爭霸》系列的移動設備版於二零一六年二月以商業化方式推出，於截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們來自該遊戲系列的收入約為人民幣2.9百萬元；《萌仙記》系列的移動設備版於二零一六年三月以商業化方式推出，於截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們來自該遊戲系列的收入約為人民幣4.6百萬元；《復仇之路》系列的移動設備版於二零一六年八月以商業化方式推出，於截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們來自該遊戲系列的收入約為人民幣2.2百萬元。

下表載列截至二零一六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的六款主要遊戲系列：

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	2013年5月
	Kings and Legends	網頁	2012年12月
	Kings and Legends	移動設備	2014年5月
日文	ダイヴァイン・グリモワール/ Divine Grimoire	網頁	2012年9月
	王者召喚~禁斷の魔導書 のすたるじっくガールズ	移動設備	2014年9月
		網頁	2016年11月
德文	Kings and Legends	網頁	2013年7月
法文	Kings and Legends	網頁	2013年12月
葡萄牙文	Rise of Mythos	網頁	2014年1月
繁體中文	卡卡們的大亂鬥	網頁	2012年6月
	卡卡們大亂鬥	移動設備	2013年4月
簡體中文	王者召喚	網頁	2012年3月
俄文	БОГИВОЙНЫ	網頁	2015年6月
土耳其文	EfsanelerinÖfkesi	網頁	2016年7月
<i>《英雄皇冠》遊戲系列</i>			
英文	Summoner's Legion	網頁	2015年1月
法文	Summoner's Legion	網頁	2015年4月
德文	Summoner's Legion	網頁	2015年4月
簡體中文	英雄皇冠	網頁	2015年3月
繁體中文	卡卡們的大亂鬥II：英雄皇冠	網頁	2015年6月
日文	ヴェルストライズ/Velstrise	網頁	2015年9月
新馬文	Death of Shadow (原名：Wgame)	移動設備	2016年2月
簡體中文	魔戒外传	移動設備	2016年4月
<i>《姬戰三國》遊戲系列</i>			
簡體中文	姬战三国	網頁	2015年1月
繁體中文	妖姬傳	網頁	2015年6月
<i>《無盡爭霸》遊戲系列</i>			
簡體中文	无尽争霸	移動設備	2016年2月
<i>《萌仙記》遊戲系列</i>			
簡體中文	萌仙记	移動設備	2016年3月
<i>《復仇之路》遊戲系列</i>			
簡體中文	复仇之路	移動設備	2016年8月

截至二零一六年十二月三十一日止，我們還有四款在研的遊戲系列產品，包括《零食大亂鬥》系列、《薩弗隆戰記》系列、《Number Drop》系列以及《G-game》系列。我們擬將該四款遊戲開發為不同類型的遊戲，並將以各種語言版本在全球推出。根據該等遊戲的開發進度及市場反響，估計該四款新遊戲將於二零一七年第一季度至二零一七年第二季度推出。

遊戲名稱	類別	預計推出時間	開始遊戲立項及評估
《零食大亂鬥》系列	ACT	2017年第二季度	2016年第二季度
《薩弗隆戰記》系列	ARPG	2017年第二季度	2016年第二季度
《Number Drop》系列	2D休閒競技類	2017年第一季度	2016年第三季度
《G-game》系列	單機休閒類	2017年第一季度	2016年第三季度

展望

本集團將進一步加大對所研發遊戲產品品質的深化，以優秀的研發能力為核心，以穩定的研發團隊為依託，用較長研發週期以保證及提升自研產品的品質；並堅持多款遊戲共同研發的模式，保證本集團在遊戲研發方面的優勢，保持多元化的產品組合。現有遊戲方面，將繼續更新及優化我們的遊戲，增強遊戲玩家對該等遊戲的黏性，以為我們帶來穩定的收益；同時將著力提升我們於年內推出的移動設備遊戲在第三方互聯網平台的收入，從而進一步提高移動設備遊戲的成長空間。我們的研發團隊將繼續增設新的遊戲玩法和針對不同玩家陸續推出更多語言版本，授權給營運商營運該等遊戲，中短期內該等遊戲預期將受益於外延式擴展帶來收入的增長。

展望二零一七年，本集團將保持我們持續、及時以及有效的研發及升級遊戲的能力，充分發揮我們在遊戲策劃、程式編寫程序和美術製作等三個方面的研發優勢能力；通過與授權營運商商討授權遊戲的運營方式、精準管理及創新遊戲推廣方式等，以加強與授權營運商的合作，以發揮我們在遊戲研發方面的優勢，提升本集團遊戲研發知名度。同時，本集團也在積極嘗試創新型遊戲類型，將進一步開拓創新與發展，繼續加強在研發方面的投入，以高品質和多元化的遊戲來吸引和滿足玩家。鑒於過往期間我們擁有的成功遊戲產品，以及我們持續的高投入，本集團將會推出更多優秀的新產品。

財務回顧

收入

我們專門從事開發網頁遊戲及移動設備遊戲(包括遊戲設計、編程及圖像製作)以及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及移動設備遊戲。

於截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們的收入源自授權營運商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；及(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。

本集團的收入由截至二零一五年十二月三十一日止年度的約人民幣30.1百萬元增加約49.5%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的約人民幣45.0百萬元。收入增加主要由於二零一六年商業化推出了《英雄皇冠》、《無盡爭霸》、《萌仙記》及《復仇之路》四款移動設備遊戲系列帶來的收入增加所致。

按遊戲平台及收入種類劃分的收入

下表分別載列於截至二零一五及二零一六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			
	二零一六年		二零一五年	
	人民幣千元	比例%	人民幣千元	比例%
網頁版	26,901	59.8	29,164	97.0
授權費	3,160	7.0	2,370	7.9
分成收入	23,741	52.8	26,794	89.1
移動設備版	18,076	40.2	898	3.0
授權費	1,416	3.1	590	2.0
分成收入	16,660	37.1	308	1.0
	<u>44,977</u>	<u>100.0</u>	<u>30,062</u>	<u>100.0</u>

按遊戲系列劃分的收入

下表分別載列於截至二零一五及二零一六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			
	二零一六年		二零一五年	
	人民幣千元	比例%	人民幣千元	比例%
《王者召喚》	11,044	24.6	15,779	52.5
《英雄皇冠》	23,650	52.6	13,677	45.5
《姬戰三國》	589	1.3	606	2.0
《無盡爭霸》	2,940	6.5	—	—
《萌仙記》	4,550	10.1	—	—
《復仇之路》	2,204	4.9	—	—
	44,977	100.0	30,062	100.0

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結算貨幣類型釐定)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			
	二零一六年		二零一五年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
中國 ¹	36,010	80.1	15,376	51.1
中國 ^{2, 4}	1,962	4.3	1,717	5.7
中國 ^{3, 4}	3	—	36	0.1
北美 ²	2,235	5.0	5,596	18.7
亞太(包括日本及台灣) ²	3,293	7.3	5,257	17.5
歐洲 ³	1,474	3.3	1,842	6.1
歐洲 ²	—	不適用	238	0.8
合計	44,977	100.0	30,062	100.0

附註：

1. 以人民幣結算
2. 以美元結算
3. 以歐元結算
4. 來自R2Game Co., Limited及Reality Squared Game Co., Limited的收入，Reality Squared Game Co., Limited與R2Game Co., Limited為同一集團的公司，總部位於中國，本集團授予R2Game Co., Limited營運我們的遊戲的授權已於年內轉移給Reality Squared Game Co., Limited，該兩家公司已在歐洲及北美以商業化方式推出我們的遊戲。

來自Changyou.com (US) LLC.及北京暢遊時代數碼技術有限公司的收入，Changyou.com (US) LLC.與北京暢遊時代數碼技術為同一集團的公司，總部位於中國，本集團授予Changyou.com (US) LLC.營運我們的遊戲的授權已於年內轉移給北京暢遊時代數碼技術有限公司，該兩家公司已在歐洲及北美以商業化方式推出我們的遊戲。

平均月付費玩家及ARPPU

下表載列於所示年度我們的平均月付費玩家及ARPPU。

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零一六年	二零一五年
《王者召喚》		
• 平均月付費玩家	3,912	6,664
• ARPPU ⁴ (人民幣元)	215	181
《英雄皇冠》		
• 平均月付費玩家	6,488	2,983
• ARPPU ⁴ (人民幣元)	309	338
《姬戰三國》		
• 平均月付費玩家	162	224
• ARPPU ⁴ (人民幣元)	340	223
《無盡爭霸》 ¹		
• 平均月付費玩家	27,679	—
• ARPPU ⁴ (人民幣元)	9	—
《萌仙記》 ²		
• 平均月付費玩家	11,991	—
• ARPPU ⁴ (人民幣元)	38	—
《復仇之路》 ³		
• 平均月付費玩家	15,608	—
• ARPPU ³ (人民幣元)	31	—

附註：

1. 無盡爭霸系列的移動設備版於二零一六年二月以商業化方式推出。
2. 萌仙記系列的移動設備版於二零一六年三月以商業化方式推出。
3. 復仇之路系列的移動設備版於二零一六年八月以商業化方式推出。
4. ARPPU乃按於一段期間內自授權營運商銷售用以換取遊戲幣的代幣所得平均每月收入分成除以同一段期間內平均月付費玩家人數計算。由於我們所有的遊戲均採用免費暢玩模式，倘遊戲玩家不從授權營運商處購買可用於兌換遊戲幣(可用於購買虛擬物品及升級功能)的代幣，則彼等玩遊戲的頻率並不會影響遊戲的ARPPU。

直接成本

本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的直接成本約為人民幣7.4百萬元，較截至二零一五年十二月三十一日止年度的約人民幣6.3百萬元上升約17.5%，本集團因二零一五年初以商業化方式推出了《英雄皇冠》、《姬戰三國》兩款新網頁遊戲，為了滿足遊戲在新推出階段的推廣和維護需要，留用了這兩個遊戲項目絕大部分研發人員來維護；其次於二零一五年新立項和研發遊戲項目較少，因而直接員工成本較大。而年內新推出《英雄皇冠》、《無盡爭霸》、《萌仙記》以及《復仇之路》的移動設備版四款移動設備遊戲，再加上移動設備遊戲需要的維護人員較網頁遊戲少許多，直接員工成本較二零一五年減少幅度較大；而年內以商業化方式推出了《英雄皇冠》、《無盡爭霸》、《萌仙記》以及《復仇之路》的移動設備版四款移動設備遊戲而致使無形資產攤銷額大幅增加，綜合上述兩方面因素年內總的直接成本較二零一五年增加。整體而言，直接成本的增加與我們於二零一六年的遊戲收入增加相符。

毛利及毛利率

本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的毛利約為人民幣37.6百萬元，較截至二零一五年十二月三十一日止年度的約人民幣23.8百萬元增加約58.0%，本集團毛利的增加主要因新商業化遊戲產生的收入增加所致。

本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的毛利率約為83.6%，而截至二零一五年十二月三十一日止年度為約79.2%。本集團毛利率增加主要因新商業化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銀行短期存款利息收入和政府補助收入，截至二零一六年十二月三十一日止年度的其他收益約為人民幣2.6百萬元，而二零一五年則為約人民幣2.8百萬元，減少主要原因是年內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約人民幣1.4百萬元較二零一五年約人民幣2.6百萬元降低所致。

遊戲研發成本

本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的遊戲研發成本約為人民幣0.6百萬元，較截至二零一五年十二月三十一日止年度約人民幣0.2百萬元增加約200.0%，本集團研發開支增加主要由於年內有四款新遊戲進入遊戲立項及評估階段所致。

推廣開支

本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的推廣開支約為人民幣0.8百萬元，較二零一五年同期的人民幣1.5百萬元有所下降，本集團推廣開支下降的原因主要是推廣人員減少所致。

行政開支

本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的行政開支約為人民幣12.8百萬元，較截至二零一五年十二月三十一日止年度約人民幣14.1百萬元減少約9.2%。不考慮上市相關費用，本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的行政開支約為人民幣9.0百萬元，較截至二零一五年十二月三十一日止年度的約人民幣6.8百萬元增加約32.4%，本集團行政開支增加主要由於本集團於聯交所創業板成功上市後法律及專業服務費用，以及經營場所租賃租金增加所致。

所得稅開支

本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的所得稅開支約為人民幣3.9百萬元（截至二零一五年十二月三十一日止年度：約為人民幣2.1百萬元）。本集團所得稅開支增加主要由於本集團中國附屬公司利潤上升導致中國企業稅增加所致。

本年利潤

由於上述原因，本公司權益所有人應佔利潤自二零一五年的約人民幣8.7百萬元增加約152.9%至二零一六年的約人民幣22.0百萬元。

流動資金及財務資源

於二零一六年，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

於截至二零一六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

於二零一六年十二月三十一日，本集團的現金及現金等價物為人民幣70.1百萬元，而於二零一五年十二月三十一日則為人民幣19.4百萬元。主要包括銀行及手頭現金，主要以人民幣（約佔41.70%）、港幣（約佔51.25%）、美元（約佔7.00%）及其他貨幣（約佔0.05%）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。截至二零一六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0.3百萬元，包括購置辦公傢俱及辦公設備約人民幣0.3百萬元(二零一五年：約人民幣2.0百萬元，包括購置辦公傢俱及辦公設備約人民幣1.8百萬元及租賃物業裝修約人民幣0.2百萬元)。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

本公司股份於二零一六年二月十八日在聯交所創業板上市。本公司的資本架構由已發行股本及儲備組成。

借貸及負債比率

於截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們概無任何短期或長期銀行借款。

於二零一六年十二月三十一日，本集團按負債總額除以總資產計算的負債比率為約6.8%(二零一五年十二月三十一日：約22.1%)。

集團資產質押

於二零一六年十二月三十一日，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(二零一五年十二月三十一日：無)。

僱員資料及薪酬政策

於二零一六年十二月三十一日，本集團擁有75名僱員(二零一五年十二月三十一日：91名)，主要在中國境內任職。下表分別載列於二零一六年及二零一五年十二月三十一日按職能領域劃分的僱員人數：

部門	二零一六年		二零一五年	
	人數	估僱員總數 百分比	人數	估僱員總數 百分比
管理層	9	12%	8	9%
項目開發	46	61%	55	60%
遊戲設計	13	17%	14	15%
編程	20	27%	21	23%
美術	13	17%	20	22%
項目支持	14	19%	23	25%
營銷	1	1%	2	2%
授權及營運支持	8	11%	15	16%
資訊科技	5	7%	6	7%
財務及行政	6	8%	5	6%
總計	<u>75</u>	<u>100%</u>	<u>91</u>	<u>100%</u>

於截至二零一六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6.3百萬元(二零一五年：約人民幣7.9百萬元)。

本公司已於二零一六年一月二十四日成立薪酬委員會，其書面職權符合創業板上市規則附錄15。

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

截至二零一六年十二月三十一日止年度，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

於二零一六年十二月三十一日，本集團並無任何未入賬的重大或然負債(二零一五年十二月三十一日：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、盧布、港元有關。截至二零一六年十二月三十一日止年度，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19.9%(二零一五年：約48.9%)。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80.1%(二零一五年：約51.1%)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

本公司股份已於二零一六年二月十八日在聯交所創業板上市，且本公司從配售所得的款項淨額約為28.9百萬港元。於年內，本集團已使用約3.7百萬港元用於開發新遊戲、約2.1百萬港元於持

續優化本集團在各類平台的現有遊戲及約1.5百萬港元於營運資金及其他一般企業用途。本集團正積極尋求機會獲得/購買適當素材改編權、收購/投資遊戲開發商的機會，及提升及多樣化遊戲開發能力。

本公司面臨的風險因素及對策

本公司的主要業務活動包括開發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度財務報表附註28「財務風險管理」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及(ii)與我們行業有關的風險。

(i) 與我們業務有關的風險

雖然我們源自《王者召喚》及《英雄皇冠》兩款遊戲系列的收入比例自二零一五年的98.0%降至二零一六年的77.2%，但存在著如果現有自主開發的遊戲出現任何不利情況或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。就此，我們於年內擴大了我們的遊戲組合，於二零一六年推出了《英雄皇冠》、《無盡爭霸》、《萌仙記》及《復仇之路》四款移動設備遊戲系列，且即將推出《零食大亂鬥》、《薩弗隆戰記》、《Number Drop》、《G-game》遊戲系列的移動設備版四款遊戲，進一步完善我們的遊戲組合。

我們極為依賴有限的授權營運商，從而獲得我們的收入，倘我們與該等授權營運商的業務關係惡化或中斷，我們的業務、經營業績及財務狀況或會受到重大不利影響。為減少對主要授權營運商的依賴，我們已於二零一六年將遊戲授權予多家新授權營運商進行營運。截至二零一六年十二月三十一日止年度，來自五大授權營運商的收入佔我們總收入降至78.9%（二零一五年：79.9%）。

(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定期進行升級及優化，以保持遊戲玩家對我們的遊戲的興趣，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。

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、檢查和評審等。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。截至二零一六年十二月三十一日止年度，就董事所知，本公司已遵守證券及期貨條例、創業版上市規則，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》(「證券及期貨條例」)、上市規則、聯交所《交易規則》、《結算所規則》、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》、《網絡遊戲管理暫行辦法》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升。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財務報表附註4(k)。

本集團的客戶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。

本集團的主要供應商包括在遊戲開發及編程階段提供我們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。

股息

董事會不建議宣派截至二零一六年十二月三十一日止年度的股息。

購買、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二零一六年十二月三十一日止年度概無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

企業管治常規

董事會相信，良好而有效的企業管治常規乃取得並保持本公司股東及其他利益相關方信任的關鍵，對鼓勵問責及透明度，從而使本集團持續成功並為本公司股東創造長遠價值至為重要。

本集團致力達成高水平的企業管治，以保障權益並提升企業價值及問責性。本公司的企業管治常規乃基於創業板上市規則附錄十五所載《企業管治守則》(「守則」)中的原則及守則條文。董事認為，本公司截至二零一六年十二月三十一日止年度，一直遵守守則所載守則條文。

董事進行證券交易

本公司已採納創業板上市規則第5.48至第5.67條所載之董事證券交易必守標準。其中包括，本公司定期向董事發出通知，提醒彼等有關本集團財務業績公佈刊發前之禁售期內買賣本公司上市證券之一般禁制事項。經向本公司全體董事作出特定查詢後確認，全體董事於截至二零一六年十二月三十一日止年度已遵守買賣準則規定。

審核委員會

我們已於二零一六年一月二十四日成立審核委員會，其書面職權範圍符合創業板上市規則第5.28至5.33條的規定，亦符合守則第C3.3及第C3.7段的規定。審核委員會的主要職責為監督本公司的內部控制、財務資料披露及財務報告事宜。目前，本公司的審核委員會由陳京暉先生、何雲鵬先生及張雄峰先生組成。審核委員會主席為陳京暉先生，彼持有創業板上市規則第5.05(2)及5.28條所規定的適當專業資格證書。

審核委員會委員已審閱本公司截至二零一六年十二月三十一日止年度的經審核全年業績，並提出有關建議及意見。

香港立信德豪會計師事務所有限公司之工作範圍

本集團截至二零一六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，與本集團截至二零一六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及創業板網站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。本公司截至二零一六年十二月三十一日止年度之年報載有創業板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，二零一七年三月二十七日(星期一)

於本公告日期，主席兼非執行董事為張岩先生；執行董事為黃勇先生、吳哲先生及饒振武先生；及獨立非執行董事為陳京暉先生、張雄峰先生及何雲鵬先生。