

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之內容概不負責，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分內容而產生或因倚賴該等內容而引致之任何損失承擔任何責任。



## OURGAME INTERNATIONAL HOLDINGS LIMITED

### 聯眾國際控股有限公司\*

(根據開曼群島法律註冊成立之有限公司)

(股份代號：6899)

### 刊發 ALLIED ESPORTS ENTERTAINMENT, INC.

#### 二零二零年中期業績及第二季度財務業績

聯眾國際控股有限公司(「本公司」)間接非全資附屬公司 Allied Esports Entertainment, Inc. (「AESE」) 刊發其截至二零二零年六月三十日止六個月的中期業績及截至二零二零年六月三十日止三個月的財務業績。

本公告由本公司根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則(「上市規則」)第13.09(2)(a)條及香港法例第571章證券及期貨條例第XIVA部項下的內幕消息條文(定義見上市規則)作出。

於二零二零年八月十日(美國時間)，本公司間接非全資附屬公司AESE刊發其截至二零二零年六月三十日止六個月的中期業績及截至二零二零年六月三十日止三個月的財務業績。AESE股份於納斯達克股票市場上市。

下列AESE截至二零一九年及二零二零年六月三十日止六個月的主要財務數據概要乃根據美國公認會計原則(「美國公認會計原則」)編製：

	截至六月三十日 止六個月	
	二零二零年 美元 (未經審核)	二零一九年 美元 (未經審核)
<b>收入</b>		
個人體驗	3,004,249	5,967,065
多平台內容	1,922,148	2,842,326
互動式	<u>5,700,943</u>	<u>4,764,003</u>
<b>收入總額</b>	<u>10,627,340</u>	<u>13,573,394</u>
<b>成本及支出</b>		
個人體驗(不包括折舊及攤銷)	1,494,555	2,026,061
多平台內容(不包括折舊及攤銷)	1,025,207	2,121,121
互動式(不包括折舊及攤銷)	1,733,100	1,406,534
線上營運支出	664,163	340,685
銷售及市場推廣支出	925,215	1,687,215
一般及行政支出	8,586,703	8,572,482
以股份為基礎的酬金	4,335,473	—
折舊及攤銷	3,592,297	3,417,844
投資於ESA的減值	<u>1,138,631</u>	<u>600,000</u>
<b>成本及支出總額</b>	<u>23,495,344</u>	<u>20,171,942</u>
<b>營運虧損</b>	<u>(12,868,004)</u>	<u>(6,598,548)</u>
<b>其他收入(支出)：</b>		
其他收入	4,183	—
誘發性轉換支出	(5,247,531)	—
利息支出	<u>(1,545,846)</u>	<u>(66,890)</u>
<b>其他支出總額</b>	<u>(6,789,194)</u>	<u>(66,890)</u>
<b>淨虧損</b>	<u>(19,657,198)</u>	<u>(6,665,438)</u>

項目	於二零二零年 六月三十日 美元 (未經審核)	於二零一九年 十二月三十一日 美元
總資產	<u>69,907,625</u>	<u>71,321,074</u>
總負債	<u>25,929,894</u>	<u>27,100,248</u>
總股東權益	<u>43,977,731</u>	<u>44,220,826</u>

下列AESE截至二零一九年及二零二零年六月三十日止三個月的主要財務數據已按照美國公認會計原則編製：

項目	截至六月三十日止三個月	
	二零二零年 美元 (未經審核)	二零一九年 美元 (未經審核)
收入		
個人體驗	699,327	3,219,424
多平台內容	705,251	1,740,704
互動式	<u>3,177,709</u>	<u>2,378,218</u>
總收入	<u>4,582,287</u>	<u>7,338,346</u>
成本及支出		
個人體驗(不包括折舊及攤銷)	507,112	854,314
多平台內容(不包括折舊及攤銷)	563,833	1,540,568
互動式(不包括折舊及攤銷)	740,600	514,967
線上營運支出	339,210	151,354
銷售及市場推廣支出	292,485	1,035,887
一般及行政支出	3,674,880	4,253,990
以股份為基礎的酬金	331,638	—
折舊及攤銷	1,767,832	1,731,662
投資於ESA的減值	<u>1,138,631</u>	<u>—</u>
成本及支出總額	<u>9,356,221</u>	<u>10,082,742</u>

## 營運業績說明

### 截至二零二零年六月三十日止六個月與截至二零一九年六月三十日止六個月的比較

#### 收入

個人體驗收入由截至二零一九年六月三十日止六個月約6.0百萬美元減少約3.0百萬美元或50%至截至二零二零年六月三十日止六個月約3.0百萬美元。個人體驗收入的減少主要由於新型冠狀病毒疫情而導致政府下令關閉我們的設施、節目延後舉行及保持社交距離等措施，致使個人體驗項目產生的收入(包括門券、商品、餐飲收入及贊助收入)減少。

多平台內容收入由截至二零一九年六月三十日止六個月約2.8百萬美元減少約0.9百萬美元或32%至截至二零二零年六月三十日止六個月約1.9百萬美元，主要有關音樂版權收入減少。音樂版權每季度進行估計，並於其後向本公司呈報實際版權盈利時核實。與截至二零一九年六月三十日止六個月相比，音樂版權於截至二零二零年六月三十日止六個月錄得減少0.7百萬美元，是由於各期間實際錄得收費所致。

互動式收入由截至二零一九年六月三十日止六個月約4.8百萬美元增加約0.9百萬美元或20%至截至二零二零年六月三十日止六個月約5.7百萬美元。互動式收入的增加完全有關世界撲克巡迴賽業務，且主要由於新型冠狀病毒疫情而實行強制隔離及留在家中的措施，致使社交遊戲收入增加。

#### 成本及支出

個人體驗成本(不包括折舊及攤銷)由截至二零一九年六月三十日止六個月約2.0百萬美元減少約0.5百萬美元或26%至截至二零二零年六月三十日止六個月約1.5百萬美元。個人體驗成本減少主要有關新型冠狀病毒疫情而導致節目延後或取消，致使個人體驗收入減少所致。

多平台內容成本(不包括折舊及攤銷)由截至二零一九年六月三十日止六個月約2.1百萬美元減少約1.1百萬美元或52%至截至二零二零年六月三十日止六個月約1.0百萬美元，此主要與新型冠狀病毒疫情期間產生的製作成本減少有關。

互動式成本(不包括折舊及攤銷)由截至二零一九年六月三十日止六個月約1.4百萬美元增加約0.3百萬美元或23%至截至二零二零年六月三十日止六個月約1.7百萬美元，此主要由於期內互動式收入增加所致。

線上營運支出由截至二零一九年六月三十日止六個月約0.3百萬美元增加約0.3百萬美元或95%至截至二零二零年六月三十日止六個月約0.6百萬美元，此主要由於產生的軟件維護費用增加所致。

銷售及市場推廣支出由截至二零一九年六月三十日止六個月約1.7百萬美元減少約0.8百萬美元或45%至截至二零二零年六月三十日止六個月約0.9百萬美元，此由於新型冠狀病毒疫情導致二零二零年舉行活動減少所致。

截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月的一般及行政支出均約為8.6百萬美元。一般及行政成本增加主要由於就作為一間公眾公司以及準備備案工作產生的會計、法律及顧問費用增加與截至二零一九年六月三十日止六個月就本公司股東於二零一九年七月五日所批准Black Ridge Acquisition Corp、Noble Link Global Limited及Allied Esports Media, Inc.之間的合併(「合併」)交易產生的相關支出減少有所抵銷所致。

以股份為基礎的酬金於截至二零二零年六月三十日止六個月約為4.3百萬美元。於截至二零二零年六月三十日止六個月內確認的以股份為基礎的酬金4.3百萬美元中，約0.6百萬美元與攤銷權益獎勵有關，及約3.7百萬美元乃就與Simon Equity Development, LLC所訂立託管協議以託管方式持有的現金退還後確認。截至二零一九年六月三十日止六個月，並無以股份為基礎的酬金。

折舊及攤銷由截至二零一九年六月三十日止六個月約3.4百萬美元增加約0.2百萬美元或5%至截至二零二零年六月三十日止六個月約3.6百萬美元。

於截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月的減值開支分別約1.1百萬美元及0.6百萬美元，乃與我們向Esports Arena LLC(「ESA」)作出的投資有關。

## 截至二零二零年六月三十日止三個月與截至二零一九年六月三十日止三個月的比較

### 收入

個人體驗收入由截至二零一九年六月三十日止三個月約3.2百萬美元減少約2.5百萬美元或78%至截至二零二零年六月三十日止三個月約0.7百萬美元。個人體驗收入的減少主要由於新型冠狀病毒疫情而導致政府下令關閉我們的設施、節目延後舉行及保持社交距離等措施，致使個人體驗項目產生的收入(包括門券、商品、餐飲收入及贊助收入)減少。

多平台內容收入由截至二零一九年六月三十日止三個月約1.7百萬美元減少約1.0百萬美元或60%至截至二零二零年六月三十日止三個月約0.7百萬美元，主要有關音樂版稅收入減少。音樂版稅每季度進行估計，並於其後向本公司呈報實際版稅盈利時核實。截至二零二零年六月三十日止三個月，我們錄得負音樂版稅約0.1百萬美元，包括估計季度音樂版稅約0.2百萬美元，因上個季度實際收費約0.3百萬美元而抵銷。截至二零一九年六月三十日止三個月，我們錄得正音樂版稅約0.7百萬美元，包括估計季度音樂版稅約0.3百萬美元，加上額外的實際金額約0.4百萬美元。

互動式收入由截至二零一九年六月三十日止三個月約2.4百萬美元增加約0.8百萬美元或34%至截至二零二零年六月三十日止三個月約3.2百萬美元。互動式收入的增加完全有關世界撲克巡迴賽業務，且主要由於新型冠狀病毒疫情而實行強制隔離及留在家中的措施，致使訂購收入及社交遊戲收入增加。

### **成本及支出**

個人體驗成本(不包括折舊及攤銷)由截至二零一九年六月三十日止三個月約0.9百萬美元減少約0.4百萬美元或41%至截至二零二零年六月三十日止三個月約0.5百萬美元。個人體驗成本減少主要有關新型冠狀病毒疫情而導致節目延後或取消，致使個人體驗收入減少所致。

多平台內容成本(不包括折舊及攤銷)由截至二零一九年六月三十日止三個月約1.5百萬美元減少約1.0百萬美元或63%至截至二零二零年六月三十日止三個月約0.5百萬美元，此主要由於新型冠狀病毒疫情導致暫停製作內容以來電視內容的有關製作成本減少所致。

互動式成本(不包括折舊及攤銷)由截至二零一九年六月三十日止三個月約0.5百萬美元增加約0.2百萬美元或44%至截至二零二零年六月三十日止三個月約0.7百萬美元，此主要與期內互動式收入增加有關。

線上營運支出由截至二零一九年六月三十日止三個月約0.2百萬美元增加約0.2百萬美元或125%至截至二零二零年六月三十日止三個月約0.3百萬美元，此主要與軟件維護費用增加有關。

銷售及市場推廣支出由截至二零一九年六月三十日止三個月約1.0百萬美元減少約0.7百萬美元或72%至截至二零二零年六月三十日止三個月約0.3百萬美元，此主要由於新型冠狀病毒疫情導致二零二零年舉行活動減少所致。

一般及行政支出由截至二零一九年六月三十日止三個月約4.3百萬美元減少約0.6百萬美元或14%至截至二零二零年六月三十日止三個月約3.7百萬美元。一般及行政成本減少主要由於截至二零一九年六月三十日止三個月就合併產生的會計、法律及顧問費用減少及期內賺取的紅利減少所致。

以股份為基礎的酬金於截至二零二零年六月三十日止三個月約為0.3百萬美元，為二零一九年九月及十一月期間授予的購股權及受限制股份的攤銷。截至二零一九年六月三十日止三個月，並無以股份為基礎的酬金。

折舊及攤銷由截至二零一九年六月三十日止三個月約1.7百萬美元增加約36千美元或2%至截至二零二零年六月三十日止三個月約1.8百萬美元。

本公司於截至二零二零年六月三十日止三個月錄得於ESA之投資減值約1.1百萬美元。截至二零一九年六月三十日止三個月，本公司並無錄得減值支出。

請參閱由AESE於美國證券交易委員會網站(<https://www.sec.gov>)及香港聯合交易所有限公司網站(<https://www.hkexnews.hk>)刊發的10-Q表格，以了解進一步詳情。

10-Q表格所載的AESE財務業績根據美國公認會計原則編製，該原則有別於本公司用作編製及呈列其財務資料的國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)，故10-Q表格所示財務資料不可與本公司所披露綜合財務業績內反映的AESE財務業績直接比較。因此，本公司無法保證AESE截至二零二零年六月三十日止六個月或任何期間的財務業績將與本公司本身綜合財務業績所呈列的AESE財務業績相同。

承董事會命  
聯眾國際控股有限公司  
主席兼執行董事  
李揚揚

北京，二零二零年八月十一日

於本公告日期，董事會包括執行董事李揚揚先生及高宏先生；非執行董事劉江先生、傅強女士、陳弦先生及胡文先生；以及獨立非執行董事黃勇教授、馬少華先生及陸京生先生。

\* 僅供識別