

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，並明確表示概不就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。



## Homeland Interactive Technology Ltd.

### 家鄉互動科技有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：3798)

#### 截至二零二零年六月三十日止六個月之中期業績公告

##### 財務摘要

	截至六月三十日止六個月		同比變動*
	二零二零年	二零一九年	(%)
	(未經審核)		
	(人民幣千元，百分比除外)		
收益	<b>387,174</b>	266,493	45.3
銷售成本	<b>(87,384)</b>	(61,364)	42.4
毛利	<b>299,790</b>	205,129	46.1
期內溢利及全面收入總額	<b>201,719</b>	104,134	93.7
非國際財務報告準則經調整純利**	<b>217,610</b>	144,610	50.5

\* 同比變動%指即期報告期間與去年同期之間的比較。

\*\* 非國際財務報告準則經調整純利以期內的未經審核溢利及全面收入總額，經調整以股份為基礎的薪酬及上市開支計算。

## 按虛擬產品類型劃分的收益

	截至六月三十日止六個月		同比變動*	截至十二月三十一日止年度
	二零二零年 (未經審核)	二零一九年 (未經審核)	(%)	二零一九年 (經審核)
	(人民幣千元，百分比除外)			
<b>自行開發的手機遊戲</b>				
虛擬代幣	<b>209,155</b>	143,049	<b>46.2</b>	265,449
私人遊戲房卡	<b>107,010</b>	96,628	<b>10.7</b>	196,086
第三方手機遊戲	<b>14,307</b>	26,816	<b>(46.6)</b>	41,639
	<b>330,472</b>	266,493	<b>24.0</b>	503,174
廣告收入	<b>56,702</b>	—	不適用	61,817
<b>總計</b>	<b><u>387,174</u></b>	<b><u>266,493</u></b>	<b><u>45.3</u></b>	<b><u>564,991</u></b>

\* 同比變動%指即期報告期間與去年同期之間的比較。

## 經營摘要

下表載列本集團的主要經營數據。

	於或截至該日止六個月		於或截至
	二零二零年	二零一九年	該日止年度
	六月三十日	六月三十日	二零一九年 十二月三十一日
<i>虛擬代幣</i>			
累計註冊玩家* (截至期末)	<b>187,650,619</b>	115,233,466	153,379,127
日活躍玩家(「DAUs」)** (截至期末)	<b>5,245,711</b>	4,759,576	4,892,931
付費玩家***	<b>4,681,147</b>	3,833,238	4,018,193
<i>私人遊戲房卡</i>			
累計註冊玩家* (截至期末)	<b>12,161,857</b>	8,143,724	10,024,502
DAUs** (截至期末)	<b>763,911</b>	745,784	751,820
付費玩家***	<b>133,876</b>	118,431	124,579

\* 累計註冊玩家指下載本公司任何手機遊戲應用程序至任何移動設備並於該移動設備進入該遊戲產品的玩家累計總數。

\*\* DAUs指於任何指定期間最後一個曆日的日活躍玩家人數。

\*\*\* 付費玩家指於任何指定期間，至少一次付費玩本公司的手機遊戲產品或購買本公司在手機遊戲產品中提供的虛擬代幣的玩家；於該期間付費超過一次的玩家僅算作一次。

家鄉互動科技有限公司(「本公司」)董事會(「董事會」)欣然公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(「報告期間」)的未經審核綜合業績(「中期業績」)。中期業績已經本公司核數師德勤•關黃陳方會計師行及本公司審核委員會(「審核委員會」)審閱。

## 業務概覽及展望

### 業務回顧

本集團是中國領先的本地化移動棋牌遊戲開發商及運營商，特別擅長本地化麻將及撲克遊戲。本集團亦開發及運營休閒遊戲。憑藉其龐大的玩家基礎，本集團於二零一八年八月初開始分銷第三方手機遊戲。鑒於手機遊戲社交功能需求與日俱增，本集團於二零一七年為部分麻將及撲克遊戲產品推出私人遊戲房間功能。

本集團大多數遊戲(包括最受歡迎的麻將類遊戲及鬥地主類遊戲)均是經典遊戲的再創造。本集團已開發不同的麻將及撲克遊戲玩法，以當地的區域遊戲規則、計分規則及俚語為特色，迎合不同地方玩家的各種傳統及偏好。截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團已成功擴大遊戲業務在中國的區域覆蓋範圍。本集團目前提供的本地化麻將遊戲玩法，至少覆蓋中國28個省及直轄市的部分縣城。在二零二零年上半年，本集團推出了53款新麻將遊戲玩法、12款新撲克遊戲玩法及兩款新休閒遊戲玩法。

財務表現方面，本集團於二零二零年上半年繼續穩健發展，截至二零二零年六月三十日止六個月的收益及毛利為人民幣387.2百萬元及人民幣299.8百萬元，分別較上年同期增加約45.3%及46.1%，主要原因為本公司進一步開發本集團的遊戲組合及增加推廣活動，以提高玩家黏性和促進在遊戲中進行購買，使得二零二零年上半年本集團的累計註冊玩家及DAUs大幅增加，而廣告收入亦有所增加。於二零二零年上半年，本集團確認廣告收入人民幣56.7百萬元，而用戶點擊廣告可以獲得免費的私人遊戲房卡和虛擬代幣作獎勵，以促進廣告收入。本集團二零二零年六月三十日止六個月的經調整純利(不包括以股份為基礎的薪酬人民幣15.9百萬元)約為人民幣217.6百萬元，較二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣144.6百萬元增加約50.5%。

業務發展方面，本集團不斷擴大遊戲組合、加強營銷能力和技術基礎設施，以擴大客戶基礎、提高玩家黏性和促進在遊戲中進行購買。於二零二零年六月三十日，本集團累計註冊玩家達到199,812,476人，較二零一九年六月三十日增加62.0%。二零二零年六月三十日，本集團的DAUs增至6,009,622人，較二零一九年六月三十日增加9.2%。截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團的付費玩家達到4,815,023人，較截至二零一九年六月三十日止六個月增加21.8%。

自二零一九年十二月爆發COVID-19病毒以來，中華人民共和國（「中國」）政府已實施旅遊限制等多項措施防止COVID-19病毒傳播。該等措施使大眾有更多時間留在家中，導致二零二零年上半年本集團的累計註冊玩家、DAUs及虛擬代幣和私人遊戲房卡的銷售額大幅上升。由於社交媒體平台的活躍用戶增加，我們通過網上社交媒體平台以更低的成本推廣遊戲，本集團因而得益。雖然限制旅遊等措施對本集團的線下遊戲推廣有相當影響，但觀乎二零二零年上半年玩家大幅增加，對本公司的業務負面影響有限。本公司相信COVID-19病毒對其業務的影響只屬短暫，且將密切監察進一步發展。

## 業務展望

二零二零年下半年，本集團會繼續實施以下策略，進一步鞏固在中國本地化棋牌遊戲行業的領先地位：

- 進一步開拓本集團的廣告收入。本集團將繼續與其他平台運營商合作，在遊戲內加入廣告欄位。此外，借助其用戶流量，本集團會繼續在其綜合遊戲平台提供廣告欄位。本集團發揮數據分析能力，將不斷開發各種策略，包括分析對玩家展示廣告的頻率和時間，盡量提高廣告收入。

- 進一步開發及優化本集團的遊戲組合，以提高玩家黏性。本集團計劃通過利用已有品牌名稱及開發額外本地化區域遊戲玩法以擴大在中國的地域覆蓋範圍。本集團的目標是將本地化遊戲玩法的覆蓋範圍擴大至全國，不包括台灣、西藏、青海、新疆及深圳。此外，本集團亦計劃推出更多休閒遊戲，以擴大整體遊戲組合，吸引不同興趣的玩家。
- 繼續加強研發及技術基礎設施。本集團將加大技術投資，進一步增強遊戲開發實力及基礎設施，尤其以強化遊戲特色及提升玩家體驗為重，這將有助於挽留玩家並提高玩家黏性。本集團將繼續開發遊戲產品的HTML5版本及其他潛在小程序，其將連接至各種支持HTML5的社交平台及網站。
- 加強營銷能力及提升品牌形象。本集團計劃投資推廣活動、在社交媒體平台、第三方網站、應用程序及電視上投放廣告以及贊助各項線上及線下遊戲比賽，以增加影響力及提高品牌知名度。
- 繼續尋找收購機會。二零一九年十月二十九日，本公司訂立無法律約束力的共識備忘錄，表示有意收購一間公司的全部股權，該公司主要從事棋牌遊戲開發及運營(特別注重本地化麻將遊戲)及於中國北部多個省份銷售私人遊戲房卡業務。於本公告日期，由於防止COVID-19病毒擴散而實施旅遊限制，磋商仍在進行但未就潛在收購訂立確實的協議。由於雙方打算就潛在收購按獨家的方式繼續磋商，因此即使共識備忘錄所列明的獨家磋商限制已屆滿，雙方同意維持現行安排，根據共識備忘錄規定共同保管誠意金。本公司會繼續進行磋商、盡職審查及評估該潛在收購。有關詳情請參閱載於本公告「管理層討論及分析—重大收購及未來主要投資計劃」一段。於二零二零年下半年，除上述潛在收購外，本集團將繼續尋找與中小型手機遊戲開發商及運營商的潛在合作或收購機會，可增加本身遊戲相關的資源，提高開發及營運能力，豐富遊戲市場經驗。

## 管理層討論與分析

### 財務回顧

#### 收益

截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團的收益約為人民幣387.2百萬元，較二零一九年同期的約人民幣266.5百萬元增加45.3%。收益增加主要是由於本公司進一步開發本集團的遊戲組合及增加推廣活動，以提高玩家黏性和促進在遊戲中進行購買，導致二零二零年上半年本集團的累計註冊玩家及DAUs大幅增加，而廣告收入亦有所增加。廣告收入是來自小程序所加入遊戲內廣告欄位的收益，通常按用戶點擊量計算。截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團銷售虛擬代幣、私人遊戲房卡及分銷第三方手機遊戲所得收益分別佔本集團收益總額約54.0%、27.6%及3.7%，而截至二零一九年六月三十日止六個月則分別約為53.7%、36.3%及10.1%。截至二零二零年六月三十日止六個月，廣告收入佔本集團總收益約14.6%。

#### 銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)僱員福利開支；(ii)第三方遊戲分銷渠道及支付供應商收取的佣金及費用；(iii)服務器相關及技術支持費用；及(iv)折舊及攤銷。本集團的銷售成本由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣61.4百萬元增加約42.4%至二零二零年同期的約人民幣87.4百萬元，主要是由於本集團業務增長與遊戲組合擴展步伐一致。尤其是，銷售成本增加主要是由於(i)向第三方分銷渠道及支付供應商支付的佣金及費用與本集團業務迅速增長步伐一致，增加人民幣19.4百萬元，亦由於我們增加使用第三方分銷渠道分銷遊戲；(ii)伺服器相關及技術支持費用增加人民幣5.6百萬元；及(iii)為配合本集團迅速發展，僱員福利開支增加人民幣0.6百萬元。

## 毛利及毛利率

因上文所述，本集團的毛利由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣205.1百萬元增加46.1%至二零二零年同期的約人民幣299.8百萬元。截至二零二零年六月三十日止六個月及二零一九年同期，本集團的毛利率維持穩定於77%。

## 其他收入

其他收入自截至二零一九年六月三十日止六個月的人民幣22.9百萬元大幅增加約61.5%至截至二零二零年六月三十日止六個月的人民幣37.0百萬元。增長主要是由於本集團為規模較小的遊戲運營商進行線下推廣營銷活動及提供技術支持服務導致截至二零二零年六月三十日止六個月確認服務收入人民幣25.3百萬元。部分的增長來自利息收入及政府補貼（從當地政府獲得的特定行業補貼）分別增加人民幣4.3百萬元及人民幣2.4百萬元。

## 匯兌虧損／收益，淨額

截至二零二零年六月三十日止六個月錄得匯兌收益主要是由於人民幣（人民幣）兌港元的匯率波動。

## 銷售及營銷開支

本集團的銷售及營銷開支由截至二零一九年六月三十日止六個月的人民幣46.9百萬元增加約8.1%至二零二零年同期的人民幣50.7百萬元。增加主要是由於本集團加大營銷力度以爭取及挽留玩家，導致廣告開支增加人民幣20.2百萬元，並被遊戲內推廣開支減少人民幣16.0百萬元所抵銷。

## 行政開支

本集團的行政開支由截至二零一九年六月三十日止六個月的人民幣14.0百萬元增加約42.1%至二零二零年同期的人民幣20.0百萬元。該增加主要是由於(i)本集團就法律合規、財務及其他相關事宜所獲諮詢服務產生的其他專業服務費增加人民幣1.5百萬元；(ii)本集團的辦公室租金、水電費和租賃權及樓宇的物業管理增加人民幣1.3百萬元；及(iii)折舊增加人民幣1.2百萬元，以及二零二零年上半年本集團業務增長導致辦公費、差旅、交通及招待開支整體增加。

## 除所得稅前溢利

本集團除所得稅前溢利由截至二零一九年六月三十日止六個月的人民幣126.4百萬元增加約95.7%至二零二零年同期的人民幣247.4百萬元。本集團除所得稅前溢利佔收益總額的百分比由截至二零一九年六月三十日止六個月的47.4%增至截至二零二零年六月三十日止六個月的63.9%，主要是由於本集團的業務大幅增長。

## 所得稅開支

所得稅開支由截至二零一九年六月三十日止六個月的人民幣22.3百萬元增加約105.2%至二零二零年同期的人民幣45.7百萬元，主要是由於截至二零二零年六月三十日止六個月產生的應課稅溢利增加。截至二零一九年及二零二零年六月三十日止六個月，本集團的實際稅率分別為17.6%及18.5%。本集團的實際稅率增加主要是由於上市後優惠稅率影響減少和不可扣減費用增加。

## 期內溢利及全面收入總額

本集團的期內溢利及全面收入總額由截至二零一九年六月三十日止六個月的人民幣104.1百萬元大幅增加約93.7%至截至二零二零年同期的人民幣201.7百萬元。截至二零一九年及二零二零年六月三十日止六個月，本集團的利潤率分別為39.1%及52.1%。利潤率增加主要是由於本集團的業務大幅增長。本公司擁有人應佔溢利及全面收入總額由截至二零一九年六月三十日止六個月的人民幣104.1百萬元增加約93.7%至截至二零二零年六月三十日止六個月的人民幣201.7百萬元。

## 非國際財務報告準則計量 — 經調整純利

為補充本集團按照國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）呈列的綜合財務報表，本公司亦採用未經審核非國際財務報告準則經調整純利作為額外財務計量，透過撇除我們認為並非業務表現指標性的非經常性及非現金項目的影響以評估我們的財務表現。本公司管理層相信，連同相應國際財務報告準則計量一併呈列非國際財務報告準則計量，可為投資者提供有關本集團財務狀況和經營業績的有用資料。國際財務報告準則並無界定「經調整純利」一詞。本集團經營所處行業的其他公司計算該非國際財務報告準則項目的方式可能與本集團不同。經調整純利用作分析工具有重大限制，原因是經調整純利並未包括影響本集團報告期純利的所有項目，因此不應獨立考慮或作為根據國際財務報告準則報告下本集團業績分析的替代。

下表載列所示期間經調整純利的計算：

	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
期內溢利	201,719	104,134
加：		
上市相關開支	—	14,019
以股份為基礎的薪酬	15,891	26,457
	<u>217,610</u>	<u>144,610</u>
經調整純利	<u>217,610</u>	<u>144,610</u>

除去向主要僱員支付以股份為基礎的薪酬的非現金項目，截至二零二零年六月三十日止六個月的經調整純利為約人民幣217.6百萬元，較二零一九年上半年的約人民幣144.6百萬元增加50.5%。

### 流動資金及資本來源

截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團主要以經營活動所得現金為營運提供資金。本集團擬借助內部資源及通過自身可持續增長為擴張及業務營運提供資金。

本集團對其庫務政策採取審慎的財務管理方針。董事會緊密監察本集團的流動資金狀況以確保本集團的資產、負債及其他承擔的流動資金結構可不時應付其資金需求。

### 現金及現金等價物

本集團主要於中國經營業務，其交易及收益主要以人民幣計值。本集團擁有若干以港元及美元計值的現金及現金等價物以及貿易應收款項，面臨人民幣兌港元及美元匯率波動所產生的外匯風險。於二零二零年六月三十日，本集團有現金及現金等價物約人民幣603.2百萬元(二零一九年十二月三十一日：約人民幣502.4百萬元)，主要包括銀行現金。人民幣603.2百萬元中約人民幣567.2百萬元以人民幣計值，約人民幣24.8百萬元以港元計值及約人民幣11.2百萬元以美元計值。本集團目前並不對沖以外幣進行的交易。本集團已於二零二零年六月向其股東派付截至二零一九年十二月三十一日止年度約人民幣83.0百萬元的末期股息。

目前本集團並無進行外幣對沖政策。董事會將監控有關風險，如有需要將考慮對可能產生的重大外幣風險予以對沖。

### **借款**

截至二零二零年六月三十日止六個月，除相關租期的租賃負債合共人民幣11.6百萬元外，本集團並無任何短期或長期銀行借款，亦無未償還銀行及其他借款以及其他債務。

### **資產負債比率**

由於截至二零二零年六月三十日並無負債，故資產負債比率為零。

### **資產抵押**

截至二零二零年六月三十日，本集團並無質押任何資產。

### **資本開支**

截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團的資本開支約為人民幣9.7百萬元(截至二零一九年六月三十日止六個月：約人民幣3.2百萬元)，主要包括購買辦公室傢俬及設備、汽車、租賃物業裝修及購買遊戲軟件版權及商標的開支。本集團使用經營產生的現金流量及全球發售所得款項為資本開支提供資金。截至二零二零年六月三十日止六個月的資本開支增加是由於本集團業務增長而增加購買遊戲軟件版權及商標。

### **或然負債及擔保**

截至二零二零年六月三十日，本集團並無任何未入賬的重大或然負債、擔保或任何針對本集團的訴訟。

## 重大收購及主要投資的未來計劃

二零一九年十月二十九日，本公司訂立無法律約束力的共識備忘錄，表示有意購買吉林省心悅網絡科技有限公司（「目標公司」）的全部股權。目標公司於中國註冊成立，主要從事棋牌遊戲開發及運營（特別注重本地化麻將遊戲）以及私人遊戲房卡業務，覆蓋中國北部多個省份，包括黑龍江、吉林、遼寧、陝西、河北及甘肅省。有關潛在收購事項的更多資料載於本公司二零一九年十月二十九日的公告。於本公告日期，由於防止COVID-19病毒擴散而實施旅遊限制，磋商仍在進行但未就潛在收購訂立確實的協議。由於雙方打算就潛在收購按獨家的方式繼續磋商，因此即使共識備忘錄所列明的獨家磋商限制已屆滿，雙方同意維持現行安排，根據共識備忘錄規定共同保管誠意金。本公司會繼續進行磋商、盡職審查及評估該潛在收購。倘若本公司決定進行收購，則會運用本公司內部資源（包括經營所得現金及全球發售所得款項）支付收購，視乎與賣方商討的收購條款而定。

除上文所披露者外，截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團並無進行任何重大收購或出售。然而，本集團計劃通過與本地中小型手機遊戲開發商及運營商的潛在合作或對其進行戰略收購來探索機會，從而增加遊戲相關來源，提高開發及營運能力，並豐富遊戲市場經驗。本集團會將利用全球發售所得款項以支付任何該等收購事項。

## 僱員及員工成本

本公司於二零二零年上半年已增聘遊戲開發員、工程人員及營銷人員，以配合本公司的業務擴展。計及二零二零年上半年離職的僱員後，本集團共有475名全職僱員，主要位於中國內地。具體而言，80名僱員負責本集團的研發、175名負責遊戲開發、75名負責技術支持、55名負責客戶服務、40名負責營銷及50名負責營運及一般行政事宜。截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團產生的員工成本總額約為人民幣50.2百萬元，而二零一九年同期則約為人民幣60.9百萬元。該減少主要是由於向主要僱員支付以股份為基礎的薪酬減少約人民幣10.6百萬元。

本集團為新員工提供入職介紹及培訓，並為初級員工提供持續內部培訓。本集團相信上述培訓可提升員工的技能及生產力。本集團向員工提供基本工資及以績效為基礎的花紅。本公司亦已採納購股權計劃及股份獎勵計劃，以激勵僱員及高級管理層，並使其利益與本公司的利益保持一致。

## 中期綜合損益及其他全面收益表

	附註	截至六月三十日止六個月	
		二零二零年 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 人民幣千元 (未經審核)
收益	3	387,174	266,493
銷售成本	4	<u>(87,384)</u>	<u>(61,364)</u>
毛利		299,790	205,129
其他收入	5	37,049	22,940
銷售及營銷開支		(50,682)	(46,892)
行政開支		(19,951)	(14,036)
其他開支		(5,000)	—
上市開支		—	(14,019)
租賃負債利息		(443)	(284)
以股份為基礎的支付開支		(15,891)	(26,457)
匯兌收益，淨額		<u>2,545</u>	<u>23</u>
除所得稅前溢利		247,417	126,404
所得稅開支	7	<u>(45,698)</u>	<u>(22,270)</u>
期內溢利及全面收益總額	8	<u><u>201,719</u></u>	<u><u>104,134</u></u>
每股盈利(人民幣分)			
— 基本	9	<u><u>16.23</u></u>	<u><u>12.07</u></u>
— 攤薄		<u><u>16.07</u></u>	<u><u>12.02</u></u>

## 簡明綜合財務狀況表

	附註	二零二零年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備	10	45,455	43,473
使用權資產	10	11,864	14,350
無形資產		2,655	2,630
按公平值計量且其變動計入其他全面收益(「按公平值計量且其變動計入其他全面收益」)的股本工具		18,450	14,000
貸款予僱員		8,886	1,900
租賃及其他按金		2,316	2,178
遞延稅項資產		2,462	504
		<b>92,088</b>	<b>79,035</b>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	11	50,665	49,326
預付款項及其他應收款項	12	141,098	98,008
現金及現金等價物		603,164	502,367
		<b>794,927</b>	<b>649,701</b>
<b>流動負債</b>			
貿易及其他應付款項	13	42,728	47,337
遞延收益	14	38,991	24,771
應付稅項		42,489	25,650
租賃負債		2,951	4,427
		<b>127,159</b>	<b>102,185</b>
<b>流動資產淨值</b>		<b>667,768</b>	<b>547,516</b>
<b>總資產減流動負債</b>		<b>759,856</b>	<b>626,551</b>
<b>非流動負債</b>			
租賃負債		8,691	9,974
<b>資產淨值</b>		<b>751,165</b>	<b>616,577</b>
<b>資本及儲備</b>			
股本	15	41	41
股份獎勵計劃所持股份		—	(2)
儲備		751,124	616,538
<b>總權益</b>		<b>751,165</b>	<b>616,577</b>

## 中期綜合權益變動表

	本公司擁有人應佔							
	實繳 資本／股本 人民幣千元	股份獎勵 計劃所持 股份 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	法定儲備 人民幣千元	其他儲備 人民幣千元	以股份為 基礎的		總權益 人民幣千元
						薪酬儲備 人民幣千元	保留溢利 人民幣千元	
於二零一九年一月一日(經審核)	27	—	—	15,027	19,714	—	177,967	212,735
期內溢利及全面收入總額	—	—	—	—	—	—	104,134	104,134
確認為分派的股息	—	—	(177,000)	—	—	—	—	(177,000)
根據股份獎勵計劃確認以股份為 基礎的支付開支	—	—	—	—	—	26,457	—	26,457
發行股份獎勵計劃所持股份	3	(3)	—	—	3	—	—	3
於二零一九年六月三十日 (未經審核)	<u>30</u>	<u>(3)</u>	<u>(177,000)</u>	<u>15,027</u>	<u>19,717</u>	<u>26,457</u>	<u>282,101</u>	<u>166,329</u>
於二零二零年一月一日(經審核)	41	(2)	139,615	15,027	19,717	57,424	384,755	616,577
期內溢利及全面收入總額	—	—	—	—	—	—	201,719	201,719
根據股份獎勵計劃確認以股份為 基礎的支付開支	—	—	—	—	—	2,877	—	2,877
根據股份獎勵計劃歸屬獎勵股份	—	2	56,951	—	—	(56,953)	—	—
根據購股權計劃確認以股份為基 礎的支付開支	—	—	—	—	—	13,014	—	13,014
確認為分派的股息	—	—	(83,022)	—	—	—	—	(83,022)
於二零二零年六月三十日 (未經審核)	<u>41</u>	<u>—</u>	<u>113,544</u>	<u>15,027</u>	<u>19,717</u>	<u>16,362</u>	<u>586,474</u>	<u>751,165</u>

## 中期綜合現金流量表

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 人民幣千元 (未經審核)
經營活動所得現金淨額	<u>190,322</u>	<u>127,675</u>
投資活動		
已收利息	6,434	2,104
購買按公平值計量且其變動計入其 他全面收益的股本工具	(5,450)	—
購買物業、廠房及設備	(3,559)	(277)
購買無形資產	(726)	(1,877)
退還租金按金	—	10
投資活動所用現金淨額	<u>(3,301)</u>	<u>(40)</u>
融資活動		
已付股息	(83,022)	—
償還租賃負債	(3,202)	(1,225)
已付發行成本	—	(4,148)
融資活動所用現金淨額	<u>(86,224)</u>	<u>(5,373)</u>
現金及現金等價物增加淨額	100,797	122,262
期初現金及現金等價物	<u>502,367</u>	<u>218,195</u>
期末現金及現金等價物 (以現金及現金等價物呈列)	<u><u>603,164</u></u>	<u><u>340,457</u></u>

## 綜合中期財務資料附註

### 1. 一般資料及呈列基準

#### 一般資料

家鄉互動科技有限公司(「本公司」)為於二零一八年五月七日在開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司。本公司註冊辦事處為Maples Corporate Services Limited的辦事處(地址為PO Box 309, Uglund House, Grand Cayman, KY1-1104, Grand Cayman Islands), 主要營業地點地址為中華人民共和國(「中國」)廈門思明區台南路77號匯金大廈7A樓。本公司由吳承澤先生、蔣明寬先生及蘇波先生(統稱「創辦人」)控制。

本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)主要從事在中國開發、發行及運營手機遊戲。

本公司股份自二零一九年七月四日(「上市日期」)起在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板上市(「上市」)。

簡明綜合財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列, 與本公司及其附屬公司的功能貨幣相同。

#### 編製及呈列基準

簡明綜合財務報表已根據國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)頒佈的國際會計準則第34號「中期財務報告」及聯交所證券上市規則(「上市規則」)附錄十六的適用披露規定編製。

#### 本中期期間重大事件

Covid-19的爆發及隨後的隔離措施以及不少國家實施的旅遊限制對全球經濟及商業環境造成負面衝擊, 並直接及間接影響本集團的營運。由於本集團通過在線平台開展服務, 於本中期期間, 客戶將更多時間花費在手機遊戲上, 本集團相應擴充手機遊戲業務。

## 2. 主要會計政策

簡明綜合財務報表按歷史成本基準編製，惟按公平值計量的金融工具(倘適用)除外。

除採用經修訂國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)而新增的會計政策之外，截至二零二零年六月三十日止六個月簡明綜合財務報表所採用的會計政策及計算方法與本集團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呈列者相同。

### 採用經修訂國際財務報告準則

在本中期期間，本集團已首次採用自二零二零年一月一日或其後開始年度強制生效的國際財務報告準則之概念框架指引之修訂及以下國際會計準則理事會頒佈的經修訂國際財務報告準則，以編製本集團的簡明綜合財務報表：

國際會計準則第1號及國際會計準則第8號的修訂	重要性的定義
國際財務報告準則第3號的修訂	業務的定義
國際財務報告準則第9號、國際會計準則第39號及國際財務報告準則第7號的修訂	基準利率改革

在本期間採用國際財務報告準則之概念框架指引之修訂及經修訂國際財務報告準則對本集團當期及之前期間的財務狀況及表現並無重大影響，及／或對簡明綜合財務報表披露的內容亦無影響。

### 3. 收益及分部資料

收益指(1)就自主開發的手機遊戲銷售虛擬代幣及私人遊戲房卡的收入；(2)第三方手機遊戲收入；及(3)廣告收入。本集團的經營活動由專注於中國手機遊戲開發及運營的單一經營分部進行。該經營分部乃基於大致符合國際財務報告準則的中國適用相關會計準則及財務規例編製的內部管理報告予以識別，由主要經營決策者(「**主要經營決策者**」)吳先生(本集團首席執行官)定期審閱，旨在作出資源分配及評估分部表現。主要經營決策者審閱本集團的整體財務業績，以作出表現評估。由於分部資產或分部負債並無定期提供予主要經營決策者，因而並無呈列分部資產或分部負債的分析。

從自主開發的手機遊戲及第三方手機遊戲所得收益在客戶獲取服務控制權的時間點(即客戶在自主開發的手機遊戲中使用虛擬代幣及私人遊戲房卡或客戶將平台中的虛擬鑽石兌換為相關第三方手機遊戲中的虛擬代幣時)確認。

廣告收入於第三方平台投放的廣告在遊戲界面展示當時確認。於上個中期期間，管理層將廣告收入視為其他收入。截至二零一九年十二月三十一日止年度下半年，管理層了解到該項收入具有潛力而改變營運策略，更加注重發展該收入流，並於本中期內列為本集團的部分收益。

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  
 (未經審核) (未經審核)

來自以下各項的收入：

— 自主開發的手機遊戲

虛擬代幣	<b>209,155</b>	143,049
私人遊戲房卡	<b>107,010</b>	96,628
— 第三方手機遊戲 — 虛擬鑽石	<b>14,307</b>	26,816
	<b>330,472</b>	266,493
廣告收入	<b>56,702</b>	—
	<b>387,174</b>	266,493

本集團擁有大量客戶，在兩段期間概無任何個別客戶的收益佔本集團收益的10%或以上。

#### 地理資料

本集團在兩段期間均於一個地理分部內經營，因為其來自持續經營的所有收益均於中國產生及其所有非流動資產位於中國。因此，並無呈報地理分部資料。

#### 4. 銷售成本

銷售成本分析如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 人民幣千元 (未經審核)
僱員福利開支	24,066	23,508
分銷渠道及支付供應商收取的佣金及費用	49,320	29,918
服務器相關及技術支持費用	10,912	5,281
折舊及攤銷	2,060	2,190
其他	1,026	467
	<u>87,384</u>	<u>61,364</u>

#### 5. 其他收入

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 人民幣千元 (未經審核)
服務收入(附註a)	25,263	8,536
政府補貼(附註b)	4,832	2,420
利息收入	6,434	2,104
廣告收入	—	9,769
其他	520	111
	<u>37,049</u>	<u>22,940</u>

附註：

- (a) 服務收入指就線下推廣營銷活動及提供技術支持服務向合約客戶收取的金額，於進行服務時確認。
- (b) 政府補貼主要指自政府機關取得的多個行業特定補貼，以補貼本集團於業務過程中已產生的研發成本，以及為獎勵本集團為地方經濟提供技術創新及支持的努力而設的政府激勵，且並無將予產生的未來相關成本。並無與該等已確認的政府補貼相關的未達成條件。

## 6. 股息

於本中期內，截至二零一九年十二月三十一日止年度的末期股息每股人民幣0.0661元(相當於0.0728港元)(二零一九年：無)已宣派及派付予本集團擁有人。中期期間宣派及派付的末期股息總額為人民幣83,022,000元(二零一九年：無)。

## 7. 所得稅開支

就兩段中期期間，根據現行法律、詮釋及慣例，本集團就於中國經營的附屬公司所作的所得稅撥備一直按估計應課稅溢利25%的稅率計算。

家鄉互動(廈門)網絡科技有限公司(「家鄉互動」)於二零一六年獲認定為企業所得稅法中的「雙軟企業」(「雙軟企業」)。因此，根據相關稅務法規，倘每年符合雙軟企業的標準，自首個獲利年度二零一六年開始，家鄉互動兩年內獲豁免企業所得稅，其後三年適用稅率減半。因此，兩段中期期間，家鄉互動實際所得稅率為12.5%。

吉林省鑫澤網絡技術有限公司(「吉林鑫澤」)及吉林省宇柯網絡科技有限公司(「吉林宇柯」)分別於二零一七年及二零一八年獲認定為企業所得稅法中的「高新技術企業」(「高新技術企業」)，有效期為三年。吉林鑫澤於二零二零年再次獲認定為高新技術企業，有效期亦為三年。根據企業所得稅法，倘符合高新技術企業的標準，吉林鑫澤及吉林宇柯於兩段中期期間將有權享有優惠所得稅稅率15%。

本集團所得稅開支分析如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 人民幣千元 (未經審核)
即期稅項 — 中國企業所得稅	47,656	22,270
遞延稅項	(1,958)	—
	<u>45,698</u>	<u>22,270</u>

## 8. 期內溢利

期內溢利於扣除下列各項後計算：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 人民幣千元 (未經審核)
有關土地及樓宇短期租賃的租賃開支	510	563
折舊及攤銷	2,828	2,299
核數師薪酬	928	500
使用權資產折舊	2,273	1,361
捐款(計入其他開支)(附註)	5,000	—
董事薪酬	1,977	1,180
其他員工成本：		
薪金及其他實物福利	32,032	30,313
退休福利成本	305	2,928
以股份為基礎的員工付款	15,891	26,457
員工成本總額	<u>50,205</u>	<u>60,878</u>

附註：於本中期內，本集團就Covid-19向武漢市慈善總會捐款人民幣5,000,000元。

## 9. 每股盈利

本公司擁有人應佔每股基本及攤薄盈利乃基於以下數據計算：

	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
	(未經審核)	(未經審核)
<b>盈利</b>		
用於計算每股基本及攤薄盈利的盈利：		
— 本公司擁有人應佔溢利	<b><u>201,719</u></b>	<b><u>104,134</u></b>
	<b>股份數目</b>	
	二零二零年	二零一九年
	(未經審核)	(未經審核)
<b>股份數目</b>		
就計算每股基本盈利的普通股加權平均數	<b>1,242,564,522</b>	862,724,000
股份獎勵計劃及購股權計劃的潛在普通股攤薄影響	<b><u>12,595,288</u></b>	<u>3,434,934</u>
就計算每股攤薄盈利的本公司普通股加權平均數	<b><u>1,255,159,810</u></b>	<b><u>866,158,934</u></b>

每股基本盈利乃基於本公司擁有人應佔期內溢利及本公司普通股的加權平均數計算，當中計及期內已發行及發行在外股份並假設重組及股份分拆(如附註15所披露)於二零一九年一月一日生效，惟不包括持作股份獎勵計劃的普通股(視作庫存股份)。

## 10. 物業、廠房及設備及使用權資產

於本中期內，本集團的租賃物業裝修及汽車支出為人民幣3,559,000元(截至二零一九年六月三十日止六個月：人民幣277,000元)。

此外，於本中期內，本集團終止一項租賃協議，而終止協議造成損失人民幣32,000元。

## 11. 貿易應收款項

	於二零二零年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一九年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	50,665	49,326
減：減值撥備	—	—
總計	<u>50,665</u>	<u>49,326</u>

貿易應收款項由應收分銷渠道或支付供應商款項及廣告代理組成。授予分銷渠道或支付供應商的貿易應收款項的信用期通常為0至60天。基於發票日期呈列的貿易應收款項的賬齡分析如下：

	於二零二零年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一九年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至30天	32,679	44,061
31至60天	16,079	3,209
61至90天	1,622	1,390
91至180天	—	411
超過180天	285	255
總計	<u>50,665</u>	<u>49,326</u>

於釐定貿易應收款項的可收回性時，本集團考慮自初步授出信貸當日起至報告日期貿易應收款項信貸質素的任何變動。期內，既未逾期亦未減值的貿易應收款項的信貸質素並無變動。

## 12. 預付款項及其他應收款項

	於二零二零年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零一九年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
潛在收購的按金(附註a)	75,000	75,000
廣告及宣傳費預付款項	2,123	6,195
預付廣告費(附註b)	22,746	—
向僱員墊款	4,167	2,469
服務收入應收款項	26,508	8,486
研發費用預付款項	5,644	3,260
服務器相關費用預付款項	1,345	298
支付寶賬戶結餘(附註c)	414	250
租賃費用預付款項	60	121
專業費用預付款項	49	—
其他	3,042	1,929
	<hr/>	<hr/>
總計	<b>141,098</b>	<b>98,008</b>
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

附註：

- (a) 二零一九年十月二十九日，本公司與吉林省鑫寶科技合夥企業(有限合夥)(「**鑫寶科技**」)及羅威先生(統稱「**賣方**」)訂立無法律約束力的共識備忘錄(「**共識備忘錄**」)，本公司表示有意自賣方收購吉林心悅網絡科技有限公司(「**吉林心悅**」)的全部股權。吉林心悅主要從事棋牌遊戲開發及運營(特別注重本地化麻將遊戲)及銷售私人遊戲房卡業務，覆蓋中國北部多個省份，包括黑龍江、吉林、遼寧、陝西、河北及甘肅省。根據共識備忘錄，於簽訂共識備忘錄後五個營業日內，本公司須將可全數退還的保證金人民幣75,000,000元轉至吉林鑫澤及鑫寶科技共管的銀行賬戶。同日，吉林鑫澤與賣方就持有及釋放保證金的安排訂立協議。倘未能於簽訂共識備忘錄後的六個月內完成潛在收購，保證金全額連同利息須退還予吉林鑫澤。然而，Covid-19爆發導致收購暫停，本公司與賣方簽訂補充協議，將共識備忘錄的屆滿日期延至二零二零年十二月三十一日。倘未能於二零二零年十二月三十一日前完成潛在收購，保證金全額連同利息須退還予吉林鑫澤。
- (b) 自二零二零年一月一日起，微信小遊戲平台開始收取渠道費，同時將充值金額按一定比例獎勵予遊戲開發商作為廣告積分，積分僅可用於購買微信小遊戲平台的廣告服務。該項結餘指本期末尚未動用的廣告積分。
- (c) 支付寶賬戶結餘指玩家通過支付寶支付予本集團的銷售所得款項(已結算但尚未從本集團支付寶賬戶轉入銀行賬戶)。本集團認為，支付寶賬戶結餘的信用風險甚低，因為支付寶來自並無違約歷史而信譽良好的支付供應商。期內並無就貿易應收款項作出減值。

### 13. 貿易及其他應付款項

	二零二零年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
應付薪金及員工福利	15,322	20,520
應計銷售及營銷開支	13,656	10,479
其他應付稅項	8,017	7,434
應付遊戲開發商款項(附註)	2,474	2,607
應付分銷渠道款項	909	—
應計行政開支	570	4,137
應付租賃物業裝修款項	550	—
收購按公平值計量且其變動計入其他 全面收益的股本工具的應付代價	—	1,000
其他	1,230	1,160
	<u>42,728</u>	<u>47,337</u>
總計	<u>42,728</u>	<u>47,337</u>

附註：結餘指自遊戲玩家收取的銷售所得款項，本集團(作為分銷商)於扣除按預定比率計算本集團有權享有的佣金收入及收取自遊戲開發商的可退還按金後向遊戲開發商償還有關款項。

下表為按發票日期呈列的貿易應付款項賬齡分析。

	二零二零年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 十二月三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至30天	<u>909</u>	<u>—</u>

## 14. 遞延收益

遞延收益指客戶就本集團手機遊戲以預付虛擬代幣及私人遊戲房卡的形式預付的服務費，於各期間尚未就此提供相關服務。由於未履行的履約責任將於一年內確認為收益，因此，遞延收益確認為流動負債。

	虛擬代幣 人民幣千元	私人 遊戲房卡 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零二零年一月一日(經審核)	9,943	14,828	24,771
銷售所得款項，扣除稅項	228,092	116,600	344,692
期內確認收益	<u>(223,462)</u>	<u>(107,010)</u>	<u>(330,472)</u>
於二零二零年六月三十日 (未經審核)	<u>14,573</u>	<u>24,418</u>	<u>38,991</u>

## 15. 股本

	股份數目	美元
<b>法定</b>		
於二零一九年一月一日	5,000,000,000	50,000
分拆的影響(附註a)	<u>5,000,000,000</u>	<u>—</u>
於二零一九年六月三十日、二零二零年 一月一日及二零二零年六月三十日	<u>10,000,000,000</u>	<u>50,000</u>
<b>已發行及悉數繳足</b>		
於二零一九年一月一日	431,362,000	4,314
分拆於二零一九年五月二十四日完成的 影響(附註a)	<u>431,362,000</u>	<u>—</u>
於二零一九年六月六日發行股份(附註b)	<u>79,276,000</u>	<u>396</u>
於二零一九年六月三十日	<u>942,000,000</u>	<u>4,710</u>
於二零二零年一月一日及 二零二零年六月三十日	<u>1,256,000,000</u>	<u>6,280</u>
於簡明綜合財務報表列示		<u>人民幣41,000元</u>

附註：

- (a) 於二零一九年五月二十四日，本公司將其全部已發行及未發行普通股(每股面值0.00001美元)分拆為兩股普通股(每股面值0.000005美元)。該股份分拆完成後，法定股本變更為50,000美元(分為10,000,000,000股每股面值0.000005美元的股份)，已發行股份變更為4,314美元(分為862,724,000股每股面值0.000005美元的股份)。新股於所有方面與現有股份享有同等地位。
- (b) 於二零一九年六月六日，已向股份獎勵計劃受託人所委任的獨立代理人按面值配發及發行合共79,276,000股股份。新股於所有方面與現有股份享有同等地位。

## 16. 關聯方交易

除下文及其他附註所披露者外，概無其他重大關聯方交易。

### 主要管理人員酬金

已付或應付主要管理人員(包括董事、首席執行官及其他高級行政人員)的酬金列示如下：

	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
	(未經審核)	(未經審核)
薪金、花紅、津貼及實物福利	4,671	5,595
以股份為基礎的付款	15,891	26,457
總計	<u>20,562</u>	<u>32,052</u>

## 其他資料

### 中期股息

董事會不建議派付截至二零二零年六月三十日止六個月的中期股息(截至二零一九年六月三十日止六個月：每股普通股人民幣0.0438元(相當於0.0485港元))。

### 購買、出售及贖回本公司上市證券

本公司及其附屬公司概無於報告期間購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

### 全球發售所得款項用途

本公司股份於二零一九年七月四日於聯交所上市，全球發售所得款項淨額約363.8百萬港元。本公司已按照，並將會繼續按照二零一九年六月十八日招股章程所列目的運用所得款項淨額。

### 報告期後事項

自報告期結束後至本公告日期，並無任何對本集團有重大影響的事件。

## 遵守企業管治守則

本公司於報告期內一直遵守上市規則附錄十四所載企業管治守則(「**企業管治守則**」)所載適用守則條文，惟偏離守則條文第A.2.1條除外，該條規定主席及首席執行官的角色應有區分，不應由一人同時兼任。

吳承澤先生(「**吳先生**」)擔任本公司主席兼首席執行官，有豐富的遊戲行業經驗。吳先生負責本集團整體發展策略及業務規劃的制訂及執行，自二零零九年本公司成立以來，對本公司的增長及業務擴展至關重要。董事會認為由同一人擔任主席及首席執行官有利於本集團管理。高級管理層及董事會由經驗豐富且能幹的人才組成，在營運過程中會確保權力及權限的平衡。董事會現由五名執行董事(包括吳先生)及三名獨立非執行董事組成，因此，本公司認為其在組合上具備適當程度的獨立元素。

為了遵守企業管治守則及保持本公司高標準的企業管治常規，董事會將繼續檢討及監察本公司常規。

## 遵守董事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**」)，作為本身董事證券交易的行為守則。經本公司作出特定查詢後，全體董事均確認於報告期內一直遵守標準守則。

## 審核委員會

本公司已成立審核委員會，書面職權範圍乃遵照上市規則第3.21條以及企業管治守則制訂。截至本公告日期，審核委員會由本公司三名獨立非執行董事余立文先生、張玉國先生及胡洋洋先生組成，余立文先生為審核委員會主席。

審核委員會已審閱本公司報告期間的未經審核綜合中期業績，並確認已遵照適用會計原則、準則及要求，且已作出充分披露。報告期間的中期業績未經審核，但已由核數師根據國際審計與鑒證準則理事會頒佈的國際審閱準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。

## 上市規則第13.51B(1)條項下董事履歷詳情變動

余立文先生於二零二零年八月獲准擔任HAB Management Limited (獲發牌可從事第4類(就證券提供意見)及第9類(資產管理)受規管活動(定義見證券及期貨條例))的負責人員。除上文所披露者外，董事履歷詳情概無須根據上市規則第13.51B(1)條披露的變動。

## 刊載中期業績及中期報告

本公告於聯交所網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.jiaxianghudong.com>)刊載。本公司截至二零二零年六月三十日止六個月的中期報告將適時送交本公司股東並於聯交所及本公司網站刊載。

承董事會命  
家鄉互動科技有限公司  
主席  
吳承澤

香港，二零二零年八月二十四日

於本公告日期，執行董事為吳承澤先生、蔣明寬先生、蘇波先生、郭順順先生及門耕先生；及獨立非執行董事為余立文先生、張玉國先生及胡洋洋先生。