

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。



Jiu Zun Digital Interactive Entertainment Group Holdings Limited 九尊數字互娛集團控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：1961)

截至二零二零年六月三十日止六個月的 中期業績公告

九尊數字互娛集團控股有限公司(「本公司」或「九尊數字」)董事(「董事」)會(「董事會」)宣佈本公司及其附屬公司(統稱「本集團」或「我們」)截至二零二零年六月三十日止六個月的未經審核中期簡明合併業績，連同二零一九年同期的比較數字。中期業績已由本公司審計委員會審閱。

財務表現摘要

	截至六月三十日止六個月		變動 百分比
	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	99,809	113,148	-11.8
毛利	30,912	41,094	-24.8
期內溢利	7,212	19,322	-62.7
加：			
上市開支	11,089	8,039	+37.9
期內經調整溢利 ⁽¹⁾	18,301	27,361	-33.1

附註：

(1) 「經調整溢利」並無於香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)下定義，其由本集團定義為除上市開支外淨溢利。董事相信，其有利於補充中期簡明合併損益表。經調整溢利從另一角度反映本集團運營於扣除上市開支後的盈利能力。

中期股息

董事會不建議就截至二零二零年六月三十日止六個月派付任何中期股息(截至二零一九年六月三十日止六個月：無)。

業務回顧

九尊數字是中華人民共和國(「中國」)數字娛樂內容提供商，提供多元化內容組合，包括(i)主要以安卓操作系統暢玩的手機遊戲；(ii)電子雜誌；及(iii)其他數字媒體內容如漫畫及音樂。我們於二零一一年首次開始我們的數字媒體內容經銷業務，並於二零一四年首次開始開發及／或運營種類廣泛的休閒手機遊戲時將產品供應擴展至手機遊戲。除我們於二零一七年前主要專注的休閒手機遊戲外，我們亦自二零一七年開展精品手機遊戲的開發及運營及於二零一九年一月推出首款多玩家手機遊戲。自二零一八年起，我們亦與一名公司客戶合作，其利用我們提供的遊戲廣播時間播放其媒體內容，以作廣告之用。本集團於二零二零年三月十七日成功於香港聯合交易所有限公司主板上市(「上市」)。於截至二零二零年六月三十日止六個月，我們大部分收益來自銷售多玩家手機遊戲中的虛擬物品。

本集團的收益由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣113.1百萬元減少約人民幣13.3百萬元或11.8%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣99.8百萬元。本集團的收益減少主要是由於來自手機遊戲開發及運營業務的收益減少約人民幣6.2百萬元及來自數字媒體內容經銷業務的收益減少約人民幣6.4百萬元。毛利亦由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣41.1百萬元減少約人民幣10.2百萬元或24.8%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣30.9百萬元，主要由於單人玩家手機遊戲應佔收益於截至二零二零年止年度(「二零二零財年」)上半年較截至二零一九年止年度(「二零一九財年」)同期大幅下降約69.4%，原因為新型冠狀病毒肺炎疫情及中國政府其後實施檢疫措施導致於上市後二零二零財年第二季度對本集團造成出乎意料的影響，其中包括：(i)二零二零財年第二季度玩家偏好由單人手機遊戲(本集團過往的財務表現主要依賴單人手機遊戲)轉變為多玩家手機遊戲；及(ii)二零二零財年第二季度競爭強度意外上升以致分銷平台的置頂位置大多被主要遊戲營運商營運的遊戲佔據。儘管開發及運營多玩家手機遊戲產生的收益較截至二零一九年六月三十日止六個月同一業務線的收益約人民幣32.0百萬元增加約120.3%，惟單人玩家手機遊戲的收益降幅超出多玩家手機遊戲的出色表現，從而導致本集團整體收益及其財務業績錄得下降。

期內溢利由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣19.3百萬元減少約人民幣12.1百萬元或62.7%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣7.2百萬元。該減少主要由於(i)手機遊戲產生的毛利減少約人民幣6.3百萬元及數字媒體內容經銷產生的毛利減少約人民幣3.5百萬元；及(ii)上市開支增加約人民幣3.1百萬元，被所得稅開支減少約人民幣2.1百萬元抵銷。扣除上市開支後，經調整期內溢利由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣27.4百萬元減少約人民幣9.1百萬元或33.1%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣18.3百萬元。純利率由截至二零一九年六月三十日止六個月的約17.1%減少至截至二零二零年六月三十日止六個月的約7.2%。

展望

本集團一直致力於成為數字娛樂內容提供商。根據獨立第三方研究報告，手機線上遊戲毛收入由二零一五年的人民幣562億元增至二零一九年的人民幣1,947億元，複合年增長率(「複合年增長率」)為36.4%。由於手機使用持續增加及手機網絡技術的重大進步，預期手機遊戲將仍然為利潤最高及增長最快的分部，且預期將由二零一九年按複合年增長率19.3%增至二零二四年的人民幣4,696億元，佔整體網絡遊戲行業的80.3%。

二零二零年初的新型冠狀病毒肺炎疫情對全球經濟帶來重大挑戰。在中國政府採取的有效控制措施下，疫情已基本得到控制。新型冠狀病毒肺炎疫情預期對手機遊戲行業的影響將遠超其他行業。根據新型冠狀病毒肺炎疫情的現況，玩家仍可繼續下載及暢玩我們的手機遊戲，並可繼續訂閱數字媒體內容(所有結算服務持續)。我們亦能通過電子媒體、電話及遙距訪問我們的資訊科技系統，繼續與供應商及業務夥伴合作。然而，二零二零財年上半年市場競爭激烈。於二零二零財年上半年，數家主要活躍市場參與者基本超量推出研發產品以期搶佔市場，導致競爭加劇。事實證明，其他手機遊戲開發者及營運商亦採取此策略。

前景

於二零二零財年下半年，本公司將繼續將重點從單人手機遊戲開發及營運業務轉向多玩家手機遊戲開發及運營業務，原因為二零二零財年第二季度玩家偏好由單人手機遊戲轉變為多玩家手機遊戲。於二零二零財年下半年，本公司計劃推出另一款獲發牌照的仙劍奇俠類多玩家手機遊戲。此外，預期將於二零二一財年第一季度推出另一款棋牌類多玩家手機遊戲。隨著本集團將重心轉移至多人手機遊戲開發及營運業務，於二零二零財年下半年，本集團的大部分收益預期將來自多玩家手機遊戲開發及營運業務。

管理層討論與分析

財務回顧

手機遊戲

手機遊戲包括手機遊戲開發及運營及本集團與公司客戶合作的資訊服務，以將媒體內容融入本集團所經營的部分手機遊戲。

下表載列於所示期間與本集團遊戲業務有關的若干經營統計數字：

	截至六月三十日止六個月		變動 百分比
	二零二零年	二零一九年	
遊戲			
付費玩家數量(以百萬計)	1.7	6.3	-73.0
平均月付費用戶的數量(以百萬計)	0.3	1.1	-72.7
平均每名付費用戶平均收益(人民幣)	60.07	23.02	+160.9

- MPUs。遊戲業務的平均每月付費用戶(「MPUs」)由截至二零一九年六月三十日止六個月約1.1百萬名降低至截至二零二零年六月三十日止六個月約0.3百萬名。該減少乃主要由於二零二零財年第二季度玩家偏好由單人手機遊戲轉變為多玩家手機遊戲。單人手機遊戲玩家數量於二零二零財年上半年減少。

- 一 ARPPU。遊戲業務的每月付費用戶平均收益(「ARPPU」)水平由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣23.02元上升至截至二零二零年六月三十日止六個月約人民幣60.07元。該增長主要由於遊戲收益中來自多玩家手機遊戲開發及營運的比例增加。本集團在截至二零二零年六月三十日止六個月運營八款多玩家手機遊戲，其以相對較高的單位購買價格提供虛擬物品。

下表載列本集團截至二零二零年六月三十日止六個月連同截至二零一九年六月三十日止六個月的中期簡明合併損益表：

	截至六月三十日止六個月		變動 百分比
	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	99,809	113,148	-11.8
銷售成本	(68,897)	(72,054)	-4.4
毛利	30,912	41,094	-24.8
其他收入及收益	1,525	1,181	+29.1
銷售及分銷開支	(620)	(390)	+59.0
行政開支	(6,303)	(3,607)	+74.7
研發開支	(2,762)	(3,201)	-13.7
貿易應收款項減值	(140)	(127)	+10.2
其他開支	(10,934)	(8,701)	+25.7
財務成本	(136)	(506)	-73.1
除稅前溢利	11,542	25,743	-55.2
所得稅開支	(4,330)	(6,421)	-32.6
期內溢利	7,212	19,322	-62.7

收益

收益由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣113.1百萬元減少約人民幣13.3百萬元或11.8%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣99.8百萬元。下表載列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按業務板塊劃分的收入：

	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 (未經審核)	佔總收入 百分比	人民幣千元 (未經審核)	佔總收入 百分比
來自客戶合約之收益				
手機遊戲				
— 開發及運營	90,329	90.5	96,501	85.3
— 資訊服務	144	0.1	939	0.8
數字媒體內容經銷	9,336	9.4	15,708	13.9
來自客戶合約之總收益	<u>99,809</u>	<u>100.0</u>	<u>113,148</u>	<u>100.0</u>

- 本集團手機遊戲產生的收益由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣97.4百萬元減少約人民幣6.9百萬元或7.2%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣90.5百萬元。該減少主要由於單人玩家手機遊戲應佔收益於二零二零財年上半年較二零一九年同期大幅下降約69.4%，原因為新型冠狀病毒肺炎疫情及中國政府其後實施檢疫措施導致於上市後二零二零財年第二季度對本集團造成出乎意料的影響，其中包括：(i)二零二零財年第二季度玩家偏好由單人手機遊戲(本集團過往的財務表現主要依賴單人手機遊戲)轉變為多玩家手機遊戲；及(ii)二零二零財年第二季度競爭強度意外上升以致分銷平台的置頂位置大多被主要遊戲營運商營運的遊戲佔據。儘管開發及運營多玩家手機遊戲產生的收益較截至二零一九年六月三十日止六個月同一業務線的收益約人民幣32.0百萬元增加約120.3%，惟單人玩家手機遊戲的收益降幅超出多玩家手機遊戲的出色表現，從而導致本集團手機遊戲的整體收益下降。

- 一 本集團發行數字媒體內容的收益由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣15.7百萬元減少約人民幣6.4百萬元或40.6%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣9.3百萬元。該減少主要由於本集團的主要經銷平台於截至二零二零年六月三十日止六個月期間暫停服務升級用戶界面而導致訂閱者減少。

銷售成本

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72.1百萬元減少約人民幣3.2百萬元或4.4%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣68.9百萬元。該減少主要由於本集團經銷渠道提供商收取的服務費用減少所致，與收益減少一致。截至二零二零年六月三十日止六個月，銷售成本佔總收入的百分比上升至約69.0%（截至二零一九年六月三十日止六個月：63.7%），主要由於多玩家手機遊戲的毛利率低於單人玩家手機遊戲。

銷售及分銷開支

銷售及分銷開支由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣0.4百萬元增加約人民幣0.2百萬元或59.0%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣0.6百萬元。該增加乃主要由於截至二零二零年六月三十日止六個月的廣告開支以及員工成本及福利增加所致。

行政開支

行政開支由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣3.6百萬元增加約人民幣2.7百萬元或74.7%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣6.3百萬元。行政開支增加主要由於截至二零二零年六月三十日止六個月，我們員工成本及福利增加約人民幣1.7百萬元及上市後開支增加約人民幣0.6百萬元所致。

研發開支

研發開支由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣3.2百萬元減少約人民幣0.4百萬元或13.7%至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣2.8百萬元。該減少主要是由於本集團截至二零二零年六月三十日止六個月員工變動所致。

其他收入及收益

其他收入及收益由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣1.2百萬元增加至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣1.5百萬元。該增加乃主要由於利息收入及政府補貼增加。

貿易應收款項減值

貿易應收款項減值於截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月為約人民幣0.1百萬元，維持穩定。

其他開支

截至二零二零年六月三十日止六個月，其他開支為約人民幣10.9百萬元，而截至二零一九年六月三十日止六個月為約人民幣8.7百萬元。增加乃主要由於截至二零二零年六月三十日止六個月，上市開支增加約人民幣3.1百萬元。

財務成本

財務成本由截至二零一九年六月三十日止六個月的約人民幣0.5百萬元減少至截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣0.1百萬元，與於二零一八年發行首次公開發售前可換股債券有關。

所得稅開支

截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團確認所得稅開支約人民幣4.3百萬元，而截至二零一九年六月三十日止六個月則錄得所得稅開支約人民幣6.4百萬元。實際稅率由截至二零一九年六月三十日止六個月的約24.9%增加至截至二零二零年六月三十日止六個月的約37.5%，主要由於(i)截至二零二零年六月三十日止六個月產生的上市開支增加約人民幣3.1百萬元，因稅務目的而無法扣除；及(ii)外商獨資企業、廣州九尊及本集團相關股東於二零一九年二月訂立一系列合約安排(「合約安排」)後向應分配予外商投資企業的本集團中國附屬公司的部分留存利潤征收10%預扣稅項的影響(即「中國預扣稅項」)。扣除上市開支及中國預扣稅項影響，我們的實際稅率於截至二零二零年六月三十日止六個月為17.4%。

期內溢利

截至二零二零年六月三十日止六個月的溢利為約人民幣7.2百萬元，而截至二零一九年六月三十日止六個月的溢利為約人民幣19.3百萬元。純利率由截至二零一九年六月三十日止六個月的約17.1%下降至截至二零二零年六月三十日止六個月的約7.2%，主要由於(i)截至二零二零年六月三十日止六個月的上市開支增加約人民幣3.1百萬元；及(ii)如上討論的毛利率下降。

期內經調整溢利

扣除上市開支後，截至二零二零年六月三十日止六個月的經調整溢利為約人民幣18.3百萬元，較截至二零一九年六月三十日止六個月的經調整溢利約人民幣27.4百萬元減少約人民幣9.1百萬元或33.1%。

流動資金及財務資源

	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)
現金及現金等價物	<u>89,869</u>	<u>50,899</u>

於二零二零年六月三十日，本集團的現金及現金等價物合共約人民幣89.9百萬元，而於二零一九年十二月三十一日則為約人民幣50.9百萬元。該增長乃主要由於上市後收到所得款項淨額約人民幣79.2百萬元。

本集團採納審慎的現金及財務管理政策。為達致更佳的成本控制及將資金成本降至最低，本集團對資金活動進行集中管理，且現金一般存入銀行並大部分以人民幣(「人民幣」)計值，其次為港元(「港元」)。

本集團於二零二零年六月三十日及二零一九年十二月三十一日並無任何銀行借款結餘。於二零二零年六月三十日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)為零(於二零一九年十二月三十一日：零)。本集團的借貸需求不受季節因素影響。

重大收購事項及出售事項

於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事項或出售事項。

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。

人力資源

於二零二零年六月三十日，我們擁有87名全職僱員，其中絕大多數僱員位於廣州。截至二零二零年六月三十日止六個月，總員工成本約人民幣5.6百萬元。本集團為僱員提供具競爭力的薪酬及包括住房、退休金、醫療及失業福利計劃在內的各種福利，本集團的薪酬政策乃根據對個人績效的評估而製定，並定期進行審查。本集團由相關團隊或部門經驗豐富的導師為新員工提供定制的持續在職培訓。

報告期後事件

於二零二零年六月三十日至本公司截至二零二零年六月三十日止六個月之未經審核簡明合併財務報表獲董事會批准之日期間，概無重大其後事項。

上市所得款項用途

本公司自上市籌集所得款項淨額約91.9百萬港元(經扣除發售相關包銷佣金及其他估計開支)。我們將繼續根據本公司日期為二零二零年三月十七日之招股章程內「未來計劃及所得款項用途」一節所載目的動用全球發售之所得款項淨額。

主要風險及不確定性

儘管本集團成功建立其手機遊戲，由於中國手機遊戲市場發展尚未成熟，若干風險可能會對本集團的經營及財務業績造成不利影響。本集團面臨的主要困難包括(i)與手機遊戲行業相關的新政策或現行政策的任何修訂，(ii)依賴分銷渠道提供商，(iii)遊戲組合包括自主開發及授權遊戲。因此，倘本集團未能及時尋找替代遊戲，本集團的運營可能受到不利影響；(iv)本集團可能面臨結算代理的付款延遲或違約，其可能對本集團的現金流及財務業績造成不利影響。

同時，就本集團已建立的數字媒體內容而言，本集團面臨的主要困難包括外部中斷，例如在任何經銷平台或發佈平台上的系統中斷、黑客入侵或服務暫停。

中期簡明合併損益表

	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	4	99,809	113,148
銷售成本		<u>(68,897)</u>	<u>(72,054)</u>
毛利		30,912	41,094
其他收入及收益	4	1,525	1,181
銷售及分銷開支		(620)	(390)
行政開支		(6,303)	(3,607)
研發開支		(2,762)	(3,201)
貿易應收款項減值		(140)	(127)
其他開支		(10,934)	(8,701)
財務成本		<u>(136)</u>	<u>(506)</u>
稅前利潤	5	11,542	25,743
所得稅開支	6	<u>(4,330)</u>	<u>(6,421)</u>
期內利潤		<u>7,212</u>	<u>19,322</u>
以下人士應佔：			
母公司擁有人		5,758	17,314
非控股權益		<u>1,454</u>	<u>2,008</u>
		<u>7,212</u>	<u>19,322</u>
母公司普通權益持有人應佔每股盈利	8		
基本		<u>人民幣1.2仙</u>	<u>人民幣4.4仙</u>
攤薄		<u>人民幣1.2仙</u>	<u>人民幣4.2仙</u>

中期簡明合併全面收益表

	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)
期內利潤	7,212	19,322
其他全面收益／(虧損)		
可能於其後期間重新分類至損益的其他全面 收益／(虧損)：		
換算境外業務產生的滙兌差額	<u>1,247</u>	<u>(231)</u>
期內利潤及全面收益總額	<u><u>8,459</u></u>	<u><u>19,091</u></u>
以下人士應佔：		
母公司擁有人	7,005	17,083
非控股權益	<u>1,454</u>	<u>2,008</u>
	<u><u>8,459</u></u>	<u><u>19,091</u></u>

中期簡明合併財務狀況表

		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)
非流動資產			
物業、廠房及設備		1,008	536
使用權資產		1,970	–
預付款項及按金		53,717	5,660
非流動資產總額		56,695	6,196
流動資產			
貿易應收款項	9	66,940	66,733
預付款項、按金及其他應收款項		63,270	54,111
按公平值計入損益的金融資產		9,600	–
應收股東款項		–	13,613
現金及現金等價物		89,869	50,899
流動資產總值		229,679	185,356
流動負債			
貿易應付款項	10	9,665	16,032
合同負債		2,430	4,304
其他應付款項及應計費用		12,431	16,731
可換股債券		12,544	16,578
租賃負債		1,053	–
應付稅項		4,674	11,122
流動負債總額		42,797	64,767
流動資產淨值		186,882	120,589
資產總值減流動負債		243,577	126,785
非流動負債			
租賃負債		957	–
遞延稅項負債		1,780	1,389
非流動負債總額		2,737	1,389
資產淨值		240,840	125,396

中期簡明合併財務狀況表

	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)
權益		
母公司擁有人應佔權益		
已發行股本	4,946	1
可換股債券權益部分	-	1,128
儲備	225,717	114,519
	230,663	115,648
非控股權益	10,177	9,748
權益總額	240,840	125,396

附註

1. 公司及集團資料

九尊數字為一家於開曼群島註冊成立的有限公司。本公司註冊辦事處地址為Cricket Square, Hutchins Drive, P.O.Box 2681, Grand Cayman, KY1-1111, Cayman Islands。本公司主要營業地點位於中國廣州市天河區珠江新城華夏路30號富力盈通大廈1801室。本公司股份於二零二零年三月十七日於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板上市。

本公司為投資控股公司。於期內，本公司附屬公司主要於中國大陸從事開發及運營手機遊戲及分銷數字媒體內容。

2. 編製基準

截至二零二零年六月三十日止六個月之中期簡明合併財務報表乃根據香港會計師公會頒佈的香港會計準則(「香港會計準則」)第34號中期財務報告編製。

編製中期簡明合併財務資料所採納之會計政策與編製本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度之合併財務報表所應用者一致，惟就本集團於本財務報表期間首次採納以下經修訂香港財務報告準則(亦包括香港會計準則及詮釋)除外：

香港財務報告準則第3號(修訂本)	業務的定義
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(修訂本)	利率基準改革
香港會計準則第1號及香港會計準則第8號(修訂本)	重大的定義

經修訂香港財務報告準則的性質及影響列示如下：

香港財務報告準則第3號(修訂本)澄清業務的定義，並提供額外指引。該修訂本澄清可視為業務的一組整合活動和資產，必須至少包括一項投入及一項重要過程，而兩者必須對形成產出的能力有重大貢獻。業務毋須包括形成產出所需的所有投入及過程。該修訂本取消評估市場參與者是否有能力收購業務並能持續獲得收益。相反，重點關注所取得的投入和重要過程共同對形成產出的能力有否重大貢獻。該修訂本亦已收窄產出的定義範圍，重點關注為客戶提供的商品或服務、投資收入或日常活動產生的其他收入。此外，該修訂本提供有關評估所收購的過程是否重大的指引，並新增公平值集中度測試選項，允許對所收購的一組活動和資產是否不屬於業務進行簡化評估。本集團已預先將該修訂本應用至交易或於二零二零年一月一日或之後發生的其他事件。該修訂本概無對本集團財務狀況及表現產生任何影響。

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(修訂本)旨在解決銀行同業拆息改革對財務申報之影響。該等修訂本提供可在替換現有利率基準前之不確定期限內繼續進行對沖會計處理之暫時性補救措施。此外，該等修訂本規定公司須向投資者提供有關直接受該等不確定因素影響之對沖關係之額外資料。該等修訂本概無對本集團財務狀況及表現產生任何影響，原因為本集團並無任何利率對沖關係。

於計算租賃付款現值時，本集團使用租賃開始日期的增量借貸利率，乃因租賃隱含的利率不能輕易釐定。於開始日期後，本集團藉增加租賃負債金額反映利息增加，並藉減少有關金額反映所作出的租賃付款。此外，如有修改、租期變動、租賃付款變動(如因某指數或利率變動所導致的未來租賃付款變動)或對相關資產購買選擇權的評估變動，則租賃負債的賬面值將會重新計量。

投資及其他金融資產

其後計量

按公平值計入損益的金融資產

按公平值計入損益的金融資產按公平值於財務狀況表列賬，而公平值變動淨額於損益表中確認。

該類別包括本集團並無不可撤銷地選擇按公平值計入其他全面收益進行分類的衍生工具及權益投資。分類為按公平值計入損益的金融資產的權益投資之股息於付款權已確立且與股息相關的經濟利益很可能流入本集團及股息金額可被可靠計量時亦於損益表中確認為其他收入。

當嵌入混合合約(包含金融負債及非金融主體)的衍生工具具備與主體不緊密相關的經濟特徵及風險；具備與嵌入式衍生工具相同條款的單獨工具符合衍生工具的定義；且混合合約並非按公平值計入損益計量，則該衍生工具與主體分開並作為單獨衍生工具列賬。嵌入式衍生工具按公平值計量，且其公平值變動於損益表確認。僅當合約條款出現變動，大幅改變其他情況下所需現金流量時；或當原分類至按公平值計入損益的金融資產獲重新分類時，方進行重新評估。

嵌入混合合約(包含金融資產主體)的衍生工具不得單獨列賬。金融資產主體連同嵌入式衍生工具須整體分類為按公平值計入損益的金融資產。

財務報表已根據歷史成本慣例編製，除另有指明外，其按人民幣呈列，且所有金額均調整至最接近千位數(人民幣千元)。

綜合基準

中期簡明合併財務報表包括本集團於截至二零二零年六月三十日止六個月的財務報表。附屬公司為本公司直接或間接控制的實體(包括結構實體)。在本集團可以或有權因參與被投資公司而獲得不定額回報，並且可以通過對被投資公司行使權力而改變回報(即本集團運用現有的權力現時可以左右被投資公司有關業務)，則屬於有控制權。

如本公司直接或間接擁有被投資公司投票權或同樣權力不過半數，本集團衡量是否對被投資公司有權力時，會考慮所有相關事實及情況，包括：

- (a) 被投資公司其他投票權持有人的合約安排；
- (b) 其他合約安排的權利；及
- (c) 本集團的投票權及潛在投票權。

附屬公司的財務報表乃按與本公司相同的報告期間採用一致的會計政策編製。附屬公司的業績由本集團取得控制權當日起綜合計算，並繼續綜合入賬，直至該控制權終止當日為止。

損益及其他全面收入各組成部分歸屬於本集團母公司擁有人及非控股權益，即使此舉導致非控股權益出現虧絀結餘。有關本集團成員公司間交易的所有集團內資產及負債、權益、收入、開支及現金流量於合併賬目時悉數對銷。

倘事實及情況顯示上文所述三項控制權元素中的一項或多項出現變動，則本集團會重新評估其對投資對象是否仍擁有控制權。於附屬公司擁有權權益的變動(並無失去控制權)於入賬時列作權益交易。

倘本集團失去附屬公司之控制權，則應終止確認(i)該附屬公司之資產(包括商譽)及負債；(ii)任何非控股權益之賬面值；及(iii)計入權益之累計匯兌差額；並確認(i)已收代價之公平值；(ii)任何留存投資之公平值；及(iii)計入損益之盈虧。先前於其他全面收益確認之本集團應佔部分會視乎情況，按假設本集團直接出售相關資產或負債所要求的相同基準重新分類至收益表或保留利潤。

3. 經營分部資料

本集團主要從事在中國大陸的手機遊戲開發及運營以及數字媒體內容經銷。向本集團首席營運決策者呈報以供資源分配及表現評估的資料集中於本公司的整體經營業績，此乃由於本集團的資源整合，並無獨立經營分部的財務資料。因此，並無呈列經營分部資料。

地區資料

(a) 來自外部客戶的收益

本集團所有重要的外部客戶均位於中國大陸。因此，並未呈列來自外部客戶的收益的地理資料。

(b) 非流動資產

本集團所有重要的非流動資產均位於中國大陸。因此，並未呈列非流動資產的地理資料。

主要客戶資料

截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月，概無自本集團向單一客戶的交易收益佔本集團收益的10%或以上。

4. 收益、其他收入及收益

收益的分析如下：

	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)
來自客戶合約之收益		
手機遊戲		
— 開發及運營	90,329	96,501
— 資訊服務	144	939
數字媒體內容經銷	9,336	15,708
	<u>99,809</u>	<u>113,148</u>
來自客戶合約之總收益	<u>99,809</u>	<u>113,148</u>
收益確認時間		
時間點(附註(a))	29,230	81,106
隨時間(附註(b))	70,579	32,042
	<u>99,809</u>	<u>113,148</u>
來自客戶合約之總收益	<u>99,809</u>	<u>113,148</u>

附註：

- (a) 包括來自單人手機遊戲的收益。由於下載該等遊戲後，安裝在各個手機設備可完全正常操作，故於遊戲下載後，本集團對遊戲的運作及維護並無責任，亦無權在各手機設備中存取遊戲資料。玩家可購買遊戲內道具及升級功能，且當符合所有其他收益確認的準則後，收益方予以確認。
- (b) 包括來自多玩家手機遊戲的收益。由於本集團有提供可消耗虛擬道具的服務的隱含義務，故於付費玩家的估計平均遊戲期間(於虛擬道具交付予玩家賬號並滿足所有其他收益確認標準的時間點開始)，按比例確認為收益。

其他收入及收益分析如下：

	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)
其他收入		
利息收入	831	472
政府補貼*	447	-
其他	247	212
	<u>1,525</u>	<u>684</u>
收益		
出售附屬公司收益	-	497
	<u>1,525</u>	<u>1,181</u>

* 若干附屬公司合資格成為中國高新技術企業而收到的各種政府補貼。該等補貼概無未達成條件亦無或然扣減。

5. 稅前利潤

本集團的稅前利潤已扣除／(計入)下列各項：

	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)
銷售成本	68,897	72,054
物業、廠房及設備折舊	168	168
使用權資產折舊	182	-
未計入租賃負債計量的租賃支付	554	565
僱員福利開支(包括董事酬金)：		
工資、薪金、花紅及津貼	5,378	3,742
退休金計劃供款	208	260
	<u>5,586</u>	<u>4,002</u>
貿易應收款項減值淨額	140	127
按金(減值撥回)／減值#	(155)	661
撇銷物業、廠房及設備項目	2	-
	<u>2</u>	<u>-</u>

載於中期簡明合併損益表中「其他開支」內

6. 所得稅開支

於期內，本集團於中國成立的所有附屬公司均須按25%的標準稅率繳納中國企業所得稅，惟：

- (i) 本集團若干於中國大陸取得高新技術企業的附屬公司適用於較低的15%中國企業所得稅稅率；及
- (ii) 本集團若干附屬公司採納中國國家稅務總局宣佈的小型微利企業所得稅優惠政策。

	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)
即期－中國大陸		
期內計提	3,939	6,421
遞延	391	—
期內計提稅項總額	<u>4,330</u>	<u>6,421</u>

7. 股息

於截至二零二零年六月三十日止六個月，本集團一間附屬公司向其當時股東宣派股息約人民幣13,613,000元(截至二零一九年六月三十日止六個月：無)，以結算本集團上市前的應收當時股東款項。

於截至二零二零年六月三十日止六個月，本公司就截至二零一九年十二月三十一日止年度向其股東(「股東」)宣派末期股息每股普通股2.52港仙，相當於合共約人民幣12,362,000元。

董事會不建議就截至二零二零年六月三十日止六個月派付任何中期股息(截至二零一九年六月三十日止六個月：無)。

8. 母公司普通股權益持有人應佔每股盈利

期內每股基本盈利金額乃按母公司擁有人應佔期內溢利人民幣5,758,000元(截至二零一九年六月三十日止六個月：人民幣17,314,000元)及期內已發行普通股加權平均數465,944,615股(截至二零一九年六月三十日止六個月：392,560,000股)計算(猶如重組及資本化發行已於二零一八年一月一日完成)。

於截至二零二零年及二零一九年六月三十日止六個月，每股攤薄盈利乃基於母公司擁有人應佔期內溢利計算，並就反映可換股債券之利息作出調整。

用於計算的普通股加權平均數為期內已發行普通股的數目(即用於計算每股基本盈利者)及假設所有攤薄潛在普通股的可換股債券視作轉換為普通股時按零代價已發行的普通股加權平均數。

每股基本及攤薄盈利之計算乃基於：

	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)
盈利		
用於計算每股基本盈利的母公司擁有人應佔溢利：		
應佔溢利：	5,758	17,314
可換股債券利息	119	506
	<u>5,877</u>	<u>17,820</u>
可換股債券利息前母公司擁有人應佔溢利	<u>5,877</u>	<u>17,820</u>
	股份數目	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二零年	二零一九年
股份		
用於計算每股基本盈利的期內已發行普通股之加權平均數	465,944,615	392,560,000
攤薄影響—普通股加權平均數：		
可換股債券	11,609,231	27,440,000
	<u>477,553,846</u>	<u>420,000,000</u>

9. 貿易應收款項

	於	
	二零二零年	二零一九年
	六月三十日	十二月三十一日
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(經審核)
貿易應收款項	69,842	69,495
減值	(2,902)	(2,762)
	<u>66,940</u>	<u>66,733</u>

本集團與其貿易債務人訂立之交易條款主要以信貸為主。期內信貸期為30至90天。本集團致力嚴格控制未清償貿易應收款項，以降低信貸風險。逾期結餘由高級管理層定期檢討。本集團並無就其貿易應收款項結餘持有任何抵押品或作出其他信用提升。貿易應收款項並不計息。

於報告期末，貿易應收款項之賬齡分析(按發票日期並扣除虧損撥備)如下：

	於	
	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)
30日內	4,508	13,913
31至60日	4,184	7,834
61至90日	3,103	9,236
91至180日	15,984	21,529
181至365日	32,384	12,489
365日以上	6,777	1,732
	<u>66,940</u>	<u>66,733</u>

10. 貿易應付款項

於報告期末，根據發票日期就貿易應付款項作出的賬齡分析如下：

	於	
	二零二零年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零一九年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
一個月內	1,482	5,661
一至兩個月	1,543	3,751
兩至三個月	1,177	2,805
三個月以上	5,463	3,815
	<u>9,665</u>	<u>16,032</u>

貿易應付款項不計息且一般於30至90日內清償。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

截至二零二零年六月三十日止六個月，本公司或其任何附屬公司概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

審計及合規委員會

本公司審計及合規委員會已與董事會審閱本集團採納的會計準則及常規以及本公司截至二零二零年六月三十日止六個月的中期簡明合併財務報表。

企業管治守則

本集團致力保持高水平的企業管治，以保障股東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聯交所證券上市規則(「上市規則」)附錄十四所載企業管治守則及企業管治報告(「企業管治守則」)載列的守則條文制訂。

除下文所披露者外，董事認為本公司截至二零二零年六月三十日止六個月已遵守企業管治守則之守則條文。

企業管治守則的守則條文第A.2.1條訂明，主席與行政總裁的角色應有區分，並不應由一人同時兼任。

呂建先生擔任本公司的董事會主席兼首席執行官。考慮到本集團經營所處商業環境日新月異，本公司主席及首席執行官必須精通信息技術知識並對千變萬化的市場(包括用戶喜好的變化)保持敏感度，以推動本集團不同業務的發展。董事會相信現有結構有利於強有力且一致的領導，可使本公司及時有效地執行決策。此外，董事會認為，區分主席與首席執行官的角色可能會令本集團的日常營運產生不必要的費用。另外，所有重大決策乃經諮詢董事會及適當的委員會成員以及高級管理層團隊作出。

因此，董事會認為，本公司的權力制衡充分且具保障。然而，董事會將繼續監察和檢討本公司的現有架構並於適當時做出必要變動。

董事進行證券交易的標準守則

本公司已嚴格根據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訂立規管董事證券交易的行為守則及程序。本公司已向所有董事作出特定查詢，而董事已確認彼等已於截至二零二零年六月三十日止六個月一直遵守規管董事證券交易的行為守則及程序。

刊登未經審核簡明合併中期業績及二零二零年中期報告

本中期業績公告乃於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.jiuzundigital.com)刊登，而載有上市規則所規定全部資料的本公司截至二零二零年六月三十日止六個月中期報告將適時寄發予股東並刊登於聯交所及本公司網站。

致謝

董事會衷心感謝本集團的股東、管理團隊、僱員、業務夥伴及客戶為本集團提供的不斷支持及作出的貢獻。

承董事會命
九尊數字互娛集團控股有限公司
主席兼行政總裁
呂建

香港，二零二零年八月二十七日

於本公告日期，執行董事為呂建先生、梁俊華先生；非執行董事為蘇少萍女士及徐穎德先生；以及獨立非執行董事為趙俊峰先生、莊文勝先生及宋屹女士。