

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)

截至二零二零年十二月三十一日止年度的年度業績公告

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」)截至二零二零年十二月三十一日止年度的合併年度業績。年度業績已由本公司審計委員會審計。

財務表現摘要

	截至十二月三十一日止年度		變動 百分比
	二零二零年 (人民幣千元)	二零一九年 (人民幣千元)	
收益	170,179	219,194	-22.4
毛利	55,638	79,572	-30.1
年內溢利	1,023	41,208	-97.5
加：			
上市開支	13,021	9,050	43.9
年內經調整溢利 ⁽¹⁾	14,044	50,258	-72.1

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，其有利於補充合併損益表。經調整溢利反映本集團運營於扣除上市開支後其他方面的盈利能力。

股息

考慮到經濟不穩定及市場快速變化，董事會不建議派付截至二零二零年十二月三十一日止年度的任何末期股息(截至二零一九十二月三十一日止年度：每股2.52港仙，以現金派付)。在當前情況下，董事會傾向於增加公司的儲備，因此，截至二零二零年十二月三十一日止年度的末期股息將不符合本公司日期為二零二零年二月二十七日的招股章程(「招股章程」)所披露的目標股息派付比率，即不少於本公司於相應財政年度可分派溢利的30%。

業務回顧

九尊數字互娛集團控股有限公司是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。截至二零二零年十二月三十一日止年度，我們大部分收益來自銷售多玩家手機遊戲中的虛擬道具。

本集團的收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣219.2百萬元減少約人民幣49.0百萬元或22.4%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣170.2百萬元。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人民幣36.8百萬元以及來自數字媒體內容經銷業務的收益減少約人民幣10.1百萬元。毛利亦由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣79.6百萬元減少約人民幣24.0百萬元或30.1%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣55.6百萬元，此乃由於截至二零二零年止年度(「二零二零財年」)來自單人手機遊戲所貢獻的收益較截至二零一九年止年度同期(「二零一九財年」)大幅減少約83.3%，這主要是由於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，包括(其中包括)：(i)二零二零財年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)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十二月三十一日止年度同一業務線的收益約人民幣64.8百萬元增加約103.8%，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。

本年度之溢利由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣41.2百萬元減少約人民幣40.2百萬元或97.5%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣1.0百萬元。該減少主要是由於(i)來自手機遊戲的毛利減少約人民幣18.4百萬元以及來自數字媒體內容經銷的毛利減少約人民幣5.4百萬元；(ii)行政開支增加約人民幣10.6百萬元；(iii)研發開支增加約人民幣6.1百萬元及(iv)上市開支增加約人民幣4.0百萬元，由所得稅開支減少約人民幣9.5百萬元抵銷。扣除上市開支後，本年度之經調整溢利由截至二零一九年十二月三十一日止年度之約人民幣50.3百萬元減少約人民幣36.3百萬元或72.1%至截至二零二零年十二月三十一日止年度之約人民幣14.0百萬元。淨利潤率由截至二零一九年十二月三十一日止年度之約18.8%減少至截至二零二零年十二月三十一日止年度之約0.6%。

展望

二零二零年初爆發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，疫情已基本上受到控制。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(繼續提供所有結算服務)。我們亦能通過電子媒體、電話及遠程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，自二零二零年下半年以來，多輪疫情的來襲給全球經濟的前景再度蒙上了陰影並加劇了二零二零財年市場競爭的激烈程度。

展望未來，複雜嚴峻的內外部形勢仍將持續。本集團將立足長遠，在全球數字化發展進程不斷深入、新一代信息技術不斷升級的大環境下，持續加大對遊戲研發、發行與運營人才的投入、打造多元且創新的產品組合及增強我們的競爭力的同時，積極尋求業務升級及拓展的機會，整合內外部資源開拓創新，持續為本集團的長遠發展注入新動力。

前景

於二零二一年，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，原因為自二零二零年第二季度以來玩家偏好出乎意料地由單人手機遊戲轉變為多玩家手機遊戲。本公司於二零二零年已推出八款多玩家手機遊戲及四款單人手機遊戲，並計劃於二零二一年推出兩款多玩家手機遊戲及一款單人手機遊戲。隨著本集團將重心轉移至多玩家手機遊戲開發及營運業務，未來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手機遊戲業務有關的若干經營統計數字：

	截至十二月三十一日		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)	1.9	11.9	-84.0
平均每月付費用戶的數量(以百萬計)	0.2	1.0	-80.0
平均每名付費用戶平均收入(人民幣元)	86.36	22.89	277.3

- 每月付費用戶。遊戲業務的平均每月付費用戶(「每月付費用戶」)由截至二零一九年十二月三十一日止年度約1.0百萬名減少至截至二零二零年十二月三十一日止年度約0.2百萬名。該減少乃主要由於二零二零財年玩家偏好出乎意料地由單人手機遊戲轉變為多玩家手機遊戲。單人手機遊戲的付費玩家數量於二零二零財年有所減少。

- 一 ARPPU。遊戲業務的付費用戶平均收益(「ARPPU」)水平由截至二零一九年十二月三十一日止年度的人民幣22.89元上升至截至二零二零年十二月三十一日止年度約人民幣86.36元。該增加主要歸因於截至二零二零年十二月三十一日止年度多玩家手機遊戲產生的收益佔比較大，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十二月三十一日止年度連同截至二零一九年十二月三十一日止年度的合併損益表：

	截至十二月三十一日 止年度		變動 百分比
	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元	
收益	170,179	219,194	-22.4
銷售成本	(114,541)	(139,622)	-18.0
毛利	55,638	79,572	-30.1
其他收入及收益，淨額	4,497	2,409	86.7
銷售及分銷開支	(1,258)	(861)	46.1
行政開支	(18,650)	(8,067)	131.2
研發開支	(14,012)	(7,934)	76.6
貿易應收款項減值撥回／(減值)	(1,045)	706	-248.0
其他開支	(19,406)	(9,711)	99.8
財務成本	(150)	(1,039)	-85.6
應佔聯營公司業績	(193)	-	-
除稅前溢利	5,421	55,075	-90.2
所得稅開支	(4,398)	(13,867)	-68.3
年內溢利	1,023	41,208	-97.5

收益

收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣219.2百萬元減少約人民幣49.0百萬元或22.4%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣170.2百萬元。下表載列截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度本集團按業務板塊劃分的收益：

	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	佔總收益 百分比	人民幣 千元	佔總收益 百分比
來自客戶合約之收益				
手機遊戲				
— 開發及運營	152,740	89.7	189,499	86.5
— 信息服務	108	0.1	2,310	1.0
發行數字媒體內容	17,331	10.2	27,385	12.5
來自客戶合約之總收益	<u>170,179</u>	<u>100.0</u>	<u>219,194</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十二月三十一日止年度的約人民幣191.8百萬元減少約人民幣39.0百萬元或20.3%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣152.8百萬元。該減少主要由於二零二零財年單人手機遊戲應佔收益較二零一九財年同期大幅下降約83.3%，主要原因為新型冠狀病毒肺炎疫情及中國政府其後實施的檢疫措施導致本集團上市後於二零二零財年受到出乎意料的影響，其中包括：(i)二零二零財年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)二零二零財年競爭激烈程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十二月三十一日止年度同一業務線的收益約人民幣64.8百萬元增加約103.8%，惟單人手機遊戲應佔收益的降幅超出多玩家手機遊戲的出色表現，從而導致本集團來自手機遊戲的整體收益錄得下降。

- 一 本集團發行數字媒體內容的收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣27.4百萬元減少約人民幣10.1百萬元或36.7%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣17.3百萬元，該減少的主要原因為本集團的主要經銷平台於截至二零二零年十二月三十一日止年度為升級用戶界面暫停服務，導致訂閱者數量減少。

銷售成本

銷售成本由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣139.6百萬元減少約人民幣25.1百萬元或18.0%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣114.5百萬元。該減少乃主要由於本集團發行渠道供應商收取的服務費減少，與收益減少一致。截至二零二零年止年度，銷售成本佔總收益之百分比增加至約67.3%（截至二零一九年十二月三十一日止年度：約63.7%），乃主要由於多玩家手機遊戲的毛利率較單人手機遊戲低。

銷售及分銷開支

銷售及分銷開支由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣0.9百萬元增加約人民幣0.4百萬元或46.1%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣1.3百萬元，該增加乃主要由於截至二零二零年十二月三十一日止年度員工成本及福利增加。

行政開支

行政開支由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣8.1百萬元增加約人民幣10.6百萬元或131.2%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣18.7百萬元。行政開支增加乃主要由於截至二零二零年十二月三十一日止年度之上市後開支約人民幣5.6百萬元增加以及員工成本及福利增加約人民幣1.5百萬元。

研究及開發開支

研發開支由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣7.9百萬元增加約人民幣6.1百萬元或76.6%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣14.0百萬元。該增加主要是由於二零二零財年本公司加大於開發多玩家手機遊戲的投資。

其他收入及收益淨額

其他收入及收益淨額由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣2.4百萬元增加至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣4.5百萬元，主要是由於撥回其他應付款項收益約人民幣1.2百萬元及政府補貼增加約人民幣1.0百萬元。

貿易應收款項減值撥回／(減值)

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，貿易應收款項減值約人民幣1.0百萬元，而截至二零一九年十二月三十一日止年度之貿易應收款項減值撥回約人民幣0.7百萬元。

其他開支

截至二零二零年十二月三十一日止年度的其他開支為人民幣19.4百萬元，而截至二零一九年十二月三十一日止年度的其他開支為人民幣9.7百萬元。該增加主要由於上市開支於截至二零二零年十二月三十一日止年度增加。

財務成本

截至二零二零年十二月三十一日止年度，財務成本約為人民幣0.2百萬元(二零一九年：約人民幣1.0百萬元)，主要與其截至二零一八年止年度發行首次公開發售前可換股債券有關。

所得稅開支

截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團確認所得稅開支約人民幣4.4百萬元，而截至二零一九年十二月三十一日止年度則錄得所得稅開支約人民幣13.9百萬元。實際稅率由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約25.2%增加至截至二零二零年十二月三十一日止年度的81.1%，主要由於(i)截至二零二零年十二月三十一日止年度上市開支增加約人民幣4.0百萬元，該款項因稅務目的而無法扣除；及(ii)於二零一九年二月訂立本集團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保留盈利徵收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後，我們於截至二零二零年十二月三十一日止年度的實際稅率為19.6%。

年內溢利

截至二零二零年十二月三十一日止年度的溢利為人民幣1.0百萬元，而截至二零一九年十二月三十一日止年度的溢利約為人民幣41.2百萬元。淨利潤率由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約18.8%下降至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約0.6%，主要由於(i)截至二零二零年十二月三十一日止年度之上市開支增加約人民幣4.0百萬元；(ii)行政開支增加約人民幣10.6百萬元；(iii)截至二零二零年十二月三十一日止年度之研發開支增加約人民幣6.1百萬元；及(iv)如上文討論之毛利率減少。

年內經調整溢利

扣除上市開支後，截至二零二零年十二月三十一日止年度的經調整溢利為約人民幣14.0百萬元，較截至二零一九年十二月三十一日止年度的經調整溢利約人民幣50.3百萬元減少約人民幣36.3百萬元或72.1%。

流動資金及財務資源

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

現金及現金等價物	<u>47,156</u>	<u>50,899</u>
----------	---------------	---------------

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合共約人民幣47.2百萬元，而於二零一九年十二月三十一日則約為人民幣50.9百萬元。現金及現金等價物維持相對平穩。

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。於二零二零年十二月三十一日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)為零(二零一九年：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

於本年度內並無任何重大收購或出售附屬公司、聯營公司及合營企業，而於截至二零二零年十二月三十一日止年度，亦無董事會就重大投資或添置資本資產授權任何計劃。

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。

人力資源

於二零二零年十二月三十一日，我們共有51名全職僱員，其中絕大多數僱員位於廣州。截至二零二零年十二月三十一日止年度，總員工成本約人民幣11.6百萬元。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

於二零二零年十二月三十一日及直至本公告日期，本集團並無發生任何重大事項。

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)與手機遊戲行業監管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或授權遊戲。倘本集團未能及時尋找替代遊戲，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或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。

合併損益表

	附註	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
收益	4	170,179	219,194
銷售成本		<u>(114,541)</u>	<u>(139,622)</u>
毛利		55,638	79,572
其他收入及收益，淨額	4	4,497	2,409
銷售及分銷開支		(1,258)	(861)
行政開支		(18,650)	(8,067)
研發開支		(14,012)	(7,934)
貿易應收款項減值撥回／(減值)		(1,045)	706
其他開支		(19,406)	(9,711)
財務成本		(150)	(1,039)
應佔聯營公司業績		<u>(193)</u>	<u>—</u>
除稅前利潤	5	5,421	55,075
所得稅開支	6	<u>(4,398)</u>	<u>(13,867)</u>
年內溢利		<u>1,023</u>	<u>41,208</u>
以下人士應佔：			
母公司擁有人		(1,321)	37,244
非控股權益		<u>2,344</u>	<u>3,964</u>
		<u>1,023</u>	<u>41,208</u>
母公司普通權益持有人應佔每股 盈利／(虧損)			
基本	8	<u>人民幣(0.3)分</u>	<u>人民幣9.5分</u>
攤薄		<u>人民幣(0.3)分</u>	<u>人民幣9.0分</u>

合併全面收益表

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

年內溢利	1,023	41,208
其他全面虧損		
其後可能重新分類為損益的其他全面虧損：		
換算國外業務產生的匯兌差額	<u>(7,142)</u>	<u>(171)</u>
年內全面收益／(虧損)總額	<u>(6,119)</u>	<u>41,037</u>
以下人士應佔：		
母公司擁有人	(8,463)	37,073
非控股權益	<u>2,344</u>	<u>3,964</u>
	<u>(6,119)</u>	<u>41,037</u>

合併財務狀況表

		於十二月三十一日	
		二零二零年	二零一九年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
非流動資產			
物業、廠房及設備		469	536
於聯營公司之權益		22,207	–
指定為按公平值計入其他全面收益之 股本投資		3,600	–
預付款項及按金		47,886	5,660
非流動資產總額		74,162	6,196
流動資產			
貿易應收款項	9	57,948	66,733
預付款項、按金及其他應收款項		62,231	54,111
按公平值計入損益之金融資產		13,672	–
應收股東款項		–	13,613
現金及現金等價物		47,156	50,899
流動資產總值		181,007	185,356
流動負債			
貿易應付款項	10	5,013	16,032
合約負債		4,954	4,304
其他應付款項及應計費用		13,952	16,731
可換股債券		–	16,578
應付稅項		2,824	11,122
流動負債總額		26,743	64,767
流動資產淨值		154,264	120,589
資產總值減流動負債		228,426	126,785
非流動負債			
遞延稅項負債		2,164	1,389
資產淨值		226,262	125,396

合併財務狀況表

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

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	<u>210,249</u>	<u>114,519</u>
	215,195	115,648
非控股權益	<u>11,067</u>	<u>9,748</u>
權益總額	<u><u>226,262</u></u>	<u><u>125,396</u></u>

合併財務報表附註

1 公司及集團資料

九尊數字互娛集團控股有限公司(「本公司」)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華人民共和國(「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。於年內，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。

2.1 編製基準

該等合併財務報表乃根據香港會計師公會(「香港會計師公會」)頒佈的香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)(包括所有香港財務報告準則、香港會計準則(「香港會計準則」)及詮釋)、香港公認會計準則及《香港公司條例》的披露規定編製。

除指定為按公平值計入其他全面收益的權益投資及按公平值計入損益之金融資產外，該等合併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)。

合併基準

合併財務報表包括本公司及其附屬公司(統稱為「本集團」)於截至二零二零年十二月三十一日止年度的財務報表。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該等回報(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合併計算，並繼續合併入賬，直至該控制權終止當日為止。

損益及其他全面收益的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被投資公司是否仍擁有控制權。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。

倘本集團失去對附屬公司之控制權，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)任何因此產生計入損益之盈虧。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損益或保留溢利。

2.2 會計政策及披露變動

本集團於本年度之財務報表中首次採納二零一八年財務報告概念框架及以下經修訂香港財務報告準則。

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
香港財務報告準則第16號(修訂本)	二零一九年冠狀病毒病有關租金優惠(提前採納)
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

二零一八年財務報告概念框架及經修訂香港財務報告準則的性質及影響列示如下：

二零一八年財務報告概念框架(「概念框架」)就財務報告和準則制定提供了一整套概念，並為財務報表編製者制定一致的會計政策提供指引，協助所有人理解和解讀準則。概念框架包括有關計量和報告財務績效的新章節，有關資產和負債終止確認的新指引，以及更新了有關資產和負債定義和確認的標準。該等框架亦闡明了管理、審慎和衡量不確定性在財務報告中的作用。概念框架並非準則，其中包含的任何概念都不會凌駕於任何準則中的概念或要求之上。概念框架對本集團的財務狀況及表現並無任何重大影響。

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形成產出。相反，重點關注所取得的投入和所取得的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為實質性過程的指引，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於二零二零年一月一日或之後發生的交易或其他事件。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)旨在解決以替代無風險利率(「無風險利率」)取代現有利率基準之前的期間對財務申報之影響。該等修訂本提供可在引入替代無風險利率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。

香港財務報告準則第16號(修訂本)為承租人提供可行權宜方法，可選擇不就二零一九年年冠狀病毒病直接導致的租金優惠應用租賃修訂會計處理。該可行權宜方法僅適用於該疫情直接導致的租金優惠，並僅在以下情況下適用：(i)租賃付款變動所導致的經修訂租賃代價與緊接該變動前的租賃代價大致相同或低於有關代價；(ii)租賃付款的任何減幅僅影響原到期日為二零二一年六月三十日或之前的付款；及(iii)其他租賃條款及條件並無實質變動。該修訂本於二零二零年六月一日或之後開始的年度期間生效，允許提早應用，並須追溯應用。

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，在本集團因疫情影響而縮減生產規模後，出租人寬減或豁免本集團辦公場物業所租賃的部分每月租賃付款，而租賃條款並無其他變動。本集團已於二零二零年一月一日提前採納該修訂本，並選擇於截至二零二零年十二月三十一日止年度不就出租人因疫情而授出的所有租金優惠應用租賃修改會計處理。該修訂本對本集團之財務狀況及表現並無重大影響。

香港會計準則第1號及香港會計準則第8號(修訂本)提供重大的新定義。新定義列明，倘資料遭遺漏、錯誤陳述或隱瞞時可合理預期會影響一般用途財務報表主要使用者根據該等財務報表作出的決定，則資料屬重大。該等修訂本澄清重大與否視乎資料的性質或牽涉範圍。該等修訂本概無對本集團的財務狀況及表現造成任何重大影響。

3 經營分部資料

本集團主要從事在中國大陸手機遊戲開發及運營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集團的整體經營業績，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十二月三十一日止年度，概無自本集團向單一客戶的交易收益金額為本集團收益的10%或以上。

4 收益、其他收入及收益，淨額

收益的分析如下：

	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元
來自客戶合約之收益		
手機遊戲		
— 開發及運營	152,740	189,499
— 資訊服務	108	2,310
數字媒體內容經銷	17,331	27,385
來自客戶合約之總收益	<u>170,179</u>	<u>219,194</u>
收益確認時間		
時間點(附註(a))	38,213	154,440
隨時間(附註(b))	131,966	64,754
來自客戶合約之收益總額	<u>170,179</u>	<u>219,194</u>

附註：

- (a) 包括來自單人玩家手機遊戲的收益。由於下載該等遊戲後，安裝在各個手機裝置可完全正常操作，故於遊戲下載後，本集團對遊戲的運作及維護並無責任，亦無權在各手機裝置中存取遊戲資料。玩家可購買遊戲內物品及升級功能，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玩期間(於虛擬物品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。

其他收入及收益淨額分析如下：

	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元
其他收入		
利息收入	905	676
政府補貼*	1,262	250
其他	628	583
	<u>2,795</u>	<u>1,509</u>
收益，淨額		
其他應付款項撥回收益	1,155	-
終止一項租賃收益	52	-
按公平值計入損益之金融資產公平值收益，淨額	495	-
出售附屬公司收益	-	497
修訂可換股債券之公平值收益	-	403
	<u>1,702</u>	<u>900</u>
	<u><u>4,497</u></u>	<u><u>2,409</u></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人民幣1,150,000元。其餘主要為自中國當地政府收到的COVID-19相關補貼，用於保就業及企業運營支持。該等補貼概無未達成條件亦無或然扣減。

5 除稅前溢利

本集團的除稅前溢利已扣除／(計入)下列各項：

	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元
銷售成本	114,541	139,622
核數師酬金	1,494	500
物業、廠房及設備折舊	366	340
使用權資產折舊	384	—
僱員福利開支(包括董事酬金)：		
工資、薪金、花紅及津貼	11,154	7,681
退休金計劃供款	443	938
	<u>11,597</u>	<u>8,619</u>
貿易應收款項減值／(減值撥回)	1,045	(706)
按金減值#	—	661
出售物業、廠房及設備項目的虧損#	4	3
撤銷物業、廠房及設備項目#	355	—
按公平值計入損益之金融資產公平值收益，淨額	(495)	—
修訂可換股債券之公平值收益	—	(403)
	<u> </u>	<u> </u>

載於合併損益表中「其他開支」內

6 所得稅開支

年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) 本集團若干家於中國大陸取得高新技術企業資格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適用於中國國家稅務總局宣佈的小型微利企業所得稅優惠政策。
- (iii) 本集團之一間附屬公司獲廣東軟件行業協會評為合資格軟件企業，有權免稅兩年，其後三年可享一半企業所得稅稅率的優惠稅率。

	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
即期－中國大陸		
年內計提	3,623	12,478
遞延	775	1,389
	<u> </u>	<u> </u>
年內計提稅項總額	<u>4,398</u>	<u>13,867</u>

7. 股息

於截至二零二零年十二月三十一日止年度，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(二零一九年：無)以結算本集團上市前應收當時股東的款項。

金額約為人民幣12,362,000元之每股普通股2.52港仙的二零一九年末期股息已於截至二零二零年十二月三十一日止年度確認為分派。

董事會不建議派付截至二零二零年十二月三十一日止年度的任何末期股息。

8 母公司普通權益持有人應佔每股盈利／(虧損)

本年度每股基本盈利／(虧損)金額乃按母公司擁有人應佔年內虧損人民幣1,321,000元(二零一九年：溢利人民幣37,244,000元)及年內已發行普通股加權平均數514,138,142股(二零一九年：392,560,000股)計算，猶如重組及資本化發行已於二零一九年一月一日完成。

由於可換股債券對所呈列之每股基本虧損金額具有反攤薄影響，故並無就攤銷對截至二零二零年十二月三十一日止年度呈列之每股基本虧損金額作出調整。

截至二零一九年十二月三十一日止年度，每股攤薄盈利乃根據母公司擁有人應佔年內溢利計算，經調整以反映可換股債券利息及修訂可換股債券之公平值收益。

用於計算的普通股加權平均數為截至二零一九年十二月三十一日止年度已發行普通股的加權平均數(即用於計算每股基本盈利者)，且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已按零代價發行的普通股加權平均數。

截至二零一九年十二月三十一日止年度，每股攤薄盈利之計算乃基於：

	二零一九年 人民幣千元
盈利	37,244
用於計算每股基本盈利的母公司擁有人應佔溢利：	
可換股債券利息	1,039
修訂可換股債券之公平值收益	(403)
	<u>37,880</u>
	股份數目
	二零一九年
股份	
用於計算每股基本盈利的年內已發行普通股之加權平均數	392,560,000
攤薄影響－普通股加權平均數：	
可換股債券	<u>27,440,000</u>
	<u>420,000,000</u>

9 貿易應收款項

	於十二月三十一日	
	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元
貿易應收款項	61,755	69,495
減值	<u>(3,807)</u>	<u>(2,762)</u>
	<u>57,948</u>	<u>66,733</u>

本集團與其債務人訂立之交易條款以信貸為主。年內信貸期介乎30至90天。本集團致力嚴格控制未清償應收款項，以盡量降低信貸風險。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：

	於十二月三十一日	
	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元
30日內	1,929	13,913
31至60日	1,607	7,834
61至90日	1,450	9,236
91至180日	4,242	21,529
181至365日	14,710	12,489
365日以上	<u>34,010</u>	<u>1,732</u>
	<u>57,948</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：

	於十二月三十一日	
	二零二零年 人民幣千元	二零一九年 人民幣千元
一個月內	359	5,661
一至兩個月	533	3,751
兩至三個月	507	2,805
三個月以上	<u>3,614</u>	<u>3,815</u>
	<u>5,013</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

截至二零二零年十二月三十一日止年度，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。

上市所得款項用途

本公司自上市籌集所得款項淨額為約人民幣79.2百萬元(經扣除發售相關包銷佣金及其他估計開支)。截至二零二零年十二月三十一日止年度，首次公開發售所得款項已根據本公司刊發的招股章程所載擬定用途獲動用，結餘為約人民幣12.0百萬元。首次公開發售所得款項結餘將繼續根據招股章程所披露之用途及比例予以動用。

自上市日期起直至二零二零年十二月三十一日，上市所得款項淨額已動用情況如下：

	截至二零二零年			動用餘下所得款項淨額的預期時間安排(附註)
	於二零二零年三月十七日可供動用淨額 人民幣百萬元	十二月三十一日止年度實際動用淨額 人民幣百萬元	於二零二零年十二月三十一日尚未動用淨額 人民幣百萬元	
擴大單人玩家手機遊戲的市場份額	19.2	14.7	4.5	二零二一年十二月三十一日前
加快多玩家手機遊戲市場的擴張	12.2	6.0	6.2	二零二一年十二月三十一日前
獲取流行娛樂產權許可權	16.1	16.1	-	不適用
豐富我們的數字媒體內容	1.0	0.1	0.9	二零二一年十二月三十一日前
與手機遊戲開發商進行戰略性收購及開展合作	24.1	24.1	-	二零二一年十二月三十一日前
營運資金及一般公司用途	6.6	6.2	0.4	不適用
總計	<u>79.2</u>	<u>67.2</u>	<u>12.0</u>	

附註：動用餘下所得款項淨額的預期時間安排乃基於本集團對未來市況的最佳估計並與招股章程內所述者一致。該時間安排可根據當前及未來市況發展變動作出改變。

審計及合規委員會

本公司審計及合規委員會已與董事會共同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十二月三十一日止年度的合併財務報表。

安永會計師事務所的工作範圍

公告所載本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度的合併財務狀況表、合併損益表及合併全面收益表以及相關附註所載數字已經由本集團核數師安永會計師事務所(「安永」)與本集團年內合併財務報表所載數字核對一致。由於安永就此履行的工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港核數準則、香港審閱聘用準則或香港核證聘用準則項下的核證工作，故此安永並無就初步公告發出任何核證意見。

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十二月三十一日止年度一直遵守企業管治守則的守則條文。

業管治守則守則條文第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。

呂健先生擔任本公司的董事會主席兼行政總裁。考慮到本集團經營所處商業環境日新月異，本公司主席及行政總裁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作出決策並付之行動。此外，董事會認為，區分主席與行政總裁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十二月三十一日止年度一直遵守規管董事證券交易的行為守則及程序。

暫停股份過戶登記

本公司將於二零二一年五月二十五日(星期二)至二零二一年五月二十八日(星期五)(包括首尾兩日)暫停辦理股份過戶登記，以確定股東出席二零二一年股東週年大會並於會上投票的資格。為符合資格出席二零二一年股東週年大會並於會上投票，所有已完成的股份過戶文件連同相關股票須不遲於二零二一年五月二十四日(星期一)下午四時三十分(香港時間)送達本公司的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)。

刊登年度業績及二零二零年年報

本年度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十二月三十一日止年度的年報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
主席兼執行董事
呂建

香港，二零二一年三月三十日

於本公告日期，執行董事為呂建先生及梁俊華先生；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。