

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)

截至二零二一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* (%)
	二零二一年 (未經審核)	二零二零年 (未經審核) (經重列)***	
	(人民幣千元，百分比除外)		
收益	557,427	387,174	44.0
銷售成本	(134,764)	(95,200)	41.6
毛利	422,663	291,974	44.8
本公司擁有人應佔期內溢利	310,699	201,719	54.0
本公司擁有人應佔非國際財務報告 準則經調整純利**	315,646	217,610	45.1

* 同比變動%指即期報告期間與去年同期之間的比較。

** 本公司擁有人應佔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計算。

*** 誠如本公司簡明綜合財務報表附註19所披露，於截至二零二零年六月三十日止六個月的以股份為基礎的支付開支人民幣15,891,000元已分別重新分類為銷售成本人民幣7,816,000元、行政開支人民幣5,164,000元及銷售及營銷開支人民幣2,911,000元，以符合本期間的呈列。於有關重新分類後，損益表下的所有項目乃根據交易或事項性質分類。有關重新分類並無造成截至二零二零年六月三十日止六個月的本公司擁有人應佔期內溢利出現任何變動。

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
	二零二一年	二零二零年	(%)	二零二零年
	(未經審核)	(未經審核)		十二月
				三十一日
				止年度
				(經審核)
	(人民幣千元，百分比除外)			
自行開發的手機遊戲				
虛擬代幣	399,605	209,155	91.1	419,601
私人遊戲房卡	80,033	107,010	(25.2)	209,573
第三方手機遊戲	6,282	14,307	(56.1)	21,687
	<u>485,920</u>	<u>330,472</u>	<u>47.0</u>	<u>650,861</u>
廣告收入**	<u>71,507</u>	<u>56,702</u>	<u>26.1</u>	<u>121,173</u>
總計	<u><u>557,427</u></u>	<u><u>387,174</u></u>	<u><u>44.0</u></u>	<u><u>772,034</u></u>

* 同比變動%指即期報告期間與去年同期之間的比較。

** 廣告收益指本集團在小程序中加入遊戲內廣告欄位而產生的收益，一般按用戶點擊量計算。

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
	二零二一年	二零二零年	該日止年度
	六月三十日	六月三十日	二零二零年 十二月三十一日
<i>虛擬代幣</i>			
日活躍玩家(「DAUs」)*(截至期末)	6,787,597	5,245,711	6,029,102
付費玩家**	6,101,408	4,681,147	5,436,885
<i>私人遊戲房卡</i>			
DAUs*(截至期末)	1,163,274	763,911	1,492,810
付費玩家**	174,925	133,876	155,489

* 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」)截至二零二一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」)連同去年同期的比較數字。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。截至二零二一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。於二零二一年上半年，本集團推出了11款新麻將遊戲玩法及8款新撲克遊戲玩法。

財務表現方面，本集團於二零二一年上半年繼續穩健發展，截至二零二一年六月三十日止六個月的收益及毛利為人民幣557.4百萬元及人民幣422.7百萬元，分別較上年同期的收益及經重列毛利增加約44.0%及44.8%，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，使得二零二一年上半年本集團的DAUs大幅增加，本公司專注於改善及升級其休閒遊戲(尤其是捕魚)現有版本以提升玩家體驗而導致休閒遊戲產生的收益增加，以及廣告收入亦有所增加。於二零二一年上半年，本集團確認廣告收入人民幣71.5百萬元，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。本集團截至二零二一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4.9百萬元)約為人民幣315.6百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣217.6百萬元增加約45.1%。

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。於二零二一年六月三十日，本集團的DAUs增至7,950,871人，較二零二零年六月三十日增加32.3%。截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團的付費玩家達到6,276,333人，較截至二零二零年六月三十日止六個月增加30.3%。

業務展望

二零二一年下半年，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。於二零二一年上半年，本集團推出了11款新麻將遊戲玩法及8款新撲克遊戲玩法。於二零二一年下半年，本集團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。於二零二一年上半年，本公司已於產品研發方面作出重大投資。截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團有關技術員工福利、服務器相關費用及外包研發的總開支為人民幣48.5百萬元。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。於二零二一年上半年，本公司專注於改善及升級其休閒遊戲(尤其是捕魚)現有版本，以提升玩家體驗。有關改善使本公司休閒遊戲更受歡迎，令本公司收益增加。

- 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。
- 通過與國際知名的第三方遊戲分銷渠道合作，拓展產品的海外市場。於二零二一年下半年，本公司將進一步調配資源，用於產品研發及海外推廣。本公司將借助自身在中國的遊戲開發及運營經驗，推出適合海外玩家的棋牌遊戲及休閒遊戲。依托產品開發，本公司計劃推出涵蓋香港、澳門、台灣、歐洲、美國、東南亞及中東等地區的遊戲產品。本公司將與國際知名的第三方遊戲分銷渠道合作，在目標地區推廣遊戲產品。
- 繼續尋找收購機會。於二零二零年，吉林省鑫澤網絡技術有限公司(本集團一間運營公司，由本集團透過合約安排進行控制)完成收購吉林省心悅網絡科技有限公司(「吉林心悅」)40%之股權。完成收購後，本集團實現與吉林心悅的協同效應，從而進入更廣闊的本地市場，擴大玩家基礎，進一步擴大其在中國的市場份額。於二零二一年下半年，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

截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團的收益約為人民幣557.4百萬元，較二零二零年同期的約人民幣387.2百萬元增加44.0%。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，使得二零二一年上半年本集團的DAUs大幅增加，本公司專注於改善及升級其休閒遊戲(尤其是捕魚)現有版本以提升玩家體驗而導致休閒遊戲產生的收益增加，以及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。截至二零二一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、分銷第三方手機遊戲及廣告所得收益分別佔本集團收益總額約71.7%、14.4%、1.1%及12.8%，而截至二零二零年六月三十日止六個月則分別約為54.0%、27.6%、3.7%及14.7%。

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二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣95.2百萬元(經重列)增加約41.6%至二零二一年同期的約人民幣134.8百萬元，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35.6百萬元，亦由於我們增加使用第三方分銷渠道分銷遊戲；及(ii)伺服器相關及技術支持費用增加人民幣4.9百萬元。

毛利及毛利率

因上文所述，本集團的毛利由截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣292.0百萬元(經重列)增加44.8%至二零二一年同期的約人民幣422.7百萬元。本集團的毛利率由截至二零二零年六月三十日止六個月的75.4%略微上升至二零二一年同期的75.8%。

其他收入

其他收入由截至二零二零年六月三十日止六個月的人民幣37.0百萬元減少約44.3%至截至二零二一年六月三十日止六個月的人民幣20.6百萬元。減少主要是由於截至二零二一年六月三十日止六個月的服務收入減少人民幣20.9百萬元，部分被利息收入增加人民幣3.8百萬元所抵銷。

匯兌(虧損)/收益，淨額

截至二零二一年六月三十日止六個月錄得匯兌虧損人民幣0.5百萬元主要是由於人民幣(人民幣)兌港元及美元的匯率波動及港元貶值。

銷售及營銷開支

本集團的銷售及營銷開支由截至二零二零年六月三十日止六個月的人民幣53.6百萬元(經重列)增加約40.8%至二零二一年同期的人民幣75.5百萬元。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25.6百萬元，並被遊戲內推廣開支減少人民幣1.7百萬元所抵銷。

行政開支

本集團的行政開支由截至二零二零年六月三十日止六個月的人民幣25.1百萬元(經重列)增加約11.9%至二零二一年同期的人民幣28.1百萬元。該增加主要是由於本集團就法律合規、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2.1百萬元。

除所得稅前溢利

本集團除所得稅前溢利由截至二零二零年六月三十日止六個月的人民幣247.4百萬元增加約44.3%至二零二一年同期的人民幣357.0百萬元。本集團除所得稅前溢利佔收益總額的百分比於截至二零二零年六月三十日止六個月為63.9%，與截至二零二一年六月三十日止六個月的64.0%基本持平。

所得稅開支

所得稅開支由截至二零二零年六月三十日止六個月的人民幣45.7百萬元增加約2.7%至二零二一年同期的人民幣46.9百萬元，主要是由於截至二零二一年六月三十日止六個月產生的應課稅溢利增加。截至二零二零年及二零二一年六月三十日止六個月，本集團的實際稅率分別為18.5%及13.1%。本集團實際稅率下降乃主要由於(i)不可扣減的以股份為基礎的支付開支減少；及(ii)分佔聯營公司毋須課稅溢利增加。

本公司擁有人應佔溢利

本公司擁有人應佔溢利由截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣201.7百萬元增加約54.0%至截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣310.7百萬元。

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間純利的所有項目，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。

下表載列所示期間本公司擁有人應佔經調整純利的計算：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年	二零二零年
	人民幣千元	人民幣千元
本公司擁有人應佔期內溢利	310,699	201,719
加：		
以股份為基礎的薪酬	4,947	15,891
經調整純利	<u>315,646</u>	<u>217,610</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，截至二零二一年六月三十日止六個月的經調整純利為約人民幣315.6百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣217.6百萬元增加45.1%。

流動資金及資本來源

截至二零二一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。於二零二一年六月三十日，本集團有現金及現金等價物約人民幣955.5百萬元(二零二零年十二月三十一日：約人民幣732.7百萬元)，主要包括銀行現金。人民幣955.5百萬元中約人民幣898.9百萬元以人民幣計值，約人民幣18.8百萬元以港元計值及約人民幣37.8百萬元以美元計值。本集團目前並不對沖以外幣進行的交易。

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

截至二零二一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8.7百萬元外，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

由於截至二零二一年六月三十日並無負債，故資產負債比率為零。

資產抵押

截至二零二一年六月三十日，本集團並無質押任何資產。

資本開支

截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團的資本開支約為人民幣16.5百萬元(截至二零二零年六月三十日止六個月：約人民幣9.7百萬元)，主要包括購買辦公室傢俬及設備、購買計算機軟件以及於一間聯營公司的投資的開支。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。截至二零二一年六月三十日止六個月的資本開支增加乃主要由於與於聯營公司的投資有關開支增加。

或然負債及擔保

截至二零二一年六月三十日，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

於二零二零年，吉林省鑫澤網絡技術有限公司(本集團一間運營公司，由本集團透過合約安排進行控制)完成收購吉林心悅40%之股權。完成收購後，本集團實現與吉林心悅的協同效應，從而進入更廣闊的本地市場，擴大玩家基礎，進一步擴大其在中國的市場份額。詳情請參閱本公司日期分別為二零二零年十一月三日及二零二零年十二月二十九日的公告。

截至二零二一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

本公司於二零二一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。計及二零二一年上半年離職的僱員後，本集團共有527名全職僱員，主要位於中國內地。具體而言，99名僱員負責本集團的研發、191名負責遊戲開發、81名負責技術支持、49名負責客戶服務、62名負責營銷及45名負責營運及一般行政事宜。截至二零二一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46.8百萬元，而二零二零年同期則約為人民幣50.2百萬元。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10.9百萬元。

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。本公司亦已分別於二零一九年六月五日及二零一九年六月六日採納購股權計劃(「購股權計劃」)及股份獎勵計劃(「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。購股權計劃及股份獎勵計劃的進一步詳情將載於本公司截至二零二一年六月三十日止六個月之中期報告。

簡明綜合損益及其他全面收益表
截至二零二一年六月三十日止六個月

	附註	截至六月三十日止六個月	
		二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核) (經重列)
收益	3	557,427	387,174
銷售成本	4	<u>(134,764)</u>	<u>(95,200)</u>
毛利		422,663	291,974
其他收入	5	20,621	37,049
銷售及營銷開支		(75,472)	(53,593)
行政開支		(28,092)	(25,115)
其他開支		(708)	(5,000)
分佔聯營公司溢利		18,764	—
租賃負債利息		(292)	(443)
匯兌(虧損)收益，淨額		<u>(464)</u>	<u>2,545</u>
除所得稅前溢利		357,020	247,417
所得稅開支	7	<u>(46,931)</u>	<u>(45,698)</u>
期內溢利	8	<u>310,089</u>	<u>201,719</u>
其他全面開支			
將不會重新分類至損益的項目：			
按公平值計量且其變動計入其他全面收入			
(「按公平值計量且其變動計入其他全面			
收入」)的股本工具投資之公平值虧損，			
扣除所得稅			
		<u>(3,748)</u>	<u>—</u>
期內其他全面開支		<u>(3,748)</u>	<u>—</u>
期內全面收入總額		<u><u>306,341</u></u>	<u><u>201,719</u></u>

截至六月三十日止六個月
二零二一年 二零二零年
附註 人民幣千元 人民幣千元
(未經審核) (未經審核)
(經重列)

以下各項應佔期內溢利(虧損)：

本公司擁有人	310,699	201,719
非控股權益	(610)	—
	310,089	201,719

以下各項應佔全面收入(開支)總額：

本公司擁有人	306,951	201,719
非控股權益	(610)	—
	306,341	201,719

每股盈利(人民幣分)

—基本	9	24.92		16.23
—攤薄		24.22		16.07

簡明綜合財務狀況表
於二零二一年六月三十日

		於 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 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	10	42,338	43,416
使用權資產	10	7,904	9,728
無形資產		1,328	1,610
於聯營公司的投資	11	161,579	149,675
按公平值計量且其變動計入其他全面收入 的股本工具		9,540	13,950
貸款予僱員	12	19,949	6,474
租賃及其他按金		5,557	2,525
遞延稅項資產		887	225
		249,082	227,603
流動資產			
貿易應收款項	13	112,008	88,473
預付款項及其他應收款項	14	86,434	53,972
貸款予僱員	12	1,900	1,900
現金及現金等價物		955,527	732,724
		1,155,869	877,069
流動負債			
貿易及其他應付款項	15	51,358	54,806
遞延收益	16	39,755	39,888
應付稅項		44,119	50,056
租賃負債		3,198	3,469
		138,430	148,219
流動資產淨值		1,017,439	728,850
總資產減流動負債		1,266,521	956,453

		於 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
非流動負債			
租賃負債		<u>5,481</u>	<u>7,101</u>
資產淨值		<u>1,261,040</u>	<u>949,352</u>
資本及儲備			
股本	17	41	41
儲備		<u>1,261,986</u>	<u>950,088</u>
本公司擁有人應佔權益		<u>1,262,027</u>	<u>950,129</u>
非控股權益		<u>(987)</u>	<u>(777)</u>
總權益		<u>1,261,040</u>	<u>949,352</u>

簡明綜合權益變動表

截至二零二一年六月三十日止六個月

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 薪酬儲備 人民幣 千元	按公平值 計量且其 變動計入 其他全面 收入儲備 人民幣 千元	保留 溢利 人民幣 千元	小計 人民幣 千元	非控股 權益 人民幣 千元	總權益 人民幣 千元
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	—	616,577
期內溢利及全面收入總額	—	—	—	—	—	—	—	201,719	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	—	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	—	13,014
確認為分派的股息	—	—	(83,022)	—	—	—	—	—	(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>—</u>	<u>586,474</u>	<u>751,165</u>	<u>—</u>	<u>751,165</u>
於二零二一年一月一日 (經審核)	41	—*	113,551	15,027	19,717	27,509	(1,275)	775,559	950,129	(777)	949,352
期內溢利(虧損)	—	—	—	—	—	—	—	310,699	310,699	(610)	310,089
期內其他全面開支	—	—	—	—	—	—	(3,748)	—	(3,748)	—	(3,748)
期內全面(開支)收入總額	—	—	—	—	—	—	(3,748)	310,699	306,951	(610)	306,341
根據購股權計劃確認以 股份為基礎的支付開支	—	—	—	—	—	4,947	—	—	4,947	—	4,947
非控股權益注資	—	—	—	—	—	—	—	—	—	400	400
於二零二一年六月三十日 (未經審核)	<u>41</u>	<u>—*</u>	<u>113,551</u>	<u>15,027</u>	<u>19,717</u>	<u>32,456</u>	<u>(5,023)</u>	<u>1,086,258</u>	<u>1,262,027</u>	<u>(987)</u>	<u>1,261,040</u>

* 不足人民幣1,000元。

中期綜合現金流量表
截至二零二一年六月三十日止六個月

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
經營活動所得現金淨額	<u>225,605</u>	<u>190,322</u>
投資活動		
已收利息	10,258	6,434
購買按公平值計量且其變動計入 其他全面收入的股本工具	—	(5,450)
購買物業、廠房及設備	(1,388)	(3,559)
購買無形資產	(71)	(726)
購買於一間聯營公司的投資	(15,000)	—
已收股息	21,860	—
支付租金按金	(1,488)	—
貸款予僱員	(15,000)	—
投資活動所用現金淨額	<u>(829)</u>	<u>(3,301)</u>
融資活動		
已付股息	—	(83,022)
償還租賃負債	(1,488)	(2,759)
已付租賃負債利息	(292)	(443)
非控股權益注資	400	—
融資活動所用現金淨額	<u>(1,380)</u>	<u>(86,224)</u>
現金及現金等價物增加淨額	223,396	100,797
期初現金及現金等價物	732,724	502,367
匯率變動影響	(593)	—
期末現金及現金等價物 (以現金及現金等價物呈列)	<u><u>955,527</u></u>	<u><u>603,164</u></u>

簡明綜合財務報表附註

截至二零二一年六月三十日止六個月

1. 一般資料及編製基準

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及其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。本公司註冊辦事處為Maples Corporate Services Limited(地址為PO Box 309, Ugland 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。

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。

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。

截至二零二一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二零二零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二零二一年一月一日或其後開始年度強制生效的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：

國際財務報告準則第16號的修訂	新型冠狀病毒相關的租金減免
國際財務報告準則第9號、	利率基準改革 — 第二階段
國際會計準則第39號、	
國際財務報告準則第7號、	
國際財務報告準則第4號及	
國際財務報告準則第16號的修訂	

在本期間採用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)就本集團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。

截至六月三十日止六個月
二零二一年 二零二零年
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	399,605	209,155
私人遊戲房卡	80,033	107,010
— 第三方手機遊戲 — 虛擬鑽石	6,282	14,307
	485,920	330,472
廣告收入	71,507	56,702
	<u>557,427</u>	<u>387,174</u>

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	
	二零二一年	二零二零年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
		(經重列)
僱員福利開支	31,177	31,882
分銷渠道及支付供應商收取的佣金及費用	84,910	49,320
服務器相關及技術支持費用	16,854	11,938
折舊及攤銷	1,823	2,060
	<u>134,764</u>	<u>95,200</u>

5. 其他收入

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年	二零二零年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
利息收入	10,258	6,434
政府補貼(附註a)	4,934	4,832
服務收入(附註b)	4,337	25,263
其他	1,092	520
	<u>20,621</u>	<u>37,049</u>

附註：

- (a) 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。
- (b) 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。

6. 股息

於本中期內，截至二零二零年十二月三十一日止年度的末期股息每股人民幣0.1593元(相當於0.1892港元)於二零二一年六月二十九日的股東週年大會上遭本集團股東拒絕，因此，未派付已宣派末期股息。

於二零二零年中期期間，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)已宣派及派付予本集團擁有人。宣派及派付的末期股息總額為人民幣83,022,000元。

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。另一方面，家鄉互動自二零二零年起亦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。因此，根據「高新技術企業」的優惠稅率，家鄉互動於本期間的實際所得稅稅率為15%，而根據「雙軟企業」的優惠稅率，其於二零二零年中期期間的實際稅率為12.5%。

吉林省鑫澤網絡技術有限公司(「吉林鑫澤」)自二零一七年以來獲認定為企業所得稅法中的「高新技術企業」，該資格於二零二零年獲重續，有效期為另三年。根據企業所得稅法，吉林鑫澤於兩個期間內有權享有優惠所得稅稅率15%。

吉林省宇柯網絡科技有限公司(「吉林宇柯」)於二零一九年獲認定為企業所得稅法中的雙軟企業。因此，根據相關稅務法規，倘每年符合雙軟企業的標準，自首個獲利年度二零一七年開始，吉林宇柯兩年內獲豁免企業所得稅，其後三年適用稅率減半。因此，吉林宇柯於兩個期間的實際所得稅稅率均為12.5%。

根據中國國家稅務總局所頒佈並自二零一八年生效的一項政策，從事研發活動的企業有權在釐定其年度應課稅收入時將該年度產生的研發開支的175%稱作為可扣稅開支（「超額抵扣」）。家鄉互動、吉林鑫澤及吉林宇柯於確定其兩個期間的應課稅溢利時已認領超額抵扣。

本集團的所得稅開支分析如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
即期稅項 — 中國企業所得稅	46,931	47,656
遞延稅項	—	(1,958)
	<u>46,931</u>	<u>45,698</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	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 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	1,105	510
物業、廠房及設備折舊	2,466	2,127
使用權資產折舊	1,664	2,273
無形資產攤銷	353	701
核數師薪酬	887	928
捐款(計入其他開支)(附註)	—	5,000
董事薪酬	2,008	1,977
其他員工成本：		
薪金及其他實物福利	37,956	32,032
退休福利成本	1,855	305
以股份為基礎的員工付款	4,947	15,891
員工成本總額	<u>46,766</u>	<u>50,205</u>

附註：於上一個中期期間，本集團就新型冠狀病毒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	
	二零二一年	二零二零年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
盈利		
用於計算每股基本及攤薄盈利的盈利：		
— 本公司擁有人應佔期內溢利	<u>310,699</u>	<u>201,719</u>
	股份數目	
	二零二一年	二零二零年
	(未經審核)	(未經審核)
股份數目		
就計算每股基本盈利的普通股加權平均數	1,246,580,000	1,242,564,522
股份獎勵計劃及購股權計劃的潛在普通股		
攤薄影響	<u>36,090,667</u>	<u>12,595,288</u>
就計算每股攤薄盈利的本公司普通股加權平		
均數	<u>1,282,670,667</u>	<u>1,255,159,810</u>

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。

10. 物業、廠房及設備及使用權資產

於本中期內，本集團購買傢俱及設備支出為人民幣1,388,000元（截至二零二零年六月三十日止六個月：人民幣3,559,000元）。

此外，於本中期內，本集團訂立一項租賃協議，並確認使用權資產人民幣417,000元。另一方面，本集團終止一項租賃協議，以致錄得終止收益人民幣243,000元。

11. 於聯營公司的投資

	於 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
於聯營公司的投資成本	168,000	153,000
分佔收購後溢利／(虧損)及其他全面收益／ (開支)，扣除已收股息	<u>(6,421)</u>	<u>(3,325)</u>
總計	<u>161,579</u>	<u>149,675</u>

於二零二一年六月三十日本集團聯營公司之詳情如下：

實體名稱	成立地點	主要營業 地點	本集團 所持擁有權 權益比例	本集團所持 投票權比例	主要業務
吉林省心悅網絡科技有限 公司(「吉林心悅」) (附註i)	中國內地	中國內地	40%	40%	棋牌遊戲開發 及運營
廣州雷雲互動科技有限公 司	中國內地	中國內地	40%	40%	研發網絡遊戲
思問科技(天津)有限公司 (「思問科技」)(附註ii)	中國內地	中國內地	25.8621%	25.8621%	研發網絡遊戲

附註：

(i) 於二零二零年十一月三日，吉林鑫澤(本公司的附屬公司)、吉林省鑫寶科技合夥企業(有限合夥)(「鑫寶科技」，持有吉林心悅40%股權的股東)與吉林心悅訂立投資協議(「投資協議」)，據此，鑫寶科技同意出售而吉林鑫澤同意收購吉林心悅40%股權，現金代價為人民幣150,000,000元。於二零二零年十二月二十九日，吉林鑫澤、鑫寶科技與吉林心悅訂立投資協議補充協議，據此，所有訂約方同意對投資協議若干條款作出如下補充：

- 鑫寶科技承諾確保吉林心悅截至二零二一年及二零二二年十二月三十一日止年度的經審核純利分別不低於人民幣70,000,000元及人民幣80,000,000元(「保證純利」)，吉林心悅截至二零二一年及二零二二年十二月三十一日止年度的經審核純利合共不低於人民幣150,000,000元。
- 倘吉林心悅於截至二零二一年或二零二二年十二月三十一日止任何年度的實際經審核純利低於保證純利，鑫寶科技須以現金向吉林鑫澤支付補償(「利潤補償」)。鑫寶科技應付的利潤補償金額須根據以下公式釐定：

$$\text{利潤補償} = ((A - B) / \text{人民幣}150,000,000\text{元}) * C * 40\% (\text{附註}) - D$$

其中：

A = 期末釐定的累計保證純利；

B = 期末釐定的吉林心悅累計實際經審核純利；

C = 協定的吉林心悅資產估值，即人民幣375,000,000元；及

D = 鑫寶科技已向吉林鑫澤支付的利潤補償金額。

附註：指吉林鑫澤所擁有吉林心悅股權比例

- 其亦協定，吉林心悅於截至二零二一年及二零二二年十二月三十一日止年度的經審核純利將作為股息按各股東所持吉林心悅的股權比例全數分派予其股東(包括吉林鑫澤)(「利潤分成」)。吉林鑫澤於截至二零二一年及二零二二年十二月三十一日止年度將收取的股息總額不得超過人民幣60,000,000元。

於吉林心悅的股權投資乃根據國際會計準則第28號採用權益法入賬及補充協議產生的衍生金融工具根據國際財務報告準則第9號按公平值計量且其變動計入損益。

於本中期內，吉林心悅的溢利及全面收益總額為人民幣46,625,000元，吉林心悅向其投資者分派股息人民幣54,650,000元。本集團聘請合資格估值師對衍生金融工具於二零二一年六月三十日的公平值進行估值。於二零二一年六月三十日，衍生金融工具的公平值被評估為不重大(二零二零年十二月三十一日：不重大)。董事認為，吉林心悅於截至二零二一年及二零二二年十二月三十一日止年度的預測利潤預計不會低於二零二一年六月三十日及二零二零年十二月三十一日的保證純利。

- (ii) 於二零二一年二月三日，吉林宇柯收購思問科技的25.8621%股權，代價為人民幣15,000,000元。

12. 貸款予僱員

貸款予僱員是指墊付予僱員的住房貸款。該等貸款為無抵押、免息及須於三年後償還。

	於 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
非流動	19,949	6,474
流動	1,900	1,900
總計	<u>21,849</u>	<u>8,374</u>

墊付予僱員的住房貸款初始按公平值計量，其後採用實際利率法按攤銷成本計量。於本期間，人民幣1,949,000元(二零二零年中期期間：零)(即本金額與初始確認公平值之差額)確認為員工成本。

13. 貿易應收款項

	於 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	112,008	88,473
減：減值撥備	—	—
總計	<u>112,008</u>	<u>88,473</u>

貿易應收款項由應收分銷渠道、支付供應商及廣告代理款項組成。授予分銷渠道、支付供應商及廣告代理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 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至30天	58,391	69,264
31至60天	32,718	14,797
61至90天	19,004	3,851
91至180天	514	253
超過180天	1,381	308
總計	<u>112,008</u>	<u>88,473</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。於二零二一年六月三十日，計入本集團貿易應收款項結餘的應收款項賬面值合共人民幣21,235,000元(二零二零年：人民幣4,870,000元)已逾期。逾期結餘中有人民幣1,873,000元(二零二零年：人民幣317,000元)已逾期90天或以上，但由於債務人的合作歷史及良好收款歷史而不視為違約。

14. 預付款項及其他應收款項

	於 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
廣告及宣傳費預付款項	51,649	36,988
向僱員墊款(附註)	19,124	1,553
服務收入應收款項	2,881	—
研發費用預付款項	5,660	5,383
服務器相關費用預付款項	1,658	1,597
短期租賃預付款項	1,130	93
其他	4,332	8,358
總計	<u>86,434</u>	<u>53,972</u>

附註：向僱員墊款乃用於潛在營運及營銷活動。於二零二一年六月三十日的未償還結餘中人民幣12,720,000元已於隨後償還。

15. 貿易及其他應付款項

	於 二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於 二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
應付薪金及員工福利	19,528	24,088
應計銷售及營銷開支	15,224	11,509
廣告及遊戲運營的按金	5,525	5,125
其他應付稅項	4,646	8,246
應付遊戲開發商款項(附註)	1,988	2,119
應計行政開支	650	1,520
其他	3,797	2,199
總計	<u>51,358</u>	<u>54,806</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。

16. 遞延收益

遞延收益指客戶就本集團自主開發的手機遊戲及第三方遊戲以預付虛擬代幣／鑽石及私人遊戲房卡的形式預付的服務費，於各期間末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／ 鑽石 人民幣千元	私人遊戲 房卡 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零二一年一月一日(經審核)	19,332	20,556	39,888
銷售所得款項，扣除稅項	411,836	73,951	485,787
期內確認收益	<u>(405,887)</u>	<u>(80,033)</u>	<u>(485,920)</u>
於二零二一年六月三十日 (未經審核)	<u>25,281</u>	<u>14,474</u>	<u>39,755</u>

17. 股本

	股份數目	美元
法定		
於二零二零年一月一日、二零二零年 六月三十日、二零二一年一月一日及 二零二一年六月三十日 — 每股0.000005港元的普通股	<u>10,000,000,000</u>	<u>50,000</u>
已發行及悉數繳足		
於二零二零年一月一日、二零二零年 六月三十日、二零二一年一月一日及 二零二一年六月三十日 — 每股0.000005港元的普通股	<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>

18. 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	
	二零二一年	二零二零年
	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	6,092	4,671
以股份為基礎的付款	<u>2,000</u>	<u>15,891</u>
總計	<u><u>8,092</u></u>	<u><u>20,562</u></u>

提供遊戲發行服務

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年	二零二零年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
思問科技	<u><u>652</u></u>	<u><u>—</u></u>

提供技術支援服務

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年	二零二零年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
吉林心悅	<u><u>3,174</u></u>	<u><u>—</u></u>

19. 比較數字

以股份為基礎的支付開支人民幣15,891,000元已分別重新分類為銷售成本人民幣7,816,000元、行政開支人民幣5,164,000元及銷售及營銷開支人民幣2,911,000元，以符合本期間的呈列。

其他資料

中期股息

董事會不建議就截至二零二一年六月三十日止六個月派付任何中期股息（截至二零二零年六月三十日止六個月：無）。

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。

於報告期間內，全球發售所得款項已根據招股章程所載擬定用途動用，截至二零二一年六月三十日的未動用餘額約為107.5百萬港元。全球發售所得款項餘額將繼續按招股章程所披露的方式及比例動用。下表載列所得款項淨額的擬定用途及截至二零二一年六月三十日的動用情況概要：

所得款項淨額擬定用途	於二零二一年 一月一日至 二零二一年 六月三十日的 已動用金額	於二零二一年 六月三十日的 已動用金額	於二零二一年 六月三十日的 餘額	悉數動用餘下 所得款項淨額 之預期時間
1. 約89.1百萬港元用於進一步擴充及開發遊戲組合， 其中：	18.8百萬港元	65.8百萬港元	23.3百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 43.4百萬港元擬用於開發額外麻將玩法變種	8.4百萬港元	31.0百萬港元	12.4百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 20.9百萬港元擬用於開發新撲克玩法變種	4.1百萬港元	15.0百萬港元	5.9百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 24.8百萬港元擬用於開發新休閒遊戲	6.3百萬港元	19.8百萬港元	5.0百萬港元	二零二二年 六月三十日

所得款項淨額擬定用途	於二零二一年 一月一日至 二零二一年 六月三十日的 已動用金額	於二零二一年 六月三十日的 已動用金額	於二零二一年 六月三十日的 餘額	悉數動用餘下 所得款項淨額 之預期時間
2. 約105.9百萬港元用於推出及強化遊戲特色或功能以及用於改善技術基礎設施，其中：	24.5百萬港元	81.5百萬港元	24.4百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 39.8百萬港元擬用於開發HTML5版本及大部分現有遊戲產品的其他潛在小程序	10.3百萬港元	32.0百萬港元	7.8百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 18.5百萬港元擬用於改善用戶界面	3.5百萬港元	13.5百萬港元	5.0百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 19.1百萬港元擬用於改善後端系統	3.8百萬港元	14.5百萬港元	4.6百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 16.5百萬港元擬用於開發遊戲產品新特色	3.4百萬港元	12.6百萬港元	4.0百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 12.0百萬港元擬用於滿足網絡安全需要	3.5百萬港元	8.9百萬港元	3.0百萬港元	二零二二年 六月三十日
3. 約65.5百萬港元用於增強營銷能力及提升品牌形象，其中：	10.9百萬港元	42.9百萬港元	22.6百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 16.4百萬港元擬用於新玩法變種的線下推廣活動及14.3百萬港元擬用於現有遊戲的線下推廣活動	3.0百萬港元	15.9百萬港元	14.8百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 30.6百萬港元擬用作廣告開支	7.9百萬港元	26.4百萬港元	4.2百萬港元	二零二二年 六月三十日
• 4.2百萬港元擬用於組建公關團隊以增強整體營銷能力	0.08百萬港元	0.6百萬港元	3.6百萬港元	二零二二年 六月三十日
4. 約38.6百萬港元用於通過策略性地尋求合作及收購機會實現外部增長	6.0百萬港元	22.9百萬港元	15.6百萬港元	二零二二年 六月三十日
5. 約28.4百萬港元用於國際擴張	3.9百萬港元	16.3百萬港元	12.1百萬港元	二零二二年 六月三十日
6. 約36.3百萬港元用於就營運資金及一般公司用途提供資金	6.7百萬港元	26.9百萬港元	9.5百萬港元	二零二二年 六月三十日
總計	70.8百萬港元	256.3百萬港元	107.5百萬港元	

由於新型冠狀病毒的持續影響及新型冠狀病毒變種的發展情況，本集團削減線下推廣活動，故於截至二零二一年六月三十日止六個月動用與營銷及推廣活動有關之所得款項淨額有所推遲。此外，由於新型冠狀病毒爆發後（在此期間，大眾居家時間較長），線上社交平台的活躍玩家增加，故此本公司亦受惠於以較低成本在該等線上社交平台推廣遊戲。與以下各項有關之所得款項淨額之動用亦有所推遲：(i)進一步擴充及開發遊戲組合；及(ii)推出及強化遊戲特色或功能，此乃由於因新型冠狀病毒的持續影響及新型冠狀病毒變種的發展情況，招聘遊戲開發人員及工程師之進度放緩。

報告期間後事項

自報告期間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

本公司於報告期間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）及四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間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

余立文先生已辭任倩碧控股有限公司（一間於聯交所主板上市的公司，股份代號：8367）的獨立非執行董事、審核委員會主席、提名委員會主席及薪酬委員會成員，自二零二一年八月十九日起生效。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。本公司截至二零二一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，二零二一年八月二十四日

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、胡洋洋先生及郭瑩女士。