

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)

### 截至二零二一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「九尊數字互娛」)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」)截至二零二一年六月三十日止六個月(「二零二一年上半年」)的未經審核中期簡明合併業績，連同二零二零年同期的比較數字。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 (%)
	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)	
收益	31,201	99,809	-68.7
毛利	8,339	30,912	-73.0
期內溢利／(虧損)	(17,132)	7,212	-337.5

## 中期股息

董事會不建議就二零二一年上半年派付任何中期股息(截至二零二零年六月三十日止六個月(「二零二零年上半年」):無)。

## 業務回顧

九尊數字互娛是中華人民共和國(「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；及(ii)電子雜誌，我們大部分收益來自銷售多玩家手機遊戲中的虛擬物品，與本公司截至二零二零年十二月三十一日止年度的年報(「二零二零年年報」)所披露的本集團業務策略一致。

本集團的收益由二零二零年上半年的約人民幣99.8百萬元減少約人民幣68.6百萬元或68.7%至二零二一年上半年的約人民幣31.2百萬元。本集團的收益減少主要是由於(i)來自手機遊戲開發及運營業務的收益減少約人民幣65.5百萬元；及(ii)來自數字媒體內容經銷業務的收益減少約人民幣3.0百萬元。毛利亦由二零二零年上半年的約人民幣30.9百萬元減少約人民幣22.6百萬元或73.0%至二零二一年上半年的約人民幣8.3百萬元，主要由於手機遊戲開發及運營應佔收益於二零二一年上半年較二零二零年上半年大幅下降約72.5%，該下降主要是由於(i)二零二一年上半年單人玩家手機遊戲應佔收益較二零二零年上半年並不重大；及(ii)二零二一年上半年兩款熱門多玩家手機遊戲應佔收益較二零二零年上半年大幅下降，分別為約60%及超過90%。鑒於該兩款遊戲均於截至二零一九年十二月三十一日止年度上半年推出，接近其遊戲生命週期的後期，故我們認為其於二零二一年上半年的創收能力較二零二零年上半年大幅下降(有關遊戲生命週期的更多資料，請參閱本公司於二零二零年二月二十七日發佈的招股章程第45頁)。

二零二一年上半年錄得虧損約人民幣17.1百萬元，較二零二零年上半年錄得溢利約人民幣7.2百萬元下降約人民幣24.3百萬元或337.5%。該減少主要是由於(i)來自手機遊戲的毛利減少約人民幣21.0百萬元以及來自數字媒體內容經銷的毛利減少約人民幣2.0百萬元；及(ii)研發開支、行政開支及銷售及分銷開支分別增加約人民幣10.2百萬元、約人民幣3.5百萬元及約人民幣3.3百萬元，由上市開支及所得稅開支分別減少約人民幣11.1百萬元及約人民幣4.2百萬元抵銷。

## 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，受移動通訊技術持續發展、手機用戶滲透率增加及娛樂消費隨後轉移至移動設備的推動影響，中國手機遊戲市場已成為中國遊戲市場中增長最快、具有重要戰略意義的分部。中國手機遊戲市場由二零一六年的人民幣972億元按25.3%的複合年增長率（「CAGR」）快速增長至二零二零年的人民幣2,396億元，預計二零二五年將達至人民幣4,321億元，即二零二零年至二零二五年的CAGR為12.5%。手機遊戲市場規模佔中國遊戲市場規模比例由二零一六年的55.3%提高至二零二零年的77.7%，預計於二零二五年將進一步提升至85.6%。

於二零二一年上半年，中國經濟自新型冠狀病毒肺炎疫情的影響中逐漸恢復，活動限制基本取消，因此較去年同期相比，人們較少依賴遊戲及娛樂來相互聯繫。此外，由於新型冠狀病毒肺炎疫情於二零二一年五月於中國廣州意外再次爆發及中國政府隨後施行檢疫措施，本集團的運營及開發經歷短期中斷，導致一款新多玩家手機遊戲的推出延遲至二零二一年六月。然而，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。

由於疫情反覆及監管要求收緊，內外部形勢依然複雜嚴峻。本集團將積極探尋協同合作機會，穩定及多元化收益，以應對行業競爭日益激烈及行業政策不斷變化對本公司主營業務可能造成的影響。

## 前景

於二零二一年下半年，本公司將繼續將重點從單人玩家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玩家偏好由單人玩家手機遊戲意外轉變為多玩家手機遊戲，與本公司二零二零年年報所披露的本集團業務策略一致。於二零二一年上半年，本公司於二零二一年二月推出一款新多玩家手機遊戲，其創收能力相對而言不如預期，鑒於此類情況，董事會決定加快開發及推出新遊戲，因此本公司亦於二零二一年六月推出額外兩款多玩家手機遊戲，該等新多玩家手機遊戲的創收能力並未完全於本集團二零二一年上半年的財務業績中反映。

誠如二零二零年年報第4頁所述，本公司計劃於二零二一年推出兩款多玩家手機遊戲，該計劃已於二零二一年上半年達成。為提高本集團於多玩家手機遊戲領域的競爭力，董事會決定於二零二一年開發並推出額外三款新多玩家手機遊戲，其中一款已於二零二一年六月推出，其餘兩款分別已於二零二一年七月推出及其預期將於二零二一年年底前推出。於二零二一年六月推出的兩款新多玩家手機遊戲及於二零二一年下半年推出的兩款新多玩家手機遊戲的創收能力及市場接受度有待未來觀察。

## 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 (%)
	二零二一年	二零二零年	
<b>遊戲</b>			
付費玩家數量(以千計)	<b>41.4</b>	1,681.0	-97.5
平均每月付費用戶(以千計)	<b>6.9</b>	280.2	-97.5
平均ARPPU(人民幣)	<b>542.29</b>	60.07	802.8

— 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」)由二零二零年上半年約0.3百萬名降低至二零二一年上半年約6,900名。該減少乃主要由於自二零二零年第二季度玩家偏好由單人玩家手機遊戲逐漸轉變為多玩家手機遊戲，導致於二零二一年上半年單人玩家手機遊戲玩家數量大幅減少。

— ARPPU。遊戲業務的每月付費用戶平均收益(「ARPPU」)水平由二零二零年上半年的約人民幣60.07元上升至二零二一年上半年約人民幣542.29元。於二零二一年上半年，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大幅增加，具體而言，本集團在二零二一年上半年運營14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。

下表載列本集團二零二一年上半年連同二零二零年上半年的中期簡明合併損益表：

	截至六月三十日止六個月		變動 (%)
	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)	
收益	31,201	99,809	-68.7
銷售成本	(22,862)	(68,897)	-66.8
毛利	8,339	30,912	-73.0
其他收入及收益淨額	3,617	1,525	137.2
銷售及分銷開支	(3,906)	(620)	530.0
行政開支	(9,774)	(6,303)	55.1
研發開支	(12,980)	(2,762)	369.9
貿易應收款項減值	(1,906)	(140)	1,261.4
其他開支	(54)	(10,934)	-99.5
財務成本	(24)	(136)	-82.4
分佔聯營公司業績	(338)	-	不適用
除稅前溢利／(虧損)	(17,026)	11,542	-247.5
所得稅開支	(106)	(4,330)	-97.6
期內溢利／(虧損)	(17,132)	7,212	-337.5

## 收益

收益由二零二零年上半年的約人民幣99.8百萬元減少約人民幣68.6百萬元或68.7%至二零二一年上半年的約人民幣31.2百萬元。下表載列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	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	佔總收益 百分比	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)	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	24,875	79.7	90,329	90.5
— 信息服務	-	-	144	0.1
數字媒體內容經銷	6,326	20.3	9,336	9.4
來自客戶合約之總收益	31,201	100.0	99,809	100.0

- 本集團手機遊戲產生的收益由二零二零年上半年的約人民幣90.5百萬元減少約人民幣65.6百萬元或72.5%至二零二一年上半年的約人民幣24.9百萬元。該減少主要由於二零二一年上半年多玩家手機遊戲應佔收益較二零二零年同期大幅下降約64.8%，主要原因為二零二一年上半年兩款熱門多玩家手機遊戲應佔收益分別較二零二零年上半年大幅下降約60%及超過90%。鑒於該兩款遊戲均於截至二零一九年十二月三十一日止年度上半年推出，已接近其遊戲生命週期的後期，我們認為其於二零二一年上半年的創收能力較二零二零年上半年大幅下降(有關遊戲生命週期的更多資料，請參閱本公司於二零二零年二月二十七日發佈的招股章程第45頁)。
- 本集團數字媒體內容經銷的收益由二零二零年上半年的約人民幣9.3百萬元減少約人民幣3.0百萬元或32.2%至二零二一年上半年的約人民幣6.3百萬元。該減少主要由於本集團的主要經銷平台於二零二一年上半年期間暫停服務升級用戶界面及訂閱者偏好由電子雜誌轉向其他新興數字媒體內容平台，導致訂閱者進一步減少。

### 銷售成本

銷售成本由二零二零年上半年的約人民幣68.9百萬元減少約人民幣46.0百萬元或66.8%至二零二一年上半年的約人民幣22.9百萬元。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。二零二一年上半年，銷售成本佔總收入的百分比上升至約73.3%(二零二零年上半年：69.0%)，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

銷售及分銷開支由二零二零年上半年的約人民幣0.6百萬元增加約人民幣3.3百萬元或530.0%至二零二一年上半年的約人民幣3.9百萬元。該增加主要由於中國遊戲行業競爭強度總體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。

### 行政開支

行政開支由二零二零年上半年的約人民幣6.3百萬元增加約人民幣3.5百萬元或55.1%至二零二一年上半年的約人民幣9.8百萬元。二零二一年上半年，行政開支增加主要由於專業費用上升。

## 研發開支

研發開支由二零二零年上半年的約人民幣2.8百萬元增加約人民幣10.2百萬元或369.9%至二零二一年上半年的約人民幣13.0百萬元。研發開支增加主要由於本集團開發新多玩家手機遊戲，以滿足玩家偏好由單人玩家手機遊戲逐漸轉變為多玩家手機遊戲的變化，研發開支增加與二零二零年年報所披露的本集團的業務策略一致。

## 其他收入及收益淨額

其他收入及收益淨額由二零二零年上半年的約人民幣1.5百萬元增加至二零二一年上半年的約人民幣3.6百萬元。該增加乃主要由於政府補貼增加。

## 貿易應收款項減值

於二零二一年上半年，貿易應收款項減值為約人民幣1.9百萬元，而二零二零年上半年為約人民幣0.1百萬元，主要由於同期貿易應收款項的回收率降低。

## 其他開支

二零二一年上半年，其他開支為約人民幣54,000元，而二零二零年上半年為約人民幣10.9百萬元。減少乃主要由於二零二一年上半年上市開支減少約人民幣11.1百萬元。

## 財務成本

財務成本由二零二零年上半年的約人民幣0.1百萬元減少至二零二一年上半年的約人民幣24,000元，主要是由於二零二零年上半年首次公開發售前可換股債券獲轉換。

## 所得稅開支

所得稅開支由二零二零年上半年的約人民幣4.3萬元減少97.6%至二零二一年上半年的約人民幣0.1百萬元。該大幅減少主要由於同期應課稅收入減少。

## 期內溢利／(虧損)

基於上述情況，二零二一年上半年的虧損為約人民幣17.1百萬元，而二零二零年上半年的溢利為約人民幣7.2百萬元。

## 流動資金及財務資源

	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)
現金及現金等價物	<u>15,534</u>	<u>47,156</u>

於二零二一年六月三十日，本集團的現金及現金等價物合共約人民幣15.5百萬元，而於二零二零年十二月三十一日則為約人民幣47.2百萬元。該減少主要由於為加強本集團的營銷能力及研發能力，支付予專業人士的款項增加。

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」)。

本集團於二零二一年六月三十日及二零二零年十二月三十一日並無任何銀行借款結餘。於二零二一年六月三十日，本集團的資產負債比率(按銀行借款除以總資產計算)為零(於二零二零年十二月三十一日：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

於二零二一年上半年，本集團並無進行任何重大收購事項或出售事項。

### 或然負債

於二零二一年六月三十日，本集團並無任何重大或然負債。

### 人力資源

於二零二一年六月三十日，我們擁有44名僱員，其中絕大多數僱員位於廣州。截至二零二一年上半年，總員工成本約人民幣5.1百萬元。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

於二零二一年六月三十日至本公司二零二一年上半年之未經審核中期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。



## 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或授權遊戲，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；及(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)
收益	4	31,201	99,809
銷售成本		<u>(22,862)</u>	<u>(68,897)</u>
毛利		8,339	30,912
其他收入及收益淨額	4	3,617	1,525
銷售及分銷開支		(3,906)	(620)
行政開支		(9,774)	(6,303)
研發開支		(12,980)	(2,762)
貿易應收款項減值		(1,906)	(140)
其他開支		(54)	(10,934)
財務成本		(24)	(136)
應佔聯營公司業績		<u>(338)</u>	<u>-</u>
稅前利潤／(虧損)	5	(17,026)	11,542
所得稅開支	6	<u>(106)</u>	<u>(4,330)</u>
期內利潤／(虧損)		<u>(17,132)</u>	<u>7,212</u>
以下人士應佔：			
母公司擁有人		(17,398)	5,758
非控股權益		<u>266</u>	<u>1,454</u>
		<u>(17,132)</u>	<u>7,212</u>
母公司普通權益持有人應佔			
每股盈利／(虧損)	8		
基本		<u>人民幣(3.2)分</u>	<u>人民幣1.2分</u>
攤薄		<u>人民幣(3.2)分</u>	<u>人民幣1.2分</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)
期內利潤／(虧損)	(17,132)	7,212
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匯兌差額	<u>(1,051)</u>	<u>1,247</u>
期內全面收益／(虧損)總額	<u>(18,183)</u>	<u>8,459</u>
以下人士應佔：		
母公司擁有人	(18,449)	7,005
非控股權益	<u>266</u>	<u>1,454</u>
	<u>(18,183)</u>	<u>8,459</u>

## 中期簡明合併財務狀況表

		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)
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		812	469
使用權資產		1,331	–
於聯營公司權益		23,369	22,207
指定按公平值計入其他全面收益的 權益投資		3,600	3,600
預付款項及按金		41,190	47,886
<b>非流動資產總額</b>		<b>70,302</b>	74,162
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	9	53,732	57,948
預付款項、按金及其他應收款項		82,452	62,231
按公平值計入損益的金融資產		13,462	13,672
現金及現金等價物		15,534	47,156
<b>流動資產總值</b>		<b>165,180</b>	181,007
<b>流動負債</b>			
貿易應付款項	10	6,941	5,013
合同負債		1,488	4,954
其他應付款項及應計費用		11,292	13,952
租賃負債		497	–
應付稅項		777	2,824
<b>流動負債總額</b>		<b>20,995</b>	26,743
<b>流動資產淨值</b>		<b>144,185</b>	154,264
<b>資產總值減流動負債</b>		<b>214,487</b>	228,426
<b>非流動負債</b>			
租賃負債		944	–
遞延稅項負債		2,164	2,164
<b>非流動負債總額</b>		<b>3,108</b>	2,164
<b>資產淨值</b>		<b>211,379</b>	226,262

## 中期簡明合併財務狀況表

	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)
權益		
母公司擁有人應佔權益		
已發行股本	4,946	4,946
儲備	<u>191,800</u>	<u>210,249</u>
	196,746	215,195
非控股權益	<u>14,633</u>	<u>11,067</u>
權益總額	<u><u>211,379</u></u>	<u><u>226,262</u></u>

## 附註

### 1. 公司及集團資料

九尊數字互娛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。於二零二一年四月二十八日，本公司主要營業地點由中國廣州市天河區珠江新城華夏路30號富力盈通大廈1801室更改為中國廣州市天河區建中路58號東誠大廈1樓B102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。

### 2.1 編製基準

截至二零二一年六月三十日止六個月之中期簡明合併財務資料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。中期簡明合併財務資料並不包括年度財務報表規定的所有資料及披露事項，並應與本集團於截至二零二零年十二月三十一日止年度的年度合併財務報表一併閱讀。

除指定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的金融資產屬按公平值計量外，中期簡明合併財務資料已根據歷史成本法編製。中期簡明合併財務資料以人民幣(「人民幣」)呈列，除另有註明外，所有價值均調整至最接近之千元(人民幣千元)。

### 2.2 會計政策及披露變動

編製中期簡明合併財務資料時所採納之會計政策，與編製本集團截至二零二零年十二月三十一日止年度之年度合併財務報表所採納者一致，惟就本期間財務資料首次採納的以下經修訂香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)除外：

香港財務報告準則第9號、香港會計準則第39號、 香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第4號及 香港財務報告準則第16號(修訂本)	利率基準改革—第二階段
香港財務報告準則第16號(修訂本)	於二零二一年六月三十日 之後Covid-19有關租金 優惠(提前採納)

經修訂香港財務報告準則的性質及影響列示如下：

- (a) 當現行利率基準被可替代無風險利率(「無風險利率」)替代時，香港財務報告準則第9號、香港會計準則第39號、香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第4號及香港財務報告準則第16號修訂本解決此前影響財務報告修訂本的未處理問題。第二階段修訂本提供對於釐定金融資產及負債之合約現金流量之基準之變動進行會計處理時無需調整賬面值而更新實際利率的可行權宜方法，前提為該變動為利率基準改革之直接後果且釐定合約現金流量的新基準於經濟上等同於緊接變動前的此前基準。此外，該等修訂本允許對對沖指定及對沖文件作出利率基準改革所規定的更改，而不會中斷對沖關係。過渡期間可能產生的任何損益均通過香港財務報告準則第9號

的正常規定進行處理，以計量及確認對沖無效性。倘無風險利率被指定為風險組成部分時，該等修訂本亦暫時寬免實體須滿足可單獨識別的要求。倘實體合理預期無風險利率風險組成部分於未來24個月內將變得可單獨識別，則該寬免允許實體於指定對沖後假定已滿足可單獨識別之規定。此外，該等修訂本亦規定實體須披露額外資料，以令財務報表的使用者了解利率基準改革對實體的金融工具及風險管理策略的影響。該修訂本對本集團之財務狀況及表現並無任何影響。

- (b) 二零二一年四月頒佈的香港財務報告準則第16號修訂本，將承租人選擇不就因COVID-19疫情而直接產生的租金減免應用租賃修訂會計處理的實際權宜方法的期限延長12個月。因此，在滿足應用實際權宜方法的其他條件下，實際權宜方法適用於任何租賃付款減免僅影響原定於二零二二年六月三十日或之前到期的付款的租金減免。該修訂本於二零二一年四月一日或之後開始的年度期間追溯生效，初始應用該修訂本的任何累計影響於本會計期初確認為留存溢利期初結餘的調整。該修訂本允許提前應用。

本集團已於二零二一年一月一日提前採納該修訂本，並於截至二零二一年六月三十日止六個月就出租人授予的所有租金減免應用實際權宜方法，該等租金減免因COVID-19疫情而直接產生，僅影響原定於二零二二年六月三十日或之前到期的付款。截至二零二一年六月三十日止六個月，該修訂本對本集團之財務狀況及表現並無任何重大影響。

### 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

截至二零二一年及二零二零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、其他收入及收益淨額

收益的分析如下：

	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)
來自客戶合約之收益		
手機遊戲		
— 開發及運營	24,875	90,329
— 資訊服務	—	144
數字媒體內容經銷	<u>6,326</u>	<u>9,336</u>
來自客戶合約之總收益	<u>31,201</u>	<u>99,809</u>
收益確認時間		
時間點(附註(a))	6,356	29,230
隨時間(附註(b))	<u>24,845</u>	<u>70,579</u>
來自客戶合約之收益總額	<u>31,201</u>	<u>99,809</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。



其他收入及收益淨額分析如下：

	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)
其他收入		
利息收入	86	831
政府補貼*	2,383	447
其他	1,021	247
	<u>3,490</u>	<u>1,525</u>
收益淨額		
按公平值計入損益之金融資產公平值收益，淨額	127	-
	<u>3,617</u>	<u>1,525</u>

\* 結餘指若干附屬公司合資格成為中國高新技術企業而收到的政府補貼及中國當地政府扶持就業及業務營運而發放的政府補貼。該等補貼概無未達成條件或或然扣減。

## 5. 稅前利潤／(虧損)

本集團的稅前利潤／(虧損)已扣除／(計入)下列各項：

	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)
銷售成本	22,862	68,897
物業、廠房及設備折舊	87	168
使用權資產折舊	177	182
未計入租賃負債計量的租賃支付	401	554
僱員福利開支(包括董事酬金)：		
工資、薪金、花紅及津貼	4,566	5,378
退休金計劃供款	558	208
	<u>5,124</u>	<u>5,586</u>
貿易應收款項減值淨額	1,906	140
按金減值撥回#	-	(155)
撇銷物業、廠房及設備項目	54	2
	<u>54</u>	<u>2</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合資格成為高新技術企業的附屬公司有權享有15%的較低中國企業所得稅稅率；
- (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；及
- (iii) 本集團一間附屬公司獲廣東軟件行業協會認定為軟件企業，有權享受兩年免徵企業所得稅，之後三年減半徵收企業所得稅的優惠待遇。

	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)
即期－中國大陸		
期內計提	106	3,939
遞延	-	391
期內計提稅項總額	<u>106</u>	<u>4,330</u>

## 7. 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)。

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，以結算本集團上市前的應收當時股東款項。

截至二零二零年六月三十日止六個月，為數約人民幣12,362,000元之每股普通股2.52港仙的二零一九年末期股息獲確認為已分派。

## 8. 母公司普通股權益持有人應佔每股盈利／(虧損)

期內每股基本盈利／(虧損)金額乃按母公司擁有人應佔期內虧損人民幣17,398,000元(截至二零二零年六月三十日止六個月：溢利人民幣5,758,000元)及期內已發行普通股加權平均數546,000,000股(截至二零二零年六月三十日止六個月：465,944,615股)計算。

由於本集團於期內並無已發行潛在攤薄普通股，故並無就攤薄對截至二零二一年六月三十日止六個月呈列之每股基本虧損金額作出調整。

截至二零二零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間已發行普通股的數目(即用於計算每股基本盈利者)及假設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。

截至二零二零年六月三十日止六個月，每股基本及攤薄盈利之計算乃基於：

	截至 二零二零年 六月三十日 止六個月 人民幣千元 (未經審核)	
<b>盈利</b>		
用於計算每股基本盈利的母公司擁有人應佔溢利：		5,758
可換股債券利息		<u>119</u>
可換股債券利息前母公司擁有人應佔溢利		<u>5,877</u>
		股份數目 截至 二零二零年 六月三十日 止六個月
<b>股份</b>		
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
攤薄影響—普通股加權平均數： 可換股債券		<u>11,609,231</u>
		<u>477,553,846</u>

## 9. 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)	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	59,445	61,755
減值	<u>(5,713)</u>	<u>(3,807)</u>
	<u>53,732</u>	<u>57,948</u>

本集團與其貿易債務人訂立之交易條款為借貸。期內信貸期介乎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，根據發票日期就貿易應收款項(扣除虧損撥備)作出的賬齡分析如下：

	於	
	二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
30日內	1,756	1,929
31至60日	1,066	1,607
61至90日	1,158	1,450
91至180日	2,102	4,242
181至365日	4,703	14,710
365日以上	42,947	34,010
	<u>53,732</u>	<u>57,948</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	
	二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
一個月內	2,179	359
一至兩個月	286	533
兩至三個月	272	507
三個月以上	4,204	3,614
	<u>6,941</u>	<u>5,013</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

二零二一年上半年，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

本公司自股份於聯交所主板上市(「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)。二零二一年上半年，股份於聯交所首次公開發售(「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。

自二零二零年三月十七日股份於聯交所首次開始買賣日期(「上市日期」)起及直至二零二一年六月三十日，上市所得款項淨額已動用情況如下：

	於二零二零年 三月十七日 可供動用淨額 人民幣百萬元	於二零二一年 六月三十日 實際動用淨額 人民幣百萬元	於二零二一年 六月三十日 尚未動用淨額 人民幣百萬元	動用餘下所得款項 淨額的預期時間 安排(附註)
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	-	不適用
營運資金及一般公司用途	6.6	6.2	0.4	二零二一年 十二月三十一日前
	<hr/>	<hr/>	<hr/>	
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審閱本集團採納的會計準則及常規以及本公司二零二一年上半年的中期簡明合併財務資料。

## 企業管治守則

本公司致力達至並維持較高的企業管治水平，以符合業務所需及股東要求。本公司已採用聯合交易所有限公司證券上市規則(「上市規則」)附錄十四所載的企業管治守則(「企業管治守則」)的原則及守則條文，作為本公司的企業管治常規基準。本公司已於二零二一年上半年遵守企業管治守則的所有適用守則條文。

## 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二零二一年上半年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二零二一年中期報告

本中期業績公告乃於聯交所網站([www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([www.jiuzundigital.com](http://www.jiuzundigital.com))刊登，而載有上市規則所規定全部資料的本公司二零二一年上半年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  
主席兼執行董事  
呂建

香港，二零二一年八月二十六日

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。