

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依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



iDreamSky Technology Holdings Limited

创梦天地科技控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：1119)

截至2020年12月31日止年度 全年業績公告

董事會欣然宣佈本集團截至2020年12月31日止年度的經審核綜合業績。該等業績已經由核數師根據國際審計準則進行審核。此外，該等業績亦由經審核委員會審閱。

財務表現摘要

	截至12月31日止年度			
	2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
收益	1,763,548	2,364,641	2,792,970	3,212,118
毛利	709,428	1,038,823	1,225,738	1,335,764
除所得稅前利潤／ (虧損)	173,692	297,047	390,585	(574,478)
年度利潤／(虧損)	151,904	267,833	360,397	(564,996)
經調整年度利潤*	238,347	443,640	553,211	149,013

* 為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合財務報表，我們亦使用經調整年度利潤作為額外的財務計量，透過撇除我們認為對我們的業務表現並無指示性意義的項目影響，以評估我們的財務業績。我們的經調整年度利潤乃源自我們的年度利潤／虧損，惟不包括股份酬金開支、金融資產公平值損益、合約資產的減值撥備、聯營企業投資的減值撥備、分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可轉換債券之公平值變動、業務合併之商譽減值撥備以及撥回業務合併未支付應付代價所得收益(如有)。

業績回顧及展望

2020年是不平常的一年。突如其來的新冠肺炎疫情打破了新年初始的欣喜，不僅迫使全球大部分地區人們改變了生活和工作方式，更讓我們看到生命的可貴和脆弱。公司堅守心中的愛與責任，成立專項醫療援助資金馳援湖北，向抗擊疫情的最前線輸送急缺醫療物資。同時，公司也通過系列舉措，積極通過我們的遊戲產品的向玩家傳遞正面的價值導向。

互聯網行業也經歷了不尋常的一年，遊戲行業更是經歷了顛覆性改變。各大行業巨頭在優質AAA重度遊戲領域的競爭白熱化，行業人才的短缺造成研發團隊搭建成本急速上升，併購的高溢價快速將行業擠壓進入中重度遊戲領域發展的窗口期，傳統遊戲行業買量獲客方式受到持續拉高的成本衝擊，戰略實施的風險急劇上升，倒逼我們深度反思，調整及優化我們的發展戰略。

創夢天地始終牢記我們的使命和初心：通過科技和創意為用戶帶來快樂，打造「線上、線下24小時娛樂生活圈」。我們意識到中國遊戲行業即將進入全新的發展階段，也給每一個企業帶來新的挑戰和機會。因此，我們團隊在強化核心能力，鞏固挖深優勢品類護城河的同時，也在建立新的業務增長曲線，尋找可持續發展的機會，致力於為股東創造更多價值。

公司戰略支撐的基礎是我們的核心能力，包括海外精品遊戲本地化發行，消除類、競技類等長生命週期品類的自主研發和運營，以及產品全生命週期SaaS工具等。在此基礎上，我們成功構建了遊戲，開發者友好型SaaS系統，以及「騰訊視頻好時光」和「QQ Family」雙品牌運營的「一起玩」線下店三條不同維度的業務增長曲線，以「實時」、「日常」的場景為用戶帶來更好的娛樂體驗。

這三條曲線構成了我們的價值增長戰略：圍繞核心能力優勢，構建長生命週期用戶生態；在優質內容和用戶之間，形成立體、多維度的反覆、多頻次、長時間的互動模式；在流量變現閉環中，我們的單用戶生命週期價值會以螺旋上升的模式不斷提高。

財務上，2020年，為增強內部遊戲開發能力及孵化標準化中台技術SaaS產品，公司在研發方面的投入有了較大幅度的增長；同時公司對上海火魂網絡科技有限公司（「上海火魂」）進行了商譽減值，且對非核心戰略產品的優化處理亦帶來無形資產的部分損失。以上情況雖會在短期內對我們的財務表現有一定影響，但在調整中公司已把握住了新的機遇。我們確信2021年公司已經進入全新的發展模式和價值創造體系。

我們的三大業務板塊

一、樂逗遊戲 — 遊戲業務

2020年，我們完成了業務梳理和戰略聚焦，確定了消除類及競技類遊戲為自研方向，同時中重度遊戲的發行以引入海外精品主機及PC遊戲或是投資、定制產品的方式的策略。以我們現有的用戶基數優勢，結合競技類遊戲的強互動社交屬性，形成第一個梯次的用戶價值提升；

- 「创梦天地廠牌」— 自研消除類遊戲，定位出海，面向全球

據App Annie數據顯示，2020年全球消除類遊戲市場規模約481億人民幣，年複合增長率7.1%。雖然消除類遊戲產品間並不排他，但純消除類遊戲佔比卻在持續萎縮，而以我們發行的《夢幻花園》及《夢幻家園》為代表的二代消除類遊戲卻表現卓越，國內總收入在2020年繼續逆市增長。原因是二代消除類遊戲產品以模擬經營與故事情節引起玩家的共鳴，超出了消除類遊戲核心用戶的預期，提升了玩家粘度和付費意願。此外，我們還通過開展有效的運營活動，維持遊戲的長生命週期和活躍度。如2020年7月聯合故宮宮廷文化跨界推出的《夢幻花園·紫禁城御花園》版本，新增用戶提升了15%以上，回流用戶提升了80%。

我們首款自研的二代消除類遊戲《女巫日記》已在海外經過數輪測試，數據表現優秀，預計將於2022年全球上線。

- 電競生態 — 競技類遊戲是核心

作為騰訊雲的戰略合作夥伴之一，我們深入參與雲遊戲解決方案設計。我們認為一個新的時代即將來臨，未來雲技術的成熟落地將會改變遊戲分發方式，從而再一次的顛覆遊戲行業格局。我們也較早就開始了雲遊戲內容的思考和探索，而競技類遊戲是我們判斷能匹配雲遊戲時代的主要品類之一。

2020年7月，騰訊代理發行了公司首款自研競技類RTS手游《全球行動》，遊戲上線首日即佔據了App Store免費榜榜首，並曾多次上榜top 5。於報告期內，我們與京東校園聯合舉辦了《全球行動》戰隊爭霸賽，全國百餘支高校戰隊參賽，獲得極好反響。

同時，公司自研的第二款競技類遊戲，跨端2D手游《小動物之星》已於2021年1月27日取得版號，截至2021年2月28日已完成三次測試，測試數據表現一流，大獲玩家好評，並得到行業較高評價。該遊戲預計將於2021年Q2上線。

我們為競技類遊戲搭建健全且完善的電競賽事系統，以保證遊戲的長線運營及玩家活躍度、粘度。同時，以賽事落地的方式建立起線上和線下業務的協同性，這形成了我們的電競生態。

- 中重度遊戲

目前中國AAA遊戲市場仍處於深度藍海階段，中重度遊戲是公司的重要方向之一，未來我們將主要以發行的方式參與中國中重度遊戲市場的競爭，並為迎接中國主機市場的全面爆發做好準備。其一，公司將結合全球優質遊戲廠商的資源及十數年來積累的源碼層面的本地化發行能力，將海外精品主機／PC遊戲手游化引入國內市場；其二，我們也將以投資研發商、定制產品的方式尋找優質產品，以充實我們的產品線。

二、SaaS業務板塊 — 可復用的企業級應用

公司以多年來沉澱的中台技術支持能力，孵化為互動產品全生命週期SaaS工具，從開發早期至產品上線及後期運營，在政策合規、AI大數據計算分析、流量獲取及變現等方面，為內容開發商提供全系統支持服務。用數據和技術，為他們降低初期啟動門檻，幫助他們提高團隊及產品運營效率，達到降本增收的目的。

三、「一起玩」— Z世代消費新體驗線下店

「一起玩」是公司與騰訊、任天堂及Sony等全球知名遊戲公司聯手打造的，以「騰訊視頻好時光」為主題的中國首個體驗式娛樂、零售街區，是我們為「Z世代」玩家打造的，集主機體驗、主機及遊戲零售及潮玩周邊為一體的玩家聖地，是「Z世代」實現線上娛樂和線下社交相結合的最新場景。2021年3月，公司取得QQ Family IP授權，至此，「一起玩」已擁有「騰訊視頻好時光」和「QQ Family」兩個主題品牌。

年內，公司優化了「一起玩」的商業模型，將店內盈利模式調整為主機遊戲體驗收費加主機及AAA遊戲銷售，同時對「一起玩」進行了全面的數字化改造，通過公司自行研發的服務小程序及數據分析後台，我們完成了從業務前端到後端的數據整合，開始逐步搭建中國主機遊戲玩家數據庫，為未來打通線上線下流量做好基石佈局。經過升級後的「一起玩」在2020年逆勢突圍，客流量和單店盈利能力均大幅提升。

公司持續優化門店開設流程，目前以城市行政區的核心商超為選擇目標，覆蓋廣深片區並已啟動對外擴張，憑藉著因商業模式、天然的內容吸引力形成的品牌溢價，「一起玩」成為了商場亟需的帶動客流循環和停留時間增長的最新泛娛樂業態，這為我們帶來了租金議價能力和資源獲取優勢。

隨著「一起玩」版圖的拓展，和我們競技類遊戲的線下賽事推出，線下業態將是我們構建「線上、線下24小時娛樂生活圈」的核心組成部分。同時，隨著數字化會員體系的建立，可開店區域的擴展，我們的用戶價值將得到第二個梯次的提高。

2021年展望

我們將持續專注於消除類和競技類遊戲的自主研發，同時將著眼全球發揮既往積累的行業優勢，發力精品中重度主機遊戲／PC遊戲的手游化發行，並持續尋找合適的投資機會。2021年，我們預計上線產品將有《小動物之星》、《榮耀全明星》、《夢幻餐廳(海外版)》、《代號「永恆」》(暫定名)等。

同時，公司將以競技類產品矩陣為內容舉辦線下電競賽事，積極佈局電競生態，串聯我們的用戶平台，構建「線上、線下24小時娛樂生活圈」，讓內容和用戶實現「高頻、長時間、高粘性」的互動，使我們平台的流量成本更低，用戶價值更高。

開發者友好型SaaS服務，在給優質內容開發商提供服務的同時，我們也在構建優秀內容開發者合作矩陣，在2021年下半年我們會有更好的呈現。

公司將繼續積極鋪開「一起玩」線下店，預計2021年新增直營門店30家，其中全國首家QQ Family旗艦店計劃於2021年6月開業，並將嘗試在原有的門店模型上做更多業態疊加，如潮玩、盲盒等。未來3年內，創夢天地將計劃在中國一、二線城市的熱門商業區開設合計150間QQ Family主題線下店。隨著門店迅速在全國鋪開，「一起玩」線下店必將成為以內容體驗為契機全面打開中國主機遊戲市場的前鋒。

我們以遊戲自研、發行，構建多元和跨端的遊戲矩陣為公司業務基本盤；以電競生態和中台技術能力為連接線上線下的橋樑，建立公司豐滿立體的自有流量池，旨在打通線上和線下流量的變現閉環；以公司中台孵化的一體化SaaS系統工具，為公司及更多內容開發商深度賦能。

2021年，我們將牢記為用戶帶來快樂，為股東創造價值的使命，用持續交付的公司業務進展，爭取向股東和投資人交上滿意的答卷。

綜合全面收益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
收益	4	3,212,118	2,792,970
收益成本	5	<u>(1,876,354)</u>	<u>(1,567,232)</u>
毛利		1,335,764	1,225,738
銷售及營銷開支	5	(339,580)	(293,343)
一般及行政開支	5	(369,574)	(250,275)
研發開支	5	(325,222)	(191,077)
金融資產及合約資產之減值虧損淨額	5	(101,804)	(70,016)
其他收入		24,005	28,337
其他虧損淨額	6	(610,481)	(95,802)
以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產的公平值(虧損)/收益		<u>(14,998)</u>	<u>74,672</u>
經營(虧損)/利潤		(401,890)	428,234
財務收入		6,691	11,239
財務成本		<u>(147,430)</u>	<u>(46,889)</u>
財務成本淨額		(140,739)	(35,650)
分類為以公平值計量且其變動計入損益的 金融負債的可換股債券公平值變動虧損		(20,879)	—
分佔以權益法入賬之投資成果		<u>(10,970)</u>	<u>(1,999)</u>
除所得稅前(虧損)/利潤		(574,478)	390,585
所得稅抵免/(開支)	7	<u>9,482</u>	<u>(30,188)</u>
年內(虧損)/利潤		<u><u>(564,996)</u></u>	<u><u>360,397</u></u>

		截至12月31日止年度	
	附註	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
其他全面(虧損)／收益			
將不會重新分類至損益之項目			
— 貨幣換算差額		(79,123)	21,419
可能重新分類至損益之項目			
— 貨幣換算差額		<u>67,911</u>	<u>(21,130)</u>
年內全面(虧損)／收益總額		<u>(576,208)</u>	<u>360,686</u>
以下人士應佔年內(虧損)／利潤：			
— 本公司權益持有人		(441,570)	352,233
— 非控股權益		<u>(123,426)</u>	<u>8,164</u>
		<u>(564,996)</u>	<u>360,397</u>
以下人士應佔全面(虧損)／收益總額：			
— 本公司權益持有人		(452,782)	352,522
— 非控股權益		<u>(123,426)</u>	<u>8,164</u>
		<u>(576,208)</u>	<u>360,686</u>
每股(虧損)／盈利			
— 每股基本(虧損)／盈利(人民幣元)	8	<u>(0.36)</u>	<u>0.29</u>
— 每股攤薄(虧損)／盈利(人民幣元)	8	<u>(0.36)</u>	<u>0.28</u>

綜合財務狀況表

	附註	截至12月31日	
		2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		29,880	31,712
無形資產		1,823,150	1,419,264
投資物業		33,074	26,012
使用權資產		106,015	46,177
以權益法入賬之投資		367,574	406,708
以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產		374,769	354,320
預付款項及其他應收款項	10	118,662	79,014
商譽		73,222	566,902
合約資產		1,192	4,131
遞延稅項資產		78,571	51,483
		<u>3,006,109</u>	<u>2,985,723</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	1,149,331	1,005,256
應收關聯方款項		1,657	8,523
預付款項及其他應收款項	10	1,506,821	1,285,881
合約資產		980	2,122
合約成本		194,462	151,967
以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產		105,872	114,544
受限制現金		52,042	—
現金及現金等價物		735,567	532,746
		<u>3,746,732</u>	<u>3,101,039</u>
總資產		<u><u>6,752,841</u></u>	<u><u>6,086,762</u></u>

	截至12月31日	
	附註 2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
權益		
本公司權益持有人應佔股本及儲備		
股本及股份溢價及庫存股	2,533,966	2,542,551
儲備	731,683	379,654
留存盈利	182,622	635,353
	<u>3,448,271</u>	<u>3,557,558</u>
權益中的非控股權益	267,570	388,035
	<u>3,715,841</u>	<u>3,945,593</u>
負債		
非流動負債		
借款	—	254,148
租賃負債	15,782	26,559
分類為以公平值計量且其變動計入損益的 金融負債的可換股債券	206,308	—
可換股債券	367,874	—
遞延政府補助	1,847	2,417
	<u>591,811</u>	<u>283,124</u>
流動負債		
借款	1,553,659	1,016,291
租賃負債	11,250	22,366
貿易應付款項	11 227,341	160,793
應付關聯方款項	14,734	21,159
其他應付款項及應計費用	281,447	317,045
所得稅負債	30,523	45,480
遞延政府補助	4,483	9,452
合約負債	321,752	265,459
	<u>2,445,189</u>	<u>1,858,045</u>
負債總額	<u>3,037,000</u>	<u>2,141,169</u>
權益及負債總額	<u>6,752,841</u>	<u>6,086,762</u>

綜合財務報表附註

1. 一般資料

本公司於2018年1月3日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司之註冊辦事處地址為P.O.Box 309, Ugland House, Grand Cayman, KY1-1104 Cayman Islands。

本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司(包括結構性實體)主要於中華人民共和國(「中國」)從事單機手遊及手機網絡遊戲的許可及運營。

本公司已於2018年12月6日首次在聯交所上市。

除另有指明外，截至2020年12月31日止年度的加總財務報表乃以人民幣呈列。

2. 編製基準

本集團的加總財務報表已根據所有適用的國際財務報告準則及香港公司條例第622章的披露規定而編製。

加總財務報表乃按歷史成本慣例編製並根據以公平值計量且其變動計入損益的金融投資(按公平值列賬)重估進行修訂。

(a) 本集團採納的新訂及經修訂準則

本集團已採納於2020年1月1日開始的財政期間生效的新訂及經修訂準則。採納該等新訂及經修訂準則不會對本集團的綜合財務報表造成任何重大影響。

(b) 尚未採納的新訂準則及詮釋

下列新訂準則及詮釋並未於2020年1月1日開始的年度生效，且本集團並未於編製加總財務報表時提早採納有關準則。該等準則預期不會對當前或未來報告期間的實體及可預見未來的交易產生重大影響。

		於以下日期或 之後開始的 財政年度生效
國際會計準則第16號 (修訂本)	物業、廠房及設備： 作擬定用途前之所得款項	2022年1月1日
國際會計準則第37號 (修訂本)	虧損合約 — 履行合約之成本	2022年1月1日
國際財務報告準則 第3號(修訂本)	概念框架之提述	2022年1月1日
國際財務報告準則 (修訂本)	國際財務報告準則之 2018年至2020年年度改進	2022年1月1日
國際會計準則第1號 (修訂本)	負債分類為流動或非流動	2023年1月1日
國際財務報告準則 第17號(修訂本)	保險合約	2023年1月1日
國際財務報告準則 第10號及國際會計 準則第28號(修訂本)	投資者與其聯營公司或 合資企業之間的 資產出售或注資	待定

3. 分部資料

本集團主要營運決策者(「主要營運決策者」)定期檢討及評估本集團之業務活動(存有單獨財務報表)。首席執行官獲確認本集團之主要營運決策者，其於就本集團之資源分配及表現評估作出決定時檢討綜合業績。

於2019年，本集團首席執行官認為，本集團之營運乃作為單一分部營運及管理，因而並無呈列分部資料。於截至2020年12月31日止年度期間，本集團擴大其核心業務，自遊戲及信息服務到更加多樣的服務，而首席執行官開始基於三個可報告分部檢討本集團的業績及營運：

遊戲及信息服務

遊戲及信息服務分部主要包括(a)遊戲發行；(b)遊戲開發及共同運營；及(c)遊戲內信息服務。

SaaS及其他相關服務

SaaS及其他相關服務主要與本集團向內容開發商提供一系列SaaS工具及相關服務有關。

線下娛樂

線下娛樂分部提供遊戲主機體驗和銷售、遊戲和潮玩銷售和綜合影視體驗。

主要營運決策者基於分部收益、收益成本、毛利及分部業績評估經營分部的表現。分部業績按各經營分部的分部毛利減經營開支(包括銷售及營銷開支、一般及行政開支以及研發開支，但不包括部分未獲分配部分)計算。因此，分部業績將呈列各分部的收益、收益成本及毛利，其符合主要營運決策者的業績檢討。

概無向主要營運決策者提供單獨分部資產及分部負債資料，此乃由於主要營運決策者不會使用該資料向經營分部分配資源或評估其表現。

收益主要來自中國。

分部資料以及與向本集團主要營運決策者提供的可報告分部截至2020年12月31日止年度的除所得稅前虧損之對賬如下：

	截至2020年12月31日止年度			
	遊戲及 信息服務 人民幣千元	SaaS及其他 相關服務 人民幣千元	線下娛樂 人民幣千元	總計 人民幣千元
收益	3,167,481	38,151	6,486	3,212,118
收益成本	(1,865,287)	(8,665)	(2,402)	(1,876,354)
毛利	1,302,194	29,486	4,084	1,335,764
毛利率	41.1%	77.3%	63.0%	41.6%
分部業績	523,036	(28,275)	(18,758)	476,003
對賬：				
未獲分配的經營開支				(174,615)
金融資產及合約資產 的減值虧損淨額				(101,804)
其他收入				24,005
其他虧損淨額				(610,481)
以公平值計量且其變動 計入損益的金融 資產的公平值虧損				(14,998)
財務收入				6,691
財務成本				(147,430)
分類為以公平值計量 且其變動計入損益 的金融負債的可轉 換債券公平值變動 虧損				(20,879)
分佔以權益法入賬之 投資成果				(10,970)
除所得稅前虧損				<u>(574,478)</u>

本公司董事並未編製分部資料的可比較數字，因為截至2019年12月31日止年度SaaS及其他相關服務及線下娛樂有關的經營開支財務數據不可獲得且編製有關資料之成本被視為過高。

本公司之註冊成立地點為開曼群島，而本集團大部分非流動資產及收益均位於及源自中國，因此，並無呈列地理分部資料。

4. 收益

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
遊戲及信息服務收益		
遊戲收益	2,805,562	2,446,876
信息服務收益	347,529	315,561
其他	14,390	8,882
SaaS及其他相關服務收益	38,151	16,580
線下娛樂業務收益	6,486	5,071
	<u>3,212,118</u>	<u>2,792,970</u>

按類別劃分之收益確認時間如下：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
一個時間點	1,070,482	1,175,952
一段時間	2,141,636	1,617,018
	<u>3,212,118</u>	<u>2,792,970</u>

5. 按性質劃分的開支

計入收益成本、銷售及營銷開支、一般及行政開支、研發開支以及金融資產及合約資產之減值虧損淨額分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
渠道成本	1,278,021	1,006,632
僱員福利開支	347,636	337,569
內容開發商收益分成	323,263	276,652
推廣及廣告開支	312,837	279,913
無形資產攤銷	217,947	117,438
有關遊戲開發及其他技術開發服務費	135,097	41,405
金融資產及合約資產減值撥備	101,804	70,016
無形資產減值撥備	69,843	20,117
預付款項減值撥備	70,102	105,176
專業服務費	43,793	10,473
雲計算、帶寬及伺服器託管費	29,168	20,805
使用權資產折舊	21,067	23,430
差旅及招待開支	13,782	22,019
物業、廠房及設備折舊	11,105	9,295
核數師薪酬		
— 審計服務	6,080	5,500
— 非審計服務	2,956	1,451
其他稅項開支	4,917	3,424
租金開支	3,078	3,595
投資物業折舊	773	645
其他	19,265	16,388
收益成本、銷售及營銷開支、一般及行政開 支、研發開支以及金融資產及合約資產之減 值虧損淨額	<u>3,012,534</u>	<u>2,371,943</u>

6. 其他虧損淨額

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
商譽減值	493,680	422,331
於聯營公司投資之減值	91,897	—
出售以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產虧損	20,933	1,429
出售無形資產虧損淨額	2,358	—
出售物業、廠房及設備虧損淨額	488	225
出售於聯營公司投資收益	(138)	—
出售附屬公司收益	—	(24,567)
收購上海火魂網絡科技有限公司之 未付應付代價的撥回收益	—	(294,911)
其他	1,263	(8,705)
	<u>610,481</u>	<u>95,802</u>

7. 所得稅(抵免)／開支

截至2019年及2020年12月31日止年度，本集團所得稅(抵免)／開支分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
當期所得稅：		
— 中國企業所得稅	17,606	45,175
遞延所得稅：	<u>(27,088)</u>	<u>(14,987)</u>
所得稅(抵免)／開支	<u>(9,482)</u>	<u>30,188</u>

8. 每股(虧損)/盈利及股息

(a) 每股(虧損)/盈利

(i) 基本

	截至12月31日止年度	
	2020年	2019年
本公司權益持有人 應佔(虧損)/利潤(人民幣千元)	(441,570)	352,233
已發行股份之加權平均數(千股)	<u>1,223,066</u>	<u>1,205,430</u>
每股基本(虧損)/盈利 (以人民幣元計)	<u>(0.36)</u>	<u>0.29</u>

每股基本(虧損)/盈利按本公司權益持有人應佔利潤除以年內已發行股份之加權平均數計算，但不包括本集團所購買及作為庫存股的普通股。

(ii) 攤薄

每股攤薄(虧損)/盈利是在假設所有具攤薄潛力的普通股的情況下，透過調整發行在外之股份的加權平均數計算。

	截至12月31日止年度	
	2020年	2019年
本公司權益持有人 應佔(虧損)/利潤(人民幣千元)	(441,570)	352,233
已發行股份之加權平均數(千股)	<u>1,223,066</u>	<u>1,205,430</u>
就僱員激勵計劃、可轉換債券及分類 為以公平值計量且其變動計入損益 的金融負債可轉換債券作出調整 (千股)	<u>—</u>	<u>39,598</u>
用以計算每股攤薄(虧損)/盈利的 股份加權平均數(千股)	<u>1,223,066</u>	<u>1,245,028</u>
每股攤薄(虧損)/盈利 (以人民幣元計)	<u>(0.36)</u>	<u>0.28</u>

由於本集團截至2020年12月31日止年度產生虧損，故僱員激勵計劃、可轉換債券及分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可轉換債券的影響並未計入每股攤薄虧損的計算中，此乃由於彼等納入將會反攤薄。因此，截至2020年12月31日止年度的每股攤薄虧損與每股基本虧損相同。

(b) 股息

董事會已決議不建議派付截至2020年12月31日止年度的末期股息(2019年：無)。

9. 貿易應收款項

	截至於12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
第三方	1,193,377	1,011,326
關聯方	<u>53,923</u>	<u>51,124</u>
	1,247,300	1,062,450
減：減值撥備	<u>(97,969)</u>	<u>(57,194)</u>
	<u>1,149,331</u>	<u>1,005,256</u>

(a) 本集團提供的貿易應收款項信用期一般為3個月。貿易應收款項總額基於確認日期的賬齡分析如下：

	截至12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
3個月內	461,593	401,271
3個月至1年	542,880	505,947
1至2年	222,792	119,011
2至3年	12,559	11,153
3年以上	<u>7,476</u>	<u>25,068</u>
	<u>1,247,300</u>	<u>1,062,450</u>

- (b) 本集團根據國際財務報告準則第9號的規定應用簡化的方式計提預期信貸虧損撥備，該準則允許全部貿易應收款項採用整個週期的預期虧損撥備。本集團整體考慮共擔信貸風險特徵及各類型貿易應收款項逾期天數，以計量預期信貸虧損。

貿易應收款項減值撥備的變動如下：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
於年初	57,194	38,755
減值撥備	99,885	27,017
年內作為不可收回款項撇銷的應收款項	<u>(59,110)</u>	<u>(8,578)</u>
於年末	<u>97,969</u>	<u>57,194</u>

已減值應收款項的撥備及撥備撥回已列入加總全面收益表中的「金融資產及合約資產之減值虧損淨額」。

- (c) 本集團貿易應收款項賬面值以如下貨幣計值：

	截至12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
人民幣	1,080,171	899,565
美元	<u>167,129</u>	<u>162,885</u>
	<u>1,247,300</u>	<u>1,062,450</u>

- (d) 截至2019年及2020年12月31日，貿易應收款項之公平值約等於其賬面值。於各報告日期最大信貸風險敞口為應收結餘淨額的賬面值。
- (e) 截至2019年及2020年12月31日，人民幣13,703,000元及人民幣257,102,000元的貿易應收款項分別抵押至銀行以擔保授予本集團的部分銀行貸款。

10. 預付款項及其他應收款項

	截至12月31日	
	2020年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元
計入非流動資產		
給予僱員的貸款之非即期部分	2,687	3,207
給予第三方的貸款之非即期部分	117,575	—
土地使用權預付款項	—	41,824
無形資產預付款項	—	34,015
減：減值撥備(a)	(1,600)	(32)
	<u>118,662</u>	<u>79,014</u>
計入流動資產		
預付內容開發商收益分成	1,119,504	806,489
給予第三方的貸款之即期部分	156,488	104,630
預付廣告開支	129,595	276,838
可收回的增值稅	41,035	40,136
給予關聯方的預付款項	11,518	981
租金及其他按金	6,995	5,797
給予僱員的貸款之即期部分	5,562	4,989
其他	50,937	68,335
減：減值撥備(a)	(14,813)	(22,314)
	<u>1,506,821</u>	<u>1,285,881</u>

(a) 減值撥備包括對預付款項及其他應收款項計提的減值撥備。

對預付款項計提的減值撥備變動如下：

	截至12月31日止年度	
	2020年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元
於年初	14,370	7,967
減值撥備	70,102	105,176
年內撇銷款項	(74,599)	(98,773)
	<u>9,873</u>	<u>14,370</u>

減值撥備主要指預付遊戲開發商收益分成的減值，主要涉及本集團許可、但經營不理想或不符合本集團未來戰略的部分遊戲。撥備為未到期預付遊戲開發商收益分成的賬面值超出剩餘合同期內將產生的預期遊戲收益的部分。董事參照該等遊戲總充值流水趨勢、每月活躍用戶以及過往一段時間內的付費比率來估計預期收益分成。

於截至2020年12月31日止年度期間，本集團對若干款遊戲計提減值撥備人民幣70,102,000元，其中14款遊戲將於2021年5月31日之前到期，而由於上述原因，本集團尚未與遊戲開發商達成延期協議。概無一款遊戲被視為個別對本集團影響重大。

於截至2019年12月31日止年度期間，本集團對一款遊戲計提減值撥備人民幣69,707,000元，此乃由於年內總充值流水出現大幅減少以及該款遊戲的合同將於2020年1月到期。剩餘人民幣35,469,000元的減值撥備與本集團的大約20款遊戲有關，概無一款遊戲被視為個別對本集團影響重大。

11. 貿易應付款項

	截至12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
第三方	215,267	143,451
關聯方	<u>12,074</u>	<u>17,342</u>
	<u>227,341</u>	<u>160,793</u>

貿易應付款項主要涉及購買伺服器託管服務、遊戲許可以及本集團收取但是依據相應合作協議應與合作遊戲開發商分成的收益。本集團獲授的貿易應付款項的信用期通常為3個月。

(a) 基於確認日期的貿易應付款項的賬齡分析如下：

	截至12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
3個月內	109,436	79,208
3個月至1年	107,788	51,464
1至2年	998	21,784
2至5年	9,119	8,337
	<u>227,341</u>	<u>160,793</u>

(b) 本集團貿易應付款項賬面值以如下貨幣計值：

	於12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
人民幣	220,550	153,031
美元	6,791	7,762
	<u>227,341</u>	<u>160,793</u>

(c) 於2019年及2020年12月31日，貿易應付款項的公平值約等於其賬面值。

12. 期後事項

本集團於本集團於2020年12月31日後無重大事項。

管理層討論及分析

收益

如前面章節所述，於2020年，本集團將其核心業務拓展至更加多樣的服務，並開始披露三個報告分部，分別為遊戲及信息服務，SaaS及其他相關服務及線下娛樂業務。有關分部資料的詳情，請參閱加綜合財務報表附註3。

截至2020年12月31日止年度的收益同比增長15.0%至約人民幣3,212.1百萬元(2019年：人民幣2,793.0百萬元)。來自遊戲及信息服務、SaaS及其他相關服務及線下娛樂業務的收入分別佔本集團截至2020年12月31日止年度總收益的98.6%、1.2%及0.2%。

遊戲及信息服務收益

下表載列我們截至2020年及2019年12月31日止年度來自遊戲及信息服務的收益情況：

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
遊戲收益	2,805,562	88.6	2,446,876	88.3
信息服務收益	347,529	11.0	315,561	11.4
其他收益	14,390	0.4	8,882	0.3
	<u>3,167,481</u>	<u>100</u>	<u>2,771,319</u>	<u>100</u>

- **遊戲收益**。我們遊戲及信息服務業務最大的收益來自於遊戲收益，截至2020年及2019年12月31日止年度分別貢獻遊戲及信息服務總收益的88.6%及88.3%。遊戲收益自截至2019年12月31日止年度的人民幣2,446.9百萬元增長至截至2020年12月31日止年度的人民幣2,805.6百萬元。該項增長主要由於我們最暢銷遊戲的穩定表現，包括《全球行動》、《夢幻花園》、《夢幻家園》、《全民冠軍足球》及《決戰瑪法》等。

下表載列於所示年度我們的主要營運指標。

	截至12月31日止年度	
	2020年	2019年
平均月活躍用戶數(百萬)	138.0	131.3
平均月付費用戶數(百萬)	5.9	5.7
付費用戶平均收入(人民幣元)	38.0	31.9

* 我們的主要營運指標包括由我們發行及運營的所有遊戲的數據。於截至2020年12月31日止年度，《魔力寶貝(手機版)》、《全民冠軍足球》及《全球行動》是唯一三款並非我們發行或運營的遊戲，這三款遊戲由騰訊發行及運營。

- **月活躍用戶數**。我們的平均月活躍用戶數自2019年的131.3百萬人增至2020年的138.0百萬人，其主要得益於我們所提供的手機遊戲的受歡迎程度。
- **月付費用戶數**。我們的平均月付費用戶數自2019年的5.7百萬人增加至2020年的5.9百萬人，與月活躍用戶數的增加保持一致。
- **月付費用戶平均收入**。我們的月付費用戶平均收入由2019年的人民幣31.9元上升至2020年的人民幣38.0元，其主要是由於推出需要更多時間投入及提供價格更高的虛擬物品的更多遊戲。
- **信息服務收益**。我們的信息服務收益主要來源於廣告服務。信息服務收益自截至2019年12月31日止年度的人民幣315.6百萬元增長至截至2020年12月31日止年度的人民幣347.5百萬元。該項增長主要是由於(1)我們遊戲廣告位增加；及(2)向廣告商或廣告代理收取更高的費用。

SaaS及其他相關服務及線下娛樂業務

由於集團的戰略部署以及對SaaS及其他相關服務和線下娛樂業務投資的增加，截至2020年12月31日止年度，本集團來自於SaaS及其他相關服務的收益為人民幣38.1百萬元(2019年：人民幣16.6百萬元)，同比增長130.1%，線下娛樂業務收益為人民幣6.5百萬元(2019年：人民幣5.1百萬元)，同比增長27.9%。

收益成本

截至2020年12月31日止年度，本集團收益成本總額為人民幣1,876.4百萬元，同比增長19.7%（2019年：人民幣1,567.2百萬元）。該增長主要反映渠道成本及內容開發商的收益分成增加。

按佔收益的百分比計，收益成本由截至2019年12月31日止年度的56.1%增加至截至2020年12月31日止年度的58.4%。該增加主要是由於更少遊戲收益按淨額基準確認且該種方式的毛利率較高。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支自截至2019年12月31日止年度的人民幣293.3百萬元增加15.8%至截至2020年12月31日止年度的人民幣339.6百萬元。按佔收益的百分比計，我們的銷售及營銷開支自截至2019年12月31日止年度的10.5%小幅增加至截至2020年12月31日止年度的10.6%。相關增加主要由於促銷及廣告開支增加，主要歸因於我們努力加強推廣品牌遊戲，例如《夢幻花園》、《全球行動》及《決戰瑪法》等。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支由截至2019年12月31日止年度的人民幣250.3百萬元增長47.7%至截至2020年12月31日止年度的人民幣369.6百萬元。按佔收益的百分比計，我們的一般及行政開支由截至2019年12月31日止年度的9.0%增長至截至2020年12月31日止年度的11.5%。該增長乃主要由於我們就若干遊戲許可費及預付內容開發商收益分成作出減值撥備人民幣126.3百萬元所致，主要原因為本集團未來將更專注於運營益智消除類遊戲及競技類遊戲，並發力精品中重度主機遊戲／PC遊戲的手遊化，若干遊戲不再符合本集團遊戲業務的未來核心戰略。此外，上述大部分遊戲將於2021年5月31日前屆滿，但由於上述原因本集團尚未與相關遊戲開發商達成一項協議。

研發開支

我們的研發開支自截至2019年12月31日止年度的人民幣191.1百萬元增加70.2%至截至2020年12月31日止年度的人民幣325.2百萬元。按佔收益的百分比計，我們的研發開支由截至2019年12月31日止年度的6.8%上升至截至2020年12月31日止年度的10.1%。這一增長主要由我們加強內部遊戲開發能力的核心戰略及孵化標準化中台技術SaaS及相關產品所驅動。

金融資產及合約資產之減值虧損淨額

我們的金融資產及合約資產之減值虧損淨額自截至2019年12月31日止年度的人民幣70.0百萬元增加45.4%至截至2020年12月31日止年度的人民幣101.8百萬元，其主要由於2020年本集團貿易應收款項減值撥備增加所致。通過考量於2020年新冠肺炎疫情的影響，我們已審慎評估金融資產及合約資產的預期信用虧損，並在必要時作出減值準備以反映不利影響。

其他虧損淨額

與截至2019年12月31日止年度之其他虧損淨額人民幣95.8百萬元相比，截至2020年12月31日止年度，我們產生的其他虧損淨額為人民幣610.5百萬元。截至2020年12月31日止年度之其他虧損淨額增加的主要原因包括：(1)我們收購上海火魂產生的商譽減值撥備人民幣493.7百萬元，該減值主要係上海火魂的若干遊戲無法預期發佈，而其現有遊戲的業績表現也低於預期；(2)我們對以權益法入賬之投資確認減值虧損人民幣91.9百萬元，這主要是由於部分所投資公司長期財務計劃不斷修正、市場環境變化以及經營狀況嚴重惡化造成。

上海火魂為一間網絡科技公司，主要於中國大陸從事手遊的開發。於2018年8月7日，本公司以總代價人民幣10.5億元收購上海火魂已發行股本的70%。由於購買價格分配，本公司於截至2018年12月31日止年度確認此次收購產生的商譽人民幣989,233,000元。

董事認為，上海火魂為獨立的現金產生單位（「上海火魂現金產生單位」）且商譽將分配予上海火魂現金產生單位。根據我們對上海火魂現金產生單位的可收回金額的評估，截至2020年12月31日止年度商譽的減值虧損人民幣493.7百萬元計入綜合全面收益表下的「其他虧損淨額」項目（2019年：產生減值虧損人民幣422.3百萬元以及因撥回收購上海火魂之未付應付代價確認收益人民幣294.9百萬元）。

為評估上海火魂的商譽減值，本公司委任獨立估值師艾華迪商務諮詢(上海)有限公司(「艾華迪」)評估上海火魂截至2020年12月31日之公平值。艾華迪採用收益法(具體而言是採用折現現金流量法)得出上海火魂於2020年12月31日的使用價值，同時亦採用市場法(具體而言是可比公司法)得出上海火魂截至2020年12月31日的公平值。

由於使用價值計算得出的金額高於公平值減去出售成本，上海火魂現金產生單位的可回收金額乃按於2020年12月31日的使用價值計算釐定。截至2019年及2020年12月31日止年度的使用價值計算所用的主要參數如下：

	截至12月31日	
	2020年	2019年
預測期間內平均收益增長率(*)	-5.34%	12.74%
未計利息、稅項、折舊及攤銷前利潤率 (「EBITDA」)	41.30%–59.50%	72.30%–74.10%
最終增長率	3.00%	3.00%
稅前貼現率	30.10%	29.60%

本公司認為所採納的主要假設及估值方法切實合理。

附註(*)：2020年預測期間內平均收益增長率及EBITDA相較於去年出現減少主要是由於上海火魂的部分新遊戲未能如期發行，且由於遊戲業務戰略及重點的變動，預期該等有關新遊戲不會在可預見的未來發行，同時若干遊戲(包括魔力寶貝(手機版))的表現低於預期。

財務成本淨額

我們的財務成本淨額由截至2019年12月31日止年度的人民幣35.7百萬元增長至截至2020年12月31日止年度的人民幣140.7百萬元。此增長的主要原因包括：(1)我們於2020年取得銀行借款及發行可換股債券，使得利息開支由2019年的人民幣46.9百萬元增長至2020年的人民幣97.9百萬元；(2)我們於2020年確認匯兌虧損人民幣49.5百萬元，此乃主要由於我們對以歐元計價的借款進行折算且本年內匯率波動巨大。

所得稅抵免／開支

與截至2019年12月31日止年度之所得稅開支為人民幣30.2百萬元相比，截至2020年12月31日止年度，我們錄得所得稅抵免為人民幣9.5百萬元。2020年錄得所得稅抵免主要由於：(i)稅前利潤下降導致2020年的當期所得稅費用金額下降；及(ii)計提的減值撥備金額增加導致2020年遞延所得稅資產餘額增加從而產生較大金額的遞延稅抵免。

年度虧損／利潤

與截至2019年12月31日止年度之淨利潤人民幣360.4百萬元相比，我們於截至2020年12月31日止年度錄得淨虧損人民幣565.0百萬元；與截至2019年12月31日止年度之經調整年內利潤(定義如下)人民幣553.2百萬元相比，我們於截至2020年12月31日止年度之經調整年內利潤為人民幣149.0百萬元。

其他財務資料

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
經調整年度利潤 ⁽¹⁾	149,013	553,211
EBITDA ⁽²⁾	(225,668)	588,282
經調整EBITDA ⁽³⁾	488,341	781,096

附註：

- (1) 經調整年度利潤乃源自我們的年度利潤／虧損，惟不包括股份酬金開支、金融資產公平值損益、合約資產的減值撥備、聯營企業投資的減值撥備、分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可轉換債券之公平值變動、業務合併之商譽減值撥備以及撥回業務合併未支付應付代價所得收益(如有)。
- (2) EBITDA為除利息開支、所得稅開支、折舊及攤銷前的淨收入或虧損。
- (3) 經調整EBITDA乃按經調整年度利潤加回物業、廠房及設備、投資物業及使用權資產折舊、無形資產攤銷、所得稅開支及利息開支計算。

非國際財務報告準則財務計量

為補充根據國際財務報告準則編製的本集團綜合財務報表，三個非國際財務報告準則財務計量，即經調整年度利潤、EBITDA及經調整EBITDA，作為額外的財務計量，已於本年度業績公告內呈列。該等未經審核非國際財務報告準則財務計量用於本公司管理層通過消除彼等認為對本公司經營表現並無指標意義的項目之影響以評估本公司財務表現及應當被視為對本集團根據國際財務報告準則編製的財務表現的補充而非替代計量。此外，該等非國際財務報告準則財務計量或與其他公司所使用類似詞彙具有不同定義。

本公司的管理層認為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為投資者及本公司股東提供關於本集團財務表現的有用資料。本公司的管理層亦認為，非國際財務報告準則計量適用於評估本集團的經營業績及有關財務狀況的相關趨勢。本公司日後在審閱其財務業績時或會不時剔除其他項目。

下表載列截至2020年及2019年12月31日止年度本集團非國際財務報告準則財務計量與根據國際財務報告準則編製的最接近計量之對賬：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
年度(虧損)/利潤與經調整年度利潤的對賬：		
年度(虧損)/利潤	(564,996)	360,397
加：以公平值計量且其變動計入損益的金融資產的公平值虧損/(收益)	14,998	(74,672)
加：股份酬金開支	89,460	100,301
加：分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可轉換債券之公平值變動	20,879	—
加：合約資產減值虧損	3,095	39,765
加：因業務合併產生商譽的減值撥備	493,680	422,331
加：於聯營公司投資之減值撥備	91,897	—
減：因業務合併產生未付應付代價之撥回收益	—	(294,911)
經調整年度利潤	149,013	553,211
年度(虧損)/利潤與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：		
年度(虧損)/利潤	(564,996)	360,397
加：物業、廠房及設備、投資物業及使用權資產折舊	32,945	33,370
加：無形資產攤銷	217,947	117,438
加：所得稅(抵免)/開支	(9,482)	30,188
加：利息開支	97,918	46,889
EBITDA	(225,668)	588,282
加：以公平值計量且其變動計入損益的金融資產的公平值虧損/(收益)	14,998	(74,672)
加：股份酬金開支	89,460	100,301
加：分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可轉換債券之公平值變動	20,879	—
加：合約資產減值虧損	3,095	39,765
加：因業務合併產生商譽的減值撥備	493,680	422,331
加：於聯營公司投資之減值撥備	91,897	—
減：因業務合併產生未付應付代價之撥回收益	—	(294,911)
經調整EBITDA	488,341	781,096

流動資金及財務資源

我們採取審慎財政管理政策，確保本集團保持穩健之財務狀況。

截至2020年12月31日，本集團的現金及現金等價物總額由2019年12月31日的約人民幣532.7百萬元增加38.1%至約人民幣735.6百萬元。回顧期間內現金及現金等價物總額增加乃主要由於經營活動現金流入及獲得新的銀行借款及發行可轉換債券。我們的現金及現金等價物主要按人民幣、港元及美元計值。

截至2020年12月31日，本集團的總借款約為人民幣1,553.7百萬元(2019年：約人民幣1,270.4百萬元)。本集團借款的性質概述如下：

	截至12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
有擔保銀行借款	1,509,633	1,078,742
有擔保其他借款	44,026	31,697
無擔保銀行借款	—	160,000
	<u>1,553,659</u>	<u>1,270,439</u>

本集團借款的賬面值以以下貨幣計值：

	截至12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
人民幣	828,177	711,977
歐元	725,482	526,765
美元	—	31,697
	<u>1,553,659</u>	<u>1,270,439</u>

於2020年12月31日，本集團的流動資產約人民幣3,746.7百萬元，而本集團的流動負債約人民幣2,445.2百萬元。於2020年12月31日，本集團的流動比率(按流動資產除以流動負債計算)為1.53，而截至2019年12月31日則為1.67。

負債比率以於各日期我們的總負債除以於同日我們的總資產計算。截至2020年12月31日，本集團的負債比率為45.0%，而截至2019年12月31日則為35.2%。

資產負債比率乃按淨負債除以總資本計算。淨負債乃按總借款、可轉換債券款項，分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可轉換債券、應付關聯方款項、應付利息及租賃負債減現金及現金等價物和受限制現金計算。總資本乃按綜合財務狀況表所示「權益」計算。於2020年及2019年12月31日，本集團之資產負債比率分別為37.2%及20.5%。

資產抵押

於2020年12月31日，本集團之借貸總額中約人民幣987.9百萬元(2019年：約人民幣1,110.4百萬元)由本集團土地及樓宇、若干貿易應收款項、若干遊戲知識產權及存款作抵押，佔本集團之借貸總額的約63.6%(2019年：約87.4%)。

或然負債

截至2020年12月31日，本集團並無任何未入賬重大或有負債或我們作出的擔保(2019年：無)。

資本開支

截至2020年12月31日止年度，我們的資本開支總額約人民幣765.5百萬元，而截至2019年12月31日止年度約人民幣889.5百萬元。我們的資本開支主要包括支付予遊戲開發商的版權費、土地使用權、購買投資物業及購買物業、廠房及設備等的開支。我們預期透過結合經營現金流量及債務融資為資本開支撥充資金。我們或會根據我們的未來發展計劃或市況及其他我們認為恰當之因素調整資本開支。

重大收購及出售及重大投資

截至2020年12月31日止年度，本集團未發生任何重大收購及出售及重大投資事項。

外匯風險管理

本集團經營國際業務，面臨因多種貨幣風險（主要為人民幣、港元、歐元及美元）引起的外匯風險。因此，未來商業交易或已確認資產及負債以非本集團實體各自功能貨幣計值時，則產生外匯風險。本集團通過對本集團外匯淨額風險進行定期檢討來管理其外匯風險，並在可能時通過自然對沖努力降低該等風險及可能訂立遠期外匯合約（如有必要）。

截至2020年及2019年12月31日止年度，我們均未對沖任何外匯波動。

僱員及薪酬政策

截至2019年及2020年12月31日，我們分別擁有1,022名及738名全職僱員，絕大部分來自中國。

我們的成功取決於我們吸引、挽留及激勵合資格員工的能力。我們為僱員提供了具有競爭力的薪酬待遇及學院式創新工作環境，故我們能夠吸引及挽留合資格員工，並維持穩定的核心管理團隊。我們以基本薪金、績效獎金及股份獎勵向僱員提供薪酬。

首次公開發售所得款項用途

本公司股份於聯交所主板上市的首次公開發售所得款項約776.4百萬港元。於截至2020年12月31日止年度，首次公開發售所得款項按照招股章程所載用途使用金額約為263.2百萬港元。首次公開發售所得款項於2020年12月31日使用完畢。詳情請見下表：

	截至2020年 1月1日 尚未動用 金額 百萬港元	截至2020年 12月31日止 年度實際使 用淨額 百萬港元
擴大我們的遊戲組合併豐富 我們所提供的內容	49.8	49.8
戰略性收購	131.6	131.6
加強內部研發能力	35.2	35.2
擴展我們的線下娛樂服務	46.6	46.6
總計	263.2	263.2

發行可換股債券的所得款項用途

(1) 30百萬美元的可換股債券

於2019年11月26日，本公司與Poly Platinum Enterprises Limited訂立認購協議，據此，本公司同意向Poly Platinum Enterprises Limited發行本金金額為30百萬美元的可換股債券。可換股債券可轉換為本公司的股份，其初步轉換價設定為每股4.69港元。可換股債券的發行已於2020年1月3日完成。

Poly Platinum Enterprises Limited為一間於2018年11月9日在英屬維爾京群島註冊成立的投資控股有限公司。其為大灣區共同家園發展基金有限合夥的全資附屬公司。大灣區共同家園發展基金有限合夥關注的重點行業包括大灣區的生物技術、人工智慧、雲計算及大數據領域，其由Greater Bay Area Homeland Development Fund (GP) Limited作為普通合夥人控制並由大灣區發展基金管理有限公司管理。

有關發行可換股債券的進一步詳情，請參閱本公司日期為2019年11月26日及2020年1月3日的公告。本公司向Poly Platinum Enterprises Limited發行可換股債券所得款項淨額（「**2019可換股債券所得款項**」）約為人民幣204.6百萬元。截至2020年12月31日止年度，本公司已悉數使用2019可換股債券所得款項，用於進一步擴大遊戲組合並豐富我們所提供的內容、進行戰略性收購及補充營運資金。

(2) 775百萬港元的可換股債券

於2020年10月6日，Dreambeyond Holdings Limited（「**DHL**」，本公司之全資附屬公司）與Merrill Lynch (Asia Pacific) Limited（作為經辦人）已簽訂認購協議，根據該協議，經辦人同意認購（或促使認購人認購及支付）DHL所發行的本金總額為775百萬港元的債券。此債券到期日為2025年10月16日，債券的利息按3.125%的年利率支付，於每年的4月16日及10月16日每半年支付，自2021年4月16日開始。可轉換債券可於轉換期內任何時間轉換為本公司的股份，其初步轉換價設定為每股4.99港元。可換股債券的發行已於2020年10月16日完成。有關進一步詳情，請參閱本公司日期為2020年10月7日及2020年10月16日之公告。

本公司發行可換股債券的所得款項淨額（「**2020可換股債券所得款項**」）約為人民幣638.5百萬元。本公司擬將2020可換股債券所得款項用於本集團自有遊戲及產品的研發以及為以後的戰略機會補充資金。

截至2020年12月31日止年度，根據擬定用途動用的2020可換股債券所得款項實際淨額約為人民幣310.4百萬元，截至2020年12月31日的未動用金額為人民幣328.1百萬元。2020可換股債券所得款項之餘額將繼續按擬定用途動用。下表載列實際動用金額詳情：

	截至2020年 12月31日止 年度的實際 動用淨額 人民幣千元
擴大遊戲組合並豐富我們所提供的內容	190,273
補充營運資金	<u>120,164</u>
總計	<u><u>310,437</u></u>

股息

董事會已決議建議不派付截至2020年12月31日止年度的末期股息(2019年：無)。

遵守企業管治守則

本集團致力維持高水平的企業管治，以保障股東權益以及提升企業價值及問責性。本公司於報告期間採納上市規則附錄十四所載的企業管治守則(「**企業管治守則**」)，作為其本身的企業管治守則。

根據企業管治守則之守則條文第A.2.1條，董事長與首席執行官的職責應予以區分及由不同人士履行。

目前，陳湘宇先生同時履行本公司董事長及首席執行官的職責。由於陳湘宇先生於本公司之背景、資質及經驗，彼被認為現時情況下為身兼兩職之最佳人選。董事會認為陳湘宇先生於現階段身兼兩職有助維持本公司政策持續性以及本公司營運的穩定性及效益，屬適當及符合本公司最佳利益。

在公司日常運營中，凡作出重大決策皆由董事會及有關董事會委員會，以及高級管理團隊批准。此外，董事積極參加所有董事會會議及有關董事會委員會會議，而主席確保所有董事均妥善獲悉會議上提出的所有事宜。此外，高級管理團隊定期及不時向董事會成員提供充分、準確、清晰、完整及可靠的公司資料。董事會亦按季定期會晤以審閱陳湘宇先生領導之本公司營運。

因此，董事會認為已建立充分的權力及適當保障均衡。該安排將不會對董事會與本公司高級管理團隊之間的權力和授權的平衡造成影響。董事會將繼續定期監察及檢討本公司現行架構及於適當時作出必要變更。

除上文所披露者外，本公司於報告期間已遵守企業管治守則的所有適用守則條文。本公司將繼續檢討及監督其企業管治常規，以確保遵守企業管治守則。

證券交易標準守則

本公司已採納上市規則附錄十所載標準守則(「標準守則」)作為其董事進行證券交易的行為守則。經向全體董事作出具體查詢，各董事已確認，彼於報告期間已遵守標準守則所載的規定準則。

購買、出售或贖回上市證券

於報告期間，因董事會認為本公司股份價值未能反應其內在價值，股份購回計劃可反映董事會對本公司的發展前景充滿信心，本公司於聯交所購回合共2,600,000股股份，總代價(扣除開支前)為10,200,849.92港元。於本公告日期，該等2,600,000股股份尚未註銷。

購回詳情如下：

月份	已購回 股份數目	每股股份 最高購買價 港元	每股股份 最低購買價 港元	總代價 (扣除開支前) 港元
12月	2,600,000	4.04	3.83	10,200,849.92

除上文所披露者外，截至2020年12月31日止年度，本集團概無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

審核委員會

審核委員會連同核數師已審閱本集團截至2020年12月31日止年度的經審核綜合財務報表。審核委員會亦已檢討本集團所採納的會計原則及慣例，並討論審核、風險管理、內部監控及財務報告的事項。

期後事項

本集團於2020年12月31日後概無進行任何重大事項。

核數師就本業績公告執行的程序

本集團截至2020年12月31日止年度的業績公告中所載列的數字已經由核數師與本集團本年度經審核綜合財務報表的數字核對一致。核數師就此執行的工作並不構成審核、審閱或其他核證工作，且隨後核數師並無就本公告作出任何核證意見。

於聯交所及本公司的網站刊載全年業績及年報

本全年業績公告刊載於聯交所網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.idreamsky.com>)，及本集團年報(載有上市規則規定的所有資料)將於適當時候刊載於聯交所及本公司的網站。

釋義

於本公告內，除文義另有所指外，下列詞彙具有以下涵義：

「付費用戶平均收入」	指	特定期間我們自每名付費用戶產生的遊戲收入平均金額為期內平均遊戲收入除以期內付費用戶的平均數；
「審核委員會」	指	本公司審核委員會；
「核數師」	指	本公司獨立核數師羅兵咸永道會計師事務所；
「董事會」	指	本公司董事會；
「本公司」、「公司」或「创梦天地」	指	创梦天地科技控股有限公司，一間在開曼群島註冊成立的獲豁免有限責任公司，其股份於聯交所上市(股份代號：1119)；
「董事」	指	本公司董事；
「本集團」或「我們」	指	本公司、其附屬公司及其不時的中國綜合聯屬主體；
「港元」	指	港元，香港法定貨幣；

「香港」	指	中國香港特別行政區；
「國際財務報告準則」	指	國際財務報告準則；
「首次公開發售所得款項」	指	本公司股份全球發售的所得款項淨額約776.4百萬港元(經扣除專業費用、包銷佣金及其他相關上市開支後)；
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則；
「消除益智遊戲」	指	用戶須在同一排或同一行中放三個相同元素以消除該等元素的遊戲；
「月活躍用戶」	指	特定月份與我們手機遊戲互動之獨家賬戶數目(包括由單個用戶持有的多個賬戶)；
「月付費用戶」	指	特定月份於本集團手遊內付款之獨家賬戶數目(包括由單個用戶持有的多個賬戶)；
「中國」	指	中華人民共和國，但僅就本公告而言，不包括中國香港、澳門特別行政區及台灣地區；
「招股章程」	指	本公司日期為2018年11月26日的招股章程；
「報告期間」	指	截至2020年12月31日止年度；
「人民幣」	指	人民幣，中國法定貨幣；
「角色扮演遊戲」	指	用戶在虛擬的場景中扮演角色的遊戲；
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司；

「騰訊」	指	騰訊控股有限公司，本公司的主要股東之一，一間根據開曼群島法律註冊成立的有限責任公司，其股份於聯交所上市(股份代號：700)；
「美元」	指	美元，美利堅合眾國法定貨幣。

承董事會命
创梦天地科技控股有限公司
董事長
陳湘宇

中國深圳，2021年3月25日

於本公告日期，本公司董事會包括董事長兼執行董事陳湘宇先生；執行董事關嵩先生及高煉惇先生；非執行董事馬曉軼先生、張涵先生、姚曉光先生及陳宇先生；及獨立非執行董事余濱女士、李新天先生、張維寧先生及毛睿先生。