

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2021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2021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，該等業績亦經審核委員會審閱。

財務表現摘要

	截至12月31日止年度			
	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元	2020年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收益	2,364,641	2,792,970	3,212,118	2,637,637
毛利	1,038,823	1,225,738	1,335,764	1,103,341
除所得稅前利潤／(虧損)	297,047	390,585	(574,478)	(181,180)
年度利潤／(虧損)	267,833	360,397	(564,996)	(155,930)
經調整年度利潤*	443,640	553,211	162,253	42,201

* 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換股債券之公平值變動、可換股債券的利息費用、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)。

概述

新冠疫情已經持續了兩年有餘，病毒的傳播給我們的工作和生活帶來了極大的挑戰，同樣也對企業的經營帶來一系列的影響。在外界環境的不確定性下，创梦天地仍然不忘初心，直面困難，與全體員工團結一致，和外部夥伴精誠合作，繼續踐行我們的戰略，並且取得了令人欣慰的進步。我們也有理由相信，陰霾終將散去，未來必定可期。

回顧创梦天地的發展歷程，我們乘移動互聯網行業的東風而生，也隨著行業的變遷，持續地迭代我們的戰略。經過2018年以來不斷的復盤和前瞻性思考以及戰略調整，我們對公司未來的定位和發展重心更加堅定，業務也更加聚焦。

我們結合對行業發展趨勢的判斷，及创梦天地多年以來在遊戲行業沉澱的核心能力和資源，梳理並確立了公司的戰略定位，即「科技賦能的IP運營商」。我們將包括數字化能力在內的一系列核心能力貫穿於IP產業鏈運營的全過程，全面支持IP及衍生品培育、衍生品開發選品、供應鏈管理、渠道運營與銷售、精準獲客、用戶運營等各環節。我們通過全生命週期的數字化工具搭建IP創作者與用戶之間的橋樑，建立繁榮的、以用戶為中心的IP產業鏈。

我們從過去單一的線上虛擬場景延伸至線下QQfamily體驗零售店，通過線上虛擬和線下實物結合，構建更加多元化的場景。在遊戲業務上，我們於2021年持續優化存量產品結構，加大自主研發，新增與重要股東聯合開發。部分自研產品正式上線並初露鋒芒，聯合開發項目順利推進；在其他IP運營業務上，2021年我們從外部IP資源獲取、聯合開發、供應鏈資源、線下門店落地、組織人才建設等方面都取得了明顯的成果。公司持續深化與重要股東在資源和生態上的戰略合作，亦不斷開拓第三方資源，促使我們的IP運營生態日益豐富和多元。

在2021年裡，QQ、PUPU ALIENS等多個知名系列形象IP授權簽署、騰訊潮玩展(「QTX」)合作簽約、QTX預展順利舉行、潮流產品供應鏈初步搭建、自主研發產品Q猛虎等系列手辦成功推向市場、QQfamily旗艦店及標準店順利開業並運營良好。

在新的一年，我們將持續豐富IP產品矩陣，加強與頭部IP的合作，加快產品及門店的佈局、提升內部運營效率，持續打造全球領先的科技賦能的IP運營商。

業績

2021年，公司的研發開支總額為人民幣325.2百萬元，研發費用率由2020年的10.1%上漲到2021年的12.3%，主要原因係公司聚焦於打造科技賦能的IP運營商的戰略定位，持續加大研發投入力度，具體表現在兩個方面：(1)公司增強遊戲開發能力以及致力於提升及完善一款用戶平台管理的新工具；及(2)公司加大體驗零售業務的研發力度，如自主開發線上小程序、數據分析後台等。以上投入雖會在短期內給我們的財務表現帶來一定的壓力，但在變化中公司已把握住了新的發展機遇。我們確信研發支出的持續投入為公司持續的發展提供了不竭動力，現階段的資源投入會帶來未來業務的巨大收益。

本集團持續進行遊戲業務板塊的存量調整和優化，我們於2021年逐步終止不再符合本集團遊戲業務戰略的產品，因此本年收入總額同比下降17.9%。2021年，我們持續拓展門店網絡以及不斷的優化線下店的業態，體驗零售業務取得明顯成績，體驗零售業務收入較上年上漲463.1%。本集團截至2021年12月31日止年度淨虧損為人民幣155.9百萬元，而截至2020年12月31日止年度淨虧損為人民幣565.0百萬元，同比減少72.4%。本集團截至2021年12月31日止年度經調整淨利潤為人民幣42.2百萬元，截至2020年12月31日止年度經調整淨利潤為人民幣162.3百萬元。

另外，我們的平均月活躍用戶自2020年的138.0百萬人減少至2021年的128.0百萬人，主要由於本集團逐步終止不再符合本集團遊戲業務戰略的產品。我們能將該等用戶通過遊戲內道具付費、廣告付費和訂閱模式相結合的方式進行變現。2021年，我們的平均月付費用戶較2020年由5.9百萬人減少至5.5百萬人，我們的付費用戶平均收入由2020年的人民幣38.0元下降至2021年的人民幣34.2元。

業務回顧

遊戲業務

公司於2021年繼續進行遊戲業務板塊的存量調整和優化，聚焦於自主研發和運營消除類及競技類遊戲，RPG品類則通過「投資+定製形式」深化合作，同時尋找合適引入國內的海外精品遊戲，逐步終止了不符合公司遊戲業務戰略的產品。自研類遊戲於研發立項開始就與動漫及潮流產品相結合，力爭全方位的打造精品IP，實現多維度的商業變現。

— 消除類產品線

創夢天地發行的《夢幻花園》和《夢幻家園》系列二代消除類遊戲表現優異，國內總收入在2021年保持逆勢上升，主要由於我們通過開展有效的運營活動及二次開發，維持遊戲的長生命週期和活躍度。公司首款自研的二代消除類遊戲《女巫日記》已於2021年4月將海外發行代理權授予騰訊。

— RPG產品線

公司自研ARPG手遊《榮耀全明星》乃橫版格鬥類產品，自2021年8月底於安卓及iOS雙端上線以來，各項業務數據表現已遠超預期：其中，註冊用戶達到數百萬，日活躍用戶達到數十萬。此款產品深受玩家喜愛，且在超級明星「周杰倫」加持下，春節期間的推廣大獲成功，月流水再創佳績。

— 競技類產品線

- 公司自研競技類遊戲*小動物之星*於2021年5月13日正式上線，上線三月新增350萬用戶，收穫玩家良好口碑。公司自研二次元競技類遊戲*卡拉比丘*已於2021年8月27日與騰訊正式簽訂獨家代理協議，授權騰訊在中國大陸地區(不包含港澳臺)發行手遊及端遊版本。公司首款自研RTS遊戲*全球行動*於2021年內舉辦全國聯賽，已成功於武漢、西安、上海、成都、長沙、深圳舉辦6場賽事，獲得玩家良好反響，其中深圳總決賽與QQfamily線下店產生協同效應。
- 我們也與外部夥伴合作電競賽事，為玩家提供更好的產品體驗，以提高競技類遊戲活躍度及延長產品的生命週期。

QQfamily— Z世代消費新體驗

憑藉著體驗零售全新的商業模式、優質的內容和IP，以及股東及合作夥伴資源的加持，我們的體驗零售業務已經形成了明顯的品牌溢價能力，成為了商場亟需的帶動客流循環和停留時間增長的最新消費業態，這也為我們帶來了租金議價能力和資源獲取優勢。

2021年3月，公司取得QQfamily IP授權。2021年7月24日，全國首家QQfamily旗艦店在深圳歡樂海岸盛大開業。2021年10月，QQfamily深圳歡樂海岸旗艦店承辦了深圳文博會在歡樂海岸的分會場。較原有標準門店模型的主機體驗，QQfamily旗艦店在體驗的基礎上疊加了眾多IP主題的潮流產品零售業務，進一步豐富了線下店業態，構建了創夢天地的第二增長曲線。截至本公告日，公司線下直營門店總數已增至18家，並且儲備了12家門店(其中9家店面正在裝修)。雖然受疫情影響，線下社交受阻，但全新的QQfamily體驗零售店表現出色，以歡樂海岸旗艦店為例：旗艦店單店日客流從開業之初的6,000人次攀升至高峰的14,000人次，客流量排名位居所處商圈榜首。隨著疫情緩解及產品端進一步豐富，我們的線下店財務表現會更加突出。

2021年10月我們與騰訊訂立QTX合作協議，2021年11月我們成功舉辦了QTX預展，於2021年11月與騰訊訂立QQ系列形象的潮玩產品授權協議，於2022年1月與騰訊訂立PUPU ALIENS形象授權協議。2022年1月我們與電通太科(上海)文化傳播有限公司及上海非常酷索文化科技有限公司訂立胖大腦洞家族(日本名：熊貓之穴)三方合作合同。2022年3月，我們與新加坡未來文化公司Mighty Jaxx完成了股權認購協議以及採購及分銷協議的簽署。上述戰略合作旨在助力創夢天地豐富優質IP儲備，促進潮流產品業務發展。

業務展望

遊戲業務

— 消除類產品線

展望2022年，我們已簽署消除賽道王牌產品*夢幻花園*和*夢幻家園*iOS版本的發行協議，相信將帶給iOS用戶更具中國本土特色的極致體驗。同時，我們還佈局了*國風合成*、*團子合成*(暫定名)，自研的合成消除產品，全新畫風和玩法，深受年輕用戶的偏愛，預計在2022年開啟測試，並擇期上線。我們自主研發的二代消除類遊戲*女巫日記*預計將於2022年全球上線。

— RPG產品線

- *榮耀全明星*成功驗證了玩家對中國橫版格鬥手遊產品的喜愛。公司將持續在這個品類加大投入，預計在2022年將完成*榮耀全明星*海外版本的研發，並面向全球發行。

- 我們與騰訊聯合運營的MMORPG黑色沙漠(手遊)已於2021年6月28日獲得版號，將於近期上線。2022年1月，我們與騰訊簽訂了一個新款MMORPG遊戲在國內聯合開發／運營的協議，預計該款遊戲將於2022年Q4上線。我們在自研的選擇上非常篤定，我們也會持續加強與騰訊聯合開發／運營的業務合作模式。

— 競技類產品線

我們自主研發的二次元競技遊戲卡拉比丘將擇期正式全球上線；我們聯合研發的競技類遊戲永恆輪迴(PC版)預計將於2022年4月進行國服測試。

QQfamily— Z世代消費新體驗

2022年，公司將繼續佈局QQfamily線下店，騰訊視頻好時光體驗店也會擇機進行優化調整成為全新的QQfamily「體驗+零售」的商業模型。我們預計未來一年新增QQfamily直營門店40至50家，加強大灣區核心商圈覆蓋，同時佈局華中、西南、長三角等區域。我們已經儲備了12家門店，其中9家店面正在裝修。另外我們亦會擇機啟動線上業務，打造線上線下業務閉環。

我們將沉澱多年的數字化能力貫穿於IP產業鏈運營的全過程，全面賦能早期IP培育、IP衍生品的開發選品、供應鏈管理、線下店運營、渠道銷售、用戶運營等各環節。我們亦會依托QTX潮玩展鏈接更豐富的產業鏈資源，爭取與全球更多知名IP廠商合作，豐富產品線，通過產業鏈的縱深延展和規模化不斷提升毛利率水平。

雖然受疫情影響線下社交受阻，但是我們全新的QQfamily體驗零售店表現出色，以開業最久的歡樂海岸旗艦店為例，旗艦店單店日客流從開業之初的6,000人次攀升至高峰的14,000人次，從2021年7月底開業至2022年2月底，累計實現進店客流將近60萬人次，客流量排名位居所處商圈榜首。未來我們會持續深化與重要股東在資源和生態上的戰略合作，亦不斷開拓第三方資源的整合，促使我們的IP運營生態日漸豐富和多元。我們會為客戶提供更多的消費選擇，提高客流轉化率，增加營業收入。

綜合全面收益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
收入	4	2,637,637	3,212,118
收益成本	5	<u>(1,534,296)</u>	<u>(1,876,354)</u>
毛利		1,103,341	1,335,764
銷售及營銷開支	5	(509,687)	(339,580)
一般及行政開支	5	(299,793)	(369,574)
研發開支	5	(325,201)	(325,222)
金融資產及合約資產之減值虧損淨額	5	(20,580)	(101,804)
其他收入	6	53,296	24,005
其他虧損淨額	7	(14,449)	(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		<u>(3,511)</u>	<u>(14,998)</u>
經營虧損		(16,584)	(401,890)
財務收入		64,383	6,691
財務成本		<u>(134,416)</u>	<u>(147,430)</u>
財務成本淨額		(70,033)	(140,739)
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		(85,662)	(20,879)
分佔以權益法入賬之投資成果		<u>(8,901)</u>	<u>(10,970)</u>
除所得稅前虧損		(181,180)	(574,478)
所得稅抵免	8	<u>25,250</u>	<u>9,482</u>
年度虧損		<u><u>(155,930)</u></u>	<u><u>(564,996)</u></u>

		截至12月31日止年度	
		2021年	2020年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
其他全面虧損			
不會重新分類至損益之項目			
— 貨幣換算差額		(93,486)	(79,123)
可能重新分類至損益之項目			
— 貨幣換算差額		<u>81,992</u>	<u>67,911</u>
年度全面虧損總額		<u>(167,424)</u>	<u>(576,208)</u>
以下人士應佔年度虧損：			
— 本公司權益持有人		(157,478)	(441,570)
— 非控股權益		<u>1,548</u>	<u>(123,426)</u>
		<u>(155,930)</u>	<u>(564,996)</u>
以下人士應佔全面虧損總額：			
— 本公司權益持有人		(168,972)	(452,782)
— 非控股權益		<u>1,548</u>	<u>(123,426)</u>
		<u>(167,424)</u>	<u>(576,208)</u>
每股虧損			
— 每股基本虧損(人民幣元)	9	<u>(0.13)</u>	<u>(0.36)</u>
— 每股攤薄虧損(人民幣元)	9	<u>(0.13)</u>	<u>(0.36)</u>

綜合財務狀況表

	截至12月31日止年度	
	2021年	2020年
附註	人民幣千元	人民幣千元
資產		
非流動資產		
物業、廠房及設備	62,249	29,880
無形資產	1,694,129	1,823,150
投資物業	31,860	33,074
使用權資產	156,383	106,015
以權益法入賬之投資	372,185	367,574
以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產	457,507	374,769
預付款項及其他應收款項	11 31,152	118,662
商譽	73,222	73,222
合約資產	159	1,192
遞延稅項資產	125,572	78,571
	3,004,418	3,006,109
流動資產		
存貨	11,331	—
貿易應收款項	10 781,346	1,149,331
應收關聯方款項	5,382	1,657
預付款項及其他應收款項	11 1,917,866	1,506,821
合約資產	295	980
合約成本	91,296	194,462
以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產	73,959	105,872
受限制現金	10,246	52,042
現金及現金等價物	714,801	735,567
	3,606,522	3,746,732
總資產	6,610,940	6,752,841

		截至12月31日止年度	
		2021年	2020年
		人民幣千元	人民幣千元
		附註	
權益			
本公司權益持有人應佔權益			
股本、股份溢價及庫存股		3,166,013	2,533,966
儲備		744,982	731,683
留存盈利		24,055	182,622
		<u>3,935,050</u>	<u>3,448,271</u>
非控股權益		274,192	267,570
		<u>4,209,242</u>	<u>3,715,841</u>
負債			
非流動負債			
借款	12	450,719	—
租賃負債		59,945	15,782
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		401,461	367,874
遞延政府補助		—	1,847
		<u>912,125</u>	<u>591,811</u>
流動負債			
借款	12	899,711	1,553,659
租賃負債		19,881	11,250
貿易應付款項	13	112,500	227,341
應付關聯方款項		—	14,734
其他應付款項及應計費用	14	166,531	281,447
流動所得稅負債		40,310	30,523
遞延政府補助		467	4,483
合約負債		250,173	321,752
		<u>1,489,573</u>	<u>2,445,189</u>
負債總額		<u>2,401,698</u>	<u>3,037,000</u>
權益及負債總額		<u>6,610,940</u>	<u>6,752,841</u>

綜合財務報表附註

1. 一般資料

创梦天地科技控股有限公司(「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)(統稱「本集團」)主要於中華人民共和國(「中國」)從事手機遊戲開發和運營，以及遊戲主機體驗和零售、潮流產品銷售等。

本公司股份已自2018年12月6日起在聯交所主板上市。

除非另有所指外，截至2021年12月31日止年度的綜合財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列。

2. 編製基準

本集團之綜合財務報表乃根據所有適用之國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)及香港公司條例第622章的規定編製。

綜合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資產(按公平值列賬)及以公平值計量且其變動計入損益並分類為金融負債的可換股債券(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2021年1月1日開始的財政年度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

若干新訂會計準則、會計準則修訂及詮釋已頒佈但於2021年12月31日報告期間並未強制生效，且本集團並未提早採納。該等準則、修訂或詮釋預期不會對實體於當前或未來報告期間及可預見未來交易造成重大影響。

		於以下日期或 之後開始的年 度期間生效
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12號 (修訂本)	與單項交易產生的資產和 負債相關的遞延稅項	2023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	2024年1月1日
國際會計準則第1號(修 訂本)及國際財務報告 準則實務聲明第2號	會計政策披露	2023年1月1日
國際會計準則第8號 (修訂本)	會計估計的定義	2023年1月1日
國際財務報告準則 第17號	保險合約	2023年1月1日
國際財務報告準則 第17號、國際財務報 告準則第4號及 國際會計準則第16號 (修訂本)	延長暫時豁免應用國際財 務報告準則第9號以及物 業、廠房及設備	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

本集團主要經營決策者(「**主要經營決策者**」)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(「**首席執行官**」)獲確認為本集團之**主要經營決策者**，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。於截至2021年12月31日止年度，經考慮集團擬剝離軟件即服務(「**SaaS**」)及其他相關服務分部若干附屬公司，並發展體驗零售業務，**主要經營決策者**不再審閱「**SaaS**及其他相關服務」分部，而體驗零售業務分部由**主要經營決策者**審閱。作為該評估的結果，本集團首席執行官認為本集團的經營和管理基於以下兩個報告分部，並且已重述比較分部信息以與本期分部信息披露的列報保持一致。

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。

體驗零售業務

體驗零售業務分部主要提供遊戲主機體驗和零售、遊戲及文化IP主題的潮流產品銷售。

主要經營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**主要經營決策者**的業績檢討。概無向**主要經營決策者**提供單獨分部資產及分部負債資料，此乃由於**主要經營決策者**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經營決策者提供的可報告分部截至2021年及2020年12月31日止年度的除所得稅前虧損之對賬如下：

	截至2021年12月31日止年度		
	遊戲及 信息服務 人民幣千元	體驗 零售業務 人民幣千元	總計 人民幣千元
收益	2,601,076	36,561	2,637,637
收益成本	(1,512,157)	(22,139)	(1,534,296)
毛利	1,088,919	14,422	1,103,341
毛利率	41.86%	39.45%	41.83%
分部業績	145,276	(32,223)	113,053
對賬：			
未獲分配的經營開支			(144,393)
金融資產及合約資產的 減值虧損淨額			(20,580)
其他收入			53,296
其他虧損淨額			(14,449)
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			(3,511)
財務收入			64,383
財務成本			(134,416)
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			(85,662)
分佔以權益法入賬之 投資成果			(8,901)
除所得稅前虧損			<u>(181,180)</u>

	截至2020年12月31日止年度		
	遊戲及 信息服務 人民幣千元	體驗 零售業務 人民幣千元	總計 人民幣千元
收益	3,205,632	6,486	3,212,118
收益成本	<u>(1,873,952)</u>	<u>(2,402)</u>	<u>(1,876,354)</u>
毛利	<u>1,331,680</u>	<u>4,084</u>	<u>1,335,764</u>
毛利率	41.54%	62.97%	41.59%
分部業績	<u>494,761</u>	<u>(18,758)</u>	<u>476,003</u>
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 金融負債的可換股債券 公平值變動			(20,879)
分佔以權益法入賬之投資成果			<u>(10,970)</u>
除所得稅前虧損			<u><u>(574,478)</u></u>

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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
遊戲及信息服務收益		
遊戲收益	2,297,930	2,805,562
信息服務收益(a)	290,426	385,680
其他	12,720	14,390
體驗零售收益	36,561	6,486
	<u>2,637,637</u>	<u>3,212,118</u>

- (a) 誠如附註3所披露，截至2021年12月31日止年度，首席執行官不再審查SaaS及其他相關服務分部的業績。因此，本公司管理層於2021年將SaaS及其他相關服務收益歸類為信息服務收益，並更改比較金額以符合本年度的列報。

按類別劃分之收益確認時間如下：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
一個時間點	811,868	1,070,482
一段時間	1,825,769	2,141,636
	<u>2,637,637</u>	<u>3,212,118</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的開支分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
渠道成本	966,559	1,278,021
推廣及廣告開支	477,141	312,837
僱員福利開支	326,798	347,636
內容開發商收益分成	298,100	323,263
無形資產攤銷	207,247	217,947
有關遊戲開發及其他技術開發服務費	123,567	135,097
預付款項減值撥備	57,492	70,102
無形資產減值撥備	49,673	69,843
雲計算、帶寬及伺服器託管費	31,172	29,168
專業服務費	29,576	43,793
金融資產及合約資產減值撥備	20,580	101,804
貨物成本	20,445	1,587
差旅及招待開支	18,103	13,782
使用權資產折舊	17,798	21,067
物業、廠房及設備折舊	7,076	11,105
短期租賃及公用事業費用	6,956	3,078
核數師薪酬		
— 審計服務	5,600	6,080
— 非審計服務	296	2,956
其他稅項開支	4,943	4,917
投資物業折舊	1,214	773
其他	19,221	17,678
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 減值虧損淨額之總額	<u>2,689,557</u>	<u>3,012,534</u>

6. 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
政府補助	38,013	13,820
增值稅進項加計抵減	13,913	9,916
租金收入	1,361	247
財富管理產品利息收入	9	22
	<u>53,296</u>	<u>24,005</u>

7. 其他虧損淨額

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
商譽減值	—	493,680
於聯營公司投資之減值	20,719	91,897
處置以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產(收益)/虧損	(1,608)	20,933
處置無形資產虧損淨額	1,887	2,358
處置物業、廠房及設備虧損淨額	4,835	488
處置於聯營公司投資收益	(6,526)	(138)
處置附屬公司收益	(2,828)	—
處置使用權資產收益	(1,916)	—
慈善捐款	2,396	1,070
其他	(2,510)	193
	<u>14,449</u>	<u>610,481</u>

8. 所得稅抵免

截至2021年及2020年12月31日止年度，本集團所得稅抵免分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
當期所得稅	21,751	17,606
遞延所得稅	<u>(47,001)</u>	<u>(27,088)</u>
所得稅抵免	<u><u>(25,250)</u></u>	<u><u>(9,482)</u></u>

9. 每股虧損及股息

(a) 每股虧損

(i) 基本

	截至12月31日止年度	
	2021年	2020年
本公司權益持有人應佔虧損 (人民幣千元)	(157,478)	(441,570)
已發行股份之加權平均數 (千股)	<u>1,259,699</u>	<u>1,223,066</u>
每股基本虧損(人民幣元)	<u><u>(0.13)</u></u>	<u><u>(0.36)</u></u>

每股基本虧損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。

由於本集團截至2021年及2020年12月31日止年度產生虧損，故僱員激勵計劃及可換股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2021年及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

董事會決議不宣派截至2021年12月31日止年度之股息(2020年：無)。

10. 貿易應收款項

	於12月31日	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
第三方	852,231	1,193,377
關聯方	16,202	53,923
	<u>868,433</u>	<u>1,247,300</u>
減：減值撥備	(87,087)	(97,969)
	<u><u>781,346</u></u>	<u><u>1,149,331</u></u>

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

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
3個月內	202,698	461,593
3個月至1年	391,224	542,880
1至2年	254,215	222,792
2至3年	18,184	12,559
3年以上	2,112	7,476
	<u>868,433</u>	<u>1,247,300</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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
於年初	97,969	57,194
減值撥備	5,788	99,885
年內作為不可收回款項之撇銷	<u>(16,670)</u>	<u>(59,110)</u>
於年末	<u>87,087</u>	<u>97,969</u>

已減值應收款項的撥備已列入綜合全面收益表中的「金融資產及合約資產減值虧損淨值」。

(c) 本集團貿易應收款項賬面值以如下貨幣計值：

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
人民幣	803,990	1,080,171
美元	<u>64,443</u>	<u>167,129</u>
	<u>868,433</u>	<u>1,247,300</u>

(d) 截至2021年及2020年12月31日，貿易應收款項的公平值與其賬面值相若。於各報告日期，最高信貸風險為應收款項結餘淨額的賬面值。

(e) 截至2021年及2020年12月31日，貿易應收款項人民幣12,449,000元及人民幣257,102,000元已分別質押以獲得授予本集團的若干銀行融資。

11. 預付款項及其他應收款項

	於12月31日	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
計入非流動資產		
給予第三方的貸款之非即期部分(d)	27,127	117,575
給予僱員的貸款之非即期部分(a)	1,157	2,687
無形資產預付款項	3,254	—
減：減值撥備(e)	(386)	(1,600)
	<u>31,152</u>	<u>118,662</u>
計入流動資產		
預付內容提供商收益分成(c)	1,083,335	1,119,504
預付廣告開支(b)	488,522	129,595
給予第三方的貸款之即期部分(d)	205,362	156,488
給予關聯方的預付款項	41,620	11,518
可收回增值稅	37,186	41,035
租金及其他按金	8,206	6,995
給予僱員的貸款之即期部分(a)	5,292	5,562
其他	68,613	50,937
減：減值撥備(e)	(20,270)	(14,813)
	<u>1,917,866</u>	<u>1,506,821</u>

於2021年及2020年12月31日，並無重大結餘逾期。

- (a) 給予僱員的貸款主要指墊付僱員日常業務過程中所產生的各項費用及提供給部分僱員的房貸。該等貸款無抵押、免息、自授予日期起分1至5年償還。

- (b) 本集團委聘了多名在線廣告供應商，並支付了預付款以換取部分安排中更好的廣告機會及資源。該等款項在提供廣告服務時在「銷售及營銷開支」中確認。
- (c) 預付遊戲開發商收益分成指本集團於特定期間內在特定國家營運第三方開發之遊戲時，由遊戲開發商提供的服務。該等金額在相關收益確認時在「收益成本」中確認。
- (d) 給予第三方的貸款指提供給多名第三方的無擔保、免息貸款，而一筆按固定年利率4.35%計息的貸款除外。董事認為，於截至2021年及2020年12月31日止年度，除一筆人民幣90,000,000元之計息貸款外，概無給予任何一名第三方的貸款對本集團有重大影響。
- (e) 減值撥備包括預付款項及其他應收款項減值。

12. 借款

	於12月31日	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
計入非流動負債		
有抵押銀行借款	<u>450,719</u>	<u>—</u>
	450,719	—
計入流動負債		
重新分類為即期銀行借款的有抵押長期銀行借款	—	935,865
有抵押銀行借款	447,500	421,700
有抵押長期銀行借款的即期部分	432,211	152,068
有抵押其他借款	—	44,026
無抵押其他借款	<u>20,000</u>	<u>—</u>
	<u>899,711</u>	<u>1,553,659</u>
	<u>1,350,430</u>	<u>1,553,659</u>

13. 貿易應付款項

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
第三方	90,659	215,267
關聯方	21,841	12,074
	<u>112,500</u>	<u>227,341</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：

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
3個月內	45,047	109,436
3個月至1年	48,165	107,788
1至2年	13,815	998
2至5年	5,473	9,119
	<u>112,500</u>	<u>227,341</u>

(b) 本集團貿易應付款項的賬面值以如下貨幣計值：

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
人民幣	100,487	220,550
美元	<u>12,013</u>	<u>6,791</u>
	<u>112,500</u>	<u>227,341</u>

(c) 截至2021年及2020年12月31日，貿易應付款項的公平值與其賬面值相若。

14. 其他應付款項及應計費用

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
其他應付關聯方款項	65,127	146,010
應付工資及福利	55,783	47,308
其他應付稅項	25,534	30,667
包銷費及預付費用	—	18,458
應付專業服務費	5,600	4,800
業務夥伴的墊款	2,071	2,154
應付利息	155	327
其他	<u>12,261</u>	<u>31,723</u>
	<u>166,531</u>	<u>281,447</u>

於2021年及2020年12月31日，其他應付款項及應計費用以人民幣計值，且該等結餘的公平值與其賬面值相若。

管理層討論及分析

收益

於2021年，本集團披露兩個報告分部，分別為遊戲及信息服務業務和體驗零售業務。有關分部資料的詳情，請參閱綜合財務報表附註3。

截至2021年12月31日止年度的收益同比下降17.9%至約人民幣2,637.6百萬元(2020年：人民幣3,212.1百萬元)。截至2021年12月31日止年度，來自遊戲及信息服務業務及體驗零售業務的收入分別佔本集團總收益的98.6%及1.4%(2020年：99.8%及0.2%)。

遊戲及信息服務收益

下表載列我們截至2021年及2020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			
	2021年		2020年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
遊戲收益	2,297,930	88.3	2,805,562	87.5
信息服務收益	290,426	11.2	385,680	12.1
其他	12,720	0.5	14,390	0.4
	<u>2,601,076</u>	<u>100</u>	<u>3,205,632</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2021年及2020年12月31日止年度分別貢獻遊戲及信息服務總收益的88.3%及87.5%。遊戲收益自截至2020年12月31日止年度的人民幣2,805.6百萬元減少至截至2021年12月31日止年度的人民幣2,297.9百萬元。該項金額減少主要由於公司持續推進遊戲業務板塊的存量調整和優化，於2021年逐步終止了不再符合本公司遊戲業務戰略的遊戲內容。

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	
	2021年	2020年
平均月活躍用戶數(百萬)	128.0	138.0
平均月付費用戶數(百萬)	5.5	5.9
付費用戶平均收入(人民幣元)	34.2	38.0

我們的主要運營指標包括由我們發行及運營的所有遊戲的數據。於截至2021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*這三款遊戲由騰訊發行及運營而非由我們發行或運營。

- **月活躍用戶數**。我們的平均月活躍用戶自2020年的138.0百萬人減少至2021年的128.0百萬人，主要由於本集團逐步終止不再符合本集團遊戲業務戰略的產品。
- **月付費用戶數**。我們的平均月付費用戶數自2020年的5.9百萬人減少至2021年的5.5百萬人，其原因與月活躍用戶的下降原因一致。
- **付費用戶平均收入**。我們的付費用戶平均收入由2020年的人民幣38.0元下降至2021年的人民幣34.2元，主要是由於本年公司RPG收入的比重降低，而RPG的付費用戶平均收入較高。
- **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2020年12月31日止年度的人民幣385.7百萬元減少至截至2021年12月31日止年度的人民幣290.4百萬元。該項下降主要是由於2020年新冠疫情爆發期間線上廣告投放量增加，導致廣告收入大幅增加。本年線上廣告投放回落到正常水平，因而廣告收入較上年減少。

體驗零售業務收益

本集團體驗零售業務的收益主要來自於遊戲主機體驗和零售、潮流產品銷售等。由於本集團的戰略部署以及在體驗零售業務板塊的持續耕耘，截至2021年12月31日止年度，本集團來自於體驗零售業務收益為人民幣36.6百萬元(2020年：人民幣6.5百萬元)，同比上漲463.1%。

收益成本

截至2021年12月31日止年度，本集團收益成本總額為人民幣1,534.3百萬元，同比下降18.2% (2020年：人民幣1,876.4百萬元)。該降幅主要反映隨著我們收益的下降，渠道成本及內容提供商的收益分成相應下降。

按佔收益的百分比計，收益成本由截至2020年12月31日止年度的58.4%下降至截至2021年12月31日止年度的58.2%。該下降主要原因係本公司自研遊戲的佔比逐漸上升，而自研遊戲的毛利率偏高。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支自截至2020年12月31日止年度的人民幣339.6百萬元增加50.1%至截至2021年12月31日止年度的人民幣509.7百萬元。按佔收益的百分比計，我們的銷售及營銷開支自截至2020年12月31日止年度的10.6%增加至截至2021年12月31日止年度的19.3%。小動物之星於2021年5月上線，榮耀全明星於2021年8月底雙端上線等，本公司因推出前述新遊戲持續增大流量及廣告投放。尤其是榮耀全明星項目，本公司主要是以買量的方式進行持續推廣，買量成本需要經過一段時間才能獲得價值回報，因此對應的銷售及營銷開支增長率會在一定期間高於收益的增長率，進而對報告期間的銷售及營銷開支比率產生階段性影響。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣369.6百萬元減少18.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣299.8百萬元。按佔收益的百分比計，我們的一般及行政開支由截至2020年12月31日止年度的11.5%下降至截至2021年12月31日止年度的11.4%，兩年基本保持穩定。

研發開支

截至2021年12月31日止年度，我們的研發開支為人民幣325.2百萬元，與上年持平。按佔收益的百分比計，我們的研發開支由截至2020年12月31日止年度的10.1%上升至截至2021年12月31日止年度的12.3%。這一增長主要由於我們持續投入以增強遊戲開發能力以及提升及完善一款用戶平台管理的新工具，同時加大體驗零售業務的研發投入力度，如開發線上小程序、數據分析後台等。

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2020年12月31日止年度的人民幣101.8百萬元減少79.8%至截至2021年12月31日止年度的人民幣20.6百萬元。主要原因系本公司於2021年加大了應收賬款的催收力度，應收賬款的餘額大幅下降，相應的應收賬款減值撥備金額大幅減少。

其他虧損淨額

與截至2020年12月31日止年度之其他虧損淨額人民幣610.5百萬元相比，截至2021年12月31日止年度，我們產生的其他虧損淨額大幅減少至人民幣14.4百萬元。截至2021年12月31日止年度之其他虧損淨額大幅減少的主要原因系：2020年我們計提因收購天津火魂（於2020年年報中稱「上海火魂」）產生的商譽減值撥備人民幣493.7百萬元，而2021年無此項減值支出。

財務成本淨額

我們的財務成本淨額由截至2020年12月31日止年度的人民幣140.7百萬元減少至截至2021年12月31日止年度的人民幣70.0百萬元。此下降的主要原因包括：(1)我們的財務收入增加了人民幣57.7百萬元，源於我們於2021年確認匯兌收益人民幣59.1百萬元，此乃主要由於我們年內對歐元計價的銀行借款進行折算且本期歐元兌美元匯率貶值所致；及(2)我們的銀行借款餘額持續減少，銀行利息費用相應減少人民幣11.8百萬元。

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的公平值變動

與截至2020年12月31日止年度之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的公平值變動損失人民幣20.9百萬元相比，截至2021年12月31日止年度，我們產生的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的公平值變動損失為人民幣85.7百萬元。上述損失增加的主要原因系：我們於2020年1月發行的30.0百萬美元可換股債券於2021年7月16日完成全部轉股，投資人轉股價為每股4.69港元。根據估值師出具的評估報告，此筆可換股債券於轉股日發生較大幅度的評估增值，人民幣85.7百萬元的相關增值於轉股日計入公平值變動損失，計入綜合全面收益表。

所得稅抵免

與截至2020年12月31日止年度之所得稅抵免為人民幣9.5百萬元相比，截至2021年12月31日止年度，我們錄得所得稅抵免為人民幣25.3百萬元。2021年錄得較多所得稅抵免主要由於稅務虧損金額增加，導致2021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

我們的年度之淨虧損由截至2020年12月31日止年度的人民幣565.0百萬元減少72.4%至截至2021年12月31日止年度的人民幣155.9百萬元。我們於截至2021年12月31日止年度之經調整年度利潤(定義如下)為人民幣42.2百萬元，我們截至2020年12月31日止年度之經調整年度利潤為人民幣162.3百萬元。

其他財務資料

	截至12月31日止年度	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
經調整年度利潤 ⁽¹⁾	42,201	162,253
EBITDA ⁽²⁾	186,585	(225,668)
經調整EBITDA ⁽³⁾	322,040	488,341

附註：

- (1) 經調整年度利潤乃源自我們的年度虧損，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換股債券之公平值變動、可換股債券的利息費用、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)。2020年的經調整年度利潤經過重述調整，以保持與2021年的披露可比。
- (2) EBITDA為除利息開支、所得稅抵免、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、所得稅抵免及利息開支計算。

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2021年及2020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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
年度虧損與經調整年度利潤的對賬：		
年度虧損	(155,930)	(564,996)
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	3,511	14,998
加：股份酬金開支	24,894	89,460
加：分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可換股債券之公平值變動	85,662	20,879
加：合約資產減值虧損	669	3,095
加：因業務合併產生商譽的減值撥備	—	493,680
加：於聯營公司投資之減值撥備	20,719	91,897
加：可換股債券的利息費用	62,676	13,240
經調整年度利潤	42,201	162,253
年度虧損與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：		
年度虧損	(155,930)	(564,996)
加：物業、廠房及設備、投資物業及使用權資產折舊	26,102	32,945
加：無形資產攤銷	207,247	217,947
加：所得稅抵免	(25,250)	(9,482)
加：利息開支	134,416	97,918
EBITDA	186,585	(225,668)
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	3,511	14,998
加：股份酬金開支	24,894	89,460
加：分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可換股債券之公平值變動	85,662	20,879
加：合約資產減值虧損	669	3,095
加：因業務合併產生商譽的減值撥備	—	493,680
加：於聯營公司投資之減值撥備	20,719	91,897
經調整EBITDA	322,040	488,341

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2021年12月31日，本集團的現金及現金等價物總額由2020年12月31日的約人民幣735.6百萬元減少2.8%至約人民幣714.8百萬元。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2021年12月31日，本集團的總借款約為人民幣1,350.4百萬元(2020年：約人民幣1,553.7百萬元)。本集團借款的性質概述如下：

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
有擔保銀行借款	1,330,430	1,509,633
有擔保其他借款	—	44,026
無擔保銀行借款	20,000	—
	<u>1,350,430</u>	<u>1,553,659</u>

本集團借款的賬面值以以下貨幣計值：

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
人民幣	791,500	828,177
歐元	558,930	725,482
	<u>1,350,430</u>	<u>1,553,659</u>

於2021年12月31日，本集團的流動資產約人民幣3,606.5百萬元，而本集團的流動負債約人民幣1,489.6百萬元。於2021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2.42，而於2020年12月31日則為1.53。

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2021年12月31日，本集團的負債比率為36.3%，而截至2020年12月31日則為45.0%。本公司的負債比例在不斷下降，資本結構也在持續優化。

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、可換股債券、分類為以公平值計量且其變動計入損益的金融負債可換股債券、應付關聯方款項、應付利息、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2021年及2020年12月31日，本集團之資產負債比率分別為26.3%及37.2%。

資產抵押

於2021年12月31日，本集團之借貸總額中約人民幣835.9百萬元(2020年：約人民幣987.9百萬元)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61.9%(2020年：約63.6%)。

或然負債

截至2021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(2020年：無)。

資本開支

截至2021年12月31日止年度，我們的資本開支總額約人民幣266.4百萬元，而截至2020年12月31日止年度約人民幣765.5百萬元。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、購買物業、廠房及設備、物業裝修費用等的開支。我們預期透過結合經營現金流量、債務融資及股權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。

重大收購及處置及重大投資

截至2021年12月31日止年度，本集團未發生任何重大收購及處置及重大投資事項。

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2021年及2020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2021年及2020年12月31日，我們分別擁有1,113名及737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。

所得款項用途

1. 發行可換股債券所得款項用途

於2020年10月16日，Dreambeyond Holdings Limited（本公司之全資附屬公司）完成發行本金總額為775.0百萬港元，到期日為2025年10月15日的可換股債券（「**2025可換股債券**」），所得款項淨額約758.0百萬港元，按人民幣0.8423元兌1.00港元匯率計算，相當於約人民幣638.5百萬元（「**2025可換股債券所得款項**」），用於自有遊戲及產品的研發以及為日後的戰略機會補充資金。就2025可換股債券的進一步詳情，請參見本公司日期為2020年10月7日及2020年10月16日的公告。

截止2021年12月31日止年度，本公司已悉數使用2025年可換股債券所得款項淨額。

下表載列2025可換股債券所得款項實際動用金額詳情：

	截至2020年 12月31日止年度 實際使用淨額 人民幣百萬元	截至2020年 12月31日 尚未動用金額 人民幣百萬元	截至2021年 12月31日止年度 實際使用淨額 人民幣百萬元
自有遊戲及產品的研發 為戰略機會補充資金	190.3 120.1	31.8 296.3	31.8 296.3
總計	<u>310.4</u>	<u>328.1</u>	<u>328.1</u>

2. 配售股份所得款項

於2021年12月13日，本公司根據一般授權按每股5.92港元的價格完成配售72,280,000股普通股（「配售股份」）。配售股份由配售代理配售予五名第三方獨立承配人，分別為Andy Xiong Holdings Limited、凱思博投資管理（香港）有限公司、Yong Rong Global Excellence Fund、EverFund及涌容中庸1號私募證券投資基金。配售完成後，本公司所得款項實際淨額約427.04百萬港元，按人民幣0.8178元兌1.00港元的匯率換算，相當於約人民幣349.23百萬元（「配售股份所得款項」）。有關詳情，請參閱本公司日期為2021年12月13日的公告。

截至2021年12月31日，根據擬定用途動用的配售股份所得款項金額約為人民幣42.36百萬元。截至2021年12月31日的尚未動用的金額為人民幣306.87百萬元，該金額預計於2022年根據擬定用途使用。下表載列實際動用金額詳情：

用途	截至2021年 12月31日止年度 實際使用淨額 人民幣百萬元	截至2021年 12月31日 尚未動用金額 人民幣百萬元
一般營運資金	16.86	15.14
研發以進一步擴大本公司自研遊戲組合 ⁽¹⁾	25.50	184.50
擴大本集團線下店 ⁽²⁾	—	70.00
未來其他可能投資 ⁽³⁾	—	37.23
總計	42.36	306.87

附註：

- (1) 現階段，本公司研發中的自主開發遊戲包括消除類遊戲、射擊競技類遊戲和角色扮演類遊戲，預期將於2022年及／或2023年推出，惟須視具體研發進度而定。
- (2) 本公司擬將該金額用於在中國內地一二線城市的熱門商業區設立及推出QQfamily線下店。
- (3) 本公司擬於未來選擇其他可能的投資機會，包括但不限於建立戰略聯盟及合夥關係，並尋求投資及收購與本集團生態系統具有協同效應及互補的業務，包括可提升本公司遊戲研發能力及體驗零售業務的業務或資產。

收購天津火魂的最新情況

於2018年8月7日，本公司以總代價人民幣10.5億元（「代價」）收購上海火魂網絡科技有限公司（已於2021年1月更名為天津火魂網絡科技有限公司（「天津火魂」））已發行股本的70%（「收購事項」），於收購事項完成後確認商譽人民幣989.23百萬元。代價是由本公司與當時的天津火魂股東（「賣方」）參照(1)賣方提供的利潤保證，(2)約為五倍的市盈率；及(3)收購事項的益處及優勢（包括獲得研發人才以及與本公司主營業務的潛在協同效應）後公平磋商釐定。

根據天津火魂購股協議(「天津火魂購股協議」)，倘自2018年6月1日至2019年5月31日(「績效考核週期」)天津火魂未能實現預定的利潤目標人民幣300.00百萬元，則賣方應根據預定的機制／公式須向本集團賠償。於績效考核週期內，天津火魂的淨利潤為人民幣210.00百萬元。根據天津火魂購股協議之補償機制，本集團有權以代價人民幣1.00元收購天津火魂餘下30%股權。

於2019年5月3日，本集團與賣方訂立補充協議以從賣方收取現金補償，而不是收購30%的股權，其可以抵銷尚未支付予賣方的代價。根據補充協議，補償金額為人民幣315.00百萬元。人民幣315.00百萬元與於收購日期及於2018年12月31日確認的或有代價資產金額人民幣20.09百萬元之間的差額人民幣294.91百萬元於截至2019年12月31日止年度確認為其他收益。

管理層認為，天津火魂為獨立的現金產生單位(「天津火魂現金產生單位」)，且商譽將分配予天津火魂現金產生單位。天津火魂現金產生單位的可回收金額乃按於2020年12月31日及2021年12月31日的使用價值計算釐定。該等計算根據管理層編製的五年期財務預算的稅前現金流量推算。於五年期以後的現金流量使用以下所述的估計永續增長率推算。

根據國際會計準則第36號第10段「業務合併中獲得的商譽，每年進行減值測試」，因此，管理層委任一名獨立估值師艾華迪對商譽進行減值評估。基於對截至2019年及2020年12月31日天津火魂現金產生單位可收回金額的評估，本集團確認截至2019年及2020年12月31日止年度天津火魂商譽的減值虧損分別為人民幣422.33百萬元及人民幣493.68百萬元。有關進一步詳情，請參閱本公司2019年及2020年年度報告。

於2021年12月31日，就使用價值計算所用的參數如下：

	截至12月31日	
	2021年	2020年
預測期間的平均收益增長率	-6.85%	-5.34%
息稅折舊攤銷前利潤率	15.29–74.58%	41.30%–59.47%
永續增長率	3.00%	3.00%
稅前折現率	<u>31.28%</u>	<u>30.15%</u>

本集團認為艾華迪所採用甄選基準及準則以及主要假設屬公平合理。

艾華迪進行估值時主要考慮天津火魂管理層編製的財務預算和預測，並經參考(1) 2022財年至2026財年天津火魂的平均收益增長率；(2) 2022財年至2026財年之間的息稅折舊攤銷前利潤率；(3)永續增長率；及(4)稅前折現率。在評估此估值方法的公平性和合理性時，本集團在制定和審查已由天津火魂編製的財務預算和預測過程中審查了本公司採納的內部控制程序，其包括以下內容：

- (a) 天津火魂的產品團隊(i)根據已發佈遊戲的當前表現和預期生命週期，評估和估計某些關鍵績效假設，包括月活躍用戶、付費比率、付費用戶平均收入和預期收益回報；(ii)根據市場上同類遊戲的可獲得運營數據，仔細評估尚未推出的遊戲的前景；
- (b) 本公司財務團隊進一步評估天津火魂最初提出的財務預算和預測的準確性和合理性，而本公司的管理層審查並評估了所採用假設和可比數據的合理性並提交給本公司首席執行官進行最終審查及批准。

基於管理層對天津火魂現金產生單位於期內可回收金額的估計，截至2021年12月31日，毋須就商譽作出進一步減值虧損。

於聯營公司投資之減值

廣州提子網絡科技有限公司(「廣州提子」)於2014年2月註冊成立，主要從事手機遊戲的研發及營運。本集團於2014年10月投資人民幣6.00百萬元收購廣州提子20%的股權。由於本集團可透過委任廣州提子的一名董事從而對廣州提子的經營及財務決策施加重大影響，故該投資入賬列作於聯營公司的投資。

於2016年3月，本集團對廣州提子增加投資人民幣8.00百萬元。於增加投資完成後，本集團合共持有廣州提子30.67%的股權。

自廣州提子成為本集團的聯營公司以來，本集團一直就其業務發展及財務表現與其保持定期溝通。然而，自2021年5月起，本集團知悉廣州提子因以下各項而面臨財務困難：(1)無法自大多已處於生命週期末端的現有遊戲中產生足夠現金流量；及(2)由於缺乏授權版權而無法推出新遊戲。

鑒於上述情況，管理層基於最新可獲得的資料已對於廣州提子投資的可收回金額進行減值評估，並計提減值撥備人民幣12.34百萬元。

此外，管理層為投資上海盛戲網絡科技有限公司計提減值撥備人民幣8.38百萬元。

股息

董事會已決議不建議派付截至2021年12月31日止年度的末期股息(2020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原附錄十四所載的企業管治守則，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(自2022年1月1日起重新編排為企業管治守則守則條文第C.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。

在本公司日常運營中，凡作出重大決策皆由董事會及有關董事委員會，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委員會會議，而董事長確保所有董事均妥善獲悉會議上將獲批准的所有事宜。此外，高級管理團隊定期及不時向董事會提供充分、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格未能反映其內在價值，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2021年1月及4月於聯交所分別購回700,000股及901,200股股份(合共1,601,200股股份)，總代價(扣除開支前)為6,140,717.64港元。連同於2020年12月購回的2,600,000股股份，合共4,201,200股股份已於2021年6月29日註銷。

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
2021年1月	700,000	4.100	3.680	2,770,500.00
2021年4月	<u>901,200</u>	3.765	3.720	<u>3,370,217.64</u>
	<u>1,601,200</u>			<u>6,140,717.64</u>

除上文所披露者外，截至2021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2021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準則及慣例，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

根據日期為2021年11月28日的認購協議的條款及條件，於2022年2月28日，共計32,854,730股認購股份已按每股認購股份5.92港元的認購價配發及發行予三名關連人士。

核數師就本業績公告執行的程序

本集團截至2021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：

「ARPG」	指	動作角色扮演類遊戲
「付費用戶平均收入」	指	特定期間本集團自每名付費用戶產生的遊戲收入平均金額為期內遊戲平均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
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載之《企業管治守則》及《企業管治報告》
「本公司」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：01119)
「關連人士」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「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	香港法定貨幣港元
「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

「上市規則」	指	聯交所證券上市規則
「消除類遊戲」	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	特定月份與本集團手遊互動之獨家賬戶數目(包括由單個用戶持有的多個賬戶)
「MMORPG」	指	大型多人在線角色扮演遊戲
「標準守則」	指	上市規則附錄十所載的《上市發行人董事進行證券交易的標準守則》
「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
「QQfamily IP」	指	QQfamily合作協議載列的，受騰訊科技根據該協議向深圳市创梦天地娛樂(一間於中國成立的公司並為本公司的附屬公司)授予的非專屬及不可轉讓的許可約束且由騰訊科技(一間於中國成立的公司並為騰訊的附屬公司)擁有的若干知識產權
「報告期間」	指	截至2021年12月31日止年度
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「RPG」或「角色扮演類遊戲」	指	用戶在虛擬的場景中扮演角色的遊戲

「股份」	指	本公司股本中每股面值0.0001美元的普通股
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「附屬公司」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「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）
「天津火魂」	指	天津火魂網絡科技有限公司，一間於中國註冊成立的公司，並為本公司的非全資附屬公司，成立時公司名稱為上海火魂網絡科技有限公司，已於2021年1月更名為：天津火魂網絡科技有限公司
「美元」	指	美利堅合眾國法定貨幣美元
「估值師」或「艾華迪」	指	艾華迪商務諮詢(上海)有限公司，一家獲管理層委任的獨立估值師
「%」	指	百分比

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，2022年3月30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。