

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2022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2022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			
	2019年 人民幣千元	2020年 人民幣千元	2021年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
收益	2,792,970	3,212,118	2,637,637	<b>2,734,124</b>
毛利	1,225,738	1,335,764	1,103,341	<b>421,200</b>
除所得稅前利潤／(虧損)	390,585	(574,478)	(181,180)	<b>(2,577,058)</b>
年度利潤／(虧損)	360,397	(564,996)	(155,930)	<b>(2,589,917)</b>
經調整年度利潤／(虧損)*	553,211	162,253	110,799	<b>(642,906)</b>

\* 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／虧損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／虧損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、無形資產減值撥備、金融資產減值撥備、預付賬款減值撥備及匯兌虧損／收益淨額。

## 管理層討論及分析

### 概述

回顧2022年，這並不是輕鬆的一年。疫情反覆困擾了我們一整年，世界的割裂加劇，經濟被加息週期的陰霾籠罩，全球的商業環境陷入極度的不確定性。

在複雜的外部環境下，我們一方面堅持自己愈加清晰的長期戰略——聚焦、深耕遊戲主業，不斷提升創新能力和產品盈利能力；另一方面也致力於從根本上優化對客戶需求的響應能力，即通過數字化工具實現遊戲研發更細的顆粒度和前置的測試驗證，來提高產品的確定性和玩家體驗。對內管理上，我們將繼續執行降本增效的策略，力爭在2023財年實現扭虧為盈。

創夢天地經過14年的遊戲研發運營積累，形成了我們獨特的產品和用戶特點。公司擁有多款高知名度且大用戶規模的遊戲：《夢幻花園》和《夢幻家園》，《地鐵跑酷》，《神廟逃亡》，都是長生命週期，高活躍用戶，高用戶黏性的經典產品，上線超過6年以上，依然保持著千萬級別的日均活躍用戶數和穩定的收入。在公司過往多年對遊戲自研、Fanbook、IP衍生品等多項新業務新產品的探索上，遊戲業務穩定的現金流給予了這些新業務發展非常重要的資金支持。

### 業務回顧

#### **精品遊戲基本盤穩健增長，《地鐵跑酷》重回巔峰動力十足**

2022年，《地鐵跑酷》通過團隊多次優化改版、提升玩家體驗，同時借助Fanbook發起的夏日共創活動引爆，讓這款10歲的跑酷手遊重回巔峰，在iOS下載排行榜連續霸榜33天，創造了國內手遊歷史上罕見的成績。2023年春節期間，《地鐵跑酷》在激烈競爭中最高單日活躍用戶突破千萬，單月活躍用戶破億。在此基礎上，《地鐵跑酷》的社交屬性也發揮出重要優勢，2023年1月份在《地鐵跑酷》遊戲內發送對話和表情的總人數超過30%，發送次數超8.7億次，對戰總次數超

12.5億次。高社交屬性的遊戲代表用戶有社交資產在遊戲或產品內沉澱，沉沒成本更高，流失可能性變小。另外，社交也帶來更多傳播與裂變的可能性，我們對《地鐵跑酷》的未來充滿信心。

《神廟逃亡》、《夢幻花園》和《夢幻家園》在過去的一年依然取得了不錯的成績，在2022年不僅保持著良好的玩家認同度，並繼續為公司帶來穩中有升的盈利貢獻。其中對於夢幻系列，我們通過在Fanbook與核心用戶保持高頻近距離的溝通，使得產品迭代方向更加靈敏和準確。期間推出了諸如長草顏糰子、莫奈花園等優質更新內容，精準滿足女性用戶更深層次的情感體驗訴求，全年日均活躍用戶付費貢獻再創新高。2023年春節期間，夢幻農場輕度社交功能上線後，用戶日均在線時長和日均登錄次數環比提升超過10%，日均在線時長突破90分鐘，用戶黏性進一步提高。

《榮耀全明星》是我們在2021年8月上線的一款獨立自研遊戲，於2022年度為公司貢獻了超人民幣10億元的流水，在橫板動作格鬥類RPG遊戲品類中排名第一。這款有長線運營價值及強內容的產品，在上線一年半後，持續保持着很好的用戶數和收入曲線。這一效果主要來自於精準匹配用戶興趣點，開展基於明星和IP聯動的深度內容合作，推出如周杰倫代言、SNK聯動和斗羅大陸聯動等多個版本。在產品體系和方法論上，我們注重將版本、宣發和社區多方面打通呼應，給予用戶更深度和立體的內容體驗。值得注意的是，《榮耀全明星》的上線及成功運營也是對我們整體的遊戲產品矩陣中很重要的一塊，它證明了我們在休閒遊戲之外的研運能力，擴寬了我們在休閒遊戲之外的能力邊界。在未來，我們將繼續聚焦如何創造和運營好有長生命週期的內容。

## **在AI浪潮中揚帆起航的Fanbook**

Fanbook是我們在2021年7月正式推出的應用，是一款基於服務器(Server)+頻道(Channel)的用戶社區運營工具。目前，市場上大多數的用戶流量都被大平台把持，維持和增長自己可連接的用戶是每個產品的生命線，Fanbook就是一款幫助商家能夠直達用戶(Direct Access)的大規模用戶管理工具，同時實現更好的用戶激活和洞察。在今年，Fanbook實現了用戶數突破1,000萬，日活突破100萬，已出現多個百萬級用戶數的服務器，且產生了穩定增長的收入，這是一個重要的里程碑。

在當前流量失去增長紅利的環境下，如何更好的服務已獲取的存量用戶顯的尤為重要。區別於傳統的銷售主導型增長(sales-led growth)，社區主導型增長(community-led growth)正在被更多品牌所關注和實踐，這一新的運營邏輯也為品牌轉場私域流量提供了有效槓桿力，進而思考如何精細化運營，提高存量用戶的黏性，從而使產品從根本上具備有長生命週期的能力。以《地鐵跑酷》為例，我們將遊戲內容創作者的大本營建立在Fanbook中，以Fanbook社區中的核心創作者為「飛輪」起點，官方鼓勵玩家創作一些大開腦洞的視頻，然後在各大流量平台上助推。目前包括《黑色沙漠》、《光與夜之戀》、《球球大作戰》和《迷你世界》等知名遊戲，都已經在Fanbook上開設了自己的用戶社區。

隨著大模型人工智能(AI)技術的發展，Fanbook結合AI技術將創造出更多有價值的場景，幫助團隊提升體驗和效率，擴展創意。

## **降本增效，謹慎支出，聚焦務實**

在過去一年，隨著對主營業務的戰略聚焦，公司積極審視和優化成本結構，重新梳理中後台組織架構，進一步尋求提升運營效率的機會，從而科學地節省成本。2023年，公司將會繼續把降本增效的理念貫徹到組織的各個環節，推動企業盈利和經營性現金流實質性改善，追求長期自由現金流最大化。

總體而言，2022年公司的業務主線是進一步剝離非核心業務，不斷提高核心業務的收入水平，並且不斷提升收入的質量。我們認為收入質量比收入本身更加重要，也更具有長期意義。只有長線的遊戲運營能力產生的可持續的收入才是意義非凡的。

## 業務展望

### **展望2023，我們積極擁抱行業的春天，自研遊戲迎來收穫期，驅動新增長**

除了繼續運營我們的優勢產品外，獨立研發高品質遊戲是创梦天地近年來努力突破的方向，2023年我們的兩款重點自研遊戲將先後上線。

《卡拉彼丘》是基於UE4引擎開發的二次元競技向TPS射擊遊戲，遊戲的核心體驗圍繞「弦化」玩法展開，玩家操控的角色可以在2D和3D狀態下自由切換，進行貼牆、飄飛、側身等操作，達到改變戰術的目的。出色的獨創性讓產品受到用戶的喜愛和認同，在近期的測試中獲得了職業TPS玩家和二次元玩家的雙重好評，測試期間在Bilibili新遊預約榜單連續霸榜TOP1。在立項之初，項目組在Fanbook建立了用研社群，開發過程中始終保持階段成果分享，設計探討，和用戶緊密互動，協同共建，不斷積累核心用戶的規模，為產品上線蓄力。目前《卡拉彼丘》已授權騰訊在中國大陸地區發行手遊及端遊版本，我們計劃自己發行和運營海外市場。

另一款《二之國：交錯世界》是一款吉卜力畫風的異世界奇幻冒險RPG手遊，有極具風格化的頂級音畫品質，囊括了冒險戰鬥、角色養成、休閒經營、家園DIY、自由探索等多元玩法。其海外版本由LEVEL-5、吉卜力工作室、Netmarble聯合開發，遊戲音樂由久石讓及宮崎駿兩位大師再度合作共創。海外

上線時五個地區(日韓港澳台)收穫超千萬下載量，11天流水突破1億美元。目前國服版本由騰訊與创梦天地聯合研發，我們將針對海外服的問題進行優化，並且新增大量的國服專屬內容，預計將會在今年第二季度上線測試。

老款遊戲方面，在精品遊戲的高DAU的基礎上加大商業化價值挖掘，提高付費用戶數和付費用戶平均收入，是我們今年重要的戰略目標和增長空間。在今年，《地鐵跑酷》除了會將遊戲內玩法和社交繼續優化，同時還將加強遊戲外的異業合作及IP聯動；《榮耀全明星》將提供更符合玩家「打團本爆裝備」這個核心偏好的新內容版本，以及在2022年被反覆證明過的IP聯動版本，為新老玩家提供更多的樂趣，同時為產品活躍和收入持續注入新的活力。

Fanbook方面，公司將會在2023年繼續發力於服務更多遊戲廠商和其他行業客戶，幫助他們連接用戶，高效管理用戶生命週期價值。另外，Fanbook已積極擁抱行業先進的AIGC技術並落地了應用。我們是微軟在中國僅有的幾家簽約官方合作商，已經接入OpenAI的各項能力，形成了商業化的產品落地，用戶已經可以在Fanbook中體驗令人振奮地GPT-4。在2023年，我們會將這類技術應用到更多的Fanbook內容創作場景，與國內外更多優秀的AI企業或產品合作，形成更廣泛的應用產品落地，通過Fanbook+AI的落地來賦能實體經濟數字化，提升企業的生產力和生產效率。

我們已於2023年2月將IP衍生品業務板塊拆分出來，使其獨立融資，獨立經營，獨立發展。公司將這一板塊的經營管理交給IP衍生品業務團隊，讓集團可以卸下包袱，重回主航道，聚焦遊戲，將資源集中於能帶來可持續、高質量收入的優勢業務上，管理層認為，這一安排既符合整體股東的利益，也符合公司長期價值最大化的原則。

隨著經濟恢復和行業復甦，整體外部環境逐漸向好，公司也於近期取得了兩款自研遊戲的版號，並計劃於2023年下半年上線發行。同時，集團長期的運營經

驗將助力精品遊戲繼續發力，結合Fanbook在大規模用戶管理上的效率提升，我們相信创梦天地整體業務將在2023年重回快速增長的軌道。

## 收益

於2022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IP衍生品業務。有關分部資料的詳情，請參閱綜合財務報表附註3。

截至2022年12月31日止年度的收益同比上升3.7%至約人民幣2,734.1百萬元(2021年：人民幣2,637.6百萬元)。截至2022年12月31日止年度，來自遊戲及信息服務業務及IP衍生品業務的收入分別佔本集團總收益的94.9%及5.1%(2021年：98.6%及1.4%)。

### 遊戲及信息服務收益

下表載列我們截至2022年及2021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			
	2022年		2021年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
遊戲收益	2,531,285	97.6	2,297,930	88.3
信息服務收益	48,956	1.9	290,426	11.2
其他	14,287	0.5	12,720	0.5
	<u>2,594,528</u>	<u>100</u>	<u>2,601,076</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2022年及2021年12月31日止年度分別貢獻遊戲及信息服務總收益的97.6%及88.3%。遊戲收益自截至2021年12月31日止年度的人民幣2,297.9百萬元增加10.2%至截至2022年12月31日止年度的人民幣2,531.3百萬元。該項金額增長

得益於公司核心運營遊戲的穩健表現：自研遊戲《榮耀全明星》自上線以來，各項指標表現優異，本年流水穩健提升；十歲的《地鐵跑酷》於暑期重回巔峰，流水表現遠超預期。此外，自2022年3月底簽署《夢幻花園》和《夢幻家園》iOS版本發行協議以來，得益於我們運營團隊的有效運營，報告期內流水增長強勁。

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	
	2022年	2021年
平均月活躍用戶數(百萬)	124.0	128.0
平均月付費用戶數(百萬)	5.9	5.5
付費用戶平均收入(人民幣元)	36.4	34.2

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2022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2021年的128.0百萬人減少至2022年的124.0百萬人，此乃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2021年的5.5百萬人增加至2022年的5.9百萬人，主要由於《地鐵跑酷》於暑期的優異表現，月付費用戶增加。
  - **付費用戶平均收入**。我們的付費用戶平均收入由2021年的人民幣34.2元上升至2022年的人民幣36.4元，主要是由於本年公司RPG收入的比重增加，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2021年12月31日止年度的人民幣290.4百萬元減少至截至2022年12月

31日止年度的人民幣49.0百萬元。該項下降主要是為進一步提升遊戲內用戶體驗，我們主動減少甚至關閉了部分開屏和插屏廣告；同時受疫情及整體經濟環境的影響，廣告主投放預算明顯下滑。

### **IP衍生品業務收益**

本集團IP衍生品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。截至2022年12月31日止年度，本集團來自於IP衍生品業務的收益為人民幣139.6百萬元(2021年：人民幣36.6百萬元)，同比上漲281.4%。主要是由於QQfamily門店數量的不斷增加及其他銷售渠道的持續拓展。

### **收益成本**

截至2022年12月31日止年度，本集團收益成本總額為人民幣2,312.9百萬元，同比上升50.7%(2021年：人民幣1,534.3百萬元)。

按佔收益的百分比計，收益成本由截至2021年12月31日止年度的58.2%上升至截至2022年12月31日止年度的84.6%。這一方面是由於遊戲版號獲批進度很大程度影響了公司儲備產品的推出，我們對部分因此錯過最佳上線時間窗口的儲備遊戲的賬面餘額進行減值撥備；另一方面，我們對未來產品佈局進行了調整及優化，將核心戰略重點聚焦精品遊戲發行及自研，逐步終止了不再符合本集團遊戲業務戰略的產品。截至2022年12月31日止年度，公司對此類遊戲的預付分成金計提減值約人民幣533.1百萬元。剔除此影響，本年度遊戲及信息服務業務毛利率約36.0%。

### **銷售及營銷開支**

我們的銷售及營銷開支自截至2021年12月31日止年度的人民幣509.7百萬元增加123.4%至截至2022年12月31日止年度的人民幣1,138.7百萬元。按佔收益的百分比計，我們的銷售及營銷開支自截至2021年12月31日止年度的19.3%增加至截

至2022年12月31日止年度的41.6%。此乃由於我們對《榮耀全明星》、《地鐵跑酷》等重點產品進行多種策略的推廣，特別是以明星代言以及IP聯動等方式進行的品牌營銷，以及在各大流量平台和其他渠道進行的效果類營銷，對本報告期間的銷售及營銷費用率產生階段性影響。

## 一般及行政開支

我們的一般及行政開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣250.1百萬元(其中，包含約人民幣51.9百萬元的預付收入分成金減值)減少51.0%至截至2022年12月31日止年度的人民幣122.5百萬元(本年度預付收入分成金減值計入了收益成本科目)。按佔收益的百分比計，我們的一般及行政開支由截至2021年12月31日止年度的9.5%下降至截至2022年12月31日止年度的4.5%，此乃由於我們不斷優化集團內部經營結構，增加前端業務的聚焦度，同時提升組織管理效能，達到科學的降本增效。

## 研發開支

截至2022年及2021年12月31日止年度，我們的研發開支分別為人民幣322.6百萬元及人民幣325.2百萬元，兩年基本持平。研發開支主要為集團在核心自研遊戲以及數字化工具的研發投入。

## 無形資產之減值虧損

我們的無形資產減值虧損由截至2021年12月31日止年度的人民幣49.7百萬元增加至截至2022年12月31日止年度的人民幣752.3百萬元。此亦由於本集團遊戲業務戰略重點聚焦精品遊戲發行及自研，逐步終止了部分不再符合戰略方向的產品，並對相關遊戲版權金計提了減值撥備。

## 金融資產之減值虧損淨額

我們的金融資產之減值虧損淨額自截至2021年12月31日止年度的人民幣20.6百萬元增加至截至2022年12月31日止年度的人民幣360.9百萬元。主要是受疫情等原因影響，行業生態發生變化，導致部分合作商償付能力不足，管理層綜合評估後認為有減值跡象，因此本年減值金額增加。

## 其他虧損淨額

我們的其他虧損淨額自截至2021年12月31日止年度的人民幣14.4百萬元增加至截至2022年12月31日止年度的人民幣67.4百萬元。主要原因為本年度我們計提因收購天津火魂所獲得的商譽減值撥備人民幣73.2百萬元。

## 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

我們的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自截至2021年12月31日止年度的人民幣3.5百萬元增加至截至2022年12月31日止年度的人民幣83.2百萬元。主要原因為：1) 本年度行業整體表現不佳，若干被投資企業的經營狀況未達預期，所以我們確認了相關股權投資的公允價值變動虧損約人民幣106.6百萬元；及2) 於2022年12月，我們的其中一間被投資企業成功登陸北交所，由此確認公允價值變動收益人民幣48.9百萬元。

## 財務成本淨額

我們的財務成本淨額由截至2021年12月31日止年度的人民幣70.0百萬元增加至截至2022年12月31日止年度的人民幣176.5百萬元。主要原因為2022年我們產生匯兌損失人民幣52.4百萬元，而2021年我們產生匯兌收益人民幣59.1百萬元。

## 所得稅開支／抵免

與截至2021年12月31日止年度之所得稅抵免人民幣25.3百萬元相比，截至2022年12月31日止年度，我們錄得所得稅開支為人民幣12.9百萬元。

## 年度虧損／利潤

我們的年度之淨虧損由截至2021年12月31日止年度的人民幣155.9百萬元增加至截至2022年12月31日止年度的人民幣2,589.9百萬元。我們於截至2022年12月31日止年度之經調整年度虧損(定義如下)為人民幣642.9百萬元，我們於截至2021年12月31日止年度之經調整年度利潤為人民幣110.8百萬元。

## 其他財務資料

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
經調整年度(虧損)／利潤 <sup>(1)</sup>	(642,906)	110,799
EBITDA <sup>(2)</sup>	(2,191,301)	186,585
經調整EBITDA <sup>(3)</sup>	<u>(314,574)</u>	<u>390,638</u>

附註：

- (1) 經調整年度虧損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、無形資產之減值虧損、金融資產之減值虧損淨額、預付賬款之減值虧損以及匯兌虧損/收益淨額。2021年的經調整年度利潤經過重述調整，以保持與2022年的披露可比。
- (2) EBITDA為除利息開支、所得稅開支／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、所得稅開支／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2022年及2021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	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
年度虧損與經調整年度(虧損)/利潤的對賬：		
年度虧損	(2,589,917)	(155,930)
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	83,150	3,511
加：股份酬金開支	13,637	24,894
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
加：合約資產減值虧損	—	669
加：因業務合併產生商譽的減值撥備	73,222	—
加：於聯營公司投資之減值撥備	7,917	20,719
加：可換股債券的利息費用	70,284	62,676
加：無形資產之減值虧損	752,293	49,673
加：金融資產之減值虧損淨額	360,928	20,580
加：預付賬款之減值虧損	533,135	57,492
加：匯兌虧損/(收益)淨額	52,445	(59,147)
經調整年度(虧損)/利潤	<u>(642,906)</u>	<u>110,799</u>
年度虧損與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：		
年度虧損	(2,589,917)	(155,930)
加：物業、廠房及設備、投資物業及使用權資產折舊	39,473	26,102
加：無形資產攤銷	211,366	207,247
加：所得稅開支/(抵免)	12,859	(25,250)
加：利息開支	134,918	134,416

截至12月31日止年度

	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元

<b>EBITDA</b>	<b>(2,191,301)</b>	186,585
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	<b>83,150</b>	3,511
加：股份酬金開支	<b>13,637</b>	24,894
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
加：合約資產減值虧損	—	669
加：因業務合併產生商譽的減值撥備	<b>73,222</b>	—
加：於聯營公司投資之減值撥備	<b>7,917</b>	20,719
加：無形資產之減值虧損	<b>752,293</b>	49,673
加：金融資產之減值虧損淨額	<b>360,928</b>	20,580
加：預付賬款之減值虧損	<b>533,135</b>	57,492
加：匯兌虧損／(收益)淨額	<b>52,445</b>	(59,147)
	<u><b>(314,574)</b></u>	<u>390,638</u>
<b>經調整EBITDA</b>	<u><b>(314,574)</b></u>	<u>390,638</u>

### 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2022年12月31日，本集團的現金及現金等價物總額由截至2021年12月31日的約人民幣714.8百萬元減少87.3%至約人民幣90.5百萬元。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2022年12月31日，本集團的總借款約為人民幣1,011.2百萬元(2021年：約人民幣1,350.4百萬元)。本集團借款的性質概述如下：

	截至12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
有擔保銀行借款	991,241	1,330,430
有擔保其他借款	20,000	—
無擔保其他借款	—	20,000
	<u>1,011,241</u>	<u>1,350,430</u>

本集團借款的賬面值以以下貨幣計值：

	截至12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
人民幣	568,400	791,500
歐元	442,841	558,930
	<u>1,011,241</u>	<u>1,350,430</u>

於2022年12月31日，本集團的流動資產約人民幣2,117.6百萬元，而本集團的流動負債約人民幣2,447.1百萬元。於2022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0.87，而於2021年12月31日則為2.42。

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2022年12月31日，本集團的負債比率為58.5%，而截至2021年12月31日則為36.3%。

資本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、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2022年及2021年12月31日，本集團之資本負債比率分別為80.5%及26.3%。

### **資產抵押**

於2022年12月31日，本集團之借貸總額中約人民幣751.2百萬元(2021年：約人民幣835.9百萬元)由若干貿易應收款項、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74.3%(2021年：約61.9%)。

### **或然負債**

截至2022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(2021年：無)。

### **資本開支**

截至2022年12月31日止年度，我們的資本開支總額約人民幣221.9百萬元，而截至2021年12月31日止年度約人民幣266.4百萬元。我們的資本開支主要包括購買物業、廠房及設備(包括線下店裝修)、無形資產等的開支。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場情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2022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2022年及2021年12月31日止年度，我們均未對沖任何外匯波動。

## 僱員及其薪酬政策、退休計劃及培訓計劃

於2022年及2021年12月31日，我們分別擁有1,048名及1,113名全職僱員。其中，絕大部分僱員位於中國，此外也有少數香港籍僱員。

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。我們為僱員提供有競爭力的薪酬待遇，以達成本集團的人才戰略目標。除了基本薪金外，我們還為僱員提供績效獎金、股份獎勵等多元的薪酬政策。我們亦為僱員購買了商業健康及意外保險。我們已經且計劃日後繼續向僱員授出股份獎勵計劃，以激勵僱員為本公司發展作出貢獻。

本集團及位於中國的僱員根據中國的法律法規及中國僱員所在地相關部門的規定參與多種社會保障計劃及住房公積金。其中，員工離職後福利計劃為由中國勞動和社會保障部門（「**社保部門**」）組織實施的基本養老保險，屬於設定提存計劃類別，該等保障計劃須以員工基本薪金的百分比計算並按月作出供款，相關供款按照權責發生制原則計入當期損益。位於中國的僱員在退休後，由社

保部門負責向退休員工支付社會基本養老金。我們亦為香港僱員在《強制性公積金計劃條例》所訂明的法定限額下，由公司及僱員共同承擔按法定強制供款比例作出供款。

截至2022年12月31日止年度，概無已沒收供款用於抵銷僱主之供款，以及概無已沒收供款可用於削減未來年度應付的供款。

我們為高級管理人員提供人才管理項目培訓，以幫助其提升戰略視野與領導能力。我們亦為僱員提供了例如客戶服務培訓及合規管理培訓等具有崗位針對性的培訓，此外還有Tech-talk活動、應屆生入職培訓、員工分享活動等主題豐富的培訓。通過這些培訓，我們幫助僱員提高自身專業技能和綜合素養。

### **所得款項及用途**

根據本公司日期為2021年11月28日的公告，為了加強本集團的財務狀況，及為本集團的擴展及增長計劃提供長期資金，本公司計劃根據一般授權配售及發行股份（「**配售股份**」）及根據特殊授權配發及發行股份（「**認購股份**」）。配售及認購所得款項擬定用途與本集團的策略重點一致，即提升我們的遊戲開發能力，進一步豐富我們的遊戲組合及增加活躍用戶群，同時加速本集團線下店的擴張，以及進一步推動潮玩業態的發展。此外，董事認為擴大本公司的股東基礎及資本基礎符合本公司利益。

### **配售股份所得款項及用途**

於2021年12月13日，本公司根據一般授權完成配售及發行72,280,000股普通股。有關詳情，請參閱本公司日期為2021年12月13日的公告。配售股份所得款項實際淨額約427.0百萬港元，按人民幣0.8178元兌1.00港元的匯率換算，相當於約人民幣349.2百萬元。

截至2022年12月31日止年度，配售股份所得款項已根據相關公告所載的計劃使用，並已悉數用盡。下表列載實際動用金額詳情（根據實際所得款項淨額按比例調整）：

用途	配售股份 所得款項 人民幣百萬元	於2022年 1月1日尚未 動用金額 人民幣百萬元	於2022年	自配售股份
			12月31日止 年度期間 實際使用 金額 人民幣百萬元	完成至 2022年 12月31日止 實際使用 金額 人民幣百萬元
一般營運資金	32.00	15.14	15.14	32.00
研發以進一步擴大大公司 自研遊戲組合 <sup>(1)</sup>	210.00	184.50	184.50	210.00
擴大大集團線下店 <sup>(2)</sup>	70.00	70.00	70.00	70.00
未來其他可能投資 <sup>(3)</sup>	37.23	37.23	37.23	37.23
總計	<u>349.23</u>	<u>306.87</u>	<u>306.87</u>	<u>349.23</u>

附註：

- (1) 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。
- (2) 本公司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) 本公司選擇其他可能投資機會，包括但不限於建立戰略合作關係及合夥關係，並尋求投資及收購與本集團生態系統產生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線下娛樂業務的業務或資產。
- (4) 以上表格所包括的若干數字及百分比數字已經約整。

## 認購股份所得款項及用途

於2021年11月28日，本公司與Brilliant Seed、Tencent Mobility及Instant Sparkle分別訂立認購協議。認購事項已於2022年2月16日召開的股東特別大會上獲獨立股東批准，並於2022年2月28日完成配發及發行合共32,854,730股股份。認購價格為每股5.92港元，而於認購協議訂立日，股份於聯交所報市價為每股6.53港元。有關詳情，請參閱本公司日期為2021年11月28日、2022年2月28日的公告，日期為2022年1月20日的通函及日期為2022年2月16日的股東特別大會投票表決結果公告。

認購股份所得款項實際淨額約194.5百萬港元，按人民幣0.8178元兌1.00港元的匯率換算，相當於約人民幣159.1百萬元。

截至2022年12月31日止年度，認購股份所得款項已根據相關公告所載的計劃使用，並已悉數用盡。下表列載實際動用金額詳情(根據實際所得款項淨額按比例調整)：

用途	認購股份 所得款項 人民幣百萬元	於2022年	自認購股份
		12月31日止 年度期間 實際使用 金額 人民幣百萬元	完成後至 2022年 12月31日止 實際使用 金額 人民幣百萬元
一般營運資金	18.00	18.00	18.00
研發以進一步擴大大公司			
自研遊戲組合 <sup>(1)</sup>	93.00	93.00	93.00
擴大大集團線下店 <sup>(2)</sup>	36.20	36.20	36.20
未來其他可能投資 <sup>(3)</sup>	11.86	11.86	11.86
總計	<u>159.06</u>	<u>159.06</u>	<u>159.06</u>

附註：

- (1)、(2)及(3) 認購股份所得款項的用途細項與配售股份所得款項的用途各項一致，詳情請參見上一頁配售股份所得款項及用途的附註內容。
- (4) 以上表格所包括的若干數字及百分比數字已經約整。

### 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（「對價」）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。對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，而不是收購餘下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2021年12月31日及2022年12月31日的使用價值計算釐定。

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、2020年及2021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（2021年：無）。有關進一步詳情，請參閱本公司2019年、2020年及2021年年度報告。

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，本集團於截至2022年12月31日對商譽進一步計提減值虧損人民幣73.22百萬元。上述減值主要是由於：天津火魂預期將不會開發新遊戲，而其現有遊戲的表現也不達預期。

## 綜合全面收益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收益	4	2,734,124	2,637,637
收益成本	5	<u>(2,312,924)</u>	<u>(1,534,296)</u>
毛利		421,200	1,103,341
銷售及營銷開支	5	(1,138,693)	(509,687)
一般及行政開支	5	(122,455)	(250,120)
研發開支	5	(322,638)	(325,201)
無形資產之減值虧損	5	(752,293)	(49,673)
金融資產之減值虧損淨額		(360,928)	(20,580)
其他收入	6	34,349	53,296
其他虧損淨額	7	(67,352)	(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		<u>(83,150)</u>	<u>(3,511)</u>
經營虧損		(2,391,960)	(16,584)
財務收入		8,780	64,383
財務成本		<u>(185,261)</u>	<u>(134,416)</u>
財務成本淨額		(176,481)	(70,033)
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)
以權益法入賬之應佔投資業績		<u>(8,617)</u>	<u>(8,901)</u>
除所得稅前虧損		(2,577,058)	(181,180)
所得稅(開支)／抵免	8	<u>(12,859)</u>	<u>25,250</u>
年度虧損		<u><u>(2,589,917)</u></u>	<u><u>(155,930)</u></u>

		截至12月31日止年度	
		2022年	2021年
附註		人民幣千元	人民幣千元
<b>其他全面虧損</b>			
不會重新分類至損益之項目			
	— 貨幣換算差額	303,748	(93,486)
可能重新分類至損益之項目			
	— 貨幣換算差額	<u>(247,571)</u>	<u>81,992</u>
<b>年度全面虧損總額</b>		<b><u>(2,533,740)</u></b>	<b><u>(167,424)</u></b>
以下人士應佔年度虧損：			
	— 本公司擁有人	(2,492,293)	(157,478)
	— 非控股權益	<u>(97,624)</u>	<u>1,548</u>
		<b><u>(2,589,917)</u></b>	<b><u>(155,930)</u></b>
以下人士應佔全面虧損總額：			
	— 本公司擁有人	(2,436,116)	(168,972)
	— 非控股權益	<u>(97,624)</u>	<u>1,548</u>
		<b><u>(2,533,740)</u></b>	<b><u>(167,424)</u></b>
<b>每股虧損</b>			
	— 每股基本虧損(人民幣元)	9 <u>(1.80)</u>	<u>(0.13)</u>
	— 每股攤薄虧損(人民幣元)	9 <u>(1.80)</u>	<u>(0.13)</u>

## 綜合財務狀況表

	附註	截至12月31日	
		2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
<b>資產</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		<b>107,943</b>	62,249
無形資產	10	<b>1,004,718</b>	1,694,129
投資物業		<b>6,955</b>	31,860
使用權資產		<b>185,415</b>	156,383
以權益法入賬之投資		<b>347,461</b>	372,185
以公平值計量且其變動計入損益的金融 資產		<b>348,897</b>	457,507
預付款項及其他應收款項	12	<b>91,182</b>	31,152
商譽		—	73,222
合約資產		—	159
遞延稅項資產		<b>113,553</b>	125,572
		<b>2,206,124</b>	3,004,418
<b>流動資產</b>			
存貨		<b>20,688</b>	11,331
貿易應收款項	11	<b>724,932</b>	781,346
應收關聯方款項		<b>16,418</b>	5,382
預付款項及其他應收款項	12	<b>996,668</b>	1,917,866
合約資產		—	295
合約成本		<b>55,405</b>	91,296
以公平值計量且其變動計入損益的金融 資產		<b>125,857</b>	73,959
受限制現金		<b>87,099</b>	10,246
現金及現金等價物		<b>90,527</b>	714,801
		<b>2,117,594</b>	3,606,522
<b>總資產</b>		<b>4,323,718</b>	6,610,940

		截至12月31日	
		2022年	2021年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
<b>權益</b>			
本公司擁有人應佔權益			
股本、股份溢價及庫存股份		3,291,884	3,166,013
儲備		800,985	744,982
(累計虧損)／留存盈利		(2,472,523)	24,055
		<u>1,620,346</u>	<u>3,935,050</u>
非控股權益		<u>174,196</u>	<u>274,192</u>
		<u>1,794,542</u>	<u>4,209,242</u>
<b>負債</b>			
非流動負債			
借款	13	—	450,719
租賃負債		82,113	59,945
可換股債券	14	—	401,461
		<u>82,113</u>	<u>912,125</u>
流動負債			
借款	13	1,011,241	899,711
租賃負債		34,926	19,881
貿易應付款項	15	443,498	112,500
其他應付款項及應計費用	16	224,687	166,531
流動所得稅負債		41,317	40,310
遞延政府補助		—	467
合約負債		199,133	250,173
可換股債券	14	492,261	—
		<u>2,447,063</u>	<u>1,489,573</u>
負債總額		<u>2,529,176</u>	<u>2,401,698</u>
權益及負債總額		<u>4,323,718</u>	<u>6,610,940</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日起在香港聯合交易所有限公司主板上市。

除非另有所指外，截至2022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。

根據國際財務報告準則編製綜合財務報表時須作出若干關鍵會計估計，亦需要管理層在執行本集團會計政策的過程中作出一些判斷。

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)重估進行修訂。

(a) 持續經營基準

截至2022年12月31日止年度，本集團錄得淨虧損人民幣2,589,917,000元。截至2022年12月31日，本集團的流動負債超過其流動資產人民幣329,469,000元，本集團的借款總額為人民幣1,011,241,000元及可換股債券為775,000,000港元(相當於約人民幣692,284,000元) (「**2025年可換股債券**」)，而本集團的現金及現金等價物為人民幣90,527,000元。

截至2022年12月31日，本集團未遵守金額為59,800,000歐元(相當於約人民幣442,841,000元)的銀行借款的若干財務契諾規定。有關違約事件或會可能導致相關銀行借款以及其他借款人民幣548,400,000元及2025年可換股債券(受限於若干交叉違約或加速還款條款)的貸款人根據相關協議行使其要求或加速還款的權利時即時到期及須予償還。

此外，如附註14所披露，2025年可換股債券持有人(「**可換股債券持有人**」)將有權選擇要求本集團於2023年10月16日贖回該持有人的全部或部分債券。

上述情況顯示存在重大不確定性因素，或會致使對本集團持續經營的能力產生重大疑問。

鑒於該等情況，本公司董事在評估本集團是否將有足夠財務資源以自2022年12月31日起至少十二個月持續經營時，已審慎考慮未來流動資金、經營表現及可用融資來源，並考慮以下計劃及措施：

- (1) 本公司管理層預期其經營表現將顯著改善，並將能夠於2023年產生經營現金流入，原因為(i)大部分現有遊戲擁有忠實的用戶基礎，且未來需要較少廣告及推廣開支；(ii)本集團已調整其業務策略，專注於處於開發後期的少數遊戲，以更好地控制開發成本；(iii)本集團將透過採取(包括但不限於)法律行動加速收取尚未償還

的貿易應收款項及其他應收款項；及(iv)誠如期後事項所披露，於年末後，本集團已擴大與某股東的業務合作，且本集團已收取人民幣139,000,000元作為若干現有遊戲及若干新遊戲(預期將於2023年下半年推出)的收入分成預付款項。

- (2) 如上文所述，截至2022年12月31日，本集團未遵守金額為59,800,000歐元的銀行借款(到期日為2023年3月24日)的若干財務契諾規定。截至2023年3月23日，本集團與同一間銀行訂立40,000,000歐元的新授信協議。本集團將新授信提取的40,000,000歐元連同其自身財務資源中的19,800,000歐元用於悉數結清原銀行借款59,800,000歐元。根據新授信協議，(i)原協議中的其中一項財務契諾規定已被移除，(ii)本集團須接受截至2023年6月30日止六個月遵守財務契諾規定的首次測試，及(iii)其澄清，截至2022年12月31日止年度未能滿足任何財務契諾規定將不會導致新授信項下的違約或違約事件。
- (3) 根據與銀行及可換股債券持有人之受託人之溝通，董事認為銀行及可換股債券持有人將不會行使其於交叉違約或加速還款條款項下之權利，原因為：(i)本集團已悉數結清借款59,800,000歐元；及(ii)如(2)所述，銀行已澄清，截至2022年12月31日止年度未能滿足任何財務契諾規定將不會導致新授信項下的違約或違約事件。
- (4) 於年末後，除償還上文(2)所述的借款外，本集團償還其他借款人民幣218,400,000元並取得總額為人民幣198,400,000元的新銀行借款。此外，除截至2022年12月31日的未動用授信人民幣110,000,000元外，本集團已進一步取得新銀行授信人民幣236,500,000元，並

自該等授信提款總額人民幣173,526,000元。董事認為，基於本集團與銀行的關係及過往成功與銀行重續貸款的經驗，本集團將能夠於2023年到期時重續其現有銀行授信及借款以及取得新銀行授信。

- (5) 由於2025年可換股債券於2025年10月最終到期前的期限仍超過兩年，且考慮到上文所述本集團經營表現的預期改善，本公司董事有信心確信可換股債券持有人不會於2023年10月16日行使其贖回權。
- (6) 本集團將繼續監察其遵守所有借款及授信的財務契諾規定的情況。倘本集團未能遵守契諾規定，本公司管理層將與相關銀行討論及磋商，並將尋求進一步修訂條款及契諾規定或自貸款人取得豁免遵守契諾規定(如需要)。
- (7) 截至2022年12月31日，本集團已註冊取得可發行不超過300,000,000美元的境外債券額度。本公司董事認為，根據現行規則及法規，本集團將能夠自2022年12月31日起計十二個月內於需要時從發行新債券獲得資金。

董事已審閱管理層所編製涵蓋自2022年12月31日起不少於十二個月期間的本集團現金流量預測。本公司董事認為，鑒於上文所述並考慮本集團營運將產生的預期現金流量以及上述計劃及措施，本集團將擁有充足的財務資源以履行其自2022年12月31日起計未來十二個月到期的財務義務。因此，本公司董事認為按持續經營基準編製綜合財務報表乃屬適當。

儘管如此，本集團能否實現上述計劃及措施仍存在重大不確定性。本集團能否持續經營將取決於(其中包括)：

- (i) 成功實施計劃及措施以改善本集團的經營表現及加快收回未償還貿易及其他應收款項，從而產生充足的經營現金流量以履行其財務義務；
- (ii) 本集團持續遵守其借款的現有及經修訂條款及條件，及(如適用)在有需要時成功自貸款人取得豁免或修訂借款的條款及條件，以持續遵守有關條款及條件，致使現有借款及授信將繼續可供本集團使用，並將根據協定還款時間表償還；
- (iii) 於銀行授信及借款到期時成功續期，並取得新銀行授信及於需要時提取該等可用銀行授信；
- (iv) 成功說服受託人或可換股債券持有人不行使贖回權；及
- (v) 於需要時成功發行海外債券以籌集額外資金。

倘本集團無法持續經營，則須作出調整以將本集團資產的賬面值撇減至其可收回金額，為可能產生的進一步負債計提撥備，並將非流動資產及非流動負債分別重新分類為流動資產及流動負債。該等調整的影響尚未於該等綜合財務報表中反映。

**(b) 本集團採納的新訂及經修訂準則**

本集團已採納於2022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。

### (c) 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2022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)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16號(修訂本)	售後租回中的租賃負債	2024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。自2021年起，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。

**(a) 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；(c)遊戲內信息服務。

**(b) IP衍生品業務**

IP衍生品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、研發開支及無形資產減值虧損，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2022年及2021年12月31日止年度的除所得稅前虧損之對賬如下：

	截至2022年12月31日止年度		
	遊戲及信息	IP衍生品	總計
	服務	業務	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
收益	2,594,528	139,596	2,734,124
收益成本	<u>(2,194,068)</u>	<u>(118,856)</u>	<u>(2,312,924)</u>
毛利	<u>400,460</u>	<u>20,740</u>	<u>421,200</u>
毛利率	15.43%	14.86%	15.41%
分部業績	<u>(1,736,129)</u>	<u>(71,162)</u>	<u>(1,807,291)</u>
對賬：			
未獲分配的經營開支			(107,588)
金融資產之減值虧損淨額			(360,928)
其他收入			34,349
其他虧損淨額			(67,352)
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			(83,150)
財務收入			8,780
財務成本			(185,261)
以權益法入賬之應佔投資			
業績			<u>(8,617)</u>
除所得稅前虧損			<u><u>(2,577,058)</u></u>

截至2021年12月31日止年度

	遊戲及信息 服務 人民幣千元	IP衍生品 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	<u>(1,512,157)</u>	<u>(22,139)</u>	<u>(1,534,296)</u>
毛利	<u>1,088,919</u>	<u>14,422</u>	<u>1,103,341</u>
毛利率	41.86%	39.45%	41.83%
分部業績	<u>95,603</u>	<u>(32,223)</u>	<u>63,380</u>
對賬：			
未獲分配的經營開支			(94,720)
金融資產之減值虧損淨額			(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)
以權益法入賬之應佔投資 業績			<u>(8,901)</u>
除所得稅前虧損			<u><u>(181,180)</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	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
遊戲及信息服務收益		
遊戲收益	2,531,285	2,297,930
信息服務收益	48,956	290,426
其他	14,287	12,720
IP衍生品收益	<u>139,596</u>	<u>36,561</u>
	<u><b>2,734,124</b></u>	<u><b>2,637,637</b></u>

按類別劃分之收益確認時間如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
一個時間點	1,196,027	811,868
一段時間	<u>1,538,097</u>	<u>1,825,769</u>
	<u><b>2,734,124</b></u>	<u><b>2,637,637</b></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、研發開支及無形資產減值虧損的開支分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
推廣及廣告開支	1,056,654	477,141
渠道成本	955,847	966,559
無形資產減值撥備	752,293	49,673
預付款項減值撥備	533,135	57,492
僱員福利開支	412,944	326,798
內容開發商收益分成	392,881	298,100
無形資產攤銷	211,366	207,247
貨物成本	114,227	20,445
有關遊戲開發及其他技術開發服務費	78,902	123,567
雲計算、帶寬及伺服器託管費	37,626	31,172
使用權資產折舊	30,573	17,798
專業服務費	18,321	29,576
差旅及招待開支	10,857	18,103
短期租賃及公用事業費用	8,616	6,956
物業、廠房及設備折舊	8,460	7,076
核數師薪酬		
— 審計服務	6,500	5,600
— 非審計服務	297	296
其他	19,504	25,378
收益成本、銷售及營銷開支、一般及行政開 支、研發開支以及無形資產之減值虧損之 總額	<u>4,649,003</u>	<u>2,668,977</u>

## 6. 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
政府補助	18,680	38,013
增值稅進項加計抵減	15,634	13,913
租金收入	35	1,361
財富管理產品利息收入	—	9
	<u>34,349</u>	<u>53,296</u>

## 7. 其他虧損淨額

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
商譽減值	73,222	—
於聯營公司投資之減值	7,917	20,719
處置以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產收益	(117)	(1,608)
處置無形資產虧損淨額	—	1,887
處置物業、廠房及設備虧損淨額	1,243	4,835
處置於聯營公司及合營公司之投資虧損／ (收益)	7,188	(6,526)
處置附屬公司收益	(23,540)	(2,828)
處置使用權資產收益	(116)	(1,916)
慈善捐款	1,294	2,396
其他	261	(2,510)
	<u>67,352</u>	<u>14,449</u>

## 8. 所得稅開支／(抵免)

截至2022年及2021年12月31日止年度，本集團所得稅開支／(抵免)分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
當期所得稅	840	21,751
遞延所得稅	<u>12,019</u>	<u>(47,001)</u>
所得稅開支／(抵免)	<u><u>12,859</u></u>	<u><u>(25,250)</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	
	2022年	2021年
本公司擁有人應佔虧損(人民幣千元)	(2,492,293)	(157,478)
已發行股份之加權平均數(千股)	<u>1,386,326</u>	<u>1,259,699</u>
每股基本虧損(人民幣元)	<u><u>(1.80)</u></u>	<u><u>(0.13)</u></u>

每股基本虧損按本公司擁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回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2022年及2021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2022年及2021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2022年及2021年12月31日止年度之股息。

10. 無形資產

	遊戲知識產 權及許可 人民幣千元	電腦軟件 人民幣千元	內部使用軟 件的資本化 開發成本 人民幣千元	總計 人民幣千元
<b>截至2021年12月31日止年度</b>				
期初賬面淨值	1,804,441	7,413	11,296	1,823,150
添置	171,981	493	—	172,474
攤銷開支(a)	(191,793)	(5,676)	(9,778)	(207,247)
減值(b)	(49,673)	—	—	(49,673)
處置	(39,623)	(1)	—	(39,624)
貨幣換算差額	(4,951)	—	—	(4,951)
期末賬面淨值	<u>1,690,382</u>	<u>2,229</u>	<u>1,518</u>	<u>1,694,129</u>

	遊戲知識產 權及許可 人民幣千元	電腦軟件 人民幣千元	內部使用軟 件的資本化 開發成本 人民幣千元	總計 人民幣千元
<b>於2021年12月31日</b>				
成本	2,394,122	38,703	77,602	2,510,427
累計攤銷	(703,740)	(36,474)	(76,084)	(816,298)
賬面淨值	<u>1,690,382</u>	<u>2,229</u>	<u>1,518</u>	<u>1,694,129</u>
<b>截至2022年12月31日止年度</b>				
期初賬面淨值	1,690,382	2,229	1,518	1,694,129
添置	261,276	457	—	261,733
攤銷開支(a)	(208,233)	(1,615)	(1,518)	(211,366)
減值(b)	(752,293)	—	—	(752,293)
貨幣換算差額	12,515	—	—	12,515
期末賬面淨值	<u>1,003,647</u>	<u>1,071</u>	<u>—</u>	<u>1,004,718</u>
<b>於2022年12月31日</b>				
成本	2,513,531	39,160	77,602	2,630,293
累計攤銷	(851,938)	(38,089)	(77,602)	(967,629)
累計減值(b)	(657,946)	—	—	(657,946)
賬面淨值	<u>1,003,647</u>	<u>1,071</u>	<u>—</u>	<u>1,004,718</u>

**(a) 無形資產的攤銷開支**

攤銷開支於綜合全面收益表中按以下類別支銷：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收益成本	190,665	153,620
一般及行政開支	18,318	46,226
研發開支	1,403	4,894
銷售及營銷開支	980	2,507
	<u>211,366</u>	<u>207,247</u>

**(b) 無形資產減值**

無形資產減值主要指遊戲知識產權及許可的減值，為預付遊戲開發商的遊戲知識產權及許可費用的賬面值超過在餘下合約期內產生的預期現金流量。

截至2022年12月31日止年度，屬於遊戲及信息服務分部的若干遊戲知識產權及許可已悉數減值，減值虧損人民幣752,293,000元(2021年：人民幣49,673,000元)已計入綜合全面收益表，原因為本集團決定不再進一步開發及推出若干遊戲，因為由於版號的審批進度，其錯失推出的最佳時間窗口。本集團的核心策略專注於發行及自主開發精品遊戲。因此，本集團已於未來調整及優化其產品佈局，並逐步終止不再符合本集團未來遊戲業務策略的產品。

由於若干遊戲合約已於2022年12月31日前屆滿，管理層預期未來不大可能撥回減值撥備，因此部分遊戲減值人民幣94,347,000元已撇銷，其中成本為人民幣154,382,000元及累計攤銷為人民幣60,035,000元。

## 11. 貿易應收款項

	截至12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
第三方	842,957	852,231
關聯方	<u>31,968</u>	<u>16,202</u>
	874,925	868,433
減：減值撥備	<u>(149,993)</u>	<u>(87,087)</u>
	<u><u>724,932</u></u>	<u><u>781,346</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：

	截至12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
3個月內	240,231	202,698
3個月至1年	270,370	391,224
1至2年	273,176	254,215
2至3年	89,065	18,184
3年以上	<u>2,083</u>	<u>2,112</u>
	<u><u>874,925</u></u>	<u><u>868,433</u></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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
於年初	87,087	97,969
減值撥備	167,899	5,788
期內作為不可收回款項之撇銷	<u>(104,993)</u>	<u>(16,670)</u>
於年末	<u><b>149,993</b></u>	<u><b>87,087</b></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：

	截至12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
人民幣	869,833	803,990
美元	<u>5,092</u>	<u>64,443</u>
	<u><b>874,925</b></u>	<u><b>868,433</b></u>

(d) 截至2022年及2021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) 於2022年及2021年12月31日，貿易應收款項人民幣65,738,000元及人民幣12,449,000元已分別向銀行質押以獲得授予本集團的若干銀行授信。

## 12. 預付款項及其他應收款項

	截至12月31日	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
<b>預付款項</b>		
預付內容提供商收益分成(a)	866,765	1,083,335
預付廣告開支(b)	376,609	488,522
可收回增值稅	29,090	37,186
給予關聯方的預付款項	6,938	41,620
無形資產預付款項	920	3,254
其他	32,827	28,742
	<u>1,313,149</u>	<u>1,682,659</u>
減：減值撥備(e)	<u>(380,628)</u>	<u>(9,873)</u>
	<u>932,521</u>	<u>1,672,786</u>
減：非流動預付款	(920)	(3,254)
	<u>931,601</u>	<u>1,669,532</u>
<b>其他應收款項</b>		
給予第三方的貸款(c)	238,091	213,362
給予股東的貸款	86,157	19,127
租金及其他按金	12,258	8,206
給予僱員的貸款(d)	1,879	6,449
其他	20,667	39,871
	<u>359,052</u>	<u>287,015</u>
減：減值撥備	<u>(203,723)</u>	<u>(10,783)</u>
	<u>155,329</u>	<u>276,232</u>
減：非流動其他應收款項	(90,262)	(27,898)
	<u>65,067</u>	<u>248,334</u>

截至2022年及2021年12月31日，並無重大結餘逾期。

- (a) 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。
- (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) 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，截至2022年12月31日止年度，概無給予任何一名第三方的貸款對本集團有重大影響。
- (d) 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。
- (e) 預付款項的減值撥備變動如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
於年初	9,873	9,873
減值撥備	533,135	57,492
年內撇銷	(162,380)	(57,492)
於年末	<u>380,628</u>	<u>9,873</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的若干遊戲，其運營效果不佳或與本集團的未來戰略不一致。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約期內將產生的預期現金流量。

截至2022年12月31日止年度，屬於遊戲及信息服務分部的若干遊戲知識產權及許可已悉數減值，減值虧損人民幣533,135,000元(2021年：人民幣57,492,000元)已於綜合全面收益表的收益成本中扣除，原因為本集團決定不再進一步開發及推出若

干遊戲，乃由於有關遊戲因版號審批進度而錯失推出的最佳時間窗口。本集團的核心策略專注於發行及自主開發精品遊戲。因此，本集團已於未來調整及優化其產品佈局，並逐步終止不再符合本集團未來遊戲業務策略的產品。

### 13. 借款

	截至12月31日	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
<b>計入非流動負債</b>		
有抵押銀行借款	—	450,719
<b>計入流動負債</b>		
有抵押銀行借款	508,400	447,500
有抵押長期銀行借款的即期部分	482,841	432,211
有抵押其他借款	20,000	—
無抵押其他借款	—	20,000
	<u>1,011,241</u>	<u>899,711</u>
	<u><b>1,011,241</b></u>	<u><b>1,350,430</b></u>

於2022年12月31日，本集團的長期銀行借款按加權平均年利率4.19% (2021年：4.52%) 計息，而短期銀行借款按加權平均年利率5.57% (2021年：4.42%) 計息。

如附註2(a)所披露，截至2022年12月31日，本集團未遵守一筆銀行借款的若干財務契諾規定。有關不合規事件或會導致相關銀行借款(受若干交叉違約條款規限)即時到期及須予償還(倘貸款人根據相關協議行使其要求還款的權利)。因此，截至2022年12月31日，本集團將非流動銀行借款人民幣40,000,000元重新分類為流動負債。

## 14. 可換股債券

於2020年10月6日，本集團就2025年可換股債券訂立認購協議，初步換股價為每股股份4.99港元。2025年可換股債券按每年3.125%的利率計息，須每半年支付，有效期為自發行日期起5年，並可根據持有人的選擇於任何時間，或於發行日期後41天當天之後直至到期日之前七日當天結束營業的期間按每股股份4.99港元的初步換股價轉換為本公司的股份。2025年可換股債券於2020年10月16日發行。各2025年可換股債券的持有人將有權選擇要求本集團於2023年10月16日贖回該持有人的全部或僅部分債券。

2025年可換股債券確認為負債部分及權益部分如下：

- 負債部分的初始價值採用本集團等同非可換股債券的市場利率計算得出。嵌入式金融衍生工具包括2025年可換股債券持有人要求本公司贖回2025年可換股債券的選擇權的公平值；及本公司贖回2025年可換股債券的選擇權的公平值。該等贖回選擇權與主債務緊密相關，乃由於贖回金額為本金額連同應計但並未支付的利息，因此有關金額無法單獨入賬。負債部分的初始價值及嵌入式贖回選擇權的公平值確認為單一負債部分，其後按攤銷成本列賬。
- 權益部分(即2025年可換股債券之換股權)初步按於初步確認時之所得款項淨額扣除上述單一負債部分之價值後之餘額確認。

2025年可換股債券的變動載列如下：

	負債 人民幣千元	權益 人民幣千元	總計 人民幣千元
截至2021年1月1日	367,874	262,620	630,494
利息開支	62,676	—	62,676
已付票面利息	(20,205)	—	(20,205)
貨幣換算差額	(8,884)	—	(8,884)
	<u>401,461</u>	<u>262,620</u>	<u>664,081</u>
截至2021年12月31日	<u>401,461</u>	<u>262,620</u>	<u>664,081</u>
截至2022年1月1日	<b>401,461</b>	<b>262,620</b>	<b>664,081</b>
利息開支	<b>70,284</b>	—	<b>70,284</b>
已付票面利息	<b>(20,104)</b>	—	<b>(20,104)</b>
貨幣換算差額	<b>40,620</b>	—	<b>40,620</b>
	<u>492,261</u>	<u>262,620</u>	<u>754,881</u>
截至2022年12月31日	<u>492,261</u>	<u>262,620</u>	<u>754,881</u>

利息開支乃透過對負債部分採用實際年利率16.73%計算。

2025年可換股債券由本公司提供擔保。

如附註2(a)所披露，本集團並未遵守一筆銀行借款的若干財務契諾規定，可能導致2025年可換股債券(受若干加速還款條款所規限)根據相關協議於貸款人行使其加速還款權利時即時到期及須予償還。此外，可換股債券持有人將有權選擇要求本集團於2023年10月16日贖回該持有人的全部或部分債券。

因此，截至2022年12月31日，本集團將2025年可換股債券重新分類為流動負債。

由於2025年可換股債券於2025年10月最終到期前的期限仍超過兩年，及鑒於附註2(a)所述本集團經營表現的預期改善，本公司董事有信心可換股債券持有人將不會於2023年10月16日行使其贖回權。因此，2025年可換股債券負債部分的賬面值並無重新計量。

截至2022年12月31日，概無轉換2025年可換股債券。

## 15. 貿易應付款項

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
第三方	392,851	90,659
關聯方	50,647	21,841
	<u>443,498</u>	<u>112,500</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。

## 16. 其他應付款項及應計費用

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
應付工資及福利	98,230	55,783
其他應付稅項	36,430	25,534
其他應付關聯方款項	30,507	65,127
在建工程其他應付款	21,254	—
應付專業服務費	6,422	5,600
業務夥伴的墊款	5,362	2,071
應付利息	1,480	155
其他	25,002	12,261
	<u>224,687</u>	<u>166,531</u>

於2022年及2021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。

## 獨立核數師報告摘要

以下為本公司外聘核數師之獨立核數師報告摘要：

### 意見

我們認為，該等綜合財務報表已根據國際財務報告準則真實而中肯地反映了貴集團於2022年12月31日的綜合財務狀況及其截至該日止年度的綜合財務表現及綜合現金流量，並已遵照香港公司條例的披露規定妥為擬備。

### 事項重要性

#### 有關持續經營的重大不確定性

我們謹請閣下垂注綜合財務報表附註2(a)，當中指出於截至2022年12月31日止年度，貴集團錄得淨虧損人民幣2,589,917,000元。截至2022年12月31日，貴集團的流動負債超過其流動資產人民幣329,469,000元，貴集團的借款總額為人民幣1,011,241,000元及於2025年10月16日到期的可換股債券為775,000,000港元(相當於約人民幣692,284,000元)(「**2025年可換股債券**」)，而貴集團的現金及現金等價物為人民幣90,527,000元。此外，截至2022年12月31日，貴集團並未遵守一項借款的若干財務契諾規定，即若貸款人根據協議行駛其要求即時還款的權利，可能導致若干借款及2025年可換股債券即時到期及須予償還。此外，誠如附註14所披露，2025年可換股債券持有人將有權選擇要求貴集團於2023年10月16日贖回該持有人的全部或僅部分債券。

該等情況連同附註2 (a)所述的其他事宜顯示存在重大不確定因素，可能對貴集團持續經營的能力構成重大疑問。我們的意見並無就此事宜作出保留。

### 股息

董事會已決議不建議派付截至2022年12月31日止年度的末期股息(2021年：無)。

## 企業管治

### 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

由於董事會認為本公司股份屆時的成交價未能反映其內在價值，股份購回計劃亦體現出董事會對本公司的長遠業務前景及增長潛力充滿信心，於報告期間，本公司於聯交所合共購回9,932,000股股份，總代價(扣除開支前)為38,895,987.51港元。其中，2022年4月至7月購回的8,994,400股股份及2022年9月至10月購回的937,600股股份已分別於2022年9月1日及2023年1月13日全部註銷。

於報告期間，本公司購回股份的月度報告如下：

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
2022年4月	3,444,000	3.680	2.710	10,518,102.00
2022年5月	4,824,800	4.820	3.800	20,839,125.52
2022年6月	526,400	5.010	4.920	2,626,128.00
2022年7月	199,200	4.880	4.570	923,735.99
2022年9月	933,600	4.820	3.890	3,975,176.00
2022年10月	4,000	3.430	3.430	13,720.00
	<u>9,932,000</u>			<u>38,895,987.51</u>

除上文所披露者外，截至2022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2022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

2023年2月，本集團出售了一家經營IP衍生品業務的附屬公司的27%股權，並喪失了對該附屬公司的控制權。

2023年3月20日，本集團與其股東訂立一系列遊戲合作補充協議，主要涉及現有遊戲的合作，及部分預計於2023年下半年推出的新遊戲的合作。根據補充協議，本集團就該等遊戲的收益分成有權收取預付款人民幣150,000,000元(其中，已實收人民幣139,000,000元)，惟須滿足若干條件。

## 核數師就本業績公告執行的程序

本集團截至2022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根據香港會計師公會頒佈之香港核數準則、香港審閱工作準則或香港核證工作準則進行之審核、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。

## 刊載全年業績及年報

本全年業績公告刊載於聯交所網站([www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([www.idreamsky.com](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的平均金額，即由某段期間內的總遊戲收入除以總付費用戶數得出
「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
「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
「董事會」	指	本公司董事會
「Brilliant Seed」	指	Brilliant Seed Limited，一間於2018年1月2日在英屬維爾京群島註冊成立的公司，由陳湘宇先生全資擁有
「Brilliant Seed 認購協議」	指	本公司、陳湘宇先生(作為擔保人)及Brilliant Seed就Brilliant Seed按認購價認購認購股份訂立之日期為2021年11月28日之認購協議
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載之《企業管治守則》

「本公司」或「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)
「關連人士」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「DAU」	指	日活躍用戶數
「董事」	指	本公司董事
「歐元」	指	歐元，歐洲聯盟成員的法定貨幣
「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
「Instant Sparkle」	指	Instant Sparkle Limited，一間於2018年1月2日在英屬維爾京群島註冊成立的公司，由雷俊文先生全資擁有
「Instant Sparkle 認購協議」	指	本公司、雷俊文先生(作為擔保人)及Instant Sparkle就Instant Sparkle按認購價認購認購股份訂立之日期為2021年11月28日之認購協議
「IP」	指	知識產權
「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

「消除益智類遊戲」	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	月活躍用戶數
「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	月付費用戶數
「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
「中國綜合連屬主體」	指	本公司透過合約安排控制的實體，即深圳市创梦天地科技有限公司及各自附屬公司
「報告期間」	指	截至2022年12月31日止年度
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「角色扮演類遊戲」或「RPG」	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
「認購事項」	指	於2022年2月28日完成的，3名關連認購人以每股5.92港元的價格認購32,854,000股股份的事項

「認購協議」	指	Brilliant Seed認購協議、Tencent認購協議及Instant Sparkle認購協議
「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)
「Tencent Mobility」	指	Tencent Mobility，一間於香港成立的公司，為騰訊的全資附屬公司
「Tencent認購協議」	指	本公司與Tencent Mobility就Tencent Mobility按認購價認購認購股份訂立之日期為2021年11月28日之認購協議
「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2022年1月更名為：天津火魂網絡科技有限公司
「TPS」	指	第三人稱射擊遊戲

「美元」 指 美利堅合眾國法定貨幣美元

「%」 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，2023年3月30日

於本公告日期，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。