

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不對因本公告全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



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6月30日止六個月之中期業績公告

董事會欣然宣佈本集團以下截至2022年6月30日止六個月之未經審核綜合業績，連同2021年同期未經審核比較數字。該等截至2022年6月30日止六個月之中期業績已經審核委員會審閱。

財務表現摘要

	截至6月30日止六個月		
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)	同比變動
收益	1,381,472	1,367,072	1.1%
毛利	591,889	518,770	14.1%
除所得稅前虧損	(223,255)	(80,842)	176.2%
期間虧損	(222,000)	(67,956)	226.7%
經調整期間(虧損)/利潤*	(156,922)	44,364	-453.7%

* 為補充我們根據國際財務報告準則呈列的未經審核綜合財務報表，我們亦使用經調整期間利潤作為額外的財務計量，藉此消除我們認為對我們的業務表現並無指標意義的項目之影響，以評估我們的財務表現。我們的經調整期間利潤/虧損乃源自我們的期間利潤/虧損，惟不包括股份酬金開支、金融資產公平值損益、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、合約資產減值虧損及聯營企業投資的減值撥備(如有)。

管理層討論與分析

業務回顧及展望

遊戲業務

於2022年上半年，本集團進一步優化遊戲業務板塊，繼續聚焦於競技類遊戲、消除益智類遊戲及RPG三大賽道，儲備了多款自研遊戲並將陸續上線。一方面，我們繼續逐步終止不再符合本集團遊戲業務戰略的非核心遊戲，運營遊戲數量有所減少，平均月活躍用戶及平均月付費用戶有所下降。另一方面，我們持續投入增強遊戲開發能力，自研遊戲的佔比進一步增加，帶動遊戲業務整體毛利率有所提升；此外，通過有效的運營活動及推廣，我們的核心遊戲於報告期內取得穩健的表現，帶動本集團的平均月活躍用戶付費率及月付費用戶平均收入逆勢上升。

- **消除益智類遊戲產品線**

我們發行的經典二代消除益智類手遊《夢幻花園》和《夢幻家園》系列上線已經超過五年，深受玩家喜愛。我們通過持續開展有效的運營活動以進一步延長該系列遊戲的生命週期。於2022年3月底，我們簽署了《夢幻花園》和《夢幻家園》iOS版本的發行協議，其流水於報告期內處於強勁增長態勢，累計用戶已經過億。

公司基於在消除益智類遊戲的多年沉澱，敏銳探索合成新玩法，以打開該類別遊戲新領域。今年上半年，公司首款帶有歐美奇幻劇情的自研消除益智類遊戲《女巫日記》已經開始測試並計劃於2022年下半年於海外上線。2022年7月30日，我們一款結合國風元素的自研合成消除益智類遊戲《傳說中的合合島》已經取得版號並正開展測試，預計將於2022年下半年於海內外同步上線。此外，另一款結合可愛IP元素的自研合成消除益智類遊戲《團子合合屋》也預計將於2022年下半年開啟測試並擇期上線。

- **RPG產品線**

公司自研的橫版3D冒險格鬥角色扮演類手遊《榮耀全明星》自2021年8月底安卓及iOS雙端上線以來深受玩家歡迎。在周杰倫的代言加持下其各項流水表現優異，同時，通過持續進行數字化買量推廣，我們預計《榮耀全明星》將繼續保持旺盛的增長潛力。另外，公司與騰訊聯合運營的MMORPG手遊《黑色沙漠》已於2022年4月上線。

由公司自研的策略放置卡牌類遊戲《小心火燭》已於2022年4月8日取得版號，預計將於2022年下半年開啟測試並擇期上線。此外，公司儲備了採用多人跨服PVE、PVP玩法的賽博朋克奇跡風格MMORPG《機械起源》，並將擇期開啟測試。2022年1月，我們與騰訊簽訂了一個新款MMORPG手遊《開放世界》在國內聯合開發／運營的協議，該遊戲以角色扮演形式引領用戶在新世界開啟冒險探索。

- **競技類遊戲產品線**

《地鐵跑酷》和《神廟逃亡》是公司發行的經典休閒競技類遊戲，上線已經超過十年。然而，通過開展有效的運營活動，其運營數據於近期實現了突破性的逆勢增長。其中，《地鐵跑酷》連續多日居於iOS應用商店下載榜首位，得到用戶高度認可。

我們自主研發的《卡拉彼丘》是一款融合了創新戰術射擊體驗的競技類遊戲。於2021年8月27日，公司已將其手遊及端遊版本授權騰訊在中國大陸地區發行，並將擇期開始測試。此外，公司自研的即時戰略戰術競技類手遊《永恆輪迴：無限》已於2022年7月11日取得版號。該款遊戲靈活結合了單兵發育與團戰策略，並入選為2021金翎獎「玩家最期待手遊之一」。

IP衍生品業務

- 回顧

於報告期內，本集團QQfamily門店的開店進度受國內疫情的持續影響有所放緩。然而，受益於門店數量的不斷增加及我們於抖音、小紅書等銷售渠道的持續拓展，IP衍生品業務的收益同比大幅增長254.1%。同時，本集團也持續加大了對於IP衍生品業務的研發投入，包括IP新品的研發及數字化工具的開發。上半年，IP衍生品業務的商品品類愈發豐富，運營管理效率也得到進一步提升，推動了整體業務的高效有序發展。

自2021年7月首家QQfamily門店開業以來，公司除了持續加強深圳、廣州等大灣區核心商圈的覆蓋，也在長沙、武漢、重慶、成都等城市積極拓展QQfamily線下門店。截至目前，本集團線下門店的數量已經達30家。獨特的運營模式以及優質的IP和商品為門店帶來大量客流及較強的租金議價能力和資源獲取優勢。據統計，本集團QQfamily門店的客流量均位居所處商圈榜首，其中，武漢經開永旺店開業當日客流超過11,000人次，重慶來福士店單月客流超160,000人次。

此外，我們也已啟動非門店渠道的發展，第一季度開展了線下、線上分銷，第二季度抖音、天貓旗艦店也陸續上線。截至第二季度末，IP衍生品業務非門店渠道的銷售佔比已經有了明顯提升。

同時，本集團一直致力於用科技賦能文化藝術產業，2022年5月底，我們推出了全新的IP潮流藝術品發行和交易平台「悟醬」，並舉行了為期兩個月的「宙醬·潮流藝術展」。首期限量發售了攜手9位知名藝術家聯合創作的2.5D像素化作品，銷售火爆。未來，悟醬將繼續著力實現IP確權數字化、實體藝術品線上化，以幫助藝術領域解鎖更多的市場機遇。

- 展望

2022年8月，全國首家以未來世界冒險為主題的QQfamily形象店於深圳梅林卓悅匯盛大開業，這一門店在「體驗+零售」運營模式的基礎上升級為新一代店型設計。展望下半年，我們仍將進一步佈局大灣區、華中、西南及長三角等區域，繼續優化店型升級，提升QQfamily門店的品牌認知度。同時，本集團也將繼續發力拓展各大銷售渠道，進一步增加消費者觸達，打造線上線下業務閉環。隨著我們IP衍生品銷售規模的持續擴大與IP及商品品類的進一步豐富，IP衍生品業務的毛利率也有望不斷提升。

在IP方面，我們已與全球各大知名IP巨頭開展積極合作。2022年9月16日至18日，我們將與騰訊共同舉辦2022年QTX潮玩展，這一大型展會以企鵝IP形象聯盟為起點，匯聚行業最熱潮流產品。依托QTX潮玩展，可以幫助公司鏈接更豐富的產業鏈資源。未來本集團也會持續深化與重要股東在資源和生態上的戰略合作，不斷推動資源整合，促使我們的IP運營生態日漸豐富和多元，為消費者提供更多的選擇。

收益

本集團披露兩個報告分部，分別為遊戲及信息服務和IP衍生品業務。有關分部資料的進一步詳情，請參閱中期簡明綜合財務資料附註4。

截至2022年6月30日止六個月的收益上升1.1%至約人民幣1,381.5百萬元(截至2021年6月30日止六個月：人民幣1,367.1百萬元)。截至2022年6月30日止六個月，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97.0%及3.0%(截至2021年6月30日止六個月：99.1%及0.9%)。

遊戲及信息服務收益

	截至6月30日止六個月			
	2022年		2021年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
	(未經審核)	(未經審核)	(未經審核)	(未經審核)
遊戲收益	1,284,430	95.9	1,189,738	87.8
信息服務收益	48,016	3.6	161,411	11.9
其他收益	7,135	0.5	4,092	0.3
	<u>1,339,581</u>	<u>100.0</u>	<u>1,355,241</u>	<u>100.0</u>

遊戲收益

我們自遊戲獲得大部分收益。截至2022年及2021年6月30日止六個月分別貢獻遊戲及信息服務收益的95.9%和87.8%。遊戲收益自截至2021年6月30日止六個月的人民幣1,189.7百萬元上升至截至2022年6月30日止六個月的人民幣1,284.4百萬元，遊戲收益的增加主要得益於我們核心運營遊戲的穩健表現。

自研遊戲《榮耀全明星》自2021年8月底安卓及iOS雙端上線以來，各項運營指標及流水數據持續表現優異，截至目前依舊保持旺盛的增長潛力。此外，我們於2022年3月底簽署《夢幻花園》和《夢幻家園》iOS版本的發行協議。通過我們開展有效的運營活動，《夢幻花園》和《夢幻家園》的流水於報告期內處於強勁增長態勢。

下表概述我們分別截至2022年及2021年6月30日止六個月主要經營指標：

	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
平均月活躍用戶(百萬)	112.0	138.0
平均月付費用戶(百萬)	5.6	5.8
月付費用戶平均收入(人民幣元)	37.3	33.4

* 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2022年6月30日止六個月，《魔力寶貝》(手機版)、《全民冠軍足球》及《全球行動》是三款並非我們發行或運營的遊戲，三款遊戲由騰訊發行及運營。

- **月活躍用戶**。我們的平均月活躍用戶自截至2021年6月30日止六個月的138.0百萬人下降至截至2022年6月30日止六個月的112.0百萬人，主要由於我們自2021年以來逐步終止不再符合本集團遊戲業務戰略的非核心遊戲，在運營遊戲個數有所減少。
- **月付費用戶**。我們的平均月付費用戶自截至2021年6月30日止六個月的5.8百萬人下降至截至2022年6月30日止六個月的5.6百萬人，其原因與月活躍用戶的下降原因一致。
- **月付費用戶平均收入**。我們的月付費用戶平均收入由截至2021年6月30日止六個月的人民幣33.4元上漲至截至2022年6月30日止六個月的人民幣37.3元，主要是由於本期RPG收入的比重增加，而RPG的月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業務。信息服務收益自截至2021年6月30日止六個月的人民幣161.4百萬元減少至截至2022年6月30日止六個月的人民幣48.0百萬元，該項金額減少主要由於公司主動調整策略，減少應用內廣告以提升用戶體驗；同時受新冠疫情、經濟環境及部分行業監管的影響，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6月30日止六個月，本集團來自於IP衍生品業務收益為人民幣41.9百萬元(2021年6月30日止六個月：人民幣11.8百萬元)，同比增長254.1%，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

我們的收益成本由截至2021年6月30日止六個月的人民幣848.3百萬元下降6.9%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣789.6百萬元。

按佔收益的百分比計，我們的收益成本由截至2021年6月30日止六個月的62.1%下降至截至2022年6月30日止六個月的57.2%。該下降主要是由於我們以渠道方式進行推廣的遊戲佔比下降，因此渠道成本相應減少。同時本公司自研遊戲的佔比逐期上升，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由截至2021年6月30日止六個月的人民幣208.1百萬元增加104.9%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣426.2百萬元。按佔收益的百分比計，我們的銷售及營銷開支自截至2021年6月30日止六個月的15.2%增加至截至2022年6月30日止六個月的30.9%，主要是由於移動遊戲推廣開支增加(尤其是我們以買量的方式對《榮耀全明星》進行持續推廣，對本期間的銷售及營銷費用率產生階段性影響，預計2022年下半年逐步收回前期買量支出)，IP衍生品業務板塊，包括悟醬、QTX潮玩展等項目的營銷投放增加，及數字化工具的營銷及推廣支出增加所致。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支自截至2021年6月30日止六個月的人民幣128.8百萬元下降15.9%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣108.2百萬元。按佔收益的百分比計，我們的一般及行政開支由截至2021年6月30日止六個月的9.4%下降至截至2022年6月30日止六個月的7.8%，此乃由於本集團的管理效率在不斷提升。

研發開支

我們的研發開支自截至2021年6月30日止六個月的人民幣163.6百萬元增加12.7%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣184.4百萬元。按佔收益的百分比計，我們的研發開支由截至2021年6月30日止六個月的12.0%上升至截至2022年6月30日止六個月的13.3%。研發開支的增加主要是由於我們在核心自研遊戲研發和IP衍生品新品開發方面的持續投入，以及增加了對數字化工具的投入。

金融資產及合約資產之減值虧損淨額

截至2022年及2021年6月30日止六個月，我們分別錄得金融資產及合約資產之減值虧損淨額人民幣46.2百萬元及人民幣33.3百萬元。

財務成本淨額

我們的財務成本淨額由截至2021年6月30日止六個月的人民幣37.4百萬元增加94.6%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣72.7百萬元。財務成本淨額增加主要是因為截至2022年6月30日止六個月，我們產生匯兌損失人民幣11.8百萬元，而截至2021年6月30日止六個月，我們產生匯兌收益人民幣25.6百萬元。

所得稅抵免

與截至2021年6月30日止六個月之所得稅抵免人民幣12.9百萬元相比，我們於截至2022年6月30日止六個月錄得所得稅抵免人民幣1.3百萬元。

期間虧損

截至2022年及2021年6月30日止六個月，我們分別錄得淨虧損人民幣222.0百萬元及人民幣68.0百萬元。

其他財務資料

	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
經調整期間(虧損)／利潤 ⁽¹⁾	(156,922)	44,364
EBITDA ⁽²⁾	(24,667)	103,918
經調整EBITDA ⁽³⁾	6,557	185,859

附註：

- (1) 經調整期間利潤／虧損乃源自我們的期間利潤／虧損，惟不包括股份酬金開支、金融資產公平值損益、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、可換股債券的利息費用、合約資產減值虧損及聯營企業投資的減值撥備(如有)。截至2021年6月30日止六個月期間的經調整期間利潤經過重述調整，以保持同期可比。
- (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乃按經調整期間利潤／虧損加回物業、廠房及設備折舊、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財務計量，即經調整期內利潤、EBITDA及經調整EBITDA，作為額外的財務計量，已於本公告內呈列。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。

我們呈列非國際財務準則財務計量是由於管理層用其評估經營表現及制訂業務計劃。非國際財務準則財務計量剔除了若干開支、收益／(虧損)和其他項目，它們預期不會產生未來的現金支付，或性質上為非經常性，亦或可能無法反映我們的核心經營成果及業務前景，我們認為連同相應國際財務報告準則計量一並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訊。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6月30日止六個月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6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
期間虧損及經調整期間(虧損)／利潤的對賬：		
期間虧損	(222,000)	(67,956)
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	19,420	19,692
加：股份酬金開支	11,689	27,748
加：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	—	21,135
加：合約資產減值虧損	115	1,031
加：於聯營公司投資之減值撥備	—	12,335
加：可換股債券的利息費用	33,854	30,379
經調整期間(虧損)／利潤	<u>(156,922)</u>	<u>44,364</u>

截至6月30日止六個月
2022年 2021年
 人民幣千元 人民幣千元
 (未經審核) (未經審核)

期間虧損與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

期間虧損	(222,000)	(67,956)
加：物業、廠房及設備，投資物業及使用權資產折舊	17,999	17,299
加：無形資產攤銷	103,692	101,739
加：所得稅抵免	(1,255)	(12,886)
加：利息開支	76,897	65,722
	(24,667)	103,918
EBITDA	(24,667)	103,918
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	19,420	19,692
加：股份酬金開支	11,689	27,748
加：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	—	21,135
加：合約資產減值虧損	115	1,031
加：於聯營公司投資之減值撥備	—	12,335
	6,557	185,859
經調整EBITDA	6,557	185,859

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。

於2022年6月30日，本集團的現金及現金等價物總額由2021年12月31日的約人民幣714.8百萬元減少74.7%至約人民幣180.8百萬元。我們的現金及現金等價物主要按人民幣、港元、歐元及美元計值。

於2022年6月30日，本集團的總借款約為人民幣1,051.4百萬元(2021年12月31日：人民幣1,350.4百萬元)。本集團借款的性質概述如下：

	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
有擔保銀行借款	1,051,417	1,330,430
無擔保其他借款	—	20,000
	<u>1,051,417</u>	<u>1,350,430</u>

本集團借款的賬面值以以下貨幣計值：

	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
人民幣	635,400	791,500
歐元	416,017	558,930
	<u>1,051,417</u>	<u>1,350,430</u>

於2022年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣3,325.4百萬元，而本集團的流動負債約為人民幣1,689.5百萬元。於2022年6月30日，本集團的流動比率(按流動資產除以流動負債計算)為1.97，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。於2022年6月30日，本集團的負債比率為34.6%，而於2021年12月31日則為36.3%。

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2022年6月30日及2021年12月31日，本集團之資產負債比率分別為33.8%及26.3%。

資產抵押

於2022年6月30日，本集團之借貸總額中約人民幣641.4百萬元(2021年12月31日：人民幣835.9百萬元)由本集團若干貿易應收款項、若干遊戲知識產權及若干按金抵押，佔本集團之借貸總額的約61.0%(2021年12月31日：61.9%)。

或有負債

於2022年6月30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12月31日：無)。

資本開支

截至2022年6月30日止六個月，我們的資本開支總額約為人民幣108.3百萬元，而截至2021年6月30日止六個月為人民幣185.8百萬元。我們的資本開支主要包括支付予遊戲開發商的版權費、使用權資產、在建工程及購買物業、廠房及設備等。我們預期透過我們的經營現金流量、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。

重大收購及出售及重大投資

截至2022年6月30日止六個月，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的貨幣計值時，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6月30日止六個月，我們均未對沖任何外匯波動。

僱員及薪酬政策

於2022年6月30日及2021年12月31日，我們分別擁有1,081名及1,113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。

根據中國的法律法規，位於中國的本集團僱員參加多種界定供款退休福利計劃，據此，本集團及位於中國的僱員須每月對該等計劃作出供款，有關供款按僱員薪金的百分比計算。

截至2022年6月30日止六個月以及截至2021年12月31日止年度，概無已沒收供款用於抵銷僱主之供款，以及於2022年6月30日及2021年12月31日，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Techtalk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。

配售事項及認購事項所得款項用途

根據本公司日期為2021年11月28日的公告，董事認為，進行配售事項及認購事項旨在加強本集團的財務狀況，並為本集團的擴展及增長計劃提供長期資金。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。於配售協議訂立日(即2021年11月26日)，本公司與配售代理參考股份市價並經公平磋商後釐定股份配售價為每股5.92港元。於同日，本公司與認購人參考股份市價及配售價並經公平磋商後釐定股份認購價格與配售價相同。於2021年11月26日，股份於聯交所所報收市價為每股6.53港元。

於2021年12月13日，本公司根據一般授權完成配售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。有關詳情，請參閱本公司日期為2021年12月13日的公告。

於2022年2月28日，本公司根據特別授權配發及發行32,854,730股每股面值0.0001美元普通股(「認購股份」)予Brilliant Seed Limited、Tencent Mobility Limited及Instant Sparkle Limited。有關詳情，請參閱本公司日期為2022年2月28日的公告。

配售股份及認購股份所得款項實際淨額分別約427.0百萬港元及194.5百萬港元，按人民幣0.8178元兌1.00港元的匯率換算，分別相當於約人民幣349.2百萬元和人民幣159.1百萬元。每股配售股份的淨認購價及每股認購股份的淨配售價(經扣除相關開支後)為5.92港元。

於2022年6月30日，根據擬定用途已動用的配售股份及認購股份所得款項金額分別為人民幣307.4百萬元及人民幣29.9百萬元，而尚未動用的金額分別為人民幣41.8百萬元及人民幣129.2百萬元，預計於2022年下半年根據擬定用途使用。下表載列實際動用金額及尚未動用金額詳情：

	於2022年6月30日			
	配售股份 所得款項	認購股份 所得款項	配售股份 所得款項	認購股份 所得款項
	實際使用淨額	實際使用淨額	尚未動用金額	尚未動用金額
配售股份及認購股份所得款項	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
一般營運資金	32.00	18.00	—	—
研發以進一步擴大本公司自研遊戲 組合 ⁽¹⁾	179.52	—	30.48	93.00
擴大本集團線下店 ⁽²⁾	58.64	—	11.36	36.20
未來其他可能投資 ⁽³⁾	37.23	11.86	—	—
總計	<u>307.39</u>	<u>29.86</u>	<u>41.84</u>	<u>129.20</u>

附註：

- (1) 現階段，本公司研發中的自主開發遊戲包括消除益智類遊戲、射擊競技類遊戲和RPG，預期將於2022年下半年及／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強化本公司的IP衍生品業務。
- (4) 以上表格所包括的若干數字及百分比數字已經約整。

中期簡明綜合全面收益表
截至2022年6月30日止六個月

	附註	截至6月30日止六個月	
		2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
收益	5	1,381,472	1,367,072
收益成本	6	(789,583)	(848,302)
毛利		591,889	518,770
銷售及營銷開支	6	(426,229)	(208,067)
一般及行政開支	6	(108,239)	(128,760)
研發開支	6	(184,379)	(163,599)
金融資產及合約資產之減值虧損淨額	6	(46,188)	(33,279)
其他收入	7	18,634	23,457
其他收益／(虧損)淨額	7	23,440	(2,955)
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		(19,420)	(19,692)
經營虧損		(150,492)	(14,125)
財務收入		4,182	28,351
財務成本		(76,897)	(65,722)
財務成本淨額		(72,715)	(37,371)
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之公平值變動		—	(21,135)
分佔以權益法入賬之投資成果		(48)	(8,211)
除所得稅前虧損		(223,255)	(80,842)
所得稅抵免	8	1,255	12,886
期內虧損		(222,000)	(67,956)

		截至6月30日止六個月	
		2022年	2021年
附註		人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
其他全面虧損			
不會重新分類至損益之項目			
	— 貨幣換算差額	183,875	(14,190)
可能重新分類至損益之項目			
	— 貨幣換算差額	<u>(141,149)</u>	<u>10,507</u>
期內全面虧損總額		<u><u>(179,274)</u></u>	<u><u>(71,639)</u></u>
以下人士應佔期內虧損：			
	— 本公司權益持有人	(203,305)	(73,495)
	— 非控股權益	<u>(18,695)</u>	<u>5,539</u>
		<u><u>(222,000)</u></u>	<u><u>(67,956)</u></u>
以下人士應佔全面虧損總額：			
	— 本公司權益持有人	(160,579)	(77,178)
	— 非控股權益	<u>(18,695)</u>	<u>5,539</u>
		<u><u>(179,274)</u></u>	<u><u>(71,639)</u></u>
每股虧損			
	— 每股基本虧損(人民幣元)	<u><u>9</u></u>	<u><u>(0.15)</u></u>
	— 每股攤薄虧損(人民幣元)	<u><u>9</u></u>	<u><u>(0.06)</u></u>

中期簡明綜合財務狀況表
於2022年6月30日

	附註	於6月30日 2022年 人民幣千元 (未經審核)	於12月31日 2021年 人民幣千元 (經審核)
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		80,632	62,249
無形資產		1,675,028	1,694,129
投資物業		31,253	31,860
使用權資產		172,569	156,383
以權益法入賬之投資		389,226	372,185
以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產		456,996	457,507
預付款項及其他應收款項	11	55,608	31,152
商譽		73,222	73,222
合約資產		—	159
遞延稅項資產		126,876	125,572
		3,061,410	3,004,418
流動資產			
存貨		12,940	11,331
貿易應收款項	10	748,117	781,346
應收關聯方款項		9,144	5,382
預付款項及其他應收款項	11	2,227,751	1,917,866
合約資產		—	295
合約成本		61,021	91,296
以公平值計量且其變動計入損益的 金融資產		77,658	73,959
受限制現金		7,999	10,246
現金及現金等價物		180,751	714,801
		3,325,381	3,606,522
總資產		6,386,791	6,610,940

		於6月30日 2022年 人民幣千元 (未經審核)	於12月31日 2021年 人民幣千元 (經審核)
權益			
本公司權益持有人應佔權益			
股本		914	893
股份溢價		3,324,180	3,165,141
庫存股		(28,853)	(21)
儲備		800,253	744,982
(累計虧損)／留存盈利		(179,250)	24,055
		<u>3,917,244</u>	<u>3,935,050</u>
非控股權益		<u>257,534</u>	<u>274,192</u>
權益總值		<u>4,174,778</u>	<u>4,209,242</u>
負債			
非流動負債			
借款	13	1,000	450,719
租賃負債		74,392	59,945
可換股債券	12	447,137	401,461
		<u>522,529</u>	<u>912,125</u>
流動負債			
借款	13	1,050,417	899,711
租賃負債		25,884	19,881
貿易應付款項	14	169,747	112,500
其他應付款項及應計費用		212,541	166,531
流動所得稅負債		40,619	40,310
遞延政府補助		60	467
合約負債		190,216	250,173
		<u>1,689,484</u>	<u>1,489,573</u>
負債總額		<u>2,212,013</u>	<u>2,401,698</u>
權益及負債總額		<u>6,386,791</u>	<u>6,610,940</u>

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(「香港聯交所」)主板上市。

除非另有所指外，截至2022年6月30日止六個月的中期簡明綜合財務資料(「中期財務資料」)以人民幣(「人民幣」)呈列。該中期財務資料已於2022年8月30日獲董事會批准發佈。

2 編製基準

中期財務資料乃根據國際會計準則第34號(「國際會計準則第34號」)「中期財務報告」編製。本中期財務資料須與截至2021年12月31日止年度本集團年度綜合財務報表(「2021年財務報表」)結合閱讀，該等財務報表乃根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製，載列於本公司日期為2022年3月30日之2021年度報告。

3 重大會計政策

編製中期財務資料所採納的會計政策，與編製2021年財務報表及相應中期報告期間所使用者一致，惟採納下列新訂及經修訂準則除外。

(a) 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中期簡明綜合財務資料造成任何重大影響。

(b) 尚未採納的新訂準則及詮釋

多項新訂準則、準則修訂本及詮釋均已頒佈並自2022年1月1日或之後開始的年度期間生效，而本集團並無提早採用。

		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)	與單一交易產生的資產及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	2023年1月1日
國際會計準則第1號及國際財務報告準則實務報告第2號(修訂本)	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號及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營公司之間的資產出售或注資	待定

本集團將於上述新訂或經修訂準則、現有準則的修訂本及詮釋生效時採納。管理層已進行初步評估，預計採用該等準則、現有國際財務報告準則修訂本及詮釋將不會對本集團的財務狀況及經營業績造成任何重大影響。

4 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2021年起，本集團首席執行官認為本集團業務的經營和管理基於以下兩個報告分部：

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。

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入、收入成本、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入、收入成本及毛利，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。

收入主要來自中國。

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6月30日止六個月的除所得稅前虧損之對賬如下：

	截至2022年6月30日止六個月		
	遊戲及 信息服務 人民幣千元 (未經審核)	IP衍生品 業務 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
收益	1,339,581	41,891	1,381,472
收益成本	(759,561)	(30,022)	(789,583)
毛利	580,020	11,869	591,889
分部業績	3,300	(38,635)	(35,335)
對賬：			
未獲分配的經營開支			(91,623)
金融資產及合約資產的減值虧損淨額			(46,188)
其他收入			18,634
其他收益淨額			23,440
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			(19,420)
財務收入			4,182
財務成本			(76,897)
分佔以權益法入賬之投資成果			(48)
除所得稅前虧損			<u>(223,255)</u>

截至2021年6月30日止六個月

	遊戲及 信息服務 人民幣千元 (未經審核)	IP衍生品 業務 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
收益	1,355,241	11,831	1,367,072
收益成本	(842,399)	(5,903)	(848,302)
毛利	512,842	5,928	518,770
分部業績	109,547	(21,231)	88,316
對賬：			
未獲分配的經營開支			(69,972)
金融資產及合約資產的減值虧損淨額			(33,279)
其他收入			23,457
其他虧損淨額			(2,955)
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			(19,692)
財務收入			28,351
財務成本			(65,722)
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之公平值變動			(21,135)
分佔以權益法入賬之投資成果			(8,211)
除所得稅前虧損			<u>(80,842)</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入均位於及源自中國，因此，並無呈列地理分部資料。

5 收益

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
遊戲及信息服務收益		
遊戲收益	1,284,430	1,189,738
信息服務收益	48,016	161,411
其他收益	7,135	4,092
IP衍生品收益	41,891	11,831
	<u>1,381,472</u>	<u>1,367,072</u>

按類別劃分之收入確認時間如下：

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
一個時間點	487,650	416,593
一段時間	893,822	950,479
	<u>1,381,472</u>	<u>1,367,072</u>

6 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6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
渠道成本	460,847	569,941
推廣及廣告開支	398,210	182,106
僱員福利開支	201,101	171,181
內容開發商收入分成	179,011	139,636
無形資產攤銷	103,692	101,739
金融資產及合約資產減值撥備	46,188	33,279
有關遊戲開發及其他技術開發服務費	29,101	66,315
無形資產減值撥備	27,238	36,542
貨物成本	27,027	4,784
預付款項減值撥備	20,623	5,883
雲計算、帶寬及伺服器託管費	15,300	15,013
使用權資產折舊	13,179	8,873
專業服務費	10,398	13,848
差旅及招待開支	4,599	7,017
物業、廠房及設備折舊	4,213	7,819
短期租賃及公用事業費用	2,778	2,339
其他稅項開支	1,269	2,577
核數師薪酬—審計服務	—	800
投資物業折舊	607	607
其他	9,237	11,708
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>1,554,618</u>	<u>1,382,007</u>

7 其他收入及其他收益／(虧損)淨額

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
其他收入		
政府補助	8,745	17,010
增值稅進項加計抵減	9,332	5,652
租賃收入	448	795
財富管理產品利息收入	109	—
	<u>18,634</u>	<u>23,457</u>
其他收益／(虧損)淨額		
於聯營公司投資之減值	—	(12,335)
處置物業、廠房及設備虧損淨額	(18)	(311)
處置金融資產之收益淨值	300	866
處置於聯營公司及合營公司之投資收益	324	6,526
處置一間附屬公司收益	22,506	—
處置使用權資產收益	116	1,916
其他	212	383
	<u>23,440</u>	<u>(2,955)</u>

8 所得稅抵免

截至2022年及2021年6月30日止六個月，本集團所得稅抵免分析如下：

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅	49	5,093
遞延所得稅	<u>(1,304)</u>	<u>(17,979)</u>
所得稅抵免	<u><u>(1,255)</u></u>	<u><u>(12,886)</u></u>

9 每股虧損及股息

(a) 每股虧損

(i) 基本

	截至6月30日止六個月	
	2022年 (未經審核)	2021年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔虧損 (人民幣千元)	(203,305)	(73,495)
已發行股份之加權平均數(千股)	1,382,183	1,233,186
每股基本虧損(人民幣元)	(0.15)	(0.06)

每股基本虧損按本公司權益持有人應佔利潤除以相應期間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2022年及2021年6月30日止六個月產生虧損，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6月30日止六個月的每股攤薄虧損與每股基本虧損相同。

(b) 股息

董事會已決議不宣派截至2022年6月30日止六個月的中期股息(截至2021年6月30日止六個月：無)。

10 貿易應收款項

	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
第三方	843,696	852,231
關聯方	<u>23,638</u>	<u>16,202</u>
	<u>867,334</u>	<u>868,433</u>
減：減值撥備	<u>(119,217)</u>	<u>(87,087)</u>
	<u><u>748,117</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。於相應報告日期，貿易應收款項總額基於確認日期的賬齡分析如下：

	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	301,438	202,698
3個月至1年	203,823	391,224
1至2年	296,823	254,215
2至3年	62,916	18,184
3年以上	2,334	2,112
	<u>867,334</u>	<u>868,433</u>

- (b) 貿易應收款項減值撥備的變動如下：

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
於期初	87,087	97,969
減值撥備	38,450	19,246
期內作為不可收回款項之撇銷	<u>(6,320)</u>	<u>(16,373)</u>
於期末	<u>119,217</u>	<u>100,842</u>

本集團大部分貿易應收款項以人民幣計值。

於2022年6月30日，應收賬款的賬面值與其公平值相若。

- (c) 於2022年6月30日及2021年12月31日，人民幣78,776,000元及人民幣12,449,000元的貿易應收款項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2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
計入非流動資產		
給予第三方貸款之非即期部分	51,278	27,127
給予僱員的貸款之非即期部分	597	1,157
無形資產預付款項	5,070	3,254
減：減值撥備	(1,337)	(386)
	<u>55,608</u>	<u>31,152</u>
計入流動資產		
預付內容提供商收益分成	1,051,056	1,083,335
預付廣告開支	620,166	488,522
給予第三方的貸款之即期部分	381,213	205,362
給予關聯方的預付款項	74,006	41,620
可收回增值稅	40,860	37,186
租金及其他按金	10,518	8,206
給予僱員的貸款之即期部分	3,422	5,292
其他	59,994	68,613
減：減值撥備	(13,484)	(20,270)
	<u>2,227,751</u>	<u>1,917,866</u>

12 可換股債券

於2020年10月6日，本集團就本金總額為775,000,000港元(相當約人民幣673,312,000元)的以港元結算的於2025年10月16日到期的可換股債券(「**2025可換股債券**」)訂立認購協議，初始兌換價為每股4.99港元。2025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發行日期後41天當天或之後任何時間直至到期日之前七日當天結束營業的期間以每股4.99港元的初始兌換價轉換為本公司的股份。2025可換股債券於2020年10月16日發行。

2025可換股債券確認為負債部分及權益部分如下：

- (a) 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要求本公司贖回2025可換股債券的2025可換股債券持有人選擇權的公平值；及本公司贖回2025可換股債券的選擇權的公平值。該等嵌入式早期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獨負債部分，且隨後以攤銷成本計算。
- (b) 權益部分，即2025可換股債券的轉換選擇權，首次按自所得款項淨額中扣除上述單獨負債部分於首次確認時的價值後的餘額確認。

2025可換股債券的變動載列如下：

	負債	權益	總計
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
於2022年1月1日	401,461	262,620	664,081
利息開支	33,854	—	33,854
已付票面利息	(10,068)	—	(10,068)
貨幣換算差額	21,890	—	21,890
	<u>447,137</u>	<u>262,620</u>	<u>709,757</u>
於2022年6月30日	<u>447,137</u>	<u>262,620</u>	<u>709,757</u>
於2021年1月1日	367,874	262,620	630,494
利息開支	30,379	—	30,379
已付票面利息	(10,179)	—	(10,179)
貨幣換算差額	(3,562)	—	(3,562)
	<u>384,512</u>	<u>262,620</u>	<u>647,132</u>
於2021年6月30日	<u>384,512</u>	<u>262,620</u>	<u>647,132</u>

利息開支乃按照採用負債部分的實際年利率16.73%計算。

2025可換股債券由本公司提供擔保。

於2022年6月30日，概無轉換2025可換股債券。

13 借款

	於6月30日 2022年 人民幣千元 (未經審核)	於12月31日 2021年 人民幣千元 (經審核)
計入非流動負債		
有抵押銀行借款(a)	<u>1,000</u>	<u>450,719</u>
計入流動負債		
有抵押銀行借款(a)	400,400	447,500
有抵押長期銀行借款的即期部分(a)	650,017	432,211
無抵押其他借款	<u>—</u>	<u>20,000</u>
	1,050,417	<u>899,711</u>
	1,051,417	1,350,430

本集團的長期銀行借款的加權平均年利率為4.27% (2021年：4.52%)，及短期銀行借款加權平均年利率為4.99% (2021年：4.42%)。

(a) 與銀行借款相關的抵押及擔保如下：

	於6月30日 2022年 人民幣千元 (未經審核)	於12月31日 2021年 人民幣千元 (經審核)
作抵押		
— 以本公司一間附屬公司的若干貿易 應收款項作抵押		
— 按金1,692,000歐元		
— 本公司多個海外附屬公司的股份		
— 本公司一間附屬公司的股份*	416,017	558,930
由本公司，及／或本公司若干附屬公司提 供擔保	354,000	494,500
以抵押本集團資產(包括貿易應收款項、 知識產權及許可或定期存款)作擔保， 及／或由本公司及／或其附屬公司提供 擔保	281,400	277,000
	<u>1,051,417</u>	<u>1,330,430</u>

* 於2020年3月，本公司與一間銀行訂立為期三年的貸款融資協議，據此，本公司可獲得貸款融資最多92,000,000歐元。於2022年6月30日，根據上述貸款融資協議借取的貸款餘額為人民幣416,017,000元(扣除交易成本)。受限制現金人民幣7,999,000元已作為該筆上述貸款的抵押按金。

(b) 借款之到期日如下：

	於6月30日 2022年 人民幣千元 (未經審核)	於12月31日 2021年 人民幣千元 (經審核)
1年以內	1,050,417	899,711
1至2年	1,000	450,719
	<u>1,051,417</u>	<u>1,350,430</u>

14 貿易應付款項

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。基於確認日期的貿易應付款項的賬齡分析如下：

	截至6月30日 2022年 人民幣千元 (未經審核)	截至12月31日 2021年 人民幣千元 (經審核)
3個月內	116,063	45,047
3個月至1年	42,571	48,165
1至2年	9,834	13,815
2至5年	1,279	5,473
	<u>169,747</u>	<u>112,500</u>

中期股息

董事會不建議派發截至2022年6月30日止六個月期間的任何中期股息(截至2021年6月30日止六個月：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。本公司於截至2022年6月30日止六個月期間採納上市規則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C.2.1條，主席及首席執行官角色應予以區分及由不同人士擔任。

陳湘宇先生現時為董事會主席及本公司之首席執行官。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、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，本公司於截至2022年6月30日止六個月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。

進行證券交易的標準守則

本公司已採納上市規則附錄十所載標準守則作為其自身有關董事進行證券交易的行為守則。經向董事作出具體查詢後，各董事已確認，彼等於截至2022年6月30日止六個月期間一直遵守標準守則所載的必守標準。

購買、出售或贖回上市證券

截至2022年6月30日止六個月，因董事會認為股份價值未能反映其內在價值，且股份購回可以反映董事會對本公司的長遠業務前景及增長潛力充滿信心，本公司於2022年4月、5月及6月於聯交所分別購回3,444,000股、4,824,800股及526,400股股份（合共8,795,200股股份），總代價（扣除開支前）為33,983,355.52港元。

本公司購回詳情如下：

月份	已購回 股份數目	每股最高 購買價 港元	每股最低 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	<u>526,400</u>	5.010	4.920	<u>2,626,128.00</u>
	<u>8,795,200</u>			<u>33,983,355.52</u>

於本公告日，上述已回購股份尚未註銷。

除上文所披露者外，截至2022年6月30日止六個月內，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

審核委員會由四名成員組成，即三位獨立非執行董事張維寧先生(主席)、余濱女士、李新天先生與一位非執行董事張涵先生。審核委員會的首要職責是審查和監督本公司的財務報告及內部監控事項。

刊發中期業績及2022年中期報告

本中期業績公告刊登於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.idreamsky.com)，而本公司載有上市規則規定的所有資料的截至2022年6月30日止六個月的中期報告將適時寄發予本公司股東並於上述網站登載。

定義

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	特定期間本集團自每名付費用戶產生的遊戲收益平均金額為期內遊戲收益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
「艾華迪」	指	艾華迪商務諮詢(上海)有限公司，一名獲管理層委任的獨立估值師
「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》
「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：1119)
「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 港元，香港法定貨幣
「香港」	指 中國香港特別行政區
「國際會計準則」	指 國際會計準則
「國際財務報告準則」	指 國際財務報告準則
「IP」	指 知識產權
「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 特定月份於我們手遊內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類遊戲
「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 特定月份於我們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)
「配售事項」	指 於2021年12月13日完成的，以每股5.92港元的價格將72,280,000股股份配售予5名獨立投資人的事項
「中國」	指 中華人民共和國，但僅就本公告而言，不包括中國香港特別行政區、中國澳門特別行政區及台灣

「中國綜合聯屬主體」	指 我們透過合約安排控制的實體，即深圳市创梦天地及其各自附屬公司
「PVE」	指 玩家對環境，一種玩家對手是由計算機控制的AI的遊戲模式，通常稱為非玩家角色(NPC)
「PVP」	指 玩家對玩家，一種玩家對玩家戰鬥的遊戲模式，是真人玩家之間的戰鬥
「報告期」	指 截至2022年6月30日止六個月
「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
「深圳市创梦天地」	指 深圳市创梦天地科技有限公司，一間於中國成立的公司，並為本公司的中國綜合聯屬主體
「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
「附屬公司」	指 具有上市規則所賦予的涵義
「主要股東」	指 具有上市規則所賦予的涵義
「騰訊」	指 騰訊控股有限公司，我們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，2022年8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。