

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，並明確表示概不就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。



Qingci Games Inc.
青瓷游戏有限公司
(於開曼群島註冊成立的有限公司)
(股份代號：6633)

截至2021年12月31日止年度之 年度業績公告

青瓷游戏有限公司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全年業績，連同截至2020年12月31日止年度的比較數字，呈列如下：

財務摘要

	截至12月31日止年度		變動 (%)
	2021年 (人民幣千元)	2020年 (人民幣千元)	
收入	1,105,816	1,226,920	(10)
毛利	812,599	942,355	(14)
本公司權益持有人應佔(虧損)/利潤	<u>(367,231)</u>	<u>103,739</u>	<u>(454)</u>
非國際財務報告準則計量：			
經調整利潤淨額 ⁽¹⁾	<u>422,147</u>	<u>166,156</u>	<u>154</u>

附註：

- (1) 我們將經調整利潤淨額定義為期內(虧損)/利潤淨額，再加回可轉換可贖回優先股的公允價值變動、向投資者發行的金融工具的虧損、上市開支及以股份為基礎的薪酬予以調整。我們消除管理層認為並不反映我們的經營業績的該等項目的影響，乃因該等項目為非現金項目或非經常性開支。尤其是，可轉換可贖回優先股的公允價值變動、向投資者發行的金融工具的虧損及上市開支不會在上市後再產生。可轉換可贖回優先股的公允價值變動不會在上市後再產生，原因為可轉換可贖回優先股已在上市後轉換為普通股。向投資者發行的金融工具的虧損不會在上市後再產生，因為向投資者發行的金融工具已於2021年5月換股後終止確認。以股份為基礎的薪酬開支屬一次性及非經常性，管理層認為其並不反映我們的經營業績。

關鍵運營資料

	截至12月31日止年度		變動 (%)
	2021年	2020年	
平均MAU(千人) ⁽¹⁾	2,542	3,448	(26.3)
平均MPU(千人)	440	495	(11.2)
ARPPU(人民幣元)	224	206	8.4
累計註冊玩家(千人)	71,960	59,585	20.8

附註：

- (1) 我們的平均MAU計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MAU總數；或(ii)我們所有遊戲的MAU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算平均MAU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據。
- (2) 我們的平均MPU計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MPU；或(ii)我們所有遊戲的MPU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算均MPU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據。

管理層討論及分析

業務回顧

作為中國知名的移動遊戲開發商及發行商，我們致力通過標誌性而引人入勝的遊戲及內容，為全球各地的遊戲玩家帶來無與倫比的體驗。

回顧期內，本集團累計註冊玩家達7,200萬名，較去年同比增長20.8%；月均活躍用戶數達250萬名。青瓷繼續穩紮穩打，憑藉引人入勝的內容、獨特的遊戲要素、引人注目的美術設計、以及幽默風趣的曲折情節，持續吸引玩家關注。本集團貫徹研運一體的模式，旗下遊戲表現出色：研發方面，持續打造具有原創IP的精品遊戲，標誌性移動遊戲《最強蝸牛》在年內繼續錄得強勁表現；遊戲發行上，我們根據每款遊戲的特色、玩家的興趣及分銷管道的特點為每款遊戲定制其發行及運營方式，如2021年3月上線的《提燈與地下城》，取得了口碑與市場雙贏的好成績。

我們的遊戲

本集團開發、發行並運營頂級網絡移動遊戲。截至2021年12月31日，我們擁有六款現有移動遊戲，涵蓋放置類遊戲、Rogue-like RPG及其他RPG。

以下為我們的標誌性遊戲(主要基於遊戲的收入貢獻、評級及市場反響)的概述。

《**最強蝸牛**》於2020年6月正式上線，是我們自主開發的放置類遊戲。其於2020年6月推出後首個月內錄得流水超過人民幣4億元，推出後一年內錄得流水超過人民幣18億元，截至2021年12月31日錄得累計流水約人民幣22億元。截至2021年12月31日，遊戲累計註冊玩家超過2,110萬人。此外，截至2021年12月31日止年度，遊戲的平均MAU超過120萬人，平均MPU超過20.8萬人。另外，《最強蝸牛》自推出以來至2021年12月31日的平均每週玩家留存率超過26.4%。回顧期內，我們發佈了如「蝸牛與黃鸝鳥」、「時空孔隙」等主要的遊戲版本更新，亦與知名IP《唐人街探案3》及《刺客伍六七》進行了聯動，進一步豐富了遊戲內容與劇情，增強玩家的遊戲體驗。自上線以來年直至2021年12月31日，遊戲獲得了超過190次中國iOS App Store的「編輯推薦」，而截至2021年12月31日止年度，遊戲在中國iOS App Store獲得77次「編輯推薦」及獲得iOS遊戲暢銷榜最高排名第六名(中國大陸)。2021年在香港和台灣地區，《最強蝸牛》獲得了App Store冒險遊戲暢銷榜最高排名第二，它還獲得香港Google Play角色扮演遊戲免費榜最高排名第三名。此外，最強蝸牛於2021年獲得小米互聯網全球生態夥伴大會評選的「2021年度最佳休閒遊戲」獎項。截至2021年12月31日止年度，遊戲產生收入共計約人民幣8.21億元。

《**不思議迷宮**》於2016年8月推出，是我們自主開發的Rogue-like RPG。儘管其已推出五年多，仍然保持出色表現。其亦獲全球多個地區Google Play及iOS App Store推薦。自上線至2021年12月31日，遊戲在中國iOS App Store共獲得約85次「編輯推薦」，並獲得4.9分的最高評分(滿分為5.0分)。於2021年，遊戲錄得流水總額約人民幣5.0千萬元，平均MAU超過21.8萬人。截至2021年12月31日止年度，遊戲產生收入共計人民幣2千萬元。

《提燈與地下城》於2021年3月正式上線，是我們引進授權的Rogue-like RPG。其於2021年3月正式上線當日活躍用戶突破1百萬人，流量高峰期間同時上線的用戶突破25萬人。遊戲於推出後連續六日在中國iOS十大免費遊戲排行榜登上榜首，並在中國iOS遊戲暢銷榜上最高排名第四。回顧期內，我們發佈了三次主要的遊戲版本更新，包括「光暗對決」、「元素塔再現」、「伊芙琳幻境開啟」，進一步增加了遊戲的可玩性。截至2021年12月31日，遊戲在iOS App Store獲得38次「編輯推薦」。遊戲在推出後首個月錄得流水超過人民幣1.8億元。截至2021年12月31日，遊戲的累計註冊玩家達約4.7百萬人。截至2021年12月31日止年度，遊戲實現平均MAU超過65.7萬人、平均MPU超過16.8萬人及平均每週玩家留存率為33.8%。截至2021年12月31日止年度，遊戲產生收入共計人民幣2.5億元。

《阿瑞斯病毒》於2018年8月推出，是我們引進授權的生存RPG，採用俯視視角及獨特清新的圓珠筆畫風。其於2018年8月正式上線之前，於TapTap已獲超過20萬次預約，並獲得8.6分的評分(滿分為10分)，高於TapTap的平均遊戲評分約6分(滿分為10分)。遊戲正式上線後，一夜之間就登上中國iOS付費遊戲排行榜榜首，並連續30多天登上iOS付費冒險遊戲排行榜前十名。截至2021年12月31日，遊戲在中國iOS App Store獲得超過18次「編輯推薦」，其中11次「編輯推薦」乃於2021年獲得，並獲得4.8分的最高評分(滿分為5.0分)。《阿瑞斯病毒》在並無產生大量獲客成本的情況下獲得了良好的聲譽及品牌認知度。截至2021年12月31日，《阿瑞斯病毒》的累計註冊玩家超過1,600萬人。在流量高峰期間，遊戲實現MAU 360萬人。截至2021年12月31日止年度，遊戲的平均每週玩家留存率為24.7%。截至2021年12月31日止年度，遊戲產生收入共計人民幣900萬元。

《無盡大冒險》於2015年6月推出，是我們自主開發的一款經典遊戲，結合放置類遊戲的體驗及Diablo-like冒險的特色。截至2021年12月31日，遊戲在中國iOS App Store獲得超過150次「編輯推薦」，並獲得4.7分的最高評分(滿分為5.0分)。該遊戲的累計註冊玩家超過1.9百萬人。截至2021年12月31日止年度，遊戲產生收入共計人民幣370萬元。

玩家社群

我們在多個移動遊戲論壇及社交媒體平台上培育了充滿活力的青瓷玩家社群。我們主要通過在遊戲中介紹社交媒體平台賬號來吸引玩家加入青瓷社群，並通過在多個社交媒體平台官方賬號上組織活動及鼓勵玩家互動來留存玩家。我們設有專責的運營團隊，負責管理玩家社群賬號並與社群參與者積極互動。同時，我們在上海開設了線下體驗店，進一步豐富與玩家的互動方式。通過青瓷社群，玩家可以從我們獲得有關遊戲的最新資訊，包括我們最近組織的活動、參與測試新遊戲的機會及免費遊戲內虛擬道具。我們亦主動徵求玩家對遊戲作出反饋，並組織線上線下玩家活動，從而增強玩家對我們的歸屬感及認同感。

截至2021年12月31日，我們的遊戲已累積1,053萬名青瓷鐵粉，通過我們的官方賬號以及騰訊QQ、微信、在TapTap及嗶哩嗶哩等社交媒體平台群組與我們聯繫。

展望

2022年，本集團將持續豐富遊戲儲備，包括佈局現有遊戲開拓海外市場、繼續打造具有原創IP的全新精品遊戲、以及引進授權優質遊戲。

目前，集團擁有11個移動遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括RPG、SLG及ACT RPG等。

名稱	移動遊戲類型	來源	截至2021年 12月31日的 開發階段	預期上線 時間 ⁽¹⁾
時光旅行社	Rogue-like RPG	自研	遊戲製作、測試 及優化	2022
使魔計劃	放置類遊戲	自研	遊戲製作、測試 及優化	2022
騎士沖呀	ACT RPG	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2022
阿瑞斯病毒2	RPG	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2023
刃心2	跑酷	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2023

名稱	移動遊戲類型	來源	截至2021年 12月31日的 開發階段	預期上線 時間 ⁽¹⁾
項目E	SLG	自研	試玩版製作	2023
項目B	休閒遊戲	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2023
項目D	STG	引進授權	試玩版製作	2024
項目MN	模擬經營	引進授權	試玩版製作	2024
項目A	塔防	自研	遊戲製作、測試 及優化	2024
項目C	ACT	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2024

附註：

- (1) 每款遊戲的預期上線時間指遊戲的首款當地版本發佈的上線時間。每款遊戲儲備的名稱、類型、預期上線時間及其他資料或會因遊戲各自的發展情況而變化，而就將在中國推出的遊戲而言，則或會因遊戲的預先批准情況而變化。

現有遊戲方面，本集團將持續推進其出海規劃，如本集團的標誌性遊戲《最強蝸牛》，將在2022年在日本發行當地版本，同時也在籌備其在歐美及東南亞地區的發行。

自研遊戲方面，本集團的自研新作－《時光旅行社》已在港澳台地區完成首輪測試，在繼承本集團遊戲原有的創新設計、品類優勢及個性表達之餘，還加強了「社交」屬性，為本集團遊戲儲備的重點產品之一。

其餘自研遊戲亦錄得良好研發進度：《使魔計劃》將進入付費測試階段，SLG遊戲《項目E》亦進入試玩版本高速迭代階段。

引進授權遊戲方面，本集團將繼續推進現有授權遊戲的開發，如《騎士沖呀》已完成多輪測試，本集團將根據測試情況進一步落實相關遊戲於年內的發行計劃。同時，本集團亦將繼續物色高潛力遊戲開發商，截至2022年2月28日，本集團的引進授權遊戲儲備已新增一款模擬經營類遊戲《Project MN》。

本集團將綜合考量遊戲對產品組合的補充、市場潛力、版本更新的潛力以及開發商的內部開發能力，以打造橫跨不同類型的多元化遊戲組合，為玩家帶來體驗升級。我們亦將繼續通過為遊戲開發原創而標誌性的IP(包括通過融合文化元素)，輔以周邊產品及泛娛樂內容(例如漫畫、視頻及其他商品)，從而構建我們的青瓷宇宙，並致力為青瓷宇宙中的多個IP之間實現協同效應(例如將現有IP的遊戲元素嵌入新遊戲，以連接我們的多個IP)，從而增強玩家黏性並提升變現能力。

財務回顧

收入

我們的收入主要源自(i)遊戲運營業務，主要通過銷售遊戲內虛擬道具來產生收入；(ii)遊戲授權業務，通過第三方發行商所支付的授權費來產生收入；及(iii)信息服務業務，通過向於遊戲內向玩家推廣其客戶產品的廣告商或其代理提供基於表現的遊戲內營銷及推廣服務來產生收入。

下表載列於截至2020年及2021年12月31日止年度按業務類別劃分的收入分析。

	截至12月31日止年度				2021年對比 2020年變動 (%)
	2021年		2020年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	
遊戲運營收入					
自主開發	790,938	71.5	1,082,298	88.2	(26.9)
授權	259,785	23.5	11,150	0.9	2,230
小計	1,050,723	95	1,093,448	89.1	(3.9)
遊戲授權收入	35,789	3.2	58,576	4.8	(38.9)
信息服務收入	19,304	1.8	74,896	6.1	(74.5)
總收入	1,105,816	100.0	1,226,920	100.0	(9.9)

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入按年比減少3.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣1,050.7百萬元。特別是：

- 我們來自自主開發遊戲的收入按年比較少26.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣790.9百萬元，主要是由於《最強蝸牛》收入減少。
- 我們來自獲授權遊戲的收入按年比增加2,230%至截至2021年12月31日止年度的人民幣259.8百萬元，主要是由於《提燈與地下城》在2021年3月發行帶來的收入增加。

遊戲授權收入

我們的遊戲授權收入按年比減少38.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣35.8百萬元，主要由於《不思議迷宮》和《最強蝸牛》港澳台地區授權收入的減少。

信息服務收入

我們的信息服務收入按年比減少74.5%至截至2021年12月31日止年度的人民幣19.3百萬元，主要由於遊戲內廣告觀看或點擊量減少。

收入成本

我們的收入成本由截至2020年12月31日止年度的人民幣284.6百萬元按年比增加3.0%至截至2021年12月31日止年度的人民幣293.2百萬元。我們的收入成本主要包括(i)分銷及支付渠道收取的佣金，即就我們自主發行的遊戲向第三方分銷平台及支付服務供應商作出的收入分成付款；(ii)第三方遊戲開發商收取的佣金；(iii)帶寬及服務器託管費；(iv)有關係統保養及客戶服務人員的僱員福利開支，包括工資、薪金、花紅、社會保險供款及其他僱員福利；及(v)其他，包括短消息服務的外包技術服務費、專業服務費及雜項開支。

下表載列我們於截至2021年及2020年12月31日止年度按性質劃分的收入成本，以絕對金額及佔總收入成本的百分比列示。

	截至12月31日止年度				2021年對比 2020年 變動(%)
	2021年		2020年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	
分銷及支付渠道收取的					
佣金	206,825	70.5	249,107	87.5	(17)
第三方遊戲開發商收取的					
佣金	40,919	14.0	2,430	0.9	1,584
帶寬及服務器託管費	21,862	7.5	16,022	5.6	36.4
僱員福利開支	9,193	3.1	9,844	3.5	(6.6)
其他	14,418	4.9	7,162	2.5	101.3
總計	<u>293,217</u>	<u>100.0</u>	<u>284,565</u>	<u>100.0</u>	<u>3.0</u>

我們來自分銷及支付渠道收取的佣金的收入成本按年比減少17%至截至2021年12月31日止年度的人民幣206.8百萬元，主要由於遊戲收入的減少導致分銷平台收取的分銷成本減少。

我們來自第三方遊戲開發商收取的佣金的收入成本按年比增加1,584%至人民幣40.9百萬元，主要由於《提燈與地下城》在2021年3月成功發行帶來的第三方開發商佣金增長。

我們的帶寬及伺服器託管費收入按年增長36.4%至截至2021年12月31日止年度的人民幣21.8百萬元，主要因為《提燈與地下城》於2021年3月上線。

我們的其他收入成本按年增長101.3%至截至2021年12月31日止年度的人民幣14.4百萬元，主要由於《提燈與地下城》於2021年3月上線導致外包技術服務費增加。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2020年12月31日止年度的人民幣942.4百萬元減少13.8%至截至2021年12月31日止年度的人民幣812.6百萬元。我們的毛利率由2020年的77%減少至截至2021年12月31日止年度的73%，主要由於引進授權遊戲產生的收入佔比增加，導致應付第三方開發商佣金增加。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支包括(i)向我們線上及線下營銷服務供應商支付的營銷及推廣開支(包括流量獲取以及品牌營銷及推廣開支)，於截至2020年及2021年12月31日止年度，分別佔我們總銷售及營銷開支的93.7%及90.0%；(ii)有關我們銷售及營銷人員的僱員福利開支；及(iii)其他，包括就我們銷售及營銷活動產生的辦公費用以及雜項開支。

我們的銷售及營銷開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣559.2百萬元減少45.6%至截至2021年12月31日止年度的人民幣304.2百萬元，主要由於《最強蝸牛》進入成熟期，推廣支出減少，部分被《提燈與地下城》推廣支出上升所抵銷。

研發開支

我們的研發開支包括(i)與我們研發人員有關的僱員福利開支；(ii)外包技術服務費；及(iii)其他，包括我們研發活動產生的辦公費用、使用權資產折舊、租金開支、水電費及雜項開支。

我們的研發開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣146.1百萬元減少38%至截至2021年12月31日止年度的人民幣91.2百萬元，主要由於《最強蝸牛》收入下降導致的研發項目獎金減少，部分被公司其他在研項目研發投入增加所抵銷。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支包括(i)與支持人員有關的僱員福利開支；(ii)以股份為基礎的薪酬；(iii)租賃的使用權資產折舊；(iv)上市開支；(v)附加稅，包括增值稅附加及印花稅；(vi)租金開支及水電費；及(vii)其他，包括辦公費用、物業、廠房及設備折舊、專業服務費及雜項開支。

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102.9百萬元減少16%至截至2021年12月31日止年度的人民幣86.9百萬元，消除2020年度以股份為基礎支付的薪酬56.0百萬及2021年度所產生的一次性上市開支約45.8百萬元的影响後，2021年度一般及行政開支較2020年度下降12.4%，主要由於《最強蝸牛》收入下降，相應支付獎金的減少。

按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動

我們按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動反映了以下各項的公允價值變動：(i)若干長期股權投資(作為無重大影響力的有限合夥人於私募股權基金的股權投資)及於被投資公司的投資，及(ii)我們的短期投資，主要包括於主要中國商業銀行衍生工具的投資及主要投資於公開買賣證券的基金的投資。

我們按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值收益由截至2020年12月31日止年度的人民幣0.6百萬元增加746.8%至截至2021年12月31日止年度的人民幣5.0百萬元，主要由於我們投資於非上市公司以及現有投資的公允價值收益。

其他收入

我們的其他收入主要包括(i)向第三方及關聯方貸款的利息收入；(ii)按攤銷成本計量的金融資產的利息收入，主要指定期存款的利息收入；(iii)商業銀行發行的理財產品的投資回報；及(iv)補貼，主要包括當地政府為支持我們的研發活動及認可我們對當地經濟發展作出的貢獻所授予的政府補貼。

我們的其他收入於2021年及報告期維持穩定，分別為人民幣11.4百萬元及人民幣11.1百萬元。

其他虧損

我們的其他虧損淨額主要包括(i)以美元計值的收入及貿易應收款項產生的外匯收益或虧損淨額；(ii)向慈善機構捐款；及(iii)來自我們投資的私募股權基金的股息分派。

我們的其他虧損淨額由截至2020年12月31日止年度的人民幣27.1百萬元減少65.4%至截至2021年12月31日止年度的人民幣9.4百萬元，此變動乃主要由於2020年人民幣兌美元升值影響我們以美元計值的收入及貿易應收款項。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2020年12月31日止年度的所得稅開支人民幣9.6百萬元減少440.7%至截至2021年12月31日止年度的所得稅利益人民幣32.6百萬元，主要由於1)遞延稅項資產因我們部分子公司的稅項虧損和營銷及推廣開支將於未來期間用於扣稅用途而增加人民幣38.4百萬元；2)海外授權收入減少導致當期所得稅減少人民幣3.8百萬元。

年內(虧損)／利潤

我們的年內(虧損)／利潤由截至2020年12月31日止年度的利潤淨額人民幣103.7百萬元減少455.4%至截至2021年12月31日止年度的虧損淨額人民幣368.6百萬元，主要由於(i)可轉換可贖回優先股的公允價值變動；及(ii)向投資者發行的金融工具的虧損。

本公司權益持有人應佔年內(虧損)／利潤

我們的本公司權益持有人應佔年內(虧損)／利潤由截至2020年12月31日止年度的利潤人民幣103.7百萬元減少454.0%至截至2021年12月31日止年度的虧損淨額人民幣367.2百萬元，主要由於(i)可轉換可贖回優先股的公允價值變動；及(ii)向投資者發行的金融工具的虧損。

非國際財務報告準則計量－經調整利潤淨額

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合財務資料，我們於下文載列我們的經調整利潤淨額作為額外財務計量(並非根據國際財務報告準則呈列)。我們認為此舉具有意義，因為管理層認為與我們經營表現並非緊密相關的若干項目的潛在影響經已消除，故此舉有助投資者將我們的財務業績與同業公司的業績直接比較。

經調整利潤淨額消除若干非現金或非經常性項目的影響，即(i)可轉換可贖回優先股的公允價值變動；(ii)向投資者發行的金融工具的虧損；(iii)上市開支；及(iv)以股份為基礎的薪酬。「經調整利潤淨額」一詞並非根據國際財務報告準則定義。經調整利潤淨額在用作分析工具時存在重大局限性，原因為經調整利潤淨額並不包括年內影響我們利潤淨額的所有項目。下表載列於所示期間我們的經調整利潤淨額與根據國際財務報告準則計算及呈列的最具直接可資比較財務計量的對賬：

	截至12月31日止年度	
	2021年 (人民幣千元)	2020年 (人民幣千元)
年內(虧損)/利潤	(368,638)	103,739
加：		
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	691,052	—
向投資者發行的金融工具的虧損	53,928	6,400
上市相關開支	45,805	—
以股份為基礎的薪酬	—	56,017
經調整利潤淨額	<u>422,147</u>	<u>166,156</u>

截至2021年12月31日止年度的經調整利潤淨額人民幣422.1百萬元較截至2020年12月31日止年度的經調整利潤淨額人民幣166.2百萬元增加154.1%。該增加主要歸因於(i)我們的標誌性遊戲《最強蝸牛》於2020年6月上線後於2021年持續錄得利潤增長；及(ii)於2021年3月成功推出《提燈與地下城》，推動我們的利潤增長。

流動資金、資本資源及資產負債比率

我們主要透過經營活動所得現金及股東注資為我們的運營提供資金。

截至2021年12月31日，本集團的現金及現金等價物總額由截至2020年12月31日止年度的人民幣443.2百萬元增加163.5%至截至2021年12月31日止年度的人民幣1,168.1百萬元。現金及現金等價物總額於回顧期內增加乃主要由於(i)業務經營產生的資金，(ii)首次公開發售前的一輪融資，及(iii)透過首次公開發售所籌集的資金。

截至2021年12月31日，我們並無任何借款。截至同日，我們有人民幣50百萬元銀行融資額度，且我們並無提取該融資作為履行外幣遠期合約責任的按金。

截至2021年12月31日，本集團的流動資產約為人民幣1,615.9百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣199.8百萬元。流動比率按流動資產總值除以流動負債總額計算。截至2021年及2020年12月31日，本集團的流動比率分別為809%及148%。

資產負債比率按負債總額除以資產總值計算。截至2021年及2020年12月31日，本集團的資產負債比率分別為12%及71%。

重大收購及出售以及重大投資

截至2021年12月31日止年度，本集團並無任何重大收購及出售以及重大投資。

資產質押

截至2021年12月31日，我們並無質押任何資產。

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為人民幣5.9百萬元，而截至2020年12月31日止年度的資本開支總額約為人民幣3.5百萬元。我們的資本開支主要包括購買物業、廠房及設備，主要與購買辦公設備及汽車有關。我們以經營產生的現金為該等開支提供資金。我們計劃以經營活動產生的現金為未來的資本開支提供資金。

或然負債

截至2021年12月31日，我們並無任何重大或然負債。

外匯風險管理

我們透過海外第三方發行商進行全球經營，因此面臨各種貨幣風險(主要有關美元)產生的外匯風險。我們的外匯風險主要源自在收取或將收取海外交易對手方的外幣時確認的資產及負債。截至2021年12月31日止年度，我們透過外幣遠期合約管理外匯風險。

僱員及薪酬政策

截至2021年12月31日，我們有432名全職僱員。絕大部分僱員位於中國，9名僱員位於日本。

我們主要自招聘會及基於口碑轉介招聘人才。我們定期為僱員提供培訓，涵蓋包括本公司文化及技術知識等多方面。我們亦跟進僱員情況，評估培訓效果(旨在提高僱員技能，助其緊貼最新行業及技術發展)。此外，我們發掘並培育具強大創新及遊戲設計才能的未來遊戲製作人。我們鼓勵及支持熱衷於移動遊戲開發的僱員成為我們的製作人。彼等可與其他想法類近的僱員成立新核心項目團隊，以開發新遊戲。我們給予僱員薪金、福利、績效花紅及年終花紅。

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	3	1,105,816	1,226,920
收入成本	4	(293,217)	(284,565)
毛利		812,599	942,355
銷售及營銷開支	4	(304,236)	(559,215)
研發開支	4	(91,228)	(146,108)
一般及行政開支	4	(86,886)	(102,897)
金融資產減值虧損淨額	4	140	364
按公允價值計量且其變動計入損益的投資的 公允價值變動		5,030	594
其他收入	5	11,085	11,406
其他虧損淨額	6	(9,354)	(27,071)
經營利潤		337,150	119,428
財務收入		2,046	795
財務成本		(858)	(103)
財務收入淨額		1,188	692
可轉換可贖回優先股的公允價值變動		(691,052)	—
應佔採用權益法列賬的投資業績		5,377	(404)
向投資者發行的金融工具的虧損		(53,928)	(6,400)
除所得稅前(虧損)/利潤		(401,265)	113,316
所得稅利益/(開支)	7	32,627	(9,577)
年內(虧損)/利潤		(368,638)	103,739

	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
其他全面收益／(虧損)		
不可重新分類至損益的項目		
-貨幣換算差額	<u>26,315</u>	<u>(955)</u>
年內全面(虧損)／收益總額	<u>(342,323)</u>	<u>102,784</u>
以下人士應佔年內(虧損)／利潤：		
本公司權益持有人	(367,231)	103,739
非控股權益	<u>(1,407)</u>	<u>-</u>
	<u>(368,638)</u>	<u>103,739</u>
以下人士應佔年內全面(虧損)／收益總額：		
本公司權益持有人	(340,916)	102,784
非控股權益	<u>(1,407)</u>	<u>-</u>
	<u>(342,323)</u>	<u>102,784</u>
本公司權益持有人應佔年內利潤的每股		
(虧損)／盈利		
每股基本及攤薄(虧損)／盈利(人民幣元)	8	
	<u>(0.96)</u>	<u>10.88</u>

綜合財務狀況表

	附註	截至12月31日	
		2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		8,446	3,931
使用權資產		32,063	10,394
遞延稅項資產		40,175	2,625
以權益法入賬之投資		29,169	11,683
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		136,252	77,800
預付款項、按金及其他資產		6,915	343
		<u>253,020</u>	<u>106,776</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	48,211	121,536
存貨		279	222
預付款項及其他資產		44,004	59,490
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資		355,313	1,299
受限制現金		-	2,250
現金及現金等價物		1,168,076	443,248
		<u>1,615,883</u>	<u>628,045</u>
		<u>1,868,903</u>	<u>734,821</u>
權益			
股本	10	44	-
股份溢價	10	5,151,253	-
其他儲備		(3,032,555)	139,572
(累計赤字)／保留盈利		(472,600)	74,631
		<u>1,646,142</u>	<u>214,203</u>
本公司權益持有人應佔權益		1,646,142	214,203
非控股權益		193	-
		<u>1,646,335</u>	<u>214,203</u>

		截至12月31日	
		2021年	2020年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
租賃負債		22,735	6,816
向投資者發行的金融工具		-	89,067
		<u>22,735</u>	<u>95,883</u>
流動負債			
貿易應付款項	11	5,745	13,329
其他應付款項及應計費用		103,346	169,464
合約負債		74,918	227,949
即期所得稅負債		5,997	10,415
租賃負債		9,827	3,578
		<u>199,833</u>	<u>424,735</u>
負債總額		<u>222,568</u>	<u>520,618</u>
權益及負債總額		<u>1,868,903</u>	<u>734,821</u>

綜合財務報表附註

1.1 一般資料

青瓷游戏有限公司(「本公司」)於2021年3月12日根據開曼群島法律註冊成立為獲豁免有限責任公司。本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司(包括綜合結構性實體)(統稱「本集團」)主要於中華人民共和國(「中國」、「中國內地」),就編製本綜合財務報表而言,不包括香港特別行政區(「香港」)、澳門特別行政區(「澳門」)及台灣及其他國家和地區從事移動遊戲開發及經營,並提供訊息服務(「上市業務」)。

本公司於2021年12月16日的第一上市(「首次公開發售」)地為香港聯合交易所有限公司。

1.2 本集團歷史及重組

於本公司註冊成立及完成重組(「重組」)(定義見下文)前,上市業務主要由廈門青瓷數碼技術有限公司(「青瓷數碼」)及其附屬公司(統稱「青瓷數碼集團」)進行,其中,青瓷數碼13.33%的股份以附帶優先權的普通股形式持有,其於向投資者發行的金融工具中確認,而青瓷數碼86.67%的股份則以普通股形式持有,其於股本中確認。

於籌備本公司股份於香港聯合交易所有限公司主板上市時,本集團進行重組,據此,從事上市業務公司的實益權益乃轉讓予本公司。有關重組詳情載列如下:

1.2.1 本公司註冊成立及境外控股架構

於2021年3月12日,本公司於開曼群島註冊成立,法定股本為50,000美元,分為5,000,000,000股每股面值為0.00001美元的股份。註冊成立後,以現金按面值向初始認購人配發及發行一股股份,並隨後轉讓至本集團創辦人、主席兼執行董事楊煦先生的控股公司Keiskei QC Ltd.。

於2021年4月1日,Qingci Holding Limited(「Qingci Holding」)於英屬處女群島(「英屬處女群島」)註冊成立,作為本公司的全資附屬公司。

於2021年4月22日,青瓷(香港)有限公司(「青瓷香港有限公司」)於香港註冊成立,作為Qingci Holding的全資附屬公司。

於2021年4月,青瓷數碼的股東進行股份轉讓。於股份轉讓後,33.21%的股份以附帶優先權的普通股形式持有,而66.79%的股份則以普通股形式持有。

於2021年5月14日,為反映青瓷數碼的境內股權架構,本公司9,530,575股普通股按每股面值0.00001美元獲配發及發行予九名境外普通股東。本公司4,739,938股可贖回可轉換優先股(「A系列優先股」)獲發行予A系列投資者。

於2021年5月26日,本公司1,152,488股可贖回可轉換優先股(「B系列優先股」)按每股面值0.00001美元配發及發行予B系列投資者。

1.2.2 收購經營受限制的青瓷數碼集團

於2021年5月10日，廈門青瓷互動科技有限公司(「外商獨資企業」)於中國註冊成立，作為青瓷香港有限公司的全資附屬公司。

於2021年5月26日，外商獨資企業與青瓷數碼及青瓷數碼的股東訂立一系列合約協議(統稱「合約安排」)。根據合約安排，外商獨資企業能有效控制經營受限制的青瓷數碼及其中國附屬公司(統稱「中國綜合聯屬實體」)之運營及融資決策，並獲得中國綜合聯屬實體產生的絕大部分經濟利益。因此，中國綜合聯屬實體作為本公司受控制結構實體處理且由本公司綜合入賬。

1.2.3 非限制及／或非禁止業務重組

作為重組的一部分，青瓷數碼集團將不受任何外國投資限制或禁止開展的業務轉讓予Qingci Holding。因此，於2021年5月11日，青瓷數碼轉讓香港青瓷數碼技術有限公司(「青瓷香港」)100%的股權予Qingci Holding，而青瓷香港成為Qingci Holding的全資附屬公司。

於完成重組後，本公司成為現時組成本集團公司的控股公司。

2 編製基準

綜合財務報表已根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製。綜合財務報表乃根據歷史成本常規編製，並因按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產重估而予以修訂，該等金融資產按公允價值列賬。

編製符合國際財務報告準則的綜合財務報表要求運用若干重要的會計估計。其亦要求管理層於應用本集團的會計政策過程中作出判斷。披露涉及較多判斷或較大複雜性的範疇，或當中的假設及估計對於綜合財務報表而言屬重大的範疇。

(a) 本集團採納的新訂及經修訂準則

本集團已於2021年1月1日開始的財政年度首次採納下列準則及修訂本：

國際財務報告準則第16號(修訂本)	COVID-19相關租金減免
國際財務報告準則第9號、國際會計準則第39號及國際財務報告準則第7號、國際財務報告準則第4號及國際財務報告準則第16號(修訂本)	利率基準改革

採納該等新訂及經修訂準則並無對本集團的綜合財務報表造成重大影響。

(b) 本集團管理層尚未採納的新準則及修訂本

本集團並未提早採用下列已頒佈及將於未來報告期生效且有關本集團的新訂準則、修訂本及現有準則詮釋。

		於下列日期或 之後開始的 會計期間生效
國際會計準則第16號(修訂本)	物業、機器及設備－作擬定用途前之 所得款項	2022年1月1日
國際財務報告準則第3號 (修訂本)	概念框架的提述	2022年1月1日
國際會計準則第37號(修訂本)	虧損性合約－履行合約之成本	2022年1月1日
年度改進	國際財務報告準則2018年至2020年的改進	2022年1月1日
國際會計準則第1號(修訂本)	負債分類為流動及非流動	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)	會計估計定義	2023年1月1日
國際會計準則第12號(修訂本)	單一交易產生的資產及負債的相關 遞延稅項	2023年1月1日
國際會計準則第28號(修訂本) 及國際財務報告準則第10號 (修訂本)	投資者與其聯營公司或合營公司之間之 資產出售或注資	待釐定

本集團已開始評估該等新訂或經修訂準則及修訂的影響。管理層預期，國際會計準則第1號(修訂本)「負債分類為流動或非流動」在2023年1月1日採納後，或會導致「可轉換可贖回優先股」自非流動負債重新分類至流動負債，原因為優先股東可隨時選擇將優先股轉換為普通股。除此之外，於其生效時，預期不會對本集團的財務表現及狀況造成重大影響。

3 分部資料及收入

本集團的業務活動具備單獨的財務資料，由主要經營決策者定期審閱及評估。主要經營決策者負責分配資源及評估經營分部的表現，由本公司作出戰略性決定的執行董事擔任。經過該評估，本公司董事認為本集團的業務以單一分部經營及管理，故並無就此呈列分部資料。

於2020年及2021年12月31日，本集團絕大部分非流動資產乃位於中國。

截至2020年及2021年12月31日止年度的收益如下：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
遊戲運營收入		
- 自主研發	790,938	1,082,298
- 獲授權	259,785	11,150
小計	<u>1,050,723</u>	<u>1,093,448</u>
遊戲授權收入	35,789	58,576
信息服務收入	19,304	74,896
總收入	<u>1,105,816</u>	<u>1,226,920</u>
收入成本	<u>(293,217)</u>	<u>(284,565)</u>
毛利	<u>812,599</u>	<u>942,355</u>
毛利率	73%	77%

截至2020年及2021年12月31日止年度，分別約人民幣134百萬元及人民幣55百萬元的收入乃來自五大單獨外部客戶。

截至2020年及2021年12月31日止年度，並無單獨客戶的個人收入超過本集團收入的10%。

下表載列本集團分別於截至2020年及2021年12月31日止年度按確認時間劃分的收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
服務隨時間轉移	560,065	593,945
服務於某一時間點轉移	545,751	632,975
	<u>1,105,816</u>	<u>1,226,920</u>

下表載列本集團分別於截至2020年及2021年12月31日止年度按地域劃分的遊戲運營收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
中國內地	1,062,197	1,178,903
中國內地以外(a)	43,619	48,017
總計	1,105,816	1,226,920

(a) 中國內地以外收入主要包括來自於香港、台灣及澳門當地版本運作的收入。

4 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
營銷及推廣開支	273,673	524,259
分銷渠道收取的佣金	204,461	243,710
僱員福利開支	145,732	226,319
上市開支(a)	45,805	-
遊戲開發商收取的佣金	40,919	2,430
帶寬及服務器託管費	21,862	16,022
外判技術服務	13,804	5,925
辦公開支	8,091	3,158
使用權資產折舊	5,004	2,218
專業服務費	3,487	2,670
核數師薪酬		
- 審計服務	3,200	-
- 非審計服務	200	-
稅項附加	2,882	3,764
支付渠道收取的佣金	2,364	5,397
租金開支及水電費	1,923	395
物業、廠房及設備折舊	1,387	367
以股份為基礎的薪酬(b)	-	56,017
金融資產減值虧損淨額	(140)	(364)
其他	773	134
總計	775,427	1,092,421

- (a) 截至2021年12月31日止年度，上市開支包括核數師薪酬人民幣8.02百萬元，其中人民幣6.96百萬元用於首次公開發售相關審計服務，及人民幣1.06百萬元用於首次公開發售相關非審計服務。
- (b) 於2020年2月，兩名高級管理層獲授予具業績條件及協定行使價並佔青瓷數碼股份8%的認購權。於2020年12月，該兩名高級管理層完成業績條件及透過其控股公司按協定行使價向青瓷數碼注資。於2020年2月至2020年12月期間，購股權於授出日期的公允價值獲確認為以股份為基礎的薪酬開支並入賬，金額約為人民幣22百萬元。

於2020年12月，一名高級管理層於簽署僱傭要約後按協定行使價獲授予青瓷數碼2%股份。該高級管理層於同月按協定行使價完成注資。因此，於2020年12月，授出日期的購股權公允價值獲確認為以股份為基礎的薪酬開支，金額約為人民幣34百萬元。

5 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	11,085	7,689
應收第三方及關聯方貸款的利息收入	-	2,627
按攤銷成本計量的金融資產利息收入	-	1,090
總計	11,085	11,406

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

6 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
外匯虧損淨額	7,165	24,712
向慈善機構捐款	2,587	2,254
來自按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資的股息分派	(8)	-
其他	(390)	105
總計	9,354	27,071

7 所得稅

開曼群島

根據開曼群島現行法律，於開曼群島註冊成立的本公司及其附屬公司毋須就收入或資本收益繳納稅項。此外，開曼群島並不就向股東支付的股息徵收預扣稅。

英屬處女群島

根據英屬處女群島現行法律，於英屬處女群島註冊成立的實體毋須就彼等收入或資本收益繳納稅項。

香港

就位於香港的營運作出的估計應課稅利潤而言，香港利得稅稅率為16.5%。

中國企業所得稅(「企業所得稅」)

企業所得稅撥備已根據本集團在中國註冊成立的實體的估計應課稅利潤作出並按照中國相關規定計算，並已計及可以獲得的退稅及減免等稅收優惠。截至2020年及2021年12月31日止年度，一般中國企業所得稅稅率為25%。

根據相關中國法律法規，若干附屬公司獲認定為「軟件企業」。彼等在抵銷過往年度產生的稅項虧損後，自首個盈利年度起兩年內免繳企業所得稅，其後三年按適用稅率減半繳納企業所得稅(「免稅期」)。

根據中國國家稅務總局頒佈自2018年起生效的相關法律法規，從事研發活動的企業在釐定當年應課稅利潤時，有權要求將其研發開支的175%列作可扣減稅項開支(「超額抵扣」)。截至2020年及2021年12月31日止年度，本集團已就自身實體所申索的超額抵扣作出最佳估計，以確定應課稅利潤。

中國預扣稅(「預扣稅」)

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就2008年1月1日之後獲得的利潤向外國投資者分派的股息一般須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港訂立的避免雙重徵稅協定安排的條件及要求，於若干情況相關的預扣稅率將自10%下調至5%。

由於本集團有意於重組後一直再投資青瓷數碼集團所得盈利以進一步擴張其於中國的業務，故其不擬於可預見未來向其直接外商控股實體宣派股息。因此，於各報告期末並無產生預扣稅遞延所得稅負債。截至2021年12月31日，本公司中國附屬公司擬用於一直再投資的累計未分配盈利為人民幣248百萬元。

截至2020年及2021年12月31日止年度，本集團的所得稅分析如下：

	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	4,988	8,756
遞延所得稅	(37,615)	821
所得稅(利益)／開支總額	(32,627)	9,577

本集團除所得稅前利潤稅項不同於截至2020年及2021年12月31日止年度採用25%稅率(即本集團主要附屬公司稅率)產生的理論金額。

差額分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
除所得稅前(虧損)／利潤	(401,265)	113,316
按中國內地25%的法定所得稅率計算的稅項	(100,316)	28,329
以下各項的稅務影響：		
不同司法權區適用不同稅率的影響	176,513	(1,061)
適用於附屬公司的優惠所得稅率	(108,448)	(92,081)
不可扣所得稅開支	440	13,635
向投資者發行的金融工具的虧損的稅務影響	13,482	800
超額抵扣研發開支	(15,874)	(16,985)
並無確認遞延所得稅資產的稅項虧損	246	25
並無確認遞延所得稅資產的暫時性差額淨額(a)	1,330	76,915
所得稅(利益)／開支總額	(32,627)	9,577

(a) 截至2020年12月31日止年度，本集團並無確認營銷及推廣開支人民幣307百萬元超過總收入的15%(可於將來扣稅)。

8 每股(虧損)／盈利

(a) 每股基本(虧損)／盈利

每股基本(虧損)／盈利按截至2020年及2021年12月31日止年度本公司普通股股東應佔(虧損)／利潤除以發行在外股份的加權平均數計算。

就計算每股基本及攤薄(虧損)／盈利而言，已假設重組中已發行的9,530,575股普通股自呈列期初已發行及分配，猶如本公司於當時已成立。就上述目的的普通股加權平均數已進行追溯調整。

或然可退還的可贖回股份不被視為發行在外，且不計入每股基本(虧損)/盈利的計算中。

	截至12月31日止年度	
	2021年	2020年
本公司普通股股東應佔(虧損)/利潤(人民幣千元)	(367,231)	103,739
發行在外普通股加權平均數	<u>384,309,042</u>	<u>9,530,575</u>
每股基本(虧損)/盈利(人民幣元)	<u>(0.96)</u>	<u>10.88</u>

(b) 每股攤薄(虧損)/盈利

每股攤薄(虧損)/盈利乃通過調整發行在外普通股加權平均數以假設轉換所有潛在攤薄普通股而計算得出。截至2021年12月31日止年度，本公司擁有可轉換可贖回優先股及首次公開發售的超額配股權。截至2021年12月31日止年度，呈列的每股攤薄虧損與每股基本虧損相同，原因為在計算每股攤薄虧損時計及潛在普通股將屬反攤薄。截至2020年12月31日止年度，概無已發行潛在攤薄普通股。

9 貿易應收款項

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
分銷渠道	38,646	80,000
遊戲發行商	9,087	34,936
信息服務客戶	<u>555</u>	<u>6,832</u>
	48,288	121,768
減：減值撥備	<u>(77)</u>	<u>(232)</u>
	<u>48,211</u>	<u>121,536</u>

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
第三方	39,299	86,832
關聯方	<u>8,989</u>	<u>34,936</u>
	48,288	121,768
減：減值撥備	<u>(77)</u>	<u>(232)</u>
	<u>48,211</u>	<u>121,536</u>

- (a) 分銷渠道及遊戲發行商及信息服務客戶通常於30至60日內結算款項。貿易應收款項的賬齡分析(基於各報告日期貿易應收款項總額的確認日期)如下：

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
3個月內	47,208	99,028
3個月至6個月	1,080	22,698
6個月至1年	-	42
1至2年	-	-
	<u>48,288</u>	<u>121,768</u>

10 股本及股份溢價

	股份數目 千股	股份面值 千美元	股份等額面值 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元
法定				
截至2021年1月1日	-	-	-	-
每股0.00001美元的普通股；				
2021年3月12日(註冊成立日期)	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
截至2021年12月31日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
已發行				
截至2021年1月1日	-	-	-	-
有關本集團重組的普通股發行(a)	9,530	-	1	2,313,575
轉換優先股至普通股(b)	5,893	-	-	2,093,797
資本化發行(c)	584,577	6	38	(38)
首次公開發售時發行普通股(d)	<u>85,000</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>743,919</u>
截至2021年12月31日	<u>685,000</u>	<u>7</u>	<u>44</u>	<u>5,151,253</u>

- (a) 於2021年5月14日，作為重組的一部分，本公司向境外控股公司(於該日由青瓷數碼普通股東實益擁有)配發及發行合共9,530,575股每股面值0.00001美元的普通股。重組完成後，青瓷數碼普通股的公允價值人民幣2,313百萬元相應地自資本儲備轉撥至股份溢價。
- (b) 於首次公開發售完成後，所有可轉換可贖回優先股均轉換為普通股。因此，可轉換可贖回優先股已終止確認並相應作為股本及股份溢價列賬。

- (c) 於2021年12月16日，本公司將本公司股份溢價賬進賬金額資本化，向首次公開發售日期前一日名列本公司股東名冊的股東按其當時所持本公司股權比例配發及發行合共584,576,999股每股面值0.00001美元入賬列為按面值繳足的普通股(「資本化發行」)。根據上述資本化發行配發及發行的普通股在各方面與當時已發行的普通股享有同等地位。
- (d) 於2021年12月16日，在於香港聯合交易所有限公司主板首次公開發售完成後，本公司按每股11.20港元發行85,000,000股新普通股，募集所得款項總額約952百萬港元(相當於人民幣776百萬元)。經扣除與股份發行直接相關的上市開支後，所得款項淨額約為912百萬港元(相當於人民幣744百萬元)。

11 貿易應付款項

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>5,745</u>	<u>13,329</u>

貿易應付款項主要涉及就服務器託管購買服務、廣告及應付遊戲開發商的收益分成。授予本集團的貿易應付款項信用期通常為30至90日。

貿易應付款項的賬齡分析(基於各報告日期貿易應付款項的確認日期)如下：

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
3個月內	5,602	12,291
3個月以上	<u>143</u>	<u>1,038</u>
	<u>5,745</u>	<u>13,329</u>

12 股息分派

	截至12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
股息分派	<u>180,000</u>	<u>90,000</u>

根據青瓷數碼於2020年12月舉行的股東大會決議案，股息人民幣90,000,000元獲批准並以現金支付予其當時股東。

根據青瓷數碼於2021年5月舉行的股東大會上的決議案，已批准並以現金向當時股東派付股息人民幣180,000,000元。

根據董事會於2022年3月24日舉行的會議上通過的決議案，已建議派發截至2021年12月31日止年度的末期股息每股股份15.2港仙，惟須待股東於本公司將於2022年6月6日舉行的本公司2021年股東週年大會上批准。建議末期股息合共為105百萬港元，並未於綜合財務報表中反映為應付股息。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

自本公司於2021年12月16日(「上市日期」)上市至本公告日期止期間，除本公司日期為2022年1月10日的公告所披露的根據部分行使超額配股權於2022年1月12日發行6,330,500股普通股外，本公司或其任何附屬公司概無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

報告期後事項

本集團於2021年12月31日後及截至本公告日期並無發生重大期後事項。

上市所得款項淨額用途

公司股份於2021年12月16日在聯交所上市。全球發售募集的所得款項淨額(計及行使部分超額配股權，並經扣除本公司就全球發售應付的包銷費用及佣金以及其他估計開支後)約為925.8百萬港元。

下表載列全球發售所得款項淨額的計劃用途及截至2021年12月31日的實際用途：

所得款項用途	全球發售 所得款項淨額 (計及行使部分 超額配股權後) (百萬港元)	截至2021年 12月31日 已動用金額 (百萬港元)	截至2021年 12月31日 未動用金額 (百萬港元)	悉數動用未動用金額 的預期時間表 ⁽¹⁾
擴大我們的遊戲產品組合及投資我們的遊戲研發能力及相關技術	324.0	—	324.0	2024年12月之前
拓展我們於海外市場的業務	231.4	—	231.4	2024年12月之前
加強我們在中國移動遊戲市場的遊戲發行及運營能力以及「青瓷」品牌和我們的IP的市場知名度	138.9	—	138.9	2024年12月之前
對移動遊戲產業鏈上下游公司進行戰略投資及收購	138.9	—	138.9	2024年12月之前
營運資金及一般企業用途	92.6	—	92.6	2023年12月之前
總計	<u>925.8</u>	<u>—</u>	<u>925.8</u>	

附註：

(1) 上文所披露動用未動用所得款項的預期時間表乃董事會根據於本公告日期的最新資料而作出的最佳估計。

遵守企業管治守則

本公司的企業管治常規以上市規則附錄十四中企業管治守則所載的原則及守則條文為基礎，且本公司已採納企業管治守則作為其自身的企業管治守則。

董事會認為，於上市日期至2021年12月31日，本公司已遵守企業管治守則所載的所有守則條文。

董事會將定期檢討及提升其企業管治常規，以確保本公司繼續符合企業管治守則的規定。

遵守董事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的標準守則作為其自身就其董事及相關僱員(可能掌握本公司內幕消息的人士)進行本公司證券交易的行為守則。本公司已向全體董事進行具體查詢，而彼等全部確認於上市日期至2021年12月31日期間已遵守標準守則。

公眾持股量的充足性

根據本公司可公開獲得的資料及就董事所知，於本公告日期，本公司維持上市規則規定的最低公眾持股量。

審核委員會

審核委員會(由全體獨立非執行董事組成)連同本集團核數師已審核本集團截至2021年12月31日止年度的業績，並已與管理層討論本集團採納的會計政策及常規，以及其內部控制及財務申報事項。

羅兵咸永道會計師事務所的工作範圍

本集團核數師羅兵咸永道會計師事務所就初步公告所載本集團截至2021年12月31日止年度的綜合財務狀況表、綜合全面收益表及其相關附註的數字與本集團本年度經審核綜合財務報表所載數字進行比較，結果為相符。羅兵咸永道會計師事務所就此進行的工作並無構成審計、檢討或其他鑑證工作，因此，核數師並無就本公告作出保證。

股東週年大會

本公司股東週年大會(「**2021股東週年大會**」)擬於2022年6月6日(星期一)舉行。2021股東週年大會通告將於2022年4月刊發於本公司網站(www.qcplay.com)及聯交所網站(www.hkexnews.hk)，並寄發予股東。

末期股息

董事會已建議派發截至2021年12月31日止年度的末期股息每股股份15.2港仙，合共105百萬港元。待股東於2021股東週年大會上批准後，擬派末期股息將於2022年7月29日或之前分派予於2022年6月16日(星期四)名列本公司股東名冊的股東。

暫停辦理股份過戶登記手續

有關2021股東週年大會

為確定股東出席2021股東週年大會並於會上投票的權利，本公司將自2022年5月31日(星期二)至2022年6月6日(星期一)(首尾兩日包括在內)暫停辦理股份過戶登記手續，期間不會辦理股份過戶登記手續。

為符合資格出席應屆2021股東週年大會並於會上投票，所有填妥的過戶表格連同有關股票必須於不遲於2022年5月30日(星期一)下午四時三十分提交至本公司香港證券登記分處香港中央證券登記有限公司(地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712至1716號舖)，以辦理登記手續。

有關末期股息

此外，為確定股東有權收取末期股息，本公司將自2022年6月14日(星期二)至2022年6月16日(星期四)(首尾兩日包括在內)暫停辦理股份過戶登記手續。

為符合資格收取末期股息，所有填妥的過戶表格連同有關股票必須於不遲於2022年6月13日(星期一)下午四時三十分提交至本公司香港證券登記分處香港中央證券登記有限公司(地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712至1716號舖)，以辦理登記手續。享有擬派末期股息資格的記錄日期為2022年6月16日(星期四)。

刊發年度業績公告及年報

本公告已於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.qcplay.com)刊發。截至2021年12月31日止年度的年報將於2022年4月寄發予股東，並於聯交所及本公司網站刊發。

釋義

於本公告中，除非文義另有所指，下列詞彙具有下文所載涵義：

「2021股東週年大會」	指	本公司將於2022年6月6日(星期一)舉行的應屆股東週年大會
「ARPPU」或「每名付費用戶平均收益」	指	每名付費用戶每月平均收益，計算方法為(i)就針對一個遊戲於特定期間的收益除以相關遊戲於該期間的MPU總數；或(ii)就針對於特定期間我們的遊戲總收益除以我們所有遊戲於該期間的MPU總數(如適用)
「審核委員會」	指	董事會審核委員會
「平均MAU」	指	計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MAU總數；或(ii)我們所有遊戲的MAU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算平均MAU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據
「平均MPU」	指	計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MPU；或(ii)我們所有遊戲的MPU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算平均MPU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據
「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的企業管治守則
「本公司」	指	青瓷游戏有限公司，於2021年3月12日在開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，其股份於聯交所上市
「董事」	指	本公司董事
「全球發售」	指	具有招股章程賦予該詞的涵義
「本集團」或「我們」	指	本公司及其不時的附屬公司
「港元」	指	香港法定貨幣港元
「香港」	指	中國香港特別行政區
「獨立第三方」	指	與本公司、其附屬公司的任何董事、主要行政人員或主要股東(定義見上市規則)或彼等各自的任何聯繫人概無關連(定義見上市規則)的任何個人或公司
「上市」	指	股份於2021年12月16日於聯交所主板上市
「上市日期」	指	2021年12月16日，即股份於聯交所主板上市之日期
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則
「主板」	指	聯交所主板
「MAU」	指	月活躍用戶，是指於特定曆月期間內活躍用戶數目

「標準守則」	指	上市規則附錄十所載《上市發行人董事進行證券交易的標準守則》
「MPU」	指	月付費用戶，是指於特定曆月期間內付費玩家的數目
「中國」	指	中華人民共和國，就本公告而言，不包括香港特別行政區、澳門特別行政區及台灣
「招股章程」	指	本公司就香港公開發售股份於2021年12月6日刊發的招股章程
「報告期」	指	自2021年1月1日起至2021年12月31日止十二個月
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「股東」	指	股份持有人
「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

致謝

本人謹代表董事會藉此機會，向股東及業務夥伴的繼續支持以及員工的奉獻及努力致以誠摯謝意。

承董事會命
青瓷游戏有限公司
執行董事
劉斯銘

香港，2022年3月24日

於本公告日期，董事會包括執行董事楊煦先生、黃智強先生、劉斯銘先生及曾祥碩先生；及獨立非執行董事張龍根先生、林誠光教授及方焯瑾女士。