

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2022年6月30日止六個月之 中期業績公告

青瓷游戏有限公司董事會欣然宣佈本集團截至2022年6月30日止六個月的未經審核綜合財務業績，連同截至2021年6月30日止六個月的比較數字，呈列如下。

本集團截至2022年6月30日止六個月的中期業績已由審核委員會及本公司獨立核數師羅兵咸永道會計師事務所根據國際審計及保證準則委員會刊發的《國際審閱準則第2410號》「實體的獨立核數師對中期財務資料的審閱」審閱。

財務摘要

| | 截至6月30日止六個月 | | 變動 (%) |
|---|----------------------------|---------------------------|----------------|
| | 2022年 (人民幣千元) (未經審核) | 2021年 (人民幣千元) (經審核) | |
| 收入 | 268,114 | 762,950 | (64.9) |
| 毛利 | 166,012 | 574,522 | (71.1) |
| 本公司權益持有人應佔虧損 | <u>(75,671)</u> | <u>(93,785)</u> | <u>(19.3)</u> |
| 非國際財務報告準則計量： 經調整(虧損)/利潤淨額 ⁽¹⁾ | <u>(86,872)</u> | <u>313,693</u> | <u>(127.7)</u> |

附註：

- (1) 我們將經調整(虧損)/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(「經調整項目」)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。相同的處理方法亦已應用於報告期的經調整虧損淨額，惟於報告期內並無產生經調整項目，故報告期內的經調整虧損淨額與按國際財務報告準則計量的虧損淨額相同。

關鍵運營資料

| | 截至6月30日止六個月 | | 變動 (%) |
|--------------------------|-------------|--------|-----------|
| | 2022年 | 2021年 | |
| 平均MAU(千人) ⁽¹⁾ | 2,348 | 3,064 | (23.4) |
| 平均MPU(千人) ⁽²⁾ | 284 | 575 | (50.6) |
| ARPPU(人民幣元) | 209 | 221 | (5.2) |
| 累計註冊玩家(千人) | 76,162 | 67,979 | 12.0 |

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

業務概覽

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。

報告期內，本集團貫徹研運一體模式，自研遊戲業務及遊戲發行業務實現穩步發展。截至2022年6月30日止六個月，本集團的收入較2021年同期減少，主要是由於中國內地《最強蝸牛》及《提燈與地下城》進入成熟期（詳情請參閱下文「財務回顧－收入」一節）。同時，本集團也持續拓展海外業務。自研遊戲方面，《最強蝸牛》於2022年6月份在日本地區順利發行，上線首周即獲得日本地區iOS免費遊戲排行榜及Google Play免費遊戲排行榜雙榜榜首，並登上日本地區iOS遊戲暢銷榜前十位，成績斐然。遊戲發行方面，《提燈與地下城》持續錄得穩定表現。截至2022年6月30日，本集團累計註冊玩家達7,616萬名，較去年年末增長約5.8%。2022年上半年，月均活躍用戶數達約235萬名，ARPPU達人民幣209元。此外，本集團的遊戲儲備也於近期獲得重要進展。本集團與中手遊進行合作，將在指定平台聯合發行手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》；本集團亦將發行一款結合了放置類玩法及美少女換裝元素的手遊《代號：Key》。預期上述遊戲的發行將助推本集團業務持續發展。

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2022年6月30日，我們擁有6款現有移動遊戲，涵蓋放置類遊戲、rogue-like RPG及其他RPG。

以下為我們的主要遊戲概述：

《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。其推出後一年內錄得流水超過人民幣18億元，截至2022年6月30日錄得累計流水約人民幣24億元，表現依然強勁。截至2022年6月30日，遊戲累計註冊玩家超過2,281萬人。2022年上半年，遊戲的平均MAU超過155.2萬人，平均MPU超過20.7萬人。《最強蝸牛》自推出以來至2022年6月30日的平均每周玩家留存率超過26.1%。

報告期內，《最強蝸牛》於2022年6月8日在日本地區順利發行，上線首周即獲得日本地區iOS免費遊戲排行榜及Google Play免費遊戲排行榜雙榜榜首，並登上日本地區iOS遊戲暢銷榜前十位。《最強蝸牛》日本區域上線2個月(2022年6月8日到2022年8月8日)，累計實現流水約人民幣6,750萬元。我們亦發佈了如「最強蝸牛二週年慶典——熊貓樂園」、「埃羅神域」等主要的遊戲版本更新，並與《喜羊羊與灰太狼》及《大鬧天宮》進行了聯動，進一步提升遊戲內容對玩家的吸引力。2022年上半年，遊戲產生收入共計約人民幣2.348億元。

《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。報告期內，我們發佈了「週年慶」、「伊空島幻境」等版本更新，也與《喜羊羊與灰太狼》及盼盼食品進行了聯動，持續為玩家提供豐富的遊戲內容。截至2022年6月30日，遊戲的累計註冊玩家達約490.5萬人。2022年上半年，遊戲實現平均MAU超過10.3萬人、平均MPU超過1.6萬人，另外，《提燈與地下城》自推出以來至2022年6月30日的平均每周玩家留存率為32.68%。2022年上半年，遊戲產生收入共計約人民幣0.186億元。

其他主要遊戲如《不思議迷宮》(2016年8月推出，我們自主開發的rogue-like RPG)、《阿瑞斯病毒》(2018年8月推出，我們引進授權的生存RPG)、《無盡大冒險》(2015年6月推出，我們自主開發並結合了放置類遊戲及Diablo-like冒險特色的經典遊戲)等也保持良好表現，為本集團持續貢獻穩定收入。

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玩家社群——青瓷鐵粉社群。通過青瓷社群，玩家可以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。

我們與青瓷鐵粉頻繁而密切互動，創造了一個良性循環，因為玩家社群的反饋有助我們開發並改進遊戲，從而吸引更多活躍玩家。此外，此互動進一步增強玩家粘性，並增加「青瓷」品牌的認知度。例如，於2022年5月，本集團代表青瓷玩家於中國大熊貓保護研究中心認養了一隻大熊貓，並經過玩家的投票將其命名為「青糍」，為本公司名稱「青瓷」的諧音，亦具有中華傳統文化特色。本集團標誌性遊戲《最強蝸牛》二週年版本也相應採用了熊貓元素作為主題。截至2022年6月30日，我們的遊戲已累積1,062萬名青瓷鐵粉，通過我們的官方賬號以及騰訊QQ、微信、TapTap及嗶哩嗶哩等社交媒體平台群組與我們聯繫，較去年年末增長0.9%。

未來展望

2022年上半年，本集團遊戲儲備獲得重要進展，包括順利推動《最強蝸牛》開拓日本市場，以及繼續打磨《使魔計劃》、《時光旅行社》等具有原創IP的全新精品遊戲。本集團近期更引進授權《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》等多款優質遊戲。展望未來，本集團將憑藉研運一體的強大競爭力，繼續豐富遊戲題材，擴展本集團的「青瓷宇宙」。

目前，本集團擁有13個移動遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括RPG、SLG及ACT RPG。

| 名稱 | 移動遊戲類型 | 來源 | 截至2022年6月30日的 | |
|---------------|----------------|------|---------------|--------|
| | | | 開發階段 | 預期上線時間 |
| 新仙劍奇俠傳之揮劍問情 | 互動式劇情卡牌 | 引進授權 | 遊戲製作、測試及優化 | 2022 |
| 代號：Key | 女性向放置類遊戲 | 引進授權 | 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 | 2023 |
| 時光旅行社 | Rogue-like RPG | 自研 | 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 |
| 阿瑞斯病毒2 | RPG | 引進授權 | 遊戲製作、測試及優化 | 2023 |
| 超喵星計劃(前稱：項目B) | 休閒遊戲 | 引進授權 | 遊戲製作、測試及優化 | 2023 |
| 項目E | SLG | 自研 | 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 |

現有遊戲方面，本集團將持續推進出海規劃，如本集團的標誌性遊戲《最強蝸牛》正在籌備泰國及北美地區的發行。該遊戲也在開發H5版本，讓玩家可以通過多樣的渠道、以更便捷的方式來體驗這款遊戲的魅力。

儲備自研遊戲方面，《使魔計劃》已進入正式發行前的付費測試調優階段，該遊戲為一款rogue-like RPG，遊戲採用經典的回合制戰鬥方式，玩家通過抽取和培養一系列使魔寵物，組成屬於自己的隊伍，在廣闊的異世界中探索層層關卡。另一重點產品《時光旅行社》也正在籌備於內地、港澳台等多個地區發行，兩款產品都繼承了本集團遊戲原有的創新設計、品類優勢及個性表達，並強化了社交屬性，預期會為玩家帶來耳目一新的體驗。《項目E》為一款致力為玩家提供沉浸式體驗的後啓示錄世界SLG遊戲，已逐步開始引入小範圍玩家進行測試調優，研發進度良好。

儲備引進授權遊戲方面，本集團將與中手遊聯合發行手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》。該遊戲源自名為《仙劍奇俠傳》的一系列遊戲，其知識產權（「IP」）具有影響力及商業價值。本集團還將發行一款結合了放置類玩法及美少女換裝元素的手遊《代號：Key》，目前正在進行測試中，並在籌備該款遊戲於港澳台地區的發行工作。

此外，《騎士沖呀》已於境內及海外完成多輪測試，本集團將根據版號獲批情況及測試情況進一步落實發行計劃。《超喵星計劃》（前稱：項目B）已經獲得版號，後續將逐步推進付費測試。其他主要引進授權遊戲如《刃心2》及熱門在營遊戲續作《阿瑞斯2》亦已完成最新一輪測試。本集團投資研發的手遊《三國演義：兵臨城下》亦已獲得版號，目前正在推進後續發行運營安排。

本集團將在推進現有授權遊戲的發行工作的同時，將進一步物色優質遊戲項目，以打造橫跨不同類型的多元化遊戲組合，並擴展本集團的「青瓷宇宙」，提升青瓷品牌在玩家心目中的影響力及本集團的市場知名度。

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2021年及2022年6月30日止六個月按業務類別劃分的收入明細。

| | 截至6月30日止六個月 | | | | 2022年 對比2021年 變動 % |
|--------|-----------------|--------------|----------------|-------|-----------------------------|
| | 2022年 | | 2021年 | | |
| | 人民幣千元 (未經審核) | % | 人民幣千元 (經審核) | % | |
| 遊戲運營收入 | | | | | |
| 自主開發 | 225,214 | 84.0 | 496,391 | 65.1 | (54.6) |
| 授權 | 23,069 | 8.6 | 233,242 | 30.6 | (90.1) |
| 小計 | 248,283 | 92.6 | 729,633 | 95.6 | (66.0) |
| 遊戲授權收入 | 14,992 | 5.6 | 18,930 | 2.5 | (20.8) |
| 信息服務收入 | 4,839 | 1.8 | 14,387 | 1.9 | (66.4) |
| 總收入 | 268,114 | 100.0 | 762,950 | 100.0 | (64.9) |

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入自2021年同期減少66.0%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣248.3百萬元。特別是：

- 我們來自自主開發遊戲的收入自2021年同期減少54.6%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣225.2百萬元，主要是由於中國內地《最強蝸牛》進入成熟期，收入有所回落。
- 我們來自獲授權遊戲的收入較2021年同期減少90.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣23.1百萬元，主要是由於《提燈與地下城》進入成熟期，收入有所回落。

遊戲授權收入

我們的遊戲授權收入自2021年同期減少20.8%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣15.0百萬元，主要由於中國內地《不思議迷宮》和港澳台地區《最強蝸牛》授權收入的減少。

信息服務收入

我們的信息服務收入自2021年同期減少66.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣4.8百萬元，主要由於遊戲內廣告觀看或者點擊量減少。

收入成本

我們的收入成本由截至2021年6月30日止六個月的人民幣188.4百萬元減少45.8%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣102.1百萬元。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2022年及2021年6月30日止六個月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6月30日止六個月 | | | | 2022年 對比2021年 變動(%) |
|-------------------|-----------------|--------------|----------------|--------------|---------------------------|
| | 2022年 | | 2021年 | | |
| | 人民幣千元 (未經審核) | % | 人民幣千元 (經審核) | % | |
| 分銷及支付渠道收取的 佣金 | 67,995 | 66.6 | 131,823 | 70.0 | (48.4) |
| 第三方遊戲開發商收取的 佣金 | 8,141 | 8.0 | 33,210 | 17.6 | (75.5) |
| 帶寬及服務器託管費 | 10,590 | 10.4 | 12,902 | 6.8 | (17.9) |
| 僱員福利開支 | 8,512 | 8.3 | 3,434 | 1.8 | 147.9 |
| 其他 | 6,864 | 6.7 | 7,059 | 3.8 | (2.8) |
| 總計 | 102,102 | 100.0 | 188,428 | 100.0 | (45.8) |

我們來自分銷及支付渠道收取的佣金的收入成本自2021年同期減少48.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣68.0百萬元，主要由於遊戲運營收入的回落導致支付給分銷平台的佣金減少。

我們來自第三方遊戲開發商收取的佣金的收入成本自2021年同期減少75.5%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣8.1百萬元，主要由於《提燈與地下城》進入成熟期，收入回落導致支付給第三方開發商的佣金減少。

我們的僱員福利開支的收入成本自2021年同期增加147.9%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣8.5百萬元，主要由於僱員人數及員工平均工資的增加。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2021年6月30日止六個月的人民幣574.5百萬元減少71.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣166.0百萬元。我們的毛利率由截至2021年6月30日止六個月的75%減少至截至2022年6月30日止六個月的62%，主要由於(i)中國內地《最強蝸牛》進入成熟期，本報告期估計的玩家生命週期較去年同期延長，由此導致確認的收入減少人民幣26百萬元；(ii)本報告期收入較去年同期下降64.9%，而本報告期內收入成本中的(1)僱員福利開支；(2)帶寬及伺服器託管費；及(3)其他三項固定開支較去年同期增加人民幣2.5百萬元；(iii)《最強蝸牛》於2022年6月8日在日本地區上線，遊戲在報告期內上線時間較短，產生的收益並未完全釋放，而對應的收入成本在報告期內已相應確認，進一步拉低了毛利率。

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)；(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2021年6月30日止六個月的人民幣245.1百萬元減少38.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣151.7百萬元，主要由於中國內地《最強蝸牛》及《提燈與地下城》進入成熟期，營銷及推廣開支減少，部分被《最強蝸牛》在日本地區上線產生的營銷及推廣開支增加所抵銷。

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2021年6月30日止六個月的人民幣18.0百萬元增加208.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣55.6百萬元，主要由於從事研發活動的僱員人數及員工平均工資的增加。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支主要包括(i)與支持人員有關的僱員福利開支；(ii)租賃的使用權資產折舊；(iii)上市開支；(iv)附加稅，包括增值稅附加及印花稅；(v)租金開支及水電費；及(vi)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2021年6月30日止六個月的人民幣28.7百萬元增加43.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣41.1百萬元，主要由於(i)與支持人員有關的僱員人數及員工平均工資的增加；和(ii)新增租賃相關的使用權資產和裝修費攤銷費用。

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，主要包括投資基金及理財產品。

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2021年6月30日止六個月的人民幣2.0百萬元增加472.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣11.2百萬元，主要由於投資基金帶來的公允價值收益增加。

其他收入

我們的其他收入主要包括補貼，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。

我們的其他收入由截至2021年6月30日止六個月的人民幣2.9百萬元，增加54.6%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣4.5百萬元，主要由於研發補助及政府補貼增加。

其他收益／(虧損)淨額

我們的其他收益／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。

我們的其他收益淨額由截至2021年6月30日止六個月的其他虧損淨額人民幣4.2百萬元增加203.8%至截至2022年6月30日止六個月的其他收益淨額人民幣4.3百萬元，扭虧為盈主要由於2022年上半年人民幣對美元貶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2021年6月30日止六個月的所得稅抵免人民幣9.5百萬元增加240.4%至截至2022年6月30日止六個月的所得稅開支人民幣13.4百萬元，主要由於：(1)一間盈利附屬公司的適用所得稅率提高。該附屬公司根據相關中國法律法規獲認定為「軟件企業」，其獲豁免企業所得稅兩年，其後三年的適用稅率減免50%；及(2)本集團並無進一步確認遞延稅項資產並於本期使用了過往確認的部分遞延稅項資產。

報告期內虧損

我們的報告期內虧損由截至2021年6月30日止六個月的虧損淨額人民幣93.8百萬元減少7.4%至截至2022年6月30日止六個月的虧損淨額人民幣86.9百萬元。本集團錄得報告期內虧損主要由於(i)標誌性遊戲進入成熟期，收入有所回落；(ii)《最強蝸牛》於2022年6月8日在日本地區上線，上線階段產生的集中營銷推廣支出較多，遊戲在報告期內上線時間較短，產生的收益暫時尚未完全抵補前述支出；(iii)持續為本集團遊戲儲備增加研發投入，包括增加從事研發活動的僱員人數及對應的員工福利開支；及(iv)上年同期導致虧損主要因素(1)可轉換可贖回優先股的公允價值變動；及(2)向投資者發行的金融工具，在本報告期已不存在，該等因素在上年同期造成的總虧損約人民幣392百萬元。

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未經審核綜合財務資料，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報告期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，但由於報告期內並無產生經調整項目，因此報告期內之經調整虧損淨額和國際財務報告準則下的虧損淨額金額相同。

| | 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) | (經審核) |
| 期內虧損 | (86,872) | (93,785) |
| 加： | | |
| 可轉換可贖回優先股的公允價值變動 | - | 338,380 |
| 向投資者發行的金融工具的虧損 | - | 53,928 |
| 上市相關開支 | - | 15,170 |
| 以股份為基礎的薪酬 | - | - |
| 經調整(虧損)/利潤淨額 | <u>(86,872)</u> | <u>313,693</u> |

本集團錄得截至2022年6月30日止六個月的經調整虧損淨額約人民幣86.9百萬元，而截至2021年6月30日止六個月的經調整利潤淨額為約人民幣313.7百萬元。由經調整利潤淨額轉為經調整虧損淨額的主要原因為(i)標誌性遊戲進入成熟期，收入有所回落；(ii)《最強蝸牛》於2022年6月8日在日本地區上線，上線階段產生的集中營銷推廣支出較多，遊戲在報告期內上線時間較短，產生的收益暫時尚未完全抵補前述支出；及(iii)持續為本集團遊戲儲備增加研發投入，包括增加從事研發活動的僱員人數及對應的員工福利開支。

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。

本集團的現金及現金等價物總額由截至2021年12月31日的人民幣1,168.1百萬元減少31.3%至截至2022年6月30日的人民幣802.6百萬元。現金及現金等價物總額於報告期內減少乃主要由於(i)使用全球發售所籌集的所得款項；及(ii)使用部分自有資金用於短期投資。

截至2022年6月30日，我們並無任何借款或未動用銀行融資。

截至2022年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣1,661.4百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣314.8百萬元。流動比率按流動資產總值除以流動負債總額計算。截至2022年及2021年6月30日，本集團的流動比率分別為527.7%及438.5%。

資產負債比率按負債總額除以資產總值計算。截至2022年及2021年6月30日，本集團的資產負債比率分別為17.5%及192.6%。

重大投資

截至2021年12月31日，本集團持有的投資基金及理財產品的公允價值約為人民幣355,313,000元，其中價值佔本集團截至2021年12月31日資產總值5%或以上的投資詳情如下：

| | |
|---------------------------|---|
| 投資基金名稱 | AP China美元貨幣基金－AP China靈活現金管理計劃（「AP China基金」） |
| 對手方名稱 | AP China Unicorn Fund SPC |
| 集團公司名稱 | 青瓷游戏有限公司（Qingci Games Inc.） |
| 收購日期 | 2021年11月26日 |
| 投資成本 | 20,000,000美元，相當於約人民幣127,514,000元 ⁽¹⁾ |
| 產品種類及投資範圍 | 貨幣市場基金，投資範圍包括現金、銀行存款、票據、國債等貨幣市場工具。 |
| 禁售期的屆滿日期 | 2022年1月7日 |
| 產品期限 | 無固定期限 |
| 截至2021年12月31日的公允價值 | 人民幣127,612,000元 ⁽¹⁾ |
| 佔本集團截至2021年12月31日資產總值的百分比 | 約6.8% |

附註：

(1) 根據匯率1.00美元：人民幣6.3757元計算得出。

2021年度，本公司於綜合損益及其他全面收益表錄得AP China基金的公允價值收益約人民幣98,000元。本公司於2022年3月24日悉數贖回AP China基金，並於截至2022年6月30日止六個月錄得收益人民幣329,000元。

AP China Unicorn Fund SPC (「**AP China**」) 為根據開曼群島法律註冊成立的封閉式獲豁免獨立投資組合有限公司，主要從事美元資產管理與投資。據本公司董事經作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，AP China 及其最終實益擁有人為獨立於本公司及其關聯人士的第三方。

本公司認購 AP China 基金以達到理財目的，提升自有資金使用效率，增加現金資產收益。

於2022年6月30日，本集團按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資由2021年末的約人民幣355.3百萬元增加109.7%至2022年6月末的約人民幣745.3百萬元。短期投資主要包括投資基金及理財產品等。該增加主要歸因於報告期內本集團為提升自有資金使用效率，進一步增加現金資產收益。截至2022年6月30日止六個月，本集團概無單一投資佔本集團資產總值的比例超過5%。

重大收購及出售

報告期內，本集團並無任何附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購或重大出售。

資產質押

截至2022年6月30日，我們並無質押任何資產。

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7.7百萬元，而截至2021年6月30日止六個月的資本開支總額約為人民幣4.0百萬元。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2022年6月30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2022年6月30日止六個月，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2022年6月30日，我們有538名全職僱員。絕大部分僱員位於中國，15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。

簡明綜合全面虧損表

| | 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 (經審核) |
| 收入 | 4 | 268,114 | 762,950 |
| 收入成本 | 5 | (102,102) | (188,428) |
| 毛利 | | 166,012 | 574,522 |
| 銷售及營銷開支 | 5 | (151,748) | (245,071) |
| 研發開支 | 5 | (55,639) | (18,043) |
| 一般及行政開支 | 5 | (41,112) | (28,666) |
| 金融資產減值虧損淨額 | 5 | (103) | 71 |
| 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 | | 11,225 | 1,962 |
| 其他收入 | 6 | 4,510 | 2,917 |
| 其他收益／(虧損)淨額 | 7 | 4,317 | (4,157) |
| 經營利潤 | | (62,538) | 283,535 |
| 財務收入 | | 2,231 | 697 |
| 財務成本 | | (1,033) | (283) |
| 財務收入淨額 | | 1,198 | 414 |
| 可轉換可贖回優先股的公允價值變動 | | - | (338,380) |
| 應佔採用權益法列賬的投資業績 | | 135 | 5,046 |
| 以權益法入賬之投資之減值虧損 | | (12,294) | - |
| 向投資者發行的金融工具的虧損 | | - | (53,928) |
| 除所得稅前虧損 | | (73,499) | (103,313) |
| 所得稅(開支)／利益 | 8 | (13,373) | 9,528 |
| 期內虧損 | | (86,872) | (93,785) |

| | 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 (經審核) |
| 附註 | | |
| 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 | 56,800 | 1,604 |
| - 因自身信貸風險導致的可轉換可贖回優先股 的公允價值變動 | - | (986) |
| 期內全面虧損總額 | <u>(30,072)</u> | <u>(93,167)</u> |
| 以下人士應佔期內虧損： | | |
| 本公司權益持有人 | (75,671) | (93,785) |
| 非控股權益 | <u>(11,201)</u> | - |
| | <u>(86,872)</u> | <u>(93,785)</u> |
| 以下人士應佔期內全面虧損總額： | | |
| 本公司權益持有人 | (18,538) | (93,167) |
| 非控股權益 | <u>(11,534)</u> | - |
| | <u>(30,072)</u> | <u>(93,167)</u> |
| 本公司權益持有人應佔期內利潤的每股虧損 每股基本及攤薄虧損(人民幣元) | 9 <u>(0.11)</u> | <u>(9.84)</u> |

簡明綜合財務狀況表

| | | 截至2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核) | 截至2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核) |
|----------------------|----|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 資產 | | | |
| 非流動資產 | | | |
| 物業、廠房及設備 | | 13,784 | 8,446 |
| 使用權資產 | | 30,828 | 32,063 |
| 遞延稅項資產 | | 37,925 | 40,175 |
| 以權益法入賬之投資 | | 23,010 | 29,169 |
| 按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資 | | 142,815 | 136,252 |
| 預付款項、按金及其他資產 | | 8,810 | 6,915 |
| | | <u>257,172</u> | <u>253,020</u> |
| 流動資產 | | | |
| 貿易應收款項 | 10 | 67,864 | 48,211 |
| 存貨 | | 125 | 279 |
| 預付款項及其他資產 | | 35,258 | 44,004 |
| 按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資 | | 748,598 | 355,313 |
| 受限制現金 | | 6,983 | — |
| 現金及現金等價物 | | 802,584 | 1,168,076 |
| | | <u>1,661,412</u> | <u>1,615,883</u> |
| | | <u><u>1,918,584</u></u> | <u><u>1,868,903</u></u> |

| | | 截至2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核) | 截至2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核) |
|----------------------|----|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 權益 | | | |
| 股本 | 11 | 44 | 44 |
| 股份溢價 | 11 | 5,117,821 | 5,151,253 |
| 其他儲備 | | (2,975,422) | (3,032,555) |
| 累計赤字 | | (548,271) | (472,600) |
| 本公司權益持有人應佔權益 | | 1,594,172 | 1,646,142 |
| 非控股權益 | | (11,341) | 193 |
| 權益總額 | | 1,582,831 | 1,646,335 |
| 負債 | | | |
| 非流動負債 | | | |
| 租賃負債 | | 20,912 | 22,735 |
| | | 20,912 | 22,735 |
| 流動負債 | | | |
| 貿易應付款項 | 12 | 61,233 | 5,745 |
| 其他應付款項及應計費用 | | 143,017 | 103,346 |
| 按公允價值計量且其變動計入損益的短期負債 | | 3,344 | — |
| 合約負債 | | 88,470 | 74,918 |
| 即期所得稅負債 | | 8,073 | 5,997 |
| 租賃負債 | | 10,704 | 9,827 |
| | | 314,841 | 199,833 |
| 負債總額 | | 335,753 | 222,568 |
| 權益及負債總額 | | 1,918,584 | 1,868,903 |

中期財務資料附註

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。

截至2022年6月30日止六個月的簡明綜合財務報表(「中期財務資料」)乃以人民幣(「人民幣」)呈列,除非另有指明外,所有價值均四捨五入至最接近的千元(人民幣千元)。

2 編製基準

中期財務資料已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。

中期財務資料應與本公司日期為2022年3月24日的2021年年報(「2021年財務報表」)所載根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製的本集團截至2021年12月31日止年度的年度綜合財務報表一併閱讀。

3 重大會計政策

(a) 本集團採納的新訂及經修訂準則

本集團已採納下列與本集團運營相關並於2022年1月1日或之後開始的財政年度強制生效的新訂及經修訂準則:

| | |
|------------------|------------------------|
| 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 |
| 國際財務報告準則第3號(修訂本) | 概念框架的提述 |
| 國際會計準則第37號(修訂本) | 虧損性合約-履行合約之成本 |
| 年度改進 | 國際財務報告準則2018年至2020年的改進 |

採納該等新訂及經修訂準則並無對本集團的簡明綜合財務報表造成重大影響。

(b) 已頒佈但尚未生效的新訂準則及準則修訂本

多項新訂準則及準則修訂本於2022年1月1日開始的財政年度尚未生效,且本集團在編製中期財務資料時並無提早採納。根據管理層所進行的初步評估,預期該等新訂準則及準則修訂本對中期財務資料概無重大影響。

4 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2022年6月30日及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2022年及2021年6月30日止六個月的收益如下：

| | 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 (經審核) |
| 遊戲運營收入 | | |
| - 自主研發 | 225,214 | 496,391 |
| - 獲授權 | 23,069 | 233,242 |
| 小計 | 248,283 | 729,633 |
| 遊戲授權收入 | 14,992 | 18,930 |
| 信息服務收入 | 4,839 | 14,387 |
| 總收入 | 268,114 | 762,950 |
| 收入成本 | (102,102) | (188,428) |
| 毛利 | 166,012 | 574,522 |
| 毛利率 | 62% | 75% |

截至2022年及2021年6月30日止六個月，分別約人民幣18百萬元及人民幣34百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2022年及2021年6月30日止六個月，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2022年及2021年6月30日止六個月按確認時間劃分的收入明細：

| | 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 (經審核) |
| 服務隨時間轉移 | 119,905 | 389,478 |
| 服務於某一時間點轉移 | 148,209 | 373,472 |
| | 268,114 | 762,950 |

下表載列本集團分別於截至2022年及2021年6月30日止六個月按地域劃分的遊戲運營收入明細：

| | 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 (經審核) |
| 中國內地 | 233,522 | 742,945 |
| 中國內地以外(a) | 34,592 | 20,005 |
| 總計 | 268,114 | 762,950 |

(a) 中國內地以外收入主要包括來自於日本、香港、澳門及台灣省當地版本運作的收入。

5 按性質劃分的開支

| | 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 (經審核) |
| 營銷及推廣開支 | 118,313 | 233,170 |
| 僱員福利開支 | 113,966 | 36,074 |
| 分銷渠道收取的佣金 | 67,396 | 130,170 |
| 帶寬及服務器託管費 | 10,590 | 12,902 |
| 遊戲開發商收取的佣金 | 8,141 | 33,210 |
| 外判技術服務 | 7,454 | 6,508 |
| 專業服務費 | 6,215 | 1,161 |
| 使用權資產折舊 | 5,370 | 1,732 |
| 辦公開支 | 4,305 | 4,953 |
| 物業、廠房及設備折舊 | 2,290 | 462 |
| 核數師薪酬 | | |
| - 審計服務 | 1,800 | - |
| - 非審計服務 | 120 | - |
| 稅項附加 | 1,263 | 2,275 |
| 租金開支及水電費 | 1,260 | 348 |
| 支付渠道收取的佣金 | 599 | 1,653 |
| 金融資產減值虧損淨額 | 103 | (71) |
| 上市開支 | - | 15,170 |
| 其他 | 1,519 | 420 |
| 總計 | 350,704 | 480,137 |

6 其他收入

| | 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 (經審核) |
| 政府補助 | 4,510 | 2,797 |
| 商業銀行發行的理財產品的投資回報 | — | 120 |
| 總計 | <u>4,510</u> | <u>2,917</u> |

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

7 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 (經審核) |
| 外匯收益／(虧損)淨額 | 6,857 | (4,005) |
| 向慈善機構捐款 | (2,433) | (187) |
| 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 | (107) | 27 |
| 總計 | <u>4,317</u> | <u>(4,157)</u> |

8 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2022年及2021年6月30日止六個月，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2022年及2021年6月30日止六個月，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2022年6月30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238百萬元。

| | 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 (經審核) |
| 當期所得稅 | 10,751 | 4,553 |
| 遞延所得稅 | 2,622 | (14,081) |
| 所得稅開支／(利益)總額 | <u>13,373</u> | <u>(9,528)</u> |

所得稅開支／(利益)乃根據管理層對適用於整個財政年度的所得稅稅率的最佳認知予以確認。

| | 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 (經審核) |
| 除所得稅前虧損 | (73,499) | (103,313) |
| 按中國內地25%的法定所得稅率計算的稅項 | (18,375) | (25,828) |
| 以下各項的稅務影響： | | |
| 不同司法權區適用不同稅率的影響 | 6,446 | 87,495 |
| 適用於附屬公司的優惠所得稅率 | (10,197) | (85,624) |
| 不可扣所得稅開支 | 231 | 1,041 |
| 向投資者發行的金融工具的虧損的稅務影響 | - | 6,741 |
| 超額抵扣研發開支 | (2,763) | (2,590) |
| 並無確認遞延所得稅資產的稅項虧損 | 33,766 | 5 |
| 並無確認遞延所得稅資產的暫時性差額淨額 | 4,265 | 9,232 |
| | <u>13,373</u> | <u>(9,528)</u> |
| 所得稅開支／(利益)總額 | <u>13,373</u> | <u>(9,528)</u> |

9 每股虧損

(a) 每股基本虧損

每股基本虧損按截至2022年及2021年6月30日止六個月本公司普通股股東應佔虧損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的計算中。

| | 截至6月30日止六個月 | |
|---------------------|--------------------|------------------|
| | 2022年 (未經審核) | 2021年 (經審核) |
| 本公司普通股股東應佔虧損(人民幣千元) | (75,671) | (93,785) |
| 發行在外普通股加權平均數 | <u>690,980,749</u> | <u>9,530,575</u> |
| 每股基本虧損(人民幣元) | <u>(0.11)</u> | <u>(9.84)</u> |

(b) 每股攤薄虧損

每股攤薄虧損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6月30日止六個月，本公司擁有具備潛在普通股的可轉換可贖回優先股。截至2022年6月30日止六個月，本公司擁有首次公開發售的超額配股權為潛在普通股。截至2022年及2021年6月30日止六個月，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。

10 貿易應收款項

| | 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) |
|--------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 分銷渠道 | 55,584 | 38,646 |
| 遊戲發行商 | 9,649 | 9,087 |
| 信息服務客戶 | 2,801 | 555 |
| | <u>68,034</u> | <u>48,288</u> |
| 減：減值撥備 | (170) | (77) |
| | <u>67,864</u> | <u>48,211</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 | 61,332 | 47,208 |
| 3個月至6個月 | 6,674 | 1,080 |
| 6個月至1年 | 28 | — |
| 1至2年 | — | — |
| | <u>68,034</u> | <u>48,288</u> |

11 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 | | | | |
| 於2022年6月30日及 2021年12月31日 | 5,000,000 | 50 | - | - |
| 已發行(經審核) | | | | |
| 於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 |
| 於2021年6月30日 | 9,530 | - | 1 | 2,313,575 |
| 已發行(未經審核) | | | | |
| 於2022年1月1日 | 685,000 | 7 | 44 | 5,151,253 |
| 首次公開發售後超額配股發行普通股(b) | 6,331 | - | - | 55,888 |
| 向股東分派股息(附註13) | - | - | - | (89,320) |
| 於2022年6月30日 | 691,331 | 7 | 44 | 5,117,821 |

(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2022年1月12日，於部分行使可於首次公開發售後行使的超額配股權後，本公司按每股股份11.20港元發行6,330,500股新普通股，籌得所得款項總額約71百萬港元(相當於人民幣58百萬元)。扣除與股份發行直接相關的上市開支後，所得款項淨額約人民幣68百萬元(相當於人民幣56百萬元)。

12 貿易應付款項

| | 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) |
|--------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 貿易應付款項 | <u>61,233</u> | <u>5,745</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 | 60,249 | 5,602 |
| 3個月以上 | <u>984</u> | <u>143</u> |
| | <u>61,233</u> | <u>5,745</u> |

13 股息分派

| | 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) |
|------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 股息分派 | <u>89,320</u> | <u>180,000</u> |

截至2021年12月31日止年度的末期股息為每股15.2港仙，合計為105,082,236港元(相當於約人民幣89,319,901元)，已於2022年6月6日舉行股公司股東大會上批准並已於2022年7月29日派付。

根據青瓷數碼於2021年5月召開的股東大會，股息人民幣180,000,000元已獲當時股東批准並以現金派付。

其他資料

中期股息

董事會並不建議派發截至2022年6月30日止六個月之中期股息。

購買、出售或贖回本公司上市證券

自本公司於上市日期上市至本公告日期止期間，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2022年6月30日後及直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

本公司股份於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(計及部分行使超額配股權，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2022年6月30日的實際用途：

| 所得款項用途 | 全球發售所得 款項淨額(計及 部分行使超額 配股權後) (百萬港元) | 截至2022年 6月30日 已動用金額 (百萬港元) | 截至2022年 6月30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 | 28.2 | 295.8 | 2024年12月之前 |
| 拓展我們於海外市場的業務 | 231.4 | 66.7 | 164.7 | 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 | 36.7 | 102.2 | 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 | 9.8 | 129.1 | 2024年12月之前 |
| 營運資金及一般企業用途 | 92.6 | 84.0 | 8.6 | 2022年12月之前 |
| 總計 | <u>925.8</u> | <u>225.4</u> | <u>700.4</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，於報告期內，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，而彼等全部確認於截至2022年6月30日止六個月及直至本公告日期已遵守標準守則。

審核委員會

本公司已根據上市規則第3.21條及企業管治守則成立審核委員會，並書面訂明其職權範圍。審核委員會由三名獨立非執行董事，即張龍根先生(主席)、林誠光教授及方焯瑾女士組成。張龍根先生具備上市規則第3.10(2)條規定的適當專業資格、會計及財務管理專長。

審核委員會連同本集團核數師羅兵咸永道會計師事務所已審閱本集團截至2022年6月30日止六個月的未經審核中期財務資料，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已審閱本公告所載本集團截至2022年6月30日止六個月的未經審核中期財務資料及其相關附註的數字。

刊發中期業績公告及中報

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2022年6月30日止六月個的中報將適時寄發予股東，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：

| | | |
|--------------------------|---|---|
| 「ACT」 | 指 | 動作類遊戲 |
| 「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 |

| | | |
|------------|---|--|
| 「中手遊」 | 指 | 中手遊科技集團有限公司，於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(股份代號：0302) |
| 「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 |
| 「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」或「中國內地」 | 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 |
| 「R&D」 | 指 | 研究及開發 |
| 「報告期」 | 指 | 自2022年1月1日起至2022年6月30日止六個月 |
| 「人民幣」 | 指 | 中國法定貨幣人民幣 |
| 「RPG」 | 指 | 角色扮演類遊戲 |
| 「股東」 | 指 | 股份持有人 |
| 「股份」 | 指 | 本公司股本中每股面值0.00001美元的普通股 |
| 「SLG」 | 指 | 策略類遊戲 |
| 「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8月23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、林誠光教授及方煒瑾女士。