

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)

有關截至2022年12月31日止年度 之財務資料的盈利最新情況

本公告乃由青瓷游戏有限公司(「本公司」，連同其附屬公司「本集團」)根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則(「上市規則」)第13.09(2)條及香港法例第571章《證券及期貨條例》第XIVA部內幕消息條文(定義見上市規則)而作出。

根據對本集團截至2022年12月31日止年度(「報告期間」)之未經審核管理賬目之初步審閱及本公司董事會(「董事會」)當前可得之資料，董事會謹此告知本公司股東(「股東」)、投資者及有意投資者，本集團預期將錄得：

- (1) 報告期間之收入介乎約人民幣620.0百萬元至人民幣640.0百萬元，而截至2021年12月31日止年度的收入約人民幣1,105.8百萬元。預計經調整利潤淨額介乎約人民幣46.0百萬元至人民幣76.0百萬元，而截至2021年12月31日止年度的經調整利潤淨額約人民幣442.1百萬元。預計收入及經調整利潤淨額減少乃主要由於(i)標誌性遊戲進入成熟期，收入有所回落；(ii)於報告期間使用了過往年度確認的部分遞延稅項資產，及一間盈利附屬公司適用的所得稅率提高(由0%提高至15%)，導致所得稅開支增加；及(iii)持續為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。

- (2) 在採用國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)的基礎上，本公司於報告期間錄得利潤淨額介乎約人民幣45.0百萬元至人民幣75.0百萬元，而截至2021年12月31日止年度之虧損淨額約人民幣368.6百萬元，由虧損轉為盈利。上年同期導致虧損主要因素(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，在報告期間內已不存在，該等兩項在上年同期合計產生虧損約人民幣745.0百萬元。

茲提述本公司日期為2021年12月6日有關本公司股份於聯交所主板上市(「上市」)之招股章程(「招股章程」)。誠如招股章程所披露，截至2020年12月31日止三個年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月各自之經調整利潤淨額按加回若干會計項目(即以股份為基礎的薪酬、向投資者發行的金融工具的虧損、可轉換可贖回優先股的公允價值變動及上市開支，統稱為「經調整項目」)得出。報告期間的經調整利潤淨額亦採用相同的處理方式。於報告期間的以股份為基礎的薪酬開支屬一次性及非經常性，且對我們的經營業績並無指標性意義。於報告期間，有關此筆以股份為基礎的薪酬開支的虧損約為人民幣1.0百萬元。

儘管本集團報告期間收入及經調整利潤淨額較2021年度有所下降，2022年上半年錄得虧損約人民幣86.9百萬元，但(i)隨著《最強蝸牛》日本區域於2022年6月上線，收入在下半年度逐漸釋放，截至2022年10月，日本區域總流水額已突破人民幣一億元；及(ii)配合《最強蝸牛》內地部分及《提燈與地下城》等現有遊戲的多個版本迭代、IP聯動等活動，有效的長線運營促進本集團獲得穩定收入，2022年下半年度實現經調整利潤淨額約人民幣132.9百萬元至人民幣162.9百萬元。

董事會認為，報告期間內，本集團持續提升核心競爭力，一方面深化研運一體模式，為多款自研及引進授權遊戲的發行做了充分的準備；另一方面本集團持續推進全球業務佈局，自研遊戲《最強蝸牛》2022年6月於日本地區發行，2023年1月於泰國地區發行(在泰國亦稱為《Super Snail》)，在兩地遊戲排行榜上均取得佳績。董事會相信多款新遊戲在2023年的上線計劃將有力推動本集團的業務發展。

本公司正在落實本集團於報告期間的年度業績。本公告所載之資料僅為董事會根據本集團報告期間之未經審核綜合管理賬目以及董事會當前可得資料之初步評估，尚未經本公司審核委員會及／或獨立核數師審閱。因此，本集團於報告期間之實際業績或有別於本公告所披露之資料。股東、本公司投資者及有意投資者謹請參閱本集團報告期間之年度業績公告所載詳情，該業績公告預期將於2023年3月末刊發。

股東、本公司投資者及有意投資者於買賣本公司證券前務請審慎行事。

承董事會命
青瓷游戏有限公司
執行董事
劉斯銘

香港，2023年3月2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。