

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2022年12月31日止年度的經審核綜合全年業績，連同截至2021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 (%)
	2022年 (人民幣千元)	2021年 (人民幣千元)	
收入	630,367	1,105,816	(43)
毛利	422,087	812,599	(48)
利潤／(虧損)淨額	45,656	(368,638)	(112)
本公司權益持有人應佔利潤／(虧損)	<u>50,283</u>	<u>(367,231)</u>	<u>(114)</u>
非國際財務報告準則計量：			
經調整利潤淨額 ⁽¹⁾	46,175	422,147	(89)
經調整本公司權益持有人應佔利潤	<u>50,698</u>	<u>423,554</u>	<u>(88)</u>

附註：

- (1) 我們將經調整利潤淨額及經調整本公司權益持有人應佔利潤分別定義為期內利潤／(虧損)淨額及本公司權益持有人應佔利潤／(虧損)，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。

關鍵運營資料

	截至12月31日止年度		變動 (%)
	2022年	2021年	
平均MAU(千人) ⁽¹⁾	1,596	2,542	(37)
平均MPU(千人) ⁽²⁾	214	440	(51)
ARPPU(人民幣元)	262	224	17
累計註冊玩家(千人)	79,013	71,960	10

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，本集團持續提升核心競爭力，一方面深化研運一體模式，自研遊戲及遊戲發行業務取得長足進展；另一方面持續推進全球業務佈局。自研遊戲方面，本集團繼續部署現有遊戲出海規劃，推動《最強蝸牛》2022年6月於日本地區順利發行，上線首週即獲得日本地區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；亦為遊戲在泰國及北美地區(當地版本名為《Super Snail》)的上線做了充分的籌備。遊戲發行方面，本集團遊戲儲備獲得重要進展，達成多項合作，如(i)與中手遊將在指定平台聯合發行劇情卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》；及(ii)將發行少女風手遊《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》(又名《庫洛魔法使：回憶鑰匙》)，進一步豐富本集團的遊戲組合。儘管本集團收入及經調整淨利潤較2022年同期減少(詳情請參閱下文「財務回顧」一節)，但隨著《最強蝸牛》日本區域收入在下半年度逐漸釋放，以及有效的長線運營，2022年下半年度經調整本公司權益持有人應佔利潤約人民幣1.26億元，扭轉中期虧損(2022年上半年錄得經調整本公司權益持有人應佔虧損約人民幣75.7百萬元)，2022全年錄得經調整本公司權益持有人應佔利潤約人民幣50.7百萬元。報告期內，本集團收入達約人民幣6.3億元，累計註冊玩家超過79百萬名，較去年同比增長9.80%；月平均活躍用戶數約為1.6百萬名，ARPPU達人民幣262元。

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。截至2022年12月31日，遊戲境內及境外錄得累計流水約人民幣27.5億元，遊戲累計註冊玩家超過23.5百萬人。截至2022年12月31日止年度，遊戲的平均MAU超過86.1萬人，平均MPU超過14.6萬人。《最強蝸牛》自推出以來至2022年12月31日的平均每週玩家留存率超過25.83%，本集團對遊戲的長線運營能力可見一斑。

報告期內，《最強蝸牛》於2022年6月8日在日本地區順利發行，上線首週即獲得日本地區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，截至2022年12月31日止於日本地區實現流水約人民幣1.36億元。境內部分，遊戲發佈了如「最強蝸牛二週年慶典——熊貓樂園」、「源獸崛起」、「烹飪王」等新玩法，並與中國航天、《寶蓮燈》、《大鬧天宮》等IP進行聯動。報告期內，遊戲境內及境外產生收入共計約人民幣5.75億元。

《**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」、「夏日慶典」、「巨人山谷」等版本更新。截至2022年12月31日，錄得累計流水約人民幣2.96億元，遊戲的累計註冊玩家超過4.9百萬人。截至2022年12月31日止年度，遊戲實現平均MAU超過7.62萬人、平均MPU超過1.12萬人，另外，《提燈與地下城》自推出以來至2022年12月31日的平均每週玩家留存率為32.20%。報告期內，遊戲產生收入共計約人民幣26.1百萬元。

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)等也持續本集團貢獻穩定收入，報告期內分別產生收入約人民幣13.8百萬元、8.3百萬元及2.2百萬元。

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的遊戲內虛擬道具。

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。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。我們亦在打造「青宇」平台，該平台具有基本的遊戲功能，內有客服系統、直播系統、遊戲主題的小說及視頻、以及實物兌換系統。該平台未來將接入多款青瓷自研及發行的遊戲，供不同遊戲的玩家在此平台上進行社交及互動，從而進一步增強玩家粘性及「青瓷」品牌的認知度。截至2022年12月31日，我們的遊戲已累積1062.64萬名青瓷鐵粉，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0.91%。

未來展望

展望未來，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，本集團擁有12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2022年 12月31日的 開發階段	預期上線 時間
時光旅行社	Rogue-like RPG	自研	遊戲製作、測試 及優化	2023
新仙劍奇俠傳之 揮劍問情	劇情卡牌手遊	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2023
魔卡少女櫻： 回憶鑰匙 (前稱：代號Key)	女性向休閒遊戲	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
騎士沖呀	ACT RPG	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2023
超喵星計劃	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	遊戲製作、測試 及優化	2024
阿瑞斯病毒2	RPG	引進授權	遊戲製作、測試 及優化	2024
項目E	SLG	自研	試玩版製作	2024
項目MN	模擬經營	引進授權	試玩版製作	2025
項目36Z	模擬經營	引進授權	試玩版製作	2025
項目V	放置類遊戲	引進授權	試玩版製作	2025

註：報告期內，本集團根據儲備遊戲項目進展進行了資源配比優化，《項目A》與《項目C》進度暫緩。截至2023年3月10日，新增兩款引進授權遊戲《項目36Z》及《項目V》。

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》，繼日本地區之外，已於2023年1月29日在泰國地區發行，登上泰國地區免費遊戲排行榜榜首，最高登上暢銷榜第五位。該遊戲亦已在北美地區開始測試，將於年內上線。此外，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，預計本年度內上線。

自研遊戲方面，《使魔計劃》已於2023年1月4日開服，2個月(2023年1月4日至2023年3月4日)累計實現流水約人民幣25.5百萬元。該遊戲由集團經典自研遊戲《無盡大冒險》製作團隊原班人馬打造，為一款策略卡牌對戰遊戲，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，搭配精選屬性的裝備，同時結識志同道合的朋友組成遊戲公會，在遊戲中探索廣闊異世界中的層層關卡。另一款自研遊戲《時光旅行社》正在籌備開啟新一輪付費測試，預計將於年內正式上線。該遊戲結合Rouge-like RPG、卡牌及自走棋玩法，是一款原創世界觀無限流策略遊戲，玩家可以扮演「時光旅行社」的開拓者，前往時空交錯的過去、現在、未來、虛擬、現實中探索旅行，是本集團遊戲儲備的重點產品之一。《項目E》是一款致力為玩家帶來沉浸式體驗的後啟示錄世界SLG遊戲，目前處於試玩版本反覆迭代階段，力求為玩家帶來體驗升級。

引進授權遊戲方面，本集團與中手遊將在指定平台聯合發行劇情卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》。該遊戲高清複刻重現經典單機劇情，打造高還原性的仙劍體驗，計劃於2023年上半年推出。本集團將發行《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》(又名《庫洛魔法使：回憶鑰匙》，前稱《代號Key》)，該遊戲為《庫洛魔法使：透明牌篇》動畫正版授權少女風手遊。遊戲以Q版小櫻線上盲盒為特色，主打收集、養成等玩法，遊戲更內置AR系統。該遊戲目前已完成數輪測試，並於2023年3月獲得版號，目前正在規劃後續上線安排。截至2023年3月10日，本集團新增兩款引進授權遊戲，分別為模擬經營類遊戲《項目36Z》及放置類遊戲《項目V》。其他引進授權遊戲亦進度良好。

本集團將持續物色優質遊戲項目，打造多元化遊戲組合，並將繼續通過為遊戲開發原創而標誌性的IP，輔以週邊產品及泛娛樂化內容(例如漫畫、視頻及其他商品)，從而擴充我們的IP矩陣並構建我們的青瓷宇宙，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)，為全球各地的遊戲玩家帶來優質的遊戲體驗。

財務回顧

收入

我們的收入由截至2021年12月31日止年度的約人民幣1,105.8百萬元按年比減少43.0%至截至2022年12月31日止年度的人民幣630.4百萬元。2022年度，我們源自中國內地收入為人民幣470.6百萬元，佔總收入比例為74.7%，而2021年度該比例為96.1%；其他地區收入為人民幣159.8百萬元，佔總收入比例為25.3%，而2021年度該比例為3.9%。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12月31日止年度按業務類別劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				2022年 對比2021年 變動%
	2022年		2021年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	
遊戲運營收入					
自主開發	557,559	88.4	790,938	71.5	(29.5)
授權	34,380	5.5	259,785	23.5	(86.8)
小計	591,939	93.9	1,050,723	95.0	(43.7)
遊戲授權收入	27,361	4.4	35,789	3.2	(23.5)
信息服務收入	9,625	1.5	19,304	1.8	(50.1)
其他服務及銷售	1,442	0.2	—	—	不適用
總收入	630,367	100.0	1,105,816	100.0	(43.0)

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入按年比減少43.7%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣591.9百萬元。特別是：

- 我們來自自主開發遊戲的收入按年比減少29.5%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣557.6百萬元，主要是由於中國內地《最強蝸牛》進入成熟期，收入有所回落，部分被《最強蝸牛》日本地區上線帶來的收入增加所抵銷。
- 我們來自獲授權遊戲的收入按年比減少86.8%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣34.4百萬元，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按年比減少23.5%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣27.4百萬元，主要由於中國內地《不思議迷宮》和港澳台地區《最強蝸牛》授權收入減少。

信息服務收入

我們的信息服務收入按年比減少50.1%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣9.6百萬元，主要由於遊戲內廣告觀看或者點擊量減少。

其他服務及銷售

我們的其他收入與服務由上年度零增加至截至2022年12月31日止年度的約人民幣1.4百萬元，主要是由於技術支持服務的開啟。

收入成本

我們的收入成本由截至2021年12月31日止年度的約人民幣293.2百萬元按年比減少29.0%至截至2022年12月31日止年度的人民幣208.3百萬元。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)有關系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				2022年 對比2021年 變動(%)
	2022年		2021年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	
分銷及支付渠道收取的					
佣金	146,296	70.2	206,825	70.5	(29.3)
第三方遊戲開發商收取的					
佣金	11,109	5.3	40,919	14.0	(72.9)
帶寬及服務器託管費	20,734	10.0	21,862	7.5	(5.2)
僱員福利開支	18,133	8.7	9,193	3.1	97.2
其他	12,008	5.8	14,418	4.9	(16.7)
總計	208,280	100.0	293,217	100.0	(29.0)

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29.3%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣146.3百萬元，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按年比減少72.9%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣11.1百萬元，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按年比增加97.2%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣18.1百萬元，主要由於僱員人數及員工平均工資的增加。

我們的其他收入成本按年減少16.7%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣12.0百萬元，主要由於短消息服務的外包技術服務費減少。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2021年12月31日止年度的約人民幣812.6百萬元減少48.1%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣422.1百萬元。我們的毛利率由2021年的73%減少至截至2022年12月31日止年度的67%，主要由於(i)本報告期遊戲運營收入較去年同期下降43.7%，而收入成本中的分銷及支付渠道收取的佣金(亦稱「渠道佣金」)較去年同期下降29.3%，由此導致毛利率降低。進一步而言，遊戲運營收入總額中，海外遊戲運營收入佔比由去年同期的2%增加到本報告期的23%，而海外渠道佣金佔對應收入比例高於境內；因此，海外遊戲運營收入佔比提升導致遊戲運營收入下降比率高於渠道佣金下降比率，進而拉低本報告期毛利率；(ii)本報告期收入較去年同期下降43%，而本報告期內收入成本中的(1)僱員福利開支；(2)帶寬及服務器託管費；及(3)其他三項固定開支較去年同期共增加人民幣5.4百萬元，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)，於截至2021年及2022年12月31日止年度，分別佔我們總銷售及營銷開支的90.0%及70.4%；(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12月31日止年度的約人民幣304.2百萬元減少31.2%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣209.3百萬元，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12月31日止年度的約人民幣91.2百萬元增加24.2%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣113.3百萬元，主要由於公司加大對儲備遊戲的研發投入，從事研發活動的僱員人數增加。

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)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12月31日止年度的約人民幣86.9百萬元減少17.4%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣71.8百萬元，主要由於2021年一次性上市開支約人民幣45.8百萬元影響消除，部分被(i)與支持人員有關的僱員人數及員工平均工資增加；(ii)新增租賃工作場所相關的使用權資產和裝修費攤銷費用增加；及(iii)專業服務費增加所抵銷。

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2021年12月31日止年度的約人民幣5.0百萬元增加631.7%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣36.8百萬元，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12月31日止年度的約人民幣11.1百萬元，減少45.8%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣6.0百萬元，主要由於研發補助及政府補貼減少。

其他收益／(虧損)淨額

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。

我們的其他收益／(虧損)淨額由截至2021年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣9.4百萬元增加272.2%至截至2022年12月31日止年度的收益淨額約人民幣16.1百萬元，此變動乃主要由於2022年美元對人民幣升值影響我們以美元計價的收入及貿易應收款項。

所得稅(開支)／利益

我們的所得稅(開支)／利益由截至2021年12月31日止年度的所得稅利益約人民幣32.6百萬元減少200.8%至截至2022年12月31日止年度的所得稅開支約人民幣32.9百萬元，主要由於(i)一間盈利附屬公司的適用所得稅率提高(由0%提高至15%)。該附屬公司根據相關中國法律法規獲認定為「軟件企業」，於2021年度獲豁免企業所得稅，於2022年度採用「高新技術企業」15%的優惠所得稅率；及(ii)本集團並無進一步確認遞延稅項資產並於報告期內轉回了過往確認的部分遞延稅項資產。

年內利潤／(虧損)

我們的年內利潤／(虧損)由截至2021年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣368.6百萬元增加112.4%至截至2022年12月31日止年度的利潤淨額約人民幣45.7百萬元，主要由於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。

本公司權益持有人應佔年內利潤／(虧損)

我們的本公司權益持有人應佔年內利潤／(虧損)由截至2021年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣367.2百萬元增加113.7%至截至2022年12月31日止年度的利潤淨額約人民幣50.3百萬元，主要由於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，在本報告期已不存在。

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剔除，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)上市相關開支；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	
	2022年	2021年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
年內利潤／(虧損)	45,656	(368,638)
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
上市相關開支	-	45,805
以股份為基礎的薪酬	519	-
經調整利潤淨額	<u>46,175</u>	<u>422,147</u>

截至2022年12月31日止年度的經調整利潤淨額約人民幣46.2百萬元較截至2021年12月31日止年度的經調整利潤淨額約人民幣422.1百萬元減少89.1%。該減少主要歸因於(i)標誌性遊戲進入成熟期，收入有所回落；(ii)於報告期內轉回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，從事研發活動的僱員人數有所增加。

經調整本公司權益持有人應佔利潤

截至2022年12月31日止年度的經調整本公司權益持有人應佔利潤約人民幣50.7百萬元較截至2021年12月31日止年度的約人民幣423.6百萬元減少88.0%，該減少主要歸因於(i)標誌性遊戲進入成熟期，收入有所回落；(ii)於報告期內轉回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，從事研發活動的僱員人數有所增加。

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日止年度的約人民幣1,168.1百萬元減少14.2%%至截至2022年12月31日止年度的約人民幣1,001.9百萬元。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12月31日，我們並無任何借款。截至同日，我們有人民幣59.0百萬元銀行融資額度，且我們已提取約人民幣2.8百萬元作為履行外幣遠期合約責任的按金。

截至2022年12月31日，本集團的流動資產約為人民幣1,613.6百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣140.9百萬元。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2022年及2021年12月31日，本集團的流動比率分別為1,145%及809%。

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12月31日，本集團的資產負債比率分別為8%及12%。

重大收購及出售以及重大投資

於2022年12月31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12月31日的約人民幣355.3百萬元增加37.8%%至2022年12月31日的約人民幣489.7百萬元。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12月31日止年度，本集團概無單一投資佔本集團資產總值的比例超過5%。

除上述者外，截至2022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2022年12月31日，我們並無質押任何資產。

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為人民幣14.4百萬元，而截至2021年12月31日止年度的資本開支總額約為人民幣5.9百萬元。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2022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2022年12月31日，我們有606名全職僱員。絕大部分僱員位於中國，15名僱員位於海外。

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、績效年終花紅。

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
收入	4	630,367	1,105,816
收入成本	5	(208,280)	(293,217)
毛利		422,087	812,599
銷售及營銷開支	5	(209,302)	(304,236)
研發開支	5	(113,345)	(91,228)
一般及行政開支	5	(71,783)	(86,886)
金融資產減值虧損淨額	5	10	140
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		36,802	5,030
其他收入	6	6,009	11,085
其他收益／(虧損)淨額	7	16,110	(9,354)
經營利潤		86,588	337,150
財務收入		8,792	2,046
財務成本		(2,034)	(858)
財務收入淨額		6,758	1,188
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		(309)	5,377
以權益法入賬之投資之減值虧損		(14,502)	-
向投資者發行的金融工具的虧損		-	(53,928)
除所得稅前利潤／(虧損)		78,535	(401,265)
所得稅(開支)／利益	8	(32,879)	32,627
年內利潤／(虧損)		45,656	(368,638)

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

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

99,822 26,315

年內全面收益／(虧損)總額

145,478 (342,323)

以下人士應佔年內利潤／(虧損)：

本公司權益持有人
 非控股權益

50,283 (367,231)

(4,627) (1,407)

45,656 (368,638)

以下人士應佔年內全面收益／(虧損)總額：

本公司權益持有人
 非控股權益

150,198 (340,916)

(4,720) (1,407)

145,478 (342,323)

本公司權益持有人應佔年內利潤的

每股盈利／(虧損)

每股基本及攤薄盈利／(虧損)(人民幣元)

9 **0.07** (0.96)

綜合財務狀況表

	於12月31日		
	2022年	2021年	
	附註	人民幣千元	人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		19,005	8,446
使用權資產		26,168	32,063
遞延稅項資產		27,861	40,175
以權益法入賬之投資		19,858	29,169
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		200,223	136,252
預付款項、按金及其他資產		9,678	6,915
		<u>302,793</u>	<u>253,020</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	52,341	48,211
存貨		78	279
預付款項及其他資產		60,978	44,004
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資		489,717	355,313
受限制現金		8,573	—
現金及現金等價物		1,001,922	1,168,076
		<u>1,613,609</u>	<u>1,615,883</u>
		<u>1,916,402</u>	<u>1,868,903</u>
權益			
股本	11	44	44
股份溢價	11	5,117,821	5,151,253
其他儲備		(2,932,121)	(3,032,555)
累計赤字		422,317	(472,600)
		<u>1,763,427</u>	<u>1,646,142</u>
本公司權益持有人應佔權益		<u>1,763,427</u>	<u>1,646,142</u>
非控股權益		(4,527)	193
		<u>1,758,900</u>	<u>1,646,335</u>

		於12月31日	
		2022年	2021年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
租賃負債		<u>16,596</u>	<u>22,735</u>
		<u>16,596</u>	<u>22,735</u>
流動負債			
貿易應付款項	12	10,078	5,745
其他應付款項及應計費用		67,640	103,346
合約負債		41,283	74,918
即期所得稅負債		11,278	5,997
租賃負債		10,207	9,827
按公允價值計量且其變動計入損益的短期負債		<u>420</u>	<u>-</u>
		<u>140,906</u>	<u>199,833</u>
負債總額		<u>157,502</u>	<u>222,568</u>
權益及負債總額		<u>1,916,402</u>	<u>1,868,903</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」)及其他地區從事移動遊戲開發及經營,並提供訊息服務(「上市業務」)。就編製本綜合財務報表而言,中國內地指中國,不包括中國香港特別行政區(「香港」)、中國澳門特別行政區(「澳門」)及中國台灣省。

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及負債重估而予以修訂，該等金融資產及負債按公允價值列賬。

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。

3 重大會計政策

(a) 本集團採納的新訂及經修訂準則

本集團已於2022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訂準則及修訂本

以下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，且本集團於編製該等綜合財務報表時並無提前採納。該等新訂準則及準則修訂本預期不會對本集團綜合財務報表產生重大影響。

		於下列日期或 之後開始的 會計年度生效
國際會計準則第8號(修訂本)	會計估計定義	2023年1月1日
國際財務報告準則第17號	保險合約	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1號(修訂本)	負債分類為流動及非流動	2024年1月1日
國際財務報告準則第16號 (修訂本)	售後租回的租賃負債	2024年1月1日
國際會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債	2024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企業之間之 資產出售或注資	待釐定

本集團將租賃視為資產及負債緊密相連的單一交易，因此開始時並無暫時性差額淨額。隨後，由於結付負債及使用權資產折舊產生差額，將就其所產生的暫時性差額淨額確認遞延所得稅。自國際會計準則第12號(修訂本)的生效日期(2023年1月1日)以來，本集團將需就租賃於初步確認時產生的暫時性差額確認遞延所得稅資產及遞延所得稅負債。

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(「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12月31日止年度的收入如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
遊戲運營收入		
– 自主研發	557,559	790,938
– 獲授權	34,380	259,785
小計	<u>591,939</u>	<u>1,050,723</u>
遊戲授權收入	27,361	35,789
信息服務收入	9,625	19,304
其他收入	1,442	–
總收入	<u>630,367</u>	<u>1,105,816</u>
收入成本	<u>(208,280)</u>	<u>(293,217)</u>
毛利	<u>422,087</u>	<u>812,599</u>
毛利率	67%	73%

截至2022年及2021年12月31日止年度，分別約人民幣33百萬元及人民幣55百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2022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2022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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
服務隨時間轉移	318,125	560,065
服務及商品於某一時間點轉移	<u>312,242</u>	<u>545,751</u>
	<u>630,367</u>	<u>1,105,816</u>

下表載列本集團分別於截至2022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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
中國內地	470,584	1,062,197
其他地區(a)	159,783	43,619
總計	630,367	1,105,816

(a) 其他地區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12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
僱員福利開支	216,266	145,732
營銷及推廣開支	147,272	273,673
分銷渠道收取的佣金	145,183	204,461
帶寬及服務器託管費	20,734	21,862
外判技術服務	13,034	13,804
專業服務費	12,221	3,487
遊戲開發商收取的佣金	11,109	40,919
使用權資產折舊	10,792	5,004
辦公開支	9,930	8,091
核數師薪酬		
– 審計服務	4,290	3,200
– 非審計服務	320	200
物業、廠房及設備折舊	3,771	1,387
稅項附加	2,274	2,882
租金開支及水電費	2,034	1,923
支付渠道收取的佣金	1,113	2,364
金融資產減值虧損淨額	(10)	(140)
上市開支	–	45,805
其他	2,367	773
總計	602,700	775,427

6 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
政府補助	5,930	11,085
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	79	—
總計	6,009	11,085

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12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
外匯收益／(虧損)淨額	20,583	(7,165)
向慈善機構捐款	(3,411)	(2,587)
其他	(1,062)	398
總計	16,110	(9,354)

8 所得稅

截至2022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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
當期所得稅	20,437	4,988
遞延所得稅	12,442	(37,615)
所得稅開支／(利益)總額	32,879	(32,627)

9 每股盈利／(虧損)

(a) 每股基本盈利／(虧損)

每股基本盈利／(虧損)按截至2021年及2022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盈利／(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，且不計入每股基本盈利／(虧損)的計算中。

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
本公司普通股股東應佔利潤／(虧損)(人民幣千元)	50,283	(367,231)
發行在外普通股加權平均數	<u>691,139,718</u>	<u>384,309,042</u>
每股基本盈利／(虧損)(人民幣元)	<u>0.07</u>	<u>(0.96)</u>

(b) 每股攤薄盈利／(虧損)

每股攤薄盈利／(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12月31日止年度，本公司擁有具備潛在普通股的可轉換可贖回優先股(附註29)，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2022年12月31日止年度，每股攤薄盈利乃通過調整發行在外普通股加權平均數以假設轉換首次公開發售的超額配股權(「超額配股權」)產生的所有潛在攤薄普通股而計算得出。

	截至2022年 12月31日 止年度	
	本公司權益持有人應佔利潤(人民幣千元)	50,283
已發行股份加權平均數	691,139,718	
超額配股權的調整	4,815	
計算每股攤薄盈利的股份加權平均數	<u>691,144,533</u>	
每股攤薄盈利(人民幣)	<u>0.07</u>	

10 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
分銷渠道	36,830	38,646
遊戲發行商	11,800	9,087
信息服務客戶	791	555
其他	2,943	—
	<u>52,364</u>	<u>48,288</u>
減：減值撥備	(23)	(77)
	<u>52,341</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12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
3個月內	42,930	47,208
3個月至6個月	6,502	1,080
6個月至1年	2,932	—
	<u>52,364</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年及2021年12月31日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
已發行				
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
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>
於2021年12月31日	<u>685,000</u>	<u>7</u>	<u>44</u>	<u>5,151,253</u>
已發行				
於2022年1月1日	685,000	7	44	5,151,253
首次公開發售(超額配售)時發行 普通股(e)	6,331	—	—	55,888
向股東分派股息(附註13)	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(89,320)</u>
於2022年12月31日	<u>691,331</u>	<u>7</u>	<u>44</u>	<u>5,117,821</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(附註29)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，在香港聯合交易所有限公司主板完成首次公開發售後，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)。

- (e) 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12月31日	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
貿易應付款項	10,078	5,745

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	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
3個月內	9,891	5,602
3個月以上	187	143
	10,078	5,745

13 股息分派

	截至12月31日	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
股息分派	89,320	180,000

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日舉行的本公司股東大會上獲批准並已於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

購買、出售或贖回本公司上市證券

報告期內，除本公司日期為2022年1月10日的公告所披露因應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2022年12月31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 (計及部分行使 超額配股權後) (百萬港元)	報告期內 已動用金額 (百萬港元)	截至2022年 12月31日 已動用金額 (百萬港元)	截至2022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	95.2	95.2	228.9	2024年12月之前
拓展我們於海外市場的業務	231.4	178.8	178.8	52.7	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	61.9	61.9	77.0	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	93.2	93.2	45.7	2024年12月之前
營運資金及一般企業用途	92.6	92.6	92.6	—	
總計	925.8	521.6	521.6	404.2	

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，而彼等全部確認於報告期已遵守標準守則。

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2022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原則及常規，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2022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（「**2022股東週年大會**」）擬於2023年6月6日（星期二）舉行。2022股東週年大會通告將於2023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

董事會已議決不建議就截至2022年12月31日止年度派付任何末期股息。

暫停辦理股份過戶登記手續

有關**2022**股東週年大會

為確定股東出席2022股東週年大會並於會上投票的權利，本公司將自2023年6月1日（星期四）至2023年6月6日（星期二）（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2022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2023年5月31日（星期三）下午四時三十分前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。

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2022年12月31日止年度的年報將於2023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：

「2022股東週年大會」	指	本公司將於2023年6月6日(星期二)舉行的應屆股東週年大會
「ARPPU」	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
「上市」	指	股份於2021年12月16日於聯交所主板上市
「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
「研發」	指	研究及開發
「報告期」	指	自2022年1月1日起至2022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
「美元」	指	美利堅合眾國法定貨幣美元

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，2023年3月28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。