

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2023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2023年6月30日止六個月的未經審核綜合財務業績，連同截至2022年6月30日止六個月的比較數字，呈列如下。

本集團截至2023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 (%)
	2023年 (人民幣千元) (未經審核)	2022年 (人民幣千元) (未經審核)	
收入	333,937	268,114	25
毛利	225,413	166,012	36
利潤／(虧損)淨額	41,717	(86,872)	(148)
本公司權益持有人應佔利潤／(虧損)	41,482	(75,671)	(155)

關鍵運營資料

	截至6月30日止六個月		變動 (%)
	2023年	2022年	
平均MAU(千人) ⁽¹⁾	1,798	2,348	(23)
平均MPU(千人) ⁽²⁾	258	284	(9)
ARPPU(人民幣元)	296	209	41
累計註冊玩家(千人)	82,365	76,162	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。我們計算平均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，本集團多管齊下，業務獲得長足進展：(1)完成多款新遊戲的上線，如2023年1月，本集團自研遊戲《使魔計劃》上線；2023年6月，本集團與中手遊聯合發行《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，遊戲上線後獲得iOS免費遊戲排行榜第1名及暢銷榜14位；(2)持續推動全球業務佈局，鞏固現有市場，不斷拓展其他區域市場，《最強蝸牛》已於2023年1月上線泰國地區，登上泰國地區免費遊戲排行榜榜首，最高登上iOS暢銷榜第五位，並在籌備東南亞其他地區的發行工作；2023年6月，《最強蝸牛》迎來日本地區上線週年慶，登上iOS暢銷榜前30位；報告期後，《最強蝸牛》亦已於2023年8月3日上線美國、加拿大、澳洲地區，登頂三地iOS免費遊戲排行榜；及(3)豐富、完善遊戲儲備，打磨自研遊戲《時光旅行社》及《項目E》，籌備《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於下半年在內地及港澳台地區的發行，持續引進授權遊戲，以求為玩家帶來優質的遊戲體驗。

報告期內，本集團錄得收入人民幣3.34億元，本公司權益持有人應佔利潤人民幣0.41億元。截至2023年6月30日，本集團累計註冊玩家超過82.36百萬名，較去年同比增長8.14%；月平均活躍用戶數約為180萬名，ARPPU達人民幣296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2023年6月30日，我們擁有8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2023年6月30日，遊戲境內及境外錄得累計流水約人民幣29.75億元，遊戲累計註冊玩家達24.53百萬人。《最強蝸牛》自推出以來至2023年6月30日的平均每週玩家留存率達25.9%，可見該款遊戲擁有旺盛的生命力。

報告期內，《最強蝸牛》（東南亞地區及歐美版本名為《Super Snail》）於2023年1月在泰國地區順利發行，登上泰國地區免費遊戲排行榜榜首，最高登上iOS暢銷榜第五位；2023年6月，《最強蝸牛》迎來日本地區上線週年慶，登上暢銷榜前30位。2023年8月3日，《最強蝸牛》亦上線美國、加拿大、澳洲地區，登頂三地iOS免費遊戲排行榜。境內部分，遊戲與《廚神小當家》及《紫禁城》等IP進行聯動，持續為玩家提供優質內容及新穎的玩法。報告期內，遊戲境內及境外產生收入共計約人民幣2.1億元。

《**新仙劍奇俠傳之揮劍問情**》於2023年6月9日正式上線，為本集團與中手遊聯合發行的劇情卡牌手遊。該遊戲高清復刻重現經典單機劇情，打造高還原性的仙劍體驗，憑藉獨特的卡牌+RPG+SLG多元化玩法融合特色，獲得了廣大玩家的強烈追捧，遊戲上線後獲得iOS免費遊戲排行榜第1名及暢銷榜14位。截至2023年6月30日，遊戲錄得收入約人民幣68.3百萬元。

《**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。報告期內，遊戲與虹貓藍兔進行了聯動，並為重製版本進行了充足的預備。截至2023年6月30日，遊戲錄得累計流水約人民幣3.03億元，遊戲的累計註冊玩家達5.07百萬人。另外，《提燈與地下城》自推出以來至2023年6月30日的平均每週玩家留存率為31.72%。報告期內，遊戲產生收入共計約人民幣8.3百萬元。我們亦在製作具有全新內容及玩法的重製版本，並將籌備在港澳台地區的發行工作。

《使魔計劃》於2023年1月上線，是我們自主開發的策略卡牌對戰遊戲。該遊戲由本集團經典自研遊戲《無盡大冒險》製作團隊原班人馬打造，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。截至2023年6月30日，遊戲錄得收入約人民幣27.8百萬元。

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5.5百萬元、人民幣2.8百萬元、及人民幣0.5百萬元。

玩家社群

我們在各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的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。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。該平台已接入數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2023年6月30日，我們的遊戲已累積1,195.57萬名青瓷鐵粉，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，較去年同期增長12.58%。

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，本集團擁有以下12個移動遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括RPG、SLG及休閒遊戲等：

名稱	移動遊戲類型	來源	截至2023年6月30日的	
			開發階段	預期上線時間
魔卡少女櫻：回憶鑰匙	女性向休閒遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2023年
時光旅行社	Rogue-like RPG	自研	遊戲製作、測試及優化	2023年
項目：圖騰	塔防遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2023年
刃心2	跑酷	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024年
阿瑞斯病毒2	RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024年
騎士衝呀	ACT RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024年
超喵星計劃	休閒遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024年
項目D	STG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024年
項目E	SLG	自研	遊戲製作、測試及優化	2024年
項目MN	模擬經營	引進授權	試玩版製作	2025年
項目V	放置類遊戲	引進授權	試玩版製作	2025年
項目36Z	模擬經營	引進授權	試玩版製作	2025年

現有遊戲方面，本集團將持續推進出海規劃及開發新版本，以觸達更多玩家。如本集團的標誌性遊戲《最強蝸牛》，將進一步深化東南亞市場的佈局，目前正在籌備於東南亞其他地區發行。同時，遊戲將於2023年第四季度上線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。除此之外，《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》也在籌備H5版本。

自研遊戲方面，《時光旅行社》已進行多輪調優，該遊戲結合Rogue-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啓示錄世界SLG遊戲，目前也進入了試玩版本高速迭代階段，目標於下半年供玩家進行小規模試玩。

引進授權遊戲方面，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》），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，主打收集及養成等玩法，遊戲更內置AR系統。該遊戲將於下半年於內地及港澳台地區發行。《騎士衝呀》已經獲得版號，後續將逐步推進付費測試。該款遊戲結合了Rogue-like元素與動作遊戲：豎版動作闖關讓玩家輕鬆操作，各具特色、有獨特戰鬥方式的騎士團成員，配合爽快打擊感、隨機生成事件、多樣化關卡，為玩家提供爽快遊戲體驗。截至2023年8月，本集團新增一款引進授權遊戲，為塔防遊戲《項目：圖騰》，將於第四季度在北美地區開啟公測；集團也在日本地區推進合作發行休閒遊戲《代號：Fish》。其他引進授權遊戲亦進度良好。

本集團將持續推進儲備遊戲的發行規劃，並物色優質遊戲項目，打造多元化遊戲組合，並擴展本集團的「青瓷宇宙」，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；(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；及(iv)其他服務及銷售，通過周邊產品售賣及技術服務的提供來產生收入。

下表載列於截至2022年及2023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				2023年 對比2022年 變動 %
	2023年		2022年		
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (未經審核)	%	
遊戲運營收入					
自主開發	237,930	71.2	225,214	84.0	5.6
授權	80,433	24.1	23,069	8.6	248.7
小計	<u>318,363</u>	<u>95.3</u>	<u>248,283</u>	<u>92.6</u>	<u>28.2</u>
遊戲授權收入	11,317	3.4	14,992	5.6	(24.5)
信息服務收入	2,528	0.8	4,839	1.8	(47.8)
其他服務及銷售	1,729	0.5	–	–	不適用
總收入	<u>333,937</u>	<u>100.0</u>	<u>268,114</u>	<u>100.0</u>	<u>24.6</u>

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入自2022年同期增加28.2%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣318.4百萬元。特別是：

- 我們來自自主開發遊戲的收入自2022年同期增加5.6%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣237.9百萬元，主要是由於新上線遊戲《使魔計劃》和《最強蝸牛》上線泰國地區，以及《最強蝸牛》在日本地區持續運營帶來的收入增加，部分被《最強蝸牛》中國內地的收入有所回落所抵銷。
- 我們來自獲授權遊戲的收入自2022年同期增加248.7%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣80.4百萬元，主要是由於本報告期內新上線遊戲《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》帶來收入增長，部分被《提燈與地下城》收入有所回落所抵銷。

遊戲授權收入

我們的遊戲授權收入自2022年同期減少24.5%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣11.3百萬元，主要由於中國內地《不思議迷宮》和港澳台地區《最強蝸牛》遊戲授權收入減少。

信息服務收入

我們的信息服務收入自2022年同期減少47.8%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣2.5百萬元，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

我們的其他服務及銷售收入自2022年同期零增加至截至2023年6月30日止六個月的約人民幣1.7百萬元，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2022年6月30日止六個月的人民幣102.1百萬元增加6.3%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣108.5百萬元。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)第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金；(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2023年及2022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				2023年 對比2022年 變動 %
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	%	2022年 人民幣千元 (未經審核)	%	
分銷及支付渠道收取的佣金	70,589	65.0	67,995	66.6	3.8
第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	11,892	11.0	8,141	8.0	46.1
帶寬及服務器託管費	10,287	9.5	10,590	10.4	(2.9)
僱員福利開支	6,595	6.1	8,512	8.3	(22.5)
其他	9,161	8.4	6,864	6.7	33.5
總計	108,524	100.0	102,102	100.0	6.3

我們來自分銷及支付渠道收取的佣金的收入成本自2022年同期增加3.8%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣70.6百萬元，主要由於遊戲運營收入的增長導致支付給分銷平台的佣金增加。

我們來自第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金的收入成本自2022年同期增加46.1%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣11.9百萬元，主要由於新上線遊戲《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》帶來收入增長導致支付給第三方開發商及IP持有方的佣金增加。

我們的僱員福利開支的收入成本自2022年同期減少22.5%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣6.6百萬元，主要由於相關僱員開支較同期減少。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2022年6月30日止六個月的人民幣166.0百萬元增加35.8%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣225.4百萬元。我們的毛利率由截至2022年6月30日止六個月的62%增加至截至2023年6月30日止六個月的68%，主要由於(i)本報告期遊戲運營收入較去年同期增長28.2%，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**」)較去年同期僅增長3.8%，由此導致毛利率增長。進一步而言，自營遊戲運營收入(亦稱「**自營收入**」)佔遊戲運營收入的比例由去年同期的29.9%增加到本報告期的35.4%；而自營收入不產生分銷渠道佣金，由此導致分銷及支付渠道佣金增長比率低於遊戲運營收入增長比率，進而提升本報告期毛利率；及(ii)本報告期收入較去年同期增長24.6%，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近乎持平，進一步提升了毛利率。

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2022年6月30日止六個月的人民幣151.7百萬元減少18.9%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣123.1百萬元，主要由於(i)《最强蝸牛》在日本地區產生的營銷及推廣開支減少，部分被新上線遊戲《使魔計劃》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》上線產生的營銷及推廣開支增加所抵銷；及(ii)有關我們銷售及營銷人員開支較同期減少。

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2022年6月30日止六個月的人民幣55.6百萬元減少19.7%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣44.7百萬元，主要由於(i)從事研發活動的僱員開支較同期減少；及(ii)外包技術服務費減少。

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)附加稅，包括增值稅附加及印花稅；(iv)租金開支及水電費；及(v)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2022年6月30日止六個月的人民幣41.1百萬元減少48.4%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣21.2百萬元，主要由於(i)與支持人員有關的僱員開支較同期減少；及(ii)專業服務費減少。

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2022年6月30日止六個月的人民幣11.2百萬元減少41.2%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣6.6百萬元，主要由於投資基金帶來的公允價值收益減少及個別長期投資的經營表現欠佳。

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2022年6月30日止六個月的人民幣4.5百萬元，增加103.5%至截至2023年6月30日止六個月的人民幣9.2百萬元，主要由於政府補貼增加。

其他收益／(虧損)淨額

我們的其他收益／虧損淨額主要包括(i)以美元和日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；及(ii)向慈善機構捐款。

我們的其他收益淨額由截至2022年6月30日止六個月的其他收益淨額人民幣4.3百萬元減少102.4%至截至2023年6月30日止六個月的其他虧損淨額人民幣0.1百萬元，主要由於(i) 2023年上半年美元兌日元升值影響我們以日元計價的收入及貿易應收款項；及(ii)部分被美元兌人民幣升值，我們持有的美元升值所抵消。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2022年6月30日止六個月的所得稅開支人民幣13.4百萬元增加24.7%至截至2023年6月30日止六個月的所得稅開支人民幣16.7百萬元，主要由於：(i)一間盈利附屬公司的盈利有所增加；及(ii)本集團並無進一步確認遞延稅項資產並於報告期內動用了過往確認的部分遞延稅項資產。

報告期內溢利／虧損

我們的報告期內溢利／虧損由截至2022年6月30日止六個月的虧損淨額人民幣86.9百萬元減少148.0%至截至2023年6月30日止六個月的溢利淨額人民幣41.7百萬元。本集團報告期內業績由虧損淨額扭虧為盈為溢利淨額主要由於(i)報告期內新上市的遊戲及《最強蝸牛》日本地區長線運營所帶來的收益增加；及(ii)本公司就各項開支(包括但不限於推廣費用及員工薪酬)實施控管，使得報告期內開支總額有所減少。

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2022年12月31日的人民幣1,001.9百萬元減少30.9%至截至2023年6月30日的人民幣692.4百萬元。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2023年6月30日，我們有人民幣80.0百萬元銀行融資額度，其中我們已獲取無抵押銀行貸款人民幣20.0百萬元，且我們已提取約人民幣0.4百萬元作為履行外幣遠期合約責任的按金。

截至2023年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣1,738.5百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣153.9百萬元。流動比率按流動資產總值除以流動負債總額計算。截至2023年及2022年6月30日，本集團的流動比率分別為1,129.7%及527.7%。

資產負債比率按負債總額除以資產總值計算。截至2023年及2022年6月30日，本集團的資產負債比率分別為9.2%及17.5%。

重大投資

於2023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於2022年12月31日的約人民幣489.7百萬元增加82.9%至於2023年6月30日的約人民幣895.7百萬元。短期投資主要包括投資基金等。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2023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2023年6月30日，我們並無質押任何資產。

資本開支

截至2023年6月30日止六個月，我們的資本開支總額約為人民幣1.1百萬元，而截至2022年6月30日止六個月的資本開支總額約為人民幣7.7百萬元。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2023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(主要包括美元及日元)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2023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2023年6月30日，我們有611名全職僱員，絕大部分僱員位於中國，11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，涵蓋包括我們的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。

簡明綜合全面收益表

	附註	截至6月30日止六個月	
		2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	333,937	268,114
收入成本	5	<u>(108,524)</u>	<u>(102,102)</u>
毛利		225,413	166,012
銷售及營銷開支	5	(123,052)	(151,748)
研發開支	5	(44,701)	(55,639)
一般及行政開支	5	(21,199)	(41,112)
金融資產減值虧損淨額	5	(288)	(103)
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		6,603	11,225
其他收入	6	9,176	4,510
其他(虧損)/收益淨額	7	<u>(104)</u>	<u>4,317</u>
經營利潤		51,848	(62,538)
財務收入		8,658	2,231
財務成本		<u>(1,168)</u>	<u>(1,033)</u>
財務收入淨額		7,490	1,198
應佔以權益法入賬的投資業績		(948)	135
以權益法入賬之投資之減值虧損		-	(12,294)
除所得稅前利潤/(虧損)		58,390	(73,499)
所得稅開支	8	<u>(16,673)</u>	<u>(13,373)</u>
期內利潤/(虧損)		<u>41,717</u>	<u>(86,872)</u>
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>43,084</u>	<u>56,800</u>
期內全面收益/(虧損)總額		<u>84,801</u>	<u>(30,072)</u>

	截至6月30日止六個月	
	2023年	2022年
附註	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
以下人士應佔期內利潤／(虧損)：		
本公司權益持有人	41,482	(75,671)
非控股權益	<u>235</u>	<u>(11,201)</u>
	<u>41,717</u>	<u>(86,872)</u>
以下人士應佔期內全面收益／(虧損)總額：		
本公司權益持有人	84,784	(18,538)
非控股權益	<u>17</u>	<u>(11,534)</u>
	<u>84,801</u>	<u>(30,072)</u>
本公司權益持有人應佔期內利潤的		
每股盈利／(虧損)		
每股基本及攤薄盈利／(虧損)(人民幣元)	9	
	<u>0.06</u>	<u>(0.11)</u>

簡明綜合財務狀況表

		截至2023年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	截至2022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		16,928	19,005
使用權資產		20,191	26,168
遞延稅項資產		25,351	27,861
以權益法入賬之投資		18,910	19,858
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		197,211	200,223
預付款項、按金及其他資產		13,637	9,678
		<u>292,228</u>	<u>302,793</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	64,882	52,341
存貨		65	78
預付款項及其他資產		85,493	60,978
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資		895,650	489,717
受限制現金		-	8,573
現金及現金等價物		692,416	1,001,922
		<u>1,738,506</u>	<u>1,613,609</u>
		<u>2,030,734</u>	<u>1,916,402</u>
權益			
股本	11	44	44
股份溢價	11	5,117,821	5,117,821
其他儲備		(2,888,819)	(2,932,121)
累計赤字		(380,835)	(422,317)
		<u>1,848,211</u>	<u>1,763,427</u>
本公司權益持有人應佔權益		<u>1,848,211</u>	<u>1,763,427</u>
非控股權益		(4,510)	(4,527)
		<u>1,843,701</u>	<u>1,758,900</u>

		截至2023年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	截至2022年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
負債			
非流動負債			
租賃負債		13,156	16,596
借款		19,981	—
		<u>33,137</u>	<u>16,596</u>
流動負債			
貿易應付款項	12	52,705	10,078
其他應付款項及應計費用		35,630	67,640
按公允價值計量且其變動計入損益的短期負債		40	420
合約負債		47,566	41,283
即期所得稅負債		8,924	11,278
租賃負債		9,018	10,207
借款		13	—
		<u>153,896</u>	<u>140,906</u>
負債總額		<u>187,033</u>	<u>157,502</u>
權益及負債總額		<u>2,030,734</u>	<u>1,916,402</u>

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」)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。

本公司股份已於2021年12月16日在香港聯合交易所有限公司主板上市。

截至2023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位(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2023年3月28日的2022年年報(「2022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2022年12月31日止年度的年度綜合財務報表一併閱讀。

3 會計政策資料

編製中期財務資料所採用的會計政策與編製2022年財務報表所採用者一致，惟下文所載估計所得稅(見附註8)以及採納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

本集團已採納下列與本集團運營相關並於2023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8號(修訂本)	會計估計定義
國際財務報告準則第17號	保險合約
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
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

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

以下新訂準則及準則修訂本已頒佈但於2023年1月1日開始的本集團財政年度尚未生效，且並未獲本集團提前採納。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21號(修訂本)	缺乏可交換性	2025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

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2023年6月30日及2022年12月31日，本集團絕大部分非流動資產乃位於中國。

截至2023年及2022年6月30日止六個月的收益如下：

	截至6月30日止六個月	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
遊戲運營收入		
- 自主開發	237,930	225,214
- 授權	80,433	23,069
小計	318,363	248,283
遊戲授權收入	11,317	14,992
信息服務收入	2,528	4,839
其他收入	1,729	-
總收入	333,937	268,114
收入成本	(108,524)	(102,102)
毛利	225,413	166,012
毛利率	68%	62%

截至2023年及2022年6月30日止六個月，分別約人民幣13百萬元及人民幣18百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2023年及2022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2023年及2022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	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
服務隨時間轉移	155,154	119,905
服務於某一時間點轉移	178,783	148,209
	<u>333,937</u>	<u>268,114</u>

下表載列本集團分別於截至2023年及2022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	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
中國內地	269,043	233,522
中國內地以外(a)	64,894	34,592
總計	<u>333,937</u>	<u>268,114</u>

(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	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
營銷及推廣開支	103,531	118,313
僱員福利開支	70,421	113,966
分銷渠道收取的佣金	69,598	67,396
遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	11,892	8,141
帶寬及服務器託管費	10,287	10,590
外包技術服務	7,798	7,454
使用權資產折舊	4,998	5,370
專業服務費	4,947	6,215
辦公開支	4,708	4,305
物業、廠房及設備折舊	2,932	2,290
核數師薪酬		
- 審計服務	2,035	1,800
- 非審計服務	60	120
稅項附加	1,123	1,263
租金開支及水電費	1,023	1,260
支付渠道收取的佣金	991	599
金融資產減值虧損淨額	288	103
其他	1,132	1,519
	<u>297,764</u>	<u>350,704</u>
總計	<u>297,764</u>	<u>350,704</u>

6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助	9,176	4,510
	<u>9,176</u>	<u>4,510</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(虧損)/收益淨額

	截至6月30日止六個月	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
外匯收益	458	6,857
向慈善機構捐款	(553)	(2,433)
其他	(9)	(107)
	<u>(9)</u>	<u>(107)</u>
總計	<u>(104)</u>	<u>4,317</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2023年及2022年6月30日止六個月，一般中國企業所得稅稅率為25%。

本集團若干中國附屬公司據此獲認定為「高新技術企業」並於截至2023年及2022年6月30日止六個月有權享有15%的優惠所得稅率。

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200%列作可扣減稅項開支(「超額抵扣」)。截至2023年及2022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，於若干情況下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2023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304百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅	14,004	10,751
遞延所得稅	2,669	2,622
所得稅開支／(利益)總額	<u>16,673</u>	<u>13,373</u>

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2023年及2022年6月30日止六個月本公司普通股股東應佔利潤／(虧損)除以發行在外股份的加權平均數計算。

	截至6月30日止六個月	
	2023年 (未經審核)	2022年 (未經審核)
本公司普通股股東應佔利潤／(虧損)(人民幣千元)	41,482	(75,671)
發行在外普通股加權平均數	<u>691,330,500</u>	<u>690,980,749</u>
每股基本盈利／(虧損)(人民幣元)	<u>0.06</u>	<u>(0.11)</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2022年6月30日止六個月，本公司擁有具備潛在普通股的首次公開發售超額配股權，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2023年6月30日止六個月，呈列的每股攤薄盈利與每股基本盈利相同，原因為並無潛在普通股。

10 貿易應收款項

	截至2023年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	截至2022年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分銷渠道	53,833	36,830
遊戲發行商	5,913	10,845
信息服務客戶	1,299	791
其他	4,043	3,898
	<u>65,088</u>	<u>52,364</u>
減：減值撥備	(206)	(23)
	<u><u>64,882</u></u>	<u><u>52,341</u></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2023年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	截至2022年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	59,372	42,930
3個月至6個月	1,787	6,502
6個月至1年	1,276	2,932
1至2年	2,653	—
	<u>65,088</u>	<u>52,364</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2023年6月30日及2022年12月31日	5,000,000	50	-	-
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(超額配售)時 發行普通股(a)	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
已發行(未經審核)				
於2023年1月1日及2023年6月30日	691,331	7	44	5,117,821

- (a) 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68百萬港元(相當於人民幣56百萬元)。

12 貿易應付款項

	截至2023年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	截至2022年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	52,705	10,078

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及IP持有方的收益分成。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2023年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	截至2022年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	52,238	9,891
3個月以上	467	187
	<u>52,705</u>	<u>10,078</u>

13 股息分派

	截至6月30日止六個月	
	2023年 人民幣千元 (未經審核)	2022年 人民幣千元 (未經審核)
股息分派	-	89,320

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。

本公司於截至2023年6月30日止六個月並無派付或宣派股息。

其他資料

中期股息

董事會已議決不建議派發截至2023年6月30日止六個月之中期股息(截至2022年6月30日止六個月：無)。

購買、出售或贖回本公司上市證券

於報告期內，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2023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2023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)	報告期內已 動用金額 (百萬港元)	截至2023年 6月30日已 動用金額 (百萬港元)	截至2023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	57.3	152.5	171.5	2024年12月之前
拓展我們於海外市場的業務	231.4	42.9	221.7	9.7	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	38.1	99.9	39.0	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	4.9	98.1	40.8	2024年12月之前
營運資金及一般企業用途	92.6	-	92.6	-	不適用
總計	<u>925.8</u>	<u>143.2</u>	<u>664.8</u>	<u>261.0</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第二部分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2023年6月30日止六個月一直遵守標準守則。

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2023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已審閱本公告所載本集團截至2023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2023年6月30日止六個月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	本公司審核委員會
「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

「中手游」	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
「日元」	指	日本法定貨幣日元
「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
「研發」	指	研究及開發
「報告期」	指	自2023年1月1日起至2023年6月30日止六個月
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「Rogue-like RPG」	指	一款角色扮演遊戲，允許玩家通過尋寶、地圖探索及其他不可預測的事件，按級別於各種充滿隨機性及驚喜的冒險探索及解鎖新內容。玩家可於該等冒險中產生愉悅感及自我成功感，乃由於玩家的遊戲角色須通過彼等的努力成長
「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
「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8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。