

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2023年12月31日止年度的經審核綜合年度業績，連同截至2022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 (%)
	2023年 (人民幣千元)	2022年 (人民幣千元)	
收入	905,737	630,367	43.7
毛利	557,876	422,087	32.2
(虧損)／利潤淨額	(37,600)	45,656	(182.4)
本公司權益持有人應佔(虧損)／利潤	<u>(37,371)</u>	<u>50,283</u>	<u>(174.3)</u>
非國際財務報告準則計量：			
經調整(虧損)／利潤淨額 ⁽¹⁾	(37,600)	46,175	(181.4)
經調整本公司權益持有人應佔 (虧損)／利潤	<u>(37,371)</u>	<u>50,698</u>	<u>(173.7)</u>

附註：

- (1) 我們將經調整(虧損)／利潤淨額及經調整本公司權益持有人應佔(虧損)／利潤分別定義為(虧損)／利潤淨額及期內本公司權益持有人應佔(虧損)／利潤，再加回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 (%)
	2023年	2022年	
平均MAU(千人) ⁽¹⁾	2,480	1,596	55
平均MPU(千人) ⁽²⁾	401	214	88
ARPPU(人民幣)	302	262	15
累計註冊玩家(千人)	88,343	79,013	12

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，本集團持續落實既定戰略，穩中求進，推動業務高質量精品化發展。具體如下：

(1) 全面深化全球佈局，海外收入規模及佔比持續提升：

本集團推動多款遊戲於全球不同地區上線，如《最強蝸牛》於2023年1月上線泰國地區，於2023年8月上線美國、加拿大、澳洲及新西蘭地區，《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於2023年10月上線港澳台地區；同時，本集團深耕海外地區遊戲長線運營，如《最強蝸牛》於2023年6月迎來日本地區上線週年慶，登上iOS暢銷榜前30位；上述佈局推動本集團2023年海外收入較去年同期增加人民幣98.1百萬元，佔比由去年同期25.3%上升至28.5%；

(2) 完成多款新遊戲的上線，收入結構持續優化：

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；2023年9月，本集團發行《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》，登頂內地及港澳台三地iOS免費遊戲排行榜；2023年12月，本集團自研遊戲《時光旅行社》上線。本集團遊戲矩陣進一步豐富，收入結構持續優化。除此之外，本集團亦在規劃多款小程序小遊戲的上線，業務多線發展；

(3) 豐富及完善遊戲儲備：

2023年，《騎士沖呀》、《阿瑞斯病毒2》及《迷途之光》(前稱：項目D)等多款儲備遊戲獲得版號，本集團亦持續引進授權遊戲在全球不同地區發行，如籌備在日本地區上線《肥鵝健身房》，以求為全球各地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9.06億元，較去年同期上升43.7%。但由於2023年下半年，《最強蝸牛》於美國、加拿大、澳大利亞及新西蘭地區上線，及《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於中國內地及港澳台地區上線，產生了集中營銷推廣開支，且本集團於部分遊戲產業鏈公司的投資及對部分投資公司的預付款項出現減值，全年錄得本公司權益持有人應佔虧損人民幣37.37百萬元。截至2023年12月31日，本集團累計註冊玩家超過88.34百萬名，較去年同比上升11.81%；月平均活躍用戶數約為248萬名，同比上升55.36%；月平均付費用戶數約為40.14萬名，同比上升87.78%；ARPPU亦達人民幣302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12月31日，我們擁有10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**》(於東南亞、歐洲和美國等某些地區名為《*SuperSnail*》)於2020年6月上線，是我們自主開發的放置類遊戲。截至2023年12月31日，遊戲境內及境外錄得累計流水約人民幣32.59億元，遊戲累計註冊玩家達26.72百萬人。報告期內，《最強蝸牛》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、澳洲及新西蘭地區，登頂多地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4.86億元。

《**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，遊戲產生收入共計約人民幣9.52百萬元。2024年2月，遊戲與知名IP「哪吒」聯動，發佈了具有全新內容及玩法的重製版本，獲得了新老玩家的好評。

《**新仙劍奇俠傳之揮劍問情**》於2023年6月9日上線，為本集團與中手遊聯合發行的劇情卡牌手遊。該遊戲高清複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12月31日，遊戲錄得收入約人民幣2.88億元。

《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》為《庫洛魔法使：透明牌篇》動畫正版授權少女風手遊，由本集團發行。遊戲以Q版小櫻線上盲盒為特色，主打收集及養成等玩法。遊戲於2023年9月於內地上線，即登上iOS免費遊戲排行榜榜首，最高達到iOS遊戲暢銷榜30位；2023年10月，遊戲於港澳台地區上線，登頂三地iOS免費遊戲排行榜，最高登上中國香港地區iOS遊戲暢銷榜第二位、中國澳門地區iOS遊戲暢銷榜榜首及中國台灣地區iOS遊戲暢銷榜第四位。截至2023年12月31日，遊戲境內及境外產生收入約人民幣63.28百萬元。

《時光旅行社》於2023年12月22日正式於內地上線，是一款結合Rogue-like RPG、卡牌及自走棋玩法的無限流休閒放置遊戲，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。後續該遊戲將發佈小程序遊戲版本，並將在港澳台地區發行。

其他主要遊戲如《使魔計劃》(2023年1月推出，我們自主開發的策略卡牌對戰遊戲)、《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)等也持續為本集團貢獻穩定收入，報告期內分別產生收入約人民幣31.45百萬元、人民幣11.47百萬元、人民幣5.92百萬元及人民幣0.91百萬元。

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。

截至2023年12月31日，我們的遊戲已累積1,335.87萬名青瓷鐵粉，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25.71%。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。

未來展望

2024年初至今，本集團新上線多款遊戲，包括移動應用遊戲及小程序遊戲。移動應用遊戲方面，本集團於2024年1月推出《刃心2》，此為熱門遊戲《刃心》的續作，是一款集動作、輕鬆放置、休閒跑酷和策略養成於一體的國風動作割草遊戲。遊戲參考了部分道家的術法以及修行理念，融合了中國水墨風格，玩家在遊戲內可以用戰鬥與成長去體會修行帶來的快感。此外，《刃心》也將於2024年上線重大版本更新。2024年2月，本集團在日本地區發行休閒遊戲《肥鵝健身房》，玩家通過合成玩法建造健身房，增設更多區域與器械家具，吸引更多肥鵝客人光顧，上線即獲得日本地區iOS免費遊戲排行榜及Google Play免費遊戲排行榜雙榜榜首。2024年3月，本集團發行《超喵星計劃》，該產品是一款溫暖治癒的3D捏貓+雲吸貓休閒遊戲，玩家可以通過3D捏貓功能DIY自己理想中的貓咪，培養貓咪成長。小程序遊戲方面，本集團將上線多款自研及引進小程序遊戲，以觸達更多玩家。

目前，本集團擁有以下移動遊戲儲備(含小程序遊戲)，涵蓋多個類型及類別，包括RPG、SLG及放置類遊戲等。

名稱	移動遊戲類型	來源	截至 2023年12月31日 的開發階段	預期上線 時間
阿瑞斯病毒2	RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024
騎士沖呀	ACT RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024
迷途之光 (前稱：項目D)	STG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024
皇室護衛隊	合成塔防 (小程序遊戲)	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024
子彈軍團	放置類遊戲 (小程序遊戲)	自研	遊戲製作、測試及優化	2024
三國演義： 兵臨城下	策略卡牌	自研	遊戲製作、測試及優化	2024
領主傳奇	卡牌對戰 (小程序遊戲)	自研	遊戲製作、測試及優化	2024

名稱	移動遊戲類型	來源	截至 2023年12月31日 的開發階段	預期上線 時間
大戰三國誌	Rogue-like 卡牌 (小程序遊戲)	自研	遊戲製作、測試及 優化	2024
大秦異聞錄	互動式遊戲 (小程序遊戲)	自研	遊戲製作、測試及 優化	2024
項目V	放置類遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及 優化	2024
項目：圖騰	塔防遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及 優化	2024
項目L	RPG	引進授權	遊戲製作、測試及 優化	2024
項目E	SLG	自研	遊戲製作、測試及 優化	2025
項目P95	放置類遊戲 (小程序遊戲)	自研	試玩版製作	2026
項目T	SLG	引進授權	試玩版製作	2026
項目F	生存社交	引進授權	試玩版製作	2026

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MN》及《項目36Z》進度暫緩。

展望未來，本集團將持續深化研運一體模式，包括積極推進遊戲儲備測試及上線、持續開拓海外市場，及進一步豐富產品矩陣，具體如下：

1. **積極推進遊戲儲備的測試及上線。**自研遊戲方面，後啓示錄世界SLG遊戲《項目E》於2023年10月在澳大利亞遊戲展覽會(PAX AUS)上展出，獲得一眾海外玩家歡迎，2024年將進一步擴大測試規模；引進授權遊戲方面，報告期內，本集團多款遊戲獲得版號，將盡快完成數據調優以上線：《阿瑞斯病毒2》為一款冒險生存RPG，採用俯視視角及獨特清新的圓珠筆畫風。玩家需要反抗犯罪集團，重建屬於自己的家園。遊戲擁有豐富多彩的場景與角色，還有燒腦趣味的解密玩法，等待玩家去探索冒險。《騎士沖呀》結合了Roguelike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。《迷途之光》是一款像素風肉鴿彈幕手遊，遊戲以動作冒險為基礎，結合地圖探索與卡牌養成玩法，提供了海量的技能選擇，讓玩家通過自由的技能搭配進行闖關探索。
2. **持續開拓海外市場，以觸達更多玩家。**旗艦遊戲《最強蝸牛》在繼續長線運營現有區域外，將落實韓國地區的上線規劃，並將在2024年陸續上線越南語、印尼語、德語、法語、西班牙語、葡萄牙語及意大利語版本，對東南亞地區及歐洲地區作更全面的覆蓋；《時光旅行社》及《使魔計劃》等熱門現有遊戲也將陸續上線港澳台地區及歐美地區。
3. **豐富產品矩陣，鞏固研發體系實力並不斷提升發行能力。**本集團積極擴充遊戲儲備，包括擴展小程序遊戲佈局，如(i)將陸續上線《最強蝸牛》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》、《時光旅行社》等現有遊戲的小程序版本，以及(ii)自研並引進多款小程序遊戲，包括自研放置類小程序遊戲《子彈軍團》、《領主傳奇》、《大戰三國誌》及《項目P95》，自研交互式小程序遊戲《大秦異聞錄》，以及引進授權小程序遊戲《皇室護衛隊》。集團也將持續引進授權多款遊戲於海內外發行，如籌備塔防遊戲《項目：圖騰》及放置類遊戲《項目V》在歐美地區的測試與上線，RPG遊戲《項目L》在韓國地區的測試與上線；以及新增引進授權SLG遊戲《項目T》及生存社交遊戲《項目F》。

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，以打造多元化遊戲組合，為全球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2022年12月31日止年度的約人民幣630.4百萬元按年比增加43.7%至截至2023年12月31日止年度的人民幣905.7百萬元。2023年度，我們源自中國內地收入為人民幣647.9百萬元，佔總收入比例為71.5%，而2022年度該比例為74.7%；其他地區收入為人民幣257.8百萬元，佔總收入比例為28.5%，而2022年度該比例為25.3%。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、技術服務的提供及營銷推廣合作來產生收入。

下表載列於截至2022年及2023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				2023年 對比 2022年 變動%
	2023年		2022年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	
遊戲運營收入					
自主開發	507,746	56.0	557,559	88.4	(8.9)
授權	365,690	40.4	34,380	5.5	963.7
小計	873,436	96.4	591,939	93.9	47.6
遊戲授權收入	18,948	2.1	27,361	4.4	(30.7)
信息服務收入	9,748	1.1	9,625	1.5	1.3
其他服務及銷售	3,605	0.4	1,442	0.2	150.0
總收入	905,737	100.0	630,367	100.0	43.7

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入按年比增加47.6%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣873.4百萬元。特別是：

- 我們來自自主開發遊戲的收入按年比減少8.9%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣507.7百萬元，主要由於《最強蝸牛》中國內地及日本區域的收入有所回落，部分被自研遊戲《使魔計劃》新上線及《最強蝸牛》在美國、加拿大、澳大利亞及新西蘭等地區上線帶來的收入增長所抵銷；及
- 我們來自獲授權遊戲的收入按年比增加963.7%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣365.7百萬元，主要由於本報告期內《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》新上線帶來收入增長。

遊戲授權收入

我們的遊戲授權收入按年比減少30.7%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣18.9百萬元，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按年比增加1.3%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣9.7百萬元，主要由於遊戲內廣告觀看或者點擊量有所增加。

其他服務及銷售

我們的其他服務及銷售收入按年比增加150.0%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣3.6百萬元，主要是由於技術支持服務及營銷推廣合作收入有所增長。

收入成本

我們的收入成本由截至2022年12月31日止年度的約人民幣208.3百萬元按年比增加67.0%至截至2023年12月31日止年度的人民幣347.9百萬元。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、計入收入成本的對部分投資公司的預付款項減值及雜項開支。

下表載列我們於截至2023年及2022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				2023年 對比 2022年 變動%
	2023年 人民幣千元	%	2022年 人民幣千元	%	
分銷及支付渠道收取的佣金	177,344	51.0	146,296	70.2	21.2
第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	82,362	23.7	11,109	5.3	641.4
帶寬及服務器託管費	21,527	6.2	20,734	10.0	3.8
僱員福利開支	15,408	4.4	18,133	8.7	(15.0)
其他	51,220	14.7	12,008	5.8	326.5
總計	347,861	100	208,280	100.0	67.0

我們來自分銷及支付渠道收取的佣金的收入成本按年比增加21.2%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣177.3百萬元，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按年比增加641.4%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣82.4百萬元，主要由於新上線遊戲《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》帶來獲授權遊戲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按年比減少15.0%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣15.4百萬元，主要由於相關僱員開支較同期減少。

我們的其他收入成本按年比增加326.5%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣51.2百萬元，主要由於(i)對部分投資公司的預付款項產生減值，該等減值計入收入成本；及(ii)外包技術服務費和專業服務費的增加。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2022年12月31日止年度的約人民幣422.1百萬元增加32.2%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣557.9百萬元。我們的毛利率由截至2022年12月31日止年度的67%減少至截至2023年12月31日止年度的61.6%，主要由於(i)本報告期遊戲運營收入較去年同期增長47.6%，而收入成本中的第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金較去年同期增長641.4%，由此導致毛利率下降。進一步而言，授權遊戲運營收入佔遊戲運營收入的比例由去年同期的5.8%增加到本報告期的41.9%；而授權遊戲運營收入產生第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金，該等佣金計入收入成本，進而降低本報告期毛利率；及(ii)本報告期其他成本較去年同期增長326.5%，進一步降低了毛利率。

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2022年及2023年12月31日止年度，分別佔我們總銷售及營銷開支的70.4%及88.3%；(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12月31日止年度的約人民幣209.3百萬元增加105.1%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣429.2百萬元，主要由於(i)《最強蝸牛》在美國、加拿大、澳大利亞及新西蘭等地區上線；及(ii)《使魔計劃》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》上線，導致營銷及推廣開支增加。

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12月31日止年度的約人民幣113.3百萬元減少6.9%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣105.5百萬元，主要由於(i)從事研發活動的僱員開支中的獎金較同期減少；及(ii)外包技術服務費中的本地化及其測試費用減少。

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2022年12月31日止年度的約人民幣71.8百萬元減少31.8%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣49.0百萬元，主要由於與支持人員有關的僱員開支中的獎金較同期減少。

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變動由截至2022年12月31日止年度的收益約人民幣36.8百萬元減少124.4%至截至2023年12月31日止年度的虧損約人民幣9.0百萬元，主要由於投資基金帶來的公允價值收益減少及部分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12月31日止年度的約人民幣6.0百萬元，增加120.7%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣13.3百萬元，主要由於政府補貼增加。

其他(虧損)／收益淨額

我們的其他虧損淨額主要包括(i)外匯收益或虧損淨額；(ii)向慈善機構捐款。

我們的其他(虧損)／收益淨額由截至2022年12月31日止年度的收益淨額約人民幣16.1百萬元減少128.4%至截至2023年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣4.6百萬元，此變動乃主要由於(i) 2023年美元兌日元升值影響我們以美元計價的應付款項；及(ii)部分被美元兌人民幣升值，本集團持有的美元升值所抵銷。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2022年12月31日止年度的所得稅開支約人民幣32.9百萬元減少61.6%至截至2023年12月31日止年度的所得稅開支約人民幣12.6百萬元，主要由於(i)一間盈利附屬公司的盈利有所回落；及(ii)本集團於報告期內轉回的過往年度確認的遞延稅項資產較去年同期減少。

年內(虧損)／利潤

我們的年內(虧損)／利潤由截至2022年12月31日止年度的利潤淨額約人民幣45.7百萬元，減少182.4%至截至2023年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣37.6百萬元，主要由於(i)本集團旗艦遊戲《最強蝸牛》於2023年8月3日在美國、加拿大、澳大利亞及新西蘭等地區推出；《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於2023年9月21日在中國內地推出，於2023年10月27日在港澳台地區推出。該等遊戲於推出階段產生了集中營銷推廣開支，但該等遊戲於報告期間產生的收入暫時尚未完全抵銷上述營銷推廣開支，由此導致報告期利潤淨額減少；及(ii)本集團對部分遊戲產業鏈公司的投資及對部分投資公司的預付款項計提了減值。

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2022年12月31日止年度的利潤淨額約人民幣50.3百萬元減少174.3%至截至2023年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣37.4百萬元，主要由於(i)本集團旗艦遊戲《最強蝸牛》於2023年8月3日在美國、加拿大、澳大利亞及新西蘭等地區推出；《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於2023年9月21日在中國內地推出，於2023年10月27日在港澳台地區推出。該等遊戲於推出階段產生了集中營銷推廣開支，但該等遊戲於報告期間產生的收入暫時尚未完全抵銷上述營銷推廣開支，由此導致報告期利潤淨額減少；及(ii)本集團對部分遊戲產業鏈公司的投資及對部分投資公司的預付款項計提了減值。

非國際財務報告準則計量－經調整(虧損)／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(虧損)／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(虧損)／利潤淨額消除若干非現金或非經常性項目的影響，即以股份為基礎的薪酬。「經調整(虧損)／利潤淨額」一詞並非根據國際財務報告準則定義。經調整(虧損)／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(虧損)／利潤淨額並不包括年內影響我們(虧損)／利潤淨額的所有項目。下表載列於所示期間我們的經調整(虧損)／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	
	2023年	2022年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
年內(虧損)／利潤	(37,600)	45,656
加：		
以股份為基礎的薪酬	—	519
經調整(虧損)／利潤淨額	<u>(37,600)</u>	<u>46,175</u>

截至2023年12月31日止年度的經調整(虧損)／利潤淨額由截至2022年12月31日止年度的經調整利潤淨額約人民幣46.2百萬元減少181.4%至經調整虧損淨額人民幣37.6百萬元。該減少主要歸因於(i)本集團旗艦遊戲《最強蝸牛》於2023年8月3日在美國、加拿大、澳大利亞及新西蘭等地區推出；《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於2023年9月21日在中國內地推出，於2023年10月27日在港澳台地區推出。該等遊戲於推出階段產生了集中營銷推廣開支，但該等遊戲於報告期間產生的收入暫時尚未完全抵銷上述營銷推廣開支，由此導致報告期利潤淨額減少；及(ii)本集團對部分遊戲產業鏈公司的投資及對部分投資公司的預付款項計提了減值。

經調整本公司權益持有人應佔(虧損)／利潤

截至2023年12月31日止年度的經調整本公司權益持有人應佔(虧損)／利潤由截至2022年12月31日止年度的經調整利潤約人民幣50.7百萬元減少173.7%至經調整虧損人民幣37.4百萬元，該減少主要歸因於(i)本集團旗艦遊戲《最強蝸牛》於2023年8月3日在美國、加拿大、澳大利亞及新西蘭等地區推出；《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於2023年9月21日在中國內地推出，於2023年10月27日在港澳台地區推出。該等遊戲於推出階段產生了集中營銷推廣開支，但該等遊戲於報告期間產生的收入暫時尚未完全抵銷上述營銷推廣開支，由此導致報告期利潤淨額減少；及(ii)本集團對部分遊戲產業鏈公司的投資及對部分投資公司的預付款項計提了減值。

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2023年12月31日，本集團的現金及現金等價物總額由截至2022年12月31日止年度的約人民幣1,001.9百萬元減少46.3%至截至2023年12月31日止年度的約人民幣538.0百萬元。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12月31日，我們有人民幣20.0百萬元的借款。截至同日，我們有人民幣109.0百萬元銀行融資額度，而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2023年12月31日，本集團的流動資產約為人民幣1,680.4百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣220.8百萬元。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。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12月31日，本集團的流動比率分別為761%及1,145%。

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12月31日，本集團的資產負債比率分別為13%及8%。

重大收購及出售以及重大投資

於2023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2022年12月31日的約人民幣489.7百萬元增加101.9%至2023年12月31日的約人民幣988.9百萬元。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2023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2023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2023年12月31日，我們並無質押任何資產。

資本開支

截至2023年12月31日止年度，我們的資本開支總額約為人民幣4.0百萬元，而截至2022年12月31日止年度的資本開支總額約為人民幣14.4百萬元。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2023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2023年12月31日，我們有643名全職僱員。絕大部分僱員位於中國，13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。

綜合全面收益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
收入	4	905,737	630,367
收入成本	5	<u>(347,861)</u>	<u>(208,280)</u>
毛利		557,876	422,087
銷售及營銷開支	5	(429,210)	(209,302)
研發開支	5	(105,524)	(113,345)
一般及行政開支	5	(48,991)	(71,783)
金融資產減值虧損淨額	5	(821)	10
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		(8,984)	36,802
其他收入	6	13,262	6,009
其他(虧損)/收益淨額	7	<u>(4,574)</u>	<u>16,110</u>
經營利潤		(26,966)	86,588
財務收入		15,793	8,792
財務成本		<u>(2,670)</u>	<u>(2,034)</u>
財務收入淨額		13,123	6,758
應佔以權益法入賬的投資業績		(1,814)	(309)
以權益法入賬之投資之減值虧損		<u>(9,308)</u>	<u>(14,502)</u>
除所得稅前(虧損)/利潤		(24,965)	78,535
所得稅開支	8	<u>(12,635)</u>	<u>(32,879)</u>
年內(虧損)/利潤		<u>(37,600)</u>	<u>45,656</u>
其他全面收益：			
不可重新分類至損益的項目 - 貨幣換算差額		<u>21,323</u>	<u>99,822</u>
年內全面(虧損)/收益總額		<u>(16,277)</u>	<u>145,478</u>

	截至12月31日止年度	
	2023年	2022年
附註	人民幣千元	人民幣千元
以下人士應佔年內(虧損)/利潤：		
本公司權益持有人	(37,371)	50,283
非控股權益	<u>(229)</u>	<u>(4,627)</u>
	<u>(37,600)</u>	<u>45,656</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	(16,098)	150,198
非控股權益	<u>(179)</u>	<u>(4,720)</u>
	<u>(16,277)</u>	<u>145,478</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)	9	
	<u>(0.05)</u>	<u>0.07</u>

綜合財務狀況表

		截至12月31日	
		2023年	2022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		17,141	19,005
使用權資產		22,522	26,168
遞延稅項資產		23,684	27,861
以權益法入賬之投資		38,236	19,858
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		168,546	200,223
預付款項、按金及其他資產		48,293	9,678
		<u>318,422</u>	<u>302,793</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	68,096	52,341
存貨		1,327	78
預付款項、按金及其他資產		84,128	60,978
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資		988,852	489,717
受限制現金		–	8,573
現金及現金等價物		538,003	1,001,922
		<u>1,680,406</u>	<u>1,613,609</u>
		<u>1,998,828</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		(2,910,848)	(2,932,121)
累計赤字		(459,688)	(422,317)
		<u>1,747,329</u>	<u>1,763,427</u>
本公司權益持有人應佔權益		<u>1,747,329</u>	<u>1,763,427</u>
非控股權益		(4,469)	(4,527)
		<u>1,742,860</u>	<u>1,758,900</u>

		截至12月31日	
		2023年	2022年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
租賃負債		15,193	16,596
借款		19,974	—
		<u>35,167</u>	<u>16,596</u>
流動負債			
貿易應付款項	12	78,581	10,078
其他應付款項及應計費用		82,935	67,640
合約負債		42,090	41,283
即期所得稅負債		318	11,278
租賃負債		9,193	10,207
按公允價值計量且其變動計入損益的短期負債		7,671	420
借款		13	—
		<u>220,801</u>	<u>140,906</u>
負債總額		<u>255,968</u>	<u>157,502</u>
權益及負債總額		<u>1,998,828</u>	<u>1,916,402</u>

綜合財務報表附註

1 一般資料、重組及呈列基準

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。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。

2 編製基準

綜合財務報表已根據國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)發佈的國際財務報告準則(「國際財務報告準則會計準則」)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。

擬備符合國際財務報告準則會計準則的綜合財務報表需要運用若干關鍵會計估計。同時要求管理層在應用本集團會計政策過程中作出判斷。披露涉及高度判斷或複雜程度的範疇或相關假設及估計對綜合財務報表屬重要的範疇。

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2023年1月1日開始的財政年度首次應用以下準則及修訂本:

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
國際財務報告準則第17號(修訂本)	首次應用國際財務報告準則第17號及國際財務報告準則第9號
國際會計準則第12號(修訂本)(i)	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12號(修訂本)	國際稅務改革-支柱二模型規則
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

- (i) 本集團已應用自2023年1月1日起生效的國際會計準則第12號(修訂本)。根據該修訂本,本集團確認單一租賃交易產生的資產及負債相關的遞延稅項,該租賃交易於所呈列的最早可比期間期初或之後發生的租賃初始確認時產生等額應課稅及可扣減暫時差額。因此,鑒於呈列的最早可比期間期初為2022年1月1日,已對遞延稅項負債及遞延稅項資產的總額同時確認調整人民幣6.6百萬元,而產生的遞延所得稅資產及遞延所得稅負債滿足抵銷條款並於綜合財務狀況表內按淨額呈列。由於本集團先前已將租賃視為資產與負債整體掛鈎的單一交易,並按淨額基準確認遞延稅項,因此採用修訂後對累計赤字的期初結餘並無影響。

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2023年1月1日開始的財政年度尚未生效，且並未於編製該等綜合財務報表時獲本集團提前採納。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7號(修訂本) 及國際財務報告準則第7號 (修訂本)	供應商融資安排	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2022年及2023年12月31日，本集團絕大部分非流動資產乃位於中國。

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
遊戲運營收入		
– 自主開發	507,746	557,559
– 授權	365,690	34,380
小計	873,436	591,939
遊戲授權收入	18,948	27,361
信息服務收入	9,748	9,625
其他收入	3,605	1,442
總收入	905,737	630,367
收入成本	(347,861)	(208,280)
毛利	557,876	422,087
毛利率	62%	67%

截至2022年及2023年12月31日止年度，分別約人民幣33百萬元及人民幣27百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2022年及2023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2023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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
隨時間	418,077	318,125
於某一時間點	487,660	312,242
	905,737	630,367

下表載列本集團分別於截至2022年及2023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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
中國內地	647,890	470,584
其他地區(a)	257,847	159,783
總計	905,737	630,367

(a) 其他地區收入主要包括來自於日本、美利堅合眾國、加拿大、澳洲、新西蘭、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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
營銷及推廣開支	378,891	147,272
僱員福利開支	175,414	216,266
分銷渠道收取的佣金	174,535	145,183
遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	82,362	11,109
非金融資產之減值	29,664	-
帶寬及服務器託管費	21,527	20,734
外判技術服務	19,037	13,034
專業服務費	11,209	12,221
辦公開支	10,357	9,930
使用權資產折舊	9,961	10,792
物業、廠房及設備折舊	4,868	3,771
核數師薪酬		
- 審計服務	4,340	4,290
- 非審計服務	347	320
支付渠道收取的佣金	2,809	1,113
稅項附加	1,903	2,274
租金開支及水電費	1,866	2,034
其他	3,317	2,357
總計	932,407	602,700

6 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
政府補助	13,230	5,930
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	32	79
總計	<u>13,262</u>	<u>6,009</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12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
外匯(虧損)/收益淨額	(2,712)	20,583
向慈善機構捐款	(1,015)	(3,411)
其他	(847)	(1,062)
總計	<u>(4,574)</u>	<u>16,110</u>

8 所得稅

截至2022年及2023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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
當期所得稅	8,396	20,437
遞延所得稅	4,239	12,442
所得稅開支總額	<u>12,635</u>	<u>32,879</u>

9 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2022年及2023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。

	截至12月31日止年度	
	2023年	2022年
本公司普通股股東應佔(虧損)/利潤(人民幣千元)	(37,371)	50,283
發行在外普通股加權平均數	<u>691,330,500</u>	<u>691,139,718</u>
每股基本(虧損)/盈利(人民幣元)	<u>(0.05)</u>	<u>0.07</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(人民幣元)	<u>0.07</u>

截至2023年12月31日止年度，由於並無潛在攤薄普通股，故所呈列的每股攤薄盈利與每股基本盈利相同。

10 貿易應收款項

	截至12月31日	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
分銷渠道	60,216	36,830
遊戲發行商	5,872	11,800
信息服務客戶	1,682	791
其他	362	2,943
	<u>68,132</u>	<u>52,364</u>
減：減值撥備	(36)	(23)
	<u>68,096</u>	<u>52,341</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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
3個月內	65,638	42,930
3個月至6個月	2,342	6,502
6個月至1年	152	2,932
	<u>68,132</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2022年及2023年12月31日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>-</u>	<u>-</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(a)	6,331	-	-	55,888
向股東分派股息(附註13)	-	-	-	(89,320)
於2022年及2023年12月31日	<u>691,331</u>	<u>7</u>	<u>44</u>	<u>5,117,821</u>

- (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12月31日	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>78,581</u>	<u>10,078</u>

貿易應付款項主要涉及應付遊戲開發商及IP持有方的收益分成、廣告及有關服務器託管服務的購買。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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
3個月內	71,284	9,891
3個月以上	<u>7,297</u>	<u>187</u>
	<u>78,581</u>	<u>10,078</u>

13 股息分派

截至12月31日
2023年 2022年
人民幣千元 人民幣千元

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12月31日止年度並無派付或宣派股息。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

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2023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)	截至2022年 12月31日 已動用金額 (百萬港元)	報告期內 已動用金額 (百萬港元)	截至2023年 12月31日 已動用金額 (百萬港元)	截至2023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	158.4	253.6	70.4	2024年 12月之前
拓展我們於海外市場的業務	231.4	178.8	52.6	231.4	–	不適用
加強我們在中國移動遊戲 市場的遊戲發行及運營 能力以及擴大「青瓷」品牌 和我們的IP的市場知名度	138.9	61.9	45.4	107.3	31.6	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	22.1	115.3	23.6	2024年 12月之前
營運資金及一般企業用途	92.6	92.6	–	92.6	–	不適用
總計	925.8	521.7	278.5	800.2	125.6	

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C1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C3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

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，即袁淵先生(主席)、林誠光教授及方焯瑾女士組成。袁淵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(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2023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2023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(「**2023股東週年大會**」)擬於2024年6月6日舉行。2023股東週年大會通告將於2024年4月刊發於本公司網站(www.qcplay.com)及聯交所網站(www.hkexnews.hk)。

末期股息

董事會已議決不建議就截至2023年12月31日止年度派付任何末期股息(截至2022年12月31日止年度：無)。

暫停辦理股份過戶登記手續

有關**2023**股東週年大會

為確定股東出席2023股東週年大會並於會上投票的權利，本公司將自2024年6月3日至2024年6月6日(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2023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2024年5月31日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2023年12月31日止年度的年報將於2024年4月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：

「2023股東週年大會」	指	本公司將於2024年6月6日舉行的應屆股東週年大會或其任何續會
「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C1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
「DIY」	指	自己動手做(do-it-yourself)一詞的縮寫，意指自己設計、裝飾或製作事物的活動
「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
「港澳台」	指	香港、澳門及台灣
「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
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則
「主板」	指	聯交所主板
「澳門」	指	中國澳門特別行政區
「MAU」	指	月活躍用戶，是指於特定曆月內活躍用戶數目
「標準守則」	指	上市規則附錄C3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、澳門及台灣
「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
「台灣」	指	中國台灣省
「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，向股東及業務夥伴一直以來的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，2024年3月26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；及獨立非執行董事林誠光教授、袁淵先生及方焯瑾女士。