

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之內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不對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2024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2024年6月30日止六個月的未經審核綜合財務業績，連同截至2023年6月30日止六個月的比較數字，呈列如下。

本集團截至2024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 (%)
	2024年 (人民幣千元) (未經審核)	2023年 (人民幣千元) (未經審核)	
收入	342,622	333,937	3
毛利	211,787	225,413	(6)
利潤淨額	38,203	41,717	(8)
本公司權益持有人應佔利潤	45,059	41,482	9

關鍵運營資料

	截至6月30日止六個月		變動 (%)
	2024年	2023年	
平均MAU (千人) ⁽¹⁾	2,179	1,798	21
平均MPU (千人) ⁽²⁾	253	258	(2)
ARPPU (人民幣元)	275	296	(7)
累計註冊玩家(千人)	93,389	82,365	13

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，本集團持續鞏固研運一體核心競爭力，旗下遊戲出海屢創佳績，多款遊戲長線表現穩健；同時，集團聚焦研發及發行精品項目，業務獲得穩定發展。具體如下：

(1) 遊戲出海屢創佳績，海外收入規模及佔比持續提升。2024年上半年，集團海外收入持續上升，由去年同期海外收入約人民幣6,500萬元增加至約人民幣1.43億元，海外收入佔比由去年同期19.4%上升至41.7%：2024年上半年，本集團推動多款遊戲於全球不同地區上線，如2024年2月，本集團在日本地區發行休閒遊戲《肥鵝健身房》，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；《最強蝸牛》於2024年4月上線越南地區，登頂該地區iOS免費遊戲排行榜，也於2024年6月上線德語、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》於2024年6月上線港澳台地區，登上iOS免費遊戲排行榜高位；

(2) 長線運營能力出眾，多款遊戲長線表現穩健：2024年6月，旗艦自研遊戲《最強蝸牛》迎來內地上線四週年以及日本地區上線兩週年，並在2024年8月迎來北美地區上線周年慶；截至2024年6月30日，遊戲境內外錄得累計流水約人民幣34.6億元；2024年2月，《提燈與地下城》發佈自2021年上線以來最大的版本更新，截至2024年6月30日，遊戲錄得累計流水約人民幣3.17億元；其他多款主要遊戲也持續為本集團貢獻穩定收入；

(3) 聚焦研發及發行精品項目，持續豐富遊戲儲備：今年以來，本集團發行多款精品項目，比如2024年6月，《迷途之光》上線；2024年8月，《阿瑞斯病毒2》上線。本集團也持續深耕及擴展遊戲儲備，如持續打磨自研儲備遊戲《項目E》，同時持續引進《項目W》、《項目HA》等優質儲備遊戲，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3.43億元，較去年同期上升3%；錄得盈利人民幣38.2百萬元，較去年同期下降8%。截至2024年6月30日，本集團累計註冊玩家達93.39百萬名，較去年同比上升13%；月平均活躍用戶數約為217.89萬名，同比上升21.22%；月平均付費用戶數約為25.28萬名，同比下降1.87%；ARPPU超過人民幣275元。

我們的遊戲

本集團開發、發行並運營多款精品移動遊戲。截至2024年6月30日，我們擁有13款現有APP移動遊戲，涵蓋放置類遊戲、Rogue-like RPG及其他RPG，以及多款小程序遊戲。

以下為我們的主要遊戲概述：

APP移動遊戲方面，《最強蝸牛》於2020年6月上線，是我們自主開發的放置類遊戲。截至2024年6月30日，遊戲境內及境外錄得累計流水約人民幣34.6億元，遊戲累計註冊玩家達27.69百萬人。報告期內，《最強蝸牛》(東南亞地區及歐美版本名為《Super Snail》)迎來內地上線四週年，與《開羅遊戲》、《葫蘆娃》等IP進行了聯動；日本地區上線兩週年，與《三麗鷗》進行聯動，持續為玩家提供優質內容及新穎的玩法。遊戲更於2024年4月上線越南地區，登頂該地區iOS免費遊戲排行榜，也於2024年6月上線德語、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了更全面的覆蓋。報告期內，遊戲境內及境外錄得收入共計約人民幣1.89億元。

《提燈與地下城》於2021年3月上線，是我們引進授權的Rogue-like RPG。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，也是自2021年上線以來最大的版本更新。報告期內，遊戲錄得收入共計約人民幣11.7百萬元。

《**新仙劍奇俠傳之揮劍問情**》於2023年6月9日上線，為本集團與中手游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。2024年6月，遊戲迎來上線週年慶。2024年7月，遊戲在東南亞地區上線，登頂新馬地區iOS免費遊戲排行榜。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣66.7百萬元。截至2024年6月30日，遊戲錄得累計收入約人民幣3.5億元。

《**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。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。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣17.4百萬元。

《**肥鵝健身房**》於2024年2月上線日本地區，是我們引進授權的休閒遊戲，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。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣27.1百萬元。

《**迷途之光**》於2024年6月上線，是我們引進授權的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。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣3.2百萬元。

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)、《時光旅行社》(2023年12月推出，我們自主開發的無限流休閒放置遊戲)、《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，以上幾款遊戲於報告期內共錄得收入約人民幣20.1百萬元。

小程序遊戲方面，報告期內，本集團上線多款自研及引進授權的小程序遊戲，包括《最強蝸牛》小程序遊戲版本、《皇室護衛隊》、《子彈軍團》等。截至2024年6月30日，小程序遊戲錄得收入約人民幣3.4百萬元。

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2024年6月30日，我們的遊戲已累積1,497.28萬名青瓷鐵粉，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25.24%。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

目前，本集團擁有以下多個移動遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括RPG、SLG及放置類遊戲等。

名稱	遊戲類型	來源	截至2024年6月30日的開發階段	預期上線時間
1. BloodAge (前稱： 《項目L》)	RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024
2. 項目：圖騰	塔防遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2024
3. 項目V	放置類遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2025
4. 項目W	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2025
5. 項目HA	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2025
6. 項目E	SLG	自研	遊戲製作、測試及優化	2025
7. 項目36Z	放置類遊戲	引進授權	試玩版製作	2025
8. 項目T	SLG	引進授權	試玩版製作	2026
9. 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，《大秦異聞錄》及《項目P95》進度暫緩。

展望未來，本集團將進一步豐富產品矩陣，並積極推進遊戲儲備在境內及海外地區的測試及上線。

2024年8月，本集團引進授權遊戲《阿瑞斯病毒2》上線，該遊戲為一款冒險生存RPG，為《阿瑞斯病毒》的續作，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，上線後獲得了玩家好評。

截至2024年8月，本集團新增引進授權兩款遊戲，其中《項目W》為根據知名作家天蠶土豆創作的小說《大主宰》為背景改編的2D半回合制卡牌遊戲，《項目HA》為一款卡牌RPG遊戲。

本集團也積極推進多款項目在海外的測試及上線。其中，《BloodAge》是一款西方奇幻題材放置RPG卡牌遊戲，玩家可以培養各種種族的英雄進行戰鬥。該遊戲即將在韓國上線，本集團將正式進軍韓國遊戲市場並在該地區持續推出精品遊戲；放置類遊戲《項目V》在歐美地區的測試也在持續進行。

此外，本集團自研的後啓示錄世界SLG遊戲《項目E》將於2024年下半年進一步擴大測試規模，其他儲備引進授權遊戲也進展良好。

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，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，通過遊戲週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2023年及2024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				2024年 對比2023年 變動 %
	2024年		2023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	196,738	57.5	237,930	71.2	(17.3)
授權	126,434	36.9	80,433	24.1	57.2
小計	323,172	94.4	318,363	95.3	1.5
遊戲授權收入	6,323	1.8	11,317	3.4	(44.1)
信息服務收入	9,290	2.7	2,528	0.8	267.5
其他服務及銷售	3,837	1.1	1,729	0.5	121.9
總收入	342,622	100.0	333,937	100.0	2.6

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入自2023年同期增加1.5%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣323.2百萬元。特別是：

- 我們來自自主開發遊戲的收入自2023年同期減少17.3%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣196.7百萬元，主要是由於《最強蝸牛》中國內地、日本區域和《使魔計劃》收入有所回落，部分被《最強蝸牛》在美國、加拿大等地區帶來的收入增長所抵銷；及
- 我們來自獲授權遊戲的收入自2023年同期增加57.2%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣126.4百萬元，主要是由於《肥鵝健身房》、《迷途之光》、《騎士沖呀》等新遊戲及《提燈與地下城》重製版上線，及新增運營《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》(遊戲於2023年9月於內地上線，2023年10月於港澳台地區上線)帶來收入增長。

遊戲授權收入

我們的遊戲授權收入自2023年同期減少44.1%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣6.3百萬元，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2023年同期增加267.5%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣9.3百萬元，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自2023年同期人民幣1.7百萬元增加121.9%至截至2024年6月30日止六個月的約人民幣3.8百萬元，主要是由於售賣周邊產品及透過第三方平台營銷推廣等產生的收入有所增加。

收入成本

我們的收入成本由截至2023年6月30日止六個月的人民幣108.5百萬元增加20.6%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣130.8百萬元。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2024年及2023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				2024年 對比2023年 變動 %
	2024年		2023年		
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (未經審核)	%	
分銷及支付渠道收取的 佣金	69,168	52.9	70,589	65.0	(2.0)
第三方遊戲開發商及 IP持有方收取的佣金	38,173	29.2	11,892	11.0	221.0
帶寬及服務器託管費	8,953	6.8	10,287	9.5	(13.0)
僱員福利開支	6,051	4.6	6,595	6.1	(8.2)
其他	8,490	6.5	9,161	8.4	(7.3)
總計	130,835	100.0	108,524	100.0	20.6

我們來自分銷及支付渠道收取的佣金的收入成本自2023年同期減少2.0%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣69.2百萬元，主要由於透過部分第三方分銷平台產生的收入佔比較去年同期有所下降，該等分銷平台收取的渠道佣金較高，進而減少了支付給分銷渠道的佣金。

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2023年同期增加221.0%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣38.2百萬元，主要由於支付給《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》開發商的佣金增加，《肥鵝健身房》上線及新增運營《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》（遊戲於2023年9月於內地上線，2023年10月於港澳台地區上線）帶來獲授權遊戲收入增加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2023年同期減少8.2%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣6.1百萬元，主要由於客服中心僱員人數減少導致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2023年6月30日止六個月的人民幣225.4百萬元減少6.0%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣211.8百萬元。我們的毛利率由截至2023年6月30日止六個月的68%減少至截至2024年6月30日止六個月的62%，主要由於授權遊戲運營收入佔遊戲運營收入的比例由去年同期的25.3%增加到本報告期的39.1%；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。

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2023年6月30日止六個月的人民幣123.1百萬元增加7.2%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣131.9百萬元，主要由於(i)《肥鵝健身房》、《迷途之光》等新遊戲以及《提燈與地下城》重製版上綫導致營銷及推廣開支增加；(ii)公司持續推進出海戰略，海外銷售及營銷人員增加導致相關開支較同期增加；及(iii)上述開支部分被《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《最强蝸牛》日本區域等遊戲營銷及推廣開支減少所抵銷。

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2023年6月30日止六個月的人民幣44.7百萬元增加5.4%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣47.1百萬元，主要由於部分重點遊戲項目研發人員增加導致從事研發活動的僱員開支較同期增加。

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)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2023年6月30日止六個月的人民幣21.2百萬元增加29.4%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣27.4百萬元，主要由於部分遊戲項目人員離職補償及遊戲周邊產品團隊支持人員增加導致與支持人員有關的僱員開支較同期增加。

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2023年6月30日止六個月的人民幣6.6百萬元增加536.8%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣42.1百萬元，主要由於投資基金及理財產品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2023年6月30日止六個月的人民幣9.2百萬元，減少91.8%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣0.8百萬元，主要由於政府補貼減少。

其他虧損淨額

我們的其他虧損淨額主要包括(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。

我們的其他虧損淨額由截至2023年6月30日止六個月的人民幣0.1百萬元增加至截至2024年6月30日止六個月的人民幣11.6百萬元，主要由於(i) 2024年上半年美元兌日元升值，造成個別子公司(其記賬本位幣為日元)以美元計價應付款項形成匯兌損失；及(ii)部分被美元兌人民幣升值，本集團持有的美元升值形成的匯兌收益所抵銷。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2023年6月30日止六個月的所得稅開支人民幣16.7百萬元減少95.5%至截至2024年6月30日止六個月的所得稅開支人民幣0.8百萬元，主要由於：(i)一間盈利附屬公司的盈利有所回落；及(ii)本集團於報告期內進一步確認遞延稅項資產。

報告期內溢利

我們的報告期內溢利由截至2023年6月30日止六個月的溢利淨額人民幣41.7百萬元減少8.4%至截至2024年6月30日止六個月的溢利淨額人民幣38.2百萬元。主要原因為(i)本報告期內授權遊戲運營收入佔比增加，導致支付給第三方遊戲開發商及IP持有方的佣金增加，致使毛利下降；(ii)2024年上半年美元兌日元升值，導致個別子公司匯兌損失增加；(iii)報告期內部分新遊戲上線導致銷售及營銷開支增加；及(iv)部分被投資基金及理財產品帶來的公允價值收益增加所抵銷。

利潤淨額

	截至6月30日止六個月	
	2024年	2023年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
利潤淨額	<u>38,203</u>	<u>41,717</u>

本集團錄得截至2024年6月30日止六個月的利潤淨額約人民幣38.2百萬元，而截至2023年6月30日止六個月的利潤淨額為約人民幣41.7百萬元。主要原因為(i)本報告期內授權遊戲運營收入佔比增加，由此導致支付給第三方遊戲開發商及IP持有方的佣金增加，致使毛利下降；(ii)2024年上半年美元兌日元升值，導致個別子公司匯兌損失增加；(iii)報告期內部分新遊戲上線導致銷售及營銷開支增加；及(iv)部分被投資基金及理財產品帶來的公允價值收益增加所抵銷。

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2023年12月31日的人民幣538.0百萬元減少21.6%至截至2024年6月30日的人民幣421.8百萬元。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2024年6月30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，且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2024年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣1,638.5百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣161.6百萬元。流動比率按流動資產總值除以流動負債總額計算。截至2024年及2023年6月30日，本集團的流動比率分別為1,013.9%及1,129.7%。

資產負債比率按負債總額除以資產總值計算。截至2024年及2023年6月30日，本集團的資產負債比率分別為9.8%及9.2%。

重大投資

於2024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2023年12月31日的約人民幣988.9百萬元增加10.9%至於2024年6月30日的約人民幣1,096.4百萬元。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2024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2024年6月30日，我們並無質押任何資產。

資本開支

截至2024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2023年6月30日止六個月的資本開支總額約為人民幣1.1百萬元。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。我們以經營活動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2024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2024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2024年6月30日，我們有600名全職僱員，絕大部分僱員位於中國內地，17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

截至2024年6月30日止六個月

	附註	截至6月30日止六個月	
		2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	342,622	333,937
收入成本	5	<u>(130,835)</u>	<u>(108,524)</u>
毛利		211,787	225,413
銷售及營銷開支	5	(131,912)	(123,052)
研發開支	5	(47,128)	(44,701)
一般及行政開支	5	(27,440)	(21,199)
金融資產減值虧損淨額	5	(275)	(288)
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		42,050	6,603
其他收入	6	757	9,176
其他虧損淨額	7	<u>(11,569)</u>	<u>(104)</u>
經營利潤		36,270	51,848
財務收入		5,322	8,658
財務成本		<u>(1,295)</u>	<u>(1,168)</u>
財務收入淨額		4,027	7,490
應佔以權益法入賬的投資業績		<u>(1,340)</u>	<u>(948)</u>
除所得稅前利潤		38,957	58,390
所得稅開支	8	<u>(754)</u>	<u>(16,673)</u>
期內利潤		<u>38,203</u>	<u>41,717</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		7,589	43,084
隨後可重新分類至損益的項目－貨幣換算差額		<u>3,209</u>	<u>—</u>
期內全面收益總額		<u>49,001</u>	<u>84,801</u>

	截至6月30日止六個月	
	2024年	2023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：		
本公司權益持有人	45,059	41,482
非控股權益	<u>(6,856)</u>	<u>235</u>
	<u>38,203</u>	<u>41,717</u>
以下人士應佔期內全面收益總額：		
本公司權益持有人	55,225	84,784
非控股權益	<u>(6,224)</u>	<u>17</u>
	<u>49,001</u>	<u>84,801</u>
本公司權益持有人應佔期內利潤的每股盈利		
每股基本及攤薄盈利(人民幣元)	9 <u>0.07</u>	<u>0.06</u>

簡明綜合財務狀況表

於2024年6月30日

		於 2024年 6月30日	於 2023年 12月31日
	附註	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (經審核)
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		15,594	17,141
使用權資產		20,529	22,522
遞延稅項資產		31,169	23,684
以權益法入賬之投資		36,896	38,236
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		182,109	168,546
預付款項、按金及其他資產		61,169	48,293
		<u>347,466</u>	<u>318,422</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	45,213	68,096
存貨		998	1,327
預付款項及其他資產		50,959	84,128
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資		1,096,351	988,852
定期存款		23,091	—
現金及現金等價物		421,838	538,003
		<u>1,638,450</u>	<u>1,680,406</u>
資產總值		<u><u>1,985,916</u></u>	<u><u>1,998,828</u></u>
權益			
股本	11	44	44
股份溢價	11	5,117,821	5,117,821
其他儲備		(2,900,682)	(2,910,848)
累計赤字		(414,629)	(459,688)
		<u>1,802,554</u>	<u>1,747,329</u>
本公司權益持有人應佔權益		<u>1,802,554</u>	<u>1,747,329</u>
非控股權益		(10,693)	(4,469)
權益總額		<u><u>1,791,861</u></u>	<u><u>1,742,860</u></u>

		於 2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於 2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
負債			
非流動負債			
租賃負債		12,431	15,193
借款		19,968	19,974
遞延稅項負債		55	—
		<u>32,454</u>	<u>35,167</u>
流動負債			
貿易應付款項	12	51,469	78,581
其他應付款項及應計費用		47,313	82,935
合約負債		41,597	42,090
即期所得稅負債		11,134	318
租賃負債		10,075	9,193
按公允價值計量且其變動計入損益的短期負債		—	7,671
借款		13	13
		<u>161,601</u>	<u>220,801</u>
負債總額		<u>194,055</u>	<u>255,968</u>
權益及負債總額		<u>1,985,916</u>	<u>1,998,828</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。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2024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2024年3月26日的2023年年報(「2023年財務報表」)所載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」)編製的本集團截至2023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

編製中期財務資料所採用的會計政策與編製2023年財務報表所採用者一致，惟下文所載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2024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1號(修訂本)	負債分類為流動及非流動
國際會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債
國際會計準則第1號及國際財務報告準則第7號(修訂本)	供應商融資安排
國際財務報告準則第16號(修訂本)	售後租回的租賃負債

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。

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2023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2.3百萬元，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，因此採用該修訂本後對累計赤字的期初結餘並無影響。

(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2024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21號(修訂本)	缺乏可交換性	2025年1月1日
國際會計準則第9號及國際財務報告準則第7號(修訂本)	金融工具分類及計量(修訂本)	2026年1月1日
國際財務報告準則第19號	無公眾問責性的附屬公司：披露	2027年1月1日
國際財務報告準則第18號	財務報表呈列及披露	2027年1月1日
國際會計準則第28號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2024年6月30日及2023年12月31日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

截至2024年及2023年6月30日止六個月的收益如下：

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
遊戲運營收入		
– 自主開發	196,738	237,930
– 授權	126,434	80,433
小計	323,172	318,363
遊戲授權收入	6,323	11,317
信息服務收入	9,290	2,528
其他收入	3,837	1,729
總收入	342,622	333,937
收入成本	(130,835)	(108,524)
毛利	211,787	225,413
毛利率	62%	68%

截至2024年及2023年6月30日止六個月，分別約人民幣14百萬元及人民幣13百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2024年及2023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2024年及2023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	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
隨時間	173,538	155,154
於某一時間點	169,084	178,783
	342,622	333,937

下表載列本集團分別於截至2024年及2023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	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
中國內地	199,907	269,043
其他地區(a)	142,715	64,894
總計	342,622	333,937

(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6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
營銷及推廣開支	107,893	103,531
僱員福利開支	82,977	70,421
分銷渠道收取的佣金	68,157	69,598
遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	38,173	11,892
帶寬及服務器託管費	8,953	10,287
外判技術服務	6,501	7,798
辦公開支	5,364	4,708
使用權資產折舊(附註15)	5,253	4,998
專業服務費	4,694	4,947
物業、廠房及設備折舊(附註14)	2,578	2,932
核數師薪酬		
- 審計服務	2,000	2,035
- 非審計服務	102	60
支付渠道收取的佣金	1,011	991
非金融資產減值	1,000	-
稅項附加	639	1,123
租金開支及水電費	612	1,023
金融資產減值虧損淨額	275	288
其他	1,408	1,132
總計	337,590	297,764

6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助	714	9,176
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	43	-
總計	<u>757</u>	<u>9,176</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

7 其他虧損淨額

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
外匯(虧損)/收益淨額	(11,448)	458
向慈善機構捐款	(223)	(553)
其他	102	(9)
總計	<u>(11,569)</u>	<u>(104)</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2024年及2023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的相關法律法規，從事研發活動的企業在釐定彼等當年應課稅利潤時，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2024年及2023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，以確定彼等應課稅利潤。

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2024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255百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅	8,952	14,004
遞延所得稅	(8,198)	2,669
所得稅開支總額	<u>754</u>	<u>16,673</u>

9 每股盈利

(a) 每股基本盈利

每股基本盈利按截至2024年及2023年6月30日止六個月本公司普通股東應佔利潤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	
	2024年 (未經審核)	2023年 (未經審核)
本公司普通股東應佔利潤(人民幣千元)	45,059	41,482
發行在外普通股加權平均數	<u>691,330,500</u>	<u>691,330,500</u>
每股基本盈利(人民幣元)	<u>0.07</u>	<u>0.06</u>

(b) 每股攤薄盈利

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所有潛在攤薄普通股而計算得出。

截至2024年及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

	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分銷渠道	33,182	60,216
遊戲發行商	7,513	5,872
信息服務客戶	4,269	1,682
其他	284	362
	<u>45,248</u>	<u>68,132</u>
減：減值撥備	(35)	(36)
	<u>45,213</u>	<u>68,096</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：

	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	39,674	65,638
3個月至6個月	4,896	2,342
6個月至1年	659	152
1至2年	19	-
	<u>45,248</u>	<u>68,132</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12月31日及2024年 6月30日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
已發行(未經審核)				
於2023年12月31日及2024年 6月30日	<u>691,331</u>	<u>7</u>	<u>44</u>	<u>5,117,821</u>

12 貿易應付款項

	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	<u>51,469</u>	<u>78,581</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：

	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	26,061	71,284
3個月以上	<u>25,408</u>	<u>7,297</u>
	<u>51,469</u>	<u>78,581</u>

其他資料

中期股息

董事會已議決不建議派發截至2024年6月30日止六個月之中期股息(截至2023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(包括出售庫存股份)。截至報告期末，本公司並無持有庫存股份。

報告期後事項

本集團於2024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2024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2024年 6月30日 已動用金額 (百萬港元)	截至2024年 6月30日 未動用額 (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	43.1	296.7	27.3	2025年6月之前
拓展我們於海外市場的業務	231.4	-	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「青瓷」品牌和 我們的IP的市場知名度	138.9	4.6	111.9	27.0	2025年6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	16.6	131.9	7.0	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	925.8	64.3	864.5	61.3	

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，而彼等全部確認於截至2024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，即袁淵先生(主席)、林誠光教授及方煒瑾女士組成。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2024年6月30日止六個月的未經審閱中期財務資料，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2024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2024年6月30日止六個月的中報將適時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C1所載的企業管治守則
「中手游」	指	中手游科技集團有限公司，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
「港澳台」	指	香港、澳門及台灣
「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
「澳門」	指	中國澳門特別行政區
「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、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2024年1月1日起至2024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
「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，2024年8月22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。