

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2025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2025年6月30日止六個月的未經審核綜合財務業績，連同截至2024年6月30日止六個月的比較數字，呈列如下。

本集團截至2025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香港立信德豪會計師事務所有限公司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 (%)
	2025年	2024年	
	(人民幣千元) (未經審核)	(人民幣千元) (未經審核)	
收入	247,180	342,622	(28)
毛利	154,148	211,787	(27)
利潤淨額	72,665	38,203	90
本公司權益持有人應佔利潤	70,257	45,059	56

關鍵運營資料

	截至6月30日止六個月		變動 (%)
	2025年	2024年	
平均MAU (千人) ⁽¹⁾	1,144	2,179	(47)
平均MPU (千人) ⁽²⁾	141	253	(44)
ARPPU (人民幣元)	290	275	5
累計註冊玩家(千人)	100,452	93,389	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。

管理層討論與分析

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。

2025年上半年，全球遊戲市場保持向好趨勢，趨勢的底色裡交織著技術創新的活力與激烈的競爭。玩家對遊戲內容的品質要求日益提升，持續創新、精細化運營的精品遊戲愈發顯示出其商業價值與用戶黏性。面對行業趨勢，本集團堅定奉行「精品化、全球化、長線化」的核心戰略，報告期內業務保持穩定健康發展。我們一方面深度挖掘現有長青遊戲的潛力，通過創新的內容更新與精細化的長線運營，不斷激發產品的「增長曲線」；另一方面，我們聚焦核心資源，全力推進旗艦儲備產品的研發，並積極佈局具備全球潛力的新遊戲發行，為本集團的持續發展奠定堅實基礎。

報告期內，本集團在以下幾個方面取得了顯著成績：

- (1) **長線運營成效卓著，核心遊戲煥發新生：**2025年6月，旗艦自研遊戲《最強蝸牛》迎來中國內地及港澳台地區上線五周年慶典。通過推出全新周年版本以及優化遊戲內容，成功吸引大量老玩家回流，並大幅提升了用戶付費意願。周年慶期間，遊戲ARPPU從人民幣約200元大幅提升至近人民幣300元，增幅約50%，充分展現了本集團在遊戲內容創新及長線運營等方面的卓越能力；
- (2) **全球化佈局穩步推進，海外市場再下一城：**繼在多個海外市場取得成功後，本集團正積極籌備《最強蝸牛》韓國版本的上線工作，預計將於2025年下半年正式推出，進一步提升本集團在核心市場的影響力。《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於越南及日本地區的海外發行也在籌備中。海外業務的持續拓展，將為本集團收入增長提供更為多元和穩定的動力；及

- (3) **研發管線聚焦突破，未來增長基石穩固：**集團戰略級自研大作《項目E》的研發進程順利，已於近期開啟了面向核心玩家的「普朗克測試」，通過與玩家互動，加快遊戲研發版本迭代。該遊戲融合了地圖探索、背包管理、資源收集等創新玩法，預計將成為本集團下一個里程碑式產品，為本集團未來的跨越式發展積蓄強大勢能。同時，本集團持續優化研發流程，全面擁抱AI等新興技術，進一步提升研發效率和產品品質。

報告期內，財務數據方面：本集團錄得收入約人民幣2.47億元，較去年同期收入人民幣3.43億元下降27.86%；得益於核心產品運營效率的提升及有效的成本控制，本公司權益持有人應佔利潤約人民幣70.26百萬元，較去年同期的人民幣45.06百萬元增長55.92%，盈利能力持續提升。

報告期內，遊戲運營數據方面：截至2025年6月30日，本集團累計註冊玩家達100.45百萬名，較去年同比上升7.56%；月平均活躍用戶數約為114.40萬名，同比下降47.50%；月平均付費用戶數約為14.06萬名，同比下降44.40%；ARPPU達人民幣289.79元，同比增長5.26%；上述遊戲運營數據變動的原因，主要是(i)部分遊戲處於成熟期，活躍用戶數、付費用戶數有所回落；及(ii)集團通過推出全新遊戲版本以及優化遊戲內容，吸引了新玩家註冊及部分老玩家回流，同時也提升了用戶付費意願。

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2025年6月30日，我們擁有多款APP移動遊戲，涵蓋放置類遊戲、Rogue-like RPG及其他RPG，以及小程序遊戲。

以下為我們的主要遊戲概述：

《**最強蝸牛**》（東南亞地區及歐美版本名為《*Super Snail*》）於2020年6月上線，是我們自主開發的標誌性放置類遊戲。截至2025年6月30日，遊戲境內及境外錄得累計流水已突破人民幣37.86億元，遊戲累計註冊玩家達2,940.39萬人。報告期內，《最強蝸牛》迎來中國內地及港澳台地區上線五周年，帶來了全新的劇情與玩法，上線了全新角色「呱呱」及第九國家「波斯」，引發了玩家社群的熱烈反響。這些更新內容不僅吸引了新玩家，更成功召回了眾多老玩家。周年慶期間，遊戲的多項運營指標創下近期新高，其他地區版本也持續維持穩健的長線運營。此外，《最強蝸牛》的韓國版本已進入最後籌備階段，將進一步擴大該遊戲的全球版圖。報告期內，遊戲境內及境外產生收入共計約人民幣1.47億元。

《**提燈與地下城**》於2021年3月上線，是我們引進授權的Rogue-like RPG。作為一款運營超過四年的產品，本集團持續通過不斷優化遊戲體驗和推出新內容保持其活力。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣6.87百萬元。

《**新仙劍奇俠傳之揮劍問情**》於2023年6月上線，為本集團與中手游聯合發行的劇情卡牌手遊。報告期內，我們通過持續的內容更新與社群活動，保持玩家活躍度與遊戲生命力。遊戲在報告期內迎來了上線兩周年慶典，並推出了相關紀念活動，錄得境內外收入約人民幣21.52百萬元。

《**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月於中國內地上線，持續在中國內地及港澳台地區穩定運營，通過定期推出全新服裝與限定活動，保持了玩家的熱情。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣3.76百萬元。本集團也在籌備該款遊戲在越南及日本地區的發行。

《**肥鵝健身房**》於2024年2月於日本地區上線，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，增設更多地區與器械家具，吸引更多肥鵝客人光顧。經過一年多的運營，該遊戲在日本市場已積累了穩定的用戶群體。報告期內，遊戲推出周年慶及多個新版本，錄得收入約人民幣21.71百萬元。

《**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6.76百萬元。

《**阿瑞斯病毒2**》於2024年8月上線，是我們引進授權的冒險生存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。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣29.85百萬元。

《**不思議迷宮**》於2016年8月上線，是我們自主開發的Rogue-like RPG。遊戲上線以來，截至2025年6月30日，累計註冊玩家已超過2,500多萬人。時隔八年，《**不思議迷宮**》於2025年3月推出免費下載的Steam暢玩版本，引發玩家熱烈反響，取得全球熱門免費遊戲榜(Trending Free)第六名以及「好評如潮」的成績，彰顯了本集團在IP長線運營方面的卓越能力。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣3.91百萬元。

其他主要遊戲如《**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)、《**阿瑞斯病毒**》(2018年8月推出，我們引進授權的生存RPG)、《**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)等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3.30百萬元。

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2025年6月30日，我們的遊戲已累積1,620.36萬名青瓷鐵粉，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8.22%。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，本集團擁有多款遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括RPG、SLG及卡牌遊戲等：

名稱	移動遊戲類型	來源	截至2025年6月30日的開發階段	預期上線時間
神經鵝 (Tingus Goose)	休閒遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2025
項目W	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2026
項目E	SLG	自研	遊戲製作、測試及優化	2026
項目HA	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2027
項目F	生存社交	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2027

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T》進度暫緩。

展望未來，本集團的工作重心將圍繞以下幾個方面展開：

1. **持續深化長線運營，最大化現有遊戲價值：**我們將把《最強蝸牛》五周年慶的成功經驗應用到其他遊戲的運營中，探索更多創新方式以維持並提升長青遊戲的活力；

2. **探索新品引進，積累多平台發行經驗：**在持續深耕移動遊戲市場的同時，本集團亦積極探索多元化產品形態與跨平台發行路徑，以拓寬全球用戶觸達面並積累多樣化的運營經驗。本集團近期引進授權一款休閒遊戲《神經鵝》(*Tingus Goose*)，計劃在Steam平台發佈。玩家通過佈置道具、合成變異、掛機放置等機制，獲取持續成長收益。《神經鵝》融合獨特的調性和獵奇的美術風格，有望在Steam平台切入年輕玩家圈層。繼《不思議迷宮》上線Steam平台之後，《神經鵝》的發行將成為本集團在PC端中輕度市場的又一嘗試，亦是本集團在IP內容表達、多文化市場測試與社區運營機制上的一次新實踐，為未來精品項目的全球化佈局打下更堅實的基礎；及
3. **聚焦核心自研項目，構築長期競爭壁壘：**自研旗艦項目《項目E》為本集團的戰略核心，融合了地圖探索、背包管理、資源收集等玩法。目前遊戲開啟了面向核心玩家的「普朗克測試」，玩家對遊戲的創新玩法和美術風格給予了高度評價。本集團將以打造一款具備全球競爭力的大作為目標，耐心打磨，不負期待。

我們將以穩固的長青遊戲作為基石，同時積極推動大作研發及IP新品引進，為中長期業績增長打下堅實基礎。青瓷將繼續以玩家為中心，以精品為導向，不斷提升我們的研運一體能力，為全球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2025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					
	2025年		2024年		2025年 對比2024年 變動
	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	147,441	59.7	196,738	57.5	(25.1)
授權	91,200	36.9	126,434	36.9	(27.9)
小計	238,641	96.6	323,172	94.4	(26.2)
遊戲授權收入	2,744	1.1	6,323	1.8	(56.6)
信息服務收入	3,076	1.2	9,290	2.7	(66.9)
其他服務及銷售	2,719	1.1	3,837	1.1	(29.1)
總收入	247,180	100.0	342,622	100.0	(27.9)

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入自2024年同期減少26.2%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣約238.6百萬元，主要由於部分遊戲處於成熟期，付費情況有所下降；與此同時，我們通過不斷推出全新遊戲版本以及優化遊戲內容來提升用戶整體付費，減緩遊戲收入的回落。具體而言：

- 我們來自自主開發遊戲的收入自2024年同期減少25.1%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣約147.4百萬元，主要由於《最強蝸牛》處於成熟期，收入有所回落；及
- 我們來自獲授權遊戲的收入自2024年同期減少27.9%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣約91.2百萬元，主要是由於《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》中國內地、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》及《提燈與地下城》等遊戲收入出現回落，部分被《迷途之光》（遊戲於2024年6月於中國內地上線）及新增營運遊戲《阿瑞斯病毒2》（遊戲於2024年8月於中國內地上線）帶來的收入增長所抵銷。

遊戲授權收入

我們的遊戲授權收入自2024年同期減少56.6%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣約2.7百萬元，主要由於報告期內《最強蝸牛》港澳台地區由對外授權轉為本集團自主運營。

信息服務收入

我們的信息服務收入自2024年同期減少66.9%至截至2025年6月30日止六個月約人民幣3.1百萬元，主要由於遊戲內廣告觀看或者點擊量有所下降。

其他服務及銷售

我們的其他服務及銷售收入自2024年同期減少29.1%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣2.7百萬元，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下降。

收入成本

我們的收入成本由截至2024年6月30日止六個月的約人民幣130.8百萬元減少28.9%至截至2025年6月30日止六個月約人民幣93.0百萬元。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，包括外包技術服務費、專業服務費、計入收入成本的對部分遊戲研發商的預付款項減值及雜項開支。

下表載列我們於截至2025年及2024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					2025年 對比2024年 變動
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	%	2024年 人民幣千元 (未經審核)	%	%
分銷及支付渠道收取的佣金	55,782	60.0	69,168	52.9	(19.4)
第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	16,060	17.3	38,173	29.2	(57.9)
帶寬及服務器託管費	8,942	9.6	8,953	6.8	(0.1)
僱員福利開支	5,455	5.9	6,051	4.6	(9.8)
其他	6,793	7.2	8,490	6.5	(20.0)
總計	<u>93,032</u>	<u>100.0</u>	<u>130,835</u>	<u>100.0</u>	<u>(28.9)</u>

我們來自分銷及支付渠道收取的佣金的收入成本自2024年同期減少19.4%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣55.8百萬元，主要由於遊戲運營收入的減少導致支付給分銷及支付渠道的佣金減少。

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2024年同期減少57.9%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣16.1百萬元，主要由於《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》及《提燈與地下城》等獲授權遊戲收入減少導致支付給第三方開發商及IP持有方的佣金減少，部分被《迷途之光》（遊戲於2024年6月於中國內地上線）及新增運營遊戲《阿瑞斯病毒2》（遊戲於2024年8月於中國內地上線）等獲授權遊戲收入增加導致支付給第三方開發商的佣金增加所抵銷。

我們的僱員福利開支的收入成本自2024年同期減少9.8%至截至2025年6月30日止六個月約人民幣5.5百萬元，主要由於客服中心僱員人數減少導致相關僱員開支較去年同期減少。

我們的其他收入成本自2024年同期減少20.0%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣6.8百萬元，主要由於與客服相關外包技術服務費較去年同期減少，部分被對有關遊戲開發商的預付款產生的減值抵銷，該等減值計入收入成本。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2024年6月30日止六個月的約人民幣211.8百萬元減少27.2%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣154.1百萬元，主要由於核心遊戲處於成熟期，遊戲流水自然回落。我們截至2025年6月30日止六個月的毛利率為62.4%，與去年同期的61.8%基本持平。

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2024年6月30日止六個月的約人民幣131.9百萬元減少58.3%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣55.0百萬元，主要由於本集團高效的**管理運營及成本控制**，《肥鵝健身房》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》及《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》等銷售及營銷開支大幅減少，部分被新增營運遊戲《阿瑞斯病毒2》(遊戲於2024年8月於中國內地上線)及《最強蝸牛》歐美地區等銷售及營銷開支增加所抵銷。

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2024年6月30日止六個月的約人民幣47.1百萬元減少10.8%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣42.0百萬元，主要由於集團進一步提升研發效率，聚焦核心遊戲項目，精簡其他部分遊戲項目研發人員，導致與研發相關的僱員開支較去年同期減少。

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截至2025年6月30日止六個月約人民幣27.4百萬元，與去年同期的人民幣27.4百萬元基本持平。

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變動由截至2024年6月30日止六個月的收益約人民幣42.1百萬元增加4.8%至截至2025年6月30日止六個月的收益約人民幣44.1百萬元，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(i)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；及(ii)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。

我們的其他收入由截至2024年6月30日止六個月的約人民幣0.8百萬元增加225.9%至截至2025年6月30日止六個月的約人民幣2.5百萬元，主要由於政府補貼及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／虧損淨額；及(ii)向慈善機構捐款。

我們的其他收益／(虧損)淨額由截至2024年6月30日止六個月的虧損淨額約人民幣11.6百萬元扭虧為盈至截至2025年6月30日止六個月的收益淨額約人民幣4.4百萬元，此變動乃主要由於2025年上半年，日元兌美元升值，本集團持有的日元升值以及本集團良好的外匯管理措施，帶來的匯兌收益較去年同期大幅增加。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2024年6月30日止六個月的所得稅開支約人民幣0.8百萬元增加1,555.6%至截至2025年6月30日止六個月的所得稅開支約人民幣12.5百萬元，主要由於本集團於報告期內使用及轉回了過往確認的部分遞延稅項資產。

報告期內利潤

我們的報告期內利潤由截至2024年6月30日止六個月的利潤淨額約人民幣38.2百萬元增加90.2%至截至2025年6月30日止六個月的利潤淨額約人民幣72.7百萬元。主要由於(i)本集團高效的管理運營及成本控制，本集團營銷開支等較去年同期大幅減少；及(ii)匯率正向波動及本集團良好的外匯管理措施，帶來的匯兌收益較去年同期大幅增加。本集團利潤淨額增加部分被遊戲流水自然回落導致的毛利下降所抵銷。

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2024年12月31日的約人民幣450.0百萬元減少12.6%至截至2025年6月30日的約人民幣393.5百萬元。報告期內現金及現金等價物總額減少主要歸因於(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2025年6月30日，我們有約人民幣20.0百萬元的借款。截至同日，我們尚有約人民幣70.0百萬元銀行授信額度，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2025年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣1,748.9百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣150.7百萬元。流動比率按流動資產總值除以流動負債總額計算。截至2025年及2024年6月30日，本集團的流動比率分別為1,160.4%及1,013.9%。

資產負債比率按負債總額除以資產總值計算。截至2025年及2024年6月30日，本集團的資產負債比率分別為7.7%及9.8%。

重大收購及出售以及重大投資

於2025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2024年12月31日的約人民幣1,146.2百萬元增加11.8%至2025年6月30日的約人民幣1,280.9百萬元。短期投資主要包括投資基金及理財產品。該增加主要歸因於(i)投資基金及理財產品帶來的公允價值收益增加；及(ii)報告期內本集團為提升自有資金使用效率，增加了基金及理財產品的配置。截至2025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%。

除上述者外，截至2025年6月30日止六個月，本集團並無任何重大收購及出售以及重大投資。

重大投資及資本資產的未來計劃

於2025年6月30日，本集團並無就重大投資及資本資產的計劃。

資產質押

截至2025年6月30日，我們並無質押任何資產。

資本開支

截至2025年6月30日止六個月，我們的資本開支總額約為人民幣1.7百萬元，而截至2024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2025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2025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2025年6月30日，我們有536名全職僱員，絕大部分僱員位於中國內地，16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。

簡明綜合中期損益及其他全面收益表

截至2025年6月30日止六個月

	附註	截至6月30日止六個月	
		2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	247,180	342,622
銷售成本	5	(93,032)	(130,835)
毛利		154,148	211,787
銷售及營銷開支	5	(55,041)	(131,912)
研發開支	5	(42,016)	(47,128)
一般及行政開支	5	(27,426)	(27,440)
金融資產減值虧損淨額	5	(35)	(275)
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		44,066	42,050
其他收入	6	2,467	757
其他收益／(虧損)淨額	7	4,352	(11,569)
經營利潤		80,515	36,270
財務收入		4,984	5,322
財務成本		(1,130)	(1,295)
財務收入淨額		3,854	4,027
應佔以權益法入賬的投資業績		779	(1,340)
除所得稅前利潤		85,148	38,957
所得稅開支	8	(12,483)	(754)
期內利潤		72,665	38,203
其他全面收益：			
不可重新分類至損益的項目			
－貨幣換算差額		210	7,589
隨後可重新分類至損益的項目			
－貨幣換算差額		(6,538)	3,209
期內全面收益總額		66,337	49,001

		截至6月30日止六個月	
		2025年	2024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		70,257	45,059
非控股權益		<u>2,408</u>	<u>(6,856)</u>
		<u>72,665</u>	<u>38,203</u>
以下人士應佔期內全面收益總額：			
本公司權益持有人		63,906	55,225
非控股權益		<u>2,431</u>	<u>(6,224)</u>
		<u>66,337</u>	<u>49,001</u>
本公司權益持有人應佔期內利潤的每股盈利			
每股基本盈利(人民幣元)	9	<u>0.10</u>	<u>0.07</u>

簡明綜合中期財務狀況表

於2025年6月30日

		於2025年 6月30日 附註 人民幣千元 (未經審核)	於2024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		12,751	14,055
使用權資產		11,124	18,279
無形資產		1,650	1,536
遞延稅項資產		26,876	29,841
以權益法入賬之投資		33,642	32,863
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		151,602	161,254
預付款項、按金及其他資產		33,014	36,363
定期存款		10,000	—
		<u>280,659</u>	<u>294,191</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	36,359	39,198
存貨		1,924	1,022
預付款項、按金及其他資產		34,230	50,459
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資	11	1,280,943	1,146,208
定期存款		2,000	—
現金及現金等價物		393,458	449,975
		<u>1,748,914</u>	<u>1,686,862</u>
資產總值		<u><u>2,029,573</u></u>	<u><u>1,981,053</u></u>
權益			
股本	12	44	44
股份溢價	12	5,117,821	5,117,821
其他儲備		(2,898,758)	(2,893,722)
累計赤字		<u>(338,311)</u>	<u>(408,568)</u>
本公司權益持有人應佔權益		<u>1,880,796</u>	<u>1,815,575</u>
非控股權益		<u>(7,638)</u>	<u>(8,754)</u>
權益總額		<u><u>1,873,158</u></u>	<u><u>1,806,821</u></u>

		於 2025 年 6 月 30 日 附註 人民幣千元 (未經審核)	於 2024 年 12 月 31 日 人民幣千元 (經審核)
負債			
非流動負債			
租賃負債		5,702	8,694
遞延稅項負債		—	21
		<u>5,702</u>	<u>8,715</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	27,041	25,163
其他應付款項及應計費用		36,695	64,723
合約負債		47,872	38,849
即期所得稅負債		12,057	4,944
租賃負債		7,080	11,864
借款		19,968	19,974
		<u>150,713</u>	<u>165,517</u>
負債總額		<u>156,415</u>	<u>174,232</u>
權益及負債總額		<u>2,029,573</u>	<u>1,981,053</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。就編製簡明綜合中期財務報表而言，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

截至2025年6月30日止六個月的簡明綜合中期財務報表(「中期財務資料」)乃根據香港會計師公會(「香港會計師公會」)頒佈之香港會計準則第34號(「香港會計準則第34號」)及香港聯合交易所有限公司主板證券上市規則之適用披露規定編製。

中期財務資料按照與2024年年度財務報表(「2024年財務報表」)相同之會計政策編製，惟與於2025年1月1日或之後開始之期間首次生效的經修訂準則以及國際會計準則理事會下國際財務報告準則詮釋委員會頒佈的議程決定有關者除外。任何重大會計政策變動的詳情載於附註3。

根據香港會計準則第34號編製中期財務資料須採用影響政策應用及按年初累計至今為基準之資產及負債、收入及開支的呈報金額的若干判斷、估計及假設。實際結果可能有別於該等估計。

除另有指明外，中期財務資料以人民幣(「人民幣」)呈列，且所有數值均約整至最接近的千位數(人民幣千元)。

3. 重大會計政策

(a) 本集團採納的經修訂準則

編製中期簡明綜合財務資料所採用的會計政策與編製本集團截至2024年12月31日止年度的年度綜合財務報表時所採用者相同，惟就本期的中期財務資料首次採納以下經修訂香港財務報告準則會計準則者除外。

香港會計準則第21號(修訂本)

缺乏可兌換性

經修訂香港財務報告準則會計準則對本集團的性質及影響載述如下：

香港會計準則第21號之修訂列明實體如何評估貨幣是否可兌換為其他貨幣，以及在缺乏可兌換性時如何估計於計量日期之即期匯率。該等修訂要求披露能夠使財務報表的使用者知悉貨幣不可兌換的影響的資料。由於本集團用作交易的貨幣及集團實體用作換算本集團的呈列貨幣之功能貨幣為可兌換，因此該等修訂對本集團的中期簡明綜合財務資料並無產生任何影響。

(b) 已頒佈但尚未生效的新訂準則及準則修訂本

本集團並未於本中期財務報表中應用下列預期將與本集團相關的已頒佈但尚未生效的新訂及經修訂香港財務報告準則會計準則。本集團擬於該等新訂及經修訂香港財務報告準則會計準則生效時予以應用(如適用)。

於下列日期或之後開始的會計年度生效

香港會計準則第28號及香港財務報告準則第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 ³
香港財務報告準則第9號及香港財務報告準則第7號(修訂本)	金融工具分類及計量(修訂本) ¹
香港財務報告準則第18號	財務報表呈列及披露 ²
香港財務報告準則會計準則之年度改進 – 第11卷	香港財務報告準則第1號、香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第9號、香港財務報告準則第10號及香港會計準則第7號(修訂本) ¹

¹ 於2026年1月1日或之後開始之年度期間生效

² 於2027年1月1日或之後開始之年度／報告期間生效

³ 尚未確定強制生效日期，但可供採納

4. 分部資料及收入

本集團的遊戲運營、授權及信息服務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2025年6月30日及2024年12月31日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

截至2025年及2024年6月30日止六個月的收入如下：

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
遊戲運營收入		
– 自主開發	147,441	196,738
– 授權	91,200	126,434
小計	238,641	323,172
遊戲授權收入	2,744	6,323
信息服務收入	3,076	9,290
其他收入	2,719	3,837
總收入	247,180	342,622
收入成本	(93,032)	(130,835)
毛利	154,148	211,787
毛利率	62%	62%

截至2025年及2024年6月30日止六個月，分別約人民幣6百萬元及人民幣14百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2025年及2024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2025年及2024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	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
隨時間	102,921	173,538
於某一時間點	144,259	169,084
總計	247,180	342,622

下表載列本集團分別於截至2025年及2024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	
	2025年	2024年
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
中國內地	146,132	199,907
其他地區(a)	101,048	142,715
總計	247,180	342,622

(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	
	2025年	2024年
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
營銷及推廣開支	34,913	107,893
僱員福利開支	77,646	82,977
分銷渠道收取的佣金	55,064	68,157
遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	16,060	38,173
帶寬及服務器託管費	8,942	8,953
外判技術服務	2,932	6,501
辦公開支	4,408	5,364
使用權資產折舊	4,549	5,253
專業服務費	3,069	4,694
物業、廠房及設備折舊	2,689	2,578
無形資產攤銷	331	—
核數師薪酬		
— 審計服務	1,540	2,000
— 非審計服務	280	102
支付渠道收取的佣金	718	1,011
非金融資產之減值	2,529	1,000
稅項附加	165	639
租金開支及水電費	758	612
金融資產減值虧損淨額	35	275
其他	922	1,408
總計	217,550	337,590

6. 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助	1,801	714
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	637	43
其他	29	—
總計	2,467	757

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6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
外匯收益／(虧損)淨額	4,100	(11,448)
向慈善機構捐款	(11)	(223)
其他	263	102
總計	4,352	(11,569)

8. 所得稅開支

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的股息徵收預扣稅。

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2025年及2024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2025年及2024年6月30日止期間有權享有15%的優惠所得稅率。

此外，本公司若干附屬公司有權享有其他稅務優惠，主要包括位於中國內地若干地區的若干附屬公司於符合相關地方政府的若干規定後，可享有15%的優惠稅率。

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2025年及2024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%。

由於本集團有意一直再投資廈門青瓷數碼技術有限公司(「青瓷數碼」)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，於報告期末並無產生預扣稅遞延所得稅負債。截至2025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247百萬元(2024年：人民幣255百萬元)。

支柱二規則

本集團在支柱二規則生效或已頒佈但尚未生效的若干司法權區運營。然而，由於本集團的綜合年度收入預期不足750百萬歐元，故本集團管理層認為，本集團毋須根據支柱二規則繳納補足稅。

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅		
– 期內撥備	8,539	9,040
– 過往年度撥備不足／(超額撥備)	915	(88)
遞延所得稅	3,029	(8,198)
所得稅開支總額	12,483	754

所得稅開支乃根據管理層對適用於整個財政期間的所得稅稅率的最佳認知予以確認。

	截至6月30日止六個月	
	2025年	2024年
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
除所得稅前利潤	85,148	38,957
按中國內地25%的法定所得稅率計算的稅項	21,287	9,739
以下各項的稅務影響：		
不同司法權區適用不同稅率的影響	(5,125)	1,990
適用於附屬公司的優惠所得稅率	(4,750)	(5,258)
不可扣減所得稅開支	262	421
毋須課稅收入	(7,799)	(7,216)
超額抵扣研發開支	(1,691)	(7,285)
過往年度使用稅項虧損	(2,802)	(9,088)
並無確認遞延所得稅資產的稅項虧損	9,929	16,015
並無確認遞延所得稅資產的暫時性差額淨額	2,257	1,524
過往年度撥備不足／(超額撥備)	915	(88)
所得稅開支總額	<u>12,483</u>	<u>754</u>

9. 每股盈利

(a) 每股基本盈利

每股基本盈利按截至2025年及2024年6月30日止六個月本公司普通股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	
	2025年	2024年
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
本公司普通股股東應佔利潤(人民幣千元)	70,257	45,059
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>0.10</u>	<u>0.07</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2025年及2024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，原因為並無潛在攤薄普通股。

10. 貿易應收款項

	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分銷渠道	32,792	31,826
遊戲發行商	1,988	4,449
信息服務客戶	1,275	2,348
其他	374	610
	<u>36,429</u>	<u>39,233</u>
減：減值撥備	<u>(70)</u>	<u>(35)</u>
	<u><u>36,359</u></u>	<u><u>39,198</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：

	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	34,244	36,785
3個月至6個月	1,132	1,682
6個月至1年	345	762
1至2年	708	4
	<u>36,429</u>	<u>39,233</u>

11. 按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資

按公允價值計量且其變動計入損益(流動)的金融資產為投資上市公司、上市公司的股票淡倉、投資基金及投資債券，其本金及回報並無保障。

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
金融資產		
於期初	1,146,208	988,852
添置	171,358	387,762
公允價值變動	44,320	42,148
贖回	(76,254)	(328,243)
貨幣換算差額	(4,689)	5,832
於期末	<u>1,280,943</u>	<u>1,096,351</u>

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
金融負債－衍生工具		
於期初	—	—
添置	—	—
公允價值變動	48	—
贖回	(48)	—
於期末	<u>—</u>	<u>—</u>

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
金融負債－上市公司的股票淡倉		
於期初	—	(7,671)
添置	—	(62,976)
公允價值變動	—	(98)
贖回	—	71,292
貨幣換算差額	—	(547)
於期末	<u>—</u>	<u>—</u>

12. 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2024年12月31日及 2025年6月30日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>—</u>	<u>不適用</u>
已發行				
於2024年12月31日及 2025年6月30日	<u>691,331</u>	<u>7</u>	<u>44</u>	<u>5,117,821</u>

13. 貿易應付款項

	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	<u>27,041</u>	<u>25,163</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2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	14,880	19,896
3個月以上	<u>12,161</u>	<u>5,267</u>
	<u>27,041</u>	<u>25,163</u>

其他資料

中期股息

董事會已議決不建議派發截至2025年6月30日止六個月之中期股息(截至2024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2025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。

截至本公告日期，招股章程「未來計劃及所得款項用途」一節先前披露的所得款項淨額擬定用途並無變動。

下表載列全球發售所得款項淨額的計劃用途及截至2025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2025年 6月30日 已動用金額 (百萬港元)	截至2025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	10.1	318.9	5.1	2025年12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	3.1	119.5	19.4	2026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	—	138.9	—	不適用
營運資金及一般企業用途	92.6	—	92.6	—	不適用
總計	925.8	13.2	901.2	24.6	

附註：

- (1) 上文所披露動用未動用所得款項的預期時間表乃基於董事會根據於本公告日期的最新資料作出的最佳估計。

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內已遵守標準守則。

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香港立信德豪會計師事務所有限公司已審閱本集團截至2025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。

香港立信德豪會計師事務所有限公司的工作範圍

本集團核數師香港立信德豪會計師事務所有限公司已審閱本公告所載本集團截至2025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2025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：

「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》
「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2025年1月1日起至2025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
「庫存股份」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「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，2025年8月27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、袁淵先生及方煒瑾女士。