

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2025年12月31日止年度的經審核綜合年度業績，連同截至2024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 (%)
	2025年 (人民幣千元)	2024年 (人民幣千元)	
收入	456,077	627,962	(27)
毛利	261,287	363,115	(28)
利潤淨額	123,339	47,128	162
本公司權益持有人應佔利潤	<u>121,749</u>	<u>51,120</u>	<u>138</u>

關鍵運營資料

	截至12月31日止年度		變動 (%)
	2025年	2024年	
平均MAU(千人) ⁽¹⁾	1,123	2,360	(52)
平均MPU(千人) ⁽²⁾	139	228	(39)
ARPPU(人民幣元)	286	265	8
累計註冊玩家(千人)	102,210	98,276	4

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

行業與業務概覽

本集團為中國知名的移動遊戲開發商及發行商，主要從事移動遊戲的研發、發行及商業化運營，覆蓋自研遊戲及引進授權遊戲，並已形成面向中國內地及海外主要市場的發行與長線運營能力。我們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，並以此實現可持續的商業回報。

業務模式

本集團主要通過「免費暢玩、道具付費」的模式實現收入，並輔以遊戲內廣告等增值服務。該模式有效降低用戶門檻，擴大玩家基數，並通過持續的內容更新、運營活動及社區建設，提升玩家參與度與付費意願。我們的收入主要來源於：

- **遊戲運營收入**：通過自主運營或聯合運營模式，在全球主要市場發行遊戲，並從遊戲內虛擬道具銷售中獲得收益。
- **遊戲授權收入**：將自主研發遊戲授權予第三方發行商，獲取授權費或分成收入，實現IP價值的輕量化擴張。
- **信息服務收入**：通過遊戲內廣告等基於效果的服務，拓展多元收入來源。

本集團的業務模式與「精品化、全球化、長線化」的整體戰略高度契合，共同推動業績的可持續增長：

- **精品化研發**：我們擁有一支強大且經驗豐富的研發隊伍，形成並迭代了體系化研發方法(目標分解、有效驗證與高效迭代)。同時，研發團隊與運營團隊深度融合，依託運營團隊對玩家的理解洞察與數據分析，通過「研運一體」的融合機制，將運營側的長期運營經驗、活動驗證與用戶反饋持續反哺研發；疊加龐大的「青瓷鐵粉」玩家社群參與多輪測試與反饋，幫助我們更高效地驗證產品方向、優化體驗並持續輸出高品質內容。
- **全球化發行**：相比於僅聚焦單一市場，我們的全球發行能力顯著拓寬了單款遊戲的收入邊界。比如，通過將中國市場的成功產品(如《最強蝸牛》)推向歐美、日本及東南亞地區，我們有效提升了IP的長期價值與單款產品的生命週期貢獻。

- **長線化運營**：我們不少主要遊戲上線多年保持生命力，比如《不思議迷宮》已上線近十年，《最強蝸牛》已上線近六年，我們通過版本內容創新、活動節奏優化及精細化數據運營，在穩固移動端優勢的同時，積極探索PC (Steam)等平台的發行路徑，積累跨平台運營與社區建設經驗，維持遊戲的高ARPPU及長生命週期。

行業概況

1. 遊戲產業生態的持續優化

在政策支持引導與市場需求的雙重作用下，中國遊戲產業生態正邁向更健康、更具活力的發展新階段，呈現「穩中有進」的格局。一方面，主管部門對行業發展的支持力度持續加大，為行業提供了清晰穩定的發展預期；另一方面，市場供給結構不斷優化，成熟產品憑藉精細化運營維持著穩健的市場表現，多款新品憑藉精良的製作水準與獨特的玩法創新，在市場上迅速崛起，也獲得了玩家的高度認可。

在政策持續釋放利好、行業生態穩步優化的背景下，遊戲行業創作者的熱情被極大激發。作為以研運一體為核心特徵的遊戲公司，本集團在當下不僅能有更多機會為自研遊戲吸納優秀的開發人才與創意團隊，更有利於從海量作品中篩選出具備高增長潛力的新產品進行引進授權合作。這種優質資源的聚集效應，將有利於擴充我們的產品矩陣，提升遊戲產品競爭力。

2. 全球化佈局深入拓展

拓展海外市場已成為行業共識，遊戲也正在承載越來越多的文化交流屬性。一方面，各大廠商持續加大在海外市場的投入，依據不同地區玩家的文化偏好與消費習慣，進行精準的本地化定制與推廣，成功實現了產品的全球落地；另一方面，越來越多的廠商開始重視通過遊戲載體傳播地方文化，將文化元素有機融入產品設計中。

為了順應全球化佈局深入拓展的趨勢，本集團積極開拓海外市場，並實施多平台發行戰略，旨在增強企業的綜合競爭力。不同國家和地區的市場環境、文化偏好及政策法規各具特點，PC平台與移動平台在生態構建和玩家群體上也存在顯著差異，這不僅是新的挑戰，更是提升本集團核心競爭力的重要機遇。走向全球市場和多平台競爭的過程顯著提升了本集團的精細化發行與運營能力，增進了我們對主流平台商業化運作的理解，總結了在不同國家和地區推廣優質文化作品的經驗，顯著拓寬了商業化邊界，為本集團的可持續增長提供有力支撐。

3. 遊戲市場精品化競爭加劇

一方面，玩家對遊戲內容的品質要求達到了前所未有的高度，不僅關注玩法的創新性與深度，更對劇情、美術風格等細節提出更高標準。這要求開發商必須在創意設計、工業化生產流程上投入更多資源，導致產品的研發週期普遍拉長；另一方面，AI等前沿技術的突破，為精品遊戲的創作提供了有力支撐，有效提升了開發效率與產品表現力。在此背景下，無論是提供重度體驗的大體量作品，還是滿足碎片化娛樂的輕量化產品，都需要在品質上精益求精，競爭焦點已從單純的流量爭奪轉向全方位的品質與體驗比拼。

為了保持競爭力，本集團致力於創意設計、核心玩法以及美術表現等關鍵領域進行深度打磨，同時注重發掘IP間的化學反應，重視IP生態的構建和運營，為玩家持續提供精品遊戲。

綜上所述，本集團在當前的環境下面臨著機遇與挑戰並存，面對行業環境的深刻變化，我們將秉持積極應對的態度，通過優化內部管理、提升運營效率和精準市場投放等手段保持妥善經營，力求在變革中抓住機遇，實現可持續的高質量發展。

公司概況

依據《2025年中國遊戲產業年報》及《2025年中國遊戲出海研究報告》，2025年全球遊戲市場規模為人民幣13,016.67億元，同比增長7.02%，其中移動遊戲市場規模為人民幣6,668.95億元，同比增長4.93%；中國遊戲市場規模為人民幣3,507.89億元，同比增長7.68%，用戶規模為6.83億人，同比增長1.53%，其中移動遊戲市場規模為人民幣2,570.76億元，同比增長7.92%。本集團在全球市場銷售規模為人民幣4.56億元，其中在中國市場的銷售規模為人民幣2.59億元。

截至2025年12月31日，本集團全球累計註冊玩家超102.21百萬名，較去年同期提升4.00%，突破1億大關，標誌著本集團在全球遊戲市場深耕細作達成新的里程碑。這一成就不僅充分驗證我們持續打造高品質、富有個性化產品策略的有效性，也進一步夯實了本集團在全球遊戲領域的影響力。

報告期內，本集團淨利潤增長、創新融合能力、遊戲長線運營、境外收入佔比等表現良好，在伽馬數據發佈的《2025中國上市非上市遊戲企業競爭力報告》中獲評「強基領航遊戲企業」，核心競爭力獲行業認可；同時，本集團在原創IP培育、長線運營深耕、遊戲出海拓展等領域取得諸多成果，始終以「創新」為核心加大自研產品投入，夯實「青瓷Style」差異化品牌調性，通過拓展優質遊戲項目合作等方式豐富流水來源，獲評伽馬數據《2026中國遊戲產業趨勢及潛力分析報告》「中國遊戲產業潛力企業」，成為細分賽道中兼具成長韌性與發展潛力的代表企業。

報告期內，財務數據方面：本集團錄得收入人民幣4.56億元，較去年同期下降27%；其中海外收入規模佔比43.2%，較去年基本持平。錄得盈利人民幣123.34百萬元，較去年同期上升162%。上述財務數據呈現營收回落但盈利能力提升的態勢，主要原因是(i)核心產品生命週期及新產品上線節奏影響，本集團營業收入同比有所回落；(ii)本集團高效的管理運營及成本控制，營銷開支較去年大幅減少；及(iii)本集團短期投資的公允價值收益增加，共同推動本集團在營收回落的情況下，整體盈利能力同比提升。

報告期內，遊戲運營數據方面：截至2025年12月31日，本集團累計註冊玩家超過102.21百萬名，較去年同期上升4.00%；月平均活躍用戶數約為112.31萬名，同比下降52.41%；月平均付費用戶數約為13.91萬名，同比下降38.93%；ARPPU達人民幣285.61元，同比上升7.92%。上述遊戲運營數據呈現累計註冊玩家穩步增長和ARPPU同比提升，但月活躍、月付費用戶數同比下滑的態勢，主要原因是(i)核心產品處於成熟期，活躍用戶自然流失；及(ii)本集團優化運營策略，通過推進遊戲全新版本上線與內容優化升級，有效拉動新玩家註冊及部分老玩家回流，減緩用戶流失，同時亦帶動用戶付費意願有所提升。

總體而言，帶來上述變動的主要原因有二，一方面，如前述行業概況一節所述，玩家對遊戲品質的要求不斷提升，遊戲市場競爭加劇，一定程度上對本集團存量成熟期產品運營能力和研發能力提出了新的挑戰；另一方面，機遇與挑戰並存，本集團積極應對挑戰，通過優化內部管理、提升運營效率和精準市場投放等手段提升競爭力。在此背景下，核心產品處於成熟期也帶來用戶自然回落、流水下降的情況，但同時玩家對本集團的優質內容更加青睞，共同造成本集團短期財務及運營數據變動。

面對內外部等因素影響，本集團採取的應對措施包括但不限於：(i)對存量成熟期產品持續精耕細作，通過優化運營策略、加強費用精細化管控、推出全新內容版本，拉動新玩家註冊及老玩家回流，提升運營效率和用戶付費意願，延緩流水回落；(ii)對新產品精雕細琢、推陳出新，適配玩家對優質內容的需求；及(iii)持續深化全球化佈局，積極開拓與優質IP的合作以擴充產品矩陣，加大自研投入並運用AI等新技術提升研發效率與內容質量，淬煉長線運營能力。

本集團將繼續堅持精細化運營與精準市場投放，緊抓行業精品化、全球化的結構性機遇，進一步提升綜合競爭力與行業影響力，實現可持續高質量發展。

報告期內業務概覽

報告期內，本集團堅定執行「精品化、全球化、長線化」的核心戰略，圍繞「夯實長青產品基本盤、推動全球化發行縱深、提升研發效率與產品確定性、拓展多平台發行能力」等主線推進經營工作：

- 在存量產品方面，持續深挖核心產品的長線運營潛力，通過版本內容創新、活動節奏優化及精細化數據運營，提升用戶付費意願與產品黏性；
- 在增量產品方面，持續推進重點儲備項目研發與測試迭代，同時拓展遊戲項目合作，完善中長期產品矩陣；
- 在平台與區域方面，在穩固移動端優勢的同時，積極探索Steam等平台的發行路徑，積累跨平台運營與社區建設經驗；
- 在能力建設方面，持續優化研運協同流程，擁抱AI等新技術工具，提升研發效率與內容產出質量。

報告期內，本集團在以下幾個方面取得了重要突破：

- (1) **重磅IP合作開啟新篇章，發行實力獲得國際認可**：2025年11月，本集團與華特迪士尼(中國)有限公司訂立遊戲授權轉讓協議，獲得開發及發行遊戲《*迪士尼：書境傳奇*》的授權。該遊戲集合了卡牌戰鬥及放置經營等元素，呈現迪士尼和皮克斯的角色，包括《*冰雪奇緣*》艾莎、《*加勒比海盜*》傑克船長、《*玩具總動員*》胡迪等等，預計將於2026年開始陸續在中國內地、港澳台地區、新加坡、馬來西亞、泰國及韓國推出。此次合作不僅彰顯了本集團在遊戲行業的雄厚實力，亦體現了本集團強大的發行能力；

- (2) **長線運營成效顯著，核心產品持續煥發活力：**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週年慶典。通過推出全新週年版本、優化遊戲內容及創新營銷活動，成功吸引眾多老玩家回流，用戶付費意願顯著提升。週年慶期間，遊戲ARPPU從約人民幣200元大幅上升至近人民幣300元，增幅約50%，充分展現了本集團在內容創新及長線運營方面的卓越能力；
- (3) **全球化佈局穩步推進，海外市場版圖持續擴張：**報告期內，《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》在越南地區發行，登上當地iOS免費遊戲排行榜第二位及iOS遊戲暢銷榜第八位。此外，本集團正積極籌備《最強蝸牛》韓國版本及《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》在日本地區的發行工作。本集團將進一步鞏固和擴大在全球重點市場的佔有率與影響力，為收入增長提供更為多元和穩定的動力源泉；
- (4) **自研管線聚焦突破，未來增長動能持續積蓄：**本集團戰略級自研大作《項目E》研發進程順利推進，已開啟多輪面向核心玩家的測試，通過與玩家深度互動，加快遊戲研發版本迭代。該遊戲融合地圖探索、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。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；及
- (5) **多平台發行能力日趨成熟，精品內容獲得市場驗證：**本集團引進授權的休閒遊戲《神經鵝》於2025年在Steam平台成功發行，憑藉獨特的調性和創新玩法，發售不足48小時銷量即超2萬份，發售7天銷量近5萬份，獲得超過90%的Steam全球好評率，並登上多個地區的新品熱門榜首位，更獲得indiePlay中國獨立遊戲大賽最佳海外作品提名。該產品的成功驗證了本集團在PC端輕度市場的發行實力，為未來精品項目的多平台佈局積累了寶貴經驗。

我們的遊戲

本集團開發、發行並運營多款精品遊戲，並持續拓展多平台發行及運營能力。截至2025年12月31日，我們擁有多款覆蓋移動端及PC端(如Steam平台)的遊戲產品，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》於2020年6月上線，是我們自主開發的放置類遊戲。截至2025年12月31日，遊戲境內及境外錄得累計流水約人民幣39.22億元，遊戲累計註冊玩家達29.74百萬人。報告期內，《最強蝸牛》(東南亞地區及歐美版本名為《SuperSnail》)迎來內地上線五週年，推出了全新劇情與玩法，上線了全新角色「呱呱」及第九國家「波斯」，引發玩家社群熱烈反響。五週年慶典期間，遊戲多項運營指標創下近期新高，充分展現了本集團在IP長線運營方面的卓越能力。期內，遊戲還上線了多個版本及活動，獲得玩家持續關注並錄得運營數據逆勢增長。如內地地區在2025年共上線14個節日活動和版本更新，包含春節-金蛇迎春、週年慶-五週年生日會、中秋-月宮保衛戰、雙旦-不思議聖誕夜等活動，全年內地地區平均月度ARPU較2024年月度ARPU上升超過30%。報告期內，遊戲境內及境外產生收入共計約人民幣2.74億元。

《提燈與地下城》於2021年3月上線，是我們引進授權的Rogue-like RPG。報告期內，遊戲發佈了多個版本更新，包括四週年慶版本，以及加入「放置系統」的革新版本等，並與《不思議迷宮》進行了聯動，保持了穩定的流水表現。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣13.21百萬元。

《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，遊戲發佈了兩週年版本，新增了三個新角色及舉辦了超過10個活動及版本更新，持續為玩家打造豐富的遊戲體驗。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣34.12百萬元。

《**魔卡少女櫻：回憶鑰匙**》為本集團引進授權的《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，於2023年10月於港澳台地區上線。2025年10月，遊戲於越南地區上線，登上越南地區iOS免費遊戲排行榜第二位，iOS遊戲暢銷榜第八位。報告期內，錄得收入約人民幣7.19百萬元。遊戲將於2026年於日本地區上線，憑藉其成熟的產品口碑與本集團的長線運營能力，預計將為本集團收入注入動能。

《**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。報告期內，遊戲上線了49個版本，通過高頻優質的內容更新持續激活玩家體驗，有效維繫玩家活躍度，穩固用戶黏性。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣42.38百萬元。

《**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。報告期內，研發團隊深耕玩法創新，持續為玩家創造新鮮體驗，輔以精準化質量運營高效觸達目標玩家。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣11.43百萬元。

《**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。報告期內，遊戲上線週年慶版本，完成超過10場特色活動與版本煥新，以精細化內容運營拉動亮眼流水表現。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣49.02百萬元。

《**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12月31日，累計註冊玩家已接近2,600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。截至2026年2月底，Steam版本累計下載量已突破57萬次。PC版本的成功推出有效提升了IP整體熱度，並帶動手遊版本重煥活力，每日活躍玩家同期新增約5,000人，展現出良好的跨平台協同效應，也印證了本集團通過多平台布局深化IP價值、推動經典產品長線運營的策略取得積極成效。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣7.75百萬元。

《**神經鵝 (Tingus Goose)**》於2025年12月上線Steam平台，是我們引進授權的休閒遊戲。遊戲融合獨特的調性和獵奇的美術風格，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。遊戲發售後，取得「特別好評」的成績，迅速登上Steam中國區、美國、歐洲、澳洲、日本、韓國等多地區新品熱門榜榜首，並獲得多位業界知名人士的試玩推薦。遊戲獲得超過90%的Steam全球好評率，更斬獲了2025 indiePlay中國獨立遊戲大賽最佳海外作品提名、INDIE POINTER獨遊指針2025最佳遊戲視覺獎、以及亞洲最大規模的獨立遊戲資訊節目INDIE Live Expo的精選作品認可。截至2026年2月，遊戲已售出7.6萬份。

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，以上幾款遊戲以及《**最強蝸牛**》的小程序遊戲版本於報告期內共錄得收入約人民幣12.08百萬元。

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12月31日，我們的遊戲已累積1,623.52萬名青瓷鐵粉，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2.48%。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。

未來展望及發展戰略

當前，全球遊戲市場正經歷深刻變革。一方面，用戶對高品質、創新性內容的需求持續增長，為具備核心研發實力的公司提供了廣闊空間；另一方面，市場競爭日趨激烈，對產品的精準定位、精細化運營及全球化發行能力提出了更高要求。

本集團的核心優勢在於：1) 一支富有創造力與執行力的研運一體團隊；2) 具備成功經驗的全球化發行網絡；及3) 已驗證的精品遊戲長線運營與持續創收能力。然而，我們也積極應對挑戰：主要產品進入成熟期，需要通過持續推出受玩家喜愛的新品以驅動下一輪增長；同時，推進大型自研項目及全球同步發行，將不可避免地面臨研發週期、成本控制及市場不確定性的挑戰。

基於此，本集團的長期戰略是：以「精品化」研發構築核心競爭壁壘，以「全球化」發行充分釋放產品價值，以「長線化」運營夯實業績基礎，最終成為一家產品矩陣多元、全球影響力卓越的遊戲企業。

為落實上述戰略，本集團已制定清晰的實施路徑，包括：

一、全力推進重點項目，打造新增長引擎

目前，本集團擁有多款移動遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括RPG及SLG等：

名稱	遊戲類型	來源	截至2025年12月31日的開發階段	預期上線時間
魔卡少女櫻： 回憶鑰匙 (日本地區)	休閒遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2026
最強蝸牛 (韓國地區)	休閒遊戲	自研	遊戲製作、測試及優化	2026
迪士尼： 書境傳奇	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	2027
項目W	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2027
項目HA	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2028
項目F	生存社交	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2028

未來三年，本集團將進入研發與發行的集中投入期，以推動重點戰略項目的成功發行，以及持續鞏固覆蓋全球的發行與運營能力，包括：

1. 旗艦自研項目《項目E》：打造全球標桿，驅動未來增長

該項目是本集團研發實力的集中體現，目標定位為下一代全球旗艦產品，旨在確立本集團在玩法及內容創新領域的領導地位，並打開全新的用戶市場。

項目目前已進入測試優化階段，核心團隊規模已近150人。隨著項目深入推進，本集團將結合各階段發展需求，合理統籌並持續優化人員配置與資源保障；同時，我們將積極運用AI等新興技術賦能研發與落地工作，進一步提升項目推進效率與實施質量。預計未來三年(2026至2028年)會保持對該項目研發的大力投入。

項目計劃於2026年進行更大範圍的測試，並預期於2027年在全球主要市場(包括中國內地、港澳台地區、日韓、東南亞及歐美)陸續上線。鑒於其全球旗艦定位與當前市場環境，本集團已預留足夠的發行與營銷預算，以讓產品上市時能獲得充分的市場聲量與用戶覆蓋。同時，本集團將持續關注市場及行業發展態勢，結合實際經營情況，適時制定、動態調整並落實相應的市場營銷策略。

2. 重點合作項目《迪士尼：書境傳奇》：本集團拓展泛用戶群體，釋放遊戲價值

本集團可通過發行該款遊戲拓展泛用戶群體，突破現有用戶圈層。項目正按計劃進行測試及本地化適配。該項目預期於2026年在中國內地率先推出，並隨後在港澳台地區、東南亞及韓國等地區分階段發行。

本集團已為此撥出專項發行與營銷費用，以支持其在目標市場的成功啟動與持續運營。我們也將密切跟蹤市場動態，結合行業發展趨勢與競爭格局，持續優化並動態調整營銷及發行策略，以適應市場變化、提升整體運營效率。

3. 深化全球發行矩陣：擴展重點區域，完善全球佈局

本集團將持續深化在重點區域的發行與運營能力，通過推動《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》在日本地區的發行，以及《最強蝸牛》在韓國地區的發行，進一步鞏固本集團覆蓋全球的運營能力。此舉旨在豐富全球化產品組合，挖掘成熟優質產品的海外增量，並為未來更多產品的全球同步發行積累經驗、夯實運營基礎。相關市場推廣與本地化運營預算已納入規劃，以推動產品在目標區域的成功落地與發展。

二、全面推廣AI應用，驅動研運效率與決策智能化

為應對日益複雜的市場環境並提升核心競爭力，本集團於報告期內全面深化了AI技術在遊戲研發、運營及管理全流程的應用。我們將AI從輔助工具升級為核心生產力引擎，通過系統化部署實現效率提升、創意激發與決策優化。未來，本集團將繼續全面擁抱AI等新興技術的應用，構建集成化的智能數據分析平台，力圖達到對全球各區域市場運營數據的及時監控與深度洞察，並建立智能知識庫，利用AI提升信息檢索與整合效率，實現經驗沉澱，為精細化版本管理與敏捷響應市場需求提供有力支撐。

展望未來，本集團將以穩固的長青遊戲作為基石，全力推進《項目E》、《迪士尼：書境傳奇》等重點項目的開發和發行，同時持續豐富產品儲備管線，積極拓展全球市場。我們將繼續以玩家為中心，以精品為導向，不斷提升研運一體能力，為全球玩家帶來優質的遊戲體驗，為股東創造長期可持續的價值回報。

財務回顧

收入

我們的收入由截至2024年12月31日止年度的約人民幣628.0百萬元按年比減少27.4%至截至2025年12月31日止年度的人民幣456.1百萬元。2025年度，我們源自中國內地收入為人民幣259.1百萬元，佔總收入比例為56.8%，而2024年度該比例為56.1%；其他地區收入為人民幣197.0百萬元，佔總收入比例為43.2%，而2024年度該比例為43.9%。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；(iii)信息服務業務，通過在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2025年及2024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				2025年 對比 2024年 變動%
	2025年		2024年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	
遊戲運營收入					
自主開發	282,812	62.0	365,175	58.2	(22.6)
授權	158,062	34.7	228,258	36.3	(30.8)
小計	440,874	96.7	593,433	94.5	(25.7)
遊戲授權收入	5,511	1.2	11,060	1.8	(50.2)
信息服務收入	5,499	1.2	16,261	2.6	(66.2)
其他服務及銷售	4,193	0.9	7,208	1.1	(41.8)
總收入	456,077	100.0	627,962	100.0	(27.4)

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入按年比減少25.7%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣440.9百萬元，主要由於部分遊戲處於成熟期，用戶自然流失；與此同時，我們通過不斷推出全新遊戲、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按年比減少22.6%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣282.8百萬元，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按年比減少30.8%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣158.1百萬元，主要由於《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《肥鵝健身房》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》(中國內地及港澳台地區)收入有所回落，部分被《神經鵝》上線、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》在越南上線及《阿瑞斯病毒2》、《迷途之光》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按年比減少50.2%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣5.5百萬元，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按年比減少66.2%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣5.5百萬元，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按年比減少41.8%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣4.2百萬元，主要由於受託研發收入、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12月31日止年度的約人民幣264.8百萬元按年比減少26.5%至截至2025年12月31日止年度的人民幣194.8百萬元。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、計入收入成本的對部分遊戲開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				2025年 對比 2024年 變動%
	2025年 人民幣千元	%	2024年 人民幣千元	%	
分銷及支付渠道收取 的佣金	101,708	52.2	137,771	52.0	(26.2)
第三方遊戲開發商及 IP持有方收取的佣金	44,571	22.9	58,061	21.9	(23.2)
帶寬及服務器託管費	14,647	7.5	18,016	6.8	(18.7)
僱員福利開支	11,901	6.1	14,096	5.3	(15.6)
其他	21,963	11.3	36,903	14.0	(40.5)
總計	194,790	100.0	264,847	100.0	(26.5)

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26.2%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣101.7百萬元，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按年比減少23.2%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣44.6百萬元，主要由於《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》（中國內地及港澳台地區）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《阿瑞斯病毒2》帶來的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收入成本按年比減少15.6%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣11.9百萬元，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按年比減少40.5%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣22.0百萬元，主要由於(i)本集團的精細化管理，與客服相關外包技術服務費的減少；及(ii)對部分遊戲開發商的預付款項產生減值較去年同期減少，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12月31日止年度的約人民幣363.1百萬元減少28.0%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣261.3百萬元。我們截至2025年12月31日止年度的毛利率為57.3%，與去年同期的57.8%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)，於截至2025年及2024年12月31日止年度，分別佔我們總銷售及營銷開支的59.3%及76.0%；(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12月31日止年度的約人民幣216.0百萬元減少52.5%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣102.6百萬元，主要由於本集團高效的管理運營及成本控制，《肥鵝健身房》、《最強蝸牛》及《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》等銷售及營銷開支大幅減少，部分被《阿瑞斯病毒2》、《迷途之光》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。

我們截至2025年12月31日止年度的研發開支約為人民幣104.9百萬元，與去年同期的人民幣106.1百萬元，基本持平。

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。

我們截至2025年12月31日止年度的一般及行政開支約為人民幣61.4百萬元，與去年同期的人民幣61.0百萬元，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12月31日止年度的收益約人民幣60.9百萬元增加120.9%至截至2025年12月31日止年度的收益約人民幣134.5百萬元，主要由於受美元相對較高的利率環境及全球主要資本市場(美股、A股及港股等)表現良好等因素影響，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12月31日止年度的約人民幣6.1百萬元減少49.6%至截至2025年12月31日止年度的約人民幣3.1百萬元，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2024年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣4.7百萬元減少23.5%至截至2025年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣3.6百萬元，乃主要由於(i)2025年美元兌人民幣貶值，本集團附屬公司(功能貨幣為人民幣)持有的美元貶值及美元兌日元升值，本集團附屬公司(功能貨幣為美元)持有的日元貶值；及(ii)本集團良好的外匯管理措施，持有境內美元及日元的規模減少，導致貨幣貶值帶來的匯兌虧損較去年同期大幅減少。

所得稅抵免／(開支)

我們的所得稅由截至2024年12月31日止年度的所得稅抵免約人民幣0.1百萬元減少至截至2025年12月31日止年度的所得稅開支約人民幣8.2百萬元，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。

年內利潤

我們的年內利潤由截至2024年12月31日止年度的利潤淨額約人民幣47.1百萬元，增加161.7%至截至2025年12月31日止年度的利潤淨額約人民幣123.3百萬元，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2024年同期大幅減少；及(ii)本集團短期投資的公允價值收益增加。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。股本回報率按本公司權益持有人應佔利潤除以本公司權益持有人應佔期初及期末平均權益計算。截至2025年及2024年12月31日止年度的股本回報率分別約為6.54%及2.87%。

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2025年12月31日，本集團的現金及現金等價物總額約為人民幣444.3百萬元，與截至2024年12月31日的約人民幣450.0百萬元基本持平。

截至2025年12月31日，我們有約人民幣10.0百萬元的借款。截至同日，我們尚有約人民幣80.0百萬元銀行授信額度，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12月31日，本集團的流動資產約為人民幣1,806.7百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣149.5百萬元(其中有息負債人民幣10百萬元)。截至2024年12月31日，本集團的流動資產約為人民幣1,686.9百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣165.5百萬元。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12月31日，本集團的流動比率分別約為1,208%及1,019%。

截至2025年12月31日，本集團持有的短期投資轉換為可用現金所需天數分佈如下：

短期投資流動性結構

變現所需天數	2025年末 淨值佔全部 短期投資的 比例
1~30	75.8%
31~90	23.9%
91~360	0.3%
合計	<u>100.0%</u>

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12月31日，本集團的資產負債比率分別為7%及9%。

重大收購及出售以及重大投資

於2025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2024年12月31日的約人民幣1,146.2百萬元增加11.1%至2025年12月31日的約人民幣1,273.1百萬元。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)受美元相對較高的利率環境及全球主要資本市場(美股、A股及港股等)表現良好等因素影響，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2025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。

投資政策

本公司已制定穩健的對外投資管理政策(「投資政策」)。投資政策乃根據(其中包括)《中國公司法》、上市規則及本公司組織章程細則制定。

投資範圍

投資政策准許三類對外投資(即本公司為落實其企業或業務策略，或為保值增值而在境內或境外進行的投資活動)：

- 對其他企業的股權投資(包括設立新實體、增資及收購股權)；
- 金融投資(包括購入交易性金融資產及可供出售金融資產、提供貸款(包括委託貸款)及委託理財)；及
- 其他投資。

此外，本公司設有禁止投資的資產清單如下：

- 與本公司資產規模、資產負債率水平、實際融資能力及營運能力不相稱的投資項目；
- 私募信貸；
- 加密貨幣或NFT資產；
- 未根據適用法律有效登記的基金或其他金融產品；
- 垃圾債券；
- 作投資用途的房地產；及
- 藝術品、珠寶及酒類等奢侈品資產。

投資目的

所有投資必須遵守相關法律及行業相關政策，配合本公司發展戰略，提升競爭力，有利於合理配置企業資源，產生良好經濟效益，促進可持續發展。

治理及監督

本公司設有對外投資的分級審批架構。根據對外投資的類別、交易規模及財務指標，股東、董事會及／或首席執行官(「**首席執行官**」)擔任對外投資的決策機構。如有需要，該等投資亦須根據相關法律法規、資料披露規則及上市規則的規定適時作出披露。

董事會應定期監察重大投資項目的實施進度及回報。倘任何投資組合未能達到預期的項目回報或出現投資虧損，董事會須查明原因並釐定適當措施。首席執行官負責領導對外投資項目。

投資政策載明可退出投資的情況，例如表現欠佳、經營期限屆滿、與策略不一致，以及本公司基於其資金安排自願決定退出投資。

董事會認為其投資策略符合本公司的企業策略及核心業務。本公司的主要投資策略包括(i)對可能與本公司核心業務產生協同效應的公司進行長期產業投資，包括但不限於投資遊戲公司及投資藝術或動畫公司以提升產品開發效率；及(ii)進行短期金融投資，目標是在本公司風險承受能力範圍內獲取穩定財務回報。本公司的投資目的之一是在維持本公司核心業務有序營運的同時，合理配置本公司資源，創造良好經濟效益。一方面，本公司在投資前已為其核心業務預留充足資金，而本公司的對外投資活動不會對本公司核心業務的營運造成負面影響。另一方面，基於投資的不同性質(產業投資或金融投資)，對外投資讓本公司能夠利用其儲備獲取外部資源以支持其核心業務，或直接獲取營運資金，形成良性循環，符合本公司的企業策略，以促進本公司的發展及提升股東的長遠利益。

重大投資及資本資產的未來計劃

截至2025年12月31日，本集團並無有關重大投資及資本資產的任何計劃。

資產質押

截至2025年12月31日，我們並無質押任何資產。

資本開支

截至2025年12月31日止年度，我們的資本開支總額約為人民幣3.2百萬元，而截至2024年12月31日止年度的資本開支總額約為人民幣2.4百萬元。我們的資本開支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分銷渠道進行全球經營，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2025年12月31日，我們有542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。

綜合損益及其他全面收益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
收入	3	456,077	627,962
銷售成本	4	<u>(194,790)</u>	<u>(264,847)</u>
毛利		261,287	363,115
銷售及營銷開支	4	(102,595)	(215,978)
研發開支	4	(104,904)	(106,142)
一般及行政開支	4	(61,399)	(61,027)
金融資產減值虧損淨額	4	(513)	132
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		134,537	60,915
其他收入	5	3,088	6,123
其他虧損淨額	6	<u>(3,633)</u>	<u>(4,746)</u>
經營利潤		125,868	42,392
財務收入		8,944	12,142
財務成本		<u>(1,741)</u>	<u>(2,135)</u>
財務收入淨額		7,203	10,007
應佔以權益法入賬的投資業績		1,317	(397)
以權益法入賬之投資之減值虧損		<u>(2,882)</u>	<u>(4,976)</u>
除所得稅前利潤		131,506	47,026
所得稅開支	7	<u>(8,167)</u>	<u>102</u>
年內利潤		<u>123,339</u>	<u>47,128</u>
其他全面收益：			
可重新分類至損益的項目			
– 貨幣換算差額		<u>(30,102)</u>	<u>16,833</u>
年內全面收益總額		<u>93,237</u>	<u>63,961</u>

	截至12月31日止年度	
	2025年	2024年
附註	人民幣千元	人民幣千元
以下人士應佔年內利潤／(虧損)：		
本公司權益持有人	121,749	51,120
非控股權益	<u>1,590</u>	<u>(3,992)</u>
	<u>123,339</u>	<u>47,128</u>
以下人士應佔年內全面收益／(虧損)總額：		
本公司權益持有人	91,494	68,246
非控股權益	<u>1,743</u>	<u>(4,285)</u>
	<u>93,237</u>	<u>63,961</u>
本公司權益持有人應佔年內利潤的		
每股盈利		
每股基本盈利(人民幣元)	8 <u>0.18</u>	<u>0.07</u>

綜合財務狀況表

		截至12月31日	
		2025年	2024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		10,212	14,055
使用權資產		8,640	18,279
無形資產		998	1,536
遞延稅項資產		21,953	29,841
以權益法入賬之投資		31,034	32,863
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		148,055	161,254
預付款項、按金及其他資產		23,849	36,363
		<u>244,741</u>	<u>294,191</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	29,001	39,198
存貨		1,521	1,022
預付款項、按金及其他資產		58,779	50,459
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資		1,273,075	1,146,208
現金及現金等價物		444,310	449,975
		<u>1,806,686</u>	<u>1,686,862</u>
資產總值		<u><u>2,051,427</u></u>	<u><u>1,981,053</u></u>
權益			
股本	10	44	44
股份溢價	10	5,117,821	5,117,821
其他儲備		(2,922,662)	(2,893,722)
累計赤字		(286,819)	(408,568)
		<u>1,908,384</u>	<u>1,815,575</u>
本公司權益持有人應佔權益		<u>1,908,384</u>	<u>1,815,575</u>
非控股權益		(8,326)	(8,754)
		<u>1,900,058</u>	<u>1,806,821</u>
權益總額		<u><u>1,900,058</u></u>	<u><u>1,806,821</u></u>

		截至12月31日	
		2025年	2024年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
租賃負債		1,824	8,694
遞延稅項負債		—	21
		<u>1,824</u>	<u>8,715</u>
流動負債			
貿易應付款項	11	22,279	25,163
其他應付款項及應計費用		63,629	64,723
合約負債		44,461	38,849
即期所得稅負債		1,244	4,944
租賃負債		7,932	11,864
借款		10,000	19,974
		<u>149,545</u>	<u>165,517</u>
負債總額		<u>151,369</u>	<u>174,232</u>
權益及負債總額		<u>2,051,427</u>	<u>1,981,053</u>

- 投資者與其聯營公司或合營企業之間之資產出售或注資(香港財務報告準則第10號及香港會計準則第28號(修訂本))

以下修訂本於2027年1月1日或之後開始的期間生效：

- 財務報表之呈列及披露(新訂準則)(香港財務報告準則第18號(修訂本))
- 無公眾問責性的附屬公司：披露(新訂準則)(香港財務報告準則第19號(修訂本))

除香港財務報告準則第18號將會對本集團財務報表之呈列及披露產生影響外，該等準則預期不會對本報告期間或未來報告期間的實體及未來可預見交易產生重大影響。

香港財務報告準則第18號「財務報表之呈列及披露」

香港會計師公會於2024年7月頒佈的香港財務報告準則第18號財務報表之呈列及披露取代香港會計準則第1號，將導致香港財務報告準則會計準則須作出重大修訂，包括香港會計準則第8號財務報表之編製基準(前稱會計政策、會計估計變動及錯誤)。儘管香港財務報告準則第18號對綜合財務報表中各項的確認和計量並無任何影響，惟預期該項準則對若干項目的呈列及披露有重大影響，包括損益表中的項目分類和小計、資料匯總／細分及標籤，以及就管理層定義衡量績效方法的披露。

3. 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年及2025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2025年12月31日止年度的收入如下：

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
遊戲運營收入		
– 自主開發	282,812	365,175
– 授權	158,062	228,258
小計	440,874	593,433
遊戲授權收入	5,511	11,060
信息服務收入	5,499	16,261
其他收入	4,193	7,208
總收入	456,077	627,962
收入成本	(194,790)	(264,847)
毛利	261,287	363,115
毛利率	57%	58%

截至2024年及2025年12月31日止年度，分別約人民幣24百萬元及人民幣11百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2024年及2025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2024年及2025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	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
隨時間	195,754	264,916
於某一時間點	260,323	363,046
	456,077	627,962

下表載列本集團分別於截至2024年及2025年12月31日止年度按地域劃分的總收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
中國內地	259,115	352,084
其他地區(a)	196,962	275,878
總計	<u>456,077</u>	<u>627,962</u>

(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。

4. 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
營銷及推廣開支	60,828	164,213
僱員福利開支	184,492	191,028
分銷渠道收取的佣金	100,423	136,066
遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	44,572	58,061
非金融資產之減值	13,503	22,467
無形資產之減值	308	-
物業、廠房及設備之減值	469	-
帶寬及服務器託管費	14,647	18,016
外判技術服務	6,646	11,282
專業服務費	6,440	9,374
辦公開支	8,212	10,476
使用權資產折舊	8,570	10,464
物業、廠房及設備折舊	5,682	5,345
無形資產攤銷	660	295
核數師薪酬		
- 審計服務	2,700	2,700
- 非審計服務	280	102
支付渠道收取的佣金	1,284	1,705
稅項附加	513	1,159
租金開支及水電費	1,670	1,382
其他	1,789	3,727
總計	<u>463,688</u>	<u>647,862</u>

5. 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
政府補助	2,105	4,311
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	570	1,812
其他	413	-
總計	<u>3,088</u>	<u>6,123</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

6. 其他虧損淨額

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
外匯虧損淨額	(3,442)	(4,353)
向慈善機構捐款	(68)	(296)
其他	(123)	(97)
總計	<u>(3,633)</u>	<u>(4,746)</u>

7. 所得稅

截至2024年及2025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	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
當期所得稅	429	6,494
遞延所得稅	7,738	(6,596)
所得稅開支總額	<u>8,167</u>	<u>(102)</u>

8. 每股盈利

每股基本盈利

每股基本盈利按截至2024年及2025年12月31日止年度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12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
本公司普通股股東應佔利潤(人民幣千元)	121,749	51,120
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>0.18</u>	<u>0.07</u>

9. 貿易應收款項

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
分銷渠道	24,419	31,826
遊戲發行商	686	4,449
信息服務客戶	2,603	2,348
其他	<u>1,404</u>	<u>610</u>
	29,112	39,233
減：減值撥備	<u>(111)</u>	<u>(35)</u>
	<u>29,001</u>	<u>39,198</u>

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日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
3個月內	27,726	36,785
3個月至6個月	571	1,682
6個月至1年	576	762
1至2年	<u>239</u>	<u>4</u>
	<u>29,112</u>	<u>39,233</u>

10. 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年及2025年12月31日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
已發行 於2024年及2025年12月31日	<u>691,331</u>	<u>7</u>	<u>44</u>	<u>5,117,821</u>

11. 貿易應付款項

	截至12月31日	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>22,279</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：

	截至12月31日	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
3個月內	13,999	19,896
3個月以上	<u>8,280</u>	<u>5,267</u>
	<u>22,279</u>	<u>25,163</u>

12. 股息分派

	截至12月31日	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
股息分派	<u>-</u>	<u>-</u>

本公司於截至2025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

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。

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2024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2025年 12月31日 已動用金額 (百萬港元)	截至2025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	308.8	15.2	324.0	-	不適用
拓展我們於海外市場的業 務	231.4	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	116.4	10.2	126.6	12.3	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	-	138.9	-	不適用
營運資金及一般企業用途	92.6	92.6	-	92.6	-	不適用
總計	925.8	888.0	25.5	913.5	12.3	

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一直遵守標準守則。

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。

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就初步公告所載本集團截至2025年12月31日止年度的綜合財務狀況表、綜合損益及其他全面收益表及本年度業績公告中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。香港立信德豪會計師事務所有限公司就此進行的工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則、香港審閱委聘準則或香港核證委聘準則所進行的核證工作，因此，核數師並無就本年度業績公告作出核證。

股東週年大會

本公司股東週年大會（「**2025股東週年大會**」）擬於2026年6月9日舉行。2025股東週年大會通告將於2026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2025年12月31日止年度派付任何末期股息（截至2024年12月31日止年度：無）。在作出上述決定時，董事會綜合考慮了本集團的盈利能力、現金流量、財務狀況、未來資本需求及業務發展計劃等因素，並認為在本公司現階段的發展中將利潤再投入以支持研發、創新及全球化擴張，是實現股東價值最大化的最優路徑。尤其考慮到本公司於2026年面臨龐大的資本投入，包括與迪士尼合作的《*迪士尼：書境傳奇*》、《*魔卡少女櫻：回憶鑰匙*》在日本地區的發行以及《*最強蝸牛*》在韓國地區的發行。

另外，董事會至少每年審查本公司的股息政策，並將積極考慮各種提升股東回報的措施，包括考慮派發股息或實施股份回購。

暫停辦理股份過戶登記手續

有關2025股東週年大會

為確定股東出席2025股東週年大會並於會上投票的權利，本公司將自2026年6月4日(星期四)至2026年6月9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2025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2026年6月3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。於2026年6月9日(星期二)(即記錄日期)名列本公司股東名冊之股東將有權出席2025股東週年大會及在會上投票。

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2025年12月31日止年度的年報將於2026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：

「2025股東週年大會」	指	本公司將於2026年6月9日舉行的應屆股東週年大會或其任何續會
「A股」	指	在中國內地註冊成立的公司在中国的證券交易所買賣的以人民幣計值的股份
「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)
「ARPU」	指	每名用戶平均收益

「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	青瓷遊戲有限公司，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
「港股」	指	在香港交易及結算所有限公司買賣的股份

「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12月31日止十二個月
「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
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.00001美元的普通股

「股東」	指	股份持有人
「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
「美股」	指	在美利堅合眾國主要證券交易所買賣的股份

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，2026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。