

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2024年12月31日止年度的經審核綜合年度業績，連同截至2023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 (%)
	2024年 (人民幣千元)	2023年 (人民幣千元)	
收入	627,962	905,737	(31)
毛利	363,115	557,876	(35)
利潤／(虧損)淨額	47,128	(37,600)	(225)
本公司權益持有人應佔利潤／(虧損)	<u>51,120</u>	<u>(37,371)</u>	<u>(237)</u>

關鍵運營資料

	截至12月31日止年度		變動 (%)
	2024年	2023年	
平均MAU(千人) ⁽¹⁾	2,360	2,480	(5)
平均MPU(千人) ⁽²⁾	228	401	(43)
ARPPU(人民幣元)	265	302	(12)
累計註冊玩家(千人)	98,276	88,343	11

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。

2024年，全球及中國遊戲行業在穩步發展的同時，也面臨多重的機遇與挑戰。一方面，玩家對高品質內容的追求和新興技術的應用，不斷為行業發展帶來新機遇，注入更強勁動力；另一方面，激烈的市場競爭和用戶獲取成本的上升，也對遊戲企業的內容創意、運營效率等提出了更高的要求 and 挑戰。本集團積極應對行業發展新形勢，優化發展戰略，更聚焦於產品品質及運營效率，不斷精進工業化製作能力，全面擁抱新興技術，為未來的規模化發展奠定更為紮實的基礎。報告期內，本集團穩步強化研運一體的核心競爭力，持續推動遊戲產品的全球化佈局，海外市場版圖進一步拓展。

研發方面，本集團持續迭代現有自研遊戲，長青遊戲得以持續煥發活力。本集團旗艦自研遊戲《最強蝸牛》陸續在海外多地上線，登上免費遊戲排行榜及暢銷榜高位。截至2024年12月31日，遊戲境內外錄得累計流水約人民幣36.29億元，本集團的自研能力獲得了世界各地玩家的認可。報告期內，本集團亦持續打磨儲備自研遊戲《項目E》，此為一款創新融合地圖探索、背包管理、資源收集等玩法的SLG遊戲，預計將於2025年進一步擴大測試規模，為本集團的自研遊戲矩陣樹立新的里程碑。發行方面，本集團不斷精進發行端的長線運營能力。多款引進授權遊戲在內地進行穩健運營的同時，積極開拓海外發行區域，全球發行實力顯著增強。報告期內，本集團海外收入規模及佔比持續增長，由去年同期28.47%上升至43.93%。

報告期內，財務數據方面：本集團錄得收入人民幣6.28億元，較去年同期下降31%；得益於諸如投資組合的公允價值變動等，錄得本公司權益持有人應佔利潤約人民幣51.12百萬元，扭轉去年同期虧損(2023年全年錄得本公司權益持有人應佔虧損約人民幣37.37百萬元)。

報告期內，遊戲運營數據方面：截至2024年12月31日，本集團累計註冊玩家達98.28百萬名，較去年同比上升11.24%；月平均活躍用戶數約為236.01萬名，同比下降4.82%；月平均付費用戶數約為22.78萬名，同比下降43.24%；ARPPU達人民幣265元，同比下降12.16%；上述遊戲運營數據變動的原因，主要是(i)新遊戲上線及主要遊戲全球化發行帶來的註冊玩家增長；(ii)主要遊戲處於成熟期，活躍用戶數、付費用戶數有所回落，部分被新遊戲上線及主要遊戲全球化發行帶來活躍用戶數、付費用戶數的增長所抵銷。

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12月31日，我們擁有多款現有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：

《**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12月31日，遊戲境內及境外錄得累計流水約人民幣36.29億元，遊戲累計註冊玩家達29.05百萬人。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《葫蘆娃》、《開羅遊戲》、《小紅帽》、景德鎮皇窯陶瓷藝術博物館等IP進行了聯動；日本地區迎來上線兩週年，與《三麗鷗》及《開羅遊戲》進行聯動，持續為玩家提供優質內容及新穎的玩法，北美及澳洲地區也迎來上線週年慶。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，遊戲境內及境外產生收入共計約人民幣3.40億元。

《**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。遊戲也在籌備於港澳台地區的發行工作。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣13.59百萬元。

《**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，遊戲上線東南亞地區，發佈了英語及泰語版本，登頂新馬地區及泰國地區iOS免費遊戲排行榜。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣97.60百萬元。

《**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22.99百萬元。

《**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傢俱，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，遊戲還與《蠟筆小新》IP進行了聯動，獲得了玩家的持續關注與好評。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣59.74百萬元。

《**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8.51百萬元。

《**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。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。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣23.18百萬元。

《**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2024年12月31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「特別好評」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7.44百萬元。

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)、《騎士衝呀》(2024年5月推出，我們引進授權的ACT RPG)、《BloodAge》(2024年9月推出，我們引進授權於韓國地區發行的RPG卡牌遊戲)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26.02百萬元。

本集團亦上線多款自研及引進授權的小程序遊戲，包括《最強蝸牛》及《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》的小程序遊戲版本等。報告期內，小程序遊戲錄得收入約人民幣21.52百萬元。

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12月31日，我們的遊戲已累積1,584.27萬名青瓷鐵粉，通過我們的官方賬號以及騰訊QQ、微信、TapTap及哩哩哩哩等社交媒體平台群組與我們聯繫，較去年同期增長18.59%。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，本集團擁有多款移動遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括RPG及SLG等。

名稱	移動遊戲類型	來源	截至 2024年12月31日 的開發階段	預期上線 時間
項目W	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2025
項目E	SLG	自研	遊戲製作、測試及優化	2026
項目T	SLG	引進授權	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	2026
項目F	生存社交	引進授權	遊戲製作、測試及優化	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：圖騰》、《項目V》及《項目36Z》進度暫緩。

展望未來，本集團將進一步完善現有遊戲於海內外的長線運營，同時不斷打磨並積極推進遊戲儲備在境內及海外地區的測試及上線。其中，《最強蝸牛》韓語版正在進行測試，預期於2025年在韓國地區上線。根據知名作家天蠶土豆創作的小說《大主宰》為背景改編的卡牌遊戲《項目W》也在持續打磨中。

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2023年12月31日止年度的約人民幣905.7百萬元按年比減少30.7%至截至2024年12月31日止年度的人民幣628.0百萬元。2024年度，我們源自中國內地收入為人民幣352.1百萬元，佔總收入比例為56.1%，而2023年度該比例為71.5%；其他地區收入為人民幣275.9百萬元，佔總收入比例為43.9%，而2023年度該比例為28.5%。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2023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					2024年 對比 2023年 變動 %
2024年		2023年			
人民幣千元	%	人民幣千元	%		
遊戲運營收入					
自主開發	365,175	58.2	507,746	56.0	(28.1)
授權	228,258	36.3	365,690	40.4	(37.6)
小計	593,433	94.5	873,436	96.4	(32.1)
遊戲授權收入	11,060	1.8	18,948	2.1	(41.6)
信息服務收入	16,261	2.6	9,748	1.1	66.8
其他服務及銷售	7,208	1.1	3,605	0.4	99.9
總收入	627,962	100.0	905,737	100.0	(30.7)

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入按年比減少32.1%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣593.4百萬元，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，我們通過不斷推出新遊戲上線及遊戲全球化發行，發佈遊戲版本更新、組織各類型運營活動等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28.1%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣365.2百萬元，主要由於《最強蝸牛》中國內地、日本等區域和《使魔計劃》收入有所回落，部分被《最強蝸牛》在東南亞(除泰國)、歐洲等地區上線及《最強蝸牛》的小程序遊戲版本在中國內地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減少37.6%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣228.3百萬元，主要由於《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》中國內地、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》收入有所回落，部分被《肥鵝健身房》、《阿瑞斯病毒2》、《迷途之光》等新遊戲上線及《提燈與地下城》重製版上線等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41.6%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣11.1百萬元，主要由於中國內地《不思議迷宮》(2016年8月上線)和港澳台地區《最強蝸牛》(2020年7月上線)處於成熟期，遊戲流水有所回落，進而導致遊戲授權收入減少。

信息服務收入

我們的信息服務收入按年比增加66.8%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣16.3百萬元，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按年比增加99.9%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣7.2百萬元，主要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12月31日止年度的約人民幣347.9百萬元按年比減少23.9%至截至2024年12月31日止年度的人民幣264.8百萬元。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研發商的預付款項減值及雜項開支。

下表載列我們於截至2023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				2024年 對比2023年 變動%
	2024年 人民幣千元	%	2023年 人民幣千元	%	
分銷及支付渠道收取 的佣金	137,771	52.0	177,344	51.0	(22.3)
第三方遊戲開發商及 IP持有方收取的佣金	58,061	21.9	82,362	23.7	(29.5)
帶寬及服務器託管費	18,016	6.8	21,527	6.2	(16.3)
僱員福利開支	14,096	5.3	15,408	4.4	(8.5)
其他	36,903	14.0	51,220	14.7	(28.0)
總計	<u>264,847</u>	<u>100.0</u>	<u>347,861</u>	<u>100.0</u>	<u>(23.9)</u>

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22.3%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣137.8百萬元，主要由於遊戲運營收入的減少導致支付給分銷平台的佣金減少。

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29.5%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣58.1百萬元，主要由於《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》帶來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，部分被新上線遊戲《阿瑞斯病毒2》、《迷途之光》等帶來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。

我們的其他收入成本按年比減少28.0%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣36.9百萬元，主要由於(i)本集團對部分遊戲開發商的預付款項產生減值減少，該等減值計入收入成本；及(ii)與客服相關外包技術服務費的減少。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2023年12月31日止年度的約人民幣557.9百萬元減少34.9%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣363.1百萬元。我們的毛利率由截至2023年12月31日止年度的61.6%減少至截至2024年12月31日止年度的57.8%，主要由於本報告期總收入較去年同期下降30.7%，而(i)收入成本中的分銷及支付渠道收取的佣金(亦稱「**渠道佣金**」)較去年同期下降22.3%，由此導致毛利率降低。進一步而言，收入總額中，海外收入佔比由去年同期的28.5%增加到本報告期的43.9%，而海外渠道佣金佔對應收入比例高於境內；因此，海外收入佔比提升導致總收入下降比率高於渠道佣金下降比率，進而拉低本報告期毛利率；(ii)收入成本中的第三方遊戲開發商收取的佣金較去年同期僅減少13.0%，由此也降低了毛利率；及(iii)本報告期有關帶寬及服務器、系統保養及客戶服務人員的僱員福利等固定開支較去年同期僅減少13.1%，該等開支計入收入成本，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2023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88.3%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2023年12月31日止年度的約人民幣429.2百萬元減少49.7%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣216.0百萬元，主要由於《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》、《最強蝸牛》日本及北美等區域銷售及營銷開支減少，部分被《肥鵝健身房》等新遊戲上線以及《最強蝸牛》的小程序遊戲版本上線導致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2023年12月31日止年度的約人民幣105.5百萬元增加0.6%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣106.1百萬元，主要由於從事研發活動的僱員開支較同期基本持平。

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。

我們的一般及行政開支由截至2023年12月31日止年度的約人民幣49.0百萬元增加24.6%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣61.0百萬元，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變動由截至2023年12月31日止年度的虧損約人民幣9.0百萬元扭虧為盈至截至2024年12月31日止年度的收益約人民幣60.9百萬元，主要由於報告期內，美元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，部分被對遊戲產業鏈公司的投資出現減值所抵銷。

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2023年12月31日止年度的約人民幣13.3百萬元減少53.8%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣6.1百萬元，主要由於政府補貼減少，部分被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所抵銷。

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2023年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣4.6百萬元增加3.8%至截至2024年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣4.7百萬元，此變動乃主要由於(i) 2024年美元兌日元升值，本集團持有的日元貶值；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。

所得稅抵免／(開支)

我們的所得稅抵免／(開支)由截至2023年12月31日止年度的所得稅開支約人民幣12.6百萬元減少至截至2024年12月31日止年度的所得稅抵免約人民幣0.1百萬元，主要由於(i)一間盈利附屬公司盈利有所回落；及(ii)本集團於報告期內進一步確認遞延稅項資產。

年內利潤／(虧損)

我們的年內利潤由截至2023年12月31日止年度的虧損淨額約人民幣37.6百萬元，扭虧為盈至截至2024年12月31日止年度的利潤淨額約人民幣47.1百萬元，主要由於本集團投資的公允價值增加，部分被本集團對遊戲產業鏈公司的投資及對遊戲開發商的預付款項出現減值所抵銷。

	截至12月31日止年度	
	2024年	2023年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
年內利潤／(虧損)	<u>47,128</u>	<u>(37,600)</u>

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2024年12月31日，本集團的現金及現金等價物總額由截至2023年12月31日止年度的約人民幣538.0百萬元減少16.4%至截至2024年12月31日止年度的約人民幣450.0百萬元。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2024年12月31日，我們有人民幣20.0百萬元的借款。截至同日，我們尚有人民幣70百萬元銀行授信額度，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(其中有息負債20.0百萬元)。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。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12月31日，本集團的流動比率分別為1,019%及761%。

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12月31日，本集團的資產負債比率分別為9%及13%。

重大收購及出售以及重大投資

於2024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2023年12月31日的約人民幣988.9百萬元增加15.9%至2024年12月31日的約人民幣1,146百萬元。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；(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2024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2024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2024年12月31日，我們並無質押任何資產。

資本開支

截至2024年12月31日止年度，我們的資本開支總額約為人民幣2.4百萬元，而截至2023年12月31日止年度的資本開支總額約為人民幣4.0百萬元。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2024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2024年12月31日，我們有564名全職僱員，絕大部分僱員位於中國內地，12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	
		2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
收入	3	627,962	905,737
銷售成本	4	(264,847)	(347,861)
毛利		363,115	557,876
銷售及營銷開支	4	(215,978)	(429,210)
研發開支	4	(106,142)	(105,524)
一般及行政開支	4	(61,027)	(48,991)
金融資產減值虧損淨額	4	132	(821)
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		60,915	(8,984)
其他收入	5	6,123	13,262
其他虧損淨額	6	(4,746)	(4,574)
經營利潤／(虧損)		42,392	(26,966)
財務收入		12,142	15,793
財務成本		(2,135)	(2,670)
財務收入淨額		10,007	13,123
應佔以權益法入賬的投資業績		(397)	(1,814)
以權益法入賬之投資之減值虧損		(4,976)	(9,308)
除所得稅前利潤／(虧損)		47,026	(24,965)
所得稅(抵免)／開支	7	102	(12,635)
年內利潤／(虧損)		47,128	(37,600)
其他全面收益：			
可重新分類至損益的項目			
－貨幣換算差額		16,833	21,323
年內全面收益總額		63,961	(16,277)

截至12月31日止年度
2024年 2023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	51,120	(37,371)
非控股權益	<u>(3,992)</u>	<u>(229)</u>
	<u>47,128</u>	<u>(37,600)</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	68,246	(16,098)
非控股權益	<u>(4,285)</u>	<u>(179)</u>
	<u>63,961</u>	<u>(16,277)</u>

本公司權益持有人應佔年內利潤的每股盈利／(虧損)

每股基本盈利／(虧損)(人民幣元)	8	<u>0.07</u>	<u>(0.05)</u>
-------------------	---	--------------------	----------------------

綜合財務狀況表

		截至12月31日	
		2024年	2023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		14,055	17,141
使用權資產		18,279	22,522
無形資產		1,536	—
遞延稅項資產		29,841	23,684
以權益法入賬之投資		32,863	38,236
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		161,254	168,546
預付款項、按金及其他資產		36,363	48,293
		<u>294,191</u>	<u>318,422</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	39,198	68,096
存貨		1,022	1,327
預付款項、按金及其他資產		50,459	84,128
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資		1,146,208	988,852
現金及現金等價物		449,975	538,003
		<u>1,686,862</u>	<u>1,680,406</u>
資產總值		<u><u>1,981,053</u></u>	<u><u>1,998,828</u></u>
權益			
股本	10	44	44
股份溢價	10	5,117,821	5,117,821
其他儲備		(2,893,722)	(2,910,848)
累計赤字		<u>(408,568)</u>	<u>(459,688)</u>
本公司權益持有人應佔權益		1,815,575	1,747,329
非控股權益		<u>(8,754)</u>	<u>(4,469)</u>
權益總額		<u><u>1,806,821</u></u>	<u><u>1,742,860</u></u>

		截至12月31日	
		2024年	2023年
		附註 人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
租賃負債		8,694	15,193
借款		—	19,974
遞延稅項負債		21	—
		<u>8,715</u>	<u>35,167</u>
流動負債			
貿易應付款項	11	25,163	78,581
其他應付款項及應計費用		64,723	82,935
合約負債		38,849	42,090
即期所得稅負債		4,944	318
租賃負債		11,864	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		19,974	13
		<u>165,517</u>	<u>220,801</u>
負債總額		<u>174,232</u>	<u>255,968</u>
權益及負債總額		<u>1,981,053</u>	<u>1,998,828</u>

綜合財務報表附註

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香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)及香港公司條例(第622章)的規定編製。

擬備符合香港財務報告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。披露於擬備綜合財務報表及其影響時作出重大判斷及估計的範疇。

(a) 本集團採納的新訂及經修訂準則

本集團已於2024年1月1日開始的年度報告期間首次應用以下準則及修訂本：

香港會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債及負債分類為流動或非流動
香港財務報告準則第16號(修訂本)	售後租回的租賃負債
香港詮釋第5號(經修訂)(修訂本)	香港詮釋第5號(經修訂)財務報表之呈列-借貸人對載有按 要求償還條款之定期貸款之分類
香港會計準則第7號及香港財務報告 準則第7號(修訂本)	供應商融資安排

以上所列之該等準則及修訂本對過往期間確認的金額或披露並無任何影響，及預期對本期間及未來期間亦無重大影響。

(b) 本集團管理層尚未採納的新訂準則及修訂本

香港會計師公會已頒發若干於未來會計期間生效的準則、準則修訂本及詮釋，而本集團已決定不提前採用。

以下修訂本於2025年1月1日或之後開始的期間生效：

- 缺乏可交換性(香港會計準則第21號(修訂本))

以下修訂本於2026年1月1日或之後開始的期間生效：

- 金融工具的分類及計量(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))
- 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))
- 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：

- 香港財務報告準則第18號財務報表之呈列及披露
- 香港財務報告準則第19號無公眾問責性的附屬公司：披露
- 香港詮釋第5號財務報表之呈列-借貸人對載有按要求償還條款之定期貸款之分類

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。

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2023年及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2023年及2024年12月31日止年度的收入如下：

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
遊戲運營收入		
– 自主開發	365,175	507,746
– 授權	228,258	365,690
小計	593,433	873,436
遊戲授權收入	11,060	18,948
信息服務收入	16,261	9,748
其他收入	7,208	3,605
總收入	627,962	905,737
收入成本	(264,847)	(347,861)
毛利	363,115	557,876
毛利率	58%	62%

截至2023年及2024年12月31日止年度，分別約人民幣27百萬元及人民幣24百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2023年及2024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2023年及2024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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
隨時間	264,916	418,077
於某一時間點	363,046	487,660
	627,962	905,737

下表載列本集團分別於截至2023年及2024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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
中國內地	352,084	647,890
其他地區(a)	275,878	257,847
總計	627,962	905,737

(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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
營銷及推廣開支	164,213	378,891
僱員福利開支	191,028	175,414
分銷渠道收取的佣金	136,066	174,535
遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	58,061	82,362
非金融資產之減值	22,467	29,664
帶寬及服務器託管費	18,016	21,527
外判技術服務	11,282	19,037
專業服務費	9,374	11,209
辦公開支	10,476	10,357
使用權資產折舊	10,464	9,961
物業、廠房及設備折舊	5,345	4,868
無形資產攤銷	295	—
核數師薪酬		
- 審計服務	2,700	4,340
- 非審計服務	102	347
支付渠道收取的佣金	1,705	2,809
稅項附加	1,159	1,903
租金開支及水電費	1,382	1,866
其他	3,727	3,317
總計	647,862	932,407

5. 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2024年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
政府補助	4,311	13,230
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	1,812	32
總計	<u>6,123</u>	<u>13,262</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	
	2024年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
外匯虧損淨額	(4,353)	(2,712)
向慈善機構捐款	(296)	(1,015)
其他	(97)	(847)
總計	<u>(4,746)</u>	<u>(4,574)</u>

7. 所得稅

截至2023年及2024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	
	2024年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
當期所得稅	6,494	8,396
遞延所得稅	(6,596)	4,239
所得稅(抵免)／開支總額	<u>(102)</u>	<u>12,635</u>

8. 每股盈利／(虧損)

每股基本盈利／(虧損)

每股基本盈利／(虧損)按截至2023年及2024年12月31日止年度本公司普通股股東應佔利潤／(虧損)除以發行在外股份的加權平均數計算。

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
本公司普通股股東應佔利潤／(虧損)(人民幣千元)	51,120	(37,371)
發行在外普通股加權平均數	691,330,500	691,330,500
每股基本盈利／(虧損)(人民幣元)	0.07	(0.05)

9. 貿易應收款項

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
分銷渠道	31,826	60,216
遊戲發行商	4,449	5,872
信息服務客戶	2,348	1,682
其他	610	362
	39,233	68,132
減：減值撥備	(35)	(36)
	39,198	68,096

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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
3個月內	36,785	65,638
3個月至6個月	1,682	2,342
6個月至1年	762	152
1至2年	4	—
	39,233	68,132

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2023年及2024年12月31日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
已發行				
於2023年及2024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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>25,163</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：

	截至12月31日	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
3個月內	19,896	71,284
3個月以上	<u>5,267</u>	<u>7,297</u>
	<u>25,163</u>	<u>78,581</u>

12. 股息分派

	截至12月31日	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
股息分派	<u>—</u>	<u>—</u>

本公司於截至2024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2024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2024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2023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2024年 12月31日 已動用金額 (百萬港元)	截至2024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	253.6	55.2	308.8	15.2	2025年 12月之前
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	107.3	9.1	116.4	22.5	2025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	115.3	23.6	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	800.2	87.8	888.0	37.8	

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2024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。

更換核數師

羅兵咸永道會計師事務所(「羅兵咸永道」)已辭任本公司核數師，自2024年11月29日起生效。香港立信德豪會計師事務所有限公司已獲委任為本公司新核數師，自2024年11月29日起生效，以填補羅兵咸永道辭任後的臨時空缺，任期直至本公司下屆股東週年大會結束為止。

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2024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(「**2024股東週年大會**」)擬於2025年6月6日舉行。2024股東週年大會通告將於2025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2024年12月31日止年度派付任何末期股息(截至2023年12月31日止年度：無)。

暫停辦理股份過戶登記手續

有關**2024**股東週年大會

為確定股東出席2024股東週年大會並於會上投票的權利，本公司將自2025年6月3日至2025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2024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2025年6月2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2024年12月31日止年度的年報將於2025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：

「2024股東週年大會」	指	本公司將於2025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)
「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
「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
「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2024年1月1日起至2024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
「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，2025年3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。