

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2026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2026年6月30日止六個月的未經審核綜合財務業績，連同截至2025年6月30日止六個月的比較數字，呈列如下。

本集團截至2026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 (%)
	2026年	2025年	
	(人民幣千元) (未經審核)	(人民幣千元) (未經審核)	
收入	169,730	247,180	(31)
毛利	97,038	154,148	(37)
利潤淨額	316,145	72,665	335
本公司權益持有人應佔利潤	<u>315,284</u>	<u>70,257</u>	<u>349</u>

關鍵運營資料

	截至6月30日止六個月		變動 (%)
	2026年	2025年	
平均MAU(千人) ⁽¹⁾	813	1,144	(29)
平均MPU(千人) ⁽²⁾	100	141	(29)
月度ARPPU(人民幣元) ⁽³⁾	314	290	8
累計註冊玩家(千人)	103,293	100,452	3

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。
- (3) 我們的月度ARPPU計算方法為針對於特定期間(i)遊戲的收益除以該期間的MPU總數；或(ii)我們遊戲的總收益除以我們所有遊戲於該期間的MPU總數(如適用)。

管理層討論與分析

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。

公司概況

根據中國音像與數字出版協會遊戲工委發佈的《2026年1-6月中國遊戲產業報告》，2026年上半年，中國遊戲市場實際銷售收入為人民幣1,884.50億元，同比增長12.17%；截至2026年6月末，遊戲用戶規模達6.84億人，同比增長0.82%。其中，移動遊戲市場實際銷售收入為人民幣1,352.10億元，同比增長7.90%。報告期內，本集團在全球市場銷售規模為人民幣1.70億元，其中在中國市場的銷售規模為人民幣0.96億元。截至2026年6月30日，本集團全球累計註冊玩家超過1.03億名，較去年同期增長2.83%。

報告期內，本集團持續推進現有遊戲的長線運營、儲備項目研發及海外市場拓展，並不斷提升核心用戶運營及全球化發行能力。憑藉在出海表現、研發費用率、境外收入佔比、遊戲長線運營表現、核心用戶黏性等方面的良好表現，本集團在伽馬數據發佈的《2026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」，綜合競爭實力獲得行業認可。

財務表現方面，報告期內，本集團錄得收入人民幣1.70億元，較去年同期下降31.33%，其中海外收入佔比為43.29%；錄得盈利人民幣316.15百萬元，較去年同期上升335.07%。報告期內，本集團收入有所回落而盈利同比增加，主要是由於：(i)本集團短期投資產生的公允價值收益大幅增加；(ii)受產品週期銜接影響，本集團部分現有遊戲已進入成熟期，活躍用戶及流水自然回落，而重點儲備項目尚處於研發及測試階段，報告期內尚未形成收入貢獻；同時，國內遊戲市場已步入存量競爭與結構性分化階段，玩家對產品品質要求不斷提高，加之全球各大核心區域市場質量邊際效益遞減，用戶獲取成本及競爭壓力有所上升，本集團營業收入同比有所回落；及(iii)順應行業研發標準提升的趨勢，本集團正處於大型戰略級儲備項目的集中蓄力階段，進一步加大了對儲備遊戲的研發投入，研發開支同比有所增加。

遊戲運營數據方面，截至2026年6月30日，本集團累計註冊玩家超過103.29百萬名，較去年同期增長2.83%；報告期內，平均MAU約為81.28萬名，同比下降28.95%；平均MPU約為9.99萬名，同比下降28.94%；月度ARPPU為人民幣313.62元，同比上升8.22%。整體而言，本集團累計註冊玩家穩步增長及月度ARPPU同比增長，而平均MAU及平均MPU同比有所下降，主要是由於：(i)部分現有遊戲處於成熟期，活躍用戶及付費用戶數量自然回落；及(ii)本集團持續推出新版本及內容更新，優化遊戲體驗及運營活動，在吸引新玩家和促進部分老玩家回流的同時，一定程度上減緩了用戶流失，核心用戶的付費意願與付費深度獲得顯著提升。

整體來看，上述經營數據的變動與當前行業所處的發展階段高度共振。當前，國內遊戲市場已逐步進入存量競爭與結構性分化並存的階段。玩家對產品品質、玩法創新及服務體驗提出更高要求，這對成熟期產品的長線運營能力、新產品的差異化水平及企業整體研發實力帶來更大考驗。但行業精品化、全球化及技術升級趨勢亦帶來新的發展機會。本集團主動適應市場變化，通過完善內部治理、優化資源配置、提高運營效率及增加研發投入等方式，持續鞏固自身競爭力。受部分現有遊戲處於成熟期影響，本集團新增用戶規模及遊戲流水同比有所回落；與此同時，持續的內容更新及精細化運營仍獲得核心用戶認可，帶動月度ARPPU同比提升。多項因素共同作用，使本集團報告期內的財務及運營指標出現階段性波動。

管理層認為，本集團報告期內收入及用戶規模的階段性調整，系產品週期疊加行業環境變化下的正常表現。面對內外部市場環境的深刻變化，本集團已採取多項應對措施，包括但不限於：(i)深耕存量產品，針對成熟期產品實施更精準的內容迭代與精細化的成本管控，在穩固基本盤的同時挖掘核心用戶價值；(ii)穩步深化全球化與多平台布局，報告期內《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》於日本上線並登頂當地iOS免費遊戲排行榜，驗證了本集團的海外發行能力；近期，本集團也正與合作方就數款遊戲的引進授權，以及其後續在Steam平台的發行安排開展商討，以積累跨地區及跨平台運營經驗；及(iii)加碼研發投入與階段性驗證，集中資源打磨重點儲備產品，並將AI等技術深度嵌入研發核心環節，全面提升研發效能與內容品質。未來，本集團將繼續保持戰略定力，把握行業精品化、全球化的發展契機，穩步跨越產品週期，進一步提升業務韌性及綜合競爭實力。

報告期內業務概覽

2026年上半年，面對內外部市場環境的深刻變化，本集團繼續秉持「精品化、全球化、長線化」的核心戰略，圍繞現有遊戲的長線運營、重點產品的全球化發行及儲備遊戲的研發測試有序開展業務。儘管部分現有遊戲處於成熟期，流水自然回落，本集團仍通過持續的內容更新、精細化版本管理及海外市場拓展，鞏固核心產品基本盤，並顯著加大對儲備遊戲的研發投入，為中長期發展積蓄動能。

報告期內，本集團在以下方面取得重要進展：

(1) 深化海外發行佈局，穩步拓寬全球版圖

2026年6月，本集團於日本地區發行《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》，遊戲上線後登上當地iOS免費遊戲排行榜榜首。繼該遊戲先後登陸中國內地、港澳台及越南市場後，日本版本的推出進一步擴大了其海外市場覆蓋範圍，亦為本集團持續提升本地化發行及海外長線運營能力積累經驗。

(2) 聚焦長線精細運營，深挖核心玩家價值

2026年6月，旗艦自研遊戲《最強蝸牛》迎來上線六週年。本集團持續優化版本設計及活動安排，進一步提升遊戲體驗及玩家參與度。六週年活動期間，核心存量用戶付費深度實現顯著提升，活動期間ARPU及ARPPU較去年同期錄得雙位數增長，反映核心存量用戶保持較強的付費意願，亦展現了本集團在成熟期產品精細化運營及長生命週期管理方面的韌性。

(3) 加碼儲備項目投入，完善中長期產品線

報告期內，本集團進一步加大對儲備遊戲的研發投入，並集中資源推動《項目E》等重點項目的開發及測試。本集團通過多輪測試、數據分析及玩家反饋，持續驗證產品方向、完善核心玩法並提升內容品質。

(4) 推動AI體系升級，全面賦能研運效能

本集團持續推動AI體系建設，促進AI技術與產品研發、發行決策及運營管理全生命週期的深度結合，逐步完善涵蓋內容生產、數據分析、版本管理及市場洞察等環節的能力，為精細化遊戲版本管理、提升內容生產效率及優化發行運營決策提供有效支撐。

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2026年6月30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**》(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2026年6月30日，遊戲境內及境外錄得累計流水達人民幣40.37億元，遊戲累計註冊玩家達29.93百萬人。報告期內，《最強蝸牛》於內地及港澳台地區上線六週年版本，新增全新角色「丫丫」、全新「樂園經營」玩法及全新國家「羅斯」，同時推出以「童年回憶」為核心的六週年慶典活動，給玩家帶來新穎的體驗。週年慶期間，遊戲核心用戶的付費意願與付費深度實現顯著提升，活動期間ARPU及ARPPU較去年同期迎來雙位數增長。報告期內，遊戲境內及境外產生收入共計約人民幣1.11億元。

《**提燈與地下城**》於2021年3月上線，是我們引進授權的Rogue-like RPG。遊戲於報告期內推出多個新版本及角色，並對玩法進行優化，提升了存量用戶的參與度及豐富了充值場景。報告期內，該遊戲付費用戶的平均付費頻次及價值貢獻進一步提升，錄得收入約人民幣7.24百萬元，較去年同期逆勢上升5.37%。

《**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，本集團持續豐富遊戲的俠客陣容及策略玩法，提升玩家體驗，錄得境內外收入約人民幣10.90百萬元。

《**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月上線，持續在內地及港澳台、越南地區穩定運營。2026年6月，遊戲於日本地區正式發行，登上當地iOS免費遊戲排行榜榜首，反映了遊戲IP及產品內容對當地玩家的吸引力，亦進一步驗證了本集團在海外本地化發行及市場推廣方面的能力。報告期內，遊戲錄得境內外收入約人民幣3.14百萬元。

《**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。報告期內，遊戲推出多個新版本，並和「貓和老鼠」IP進行聯動，持續激活玩家體驗，錄得收入約人民幣17.10百萬元。

《**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，本集團持續優化遊戲內容及運營策略，並結合不同區域市場的玩家特徵，開展全球版本的本地化適配及發行準備。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣2.34百萬元。

《**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，遊戲持續推進劇情模式及線上模式內容更新，不斷豐富多人競技、合作及養成體驗。報告期內，遊戲錄得收入約人民幣11.90百萬元。

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)、《**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)、《**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)、《**神經鵝(Tingus Goose)**》(2025年12月於Steam平台上線，我們引進授權的休閒遊戲)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4.93百萬元。

玩家社群

我們在各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。通過青瓷鐵粉社群，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2026年6月30日，我們的遊戲已累積1,640.32萬名青瓷鐵粉，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1.23%。我們通過持續的內容更新、特色的線上活動及精細化的用戶反饋機制，與玩家建立深厚的情感連結。這不僅有效降低新客獲客成本，同時為研發團隊提供寶貴的數據與反饋。結合報告期內全面升級的AI數據分析工具，我們能夠精準洞察社群需求，持續為玩家提供個性化、高質量的遊戲體驗。

未來展望及發展戰略

2026年上半年，全球遊戲市場在存量博弈與技術革新的雙重驅動下加速演進。一方面，玩家對高品質、長生命週期內容的訴求日益提升，促使行業資源進一步向頭部精品集中；另一方面，AI等前沿技術的深度普及，正在重塑遊戲研發與發行的效率邊界。這一趨勢不僅為具備深厚研發底蘊與敏捷迭代能力的企業提供了突圍的廣闊空間，也對遊戲廠商的全球發行精細度及長線運營韌性提出了更嚴峻的考驗。全球遊戲市場的競爭仍將圍繞產品品質、內容創新、研發效率及全球化運營能力展開。

在此背景下，本集團的核心優勢得到進一步驗證：(i)富有創造力與執行力的研運一體團隊，能夠快速響應市場變化；(ii)具備成功經驗的全球化發行網絡，報告期內《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》在日本市場成功登頂iOS免費榜，再次印證了我們的全球化發行實力；(iii)已驗證的精品遊戲長線運營能力，《最強蝸牛》六週年活動期間ARPPU逆勢增長逾20%，彰顯了堅實的運營韌性。然而，我們亦認識到面臨的挑戰：主力產品處於成熟期，需注入新增長動能，而大型自研及合作項目的推進，仍需面對研發週期拉長、內容調優成本增加及市場不確定性等考驗。

基於對行業趨勢的深刻洞察與自身發展階段的審慎評估，本集團堅定不移地奉行長期戰略：以「精品化」研發構築堅實的競爭壁壘，以「全球化」發行拓寬業績增長邊界，以「長線化」運營穿越行業週期。本集團將更加注重資源配置及產品佈局的均衡性，在鞏固長線運營業務基礎的同時，重點培育具備差異化特色和全球市場潛力的新產品。

承接2025年年報所載之研發與發行集中投入的安排，本集團按照「測試驗證、內容及玩法調優、版本及渠道準備、分階段發行與長線運營」的節奏推進重點項目，並根據各項目的測試反饋、產品品質、監管及發行準備情況，審慎調整資源投入及項目發行次序。

目前，本集團擁有多款遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別，包括SLG及卡牌遊戲等：

名稱	遊戲類型	來源	截至2026年6月30日的 開發階段	預期上線 時間
《迷途之光》 (海外地區)	STG	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
《項目E》	SLG	自研	遊戲製作、測試及優化	2027
《迪士尼：書境傳奇》	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
《項目W》	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2028
《項目HA》	卡牌RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2028

為落實上述戰略，實現高質量的可持續發展，本集團已制定清晰的實施路徑，重點包括：

一、聚力打磨儲備矩陣，做好新舊產品週期銜接

在核心長青產品持續貢獻穩定現金流的基礎上，本集團將資源向更具全球競爭力的重點儲備項目傾斜，以更高的品質標準打磨下一階段的核心產品線。作為本集團的核心戰略儲備，我們在2026年上半年持續對《項目E》進行研發投入，擴充了整體團隊規模。團隊已順利開展數十輪不同規模的測試，隨著測試次數及參與測試玩家規模的持續增加，產品品質在大量真實反饋中得到快速迭代。目前遊戲正積極推進國內版號的申請工作，而除了手遊版本，遊戲也在籌備Steam版本，未來有望在多平台上線。按照現有計劃，本集團將保持對《項目E》的研發投入，並為其發行及營銷預留足夠的預算，預計該項目將於2027年在全球主要地區開展廣泛測試並上線。

此外，本集團正在穩妥推進《迪士尼：書境傳奇》的調優。該項目已經獲得版號，正在進行測試及本地化適配。研發團隊正投入更多時間進行深度的內容打磨與玩法調優，具體發行日期將視乎調優進度而定。

在深耕自研與現有發行管線之餘，本集團亦敏銳捕捉外部優質產品，正與合作方就數款遊戲的引進授權，以及其後續在Steam平台的發行安排開展商討。若成功引入，將進一步豐富本集團的PC端遊戲生態。

在新品蓄力期，本集團也將持續挖掘現有成熟期精品的海外增量空間。繼《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》按計劃於日本市場成功發行後，我們將有序推進《迷途之光》全球版本以及《最強蝸牛》韓國版本的上線計劃，通過針對性的本地化運營策略，穩步放大優質產品的生命週期價值，為本集團全球業務提供堅實的業績支撐。

本集團將持續按里程碑檢視上述項目尤其是重點項目的研發、測試、發行及運營準備情況，並在市場環境或項目條件發生變化時，及時調整資源配置及發行節奏，以更審慎地管理研發週期、內容調優及市場不確定性等風險。

二、深化AI技術全鏈路賦能，完善智能化研運體系

2026年上半年，本集團進一步推進AI發行平台的建設與應用，並逐步將相關能力引入具體業務項目。未來，本集團將在具體的實踐場景中進一步對AI技術在市場分析、營銷內容製作、投放策略優化、用戶分層及運營決策輔助等方面的應用效果進行驗證，並根據實際業務表現持續優化相關工具及流程。

在研發環節，我們正在使用AI輔助美術資產生成、關卡設計優化、程序化內容生成等應用場景，重點關注相關技術對內容生產效率、測試反饋速度及跨團隊協作能力的提升；在發行及運營環節，本集團將持續提升AI發行平台對市場數據、用戶行為、營銷素材及投放效果的分析能力，推動市場洞察、內容製作、投放執行及運營反饋之間形成更加高效的業務閉環。隨著應用經驗及項目數據逐步積累，本集團將進一步完善相關模型、工具和知識體系，逐步沉澱可複用的平台能力，提升對不同產品及不同地區市場的適配，使AI技術更有效地服務於產品研發、全球發行及長線運營。

展望未來，本集團將發揮研運一體的優勢，立足於現有長線運營產品，夯實基本盤，充分運用AI技術，推動《項目E》等重點項目持續向下一階段轉化，並繼續補充具有差異化特色及全球市場潛力的產品儲備，不斷提升資源配置效率及全球化業務能力，為未來產品週期及長期可持續發展奠定基礎，力求收入和利潤的穩步提升。在資本配置層面，本集團將綜合考慮業務盈利能力、現金流量、財務狀況、未來資本需求和業務發展計劃等因素，審慎評估合作和投資機會，持續檢視股息政策，維護股東長遠利益。

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2026年及2025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				2026年對比 2025年變動
	2026年		2025年		
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	%
	(未經審核)		(未經審核)		
遊戲運營收入					
自主開發	120,437	71.0	147,441	59.7	(18.3)
授權	44,699	26.3	91,200	36.9	(51.0)
小計	165,136	97.3	238,641	96.6	(30.8)
遊戲授權收入	1,899	1.1	2,744	1.1	(30.8)
信息服務收入	1,712	1.0	3,076	1.2	(44.3)
其他服務及銷售	983	0.6	2,719	1.1	(63.8)
總收入	169,730	100.0	247,180	100.0	(31.3)

遊戲運營收入

我們的遊戲運營收入自2025年同期減少30.8%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣約165.1百萬元，主要由於部分遊戲處於成熟期，用戶自然流失；與此同時，我們加速推進現有遊戲於全球不同區域的發行布局，不斷推出全新遊戲版本，優化遊戲內容，提升用戶付費深度，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2025年同期減少18.3%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣120.4百萬元，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2025年同期減少51.0%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣44.7百萬元，主要由於《阿瑞斯病毒2》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》及《迷途之光》等收入有所回落，部分被《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》在日本上線及《提燈與地下城》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2025年同期減少30.8%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣約1.9百萬元，主要由於中國內地《不思議迷宮》（2016年8月上線）處於成熟期，遊戲流水自然回落，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自2025年同期減少44.3%至截至2026年6月30日止六個月約人民幣1.7百萬元，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2025年同期減少63.8%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣1.0百萬元，主要是由於受託研發及營銷推廣合作等產生的收入有所下降。

收入成本

我們的收入成本由截至2025年6月30日止六個月的約人民幣93.0百萬元減少21.9%至截至2026年6月30日止六個月約人民幣72.7百萬元。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2026年及2025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				
	2026年		2025年		2026年對比 2025年變動
	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	30,137	41.5	55,782	60.0	(46.0)
第三方遊戲開發商及 IP持有方收取的佣金	18,852	25.9	16,060	17.3	17.4
帶寬及服務器託管費	7,509	10.3	8,942	9.6	(16.0)
僱員福利開支	5,270	7.2	5,455	5.9	(3.4)
其他	10,924	15.1	6,793	7.2	60.8
總計	<u>72,692</u>	<u>100.0</u>	<u>93,032</u>	<u>100.0</u>	<u>(21.9)</u>

我們來自分銷及支付渠道收取的佣金的收入成本自2025年同期減少46.0%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣30.1百萬元，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2025年同期增加17.4%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣18.9百萬元，主要由於(i)授權遊戲《肥鵝健身房》的可分成利潤同比增加，導致支付給第三方開發商的佣金增加；部分被(ii)《阿瑞斯病毒2》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》及《迷途之光》等授權遊戲收入減少，可分成利潤同比減少，導致支付給第三方開發商及IP持有方的佣金減少所抵銷。

我們的僱員福利開支的收入成本截至2026年6月30日止六個月約人民幣5.3百萬元，與去年同期的人民幣5.5百萬元基本持平。

我們的其他收入成本自2025年同期增加60.8%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣10.9百萬元，主要由於(i)對部分遊戲開發商的預付款項產生減值較去年同期增加，該等減值計入收入成本；部分被(ii)外包技術服務費的減少所抵銷。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2025年6月30日止六個月的約人民幣154.1百萬元減少37.0%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣97.0百萬元。我們的毛利率由截至2025年6月30日止六個月的62.4%減少至截至2026年6月30日止六個月的57.2%，主要由於本報告期總收入較去年同期下降31.3%，而(i)收入成本中的其他成本增加60.8%，即對部分遊戲開發商的預付款項產生減值較去年同期增加，該等減值計入收入成本，由此導致毛利率降低；(ii)收入成本中的第三方遊戲開發商及IP持有方收取的佣金較去年同期增加17.4%，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)；(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2025年6月30日止六個月的約人民幣55.0百萬元減少40.8%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣32.6百萬元，主要由於本集團高效的¹管理運營及成本控制，《最強蝸牛》、《阿瑞斯病毒2》等遊戲銷售及營銷開支大幅減少，部分被《魔卡少女櫻：回憶鑰匙》在日本區域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2025年6月30日止六個月的約人民幣42.0百萬元增加51.4%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣63.6百萬元，主要由於(i)委託研發及美術等外包服務費較同期大幅增加；及(ii)部分重點自研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2025年6月30日止六個月的約人民幣27.4百萬元增加28.2%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣35.1百萬元，主要由於離職補償較同期增加。

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2025年6月30日止六個月的收益約人民幣44.1百萬元增加714.3%至截至2026年6月30日止六個月的收益約人民幣358.8百萬元，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2025年6月30日止六個月的約人民幣2.5百萬元減少59.0%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣1.0百萬元，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減少。

其他(虧損)／收益淨額

我們的其他(虧損)／收益淨額主要包括(i)以美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(虧損)／收益淨額由截至2025年6月30日止六個月的收益淨額約人民幣4.4百萬元變動至截至2026年6月30日止六個月的虧損淨額約人民幣4.5百萬元，此變動乃主要由於2026年上半年美元兌人民幣貶值，本集團附屬公司(功能貨幣為人民幣)持有及貿易應收的美元貶值。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2025年6月30日止六個月的約人民幣12.5百萬元減少61.8%至截至2026年6月30日止六個月的約人民幣4.8百萬元，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2025年6月30日止六個月的利潤淨額約人民幣72.7百萬元增加335.1%至截至2026年6月30日止六個月的利潤淨額約人民幣316.1百萬元。主要由於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：(i)現有遊戲流水自然回落導致的毛利下降；以及(ii)研發開支的增加所抵銷。

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2025年12月31日的約人民幣444.3百萬元減少21.6%至截至2026年6月30日的約人民幣348.6百萬元。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對外投資。

截至2026年6月30日，我們有約人民幣38.5百萬元的借款，所有借款均為固定利率，年利率介乎2.25%至2.90%。截至同日，我們尚有約人民幣61.5百萬元銀行授信額度，且我們已提取人民幣0.7百萬元該融資作為履行外幣遠期合約責任的按金。

截至2026年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣2,075.6百萬元，及本集團的流動負債約為人民幣128.1百萬元(其中有息負債人民幣24.0百萬元)。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2026年及2025年6月30日，本集團的流動比率分別為1,620.5%及1,160.4%。

資產負債比率按負債總額除以資產總值計算。截至2026年及2025年6月30日，本集團的資產負債比率分別為6.2%及7.7%。

重大收購及出售以及重大投資

於2026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2025年12月31日的約人民幣1,273.1百萬元增加26.9%至2026年6月30日的約人民幣1,614.9百萬元。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。

於截至2025年12月31日止年度及報告期間，本集團持有以下重大投資，各項投資的公允價值佔本集團於有關期間末總資產的5%或以上，詳情載列如下：

投資名稱及有關期間 ¹	首次投資日期	投資成本 (美元)	於期末的 公允價值 (美元)	期內已變現 收益/(虧損) (美元)	期內未變現 收益/(虧損) (美元)	佔期末 總資產的 百分比
一隻於開曼群島註冊成立的互惠股權基金(「基金A」) ²						
截至2025年12月31日止年度	2022年1月	3,920,009.77	20,376,739.97	無	6,117,043.06	6.98%
截至2026年6月30日止六個月			54,094,785.64	無	33,718,045.67	15.92%
一隻於開曼群島註冊成立的互惠股權基金(「基金B」) ³						
截至2026年6月30日止六個月	2022年1月	7,451,000.00	17,979,351.85	無	6,652,577.42	5.29%

附註：

1. 基金A及基金B的身份及詳情須受嚴格保密限制，本公司基於合約責任不得披露與該等基金有關的任何詳情。
2. 基金A的投資經理已將日常投資權限轉授予基金A的投資顧問，該投資顧問為一家於香港註冊成立的私人公司，並獲香港證券及期貨事務監察委員會發牌可進行第9類(提供資產管理)受規管活動。
3. 基金B的投資經理為一家於香港註冊成立的私人公司，並獲香港證券及期貨事務監察委員會發牌可進行第9類(提供資產管理)受規管活動。

基金A及基金B各自主要從事資產管理及投資。於上文所載的有關期間，本集團持有上述各基金的基金總規模不足1%。於上文所載的有關期間，並無自任何基金收取股息，且兩隻基金均無受限於任何贖回限制。

有關重大投資的投資策略

本集團於基金A及基金B的投資旨在為實現長期資本增值而作出。鑒於各基金強勁的歷史表現及有關基金經理所採用的相關投資策略前景良好，本集團認為該等基金具有增長前景，並擬在維持充足營運資金以支持業務營運的前提下，長期持有於該等基金的權益。根據本集團的投資政策，董事會將繼續定期監察其重大投資的實施進度及回報，而投資團隊經計及(其中包括)現行市況、相關投資的未來前景，以及本集團的財務狀況及資金需求後，將追蹤並匯報該等基金的表現，以識別可能導致重大損失的風險並及時應對。

除上述者外，截至2026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2026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2026年6月30日，我們並無質押任何資產。

資本開支

截至2026年6月30日止六個月，我們的資本開支總額約為人民幣2.9百萬元，而截至2025年6月30日止六個月的資本開支總額約為人民幣1.7百萬元。我們的資本開支主要包括購買物業、廠房及設備，主要與購買辦公設備及汽車有關。我們以經營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2026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2026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2026年6月30日，我們有444名全職僱員，絕大部分僱員位於中國內地，4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2026年6月30日止六個月

	附註	截至6月30日止六個月	
		2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	169,730	247,180
銷售成本	5	(72,692)	(93,032)
毛利		97,038	154,148
銷售及營銷開支	5	(32,595)	(55,041)
研發開支	5	(63,615)	(42,016)
一般及行政開支	5	(35,147)	(27,426)
金融資產減值虧損淨額	5	(87)	(35)
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		358,843	44,066
其他收入	6	1,011	2,467
其他(虧損)/收益淨額	7	(4,542)	4,352
經營利潤		320,906	80,515
財務收入		2,896	4,984
財務成本		(1,054)	(1,130)
財務收入淨額		1,842	3,854
應佔以權益法入賬的投資業績		795	779
以權益法入賬之投資之減值虧損		(2,628)	—
除所得稅前利潤		320,915	85,148
所得稅開支	8	(4,770)	(12,483)
期內利潤		316,145	72,665
其他全面收益：			
不可重新分類至損益的項目			
– 貨幣換算差額		4,452	210
隨後可重新分類至損益的項目			
– 貨幣換算差額		(49,116)	(6,538)
期內全面收益總額		271,481	66,337

		截至6月30日止六個月	
		2026年	2025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		315,284	70,257
非控股權益		<u>861</u>	<u>2,408</u>
		<u>316,145</u>	<u>72,665</u>
以下人士應佔期內全面收益總額：			
本公司權益持有人		270,531	63,906
非控股權益		<u>950</u>	<u>2,431</u>
		<u>271,481</u>	<u>66,337</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>0.46</u>	<u>0.10</u>

簡明綜合中期財務狀況表

於2026年6月30日

		於2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025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		9,193	10,212
使用權資產		4,555	8,640
無形資產		800	998
遞延稅項資產		18,055	21,953
以權益法入賬之投資		29,164	31,034
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		156,549	148,055
預付款項、按金及其他資產		20,428	23,849
		<u>238,744</u>	<u>244,741</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	25,511	29,001
存貨		1,817	1,521
預付款項、按金及其他資產		84,793	58,779
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資	11	1,614,901	1,273,075
現金及現金等價物		348,560	444,310
		<u>2,075,582</u>	<u>1,806,686</u>
資產總值		<u><u>2,314,326</u></u>	<u><u>2,051,427</u></u>
權益			
股本	12	44	44
股份溢價	12	5,117,821	5,117,821
其他儲備		(2,972,383)	(2,922,662)
保留盈利／(累計赤字)		28,465	(286,819)
		<u>2,173,947</u>	<u>1,908,384</u>
本公司權益持有人應佔權益		<u>(2,492)</u>	<u>(8,326)</u>
非控股權益			
權益總額		<u><u>2,171,455</u></u>	<u><u>1,900,058</u></u>

		於 2026 年 6 月 30 日 人民幣千元 (未經審核)	於 2025 年 12 月 31 日 人民幣千元 (經審核)
附註			
負債			
非流動負債			
租賃負債		345	1,824
借款		14,440	—
		<u>14,785</u>	<u>1,824</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	15,411	22,279
其他應付款項及應計費用		39,677	63,629
合約負債		42,121	44,461
即期所得稅負債		1,798	1,244
租賃負債		4,988	7,932
按公允價值計量且其變動計入損益的短期負債	11	51	—
借款		24,040	10,000
		<u>128,086</u>	<u>149,545</u>
負債總額		<u>142,871</u>	<u>151,369</u>
權益及負債總額		<u>2,314,326</u>	<u>2,051,427</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2026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2025年年度財務報表(「2025年財務報表」)相同之會計政策編製，惟與於2026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。於擬備中期財務資料及其影響時作出重大判斷及估計的範疇已予披露。

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2025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

金融工具分類及計量的修訂

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)

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：

香港財務報告準則第9號及香港財務報告準則第7號(修訂本)對金融工具的分類與計量的修訂澄清金融資產或金融負債終止確認的日期並引入一項會計政策選擇權，即倘符合特定標準，可終止確認於結算日期前透過電子支付系統結算的金融負債。該等修訂本澄清如何評估具有環境、社會及管治及其他類似或然特徵的金融資產的合約現金流量特徵。此外，該等修訂本澄清具有無追索權特徵之金融資產及合約掛鈎工具的分類規定。該等修訂本亦包括指定為按公允價值計量且其變動計入其他綜合收益的權益工具及具有或然特徵的金融工具的投資的額外披露。該等修訂本應追溯應用，並對初始應用日期的期初保留盈利(或其他權益成份)作出調整。過往期間無須重列並僅在不使用後見之明的情況下進行重列。該等修訂對中期簡明綜合財務資料並無產生任何重大影響。

香港財務報告準則會計準則之年度改進 – 第11卷載列對香港財務報告準則第1號、香港財務報告準則第7號(及其隨附實施指引)、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)。預期適用於本集團的該等修訂詳情載列如下：

- 就香港財務報告準則第7號而言，該等修訂已更新香港財務報告準則第7號第B38段及實施香港財務報告準則第7號的指引第IG1、IG14及IG20B段的若干措辭，以簡化或與標準的其他段落及／或其他標準所用的概念及術語達致一致性。此外，該等修訂釐清實施香港財務報告準則第7號的指引未必說明香港財務報告準則第7號參考段落之所有規定，亦未必增設額外規定。該等修訂對中期簡明綜合財務資料並無產生任何重大影響。
- 就香港財務報告準則第9號而言，該等修訂釐清當承租人根據香港財務報告準則第9號釐定租賃負債已終止時，承租人須應用香港財務報告準則第9號第3.3.3段，並於損益中確認所產生的任何收益或虧損。此外，該等修訂已更新香港財務報告準則第9號第5.1.3段及香港財務報告準則第9號附錄A的若干措辭，以消除潛在混淆。該等修訂對中期簡明綜合財務資料並無產生任何重大影響。
- 就香港財務報告準則第10號而言，該等修訂釐清香港財務報告準則第10號第B74段所述的關係僅為投資者與作為投資者實際代理的其他各方之間可能存在的各種關係的其中一個例子，移除與香港財務報告準則第10號第B73段的規定的不一致性。該等修訂對中期簡明綜合財務資料並無產生任何重大影響。
- 就香港會計準則第7號而言，於先前刪除「成本法」的定義後，該等修訂於香港會計準則第7號第37段以「按成本」一詞取代「成本法」。該等修訂對中期簡明綜合財務資料並無產生任何重大影響。

(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 ²
香港財務報告準則第18號	財務報表呈列及披露 ¹

¹ 於2027年1月1日或之後開始之年度／報告期間生效

² 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2026年6月30日及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2026年及2025年6月30日止六個月的收入如下：

	截至6月30日止六個月	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
遊戲運營收入		
– 自主開發	120,437	147,441
– 授權	44,699	91,200
小計	165,136	238,641
遊戲授權收入	1,899	2,744
信息服務收入	1,712	3,076
其他收入	983	2,719
總收入	169,730	247,180
收入成本	(72,692)	(93,032)
毛利	97,038	154,148
毛利率	57%	62%

截至2026年及2025年6月30日止六個月，分別約人民幣4百萬元及人民幣6百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

截至2026年及2025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2026年及2025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	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
隨時間 於某一時間點	65,836 <u>103,894</u>	102,921 <u>144,259</u>
總計	<u>169,730</u>	<u>247,180</u>

下表載列本集團分別於截至2026年及2025年6月30日止六個月按地域劃分的收入明細：

	截至6月30日止六個月	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
中國內地	96,259	146,132
其他地區(a)	<u>73,471</u>	<u>101,048</u>
總計	<u>169,730</u>	<u>247,180</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。

5. 按性質劃分的開支

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025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	16,378	34,913
僱員福利開支	83,808	77,646
分銷渠道收取的佣金	29,481	55,064
遊戲開發商及IP持有方收取的佣金	18,852	16,060
帶寬及服務器託管費	7,509	8,942
外判技術服務	20,768	2,932
辦公開支	3,971	4,408
使用權資產折舊	3,911	4,549
專業服務費	3,328	3,069
物業、廠房及設備折舊	3,854	2,689
無形資產攤銷	181	331
核數師薪酬		
- 審計服務	1,387	1,540
- 非審計服務	280	280
支付渠道收取的佣金	656	718
非金融資產之減值	7,252	2,529
稅項附加	427	165
租金開支及水電費	951	758
金融資產減值虧損淨額	87	35
其他	1,055	922
總計	<u>204,136</u>	<u>217,550</u>

6. 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025年
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
政府補助	684	1,801
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
其他	327	29
總計	<u>1,011</u>	<u>2,467</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

7. 其他(虧損)／收益淨額

	截至6月30日止六個月	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
外匯(虧損)／收益淨額	(4,245)	4,100
向慈善機構捐款	(63)	(11)
其他	(234)	263
總計	<u>(4,542)</u>	<u>4,352</u>

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2026年及2025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2026年及2025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2026年及2025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的遞延所得稅負債。截至2026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224百萬元(2025年：人民幣247百萬元)。

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	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅		
期內撥備	1,486	8,539
過往年度(超額撥備)/撥備不足	(460)	915
遞延所得稅	3,744	3,029
所得稅開支總額	4,770	12,483

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	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
除所得稅前利潤	320,915	85,148
按中國內地25%的法定所得稅率計算的稅項	80,229	21,287
以下各項的稅務影響：		
不同司法權區適用不同稅率的影響	(25,453)	(5,125)
適用於附屬公司的優惠所得稅率	(2,652)	(4,750)
不可扣減所得稅開支	766	262
毋須課稅收入	(67,817)	(7,799)
超額抵扣研發開支	(5,923)	(1,691)
過往年度使用稅項虧損	(2,656)	(2,802)
並無確認遞延所得稅資產的稅項虧損	26,131	9,929
並無確認遞延所得稅資產的暫時性差額淨額	2,605	2,257
過往年度(超額撥備)/撥備不足	(460)	915
所得稅開支總額	4,770	12,483

9. 每股盈利

(a) 每股基本盈利

每股基本盈利按截至2026年及2025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	
	2026年	2025年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
本公司普通股股東應佔利潤(人民幣千元)	315,284	70,257
發行在外普通股加權平均數	691,330,500	691,330,500
每股基本盈利(人民幣元)	0.46	0.10

10. 貿易應收款項

	於2026年 6月30日	於2025年 12月31日
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(經審核)
分銷渠道	21,161	24,419
遊戲發行商	1,990	686
信息服務客戶	2,448	2,603
其他	109	1,404
	25,708	29,112
減：減值撥備	(197)	(111)
	25,511	29,001

- (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2026年 6月30日	於2025年 12月31日
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(經審核)
3個月內	23,453	27,726
3個月至6個月	2,002	571
6個月至1年	20	576
1至2年	233	239
	25,708	29,112

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	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
金融資產		
於期初	1,273,075	1,146,208
添置	75,363	171,358
公允價值變動	369,648	44,320
贖回	(64,898)	(76,254)
貨幣換算差額	(38,287)	(4,689)
於期末	<u>1,614,901</u>	<u>1,280,943</u>

	截至6月30日止六個月	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025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	141	48
贖回	(192)	(48)
於期末	<u>(51)</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2025年12月31日及 2026年6月30日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>—</u>	<u>不適用</u>
已發行				
於2025年12月31日及 2026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2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	<u>15,411</u>	<u>22,279</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2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	13,524	13,999
3個月以上	<u>1,887</u>	<u>8,280</u>
	<u>15,411</u>	<u>22,279</u>

其他資料

中期股息

董事會已議決不建議派發截至2026年6月30日止六個月之中期股息(截至2025年6月30日止六個月：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。尤其考慮到本公司預期於2027年面臨龐大的資本投入，包括《項目E》等重點項目的發行。

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，包括派發股息或實施股份回購。

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2026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2026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2026年 6月30日 已動用金額 (百萬港元)	截至2026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	—	324.0	—	不適用
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	2.0	128.6	10.3	2027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	2.0	915.5	10.3	

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適用守則條文。

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。

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2026年6月30日止六個月的未經審核中期財務資料，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2026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2026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
「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2026年1月1日起至2026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
「STG」	指	射擊類遊戲
「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。