

本新闻稿不得直接或间接地在美国（包括其领地及属地，任何州和哥伦比亚特区）或任何其他其法律禁止此类分发的地域进行发布、刊发或分发，且不构成任何以在香港、美国或其他司法辖区境内购买青瓷游戏有限公司（「公司」）的证券，或在任何其他法域内购买青瓷游戏有限公司的任何股权或任何其他证券的出售要约或招揽任何要约。

本公告所述的证券除非获得经修订的一九三三年美国证券法（「美国证券法」）登记规定的适用豁免，或属不受美国证券法登记规定约束的交易，否则未根据美国证券法登记的该等证券不得在美国境内发售或出售。本公告所述的证券不会在美国或美国以外的任何美国人公开发售。本公告所述的证券未曾且不会根据美国证券法或美国任何州证券法或在除香港以外的任何司法辖区进行登记。潜在投资者应注意，请只根据公司的招股章程作出投资决定。

阁下应注意不应过份依赖本新闻稿内的任何前瞻性陈述。我们不能保证任何前瞻性陈述将会被证实为正确。这些前瞻性陈述不能保证未来业绩表现，并会受到一定的风险，不确定性和假设等因素所影响。我们没有任何义务公开更新或修订新闻稿的任何前瞻性陈述，不论是由于新资讯、未来事件或其他因素。有关公司或全球发售的详情，请参阅公司的招股章程。



## Qingci Games Inc. 青瓷游戏有限公司

### 青瓷游戏宣布于香港交易所主板上市计划

每股作价 **11.20 港元至 14.00 港元** 总集资额为约 **952 百万港元至 1,190 百万港元**  
研运一体模式打造热门游戏 获行业领先战略投资者支持

#### 摘要

- 作为中国知名的移动游戏开发商及发行商，于 2020 年，在中国所有移动游戏公司中，按休闲游戏流水计，青瓷游戏排名第三；按放置类游戏流水计，青瓷游戏排名第二；按自主研发 Rogue-like RPG 的流水计，青瓷游戏排名第二。<sup>1</sup>
- 集团自研放置类游戏《最强蜗牛》推出后首个月内录得流水超过人民币 400 百万元，2020 年 6 月至 12 月的平均月活跃人数超过 440 万人，并在 2020 年中国 iOS 游戏畅销榜上排名第二。
- 「青瓷」品牌吸引了庞大、忠诚且活跃的玩家群，形成了青瓷的玩家社群——「青瓷社群」。集团在其官方账号及社交媒体平台群组拥有 10.4 百万名青瓷铁粉<sup>2</sup>。
- 集团获行业领先战略投资者支持，包括厦门吉比特网络技术股份有限公司、Tencent Mobility Limited、阿里巴巴集团控股有限公司及哔哩哔哩股份有限公司等移动游戏行业的领先企业，更由库卡在线娱乐有限公司、Boyu Capital Group Holdings Ltd.、广发全球资本有限公司等机构作为基石投资者参与。
- 集团持续开发并授权优质移动游戏，例如跑酷、SLG（包括塔防及其他）、ACT、STG 及 ACT RPG。截至最后实际可行日期<sup>3</sup>，集团目前拥有 6 款移动游戏及 10 款游戏储备。
- 集团于往绩记录期间录得强劲的财务表现。2020 年收入为人民币 1,226.9 百万元，2018 年至 2020 年间收入的复合年增长率为 253.1%，2020 年内经调整利润净额（非国际财务报告准则）为人民币 166.2 百万元，2018 年至 2020 年的复合年增长率为 106.8%。

<sup>1</sup> 根据弗若斯特沙利文

<sup>2</sup> 截至 2021 年 10 月 31 日

<sup>3</sup> 2021 年 11 月 27 日

【香港讯，2021年12月6日】中国知名的移动游戏开发商及发行商——青瓷游戏有限公司（「青瓷游戏」或「公司」，连同其附属公司，统称「集团」，股份代号：6633.HK），今日宣布将于香港联合交易所有限公司（「香港交易所」）主板上市计划。



青瓷游戏宣布于香港交易所主板上市计划

左为执行董事兼首席执行官黄智强先生，右为执行董事兼首席财务官刘斯铭先生



青瓷游戏宣布于香港交易所主板上市计划

从左至右：执行董事兼首席财务官刘斯铭先生，执行董事兼首席执行官黄智强先生，  
首席技术官魏树木先生，执行董事兼首席营运官曾祥硕先生

## 发售详情

青瓷游戏将发售85,000,000股股份(视乎超额配售权行使与否而定)，其中76,500,000股股份(可予调整及视乎超额配股权行使与否而定)将作国际发售，合共占初步发售股份总数的90%；余下8,500,000股股份(可予调整)将于香港作公开发售，合共占初步发售股份总数的10%，每股作价介乎11.20港元至14.00港元。假设发售价为每股股份12.60港元（即发售价范围每股股份11.20港元及14.00港元的中位数），经扣除有关全球发售已付及应付包销佣金及其他估计开支及假设超额配股权并未获行使，集团估计将收取的全球发售所得款项净额约为978.0百万港元。

青瓷游戏于2021年12月6日(星期一)上午9时开始于香港公开发售,并于2021年12月9日(星期四)中午12时截止。青瓷游戏的股份预计将于2021年12月16日(星期四)于香港交易所主板开始进行买卖,股份将按每手买卖单位500股股份买卖,股份代号为6633。

- 中国国际金融香港证券有限公司及中信里昂证券资本市场有限公司为联席保荐人
- 中国国际金融香港证券有限公司及中信里昂证券有限公司为联席代表
- 中国国际金融香港证券有限公司、中信里昂证券有限公司及招商证券(香港)有限公司为联席全球协调人
- 中国国际金融香港证券有限公司、中信里昂证券有限公司、招商证券(香港)有限公司、农银国际融资有限公司、国泰君安证券(香港)有限公司、天风国际证券与期货有限公司及华盛资本证券有限公司为联席账簿管理人。
- 中国国际金融香港证券有限公司、中信里昂证券有限公司、招商证券(香港)有限公司、农银国际证券有限公司、国泰君安证券(香港)有限公司、天风国际证券与期货有限公司及华盛资本证券有限公司为联席牵头经办人。

### 基石投资者

国际配售部分,集团引入六名基石投资者。其中库卡在线娱乐有限公司(由阿里巴巴集团控股有限公司最终拥有)及Boyu Capital Group Holdings Ltd.(由博裕资本投资管理有限公司管理)为集团现有股东,此次将分别以1000万美元及1500万美元认购公司股份。六名基石投资者将共投入约7,000万美元以发售价认购配售股份。

### 投资亮点

#### **游戏内容引人入胜 带给玩家(尤其年轻一代)独特的游戏体验**

集团作为中国休闲游戏(尤其是放置类游戏)及Rogue-like RPG的领军企业,已开发、发行并运营多款广受欢迎的游戏,包括于2016年8月推出Rogue-like RPG《不思议迷宫》、于2020年6月推出放置类移动游戏《最强蜗牛》及于2021年3月推出Rogue-like RPG《提灯与地下城》。其中,《最强蜗牛》自推出以来人气爆棚。

- 截至2021年8月31日,《最强蜗牛》录得流水总额人民币20亿元,累计注册玩家超过20.6百万人。此款游戏在中国iOS游戏畅销榜上排名第二,在2020年连续超过80天登上中国iOS十大游戏畅销榜。
- 《不思议迷宫》在2017年超过70天荣登中国iOS付费游戏排行榜榜首,截至2021年6月30日的累计注册玩家超过23.3百万人,使其成为中国Rogue-like RPG类别游戏的标杆。
- 《提灯与地下城》亦广受欢迎,流水突破人民币185百万元,推出后首个月的MAU达3.8百万人。此外,《提灯与地下城》于推出后连续六日在中国iOS十大免费游戏排行榜登上榜首,并在中国iOS游戏畅销榜上排名第四。

此外,年轻玩家通常对优质内容、个性表达及独特体验有强烈渴望,且他们通常更容易接受故事情节引人入胜及IP知名的游戏,并欣赏创新的剧情及游戏规则,亦喜欢恶搞元素,且倾向使用琐碎时间游玩移动游戏。因此,放置类游戏及Rogue-like RPG尤其受到年轻一代欢迎,公司的游戏能够持续吸引年轻玩家。根据弗若斯特沙利文的调查,集团约76%的玩家年龄30岁或以下,远高于行业平均水平65%。

### **强大的内容能力及体系化制作运营**

2020年，在中国所有移动游戏公司中，按休闲游戏流水计，青瓷游戏排名第三；按放置类游戏流水计，青瓷游戏排名第二；按自主研发Rogue-like RPG的流水计，青瓷游戏排名第二。<sup>4</sup>集团的产品组合包括风格时尚且娱乐十足的游戏，特色是引人入胜的内容、独特的游戏要素以及引人注目的美术设计，且往往会出现幽默的曲折情节，而每款游戏均融合多种游戏类型的特点，以上均使集团的游戏在年轻玩家中特别受欢迎。《最强蜗牛》于2020年下半年的MAU持续突破2百万人，其自2020年6月推出以来至2021年6月30日的平均每周玩家留存率达28%。

集团拥有行之有效的体系化游戏开发及运营方法，对集团有效地将游戏概念转化为成功的游戏产品而言至关重要。体系化游戏开发方法的核心组成部分包括：(i)「目标分解」：在游戏设计师创作出新兴而引人入胜的概念及内容后，为游戏开发过程的每个步骤制定详细的行动计划；(ii)「有效验证」：在推出游戏之前，进行多轮玩家（尤其是青瓷铁粉）游戏测试，以验证游戏概念的吸引力及团队行动计划的有效性；及(iii)「高效迭代」：在推出游戏之前，根据所收集的反馈，快速并频繁更新游戏以满足玩家需求。

### **庞大、忠诚且活跃的玩家社群 营造了良性循环**

鉴于游戏玩家（尤其是年轻一代）非常愿意与他人分享游戏体验，故「青瓷」品牌吸引了庞大、忠诚且活跃并热衷于集团的游戏的玩家群，形成了玩家社群。截至2021年10月31日，青瓷游戏拥有10.4百万名青瓷铁粉，通过集团的官方账号及社交媒体平台群组与集团联系。具体而言，集团的微信获超过3百万人关注，TapTap获超过5百万人关注，且于腾讯QQ运营约340个超大玩家群（即各自拥有至少1,000名参与者的群组），拥有532,000名群组成员。集团庞大且活跃的玩家社群已成为创意、产品优化及游戏推广的坚实基础，提升了「青瓷」品牌的吸引力及影响力。

集团与青瓷铁粉频繁而密切互动，创造了一个良性循环，原因为集团从玩家收集的反馈有助开发并优化游戏，从而吸引更多活跃玩家。集团在推出游戏之前让社群中的青瓷铁粉参与多轮测试，以优化游戏玩法并满足玩家期望。例如，在集团的强大品牌认知度及有效社群联系的支持下，于推出后首个月内，《提灯与地下城》的3.8百万名注册玩家中约有1.7百万名是从青瓷的其他游戏转化而来（尽管游戏类型与特征均不同）。青瓷铁粉之间的积极互动进一步增强玩家粘性，并提升「青瓷」品牌的认知度。这证明集团在青瓷社群中建立了良性循环。

### **拥有强大的发行及运营能力 导致成功变现**

青瓷游戏的发行模式主要基于针对性的营销活动，辅以有效的流量获取，使集团能够以具成本效益的方式获得更多玩家流量，并提升长远品牌价值。例如，于2020年，自营分销渠道、TapTap（不需征收佣金）及iOS App Store产生的流水贡献《最强蜗牛》于中国的总流水约90.4%，于2021年首六个月，贡献《提灯与地下城》于中国的总流水约97%。

---

<sup>4</sup> 根据弗若斯特沙利文

集团拥有在游戏发行及运营中采用定制化方法的雄厚实力，且有能力紧贴游戏发行及分销领域不断变化的市场趋势。集团在游戏发行中迅速采用新兴渠道，并与 TapTap 及哔哩哔哩等受欢迎垂直分销渠道建立了紧密合作伙伴关系，有助集团更有效地捕捉目标受众(尤其是年轻玩家)。集团根据每款游戏的特色、玩家的兴趣及分销渠道的特点为每款游戏定制发行及运营方式。集团更使用多维数据分析工具来产生各种运营指标并收集广泛的反馈，为集团提供可用于更新后续版本及改进变现策略的输入数据。根据弗若斯特沙利文的数据，截至 2021 年 11 月 27 日，集团运营中游戏的生命周期通常介乎 60 至 96 个月，明显长于放置类游戏及 Rogue-like RPG 的行业平均水平；于 2020 年及截至 2021 年 6 月 30 日止六个月，集团的游戏的 ARPPU 分别为人民币 206 元及人民币 221 元，亦远高于行业平均水平。

### **拥有创新、经验丰富、稳定的管理团队及核心游戏制作人 获行业领先战略投资者支持**

青瓷游戏拥有致力于创新及品质的核心管理团队成员。其创办人兼董事长杨煦先生深耕游戏行业超过 15 年，曾参与《问道》等大型游戏的开发，在开发及运营多种类型的手机及其他游戏方面拥有丰富经验，并一直带领集团推进行业创新。同时，大部分核心管理团队成員与集团已合作八年以上。他们拥有深厚的行业洞察力、强大的游戏开发能力，另外，集团拥有一支核心游戏制作人团队，每名团队成员于游戏开发、发行及营运方面拥有逾 12 年经验，带领开发集团所有自主研发的标志性游戏及若干游戏储备。

值得一提的是，青瓷游戏的战略投资者包括厦门吉比特网络技术股份有限公司、Tencent Mobility Limited、阿里巴巴集团控股有限公司及哔哩哔哩股份有限公司，他们均为移动游戏行业的领先企业，在移动游戏行业拥有丰富的专业知识及资源，在游戏开发、发行及运营方面拥有创新视野及成功往绩。

### **所得款项用途**

假设发售价为每股 12.60 港元（即发售价范围每股股份 11.20 港元及 14.00 港元的中位数）及超额配股权未获行使，经扣除有关全球发售已付及应付包销佣金及其他估计开支，集团估计将收取的全球发售所得款项净额约为 978.0 百万港元。集团拟将该等所得款项净额用作列下用途：

项目	金额 (约百万港元)	所占总额百分比
扩大集团游戏产品组合及投资游戏研发能力及相关技术	342.3	35%
于未来两至三年内拓展集团海外市场的业务	244.5	25%
加强集团在中国移动游戏市场的游戏发行及运营能力以及「青瓷」品牌和集团的 IP 的市场知名度	146.7	15%
在未来三至五年内对移动游戏产业链上下游公司进行战略投资及收购	146.7	15%
营运资金及一般企业用途	97.8	10%

## 财务亮点

	截至 12 月 31 日止年度			截至 6 月 30 日止六个月	
	2018	2019	2020	2020 (未经审核)	2021
收入 (人民币千元)	98,421	88,704	1,226,920	88,550	762,950
毛利 (人民币千元)	76,751	68,737	942,355	53,822	574,522
毛利率(%)	78.0	77.5	76.8	60.8	75.3
经调整净利润 (亏损) (人民币千元)	38,860	22,292	166,156	(144,015)	313,693
经营活动产生的 现金净额 (人民币千元)	40,122	6,801	443,601	15,588	109,451

- 完 -

## 关于青瓷游戏有限公司

青瓷游戏是中国知名的移动游戏开发商及发行商，旨在为中国内地及海外玩家提供内容引人入胜且游戏体验精彩独特的移动游戏。作为中国休闲游戏（尤其是放置类游戏）及 **Rogue-like RPG** 的领军企业，青瓷已开发、发行并运营多款受欢迎的游戏。集团的标志性移动游戏（例如《最强蜗牛》）实现高额流水，并在广受行业认可的游戏排行榜上名列前茅。

### 投资者及传媒查询：

青瓷游戏

投资者关系

邮箱：ir@qcplay.com