

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的內容概不負責，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份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。



FingerTango Inc.

指尖悅動控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：6860)

截至二零二五年十二月三十一日止年度的 年度業績公告

指尖悅動控股有限公司(「本公司」)董事(「董事」，各為一名「董事」)會(「董事會」)欣然宣佈本公司及其附屬公司(統稱「本集團」或「我們」)截至二零二五年十二月三十一日止年度(「報告期間」)的經審核綜合業績連同截至二零二四年十二月三十一日止年度的比較數字。

財務摘要

	截至十二月三十一日止年度		變動 百分比
	二零二五年 人民幣百萬元	二零二四年 人民幣百萬元	
收益	388.6	609.2	(36.2)
毛利	186.6	345.9	(46.0)
年內(虧損)/溢利	(35.3)	32.8	(207.6)

管理層分析與討論

市場概覽

根據中國音數協遊戲工委(「GPC」)與中國遊戲產業研究院聯合發佈的「2025年中國遊戲產業報告」，在全球政治經濟波動的大背景下，中國遊戲產業穩中有增，二零二五年中國遊戲市場實際銷售收益人民幣(「人民幣」)3,508億元，同比增長7.7%。佔據約四分之三中國遊戲市場份額的中國移動遊戲市場實際銷售收益人民幣2,571億元，同比增長7.9%，再創銷售收入新紀錄。二零二五年，中國遊戲用戶規模達6.83億人，同比增長1.4%，亦為歷史新高點。

銷售收益上升主要由於移動遊戲品質提升、新品市場表現出色，加之多款長青遊戲優化運營及產品的多端發行。其中，小遊戲已成為最主要的增長動力，其市場收益於二零二五年達人民幣535.35億元，同比大幅增長34.39%，佔整體遊戲市場收益的約15%。小遊戲的興起反映行業正普遍轉向輕量化分發渠道、降低用戶獲取門檻，以及結合應用內購買與廣告收入的多元化變現模式。

二零二五年，中國自主研發遊戲於國內市場實際銷售收入2,911億元，同比大幅增長11.6%，除得益於長青產品的穩定支撐外，多款中國自研新品也帶來明顯增量。二零二五年，中國自主研發遊戲於海外市場實際銷售收入205億美元，同比增長10.2%，其規模已連續六年超千億元人民幣，並再創新高。中國遊戲出口的地域範圍持續擴大，已超越北美、日本及韓國等傳統市場，中東、拉丁美洲及東南亞等新興市場正成為日益重要的增長區域。

模擬遊戲(「SLG」)品類作為本集團的主要戰略重心，持續展現出強韌的市場潛力。根據行業研究顯示，二零二五年上半年國內SLG手機遊戲市場收益達約人民幣47.2億元(僅App Store)，其中頭部產品約佔SLG總收益的67.5%，反映市場集中度較高。將SLG機制與其他玩法元素相結合的創新混合型遊戲設計不斷湧現，為該品類注入了新的活力，為既有運營商及憑藉差異化產品進入市場的新參與者創造了新的機遇。

二零二五年，國家新聞出版署(「NPPA」)共發放1,771款網絡遊戲出版許可證，當中包括1,676款國產遊戲許可證及95款進口遊戲許可證，較二零二四年發放的1,416款許可證增加約25%。許可證發放已趨常態化，自二零二二年僅發放512款許可證的低位以來，過去三年網絡遊戲出版許可證的發放數量穩步增長。

業務回顧

於報告期間，本集團錄得總收益約人民幣388.6百萬元，與去年同期相比減少約36.2%。收益減少主要由於已上線多年的經典遊戲已進入成熟期，收益呈現自然回落。

於報告期間，本集團錄得本公司擁有人應佔虧損約人民幣35.3百萬元，而去年同期則錄得本公司擁有人應佔溢利約人民幣32.8百萬元。由盈轉虧主要由於(i)收益及毛利減少，原因為報告期間自主發行及共同發行業務的收益均有所下降；(ii)儘管報告期間本公司調整推廣渠道，減少若干手機遊戲的廣告及推廣活動，使銷售及營銷開支有所減少，惟該減少幅度不足以抵銷毛利下降的影響；(iii)研發開支增加；(iv)行政開支增加；及(v)其他收入、收益及虧損減少，主要由於利息收入減少、上年同期錄得應收票據及其他應收款項撥備準備撥回的大額款項不再出現，以及報告期間確認外匯虧損淨額，部分被按公平值計入損益的投資所產生的公平值收益所抵銷。

鑒於當前市場狀況，本集團於報告期間在規劃新遊戲發佈安排時採取審慎態度。截至本公告日期，報告期間並無正式推出任何國內新遊戲。本集團的國內遊戲產品線持續因應市場偏好及玩家需求的變化進行優化與打磨，部分國內遊戲項目仍處於開發階段。

與此同時，本集團一直探索海外市場機遇，將其作為收益多元化的輔助途徑。於報告期間，數款遊戲於海外市場推出。本集團透過多元化的平台網絡分銷其海外遊戲，包括App Store及Google Play等全球主要應用商店，以及一系列較小規模的地區代理及發行平台。

與產品線規劃相呼應，本集團於報告期間在分配銷售及營銷資源方面亦採取更為審慎的方針。管理層審慎評估現有國內遊戲的合適銷售及營銷投入水平，同時為預期在海外及國內市場推出新遊戲預留資源，並持續優化遊戲運營策略，探索更有效且創新的推廣渠道。

下表為關鍵績效指標摘要：

	單位	二零二五年	二零二四年	變動
平均MAUs ^(附註1)	用戶人數	1,503,434	3,394,677	(55.7%)
平均MPUs ^(附註2)	用戶人數	67,664	105,604	(35.9%)
ARPPU ^(附註3)	人民幣	479	481	(0.4%)
累計註冊用戶	用戶人數(百萬人)	271	261	3.8%

附註1：平均MAUs指平均月活躍用戶。

附註2：平均MPUs指平均月付費用戶。

附註3：ARPPU指單個付費用戶每月平均收益。

遊戲變現水平持續體現我們的專業優勢及市場定位。儘管平均每月活躍用戶人數下降約55.7%至1,503,434人，平均每月付費用戶人數下降35.9%至67,664人，但截至二零二五年十二月三十一日，單個付費用戶每月平均收益維持相對穩定於人民幣479元，較去年小幅下降0.4%。其表明我們的核心玩家群體具備一定的付費能力，且通過用戶分群分析，我們保持了對高價值用戶的運營能力。

截至二零二五年十二月三十一日，累計註冊用戶保持增長態勢，達到約271百萬人，較去年同期增長約3.8%。龐大的註冊用戶基礎使我們能夠憑藉強大的數據分析能力，更精準地把握玩家偏好及市場變化，為日後推出更具市場吸引力的新遊戲及實施更具成本效益的精準營銷策略奠定基礎。

平均每月活躍用戶人數顯著下降，主要由於報告期間我們調整了現有遊戲的推廣策略並減少營銷開支，與本公司為籌備推出新遊戲而進行戰略性資源重新配置的方向一致。

管理層推動收益恢復的戰略舉措

鑒於報告期間收益下滑及轉盈為虧，管理層已制定並正實施一系列策略措施，旨在穩定本集團的營收基礎，並為本集團重返可持續增長奠定基礎。管理層認為，在手機遊戲行業中，遊戲的發行時機是商業成功的關鍵決定因素。互聯網流量模式、社會文化趨勢及消費者偏好的快速演變，可能導致市場對新遊戲作品的接受度產生顯著差異。本集團並未倉促過早推出新作品，而是採取嚴謹的策略，精煉遊戲開發管線並保留資源，待市場條件最為有利時再予推出，藉此最大化遊戲強勁初期市場反應及長期收益貢獻的潛力。基於該戰略方針，本集團正致力推動以下關鍵措施：

- (i) 豐富國內遊戲產品線，並於最佳時機推出。雖然於報告期間並無推出任何新的國內遊戲作品，但本集團持續精進及優化國內遊戲產品線。管理層認識到，國內手機遊戲市場正經歷急速的結構性變革，包括新分銷渠道的湧現、玩家對優質內容期望的演變，以及日益嚴格的監管營運環境。該等動

態變化需要審慎評估，以確保能在適當時機推出新遊戲，從而產生最大的市場影響力。本集團決定於報告期間暫緩推出新遊戲乃其刻意之舉，旨在避免在不利的市場環境下推出產品，而非因產品尚未準備就緒所致。本集團擬利用其累積逾2.7億註冊用戶的用戶基礎，待市場條件適當時，透過精準營銷及跨平台推廣，以支持國內新遊戲的推出。

- (ii) 將海外市場機遇作為輔助途徑進行審慎探索。繼報告期間於海外市場推出若干遊戲後，管理層將會經考慮市場反饋及運營因素後，繼續有選擇地探索海外機遇。一項新簽訂的遊戲預計將於二零二六年上半年在海外市場開展測試，且正在評估更多國內遊戲，以視乎情況進行潛在改編。本集團亦將在適當情況下繼續發展其海外發行網絡，以期長遠逐步提升海外收益對本集團總收益的貢獻。
- (iii) 優化成本結構並提升營運效率。於報告期間內，本集團透過將資源從成效較低的推廣渠道重新分配，並保留預算用於推出新遊戲作品，積極削減銷售及營銷開支。管理層將持續評估及精簡本集團的成本結構，包括探索更具成本效益且以數據為導向的營銷策略，以提升整體營運效率，並確保本集團的資源部署於能產生最高回報的領域。
- (iv) 提升現有遊戲組合的變現能力。儘管活躍用戶數有所下降，本集團於報告期內的單個付費用戶每月平均收益仍維持在人民幣479元，顯示本集團核心付費用戶群體的韌性。管理層正實施更完善的用戶細分及個性化互動策略，以最大化現有玩家的終身價值。本集團亦持續豐富及更新現有遊戲的內容，以延長其生命週期，並維持玩家的參與度及消費水平。
- (v) 利用本集團穩健的財務狀況把握戰略機遇。於二零二五年十二月三十一日，本集團維持穩健的財務狀況，現金及現金等價物與定期存款總額約為人民幣666.2百萬元，負債比率為零。強健的資產負債表為本集團提供靈活性，從而能夠投資新遊戲開發、尋求戰略合作夥伴關係或收購機會，並在當前的過渡期內維持營運，無需依賴外部融資。

二零二六年展望

中國手機遊戲市場於二零二五年展現出強韌增長，收益達人民幣3,508億元，同比增長7.68%，玩家基礎更創下6.83億人的歷史新高。行業研究預測，亞洲及中東地區的手機遊戲收益於二零二六年將同比增長約3.8%，增速超過較為成熟的西方市場。中國遊戲監管環境持續常態化，二零二五年國家新聞出版署共批准1,771款遊戲版號，同比增加25%，行業觀察人士預期此趨勢將延續，二零二六年批准量有望超過2,100款。此日益改善的環境為遊戲開發商及發行商規劃產品發佈及長期投資提供更可預測且具支持性的背景。

行業正經歷重大結構性轉變，重塑增長策略。輕量化發行渠道迅速擴張，尤其是小遊戲(二零二五年收益達人民幣535億元，同比增長34.39%)為用戶獲取及變現開創了新模式。此外，結合休閒易上手與深度策略進程的混合型遊戲設計模式(通常稱為「SLG+」)已成為市場主流，目前超過80%的頂級SLG收益來自該混合模式。本集團對模擬遊戲(「SLG」)品類的戰略聚焦與此等行業趨勢高度契合，本集團擬運用其在該品類的深厚運營經驗，開發及發行融入混合型遊戲設計原則的優質作品。

本集團將持續優化其遊戲產品線，靈活配置於國內及海外市場。一款新簽約遊戲預計將於二零二六年上半年在海外市場展開測試，實際商業發佈安排將視乎測試結果(包括用戶留存率及遊戲內收益表現)以及當時的市場狀況而定。此外，本集團將繼續評估合適的國內遊戲作品，經改編後於海外市場推出，利用其涵蓋全球主要應用商店及地區平台的多元化分銷網絡，作為收益多元化的輔助機會。

在國內市場方面，本集團的遊戲產品線持續進行優化，以伺機在合適條件下推出。管理層認為，在手機遊戲行業中，遊戲的發行時機是商業成功的關鍵決定因素。互聯網流量模式、社會文化趨勢及消費者偏好的快速演變，可能導致市場對新遊戲作品的接受度產生顯著差異。隨著監管環境持續常態化及市場狀況向好發展，本集團已做好充分準備，在最適當時機部署其國內遊戲產品線，以最大化商業影響。本集團將貫徹「精品遊戲」的理念，致力打造能提供差異化玩家體驗及可持續長期收益的高品質遊戲。

本集團正積極探索將人工智能技術整合至遊戲開發及營運流程中。行業研究顯示，亞洲遊戲工作室對人工智能的採用正在加速，實際應用涵蓋質量保證、內容迭代、本地化及營銷優化等領域。本集團擬以務實方式採用人工智能驅動的工具，以提升開發效率、優化用戶獲取成本，並實現更個性化的玩家互動。結合本集團專有的多維度數據分析引擎及其累積超過270百萬註冊用戶的數據庫，該等能力將有助於更精準的玩家分群、針對性交叉推廣，以及為未來遊戲發佈及持續運營提供數據驅動的決策。

本集團以穩健的財務實力踏入二零二六年，截至二零二五年十二月三十一日，現金及現金等價物以及定期存款合共約為人民幣666.2百萬元，資產負債比率為零。強健的資產負債表為本集團提供靈活性和韌性，從而能夠投資新遊戲開發、尋求戰略合作夥伴關係或收購機會，並在當前的過渡期內維持營運，無需依賴外部融資。儘管管理層認識到前路挑戰重重，但深信憑藉清晰的戰略方向、穩固的國內根基、日趨成熟的遊戲產品線以及審慎的海外探索，本集團將能夠重返可持續增長軌道，為股東創造長期價值。

財務表現

收益

於報告期間，本集團錄得總收益約人民幣388.6百萬元，較二零二四年的人民幣609.2百萬元減少約人民幣220.6百萬元或36.2%。該減少主要由於自主發行及共同發行分部貢獻的收益均有所減少。自主發行收益由二零二四年的約人民幣324.1百萬元減少約42.2%至二零二五年的約人民幣187.5百萬元；而共同發行收益於同期則由約人民幣285.0百萬元減少約29.4%至約人民幣201.1百萬元。

收益減少可歸因於多項因素，包括(i)遊戲成熟期：本集團現有遊戲產品已運營多年，自然會進入成熟期，其收益觸達峰值後隨之下降。此為遊戲行業普遍存在的生命週期現象，即遊戲初期收益較高，但隨著時間推移及受歡迎程度降低，收益逐漸下降；(ii)新遊戲推出延遲：報告期間並無正式推出任何新遊戲，原因是本集團持續優化遊戲內容及功能，以應對不斷變化的市場偏好。由於未

有新遊戲推出，減少了吸引新付費用戶及帶來增量收益的機會；(iii) 玩家喜好的變化：隨著時間的推移，玩家的喜好會發生變化，具有創新功能及遊戲玩法機制的新遊戲會吸引更多的關注。本集團的現有遊戲未必能完全跟上該等喜好變化，導致用戶參與度及收益下降；(iv) 新遊戲的競爭：遊戲市場競爭激烈，其他開發商不斷推出新遊戲。該等新遊戲往往能搶佔市場關注及玩家消費，進一步削弱本集團現有遊戲組合的收益；及(v) 銷售及營銷活動的減少：根據本集團的戰略決策，在分配銷售及營銷資源時採取更審慎的方針，同時為預期推出新遊戲預留資源，因此本集團於報告期間減少了現有遊戲的推廣活動水平。銷售及營銷開支由約人民幣223.0百萬元減少約54.3%至約人民幣101.9百萬元，這在提升整體成本效益的同時，亦導致用戶獲取減少及現有遊戲的收益貢獻降低。

於報告期間，自主發行收益約為人民幣187.5百萬元，佔總收益約48.2%，而共同發行收益約為人民幣201.1百萬元，佔總收益約51.8%。於二零二四年，自主發行約佔總收益的53.2%，而共同發行則約佔46.8%。

收益成本

於報告期間的收益成本約為人民幣202.0百萬元，較去年同期的約人民幣263.3百萬元減少約23.3%或約人民幣61.3百萬元。此乃主要由於報告期間總收益減少，導致平台分成費用及遊戲開發商所收取的佣金減少所致。然而，收益成本的降幅在比例上低於收益的降幅，原因是收益成本中的若干固定及半固定組成部分(包括許可權攤銷)並未隨收益下降而同比例減少。

毛利及毛利率

報告期間內，毛利約為人民幣186.6百萬元，去年同期則約為人民幣345.9百萬元。毛利率由去年同期的約56.8%下降至約48.0%，乃由於收益的下降幅度大於收益成本的下降幅度。毛利率受壓主要由於收益成本中的若干固定及半固定組成部分(包括許可權攤銷費用)於報告期間並未隨收益下降而同比例減少。

銷售及營銷開支

本集團於二零二五年、二零二四年及過往年度產生大量銷售及營銷開支的主要原因如下所述：(i)業務性質 — 本集團業務所得收入(透過(其中包括)向平台玩家發佈授權網絡遊戲)取決於手機遊戲客戶數量，而獲取及留住該等客戶需要大量的廣告活動及費用；(ii)市場競爭激烈及用戶獲取成本上升 — 鑒於中國手機遊戲市場競爭激烈，本集團高度重視用戶獲取，當中涉及在效果營銷、與網絡紅人合作以及應用商店優化方面投入大量資金，以便在眾多不同的手機應用平台上提高知名度，同時還包括在廣告技術及營銷服務方面進行投資，以開展有針對性的推廣活動；及(iii)遊戲發行成本 — 鑒於在中國遊戲審批方面存在的監管挑戰，按照市場慣例，對於新獲批的遊戲，為了充分利用有限的機遇窗口，會產生大量的推廣費用。

銷售及營銷開支主要組成部分／性質	二零二五財年 人民幣千元	二零二四財年 人民幣千元
推廣開支	101,633	222,388
薪金及員工福利	—	447
租賃開支	—	180
辦公室開支	248	11
折舊及攤銷	—	—
其他	—	—
銷售及營銷開支總額	<u>101,881</u>	<u>223,026</u>

本集團的銷售及營銷開支由二零二四年的約人民幣223.0百萬元減少約54.3%至二零二五年的約人民幣101.9百萬元。減少主要由於本集團於報告期間在分配銷售及營銷資源時特意採取更為審慎的策略。本集團的銷售及營銷開支佔收益的比例由二零二四年的約36.6%改善至二零二五年的約26.2%，說明隨著本集團持續運用其數據分析能力，探索更具針對性及成本效益的推廣渠道，營銷效率得以提升。

該等因素共同形成較為保守的營銷方式，與本集團優化營運效率及資源分配的策略重點一致。儘管營銷開支減少，我們仍繼續優化遊戲營運，並探索創新的推廣渠道，以維持用戶黏性。

行政開支

本集團行政開支由人民幣53.1百萬元增加約26.8%至報告期間的人民幣67.4百萬元。該增加主要由於業務擴張以及一項約人民幣9.0百萬元的一次性稅務合規相關開支所致，該開支被視為非經常性項目，對未來營運並無持續影響。

研發開支

報告期間內，本集團的研發開支約為人民幣73.5百萬元，較去年同期的約人民幣64.7百萬元增加約13.6%或約人民幣8.8百萬元。該增加主要由於報告期間為打磨數款新遊戲而增加的遊戲開發成本，符合本集團豐富其國內及海外市場遊戲產品組合的戰略，反映本集團持續致力於投資其遊戲開發能力及產品線，以實現可持續的長期增長。

其他收入、收益及虧損

本集團的其他收入、收益及虧損由去年同期的約人民幣34.4百萬元減少約40.6%至報告期間的約人民幣20.4百萬元。該減少主要由於以下因素的綜合影響：(i) 利息收入由約人民幣19.1百萬元減少至約人民幣10.2百萬元，主要由於報告期間銀行存款及定期存款的利率下降；(ii) 二零二四年錄得的應收票據及其他應收款項撥備準備撥回的大額款項不再出現。本集團於二零二四年錄得應收票據及其他應收款項撥備準備撥回約人民幣12.1百萬元，該項目屬非經常性項目，取決於法律及追討行動的結果，而於報告期間則錄得撥備淨額約人民幣0.9百萬元；及(iii) 由二零二四年外匯收益淨額約人民幣2.3百萬元轉為報告期間外匯虧損淨額約人民幣1.0百萬元，部分被按公平值計入損益之投資的公平值變動由二零二四年的公平值虧損約人民幣2.3百萬元轉為報告期間的公平值收益約人民幣11.6百萬元所帶來的有利變動而部分抵銷。

所得稅抵免／(開支)

於報告期間，本集團錄得所得稅前虧損約人民幣36.2百萬元，而二零二四年則錄得所得稅前溢利約人民幣38.5百萬元。據此，本集團於報告期間錄得所得稅抵免約人民幣0.9百萬元，而去年同期則錄得所得稅開支約人民幣5.7百萬元。

該所得稅抵免主要由於報告期間內確認遞延所得稅抵免約人民幣5.4百萬元，惟部分被就仍保持盈利的若干附屬公司所確認的約人民幣4.5百萬元當期所得稅開支所抵銷。

年內(虧損)/溢利

於報告期間，本公司擁有人應佔虧損約為人民幣35.3百萬元，而去年同期本公司擁有人應佔溢利則約為人民幣32.8百萬元。由盈轉虧的主要原因包括：(i)由於本集團現有遊戲產品持續進入成熟階段，且未推出任何新的國內遊戲產品，導致報告期內收益及毛利大幅減少，毛利減少約人民幣159.3百萬元；(ii)行政開支增加約人民幣14.3百萬元；(iii)研發開支增加約人民幣8.8百萬元，主要由於報告期間為打磨數款新遊戲而增加的遊戲開發成本，反映本集團持續致力於投資其遊戲開發能力及產品線，以實現可持續的長期增長；以及(iv)其他收入、收益及虧損減少約人民幣13.9百萬元，主要源於利息收入減少，且未出現上年度所錄得的應收票據及其他應收款項撥備準備之重大撥回，部分被按公平值計入損益之投資的公平值收益所抵銷。上述因素部分受到銷售及營銷開支減少約人民幣121.1百萬元抵銷，原因是本集團在分配銷售及營銷資源時採取了更審慎的策略，同時為預期推出的新遊戲預留資源，加上報告期間確認所得稅抵免約人民幣0.9百萬元，而二零二四年則為所得稅開支約人民幣5.7百萬元。

無形資產

本集團的無形資產由二零二四年的約人民幣39.0百萬元減少至二零二五年的約人民幣29.0百萬元，即減少約25.6%或人民幣10.0百萬元。該減少主要由於報告期間內現有遊戲授權及其他無形資產的攤銷，總額約為人民幣10.1百萬元。本集團持續尋求具潛力的遊戲項目以強化其遊戲組合。於二零二五年十二月三十一日，本集團維持許可權購買預付款項約人民幣28.5百萬元，反映本集團持續致力為其開發管道獲取遊戲作品。收購完成後，本集團經驗豐富的團隊將進行創意改編與優化，以提升遊戲表現及商業化潛力。本集團預期，該等遊戲連同目前正在開發中的遊戲一旦推出，將為本集團在國內及海外市場創造額外的收益機會。

按公平值計入損益之投資

於二零二五年十二月三十一日，本集團按公平值計入損益之投資錄得約人民幣34.9百萬元。有關於報告期間按公平值計入損益之投資之詳情如下。

	於二零二四年 十二月三十一日 的公平值 人民幣 百萬元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的增加 人民幣 百萬元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的 公平值變動 人民幣 百萬元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的結算 人民幣 百萬元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的 貨幣匯兌差異 人民幣 百萬元	於二零二五年 十二月三十一日 的公平值 人民幣 百萬元
按公平值計入損益之投資						
香港上市股本證券 ¹	7.4	—	6.5	—	(0.1)	13.8
理財產品：						
中州龍騰增長七號基金 ²	80.6	—	(0.2)	(80.4)	—	—
博牛悅動專享私募證券 投資基金	40.3	—	0.8	(20.0)	—	21.1
總計	<u>128.3</u>	<u>—</u>	<u>7.1</u>	<u>(100.4)</u>	<u>(0.1)</u>	<u>34.9</u>

¹ 香港上市股本證券包括於公開市場收購之16,962,000股China Gas Industry Investment Holdings Co. Ltd. (股份代號：1940) 股份(「CGII股份」)。有關收購CGII股份之更多詳情，請參閱本公司日期為二零二一年三月十五日之公告。

² 茲提述本公司日期為二零二五年十二月三十日的公告。於二零二五年十二月三十日，本公司(作為賣方)與山丘投資控股有限公司(作為買方)訂立買賣協議，據此，本公司同意出售，而買方同意收購本公司持有的59,672,888股由中州龍騰增長七號基金(一間根據開曼群島法律成立並由基金維持的獨立投資組合)發行的作為L類股份的參與股份，代價為89,000,000港元。交易於買賣協議項下所有條件獲達成後於二零二五年十二月三十日完成。

定期存款

於二零二五年十二月三十一日，非流動資產及流動資產中的定期存款總額約為人民幣340.4百萬元(二零二四年：約人民幣319.2百萬元)。這反映了本集團在現金管理及財務審慎方面的策略方針。現金管理的主要目的是透過將部分過剩流動資金分配至定期存款，同時維持保守的風險狀況，以賺取較標準儲蓄賬戶更高的收益，從而提高本集團現金資產的整體回報。於二零二五年十二月三十一日，根據適用政府法規存入定期存款賬戶的銀行結餘約為人民幣340.4百萬元(二零二四年：約人民幣319.2百萬元)。該等結餘按浮動年利率介乎1.20%至3.56%計息。

預付款項及按金

購買許可權的預付款項輕微下降約0.8%，由二零二四年的約人民幣28.7百萬元減少至報告期間的約人民幣28.5百萬元。減值撥備約為人民幣16.9百萬元(二零二四年：約人民幣18.1百萬元)，主要與購買許可權的預付款項有關。於報告期間，由於從遊戲許可權供應商收回相關款項，錄得減值撥回約人民幣1.2百萬元。

向遊戲開發商作出的預付款項增加約人民幣0.8百萬元，由二零二四年的約人民幣17.7百萬元增至二零二五年的約人民幣18.5百萬元。向遊戲開發商作出的預付款項增加主要由於就現有手機遊戲的維護及更新向遊戲開發商支付款項所致。與向遊戲開發商作出的預付款項相關的減值撥備維持約人民幣11.9百萬元，於報告期間並無變動。

推廣開支的預付款項下降約29.0%，由二零二四年的約人民幣44.5百萬元減少至二零二五年的約人民幣31.6百萬元。減少主要由於(i)向推廣供應商支付的預付款項及相關金額減少，與銷售及營銷開支的減少趨勢一致；及(ii)動用了現有的推廣開支預付款項。於報告期間，與推廣開支預付款項相關的減值撥備由約人民幣26.5百萬元減少至約人民幣17.3百萬元，主要由於因收回相關款項而錄得減值撥回約人民幣10.7百萬元，部分被匯兌差額約人民幣1.5百萬元所抵銷。

預付款項及按金的減值撥備總額由二零二四年的約人民幣56.5百萬元減少至二零二五年的約人民幣46.2百萬元。該減少主要由於報告期間錄得減值撥回淨額約人民幣11.9百萬元，當中約人民幣1.2百萬元與購買許可權的預付款項有關及約人民幣10.7百萬元與推廣開支預付款項有關，部分被匯兌差額約人民幣1.5百萬元所抵銷。

就購買許可權的預付款項、推廣開支的預付款項及向遊戲開發商作出的預付款項計提大額減值撥備的主要原因為(i)業務失敗，包括遊戲許可權提供商因版權問題導致的更新暫停、營運中止及法律風險；(ii)部分遊戲開發商在交付完整手機遊戲方面的開發進度大幅延遲(此在遊戲行業較為常見，即使前期投入巨大，但回報仍存在不確定性)；(iii)部分遊戲開發商在合約終止後拒絕或延遲退還預付款項；及(iv)因疫情而面臨營運挑戰，服務提供商推遲或無法交付廣告活動。由於服務、遊戲開發及遊戲許可權的不確定性，故就向遊戲許可權提供商、遊戲開發商及廣告服務提供商作出的預付款項計提減值撥備。

就遊戲許可權提供商及遊戲開發商的已減值預付款項而言，本集團已與所有該等遊戲許可權提供商及遊戲開發商積極進行溝通。在得知遊戲許可權提供商及遊戲開發商面臨經營困難後，法律部評估追回預付款項的法律行動將需要大量時間及法律成本。本集團已採取主動溝通的方法，以探討該等遊戲許可權提供商及遊戲開發商是否能夠提供替代資源，例如藝術材料、文本內容、遊戲腳本或其他藝術資產，以追回已減值預付款項。倘遊戲開發商拒絕合作提交所有可用的藝術資源以供開發中的遊戲使用，本集團在法律與合規部門評估後，已對遊戲開發商採取法律行動以尋求賠償並追回已減值預付款項；及廣告服務提供商已減值預付款項的相關服務已重新啟用，且相關服務已獲使用以為本集團帶來利益。

其他應收款項

其他應收款的賬面淨值由二零二四年十二月三十一日的約人民幣22.8百萬元大幅增加至二零二五年十二月三十一日的約人民幣88.4百萬元，主要由於本集團於二零二五年十二月三十日完成的按公平值計入損益之投資出售所產生的應收款項約人民幣71.4百萬元。詳情請參閱本公司日期為二零二五年十二月三十日之公告，內容有關就出售投資之須予披露交易。該未償還餘額由本公司就已出售股份享有之第一順位衡平法押記作為擔保。有關出售詳情，請參閱本公司日期為二零二五年十二月三十日之公告。

流動資金與資金及借貸來源

於二零二五年十二月三十一日，本集團的流動資產約為人民幣807.5百萬元，包括現金及現金等價物約人民幣325.8百萬元、定期存款約人民幣310.4百萬元，以及其他流動資產約人民幣171.3百萬元。現金及現金等價物較截至二零二四年十二月三十一日的約人民幣352.1百萬元減少約7.5%，主要由於策略性將資金轉投定期存款。

於二零二五年十二月三十一日，本集團定期存款總額增加至約人民幣340.4百萬元(二零二四年：約人民幣319.2百萬元)，包括流動資產約人民幣310.4百萬元及非流動資產約人民幣30.0百萬元。這種分配為審慎的現金管理方法，使本集團能夠利用過剩現金獲得更高的回報，同時保持適當的流動資金以滿足營運需求。

本集團的流動負債約為人民幣149.4百萬元，包括貿易應付款項及合約負債約人民幣90.9百萬元以及其他流動負債約人民幣58.5百萬元。於二零二五年十二月三十一日，本集團的流動比率(流動資產對流動負債比率)為5.4，於二零二四年十二月三十一日則為4.4，表明儘管資金轉投定期存款，流動資金狀況有所改善。

資產負債比率基於借貸總額(扣除現金及現金等價物)除以本集團權益總額計算。於二零二五年十二月三十一日，本集團並無任何銀行借貸及其他債務融資責任，資產負債比率為零。本集團擬以內部資源為擴充、投資及業務營運提供資金。

資本架構

於報告期間，本集團的資本架構並無變動。

或然負債

截至二零二五年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

資產質押

截至二零二五年十二月三十一日，本集團並無任何質押資產。

外匯風險

本集團的收入主要及大部分以人民幣計值。本集團將繼續監控匯率風險，盡量維持本集團的現金價值。截至二零二五年十二月三十一日，本集團並無訂立任何對沖交易。

所持重大投資

於二零二五年十二月三十一日，本集團並無持有任何其他價值佔本集團總資產5%或以上的重大投資。

重大投資或資本資產的未來計劃及其預期資金來源

除本公告所披露者外，於二零二五年十二月三十一日，本集團並無其他重大投資或購入重大資本資產的計劃。

重大收購及出售附屬公司、聯營公司及合營企業

本集團於報告期間並無任何重大收購及出售附屬公司、聯營公司及合營企業事項。

財務資料

綜合損益及其他全面收益表

截至二零二五年十二月三十一日止年度

	附註	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
收益	3	388,595	609,150
收益成本		<u>(201,981)</u>	<u>(263,262)</u>
毛利		186,614	345,888
銷售及營銷開支		(101,881)	(223,026)
行政開支		(67,404)	(53,142)
研發開支		(73,522)	(64,704)
其他收入、收益及虧損	4	<u>20,423</u>	<u>34,368</u>
經營(虧損)溢利		(35,770)	39,384
租賃利息		<u>(477)</u>	<u>(870)</u>
除所得稅前(虧損)溢利		(36,247)	38,514
所得稅抵免(開支)	5	<u>912</u>	<u>(5,671)</u>
本公司擁有人應佔年內(虧損)溢利	6	<u>(35,335)</u>	<u>32,843</u>
其他全面(開支)收益：			
可重新分配至損益之項目：			
換算海外業務之匯兌差額		<u>(2,380)</u>	<u>2,863</u>
年內其他全面(開支)收益，扣除所得稅		<u>(2,380)</u>	<u>2,863</u>
本公司擁有人應佔年內全面(開支)收益 總額		<u>(37,715)</u>	<u>35,706</u>
每股(虧損)盈利(人民幣元)	8		
— 基本		<u>(0.0184)</u>	<u>0.0174</u>
— 攤薄		<u>(0.0184)</u>	<u>0.0174</u>

綜合財務狀況表

於二零二五年十二月三十一日

	附註	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業及設備		7,078	10,877
使用權資產		6,745	13,422
無形資產		29,047	39,044
按公平值計入損益之投資	9	21,115	120,847
預付款項及按金	11	11,556	12,336
其他應收款項	12	—	—
定期存款		30,000	30,000
遞延稅項資產		20,096	14,728
非流動資產總值		125,637	241,254
流動資產			
貿易應收賬款	10	28,871	45,079
合約成本		17,573	19,467
預付款項及按金	11	22,641	24,920
其他應收款項	12	88,411	22,801
按公平值計入損益之投資	9	13,788	7,461
定期存款		310,432	289,218
銀行及現金結餘		325,789	352,060
流動資產總值		807,505	761,006
資產總值		933,142	1,002,260

	附註	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
權益及負債			
權益			
股本	14	62	62
儲備		<u>783,639</u>	<u>821,354</u>
權益總額		<u>783,701</u>	<u>821,416</u>
負債			
流動負債			
貿易應付賬款	13	46,155	44,092
合約負債		44,756	55,464
應計款項及其他應付款項		33,869	48,951
租賃負債		7,405	7,120
即期稅項負債		<u>17,256</u>	<u>17,870</u>
流動負債總額		<u>149,441</u>	<u>173,497</u>
非流動負債			
租賃負債		<u>—</u>	<u>7,347</u>
負債總額		<u>149,441</u>	<u>180,844</u>
權益及負債總額		<u>933,142</u>	<u>1,002,260</u>

綜合財務報表附註

截至二零二五年十二月三十一日止年度

1. 一般資料

指尖悅動控股有限公司(「本公司」)於二零一八年一月九日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司之註冊辦事處地址為Cricket Square, Hutchins Drive, P.O. Box 2681, Grand Cayman KY1-1111, Cayman Islands。其香港主要營業地點位於香港銅鑼灣銅鑼灣道180號百樂商業中心16樓1602室。其總部地址為中華人民共和國(「中國」)廣州市海珠區橋頭大街248號華新科創島A區5棟。本公司股份於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板上市。

本公司為一間投資控股公司。本公司主要營運附屬公司的主要業務為在中國發展、經營及發行手機遊戲業務。

本公司董事(「董事」)認為，於二零二五年十二月三十一日，LJ Technology Holding Limited(一間在英屬處女群島(「英屬處女群島」)註冊成立的公司)為最終控股公司；而劉傑先生為本公司的最終控股方。

本集團各實體的財務資料所列項目均以該實體經營所在的主要經濟環境的貨幣計量(「功能貨幣」)。本公司的功能貨幣為港元(「港元」)。本公司主要附屬公司於中國內地註冊成立，且該等附屬公司視人民幣為功能貨幣。由於本集團在中國內地經營主要業務，故本集團決定以人民幣呈列綜合財務報表，另有說明者除外。

2. 應用新訂國際財務報告準則會計準則及修訂本

於本年度強制生效的國際財務報告準則會計準則修訂本

於本年度，本集團已首次應用下列於二零二五年一月一日開始之本集團年度期間強制生效之由國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)頒佈的國際財務報告準則會計準則修訂本，以編製綜合財務報表：

國際會計準則第21號(修訂本) 缺乏可兌換性

於本年度應用國際財務報告準則會計準則修訂本不會對本集團於當前及過往年度的財務狀況及表現及／或該等綜合財務報表所載披露造成重大影響。

已頒佈但尚未生效的新訂國際財務報告準則會計準則及其修訂本

本集團並無提早應用已頒佈但尚未生效的任何新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則：

國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第7號(修訂本)	金融工具的分類及計量的修訂 ²
國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第7號(修訂本)	依賴自然條件的電力合同 ²
國際財務報告準則第10號及國際會計準則第28號(修訂本)	投資者與其聯營或合營公司之間的資產出售或注資 ¹
國際財務報告準則會計準則(修訂本)	國際財務報告準則會計準則年度改進—第11卷 ²
國際財務報告準則第18號	財務報表的呈列及披露 ³
國際會計準則第21號(修訂本)	換算為惡性通貨膨脹呈列貨幣 ³

¹ 於待定日期或之後開始的年度期間生效。

² 於二零二六年一月一日或之後開始的年度期間生效。

³ 於二零二七年一月一日或之後開始的年度期間生效。

除下文所述的新訂國際財務報告準則會計準則及其修訂本外，本公司董事預期應用所有其他新訂國際財務報告準則會計準則及其修訂本於可見未來將不會對綜合財務報表造成重大影響。

國際財務報告準則第18號財務報表的呈列及披露

國際財務報告準則第18號*財務報表的呈列及披露*載列對財務報表中之呈列及披露要求，將取代國際會計準則第1號*財務報表之呈列*。本新訂國際財務報告準則會計準則，於延續國際會計準則第1號眾多要求同時，引入於損益表中呈列指定類別及定義小計的新要求；於財務報表附註中提供管理層定義的表現計量之披露，並改善財務報表中將予披露之合併及分類資料。此外，國際會計準則第1號的一些段落已移至國際會計準則第8號*會計政策、會計估計變動及錯誤*（其標題將於國際財務報告準則第18號生效後變更為*財務報表編製基準*）及國際財務報告準則第7號。對國際會計準則第7號*現金流量表*及國際會計準則第33號*每股盈利*亦作出細微修訂。

國際財務報告準則第18號及其他準則的修訂本將於二零二七年一月一日或之後開始之年度期間生效，並允許提早應用。國際財務報告準則第18號要求追溯應用，並設有特定的過渡規定。就確認及計量而言，應用新準則預期不會對本集團的財務表現及狀況產生重大影響。然而，預期將影響綜合損益表的結構及呈列方式。

3. 收益及分部資料

本集團的主要經營決策者已被確定為其執行董事，彼等於作出有關整體分配本集團資源及評估表現的決定時審閱綜合業績。因此，本集團僅有一個可呈報分部。就內部申報而言，本集團並無區分市場或分部。本集團的長期資產絕大部分位於中國且本集團絕大部分的收益源自中國。因此，並無呈列地區分部。

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
自主發行	187,462	324,148
共同發行	201,133	285,002
收益總額	<u>388,595</u>	<u>609,150</u>
來自客戶合約之收益細分：		
確認收益的時間		
隨時間	<u>388,595</u>	<u>609,150</u>

來自主要客戶的收益：

概無來自任何個別遊戲玩家的收益佔本集團收益總額10%以上(二零二四年：無)。

下表概述了於截至二零二五年十二月三十一日止年度單獨超過本集團收益10%的單個遊戲開發商許可的遊戲的收益百分比：

	二零二五年	二零二四年
遊戲開發商 ^a	<u>71.5%</u>	<u>70.4%</u>

4. 其他收入、收益及虧損

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
利息收入	10,163	19,146
政府補助	2,667	2,483
按公平值計入損益之投資的公平值變動	11,639	(2,273)
外匯(虧損)收益淨額	(1,017)	2,251
應收票據及其他應收款項(虧損)撥備準備撥回	(851)	12,071
捐款	(1,245)	—
其他	(933)	690
	<u>20,423</u>	<u>34,368</u>

5. 所得稅抵免(開支)

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
即期稅項 — 中國企業所得稅(「企業所得稅」)及 其他司法權區	(4,456)	(3,010)
遞延稅項	5,368	(2,661)
	<u>912</u>	<u>(5,671)</u>

根據中國企業所得稅法(「企業所得稅法」)及企業所得稅法實施條例，本公司於中國的附屬公司的稅率為25%(二零二四年：25%)。

其他地區應課稅溢利的稅費根據本集團營運所在國家的相關現行法例、詮釋及慣例，按當時的稅率計算。

6. 年內(虧損)溢利

本集團年內(虧損)溢利經扣除／(計入)以下項目後呈報：

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
許可權攤銷(計入收益成本)	9,082	5,891
其他無形資產攤銷(計入行政開支)	1,060	1,460
物業及設備折舊	4,573	4,767
使用權資產折舊	6,677	7,079
研發開支	73,522	64,704
核數師薪酬		
— 核數服務	2,652	2,657
— 非核數服務	—	73
	<u>2,652</u>	<u>2,730</u>
貿易應收賬款的虧損撥備準備(計入行政開支)	767	500
預付款項減值撥回(計入行政開支)	(11,898)	(9,025)
其他應收款項的虧損撥備準備，扣除撥回	851	(1,071)
應收票據的虧損撥備準備撥回	—	(11,000)
員工成本(包括董事酬金)		
— 工資、薪金及花紅	58,063	84,496
— 退休金成本 — 界定供款計劃	3,528	5,464
— 社會保障成本、住房福利及其他僱員福利	4,685	6,906
	<u>66,276</u>	<u>96,866</u>

7. 股息

截至二零二五年十二月三十一日止年度並無向本公司普通股股東派付或建議派付股息，於報告期末亦無建議派付任何股息(二零二四年：無)。

8. 每股(虧損)盈利

每股基本及攤薄(虧損)盈利乃根據以下各項計算：

(虧損)盈利

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
用以計算每股基本及攤薄(虧損)盈利的(虧損)盈利	<u><u>(35,335)</u></u>	<u><u>32,843</u></u>

股份數目

	二零二五年 千股	二零二四年 千股
用以計算每股基本及攤薄(虧損)盈利的 普通股加權平均數	<u><u>1,918,088</u></u>	<u><u>1,886,657</u></u>

9. 按公平值計入損益之投資

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
香港上市股本證券	13,788	7,461
非上市理財產品	<u>21,115</u>	<u>120,847</u>
按公平值計入損益之投資總額	<u><u>34,903</u></u>	<u><u>128,308</u></u>
分析如下：		
非流動資產	21,115	120,847
流動資產	<u>13,788</u>	<u>7,461</u>
	<u><u>34,903</u></u>	<u><u>128,308</u></u>

10. 貿易應收賬款

貿易應收賬款主要為應收線上平台及付款渠道的款項，其代表本集團收取銷售遊戲內虛擬物品的所得款項。與線上平台及付款渠道協定的貿易應收賬款的信貸期一般分別介乎30至90日及0至30日。

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
貿易應收賬款	31,451	46,892
虧損撥備準備	<u>(2,580)</u>	<u>(1,813)</u>
賬面值	<u>28,871</u>	<u>45,079</u>

貿易應收賬款(扣除信貸虧損撥備)基於發票日期的賬齡分析如下。

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
0至1個月	15,153	18,122
1個月至3個月	13,612	25,980
3個月至6個月	106	135
6個月至1年	<u>—</u>	<u>842</u>
	<u>28,871</u>	<u>45,079</u>

11. 預付款項及按金

計入非流動資產

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
購買許可權的預付款項	28,498	28,715
租金按金及其他	—	1,723
	<u>28,498</u>	<u>30,438</u>
減值撥備	(16,942)	(18,102)
	<u><u>11,556</u></u>	<u><u>12,336</u></u>

計入流動資產

推廣開支的預付款項	31,611	44,530
向遊戲開發商作出的預付款項	18,521	17,697
遊戲設計預付款項	19	19
租金按金及其他	1,717	1,097
	<u>51,868</u>	<u>63,343</u>
減值撥備	(29,227)	(38,423)
	<u><u>22,641</u></u>	<u><u>24,920</u></u>

12. 其他應收款項

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
待抵扣進項增值稅額	3,035	3,201
應收利息	20,244	20,256
給予第三方貸款(附註)	360,510	368,133
應收遊戲開發商款項	5,741	5,931
出售按公平值計入損益之投資的應收款項	71,353	—
其他	7,412	12,399
	<u>468,295</u>	<u>409,920</u>
預期信貸虧損撥備	(379,884)	(387,119)
	<u><u>88,411</u></u>	<u><u>22,801</u></u>
分析如下：		
非流動資產	—	—
流動資產	<u>88,411</u>	<u>22,801</u>
	<u><u>88,411</u></u>	<u><u>22,801</u></u>

附註：結餘包括按年利率(「**年利率**」)3%至12%(二零二四年：3%至12%)計息的給予第三方貸款。人民幣90,320,000元(二零二四年：人民幣92,599,000元)的給予第三方貸款乃由第三方持有的若干股份擔保。所有貸款均於二零二零年五月至二零二一年三月期間授予第三方。

13. 貿易應付賬款

貿易應付賬款賬齡分析(按貿易應付賬款確認日期)如下：

	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
0至1個月	16,800	7,972
1個月至3個月	23,634	16,114
3個月至6個月	1,370	16,335
6個月至1年	453	499
1年以上	3,898	3,172
	<u>46,155</u>	<u>44,092</u>

14. 股本

	普通股數目 千股	金額 千美元
法定：		
每股面值0.000005美元(二零二四年：0.000005美元)的 普通股		
於二零二四年一月一日、二零二四年十二月 三十一日、二零二五年一月一日及二零二五年 十二月三十一日	<u>10,000,000</u>	<u>50</u>
	普通股數目 千股	金額 人民幣千元
已發行及繳足：		
每股面值0.000005美元(二零二四年：0.000005美元)的 普通股		
於二零二四年一月一日	1,931,387	62
回購並註銷的股份	<u>(13,299)</u>	<u>—</u>
於二零二四年十二月三十一日、二零二五年一月一日 及二零二五年十二月三十一日	<u>1,918,088</u>	<u>62</u>

其他資料

所得款項用途

自本公司於二零一八年七月十二日(「上市日期」)上市收取的所得款項淨額約967.1百萬港元(「所得款項淨額」)已按及擬按本公司日期為二零一八年六月三十日的招股章程「未來計劃及所得款項用途」一節所披露的方式使用。自上市日期起直至二零二五年十二月三十一日止，所得款項淨額使用及餘額(約198.0百萬港元)的情況如下：

所得款項淨額擬定用途	用於各擬定用途的所得款項淨額比例百分比	用於各擬定用途的所得款項淨額金額百萬港元	截至二零二四年十二月三十一日的餘下所得款項淨額金額百萬港元	截至二零二五年十二月三十一日止年度的已動用所得款項淨額金額百萬港元	截至二零二五年十二月三十一日的餘下所得款項淨額金額百萬港元
發展遊戲獲取能力並使我們能夠獲得優質遊戲內容	35%	338.5	238.2	48.5	189.7
建立內部遊戲研發團隊為我們的行銷及推廣活動提供資金	25%	241.8	37.8	30.5	7.3
擴充至海外市場及發展海外業務	20%	193.4	—	—	—
營運資金及其他一般企業用途	10%	96.7	—	—	—
	10%	96.7	20.2	19.2	1.0
總計	100%	967.1	296.2	98.2	198.0

於二零二五年十二月三十一日，剩餘所得款項淨額約為198.0百萬港元，預計將依照本公司先前在本公司招股章程中披露的計劃用途使用。經審慎考慮後，本公司延長了未來兩個財年的使用時間表。作出調整乃為應對中國日益嚴格的監管環境，即遊戲審批時間表延長、遊戲收購內容要求更嚴格以及開發方式改變。在遊戲採購方面，時間表的延長可以對潛在遊戲進行更深入的評估。在內部團隊開發方面，經修訂時間表可滿足招募具有專業知識的開發人員的需求。經延長期限最終將使這兩項措施能夠得到更高品質的執行，同時確保與不斷變化的監管框架和市場條件保持一致。餘下所得款項淨額預期將於截至二零二七年十二月三十一日止年度或之前悉數動用。

末期股息

董事會不建議派付截至二零二五年十二月三十一日止年度的任何末期股息(二零二四年十二月三十一日：無)。

股東週年大會

股東週年大會(「股東週年大會」)將於二零二六年六月五日(星期五)舉行。召開股東週年大會的通告將適時按上市規則規定之方式刊發及其印刷本將寄發予選擇收取印刷版本之本公司股東。

暫停辦理股份過戶登記

為釐定出席股東週年大會並於會上投票的權利，本公司之股份過戶登記處將於二零二六年六月二日(星期二)至二零二六年六月五日(星期五)(包括首尾兩天)期間暫停辦理股份過戶登記手續，期間將不會進行股份過戶登記。如欲符合資格出席股東週年大會並於會上投票，所有股份過戶文件連同相關股票須於二零二六年六月一日(星期一)下午四時三十分前送交本公司之香港股份過戶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1712-1716號舖，以辦理有關股份過戶登記手續。

僱員薪酬及關係

於二零二五年十二月三十一日，本集團共有151名僱員，而於二零二四年十二月三十一日，本集團共有245名僱員。報告期間的員工成本總額(包括董事及其他員工的袍金、薪金及其他津貼)約為人民幣66.3百萬元(二零二四年：約人民幣96.9百萬元)。本集團向僱員提供具競爭力的薪酬及福利，其薪酬政策乃根據個人表現評估制定，並會定期檢討。本集團為僱員提供培訓課程，包括為新僱員提供新入職培訓及主要針對我們的研發團隊與遊戲營運團隊的持續技術培訓，以提高彼等的技能及知識。

購買、出售或贖回本公司的上市證券

於報告期間，本公司或其任何附屬公司概無購買、出售或贖回本公司上市證券(包括出售庫存股份(定義見上市規則))。於二零二五年十二月三十一日，本公司並無持有任何該等庫存股份(定義見上市規則)。

報告期間後的重大事項

截至本公告日期，報告期後並無發生重大事項。

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所載的上市發行人董事進行證券交易標準守則(「標準守則」)作為董事進行證券買賣的操守守則。經向董事作出具體查詢後，全體董事確認彼等於報告期間已遵守標準守則所載的準則。

遵守企業管治守則

於報告期間，本公司已遵守上市規則附錄C1所載企業管治守則(「企業管治守則」)的全部適用守則條文，惟以下偏離企業管治守則條文C.2.1除外，解釋如下：

根據企業管治守則守則條文C.2.1，主席與行政總裁的角色應有區分，並不應由一人同時兼任。

於二零二四年十二月十六日，劉傑先生提呈辭任執行董事、本公司董事會主席(「主席」)及首席執行官(「首席執行官」)，均自二零二四年十二月十六日起生效。於報告期初，本公司並無指定的主席及首席執行官。在此期間，本集團業務之日常管理及重要決策須向董事會及適當之董事會下轄委員會以及高級管理層徵詢意見後方可落實。

此後本公司迅速物色合適人選填補董事會主席及本公司首席執行官的空缺。於二零二五年一月十日，陳文鋒博士已獲委任為主席，及李妮妮女士已獲委任為首席執行官，均自二零二五年一月十日起生效。

於本公告日期，本公司已遵守上市規則附錄C1所載企業管治守則的全部適用守則條文。

奧柏國際會計師事務所的工作範圍

本公告所列有關本集團截至二零二五年十二月三十一日止年度之綜合財務狀況表、綜合損益及其他全面收益表及相關附註的數字已經由本集團核數師奧柏國際會計師事務所核對，與本集團報告期間之經審核綜合財務報表所列的數字一致。奧柏國際會計師事務所就此執行的工作並不構成核證聘用，因此奧柏國際會計師事務所並無對本公告發出任何意見或核證結論。

審核委員會及審閱年度業績

本公司已設立本公司審核委員會（「**審核委員會**」），其書面職權範圍符合上市規則第3.21條以及企業管治守則。審核委員會目前由三名成員組成，即葉創河先生（主席）、江輝輝先生及單浩銓先生，均為本公司獨立非執行董事。葉創河先生為具備上市規則第3.10(2)條規定的適當專業資格的獨立非執行董事。

審核委員會已與本公司核數師及本公司管理層一同審閱本集團於報告期間的年度業績，並確認已遵從適用的會計原則、準則及規定及已作出足夠披露。審核委員會亦已討論本公司的審核、內部控制及財務報告事宜。

刊登年度業績及年度報告

本公告於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.fingertango.com)刊登。本集團二零二五年年度報告的印刷本將適時寄發予選擇收取印刷版本之股東並將於上述網站刊登。

致謝

最後，我要感謝所有員工和管理團隊在報告期間的辛勤工作。我還要代表本集團向所有用戶和業務合作夥伴表示衷心感謝，並希望在未來能夠得到他們持續支持。我們將繼續與股東及僱員緊密合作，引領本集團營運更現代化及更先進，我們期望本集團發展邁進新里程。

承董事會命
指尖悅動控股有限公司
主席及執行董事
陳文鋒

香港，二零二六年三月三十日

於本公告日期，董事會包括執行董事陳文鋒博士及李妮妮女士；以及獨立非執行董事葉創河先生、江輝輝先生及單浩銓先生。