

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，並表明概不就因本公告全部或任何部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



截至2025年12月31日止年度之 全年業績公告

貪玩(「本公司」，連同其附屬公司及中國經營實體¹，統稱「本集團」)董事(「董事」)會(「董事會」)欣然公佈本公司截至2025年12月31日止年度(「報告期間」)的綜合業績及2024年同期的比較數據。

管理層討論與分析

業務回顧與展望

1. 行業概覽

根據Newzoo於2025年12月18日發佈的年終回顧文章《Year in review : 2025 to date》(也被稱為《State of Gaming in 2025》，是對《Global Games Market Report and Forecasts》的年終更新)中預測，2025年，全球遊戲市場規模將達到1,970億美元，同比增長7.5%。其中，2025年全球移動遊戲市場規模將達到1,080億美元，同比增長7.7%。

¹ 中國經營實體指本集團透過合約安排控制的實體，其詳情載列於本公司日期為2023年9月18日的招股章程(「招股章程」)。

根據中國音數協遊戲工委與遊戲產業研究專家委員會聯合發佈的《2025年中國遊戲產業報告》顯示，2025年度，中國國內遊戲市場實際銷售收入為人民幣3,507.9億元，同比增長7.68%。2025年，中國國內遊戲用戶規模為6.83億人，同比增長1.35%。

2025年4月18日，國家新聞出版署等印發《網絡出版科技創新引領計劃》的通知(國新出發[2025]6號)(「**計劃**」)。該計劃指出，網絡出版是文化與科技高度融合的新興出版業態。該計劃支持網絡出版企業圍繞人工智能、大數據、雲計算、區塊鏈等網絡出版相關技術建立企業實驗室、企業技術中心等研發機構；推進區塊鏈技術在版權登記、維權、交易、結算等領域研發應用；支持網絡遊戲與圖形處理器等基礎產品的聯合研發適配。

2025年4月21日，國務院新聞辦公室舉行新聞發佈會介紹了《加快推進服務業擴大開放綜合試點工作方案》(「**方案**」)，方案提到支持數字產業開放發展，支持發展遊戲出海業務，拓展應用場景，佈局從IP打造到遊戲製作、發行、海外運營的整個產業鏈佈局。

2025年11月，國務院辦公廳印發《關於加快場景培育和開放推動新場景大規模應用的實施意見》，提出形成「技術突破—場景驗證—產業應用—體系升級」的路徑，加快培育拓展經濟社會應用場景，其中包括深入挖掘數據要素潛能，支持數據分析挖掘、流通使用、安全防護等領域技術創新，豐富數據產品和服務供給，在辦公、社交、消費、娛樂等領域探索應用元宇宙、虛擬現實、智能算力、機器人等技術創新應用場景，推動實體經濟和數字經濟深度融合。

2026年3月13日，《中華人民共和國國民經濟和社會發展第十五個五年規劃綱要》(「綱要」)正式發佈。綱要提出改造提升傳統文化業態，推進文化和科技融合，推動文化建設數智化賦能、信息化轉型，發展數字動漫、沉浸式展演、線上演播、短視頻、微短劇等新型文化業態，引導規範網絡文學、網絡遊戲、網絡視聽等健康發展。同時，綱要鼓勵文化企業國際化經營，推動優質網絡文學、網絡遊戲、影視動漫、精品展覽等出海，加強國際傳播重點基地、國家文化出口基地建設。

2. 公司主要戰略及業務情況

自成立以來，本集團始終堅守「找回年少時貪玩的你」的創立初心，肩負「為終端用戶創造快樂，為商業夥伴賦能前行」的公司使命，致力於在「AI+遊戲」的全新時代，成為一家以AI科技驅動的公司，為用戶打造樂趣體驗、為遊戲研發商提供優質服務。

報告期間，於2025年8月8日舉行的股東特別大會上，關於公司更名的特別決議案獲股東正式通過。據此，本公司的英文名稱由「ZX Inc.」更改為「Tanwan Inc.」，並採納及登記中文名稱「貪玩」作為本公司的雙重外文名稱，取代其原中文名稱「中旭未來」。更名後，本集團「貪玩遊戲」品牌將與海外遊戲發行子品牌「Game Lovin」協同並進，合力釋放更強大的品牌勢能。

報告期間，本集團營業收入為人民幣4,158.2百萬元(2024年：人民幣5,580.1百萬元)。本集團年內淨利潤為人民幣1,560.2百萬元(2024年：人民幣44.0百萬元)。

其中，境外業務營業收入為人民幣833.1百萬元，較2024年人民幣623.4百萬元同比增長33.6%；佔總營業收入比率由2024年的11.1%上升8.9個百分點至20.0%。

2.1 遊戲板塊

本集團始終圍繞「IP產品全球化發行運營」這一業務主線，錨定「精品化、多元化、全球化、長週期」的遊戲產品體系，在「AI+遊戲」的全新時代借助AI技術深度賦能遊戲發行業務，通過精準營銷與長週期運營兩大核心競爭優勢，驅動遊戲產品價值最大化。

在發行戰略上，本集團持續開拓創新，穩步推進「發行五部曲」(即「頁遊、手遊、小程序、海外、全球化」)核心戰略佈局。在鞏固頁遊與手遊發行業務既有優勢的基礎上，本集團積極拓展小程序、海外市場及全球化發行運營等潛力巨大的新興領域，持續增強市場覆蓋廣度與業務增長動能。如今，本集團已構建起多平台聯通、多地區覆蓋、全方位觸達的立體化遊戲發行網絡。

在產品佈局上，本集團通過「App+小程序」為主的多端佈局發行，可觸達更多用戶群體，拓展遊戲受眾邊界；在市場覆蓋上，本集團以國內市場為根基，主動開拓境外市場，不斷提升遊戲IP的全球知名度與影響力。

2.1.1 經典IP：長效價值，創新迭代驅動業務增長

本集團長效開發經典IP價值，通過持續迭代升級與內容創新，打造優質遊戲，驅動業務增長。本報告期間，本集團運營及推廣的頭部經典IP包括：「傳奇」「熱血江湖」「奇蹟MU」等。

「傳奇」

「傳奇」是中國網絡遊戲發展史上最具影響力的超級IP之一，也是目前國內流水產出最高的客戶端遊戲IP之一。根據伽馬數據(北京伽馬新媒文化傳播有限公司)發佈的《「傳奇」IP生態發展研究報告》測算，2025年「傳奇」IP市場規模達到人民幣355.5億元並連續多年保持在人民幣300億元左右；截至2025年，「傳奇」IP累計創造價值已超過人民幣3,700億元，未來仍具備上千億元的增長潛力。

通過技術革新，本集團成功實現「傳奇」IP遊戲從PC端到移動互聯網的躍遷，相關遊戲產品覆蓋小程序、手遊App、頁遊、端遊等多個平台，發行地區面向全球。在「傳奇」遊戲的小程序之發行領域，本集團取得不俗成績。旗下主要產品包括《原始傳奇》《龍跡之城》《吞食之刃》《熱血合擊》《虎衛戰神》等。2025年度，小程序版《龍跡之城》登頂微信小遊戲暢銷榜，並曾穩居該榜TOP10長達一個月。

「熱血江湖」

《熱血江湖Online》於2005年由韓國Mgame Co., Ltd.推出，以輕鬆幽默的武俠風格、鮮明的角色設定和豐富的玩法吸引了大量玩家，成為中國網遊黃金時代的現象級武俠IP遊戲。「熱血江湖」IP遊戲產品的創新演繹，讓俠客精神在移動端時代持續煥發活力。本集團已發行如《全民江湖》《熱血江湖：歸來》等多款「熱血江湖」IP移動端產品。其中《熱血江湖：歸來》強勢席卷多地榜單：在韓國，成功登頂App Store免費榜TOP1；在泰國，更是橫掃Google Play、App Store與LDPlayer三大平台免費榜，全線斬獲TOP1；在中國台灣地區，一舉拿下App Store免費榜TOP1、暢銷榜TOP2，彰顯強勁人氣與全球號召力。

「奇蹟MU」

《奇蹟MU》是由韓國網禪公司於2002年開發的MMORPG網絡遊戲產品。近年來，「奇蹟MU」IP不斷推陳出新，從端遊延展至頁遊、手遊等多種形態。該IP下的多款衍生產品在市場上斬獲佳績，創造出亮眼的流水成績。本集團先後在國內推出《神兵奇蹟》《新月大陸》，並在海外推出《奇蹟MU：無限金蛋》《奇蹟MU：經典之戰》等遊戲產品，發行地區覆蓋中國港澳台地區、東南亞地區和歐美地區等。

2.1.2 精品IP：釋放價值潛能，創造多維精品

為豐富遊戲產品線並實現集團多元化發展，本集團積極引入並深度運營精品IP。通過創意重構與數字化賦能，最大化釋放IP潛力，打造跨題材(如開放世界、國風武俠)、跨品類(如模擬經營、休閒競技)、跨受眾的多元遊戲矩陣。在IP合作層面，本集團與IP授權方及遊戲開發商緊密協作，通過投資、生態共建和技術共享，共同探索IP的多維開發路徑，持續產出精品遊戲內容。

本報告期間，本集團運營推廣及儲備的精品IP包括：「斗羅大陸」，以及包括如「天龍八部」「射鵰三部曲」「笑傲江湖」在內的「金庸武俠」IP等。截至本公告日，基於金庸先生武俠巨作「天龍八部」改編開發的授權遊戲《天龍八部2：飛龍戰天》的App版本及小程序版本均已上線。基於「斗羅大陸」IP開發的開放世界大型3D遊戲《斗羅大陸：誅邪傳說》正在籌備中。

2.1.3 小程序遊戲：開闢新增長曲線

根據《2025年中國遊戲產業報告》顯示，小程序遊戲保持快速增長，多端發行得以延續，重度與輕量化遊戲獎呈現並行推進之勢。2025年，中國小程序遊戲市場收入為人民幣535.35億元，同比大幅增長34.39%。小程序遊戲領域亦成為本集團遊戲多元化產品矩陣中的關鍵一環。本集團將「傳奇」「熱血江湖」「奇蹟MU」等經典IP進行適配創新，推出《原始傳奇》《龍跡之城》《神兵奇蹟》《全民江湖》等小程序版本，成功實現了用戶群體的跨平台導流，開闢新的增長曲線。同時，本集團積極佈局休閒競技、武俠RPG、塔防等新興品類小程序遊戲，發行了包括《龍跡之城》《小兵大作戰》《天龍八部2：飛龍戰天》在內的多款小程序遊戲，通過微信和抖音為主的小程序平台的社交裂變特性快速獲客。2025年度，小程序版《龍跡之城》登頂微信小遊戲暢銷榜，並曾穩居該榜TOP10長達一個月。

運營策略上，本集團通過「短週期迭代+社交激勵」的模式保持用戶活躍度，推進適合小程序特點的遊戲功能迭代的運營手段，並借助小程序天然的社交傳播優勢實現低成本獲客。

2.1.4 多元創新賽道：不斷拓寬用戶邊界

在深耕經典IP及積極引入精品IP的同時，本集團亦在多元創意遊戲領域加速佈局創新。自2024年始，本集團陸續在休閒遊戲、策略遊戲(SLG)、二次元遊戲、塔防遊戲等賽道推出新作，通過差異化內容創新持續突破用戶圈層，構建可持續的的多元化遊戲生態。

2.1.5「全球縱橫」戰略：實現文化出海與商業拓展雙重飛躍

本集團整合「全球發行+本地文化適配」雙引擎，全方位聯動海外KOL培育與社區深度合作。截至2025年12月31日，本集團在東南亞、中國港澳台、日韓、歐美等多個國際市場成功發行並運營11個不同語言版本的超過30款多語言遊戲，並有多款遊戲產品獲得了頭部榜單的亮眼成績，如《原始傳奇》(韓國)、《熱血合擊》(韓國)、《全民江湖》(中國港澳台地區、韓國、泰國、越南)、《熱血江湖：歸來》(韓國、泰國)、《神兵奇蹟》(歐美地區、巴西、泰國、越南)等遊戲產品在全球市場中最高登上iOS、Google Play等暢銷榜榜首。此外，本集團還擁有十多款海外遊戲儲備，如《The Demi-Gods and Semi-Devils 2: Flying Dragon Battles against the Heavens》(《天龍八部2：飛龍戰天》(泰國、越南)《Seal: Back to Shiltz》(希望之啟航)(全球)《Merge Kingdoms》(《小兵大作戰》東南亞、中國港澳台地區、韓國)、《Stickman GO》(《超元氣火柴人》東南亞)、《던전: 이세계용사》(《榮耀全明星》韓國)、《Anh Hung BấtDiệt》(《英雄沒有閃》越南)等。

2025年，本集團境外遊戲業務發行品牌正式整合為「Game Lovin」，Game Lovin代表了貪玩遊戲「找回年少時貪玩的你」的創立初心和對遊戲不變的熱愛。此次品牌升級標誌著本集團全球化進程邁入新階段。通過整合數支

境外團隊的核心資源與專業能力，構建更具競爭力的國際化運營體系，本集團亦將升級全球縱橫的市場拓展戰略，以創新驅動和本地化運營為雙輪驅動，持續拓展東南亞、日韓、歐美、中東等關鍵市場，致力於打造具有全球影響力的遊戲生態平台。

2.2 「AI+遊戲」：賦能遊戲業務，開啟AI智能時代新篇章

AI深度賦能的本質是構建數據飛輪。我們以數據驅動為核心，以AI技術應用為本質，構建了覆蓋遊戲發行、遊戲運營、遊戲研發的全生命週期遊戲業務AI技術底座。

本集團高度重視AI技術在遊戲領域的應用與創新。AI技術已成為本集團在遊戲領域應用與創新的核心驅動力，以及推動企業變革的重要引擎。

2.2.1 AI Agent生態範式轉移

遊戲產業正經歷從「數字內容」到「AI Agent (智能體)生態」的範式轉移。

報告期間，本集團已通過多款主流大模型及AI算法的融入運用，對本集團原有自研系統進行AI升級，開發構建出多款綜合智能體，實現效率效能的提升。

截至本公告日期，本集團已完成Seedance 2.0 (即夢2.0)版本的接入，系統地推動AI技術在遊戲研發、創意設計、市場營銷及中臺支持等環節的深度落地，構建起覆蓋「創意—工具—設計—追蹤」全鏈路的AI內容生成體系。

智能分析系統—「河圖」系統：本集團專有的商業智能分析系統，能夠高效監控核心數據指標，智能洞察營銷效果。我們把AI的能力深度融入「河圖」系統，構建出智能數據分析專家智能體。

智能投放系統—「洛書」系統：實現對各種媒體平台的統一管理，將客戶的需求和主要渠道的流量供給競價系統做匹配，提供人工智能驅動的全渠道投放推薦。

我們在「洛書」系統的基礎上構建出美術智能體及投放智能體。前者，我們基於歷史海量廣告素材資源的積累，沉澱素材核心標籤，優化素材生成模型，提供全鏈路的廣告素材生成能力，美術圖片、視頻、音頻素材等內容生成的AI滲透率均超過80%，效能提升均超過70%。後者，我們利用AI算法洞察歷史數據，實時監測流量數據變動，進而實現對廣告層級的智能監控和調整。基於LTV預測模型+智能調控策略，實現廣告預算的動態，跨渠道最優分配，通過AI投放廣告綜合滲透率80%，廣告投放效能提升70%。

「X智慧平台」：本集團自主研發的遊戲行業AI模型平台，由「河圖」系統和「洛書」系統組成技術底層，運用AI算法進行大數據分析，提供人工智能驅動的全渠道投放推薦。

本集團自研及創建的多元智能體將通過自主AI任務規劃與智能執行引擎，持續優化端到端業務流程，實現生產力維度的智能化躍遷。

2.2.2 本集團在其他AI方面的投資及應用

2025年5月，本集團設立的專注於AI應用與投資的全資附屬公司香港遠達未來有限公司，與愷英網絡股份有限公司(深交所代碼：002517)全資附屬公司杭州愷興網絡科技有限公司等簽訂投資協議，共同投資杭州極逸人工智能科技有限公司，推動「SOON」AI大模型和人工智能引擎在遊戲領域的應用。利用「SOON」大模型的技術支持，本集團在遊戲產品發行及運營中實現降本增效，並促進了本集團與遊戲研發商的對接效率及新遊戲上線測試效率的提升。

2.3 新消費板塊

經過十年的創業歷程，本集團逐步積累並沉澱出「數字營銷、深度運營、品牌開發」三大核心能力，並憑藉這三大核心能力的有機融合，構建出一套獨具特色的新消費商業模式。本集團的新消費板塊包括潮流文化相關商品的銷售及我們創建或營銷的內容賦能的速食食品。

2.3.1 潮玩：構建融入生活的新生態

TANWAN是本集團旗下潮玩品牌，以「藝術家共生IP」、「情感交互設計」與「場景社交體驗」為核心，構建真正融入生活的潮玩生態。

2025年，TANWAN推出行業首款水晶元素的自有IP「Lilia Angel」。

2025年9月，本集團簽訂《GARFIELD Family (加菲貓家族) IP授權許可協議》獲得包括手辦、盲盒、雕塑、積木、毛絨產品等非功能性潮玩立體物的開發和銷售的五年「專有排他許可」。

2025年11月，本集團簽訂五年的《藝術家作品開發合作協議》，整合逾二百名潮玩藝術家資源，開展藝術產品的衍生品開發、銷售及推廣活動。依託本集團在數字娛樂領域的深厚積累，本集團將充分發揮其在產品開發、管道銷售、活動策劃、創意推廣方面的專業優勢，推動藝術家IP的多元化價值釋放。未來，本集團還將進一步探索與藝術家的合作機會，並將合作逐步擴展到本集團自有品牌，以及國際知名經典IP品牌，推動IP產品的多元化創意發展。

2.3.2 跨界品牌「渣渣灰」：穩步推進「遊戲+助農+新消費」商業模式

2020年，本集團跨界推出速食品牌「渣渣灰」，創新開啟「遊戲+助農+新消費」的三維商業模式。「渣渣灰」品牌旗下的江西拌粉、新疆炒米粉等產品在同類市場中表現突出，取得了領先的銷售業績。本集團在遊戲用戶群體中的強大品牌號召力，成為拓展速食業務的重要引擎。我們通過線上直播、線下商超等全管道佈局，推動數字經濟與實體經濟有機融合。尤為關鍵的是，「渣渣灰」品牌攜手鄉村振興產區構建直採供應鏈，致力於打造經濟效益與社會價值兼具的可持續發展模式。

3. 股東回報及再融資情況

3.1 堅守股東回報承諾持續回購彰顯信心

本公司始終堅持以股東利益為核心，致力於提升公司價值，優化資本結構，與投資者共享成長紅利。於2025年5月13日，本公司董事會正式決議行使股份購回授權，計劃於12個月內根據市場狀況及資金安排購回總額最高達3億港元的股份。本公司堅定推進股份回購計劃，以實際行動傳遞管理層對公司價值及長遠發展的堅定信心。於報告期間及直至本公告日期，本公司以均價約15港元／股的价格累計購回股份11,418,000股，佔本公司已發行股本總額的2.1%，累計使用回購總金額超過1.7億港元。

3.2 成功發行零息可轉債，國際資本助力戰略升級

進一步構築未來核心競爭力，加速技術與業務的深度融合，截至本公告日，本公司已完成發行總規模為4.68億港元的零息可轉換債券，該筆債券由國際知名投資管理基金LMR Multi-Strategy Master Fund Limited全額認購。本次發行成功引入國際頂級戰略投資者，顯著優化了公司的股東結構與資本實力。募集資金將專項用於AI相關產業的戰略性佈局與投資，為公司全面加速推進「AI+遊戲」戰略提供長期資本支持。此外，發行可換股債券的所得款項將補充本公司的現有資金來源，有助建立更平衡高效的資本結構，進而鞏固本公司的財務狀況、提升資本效率，助力公司構建未來核心競爭力。

4. 展望未來

本集團始終秉持高質量發展理念，深耕遊戲生態，打造多元化的IP矩陣。在全球化戰略下，我們將持續優化「發行五部曲」全球發行體系，通過精細化投放、文化深度適配及長線運營驅動業務增長。同時，我們積極應用AI技術提升運營效率與用戶粘性，全面賦能遊戲研發、內容創作及玩家服務，推動智能化升級，為玩家創造更豐富、更個性化的遊戲體驗。

本集團擁有多元化的遊戲產品儲備，包括：「斗羅大陸」開放世界題材《斗羅大陸：誅邪傳說》、「熱血江湖」IP系列《熱血江湖：覺醒》、「傳奇」大型MMORPG遊戲《王者傳奇2》和《藍月屠龍》，以及《笑傲江湖：群俠傳》《新射鵰之華山論劍》等「金庸武俠」遊戲、《時空獵人·覺醒》《夢境勇士》等。相關遊戲產品蓄勢待發，未來將有序推出，持續豐富本集團的產品矩陣。

財務討論與分析

收入

我們的收入主要來自(i)營銷及運營遊戲開發商開發的網絡遊戲及其他營銷業務；及(ii)新興消費品業務，主要包括銷售我們自有品牌「渣渣灰」旗下的速食食品及潮流玩具。

下表載列所示年度我們的收入明細，以絕對金額及佔我們總收入的百分比列示：

	截至12月31日止年度			
	2025年 (人民幣千元)	%	2024年 (人民幣千元)	%
網絡遊戲發行業務以及其他營銷業務				
自營模式下運營的遊戲產品	2,766,697	66.5%	4,118,801	73.9%
聯運模式下運營的遊戲產品	1,284,820	30.9%	1,329,845	23.8%
其他	427	0.0%	29,265	0.5%
小計	4,051,944	97.4%	5,477,911	98.2%
消費品業務	106,255	2.6%	102,201	1.8%
總計	<u>4,158,199</u>	<u>100.0%</u>	<u>5,580,112</u>	<u>100.0%</u>

本集團截至2025年12月31日止年度的收入為人民幣4,158.2百萬元，相較2024年的人民幣5,580.1百萬元減少25.5%。本集團總體收入減少主要源自於自營模式下營銷及運營遊戲產品產生的收入減少，其原因主要是：(i)本集團在報告期間積極優化遊戲發行與營銷效率，並加大向小程序遊戲發行市場的傾斜力度，導致部分遊戲產品總推廣規模下降，從而引發流水下降；及(ii)《斗羅大陸：史萊克學院》和《野獸領主：新世界》等在2024年度推出的遊戲作品於本報告期間流水有所下滑，而其在2024年表現突出。此外，本集團聯運模式下營銷及運營遊戲產品產生的收入基本維持穩定。報告期間，本集團聚焦網絡遊戲發行業務，減少了對網絡文學產品等其他營銷業務的投入，導致其他營銷業務收入明顯減少。報告期間，本集團消費品業務收入基本維持穩定。

銷售成本

於2025年，本集團的銷售成本為人民幣1,784.3百萬元，相較2024年的人民幣1,555.8百萬元增加14.7%，該變化主要源於(i)本集團加大了小程序遊戲的發行力度，導致平台佣金成本上升；及(ii)新增遊戲平台合作成本上升。

毛利及毛利率

於2025年，本集團的毛利總額為人民幣2,373.9百萬元，相較2024年的人民幣4,024.3百萬元減少41.0%。該變化主要源於收入減少而銷售成本增加。

綜上所述，截至2025年12月31日止年度，本集團毛利率為57.1% (2024年12月31日：72.1%)。

其他收入及收益

於2025年，本集團的其他收入及收益為人民幣1,882.3百萬元，與2024年的人民幣162.9百萬元相比顯著增加1,055.3%，主要是由於本集團持有的金融工具投資的公平值增加導致按公平值計入損益(「按公平值計入損益」(FVTPL))的金融資產的公平值收益增加。

銷售及分銷開支

於2025年，本集團的銷售及分銷開支為人民幣1,875.9百萬元，相較2024年的人民幣3,516.7百萬元減少了46.7%。主要是由於(i) AI技術在遊戲發行推廣素材自動生成以及投放模型演算法優化帶來的營銷費用率降低；(ii)本集團在報告期間發行運營的若干遊戲產品組合進入成熟期，品牌效應降低新獲客成本；及(iii)包含股權激勵在內的與銷售人員相關的總體薪酬減少。

行政開支

於2025年，本集團的行政開支為人民幣170.4百萬元，相較2024年的人民幣192.1百萬元減少11.3%，主要是由於本報告期間錄得的包含股權激勵的與行政人員相關的總體薪酬減少。

研發成本

於2025年，本集團的研發成本為人民幣98.3百萬元，相較2024年的人民幣127.7百萬元減少23.0%，該變化主要是由於本報告期內錄得的包含股權激勵在內的與研發人員相關的總體薪酬減少。

其他開支

於2025年，本集團的其他開支為人民幣44.4百萬元，相較2024年的人民幣107.4百萬元減少58.7%。造成其他開支同比下降的主要原因是：(i) 2025年計提的固定資產減值損失少於2024年同期；(ii) 2024年同期確認的商譽減值損失在2025年已不復存在；及(iii)本集團持有的其他上市公司股份(分類為FVTPL金融資產)的公平值變動由2024年的虧損轉為2025年的收益。

融資成本

於2025年，本集團的融資成本為人民幣14.1百萬元，相較2024年的人民幣42.5百萬元減少66.8%。發生變動的主要原因是：(i)本集團的應付票據的融資成本減少，這與本集團應付票據的減少相一致；及(ii)利率下降導致融資成本降低。

應佔合營企業損益

於2025年，本集團錄得應佔利潤人民幣25.9百萬元，相較2024年的人民幣10.9百萬元增加137.4%，發生變動的主要原因是我們的合營企業浙江旭玩科技有限公司錄得的利潤增加。

應佔聯營公司損益

於2025年，本集團錄得應佔利潤人民幣14.5百萬元，相較於2024年的盈利人民幣21.9百萬元減少33.8%，變動原因主要由於我們的聯營公司上海德寒科技有限公司錄得的利潤減少。

所得稅開支

於2025年，本集團錄得所得稅開支為人民幣408.7百萬元，相較於2024年的人民幣54.4百萬元顯著增加651.3%，本年度所得稅費用較上年增加，主要歸因於本集團由於FVTPL金融資產的公平值收益增加以及附屬公司盈利等原因導致本集團實現大幅盈利，相應增加了所得稅費用。

年內利潤

截至2025年12月31日止年度，本集團錄得利潤為人民幣1,560.2百萬元(2024年：人民幣44.0百萬元)。本集團於報告期間實現淨利潤的大幅增長，主要歸因於以下因素：(i)與本集團持有的其他上市公司股份有關的按公平值計入損益的金融資產的公平值收益顯著增加；(ii)具有較高營業利潤率的境外遊戲發行業務產生的收益增加；(iii)銷售及分銷開支有所下降，原因是(a)AI技術在遊戲發行運營中的應用以及投放模型算法優化；(b)本集團對於部分儲備遊戲產品尚在不斷優化調整中，尚未進行大規模推廣；及(c)部分遊戲產品組合已進入成熟期，品牌效應降低新獲客成本。上述原因共同導致銷售及分銷開支下降，營銷費用率降低，進而帶動遊戲業務利潤的增長；惟(iv)部分被若干歷史遊戲版權金進行計提減值所抵銷。

貿易應收款項

於2024年及2025年12月31日，本集團的貿易應收款相對穩定，分別為人民幣237.2百萬元和人民幣221.3百萬元。

貿易應付款項

於2024年及2025年12月31日，本集團的貿易應付款相對穩定，分別為人民幣475.5百萬元和人民幣451.2百萬元。

應付票據

於2025年12月31日，本集團的應付票據為人民幣1,303.8百萬元，相較2024年12月31日的人民幣1,530.1百萬元減少14.8%，主要原因是報告期間內採用銀行承兌匯票結算的供應商款項減少所致。

流動資金及資本資源

於2025年12月31日，本集團的現金及現金等價物為人民幣376.0百萬元(2024年12月31日：人民幣515.0百萬元)，即現金及銀行結餘，扣除受限制現金。現金及現金等價物以人民幣、新加坡元、港元、美元、日元及歐元持有。展望未來，本集團相信流動資金需求將通過結合經營活動所得現金、不時從資本市場籌集的資金以及全球發售所得款項淨額滿足。

於2026年1月8日，本公司根據一般性授權發行於2027年到期的468,000,000港元零息可換股債券。除上文所披露者，本集團目前並無任何其他重大額外外部融資的計劃。

銀行借款

於2025年12月31日，本集團的計息銀行借款及其他借款為人民幣34.4百萬元(2024年12月31日：人民幣199.6百萬元)。本集團計息銀行借款及其他借款為商業銀行在日常業務過程中向本集團提供的貼現票據及銀行貸款(均通過質押悉數擔保)。計息銀行借款及其他借款乃以人民幣計值，年利率介乎1.0%至2.0%之間(2024年：1.0%至2.8%之間)。

資本負債比率

本集團使用資產負債比率以監管資本充足率。於2025年12月31日，本集團的資本負債比率(相關報告期間末負債額(包括計息銀行借款及租賃負債)佔總權益百分比)為0.02(2024年12月31日：0.10)。

流動比率

於2025年12月31日，本集團的流動比率(相關報告期間末流動資產總額除以流動負債總額)為1.87(2024年12月31日：1.28)。

重大收購及出售

截至2025年12月31日止年度，本集團概無發生任何附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購或出售事項。

重大投資及資本資產的未來計劃

截至2025年12月31日，本集團並無重大投資及收購或處置資本資產的具體計劃。

資本開支

截至2025年12月31日止年度，資本開支總額約為人民幣219.5百萬元(2024年12月31日：人民幣50.7百萬元)，乃用於購置物業及設備及其他無形資產。

或然負債

截至2025年12月31日，本集團並無任何重大或然負債、任何針對本公司任何成員公司提出的尚未了結或有威脅的重大訴訟或索償擔保。

外匯風險及對沖

本集團的財務報表乃以人民幣列示，惟本集團進行若干外匯交易，令本集團面臨外匯風險。本集團目前並無持有任何用於對沖目的的金融工具。本集團透過密切監察外匯匯率變動管理外匯風險，必要時亦考慮對沖重大外匯敞口。

員工、薪酬及期權計劃

於2025年12月31日，本集團有1,239名僱員(2024年12月31日：912)，全部均位於中國(此處包含中國港澳台地區)。本集團聘用僱員數目視乎需要而不時有所變更，而僱員酬金亦根據業內慣例釐定。截至2025年12月31日止年度，本集團產生的薪酬成本總額為人民幣301.6百萬元(2024年同期：人民幣366.5百萬元)，較2024年同期減少17.7%。

本集團給予僱員薪金、津貼及實物福利、以權益結算的股份支付開支及養老金計劃供款。本集團以工作表現和薪酬市場水平為基礎決定僱員薪酬待遇。本集團亦根據中國法律法規提供充足的社會保險和住房公積金供款。

本集團根據香港法例第485章香港《強制性公積金計劃條例》為於香港法例第57章香港《僱傭條例》司法管轄範圍內受僱而之前未獲界定退休福利計劃保障的僱員營辦強制性公積金計劃(「強積金計劃」)。強積金計劃為一項由獨立受託人管理的界定供款退休計劃。

本集團亦採納首次公開發售前購股權計劃作為為本集團運營的成功作出貢獻的合資格參與者(其中包括本集團僱員)的激勵。詳情請參見招股章程附錄四標題為「法定及一般資料—D.首次公開發售前購股權計劃」章節。

本集團定期審閱僱員的酬金政策及整體酬金。截至2025年12月31日止年度，本集團未遇到任何可能對業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的重大勞資糾紛或罷工，或招募僱員遭遇任何重大困難。

資產抵押

於2025年12月31日，本集團有已抵押(i)定期存款人民幣1,064.5百萬元(2024年12月31日：人民幣2,176.3百萬元)及(ii)總賬面值為人民幣52.2百萬元(2024年12月31日：人民幣56.6百萬元)的固定資產及投資物業，作為向本集團提供的票據貼現、應付票據及銀行貸款擔保。

更改公司名稱

根據本公司股東於2025年8月8日舉行的股東特別大會上通過的特別決議案以及開曼群島公司註冊處處長發出的更改名稱註冊證書，本公司的英文名稱由「ZX Inc.」更改為「Tanwan Inc.」，並採納及登記中文名稱「貪玩」作為本公司的雙重外文名稱，取代其原中文名稱「中旭未來」(「更改公司名稱」)，二者均自2025年8月8日起生效。香港公司註冊處處長已於2025年8月25日發出註冊非香港公司變更名稱註冊證明書，確認本公司已根據公司條例(香港法例第622章)第16部更改其名稱，現以「Tanwan Inc.貪玩」的名稱在香港註冊。

更改公司名稱之詳情載於本公司日期為2025年7月21日之通函、日期為2025年8月8日之股東特別大會投票結果公告以及本公司日期為2025年8月28日之公告。

其他資料

遵守標準守則

本公司已採納標準守則，作為有關董事進行本公司證券交易的行為守則。經向全體董事作出具體查詢後，董事確認，截至2025年12月31日止年度，彼等已遵守標準守則。本公司的相關僱員(有可能掌握本公司內幕消息)亦須遵守證券交易的標準守則。截至2025年12月31日止年度，本公司並未發現本公司相關僱員未遵守標準守則的情況。

本公司亦已制定一套內幕消息政策，以根據證券及期貨條例及上市規則履行其責任。倘本公司知悉存在任何本公司證券交易的限制期間，則本公司將提前通知董事及相關僱員。

遵守上市規則附錄C1企業管治守則(「企業管治守則」)

本公司致力於維護高企業管治標準，以保障本公司股東(「股東」)利益，並提升企業價值及問責性。本公司企業管治常規基於企業管治守則(「企所載原則及守則條文」)。

於報告期間及直至本公告日期，本公司已遵守企業管治守則所載守則條文，惟下文解釋的守則條文除外。

根據企業管治守則守則條文第C.2.1條，主席兼最高行政人員的角色應有所區分且不應由同一人兼任。主席兼最高行政人員之間職責的分工應清楚界定並以書面列載。

於2025年6月30日，梁文紅女士提呈辭任本公司首席執行官，自2025年7月1日起生效，以便專注處理本集團其他業務，而吳旭波先生(「吳先生」)獲重新委任為首席執行官，自2025年7月1日起生效。本公司董事會主席及首席執行官的角色目前由吳先生擔任。鑒於吳先生自本集團成立以來對本集團作出的巨大貢獻及其豐富的經驗，本公司認為由吳先生擔任董事會主席兼首席執行官將為本

集團提供強而有力及貫徹一致的領導，並有助於有效實行本集團業務策略。董事認為，吳先生繼續擔任本公司董事會主席兼首席執行官屬恰當且有利於本集團業務發展及前景，故現時無意劃分主席及首席執行官的職權。

董事會認為此架構將不會損害本公司董事會與管理層之間的權責平衡，理由為(i)董事會擁有充足的制衡機制，原因為董事會作出的決策須經至少過半董事批准，且董事會由三名獨立非執行董事組成，符合上市規則的規定；(ii)吳先生及其他董事知悉並承諾履行董事的受信責任，當中規定(其中包括)彼為本公司利益及以符合本公司最佳利益的方式行事，並將為本集團作出相應決策；及(iii)董事會由經驗豐富的優質人才組成，其會定期會面以討論影響本公司運營的事宜，確保權責平衡。此外，本集團整體戰略及其他主要業務、財務及經營政策乃經董事會及高級管理層詳盡討論後共同制定。董事會將繼續審閱本集團企業管治架構的成效，以評估是否有必要分離董事會主席及首席執行官的角色。

為響應2025年7月1日生效的企業管治守則修訂，董事會已批准變更提名委員會職權範圍。詳情請參閱本公司日期為2025年6月30日的提名委員會的職權範圍。

此外，本公司將持續定期檢討及監察其企業管治常規，確保遵守企業管治守則，並維持高水平的企業管治常規。

購買、出售或贖回上市證券

於2024年6月21日，董事會已獲授一般授權，可於公開市場購回不超過截至2024年6月21日已發行股份總數(不包括庫存股份)10%的股份。於2025年6月19日，董事會已獲授一般授權可於公開市場購回不超過截至2025年6月19日已發行股份總數(不包括庫存股份)10%的股份。

於報告期間及直至本公告日期，本公司已於聯交所購回11,418,000股股份，總代價為172.5百萬港元(不包括經紀及其他費用)，其中11,418,000股股份持作庫存股份。在適用上市規則的規限下，本公司可註銷該等庫存股份，或視乎市況及其資本管理需要另行打算。購回股份詳情概述如下：

購回月份	購回股份總數	每股購回價		總代價
		最高 港元	最低 港元	(不包括經紀 及其他費用) 百萬港元
2025年5月	1,041,400	10.20	9.65	10.2
2025年6月	1,145,000	15.20	10.12	15.1
2025年8月	664,200	15.40	14.80	10.0
2025年9月	3,435,200	15.70	14.62	52.0
2025年10月	2,171,000	15.08	12.78	30.4
2025年11月	504,000	15.63	14.36	7.6
2026年2月	2,457,200	20.84	16.89	47.2

除上文所披露者外，截至2025年12月31日止年度及直至本公告日期，本公司或本集團任何成員公司概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券(包括出售庫存股份)。於2025年12月31日，本公司持有8,960,800股庫存股(2024年：無)。

末期股息

董事會不建議分派截至2025年12月31日止年度之末期股息(2024年：無)。

可換股債券

於2026年1月8日，本公司完成向獨立第三方LMR Multi-Strategy Fund Limited發行於2027年到期的468,000,000港元零息可換股債券（「可換股債券」）。初始轉換價格為每股股份23.50港元（可予調整）。發行可換股債券的所得款項淨額約為458.6百萬港元（經扣除發行費用及開支）。可換股債券於維也納證券交易所營運的Vienna MTF上市，首個交易日為2026年1月22日。本集團擬將全部所得款項淨額用於AI相關的業務投資及與AI行業有關的股權投資。其中，50%的所得款項淨額將分配予AI相關業務，包括但不限於開發AI基礎設施、升級AI技術及招聘AI相關人才。餘下50%的所得款項淨額將視乎市況用於收購AI相關上市公司的股份，旨在實現戰略協同效應及促進技術合作。可換股債券以本公司以抵押方式向受託人轉讓若干賬戶的方式抵押，並以受託人為受益人，以第一按揭、第一固定抵押及第一浮動抵押方式，抵押若干證券及賬戶。有關抵押資產的詳情，請參閱本公司於2026年12月18日有關建議發行可換股債券及2026年1月8日的完成公告。截至本公告日期，概無因轉換可換股債券而發行股份，且本公司並無動用任何所得款項。

報告期後事項

除本公告披露者外，董事不知悉2025年12月31日之後至本公告日期發生的任何需要披露的重大事件。

審核委員會

本公司已按照上市規則第3.21條及企業管治守則第2部分第D.3段的規定設立董事會審核委員會（「審核委員會」），並制定書面職權範圍。審核委員會由三名獨立非執行董事組成，即鄭怡女士、宋司筠女士及覃永德先生。審核委員會主席為鄭怡女士，其具備上市規則第3.10(2)及3.21條規定的適當的專業資格。

審核委員會已審閱及檢討本公司及本集團採納的會計原則及慣例，並與管理層討論有關內部控制、風險管理及財務報告的事宜，包括檢討本集團截至2025年12月31日止年度的年度業績。審核委員會認為截至2025年12月31日止年度的年度財務業績符合相關會計準則、規則及規例，並已作出適當披露。

核數師的工作範圍

本公司外部核數師安永會計師事務所(「安永」)已將本公告所載本集團截至2025年12月31日止年度的綜合損益及其他全面收益表、綜合財務狀況表及相關附註內的數字與本集團截至2025年12月31日止年度的綜合財務報表所載金額進行比較，兩者金額一致。安永就此開展的工作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鑒證工作準則進行的鑒證工作，因此安永並未就本公告發表任何鑒證意見。

股東週年大會

本公司應屆股東週年大會(「股東週年大會」)將於2026年6月17日舉行。載有召開股東週年大會通告的通函及其他相關文件將適時按照上市規則規定的方式刊發並寄發予股東(如股東提出需求)。

暫停辦理股份過戶登記手續

本公司將於2026年6月12至2026年6月17日(包括首尾兩日)暫停辦理股份過戶登記手續，以釐定股東出席將於2026年6月17日舉行的股東週年大會及於會上投票的資格，所有填妥過戶文件連同有關股票須不遲於2026年6月11日下午四時三十分前送達本公司的香港過戶登記處卓佳證券登記有限公司，地址為香港夏慤道16號遠東金融中心17樓，以辦理股份過戶登記。為確定股東出席股東週年大會並於會上投票之資格的記錄日期為2026年6月17日。

刊發2025年年度業績及年報

本公告將於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.tanwan.cn)刊發。截至2025年12月31日止年度的年報載有上市規則規定的所有適用資料，其將於2026年4月寄發予股東(如股東提出需求)並於上述網站刊發。

綜合損益表及其他全面收益表 截至2025年12月31日止年度

	附註	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
收入	5	4,158,199	5,580,112
銷售成本		<u>(1,784,343)</u>	<u>(1,555,769)</u>
毛利		2,373,856	4,024,343
其他收入及收益	5	1,882,323	162,926
銷售及分銷開支		(1,875,940)	(3,516,685)
行政開支		(170,372)	(192,111)
研發成本		(98,312)	(127,733)
金融資產減值虧損淨額		(124,523)	(135,303)
其他開支		(44,366)	(107,352)
融資成本		(14,115)	(42,468)
應佔損益：			
合營企業		25,905	10,911
聯營公司		<u>14,481</u>	<u>21,887</u>
除稅前利潤	6	1,968,937	98,415
所得稅開支	7	<u>(408,702)</u>	<u>(54,396)</u>
年內利潤		<u><u>1,560,235</u></u>	<u><u>44,019</u></u>

2025年
附註 人民幣千元 2024年
人民幣千元

其他全面收益／(虧損)

於年後將不會重新分類至損益的其他全面
收益／(虧損)：

應佔聯營公司之其他全面收益／(虧損) 397,906 (1,254)

年內其他全面收益／(虧損)(扣除稅項) 397,906 (1,254)

年內全面收入總額 1,958,141 42,765

下列人士應佔利潤／(虧損)：

 母公司擁有人 1,486,509 (3,624)

 非控股權益 73,726 47,643

1,560,235 44,019

下列人士應佔全面收益／(虧損)總額：

 母公司擁有人 1,884,415 (4,878)

 非控股權益 73,726 47,643

1,958,141 42,765

母公司普通股權益持有人應佔每股盈利／
(虧損)

基本(人民幣) 9 2.83 (—*)

攤薄(人民幣) 9 2.79 (—*)

* 少於0.01

綜合財務狀況表
於2025年12月31日

	附註	於2025年 12月31日 人民幣千元	於2024年 12月31日 人民幣千元
非流動資產			
物業及設備		246,174	80,016
投資物業		80,010	74,055
使用權資產		210,118	221,205
其他無形資產		18,045	11,119
於合營企業的投資		318,146	274,247
於聯營公司的投資		579,318	175,293
遞延稅項資產		—	117,523
預付款項、其他應收款項及其他資產		8,471	8,172
已抵押存款		636,965	560,770
定期存款		82,831	77,022
非流動資產總額		2,180,078	1,599,422
流動資產			
存貨		713	2,858
貿易應收款項	10	221,278	237,194
預付款項、其他應收款項及其他資產		928,171	776,501
應收關聯方款項		113,126	38,243
按公平值計入損益的金融資產	11	2,892,876	430,534
已抵押存款		427,581	1,615,554
受限制現金		605	33,983
定期存款		242,003	314,422
現金及現金等價物		375,952	514,963
流動資產總額		5,202,305	3,964,252

		於2025年 12月31日 人民幣千元	於2024年 12月31日 人民幣千元
	附註		
流動負債			
貿易應付款項	12	451,209	475,530
應付票據	13	1,303,815	1,530,095
其他應付款項及應計費用		484,530	419,766
計息銀行借款		34,369	199,568
租賃負債		15,378	4,736
應付稅項		485,663	471,448
		<u>2,774,964</u>	<u>3,101,143</u>
流動負債總額			
		<u>2,774,964</u>	<u>3,101,143</u>
流動資產淨額		<u>2,427,341</u>	<u>863,109</u>
資產總值減流動負債		<u>4,607,419</u>	<u>2,462,531</u>
非流動負債			
租賃負債		52,796	39,466
遞延所得稅負債		269,398	—
		<u>322,194</u>	<u>39,466</u>
非流動負債總額			
		<u>322,194</u>	<u>39,466</u>
資產淨值		<u>4,285,225</u>	<u>2,423,065</u>
權益			
母公司擁有人應佔權益			
股本		77	77
庫存股份		(114,804)	(1)
儲備		4,300,593	2,398,458
		<u>4,185,866</u>	<u>2,398,534</u>
非控股權益		99,359	24,531
		<u>4,285,225</u>	<u>2,423,065</u>
總權益		<u>4,285,225</u>	<u>2,423,065</u>

簡明綜合財務資料附註

2025年12月31日

1. 公司及集團資料

本公司於2021年3月18日根據開曼群島公司法第22章於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司辦事處的註冊地址為190 Elgin Avenue, George Town, Grand Cayman KY1-9008, Cayman Islands。

年內，本集團主要在中華人民共和國(以下簡稱「中國」)為網絡遊戲提供產品營銷及運營服務。

2. 編製基準

該等財務報表已根據香港會計師公會(「香港會計師公會」)頒佈的香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)(包括所有香港財務報告準則、香港會計準則(「香港會計準則」)及詮釋)以及香港公司條例的披露規定編製。該等財務報表乃根據歷史成本法編製，惟已按公平值計量的理財產品及股權投資除外。除另有說明外，該等財務報表均以人民幣(「人民幣」)列報，所有數值均約整至最接近的千位。

3. 會計政策變更及披露

本集團首次採用以下經修訂香港財務報告準則編製本年度財務報表。

香港財務報告準則第16號(修訂本)	售後租回的租賃負債
香港會計準則第1號(修訂本)	流動或非流動負債分類 (「2020年修訂本」)
香港會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債 (「2022年修訂本」)
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

經修訂的香港財務報告準則之性質及影響闡述如下：

- (a) 香港財務報告準則第16號(修訂本)訂明賣方 — 承租人於計量售後租回交易中產生的租賃負債時所採用的規定，以確保賣方 — 承租人不確認與其保留的使用權有關的任何損益的金額。由於本集團自香港財務報告準則第16號的初始應用日期起概無產生並非視乎指數或比率而定的浮動租賃付款的售後租回交易，該等修訂本對本集團的財務狀況或表現並無任何影響。
- (b) 2020年修訂本澄清有關將負債分類為流動或非流動的規定，包括延遲清償權的含義，以及延遲清償負債權必須在報告期間末存在。負債的分類不受實體行使其延遲清償權的可能性的影響。該修訂本亦澄清，負債可以用其自身的權益工具清償，以及只有當可轉換負債中的轉換選擇權本身作為權益工具入賬時，負債的條款才不會影響其分類。2022年修訂本進一步澄清，在貸款安排產生的負債契諾中，只有實體於報告日期或之前必須遵守的契諾才會影響負債分類為流動或非流動。對於實體於報告期間後十二個月內必須遵守未來契諾的非流動負債，須進行額外披露。

本集團已重新評估其截至2023年及2024年1月1日的負債條款及條件，並作出結論，在初始應用該等修訂本後，其負債分類為流動或非流動仍保持不變。因此，該等修訂本對本集團的財務狀況或表現並無任何影響。

- (c) 香港會計準則第7號及香港財務報告準則第7號(修訂本)闡明供應商融資安排的特點，並規定須就該等安排作出額外披露。該等修訂本的披露規定旨在協助財務報表使用者了解供應商融資安排對實體的負債、現金流量及流動資金風險的影響。由於本集團並無供應商融資安排，故該等修訂本對本集團財務報表並無任何影響。

4. 經營分部資料

香港財務報告準則第8號經營分部要求以主要運營決策者為分部的資源分配及表現評估而定期審閱本集團各組成部分的內部報告為基準，確定經營分部。就分配資源及評估表現而言，向本公司董事（即主要運營決策者）呈報的資料不包括獨立的經營分部財務資料，董事已全面審閱本集團的財務業績。因此，並無呈列任何其他經營分部資料。

地理資料

(a) 來自外部客戶的收入

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
中國內地	3,325,124	4,956,685
香港	831,826	615,487
其他	1,249	7,940
總收入	<u>4,158,199</u>	<u>5,580,112</u>

(b) 非流動資產

於2025年及2024年12月31日，本集團的絕大部分非流動資產均位於中國內地。

主要客戶資料

截至2025年及2024年12月31日止年度，來自佔本集團收入超過10%的客戶收入載列如下：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
客戶A	1,549,173	1,241,242
客戶B	676,002	1,517,737

5. 收入、其他收入及收益

客戶合約收入

分拆收入資料

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
商品或服務種類		
遊戲營銷及運營—自營模式	2,766,697	4,118,801
遊戲營銷及運營—聯運模式	1,284,820	1,329,845
其他營銷服務	427	29,265
銷售產品	106,255	102,201
總計	<u>4,158,199</u>	<u>5,580,112</u>
收入確認時間		
隨時間轉移的服務	459,310	423,896
於時間點轉移的服務	3,592,634	5,054,015
於時間點轉移的商品	106,255	102,201
總計	<u>4,158,199</u>	<u>5,580,112</u>
地理市場		
中國內地	3,325,124	4,956,685
香港	831,826	615,487
其他	1,249	7,940
總計	<u>4,158,199</u>	<u>5,580,112</u>

其他收入及收益分析如下：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
其他收入		
銀行利息收入	68,628	115,841
增值稅加計抵減及退款	6,296	1,584
投資物業租金收入	2,386	2,106
政府補助 — 與收入相關*	1,000	6,947
其他	936	574
按公平值計入損益的金融資產 投資收入	—	5,165
	<u>79,246</u>	<u>132,217</u>
收益		
按公平值計入損益的金融資產的公平值收益	1,803,077	—
匯兌收益	—	2,358
租賃修訂的收益	—	28,351
	<u>1,803,077</u>	<u>30,709</u>
	<u>1,882,323</u>	<u>162,926</u>

* 已收取多項中國內地地方政府部門發放的政府補助。概無與該等補助有關而未履行的條件及其他或然事項。

6. 除稅前利潤

本集團的除稅前利潤已扣除／(計入)以下各項：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
在聯運模式下合作分銷平台收取的 服務成本	867,876	1,039,657
銷售產品成本	72,591	68,819
推廣開支	1,721,020	3,335,096
僱員福利開支： (包括董事及主要行政人員酬金)		
工資及薪金	271,468	236,880
以權益結算的支付開支	18,635	116,886
退休金計劃供款*(界定供款計劃)	11,525	12,779
	<u>301,628</u>	<u>366,545</u>
核數師酬金	6,500	6,500
物業及設備折舊	13,082	15,556
使用權資產折舊	39,836	43,047
投資物業折舊	2,911	2,331
其他無形資產攤銷**	3,978	5,154
未計入租賃負債計量的租賃付款	176	—
租賃修訂虧損／(收益)	1,238	(28,351)
匯兌差額淨額	7,730	(2,358)
於聯營公司的投資減值***	—	972
貿易應收款項減值淨額	860	(827)
計入其他應收款項的金融資產減值	121,403	136,105
物業及設備減值***	—	32,798
投資物業減值***	13,239	5,155
商譽減值***	—	27,917

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
按公平值計入損益的金融資產的 公平值(收益)/虧損	(1,803,077)	13,263
出售按公平值計入損益的金融資產 的虧損/(收益)	14,158	(5,165)
出售附屬公司的虧損	1,295	—
出售物業及設備項目的虧損淨額	<u>730</u>	<u>19,615</u>

* 概無本集團(作為僱主)可用於降低現有供款水平的被沒收供款。

** 其他無形資產攤銷計入綜合損益及其他全面收益表的銷售成本和行政開支中。

*** 於聯營公司的投資、物業及設備、投資物業以及商譽的減值計入綜合損益及其他全面收益表的其他開支中。

7. 所得稅

本集團須就本集團成員公司所在地及運營所在司法權區產生或獲取的利潤按實體基準繳納所得稅。

根據開曼群島及英屬處女群島的規則及法規，本公司及其附屬公司毋須繳納開曼群島及英屬處女群島的任何所得稅。

香港利得稅乃就年內於香港產生的估計應課稅利潤按16.5% (2024年：16.5%)的稅率計提。其他地方應課稅利潤的稅項已按照本集團經營所在司法權區的現行稅率計算。

有關中國內地應課稅利潤的稅項已基於有關地方現有規例，詮釋及慣例，按現行稅率計算。根據於2008年1月1日生效的中國企業所得稅法(「中國稅法」)，本集團於中國內地運營的附屬公司於報告期間的中國企業所得稅稅率為其應課稅利潤的25%。

江西貪玩信息技術有限公司(「江西貪玩」)於2024年10月被認定為高新技術企業(「高新技術企業」)，證書有效期為三年。在2025年，江西貪玩享受2025年的15%優惠稅率。

根據相關中國法律及法規，廣州中旭未來科技有限公司（「貪玩外商獨資企業」）於2021年被認定為「軟件企業」。因此，貪玩外商獨資企業於2021年及2022年免繳企業所得稅（「企業所得稅」），而自2023年至2025年則按適用稅率減免50%納稅。

本集團屬於全球反稅基侵蝕（GloBE）模型規則（「支柱二模型規則」）的適用範圍。本集團暫時免於確認及披露因實施支柱二模型規則而產生的遞延所得稅資產或負債，並將在發生時將支柱二所得稅計入當期所得稅。2025年，本集團運營的若干轄區已頒佈支柱二立法，即香港、新加坡、日本及卡塔爾。根據目前可獲得的信息，本集團已評估與本年度財務業績相關的潛在支柱二所得稅風險，評估結果可能未能完全反映未來的實際情況。根據評估，本集團已識別潛在的支柱二所得稅風險，並已在某轄區就支柱二補足稅計提人民幣4,824,000元的準備金，該轄區由於某些稅收優惠措施，支柱二的實際有效稅率低於15%。鑒於預計將有更多國家頒佈支柱二立法，本集團將繼續監測其運營所在轄區的立法動態，以評估這些立法在未來對財務報表可能產生的影響。

下表載列於所示年度所得稅開支的明細：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
即期 — 中國內地	16,957	62,607
支柱二所得稅 — 即期稅	4,824	—
遞延	<u>386,921</u>	<u>(8,211)</u>
總額	<u><u>408,702</u></u>	<u><u>54,396</u></u>

8. 股息

董事會不建議向本公司普通股權益持有人派付截至2025年12月31日止年度的末期股息（2024年：無）。

9. 母公司普通股權益持有人應佔每股盈利／(虧損)

每股基本盈利金額乃基於母公司普通股權益持有人應佔年內利潤，以及年內發行在外普通股533,155,134股(2024年：521,434,940股)加權平均數(已因應年內供股作出調整)計算。

每股攤薄盈利金額乃基於母公司普通股權益持有人應佔年內利潤計算。計算使用的普通股加權平均數為用以計算每股基本盈利的年內發行在外普通股數目，以及假設所有潛在攤薄普通股被視作行使或轉換為普通股時以無償方式發行的普通股加權平均數。

每股基本及攤薄盈利乃按下列數據計算：

	2025年	2024年
盈利		
用作計算每股基本盈利的母公司普通股權益持有人應佔利潤／(虧損)(人民幣千元)	1,486,509	(3,624)
股份		
用作計算每股基本盈利的年內發行在外普通股加權平均數	524,745,782	521,434,940
攤薄影響 — 普通股加權平均數	8,409,352	—
普通股加權平均數(就計算每股攤薄盈利目的而言)	<u>533,155,134</u>	<u>521,434,940</u>

10. 貿易應收款項

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
貿易應收款項	225,626	240,682
減值	<u>(4,348)</u>	<u>(3,488)</u>
賬面淨值	<u>221,278</u>	<u>237,194</u>

本集團貿易應收款項主要指應收第三方合作分銷平台和線上零售平台的款項。合作分銷平台的信貸期一般為30至180天。本集團致力於維持其對尚未收回應收款項的嚴格控制，同時設有信貸控制部門以盡量降低信貸風險。逾期結餘由本集團管理層定期審閱。鑑於上述情況以及本集團貿易應收款項主要涉及多元化的應用分銷平台，並無重大的信貸風險集中情況。本集團並無就貿易應收款項結餘持有任何抵押或其他信貸增級。貿易應收款項不計息。

11. 按公平值計入損益的金融資產

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
流動部分 金融工具	<u>2,892,876</u>	<u>430,534</u>
	<u>2,892,876</u>	<u>430,534</u>

由於本集團並無選擇於其他全面收入中確認公平值收益或虧損，故上述金融工具分類為按公平值計入損益的金融資產。

截至2025年12月31日，本集團的金融工具人民幣2,892,876,000元未抵押。截至2024年12月31日，本集團的金融工具人民幣430,534,000元未抵押。

12. 貿易應付款項

於報告期間末按交易日期劃分的貿易應付款項賬齡分析如下：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
1年內	342,476	417,121
1年至2年	89,449	47,759
2年至3年	8,745	9,071
3年以上	10,539	1,579
	<u>451,209</u>	<u>475,530</u>

貿易應付款項不計息，通常於1年內結清。

於2025年12月31日，計入貿易應付款項的金額人民幣429,760,000元(2024年：人民幣457,931,000元)為應付遊戲開發商款項。

13. 應付票據

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
應付票據	<u>1,303,815</u>	<u>1,530,095</u>
	<u>1,303,815</u>	<u>1,530,095</u>

應付票據於1年內到期，而本集團就到期日延長6個月按年利率1.00%至1.72%承擔財務費用。

於2025年12月31日及2024年12月31日，應付票據中支付給遊戲開發者的應付款項為人民幣601,331,000元和人民幣443,714,000元。

於2025年12月31日及2024年12月31日，應付票據中支付給營銷和運營服務的應付款項為人民幣702,484,000元和人民幣1,086,381,000元。

截至2025年12月31日，定期存款、樓宇及投資物業合計人民幣1,116,726,000元已作為應付票據的抵押。截至2024年12月31日，定期存款、樓宇及投資物業合計人民幣2,032,736,000元已作為應付票據的抵押。

致謝

董事會謹藉此機會向本集團管理層及員工於報告期間的努力及奉獻致以謝意。董事會亦謹此鳴謝股東與客戶。

承董事會命
貪玩
董事會主席兼執行董事
吳旭波先生

中國•廣州，2026年3月27日

於本公告日期，董事會包括執行董事吳旭波先生及吳璇女士；以及獨立非執行董事宋司筠女士、覃永德先生及鄭怡女士。