

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)

## 截至二零二五年六月三十日止六個月的 中期業績公告

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(「本集團」或「我們」)截至二零二五年六月三十日止六個月(「報告期間」)的未經審核簡明綜合中期業績連同二零二四年同期的比較數字。

### 財務摘要

	截至六月三十日止六個月		變動 百分比
	二零二五年 人民幣百萬元 (未經審核)	二零二四年 人民幣百萬元 (未經審核)	
收益	211.9	328.3	(35.5)%
毛利	116.1	206.2	(43.7)%
期內溢利	4.4	9.2	(52.4)%

## 管理層討論與分析

### 市場概覽

根據中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)與中國遊戲產業研究院發佈的「2025年1–6月中國遊戲產業報告」，在全球遊戲產業普遍還未回暖的大背景下，中國遊戲產業規模持續增長，二零二五年上半年中國遊戲市場實際銷售收入再創新高達人民幣(「人民幣」)1,680.00億元，同比增長14.08%。佔據約四分之三中國遊戲市場份額的中國手機遊戲市場實際銷售收入人民幣1,253.09億元，同比增長16.55%，再創銷售收入新紀錄。二零二五年上半年，遊戲用戶規模達6.79億人，小幅增長0.72%，亦為歷史新高點。

中國遊戲市場銷售收入及遊戲用戶規模穩步上升，主要由於二零二五年上半年內新遊戲上市後表現不凡，加之多款長青遊戲運營平穩，多端發行與雲端遊戲致使遊戲用戶消費更為便利，推動遊戲銷售收入及用戶規模增長。監管機構對未成年人保護工作和網絡遊戲防沉迷工作持續嚴格管理措施，推動遊戲產業的規範化管理，用戶結構趨向健康合理。

二零二五年上半年，中國自主研發遊戲於國內市場實際銷售收入人民幣1,404.52億元，同比增長19.29%，而中國自主研發遊戲於海外市場實際銷售收入同比增長11.07%達95.01億美元。海外市場收入前100位的自研手機遊戲中，策略類收入佔比43.33%，位居首位，較去年同期有較大增幅。

### 業務回顧

於報告期間，本集團錄得總收益約人民幣211.9百萬元，較去年同期下降約35.5%。收益下降主要歸因於下列因素的綜合影響：(i)策略性削減廣告及推廣開支，導致用戶獲取及推廣活動規模縮減；及(ii)已運營多年的經典遊戲進入成熟期，其收益自然下滑，進而導致變現速度放緩。

於報告期間，本公司擁有人應佔溢利約為人民幣4.4百萬元，而去年同期約為人民幣9.2百萬元。該變動主要歸因於下列因素的綜合影響：(i)收益萎縮導致毛利下降；(ii)其他收入、收益或虧損淨額減少；(iii)行政開支增加；(iv)資源配置優化使銷售及營銷開支大幅減少；及(v)研發開支有所增加。

銷售及營銷資源已預留用於本集團下一旗艦產品的研發。此研發重心配合審慎的市場推廣支出，促使銷售及營銷開支下降約64.8%至約人民幣53.3百萬元，並為下一旗艦產品即將開展的上市宣傳活動保留流動資金。

有鑒於廣告及推廣活動單位成本上升及其效果不確定，我們適時調整策略和重新定位，以優化我們的遊戲運營，並不斷挖掘創新的推廣渠道。

下表為關鍵績效指標摘要：

	單位	截至六月三十日止六個月		變動
		二零二五年	二零二四年	
平均MAUs <sup>(附註1)</sup>	用戶人數	<b>1,370,023</b>	5,080,835	(73.0)%
平均MPUs <sup>(附註2)</sup>	用戶人數	<b>70,989</b>	127,024	(44.1)%
ARPPU <sup>(附註3)</sup>	人民幣	<b>497</b>	431	15.3%
累計註冊用戶	用戶人數(百萬人)	<b>264.9</b>	255.1	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。

於報告期間，平均月活躍用戶減少至約1.4百萬人，較去年同期下降約73.0%，主要由於營銷開支減少及遊戲產品組合進入成熟期。截至二零二五年六月三十日，累計註冊用戶總數保持穩定增長，達約264.9百萬人，較去年同期增長約3.8%。龐大的用戶基礎使我們得以憑藉強大的數據分析能力，更深入了解玩家偏好與市場變化，從而推出更受市場歡迎的新遊戲，並以更具成本效益的策略開展精準行銷。

## 二零二五年下半年展望

遊戲行業在日益嚴格的監管審查與不斷變化的消費者偏好中持續快速發展。在中國，線上遊戲出版審批與審查制度的收緊持續重塑市場格局，促使開發商與營運商提供更具創新性與高品質的內容。儘管此監管環境帶來挑戰，卻也促使業界聚焦於可持續發展與品質提升，而非追求數量增長。

本集團始終秉持以開發具有長生命週期的遊戲為核心的長期增長策略。透過持續優化遊戲玩法、擴充內容及運用專有數據分析，本集團致力延長遊戲變現週期並深化玩家參與度。對技術與即時營運的持續投資，強化了我們因應市場動態與玩家期望演變的適應能力。

二零二五年下半年，本集團積極推進新遊戲開發，透過全面測試與迭代優化，為即將推出的作品奠定成功基礎。針對現有產品組合的營銷策略，將持續聚焦於高成本效益的即時營運。在營銷與廣告投入方面，我們將採取更審慎的策略，透過測試多元渠道並依據成效逐步增加投入。我們將持續運用我們的專有多維數據分析引擎，以多元方式整合及構建數據，實現特定分析與實時線上分析，充分發揮大數據分析能力。此外，我們將透過分析玩家人口統計、遊戲偏好、遊玩時長、升級進度、遊戲內消費金額及用戶流失率等指標，強化遊戲玩法策略、角色設計、場景呈現、技術深度等參數，並提升跨平台推廣效能。該等措施旨在確保正式上線後能維持穩健的營運表現。

從更廣泛的市場角度來看，全球遊戲行業仍保持韌性，在個人電腦與主機遊戲的強勁表現驅動下維持溫和增長，而手機遊戲則面臨更激烈的競爭與不斷變化的變現模式。用戶生成內容與雲端遊戲正崛起為重要增長領域。該等趨勢與本集團聚焦策略遊戲及優質遊戲庫的戰略重點相契合。

本集團對前景保持審慎樂觀，將在把握新興機遇的同時，重點維持財務紀律。我們龐大的用戶基礎為未來增長提供了堅實根基，並將在瞬息萬變的行業環境中，持續推動創新與卓越運營。

## 財務表現

### 收益

於報告期間，本集團錄得收益總額約人民幣211.9百萬元，較去年同期約人民幣328.3百萬元減少約35.5%，同比減少約人民幣116.4百萬元，反映廣告及市場推廣投入減少，以及本集團成熟遊戲組合自然生命週期衰退的綜合影響。

收益下滑的最主要因素，是本集團策略性決定將銷售及營銷開支削減約64.8%，由截至二零二四年六月三十日止六個月的約人民幣151.6百萬元降至報告期間的約人民幣53.3百萬元，減少約人民幣98.3百萬元。鑒於手機遊戲收益高度依賴透過廣告活動獲取及留存用戶，此項營銷開支的大幅削減與報告期間收益下滑存在直接關聯。

自主發行收益由約人民幣191.7百萬元降至約人民幣101.4百萬元，跌幅約47.1%；而共同發行收益則由約人民幣136.6百萬元降至約人民幣110.4百萬元，跌幅約19.2%。此等變化改變了收益結構，即共同發行佔收益總額比例從約41.6%提升至約52.1%，反映該分部在報告期間降幅較自主發行更小。此現象顯示共同發行遊戲作品在報告期間展現出相對更強的韌性。

為應對這些挑戰，本集團採取更為保守且策略聚焦的方針，著重營運效率與資源配置優化。管理層持續進行新遊戲研發，同時精進遊戲營運並探索創新推廣管道，以維持用戶參與度。本集團持續運用其龐大的用戶數據庫(約264.9百萬註冊用戶)，實施更精準的營銷策略，為新遊戲成功推出及遊戲組合更新後的業績提升奠定基礎。儘管營銷投資縮減與成熟遊戲自然生命週期衰退的雙重影響使二零二五年上半年營收環境面臨挑戰，本集團仍透過策略性組合管理與卓越營運，堅守長期增長承諾。

## 收益成本

截至二零二五年六月三十日止六個月，收益成本較去年同期約人民幣122.1百萬元減少約21.6%至約人民幣95.7百萬元，減少約人民幣26.4百萬元。此項減少主要源於平台分潤費用降低及遊戲開發商收取的佣金減少，反映報告期間遊戲收益整體下滑。

## 毛利及毛利率

毛利由去年同期的約人民幣206.2百萬元下降約43.7%至報告期間的約人民幣116.1百萬元，主要由於收益減少約35.5%，而收益成本僅下降約21.6%。由於平台分潤費用及開發商版稅等若干收益成本項目屬半固定性質，未能隨營收萎縮同步下降，導致營運槓桿效應收窄。與此同時，收益結構轉向開發商收益分潤比例較高的聯合發行遊戲，導致利潤率較高的自主發行收入比例從去年同期約58.4%降至報告期間約47.9%。該等因素導致報告期間毛利率減少8.0%，從去年同期約62.8%降至報告期間約54.8%。

## 銷售及營銷開支

本集團於二零二五年上半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 — 本集團業務所得收益(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，會產生大量的推廣開支。

銷售及營銷開支主要組成部分／性質	截至六月三十日止六個月	
	二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
推廣開支	53,161	151,224
薪金及員工福利	160	256
租賃開支	—	80
辦公室開支	—	11
<b>銷售及營銷開支總額</b>	<b>53,321</b>	<b>151,571</b>

本集團的銷售及營銷開支由截至二零二四年六月三十日止六個月的約人民幣151.6百萬元減少約64.8%至報告期間的約人民幣53.3百萬元。大幅減少乃由於兩個主要因素：(i)現有遊戲組合的成熟：我們已發行的手機遊戲中有相當一部分已進入成熟階段，從最初推出至今已運行數年。由於該等遊戲已建立穩定的用戶基礎，因此需要較少的營銷工作，從而自然減少相關開支；及(ii)延遲推出新遊戲：本集團在取得監管機構批准推出新遊戲方面進展緩慢。該延遲導致通常用於宣傳新遊戲的廣告開支減少。

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，以維持用戶粘性。

### 行政開支

截至二零二五年六月三十日止六個月，行政開支較去年同期約人民幣15.0百萬元增加約65.6%至約人民幣24.9百萬元。增長主要歸因於兩大因素。首先，去年同期數據包含應收票據及其他應收款項虧損撥備的一次性撥回約人民幣11.6百萬元，而報告期間並無該項撥回，導致比較基數較低。其次，由於報告期間為支持本集團營運需求而增加行政人員數目，導致行政人員成本上升亦是增長的驅動因素。

### 研發開支

報告期間內，本集團的研發開支約為人民幣39.7百萬元，較去年同期增加約11.4%或約人民幣4.1百萬元。研發開支的增加乃由於新遊戲投入成本上升所致。

## 其他收入、收益或虧損淨額

截至二零二五年六月三十日止六個月，其他收入、收益及虧損淨額由去年同期約人民幣9.2百萬元減少至約人民幣7.6百萬元。此變動主要由於利息收入大幅減少，由去年同期的約人民幣12.3百萬元降至約人民幣5.9百萬元，主要由於定期存款餘額減少及相關定期存款利率下降。此外，期內獲得的政府補助約為人民幣0.3百萬元，較截至二零二四年六月三十日止六個月的約人民幣2.1百萬元有所下降。

## 所得稅開支

截至二零二五年六月三十日止六個月，本集團所得稅開支較去年同期約人民幣3.5百萬元大幅減少至約人民幣1.1百萬元。此項約68.6%的降幅主要由於所得稅前利潤減少，由去年同期的約人民幣12.7百萬元降至約人民幣5.5百萬元。

## 報告期間內溢利

報告期間內，本公司擁有人應佔溢利錄得約人民幣4.4百萬元，而去年同期錄得約人民幣9.2百萬元。該變化主要由於以下因素的綜合影響所致：(i)收益及毛利減少；(ii)利息收入減少；(iii)二零二四年同期確認應收票據及其他應收款項的虧損撥備撥回的一次性其他收入導致行政開支增加；及(iv)研發費用增加與(v)銷售及營銷開支減少相互抵銷。

## 按公平值計入損益之投資

於二零二五年六月三十日，本集團按公平值計入損益之投資錄得約人民幣107.7百萬元。有關報告期間按公平值計入損益之投資詳情如下：

	截至 二零二四年 十二月三十一日 的公平值 人民幣百萬元 (經審核)	截至 二零二五年 六月三十日止 六個月的增加 人民幣百萬元 (未經審核)	截至 二零二五年 六月三十日止 六個月的 公平值變動 人民幣百萬元 (未經審核)	截至 二零二五年 六月三十日止 六個月的結算 人民幣百萬元 (未經審核)	截至 二零二五年 六月三十日 止六個月的 貨幣匯兌差異 人民幣百萬元 (未經審核)	於二零二五年 六月三十日 的公平值 人民幣百萬元 (未經審核)
--	---	---	--	---	---	---

### 按公平值計入損益之投資

香港上市股本證券	7.4	—	(0.3)	—	(0.1)	7.0 <sup>(附註)</sup>
理財產品：						
中州龍騰增長七號基金	80.7	—	—	—	(0.9)	79.8
博牛悅動專享私募證券 投資基金	40.3	—	0.6	(20.0)	—	20.9
<b>總計</b>	<b>128.4</b>	<b>—</b>	<b>0.3</b>	<b>(20.0)</b>	<b>(1.0)</b>	<b>107.7</b>

附註：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。

按公平值計入損益之投資減少主要由於私募股權投資基金博牛悅動於原合約期限內贖回約人民幣20.0百萬元。

### 預付款項及按金

截至二零二五年六月三十日止六個月，預付款項及按金總額(包括即期及非即期部分)由二零二四年十二月三十一日止年度的約人民幣37.3百萬元減少至二零二五年六月三十日約人民幣30.9百萬元。該減少主要歸因於預付款項及按金即期部分的推廣開支預付款項及預付遊戲開發商之款項減少。

計入流動資產的推廣開支預付款項由二零二四年十二月三十一日約人民幣44.5百萬元減少約人民幣8.8百萬元至二零二五年六月三十日約人民幣35.8百萬元，符合廣告及用戶獲取活動的計劃執行，反映營運承諾的持續結算情況。

向遊戲開發商作出的預付款項由二零二四年十二月三十一日約人民幣17.7百萬元減少約人民幣2.9百萬元至二零二五年六月三十日約人民幣14.8百萬元。減少乃因其中一款旗艦遊戲的相關款項已作為支出使用所致。

此外，本集團於流動資產預付款項的累計減值撥備有所減少，由約人民幣38.4百萬元降至約人民幣33.1百萬元。減少乃因推廣服務之使用所致。預付款項及按金的非即期部分由約人民幣12.3百萬元增至約人民幣13.3百萬元，主要由於購買許可證的預付款項累計減值撥備撥回約人民幣1.16百萬元所致，此乃因本公司採取法律行動後成功收回相關預付金額所致。

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。

## 定期存款

截至二零二五年六月三十日止六個月，本集團定期存款總額由二零二四年十二月三十一日約人民幣319.2百萬元減少約人民幣108.6百萬元至約人民幣210.6百萬元。此顯著減少主要由於若干定期存款按原訂期限到期並隨後贖回所致。本集團策略性運用定期存款以管理現金儲備並優化利息收入。

## 銀行及現金結餘

於二零二五年六月三十日，本集團的銀行及現金結餘較二零二四年十二月三十一日的約人民幣352.1百萬元大幅增加至約人民幣509.3百萬元。顯著增長約人民幣157.3百萬元主要由於報告期間定期存款到期及贖回所致。

## 流動資金與資金及借貸來源

於二零二五年六月三十日，本集團的流動資產約人民幣795.9百萬元，包括現金及銀行結餘約人民幣509.3百萬元及其他流動資產約人民幣286.6百萬元。本集團的流動負債約人民幣186.1百萬元，包括貿易應付款項及合約負債約人民幣102.5百萬元以及其他流動負債約人民幣83.6百萬元。於二零二五年六月三十日，本集團的流動比率(流動資產對流動負債比率)為4.3，於二零二四年十二月三十一日則為4.4。

資產負債比率基於借貸總額(扣除現金及現金等價物)對本集團權益總額計算。於二零二五年六月三十日，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

於二零二五年六月三十日，本集團並無任何重大或然負債。

## 資產質押

於二零二五年六月三十日，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。於二零二五年六月三十日，本集團並無訂立任何對沖交易。

## 所持重大投資

報告期間內，本集團所持佔本集團資產總值5%或以上的重大投資如下：

投資名稱	投資成本 人民幣 百萬元	於	於	佔於	佔本集團於	報告期間內	報告期間內	報告期間內 已收取股息 人民幣 百萬元
		二零二四年 十二月 三十一日的 公平值 人民幣 百萬元	二零二五年 六月三十日 的公平值 人民幣 百萬元	二零二五年 六月三十日 所持投資 百分比 (%)	二零二五年 六月三十日 資產總值 百分比 (%)	已變現 收益/ 虧損 人民幣 百萬元	未變現 收益/ 虧損 人民幣 百萬元	
中州龍騰增長七號 基金(附註)	88.3	80.7	79.8	74.1%	7.9%	—	—	—

附註：中州龍騰增長基金為一間於二零一六年七月二十日在開曼群島註冊成立的獲豁免獨立投資組合公司。基金投資目標是通過向適當的投資目標提供貸款所產生的經常收入及資本增值共同為投資者帶來穩定的總回報。

本集團採取的投資策略旨在有效管理及提高其現金儲備的回報。在實施此策略的同時，本集團亦考慮進行更長期的投資。

除上述所披露者外，於二零二五年六月三十日，本集團並無持有其他價值佔本集團資產總值5%或以上的重大投資。

## 未來重大投資或資本資產計劃及其預期資金來源

除本公告所披露者外，於二零二五年六月三十日，本集團並無其他重大投資或收購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

### 簡明綜合損益及其他全面收益表 截至二零二五年六月三十日止六個月

	附註	(未經審核)	
		截至六月三十日止六個月 二零二五年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元
收益	4	211,862	328,290
收益成本		<u>(95,731)</u>	<u>(122,105)</u>
毛利		116,131	206,185
銷售及營銷開支		(53,321)	(151,571)
行政開支		(24,907)	(15,039)
研發開支		(39,717)	(35,641)
其他收入、收益及虧損淨額	5	<u>7,561</u>	<u>9,236</u>
經營溢利		5,747	13,170
租賃利息		<u>(273)</u>	<u>(476)</u>
除所得稅前溢利		5,474	12,694
所得稅開支	6	<u>(1,107)</u>	<u>(3,524)</u>
本公司擁有人應佔期內溢利	7	<u>4,367</u>	<u>9,170</u>
其他全面開支：			
可重新分配至損益之項目：			
換算海外業務之匯兌差額		<u>(2,475)</u>	<u>(4,705)</u>
期內其他全面開支，扣除所得稅		<u>(2,475)</u>	<u>(4,705)</u>
本公司擁有人應佔期內全面收入總額		<u><u>1,892</u></u>	<u><u>4,465</u></u>
每股溢利(人民幣元)	9		
— 基本		<u><u>0.0023</u></u>	<u><u>0.0048</u></u>
— 攤薄		<u><u>0.0023</u></u>	<u><u>0.0048</u></u>

簡明綜合財務狀況表  
於二零二五年六月三十日

		二零二五年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
<b>資產</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業及設備		8,607	10,877
使用權資產		10,083	13,422
無形資產		34,609	39,044
按公平值計入損益之投資	10	100,615	120,847
預付款項及按金	12	13,280	12,336
定期存款		30,000	30,000
遞延稅項資產		19,689	14,728
<b>非流動資產總值</b>		<b>216,883</b>	241,254
<b>流動資產</b>			
貿易應收賬款	11	38,243	45,079
合約成本		18,172	19,467
預付款項及按金	12	17,664	24,920
其他應收款項	13	24,859	22,801
按公平值計入損益之投資	10	7,039	7,461
定期存款		180,577	289,218
銀行及現金結餘		509,332	352,060
<b>流動資產總值</b>		<b>795,886</b>	761,006
<b>資產總值</b>		<b>1,012,769</b>	<b>1,002,260</b>
<b>權益及負債</b>			
<b>權益</b>			
股本		62	62
儲備		823,246	821,354
<b>權益總額</b>		<b>823,308</b>	821,416

		二零二五年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
<b>負債</b>			
<b>流動負債</b>			
貿易應付賬款	14	54,280	44,092
合約負債		48,216	55,464
應計款項及其他應付款項		57,389	48,951
租賃負債		7,597	7,120
即期稅項負債		18,599	17,870
		<u>186,081</u>	<u>173,497</u>
<b>流動負債總額</b>		<b>186,081</b>	<b>173,497</b>
<b>非流動負債</b>			
租賃負債		3,380	7,347
		<u>3,380</u>	<u>7,347</u>
<b>負債總額</b>		<b>189,461</b>	<b>180,844</b>
		<u>189,461</u>	<u>180,844</u>
<b>權益及負債總額</b>		<b>1,012,769</b>	<b>1,002,260</b>
		<u><u>1,012,769</u></u>	<u><u>1,002,260</u></u>

# 簡明綜合財務報表附註

## 截至二零二五年六月三十日止六個月

### 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。

未經審核簡明綜合財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列，人民幣乃本公司的呈列貨幣及本公司主要營運附屬公司的功能貨幣。

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。

### 2. 編製基準

該等未經審核簡明綜合財務報表乃根據國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)頒佈的國際會計準則第34號「中期財務報告」以及聯交所證券上市規則所規定的適用披露而編製。

該等未經審核簡明綜合財務報表應與二零二四年年度財務報表一併閱讀。編製該等未經審核簡明綜合財務報表所使用的會計政策及計算方法與截至二零二四年十二月三十一日止年度的年度財務報表所採用者一致。

### 3. 採納新訂及經修訂國際財務報告準則

於本期間，本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)已採納與其業務有關及於二零二五年一月一日開始之會計期間生效之所有由國際會計準則理事會頒佈的新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則。採納該等新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則並無導致本集團會計政策、本集團綜合財務報表之呈列及本期間及過往年度呈報之金額出現重大變動。

本集團並無應用已頒佈但尚未生效的新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則。本集團已開始評估該等新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則的影響，惟尚無法確定該等新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則是否會對其經營業績及財務狀況產生重大影響。

#### 4. 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。

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二五年	二零二四年
	人民幣千元	人民幣千元
自主發行	101,445	191,671
共同發行	110,417	136,619
收益總額	<u>211,862</u>	<u>328,290</u>
來自客戶合約之收益細分：		
<u>確認收益的時間</u>		
隨時間	<u>211,862</u>	<u>328,290</u>
來自主要客戶的收益：		

下表概述於截至二零二五年及二零二四年六月三十日止六個月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：

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二五年	二零二四年
	人民幣千元	人民幣千元
遊戲開發商a	69.8%	80.0%
遊戲開發商b	<u>10.1%</u>	<u>不適用</u>

不適用：遊戲開發商之收益款項少於相關期間總收益的10%。

## 5. 其他收入、收益及虧損淨額

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二五年	二零二四年
	人民幣千元	人民幣千元
利息收入	5,932	12,340
政府補助	256	2,052
按公平值計入損益之投資的公平值變動	298	(6,202)
外匯收益淨額	1,601	1,007
其他	(526)	39
	<u>7,561</u>	<u>9,236</u>

## 6. 所得稅開支

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二五年	二零二四年
	人民幣千元	人民幣千元
即期稅項	(6,067)	(2,078)
遞延稅項	4,960	(1,446)
	<u>(1,107)</u>	<u>(3,524)</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，本公司中國附屬公司的稅率為25%(截至二零二四年六月三十日止六個月：25%)。

根據中國相關法律及法規，本公司的附屬公司上海紛遊網絡科技有限公司(「上海紛遊」)獲認定為「軟件企業」。上海紛遊可於兩年內豁免繳納企業所得稅，且其後三年的適用稅率寬減50%，該等稅收優惠自抵銷過往年度稅項虧損後的首個獲利年度起開始。上海紛遊於自二零二三年起計兩個年度開始享有0%優惠稅率，其後三年適用稅率寬減50%。

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。

## 7. 期內溢利

本集團期內溢利經扣除／(計入)以下項目後呈報：

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二五年	二零二四年
	人民幣千元	人民幣千元
無形資產攤銷	4,922	2,090
折舊	5,635	5,495
確認／(撥回)貿易應收賬款虧損撥備(計入行政開支)	815	(221)
其他應收款項的虧損撥備撥回(計入行政開支)	(41)	(643)
應收票據的虧損撥備撥回(計入行政開支)	—	(11,000)
預付款項減值撥回(計入行政開支)	(6,909)	—
員工成本，包括董事酬金	35,003	51,106

## 8. 股息

於截至二零二五年六月三十日止六個月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(截至二零二四年六月三十日止六個月：無)。

## 9. 每股溢利

每股基本及攤薄溢利乃根據以下各項計算：

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二五年	二零二四年
	人民幣千元	人民幣千元
溢利		
用以計算每股基本及攤薄溢利的溢利	4,367	9,170
	千股	千股
股份數目		
用以計算每股基本及攤薄溢利的普通股加權平均數	1,918,088	1,918,088

截至二零二五年六月三十日止六個月，所有潛在股份均具有反攤薄作用。

## 10. 按公平值計入損益之投資

	二零二五年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
香港上市股本證券	7,039	7,461
非上市理財產品	<u>100,615</u>	<u>120,847</u>
按公平值計入損益之投資總額	<u><b>107,654</b></u>	<u><b>128,308</b></u>
分析如下：		
非流動資產	100,615	120,847
流動資產	<u>7,039</u>	<u>7,461</u>
	<u><b>107,654</b></u>	<u><b>128,308</b></u>

## 11. 貿易應收賬款

貿易應收賬款(按貿易應收賬款確認日期)(扣除撥備)的賬齡分析如下：

	二零二五年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至1個月	15,523	18,122
1個月至3個月	21,949	25,980
3個月至6個月	595	135
6個月至1年	<u>176</u>	<u>842</u>
	<u><b>38,243</b></u>	<u><b>45,079</b></u>

## 12. 預付款項及按金

	二零二五年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
<b>計入非流動資產</b>		
購買許可權的預付款項	28,715	28,715
租金 按金及其他	<u>1,507</u>	<u>1,723</u>
	30,222	30,438
減值撥備	<u>(16,942)</u>	<u>(18,102)</u>
	<u>13,280</u>	<u>12,336</u>
<b>計入流動資產</b>		
推廣開支的預付款項	35,764	44,530
向遊戲開發商作出的預付款項	14,809	17,697
遊戲設計預付款項	19	19
租金 按金及其他	<u>164</u>	<u>1,097</u>
	50,756	63,343
減值撥備	<u>(33,092)</u>	<u>(38,423)</u>
	<u>17,664</u>	<u>24,920</u>
<b>減值撥備之對賬：</b>		
	二零二五年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
於一月一日	56,525	65,817
減值虧損撥回	(6,909)	(9,025)
撇銷的金額	—	(755)
匯兌差額	<u>418</u>	<u>488</u>
於六月三十日／十二月三十一日	<u>50,034</u>	<u>56,525</u>

### 13. 其他應收款項

	二零二五年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
待抵扣進項增值稅額	3,470	3,201
應收利息	20,408	20,256
給予第三方貸款	363,454	368,133
應收遊戲開發商款項	5,760	5,931
其他	13,879	12,399
	<u>406,971</u>	<u>409,920</u>
計提虧損撥備	<u>(382,112)</u>	<u>(387,119)</u>
	<u><u>24,859</u></u>	<u><u>22,801</u></u>
分析如下：		
非流動資產	—	—
流動資產	<u>24,859</u>	<u>22,801</u>
	<u><u>24,859</u></u>	<u><u>22,801</u></u>

### 14. 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 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二四年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至1個月	14,550	7,972
1個月至3個月	18,688	16,114
3個月至6個月	13,950	16,335
6個月至1年	3,417	499
1年以上	3,675	3,172
	<u>54,280</u>	<u>44,092</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二十六日的招股章程(「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六月三十日止，所得款項淨額使用及餘額(約243.0百萬港元)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	截至	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	二零二五年六月三十日止六個月的已動用所得款項淨額金額 百萬港元	二零二五年六月三十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	22.4	215.8
建立內部遊戲研發團隊 為行銷及推廣活動	25%	241.8	37.8	18.6	19.2
提供資金	20%	193.4	—	—	—
擴充至海外市場及發展 海外業務	10%	96.7	—	—	—
營運資金及一般 企業用途	10%	96.7	20.2	12.2	8.0
<b>總計</b>	<b>100%</b>	<b>967.1</b>	<b>296.2</b>	<b>53.2</b>	<b>243.0</b>

於二零二五年六月三十日的餘下所得款項淨額約243.0百萬港元預期將按照本公司先前於招股章程所披露的計劃用途動用。預期餘下所得款項淨額將於截至二零二六年十二月三十一日止年度或之前悉數動用。

### 中期股息

董事會不建議派付截至二零二五年六月三十日止六個月的任何中期股息。

## 僱員薪酬及關係

於二零二五年六月三十日，本集團共有179名僱員，而於二零二四年六月三十日，本集團共有301名僱員。於報告期間，員工成本總額(包括董事及其他員工的酬金、薪金及其他津貼)約為人民幣35.0百萬元，而去年同期則約為人民幣51.1百萬元。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

報告期間內，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)(如有))。於二零二五年六月三十日，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

於本公告日期，報告期間後並無發生任何重大事項。

## 重大法律訴訟

### 發行人票據違約事件

本公司已認購奧比環球發展有限公司(「發行人」)於二零一九年十二月十三日發行的本金額為250,000,000港元的有抵押票據(「票據」)，票據的到期日從二零二零年十二月十二日獲延長至二零二一年六月十二日。有關詳情，請參閱本公司日期分別為二零一九年十二月十三日、二零二零年十二月十二日及二零二一年六月二十二日之公告。截至到期日並直至二零二五年六月三十日，發行人未能向本公司悉數償還票據之本金額連同票據之應計利息，且該等款項仍未償還。

於二零二三年六月至八月期間，本公司董事會成員的組成發生重大變化。新董事會決心並致力於收回未償還票據。於二零二三年八月，本公司委聘一家香港律師事務所向發行人發出催款函，並附帶傳訊令狀草擬本。隨後，本公司與發行人就收回程序進行討論。經新董事會作出大量努力及溝通後，本公司與發行人就償還進程進行討論。

於二零二三年十月，本公司、發行人及發行人的唯一股東訂立一份補充協議契據（「**補充協議**」）。根據補充協議，上述發行人的唯一股東進一步同意質押發行人的10,000股股份（相當於發行人全部股份）作為票據的進一步抵押品，而本公司有權立即委任一名接管人（「**接管人**」）接管票據項下的全部或任何部分抵押品。於二零二三年十一月，本公司已委任接管人，以更好地保障抵押品及本公司於發行人中的權益。於二零二四年二月，發行人進一步以本公司為受益人就貿易應收賬款及其他應收款項設立押記，並已根據公司條例進行登記。通過接管人的努力，發行人截至二零二五年六月三十日償還本金金額約人民幣11,000,000元。接管人目前正在與發行人進行深入談判，以正式制定全面的和解計劃，尤其是利息金額及具約束力的和解協議（如有必要）方面。接管人將繼續向發行人追討未償款項。董事會有信心於持續收回程序中取得積極成果。

本公司將於必要時作出進一步公告，以知會本公司股東有關上述事項的任何重大進展。

### **給予其他第三方的貸款**

於二零二零年五月至二零二一年三月期間，本集團向其他第三方授出貸款，按年利率3%至12%計息，到期期限不足一年。該等向其他第三方授出的貸款結餘於二零二二年十二月三十一日為人民幣397,894,000元（本金，扣除預期信貸虧損撥備前）。於二零二二年十二月三十一日，基於該等貸款均已到期且賬齡超過1年，給予其他第三方的貸款已全數減值。

本公司持續跟進貸款收回情況，以保障其資產，包括於二零二二年三月及二零二三年五月指示其法律顧問向違約借款人採取適當追討行動，並與借款人協商清償相關貸款。本公司於二零二三年四月成立特別委員會，授權其負責跟進及追討未償還貸款。

於二零二三年六月至八月期間，本公司董事會成員的組成發生重大變化。新董事會決心並致力於收回未償還貸款。於二零二三年八月，本公司已指示其法律顧問就收回貸款展開適當法律程序。經新董事會作出大量努力後，已與借款人進行多次討論。借款人的還款狀況已取得進展。

於二零二三年一月一日至二零二五年六月三十日期間，給予第三方的貸款未償還本金額包括來自Mosman King Limited的約人民幣11.1百萬元、來自Brick Heads Limited的約人民幣13.1百萬元及來自SZE Ka Ho先生的約人民幣17.1百萬元，該等貸款本金尚未悉數償還。於同期內，本公司分別自Mosman King Limited、Brick Heads Limited及SZE Ka Ho先生收到給予第三方的貸款利息還款約人民幣1.65百萬元、約人民幣0.85百萬元及約人民幣7.67百萬元。

因此，於二零二三年一月一日至二零二五年六月三十日期間，本公司就給予第三方的貸款及給予第三方的貸款應收利息分別確認虧損撥備準備撥回約人民幣40.3百萬元及約人民幣5.1百萬元。

本公司持續關注還款進展，並將盡最大努力收回未償還貸款。本公司亦已指示其法律代表就其視為屬必要的有關行動提出意見，以收回所有未償還貸款。於二零二四年十月三十一日，本公司連同其全資附屬公司FT Entertainment Limited (「**FT Entertainment**」) (統稱為「**原告**」) 於香港高等法院針對China Good Fortune Limited (「**CGFL**」，一間於香港註冊成立的有限公司，丁方雅女士於所有關鍵時刻為其唯一董事及股東(統稱為「**被告**」)) 提交傳訊令狀，內容有關日期為二零二零年六月十一日及二零二一年三月二十九日的兩份貸款協議，總計墊付予CGFL 26百萬港元(相當於約人民幣24百萬元)(「**貸款**」)。原告指稱CGFL未能於到期時償還未償還本金及利息，違反貸款條款。其進一步指稱貸款所得款項遭違規使用，違反貸款條款。儘管訴訟正在進行中，惟本公司仍對其索賠的合理性保持信心，並將尋求所有可用的補救措施以收回到期款項。本公司已於二零二五年六月六日就CGFL取得最終判決，並將據此對CGFL採取強制執行措施，包括但不限於對CGFL進行清盤。於適當時機，本公司及其董事將考慮建議行動的適當性及就此知會本公司股東任何最新進展。

## 證券及期貨事務監察委員會的呈請

於二零二三年十月六日，本公司接獲證券及期貨事務監察委員會（「證監會」）就本集團進行的兩項企業活動作出的呈請（「呈請」）。於呈請中，證監會要求（其中包括）本公司委任外聘核數師（經諮詢證監會意見後）審閱及擬備有關其內部控制程序的報告。

本公司於二零二三年六月至八月期間出現董事會成員重大變動。為證明本公司確保內部控制有效性的承諾，本公司委聘大華國際諮詢有限公司對以下事項進行獨立調查及審閱：(a)評估本集團與(i)認購理財產品的投資程序及(ii)貸款程序有關的內部控制程序的有效性；及(b)識別本公司盡職調查程序、運營程序及內部控制系統的任何缺陷或劣勢。獨立調查及審閱目前正在定稿過程中。上述調查及審閱結果將有助於本公司識別其貸款或投資審批程序及內部控制系統的任何不足之處，並採取相應的改進措施。

呈請原定於二零二四年五月二十三日在香港高等法院進行聆訊。於二零二四年五月十三日，頒令呈請聆訊無限期押後，但可隨時申請恢復。於二零二四年七月二十九日，本公司獲證監會告知，恢復聆訊已訂於二零二四年十一月六日在香港高等法院進行，並隨後重新訂於二零二四年十一月十四日進行。於上述聆訊後，香港高等法院頒令，准許證監會修訂呈請，並包括其他案件管理指令（「該命令」）。經修訂的呈請（「經修訂呈請」）（其中包括）(i)新增FT Entertainment Limited（為本公司的全資附屬公司）和上海遊民網絡科技有限公司（連同本公司，統稱「相關集團公司」）作為答辯人；及(ii)包括就相關集團公司於二零二零年五月至二零二一年三月期間授出的外部貸款（「貸款」）針對劉傑先生及若干前董事提起的指控，其構成證監會尋求額外救濟的基礎，即對本公司及相關集團公司因授出貸款而遭受損失的賠償命令。

於二零二五年三月二十七日，證監會、本公司、相關集團公司及其他經修訂呈請之答辯人，已同意將相關集團公司加入該命令之條款。根據二零二五年五月十四日之命令，本公司及相關集團公司已於二零二五年七月三日提交並送達其抗辯書。本公司正就相關訴訟尋求法律意見，相關訴訟如有任何重大進展，本公司將根據上市規則及證券及期貨條例另行刊發公告以知會本公司股東及投資者最新情況。

有關詳情請參閱本公司日期為二零二三年十月八日、二零二四年五月十四日、二零二四年七月三十日及二零二四年十一月十四日之公告。

本公司將於必要時作出進一步公告，以知會本公司股東有關上述事項的任何重大進展。

### **董事進行證券交易遵守的標準守則**

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的標準守則（「**標準守則**」）作為董事進行證券交易的操守守則。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**」）之全部適用守則條文。

### **審核委員會及審閱中期業績**

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。審核委員會由三名成員組成，即葉創河先生（審核委員會主席，於二零二五年八月二十五日獲委任）、周永堯先生（審核委員會前任主席，於二零二五年八月二十五日辭任）、江輝輝先生及單浩銓先生，均為獨立非執行董事，具備上市規則第3.10(2)條規定的適當專業資格。

本集團於報告期間的未經審核簡明綜合中期業績未經本公司核數師審閱或審核，惟已經審核委員會審閱。審核委員會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。審核委員會對本公司採用的會計處理方式並無異議。

## 刊登中期業績及中期報告

本公告於聯交所網站([www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([www.fingertango.com](http://www.fingertango.com))刊登。本集團的二零二五年中期報告將於適當時候派發予已選擇收取印刷本之本公司股東並將在上述網站刊登。

## 致謝

最後，我要感謝所有員工和管理團隊在本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，二零二五年八月二十八日

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。