

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)

截至二零二四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」)截至二零二四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二零二三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
	二零二四年 人民幣百萬元	二零二三年 人民幣百萬元	
收益	609.2	646.1	(5.7%)
毛利	345.9	371.9	(7.0%)
年內溢利	32.8	6.8	384.8%

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發佈的「2024年中國遊戲產業報告」，在全球遊戲產業普遍還未回暖的大背景下，中國遊戲產業穩中有增，二零二四年中國遊戲市場實際銷售收入人民幣(「人民幣」)3,257.8億元，同比增長7.5%。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2,382.2億元，同比增長5.0%，再創銷售收入新紀錄。二零二四年，遊戲用戶規模達6.74億人，同比增長0.94%，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，主要由於本年度內新遊戲出品數量增加且不乏爆款大作，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。

二零二四年，中國自主研發遊戲於國內市場實際銷售收入人民幣2,607.36億元，同比增長1.70%，增速有所放緩，主要由於市場競爭加劇，導致研發及獲客成本持續攀升。二零二四年，中國自主研發遊戲於海外市場實際銷售收入185.57億美元，同比增長13.39%，其規模已連續五年超千億元人民幣，並再創新高。面對全球遊戲市場增速放緩、競爭日趨激烈的國際環境，國內遊戲企業積極應對，表現依然出色。

業務回顧

於報告期間，本集團錄得總收益約人民幣609.2百萬元，與去年同期相比減少約5.7%。收益減少主要由於以下因素的綜合影響：(i)已上線多年的經典遊戲已進入成熟期，收益呈現自然回落，部分抵銷了報告期間內之總收益；及(ii)廣告及推廣活動效果不確定。

報告期間內，本公司擁有人應佔溢利激增，錄得約人民幣32.8百萬元，而去年同期約為人民6.8百萬元。溢利激增主要由於(i)本公司於報告期間內調整推廣渠道，減少若干手機遊戲的廣告及推廣活動，因此銷售及營銷開支減少；(ii)研發開支減少，主要原因是僱員福利開支減少；及(iii)其他收入、收益及虧損減少，主要原因是應收票據及其他應收款項虧損撥備撥回減少，以及按公平值計入損益之投資的公平值變動減少，惟被利息收入增加所抵銷。

因應市場的狀況，我們已對新遊戲發行作出策略性的調整和部署，對於報告期間內推出的新遊戲進行綜合測試，並根據玩家不斷變化的偏好，對產品進行深度優化，以其遊戲於正式上線後在市場內能取得更為亮麗的表現。另一方面，本公司於報告期間推出的新款遊戲目前仍處於推廣期和建設玩家基礎的孕育期，預計新遊戲的增長動力和對本公司的收益貢獻將在二零二五年及其後陸續釋放。

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	二零二四年	二零二三年	變動
平均MAUs ^(附註1)	用戶人數	3,394,677	3,380,116	0.4%
平均MPUs ^(附註2)	用戶人數	105,604	136,192	(22.5%)
ARPPU ^(附註3)	人民幣	481	395	21.8%
累計註冊用戶	用戶人數(百萬人)	261	232	12.5%

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。

遊戲變現水平持續反映我們的優勢及敏銳的能力。儘管平均月付費用戶人數下降約22.5%至105,604人，但單個付費用戶每月平均收益由人民幣395元大幅上升約21.8%至人民幣481元，體現變現策略的改善。截至二零二四年十二月三十一日，累計註冊用戶總數保持穩定增長，達到約261百萬人，較去年同期增加約12.5%。龐大的用戶基礎，使我們能夠透過強大的數據分析能力，更深入了解玩家偏好及市場變化，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進行有針對性的營銷。

二零二五年展望

在中國目前網絡遊戲發行審批政策及對發行遊戲日益嚴格的版號審查的約束下，遊戲行業越來越規範化，尤其是審批限制驅使遊戲開發商和營運商需要加大創新力度，推出更多精品化作品。受到新政策滯後效應的影響，遊戲行業仍需在一段時間內重整策略與部署，方可在未來全面釋放增長動力。

堅持及專注於做長生命週期的產品，用長線流量持續運營的理念，不斷注入新玩法以延長產品生命週期，是我們的初衷，也是我們的優勢和發展戰略。縱使市場環境複雜多變，我們始終堅持以一流的技術，做好產品，對遊戲進行全方位的優化，延長遊戲的生命週期，不斷豐富和提升玩家體驗，藉此提高變現能力，持續為本公司產生穩定的收益。

我們正在就計劃於二零二五年推出的新遊戲進行綜合測試以及優化產品投放策略和部署。多年來，我們積累了海量用戶數據。我們將繼續透過大數據分析能力，利用我們的專有多維數據分析引擎，以多種方式整理及組織數據，以便進行全面分析及實時線上分析。此外，從玩家年齡分佈、玩法偏好、遊戲時長、達到等級、遊戲內購買金額及用戶流失率等多個維度，對遊戲玩法策略、角色設定、場景設計、技術深度等參數進行優化，提升交叉宣傳成效，以其遊戲於正式上線後能在市場上獲得亮麗表現。

過去一年，儘管面臨重重挑戰，本公司依然夯實奮戰，致力於業務的可持續發展，積極為未來的健康增長打下基礎。展望未來，我們將繼續擴充現有遊戲組合，在專注於策略類遊戲（「SLG」）遊戲分部的同時，拓寬遊戲品類，始終貫徹落實「遊戲精品化」的理念，致力打造出更高品質的精品遊戲。我們將堅守初心，展現雄心，保持耐心與定力，砥礪前行，厚積薄發，期望翻開本集團發展的新篇章。

財務表現

收益

於報告期間，本集團錄得總收益約人民幣609.2百萬元，較二零二三年的人民幣646.1百萬元減少約人民幣37.0百萬元或5.7%。該減少主要由於自主發行及共同發行分部的收益貢獻減少。自主發行的收益由二零二三年的人民幣328.1百萬元略微減少約1.2%至二零二四年的人民幣324.1百萬元，而同期共同發行的收益由人民幣318.0百萬元減少約10.4%至人民幣285.0百萬元。

經典遊戲收益減少可歸因於以下多項因素，包括(i)遊戲成熟期：經典遊戲經多年運營後，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)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。經典遊戲可能跟不上有關喜好的變化，導致用戶粘性及其收益下降；(iii)新遊戲的競爭：

遊戲市場競爭激烈，新遊戲不斷推出。該等新遊戲往往會吸引市場的關注及玩家消費，從而進一步減少老款經典遊戲的收益；及(iv)廣告及促銷活動策略的調整。本集團提高廣告及促銷的效率及效果，節省27%的銷售及營銷開支，而收益僅下降5.7%。

報告期間內，自主發行收益為人民幣324.1百萬元，佔總收益約53.2%，而共同發行收益為人民幣285.0百萬元，佔總收益約46.8%。於二零二三年，自主發行佔總收益的約50.8%，而共同發行則貢獻約49.2%。

收益成本

報告期間之收益成本約為人民幣263.3百萬元，較去年同期約人民幣274.2百萬元減少約4.0%或約人民幣10.9百萬元。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。

毛利及毛利率

報告期間內，毛利約為人民幣345.9百萬元，去年同期則約為人民幣371.9百萬元。毛利率由去年同期的約57.6%下降至約56.8%，此乃由於收益減少的幅度大於成本下降的幅度。

銷售及營銷開支

本集團於二零二四年、二零二三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

二零二四財年 二零二三財年
人民幣千元 人民幣千元

推廣開支	222,388	299,609
薪金及員工福利	447	4,929
租賃開支	180	137
辦公室開支	11	484
折舊及攤銷	—	528
其他	—	3
	<hr/>	<hr/>
銷售及營銷開支總額	<u>223,026</u>	<u>305,690</u>

本集團的銷售及營銷開支由二零二三年的約人民幣305.7百萬元減少約27.0%至二零二四年的約人民幣223.0百萬元。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

本集團行政開支由去年同期約人民幣51.6百萬元略微增加約2.9%至報告期間約人民幣53.1百萬元。本集團行政開支並無重大變動。

研發開支

報告期間內，本集團的研發費用約為人民幣64.7百萬元，較去年同期約人民幣70.9百萬元減少約8.8%或約人民幣6.2百萬元。該減少主要由於員工福利開支減少所致。

其他收入、收益及虧損

本集團其他收入、收益及虧損由去年同期約人民幣72.4百萬元(經重列)減少52.5%至報告期間約人民幣34.4百萬元。其他收入、收益及虧損減少主要由於銀行存款利息收入及追回貸款利息收入增加的綜合影響；抵銷了(i)按公平值計入損益之投資的公平值收益減少，(ii)政府補助減少；及(iii)應收票據及其他應收款項虧損撥備撥回(撥備)所得其他收入(屬非經常性項目及受限於法律及追討行動的結果)減少。

所得稅開支

儘管除所得稅前利潤由約人民幣15.0百萬元增加至約人民幣38.5百萬元，但相較去年同期，報告期間所得稅開支由約人民幣8.2百萬元減少至約人民幣5.7百萬元。所得稅開支減少主要是由於附屬公司產生的利潤中有較多部分可按較低稅率享受稅務優惠及動用稅項虧損資產所致。

年內溢利

報告期間內，本公司擁有人應佔溢利激增，錄得約人民幣32.8百萬元，而去年同期約為人民幣6.8百萬元。溢利激增主要由於(i)本公司於報告期間內調整推廣渠道，減少若干手機遊戲的廣告及推廣活動，因此銷售及營銷開支減少；(ii)研發開支減少，主要原因是僱員福利開支減少；及(iii)其他收入、收益及虧損減少，主要原因是應收票據及其他應收款項虧損撥備撥回減少，以及按公平值計入損益之投資的公平值變動減少，惟被利息收入增加所抵銷。

無形資產

本集團的無形資產由二零二三年的約人民幣12.7百萬元增加至二零二四年的約人民幣39.0百萬元。該增加主要由於收購五款手機遊戲。本集團繼續尋求前景廣闊的遊戲項目，以提升其遊戲組合。於收購後，本集團經驗豐富的團隊將進行創造性的改編及優化，以改善遊戲性能及商業化潛力。本集團預期，該等升級遊戲上市後可為本集團帶來額外收益機會。

定期存款

非流動資產及流動資產定期存款總額約為人民幣319.2百萬元。這反映了本集團現金管理和財務審慎的策略方針。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。銀行定期存款利息收入利率介乎1.75%至5.29%。

預付款項及按金

購買許可權的預付款項由二零二三年的約人民幣29.6百萬元微降約2.9%至報告期間的約人民幣28.7百萬元。減值撥備主要與購買許可權的預付款項有關。報告期間內，因收回相關款項，撥回累計減值約人民幣2.0百萬元，以及因與遊戲許可權提供商達成和解及結算款項，撇銷累計減值約人民幣0.7百萬元。

向遊戲開發商作出的預付款項由二零二三年的約人民幣14.3百萬元增加約人民幣3.4百萬元至二零二四年的約人民幣17.7百萬元。向遊戲開發商作出的預付款項增加主要由於向遊戲開發商支付約人民幣3.4百萬元，用於維護及更新我們其中一款現有手機遊戲。

推廣開支的預付款項由二零二三年的約人民幣55.0百萬元減少約19.0%至二零二四年的約人民幣44.5百萬元。該減少主要由於(i)推廣供應商數量及相關費用減少，該變動與銷售及營銷開支的減少一致；及(ii)利用現有的推廣開支的預付款項。

推廣開支的預付款項及向遊戲開發商作出的預付款項的減值撥備從二零二三年的約人民幣45.0百萬元減少至二零二四年的約人民幣38.4百萬元。該減少乃由於使用推廣服務及收回款項。

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

除融資租賃應收款項外，其他應收款項並無重大變動。給予第三方貸款增加乃由於匯率影響所致。預期信貸虧損撥備由二零二三年的約人民幣381.2百萬元增至二零二四年的約人民幣387.1百萬元。該增加乃由於以下各項的綜合影響：(i)匯率影響增加約人民幣7.0百萬元；(ii)額外撥備約人民幣0.2百萬元；及被(iii)收回應收利息撥回預期信貸虧損約人民幣1.3百萬元抵銷。

流動資金與資金及借貸來源

於二零二四年十二月三十一日，本集團的流動資產約人民幣761.0百萬元，包括現金及現金等價物約人民幣352.1百萬元、定期存款約人民幣289.2百萬元及其他流動資產約人民幣119.7百萬元。現金及現金等價物較截至二零二三年十二月三十一日的約人民幣534.5百萬元減少約34.1%，主要由於策略性將資金轉投定期存款。

於二零二四年十二月三十一日，本集團定期存款總額增加至約人民幣319.2百萬元(二零二三年：無)，包括流動資產人民幣289.2百萬元及非流動資產人民幣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人民幣173.5百萬元，包括貿易應付款項及合約負債約人民幣99.6百萬元以及其他流動負債約人民幣73.9百萬元。於二零二四年十二月三十一日，本集團的流動比率(流動資產對流動負債比率)為4.4，於二零二三年十二月三十一日則為3.9，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。於二零二四年十二月三十一日，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。

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。截至二零二四年十二月三十一日，本集團並無訂立任何對沖交易。

按公平值計入損益之投資

於二零二四年十二月三十一日，本集團按公平值計入損益之投資錄得約人民幣128.4百萬元。有關於報告期間按公平值計入損益之投資之詳情如下：

	於二零二三年 十二月三十一日 的公平值 人民幣 百萬元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的增加 人民幣 百萬元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 公平值變動 人民幣 百萬元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的結算 人民幣 百萬元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 貨幣匯兌差異 人民幣 百萬元	於二零二四年 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	23.1	—	(6.4)	(9.5)	0.2	7.4#
理財產品：						
中州龍騰增長七號基金	75.6	—	3.9	—	1.2	80.7
博牛悅動專享私募證券 投資基金	40.0	—	0.3	—	—	40.3
非保本理財產品 存放於：						
上海浦東發展銀行有限公司	30.0	60	—	(90.0)	—	—
興業銀行股份有限公司	30.0	60	—	(90.0)	—	—
招商銀行股份有限公司	30.0	30	—	(60.0)	—	—
廣發銀行股份有限公司	30.0	60	—	(90.0)	—	—
總計	258.7	210	(2.2)	(339.5)	1.4	128.4

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。

財務資料

綜合損益及其他全面收益表

截至二零二四年十二月三十一日止年度

	附註	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
收益	3	609,150	646,101
收益成本		<u>(263,262)</u>	<u>(274,154)</u>
毛利		345,888	371,947
銷售及營銷開支		(223,026)	(305,690)
行政開支		(53,142)	(51,638)
研發開支		(64,704)	(70,910)
其他收入、收益及虧損	4	<u>34,368</u>	<u>72,393</u>
經營溢利		39,384	16,102
租賃利息		<u>(870)</u>	<u>(1,121)</u>
除所得稅前溢利		38,514	14,981
所得稅開支	5	<u>(5,671)</u>	<u>(8,207)</u>
本公司擁有人應佔年內溢利	6	<u><u>32,843</u></u>	<u><u>6,774</u></u>
其他全面收益：			
可重新分配至損益之項目：			
換算海外業務之匯兌差額		<u>2,863</u>	<u>1,150</u>
年內其他全面收益，扣除所得稅		<u>2,863</u>	<u>1,150</u>
本公司擁有人應佔年內全面收益總額		<u><u>35,706</u></u>	<u><u>7,924</u></u>
每股溢利(人民幣元)	8		
— 基本		<u><u>0.0174</u></u>	<u><u>0.0036</u></u>
— 攤薄		<u><u>0.0174</u></u>	<u><u>0.0036</u></u>

綜合財務狀況表

於二零二四年十二月三十一日

	附註	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業及設備		10,877	12,331
使用權資產		13,422	16,025
無形資產		39,044	12,748
按公平值計入損益之投資	9	120,847	115,501
預付款項及按金	11	12,336	10,450
其他應收款項	12	—	2,377
定期存款		30,000	—
遞延稅項資產		14,728	17,389
		<u>241,254</u>	<u>186,821</u>
非流動資產總值			
流動資產			
貿易應收賬款	10	45,079	80,684
合約成本		19,467	20,312
預付款項及按金	11	24,920	25,146
其他應收款項	12	22,801	21,267
按公平值計入損益之投資	9	7,461	143,155
定期存款		289,218	—
銀行及現金結餘		352,060	534,516
		<u>761,006</u>	<u>825,080</u>
流動資產總值			
資產總值		<u><u>1,002,260</u></u>	<u><u>1,011,901</u></u>

	附註	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
權益及負債			
權益			
股本	14	62	62
儲備		<u>821,354</u>	<u>785,672</u>
權益總額		<u>821,416</u>	<u>785,734</u>
負債			
流動負債			
貿易應付賬款	13	44,092	44,765
合約負債		55,464	66,769
應計款項及其他應付款項		48,951	65,937
租賃負債		7,120	6,416
即期稅項負債		<u>17,870</u>	<u>28,498</u>
流動負債總額		<u>173,497</u>	<u>212,385</u>
非流動負債			
租賃負債		<u>7,347</u>	<u>13,782</u>
負債總額		<u>180,844</u>	<u>226,167</u>
權益及負債總額		<u>1,002,260</u>	<u>1,011,901</u>

綜合財務報表附註

截至二零二四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，於二零二四年十二月三十一日，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(「國際財務報告準則」)及修訂本

於本年度強制生效的國際財務報告準則修訂本

於本年度，本集團已首次應用下列於二零二四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」)頒佈的新訂國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)及修訂本，以編製綜合財務報表：

國際財務報告準則第16號(修訂本)	售後租回的租賃負債
國際會計準則第1號(修訂本)	將負債分類為流動或非流動
國際會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債
國際會計準則第7號及國際財務報告準則第7號(修訂本)	供應商融資安排

除下文所述者外，於本年度應用新訂國際財務報告準則及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。

應用國際會計準則第1號(修訂本)「將負債分類為流動或非流動」及國際會計準則第1號(修訂本)「附帶契諾的非流動負債」之影響

本集團已於本年度首次應用該等修訂。

修訂本就評估自報告日期起至少十二個月之延遲結付權利提供澄清及額外指引，以將負債分類為流動或非流動，當中包括：

- 訂明負債應根據報告期末存有之權利分類為流動或非流動。具體而言，該分類不受管理層在十二個月內結清負債之意圖或預期所影響。
- 澄清負債可透過向對手方轉讓現金、貨品或服務，或實體本身的權益工具進行結清。倘負債具有可由對手方選擇透過轉讓實體本身的權益工具進行結清之條款，則僅當實體應用國際會計準則第32號*金融工具：呈列*將選擇權單獨確認為權益工具時，該等條款方不會影響其分類為流動或非流動。

就自報告日期起至少十二個月之延遲結付的權利(須以遵守契諾為條件)而言，修訂本特別澄清，實體須於報告期末或之前遵守之契諾方會影響實體將結清負債於報告日期後遞延最少十二個月之權利，即使契諾的遵守情況僅於報告日期後評估。修訂本亦訂明，實體於報告日期後必須遵守之契諾(即未來契諾)不會影響負債於報告日期分類為流動或非流動。然而，倘實體延遲結清負債的權利受限於實體於報告期後十二個月內遵守契諾，則實體須披露資料以使財務報表的使用者可了解該等負債於報告期後十二個月內要償還的風險。該等資料將包括契諾、相關負債之賬面值以及表明實體可能難以遵守契諾的事實及情況(如有)。

根據過渡條文，本集團追溯應用新會計政策將負債分類為流動或非流動。本年度應用該等修訂不會對綜合財務報表構成任何重大影響。

已頒佈但尚未生效的新訂國際財務報告準則及國際財務報告準則修訂本

本集團並無於該等財務報表內提早應用於截至二零二四年十二月三十一日止會計期間已頒佈但尚未生效的任何新訂及經修訂香港財務報告準則。

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)	金融工具分類及計量修訂 ³
國際財務報告準則第10號及國際會計準則第28號(修訂本)	投資者與其聯營公司或合資企業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冊 ³
國際會計準則第21號(修訂本)	缺乏可兌換性 ²
國際財務報告準則第18號	財務報表內的呈列及披露 ⁴

- ¹ 於待定日期或之後開始的年度期間生效。
- ² 於二零二五年一月一日或之後開始的年度期間生效。
- ³ 於二零二六年一月一日或之後開始的年度期間生效。
- ⁴ 於二零二七年一月一日或之後開始的年度期間生效。

除國際財務報告準則第18號可能對綜合財務報表的呈列及披露造成影響外，本公司董事預期應用所有新訂國際財務報告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。

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。

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
自主發行	324,148	328,088
共同發行	285,002	318,013
收益總額	<u>609,150</u>	<u>646,101</u>

來自客戶合約之收益細分：

確認收益的時間

隨時間	<u>609,150</u>	<u>646,101</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(二零二三年：無)。

下表概述了於截至二零二四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：

	二零二四年	二零二三年
遊戲開發商a	<u>70.4%</u>	<u>72.4%</u>

4. 其他收入、收益及虧損

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元 (經重列)
利息收入	19,146	9,256
政府補助	2,483	3,502
按公平值計入損益之投資的公平值變動	(2,273)	9,385
外匯收益淨額	2,251	3,243
應收票據及其他應收款項虧損撥備撥回	12,071	44,788
其他	690	2,219
	<u>34,368</u>	<u>72,393</u>

5. 所得稅開支

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 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	3,010	6,915
遞延稅項	2,661	1,292
	<u>5,671</u>	<u>8,207</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%(二零二三年：25%)。

根據中國相關法律及法規，本公司的附屬公司上海紛游網絡科技有限公司(「上海紛游」)獲認定為「軟件企業」。上海紛游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。上海紛游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%。

自二零一六年起，廣州米緣網絡科技有限公司(「米緣網絡」)符合企業所得稅法訂明的「高新技術企業」資格。因此，於三年期間，有權享有15%的優惠稅率。米緣網絡於二零二三年根據企業所得稅法獲重新賦予「高新技術企業」資格。因此，截至二零二四年十二月三十一日止年度之適用稅率為15%(二零二三年：15%)。

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. 年內溢利

本集團年內溢利經扣除／(計入)以下項目後呈報：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
許可權攤銷(計入收益成本)	5,891	3,000
其他無形資產攤銷(計入行政開支)	1,460	1,463
物業及設備折舊	4,767	4,526
使用權資產折舊	7,079	6,590
研發開支	64,704	70,910
核數師薪酬		
— 核數服務	2,657	2,609
— 非核數服務	73	202
	<u>2,730</u>	<u>2,811</u>
貿易應收賬款的(虧損撥備準備撥回)虧損撥備準備 (計入行政開支)	500	(2,094)
預付款項減值撥回(計入行政開支)	(9,025)	(943)
其他應收款項的虧損撥備準備，扣除撥回	(1,071)	(44,788)
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	84,496	91,245
— 退休金成本— 界定供款計劃	5,464	4,968
— 社會保障成本、住房福利及其他僱員福利	6,906	6,822
	<u>96,866</u>	<u>103,035</u>

7. 股息

截至二零二四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(二零二三年：無)。

8. 每股溢利

每股基本及攤薄溢利乃根據以下各項計算：

溢利

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
用以計算每股基本及攤薄溢利的溢利	<u>32,843</u>	<u>6,774</u>

股份數目

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
用以計算每股基本及攤薄溢利的普通股加權平均數	<u>1,886,657</u>	<u>1,899,956</u>

9. 按公平值計入損益之投資

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
香港上市股本證券	7,461	23,155
非上市理財產品	<u>120,847</u>	<u>235,501</u>
按公平值計入損益之投資總額	<u>128,308</u>	<u>258,656</u>
分析如下：		
非流動資產	120,847	115,501
流動資產	<u>7,461</u>	<u>143,155</u>
	<u>128,308</u>	<u>258,656</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。

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
貿易應收賬款	46,892	81,997
虧損撥備準備	<u>(1,813)</u>	<u>(1,313)</u>
賬面值	<u>45,079</u>	<u>80,684</u>

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：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
0至1個月	18,122	26,978
1個月至3個月	25,980	45,283
3個月至6個月	135	7,469
6個月至1年	<u>842</u>	<u>954</u>
	<u>45,079</u>	<u>80,684</u>

11. 預付款項及按金

計入非流動資產

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
購買許可權的預付款項	28,715	29,561
租金按金及其他	1,723	1,723
	<u>30,438</u>	<u>31,284</u>
減值撥備	(18,102)	(20,834)
	<u>12,336</u>	<u>10,450</u>

計入流動資產

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
推廣開支的預付款項	44,530	54,968
向遊戲開發商作出的預付款項	17,697	14,287
遊戲設計預付款項	19	32
租金按金及其他	1,097	841
	<u>63,343</u>	<u>70,128</u>
減值撥備	(38,423)	(44,982)
	<u>24,920</u>	<u>25,146</u>

12. 其他應收款項

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
待抵扣進項增值稅額	3,201	3,541
應收利息	20,256	20,311
給予第三方貸款(附註)	368,133	361,514
應收遊戲開發商款項	5,931	5,931
應收融資租賃	—	3,485
其他	12,399	10,027
	<u>409,920</u>	<u>404,809</u>
預期信貸虧損撥備	(387,119)	(381,165)
	<u>22,801</u>	<u>23,644</u>
分析如下：		
非流動資產	—	2,377
流動資產	22,801	21,267
	<u>22,801</u>	<u>23,644</u>

附註：結餘包括按年利率(「年利率」)3%至12%(二零二三年：3%至12%)計息的給予第三方貸款。人民幣92,599,000元(二零二三年：人民幣90,620,000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：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
0至1個月	7,972	12,160
1個月至3個月	16,114	23,143
3個月至6個月	16,335	6,980
6個月至1年	499	1,187
1年以上	3,172	1,295
	<u>44,092</u>	<u>44,765</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(二零二三年：0.000005美元)的 普通股		
於二零二三年一月一日、二零二三年十二月 三十一日、二零二四年一月一日及二零二四年 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(二零二三年：0.000005美元)的 普通股		
於二零二三年一月一日、二零二三年十二月三十一日 及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	<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。自上市日期起直至二零二四年十二月三十一日止，所得款項淨額使用及餘額(約296.2百萬港元)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	截至二零二三年十二月三十一日的餘下所得款項淨額金額百萬港元	截至二零二四年十二月三十一日止年度的未動用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
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	273.5	(35.3)	238.2
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	89.4	(51.6)	37.8
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	38.6	(18.4)	20.2
總計	100%	967.1	401.5	(105.3)	296.2

於二零二四年十二月三十一日，剩餘所得款項淨額約為296.2百萬港元，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。

末期股息

董事會不建議派付截至二零二四年十二月三十一日止年度的任何末期股息(二零二三年十二月三十一日：無)。

股東週年大會

股東週年大會(「股東週年大會」)將於二零二五年六月十二日(星期四)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二零二五年六月九日(星期一)至二零二五年六月十二日(星期四)(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二零二五年六月六日(星期五)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

於二零二四年十二月三十一日，本集團共有245名僱員，而於二零二三年十二月三十一日，本集團共有301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96.9百萬元(二零二三年：約人民幣103.0百萬元)。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)。

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。

資產質押

截至二零二四年十二月三十一日，本集團並無任何質押資產。

或然負債

截至二零二四年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債。

報告期間後的重大事項

於二零二五年一月十六日，本公司收到聯交所對本公司及本公司八名前任董事的紀律行動發出的紀律行動聲明（「**紀律行動聲明**」）。

本公司確認，於二零二五年一月二十一日，概無受紀律行動聲明中所述董事不適合性聲明及／損害投資者權益聲明所規限的本公司前任董事擔任本公司及其附屬公司的任何董事或高級管理層職位。

詳情請參閱本公司日期為二零二五年一月十六日及二零二五年一月二十一日之公告。

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，全體董事確認彼等自上市日期起直至本公告日期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、董事會主席(「**主席**」)兼本公司首席執行官(「**首席執行官**」)，均自二零二四年十二月十六日起生效。於報告期末，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轄下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以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。

截至本公告日期，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二零二四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，與本集團本年度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。審核委員會由三名成員組成，即周永堯先生(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，具備上市規則第3.10(2)條規定的適當專業資格。

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。本集團二零二四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
陳文峰
主席及執行董事

香港，二零二五年三月二十八日

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周永堯先生、江輝輝先生及單浩銓先生。