

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)

截至二零二六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」)截至二零二六年六月三十日止六個月(「報告期間」)的未經審核綜合中期業績連同截至二零二五年六月三十日止六個月(「同期」)的比較數字。

財務摘要

	截至六月三十日止六個月		概約變動 百分比
	二零二六年 人民幣百萬元 (未經審核)	二零二五年 人民幣百萬元 (未經審核)	
收益	168.3	211.9	(20.6)
毛利	76.6	116.1	(34.0)
期內(虧損)/溢利	(30.4)	4.4	不適用

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「2026年1-6月中國遊戲產業報告」(「報告」)，在全球政治經濟波動的大背景下，中國遊戲產業整體運行態勢向好、實際銷售收入及用戶規模持續增長。二零二六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」)1,884.50億元，同比增長12.17%。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1,352.10億元，同比增長7.90%，再創銷售收入新紀錄。截至二零二六年六月份，中國遊戲用戶規模達6.84億人，同比增長0.82%，亦為歷史新高點。

報告顯示，中國遊戲市場銷售收入及遊戲用戶規模穩步上升，主要得益於手機遊戲市場的穩定增長及客戶端遊戲的同步貢獻，加之多端發行與互通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。

中國自主研發的遊戲在國內和海外市場均實現了顯著增長。二零二六年上半年，中國自研遊戲於國內市場實際銷售收入為人民幣1,633.56億元，同比增長16.31%，而海外市場表現更為亮眼，中國自研遊戲於海外市場實際銷售收入同比大幅增長30.22%達123.72億美元。長線產品的持續穩定運營與新品的持續發力，成為海外市場銷售收入激增的核心支撐。

業務回顧

於報告期間，本集團錄得收益總額約人民幣168.3百萬元，較同期的約人民幣211.9百萬元減少約人民幣43.6百萬元，或20.6%。該減少主要歸因於若干已運營多年並進入生命週期成熟階段的現有遊戲收益貢獻的自然衰減。毛利由約

人民幣116.1百萬元減少約人民幣39.5百萬元，或34.0%，至約人民幣76.6百萬元，而毛利率由約54.8%下降至約45.5%，乃由於收益成本的降幅比例低於收益的降幅。

於報告期間，本集團錄得本公司擁有人應佔虧損約人民幣30.4百萬元，而同期則錄得本公司擁有人應佔溢利約人民幣4.4百萬元。由盈轉虧主要歸因於(i)收益及毛利減少；及(ii)其他收入、收益及虧損淨額由約人民幣7.6百萬元減少至約人民幣0.9百萬元。該等因素部分被銷售及營銷開支由約人民幣53.3百萬元減少至約人民幣46.8百萬元，以及確認所得稅抵免約人民幣5.1百萬元(而同期則為所得稅開支約人民幣1.1百萬元)所抵銷。

下表為關鍵績效指標摘要：

截至六月三十日止六個月				概約變動 百分比
	單位	二零二六年	二零二五年	
平均MAUs ^(附註1)	用戶人數	1,290,881	1,370,023	(5.8)%
平均MPUs ^(附註2)	用戶人數	53,982	70,989	(24.0)%
ARPPU ^(附註3)	人民幣	520	497	4.6%
累計註冊用戶	用戶人數(百萬人)	274.7	264.9	3.7%

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。

於報告期內，平均月活躍用戶及平均月付費用戶分別由同期的約1.4百萬人及70,989人，下降約5.8%及24.0%至約1.3百萬人及53,982人。該等下降主要歸因於部分已運營多年並進入成熟期的經典遊戲用戶的自然衰減。儘管平均月付費用戶數有所下降，單個付費用戶每月平均收益由同期的人民幣497元增加約4.6%

至人民幣520元，主要歸因於本集團成熟遊戲的剩餘付費用戶貢獻相對較強的消費力。單個付費用戶每月平均收益的增加部分抵銷了平均月付費用戶數下降所帶來的影響。於二零二六年六月三十日，累計註冊用戶數由二零二五年六月三十日的約264.9百萬人增加約3.7%至約274.7百萬人。本集團龐大的用戶基礎使其能夠通過強大的數據分析能力更精準地把握玩家偏好及市場趨勢，從而助力開發及推出更具市場吸引力的新遊戲，並實施更具針對性及成本效益的營銷策略。

二零二六年下半年展望

本集團將繼續推進其二零二五年年報中所載列的戰略，透過完善國內及海外遊戲產品管線，並貫徹「精品遊戲」理念。於二零二六年下半年，本集團擬將資源集中投放於新遊戲產品(尤其是SLG類別產品)的開發、測試及優化，並將參考測試結果、玩家留存率、變現表現及當時市況，決定其商業推出的時間及規模。本集團亦將繼續以審慎方式評估適合海外市場的遊戲產品，以期在充分評估其商業可行性前，不會動用大量資源，從而使收入來源更趨多元化。

就現有遊戲組合而言，本集團將繼續豐富遊戲內容、推出適當更新，並因應玩家偏好演變優化其即時運營策略。本集團擬借助其豐富的運營經驗及累積的用戶基礎，加強玩家分層，提升用戶參與度，並在商業上可行的情況下延長現有遊戲的生命週期。在配置銷售及營銷資源方面，本集團將維持審慎方針，專注於具針對性及成本效益的推廣渠道，同時為新遊戲產品的未來發佈預留適當資源。

本集團亦將繼續探索人工智能技術在遊戲開發及運營流程中的實際應用。潛在應用領域包括內容迭代、品質保證、本地化、玩家分析及營銷優化。透過將適當的人工智能驅動工具與本集團專有的多維數據分析能力及累積的用戶數據相結合，本集團旨在提升開發及運營效率，加深對玩家行為的理解，並在遊戲開發、推廣及即時運營方面作出更明智的決策。

展望未來，本集團對遊戲行業前景保持審慎樂觀，同時意識到激烈市場競爭、消費者偏好變化及新遊戲商業表現所帶來的不確定性。本集團將繼續以產品品質為優先，在新遊戲推出的時間及規模上保持審慎，並在把握新機遇與審慎運營管理之間取得平衡。透過持續完善遊戲組合、有選擇地探索海外機遇及適當採納新技術，本集團旨在增強其競爭力，並為長期發展建立更穩固的可持續基礎。

財務表現

收益

於報告期間，本集團錄得收益總額約人民幣168.3百萬元，較同期的約人民幣211.9百萬元減少約人民幣43.6百萬元或20.6%。該減少主要歸因於若干已運營多年並進入各自生命週期成熟階段的經典遊戲收益的自然衰退，致使自主發行及共同發行業務的收益貢獻均有所下降。

自主發行收益由同期的約人民幣101.4百萬元減少約人民幣32.6百萬元或32.1%至報告期間的約人民幣68.9百萬元。共同發行收益由同期的約人民幣110.4百萬元減少約人民幣11.0百萬元或10.0%至報告期間的約人民幣99.4百萬元。由於共同發行收益錄得相對較小的降幅，其對本集團收益總額的貢獻由約52.1%上升至約59.1%，而自主發行的貢獻則由約47.9%下降至約40.9%。

為應對該等挑戰，本集團繼續採取審慎且策略聚焦的方針進行資源配置。於報告期間，本集團持續投資於新遊戲產品的研發，並優化現有遊戲的運營，同時為其下一款旗艦產品的研發及未來發佈推廣活動預留財務及運營資源。本集團亦繼續探索更具創新性及成本效益的推廣渠道。憑藉截至二零二六年六月三十日約274.7百萬人的累計註冊用戶基礎及其數據分析能力，本集團致力於更深入地了解玩家偏好及市場趨勢，以支持更具針對性的營銷活動及新遊戲產品的未來發佈。

收益成本

收益成本由同期的約人民幣95.7百萬元減少約人民幣4.1百萬元或4.3%至報告期間的約人民幣91.6百萬元。儘管收益下降約20.6%，收益成本僅溫和下降，主要由於平台分成費用及應付遊戲開發商的佣金佔收益比例較高，反映本集團為支持其遊戲組合的競爭力及持續運營而維持的商業安排。此外，若干固定及半固定成本組成部分(包括遊戲特許權攤銷)並未按比例減少。

毛利及毛利率

於報告期間，本集團毛利由同期的約人民幣116.1百萬元減少約人民幣39.5百萬元或34.0%至約人民幣76.6百萬元。毛利率由約54.8%下降約9.3個百分點至約45.5%。毛利及毛利率下降主要由於收益成本僅下降約4.3%，顯著低於收益約20.6%的降幅。此主要由於平台分成費用及應付遊戲開發商的佣金佔收益比例較高，加上若干固定及半固定成本組成部分(包括遊戲特許權攤銷)並未按比例減少。此外，共同發行(其開發商收益分成成本通常高於自主發行)的收益貢獻佔收益總額比例由約52.1%上升至約59.1%，亦導致毛利率下降。

銷售及營銷開支

本集團於二零二六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；及(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。

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	
	二零二六年 人民幣千元	二零二五年 人民幣千元
推廣開支	46,772	53,161
薪金及員工福利	—	160
租賃開支	—	—
辦公室開支	—	—
銷售及營銷開支總額	<u>46,772</u>	<u>53,321</u>

本集團的銷售及營銷開支由截至二零二五年六月三十日止六個月的約人民幣53.3百萬元減少約12.3%至報告期間的約人民幣46.8百萬元。減少乃由於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。

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

本集團行政開支保持相對穩定，由同期的約人民幣24.9百萬元輕微增加約人民幣0.2百萬元或0.7%至報告期間的約人民幣25.1百萬元。

研發開支

本集團研發開支由同期的約人民幣39.7百萬元增加約人民幣1.3百萬元或3.3%至報告期間的約人民幣41.0百萬元。該增加主要歸因於本集團於報告期間持續投資於遊戲組合的開發及優化，致使新遊戲產品產生的開發成本增加。

其他收入、收益及虧損淨額

本集團其他收入、收益及虧損淨額由同期的約人民幣7.6百萬元大幅減少約人民幣6.6百萬元或87.9%至報告期間的約人民幣0.9百萬元。該減少主要歸因於由同期的外匯收益淨額轉為報告期間約人民幣5.8百萬元的外匯虧損淨額，加上利息收入由約人民幣5.9百萬元下降至約人民幣3.9百萬元。該減少部分被政府補助由約人民幣0.3百萬元增加至約人民幣1.4百萬元，以及報告期間確認按公平值計入損益的投資公平值收益約人民幣3.2百萬元所抵銷。

所得稅抵免

於報告期間，本集團錄得所得稅抵免約人民幣5.1百萬元，而同期則錄得所得稅開支約人民幣1.1百萬元。所得稅抵免主要歸因於就本集團過往年度之稅務狀況進行重新評估及落實後，產生即期稅項抵免約人民幣8.1百萬元，惟部分被遞延稅項開支約人民幣3.0百萬元所抵銷。

報告期間內虧損

於報告期間，本集團錄得本公司擁有人應佔虧損約人民幣30.4百萬元，而同期則錄得本公司擁有人應佔溢利約人民幣4.4百萬元。本集團於報告期間由盈轉虧主要由於以下因素：(i)報告期間收益較同期減少約人民幣43.6百萬元或20.6%，主要由於已運營多年並進入成熟期的經典遊戲收益自然衰退所致；(ii)收益成本降幅比例低於收益降幅。儘管平台分成費用及遊戲開發商收取的佣金等可變開支隨收益下降而減少，惟收益成本中的若干固定及半固定組成部分(包括特許權攤銷)並未按比例下降，因而對毛利率構成壓力；及(iii)其他收入、收益及虧損由同期的約人民幣7.6百萬元大幅減少至報告期間的約人民幣0.9百萬元，主要由於報告期間由外匯收益淨額轉為外匯虧損淨額約人民幣5.8百萬元所致。

按公平值計入損益之投資

於二零二六年六月三十日，本集團按公平值計入損益之投資錄得約人民幣37.5百萬元。有關報告期間按公平值計入損益之投資詳情如下：

	截至 二零二六年 六月三十日止 六個月的 公平值變動	截至 二零二六年 六月三十日止 六個月的 公平值變動	截至 二零二六年 六月三十日止 六個月的 公平值變動	截至 二零二六年 六月三十日止 六個月的 公平值變動	截至 二零二六年 六月三十日止 六個月的 公平值變動
於二零二五年 十二月三十一日 的公平值 人民幣百萬元 (經審核)	二零二六年 六月三十日止 六個月的增加 人民幣百萬元 (未經審核)	二零二六年 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)	二零二六年 六月三十日止 六個月的結算 人民幣百萬元 (未經審核)	二零二六年 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)	於二零二六年 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 ¹	13.8	—	2.7	—	(0.6)	15.9
博牛悅動專享私募證券 投資基金	21.1	—	0.5	—	—	21.6
總計	<u>34.9</u>	<u>—</u>	<u>3.2</u>	<u>—</u>	<u>(0.6)</u>	<u>37.5</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。

預付款項及按金

截至二零二六年六月三十日止六個月，本集團的預付款項及按金總額(包括流動及非流動部分)由二零二五年十二月三十一日的約人民幣34.2百萬元減少約人民幣2.1百萬元或6.0%至二零二六年六月三十日的約人民幣32.1百萬元。該減少主要歸因於推廣開支預付款項及向遊戲開發商作出的預付款項減少。

推廣開支預付款項由二零二五年十二月三十一日的約人民幣31.6百萬元減少約人民幣7.5百萬元至二零二六年六月三十日的約人民幣24.1百萬元，主要由於與本集團廣告及用戶獲取活動相關的預付款項已獲動用及結算。向遊戲開發商作出的預付款項由約人民幣18.5百萬元減少約人民幣1.8百萬元至約人民幣16.7百萬元，主要由於與本集團遊戲產品開發及維護相關的預付款項已獲動用。

於報告期間，預付款項及按金減值撥備總額由二零二五年十二月三十一日的約人民幣46.2百萬元減少約人民幣6.9百萬元至二零二六年六月三十日的約人民幣39.2百萬元。分類為流動資產的預付款項的累計減值撥備由約人民幣29.2百萬元減少至約人民幣22.9百萬元，主要由於相關推廣服務已獲動用。分類為非流動資產的購買特許權預付款項的累計減值撥備由約人民幣16.9百萬元減少至約人民幣16.4百萬元，主要由於一名遊戲特許權供應商就先前已減值的預付款項償還約人民幣0.6百萬元。

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

於二零二六年六月三十日，本集團其他應收款項的賬面淨值由二零二五年十二月三十一日的約人民幣88.4百萬元減少約人民幣70.2百萬元或79.5%至約人民幣18.2百萬元。該減少主要歸因於報告期間內全數收回於二零二五年十二月三十一日約人民幣71.4百萬元的出售投資應收款項。該減少亦歸因於給予第三方的貸款由約人民幣360.5百萬元減少至約人民幣348.9百萬元。因此，其他應收款項總額由約人民幣468.3百萬元減少至約人民幣385.8百萬元。

於二零二六年六月三十日，其他應收款項計提虧損撥備由二零二五年十二月三十一日的約人民幣379.9百萬元減少至約人民幣367.6百萬元。儘管有所減少，本集團仍就給予第三方的未償還貸款維持大額虧損撥備。本集團將繼續密切監察收回進度，在必要時採取適當收回行動，並參考相關債務人的最新情況重新評估預期信貸虧損。

定期存款

截至二零二六年六月三十日止六個月，本集團定期存款總額(包括流動及非流動部分)由二零二五年十二月三十一日的約人民幣340.4百萬元輕微減少約人民幣3.2百萬元或1.0%至二零二六年六月三十日的約人民幣337.2百萬元。於報告期間，本集團的定期存款並無重大變動。

銀行及現金結餘

於二零二六年六月三十日，本集團銀行及現金結餘由二零二五年十二月三十一日的約人民幣325.8百萬元增加約人民幣8.6百萬元或2.7%至約人民幣334.4百萬元。於報告期間，本集團現金及現金等價物並無重大變動。

流動資金與資金及借貸來源

於二零二六年六月三十日，本集團流動資產約為人民幣737.0百萬元，包括銀行及現金結餘約人民幣334.4百萬元、定期存款約人民幣307.2百萬元及其他流動資產約人民幣95.4百萬元。於二零二六年六月三十日，本集團定期存款總額約為人民幣337.2百萬元(二零二五年十二月三十一日：約人民幣340.4百萬元)，其中約人民幣307.2百萬元為流動資產，約人民幣30.0百萬元類為非流動資產。本集團流動負債約為人民幣102.8百萬元，包括貿易應付賬款及合約負債約人民幣78.8百萬元及其他流動負債約人民幣23.9百萬元。於二零二六年六月三十日，本集團流動比率(流動資產對流動負債比率)為7.2倍，而於二零二五年十二月三十一日則為5.4倍。

資產負債比率乃按借貸總額(扣除現金及現金等價物)除以本集團權益總額計算。於二零二六年六月三十日，本集團並無任何銀行借貸及其他債務融資責任，因此資產負債比率為零。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

於二零二六年六月三十日，本集團並無任何重大或然負債。

資產質押

於二零二六年六月三十日，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。於二零二六年六月三十日，本集團並無訂立任何對沖交易。

所持重大投資

於二零二六年六月三十日，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，於二零二六年六月三十日，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。

僱員薪酬及關係

於二零二六年六月三十日，本集團共有143名僱員，而於二零二五年六月三十日，本集團共有179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23.6百萬元，而同期則約為人民幣35.0百萬元。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。

財務資料

簡明綜合損益及其他全面收益表 截至二零二六年六月三十日止六個月

(未經審核)			
截至六月三十日止六個月			
		二零二六年	二零二五年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
收益	4	168,277	211,862
收益成本		<u>(91,635)</u>	<u>(95,731)</u>
毛利		76,642	116,131
銷售及營銷開支		(46,772)	(53,321)
行政開支		(25,081)	(24,907)
研發開支		(41,022)	(39,717)
其他收入、收益及虧損淨額	5	<u>913</u>	<u>7,561</u>
經營(虧損)溢利		(35,320)	5,747
租賃利息		<u>(147)</u>	<u>(273)</u>
除所得稅前(虧損)溢利		(35,467)	5,474
所得稅抵免(開支)	6	<u>5,057</u>	<u>(1,107)</u>
本公司擁有人應佔期內(虧損)溢利	7	<u>(30,410)</u>	<u>4,367</u>
其他全面收入(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>1,299</u>	<u>(2,475)</u>
期內其他全面收入(開支)，扣除所得稅		<u>1,299</u>	<u>(2,475)</u>
本公司擁有人應佔期內全面 (開支)收入總額		<u><u>(29,111)</u></u>	<u><u>1,892</u></u>
每股(虧損)盈利(人民幣元)	9		
— 基本		<u><u>(0.0159)</u></u>	<u><u>0.0023</u></u>
— 攤薄		<u><u>(0.0159)</u></u>	<u><u>0.0023</u></u>

簡明綜合財務狀況表
於二零二六年六月三十日

		二零二六年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
資產			
非流動資產			
物業及設備		11,999	7,078
使用權資產		3,407	6,745
無形資產		23,753	29,047
按公平值計入損益之投資	10	21,624	21,115
預付款項及按金	12	12,500	11,556
定期存款		30,000	30,000
遞延稅項資產		17,075	20,096
非流動資產總值		120,358	125,637
流動資產			
貿易應收賬款	11	25,128	28,871
合約成本		15,102	17,573
預付款項及按金	12	19,643	22,641
其他應收款項	13	18,167	88,411
按公平值計入損益之投資	10	15,912	13,788
即期稅項收回		1,423	—
定期存款		307,164	310,432
銀行及現金結餘		334,444	325,789
流動資產總值		736,983	807,505
資產總值		857,341	933,142

		二零二六年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
權益及負債			
權益			
股本		62	62
儲備		754,528	783,639
權益總額		754,590	783,701
負債			
流動負債			
貿易應付賬款	14	38,855	46,155
合約負債		39,960	44,756
應計款項及其他應付款項		20,190	33,869
租賃負債		3,746	7,405
即期稅項負債		—	17,256
流動負債總額		102,751	149,441
負債總額		102,751	149,441
權益及負債總額		857,341	933,142

簡明綜合財務報表附註

截至二零二六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。

該等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截至二零二五年十二月三十一日止年度的經審核綜合財務報表一併閱讀。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二零二五年十二月三十一日止年度的經審核綜合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二零二六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		
	二零二六年 人民幣千元	二零二五年 人民幣千元
自主發行	68,872	101,445
共同發行	99,405	110,417
收益總額	<u>168,277</u>	<u>211,862</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>168,277</u>	<u>211,862</u>
來自主要客戶的收益：		

下表概述於截至二零二六年及二零二五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		
	二零二六年 佔收益 總額百分比	二零二五年 佔收益 總額百分比
遊戲開發商a	65.9%	69.8%
遊戲開發商b	11.0%	10.1%
遊戲開發商c	<u>10.3%</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收益總額的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	
	二零二六年	二零二五年
	人民幣千元	人民幣千元
利息收入	3,881	5,932
政府補助	1,375	256
按公平值計入損益之投資的公平值變動	3,218	298
外匯(虧損)收益淨額	(5,841)	1,601
其他	(1,720)	(526)
	<u>913</u>	<u>7,561</u>

6. 所得稅扣除(開支)

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二六年	二零二五年
	人民幣千元	人民幣千元
即期稅項	8,078	(6,067)
遞延稅項	(3,021)	4,960
	<u>5,057</u>	<u>(1,107)</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%(截至二零二五年六月三十日止六個月：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。

7. 期內(虧損)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	
	二零二六年	二零二五年
	人民幣千元	人民幣千元
無形資產攤銷	5,316	4,922
折舊	6,039	5,635
(撥回)貿易應收賬款虧損撥備(計入行政開支)	(128)	815
其他應收款項的虧損撥備撥回(計入行政開支)	—	(41)
預付款項減值撥回(計入行政開支)	(6,839)	(6,909)
員工成本，包括董事酬金	<u>23,598</u>	<u>35,003</u>

8. 股息

於截至二零二六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(截至二零二五年六月三十日止六個月：無)。

9. 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：

	(未經審核)	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二六年	二零二五年
	人民幣千元	人民幣千元
(虧損)溢利		
用以計算每股基本及攤薄(虧損)盈利的(虧損)溢利	<u>(30,410)</u>	<u>4,367</u>
	千股	千股
股份數目		
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>1,918,088</u>	<u>1,918,088</u>

截至二零二六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

	二零二六年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
香港上市股本證券	15,912	13,788
非上市理財產品	<u>21,624</u>	<u>21,115</u>
按公平值計入損益之投資總額	<u>37,536</u>	<u>34,903</u>
分析如下：		
非流動資產	21,624	21,115
流動資產	<u>15,912</u>	<u>13,788</u>
	<u>37,536</u>	<u>34,903</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：

	二零二六年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至1個月	15,646	15,153
1個月至3個月	9,470	13,612
3個月至6個月	12	106
6個月至1年	<u>—*</u>	<u>—</u>
	<u>25,128</u>	<u>28,871</u>

* 少於人民幣1,000元

12. 預付款項及按金

	二零二六年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
計入非流動資產		
購買許可權的預付款項	28,862	28,498
減值撥備	(16,362)	(16,942)
	<u>12,500</u>	<u>11,556</u>
計入流動資產		
推廣開支的預付款項	24,130	31,611
向遊戲開發商作出的預付款項	16,709	18,521
遊戲設計預付款項	19	19
租金 按金及其他	1,667	1,717
	<u>42,525</u>	<u>51,868</u>
減值撥備	(22,882)	(29,227)
	<u>19,643</u>	<u>22,641</u>
減值撥備之對賬：		
	二零二六年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
於一月一日	46,169	56,525
減值虧損撥回	(6,839)	(11,898)
匯兌差額	(86)	1,542
於六月三十日／十二月三十一日	<u>39,244</u>	<u>46,169</u>

13. 其他應收款項

	二零二六年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
待抵扣進項增值稅額	2,574	3,035
應收利息	20,659	20,244
給予第三方貸款	348,941	360,510
應收遊戲開發商款項	5,741	5,741
出售投資應收款項	—	71,353
其他	7,866	7,412
	385,781	468,295
計提虧損撥備	(367,614)	(379,884)
	18,167	88,411
分析如下：		
非流動資產	—	—
流動資產	18,167	88,411
	18,167	88,411

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：

	二零二六年 六月 三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零二五年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至1個月	17,736	16,800
1個月至3個月	9,889	23,634
3個月至6個月	6,893	1,370
6個月至1年	137	453
1年以上	4,200	3,898
	38,855	46,155

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。自上市日期起直至二零二六年六月三十日止，所得款項淨額使用及餘額的情況如下：

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	截至二零二五年十二月三十一日的餘下所得款項淨額金額 百萬港元	截至二零二六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	截至二零二六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	189.7	37.7	152.0
建立內部遊戲研發團隊為行銷及推廣活動提供資金	25%	241.8	7.3	7.3	—
擴充至海外市場及發展海外業務	20%	193.4	—	—	—
營運資金及一般企業用途	10%	96.7	—	—	—
	10%	96.7	1.0	—	1.0
總計	100%	967.1	198.0	45.0	153.0

於二零二六年六月三十日的餘下所得款項淨額約153.0百萬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二零二七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二零二六年六月三十日止六個月的任何中期股息。

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))。於二零二六年六月三十日，本公司並無持有任何該等庫存股份。

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。

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。

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、江輝輝先生及單浩銓先生，均為獨立非執行董事。葉創河先生為審核委員會主席，具備上市規則第3.10(2)條規定的適當專業資格。

該等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)及本公司網站(www.fingertango.com)刊登。本集團的二零二六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，二零二六年八月二十八日

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。