

香港交易及結算所有限公司、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，概不就因本公告全部或任何部分內容所產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



XD Inc.

心动有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：2400)

截至2020年12月31日止年度業績公告

本公司董事會欣然宣佈本集團截至2020年12月31日止年度的經審核合併業績。該等業績已經由核數師根據國際審計準則進行審核，並經審核委員會審閱。

財務表現摘要

	截至12月31日止年度		變動 %
	2020年 (人民幣千元)	2019年 (人民幣千元)	
收入	2,847,553	2,838,097	0.3
毛利	1,532,028	1,771,777	-13.5
年內利潤	55,788	513,429	-89.1
本公司權益持有人應佔利潤	9,145	346,563	-97.4

運營數據摘要

	截至12月31日止年度		變動 %
	2020年 (千人)	2019年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	25,177	19,579	28.6
平均月付費用戶 ⁽²⁾	917	720	27.4
TAPTAP			
於中國的App平均月活躍用戶	25,700	17,883	43.7
於海外的App平均月活躍用戶	4,813	1,117	330.9

(1) 平均月活躍用戶為各款網絡遊戲於某期間內的月活躍用戶總數之和除以該期間內月份數。

(2) 平均月付費用戶為各款網絡遊戲於某期間內的月付費用戶總數之和除以該期間內月份數。

管理層討論與分析

業務回顧

2020年，新冠疫情深刻地影響了中國及海外廣大民眾的生活及工作，為各行各業帶來了新的挑戰。在疫情期間，我們為網絡遊戲(特別是《香腸派對》(Sausage Man))及TapTap吸引了更多的用戶。在未來更長的時間內，我們將秉持「聚匠人心，動玩家情」的願景，致力於持續地為玩家帶來優質的遊戲，持續地支持開發者更便利地創作和發佈遊戲。

以下為我們主要產品及服務的回顧：

我們的遊戲

截至2020年12月31日，我們的現有遊戲組合包括33款網絡遊戲及13款付費遊戲。

網絡遊戲

截至2020年12月31日止年度，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶及平均月付費用戶分別同比增加28.6%及27.4%。該增幅主要由於《香腸派對》(Sausage Man)大受歡迎。截至2020年12月31日止年度，就收入貢獻而言，《仙境傳說M》(Ragnarok M)、《不休的烏拉拉》(Ulala)、《香腸派對》(Sausage Man)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)、《明日方舟》(Arknights)為我們的前五大遊戲。以下是我們主要的現有遊戲的概況：

- **《仙境傳說M》(Ragnarok M)**：該遊戲上線至今已經四年的時間了。受遊戲生命週期的影響，該遊戲於截至2020年12月31日止年度的收入較截至2019年12月31日止年度的收入有所下降。同時，我們於2020年準備了該遊戲的重大更新版本「RO 2.0」，並於2021年第一季度開始在中國及全球其他地區陸續推出，該版本將大大提升遊戲玩家在遊戲內的參與度。目前，我們仍有超過150人的團隊維護及支援遊戲服務，我們亦會致力於持續為遊戲玩家製作優質內容。
- **《不休的烏拉拉》(Ulala)**：自2019年5月份以來，該遊戲陸續在海外超過50個國家和地區及在中國上線，並在上線之初迅速進入了多個國家的遊戲暢銷榜前十。該遊戲的每月收入於2020年上半年較上線之初有顯著回落，但由於我們持續為遊戲提供高質量的更新及第三方IP聯動活動，隨後已於近幾個月變得穩定。

- 《香腸派對》(Sausage Man)：該遊戲上線至今也已經超過三年時間了，但作為一款戰術競技遊戲，其依然有著旺盛的生命力和極大進一步增長的潛力。於「疫情居家期間」，該遊戲的用戶增長非常迅速，總下載量已超過了一億次。並且，通過持續優化賽季及黃金季票系統，該遊戲的貨幣化也取得了成功。此外，我們還在該遊戲中加入了遊戲內激勵廣告，豐富了該款大用戶量遊戲的變現方式。

在研的主要遊戲

我們把遊戲研發能力作為公司的核心競爭力之一，把自研遊戲作為公司發展的核心驅動力之一。截至2020年12月31日止年度，我們新增加了超過500名遊戲研發人員，並於截至2020年12月底止有超過1,120名員工從事遊戲研發。目前，我們共有13款遊戲處於研發階段，其中兩款正在進行「篝火測試」(此為TapTap裡一款遊戲測試計劃，透過此計劃，TapTap的玩家可以探索遊戲，並參與早期的遊戲開發階段)：其中一款是平台格鬥手遊及另一款是第三人稱射擊遊戲。

我們另外四款遊戲將於2021年陸續開啟封閉測試：《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinity)，一款使用UE4引擎為知名遊戲《火炬之光》(Torchlight)製作的暗黑類手遊；《心動小鎮》(Fantasy World，暫定名)，一款生活模擬社交遊戲；《Project A》(暫定名)，一款使用UE4引擎開發的日式少女風MMORPG；及《代號：SSRPG》(Project: SSRPG，暫定名)，一款像素風格角色扮演遊戲。

總括來說，我們相信在研遊戲經已步入正軌，並將會於2021年取得重大進展。

付費遊戲

付費遊戲進一步豐富了我們的遊戲組合並提升了我們於核心遊戲玩家中的品牌認可度。我們對付費遊戲的付出在2020年得到了回報，當中的幾個成功案例：《人類跌落夢境》(Human: Fall Flat)推出一周內就賣出超過2百萬份；《喵斯快跑》(Muse Dash)在社交媒體上迅速走紅，以致遊戲總銷量超過4百萬份；《部落與彎刀》(Sands of Salzaar)及其他數個遊戲在玩家中廣受好評；《惡果之地》(Juicy Realm)、《艾希》(ICEY)及眾多其他發行的遊戲在任天堂e商店中國區中被重點推介。

2021年，我們的產品管線很有潛力，包括備受期待的《泰拉瑞亞移動版》(Terraria mobile)及《風來之國》(Eastward)等作品。

TapTap

TapTap亦是我們的核心競爭力和驅動力之一。我們靠遊戲研發和發行為TapTap提供最優質的獨家內容，靠獨家內容驅動TapTap用戶增長，靠TapTap自身的產品及運營優勢留下用戶、產生收入，然後再通過TapTap反哺第一方和第三方的內容創作，從而產生更多優質內容，繼續驅動TapTap的進一步成長。

遊戲玩家

從2020年年初起，我們持續為TapTap補充了大量的產品及技術人員，並以提升用戶活躍度為目標進行了多次版本迭代。2020年，我們已將原有的頁面迭代為信息流的形式，並且重新構建了整體的UI界面。於2020年，對於TapTap的中國版本移動應用程式的平均月活躍用戶為25.7百萬，同比增長43.7%；遊戲下載次數為407.6百萬，同比增長15.8%；新增發帖數量為5.8百萬帖，同比增長64.0%。

2020年，我們為TapTap的玩家提供了數十款於中國的安卓平台獨佔或限時獨佔的遊戲產品，其中《帕斯卡契約》(Pasical's Wager)作為首個亮相蘋果發佈會的中國遊戲為廣大玩家所矚目；極受歡迎的《江南百景圖》(Canal Towns)在TapTap的總下載量也已超過1,100萬次。

我們在2021年初於TapTap測試版中推出了「雲玩」的功能，使得用戶無需下載安裝包即可玩遊戲。該功能可以使玩家立刻體驗到遊戲內容，亦可以手機配置不高的玩家玩到原來玩不了的遊戲。在2021年，我們計劃不斷迭代該功能以提升用戶體驗。2021年，我們還計劃持續推進重塑用戶發現頁及遊戲頁，彌補現有頁面上的不足，期望能夠更有效的把握以及滿足用戶對開拓和發現新遊戲的需求。在迭代的過程中，我們計劃結合運營工作同步更新視頻推薦與社區推薦算法策略，希望實現內容提供精準度的提升。

遊戲開發者

截至2020年12月31日，TapTap有超過一萬五千名註冊的開發者。TapTap致力於成為開發者與玩家之間溝通的橋樑，並希望讓開發者通過使用TapTap降低製作和發行遊戲的難度。2020年，我們將把原本為心動的遊戲提供通用產品服務的技術部門，改組為TapTap的開發者服務部門，並計劃推出更多的組件工具供第三方開發者在遊戲中使用，充分打通遊戲與TapTap玩家社區之間的聯繫。我們將面向開發者的服務統一整合為TDS (TapTap Developer Service)。未來，我們計劃逐步在TDS中為開發者提供定向邀請測試、數據分析、TapTap賬號登錄、TapTap好友同步，及遊戲內嵌TapTap社區等功能。

於2020年，我們向遊戲開發者提供「TapTap篝火測試」。透過此計劃，在研的遊戲可以在一個受控的半開放環境下提供予眾多遊戲玩家，開發者可以在早期階段驗證遊戲設計，並降低開發風險。

TapTap海外版

於2020年，為了及時跟進中國版的產品改進，也為了讓全球用戶數據打通，讓海外用戶看到更多中國遊戲開發者和玩家的有效信息，我們對TapTap進行適用於全球多語言多規則的底層框架改版，並在未來所有新產品設計製作的時候，直接支持全球化的版本。我們的TapTap海外版取得了快速增長。截至2020年12月31日止年度，海外版移動應用程序的平均月活躍用戶為4.8百萬人，同比增長330.9%。截至2020年12月31日止三個月，平均月活躍用戶為10.7百萬人。

我們暫時未對TapTap海外版進行貨幣化，短期內，我們將會繼續專注於用戶增長及改善用戶體驗。

財務回顧

收入

我們的收入主要來自(i)遊戲，我們主要自第三方及自有分發平台銷售網絡遊戲的遊戲內虛擬物品及付費遊戲產生遊戲運營收入；及(ii)信息服務，我們主要自於TapTap提供在線推廣服務產生收入。下表載列我們截至2020年及2019年12月31日止年度按業務線劃分的收入。

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019年	
	金額	佔收入的百分比 (人民幣千元，百分比除外)	金額	佔收入的百分比
遊戲	2,331,967	81.9	2,378,516	83.8
遊戲運營	2,291,990	80.5	2,375,307	83.7
網絡遊戲	2,148,320	75.4	2,319,643	81.7
付費遊戲	143,670	5.1	55,664	2.0
遊戲內營銷及推廣	36,044	1.3	—	—
其他	3,933	0.1	3,209	0.1
信息服務	515,586	18.1	459,581	16.2
總收入	2,847,553	100.0	2,838,097	100.0

遊戲

截至2020年12月31日止年度，我們的遊戲業務收入同比減少2.0%至人民幣2,332.0百萬元。詳情如下，

- 截至2020年12月31日止年度，我們來自網絡遊戲的收入同比減少7.4%至人民幣2,148.3百萬元，主要由於來自若干如《仙境傳說》(Ragnarok M)等處於成熟期的現有遊戲收入減少，及部分被我們受歡迎的現有遊戲及新推出遊戲的穩健表現所抵銷，如(i)《香腸派對》(Sausage Man)持續商業化；(ii) 2020年1月在香港、澳門及台灣及2020年3月在韓國推出的《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)，及(iii) 2020年6月在香港、澳門及台灣推出的《明日方舟》(Arknights)。

- 我們截至2020年12月31日止年度來自付費遊戲的收入同比增長158.1%至人民幣143.7百萬元，主要由於(i)《人類跌落夢境》(Human Fall Flat) 2020年11月於TapTap推出；(ii)《惡果之地》(Juicy Realm) 2019年12月於任天堂Switch及2020年5月於TapTap推出；及(iii)自2018年6月在中國及海外推出的《喵斯快跑》(Muse Dash)的穩健表現。

下表載列截至2020年及2019年12月31日止年度按收入確認方法劃分的我們的遊戲運營收入明細：

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019年	
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
按總額基準確認的收入	1,719,833	75.0	1,450,502	61.1
按淨額基準確認的收入	572,157	25.0	924,805	38.9
遊戲運營總收入	<u>2,291,990</u>	<u>100.0</u>	<u>2,375,307</u>	<u>100.0</u>

截至2020年12月31日止年度，我們按總額基準確認的遊戲運營收入同比增加，而按淨額基準確認的遊戲運營收入同比減少，主要是由於《香腸派對》(Sausage Man)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)及《明日方舟》(Arknights)收入增加，及《仙境傳說》在海外市場的收入減少。

自2020年1月，我們開始提供遊戲內營銷及推廣服務，以增加我們的收入渠道。我們於2020年1月為第三方廣告商推出於《香腸派對》(Sausage Man)按年投放精準廣告，截至2020年12月31日止年度產生人民幣36.0百萬元收入。

信息服務

我們的信息服務業務收入同比增長12.2%至截至2020年12月31日止年度的人民幣515.6百萬元，主要是由於我們TapTap的中國版本移動應用程序的平均月活躍用戶於截至2020年12月31日止年度同比增長43.7%至25.7百萬人。

收入成本

截至2020年12月31日止年度，我們的收入成本同比增長23.4%至人民幣1,315.5百萬元。下表載列我們截至2020年及2019年12月31日止年度按業務線劃分的收入成本。

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019年	
	金額	佔分部收入 百分比	金額	佔分部收入 百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	1,240,906	53.2	1,013,780	42.6
信息服務	74,619	14.5	52,540	11.4
總計	<u>1,315,525</u>	<u>46.2</u>	<u>1,066,320</u>	<u>37.6</u>

我們的遊戲業務收入成本主要包括遊戲開發商的收益分成以及分發平台及支付渠道收取的佣金(在我們擔任主要負責人的情況下)、帶寬及伺服器託管費、僱員福利開支以及遊戲授權金的攤銷。我們的信息服務業務的收入成本主要由帶寬及伺服器託管費以及僱員福利開支組成。下表載列我們截至2020年及2019年12月31日止年度按性質劃分的收入成本。

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019年	
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲開發商的收益分成	477,262	36.3	282,982	26.6
分發平台及支付渠道 收取的佣金	423,825	32.2	385,241	36.1
帶寬及伺服器託管費	189,151	14.4	184,549	17.3
僱員福利開支	66,464	5.1	49,293	4.6
無形資產攤銷	58,927	4.5	58,974	5.5
其他	99,896	7.5	105,281	9.9
總計	<u>1,315,525</u>	<u>100.0</u>	<u>1,066,320</u>	<u>100.0</u>

我們遊戲業務的收入成本同比增長22.4%至人民幣1,240.9百萬元，主要是由於(i)遊戲開發商的收益分成增加，主要是由於2019年及2020年新推出或商業化的代理遊戲，如《不休的烏拉拉》(Ulala)、《香腸派對》(Sausage Man)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)及《明日方舟》(Arknights)；及(ii)分發平台及支付渠道收取的佣金，與我們按總額基準確認的遊戲收入增加大體一致。

我們的信息服務業務的收入成本同比增加42.0%至人民幣74.6百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費增加，該增長與TapTap移動應用程序的平均月活躍用戶增加及遊戲玩家在TapTap的活躍度增長大致一致。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比減少13.5%至截至2020年12月31日止年度的人民幣1,532.0百萬元。我們的毛利率由2019年的62.4%減至截至2020年12月31日止年度的53.8%，主要由於(i)我們遊戲分部的毛利率由截至2019年12月31日止年度的57.4%減至2020年的46.8%，原因是按總額基準確認的遊戲運營收入佔遊戲運營總收入的比例由截至2019年12月31日止年度的61.1%增至2020年的75.0%，主要由於《不休的烏拉拉》(Ulala)、《香腸派對》(Sausage Man)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)、《明日方舟》(Arknights)及其他代理遊戲的穩健表現；(ii)信息服務分部的毛利率由截至2019年12月31日止年度的88.6%減至2020年的85.5%，由於TapTap的平均月活躍用戶增長率較TapTap的收入增長率為高。此減少部分被我們的信息服務業務的收入佔我們總收入的比例增加所抵銷，該項比例由截至2019年12月31日止年度的16.2%增加至2020年的18.1%，其毛利率一般高於遊戲業務。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支主要包括(i)向外部廣告代理及專業資訊傳播公司支付的推廣及廣告開支；及(ii)與我們的銷售及營銷人員有關的僱員福利開支。

我們的銷售及營銷開支同比減少15.0%至截至2020年12月31日止年度的人民幣633.4百萬元。此乃主要由於(i)遊戲分部的營銷開支減少人民幣212.0百萬元，因為相比2019年，我們於截至2020年12月31日止年度內推出較少新遊戲，及(ii)部分被TapTap的營銷開支增加人民幣100.3百萬元抵銷，因為我們於「疫情居家期間」持續吸引新用戶及帶來優質獨家遊戲。

研發開支

我們的研發開支主要包括(i)與我們的研發人員有關的僱員福利開支；及(ii)包括為我們遊戲的藝術設計及技術支持在內的專業及技術服務費用。

我們的研發開支同比增加107.0%至截至2020年12月31日止年度的人民幣657.5百萬元。此主要是由於我們的研發人員數目由截至2019年12月31日的806名增加至截至2020年12月31日的1,355名、僱員福利水平提高及與於截至2020年12月31日止年度的專業及技術服務有關的開支增加，因為我們繼續提高我們的遊戲研發能力及改良TapTap的用戶體驗。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支主要包括(i)與我們的行政人員有關的僱員福利開支；(ii)專業及技術服務費用(如支付予核數及法律事務所的費用)；(iii)日常業務過程中產生的辦公費用；及(iv)我們的辦公設備折舊。

我們的一般及行政開支同比下降11.2%至截至2020年12月31日止年度的人民幣179.9百萬元。此乃主要由於(i)並未產生於截至2019年12月31日止年度產生的一次性上市開支人民幣53.5百萬元，並部分地被如下項目所抵銷：被(ii)由於我們自2019年12月起成為上市公司而增加的專業技術服務費用所抵銷；以及(iii)隨著我們的員工總數大幅增加使後台辦公室人員的增加。

所得稅開支

我們的所得稅開支同比增加60.0%至截至2020年12月31日止年度的人民幣51.2百萬元。我們的實際所得稅率(按所得稅開支除以除所得稅前利潤計算)由2019年的5.9%增加至截至2020年12月31日止年度的47.9%。此乃主要由於(i)我們不同的子公司有著不同的盈利情況及適用不同的稅率。比如在2020年，我們的進行海外發行的子公司及運營TapTap的子公司是盈利的，而主要進行研發活動的子公司是虧損的。一般來說，我們的經營性子公司適用的企業所得稅稅率介於10%到25%之間，(ii)我們對預計將由子公司匯出的盈利作出一筆一次性的預扣稅，及(iii)易玩適用的企業所得稅豁免於2019年到期，在2020年至2022年三年期間，易玩預計將適用12.5%的企業所得稅稅率。

年內利潤

我們的年內利潤同比減少89.1%至截至2020年12月31日止年度的人民幣55.8百萬元。

本公司權益持有人應佔年內利潤

本公司權益持有人應佔期內利潤同比減少97.4%至截至2020年12月31日止年度的人民幣9.1百萬元。

非控股權益應佔期內利潤乃主要由於於(i)易玩、(ii)龍成、(iii) X.D. Global (HK) Limited及(iv) Hyper Times Limited的非控股權益。

流動資金及資本資源

於2020年12月31日及2019年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2020年 12月31日 (人民幣千元)	於2019年 12月31日 (人民幣千元)
現金及現金等價物	2,319,512	1,336,869
短期投資	—	497,363
	<u>2,319,512</u>	<u>1,834,232</u>

我們的現金狀況增加乃主要由於(i)於2020年7月完成的補足性配售並收到所得款項淨額約767.3百萬元。詳情請見本公司於聯交所網站(www.hkexnews.hk)刊登日期為2020年6月24日及2020年7月3日之公告，(ii)於截至2020年12月31日止年度經營活動產生現金淨額人民幣348.2百萬元，及(iii)部分被支付約人民幣330.2百萬元收購易玩新增股權所抵銷。詳情請見本公司於聯交所網站(www.hkexnews.hk)刊登日期為2020年8月27日之公告。

截至2020年12月31日，我們概無任何借款或未動用銀行融資。

合併綜合收益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
收入	3	2,847,553	2,838,097
收入成本	4	(1,315,525)	(1,066,320)
毛利		1,532,028	1,771,777
銷售及營銷開支	4	(633,394)	(745,101)
研發開支	4	(657,506)	(317,596)
一般及行政開支	4	(179,916)	(202,692)
金融資產的減值虧損淨額	4	(1,624)	(1,889)
以公允價值計量且變動計入損益的投資的 公允價值變動		(1,426)	8,186
其他收入	5	26,166	12,426
其他收益／(虧損)淨額	6	3,361	4,179
經營利潤		87,689	529,290
財務收入		15,505	8,319
財務成本		(3,986)	(2,951)
財務收入淨額		11,519	5,368
分佔採用權益法列賬的投資業績		14,915	10,767
以權益法入賬的投資減值		(7,137)	—
除所得稅前利潤		106,986	545,425
所得稅開支	7	(51,198)	(31,996)
年內利潤		55,788	513,429
其他綜合收益：			
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(25,062)	7,999
不可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(96,170)	(592)
年內綜合收益總額		(65,444)	520,836

	截至12月31日止年度	
附註	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
以下各方應佔年內利潤：		
本公司權益持有人	9,145	346,563
非控股權益	46,643	166,866
	<u>55,788</u>	<u>513,429</u>
以下各方應佔年內全面收益總額：		
本公司權益持有人	(103,896)	351,933
非控股權益	38,452	168,903
	<u>(65,444)</u>	<u>520,836</u>
本公司權益持有人應佔年內利潤每股盈利 每股基本及攤薄盈利(人民幣元)	8 0.02	0.98

合併財務狀況表

	附註	於12月31日止年度	
		2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		112,592	86,938
使用權資產		129,555	37,644
無形資產		199,322	198,938
遞延稅項資產		16,810	11,349
以權益法入賬的投資		66,326	52,800
以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		23,670	29,918
預付款項、按金及其他資產		26,713	74,156
		<u>574,988</u>	<u>491,743</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	299,161	406,143
預付所得稅		30,254	14,167
預付款項及其他資產		120,827	119,775
短期投資		—	497,363
現金及現金等價物		2,319,512	1,336,869
		<u>2,769,754</u>	<u>2,374,317</u>
總資產		<u><u>3,344,742</u></u>	<u><u>2,866,060</u></u>

		於12月30日	
	附註	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
權益			
股本	10	306	284
股份溢價	10	6,095,544	5,357,114
其他儲備		(4,444,279)	(4,137,328)
留存盈利		644,888	651,800
本公司權益持有人應佔權益		<u>2,296,459</u>	<u>1,871,870</u>
非控股權益		<u>283,667</u>	<u>414,660</u>
權益總額		<u>2,580,126</u>	<u>2,286,530</u>
負債			
非流動負債			
遞延稅項負債		1,621	2,135
租賃負債		81,920	23,056
		<u>83,541</u>	<u>25,191</u>
流動負債			
應付貿易款項	11	164,560	200,845
客戶預付款項		21,215	15,756
其他應付款項及應計費用		239,968	151,705
合約負債		128,546	99,321
當期所得稅負債		78,713	70,250
租賃負債		48,073	16,462
		<u>681,075</u>	<u>554,339</u>
負債總額		<u>764,616</u>	<u>579,530</u>
權益及負債總額		<u>3,344,742</u>	<u>2,866,060</u>

合併財務報表附註

1.1 一般資料

心动有限公司(「本公司」)於2019年1月25日根據開曼群島法律註冊成立為獲豁免有限責任公司。

本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司(包括結構性實體)(統稱「本集團」)主要於中華人民共和國(「中國」)及其他國家和地區從事手機遊戲及網頁遊戲開發、運營、發行及分發，並提供信息服務(「上市業務」)。

本公司於2019年12月12日在香港聯合交易所有限公司首次上市(「首次公開發售」)。

除非另有說明，否則截至2019年及2020年12月31日止年度的合併財務報表均以人民幣(「人民幣」)呈列，所有數值進位至最接近千位(人民幣千元)。

1.2 本集團歷史及重組

於本公司註冊成立及完成重組(「重組」)(定義見下文)前，上市業務主要由心動網絡股份有限公司及其附屬公司(「心動網絡集團」)進行。

於籌備本公司股份於香港聯合交易所有限公司主板上市時，本集團進行重組，據此，從事上市業務公司的實益權益轉讓予本公司。有關重組詳情載列如下：

1.2.1 本公司註冊成立及境外控股架構

於2019年1月25日，本公司於開曼群島註冊成立，並按面值0.0001美元(「美元」)向初始認購人配發及發行一股股份，該股份轉讓予黃一孟先生的控股公司Happy Today Holding Limited。於2019年4月10日，本公司按面值向Happy Today Holding Limited進一步配發及發行157,604,999股股份。

於2019年2月11日，XD Holdings Limited於英屬處女群島(「英屬處女群島」)註冊成立，作為本公司的全資附屬公司。

於2019年2月28日，XD (HK) Limited於香港註冊成立，作為XD Holdings Limited的全資附屬公司。

1.2.2 境外股權重組

自2019年4月10日至2019年6月17日，為反映心動網絡集團的境內股權架構，67,545,000股、10,961,250股、37,598,680股、8,437,540股及78,211,030股股份分別配發及發行予Aiks Danger Inc.、Dynasty Vision Limited、Jiexin Management Limited、心托資產有限公司及其他15名境外持有人。

1.2.3 收購受限制經營的心動網絡集團

於2019年6月6日，心動互動娛樂有限公司(「外商獨資企業」)於中國註冊成立，作為XD (HK) Limited的全資附屬公司。

於2019年6月16日，外商獨資企業與(其中包括)心動網絡股份有限公司訂立一系列合約協議(統稱「合約安排」)。根據合約安排，外商獨資企業能有效控制具受限制經營的心動網絡股份有限公司及其中國附屬公司(統稱「中國綜合聯屬實體」)之運營及融資決策，並獲得中國綜合聯屬實體產生的幾乎全部經濟利益。因此，中國綜合聯屬實體作為本公司受控制性結構實體處理且由本公司合併。

1.2.4 非限制及／或非禁止經營重組

為確保合約安排盡可能符合香港聯合交易所有限公司的要求，不受任何外國投資限制或禁止開展業務的公司乃直接或間接轉讓予本公司並由其控制。

於2019年3月27日，心玆(北京)網絡科技有限公司(「心玆」)乃由心動網絡股份有限公司及沈玆基(分別持有99%及1%股權)於中國註冊成立。於2019年5月15日，XD (HK) Limited、心動網絡股份有限公司及沈玆基訂立一份股份轉讓協議，據此，XD (HK) Limited收購心玆的100%股權，而心玆成為XD (HK) Limited的全資附屬公司。

於2019年3月28日，心動網絡股份有限公司、沈玆基及心玆訂立一份股份轉讓協議，據此，心玆自心動網絡股份有限公司收購上海龍成網絡科技有限公司(「龍成」)的65%股權。

Xindong Korea Co.Ltd.及心動(香港)有限公司的100%股權亦自心動網絡股份有限公司轉讓予XD Holdings Limited。

2. 編製基準

合併財務報表乃根據國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製。合併財務報表乃根據歷史成本常規編製，並因按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產重估而予以修訂，該等金融資產按公允價值列賬。

編製符合《國際財務報告準則》的合併財務報表需要運用若干關鍵會計估計，同時要求管理層在應用本集團會計政策的過程中作出判斷。涉及高度判斷或高度複雜性的範疇，或涉及對合併財務報表屬重大假設和估計的範疇經已披露。

(a) 本集團採納的新準則及對準則之修訂

本集團已於2020年1月1日開始的財政年度首次採納如下準則及對準則之修訂：

國際會計準則第1號及國際會計準則第8號 (修訂)	重大的定義
國際財務報告準則第3號(修訂) 概念框架	業務的定義 財務報告的經修訂概念框架
國際財務報告準則第16號(修訂)	COVID-19相關租金減免
國際財務報告準則第9號、國際會計準則 第39號及國際財務報告準則第7號(修訂)	利率基準改革
國際財務報告準則(修訂)	2018年至2020年國際財務報告準則週 期的年度改進

採納該等新準則及對準則之修訂對本集團的綜合財務報表並無重大影響。

(b) 本集團管理層尚未採納的新準則及對準則之修訂

以下新準則及對準則之修訂於2020年1月1日開始的財政年度尚未生效，且本集團在編製本合併財務報表時並無提早採納。預期該等新準則及對準則之修訂對本集團合併財務報表概無重大影響。

		於下列日期或之後開始 的會計年度生效
國際會計準則第28號及 國際財務報告準則第10號(修訂)	投資者與其聯營公司或合營公司之 間的資產出售或注入	待定
國際財務報告準則第9號、 國際會計準則第39號、 國際財務報告準則第7號、 國際財務報告準則第4號及 國際財務報告準則第16號(修訂)	利率基準改革—第二階段	2021年1月1日
國際會計準則第16號(修訂)	物業、廠房及設備：擬定用途前之 所得款項	2022年1月1日
國際會計準則第37號(修訂)	虧損性合約—履行合約之成本	2022年1月1日
國際會計準則第1號(修訂)	負債分類為流動或非流動	2023年1月1日
國際財務報告準則第17號	保險合約	2023年1月1日
國際會計準則第1號及國際財務報告 準則實務報告第2號(修訂)	會計政策之披露	2023年1月1日
國際會計準則第8號(修訂)	會計估計之定義	2023年1月1日

本集團已開始評估該等新訂或經修訂準則及修訂的影響。根據董事作出的初步評估，於其生效時，不會對本集團的財務表現及狀況造成重大影響。

3 分部資料及收入

本集團的業務活動具備單獨的財務資料，由主要經營決策者定期審閱及評估。主要經營決策者負責分配資源及評估經營分部的表現，由本公司作出戰略性決定的執行董事擔任。經過該評估，本集團釐定其擁有以下經營分部：

遊戲分部

遊戲分部通過其自身及其他分發渠道提供遊戲發行及運營服務。遊戲分部的收入主要來自遊戲發行及運營服務。遊戲分部亦透過遊戲內的營銷及推廣服務獲得在線推廣服務收入。

信息服務分部

信息服務分部向遊戲開發商、遊戲發行商或彼等代理提供在線推廣服務。信息服務分部的收入主要來自基於績效的在線推廣服務。

主要經營決策者評估經營分部的表現主要基於各經營分部的分部收入及收入成本。因此，分部業績指各分部的收入、收入成本及毛利，與主要經營決策者的表現審閱一致。

本集團的遊戲分部收入成本主要包括(a)支付予支付渠道及分發渠道的佣金；(b)遊戲開發商分成款；(c)帶寬及服務器託管費；(d)無形資產攤銷；及(e)僱員福利開支。

本集團信息服務分部的收入成本主要包括(a)帶寬及服務器託管費；(b)僱員福利開支；及(c)無形資產攤銷。

並無向主要經營決策者提供獨立分部資產及分部負債資料，因主要經營決策者並無使用該資料向經營分部分配資源或評估經營分部表現。

於2019年及2020年12月31日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

毛利至除所得稅前利潤的對賬於合併收益表呈列。

就呈報分部向本集團主要經營決策者提供的分部資料如下：

	截至2020年12月31日止年度		
	遊戲分部 人民幣千元	信息服務分 部 人民幣千元	總計 人民幣千元
遊戲運營收入			
— 網絡遊戲(免費暢玩)	2,148,320	—	2,148,320
— 付費遊戲(付費即玩)	143,670	—	143,670
小計	2,291,990	—	2,291,990
在線推廣服務收入	36,044	514,490	550,534
其他	3,933	1,096	5,029
總收入	2,331,967	515,586	2,847,553
收入成本	(1,240,906)	(74,619)	(1,315,525)
毛利	1,091,061	440,967	1,532,028
毛利率	47%	86%	54%
	截至2019年12月31日止年度		
	遊戲分部 人民幣千元	信息服務分 部 人民幣千元	總計 人民幣千元
遊戲運營收入			
— 網絡遊戲(免費暢玩)	2,319,643	—	2,319,643
— 付費遊戲(付費即玩)	55,664	—	55,664
小計	2,375,307	—	2,375,307
在線推廣服務收入	—	459,019	459,019
其他	3,209	562	3,771
總收入	2,378,516	459,581	2,838,097
收入成本	(1,013,780)	(52,540)	(1,066,320)
毛利	1,364,736	407,041	1,771,777
毛利率	57%	89%	62%

截至2019年及2020年12月31日止年度的收入分別約人民幣1,399百萬元及人民幣1,060百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2019年及2020年12月31日止年度來自各超過本集團收入10%的兩大單獨客戶收入百分比。

	截至12月31日止年度	
	2020年	2019年
遊戲運營收入		
客戶A	14%	25%
信息服務收入		
客戶B	15%	12%

下表載列本集團分別截至2019年及2020年12月31日止年度按確認時間點劃分的收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
於期間內提供服務	1,506,594	1,502,595
於某個時點提供服務	1,340,959	1,335,502
	<u>2,847,553</u>	<u>2,838,097</u>

下表載列本集團截至2019年及2020年12月31日止年度按地域劃分的遊戲運營收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
中國大陸	999,578	860,664
海外(a)	1,292,412	1,514,643
總計	<u>2,291,990</u>	<u>2,375,307</u>

(a) 海外收入主要包括提供給東南亞、香港、澳門、台灣及南韓等地區的本地版本之收入。

4 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
僱員福利開支	753,294	409,692
推廣及廣告開支	575,543	701,013
遊戲開發商收益分成	477,262	282,982
支付渠道及分發渠道收取的佣金	423,825	385,241
帶寬及服務器託管費	192,817	186,257
專業及技術服務費	115,991	110,374
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	73,312	47,149
無形資產攤銷	68,311	60,650
非金融資產減值	30,833	15,860
辦公開支	27,013	21,334
稅項及附加費	23,265	34,468
租金開支及水電費	13,541	8,664
核數師薪金		
— 審計服務	4,175	4,000
— 非審計服務	1,287	390
金融資產減值虧損淨額	1,624	1,889
上市支出(a)	—	53,549
以股份為基礎的付款(b)	—	5,890
其他	5,872	4,196
總計	2,787,965	2,333,598

(a) 截至2019年12月31日止年度，上市支出包括核數師酬金人民幣6.3百萬元，其中人民幣4.1百萬元為有關首次公開發售的審計服務及人民幣2.2百萬元為有關首次公開發售的非審計服務。

(b) 根據日期為2019年2月18日的心動網絡股份有限公司股東決議案，心動網絡股份有限公司以總代價人民幣92.30百萬元購回及註銷由其當時若干股東持有之8,437,540股股份。購回股份價格經各方基於有關初始認購及／或有關股份購買價格或心動網絡股份有限公司自新三板退市前60個交易日有關股份的平均買賣價格（以較高者為準）公平磋商後而釐定。本集團評估及總結購回對價高於購回股份的公允價值金額人民幣5.89百萬元並須確認為支出以反映心動網絡股份有限公司當時股東所獲利益。

5 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
政府補助	25,832	12,426
其他	334	—
總計	<u>26,166</u>	<u>12,426</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

由於新冠疫情，本集團的若干附屬公司於2020年4月可免租人民幣0.33百萬元。有關免租並不會對租賃的其他條款或條件有實際變動。本集團已應用免租及未計入租賃修訂。有關租賃款項免除已於「其他收入」確認。

6 其他收益／(虧損)淨額

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
外匯收益淨額	2,785	1,510
其他	576	2,669
總計	<u>3,361</u>	<u>4,179</u>

7 所得稅

開曼群島

根據開曼群島現行法律，於開曼群島註冊成立的公司及其附屬公司毋須就收入或資本收益繳納稅項。此外，開曼群島並不就向股東支付的股息徵收預扣稅。

英屬處女群島

根據英屬處女群島現行法律，於英屬處女群島註冊成立的實體毋須就彼等收入或資本收益繳納稅項。

香港

香港利得稅稅率為16.5%。

中國企業所得稅 (「企業所得稅」)

企業所得稅撥備已根據本集團在中國註冊成立的實體的估計應課稅利潤作出並按照中國相關規定計算，並已計及可以獲得的退稅及減免等稅收優惠。於截至2019年及2020年12月31日止年度一般中國企業所得稅稅率為25%。

本集團於中國若干附屬公司因此具備「高新技術企業」資格及於截至2019年及2020年12月31日止年度享有15%的優惠所得稅率。

根據中國相關法律及法規，若干附屬公司獲認定為「軟件企業」。該等附屬公司在抵銷過往年度產生的稅項虧損後，自首個盈利年度起兩年內免繳企業所得稅，其後三年按適用稅率減半繳納企業所得稅(「免稅期」)。

根據中國國家稅務總局頒佈自2008年起生效的相關法律法規，從事研發活動的企業在釐定當年應課稅利潤時，有權要求將其於截至2019年及2020年12月31日止年度產生的研發開支的175%列作可扣減稅項開支(「超額抵扣」)。本集團已就自身實體所要求的超額抵扣作出最佳估計，以確定往績記錄期間的應課稅利潤。

中國預扣稅 (「預扣稅」)

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就2008年1月1日之後獲得的利潤向外國投資者分派的股息一般須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港訂立的避免雙重徵稅協定安排的條件及要求，於若干情況相關的預扣稅率將自10%下調至5%。

由於本集團有意一直再投資盈利以進一步擴張其於中國的業務，故其不擬於可預見未來向其直接外商控股實體宣派股息。因此，於各報告期末並無產生預扣稅遞延所得稅負債。截至2020年12月31日，本公司中國附屬公司擬用於一直再投資的累計未分配盈利為人民幣812百萬元。

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
當期所得稅	57,194	34,682
遞延所得稅	(5,996)	(2,686)
所得稅開支總額	51,198	31,996

截至2019年及2020年12月31日止年度，本集團除所得稅前利潤的稅項與採用25%稅率(為本集團主要附屬公司採用的稅率)得出的理論金額有差異。

有關差異分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
除所得稅前利潤	106,986	545,425
按中國大陸法定所得稅率25%計算的稅項	26,746	136,356
以下各項的稅務影響：		
其他司法權區不同稅率的影響	(9,764)	(10,850)
預計附屬公司將滙出盈利的預扣稅	19,926	—
適用於附屬公司的優惠所得稅率	1,349	(79,613)
不可扣減所得稅費用	1,069	3,103
研發開支的超額抵扣	(50,361)	(25,471)
使用先前未確認稅項虧損及暫時差額	—	(2,246)
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損	60,880	7,668
未確認遞延所得稅資產的暫時差額淨額	1,353	3,049
	<u>51,198</u>	<u>31,996</u>
所得稅開支總額	<u>51,198</u>	<u>31,996</u>

8 每股盈利

為計算每股基本及攤薄盈利，假設於重組已發行普通股已於所呈列的期初發行及配發，猶如本公司當時已成立。就此而言的普通股加權平均數已獲追溯調整。

每股基本盈利乃將本公司權益持有人應佔利潤除以各年份的已發行股份之加權平均數計算得出。

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
本公司權益持有人應佔利潤(人民幣千元)		
已發行普通股加權平均數(千)	9,145	346,563
	<u>432,452</u>	<u>355,232</u>
每股基本盈利(人民幣)	<u>0.02</u>	<u>0.98</u>

每股攤薄盈利乃按因假設轉首次公開發售超額配股權(「超額配股權」)產生的換所有攤薄潛在普通股而調整的發行在外普通股之加權平均數計算。

	截至12月31日止年度	
	2020年	2019年
本公司權益持有人應佔利潤(人民幣千元)	9,145	346,563
已發行普通股加權平均數(千)	432,452	355,232
超額配股權的調整(千)	13	38
用於計算每股攤薄盈利普通股加權平均數	<u>432,465</u>	<u>355,270</u>
每股攤薄盈利(人民幣)	<u>0.02</u>	<u>0.98</u>

9 貿易應收款項

	於12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
分發渠道及遊戲發行商	199,002	304,616
在線推廣服務客戶	104,170	104,488
關聯方	<u>505</u>	<u>505</u>
	<u>303,677</u>	<u>409,609</u>
減：減值撥備	<u>(4,516)</u>	<u>(3,466)</u>
	<u>299,161</u>	<u>406,143</u>

- (a) 分發渠道及遊戲發行商及在線推廣服務客戶通常於30至120日內結算款項。關聯方獲授予90日信貸期。貿易應收款項的賬齡分析(基於各報告日期貿易應收款項總額的確認日期)如下：

	於12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
3個月內	290,207	385,318
3個月至6個月	6,507	15,451
6個月至1年	2,779	5,683
1至2年	2,074	2,089
2年以上	<u>2,110</u>	<u>1,068</u>
	<u>303,677</u>	<u>409,609</u>

10 股本及股份溢價

	股份數目 千股	股份		股份溢價 人民幣千元
		股份面值 千美元	同等面值 人民幣千元	
法定				
於2020年及2019年12月31日	<u>1,000,000</u>	<u>100</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
已發行及繳足				
與本集團重組有關的普通股發行(附註a)	351,921	35	240	4,750,933
於首次公開發售後發行股份(附註b)	<u>63,600</u>	<u>6</u>	<u>44</u>	<u>606,181</u>
於2019年12月31日	<u>415,521</u>	<u>41</u>	<u>284</u>	<u>5,357,114</u>
於2020年1月1日	415,521	41	284	5,357,114
行使超額配股權的普通股發行(附註c)	4,060	-	3	36,669
普通股發行(附註d)	<u>26,094</u>	<u>3</u>	<u>19</u>	<u>701,761</u>
於2020年12月31日	<u>445,675</u>	<u>44</u>	<u>306</u>	<u>6,095,544</u>

- (a) 於2019年4月10日至2019年6月17日，作為重組的一部分，本公司向由心動網絡股份有限公司權益擁有人於該日期實益擁有的境外控股公司配發及發行總計351,920,960股每股面值0.0001美元的股份。於重組完成後，其他儲備金額人民幣4,751百萬元已相應轉撥至股份溢價。
- (b) 於2019年12月12日，本公司於香港聯合交易所有限公司主板上市後，以每股11.10港元發行63,600,000股新普通股，所得款項淨額約為706百萬港元(相當於人民幣629百萬元)。經扣除與發行股份直接相關的上市開支後，所得款項淨額約為680百萬港元(相當於人民幣606百萬元)。
- (c) 於2020年1月3日，本公司於香港聯合交易所有限公司主板上市後悉數行使可使用的超額配股權，以每股11.10港元發行4,060,000股新普通股，所得款項淨額約為45百萬港元(相當於人民幣40百萬元)。經扣除與發行股份直接相關的上市開支後，所得款項淨額約為42百萬港元(相當於人民幣37百萬元)。

- (d) 於2020年7月3日，根據首次公開發售期間的一般授權，以每股29.90港元認購合共26,094,200股新股份。本公司募集資金總額約777百萬港元(相當於人民幣711百萬港元)，並以認購獲得所得款項淨額約767百萬港元(相當於人民幣700百萬元)。

11 貿易應付款項

	於12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>164,560</u>	<u>200,845</u>

貿易應付款項主要涉及就服務器託管購買服務、廣告及應付遊戲開發商的收益分成。授予本集團的貿易應付款項信貸期通常為0至90日。

貿易應付款項的賬齡分析(基於各報告日期貿易應付款項的確認日期)如下：

	於12月31日	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
3個月內	162,478	199,372
3個月以上	<u>2,082</u>	<u>1,473</u>
	<u>164,560</u>	<u>200,845</u>

12 股息

於截至2019年及2020年12月31日止年度，本公司並無支付或宣派股息。

於2020年5月22日，根據本集團附屬公司X.D.Global (HK) Limited股東大會決議，批准並派發20百萬美元股息，其中7百萬美元(相當於人民幣49百萬元)為支付予非控股股東。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

除根據本公司日期為2020年6月23日之公告之配售及認購協議而於2020年7月3日發行26,094,200股普通股外，於截至2020年12月31日止年度，概無本公司或其任何附屬公司購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

末期股息

於2020年12月31日止年度，董事會決議不建議派付末期股息。

股東週年大會及暫停辦理股份過戶登記手續

本公司稍後日期將通知股東本公司截至2020年12月31日止年度之股東週年大會日期及暫停辦理股份過戶登記手續的相應安排。

全球發售及補足性配售所得款項用途

本公司全球發售所得款項淨額約為723.7百萬港元，其中包括悉數行使超額配股權所得款項淨額。於2020年12月31日，本集團已動用：

- 約253.3百萬港元，用於開發我們的遊戲及與遊戲相關的技術，約0港元尚未動用；
- 約217.0百萬港元，用於開發TapTap，約0港元尚未動用；
- 約108.6百萬港元，用於擴展我們的遊戲發行及運營業務，約0港元尚未動用；
- 72.4百萬港元，用於選擇性及策略性投資及收購，約0港元尚未動用；及
- 約23.9百萬港元，用作運營資金及一般公司用途，約48.5百萬港元尚未動用。

補足性銷售所得款項淨額約為767.33百萬港元。於2020年12月31日，本集團已動用：

- 約227.0百萬港元，用作進一步開發TapTap用途，約310.2百萬港元尚未動用；及
- 約16.9百萬港元，用作運營資金及一般公司用途，約213.3百萬港元尚未動用；

本公司將按照上述披露用途於未來三年逐步應用餘下款項淨額。

後續事項

2020年12月31日後至本公告日期，本集團不存在重大後續事項。

遵守企業管治守則

本集團致力落實高水平的企業管治，以保障本公司股東權利，並提高企業價值及責任承擔。本公司已採納企業管治守則作為其本身的企業管治守則。

於2020年12月31日止年度，本公司已遵守企業管治守則之所有適用守則條文，惟偏離企業管治守則守則條文第A.2.1條除外，該條文規定主席與首席執行官的角色應分開，不應由同一人士擔任。

黃一孟先生目前乃本公司主席兼首席執行官。鑒於彼自本集團成立以來對本集團作出的重大貢獻以及彼於遊戲行業的豐富經驗，董事會認為，將主席與首席執行官的角色歸於同一個人士可為本集團提供強而有力且始終如一的領導以發展及執行長期業務策略，且不會削弱董事會及本公司管理層之權力及權限制衡。董事會目前由四名執行董事(包括黃一孟先生)，兩名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成具有相當強大之獨立性。

董事會將繼續審閱本公司管治架構的有效性以評估是否有必要將主席及首席執行官的職責分開。

遵守董事進行證券交易之標準守則

本公司已採納標準守則作為其董事進行本公司證券交易的守則。經本公司具體查詢，董事已確認，於截至2020年12月31日止年度內一直遵守標準守則。

由審核委員會審閱年度業績

董事會已遵照上市規則第3.21條及3.22條及企業管治守則的守則條文第C.3條成立審核委員會，並設定書面職權範圍。審核委員會由三名成員組成，即辛全東先生、裴大鵬先生及劉千里女士，目前由具有適當專業資格的辛全東先生擔任主席。

審核委員會已審閱本集團截至2020年12月31日止年度的經審核合併財務報表，並確認其已遵守所有適用會計原則、準則及規定，且已作出充分披露。審核委員會亦已討論審核及財務報告事宜。

核數師就本業績公佈執行的程序

本集團截至2020年12月31日止年度的業績公告中所列載的數字已經由核數師與本集團本年度經審核綜合財務報表的數字核對一致。核數師就此執行的工作並不構成審核、審閱或其他核證工作，因而核數師並無就本公告作出任何核證意見。

於聯交所及本公司網站刊發全年業績及年報

本年度業績公告刊載於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(2400.hk)。年報將於適當時候寄發予本公司股東及於聯交所及本公司網站登載。

變更香港主要營業地點

自2021年3月25日起，本公司香港主要營業地點已變更為香港灣仔皇后大道東248號大新金融中心40樓。

釋義

於本公告內，除文義另有所指外，以下詞彙具有下列涵義：

「ARPG」	指	動作角色扮演遊戲，其中包含動作或動作冒險遊戲的元素，通常具有實時作戰系統，而非回合制或菜單製作戰系統；
「聯繫人」	指	上市規則所定義者；
「審核委員會」	指	本公司審核委員會；
「核數師」	指	羅兵咸永道會計師事務所，本公司的獨立核數師；
「董事會」	指	本公司之董事會；
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載企業管治守則；
「本公司」	指	心动有限公司，於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，於2019年1月25日在聯交所上市，股份代號為2400；
「控股股東」	指	上市規則所定義者；
「董事」	指	本公司董事；
「本集團」	指	本公司及其不時之附屬公司及中國綜合聯屬實體；
「香港」	指	中華人民共和國香港特別行政區；
「港元」	指	港元，香港的法定貨幣；
「國際財務報告準則」	指	國際財務報告準則，包括由國際會計準則理事會不時發佈的準則及詮釋；

「上市日期」	指	本公司股份上市及於聯交所開始買賣之日期，為2019年12月12日；
「上市規則」	指	香港聯合交易所有限公司證券上市規則；
「MAU」	指	月活躍用戶，指相關曆月內登陸特定遊戲或我們所有遊戲(如適用)玩遊戲的用戶數量，以及相關曆月內登陸TapTap移動應用程序暢玩TapTap的用戶數量，兩者均包括一名單一用戶持有的多個賬號。特定期間的平均月活躍用戶按該期間內的月活躍用戶總數除以該期間的月數計算；
「MMORPG」	指	大型多人線上角色扮演遊戲；
「標準守則」	指	上市規則附錄十所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則；
「MPUs」	指	月付費用戶，指相關曆月內我們遊戲的付費用戶數量
「中國」	指	中華人民共和國，就本公告而言，不包括香港特別行政區、澳門特別行政區及台灣；
「《仙境傳說M》」	指	《仙境傳說：守護永恆的愛》(Ragnarok M: Eternal Love)
「人民幣」	指	人民幣，中國法定貨幣；
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司；
「附屬公司」	指	上市規則所定義者；

「外商獨資企業」 指 心動互動娛樂有限公司，XD (HK) Limited於2019年6月6日在中國成立的外商獨資企業，為本公司的間接全資公司；及

「%」 指 百份比。

承董事會命
心動有限公司
主席兼首席執行官
黃一孟

中國上海
2021年3月25日

於本公告日期，董事會由執行董事黃一孟先生、戴雲傑先生、沈晟先生及樊舒暘先生；非執行董事童瑋亮先生及劉偉先生；及獨立非執行董事裴大鵬先生、辛全東先生及劉千里女士組成。