

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)

二零二六年到期之280,000,000美元1.25%可換股債券

(股份代號：40646)

## 截至2023年12月31日止年度業績公告

### 年度業績

董事會欣然宣佈本集團截至2023年12月31日止年度(「報告期間」)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 %
	2023年 (人民幣千元)	2022年 (人民幣千元)	
收入	<b>3,389,144</b>	3,430,936	-1.2
毛利	<b>2,068,370</b>	1,835,259	12.7
年內虧損	<b>(65,362)</b>	(574,013)	-88.6
本公司權益持有人應佔虧損	<b>(83,039)</b>	(553,495)	-85.0
年內經調整虧損*	<b>(9,406)</b>	(494,256)	-98.1
本公司權益持有人應佔經調整虧損*	<b>(34,118)</b>	(482,447)	-92.9

\* 為補充我們根據《國際財務報告準則》呈列的合併財務報表，我們亦使用年內經調整虧損及本公司權益持有人應佔經調整虧損作為附加財務計量，以透過扣除以公允價值計量且其變動計入當期損益的長期投資的公允價值變動，及以股份為基礎的薪酬開支的影響評估我們的財務表現。詳情見「非國際財務報告準則計量」。

## 運營數據摘要

	截至12月31日止年度		變動 %
	2023年 (千人)	2022年 (千人)	
<b>網絡遊戲</b>			
平均月活躍用戶 <sup>(1)</sup>	<b>12,446</b>	16,224	-23.3
平均月付費用戶 <sup>(2)</sup>	<b>1,307</b>	1,573	-16.9
<b>TapTap</b>			
TapTap中國版App平均月活躍用戶	<b>35,810</b>	41,451	-13.6
TapTap國際版App平均月活躍用戶	<b>5,785</b>	9,130	-36.6

(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

### 業務回顧與展望

2023年伴隨著疫情限制性措施的退出，我們的業務及公司同事面臨的挑戰從居家辦公、限制出行等變成了用戶玩遊戲的時間減少以及公司降本增效帶來的壓力。面對難題，我們的同事做出了巨大的努力和犧牲，雖然個別業務承受了壓力，但在整體上我們的收入保持穩定，毛利取得提高，費用得到縮減，並成功實現了在經調整息稅折舊攤銷前利潤口徑下的扭虧為盈。2023年我們經調整息稅折舊攤銷前盈利為人民幣158.4百萬元，而2022年為虧損人民幣353.0百萬元。

遊戲業務方面，我們於2023年完成了《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)和《火力蘇打》(T3 Arena)兩款遊戲的中國境內市場上線，及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)的港澳台市場及中國境內市場上線，並於2024年1月進一步完成了《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)在港澳台市場的上線。雖然2023年我們的主力遊戲《香腸派對》(Sausage Man)的收入有所下降，但上述新自研遊戲的上線提供了未來遊戲收入增長的潛力。TapTap平台業務方面，雖然TapTap中國版App的平均月活躍用戶較2022年有所減少，但我們相信這主要是受一次性因素的影響，並且經過一些調整後，目前月活躍用戶已經重回增長勢頭。2023年，我們已初步將AIGC(人工智能生產內容)技術應用在我們的遊戲研發以及平台用戶服務之中，並產生了良好的效果。未來我們計劃進一步運用該技術以提升內容生產效率及用戶服務能力。長期來看，我們將繼續秉持「聚匠人心，動玩家情」的願景，致力於持續地為全球玩家帶來優質的遊戲，持續地支持開發者更便利地創作和分發遊戲。

以下為我們主要產品及服務的概況：

#### 我們的遊戲

截至2023年12月31日，我們的現有遊戲組合包括20款網絡遊戲及31款付費遊戲。

## 網絡遊戲

2023年，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶數同比減少了23.3%，而平均月付費用戶數同比減少了16.9%。這兩個數據下降主要是由於《香腸派對》(Sausage Man)的用戶數量較2022年有所下降。這一下降部分得被《火力蘇打》(T3 Arena)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)這三款遊戲於2023年上線帶來的用戶數量增加所抵消。

截至2023年12月31日止年度，就收入貢獻而言，《香腸派對》(Sausage Man)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)、《仙境傳說M》(Ragnarok M)、《不休的烏拉拉》(Ulala)及《神仙道高清重製版》(Shen Xian Dao (HD))為我們的前五大遊戲。以下是我們主要的現有遊戲的概況：

- **《香腸派對》(Sausage Man)**：該遊戲於2018年4月在中國上線，至今已經接近六年的時間了。於2023年春節期間，該遊戲的活躍用戶數及流水再創新高。但春節之後，由於受(i)國內與疫情相關的限制性政策退出後，人們玩網絡遊戲的時間減少；及(ii)若干競品遊戲上線的影響，該遊戲的MAUs及MPUs均較2022年有所下降。但作為一款戰術競技遊戲，我們相信其在中國市場依然保持著龐大的用戶數量及進一步增長的潛力。為此，我們於2024年有針對性地調整了該遊戲的研發及發行計劃，希望幫助該遊戲提高表現水平。
- **《仙境傳說M》(Ragnarok M)**：該遊戲於2017年1月在中國上線，並在之後陸續在全球多個國家和地區上線，目前該遊戲整體處於成熟期。受遊戲生命週期的影響，該遊戲於截至2023年12月31日止年度的收入較2022年有一定程度的下降。2024年，我們計劃於上半年推出仙境傳說M初心版本服務器，以提高玩家的遊戲體驗。
- **《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)**：該遊戲於2022年10月在中國境外市場上線，並於2023年5月在中國境內市場上線。該遊戲以支持PC、安卓及蘋果系統互聯互通以及賽季制的跨平台運營模式，得到了暗黑類遊戲愛好者的認可。
- **《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)**：該遊戲於2023年8月份在香港、澳門及台灣地區上線，並於2023年11月份於中國境內市場上線。該遊戲憑藉精美的像素畫風及堅實的遊戲玩法得到了戰旗類玩家的廣泛好評。該遊戲預計於2024年下半年在海外多個國家和地區上線。

## 在研的主要遊戲

我們把自研遊戲作為公司發展的核心驅動力之一，並在遊戲研發上投入重大。於2023年12月31日，我們有746名員工從事遊戲研發，較2022年12月31日減少了108人。這主要是由於在2023年，出於降低成本，增加效率的目的，我們陸續終止或調整了一些遊戲項目的研發工作。截至2023年12月31日，我們還有4款網絡遊戲處於研發階段，其中我們自研的放置類遊戲《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)已於2024年1月份在香港、澳門及台灣地區上線，受到了玩家的廣泛歡迎，並多次登頂了三地蘋果商店的遊戲暢銷榜。後續該遊戲預計還將於中國境內市場及海外其他國家市場陸續上線。

## 付費遊戲

付費遊戲是心动特別的業務構成，滿足了手遊用戶對優質付費下載遊戲的需求，為TapTap平台增添了生態多樣性。2023年，我們業務線獲得了多款境內外遊戲的版號，新上線作品如《旋轉音律》(Rotaeno)、《氣球塔防6》(Bloons TD6)、《傳說法師》(Wizard of Legend)等表現良好，而長尾遊戲如《泰拉瑞亞》(Terraria)等數據略有下降，全年付費遊戲收入僅較2022年微降2.5%。2024年，我們將在海內外市場及多平台推出多款遊戲，並拓展新產品線。

## TapTap

TapTap平台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提供優質的獨家內容，驅動TapTap用戶增長。同時，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廠商的內容創作，從而產生更多優質內容，繼續驅動TapTap的進一步成長。

## **TapTap中國版**

截至2023年12月31日止年度，TapTap中國版App的平均月活躍用戶(MAUs)為35.8百萬，同比減少13.6%。MAUs同比減少主要是由於(i)國內與疫情相關的限制性政策退出後，人們玩網絡遊戲的時間減少；及(ii)2023年上半年出於控制成本的目的，我們減少了營銷活動，導致新增用戶數量同比下降。我們於2023年6月份及7月份對於TapTap實施了數次策略調整，使得TapTap中國版App的月活躍用戶重獲增長勢頭，2023年第四季度的平均MAUs已超過2022年同期。雖然2023年MAUs有所下降，但由於遊戲營銷市場需求的增加及我們廣告系統效率的持續提高，2023年TapTap中國版實現的收入同比顯著增加。同時，我們也對TapTap的服務器及帶寬成本進行了優化，並降低了單位用戶的該項成本，從而提高了毛利率。

於2023年7月，我們成功舉辦了第四屆TapTap遊戲發佈會及開發者沙龍活動，取得了良好的反響。

## **TapTap國際版**

截至2023年12月31日止年度，TapTap國際版App平均月活躍用戶為5.8百萬人，同比減少36.6%。今年MAUs同比減少的主要是由於(i)受個別熱門遊戲的影響，來自印度地區的用戶大幅減少；及(ii)出於控制成本的目的，我們大幅減少了海外營銷及廣告活動投入。

於2023年，我們協助多個著名的開發者成功進行了新遊戲的海外測試工作，並在海外開發者中初步建立了品牌認知和良好的口碑。我們將繼續優化我們的國際版團隊，對海外重點地區進行有針對性的版本開發及運營。目前我們的目標並不是整體的MAUs增長，而是針對個別重點市場希望能建立起良好的社區氛圍和提高用戶滲透率。

## 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銷售付費遊戲產生遊戲運營收入；及(ii)TapTap平台，我們主要通過TapTap提供在線推廣服務產生收入。下表載列我們截至2023年及2022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			
	2023年	佔收入的	2022年	佔收入的
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	2,091,685	61.7	2,452,706	71.5
遊戲運營	2,082,051	61.4	2,434,409	71.0
網絡遊戲	1,961,469	57.9	2,310,757	67.4
付費遊戲	120,582	3.5	123,652	3.6
其他	9,634	0.3	18,297	0.5
TapTap平台	1,297,459	38.3	978,230	28.5
總收入	<u>3,389,144</u>	<u>100.0</u>	<u>3,430,936</u>	<u>100.0</u>

### 遊戲

截至2023年12月31日止年度，我們的遊戲業務收入同比減少14.7%至人民幣2,091.7百萬元。詳情如下，

- 截至2023年12月31日止年度，我們來自網絡遊戲的收入同比減少15.1%至人民幣1,961.5百萬元，主要由於來自《香腸派對》(Sausage Man)、《不休的烏拉拉》(Ulala)及《仙境傳說M》(Ragnarok M)收入減少，部分被如《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)、《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)及《火力蘇打》(T3 Arena)等新推出遊戲所抵銷；及
- 截至2023年12月31日止年度，我們來自付費遊戲的收入同比減少2.5%至人民幣120.6百萬元，主要由於若干現有付費遊戲收入減少，部分被新推出付費遊戲所抵銷。

下表載列截至2023年及2022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			
	2023年		2022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	<b>1,902,833</b>	<b>91.4</b>	2,178,732	89.5
按淨額基準確認的收入	<b>179,218</b>	<b>8.6</b>	255,677	10.5
<b>遊戲運營總收入</b>	<b><u>2,082,051</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>2,434,409</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

截至2023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減少12.7%至人民幣1,902.8百萬元，主要由於《香腸派對》(Sausage Man)及《不休的烏拉拉》(Ulala)的收入減少，且部分被《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)、《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)及《火力蘇打》(T3 Arena)等新推出遊戲所抵銷。截至2023年12月31日止年度，我們按淨額基準確認的遊戲運營收入同比減少29.9%至人民幣179.2百萬元，主要由於《仙境傳說M》(Ragnarok M)在海外市場的收入減少。

## TapTap平台

截至2023年12月31日止年度，我們的TapTap平台業務收入同比增長32.6%至人民幣1,297.5百萬元。我們TapTap中國版App平均月活躍用戶於截至2023年12月31日止年度同比減少13.6%至35.8百萬人，收入增加乃主要由於(i)相較於2022年，2023年在中國市場推出的新遊戲數量增加，導致營銷需求增加；(ii)我們優化提升了廣告系統及客戶覆蓋；及(iii)非廣告收入如雲玩的收入增加。

我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

## 收入成本

截至2023年12月31日止年度，我們的收入成本同比減少17.2%至人民幣1,320.8百萬元。下表載列我們截至2023年及2022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			
	2023年		2022年	
	金額	佔分部收入的百分比	金額	佔分部收入的百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	1,115,547	53.3	1,338,339	54.6
TapTap平台	<u>205,227</u>	<u>15.8</u>	<u>257,338</u>	<u>26.3</u>
總計	<u><u>1,320,774</u></u>	<u><u>39.0</u></u>	<u><u>1,595,677</u></u>	<u><u>46.5</u></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由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)、帶寬及服務器託管費以及僱員福利開支。我們的TapTap平台業務的收入成本主要由帶寬及服務器託管費以及僱員福利開支組成。下表載列我們截至2023年及2022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

	2023年		2022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	469,656	35.6	631,684	39.6
分發平台及支付渠道				
收取的佣金	354,067	26.8	390,689	24.5
帶寬及服務器託管費	230,094	17.4	335,188	21.0
僱員福利開支	123,313	9.3	132,995	8.3
專業及技術服務費	65,694	5.0	45,608	2.9
無形資產攤銷	43,410	3.3	26,591	1.7
其他	34,540	2.6	32,922	2.0
總計	<u>1,320,774</u>	<u>100.0</u>	<u>1,595,677</u>	<u>100.0</u>

截至2023年12月31日止年度，我們遊戲業務的收入成本同比減少16.6%至人民幣1,115.5百萬元，主要是由於(i)香腸派對(Sausage Man)、不休的烏拉拉(Ulala)及其他授權遊戲收入減少導致遊戲開發商的收益分成及分發平台收取的佣金減少；(ii)網上遊戲平均月活躍用戶減少導致帶寬及服務器託管費減少；及(iii)我們採取了成本控制及效率提升措施導致僱員福利開支減少。

截至2023年12月31日止年度，我們的TapTap平台業務的收入成本同比減少20.3%至人民幣205.2百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費減少，原因為(i) TapTap中國版App及TapTap國際版App的平均月活躍用戶減少；及(ii)成本控制改善措施實施。

## 毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比增加12.7%至截至2023年12月31日止年度人民幣2,068.4百萬元。截至2023年12月31日止年度，我們的毛利率為61.0%，高於截至2022年12月31日止年度的毛利率，主要由於(i)自研遊戲收入增加，其毛利率一般高於授權遊戲，導致我們遊戲分部的毛利率由截至2022年12月31日止年度的45.4%增加至截至2023年12月31日止年度的46.7%；及(ii)TapTap平台分部的毛利率由截至2022年12月31日止年度的73.7%增加至截至2023年12月31日止年度的84.2%，主要由於收入的顯著增長以及帶寬與服務器費用的降低。增長亦得益於TapTap平台業務的收入佔我們總收入的比例由截至2022年12月31日止年度的28.5%增加至截至2023年12月31日止年度的38.3%，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6.2%至截至2023年12月31日止年度的人民幣865.2百萬元。此乃主要由於削減成本措施導致遊戲分部的營銷開支減少。

## 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。

截至2023年12月31日止年度，我們的研發開支同比減少20.9%至人民幣1,015.7百萬元。此乃主要由於員工福利開支減少。由於遊戲項目重組及人員優化，我們的研發人員數目由2022年12月31日的1,196人減少至2023年12月31日的1,031人。

## 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(如支付予核數師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)我們位於上海的辦公空間有關的物業、廠房及設備以及使用權資產折舊。

我們的一般及行政開支同比減少3.9%至截至2023年12月31日止年度的人民幣224.6百萬元。此乃主要由於後台辦公室人員數目減少。

## 其他虧損淨額

我們的其他虧損淨額主要包括外匯虧損淨額。

截至2023年12月31日止年度，我們的外匯虧損淨額為人民幣19.9百萬元，而截至2022年12月31日止年度的外匯虧損淨額為人民幣23.7百萬元。此乃主要由於2023年人民幣／美元及人民幣／港元的匯率貶值。

## 所得稅開支

截至2023年12月31日止年度，我們錄得所得稅開支為人民幣35.3百萬元，相較2022年同期的所得稅開支為人民幣14.2百萬元。其中，錄得即期所得稅開支人民幣8.0百萬元及過去年度確認的遞延所得稅資產相關的遞延所得稅開支人民幣27.3百萬元。

## 年內虧損

我們截至2023年12月31日止年度的年內淨虧損為人民幣65.4百萬元，相較截至2022年12月31日止年度的淨虧損人民幣574.0百萬元大幅減少。

## 本公司權益持有人應佔年內虧損

截至2023年12月31日止年度本公司權益持有人應佔年內淨虧損為人民幣83.0百萬元，相較2022年同期本公司權益持有人應佔期內淨虧損人民幣553.5百萬元大幅減少。

非控股權益應佔年內淨虧損乃歸屬於(i)易玩(上海)網絡科技有限公司(「易玩」)；(ii)上海龍成網絡科技有限公司(「龍成」)；(iii)X.D. Global (HK) Limited；(iv)Hyper Times Limited；及(v)TapTap Holding Limited的非控股權益。

## 其他財務資料

下表載列於所呈列期間我們運營虧損與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至12月31日止年度	
	2023年	2022年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
經營虧損	(5,222)	(567,870)
調整：		
其他收入	(48,941)	(51,020)
其他虧損淨額	16,509	11,230
物業、廠房及設備折舊	46,535	76,909
使用權資產折舊	45,816	58,097
無形資產攤銷	52,323	44,948
<b>EBITDA</b>	<b>107,020</b>	<b>(427,706)</b>
以股份為基礎的薪酬開支	51,364	74,661
<b>經調整EBITDA</b>	<b>158,384</b>	<b>(353,045)</b>

## 非國際財務報告準則計量

為補充我們根據《國際財務報告準則》呈列的合併財務報表，我們於下文載列我們的年內經調整虧損及本公司權益持有人應佔經調整虧損作為非根據國際財務報告準則呈列的附加財務計量。我們相信該等非國際財務報告準則計量提供有用補充資料供投資者評估本集團核心運營的表現，方法為扣除若干項目，即(i)以公允價值計量且變動計入當期損益的長期投資的公允價值變動；及(ii)以股份為基礎的薪酬開支。下表為我們的年內經調整虧損及本公司權益持有人應佔經調整虧損與我們根據國際財務報告準則計算及呈列的最直接可比財務計量的對賬：

	截至12月31日止年度	
	2023年	2022年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
年內虧損	(65,362)	(574,013)
加：		
以公允價值計量且變動計入損益的長期		
投資的公允價值變動	5,727	5,547
以股份為基礎的薪酬開支	51,364	74,661
減：		
所得稅影響	(1,135)	(451)
年內經調整虧損	<u>(9,406)</u>	<u>(494,256)</u>
	截至12月31日止年度	
	2023年	2022年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
本公司權益持有人應佔虧損	(83,039)	(553,495)
加：		
以公允價值計量且變動計入損益的長期		
投資的公允價值變動	4,864	5,204
以股份為基礎的薪酬開支	44,976	66,209
減：		
所得稅影響	(919)	(365)
本公司權益持有人應佔虧損	<u>(34,118)</u>	<u>(482,447)</u>

此等未經審核非國際財務報告準則計量應被視為本集團根據國際財務報告準則編製的財務表現的補充而非替代計量。此外，此等非國際財務報告準則計量的定義或會與其他公司所用類似定義不同。

## 流動資金及資本資源

於2023年12月31日及2022年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2023年 12月31日 (人民幣千元)	於2022年 12月31日 (人民幣千元)
現金及現金等價物	3,206,821	3,098,084
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	—	295,999
— 理財產品	147,657	194,780
	<u>3,354,478</u>	<u>3,588,863</u>

於2023年12月31日，我們的短期投資主要包括由聲譽良好的大型商業銀行發行的理財產品。該等理財產品主要投資於在銀行間市場或中國交易所報價的低風險及具流動量固定收益工具，有關理財產品的回報不受發行銀行的擔保或保障。

該等理財產品的實際年化回報率介乎2.55%至3.86%。我們的現金狀況及短期投資減少乃主要由於購回可換股債券(定義如下)人民幣383.1百萬元，部分被淨經營現金流入人民幣235.4百萬元所抵銷。

截至2023年12月31日，除於2021年4月12日發行的可換股債券外，我們概無任何借款或未動用銀行融資。茲提述本公司日期為2021年3月31日、2021年4月12日及2021年4月13日的公告，內容有關本公司發行280,000,000美元，2026年到期年利率為1.25%可換股債券(「可換股債券」)，及本公司日期為2023年11月22日、2023年12月5日、2024年1月10日及2024年1月18日的公告，內容有關部分購回及註銷於公開市場的可換股債券。截至2024年2月29日，本金總額為120,400,000美元的可換股債券已購回及註銷，而本金總額為159,600,000美元的可換股債券尚未行使。

根據日期為2021年3月31日的要約通函所載可換股債券的條款及條件下條件8(D) (按債券持有人的選擇贖回)，每份可換股債券的持有人可按該持有人的選擇行使權利，要求本公司於2024年4月12日按協定價格贖回全部或僅部分該持有人的可換股債券。於2024年3月13日，本公司獲發贖回通知，要求本公司贖回全部尚未行使可換股債券，涉及本金額合共159,600,000美元。預期贖回金額將以本集團內部資源撥付。

### 資產負債比率

於2023年12月31日，我們的資產負債比率為57.6%，相較於2022年12月31日的資產負債比率60.3%。該比率乃按負債總額除以資產總額計算。

### 附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購及出售

截至2023年12月31日止年度，本公司並無附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購及出售。

### 資產質押

截至2023年12月31日，我們並無質押任何資產。

### 未來作出重大投資或購入資本資產的計劃

截至2023年12月31日，我們並無擁有任何有關重大投資或資本資產的未來計劃。

### 外匯風險管理

我們於海外市場產生與國際業務有關的收入，因此，我們面對來自不同貨幣風險產生的外匯風險，主要與美元及港元有關。我們亦主要以美元向海外遊戲開發商及知識產權提供商支付特許費。我們目前並未透過任何長期合約、貨幣借款或其他途徑對沖外幣風險。

### 或然負債

截至2023年12月31日，我們並無任何重大或然負債。

## 合併全面虧損表

截至2023年12月31日止年度

	附註	截至12月31日止年度	
		2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
收入	3	3,389,144	3,430,936
收入成本	4	<u>(1,320,774)</u>	<u>(1,595,677)</u>
毛利		2,068,370	1,835,259
銷售及營銷開支	4	(865,237)	(922,683)
研發開支	4	(1,015,657)	(1,283,824)
一般及行政開支	4	(224,613)	(233,848)
金融資產的減值虧損淨額	4	(517)	(2,564)
其他收入	5	48,941	51,020
其他虧損淨額	6	<u>(16,509)</u>	<u>(11,230)</u>
經營虧損		(5,222)	(567,870)
財務收入		90,058	27,677
財務成本		<u>(119,924)</u>	<u>(57,838)</u>
財務成本淨額	7	(29,866)	(30,161)
分佔採用權益法列賬的投資業績		19,884	38,197
以權益法入賬的投資減值		<u>(14,894)</u>	<u>—</u>
除所得稅前虧損		(30,098)	(559,834)
所得稅開支	8	<u>(35,264)</u>	<u>(14,179)</u>
年內虧損		<u>(65,362)</u>	<u>(574,013)</u>
其他全面收益／(虧損)：			
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(591)	(11,389)
不可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>22,126</u>	<u>71,649</u>
年內全面虧損總額		<u><u>(43,827)</u></u>	<u><u>(513,753)</u></u>

截至12月31日止年度  
**2023年**      2022年  
 附註 人民幣千元 人民幣千元

以下各方應佔年內(虧損)/溢利：

本公司權益持有人	(83,039)	(553,495)
非控股權益	<u>17,677</u>	<u>(20,518)</u>
	<u><b>(65,362)</b></u>	<u><b>(574,013)</b></u>

以下各方應佔年內全面(虧損)/收入總額：

本公司權益持有人	(61,678)	(496,544)
非控股權益	<u>17,851</u>	<u>(17,209)</u>
	<u><b>(43,827)</b></u>	<u><b>(513,753)</b></u>

本公司權益持有人應佔年內虧損每股虧損  
 每股基本及攤薄虧損(人民幣元)

	9	<u>(0.18)</u>	<u>(1.17)</u>
--	---	---------------	---------------

合併財務狀況表  
於2023年12月31日

		於12月31日	
		2023年	2022年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
<b>資產</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		43,693	96,211
使用權資產		192,680	271,256
無形資產		233,416	256,381
遞延稅項資產		48,920	76,184
以權益法入賬的投資		122,561	124,734
以公允價值計量且其變動計入損益的 長期投資		18,840	24,565
預付款項、按金及其他資產		36,225	56,219
		<u>696,335</u>	<u>905,550</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	10	286,809	249,444
預付款項、按金及其他資產		71,820	52,197
短期投資		147,657	490,779
現金及現金等價物		3,206,821	3,098,084
		<u>3,713,107</u>	<u>3,890,504</u>
<b>總資產</b>		<u><b>4,409,442</b></u>	<u><b>4,796,054</b></u>

		於12月31日	
	附註	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
<b>權益</b>			
股本	11	329	329
股份溢價	11	7,036,290	7,035,801
持作股份獎勵計劃的股份	11	(6)	(6)
其他儲備		(4,490,917)	(4,377,255)
累計赤字		(836,523)	(770,540)
<b>本公司權益持有人應佔權益</b>		<b>1,709,173</b>	<b>1,888,329</b>
非控股權益		159,578	17,320
<b>權益總額</b>		<b>1,868,751</b>	<b>1,905,649</b>
<b>負債</b>			
<b>非流動負債</b>			
租賃負債		158,636	213,951
可換股債券	13	—	1,805,948
		158,636	2,019,899
<b>流動負債</b>			
應付貿易款項	12	194,906	203,053
客戶墊款		53,008	59,411
其他應付款項及應計費用		275,239	298,980
合約負債		180,780	156,688
當期所得稅負債		80,352	67,884
租賃負債		44,623	60,960
可換股債券	13	1,553,147	23,530
		2,382,055	870,506
<b>負債總額</b>		<b>2,540,691</b>	<b>2,890,405</b>
<b>權益及負債總額</b>		<b>4,409,442</b>	<b>4,796,054</b>

## 合併財務報表附註

### 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，並於2019年12月12日於香港聯合交易所有限公司上市。

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，以及遊戲社區及平台TapTap的營運。

除非另有說明，否則截至2023年及2022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)。

### 2 編製基準

合併財務報表乃根據國際會計準則理事會頒佈的國際財務報告準則(「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，並因以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《國際財務報告準則會計準則》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。

(a) 本集團採納的新準則及對準則之修訂

本集團已於2023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號及國際財務報告準則實務報告第2號(修訂)	會計政策之披露
國際會計準則第8號(修訂)	會計估計之定義
國際會計準則第12號(修訂)	與單一交易產生的資產及負債有關的遞延稅項
國際會計準則第12號(修訂)	國際稅務改革 — 第二支柱範本規則

國際會計準則第12號(修訂)「國際稅務改革 — 第二支柱範本規則」於2023年5月23日頒佈，一經頒佈立即生效，並要求追溯適用。該修訂對為了實施經濟合作與發展組織(「OECD」)所頒佈的第二支柱範本規則而頒佈或實質頒佈的稅法所產生的所得稅規定了遞延稅項會計的臨時例外情況。該修訂還引入了有關此類稅收的新披露要求，包括第二支柱所得稅的估計稅務風險。由於本集團不符合合併收入條件，不受第二支柱範本規則的約束，因此認為對合併財務報表並無重大影響。

除上述修訂外，採納該等新準則及對準則之修訂對本集團的合併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2023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1號(修訂) 負債分類為流動或非流動	2024年1月1日
國際會計準則第1號(修訂) 附帶契諾的非流動負債	2024年1月1日
國際財務報告準則第16號(修訂) 售後租回的租賃負債	2024年1月1日
國際會計準則第21號(修訂) 缺乏可兌換性	2025年1月1日
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

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（「**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。

#### **TapTap平台分部（前稱「信息服務分部」）**

TapTap平台分部通過公司自研的遊戲社區和平台向遊戲開發商、遊戲發行商或彼等代理提供在線推廣服務。TapTap平台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TapTap平台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2022年及2023年12月31日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

毛利與除所得稅前利潤的對賬於合併全面虧損表呈列。

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2023年12月31日止年度		
	遊戲分部 人民幣千元	TapTap 平台分部 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)	1,961,469	—	1,961,469
— 付費遊戲(付費即玩)	120,582	—	120,582
小計	2,082,051	—	2,082,051
在線推廣服務收入	—	1,256,280	1,256,280
其他	9,634	41,179	50,813
總收入	2,091,685	1,297,459	3,389,144
收入成本	(1,115,547)	(205,227)	(1,320,774)
毛利	976,138	1,092,232	2,068,370
毛利率	47%	84%	61%

截至2022年12月31日止年度

	TapTap		總計
	遊戲分部	平台分部	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
遊戲運營收入			
— 網絡遊戲(免費暢玩)	2,310,757	—	2,310,757
— 付費遊戲(付費即玩)	<u>123,652</u>	<u>—</u>	<u>123,652</u>
小計	2,434,409	—	2,434,409
在線推廣服務收入	—	939,338	939,338
其他	<u>18,297</u>	<u>38,892</u>	<u>57,189</u>
總收入	<u>2,452,706</u>	<u>978,230</u>	<u>3,430,936</u>
收入成本	<u>(1,338,339)</u>	<u>(257,338)</u>	<u>(1,595,677)</u>
毛利	<u><u>1,114,367</u></u>	<u><u>720,892</u></u>	<u><u>1,835,259</u></u>
毛利率	<u><u>45%</u></u>	<u><u>74%</u></u>	<u><u>53%</u></u>

截至2022年及2023年12月31日止年度的收入分別約人民幣1,048百萬元及人民幣1,301百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2022年及2023年12月31日止年度來自單獨佔超過本集團收入10%的單一客戶收入百分比。

	截至12月31日止年度	
	2023年	2022年
線上營銷服務收入		
客戶A	<u><u>21%</u></u>	<u><u>18%</u></u>

下表載列本集團分別截至2022年及2023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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
於期間內	1,096,790	1,631,237
於某個時點	<u>2,292,354</u>	<u>1,799,699</u>
	<u><b>3,389,144</b></u>	<u><b>3,430,936</b></u>

下表載列本集團截至2022年及2023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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
中國大陸	1,394,503	1,503,464
其他地區(附註a)	<u>687,548</u>	<u>930,945</u>
總計	<u><b>2,082,051</b></u>	<u><b>2,434,409</b></u>
在線推廣服務收入		
中國大陸	<u><b>1,256,280</b></u>	<u><b>939,338</b></u>

附註：

- (a) 其他地區收入主要包括提供給東南亞、香港、澳門、台灣、北美及南韓等地區的本地版本之遊戲收入。

#### 4 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
僱員福利開支	1,178,497	1,406,292
推廣及廣告開支	764,565	813,963
遊戲開發商收益分成	469,656	631,684
支付渠道及分發渠道收取的佣金	354,067	390,689
帶寬及服務器託管費	235,502	342,385
專業及技術服務費	169,890	173,686
無形資產攤銷	52,323	44,948
物業、廠房及設備折舊	46,535	76,909
使用權資產折舊	45,816	58,097
辦公室開支	37,797	37,288
稅項附加	37,528	24,285
非金融資產減值	10,001	9,215
租金開支及水電費	9,111	10,314
核數師薪金		
— 審計服務	4,140	4,240
— 非審計服務	870	1,485
金融資產減值虧損淨額	517	2,564
其他	9,983	10,552
總計	<u>3,426,798</u>	<u>4,038,596</u>

#### 5 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
政府補助	46,691	40,164
三個月以上定期存款利息收入	2,250	10,856
總計	<u>48,941</u>	<u>51,020</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

## 6 其他虧損淨額

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
外匯虧損淨額	(19,878)	(23,712)
購回可換股債券收益淨額(附註13)	6,371	8,983
商業銀行所發行理財產品公允價值變動	7,175	7,248
以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資公允價值變動	(5,727)	(5,547)
其他	(4,450)	1,798
總計	<u>(16,509)</u>	<u>(11,230)</u>

## 7 財務成本淨額

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
財務收入		
銀行存款利息收入	90,058	27,677
財務成本		
可換股債券利息開支(附註13)	(103,139)	(48,293)
租賃負債利息開支	(11,040)	(7,397)
銀行收費	(5,745)	(2,148)
財務成本淨額	<u>(29,866)</u>	<u>(30,161)</u>

## 8 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本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%。

### **新加坡**

新加坡利得稅稅率為17%。

### **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2022年及2023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2022年及2023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2018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，有權要求將其產生的研發開支的175%列作可扣減稅項開支(「超額抵扣」)。根據2022年起生效的相關法律法規，可扣稅比率已提高至200%。本集團已就自身實體所要求的超額抵扣作出最佳估計，以確定所有呈報年度的應課稅利潤。

### 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。倘中國與外國投資者的司法權區存在稅項安排，預扣稅率可能會下調至最低5%。

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
當期所得稅	8,004	20,794
遞延所得稅	27,260	(6,615)
所得稅開支總額	<u>35,264</u>	<u>14,179</u>

截至2022年及2023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(為本公司主要附屬公司採用的稅率)得出的理論金額有差異。

## 9 每股虧損

每股基本虧損乃將本公司權益持有人應佔虧損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	
	2023年	2022年
本公司權益持有人應佔虧損(人民幣千元)	(83,039)	(553,495)
已發行股份加權平均數(千股)	<u>472,015</u>	<u>471,993</u>
<b>每股基本虧損(人民幣)</b>	<b><u>(0.18)</u></b>	<b><u>(1.17)</u></b>

每股攤薄虧損乃透過調整未發行普通股的加權平均數至假設轉換所有潛在攤薄普通股計算。

截至2022年及2023年12月31日止年度，本集團有可換股債券及購股權產生的潛在攤薄普通股。由於本集團於截至2022年及2023年12月31日止年度產生虧損，可換股債券及購股權產生的潛在攤薄普通股並無計入每股攤薄虧損的計算內，乃由於計入為反攤薄。

## 10 貿易應收款項

	於12月31日	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
分發渠道及遊戲發行商	166,925	191,920
在線推廣服務客戶	122,778	59,536
其他	1,428	1,906
	<u>291,131</u>	<u>253,362</u>
減：減值撥備	<u>(4,322)</u>	<u>(3,918)</u>
	<u><b>286,809</b></u>	<u><b>249,444</b></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天的信貸期。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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
3個月以內	273,431	205,439
3個月至6個月	13,109	35,806
6個月至1年	1,640	8,652
1年至2年	2,284	2,849
超過2年	667	616
	<u>291,131</u>	<u>253,362</u>

## 11 股本及股份溢價

	股份數目 千股	股份面值 千美元	股份 同等面值 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	持作股份 獎勵計劃 的股份 (附註a) 人民幣千元
法定 每股價值0.0001美元的普通股； 2019年1月25日 (註冊成立日)	1,000,000	100	—	—	—
於2022年及2023年12月31日	<u>1,000,000</u>	<u>100</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
已發行及繳足 於2022年1月1日、2022年12月 31日及2023年1月1日	480,431	48	329	7,035,801	(6)
行使購股權	22	—*	—*	489	—
於2023年12月31日	<u>480,453</u>	<u>48</u>	<u>329</u>	<u>7,036,290</u>	<u>(6)</u>

\* 金額少於1,000

- (a) 於2019年6月17日，本公司向Heart Assets Limited配發及發行合共8,437,540股股份，Heart Assets Limited代表本公司以信託形式持有股份。於2022年及2023年12月31日，該等股份作為本集團的庫存股份，將用於未來以股份為基礎的僱員薪酬。

## 12 貿易應付款項

	於12月31日	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>194,906</u>	<u>203,053</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	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
3個月內	194,846	202,387
3個月以上	<u>60</u>	<u>666</u>
	<u>194,906</u>	<u>203,053</u>

## 13 可換股債券

### 發行可換股債券

於2021年4月12日，本公司發行每份特定面值200,000美元及本金總額280百萬美元的可換股債券(「**2021年可換股債券**」)。2021年可換股債券的年利率為1.25%並每半年支付一次，將於2026年4月12日到期。

債券持有人將有權根據持有人的選擇，要求本公司於2024年4月12日按其本金額加上應計未付利息贖回該持有人的全部或部分債券(「**提前贖回選擇權**」)。

債券持有人可於2021年5月23日或之後至2026年4月12日前第七日(包括首尾兩日)營業時間結束止期間隨時將其債券轉換為普通股。換股股份將於2021年可換股債券按轉換價63.45港元完全轉換後發行，港元兌美元的固定匯率為7.7746。

除之前已經贖回、轉換或購買及註銷者外，本公司將於2026年4月12日或於協議中所述若干情況下按其本金額加上應計未付利息贖回各債券。

2021年可換股債券為複合工具，包括負債組成部分及權益組成部分。有關2021年可換股債券提前贖回機制具有嵌入式衍生工具。有關嵌入式衍生工具被視為與主合約有明確密切關聯，因此不需分開入賬。

初次確認後，2021年可換股債券之負債部分以實際利息法按攤銷成本入賬。於2022年及2023年12月31日，2021年可換股債券負債部分的實際年利率為2.4%。權益部分將保留在可換股債券權益儲備內，直至嵌入式換股權獲行使或2021年可換股債券到期為止。

#### **提前贖回選擇權**

管理層持續監控及評估提前贖回選擇權被行使的可能性。截至2023年12月31日止年度，管理層估計，鑒於當前市場環境，債券持有人很有可能行使提前贖回選擇權。因此，本公司將負債部分的攤餘成本重新計算為經修訂估計合約現金流量的現值，並以原實際年利率2.4%貼現。重新計算的金額與賬面價值的差額為人民幣55百萬元，於全面虧損表確認為「財務成本」。

於2023年12月31日，人民幣1,553百萬元的2021年可換股債券乃分類為流動負債。

## 購回

於2023年11月和12月，本公司購回了本金為55百萬美元的可換股債券。回購價格和交易成本根據原分配過程中所使用的相同基礎在負債部分和權益部分之間進行分配。分配負債部分金額為人民幣383百萬元，回購時負債部分賬面值為人民幣389百萬元。賬面值與分配回購價格和交易成本之間的差額人民幣6百萬元在全面收益表中確認為「其他虧損淨額」(附註6)。分配權益部分金額為人民幣0.4百萬元，回購時權益部分賬面價值為人民幣19百萬元。賬面價值與分配的回購價款和交易成本之間的差額人民幣19百萬元相應計入累計虧絀。

## 14 股息分派

於截至2022年及2023年12月31日止年度，本公司並無支付或宣派股息。

## 其他資料

### 購買、出售或贖回本公司上市證券

截至2023年12月31日止年度，本公司已透過公開市場以大約53.8百萬美元的總價格贖回本金總額為55,000,000美元的可換股債券。換股價為每股63.45港元。詳情請參閱本公司日期為2023年11月22日及2023年12月5日的公告。

除上文所披露者外，截至2023年12月31日止年度，本公司或其任何附屬公司概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

### 末期股息

董事會決議不建議派付截至2023年12月31日止年度的末期股息(截至2022年12月31日止年度：無)。

## 股東週年大會

本公司稍後日期將通知本公司股東本公司應屆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。

## 所得款項用途

### 2021年4月發行可換股債券

可換股債券發行所得款項淨額約為275.6百萬美元。結轉至本報告期初的所得款項淨額約為147.5百萬美元，已於報告期間完全動用。下表列示截至2023年12月31日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	可換股債券 發行所得 款項淨額 金額 (百萬美元)	結轉截至 2023年 1月1日 所得款項 淨額金額 (百萬美元)	截至2023年 12月31日 止年度的 實際使用 情況 (百萬美元)	截至2023年 12月31日的 尚未動用所 得款項淨額 (百萬美元)	充分動用的 預期時間表
• 進一步提升本公司的研發能力及遊戲組合	148.8	64.5	64.5	—	不適用
• 營銷及推廣遊戲及TapTap	99.2	55.4	55.4	—	不適用
• 一般公司用途	27.6	27.6	27.6	—	不適用
	<u>275.6</u>	<u>147.5</u>	<u>147.5</u>	<u>—</u>	

## 2021年4月配售股份

配售股份所得款項淨額約為1,113.0百萬港元。結轉至本報告期初的所得款項淨額約為127.5百萬港元。下表列示截至2023年12月31日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	配售股份所得款項淨額 金額 (百萬港元)	結轉截至	截至2023年	截至2023年	充分動用的 預期時間表
		2023年 1月1日 所得款項 結餘淨額 金額 (百萬港元)	截至2023年 12月31日 止年度的 實際使用 情況 (百萬港元)	截至2023年 12月31日 尚未動用 所得款項 淨額 (百萬港元)	
• 進一步提升本公司的研發能力及遊戲組合	556.5	—	—	—	不適用
• 潛在收購及策略投資	222.6	127.5	10.6	116.9	2024年12月31日前
• 一般公司用途	333.9	—	—	—	不適用
	<u>1,113.0</u>	<u>127.5</u>	<u>10.6</u>	<u>116.9</u>	

## 僱員、薪酬及退休金計劃

截至2023年12月31日，我們有1,452名僱員（2022年12月31日：1,706名僱員），其中幾乎所有僱員均位於上海。截至2023年12月31日止年度的僱員福利開支（包括董事酬金）約為人民幣1,178.5百萬元，較截至2022年12月31日止年度約人民幣1,406.3百萬元減少約16%，乃由於我們的公司人員數目減少。

我們為僱員提供具競爭力的薪酬待遇及合作的工作環境，因此，我們一般能吸引及挽留合資格人員並維持穩定的核心管理團隊。我們以基本薪金、補貼、績效及年度獎金補償僱員，並且代表僱員繳納每月社會保險費(包括基本養老保險、基本醫療保險、失業保險、工傷保險、生育保險及住房公積金)。我們還於2021年6月25日採納了一項購股權計劃，目的是激勵與獎勵對集團有所貢獻的僱員。

我們設計及實施為各項工作量身打造的內部培訓及提高績效的一系列責任。我們於定向期間向新僱員提供特定培訓，令彼等熟悉我們的工作環境及運作程序。我們亦向現有僱員提供各種主題的專業在職培訓，如渠道管理、營銷及推廣策略、產品經營及經營支持。我們認為，我們的培訓已為僱員提供可持續、有組織及目標明確的優質培訓，我們認為此可以提高我們僱員的生產力。

## 購股權計劃

為激勵及獎勵本集團董事及僱員對本公司的貢獻以及為提高本公司利益所作的不斷努力，於2021年4月30日，董事會決議提議採納本公司的購股權計劃，供本公司股東批准(「購股權計劃」)。於2021年6月25日(「採納日期」)，本公司股東在本公司股東週年大會上審議通過了該購股權計劃，自採納日期起生效，有效期為10年。截至2023年12月31日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授予合共14,196,104份購股權(「購股權」)，以認購每股價值0.0001美元的本公司普通股，包括分別向執行董事黃一孟先生及執行董事戴雲傑先生授予1,041,633份購股權及669,201份購股權。有關購股權計劃及授出購股權的進一步詳情，請參閱本公司日期分別為2021年4月30日、2021年6月25日、2021年7月12日、2021年10月11日、2022年1月10日、2022年4月11日、2022年7月5日、2022年10月10日、2022年10月14日、2023年1月11日、2023年4月12日、2023年7月6日、2023年10月16日的公告及日期為2021年5月21日的通函。

## 報告期後的事項

於2024年1月12日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授予合共1,875,305份購股權，以認購每股價值0.0001美元的本公司普通股，包括向執行董事黃一孟先生及執行董事戴雲傑先生授予83,210份購股權及147,715份購股權。有關詳情，請參閱本公司日期為2024年1月12日的公告。

報告期後，若干合資格參與者行使7,200份購股權認購本公司7,200股普通股。

於2024年1月，本公司回購及註銷本金總額為60,000,000美元的可換股債券。截至本公告日期，尚未行使的可換股債券本金總額為159,600,000美元，佔最初發行可換股債券本金總額約57.00%。詳情請參閱本公司日期為2024年1月10日及2024年1月18日的公告。

根據日期為2021年3月31日的要約通函所載可換股債券的條款及條件下條件8(D) (按債券持有人的選擇贖回)，每份可換股債券的持有人可按該持有人的選擇行使權利，要求本公司於2024年4月12日按協定價格贖回全部或僅部分該持有人的可換股債券。於2024年3月13日，本公司獲發贖回通知，要求本公司贖回全部尚未行使可換股債券，涉及本金額合共159,600,000美元。預期贖回金額將以本集團內部資源撥付。

除上述披露外，於2023年12月31日後至本公告日期，本集團不存在重大期後事項。

## 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。

截至2023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第2部分守則條文第C.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。董事會目前由三名執行董事(包括黃一孟先生)，一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操守守則。經本公司向所有董事作出具體查詢後，彼等已確認，截至2023年12月31日止年度，彼等一直遵守標準守則。

## 由審核委員會審閱年度業績

本公司已遵照上市規則第3.21條及3.22條及企業管治守則第2部分守則條文第D.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2023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。

## 核數師就本業績公告執行的程序

本公告載列本集團截至2023年12月31日止年度合併財務狀況表、合併全面虧損表及當中相關附註的數字已經由核數師與本集團截至2023年12月31日止年度經審核合併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。

### 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：

「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C1所載企業管治守則；
「本公司／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12月12日在聯交所上市，股份代號為2400；
「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；
「港元」	指	港元，香港的法定貨幣；
「香港」	指	中華人民共和國香港特別行政區；
「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；

「上市規則」	指	香港聯合交易所有限公司證券上市規則；
「MAU(s)／月活躍用戶」	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；
「標準守則」	指	上市規則附錄C3所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則；
「MPU(s)／月付費用戶」	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、中華人民共和國澳門特別行政區及中國台灣；
「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；
「美元」	指	美元，美利堅合眾國法定貨幣；及
「%」	指	百份比。

承董事會命  
**心动有限公司**  
 主席兼首席執行官  
**黃一孟**

中國上海，2024年3月28日

於本公告日期，董事會由執行董事黃一孟先生、戴雲傑先生及樊舒暘先生；非執行董事吳萌先生；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。