

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)

## 截至2024年6月30日止六個月的中期業績公告

董事會欣然宣佈本集團截至2024年6月30日止六個月的未經審核合併中期業績。該等業績已經由核數師根據國際審計與鑑證準則理事會發佈的國際審閱準則第2410號「實體的獨立核數師審閱中期財務資料」審閱，以及由審核委員會審閱。

### 財務摘要

	截至6月30日止六個月		變動 百分比
	2024年 (人民幣千元) (未經審核)	2023年 (人民幣千元) (未經審核)	
收入	<b>2,220,567</b>	1,753,102	26.7
毛利	<b>1,496,811</b>	1,037,261	44.3
期內溢利	<b>250,579</b>	102,788	143.8
本公司權益持有人應佔溢利	<b>205,102</b>	90,194	127.4
期內經調整溢利*	<b>278,811</b>	129,647	115.1
本公司權益持有人應佔 經調整溢利*	<b>237,290</b>	112,979	110.0

\* 為補充我們根據《國際財務報告準則》呈列的合併財務報表，我們亦使用期內經調整溢利及本公司權益持有人應佔經調整溢利作為附加財務計量，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6月30日止六個月		變動 百分比
	2024年 (千人)	2023年 (千人)	
<b>網絡遊戲</b>			
平均月活躍用戶 <sup>(1)</sup>	<b>9,534</b>	13,269	-28.1
平均月付費用戶 <sup>(2)</sup>	<b>1,092</b>	1,389	-21.4
<b>TapTap</b>			
TapTap中國版App平均月活躍用戶	<b>43,242</b>	33,967	27.3
TapTap國際版App平均月活躍用戶	<b>5,066</b>	7,135	-29.0

(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

2024年上半年，我們過去採取的一些降本增效的措施取得成效，同時新的自研遊戲的成功上線帶來了遊戲收入的增長並推動了平台業務更快的發展。在這些因素的共同作用下，我們的收入及毛利取得顯著增長，費用得到控制，並成功實現經調整息稅折舊及攤銷前盈利人民幣319.3百萬元，同比增長72.7%。

遊戲業務方面，我們分別於2024年1月及5月完成了《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)在港澳台市場及中國內地市場的上線並取得了非常好的成績。雖然我們的一些老的遊戲收入有所下降，但《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)這三款新的自研遊戲帶來了新的收入增長，並使我們的遊戲業務收入較去年同期增長了29.3%。2024年7月份，自研遊戲《心動小鎮》(Heartopia)在中國內地市場上線並大受歡迎，上線首月取得了超過2,500萬次下載。平台業務方面，雖然TapTap中國版App的月活躍用戶(MAU)在2023年經歷了同比減少，但經過一些調整後已經重回增長勢頭。2024年上半年，TapTap中國版App的平均MAU同比增長了27.3%，達到了43.2百萬。《心動小鎮》(Heartopia)的發行工作與TapTap緊密合作，為TapTap帶來了大量的新用戶和更廣泛的品牌認知。此外，我們已完成生成式人工智能服務TapSight的備案工作，未來希望運用該技術進一步提升用戶服務能力。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2024年6月30日，我們的現有遊戲組合包括20款網絡遊戲及33款付費遊戲。

## 網絡遊戲

2024年上半年，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶數同比減少了28.2%，而平均月付費用戶數同比減少了21.4%。這兩個數據的下降主要是由於《香腸派對》(Sausage Man)的用戶數量較2023年有所下降。這一下降部分被《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)這兩款新上線遊戲帶來的用戶數量增加所抵消。截至2024年6月30日止六個月，就收入貢獻而言，《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《香腸派對》(Sausage Man)、《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及《仙境傳說M》(Ragnarok M)為我們的前五大遊戲。以下是我們主要的現有遊戲的概況：

- 《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)：該遊戲為我們自研的放置類手機遊戲，於2024年1月在香港、澳門及台灣地區上線，並於2024年5月在中國境內市場上線。在上線後該遊戲以清新可愛的美術風格及兼具社交性與策略性的玩法受到了廣大玩家歡迎並取得了出類拔萃的成績。該遊戲預計還將於2024年下半年陸續在海外多個國家和地區上線。
- 《香腸派對》(Sausage Man)：該遊戲於2018年4月在中國境內市場上線，至今已經超過六年時間。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，該遊戲的活躍用戶數及流水進入下降趨勢。2024年上半年，該遊戲的MAU及MPU均較去年同期有所下降。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重回增長趨勢的潛力。為此，我們於2024年持續性地調整該遊戲的研發及發行計劃，希望幫助該遊戲提高表現水平。
- 《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月份在中國境內市場上線。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。該遊戲已經於2024年8月份在海外多個國家和地區上線。

- 《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。經過七個賽季的持續運營，該遊戲得到了暗黑類遊戲愛好者的認可。未來我們希望通過更有吸引力的賽季更新，為該遊戲帶來更多的玩家。
- 《仙境傳說M》(Ragnarok M)：該遊戲於2017年1月在中國境內市場上線，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2024年上半年的收入較去年同期有一定程度的下降。我們於2024年4月份在中國境內市場推出了初心服版本並獲得了玩家的喜愛。我們計劃於未來在海外市場也上線初心服版本。

### **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2024年6月30日，我們有727名員工從事遊戲研發，較2023年12月31日減少了19人。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，而在2024年，隨著我們一些自研遊戲上線並取得成功，以及新的研發項目的立項，我們的遊戲研發業務趨於穩定發展。截至2024年6月30日，我們還有3款網絡遊戲處於研發階段。其中我們自研的模擬生活類遊戲《心動小鎮》(Heartopia)已與2024年7月份在中國內地市場上線，受到了玩家的熱烈歡迎，並多次登頂了蘋果商店的遊戲下載榜。

### **付費遊戲**

付費遊戲是我們特別的業務構成，滿足了手遊用戶對優質買斷製遊戲的需求，為TapTap平台增添了生態多樣性。2024年上半年，我們上線了《浮島冒險》(Forager)等付費遊戲，已上線的《旋轉音律》(Rotaeno)、《泰拉瑞亞》(Terraria)等作品保持穩健。2024年下半年，我們將發行《大俠立誌傳》(Hero's Adventure)手機版、《挺進地牢》(Enter the Gungeon)手機版等，並持續在多平台推出更多優秀作品。

## **TapTap**

TapTap平台是我們的核心競爭力和驅動力之一。我們的遊戲研發和發行業務可以為TapTap提供優質的獨家內容，以推動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2024年6月30日止六個月，TapTap中國版App的平均MAU為43.2百萬人，同比增長27.3%。MAU同比增長主要是由於(i) 2024年上半年，中國境內市場新上線了一些大受歡迎的手機遊戲作品，並且其中一些遊戲與TapTap達成了獨家或深度的合作，及(ii)我們增加了TapTap的營銷活動，並引入了新的營銷推廣策略。在2024年上半年，我們對TapTap的廣告加載率(ad-load rate)進行了限制，並使得我們的廣告系統更加簡單透明。這雖然在短期會對廣告收入產生少許不利影響，但有利於我們提升用戶體驗並取得長期的可持續發展。我們還對優質的付費下載遊戲加強了支持，讓這些優質的遊戲得到更多展現。同時，我們也對TapTap的服務器及帶寬成本進行了優化，較去年同期降低了單位用戶的該項成本。

於2024年6月及7月，我們分別舉辦了第五屆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2024年6月30日止六個月，TapTap國際版App的平均月活躍用戶為5.1百萬人，同比減少29.0%。MAU同比減少主要是由於(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投入。

於2024年，我們優化了國際版團隊，並在協助開發者進行新遊戲的海外測試和發行工作方面初步建立了品牌認知和良好的口碑。目前我們的目標並不是整體的MAU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，是主要運營業務，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2024年及2023年6月30日止六個月按業務線劃分的收入。

	截至6月30日止六個月			
	2024年		2023年	
(未經審核)	金額	佔收入的百分比	金額	佔收入的百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
<b>遊戲</b>	<b>1,486,257</b>	<b>66.9</b>	1,149,870	65.6
遊戲運營	<b>1,481,074</b>	<b>66.7</b>	1,144,657	65.3
網絡遊戲	<b>1,425,896</b>	<b>64.2</b>	1,080,122	61.6
付費遊戲	<b>55,178</b>	<b>2.5</b>	64,535	3.7
其他	<b>5,183</b>	<b>0.2</b>	5,213	0.3
<b>TapTap平台</b>	<b>734,310</b>	<b>33.1</b>	603,232	34.4
<b>總收入</b>	<b><u>2,220,567</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>1,753,102</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

### 遊戲

截至2024年6月30日止六個月，我們的遊戲業務收入同比增加29.3%至人民幣1,486.3百萬元。詳情如下，

- 截至2024年6月30日止六個月，我們來自網絡遊戲的收入同比增加32.0%至人民幣1,425.9百萬元，主要由於(i)來自新上線遊戲《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)的收入增加；及(ii)部分被來自若干現有遊戲的收入減少所抵銷；及
- 截至2024年6月30日止六個月，我們來自付費遊戲的收入同比減少14.5%至人民幣55.2百萬元，主要由於來自若干現有付費遊戲的收入減少，及部分被新上線的付費遊戲所抵銷。

下表載列截至2024年及2023年6月30日止六個月按收入確認方法劃分的我們的遊戲運營收入明細。

(未經審核)	截至6月30日止六個月			
	2024年		2023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	1,413,438	95.4	1,044,393	91.2
按淨額基準確認的收入	<u>67,636</u>	<u>4.6</u>	<u>100,264</u>	<u>8.8</u>
<b>遊戲運營總收入</b>	<b><u>1,481,074</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>1,144,657</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

截至2024年6月30日止六個月，我們按總額基準確認的遊戲運營收入同比增加35.3%至人民幣1,413.4百萬元，主要由於來自新上線遊戲《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)的收入增加，及部分被來自若干現有遊戲的收入減少所抵銷。截至2024年6月30日止六個月，我們按淨額基準確認的遊戲運營收入同比減少32.5%至人民幣67.6百萬元，主要由於《仙境傳說M》(Ragnarok M)的收入減少。

### TapTap平台

截至2024年6月30日止六個月，我們的TapTap平台業務收入同比增加21.7%至人民幣734.3百萬元。收入增加主要由於(i)TapTap中國版App平均月活躍用戶於截至2024年6月30日止六個月同比增加27.3%至43.2百萬人；及(ii)部分被我們為提升玩家體驗及確保長期成功而自行降低廣告加載率以致廣告收入下降的影響所抵銷。

我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

## 收入成本

截至2024年6月30日止六個月，我們的收入成本同比增加1.1%至人民幣723.8百萬元。下表載列我們截至2024年及2023年6月30日止六個月按業務線劃分的收入成本。

	截至6月30日止六個月			
	2024年		2023年	
	金額	佔分部 收入的 百分比	金額	佔分部 收入的 百分比
(未經審核)	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	595,409	40.1	606,367	52.7
TapTap平台	128,347	17.5	109,474	18.1
總計	<u>723,756</u>	<u>32.6</u>	<u>715,841</u>	<u>40.8</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2024年及2023年6月30日止六個月按性質劃分的收入成本。

	截至6月30日止六個月			
	2024年		2023年	
	金額	百分比	金額	百分比
(未經審核)	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲開發商的收益分成	184,852	25.5	295,049	41.2
分發平台及支付渠道收取的佣金	303,830	42.0	172,765	24.1
帶寬及服務器託管費	119,451	16.5	120,495	16.8
僱員福利開支	67,332	9.3	60,268	8.4
專業及技術服務費	31,886	4.4	37,231	5.2
無形資產攤銷	10,837	1.5	16,357	2.3
其他	5,568	0.8	13,676	2.0
總計	<u>723,756</u>	<u>100.0</u>	<u>715,841</u>	<u>100.0</u>

截至2024年6月30日止六個月，我們遊戲業務的收入成本同比減少1.8%至人民幣595.4百萬元，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)網絡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)部分被隨著我們遊戲收入增加而帶動分發平台及支付渠道收取的佣金增加所抵銷。

截至2024年6月30日止六個月，我們的TapTap平台業務的收入成本同比增加17.2%至人民幣128.3百萬元，主要由於(i)帶寬及服務器託管費增加，原因為TapTap中國版App的平均月活躍用戶增加，及部分被技術優化措施的實施所抵銷；及(ii)僱員福利開支增加。

### 毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比增加44.3%至截至2024年6月30日止六個月人民幣1,496.8百萬元。截至2024年6月30日止六個月，我們的毛利率為67.4%，高於截至2023年6月30日止六個月的毛利率，主要由於(i)《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)及《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)等自研遊戲的收入增加(自研遊戲的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2023年6月30日止六個月的47.3%改善至2024年同期的59.9%；及(ii)TapTap平台分部的毛利率由截至2023年6月30日止六個月的81.9%改善至2024年同期的82.5%。毛利率改善部分被TapTap平台業務的收入佔我們總收入的比例由截至2023年6月30日止六個月的34.4%減少至2024年同期的33.1%(其毛利率一般高於遊戲業務)所抵銷。

### 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信息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增加110.4%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣695.3百萬元。此乃主要由於(i)新上線遊戲《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)的推廣及廣告開支；及(ii) TapTap中國版的營銷開支增加。

## 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減少20.5%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣419.5百萬元。此乃主要由於(i)遊戲項目重組以及人員優化，以致我們的研發人員數目由截至2023年6月30日的1,143名減少至截至2024年6月30日的997名；及(ii)我們於2024年上半年錄得有關若干前研發人員的一次性購股權退扣人民幣20.8百萬元。

## 一般及行政開支

我們的一般及行政開支主要包括(i)與我們的管理及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)與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增加35.9%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣138.3百萬元。此乃主要由於以股份為基礎的薪酬開支增加人民幣31.8百萬元。

## 其他收益淨額

我們的其他收益淨額主要包括匯兌收益淨額及購回可換股債券的收益淨額。

截至2024年6月30日止六個月，我們的匯兌收益淨額為人民幣11.8百萬元，而截至2023年6月30日止六個月的匯兌收益淨額為人民幣1.2百萬元。此乃主要由於2024年上半年美元／人民幣及美元／新加坡元的匯率升值。截至2024年6月30日止六個月，我們購回可換股債券的收益淨額為人民幣5.0百萬元。

## 所得稅開支

相較2023年同期的所得稅開支為人民幣45.0百萬元，截至2024年6月30日止六個月，我們錄得所得稅開支人民幣31.5百萬元。其中，我們錄得當期所得稅開支人民幣3.9百萬元及與以往年度確認之遞延稅項資產相關的遞延所得稅開支人民幣27.6百萬元。

## 期內溢利

相較截至2023年6月30日止六個月的淨溢利人民幣102.8百萬元，我們截至2024年6月30日止六個月的期內溢利為人民幣250.6百萬元。

## 本公司權益持有人應佔期內溢利

相較2023年同期本公司權益持有人應佔期內淨溢利人民幣90.2百萬元，截至2024年6月30日止六個月本公司權益持有人應佔期內溢利為人民幣205.1百萬元。

我們的非控股權益應佔期內溢利歸屬於(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；及(iv) 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溢利與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至6月30日止六個月	
	2024年 (人民幣千元) (未經審核)	2023年 (人民幣千元) (未經審核)
運營溢利	270,513	122,693
調整		
其他收入	(5,440)	(39,365)
其他收益淨額	(20,523)	(4,170)
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	32,625	57,666
無形資產攤銷	13,847	21,352
<b>EBITDA</b>	<b>291,022</b>	<b>158,176</b>
以股份為基礎的薪酬開支	28,232	26,636
<b>經調整EBITDA</b>	<b>319,254</b>	<b>184,812</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期內經調整溢利及本公司權益持有人應佔經調整溢利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財務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。下表為我們的期內經調整溢利及本公司權益持有人應佔經調整溢利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6月30日止六個月	
	2024年	2023年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
期內溢利	250,579	102,788
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	—	298
以股份為基礎的薪酬開支	28,232	26,636
減：		
所得稅影響	—	(75)
期內經調整溢利	<u>278,811</u>	<u>129,647</u>

	截至6月30日止六個月	
	2024年	2023年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利	205,102	90,194
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	—	242
以股份為基礎的薪酬開支	32,188	22,603
減：		
所得稅影響	—	(60)
	<u>237,290</u>	<u>112,979</u>
本公司權益持有人應佔溢利	<u>237,290</u>	<u>112,979</u>

此等未經審核非國際財務報告準則財務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財務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2024年6月30日及2023年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2024年	於2023年
	6月30日	12月31日
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(經審核)
現金及現金等價物	2,163,500	3,206,821
短期投資		
— 理財產品	118,214	147,657
	<u>2,281,714</u>	<u>3,354,478</u>

於2024年6月30日，我們的短期投資主要包括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流動固定收益工具，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2.30%至3.19%。我們的現金狀況及短期投資減少乃主要由於(i)贖回可換股債券人民幣1,137.3百萬元及購回可換股債券人民幣422.7百萬元；及(ii)部分被截至2024年6月30日止六個月經營活動產生的現金流量淨額人民幣379.4百萬元以及銀行借款的所得款項人民幣130.6百萬元所抵銷。

截至2024年6月30日，我們的借款人民幣130.6百萬元為無抵押銀行貸款，直至2025年到期，年利率為3.00%至3.45%。

截至2024年6月30日，所有未償還可換股債券均已贖回及註銷，概無任何發行在外的已發行可換股債券。

### 資產負債比率

於2024年6月30日，我們的資產負債比率為42.9%，相較於2023年12月31日的資產負債比率57.6%。該比率乃按負債總額除以資產總額計算。

簡明合併綜合收益表  
截至2024年6月30日止六個月

	附註	截至6月30日止六個月	
		2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	2,220,567	1,753,102
收入成本	4、5	<u>(723,756)</u>	<u>(715,841)</u>
毛利		1,496,811	1,037,261
銷售及營銷開支	5	(695,322)	(330,402)
研發開支	5	(419,489)	(527,784)
一般及行政開支	5	(138,323)	(101,785)
金融資產的減值撥回淨額	5	873	1,868
其他收入	6	5,440	39,365
其他收益淨額	7	<u>20,523</u>	<u>4,170</u>
經營溢利		270,513	122,693
財務收入		18,381	45,022
財務成本		<u>(15,607)</u>	<u>(34,246)</u>
財務收入淨額	8	2,774	10,776
採用權益法核算的投資結果份額		<u>8,746</u>	<u>14,348</u>
除所得稅前溢利		282,033	147,817
所得稅開支	9	<u>(31,454)</u>	<u>(45,029)</u>
期內溢利		<u><u>250,579</u></u>	<u><u>102,788</u></u>
其他綜合收益：			
可能不會重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(9,457)	8,774
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>3,493</u>	<u>2,878</u>
期內綜合收益總額		<u><u>244,615</u></u>	<u><u>114,440</u></u>

	截至6月30日止六個月	
	2024年	2023年
附註	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
以下各方應佔期內溢利：		
本公司權益持有人	205,102	90,194
非控股權益	<u>45,477</u>	<u>12,594</u>
	<u><b>250,579</b></u>	<u><b>102,788</b></u>
以下各方應佔期內綜合溢利總額：		
本公司權益持有人	199,358	102,104
非控股權益	<u>45,257</u>	<u>12,336</u>
	<u><b>244,615</b></u>	<u><b>114,440</b></u>
本公司權益持有人應佔期內溢利每股盈利		
每股基本盈利(人民幣元)	10	0.43
每股攤薄盈利(人民幣元)	10	0.43
		0.19
		0.19

簡明合併財務狀況表  
於2024年6月30日

	附註	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
<b>資產</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		31,583	43,693
使用權資產		171,198	192,680
無形資產		241,363	233,416
遞延稅項資產		21,321	48,920
以權益法入賬的投資		113,315	122,561
以公允價值計量且變動計入損益的 長期投資		18,841	18,840
預付款項、按金及其他非流動資產		32,673	36,225
		<u>630,294</u>	<u>696,335</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	11	408,933	286,809
預付款項、按金及其他流動資產		59,217	71,820
短期投資		118,214	147,657
現金及現金等價物		2,163,500	3,206,821
		<u>2,749,864</u>	<u>3,713,107</u>
<b>資產總額</b>		<u><u>3,380,158</u></u>	<u><u>4,409,442</u></u>

		於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
<b>權益</b>			
股本	12	329	329
股份溢價	12	7,038,938	7,036,290
持作股份獎勵計劃的股份	12	(6)	(6)
其他儲備		(4,720,147)	(4,490,917)
累計赤字		(576,792)	(836,523)
<b>本公司權益持有人應佔權益</b>		<b>1,742,322</b>	<b>1,709,173</b>
非控股權益		188,671	159,578
<b>權益總額</b>		<b>1,930,993</b>	<b>1,868,751</b>
<b>負債</b>			
<b>非流動負債</b>			
租賃負債		142,298	158,636
		142,298	158,636
<b>流動負債</b>			
貿易應付款項	13	231,352	194,906
客戶預付款項		63,280	53,008
借款		130,564	—
其他應付款項及應計費用		403,220	275,239
合約負債		351,056	180,780
當期所得稅負債		83,744	80,352
租賃負債		43,651	44,623
可換股債券		—	1,553,147
		1,306,867	2,382,055
<b>負債總額</b>		<b>1,449,165</b>	<b>2,540,691</b>
<b>權益及負債總額</b>		<b>3,380,158</b>	<b>4,409,442</b>

## 簡明財務報表附註

### 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2024年6月30日止六個月的簡明合併財務報表(「中期財務報表」)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

本中期財務報表乃根據國際會計準則第34號「中期財務報告」編製。

中期財務報表應與截至2023年12月31日止年度的本集團年度合併財務報表一併閱讀，該財務報表乃根據本公司日期為2024年3月28日的2023年度報告(「2023年財務報表」)所載之國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製。

### 3 會計政策資料

除所得稅估計(附註9)及下文所述者外，中期財務報表內所採納的會計政策在所有重大方面與編製2023年財務報表時採用者大致上貫徹一致。

本集團已就2024年1月1日開始的財政年度首次採用下列準則的修訂：

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

上述新訂及經修訂準則將不會對中期財務報表造成重大影響。本集團毋須因採納此等修訂準則而更改其會計政策或作出追溯調整。

多項新準則及對準則之修訂於2024年1月1日開始的財政年度尚未生效，且本集團在編製中期財務報表時並無提早採納。根據管理層所進行之初步評估，預期該等新準則及對準則之修訂對中期財務報表概無重大影響。

### 4 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平台分部通過本集團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2024年6月30日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

毛利與除所得稅前溢利的對賬於簡明合併綜合收益表呈列。

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：

(未經審核)	截至2024年6月30日止六個月		
	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)	1,425,896	—	1,425,896
— 付費遊戲(付費即玩)	55,178	—	55,178
小計	1,481,074	—	1,481,074
線上營銷服務收入	—	706,968	706,968
其他	5,183	27,342	32,525
總收入	1,486,257	734,310	2,220,567
收入成本	(595,409)	(128,347)	(723,756)
毛利	890,848	605,963	1,496,811
毛利率	60%	83%	67%
	截至2023年6月30日止六個月		
(未經審核)	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)	1,080,122	—	1,080,122
— 付費遊戲(付費即玩)	64,535	—	64,535
小計	1,144,657	—	1,144,657
線上營銷服務收入	—	582,107	582,107
其他	5,213	21,125	26,338
總收入	1,149,870	603,232	1,753,102
收入成本	(606,367)	(109,474)	(715,841)
毛利	543,503	493,758	1,037,261
毛利率	47%	82%	59%

截至2024年及2023年6月30日止六個月的收入分別約人民幣712百萬元及人民幣614百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

截至2024年及2023年6月30日止六個月，來自TapTap平台分部的一名客戶的收入分別佔本集團總收入的15%及19%。

下表載列本集團分別截至2024年及2023年6月30日止六個月按確認時間點劃分的收入明細：

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
於某個時點提供服務	1,224,261	1,118,159
於期間內提供服務	<u>996,306</u>	<u>634,943</u>
	<u><b>2,220,567</b></u>	<u><b>1,753,102</b></u>

下表載列本集團截至2024年及2023年6月30日止六個月按地域劃分的遊戲運營收入明細：

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
中國大陸	862,829	769,973
其他地區(附註a)	<u>618,245</u>	<u>374,684</u>
總計	<u><b>1,481,074</b></u>	<u><b>1,144,657</b></u>

(a) 來自其他地區的收入主要包括提供給香港、澳門、中國台灣省、東南亞、北美及南韓經營之本地版本之收入。

## 5 按性質劃分的開支

	截至6月30日止六個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
推廣及廣告開支	633,437	273,306
僱員福利開支	537,378	570,811
支付渠道及分發渠道收取的佣金	303,830	172,765
遊戲開發商收益分成	184,852	295,049
帶寬及服務器託管費	120,092	122,385
專業及技術服務費	78,970	84,132
以股份為基礎的薪酬開支	28,232	26,636
使用權資產折舊	19,894	24,553
辦公開支	18,439	19,312
無形資產攤銷	13,847	21,352
物業、廠房及設備折舊	12,731	33,113
增值稅進稅項轉出及稅項附加	12,319	13,820
租金開支及水電費	6,128	5,335
核數師薪金		
— 審計服務	2,070	2,120
— 非審計服務	195	390
非金融資產減值	1,458	6,025
金融資產減值撥回淨額	(873)	(1,868)
其他	3,018	4,708
	<u>1,976,017</u>	<u>1,673,944</u>
<b>總計</b>	<b><u>1,976,017</u></b>	<b><u>1,673,944</u></b>

## 6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助	5,440	36,957
按攤銷成本計量的短期投資的利息收入	—	2,212
其他	—	196
<b>總計</b>	<b>5,440</b>	<b>39,365</b>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

## 7 其他收益淨額

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
匯兌收益淨額	11,830	1,236
購回可換股債券收益淨額	4,975	—
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	—	(298)
商業銀行所發行理財產品公允價值變動	1,861	3,737
其他	1,857	(505)
<b>總計</b>	<b>20,523</b>	<b>4,170</b>

## 8 財務收入淨額

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
<b>財務收入</b>		
銀行存款所得利息收入	18,381	45,022
<b>財務成本</b>		
可換股債券利息開支	(8,701)	(24,757)
租賃負債利息開支	(4,283)	(6,073)
借款利息開支	(1,715)	—
銀行收費	(908)	(3,416)
<b>財務收入淨額</b>	<b>2,774</b>	<b>10,776</b>

## 9 所得稅開支

所得稅開支已根據管理層就完整財政年度預期的有效所得稅稅率的最佳認知確認。

### 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2024年及2023年6月30日止六個月一般中國企業所得稅稅率為25%。

本集團於中國的若干附屬公司因此具備「高新技術企業」資格及於截至2024年及2023年6月30日止六個月享有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，以確定截至2024年及2023年6月30日止六個月的應課稅利潤。

## 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%。

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2024年6月30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1,541百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅	3,854	7,321
遞延所得稅	27,600	37,708
<b>所得稅開支總額</b>	<b>31,454</b>	<b>45,029</b>

## 10 每股盈利

每股基本盈利乃將本公司權益持有人應佔溢利除以各期間已發行股份加權平均數計算得出。

	截至6月30日止六個月	
	2024年 (未經審核)	2023年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	205,102	90,194
已發行股份加權平均數(千股)	472,092	472,014
<b>每股基本盈利(人民幣)</b>	<b>0.43</b>	<b>0.19</b>

每股攤薄盈利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2024年及2023年6月30日止六個月，本集團有可換股債券及購股權產生的潛在攤薄普通股。

	截至6月30日止六個月	
	2024年 (未經審核)	2023年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	205,102	90,194
已發行股份加權平均數(千股)	472,092	472,014
購股權調整(千股)	2,235	915
計算每股攤薄盈利時作為分母的 普通股加權平均數(千股)	474,327	472,929
每股攤薄盈利(人民幣元)	<u>0.43</u>	<u>0.19</u>

## 11 貿易應收款項

	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分發渠道及遊戲發行商	275,247	166,925
在線推廣服務客戶	136,559	122,778
其他	631	1,428
	412,437	291,131
減：減值撥備	(3,504)	(4,322)
	<u>408,933</u>	<u>286,809</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2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	388,255	273,431
3個月至6個月	20,989	13,109
6個月至1年	1,086	1,640
1年至2年	1,480	2,284
超過2年	627	667
	<u>412,437</u>	<u>291,131</u>

- (b) 本集團應用簡化法就國際財務報告準則第9號規定的預期信貸虧損作出撥備，該準則允許就所有貿易應收款項使用整個存續期預期虧損撥備。本集團已整體考慮各類貿易應收款項的共同信貸風險特點及逾期日數，以計量預計信貸虧損。預期虧損率分別基於2024年6月30日及2023年12月31日前36個月期間銷售付款情況以及該期間內出現的相應歷史信貸虧損。歷史虧損率已調整，以反映影響客戶結算應收款項能力的宏觀經濟因素的現有及前瞻性資料。本集團已識別其經營所在國家的消費物價指數及國內生產總值為最相關因素，並已基於該等因素的預期變動相應調整歷史虧損率。

本集團貿易應收款項減值撥備的變動如下：

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
於期初	4,322	3,918
撥回	(779)	(1,966)
撇銷	(40)	(3)
貨幣換算差額	1	6
	<u>3,504</u>	<u>1,955</u>
於期末	<u><b>3,504</b></u>	<u><b>1,955</b></u>

已減值應收款項撥備的撥回已計入合併綜合收益表中「金融資產減值撥回淨額」。

- (c) 本集團董事認為，截至2024年6月30日及2023年12月31日，貿易應收款項結餘的賬面值與其公允價值相若。
- (d) 本集團貿易應收款項的賬面值以下列貨幣計值：

	於2024年	於2023年
	6月30日	12月31日
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(經審核)
美元	249,497	135,537
人民幣	152,901	139,978
港元	5,808	9,788
其他	4,231	5,828
	<u>412,437</u>	<u>291,131</u>

- (e) 截至2024年6月30日及2023年12月31日的最高信貸風險為貿易應收款項的賬面值。本集團並無持有任何抵押品作為擔保。

## 12 股本、股份溢價及持作股份獎勵計劃的股份

	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
(未經審核)					
法定					
於2024年6月30日及 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2023年1月1日	480,431	48	329	7,035,801	(6)
行使購股權	22	—*	—*	489	—
於2023年6月30日	<u>480,453</u>	<u>48</u>	<u>329</u>	<u>7,036,290</u>	<u>(6)</u>
於2024年1月1日	480,453	48	329	7,036,290	(6)
行使購股權	186	—*	—*	2,648	—
於2024年6月30日	<u>480,639</u>	<u>48</u>	<u>329</u>	<u>7,038,938</u>	<u>(6)</u>

\* 金額小於1,000

附註：

- (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2024年6月30日及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。

### 13 貿易應付款項

	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	<u>231,352</u>	<u>194,906</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2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	230,480	194,846
3個月以上	<u>872</u>	<u>60</u>
	<u>231,352</u>	<u>194,906</u>

本集團貿易應付款項的賬面值以下列貨幣計值：

	於2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
人民幣	204,782	131,223
美元	22,311	53,800
新加坡元	<u>4,259</u>	<u>9,883</u>
	<u>231,352</u>	<u>194,906</u>

截至2024年6月30日及2023年12月31日，貿易應付款項的公允價值與其賬面值相若。

## 14 股息

於截至2024年及2023年6月30日止六個月，本公司並無支付或宣派股息。

於2024年4月，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6.5百萬美元股息，其中2.28百萬美元(相當於人民幣16.16百萬元)為支付予非控股股東。

於2023年5月，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15百萬美元股息，其中5.25百萬美元(相當於人民幣36.38百萬元)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

於截至2024年6月30日止六個月，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(包括出售庫存股份)。

於2024年6月30日，本公司並無持有任何庫存股份。

於報告期間，本公司已贖回所有未償還可換股債券，本金總額為219,600,000美元。於2024年6月30日，所有可換股債券(可換股債券代號：40646)均已贖回及註銷，概無任何發行在外的已發行可換股債券。進一步詳情請參閱本公告下文「報告期後事項」一段。

### 中期股息

董事會議決宣佈不派付截至2024年6月30日止六個月的任何中期股息。

## 所得款項用途

### 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。結轉截至2024年1月1日的所得款項淨額金額約為116.9百萬港元。下表列示截至2024年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	結轉截至2024 年1月1日所 得款項淨額 金額 (百萬港元)	結轉截至2024 年1月1日所 得款項淨額 金額 (百萬港元)	截至2024年 6月30日止 六個月的實 際使用情況 (百萬港元)	截至2024年 6月30日的 尚未動用所 得款項淨額 (百萬港元)	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	556.5	—	—	—	—
• 潛在收購及策略投資	222.6	116.9	—	116.9	2024年 12月31日前
• 一般公司用途	333.9	—	—	—	—
	<u>1,113.0</u>	<u>116.9</u>	<u>—</u>	<u>116.9</u>	

### 2024年受限制股份單位計劃

於2024年5月7日，本公司已採納2024年受限制股份單位計劃，以(其中包括)藉著給予參與者獲得本公司所有權權益之機會，表彰參與者所作的貢獻，及鼓勵和挽留該等人士推動本集團的持續運營及發展。2024年受限制股份單位計劃將僅以本公司就2024年受限制股份單位計劃所委聘的受託人(「受託人」)將於市場上購入的現有股份撥資。

於報告期間，受託人並無購回任何股份。於本公告日期，受託人已根據本公司與受託人就2024年受限制股份單位計劃而訂立的信託契約條款，於聯交所購回合共1,311,600股股份，總代價為24.8百萬港元。

## 無重大變動

除本公告所披露者外，於報告期內，並無任何影響本集團業績而根據上市規則附錄D2第32及40(2)段須予披露的重大變動。

## 報告期後事項

於2024年7月8日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授出合共252,911份購股權（「購股權」），包括向執行董事黃一孟先生授予120,000份購股權。有關詳情，請參閱本公司日期為2024年7月8日的公告。

於報告期間，本公司已贖回所有未償還可換股債券，本金總額為219,600,000美元。所有可換股債券均已贖回並註銷，並無任何發行在外的已發行可換股債券。詳情請參閱本公司日期為2024年7月8日的公告。

於報告期後，若干合資格參與者行使28,100份購股權以認購本公司28,100股普通股。

除上述所披露外，於2024年6月30日後及直至本公告日期，本集團並無報告期後其他重大事項。

## 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。

於截至2024年6月30日止六個月，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守則。經本公司具體查詢，董事已確認，彼等於截至2024年6月30日止六個月一直遵守標準守則。

### **由審核委員會審閱中期業績**

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二部分守則條文第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。審核委員會目前由具有適當專業資格的辛全東先生擔任主席。

審核委員會連同核數師已審閱本集團截至2024年6月30日止六個月的未經審核合併財務報表。審核委員會亦已審閱本集團所採納會計原則及慣例，並已就核數、風險管理、內部控制及財務報告等事項進行討論。

### **於聯交所及本公司網站刊發中期業績及中期報告**

本中期業績公告刊載於聯交所網站([www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([2400.hk](http://2400.hk))。本集團截至2024年6月30日止六個月的中期報告將於適當時候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：

「2024年受限制股份單位計劃」	指	本公司於2024年5月7日採納的受限制股份單位計劃；
「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」	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；
「可換股債券」	指	本公司所發行本金額280,000,000美元於2026年到期的1.25%可換股債券；
「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、中國澳門特別行政區及中國台灣；
「報告期」	指	截至2024年6月30日止六個月的財政期間；
「人民幣」	指	人民幣，中國法定貨幣；
「受限制股份單 位」	指	受限制股份單位；
「新加坡元」	指	新加坡元，新加坡的法定貨幣；
「購股權計劃」	指	本公司於2021年6月25日採納的購股權計劃；
「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 百分比。

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8月30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。