

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2024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 %
	2024年 (人民幣千元)	2023年 (人民幣千元)	
收入	5,012,107	3,389,144	47.9
毛利	3,478,530	2,068,370	68.2
年內溢利／(虧損)	890,491	(65,362)	不適用
本公司權益持有人應佔溢利／(虧損)	811,530	(83,039)	不適用
年內經調整溢利／(虧損)*	956,685	(9,406)	不適用
本公司權益持有人應佔經調整 溢利／(虧損)*	876,846	(34,118)	不適用

* 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溢利／(虧損)及本公司權益持有人應佔經調整溢利／(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 %
	2024年 (千人)	2023年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	14,247	12,446	14.5
平均月付費用戶 ⁽²⁾	1,609	1,307	23.1
TapTap			
TapTap中國版App平均月活躍用戶	44,046	35,810	23.0
TapTap國際版App平均月活躍用戶	5,032	5,785	-13.0

(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

於2024年，我們的業務和人員結構趨於穩定，同事們全力支持了新的自研遊戲在全球多個市場成功上線，並協同推動了TapTap平台的發展。遊戲業務方面，《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)及《心動小鎮》(Heartopia)這三款新上線的自研遊戲成為新的收入來源，推動我們的遊戲業務收入較去年同期增長了64.2%。TapTap平台業務方面，2024年TapTap中國版App的平均MAU同比增長了23.0%，達到了44.0百萬。《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，我們完成了生成式人工智能服務TapSight的備案工作，在TapTap中加入了AI問答的模塊，並接入了DeepSeek深度搜索的功能。我們還在持續推動將人工智能和機器學習的相關工具和技術融入到每一位同事的日常工作中，並在持續探索能深度應用這些工具和技術的新業務發展方向。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。

於2024年，我們通過贖回所有的可換股債券及在公開市場上回購股份的方式向投資者提供了資本回報。我們董事會還建議派發截至2024年12月31日止年度末期股息每股0.4港元。

以下為我們主要產品及服務的概況：

我們的遊戲

截至2024年12月31日，我們的現有遊戲組合包括21款網絡遊戲及35款付費遊戲。

網絡遊戲

2024年，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶數同比增加了14.5%，而平均月付費用戶數同比增加了23.1%。這兩個數據的增加主要是由於《心動小鎮》(Heartopia)、《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)及《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)這三款新上線遊戲帶來的用戶數量增加。這一增加部分被《香腸派對》(Sausage Man)

的用戶數量較2023年減少所抵消。截至2024年12月31日止年度，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，2024年5月在中國境內市場上線，2024年9月在韓國市場上線，2024年12月在海外多個國家和地區上線，並於2025年2月在日本市場上線。目前，該遊戲已經完成了在全球主要市場的上線工作。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。
- 《香腸派對》(Sausage Man)：該遊戲於2018年4月在中國境內市場上線，至今已接近七年的時間了。2024年，該遊戲的MAU及MPU均較2023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，在2025年，我們將繼續改進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月在香港、澳門及台灣地區上線，2023年11月在中國境內市場上線，並於2024年8月在日本、韓國及海外多個國家和地區上線。目前，該遊戲已經完成了在全球主要市場的上線工作。上線後該遊戲憑藉精美的像素畫風及堅實的遊戲玩法得到了戰棋類玩家的廣泛好評。
- 《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。經過多個賽季的持續運營，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年的收入較去年同期有一定程度的下降。我們推出了該遊戲的初心服版本並於2024年4月在中國境內市場上線，及於2025年2月在東南亞市場上線。上線後初心服版本表現良好，獲得玩家的歡迎。我們計劃於2025年陸續在海外其他市場也上線初心服版本。

- 《心動小鎮》(Heartopia)：該遊戲是我們自研的模擬生活類遊戲，於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。目前，我們擴充了該遊戲的製作團隊，並致力於用高質量的版本更新為玩家帶來更豐富的遊戲體驗。

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12月31日，我們有724名員工從事遊戲研發，較2023年12月31日減少了22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12月31日，我們還有2款網絡遊戲處於研發階段。

付費遊戲

付費遊戲是我們特別的業務組成，滿足了用戶對優質買斷制遊戲的需求，為TapTap平台增添了生態多樣性。2024年，我們的付費遊戲業務整體流水受產品新老交替影響，長尾產品收入有所下滑，但年末上線的《大俠立志傳》(Hero's Adventure)等佳作有效支撐了收入。儘管截至2024年12月31日止年度的收入較2023年小幅下降，但我們仍持續優化產品佈局，推動業務穩健發展。展望2025年，我們將帶來《全面憨憨戰爭模擬器》(Totally Accurate Battle Simulator)、《潛水員戴夫》(Dave the Diver)和《火山的女兒》(Volcano Princess)等備受期待的優質手遊產品，並在海內外市場及多平台拓展更多優質產品，為用戶帶來更豐富的遊戲體驗。

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，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12月31日止年度，TapTap中國版App的平均MAU為44.0百萬，同比增長23.0%。MAU同比增長主要是由於(i) 2024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；(ii)我們的自研遊戲《心動小鎮》(Heartopia)在TapTap獨家發佈並帶來了新的用戶；及(iii)我們增加了TapTap的營銷活動，並引入了新的營銷推廣方式。在2024年，我們對優質的付費下載遊戲加強了支持，讓這些遊戲得到更多展現。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年第二及第三季度，我們分別舉辦了第五屆TapTap遊戲發佈會、一系列開發者沙龍活動及「聚光燈Game Jam」遊戲創作大賽，取得了遊戲玩家和遊戲開發者的良好反響。

目前我們在TapTap中加入了AI問答的模塊，並接入了DeepSeek深度搜索的功能，致力於為遊戲玩家提供最相關、最實用的遊戲信息。我們亦加強了對於小程序遊戲及PC遊戲的支持，以期為玩家帶來更豐富、更便捷的遊戲體驗。

TapTap國際版

截至2024年12月31日止年度，TapTap國際版App的平均月活躍用戶為5.0百萬人，同比減少13.0%。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。目前我們的國際版團隊在資源投入較為有限的情況下探索取得長期增長的機會。

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2024年及2023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			
	2024年		2023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	3,434,061	68.5	2,091,685	61.7
遊戲運營	3,427,520	68.4	2,082,051	61.4
網絡遊戲	3,316,789	66.2	1,961,469	57.9
付費遊戲	110,731	2.2	120,582	3.5
其他	6,541	0.1	9,634	0.3
TapTap平台	1,578,046	31.5	1,297,459	38.3
總收入	<u>5,012,107</u>	<u>100.0</u>	<u>3,389,144</u>	<u>100.0</u>

遊戲

截至2024年12月31日止年度，我們的遊戲業務收入同比增加64.2%至人民幣3,434.1百萬元。詳情如下，

- 截至2024年12月31日止年度，我們來自網絡遊戲的收入同比增加69.1%至人民幣3,316.8百萬元，主要由於(i)來自新上線遊戲《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)及《心動小鎮》(Heartopia)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12月31日止年度，我們來自付費遊戲的收入同比減少8.2%至人民幣110.7百萬元，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2024年及2023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			
	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	3,280,128	95.7	1,902,833	91.4
按淨額基準確認的收入	147,392	4.3	179,218	8.6
遊戲運營總收入	<u>3,427,520</u>	<u>100.0</u>	<u>2,082,051</u>	<u>100.0</u>

截至2024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72.4%至人民幣3,280.1百萬元，主要由於來自新上線遊戲《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)及《心動小鎮》(Heartopia)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17.8%至人民幣147.4百萬元，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2024年12月31日止年度，我們的TapTap平台業務收入同比增加21.6%至人民幣1,578.0百萬元。該收入增加與TapTap中國版App截至2024年12月31日止年度的平均App MAU同比增加23.0%至44.0百萬人的趨勢大致相符。

我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

收入成本

截至2024年12月31日止年度，我們的收入成本同比增加16.1%至人民幣1,534百萬元。下表載列我們截至2024年及2023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			
	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
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	1,285,876	37.4	1,115,547	53.3
TapTap平台	247,701	15.7	205,227	15.8
總計	1,533,577	30.6	1,320,774	39.0

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			
	2024年		2023年	
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
分發平台及支付渠道收取的佣金	668,947	43.6	354,067	26.8
遊戲開發商的收益分成	329,216	21.5	469,656	35.6
帶寬及服務器託管費	247,307	16.1	230,094	17.4
僱員福利開支	115,489	7.6	123,313	9.3
專業及技術服務費	70,873	4.6	65,694	5.0
無形資產攤銷	35,829	2.3	43,410	3.3
其他	65,916	4.3	34,540	2.6
總計	1,533,577	100.0	1,320,774	100.0

截至2024年12月31日止年度，我們遊戲業務的收入成本同比增加15.3%至人民幣1,285.9百萬元，主要是由於(i)在海外市場新推出的遊戲《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)所產生的收益增加，導致支付渠道和分發渠道收取的佣金增加；及(ii)部分被《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減少所抵銷。

截至2024年12月31日止年度，我們的TapTap平台業務的收入成本同比增加20.7%至人民幣247.7百萬元，主要由於(i)帶寬及服務器託管費增加，與TapTap中國版App的平均月活躍用戶增加一致；及(ii)增值稅進項轉出及附加稅增加，這與我們的收入增加有關。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比增加68.2%至截至2024年12月31日止年度人民幣3,478.5百萬元。截至2024年12月31日止年度，我們的毛利率為69.4%，高於截至2023年12月31日止年度的毛利率，主要由於(i)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12月31日止年度的46.7%改善至2024年12月31日止年度的62.6%；及(ii)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12月31日止年度的38.3%減少至2024年12月31日止年度的31.5%(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。

截至2024年12月31日止年度，我們的銷售及營銷開支同比增加61.5%至人民幣1,397.3百萬元。此乃主要由於(i)新上線遊戲的推廣及廣告開支；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。

截至2024年12月31日止年度，我們的研發開支同比減少9.5%至人民幣919.4百萬元。此乃主要歸因於(i)以股份為基礎的付款減少，主要是由於與若干前研發人員有關的一次性購股權收回人民幣20.8百萬元所致；及(ii)物業、廠房及設備以及使用權資產折舊減少。我們的研發人員數目由2023年12月31日的1,031人減少至2024年12月31日的993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)一般及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。

截至2024年12月31日止年度，我們的一般及行政開支同比增加18.8%至人民幣266.9百萬元。此乃主要由於以績效為基礎的花紅及以股份為基礎的付款增加。

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及購回可換股債券的收益淨額。

截至2024年12月31日止年度，我們的外匯虧損淨額為人民幣19.7百萬元，而截至2023年12月31日止年度的外匯虧損淨額為人民幣19.9百萬元。此乃主要由於2024年人民幣／美元及人民幣／港元的匯率貶值。截至2024年12月31日止年度，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

截至2024年12月31日止年度，我們錄得所得稅開支為人民幣44.9百萬元，相較2023年同期的所得稅開支為人民幣35.3百萬元。其中，錄得即期所得稅開支人民幣15.0百萬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29.9百萬元。

年內溢利／(虧損)

我們截至2024年12月31日止年度的年內淨溢利為人民幣890.5百萬元，而截至2023年12月31日止年度的淨虧損為人民幣65.4百萬元。

本公司權益持有人應佔年內溢利／(虧損)

截至2024年12月31日止年度本公司權益持有人應佔年內淨溢利為人民幣811.5百萬元，而2023年同期本公司權益持有人應佔年內淨虧損為人民幣83.0百萬元。

非控股權益應佔年內淨溢利乃主要歸屬於(i)易玩(上海)網絡科技有限公司(「易玩」)；(ii)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／(虧損)與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至12月31日止年度	
	2024年 (人民幣千元)	2023年 (人民幣千元)
經營溢利／(虧損)	914,789	(5,222)
調整：		
其他收入	(28,574)	(48,941)
其他虧損淨額	9,774	16,509
物業、廠房及設備折舊	21,768	46,535
使用權資產折舊	39,558	45,816
無形資產攤銷	39,893	52,323
EBITDA	997,208	107,020
以股份為基礎的薪酬開支	59,235	51,364
經調整EBITDA	1,056,443	158,384

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溢利／(虧損)及本公司權益持有人應佔經調整溢利／(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溢利／(虧損)及本公司權益持有人應佔經調整溢利／(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	
	2024年 (人民幣千元)	2023年 (人民幣千元)
年內溢利／(虧損)	890,491	(65,362)
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	7,963	5,727
以股份為基礎的薪酬開支	59,235	51,364
減：		
所得稅影響	(1,004)	(1,135)
年內經調整溢利／(虧損)	<u>956,685</u>	<u>(9,406)</u>
	截至12月31日止年度	
	2024年 (人民幣千元)	2023年 (人民幣千元)
本公司權益持有人應佔溢利／(虧損)	811,530	(83,039)
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	7,310	4,864
以股份為基礎的薪酬開支	58,847	44,976
減：		
所得稅影響	(841)	(919)
本公司權益持有人應佔 經調整溢利／(虧損)	<u>876,846</u>	<u>(34,118)</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2024年12月31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 12月31日 (人民幣千元)	於2023年 12月31日 (人民幣千元)
現金及現金等價物	2,781,173	3,206,821
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	50,000	—
— 理財產品	78,984	147,657
	<u>2,910,157</u>	<u>3,354,478</u>

於2024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。三個月以上及一年內之定期存款以攤銷成本計量。該等存款的年利率為1.30%，期限為六個月。

本集團現金狀況及短期投資減少主要由於(i)贖回可換股債券人民幣1,137.3百萬元及回購可換股債券人民幣422.7百萬元；(ii)收購附屬公司額外股權付款人民幣79.1百萬元；(iii)受託人根據2024受限制股份單位計劃回購股份人民幣48.6百萬元；及(iv)部分被截至2024年12月31日止年度經營活動產生的現金流量淨額人民幣1,280.4百萬元所抵銷。

截至2024年12月31日，所有未償還可換股債券均已贖回並註銷，故並無任何發行在外的已發行可換股債券。截至2024年12月31日，我們概無任何借款或未動用的銀行融資。

資產負債比率

於2024年12月31日，我們的資產負債比率為30.8%，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。

附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購

股份及關連交易 — 收購X.D. Global (HK) Limited

茲提述本公司日期分別為2024年4月9日及2024年6月3日的公告及通函（「該通函」），內容有關（其中包括）收購X.D. Global (HK) Limited 35%股權。除下文另有定義者外，本公告所用詞彙與該通函所界定者具有相同涵義。

於2024年4月9日，本公司與EDragon及LY Development及買方訂立買賣協議，據此，買方有條件同意收購，而EDragon及LY Development則個別及有條件同意出售目標股份，合共佔X.D. Global (HK) Limited股權的35%，惟須受買賣協議的條款及條件所規限。

根據買賣協議，收購事項之初始代價合計為21,639,320美元，並(i)透過本公司按發行價每股代價股份14.20港元向EDragon及LY Development分別配發及發行7,405,714股及2,194,286股代價股份以支付17,339,320美元；及(ii)買方分別向EDragon及LY Development支付現金3,317,143美元及982,857美元。代價股份分別佔緊隨配發及發行代價股份後本公司的經擴大已發行股本約1.51%及0.45%。

於2024年9月6日，買賣協議項下所有條件已獲達成，並已根據買賣協議的條款及條件達致完成。於完成後，X.D. Global (HK) Limited成為買方（為本公司的直接全資附屬公司）的直接全資附屬公司，而X.D. Global (HK) Limited的財務業績仍合併計入本集團的財務業績。

有關詳情，請參閱本公司日期為2024年4月9日、2024年9月6日的公告及2024年6月3日的通函。

除上文所披露者外，截至2024年12月31日止年度，本公司並無其他重大收購及出售附屬公司、聯營公司及合營企業。

資產質押

截至2024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2024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2024年12月31日，我們並無任何重大或然負債。

合併綜合收益表

截至2024年12月31日止年度

	附註	截至12月31日止年度	
		2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
收入	3	5,012,107	3,389,144
收入成本	3, 4	<u>(1,533,577)</u>	<u>(1,320,774)</u>
毛利		3,478,530	2,068,370
銷售及營銷開支	4	(1,397,251)	(865,237)
研發開支	4	(919,446)	(1,015,657)
一般及行政開支	4	(266,917)	(224,613)
金融資產的減值撥回／(虧損)淨額	4	1,073	(517)
其他收入	5	28,574	48,941
其他虧損淨額	6	<u>(9,774)</u>	<u>(16,509)</u>
經營溢利／(虧損)		914,789	(5,222)
財務收入		38,219	90,058
財務成本		<u>(24,084)</u>	<u>(119,924)</u>
財務收入／(成本)淨額	7	14,135	(29,866)
採用權益法核算的投資結果份額		6,458	19,884
以權益法入賬的投資減值		<u>—</u>	<u>(14,894)</u>
除所得稅前溢利／(虧損)		935,382	(30,098)
所得稅開支	8	<u>(44,891)</u>	<u>(35,264)</u>
年內溢利／(虧損)		<u>890,491</u>	<u>(65,362)</u>
其他綜合收益／(虧損)：			
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		1,646	(591)
可能不會重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>27,413</u>	<u>22,126</u>
年內綜合收益／(虧損)總額		<u><u>919,550</u></u>	<u><u>(43,827)</u></u>

截至12月31日止年度
2024年 2023年
 附註 人民幣千元 人民幣千元

以下各方應佔年內溢利／(虧損)：

本公司權益持有人	811,530	(83,039)
非控股權益	78,961	17,677
	890,491	(65,362)

以下各方應佔年內綜合收益／(虧損)總額：

本公司權益持有人	840,986	(61,678)
非控股權益	78,564	17,851
	919,550	(43,827)

本公司權益持有人應佔年內溢利／(虧損)

每股盈利／(虧損)

每股基本盈利／(虧損)(人民幣元)	9	1.71	(0.18)
每股攤薄盈利／(虧損)(人民幣元)	9	1.69	(0.18)

合併財務狀況表
於2024年12月31日

		於12月31日	
		2024年	2023年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		24,987	43,693
使用權資產		143,793	192,680
無形資產		228,113	233,416
遞延稅項資產		32,795	48,920
以權益法入賬的投資		111,039	122,561
以公允價值計量且變動計入損益的 長期投資		10,879	18,840
預付款項、按金及其他資產		24,916	36,225
		<u>576,522</u>	<u>696,335</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	333,413	286,809
預付款項、按金及其他資產		103,109	71,820
短期投資		128,984	147,657
現金及現金等價物		2,781,173	3,206,821
		<u>3,346,679</u>	<u>3,713,107</u>
總資產		<u>3,923,201</u>	<u>4,409,442</u>

		於12月31日	
	附註	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
權益			
股本	11	336	329
股份溢價	11	7,217,458	7,036,290
庫存股份	11	(48,561)	(6)
其他儲備		(4,699,016)	(4,490,917)
保留盈利／(累計虧絀)		43,602	(836,523)
本公司權益持有人應佔權益		2,513,819	1,709,173
非控股權益		200,800	159,578
權益總額		2,714,619	1,868,751
負債			
非流動負債			
租賃負債		115,419	158,636
遞延稅項負債		13,755	—
		129,174	158,636
流動負債			
貿易應付款項	12	186,340	194,906
客戶預付款項		48,165	53,008
其他應付款項及應計費用		382,501	275,239
合約負債		321,872	180,780
當期所得稅負債		96,777	80,352
租賃負債		43,753	44,623
可換股債券	13	—	1,553,147
		1,079,408	2,382,055
負債總額		1,208,582	2,540,691
權益及負債總額		3,923,201	4,409,442

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2024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2024年1月1日開始的財政年度首次採納以下準則及對準則之修訂：

國際會計準則第1號(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
國際財務報告準則第16號(修訂)	售後租回的租賃負債
國際會計準則第7號及國際財務報告準則第7號(修訂)	供應商融資安排

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2024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21號(修訂)	缺乏可兌換性	2025年1月1日
國際財務報告準則第9號及 國際財務報告準則第7號 (修訂)	金融工具分類及計量之修訂	2026年1月1日
國際財務報告準則第18號	財務報表呈列及披露	2027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

本集團仍在評估該等新訂或經修訂準則及修訂的影響。根據董事的初步評估，除國際財務報告準則第18號會對財務報表呈列及披露，特別是與財務表現報表有關的呈報及披露有廣泛影響外，預期對本集團的財務報表並無重大影響。本集團將繼續評估該等新訂及經修訂準則的影響。

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

TapTap平台分部通過本集團自研的領先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線上營銷服務。

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)遊戲開發商收益分成；(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2023年及2024年12月31日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

毛利與除所得稅前溢利的對賬於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：

	截至2024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)	3,316,789	—	3,316,789
— 付費遊戲(付費即玩)	110,731	—	110,731
小計	3,427,520	—	3,427,520
線上營銷服務收入	—	1,527,168	1,527,168
其他	6,541	50,878	57,419
總收入	3,434,061	1,578,046	5,012,107
收入成本	(1,285,876)	(247,701)	(1,533,577)
毛利	2,148,185	1,330,345	3,478,530
毛利率	63%	84%	69%
無形資產攤銷	(31,073)	(4,756)	(35,829)
使用權資產折舊	(753)	(4,993)	(5,746)
物業、廠房及設備折舊	(117)	(2,268)	(2,385)

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)	<u>120,582</u>	<u>—</u>	<u>120,582</u>
小計	2,082,051	—	2,082,051
線上營銷服務收入	—	1,256,280	1,256,280
其他	<u>9,634</u>	<u>41,179</u>	<u>50,813</u>
總收入	<u>2,091,685</u>	<u>1,297,459</u>	<u>3,389,144</u>
收入成本	<u>(1,115,547)</u>	<u>(205,227)</u>	<u>(1,320,774)</u>
毛利	<u><u>976,138</u></u>	<u><u>1,092,232</u></u>	<u><u>2,068,370</u></u>
毛利率	<u><u>47%</u></u>	<u><u>84%</u></u>	<u><u>61%</u></u>
無形資產攤銷	(38,654)	(4,756)	(43,410)
使用權資產折舊	(566)	(3,806)	(4,372)
物業、廠房及設備折舊	(1,647)	(1,649)	(3,296)

截至2023年及2024年12月31日止年度的收入分別約人民幣1,301百萬元及人民幣1,522百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2023年及2024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	
	2024年	2023年
線上營銷服務收入		
客戶A	<u>14%</u>	<u>21%</u>

下表載列本集團分別截至2023年及2024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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
於期間內	2,485,719	1,096,790
於某個時點	<u>2,526,388</u>	<u>2,292,354</u>
	<u>5,012,107</u>	<u>3,389,144</u>

下表載列本集團分別截至2023年及2024年12月31日止年度按地域劃分的收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
遊戲運營收入		
中國大陸	2,134,300	1,394,503
其他地區(附註a)	<u>1,293,220</u>	<u>687,548</u>
總計	<u>3,427,520</u>	<u>2,082,051</u>
線上營銷服務收入		
中國大陸	<u>1,527,168</u>	<u>1,256,280</u>

(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、日本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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
推廣及廣告開支	1,265,727	764,565
僱員福利開支	1,195,894	1,178,497
支付渠道及分發渠道收取的佣金	668,947	354,067
遊戲開發商收益分成	329,216	469,656
帶寬及服務器託管費	249,765	235,502
專業及技術服務費	193,625	169,890
無形資產攤銷	39,893	52,323
稅項附加	39,713	37,528
使用權資產折舊	39,558	45,816
辦公開支	38,729	37,797
物業、廠房及設備折舊	21,768	46,535
租金開支及水電費	8,029	9,111
非金融資產減值	6,816	10,001
核數師薪金		
— 審計服務	3,520	4,140
— 非審計服務	870	870
金融資產減值(撥回)/虧損淨額	(1,073)	517
其他	15,121	9,983
總計	4,116,118	3,426,798

5 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
政府補助	28,574	46,691
三個月以上定期存款利息收入	—	2,250
總計	<u>28,574</u>	<u>48,941</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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
外匯虧損淨額	(19,662)	(19,878)
購回可換股債券收益淨額(附註13)	4,975	6,371
商業銀行所發行理財產品公允價值變動 以公允價值計量且其變動計入損益的	4,767	7,175
長期投資公允價值變動	(7,963)	(5,727)
出售非流動資產收益/(虧損)	2,686	(4,887)
其他	5,423	437
總計	<u>(9,774)</u>	<u>(16,509)</u>

7 財務收入／(成本)淨額

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
財務收入		
銀行存款利息收入	38,219	90,058
財務成本		
可換股債券利息開支	(8,701)	(103,139)
租賃負債利息開支	(8,505)	(11,040)
借款利息開支	(1,518)	—
銀行收費	(5,360)	(5,745)
財務收入／(成本)淨額	<u>14,135</u>	<u>(29,866)</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2023年及2024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2023年及2024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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
當期所得稅	14,959	8,004
遞延所得稅	29,932	27,260
所得稅開支總額	<u>44,891</u>	<u>35,264</u>

截至2023年及2024年12月31日止年度，本集團除所得稅前虧損的稅項與採用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。

9 每股盈利／(虧損)

每股基本盈利／(虧損)乃將本公司權益持有人應佔盈利／(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	
	2024年	2023年
本公司權益持有人應佔盈利／(虧損) (人民幣千元)	811,530	(83,039)
已發行股份加權平均數(千股)	474,249	472,015
每股基本盈利／(虧損)(人民幣)	<u>1.71</u>	<u>(0.18)</u>

每股攤薄盈利／(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。截至2024年12月31日止年度，本集團有可換股債券、購股權及受限制股份單位產生的潛在攤薄普通股。

	截至 12月31日 止年度 2024年
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	811,530
可換股債券節省的利息開支(人民幣千元)	<u>3,756</u>
以計算攤薄每股盈利的本公司權益持有人 應佔溢利(人民幣千元)	815,286
已發行股份加權平均數(千股)	474,249
可換股債券調整(千股)	5,744
購股權及受限制股份單位調整(千股)	<u>3,237</u>
計算每股攤薄盈利時作為分母的普通股加權平均數(千股)	<u>480,230</u>
每股攤薄盈利(人民幣元)	<u><u>1.69</u></u>

10 貿易應收款項

	於12月31日	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
分發渠道及遊戲發行商	214,598	166,925
線上營銷服務客戶	120,283	122,778
其他	<u>21</u>	<u>1,428</u>
	334,902	291,131
減：減值撥備	<u>(1,489)</u>	<u>(4,322)</u>
	<u><u>333,413</u></u>	<u><u>286,809</u></u>

- (a) 分發渠道及遊戲發行商及線上營銷服務客戶通常於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	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
3個月內	291,499	273,431
3個月至6個月	41,300	13,109
6個月至1年	1,992	1,640
1年至2年	106	2,284
超過2年	5	667
	<u>334,902</u>	<u>291,131</u>

11 股本、股份溢價及庫存股份

	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	庫存股份 (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(註冊成立日期)	1,000,000	100	—	—	—
於2023年及2024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2024年1月1日	480,453	48	329	7,036,290	(6)
行使購股權	996	—	1	17,083	—
與非控股權益的交易	9,600	—	6	164,085	—
購回股份	—	—	—	—	(48,555)
於2024年12月31日	<u>491,049</u>	<u>48</u>	<u>336</u>	<u>7,217,458</u>	<u>(48,561)</u>

- (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2023年及2024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。

截至2024年12月31日止年度，受託人以總額人民幣48.6百萬元購回合共2,785,400股於聯交所上市的普通股，有關股份已根據國際財務報告準則入賬及記錄為「庫存股份」。為釋疑慮，該等購回股份乃根據2024受限制股份單位計劃由受託人以承授人為受益人所持有，因此並非上市規則第1.01條所界定之庫存股份。

12 貿易應付款項

	於12月31日	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>186,340</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12月31日	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
3個月內	170,902	194,846
超過3個月	<u>15,438</u>	<u>60</u>
	<u>186,340</u>	<u>194,906</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2023年及2024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55百萬元，於綜合收益表確認為「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。

於2024年3月13日，本公司接獲持有人的贖回通知，贖回全部尚未行使2021年可換股債券，涉及本金額合共159,600,000美元（相當於人民幣1,137.3百萬元）。截至2024年12月31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。

購回

於2024年1月，本公司購回了本金為60.0百萬美元的可換股債券。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422.0百萬元，回購時負債部分賬面值為人民幣427.0百萬元。賬面值與分配回購價格和交易成本之間的差額人民幣5.0百萬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0.7百萬元，回購時權益部分賬面價值為人民幣20.9百萬元。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20.2百萬元相應計入保留盈利。

14 股息分派

於截至2023年及2024年12月31日止年度，本公司並無支付或宣派股息。

於2025年3月28日，董事會建議向股東派付截至2024年12月31日止年度的末期股息每股普通股0.4港元，惟須待股東於應屆股東週年大會上批准後，方可作實。此擬派股息並未於綜合財務報表內反映為應付股息。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

於報告期內，除受託人就2024年受限制股份單位計劃購買股份（於「2024受限制股份單位計劃」分節進一步詳述）外，截至2024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（包括出售或轉讓庫存股份（定義見上市規則））。

於2024年12月31日，就上市規則而言，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12月31日，所有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。詳情請參閱本公司日期為2024年7月8日的公告。

末期股息

董事會建議向股東派付截至2024年12月31日止年度的末期股息每股普通股0.4港元（「建議派發末期股息」）（截至2023年12月31日止年度：無），惟須待股東於應屆股東週年大會上批准後，方可作實。

本公司將於適當時候另行公佈有權收取建議派發末期股息的股東的記錄日期、暫停辦理股份過戶登記手續的期間及有關股息分派的其他資料。

股東週年大會

本公司稍後日期將通知股東有關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116.9百萬港元。下表列示截至2024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 2024年1月1日 所得款項 結餘淨額 金額 (百萬港元)	截至2024年 12月31日 止年度的 實際使用 情況 (百萬港元)	截至2024年 12月31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	—	—	—	不適用
• 潛在收購及策略投資	222.6	116.9	49.9	67.0	2025年 12月31日前
• 一般公司用途	333.9	—	—	—	不適用
	<u>1,113.0</u>	<u>116.9</u>	<u>49.9</u>	<u>67.0</u>	

僱員、薪酬及退休金計劃

截至2024年12月31日，我們有1,400名僱員(2023年12月31日：1,452名僱員)，其中幾乎所有僱員均位於上海。截至2024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1,195.9百萬元，較截至2023年12月31日止年度約人民幣1,178.5百萬元增加約1.5%。該增加乃主要由於截至2024年12月31日止年度業務表現有所改善，年度獎金增加所致。

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，供股東批准(「購股權計劃」)。於2021年6月25日(「採納日期」)，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2024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21,817,021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1,467,404份購股權及980,304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、2024年1月12日、2024年4月15日、2024年7月8日、2024年10月17日的公告及日期為2021年5月21日的通函。

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，受託人根據本公司與受託人就2024年受限制股份單位計劃訂立的信託契約條款，於聯交所購買合共2,785,400股股份，總代價為52.4百萬港元。於報告期後，受託人根據本公司與受託人就2024年受限制股份單位計劃訂立的信託契約條款，於聯交所購買743,000股股份，總代價為17.6百萬港元。

報告期後的事項

於2025年1月13日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授予合共258,716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授予122,500份購股權。有關詳情，請參閱本公司日期為2025年1月13日的公告。

報告期後，若干合資格參與者行使50,400份購股權認購本公司50,400股普通股。

除上述披露外，於2024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2024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。

董事會將繼續審閱企業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2024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2024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2024年12月31日止年度合併財務狀況表、合併綜合收益表及當中相關附註的數字已經由核數師與本集團截至2024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；
「收購事項」	指	買方根據買賣協議的條款向賣方收購目標股份；
「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，其股份於2019年12月12日在聯交所上市，股份代號為2400；
「完成」	指	完成收購事項，即2024年9月6日；
「代價股份」	指	本公司將按每股代價股份14.20港元分別向EDragon及LY Development發行及配發新股份，作為購買EDragon或LY Development持有的相關目標股份的部分代價；
「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；
「EDragon」	指	EDragon Technology Limited，一家在英屬處女群島註冊成立的有限責任公司；
「EDragon初始代價」	指	16,693,190美元，即就EDragon所持目標股份最初應向EDragon支付的代價；
「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；
「初始代價」	指	EDragon初始代價與LY Development初始代價的總和；
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則；

「LY Development」	指	LY Development Limited，一家在英屬處女群島註冊成立的有限責任公司；
「LY Development初始代價」	指	4,946,130美元，即就LY Development所持目標股份最初應向LY Development支付的代價；
「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；
「買方」	指	XDG Holding Limited，一家在英屬處女群島註冊成立的有限責任公司，是本公司的直接全資附屬公司；
「報告期」	指	截至2024年12月31日止年度的財政期間；
「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；
「買賣協議」	指	本公司、買方及賣方就收購事項於2024年4月9日訂立的買賣協議；
「購股權計劃」	指	本公司於2021年6月25日採納的購股權計劃；

「股東」	指	股份持有人；
「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；
「目標公司」	指	X.D. Global (HK) Limited，一家於香港註冊成立之有限公司，為本公司間接附屬公司，於2024年5月30日由買方、EDragon及LY Development分別持有65%、27%及8%權益；
「目標股份」	指	(i)就EDragon而言，2,700股目標公司普通股(佔目標公司27%股權)；及(ii)就LY Development而言，800股目標公司普通股(佔目標公司8%股權)，合共佔目標公司35%股權，不附帶任產權負擔，將由EDragon及LY Development根據買賣協議分別出售予買方；
「美元」	指	美元，美利堅合眾國法定貨幣；
「賣方」	指	EDragon與LY Development；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，2025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。