

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2021年6月30日止六個月的中期業績公告

本公司董事會欣然宣佈本集團截至2021年6月30日止六個月的未經審核合併業績。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「實體的獨立核數師對中期財務資料」審閱，以及由審核委員會審閱。

### 財務表現摘要

	截至6月30日止六個月		變動 百分比
	2021年 (人民幣千元) (未經審核)	2020年 (人民幣千元) (未經審核)	
收入	1,378,707	1,440,481	-4.3
毛利	676,699	825,800	-18.1
期內(虧損)/利潤	(322,351)	259,912	-224.0
本公司權益持有人應佔 (虧損)/利潤	(325,147)	206,546	-257.4

## 運營數據摘要

	截至6月30日止六個月		變動 百分比
	2021年 (千人)	2020年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 <sup>(1)</sup>	15,690	30,474	-48.5
平均月付費用戶 <sup>(2)</sup>	811	982	-17.4
TAPTAP			
中國版App平均月活躍用戶	28,671	24,796	15.6
國際版App平均月活躍用戶	13,183	2,256	484.4

(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

### 業務回顧及展望

2021年上半年，受主要老遊戲生命週期及大量新遊戲在研發之中的影響，我們的網絡遊戲收入較去年同期有所下滑，但付費遊戲及TapTap仍然保持了健康的增長。我們持續加大研發投入，一方面推進現有13款遊戲項目的開發，一方面進行TapTap技術架構的重構，以期為未來更快的發展打下良好的基礎。2021年上半年間，我們也在繼續推進集團的海外佈局，在新加坡建立了區域性運營中心，以便更好地為東南亞玩家提供本地化服務，並推動TapTap海外版的增長。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。

雖然我們於2021年上半年錄得虧損，但截至2021年6月30日我們持有超過43億人民幣的現金及現金等價物及短期投資，故我們相信目前有充足的資源以支持我們的業務發展。

以下為我們主要產品及服務的概況：

## 我們的遊戲

截至2021年6月30日，我們的現有遊戲組合包括24款網絡遊戲及14款付費遊戲。

### 網絡遊戲

截至2021年6月30日止六個月，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減少48.5%及17.4%。該減幅主要由於《香腸派對》(Sausage Man)的MAU較去年同期有較大幅度的下降。截至2021年6月30日止六個月，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)、《明日方舟》(Arknights)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)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，目前整體處於成熟期。受遊戲生命週期的影響，該遊戲於截至2021年6月30日止六個月的收入較去年同期有一定程度的下降。我們於2021年第一季度開始在中國及其他海外地區陸續推出該遊戲的重大更新版本「RO 2.0」，取得了不錯的效果。我們於2021年6月底上線了迪士尼聯動版本，並計劃將該版本在今年下半年於其他海外地區陸續推出。
- **《不休的烏拉拉》(Ulala)**：該遊戲於2019年5月在台灣上線，並在之後陸續在全球多個國家和地區上線，目前整體處於成熟期。受遊戲生命週期的影響，該遊戲於截至2021年6月30日止六個月的收入去年同期有一定程度的下降。
- **《香腸派對》(Sausage Man)**：該遊戲於2018年4月在中國上線，至今已經超過三年的時間了，但作為一款戰術競技遊戲，其依然有著旺盛的生命力和進一步增長的潛力。於2020年上半年的「疫情居家期間」，該遊戲吸引了大量的新用戶，MAU迅速增長到了較高的水平。而2021年上半年，隨着中國「疫情居家期間」的影響逐漸消退，該遊戲的MAU有較程度的下降，但流水表現與去年同期相當。於今年七、八月份期間，該遊戲於中國區的用戶活躍度及流水表現與上半年平均水平相比均顯著提高。該遊戲於今年六月底在東南亞地區上線並迅速受到玩家的歡迎，在上線30天內獲得了超過1,500萬次下載。

## 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，並持續加大在遊戲研發上的投入。於截至2021年6月底止，我們有約1,270名員工從事遊戲研發，較2020年底增加了約140人。目前，我們共有13款遊戲處於研發階段，其中四款已經參與「篝火測試」(此為TapTap裡一款遊戲測試計劃，透過此計劃，TapTap的玩家可以試玩遊戲，並參與早期的遊戲開發階段)。我們另有三款遊戲預計將於2021年下半年陸續開啟封閉測試。

## 付費遊戲

付費遊戲在豐富我們的遊戲組合，擴大平台生態的同時，也讓我們得到了玩家的口碑支持，提升了品牌認知。2021年上半年，我們的付費遊戲較去年同期取得了顯著增長，其中在PC端發行的《無盡旅圖》(Carto)以及《部落與彎刀》(Sands of Salzaar)表現亮眼，在PC玩家中獲得良好口碑。《人類跌落夢境》(Human: Fall Flat)在TapTap上突破200萬銷量，《喵斯快跑》(MuseDash)全平台銷量突破600萬份。2021年下半年，我們計劃在多個平台推出備受玩家期待的《泰拉瑞亞移動端》(Terraria mobile)以及《風來之國》(Eastward)等數款作品。

## 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。

## TapTap中國版

於2021年上半年，TapTap的中國版本移動應用程式的平均月活躍用戶為28.7百萬，同比增長15.6%，遊戲下載次數為248.1百萬，同比增長12.8%。

從2021年上半年，我們持續為TapTap補充了大量的產品及技術人員，並對TapTap的產品及技術架構進行了一系列的重構。於今年年初，我們利用新的機器學習技術對TapTap的廣告系統及推薦系統進行了改進，並取得了良好的效果。我們預計還有更多的技術革新和重構計劃將陸續於今年下半年完成。

於2021年第二季度，我們對第三方開發者開放了TapTap開發者服務(TDS)業務，目前已有近百款遊戲接入了TapSDK，可以使用TapTap賬號登錄、內嵌動態等TapTap生態功能。在今年下半年，我們還計劃在TDS中加入好友系統、內部測試平台、排行榜、組隊邀請等功能。我們希望通過TDS讓遊戲開發者可以專注於遊戲玩法的實現，比過去更快速更低成本地開發出高品質遊戲作品。

於2021年七月，我們成功舉辦了第二屆TapTap遊戲發佈會，為玩家介紹了27款高品質的新遊戲，相關內容在網絡上產生了超過1.7億次展示。

### *TapTap國際版*

我們的TapTap國際版延續了去年以來的增長態勢。截至2021年6月30日止六個月，TapTap國際版移動應用程序的平均月活躍用戶為13.2百萬人，同比增長484.4%。

2021年下半年，我們計劃陸續將TapTap中國版已經採用的新技術，比如智能推薦系統應用於TapTap國際版以提高用戶體驗。目前我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

## 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2021年及2020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			
	2021年		2020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>1,042,985</b>	<b>75.6</b>	1,187,567	82.4
遊戲運營	<b>1,028,557</b>	<b>74.6</b>	1,161,717	80.6
網絡遊戲	<b>939,995</b>	<b>68.2</b>	1,111,264	77.1
付費遊戲	<b>88,562</b>	<b>6.4</b>	50,453	3.5
遊戲內營銷及推廣	<b>10,096</b>	<b>0.7</b>	23,463	1.6
其他	<b>4,332</b>	<b>0.3</b>	2,387	0.2
<b>信息服務</b>	<b>335,722</b>	<b>24.4</b>	252,914	17.6
<b>總收入</b>	<b><u>1,378,707</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>1,440,481</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

### 遊戲

截至2021年6月30日止六個月，我們的遊戲業務收入同比減少12.2%至人民幣1,043.0百萬元。詳情如下，

- 截至2021年6月30日止六個月，我們來自網絡遊戲的收入同比減少15.4%至人民幣940.0百萬元，主要由於來自若干如《仙境傳說M》(Ragnarok M)及《不休的烏拉拉》(Ulala)等處於成熟期的現有遊戲收入減少，及
- 我們截至2021年6月30日止六個月來自付費遊戲的收入同比增長75.5%至人民幣88.6百萬元，主要由於(i)《喵斯快跑》(Muse Dash)的穩健表現，及(ii)《人類跌落夢境》(Human Fall Flat)2020年11月於TapTap推出。

下表載列截至2021年及2020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			
	2021年		2020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>811,587</b>	<b>78.9</b>	847,778	73.0
按淨額基準確認的收入	<b>216,970</b>	<b>21.1</b>	313,939	27.0
遊戲運營總收入	<b><u>1,028,557</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>1,161,717</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

截至2021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減少4.3%至人民幣811.6百萬元，主要由於《不休的烏拉拉》(Ulala)的收入減少，部分被付費遊戲的收入增加所抵銷。截至2021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30.9%至人民幣217.0百萬元，主要由於《仙境傳說M》在海外市場的收入減少。

自2020年1月，我們開始於《香腸派對》(Sausage Man)提供遊戲內營銷及推廣服務，以增加我們的收入渠道。截至2021年6月30日止六個月，我們的遊戲內營銷及推廣服務收入同比減少57.0%至人民幣10.1百萬元，主要由於《香腸派對》(Sausage Man)平均月活躍用戶相比2020年上半年的歷史高位，逐漸下降至正常水平。

## 信息服務

截至2021年6月30日止六個月，我們的信息服務業務收入同比增長32.7%至人民幣335.7百萬元，主要是由於(i)今年年初為提升效率而在我們的廣告系統採用了新的機器學習技術及(ii)我們TapTap移動應用程序的平均月活躍用戶於截至2021年6月30日止六個月同比增長15.6%至28.7百萬人。

## 收入成本

截至2021年6月30日止六個月，我們的收入成本同比增長14.2%至人民幣702.0百萬元。下表載列我們截至2021年及2020年6月30日止六個月按業務線劃分的收入成本。

(未經審核)	截至6月30日止六個月			
	2021年		2020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	<b>636,105</b>	<b>61.0</b>	577,928	48.7
信息服務	<b>65,903</b>	<b>19.6</b>	36,753	14.5
總計	<b><u>702,008</u></b>	<b><u>50.9</u></b>	<b><u>614,681</u></b>	<b><u>42.7</u></b>

我們的遊戲業務收入成本主要包括由分發平台及支付渠道收取的佣金以及遊戲開發商的收益分成(在我們擔任主要負責人的情況下)、帶寬及伺服器託管費以及僱員福利開支。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2021年及2020年6月30日止六個月按性質劃分的收入成本。

(未經審核)	截至6月30日止六個月			
	2021年		2020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	<b>221,173</b>	<b>31.6</b>	221,406	36.0
分發平台及支付渠道收取的佣金	<b>196,212</b>	<b>28.0</b>	205,954	33.5
帶寬及伺服器託管費	<b>108,688</b>	<b>15.5</b>	88,827	14.4
僱員福利開支	<b>67,173</b>	<b>9.6</b>	28,670	4.7
專業及技術服務費	<b>30,767</b>	<b>4.4</b>	16,809	2.7
無形資產攤銷	<b>29,412</b>	<b>4.2</b>	24,357	4.0
其他	<b>47,583</b>	<b>6.7</b>	28,658	4.7
總計	<b><u>702,008</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>614,681</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

我們遊戲業務的收入成本同比增長10.1%至人民幣636.1百萬元，主要是由於(i)在我們新成立的新加坡辦公室聘請了專業人士以在東南亞地區開展本地業務，及(ii)我們的遊戲運營員工的僱員福利水平提高。

我們的信息服務業務的收入成本同比增加79.3%至人民幣65.9百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費增加，該增長與於中國及海外的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18.1%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣676.7百萬元。我們的毛利率由截至2020年同期的57.3%減至截至2021年6月30日止六個月的49.1%，主要由於(i)我們遊戲分部的毛利率由截至2020年6月30日止六個月的51.3%減至2021年同期的39.0%，主要原因是按淨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2020年6月30日止六個月的27.0%減至2021年同期的21.1%，主要由於《仙境傳說M》在海外市場的收入減少，(ii)信息服務分部的毛利率由截至2020年6月30日止六個月的85.5%減至2021年同期的80.4%，主要由於我們為TapTap海外版產生了相關成本，但暫未進行貨幣化。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，由截至2020年6月30日止六個月的17.6%增加至2021年同期的24.4%，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增加23.8%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣344.5百萬元。此乃主要由於(i)TapTap的營銷開支增加人民幣41.1百萬元，因為我們在中國及海外持續吸引新用戶及帶來優質獨家遊戲，及(ii)遊戲分部的營銷開支增加人民幣25.3百萬元，因為我們透過IP合作及社交媒體市場推廣活動以進一步加強我們現有遊戲的營銷活動。

## 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164.0%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣575.9百萬元。此主要是由於我們的研發人員數目由截至2020年6月30日的1,065名增加至截至2021年6月30日的1,565名，及截至2021年6月30日止六個月僱員福利水平提高，因為我們繼續提高我們的遊戲研發能力及改良TapTap的產品升級。

### 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)根據國際財務報告準則第16號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上升37.1%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣111.6百萬元。此乃主要由於(i)後台辦公室人員增加及僱員福利水平提高，(ii)因我們的辦公室空間擴大導致租金開支及水電費增加，及(iii)隨著我們的辦公設備增加導致物業、廠房及設備折舊增加。

### 所得稅抵免／(開支)

相較上一年同期的所得稅開支人民幣25.3百萬元，截至2021年6月30日止六個月，我們有所得稅抵免人民幣5.5百萬元。於2021年上半年，我們就部分有盈利的附屬公司錄得即期所得稅開支人民幣15.5百萬元，而就部分有虧損的附屬公司錄得遞延所得稅人民幣21.0百萬元。

### 期內(虧損)／利潤

相較2020年6月30日止六個月的淨利潤人民幣259.9百萬元，我們截至2021年6月30日止六個月的期內淨虧損為人民幣332.3百萬元。

## 本公司權益持有人應佔期內(虧損)/利潤

相較截至2020年6月30日止六個月本公司權益持有人應佔期內利潤人民幣206.6百萬元，截至2021年6月30日止六個月本公司權益持有人應佔期內淨虧損為人民幣325.1百萬元。

非控股權益應佔期內利潤乃由於於(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2021年6月30日及2020年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2021年 6月30日 (人民幣千元) (未經審核)	於2020年 12月31日 (人民幣千元) (經審核)
現金及現金等價物	1,905,214	2,319,512
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	1,892,036	—
— 理財產品	572,253	—
	<u>4,369,503</u>	<u>2,319,512</u>

於2021年6月30日，我們的短期投資主要包括(i)初步期限為三個月至十二個月的定期存款，及(ii)聲譽良好的大型商業銀行發行的理財產品。該等定期存款的本金及回報受相關銀行擔保。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2.90%至4.27%。

我們的現金狀況及短期投資增加乃主要由於截至2021年6月30日止六個月融資活動產生現金淨額人民幣2,493.3百萬元，部分被用於經營活動的現金淨額人民幣284.7百萬元所抵銷。

截至2021年6月30日，除於2021年4月12日發行的可轉換債券外，我們概無任何借款或未動用銀行融資。該等可轉換債券每份面值200,000美元，本金總額為280.0百萬美元，年利率為1.25%並每半年支付一次，將於2026年4月12日到期。

於2021年6月30日，我們的資產負債比率為45.1%。該比率乃按負債總額除以資產總額計算。

本公司已於2021年4月完成發行可轉換債券及配售新股份。詳情請參閱「其他資料—根據一般授權發行可換股債券」、「其他資料—根據一般授權配售新股份」，及本公司日期為2021年3月31日、2021年4月12日及2021年4月13日刊載於聯交所網站([www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk))的公告。

## 簡明合併綜合(虧損)/收益表

	附註	截至6月30日止六個月	
		2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	1,378,707	1,440,481
收入成本	5	<u>(702,008)</u>	<u>(614,681)</u>
毛利		676,699	825,800
銷售及營銷開支	5	(344,468)	(278,158)
研發開支	5	(575,938)	(218,146)
一般及行政開支	5	(111,567)	(81,393)
金融資產的減值虧損淨額	5	1,709	(1,311)
以公允價值計量且變動計入損益的投資的 公允價值變動		8,271	7,073
其他收入	6	11,108	13,796
其他(虧損)/收益淨額	7	<u>(2,729)</u>	<u>5,554</u>
經營(虧損)/利潤		(336,915)	273,215
財務收入		5,072	6,846
財務成本		<u>(13,381)</u>	<u>(1,442)</u>
財務(成本)/收入淨額		(8,309)	5,404
採用權益法核算的投資結果份額		<u>17,394</u>	<u>6,607</u>
除所得稅前(虧損)/利潤		(327,830)	285,226
所得稅抵免/(開支)	8	<u>5,479</u>	<u>(25,314)</u>
期內(虧損)/利潤		<u>(322,351)</u>	<u>259,912</u>
其他綜合(虧損)/收益：			
不可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(26,388)	9,052
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>(1,860)</u>	<u>3,218</u>
期內綜合(虧損)/收益總額		<u><u>(350,599)</u></u>	<u><u>272,182</u></u>

	截至6月30日止六個月	
	2021年	2020年
附註	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)

以下各方應佔期內(虧損)/利潤：

本公司權益持有人	(325,147)	206,546
非控股權益	<u>2,796</u>	<u>53,366</u>
	<u><b>(322,351)</b></u>	<u><b>259,912</b></u>

以下各方應佔期內綜合(虧損)/收益總額：

本公司權益持有人	(352,843)	216,824
非控股權益	<u>2,244</u>	<u>55,358</u>
	<u><b>(350,599)</b></u>	<u><b>272,182</b></u>

本公司權益持有人應佔期內(虧損)/利潤

每股(虧損)/盈利		
每股基本及攤薄(虧損)/盈利(人民幣)	9	<u>0.49</u>
		<u><b>(0.71)</b></u>

## 簡明合併財務狀況表

		於2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2020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		132,660	112,592
使用權資產		142,285	129,555
無形資產		270,139	199,322
遞延稅項資產		35,912	16,810
以權益法入賬的投資		80,084	66,326
以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		33,686	23,670
預付款項、按金及其他資產		40,839	26,713
		<u>735,605</u>	<u>574,988</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	10	288,794	299,161
預付所得稅		34,764	30,254
預付款項及其他資產		101,140	120,827
短期投資		2,464,289	—
現金及現金等價物		1,905,214	2,319,512
		<u>4,794,201</u>	<u>2,769,754</u>
<b>資產總額</b>		<u><u>5,529,806</u></u>	<u><u>3,344,742</u></u>

	附註	於2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
<b>權益</b>			
股本	11	323	306
股份溢價	11	7,035,801	6,095,544
其他儲備		(4,501,541)	(4,444,279)
留存盈利		319,741	644,888
		<u>2,854,324</u>	<u>2,296,459</u>
本公司權益持有人應佔權益			
非控股權益		<u>183,012</u>	<u>283,667</u>
<b>權益總額</b>		<b><u>3,037,336</u></b>	<b><u>2,580,126</u></b>
<b>負債</b>			
<b>非流動負債</b>			
遞延稅項負債		3,708	1,621
租賃負債		82,526	81,920
可轉換債券	13	<u>1,672,317</u>	—
		<u>1,758,551</u>	<u>83,541</u>
<b>流動負債</b>			
應付貿易款項	12	169,300	164,560
客戶預付款項		25,157	21,215
其他應付款項及應計費用		247,082	239,968
合約負債		138,387	128,546
當期所得稅負債		70,839	78,713
租賃負債		60,857	48,073
可轉換債券	13	<u>22,297</u>	—
		<u>733,919</u>	<u>681,075</u>
<b>負債總額</b>		<b><u>2,492,470</u></b>	<b><u>764,616</u></b>
<b>權益及負債總額</b>		<b><u>5,529,806</u></b>	<b><u>3,344,742</u></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。

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。

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。

除非另有說明，否則截至2021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(「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2020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2021年3月25日的2020年度報告(「2020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 重大會計政策

中期財務報表所採納之會計政策與編製2020年財務報表所應用者一致，惟所得稅估計及採納於2021年1月1日開始的財政年度適用之新訂及經修訂國際財務報告準則除外。

- 利率基準改革 — 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17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2021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。

#### **可轉換債券之會計政策**

本集團所發行之可轉換債券之組成部份乃根據合約安排之性質與金融負債及權益工具之定義而分別分類為金融負債及權益。倘換股權將透過以固定金額之現金或其他金融資產換取固定數目之本集團本身權益工具結算，則分類為權益工具。

於發行日期，負債部份之公允價值按類似不可換股工具之現行市場利率估算。此金額按攤銷成本基準以實際利息法入賬為負債，直至於轉換當日或該工具到期日註銷為止。

被分類為權益之換股權乃透過從整體複合工具之公允價值中扣減負債部份金額而釐定。其將於扣除所得稅影響後在權益中確認及入賬，且隨後不會重新計量。此外，被分類為權益之換股權將一直保留於權益內，直至換股權獲行使為止，而在此情況下，在權益中確認之結餘將轉撥至股份溢價。倘換股權於可轉換債券到期日仍未獲行使，在權益中確認之結餘將轉撥至留存盈利。在換股權獲轉換或到期時，不會在損益確認任何收益或虧損。

本集團評估有關提前贖回機制的嵌入式衍生工具是否視為與主債務合約有明確密切關連。倘嵌入式衍生工具被視為與其主債務合約有密切關連，則不需分開入賬。倘並非密切關連，則將會分開入賬。

發行可轉換債券有關之交易成本，按所得款項總額之分配比例撥往負債及權益部份。權益部份有關之交易成本會直接於權益內扣除。負債部份有關之交易成本計入負債部份之賬面金額，並利用實際利率法於可轉換債券期限內予以攤銷。

## 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。遊戲分部亦從加插於遊戲的營銷信息賺取線上營銷服務收入。

### **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。

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2021年6月30日止六個月		
	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)	939,995	—	939,995
— 付費遊戲(付費即玩)	88,562	—	88,562
小計	1,028,557	—	1,028,557
線上營銷服務收入	10,096	334,634	344,730
其他	4,332	1,088	5,420
總收入	1,042,985	335,722	1,378,707
收入成本	(636,105)	(65,903)	(702,008)
毛利	406,880	269,819	676,699
毛利率	39%	80%	49%

(未經審核)	截至2020年6月30日止六個月		
	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)	1,111,264	—	1,111,264
— 付費遊戲(付費即玩)	<u>50,453</u>	<u>—</u>	<u>50,453</u>
小計	1,161,717	—	1,161,717
線上營銷服務收入	23,463	252,127	275,590
其他	<u>2,387</u>	<u>787</u>	<u>3,174</u>
總收入	<u>1,187,567</u>	<u>252,914</u>	<u>1,440,481</u>
收入成本	<u>(577,928)</u>	<u>(36,753)</u>	<u>(614,681)</u>
毛利	<u><u>609,639</u></u>	<u><u>216,161</u></u>	<u><u>825,800</u></u>
毛利率	51%	85%	57%

截至2021年及2020年6月30日止六個月的收入分別約人民幣534百萬元及人民幣548百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2021年及2020年6月30日止六個月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6月30日止六個月	
	2021年 (未經審核)	2020年 (未經審核)
遊戲運營收入		
客戶A	11%	15%
信息服務收入		
客戶B	21%	14%

下表載列本集團分別截至2021年及2020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	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
於期間內提供服務	689,438	725,543
於某個時點提供服務	689,269	714,938
	<u>1,378,707</u>	<u>1,440,481</u>

下表載列本集團截至2021年及2020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	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
中國大陸	463,193	535,803
海外(附註a)	565,364	625,914
總計	<u>1,028,557</u>	<u>1,161,717</u>

(a) 海外收入主要包括僅提供給東南亞、香港、澳門、台灣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	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
僱員福利開支	661,645	247,833
推廣及廣告開支	292,645	259,432
遊戲開發商收益分成	222,173	221,406
支付渠道及分發渠道收取的佣金	196,212	205,954
帶寬及服務器託管費	110,638	90,578
專業及技術服務費	83,475	63,051
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	53,792	34,214
無形資產攤銷	38,226	25,931
非金融資產減值	25,693	10,841
辦公開支	23,146	12,215
增值稅進稅項轉出及稅項附加	11,269	12,122
租金開支及水電費	9,120	5,382
核數師酬金		
— 審計服務	2,263	1,950
— 非審計服務	1,126	240
金融資產減值(撥回)/虧損淨額	(1,709)	1,311
其他	2,558	1,229
	<hr/>	<hr/>
總計	<b>1,732,272</b>	<b>1,193,689</b>

## 6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
政府補助	5,077	13,525
按攤銷成本計量的短期投資的利息收入	6,031	—
其他	—	271
總計	<u>11,108</u>	<u>13,796</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

## 7 其他(虧損)/收益淨額

	截至6月30日止六個月	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
外匯(虧損)/收益淨額	(2,922)	10,560
其他	193	(5,006)
總計	<u>(2,729)</u>	<u>5,554</u>

## 8 所得稅

所得稅抵免／(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2021年及2020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2021年及2020年6月30日止六個月享有15%的優惠所得稅率。

根據中國的相關法律及法規，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，有權要求將其研發開支的175%列作可扣減稅項開支（「超額抵扣」）。截至2021年及2020年6月30日止六個月，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，於各匯報期末並無產生預扣稅遞延所得稅負債。截至2021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982百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
當期所得稅	15,546	29,988
遞延所得稅	(21,025)	(4,674)
所得稅(抵免)／開支總額	<u>(5,479)</u>	<u>25,314</u>

截至2021年及2020年6月30日止六個月，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6月30日止六個月	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
除所得稅前(虧損)／利潤	(327,830)	285,226
按中國大陸法定所得稅率25%計算的稅項	(81,958)	71,307
以下各項的稅務影響：		
其他司法權區不同稅率的影響	(1,314)	(10,572)
適用於附屬公司的優惠所得稅率	149	(25,583)
不可扣減所得稅費用	959	6,028
研發開支的超額抵扣	(64,000)	(15,668)
使用先前未確認稅項虧損及暫時差額	(18,823)	(2,955)
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損	159,281	1,715
未確認遞延所得稅資產的暫時差額淨額	227	1,042
	<u>(5,479)</u>	<u>25,314</u>
所得稅(抵免)／開支總額	<u>(5,479)</u>	<u>25,314</u>

## 9 每股(虧損)/盈利

每股基本盈利乃將本公司權益持有人應佔利潤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	
	2021年 (未經審核)	2020年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔(虧損)/利潤 (人民幣千元)	(325,147)	206,546
已發行普通股加權平均數(千)	<u>457,016</u>	<u>419,514</u>
每股基本(虧損)/盈利(人民幣)	<u>(0.71)</u>	<u>0.49</u>

每股攤薄盈利乃按因假設轉換可轉換債券及首次公開發售超額配股權產生的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。由於本集團於截至2021年6月30日止六個月錄得虧損，計算每股攤薄虧損時並無計及可轉換債券產生的攤薄潛在普通股，乃由於計及該等股份會有反攤薄作用。

	截至6月30日止六個月	
	2021年 (未經審核)	2020年 (未經審核)
為計算每股攤薄(虧損)/盈利的本公司權益 持有人應佔(虧損)/利潤(人民幣千元)	(325,147)	206,546
已發行普通股加權平均數(千)	457,016	419,514
首次公開發售超額配股權的調整(千)	—	27
用於計算每股攤薄(虧損)/盈利普通股 加權平均數(千)	<u>457,016</u>	<u>419,541</u>
每股(虧損)/攤薄盈利(人民幣)	<u>(0.71)</u>	<u>0.49</u>

## 10 貿易應收款項

	於2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分發渠道及遊戲發行商	184,098	199,002
在線推廣服務客戶	106,817	104,170
關聯方	505	505
	<u>291,420</u>	<u>303,677</u>
減：減值撥備	(2,626)	(4,516)
	<u><u>288,794</u></u>	<u><u>299,161</u></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(基於各匯報日期貿易應收款項總額的確認日期)如下：

	於2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	267,964	290,207
3個月至6個月	18,937	6,507
6個月至1年	3,322	2,779
1至2年	112	2,074
2年以上	1,085	2,110
	<u>291,420</u>	<u>303,677</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
(未經審核)				
法定				
於2021年6月30日及 2020年12月31日	<u>1,000,000</u>	<u>100</u>	<u>不適用</u>	<u>不適用</u>
已發行及繳足				
於2020年1月1日	415,521	41	284	5,357,114
於首次公開發售後發行普通 股超額配售(附註a)	<u>4,060</u>	<u>1</u>	<u>3</u>	<u>38,922</u>
於2020年6月30日	<u>419,581</u>	<u>42</u>	<u>287</u>	<u>5,396,036</u>
於2021年1月1日	445,675	44	306	6,095,544
發行普通股(附註b)	<u>26,318</u>	<u>3</u>	<u>17</u>	<u>940,257</u>
於2021年6月30日	<u>471,993</u>	<u>47</u>	<u>323</u>	<u>7,035,801</u>

- (a) 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，所得款項總額約為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44百萬港元(相當於人民幣39百萬元)。
- (b) 於2021年4月13日，根據一般授權，以每股42.38港元認購合共26,318,000股新普通股。本公司所得款項總額約1,115百萬港元(相當於人民幣942百萬元)。經扣除與發行股份直接相關的開支後，所得款項淨額約為1,113百萬港元(相當於人民幣940百萬元)。

## 12 應付貿易款項

	於2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
應付貿易款項	<u>169,300</u>	<u>164,560</u>

應付貿易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。

本集團貿易應付款項的賬面值以下列貨幣計值：

	於2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
人民幣	92,288	89,524
美元	75,714	75,036
其他	<u>1,298</u>	<u>—</u>
	<u>169,300</u>	<u>164,560</u>

於2021年6月30日及2020年12月31日，貿易應付款項的公允價值與其賬面值相若。

應付貿易款項的賬齡分析(基於各匯報日期應付貿易款項的確認日期)如下：

	於2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	165,739	162,478
3個月以上	3,561	2,082
	<u>169,300</u>	<u>164,560</u>

### 13 可轉換債券

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280百萬美元的可轉換債券(「**2021年可轉換債券**」)。2021年可轉換債券的年利率為1.25%並每半年支付一次，將於2026年4月12日到期。

一旦協議上所述的若干事件發生，債券持有人將有權根據持有人的選擇，要求本公司在指定日期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。

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年可轉換債券按轉換價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年可轉換債券為複合工具，包括負債組成部分及權益組成部分。有關2021年可轉換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。

於發行日期，2021年可轉換債券負債組成部分的公平價值披露如下：

	2021年 4月12日 人民幣千元 (未經審核)
本金金額	1,836,184
交易成本	(28,659)
負債部分	<u>(1,710,135)</u>
權益部分	<u><u>97,390</u></u>

初次確認後，2021年可轉換債券之負債部分以實際利息法按攤銷成本入賬。於2021年6月30日，2021年可轉換債券負債部分的實際年利率為2.4%。截至2021年6月30日止六個月，2021年可轉換債券負債部分及權益部分的變動如下：

	負債部分 人民幣千元	權益部分 人民幣千元	總額 人民幣千元
(未經審核)			
於2021年1月1日	—	—	—
發行	1,710,135	97,390	1,807,525
利息開支	9,976	—	9,976
貨幣換算差額	<u>(25,497)</u>	<u>—</u>	<u>(25,497)</u>
於2021年6月30日	<u><u>1,694,614</u></u>	<u><u>97,390</u></u>	<u><u>1,792,004</u></u>

權益部分將保留在其他儲備內，直至嵌入式換股權獲行使或2021年可轉換債券到期為止。

於2021年6月30日，假設2021年可轉換債券獲全數兌換，將兌換為34,308,715股普通股股份。

## 14 股息

於截至2021年及2020年6月30日止六個月，本公司並無支付或宣派股息。

於2021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20百萬美元股息，其中7百萬美元(相當於人民幣45.30百萬元)為支付予非控股股東。

於2021年5月，根據本集團附屬公司易玩(上海)網絡科技有限公司股東大會決議，批准並派發人民幣50百萬元股息，其中人民幣12.94百萬元為支付予非控股股東。

## 15 業務合併

於2021年5月，本集團收購Lean Cloud (Hong Kong) Limited (「Lean Cloud」)的100%股權，該公司為一間於中國大陸提供數據存儲和即時數據傳輸服務的非上市實體。確認的商譽約人民幣65.43百萬元指購買對價超出所收購可識別淨資產公允價值的部分。入賬的商譽(未扣稅)主要來自本集團加強TapTap並透過合併Lean Cloud向遊戲研發者提供的數據服務而實現協同效益的機會。

下表概述就Lean Cloud支付的對價、所收購資產及所承擔負債於收購日期的公允價值：

	於2021年 5月31日 人民幣千元 (未經審核)
總購買對價	87,602
所收購可識別資產及所承擔負債的已確認金額	
現金及現金等價物	2,564
貿易應收款項	50
預付款項及其他資產	2,028
物業、廠房及設備	191
無形資產—技術	26,181
遞延稅項資產	2,615
客戶預付款項	(2,260)
其他應付款項及應計費用	(2,656)
遞延稅項負債	(6,545)
加：商譽	65,434
	<u>87,602</u>

收購相關成本並不重大，已於截至2021年6月30日止六個月的合併綜合(虧損)／收益表中計入一般及行政開支。

Lean Cloud自2021年5月31日起貢獻的計入合併綜合(虧損)／收益表中的收入為人民幣0.72百萬元，以及同期，Lean Cloud亦貢獻虧損人民幣0.79百萬元。倘若Lean Cloud自2021年1月1日起已合併，截至2021年6月30日止六個月，本集團的合併收入及虧損將分別增加約人民幣3.98百萬元及人民幣1.06百萬元。

於2021年6月30日，仍未支付購買對價人民幣17.34百萬元。

## 16 後續事項

於2021年6月25日，本公司股東於股東週年大會上批准通過一項購股權計劃(「購股權計劃」)。根據購股權計劃授予的所有購股權後可發行的股份總數不得超過本公司已發行股本的10%。授予的期權自授予之日起10年內到期。於2021年7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347,234份購股權，以認購每股0.0001美元的本公司普通股，行使價為每股62.60港元。授出的購股權不設服務條件或歸屬期，一經授出即可行權。

## 其他資料

### 根據一般授權發行可換股債券

茲提述本公司日期分別為2021年3月31日和2021年4月12日的公告。於2021年3月31日，本公司與聯席經辦人訂立可換股債券認購協議，據此，聯席經辦人已有條件同意認購及支付或促使認購人認購及支付本公司將發行於2026年到期的本金總額280百萬美元的以美元計值之1.25%的可換股債券（「可換股債券」）。可換股債券的發行價應為本金總額的100.00%，各份可換股債券之面值為200,000美元及如超過該金額，則以1,000美元的整倍數為單位。初步轉換價為每股63.45港元，本公司股份於簽署可換股債券認購協議的交易日（即2021年3月31日）在聯交所的收市價為每股47.00港元。根據該初步轉換價並假設可換股債券按該初步轉換價悉數換股，可換股債券將轉換為本公司最多34,308,715股換股股份。根據所得款項淨額及假設可換股債券全數轉換，每股轉換股份的淨價約為62.46港元。

本公司於2021年4月12日完成了可換股債券的發行，聯席經辦人已向不少於六(6)名獨立債券持有人（據董事所深知，彼等為獨立個人、公司及／或機構投資者）提呈發售及出售。發行可換股債券的所得款項總額為280百萬美元，所得款項淨額約為275.6百萬美元。

### 根據一般授權配售新股份

茲提述本公司日期分別為2021年3月31日和2021年4月13日的公告。於2021年3月31日，本公司與配售代理訂立配售協議，據此，各配售代理已同意作為本公司之配售代理以盡力基準配售26,318,000股配售股份（「配售」）。配售價為每股42.38港元，而本公司股份於簽署配售協議的交易日（即2021年3月31日）在聯交所的收市價為每股47.00港元。扣除相關費用及開支後，配售的每股淨價約為每股42.29港元。

於2021年4月13日，本公司完成向承配人(即嗶哩嗶哩股份有限公司和淘寶中國控股有限公司)配售合共26,318,000股本公司新股份，據董事所知，該等承配人獨立於本公司及其關連人士或其任何聯繫人，且與彼等並無關連。獨立於且不作為與本公司及其關連人士或其各自的任何聯繫人有關連。配售事項之所得款項總額約為1,115.36百萬港元及所得款項淨額約為1,113.0百萬港元。

發行可換股債券及配售事項之所得款項淨額將用於(i)進一步提升本公司的研發能力及遊戲組合；(ii)營銷及推廣遊戲及TapTap；(iii)潛在收購及策略性投資；及(iv)一般企業用途。有關該等所得款項淨額用途之進一步資料，請參閱本公告「所得款項用途」一節。本公司的願景乃將TapTap發展成領先國際遊戲社區及平台，其須得到大量及持續的資本投資。因此，董事會認為，可換股債券及配售所得款項將進一步加強本公司的財政狀況，以使本公司能夠在目前全球經濟環境充滿挑戰的情況下把握發展的機遇。

有關可換股債券及配售事項的進一步詳情，請參閱本公司日期為2021年3月31日、2021年4月12日及2021年4月13日的公告。

### **購買、出售或贖回本公司上市證券**

除本公告所載外，於截至2021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。

### **中期股息**

截至2021年6月30日止六個月，董事會議決不宣佈派付任何中期股息。

## 所得款項用途

### 首次全球發售

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。結轉至截至2021年6月30日止六個月的所得款項淨額約為48.5百萬港元。下表列示截至2021年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	截至2021年 6月30日的 實際使用情況 (百萬港元)	截至2021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
• 運營資金及一般公司用途	48.5	0	不適用

### 2020年6月配售股份

配售所得款項淨額約為767.33百萬港元。結轉至截至2021年6月30日止六個月的所得款項淨額約為523.5百萬港元。下表列示截至2021年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	截至2021年 6月30日的 實際使用情況 (百萬港元)	截至2021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
• 開發TapTap	257.5	52.7	到2023年12月31日
• 運營資金及一般公司用途	213.3	0	不適用

## 2021年4月發行可轉換債券

債券發行所得款項淨額約為275.6百萬美元。下表列示截至2021年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	截至2021年 6月30日的 實際使用情況 (百萬美元)	截至2021年 6月30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	17.2	131.6	到2023年12月31日
• 營銷及推廣遊戲及TapTap	3.8	95.4	到2023年12月31日
• 一般公司用途	0	27.6	到2023年12月31日

## 2021年4月配售股份

配售所得款項淨額約為1,113.0百萬港元。下表列示截至2021年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	截至2021年 6月30日的 實際使用情況 (百萬港元)	截至2021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	104.0	452.5	到2023年12月31日
• 潛在收購及策略投資	29.5	193.1	到2023年12月31日
• 一般公司用途	32.2	301.7	到2023年12月31日

## 後續事項

### 購股權計劃

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，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。於2021年7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347,234份購股權（「購股權」），以認購本公司每股0.0001美元的普通股，包括授予執行董事黃一孟先生16,049份購股權及授予執行董事戴雲傑先生9,924份購股權。有關購股權計劃及授出購股權的進一步詳情，請分別參閱本公司日期為2021年4月30日、2021年6月25日、2021年7月12日的公告及本公司日期為2021年5月21日的通函。

除上述披露外，2021年6月30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2021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。

鑑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2021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**

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。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2021年6月30日止六個月的未經審核中期財務資料。審核委員會亦已審閱本公司所採納會計政策及慣例，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))。中期報告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：

「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；
「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；
「上市規則」	指	香港聯合交易所有限公司證券上市規則；

「MAU(s)」	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；
「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；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**

香港，2021年8月26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。