

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2022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2022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
	2022年 (人民幣千元) (未經審核)	2021年 (人民幣千元) (未經審核)	
收入	1,594,037	1,378,707	15.6
毛利	782,915	676,699	15.7
期內虧損	(381,395)	(322,351)	18.3
本公司權益持有人應佔虧損	(386,056)	(325,147)	18.7
期內經調整虧損*	(332,732)	(325,753)	2.1
本公司權益持有人應佔 經調整虧損*	(342,502)	(328,783)	4.2

* 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6月30日止六個月		
	2022年 (千人)	2021年 (千人)	變動 百分比
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	15,346	15,690	-2.2
平均月付費用戶 ⁽²⁾	1,530	811	88.7
TapTap			
中國版App平均月活躍用戶	41,730	28,671	45.5
國際版App平均月活躍用戶	8,973	13,183	-31.9

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

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

管理層討論與分析

業務回顧與展望

2022年上半年，受上海疫情的影響，我們絕大部分同事在三月到五月期間內的大部分時間，採取了居家辦公的模式。這在心動的歷史上是前所未有的，但我們的同事很好地面對了這一挑戰，在這段時間中既保持了老遊戲的穩定運行，又成功完成了若干新遊戲的上線工作，同時還延續了TapTap高速增長的態勢。通過兩個多月的居家辦公，也令我們的在線辦公環境及遠程協作模式得到進一步的檢驗和改進，使我們更有信心面對未來全球運營的挑戰。

2022年上半年，受益於《香腸派對》(Sausage Man) 收入的顯著增長，我們的網絡遊戲收入較去年同期有所增長。同時，受益於技術架構升級及機器學習算法增強，TapTap中國版的用戶量及收入同比都有顯著提升。雖然TapTap國際版的平均MAU較去年同期有所下降，但我們已初步建立起一個專門的國際版團隊，聚焦於一些海外重點地區進行用戶增長，並取得了初步的成效。2022年，在力爭為國內玩家提供更好的遊戲和服務體驗的同時，我們計劃將國際市場作為重要增長方向。長期來看，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2022年上半年因研發投入較大依然錄得淨虧損，但經調整息稅折舊攤銷前虧損已較去年同期收窄。截至2022年6月30日，我們持有約38億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。目前，我們在研的遊戲大部分計劃於2022年下半年或2023年完成前期開發工作並陸續上線。

以下為我們主要產品及服務的概況：

我們的遊戲

截至2022年6月30日，我們的現有遊戲組合包括20款網絡遊戲及22款付費遊戲。

網絡遊戲

2022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2.2%，而平均月付費用戶數同比增加了88.7%。平均月活躍用戶數下降主要是由於《仙境傳說M》(Ragnarok M)等老遊戲的平均MAU較去年同期有所下降，這一下降部分得被《香腸派對》的平均MAU增加所抵消。而平均月付費用戶數上升主要是由於《香腸派對》的付費率較去年同期顯著提高。截至2022年6月30日止六個月，就收入貢獻而言，《香腸派對》(Sausage Man)、《仙境傳說M》(Ragnarok M)、《不休的烏拉拉》(Ulala)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)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》：該遊戲於2018年4月在中國上線，至今已經超過四年的時間了，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2022年上半年，該遊戲的活躍用戶數及付費率屢創新高，致使其流水表現較去年同期顯著增長。該遊戲於今年二季度成功上線日本、港澳臺地區及韓國，在海外市場初步建立起了用戶基礎。

—《仙境傳說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2022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。於今年年初，我們對該遊戲的研發及運營團隊進行了一定的調整，希望能夠持續得為該遊戲的玩家帶來更多的快樂。

—《不休的烏拉拉》：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2022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。

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2022年6月底，我們有約1,037名員工從事遊戲研發，較2021年底減少了233人。於2022年上半年，出於降低成本，增加效率的目的，我們對在研遊戲項目進行了梳理和調整，陸續終止了4款規模較小或進度不理想的遊戲項目的研發工作。此外，我們自研的《派對之星》(Flash Party)及《T3 Arena》兩款遊戲已經在今年上半年上線。截至2022年6月30日，我們還有7款網絡遊戲處於研發階段，其中《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinity)於海外地區完成了第二次封閉測試，預計將於2022年下半年開啟付費測試。《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)在中國完成了第二次封閉測試，預計將於2022年下半年開啟海外測試。

於今年上半年新上線的自研遊戲中，《派對之星》於今年2月份在海外上線，並在日本長時間佔據蘋果商店免費遊戲下載榜的前三名。於今年4月份《派對之星》亦於中國國內上線。《T3 Arena》於今年5月份在海外上線，在全球171個國家和地區獲得了蘋果商店的推薦，並在上線後在11個國家和地區獲得了蘋果商店免費遊戲下載榜的第一名。

付費遊戲

付費遊戲既能豐富TapTap的平臺生態，又幫助我們建立了良好的業界口碑。2022年上半年，我們的付費遊戲處於重點新遊籌備上線的過渡期，整體收入有一定下滑。在已上線產品中，《泰拉瑞亞》(Terraria)與《人類跌落夢境》(Human：Fall Flat)在TapTap和App Store上表現良好，依然是我們產品組合的中堅力量。同時《部落與彎刀》(Sands of Salzaar)、《少年的人間奇遇》及《進化之地2》上半年發售後在TapTap上均獲得高口碑評價，其中《部落與彎刀》全平台銷量突破150萬，堅定了我們跨平台發行優質遊戲的理念。此外，我們繼續擴充產品儲備，同時將視野放到更寬廣的市場，佈局具有全球化發行潛力的遊戲。我們將繼續深耕付費遊戲市場，期待在當前和未來能帶給全球玩家優質體驗的產品。

TapTap

TapTap亦是我們的核心競爭力和驅動力之一。我們依靠遊戲研發和發行，為TapTap提供優質的獨家內容，依靠獨家內容驅動TapTap用戶增長，依靠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2022年6月30日止六個月，TapTap中國版App的平均月活躍用戶為41.7百萬，同比增長45.5%，遊戲下載次數為402.3百萬次，同比增長62.2%，新增發帖數量為4.3百萬帖，同比增長43.9%。得益於自2021年以來我們對TapTap的的產品及技術架構進行了一系列的升級及機器學習算法的深度運用，TapTap的遊戲分發效率和廣告系統的效率都得到了明顯提高。於2022年七月，我們在線上面向全球玩家舉辦了第三屆TapTap遊戲發佈會，為玩家介紹了26款高品質新遊戲的最新動態，相關內容在網絡上產生了超過4億次展示。

TapTap國際版

截至2022年6月30日止六個月，TapTap國際版移動應用程式的平均月活躍用戶為9.0百萬人，同比減少31.9%。受個別熱門遊戲的影響和海外疫情的影響，2021年TapTap國際版增長較快，而今年用戶數據有所下滑。今年上半年，我們已初步建立起一個專門的國際版團隊，對海外重點地區進行有針對性的版本開發及運營，把建立社區氛圍和提高目標地區的用戶滲透率作為重要目標，目前已經在北美地區取得了初步的進展。

目前我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

TapTap開發者服務

於2022年上半年，在繼續推動原有產品和服務的改進及增長的同時，TapTap開發者服務業務(TDS)新推出了禮包系統、公告系統、多人對戰服務，增加了遊戲與TapTap好友同步的支持，並對開發者中心進行了多項改進。TDS也發佈了國際版面向開發者的服務，並有約500個廠商入駐了國際版開發者中心。目前，TDS每天服務的遊戲數量超過500個，通過這些遊戲每天有大約200萬名玩家使用TDS提供的相關功能。

目前，TDS業務對第三方開發者採取免費或者依成本定價的模式。

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2022年及2021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			
	2022年		2021年	
	金額	佔收入的百分比	金額	佔收入的百分比
(未經審核)	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	1,126,287	70.7	1,042,985	75.6
遊戲運營	1,114,697	70.0	1,028,557	74.6
網絡遊戲	1,042,055	65.4	939,995	68.2
付費遊戲	72,642	4.6	88,562	6.4
其他	11,590	0.7	14,428	1.0
信息服務	467,750	29.3	335,722	24.4
總收入	<u>1,594,037</u>	<u>100.0</u>	<u>1,378,707</u>	<u>100.0</u>

遊戲

截至2022年6月30日止六個月，我們的遊戲業務收入同比增加8.0%至人民幣1,126.3百萬元。詳情如下，

- 截至2022年6月30日止六個月，我們來自網絡遊戲的收入同比增加10.9%至人民幣1,042.1百萬元，主要由於來自《香腸派對》(Sausage Man)的收入增加，部分被若干如《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所抵銷；及
- 我們截至2022年6月30日止六個月來自付費遊戲的收入同比減少18.0%至人民幣72.6百萬元，主要由於若干現有付費遊戲收入減少。

下表載列截至2022年及2021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			
	2022年		2021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	971,753	87.2	811,587	78.9
按淨額基準確認的收入	<u>142,944</u>	<u>12.8</u>	<u>216,970</u>	<u>21.1</u>
遊戲運營總收入	<u>1,114,697</u>	<u>100.0</u>	<u>1,028,557</u>	<u>100.0</u>

截至2022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19.7%至人民幣971.8百萬元，主要由於《香腸派對》(Sausage Man)的收入增加，部分被付費遊戲的收入減少所抵銷。截至2022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34.1%至人民幣142.9百萬元，主要由於《仙境傳說M》(Ragnarok M)在海外市場的收入減少。

信息服務

截至2022年6月30日止六個月，我們的信息服務業務收入同比增長39.3%至人民幣467.8百萬元，主要是由於我們TapTap中國版移動應用程序的平均月活躍用戶於截至2022年6月30日止六個月同比增長45.5%至41.7百萬人。我們亦於2022年上半年開始產生雲玩服務的訂閱收入，但金額不大。

我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

收入成本

截至2022年6月30日止六個月，我們的收入成本同比增長15.5%至人民幣811.1百萬元。下表載列我們截至2022年及2021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			
	2022年		2021年	
(未經審核)	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	674,263	59.9	636,105	61.0
信息服務	136,859	29.3	65,903	19.6
總計	<u>811,122</u>	<u>50.9</u>	<u>702,008</u>	<u>50.9</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(在我們擔任主要負責人的情況下)以及由分發平台及支付渠道收取的佣金、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2022年及2021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			
	2022年		2021年	
(未經審核)	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	328,877	40.5	222,173	31.6
分發平台及支付渠道收取的佣金	187,390	23.1	196,212	28.0
帶寬及伺服器託管費	177,474	21.9	108,688	15.5
僱員福利開支	70,709	8.7	67,173	9.6
專業及技術服務費	18,245	2.2	30,767	4.4
無形資產攤銷	12,615	1.6	29,412	4.2
其他	15,812	2.0	47,583	6.7
總計	<u>811,122</u>	<u>100.0</u>	<u>702,008</u>	<u>100.0</u>

截至2022年6月30日止六個月，我們遊戲業務的收入成本同比增長6.0%至人民幣674.3百萬元，主要是由於遊戲開發商的收益分成增加人民幣106.7百萬元，主要歸因於來自《香腸派對》(Sausage Man)的收入增加。

截至2022年6月30日止六個月，我們的信息服務業務的收入成本同比增加107.7%至人民幣136.9百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費增加，以及僱員福利開支，此乃主要歸因於(i)TapTap中國版的移動應用程式的平均月活躍用戶及玩家活動有所增長，及(ii)若干新業務如TDS、TapTap雲玩及國際運營的開拓及擴充。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比增加15.7%至截至2022年6月30日止六個月人民幣782.9百萬元。我們截至2022年6月30日止六個月的毛利率為49.1%，與截至2021年6月30日止六個月的毛利率相同，主要由於(i)我們遊戲分部的毛利率由截至2021年6月30日止六個月的39.0%增加至2022年同期的40.1%，及(ii)信息服務分部的毛利率由截至2021年6月30日止六個月的80.4%減至2022年同期的70.7%，主要由於來自若干新業務如TapTap國際版、TDS、TapTap雲玩及Tap加速器的相關成本所致。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2021年6月30日止六個月的24.4%增加至2022年同期的29.3%，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增加17.2%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣403.7百萬元。此乃主要由於(i)TapTap的營銷開支增加人民幣47.7百萬元，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11.5百萬元，因為我們於2022年上半年新推出兩款網絡遊戲《派對之星》(Flash Party)及《T3 Arena》。

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14.0%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣656.4百萬元。儘管我們的研發人員數目由截至2021年6月30日的1,565名減少至截至2022年6月30日的1,387名，此乃主要由於遊戲分部的項目重組，但研發開支增加乃主要由於(i)有關購股權計劃的以股份為基礎的薪酬開支增加人民幣31.7百萬元，(ii)僱傭終止賠償增加人民幣21.6百萬元，及(iii)僱員福利水平增加。

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減少6.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣104.5百萬元。此乃主要由於(i)後台辦公室人員減少，(ii)因我們的辦公室空間受益於疫情影響下的房租減免政策導致辦公室開支、租金及水電費減少，及(iii)部分被以股份為基礎的薪酬開支及僱傭終止賠償增加所抵銷。

其他虧損淨額

我們的其他虧損淨額主要包括匯兌虧損淨額。

截至2022年6月30日止六個月，我們的匯兌虧損淨額為人民幣32.5百萬元，而截至2021年6月30日止六個月的匯兌虧損淨額為人民幣2.9百萬元。此乃主要由於2022年上半年人民幣／美元及人民幣／港元的匯率貶值。

所得稅抵免

相較上一年同期的所得稅抵免人民幣5.5百萬元，截至2022年6月30日止六個月，我們錄得所得稅抵免人民幣17.1百萬元。於2022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10.9百萬元，而就部分有虧損的附屬公司錄得遞延所得稅抵免人民幣27.9百萬元。

期內虧損

相較2021年6月30日止六個月的淨虧損人民幣322.4百萬元，我們截至2022年6月30日止六個月的期內淨虧損為人民幣381.4百萬元。

本公司權益持有人應佔期內虧損

相較截至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人民幣325.1百萬元，截至2022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386.1百萬元。

非控股權益應佔期內利潤乃由於於(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)Hyper Times Limited的非控股權益。

其他財務信息

下表載列於所呈列期間我們運營利潤與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
運營虧損	(406,427)	(336,915)
調整		
以公允價值計量且變動計入損益的投資的公允價值變動	4,903	(8,271)
其他收入	(12,813)	(11,108)
其他虧損淨額	32,606	2,729
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	72,020	53,792
無形資產攤銷	23,060	38,226
EBITDA	(286,651)	(261,547)
以股份為基礎的薪酬開支	40,280	—
經調整EBITDA	(246,371)	(261,547)

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6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
期內虧損	(381,395)	(322,351)
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	9,346	(3,017)
以股份為基礎的薪酬開支	40,280	—
減：		
所得稅影響	(963)	(385)
期內經調整虧損	<u>(332,732)</u>	<u>(325,753)</u>

截至6月30日止六個月

	2022年	2021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虧損	(386,056)	(325,147)
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	8,613	(3,329)
以股份為基礎的薪酬開支	35,721	—
減：		
所得稅影響	(780)	(307)
 本公司權益持有人應佔 經調整虧損	 (342,502)	 (328,783)

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2022年6月30日及2021年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2022年 6月30日 (人民幣千元) (未經審核)	於2021年 12月31日 (人民幣千元) (經審核)
現金及現金等價物	2,095,935	3,164,726
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	1,500,671	102,920
— 理財產品	195,777	689,518
	<u>3,792,383</u>	<u>3,957,164</u>

於2022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1.12%至3.06%。

我們的現金狀況及短期投資減少乃主要由於截至2022年6月30日止六個月用於經營活動的現金流量淨額人民幣174.5百萬元。

截至2022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2022年6月30日，我們的資產負債比率為58.6%，相較於2021年12月31日的資產負債比率52.8%。資產負債比率的增加主要是由於權益總額由2021年12月31日的人民幣2,382.4百萬元減至2022年6月30日的人民幣2,051.5百萬元。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)及本公司網站(2400.hk)的公告。

簡明合併綜合虧損

	附註	截至6月30日止六個月	
		2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	1,594,037	1,378,707
收入成本	4, 5	<u>(811,122)</u>	<u>(702,008)</u>
毛利		782,915	676,699
銷售及營銷開支	5	(403,719)	(344,468)
研發開支	5	(656,373)	(575,938)
一般及行政開支	5	(104,476)	(111,567)
金融資產的減值(虧損)/撥回淨額	5	(78)	1,709
以公允價值計量且變動計入損益的投資的 公允價值變動		(4,903)	8,271
其他收入	6	12,813	11,108
其他虧損淨額	7	<u>(32,606)</u>	<u>(2,729)</u>
經營虧損		(406,427)	(336,915)
財務收入		9,482	5,072
財務成本		<u>(27,333)</u>	<u>(13,381)</u>
財務成本淨額	8	(17,851)	(8,309)
採用權益法核算的投資結果份額		<u>25,820</u>	<u>17,394</u>
除所得稅前虧損		(398,458)	(327,830)
所得稅抵免	9	<u>17,063</u>	<u>5,479</u>
期內虧損		<u>(381,395)</u>	<u>(322,351)</u>
其他綜合收益/(虧損)：			
不可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		48,183	(26,388)
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>390</u>	<u>(1,860)</u>
期內綜合虧損總額		<u><u>(332,822)</u></u>	<u><u>(350,599)</u></u>

	截至6月30日止六個月	
附註	2022年	2021年
	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：		
本公司權益持有人	(386,056)	(325,147)
非控股權益	<u>4,661</u>	<u>2,796</u>
	<u>(381,395)</u>	<u>(322,351)</u>
以下各方應佔期內綜合虧損總額：		
本公司權益持有人	(338,792)	(352,843)
非控股權益	<u>5,970</u>	<u>2,244</u>
	<u>(332,822)</u>	<u>(350,599)</u>
本公司權益持有人應佔期內虧損每股虧損 每股基本及攤薄虧損(人民幣)	10 <u>(0.82)</u>	<u>(0.71)</u>

簡明合併財務狀況表

		於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		127,925	148,561
使用權資產		161,307	139,900
無形資產		243,406	248,808
遞延稅項資產		103,260	75,518
以權益法入賬的投資		112,263	89,846
以公允價值計量且變動計入損益的長期 投資		20,762	30,102
預付款項、按金及其他資產		58,175	63,383
		<u>827,098</u>	<u>796,118</u>
流動資產			
貿易應收款項	11	280,307	223,550
預付所得稅		—	2,258
預付款項及其他資產		57,081	64,746
短期投資		1,696,448	792,438
受限制現金		—	296
現金及現金等價物		2,095,935	3,164,726
		<u>4,129,771</u>	<u>4,248,014</u>
資產總額		<u><u>4,956,869</u></u>	<u><u>5,044,132</u></u>

	附註	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
權益			
股本		329	329
股份溢價		7,035,801	7,035,801
持作股份獎勵計劃的股份		(6)	(6)
其他儲備		(4,425,415)	(4,512,959)
累計赤字		(604,979)	(218,923)
本公司權益持有人應佔權益		2,005,730	2,304,242
非控股權益		45,818	78,165
權益總額		<u>2,051,548</u>	<u>2,382,407</u>
負債			
非流動負債			
遞延稅項負債		5,836	6,163
租賃負債		110,086	83,849
可轉換債券		1,761,937	1,662,058
		<u>1,877,859</u>	<u>1,752,070</u>
流動負債			
貿易應付款項	12	323,041	205,390
客戶預付款項		47,259	37,025
其他應付款項及應計費用		238,420	341,578
合約負債		276,215	206,642
當期所得稅負債		53,736	42,740
租賃負債		65,627	54,275
可轉換債券		23,164	22,005
		<u>1,027,462</u>	<u>909,655</u>
負債總額		<u>2,905,321</u>	<u>2,661,725</u>
權益及負債總額		<u>4,956,869</u>	<u>5,044,132</u>

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2022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2021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2022年3月30日的2021年度報告(「2021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2021年財務報表所應用者一致，惟所得稅估計(附註9)及採納於2022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。

- 概念框架的提述 — 國際財務報告準則第3號(修訂)
- 虧損性合約 — 履行合約之成本 — 國際會計準則第37號(修訂)
- 2018年至2020年國際財務報告準則的年度改進

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2022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。遊戲分部亦從遊戲營銷及推廣服務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。

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

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

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

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

於2022年6月30日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

毛利與除所得稅前利潤的對賬於簡明合併收益表呈列。

就呈報分部向本集團主要經營決策者提供的分部資料如下：

(未經審核)	截至2022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)	1,042,055	—	1,042,055
— 付費遊戲(付費即玩)	72,642	—	72,642
	<u>1,114,697</u>	<u>—</u>	<u>1,114,697</u>
小計	1,114,697	—	1,114,697
線上營銷服務收入	—	451,703	451,703
其他	11,590	16,047	27,637
	<u>11,590</u>	<u>16,047</u>	<u>27,637</u>
總收入	<u>1,126,287</u>	<u>467,750</u>	<u>1,594,037</u>
收入成本	<u>(674,263)</u>	<u>(136,859)</u>	<u>(811,122)</u>
毛利	<u>452,024</u>	<u>330,891</u>	<u>782,915</u>
毛利率	40%	71%	49%

(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)	<u>88,562</u>	<u>—</u>	<u>88,562</u>
小計	1,028,557	—	1,028,557
線上營銷服務收入	10,096	334,634	344,730
其他	<u>4,332</u>	<u>1,088</u>	<u>5,420</u>
總收入	<u>1,042,985</u>	<u>335,722</u>	<u>1,378,707</u>
收入成本	<u>(636,105)</u>	<u>(65,903)</u>	<u>(702,008)</u>
毛利	<u><u>406,880</u></u>	<u><u>269,819</u></u>	<u><u>676,699</u></u>
毛利率	39%	80%	49%

截至2022年及2021年6月30日止六個月的收入分別約人民幣505百萬元及人民幣534百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述分別截至2022年及2021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	
	2022年 (未經審核)	2021年 (未經審核)
遊戲運營收入		
客戶A	*	11%
信息服務收入		
客戶B	14%	21%

* 來自相應客戶的收入金額少於相關期間總收入的10%。

下表載列本集團分別截至2022年及2021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	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
於期間內提供服務	733,262	689,438
於某個時點提供服務	860,775	689,269
	<u>1,594,037</u>	<u>1,378,707</u>

下表載列本集團截至2022年及2021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	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
中國大陸	676,591	463,193
其他地區(附註a)	438,106	565,364
總計	<u>1,114,697</u>	<u>1,028,557</u>

附註：

- (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	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
僱員福利開支	688,829	661,645
推廣及廣告開支	349,621	292,645
遊戲開發商收益分成	328,877	222,173
支付渠道及分發渠道收取的佣金	187,390	196,212
帶寬及服務器託管費	179,901	110,638
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	72,020	53,792
專業及技術服務費	66,412	83,475
以股份為基礎的薪酬開支(附註14)	40,280	—
無形資產攤銷	23,060	38,226
辦公開支	14,665	23,146
增值稅進稅項轉出及稅項附加	12,523	11,269
租金開支及水電費	4,501	9,120
核數師薪金		
— 審計服務	2,320	2,263
— 非審計服務	1,186	1,126
非金融資產減值	1,197	25,693
金融資產減值虧損/(撥回)淨額	78	(1,709)
其他	2,908	2,558
	<u>1,975,768</u>	<u>1,732,272</u>
總計	<u>1,975,768</u>	<u>1,732,272</u>

6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
政府補助	8,052	5,077
按攤銷成本計量的短期投資的利息收入	4,536	6,031
其他	225	—
總計	<u>12,813</u>	<u>11,108</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

7 其他虧損淨額

	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
外匯虧損淨額	(32,510)	(2,922)
其他	(96)	193
總計	<u>(32,606)</u>	<u>(2,729)</u>

8 財務成本淨額

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
財務收入		
銀行存款所得利息收入	9,482	5,072
財務成本		
可轉換債券利息開支	(23,292)	(9,976)
租賃負債利息開支	(3,102)	(3,110)
銀行收費	(939)	(295)
財務成本淨額	<u>(17,851)</u>	<u>(8,309)</u>

9 所得稅

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2022年及2021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2022年及2021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，一間附屬公司獲認定為「軟件企業」。該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。

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」)。截至2022年及2021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2022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738百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅	10,876	15,546
遞延所得稅	(27,939)	(21,025)
所得稅抵免總額	(17,063)	(5,479)

10 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	
	2022年 (未經審核)	2021年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔虧損(人民幣千元)	(386,056)	(325,147)
已發行普通股加權平均數(千)	471,993	457,016
每股基本虧損(人民幣)	(0.82)	(0.71)

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2022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。由於本集團於截至2022年6月30日止六個月產生虧損，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。

11 貿易應收款項

	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分發渠道及遊戲發行商	213,276	153,688
在線推廣服務客戶	67,692	71,106
其他	1,172	505
	<u>282,140</u>	<u>225,299</u>
減：減值撥備	(1,833)	(1,749)
	<u><u>280,307</u></u>	<u><u>223,550</u></u>

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2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	241,882	203,554
3個月至6個月	34,808	20,420
6個月至1年	4,194	219
1年至2年	150	17
超過2年	1,106	1,089
	<u>282,140</u>	<u>225,299</u>

12 貿易應付款項

	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	<u>323,041</u>	<u>205,390</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。應付貿易款項的賬齡分析(基於各匯報日期貿易應付款項的確認日期)如下：

	於2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	322,492	204,868
3個月以上	<u>549</u>	<u>522</u>
	<u>323,041</u>	<u>205,390</u>

13 股息

於截至2022年及2021年6月30日止六個月，本公司並無支付或宣派股息。

於2022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16百萬美元股息，其中5.6百萬美元(相當於人民幣38.32百萬元)為支付予非控股股東。

於2021年4月，根據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。

14 以股份為基礎的薪酬開支

於2021年6月25日，本公司股東批准了購股權計劃，即以股權結算並以股份為基礎的薪酬計劃，旨在吸引、激勵、挽留及獎勵部分僱員及董事。購股權計劃自股東批准的日期起生效且有效期為十年。本公司或其任何附屬公司根據購股權計劃及任何涉及就股份或其他證券發行或授出購股權的其他購股權計劃授出的所有購股權獲行使而可能發行的普通股總數不得於未經股東批准下合計超過48,043,070股股份(上限為經更新限額獲批准日期本公司已發行股份總數的10%)。根據購股權計劃已授出但尚未行使的所有發行在外購股權以及根據任何其他購股權計劃已授出但尚未行使的任何其他購股權獲行使時可能發行的股份最大數目不得超過本公司不時已發行股本的30%。

於2022年6月30日，本集團已根據購股權計劃授權及儲備共48,043,070股普通股以授予本公司普通股的購股權。

於購股權可獲行使前，一般概無表現目標或必須持有的最短期間，惟若干具有不同級別的歸屬期限的購股權除外，自授予日期起在歸屬期內分批歸屬，條件為僱員繼續留任服務及並無任何表現規定。購股權必須於授出日期起計不多於10年內行使。

授出的購股權數目及其相關加權平均行使價的變動如下：

	購股權數目	每份購股權的 加權平均 行使價 (港元)
(未經審核)		
於2022年1月1日尚未行使	1,371,055	50.88
期內授出	6,582,713	35.36
	<hr/>	<hr/>
於2022年6月30日尚未行使	7,953,768	38.04
	<hr/>	<hr/>
於2022年6月30日歸屬及可予行使	<u>3,238,571</u>	<u>38.04</u>

截至2022年6月30日，尚未行使購股權的加權平均剩餘合約期限為10年。

本集團採用布萊克—舒爾斯模型釐定於授出日期購股權的公允價值。主要假設載列如下：

	截至2022年 6月30日止 六個月
無風險利率	1.60%–2.63%
預期期限—年	10
預期行使倍數	2.2–2.8
預期波幅	47.52%–47.77%
購股權公允價值	11.12–18.87港元
行使價	25.04–37.01港元

截至2022年6月30日止六個月，已授出購股權的加權平均公允價值為每份購股權16.08港元。

以股份為基礎的薪酬開支已計入截至2022年6月30日止六個月的合併綜合虧損表，載列如下：

	截至2022年 6月30日止 六個月 人民幣千元 (未經審核)
收入成本	710
銷售及營銷開支	285
研發開支	31,704
一般及行政開支	7,581
	<hr/>
	40,280
	<hr/> <hr/>

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

於截至2022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2022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

於2021年4月發行可換股債券

可轉換債券發行所得款項淨額約為275.6百萬美元。下表列示截至2022年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	可轉換債券 發行所得 款項金額 (百萬美元)	截至2022年 6月30日的 實際使用 情況 (百萬美元)	截至2022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	148.8	55.0	93.8	到2023年12月31日
• 營銷及推廣遊戲及TapTap	99.2	12.5	86.7	到2023年12月31日
• 一般公司用途	27.6	0	27.6	到2023年12月31日

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。下表列示截至2022年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	配售股份 所得款項金額 (百萬港元)	截至2022年 6月30日的 實際使用 情況 (百萬港元)	截至2022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	556.5	0	到2023年12月31日
• 潛在收購及策略投資	222.6	95.1	127.5	到2023年12月31日
• 一般公司用途	333.9	114.9	219.0	到2023年12月31日

報告期後事項

於2022年6月30日後及直至本公告日期，本集團並無報告期後重大事項。

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2022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。

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，於截至2022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2022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)及本公司網站(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：

「聯繫人」	指	上市規則所定義者；
「審核委員會」	指	本公司審核委員會；
「核數師」	指	羅兵咸永道會計師事務所，本公司的獨立核數師；
「董事會」	指	本公司之董事會；
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載企業管治守則；
「本公司」	指	心动有限公司，於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，於2019年1月25日在聯交所上市，股份代號為2400；
「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；
「MPU(s)」	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；
「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，2022年8月31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。