

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不就因本公告全部或任何部分內容所產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



XD Inc.

心动有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：2400)

二零二六年到期之280,000,000美元1.25%可換股債券

(股份代號：40646)

截至2021年12月31日止年度業績公告

董事會欣然宣佈本集團截至2021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 %
	2021年 (人民幣千元)	2020年 (人民幣千元)	
收入	2,703,173	2,847,553	-5.1
毛利	1,226,243	1,532,028	-20.0
年內利潤／(虧損)	(917,288)	55,788	不適用
本公司權益持有人應佔利潤／(虧損)	(863,811)	9,145	不適用

運營數據摘要

	截至12月31日止年度		變動 %
	2021年 (千人)	2020年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	16,692	25,177	-33.7
平均月付費用戶 ⁽²⁾	977	917	6.5
TAPTAP			
TapTap中國版平均月活躍用戶	31,570	25,700	22.8
TapTap國際版平均月活躍用戶	12,242	4,813	154.3

(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

2021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。於2021年，我們已經構建出較完整的研發團隊，一方面持續推進13款新遊戲項目的開發工作，一方面對TapTap技術架構進行重構，並取得了階段性的成果。我們在新加坡建立了區域性運營中心，TapTap國際版的月活躍用戶亦達到千萬級水準，這些都為集團未來的海外擴張打下了良好的基礎。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2021年研發投入巨大以致錄得虧損，但截至2021年12月31日我們持有超過39億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。我們在研的遊戲大部分計劃於今年及明年完成前期開發工作並陸續上綫。

以下為我們主要產品及服務的概況：

遊戲

截至2021年12月31日，我們的現有遊戲組合包括19款網絡遊戲及19款付費遊戲。

網絡遊戲

截至2021年12月31日止年度，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶數同比減少了33.7%，而平均月付費用戶數同比增加了6.5%。這些變化主要是由於《香腸派對》(Sausage Man)的MAU較去年同期有所下降，但付費率有所提高。截至2021年12月31日止年度，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)、《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：

- 《香腸派對》(Sausage Man)：該遊戲於2018年4月在中國上線，發佈至今已經接近四年的時間了，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2020年受疫情的影響，該遊戲吸引了大量的新用戶，並使MAU迅速增長到了較高的水準。而2021年，隨著中國「疫情居家期間」的影響逐漸消退，該遊戲的平均MAU有一定程度的下降，但平均付費人數有一定上升，致使其流水表現較去年有所增長，並成為2021年度收入最高的遊戲。於2022年1、2月份期間，該遊戲於中國區的流水表現與2021年同期相比均顯著提高。同時，該遊戲於2021年6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。我們還計劃將該遊戲於今年陸續上綫海外多個國家和地區。
- 《仙境傳說M》(Ragnarok M)：該遊戲最初於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12月31日止年度的收入較去年同期有一定程度的下降。於2022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》(Ulala)：該遊戲最初於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12月31日止年度的收入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，並持續加大在遊戲研發上的投入。於2021年12月底，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。截至2021年12月31日，我們共有13款遊戲處於研發階段，其中五款已經參與「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)。於2022年1月份，暗黑類遊戲《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinity)於北美地區開啓了一次封閉測試，收穫了核心玩家的大量好評。於2022年2月份，平台格鬥遊戲《Flash Party》以付費測試(「soft launch」)的形式上綫，並於日本地區取得了連續12天登頂蘋果商店免費遊戲榜的成績。今年，我們預計還將有更多的在研遊戲開啟測試或正式上線。

付費遊戲

付費遊戲擴充了我們的產品儲備，優化了我們的平台生態，幫助我們建立良好的業界口碑。2021年，我們的付費遊戲業務保持了穩步增長。我們發佈的《泰拉瑞亞移動版》(Terraria Mobile)獲得了很強的社群用戶影響力。《風來之國》(Eastward)和《部落與彎刀》曾排名Steam全球熱銷榜榜首，在全平台獲得了用戶的良好評價和顯著銷量。《籠中窺夢》(Moncage)與《骰子元素師》在Steam與TapTap上發售後，均取得了優秀表現。未來，我們將會繼續拓寬付費遊戲的產品線，延長產品生命週期，給玩家帶來更多全平台優質體驗作品。

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。與此同時，TapTap自身的產品及運營優勢將有助於留下用戶、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

於2021年，TapTap中國版App的平均月活躍用戶為31.6百萬，同比增長22.8%，遊戲下載次數為579.4百萬，同比增長42.1%。在2021年，我們梳理了TapTap的組織架構，並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。得益於技術升級，TapTap的遊戲分發效率和廣告系統的效率都得到了明顯提高。在2021年，我們還發展了雲遊戲、加速器等功能，致力於滿足玩家更多的遊戲相關需求。於2021年7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。

於2022年1、2月期間，TapTap中國版的用戶數據較2021年同期相比繼續保持增長。我們計劃今年將持續加強運營激發用戶活躍，以期為更多的玩家帶來更好的服務。

TapTap國際版

截至2021年12月31日止年度，TapTap國際版移動應用程式的平均月活躍用戶為12.2百萬人，同比增長154.3%。受個別熱門遊戲的影響和海外疫情的影響，2021年上半年TapTap國際版增長較快，而下半年用戶數據有所下滑。2022年，我們計劃加強TapTap國際版的運營力量，把建立社區氛圍作為重要目標，並對個別重點地區做有針對性的產品定製和用戶增長。

目前，我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

TapTap開發者服務

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，並陸續增加了實時語音、實名認證、未成年人防沉迷、好友系統、雲存檔、排行榜等功能，目前已為一百多款遊戲提供服務。截至2022年2月，已經有約700萬玩家在遊戲中獲得了TapTap成就。2022年，TDS在進一步豐富產品綫的同時，會以國際化作為發展重點，一方面滿足中國遊戲廠商普遍的出海需求，另一方面也將吸引海外遊戲開發者入駐TapTap國際版。

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2021年及2020年12月31日止年度按業務綫劃分的收入。

	截至12月31日止年度			
	2021年		2020年	
	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)			
遊戲	2,010,820	74.4	2,331,967	81.9
遊戲運營	1,987,999	73.6	2,291,990	80.5
網絡遊戲	1,784,032	66.0	2,148,320	75.4
付費遊戲	203,967	7.6	143,670	5.1
遊戲內營銷及推廣	16,309	0.6	36,044	1.3
其他	6,512	0.2	3,933	0.1
信息服務	692,353	25.6	515,586	18.1
總收入	2,703,173	100.0	2,847,553	100.0

遊戲

截至2021年12月31日止年度，我們的遊戲業務收入同比減少13.8%至人民幣2,010.8百萬元。詳情如下，

- 截至2021年12月31日止年度，我們來自網絡遊戲的收入同比減少17.0%至人民幣1,784.0百萬元，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，以及部分被《香腸派對》的穩健表現抵銷，及
- 截至2021年12月31日止年度，我們來自付費遊戲的收入同比增長42.0%至人民幣204.0百萬元，主要由於(i)《喵斯快跑》(Muse Dash)的穩健表現，(ii)《人類跌落夢境》(Human Fall Flat)2020年11月於TapTap推出，及(iii)《泰拉瑞亞》(Terraria)2021年9月於TapTap推出。

下表載列截至2021年及2020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			
	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	1,629,801	82.0	1,719,833	75.0
按淨額基準確認的收入	358,198	18.0	572,157	25.0
遊戲運營總收入	<u>1,987,999</u>	<u>100.0</u>	<u>2,291,990</u>	<u>100.0</u>

截至2021年及2020年12月31日止年度，從遊戲運營總收入的佔比來看，我們按總額基準確認的遊戲運營收入增加，而按淨額基準確認的遊戲運營收入減少，主要是由於《仙境傳說M》在海外市場的收入減少。

自2020年1月，我們開始為《香腸派對》(Sausage Man)提供遊戲內營銷及推廣服務。截至2021年12月31日止年度，我們的遊戲內營銷及推廣服務收入同比減少54.8%至人民幣16.3百萬元，主要由於考慮到遊戲內的廣告市場整體疲弱，以及《香腸派對》(Sausage Man)遊戲內虛擬物品穩健的銷售表現，我們不再將遊戲內的營銷及推廣服務視為該遊戲的重要收入來源。

信息服務

截至2021年12月31日止年度，我們的信息服務業務收入同比增長34.3%至人民幣692.4百萬元，主要是由於(i) TapTap中國版移動應用程式的平均月活躍用戶同比增長22.8%至截至2021年12月31日止年度的31.6百萬元；及(ii)我們的廣告系統效率提升。

我們尚未對TapTap國際版進行貨幣化。

收入成本

截至2021年12月31日止年度，我們的收入成本同比增長12.3%至人民幣1,476.9百萬元。下表載列我們截至2021年及2020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			
	2021年		2020年	
	佔分部收入		佔分部收入	
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	1,283,763	63.8	1,240,906	53.2
信息服務	193,167	27.9	74,619	14.5
總計	<u>1,476,930</u>	<u>54.6</u>	<u>1,315,525</u>	<u>46.2</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、僱員福利開支以及遊戲授權金的攤銷。我們的信息服務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2021年及2020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

	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	467,953	31.7	477,262	36.3
分發平台及支付渠道收取的佣金	398,895	27.0	423,825	32.2
帶寬及服務器託管費	286,861	19.4	189,151	14.4
僱員福利開支	148,055	10.0	66,464	5.1
無形資產攤銷	50,670	3.4	58,927	4.5
其他	124,496	8.5	99,896	7.5
總計	<u>1,476,930</u>	<u>100.0</u>	<u>1,315,525</u>	<u>100.0</u>

截至2021年12月31日止年度，我們遊戲業務的收入成本同比增長3.5%至人民幣1,283.8百萬元，主要是由於人員增加及遊戲運營員工的僱員福利水平增加，部分被分發平台及支付渠道收取的佣金減少抵銷，此與按總額基準確認的遊戲收入的適度下降基本一致。

截至2021年12月31日止年度，我們的信息服務業務的收入成本同比增加158.9%至人民幣193.2百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費以及TapTap運營員工的僱員福利開支增加，此乃主要歸因於(i) TapTap中國版及國際版移動應用程式的平均月活躍用戶增長；及(ii)發掘及擴充新業務，例如TapTap開發者服務(TDS)、TapTap Cloud Gaming、Tap Booster及國際運營。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比減少20.0%至截至2021年12月31日止年度的人民幣1,226.2百萬元。我們的毛利率由截至2020年12月31日止年度的53.8%減少至截至2021年12月31日止年度的45.4%，主要由於(i)我們遊戲分部的毛利率由截至2020年12月31日止年度的46.8%減少至2021年同期的36.2%，原因是按總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12月31日止年度的75.0%增加至2021年同期的82.0%，主要由於《香腸派對》(Sausage Man)、《另一個伊甸：超越時空的貓》(Another Eden：The Cat Beyond Time and Space)及其他代理遊戲的穩健表現；(ii)信息服務分部的毛利率由截至2020年12月31日止年度的85.5%減少至2021年同期的72.1%，主要由於多個新業務如TapTap國際版、TapTap開發者服務(TDS)、TapTap Cloud Gaming、Tap Booster產生的相關開支，但尚未對其進行貨幣化。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，該項比例由截至2020年12月31日止年度的18.1%增加至2021年同期的25.6%，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23.2%至截至2021年12月31日止年度的人民幣780.2百萬元。此乃主要由於(i)我們繼續吸引新用戶並於中國及海外引入優質獨家遊戲，TapTap中國版及國際版的營銷開支增加；(ii)影片製作及串流媒體營銷人員增加；及(iii)透過IP合作為現有遊戲及新推出遊戲的營銷開支增加。

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增加88.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣1,242.2百萬元。此主要是由於我們的研發人員數目由截至2020年12月31日的1,355名增加至截至2021年12月31日的1,635名、僱員福利水平提高及與於截至2021年12月31日止年度的專業及技術服務有關的開支增加，因為我們繼續提高我們的遊戲研發能力及改良TapTap的用戶體驗。

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)日常業務過程中產生的辦公費用；(iii)專業及技術服務費用(如支付予核數及法律事務所的費用)；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30.7%至截至2021年12月31日止年度的人民幣235.1百萬元。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)

截至2021年12月31日止年度，我們錄得所得稅抵免人民幣38.6百萬元，相較2020年同期的所得稅開支人民幣51.2百萬元。其中，於2021年年度，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19.6百萬元，而就部分有虧損的附屬公司錄得遞延所得稅人民幣58.2百萬元。

年內(虧損)／利潤

我們截至2021年12月31日止年度的期內淨虧損為人民幣917.3百萬元，相較2020年同期的淨利潤為人民幣55.8百萬元。

本公司權益持有人應佔期內(虧損)／利潤

截至2021年12月31日止年度本公司權益持有人應佔期內淨虧損為人民幣863.8百萬元，相較2020年同期本公司權益持有人應佔期內淨利潤為人民幣9.1百萬元。

非控股權益應佔年內虧損乃由於於(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、(iv) Hyper Times Limited、及(v) Taptap Holding Limited的非控股權益。

流動資金及資本資源

於2021年12月31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 12月31日 (人民幣千元)	於2020年 12月31日 (人民幣千元)
現金及現金等價物	3,164,726	2,319,512
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	102,920	—
— 理財產品	689,518	—
受限制現金	296	—
	<u>3,957,460</u>	<u>2,319,512</u>

於2021年12月31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0.81%至4.59%。我們的現金狀況及短期投資增加乃主要由於截至2021年12月31日止年度融資活動產生現金淨額人民幣2,387.7百萬元，部分被用於經營活動的現金淨額人民幣475.2百萬元所抵銷。

截至2021年12月31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指定面值200,000美元，完整倍數為1,000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12月31日，我們的資產負債比率為52.8%，相較於2020年12月31日的資產負債比率22.9%。資產負債比率的增加主要是由於發行了可轉換債券。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。詳情請參閱本公告「其他資料 — 2021年4月發行可轉換債券」、「其他資料 — 2021年4月配售股份」兩節，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)及本公司網站(2400.hk)的公告。

附屬公司、聯繫人及合營企業的重大收購及出售

於2021年5月12日，我們的中國綜合聯屬實體心動網絡股份有限公司（「心動網絡」）與上海芯赫商務諮詢合夥企業（有限合夥）（「上海芯赫」）訂立股權轉讓協議，據此，心動網絡有條件同意購買，而上海芯赫有條件同意出售，彼持有的易玩6.86%股權，代價為人民幣171,610,290.98元。易玩經營一個中國領先的遊戲社區及平台TapTap。有關進一步詳情，請參閱本公司日期為2021年5月12日的公告。

資產質押

截至2021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2021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2021年12月31日，我們並無任何重大或然負債。

合併全面虧損表

	附註	截至12月31日止年度	
		2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
收入	3	2,703,173	2,847,553
收入成本	4	(1,476,930)	(1,315,525)
毛利		1,226,243	1,532,028
銷售及營銷開支	4	(780,184)	(633,394)
研發開支	4	(1,242,174)	(657,506)
一般及行政開支	4	(235,105)	(179,916)
金融資產的減值撥回／(虧損)淨額	4	262	(1,624)
以公允價值計量且變動計入損益的投資的 公允價值變動		9,347	(1,426)
其他收入	5	44,999	26,166
其他收益淨額	6	21,091	3,361
經營(虧損)／利潤		(955,521)	87,689
財務收入		13,533	15,505
財務成本		(40,264)	(3,986)
財務(成本)／收入淨額		(26,731)	11,519
分佔採用權益法列賬的投資業績		28,387	14,915
以權益法入賬的投資減值		(2,023)	(7,137)
除所得稅前(虧損)／利潤		(955,888)	106,986
所得稅抵免／(開支)	7	38,600	(51,198)
年內(虧損)／利潤		(917,288)	55,788
其他綜合收益：			
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(1,793)	(25,062)
不可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(56,316)	(96,170)
年內綜合虧損總額		(975,397)	(65,444)

截至12月31日止年度
2021年 2020年
 附註 人民幣千元 人民幣千元

以下各方應佔年內(虧損)/利潤：

本公司權益持有人	(863,811)	9,145
非控股權益	<u>(53,477)</u>	<u>46,643</u>
	<u>(917,288)</u>	<u>55,788</u>

以下各方應佔年內全面虧損總額：

本公司權益持有人	(921,097)	(103,896)
非控股權益	<u>(54,300)</u>	<u>38,452</u>
	<u>(975,397)</u>	<u>(65,444)</u>

本公司權益持有人應佔年內利潤每股
 (虧損)/盈利

每股基本及攤薄(虧損)/盈利(人民幣元)	8	<u>(1.86)</u>	<u>0.02</u>
----------------------	---	---------------	-------------

合併財務狀況表

	附註	於12月31日止年度	
		2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		148,561	112,592
使用權資產		139,900	129,555
無形資產		248,808	199,322
遞延稅項資產		75,518	16,810
以權益法入賬的投資		89,846	66,326
以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		30,102	23,670
預付款項、按金及其他資產		63,383	26,713
		<u>796,118</u>	<u>574,988</u>
流動資產			
貿易應收款項	9	223,550	299,161
預付所得稅		2,258	30,254
預付款項、按金及其他資產		64,746	120,827
短期投資		792,438	—
受限制現金		296	—
現金及現金等價物		3,164,726	2,319,512
		<u>4,248,014</u>	<u>2,769,754</u>
總資產		<u>5,044,132</u>	<u>3,344,742</u>
權益			
股本	10	329	312
股份溢價	10	7,035,801	6,095,544
持作股份獎勵計劃的股份	10	(6)	(6)
其他儲備		(4,512,959)	(4,444,279)
(累計赤字)／留存盈利		(218,923)	644,888
本公司權益持有人應佔權益		<u>2,304,242</u>	<u>2,296,459</u>
非控股權益		<u>78,165</u>	<u>283,667</u>
權益總額		<u>2,382,407</u>	<u>2,580,126</u>

		於12月31日止年度	
		2021年	2020年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
遞延稅項負債		6,163	1,621
租賃負債		83,849	81,920
可轉換債券		1,662,058	—
		<u>1,752,070</u>	<u>83,541</u>
流動負債			
應付貿易款項	11	205,390	164,560
客戶預付款項		37,025	21,215
其他應付款項及應計費用		341,578	239,968
合約負債		206,642	128,546
當期所得稅負債		42,740	78,713
租賃負債		54,275	48,073
可轉換債券		22,005	—
		<u>909,655</u>	<u>681,075</u>
負債總額		<u>2,661,725</u>	<u>764,616</u>
權益及負債總額		<u>5,044,132</u>	<u>3,344,742</u>

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。

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(「上市業務」)。

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(「首次公開發售」)。

除非另有說明，否則截至2021年及2020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，並因按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》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。涉及高度判斷或高度複雜性的範疇，或涉及對合併財務報表屬重大假設和估計的範疇已予以披露。

(a) 本集團採納的新準則及對準則之修訂

本集團已於2021年1月1日開始的財政年度首次採納如下準則及對準則之修訂：

國際財務報告準則第16號(修訂)	COVID-19相關租金減免
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7號、國際財務報告準則第4號及國際財務報告準則第16號(修訂)	利率基準改革第二階段修訂

採納該等新準則及對準則之修訂對本集團的綜合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2021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16號(修訂)	物業、廠房及設備：擬定用途前之所得款項	2022年1月1日
國際財務報告準則第3號	概念框架的提述	2022年1月1日
國際會計準則第37號(修訂)	虧損性合約—履行合約之成本	2022年1月1日
年度改進	2018年至2020年國際財務報告準則的年度改進	2022年1月1日
國際會計準則第1號(修訂)	負債分類為流動或非流動	2023年1月1日
國際財務報告準則第17號	保險合約	2023年1月1日
國際會計準則第1號及國際財務報告準則實務報告第2號(修訂)	會計政策之披露	2023年1月1日
國際會計準則第8號(修訂)	會計估計之定義	2023年1月1日
國際會計準則第12號(修訂)	與單一交易產生的資產及負債有關的遞延稅項	2023年1月1日
國際會計準則第28號及國際財務報告準則第10號(修訂)	投資者與其聯營公司或合營公司之間的資產出售或注入	待定

本集團已開始評估該等新訂或經修訂準則及修訂的影響。根據董事作出的初步評估，於其生效時，不會對本集團的財務表現及狀況造成重大影響。

3 分部資料及收入

本集團的業務活動具備單獨的財務資料，由主要經營決策者定期審閱及評估。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。遊戲分部亦透過遊戲內的營銷及推廣服務獲得在線推廣服務收入。

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2020年及2021年12月31日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

毛利至除所得稅前利潤的對賬於合併全面虧損表呈列。

就呈報分部向本集團主要經營決策者提供的分部資料如下：

	截至2021年12月31日止年度		
	信息		
	遊戲分部	服務分部	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
遊戲運營收入			
— 網絡遊戲(免費暢玩)	1,784,032	—	1,784,032
— 付費遊戲(付費即玩)	203,967	—	203,967
	<u>1,987,999</u>	<u>—</u>	<u>1,987,999</u>
小計	1,987,999	—	1,987,999
在線推廣服務收入	16,309	685,844	702,153
其他	6,512	6,509	13,021
	<u>2,010,820</u>	<u>692,353</u>	<u>2,703,173</u>
總收入	2,010,820	692,353	2,703,173
收入成本	(1,283,763)	(193,167)	(1,476,930)
毛利	<u>727,057</u>	<u>499,186</u>	<u>1,226,243</u>
毛利率	36%	72%	45%

截至2020年12月31日止年度

	信息		總計 人民幣千元
	遊戲分部 人民幣千元	服務分部 人民幣千元	
遊戲運營收入			
— 網絡遊戲(免費暢玩)	2,148,320	—	2,148,320
— 付費遊戲(付費即玩)	143,670	—	143,670
小計	2,291,990	—	2,291,990
在線推廣服務收入	36,044	514,490	550,534
其他	3,933	1,096	5,029
總收入	2,331,967	515,586	2,847,553
收入成本	(1,240,906)	(74,619)	(1,315,525)
毛利	1,091,061	440,967	1,532,028
毛利率	47%	86%	54%

截至2020年及2021年12月31日止年度的收入分別約人民幣1,060百萬元及人民幣948百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2020年及2021年12月31日止年度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12月31日止年度	
	2021年	2020年
遊戲運營收入		
客戶A	*	14%
信息服務收入		
客戶B	18%	15%

* 截至2021年12月31日止年度，來自客戶A的收入並無超過總收入10%。

下表載列本集團分別截至2020年及2021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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
於期間內提供服務	1,265,170	1,506,594
於某個時點提供服務	<u>1,438,003</u>	<u>1,340,959</u>
	<u>2,703,173</u>	<u>2,847,553</u>

下表載列本集團截至2020年及2021年12月31日止年度按地域劃分的遊戲運營收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
中國大陸	953,557	999,578
中國大陸以外(附註a)	<u>1,034,442</u>	<u>1,292,412</u>
總計	<u>1,987,999</u>	<u>2,291,990</u>

附註：

- (a) 中國大陸以外收入主要包括提供給東南亞、南韓、中國香港、中國澳門及中國台灣等地區的本地版本之收入。

4 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
僱員福利開支	1,417,268	753,294
推廣及廣告開支	666,567	575,543
遊戲開發商收益分成	467,953	477,262
支付渠道及分發渠道收取的佣金	398,895	423,825
帶寬及服務器託管費	291,651	192,817
專業及技術服務費	177,340	115,991
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	118,821	73,312
無形資產攤銷	68,496	68,311
辦公開支	34,474	27,013
非金融資產減值	29,929	30,833
增值稅進稅項轉出及稅項附加	23,130	23,265
租金開支及水電費	20,403	13,541
核數師薪金		
— 審計服務	5,700	4,175
— 非審計服務	3,172	1,287
金融資產減值撥回／(虧損)淨額	(262)	1,624
其他	10,594	5,872
總計	3,734,131	2,787,965

5 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
政府補助	28,383	25,832
按攤銷成本計量的短期投資的利息收入	16,616	—
其他	—	334
總計	44,999	26,166

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

6 其他收益／(虧損)淨額

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
外匯收益淨額	21,447	2,785
攤薄收益	843	—
其他	(1,199)	576
總計	<u>21,091</u>	<u>3,361</u>

7 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2020年及2021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2020年及2021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，有權要求將其於截至2020年及2021年12月31日止年度產生的研發開支的175%列作可扣減稅項開支（「超額抵扣」）。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2021年12月31日，本公司中國大陸附屬公司並無未分配盈利。

	截至12月31日止年度	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
當期所得稅	19,628	57,194
遞延所得稅	(58,228)	(5,996)
所得稅開支總額	<u>(38,600)</u>	<u>51,198</u>

截至2020年及2021年12月31日止年度，本集團除所得稅前利潤的稅項與採用25%稅率（為本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12月31日止年度	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前(虧損)/利潤	(955,888)	106,986
按中國大陸法定所得稅率25%計算的稅項	(238,972)	26,746
以下各項的稅務影響：		
其他司法權區不同稅率的影響	6,791	(9,764)
預計附屬公司將滙出盈利的預扣稅	—	19,926
適用於附屬公司的優惠所得稅率	56,705	1,349
不可扣減所得稅費用	36	1,069
研發開支的超額抵扣	(81,544)	(50,361)
使用先前未確認稅項虧損及暫時差額	(19,812)	—
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損	240,258	60,880
未確認遞延所得稅資產的暫時差額淨額	(2,062)	1,353
	<u>(38,600)</u>	<u>51,198</u>
所得稅開支總額	<u>(38,600)</u>	<u>51,198</u>

8 每股(虧損)／盈利

每股基本(虧損)／盈利乃將本公司權益持有人應佔(虧損)／利潤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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
本公司權益持有人應佔(虧損)／利潤 (人民幣千元)	(863,811)	9,145
已發行普通股加權平均數(千)	<u>464,566</u>	<u>432,452</u>
每股基本(虧損)／盈利(人民幣)	<u>(1.86)</u>	<u>0.02</u>

每股攤薄(虧損)／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2020年12月31日止年度，本集團因超額配股權(「超額配股權」)存在潛在攤薄普通股。

截至2021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2021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 12月31日 止年度 2020年
本公司權益持有人應佔利潤(人民幣千元)	9,145
已發行普通股加權平均數(千)	432,452
超額配股權的調整(千)	13
用於計算每股攤薄盈利普通股加權平均數	<u>432,465</u>
每股攤薄盈利(人民幣)	<u>0.02</u>

9 貿易應收款項

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
分發渠道及遊戲發行商	153,366	199,002
在線推廣服務客戶	71,428	104,170
關聯方	505	505
	<u>225,299</u>	<u>303,677</u>
減：減值撥備	<u>(1,749)</u>	<u>(4,516)</u>
	<u><u>223,550</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12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
3個月內	203,554	290,207
3個月至6個月	20,420	6,507
6個月至1年	219	2,779
1年至2年	17	2,074
超過2年	1,089	2,110
	<u>225,299</u>	<u>303,677</u>

10 股本及股份溢價

	股份數目 千股	股份面值 千美元	股份 同等面值 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	持作股份獎 勵計劃的股 份 人民幣千元
法定 每股價值0.0001美元的 本公司普通股；2019年1月 25日（註冊成立日）	1,000,000	100	—	—	—
於2021年及2020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2020年1月1日	423,959	41	290	5,357,114	(6)
行使超額配股權的普通股 發行(附註a)	4,060	—*	3	36,669	—
普通股發行(附註b)	<u>26,094</u>	<u>3</u>	<u>19</u>	<u>701,761</u>	<u>—</u>
於2020年12月31日	<u>454,113</u>	<u>44</u>	<u>312</u>	<u>6,095,544</u>	<u>(6)</u>
於2021年1月1日	454,113	44	312	6,095,544	(6)
普通股發行(附註c)	<u>26,318</u>	<u>3</u>	<u>17</u>	<u>940,257</u>	<u>—</u>
於2021年12月31日	<u>480,431</u>	<u>47</u>	<u>329</u>	<u>7,035,801</u>	<u>(6)</u>

* 金額少於1,000美元。

- (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，所得款項淨額約為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42百萬港元（相當於人民幣37百萬元）。
- (b) 於2020年7月3日，根據首次公開發售期間的一般授權，以每股29.90港元認購合共26,094,200股新股份。本公司募集資金總額約780百萬港元（相當於人民幣711百萬港元），並以認購獲得所得款項淨額約767百萬港元（相當於人民幣702百萬元）。

- (c) 於2021年4月13日，根據授予的一般授權，以每股42.38港元認購合共26,318,000股新股份。本公司募集資金總額約1,115百萬港元(相當於人民幣942百萬港元)，並以認購獲得所得款項淨額約1,113百萬港元(相當於人民幣940百萬港元)。
- (d) 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2020年及2021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。

11 貿易應付款項

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>205,390</u>	<u>164,560</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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
3個月內	204,868	162,478
3個月以上	<u>522</u>	<u>2,082</u>
	<u>205,390</u>	<u>164,560</u>

12 股息

於截至2020年及2021年12月31日止年度，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13百萬元為支付予非控股股東。

於2021年7月，根據本集團附屬公司上海龍成網絡科技有限公司股東大會的決議，批准並支付人民幣165百萬元股息，當中的人民幣58百萬元支付予非控股股東。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

除根據本公司日期為2021年3月31日之配售協議而於2021年4月13日一般授權下發行26,318,000股普通股外，於截至2021年12月31日止年度期間，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。

末期股息

董事會決議不建議派付截至2021年12月31日止年度的末期股息(截至2020年12月31日止年度：無)。

股東週年大會

本公司稍後日期將通知本公司股東本公司應屆股東週年大會日期及暫停辦理股份過戶登記手續的相應安排。

所得款項用途

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。結轉至本報告期間的開始日的所得款項淨額約為48.5百萬港元，其用作運營資金及一般公司用途。於報告期間，本公司全球發售所得款項淨額已使用完畢。

2020年6月配售股份

配售所得款項淨額約為767.33百萬港元。結轉至本報告期間的開始日的所得款項淨額約為523.5百萬港元。下表列示截至2021年12月31日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	於報告期初 所得款項 結餘金額 (百萬港元)	截至 2021年12月31日 的實際使用情況 (百萬港元)	截至 2021年12月31日 的尚未動用 所得款項淨額 (百萬港元)
• 開發TapTap	310.2	310.2	0
• 運營資金及 一般公司用途	213.3	213.3	0

2021年4月發行可轉換債券

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2021年12月31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 2021年 12月31日的 實際使用 情況 (百萬美元)	截至 2021年 12月31日 的尚未 動用所得 款項淨額 (百萬美元)	充分動用的 預期時間表
• 進一步提升本公 司的研發能力及 遊戲組合	148.8	48.9	99.9	到2023年 12月31日
• 營銷及推廣遊戲 及TapTap	99.2	7	92.2	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2021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 金額 (百萬港元)	截至 2021年 12月31日的 實際使用 情況 (百萬港元)	截至 2021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	423.1	133.4	到2023年 12月31日
• 潛在收購及策略投資	222.6	86.2	136.4	到2023年 12月31日
• 一般公司用途	333.9	106.1	227.8	到2023年 12月31日

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，本公司於2021年4月30日，董事會決議提議採納本公司的購股權計劃，供本公司股東批准（「購股權計劃」）。於2021年6月25日（「採納日期」），本公司股東在本公司股東週年大會上審議通過了該購股權計劃，自採納日期起生效，有效期為10年。截至2021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1,371,055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80,754份購股權及49,933份購股權。有關授予的進一步詳情，請參閱本公司日期為2021年4月30日，2021年6月25日，2021年7月12日及2021年10月11日的公告及日期為2021年5月20日的通函。

期後事項

於2022年1月10日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授予合共5,675,911份購股權，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83,213份購股權及51,453份購股權。有關授予的進一步詳情，請參閱本公司日期為2022年1月10日的公告。

除上述披露外，於2021年12月31日後至本公告日期，本集團不存在重大期後事項。

遵守企業管治守則

本集團致力落實高水平的企業管治，以保障本公司股東權利，並提高企業價值及責任承擔。本公司已採納企業管治守則作為其本身的企業管治守則。

截至2021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守則條文第A.2.1條(其自2022年1月1日起已獲重新編號為守則條文第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證券交易的守則。經本公司具體查詢，全體董事已確認，彼等已於截至2021年12月31日止年度內一直遵守標準守則。

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條及企業管治守則的第C.3原則(自2022年1月1日起,該條文已被重新編號為《企業管治守則》的第D.3原則)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2021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。

核數師就本業績公佈執行的程序

本公告載列本集團截至2021年12月31日止年度合併財務狀況表、合併全面虧損表及當中相關附註的數字已經由核數師與本集團本年度經審核綜合財務報表的數字核對一致。核數師就此執行的工作並不構成審核、審閱或其他核證工作,因而核數師並無就本公告作出任何核證意見。

於聯交所及本公司網站刊發全年業績及年報

本年度業績公告刊載於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(2400.hk)。年報將於適當時候寄發予本公司股東及於聯交所及本公司網站登載。

釋義

於本公告內，除文義另有所指外，以下詞彙具有下列涵義：

「聯繫人」	指	上市規則所定義者；
「審核委員會」	指	本公司審核委員會；
「核數師」	指	羅兵咸永道會計師事務所，本公司的獨立核數師；
「董事會」	指	本公司之董事會；
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載企業管治守則；
「本公司／公司」	指	心动有限公司，於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，於2019年12月12日在聯交所上市，股份代號為2400；
「控股股東」	指	上市規則所定義者；
「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)／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	上市規則附錄十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

中國上海
 2022年3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。