

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2020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2020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布的國際審閱準則第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 %
	2020年 (人民幣千元) (未經審核)	2019年 (人民幣千元) (未經審核)	
收入	1,440,481	1,309,815	10.0
毛利	825,800	877,620	-5.9
期內利潤	259,912	326,918	-20.5
本公司權益持有人應佔利潤	206,546	236,663	-12.7

運營數據摘要

	截至6月30日止六個月		變動 %
	2020年 (千人)	2019年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	30,474	18,428	65.4
平均月付費用戶 ⁽²⁾	982	645	52.2
TapTap			
App平均月活躍用戶	24,796	16,320	51.9

- (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

2020年上半年，新冠疫情深刻地影響了中國及海外廣大民眾的生活及工作，為各行各業帶來了新的挑戰。在疫情期間，我們為網絡遊戲(特別是《香腸派對》(Sausage Man))及TapTap吸引了更多的用戶。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，致力於持續地為玩家帶來優質的遊戲，持續地支持開發者更便利地創作和發佈遊戲。

以下為我們主要產品及服務的回顧與展望：

我們的遊戲

截至2020年6月30日，我們的遊戲組合包括35款網絡遊戲及11款付費遊戲。

網絡遊戲

於2020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比2019年同期分別上升65.4%及52.2%。該上升主要由於《香腸派對》(Sausage Man)於「居家期間」大受歡迎。於2020年上半年，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)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)、《少女前線》(Girls' Frontline)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)：該遊戲上線至今已經三年半的時間了。受遊戲生命週期的影響，該遊戲於2020年上半年的收入較2019年同期有所下降。公司目前仍然有超過150人的團隊在對其進行維護與支持，並持續更新高質量的內容。同時我們還在為該遊戲準備一個大的版本更新，希望屆時將它的品質推上一個新的台階以吸引更多的新玩家。
- 《不休的烏拉拉》(Ulala)：自2019年5月份以來，該遊戲陸續在海外超過50個國家和地區及在中國上線，並在上線之初迅速進入了多個國家的遊戲暢銷榜前十。目前該遊戲的月流水較上線之初有顯著回落，但我們正和研發商一起，持續為遊戲提供高質量的更新及第三方IP聯動活動。
- 《香腸派對》(Sausage Man)：該遊戲上線至今也已經超過三年半時間了，但作為一款戰術競技遊戲，其依然有著旺盛的生命力和極大的潛力。在今年一季度，該遊戲的用戶增長非常迅速，總下載量超過了一億次。並且，通過持續優化賽季及黃金季票系統，該遊戲的貨幣化也取得了成功。此外，我們還在該遊戲中加入了遊戲內激勵廣告，豐富了大用戶量遊戲的變現方式。

2020年6月底，我們在港澳台地區上線《明日方舟》(Arknights)，並曾登頂台灣和香港地區的遊戲暢銷榜。

在研的主要遊戲

我們把遊戲研發能力作為公司的核心競爭力之一，把自研遊戲作為公司發展的核心驅動力之一。今年上半年，我們新增加了超過250名遊戲研發人員，並於截至2020年6月30日止有超過880名員工從事遊戲研發。目前，我們共有11款遊戲處於在研階段，其中三款預計下半年進入量產階段：

- 《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinity)：該遊戲為知名端遊《火炬之光》授權，使用UE4引擎製作的一款暗黑類手遊。該遊戲於今年7月份ChinaJoy現場開放了試玩，現場體驗人次超過一千人次，廣受好評。
- 《心動小鎮》(暫定名)：原《創想世界》項目改名。該項目為一款生活模擬社交遊戲。該遊戲已經完成了核心框架的搭建及一次小規模的內部測試。
- 《項目A》(暫定名)：該遊戲為一款使用UE4引擎製作的日式少女風的MMORPG。該遊戲預計將在今年確定名字並放出預告片。

付費遊戲

付費遊戲進一步豐富了我們的遊戲組合併提升了我們於核心遊戲玩家中的品牌認可度。2020年上半年，我們的付費遊戲業務較去年同期增長迅速。我們於2019年11月上線了《惡果之地》(Juicy Realm)的任天堂Switch版及於2020年5月上線了該遊戲的移動版。此外《喵斯快跑》(Muse Dash)及《艾希》(ICEY)亦繼續表現良好。

2020年下半年，我們預計將於手機端發行兩款備受玩家期待的遊戲《人類跌落夢境》(Human: Fall Flat)及《泰拉瑞亞》(Terraria)。

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提供最優質的獨家內容，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。

遊戲玩家

從2020年年初起，我們持續為TapTap補充了大量的產品及技術人員，並以提升用戶活躍度為目標進行了多次版本迭代。2020年上半年，TapTap移動應用程式的平均月活躍用戶為24.8百萬，同比增長51.9%；TapTap上遊戲下載次數為219.9百萬，同比增長26.4%；TapTap新增發帖數量為3.4百萬帖，同比增長143.0%。未來，我們還計劃集中力量在TapTap社區的運營和研發上，完成社區動態和遊戲論壇的整合，改善社區內容推薦算法及增加社區熱門排行等功能。

2020年上半年，我們為TapTap的玩家提供了數十款獨佔遊戲(於中國的安卓平台獨佔或限時獨佔)，其中《帕斯卡契約》(Pasical's Wager)作為首個亮相蘋果發佈會的中國遊戲為廣大玩家所矚目。2020年7月，TapTap亦於中國的安卓平台獨家發佈了免費遊戲《江南百景圖》(Canal Towns)。該遊戲上線後連續36天位於App Store遊戲類免費榜前三名。

遊戲開發者

截至2020年6月30日，TapTap有約一萬三千名註冊的開發者。TapTap致力於成為開發者與玩家之間溝通的橋樑，並希望讓開發者通過使用TapTap降低製作和發行遊戲的難度。2020年上半年，我們將把原本為心動的遊戲提供通用產品服務的技術部門，改組為TapTap的開發者服務部門，並計劃推出更多的組件工具供第三方開發者在遊戲中使用，充分打通遊戲與TapTap玩家社區之間的聯繫。我們將面向開發者的服務統一整合為TDS (TapTap Developer Service)。未來，我們計劃逐步在TDS中為開發者提供定向邀請測試、數據分析、TapTap賬號登錄、TapTap好友同步，及遊戲內嵌TapTap社區等功能。

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2020年及2019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			
	2020年		2019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)			
遊戲	1,187,567	82.4	1,098,838	83.9
遊戲運營	1,161,717	80.6	1,096,237	83.7
網絡遊戲	1,111,264	77.1	1,070,801	81.8
付費遊戲	50,453	3.5	25,436	1.9
遊戲內營銷及推廣	23,463	1.6	—	—
其他	2,387	0.2	2,601	0.2
信息服務	252,914	17.6	210,977	16.1
總收入	<u>1,440,481</u>	<u>100.0</u>	<u>1,309,815</u>	<u>100.0</u>

遊戲

截至2020年6月30日止六個月，我們的遊戲業務收入同比增加8.1%至人民幣1,187.6百萬元。詳情如下，

- 截至2020年6月30日止六個月，我們來自網絡遊戲的收入同比增長3.8%至人民幣1,111.3百萬元，主要由於我們受歡迎的現有遊戲及新推出遊戲的穩健表現，如(i) 2019年5月在香港、台灣及澳門、2019年9月在超過50個海外國家及地區及2019年10月在中國推出的《不休的烏拉拉》(Ulala)；(ii)《香腸派對》(Sausage Man)持續商業化；及(iii) 2020年1月在香港、澳門及台灣及2020年3月在韓國推出的《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)。此增長部分被若干如《仙境傳說》(Ragnarok M)等處於成熟期的現有遊戲收入減少抵銷；及

- 我們截至2020年6月30日止六個月來自付費遊戲的收入同比增長98.4%至人民幣50.5百萬元，主要由於(i)《惡果之地》(Juicy Realm)2019年11月於任天堂Switch及2020年5月於TapTap推出；及(ii)自2018年6月在中國及海外推出的《喵斯快跑》(Muse Dash)的穩健表現。

下表載列截至2020年及2019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			
	2020年		2019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	847,778	73.0	539,704	49.2
按淨額基準確認的收入	313,939	27.0	<u>556,533</u>	<u>50.8</u>
遊戲運營總收入	<u>1,161,717</u>	<u>100.0</u>	<u>1,096,237</u>	<u>100.0</u>

於截至2020年及2019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增加，而按淨額基準確認的遊戲運營收入減少，主要是由於《香腸派對》(Sausage Man)及《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)收入增加，及《仙境傳說》在海外市場的收入減少。

自2020年1月，我們開始提供遊戲內營銷及推廣服務，以增加我們的收入渠道。我們於2020年1月為第三方廣告商推出於《香腸派對》(Sausage Man)投放精準廣告，截至2020年6月30日止六個月產生人民幣23.5百萬元收入。

信息服務

我們的信息服務業務收入同比增長19.9%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣252.9百萬元，主要是由於我們TapTap移動應用程序的平均月活躍用戶於截至2020年6月30日止六個月同比增長51.9%至24.8百萬人。

收入成本

截至2020年6月30日止六個月，我們的收入成本同比增長42.2%至人民幣614.7百萬元。下表載列我們截至2020年及2019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			
	2020年		2019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	577,928	48.7	410,535	37.4
信息服務	36,753	14.5	21,660	10.3
總計	<u>614,681</u>	<u>42.7</u>	<u>432,195</u>	<u>33.0</u>

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2020年及2019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			
	2020年		2019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	221,406	36.0	93,771	21.7
分發平台及支付渠道收 取的佣金	205,954	33.5	154,452	35.7
帶寬及伺服器託管費	88,827	14.4	88,121	20.4
無形資產攤銷	24,357	4.0	26,376	6.1
其他	74,137	12.1	69,475	16.1
總計	<u>614,681</u>	<u>100.0</u>	<u>432,195</u>	<u>100.0</u>

我們遊戲業務的收入成本同比增長40.8%至人民幣577.9百萬元，主要是由於(i)遊戲開發商的收益分成增加，主要是由於2019年及2020年上半年新推出或商業化的代理遊戲，如《不休的烏拉拉》(Ulala)、《香腸派對》(Sausage Man)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)；及(ii)發行平台及支付渠道收取的佣金增加，與我們按總額基準確認的遊戲收入增加大體一致。

我們的信息服務業務的收入成本同比增加69.7%至人民幣36.8百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費增加人民幣10.7百萬元，該增長與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5.9%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣825.8百萬元。我們的毛利率由截至2019年同期的67.0%減至截至2020年6月30日止六個月的57.3%，主要由於(i)我們遊戲分部的毛利率由截至2019年6月30日止六個月的62.6%減至2020年同期的51.3%，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2019年6月30日止六個月的49.2%增至2020年同期的73.0%，主要由於《不休的烏拉拉》(Ulala)、《香腸派對》(Sausage Man)、《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)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2019年6月30日止六個月的89.7%減至2020年同期的85.5%，由於TapTap的平均月活躍用戶增長率較TapTap的收入增長率為高。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2019年6月30日止六個月的16.1%增加至2020年同期的17.6%，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減少10.6%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣278.2百萬元。此乃主要由於(i)遊戲分部的營銷開支減少人民幣74.0百萬元，因為相比2019年同期，我們於截至2020年6月30日止六個月內推出較少新遊戲，及(ii)部分被TapTap的營銷開支增加人民幣41.3百萬元抵銷，因為我們於「居家期間」持續吸引新用戶及帶來優質獨家遊戲。

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68.2%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣218.1百萬元。此主要是由於我們的研發人員數目由截至2019年6月30日的618名增加至截至2020年6月30日的1065名，僱員福利水平提高及與截至2020年6月30日止六個月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下降7.2%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣81.4百萬元。此乃主要由於(i)並未產生於截至2019年6月30日止六個月產生的一次性上市開支人民幣17.6百萬元，並部分地被如下項目所抵消：被(ii)由於我們自2019年12月起成為上市公司而增加的專業技術服務費用所抵銷；(iii)隨著辦公空間增加，物業、廠房及設備的折舊增加；以及(iv)隨著我們的員工總數大幅增加使後台辦公室人員的增加。

所得稅開支

我們的所得稅開支同比減少31.1%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣25.3百萬元。我們的實際所得稅率(按所得稅開支除以除所得稅前利潤計算)由2019年同期的10.1%減少至截至2020年6月30日止六個月的8.9%。此乃主要由於研發開支的超額抵扣。

期內利潤

我們的期內利潤同比減少20.5%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣259.9百萬元。

本公司權益持有人應佔期內利潤

本公司權益持有人應佔期內利潤同比減少12.7%至截至2020年6月30日止六個月的人民幣206.5百萬元。

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2020年6月30日及2019年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2020年 6月30日 (人民幣千元) (未經審核)	於2019年 12月31日 (人民幣千元) (經審核)
現金及現金等價物	1,947,006	1,336,869
短期投資	212,032	497,363
	<u>2,159,038</u>	<u>1,834,232</u>

於2020年6月30日，我們的短期投資主要包括聲譽良好的大型商業銀行發行的理財產品。該等理財產品主要投資於在銀行間市場或中國交易所報價的低風險及流動固定收益工具，有關理財產品的回報不受發行銀行的擔保或保障。該等理財產品的實際年化回報率介乎1.35%至2.88%，期限介乎39至182天。

我們的現金狀況及短期投資增加乃主要由於截至2020年6月30日止六個月經營活動產生現金淨額人民幣382.4百萬元。

截至2020年6月30日，我們概無任何借款或未動用銀行融資。

本公司於2020年7月完成補足配售，取得約767.3百萬港元的所得款項淨額。詳情請參閱「其他資料 — 一般授權下的補足性配售」一節，及本公司日期為2020年6月24日及2020年7月3日刊載於聯交所網站(www.hkexnews.hk)的公告。

簡明合併綜合收益表

	附註	截至6月30日止六個月	
		2020年 人民幣千元 (未經審核)	2019年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	1,440,481	1,309,815
收入成本	5	<u>(614,681)</u>	<u>(432,195)</u>
毛利		825,800	877,620
銷售及營銷開支	5	(278,158)	(311,201)
研發開支	5	(218,146)	(129,661)
一般及行政開支	5	(81,393)	(87,689)
金融資產的減值虧損淨額	5	(1,311)	(1,010)
以公允價值計量且變動計入損益的投資的 公允價值變動		7,073	8,225
其他收入	6	13,796	8,489
其他收益／(虧損)淨額	7	<u>5,554</u>	<u>(2,234)</u>
經營利潤		273,215	362,539
財務收入		6,846	4,737
財務成本		<u>(1,442)</u>	<u>(1,549)</u>
財務收入／(成本)淨額		5,404	3,188
採用權益法核算的投資結果份額		<u>6,607</u>	<u>(2,093)</u>
除所得稅前利潤		285,226	363,634
所得稅開支	8	<u>(25,314)</u>	<u>(36,716)</u>
期內利潤		259,912	326,918
其他綜合收益：			
不可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		9,052	(232)
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>3,218</u>	<u>2,865</u>
期內綜合收益總額		<u>272,182</u>	<u>329,551</u>

	截至6月30日止六個月	
	2020年	2019年
附註	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
以下各方應佔期內利潤：		
本公司權益持有人	206,546	236,663
非控股權益	53,366	90,255
	<u>259,912</u>	<u>326,918</u>
以下各方應佔期內綜合收益總額：		
本公司權益持有人	216,824	238,518
非控股權益	55,358	91,033
	<u>272,182</u>	<u>329,551</u>
本公司權益持有人應佔期內利潤每股盈利		
每股基本及攤薄盈利(人民幣元)	9 0.49	0.67

簡明合併財務狀況表

		於2020年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2019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		95,051	86,938
使用權資產		55,095	37,644
無形資產		193,398	198,938
遞延稅項資產		16,035	11,349
以權益法入賬的投資		63,191	52,800
以公允價值計量且其變動計入損益的長期 投資		32,619	29,918
預付款項、按金及其他資產		52,403	74,156
		<u>507,792</u>	<u>491,743</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	344,200	406,143
預付款項及其他資產		106,438	133,942
短期投資		212,032	497,363
現金及現金等價物		1,947,006	1,336,869
		<u>2,609,676</u>	<u>2,374,317</u>
資產總額		<u>3,117,468</u>	<u>2,866,060</u>

	附註	於2020年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2019年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
權益			
股本	11	287	284
股份溢價	11	5,396,036	5,357,114
其他儲備		(4,127,050)	(4,137,328)
留存盈利		858,346	651,800
		<u>2,127,619</u>	<u>1,871,870</u>
本公司權益持有人應佔權益			
非控股權益		<u>420,795</u>	<u>414,660</u>
		<u>2,548,414</u>	<u>2,286,530</u>
負債			
非流動負債			
遞延稅項負債		2,143	2,135
租賃負債		29,107	23,056
		<u>31,250</u>	<u>25,191</u>
流動負債			
應付貿易款項	12	193,555	200,845
客戶預付款項		16,850	15,756
其他應付款項及應計費用		110,419	151,705
合約負債		130,281	99,321
當期所得稅負債		59,426	70,250
租賃負債		27,273	16,462
		<u>537,804</u>	<u>554,339</u>
		<u>569,054</u>	<u>579,530</u>
負債總額			
		<u>3,117,468</u>	<u>2,866,060</u>
權益及負債總額			

簡明合併財務報表附註

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。

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。於籌備首次上市時，本集團進行重組(「重組」)，以使本公司發展為組成本集團的公司中的最終控股公司。

除非另有說明，否則截至2020年及2019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2019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2020年3月30日的2019年度報告(「2019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2019年財務報表所應用者一致，惟採納於2020年1月1日生效之新訂及經修訂國際財務報告準則除外。

- 重大性的定義 — 國際會計準則第1號及國際會計準則第8號的修訂
- 業務的定義 — 國際財務報告準則第3號的修訂
- 財務報告概念框架修訂
- 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號的修訂

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。

多項新準則及對準則之修訂於2020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。

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)	50,453	—	50,453
小計	1,161,717	—	1,161,717
線上營銷服務收入	23,463	252,127	275,590
其他	2,387	787	3,174
總收入	1,187,567	252,914	1,440,481
收入成本	(577,928)	(36,753)	(614,681)
毛利	609,639	216,161	825,800
毛利率	51%	85%	57%

(未經審核)	截至2019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)	1,070,801	—	1,070,801
— 付費遊戲(付費即玩)	<u>25,436</u>	<u>—</u>	<u>25,436</u>
小計	1,096,237	—	1,096,237
線上營銷服務收入	—	210,902	210,902
其他	<u>2,601</u>	<u>75</u>	<u>2,676</u>
總收入	<u>1,098,838</u>	<u>210,977</u>	<u>1,309,815</u>
收入成本	<u>(410,535)</u>	<u>(21,660)</u>	<u>(432,195)</u>
毛利	<u><u>688,303</u></u>	<u><u>189,317</u></u>	<u><u>877,620</u></u>
毛利率	63%	90%	67%

截至2020年及2019年6月30日止六個月的收入分別約人民幣548百萬元及人民幣741百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2020年及2019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	
	2020年 (未經審核)	2019年 (未經審核)
遊戲運營收入		
客戶A	15%	34%
信息服務收入		
客戶B	14%	13%

下表載列本集團分別截至2020年及2019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	
	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2019年 人民幣千元 (未經審核)
於期間內提供服務	725,543	753,209
於某個時點提供服務	714,938	556,606
	<u>1,440,481</u>	<u>1,309,815</u>

下表載列本集團截至2020年及2019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	
	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2019年 人民幣千元 (未經審核)
中國大陸	535,803	347,242
海外(附註a)	625,914	748,995
總計	<u>1,161,717</u>	<u>1,096,237</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	
	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2019年 人民幣千元 (未經審核)
推廣及廣告開支	259,432	292,185
僱員福利開支	247,833	167,967
遊戲開發商收益分成	221,406	93,771
支付渠道及分發渠道收取的佣金	205,954	154,452
帶寬及服務器託管費	90,578	88,947
專業及技術服務費	63,051	66,826
物業、廠房及設備及使用權資產 折舊	34,214	21,747
無形資產攤銷	25,931	27,069
辦公開支	12,215	9,848
增值稅進稅項轉出及稅項附加	12,122	16,007
非金融資產減值	10,841	10,214
租金開支及水電費	5,382	2,932
以股份為基礎的付款(a)	—	5,890
核數師酬金(b)		
— 審計服務	1,950	2,000
— 非審計服務	240	195
金融資產減值虧損淨額	1,311	1,010
其他	1,229	696
總計	1,193,689	961,756

(a) 根據日期為2019年2月18日的心動網絡股份有限公司股東決議案，心动網絡股份有限公司以總對價人民幣92.30百萬元購回及註銷由其當時若干股東持有之8,437,540股股份。購回股份價格經各方基於有關初始認購及／或有關股份購買價格或心动網絡股份有限公司自新三板退市前60個交易日有關股份的平均買賣價格(以較高者為準)公平磋商後而釐定。本集團評估及總結購回對價高於購回股份的公允價值金額人民幣5.89百萬元並須確認為支出以反映心动網絡股份有限公司當時股東所獲利益。

(b) 截至2019年6月30日止六個月，專業及技術服務費包括核數師酬金人民幣2.1百萬元，其中人民幣0.9百萬元為有關首次公開發售的審計服務及人民幣1.2百萬元為有關首次公開發售的非審計服務。

6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2019年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助	13,525	8,489
免租	271	—
	<u>13,796</u>	<u>8,489</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

由於COVID-19，本集團的一間附屬公司於2020年4月可免租人民幣0.27百萬元。有關免租並不會對租賃的其他條款或條件有實際變動。本集團已應用實際操作權宜及並不考慮免租為租賃修訂。有關租賃款項免除已於「其他收入」確認。

7 其他收益／(虧損)淨額

	截至6月30日止六個月	
	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2019年 人民幣千元 (未經審核)
外匯收益／(虧損)淨額	10,560	(2,855)
以權益法於聯營公司的投資減值	(5,443)	(2,509)
其他	437	3,130
	<u>5,554</u>	<u>(2,234)</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%。

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2019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2020年及2019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2020年及2019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2020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846百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2020年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
當期所得稅	29,988	36,168
遞延所得稅	<u>(4,674)</u>	<u>548</u>
所得稅開支總額	<u><u>25,314</u></u>	<u><u>36,716</u></u>

9 每股盈利

為計算每股基本及攤薄盈利，假設於重組已發行普通股已自呈列期初發行及配發，猶如本公司當時已成立。就上述目的的加權平均普通股數目已獲追溯調整。

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	
	2020年	2019年
	(未經審核)	(未經審核)
本公司權益持有人應佔利潤(人民幣千元)	206,546	236,663
已發行普通股加權平均數(千)	<u>419,514</u>	<u>351,921</u>
每股基本盈利(人民幣)	<u><u>0.49</u></u>	<u><u>0.67</u></u>

每股攤薄盈利乃按因假設轉換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。截至2020年及2019年6月30日止六個月的每股攤薄盈利與各期間的每股基本盈利相若，因為本公司於各期間概無任何攤薄潛在普通股。

10 貿易應收款項

	於2020年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2019年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分發渠道及遊戲發行商	254,666	304,616
在線推廣服務客戶	93,637	104,488
關聯方	505	505
	<u>348,808</u>	<u>409,609</u>
減：減值撥備	(4,608)	(3,466)
	<u><u>344,200</u></u>	<u><u>406,143</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2020年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2019年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	323,180	385,318
3個月至6個月	20,358	15,451
6個月至1年	1,243	5,683
1至2年	1,827	2,089
2年以上	2,200	1,068
	<u><u>348,808</u></u>	<u><u>409,609</u></u>

11 股本及股份溢價

(未經審核)	股份數目 千股	股份		股份溢價 人民幣千元
		股份面值 千美元	同等面值 人民幣千元	
法定				
於2020年6月30日及2019年12月31日	<u>1,000,000</u>	<u>100</u>	不適用	<u>不適用</u>
已發行及繳足				
於2019年1月1日	—	—	—	—
與本集團重組有關的普通股發行(附註a)	351,921	35	240	4,750,933
就受限制股份單位計劃配發的股份(附註b)	8,438	1	6	—
就受限制股份單位計劃所持股份(附註b)	<u>(8,438)</u>	<u>(1)</u>	<u>(6)</u>	<u>—</u>
於2019年6月30日	<u>351,921</u>	<u>35</u>	<u>240</u>	<u>4,750,933</u>
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c)	<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>

(a) 於2019年4月10日至2019年6月17日，作為重組的一部分，本公司向截至該日期由心動網絡股份有限公司權益擁有人實益擁有的境外控股公司配發及發行總計351,920,960股每股面值0.0001美元的股份。於重組完成後，其他儲備金額人民幣4,751百萬元已相應轉撥至股份溢價。

(b) 於2019年6月17日，為獎勵僱員的貢獻，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2019年6月30日，概無任何股份獲授出，而為本集團庫存股份。

- (c) 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44百萬港元(相當於人民幣39百萬元)。

12 應付貿易款項

	於2020年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2019年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
應付貿易款項	<u>193,555</u>	<u>200,845</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。

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2020年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2019年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	192,696	199,372
3個月以上	<u>859</u>	<u>1,473</u>
	<u>193,555</u>	<u>200,845</u>

13 股息

於截至2020年及2019年6月30日止期間，本公司並無支付或宣派股息。

其他資料

一般授權下的補足性配售

於2020年6月23日(交易時段後)，本公司、補足賣方及配售代理就賣方配售及認購事項訂立配售及認購協議。

賣方配售已於2020年6月29日完成。補足賣方所持有的合共26,094,200股股份已成功按賣方配售價每股股份29.9港元配售予不少於六名專業、機構及／或個人投資者，而該等投資者(據董事於作出一切合理查詢後所知、所悉及所信)連同彼等各自的最終實益擁有人均為獨立於本公司或其關連人士且與彼等概無關連的第三方。賣方配售項下賣方配售股份的總面值為2,609.42美元。

賣方配售價每股股份29.9港元相較：(i)配售及認購協議日期前最後一個交易日(即2020年6月23日)聯交所所報股份收市價每股33.00港元折讓約9.39%；及(ii)直至及包括2020年6月23日最後五個連續交易日聯交所所報股份平均收市價每股約32.13港元折讓約6.94%。賣方配售價由本公司、補足賣方及配售代理經參照股份的現行市價公平磋商釐定。

認購事項已於2020年7月3日完成。由於有關賣方配售之認購事項的所有條件已獲達成，故合共26,094,200股認購股份已按認購價每股股份29.9港元發行予補足賣方。補足賣方已按每股股份29.9港元認購合共26,094,200股認購股份(相等於於配售事項中成功配售的賣方配售股份之數量)。認購股份的淨價格為約29.41港元。本公司自認購事項收取的所得款項總淨額約為767.33百萬港元。該所得款項用途詳情列載於下文「全球發售及補充性配售所得款項用途」一段。詳情請參閱本公司日期為2020年6月24日及2020年7月3日之公告。

購買、出售或贖回本公司上市證券

除上述補足性配售所披露外，於2020年6月30日止六個月及直至本公告日期，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2020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。

全球發售及補足性配售所得款項用途

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。於2020年6月30日，本集團已動用：

- 約31.3百萬港元，用於開發我們的遊戲及與遊戲相關的技術，約222百萬港元尚未動用；
- 約15.8百萬港元，用於開發TapTap，約201.2百萬港元尚未動用；
- 約22.6百萬港元，用於擴展我們的遊戲發行及運營業務，約86百萬港元尚未動用；
- 0港元，用於選擇性及策略性投資及收購，約72.4百萬港元尚未動用；及
- 約16.1百萬港元，用作運營資金及一般公司用途，約56.3百萬港元尚未動用。

本集團將按照本公司日期為2019年11月29日的招股章程所載擬作用途於未來三年逐步應用餘下款項淨額。

於2020年7月3日，本公司完成補足性配售26,094,200股新股份及籌得款項淨額約767.33百萬港元，其中537.13百萬港元將用於進一步開發TapTap及230.20百萬港元將用作運營資金及一般公司用途。截至本公告日期，本公司尚未動用所得款項。本集團將按照本公司日期為2020年7月3日的公告所披露的用途應用所得款項淨額。

後續事項

除上文「一般授權下的補足性配售」一段所披露的認購事項及下文所披露內容之外，於2020年6月30日後至本公告日期，本集團概無進行任何重大後續事項。

於2020年8月27日，心動網絡與賣方訂立股權轉讓協議，據此，心動網絡有條件同意購買，而賣方有條件同意出售，彼等擁有的合共易玩18.34%股權，總代價為人民幣330,188,964元。於本次收購完成後，心動網絡將擁有易玩74.12%股權。該收購事項有助本公司進一步強化遊戲業務及TapTap平台之間的協同效益。

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。本公司已採納上市規則附錄十四所載的企業管治守則作為其本身的企業管治守則。

於2020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

管治本公司已採納上市規則附錄十所載的標準守則作為其董事進行本公司證券交易的守則。董事已確認，本公司於2020年6月30日止六個月已遵守標準守則規定的標準。

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、裴大鵬先生及高少星先生。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。

審核委員會及核數師已審閱本集團截至2020年6月30日止六個月的未經審核合併財務報表，審核委員會亦已審閱本集團所採納的會計準則及慣例，並討論有關審核，風險管理，內部監控及財務報告事項。

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(www.xd.com)。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2019年1月25日在開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，其股份在聯交所上市，股份代號為2400；

「董事」	指	本公司董事；
「本集團」或「我們」	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；
「湖州易心」	指	湖州易心投資管理合夥企業(有限合夥)，一名於2017年4月10日在中國建立的有限合夥人，於本公告日期，有限合夥人為黃希威先生(擁有湖州易心99.62%股權)及一般合夥人為獨立第三方；
「上市規則」	指	香港聯合交易所有限公司證券上市規則；
「MAU」	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移動应用程序暢玩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；
「MMORPG」	指	大型多人線上角色扮演遊戲；
「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；
「配售代理」	指	中信里昂證券有限公司及J.P. Morgan Securities (Asia Pacific) Limited；
「配售及認購協議」	指	本公司、補足賣方及配售代理就賣方配售及認購事項於2020年6月23日訂立的協議；

「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；
「中國綜合聯屬實體」	指	本公司通過合約安排以控制的實體，即心動網絡及其有關附屬公司。有關實體及合約安排的進一步詳情，請參閱本公司招股章程「歷史、重組及公司架構」及「合約安排」，日期為2019年11月29日；
「《仙境傳說M》」	指	《仙境傳說：守護永恆的愛》(Ragnarok M: Eternal Love)；
「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；
「認購事項」	指	補足賣方認購認購股份；
「認購股份」	指	本公司根據一般授權將向認購事項的補足賣方發行的26,094,200股新股份；
「附屬公司」	指	上市規則所定義者；
「補足賣方」	指	Aiks Danger Inc.，為本公司股東，於67,545,000股股份中擁有權益，佔配售及認購協議日期本公司現有已發行股本約15.78%；
「賣方配售」	指	按配售及認購協議所載條款及在其所載條件的規限下配售賣方配售股份；
「賣方配售股份」	指	根據配售及認購協議，賣方配售項下配售代理將予配售的股份；
「賣方」	指	黃希威先生、張乾先生及湖州易心；

「外商獨資企業」	指	心動互動娛樂有限公司，XD (HK) Limited於2019年6月6日在中國成立的外商獨資企業，為本公司的間接全資公司；
「心動網絡」	指	心動網絡股份有限公司，一間於2011年7月29日設立於中國的公司及我們中國綜合聯屬實體；
「易玩」	指	易玩(上海)網絡科技有限公司，一間於2016年3月28日設立於中國的公司及我們中國綜合聯屬實體；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，2020年8月27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、沈晟先生及樊舒暘先生；非執行董事童瑋亮先生及陳豐先生；及獨立非執行董事裴大鵬先生、辛全東先生及高少星先生組成。