

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，並明確表示概不對因本公告全部或任何部分內容而產生或因倚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2019年12月31日止年度業績公告

本公司董事會欣然宣佈本集團截至2019年12月31日止年度的經審核合併業績。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 %
	2019年 (人民幣千元)	2018年 (人民幣千元)	
收入	<b>2,838,097</b>	1,887,108	50.4
毛利	<b>1,771,777</b>	1,110,799	59.5
年內利潤	<b>513,429</b>	352,721	45.6
經調整年內利潤*	<b>572,048</b>	355,136	61.1
本公司權益持有人應佔利潤	<b>346,563</b>	285,028	21.6
本公司權益持有人應佔 經調整利潤*	<b>405,182</b>	287,443	41.0

\* 為補充根據國際財務報告準則編製的合併財務報表，我們亦使用經調整年內利潤及本公司權益持有人經調整應佔利潤作為補充財務計量，以通過消除以股份為基礎的付款及上市開支的影響而評估我們的財務表現。有關詳情，請參閱「非國際財務報告準則計量」。

## 管理層討論與分析

### 業務回顧

我們的使命是：聚匠人心，動玩家情。

我們於中國及海外開發及運營優質遊戲。我們亦運營TapTap（一家中國領先的遊戲社區及平台）。於2019年，我們的遊戲及TapTap業務均取得增長。

### 我們的遊戲

我們擁有一個橫跨不同類型的多元化遊戲組合。截至2019年12月31日，我們的遊戲組合由38款網絡遊戲及11款付費遊戲組成。

### 我們的網絡遊戲

我們專注於開發、發行及運營網絡遊戲。我們的網絡遊戲包括手機遊戲及網頁遊戲。自2012年以來，我們開始將業務重點轉移至手機遊戲。於2019年，網絡遊戲運營收入的96.6%來自手機遊戲。作為進入海外市場之中國遊戲開發商及運營商的先行者之一，我們致力於向不同國家及地區的更多人推薦優質遊戲。於2019年，我們推出11款新的網絡遊戲，例如，於韓國及歐洲推出《明日之後》(LifeAfter)、於韓國推出《夢幻模擬戰》(Langrisser)及於中國及超過50個海外國家及地區推出《不休的烏拉拉》(Ulala)。於2019年，我們亦將現有遊戲推廣至更多國家及地區，例如，分別於2019年1月在北美、南美及大洋洲、於2019年6月在日本及於2019年10月在歐洲成功推出《仙境傳說》(Ragnarok M)。就收入貢獻而言，《仙境傳說》(Ragnarok M)、《不休的烏拉拉》(Ulala)、《夢幻模擬戰》(Langrisser)、《少女前線》(Girls' Frontline)及《橫掃千軍》(Heng Sao Qian Jun)為我們2019年的前五大遊戲。

我們已投資並將繼續於內部開發能力方面投入大量資源。於2019年，我們的遊戲《仙境傳說M》於全球取得巨大成功，該遊戲乃由GRAVITY CO., Ltd.、上海駿夢網絡科技有限公司與我們共同開發。其證明我們強大的研發能力。截至2019年12月31日，我們擁有七個遊戲開發工作室，並由一個由620名員工組成的遊戲開發團隊所支持，其佔我們員工總數的50.2%。於2019年，我們投放更多研發資源於研究及開發新遊戲及技術以及已推出遊戲的持續開發、優化及版本更新。截至2019年12月31日，我們有八個網絡遊戲項目處於開發階段。我們相信該等新遊戲項目對於我們未來的成功至關重要。

## **我們的付費遊戲**

我們的付費遊戲通常採納付費即玩模式，即遊戲玩家需支付購買相關遊戲的初始費用。我們認為，付費遊戲進一步豐富我們的遊戲組合並提升我們於核心遊戲玩家中的品牌認可度。我們的付費遊戲(如《艾希》(ICEY)及《喵斯快跑》(Muse Dash))支持多種設備，包括但不限於移動設備、電腦及Switch，並享有國際性的知名度及獎項。截至2019年12月31日，我們已於全球所有平台出售逾3.0百萬份《艾希》(ICEY)及逾1.4百萬份《喵斯快跑》(Muse Dash)。

## **TapTap**

TapTap是中國領先的遊戲社區及平台。「TapTap」移動應用程序可用於iOS系統及安卓系統，後者為TapTap用戶流量的主要入口。遊戲玩家亦可在電腦上訪問www.taptap.com。

## **遊戲玩家及活動**

TapTap向遊戲玩家提供豐富多樣的手機遊戲資源庫，比如遊戲信息、遊戲推薦及可下載的遊戲。其亦向遊戲玩家提供各種社交及社區功能，比如遊戲評測及評分以及社區論壇。截至2019年12月31日止年度，TapTap移動應用程序的平均月活躍用戶為17.9百萬，同比增加19.6%。

遊戲玩家自TapTap搜索並下載遊戲。截至2019年12月31日止年度，TapTap上的遊戲已獲下載352.0百萬次，同比增加36.8%。

遊戲玩家可於TapTap上發佈遊戲評論及評分，並於TapTap論壇分享其遊戲體驗。遊戲評論及論壇帖子的數目分別由截至2018年12月31日的7.3百萬條及3.0百萬條增加至截至2019年12月31日的11.6百萬條及6.5百萬條。

為加強與線上及線下遊戲玩家之間的聯繫，我們於2019年4月在上海舉辦首屆TapTap嘉年華。

## 開發商

TapTap為遊戲開發商提供一個開放且方便的發行平台。註冊開發商的數目由截至2018年12月31日的7,662個增加至截至2019年12月31日的11,006個。

為擴大及加深與遊戲開發商的聯繫，我們與他們合作，於TapTap平台上提供遊戲相關的周邊產品。例如，在2019年9月，TapTap與《明日方舟》推出了聯名款遊戲周邊產品。

## 前景

我們相信，我們的遊戲與TapTap之間的強大協同效應不僅為我們帶來獨特優勢，並成為我們長期成功的關鍵。我們多元化的遊戲組合已吸引TapTap不斷增長的用戶層，該等用戶熱衷於討論遊戲及分享遊戲體驗，而TapTap的遊戲社區使我們能夠更好地了解及滿足玩家對高品質遊戲的需求，並有效地順應市場趨勢。

於2020年，我們的策略重點乃增強我們的遊戲開發能力，進一步豐富我們的遊戲組合並提升活躍用戶基礎及TapTap參與度。

## 我們的遊戲

於2020年，我們將透過增加對資訊科技基礎設施的投資、招聘經驗豐富且聰慧的開發人員及提升我們於視覺設計及音效方面的專業知識，持續提升我們的內部開發能力。我們相信我們多個正在開發的自研網絡遊戲將取得重大進展，例如模擬遊戲《創想世界》(Fantasy World)、ARPG遊戲《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及一款創新的MMORPG遊戲預計將於2020年下半年進入beta版測試階段。同時，我們致力為現有遊戲更新版本。例如，我們計劃於2020年下半年發佈《仙境傳說M》的重要更新版本，於該版本中，我們將大幅提升畫質並增加新遊戲內容。

我們已推出並將於今年推出多個新的網絡遊戲。例如，我們於2020年1月在香港、澳門及台灣推出《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)，並將於2020年第二或第三季度在同一地區推出《明日方舟》(Arknights)。

我們於2018年4月在中國推出的戰術競技遊戲《香腸派對》(Sausage Man)，於2019年2月開始正式商業化。該遊戲於2020年第一季度的月活躍用戶及收入均大幅增加。我們相信這款遊戲仍處其生命週期的增長階段。

### ***TapTap***

於2020年，我們擬繼續吸引遊戲玩家及開發商加入TapTap社區，並透過以下措施進一步提高其參與度：

- 改進及升級TapTap的內容推薦算法，以更有效地把握及滿足遊戲玩家的需求，
- 增強TapTap的搜索功能，以幫助遊戲玩家有效地定位有用資源，
- 加強其社區功能，如添加更多分論壇，並實施線上及線下營銷策略以提升遊戲玩家的參與度，
- 在TapTap提供更高級的開發者工具，其可幫助遊戲開發商更好地與遊戲玩家互動，以改善彼等的遊戲體驗，
- 通過本地化功能改進海外版TapTap，以服務全球遊戲玩家及遊戲開發商及
- 於中國及海外尋求與TapTap有協同效應的策略投資及收購，包括遊戲工作室、遊戲發行商、遊戲社區及發行平台。

## 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2019年及2018年12月31日止年度按業務線劃分的收入。

	截至12月31日止年度			
	2019年		2018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)			
<b>遊戲</b>	<b>2,378,516</b>	<b>83.8</b>	1,592,347	84.4
遊戲運營	2,375,307	83.7	1,588,115	84.2
網絡遊戲	2,319,643	81.7	1,544,485	81.8
付費遊戲	55,664	2.0	43,630	2.3
其他	3,209	0.1	4,232	0.2
信息服務	459,581	16.2	294,761	15.6
總收入	2,838,097	100.0	1,887,108	100.0

### 遊戲

截至2019年12月31日止年度，我們的遊戲業務收入同比增加49.4%至人民幣2,378.5百萬元。詳情如下，

- 截至2019年12月31日止年度，我們來自網絡遊戲的收入同比增長50.2%至人民幣2,319.6百萬元，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)於2018年10月在東南亞、2019年1月在北美、南美及大洋洲、2019年6月在日本及2019年10月在歐洲成功推出的《仙境傳說M》；(ii) 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)；及(iii) 2019年6月在韓國推出的《夢幻模擬戰》(Langrisser)；及

- 我們截至2019年12月31日止年度來自付費遊戲的收入同比增長27.6%至人民幣55.7百萬元，主要由於自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2018年及2019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			
	2019年		2018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>1,450,502</b>	<b>61.1</b>	1,100,627	69.3
按淨額基準確認的收入	<b>924,805</b>	<b>38.9</b>	487,488	30.7
遊戲運營總收入	<b><u>2,375,307</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>1,588,115</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

於截至2018年及2019年12月31日止年度，我們按總額基準確認的遊戲運營收入減少，而按淨額基準確認的遊戲運營收入增加，主要是由於《仙境傳說M》在海外市場及《夢幻模擬戰》(Langrisser)在韓國的收入增加。

### 信息服務

我們的信息服務業務收入同比增長55.9%至截至2019年12月31日止年度的人民幣459.6百萬元，主要是由於(i) TapTap移動應用程序於截至2019年12月31日止年度的平均月活躍用戶為17.9百萬人，同比增長19.6%；及(ii)於2018年12月取消自2018年4月暫停對國內外網絡遊戲的國家新聞出版總署前置審批後，向遊戲開發商提供的在線營銷服務增加。

## 收入成本

截至2019年12月31日止年度，我們的收入成本同比增長37.4%至人民幣1,066.3百萬元。下表載列我們截至2019年及2018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			
	2019年		2018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	1,013,780	42.6	740,911	46.5
信息服務	52,540	11.4	35,398	12.0
總計	<u>1,066,320</u>	<u>37.6</u>	<u>776,309</u>	<u>41.1</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2019年及2018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			
	2019年		2018年	
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
分發平台及支付渠道				
收取的佣金	385,241	36.1	331,081	42.6
遊戲開發商的收益分成	282,982	26.6	193,694	25.0
帶寬及伺服器託管費	184,549	17.3	85,080	11.0
無形資產攤銷	58,974	5.5	42,540	5.4
其他	154,574	14.5	123,914	16.0
總計	<u>1,066,320</u>	<u>100.0</u>	<u>776,309</u>	<u>100.0</u>



我們遊戲業務的收入成本同比增長36.8%至人民幣1,013.8百萬元，主要是由於(i)遊戲開發商的收益分成增加，主要是由於2019年新推出的《不休的烏拉拉》(Ulala)及其他代理遊戲；(ii)帶寬及服務器託管費增加人民幣85.8百萬元，與我們遊戲收入的增加大體一致；及(iii)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48.4%至人民幣52.5百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費增加人民幣13.7百萬元，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，我們的毛利同比增長59.5%至截至2019年12月31日止年度的人民幣1,771.8百萬元。我們的毛利率由截至2018年同期的58.9%增至截至2019年12月31日止年度的62.4%，主要由於(i)我們遊戲業務的毛利率由截至2018年12月31日止年度的53.5%增至2019年同期的57.4%，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2018年12月31日止年度的30.7%增至2019年同期的38.9%，主要由於《仙境傳說M》於海外市場及夢幻模擬戰(Langrisser)於韓國的穩健表現；(ii)信息服務業務的毛利率由截至2018年12月31日止年度的88.0%增至2019年同期的88.6%，由於我們的運營成本在我們的信息業務擴展的同時保持相對穩定；及(iii)我們的信息服務業務的收入佔總收入的比例由截至2018年12月31日止年度的15.6%增加至2019年同期的16.2%，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66.3%至截至2019年12月31日止年度的人民幣745.1百萬元。此乃主要由於(i)與推出新遊戲有關的營銷活動增加，如在韓國推出《明日之後》(LifeAfter)、在中國及海外市場推出《不休的烏拉拉》(Ulala)、在韓國推出《夢幻模擬戰》(Langrisser)，以及在中國及海外市場持續進行的《仙境傳說M》營銷活動，(ii)專業及技術服務費增加，主要與遊戲相關動畫製作及配音有關，及(iii)為吸引新增用戶的TapTap持續營銷活動。

## 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)包括我們遊戲的藝術設計及翻譯服務在內的專業及技術服務費用。

我們的研發開支同比增加60.6%至截至2019年12月31日止年度的人民幣317.6百萬元。此主要是由於我們的研發人員數目由截至2018年12月31日的550名增加至截至2019年12月31日的806名，僱員福利水平提高及與截至2018年及2019年12月31日止年度的專業及技術服務有關的開支增加，因為我們繼續提高研發能力，以提升遊戲品質及遊戲體驗。

## 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)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，(iii)專業及技術服務(如支付予核數及法律事務所的費用)，及(iv)日常業務過程中產生的辦公費用。

我們的一般及行政開支同比增加88.9%至截至2019年12月31日止年度的人民幣202.7百萬元。此乃主要由於(i)一次性上市開支；(ii)一般及行政人員的僱員福利水平提高；(iii)就股份購回作出一次性以股份為基礎的付款；及(iv)因辦公室空間增加，導致物業、廠房及設備折舊增加。

## 所得稅開支

我們的所得稅開支同比減少12.8%至截至2019年12月31日止年度的人民幣32.0百萬元。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2018年同期的9.4%減少至截至2019年12月31日止年度的5.9%。此乃主要由於(i)易玩於2018年底獲得的稅項豁免權利；及(ii)研發開支的超額抵扣。

## 年內利潤

我們的年內利潤同比增加45.6%至截至2019年12月31日止年度的人民幣513.4百萬元。經調整年內利潤同比增加61.1%至截至2019年12月31日止年度的人民幣572.0百萬元。

## 本公司權益持有人應佔年內利潤

本公司權益持有人應佔年內利潤同比增加21.6%至截至2019年12月31日止年度的人民幣346.6百萬元。本公司權益持有人應佔經調整利潤同比增加41.0%至截至2019年12月31日止年度的人民幣405.2百萬元。

非控股權益應佔利潤乃由於於(i)易玩、(ii)龍成及(iii) X.D. Global (HK) Limited的非控股少數股東權益。

## 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資料，我們於下文載列經調整年內利潤及本公司權益持有人應佔經調整利潤，作為並非根據國際財務報告準則呈列的額外財務計量。我們相信，該等非國際財務報告準則財務計量通過排除若干一次性項目(即(i)上市開支，及(ii)以股份為基礎的付款)為投資者評估本集團核心業務的表現提供有用的補充資料。下表載列我們的經調整年內利潤及本公司權益持有人應佔經調整利潤與根據國際財務報告準則計算及呈列的最直接可資比較財務計量的對賬：

	截至12月31日止年度	
	2019年 (人民幣千元)	2018年 (人民幣千元)
年內利潤	513,429	352,721
加：		
上市開支	53,549	2,415
以股份為基礎的付款	5,890	—
減：		
所得稅影響	(820)	—
經調整年內利潤	<u>572,048</u>	<u>355,136</u>
	截至12月31日止年度	
	2019年 (人民幣千元)	2018年 (人民幣千元)
本公司權益持有人應佔利潤	346,563	285,028
加：		
上市開支	53,549	2,415
以股份為基礎的付款	5,890	—
減：		
所得稅影響	(820)	—
本公司權益擁有人應佔經調整利潤	<u>405,182</u>	<u>287,443</u>

該等未經審核非國際財務報告準則財務計量應被視為根據國際財務報告準則編製的本集團財務表現計量的補充而非替代計量。此外，該等非國際財務報告準則財務計量的定義可能與其他公司所用之類似詞彙有所不同。

## 流動資金及資本資源

於2019年12月31日及2018年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於12月31日	
	2019年 (人民幣千元)	2018年 (人民幣千元)
現金及現金等價物	1,336,869	573,233
短期投資	497,363	156,647
	<u>1,834,232</u>	<u>729,880</u>

於2019年12月31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，而有關理財產品的本金或回報一般不受發行銀行的擔保或保障。該等理財產品的實際回報率為2.00%至4.00%，期限為7至91天。

於2019年12月31日，我們的現金狀況及短期投資增加乃主要由於(i)經營活動產生現金淨額人民幣860.8百萬元，及(ii)首次公開發售所得款項人民幣629.3百萬元。

截至2019年12月31日，我們概無任何借款或未動用銀行融資。

## 合併綜合收益表

截至2019年12月31日止年度

	附註	截至12月31日止年度	
		2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
收入	3	<b>2,838,097</b>	1,887,108
收入成本	4	<b>(1,066,320)</b>	(776,309)
<b>毛利</b>		<b>1,771,777</b>	1,110,799
銷售及營銷開支	4	<b>(745,101)</b>	(447,989)
研發開支	4	<b>(317,596)</b>	(197,780)
一般及行政開支	4	<b>(202,692)</b>	(107,315)
金融資產的減值虧損淨額	4	<b>(1,889)</b>	(299)
以公允價值計量且變動計入損益的投資的 公允價值變動		<b>8,186</b>	(3,351)
其他收入	5	<b>12,426</b>	8,141
其他收益／(虧損)淨額	6	<b>4,179</b>	24,232
<b>經營利潤</b>		<b>529,290</b>	386,438
財務收入		<b>8,319</b>	4,993
財務成本		<b>(2,951)</b>	(2,320)
財務收入／(成本)淨額		<b>5,368</b>	2,673
分佔採用權益法列賬的投資業績		<b>10,767</b>	285
<b>除所得稅前利潤</b>		<b>545,425</b>	389,396
所得稅開支	7	<b>(31,996)</b>	(36,675)
<b>年內利潤</b>		<b>513,429</b>	352,721
<b>其他綜合收益：</b> 可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<b>7,407</b>	12,980
<b>年內綜合收益總額</b>		<b>520,836</b>	365,701

截至12月31日止年度  
**2019年**                      2018年  
 附註 人民幣千元              人民幣千元

以下各方應佔年內利潤：

本公司權益持有人	<b>346,563</b>	285,028
非控股權益	<b>166,866</b>	67,693
	<b><u>513,429</u></b>	<b><u>352,721</u></b>

以下各方應佔年內全面收益總額：

本公司權益持有人	<b>351,933</b>	294,874
非控股權益	<b>168,903</b>	70,827
	<b><u>520,836</u></b>	<b><u>365,701</u></b>

本公司權益持有人應佔年內利潤每股盈利  
 每股基本及攤薄盈利(人民幣元)

	8	<b><u>0.98</u></b>	<u>0.81</u>
--	---	--------------------	-------------

合併財務狀況表  
於2019年12月31日

		於12月31日	
		2019年	2018年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
<b>資產</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		86,938	45,553
使用權資產		37,644	59,290
無形資產		198,938	192,175
遞延稅項資產		11,349	8,393
以權益法入賬的投資		52,800	44,305
以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		29,918	33,687
預付款項、按金及其他資產		74,156	64,966
		<u>491,743</u>	<u>448,369</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	10	406,143	449,070
預付款項及其他資產		133,942	97,381
短期投資		497,363	156,647
現金及現金等價物		1,336,869	573,233
		<u>2,374,317</u>	<u>1,276,331</u>
<b>資產總額</b>		<u><u>2,866,060</u></u>	<u><u>1,724,700</u></u>



		於12月31日	
		2019年	2018年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
<b>權益</b>			
股本	12	284	—
股份溢價	12	5,357,114	—
其他儲備		(4,137,328)	755,457
留存盈利		651,800	322,457
		<u>1,871,870</u>	<u>1,077,914</u>
本公司權益持有人應佔權益		1,871,870	1,077,914
非控股權益		<u>414,660</u>	<u>264,646</u>
<b>權益總額</b>		<b><u>2,286,530</u></b>	<b><u>1,342,560</u></b>
<b>負債</b>			
<b>非流動負債</b>			
遞延稅項負債		2,135	1,894
租賃負債		<u>23,056</u>	<u>37,859</u>
		<u>25,191</u>	<u>39,753</u>
<b>流動負債</b>			
應付貿易款項	11	200,845	101,275
客戶預付款項		15,756	9,089
其他應付款項及應計費用		151,705	83,872
合約負債		99,321	90,921
當期所得稅負債		70,250	34,338
租賃負債		<u>16,462</u>	<u>22,892</u>
		<u>554,339</u>	<u>342,387</u>
<b>負債總額</b>		<b><u>579,530</u></b>	<b><u>382,140</u></b>
<b>權益及負債總額</b>		<b><u>2,866,060</u></b>	<b><u>1,724,700</u></b>

## 合併財務報表附註

### 1 一般資料、重組及呈列基準

#### 1.1 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。

除非另有說明，否則截至2018年及2019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)。

#### 1.2 本集團歷史及重組

於本公司註冊成立及完成重組(「重組」)(定義見下文)前，上市業務主要由心動網絡股份有限公司及其附屬公司(「心動網絡集團」)進行。

於籌備本公司股份於香港聯合交易所有限公司主板上市時，本集團進行重組，據此，從事上市業務公司的實益權益轉讓予本公司。有關重組詳情載列如下：

##### **1.2.1 本公司註冊成立及境外控股架構**

於2019年1月25日，本公司於開曼群島註冊成立，並按面值0.0001美元(「美元」)向初始認購人配發及發行一股股份，該股份轉讓予黃一孟先生的控股公司Happy Today Holding Limited。於2019年4月10日，本公司按面值向Happy Today Holding Limited進一步配發及發行157,604,999股股份。

於2019年2月11日，XD Holdings Limited於英屬處女群島（「英屬處女群島」）註冊成立，作為本公司的全資附屬公司。

於2019年2月28日，XD (HK) Limited於香港註冊成立，作為XD Holdings Limited的全資附屬公司。

### **1.2.2 境外股權重組**

自2019年4月10日至2019年6月17日，為反映心動網絡集團的境內股權架構，67,545,000股、10,961,250股、37,598,680股、8,437,540股及78,211,030股股份分別配發及發行予Aiks Danger Inc.、Dynasty Vision Limited、Jiexin Management Limited、心托資產有限公司及其他15名境外持有人。

### **1.2.3 收購受限制經營的心動網絡集團**

於2019年6月6日，心動互動娛樂有限公司（「外商獨資企業」）於中國註冊成立，作為XD (HK) Limited的全資附屬公司。

於2019年6月16日，外商獨資企業與（其中包括）心動網絡股份有限公司訂立一系列合約協議（統稱「合約安排」）。根據合約安排，外商獨資企業能有效控制具受限制經營的心動網絡股份有限公司及其中國附屬公司（統稱「中國綜合聯屬實體」）之運營及融資決策，並獲得中國綜合聯屬實體產生的幾乎全部經濟利益。因此，中國綜合聯屬實體作為本公司受控制性結構實體處理且由本公司合併。有關合約安排的進一步詳情乃載於附註2.2.1。

### **1.2.4 非限制及／或非禁止經營重組**

為確保合約安排盡可能符合香港聯合交易所有限公司的要求，不受任何外國投資限制或禁止開展業務的公司乃直接或間接轉讓予本公司並由其控制。

於2019年3月27日，心炫(北京)網絡科技有限公司(「心炫」)乃由心動網絡股份有限公司及沈炫基(分別持有99%及1%股權)於中國註冊成立。於2019年5月15日，XD (HK) Limited、心動網絡股份有限公司及沈炫基訂立一份股份轉讓協議，據此，XD (HK) Limited收購心炫的100%股權，而心炫成為XD (HK) Limited的全資附屬公司。

於2019年3月28日，心動網絡股份有限公司、沈炫基及心炫訂立一份股份轉讓協議，據此，心炫自心動網絡股份有限公司收購上海龍成網絡科技有限公司(「龍成」)的65%股權。

Xindong Korea Co. Ltd.及心動(香港)有限公司的100%股權亦自心動網絡股份有限公司轉讓予XD Holdings Limited。

## 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。

所有強制規定於2019年1月1日開始的財政年度應用的有效準則、準則的修訂及詮釋，於截至2018年及2019年12月31日止年度貫徹應用於本集團。

以下與本集團相關的新訂準則及現有準則的修訂及詮釋均已頒佈及對未來的報告期間有效，而本集團並無提前採納。

		於下列日期 或之後開始 的會計年度生效
國際財務報告準則第17號	保險合約	2021年1月1日
國際會計準則第1號及 國際會計準則第8號的修訂	重大性的定義	2020年1月1日
國際財務報告準則第3號 的修訂	業務的定義	2020年1月1日
2018年財務報告概念框架		2020年1月1日
國際財務報告準則第10號及 國際會計準則第28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	尚未釐定強制生效 日期但可供提早 採納

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。

## 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2018年及2019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收益表呈列。

就呈報分部向本集團主要經營決策者提供的分部資料如下：

	截至2019年12月31日止年度		
	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)	2,319,643	—	2,319,643
— 付費遊戲(付費即玩)	55,664	—	55,664
	<u>2,375,307</u>	<u>—</u>	<u>2,375,307</u>
小計	2,375,307	—	2,375,307
信息服務收入	—	459,019	459,019
其他	3,209	562	3,771
	<u>—</u>	<u>459,581</u>	<u>459,581</u>
總收入	<u>2,378,516</u>	<u>459,581</u>	<u>2,838,097</u>
收入成本	<u>(1,013,780)</u>	<u>(52,540)</u>	<u>(1,066,320)</u>
毛利	<u>1,364,736</u>	<u>407,041</u>	<u>1,771,777</u>
毛利率	57%	89%	62%

	截至2018年12月31日止年度		
	遊戲分部 人民幣千元	服務分部 人民幣千元	總計 人民幣千元
遊戲運營收入		信息	
— 網絡遊戲(免費暢玩)	1,544,485	—	1,544,485
— 付費遊戲(付費即玩)	43,630	—	43,630
小計	1,588,115	—	1,588,115
信息服務收入	—	294,502	294,502
其他	4,232	259	4,491
總收入	1,592,347	294,761	1,887,108
收入成本	(740,911)	(35,398)	(776,309)
毛利	851,436	259,363	1,110,799
毛利率	53%	88%	59%

截至2018年及2019年12月31日止年度的收入分別約人民幣758百萬元及人民幣1,399百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2018年及2019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	
	2019年	2018年
遊戲運營收入		
客戶A	25%	22%
信息服務收入		
客戶B	12%	13%



下表載列本集團分別截至2018年及2019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	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
於期間內提供服務	1,502,595	933,311
於某個時點提供服務	<u>1,335,502</u>	<u>953,797</u>
	<u><b>2,838,097</b></u>	<u><b>1,887,108</b></u>

下表載列本集團截至2018年及2019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	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
中國大陸	860,664	611,418
海外(a)	<u>1,514,643</u>	<u>976,697</u>
總計	<u><b>2,375,307</b></u>	<u><b>1,588,115</b></u>

(a) 海外收入主要包括提供給東南亞、香港、澳門、台灣及南韓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	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
推廣及廣告開支	701,013	426,189
僱員福利開支	409,692	273,312
支付渠道及分發渠道收取的佣金	385,241	331,081
遊戲開發商收益分成	282,982	193,694
帶寬及服務器託管費	186,257	86,128
專業及技術服務費(a)	110,374	54,180
無形資產攤銷	60,650	43,514
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	47,149	30,953
上市開支(a)	53,549	2,415
增值稅進稅項轉出及稅項附加	34,468	24,462
辦公開支	21,334	15,953
租金開支及水電費	8,664	4,897
非金融資產減值	15,860	41,564
以股份為基礎的付款(b)	5,890	—
核數師薪金		
— 審計服務	4,000	—
— 非審計服務	390	—
金融資產減值虧損淨額	1,889	299
其他	4,196	1,051
<b>總計</b>	<b>2,333,598</b>	<b>1,529,692</b>

- (a) 截至2019年12月31日止年度，上市開支包括核數師酬金人民幣6.3百萬元，其中4.1百萬元用於首次公開發售相關核數服務，而人民幣2.2百萬元則用於首次公開發售相關非核數服務。截至2018年12月31日止年度，上市開支包括核數師酬金人民幣2.02百萬元，全部均用於首次公開發售相關核數服務。

- (b) 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，心動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動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動網絡股份有限公司當時股東所獲利益。

## 5 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
政府補助	<u>12,426</u>	<u>8,141</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

## 6 其他收益／(虧損)淨額

	截至12月31日止年度	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
外匯收益淨額	1,510	9,518
重新計量的收益	-	9,446
攤薄收益	-	5,127
其他	<u>2,699</u>	<u>141</u>
總計	<u>4,179</u>	<u>24,232</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%。

### 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2018年及2019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2018年及2019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，有權要求將其於截至2018年及2019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，於各報告期末並無產生預扣稅遞延所得稅負債。截至2019年12月31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607百萬元。

	截至12月31日止年度	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
當期所得稅	34,682	40,315
遞延所得稅	<u>(2,686)</u>	<u>(3,640)</u>
所得稅開支總額	<u><b>31,996</b></u>	<u><b>36,675</b></u>

## 8 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於所呈列的期初發行及配發，猶如本公司當時已成立。就此而言的普通股加權平均數已獲追溯調整。

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	
	2019年	2018年
本公司權益持有人應佔利潤(人民幣千元)	<b>346,563</b>	285,028
已發行普通股加權平均數(千)	<b>355,232</b>	351,921
<b>每股基本盈利(人民幣)</b>	<b><u>0.98</u></b>	<b><u>0.81</u></b>

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2018年及2019年12月31日止年度的每股攤薄盈利與各年度的每股基本盈利相若，因為本公司於各年度概無任何攤薄潛在普通股。

## 9 股息

於截至2018年及2019年12月31日止年度，本公司並無支付或宣派股息。

## 10 貿易應收款項

	於12月31日	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
分發渠道及遊戲發行商	<b>304,616</b>	351,966
在線推廣服務客戶	<b>104,488</b>	98,166
關聯方	<b>505</b>	503
	<b>409,609</b>	450,635
減：減值撥備	<b>(3,466)</b>	(1,565)
	<b><u>406,143</u></b>	<b><u>449,070</u></b>

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(基於各報告日期貿易應收款項總額的確認日期)如下：

	於12月31日	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
3個月內	385,318	428,533
3個月至6個月	15,451	19,581
6個月至1年	5,683	1,395
1至2年	2,089	591
2年以上	1,068	535
	<u>409,609</u>	<u>450,635</u>

## 11 貿易應付款項

	於12月31日	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>200,845</u>	<u>101,275</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	
	2019年 人民幣千元	2018年 人民幣千元
3個月內	199,372	98,664
3個月以上	1,473	2,611
	<u>200,845</u>	<u>101,275</u>

## 12 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
<b>法定</b>				
2019年1月25日(註冊成立日期) 每股面值0.0001美元 的普通股	500,000	50	不適用	不適用
<b>於2019年12月31日</b>	<b>500,000</b>	<b>50</b>	<b>不適用</b>	<b>不適用</b>
<b>已發行及繳足</b>				
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持有的 的股份(附註b)	(8,438)	(1)	(6)	—
於首次公開發售後發行股份 (附註c)	63,600	6	44	606,181
<b>於2019年12月31日</b>	<b>415,521</b>	<b>41</b>	<b>284</b>	<b>5,357,144</b>

- (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。截至該日期，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，本公司向心托資產有限公司配發及發行合共8,437,540股股份，心托資產有限公司代表本公司以信託形式持有股份。於2019年12月31日，概無任何股份獲授出，而為本集團庫存股份。
- (c) 於2019年12月12日，本公司於香港聯合交易所有限公司主板上市後，以每股11.10港元發行63,600,000股新普通股，所得款項淨額約為706百萬港元(相當於人民幣629百萬元)。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680百萬港元(相當於人民幣606百萬元)。



## 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2020年1月5日之公告所披露之悉數行使超額配股權而於2020年1月8日發行4,060,000股普通股外，於2019年12月12日(本公司上市日期)至本公告日期止期間，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

於2019年12月31日止年度，董事會決議不建議派付末期股息。

### 股東週年大會及暫停辦理股份過戶登記手續

本公司稍後日期將通知股東本公司截至2019年12月31日止年度之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。

### 全球發售所得款項用途

本公司股份於2019年12月12日在聯交所主板上市。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。根據我們的策略，我們擬將所得款項以下列金額用於以下目的：

- 所得款項淨額約35%，或253.3百萬港元，用於開發我們的遊戲及與遊戲相關的技術；
- 所得款項淨額約30%，或217.0百萬港元，用於開發TapTap；
- 所得款項淨額約15%，或108.6百萬港元，用於擴展我們的遊戲發行及運營業務；
- 所得款項淨額約10%，或72.4百萬港元，用於選擇性及策略性投資及收購；及所得款項淨額約10%，或72.4百萬港元，用作運營資金及一般公司用途。

截至2019年12月31日，所得款項淨額尚未動用。於2020年，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所得款項淨額。

## 後續事項

於2019年12月31日後至本公告日期，本集團概無進行任何重大後續事項。與此同時，為防控COVID-19，我們已推遲兩個星期復工，並透過有用技術工具協助僱員採用遠程辦公，而我們認為該等事件對本集團的業務經營未造成重大不利影響。

## 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。

自本公司於2019年12月12日上市至2019年12月31日以來，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。

## 董事進行證券交易之標準守則

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，自本公司於2019年12月12日上市至2019年12月31日上市以來，已遵守標準守則規定的標準。

## 由審核委員會審閱年度業績

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。

審核委員會已審閱本集團截至2019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

本集團截至2019年12月31日止年度的業績公告中所列載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](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([www.xd.com](http://www.xd.com))。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：

「ARPG」	指	動作角色扮演遊戲，其中包含動作或動作冒險遊戲的元素，通常具有實時作戰系統，而非回合制或菜單制作戰系統；
「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；
「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；
「上市日期」	指	本公司股份上市及於聯交所開始買賣之日期，為2019年12月12日；
「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；
「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；
「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；
「《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；
「附屬公司」	指	上市規則所定義者；

「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；及

「%」 指 百份比。

承董事會命  
心動有限公司  
主席兼首席執行官  
黃一孟

香港，2020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、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。