

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)

截至2025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2025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「實體的獨立核數師審閱中期財務資料」審閱，以及由審核委員會審閱。

財務摘要

	截至6月30日止六個月		變動 百分比
	2025年 (人民幣千元) (未經審核)	2024年 (人民幣千元) (未經審核)	
收入	3,081,986	2,220,567	38.8
毛利	2,252,758	1,496,811	50.5
期內溢利	810,596	250,579	223.5
本公司權益持有人應佔溢利	754,856	205,102	268.0
期內經調整溢利*	852,855	278,811	205.9
本公司權益持有人應佔經調整 溢利*	795,650	237,290	235.3

* 為補充我們根據《國際財務報告會計準則》呈列的合併財務報表，我們亦使用期內經調整溢利及本公司權益持有人應佔經調整溢利作為附加財務計量，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「非國際財務報告會計準則計量」。

運營數據摘要

	截至6月30日止六個月		變動 百分比
	2025年 (千人)	2024年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	11,409	9,534	19.7
平均月付費用戶 ⁽²⁾	1,322	1,092	21.1
TapTap			
TapTap中國版App平均月活躍用戶	43,625	43,242	0.9
TapTap國際版App平均月活躍用戶	5,020	5,066	-0.9

(1) 網絡遊戲的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) 網絡遊戲的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

2025年上半年，我們的業務持續成長，收入及經營利潤均取得顯著的同比增長。遊戲業務方面，《仙境傳說M：初心服》(Ragnarok M: Classic)、《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)表現良好，推動我們的遊戲業務收入較去年同期增長了39.4%。其中《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)均具備成為長青遊戲的潛力，我們計劃持續投入研發並幫助它們吸引越來越多的玩家。平台業務方面，我們通過改進廣告基礎算法及提升用戶活躍度，推動TapTap收入實現了37.6%的同比增長。為了順應大型遊戲多端互通的行業趨勢，我們推出了TapTap PC版，與App版一起協同為玩家和開發者提供更為便捷的服務。

以下為我們主要產品及服務的概況：

我們的遊戲

截至2025年6月30日，我們的現有遊戲組合包括23款網絡遊戲及39款付費遊戲。

網絡遊戲

2025年上半年，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶數同比增加了19.7%，而平均月付費用戶數同比增加了21.1%。這兩個數據的增加主要是由於新推出的遊戲《心動小鎮》(Heartopia)吸引了更多新用戶。這一增加部分得被《香腸派對》(Sausage Man)的用戶數量較2024年上半年減少所抵銷。截至2025年6月30日止六個月，就收入貢獻而言，《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《心動小鎮》(Heartopia)、《仙境傳說M》(Ragnarok M)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及《香腸派對》(Sausage Man)為我們的前五大遊戲。以下是我們主要的現有遊戲的概況：

- 《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)：這是我們自研的放置類遊戲，於2024年1月在香港、澳門及台灣地區上線，2024年5月在中國境內市場上線，2024年9月在韓國市場上線，2024年12月在海外多個國家和地區上線，並於2025年2月在日本市場上線。上線後該遊戲以清新可愛的美術風格及兼具社交性與策略性的玩法受到了廣大玩家歡迎並取得了出類拔萃的成績。目前，該遊戲已經完成了在全球主要市場的上線工作，整體已處於成熟期。

- 《心動小鎮》(Heartopia)：這是我們自研的模擬生活類遊戲，於2024年7月份在中國內地市場上線，受到了玩家的熱烈歡迎，並多次登頂了蘋果商店的遊戲下載榜。在2025年上半年，該遊戲的製作團隊得到了擴充，並推出了若干受到玩家歡迎的更新版本。未來，我們還計劃在海外市場推出該遊戲。
- 《仙境傳說M》(Ragnarok M)：這是我們聯合研發的大型多人線上角色扮演遊戲(“MMORPG”)，於2017年1月在中國境內市場上線，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。我們推出了該遊戲的初心服版本並於2024年4月份在中國境內市場上線，2025年2月份在東南亞市場上線，及2025年4月份在港澳台市場上線。上線後初心服版本表現良好，獲得了玩家的歡迎。我們計劃於2025年下半年在海外其他市場也上線初心服版本。
- 《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)：這是我們自研的暗黑類打寶的動作角色扮演遊戲(“ARPG”)，於2022年10月在中國境外市場上線，並於2023年5月在中國境內市場上線。經過幾次成功的賽季更新，該遊戲得到了玩家的持續認可，並擴大了玩家群體。未來我們希望繼續通過更有吸引力的賽季更新，為該遊戲帶來更多的玩家。
- 《香腸派對》(Sausage Man)：這是我們代理發行的射擊類遊戲，於2018年4月在中國境內市場上線，至今已經超過七年的時間。2025年上半年，該遊戲的MAU及MPU均較去年同期有所下降。儘管如此，作為一款戰術競技遊戲，我們相信其在中國市場依然保持著龐大的用戶數量，並有重回增長趨勢的潛力。為此，在2025年，我們將繼續改進該遊戲的研發及發行計劃，希望幫助該遊戲提高表現水平。

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，並在遊戲研發上持續投入。於2025年6月30日，我們有745名員工從事遊戲研發，較2024年12月31日增加了21人。自2024年以來，隨著我們一些自研遊戲上線並取得成功，以及新項目的立項，我們的遊戲研發業務趨於穩定發展。截至2025年6月30日，我們還有一款網絡遊戲處於研發階段。此外，我們還有若干新遊戲處於預研發階段，未來可能會根據項目進展予以立項。

付費遊戲

付費遊戲是我們特別的業務組成，滿足了用戶對優質買斷制遊戲的需求，為TapTap平台增添了生態多樣性。2025年上半年，付費遊戲收入較去年同期增長14.2%。《大俠立志傳》(Hero's Adventure)與《全面憨憨戰爭模擬器》(Totally Accurate Battle Simulator)手遊帶動了整體表現。新遊戲的加入在TapTap平台上產生口碑效應，提升了用戶對付費遊戲下載的認可度。我們在付費遊戲領域堅持精品化與多平台化，並計劃憑藉我們在買斷制PC遊戲發行的經驗，加大對TapTap PC端的投入，豐富平台生態。下半年即將上線的《火山的女兒》(Volcano Princess)手機和PC版與籌備中的《潛水員戴夫》(Dave the Diver)雙端版本，有望在市場上進一步增強付費遊戲業務的影響力。

TapTap

TapTap平台是我們的核心競爭力和驅動力之一。我們的遊戲研發和發行業務可以為TapTap提供優質的獨家內容，以推動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2025年6月30日止六個月，TapTap中國版App的平均MAU為43.6百萬人，同比增長0.9%。相比去年同期，雖然MAU基本持平，但TapTap的用戶活躍度有所提升。同時，我們通過升級廣告系統基礎模型，提升了平台上廣告的效果，推動TapTap收入持續增長。

在2025年上半年，我們推動了更多的遊戲接入TapSDK與生態服務，實現了賬號-遊戲-數據的互聯互通。我們將用戶沉澱的數據反哺社區，推動社區產出差異化的內容。目前我們在TapTap中加入了AI助手的模塊，並在探索通過AI實現交互式的遊戲推薦，致力於為遊戲玩家提供最相關、最實用的遊戲信息。

於2025年4月，我們正式發佈了TapTap PC版，能夠在其中下載和啓動PC遊戲。我們希望順應目前大型遊戲多端互通的行業趨勢，通過TapTap手機版和PC版的協同，更好得為玩家和開發者服務。於2025年7月，我們亦正式發佈了TapTap小遊戲。於2025年第二及第三季度，我們分別舉辦了TapTap遊戲發佈會、TapTap開發者沙龍(TDW 2025)及一系列「聚光燈Game Jam」遊戲創作大賽，取得遊戲玩家和遊戲開發者的良好反響。

TapTap國際版

截至2025年6月30日止六個月，TapTap國際版App的平均月活躍用戶為5.0百萬人，同比減少0.9%。目前我們的國際版團隊在資源投入較為有限的情況下探索取得長期增長的機會。

財務回顧

收入

我們的收入主要來自(i)遊戲，是主要運營業務，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銷售付費遊戲產生遊戲運營收入；及(ii) TapTap平台，我們主要通過TapTap提供在線推廣服務產生收入。下表載列我們截至2025年及2024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			
	2025年		2024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	2,071,260	67.2	1,486,257	66.9
遊戲運營	2,045,113	66.4	1,481,074	66.7
網絡遊戲	1,982,085	64.4	1,425,896	64.2
付費遊戲	63,028	2.0	55,178	2.5
其他	26,147	0.8	5,183	0.2
TapTap平台	1,010,726	32.8	734,310	33.1
總收入	3,081,986	100.0	2,220,567	100.0

遊戲

截至2025年6月30日止六個月，我們的遊戲業務收入同比增加39.4%至人民幣2,071.3百萬元。詳情如下，

- 截至2025年6月30日止六個月，我們來自網絡遊戲的收入同比增加39.0%至人民幣1,982.1百萬元，主要由於(i)來自自研遊戲《仙境傳說M：初心服》(Ragnarok M：Classic)、《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)的收入增加；及(ii)部分被來自若干現有遊戲的收入減少所抵銷；及
- 截至2025年6月30日止六個月，我們來自付費遊戲的收入同比增加14.2%至人民幣63.0百萬元，主要由於來自《大俠立志傳》(Hero's Adventure)及其他新上線付費遊戲的收入增加，及部分被若干現有付費遊戲所抵銷。

下表載列截至2025年及2024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。

	截至6月30日止六個月			
	2025年		2024年	
	金額	百分比	金額	百分比
(未經審核)	(人民幣千元，百分比除外)			
按總額基準確認的收入	1,760,461	86.1	1,413,438	95.4
按淨額基準確認的收入	<u>284,652</u>	<u>13.9</u>	<u>67,636</u>	<u>4.6</u>
遊戲運營總收入	<u>2,045,113</u>	<u>100.0</u>	<u>1,481,074</u>	<u>100.0</u>

截至2025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24.6%至人民幣1,760.5百萬元，主要由於來自《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)的收入增加，及部分被來自若干現有遊戲的收入減少所抵銷。截至2025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增加320.9%至人民幣284.7百萬元，主要由於《仙境傳說M：初心服》(Ragnarok M：Classic)在海外市場的表現強勁。

TapTap平台

截至2025年6月30日止六個月，我們的TapTap平台業務收入同比增加37.6%至人民幣1,010.7百萬元。收入增加主要由於改進我們的廣告算法以及提升用戶參與度。

我們還未對TapTap國際版進行貨幣化。

收入成本

截至2025年6月30日止六個月，我們的收入成本同比增加14.6%至人民幣829.2百萬元。下表載列我們截至2025年及2024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			
	2025年		2024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	663,812	32.0	595,409	40.1
TapTap平台	165,416	16.4	128,347	17.5
總計	<u>829,228</u>	<u>26.9</u>	<u>723,756</u>	<u>32.6</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(在我們擔任主要負責人的情況下)、遊戲開發商的收益分成、帶寬及服務器託管費以及僱員福利開支。我們的TapTap平台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。

截至2025年6月30日止六個月，我們遊戲業務的收入成本同比增加11.5%至人民幣663.8百萬元，主要是由於(i)《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)所產生的收益增加，導致支付渠道和分發渠道收取的佣金增加；及(ii)部分被《香腸派對》(Sausage Man)、《不休的烏拉拉》(Ulala)及其他授權遊戲收入減少導致遊戲開發商的收益分成減少所抵銷。

截至2025年6月30日止六個月，我們的TapTap平台業務的收入成本同比增加28.9%至人民幣165.4百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費增加，這與我們的廣告算法系統有關。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比增加50.5%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣2,252.8百萬元。截至2025年6月30日止六個月，我們的毛利率為73.1%，高於截至2024年6月30日止六個月的毛利率，主要由於(i)《仙境傳說M：初心服》(Ragnarok M：Classic)在海外市場的表現強勁，截至2024年6月30日止六個月按淨額基準入賬的遊戲運營收入對遊戲運營收入總額的貢獻由4.6%上升至2025年同期的13.9%，導致遊戲分部的毛利率由截至2024年6月30日止六個月的59.9%改善至2025年同期的68.0%；及(ii)TapTap平台分部的毛利率由截至2024年6月30日止六個月的82.5%改善至2025年同期的83.6%。毛利率改善部分被TapTap平台的收入佔我們總收入的比例由截至2024年6月30日止六個月的33.1%減少至2025年6月30日止六個月的32.8% (其毛利率一般高於遊戲業務) 所抵銷。

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信息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7.0%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣743.9百萬元。此乃主要由於(i)與我們的銷售及營銷人員有關的以績效為基礎的薪酬增加；及(ii)專業及技術服務費增加。

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30.8%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣548.9百萬元。此乃主要由於(i)與我們的研發人員有關的以績效為基礎的薪酬增加；及(ii)專業及技術服務費增加。我們的研發人員數目由於2024年6月30日的997名增加至於2025年6月30日的1,033名。

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)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8.9%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣126.0百萬元。此乃主要由於(i)以股份為基礎的薪酬開支減少，及(ii)部分被與我們的管理及行政人員有關的以績效為基礎的薪酬增加所抵銷。

其他收益淨額

我們的其他收益淨額主要包括匯兌收益淨額及購回可換股債券收益淨額。

截至2025年6月30日止六個月，我們的匯兌收益淨額為人民幣9.9百萬元，而2024年同期的匯兌收益淨額為人民幣11.8百萬元。截至2025年6月30日止六個月，我們並無錄得任何購回可換股債券收益，而2024年同期則錄得購回可換股債券收益淨額人民幣5.0百萬元。

所得稅開支

相較2024年同期的所得稅開支為人民幣31.5百萬元，截至2025年6月30日止六個月，我們錄得所得稅開支人民幣70.1百萬元。其中，我們錄得當期所得稅開支人民幣67.8百萬元及與以往年度確認之遞延稅項資產相關的遞延所得稅開支人民幣2.3百萬元。

期內溢利

相較截至2024年6月30日止六個月的溢利人民幣250.6百萬元，我們截至2025年6月30日止六個月的期內溢利為人民幣810.6百萬元。

本公司權益持有人應佔期內溢利

相較2024年同期本公司權益持有人應佔期內溢利人民幣205.1百萬元，截至2025年6月30日止六個月本公司權益持有人應佔期內溢利為人民幣754.9百萬元。

我們的非控股權益應佔期內溢利主要歸屬於(i)易玩(上海)網絡科技有限公司；及(ii) Taptap Holding Limited的非控股權益。

其他財務資料

下表載列於所呈列期間我們運營溢利與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至6月30日止六個月	
	2025年 (人民幣千元) (未經審核)	2024年 (人民幣千元) (未經審核)
經營溢利	861,361	270,513
調整		
其他收入	(17,187)	(5,440)
其他收益淨額	(13,603)	(20,523)
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	26,098	32,625
無形資產攤銷	18,053	13,847
EBITDA	874,722	291,022
以股份為基礎的薪酬開支	42,259	28,232
經調整EBITDA	916,981	319,254

非國際財務報告會計準則計量

為補充我們根據國際財務報告會計準則呈列的合併財務資料，我們於下文載列我們的期內經調整溢利及本公司權益持有人應佔經調整溢利作為非根據國際財務報告會計準則呈列的附加財務計量。我們相信該等非國際財務報告會計準則財務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損益的長期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溢利及本公司權益持有人應佔經調整溢利與我們根據國際財務報告會計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	
	2025年	2024年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
期內溢利	810,596	250,579
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	—	—
以股份為基礎的薪酬開支	42,259	28,232
減：		
所得稅影響	—	—
期內經調整溢利	<u>852,855</u>	<u>278,811</u>
	截至6月30日止六個月	
	2025年	2024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溢利	754,856	205,102
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	—	—
以股份為基礎的薪酬開支	40,794	32,188
減：		
所得稅影響	—	—
本公司權益持有人應佔經調整溢利	<u>795,650</u>	<u>237,290</u>

此等未經審核非國際財務報告會計準則財務計量應被視為本集團根據國際財務報告會計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會計準則財務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2025年6月30日及2024年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2025年 6月30日 (人民幣千元) (未經審核)	於2024年 12月31日 (人民幣千元) (經審核)
現金及現金等價物	2,971,628	2,781,173
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	—	50,000
— 理財產品	210,848	78,984
	<u>3,182,476</u>	<u>2,910,157</u>

於2025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。

我們的現金狀況及短期投資增加乃主要由於截至2025年6月30日止六個月經營活動產生的現金流量淨額人民幣637.5百萬元，及部分被(i)收購附屬公司額外非控股權益人民幣135.5百萬元；(ii)支付股東股息人民幣178.1百萬元；以及(iii)購回股份人民幣59.1百萬元的現金支付所抵銷。

截至2025年6月30日，我們概無任何借款或未動用的銀行融資。

資產負債比率

於2025年6月30日，我們的資產負債比率為28.9%，相較於2024年12月31日的資產負債比率30.8%。資產負債比率乃按負債總額除以資產總額計算。

簡明合併綜合收益表
截至2025年6月30日止六個月

	附註	截至6月30日止六個月	
		2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	3,081,986	2,220,567
收入成本	4, 5	<u>(829,228)</u>	<u>(723,756)</u>
毛利		2,252,758	1,496,811
銷售及營銷開支	5	(743,857)	(695,322)
研發開支	5	(548,871)	(419,489)
一般及行政開支	5	(125,983)	(138,323)
金融資產減值(虧損)/撥回淨額	5	(3,476)	873
其他收入	6	17,187	5,440
其他收益淨額	7	<u>13,603</u>	<u>20,523</u>
經營溢利		861,361	270,513
財務收入		22,661	18,381
財務成本		<u>(4,272)</u>	<u>(15,607)</u>
財務收入淨額	8	18,389	2,774
採用權益法核算的投資結果份額		<u>938</u>	<u>8,746</u>
除所得稅前溢利		880,688	282,033
所得稅開支	9	<u>(70,092)</u>	<u>(31,454)</u>
期內溢利		<u>810,596</u>	<u>250,579</u>
其他綜合收益：			
可能不會重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(4,217)	(9,457)
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>(16,340)</u>	<u>3,493</u>
期內綜合收益總額		<u>790,039</u>	<u>244,615</u>

	截至6月30日止六個月		
	2025年	2024年	
附註	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	
以下各方應佔期內溢利：			
本公司權益持有人	754,856	205,102	
非控股權益	<u>55,740</u>	<u>45,477</u>	
	<u>810,596</u>	<u>250,579</u>	
以下各方應佔期內綜合溢利總額：			
本公司權益持有人	737,026	199,358	
非控股權益	<u>53,013</u>	<u>45,257</u>	
	<u>790,039</u>	<u>244,615</u>	
本公司權益持有人應佔期內溢利每股盈利			
每股基本盈利(人民幣元)	10	1.57	0.43
每股攤薄盈利(人民幣元)	10	1.54	0.43

簡明合併財務狀況表
於2025年6月30日

	附註	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024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		20,903	24,987
使用權資產		115,921	143,793
無形資產		202,122	228,113
遞延稅項資產		28,190	32,795
以權益法入賬的投資		92,666	111,039
以公允價值計量且變動計入損益的長期 投資		10,878	10,879
預付款項、按金及其他非流動資產		29,494	24,916
		<u>500,174</u>	<u>576,522</u>
流動資產			
貿易應收款項	11	743,557	333,413
預付款項、按金及其他流動資產		84,551	103,109
短期投資		210,848	128,984
現金及現金等價物		2,971,628	2,781,173
		<u>4,010,584</u>	<u>3,346,679</u>
資產總額		<u><u>4,510,758</u></u>	<u><u>3,923,201</u></u>

		於2025年 6月30日 附註 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
權益			
股本	12	338	336
股份溢價	12	7,278,532	7,217,458
持作股份獎勵計劃的股份	12	(107,659)	(48,561)
其他儲備		(4,798,114)	(4,699,016)
留存盈利		616,814	43,602
		<u>2,989,911</u>	<u>2,513,819</u>
本公司權益持有人應佔權益			
非控股權益		<u>216,846</u>	<u>200,800</u>
		<u>3,206,757</u>	<u>2,714,619</u>
負債			
非流動負債			
租賃負債		94,210	115,419
遞延稅項負債		11,491	13,755
		<u>105,701</u>	<u>129,174</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	229,516	186,340
客戶預付款項		51,550	48,165
其他應付款項及應計費用		439,435	382,501
合約負債		288,506	321,872
當期所得稅負債		150,093	96,777
租賃負債		39,200	43,753
		<u>1,198,300</u>	<u>1,079,408</u>
		<u>1,304,001</u>	<u>1,208,582</u>
負債總額			
		<u>4,510,758</u>	<u>3,923,201</u>
權益及負債總額			

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，並於2019年12月12日於香港聯合交易所有限公司上市。

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，以及遊戲社區及平台TapTap的營運。

除非另有說明，否則截至2025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「中期財務報告」編製。

中期財務報表應與截至2024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2025年3月28日的2024年度報告(「2024年財務報表」)所載，由國際會計準則理事會頒佈之國際財務報告準則(「國際財務報告會計準則」)編製。

3 重大會計政策資料

除所得稅估計(附註9)及下文所述者外，中期財務報表內所採納的會計政策在所有重大方面與編製2024年財務報表時採用者大致上貫徹一致。

本集團已就2025年1月1日開始的財政年度首次採用下列準則的修訂：

- 缺乏可兌換性 — 國際會計準則第21號(修訂)

上述新訂及經修訂準則將不會對中期財務報表造成重大影響。本集團毋須因採納此等修訂準則而更改其會計政策或作出追溯調整。

以下新準則及對準則之修訂於2025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。截至本中期財務資料的批准日期，本集團仍在評估該等新訂或經修訂準則及修訂的影響。根據董事的初步評估，除國際財務報告準則第18號會對財務報表呈列及披露，特別是與財務表現報表有關的呈報及披露有廣泛影響外，預期對本集團的財務報表並無重大影響。本集團將繼續評估該等新訂及經修訂準則的影響。

		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9號及國際財務報告準則第7號(修訂)	金融工具分類及計量	2026年1月1日
國際財務報告準則年度改進 — 第11卷	年度改進	2026年1月1日
國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第7號(修訂)	涉及依賴自然能源生產電力的合約	2026年1月1日
國際財務報告準則第18號	財務報表呈列及披露	2027年1月1日

4 分部資料及收入

本集團的業務活動具備單獨的財務資料，由主要經營決策者（「**主要經營決策者**」）定期審閱及評估。主要經營決策者負責分配資源及評估經營分部的表現，由本公司作出戰略性決定的執行董事擔任。經過該評估，本集團釐定其擁有以下經營分部：

遊戲分部

遊戲分部通過其自身及其他分發渠道提供遊戲發行及運營服務。遊戲分部的收入主要來自遊戲發行及運營服務。

TapTap平台分部（前稱「信息服務分部」）

TapTap平台分部通過本集團自研的遊戲社區和平台向遊戲開發商、遊戲發行商或彼等代理提供在線推廣服務。TapTap平台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TapTap平台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2025年6月30日，本集團絕大部分非流動資產均位於中國。

毛利與除所得稅前溢利的對賬於簡明合併綜合收益表呈列。

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2025年6月30日止六個月		
	遊戲分部 人民幣千元	TapTap 平台分部 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)	1,982,085	—	1,982,085
— 付費遊戲(付費即玩)	63,028	—	63,028
小計	2,045,113	—	2,045,113
在線推廣服務收入	—	976,083	976,083
其他	26,147	34,643	60,790
總收入	2,071,260	1,010,726	3,081,986
收入成本	(663,812)	(165,416)	(829,228)
毛利	1,407,448	845,310	2,252,758
毛利率	68%	84%	73%

截至2024年6月30日止六個月

(未經審核)	TapTap		總計 人民幣千元
	遊戲分部 人民幣千元	平台分部 人民幣千元	
遊戲運營收入			
— 網絡遊戲(免費暢玩)	1,425,896	—	1,425,896
— 付費遊戲(付費即玩)	<u>55,178</u>	<u>—</u>	<u>55,178</u>
小計	<u>1,481,074</u>	<u>—</u>	<u>1,481,074</u>
在線推廣服務收入	—	706,968	706,968
其他	<u>5,183</u>	<u>27,342</u>	<u>32,525</u>
總收入	<u>1,486,257</u>	<u>734,310</u>	<u>2,220,567</u>
收入成本	<u>(595,409)</u>	<u>(128,347)</u>	<u>(723,756)</u>
毛利	<u><u>890,848</u></u>	<u><u>605,963</u></u>	<u><u>1,496,811</u></u>
毛利率	60%	83%	67%

截至2025年及2024年6月30日止六個月的收入分別約人民幣982百萬元及人民幣712百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

截至2025年及2024年6月30日止六個月，來自TapTap平台分部的一名客戶的收入分別佔本集團總收入的21%及15%。

下表載列本集團分別截至2025年及2024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	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
於某個時點提供服務	1,675,669	1,224,261
於期間內提供服務	1,406,317	996,306
	<u>3,081,986</u>	<u>2,220,567</u>

下表載列本集團截至2025年及2024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	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
中國大陸	1,029,406	862,829
其他地區(附註a)	1,015,707	618,245
總計	<u>2,045,113</u>	<u>1,481,074</u>

- (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	
	2025年	2024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	698,000	537,378
推廣及廣告開支	610,717	633,437
支付渠道及分發渠道收取的佣金	331,772	303,830
遊戲開發商及內容擁有者的收益分成	157,168	184,852
帶寬及服務器託管費	140,201	120,092
專業及技術服務費	118,757	78,970
以股份為基礎的薪酬開支	42,259	28,232
增值稅進稅項轉出及稅項附加	35,329	12,319
辦公開支	22,712	18,439
非金融資產減值	20,471	1,458
使用權資產折舊	18,314	19,894
無形資產攤銷	18,053	13,847
物業、廠房及設備折舊	7,784	12,731
租金開支及水電費	6,973	6,128
金融資產減值虧損／(撥回)淨額	3,476	(873)
核數師薪金		
— 審計服務	1,760	2,070
— 非審計服務	435	195
其他	17,234	3,018
總計	<u>2,251,415</u>	<u>1,976,017</u>

6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
政府補助	16,858	5,440
按攤銷成本計量的短期投資的利息收入	329	—
總計	<u>17,187</u>	<u>5,440</u>

概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

7 其他收益淨額

	截至6月30日止六個月	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
匯兌收益淨額	9,854	11,830
商業銀行所發行理財產品公允價值變動	1,104	1,861
購回可換股債券收益淨額	—	4,975
其他	2,645	1,857
總計	<u>13,603</u>	<u>20,523</u>

8 財務收入淨額

	截至6月30日止六個月	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
財務收入		
銀行存款所得利息收入	22,661	18,381
財務成本		
租賃負債利息開支	(3,728)	(4,283)
銀行收費	(544)	(908)
可換股債券利息開支	—	(8,701)
借款利息開支	—	(1,715)
財務收入淨額	<u>18,389</u>	<u>2,774</u>

9 所得稅開支

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%。

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2025年及2024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2025年及2024年6月30日止六個月享有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，有權要求將其研發開支的175%列作可扣減稅項開支(「超額抵扣」)。根據2022年起生效的相關法律法規，可扣稅比率已提高至200%。本集團已就自身實體所要求的超額抵扣作出最佳估計，以確定截至2025年及2024年6月30日止六個月的應課稅利潤。

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2025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724百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
當期所得稅	67,755	3,854
遞延所得稅	2,337	27,600
所得稅開支總額	<u>70,092</u>	<u>31,454</u>

10 每股盈利

每股基本盈利乃將本公司權益持有人應佔溢利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	
	2025年 (未經審核)	2024年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	754,856	205,102
已發行股份加權平均數(千股)	481,286	472,092
每股基本盈利(人民幣元)	<u>1.57</u>	<u>0.43</u>

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2025年6月30日止六個月，本集團有購股權及受限制股份單位產生的潛在攤薄普通股(截至2024年6月30日止六個月：可換股債券、購股權及受限制股份單位)。

	截至6月30日止六個月	
	2025年 (未經審核)	2024年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	754,856	205,102
已發行股份加權平均數(千股)	481,286	472,092
購股權及受限制股份單位調整(千股)	9,819	2,235
計算每股攤薄盈利時作為分母的普通股加權 平均數(千股)	491,105	474,327
每股攤薄盈利(人民幣元)	1.54	0.43

11 貿易應收款項

	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
分發渠道及遊戲發行商	503,173	214,598
在線推廣服務客戶	245,257	120,283
其他	—	21
	748,430	334,902
減：減值撥備	(4,873)	(1,489)
	743,557	333,413

- (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(基於各報告日期貿易應收款項總額的確認日期)如下：

	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	653,321	291,499
3個月至6個月	90,531	41,300
6個月至1年	3,819	1,992
1年至2年	759	106
超過2年	—	5
	<u>748,430</u>	<u>334,902</u>

- (b) 本集團應用簡化法就國際財務報告準則第9號規定的預期信貸虧損作出撥備，該準則允許就所有貿易應收款項使用整個存續期預期虧損撥備。本集團已整體考慮各類貿易應收款項的共同信貸風險特點及逾期日數，以計量預計信貸虧損。預期虧損率分別基於2025年6月30日及2024年12月31日前36個月期間銷售付款情況以及該期間內出現的相應歷史信貸虧損。歷史虧損率已調整，以反映影響客戶結算應收款項能力的宏觀經濟因素的現有及前瞻性資料。本集團已識別其經營所在國家的消費物價指數及國內生產總值為最相關因素，並已基於該等因素的預期變動相應調整歷史虧損率。

本集團貿易應收款項減值撥備的變動如下：

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
於期初	1,489	4,322
撥備／(撥回)	3,220	(779)
撇銷	—	(40)
貨幣換算差額	164	1
	<u>4,873</u>	<u>3,504</u>
於期末	<u>4,873</u>	<u>3,504</u>

已減值應收款項撥備的撥回已計入合併綜合收益表中「金融資產減值(虧損)／撥回淨額」。

- (c) 本集團董事認為，截至2025年6月30日及2024年12月31日，貿易應收款項結餘的賬面值與其公允價值相若。
- (d) 本集團貿易應收款項的賬面值以下列貨幣計值：

	截至6月30日止六個月	
	2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (經審核)
美元	457,106	160,039
人民幣	265,487	136,787
港元	5,834	23,821
其他	20,003	14,255
	<u>748,430</u>	<u>334,902</u>
	<u>748,430</u>	<u>334,902</u>

- (e) 截至2025年6月30日及2024年12月31日的最高信貸風險為貿易應收款項的賬面值。本集團並無持有任何抵押品作為擔保。

12 股本、股份溢價及持作股份獎勵計劃的股份

	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
(未經審核)					
法定					
於2025年6月30日及 2024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2024年1月1日	480,453	48	329	7,036,290	(6)
行使購股權	<u>186</u>	<u>—*</u>	<u>—*</u>	<u>2,648</u>	<u>—</u>
於2024年6月30日	<u>480,639</u>	<u>48</u>	<u>329</u>	<u>7,038,938</u>	<u>(6)</u>
於2025年1月1日	491,049	48	336	7,217,458	(48,561)
行使購股權	<u>1,988</u>	<u>—*</u>	<u>2</u>	<u>50,643</u>	<u>—</u>
獲授受限制股份單位的歸屬	—	—	—	10,431	—
購回股份	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(59,098)</u>
於2025年6月30日	<u>493,037</u>	<u>48</u>	<u>338</u>	<u>7,278,532</u>	<u>(107,659)</u>

* 金額小於1,000

- (a) 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2025年6月30日，本集團授出1,349,108股股份，作為以股份為基礎的僱員薪酬。
- (b) 截至2025年6月30日止六個月，受託人回購合共2,243,000股於聯交所上市的普通股，總金額為人民幣59.1百萬元，有關股份已列作「持作股份獎勵計劃的股份」。

13 貿易應付款項

	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	<u>229,516</u>	<u>186,340</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2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	223,484	170,902
3個月以上	<u>6,032</u>	<u>15,438</u>
	<u>229,516</u>	<u>186,340</u>

本集團貿易應付款項的賬面值以下列貨幣計值：

	於2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
人民幣	187,965	99,397
美元	22,051	67,871
新加坡元	<u>19,500</u>	<u>19,072</u>
	<u>229,516</u>	<u>186,340</u>

於2025年6月30日及2024年12月31日，貿易應付款項的公允價值與其賬面值相若。

14 股息

截至2024年12月31日止年度的末期股息每股40.0港仙，合共196,670,095港元（相當於約人民幣181,616,848元）已於2025年5月29日舉行的本公司股東大會上獲批准，並於2025年6月30日派發。

董事不建議派付截至2025年6月30日止六個月的中期股息（截至2024年6月30日止六個月：無）。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

於報告期內，除受託人就2024年受限制股份單位計劃購買股份（於「2024受限制股份單位計劃」分節進一步詳述）外，截至2025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（包括出售或轉讓庫存股份（定義見上市規則））。

於2025年6月30日，就上市規則而言，本公司並無持有任何庫存股份。

中期股息

董事會議決不宣派截至2025年6月30日止六個月的任何中期股息。

所得款項用途

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。結轉截至2025年1月1日的所得款項淨額金額約為67.0百萬港元。截至2025年6月30日所有所得款項淨額已充分動用。下表載列截至2025年6月30日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	配售股份所得款項淨額金額 (百萬港元)	結轉	截至2025年	截至2025年	截至2025年	充分動用的 預期時間表
		截至2025年 1月1日所得款項 淨額金額 (百萬港元)	6月30日止六個月 的實際使用情況 (百萬港元)	6月30日的 尚未動用所得 款項淨額 (百萬港元)		
• 進一步提升本公司的研發能力及遊戲組合	556.5	—	—	—	—	—
• 潛在收購及策略投資	222.6	67.0	67.0	67.0	0	不適用
• 一般公司用途	333.9	—	—	—	—	—
	<u>1,113.0</u>	<u>67.0</u>	<u>67.0</u>	<u>67.0</u>	<u>0</u>	

2024年受限制股份單位計劃

於2024年5月7日，本公司已採納2024年受限制股份單位計劃，以(其中包括)藉著給予參與者獲得本公司所有權權益之機會，表彰參與者所作的貢獻，及鼓勵和挽留該等人士推動本集團的持續運營及發展。2024年受限制股份單位計劃將僅以本公司就2024年受限制股份單位計劃所委聘的受託人(「受託人」)將於市場上購入的現有股份撥資。

於報告期內，受託人根據本公司與受託人就2024年受限制股份單位計劃訂立的信託契約條款，於聯交所購買合共2,243,000股股份，總代價為64.2百萬港元。於報告期後，受託人並無購買任何股份。

無重大變動

除本公告所披露者外，於報告期內，並無任何影響本集團業績而根據上市規則附錄D2第32及40(2)段須予披露的重大變動。

報告期後事項

1. 授出購股權

於2025年7月9日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授出合共152,020份購股權(「購股權」)，包括向執行董事黃一孟先生授予122,500份購股權。有關詳情，請參閱本公司日期為2025年7月9日的公告。

2. 行使購股權

報告期後，若干合資格參與者行使246,262份購股權認購本公司246,262股普通股。

3. 購買MiAO (Cayman) Limited B1系列優先股

於2025年8月4日，XD (HK) Limited (本公司間接全資附屬公司) (連同其他人士) 與目標公司訂立購股協議，據此，買方有條件同意認購及購買，而目標公司有條件同意配發及發行7,086,420股B1系列優先股，佔緊隨交割後按悉數攤薄及已轉換基準計算的目標公司已發行股本約5.30%，代價為14,000,000美元。於購買事項完成後，買方將持有目標公司股權的5.30%，而目標公司將不會成為本公司的附屬公司。

有關詳情，請參閱本公司日期為2025年8月4日的公告。

除上述披露外，於2025年6月30日後至本公告日期，本集團不存在任何其他重大報告期後事項。

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。

於截至2025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第二部分守則條文第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企業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，彼等於截至2025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

本公司已遵照上市規則第3.21條及3.22條及企業管治守則第二部分守則條文第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2025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會計原則及慣例，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)。本集團截至2025年6月30日止六個月的中期報告將於適當時候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：

「2024年受限制股份單位計劃」 指 本公司於2024年5月7日採納的受限制股份單位計劃；

「ARPG」 指 動作角色扮演遊戲；

「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C1所載企業管治守則；
「交割」	指	根據購股協議之條款及條件交割購買事項；
「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；
「創始人各方」	指	吳萌先生及HM Infinity Inc.；
「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；
「港元」	指	港元，香港的法定貨幣；
「香港」	指	中華人民共和國香港特別行政區；
「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；
「主要附屬公司」	指	於本公司日期2025年8月4日公告中提及的MiAO Worlds Limited、MiAO Worlds Pte. Ltd.、Two Zero Two Pte. Ltd.及上海妙世界科技有限公司；

「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；
「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C3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、中國澳門特別行政區及中國台灣；
「購買事項」	指 購股協議項下擬進行的交易；
「買方」	指 XD (HK) Limited，為本公司間接全資附屬公司；
「報告期」	指 截至2025年6月30日止六個月的財政期間；
「人民幣」	指 人民幣，中國法定貨幣；
「受限制股份單位」	指 受限制股份單位；
「B1系列優先股」	指 目標公司每股面值0.0001美元的B1系列優先股；
「新加坡元」	指 新加坡元，新加坡的法定貨幣；
「購股協議」	指 本公司、目標公司、創始人各方及主要附屬公司於2025年8月4日訂立的B1系列優先股購買協議，據此，本公司有條件同意認購及購買，而目標公司有條件同意配發及發行目標公司的7,086,420股B1系列優先股；

「購股權計劃」	指	本公司於2021年6月25日採納的購股權計劃；
「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；
「目標公司」	指	MiAO (Cayman) Limited，一家於2022年1月7日在開曼群島註冊成立的有限責任公司；
「美元」	指	美元，美利堅合眾國法定貨幣；及
「%」	指	百分比。

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，2025年8月29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；非執行董事吳萌先生；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。