

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12月31日止年度 業績公告

年度業績

董事會欣然宣佈本集團截至2025年12月31日止年度(「報告期」)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 %
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元	
收入	5,763,739	5,012,107	15.0
毛利	4,254,555	3,478,530	22.3
年內溢利	1,656,509	890,491	86.0
本公司權益持有人應佔溢利	1,535,274	811,530	89.2
年內經調整溢利*	1,756,925	956,685	83.6
本公司權益持有人應佔經調整溢利*	1,628,563	876,846	85.7

* 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，我們亦使用年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當期損益的長期投資的公允價值變動，及以股份為基礎的薪酬開支的影響評估我們的財務表現。詳情見「非國際財務報告會計準則計量」。

運營數據摘要

	截至12月31日止年度		變動 %
	2025年 (千人)	2024年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	11,347	14,247	-20.4
平均月付費用戶 ⁽²⁾	1,284	1,609	-20.2
TapTap			
TapTap中國版App平均月活躍用戶	44,974	44,046	2.1
TapTap國際版App平均月活躍用戶	4,325	5,032	-14.1

(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，我們的收入及利潤均取得持續的同比增長。同時，通過進一步整合AI科技及收購火炬之光系列遊戲的IP，我們為業務的長期成長打下了基礎。

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10.5%。《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)都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24.7%的同比增長。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。我們還於2026年年初開始了TapTap製造(TapTap Maker)的邀請測試，致力於為遊戲愛好者打造一款零門檻的AI遊戲創作智能體。

以下為我們主要產品及服務的概況：

我們的遊戲

截至2025年12月31日，我們的現有遊戲組合包括22款網絡遊戲及45款付費遊戲。

網絡遊戲

2025年，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶數同比下降了20.4%，而平均月付費用戶數同比下降了20.2%。這兩個數據的減少主要是由於《心動小鎮》(Heartopia)和《香腸派對》(Sausage Man)這兩款遊戲的用戶數量較2024年減少所致。截至2025年12月31日止年度，就收入貢獻而言，《心動小鎮》(Heartopia)、《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)、《仙境傳說M》(Ragnarok M)及《伊瑟》(Etheria: Restart)為我們的前五大遊戲。以下是我們主要的現有遊戲的概況：

- **《心動小鎮》(Heartopia)**：這是我們自研的模擬生活類遊戲，於2024年7月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，該遊戲的用戶數量較上線初期有所減少，但我們策略性地為該遊戲擴充了團隊、提高了製作產能，並推出了若干受到玩家歡

迎的更新版本，使得該遊戲取得了持續成功。於2026年1月，我們在全球多個國家和地區推出了該遊戲並取得成功。

- 《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)：這是我們自研的放置類角色扮演遊戲，於2024年1月在香港、澳門及台灣地區上線，隨後相繼在中國內地及海外多個市場上線。2025年該遊戲的用戶數及收入較2024年顯著下降。
- 《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)：這是我們自研的打寶類動作角色扮演遊戲，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。於2025年年底，我們收購了火炬之光系列遊戲IP和相關無形資產。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。
- 《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，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月在東南亞市場上線，2025年4月在港澳台市場上線，及2025年8月在其他多個海外市場上線。上線後初心服版本表現良好，獲得了玩家的歡迎。
- 《伊瑟》(Etheria: Restart)：這是我們自研的回合制角色扮演遊戲，於2025年6月在海外多個國家和地區上線，並於2025年9月在中國國內市場及東亞市場上線。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。

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，並在遊戲研發上作出大規模投入。於2025年12月31日，我們有788名員工從事遊戲研發，較2024年12月31日增加了64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12月31日，我們還有兩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，並為TapTap增添生態多樣性。2025年，我們的付費遊戲收入較2024年增長15.6%。《火山的女兒》(Volcano Princess)、《全面憨憨戰爭模擬器》(Totally Accurate Battle Simulator)手機版等作品陸續推出，為業務帶來一定收入貢獻並提升了平台討論度。我們持續推進付費遊戲在PC與手機端跨平台發行的策略，依託在買斷制發行方面積累的經驗，逐步豐富TapTap PC端產品生態。《潛水員戴夫》(Dave the Diver)手機版等後續作品亦在社交媒體上獲得較高關注。2026年，我們將在PC與手機端持續引入更多優質遊戲，進一步拓展付費遊戲產品線。

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12月31日止年度，TapTap中國版App的平均MAU為45.0百萬人，同比增長2.1%。相比去年同期，雖然MAU基本穩定，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，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。目前我們在TapTap界面及開發者中心界面中都加入了AI助手的模塊，致力於用前沿科技為遊戲玩家及遊戲開發者提供最好的服務。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，更好地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2026年1月，我們開始了TapTap製造(TapTap Maker)的邀請測試，希望為遊戲愛好者打造一款零門檻的AI遊戲創作智能體。

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。於2026年1月，我們舉辦了2025 TapTap年度遊戲大賞。這些活動取得了遊戲玩家和遊戲開發者的良好反響。

TapTap國際版

截至2025年12月31日止年度，TapTap國際版App的平均月活躍用戶為4.3百萬人，同比減少14.1%。我們還未對TapTap國際版進行貨幣化，而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，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2024年及2025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			
	2025年		2024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	3,796,067	65.9	3,434,061	68.5
遊戲運營	3,724,419	64.6	3,427,520	68.4
網絡遊戲	3,596,400	62.4	3,316,789	66.2
付費遊戲	128,019	2.2	110,731	2.2
其他	71,648	1.3	6,541	0.1
TapTap平台	1,967,672	34.1	1,578,046	31.5
總收入	<u>5,763,739</u>	<u>100.0</u>	<u>5,012,107</u>	<u>100.0</u>

遊戲

截至2025年12月31日止年度，我們的遊戲業務收入同比增加10.5%至人民幣3,796.1百萬元。詳情如下，

- 截至2025年12月31日止年度，我們來自網絡遊戲的收入同比增加8.4%至人民幣3,596.4百萬元，主要由於來自自研遊戲《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，以及於2025年6月新上線《伊瑟》(Etheria: Restart)。該增加部分被來自若干現有遊戲的收入減少所抵銷。
- 截至2025年12月31日止年度，我們來自付費遊戲的收入同比增加15.6%至人民幣128.0百萬元，主要由於來自《大俠立志傳》(Hero's Adventure)、《火山的女兒》(Volcano Princess)及其他新上線付費遊戲的收入增加。該增加部分被來自若干現有付費遊戲的收入減少所抵銷。

下表載列截至2024年及2025年12月31日止年度我們按收入確認方法劃分的遊戲運營收入明細。

	截至12月31日止年度			
	2025年		2024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	3,219,762	86.5	3,280,128	95.7
按淨額基準確認的收入	504,657	13.5	147,392	4.3
遊戲運營總收入	3,724,419	100.0	3,427,520	100.0

截至2025年12月31日止年度，我們按總額基準確認的遊戲運營收入同比輕微減少1.8%至人民幣3,219.8百萬元，主要由於來自《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)等若干現有遊戲的收入減少。該減少部分被來自《心動小鎮》(Heartopia)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及《伊瑟》(Etheria: Restart)的收入增加所抵銷。截至2025年12月31日止年度，我們按淨額基準確認的遊戲運營收入同比增加242.4%至人民幣504.7百萬元，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12月31日止年度，我們的TapTap平台業務收入同比增加24.7%至人民幣1,967.7百萬元。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12月31日止年度，我們的收入成本同比輕微減少1.6%至人民幣1,509.2百萬元。下表載列我們截至2024年及2025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			
	2025年		2024年	
	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	1,237,147	32.6	1,285,876	37.4
TapTap平台	272,037	13.8	247,701	15.7
總計	<u>1,509,184</u>	<u>26.2</u>	<u>1,533,577</u>	<u>30.6</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、雲服務、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雲服務、帶寬及服務器託管費以及僱員福利開支組成。

截至2025年12月31日止年度，我們遊戲業務的收入成本同比輕微減少3.8%至人民幣1,237.1百萬元，主要是由於(i)《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)海外業務的分發平台及支付渠道佣金減少；及(ii)《香腸派對》(Sausage Man)、《不休的烏拉拉》(Ulala)及其他授權遊戲相關的收入分成成本減少。該等減少部分被(i)《心動小鎮》(Heartopia)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及《伊瑟》(Etheria: Restart)國內業務的分發平台及支付渠道佣金增加；及(ii)雲服務、帶寬及服務器託管費以及專業及技術服務費增加所抵銷。

截至2025年12月31日止年度，我們的TapTap平台業務的收入成本同比增加9.8%至人民幣272.0百萬元，主要由於雲服務、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22.3%至截至2025年12月31日止年度人民幣4,254.6百萬元。整體毛利率由2024年的69.4%改善至73.8%。該增加主要由於(i)《仙境傳說M：初心服》(Ragnarok M: Classic)的海外表現強勁，導致按淨額基準確認的遊戲運營收入比例增加(由2024年的4.3%增加至2025年的13.5%)，推動我們遊戲分部的毛利率由2024年的62.6%改善至2025年的67.4%；(ii) TapTap平台分部的毛利率由2024年的84.3%改善至2025年的86.2%；及(iii)收入組合的有利轉變，利潤率較高的TapTap平台分部於2025年佔總收入的比例為34.1%，而2024年則為31.5%。

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。

截至2025年12月31日止年度，我們的銷售及營銷開支同比增加2.8%至人民幣1,435.9百萬元。此乃主要由於(i)我們銷售及營銷人員的以績效為基礎的薪酬增加，與我們的溢利增長一致；及(ii)專業及技術服務費增加。該增加部分被推廣及廣告開支減少所抵銷。

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。

截至2025年12月31日止年度，我們的研發開支同比增加6.7%至人民幣981.4百萬元。此乃主要由於(i)我們研發人員以績效為基礎的薪酬增加，與我們的溢利增長一致；及(ii)遊戲製作外包開支增加。我們的研發人員數目由2024年12月31日的993人增加至2025年12月31日的1,106人。

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(如支付予核數師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)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。

截至2025年12月31日止年度，我們的一般及行政開支同比減少20.3%至人民幣212.6百萬元。此乃主要由於與若干管理層成員有關的僱員薪酬及以股份為基礎的付款減少。

其他收益／(虧損)淨額

我們的其他收益／(虧損)淨額主要包括外匯收益／(虧損)淨額及購回可換股債券的收益淨額。

截至2025年12月31日止年度，我們錄得其他收益淨額人民幣12.6百萬元，而2024年同期的其他虧損淨額為人民幣9.8百萬元。截至2025年12月31日止年度，我們的外匯收益淨額為人民幣15.6百萬元，而截至2024年12月31日止年度的外匯虧損淨額為人民幣19.7百萬元。截至2025年12月31日止年度，我們並無就購回可換股債券錄得任何收益，而2024年同期購回可換股債券的收益淨額為人民幣5.0百萬元。

所得稅開支

截至2025年12月31日止年度，我們錄得所得稅開支為人民幣62.4百萬元，而2024年同期的所得稅開支為人民幣44.9百萬元。其中，我們錄得即期所得稅開支人民幣64.1百萬元及與過去年度確認的遞延稅項負債變動相關的遞延所得稅抵免人民幣1.7百萬元。

年內溢利

我們截至2025年12月31日止年度的年內淨溢利為人民幣1,656.5百萬元，而截至2024年12月31日止年度的淨溢利為人民幣890.5百萬元。

本公司權益持有人應佔年內溢利

截至2025年12月31日止年度本公司權益持有人應佔年內淨溢利為人民幣1,535.3百萬元，而2024年同期則為人民幣811.5百萬元。

非控股權益應佔年內淨溢利乃主要來自於該等營運我們TapTap平台及AI驅動營銷平台的實體中的非控股權益。

其他財務資料

下表載列於所呈列期間我們經營溢利與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
經營溢利	1,679,908	914,789
調整：		
其他收入	(49,722)	(28,574)
其他(收益)/虧損淨額	(12,615)	9,774
物業、廠房及設備折舊	15,359	21,768
使用權資產折舊	38,211	39,558
無形資產攤銷	24,252	39,893
EBITDA	1,695,393	997,208
以股份為基礎的薪酬開支	92,483	59,235
經調整EBITDA	1,787,876	1,056,443

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年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)以公允價值計量且其變動計入當期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。下表為我們的年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12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
年內溢利	1,656,509	890,491
加：		
以公允價值計量且其變動計入當期損益的 長期投資的公允價值變動	7,933	7,963
以股份為基礎的薪酬開支	92,483	59,235
減：		
所得稅影響	—	(1,004)
年內經調整溢利	<u>1,756,925</u>	<u>956,685</u>

截至12月31日止年度

2025年
人民幣千元

2024年
人民幣千元

本公司權益持有人應佔溢利	1,535,274	811,530
加：		
以公允價值計量且其變動計入當期損益的		
長期投資的公允價值變動	7,933	7,310
以股份為基礎的薪酬開支	85,356	58,847
減：		
所得稅影響	—	(841)
本公司權益持有人應佔經調整溢利	<u>1,628,563</u>	<u>876,846</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12月31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 12月31日 人民幣千元	於2024年 12月31日 人民幣千元
現金及現金等價物	3,689,375	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	81,033	78,984
	<u>3,770,408</u>	<u>2,910,157</u>

於2025年12月31日，我們的短期投資包括由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具流動量固定收益工具，有關理財產品的回報不受發行銀行的擔保或保障。

本集團現金狀況增加主要由於截至2025年12月31日止年度經營活動產生的現金流量淨額人民幣1,712.6百萬元，部分被(i)購買《火炬之光》系列遊戲的IP及其他無形資產人民幣311.9百萬元；(ii)支付股東截至2024年12月31日止年度的股息人民幣179.4百萬元；(iii)收購附屬公司額外非控股權益人民幣143.3百萬元；(iv)就2024年受限制股份單位計劃購回股份，總代價為人民幣105.1百萬元；及(v)長期投資人民幣104.4百萬元的現金支付所抵銷。

截至2025年12月31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12月31日，我們的資產負債比率為22.5%，而於2024年12月31日的資產負債比率則為30.8%。該比率乃按負債總額除以資產總額計算。

附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購及出售

茲提述本公司日期為2025年11月26日、2025年12月29日及2026年1月16日的公告(統稱「該等公告」)。

於2025年11月26日，本集團與Project Golden Arc, Inc. (「**Golden Arc**」) 訂立融資協議(「**融資協議**」)，據此，本集團同意並已經向Golden Arc提供合共40,000,000美元的定期貸款融資。於2025年12月29日，本集團與Runic Games Inc.及Arc Games, Inc. (統稱「**賣方**」) 以及Golden Arc (賣方的母公司) 訂立資產轉讓協議，據此，本集團向賣方收購轉讓資產的所有權利、所有權及權益，包括《火炬之光》系列遊戲、技術、文件及IP等，總代價為37,180,000美元。代價應以貸記及抵銷本集團作為貸款人在融資協議項下收取未償還貸款及其項下應計但未付利息的相應金額(即37,180,000美元)之權利之方式悉數結付。有關進一步詳情，請參閱該等公告。

除上述收購事項外，截至2025年12月31日止年度，本公司並無其他重大收購及出售附屬公司、聯營公司及合營企業。

資產質押

截至2025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2025年12月31日，我們並無任何未來作出重大投資或購入資本資產的計劃。

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2025年12月31日，我們並無任何重大或然負債。

合併綜合收益表

截至2025年12月31日止年度

	附註	截至12月31日止年度	
		2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
收入	3	5,763,739	5,012,107
收入成本	3, 4	<u>(1,509,184)</u>	<u>(1,533,577)</u>
毛利		4,254,555	3,478,530
銷售及營銷開支	4	(1,435,931)	(1,397,251)
研發開支	4	(981,400)	(919,446)
一般及行政開支	4	(212,639)	(266,917)
金融資產的減值(虧損)/撥回淨額	4	(7,014)	1,073
其他收入	5	49,722	28,574
其他收益/(虧損)淨額	6	<u>12,615</u>	<u>(9,774)</u>
經營溢利		1,679,908	914,789
財務收入		46,668	38,219
財務成本		<u>(7,823)</u>	<u>(24,084)</u>
財務收入淨額	7	38,845	14,135
採用權益法核算的投資結果份額		<u>163</u>	<u>6,458</u>
除所得稅前溢利		1,718,916	935,382
所得稅開支	8	<u>(62,407)</u>	<u>(44,891)</u>
年內溢利		<u>1,656,509</u>	<u>890,491</u>
其他綜合(虧損)/收益：			
可重新分類至損益的項目			
—貨幣換算差額		(13,259)	1,646
可能不會重新分類至損益的項目			
—貨幣換算差額		<u>(51,048)</u>	<u>27,413</u>
年內綜合收益總額		<u><u>1,592,202</u></u>	<u><u>919,550</u></u>

	截至12月31日止年度	
	2025年	2024年
附註	人民幣千元	人民幣千元
以下各方應佔年內溢利：		
本公司權益持有人	1,535,274	811,530
非控股權益	<u>121,235</u>	<u>78,961</u>
	<u>1,656,509</u>	<u>890,491</u>
以下各方應佔年內綜合收益總額：		
本公司權益持有人	1,472,200	840,986
非控股權益	<u>120,002</u>	<u>78,564</u>
	<u>1,592,202</u>	<u>919,550</u>
本公司權益持有人應佔年內溢利每股盈利		
每股基本盈利(人民幣元)	9 3.19	1.71
每股攤薄盈利(人民幣元)	9 3.07	1.69

合併財務狀況表
於2025年12月31日

	於12月31日	
	2025年	2024年
附註	人民幣千元	人民幣千元
資產		
非流動資產		
物業、廠房及設備	19,661	24,987
使用權資產	104,865	143,793
無形資產	511,588	228,113
遞延稅項資產	31,301	32,795
以權益法入賬的投資	91,891	111,039
以公允價值計量且其變動計入當期損益的 長期投資	107,346	10,879
預付款項、按金及其他資產	40,165	24,916
	<u>906,817</u>	<u>576,522</u>
流動資產		
貿易應收款項	10 411,198	333,413
預付款項、按金及其他資產	131,214	103,109
短期投資	81,033	128,984
現金及現金等價物	3,689,375	2,781,173
	<u>4,312,820</u>	<u>3,346,679</u>
總資產	<u><u>5,219,637</u></u>	<u><u>3,923,201</u></u>

		於12月31日	
		2025年	2024年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
權益			
股本	11	339	336
股份溢價	11	7,341,217	7,217,458
庫存股份	11	(153,682)	(48,561)
其他儲備		(4,756,466)	(4,699,016)
保留盈利		1,379,813	43,602
		<u>3,811,221</u>	<u>2,513,819</u>
本公司權益持有人應佔權益			
非控股權益		234,834	200,800
		<u>4,046,055</u>	<u>2,714,619</u>
負債			
非流動負債			
租賃負債		77,606	115,419
遞延稅項負債		10,641	13,755
		<u>88,247</u>	<u>129,174</u>
流動負債			
貿易應付款項	12	194,382	186,340
客戶預付款項		58,927	48,165
其他應付款項及應計費用		423,330	382,501
合約負債		248,156	321,872
當期所得稅負債		115,768	96,777
租賃負債		44,772	43,753
		<u>1,085,335</u>	<u>1,079,408</u>
負債總額		<u>1,173,582</u>	<u>1,208,582</u>
權益及負債總額		<u>5,219,637</u>	<u>3,923,201</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，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。

2 編製基準

合併財務報表乃根據國際會計準則理事會頒佈的國際財務報告準則(「國際財務報告會計準則」)編製。合併財務報表乃根據歷史成本常規編製，並因以公允價值計量且其變動計入當期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會計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。

(a) 本集團採納的經修訂準則

本集團已於2025年1月1日開始的財政年度首次採納以下對準則之修訂：

國際會計準則第21號(修訂) 缺乏可兌換性

採納經修訂準則對本集團的合併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2025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之修訂	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
國際財務報告會計準則年度改進 — 第11卷	國際財務報告準則第1號首次採納 國際財務報告準則； 國際財務報告準則第7號金融工具： 披露及其隨附的國際財務報告準 則第7號實施指引； 國際財務報告準則第9號金融工具； 國際財務報告準則第10號合併財務 報表；及 國際會計準則第7號現金流量表	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
國際會計準則第21號(修訂)	換算為惡性通貨膨脹呈列貨幣	2027年1月1日
國際財務報告準則第19號	無公共問責性的附屬公司：披露	2027年1月1日

於下列日期或
之後開始的
會計年度生效

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
國際財務報告準則第7號、國際財 務報告準則第18號、國際會計準 則第1號、國際會計準則第8號、 國際會計準則第36號及國際會計 準則第37號說明性示例(修訂)	財務報表中的不確定性披露	待定

本集團正在開始評估此等新訂或經修訂準則及詮釋的影響，其中若干準則及詮釋與本集團運營相關。採納國際財務報告準則第18號主要影響收入與開支的呈列及披露，並新增於合併財務報表中披露管理層界定的績效指標之規定。根據本集團的初步評估，除國際財務報告準則第18號外，預期此等新訂或經修訂準則及詮釋對本集團的合併財務報表並無重大影響。

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。

TapTap平台分部

TapTap平台分部通過本集團自研的領先遊戲社區和平台向遊戲開發商、遊戲發行商或彼等的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線上營銷服務。

主要經營決策者評估經營分部的表現時，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)遊戲開發商收益分成；(c)雲服務、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)雲服務、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2024年及2025年12月31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：

	截至2025年12月31日止年度		
	遊戲分部	TapTap 平台分部	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)	3,596,400	—	3,596,400
— 付費遊戲(付費即玩)	128,019	—	128,019
	<u>3,724,419</u>	<u>—</u>	<u>3,724,419</u>
小計			
線上營銷服務收入	—	1,910,806	1,910,806
其他	71,648	56,866	128,514
	<u>71,648</u>	<u>56,866</u>	<u>128,514</u>
總收入	<u>3,796,067</u>	<u>1,967,672</u>	<u>5,763,739</u>
收入成本	<u>(1,237,147)</u>	<u>(272,037)</u>	<u>(1,509,184)</u>
毛利	<u>2,558,920</u>	<u>1,695,635</u>	<u>4,254,555</u>
毛利率	<u>67%</u>	<u>86%</u>	<u>74%</u>
無形資產攤銷	(16,799)	(2,618)	(19,417)
使用權資產折舊	(338)	(5,816)	(6,154)
物業、廠房及設備折舊	(205)	(3,080)	(3,285)

截至2024年12月31日止年度

	TapTap		總計
	遊戲分部	平台分部	
	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)	3,316,789	—	3,316,789
— 付費遊戲(付費即玩)	<u>110,731</u>	<u>—</u>	<u>110,731</u>
小計	3,427,520	—	3,427,520
線上營銷服務收入	—	1,527,168	1,527,168
其他	<u>6,541</u>	<u>50,878</u>	<u>57,419</u>
總收入	<u>3,434,061</u>	<u>1,578,046</u>	<u>5,012,107</u>
收入成本	<u>(1,285,876)</u>	<u>(247,701)</u>	<u>(1,533,577)</u>
毛利	<u><u>2,148,185</u></u>	<u><u>1,330,345</u></u>	<u><u>3,478,530</u></u>
毛利率	<u><u>63%</u></u>	<u><u>84%</u></u>	<u><u>69%</u></u>
無形資產攤銷	(31,073)	(4,756)	(35,829)
使用權資產折舊	(753)	(4,993)	(5,746)
物業、廠房及設備折舊	(117)	(2,268)	(2,385)

截至2024年及2025年12月31日止年度的收入分別約人民幣1,522百萬元及人民幣2,311百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2024年及2025年12月31日止年度來自單獨佔超過本集團收入10%的單一客戶收入百分比。

	截至12月31日止年度	
	2025年	2024年
線上營銷服務收入		
客戶A	<u>18%</u>	<u>14%</u>

下表載列本集團分別截至2024年及2025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	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
於期間內	2,676,134	2,485,719
於某個時點	<u>3,087,605</u>	<u>2,526,388</u>
	<u>5,763,739</u>	<u>5,012,107</u>

下表載列本集團分別截至2024年及2025年12月31日止年度按地域劃分的收入明細：

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
遊戲運營收入		
中國大陸	1,965,410	2,134,300
其他地區(附註a)	<u>1,759,009</u>	<u>1,293,220</u>
總計	<u>3,724,419</u>	<u>3,427,520</u>
線上營銷服務收入		
中國大陸	<u>1,910,806</u>	<u>1,527,168</u>

(a) 其他地區收入主要包括提供給東南亞、香港、澳門、台灣、北美、日本及南韓等地區的本地版本之遊戲收入。

4 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
推廣及廣告開支	1,237,172	1,265,727
僱員福利開支	1,225,609	1,195,894
支付渠道及分發渠道收取的佣金	606,259	668,947
雲服務、帶寬及服務器託管費	299,643	249,765
遊戲開發商收益分成	283,738	329,216
專業及技術服務費	257,616	193,625
稅項附加	65,665	39,713
辦公開支	45,815	38,729
使用權資產折舊	38,211	39,558
無形資產攤銷	24,252	39,893
物業、廠房及設備折舊	15,359	21,768
金融資產減值虧損／(撥回)淨額	7,014	(1,073)
非金融資產減值	5,895	6,816
核數師薪金		
— 審計服務	3,500	3,520
— 非審計服務	2,190	870
其他	28,230	23,150
總計	4,146,168	4,116,118

5 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
政府補助	48,042	28,574
應收貸款利息收入	1,355	—
三個月以上定期存款利息收入	325	—
總計	<u>49,722</u>	<u>28,574</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	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
外匯收益／(虧損)淨額	15,611	(19,662)
商業銀行所發行理財產品公允價值變動	1,947	4,767
出售非流動資產收益淨額	1,674	2,686
出售採用權益法核算的投資收益	1,300	—
購回可換股債券收益淨額	—	4,975
以公允價值計量且其變動計入當期損益的長期投資的公允價值變動	(7,933)	(7,963)
其他	16	5,423
總計	<u>12,615</u>	<u>(9,774)</u>

7 財務收入淨額

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
財務收入		
銀行存款利息收入	46,668	38,219
財務成本		
租賃負債利息開支	(6,711)	(8,505)
銀行收費	(1,112)	(5,360)
可換股債券利息開支	—	(8,701)
借款利息開支	—	(1,518)
財務收入淨額	<u>38,845</u>	<u>14,135</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的收入或資本收益繳納稅項。

香港

首2百萬港元應課稅利潤適用的香港利得稅稅率為8.25%，而超過2百萬港元部分適用的香港利得稅稅率則為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2024年及2025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2024年及2025年12月31日止年度享有15%的優惠所得稅稅率。

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，有權要求將其產生的研發開支的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，以確定所有呈報年度的應課稅利潤。

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，預扣稅稅率可能會下調至最低5%。

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
當期所得稅	64,063	14,959
遞延所得稅	(1,656)	29,932
所得稅開支總額	62,407	44,891

截至2024年及2025年12月31日止年度，本集團除所得稅前溢利的稅項與採用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。

9 每股盈利

每股基本盈利乃將本公司權益持有人應佔盈利除以各年度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	
	2025年	2024年
本公司權益持有人應佔盈利(人民幣千元)	1,535,274	811,530
已發行股份加權平均數(千股)	480,865	474,249
每股基本盈利(人民幣)	3.19	1.71

每股攤薄盈利乃透過調整未發行普通股的加權平均數至假設轉換所有潛在攤薄普通股計算。

截至2024年12月31日止年度，本集團存在因可換股債券、購股權及受限制股份單位產生的潛在攤薄普通股。

截至2025年12月31日止年度，本集團存在因購股權及受限制股份單位產生的潛在攤薄普通股。

	截至2025年 12月31日 止年度	截至2024年 12月31日 止年度
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	1,535,274	811,530
可換股債券節省的利息開支(人民幣千元)	—	3,756
以計算攤薄每股盈利的本公司權益持有人 應佔溢利(人民幣千元)	1,535,274	815,286
已發行股份加權平均數(千股)	480,865	474,249
可換股債券調整(千股)	—	5,744
購股權及受限制股份單位調整(千股)	18,908	3,237
計算每股攤薄盈利時作為分母的普通股 加權平均數(千股)	499,773	483,230
每股攤薄盈利(人民幣元)	3.07	1.69

10 貿易應收款項

	於12月31日	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
分發渠道及遊戲發行商	212,701	214,598
線上營銷服務客戶	205,366	120,283
其他	—	21
	418,067	334,902
減：減值撥備	(6,869)	(1,489)
	411,198	333,413

- (a) 分發渠道及遊戲發行商及線上營銷服務客戶通常於30至120日內結算款項。關聯方獲授予90天的信貸期。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	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
3個月內	384,905	291,499
3個月至6個月	28,341	41,300
6個月至1年	4,226	1,992
1年至2年	489	106
超過2年	106	5
	<u>418,067</u>	<u>334,902</u>

11 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 ^(a) 人民幣千元
法定 每股價值0.0001美元的 普通股；2019年1月25日 (註冊成立日期)	1,000,000	100	—	—	—
於2024年及2025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	996	—*	1	17,083	—
與非控股權益的交易	9,600	—*	6	164,085	—
購回股份	—	—	—	—	(48,555)
於2024年12月31日	<u>491,049</u>	<u>49</u>	<u>336</u>	<u>7,217,458</u>	<u>(48,561)</u>

	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 ^(a) 人民幣千元
於2025年1月1日	491,049	49	336	7,217,458	(48,561)
行使購股權	3,841	—*	3	107,964	—
獲授受限制股份單位的歸屬	—	—	—	15,795	—*
購回股份	—	—	—	—	(105,121)
於2025年12月31日	<u>494,890</u>	<u>49</u>	<u>339</u>	<u>7,341,217</u>	<u>(153,682)</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12月31日，本集團已授出1,597,136股股份，作為以股份為基礎的僱員薪酬。

截至2024年及2025年12月31日止年度，受託人回購分別合共2,785,400股及3,060,600股於聯交所上市的普通股，總代價分別為人民幣49百萬元及人民幣105百萬元，有關股份已入賬列作「持作股份獎勵計劃的股份」。

12 貿易應付款項

	於12月31日	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
貿易應付款項	<u>194,382</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12月31日	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
3個月內	189,882	170,902
超過3個月	<u>4,500</u>	<u>15,438</u>
	<u>194,382</u>	<u>186,340</u>

13 股息分派

於2025年6月，根據本公司於2025年5月舉行的股東大會決議，批准並派發196,670,095港元(相當於約人民幣179,353,293元)股息總額。

於2024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6.5百萬美元股息總額，其中2.3百萬美元(相當於人民幣16百萬元)為支付予非控股股東。

其他資料

購買、出售或贖回本公司上市證券

於報告期內，受託人已就2024年受限制股份單位計劃購買股份（於「2024年受限制股份單位計劃」分節進一步詳述）。

於2025年12月31日，就上市規則而言，本公司並無持有任何庫存股份。

於報告期後及截至最後實際可行日期（即2026年3月26日），本公司在聯交所購回合共2,867,600股股份，總代價（扣除開支前）約為210,560,303港元，本公司就此購回的股份將予註銷。於報告期後及直至本公告日期，已購回股份的詳情如下：

2026年的成交月份	購回 股份數目	每股已付價格		已付 總代價 (港元)
		最高價格 (港元)	最低價格 (港元)	
1月	233,400	89.35	77.8	19,289,221
2月	646,200	90.65	73.5	50,716,951
3月	1,988,000	75.65	63.85	140,554,131
總計	2,867,600			210,560,303

董事會認為，購回股份反映本公司對其長期業務前景及增長潛力充滿信心。此外，本公司認為，通過購回股份積極優化資本架構，預期將提高股東回報。

除上述披露者外，於報告期內及直至本公告日期，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（包括出售或轉讓庫存股份（定義見上市規則））。

末期股息

董事會議決不建議派付截至2025年12月31日止年度的末期股息（截至2024年12月31日止年度：0.4港元）。

股東週年大會

本公司稍後日期將通知本公司股東有關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。

僱員、薪酬及退休金計劃

截至2025年12月31日，我們有1,554名僱員(2024年12月31日：1,400名僱員)，其中幾乎所有僱員均位於上海。截至2025年12月31日止年度的僱員福利開支(包括董事酬金)約為人民幣1,225.6百萬元，較截至2024年12月31日止年度約人民幣1,195.9百萬元增加約2.5%。該增加乃主要由於截至2025年12月31日止年度業務表現有所改善，僱員人數上升及年度獎金增加所致。

我們為僱員提供具競爭力的薪酬待遇及合作的工作環境，因此，我們一般能吸引及挽留合資格人員並維持穩定的核心管理團隊。我們以基本薪金、補貼、績效及年度獎金補償僱員，並且代表僱員繳納每月社會保險費(包括基本養老保險、基本醫療保險、失業保險、工傷保險、生育保險及住房公積金)。我們還於2021年6月25日採納了一項購股權計劃及採納2024年受限制股份單位計劃，目的是激勵與獎勵對本集團有所貢獻的僱員。

我們設計及實施為各項工作量身打造的內部培訓及提高績效的一系列責任。我們於定向期間向新僱員提供特定培訓，令彼等熟悉我們的工作環境及運作程序。我們亦向現有僱員提供各種主題的專業在職培訓，如渠道管理、營銷及推廣策略、產品經營及經營支持。我們認為，我們的培訓已為僱員提供可持續、有組織及目標明確的優質培訓，我們認為此可以提高我們僱員的生產力。

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，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2025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22,523,497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1,957,404份購股權及980,304份購股權。有關購股權計劃及授出購股權的進一步詳情，請參閱本公司日期分別為2021年4月30日、2021年6月25日、2021年7月12日、2021年10月11日、2022年1月10日、2022年4月11日、2022年7月5日、2022年10月10日、2022年10月14日、2023年1月11日、2023年4月12日、2023年7月6日、2023年10月16日、2024年1月12日、2024年4月15日、2024年7月8日、2024年10月17日、2025年1月13日、2025年4月16日、2025年7月9日及2025年10月20日的公告及日期為2021年5月21日的通函。

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3,060,600股股份，總代價為115.9百萬港元。於報告期後，受託人並無購買任何股份。

報告期後的事項

於2026年1月14日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授予合共151,021份購股權，以認購每股價值0.0001美元的本公司普通股，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2026年1月14日的公告。

報告期後，若干合資格參與者行使228,602份購股權認購本公司228,602股普通股。

除上述披露者外，於2025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，以保障本公司股東利益，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2025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第2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操守守則。經本公司向所有董事作出具體查詢後，彼等已確認，截至2025年12月31日止年度，彼等一直遵守標準守則。

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條及企業管治守則第2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，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2025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。

核數師就本業績公告執行的程序

本公告載列本集團截至2025年12月31日止年度合併財務狀況表、合併綜合收益表及當中相關附註的數字已經由核數師與本集團截至2025年12月31日止年度經審核合併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，核數師因而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年度業績及年報

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；
「AI」	指	人工智能；
「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；
「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，其股份於2019年12月12日在聯交所上市，股份代號為2400；
「董事」	指	本公司董事；
「本集團」	指	本公司及其不時之附屬公司及中國綜合聯屬實體；
「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；
「國際財務報告會計準則」	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；

「IP」	指	知識產權；
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則；
「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；
「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；
「PC」	指	個人電腦；
「中國」	指	中華人民共和國，就本公告而言，不包括香港、中華人民共和國澳門特別行政區及中國台灣；
「報告期」	指	截至2025年12月31日止年度的財政期間；
「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；
「新加坡元」	指	新加坡元，新加坡的法定貨幣；
「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；

「美元」 指 美元，美利堅合眾國法定貨幣；及

「%」 指 百份比。

承董事會命
心动有限公司
主席兼首席執行官
黃一孟

中國上海，2026年3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。