

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2026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2026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
	2026年	2025年	
	(人民幣千元) (未經審核)	(人民幣千元) (未經審核)	
收入	3,312,235	3,081,986	7.5
毛利	2,329,285	2,252,758	3.4
期內溢利	724,312	810,596	-10.6
本公司權益持有人應佔溢利	714,297	754,856	-5.4
期內經調整溢利*	783,510	852,855	-8.1
本公司權益持有人應佔經調整溢利*	771,984	795,650	-3.0

* 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		
	2026年 (千人)	2025年 (千人)	變動 百分比
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	12,548	11,409	10.0
平均月付費用戶 ⁽²⁾	1,440	1,322	8.9
TapTap			
TapTap中國版App平均月活躍用戶	45,397	43,625	4.1
TapTap國際版App平均月活躍用戶	3,115	5,020	-37.9

- (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

2026年以來，我們在研發及運營工作中全面應用AI以提升效率，嘗試推出AI原生產品，並探索面向AI時代的組織變革。2026年1月，我們啟動了AI遊戲創作智能體TapTap製造(TapTap Maker)的邀請測試。目前，用戶已使用該智能體開發並在TapTap發佈了超過6,000款遊戲。報告期後，於2026年7月，我們將內部使用的AI辦公智能體Cindy開源，希望幫助更多的企業便捷高效地將AI工具部署於日常工作中。

在2026年上半年，我們的收入取得增長，但淨利潤有所下降。遊戲業務方面，《心動小鎮》(Heartopia)在全球上線並受到玩家喜愛，《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)運營穩健，共同推動我們的遊戲收入較去年同期增長了11.9%。平台業務方面，TapTap中國版App的用戶數與收入基本穩定，而TapTap PC版實現了持續增長。

以下為我們主要產品及服務的概況：

我們的遊戲

於2026年6月30日，我們的現有遊戲組合包括23款網絡遊戲及52款付費遊戲。

網絡遊戲

2026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10.0%，而平均月付費用戶數同比增加了8.9%。這兩個數據的增長主要是由於《心動小鎮》(Heartopia)在海外多個國家和地區上線並廣受歡迎所致。同時，這一增長部分被若干現有遊戲的用戶數據減少所抵銷。截至2026年6月30日止六個月，就收入貢獻而言，《心動小鎮》(Heartopia)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)、《星痕共鳴》(Blue Protocol: Star Resonance)、《伊瑟》(Etheria: Restart)及《香腸派對》(Sausage Man)為我們的前五大遊戲。以下是部分主要現有遊戲的概況：

- **《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，並於2026年1月在全球多個國家和地區上線。目前，該遊戲的用戶數量較各地上線初期有所減少。未來我們希望通過向玩家提供更高質量的內容更新，使該遊戲取得持續成功。

- 《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。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，並擴大火炬之光這一遊戲IP的影響力。
- 《星痕共鳴》(Blue Protocol: Star Resonance)：這是一款由第三方開發者研發，我們代理發行的大型多人線上角色扮演遊戲(MMORPG)。該遊戲於2025年12月在日本及韓國上線，目前處於穩定運營階段。

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2026年6月30日，我們有三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部分，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。2026年上半年，付費遊戲收入較去年同期增長了30.9%，主要來自《潛水員戴夫》(Dave the Diver)手機版上線後的收入貢獻。《潛水員戴夫》此次手機版與TapTap PC版實現了進度互通，讓玩家可以更靈活地在不同設備間延續遊戲體驗。我們也計劃在更多的遊戲上實現TapTap PC版與手機版的互通，進一步豐富TapTap在不同終端的內容生態。

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。而TapTap依靠自身的產品及運營優勢留住用戶、產生收入，然後再通過TapTap反哺第一方和第三方遊戲廠商的內容創作，推動產生更多優質內容，繼續驅動TapTap的進一步成長。

TapTap中國版

截至2026年6月30日止六個月，TapTap中國版App的平均月活躍用戶為45.4百萬人，同比增長4.1%。於2025年4月，我們正式發佈了TapTap PC版，用戶可通過其下載和啟動PC遊戲。經過一年多的發展，TapTap PC版與眾多遊戲廠商開展了深度合作，遊戲生態得到豐富，用戶數量持續增長。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。目前，已有超過6,000款遊戲利用該智能體開發並在TapTap上發佈。

TapTap國際版

截至2026年6月30日止六個月，TapTap國際版App的平均月活躍用戶為3.1百萬人，同比減少37.9%。我們尚未對TapTap國際版進行貨幣化，而目前我們國際版團隊在資源投入較為有限的情況下，持續探索長期增長機會。

財務回顧

收入

我們的收入主要來自(i)遊戲，本集團的主要運營業務，主要通過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2026年及2025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			
	2026年		2025年	
	佔收入的		佔收入的	
	金額	百分比	金額	百分比
(未經審核)	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	2,317,903	70.0	2,071,260	67.2
遊戲運營	2,282,350	68.9	2,045,113	66.4
網絡遊戲	2,199,821	66.4	1,982,085	64.4
付費遊戲	82,529	2.5	63,028	2.0
其他	35,553	1.1	26,147	0.8
TapTap平台	994,332	30.0	1,010,726	32.8
總收入	<u>3,312,235</u>	<u>100.0</u>	<u>3,081,986</u>	<u>100.0</u>

遊戲

截至2026年6月30日止六個月，我們的遊戲業務收入同比增加11.9%至人民幣2,317.9百萬元。具體而言，

- 截至2026年6月30日止六個月，我們來自網絡遊戲的收入同比增加11.0%至人民幣2,199.8百萬元，主要由於來自自研遊戲《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)，以及於2025年12月新上線的《星痕共鳴》(Blue Protocol: Star Resonance)的收入增加。該增加部分被來自若干現有遊戲的收入減少所抵銷。
- 截至2026年6月30日止六個月，我們來自付費遊戲的收入同比增加30.9%至人民幣82.5百萬元，主要由於來自《潛水員戴夫》(Dave the Diver)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2026年及2025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			
	2026年		2025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	2,168,245	95.0	1,760,461	86.1
按淨額基準確認的收入	114,105	5.0	284,652	13.9
遊戲運營總收入	<u>2,282,350</u>	<u>100.0</u>	<u>2,045,113</u>	<u>100.0</u>

截至2026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23.2%至人民幣2,168.2百萬元，主要由於來自《心動小鎮》(Heartopia)及《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及《星痕共鳴》(Blue Protocol: Star Resonance)的收入增加。該增加部分被來自若干現有遊戲(例如《出發吧麥芬》(GoGo Muffin)及《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria))的收入減少所抵銷。截至2026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減少59.9%至人民幣114.1百萬元，主要由於《仙境傳說M：初心服》(Ragnarok M: Classic)在海外市場的收入減少。

TapTap平台

截至2026年6月30日止六個月，我們的TapTap平台業務收入同比輕微減少1.6%至人民幣994.3百萬元。收入減少乃主要由於來自TapTap平台業務的其他收入減少，而在線推廣服務收入則大致維持穩定於人民幣972.3百萬元。

我們尚未對TapTap國際版進行貨幣化。

收入成本

截至2026年6月30日止六個月，我們的收入成本同比增加18.5%至人民幣983.0百萬元。下表載列我們截至2026年及2025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			
	2026年		2025年	
	佔分部收入		佔分部收入	
	金額	的百分比	金額	的百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	835,161	36.0	663,812	32.0
TapTap平台	147,789	14.9	165,416	16.4
總計	<u>982,950</u>	<u>29.7</u>	<u>829,228</u>	<u>26.9</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2026年6月30日止六個月，我們遊戲業務的收入成本同比增加25.8%至人民幣835.2百萬元，主要是由於(i)與《心動小鎮》(Heartopia)及《星痕共鳴》(Blue Protocol: Star Resonance)海外業務有關的分發平台及支付渠道佣金以及雲服務、帶寬及服務器託管費增加；及(ii)與於2025年12月收購《火炬之光》(Torchlight)系列遊戲的知識產權有關的無形資產攤銷成本增加。該等增加部分被遊戲開發商的收益分成減少所抵銷。

截至2026年6月30日止六個月，我們的TapTap平台業務的收入成本同比減少10.7%至人民幣147.8百萬元，主要由於僱員福利開支及若干其他經營成本減少，部分被與我們的廣告算法系統有關的雲服務、帶寬及服務器託管費增加所抵銷。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比增加3.4%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣2,329.3百萬元。截至2026年6月30日止六個月，我們的毛利率為70.3%，較截至2025年6月30日止六個月的毛利率73.1%為低。該減少主要由於遊戲分部的毛利率由68.0%減少至64.0%，反映了按總額基準確認的遊戲經營收入佔比較高以及分銷佣金及相關經營成本增加，部分被TapTap平台分部毛利率由83.6%改善至85.1%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3.4%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣769.5百萬元，主要由於推廣及廣告開支增加，與我們的收入增長一致，部分被與我們的銷售及營銷人員有關的以績效為基礎的薪酬減少所抵銷。

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。

我們的研發開支同比增加16.5%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣639.2百萬元。此乃主要由於我們持續投資於TapTap Maker及其他AI代理及工具，導致AI相關運算成本以及專業及技術服務費增加。我們的研發人員數目於2026年6月30日為1,093名，而於2025年12月31日為1,106名及於2025年6月30日為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(如支付予核數師事務所及律師事務所的費用)；(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增加9.7%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣138.2百萬元，主要由於稅項附加增加，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減少所抵銷。

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商業銀行發行的理財產品的公允價值變動。

截至2026年6月30日止六個月，我們錄得其他收益淨額為人民幣6.7百萬元，而2025年同期的其他收益淨額為人民幣13.6百萬元。此乃主要由於匯兌收益減少。

所得稅開支

截至2026年6月30日止六個月，我們錄得所得稅開支為人民幣140.0百萬元，而2025年同期的所得稅開支為人民幣70.1百萬元。當期所得稅開支為人民幣205.8百萬元，部分被遞延所得稅抵免人民幣65.8百萬元所抵銷。

期內溢利

鑒於上述情況，截至2026年6月30日止六個月，我們的期內溢利為人民幣724.3百萬元，而截至2025年6月30日止六個月的淨溢利為人民幣810.6百萬元。

本公司權益持有人應佔期內溢利

截至2026年6月30日止六個月，本公司權益持有人應佔期內淨溢利為人民幣714.3百萬元，而2025年同期為人民幣754.9百萬元。

我們的非控股權益應佔期內淨溢利為人民幣10.0百萬元，主要來自該等營運我們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

下表載列呈列期間我們的經營溢利與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
經營溢利	846,119	861,361
調整		
其他收入	(54,246)	(17,187)
其他收益淨額	(6,673)	(13,603)
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	25,965	26,098
無形資產攤銷	51,570	18,053
EBITDA	862,735	874,722
以股份為基礎的薪酬開支	59,198	42,259
經調整EBITDA	921,933	916,981

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		
	2026年	2025年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
	(未經審核)	(未經審核)
期內溢利	724,312	810,596
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	59,198	42,259
減：		
所得稅影響	—	—
期內經調整溢利	<u>783,510</u>	<u>852,855</u>
截至6月30日止六個月		
	2026年	2025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	714,297	754,856
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	57,687	40,794
減：		
所得稅影響	—	—
本公司權益持有人應佔經調整溢利	<u>771,984</u>	<u>795,650</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2026年6月30日及2025年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2026年 6月30日 (人民幣千元) (未經審核)	於2025年 12月31日 (人民幣千元) (經審核)
現金及現金等價物	3,778,775	3,689,375
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	22,000	—
— 理財產品	96,672	81,033
	<u>3,897,447</u>	<u>3,770,408</u>

於2026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2026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711.9百萬元，部分被購回股份人民幣512.0百萬元的現金支付以及長期投資及股權投資人民幣32.4百萬元的現金支付所抵銷。

於2026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2026年6月30日，我們的資產負債比率為22.5%，相較於2025年12月31日的資產負債比率22.5%保持相對穩定。資產負債比率乃按負債總額除以資產總額乘以100%計算。

簡明合併綜合收益表
截至2026年6月30日止六個月

	附註	截至6月30日止六個月	
		2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
收入	4	3,312,235	3,081,986
收入成本	4、5	<u>(982,950)</u>	<u>(829,228)</u>
毛利		2,329,285	2,252,758
銷售及營銷開支	5	(769,500)	(743,857)
研發開支	5	(639,233)	(548,871)
一般及行政開支	5	(138,210)	(125,983)
金融資產減值撥回／(虧損)淨額	5	2,858	(3,476)
其他收入	6	54,246	17,187
其他收益淨額	7	<u>6,673</u>	<u>13,603</u>
經營溢利		846,119	861,361
財務收入		19,037	22,661
財務成本		<u>(3,306)</u>	<u>(4,272)</u>
財務收入淨額	8	15,731	18,389
採用權益法入賬的投資結果份額		<u>2,470</u>	<u>938</u>
除所得稅前溢利		864,320	880,688
所得稅開支	9	<u>(140,008)</u>	<u>(70,092)</u>
期內溢利		<u>724,312</u>	<u>810,596</u>
其他綜合(虧損)／收益：			
可能不會重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(55,945)	(4,217)
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		<u>10,023</u>	<u>(16,340)</u>
期內綜合收益總額		<u><u>678,390</u></u>	<u><u>790,039</u></u>

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025年
附註	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)

以下各方應佔期內溢利：

本公司權益持有人

714,297

754,856

非控股權益

10,015

55,740

724,312

810,596

以下各方應佔期內綜合收益總額：

本公司權益持有人

668,557

737,026

非控股權益

9,833

53,013

678,390

790,039

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

1.49

1.57

每股攤薄盈利(人民幣元)

10

1.44

1.54

簡明合併財務狀況表
於2026年6月30日

	附註	於2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025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		21,889	19,661
使用權資產		90,167	104,865
無形資產		446,747	511,588
遞延稅項資產		97,727	31,301
以權益法入賬的投資		117,861	91,891
以公允價值計量且變動計入損益的長期投資		113,145	107,346
預付款項、按金及其他非流動資產		33,670	40,165
		<u>921,206</u>	<u>906,817</u>
流動資產			
貿易應收款項	11	593,367	411,198
預付款項、按金及其他流動資產		112,068	131,214
短期投資		118,672	81,033
現金及現金等價物		3,778,775	3,689,375
		<u>4,602,882</u>	<u>4,312,820</u>
資產總額		<u><u>5,524,088</u></u>	<u><u>5,219,637</u></u>

		於2026年 6月30日 附註 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
權益			
股本	12	335	339
股份溢價	12	7,016,272	7,341,217
庫存股份	12	(84,373)	—
持作股份獎勵計劃的股份	12	(226,540)	(153,682)
其他儲備		(4,765,403)	(4,756,466)
留存盈利		2,094,110	1,379,813
本公司權益持有人應佔權益		4,034,401	3,811,221
非控股權益		244,667	234,834
權益總額		4,279,068	4,046,055
負債			
非流動負債			
租賃負債		83,883	77,606
遞延稅項負債		11,255	10,641
		95,138	88,247
流動負債			
貿易應付款項	13	270,864	194,382
客戶預付款項		57,805	58,927
其他應付款項及應計費用		310,051	423,330
合約負債		291,696	248,156
當期所得稅負債		190,573	115,768
租賃負債		28,893	44,772
		1,149,882	1,085,335
負債總額		1,245,020	1,173,582
權益及負債總額		5,524,088	5,219,637

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2026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2025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2026年3月27日的2025年度報告(「**2025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2025年財務報表時採用者大致上貫徹一致。

本集團已就2026年1月1日開始的財政年度首次採用下列準則的修訂：

- 金融工具分類及計量(修訂)—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—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)
- 國際財務報告準則第1號首次採納國際財務報告準則—第11卷
- 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—第11卷
- 國際財務報告準則第9號金融工具—第11卷
- 國際財務報告準則第10號合併財務報表—第11卷
- 國際會計準則第7號現金流量表—國際財務報告會計準則年度改進—第11卷

上述新訂及經修訂準則並無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2026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。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
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

本集團正在評估該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號將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，預期該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。

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

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)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2026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2026年6月30日止六個月		
	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)	2,199,821	—	2,199,821
—付費遊戲(付費即玩)	82,529	—	82,529
小計	2,282,350	—	2,282,350
在線推廣服務收入	—	972,321	972,321
其他	35,553	22,011	57,564
總收入	2,317,903	994,332	3,312,235
收入成本	(835,161)	(147,789)	(982,950)
毛利	1,482,742	846,543	2,329,285
毛利率	64%	85%	70%

截至2025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)	1,982,085	—	1,982,085
—付費遊戲(付費即玩)	<u>63,028</u>	<u>—</u>	<u>63,028</u>
小計	<u>2,045,113</u>	<u>—</u>	<u>2,045,113</u>
在線推廣服務收入	—	976,083	976,083
其他	<u>26,147</u>	<u>34,643</u>	<u>60,790</u>
總收入	<u>2,071,260</u>	<u>1,010,726</u>	<u>3,081,986</u>
收入成本	<u>(663,812)</u>	<u>(165,416)</u>	<u>(829,228)</u>
毛利	<u><u>1,407,448</u></u>	<u><u>845,310</u></u>	<u><u>2,252,758</u></u>
毛利率	68%	84%	73%

截至2026年及2025年6月30日止六個月的收入分別約人民幣1,004百萬元及人民幣982百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

截至2026年及2025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15%及21%。

下表載列本集團分別截至2026年及2025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	
	2026年	2025年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
於某個時點提供服務	1,603,231	1,675,669
於期間內提供服務	1,709,004	1,406,317
	<u>3,312,235</u>	<u>3,081,986</u>

下表載列本集團截至2026年及2025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	
	2026年	2025年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
中國大陸	799,741	1,029,406
其他地區(附註a)	1,482,609	1,015,707
總計	<u>2,282,350</u>	<u>2,045,113</u>

- (a) 來自其他地區的收入主要包括於香港、澳門、中國台灣、東南亞、北美及韓國營運的本地版本所產生的收入。

5 按性質劃分的開支

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
推廣及廣告開支	668,204	610,717
僱員福利開支	631,831	698,000
支付渠道及分發渠道收取的佣金	450,446	331,772
雲服務、帶寬及服務器託管費	186,927	140,201
專業及技術服務費	143,087	118,757
遊戲開發商及內容擁有者的收益分成	122,004	157,168
AI相關運算成本	71,064	683
以股份為基礎的薪酬開支	59,198	42,259
無形資產攤銷	51,570	18,053
稅項附加	39,495	35,329
辦公開支	29,120	22,712
使用權資產折舊	17,839	18,314
非金融資產減值	14,903	20,471
物業、廠房及設備折舊	8,126	7,784
租金開支及水電費	4,729	6,973
金融資產減值(撥回)/虧損淨額	(2,858)	3,476
核數師薪金		
— 審計服務	2,050	1,760
— 非審計服務	574	435
其他	28,726	16,551
總計	<u>2,527,035</u>	<u>2,251,415</u>

6 其他收入

	截至6月30日止六個月	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助	53,716	16,858
按攤銷成本計量的短期投資的利息收入	—	329
其他	530	—
總計	<u>54,246</u>	<u>17,187</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	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
匯兌收益淨額	4,834	9,854
商業銀行所發行理財產品公允價值變動	788	1,104
其他	1,051	2,645
總計	<u>6,673</u>	<u>13,603</u>

8 財務收入淨額

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025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	19,037	22,661
財務成本		
租賃負債利息開支	(2,669)	(3,728)
銀行收費	(637)	(544)
財務收入淨額	<u>15,731</u>	<u>18,389</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

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

新加坡的企業所得稅稅率為17%。

中國企業所得稅(「企業所得稅」)

中國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2026年及2025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具備「高新技術企業」資格及於截至2026年及2025年6月30日止六個月享有15%的優惠所得稅率。

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2026年及2025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。於2026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2,320百萬元。

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
當期所得稅	205,824	67,755
遞延所得稅	(65,816)	2,337
所得稅開支總額	<u>140,008</u>	<u>70,092</u>

於2026年上半年，針對本公司過往年度享有的若干稅務優惠所涉及監管詮釋的發展，本公司已進行自我評估。經自我評估後，本公司已補繳企業所得稅及相關附加費，其中人民幣96.7百萬元已確認為本期所得稅開支。

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	
	2026年	2025年
	(未經審核)	(未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	714,297	754,856
已發行股份加權平均數(千股)	<u>479,363</u>	<u>481,286</u>
每股基本盈利(人民幣元)	<u>1.49</u>	<u>1.57</u>

每股攤薄盈利乃透過調整發行在外的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2026年及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6月30日止六個月	
	2026年 (未經審核)	2025年 (未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利(人民幣千元)	714,297	754,856
已發行股份加權平均數(千股)	479,363	481,286
購股權及受限制股份單位調整(千股)	18,336	9,819
計算每股攤薄盈利時作為分母的普通股加權 平均數(千股)	497,699	491,105
每股攤薄盈利(人民幣元)	1.44	1.54

11 貿易應收款項

	於2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
在線推廣服務客戶	306,729	205,366
分發渠道及遊戲發行商	291,227	212,701
	597,956	418,067
減：減值撥備	(4,589)	(6,869)
	593,367	411,198

- (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2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	550,685	384,905
3個月至6個月	46,431	28,341
6個月至1年	65	4,226
1年至2年	775	489
超過2年	—	106
	<u>597,956</u>	<u>418,067</u>

- (b) 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	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
於期初	6,869	1,489
(撥回)／撥備	(2,264)	3,220
貨幣換算差額	(16)	164
於期末	<u>4,589</u>	<u>4,873</u>

已減值應收款項撥備及撥備撥回已計入簡明合併綜合收益表中「金融資產減值撥回／(虧損)淨額」。

- (c) 本公司董事認為，於2026年6月30日及2025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：

	於2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
人民幣	321,830	226,257
美元	253,572	170,970
港元	4,708	8,851
其他	17,846	11,989
	<u>597,956</u>	<u>418,067</u>

- (e) 於2026年6月30日及2025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、庫存股份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	庫存股份(a) 人民幣千元	持作股份 獎勵計劃 的股份(b) 人民幣千元
(未經審核)						
法定						
於2026年6月30日及 2025年12月31日	<u>1,000,000</u>	<u>100</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
已發行及繳足						
於2025年1月1日	491,049	48	336	7,217,458	—	(48,561)
行使購股權	1,988	—*	2	50,643	—	—
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>—</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>—</u>	<u>(107,659)</u>
於2026年1月1日	494,890	49	339	7,341,217	—	(153,682)
行使購股權	242	—*	—*	10,596	—	—
註銷股份	(5,825)	—*	(4)	(354,743)	354,747	—
獲授受限制股份單位的 歸屬	—	—	—	19,202	—	—
購回股份	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(439,120)</u>	<u>(72,858)</u>
於2026年6月30日	<u>489,307</u>	<u>49</u>	<u>335</u>	<u>7,016,272</u>	<u>(84,373)</u>	<u>(226,540)</u>

* 金額少於1,000

- (a) 截至2026年6月30日止六個月，本公司自市場購回合共7,882,600股自身股份，其中2,058,000股於2026年6月30日尚未註銷。
- (b) 截至2025年及2026年6月30日止六個月，受託人購買合共2,243,000股及1,537,000股於聯交所上市的普通股，總代價分別為人民幣59百萬元及人民幣73百萬元，有關股份已入賬列作「持作股份獎勵計劃的股份」。

13 貿易應付款項

	於2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	<u>270,864</u>	<u>194,382</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2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	262,532	189,882
3個月以上	<u>8,332</u>	<u>4,500</u>
	<u>270,864</u>	<u>194,382</u>

本集團貿易應付款項的賬面值以下列貨幣計值：

	於2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	於2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
人民幣	181,647	120,861
新加坡元	57,817	28,639
美元	31,400	44,882
	<u>270,864</u>	<u>194,382</u>

於2026年6月30日及2025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

董事不建議派付截至2026年6月30日止六個月的中期股息(截至2025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，受託人已就2024年受限制股份單位計劃購買若干股份（於「2024年受限制股份單位計劃」分節進一步詳述）。

於報告期內，本公司在聯交所通過自動股份回購計劃購回合共7,882,600股股份，總代價（未扣除開支）約為493.2百萬港元，而本公司購回的股份均已註銷。在本公司購回的股份當中，5,824,600股股份於2026年6月30日已註銷，餘下2,058,000股股份已於2026年8月11日註銷。於報告期內的購回股份詳情如下：

2026年的成交月份	購回股份數目	已付最高價格 (港元)	每股已付價格		已付總代價 (港元)
			已付最低價格 (港元)		
1月	233,400	89.35	77.80		19,289,221
2月	646,200	90.65	73.50		50,716,951
3月	2,360,000	75.65	60.00		163,968,363
4月	2,300,000	66.90	60.60		146,624,301
5月	285,000	64.15	61.60		17,879,026
6月	2,058,000	51.55	42.54		94,733,850
總計	<u>7,882,600</u>				<u>493,211,712</u>

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。

除上文所披露者外，於報告期內，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2026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2026年6月30日止六個月的任何中期股息。

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1,537,000股股份，總代價約為81.7百萬港元。於報告期後及直至本公告日期，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

截至2026年6月30日止六個月，本公司有一項購股權計劃仍然有效及生效。於2026年7月10日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授出合共85,894份購股權(「購股權」)，包括向執行董事黃一孟先生授出61,376份購股權。有關詳情，請參閱本公司日期為2026年7月10日的公告。

2. 行使購股權

報告期後，若干合資格參與者行使800份根據購股權計劃授出的購股權，以認購本公司800股普通股。

除上文所披露者外，於報告期後及直至本公告日期並無其他影響本集團的重大事件。

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。

於截至2026年6月30日止六個月及直至本公告日期，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。

黃一孟先生目前乃董事會主席兼本公司首席執行官。

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。於本公告日期，董事會由三名執行董事（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，全體董事已確認，彼等於截至2026年6月30日止六個月一直遵守標準守則。於報告期內，本公司概不知悉董事有任何違規事件。

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2026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2026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；
「AI」	指	人工智能；
「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」	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；
「國際財務報告準則會計準則」	指	國際財務報告準則會計準則，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	香港聯合交易所有限公司證券上市規則；

「MAU(s)／月活躍用戶」	指	月活躍用戶，指相關曆月內登錄特定遊戲或我們所有遊戲(如適用)玩遊戲的用戶數量，以及相關曆月內登錄TapTap移動應用程序使用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、中國澳門特別行政區及中國台灣；
「中國企業所得稅」	指	《中華人民共和國企業所得稅法》所界定的中國企業所得稅；
「付費遊戲」	指	遊戲玩家需支付固定價格方可下載的遊戲，用戶付費後擁有暢玩此類遊戲的無限制權限；
「報告期」	指	截至2026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；
「新加坡元」	指	新加坡元，新加坡的法定貨幣；
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.0001美元的普通股；
「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；
「受託人」	指 本公司就2024年受限制股份單位計劃所委聘的受託人；
「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，2026年8月28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。