

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)

二零二六年到期之280,000,000美元1.25%可換股債券

(股份代號：40646)

截至2022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2022年12月31日止年度(「報告期間」)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 %
	2022年 (人民幣千元)	2021年 (人民幣千元)	
收入	3,430,936	2,703,173	26.9
毛利	1,835,259	1,226,243	49.7
年內虧損	(574,013)	(917,288)	-37.4
本公司權益持有人應佔虧損	(553,495)	(863,811)	-35.9
年內經調整虧損*	(494,256)	(890,345)	-44.5
本公司權益持有人應佔經調整虧損*	(482,447)	(839,972)	-42.6

* 為補充我們根據《國際財務報告準則》呈列的合併財務報表，我們亦使用年內經調整虧損及本公司權益持有人應佔經調整虧損作為附加財務計量，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「非國際財務報告準則計量」。

運營數據摘要

	截至12月31日止年度		變動 %
	2022年 (千人)	2021年 (千人)	
網絡遊戲			
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	16,224	16,692	-2.8
平均月付費用戶 ⁽²⁾	1,573	977	61.0
TapTap			
TapTap中國版平均月活躍用戶	41,451	31,570	31.3
TapTap國際版平均月活躍用戶	9,130	12,242	-25.4

(1) 平均月活躍用戶為各款網絡遊戲於某期間內的月活躍用戶總數之和除以該期間內月份數。

(2) 平均月付費用戶為各款網絡遊戲於某期間內的月付費用戶總數之和除以該期間內月份數。

管理層討論與分析

業務回顧與展望

2022年，疫情讓公司的同事們面臨著前所未有的困難。居家辦公、縮短了面對面交流的時間、限制了各種業務出差等等，這些都是公司同事們要面對的難題。我們的同事們非常勇敢地迎接了這些挑戰，通過迅速調整工作方式和加強在線協作克服了许多難題，並且在這種困難的環境下讓我們獲得了明顯的增長，順利地實現了公司的各項業務目標。這些努力不僅讓公司業務在疫情期間得以順利進行，同時促進了我們在未來全球運營中的發展。

2022年，受益於《香腸派對》(Sausage Man)收入的顯著增長以及4款自研遊戲的新上線，我們的網絡遊戲收入較去年同期增長了29.5%。同時，受益於技術架構升級及機器學習算法增強，TapTap中國版的用戶量及收入同比亦有明顯提升。這些重要的成果讓我們看到了未來更加廣闊的發展空間。展望2023年，我們公司將繼續向前邁進。我們已經制定了一系列的計劃和措施，以確保公司在未來的發展過程中不斷壯大。我們將繼續推出更多優質的自研遊戲，並且將致力於研發和推廣更具有吸引力和創新性的遊戲。《火力蘇打》(T3 Arena)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)兩款新遊戲將於2023年內於中國國內上線，我們還有若干款在研遊戲將於今年開展測試或上線。此外，我們將緊密追蹤AIGC(人工智能生產內容)技術的發展，並計劃運用該技術以提升遊戲內容的生產效率，以及提升為用戶服務的能力。長期來看，我們將繼續秉持「聚匠人心，動玩家情」的願景，致力於持續地為全球玩家帶來優質的遊戲，持續地支持開發者更便利地創作和分發遊戲。

於2022年，我們雖然因持續的大額研發投入錄得虧損，但通過一系列降本增效的措施，我們已經成功地控制了成本並且減少了虧損。我們經調整息稅折舊攤銷前虧損已較2021年同期大幅收窄56.7%至人民幣353百萬元。2023年，我們將繼續努力，持續控制成本以實現進一步減少虧損的目標。

以下為我們主要產品及服務的概況：

我們的遊戲

截至2022年12月31日，我們的現有遊戲組合包括22款網絡遊戲及25款付費遊戲。

網絡遊戲

2022年，與去年同期比較，我們的網絡遊戲的平均月活躍用戶數同比減少了2.8%，而平均月付費用戶數同比增加了61.0%。平均月活躍用戶數下降主要是由於《仙境傳說M》(Ragnarok M)等老遊戲的平均MAU較去年同期有所下降，這一下降部分被《香腸派對》的平均MAU增加，以及《火力蘇打》及《火炬之光：無限》等新遊戲上線帶來的MAU增加所抵銷。而整體平均月付費用戶數上升主要是由於《香腸派對》的付費率較去年同期顯著提高。截至2022年12月31日止年度，就收入貢獻而言，《香腸派對》、《仙境傳說M》、《不休的烏拉拉》(Ulala)、《明日方舟》(Arknights)及《藍顏清夢》(Lan Yan Qing Meng)為我們的前五大遊戲。以下是我們主要的現有遊戲的概況：

- 《香腸派對》：該遊戲於2018年4月在中國上線，至今已經接近五年的時間了，但作為一款戰術競技遊戲，其在中國市場依然保持著龐大的用戶數量及進一步增長的潛力。於2022年，該遊戲的活躍用戶數及付費率屢創新高，致使其流水表現較去年同期顯著增長。該遊戲於2022年第二季度上線多個海外市場，在海外市場初步建立起了用戶基礎。
- 《仙境傳說M》：該遊戲於2017年1月在中國上線，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。受遊戲生命週期的影響，該遊戲於截至2022年12月31日止年度的收入較去年同期有一定程度的下降。
- 《不休的烏拉拉》：該遊戲於2019年5月在台灣上線，並在之後陸續在全球多個國家和地區上線，目前整體處於成熟期。受遊戲生命週期的影響，該遊戲於截至2022年12月31日止年度的收入較去年同期有一定程度的下降。

於2022年，我們陸續新上線了四款自研網絡遊戲，分別是《派對之星》(Flash Party)、《火力蘇打》(T3 Arena)、《火炬之光：無限》(Torchlight: Infinite)及《浣熊不高興》(Unhappy Raccoon)。其中《派對之星》於2022年2月份在海外市場上線，並在日本長時間佔據蘋果商店免費遊戲下載榜的前三名。於2022年4月份《派對之星》亦於中國國內上線。《火力蘇打》(T3 Arena)於2022年5月份在海外市場上線，在全球171個國家和地區獲得了蘋果商店的推薦，並在上線後在11個國家和地區獲得了蘋果商店免費遊戲下載榜的第一名。《火炬之光：無限》於2022年10月份在海外市場上線，以支持PC、安卓及蘋果系統互聯互通及賽季制的運營模式，得到了暗黑類遊戲愛好者的認可。

《火力蘇打》及《火炬之光：無限》這兩款遊戲目前已取得遊戲版號，計劃於2023年第二季度或第三季度於中國國內上線。

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，並在遊戲研發上有較大的投入規模。於2022年12月底，我們有854名員工從事遊戲研發，較2021年底減少了416人。於2022年，出於降低成本，增加效率的目的，我們陸續終止或調整了5款規模較小或進度不理想的遊戲項目的研發工作。此外，我們自研的《派對之星》、《火力蘇打》、《火炬之光：無限》及《浣熊不高興》四款遊戲已經於2022年上線。截至2022年12月31日，我們還有4款網絡遊戲處於研發階段，其中《鈴蘭之劍》(Sword of Convallaria)預計將於2023年第二季度或第三季度開啓海外測試。

付費遊戲

付費遊戲是TapTap獨特生態的重要構成，幫助我們實現差異化，使TapTap的活躍用戶更加多樣。2022年，我們的付費遊戲處於重點新遊籌備上線的過渡期，因此整體收入有一定下滑。《部落與彎刀》(Sands of Salzaar)移動版表現亮眼，全平台用戶和付費數隨著DLC(追加內容下載包)的推出仍在持續提升。《泰拉瑞亞》(Terraria)等經典遊戲依舊有著大量在線用戶與活躍的用戶社群，相信這些優質產品能為我們與平台持續帶來收益與用戶。2023年我們將持續公佈更多跨平台新作，豐富TapTap買斷制生態，並於全球多平台發佈多款產品。

TapTap

TapTap是我們的核心競爭力和驅動力之一。我們靠遊戲研發和發行為TapTap提供優質的獨家內容，靠獨家內容驅動TapTap用戶增長，靠TapTap自身的產品及運營優勢留下用戶、產生收入，然後再通過TapTap反哺第一方和第三方廠商的內容創作，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2022年12月31日止年度，TapTap中國版App的平均月活躍用戶為41.5百萬，同比增長31.3%，遊戲下載次數為801.0百萬次，同比增長38.3%，新增發帖數量為8.2百萬帖，同比增長22.1%。得益於自2021年以來我們對TapTap的的產品及技術架構進行了一系列的升級及機器學習算法的深度運用，TapTap的遊戲分發效率和廣告系統的效率都得到了明顯提高。於2022年7月，我們在線上面向全球玩家舉辦了第三屆TapTap遊戲發佈會，為玩家介紹了26款高品質新遊戲的最新動態，相關內容在網絡上產生了超過4億次展示。

我們於2022年上半年對雲玩業務啓動商業化，並開始產生了一些訂閱收入。

TapTap國際版

截至2022年12月31日止年度，TapTap國際版移動應用程式的平均月活躍用戶為9.1百萬人，同比減少25.4%。受個別熱門遊戲和海外疫情的綜合影響，2021年TapTap國際版增長較快，而2022年用戶數據有所下滑。我們已初步建立起一個專門的國際版團隊，對海外重點地區逐個進行有針對性的版本開發及運營。考慮到TapTap國際版還處於起步階段，目前我們並未把整體的MAU增長作為目標，而是針對個別重點市場建立社區氛圍和提高用戶滲透率。

在TapTap國際版的商業化方面，目前僅產生少量測試性的收入。

TapTap開發者服務

於2022年，TapTap開發者服務業務(TDS)將各項產品和服務在新的國際版開發者中心發佈，以服務出海的中國開發者和海外的遊戲開發者。團隊在持續改進和推廣原有產品的同時，發佈了遊戲內公告系統、TapTap成就、禮包碼、多人在線對戰、短信召回、客服系統等多項新功能和產品，每天使用TDS服務的活躍遊戲已超過1500款。為了支持在TapTap獨家發佈遊戲的開發者，TDS還推出了薪火計劃，讓滿足條件的開發者可以免費使用各項服務，目前有約200款遊戲參與了這個支持項目。

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2022年及2021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			
	2022年		2021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	2,452,706	71.5	2,010,820	74.4
遊戲運營	2,434,409	71.0	1,987,999	73.6
網絡遊戲	2,310,757	67.4	1,784,032	66.0
付費遊戲	123,652	3.6	203,967	7.6
其他	18,297	0.5	22,821	0.8
信息服務	978,230	28.5	692,353	25.6
總收入	<u>3,430,936</u>	<u>100.0</u>	<u>2,703,173</u>	<u>100.0</u>

遊戲

截至2022年12月31日止年度，我們的遊戲業務收入同比增長22.0%至人民幣2,452.7百萬元。詳情如下：

- 截至2022年12月31日止年度，我們來自網絡遊戲的收入同比增長29.5%至人民幣2,310.8百萬元，主要由於來自《香腸派對》(Sausage Man)及新遊戲《火力蘇打》(T3 Arena)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)的收入增加，部分被若干如《不休的烏拉拉》(Ulala)及《仙境傳說M》(Ragnarok M)等處於成熟期的現有遊戲收入減少所抵銷；及
- 截至2022年12月31日止年度，我們來自付費遊戲的收入同比減少39.4%至人民幣123.7百萬元，主要由於若干現有付費遊戲收入減少。

下表載列截至2022年及2021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			
	2022年		2021年	
	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)			
按總額基準確認的收入	2,178,732	89.5	1,629,801	82.0
按淨額基準確認的收入	255,677	10.5	358,198	18.0
遊戲運營總收入	<u>2,434,409</u>	<u>100.0</u>	<u>1,987,999</u>	<u>100.0</u>

截至2022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增加33.7%至人民幣2,178.7百萬元，主要由於《香腸派對》(Sausage Man)及新遊戲《火力蘇打》(T3 Arena)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)的收入增加，部分被付費遊戲的收入減少所抵銷。截至2022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減少28.6%至人民幣255.7百萬元，主要由於《仙境傳說M》(Ragnarok M)在海外市場的收入減少。

信息服務

截至2022年12月31日止年度，我們的信息服務業務收入同比增長41.3%至人民幣978.2百萬元，主要是由於(i) TapTap中國版移動應用程式的平均月活躍用戶同比增長31.3%至截至2022年12月31日止年度的41.5百萬，導致線上營銷收入增加；及(ii)雲玩服務及TDS產生的其他收入增加人民幣32.4百萬元。

收入成本

截至2022年12月31日止年度，我們的收入成本同比增長8.0%至人民幣1,595.7百萬元。下表載列我們截至2022年及2021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			
	2022年		2021年	
	金額	百分比	金額	百分比
	(人民幣千元，百分比除外)			
遊戲	1,338,339	54.6	1,283,763	63.8
信息服務	257,338	26.3	193,167	27.9
總計	<u>1,595,677</u>	<u>46.5</u>	<u>1,476,930</u>	<u>54.6</u>

我們的遊戲業務收入成本主要包括遊戲開發商的收益分成以及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)、帶寬及服務器託管費及僱員福利開支。我們的信息服務業務的收入成本主要由帶寬及服務器託管費以及僱員福利開支組成。下表載列我們截至2022年及2021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

	2022年		2021年	
	金額	%	金額	%
遊戲開發商的收益分成	631,684	39.6	467,953	31.7
分發平台及支付渠道收				
取的佣金	390,689	24.5	398,895	27.0
帶寬及服務器託管費	335,188	21.0	286,861	19.4
僱員福利開支	132,995	8.3	148,055	10.0
專業及技術服務費用	45,608	2.9	48,203	3.3
無形資產攤銷	26,591	1.7	50,670	3.4
其他	32,922	2.0	76,293	5.2
總計	<u>1,595,677</u>	<u>100.0</u>	<u>1,476,930</u>	<u>100.0</u>

截至2022年12月31日止年度，我們遊戲業務的收入成本同比增長4.3%至人民幣1,338.3百萬元，主要是由於遊戲開發商的收益分成增加人民幣163.7百萬元，此乃歸因於來自《香腸派對》(Sausage Man)的收入增加，部分被無形資產攤銷減少所抵銷，此乃由於部分遊戲授權於2022年被完全攤銷。

截至2022年12月31日止年度，我們的信息服務業務的收入成本同比增加33.2%至人民幣257.3百萬元，主要由於帶寬及服務器託管費增加，此乃主要歸因於TapTap中國版的移動應用程式的平均月活躍用戶及玩家活動有所增長，以及TapTap雲玩及TDS的擴充。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利同比增長49.7%至截至2022年12月31日止年度的人民幣1,835.3百萬元。我們的毛利率由截至2021年12月31日止年度的45.4%增長至截至2022年12月31日止年度的53.5%，主要由於(i)我們遊戲分部的毛利率由截至2021年12月31日止年度的36.2%增加至截至2022年12月31日止年度的45.4%，原因是來自《香腸派對》(Sausage Man)及新遊戲《火力蘇打》(T3 Arena)及《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)的收入增加，該等遊戲的毛利率均高於遊戲分部2021年36.2%的毛利率；及(ii)信息服務分部的毛利率由截至2021年12月31日止年度的72.1%增加至2022年同期的73.7%。毛利率增加亦得益於信息服務業務收入對我們總收入的貢獻，由截至2021年12月31日止年度的25.6%增加至截至2022年12月31日止年度的28.5%，其毛利率一般而言較遊戲分部高。

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18.3%至截至2022年12月31日止年度的人民幣922.7百萬元。此乃主要由於(i)我們繼續吸引新用戶並於中國及海外引入優質獨家遊戲，TapTap的營銷開支增加人民幣94.5百萬元；及(ii)截至2022年12月31日止年度於海外市場新推出四款網絡遊戲《派對之星》(Flash Party)、《火力蘇打》(T3 Arena)、《火炬之光：無限》(Torchlight：Infinite)及《浣熊不高興》(Unhappy Raccoon)，導致遊戲分部的營銷開支增加人民幣48.0百萬元。

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3.4%至截至2022年12月31日止年度的人民幣1,283.8百萬元。儘管我們的研發人員數目由2021年12月31日的1,635人減少至2022年12月31日的1,196人，此乃主要由於遊戲分部的項目重組，但研發開支增加乃主要由於(i)僱傭終止賠償增加人民幣48.5百萬元；以及(ii)專業及技術服務費用增加人民幣15.0百萬元。

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)根據國際財務報告準則第16號與我們位於上海的辦公空間有關的物業、廠房及設備以及使用權資產折舊。

我們的一般及行政開支同比下降0.6%至截至2022年12月31日止年度的人民幣233.8百萬元。此乃主要由於(i)後台辦公室人員數目減少；及(ii)因我們的辦公室空間受益於疫情影響下的房租減免政策導致辦公室開支、租金及水電費減少。

其他(虧損)／收益淨額

我們的其他(虧損)／收益淨額主要包括外匯收益或虧損。

截至2022年12月31日止年度，我們的外匯虧損淨額為人民幣23.7百萬元，而截至2021年12月31日止年度的外匯收益淨額為人民幣21.4百萬元。此乃主要由於2022年人民幣／美元及人民幣／港元的匯率貶值。

所得稅(開支)／抵免

截至2022年12月31日止年度，我們錄得所得稅開支為人民幣14.2百萬元，相較2021年同期的所得稅抵免為人民幣38.6百萬元。其中，於2022年年度，我們就部分有盈利的附屬公司錄得即期所得稅開支為人民幣20.8百萬元，而就部分有虧損的附屬公司錄得遞延所得稅抵免為人民幣6.6百萬元。

年內虧損

我們截至2022年12月31日止年度的期內淨虧損為人民幣574.0百萬元，相較截至2021年12月31日止年度的淨虧損人民幣917.3百萬元下降了37.4%。

本公司權益持有人應佔年內虧損

截至2022年12月31日止年度本公司權益持有人應佔年內淨虧損為人民幣553.5百萬元，相較2021年同期本公司權益持有人應佔期內淨虧損人民幣863.8百萬元減少35.9%。

非控股權益應佔年內虧損乃由於於(i)易玩(上海)網絡科技有限公司(「易玩」)、(ii)上海龍成網絡科技有限公司(「龍成」)、(iii) X.D. Global (HK) Limited、(iv) Hyper Times Limited、及(v) 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利潤與EBITDA及經調整EBITDA的對賬：

	截至12月31日止年度	
	2022年 (人民幣千元)	2021年 (人民幣千元)
經營虧損	(567,870)	(955,521)
調整：		
以公允價值計量且變動計入損益的投資的公允價值變動	(1,701)	(9,347)
其他收入	(51,020)	(44,993)
其他虧損／(收益)淨額	12,931	(21,097)
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	135,006	118,821
無形資產攤銷	44,948	68,496
EBITDA	(427,706)	(843,641)
以股份為基礎的薪酬開支	74,661	27,619
經調整EBITDA	(353,045)	(816,022)

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》呈列的合併財務報表，我們於下文載列我們的年內經調整虧損及本公司權益持有人應佔經調整虧損作為非根據國際財務報告準則呈列的附加財務計量。我們相信該等非國際財務報告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)以公允價值計量且變動計入當期損益的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虧損及本公司權益持有人應佔經調整虧損與我們根據國際財務報告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	
	2022年	2021年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
年內虧損	(574,013)	(917,288)
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	5,547	565
— 以股份為基礎的薪酬開支	74,661	27,619
減：		
— 所得稅影響	(451)	(1,241)
年內經調整虧損	<u>(494,256)</u>	<u>(890,345)</u>
	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
本公司權益持有人應佔虧損	(553,495)	(863,811)
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	5,204	(379)
— 以股份為基礎的薪酬開支	66,209	25,223
減：		
— 所得稅影響	(365)	(1,005)
本公司權益持有人應佔虧損	<u>(482,447)</u>	<u>(839,972)</u>

此等未經審核非國際財務報告準則計量應被視為本集團根據國際財務報告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準則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2022年12月31日及2021年12月31日，我們的現金狀況及短期投資如下所示：

	於2022年 12月31日 (人民幣千元)	於2021年 12月31日 (人民幣千元)
現金及現金等價物	3,098,084	3,164,726
短期投資		
— 初步期限為三個月以上的定期存款	295,999	102,920
— 理財產品	194,780	689,518
受限制現金	—	296
	<u>3,588,863</u>	<u>3,957,460</u>

於2022年12月31日，我們的短期投資主要包括(i)初步期限為三個月至十二個月的定期存款；及(ii)聲譽良好的大型商業銀行發行的理財產品。該等定期存款的本金及回報受相關銀行擔保。該等理財產品主要投資於在銀行間市場或中國交易所報價的低風險及流動固定收益工具，有關理財產品的回報不受發行銀行的擔保或保障。該等理財產品的實際年化回報率介乎2.6%至4.6%。

我們的現金狀況及短期投資減少乃主要由於截至2022年12月31日止年度用於經營活動的現金流量淨額人民幣327.9百萬元。

截至2022年12月31日，除於2021年4月12日發行的可轉換債券外，我們概無任何借款或未動用銀行融資。該等可轉換債券每份指定面值200,000美元，完整倍數為1,000美元，本金總額為280.0百萬美元，年利率為1.25%並每半年支付一次，將於2026年4月12日到期。

於2022年12月31日，我們的資產負債比率為60.3%，相較於2021年12月31日的資產負債比率52.8%。資產負債比率的增加主要是由於權益總額由2021年12月31日的人民幣2,382.4百萬元減至2022年12月31日的人民幣1,905.6百萬元。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

截至2022年12月31日止年度，本集團並無持有重大投資，亦無附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購及出售。

資產質押

截至2022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2022年12月31日，我們並無擁有任何有關重大投資及資本資產的計劃。

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2022年12月31日，我們並無任何重大或然負債。

合併全面虧損表

截至2022年12月31日止年度

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收入	3	3,430,936	2,703,173
收入成本	4	(1,595,677)	(1,476,930)
毛利		1,835,259	1,226,243
銷售及營銷開支	4	(922,683)	(780,184)
研發開支	4	(1,283,824)	(1,242,174)
一般及行政開支	4	(233,848)	(235,105)
金融資產的減值(虧損)／撥回淨額	4	(2,564)	262
以公允價值計量且變動計入損益的投資的 公允價值變動		1,701	9,347
其他收入	5	51,020	44,993
其他(虧損)／收益淨額	6	(12,931)	21,097
經營虧損		(567,870)	(955,521)
財務收入		27,677	13,533
財務成本		(57,838)	(40,264)
財務成本淨額	7	(30,161)	(26,731)
分佔採用權益法列賬的投資業績		38,197	28,387
以權益法入賬的投資減值		—	(2,023)
除所得稅前虧損		(559,834)	(955,888)
所得稅(開支)／抵免	8	(14,179)	38,600
年內虧損		(574,013)	(917,288)
其他綜合收益／(虧損)：			
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		(11,389)	(1,793)
可重新分類至損益的項目			
— 貨幣換算差額		71,649	(56,316)
年內綜合虧損總額		(513,753)	(975,397)

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
附註	人民幣千元	人民幣千元
以下各方應佔年內：		
本公司權益持有人	(553,495)	(863,811)
非控股權益	<u>(20,518)</u>	<u>(53,477)</u>
	<u>(574,013)</u>	<u>(917,288)</u>
以下各方應佔年內全面虧損總額：		
本公司權益持有人	(496,544)	(921,097)
非控股權益	<u>(17,209)</u>	<u>(54,300)</u>
	<u>(513,753)</u>	<u>(975,397)</u>
本公司權益持有人應佔年內虧損每股虧損		
每股基本及攤薄(虧損)(人民幣元)	9 <u>(1.17)</u>	<u>(1.86)</u>

合併財務狀況表
於2022年12月31日

		於12月31日	
		2022年	2021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		96,211	148,561
使用權資產		271,256	139,900
無形資產		256,381	248,808
遞延稅項資產		76,184	75,518
以權益法入賬的投資		124,734	89,846
以公允價值計量且其變動計入損益的長期投資		24,565	30,102
預付款項、按金及其他資產		56,219	63,383
		<u>905,550</u>	<u>796,118</u>
流動資產			
貿易應收款項	10	249,444	223,550
預付所得稅		—	2,258
預付款項、按金及其他資產		52,197	64,746
短期投資		490,779	792,438
受限制現金		—	296
現金及現金等價物		3,098,084	3,164,726
		<u>3,890,504</u>	<u>4,248,014</u>
總資產		<u>4,796,054</u>	<u>5,044,132</u>
權益			
股本	11	329	329
股份溢價	11	7,035,801	7,035,801
持作股份獎勵計劃的股份		(6)	(6)
其他儲備		(4,377,255)	(4,512,959)
累計赤字		(770,540)	(218,923)
本公司權益持有人應佔權益		<u>1,888,329</u>	<u>2,304,242</u>
非控股權益		<u>17,320</u>	<u>78,165</u>
權益總額		<u>1,905,649</u>	<u>2,382,407</u>

		於12月31日	
		2022年	2021年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
遞延稅項負債		—	6,163
租賃負債		213,951	83,849
可轉換債券		1,805,948	1,662,058
		<u>2,019,899</u>	<u>1,752,070</u>
流動負債			
應付貿易款項	12	203,053	205,390
客戶預付款項		59,411	37,025
其他應付款項及應計費用		298,980	341,578
合約負債		156,688	206,642
當期所得稅負債		67,884	42,740
租賃負債		60,960	54,275
可轉換債券		23,530	22,005
		<u>870,506</u>	<u>909,655</u>
負債總額		<u>2,890,405</u>	<u>2,661,725</u>
權益及負債總額		<u>4,796,054</u>	<u>5,044,132</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。

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(「首次公開發售」)。

除非另有說明，否則截至2022年及2021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)。

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。

編製符合《國際財務報告準則》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) 本集團採納的新準則及對準則之修訂

本集團已於2022年1月1日開始的財政年度首次採納如下準則及對準則之修訂：

國際會計準則第37號(修訂) 虧損性合約—履行合約之成本
2018年至2020年國際財務報告準則的年度改進

採納該等新準則及對準則之修訂對本集團的綜合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2022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17號	保險合約	2023年1月1日
國際會計準則第1號及 國際財務報告準則 實務報告第2號(修訂)	會計政策之披露	2023年1月1日
國際會計準則 第8號(修訂)	會計估計之定義	2023年1月1日
國際會計準則 第12號(修訂)	與單一交易產生的資產及負債有關 的遞延稅項	2023年1月1日
國際會計準則第1號(修訂)	負債分類為流動或非流動	2024年1月1日
國際會計準則第1號(修訂)	附帶契諾的非流動負債	2024年1月1日
國際財務報告準則 第16號(修訂)	售後租回的租賃負債	2024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

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：

遊戲分部

遊戲分部通過其自身及其他分發渠道提供遊戲發行及運營服務。遊戲分部的收入主要來自遊戲發行及運營服務。遊戲分部亦透過遊戲內的營銷及推廣服務獲得在線推廣服務收入。

信息服務分部

信息服務分部向遊戲開發商、遊戲發行商或彼等代理提供在線推廣服務。信息服務分部的收入主要來自基於績效的在線推廣服務。

主要經營決策者評估經營分部的表現主要基於各經營分部的分部收入及收入成本。因此，分部業績指各分部的收入、收入成本及毛利，與主要經營決策者的表現審閱一致。

本集團的遊戲分部收入成本主要包括(a)支付予支付渠道及分發渠道的佣金；(b)遊戲開發商分成款；(c)帶寬及服務器託管費；(d)無形資產攤銷；及(e)僱員福利開支。

本集團信息服務分部的收入成本主要包括(a)帶寬及服務器託管費；(b)僱員福利開支；及(c)無形資產攤銷。

並無向主要經營決策者提供獨立分部資產及分部負債資料，因主要經營決策者並無使用該資料向經營分部分配資源或評估經營分部表現。

於2021年及2022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全面虧損表呈列。

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2022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		信息	
— 網絡遊戲(免費暢玩)	2,310,757	—	2,310,757
— 付費遊戲(付費即玩)	123,652	—	123,652
	<u>2,434,409</u>	<u>—</u>	<u>2,434,409</u>
小計	2,434,409	—	2,434,409
在線推廣服務收入	—	939,338	939,338
其他	18,297	38,892	57,189
	<u>18,297</u>	<u>38,892</u>	<u>57,189</u>
總收入	<u>2,452,706</u>	<u>978,230</u>	<u>3,430,936</u>
收入成本	<u>(1,338,339)</u>	<u>(257,338)</u>	<u>(1,595,677)</u>
毛利	<u>1,114,367</u>	<u>720,892</u>	<u>1,835,259</u>
毛利率	45%	74%	53%

	截至2021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)	1,784,032	—	1,784,032
— 付費遊戲(付費即玩)	203,967	—	203,967
小計	1,987,999	—	1,987,999
在線推廣服務收入	16,309	685,844	702,153
其他	6,512	6,509	13,021
總收入	2,010,820	692,353	2,703,173
收入成本	(1,283,763)	(193,167)	(1,476,930)
毛利	<u>727,057</u>	<u>499,186</u>	<u>1,226,243</u>
毛利率	36%	72%	45%

截至2021年及2022年12月31日止年度的收入分別約人民幣948百萬元及人民幣1,048百萬元分別來自五大單獨外部客戶。

下表概述截至2021年及2022年12月31日止年度來自單獨超過本集團收入10%的單一客戶收入百分比。

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
信息服務收入		
客戶A	18%	18%

下表載列本集團分別截至2021年及2022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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
於期間內提供服務	1,631,237	1,265,170
於某個時點提供服務	<u>1,799,699</u>	<u>1,438,003</u>
	<u>3,430,936</u>	<u>2,703,173</u>

下表載列本集團截至2021年及2022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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
中國大陸	1,503,464	953,557
其他地區(附註a)	<u>930,945</u>	<u>1,034,442</u>
總計	<u>2,434,409</u>	<u>1,987,999</u>

(a) 其他地區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	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
僱員福利開支	1,406,292	1,417,268
推廣及廣告開支	813,963	667,727
遊戲開發商收益分成	631,684	467,953
支付渠道及分發渠道收取的佣金	390,689	398,895
帶寬及服務器託管費	342,385	291,651
專業及技術服務費	173,686	160,577
物業、廠房及設備及使用權資產折舊	135,006	118,821
無形資產攤銷	44,948	68,496
辦公室開支	37,288	49,607
增值稅進稅項轉出及稅項附加	24,285	23,562
租金開支及水電費	10,314	20,403
非金融資產減值	9,215	29,929
核數師薪金		
— 審計服務	4,240	5,625
— 非審計服務	1,485	3,330
金融資產減值虧損／(撥回)淨額	2,564	(262)
其他	10,552	10,549
總計	<u>4,038,596</u>	<u>3,734,131</u>

5 其他收入

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
政府補助	40,164	28,247
按攤銷成本計量的短期投資的利息收入	10,856	16,616
其他	—	130
	<u> </u>	<u> </u>
總計	<u>51,020</u>	<u>44,993</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(虧損)/收益淨額

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
外匯(虧損)/收益淨額	(23,712)	21,447
購回可換股債券收益淨額	8,983	—
攤薄收益	—	843
其他	1,798	(1,193)
	<u> </u>	<u> </u>
總計	<u>(12,931)</u>	<u>21,097</u>

7 財務成本，淨額

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
財務收入		
銀行存款利息收入	27,677	13,533
財務成本		
可換股債券利息開支	(48,293)	(32,962)
租賃負債利息開支	(7,397)	(6,390)
銀行收費	(2,148)	(912)
財務成本，淨額	<u>(30,161)</u>	<u>(26,731)</u>

8 所得稅

開曼群島

根據開曼群島現行法律，於開曼群島註冊成立的本公司及其附屬公司毋須就收入或資本收益繳納稅項。此外，開曼群島並不就向股東支付的股息徵收預扣稅。

英屬處女群島

根據英屬處女群島現行法律，於英屬處女群島註冊成立的實體毋須就彼等收入或資本收益繳納稅項。

香港

香港利得稅稅率為16.5%。

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2021年及2022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2021年及2022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2021年及2022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%。

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
當期所得稅	20,794	19,628
遞延所得稅	(6,615)	(58,228)
所得稅開支總額	<u>14,179</u>	<u>(38,600)</u>

9 每股虧損

每股基本(虧損)乃將本公司權益持有人應佔(虧損)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	
	2022年	2021年
本公司權益持有人應佔虧損(人民幣千元)	(553,495)	(863,811)
已發行普通股加權平均數(千)	<u>471,993</u>	<u>464,566</u>
每股基本虧損(人民幣)	<u>(1.17)</u>	<u>(1.86)</u>

每股攤薄虧損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2021年及2022年12月31日止年度，本集團有可換股債券及購股權產生的潛在攤薄普通股。由於本集團於截至2021年及2022年12月31日止年度產生虧損，可換股債券及購股權產生的潛在攤薄普通股並無計入每股攤薄虧損的計算內，乃由於計入為反攤薄。

10 貿易應收款項

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
分發渠道及遊戲發行商	191,920	153,688
在線推廣服務客戶	59,536	71,106
關聯方	1,906	505
	<u>253,362</u>	<u>225,299</u>
減：減值撥備	<u>(3,918)</u>	<u>(1,749)</u>
	<u><u>249,444</u></u>	<u><u>223,550</u></u>

- (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。貿易應收款項的賬齡分析(基於各匯報日期貿易應收款項總額的確認日期)如下：

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
2-3個月以內	205,439	203,554
3個月至6個月	35,806	20,420
6個月至1年	8,652	219
1年至2年	2,849	17
超過2年	616	1,089
	<u>253,362</u>	<u>225,299</u>

11 股本及股份溢價

	股份數目 千股	股份面值 千美元	股份		持作股份 獎勵計劃的 股份
			同等面值 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	(附註b) 人民幣千元
法定 每股價值0.0001美元的本公司 普通股；2019年1月25日 (註冊成立日)	1,000,000	100	-	-	-
於2022年及2021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2021年1月1日	454,113	44	312	6,095,544	(6)
普通股發行(附註a)	26,318	3	17	940,257	-
於2021年12月31日	<u>480,431</u>	<u>47</u>	<u>329</u>	<u>7,035,801</u>	<u>(6)</u>
於2022年12月31日	480,431	47	329	7,035,801	(6)

(a) 於2021年4月13日，根據授予的一般授權，以每股42.38港元認購合共26,318,000股新股份。本公司募集資金總額約1,115百萬港元(相當於人民幣942百萬元)，並以認購獲得所得款項淨額約1,113百萬港元(相當於人民幣940百萬元)。

(b) 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2021年及2022年12月31日，該等股份作為本集團的庫存股份，將用於未來以股份為基礎的僱員薪酬。

12 貿易應付款項

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
貿易應付款項	<u>203,053</u>	<u>205,390</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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
3個月內	202,387	204,868
3個月以上	<u>666</u>	<u>522</u>
	<u>203,053</u>	<u>205,390</u>

13 股息

於截至2021年及2022年12月31日止年度，本公司並無支付或宣派股息。

於2021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20百萬美元股息，其中7百萬美元(相當於人民幣45百萬元)為支付予非控股股東。

於2021年5月，根據本集團附屬公司易玩(上海)網絡科技有限公司股東大會決議，批准並派發人民幣50百萬元股息，其中人民幣13百萬元為支付予非控股股東。

於2021年7月，根據本集團附屬公司上海龍成網絡科技有限公司股東大會的決議，批准並支付人民幣165百萬元股息，當中的人民幣58百萬元支付予非控股股東。

於2022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16百萬美元股息，其中5.6百萬美元(相當於人民幣38百萬元)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

截至2022年12月31日止年度，本公司已透過公開市場以大約3.8百萬美元的總價格贖回本金額為5,400,000美元的可換股債券。換股價為每股63.45港元。

除上文所披露者外，截至2022年12月31日止年度，本公司或其任何附屬公司概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

末期股息

董事會決議不建議派付截至2022年12月31日止年度的末期股息(截至2021年12月31日止年度：無)。

股東週年大會

本公司稍後日期將通知本公司股東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。

所得款項用途

2021年4月發行可轉換債券

可轉換債券發行所得款項淨額約為275.6百萬美元。結轉至本報告期間的開始日的所得款項淨額約為219.7百萬美元。下表列示截至2022年12月31日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	可轉換債券 發行所得款 項金額 (百萬美元)	於2022年 1月1日所得 款項結餘 金額 (百萬美元)	截至2022年 12月31日 的實際使用 情況 (百萬美元)	截至2022年 12月31日 的尚未動用 所得款項 淨額 (百萬美元)	充分動用的預 期時間表
• 進一步提升本公司的研發能力及遊戲組合	148.8	99.9	35.4	64.5	2023年 12月31日
• 營銷及推廣遊戲遊戲及TapTap	99.2	92.2	36.8	55.4	2023年 12月31日
• 一般公司用途	27.6	27.6	0	27.6	2023年 12月31日
	<u>275.6</u>	<u>219.7</u>	<u>72.2</u>	<u>147.5</u>	

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。結轉至本報告期間的開始日的所得款項淨額約為497.6百萬港元。下表列示截至2022年12月31日所得款項淨額實際使用情況：

所得款項用途	配售股份所得款項金額 (百萬港元)	於2022年 1月1日 所得款項 結餘金額 (百萬港元)	截至 2022年 12月31日 的實際使用 情況 (百萬港元)	截至2022年 12月31日 的尚未 動用所得 款項淨額 (百萬港元)	充分動用的 預期時間表
• 進一步提升本公司的研發能力及遊戲組合	556.5	133.4	133.4	0	—
• 潛在收購及策略投資	222.6	136.4	8.9	127.5	2023年 12月31日
• 一般公司用途	333.9	227.8	227.8	0	—
	<u>1,113.0</u>	<u>497.6</u>	<u>370.1</u>	<u>127.5</u>	

僱員、薪酬及退休金計劃

截至2022年12月31日，我們有1,706名僱員(2021年12月31日：2,327名僱員)，其中幾乎所有僱員均位於上海。截至2022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1,406.3百萬元，較截至2021年12月31日止年度約人民幣1,417.3百萬元減少約0.8%，乃由於我們的公司人員數目減少。

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，目的是激勵與獎勵對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，本公司於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2022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10,375,181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561,180份購股權及444,855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日的公告及日期為2021年5月21日的通函。

報告期後的事項

於2023年1月11日，本公司根據購股權計劃向若干合資格參與者授予合共942,550份購股權，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83,210份購股權及3,715份購股權。有關詳情，請參閱本公司日期為2023年1月11日的公告。

報告期後，若干合資格參與者行使22,207份購股權認購本公司22,207股普通股。

除上述披露外，於2022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。

截至2022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交易本公司證券的操守守則。經本公司向所有董事作出具體查詢後，彼等已確認，截至2022年12月31日止年度，彼等已遵守標準守則規定的標準。

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2022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

本公告載列本集團截至2022年12月31日止年度合併財務狀況表、合併全面虧損表及當中相關附註的數字已經由核數師與本集團截至2022年12月31日止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)及本公司網站(2400.hk)。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：

「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／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；

「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；
「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；
「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，不包括香港特別行政區、澳門特別行政區及台灣；
「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；
「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，2023年3月30日

於本公告日期，董事會由執行董事黃一孟先生、戴雲傑先生及樊舒暘先生；非執行董事劉偉先生；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。