

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不對因本公告全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



XD Inc.
心动有限公司
(於開曼群島註冊成立的有限公司)
(股份代號：2400)

須予披露交易 訂立資產轉讓協議

訂立資產轉讓協議

董事會欣然宣佈，於2025年12月29日，XD Entertainment(本公司的全資附屬公司)與賣方及Golden Arc訂立資產轉讓協議，據此，XD Entertainment同意向賣方購買及收購轉讓資產的所有權利、所有權及權益。

上市規則的涵義

由於資產轉讓協議所涉及的最高適用百分比率超過5%，但低於25%，故根據上市規則第14章，資產轉讓協議構成本公司的須予披露交易，並須遵守上市規則第14章項下的申報及公告規定。

緒言

董事會欣然宣佈，於2025年12月29日，XD Entertainment(本公司的全資附屬公司)與賣方及Golden Arc訂立資產轉讓協議，據此，XD Entertainment同意向賣方購買及收購轉讓資產的所有權利、所有權及權益。

資產轉讓協議

日期： 2025年12月29日

訂約方： XD Entertainment (作為買方)；

Runic (作為賣方)；

Arc Games (作為賣方)；及

Golden Arc

資產轉讓： 買賣轉讓資產

根據資產轉讓協議的條款及受資產轉讓協議所載的條件所規限，賣方應向XD Entertainment出售、傳輸、轉讓、指讓及交付，而XD Entertainment則應向賣方收購賣方於下列資產的所有權利、所有權及權益(統稱「轉讓資產」)：

- (1) 遊戲；
- (2) 《火炬之光》技術，包括當中任何及所有源代碼；
- (3) 《火炬之光》文件；
- (4) 《火炬之光》知識產權；
- (5) 轉讓合約；
- (6) 資產轉讓協議所載的所有社交媒體賬戶，包括任何相關用戶名稱、網頁名稱、URL、密碼、存取憑證以及一切相關內容、追隨者、訂閱者名單、分析數據及其附帶商譽，連同向適用社交媒體或平台服務供應商要求及獲取轉讓或指讓該等賬戶的權利；

- (7) 賣方與任何其他人士於交割日期後產生的轉讓資產相關的所有權利、索賠、債權、訴因或針對第三方的抵銷權(包括對任何獨立承包商強制執行任何發明指讓、保密或機密契諾或任何諮詢協議的權利)，包括強制執行所有《火炬之光》知識產權的權利以及就所有《火炬之光》知識產權的侵權、盜用或其他侵犯(包括過往的侵權、盜用或其他侵犯)提出訴訟(並尋求和保留損害賠償)的權利；
- (8) 賣方擁有或控制且與任何上述事項相關的所有書面或電子格式記錄；及
- (9) 與轉讓資產相關的所有商譽；

前提是轉讓資產不得包括原先由XD Entertainment及第三方擁有與《火炬之光：無限》有關的任何資產。

除外資產

轉讓資產應明確剔除資產轉讓協議所列的若干資產及當中的任何知識產權(「除外資產」)。儘管資產轉讓協議有任何相反規定，但由賣方或賣方的代表分銷及運營的遊戲的終端用戶的所有個人資料應從轉讓資產範圍中剔除，並應被視為除外資產。

除資產轉讓協議列明的除外資產外，轉讓資產(包括《火炬之光》知識產權)的所有權利、所有權及權益應由XD Entertainment獨家擁有，並於截至交割日期歸屬予XD Entertainment。

代價：

根據資產轉讓協議將轉讓資產出售、轉讓及指讓的總代價為37,180,000美元。

付款：代價應以貸記及抵銷XD Entertainment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(37,180,000美元)之權利(「抵銷金額」)之方式悉數結付。

於資產轉讓交割時，Golden Arc就相等於抵銷金額的款項的還款責任應被視為已不可撤銷地悉數償還及解除，而毋須就此承擔進一步責任。

交割：資產轉讓應於(a)賣方與XD Entertainment共同協定的日期和時間，或(b)緊隨資產轉讓協議所載條件(不包括該等根據其性質須於交割時達成的條件，惟須待該等條件於交割時達成或獲豁免始可作實)已根據資產轉讓協議達成或獲豁免後的月份首個曆日交割。

代價基準

代價乃由資產轉讓協議的訂約方經公平磋商後釐定，並已參考(i)本公司所委聘的獨立合資格估值師按收益法評估向Runic收購轉讓資產(包括遊戲及《火炬之光》知識產權)的知識產權(「知識產權」)於2025年11月30日(「**估值日期**」)的市值估值37,354,000美元；(ii)轉讓資產的發展潛力及預期產生的協同效應；及(iii)本公告「訂立資產轉讓協議的理由及裨益」一節所述資產轉讓的理由及裨益。

估值

估值乃按市值基準進行。根據國際估值準則理事會於2022年制定的《國際估值準則》，市值的定義為「資產或負債經過適當推銷後，自願買家及自願賣家於雙方均在知情、審慎及非強迫情況下於估值日期進行公平交易中所交換的估計金額」。

一般估值方法

就估值方法而言，估值師已考慮三種公認估值方法，以釐定知識產權的市值，包括市場法、收益法及資產法。

市場法

市場法透過比較於公平交易中轉手的其他類似性質無形資產的價格，對無形資產進行估值。此方法的相關理論為購買者不會支付超出其對其他具同等吸引力的替代資產願意支付的金額。透過採納此方法，估值師會先掌握近期售出的其他同類無形資產的價格，作為估值指標。

分析估值指標時採用的適當交易需按公平基準出售，當中假設買賣雙方均屬充分知情，並無特別目的或被迫進行買賣。

收益法

收益法集中於無形資產賺取收入的能力所帶來的經濟利益。此方法的相關理論為無形資產的價值可按無形資產將於可使用年期收取的經濟利益現值計量。按照此估值原則，收益法估計日後經濟利益，並以適用於變現該等利益相關風險的折現率折現此等利益至其現值。

另一方法乃按適當資本化比率將未來期間收取的經濟利益資本化計算現值。此現值須假設該無形資產可繼續取得穩定經濟利益及增長率。

資產法

資產法將開發該資產至目前狀況或重置該資產的成本匯總計算，從而為無形資產估值。

選取的估值方法

於為知識產權估值的過程中，估值師已計及Runic的運營和財務資料，並與XD Entertainment的管理層、Runic的管理層及／或其代表(統稱「管理層」)商討以了解其狀況和前景。同時，估值師於選取估值方法時亦已考慮可獲取數據的可訪問性及相關市場交易。

估值師已考慮採納收益法達致知識產權的市值，具體而言為採納免納專利權費法。

根據免納專利權費法，由於擁有人毋須就使用該項資產向第三方繳付公平專利權費，故資產乃以擁有人應計的遞增除稅後專利權費為基礎進行估值。因此，該項資產部分盈利(原應為使用該項資產而須予繳付的除稅後專利權費)將歸於該項資產。該項資產市值乃將該項資產應佔未來除稅後專利權費按適用於與變現專利權有關的預期風險的折現率折現至其現值。

估值公式及參數

採用此方法時，估值師已取得Runic的加權平均資本成本(「WACC」)作為基本折現率。WACC為Runic必須賺取以滿足其不同資金提供者(包括股東及債務持有人)的最低必要回報。WACC乃經計及債務及股權的相關比重計算得出，並運用以下公式計算：

$$WACC = W_e * R_e + W_d * R_d * (1 - T_c)$$

其中

R_e = 股權成本；

R_d = 債務成本；

W_e = 股權價值佔企業價值的比重；

W_d = 債務價值佔企業價值比重；及

T_c = 企業稅率。

(1) 債務成本

債務成本乃按Runic的預期借款利率釐定。由於Runic已付債務的利息開支屬可扣稅，因此Runic的債務資金成本低於債務資本提供者的要求回報率。除稅後債務成本以債務成本乘以一減去企業稅率後計算得出。

(2) 股權成本

股權成本採用資本資產定價模式(「**CAPM**」)釐定，其闡述Runic風險與投資者預期回報的關係，並採用以下公式計算：

$$R_e = R_f + \beta * MRP + CSRP + SP$$

其中

R_e = 股權成本；

R_f = 無風險利率；

β = 貝塔系數；

MRP = 市場風險溢價；

$CSRP$ = 公司特定風險溢價；及

SP = 規模溢價。

(3) 知識產權的折現率

於釐定WACC的過程中，估值師已採用若干業務範疇和運營與Runic相似的上市公司作為可資比較公司。該等可資比較公司乃主要經參考以下篩選準則篩選得出：

- (i) 該等公司從事與Runic相似行業、處於相似地理位置分部及相似發展階段，且於估值日期錄得盈利；
- (ii) 該等公司具備充分的上市及運營歷史；及
- (iii) 該等公司的財務資料可公開閱覽。

所採用的可資比較公司詳情載列如下：

公司名稱	股份代號	上市地點	業務說明
友誼時光股份有限公司	6820.HK	香港	友誼時光股份有限公司為整合型手機遊戲開發商、發行商及運營商，在女性向遊戲領域表現尤為突出。該公司開發、發行並運營多款熱門中國古風女性向手機遊戲。該公司的遊戲市場集中於中國。
望塵科技控股有限公司	2458.HK	香港	望塵科技控股有限公司為手機遊戲開發商、發行商及運營商。該公司開發體育模擬遊戲、手機體育競技遊戲及其他產品。該公司於中國提供服務。
青瓷遊戲有限公司	6633.HK	香港	青瓷遊戲有限公司為領先的手機遊戲開發商及發行商。該公司製作休閒遊戲、放置類遊戲及其他產品。該公司於香港提供服務。
貪玩	9890.HK	香港	貪玩提供網絡遊戲服務。該公司提供遊戲產品發行、運營及數字營銷服務。該公司為國內外客戶提供服務。
多牛科技國際(開曼)集團有限公司	1961.HK	香港	多牛科技國際(開曼)集團有限公司為投資控股公司。該公司的附屬公司從事開發及運營手機遊戲及分銷數字媒體內容業務。該公司在中國經營業務。

公司名稱	股份代號	上市地點	業務說明
祖龙娱乐有限公司	9990.HK	香港	祖龙娱乐有限公司為遊戲開發公司。該公司提供手機遊戲開發、製作、營銷及其他服務。該公司在中國營銷其產品。
雲遊控股有限公司	484.HK	香港	雲遊控股有限公司開發及發行網頁遊戲。該公司製作及授權適用於電腦及手機平台的遊戲。
杭州電魂網絡科技股份有限公司	603258.SH	上海	杭州電魂網絡科技股份有限公司為網絡遊戲開發商。該公司設計及製作遊戲引擎，並營銷多人網絡遊戲。該公司為中國客戶提供服務。
指尖悅動控股有限公司	6860.HK	香港	指尖悅動控股有限公司為手機遊戲開發公司。該公司提供手機遊戲開發、發行、營銷及其他服務。該公司在中國營銷其產品。
深圳冰川網絡股份有限公司	300533.SZ	深圳	深圳冰川網絡股份有限公司設計、宣傳及管理全球網絡遊戲。
北京掌趣科技股份有限公司	300315.SZ	深圳	北京掌趣科技股份有限公司開發、推廣、營運及維護手機遊戲終端、網絡遊戲及配套產品。該公司的主要產品包括手機遊戲終端及網絡遊戲。

公司名稱	股份代號	上市地點	業務說明
中手游科技集团有限公司	302.HK	香港	中手游科技集团有限公司為基於知識產權(IP)的遊戲運營商及手機遊戲發行商。該公司專注於與文化產品及藝術作品相關的知識產權所有者合作。該公司通過與遊戲開發商合作，基於相關知識產權在全球範圍內開發並發行手機遊戲。

以下為Runic於估值日期採納的WACC主要參數摘要：

主要參數	於2025年 11月30日
(a) 無風險利率	1.83%
(b) 市場風險溢價	9.57%
(c) 貝塔系數	0.72
(d) 公司特定風險溢價	3.00%
(e) 規模溢價	2.66%
(f) 股權成本	14.42%
(g) 債務成本	3.50%
(h) 股權價值佔企業價值的比重	97.56%
(i) 債務價值佔企業價值比重	2.44%
(j) 企業稅率	15.00%
WACC	14.14%
(k) 知識產權的額外溢價	1.00%
知識產權的折現率	15.14%

估值假設

估值師在其估值中採納若干特定假設，當中的重要假設載列如下：

- (1) 由於未能取得於估值日期的經審核財務報表，故Runic於2025年11月30日的未經審核財務報表可合理反映Runic於估值日期的財務狀況；
- (2) 經參考管理層的估算，知識產權應佔收入假設為100%；
- (3) 據管理層告知，知識產權的維護成本為每月28,000美元；
- (4) 經參考Runic的條款，採用8%的知識產權專利權費率；
- (5) 經參考管理層的估算，知識產權的可使用年期約為7年；
- (6) Runic將按管理層計劃的方式運營及發展；
- (7) 知識產權的估值主要以管理層提供的未來現金流量預測為依據。獲提供的財務資料中概述的預測屬合理，可反映市場狀況及經濟基礎，並有合理實現機會；
- (8) 假設已成功以最低成本取得並於屆滿時重續Runic經營或擬經營所在地區進行業務所需的所有相關法律批文及商業證書或牌照；
- (9) Runic經營所在行業將有充足技術人員，且Runic將可挽留勝任的管理層、主要人員及技術人員，以支持其持續經營及發展；
- (10) Runic經營或擬經營所在地區的當前稅務法例並無重大變動，且應繳稅率將維持不變，以及Runic將遵守所有適用法律及法規；
- (11) 除該等於Runic財務報表內呈報的負債外，其並無面臨可能使其於估值日期的價值受損的任何負債、計息貸款及產權負擔；

- (12) Runic的未來現金流量將就各預測期期中至估值日期期間折現；
- (13) Runic經營或擬經營所在地區的政治、法律、經濟或金融狀況並無重大變動，而該等變動會對Runic的應佔收入及盈利能力構成不利影響；
- (14) Runic經營地區的利率及匯率與目前的利率及匯率不會有重大差異；及
- (15) Runic的運營模式於預測期間並無重大變動。

由於估值報告內對知識產權市值的評估乃採用收益法達致，有關估值構成上市規則第14.61條項下界定的盈利預測。有關符合上市規則第14.60A條所指涉及估值的盈利預測更多詳情將在本公司於2026年1月19日或之前另行刊發的公告內披露。

訂立資產轉讓協議的理由及裨益

《火炬之光》作為擁有逾15年歷史的經典遊戲IP，已在全球建立龐大的玩家基礎，展現出成熟的品牌認知度及長期的商業價值。

目前，本集團須就營運《火炬之光：無限》向外部知識產權所有者支付專利權費。資產轉讓完成後，本集團將完全擁有該知識產權，不再產生此類專利權費。此舉將直接提升《火炬之光：無限》的利潤率，改善本集團整體盈利能力，為股東創造更佳回報。

資產轉讓亦將使本集團在《火炬之光：無限》的決策方面擁有完全自主權，毋須受第三方授權限制，可確保遊戲運營的長期穩定性及可持續性，使本集團能靈活應對市場機遇及戰略重點。

此外，憑藉對《火炬之光》知識產權的完整所有權，本集團將能獨立開發續作、衍生作品及跨平台產品，藉此進一步豐富產品組合、擴展新收入來源，並從此項優質知識產權資產中實現深度價值轉化及持續增長。

有關訂約方的資料

有關XD Entertainment的資料

XD Entertainment為一家根據新加坡法律正式成立及存續的公司，並為本公司的間接全資附屬公司。XD Entertainment的主要業務為發行遊戲軟件／應用程序。

有關Runic的資料

Runic為一家於2008年7月30日在特拉華州註冊成立的公司。Runic的主要業務為遊戲開發。於本公告日期，Runic由Arc Games Holding Corporation全資擁有，而該公司則由Golden Arc全資擁有。

有關Arc Games的資料

Arc Games為一家於2019年7月2日在加利福尼亞州註冊成立的公司。Arc Games的主要業務為遊戲發行。於本公告日期，Arc Games由Arc Games Holding Corporation全資擁有，而該公司則由Golden Arc全資擁有。

有關Golden Arc的資料

Golden Arc為一家於2025年11月20日根據特拉華州法律成立的公司。Golden Arc的主要業務為作為特殊目的實體，乃註冊成立以持有於Arc Games Holding Corporation、Arc Games B.V.及其附屬公司的投資。於本公告日期，Golden Arc由Project Golden, Inc.全資擁有，而Project Golden, Inc.則由Yoon Im（為Arc Games的首席執行官）最終控制、Zheng Zeng（為Arc Games的平台副總裁）及Jason Park（為Arc Games的業務發展副總裁）分別持有60.43%、18.81%及18.81%。管理層團隊為一組經驗豐富的遊戲行業行政人員，於遊戲發行方面擁有超過二十年經驗。

除上述三名個人外，Golden Arc餘下1.95%權益亦由兩名個人（亦為Arc Games的管理層成員）最終持有。

據董事經作出一切合理查詢後所深知、全悉及確信，Runic、Arc Games、Golden Arc及彼等各自的最終實益擁有人均為獨立於本公司及其關連人士的第三方。

董事會意見

概無董事於資產轉讓協議及其項下擬進行資產轉讓中擁有重大權益或就該董事會決議案放棄投票。

董事(包括獨立非執行董事)認為，資產轉讓協議的條款乃經公平磋商後釐定，屬公平合理，且其項下擬進行資產轉讓協議乃按正常商業條款進行，並符合本公司及股東的整體利益。

上市規則的涵義

由於資產轉讓協議所涉及的最高適用百分比率超過5%，但低於25%，故根據上市規則第14章，資產轉讓協議構成本公司的須予披露交易，並須遵守上市規則第14章項下的申報及公告規定。

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：

「聯屬人士」	指 就任何人士而言，截至釐定聯屬關係的相關時間，直接或間接控制有關人士、受有關人士控制，或與有關人士受共同控制的任何其他人士
「Arc Games」	指 Arc Games, Inc.，一家於2019年7月2日在加利福尼亞州註冊成立的公司
「資產轉讓」	指 根據資產轉讓協議轉讓轉讓資產
「資產轉讓協議」	指 XD Entertainment、賣方與Golden Arc所訂立的知識產權資產轉讓協議，據此，XD Entertainment同意向賣方購買及收購轉讓資產的所有權利、所有權及權益
「轉讓資產」	指 具有上文「資產轉讓」一節所賦予的涵義
「董事會」	指 董事會

「本公司」	指 心动有限公司，一家根據開曼群島法律註冊成立的有限責任公司，其股份於聯交所主板上市及買賣(股份代號：2400)
「關連人士」	指 具有上市規則所賦予的涵義
「控制／所控制」	指 賣方或其任何聯屬人士擁有或以其他方式擁有合法權利可轉讓、指讓或傳輸資產轉讓協議項下的技術或知識產權，而不會(i)違反與任何第三方所訂立任何協議的條款或(ii)違反任何適用法律
「董事」	指 本公司董事
「終端用戶」	指 參與或以其他方式互動(包括下載或註冊賬戶)參與任何遊戲的個人
「融資協議」	指 XD Entertainment與Golden Arc於 2025 年 11 月 26 日訂立的融資協議，據此，XD Entertainment同意就其 收 購Arc Games Holding Corporation及Arc Games B.V.的所有股份或股權(視情況而定)向Golden Arc 提供總承諾金額為40,000,000美元的定期貸款融資，有關詳情登載於本公司日期為2025年11月26日的公告

「遊戲」	指 由賣方或賣方的代表開發、發行、宣傳、分銷、運營或以其他方式開發利用，並由賣方或賣方的代表於2025年12月29日修訂及更新名為《火炬之光I》、《火炬之光II》、《火炬之光III》及《火炬之光：無限》的遊戲的任何及所有PC版、手機版及主機版，並包括(i)《火炬之光》素材；(ii)遊戲中所收集、儲存、處理或顯示遊戲狀態的所有數據、記錄及資料，包括有關隊伍、競爭對手、遊戲內成就、虛擬結餘、虛擬物品、日誌及其他在遊戲中產生的數據(不論是否由終端用戶直接提交予遊戲，亦不論是否以其他方式在遊戲中產生或收集)，且不包括終端用戶的個人資料；(iii)透過新增大量內容、功能或特色而顯著提升遊戲的任何軟體更新以及任何其他重大變更，而有關更新需要安裝或存取該遊戲方可使用；(iv)(a)以任何遊戲、《火炬之光》技術、《火炬之光》素材或《火炬之光》文件為基礎、衍生或開發的任何及所有作品、素材或其他主體事項(不論可否受到版權、設計權或其他知識產權的保障)，包括對該等既有作品的任何修訂、修改、改良、升級、翻譯、節錄、摘要、擴展、匯集、編輯、改編，或以任何其他方式對該等既有作品進行重寫、轉換或改編，以及(b)受賣方控制的任何及所有作品、素材或其他主體事項(不論可否受到版權、設計權或其他知識產權的保障)；以及與遊戲相關的任何及所有更新、變動、增強、補丁、錯誤修正、調試目的、用戶產生的內容，以及任何其他免費及／或付費的可下載內容
「Golden Arc」	指 Project Golden Arc, Inc.，一家於2025年11月20日根據特拉華州法律成立的公司
「本集團」	指 本公司及其附屬公司

「知識產權」	指	世界各地任何司法管轄區的任何類型知識產權，包括所有：(i)商標；(ii)發明權(不論是否可取得專利)、專利、專利披露、實用新型及設計專利；(iii)版權、著作權、精神權利、保留／預留權、公開權、對文字、圖像及內容的著作權、電腦軟件著作權及資料庫著作權；(iv)專有技術權、機密資料、數據、商業機密、演算法、專有權利、方法、設計及程序；(v)所有註冊、申請、續期、重新發行、重新審查、延續、部分延續、分割、延展、替代及(i)至(iv)項(如適用)中任何前述事項的海外對應權利；及(vi)任何前述事項的所有複製品及有形實體(不論以任何形式或媒介)及所有相應權利(包括其所有早期版本、修訂、改編及更新)
「特許知識產權」	指	由任何第三方控制轉讓資產中的任何及所有知識產權，且(a)已就有關知識產權向任何賣方授出許可或分許可，或以其他方式授予任何賣方使用或存取該等知識產權的權利，或(b)任何賣方已就有關知識產權從該第三方獲得不起訴或不主張任何索賠、免責、放棄、使用同意、許可或其他訴訟豁免，或(c)該第三方已就有關知識產權向任何賣方承諾，在向該賣方提出知識產權主張之前有義務向一名或以上人士提出知識產權主張，或在向該賣方尋求補救之前有義務就特定知識產權向一名或以上人士盡力尋求補救
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則
「自有知識產權」	指	由任何賣方擁有的轉讓資產中的所有知識產權，包括資產轉讓協議所載的指讓商標，及資產轉讓協議所載的所有指讓網絡域名和統一資源定位符(URL)以及所有相關賬戶、密碼及其管理權限

「個人資料」	指 除適用法律對任何類似詞彙(如「個人資料」、「個人識別資料」、「PII」或「受保護健康信息」)提供的任何定義外，與已識別或可識別的個人相關或能夠與之相關的資料。個人資料可能與任何個人(包括現任、潛在或前任終端用戶、僱員、承包商或應徵者)相關。個人資料包括任何形式(包括紙張、電子及其他形式)的資料
「人士」	指 個人、公司、合夥企業、有限責任公司、協會、信託或其他實體或組織，包括任何國家、州、省、縣、市、特定地區或其他政府或其政治分支機構的任何機構、分部、法院、行政機構、審裁處、委員會、官方或其他機關(不論國內外，或任何跨國組織或機關、任何證券交易所或類似的自我規管組織，或任何可行使任何執行、立法、司法、準司法、監管、徵稅、進口、行政或其他政府或準政府權力的準政府、私人機構或仲裁機構
「中國」	指 中華人民共和國
「Runic」	指 Runic Games Inc.，一家於2008年7月30日在特拉華州註冊成立的公司
「賣方」	指 Runic及Arc Games
「股東」	指 本公司股東

「軟件」	指 任何及所有(i)電腦程式、應用程序、系統及軟件(包括任何及所有演算法、模型及方法的軟件實施)、外掛程式、API、介面以及任何及所有固件、中介軟件，在所有情況下，源代碼及物件／可執行代碼、軟件架構、開發及設計工具、小程序、編譯器及組譯器的電腦軟件代碼形式；(ii)資料庫及匯編，包括任何及所有程式庫及數據集(不論可否由機器或以其他方式讀取)；(iii)用於設計、規劃、組織及開發前述任何項目的說明、流程圖及其他工作成果；(iv)支援任何網站的技術、內容及視聽顯示；及(v)文件及媒體，包括與前述任何項目有關或包含前述任何項目或記錄前述任何項目的規格、使用者手冊及培訓資材料
「源代碼」	指 開發人員用於創建、編輯或維護可執行電腦軟件的電腦軟件代碼形式
「聯交所」	指 香港聯合交易所有限公司
「附屬公司」	指 具有上市規則所賦予的涵義
「技術」	指 所有技術、程序、流程、方法、技巧、專有技術、圖表、公式、演算法、概念、複合物、物質、混合物、標本、構思、創造、發明(不論是否可取得專利，亦不論是否付諸實行)、發現、改良、規格、設計、模型、圖示、網絡配置及架構、裝置、原型、軟件、數據庫、其他數據或資料的匯編及收集、開發工具、工程、製造、支援信息及材料、產品文件(包括使用者手冊及培訓材料)，在各情況下均不論是否以任何有形形式或媒介呈現
「第三方」	指 賣方、XD Entertainment或彼等各自的聯屬人士以外的任何人士

「《火炬之光》文件」	指	以下任何由賣方於2025年12月29日控制並以賣方目前持有該等材料的形式控制的材料：文檔、數據、專有技術或以印刷文本或機器可讀形式儲存的文件(包括技術文件、使用手冊和出版物、程式規格以及所有其他相關教程和指引，以助使用《火炬之光》技術及／或《火炬之光》素材(視乎情況而定)
「《火炬之光》知識產權」	指	所有自有知識產權及特許知識產權
「《火炬之光》素材」	指	運營、發行或分銷任何遊戲所必要的所有素材，包括任何以下元素(以其構成任何遊戲或將用作任何行銷及宣傳遊戲相關的任何行銷及宣傳資料一部分為限)：(i)文字、影像、視覺顯示、劇本、文學處理、角色、背景、環境、規則及遊戲模式，以及終端用戶可視的其他元素；(ii)所有聲音、音效、音軌及終端用戶可聽到的其他元素；(iii)圖形設計、組織、呈現、「界面外觀」佈局、使用者界面、導覽、商業外觀和風格慣例(包括其數位實現)的獨特和特定元素，以及該等元素的組合、協調和互動實質上形成的整體外觀和印象；(iv)專有技術、數據、測試結果、佈局、程序、劇本，以及開發、發行、分銷或運營遊戲所必要的其他技術信息；及(v)使用手冊、規格、使用者指南、常見問題及其他由賣方及／或其聯屬人士所控制的文件

「《火炬之光》技術」	指	賣方及／或其聯屬人士於交割日期所控制的所有技術，該等技術(a)可於遊戲中體現、實踐或開發利用；或(b)為開發、發行、託管、分銷、營銷、維護、運營、本地化及其他方式商業開發利用遊戲所必需或使用，包括賣方及／或其聯屬人士所控制所有遊戲的開發和運營所必需或以其他方式使用的後端伺服器軟件及運營管理工具和介面的合集，以及賣方及／或其聯屬人士所控制遊戲的開發、發行、分銷及／或運營所需或以其他方式使用的任何及所有開發及程式編寫工具、實用程式、例行程序、伺服器、系統、軟件、遊戲引擎、配置、元件及其他材料
「轉讓合約」	指	資產轉讓協議所列的合約，且任何賣方為其訂約方或任何賣方(或任何轉讓資產)受其約束：(i)任何合約，且根據有關合約，任何賣方(a)為特許知識產權任何項目的獲許可人，或有權存取或使用特許知識產權任何項目，但不包括在日常業務過程中訂立的「拆封授權」或「點選」特許協議或其他非獨家軟件特許協議，(b)為許可人或其他方式授予第三方使用自有知識產權任何項目的任何權利，或(c)為訂約方，且對任何賣方對任何自有知識產權的所有權或使用、註冊、許可或強制執行的能力有重大影響(包括同時使用協議、和解協議和同意使用協議，但不包括上述條款(a)剔除的許可)；及(ii)涉及分銷、發行、開發、使用、運營、製作轉讓資產的衍生產品及其他方式開發利用(如適用)轉讓資產的任何其他合約，但不包括在日常業務過程中訂立的「拆封授權」或「點選」特許協議或其他非獨家軟件特許協議
「美元」	指	美元，美利堅合眾國法定貨幣

「估值報告」	指 估值師就XD Entertainment向Runic收購知識產權所編製日期為2025年12月29日的無形資產估值報告
「估值師」	指 羅馬國際評估有限公司
「XD Entertainment」	指 XD Entertainment Pte. Ltd.，一家根據新加坡法律正式成立及存續的公司，並為本公司的間接全資附屬公司
「%」	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12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。