

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份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。



第七大道
7ROAD.COM

7Road Holdings Limited
第七大道控股有限公司
(於開曼群島註冊成立的有限公司)
(股份代號：797)

**截至二零一八年六月三十日止六個月的
中期業績公告**

董事會宣佈本集團截至二零一八年六月三十日止六個月的未經審核綜合中期業績(「中期業績」)，連同二零一七年同期比較數字。

財務表現摘要

二零一八年上半年與二零一七年上半年比較

	截至六月三十日止六個月		同比變動%
	二零一八年 (人民幣千元)	二零一七年 (人民幣千元)	
收益	233,672	265,058	-11.8%
期內溢利	104,543	182,523	-42.7%
本公司權益股東 應佔本期間溢利	104,543	182,523	-42.7%
經調整淨溢利 ⁽¹⁾	142,895	182,523	-21.7%

註 (1) 經調整淨溢利不包括股份激勵支出以及上市相關費用開支。

- 截至二零一八年六月三十日止六個月，收益總額約為人民幣233.7百萬元，較二零一七年同期減少約11.8%，主要由於《彈彈堂(手遊)》於二零一七年四月上線，上線前期由於合作方國內市場推廣策略處於充值高峰階段，後國內市場逐步進入平穩期，二零一七年上半年的收入和經調整淨溢利為人民幣265.1百萬元和182.5百萬元，佔到二零一七全年收入和經調整淨溢利的59.5%和69.3%。二零一八年上半年本公司海外市場收入上升，並且代理的遊戲增加，相關代理收入增長，同時新的遊戲產品預計主要集中於二零一八年下半年上線，二零一八年上半年收入及利潤與二零一七年下半年的環比，收入增長29.6%，經調整後淨利潤增長76.9%。

2. 本期間集團權益股東應佔溢利為人民幣104.5百萬，較二零一七年同期的人民幣182.5百萬減少42.7%，較二零一七年十二月三十一日止六個月的人民幣74.7百萬環比增長40.0%。
3. 本期間經調整淨溢利為142.9百萬人民幣，較二零一七年同期的182.5百萬人民幣減少21.7%，較二零一七年十二月三十一日止六個月的80.8百萬人民幣環比增長76.9%。
4. 董事會宣派截至二零一八年六月三十日止六個月每股3.1港仙的中期股息，總額為港元83.0百萬元，並預期將會於二零一八年十月十五日或之前派付。

管理層討論與分析

概覽

本公司是一家位於中國的領先遊戲研發商及營運商，業務範圍遍及全球。自二零零八年成立起，本公司從事多款熱門網頁遊戲（如《彈彈堂》及《神曲》）的研發、營運及授權。其中，本公司二零零九年推出的網頁遊戲彈彈堂及二零一一年網頁遊戲神曲仍然保持著旺盛的生命力並為公司貢獻相當的收入，旗艦網頁遊戲《神曲》以總充值金額計，在所有由中國公司研發的網頁遊戲中位居榜首。本公司的收益中相當大部分是來自海外市場，而我們的遊戲已於超過100個國家及地區發行。本公司致力於為用戶帶來多種遊戲版本的優質遊戲體驗。近年來，我們策略性地將業務重心擴展至研發在用戶中日漸流行的手機遊戲及H5遊戲。憑藉我們強大的遊戲研發實力及我們的熱門遊戲作品，我們已集合寶貴的知識產權資產，變現潛力巨大。

據Newzoo二零一八年發佈的《二零一八全球遊戲市場報告》預計，二零一八年全球遊戲市場將超過1,379億美元，全球活躍遊戲玩家數量將超過23億，其中46%約11億玩家願意為遊戲付費，遊戲消費支出將在2021年增長到1,801億美元，複合年增長率始終保持在10.3%以上。

得益於智能手機遊戲的增長，亞太地區在全球遊戲市場的份額逐年提高，且收入增長將持續領先。二零一八年，亞太地區遊戲市場收入規模將達到714億美元，佔全球遊戲總收入的52%，同比增幅16.8%。北美地區仍舊是全球第二大遊戲市場，預計達到327億美元規模，佔據全球遊戲市場總收入的23%，同比增幅10%。歐洲、中東和非洲地區的略微落後於北美地區，預計達到287億美元，佔據全球遊戲總收入的21%。拉丁美洲地區的遊戲市場規模將增至50億美元，佔據全球市場份額的4%。

二零一八年，移動遊戲市場將佔據遊戲市場近60%的份額，增長成為一個超過1,000億美元的龐大市場。其中手機遊戲市場是二零一八年最大的遊戲市場，智能手機和平板遊戲收入預計今年將增至703億美元，佔全球遊戲總收入的51%，全球手遊玩家數量將達到22億，佔世界總人口的三分之一左右，其中大多數都是通過智能手機玩遊戲。就單一國家而言，中國仍是全球最大的遊戲市場，預計在2021年有望達到507億美元。

根據中國音數協遊戲工委(GPC)、伽馬數據(CNG)聯合發佈了《二零一八年1-6月中國遊戲產業報告》，據報告顯示，二零一八年一至六月中國遊戲市場實際銷售收入達到人民幣1,050.0億元，同比增長5.2%。二零一八年一至六月中國遊戲用戶規模接近5.3億人，同比增長4.0%。

據報告顯示，從細分行業來看，二零一八年上半年中國遊戲市場中移動遊戲實際銷售收入為634.1億元，較去年同期增長12.9%，佔遊戲市場實際銷售收入總比60.4%。而客戶端遊戲和網頁遊戲的市場佔比出現了輕微縮減的情況，分別佔比30.0%和6.9%。

截至二零一八年六月三十日，我們的自研遊戲《彈彈堂(手遊)》已在中國台灣、越南等地上線，在中國台灣、越南均取得暢銷榜前5名的優秀成績，中國台灣單月最高活躍用戶數達45萬，越南單月最高活躍用戶數達160萬，已計劃下半年在新加坡、馬來西亞、印尼等眾多其他國家上線，進一步拓展海外市場；代理手遊《天龍八部》在中國台灣上線，角色扮演類暢銷榜排名第一；代理手遊《全民島主》與騰訊聯合發行上線，單月最高活躍人數達146萬。《神曲(H5)》目前已在奇虎360應用平台，騰訊應用寶、華為手機應用平台、金立手機應用平台以及4399互聯網遊戲平台等平台上線測試。

截至報告期末，本公司產生收益總額約人民幣233.7百萬元，較二零一七年同期減少11.8%。截至報告期末，本公司的毛利和毛利率分別為人民幣207.0百萬元和88.6%。截至報告期末，本公司的經調整淨溢利為人民幣142.9百萬元較二零一七年同期下降21.7%。在二零一八年六月三十日止的六個月內我們收益總額同比有所下降的主要原因有：(1) 國內及越南關於遊戲的監管政策趨嚴；(2) 二零一八年與二零一七年規劃的新遊戲上線時間不同，如《彈彈堂(手遊)》上線前期由於合作方國內市場推廣策略處於充值高峰階段，後國內市場逐步進入平穩期，同時新的遊戲產品預計主要集中於二零一八年下半年上線；此外二零一八年上半年海外市場收入上升，並且代理的遊戲增加，相關代理收入增長，二零一八年上半年收入及利潤與二零一七年下半年的環比，收入增長29.6%，經調整後淨利潤增長76.9%。

本公司自二零一八年七月十八日起於聯交所主板上市。此舉乃本公司歷程中的一個重要里程碑，為本公司數年來就其業務轉型及創新所作之努力的一個階段性成果。此舉亦為投資者對本公司之策略、業績及管治之認可，將成為本公司日後增長之推動力。

二零一八年展望

二零一八年下半年公司的主要戰略佈局將在海外市場。

在主營業務方面，我們將持續致力於對已發行的遊戲進行更新，同時不斷研發新遊戲，鞏固國內市場並進一步完善全球化佈局。我們預計將在二零一八年下半年推出五款手機遊戲和五款H5遊戲，以下為不完全列舉：

- 手機遊戲《神曲3D》(自研)是延續網頁遊戲《神曲》IP的正統手機遊戲續作，採用全新的3D歐美寫實風格的策略角色扮演類遊戲；
- 手機遊戲《天龍八部》(代理)是第七大道攜手暢遊，一間領先的中國遊戲開發商打造的金庸正版授權3D手機遊戲，產品已成功上線中國台灣地區，下半年會陸續上線新加坡、馬來西亞、泰語地區；
- H5遊戲《天龍八部H5》(自研)以金庸小說《天龍八部》為背景，遊戲化繁為簡，主打掛機體驗；
- H5遊戲《X項目》(自研)是一款仙俠題材角色扮演類遊戲，豎屏操作，眾多的對戰爭奪玩法是主要特色；

- H5遊戲《彈彈堂大冒險H5微信版》(自研)及《彈彈堂大冒險H5海外版》(自研)以經典的拉線彈射玩法為核心，通過對卡牌進行組合配置產生策略性玩法；
- H5遊戲《拳皇H5》(自研)是基於SNK正版授權的基礎上，原汁原味地展現出街機中連擊的爽快感；在聲優、畫面表現的處理上更加迎合二次元特性的用戶。

利用知識產權為本公司長期策略的重要組成部分，於二零一八年下半年，我們將透過知識產權許可或與其他廠商合作繼續研發其知識產權來繼續我們在知識產權方面的研發。並將持續以具競爭力的薪酬招募更多研發人才及挽留現有人才以及增強我們的研發能力。同時，公司將積極尋求對外投資及合作的可能，以應對競爭日益加劇的行業環境和不斷變化的行業政策可能對公司主營業務造成的影響。

中期股息

董事會宣派向於二零一八年九月十四日名列股東名冊的本公司股東派發截至二零一八年六月三十日止六個月每股3.1港仙的中期股息，總額港幣83.0百萬元。中期股息派付日預期為二零一八年十月十五日或之前。

為確定合資格於二零一八年十月十五日或之前獲派中期股息的股東身份，本公司將於二零一八年九月十二日至二零一八年九月十四日(包括首尾兩日)暫停辦理股份過戶登記及股東登記手續，期間將不會辦理本公司股份過戶登記手續。為符合資格獲派付中期股息，所有本公司股份過戶文件連同有關股票，須不遲於二零一八年九月十一日(星期二)下午四時三十分送達本公司香港證券登記處香港中央證券登記有限公司，地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712-1716號舖。

財務回顧

營運資料

我們的遊戲

截至二零一八年六月三十日止六個月，我們繼續專注研發優質網絡遊戲，以應對遊戲行業不斷加劇的競爭。截至二零一八年六月三十日止六個月，我們發行了四款新遊戲。該等新發行遊戲皆收到非常正面的反饋。

我們的玩家

我們利用一套關鍵績效指標(包括每月活躍用戶、每月付費用戶及每名付費用戶平均收益)評核經營表現。數據波動主要由於賞玩、下載(就手機遊戲而言)及就虛擬項目及升級功能付款的遊戲玩家數目變動所致。運用該等經營數據作為關鍵績效指標有助監管我們提供令人著迷的網絡遊戲的能力、我們的遊戲持續受玩家歡迎程度、從玩家群獲取收益情況及網絡遊戲行業的競爭程度，從而使我們可實行更佳業務戰略。

截至二零一八年六月三十日的六個月，我們的網頁遊戲的(i)平均每月活躍用戶約為2.3百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為9萬8千人；(iii)每名付費用戶平均收益約為375元。我們的手機遊戲的(i)平均每月活躍用戶約為2.1百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為12萬2千人；(iii)每名付費用戶平均收益約為142元。

截至二零一七年六月三十日的六個月，我們的網頁遊戲的(i)平均每月活躍用戶約為3.1百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為13萬人；(iii)每名付費用戶平均收益約為428元。我們的手機遊戲的(i)平均每月活躍用戶約為5.7百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為1.0百萬人；(iii)每名付費用戶平均收益約為122元。

二零一八年上半年與二零一七年上半年比較

下表載列截至二零一八年六月三十日止六個月與截至二零一七年六月三十日止六個月比較的損益表。

	截至六月三十日止六個月		同比變動%
	二零一八年 (人民幣千元)	二零一七年 (人民幣千元)	
收益	233,672	265,058	-11.8%
收益成本	(26,718)	(20,163)	32.5%
毛利	206,954	244,895	-15.5%
研發開支	(56,538)	(41,165)	37.3%
銷售及分銷開支	(243)	(6,196)	-96.1%
行政開支	(45,463)	(11,792)	285.5%
其他收入	9,779	10,037	-2.6%
其他收益／(虧損)淨額	7,097	(1,183)	不適用
經營溢利	121,586	194,596	-37.5%
財務收入	2,945	3,151	-6.5%
財務成本	(3,614)	(3,757)	-3.8%
財務成本淨額	(669)	(606)	10.4%
分佔聯營公司業績	1,271	2,254	-43.6%

	截至六月三十日止六個月		同比變動%
	二零一八年 (人民幣千元)	二零一七年 (人民幣千元)	
除所得稅前溢利	122,188	196,244	-37.7%
所得稅開支	-17,645	-13,721	28.6%
期內溢利	104,543	182,523	-42.7%
加：	38,352	—	—
上市相關開支	19,500	—	—
股份酬金開支	18,852	—	—
經調整淨溢利 ⁽¹⁾	142,895	182,523	-21.7%

註 (1) 有關詳情，請參閱「非國際財務報告準則的計量」。

收益

下表載列我們截至二零一八年及二零一七年六月三十日止六個月的收益明細：

	截至六月三十日止六個月		二零一七年	
	二零一八年 (人民幣千元)	(佔收益 總額%)	(人民幣千元)	(佔收益 總額%)
網絡遊戲收益	137,939	59.1%	246,370	93.0%
— 自研遊戲				
我們發行	2,715	1.2%	3,447	1.3%
其他發行商發行	123,095	52.7%	236,917	89.4%
— 代理遊戲				
我們發行	—	—	12	-0.0%
其他發行商發行	12,129	5.2%	5,994	2.3%
銷售網絡遊戲技術及 發行解決方案服務	48,201	20.6%	14,384	5.4%
知識產權許可	47,532	20.3%	4,304	1.6%
總計	233,672	100.0%	265,058	100.0%

按遊戲地區分	截至六月三十日止六個月			
	二零一八年		二零一七年	
	(人民幣千元)	(佔收益 總額%)	(人民幣千元)	(佔收益 總額%)
國內	95,154	40.7%	172,720	65.2%
海外	138,518	59.3%	92,338	34.8%
收入合計	<u>233,672</u>	<u>100.0%</u>	<u>265,058</u>	<u>100%</u>

截至二零一八年六月三十日止六個月，收益總額約為人民幣233.7百萬元，較二零一七年同期減少約11.8%，主要由於《彈彈堂(手遊)》於二零一七年四月上線，上線前期由於合作方國內市場推廣策略處於充值高峰階段，後國內市場逐步進入平穩期，同時新的主要自研遊戲產品預計主要集中於二零一八年下半年上線。

截至二零一八年六月三十日止六個月，我們來自網絡遊戲的收益約為人民幣137.9百萬元，較二零一七年同期減少約44.0%，主要由於《彈彈堂(手遊)》於二零一七年四月上線，上線前期由於合作方國內市場推廣策略處於充值高峰階段，後國內市場逐步進入平穩發展期，同時新的主要自研遊戲產品預計主要集中於二零一八年下半年上線。

其中，我們來自自研遊戲的收入約為人民幣125.8百萬元，較二零一七年同期減少約47.7%。主要由於新的自研遊戲產品預計主要集中於二零一八年下半年上線。

我們來自代理遊戲的收入約為人民幣12.1百萬元，較二零一七年同期增加約101.9%。主要由於二零一八年上半年新的代理遊戲上線，代理收入增加。

截至二零一八年六月三十日止六個月，我們來自銷售網頁及手機遊戲技術及發行解決方案服務的收益約為人民幣48.2百萬元，較二零一七年同期增加235.1%，主要由於公司拓展多元化業務模式，二零一八年上半年的技術安裝費與諮詢服務業務收入有較大幅度增長。

截至二零一八年六月三十日止六個月，我們來自知識產權許可相關收入約為人民幣47.5百萬元，較二零一七年同期增加約1,004.4%，主要由於公司加快發展知識產權業務，知識產權授權業務收入有較大幅度增長。

主要業務成本

我們的主營業務成本主要包括運營部門產生的員工福利開支及諮詢服務費用，二零一八年上半年人民幣26.7百萬元，較二零一七年同期增加32.5%。上述變動主要由於股份激勵支出在內的薪酬及福利增加，以及遊戲代理成本增加。

我們的僱員福利開支主要包括我們的營運團隊的薪金及報酬，二零一八年上半年為人民幣4.3百萬元，較二零一七年同期增加334.3%。上述變動主要由於股份激勵支出在內的薪酬及福利增加。

我們的代理成本二零一八年上半年為人民幣6.5百萬元，較二零一七年同期增加417.7%。上述變動主要由於代理遊戲增加帶來的相應收入及成本的上升。

毛利及毛利率

我們的毛利在二零一八年上半年為人民幣207.0百萬，較同期減少約15.5%，二零一八年上半年我們的毛利率為88.6%，二零一七年上半年毛利率為92.4%。

開支

研發開支

我們的研發開支主要包括研發部門產生的員工福利開支及外包開支，二零一八年上半年為人民幣56.5百萬，較二零一七年同期增加37.3%。上述變動主要歸因於員工股份激勵支出在內的員工薪酬增長，及新增外包研發費用的增長。

行政開支

我們的行政開支主要包括職能部門僱員的福利開支和專業諮詢費用，二零一八年上半年為人民幣45.5百萬，較二零一七年同期增加285.5%。上述變動主要由於上市費用和股份激勵支出的增加。

銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支主要包括市場推廣部產生的廣告開支及營銷及銷售僱員福利開支，二零一八年上半年為人民幣24.3萬元，較二零一七年同期減少96.1%。上述變動主要由於包括廣告費用在內的銷售及市場推廣費用減少。

所得稅開支

我們的所得稅開支在二零一八年上半年為人民幣17.6百萬，較二零一七年同期增加28.6%。同比增加主要歸境內運營實體的使用稅率有所調整以及員工股份激勵支出無法於稅前抵扣。在截至二零一八年六月三十日止的六個月，本公司的境內主要運營實體的名義所得稅率約15%

非國際財務報告準則的計量

為對我們根據國際財務報告準則呈列的綜合財務資料進行補充，我們於下文載列我們的經調整溢利／(虧損)淨額作為並非根據國際財務報告準則呈列的其他財務計量。我們相信，此舉具有意義，因為管理層並無將之視為我們經營表現指標的若干項目的潛在影響已經消除，且其有助於投資者將我們的財務業績直接與同業公司的業績作比較。

經調整淨溢利扣除若干非現金或非經常性項目的影響，即上市相關開支及股份激勵費用。經調整淨溢利一詞於國際財務報告準則項下未有定義。使用經調整淨溢利作為分析工具存在重大限制，因為經調整淨溢利並不包括所有影響我們年內淨溢利的項目。下表為我們於所示期間的經調整淨溢利與根據國際財務報告準則計算及呈列的最直接可比的財務計量的對賬：

	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年	二零一七年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
期內溢利	104,543	182,523
加：	38,352	—
上市相關開支	19,500	—
股份酬金開支	18,852	—
經調整淨溢利 ⁽¹⁾	<u>142,895</u>	<u>182,523</u>

註 (1) 有關詳情，請參閱「非國際財務報告準則的計量」。

鑒於上述其他財務計量的限制，於評估我們的經營及財務表現時，閣下不應單獨考慮經調整淨溢利或以此代替根據國際財務報告準則計算的年內溢利、經營溢利或任何其他經營表現的計量。此外，由於未必所有公司均以相同方式計算此項計量，其不一定能與其他公司所用的其他類似名目的計量作比較。

財務狀況

截至二零一八年六月三十日，我們的總權益約為人民幣611.9百萬元，而截至二零一七年十二月三十一日則約為人民幣555.8百萬元。該增長主要由於利潤的增長。

我們截至二零一八年六月三十日的流動資產淨值約為人民幣246.4百萬元，而截至二零一七年十二月三十一日則約為人民幣173.8百萬元。該增長主要由於一筆保證金由非流動資產轉入流動資產。

流動資金及財務資源

	二零一八年 六月三十日 (人民幣千元)	二零一七年 十二月三十一日 (人民幣千元)	變動%
銀行及手頭現金	83,316	130,186	-36.0%
受限制資金	164,504	165,058	-0.3%
銀行授信	30,000	—	
總計	277,820	295,244	-5.9%

於二零一八年六月三十日，我們的銀行及手頭現金、受限制資金合計為人民幣247.8百萬元，而於二零一七年十二月三十一日則為人民幣295.2百萬元。有關變動主要由於分紅等支付款項增加。

於二零一八年六月三十日，我們擁有尚未使用的銀行短期流動資金貸款授信人民幣30百萬元，目前該等銀行授信的債務契約滿足，我們可隨時使用該授信，該授信的有效期至二零一九年五月十一日。

資產負債比率

按負債總額除以資產總值計算，我們於二零一八年六月三十日的資產負債比率為35.1%，而於二零一七年十二月三十一日則為39.4%。

資本開支

	二零一八年 六月三十日 (人民幣千元)	二零一七年 六月三十日 (人民幣千元)	變動%
辦公電腦	116	271	-57.2%
電子設備	29	—	—
軟件	82	—	—
總計	227	271	-16.2%

我們的資本開支包括辦公電腦、電子設備及軟件。截至二零一八年及二零一七年六月三十日止六個月的資本開支總額分別約人民幣22.7萬元及人民幣27.1萬元。

所持有的重大投資／重大投資或資本資產的未來計劃以及附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購及出售事項

在截至二零一八年六月三十日的六個月內，我們並無進行相應事項。在二零一八年下半年，我們擬設立兩個基金，分別專注投資於二次元遊戲和H5遊戲的研發業務。此外，我們亦將繼續物色業務發展的新機遇。

資產抵押

截至二零一八年六月三十日，我們的一處自有物業用於抵押我們於二零一六年九月收到的一筆來自銀行的貸款。

或然負債及擔保

於二零一八年六月三十日，我們並無任何未記錄的重大或然負債、擔保或針對我們的任何索償訴訟。

僱員及薪酬政策

截至二零一八年六月三十日，我們擁有291名全職僱員，其中大多數位於中國深圳。下表載列我們於二零一八年六月三十日按職能劃分的僱員數目：

職能	僱員數目	佔總數百分比
研發	235	80.8%
— 遊戲研發	210	72.2%
— 遊戲營運	25	8.6%
營銷及銷售	5	1.7%
一般及行政	51	17.5%
總計	291	100.0%

截至二零一八年六月三十日，我們的僱員薪酬總額約人民幣63百萬元(包含薪金、花紅、股份酬金、退休計劃供款、其他社會保障金及其他僱員福利)。

我們的僱員薪酬按彼等的表現、經驗及能力，並參考市場內的可比較個案而釐定。彼等的薪酬待遇包括薪金、與我們表現有關的花紅、津貼以及中國僱員享有國家管理的退休福利計劃。本公司亦向其僱員提供針對性培訓，以增進彼等的技術及產品知識。

董事及高級管理層成員的薪酬按各個別人士的職責、資歷、職位、經驗、表現、年資及對我們業務所投入的時間釐定。彼等以薪金、花紅、受限制股份單位以及其他津貼及實物福利的形式收取酬金，包括本公司代彼等作出的退休金計劃供款。

此外，我們已採納受限制股份單位計劃作為長期獎勵計劃。

上市所得款項淨額用途

經扣除包銷費用及佣金以及我們就上市已付及應付的相關總開支後，全球發售所得款項淨額約為900百萬港元。本公司透過全球發售募集的所得款項淨額已用於並將繼續用於招股章程「未來計劃及所得款項用途」一節所載用途。

報告期後事項

除本公司自二零一八年七月十八日起於聯交所主板上市外，截至本公告日期，本集團並無任何重大報告期後事項。

財務資料

中期簡明綜合損益表

截至二零一八年六月三十日止六個月

	附註	未經審核	
		截至六月三十日止六個月 二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
收益	3	233,672	265,058
收益成本	6	(26,718)	(20,163)
毛利		206,954	244,895
研發開支	6	(56,538)	(41,165)
銷售及營銷開支	6	(243)	(6,196)
行政開支	6	(45,463)	(11,792)
其他收入	4	9,779	10,037
其他收益／(虧損)淨額	5	7,097	(1,183)
經營溢利		121,586	194,596
財務收入	7	2,945	3,151
財務成本	7	(3,614)	(3,757)
財務成本淨額	7	(669)	(606)
分佔聯營公司業績		1,271	2,254
除所得稅前溢利		122,188	196,244
所得稅開支	8	(17,645)	(13,721)
期內溢利		104,543	182,523
本公司擁有人應佔溢利		104,543	182,523
本公司普通股權益持有人應佔溢利			
每股盈利(以每股人民幣元列示)：	9		
每股基本盈利		0.057	0.100
每股攤薄盈利		0.057	0.100

中期簡明綜合全面收益表
截至二零一八年六月三十日止六個月

	附註	未經審核	
		截至六月三十日止六個月 二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
期內溢利		104,543	182,523
其他全面收益：			
可能重新分類至損益的項目			
按公允價值計入其他全面收益的金融資產 的公允價值變動		997	—
貨幣換算差額		(199)	(1,243)
分佔聯營公司其他全面(虧損)/收益	11	(152)	612
其他全面收益，扣除稅項		646	(631)
期內全面收益總額		105,189	181,892
本公司擁有人應佔全面收益總額		105,189	181,892

中期簡明綜合資產負債表
於二零一八年六月三十日

	附註	未經審核 於二零一八年 六月三十日 人民幣千元	經審核 於二零一七年 十二月三十一日 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		18,568	19,895
土地使用權		72,414	73,056
無形資產		30,095	30,907
於聯營公司的投資	11	177,743	175,268
可供出售金融資產		—	41,979
按公允價值計入其他全面收益的金融資產		5,172	—
按公允價值計入損益的金融資產		93,111	80,000
按攤銷成本計量的金融資產		4,052	—
預付款項及其他應收款項		13,475	7,848
受限制現金		2,174	2,728
遞延所得稅資產		6,505	6,326
		423,309	438,007
流動資產			
貿易應收款項	12	158,758	101,367
預付款項及其他應收款項		115,478	42,114
可收回所得稅		—	458
按公允價值計入損益的金融資產		—	43,000
受限制現金		162,330	162,330
現金及現金等價物		83,316	130,186
		519,882	479,455
總資產		943,191	917,462
權益及負債			
本公司擁有人應佔權益			
股本	13	60	10,042
其他儲備		50,918	29,774
保留盈利		560,930	516,029
總權益		611,908	555,845

	附註	未經審核 於二零一八年 六月三十日 人民幣千元	經審核 於二零一七年 十二月三十一日 人民幣千元
負債			
非流動負債			
借貸	15	44,504	47,573
合約負債		10,463	5,592
遞延所得稅負債		2,785	2,785
		<hr/>	<hr/>
		57,752	55,950
		<hr/>	<hr/>
流動負債			
貿易應付款項、其他應付款項及預收款項	16	115,825	137,348
借貸		110,239	112,178
即期所得稅負債		14,538	2,835
合約負債		32,929	53,306
		<hr/>	<hr/>
		273,531	305,667
		<hr/>	<hr/>
總負債		331,283	361,617
		<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
總權益及負債		943,191	917,462
		<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

附註

1 一般資料

第七大道控股有限公司於二零一七年九月六日在開曼群島根據開曼群島法例第22章公司法(一九六一年法例3, 經綜合及修訂)註冊成立為一間獲豁免有限公司。本公司的註冊辦事處地址為Sertus Chambers, Governors Square, Suite # 5-204, 23 Lime Tree Bay Avenue, P.O. Box 2547, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。

本公司為一間投資控股公司。本集團主要於中國及其他國家及地區從事網頁遊戲及手機遊戲的開發及發行。

本公司的股份已自二零一八年七月十八日起在聯交所主板上市。

除另有說明外, 中期簡明綜合財務資料按人民幣千元呈列, 並於二零一八年八月二十八日獲董事會批准刊發。中期簡明綜合財務資料未經審核。

2 編製基準

中期簡明綜合財務資料已按照國際會計準則第34號「中期財務報告」妥為編製。中期簡明綜合財務資料應與本集團日期為二零一八年六月二十九日的招股章程內的會計師報告一併閱讀, 該會計師報告乃按照國際財務報告準則編製。

所採納的會計政策與招股章程及相應中期報告期間所採納者一致, 惟採用適用於預期年度盈利總額的稅率估計所得稅及採納以下所載新訂及經修訂準則除外。

(a) 本集團採納的新訂及經修訂準則

國際財務報告準則第9號

本集團已自二零一八年一月一日起採納國際財務報告準則第9號, 其導致會計政策的變動及對於綜合財務資料中確認的金額作出調整。根據國際財務報告準則第9號下的過渡條文, 毋須重列比較數字。

管理層已評估本集團於首次採納國際財務報告準則第9號日期所持有的金融資產的分類及計量, 並將其金融工具分類至國際財務報告準則第9號項下的適當類別, 即其後按公允價值計量(計入其他全面收益或計入損益)。此重新分類產生的主要影響如下:

於二零一八年一月一日	於採納國際 財務報告準則 第9號前 人民幣千元	採納國際 財務報告準則 第9號的影響 人民幣千元	於採納國際 財務報告準則 第9號後 人民幣千元
可供出售金融資產	41,979	(41,979)	—
按公允價值計入損益的金融資產(非流動)	80,000	11,829	91,829
按公允價值計入損益的金融資產(流動)	43,000	—	43,000
按公允價值計入其他全面收益的金融資產	—	30,150	30,150
權益—可供出售金融資產公允價值儲備	8,359	(8,359)	—
權益—保留盈利	516,029	8,359	524,388

新減值模式要求按預期信貸虧損確認減值撥備，而非根據國際會計準則第39號僅按已產生信貸虧損確認。其適用於按已攤銷成本分類的金融資產、以按公允價值計入其他全面收益方式計量的債務工具、國際財務報告準則第15號項下的合約資產、應收租賃款項、貸款承擔及若干財務擔保合約。根據所進行的評估，應收賬款的虧損撥備變動並不重大。

由於新規定僅影響指定為按公允價值計入損益的金融負債的會計處理，而本集團並無任何該等負債，因此對本集團的金融負債會計處理並無影響。此外，由於本集團並無訂立任何對沖工具，對沖會計的影響並不適用於本集團。

國際財務報告準則第15號

本集團已自二零一八年一月一日起採納國際財務報告準則第15號，並選擇應用經修訂追溯法，即於二零一八年一月一日的保留盈利中確認採納準則的累計影響，而比較數字則不會重列。可能影響本集團綜合財務資料的國際財務報告準則第15號的主要影響被識別為與提前確認本集團許可安排的收益有關，而管理層評估認為影響對本集團而言並不重大，因此採用國際財務報告準則第15號並無對本集團的綜合財務資料產生任何重大影響。

(b) 與本集團有關的已頒佈但尚未生效新訂準則及準則的修訂

國際財務報告準則第16號

國際財務報告準則第16號「租賃」解釋租賃的定義、租賃確認及計量，並為就承租人及出租人兩方的租賃活動向財務報表使用者匯報有用資料設立原則。國際財務報告準則第16號產生的主要變動為大部分經營租賃將為承租人計入資產負債表。準則取代國際會計準則第17號「租賃」及相關詮釋。準則於二零一九年一月一日或之後開始的年度期間生效，並容許實體在同時採納國際財務報告準則第15號「來自客戶合約的收益」的前提下提前應用。於此階段，本集團不打算在其生效日期前採用該準則。

於二零一八年六月三十日及二零一七年十二月三十一日，本集團的經營租賃承擔分別為人民幣19,548,000元及人民幣22,700,000元，因此預期採用國際財務報告準則第16號不會對本集團的財務資料產生重大影響。

並無其他尚未生效的國際財務報告準則或詮釋預期將對本集團產生重大影響。

(c) 報告期間收入稅項運用適用於預期年度盈利總額的稅率累計。

3 分部資料及收益

本集團的業務活動提供單獨的財務資料，由主要經營決策者定期審閱及評估。經過該評估，董事認為，本集團的業務乃以單一分部運營及管理，因此並無呈列分部資料。

於二零一八年及二零一七年六月三十日，本集團的絕大部分非流動資產(若干長期應收款項除外)均位於中國。

截至二零一八年及二零一七年六月三十日止六個月的收益如下：

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月 二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
網絡遊戲收益	137,939	246,370
— 自主開發遊戲		
由本集團發行	2,715	3,447
由其他發行商發行	123,095	236,917
— 代理遊戲		
由本集團發行	—	12
由其他發行商發行	12,129	5,994
銷售網絡遊戲技術解決方案及發行顧問服務	48,201	14,384
知識產權許可	47,532	4,304
	<u>233,672</u>	<u>265,058</u>

4 其他收入

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月 二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
政府補助	6,401	6,701
增值稅退稅	3,378	3,336
	<u>9,779</u>	<u>10,037</u>

概無有關上述政府補助或增值稅退稅的尚未履行條件或或有事項。

5 其他收益／(虧損)淨額

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月 二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
按公允價值計入損益的金融資產的收益	1,520	1,508
出售物業、廠房及設備收益／(虧損)	52	(27)
出售投資的收益	111	—
外匯收益／(虧損)淨額	4,903	(2,502)
其他	511	(162)
	<u>7,097</u>	<u>(1,183)</u>

6 按性質劃分的開支

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
工資及僱員福利開支	44,415	36,401
股份酬金(附註14)	18,852	—
推廣及廣告開支	11,338	16,996
公用事業及辦公室開支	6,154	5,744
外包技術服務	11,528	3,461
物業、廠房及設備折舊	1,448	3,230
無形資產攤銷	895	1,196
土地使用權攤銷	642	642
上市開支	19,500	—
差旅及招待費	2,116	2,815
稅項及徵費	1,200	1,585
貿易應收款項減值(撥回)/計提	(601)	941
收益分成成本	6,495	1,255
其他	4,980	5,050
	<u>128,962</u>	<u>79,316</u>

7 財務成本淨額

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
財務收入		
受限制銀行存款的利息收入	2,937	2,937
其他	8	214
	<u>2,945</u>	<u>3,151</u>
財務成本		
銀行借貸利息開支	(3,227)	(3,280)
其他	(387)	(477)
	<u>(3,614)</u>	<u>(3,757)</u>
財務成本淨額	<u>(669)</u>	<u>(606)</u>

8 所得稅開支

本集團截至二零一八年及二零一七年六月三十日止六個月的所得稅開支分析如下：

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年	二零一七年
	人民幣千元	人民幣千元
即期所得稅	18,193	13,123
遞延所得稅	(548)	598
	<u>17,645</u>	<u>13,721</u>

企業所得稅

稅項根據期內估計應課稅溢利按照本集團經營所在國家／地區的現行稅率計算。

所得稅開支的確認乃基於管理層對整個財政年度各相關集團實體適用的年度所得稅率的最佳估計。截至二零一八年十二月三十一日止年度，集團實體（現時免予繳納所得稅的實體除外）適用的估計所得稅率介乎15%至25%（二零一七年：10%至25%）。

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二零零八年一月一日後產生的溢利向外國投資者分派的股息，一般須按10%的稅率繳納預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港訂立的雙重稅務協定安排的條件及規定，相關預扣稅稅率將由10%降至5%。

9 每股盈利

每股基本盈利按期內本公司權益持有人應佔溢利除以普通股加權平均數計算。

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年	二零一七年
	人民幣千元	人民幣千元
本公司權益持有人應佔溢利	104,543	182,523
已發行普通股加權平均數(千股)	1,821,068	1,821,068
本公司權益持有人應佔溢利的每股盈利	0.057	0.10

附註：計算截至二零一八年及二零一七年六月三十日止六個月的每股基本盈利所用普通股加權平均數已就本公司於二零一八年七月十八日將每股普通股拆細為20股普通股以及於重組完成後一名股東向受限制股份單位計劃注入178,932,000股本公司普通股的影響作出追溯調整。

於截至二零一八年及二零一七年六月三十日止六個月，並無潛在攤薄普通股，而每股攤薄盈利等於每股基本盈利。

10 股息

於二零一八年八月二十八日舉行的會議上，董事宣派截至二零一八年六月三十日止六個月的中期股息每股3.1港仙，合共港幣83.0百萬元。該等股息並無於本中期簡明綜合財務資料中反映為應付股息，惟將反映為截至二零一八年十二月三十一日止年度的一項轉撥。

11 於聯營公司的投資

	未經審核	
	截至六月三十日止六個月	
	二零一八年	二零一七年
	人民幣千元	人民幣千元
於期初	175,268	201,090
分佔業績	1,271	2,254
分佔其他全面(虧損)/收益	(152)	612
出售一間聯營公司	(888)	—
貨幣換算差額	2,244	(4,689)
扣除應付款項	—	(3,000)
於期末	<u>177,743</u>	<u>196,267</u>

下文載列本集團於二零一八年六月三十日及二零一七年十二月三十一日的聯營公司。下列聯營公司所擁有的股本純粹由普通股構成。

聯營公司名稱	註冊成立/ 成立地點	主要業務及營運地點	於下列日期所持股權	
			二零一八年 六月三十日	二零一七年 十二月三十一日
遊萊互動集團有限公司	開曼群島	網頁遊戲及手機遊戲 開發、營運及發行	15.52%	15.52%
深圳小土豆文化傳播有限公司	中國	廣告設計及動漫	—	30%

12 貿易應收款項

	未經審核	經審核
	於二零一八年 六月三十日	於二零一七年 十二月三十一日
	人民幣千元	人民幣千元
貿易應收款項	159,325	102,626
減：貿易應收款項減值撥備	(567)	(1,259)
貿易應收款項 — 淨額	<u>158,758</u>	<u>101,367</u>

本集團向其客戶授出60至120天的信用期。基於發票日期的貿易應收款項的賬齡分析如下：

	未經審核 於二零一八年 六月三十日 人民幣千元	經審核 於二零一七年 十二月三十一日 人民幣千元
不超過3個月	109,821	57,799
3至6個月	31,702	30,215
6個月至1年	12,797	10,790
1至2年	4,232	2,390
2年以上	773	1,432
	<u>159,325</u>	<u>102,626</u>

13 股本

	股份數目	股本 人民幣千元
於二零一八年一月一日(附註a)	63,729,400	42
就重組發行普通股(附註b)	36,270,600	23
就受限制股份單位計劃持有的股份(附註c)	(8,946,600)	(5)
	<u>91,053,400</u>	<u>60</u>

附註：

- (a) 於二零一七年九月六日，本公司於開曼群島註冊成立為一間有限公司，法定股本為50,000美元，分為500,000,000股每股面值0.0001美元的股份。1股普通股按面值配發及發行予本公司的初始認購人以換取現金，及隨後轉讓予Ben Holdings。於同日，本公司進一步按面值配發及發行9,999股普通股予Ben Holdings以換取現金，並入賬列作繳足。該等股份於所有方面均與已發行股份享有同等地位。
- (b) 於二零一七年十一月十七日、二零一八年二月二十八日、二零一八年三月十二日及二零一八年五月四日，本公司就重組根據離岸持股協議按面值配發及發行合共99,990,000股普通股予離岸投資控股公司以換取現金。就重組發行的普通股按本集團於重組完成後業務的公允價值金額入賬列作繳足。
- (c) 於二零一八年三月六日，本公司批准及採納受限制股份單位計劃。配發及發行予ESOP 1 Holdings及ESOP 2 Holdings的合共8,946,600股普通股乃原先計劃按劉靖先生於深圳第七大道的持股比例就重組配發予劉靖先生。劉靖先生同意將該等股份注入ESOP 1 Holdings及ESOP 2 Holdings，以設立受限制股份單位計劃。
- (d) 於二零一八年六月二十三日，股東議決(其中包括)，待全球發售成為無條件後，將本公司每股面值為0.0001美元的所有已發行及未發行普通股拆細為20股每股面值0.000005美元的股份，以致本公司的法定股本為50,000美元，分為10,000,000,000股每股面值0.000005美元的股份，而已發行股本為10,000美元，分為2,000,000,000股每股面值0.000005美元的股份。
- (e) 於二零一八年七月十八日，本公司透過全球發售按每股1.50港元的發售價發行666,680,000股每股面值0.000005美元的普通股，總代價約為1,000,020,000港元(相等於約人民幣852,557,000元)。該等股份在所有方面與已發行股份享有同等地位。

14 以權益結算的股份酬金

為激勵我們的董事、高級管理層及僱員，於二零一八年三月六日，本公司批准並採納受限制股份單位計劃。7Road Elite Holdings Limited (「ESOP 1」) 及7Road Talent Holdings Limited (「ESOP 2」) 獲註冊成立，以持有由一名前股東注入的本公司8,946,600股普通股(相當於股份拆細及全球發售完成後178,932,000股普通股)。本公司將ESOP 1及ESOP 2整合，以便本公司能夠對ESOP 1及ESOP 2的控制及管理行使權力。該等股份被視為本公司就受限制股份單位計劃間接持有的庫存股份。

於二零一八年三月三十一日，為換取僱員對本集團的服務，已向董事會甄選的若干合資格人士授出相當於100,800,000股普通股的受限制股份單位。根據授出函件的條款，受限制股份單位將於二零一九年三月三十一日、二零二零年三月三十一日及二零二一年三月三十一日分別歸屬30%、30%及40%。對於數名遊戲開發僱員，彼等獲授的受限制股份單位亦受開發中遊戲的首次推出日期規限。於現階段，本公司預期該等履約條件能夠達成。

截至二零一八年六月三十日止六個月，受限制股份單位計劃下的每次授出及合資格僱員透過ESOP 1及ESOP 2於重組後間接持有的所對應數量本公司股份詳情如下：

	未經審核 截至二零一八年 六月三十日 止六個月
於一月一日	—
期內授出	5,040,000
已沒收	<u>(212,500)</u>
於六月三十日	<u><u>4,827,500</u></u>

由於本集團收取與合資格人士服務有關的利益，所收取以換取獲授出權益工具的僱員服務公允價值按開支確認。將予支銷的總金額乃透過所授出的受限制股份公允價值減認購成本(如有)釐定，當中計及沒收率，並按每次授出的不同歸屬期攤銷，按以權益結算的股份酬金儲備記入權益內。

截至二零一八年六月三十日止六個月，股份酬金引致的開支已於簡明綜合損益表內扣除如下：

	未經審核 截至二零一八年 六月三十日 止六個月 人民幣千元
收益成本	1,132
一般及行政開支	12,008
研發開支	<u>5,712</u>
	<u><u>18,852</u></u>

15 借貸

	未經審核 於二零一八年 六月三十日 人民幣千元	經審核 於二零一七年 十二月三十一日 人民幣千元
有抵押銀行借貸		
— 人民幣貸款(附註a)	50,643	53,711
— 美元貸款(附註b)	104,100	106,040
	<u>154,743</u>	<u>159,751</u>

附註：

- (a) 於二零一六年九月，本集團自一間銀行收到一筆人民幣61,600,000元的貸款，按上海銀行同業拆息基本貸款利率另加每年1.09%計息。借貸由本集團的若干物業、廠房及設備及土地使用權作抵押。
- (b) 根據於二零一五年八月與一間銀行簽訂的融資協議，本集團獲提供一筆總額為27,600,000美元的融資，為期3年，按倫敦銀行同業拆息另加1.55%計息。於二零一八年六月三十日及二零一七年十二月三十一日，借貸由本集團的受限制銀行存款人民幣162,330,000元作抵押。

16 貿易應付款項

基於發票日期的貿易應付款項的賬齡分析如下：

	未經審核 於二零一八年 六月三十日 人民幣千元	經審核 於二零一七年 十二月三十一日 人民幣千元
0至30天	3,131	3,109
31至60天	6,363	4,117
61至90天	3,030	61
91至180天	2,274	97
181至365天	205	—
	<u>15,003</u>	<u>7,384</u>

其他資料及企業管治摘要

購回、出售或贖回上市證券

自上市日，本公司或其附屬公司概無購回、出售或贖回本公司任何上市證券。

遵守企業管治守則

本公司的企業管治常規以聯交所上市規則附錄十四所載企業管治守則所列原則及守則條文為基準。自上市日期，除偏離守則條文A.2.1條外，本公司已遵守企業管治守則所載的一切適用的守則條文。

守則條文A.2.1訂明，主席與行政總裁的角色應有區分，並不應由同一人兼任。主席及行政總裁均由孟書奇先生擔任。由於孟書奇先生為本集團的成立及發展的關鍵人物，董事會認為將主席及行政總裁職務授予同一人(即孟書奇先生)兼任將不會對本集團的利益產生任何損害，反而有利於本集團的管理。此外，高級管理層及董事會(均由經驗豐富的個別人士組成)的運作有效確保及維持孟書奇先生兼任主席及行政總裁的權力與權限的平衡。

董事會將持續檢討及監督本公司的企業管治常規，以遵守企業管治守則並維持本公司高水準的企業管治。

董事進行證券交易的標準守則

本公司已經採納上市規則附錄十所載的標準守則，作為其董事進行證券交易的自身行為守則。

經向本公司全體董事作出的特定查詢後，彼等已經全部確認彼等於截至二零一八年六月三十日止六個月內一直遵守標準守則以及本公司有關董事進行證券交易的自身行為守則。

審核委員會

本公司已經根據企業管治守則設立審核委員會並書面制定其職權範圍。於本中期報告日期，審核委員會由三名獨立非執行董事組成，即何捷先生、劉運利先生及吳宵光先生。何捷先生為審核委員會主席。

審閱中期業績

截至二零一八年六月三十日止六個月的未經審核簡明綜合中期財務資料已由本公司的核數師羅兵咸永道會計師事務所根據國際審閱委聘準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。審核委員會已審閱截至二零一八年六月三十日止六個月的中期財務資料。

刊載中期業績公告及二零一八年中期報告

本中期業績公告已於香港交易及結算所有限公司網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.7road.com)刊載。本集團截至二零一八年六月三十日止的六個月的中期報告(載有上市規則所規定全部資料)將適時寄發予股東，並於上述網站刊載。

釋義

「每名付費用戶平均收益」	指	一款遊戲、一類遊戲或我們所有遊戲(如適用)的付費用戶於某一段期間內產生的總收益，除以該款遊戲、該類遊戲或我們所有遊戲(如適用)於該期間內的付費用戶數目
「審核委員會」	指	董事會審核委員會
「平均每月付費用戶」	指	於有關曆月的付費用戶的平均人數；於特定期間的平均每月付費用戶是指於該期間內各月的每月付費用戶的平均數
「董事會」	指	本公司董事會
「行政總裁」	指	本公司行政總裁
「主席」	指	董事會主席
「中國」	指	中華人民共和國，除非特別說明，本文中不包括香港特別行政區、澳門特別行政區及台灣
「客戶端遊戲」	指	可首先從遊戲供應商網站下載客戶端，然後透過互聯網瀏覽器連接服務器暢玩的遊戲
「本公司」	指	第七大道控股有限公司，一間於二零一七年九月六日根據開曼群島法例註冊成立的有限公司
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載企業管治守則
「董事」	指	本公司董事
「全球發售」	指	在香港公開發售66,668,000股股份以供香港公眾認購及於國際發售(定義分別見招股章程)600,012,000股股份以供機構、專業、公司及其他投資者認購

「本集團」	指	本公司及其所有附屬公司及財務業績透過合約安排綜合併入及入賬列作本公司附屬公司的公司，或如文義所指，就本公司成為其現有附屬公司的控股公司前期間而言，該等附屬公司或其前公司(視乎情況而定)所經營的業務
「合約安排」	指	我們於二零一八年四月十三日簽訂的若干合約安排
「H5」	指	用於在萬維網構建及展示內容的標記語言，是HTML標準的第五版及目前的主要版本
「港元」及「港仙」	指	香港法定貨幣港元及港仙
「香港」	指	中國香港特別行政區
「國際會計準則」	指	國際會計準則
「國際財務報告準則」	指	國際財務報告準則
「獨立第三方」	指	不被視為本公司的關聯人士或任何有關人士聯繫人(定義見上市規則)的任何人士或實體
「上市」	指	股份於聯交所主板上市
「上市日期」	指	股份於聯交所首次開始買賣之日，即二零一八年七月十八日
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則(經不時修訂)
「每月活躍用戶」	指	每月活躍用戶，指在有關曆月內登錄特定遊戲的人數；於特定期間的平均每月活躍用戶是指該期間各月的每月活躍用戶的平均數
「手機遊戲」	指	在移動設備上暢玩的遊戲
「標準守則」	指	上市規則附錄十所載的上市發行人董事進行證券交易的標準守則
「每月付費用戶」	指	每月付費用戶，指於有關曆月的付費用戶人數

「網絡遊戲」	指	透過不同制式的電腦或手機網絡暢玩的視像遊戲，主要包括客戶端遊戲、網頁遊戲及手機遊戲
「付費用戶」	指	於任何指定期間，(1)某一款遊戲的付費用戶是指所有曾於該段期間內以向我們購買的虛擬物品為其遊戲賬戶充值最少一次的註冊用戶，不論註冊用戶於該段期間內是否消耗有關虛擬物品；及(2)某一類型遊戲或我們所有遊戲的付費用戶是指於該段期間內該類型遊戲中各款遊戲或我們所有遊戲(如適用)的付費用戶的簡單總和，而一名曾於該段期間為兩款或以上遊戲購買虛擬物品的付費用戶，於該段期間內將作為兩名或以上的付費用戶計算
「招股章程」	指	本公司刊發日期為二零一八年六月二十九日的招股章程
「研發」	指	研究與開發
「報告期」	指	截至二零一八年六月三十日止的六個月
「人民幣」	指	人民幣，中國法定貨幣
「角色扮演類遊戲」	指	角色扮演類遊戲，涉及大量用戶不斷演變的虛擬世界彼此互動的遊戲；每名用戶採用技能(如近身格鬥或施展魔咒)及控制角色動作；遊戲有無限可能的情節，遊戲世界中的情節發展取決於用戶的行動，而即使用戶下線或離開遊戲後故事情節亦繼續發展
「受限制股份單位計劃」	指	本公司於二零一八年三月六日採納的受限制股份單位計劃
「受限制股份單位」	指	根據受限制股份單位計劃授出的受限制股份單位
「高級管理層」	指	本公司高級管理層
「股份」	指	本公司已發行股本中每股面值0.000005美元的普通股
「股東」	指	股份持有人
「深圳第七大道」	指	深圳第七大道科技有限公司，於二零零八年一月二十二日根據中國法律註冊成立的有限公司，其通過合約安排，入賬列作本公司的附屬公司
「SNK」	指	SNK Playmore Corporation，一間於二零零一年八月一日根據日本法律註冊成立的有限公司，為獨立第三方

「策略角色扮演類遊戲」	指	策略角色扮演類遊戲，包含從策略視頻遊戲(作為替代)到傳統角色扮演系統等元素，強調戰術
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「美元」	指	美國的法定貨幣美元
「網頁遊戲」	指	毋須下載任何客戶端或應用程式在個人電腦的網頁瀏覽器暢玩的遊戲
「%」	指	百分比

承董事會命
第七大道控股有限公司
主席
孟書奇

中國深圳
二零一八年八月二十八日

於本公告日期，執行董事為孟書奇先生、胡敏先生、王臣棟先生；非執行董事為李詩夢先生及嚴凱聘先生；獨立非執行董事為何捷先生、劉運利先生及吳宵光先生。