

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)

截至二零二一年六月三十日止六個月的
中期業績公告
及繼續暫停買賣

董事會宣佈本集團截至二零二一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」)，連同截至二零二零年六月三十日止六個月的比較資料。中期業績已經審核委員會審閱。

財務表現摘要

截至六月三十日止六個月
二零二一年 二零二零年
(人民幣千元) (人民幣千元)

收益	109,533	198,325
期內溢利	30,429	32,526
本公司擁有人應佔期內溢利	30,500	32,379

1. 截至二零二一年六月三十日止六個月，本公司錄得收益總額約為人民幣109.5百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月減少約44.8%。
2. 截至二零二一年六月三十日止六個月，本公司錄得本公司擁有人應佔期內溢利約為人民幣30.5百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月減少約5.8%。

管理層討論與分析

概覽

本集團是一間位於中國的領先遊戲研發商及營運商，業務範圍遍及全球。自二零零八年註冊成立起，我們一直從事多款熱門遊戲的研發、營運及授權。大部分收益來自海外市場，我們的遊戲已於超過100個國家及地區發行。我們亦致力於為我們的用戶帶來多種遊戲版本的優質遊戲體驗。近年來，我們一直策略性地將業務重心擴展至開發及營運廣受遊戲玩家歡迎的手機遊戲。此外，隨著中國目前的技術發展，互聯網市場對雲相關服務的需求於可見將來將繼續增長。因此，本集團開始提供雲計算及雲存儲服務，作為本集團的新增業務活動。

根據Newzoo二零二一年發佈的《二零二一全球遊戲市場報告》，二零二一年全球網絡遊戲市場預計產生1,758億美元的收益。預測移動遊戲市場將在2021年產生907億美元的收益，同比增長4.4%，這部分收益將佔相當於全球遊戲市場總收入的一半以上。而PC及主機市場，其年收入分別預期同比下降2.8%與8.9%至359億美元及492億美元。同時，全球30億玩家中將有28億通過移動設備玩遊戲，相比之下，PC及主機玩家數分別為14億及9億。

二零二一年，亞太地區憑藉882億美元的市場規模成為全球遊戲收入佔比最高的地區，達全球遊戲收入的50.2%。其中，中國市場憑藉456億美元的收入成為亞太地區最主要的遊戲收入貢獻者。由於亞太地區遊戲市場大部分以移動遊戲為主，因此受冠狀病毒疫情的衝擊較小。相較而言，北美地區大多數為主機遊戲使用者，因而受到冠狀病毒疫情的衝擊較大。儘管如此，北美地區依然雄踞二零二一年全球遊戲市場收入排行的第二位，貢獻高達426億美元收入（主要來自美國）。在接下來幾年中，預期亞太和北美兩個地區均將保持穩健的增長勢頭，複合年增長率分別約為8.7%和7.9%。

根據中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)與國際數據公司(IDC)聯合發佈的《二零二一年上半年中國遊戲產業報告》，由二零二一年一至六月中國遊戲市場實際銷售收入1504.93億元人民幣，同比增長7.9%；二零二一年一至六月中國遊戲用戶達到6.7億，同比增長1.4%。二零二一年一至六月中國自主研發遊戲海外市場實際銷售收入84.7億美元，同比增長11.6%。二零二一年一至六月中國電子競技遊戲市場實際銷售收入720.6億元人民幣，同比增長0.2%。

於二零二一年上半年，本公司產生收益總額約人民幣109.5百萬元，較二零二零年同期減少約44.8%。於二零二一年上半年，本公司的毛利和毛利率分別為人民幣47.1百萬元和43.0%。於二零二一年上半年，本公司錄得股東應佔溢利約為人民幣30.5百萬元。

二零二一年下半年展望

於二零二一年下半年，本集團將繼續遊戲精品化的理念，致力打造高品質的遊戲產品。本集團將充分發揮現有知識產權（「IP」）的價值及多年遊戲開發積累的經驗，形成涵蓋自有原創、日式動漫改編、國產授權的穩定IP產品綫，以豐富本集團的產品組合。此外，我們在戰略佈局上除深耕國內市場外，將繼續拓展海外市場業務。我們將持續致力於對已發行的遊戲進行更新及推廣，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。

於二零二一年下半年，我們將持續籌備開發本公司核心IP新作《彈彈堂復古版》，預計將在今年下半年陸續測試及上線。同時，我們還與國內女性向研發商合作新產品《花開易夢閣》，初步計劃將於二零二一年第四季度或二零二二年初在中國上線。在二次元日漫IP的佈局上，我們參與開發的知名一綫動漫IP手游，預計將於二零二二年內首次測試；作為國內首款該知名一綫動漫IP自研手游，我們以還原呈現原著中詼諧搞笑的劇情為核心，力圖給國內廣大該知名一綫動漫IP粉絲提供一款原汁原味的手機遊戲。除此之外，我們還將發行一款美食題材的動漫改編《廚神小當家》手游，其IP影響力在動畫領域認知廣泛，深受喜愛，其改編的模擬養成經營類遊戲，預計將於二零二二年上線發行。我們也將進行更多細分領域的嘗試，包括休閒競技向、女性向等產品的孵化籌備，以捕捉更多市場機遇。同時我們將透過IP許可或與其他優質廠商合作優秀遊戲產品的聯合研發和發行。此外，我們將考慮通過投資併購行業內優質公司，並強化戰略協同。

根據本集團的發展戰略，本集團將從第三方如流行文學，漫畫和社交網絡等，選擇性地收購或投資有潛力IP或產業鏈上優質研發與發行公司，也將尋求與優秀遊戲研發商或發行商的合作關係來增強本集團業務。誠如本公司日期為二零二一年四月二十六日之公告所披露，本集團完成收購北京美麥科技有限公司（「北京美麥」）100%股權，該公司已與Roblox於中國的平台建立合作關係。Roblox為全球最大的沙盒遊戲開發公司，北京美麥主要負責Roblox於中國的平台業務的內容審閱、開發商社區維護及新媒體經營業務。本集團將持續完善遊戲組合及進一步增強本集團遊戲開發能力及業績收入，有助本集團發展進入新的台階。同時努力整合、協同及優化現有的業務資源與已收購或將收購業務的研發能力、遊戲產品、市場渠道、運營及管理、以及現有遊戲玩家等資源。

IP授權許可依然為我們長期策略的重要組成部分。於二零二一年下半年，我們將透過IP許可或與其他優質廠商合作，繼續致力於IP方面的研發。我們將持續以具吸引力的薪酬政策招募更多人才及挽留現有人才，以增強我們的IP研發能力。同時，我們將積極尋求適當的投資和合作機會。

於二零二一年下半年，公司將繼續加強核心產品研發與發行，同時開展提供雲計算服務、雲存儲服務等新業務，拓展海外市場業務，進一步完善我們於遊戲產業的全球化佈局，提升我們的綜合競爭能力、資源控制能力、後續發展能力以及抗風險能力。此外也將積極尋求適當的投資和合作機會，從而鞏固、發展及提升我們的業內地位，為股東創造更多價值。

冠狀病毒疫情影響

自二零二零年以來冠狀病毒在世界範圍內繼續蔓延，中國已經及繼續在落實多項預防及監控措施，包括在若干程度上限制及控制民眾出行及交通安排、接種疫苗、隔離部分居民、在各工廠及辦公室加強衛生及防疫要求以及鼓勵社交隔離等。

經評估本集團業務營運和資金投入情況，本集團流動資金狀況及營運資金目前充足。鑑於冠狀病毒傳播的不穩定性，本集團已採取一系列必要的健康預防措施，以減輕冠狀病毒疫情爆發的潛在影響，包括實施相關政府部門頒佈的防控政策及採取彈性在家工作做法。同時本集團也採取成本控制措施，以增強風險抵抗能力。本集團會密切留意冠狀病毒疫情的情況，並視情況而定，持續評估該傳染病對本集團的財務及業務營運不時造成的影響。

財務回顧

營運資料

我們的遊戲

截至二零二一年上半年，我們持續專注遊戲研發及優質遊戲運營以應對遊戲行業不斷加劇的競爭。雖然全球受到冠狀病毒疫情的影響，本集團在主營業務方面依然表現良好。我們建立了專注自有業務的各個工作室和放眼全球的運營發行中心，向著研運發一體的全球化綜合遊戲廠商轉型。我們持續專注遊戲研發及運營以應對遊戲行業不斷加劇的競爭。於二零二一年上半年，本集團網絡遊戲收益主要來自於包括《彈彈堂》系列、《神曲》系列及《盛世》系列等幾款知名遊戲。於我們在二零二零年第四季度測試一款深受女性歡迎的換裝類遊戲《愛麗絲的衣櫥》，此款遊戲深受香港、澳門、台灣等地用戶好評，入選商務部發佈的二零二一至二零二二年度國家文化出口重點項目，也堅定了我們對女性向產品的深耕。我們將繼續開發及運營優質網絡遊戲，充分運用我們在遊戲行業的多年經驗，持續創新，不斷推出新遊戲以吸引更多玩家。

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。經營數據波動主要由於賞玩、下載(就手機遊戲而言)及就虛擬道具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受用戶喜愛的網絡遊戲的能力，有助於提高我們的遊戲持續受歡迎程度，從玩家群獲取收益，應對網絡遊戲行業的激烈競爭，從而使我們可實行更佳業務戰略。

截至二零二一年六月三十日止六個月，我們的網頁遊戲的(i)平均每月活躍用戶約為0.8百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為36,000人；(iii)每名付費用戶平均收益約為人民幣454元；而我們的手機遊戲的(i)平均每月活躍用戶約為1.5百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為206,000人；(iii)每名付費用戶平均收益約為人民幣227元。

截至二零二一年六月三十日止六個月及截至二零二零年六月三十日止六個月比較

下表載列截至二零二一年六月三十日止六個月及截至二零二零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	
	二零二一年 (人民幣千元)	二零二零年 (人民幣千元)
收益	109,533	198,325
收益成本	<u>(62,472)</u>	<u>(43,682)</u>
毛利	47,061	154,643
研究及開發開支	(35,161)	(67,849)
銷售及市場推廣開支	(6,997)	(15,891)
行政開支	(34,210)	(37,405)
預期信貸虧損模型項下金融資產減值虧損撥回淨額	1,308	14,225
其他收入	9,438	11,065
其他收益或虧損淨額	<u>3,526</u>	<u>(37,534)</u>
經營(虧損)/溢利	(15,035)	21,254
財務收入	745	462
財務成本	(1,898)	(1,778)
財務成本淨額	(1,153)	(1,316)
分佔一間合營企業業績	—	(1,781)
分佔聯營公司業績	<u>37,237</u>	<u>—</u>
除所得稅前溢利	21,049	18,157
所得稅抵免	<u>9,380</u>	<u>14,369</u>
期內溢利	<u><u>30,429</u></u>	<u><u>32,526</u></u>

收益

下表載列截至二零二一年及二零二零年六月三十日止六個月的比較收益明細：

貨品或服務種類	截至六月三十日止六個月			
	二零二一年		二零二零年	
	(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	93,050	84.9%	189,213	95.4%
— 自研遊戲				
本集團發行	16,911	15.4%	11,156	5.6%
其他發行商發行	65,375	59.7%	174,466	88.0%
— 代理遊戲				
本集團發行	9,580	8.7%	2,400	1.2%
其他發行商發行	1,184	1.1%	1,191	0.6%
銷售網絡遊戲技術及發行解決方案服務	6,122	5.6%	7,911	4.0%
知識產權許可	10,361	9.5%	1,201	0.6%
總計	<u>109,533</u>	<u>100.0%</u>	<u>198,325</u>	<u>100.0%</u>

截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團錄得收益總額約為人民幣109.5百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月減少約44.8%。該減少主要由於本集團於二零二一年上半年公司自研並通過其他發行商發行的遊戲收益下降且新遊戲仍處於開發階段。

收益成本

我們的收益成本主要包括研發運營部門產生的員工薪酬福利開支、廣告推廣費及遊戲IP攤銷。截至二零二一年六月三十日止六個月，收益成本金額約為人民幣62.5百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣43.7百萬元增加約43.0%。該增加主要由於受截至二零二一年六月三十日止六個月部分運營成本與研發費用分類調整所致。

毛利及毛利率

我們於截至二零二一年六月三十日止六個月的毛利金額約為人民幣47.1百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月約人民幣154.6百萬元減少約69.6%。該減少主要為收益的減少。

我們於截至二零二一年六月三十日止六個月的毛利率約為43.0%，較截至二零二零年六月三十日止六個月的毛利率78.0%減少35百分點。該減少主要由於毛利的降幅高於收益降幅。

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薪酬福利開支、外包開支及遊戲IP攤銷。截至二零二一年六月三十日止六個月的研發開支金額約為人民幣35.2百萬元，較截止二零二零年六月三十日止六個月約人民幣67.8百萬元減少約48.2%。該減少主要由於我們的外包技術服務開支減少。

行政開支

我們的行政開支主要包括僱員的薪酬福利開支和專業諮詢費用。於截至二零二一年六月三十日止六個月，行政開支約為人民幣34.2百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月的約人民幣37.4百萬元減少8.5%。該減少主要由於本集團於二零二一年上半年致力加強行政開支的成本管理。

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。截至二零二一年六月三十日止六個月，銷售及市場推廣開支的金額約為人民幣7.0百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月的約為人民幣15.9百萬元減少約56.0%。有關減少主要由於遊戲營運的廣告開支於二零二一年上半年減少。

所得稅

截至二零二一年六月三十日止六個月的所得稅抵免有所減少，主要由於若干附屬公司確認的遞延所得稅資產減少。截至二零二一年六月三十日止六個月適用於本集團實體(不包括目前稅項豁免的實體)的估計所得稅稅率介乎12.5%至25%(二零二零年：12.5%至25%)。

期內溢利

截至二零二一年六月三十日止六個月，我們的本公司擁有人應佔溢利約為人民幣30.5百萬元，較截至二零二零年六月三十日止六個月略減約5.8%。儘管截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團的收益減少，但由於投資收入增加，溢利保持穩定。

流動資金及資本來源

	於二零二一年 六月 三十日 (人民幣千元)	於二零二零年 十二月 三十一日 (人民幣千元)	變動 %
銀行及手頭現金	369,708	377,306	-2.0%
受限制現金	1,953	1,947	0.3%
總計	<u>371,661</u>	<u>379,253</u>	<u>-2.0%</u>

於二零二一年六月三十日，我們的銀行及手頭現金、受限制現金合計約為人民幣371.7百萬元，而於二零二零年十二月三十一日則約為人民幣379.3百萬元，略減2.0%，因此保持穩定。

資產負債比率

於二零二一年六月三十日，我們的資產負債比率乃按總負債除以總資產計算，約為23.1%，而於二零二零年十二月三十一日則約為28.5%。有關減少主要由於未償還銀行借款已於二零二一年一月全數償還，導致負債減少。

資本開支

	截至六月三十日止六個月		變動 %
	二零二一年 (人民幣千元)	二零二零年 (人民幣千元)	
辦公電腦及電子設備	221,417	262	84,410.3%
辦公家具及租賃物業裝修	707	1,250	-43.4%
運輸工具	—	332	-100.0%
軟件	—	1,500	-100.0%
總計	<u>222,124</u>	<u>3,344</u>	<u>6,542.5%</u>

我們的資本開支包括辦公電腦及電子設備、辦公家具及租賃物業裝修、運輸工具、房屋建築及軟件。截至二零二一年及二零二零年六月三十日止六個月的資本開支總額分別約人民幣222.1百萬元及人民幣3.3百萬元。有關增加主要由於二零二一年上半年雲計算業務及雲存儲業務分別採購計入182.7百萬元及37.2百萬元。

外匯風險

本集團透過海外發行商在海外市場經營業務，須承受因各種貨幣風險引致的外匯風險，主要涉及美元。外匯風險主要來自從海外對手方收取或將收取外幣時的已確認資產及負債。截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團並無政策對沖任何外幣波動。

資產抵押

截至二零二一年六月三十日，本集團於二零二一年六月三十日的資產並無重大抵押。

或然負債及擔保

截至二零二一年六月三十日，除財務報表附註26中所披露外，我們並無任何其他未記錄的重大或然負債、擔保或針對我們的任何重大訴訟。

重大投資或資本資產的未來計劃

除本公告所披露者外，截至本公告日期，本公司並無其他重大投資或資本資產的未來計劃。

所持有的重大投資及附屬公司及聯營公司的重大收購及出售事項

自二零二一年一月起，本集團已收購無錫手心網絡科技有限公司（「無錫手心」）的49%權益，初始投資成本為人民幣73.5百萬元（「投資」）。無錫手心主要從事大型實時角色扮演手機遊戲（ARPG類）的研發。

投資計入聯營公司的權益。於二零二一年六月三十日，(i)投資應佔業績約為人民幣37.2百萬元；及(ii)並無收到股息。於二零二一年六月三十日，投資的賬面值約為人民幣110.7百萬元。因此，與本集團二零二一年六月三十日的總資產相比，投資的賬面值約為5.49%，因此被分類為本集團的重大投資。

投資用於長期目的。考慮到無錫手心的主要業務及擁有經驗豐富的團隊，本公司認為投資符合本集團的整體業務方向，並為一個良好投資機會，使本集團在大型手機遊戲方面獲得優勢、在遊戲開發方面創造良好協同效應及增強本集團在遊戲行業的擴張能力。

除本公告所披露者外，本集團於二零二一年六月三十日止六個月並無持有任何其他重大投資，且截至二零二一年六月三十日止六個月，本集團並無任何其他附屬公司及聯營公司的重大收購及出售事項。

僱員及薪酬政策

於二零二一年六月三十日，我們擁有321名全職僱員，其中大多數位於中國深圳、無錫及上海。下表載列我們於二零二一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	154	47.98%
營運	107	33.33%
行政	60	18.69%
總計	321	100.0%

截至二零二一年六月三十日止六個月，我們的僱員薪酬總額約人民幣55百萬元（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、表現相關花紅、受限制股份單位、津貼以及中國僱員享有國家管理的退休福利計劃。本集團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、表現相關花紅、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，包括本集團代彼等作出的退休金計劃供款。

重大法律訴訟

(i) 前海幻境於二零二一年三月提起的法律訴訟

於二零二一年三月三日，本公司獲附屬公司深圳市前海幻境網絡科技有限公司（「前海幻境」）告知，其（作為原告）已向深圳市中級人民法院（「深圳中院」）對Proficient City Limited（作為被告）就網絡遊戲「神曲」的知識產權糾紛提起訴訟（「二零二一年三月訴訟」），並已收到深圳中院發出的《受理案件通知書》。於本公告日期，二零二一年三月訴訟尚未進行聽證，而二零二一年三月訴訟預期不會影響本集團的正常業務運作。

法律訴訟的詳情載於本公司日期為二零二一年三月三日的公告。

(ii) 前海幻境於二零二一年四月提起的法律訴訟

於二零二一年四月二十八日，本公司獲前海幻境告知，其(作為原告)已向深圳中院對廣州掌贏控信息科技有限公司及Angame Inc.(作為被告)就網絡遊戲《彈彈堂》的手機遊戲版本的知識產權合同糾紛提起訴訟(「二零二一年四月訴訟」)，並收到深圳中院發出的《受理案件通知書》。於本公告日期，二零二一年四月訴訟尚未進行聽證，而二零二一年四月訴訟預期不會影響本集團的正常業務運作。

法律訴訟的詳情載於本公司日期為二零二一年四月二十八日的公告。

期後事項

於二零二零年十一月七日，本公司與分別為獨立第三方的若干賣方(合稱「賣方」)訂立有條件買賣協議(「買賣協議」)，其中有關收購樂動香港國際有限公司的全部已發行股本，代價合共為人民幣1,183,650,100元，此將根據買賣協議條款以現金及配發及發行代價股份償付。於二零二一年二月二十八日，本公司與賣方就買賣協議訂立補充協議，據此，最後截止日期由二零二一年二月二十八日延長至二零二一年三月三十一日。在二零二一年七月九日前後，本公司接獲賣方發出的書面通知終止買賣協議，並向本公司退還本公司根據買賣協議向賣方支付的代價人民幣20百萬元。因此，買賣協議已於本公告日期終止。買賣協議的詳情及其終止載於本公司日期分別為二零二零年十一月九日、二零二零年十一月十一日、二零二零年十一月三十日、二零二零年十二月三十日、二零二一年三月一日及二零二一年七月九日的公告。

除上文及本公告所披露者外，本公司於二零二一年六月三十日後，概無任何期後事項。

財務資料

中期簡明綜合損益表

截至二零二一年六月三十日止六個月

	附註	截至六月三十日止六個月 二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	截至六月三十日止六個月 二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
收益	4	109,533	198,325
收益成本	7	(62,472)	(43,682)
毛利		47,061	154,643
研究及開發開支	7	(35,161)	(67,849)
銷售及營銷開支	7	(6,997)	(15,891)
行政開支	7	(34,210)	(37,405)
預期信貸虧損模型項下金融資產減值虧損撥回淨額		1,308	14,225
其他收入	5	9,438	11,065
其他收益或虧損淨額	6	3,526	(37,534)
經營(虧損)/溢利		(15,035)	21,254
財務收入	8	745	462
財務成本	8	(1,898)	(1,778)
財務成本淨額	8	(1,153)	(1,316)
分佔合營企業業績	15	—	(1,781)
分佔聯營公司業績		37,237	—
除所得稅前溢利		21,049	18,157
所得稅抵免	9	9,380	14,369
期內溢利		30,429	32,526
以下人士應佔溢利/(虧損):			
— 本公司擁有人		30,500	32,379
— 非控股權益		(71)	147
		30,429	32,526
本公司擁有人應佔溢利之每股盈利 (以每股人民幣元列示):	10		
基本及攤薄		0.012	0.013

上述簡明綜合損益表應與隨附附註一併閱讀。

中期簡明綜合全面收益表
截至二零二一年六月三十日止六個月

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年	二零二零年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
期內溢利	30,429	32,526
其他全面收益／(虧損)：		
可能重新分類至損益的項目		
貨幣換算差額	4,468	(12,080)
其他全面收益／(虧損)，扣除稅項	4,468	(12,080)
期內全面收益總額	<u>34,897</u>	<u>20,446</u>
以下人士應佔全面收益／(虧損)總額：		
— 本公司擁有人	34,968	20,299
— 非控股權益	(71)	147
	<u>34,897</u>	<u>20,446</u>

中期簡明綜合財務狀況表
於二零二一年六月三十日

	附註	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備	12	224,491	4,019
使用權資產	13	5,255	7,854
無形資產	14	755,245	958,450
於合營企業的權益	15	—	—
於聯營公司的權益	25	115,837	—
按公允價值計入其他全面收益的金融資產		2,357	2,357
按公允價值計入損益的金融資產	18	20,624	208,044
預付款項及其他應收款項	17	112,426	3,409
受限制現金		1,952	1,946
遞延所得稅資產		57,743	57,071
		1,295,930	1,243,150
流動資產			
貿易應收款項	16	188,267	290,503
預付款項及其他應收款項	17	110,618	162,518
可收回所得稅		—	327
按公允價值計入損益的金融資產	18	54,201	40,539
受限制現金		1	1
現金及現金等價物		369,708	377,306
		722,795	871,194
總資產		2,018,725	2,114,344
流動負債			
貿易及其他應付款項	24	359,502	309,612
租賃負債		3,946	5,026
借貸	22	—	56,546
即期所得稅負債		10,022	29,713
合約負債	23	68,855	73,794
		442,325	474,691
流動資產淨值		280,470	396,503
總資產減流動負債		1,576,400	1,639,653

	附註	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
負債			
非流動負債			
其他應付款項	24	—	92,291
租賃負債		1,752	3,312
遞延所得稅負債		22,650	32,153
		<u>24,402</u>	<u>127,756</u>
資產淨值		<u>1,551,998</u>	<u>1,511,897</u>
權益			
股本	19	90	90
股份溢價		4,083,085	4,083,085
其他儲備	20	(2,964,333)	(2,952,776)
保留盈利		429,852	383,123
		<u>1,548,694</u>	<u>1,513,522</u>
非控股權益		<u>3,304</u>	<u>(1,625)</u>
總權益		<u>1,551,998</u>	<u>1,511,897</u>

上述簡明綜合財務狀況表應與隨附附註一併閱讀。

中期簡明綜合財務資料附註

截至二零二一年六月三十日止六個月

1. 一般資料

第七大道控股有限公司(「本公司」)於二零一七年九月六日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, the Cayman Islands。

本公司為一間投資控股公司。本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)主要於中華人民共和國(「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。

除另有說明外,本中期簡明綜合財務資料按人民幣(「人民幣」)呈列,並於二零二一年八月三十一日獲董事會批准刊發。本中期簡明綜合財務資料未經審核。

2. 編製基準

本中期簡明綜合財務資料乃根據國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)頒佈的國際會計準則(「國際會計準則」)第34號「中期財務報告」編製,且並無包括全年財務報告一般羅列的所有類別附註。因此,本報告應與本公司二零二零年年報所載截至二零二零年十二月三十一日止年度的全年綜合財務報表一併閱讀。

3. 重大會計政策

中期簡明綜合財務資料乃根據歷史成本常規編製,並因按公允價值計入損益的金融資產、按公允價值計入其他全面收益的金融資產以及收購一間附屬公司應付的或然代價重估而予以修訂,該等金額按公允價值列賬。

除應用經修訂國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)所致的額外會計政策外,截至二零二一年六月三十日止六個月的中期簡明綜合財務資料所採用的會計政策及計算方法與本公司二零二零年年報所載截至二零二零年十二月三十一日止年度的全年綜合財務報表所呈列者一致。

國際會計準則理事會已頒佈若干經修訂國際財務報告準則,其於本集團當前會計期間首次生效。

該等發展均不會對本集團當期或前期業績及財務狀況的編製或在本中期財務報告中的呈列方式產生重大影響。本集團並無採用在當前會計期間尚未生效的任何新準則或詮釋。

4. 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。

截至二零二一年及二零二零年六月三十日止六個月的收益如下：

貨品或服務種類	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
網絡遊戲收益	93,050	189,213
— 自主開發遊戲		
由本集團發行	16,911	11,156
由其他發行商發行	65,375	174,466
— 代理遊戲		
由本集團發行	9,580	2,400
由其他發行商發行	1,184	1,191
銷售網絡遊戲技術及發行解決方案服務	6,122	7,911
知識產權許可	10,361	1,201
	109,533	198,325

截至二零二一年六月三十日止六個月的收益約人民幣59,404,000元來自五大單一外部客戶(二零二零年：人民幣147,056,000元)。

截至二零二一年六月三十日止六個月的收益約為人民幣19,453,000元及人民幣12,593,000元，乃來自兩名單一外部客戶，其佔總收益10%以上(二零二零年：人民幣86,212,000元及人民幣25,780,000元，分別來自兩名單一外部客戶)。

5. 其他收入

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助(附註)	8,257	3,525
增值稅(「增值稅」)退稅	848	1,401
補償收入	—	1,772
出售投資應收款項的利息收入	—	2,735
租金減免收入	—	140
其他	333	1,492
	<u>9,438</u>	<u>11,065</u>

附註：概無有關政府補助的尚未履行條件或或有事項。

6. 其他收益或虧損淨額

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
按公允價值計入損益的金融資產的公允價值變動	13,822	(35,522)
就收購一間附屬公司應付或然代價的公允價值變動	(8,650)	(6,709)
出售物業、廠房及設備(虧損)/收益	(50)	1
出售無形資產收益	3,047	—
外匯(虧損)/收益淨額	(615)	4,694
其他	(4,028)	2
	<u>3,526</u>	<u>(37,534)</u>

7. 按性質劃分的開支

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
工資及僱員福利開支	54,808	57,809
股份酬金	204	4,983
專業及顧問費用	5,129	9,211
外包技術服務	4,711	19,045
推廣及廣告開支	14,670	21,038
公用事業及辦公室開支	5,136	2,370
物業、廠房及設備折舊(附註12)	1,650	1,464
使用權資產折舊(附註13)	1,953	3,356
無形資產攤銷(附註14)	33,398	34,421
差旅及招待費	5,317	2,153
稅項及徵費	3,177	2,621
寬帶及服務器託管費	3,981	—
審計服務	657	—
其他	4,049	6,356
	<u>138,840</u>	<u>164,827</u>

8. 財務成本淨額

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
財務收入		
銀行結餘利息收入	597	—
其他	148	462
	<u>745</u>	<u>462</u>
財務成本		
銀行借貸利息開支	(622)	(1,289)
租賃負債利息開支	(220)	—
其他	(1,056)	(489)
	<u>(1,898)</u>	<u>(1,778)</u>
財務成本淨額	<u>(1,153)</u>	<u>(1,316)</u>

9. 所得稅

本集團截至二零二一年及二零二零年六月三十日止六個月的所得稅分析如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
即期所得稅	730	6,894
遞延所得稅	<u>(10,110)</u>	<u>(21,263)</u>
	<u>(9,380)</u>	<u>(14,369)</u>

10. 每股盈利

(a) 基本

每股基本盈利按期內本公司擁有人應佔溢利除以年內已發行普通股加權平均數計算。

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利	30,500	32,379
已發行普通股加權平均數(千股)	<u>2,574,268</u>	<u>2,440,568</u>
本公司權益持有人應佔溢利的每股盈利	<u>0.012</u>	<u>0.013</u>

(b) 攤薄

由於報告期間末受限制股份單位的非市場表現狀況不盡如人意，計算截至二零二一年及二零二零年六月三十日止六個月每股攤薄盈利時並無包括與受限制股份單位相關的潛在歸屬股份，因此每股攤薄盈利與每股基本盈利相同。

11. 股息

於截至二零二一年六月三十日止六個月期間，概無已付、宣派或建議股息(二零二零年：無)。本公司董事並不建議就截至二零二一年六月三十日止六個月派發中期股息。

12. 物業、廠房及設備

	樓宇 人民幣千元	服務器及 其他設備 人民幣千元	傢俱及 租賃物業 裝修 人民幣千元	汽車 人民幣千元	總計 人民幣千元
截至二零二一年六月三十日止 六個月(未經審核)					
於期初	—	1,511	1,994	514	4,019
添置	—	221,324	703	—	222,027
透過收購附屬公司添置	—	93	4	—	97
出售	—	(2)	—	—	(2)
折舊費用(附註7)	—	(866)	(745)	(39)	(1,650)
於期末	<u>—</u>	<u>222,060</u>	<u>1,956</u>	<u>475</u>	<u>224,491</u>
截至二零二零年六月三十日止 六個月(未經審核)					
於期初	13,834	1,439	2,106	251	17,630
添置	—	262	1,250	332	1,844
出售	—	(1)	—	—	(1)
折舊費用(附註7)	(244)	(248)	(942)	(30)	(1,464)
於期末	<u>13,590</u>	<u>1,452</u>	<u>2,414</u>	<u>553</u>	<u>18,009</u>

13. 使用權資產

	租賃土地 人民幣千元	租賃辦公室 物業 人民幣千元	總計 人民幣千元
截至二零二一年六月三十日止 六個月(未經審核)			
於期初	—	7,854	7,854
添置	—	475	475
處置	—	(1,121)	(1,121)
折舊費用(附註7)	—	(1,953)	(1,953)
於期末	<u>—</u>	<u>5,255</u>	<u>5,255</u>
截至二零二零年六月三十日止 六個月(未經審核)			
於期初	70,489	12,598	83,087
添置	—	265	265
折舊費用(附註7)	(642)	(2,714)	(3,356)
於期末	<u>69,847</u>	<u>10,149</u>	<u>79,996</u>

14. 無形資產

	商譽 人民幣千元	遊戲版權及知 識產權 許可合約 人民幣千元	電腦軟件 許可權 人民幣千元	域名 人民幣千元	總計 人民幣千元
截至二零二一年六月三十日 止六個月(未經審核)					
於期初	693,065	263,773	108	1,504	958,450
透過收購附屬公司添置	—	4	—	—	4
出售	—	(169,811)	—	—	(169,811)
攤銷費用(附註7)	—	(33,166)	(68)	(164)	(33,398)
於期末	<u>693,065</u>	<u>60,800</u>	<u>40</u>	<u>1,340</u>	<u>755,245</u>
截至二零二零年六月三十日 止六個月(未經審核)					
於期初	693,065	160,901	393	1,829	856,188
添置	—	1,500	—	—	1,500
攤銷費用(附註7)	—	(34,053)	(205)	(163)	(34,421)
於期末	<u>693,065</u>	<u>128,348</u>	<u>188</u>	<u>1,666</u>	<u>823,267</u>

15. 於合營企業的權益

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
於期初	—	3,216
期內分佔虧損及其他全面虧損	—	(1,781)
於期末	<u>—</u>	<u>1,435</u>

16. 貿易應收款項

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	206,234	307,019
減：減值撥備	<u>(17,967)</u>	<u>(16,516)</u>
貿易應收款項 — 淨額	<u>188,267</u>	<u>290,503</u>

本集團向其客戶授出30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：

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
3個月以下	135,085	164,190
3至6個月	17,178	32,292
6個月至1年	36,222	57,091
1至2年	3,776	48,121
2年以上	<u>13,973</u>	<u>5,325</u>
	<u>206,234</u>	<u>307,019</u>

17. 預付款項及其他應收款項

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
計入非流動資產		
租賃按金	5,702	1,433
技術服務預付款項	2,358	2,358
投資預付款項	40,000	—
物業、廠房及設備預付款	64,729	—
向合營企業貸款	2,000	2,000
減：減值撥備	(2,363)	(2,382)
	<u>112,426</u>	<u>3,409</u>
計入流動資產		
僱員住房貸款	1,510	2,235
可收回增值稅	10,276	16,572
遊戲開發商預付款項	18,283	8,786
技術服務預付款項	24,327	26,253
未交付技術服務應收退款	—	1,300
版權許可費預付款項	8,719	705
廣告及市場推廣預付款項	34,861	6,277
顧問服務預付款項	291	228
出售投資應收款項(b)	20,299	20,299
投資預付款項(a)	20,000	23,638
向第三方貸款	6,813	7,420
向關聯方墊款	6,070	2,581
應收出售物業、廠房及設備及使用權資產款項	—	80,000
其他(c)	20,366	30,090
減：減值撥備	(61,197)	(63,866)
	<u>110,618</u>	<u>162,518</u>
	<u>223,044</u>	<u>165,927</u>

附註：

- (a) 於二零一九年七月一日，本集團(作為潛在投資者)與一間投資管理公司(本集團一名獨立第三方)訂立意向書，擬收購該公司不多於12%股權，其主要從事網頁遊戲及手機遊戲開發及營運。截至二零二零年十二月三十一日止年度內，雙方已確認未完成潛在收購事項。意向金已悉數退回本集團。

於二零二零年十一月七日，就收購樂動香港國際有限公司(「樂動香港」)，本集團與上海冠兆投資中心(有限合夥)、上海成沛投資中心(有限合夥)、上海銀榮投資中心(有限合夥)及Joyful Time Global Ltd.(統稱「賣方」)訂立買賣協議。根據買賣合約，本集團有條件地同意收購及賣方有條件地同意以總代價人民幣1,183,650,000元出售樂動香港的全部已發行股本，可予若干調整。根據買賣協議，本集團已於二零二零年十一月十一日向賣方支付預付款人民幣20,000,000元。於財政年度結束後，該收購已被終止，二零二一年七月預付款項已獲悉數退還。

- (b) 於二零一八年六月十二日，本集團與深圳市龍遊天下網絡科技有限公司(「深圳龍遊天下」)(本集團一名獨立第三方)訂立一系列協議。根據系列協議，本集團向深圳龍遊天下以代價人民幣27,149,000元出售若干股權投資。然而，由於深圳龍遊天下陷入財務困境，只有代價人民幣6,850,000元獲結算，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團就餘額人民幣20,299,000元作出全額減值撥備，深圳龍遊天下未有償還款項。

- (c) 於二零二零年八月十七日，本集團與本集團兩名獨立第三方訂立聯營電視節目協議。根據聯營電視節目協議，本集團須投資相關電視節目產品人民幣14,000,000元，相當於總生產成本10%(即人民幣14,000,000元)，及本集團獲保證於二零二零年十二月三十一日前收到其投資額及20%的投資回報。於二零二零年十二月三十一日，本集團已投資合共人民幣14,000,000元。電視節目已製作完成，其廣播因冠狀病毒疫情大流行而出現延誤，預計近期會上映。於財政年度結束後，相關的20%回報人民幣2,800,000元已於二零二一年五月二十四日悉數收訖。

18. 按公允價值計入損益的金融資產

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
流動		
於香港上市股份	<u>54,201</u>	<u>40,539</u>
非流動		
於中國上市股份	51	51
於中國非上市投資	<u>20,573</u>	<u>207,993</u>
	<u>20,624</u>	<u>208,044</u>
	<u>74,825</u>	<u>248,583</u>

截至二零二一年及二零二零年六月三十日止六個月，按公允價值計入損益的金融資產的變動如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)	二零二零年 人民幣千元 (未經審核)
於期初	248,583	113,826
添置	28,068	15,435
出售	(215,547)	(6,276)
已變現及未變現收益／(虧損) (附註6)	13,822	(35,522)
匯兌調整	(101)	—
於期末	<u>74,825</u>	<u>87,463</u>

19. 股本

	未經審核			
	截至六月三十日止六個月			
	股份數目		股本	
	二零二一年 (千股)	二零二零年 (千股)	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
於一月一日及六月三十日	<u>2,753,200</u>	<u>2,619,500</u>	<u>90</u>	<u>86</u>

20. 其他儲備

	為受限制 股份單位 計劃 持有的股份					按公允價值 計入其他 全面收益的 金融資產		總計	
	法定盈餘 儲備	股東注資	資本撥回 儲備	資本儲備	股份酬金 儲備	貨幣換算 差額	金融資產		
	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)	
於二零二一年一月一日	(273,592)	5,000	273,592	2	(3,032,350)	21,286	54,929	(1,643)	(2,952,776)
股份酬金									
— 僱員服務價值	—	—	—	—	—	204	—	—	204
撥轉儲備	—	5,261	—	—	—	(21,490)	—	—	(16,229)
貨幣換算差額	—	—	—	—	—	—	4,468	—	4,468
於二零二一年六月三十日	<u>(273,592)</u>	<u>10,261</u>	<u>273,592</u>	<u>2</u>	<u>(3,032,350)</u>	<u>—</u>	<u>59,397</u>	<u>(1,643)</u>	<u>(2,964,333)</u>
於二零二零年一月一日	(273,592)	5,000	273,592	2	(3,032,350)	18,545	34,675	(3,206)	(2,977,334)
股份酬金									
— 僱員服務價值	—	—	—	—	—	4,983	—	—	4,983
— 歸屬及結付	—	—	—	—	—	—	—	—	—
按公允價值計入其他全面收益 的金融資產公允價值變動	—	—	—	—	—	—	(12,080)	—	(12,080)
貨幣換算差額	—	—	—	—	—	—	(12,080)	—	(12,080)
於二零二零年六月三十日	<u>(273,592)</u>	<u>5,000</u>	<u>273,592</u>	<u>2</u>	<u>(3,032,350)</u>	<u>23,528</u>	<u>22,595</u>	<u>(3,206)</u>	<u>(2,984,431)</u>

21. 以權益結算的股份酬金

為激勵董事、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（「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%，當中若干指定承授人亦須達成若干服務條件。

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確認於權益內。

於本公司權益工具授出日期，本公司為並無市場報價的私人公司，因此需估計其股權於授出日期的公允價值。釐定本公司股權的公允價值時已使用收入法項下折現現金流量法。管理層得出的折現現金流量計及本集團的未來業務計劃、特定業務及財務風險、本集團營運的發展階段及影響本集團的業務、行業及市場的經濟及競爭要素，於二零一八年三月三十一日，每個受限制股份單位的公允價值估算為人民幣27.6元。

截至二零二一年及二零二零年六月三十日止六個月的受限制股份單位變動如下：

	受限制股份 單位所代表 的相關 股份數目 (未經審核)
於二零二零年一月一日	19,547,500
已沒收／失效	<u>(11,127,500)</u>
於二零二零年六月三十日	<u>8,420,000</u>
於二零二一年一月一日	7,740,000
已沒收／失效	<u>(7,740,000)</u>
於二零二一年六月三十日	<u>—</u>

22. 借貸

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
有抵押銀行借貸		
— 人民幣貸款(附註a)	<u>—</u>	<u>56,546</u>
	<u>—</u>	<u>56,546</u>

附註：

- (a) 於二零一六年九月十二日，本集團自一間銀行收到一筆人民幣61,600,000元的貸款，按人民幣貸款基準利率另加每年1.09%計息，為期10年。於二零二零年十二月三十一日的未償銀行借款已於二零二一年一月二十一日悉數償還。

於二零二零年三月四日，本集團自一間銀行收到一筆人民幣15,000,000元的貸款，按人民幣貸款基準利率另加每年1.3875%計息，為期1年。於二零二零年十二月三十一日的未償銀行借款已於二零二一年一月十八日悉數償還。

於二零二零年七月六日，本集團自一間銀行收到一筆人民幣15,000,000元的貸款，按人民幣貸款基準利率另加每年1.5875%計息，為期1年。於二零二零年十二月三十一日的未償銀行借款已於二零二一年一月十八日悉數償還。

於二零二一年六月三十日及二零二零年十二月三十一日，本集團的借貸須於以下期限償還：

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
一年內	—	56,546
	<u>—</u>	<u>56,546</u>

於報告期末，本集團的銀行及其他借款賬面值與其公允價值相若。

非即期銀行及其他借款的公允價值採用即期借貸利率按貼現現金流量釐定。

23. 合約負債

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
預收客戶款項	55,940	66,923
遊戲版權	4,608	—
來自遊戲用戶的遊戲收益	8,307	6,871
	<u>68,855</u>	<u>73,794</u>

合約負債主要指來自遊戲內虛擬物品及本集團於報告日期仍有責任的第三方發行商預付款項的未攤銷收益。

24. 貿易及其他應付款項

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
計入流動負債		
收購一間附屬公司的應付或然代價	—	92,291
計入流動負債		
貿易應付款項	22,217	9,199
薪酬負債	27,252	35,108
其他應付稅項	1,695	15,624
應付股息	1	1
政府補助	1,935	1,935
應計開支	4,144	11,211
上市開支	7,550	7,626
收購一間附屬公司的應付或然代價	292,930	195,709
應付按公允價值計入損益的金融資產	—	20,000
其他	1,778	13,199
	<u>359,502</u>	<u>309,612</u>
	<u>359,502</u>	<u>401,903</u>

基於發票日期的貿易應付款項的賬齡分析如下：

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至30天	17,945	961
31至60天	529	1,294
61至90天	—	459
91至180天	910	1,390
181至365天	2,214	1,352
超過一年	619	3,743
	<u>22,217</u>	<u>9,199</u>

25. 於聯營公司的權益

	於二零二一年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二零年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
於期初	—	—
投資成本	78,600	—
分佔業績	37,237	—
	<u>115,837</u>	<u>—</u>
於期末	<u>115,837</u>	<u>—</u>

下文載列本集團於二零二一年六月三十日及二零二零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		附註
			二零二一年 六月三十日	二零二零年 十二月 三十一日	
無錫手心網絡科技有限公司 (「無錫手心」)	中國	網頁遊戲及手機遊戲 開發、營運及發行	49%	—	(a)
江蘇烈火軟件科技有限公司 (「江蘇烈火」)	中國	網頁遊戲及手機遊戲 開發、營運及發行	34%	—	(b)

附註：

- (a) 於二零二一年一月二十六日，本集團與無錫手心的股東訂立股權轉讓協議，據此，本集團按現金代價人民幣73,500,000元購買無錫手心的49%股權，投資入賬為於聯營公司的權益。

截至二零二一年六月三十日，本集團確認無錫手心分佔業績人民幣37,237,000元。於二零二一年六月三十日，該投資的賬面價值為人民幣110,737,000元。

- (b) 於二零二一年一月二十九日，本集團與兩名合作方訂立協議，內容有關按現金代價人民幣5,100,000元出資設立江蘇烈火，本集團擁有江蘇烈火34%股權。投資入賬為於聯營公司的權益。

26. 或然事項

於二零二零年四月二十七日，遊萊互動集團有限公司（「遊萊」）附屬公司廣州掌贏控信息科技有限公司（「掌贏控」）就一項遊戲合作合同爭議對本集團附屬公司深圳市前海幻境網絡科技有限公司及深圳第七大道科技有限公司提起訴訟（「該訴訟」）。該訴訟於二零二零年五月十八日在中國廣州市海珠區人民法院立案，隨後於二零二零年六月三十日移送廣州知識產權法院。該訴訟於二零二一年四月二日進行初審，目前尚未作出裁決。本集團已就該訴訟聘請律師，代表其準備應訴。由於本公司認為掌贏控及遊萊其他附屬公司在與本集團的一系列合作中均存在違約在先的情形，而本集團始終遵照合約履行義務，因此本集團的主張將有較大機會獲得支持。因而，管理層相信該訴訟結果不會對綜合財務報表產生重大不利影響。隨該訴訟的任何進一步進展，實際影響可能與上述估計不同。

其他事項及企業管治重點

購買、出售或贖回上市證券

截至二零二一年六月三十日止六個月，本公司或任何其附屬公司並無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

中期股息

董事會不建議就截至二零二一年六月三十日止六個月派付中期股息。

遵守企業管治守則

截至二零二一年六月三十日止六個月，本公司已遵守企業管治守則的所有適用守則條文。

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，作為其董事及本集團僱員(彼等因有關職位或受僱工作而可能擁有有關本集團或本公司證券之內幕消息)進行證券交易的自身行為守則。

經向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二零二一年六月三十日止六個月內一直遵守標準守則及本公司所訂有關董事進行證券的行為守則。此外，本公司未獲悉相關僱員於截至二零二一年六月三十日止六個月內有任何不遵守標準守則之情況。

審核委員會

本公司已經根據企業管制守則設立審核委員會並書面制定其職權範圍。於本公告日期，審核委員會由三名獨立非執行董事組成，即薛隽先生、勵怡青女士及王瑛女士。薛隽先生為審核委員會主席。

審核委員會已審閱本集團截至二零二一年六月三十日止六個月之未經審核中期業績。

刊載中期業績公告及二零二一年中期報告

此中期業績公告已刊登於聯交所之網站(www.hkexnews.hk)及本公司之網站(www.7road.com)。本集團截至二零二一年六月三十日止六個月的中期報告將適時寄發予股東並可於上述網站查閱。

繼續暫停買賣

按本公司之要求，本公司股份自二零二一年三月二十九日上午十時五十四分起於聯交所暫停買賣，並將繼續暫停，直到本公司履行本公司日期為二零二一年五月二十一日的公告所載的復牌指引為止。

本公司股東及潛在投資者於買賣本公司證券時務請審慎行事。

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
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載企業管治守則
「中國」	指	僅為本公告目的，中華人民共和國，除非特別說明，本文中不包括香港、澳門特別行政區及台灣

「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，其股份於二零一八年七月十八日於聯交所主板上市(股份代號：797)
「冠狀病毒」	指	2019新型冠狀病毒
「董事」	指	本公司董事
「本集團」，「我們」或「我們的」	指	本公司及其所有附屬公司及財務業績透過於二零一八年四月十三日訂立的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
「港元」	指	港元，香港法定貨幣
「香港」	指	中國香港特別行政區
「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」或「手遊」	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

「付費用戶」	指	於任何指定期間，(i)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(ii)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
「研發」	指	研究及開發
「人民幣」	指	人民幣，中國法定貨幣
「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
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「美元」	指	美元，美利堅合眾國法定貨幣

「網頁遊戲」或「頁遊」 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

中國無錫
二零二一年八月三十一日

於本公告日期，執行董事為孟書奇先生、李正全先生及楊成先生；及獨立非執行董事為薛隽先生、勵怡青女士及王瑛女士。