

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)

**截至二零二一年十二月三十一日止年度的  
年度業績公告**

董事會宣佈本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度的經審核綜合年度業績(「**年度業績**」)，連同截至二零二零年十二月三十一日止年度的比較資料。年度業績已經審核委員會審閱。

**財務表現摘要**

**截至十二月三十一日止年度**

二零二一年    二零二零年    二零一九年    二零一八年    二零一七年  
(人民幣千元) (人民幣千元) (人民幣千元) (人民幣千元) (人民幣千元)

收益	<b>420,543</b>	424,313	333,379	332,384	445,295
年內溢利／(虧損)	<b>97,990</b>	80,001	13,905	(98,031)	257,181
本公司擁有人應佔 年內溢利／(虧損)	<b>94,236</b>	81,309	10,791	(98,031)	257,181

1. 截至二零二一年十二月三十一日止年度，收益總額約為人民幣420.5百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度減少約0.9%。
2. 截至二零二一年十二月三十一日止年度，本公司錄得本公司擁有人應佔溢利額約為人民幣94.2百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度增加約15.9%。

## 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，我們從事多款熱門遊戲的研發、營運及授權。我們的遊戲已於超過100個國家或地區發行。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，隨著當前中國技術及市場應用的發展，互聯網市場對雲相關服務的需求將持續在可預見的未來增長。因此，本集團開始提供雲計算及相關服務作為本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度的新增業務活動。

根據Newzoo二零二一年發布的《二零二一全球遊戲市場報告》，全球遊戲市場將收獲來自消費者的1,758億美元收入，同比微降1.1%。該下降來自於PC及主機市場，其年收入分別將同比下降2.8%至359億美元及下降8.9%至492億美元。這主要也是由於疫情後效應重塑二零二一年及未來的遊戲市場。手機遊戲市場在二零二一年產生907億美元的收入，同比增長4.4%。這部分收入佔全球遊戲市場總收入的一半以上，因為與PC及主機遊戲市場相比，該細分市場受全球疫情的影響較小。二零二一年，亞太地區憑藉882億美元的市場價值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以手機遊戲為主，因此受新冠疫情的衝擊較小。北美地區大多數為主機遊戲用戶，因而受到新冠疫情的衝擊較大，儘管如此，北美地區依然排名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，亞太和北美兩個地區均將保持穩健的增長勢頭，預計複合年增長率（二零一九年至二零二四年）分別約為8.7%和7.9%。

根據中國音數協遊戲工委(GPC)發布的《二零二一年中國遊戲產業報告》，二零二一年，中國遊戲市場實際銷售收入人民幣2,965.13億元，較去年增收人民幣178.26億元，同比增長6.4%。國內遊戲用戶規模6.66億，同比增長0.22%，用戶數量漸趨飽和。伴隨防沉迷新規落地和未成年人保護工作逐漸深化，用戶結構將進一步趨於健康合理。國內遊戲市場銷售收入中，貢獻最大者依然為自主研發遊戲。二零二一年，自研遊戲國內市場銷售收入人民幣2,558.19億元，同比增長6.51%。與此同時，自主研發遊戲海外市場銷售收入180.13億美元，同比增長16.59%。

## 與我們業務有關的主要風險

我們的經營涉及若干風險，而該等風險可能對我們的前景及未來財務業績造成重大不利影響。以下僅列出本集團面臨的主要而非全部風險：

- 我們須遵守有關遊戲及雲行業的新政策或對目前政策的任何修訂，而此可能會影響我們的業務經營；
- 我們在遊戲及雲行業的持續增長以及我們的遊戲及雲服務的市場接受程度方面面臨不確定性；
- 遊戲發佈延誤可能會對我們的經營及前景產生負面影響；
- 我們依靠主要人員，而倘我們失去彼等的服務或無法吸引新的主要僱員，則我們的業務及增長前景可能會嚴重受損；
- 倘我們無法延長我們的網頁遊戲及手機遊戲的預期壽命，或倘我們的雲端服務無法滿足我們雲相關客戶不斷變化的需求，則我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能會受到嚴重不利影響；

- 我們依賴第三方發行及發佈平台發行及發佈我們的遊戲。倘該等第三方發行及發佈平台未能在其平台上有效地推廣我們的遊戲或未能以其他方式履行對我們的責任，則我們的業務及經營業績將會受嚴重不利影響；及
- 我們的業務依賴我們的數據分析能力，對此的任何影響可能會對我們制定適當業務策略的能力造成嚴重不利影響。

為了減輕已識別的風險，我們會監察風險，並審查我們的業務戰略及財務業績。我們已實施以下戰略以確保風險得到管理：

- 我們的董事及管理團隊與有關監管機構積極交流有關新政策及遊戲及雲行業現行政策修訂的意見及信息，並採取適當行動以應對該等變化並確保本集團遵守最新適用法律及法規；
- 我們用戶支援部門致力及時有效地跟蹤及應對玩家喜好的變化；
- 我們進一步加強數據分析能力，以繼續開發受歡迎的遊戲、以及改善玩家的遊戲體驗及我們雲相關客戶的需要；
- 我們不斷通過添加新功能增強或更新我們現有的遊戲，以吸引玩家；
- 為了與市場保持同步，我們引進了新的人才來保持業務的競爭力；及
- 我們加強與國內外主要出版及發行業務夥伴的關係。

## 二零二二年展望

於二零二二年，在遊戲業務領域，本集團將繼續提升遊戲質量，致力打造高質量的遊戲產品。本集團將充分發揮現有IP的價值及多年遊戲開發積累的經驗，形成涵蓋自有原創、動漫改編及國產授權的多元化IP產品線，不斷拓展題材及開發不同品類的新遊戲，以豐富本集團的產品組合。遊戲是快樂的產業，我們關注用戶需求，以提供合理舒適的遊戲體驗為宗旨。本集團通過建立多項研發評測機制，從美術、運營、情節等評測結果，不斷捕捉玩家的差異化需求，分析最受用戶喜愛和產生最多收益的遊戲玩法，優化功能和規則細節以提升遊戲品質，並積極探索多元化的收入來源，以增加本集團的收益及提升業績。於二零二二年，我們在戰略佈局上除深耕國內市場外，將繼續著眼全球化佈局，並尋找合適的投資機會，以戰略投資視角，積極尋找精英研發團隊及潛在的爆款遊戲，期待通過遊戲代理及投資併購等模式為本集團輸送優質產品，鞏固及整合上下游產業鏈，提升行業地位。

我們籌備開發的核心IP新作《彈彈堂復古版》已開發完成並交付有關越南運營方，在越南地區已經完成測試，預計將在今年陸續完成後續測試及推進於海外部分地區上線。同時，我們的經典IP《神曲H5》將於二零二二年第二季度在北美地區開啟付費刪檔測試。此外，我們還與中國女性及遊戲研發商合作新產品《花開易夢閣》，經過多輪產品測試數據良好，初步計劃將於二零二二年第二季度在台灣地區上線。在二次元日漫IP的佈局上，我們參與開發的一款知名一線動漫IP手遊，預計將於二零二二年內首次測試。作為國內首款該知名一線動漫IP自研手遊，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線動漫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》手遊，其IP影響力在動畫領域認知廣泛，深受喜愛，此IP改編的模擬養成經營類遊戲，預計將於二零二二年在海外部分地區上線發行。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。

於二零二二年，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、投資於有潛力的IP或產業鏈上優質研發與發行公司，或尋求與之合作以強化協同。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為全球知名的沙盒遊戲開發公司，北京美麥主要負責Roblox於中國的平台遊戲業務的合作研發、內容審閱、開發者社區維護等。遊戲研發方向主要為沙盒、休閒品類，北京美麥在二零二一年全年參與合作研發六款Roblox產品，其中四款已在海外發行，並取得了良好的收益。於二零二二年，北京美麥將繼續加大基於Roblox遊戲產品的合作研發，同時，也將積極嘗試研發基於廣告計費的休閒遊戲產品。

IP授權許可依然為我們長期策略的重要組成部分。於二零二二年，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持續研發能力。同時，我們將積極尋求適當的投資和合作機會。

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。同時本集團將努力整合、協同及優化現有的業務資源等及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。

於二零二二年，在立足本公司現有遊戲主營業務外，我們將繼續積極探求及擴展業務至有潛力的其他領域，包括我們現有的雲計算服務及其他相關服務，以進一步提升我們的長期可持續性以及盈利能力，及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本公司經營業務的影響，為本集團及股東創造價值。隨著目前中國信息科技的迅猛發展及對信息數據的巨大需求，雲計算及相關雲服務的需求將於可見未來持續快速增長。因此，本集團在未來將繼續於雲計算及相關雲服務市場尋求投資及發展機會。

我們對二零二二年充滿期待，預期將繼續拓展海內外市場業務，並進一步完善我們於遊戲產業的全球化佈局，繼續積極挖掘雲計算及相關雲服務市場的發展機會。我們將進一步提升我們的綜合競爭能力、資源整合能力、可持續發展能力以及抗風險能力，從而鞏固、提升我們的業內地位，爭取為股東創造更多價值。

## 冠狀病毒疫情的影響

於截至二零二一年十二月三十一日止年度，冠狀病毒在世界範圍內繼續蔓延。中國已實施並繼續實施多項預防及控制措施，包括在一定情況下限制及規管人員的出行及交通安排、接種疫苗及隔離部分居民，同時加強工廠及辦公室的健康與防疫要求以及落實社區管理。

經評估本集團的業務營運及資本投資，本集團目前的流動資金狀況及營運資金充足。鑒於冠狀病毒疫情蔓延不穩定，本集團將繼續採取一系列必要的健康預防措施，以減輕冠狀病毒的潛在影響，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，本集團也將繼續採取成本控制措施，以提高規避風險的能力。本集團將密切留意冠狀病毒疫情的情況，並視情況而定，持續評估疫情對本集團財務及業務營運不時造成的影響。

## 財務回顧

### 營運資料

#### 遊戲業務

#### 我們的遊戲

截至二零二一年十二月三十一日止年度，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。我們建立了專注研發的各個工作室和放眼全球的運營發行中心，以管理遊戲研發、運營及發行。截至二零二一年十二月三十一日止年度，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《傳奇》系列等幾款知名遊戲。

## 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。

截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們的網頁遊戲的(i)平均每月活躍用戶約為0.5百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為37,000人；及(iii)每名付費用戶平均收益約為人民幣477.3元，而我們的手機遊戲的(a)平均每月活躍用戶約為1.4百萬人；(b)平均每月付費用戶約為216,000人；及(c)每名付費用戶平均收益約為人民幣220.8元。

## 雲業務

截至二零二一年十二月三十一日止年度，在我們目前的主要遊戲業務之外，本集團開始提供雲計算服務及其他雲相關服務，作為本集團的新業務活動，以擴大其收入來源及為股東創造更好的回報以及多元化其收入來源。就此而言，於截至二零二一年十二月三十一日止整個年度，本集團訂立一系列協議，涉及購買各型號圖像顯示卡、電腦底盤、服務器及其他雲計算配件，使本集團能夠提供雲相關服務及為其股東創造價值。該等服務將提供於動漫、人工智能、大數據超算及區塊鏈技術相關服務等領域。有關本集團雲業務發展的進一步詳情，請參閱本公司日期分別為二零二一年五月九日及二零二一年十二月二十日的公告。



## 截至二零二一年十二月三十一日止年度與截至二零二零年十二月三十一日止年度比較

下表載列截至二零二一年與二零二零年十二月三十一日止年度比較的損益表：

	截至十二月三十一日止年度		同比變動 %
	二零二一年 (人民幣千元)	二零二零年 (人民幣千元)	
收益	<b>420,543</b>	424,313	-0.9%
收益成本	<b>(196,072)</b>	(110,835)	76.9%
毛利	<b>224,471</b>	313,478	-28.4%
研發開支	<b>(79,923)</b>	(107,570)	-25.7%
銷售及市場推廣費用	<b>(13,092)</b>	(28,858)	-54.6%
行政開支	<b>(74,580)</b>	(72,374)	3.0%
預期信貸虧損模式下金融資產減值 虧損撥回淨額	<b>4,475</b>	5,791	-22.7%
其他收入	<b>17,549</b>	15,771	11.3%
其他虧損淨額	<b>(41,176)</b>	(68,059)	-39.5%
經營溢利	<b>37,724</b>	58,179	-35.2%
財務收入	<b>1,686</b>	804	109.7%
財務成本	<b>(3,134)</b>	(3,868)	-19.0%
財務成本淨額	<b>(1,448)</b>	(3,064)	-52.7%
分佔一間合營企業業績	<b>—</b>	(3,216)	-100.0%
分佔一間聯營企業業績	<b>54,854</b>	—	—
除所得稅前溢利	<b>91,130</b>	51,899	75.6%
所得稅抵免	<b>6,860</b>	28,102	-75.6%
年內溢利	<b>97,990</b>	80,001	22.5%

## 收益

下表載列我們截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二一年 (人民幣 千元)	(佔收益 總額%)	二零二零年 (人民幣 千元)	(佔收益 總額%)
<b>貨品或服務種類</b>				
網絡遊戲收益	<b>253,628</b>	<b>60.3%</b>	278,461	65.6%
—自研遊戲				
本集團發行	<b>39,259</b>	<b>9.4%</b>	24,369	5.7%
其他發行商發行	<b>187,719</b>	<b>44.6%</b>	240,210	56.6%
—代理遊戲				
本集團發行	<b>8,592</b>	<b>2.0%</b>	7,904	1.9%
其他發行商發行	<b>18,058</b>	<b>4.3%</b>	5,978	1.4%
銷售個人化遊戲軟件	—	—	8,585	2.0%
銷售遊戲版權	<b>47,171</b>	<b>11.2%</b>	35,000	8.2%
銷售網絡遊戲技術及發行 解決方案服務	<b>42,791</b>	<b>10.2%</b>	45,333	10.7%
知識產權許可	<b>27,999</b>	<b>6.7%</b>	56,934	13.5%
雲存儲服務	<b>23,222</b>	<b>5.5%</b>	—	—
雲計算服務	<b>17,341</b>	<b>4.1%</b>	—	—
銷售雲端設備	<b>8,391</b>	<b>2.0%</b>	—	—
<b>總計</b>	<b><u>420,543</u></b>	<b><u>100.0%</u></b>	<b><u>424,313</u></b>	<b><u>100.0%</u></b>

截至二零二一年十二月三十一日止年度，收益總額約為人民幣420.5百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度減少約0.9%，基本持平。這主要由於遊戲收益略有減少，同時截至二零二一年十二月三十一日止年度本集團新開展的雲業務帶來的收益增加所致。

## 遊戲業務

截至二零二一年十二月三十一日止年度，本集團遊戲業務的收入為人民幣253.6百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度減少約8.9%。這主要由於我們新的遊戲產品尚在研發及等待上線中。

## 雲業務

截至二零二一年十二月三十一日止年度，本集團雲業務的收入為人民幣49.0百萬元(二零二零：零)，因為本集團僅於二零二一年四月起開始並逐步為運營業務做準備。

## 收益成本

我們的收益成本主要包括運營部門產生的員工薪酬福利開支、遊戲代理成本及雲業務折舊成本和租賃開支。截至二零二一年十二月三十一日止年度，收益成本金額約為人民幣196.1百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣110.8百萬元增加約76.9%，主要由於本集團自二零二一年四月起開展雲業務作為一項新增業務活動，導致本集團雲業務產生的折舊成本及租賃開支增加所致。

## 毛利及毛利率

我們於截至二零二一年十二月三十一日止年度的毛利金額約為人民幣224.5百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度約人民幣313.5百萬元減少約28.4%。

我們於截至二零二一年十二月三十一日止年度的毛利率約為53.4%，而截至二零二零年十二月三十一日止年度，我們的毛利率約為73.9%。該減少主要由於本集團於截至二零二一年十二月三十一日止年度新開展的雲業務的新增毛利虧損，導致本集團整體毛利率下降。

## 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及外包開支。截至二零二一年十二月三十一日止年度的研發開支金額約為人民幣79.9百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度約人民幣107.6百萬元減少約25.7%。該減少主要由於截至二零二一年十二月三十一日止年度遊戲業務的外包開支減少。

## 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。於截至二零二一年十二月三十一日止年度，行政開支約為人民幣74.6百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣72.4百萬元稍微增加3.0%。

## 銷售及市場推廣費用

我們的銷售及市場推廣費用主要包括市場推廣部產生的廣告費用。截至二零二一年十二月三十一日止年度，銷售及市場推廣費用的金額約為人民幣13.1百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度的人民幣28.9百萬元減少約54.6%。有關減少主要由於遊戲宣傳費用減少。

## 所得稅

截至二零二一年十二月三十一日止年度的所得稅抵免與二零二零年同期相比有所減少，主要由於若干附屬公司於截至二零二一年十二月三十一日止年度產生盈利。截至二零二一年十二月三十一日止年度適用於本集團實體(不包括目前稅項豁免的實體)的估計所得稅稅率介乎5%至25%(二零二零年：12.5%至25%)。

## 年內溢利

截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們的本公司擁有人應佔溢利約為人民幣94.2百萬元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度增加約15.9%。有關增加主要由於本集團的聯營公司之一，無錫手心網絡科技有限公司(「無錫手心」)的溢利貢獻，其股權於截至二零二一年十二月三十一日止年度被收購。

## 流動資金及財務資源

本集團一般以內部產生的現金流量及通過權益或債務融資活動為營運提供資金，以滿足本集團的資本需求。於二零二一年十二月三十一日，現金及銀行結餘為人民幣108.6百萬元(二零二零年：人民幣379.3百萬元)，按人民幣列值。截至二零二一年十二月三十一日止年度，現金及銀行結餘的減少主要由於支付收購辛辣集團的代價及支付雲服務器採購費用。

## 計息借貸

我們採取審慎財政管理政策，確保本集團保持穩健之財務狀況。於二零二一年十二月三十一日，我們的借款總額約為人民幣10.0百萬元(二零二零年：人民幣56.5百萬元)，同比減少82.3%，主要由於我們於截至二零二一年十二月三十一日止年度歸還部份銀行借款所致。於二零二一年十二月三十一日，我們的銀行借款以人民幣列值，並為一年內應付的銀行借款。有關本集團銀行借貸(包括到期情況、貨幣及利率)的詳情，載於綜合財務報表附註16。

## 資產負債比率

於二零二一年十二月三十一日，本集團的資產負債比率約為19.3%(二零二零年：28.5%)。有關減少主要由於截至二零二一年十二月三十一日止年度支付收購辛辣集團的代價等導致負債總額減少，而資產總值變動不大。資產負債比率以本集團於二零二一年十二月三十一日的負債總額除以資產總值計算。

## 資本開支

	截止十二月三十一日止年度		同比變動 %
	二零二一年 (人民幣千元)	二零二零年 (人民幣千元)	
服務器及其他設備	309,212	498	61,990.8%
辦公傢俱及租賃物業裝修	1,370	1,507	(9.1%)
運輸工具	341	333	2.4%
<b>總計</b>	<b>310,923</b>	<b>2,338</b>	<b>13,198.7%</b>

我們的資本開支包括服務器及其他設備、辦公傢俱及租賃物業裝修、運輸工具。截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度的資本開支總額分別約為人民幣310.9百萬元及人民幣2.34百萬元，有關增加主要由於二零二一年四月開始為新開展的雲業務採購服務器及其他設備。

## 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。截至二零二一年十二月三十一日止年度，本集團並無政策對沖任何外幣波動。

## 所持有的重大投資

自二零二一年一月起，本集團收購無錫手心的49%股權，初始投資成本為人民幣73.5百萬元（「手心投資」）。無錫手心主要從事大型即時角色扮演手機遊戲（ARPG類型）的研發。

手心投資作為於聯營公司的權益入賬。於二零二一年十二月三十一日，(i)手心投資的業績份額約為人民幣54.9百萬元；及(ii)並無收到股息。於二零二一年十二月三十一日，手心投資的賬面金額約為人民幣128.4百萬元。因此，手心投資的賬面金額與本集團在二零二一年十二月三十一日的總資產相比約為6.39%，因此歸類為本集團的重大投資。

截至本公告日期，本集團已與無錫手心的直接控股公司紹興上虞賽赫股權投資有限公司訂立一份無法律約束力的意向書，內容有關可能出售我們在無錫手心的股權，但雙方並無訂立正式的股權轉讓協議。本公司將視乎項目進展的狀況，按上市規則相關要求，適時就手心投資作進一步公佈關於手心投資的消息。

除上述所披露者外，截至二零二一年十二月三十一日，本集團未持有任何其他重大投資。

## 重大投資或資本資產的未來計劃

除本公告所披露者外，截至二零二一年十二月三十一日，本集團並無其他重大投資或資本資產的其他計劃。

## 附屬公司及聯屬公司的重大收購及出售事項

除本公告所披露者外，截至二零二一年十二月三十一日止年度，本公司並無任何其他附屬公司及聯屬公司的重大收購或出售事項。

## 資產抵押

截至二零二一年十二月三十一日，除綜合財務報表附註16所披露者外，本集團資產並無其他重大抵押。

## 或然負債及擔保

截至二零二一年十二月三十一日，誠如綜合財務報表附註19所披露，我們並無任何其他未記錄的重大或然負債、擔保及針對我們的任何重大訴訟。

## 僱員及薪酬政策

截至二零二一年十二月三十一日，我們擁有440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十二月三十一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	313	71.2%
營運	67	15.2%
行政	60	13.6%
<b>總計</b>	<b>440</b>	<b>100%</b>

截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們的僱員薪酬總額約人民幣125.4百萬元(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，包括本集團為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，前海幻境（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在進行中，惟預期不會影響本集團的正常業務運作。

上述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，前海幻境（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《彈彈堂手遊》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，二零二一年四月訴訟已中止審理，且並無影響本集團的正常業務運作。

上述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

### 可能出售無錫手心

於二零二二年一月六日，本集團與無錫手心的直接控股公司紹興上虞賽赫股權投資有限公司訂立不具法律約束力意向書，內容有關可能出售無錫手心的49%股權。

### 投資一家出行服務公司的股權收益權

於二零二二年一月六日，本集團訂立協議，內容有關以代價人民幣60,000,000元投資一家獨立第三方所持有的主要在中國從事出行服務的公司20%股權的約定收益權。該投資僅作為投資用途。

### 擬投資一家從事先進硅片研發製造的公司

於二零二二年一月七日，本集團訂立不具法律約束力意向書，擬投資一家主要從事先進硅片研發製造的公司不超過3%的股權。於本公告日期，各方未就可能的投資訂立正式協議。

除上文所披露者外，及如綜合財務報表附註20進一步詳述，本公司於二零二一年十二月三十一日後並無其他期後事項。

## 財務資料

### 綜合損益表

截至二零二一年十二月三十一日止年度

	附註	截至十二月三十一日 止年度	
		二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
收益	3	<b>420,543</b>	424,313
收益成本	6	<b>(196,072)</b>	(110,835)
毛利		<b>224,471</b>	313,478
研發開支	6	<b>(79,923)</b>	(107,570)
銷售及市場推廣費用	6	<b>(13,092)</b>	(28,858)
行政開支	6	<b>(74,580)</b>	(72,374)
預期信貸虧損模式下金融資產減值虧損 撥回淨額		<b>4,475</b>	5,791
其他收入	4	<b>17,549</b>	15,771
其他收益或虧損淨額	5	<b>(41,176)</b>	(68,059)
經營溢利		<b>37,724</b>	58,179
財務收入	7	<b>1,686</b>	804
財務成本	7	<b>(3,134)</b>	(3,868)
財務成本淨額	7	<b>(1,448)</b>	(3,064)
分佔聯營公司業績		<b>54,854</b>	—
分佔合營企業業績		<b>—</b>	(3,216)
除所得稅前溢利		<b>91,130</b>	51,899
所得稅抵免	8	<b>6,860</b>	28,102
年內溢利		<b>97,990</b>	80,001
以下人士應佔溢利／(虧損)：			
— 本公司擁有人		<b>94,236</b>	81,309
— 非控股權益		<b>3,754</b>	(1,308)
		<b>97,990</b>	80,001
本公司擁有人應佔溢利每股盈利(以每股人民幣元列示)：			
基本及攤薄	9	<b>0.0366</b>	0.0333

## 綜合全面收益表

截至二零二一年十二月三十一日止年度

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
年內溢利	97,990	80,001
其他全面收益：		
不會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，扣除稅項	340	1,563
可能重新分類至損益的項目		
海外業務貨幣換算差額	<u>4,525</u>	<u>20,254</u>
其他全面收益，扣除稅項	<u>4,865</u>	<u>21,817</u>
年內全面收益總額	<u><b>102,855</b></u>	<u><b>101,818</b></u>
以下人士應佔全面收益／(虧損)總額：		
—本公司擁有人	99,101	103,126
—非控股權益	<u>3,754</u>	<u>(1,308)</u>
	<u><b>102,855</b></u>	<u><b>101,818</b></u>

## 綜合財務狀況表

於二零二一年十二月三十一日

	附註	於十二月三十一日	
		二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
<b>資產及負債</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備		286,736	4,019
使用權資產		83,796	7,854
無形資產		722,440	958,450
於合營企業的權益		—	—
於聯營公司的權益		133,454	—
按公允價值計入其他全面收益的金融資產		2,697	2,357
按公允價值計入損益的金融資產	11	138,474	208,044
預付款項及其他應收款項	12	117,338	3,409
受限制現金		138	1,946
遞延所得稅資產		50,141	57,071
		<u>1,535,214</u>	<u>1,243,150</u>
<b>流動資產</b>			
存貨		2,019	—
貿易應收款項	13	234,980	290,503
預付款項及其他應收款項	12	84,409	162,518
可收回所得稅		—	327
按公允價值計入損益的金融資產	11	43,682	40,539
受限制現金		1	1
現金及現金等價物		108,500	377,306
		<u>473,591</u>	<u>871,194</u>
<b>流動負債</b>			
貿易及其他應付款項	17	203,430	309,612
租賃負債		51,860	5,026
銀行及其他借貸	16	10,000	56,546
即期所得稅負債		9,275	29,713
合約負債		69,442	73,794
		<u>344,007</u>	<u>474,691</u>
<b>流動資產淨值</b>		<u>129,584</u>	<u>396,503</u>
<b>總資產減流動負債</b>		<u>1,664,798</u>	<u>1,639,653</u>

		於十二月三十一日	
		二零二一年	二零二零年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
非流動負債			
其他應付款項	17	—	92,291
租賃負債		27,527	3,312
遞延所得稅負債		15,587	32,153
		<u>43,114</u>	<u>127,756</u>
資產淨值		<u>1,621,684</u>	<u>1,511,897</u>
權益			
股本	14	90	90
股份溢價	14	4,083,085	4,083,085
其他儲備		(2,963,936)	(2,952,776)
保留盈利		495,225	383,123
本公司擁有人應佔總權益		<u>1,614,464</u>	<u>1,513,522</u>
非控股權益		<u>7,220</u>	<u>(1,625)</u>
總權益		<u>1,621,684</u>	<u>1,511,897</u>

## 綜合財務報表附註

截至二零二一年十二月三十一日止年度

### 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)在開曼群島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及雲計算服務及其他相關服務(「業務」)。

除另有說明外，該等綜合財務報表按人民幣(「人民幣」)呈列，並於二零二二年三月十一日獲本公司董事會批准刊發。

### 2 主要會計政策概要

此附註提供編製該等綜合財務報表所採納的主要會計政策列表。除另有註明外，該等政策已於所有所示年度內貫徹應用。

#### 2.1 編製基準

綜合財務報表已根據國際會計準則委員會(「國際會計準則委員會」)頒佈的國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製。此外，綜合財務報表包括香港聯合交易所有限公司證券上市規則(「上市規則」)及香港公司條例所規定的適用披露。

綜合財務報表乃根據歷史成本常規編製，惟於各報告期末按公允價值計量的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及就收購一間附屬公司應付或有代價除外，詳情載於下文的會計政策。

歷史成本一般按換取貨品及服務所付代價的公允價值釐定。

公允價值為於計量日市場參與者於有秩序交易中出售資產可收取或轉讓負債須支付的價格，而不論該價格是否可直接觀察或使用其他估值方法估計得出。於估計資產或負債的公允價值時，本集團會考慮市場參與者於計量日期對資產或負債定價時所考慮的資產或負債的特點。於此等綜合財務報表中作計量及／或披露用途的公允價值乃按此基準釐定，惟屬於國際財務報告準則第2號「以股份為基礎的付款」範圍的以股份為基礎的付款的交易、根據國際財務報告準則第16號「租賃」入賬的租賃交易，以及與公允價值存在某些相似之處但並非公允價值的計量(例如，國際會計準則第2號「存貨」項下的可變現淨值或國際會計準則第36號「資產減值」項下的使用價值)除外。

非金融資產的公允價值計量計及市場參與者透過最大限度使用該資產達致最佳用途或透過將資產出售予將最大限度使用該資產達致最佳用途的另一名市場參與者而能夠產生經濟利益的能力。

按公允價值交易的金融工具，凡於其後期間應用以不可觀察數據計量公允價值的估值技術，該估值技術應予以校準，以令首次確認時採用估值技術得出的結果與交易價格相等。

此外，就財務報告而言，公允價值計量根據公允價值計量輸入數據的可觀察程度及輸入數據對公允價值計量整體的重要性劃分為第一、第二或第三級，概述如下：

- 第一級輸入數據為實體於計量日期獲取的相同資產或負債於活躍市場的報價(未經調整)；
- 第二級輸入數據為資產或負債可直接或間接觀察的輸入數據(第一級所包括的報價除外)；及
- 第三級輸入數據為資產或負債不可觀察的輸入數據。

編製符合國際財務報告準則的綜合財務報表要求運用若干重要的會計估計。其亦要求管理層於應用本集團的會計政策過程中作出判斷。

## 2.2 於本年度強制生效的經修訂國際財務報告準則

於本年度，本集團於編製綜合財務報告時首次應用由國際會計準則理事會所頒佈於二零二一年一月一日或之後開始的年度期間強制生效的以下國際財務報告準則(修訂版)：

國際財務報告準則第9號、利率基準改革 — 第2階段  
國際會計準則第39號、  
國際財務報告準則第7號、  
國際財務報告準則第4號及  
國際財務報告準則第16號(修訂版)

本集團已於二零二一年六月三十日後提早應用國際財務報告準則第16號(修訂版)「與二零一九冠狀病毒相關的租金減免」。

此外，本集團已應用國際會計準則理事會於二零二一年六月刊發的國際財務報告準則詮釋委員會(「委員會」)的議程決定。該議程決定釐清實體於釐定存貨可變現淨值時，須計入為「進行銷售所必須的估計成本」的成本。

於本年度應用國際財務報告準則的修訂本對本集團於本年度及過往年度的財務狀況及表現及／或該等綜合財務報表所載的披露並無重大影響。



### 3 分部資料及收益

本集團的業務活動提供單獨的財務報表，由主要經營決策者定期審閱及評估。經過該評估，本公司董事認為，本集團的業務在本報告期乃主要以單一分部管理，因此並無呈列分部資料。

於二零二一年及二零二零年十二月三十一日，本集團的絕大部分非流動資產均位於中國。

截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度，本集團的收益如下：

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
<b>貨品或服務種類</b>		
網絡遊戲收益		
— 自主開發遊戲		
由本集團發行	39,259	24,369
由其他發行商發行	187,719	240,210
— 代理遊戲		
由本集團發行	8,592	7,904
由其他發行商發行	18,058	5,978
	<u>253,628</u>	<u>278,461</u>
銷售個人化遊戲軟件	—	8,585
銷售遊戲版權	47,171	35,000
銷售網絡遊戲技術及發行解決方案服務	42,791	45,333
知識產權許可	27,999	56,934
雲存儲服務	23,222	—
雲計算服務	17,341	—
銷售雲端設備	8,391	—
	<u>420,543</u>	<u>424,313</u>
<b>確認收益時間：</b>		
— 某一時間點	126,351	152,929
— 一段時間	294,192	271,384
	<u>420,543</u>	<u>424,313</u>

#### 4 其他收入

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
政府補助(附註)	13,190	4,263
中國增值稅之退款	3,961	3,580
投資收入	171	2,800
補償收入	—	1,772
出售投資應收款項的利息收入	—	2,735
租金寬減收入	—	210
其他	227	411
	<u>17,549</u>	<u>15,771</u>

附註：

概無有關上述政府補助的尚未履行條件或或有事項。

#### 5 其他收益或虧損淨額

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
按公允價值計入損益的金融資產公允價值 變動	3,450	(23,791)
就收購一間附屬公司應付或有代價的公允價 值變動	(48,330)	(46,397)
出售物業、廠房及設備及使用資產權(虧損) ／收益	(48)	66
出售無形資產收益	3,047	—
出售附屬公司收益	5,426	—
外匯(虧損)／收益淨額	(2,567)	467
其他	(2,154)	1,596
	<u>(41,176)</u>	<u>(68,059)</u>

## 6 按性質劃分的開支

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
已售存貨成本	8,259	—
僱員福利開支	125,184	114,399
股份酬金(附註15)	204	2,741
推廣及廣告開支(附註b)	19,493	28,770
渠道服務費及代理成本	21,289	6,612
公用事業及辦公室開支	7,480	4,276
外包技術服務費	14,436	37,579
帶寬及服務器託管費	8,313	4,337
差旅及招待費	10,366	6,242
其他專業顧問費	11,717	21,743
物業、廠房及設備折舊	27,087	2,643
使用權資產折舊	31,561	6,834
無形資產攤銷	66,335	68,917
短期租賃開支	1,907	667
核數師酬金		
— 審計服務(附註a)	3,300	10,200
— 審計相關服務	739	—
稅項及徵費	5,233	2,925
其他	764	752
	<u>363,667</u>	<u>319,637</u>

附註：

- (a) 二零二零年，核數師酬金中審計服務為人民幣10,200,000元，包含開元信德會計師事務所有限公司的年度審核費為人民幣3,500,000元、大華馬施雲會計師事務所有限公司的審核及審核相關服務(包括年度審核、中期審核、主要交易審核以及稅務及合規服務諮詢)為人民幣6,700,000元。

二零二一年，所有核數師酬金僅由開元信德會計師事務所有限公司產生。

- (b) 推廣及廣告開支包含遊戲銷售及市場推廣費用、發行解決方案廣告服務成本。

## 7 財務成本淨額

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
財務收入		
銀行結餘的利息收入	1,254	341
其他	432	463
	<u>1,686</u>	<u>804</u>
財務成本		
銀行及其他借貸利息開支	(322)	(3,134)
租賃負債利息開支	(2,010)	(517)
其他	(802)	(217)
	<u>(3,134)</u>	<u>(3,868)</u>
財務成本淨額	<u>(1,448)</u>	<u>(3,064)</u>

## 8 所得稅抵免

本集團於年內的所得稅抵免分析如下：

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
即期所得稅		
— 本年內所得稅	(2,609)	(8,214)
— 過往年度撥備不足	—	(18,767)
	<u>(2,609)</u>	<u>(26,981)</u>
遞延所得稅	9,469	55,083
所得稅抵免	<u>6,860</u>	<u>28,102</u>

## 9 每股盈利

### (a) 基本

每股基本盈利按年內本公司擁有人應佔溢利除以已發行普通股加權平均數計算。

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
本公司擁有人應佔溢利	94,236	81,309
已發行普通股加權平均數(千股)	<u>2,574,268</u>	<u>2,441,664</u>
本公司擁有人應佔溢利的每股基本盈利	<u>0.0366</u>	<u>0.0333</u>

### (b) 攤薄

每股攤薄盈利與每股基本盈利相同，事實上由於受限制股份單位的非市場表現條件於報告期末尚未達成，故計盈利算截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度，每股攤薄時並無計入與受限制股份單位有關的或有歸屬股份。

## 10 股息

於截至二零二一年十二月三十一日止年度內，未向本公司的普通股股東派付或擬派股息，或自報告期末擬派付股息(二零二零年：無)。

## 11 按公允價值計入損益的金融資產

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
<b>非流動</b>		
中國上市股份	52	51
中國非上市股本投資(附註)	20,422	207,993
中國非上市信託及基金	118,000	—
	<u>138,474</u>	<u>208,044</u>
<b>流動</b>		
香港上市股份	43,682	40,539
	<u>182,156</u>	<u>248,583</u>

附註：計入二零二零年十二月三十一日的結餘為於上海瓏睿的人民幣207,420,000元股權投資。由於本集團對上海瓏睿並無任何重大影響力，因此在上海瓏睿的投資記入為以公允價值計入損益的金融資產。該投資隨後於二零二一年四月以人民幣207,420,000元的代價出售，本集團已於二零二一年四月二十八日悉數收取該代價。

## 12 預付款項及其他應收款項

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
<b>非即期</b>		
物業、廠房及設備的預付款項	108,500	—
技術服務預付款項	—	2,358
租賃按金	8,838	1,433
向合營企業提供的貸款(附註e)	—	2,000
減：減值撥備	—	(2,382)
	<u>117,338</u>	<u>3,409</u>
<b>即期</b>		
向第三方提供的貸款(附註a)	6,427	7,420
向關聯方提供的貸款	2,487	2,581
僱員住房貸款	1,739	2,235
廣告及市場推廣預付款項	302	6,277
顧問服務預付款項	453	228
版權許可費預付款項	15,708	705
預付遊戲開發商款項	10,790	8,786
投資預付款項(附註b)	1,000	23,638
技術服務預付款項	24,321	26,253
出售投資應收款項(附註c)	20,299	20,299
未交付技術服務應收退款	—	1,300
應收出售物業、廠房及設備及使用權資產款項 (附註d)	—	80,000
增值稅退稅(附註g)	34,535	16,572
其他(附註f)	20,490	30,090
減：減值撥備	(54,142)	(63,866)
	<u>84,409</u>	<u>162,518</u>
	<u><u>201,747</u></u>	<u><u>165,927</u></u>

附註：

- (a) 於二零一八年一月三十一日，本集團向一名獨立第三方授出貸款600,000美元，年利率為5%，到期日為二零二一年十二月三十一日。

於二零一八年十一月二十六日，本集團向一名獨立第三方供應商授出貸款2,480,000港元，年利率為5%，到期日為二零二三年十一月二十五日。

- (b) 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。根據買賣協議，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合共人民幣20,000,000元。於截至二零二一年十二月三十一日止年度內，該收購已被終止且預付款項已悉數退還。
- (c) 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。根據該系列協議，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元獲償付，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。於截至二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度內，深圳龍遊天下未有償還款項。
- (d) 於二零二零年十二月三十一日，本集團與一名獨立第三方訂立買賣協議，以總代價人民幣85,000,000元出售其（物業、廠房及設備下的）樓宇及（使用權資產下的）相關租賃土地，另有額外約定裝修補償等人民幣5,000,000元。上述款項於二零二一年一月十二日償付。
- (e) 於二零二零年十一月六日，本集團向一間合營企業授出一筆人民幣2,000,000元的貸款。該貸款為無抵押無息貸款，於二零二三年十一月九日到期。
- (f) 於二零二零年八月十七日，本集團與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（即人民幣140,000,000元）10%，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。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。
- (g) 包含按軟件產品即徵即退優惠政策應收增值稅退稅及增值稅進項留抵金額。



### 13 貿易應收款項

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
貿易應收款項	251,040	307,019
減：減值撥備	(16,060)	(16,516)
	<u>234,980</u>	<u>290,503</u>

本集團的貿易應收款項以下列貨幣計值：

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
人民幣	145,354	277,097
美元	66,429	27,292
其他	39,257	2,630
	<u>251,040</u>	<u>307,019</u>

本集團向其客戶授出30至120天的信用期。基於交付貨品及服務日期呈列的貿易應收款項之賬齡分析如下：

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
3個月內	132,687	164,190
3至6個月	72,456	32,292
6個月至1年	29,792	57,091
1年至2年	—	48,121
2年以上	16,105	5,325
	<u>251,040</u>	<u>307,019</u>

## 14 股本及股份溢價

	股份數目	股本 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	總計 人民幣千元
每股面值0.000005美元的普通股 於二零二零年一月一日	2,619,500,000	86	3,791,696	3,791,782
發行股份	133,700,000	4	291,620	291,624
股份發行應佔交易成本	—	—	(231)	(231)
於二零二零年及 二零二一年十二月三十一日	<u>2,753,200,000</u>	<u>90</u>	<u>4,083,085</u>	<u>4,083,175</u>

## 15 以權益結算的股份酬金

於本公司普通股授出日期，本公司為並無市場報價的私人公司，因此須估計其普通股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模型。管理層得出的現金流量預測已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。

截至本年度受限制股份單位計劃變動如下：

	二零二一年	二零二零年
於年初	<b>7,740,000</b>	19,547,500
授出	—	—
已沒收或失效	<b>(7,740,000)</b>	(11,807,500)
已歸屬及結算	—	—
於年末	<u>—</u>	<u>7,740,000</u>

股份酬金產生的開支已於綜合損益表內扣除如下：

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
股份酬金(附註6)	<u>204</u>	<u>2,741</u>

## 16 銀行及其他借貸

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
有抵押銀行及其他借貸		
— 人民幣貸款(附註a)	—	56,546
無抵押銀行及其他借貸		
— 人民幣貸款(附註b)	<u>10,000</u>	<u>—</u>
	<u>10,000</u>	<u>56,546</u>

附註：

- (a) 於二零一六年九月十二日，本集團自一間銀行獲授一筆人民幣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。未清償銀行借貸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，本集團自一間銀行獲授一筆人民幣15,000,000元的貸款，按人民幣最優惠貸款利率另加每年1.3875%計息，為期1年。未清償銀行借貸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，本集團自一間銀行獲授一筆人民幣15,000,000元的貸款，按人民幣最優惠貸款利率另加每年1.5875%計息，為期1年。未清償銀行借貸已於二零二一年一月十八日悉數償還。

- (b) 於二零二一年十二月二十八日，本集團自一間銀行獲授一筆人民幣10,000,000元的貸款，按人民幣貸款基準利率另加每年0.1%計息，為期1年。未清償銀行借貸獲本公司董事擔保。

於報告期末，本集團的銀行及其他借貸須於以下期限償還：

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
1年以內	10,000	56,546
1至2年	—	—
2至5年	—	—
5年以後	—	—
	<u>10,000</u>	<u>56,546</u>

於報告期末，本集團銀行及其他借貸的賬面值與其公允價值相若。

## 17 貿易及其他應付款項

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
<b>非流動</b>		
收購一間附屬公司應付或有代價	—	92,291
<b>流動</b>		
貿易應付款項(附註a)	13,779	9,199
薪酬負債	36,288	35,108
其他應付稅項	10,624	15,624
應付股息	1	1
應付上市費用	7,452	7,626
政府補助	138	1,935
應計開支	3,171	11,211
收購一間附屬公司應付或有代價(附註b)	131,741	195,709
按公允價值計入損益的金融資產應付款項	—	20,000
其他	236	13,199
	<u>203,430</u>	<u>309,612</u>
	<u>203,430</u>	<u>401,903</u>

附註：

(a) 基於發票日期的貿易應付款項呈列的賬齡分析如下：

	二零二一年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元
0至30天	4,210	961
31至60天	5,019	1,294
61至90天	518	459
91至180天	2,143	1,390
181至365天	250	1,352
逾1年	1,639	3,743
	<u>13,779</u>	<u>9,199</u>

(b) 應付或有代價

於截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度就應付或有代價變動如下：

	人民幣千元
於二零二零年一月一日	497,709
現金結算	(230,324)
公允價值變動(附註5)	46,397
滙兌調整	<u>(25,782)</u>
於二零二零年十二月三十一日	288,000
現金結算	(200,000)
公允價值變動(附註5)	48,330
滙兌調整	<u>(4,589)</u>
於二零二一年十二月三十一日	<u>131,741</u>

取決於調整機制結果(如下所述)，包括於二零二一年十二月三十一日的應付或有代價人民幣131,741,000元(二零二零年：人民幣288,000,000元)中，人民幣131,741,000元(二零二零年：人民幣195,709,000元)應於報告期末後十二個月內支付並計入流動負債。餘下人民幣零元(二零二零年：人民幣92,291,000元)應於報告期末後十二個月後支付並計入非流動負債。

於二零一九年十月二十二日，本集團收購Osmanthus Vale的100%股本權益。根據買賣協議，收購事項的代價為人民幣1,000,000,000元。然而，由於下列兩個原因，或有代價公允價值獲調整：

- (i) 或有代價公允價值按貨幣時間價值調整，方法為將未來現金流出貼現至收購日期的現值。
- (ii) 根據買賣協議，或有代價公允價值亦受下文所述有關「溢利補償」、「商譽減值補償」及「額外代價」(統稱「調整機制」)的調整機制所規限：
  - (a) 倘根據下列所載公式就若干水平而言，截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止三個財政年度，Osmanthus Vale及其附屬公司(統稱「被收購集團」)的實際純利(「實際純利」)分別低於人民幣117,000,000元、人民幣134,000,000元及人民幣151,000,000元(「純利基準」)，則溢利補償可降低或有代價至零：

**截至二零一九年十二月三十一日止年度**

截至二零一九年十二月三十一日止年度的溢利補償=人民幣1,000,000,000元x(截至二零一九年十二月三十一日止年度的純利基準—截至二零一九年十二月三十一日止年度的實際純利)／純利基準總額

**截至二零二零年十二月三十一日止年度**

截至二零二零年十二月三十一日止年度的溢利補償=人民幣1,000,000,000元x(截至二零二零年十二月三十一日止年度的純利基準—截至二零二零年十二月三十一日止年度的實際純利)／純利基準總額

**截至二零二一年十二月三十一日止年度**

截至二零二一年十二月三十一日止年度的溢利補償=人民幣1,000,000,000元x(截至二零二一年十二月三十一日止年度的純利基準—截至二零二一年十二月三十一日止年度的實際純利)／純利基準總額

- (b) 根據下列所載公式，商譽減值補償可以截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止財政年度各年商譽減值金額(扣除溢利補償)減少或有代價。

**截至二零一九年十二月三十一日止年度**

截至二零一九年十二月三十一日止年度的商譽減值賠償=截至二零一九年十二月三十一日止年度的商譽減值—截至二零一九年十二月三十一日止年度的溢利補償(如有)

**截至二零二零年十二月三十一日止年度**

截至二零二零年十二月三十一日止年度的商譽減值賠償=截至二零二零年十二月三十一日止年度的商譽減值 — 截至二零二零年十二月三十一日止年度的溢利補償(如有)

**截至二零二一年十二月三十一日止年度**

截至二零二一年十二月三十一日止年度的商譽減值賠償=截至二零二一年十二月三十一日止年度的商譽減值 — 截至二零二一年十二月三十一日止年度的溢利補償(如有)

- (c) 倘被收購集團於截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止財政年度各年成功達到純利基準，且截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止三個財政年度的實際純利總額超過根據下列所載公式計算的純利總額基準人民幣402,000,000元，額外代價可能增加或有代價額外現金代價人民幣200,000,000元及本公司將向賣方發行的額外股份(限於於收購日期本公司已發行股本總額的4.5%)。

**倘截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度的實際純利總額超過人民幣402,000,000元但少於人民幣510,000,000元**

額外代價=(截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度的實際純利總額 — 人民幣402,000,000元) x 60%

**倘截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度的實際純利總額等於人民幣510,000,000元**

額外代價=人民幣200,000,000元

**倘截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度的實際純利總額超過人民幣510,000,000元但少於(或等於)人民幣600,000,000元**

額外代價=人民幣200,000,000元加本公司向賣方發行的額外股份(「額外股份」)

額外股份數目=(截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度的實際純利總額 — 人民幣510,000,000元) x 2.35/2.10港元

無論如何，額外股份不得超過於收購日期本公司已發行股本總額的4.5%。

倘截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度的實際純利總額超過人民幣600,000,000元

額外代價=人民幣200,000,000元加額外股份  
額外股份數目=100,714,286股股份

100,714,286股股份佔於收購日期本公司已發行股本總額約3.84%。該額外股份數目根據以下公式釐定：

額外股份數目=(人民幣600,000,000元—人民幣510,000,000元) x 2.35/2.10  
港元

截至二零二一年十二月三十一日止年度，根據調整機制結果確認應付或有代價公允價值人民幣31,741,000元(二零二零年：無)。其中，截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止財政年度Osmanthus Vale及其附屬公司實際純利總額超過人民幣402,000,000元但少於人民幣510,000,000元。

## 18 收購一間附屬公司

截至二零二一年十二月三十一日止年度，本集團以現金代價人民幣10,000,000元收購北京美麥科技有限公司(「北京美麥」)100%股權，其附屬公司主要從事沙盒遊戲的開發及運營。該收購已採用收購法作為收購業務入賬。進行收購事項的主要原因為擴展本集團業務至國內沙盒遊戲開發及提升本集團客戶基礎。

於收購日已收購可識別淨資產的公允價值及收購產生的商譽的詳情如下：

	人民幣千元
已轉讓代價	
— 現金	10,000
已收購可識別淨資產公允價值(見下文)	<u>(9,151)</u>
收購產生的商譽	<u><u>849</u></u>



被收購方於收購日期的資產及負債的公允價值如下：

	人民幣千元
物業、廠房及設備	94
無形資產	6
使用權資產	748
貿易應收款項	637
預付款項及其他應收款項	229
現金及現金等價物	8,413
貿易及其他應付款項	(228)
租賃負債	(748)
	<hr/>
本集團已收購可識別淨資產	<u>9,151</u>

收購產生的淨現金流出如下：

	人民幣千元
現金代價	10,000
已收購的現金及現金等價物	(8,413)
	<hr/>
收購產生的淨現金流出	<u>1,587</u>

預期收購產生的商譽不會就稅項而作出扣減。

於截至二零二一年十二月三十一日止年度，北京美麥及其附屬公司於收購日期至報告期末期間分別為本集團貢獻收益及除稅後溢利人民幣52,501,000元及人民幣50,271,000元。

倘上述收購二零二一年一月一日生效，本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度的收益及除稅後溢利將分別為人民幣420,710,000元及人民幣96,869,000元。備考資料僅供說明用途，且並非本集團假設收購事項已於二零二一年一月一日完成而實際所得的收益及除稅後溢利，亦非未來業績的預測。

## 19 或有事項

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(「訴訟」)。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，於二零二零年六月三十日轉交廣州知識產權法院。訴訟分別於二零二一年四月二日及二零二二年一月二十五日進行兩次開庭審理，尚未作出判決。本集團已聘請律師應訴。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，管理層相信該等訴訟結果不會對綜合財務報表產生任何重大不利影響。隨訴訟的任何進一步進展，實際影響可能與上述估計不同。

## 20 報告期後事項

### 可能出售無錫手心網絡科技有限公司(「擬議目標」)的49%股權

於二零二二年一月六日，上海辛辣與紹興上虞賽赫股權投資有限公司(一間於中國成立的公司，並為擬議目標的直接控股公司)就股權轉讓無法律約束力之意向書(「意向書」)，內容有關可能出售擬議目標的49%股權(「擬議出售事項」)。擬議目標目前為本公司的聯營公司。於本公告日期，訂約雙方並無訂立正式股權轉讓協議，而本集團根據意向書收到可退還意向金人民幣100百萬元。

### 投資一家出行服務公司的股權收益權

於二零二二年一月六日，本集團訂立協議，內容有關以代價人民幣60,000,000元投資一家獨立第三方所持有的主要在中國從事出行服務的公司20%股權的約定收益權。

## 擬投資一家從事先進硅片研發製造的公司

於二零二二年一月七日，本集團訂立不具法律約束力意向書，擬投資一家主要從事先進硅片研發製造的公司不超過3%的股權。於本公告日期，各方未就可能的投資訂立正式協議且本集團已支付可退還意向金人民幣90,000,000元。

## 其他資料及企業管治摘要

### 股東週年大會及暫停辦理股份過戶登記手續

本公司股東週年大會（「股東週年大會」）計劃於二零二二年四月二十日舉行。包括召開股東週年大會及為釐定符合資格出席股東週年大會的股東身份而暫停辦理股份過戶登記手續詳情之通告，將於二零二二年三月底前刊發並寄發予股東。

### 購買、出售或贖回上市證券

截至二零二一年十二月三十一日止年度，本公司或任何其附屬公司並無購買、出售或贖回任何股份。

### 末期股息

董事會不建議就截至二零二一年十二月三十一日止年度宣派末期股息。

### 遵守企業管治守則

本公司於截至二零二一年十二月三十一日止年度已遵守上市規則附錄十四所載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十二月三十一日止年度內一直遵守標準守則。此外，本公司未獲悉相關僱員於截至二零二一年十二月三十一日止年度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治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、勵怡青女士及呂志豪先生。薛隽先生為審核委員會主席。審核委員會已審閱年度業績。

## 本公司核數師的工作範圍

本公告所載有關本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度之綜合資產負債表、綜合損益及其他全面收益表及其相關附註中的數據經已由本公司核數師開元信德會計師事務所有限公司確認與本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度之綜合財務報表所載數額核對一致。

## 刊載年度業績公告及二零二一年年報

本公告已於香港交易及結算所有限公司網站([www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([www.7road.com](http://www.7road.com))刊載。本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度的年報將於二零二二年三月底前寄發予股東，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                          |

「北京美麥」	指	北京美麥科技有限公司，一間於中國成立的有限公司
「董事會」	指	本公司董事會
「中國」	指	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
「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
「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及其股份於二零一八年七月十八日在聯交所主板上市(股份代號：797)
「企業管治守則」	指	上市規則附錄十四所載企業管治守則
「冠狀病毒」	指	2019新型冠狀病毒
「董事」	指	本公司董事
「本集團」或「我們」	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
「港元」	指	香港法定貨幣港元
「香港」	指	中國香港特別行政區
「上市」	指	股份於聯交所主板上市
「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道具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道具；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道具的付費用戶，於該段期間內將作為兩名或以上的付費用戶計算
「研發」	指	研究與開發
「人民幣」	指	中國的法定貨幣人民幣
「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	美國的法定貨幣美元
「網頁遊戲」	指	無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
「辛辣集團」	指	上海辛辣網絡科技有限公司及其附屬公司
「%」	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  
 二零二二年三月十一日

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、勵怡青女士及呂志豪先生。