

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)

**截至二零二二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二零二二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」)，連同截至二零二一年六月三十日止六個月的比較資料。中期業績已經被審核委員會審閱。

財務表現摘要

	截至六月三十日止六個月	
	二零二二年	二零二一年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
收益	204,481	109,533
期內溢利	240,302	30,429
本公司擁有人應佔期內溢利	240,401	30,500

1. 截至二零二二年六月三十日止六個月，本公司錄得收益總額約為人民幣204.5百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月增加約86.7%。
2. 截至二零二二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240.4百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月增加約688.2%。

管理層討論與分析

概覽

一、公司所處的行業整體情況

遊戲業務方面，根據Newzoo於2022年發佈的《2022全球遊戲市場報告》，2022年全球遊戲市場規模預計1,968億美元，全球遊戲玩家接近32億，同比增幅2.1%。其中(i)手遊依然是遊戲行業最重要的領域，2022年全球手遊市場規模預計1,035億美元，佔行業總收入53%，同比增幅5.1%；(ii)PC遊戲市場規模佔比21%，將以1.6%同比增幅達到404億美元；及(iii)主機遊戲將同比下滑2.2%至529億美元，佔遊戲市場總收入27%。報告認為，遊戲行業短期前景依然光明，尤其是隨著社交隔離措施解除，預計未來幾年遊戲市場將會繼續增長，2025年預計全球玩家將從目前的32億人增至35億人，市場規模也將達到2,257億美元。

根據中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)發佈的《2022年上半年中國遊戲產業報告》，由2022年1至6月國內遊戲市場實際銷售收入人民幣1,477.89億元，同比下降1.80%，是近年來的首次同比下降，遊戲用戶規模約6.6億人，同比下降了0.13%。中國移動遊戲市場實際銷售收入人民幣1,104.75億元，同比減少3.74%。客戶端遊戲市場實際銷售收入人民幣307.40億元，同比增長2.85%。主要原因在於疫情導致用戶收入減少，消費意願降低，遊戲企業經營成本持續增加等。2022年1至6月，自主研發遊戲海外市場實際銷售收入89.89億美元，同比增長6.16%。美國、日本是國內移動遊戲出海主要市場，出海自研移動遊戲中，策略、角色扮演和射擊三類的營收佔比超過70%。

此外，隨著Roblox Corporation(「Roblox」)上市及Facebook, Inc.更名Meta Platforms, Inc.，元宇宙概念在2021年得到世界範圍的廣泛關注和認可，全球科技巨頭陸續佈局元宇宙相關產業。通信和算力、虛擬現實(VR)設備和人工智能等領域的升級，帶來沉浸式體驗和交互形式的升級，虛擬世界與現實世界交互融合，將助力元宇宙行業發展。隨著元宇宙在遊戲環境、生態、角色建模等方面的不斷突破，根據中商產業研究院《2022年中國元宇宙產業市場前景及投資研究報告》，預計2022年至2027年中國元宇宙市場規模將保持持續增長趨勢，預計2027年市場規模將達人民幣1,263.5億元，年均複合增長率達32.98%。展望未來，探索以遊戲為應用場景的技術突破和商業模式將可能成為一些遊戲企業的長期戰略，遊戲產業有望迎來新的機遇。

雲計算等新業務方面，根據研究機構Markets and Markets的預測，全球雲計算市場規模，預計從2021年的4,453億美元，到2026年達到9,473億美元，以16.3%的年複合成長率（「CAGR」）成長。疫情在全球蔓延，增強了數字化辦公的需求。全球雲計算市場上升空間大，將會長期呈現穩定增長趨勢。預計亞太地區將在預測期內以最高的年複合成長率增長。根據iiMedia Research（艾媒諮詢）最新發佈的《2021–2022年中國雲計算行業發展報告》，2021年中國雲計算市場規模已超人民幣2,300億元，預計2023年將突破人民幣3,000億元。受新基建等政策的影響以及企業數字化轉型的需求增加，企業對雲計算的服務需求持續增長，將加速中國雲計算市場的發展。

二、業務回顧 — 公司主要業務概述

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。收益來自全球市場，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，於2021年，本集團亦已開始提供雲計算及雲相關服務。

在遊戲業務方面，於2022年上半年，本公司網絡遊戲產生收益約為人民幣163.4百萬元，而2021年上半年約為人民幣93.1百萬元，其中手機遊戲收入佔比78.5%，網頁遊戲收入佔比21.5%。其他收入包括IP許可及銷售網絡遊戲版權與銷售網絡遊戲技術及發行解決方案服務等。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，並在IP遊戲的全球化和自主研發方面取得良好成績。我們以角色扮演類及大型多人在線類遊戲為主要自研方向，中重度遊戲的發行採取與優質發行商合作發行的策略，重點為海外市場。以我們現有的用戶基數為基礎，結合遊戲的互動社交屬性，形成用戶價值提升。得益於集團出色的運營和研發能力，多款往年上線的遊戲仍然表現出強勁的生命力。集團網絡遊戲收益主要來自於包括《彈彈堂》系列、《神曲》系列、《三國》系列、《傳奇》系列及Roblox沙盒遊戲。

於2022年上半年，我們發行的《彈彈堂》及《神曲》系列經典遊戲依舊表現卓越，國內總收入繼續增長，通過精心設計的升級模式提升了玩家黏度和付費意願，同時通過數據驅動開展精細化的運營活動，維持遊戲的長生命週期和玩家活躍度。我們開發的核心IP《彈彈堂復古版》於2022年4月在越南地區上線後收益表現良好，於2022年7月在中國的台灣地區上線後，iOS台灣暢銷榜最高排名第2名，並持續一周穩居iOS台灣暢銷榜前10名。此外，我們代理運營的遊戲《三國》系列是三國題材的策略類遊戲，遊戲用戶群體覆蓋廣泛，上線以來保持強勁的吸引力和競爭力。我們研發運營的《傳奇》系列產品亦獲得玩家的好評，並得到行業的良好反饋。集團全資子公司參與研發的沙盒遊戲在海外Roblox平台發行也取得了不錯的成績，其中以凹凸世界為代表的產品自上線以來熱度不減，用戶量不斷增加，其他幾款以中國原創內容為主題的產品亦深受玩家青睞，於2022年上半年持續產生收入。休閒競技和MMORPG遊戲是本集團重要發展的兩個方向，未來集團將繼續以多種靈活方式參與市場的競爭，並將優勢資源嘗試向其傾斜。集團將結合全球優質遊戲廠商的資源及十數年來積累的源碼、用戶層面的研運能力，或以投資研發商、定製產品、資源合作等方式尋找優質產品，充分運用集團在遊戲行業的多年經驗，持續創新，以充實集團的產品業務線，吸引更多玩家並提升遊戲業務的收益。

在雲計算業務方面，本集團雲計算服務及其他雲相關服務業務亦穩步發展。截止2022年上半年，本公司雲業務方面產生收益約人民幣39.4百萬元。本集團訂立一系列協議，通過購買主機、顯卡、服務器和其他雲計算設備，使本集團能夠持續為相關客戶提供雲相關服務及為股東創造價值，該等服務將應用於渲染、人工智能、大數據超算及區塊鏈技術相關服務等領域。自2021年上線運營以來，本集團及時把握市場機遇，持續進行業務開拓，採用優先服務大客戶的策略，先後與國內知名公司簽訂了戰略合作資源協議，為客戶提供算法、雲計算資源及專業軟件配套服務。基於集團運營資源穩定、合作良好的情況，同主要客戶建立了長期服務合作協議，目前雲計算業務已為本集團貢獻了可持續的收入。此外，本集團也積極拓展並投資雲業務上下游產業鏈，誠如本公司日期為2022年5月24日的公告所披露，本集團間接參股上海超矽半導體股份有限公司（「上海超矽」）。上海超矽是中國國內市場領先的大規模半導體矽片生產商，其產品廣泛地用於生產存儲芯片、中央處理器、圖像處理器及各種半導體零件，預計未來具有廣闊的市場前景，其有潛力與本集團創造業務協同效益。

二零二二年下半年展望

於2022年下半年，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。

在遊戲研發業務領域，集團計劃於2022年下半年推進持續研發的《彈彈堂大冒險》及《神曲H5》。其中，《彈彈堂大冒險》作為集團持續開發的核心IP，將在下半年陸續推進並完成大陸地區的推廣發行工作。同時，集團的另一經典IP《神曲H5》也將於下半年陸續在大陸及海外地區進行測試和推廣。另外，集團在二次元賽道的佈局也即將亮相，旗下工作室正在研發一款日本知名IP手遊產品，並計劃於年內進行首次測試。該IP本身具有廣泛知名度和龐大的受眾群體，團隊以二次元賽道深耕多年的經驗，以高還原IP畫面及劇情為核心，力圖為廣大粉絲提供原汁原味的IP遊戲體驗。於2022年下半年，集團將持續進行更多其他領域的嘗試，包括卡牌、女性向等產品的孵化籌備，以捕捉更多市場機遇。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，以具吸引力的人才政策吸引更多研發及技術人才加入集團，有助本集團發展進入新的台階。

在遊戲發行業務領域，集團計劃在2022年下半年有多款遊戲上線發行。其中，《方陣英雄》作為一款魔幻題材的RPG手遊將於2022年第三季度陸續在港台、韓國和歐美地區發行，通過指尖回合制及英雄搭配策略組合玩法，將給玩家帶來更好的體驗。女性向遊戲《花開易夢閣》已於上半年進行數據測試，數據良好，預計於下半年在中國的台灣地區發行上線。此外，3D卡牌RPG手遊《斗羅大陸》是根據國產小說及動漫IP改編的，其影響力在動漫領域認知非常廣泛，深受廣大粉絲喜愛，通過還原IP劇情及美術效果給玩家強烈的代入感，預計將於2022年下半年在韓國地區上線。

在有關遊戲業務的合作領域，集團下屬子公司已經與Roblox在中國平台建立了合作關係。Roblox是全球知名的沙盒遊戲開發公司，而該子公司主要負責Roblox在中國平台的遊戲業務合作研發、開發者空間維護等。遊戲研發合作方向主要是沙盒、休閒品類，其在2022年上半年已經上線了一款Roblox冒險類產品，遊戲採用熱門的中世紀海盜題材，由知名遊戲廠商發行，上線首月就獲得了超過20萬用戶認可。2022年下半年，該子公司將繼續參與合作研發三款Roblox產品，預計均將於海外市場發行。該子公司將加大基於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和混合計費的休閒遊戲品類。

在遊戲IP授權許可及投資領域，我們將透過IP許可或與其他優質廠商合作，繼續致力於優質IP的研發，其依然為我們長期策略的重要組成部分。此外，我們將積極尋求適當的投資和合作機會，根據本集團的發展戰略，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，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，或尋求與之合作以強化業務協同，如研發能力、遊戲產品、市場渠道、運營及管理優勢、以及現有遊戲玩家等資源，鞏固及整合上下游產業鏈，提升行業地位。除深耕國內市場外，本集團將繼續著眼全球化佈局，尋找優質的發行公司，可通過戰略投資或收購等方式拓展本公司發行業務，提升本集團自主發行能力，與研發業務協同發展，全面提升公司競爭力及行業地位。

在雲計算業務領域，於2022年下半年，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本集團的雲業務，包括我們現有的雲計算服務及其他雲相關服務。經過前期與大客戶建立了良好及穩定的業務合作關係，為我們後續與其他客戶合作創造了良好的基礎和口碑，將展開進一步業務合作及為本集團持續創造營收。另外，依托豐富的遊戲生態資源和能力，我們將向遊戲行業共享遊戲研發和運營經驗，嘗試打造高性能、高質量的遊戲專有雲服務平台，以進一步提升我們的業務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，我們預計雲計算及其他相關雲服務的需求將於可見未來持續快速增長。於2022年下半年，本集團將繼續於雲計算及雲相關服務市場尋求發展機會，積極拓展並投資雲業務上下游產業鏈。

於2022年下半年，本公司將繼續加強遊戲領域核心產品研發與發行，同時推進雲業務發展，拓展海內外市場業務，進一步完善我們於產業的全球化佈局。我們也將嘗試佈局遊戲雲計算領域，與業內雲遊戲廠商及海外發行公司洽談合作，提供優質的遊戲雲計算服務及GPU計算服務，嘗試打造下一代實時彈性算力平台。本集團將持續提升綜合競爭能力、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，為我們的股東創造更多價值。

冠狀病毒疫情影響

自2020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，尤其是於2022年上半年，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

遊戲業務

我們的遊戲

於二零二二年上半年，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。由於受到冠狀病毒疫情的持續影響，本集團將繼續專注自有業務的各個工作室和放眼全球的運營發行中心，做好主營業務，並向著研運發一體化的全球知名綜合遊戲廠商努力。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。於二零二二年上半年，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、《傳奇》系列、《三國》系列及Roblox沙盒遊戲等幾款知名遊戲。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。

截至二零二二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0.6百萬人；(ii)平均每月付費用戶約為32,000人；及(iii)每名付費用戶平均收益約為人民幣552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150,000人；及(iii)每名付費用戶平均收益約為人民幣186元。

雲業務

於二零二二年上半年，通過於二零二一年採購主機、顯卡、服務器及其他雲計算機設備，本集團及時捕捉市場機遇，繼續業務擴張並戰略性優先考慮大客戶。本集團與國內知名公司簽訂戰略合作資源協議，以向客戶提供算法、雲計算資源及專業軟件支持服務。此外，本集團亦已積極擴大及投資上下游產業鏈，尤其是，誠如本公司日期為二零二二年五月二十四日的公告所披露，本集團間接投資於上海超矽。

截至二零二二年六月三十日止六個月及截至二零二一年六月三十日止六個月比較

下表載列截至二零二二年六月三十日止六個月及截至二零二一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	
	二零二二年	二零二一年
	(人民幣千元)	(人民幣千元)
收益	204,481	109,533
收益成本	<u>(143,979)</u>	<u>(62,472)</u>
毛利	60,502	47,061
研發開支	(44,779)	(35,161)
銷售及市場推廣開支	(12,113)	(6,997)
行政開支	(26,111)	(34,210)
預期信貸虧損模型項下金融資產減值虧損撥回淨額	(6,595)	1,308
其他收入	4,914	9,438
其他收益或虧損淨額	<u>330,215</u>	<u>3,526</u>
經營溢利／(虧損)	306,033	(15,035)
財務收入	308	745
財務成本	(5,246)	(1,898)
財務成本淨額	(4,938)	(1,153)
分佔聯營公司業績	<u>(1,431)</u>	<u>37,237</u>
除所得稅前溢利	299,664	21,049
所得稅(開支)／抵免	<u>(59,362)</u>	<u>9,380</u>
期內溢利	<u><u>240,302</u></u>	<u><u>30,429</u></u>

收益

下表載列截至二零二二年及二零二一年六月三十日止六個月的比較收益明細：

	截至六月三十日止六個月			
	二零二二年		二零二一年	
	(人民幣 千元)	(佔收益 總額%)	(人民幣 千元)	(佔收益 總額%)
貨品或服務種類				
網絡遊戲收益	163,363	79.9%	93,050	84.9%
— 自研遊戲				
本集團發行	27,709	13.6%	16,911	15.4%
其他發行商發行	68,493	33.5%	65,375	59.7%
— 代理遊戲				
本集團發行	458	0.2%	9,580	8.7%
其他發行商發行	66,703	32.6%	1,184	1.1%
銷售遊戲版權	75	0.0%	—	—
銷售網絡遊戲技術及發行解決方案服務	94	0.0%	6,122	5.6%
知識產權許可	1,557	0.8%	10,361	9.5%
雲計算及雲相關服務	39,392	19.3%	—	—
總計	<u>204,481</u>	<u>100.0%</u>	<u>109,533</u>	<u>100.0%</u>

截至二零二二年六月三十日止六個月，本集團的收益總額約為人民幣204.5百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月增加約86.7%。該增加主要由於於二零二一年年末新的代理遊戲上線，同時本集團二零二二年六月三十日止六個月的雲業務帶來的收益較二零二一年同期增加所致。

遊戲業務

截至二零二二年六月三十日止六個月，本集團的遊戲業務收益約為人民幣163.4百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月增加約75.6%。其乃主要由於於二零二一年年末新的代理遊戲上線。

雲業務

截至二零二二年六月三十日止六個月，本集團的雲業務收益約為人民幣39.4百萬元(二零二一年六月三十日：零)。自二零二一年其開展雲業務以來，本業務已透過提供雲計算及雲相關服務產生收益。

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、雲業務折舊成本、租賃開支及遊戲IP攤銷。截至二零二二年六月三十日止六個月，收益成本金額約為人民幣144.0百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣62.5百萬元增加約130.5%。該增加主要由於本集團於二零二一年開展雲業務及新的代理遊戲上線，導致本集團雲業務產生的折舊成本及租賃開支增加以及遊戲代理成本增加所致。

毛利及毛利率

我們於截至二零二二年六月三十日止六個月的毛利金額約為人民幣60.5百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣47.1百萬元增加約28.6%。該增加主要由於截至二零二二年六月三十日止六個月的收益增加。

我們於截至二零二二年六月三十日止六個月的毛利率約為29.6%。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%。該減少主要由於雲業務毛利率低於遊戲業務致成本的增幅高於收益的增幅所致。

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。截至二零二二年六月三十日止六個月的研發開支金額約為人民幣44.8百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月約人民幣35.2百萬元增加約27.4%。該增加主要由於我們研發投入的增加。

行政開支

我們的行政開支主要包括僱員的薪酬福利開支、辦公室開支、專業諮詢服務費用和管理雜費等。於截至二零二二年六月三十日止六個月，行政開支約為人民幣26.1百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣34.2百萬元減少23.7%。該減少主要由於本集團於二零二二年上半年致力加強行政開支的成本管理。

銷售及市場推廣費用

我們的銷售及市場推廣開支主要包括業務的廣告開支。截至二零二二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12.1百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月的約為人民幣7.0百萬元增加約73.1%。有關增加主要由於新遊戲上線的宣傳推廣費用增加。

所得稅

截至二零二二年六月三十日止六個月的所得稅費用較二零二一年同期有所增加，主要由於本集團內公司於截至二零二二年六月三十日止六個月盈利增加。截至二零二二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%(二零二一年：12.5%至25%)。

期內溢利

截至二零二二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240.4百萬元，較截至二零二一年六月三十日止六個月增加約688.2%。該增加乃主要由於已於二零二二年六月十四日完成的手心出售事項產生的收益。

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。於二零二二年六月三十日，現金及銀行結餘為人民幣23.1百萬元(二零二一年十二月三十一日：人民幣108.5百萬元)，及受限制現金為人民幣0.1百萬元(二零二一年十二月三十一日：人民幣0.1百萬元)，按人民幣列值。於截至二零二二年六月三十日止六個月，現金及銀行結餘的減少主要由於支付有關收購上海辛辣及其附屬公司的代價款及其他新增投資所致。

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。於二零二二年六月三十日，我們的借款總額約為人民幣160百萬元(二零二一年六月三十日：無)，主要由於我們於二零二一年年底及二零二二年上半年獲得銀行貸款及其他借貸所致。於二零二二年六月三十日，我們的借款以人民幣列值。有關本集團借貸(包括到期情況、貨幣及利率)的詳情，載於財務報表附註14。

資產負債比率

於二零二二年六月三十日，本集團的資產負債比率約為20.8%，較二零二一年十二月三十一日約19.3%基本持平。資產負債比率以本集團於二零二二年六月三十日的負債總額除以資產總值計算。

資本開支

	截至六月三十日止六個月		變動 %
	二零二二年 (人民幣千元)	二零二一年 (人民幣千元)	
服務器及其他設備	179,446	221,417	-19.0%
辦公傢具及 租賃物業裝修	34	707	-95.2%
總計	179,480	222,124	-19.2%

我們的資本開支包括服務器及其他設備、辦公傢具及租賃物業裝修。截至二零二二年及二零二一年六月三十日止六個月的資本開支總額分別約人民幣179.5百萬元及人民幣222.1百萬元。該減少主要由於於二零二二年上半年為雲業務而採購的服務器及其他設備較二零二一年上半年有所減少。

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。截至二零二二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

截至二零二二年六月三十日，我們以自有的主機、顯卡及服務器用於抵押二零二二年三月的借貸。有關進一步詳情，請參閱財務報表附註14。

除上文所披露者外，本集團於二零二二年六月三十日的資產並無其他重大抵押。

或然負債及擔保

截至二零二二年六月三十日，除下文「重大法律訴訟」部分中所披露外，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，我們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

於二零二二年六月三十日，本集團持有以公允價值計量且其變動計入損益的金融資產約人民幣504.6百萬元，佔本集團同日總資產5%以上。該等金融資產包括(i)在中國及香港上市的股份；(ii)在中國的非上市股權投資；及(iii)在中國的非上市信託及基金。

在該等金融資產中，如本公司日期為二零二二年五月二十四日的公告所披露，本集團實際於上海超矽投資約2.10%，總資本承擔為人民幣330百萬元。上海超矽乃中國國內市場領先的大型半導體矽芯片製造商，預計未來具有廣闊的市場前景。上海超矽的產品廣泛應用於存儲芯片、中央處理器、圖像處理器及各種半導體元件的生產。

截至二零二二年六月三十日，(i)上海超矽的投資的公允價值為人民幣330百萬元；及(ii)並未收取股息／收益分配。因此，上海超矽的投資的公允價值佔本集團於二零二二年六月三十日的資產總額比率約為13.69%，因此被歸類為本集團的重大投資。

上海超矽的投資預計服務於長期目的。董事認為，上海超矽定位為本集團雲業務的上游公司，鑑於大規模半導體矽芯片的未來發展前景，以及本集團於高技術行業進一步發展雲業務的前景，其有潛力與本集團產生業務協同效應，且本集團亦能從對上海超矽的投資中產生投資回報。

除上海超矽的投資外，截至二零二二年六月三十日，本集團計入當期損益的各項投資公允價值未達到本集團資產總額的5%，截至二零二二年六月三十日本集團無其他重大投資。

附屬公司及聯營公司的重大收購及出售事項

於二零二二年四月三日，上海辛辣與紹興上虞賽赫股權投資有限公司（「買方」）訂立股權轉讓協議，據此，上海辛辣同意出售無錫手心49%股權，調整後對價為人民幣350.35百萬元。手心出售事項已於二零二二年六月十四日完成交割。本集團已不再持有無錫手心任何權益。於本公告日期，手心出售事項全部對價款已收訖。

有關手心出售事項的進一步詳情，請參閱本公司日期為二零二二年四月三日及二零二二年六月十四日的公告及本公司日期為二零二二年四月二十九日的通函。

除上文所披露者外，截至二零二二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

於二零二二年六月三十日，我們擁有453名全職僱員，其中大多數位於中國深圳、無錫及上海。下表載列我們於二零二二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	292	64.5%
營運	89	19.6%
行政	72	15.9%
總計	<u>453</u>	<u>100.0%</u>

截至二零二二年六月三十日止六個月，我們的僱員薪酬總額約人民幣60.2百萬元(包含工資及薪金、退休金成本、社會保險、住房公積金以及其他僱員福利)。

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) 遊萊互動集團有限公司於二零二零年四月對前海幻境及深圳第七大道提起的訴訟

於二零二零年四月二十七日，遊萊互動集團有限公司(一間於聯交所上市的公司，股份代號：2022)的附屬公司廣州掌贏控信息科技有限公司(「**掌贏控**」)(作為原告)就一份遊戲合作發展協議對本公司附屬公司深圳市前海幻境網絡科技有限公司(「**前海幻境**」)及深圳第七大道科技有限公司(作為被告)提起訴訟(「**二零二零年四月訴訟**」)。掌贏控有關二零二零年四月訴訟的申索金額為約人民幣11.7百萬元。二零二零年四月訴訟於二零二零年五月十八日向中國廣州市海珠區人民法院提起，隨後於二零二零年六月三十日移交至廣州知識產權法院。二零二二年三月二十五日，法院作出初步判決，判決前海幻境向掌贏控退還使用費約人民幣6.6百萬元，惟可以上訴。於本公告日期，案件已進入上訴階段。

(ii) 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，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(「PCL」)(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》。前海幻境有關二零二一年三月訴訟的貨幣申索金額為約人民幣69.6百萬元。二零二二年六月三十日，法院作出初步判決，判決PCL向前海幻境支付分成款及合同終止後的收入約人民幣29百萬元及相關利息，惟可以上訴。於本公告日期，雙方均已遞交上訴申請。

有關二零二一年三月訴訟的進一步詳情載於本公司日期為二零二一年三月三日的公告。

(iii) PCL於二零二二年八月對前海幻境及深圳第七大道提起的訴訟

於二零二一年十二月八日，PCL(作為原告)已向廣東省高級人民法院(「廣東高院」)對深圳第七大道及前海幻境(作為被告)就侵犯網絡遊戲「神曲」的商業秘密糾紛提起訴訟(「二零二二年八月訴訟」)，深圳第七大道及前海幻境分別已於二零二二年七月及八月收到廣東高院發出的《應訴通知書》。PCL有關二零二二年八月訴訟的貨幣申索金額為人民幣25百萬元。深圳第七大道及前海幻境已委聘法律顧問，並已獲法律顧問告知PCL申索的事實及法律依據不足。於本公告日期，深圳第七大道與前海幻境及彼等各自的法律顧問正在積極準備對PCL有關二零二二年八月訴訟的應對。

儘管上述法律訴訟於本公告日期仍在進行，董事認為該等法律訴訟預期不會影響本集團的正常業務運營。

除上文所披露者外，本集團於本公告日期並無任何其他重大法律訴訟。

重大期後事項

除本公告所披露者外，本集團於二零二二年六月三十日後概無任何重大期後事項。

財務資料

中期簡明綜合損益表

截至二零二二年六月三十日止六個月

	附註	截至六月三十日止六個月 二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	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)
收益	4	204,481	109,533
收益成本	7	(143,979)	(62,472)
毛利		60,502	47,061
研發開支	7	(44,779)	(35,161)
銷售及營銷開支	7	(12,113)	(6,997)
行政開支	7	(26,111)	(34,210)
預期信貸虧損模型下金融資產減值虧損 撥回淨額		(6,595)	1,308
其他收入	5	4,914	9,438
其他收益或虧損淨額	6	330,215	3,526
經營溢利／(虧損)		306,033	(15,035)
財務收入		308	745
財務成本		(5,246)	(1,898)
財務成本淨額		(4,938)	(1,153)
分佔聯營公司業績	11	(1,431)	37,237
除所得稅前溢利		299,664	21,049
所得稅(開支)／抵免	8	(59,362)	9,380
期內溢利		240,302	30,429
以下人士應佔溢利／(虧損)：			
—本公司擁有人		240,401	30,500
—非控股權益		(99)	(71)
本公司擁有人應佔溢利之每股盈利 (以每股人民幣元列示)：	9	0.093	0.012
基本及攤薄		0.093	0.012

上述簡明綜合損益表應與相關附註一併閱讀。

中期簡明綜合全面收益表
截至二零二二年六月三十日止六個月

	截至六月三十日止六個月	
	二零二二年	二零二一年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
期內溢利	240,302	30,429
其他全面收益：		
可能重新分類至損益的項目		
貨幣換算差額	<u>2,350</u>	<u>4,468</u>
其他全面收益，扣除稅項	<u>2,350</u>	<u>4,468</u>
期內全面收益總額	<u><u>242,652</u></u>	<u><u>34,897</u></u>
以下人士應佔全面收益／(虧損)總額：		
—本公司擁有人	242,751	34,968
—非控股權益	<u>(99)</u>	<u>(71)</u>
	<u><u>242,652</u></u>	<u><u>34,897</u></u>

中期簡明綜合財務狀況表
於二零二二年六月三十日

	附註	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 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		395,857	286,736
使用權資產		83,631	83,796
無形資產		695,011	722,440
於聯營公司的權益	11	25,063	133,454
按公允價值計入其他全面收益的金融資產		2,697	2,697
按公允價值計入損益的金融資產	13	460,662	138,474
預付款項及其他應收款項		90,954	117,338
受限制現金		139	138
遞延所得稅資產		49,167	50,141
		<u>1,803,181</u>	<u>1,535,214</u>
流動資產			
存貨		2,019	2,019
貿易應收款項	12	281,659	234,980
預付款項及其他應收款項		256,370	84,409
按公允價值計入損益的金融資產	13	43,982	43,682
受限制現金		1	1
現金及現金等價物		23,087	108,500
		<u>607,118</u>	<u>473,591</u>
流動負債			
貿易及其他應付款項	15	114,451	203,430
租賃負債		76,693	51,860
借貸	14	38,666	10,000
即期所得稅負債		69,385	9,275
合約負債		72,731	69,442
		<u>371,926</u>	<u>344,007</u>
流動資產淨值		<u>235,192</u>	<u>129,584</u>
總資產減流動負債		<u>2,038,373</u>	<u>1,664,798</u>

	附註	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
負債			
非流動負債			
租賃負債		824	27,527
借貸	14	121,334	—
遞延稅項負債		7,879	15,587
		<u>130,037</u>	<u>43,114</u>
資產淨值		<u>1,908,336</u>	<u>1,621,684</u>
權益			
股本		90	90
股份溢價		4,083,085	4,083,085
其他儲備		(2,961,586)	(2,963,936)
保留盈利		735,626	495,225
		<u>1,857,215</u>	<u>1,614,464</u>
非控股權益		<u>51,121</u>	<u>7,220</u>
總權益		<u>1,908,336</u>	<u>1,621,684</u>

上述簡明綜合財務狀況表應與相關附註一併閱讀。

中期簡明綜合財務資料附註

截至二零二二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以及提供雲計算服務及其他雲相關服務。

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,並於二零二二年八月三十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,且並無包括年度財務報告一般羅列的所有類別附註。因此,本報告應與本公司二零二一年年報所載截至二零二一年十二月三十一日止年度的年度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,截至二零二二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二零二一年年報所載截至二零二一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多個國際財務報告準則(修訂版),其於本集團本會計期間首次生效。

概無發展對本集團於本期間或以往期間的業績及財務狀況於本中期財務報告的編製或呈列產生重大影響。本集團並無採用任何在本會計期間尚未生效的新準則或詮釋。

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，本公司董事認為，本集團的業務乃以單一分部運營及管理為主，因此並無呈列分部資料。

截至二零二二年及二零二一年六月三十日止六個月的收益如下：

	截至六月三十日止六個月	
	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)
貨品或服務種類		
網絡遊戲收益	163,363	93,050
— 自主開發遊戲		
由本集團發行	27,709	16,911
由其他發行商發行	68,493	65,375
— 代理遊戲		
由本集團發行	458	9,580
由其他發行商發行	66,703	1,184
銷售遊戲版權	75	—
銷售網絡遊戲技術及發行解決方案服務	94	6,122
知識產權許可	1,557	10,361
雲計算及雲相關服務	39,392	—
	<u>204,481</u>	<u>109,533</u>

5. 其他收入

	截至六月三十日止六個月	
	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)
政府補助(附註)	3,365	8,257
增值稅(「增值稅」)退稅(附註)	1,463	848
其他	86	333
	<u>4,914</u>	<u>9,438</u>

附註：概無有關上述政府補助或增值稅退稅的尚未履行條件或然有事項。

6. 其他收益或虧損淨額

	截至六月三十日止六個月	
	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)
出售一間聯營公司的收益	306,200	—
按公允價值計入損益的 金融資產公允價值變動的收益(附註13)	22,761	13,822
就收購一間附屬公司應付或然代價公允價值變動	(1,429)	(8,650)
出售物業、廠房及設備收益／(虧損)	3,368	(50)
出售無形資產收益	—	3,047
外匯收益／(虧損)淨額	2,640	(615)
其他	(3,325)	(4,028)
	<u>330,215</u>	<u>3,526</u>

7. 按性質劃分的開支

	截至六月三十日止六個月	
	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)
工資及僱員福利開支	60,236	54,808
股份酬金	—	204
渠道服務費及許可成本	29,823	7,882
專業及顧問費用	3,966	5,129
外包技術服務	10,722	4,711
推廣及廣告開支	12,055	9,746
公用事業及辦公室開支	2,083	5,136
物業、廠房及設備折舊	36,630	1,650
使用權資產折舊	32,826	1,953
無形資產攤銷	27,429	33,398
差旅及招待費	2,584	5,317
寬帶及服務器託管費	5,861	3,981
審計服務	2,152	657
稅項及徵費	—	3,177
其他	615	1,091
	226,982	138,840

8. 所得稅

本集團截至二零二二年及二零二一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	
	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)
即期所得稅	66,357	730
遞延所得稅	(6,995)	(10,110)
	59,362	(9,380)

9. 每股盈利

(a) 基本

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。

	截至六月三十日止六個月	
	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)
本公司權益持有人應佔溢利	240,401	30,500
已發行普通股加權平均數(千股)	2,574,268	2,574,268
本公司權益持有人應佔溢利的每股基本盈利	<u>0.093</u>	<u>0.012</u>

(b) 攤薄

由於截至二零二二年六月三十日止六個月並無發行潛在普通股，因此截至二零二二年六月三十日止六個月每股攤薄盈利與每股基本盈利相同。

由於報告期間未受限制股份單位的非市場業績條件未達到，計算截至二零二一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，因此截至二零二一年六月三十日止六個月每股攤薄盈利與每股基本盈利相同。

10. 股息

於截至二零二二年六月三十日止六個月期間，概無已付、宣派或建議股息(二零二一年：無)。本公司董事並不建議就截至二零二二年六月三十日止六個月派發中期股息。

11. 於聯營公司的權益

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
於期初	133,454	—
添置	20,000	78,600
出售	(44,150)	—
期內分佔(虧損)/溢利及其他全面(虧損)/收入	(1,431)	54,854
股息	(82,810)	—
於期末	<u>25,063</u>	<u>133,454</u>

下文載列本集團於二零二二年六月三十日及二零二一年十二月三十一日的聯營公司。

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	
			二零二二年 六月三十日	二零二一年 十二月 三十一日 附註
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%	34% (b)
無錫玖城二手車交易市場有限 公司(「無錫玖城」)	中國	提供二手車交易相關服務	4.76%	— (c)

附註：

- (a) 於二零二一年一月十三日，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，該項投資入賬列為於一間聯營公司的權益。

於二零二二年四月三日，本集團與紹興上虞賽赫股權投資有限公司（「買方」，一家於中國成立的有限責任公司）訂立股權轉讓協議，以現金代價人民幣359,660,000元出售無錫手心的49%股權，惟須就出售事項（「出售事項」）完成前無錫手心應付本集團的任何進一步股息作出調整。買方為本公司股東及深圳證券交易所上市公司浙江世紀華通集團股份有限公司的間接全資附屬公司。

於二零二二年四月十九日，無錫手心向其股東宣派股息人民幣19,000,000元，應付本集團的金額為人民幣9,310,000元。據此，代價調整為人民幣350,350,000元。出售事項已於二零二二年五月二十六日完成，無錫手心於當日不再為本集團的聯營公司。於二零二二年六月三十日，已收到代價人民幣297,950,000元，餘下代價人民幣52,400,000元已計入預付款項及其他應收款項。

截至二零二二年六月三十日止六個月，本集團於應佔收購事項後溢利及其他全面收入中確認來自無錫手心的股息收入合計為人民幣82,810,000元，並於其他收益及虧損中確認來自出售事項的收益約為人民幣306,200,000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。該項投資入賬列為於一間聯營公司的權益。
- (c) 於二零二二年一月十二日，本集團訂立一份協議，以現金代價人民幣20,000,000元收購無錫玖城4.76%的股權。根據本集團與無錫玖城其他股東的股東協議，本集團有權委任無錫玖城五名董事中的其中一名。因此，本集團能夠對無錫玖城施加重大影響。因此，該項投資入賬列為於一間聯營公司的權益。

12. 貿易應收款項

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	300,311	251,040
減：減值撥備	(18,652)	(16,060)
貿易應收款項淨額	<u>281,659</u>	<u>234,980</u>

本集團向其客戶授出30至120天的信用期。基於發出貨品及服務日期呈列之貿易應收款項賬齡分析如下：

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	95,729	132,687
3至6個月	62,912	72,456
6個月至1年	95,604	29,792
1至2年	29,194	—
2年以上	16,872	16,105
	<u>300,311</u>	<u>251,040</u>

13. 按公允價值計入損益的金融資產

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 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>43,982</u>	<u>43,682</u>
非流動		
於中國上市股份	52	52
於中國非上市股權投資	390,422	20,422
於中國非上市信託及基金	<u>70,188</u>	<u>118,000</u>
	<u>460,662</u>	<u>138,474</u>
	<u>504,644</u>	<u>182,156</u>

截至二零二二年及二零二一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	
	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)	二零二一年 人民幣千元 (未經審核)
於期初	182,156	248,583
添置	419,492	28,068
出售	(121,842)	(215,547)
已變現及未變現收益(附註6)	22,761	13,822
匯兌調整	2,077	(101)
於期末	<u>504,644</u>	<u>74,825</u>

14. 借貸

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
	無抵押有擔保銀行借貸	
— 人民幣貸款(附註a)	10,000	10,000
有抵押無擔保其他借貸		
— 人民幣貸款(附註b)	150,000	—
	<u>160,000</u>	<u>10,000</u>

附註：

- (a) 於二零二一年十二月十四日，本集團自一間銀行獲授一筆人民幣10,000,000元的貸款，按人民幣貸款市場報價利率另加年利率0.1%計息，為期1年。未清償銀行借貸獲本公司董事擔保。

- (b) 於二零二二年三月十六日，本集團與上海雲城融資租賃有限公司（「出租人」，一家於中國成立的有限責任公司且為本集團的獨立第三方）訂立融資租賃協議，以現金代價人民幣150,000,000元將本集團若干服務器及其他設備的所有權轉讓及回租（「融資租賃協議」）。根據融資租賃協議，本集團若干服務器及其他設備的所有權已轉讓予出租人，且本集團自出租人回租該等服務器及其他設備，租期為48個月。於租期屆滿時，出租人於清償所有根據融資租賃協議到期的未償還款項後，同意以人民幣10,000元的購買價將該等服務器及其他設備的所有權轉讓予本集團。

根據國際財務報告準則第15號，融資租賃協議不作為銷售入賬，乃由於本集團能夠以遠低於其原售價的價格購回該等服務器及其他設備；且融資租賃協議未根據國際財務報告準則第16號作為售後租回交易入賬。因此，根據國際財務報告準則第9號，融資租賃協議作為本集團的借貸人民幣150,000,000元入賬。

人民幣150,000,000元借貸的實際年利率為8.42%。借貸以物業、廠房及設備作抵押，賬面值約為人民幣186,915,000元。

於二零二二年六月三十日及二零二一年十二月三十一日，本集團的借貸須於以下期限償還：

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
1年內	38,666	10,000
1至2年	41,031	—
2至5年	80,303	—
	<u>160,000</u>	<u>10,000</u>

於報告期末，本集團的銀行及其他借貸賬面值與其公允價值相若。

15. 貿易及其他應付款項

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
貿易應付款項	66,693	13,779
薪酬負債	22,001	36,288
其他應付稅項	7,943	10,624
應付股息	1	1
政府補助	139	138
應計開支	4,090	3,171
上市開支	7,844	7,452
收購一間附屬公司的應付或然代價	—	131,741
其他	5,740	236
	114,451	203,430

基於發票日期的貿易應付款項的賬齡分析如下：

	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	於二零二一年 十二月 三十一日 人民幣千元 (經審核)
0至30天	14,265	4,210
31至60天	31,590	5,019
61至90天	4,920	518
91至180天	13,030	2,143
181至365天	468	250
超過一年	2,420	1,639
	66,693	13,779

其他資料及企業管治重點

購買、出售或贖回上市證券

截至二零二二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、出售或贖回任何股份。

中期股息

董事會不建議就截至二零二二年六月三十日止六個月派付中期股息。

遵守企業管治守則

截至二零二二年六月三十日止六個月，本公司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二零二二年六月三十日止六個月內一直遵守標準守則。此外，本公司未獲悉相關僱員於截至二零二二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。

審核委員會已審閱本集團截至二零二二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二零二二年中期報告

本公告已刊登於香港交易及結算所有限公司之網站(www.hkexnews.hk)及本公司之網站(www.7road.com)。本集團截至二零二二年六月三十日止六個月的中期報告將寄發予股東並可於二零二二年九月於上述網站查閱。

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	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	港元及港仙，分別為香港法定貨幣
「香港」	指	中國香港特別行政區
「國際財務報告準則」	指	國際財務報告準則
「IP」	指	知識產權
「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
「上海辛辣」	指	上海辛辣網絡科技有限公司，一間根據中國法律成立的公司，為本公司全資附屬公司
「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
「手心出售事項」	指	由上海辛辣出售無錫手心49%的股權，詳情載列於本公司日期為二零二二年四月二十九日的通函
「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」	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
「無錫手心」	指	無錫手心網絡科技有限公司
「%」	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
二零二二年八月三十日

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。