

業務目標陳述及所得款項用途

業務目標及數據

我們的目標是不斷研發及發行更多及種類更為廣泛的精品網絡遊戲，為玩家帶來新穎的和充滿樂趣的遊戲體驗，藉此培養一個不斷壯大的忠心玩家群體，打造一個內容豐富受玩家喜愛的優質的遊戲平台，使我們成為遊戲行業令人尊敬的領導者。為了實現我們的目標，我們計劃執行業務策略。有關我們的業務策略詳情，請參閱「業務—我們的策略」一節。

實施計劃

以下載列的實施計劃乃基於本節「依據及假設」一段所載的若干依據及假設。該等依據及假設須受到本身許多不明朗情況及不可預見因素所規限，特別是本文件「風險因素」一節中所載風險因素。我們無法保證我們的業務目標可以實現或者我們的業務計劃可依照或完全依照預計的時間框架實行。

我們將自最後實際可行日期至二零一六年十二月三十一日止期間致力完成下列事項及達成里程碑事件：

自最後實際可行日期至二零一四年十二月三十一日止

| | |
|------------------------------------|--|
| 研發新遊戲、持續優化與更新現有遊戲，以及購買受歡迎娛樂題材的知識產權 | <ul style="list-style-type: none">為《搗塔全明星》及《彈珠全明星》展開封閉貝他測試開始研發《英雄之劍》電視遊戲版 |
| 代理及發行第三方研發商的高品質遊戲 | <ul style="list-style-type: none">商業化《步步封神》 |
| 加強及推廣自有分發平台8864.com | <ul style="list-style-type: none">免費向第三方遊戲研發商提供我們的OKSDK軟件 |
| 研發自身遊戲研發工具，以及可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎 | <ul style="list-style-type: none">完成研發我們的軟件工具包1.0 |
| 拓展海外市場業務 | <ul style="list-style-type: none">透過自身附屬公司在韓國、香港及澳門發行更多遊戲在東南亞網絡遊戲市場展開市場調查 |

業務目標陳述及所得款項用途

自二零一五年一月一日至二零一五年六月三十日止

| | |
|------------------------------------|---|
| 研發新遊戲、持續優化與更新現有遊戲，以及購買受歡迎娛樂題材的知識產權 | <ul style="list-style-type: none">開始研發《白髮魔女傳》、《王者之劍》II、《蒼穹之劍》II及《後宮·甄嬛傳》II商業化《後宮·甄嬛傳》、《搗塔全明星》及《彈珠全明星》與網絡電視運營商合作商業化《英雄之劍》的電視遊戲版簽訂更多授權協議以取得流行娛樂題材的網絡遊戲改編權招募更多具才華的遊戲研發人員 |
| 代理及發行第三方研發商的高品質遊戲 | <ul style="list-style-type: none">商業化《齊天大聖》、《穿越之大官人》、《十萬個冷笑話》及《鐵甲槍神》商業化至少另外三款代理遊戲招募更多具才華的遊戲運營人員 |
| 加強及推廣自有分發平台8864.com | <ul style="list-style-type: none">招募更多具才華的人員增加用於推廣8864.com的開支 |
| 研發自身遊戲研發工具，以及可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎 | <ul style="list-style-type: none">完成研發我們的軟件工具包2.0訂立代理協定以從第三方取得更多基礎研發工具招募更多具才華的軟件工程師 |
| 拓展海外市場業務 | <ul style="list-style-type: none">基於及遵照我們的市場研究，進入東南亞市場的進程在美國網絡遊戲市場展開市場調查 |

業務目標陳述及所得款項用途

自二零一五年七月一日至二零一五年十二月三十一日止

| | |
|-------------------------------------|---|
| 研發新遊戲、持續研發、優化與更新現有遊戲，購買受歡迎娛樂題材的知識產權 | <ul style="list-style-type: none">• 商業化《白髮魔女傳》及《王者之劍》II• 商業化另外至少三款自研遊戲• 簽訂更多授權協議以取得流行娛樂題材的網絡遊戲改編權 |
| 代理及發行第三方研發商的高品質遊戲 | <ul style="list-style-type: none">• 商業化至少四款代理遊戲• 簽訂更多獨家代理權協議以發行第三方研發的遊戲 |
| 加強及推廣自有分發平台8864.com | <ul style="list-style-type: none">• 增加用於推廣8864.com的開支• 改善基礎設施，例如服務器升級及增加帶寬 |
| 研發自身遊戲研發工具，以及可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎 | <ul style="list-style-type: none">• 完成研發我們的軟件工具包3.0• 為從第三方取得更多基礎研發工具而訂立代理協定 |
| 拓展海外市場業務 | <ul style="list-style-type: none">• 基於及遵照我們的市場研究進入美國市場的進程• 增加用於東南亞推廣活動的開支 |

業務目標陳述及所得款項用途

自二零一六年一月一日至二零一六年六月三十日止

| | |
|---------------------------------------|---|
| 研發新遊戲、持續研發、優化與更新現有遊戲，以及購買受歡迎娛樂題材的知識產權 | <ul style="list-style-type: none">• 商業化《後宮·甄嬛傳》II• 簽訂更多授權協議以取得流行娛樂題材的網絡遊戲改編權 |
| 代理及發行第三方研發商的高品質遊戲 | <ul style="list-style-type: none">• 商業化至少四款代理遊戲• 簽訂更多獨家代理權協議以發行第三方研發的遊戲 |
| 潛在策略性收購 | <ul style="list-style-type: none">• 收購或投資從事網絡遊戲及相關業務的公司 |
| 加強及推廣自有分發平台8864.com | <ul style="list-style-type: none">• 維持用於推廣8864.com的開支 |
| 研發自身遊戲研發工具，以及可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎 | <ul style="list-style-type: none">• 完成研發我們的軟件工具包4.0• 為從第三方取得更多基礎研發工具而訂立代理協定 |
| 拓展海外市場業務 | <ul style="list-style-type: none">• 增加用於美國推廣活動的開支，藉此拓展業務 |

業務目標陳述及所得款項用途

自二零一六年七月一日至二零一六年十二月三十一日止

| | |
|---------------------------------------|--|
| 研發新遊戲、持續研發、優化與更新現有遊戲，以及購買受歡迎娛樂題材的知識產權 | <ul style="list-style-type: none">• 商業化至少三款自研遊戲• 簽訂更多授權協議以取得流行娛樂題材的網絡遊戲改編權 |
| 代理及發行第三方研發商的高品質遊戲 | <ul style="list-style-type: none">• 商業化至少四款代理遊戲• 簽訂更多獨家代理權協議以發行第三方研發的遊戲 |
| 潛在策略性收購 | <ul style="list-style-type: none">• 收購或投資從事網絡遊戲及相關業務的公司 |
| 加強及推廣自有分發平台8864.com | <ul style="list-style-type: none">• 維持用於推廣8864.com的開支 |
| 研發自身遊戲研發工具，以及可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎 | <ul style="list-style-type: none">• 完成研發我們的軟件工具包5.0• 為從第三方取得更多基礎研發工具而訂立代理協定 |
| 拓展海外市場業務 | <ul style="list-style-type: none">• 為於全球其他地方擴展業務而物色機遇 |

依據及假設

有意投資者務須注意，我們實現業務目標的能力以及我們的市場及增長潛力均取決於多項假設，特別是：

- 中國或我們目前經營業務或將會經營業務所在的任何其他地點的現行政治、法律、金融、社會或經濟狀況並無重大轉變；
- (大致上)網絡遊戲行業及(特別是)手機遊戲行業的前景並無重大轉變；
- 行業趨勢及玩家喜好並未因科技進步或其他理由導致我們經營的手機遊戲或其他形式的網絡遊戲顯得不合時宜而出現重大轉變；
- 我們將會具備充足的財政資源來迎合業務目標相關期限內有關業務目標的計劃資本開支及業務發展要求；
- 現行法律(不論是否位於中國或全球任何其他地方)、與我們有關的政策或行業或監管待遇、或我們目前或日後營運所在地方的政治、經濟或市場狀況並無重大轉變；

業務目標陳述及所得款項用途

- 我們取得的許可證及准許證的有效性並無改變；
- 中國或我們目前或日後營運所在任何其他地點的稅基或稅率並無重大改變；
- 我們與各名業務夥伴的業務關係並無重大改變；
- 我們與主要客戶的業務關係並無重大改變；
- 本節上文「實施計劃」一段中概述的各項預定成果的所需資金並無重大改變；及
- 我們將不會受本文件「風險因素」一節所載的風險因素大幅影響。

所得款項用途

我們估計，假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所述[編纂]範圍的下限)，我們將收到的[編纂]所得款項淨額將約為[編纂]百萬港元(經扣除我們應付有關[編纂]的包銷費用及佣金以及估計開支)。

倘[編纂]定為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所述[編纂]範圍的中位數)，我們收到的額外所得款項淨額約[編纂]百萬港元。

倘[編纂]定為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所述[編纂]範圍的上限)，我們將收到額外所得款項淨額約[編纂]百萬港元。

我們擬運用[編纂]所得款項淨額作以下用途：

- 約[編纂]%(或[編纂]百萬港元)，將會用於遊戲研發及運營現有及嶄新的自研遊戲，以及購買受歡迎娛樂題材的知識產權；
- 約[編纂]%(或[編纂]百萬港元)，將會用於代理更多由中國或海外遊戲研發商研發不同種類及主題的高品質遊戲及運營有關遊戲；
- 約[編纂]%(或[編纂]百萬港元)，將會用於潛在策略性收購或投資於從事網絡遊戲及相關業務的公司；截至最後實際可行日期，我們尚未識別任何特定且合適的收購目標；
- 約[編纂]%(或[編纂]百萬港元)，將會用於進一步提升及推廣自有分發平台8864.com；
- 約[編纂]%(或[編纂]百萬港元)，將會用於投資技術平台(包括研發及改進我們的遊戲研發工具，以及可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎；
- 約[編纂]%(或[編纂]百萬港元)，將會用於海外擴展(包括加強韓國的發行業務及擴展業務至更多國家及地區)；

業務目標陳述及所得款項用途

- 餘款約[編纂]百萬港元(佔所得款項淨額不超過[編纂]%)將用作撥付我們的營運資金及其他一般企業用途。

倘所定[編纂]高於建議[編纂]範圍的下限水平，則上述所得款項分配將按比例予以調整。

倘所得款項淨額並非即時作上述用途，且在適用法律法規容許的情況下，我們擬將所得款項淨額存入短期活期存款及／或貨幣市場工具。倘上述建議所得款項用途有任何變動，我們將會作出適當公佈。

我們估計[編纂]從銷售[編纂]所得款項淨額(經扣除[編纂]就[編纂]應付的包銷佣金，以及假設每股[編纂][編纂]為[編纂]港元(即本文件所列[編纂]範圍的中位數)以及超額配股權未獲行使)約為[編纂]百萬港元。

我們估計[編纂]及[編纂]從銷售[編纂]及根據超額配股權將售出股份將收取所得款項淨額(經扣除[編纂]及[編纂]就[編纂]應付的包銷佣金，以及假設每股[編纂][編纂]為[編纂]港元(即本文件所列[編纂]範圍的中位數)以及超額配股權獲悉數行使)約為[編纂]百萬港元。我們不會從[編纂]及根據超額配股權將售出股份收取任何所得款項。

業務目標陳述及所得款項用途

由最後實際可行日期至截至二零一六年十二月三十一日止年度，為達到我們的業務目標而實行業務策略，將以[編纂]的所得款項淨額支持，我們計劃將[編纂]所得款項淨額作如下分配：

| | 由最後實際 可行日期至 二零一四年 十二月 三十一日 | 截至以下日期止六個月 | | | | 總計 | 佔所得 款項淨額 百分比 |
|------------------------------------|--|----------------|----------------------|----------------|----------------------|--------------|--------------------|
| | | 二零一五年 六月三十日 | 二零一五年 十二月 三十一日 | 二零一六年 六月三十日 | 二零一六年 十二月 三十一日 | | |
| (除百分比外，以百萬港元計) | | | | | | | |
| 自研遊戲： | | | | | | | |
| 研發及經營現有及 嶄新遊戲..... | 17.9 | 18.9 | 26.0 | 32.5 | 37.3 | 132.6 | 21.1% |
| 購買受歡迎娛樂題材 的知識產權..... | 2.2 | 5.4 | 5.4 | 5.9 | 5.4 | 24.3 | 3.9% |
| 小計：..... | 20.1 | 24.3 | 31.4 | 38.4 | 42.7 | 156.9 | 25.0% |
| 代理遊戲： | | | | | | | |
| 為第三方研發商代理 高品質遊戲及 運營有關遊戲..... | 17.3 | 22.2 | 31.4 | 39.5 | 46.5 | 156.9 | 25.0% |
| 潛在策略性收購： | | | | | | | |
| | — | — | — | 37.6 | 56.5 | 94.1 | 15.0% |
| 提升分發平台運作： | | | | | | | |
| 提升及推廣自有分銷 平台8864.com的運作..... | 6.3 | 12.5 | 12.5 | 15.7 | 15.7 | 62.7 | 10.0% |
| 技術升級： | | | | | | | |
| 研發及改良自身遊戲 研發工具..... | 7.5 | 10.0 | 10.0 | 10.0 | 12.7 | 50.2 | 8.0% |
| 可能購買由第三方研發的 商業化遊戲引擎..... | — | 2.5 | 2.5 | 3.1 | 4.4 | 12.5 | 2.0% |
| 小計：..... | 7.5 | 12.5 | 12.5 | 13.1 | 17.1 | 62.7 | 10.0% |
| 海外擴展： | | | | | | | |
| 擴展我們的業務至 海外市場..... | 6.6 | 13.1 | 20.0 | 16.7 | 6.3 | 62.7 | 10.0% |
| 營運資金及其他一般企業用途： | | | | | | | |
| | 1.6 | 4.7 | 6.3 | 7.9 | 11.0 | 31.5 | 5.0% |
| 總計：..... | 59.4 | 89.3 | 114.1 | 168.9 | 195.8 | 627.5 | 100.0% |

倘若[編纂]訂於較建議[編纂]範圍下限為高的水平，上述所得款項分配將按比例調整。