

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

未來計劃及所得款項用途

業務目標

我們的主要目標為(i)加強我們作為香港手機遊戲行業領導營運商及開發商的地位；及(ii)積極擴展至自行／共同開發遊戲的海外市場。

業務策略

有關本集團未來計劃的詳細描述，請參閱本文件「業務－我們的策略」一節。我們致力按本節「實踐計劃」一段所載時間表實現我們的業務目標及採納我們的業務策略。各預計完成時間乃基於本節「基準及假設」一段所載的若干基準及假設。該等基準及假設本身承受不少的不明朗因素及不可預計因素，特別是本文件「風險因素」一節所載的風險因素。因此，無法保證本集團的業務計劃將按估計時間表落實，亦無法保證本集團的未來計劃能夠達成。

實踐計劃

本集團將致力於[編纂]日至2017年12月31日期間達成以下里程碑，而各預計完成時間乃基於本節「基準及假設」一段所載的若干基準及假設。該等基準及假設本身承受不少的不明朗因素及不可預計因素，特別是本文件「風險因素」一節所載的風險因素。因此，無法保證本集團的業務計劃將按估計時間表落實，亦無法保證本集團的未來計劃能夠達成。*[待本公司團隊確認]*

下表載列所得款項淨額於估計時限內的擬定用途：

由 [編纂]至 2016年 6月30日	截至 2016年 12月31日 止六個月	截至 2017年 6月30日 止六個月	截至 2017年 12月31日 止六個月	總計	概約所得 款項淨額 百分比
(百萬港元)	(百萬港元)	(百萬港元)	(百萬港元)	(百萬港元)	(%)

透過引入更多優質特許遊戲擴張

遊戲組合，並集中於手機遊戲

－獲取額外的特許遊戲

[編纂] [編纂] [編纂] [編纂] [編纂] [編纂]%

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

未來計劃及所得款項用途

	由 [編纂]至 2016年 6月30日 (百萬港元)	截至 2016年 12月31日 止六個月 (百萬港元)	截至 2017年 6月30日 止六個月 (百萬港元)	截至 2017年 12月31日 止六個月 (百萬港元)	總計 (百萬港元)	概約所得 款項淨額 百分比 (%)
繼續獲取流行文學、漫畫或 動畫的開發權	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]%
充分利用現有遊戲及開發權以擴大收入流						
— 物色商業夥伴以製造遊戲相關 商品如合金角色商品等	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]%
加強遊戲開發能力及增加對遊戲技術 的投資以增加自行開發遊戲數目						
— 購置額外電腦及相關軟件及 遊戲設計軟件	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]%
鞏固市場定位及加強營銷效能						
— 營銷及推廣現有的特許遊戲 及自行／共同開發遊戲	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]%
尋找戰略聯盟及收購機會	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]%
營運資金及其他一般企業用途	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]%
總計	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]%

未來計劃及所得款項用途

基準及假設

潛在投資者務請注意，本集團的業務目標達成與否取決於多項假設，特別是：

- 香港或本集團任何成員公司從事其業務或將從事其業務的任何其他地方的現行政治、法律、財政、社會或經濟狀況並無出現重大變動；
- 本集團將具備足夠的財務資源，以應付業務目標相關期間的已規劃的資本開支及業務發展所需；
- 香港或本集團任何成員公司經營業務或將經營業務的任何其他地方的稅基或稅率將不會出現重大變動；
- 香港或其他地區的法律或法規將不會出現任何對本集團經營業務構成重大影響的重大變動；
- 本集團與其現有主要客戶及供應商的業務關係將不會出現重大變動；及
- 本文件「風險因素」一節所載風險因素不會對本集團構成重大影響。

[編纂]及所得款項用途理由

董事相信，[編纂]可提高本集團之名聲及肯定。再之，董事會亦認為，即使來自[編纂]（基於指示性[編纂]範圍的中間點）的所得款項淨額之預估約[編纂]港元；[編纂]及[編纂]將提供公司額外途徑，為日後業務擴張及長遠發展增加資本，並由於香港的機構基金及零售投資者容易注資本公司，從而可擴大並促進本公司的股東基礎多元化。來自[編纂]股之[編纂]的所得款項淨額可加強本集團的財務狀況。

我們擬自[編纂]至2017年12月31日將上述所得款項淨額按以下方式應用：

- 估計所得款項淨額總額約[編纂]%（或約[編纂]港元）將用於透過取得額外特許遊戲以擴大遊戲組合；
- 估計所得款項淨額總額約[編纂]%（或約[編纂]港元）將用於取得流行文學、漫畫及動畫的開發權；

未來計劃及所得款項用途

- 估計所得款項淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]港元) 將用於透過物色商業夥伴以製造遊戲相關商品如合金角色商品等，以充分利用現有遊戲及開發權；
- 估計所得款項淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]港元) 將用於透過購置額外電腦及相關軟件及遊戲設計軟件，以加強遊戲開發能力及增加對遊戲技術的投資以增加自行開發遊戲數目；
- 估計所得款項淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]港元) 將用於透過營銷及推廣現有的特許遊戲及自行／共同開發遊戲；
- 估計所得款項淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]港元) 將用於尋找戰略聯盟及收購機會；及
- 估計所得款項淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]港元) 將用作一般營運資金及其他一般企業用途。

倘我們的所得款項淨額高於或低於預期，例如，若[編纂]按指示性[編纂]範圍上限或按指示性[編纂]範圍下限釐定，則我們將按比例就上述用途調整所得款項淨額分配。

上文概述的所得款項的可能用途可能根據我們不斷演變的業務需要及狀況、管理要求及當前市場情況而出現變動。倘上述所得款項用途發生任何重大修改，我們將按聯交所規定發出公告並於相關年度的年報中作出披露。

根據目前的估計，本集團預期根據[編纂][編纂]的[編纂]約[編纂]港元將足夠為實踐本集團目前的未來計劃提供資金，直至2017年12月31日。倘[編纂]所得款項淨額不足以為上述開支提供資金，則本集團將透過內部資源為差額提供資金。

倘[編纂]所得款項淨額並未即時按上述用途應用，我們擬按符合我們利益的方式將所得款項存入香港持牌銀行及／或法定金融機構的計息銀行賬戶。上述項目倘出現資金不足，將透過內部資金及／或銀行借貸提供資金。