

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於僅屬概要，故並無載列所有可能對閣下而言屬重要的資料。閣下在決定投資[編纂]前應閱讀整份文件。任何[編纂]投資均涉及風險。有關投資於[編纂]的部分特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下在決定投資[編纂]前，應細閱該節。

業務概覽

始於**玩家，賦予玩家**。™根據Newzoo的資料，我們是領先的全球遊戲生活品牌，提供結合遊戲硬件、軟件及服務的一體化組合。雷蛇生態系統為玩家帶來競爭優勢、沉浸式的遊戲體驗及全方位數碼娛樂選擇。

我們在專為玩家提供硬件、軟件及服務的龐大及發展中潛在市場經營業務。電子遊戲是遍及全球的流行文化元素，更是現代生活不可或缺的一部分，根據Newzoo的資料，於2016年全球約有21億名活躍玩家，估計於2021年將增加至約27億名活躍玩家。根據弗若斯特沙利文的資料，全球遊戲市場是全球娛樂領域中發展最快的行業。於2016年，全球遊戲市場收益為1,011億美元，超越全球電影及全球音樂市場的收益，根據弗若斯特沙利文的資料，該等市場產生的收益分別為399億美元及484億美元。職業競賽型遊戲（通常稱為電競）在過去幾年發展迅速，已冒起成為獨立行業，作為這一領域的先驅，我們已佔據有利位置把握此行業的機遇。

雷蛇品牌

雷蛇由**玩家**成立。我們熱愛遊戲，專注開發切合玩家高要求的高端遊戲產品，使我們成為遊戲生活品牌。我們的品牌以可靠度見稱，建立了無比忠實的粉絲群。我們相信，**玩家**和千禧世代以我們的品牌作為高性能和行業領先科技的代名詞，使雷蛇成為**玩家**和千禧世代的夢想品牌。我們的用家包括熱衷新科技的早期使用者、千禧世代及某些最矚目的潮流引領者，例如頂尖電競選手、電影明星、一線音樂人及社交媒體名人。

網上社交網絡在吸引及接觸**玩家**方面發揮著關鍵作用。我們與社交媒體名人進行夥伴合作，讓他們向數以百萬計的粉絲宣傳我們的產品，同時亦贊助頂尖電競選手，讓他們在職業遊戲賽事上宣傳我們的品牌。我們是擁有全球最多網上社交媒體粉絲的遊戲及電競品牌之一。截至2016年12月31日，我們擁有約7.5百萬個Facebook「讚好」、2.7百萬名Twitter粉絲、1.2百萬名Instagram粉絲、1.2百萬名YouTube訂閱者、250,000名微信粉絲及140,000名微博粉絲。

我們是領先的電競品牌，已贊助頂尖電競選手超過12年。截至2016年12月31日，我們的電競品牌**雷蛇戰隊**包括來自22個國家160名頂尖電競選手。

透過我們忠實的網上粉絲群、影像直播、強大的社交媒體勢力及病毒式營銷，加上身為推動電競的先驅，我們相信我們已佔據有利位置，面向全球不斷增長的**玩家**市場。

概 要

雷蛇生態系統

我們相信，我們擁有全球其中一個最大的一體化遊戲生態系統。雷蛇生態系統由我們設計及開發的硬件、軟件及服務完美結合而成，能加強玩家在不同類型娛樂中的個人化用家體驗。

我們相信，我們以品牌為中心的強大生態系統有助於我們成功推出新硬件、軟件及服務，形成良性循環。

硬件

自成立以來，我們一直能持續創新、開發及銷售自成一家的硬件。我們的硬件包括高端遊戲周邊設備（包括高精密度滑鼠、全自訂鍵盤、音效裝置、滑鼠墊及遊戲主機控制器）及電腦系統（包括手提電腦），為用家帶來競爭優勢及沉浸式體驗。到目前為止，我們已售出超過25百萬個連接裝置，而於往績記錄期間，我們已售出總值超過10億美元的硬件。

軟件

我們生態系統的核心部分是雷蛇軟件平台，截至2017年5月31日，我們擁有超過35百萬名註冊用家。我們的平台包括Razer Synapse雷雲物聯網平台，供用家通過我們的硬件裝置使用我們的軟件平台；Razer Chroma幻彩，我們專屬的RGB燈光技術系統；Razer及Razer Cortex雷遊，一個全功能遊戲啟動程式、遊戲優化程式、遊戲匯集器及價格比較器。我們相信這些軟件產品能吸引用家進入我們的生態系統，使他們樂在其中並讓我們有機會向他們提供更多服務。

服務

我們剛開始透過向用家提供服務藉以從我們的雷蛇軟件平台變現。我們於2017年3月推出zGold虛擬信用積分服務，玩家可購買zGold，並以此向各內容供應商換取數碼內容及道具。最近，我們與MOL Global訂立安排，該公司在東南亞地區擁有龐大的虛擬信用積分分銷網絡，根據該安排，其虛擬信用積分MOLPoints將更名為「zGold-MOLPoints」。與此同時，我們亦宣佈與長和旗下的移動通訊分支「3」集團進行夥伴合作，以在香港及歐洲分銷zGold。我們計劃直接及透過更多夥伴合作關係，進一步擴大zGold的分銷範圍及我們的服務。

全球領導地位

我們是全球高性能遊戲產品市場的領導者。根據Newzoo的資料，以中國、歐洲及美國市場數字合計，雷蛇以擁有量計在各周邊設備類別均為領先全球品牌。在專注於玩家的品牌中，雷蛇亦在最受歡迎遊戲電腦系統品牌中排行第三，僅次於提供更多產品組合的公司。

根據Newzoo的資料，以知名度及品牌偏好計，我們現時是中國排名第一的全球遊戲周邊設備品牌。根據Newzoo的資料，39.5%的中國玩家以雷蛇為遊戲周邊設備首選全球品牌，較任何其他品牌多出10%。此外，根據弗若斯特沙利文的資料，市場認為雷蛇品牌比中國任何其他遊戲生活品牌更加可靠。

我們在遊戲產業中擁有完善的全球業務。我們收益來源的涵蓋地域廣泛，於2016年，我們50.1%的收益來自美洲、27.0%的收益來自歐中東非地區，22.9%的收益來自亞洲，其中12.7%來自中國。全球各地的用家均可接達我們的軟件平台，而截至2016年12月31日，我們的銷售及分銷網絡橫跨六大洲及76個國家。

概 要

我們的行業及競爭格局

全球娛樂行業

全球娛樂行業包括電影、電視及影片以及遊戲。2016年，全球娛樂行業的收益總額為8,698億美元，預計將於2021年增長至9,509億美元。根據弗若斯特沙利文的資料，全球娛樂行業可能受惠於多種社會、人口及經濟趨勢。

全球遊戲市場

全球遊戲市場包括遊戲主機、手機及個人電腦遊戲（不包括硬件）。根據弗若斯特沙利文的資料，全球遊戲市場為娛樂行業中增長最快的分部。全球遊戲市場於2014年產生847億美元的收益，於2016年產生1,011億美元的收益，並預期將於2021年產生1,327億美元的收益。

根據Newzoo的資料，於2016年，全球各地約有21億名活躍玩家，預計2021年將增長至約27億名活躍玩家。

全球遊戲硬件市場

全球遊戲硬件市場主要包括遊戲周邊設備、遊戲電腦系統及流動裝置。根據Newzoo的資料，於2016年，全球遊戲周邊設備市場產生22億美元的收益，而遊戲電腦系統市場則產生193億美元的收益。

根據Newzoo的資料，以中國、歐洲及美國市場數字合計，雷蛇以擁有量計在各周邊設備類別均為領先全球品牌。在專注於玩家的品牌中，雷蛇亦在最受歡迎遊戲電腦系統品牌中排行第三，僅次於提供更多產品組合的公司。

全球遊戲軟件及服務市場

獨立第三方軟件應用程式的興起與桌面及手提個人電腦遊戲及競賽遊戲日益流行密切相關。遊戲時通常使用但獨立於遊戲本身的軟件應用程式主要包括遊戲啟動程式（如Razer Cortex雷遊）、遊戲相關雲端軟件（如Razer Synapse雷雲及Razer Chroma幻彩）、遊戲影片錄製（如Razer Cortex雷遊：Gamecaster功能）及通訊軟件。隨著日益重視「遊戲內」的可下載數碼內容銷售，多數遊戲現時使用本身的虛擬信用積分服務，讓玩家可購買遊戲「遊戲內」的道具。值得注意的是，市場尚未出現任何一種獲所有遊戲發行商廣泛採用的虛擬信用積分服務。

全球電競市場

電競已發展成為一個獨立的行業，2016年全球對象達322百萬人，於2016年產生贊助、廣告、遊戲發行商費用、媒體權利、商品及門票收益約500百萬美元。預計自2017年起全球電競收益將按複合年增長率24.1%增長，於2021年達到16.5億美元。全球品牌、媒體及運動企業都不斷增加這行業的投資。全球電競對象預期將於2017年增至386百萬人，並將按複合年增長率14.6%保持快速增長，於2021年達到665百萬人。中國擁有最多的電競對象，於2016年達106百萬人，預計於2021年達到共218百萬人，自2017年計複合年增長率達14.6%，仍為世界之最。

有關我們的行業的更多資料，請參閱「行業概覽」一節。

概 要

我們的優勢

我們相信，以下優勢造就我們在全球遊戲產業的獨特領導地位：

- 領先的全球遊戲生活品牌；
- 全球業務；
- 在龐大及發展中的潛在市場佔據領導地位；
- 一體化生態系統，帶來超凡遊戲及娛樂體驗；
- 創新及營造最超卓遊戲體驗的卓越往績；
- 與遊戲及娛樂產業的領先企業建立戰略關係；及
- 高瞻遠矚、擁有豐富行業經驗及熱愛遊戲文化的管理團隊。

我們的策略

我們的主要業務目標為專注透過結合遊戲硬件、軟件及服務的一體化生態系統提升玩家體驗。我們擬繼續專注於此，同時採取以下策略，使我們品牌及生態系統的吸引力擴展至玩家和千禧世代感興趣的領域：

- 擴大品牌吸引力；
- 繼續帶來創新超卓的體驗；及
- 進一步深入全球市場。

我們的客戶

我們直接透過雷蛇商店及我們的網上商店以及間接透過由分銷商及零售商組成的全球分銷網絡出售我們的產品。我們的產品透過大型環球網上及非網上零售商發售，例如北美洲的亞馬遜、百思買及沃爾瑪；歐洲的Fnac、MediaMarkt及Saturn；以及中國的京東及天貓。於2015年及2016年，我們的最大客戶為一名中國分銷商。於2015年，Eternal Asia（其合約條款與我們的標準框架協議大致相同）佔我們收益約13.5%，於2016年，Eternal Asia則佔我們收益約10.9%。於2014年、2015年及2016年，我們的五大客戶分別佔我們收益的35.2%、38.9%及34.8%。據我們所知，截至最後實際可行日期，我們所有分銷商及零售商均為獨立第三方，概無任何分銷商及零售商受雷蛇前僱員控制。基於商業原因，本公司於2014年將主要中國分銷商由Beijing Digital更換為Eternal Asia。

我們的供應商

我們的供應商主要包括(i)我們硬件及其他產品的合約製造商及供應商、(ii)數據存儲及帶寬供應商，以及伺服器託管及帶寬租賃公司及(iii)支付渠道。

合約製造商及供應商。 我們與製造商緊密合作以確保生產過程保持流暢。該等製造商負責製作實物模型、原型、機械及電子設計的若干方面以及生產工具。我們的合約製造商主要位於中國及台灣。截至2014年、2015年及2016年12月31日，我們分別就周邊設備及電腦系統產品使用49家、54家及51家獨立合約製造商。我們一般聘用多家製造商。對於我們僅委聘一家製造商的產品類別，我們相信市場上有其他即時可替代的製造商。

概 要

於2014年、2015年及2016年各年，自我們五大供應商（包括製造商及服務供應商）的採購分別佔我們於該等期間採購總額約80.5%、80.9%及77.2%。於2014年、2015年及2016年各年，我們最大供應商分別佔我們於該等期間採購總額約31.3%、30.9%及27.9%。截至2016年12月31日，我們與我們的五大供應商維持至少四年的業務關係。

數據儲存及帶寬。 我們主要使用商業雲端服務供應商的內容分發網絡（CDN）以及運算、儲存、伺服器託管及帶寬服務來執行我們的互聯網應用程式。

支付渠道。 我們委聘第三方軟件及服務供應商處理我們的網上商店及**雷蛇商店**。我們與PayPal、主要信用卡、預付卡、預付方法及直接運營商代扣公司等支付渠道已訂立或計劃訂立支付服務協議。

我們的設計流程

我們透過控制產品開發到軟件編碼以至最終包裝的整個內部設計流程以切實實現整體設計。我們的一般硬件設計流程涉及製作多個設計改進、創建模型以進行評估，以及創建多個產品原型進行現場測試及驗證。經過大量測試後，我們根據需要不斷重複此過程以製作具有我們的獨特外觀和感覺的最優質高性能產品。我們於內部進行軟件技術研發，由產品開發到用家界面設計、工程開發以至技術組件開發。我們的設計團隊由我們的共同創辦人兼行政總裁陳先生領導，並得到設於加利福尼亞州、新加坡及台灣的设计團隊支援。截至2014年、2015年及2016年12月31日，我們分別有192名、248名及309名內部研究及設計團隊人員。

風險因素

我們的業務及[編纂]涉及若干風險，該等風險因素載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定投資[編纂]前，應細閱該節全部內容。我們面臨的部分主要風險包括：

- 我們的銷售及未來增長依賴我們於玩家社群及千禧世代當中的品牌、獨特的標誌及聲譽。
- 倘我們無法繼續開發創新及受歡迎的產品，對我們產品的需求可能會降低。
- 我們過往曾產生經營虧損及虧損淨額，且將來可能產生經營虧損及虧損淨額或無法實現盈利或維持盈利能力。
- 我們的收益、毛利率及盈利能力可能因多項因素而大幅變動，如此可能會導致我們的經營業績出現意外的波動。
- 我們可能無法延續或保持我們的快速增長。倘我們無法延續或保持我們的增長，我們的企業文化可能轉壞，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。
- 倘遊戲產業增長不如預期或下滑，我們擴展業務及產生正經營業績的能力可能受到重大不利影響。
- 我們在各項業務中受到政府監管，對我們業務及遊戲產生不利影響的法例及規例的施行可能會導致我們產生大量成本或要求我們改變我們的業務運作。
- 與我們的新產品及服務有關的任何未能預見的監管環境或監管機制變動，或與使用產品及服務的有關未知或未能預見的風險有關的任何訴訟，可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

概 要

- 我們所在行業的技術發展或其他變化可能使我們產品及服務競爭力降低或過時，此將對我們的業務、財務狀況及經營業績產生負面影響。
- 我們大部分收益來自周邊設備類別。

[編纂]投資

本公司已發行六次優先股，有關概要如下：

	A系列 優先股股東 ⁽¹⁾	B-1系列 優先股股東 ⁽¹⁾	B-2系列 優先股股東	B-3系列 優先股股東	C系列 優先股股東	D系列 優先股股東
已支付的每股優先股 成本	76.1532美元	386.83美元	511.483美元	1,737.43美元	1,737.438美元	2,304.80美元
協議日期.....	2007年5月16日、 2007年10月25日及 2010年1月1日	2011年10月1日及 2012年1月20日	2013年4月17日	2014年9月30日	2016年2月21日及 2016年9月4日	2017年4月12日
投資全部結清之日	2010年2月3日	2012年3月19日	2013年5月29日	2015年3月31日	2016年12月1日	2017年5月15日
已發行優先股總數	78,051	36,926	24,341	2,877	71,945	18,804
已付每股股份成本(計及 [編纂]的影響後) ⁽²⁾	0.15港元	0.78港元	1.04港元	3.52港元	3.52港元	4.67港元
較[編纂]折讓 ⁽³⁾	97.5%	87.3%	83.3%	43.2%	43.2%	24.6%

附註：

- (1) 其中包括原先由Razer (Asia Pacific)配發及發行的優先股，以換取本公司根據重組(於「歷史及公司架構—我們的公司歷史及本集團的重大股權變動—6. 本公司於2012年重組、配發及發行股份、A系列優先股及B系列優先股」一節詳述)於2012年11月8日配發及發行的同等數目優先股。
- (2) 已付每股股份成本以已付總代價除以就[編纂]投資各系列轉換相關優先股為股份及[編纂]後所持股份總數計算。
- (3) [編纂]的折讓乃經假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即指示性[編纂]港元至[編纂]港元的中間價)，並依據緊隨[編纂]及[編纂]完成後(包括完成將優先股轉換為股份)預期將有[編纂]股已發行股份而計算，且並無計及延期結算股份。

根據本公司與[編纂]投資者訂立的股東協議，[編纂]投資者已獲授若干項特別權利，各項權利均應在[編纂]後當優先股轉換為股份時自動終止。

於[編纂]及[編纂]完成後，[編纂]投資者(即除Chen Family (Hivemind) Holdings Limited、Lim Teck Lee Land Pte Ltd、Primerose Ventures Inc.及Sandalwood Associates Limited以外的所有[編纂]投資者)持有的股份將計入公眾持股量。

有關配發及發行A系列、B-1系列、B-2系列、B-3系列、C系列及D系列優先股以及轉換該等優先股為股份的詳情，請參閱本文件「歷史及公司架構—我們的公司歷史及本集團的重大股權變動」分節。

概 要

有關本公司配發及發行股份作為Slot Speaker Technologies, Inc. (前稱THX Ltd.)、Nextbit Systems Inc.及MOL Global交易代價的詳情，請參閱本文件「歷史及公司架構—我們的公司歷史及本集團的重大股權變動」一節。就[編纂]投資獲配發股份的股東並無享有任何特別權利。

我們的股權架構

控股股東

緊隨[編纂]及[編纂]完成後(假設[編纂]並無獲行使，且並無計及延期結算股份)，Chen Family (Hivemind) Holdings Limited將直接持有本公司已發行股本的[編纂]%。Chen Family (Hivemind) Holdings Limited繼而由Chen Family (Global) Holdings Limited及陳先生共同控制。Chen Family (Global) Holdings Limited由陳先生作為財產授予人而Julius Baer Trust Company Guernsey Limited作為受託人設立的Chen Family信託全資擁有。Chen Family信託的受益人為陳先生及其家庭成員。因此，陳先生將連同Chen Family (Global) Holdings Limited並繼而透過Chen Family (Hivemind) Holdings Limited於[編纂]%的本公司已發行股本中擁有權益。因此，陳先生、Chen Family (Global) Holdings Limited及Chen Family (Hivemind) Holdings Limited為本公司的控股股東。

截至最後實際可行日期，我們概無控股股東或董事於本公司以外與本集團業務直接或間接構成或可能構成競爭的任何業務中擁有權益或從事該等業務，而根據上市規則第8.10條須予披露。我們的董事相信本公司能夠在獨立於我們的控股股東及其聯繫人的情況下經營本身業務。有關詳細資料請參閱「與控股股東的關係」一節。

2016年股權獎勵計劃

本公司透過2016年7月25日的董事會決議案及2016年8月23日的股東決議案(隨後於2017年〔●〕由董事會及股東進行修訂)採納2016年股權獎勵計劃。由於2016年股權獎勵計劃項下授出的受限制股份單位並未涉及本公司授出購股權以認購新股份，因此其毋須遵守上市規則第17章的條文規定。有關進一步詳情，請參閱本文件「附錄四—法定及一般資料—E. 2016年股權獎勵計劃」一節。

概 要

往績記錄期間的財務業績

於往績記錄期間，我們的收益由2014年的315.2百萬美元增加至2016年的392.1百萬美元，複合年增長率為11.5%。自2014年至2016年，我們來自美洲的收益由135.2百萬美元增加至196.7百萬美元、來自歐中東非地區的收益由96.6百萬美元增加至105.7百萬美元，而來自亞太地區（包括中國）的收益則由83.5百萬美元增加至89.7百萬美元。於2016年，我們76.2%的收益來自周邊設備，23.1%的收益來自電腦系統。於2016年，我們來自軟件和服務的收益金額甚微。

我們於2014年錄得利潤20.3百萬美元，於2015年及2016年則分別錄得虧損20.4百萬美元及59.7百萬美元。撇除以股份支付的款項、2015年一次性和解費用、2015年產生的有關擬進行證券發售的開支及2016年的收購事項相關無形資產減值的影響，我們於2014年錄得經調整利潤20.3百萬美元，而於2015年及2016年則分別錄得經調整虧損6.2百萬美元及20.3百萬美元。請參閱「財務資料—非國際財務報告準則計量：經調整利潤／（虧損）」。

財務資料概要

下表載列我們截至2014年、2015年及2016年12月31日止三個年度的財務資料概要，應與本文件「附錄一—會計師報告」一節所載我們的財務資料（包括有關附註）一併閱讀。我們的財務資料乃根據國際財務報告準則編製。編製基準載於本文件「附錄一—會計師報告」一節內B節附註2。

節選綜合損益及其他全面收益表項目

	截至12月31日止年度		
	2014年	2015年	2016年
	(千美元)		
收益	315,247	319,706	392,099
銷售成本	(207,274)	(219,505)	(282,648)
毛利	107,973	100,201	109,451
銷售及市場推廣開支	(34,290)	(41,110)	(69,993)
研發開支	(23,640)	(29,818)	(52,175)
一般及行政開支	(24,787)	(41,348)	(49,606)
商譽減值	—	—	(805)
經營收入／（虧損）	25,256	(12,075)	(63,128)
分佔合營公司的業績（扣除稅項）	(681)	731	—
其他非經營開支	(3,331)	(5,993)	(653)
經營利潤／（虧損）	21,244	(17,337)	(63,781)
財務收入	176	201	525
財務成本	(74)	(10)	(14)
財務收入淨額	102	191	511
除所得稅前利潤／（虧損）	21,346	(17,146)	(63,270)
所得稅（開支）／利益	(1,014)	(3,210)	3,654
年內利潤／（虧損）	20,332	(20,356)	(59,616)
本公司擁有人	20,332	(20,356)	(59,332)
非控股權益	—	—	(284)

概 要

節選綜合財務狀況表項目

	截至12月31日		
	2014年	2015年	2016年
	(千美元)		
資產			
非流動資產	14,966	23,165	52,722
流動資產.....	174,516	165,245	263,758
總資產	<u>189,482</u>	<u>188,410</u>	<u>316,480</u>
負債			
非流動負債.....	<u>4,534</u>	<u>4,145</u>	<u>3,516</u>
流動負債.....	95,908	104,881	164,776
總負債	<u>100,442</u>	<u>109,026</u>	<u>168,292</u>
權益			
股本	8	8	8
股份溢價.....	51,451	56,451	187,211
儲備	<u>37,581</u>	<u>22,925</u>	<u>(42,618)</u>
本公司權益持有人應佔總權益.....	89,040	79,384	144,601
非控股權益.....	—	—	3,587
總權益	<u>89,040</u>	<u>79,384</u>	<u>148,188</u>
總權益及負債.....	<u>189,482</u>	<u>188,410</u>	<u>316,480</u>

節選綜合現金流量表項目

	截至12月31日止年度		
	2014年	2015年	2016年
	千美元		
經營活動所得現金淨額	34,414	3,532	1,678
投資活動所用現金淨額	(17,827)	(2,908)	(32,360)
融資活動(所用)／所得現金淨額	(104)	(44)	77,134
現金及現金等價物增加淨額.....	16,483	580	46,452
匯率波動對所持現金的影響.....	(36)	(75)	(54)
年初現金及現金等價物	<u>57,779</u>	<u>74,226</u>	<u>74,731</u>
年末現金及現金等價物	<u>74,226</u>	<u>74,731</u>	<u>121,129</u>

概 要

申請於聯交所[編纂]

我們已向聯交所[編纂]申請批准我們已發行的股份（包括於優先股獲轉換時發行的股份）及根據(i)[編纂]、(ii)[編纂]（包括因行使[編纂]而可能發行的額外股份）及(iii)根據2016年股權獎勵計劃已授出及將予授出的受限制股份單位而將予發行的股份以及延期結算股份[編纂]及買賣，有關詳情載於「歷史及公司架構—我們的公司歷史及本集團的重大股權變動」一節。

經參考(i)我們截至2016年12月31日止年度的收益（即392.1百萬美元（相當於約3,058百萬港元），超出5億港元）及(ii)我們於[編纂]時的預期市值（基於指示性[編纂]的最低值，超過[編纂]港元），我們[編纂]。

股息政策

董事會就是否於任何年度宣派任何股息及派息金額擁有絕對酌情權。本公司自成立以來並無派付或宣派任何股息。於往績記錄期間，本公司概無可供分派儲備分派予擁有人。我們將根據我們的財務狀況及當前的經濟環境持續重新評估我們的股息政策。然而，派付股息的決定將由董事會酌情作出，並將根據我們的盈利、現金流量、財務狀況、資金需求及法定儲備金要求以及董事視為相關的任何其他條件而釐定。股東可於股東大會上批准宣派股息，惟有關股息不得超過董事會建議的金額。派付股息亦可能受到法律限制及受我們未來可能訂立的融資協議所規限。概不能保證將於任何年度宣派或分派任何金額的股息。

有關未來股息的時間、金額及形式（如有）、本公司派付現金股息的能力、影響派付股息的因素的進一步詳情，請參閱「財務資料—股息政策及可供分派儲備」。

[編纂]的統計數據

	根據[編纂][編纂]港元	根據[編纂][編纂]港元
我們的股份[編纂] ⁽¹⁾	[編纂]港元	[編纂]港元
[編纂] ⁽²⁾	[編纂]港元	[編纂]港元

附註：

- (1) 市值乃根據假設緊隨[編纂]及[編纂]完成後[編纂]將已發行及發行在外而計算（假設[編纂]未獲行使，且並無計及延期結算股份）。
- (2) 上表所載本公司[編纂]乃經作出本文件「附錄二—[編纂]」一節所述的調整後，並按緊隨[編纂]及[編纂]完成後已發行的[編纂]（假設[編纂]未獲行使，且並無計及延期結算股份）的基準計算。

有關進一步詳情，參閱「未來計劃及[編纂]用途」。

概 要

[編纂]

我們將因[編纂]產生的[編纂]開支包括專業費用、[編纂]佣金及其他費用。假設[編纂]為每股股份[編纂]港元（即本文件所載[編纂]範圍的中位數），我們將支付的[編纂]開支預計約為[編纂]港元。[編纂]開支將計入我們的綜合收益表或錄為遞延開支，於成功[編纂]後自權益扣除。

上述[編纂]開支乃為最後實際可行估計且僅供參考，實際金額可能有所差異。董事預期於往績記錄期間後所產生的[編纂]開支不會對我們截至2017年12月31日止年度的財務業績造成重大不利影響。

[編纂]用途

假設[編纂]為[編纂]港元（即本文件所述[編纂]的中位數），我們預期取得的[編纂]淨額（經扣除有關[編纂]的[編纂]費用及預計開支）將約為[編纂]港元（相當於約[編纂]美元）。倘[編纂]獲悉數行使，假設[編纂]為每股股份[編纂]港元（即本文件所述[編纂]範圍的中位數），則估計我們將額外收取[編纂]淨額約[編纂]港元（經扣除有關[編纂]的[編纂]費用及預計開支）。

我們的董事擬將[編纂]淨額用作下列用途：

請參閱「未來計劃及[編纂]用途」。

估計[編纂]淨額金額	[編纂]淨額計劃用途
約[編纂]港元（相當於約[編纂]美元） （佔[編纂]淨額[編纂]%）	用於開發遊戲及數碼娛樂行業的新領域，包括流動裝置
約[編纂]港元（相當於約[編纂]美元） （佔[編纂]淨額[編纂]%）	為未來繼續擴大我們生態系統的其他收購事項提供資金
約[編纂]港元（相當於約[編纂]美元） （佔[編纂]淨額[編纂]%）	用於提升我們的研發實力
約[編纂]港元（相當於約[編纂]美元） （佔[編纂]淨額[編纂]%）	用於實施我們的銷售及市場推廣計劃，藉此擴大雷蛇品牌的吸引力及提升用家對我們新產品的認知度，其中包括我們的zGold虛擬信用積分服務，以及其他產品
約[編纂]港元（相當於約[編纂]美元） （佔[編纂]淨額[編纂]%）	用於一般營運資金用途

概 要

近期發展

於2017年上半年，我們實現多個里程碑：

- 於2017年1月26日，我們完成以代價8,633股股份收購Nextbit Systems Inc.的若干資產。
- 於2017年3月，我們推出zGold虛擬信用積分服務，玩家可購買zGold，並以此向各內容供應商換取數碼內容及道具。
- 於2017年5月12日，我們以8,634股股份為代價完成對MOL Global 19.9%的投資，並與MOL AccessPortal Sdn. Bhd. (為MOL Global的馬來西亞全資附屬公司) 訂立多項合作協議。
- 於2017年5月15日，我們完成D系列優先股投資並發行18,804股D系列優先股，總代價為43.3百萬美元。
- 於2017年6月17日，我們宣佈與長和旗下的「3」集團進行夥伴合作及在香港開設第六間雷蛇商店。

有關上述近期發展的更多資料，請參閱「歷史及公司架構」一節。

董事確認，自2016年12月31日（即我們最近期的經審計綜合財務報表日期）起，本集團的財務或貿易狀況、債務、按揭、或然負債、擔保或前景並無重大不利變動。