

## 未來計劃及所得款項用途

### 未來計劃

有關我們未來計劃的進一步詳情，請參閱本文件「業務 — 我們的策略」。

### 所得款項用途

我們估計，我們將收取的[編纂]所得款項淨額約[編纂]百萬港元，經扣除我們就[編纂]應付的[編纂]費用及開支，並假設[編纂]未獲行使及[編纂]為每股股份[編纂]（即本文件指示性[編纂]範圍每股股份[編纂]至每股股份[編纂]的中位數）。我們擬將本次發售收取的所得款項淨額作以下用途：

- 預期約[編纂]百萬港元（相當於所得款項淨額30%）用於進一步擴大我們的遊戲組合並豐富我們所提供的內容，包括收購高品質遊戲的知識產權及獲取分銷許可，以及吸引頂級遊戲工作室開發定制遊戲。我們有專門的遊戲篩選團隊，進行定性及定量分析，以選擇有潛力的遊戲及知識產權進行收購。尤其是，我們擬動用約所得款項的三分之一以收購主要與流行文學作品及電影有關的IP及相關資產，以及約所得款項的三分之二以獲得優質遊戲。截至最後實際可行日期，我們並無就該投資及收購達成最終或明確的一致意見、承諾或協議，且未進行任何相關磋商；
- 預期約[編纂]百萬港元（相當於所得款項淨額30%）用於為我們策略性收購潛在遊戲開發商、內容提供商或第三方平台提供資金，並支持我們國際業務的擴張。截至最後實際可行日期，我們並無就該收購達成最終或明確的一致意見、承諾或協議，且未進行任何相關磋商；
- 預期約[編纂]百萬港元（相當於所得款項淨額25%）用於加強我們的內部研發能力。我們擬更新網絡及技術設施、提升數據分析能力、以具有競爭力的薪酬聘請優秀研發人才並持續完善自研遊戲；
- 預期約[編纂]百萬港元（相當於所得款項淨額10%）用於營運資本及其他一般公司用途；及
- 預期約[編纂]百萬港元（相當於所得款項淨額5%）用於擴闊我們的線下娛樂服務。我們於2017年設立了提供數字娛樂服務的線下體驗店品牌好時光影遊社。我們計劃打造好時光影遊社網絡，並投資以進一步改善娛樂設施及多元化好時光影遊社所提供服務。

倘[編纂]獲悉數行使，我們估計，我們將自銷售該等額外[編纂]收取額外所得款項淨額約[編纂]百萬港元（經扣除我們應付的[編纂]佣金及其他估計發售開支並假設[編纂]與上文所述者相同）。我們擬將額外所得款項淨額按比例用於上述用途。倘[編纂]定於建議[編纂]範

---

## 未來計劃及所得款項用途

---

圍的下限且[編纂]未獲行使，則本公司將收取所得款項淨額約[編纂]百萬港元。屆時，分配至上述用途的所得款項淨額將會按比例調整。倘[編纂]定於建議[編纂]範圍的上限且[編纂]獲悉數行使，則本公司將收取所得款項淨額約為[編纂]百萬港元。額外所得款項淨額約[編纂]百萬港元(與[編纂]定於指定範圍的下限且假設[編纂]未獲行使情況下本公司的所得款項淨額相比)將按比例用於上述用途。倘[編纂]所得款項淨額並無即時用於上述用途，該等款項將存放於銀行或其他金融機構或以其他財資工具持有。