

---

## 未來計劃及所得款項用途

---

### 未來計劃

有關我們未來計劃的詳細說明，請參閱「業務－策略」一節。

### 上市原因

董事認為獲得上市地位對我們的長期增長具有策略重要性，乃由於上市將(i)提升我們的競爭能力，尤其是考慮到中國手機遊戲行業眾多競爭對手已經在聯交所上市；(ii)為我們提供募集擴充計劃所需資本的渠道；及(iii)提升我們的公司概況及品牌知名度，這將有利於我們實施持續增長業務策略及進一步業務擴充。董事亦認為上市將會：

- (i) 提升本公司招募、激勵及挽留主要管理人員及員工的能力；
- (ii) 使本公司能夠為僱員提供股權激勵計劃(如股份獎勵計劃及[編纂]購股權計劃)，使僱員利益與本集團利益相一致。因此，我們將能夠更好地以與為股東創造價值的目標緊密相連的激勵計劃激勵僱員；
- (iii) 進一步宣傳我們的品牌以及提高我們與其他競爭對手的競爭力，從而幫助吸引更多用戶群及擴大我們的市場份額。遊戲開發商亦將對與上市公司進行交易更有信心，故上市將會鞏固我們與遊戲開發商的業務關係；及
- (iv) 增強本集團與潛在供應商磋商條款時的議價能力。作為上市實體，我們的業務夥伴將對以下方面更有信心：(a)我們的財務實力及信譽，以確保我們產品質量的一致性；(b)營運及財務申報的透明度；及(c)規管及監察營運的內部控制系統，原因為我們將對證券監管機構及公眾股東負責。

由於我們屬於輕資產業務模式，我們的非流動資產截至二零一八年十二月三十一日僅約為人民幣17.3百萬元，而我們截至二零一八年十二月三十一日止年度的銷售成本及開支(不包括上市開支)為約[編纂]百萬元。因此，我們並無充足的固定資產可用於抵押(通常為獲取銀行融資以為業務擴充融資所需)。我們認為難以按商業可行條款自銀行取得債務融資，且我們尚未能自我們以進行初步接洽的銀行獲得貸款條款指示。此外，雖然截至二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度，我們的經營活動所得現金淨額分別為人民幣180.8百萬元及人民幣209.6百萬元，但我們已分別於截至二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度派付股息人民幣36.4百萬元及人民幣129.0百萬元。就截至二零一八年九月

## 未來計劃及所得款項用途

三十日止九個月期間，我們已宣派特別中期股息人民幣177.0百萬元(須待上市後作實)，將於上市後一個月內支付。日後，我們擬採納穩定的股息政策，每年宣派及派付不少於本公司擁有人應佔溢利30%的股息。我們已分配上市[編纂][編纂]百萬港元，以尋求與本地中小型手機遊戲開發商及運營商的潛在合作或對其進行收購。由於我們尚未物色到任何具體目標，我們無法確定尋求該策略目標所需的金額，而收購成本可能超過[編纂]百萬港元。我們計劃動用經營活動所得現金為任何短缺撥款。因此，我們認為僅憑我們內部產生的資金將不足以令我們實施擴張計劃。因此，董事認為，上市及[編纂][編纂]對於鞏固我們的財務地位及推進實施本集團業務策略(載於本文件「業務－我們的策略」一段)而言起著必要及關鍵的作用。

### [編纂]

假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所述[編纂]範圍的中位數)，我們估計我們將收取的[編纂][編纂]將約為[編纂]百萬港元，經扣除有關[編纂]的[編纂]及佣金及其他估計開支(假設[編纂]並無獲行使)。我們擬動用[編纂][編纂]作以下用途。

- 確立我們為中國領先本地化手機棋牌遊戲開發商及運營商的地位後，我們計劃於未來三年維持專注於本地化麻將及撲克遊戲版本的業務策略不變。作為我們實現業務擴充策略的一部分，我們計劃開發額外本地化區域遊戲版本，原因在於我們認為這將令我們能夠吸引新玩家並有效擴大我們的用戶群，從而提升我們的財務表現。我們亦計劃推出更多休閒遊戲以擴充我們的遊戲組合並吸引喜好不同的玩家。因此，約[編纂]百萬港元(相當於估計[編纂]淨額總額約[編纂]%)擬用於進一步擴充及開發我們的遊戲組合。我們擬分配：
  - 約[編纂]百萬港元開發約315款額外縣級麻將遊戲版本，其中將於二零一九年底前開發約65種覆蓋26個省及直轄市的不同本地化版本；
  - 約[編纂]百萬港元開發約170款新撲克遊戲版本，其中將於二零一九年底前開發約15款新撲克遊戲版本；及
  - 約[編纂]百萬港元開發約61款新休閒遊戲，其中將於二零一九年底前開發5款新休閒遊戲。

## 未來計劃及所得款項用途

根據弗若斯特沙利文報告，中國在線本地化棋牌遊戲行業預計自二零一八年至二零二二年將按33.2%的複合年增長率增長，到二零二二年達致約人民幣259億元。中國手機遊戲的玩家基礎由二零一三年的340.0百萬人增至二零一七年的580.0百萬元，且預計於二零二二年前進一步增至976.9百萬人，而移動麻將及撲克遊戲的用戶數量預計將由二零一八年的258.1百萬人增至二零二二年的347.1百萬人。我們進行市場研究以評估將予開發的新本地化遊戲版本的潛力。市場研究涵蓋我們預計推出新本地化遊戲版本所在各省的目標市場規模及競爭水平。我們亦會評估該等省份現有遊戲版本的當前表現。我們相信，開發該等新麻將及撲克遊戲版本將使我們充分利用日益增長的在線本地化棋牌遊戲市場帶來的新機遇。尤其是，開發具有本地及地區規則及俚語的新麻將遊戲版本將適合不同來源及地域的玩家，從而使我們能夠進一步滲透至目前尚未覆蓋的直轄市及縣城。同樣地，不同撲克遊戲版本吸引具有不同偏好的玩家。增加遊戲版本或遊戲產品數量可擴大我們的玩家基礎並增加我們的市場份額。根據弗若斯特沙利文報告，按收益計，我們二零一七年的市場份額僅為3.7%。因此，我們的市場份額仍有很大的提升空間。

由於研發中的遊戲版本仍在開發中，而該等遊戲版本是否將被視作通知下的新作品將涉及對遊戲版本各種詳細資料(如名稱、故事情節、任務內容、地圖形態、人物性格等)的分析。因此，本公司及我們法律顧問於此階段無法確定根據通知需經批准的遊戲版本。然而，據我們的中國法律顧問告知，基於新遊戲版本將歸入我們獲前置審批的遊戲登記所涵蓋的同一類別，及根據我們遊戲登記所涵蓋者進行開發，以及新遊戲版本不會涉及通知規定的將歸類為新產品的變動或升級作品，故無須於推出新遊戲版本前取得進一步審批。已知於最後實際可行日期，我們共計就42項麻將、13項撲克及2項休閒遊戲登記取得國家新聞出版廣電總局的前置審批，而尚未就此推出相關遊戲。此外，基於(i)本公司現有的495款遊戲產品中，僅有83項須進行獲前置審批的登記及(ii)據國家新聞出版廣電總局網站上的相關公佈資料指示，暫停國內網絡遊戲的前置審批規定已取消，本公司認為，自國家新聞出版廣電總局取得必要批准不會成為本公司擬推出研發中的遊戲版本的障礙。

截至二零一八年十二月三十一日，我們擁有67名研發僱員及139名遊戲開發僱員。該等僱員將專注於現有495款遊戲產品的維護及推廣。雖然我們的遊戲產品由於其棋牌遊戲性質而無需頻繁升級，但採取措施使現有玩家對遊戲產品保持興趣並吸引新玩家至關重要。該等措施包括在修復漏洞及反映用戶對修改遊戲規則或俚語的反饋方面定期監控遊戲。此外，為了增強玩家黏性及促進遊戲內購買，設

---

## 未來計劃及所得款項用途

---

計及推出遊戲任務以激發玩家持續玩我們遊戲的興趣至關重要。該等遊戲任務可採取在一段時間內遊戲產品所有玩家之間進行比賽及排名、玩家之間各種比賽及遊戲內購買提示(尤其是日常促銷或特殊虛擬物品包的促銷)的形式。由於麻將及撲克遊戲產品是經典的長生命週期產品，因此本集團通過設計更具創新及吸引力的遊戲任務將我們的產品與競爭對手的產品區分開來十分重要。此外，我們需要進行定期數據分析以檢查遊戲任務的有效性以及對遊戲產品作出的任何修改。

我們亦採用統一的平台策略，以整合我們的遊戲產品(目前在兩個綜合遊戲平台上提供)。我們將現有僱員用於兩個綜合遊戲平台的維修及技術支持以及兩個平台的系統整合。

我們將招募約226名經驗豐富的遊戲開發人員及工程師開發新遊戲產品及購買額外硬件及軟件，包括台式電腦、系統軟件及編程軟件。進一步詳情，請參閱本章節「實施計劃」一節。

在226名潛在的新招募者中，我們計劃聘請93名具有大學專科學位及三至四年相關工作經驗的遊戲開發者及工程師。對於餘下的133名遊戲開發者及工程師，我們計劃聘請具有一年半以上相關工作經驗的人員以協助開發遊戲組合。我們計劃於二零一九年底之前開發約65款麻將及15款撲克遊戲版本。對於每款麻將及撲克遊戲版本的開發，我們通常需要一個6人團隊來執行從研究及實地研究、設計、編程及解碼致測試、修改及後續支持與維護的不同工作流程。假設每款新遊戲版本的開發週期為1.5個月左右，我們估計各個團隊每六個月將能夠開發4款遊戲版本。因此，二零一九年底之前，我們需要約17個團隊(即約102名僱員)以完成約65款麻將遊戲版本的開發及4個團隊(即約24名僱員)以完成約15款撲克遊戲版本的開發。二零一九年聘請的新僱員將負責維護已開發的新遊戲版本以及二零一九年後新遊戲產品的開發。該等[編纂]將用於支付根據開發的新遊戲產品數量招募新員工產生的開發成本，而維護已開發的遊戲產品而產生的餘下員工成本將由本公司的內部資源支付。二零一九年之後的潛在新招募人員數量的估計乃基於我們擬開



## 未來計劃及所得款項用途

發的新遊戲產品數量作出，且可根據我們僱員的能力及遊戲產品開發的實際進度作出調整。對於休閒遊戲的開發，我們通常需要一個6人團隊開發一款新遊戲。然而，由於每款新遊戲的圖像設計及新編程與編碼的複雜性，每款新遊戲的開發週期約4.5個月，為麻將及撲克遊戲版本開發週期的3倍多。截至二零一九年末，我們需要約4個團隊（約24名僱員）完成約5款遊戲的開發。

- 約[編纂]百萬港元(相當於估計[編纂]總額約[編纂]%)擬用於推出及強化遊戲特色或功能以及用於改善技術基礎設施。根據弗若斯特沙利文報告，中國線上棋牌遊戲遊戲平台的市場趨勢是引入語音及視頻功能，以增強玩家的遊戲內社交體驗。我們相信，新特色(如經增強的遊戲內視頻功能及經改進的後端系統)的開發將使我們能夠為用戶提供更好的遊戲體驗及保持我們的競爭力，從而提高使用率及支付率。我們擬分配：
  - 約[編纂]百萬港元開發HTML5版本及大部分現有遊戲產品的其他潛在小程序。現有遊戲產品的HTML5版本為玩家提供另一種訪問我們的遊戲產品的方式，玩家毋須為遊戲產品下載額外應用程序便可暢玩。我們相信，提供不同選項來訪問我們的遊戲產品將增加客戶群，並使我們能獲取不同偏好的客戶以及通過接入包括微信在內的多個大型社交平台得以利用龐大的用戶群；
  - 約[編纂]百萬港元改善用戶界面，如遊戲產品設計及圖像；
  - 約[編纂]百萬港元改善後端系統，例如在平台上容納更多玩家及實現更快的玩家配對；
  - 約[編纂]百萬港元開發遊戲產品新特色，更為重要的是增強玩家在私人虛擬遊戲房間的遊戲中直播功能、視頻功能及客服直播音頻功能；及
  - 約[編纂]百萬港元滿足網絡安全需要。目前，我們的網絡安全主要由外包第三方執行。我們計劃招募5名工程師以監控及保護我們的網絡基礎設施。我們相信，讓僱員執行網絡安全功能將使我們能夠更好地控制流程以及提高識別及解決網絡安全相關問題的效率。

我們將招募約113名經驗豐富的遊戲開發人員及工程師及增購硬件及軟件。進一步詳情，請參閱本章節「實施計劃」一節。

## 未來計劃及所得款項用途

下表載列我們計劃於二零二二年十二月三十一日之前就引入及增強遊戲特色或功能以及改進我們的技術基礎設施而聘請的113名遊戲開發者及工程師的職位及經驗：

功能	潛在 新招募者 的數目	職位及經驗
開發HTML5版本及 現有遊戲產品的 其他潛在小程序 ..	54	我們計劃聘請九名具有大學專科學位及三至四年相關工作經驗的團隊領導者。對於餘下的45名遊戲開發者及工程師，我們要求擁有一年半以上的相關工作經驗。
改善用戶界面.....	20	我們計劃聘請一名擁有五至六年相關工作經驗的團隊領導者。對於餘下的19名遊戲開發者及工程師，我們要求兩至三年的相關工作經驗。
改善後端系統.....	15	我們計劃聘請一名具有碩士學位及四至六年相關工作經驗的團隊領導者。對於餘下的14名遊戲開發者及工程師，我們計劃聘請具有學士學位及三年以上相關工作經驗的人員。
開發遊戲產品 新特色.....	19	我們計劃聘請一名擁有至少四年相關工作經驗的團隊領導者。對於餘下的18名遊戲開發者及工程師，我們要求一年至一年半的相關工作經驗。
提高網絡安全.....	5	我們計劃聘請一名具有碩士學位及四至六年相關工作經驗的團隊領導者。對於餘下的4名遊戲開發者及工程師，我們計劃聘請具有學士學位及三年以上相關工作經驗的人員。

由於遊戲產品數目由截至二零一七年十二月三十一日的243款增至截至最後實際可行日期的495款，現有遊戲開發人員及工程師乃用於為現有遊戲產品提供支持。該等僱員專注於個別495款遊戲產品的軟件開發而非本集團的整體遊戲平台。分別為改善用戶界面及後端系統而將予招募的20名及15名僱員將負責考慮本集團整

## 未來計劃及所得款項用途

體用戶介面，其中包括準備全部495款遊戲產品遊戲任務的所有視覺效果、設計及展示，而負責改善後端系統的員工團隊將負責建立本集團後端數據中心、更好地利用雲技術及增加數據存儲能力等。對於將予招募54名僱員開發HTML5版本及其他小程序，雖然本集團擁有將我們的遊戲轉化為此類格式的技術知識，但每款遊戲產品均須格式化，以及我們的工程師須以HTML5格式為每款遊戲產品編寫程序。鑒於本集團擁有大量遊戲產品，我們認為需要增加54名工程師來開展如此大量的編程工作。考慮到上市後遊戲產品數目的潛在增長及於二零一九年推出我們遊戲產品的HTML5版本，董事認為，擴大勞動力對於實現我們進一步發展及優化遊戲組合以及加強研發及技術基礎設施的策略至關重要。截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們已新招募80名員工進行研發、遊戲開發及技術支持，其為我們的遊戲產品開發作出重大貢獻，使遊戲產品數目由截至二零一七年十二月三十一日的243款增至截至最後實際可行日期的495款。由於招募該339名遊戲開發人員及工程師將於四年左右的時間內進行，根據我們先前的招募流程，我們預計實施該招募計劃不會有任何困難。我們計劃通過引薦及在網站上發佈招募廣告來招募該等遊戲開發人員及工程師。

- 約[編纂]百萬港元(相當於估計[編纂]總額約[編纂]%)擬用於增強營銷能力及提升品牌形象。我們擬分配：
  - 約[編纂]百萬港元至我們計劃於未來三年開發的新遊戲版本的線下推廣活動及約[編纂]百萬港元至現有遊戲的線下推廣活動；
  - 約[編纂]百萬港元廣告開支，包括將投放在社交媒體平台、第三方網站、應用程序及電視的廣告，以及贊助多場線上及線下比賽；及
  - 約[編纂]百萬港元組建公關團隊以增強整體營銷能力及發展公共關係能力，以及聘用外部顧問推廣品牌名。

於往績記錄期，我們的業務集中於中國東北、貴州省及江西省。隨著我們逐步在該等地區建立業務，我們能夠實現規模經濟效益及控制我們的營銷開支。鑒於我們計劃進一步擴大在中國的地理覆蓋範圍，我們預計須增加營銷開支以實現我們的策略。

## 未來計劃及所得款項用途

自二零一七年五月起及截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團開始聘請第三方機構進行私人遊戲房卡的線下營銷及推廣，並已向該等第三方機構支付人民幣6.8百萬元。由於我們計劃在未來三年推出超過540款新遊戲產品，其中許多包括本地或地區麻將及撲克遊戲版本需要向當地居民進行有效的線下推廣，預計將為聘請第三方機構花費大量資金。為了受益於第三方分銷渠道獲廣泛認可的品牌名稱及龐大用戶群，我們於二零一七年下半年開始在受歡迎社交媒體平台投放廣告以及於二零一八年初通過與當地電視節目合作贊助遊戲比賽。我們認為線下及線上營銷推廣策略的結合對實現我們進一步增強營銷能力及提升品牌形象的策略至關重要。此外，我們已開始在我們的平台發佈及分銷第三方手機遊戲。為了吸引更多客戶群並繼續實現收益增長，我們計劃於受歡迎社交媒體平台的廣告投放更多資源及贊助多場線上及線下比賽。再者，我們認為上市是提升品牌知名度的良好機遇。因此，我們擬為廣告投放更多資源，包括通過電視比賽進行推廣，以及在擁有廣大用戶流量的平台及電視進行營銷以推廣我們的品牌，並已於二零一八年第四季度就提供廣告及推廣服務作出安排及訂立協議，而我們須就此支付超過人民幣[編纂]百萬元。

- 約[編纂]百萬港元(相當於估計[編纂]總額約[編纂]%)擬用於通過策略性地尋求合作及收購機會實現外部增長。我們擬分配：
  - 約[編纂]百萬港元購買不超過四款休閒遊戲的知識產權，以豐富遊戲組合；
  - 約[編纂]百萬港元尋求與本地中小型手機遊戲開發商及運營商的潛在合作或對其進行收購，可增加我們遊戲相關的來源，提高開發及營運能力，補足我們的遊戲市場經驗以及掌握玩家偏好與市場趨勢。我們將甄選擁有強大團隊、已建立的本地玩家群及快速進入本地市場的方法。我們視覆蓋少於5個縣、擁有約為30名員工及年純利為人民幣5至10百萬元的地方或地區手機遊戲開發商及運營商為小型，而中型地方或地區手機遊戲開發商及運營商將覆蓋整個省及擁有60至80名員工及賺取純利人民幣30至40百萬元。然而，於最後實際可行日期並無物色到任何特別收購目標，對於在中國的擴張，我們將專注於在我們尚未進入的區域市場提供本地化棋牌遊戲及休閒遊戲的潛在目標，而對於海外擴張，我們將專注於提供休閒遊戲；及



## 未來計劃及所得款項用途

- 約[編纂]百萬港元開發遊戲發行業務(包括識別、測試及推廣第三方手機遊戲)及開發第二代及第三代有關遊戲。
- 約[編纂]百萬港元(相當於估計[編纂]總額約[編纂]%)擬用於國際擴張，包括[編纂]百萬港元將用於擴充及在香港推廣休閒遊戲(如《消消樂》)。由於香港是成熟的市場，互聯網連入速度快且頻帶寬，我們相信香港手機遊戲市場擁有強勁增長潛力。近年來，休閒手機遊戲(如Candy Crush及Pokemon Go)在香港非常受歡迎。我們相信香港的休閒手機遊戲將繼續增長，擴大香港市場將有助於我們實現國際市場滲透。就此而言，我們計劃在香港適當媒體投放廣告以宣傳我們的品牌及休閒遊戲產品。對於香港以外的國際市場，由於我們並不熟悉該等市場，我們將於制定具體擴展步驟前委聘擁有必要經驗的諮詢公司協助我們進行可行性分析。我們目前預測我們的海外擴張計劃並無任何監管障礙。
- 約[編纂]百萬港元(相當於估計[編纂]總額約[編纂]%)擬用於就我們的營運資金及一般公司用途提供資金。

倘[編纂]定於較建議[編纂]範圍中位數為高或低的水平，上述[編纂]的分配將按上述比例調整。

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)，我們將收取額外[編纂]約[編纂]百萬港元，假設[編纂]並無獲行使。

倘[編纂]定為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所述[編纂]範圍的下限)，我們將收取的[編纂]將減少約[編纂]百萬港元，假設[編纂]並無獲行使。

倘[編纂]獲悉數行使，我們將收取額外[編纂]約[編纂]百萬港元(假設[編纂]為每股股份[編纂]港元，即建議[編纂]範圍的中位數)，經扣除我們就[編纂]應付的[編纂]及佣金及估計開支。我們擬按上文所述比例動用[編纂]作上述用途。

倘[編纂]並無即時用作上述用途而適用法律及法規准許，我們擬將[編纂]存入短期活期存款及／或貨幣市場工具。倘[編纂]的建議用途發生任何變化，我們將作出適當公告。

## 未來計劃及所得款項用途

### 實施計劃

我們將盡力於二零二二年十二月三十一日之前達成下文所述里程碑。有關計劃完成時間乃基於本節下文「基準及假設」一段所述若干基準及假設。該等基準及假設存在固有不確定性及不可預見因素，尤其是本文件「風險因素－倘我們無法增強現有遊戲組合，推出高品質新遊戲產品以及提升玩家體驗，將對我們繼續留住現有玩家並吸引新玩家的能力有嚴重不利影響。」一節所述風險因素。因此，無法保證我們的計劃將按預期時間表落實或我們的目標將會達成。

根據我們的業務目標，我們擬進行以下實施計劃：

最後實際可行日期至二零一九年十二月三十一日期間

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
進一步擴充及開發我們的 遊戲組合 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 招募100名遊戲開發人員及工程師以開發約65款新麻將遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> <li>• 招募24名遊戲開發人員及工程師以開發約15款新撲克遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> <li>• 招募24名遊戲開發人員及工程師以開發約5款新休閒遊戲，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> <li>• 購買台式電腦等硬件及系統軟件與編程軟件等軟件</li> </ul>	約[編纂]百萬港元 約[編纂]百萬港元 約[編纂]百萬港元 約[編纂]百萬港元

## 未來計劃及所得款項用途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
推出及強化遊戲產品特色 或功能以及改善技術 基礎設施 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 招募24名遊戲開發人員及工程師以開發HTML5版本及30款現有遊戲產品的其他潛在小程序</li> <li>• 招募20名開發人員及工程師以改善遊戲產品的用戶界面</li> <li>• 招募15名開發人員及工程師以改善後端系統</li> <li>• 招募10名開發人員及工程師以開發遊戲產品新特色</li> <li>• 招募5名開發人員及工程師以改善網絡安全</li> <li>• 購買台式電腦、筆記本電腦及服務器等硬件及系統軟件等軟件；圖像設計軟件及服務器軟件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> </ul>
增強營銷能力及 提升品牌形象 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 招募10名營銷人員以開展／監督及管理新遊戲版本的線下推廣活動</li> <li>• 外包新遊戲版本及新增地理區域的推廣活動</li> <li>• 招募5名營銷人員以開展現有遊戲產品的線下推廣活動</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> <li>約[編纂]百萬港元</li> </ul>

## 未 來 計 劃 及 所 得 款 項 用 途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 外包現有遊戲產品的推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 線上推廣，包括在社交媒體平台、第三方網站、應用程序及電視上投放廣告以及贊助各項線上及線下比賽</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 招募4名營銷人員以組建公關團隊，專注於提升品牌形象</li> </ul>	約[編纂]百萬港元

二零二零年一月一日至二零二零年十二月三十一日期間

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
進一步擴充及開發我們的遊戲組合.....	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 保留二零一九年招募的100名遊戲開發人員及工程師以開發約100款新麻將遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> <li>• 保留二零一九年招募的24名遊戲開發人員及工程師並招募6名新遊戲開發人員及工程師以開發約35款新撲克遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
		約[編纂]百萬港元



## 未來計劃及所得款項用途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的24名遊戲開發人員及工程師並招募18名新遊戲開發人員及工程師以開發及維護約13款新休閒遊戲，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>購買台式電腦等硬件及系統軟件與編程軟件等軟件</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
推出及強化遊戲產品特色或功能以及改善技術基礎設施 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的24名遊戲開發人員及工程師並招募24名新遊戲開發人員及工程師以開發HTML5版本及75款現有遊戲產品的其他潛在小程序</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的20名開發人員及工程師以改善遊戲產品的用戶界面</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的15名開發人員及工程師以改善後端系統</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的10名開發人員及工程師並招募3名新開發人員及工程師以開發遊戲產品新特色</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的5名開發人員及工程師以改善網絡安全</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>購買台式電腦等硬件及系統軟件與圖像設計軟件等軟件</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包服務器相關及技術支持服務</li> </ul>	約[編纂]百萬港元

## 未來計劃及所得款項用途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
增強營銷能力及 提升品牌形象 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的10名營銷人員及新招募2名營銷人員以開展／監督及管理新遊戲版本的線下推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包新遊戲版本及新增地理區域的推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的5名營銷人員及新招募3名營銷人員以開展現有遊戲產品的線下推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包現有遊戲產品的推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>線上推廣，包括在社交媒體平台、第三方網站、應用程序及電視上投放廣告以及贊助各項線上及線下比賽</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的專注於提升品牌形象的公開團隊</li> </ul>	約[編纂]百萬港元

二零二一年一月一日至二零二一年十二月三十一日期間

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
進一步擴充及開發 我們的遊戲組合 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的100名遊戲開發人員及工程師以開發約75款新麻將遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元

## 未來計劃及所得款項用途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的30名遊戲開發人員及工程師並招募12名新遊戲開發人員及工程師以開發約50款新撲克遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的42名遊戲開發人員及工程師並招募12名新遊戲開發人員及工程師以開發約18款新休閒遊戲，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>購買台式電腦等硬件及系統軟件與編程軟件等軟件</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
推出及強化遊戲產品特色 或功能以及改善技術 基礎設施 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的48名遊戲開發人員及工程師並招募6名新遊戲開發人員及工程師以開發HTML5版本及95款現有遊戲產品的其他潛在小程序</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的20名開發人員及工程師以改善遊戲產品的用戶界面</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的15名開發人員及工程師以改善後端系統</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的13名開發人員及工程師並招募3名新開發人員及工程師以開發遊戲產品新特色</li> </ul>	約[編纂]百萬港元

## 未來計劃及所得款項用途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的5名開發人員及工程師以改善網絡安全</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>購買台式電腦等硬件及系統軟件與圖像設計軟件等軟件</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包服務器相關及技術支持服務</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
增強營銷能力及 提升品牌形象 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的12名營銷人員以開展／監督及管理新遊戲版本的線下推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包新遊戲版本及新增地理區域的推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的8名營銷人員以開展現有遊戲產品的線下推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包現有遊戲產品的推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>線上推廣，包括在社交媒體平台、第三方網站、應用程序及電視上投放廣告以及贊助各項線上及線下比賽</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年的專注於提升品牌形象的公開團隊</li> </ul>	約[編纂]百萬港元



## 未來計劃及所得款項用途

二零二二年一月一日至二零二二年十二月三十一日期間

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
進一步擴充及開發 我們的遊戲組合 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的100名遊戲開發人員及工程師以開發約75款新麻將遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年、二零二零年及二零二一年招募的42名遊戲開發人員及工程師並招募18名新遊戲開發人員及工程師以開發約70款新撲克遊戲版本，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年、二零二零年及二零二一年招募的54名遊戲開發人員及工程師並招募12名新遊戲開發人員及工程師以開發約25款新休閒遊戲，預期將於同期推出(惟須取得相關政府機構的前置審批(如必要))</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>購買台式電腦等硬件及系統軟件與編程軟件等軟件</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
推出及強化遊戲產品特色 或功能以及改善技術 基礎設施 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年、二零二零年及二一二一年招募的54名遊戲開發人員及工程師以開發HTML5版本及100款現有遊戲產品的其他潛在小程序</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的20名開發人員及工程師以改善遊戲產品的用戶界面</li> </ul>	約[編纂]百萬港元

## 未來計劃及所得款項用途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留15名開發人員及工程師以改善後端系統</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年、二零二零年及二零二一年招募的16名開發人員及工程師並招募3名新開發人員及工程師以開發遊戲產品新特色</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年招募的5名開發人員及工程師以改善網絡安全</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>購買台式電腦等硬件及系統軟件與圖像設計軟件等軟件</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包服務器相關及技術支持服務</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
增強營銷能力及 提升品牌形象 .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的12名營銷人員及新招募的4名營銷人員以開展／監督及管理新遊戲版本的線下推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包新遊戲版本及新增地理區域的推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>保留二零一九年及二零二零年招募的8名營銷人員以開展現有遊戲產品的線下推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>外包現有遊戲產品的推廣活動</li> </ul>	約[編纂]百萬港元
	<ul style="list-style-type: none"> <li>線上推廣，包括在社交媒體平台、第三方網站、應用程序及電視上投放廣告以及贊助各項線上及線下比賽</li> </ul>	約[編纂]百萬港元

## 未來計劃及所得款項用途

業務策略	實施計劃	分配[編纂] [編纂]
	<ul style="list-style-type: none"><li>保留專注於提升品牌形象的公關團隊</li></ul>	約[編纂]百萬港元

### 基準及假設

有意投資者務請注意，我們實現業務目標的能力以及我們的市場及增長潛力取決於多項假設，尤其是：

- 中國或我們現時或將來開展業務的任何其他地區的現行政治、法律、財政、社會或經濟狀況不會發生重大變動；
- 我們將擁有充裕的財務資源以滿足業務目標有關期間的計劃資本開支及業務發展需求；
- 現行法律（無論是中國或全球任何其他地區的法律）、與我們有關的政策或行業或監管措施或我們現時或將來經營所在地區的政治、經濟或市場狀況不會發生重大變動；
- 我們獲得的牌照及許可證的有效性不會發生變動；
- 中國或我們經營所在任何其他地區的稅基或稅率不會發生重大變動；
- 我們與主要供應商的業務關係不會發生重大變動；及
- 本節上文「實施計劃」一段所載各項預定成果所需的資金不會發生重大變動。