

## 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，見「業務 — 我們的策略」。

### 所得款項用途

假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即[編纂]範圍每股股份[編纂]港元及[編纂]港元的中位數)，經扣除我們有關[編纂]已付及應付[編纂]及其他估計開支及假設[編纂]並無獲行使，我們估計我們將會從[編纂]收取所得款項淨額約[編纂]百萬港元。配合我們的策略，我們擬運用[編纂]所得款項作下文所載用途及金額：

- 所得款項淨額的約35%或[編纂]百萬港元用於開發我們的遊戲及遊戲相關技術。具體而言，我們計劃分配：
  - (i) 所得款項淨額的約20%或[編纂]百萬港元，在接下來三年內，通過以下方式改善我們的遊戲設計及開發能力：(a)通過提供具有競爭力的薪酬及股權激勵招募及挽留專門從事遊戲開發的人才，以開發新遊戲或升級現有遊戲；(b)就客製化開發網絡遊戲與第三方遊戲開發商合作；及(c)購買相關軟件及硬件，以及租用更多辦公室空間；
  - (ii) 所得款項淨額的約10%或[編纂]百萬港元，在接下來兩年內，通過以下方式改善我們的資訊科技基礎設施：(a)招募技術人員升級現有伺服器基礎設施，以更好地支持我們的全球業務；及(b)改進我們的數據分析系統、信息安全系統及防作弊系統；及
  - (iii) 所得款項淨額的約5%或[編纂]百萬港元，在接下來兩年內，用以收購適合我們遊戲開發策略且就遊戲開發而言具有廣泛國際影響力的知名遊戲及內容的改編權；
- 所得款項淨額的約30%或[編纂]百萬港元用於開發TapTap。具體而言，我們計劃分配：
  - (i) 所得款項淨額的約15%或[編纂]百萬港元，在接下來兩年內，通過以下方式獲取用戶及提高用戶參與度：(a)在知名社交媒體、門戶網站及搜索引擎上推廣我們的TapTap；及(b)組織遊戲活動及參加文化展；及
  - (ii) 所得款項淨額的約15%或[編纂]百萬港元，在接下來三年內，通過以下方式改善TapTap的技術、內容及產品：(a)招募及挽留互聯網社區及技術方面的專業人才，以加強我們對推薦算法及用戶數據統計分析的研究及開發；(b)與優質獨立遊戲開發商或具有製作優質內容能力的關鍵意見領袖合作，以豐富TapTap社區的內容；及(c)開發及優化TapTap的海外版本；

## 未來計劃及所得款項用途

- 所得款項淨額的約15%或[編纂]百萬港元用於擴展我們的遊戲發行及營運業務。具體而言，我們計劃分配：
  - (i) 所得款項淨額的約10%或[編纂]百萬港元，在接下來兩年內，通過以下方式取得第三方開發遊戲的發行權：(a)與中國優質遊戲開發商就於海外市場發行其遊戲進行合作；及(b)與海外(特別是日本及韓國)遊戲開發商就於中國及海外市場發行其遊戲進行合作；及
  - (ii) 所得款項淨額的約5%或[編纂]百萬港元，在接下來三年內，在中國境外設立及發展地區總部，以支持海外擴張；
- 所得款項淨額的約10%或[編纂]百萬港元用於在接下來的一至三年內，選擇性及戰略性投資及收購(i)中國及海外的優質遊戲開發商，(ii)於中國及海外的遊戲產業價值鏈中擁有先進技術及服務解決方案的公司，(iii)於中國及海外擁有線上線下用戶流量的公司，或(iv)海外市場的優質區域合作夥伴，以便與我們現有業務產生協同效應；截至最後實際可行日期，我們並無就投資或收購訂立最終承諾或協議；及
- 所得款項淨額的約10%或[編纂]百萬港元用於營運資金及一般公司用途。

倘[編纂]定為指示性[編纂]範圍的[編纂]或[編纂]，則[編纂]所得款項淨額將分別增加或減少約[編纂]百萬港元。

倘[編纂]獲悉數行使，我們將會收取的額外所得款項淨額將為(i)約[編纂]百萬港元(假設[編纂]為每股股份[編纂]港元，即最高[編纂])，(ii)約[編纂]百萬港元(假設[編纂]為每股股份[編纂]港元，即[編纂]範圍之中位數)及(iii)[約[編纂]百萬港元(假設[編纂]為每股股份[編纂]港元，即最低[編纂])。

倘[編纂]所得款項淨額(包括[編纂]獲行使的所得款項淨額)較預期高或低，我們將按比例調整上述用途的所得款項淨額分配。

倘[編纂]所得款項淨額未立即用作上述用途，或倘我們無法按擬定計劃實施任何部分計劃，在相關法律及法規允許之情況下，我們可能將該等所得款項存為香港或中國持牌銀行或金融機構的短期計息工具(如流動性固定收益證券、短期銀行存款或貨幣市場工具)，前提是只要其被視為符合本公司最佳利益。在此情況下，我們將遵守上市規則的適當披露規定。