

未來計劃及[編纂]用途

未來計劃

關於我們未來計劃的詳細描述，請參閱本文件「業務 — 業務策略」一節。

現存現金及現金等價物用途及[編纂]的理據

[編纂]理由

我們相信，[編纂]為實施業務策略的重要步驟，因其使得本集團能夠(i)直接進入資本市場進行成本效益融資，以備未來的擴展及企業融資活動；及(ii)通過[編纂]地位獲得認可及公司地位，並進一步提升我們的企業聲譽，有助於擴大我們的供應商網絡，包括經銷渠道提供商及第三方內容提供商。董事承認，作為中國的數字娛樂內容提供商，本集團於資本市場的存在為本集團在不同投資者中創造更高水平的知名度。更為重要的是，董事相信，通過為我們未來的擴展計劃提供多元化資金，獲取更廣泛的融資平台將鞏固本集團未來的可持續增長。董事認為，單獨依賴於內部融資將會限制我們的業務策略。因此，我們認為獲得足夠的資金，以應對未來擴張及進一步擴展我們的業務至關重要。

(A) 有關我們未來發展及本集團保持競爭力計劃的進一步詳情

根據弗若斯特沙利文報告，泛娛樂產業內容提供商(包括本集團)，作為數字娛樂內容提供商的主要競爭力依賴於其引入VR和AR等新技術，移動應用程序的質量及更多為日益複雜的遊戲而進行更長時間的研究及開發之資源。為此，本集團有必要通過提高與供應商及業務合作夥伴討價還價能力來保持我們的競爭力，並確保有足夠的資源以開發遊戲和/或獲得流行遊戲及娛樂物業的許可權，此對本集團未來發展至關重要。憑藉[編纂]後更強大的財務資源，我們將能夠投入更多資源於開發更複雜的遊戲。此外，我們相信，我們的業務合作夥伴，如經銷渠道提供商，IP持有人及其他業務合作夥伴，將更願意以更有利的商業條款與我們合作。當我們擁有更高的能力，我們將能更好地獲得新的商機。

未來計劃及[編纂]用途

(B) 實施業務戰略的資金需求

鑒於本集團的持續擴張計劃，董事認為需要充足的資金以支持我們由[編纂]擴張的計劃。於二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止九個月，本公司平均每月需要人民幣7.6百萬元、人民幣9.5百萬元、人民幣8.2百萬元及人民幣13.2百萬元，以支付我們的銷售成本、銷售及分銷開支、行政費用及研發費用。作為我們擴大遊戲組合計劃的一部分，於往績記錄期，我們向兩家經銷渠道提供商就分銷我們兩款新許可多玩家手機遊戲支付人民幣20.0百萬元作為訂金。

作為本集團的業務策略，本集團已一直邁向開發及／或運營更精細的手機遊戲，例如精品手機遊戲及多玩家手機遊戲。儘管本集團已在休閒手機遊戲市場中發展成熟，我們在精品遊戲及多玩家遊戲市場經驗相對不足。我們於二零一七財年開展精品手機遊戲的開發及運營，於二零一八年十一月開始多玩家手機遊戲的營運。根據弗若斯特沙利文報告，經銷渠道提供商要求自運營的遊戲種類中擁有較少經驗的遊戲開發商及運營商提供訂金／擔保為行業慣例。就此而言，本集團須就經銷兩款分別於二零一九年一月及六月推出的新許可多玩家手機遊戲向兩家經銷渠道提供商各自支付訂金人民幣20.0百萬元。我們於二零一八年十二月及二零一九年六月合共支付人民幣20.0百萬元。有關詳情，請參閱本文件「業務－遊戲貨幣化－有待面市的遊戲」一節。我們亦於二零一九年一月及二月就取得19款授權手機遊戲的許可權向許可方支付金額合共人民幣10.0百萬元。根據弗若斯特沙利文報告，取得授權遊戲許可權的平均價格於二零一八年間增長，乃由於暫停事件導致更多遊戲開發商及運營商尋求取得該等授權遊戲的許可權。因此，在需求增加下，手機遊戲許可權的價格急速增長，而暫停事件導致新手機遊戲的供應停止。儘管於二零一八年十二月恢復審批程序，批准過程仍維持靜止，預期授權遊戲許可權的價格維持類似水平。

[編纂]亦會為我們提供一個長期的集資平台，以便於[編纂]後通過二級集資活動籌集資金，亦使本公司能夠向員工提供股權激勵計劃(如購股權計劃)，該等計劃與彼等之表現更直接相關，可用於更好地激勵員工並培養一支充滿熱情的團隊。因此，董事相信[編纂]將對本集團有利。倘若無[編纂]之[編纂]，我們將無法為擴張計劃提供資金。有關我們業務戰略的更多詳情，請參閱本文件中「業務－業務策略」一節。

未來計劃及[編纂]用途

目前可動用的現金資源

於二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日及二零一九年九月三十日，我們的銀行結餘及現金(即我們即時可動用營運資金)約為人民幣14.6百萬元、人民幣105.7百萬元、人民幣89.3百萬元及人民幣27.6百萬元。儘管於二零一九年十二月三十一日，我們的現金及現金等價物總計約人民幣50.9百萬元，而我們應收股東款項為人民幣13.2百萬元，預期於[編纂]前結清。經計及我們的預期開支及費用，董事認為財務資源不足以滿足我們的資金需求，因此，[編纂][編纂]為我們的未來計劃順利實施之必需。

扣除應付股息約人民幣9.5百萬元(將於上市前結清)及[編纂]前[編纂]開支約人民幣8.7百萬元後，我們於二零一九年十二月三十一日的現金及現金等價物總額以及應收股東款項約為僅人民幣45.9百萬元。我們截至二零一九年止九個月的按月平均銷售成本、銷售及分銷開支、行政費用及研發費用為每月約人民幣13.2百萬元。我們的現金及現金等價物總額及應收股東款項僅足以抵銷我們約四個月的平均成本及開支。於二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止九個月，我們的貿易應收款項平均周轉天數為317天、201天、132天及109天，而於二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止九個月，我們的貿易應付款項平均周轉天數為219天、175天、117天及50天，短於相應年度／期間的貿易應收款項周轉天數。因此，本集團明確需要維持足夠現金以確保我們能夠及時結清貿易應收款項。倘我們的結算代理延遲結算我們的賬單(本集團已面臨該情況，即中移互聯網及／或其聯屬人士(於二零一六財年、二零一七財年、二零一八財年及二零一九年止九個月作為我們的手機遊戲及數字媒體的主要結算代理及經銷渠道提供商)由於結算平台升級，在二零一九年六月三十日延遲結算我們的貿易應收款項)，或會存在我們收到結算代理之結算款及支付予供應商款項相關的現金流不匹配情形。此外，於二零一九年止九個月，我們錄得的經營現金流出淨額為人民幣96.8百萬元，主要歸因於支付予經銷渠道提供商及授權人取得授權的按金增加，以及由於中移互聯網及／或其聯屬人士的結算延遲，導致貿易應收款項增加。此外，倘[編纂]未於二零二零年六月三十日前落實，本集團亦將分配約19.0百萬港元(相當於約人民幣15.5百萬元)的金額以向[編纂]前投資者償還款項。本公司亦採取預定派息率不低於30%的股息政策，以致需要為日後的股息支付分配若干現金水平。

未來計劃及[編纂]用途

以審慎的財務管理角度，董事認為，本集團應不斷維持足夠金額、即時可用的營運資金，以履行就日常營運的付款義務及滿足於不可預見情況下的流動資金需求。董事認為，我們現金及現金等價物的金額視乎(其中包括)遊戲推出計劃、支付成本及其他開支的時間及自結算代理人收取相關收入等因素可能不時波動。現金及現金等價物結餘的波動亦反映現金收入及應付款項結算(如向供應商及各服務提供商支付的義務)的不合。

基於上文所述並考慮我們目前的運營規模及於往績記錄期產生的成本以及有待面市的遊戲，董事認為本集團的現金狀況並不過逾。

除上述外，董事認為[編纂]有利於本集團的長期業務戰略及業務拓展：

- **進軍資本市場：**[編纂]將擴大我們的股東基礎，增強我們的資本實力，有助於未來發展，且有機會透過[編纂]並在後期進行募資。此外，董事已考慮通過銀行進行債務融資以支持我們的未來業務增長，但是鑒於銀行可提供的貸款本金金額較低且還款期限較短，董事認為債務融資無法支持我們的長期業務戰略，透過[編纂]募資將增強我們的財務實力；
- **提升我們的形象、知名度及市場表現：**我們認為我們的供應商傾向於與上市公司開展業務合作，因為[編纂]公司擁有良好的聲譽、企業管治及透明的經營業績。透過[編纂]，我們可提升我們的企業形象及地位，增強我們的數字媒體內容玩家及用戶及供應商的信心，這從而會增強我們在與我們的供應商尋求新的業務機會時的議價能力；
- **增強我們的企業管治及運營效率：**我們認為，透過遵守透明度及披露標準，我們的企業管制及營運效率將提升，從而進一步增強我們的風險管理及內部控制；及
- **增強員工忠誠度及激勵：**人力資源及人才對我們的業務至關重要。董事認為[編纂]公司之地位能夠令我們透過額外的激勵(如購股權計劃)增強員工忠誠度並吸引、招募及挽留有價值的管理人員及技能型人才。

未來計劃及[編纂]用途

[編纂]用途

假設[編纂]為每股[編纂][編纂]港元(即本文件所載[編纂]範圍的中位數)，並扣除[編纂]及佣金以及有關[編纂]的其他估計開支後(假設[編纂]未獲行使)，我們估計我們將收到的[編纂][編纂]([編纂])將約為[編纂]百萬港元)。我們擬將[編纂][編纂]用於下列用途：

- (1) 約[編纂]百萬港元，佔[編纂]的約[編纂]%將用於擴大單人玩家手機遊戲的市場份額並以精品遊戲作為戰略重點，其中：
 - (i) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作獲取10個於不同類型如冒險、策略及益智遊戲及跑酷等額外手機遊戲的許可權，以拓展我們的遊戲組合；
 - (ii) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作擴充我們的手機遊戲開發團隊，透過招募25名研發人員，其中包括四名管理層人員，並強化對研發團隊成員的培訓，以激發彼等的創造性技能並提高開發效率；
 - (iii) 透過實施軟件(如遊戲引擎、遊戲設計工具等)升級及購買必備硬件，以應對設計及開發目的不斷增長的技術需求。約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作升級我們的信息技術基礎設施以增強數據流；
 - (iv) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作招聘九名銷售及營銷以及運營人員，以加強與供應商合作，並拓展我們的經銷網絡；
- (2) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作加快我們在多玩家手機遊戲市場，包括：
 - (i) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作獲取運營新多玩家手機遊戲的許可權；
 - (ii) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作擴充我們的多玩家手機遊戲開發團隊，透過招募25名研發人員，其中包括四名管理層人員；
 - (iii) 透過提高存儲容量、提升網絡要求、提高網絡服務器負載，以應付多玩家

未來計劃及[編纂]用途

手機遊戲更高數據存儲的需求。約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作升級信息技術基礎設施；

- (iv) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)用作招聘八名於相關範疇擁有經驗(尤其是手機多玩家遊戲行業)的銷售及營銷以及運營人員，以加強與供應商合作，並拓展我們的經銷網絡；
- (3) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作獲取開發精品多玩家手機遊戲約11個流行娛樂產權許可權，尤以用作從IP持有人處獲取涵蓋動漫影視系列或電影中即將出現的角色及常駐角色；
- (4) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作取得我們流行及／獨家冠名及首次發行的雜誌的許可權，為拓闊讀者群，擴大我們的移動網絡經銷渠道。就我們的數字媒體內容，我們將擴充運營及營銷團隊，增聘額外兩位銷售及營銷以及運營人員負責運營及與經銷渠道提供商聯絡，以及提高我們的運營效率；
- (5) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作與手機遊戲開發商(尤其是具備創作藝術及設計能力的開發商或擁有成熟經銷網絡者)進行戰略性收購，或與其開展合作。倘該等收購的成本超過獲分配的所得款項，則缺口為以內部資源資助。於最後實際可行日期，我們並未發現任何適合潛在收購的特定目標及適合與其建立潛在合營企業的合作夥伴；
- (6) 約[編纂]百萬港元(佔[編纂]約[編纂]%)將用作我們的一般營運資金。

未來計劃及[編纂]用途

招聘50名額外研發人員及19名額外銷售及營銷以及運營人員需求的商業合理原因

截至二零一九年九月三十日，我們共有17名研發僱員、四名銷售及營銷僱員。該等員工將主要專注於進一步開發、維護及推廣現有79款手機遊戲及有待面市的手機遊戲。採取行動保持我們手機遊戲對現有玩家的吸引力，以及吸引新玩家尤其重要。該等行動包括通過提高遊戲機制處理玩家投訴；提升我們遊戲的設計及設置；升級及／或推出新特性及內容；修改漏洞、缺陷或損毀的資料；尋找機會與更多的經銷渠道提供商及不同付費渠道合作。

我們將招聘：

- (a) 合共50名遊戲研發人員—(i)25名研發新多玩家手機遊戲的開發人員，進行編程及購買新升級軟件等工作，例如遊戲引擎和遊戲設計工具及新多玩家手機遊戲所須的硬件；及(ii)25名研發新單人玩家手機遊戲的開發人員及進行設計具吸引力的虛擬物品探索不同遊戲種類，以及提高存儲容量、提升網絡要求、提高網絡服務器負載等工作，以應付新的單人玩家手機遊戲更高數據存儲的需求；及
- (b) 合共19名銷售及營銷以及運營人員—(i)就新單人玩家手機遊戲而言，九名人員提高與我們供應商合作，拓展經銷網絡，以及與業務合作夥伴(例如娛樂產權及手機遊戲及結算代理許可權各自的授權人)的擴展機會。就新多玩家手機遊戲而言八名人員將負責同類型的責任；及(ii)剩餘兩名人員將負責經營並與經銷渠道提供商溝通，以及提高我們新數字媒體內容的運營效率。

在69名潛在新招聘人員中，(i)我們計劃聘請八名擁有高等學歷的管理層，擔任遊戲開發人員，彼等須對多玩家手機遊戲及單人玩家手機遊戲擁有約一至兩年的管理經驗；(ii)就剩餘42名遊戲開發人員而言，我們計劃聘請擁有最少一年相關工作經驗的遊戲開發人員，以協助開發多玩家手機遊戲及單人玩家手機遊戲；(iii)我們計劃聘請17名銷售及營銷以及運營

未來計劃及[編纂]用途

人員，彼等須於與供應商合作及拓展手機遊戲經銷網絡方面擁有至少一年的相關工作經驗；及(iv)我們計劃聘請兩名銷售及營銷以及推廣人員，彼等須於與經銷渠道提供商就新數字媒體內容(例如新電子雜誌)的運營及溝通方面擁有一年的相關工作經驗。

對於新手機遊戲而言，我們計劃開發四至六款新多玩家手機遊戲，並於二零二一年底前開發12至16款新單人精品機遊戲。就每款多玩家手機遊戲開發而言，我們通常需要一個由八至九名研發人員組成的團隊，以進行各項工作流程，包括研究及實地研究、設計、編程及編碼，以至測試、修改及持續支持及維護(「研發工作」)，而我們預期需要額外九名銷售及市場營銷人員，以與潛在合作夥伴探索合作機會，例如為上述四至六款新多玩家手機遊戲委聘經銷渠道供應商、娛樂產業的支付渠道及授權人以及手機遊戲的許可權(「銷售及營銷及營運工作」)；就每款單人玩家手機遊戲的開發而言，我們一般需要一支由八至九名開發人員組成的團隊執行上述研發工作，而我們的銷售及營銷及營運工作方面則一般需要額外合共八名銷售及營銷人員為上述12至16款新單人玩家手機遊戲進行營銷。

假設各新多玩家手機遊戲及新單人玩家手機遊戲各自的開發週期分別約六至十二個月及三個月，我們預計各團隊將能夠在每年開發一至兩款多玩家手機遊戲及四款單人玩家手機遊戲。我們基於我們計劃開發且可能根據我們員工能力以及手機遊戲開發的實際步伐而調整新手機遊戲的數量，以預計二零二一年後潛在新招聘人員的人數。

對於新數字媒體內容而言，我們計劃於二零二一年底前招聘兩名額外銷售及營銷以及運營人員，負責運營及與經銷渠道供應商溝通，以及提高我們的運營效率。

倘[編纂]定為高於或低於建議[編纂]範圍的中間價，則會按比例調整上述[編纂]分配。假設[編纂]未獲行使，倘[編纂]定於每股[編纂][編纂]港元(即本文件所載的[編纂]範圍上限)，我們將收到約[編纂]百萬港元的額外[編纂]。

未來計劃及[編纂]用途

假設[編纂]未獲行使，倘[編纂]定於每股[編纂][編纂]港元(即本文件所載的[編纂]範圍下限)，我們收到的[編纂]將減少約[編纂]百萬港元。

倘我們[編纂]，我們的[編纂]估計[編纂]將會進一步減少。在此等情況下，我們將按比例減少分配作上述用途的[編纂]。

倘[編纂]高於或低於預期，我們擬按上述比例將[編纂]用於上述用途。倘我們採用[編纂]機制，將最終[編纂]定於每股[編纂][編纂]港元，我們自[編纂]的估計[編纂]將進一步減少額外約[編纂]百萬港元。倘我們的[編纂]進一步減少，我們擬按上述比例將[編纂]用於上述用途。

經扣除[編纂]及佣金以及我們就[編纂]應付的估計開支後，倘[編纂]獲悉數行使，我們將額外獲得介乎約[編纂]百萬港元(假設[編纂]為[編纂][編纂]港元，即建議[編纂]範圍的最低價)至[編纂]百萬港元(假設[編纂]為每股[編纂]港元，即建議[編纂]範圍的最高價)的[編纂]。我們擬按上述比例將額外[編纂]用於上述用途。

倘[編纂]並無即時用於上述用途，而在適用法律法規允許的範圍內，我們擬將[編纂]存入短期活期存款及／或貨幣市場工具。倘上述[編纂]的擬定用途出現任何變動，我們將作出適當公佈。