

未來計劃及[編纂]用途

未來計劃

有關我們未來計劃的詳細描述，請參閱「業務—我們的策略」。

[編纂]用途

假設發售價為每股股份[●]港元(即本文件中所述[編纂]範圍的中位數)，並假設[編纂]未獲行使，我們目前擬將[編纂][編纂]用於以下用途：

- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於增強我們的開發能力及技術以及擴大我們的遊戲組合，包括(1)升級遊戲技術，以確保持續開發高品質遊戲，鞏固手遊技術開發領域的領先地位；(2)通過提供具有競爭力的薪酬及股權激勵計劃，招募遊戲開發及圖形設計人才，尤其是專門運用次世代遊戲技術的人才；(3)通過擴展遊戲類型及遊戲玩法提升我們的遊戲產品組合；(4)投資於技術及網絡基礎設施、購買更多服務器及升級數據分析系統，以分析玩家行為、人口統計數據及參與度數據；及(5)深化與世界頂尖遊戲引擎公司的合作以定制尖端遊戲引擎。
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於擴展我們的遊戲發行及運營業務，特別是海外市場。我們將鞏固於香港、澳門、台灣、韓國及日本的市場地位，並進一步拓展歐洲及北美等區域的業務，且建立我們於印度及拉美等新興地區市場的據點。請參閱「業務—我們的策略—拓展海外市場，持續提升全球業務規模」。為促進策略的實施，我們計劃(1)加強與全球的主流媒體及應用程式商店的關係，包括iOS App Store、Google Play、Facebook及TapTap；(2)增加線下宣傳活動，如參加行業博覽會及行業會議；及(3)進一步加強海外發行及運營團隊的建設。
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於為行業價值鏈中的上下游業務進行的策略性收購及投資提供資金，包括(1)收購上游開發商，以使我們的遊戲組合多元化發展並拓展業務的增長潛力；及(2)收購國內及海外遊戲發行商及分銷渠道，以鞏固我們於中國的龍頭地位及擴大我們的國際影響力。在考慮收購上游開發商時，我們主要評估以下因素：(1)目標公司於遊戲開發的往績記錄期；及(2)目標公司美術團隊的創新及創造能力。在考慮收購遊戲發行商及分銷渠道時，我們會考慮以下因素：(1)目標公司線上網絡流量及線下資源的規模；及(2)目標公司在指定市場的表現及資源，以與我們的現有業務產生協同效應。我們亦對於泛娛樂及技術、媒體及電信等的投資基金進行戰略投資，以擴大及

未來計劃及[編纂]用途

補充我們的業務，並加強與上下游公司的合作。有關我們投資及收購戰略的詳情，見「業務—我們的策略—尋求戰略投資及收購機會」。截至最後可行日期，我們並無有關投資或收購的最終承諾或協議。

- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於擴大我們的IP儲備及豐富我們的內容供應，包括(1)與國際頭部IP持有人合作，通過改編打造國際頂尖移動遊戲，鞏固我們的全球品牌；及(2)採購及製作具備商業價值且具有良好市場前景的動漫、文學、遊戲及電影等IP。
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於營運資金及一般企業用途。

我們估計，我們將收到下表所載金額的[編纂][編纂](經扣除我們就[編纂]所應付的[編纂]及估計開支後)：

	根據 建議[編纂] 範圍的下限 [●]港元	根據 建議[編纂] 範圍的中位數 [●]港元	根據 建議[編纂] 範圍的上限 [●]港元
假設[編纂]未獲行使	約[編纂]港元	約[編纂]港元	約[編纂]港元
假設[編纂]獲全面行使	約[編纂]港元	約[編纂]港元	約[編纂]港元

倘[編纂][編纂](包括行使[編纂][編纂])不多於或少於預期，我們將按比例對以上用途的分配作出調整。

倘[編纂][編纂]並未即時用於上述用途，又或我們無法按計劃實行計劃的任何部分，則於相關法律及法規所允許的範圍內，我們目前擬將有關[編纂]存入持牌商業銀行或其他認可金融機構的計息銀行賬戶，只要此舉被視為符合本公司的最佳利益。於此情況下，我們將遵守上市規則項下的適用披露規定。