

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[編纂]為每股股份[編纂]港元(即本文件中所述[編纂]範圍的中位數)，我們估計，我們將收取[編纂][編纂]約[編纂]港元(經扣除我們就[編纂]已付或應付的[編纂]及其他估計開支並假設[編纂]未獲行使後)。為配合我們的策略，我們對[編纂][編纂]的擬定用途及有關金額載列如下：

- [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。我們預期於2020年至2022年期間在國內及全球推出八款手機遊戲，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。見「業務—我們的遊戲—我們的遊戲產品線」。我們致力於通過在人才資源、研發、遊戲技術及網絡基礎設施方面投入大量資金以不斷開發高質量的遊戲。具體而言，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年通過提供具有競爭力的薪酬及股權激勵計劃，招聘200多名遊戲開發及美術設計人才，尤其是精於次世代遊戲技術的人才；就遊戲儲備中的遊戲項目而言，60%的新員工將被分配至《三國群英傳》、項目C及項目D的遊戲項目團隊，於最後可行日期全皆處於遊戲提案階段；約30%的新員工會將支援項目A及項目B的開發，其他專注將於市場研究及準遊戲提案工作；就職能而言，約50%、35%及15%的新員工將分別為美術設計師、遊戲開發人員及遊戲工程師。
 - (ii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年通過增加研發開支豐富我們的遊戲產品組合，以拓展遊戲類型及遊戲玩法，及在聲音及視覺效果方面提高遊戲質量；
 - (iii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來三年將遊戲技術升級，以確保持續開發精品遊戲，一般通過以下方式達成：(a)深化與世界頂尖遊戲引擎開發商的合作以定制尖端遊戲引擎；及(b)開發專有引擎技術；及
 - (iv) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年在技術及網絡基礎設施作出投資，一般通過以下方式進行：(a)購買更多服務器；及(b)將數據分析系統升級，以分析遊戲玩家行為、人口統計數據及參與度數據。

未來計劃及[編纂]用途

- [編纂]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地區的業務，且於印度及拉美等新興地區的市場建立據點。見「業務—我們的策略—拓展海外市場及產業價值鏈，持續提升全球業務規模」。為便利策略的實施，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年加強我們與全球的主流媒體及分銷渠道商的關係，一般通過以下方式進行：(a)透過iOS App Store、Google Play、Tap Tap、騰訊應用寶及華為應用市場等國內外分銷渠道商發行我們更多的遊戲，並投放更多資金於招攬移動用戶的宣傳活動中；(b)利用各種流量獲取渠道推動用戶暢玩我們的遊戲，以及進一步擴大我們的玩家群；及(c)與Facebook、Google、YouTube及Instagram等數字營銷代理商合作，以掌握市場的知識及應用數據與分析的竅門，從而按特定受眾的興趣及喜好製作目標廣告；見「業務—我們的策略—拓展海外市場及產業價值鏈，持續提升全球業務規模」；
 - (ii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年加強線下營銷計劃，一般通過以下方式進行：(a)聘請名人擔任我們的遊戲大使，並組織遊戲大使及遊戲玩家的線下聚會；及(b)參加行業博覽會及行業會議，例如中國內地舉行的中國國際數碼互動娛樂展覽會、中國動漫遊戲會議、騰訊新文創生態大會及虛幻引擎技術開放日以及於美國舉行的遊戲開發商大會；及
 - (iii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來三年用於進一步建立我們的海外發行及運營團隊，見「業務—我們的策略—持續加強研發及運營能力」；在[編纂]的5%用於擴展海外發行及運營團隊之中，我們預期在未來三年將[編纂]的3%至4.2%用於薪酬開支。
- [編纂]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戰略收購及投資提供資金，並對側重於泛娛樂或技術、媒體及電信的投資基金進行投資。具體而言，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來一年內用於尋求側重於泛娛樂或技術、媒體及電信的投資基金進行投資，藉此加強我們與上下游公司的合作；預期目標投資基金的基金經理須在投資股票及／或債券或其他固定收益證券方面具有豐富經驗及良好的投資往績記錄；

未來計劃及[編纂]用途

- (ii) [編纂]淨額約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於投資及收購開發商，以使我們的遊戲組合多元化發展並加速業務的增長潛力；在考慮收購開發商時，我們主要評估以下因素：(a)目標公司於遊戲開發的往績記錄，考慮管理團隊的專業知識及目標公司核心成員曾參與的具代表性項目；及(b)目標公司美術設計團隊的創新及創造能力；及
- (iii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於投資及收購國內及海外遊戲發行商及分銷渠道商，以鞏固我們於中國移動遊戲行業的龍頭地位及擴大我們的國際影響力；在考慮收購遊戲發行商及分銷渠道商時，我們主要評估以下因素：(a)目標公司線上網絡流量及線下資源的規模；及(b)目標公司在指定市場的表現及行業經驗，以與我們現有業務發揮協同效益。

有關我們的投資政策，見「業務—風險管理及內部監控—投資風險管理」。有關我們投資及收購戰略，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正式承諾或協議。

- [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]百萬元)預期將用於擴大我們的IP儲備及豐富我們的內容供應。具體而言，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於與國際領先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
 - (ii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於採購及製作具備商業價值且市場前景良好，以動畫、文學、遊戲及電影等不同形式打造的IP。
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於運營資金及一般企業用途。

未來計劃及[編纂]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 [編纂]港元	根據 建議[編纂] 範圍的中位數 [編纂]港元	根據 建議[編纂] 範圍的上限 [編纂]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[編纂]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。