

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不對因本公告全部或任何部份內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

**LINEKONG**

**藍港互動**

**Linekong Interactive Group Co., Ltd.**

**藍港互動集團有限公司**

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：8267)

### 更改所得款項用途

茲提述藍港互動集團有限公司(「本公司」)所刊發日期為二零一四年十二月九日的招股章程(「招股章程」)，內容有關公開發售(「全球發售」)及本公司股份於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)創業板上市。除另有界定者外，本公告所用詞彙與招股章程所界定者具有相同涵義。

#### 所得款項用途

招股章程「業務目標陳述及所得款項用途」一節披露，本公司擬運用全球發售所得款項淨額(假設所得款項淨額為627.5百萬港元)作以下用途：

- 約25%(或156.9百萬港元)，將會用於遊戲研發及運營現有及嶄新的自研遊戲，以及購買受歡迎娛樂題材的知識產權；
- 約25%(或156.9百萬港元)，將會用於代理更多由中國或海外遊戲研發商研發不同種類及主題的高品質遊戲及運營有關遊戲；
- 約15%(或94.1百萬港元)，將會用於潛在策略性收購或投資於從事網絡遊戲及相關業務的公司；
- 約10%(或62.7百萬港元)，將會用於進一步提升及推廣自有分發平台8864.com；
- 約10%(或62.7百萬港元)，將會用於投資技術平台(包括研發及改進我們的遊戲研發工具)，以及可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎；

- 約10%(或62.7百萬港元)，將會用於海外擴展(包括加強韓國的發行業務及擴展業務至更多國家及地區)；
- 餘款約31.5百萬港元(佔所得款項淨額不超過5%)將用作撥付我們的營運資金及其他一般企業用途。

全球發售的實際所得款項淨額(經扣除包銷佣金及其他與全球發售有關的估計開支)約為686.2百萬港元(「首次公開發售所得款項」)，而於本公告日期，所有首次公開發售所得款項仍未動用。

## 更改所得款項用途

董事會決議更改首次發售所得款項用途。招股章程所載所得款項用途明細、截至本公告日期已動用首次公開發售所得款項明細以及建議更改餘下未動用首次公開發售所得款項用途(「建議變動」)概述如下：

	招股章程所載所得款項的擬定用途(根據實際首次公開發售所得款項按比例調整)		截至本公告日期已動用首次公開發售所得款項		未動用首次公開發售所得款項		建議更改所得款項用途	
	(百萬港元) 概約	佔首次公開發售所得款項百分比	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	佔首次公開發售所得款項百分比	
<b>自研遊戲</b>	171.6	25%	0	171.6	137.2	20%		
— 遊戲研發及運營現有及嶄新的自研遊戲								
— 購買受歡迎娛樂題材的知識產權								
<b>代理遊戲</b>	171.6	25%	0	171.6	68.6	10%		
— 代理更多由中國及海外遊戲研發商研發不同種類及主題的高品質遊戲及運營有關遊戲								

	招股章程所載所得款項的擬定用途(根據實際首次公開發售所得款項按比例調整)		截至本公告日期已動用首次公開發售所得款項	未動用首次公開發售所得款項	建議更改所得款項用途	
	(百萬港元) 概約	佔首次公開發售所得款項百分比	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	佔首次公開發售所得款項百分比
<b>潛在策略性收購</b>	102.9	15%	0	102.9	68.6	10%
— 潛在策略性收購或投資於從事網絡遊戲及相關業務的公司						
<b>分發平台</b>	68.6	10%	0	68.6	0	0%
— 進一步提升及推廣自有分發平台8864.com						
<b>技術升級</b>	68.6	10%	0	68.6	34.3	5%
— 投資技術平臺(包括研發及改進我們的遊戲研發工具)						
— 可能購買由第三方研發的商業化遊戲引擎						
<b>海外擴展</b>	68.6	10%	0	68.6	137.2	20%
— 海外擴展(拓展我們的業務至海外市場)						
<b>營運資金</b>	34.3	5%	0	34.3	34.3	5%
— 撥付我們的營運資金及其他一般企業用途						
<b>打造泛娛樂化生態</b>	—	—	—	—	157.8	23%
— 開發、製作及投資電影及電視劇						
— 購買受歡迎題材的知識產權以改編為多元娛樂產品						

	招股章程所載所得款項的擬定用途(根據實際首次公開發售所得款項按比例調整)		截至本公告日期已動用首次公開發售所得款項		未動用首次公開發售所得款項		建議更改所得款項用途	
	(百萬港元) 概約	佔首次公開發售所得款項百分比	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	(百萬港元) 概約	佔首次公開發售所得款項百分比
開發用戶平台	—	—	—	—	—	48.0	7%	
— 通過開發智能硬件和手機軟件掌握用戶流量入口								
總計	<u>686.2</u>	<u>100%</u>	<u>0</u>	<u>686.2</u>	<u>686.2</u>	<u>686.2</u>	<u>100%</u>	

### 作出建議變動的理由

茲提述本公司二零一五年中期報告第9至11頁及本公司二零一五年第三季度報告第20至24頁所載對手機遊戲行業泛娛樂趨勢的分析。

鑒於網絡遊戲行業市況變化迅速，董事會認為，除手機遊戲外，根據相同知識產權創造及開發多元娛樂產品將為業內未來趨勢及重心。此外，提供多元娛樂產品將引起市場更多關注，並擴大大公司客戶基礎，從而增加遊戲玩家數目及收益。

因此，董事會決議，在專注於主要業務同時，將投資未動用首次公開發售所得款項的23%於打造及開發泛娛樂化生態，包括投資電影及電視劇製作以及購買受歡迎題材的知識產權。我們將購入的知識產權不會僅限於改編為遊戲作品，亦會包括改編為多元娛樂產品(包括遊戲)。

由於用戶流量是遊戲產品的變現基礎，佈局用戶平台，搶佔流量入口對本公司的主營業務有很大的支持和幫助，因此董事會亦決議投資未動用首次公開發售所得款項的7%到開發用戶平台中，通過開發智能硬件和手機軟件掌握用戶流量入口。

有關於自研遊戲、代理遊戲及技術升級的建議所得款項用途而言，本公司認為，遊戲業務擁有穩健流動現金，足以全面支持其發展需要。因此，董事會決議將此用途所佔未動用首次公開發售所得款項的百分比由合共60%減少至35%，仍佔所有分部最大份額。本公司謹此重申，截至本公告日期，本公司主要業務(即研發及運營手機遊戲)並無任何變動。

有關於潛在策略性收購的建議所得款項用途而言，根據本公司業務發展規劃，董事會決議將此用途所佔未動用首次公開發售所得款項的百分比由15%減少至10%。

有關於分發平台的建議所得款項用途而言，考慮到未來發展趨勢及行業焦點，我們認為提供多元娛樂產品相較於僅僅搭建單一分發平台，將更有利於吸引市場的注意並開拓本公司的客戶基礎。因此，董事會決議將此用途所佔未動用首次公開發售所得款項的百分比由10%減至零。

有關於海外擴展的建議所得款項用途而言，本公司認為所涉及工作已大幅增加，包括但不限於(i)持續建立Linekong US Inc. 開發團隊，以就歐美市場開發高品質遊戲產品；及(ii)持續收購南韓泛娛樂資源，包括遊戲開發團隊、動畫及漫畫知識產權、使用者平台及內容製作公司。因此，董事會決議將此用途所佔未動用首次公開發售所得款項的百分比由10%提高至20%。

建議變動將不僅進一步推廣及加強招股章程所載主要業務的發展，並且更能迎合市場發展趨勢。

董事(包括獨立非執行董事)認為建議變動符合本公司及其股東整體最佳利益。建議變動將讓本公司更有效調配其財務資源，使本公司得以把握更多新機會。董事會認為建議變動將加強本公司作為手機遊戲行業集成公司的形象。

承董事會命  
藍港互動集團有限公司  
王峰  
主席

中國，北京，二零一六年三月二十九日

於本公告日期，執行董事包括王峰先生、廖明香女士、梅嵩先生及趙軍先生；非執行董事包括錢中華先生及獨立非執行董事包括馬驥先生、張向東先生、王曉東先生及趙依芳女士。

本公告乃遵照香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)創業板證券上市規則而刊載，旨在提供有關本公司之資料；董事願就本公告共同及個別地承擔全部責任。董事在作出一切合理查詢後確認，就其所知及所信，本公告所載資料在各重要方面均

屬準確完備，並無誤導或欺詐成份，且並無遺漏任何事項，足以令致本公告或其  
所載任何陳述產生誤導。

本公告將由刊登當日起至少七天刊載於創業板網站 [www.hkgem.com](http://www.hkgem.com)「最新公司公  
告」一頁內並將刊載於本公司網站 [www.linekong.com](http://www.linekong.com)。