

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

## 風險因素

潛在投資者在作出任何有關[編纂]的投資決定前，務請細閱本文件全部資料。謹請垂注，本公司在開曼群島成立，以及我們有於香港以外經營業務，身處的法律及監管環境在若干方面可能有別於香港。倘實際發生下列任何風險，我們的業務、財務狀況或營運業績可能受到重大不利影響，我們的股份價值可能下降，閣下可能損失全部或部分投資。

我們相信，我們的營運涉及若干風險，當中很多風險非我們所能控制。該等風險可分為(i)與我們業務有關的風險；(ii)與我們行業有關的風險；及(iii)與[編纂]有關的風險。閣下應參照我們面對的挑戰(包括本節所討論風險因素)考慮我們的業務及前景。

### 與我們業務有關的風險

我們在手機遊戲開發、營運及發行方面的經營歷史相對較短，故難以估算我們的前景及未來財務表現。

我們於2013年開發及推出首個手機遊戲。由2013年至2014年來自移動遊戲產生的收益比率增長約由23.7%至52.8%，及在2015年上半年進一步增長至約84.0%。我們於手機遊戲分部的短暫經營歷史使我們難以有效評估我們的未來前景及未來財務表現。作為我們增長策略的一環，我們擬繼續營運及發佈自行／共同開發或獲第三方開發商特許的新遊戲，當中專注於手機遊戲，及滿足遊戲玩家不斷演變的需要。我們可能於日後提供的新遊戲帶來進一步營運及營銷挑戰。此外，手機遊戲市場競爭激烈。倘我們無法成功於該競爭激烈的市場開發及／或特許新遊戲，我們未必能夠抓緊與該等新遊戲相關的機遇或從有關遊戲的相關開發及營銷成本中回復，可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及增長策略造成重大不利影響。

少量遊戲為我們主要收益來源，而我們必須推出吸引及挽留大量玩家的遊戲以增加收益及維持我們的競爭地位。

於業績記錄期間，少量遊戲為我們主要收益來源。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們於各報告期內五大創收遊戲佔我們遊戲營運及特許收入所得總收益分別約80.0%、75.4%及80.3%。因此，我們的增長高度取決於我們持續開發及／或推出極受歡迎的新遊戲的能力。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風險因素

---

我們難以在大規模上穩定預期玩家需求。此外，我們推出新遊戲的時機對該等遊戲的表現及人氣有重大影響。倘我們於第三方開發其他受歡迎遊戲同時推出新遊戲，有關競爭可能使我們難以吸引新玩家玩我們的遊戲，而我們的分銷及發佈夥伴可能投入較少資源推廣我們的遊戲。倘我們無法成功開發及／或推出吸引及挽留大量玩家的遊戲或於有利市場窗口推出新遊戲，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們未必能夠於日後維持高毛利率。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們已達至毛利率分別43.1%、43.4%及49.7%。

概不保證過往帶來高收益水平的遊戲將於日後繼續表現良好。此外，我們無法確保，倘我們的營運成本因(其中包括以下因素)勞工及租金成本以及供應商收取的服務(包括渠道費用及專利權費用)增加而增加，我們將能夠維持目前利潤。尤其是，由於我們的重點轉移至手機遊戲，我們對第三方遊戲分銷商的成本及渠道費用將增加，從而減少毛利率。此外，倘我們無法招聘足夠合資格及合適員工，概不保證我們專注於自行開發手機遊戲的策略將會成本。

我們大部份的收益來自自行／共同開發遊戲及特許遊戲營運中遊戲虛擬物件銷售，倘我們無法有效為該等遊戲的遊戲虛擬物件進行市場推廣，或倘我們需要於日後改變我們的收益模式，我們的收益、營運、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

我們所有遊戲均按免費基準提供，因此，收益主要來自自行／共同開發遊戲及特許遊戲營運中遊戲虛擬物件銷售。於業績記錄期間，自遊戲營運及發佈產生的收益分別為截至2013年及2014年12月31日止兩年及截至2015年6月30日止六個月總收益約93.9%、94.8%及98.1%。我們的收益將因此取決於我們吸引遊戲玩家玩我們遊戲的能力，及更重要地，吸引遊戲玩家購買遊戲虛擬物件及遊戲代幣。

我們面臨未必能夠有效為自行／共同開發遊戲或特許遊戲的遊戲虛擬物件進行市場推廣的風險，或有關遊戲虛擬物件無法吸引玩家購買的風險。此外，該業務模式需要我們開發及／或特許鼓勵遊戲玩家花費購買虛擬物件及遊戲代幣的遊戲。倘我們無法開發或引入符合我們現行業務模式的遊戲，我們的收益、營運、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

此外，我們無法向閣下保證，我們就任何遊戲採納的收費模式將繼續為最適合，或我們可能須於日後轉換收費模式或引入新收費模式。由於我們自成立以來一直採用有關收

---

## 風 險 因 素

---

費模式，缺乏重新評估及修改收費模式的經驗，我們在有效適應新收費模式上可能遇到困難。改變收費模式可能帶來重大不利影響，包括遊戲運營中斷、在遊戲上花費時間及金錢的遊戲玩家因收費模式變化受到負面影響而提出的批評、遊戲玩家流失或遊戲收益減少。

我們依賴少數可能與我們競爭的遊戲特許商，倘我們無法及時覓得替代特許商，我們的營運可能受到不利影響。

於業績記錄期間，我們的五大供應商（大部份為我們的遊戲特許商及第三方付款渠道服務供應商）佔我們於截至2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月的總購買分別約42.7%、46.1%及70.4%。截至2013年12月31日止年度及截至2015年6月30日止六個月，我們的最大供應商（為第三方遊戲特許商）佔我們於相關期間的總購買分別約15.8%及28.1%。

儘管我們已與遊戲特許商訂立書面協議，不能保證我們能夠與彼等維持業務關係。彼等可根據書面協議的條款終止與我們訂立的安排，或選擇於到期時不重續書面協議。此外，彼等可能無法滿足我們要求的標準。倘此等事件發生，我們未必可即時及按可比較商業條款物色其他替代供應商。

此外，由於大部份遊戲特許商亦為遊戲營運商及開發商，遊戲特許商亦可能為我們於遊戲市場上的競爭對手。特許商可能決定直接於香港或台灣經營遊戲而非向我們授出特許。概不保證彼等將同意授予我們其最佳遊戲產品的特許。我們無法採購適用於遊戲分銷平台上發佈的遊戲可能會導致我們的業務被中斷或終止經營，玩家因而可能會失去信心或甚至停止玩我們的遊戲或使用我們的服務，則我們的溢利及業務經營可能會受到不利影響。

倘我們無法延長我們手機遊戲相對短的預期遊戲壽命，或倘我們的遊戲並無於預期生命週期內維持其人氣，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

董事認為，倘我們無法引入能吸引玩家繼續玩遊戲的新元素，一款手機遊戲的平均遊戲壽命為三至六個月。因此，當一款遊戲開始達到其預期生命週期的後期時，其產生的收益可能開始穩定下來或減少。我們積極嘗試延長我們自行／共同開發的遊戲的遊戲壽命及促請我們的特許商更新及升級他們的遊戲特許權給我們。

然而，即使我們成功延長我們若干或甚至大部份遊戲的遊戲壽命，我們未必能夠無限期維持或增加有關遊戲的盈利能力。除延長我們遊戲的遊戲壽命外，我們亦必須持續開發吸引大量遊戲玩家的新遊戲功能或更新，而我們未必能夠達到。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風 險 因 素

---

持續提升或升級需要投入大量資源。概不保證，遊戲玩家對改變或引入新遊戲功能的反應將會良好，遊戲玩家可能因該等轉變而不再玩現有遊戲。

倘我們無法延長遊戲的生命週期、開發新遊戲功能或更新或維持現有遊戲的人氣，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們的無形資產為總資產的主要組成部份之一。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

我們的無形資產主要指包括我們就我們的特許遊戲向第三方遊戲開發商／營運商支付以於香港及／或台灣營運的特許費，佔我們截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的總資產分別約18.1%、25.3%及21.4%。我們的經營業績已及將繼續受無形資產減值所影響，於董事認為若干自行／共同開發及特許遊戲無法達至自推出遊戲以來的預期付費玩家水平時，無形資產將被減值。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月確認的無形資產減值分別約10.6百萬港元、0.4百萬港元及零，主要由於我們將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉移至手機遊戲，而使我們緊貼香港及台灣遊戲行業的市場趨勢，導致年內終止營運若干網上電腦遊戲及網頁遊戲。我們的純利將因此受無形資產減值所影響，而無形資產減值主要由我們遊戲的預期盈利能力及人氣所影響。

概不保證我們能夠自行／共同開發遊戲或取得獲得大量人气的特許遊戲。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

我們可能無法延長現有特許遊戲的特許期限或引入新特許遊戲，將對我們的收益造成重大不利影響。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們分別約70.6%、65.3%及78.3%的收益來自營運特許遊戲。因此，我們必須與特許商維持良好業務關係以確保特許遊戲持續穩定營運。此外，就我們經營的遊戲而言，我們依賴特許商提供技術支援及更新，對維持遊戲趣味性為必要。

---

## 風險因素

---

大部份特許協議並無自動延長條款。因此，於屆滿時，概不保證特許商將會續約，或按我們可接受的條款續約。我們於按可利可圖及可接受的條款物色新的高品質遊戲及取得特許時面臨進一步挑戰。

倘我們無法與特許商維持良好關係、就現有特許遊戲延長特許期限或引入新特許遊戲，我們的業務及業績可能受到重大不利影響。

我們推出新遊戲或會吸引遊戲玩家離開我們的現有遊戲，繼而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的新遊戲(通常為手機遊戲)或會吸引遊戲玩家離開我們的現有遊戲(可能為手機遊戲、網上電腦遊戲或網頁遊戲)。遊戲玩家可能花費較少金錢於現有遊戲的遊戲代幣及遊戲虛擬物件上及專注於新遊戲。因此，我們來自現有遊戲的收益可能大幅減少。發生上述情況可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

倘我們無法繼續實施專注於手機遊戲的遊戲開發政策或任何其他業務計劃及目標，我們的增長前景將受到打擊。

透過智能手機及平板電腦等移動裝置登入互聯網的人數於近年繼續增加。為充分利用手機遊戲市場激增帶來的預期增長潛力，我們於2013年推出我們首個手機遊戲遊戲B。火鳳燎原手機版自其於2013年推出的持續成功為該策略的證明。然而，我們難以預測我們將否繼續成功開發及經營吸引手機遊戲玩家的手機遊戲。我們未必能夠持續及時以具成本效益的方式物色、開發、經營及升級適用於日新月異移動裝置及平台的遊戲。

我們就專注於開發手機遊戲的策略決定面對各種風險及不確定因素。有關風險及不確定因素包括：

- 鑑於手機遊戲技術的快速發展，我們可能無法持續以有效及具成本效益的方式開發、升級及發佈適用於日新月異移動裝置及平台的手機遊戲，甚或完全無法成事；
- 鑑於手機遊戲的遊戲壽命短，我們未必能夠預測手機遊戲玩家的興趣變化並作出應對，或有效推銷我們的手機遊戲以吸引新玩家；及
- 我們可能無法持續更新技術及基礎設施以支持更龐大的玩家流量及更豐富的手機遊戲組合，以及維持系統穩定性。

---

## 風 險 因 素

---

由於我們無法控制的原因，例如移動裝置生產商及開發商可能引入新技術或限制性條款及條件以限制其裝置上分銷手機遊戲，將難以評估我們日後將能否成功實施政策及為移動裝置及平台繼續開發商業上可行的遊戲。概不保證我們的其他未來業務計劃將會實現，或計劃將於計劃時限內實現，或計劃將會全部或部份達成。倘我們無法達成任何上述者，我們可能無法達成計劃業務增長，而我們的經營業績可能受到不利影響。

倘我們無法繼續實施我們的策略及／或未來計劃，我們的業務及增長前景將受到重大不利影響。此外，倘開發手機遊戲業務相關成本超出所產生收益，我們的盈利能力將受到負面影響。

我們面對與向其他地理位置特許我們遊戲相關的風險，而倘我們無法有效管理該等風險，我們擴展業務至其他地理位置的能力將會受損。

截至最後實際可行日期，我們特許一款自行／共同開發遊戲予香港及台灣以外地理位置的第三方遊戲營運商。我們可能於日後在更多國家或地區進一步特許我們的現有及新遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們於其他地理位置的遊戲分銷商帶來的收益佔總收益分別約2.3%、1.2%及0.3%。

向其他地理位置特許我們的遊戲令我們面臨若干風險及挑戰：

- 物色具備可有效於其各自市場分銷我們遊戲的知識及能力的本地遊戲分銷商，及與其維持良好業務關係；
- 就特許協議的條款與本地遊戲分銷商進行磋商，使條款為我們在商業上可接受的條款，以及於有關地理位置執行及重續該等條款；
- 開發、更新及調整特許遊戲，以迎合本地遊戲市場，涉及文化差異及語言翻譯以及與其他本地遊戲競爭的挑戰；
- 鑑於遊戲將於不同標準及期望的另一地理位置發佈，我們能否維持或延長我們的業務聲譽；
- 於該地理位置保障我們的知識產權，以及相關成本；

---

## 風 險 因 素

---

- 本地分銷商使用第三方付款渠道以及審核我們有權收取的專利權費；
- 就遊戲內容及其他限制以及稅務事宜遵守本地法律及法規；及
- 管理外幣風險。

倘我們無法管理上述風險以及其他無法預測的風險，我們擴展至其他地理位置的能力將受到不利影響，從而可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們面對與向其他第三方遊戲開發商分特許遊戲開發權相關的風險，而倘我們無法有效管理該等風險，我們有效利用開發權的能力將受到不利影響。

於業績記錄期間，我們已分特許三個遊戲開發權予第三方遊戲開發商。根據分特許協議，我們將提供角色草圖等若干知識產權予分授權持有人作遊戲開發之用。儘管我們限制相關知識產權的使用權限，概不保證分授權持有人將遵守該等限制，而分授權持有人可能於遊戲開發期間侵犯或濫用分特許權。該等風險可能包括：

- 誤用或不當使用知識產權；
- 未經我們／原擁有人同意下進一步分特許知識產權；
- 未經他人同意於遊戲內納入若干其擁有的知識產權；
- 使用知識產權以開發分特許協議所列以外的產品；及
- 於擁有人並無／無法註冊的若干司法權區註冊知識產權。

以上並非詳盡清單。儘管我們將監察遊戲開發過程及於發現任何侵權時向分授權持有人發出警告信以要求作出修至，概不保證分授權持有人將會遵守。倘我們無法有效管理該等風險，我們有效利用開發權的能力將受到不利影響。倘分授權持有人濫用分特許權或侵犯原擁有人的知識產權或其他人士的知識產權，我們可能失去遊戲開發權。此外，被侵犯知識產權的原擁有人可能對我們及分授權持有人採取法律行動。倘我們須就此負責，我們的業務聲譽可能受到不利影響，從而嚴重擾亂我們的業務營運、遊戲開發及財務狀況穩定性。

---

## 風 險 因 素

---

倘我們無法透過若干主要表現指標準確評估我們的經營表現，我們形成適當業務增長策略的能力可能受損，而我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們使用一系列表現指標(包括每月付費用戶及ARPPU)評估我們的經營表現。補捉準確數據受制於多種限制，尤其是許多互聯網公司。例如，我們需要從第三方分銷平台或其他第三方收集若干數據，限制我們驗證有關數據可靠程度的能力，或我們未必能夠從第三方收集數據。

我們使用的主要經營表現指標未必一直反映我們的實際經營表現。同樣地，我們可能錯誤評估我們的主要經營表現指標，從而作出錯誤營運及策略決定。倘我們無法補捉準確數據或對該數據作出錯誤評估，我們的業務及經營業績可能受到重大損傷。

此外，我們的遊戲開發業務受數據驅動，我們依賴數據分析能力以持續開發受歡迎遊戲、提升遊戲體驗及提高我們的遊戲盈利能力。我們的遊戲開發團隊收集並儲存若干玩家行為數據。然而，倘有關團隊未能收集或保留若干數據，我們可能無法取得進行數據分析所需的數據。倘收集玩家行為數據出現延誤，則數據未必能夠精確地或真實地反映最新玩家行為，不但對遊戲研發過程毫無意義，甚至會產生誤導。此外，我們無法向閣下保證，我們的數據不會由於技術失誤、安全性漏洞或駭客侵入而受損或丟失。再者，我們的數據分析方法不一定如預期般有效，可能無法獲得最新市場趨勢及玩家偏好。

倘發生任何上述情況，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

競爭對手或第三方未經授權使用我們的品牌名稱或任何其他知識產權，以及保護有關知識產權所產生的開始可能對我們的業務及聲譽造成不利影響。

我們的版權、服務標誌、商標、商業秘密及我們擁有或授予我們使用的其他知識產權以及已開發遊戲的知識產權對我們的成功非常重要。我們已將「智傲」發展為穩健及公認品牌。我們的持續成功及增長因此取決於我們保護及推廣我們品牌、遊戲開發權、已開發遊戲的知識產權、授予我們作遊戲開發用途的知識產權及其他知識產權的能力。

我們一般依靠商標及版權法以及與僱員、業務夥伴及其他人士簽訂的保密協議以保護我們的知識產權。此外，我們將向其他第三方遊戲開發商發出警告信，要求彼等修正對我們的或授予我們使用的知識產權的侵犯，否則面對法律行動。該等遊戲開發商一般將於收



本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風 險 因 素

---

到我們的警告信後修正或收回發行中的項目。第三方未經授權使用我們的知識產權及該等授予我們作遊戲開發用途的知識產權可能對我們的業務及聲譽造成不利影響。因此，競爭對手及其他第三方創作品牌標誌或發明關鍵字，該等品牌標誌或關鍵字於互聯網搜索引擎程式上與我們品牌標誌相似，容易混淆，從而分散我們的潛在用戶至彼等的網站。

即使我們設有預防措施，第三方仍可能未經授權取得及使用我們的知識產權。防止有關未經授權使用本來已困難。倘我們無法防止有關未經授權使用，競爭對手及其他第三方可能推動潛在遊戲玩家遠離我們的GO平台，可能令我們的聲譽受損及對我們的經營業績造成重大不利影響。

此外，互聯網相關行業的知識產權保障的有效性、可執行性及保護範圍不確定，並且仍在不斷發展。我們日後可能有需要透過訴訟維護本集團的知識產權，以保護我們的商業秘密或釐定其他人士的專有權利的有效性及範圍。進一步訴訟或會產生龐大成本及分散資源。

我們無法保證特許遊戲內容不存在程式錯誤及／或不會侵犯知識產權，亦不保證我們的業務營運日後將不會侵犯第三方持有的任何專利、有效版權或其他知識產權。

我們的特許遊戲可能含有未經發現的程式錯誤或侵犯第三方知識產權。由於特許商控制特許遊戲的內容或遊戲程式以及其更新及升級的時間表或內容，故我們無法控制上述項目。此外，概不保證特許遊戲內容的市場反應將會良好。此外，我們可能不時就其他人士於我們的自行／共同開發遊戲以及自我們分特許予第三方遊戲開發商的遊戲開發權而開發的特許遊戲中使用知識產權面對索償及法律訴訟。倘我們被發現侵權，我們可能被禁止使用該等知識產權，並須支付特許費或被迫開發替代品。我們亦可能就有關違反知識產權而進一步被處以罰金及罰款。我們將花費大量時間及金錢以抗辯有關索償，而不論其理據為何。此外，我們的僱員可能安裝及使用侵犯他人知識產權的軟件，而我們將須就其行為承擔責任。於業績記錄期間及直至最後實際可行日期往後期間，我們並無就我們的自有遊戲或特許遊戲遇到有關第三方持有的專利、版權、商標或其他知識產權的任何法律索償。概不保證我們或任何遊戲特許商將不會於日後被控侵犯第三方持有的專利、版權、商標或其他知識產權以及不時涉及索償及訴訟。倘發生上述任何情況，我們的業務營運、遊戲開發及財務狀況穩定性可能受到嚴重干擾。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風 險 因 素

---

我們於業務過程中接收、處理及儲存遊戲玩家的個人資料。有關業務過程須遵守有關私隱權的政府規例及法規。倘我們未能遵守該等責任，我們的業務及聲譽可能受到重大影響。

我們於遊戲玩家開設遊戲賬戶時接收、處理及儲存其個人資料。有關私隱權以及在互聯網及移動平台儲存、分享、使用、處理、披露及保障個人資料及其他遊戲玩家數據的法例正快速轉變，在不同司法權區的詮釋未必一致。倘我們未能或被認為未能遵守我們的私隱權政策、我們對遊戲玩家或第三方的私隱權相關責任或我們的私隱權相關法律責任，或危及保安以致個人識別資料或數據可能未經授權取得、發放或轉讓，則可能導致政府執法行動、訴訟或遊戲玩家對我們作出公開聲明。倘遊戲玩家對我們失去信任或信心，我們的業務及聲譽可能受到長期不利影響。

我們依靠主要關鍵人員，倘我們失去主要執行人員及僱員的服務，我們的業務可能嚴重受阻。

我們未來的成功在很大程度上取決於主要執行人員的持續服務，尤其是執行董事施先生及非執行董事項先生。我們於業務營運及策略上依賴其專業知識。倘本集團一名或多名主要人員不能或不願繼續留任，我們未必能輕易覓得替代人選，而我們的業務可能嚴重受阻。此外，倘任何執行人員或主要員工加盟競爭對手或組建競爭公司，我們可能會流失客戶及供應商，並招致額外開支招聘及培訓員工。

本集團各執行人員已與本集團簽訂僱員協議，附有保密承諾。然而，香港及其他司法權區項下根據保密承諾對僱員施加的保障程度可能有限。

本集團亦於遊戲營運及開發上依賴若干主要員工。鑑於行業競爭激烈，主要員工離開本集團的風險高，並可能令我們的營運受阻。

有關施先生及項先生的工作經驗，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

我們可能遭受駭客侵入或作弊等外部干擾。我們服務受到任何干擾可能對我們的聲譽及經營業績造成重大不利影響。

我們會面臨外部干擾的挑戰，例如，與我們並無關連的人士或會開發用以干擾我們遊戲運作的程式；玩家亦可能會開發程式或使用駭客侵入及作弊等其他方式侵入其他用戶的遊戲賬戶，以取得不公平遊戲內優勢。縱然我們已實施嚴格的質量管理系統及為用戶提供客戶服務，我們未必可滿足或符合玩家對及時就我們的遊戲修正故障或消除外部中斷的要

---

## 風險因素

---

求。我們就修正故障或消除外部中斷或處理用戶的任何法律訴訟／或索償方面可能會產生額外成本。我們並無就該等性質的申索或責任作出任何投保。持續駭客侵入或作弊活動可能影響我們遊戲的形象及玩家對我們遊戲及我們的遊戲分銷平台可靠程度的觀感。在我們的遊戲出現未被發現的錯誤或缺陷，以及我們未能發現及阻止外部干擾或會中斷我們的運作、損壞我們的聲譽及削弱玩家對我們的信心，或會對我們的銷售表現、財務狀況及經營業績造不利影響。

我們於業績記錄期間並無經歷發生任何重大未被發現的程式錯誤及缺陷和外部干擾。

任何故障、中斷或其他影響我們伺服器基礎設施或資訊科技系統的問題可能對我們的業務造成重大不利影響。

我們的伺服器基礎設施及技術系統亦容易因火災、水災、斷電、通信故障、電腦病毒、駭客侵入及類似事件而受損。我們伺服器基礎設施或資訊科技系統的任何故障或問題可能令我們的業務營運嚴重中斷，有損我們遊戲的品質及導致無法進入遊戲。倘我們無法迅速解決有關問題，遊戲玩家對我們遊戲系統的可靠程度及穩定性的觀感將受到影響。我們伺服器基礎設施及資訊科技系統的良好表現及穩定性因此對遊戲玩家的遊戲體驗至為重要，從而對吸引新遊戲玩家非常重要。

我們可能於日後因各種因素而面臨中斷、故障或其他表現問題，該等因素包括：

- 隨著我們推出更多遊戲及擴展我們的玩家群體規模，我們日益增長的營運將對我們的伺服器及網絡能力施以更大壓力；
- 我們可能在升級系統或服務遭遇問題，可能對我們就提供服務所使用軟件的表現造成不利影響；
- 我們的伺服器基礎設施及資訊科技系統可能受到駭客侵入或其他攻擊，可能導致故障、損失或硬件及軟件損壞；
- 我們依賴第三方服務供應商負責我們基礎設施及資訊科技系統的若干關鍵服務，包括儲存及維護我們的伺服器以及收取網上付款，而其服務的任何故障或其他問題並非我們所能控制，而我們可能難以補救；及
- 我們的伺服器基礎設施可能因地震、水災、火災、極端溫度、斷電、通信故障、技術錯誤、電腦病毒及類似事件而受損或中斷。

---

## 風險因素

---

我們預期繼續投資我們的技術基礎設施，以於有關需求來臨時維持及改善玩家體驗及遊戲表現的所有方面。倘我們的容災系統並不足夠，或我們並無有效解決容量限制、如需要升級系統及持續開發技術及網絡架構以應對不斷增加的流量，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受損。

我們業務的成功營運及未來容納新遊戲玩家的增長很大程度視乎互聯網服務供應商的可靠程度及表現。互聯網連線服務的任何中斷或變差可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們的業務營運取決於我們透過互聯網發佈遊戲的能力。我們依舊第三方提供互聯網連線以支援我們的遊戲發佈業務。玩家的互聯網連線受到任何干擾或其表現降低會損害我們向玩家提供的服務質素。此外，倘我們與該等互聯網服務供應商訂立的安排終止、無效或作出修改以致有違我們的利益，則我們未必能夠及時或按有利於我們的條款找到替代服務或解決方案。倘若任何該等事件發生，我們的業務運作或會受阻、我們的業務或會中斷或甚至終止，而我們的業務、財政狀況及經營業績或會受到重大及不利影響。

我們並無與我們的網絡供應商發生任何重大糾紛，且彼等於業績記錄期間並無終止與我們服務供應商的服務安排。而且，倘我們遊戲的經營因伺服器受到意外干擾、網絡故障或其他因素而受到任何中斷，用戶或許不會透過我們的遊戲組合付款，這將令我們的收益顯著下滑。

我們面臨付款相關風險，可能對我們的聲譽及經營業績造成不利影響。

我們依靠若干收款渠道(包括第三方分銷平台的付款渠道及多個第三方付款渠道服務供應商)以收取我們大部份收益。倘任何主要付款服務供應商不能或不願準時結算應收款項，甚或完全無法結算，我們業務的流動資金狀況可能受到不利影響，而彼等可能須撇銷應收款項或增長壞賬撥備，可能從而影響我們應收的收益。此外，倘任何有關付款服務供應商不能或不願提供付款處理服務(包括處理信用卡及扣賬卡的付款)，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

---

## 風險因素

---

遊戲玩家於不同司法權區登入可能令我們面臨不同司法權區的潛在法規及訴訟風險，有損我們的業務營運及財務表現。

我們透過我們的遊戲分銷平台發行遊戲，這些平台可從香港、台灣及世界各地進入。於遊戲過程中，遊戲玩家可能進行極私人的交流及涉及激動情況，可能導致不道德、激動或甚至肢體碰撞的後果。發生有關情況可能被報導，並對我們的聲譽造成負面影響。當地政府機關可能規定我們限制或終止導致有關事件的服務，令我們面臨潛在訴訟風險及／或法規風險。

如有任何額外法律或法規要求實施，我們可能需要分配額外管理重視及財政資源以遵守此等要求，我們無法保證我們可以及時調動足夠資源或調整我們現行業務營運遵循新法規體制。我們無法及時遵守法律及法規要求則可使我們被處以罰款。此外，我們可能被我們的遊戲玩家就彼等遊戲體驗投訴或提出訴訟。

任何違反我們經營業務所在的司法權區(即香港及台灣)的法律或法規或任何由我們遊戲玩家對我們提出的申索，可導致大量管理重視及財政資源由我們的營運轉移至處理此等申訴及訴訟，我們的業務，財務狀況及營運業績可受到不利影響。

於最後實際可行日期，概無發生有關遊戲玩家行為或接獲有關索償。倘日後發生上述情況，我們的業務營運及財務表現將受到不利影響。

於我們營運過程中，我們受制於客戶申訴。

鑒於遊戲行業的性質及對我們提供的服務之滿意程度的主觀意見，有時，我們容易受到對我們服務的申訴。常見客戶申訴包括(i)我們服務的表現欠佳，例如連接中斷等(ii)就充值平台代幣／遊戲貨幣或遊戲虛擬物件兌換的爭議；及(iii)欠佳的員工服務。

於業績記錄期間，我們的遊戲玩家向香港及台灣相關消費者保護機關提出多項申訴。於業績記錄期間，概無申訴確立為對我們的訴訟。

不論申索情況，我們需要轉移管理資源及投入額外成本處理此等申訴及可能的訴訟事項，倘此等申訴及可能的訴訟事項被媒體廣泛報導，可能影響我們的公司形象及行業內的

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風 險 因 素

---

聲譽。在若干情況下，我們可能與客戶解決申訴而可能導致財務損失。此外，我們並無就我們的服務引起的損失購買任何有關申索的專業彌償保險。成功對我們提出的責任申索可帶來法律成本，接著可影響我們的收益、營運業績及財務狀況。

我們可能需要額外資本，但我們未必可獲得。

本集團相信，現時之現金及現金等價物、業務所得流動現金及[編纂][編纂]將足以應付本集團在可見將來的預計現金需要。然而，因由於市場及經營環境改變或其他未來發展，本集團或需額外現金。倘若上述資源不足以應付本集團的現金需要，本集團或會發行額外股份或債務證券，或取得信貸。本集團日後取得外來資金的能力，可能視乎多項不明朗因素而定，包括本集團日後的財務狀況、經營業績及現金流量、股價表現及本地和國際資本市場的流動資金狀況等。過往，我們透過來自業務營運的現金（例如所收取專利權費）撥付我們的營運資金。因此，倘我們無法適時收取付款以向特許商及供應商付款及滿足其他營運資金要求，或倘我們無法按信納的條款獲得融資，則我們的流動資金及財務狀況可能受到重大不利影響。此外，發行額外股票或會導致股東的股權進一步攤薄。舉債融資可能載有限制我們業務營運的營運及融資契諾。無法保證本集團可及時或按本集團所需的數量或可接受的條款取得上述財務資源，甚至無法保證本集團可取得任何上述財務資源。

控股股東的權益未必與股東一致。

黃先生及黃女士為我們的控股股東，於[編纂]完成時控制我們的已發行股本約41.74%（並無計及任何於行使[編纂]時可能發行的股份或任何於行使根據購股權計劃可能授出的任何購股權時可能發行的股份）。因此，彼等將有權於股東大會上投票，對本公司業務以及對本公司及其他股東而言屬重大的事宜施行重大的控制權及影響力。

概不保證控股股東不會阻止我們採取有利於我們的行動或行使權利訂立有利於我們的協議。倘其他股東與控股股東有利益衝突，控股股東可能阻止或拖延我們進行可能對其他股東而言屬權宜的交易，例如收購或本公司控股權或管理權變動，導致其他股東喪失機會。

概不保證控股股東將以完全合乎我們利益的方式行事，亦不能保證利益衝突將以有利我們的方式解決。控股股東的利益可能與其他股東的利益不同，而控股股東可自由按照其利益投票。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風 險 因 素

---

我們未有遵守我們用作香港辦公室的物業的許可用途。

香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室（「香港租賃物業」）用作我們開發及營運手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲（「實際用途」）的總部及辦公室。實際用途並無遵守有關政府租契、佔用許可證、公契及租約所指定的許可用途。有關不合規事宜及其法律後果的詳情，請參閱本文件「業務」一節「風險管理及不合規事宜」一段。

倘任何政府機關行使權利收回香港租賃物業或香港租賃物業業主行使權利終止租約協議及收回香港租賃物業，我們將須遷移香港辦公室至另一物業及產生遷移成本。倘物色其他用作香港辦公室的物業較我們所預期更需時，我們可能因遷移而經歷業務中斷。

倘我們因違反香港租賃物業許可用途而須繳付罰款及／或承受損失及損害賠償，而PCIL及施先生給予我們的彌償並不足夠或並無彌償我們，我們的財務狀況可能受到不利影響。

**匯率波動可能導致外匯虧損。**

我們的收益亦來自香港以外的國家和地區的玩家，彼等通過我們的分銷及發佈以外幣進行遊戲中購買。因此，我們面對來自不同貨幣風險產生的外匯風險，主要與新台幣有關。我們亦以日圓就海外開發的遊戲支付專利權費及特許費。此外，我們主要以人民幣就我們於其他地區分銷的自行開發遊戲收取專利權費。我們並無作出任何對沖安排以減低港元及其他貨幣之間匯率波動所帶來的風險。此乃由於對沖工具的成本隨時間可能大幅波動，成本亦可高出減低貨幣波動之潛在利益。於最後實際可行日期，本集團尚未進行任何對沖交易，以減低我們的匯率風險。在任何情況下，即使該等對沖可用，其成效亦可能有限，我們可能無法成功對沖風險，或者根本無法進行對沖。

**並無法律或法規具體監管虛擬資產的產權，因此不能確定遊戲營運商就虛擬資產可能承擔的責任（如有）。**

遊玩我們遊戲的過程中會購入及累積一些遊戲內虛擬資產，形式為特別設備及提升表現的物件等。該等物件可能對遊戲過程屬貴重，或甚至具金錢價值，儘管其僅於虛擬遊戲世界存在。實際上，玩家可能因為不同原因失去虛擬遊戲資產，惟通常有關未經授權使用遊戲賬戶或網絡服務延遲、網絡當機或駭客侵入導致數據流失。目前，香港或台灣並無法

---

## 風險因素

---

律監管虛擬資產的產權。因此，虛擬遊戲資產屬於誰、其擁有權是否受到法律保障及我們作為營運商是否須對玩家或其他涉及利益的人士損失虛擬遊戲資產而承擔責任，均屬未知之數。倘虛擬遊戲資產被視為資產，遊戲玩家可能就損害賠償向我們提出索償。倘我們須就此負責，我們的業務聲譽、財務狀況及經營業績可能受到負面影響。我們無法向閣下保證，我們日後不會被提出虛擬遊戲資產相關法律訴訟。

### 與我們行業有關的風險

手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲行業競爭激烈。倘我們未能有效地競爭，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景將受到重大不利影響。

手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲行業競爭激烈。近年來，遊戲開發市場的競爭越趨激烈。來自位於香港、台灣、中國以及海外的其他遊戲開發商的競爭可能於日後愈趨激烈。此外，儘管我們相信現時手機遊戲行業相當分散，沒有明顯的市場龍頭，我們無法向閣下保證我們日後將有效競爭。

其中一些競爭對手，特別是大型國外及在中國[編纂]的遊戲營運商，擁有比我們更強大的財務及市場推廣資源和更高的品牌認知度。另外，香港及台灣遊戲市場不斷演變，且該等行業的不可預見變動或會對若干競爭對手更為有利。尤其是倘任何該等競爭對手提供的產品及服務於性能、價格、創意或其他方面明顯較我們的產品優勝，則可能會削弱我們的競爭地位。

此外，經營大量網絡業務的知名公司雖於目前並未開發手機遊戲，亦可能決定日後投資該遊戲市場分部。他們亦可憑藉其自身高知名度品牌、高基本用戶流量及其他資產開發其遊戲，而且他們可能較我們擁有更多樣化的收入來源。因此，他們受客戶喜好變化、法規或其他可能影響手機遊戲及網頁遊戲行業的發展影響較微。倘我們現有或未來的任何競爭對手被更大、更高知名度及資金更充裕的公司收購、接獲其投資或與其訂立其他策略或商業關係，則該等對手可能較我們獲得更充裕的財務、市場營銷、遊戲許可證及開發資源。

香港及台灣手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲行業的競爭加劇可能使我們難以留住現有玩家及吸引新玩家。此外，玩家面對廣泛的娛樂選擇。其他娛樂形式、社交網絡及在線視頻等其他互聯網活動，以及電視、電影及運動等離線遊戲和活動均有較大且更成熟的市場，用戶可能認為其更具多樣性、經濟可承受性、互動性及娛樂性。我們的遊戲與



---

## 風 險 因 素

---

該等其他娛樂形式的競爭在於玩家所耗用的時間及消費方面。此外，我們亦與各類其他線下遊戲(如電視主機遊戲)以及各類其他形式或傳統娛樂爭取玩家。倘我們未能有效地競爭，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

香港、台灣及其他市場的遊戲(尤其是手機遊戲)行業的未來增長以及我們遊戲的市場認受性有不明朗因素。

我們大部份收益來源的遊戲行業是個比較新且不斷變化的行業。網頁遊戲行業的增長及需求水平以及市場對我們網頁遊戲的接受度受高度的不明朗因素約束。我們認為，未來經營業績將取決於眾多影響遊戲行業的因素，其中許多因素在我們的控制之外，包括(其中包括)：

- 智能手機及平板電腦用戶的增長以及在香港、台灣及我們發行遊戲的其他市場的增長；
- 遊戲行業，特別是在香港、台灣及第三方遊戲營運商發行我們遊戲的其他市場是否繼續增長及有關增長率；
- 其他形式的娛樂的可得性及歡迎度，特別是在香港及台灣已受歡迎的遊戲的主機系統；
- 消費者結構以及大眾品味及喜好的改變；
- 競爭對手推出及分銷的新遊戲、遊戲種類、遊戲角色及虛擬物件的人氣；及
- 整體經濟狀況以及購入虛擬物件等非必需品消費的可動用性及自主性。

因此，我們預測及有效率地迎合遊戲玩家偏好轉變的能力將在很大程度上影響我們遊戲開發以及營銷及推廣的計劃。概不保證我們的遊戲在香港、台灣或其他地方將繼續受歡迎，亦不保證玩手機遊戲及網頁遊戲的風氣將持續。手機遊戲或網頁遊戲受歡迎度下降可能給我們的業務及前景造成不利影響。

遊戲業受制於日新月異的技術變革，可使我們的遊戲變得過時或對我們的用戶而言不具吸引力。倘我們未能預測或成功實施新技術，我們的遊戲可能會過時或無競爭力，而我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們預測新技術及遊戲將出現。遊戲編程或運作的新技術或會使我們已開發或計劃開發的遊戲變得過時或對玩家而言變得不具吸引力，從而限制我們收回開發成本的能力，並

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風險因素

---

可能對我們日後的盈利能力及增長前景造成不利影響。此外，政府機構或行業組織可能採納適用於遊戲開發的新準則。我們亦需於遊戲研發方面投資大量財務資源以配合技術的進步。

此外，由構想一個遊戲概念直至發行遊戲，一般需時幾個月至一年之時期，遊戲開發本質上面對不確定因素，我們於技術方面的巨額投資可能不會產生相應收益。倘我們未能及時採納新技術或準則，則我們的現有遊戲可能失去吸引力，而我們的新開發遊戲亦可能不會廣受遊戲玩家歡迎。此外，我們可能於遊戲開發方面產生重大成本超支，對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

### 與[編纂]有關的風險

股份過往並無公開市場，且股份的流通量、市價及成交量可能波動。

股份於[編纂]前並無公開市場。股份的[編纂]由[編纂]（代表包銷商）及本公司磋商後釐定，或會與股份[編纂]後的市價不同。我們已向聯交所申請批准股份[編纂]及買賣。然而，無法保證股份在[編纂]後可建立活躍及流通的公開交易市場。股份的市價、流通量及成交量或會波動。無法保證股份持有人可出售其股份，亦無法保證出售股份的價格。因此，股東未必可以相等於或高於[編纂]所支付股份的價格出售其股份。可能影響股份成交量或價格的因素包括（其中包括）我們的銷售額、盈利、現金流量及成本、新投資公佈以及香港或台灣的法律法規變更。無法保證日後不會出現上述事態的發展。此外，由於大部分經營及資產均位於香港並在聯交所[編纂]的其他公司的股份價格過往曾出現波動，因此股份價格很有可能出現與我們的表現無直接關係的波動。

股份購買者將面臨即時攤薄，倘我們日後發行額外股份，將會面臨進一步攤薄。

股份的[編纂]格高於向股份現有持有人發行的股份的每股有形資產淨值。因此，閣下及[編纂]的其他購買者將面臨備考有形資產淨值即時攤薄，而股份的現有持有人的有形資產淨值將會上升。

為擴展我們的業務，我們或考慮在日後發售及發行額外股份。倘我們日後以低於每股有形資產淨值的價格發行額外股份，股份購買者可能面臨每股有形資產淨值的攤薄。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風險因素

---

可能因根據購股權計劃授出的購股權而發行股份而面臨攤薄。

我們可能會根據購股權計劃向合資格參與者授出購股權，該等合資格參與者可能為僱員、高級管理人員及董事。購股權計劃的進一步詳情概述於「附錄四－法定及一般資料－其他資料－14.購股權計劃」。根據購股權計劃行使購股權，將導致股份數目增加，因此可能會攤薄本公司股東所有權百分比、每股盈利及每股資產淨值，視乎行使價而定。由於因根據購股權計劃授出的購股權獲行使而發行新股份會導致已發行股份數目增多，故該等發行會攤薄每股盈利及每股資產淨值。

我們的現有股東日後在公開市場大量出售股份或會對股份的現行市價產生重大不利影響。

我們的現有股東日後大量出售或可能大量出售股份，可能對股份的市價及我們日後以其認為合適的時間及價格籌集股本的能力造成不利影響。控股股東所持有的股份須於股份在聯交所開始買賣日期起計六至十二個月止期間遵守若干禁售期承諾，詳情載於本文件「[編纂]」一節。雖然我們的董事並不知悉控股股東是否有意在禁售期終結後大量出售其股份，但不能保證他們將不會出售其現時或日後擁有的任何股份。

前瞻性陳述可能證實為不準確。

本文件載有有關我們的營運及前景的前瞻性陳述及資料，該等陳述及資料乃基於本我們現時的信念及假設、以及我們現時可得的資料而作出。在用於本文件內，當與我們的業務有關時，可基於「預料」、「相信」、「估計」、「預期」、「計劃」、「有意」等字眼及類似措詞識別前瞻性陳述。該等陳述反映我們董事對日後事件的現時信念，並受規限於風險、不明朗因素及各種假設，包括本文件所述風險因素。倘一項或多項該等風險或不明朗因素實際發生，或倘任何相關假設或資料證實為不正確，真實業績可能與本文件所述的前瞻性陳述出現重大分歧。除根據創業板上市規則或聯交所的其他規定而作出的持續披露責任外，我們無意更新該等前瞻性陳述。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 風險因素

---

由於我們根據開曼群島法律於開曼群島註冊成立，開曼群島法律與香港法律不同，對少數股東提供的補償或保障水平可能相同，故閣下於行使股東權利時可能面臨困難。

本公司的公司事務乃受我們的組織章程大綱及細則，以及開曼群島公司法及普通法規管。開曼群島有關保障少數股東權益的法律在若干方面與其他司法權區的法令及司法案例確立的保障不同。該等不同可能指本公司少數股東得到的補償可能與根據香港或其他司法權區法律享有的補償不同。請參閱本文件附錄三「本公司組織章程及開曼群島公司法概要」。