

## 風險因素

閣下於決定作出任何股份投資前，務請細閱並考慮下文所述的所有風險及不確定因素。我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到任何該等風險及不確定因素的重大不利影響。股份[編纂]可能會因任何該等風險及不確定因素而下跌。閣下可能因而損失部分或全部投資。

我們的業務及營運涉及若干風險及不確定因素，其中許多並非我們所能控制。該等風險可大致分為：(1)與業務及行業有關的風險；(2)與海外市場及中國有關的風險；及(3)與[編纂]有關的風險。

### 與業務及行業有關的風險

我們的少數遊戲貢獻絕大部分收入，我們必須繼續保持我們現有遊戲的受歡迎程度以及發佈可吸引及留住大量用戶的新遊戲，以增加收入及保持競爭地位。

過往，我們從有限數目的遊戲產生絕大部分的收入。我們的五大網頁遊戲於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月分別佔我們收入的92.0%、55.8%、35.2%及31.8%。我們的五大手機遊戲於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月分別佔我們收入的6.8%、33.1%、51.7%及58.2%。我們預期該等遊戲於可見未來將繼續為我們貢獻大部分收入。然而，我們不能向閣下保證該等遊戲將繼續吸引及留住足夠數目的用戶，因為倘我們用戶的興趣和喜好隨著時間而改變或倘彼等被較新的遊戲吸引，彼等可能會對該等遊戲失去興趣。我們必須通過定期更新和擴充以保持用戶的興趣，從而延長該等遊戲的壽命週期，而這需要大量資源投資。倘我們的現有遊戲（尤其是我們的主要遊戲）出現任何用戶人數下跌情況、任何未能及時或根本無法改善、更新或增強該等遊戲的情況、任何因網絡故障或其他原因引致持久或長時間的伺服器中斷，或任何其他特別涉及該等遊戲的不利事態發展，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

我們的增長亦取決於我們能否繼續發佈能吸引並留住大量用戶的新遊戲，而這取決於我們的以下能力：

- 預測及應對用戶興趣及喜好的變化；
- 預測或應對競爭格局的轉變；
- 吸引、留住及激勵有才幹的遊戲設計師、產品經理及工程師；
- 採購、維持及擴大吸引用戶的遊戲；

## 風險因素

- 向現有及潛在用戶有效推廣新遊戲及新增功能；
- 盡量降低新遊戲及擴充遊戲的發佈延誤及超支成本；及
- 盡量降低停運時間及其他技術困難。

倘我們在上述任何方面遇到任何困難，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

倘我們未能維持及擴大用戶基礎，我們將不能維持增長，而我們的業務可能受到重大不利影響。

截至2017年3月31日，我們在全球有約44.1百萬名累計註冊用戶。我們必須留住現有用戶、吸引新用戶以實現業務的可持續增長，以及盡量加強遊戲的網絡效應並提高轉化收入的潛力。此需要我們定期發佈新遊戲，並為現有遊戲推出更新，以保持用戶興趣。此亦需要我們持續鞏固遊戲的社交連繫性，以鼓勵傳播式的社交市場推廣。為提供更佳的遊戲和社交體驗及加深對用戶的了解，我們需要技術投資，包括我們的雲端儲存及計算基建以及數據分析引擎，此為可建立軟件包或平台的軟件開發工具。倘我們未能持續為用戶提供滿意的體驗，我們可能流失用戶。倘我們未能預測用戶喜好或行為或行業變化從而營銷及推廣新遊戲，或我們未能延長現有遊戲的壽命週期，或我們未能提供足夠的社交連繫性予用戶，以作為遊戲體驗的一部分，我們的用戶基礎可能不會按我們預期的比率增加或根本不會增加，甚至可能下跌。

儘管我們設有嚴格的遊戲挑選及開發程序，我們無法保證所發佈的新遊戲能於短時間內或能夠受到歡迎。我們亦不能保證我們的現有遊戲能保持目前的受歡迎程度。即使我們致力提供多元化的遊戲組合及改善或提升我們的現有遊戲，用戶仍可能隨時間而對遊戲失去興趣。倘我們的技術變得不可靠，用戶可能不會選擇我們的遊戲或服務。倘其他平台提供較佳的遊戲內服務或社交機會，用戶可能選擇暢玩由該等平台提供的遊戲。此外，我們提供的某些種類新遊戲，於初向用戶介紹時需要一段建立期，而某些遊戲則較為慢熱，甚至未能成為熱門遊戲。如果建立期與較舊遊戲無可避免的淘汰期重疊，可能導致該期間的活躍及付費用戶的總數以及總賬單及收入減少。倘用戶對遊戲的接受程度不如預期，而我們未能引入額外遊戲維持用戶基礎，舊遊戲的淘汰可能導致我們的活躍及付費用戶總數長期或永久減少，此將對我們的經營業績造成重大不利影響。

我們的用戶基礎增長能增加我們遊戲的受歡迎程度。未能有效地擴大及吸引用戶基礎將對我們的業務、財務狀況、經營業績及增長前景造成重大不利影響。

## 風險因素

我們與遊戲開發商合作向用戶提供遊戲，而我們與遊戲開發商夥伴的關係終止或轉差可能導致用戶基礎及收入的損失。

我們與遊戲開發商緊密合作發行遊戲並受惠於其於中國國內市場的強大品牌知名度及遊戲的成功。在我們合作夥伴中，第七大道於往績期間是主要遊戲開發商。第七大道是我們旗艦網頁作品（包括神曲及彈彈堂）的原始開發商。此外，為增加遊戲的吸引力，我們亦已獲得第七大道授出知識產權許可，並透過加入彈彈堂的若干知識產權元素開發多個休閒射擊遊戲的手機版本。

然而，我們無法向閣下保證，我們能與所有遊戲開發商夥伴（包括第七大道）維持穩定業務關係。我們未能妥善地本土化修改及經營該等開發商的遊戲及轉化收入，或保障其知識產權，均可對我們與遊戲開發商夥伴的業務關係造成不利影響。

我們與遊戲開發商訂立的內容發行協議的年期一般介乎二至四年不等。我們的遊戲開發商夥伴可於協議屆滿前終止協議，或可拒絕重續協議。即使彼等願意重續協議，彼等可能要求相比原協議對我們較為不利的商業條款（例如收入分佔比率）。彼等亦可能選擇與我們的競爭對手合作，使彼等提升其遊戲組合，提高其與我們競爭的能力。由於我們於2014年第一季開始發行內部開發的手機遊戲，我們無法向閣下保證此自主研發能力不會影響我們與遊戲開發商夥伴的關係。我們與任何遊戲開發商夥伴的關係終止或轉差可能導致收入損失，並對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

倘我們無法順利實施專注於手機遊戲的遊戲開發策略，我們的增長前景將受到影響。

近年來，利用除個人電腦外的設備（如智能手機、平板電腦、電視及機頂盒設備）連接互聯網的人數顯著增加，我們認為這趨勢將會繼續。為把握蓬勃發展的手機遊戲市場所帶來的預計增長潛力，我們自2014年起已分配大量資源於開發手機遊戲。於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月，手機遊戲收入分別佔我們收入約6.6%、41.2%、61.1%及65.3%。自2014年3月起，我們已開發及發佈多個手機格式的休閒射擊遊戲，並於多個地區市場取得不俗的成績。我們尋求繼續優先考慮採購及／或開發於智能手機及平板電腦經營的遊戲。然而，我們於手機遊戲領域的經驗有限，因而難以預測我們能否在開發吸引手機遊戲用戶的遊戲方面取得成功。我們面臨的不確定因素包括：

- 與手機設備相關的處理速度、功率、功能及記憶一般較遜色，即使不是較為困難，亦令到在該等設備遊戲會有所不同；

## 風險因素

- 鑑於技術發展迅速，我們可能無法及時以具成本效益的方式或根本無法持續物色、開發、經營及提升適合快速發展的移動設備和平台的遊戲；
- 我們可能無法預測移動設備和平台用戶的興趣及喜好並作出有效應對，又或有效地向我們的現有用戶營銷手機遊戲及吸引新的用戶；
- 移動設備製造商或移動平台供應商各自可對其設備或平台的遊戲開發商設定獨特的技術要求或限制性條款和條件，而我們的遊戲未必能在該等設備和平台兼容或運作，尤其是在緊隨該等設備和平台升級之後；
- 在發佈或更新時，我們在提供原本為新移動設備或平台而設的新版遊戲方面可能會遇到各種技術難題，我們需要投入大量資源創作、支持及維護我們的遊戲，確保其跟上移動設備和平台不斷發展的步伐，並容許我們的遊戲在不同設備和平台經營；及
- 我們將須進一步提高支付方式及系統的質量，並基於移動平台、地域和其他因素增加付款方式及系統的選擇。

以上及其他不確定因素使得難以評估我們能否成功實施手機遊戲策略，及我們能否開發出適用於移動設備和平台並且在商業上可行的遊戲。若我們無法實施手機遊戲策略或在時間上出現延遲，我們的業務及增長前景將受到重大不利影響。

我們夥拍遊戲發行渠道分銷遊戲，倘彼等違反其合約責任，或倘我們未能與足夠數目的平台維持關係，或倘平台在互聯網用戶中失去人氣，則我們的業務可能受到重大不利影響。

我們利用各種第三方遊戲發行渠道（包括Facebook等主要綜合社交網站及Apple Inc.'s App Store和Google Play等主要網上應用程式市場）分銷及推廣遊戲，以及收取來自遊戲內購買的所得款項。見「業務－遊戲發行」。於2014年、2015年及2016年以及截至2017年3月31日止三個月，我們分別約46.1%、35.9%、31.2%及32.0%的收入源自我們於該等期間的三大遊戲發行渠道Facebook、Apple Inc.'s App Store及Google Play。

然而，該等遊戲發行渠道在與遊戲發行商（如我們）交涉時有強大的議價能力。我們須遵守彼等關於我們遊戲的推廣、分銷、經營及付款方法的標準服務條款及條件。倘該等遊戲發行渠道終止或限制我們及其他遊戲開發商接入彼等的平台、未能有效宣傳我們的遊戲或達

## 風險因素

成彼等的合約責任、與我們一名或多名競爭對手建立更有利的關係，或並無取得或保持相關政府執照以分銷我們的遊戲，我們的業務可能會受到重大不利影響。此外，該等遊戲發行渠道就更改其與我們及其他發行商有關的服務條款及其他政策擁有廣泛酌情權，而該等變動可能對我們不利。舉例來說，於2010年，Facebook採納一項政策，要求於Facebook的應用程式僅可接受其虛擬貨幣Facebook Credits作為用戶付款。基於該政策，Facebook所分佔的網頁遊戲用戶付款較之前可使用其他付款方法時為大。遊戲發行渠道的服務條款或政策的任何變動均可大幅改變用戶對我們遊戲的體驗或如何於我們的遊戲內互動，此可能會對我們的業務造成損害。

與遊戲發行渠道的糾紛（如與遊戲知識產權及收入分攤安排有關的糾紛）亦可能不時出現，我們無法向閣下保證，我們將能夠友好地解決該等糾紛，甚至根本無法解決。倘我們與主要遊戲發行渠道的合作因任何原因終止，我們可能無法及時或根本無法找到替代，以及我們遊戲的分銷可能受到不利影響。若我們未能與足夠數目的流行平台維持穩定業務關係以分銷我們的遊戲，則可能導致遊戲下載（倘需要）及啟動次數下跌，這將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們計劃建立自有的發行平台，以作為有趣刺激的網絡遊戲的集中地。我們自有的平台可能與遊戲發行渠道競爭並對我們與彼等的關係產生不利影響。相反，部分該等遊戲發行渠道本身具備內部遊戲開發能力，於是部分其他發行渠道日後可能考慮建立該等能力。因此，我們與該等發行渠道直接競爭或存在潛在利益衝突，我們無法向閣下保證，該等遊戲發行渠道將一直與我們維持合作關係。倘該等遊戲發行渠道投入較少資源在其平台上推廣我們的遊戲，不再推廣或分銷我們的遊戲，則我們的業務及經營業績可能受到重大不利影響。

此外，我們受惠於遊戲發行渠道的廣泛認可的品牌及龐大用戶基礎。倘上述任何一方失去其市場地位或因其他原因不再受用戶歡迎，或有任何其他因素導致其用戶基礎停止增長或收縮，又或彼等未能向我們履行其合約責任，我們將需要物色替代渠道（如有）以營銷、推廣及分銷我們的遊戲，此舉將消耗大量資源並對我們的業務產生不利影響。

## 風險因素

我們依賴用戶總數的小部分產生絕大部分收入，且未必能有效地將用戶轉化為收入。

於往績期間，我們絕大部分收入來自網絡遊戲。鑑於我們的所有遊戲為免費任玩，我們主要從遊戲內銷售虛擬物品產生收入。與行業慣例一致，相對小部分於某段期間玩遊戲的用戶為付費用戶。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及截至2017年3月31日止三個月，我們的網絡遊戲平均每月付費用戶分別約為68,343名、73,125名、76,331名及87,035名，分別佔同期平均每月活躍用戶約5.8%、6.1%、6.1%及6.3%。因此，我們的累計註冊用戶人數、每月平均用戶及每月付費用戶不一定表示我們的實際及潛在收入產生能力。我們的可持續收入增長因此大致上取決於透過把活躍用戶轉為付費用戶，將用戶基礎有效地轉化為收入。

我們投資於用戶數據挖掘和分析，以更佳地了解用戶的遊戲內消費模式，讓我們創作原本由中國遊戲開發商設計的遊戲的本土化和配合不同文化的版本，及設計尤其適合目標國家和地區用戶使用的虛擬物品，並適當地加以運用及進行定價。我們的用戶基於遊戲的虛擬物品的感知價值而願意支付遊戲內的該等物品，而此取決於該等物品可給予用戶的遊戲內利益。於遊戲內的消費由用戶自由決定，而用戶可能對價格敏感，此將限制我們將活躍用戶轉為付費用戶的能力。於創造足夠的遊戲內收入轉化機遇提升遊戲的盈利能力與用戶在毋須支付額外物品下仍可投入之間取得平衡十分重要。為刺激遊戲內消費，我們需要不斷推出營銷及推廣活動以提高用戶興趣。我們亦必須為用戶提供簡易、快捷及安全的付款解決方案，以促進遊戲內購買，令用戶不會因網上付款程序而失去購買意欲或感到不方便。倘我們未能有效地將用戶轉化為收入，我們的收入及利潤率可能會受到重大不利影響。

我們的業務依賴數據分析能力，其任何影響均會對我們制定合適業務策略的能力造成重大不利影響。

我們的遊戲重新設計、本土化修改及發行受數據驅動，我們依賴數據分析能力以持續發行受歡迎遊戲、提升用戶體驗並最終提高我們的遊戲盈利能力。我們利用一系列主要表現指標（如每月平均用戶、每月付費用戶及ARPPU）評估業務表現。掌握準確數據受限於多種限制。例如，我們可能需要從第三方分銷及發行平台或其他第三方收集若干數據，然而，倘我們根本不一定能夠從該等第三方收集任何數據，我們驗證該等數據的能力有限。因此，我們使用的主要表現指標未必一直反映我們的實際表現，以及我們無法向閣下保證日後將能夠掌握準確的用戶資料。同樣地，我們可能錯誤評估主要表現指標，繼而作出錯誤的營運及策略決定。未能掌握準確數據或錯誤評估該數據均可能對我們制定合適業務策略的能力造成不利影響。

## 風險因素

此外，我們的遊戲開發及發行團隊需要利用我們的數據分析引擎適時地收集及儲存所有用戶行為數據。然而，未能收集或保留若干數據可能導致缺乏數據分析必要的數據，而於收集用戶行為數據的任何延誤可能令數據未能準確或公平地反映最新用戶行為，導致分析並無意義，甚至對我們的遊戲重新設計及本土化修改程序造成誤導。此外，我們無法向閣下保證，我們的數據不會因技術性錯誤、安全漏洞或黑客入侵事件而受損或遺失。我們亦無法向閣下保證我們的數據分析方法將如預期般有效，並可持續掌握最新市場趨勢和用戶喜好。倘發生上述任何情況，我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

我們於往績期間的穩定增長不能作為未來增長的指標，我們的經營歷史有限，因而難以評估我們的增長前景及未來財務業績。

我們於2011年發佈首個網頁遊戲。儘管我們於往績期間的註冊和付費用戶人數及收入穩定增長，但我們的歷史有限，因而難以評估我們業務的可行性及可持續性。我們於往績期間的增長率不應被視為我們未來表現的指標。相反，閣下應考慮在我們處理以下事宜的能力所涉及的風險及不明朗因素下我們的未來前景：

- 管理我們不斷拓展的業務，包括吸引和留住人才；
- 繼續提供新遊戲及改良現有遊戲，以吸引和留住用戶，提高用戶的活躍度及轉化為收入的能力；
- 保持及擴大我們與遊戲發行渠道的合作，深化在現有市場的滲透及擴展到全球和中國的新市場；及
- 預測及適應不斷演變的用戶興趣和喜好、行業趨勢、市場狀況及競爭。

應對上述風險及不確定因素將需要巨額資本開支，並要分配寶貴的管理層及員工資源。倘我們未能成功應對任何該等風險及不確定因素，我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

我們所經營的行業快速發展，此令我們的業務及前景難以評估。

網絡遊戲（特別是我們產生絕大部分收入的網頁遊戲及手機遊戲）是一個快速發展的行業。網絡遊戲行業的發展及對我們遊戲的需求和市場認受性存在很大的不確定性。我們的未來經營業績將取決於多個影響網絡遊戲行業的因素，當中許多因素非我們所能控制，包括：

- 採用及使用Facebook、Google Play及其他社交網絡的持續全球增長；

## 風險因素

- 用戶群及用戶口味和喜好的變化；
- 其他形式的互動娛樂的普及程度及流行程度；
- 個人電腦、寬頻互聯網和智能手機用戶的全球增長及任何有關增長的比率；及
- 整體經濟狀況，特別是對用戶自由消費產生不利影響的經濟狀況。

我們預計及迎合現有和潛在用戶相對快速轉變的口味和喜好的能力將對我們計劃遊戲開發、分銷及推廣活動的能力產生重大影響。其他形式的娛樂可能會出現及變得流行並取代網絡遊戲。網絡遊戲整體或我們遊戲的流行程度下降，將對我們的業務及前景造成損害。

**我們面臨與第三方網上付款渠道有關的風險。**

我們主要利用第三方付款渠道，包括綜合發行渠道、PayPal及Skrill，以及其他網上付款服務，方便遊戲內購買虛擬物品。倘我們用戶使用的上述及其他第三方付款系統定期或不定期出現中斷，將對我們收款造成不利影響，繼而影響收入。在透過該等渠道進行的所有網上付款交易中，安全傳輸機密資料（包括信用卡號碼和用戶在公共網絡上的重要個人資料）對維持用戶對我們及遊戲的信心極為重要。我們亦依賴這種支付傳輸的穩定性以確保能為用戶提供不受干擾的付款服務。我們對第三方網上付款渠道的保安措施沒有控制權。倘任何該等第三方網上付款渠道因任何原因無法處理用戶付款或確保用戶付款安全，我們的聲譽將受到損害，我們可能會失去付費用戶及阻礙潛在購買，而這將對我們的業務、財務狀況及前景造成重大不利影響。

由於我們透過數目有限的第三方付款渠道收取收入，倘其中一個或多個付款渠道縮窄或終止與我們的業務合作，或要求對我們較為不利的商業條款，我們的付款渠道集中可能導致收取總賬單金額出現短暫中斷。倘一個或多個該等第三方付款渠道無法或不願意與我們分攤其收到的所得款項，有關集中情況亦令我們較易受收款風險影響。倘我們與任何該等付款渠道的關係轉壞，或倘任何主要付款渠道的業務整體下跌或用戶不付款的情況增加，我們的業務及經營業績可能受損。

此外，我們的付款渠道須遵守當地政府監管電子資金轉賬及虛擬貨幣的不同規則、規例及規定，該等規則、規例及規定可能改變或被重新詮釋，令其難以或無法遵守。倘我們的付款渠道未能遵守該等規則或規定，可能被處以罰款及較高的交易費，甚至失去接受信用卡

## 風險因素

及借記卡付款、處理電子資金轉賬或促進用戶其他類型網上付款的能力，從而對我們將用戶轉化為收入的能力造成重大不利影響。

廣義娛樂行業內的競爭激烈，我們的現有及潛在用戶可能被競爭的娛樂方式吸引，如客戶遊戲及電視遊戲、電視、電影及運動以及互聯網上的其他娛樂選擇。

我們的用戶面對廣泛的娛樂選擇。其他娛樂形式（如客戶遊戲及電視遊戲、電視、電影、音樂、電子書、運動及互聯網上的其他娛樂選擇）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。該等其他娛樂形式就用戶的可支配時間及收入競爭。儘管我們投入大量時間、資源及資金開發讓用戶可擁有更吸引娛樂體驗的技術（包括以先進視覺技術為基礎的內容），我們無法向閣下保證我們的未來娛樂產品將能與我們的現有遊戲種類兼容，融入我們的業務模式或受我們的用戶歡迎。倘我們無法使我們的娛樂產品比其他互動娛樂形式更具樂趣，則我們的業務模式未必能長遠有效。

我們可能會面臨日益激烈的競爭，而且網絡遊戲行業的進入門檻較低，二者均可能令我們的市場佔有率下跌並對我們的經營業績產生重大不利影響。

我們是一家全球網絡遊戲發行商。我們經營所在的行業競爭十分激烈，而其特點是經常推出新產品及服務、產品壽命週期短、行業標準不斷演變、技術及產品改良迅速採用，以及用戶對價格敏感。我們按多項因素與其他網絡遊戲發行商競爭，當中包括用戶基礎、遊戲組合、用戶體驗、品牌知名度及聲譽，以及與分銷和付款渠道的連繫及關係。

我們在主要目標市場與其他網絡遊戲發行商競爭，如完美世界(Perfect World)、昆侖萬維(Kunlun.com)及Elex利用領先的互聯網及技術公司（如騰訊及網易），彼等已充分利用本身的大量財政和技術資源及龐大用戶基礎以開發及發行網絡遊戲。此外，遊戲開發商（包括我們的業務夥伴）可發展彼等自己的發行實力、充份利用本身在遊戲開發的經驗及市場定位，這樣可於遊戲開發與發行之間締造頗大的協同效益。此外，我們更廣泛地與互聯網或移動平台上其他形式的互動娛樂供應商競爭，包括社交網絡服務及其他網上活動或內容，如視頻和

## 風險因素

音樂串流服務。部分該等現有及潛在競爭對手可能擁有重大資源以開發或收購遊戲，或許能夠於其遊戲中結合其自身的強大品牌及資產、可能擁有較我們更多元化的收入來源，以及可能相對較不易受到用戶喜好、規例轉變或其他可能影響網絡遊戲行業的事態發展所影響。

由於開發及經營網絡遊戲的准入門檻相對較低，我們預期有新競爭對手進入市場，以及現有競爭對手分配更多資源以開發及推廣競爭遊戲及應用程式。倘有新進入者或倘現有競爭對手間的競爭加劇，我們可能需要向行業參與者（如遊戲開發商及發行渠道）提供更多激勵，此舉或會對我們的盈利能力產生不利影響。倘我們未能以具成本效益的方式競爭，我們的市場佔有率或會下跌，且經營業績或會受到重大不利影響。

**我們收購及投資於互補業務、資產及技術的增長策略，可導致經營困難、令投資者權益攤薄及其他負面後果。**

我們已成功收購，並計劃選擇性地收購和投資於與我們現有業務互補的業務、資產及技術。展望未來，我們計劃選擇性地收購、投資於或與中國境內外的合資格遊戲開發商訂立策略性夥伴關係，以透過產生相當大的協同效益將生產與發行連接，提升我們以具成本效益的方式開發新遊戲及其他娛樂產品的能力。見「業務－業務策略－積極尋求策略聯盟及收購機遇」。收購及投資涉及不確定因素及風險，包括：

- 準確地識別及評估與我們現有業務互補的潛在收購業務目標；
- 潛在持續財務責任及不能預見的或隱性負債；
- 留住重要僱員並與我們收購的業務維持業務關係；
- 未能達成擬定目標、利益或增進收入；
- 整合所收購業務及管理更大規模業務方面的成本及難度；
- 未能整合所收購公司的會計、管理資料、人力資源及其他行政系統以允許進行有效管理和及時報告；
- 我們於收購前的盡職審查期間未能發現對我們所收購或投資的業務價值有重大不利影響的重要事實；

## 風險因素

- 因完成及整合大規模收購所引致的重大會計費用及資本開支增加；及
- 分散資源及管理層注意力。

若我們未能應對該等不明朗因素及風險，則可能對我們的財務狀況及經營業績產生重大不利影響。此外，任何有關收購或投資可能需要大額資本投資，以致用作營運資金或資本開支的現金減少。再者，倘我們利用股本證券支付收購的款項，我們可能令本身股份的價值遭攤薄。我們的股東未必有機會就未來收購或投資進行審閱、投票或評估。倘我們以借貸為收購提供資金，該等債務工具可能載有或會（其中包括）限制我們分派股息的限制性契諾。

倘我們未能成功執行增長策略，包括發佈新種類、主題或操作格式的遊戲及投資於新技術，我們的未來經營業績及增長前景或會受到重大不利影響。

我們已擴大產品種類以吸引多元人口結構的用戶社群。我們必須持續從遊戲開發商識別具高收入轉化潛力的新種類或主題遊戲並取得許可。我們亦倚賴該等遊戲開發商提供技術支援，並開發更新和擴展包以保持用戶興趣及吸引新用戶。由於我們近期提升了自主研發能力，我們可能並無足夠經驗開發新種類或主題的遊戲。我們可能要對此項工作投入大量資源和時間，而我們開發的新遊戲未必能夠如預期般吸引足夠的用戶興趣。

此外，我們亦建立跨平台基建，它容許用戶在遊戲的不同平台端版本中同步使用其賬戶、資料及其他個人化功能。跨平台遊戲需要於硬件設備、軟件開發技術及人力資源方面作出大量資本投資。

我們亦正作出並將持續作出投資，以開發或採購為先進視覺技術（包括虛擬實境及擴增實境）定制的娛樂內容，該技術利用模擬實境體驗讓用戶完全投入於遊戲、電影或其他娛樂形式中。由該等技術支援的互動娛樂將提高用戶投入度、推廣我們的品牌知名度並創造更多的收入轉化機會。然而，該等未來產品未必能有效地實現該等目標，而我們可能無法收回就開發及推廣該等產品或服務所產生的成本。因此，我們的未來經營業績及增長策略可能會受到重大不利影響。倘我們無法成功實施該等增長策略，我們的收入及盈利能力或許不會如預期般增長，以及我們的競爭力或會受到重大不利影響。

## 風險因素

隨著我們進軍新的地域市場，我們面臨額外的業務、政治、監管、經營、財務及經濟風險，任何該等風險均可能增加我們的成本及阻礙增長。

持續擴展業務以吸引全球用戶是我們業務策略的關鍵元素。我們於往績期間專注於國際市場並已於其中取得穩定增長。我們在策略上專注於北美洲（最大的英語網絡遊戲市場）的英語市場，並已逐漸擴展至具可觀增長潛力的非英語市場，如東南亞、南美洲及歐洲。截至2017年3月31日，我們提供不同語言版本的遊戲，按照我們記錄的IP地址計算，接觸到超過168個國家和地區的用戶。

我們擴展國際市場策略的重要部分是為該等市場用戶進行遊戲的本土化修改。我們預期繼續分配大量資源以取得當地資源及為遊戲種類增加更多語言版本。我們擴展業務及於日益增加的國際市場中留住用戶的能力需要管理層相當多的注意力及資源，並需面對在多個語言、文化、海關、法律制度、其他爭議解決制度、監管制度及商業基建的環境下支持業務增長的挑戰。擴展我們的國際市場可能令我們面對之前沒有面臨的風險，或增加我們目前面對的風險，包括與以下各項有關的風險：

- 識別適當的國際市場；
- 聘用及留住外國具才幹及能力的管理層及僱員；
- 距離、語言及文化差異帶來的挑戰；
- 採購及定制吸引國際市場用戶口味及喜好的遊戲及其他產品；
- 來自於該等市場擁有重大市場份額及對用戶喜好有較佳了解的當地遊戲製造商的競爭；
- 保護及強制執行我們的知識產權；
- 未能將我們品牌、內容或技術的專營權擴展至新司法權區；
- 實行符合當地法律及慣例並保障我們免受欺詐的其他虛擬物品付款方法；
- 信用風險及較高水平的欺詐付款；

## 風險因素

- 貨幣匯率波動；
- 貿易保護主義法律及偏袒部分國家當地企業的商業慣例；
- 政治、經濟及社會不穩定；及
- 與在國際上營商有關的成本較高。

我們在海外經營的往績有限，並可能難以充分應對我們所面臨的挑戰及不確定因素。倘我們無法有效管理國際拓展的風險及成本，我們的增長率及前景可能會受到重大不利影響。

我們伺服器及網絡的任何故障或重大中斷可對我們的經營造成影響，並令我們的業務受損。

我們的技術基建因多個因素（包括基建變動、人為或軟件錯誤及能力限制）而曾遇到並在未來可能遇到網站中斷、停止及其他表現問題。舉例來說，我們若干遊戲（包括全民英雄及王者無敵）的運作於2013年因美國洛杉磯的伺服器故障而中斷數小時。我們的營運持續增長，隨著我們發佈更多遊戲及進一步擴展用戶基礎，我們的伺服器及網絡能力的壓力將日益增加。此外，我們的網絡基建的若干主要方面倚賴第三方服務供應商，包括儲存和維護我們於美國洛杉磯及芝加哥租賃的實體伺服器，上述地區為易受天災（如地震及颶風）影響的地區，因此，我們的網絡基建可能容易受到破壞。此外，由於我們在多個市場經營遊戲，我們高度倚賴各個市場互聯網基建的表現及可靠性，該等基建由具備不同層面技術的國家或私人有關方擁有的電訊營運商維護。該等服務的任何中斷或其他問題並非我們所能控制，我們或難以補救。此外，我們很大部分的遊戲流量由數據伺服器供應商Cogeco Peer 1託管，根據其標準總服務協議，其有權基於任何原因藉發出30日事先通知而終止其服務。倘我們與Cogeco Peer 1或任何其他第三方的安排被終止、無效或以對我們不利的方式修改，我們可能無法及時或以對我們有利的條款或根本無法找到其他服務或解決方案。倘用戶嘗試進入個別遊戲時該遊戲不可使用或遊戲的導航比其預期為慢，用戶可能停止玩該遊戲或不再經常玩該遊戲，或根本不再玩該遊戲。我們的遊戲服務出現故障或重大中斷將令我們的聲譽及經營受損。

我們預期繼續對技術基建作出重大投資，以維護及改善用戶體驗及遊戲表現各個方面。倘我們的災難恢復系統並不足夠，或我們並無有效地解決能力限制、按需要將系統升級

## 風險因素

及持續開發我們的技術和網絡建設，以應付持續增加的流量，我們的業務及經營業績將受損。我們並無投購涵蓋有關係統損失的保險，而我們亦無購買業務中斷保險。

違反我們的遊戲政策（如透過未經授權第三方銷售和購買在我們遊戲中使用的虛擬物品，或試圖利用我們遊戲的漏洞的欺詐手法及詐騙出價）或會妨礙用戶的遊戲體驗及我們的收入增長。

我們已制定針對未經授權及不當用戶行為的遊戲政策。根據該等政策，我們不容許用戶出售或轉讓虛擬物品（包括其他事項）。遊戲中提供的虛擬物品在遊戲之外並無貨幣價值。然而，我們的部分用戶或第三方透過未經授權的第三方銷售或購買我們的虛擬物品以換取真實貨幣或其他實物。據我們所知，該等未經授權的交易通常是透過第三方渠道或平台進行，而所提供的虛擬物品可能是通過非法手段取得，例如是以虛假出價或虛擬物品或其他遊戲內利益欺騙或欺詐用戶。我們概無從該等未獲授權交易中賺取任何收入，亦不允許或以任何方式促成該等未獲授權交易。我們已制定遊戲政策，對被發現直接或透過未獲授權第三方進行虛擬物品交易的用戶賬戶實施制裁，包括暫時及永久終止賬戶。

儘管我們已採取措施並作出努力，但我們對該等未獲授權交易並無實際控制權。於往績期間，我們錄得一宗未經授權的虛擬物品轉讓。任何該等未經授權的購買和銷售行為可能會(1)導致來自授權交易的收入減少、(2)對我們向用戶收取的虛擬物品的價格造成下行壓力、(3)導致我們為限制未經授權交易而制定技術措施的成本增加、及(4)為應對用戶不滿而產生的客戶支援成本增加，這些均會阻礙我們的收入和溢利增長。此外，透過未經授權第三方渠道進行的交易可能涉及欺詐，而這非我們所能控制，我們可能會面臨用戶就彼等因第三方欺詐活動所蒙受的損失而向我們提出潛在索賠。該等索賠不論是否有充分理據都會損害我們的聲譽、分散管理層的注意力及導致要支付額外開支為該等索賠抗辯。

再者，非關聯第三方可能開發能夠讓玩家利用我們遊戲中的漏洞或取得對於其他公平進行遊戲的用戶而言不公平的優勢的作弊手法。該等手法損害公平進行遊戲的用戶的體驗，並可能破壞我們遊戲的虛擬經濟。此外，非關聯第三方可能試圖以虛假的虛擬物品或其他遊戲內利益詐騙用戶。我們已採取措施發現並禁用該等手法及活動，惟倘我們未能有效或迅速地這樣做，則我們的營運或會受到干擾、我們的聲譽或會受損，以及用戶可能退出我們的遊戲，繼而可能導致流失來自付費用戶的收入、增加開發技術措施成本以打擊該等手法及活動、與虛擬物品價值下跌有關的法律索賠，以及增加客戶服務成本以回應不滿的用戶。

## 風險因素

中國的互聯網基建及無線和固定電訊網絡的表現及可靠性將影響我們的營運及增長，包括我們日後容納新增用戶的能力。

由於我們的主要行政辦公室位於中國，我們進行用戶賬戶及遊戲數據的中央管理、提供數據傳輸及通信以及監管遊戲的整體經營情況均依賴中國的無線及固定電訊網絡。中國的國有網絡乃透過中國政府控制的國際網關連接到互聯網。該等國際網關乃國內用戶可連接互聯網的唯一渠道，未必能夠支持中國用戶互聯網流量持續增長的需求。我們無法向閣下保證中國信息基建的發展將足以支持我們的營運及增長，特別是當我們的遊戲隨著我們的業務增長可能需容納數目大幅增加的用戶。此外，倘任何基建受到干擾或故障，我們並不能及時地或根本不能使用其他網絡和服務，此可對我們的業務、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們的網站、遊戲及第三方付款系統的安全措施漏洞以及機密資料的意外洩漏均可能對我們的聲譽及業務造成重大不利影響。

隨著我們經營業務，我們處理、儲存及分析大量遊戲數據，包括用戶的個人資料、用戶名稱及密碼。我們依賴加密及認證技術以提供安全傳輸遊戲數據所需的安全性及認證。然而，我們的安全控制措施未必能防止遊戲數據的不當洩漏。任何人都可以繞過我們的安全措施及挪用專有資料，或導致我們的業務中斷。導致用戶個人資料（如手機號碼或其他個人可識別資料）洩漏的安全漏洞可能令我們的聲譽受損。我們實際上或被認為未能遵守有關用戶私隱的政府法規及其他法律責任可能會損害我們的業務。我們或須耗費巨額資金及其他資源以防止該等安全漏洞或減輕因該等漏洞所引致問題。我們亦可能因給人未能對用戶私隱提供足夠保障的印象而失去批准我們使用其個人資料的現有或潛在用戶。

此外，我們的業務經營可能因用戶對使用其智能手機玩遊戲的憂慮而受損。黑客可能修改我們的遊戲，向我們的用戶就他們並無購買的虛擬物品收取費用。我們一般可於用戶開始玩遊戲後識別出被黑客入侵的遊戲應用程式，並通知用戶有關情況，並促請他們卸載該遊戲程式。然而，有關用戶可能因其經驗而對在日後再次下載該遊戲或我們經營的其他遊戲感到猶豫。對用戶資料的安全和私隱的憂慮可能抑制整體無線業務，尤其是我們的手機遊戲。

## 風險因素

我們的安全措施未必能防止安全漏洞，倘惡意程式傳至用戶的智能手機，用戶玩手機遊戲的興趣可能減低。未能防止安全漏洞或對濫用智能手機惡意程式或用戶對智能手機惡意程式的發展感到憂慮作出應對，可對我們的業務、前景、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，在公眾網絡（包括我們的網站）上安全傳輸用戶機密資料，例如用戶的銀行卡號碼及到期日、個人資料及賬單地址，對維持用戶信心十分重要。我們對第三方支付平台夥伴的安全措施並無控制權，而他們的安全措施目前可能並不足夠，或可能不足以應付網上付款系統預期增加的用量。倘我們無法保障用戶機密資料，我們可能面臨訴訟及潛在責任，此可令我們的聲譽及吸引或挽留用戶的能力受損，並可對我們的業務造成重大不利影響。

我們實際上或被認為未能遵守有關資料私隱的法律、法規及其他法律責任可能會損害我們的業務，而該等責任的不斷演變可阻止我們向用戶提供目前的遊戲或規定我們修改遊戲，從而損害我們的業務。

我們處理、儲存並使用個人資料及其他用戶資料，我們亦容許用戶與其他用戶及第三方分享其個人資料，包括在互聯網及移動平台。因此，我們須受限於不同司法權區有關私隱以及儲存、分享、使用、處理、披露及保護在互聯網及移動平台上的個人資料及其他用戶資料的法律，而有關範圍因不同的解釋而轉變，並因不同國家而異或與其他規則構成衝突。舉例而言，中國法律及法規規定我們的中國附屬公司需要將用戶的個人資料保密，在未獲得用戶同意下，不得向任何第三方披露該等資料。此外，對於何謂個人資料，歐盟一向較美國及若干其他司法權區採取較廣義的看法，並已根據資料私隱規例施加更大的責任。美國兒童網上私隱保護法亦管制13歲以下兒童的個人資料的收集、使用及披露。儘管我們概無遊戲特別以13歲以下兒童為對象，惟倘該法適用於我們，未能遵守該法可能會增加我們的成本、使我們須承受費用高昂且分散注意力的政府調查，以及可導致巨額罰款。

資料私隱保障法律瞬息萬變，並很可能在可見將來繼續如是。美國政府（包括聯邦貿易委員會及商務部）持續檢討對收集個人資料及互聯網和移動裝置用戶行為資料加強監管的需要，而歐盟亦建議對其現有資料保障法律框架作出改革。此外，於若干情況下，我們亦倚賴第三方遊戲發行渠道徵求、收集及向我們提供就符合該等不同類別規例必要的用戶資料。

## 風險因素

我們致力在合理範圍內遵守有關私隱及資料保障的所有適用法律、法規、政策、法律責任及若干行業行為守則。儘管我們的行政制度迅速發展，於本公司的較早期間，我們與知識產權、資料私隱和安全及法律合規性有關的做法可能不如目前般穩健，而於該期間可能出現我們無法預料的不確定索賠。我們未能或被認為未能符合我們的私隱政策、我們對用戶或其他第三方的私隱相關責任，或我們的私隱相關法律責任，或導致未經授權發佈或轉移個人識別資料或其他用戶資料的安全威脅，可能導致政府執行行動、由消費者權益團體或其他方對我們提出訴訟或作出公開聲明，並可能令我們的用戶對我們失去信任，此可對我們的業務產生重大不利影響。即使是監管機構、媒體或用戶對我們的私隱及資料保障或消費者權益保障的做法感到關注，均可能令我們面臨罰款或不利判決、令我們聲譽受損，並對我們的財務狀況造成不利影響及令業務受損。此外，倘與我們合作的第三方（如用戶、供貨商或開發商）違反適用法律或我們的政策，有關違規亦可令我們用戶的資料受到威脅，從而對我們的業務造成重大不利影響。

此外，倘任何法律、法規、政策或法律責任以與我們目前的業務經營不一致的方式採納、詮釋或執行，而此需要改變我們的經營手法、我們的網站、遊戲、功能特點或私隱政策的設計，我們的業務（包括我們在世界各地經營及擴展的能力）可能受到不利影響。特別是，我們業務的成功一直而我們亦預期將繼續取決於我們盡責地使用用戶與我們分享資料的能力。因此，我們的業務可能因有關使用或披露用戶選擇與我們分享的資料或有關就使用和披露用戶資料取得用戶明示或默示同意的方式的適用法律、法規、政策或行業慣例的重大變動而受損。該等變動可能需要我們修改我們的遊戲及功能特點，且程度可能屬重大，並限制我們利用用戶自願與我們分享的資料開發新遊戲及功能特點的能力。

公司及政府機構可能限制連接至Facebook、我們的網站或總體限制連接至互聯網，這樣可導致我們的用戶基礎流失或增長較慢。

用戶須連接至互聯網（尤其是Facebook及我們的網站）以暢玩我們的遊戲。公司及政府機構可基於若干原因（如安全或保密問題或監管原因）封鎖連接至Facebook、我們的網站或總體封鎖連接至互聯網，或彼等可能採取禁止僱員連接至Facebook、我們的網站或其他社交平台的政策。舉例而言，中國政府已在中國封鎖連接至Facebook。倘公司或政府實體封鎖或限制連接至Facebook或我們的網站，或另行採取限制用戶暢玩我們的遊戲的政策，則可對我們的業務造成不利影響，並可能導致我們的用戶基礎流失或增長較慢。

## 風險因素

遊戲內未檢測到的編程錯誤或遊戲缺陷可損害我們的聲譽並對我們的經營業績產生重大不利影響。

我們的遊戲均須進行頻密的改善及更新，並可能含有僅在用戶進入更新應用程式後才揭示的錯誤、缺陷、瑕疵或損壞的數據（尤其是因我們在緊迫的時間限制下發佈新遊戲及向現有遊戲迅速釋放新功能）。用戶不時知會我們編程缺陷影響其體驗，而我們一般會立刻解決該等瑕疵。然而，倘基於任何原因並無及時解決編程缺陷或瑕疵，或發生未檢測到的錯誤、遊戲缺陷及數據損壞，這可中斷我們的營運、因容許用戶取得不公平的優勢而對用戶的遊戲體驗產生不利影響、損害我們的聲譽、導致用戶停止暢玩我們的遊戲、分散資源及延遲市場接受我們的遊戲，任何有關情況均可導致我們須承擔法律責任或損害我們的經營業績。

未能取得、重續或保留牌照、許可證或批准，或未能遵守適用的法律及規例，可能影響我們經營業務的能力。

我們目前毋須就國際市場發行網絡遊戲取得任何特別牌照、許可證或批准。由於我們已採納共同分銷的業務模式授權第三方在中國發行及經營我們的專有手機遊戲，中國法律顧問告知我們目前毋須從中國監管機關取得任何特別牌照、許可證或批准。然而，網絡遊戲行業（尤其是中國）的發牌規定不斷演變，我們可能會因為相關司法權區的政治或經濟政策變動而須遵守更嚴格的監管規定。我們無法向閣下保證，我們將能夠符合該等監管規定，因此我們日後可能無法保留、取得或重續相關牌照、許可證或批准。我們的業務營運可能因此受阻，並且可能對我們的經營業績及財務狀況構成重大不利影響。過往我們曾經有不遵守適用法律及規例的情況。見「業務－法律訴訟及合規－不合規事件」。我們可能因該等不合規事件而受到行政處罰或制裁，包括吊銷或撤銷營運所需的牌照、許可證或批准。

**我們或須繳付相關監管部門施加的額外社會保險及住房公積金供款以及滯納金或罰款**

於往績期間，我們未有為全部僱員作出足夠的社會保險及住房公積金供款，或於社會保險及住房公積金機關作出適時的登記。據我們的中國法律顧問告知，我們或須就該等不合規事宜而繳付滯納金及罰款。截至最後可行日期，我們並無接獲地方部門有關我們現有或前度僱員就我們供款不足或未有登記提出任何索償的任何通知。其他詳情見「業務－法律程序及合規－不合規事件－社會保險計劃及住房公積金」。我們於往績期間已就社會保險及住房

## 風險因素

公積金供款的不足額作出足夠撥備。然而，我們的撥備並不預計及因此並不包括主管政府部門可能徵收的罰款（倘我們未有在指定時限內糾正不合規事宜）或滯納金。倘我們被勒令繳付罰款或滯納金，我們可能需要額外撥備以補足不足額，而這可對我們的經營業績及財務狀況造成不利影響。

我們未必能成功有效地推廣品牌或提高品牌認知度，而任何負面報導（不論其真實性）均可能損害本公司的品牌及我們發行的特定遊戲。

我們作為有趣刺激的網絡遊戲的發行商，名下「Game Hollywood」品牌的聲譽在全球（特別是北美洲）用戶中不斷增長。推廣「Game Hollywood」品牌並提高其認知度是我們增長策略的一個不可或缺部分。然而，我們未必能夠有效地推廣或發展品牌，若做不到，則我們的增長可能會受到不利影響。此外，有關我們的品牌、遊戲及服務、公司或管理層的負面報導或糾紛可對我們的品牌及所提供的其他產品及服務的公眾形象造成重大不利影響。與我們有關的任何負面報導（不論其真實性）可損害本公司形象及我們發行的遊戲，繼而會減少我們經營遊戲的活躍用戶數目。若我們有效地推廣品牌的能力有任何影響，以及品牌或產品的公眾形象有任何明顯損害，則可對我們的前景及經營業績造成重大不利影響。

非法使用我們的知識產權可能對我們的業務及聲譽造成不利影響。

我們認為，我們、遊戲開發商合作夥伴及知識產權供應商的專有域名、著作權、商標、商業秘密及其他知識產權對本身的業務營運至關重要。過往我們依賴商標及著作權法律、商業秘密保護、披露限制及有關限制使用我們的知識產權的其他協議，以保護我們的知識產權。對於我們內部開發的遊戲，我們在中國就著作權保護註冊軟件，並採取多種措施保護我們的源代碼，包括保密協議及隔離源代碼。然而，我們可能難以保護與我們遊戲有關的知識產權。未能在任何國家或地區註冊商標或專利可能限制我們在該國家或地區根據相關商標或專利法律保護我們權利的能力，及我們在若干情況下甚至需要更換名稱或相關商標，這可能對我們的品牌及市場推廣工作造成不利影響。未能保護遊戲開發商合作夥伴及知識產權供應商所擁有的知識產權亦將為我們帶來嚴重後果，包括失去遊戲分銷權知識產權許可及／或支付損害賠償。

為保護我們的技術及專業知識，我們依賴與我們的僱員、獲授權商、獨立承包商及其他顧問訂立的相關協議中的保密條文。該等協議或不能有效防止機密資料的洩漏及在機密資料非法洩露的情況下或不能提供足夠的補救。此外，其他人可能獨立發現商業秘密及專有資料，繼而限制我們對有關人士維護任何商業秘密權利的能力。在互聯網相關行業中保護知識

## 風險因素

產權的有效性、可強制執行性及範圍並不確定，仍在演變。尤其是，東南亞、中國及當地用戶可接觸到我們遊戲的若干其他國家和地區的法律及實施程序不能像其他國家的法律及實施程序一樣保護知識產權。管制專有技術的非法使用非常困難並耗費不菲。我們所採取的用以防止盜用我們專有技術的措施可能不足夠。儘管我們努力保護知識產權，其他遊戲開發商及營運商可能抄襲我們的理念及設計，及其他第三方可能侵犯我們的知識產權。此外，未來可能有必要提起訴訟，以執行我們的知識產權。未來訴訟可能導致巨額成本及分散我們的資源，並可能中斷我們的業務，以及對我們的財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

**第三方可能聲稱我們侵犯其專有權，這可導致我們招致巨額法律開支並阻止我們推廣產品及服務。**

雖然我們並非我們取得授權的遊戲的開發商，但第三方可能聲稱我們作為遊戲發行商，本身亦需要就任何第三方權利遭侵犯而與開發商共同承擔責任。我們一般倚賴我們的遊戲開發商夥伴的聲明，表示其遊戲並無侵犯第三方的知識產權及倘任何該等聲明不準確而我們因此而受損害（包括第三方索償所導致的損害），其將作出彌償。舉例來說，根據我們與遊戲開發商的內容發行協議，倘遊戲侵犯任何第三方知識產權，開發商一般須就我們可能招致的任何損失向我們作出彌償。然而，我們獲授許可證的遊戲可能不時侵犯由第三方持有的有效專利、商標、版權或其他知識產權，而彌償可能不足以彌補我們的損失。我們重新設計的遊戲功能特點亦可能被指稱侵犯第三方權利。任何有關指稱或訴訟（不論是否有理據）均可能費用高昂並分散管理層對日常業務的注意力。倘我們未能成功地對有關指稱進行辯護或未能於有關訴訟獲得勝訴，我們可能需修改、重新設計或停止經營遊戲、支付款項（如損害賠償）、訂立版稅或授權安排，或履行我們與部分用戶訂立的彌償責任。我們於該等情況下可能尋求的任何版稅或授權安排或未能按商業合理條款向我們提供，或根本無法向我們提供。此外，倘我們向第三方收購技術以加入於我們的產品中，我們面臨侵權訴訟的風險可能增加，原因是我們必須倚賴該等第三方核實有關技術的來源及擁有權。此責任風險可導致我們的業務中斷，對我們的經營業績造成重大不利影響。

我們的部分僱員曾受僱於其他公司，包括我們目前及潛在競爭對手。我們亦有意招聘更多人員以拓展我們的開發團隊及技術支援團隊。倘若我們的僱員來自從事與我們相似的開

## 風險因素

發內容或技術的前僱主，我們可能面對有關該等僱員或我們擅自索取其前僱主的專利信息或知識產權的索償。倘我們未能就針對我們的索償成功抗辯，我們或須承擔法律責任，這可能對我們的業務產生重大不利影響。

**我們倚重主要人員以及吸引和留住人才的能力。**

我們的成功一直並將繼續倚重高級管理團隊及其他主要僱員的持續努力。尤其是，我們倚賴主席兼首席執行官陸源峰先生的專門知識及經驗，彼加上高級管理團隊的其他成員負責制定我們的策略並對我們迄今取得的成就起著關鍵作用。若我們失去高級管理層成員或一些其他主要僱員，可能會削弱我們的營運能力並影響業務策略的執行。我們可能無法在合理時間內或以其他具有同等專門知識及經驗的人士取代該等人士，在該情況下，我們的業務或會受到嚴重干擾，而財務狀況亦會受到影響。

此外，我們的持續成功亦取決於我們能否吸引和留住合資格的行政、監督及管理人員以管理現有業務及未來增長。合資格且具才幹的人員難求且需求甚殷，因此與其他遊戲發行或經營公司在招攬人員方面的競爭激烈。我們可能無法成功吸引、招攬或留住所需人員。此外，我們日後或須提供優厚的薪酬及其他福利以吸引和留住主要人員，因此我們無法向閣下保證有資源全面達到人員需求。至於我們日後可能進行的任何收購，我們留住所選擇現有人員的能力將對我們能否在該等擴張工作取得成功產生重大影響。我們未能吸引和留住合資格人員會對我們維持競爭地位及發展業務的能力產生負面影響。

**缺乏保險可能使我們面臨巨額的成本及業務中斷。**

中國保險業仍處於早期發展階段。尤其是，中國保險公司向遊戲發行商提供的商業保險產品有限。我們並無任何業務責任或中斷保險以保障中國或海外的營運，根據我們取得有關中國遊戲發行商的公開資料，此舉與中國行業慣例一致。我們判斷，該等風險的保險成本及按商業合理條款購買有關保險的難度，讓我們擁有有關保險並不切實可行。此外，我們並無任何保單涵蓋伺服器或其他技術基建損失、竊取及毀壞等風險。任何未投保而發生的業務中斷、訴訟或自然災害或未投保設備或技術基建嚴重受損，可能產生巨額成本並分散資源，並會對我們的財務狀況及經營業績造成不利影響。

## 風險因素

我們可能須就用戶所作出的不恰當的在線交流或內容承擔責任。

我們的用戶能夠在使用遊戲內的聊天功能時進行高度個人化的對話。我們不能夠查證用戶身份或用戶在遊戲中所作的任何資料或內容來源。因此，若干用戶可能參與非法、淫穢或煽動性對話，這可能在其他用戶中產生負面影響。在嚴重的情況下，根據遊戲所在位置的法律及法規，若干資料或內容可能被視作非法，及政府機關可能要求我們終止或限制已導致或可能導致有關事件的若干特點或服務。倘我們發現我們須遭受基於不恰當展示資料的性質或內容的處罰或索償，我們可能在調查及抗辯中產生大筆成本，這可能對我們的聲譽、營運及業務造成重大不利影響。

我們的最終控股股東對本公司發揮重大影響力，而彼等的利益未必與我們其他股東的利益一致。

我們的最終控股股東對我們的業務（包括有關我們的管理及有關合併、擴充計劃、整合及出售我們的全部或絕大部分資產、選舉董事及其他重大公司行動的政策及決定的事項）擁有重大影響力。緊隨[編纂]完成後並假設[編纂]未獲行使，我們的最終控股股東將持有[編纂]股股份，相當於本公司已發行股本[編纂]%。這所有權集中可能會阻礙、推遲或妨礙本公司控制權出現變動，這可能會剝奪其他股東於本公司出售時就彼等的股份收取溢價的機會，並可能會降低我們的股價。即使其他股東反對該等事項，該等事項亦有可能發生。此外，最終控股股東的利益可能有別於其他股東的利益。最終控股股東可能會對我們發揮重大影響力，導致我們訂立的交易，採取或不採取的行動或作出的決定與我們其他股東的最佳利益相衝突。

我們在被美國、歐盟、聯合國、澳洲及其他相關經濟制裁機構施加不斷變化的經濟制裁的國家的營運及銷售可導致我們受到不利影響。

美國及其他司法權區或組織，包括歐盟、聯合國及澳洲，對受制裁國家採取全面或廣泛的經濟制裁。該等制裁計劃不時由制裁機關檢討或修訂，以及新規定或限制可能生效，因而可能增加對我們業務的審查或導致我們一項或多項業務活動被視為已違反制裁。倘我們因任何違反制裁事宜須支付罰款，或改變我們的業務以免違反制裁規則或法規，可能會對我們的經營業績造成重大不利影響。

## 風險因素

於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月，我們產生來自三個俄文版的手機遊戲的收入分別為零、約20,622美元、51,664美元及25,571美元（相當於同期收入零、約0.1%、0.2%及0.4%）。所有俄文版遊戲於2017年6月終止經營。此外，於2014年、2015年、2016年及截至2017年3月31日止三個月，我們亦經我們的網頁及發行渠道及共同發行夥伴產生來自有關國家用戶的收入<sup>(1)</sup>分別約86,000美元、103,000美元、194,000美元及82,000美元，相當於同期收入約0.38%、0.37%、0.69%及1.14%。

除「業務」一節所披露者外，於往績期間及直至最後可行日期，本集團並無任何活動與受美國、歐盟、聯合國或澳洲制裁的國家、政府、實體或個人有關。就我們對位於有關國家的客戶作出的銷售而言，我們不曾被通知亦無理由相信我們將遭受任何制裁。概無訂約方為於外資管理辦公室設存的特別指定國民及受封鎖人士名單或行業類別制裁識別名單，或其他受限制人士名單（包括由歐盟、聯合國或澳洲設存的該等名單）上特別識別的人士。在無任何相反資料的前提下，我們亦無合理原因認為訂約方的任何擁有人、控制人或董事為名列於該等名單上。再者，我們的銷售並不涉及目前受美國、歐盟、聯合國或澳洲特別制裁的行業或類別。因此，我們向位於受制裁國家的人士銷售或於受制裁國家內的其他活動將不會成為相關制裁法律及法規項下的受禁制活動。

我們無法預測美國的政策在聯邦、州或地方層面如何解讀或實施，或預測歐盟、聯合國、澳洲及其他適用司法權區有關我們或我們在受制裁國家的聯屬公司或與受制裁人士的任何目前或未來活動的任何政策如何解讀或實施。我們擬不承接任何會導致本集團、聯交所、[編纂]、[編纂]或股東或投資者違反美國、歐盟、聯合國或澳洲的制裁法或成為有關制裁法的目標的未來業務。然而，我們不能向閣下保證，我們未來的業務在對該等司法權區實施制裁的情況下並無風險，或保證我們將使我們的業務符合美國當局或任何其他對我們的業務可能並無司法管轄權但仍主張在域外實施制裁的權利的政府當局的預期及規定。倘美國、歐盟、聯合國或澳洲的政府或任何其他政府實體釐定我們任何的活動違反其施加的制裁

(1) 乃按照我們從網頁遊戲營運識別的受制裁國家IP地址計算。我們並不能另行就手機遊戲收集任何該等資料。

## 風險因素

或為對本公司實施制裁的依據，則我們的業務及聲譽可能受到不利影響。此外，由於許多制裁計劃正不斷變化，新規定或限制可能會實行，從而可能增加對我們業務的審查或導致一個或以上的業務活動被視為違反制裁或可受制裁。

### 與海外市場及中國有關的風險

我們的業務受限於美國、歐盟、中國及其他相關司法權區適用於網絡遊戲經營的各種法律及法規，當中有許多為不穩定及仍在發展，並可令我們面臨索賠或以其他方式損害我們的業務。

我們須遵守美國、歐盟、中國及其他相關司法權區的多項法律，而該等法律不斷演進及發展。我們適用或可能適用的法律的範圍及詮釋經常存在不確定性，亦可能存在衝突。舉例來說，於美國，有關網頁服務供應商就其用戶及其他第三方活動所負責任的法律目前正受到多宗索償的考驗，包括基於侵犯私隱及其他侵權行為、不公平競爭、侵犯版權及商標的訴訟，以及基於用戶所搜尋資料的性質及內容、所登載廣告或所提供內容的其他理論。此外，我們的業務可能增長及發展，而更多國家將玩我們的遊戲，我們將需遵守更多司法權區的法律法規。我們可能須遵守我們營運所在司法權區影響提供若干類內容（如涉及描述暴力的內容）的多項法例及規例，其中很多含糊不清並仍處於不斷演變中，而其詮釋方法可能會有損我們的業務或導致我們承擔責任。此外，我們的若干遊戲（包括賽馬王）可能須遵守賭博相關規則及規例，而我們若不遵守相關規則及規例，則可能會面臨民事及刑事處罰。我們難以預測現行法律將如何適用於我們的業務及我們可能需要遵守的新法律。

倘我們未能遵守該等法例或規例或倘我們須根據該等法例或規例承擔責任，則我們可能直接蒙受損失，並可能被迫採取新措施藉以降低我們承擔此項責任的風險。這可能需要我們耗費大量資源或修改遊戲，這將會有損我們的業務、財務狀況及經營業績。此外，訴訟及立法建議中的責任問題所受重視程度增加，這可能會有損我們的聲譽或以其他方式影響我們的業務發展。因這潛在責任而產生的任何成本均會有損我們的業務及經營業績。

我們經營業務的司法權區可能採納或詮釋多項法律及法規並對我們加以應用，該等法律及法規可能限制網頁及手機行業，內容包括用戶私隱、廣告、稅務、內容合適性、版權、分銷及反壟斷。此外，電子商貿及虛擬物品的增長和發展可能促使頒佈更嚴厲的消費者權益保障法律，此可能對如我們般透過互聯網及移動裝置進行業務的公司添加額外負擔。舉例來說，歐盟表示有意與行業及消費者權益保障小組會面，以討論免費玩遊戲的若干方面。我

## 風險因素

們預期行業的審查及監管將增加，而我們將需投入法律及其他資源以應對有關監管。例如，有關監管貨幣、銀行業機構、無人認領財產及洗錢的現有及新法律的詮釋可能涵蓋虛擬物品，或有關監管賭博的法律的詮釋可能包含我們的遊戲。我們的運動遊戲（包括賽馬王）的架構及經營已考慮到賭博法律，並相信玩該等遊戲不會構成賭博。然而，我們的賽馬及其他技術比賽遊戲於未來可能須遵守賭博相關法律及法規，並令我們面臨民事及刑事罰款。我們亦偶爾向用戶提供不同類型的比賽及推廣機會。我們須遵守多個司法權區有關經營及提供該等活動及遊戲的法律，而大部份該等法律仍在演變中，其詮釋可能對我們的業務造成損害。倘發生該等情況，我們可能需要向有關監管機構尋求許可證、授權或批准，而授出有關許可證、授權或批准可能取決於我們能否達致若干資本及其他規定，且我們可能需面對額外監管及監督，例如向監管機構報告，上述各項均可令我們的經營成本大幅增加。我們經營業務的司法權區有關該等活動的現有法律或法規改變或施行新法律及法規，均可減少網絡遊戲服務的增長並令我們的業務受損。

不同司法權區稅法應用的改變可能令我們全球的實際稅率增加及令我們經營業務的方法改變。

我們的公司架構及公司間安排（包括我們開發及使用我們的知識產權的方式及公司間交易的定價轉移）的制定，旨在為我們提供全球稅務效率。不同司法權區（包括美國、歐盟及中國）對我們的國際業務活動的稅法應用受詮釋規限，並取決於我們以與公司架構及公司間安排一致的方式經營業務的能力。基於稅務監管環境複雜，我們於往績期間並無在美國、歐盟及中國及時作出足夠的稅務申報及／或付款。由於全球及當地稅務規例對我們業務的影響變得愈來愈複雜，我們於2014年5月聘請外部稅務顧問提供專業稅務合規及諮詢服務。我們的稅務顧問表示，於2013年、2014年及2015年，我們已對中國企業所得稅、歐盟增值稅及美國州銷售稅悉數計提稅務撥備。法律顧問確認，董事認為延遲稅項付款及本集團內的轉移定價安排不會令我們面臨避稅的刑事檢控。詳情見「業務－稅務及相關安排」。然而，鑑於在數碼經濟環境下，稅務監管環境複雜及國際間的協調含糊，我們經營業務的司法權區的稅務機關可能對我們公司間安排的方法提出質疑，或決定我們經營業務的方式與我們向司法權區報告收入的方式不一致，此可能增加我們的整體實際稅率或使我們須繳付行政罰款。倘出現上述任何情況，我們的財務狀況及經營業績將受到重大不利影響。

## 風險因素

中國經濟、政治及社會狀況可影響我們的業務、財務狀況及經營業績。

作為我們業務策略的一部分，我們現正透過投入大量資源，瞄準中國的手機遊戲市場。因此，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景在頗大程度上受中國經濟、政治及社會狀況影響。中國經濟在多方面有別於發達國家的經濟，包括政府參與程度、資本投資管制及整體發展水平。雖然中國政府自1970年代後期起實施措施，注重運用市場力量推動經濟改革、減少國家擁有的生產資產並且於商務企業建立更佳的企業管治制度，但中國大部分生產資產仍然由中國政府擁有。此外，中國政府仍然實施行業政策，在規範行業發展方面擔當重要角色。中國政府亦通過調配資源、控制支付外幣計值債務、制定貨幣政策及對個別行業或公司提供優惠待遇，對中國的經濟增長行使重大的控制權。我們無法預測中國經濟、政治及社會狀況的未來轉變以及新政府政策將會對我們的業務及未來前景造成的影響。中國政府的任何行動及所採納政策或中國經濟（尤其是手機應用程式行業）的任何長期放緩可在許多方面對我們的業務、經營業績及財務狀況產生負面影響。舉例來說，我們的用戶可能減少對我們所提供產品的消費，而我們可能在迅速擴展用戶基礎以抵銷現有用戶消費下降的影響方面遇到困難，或根本無法擴展用戶基礎。

我們可能被視為企業所得稅法下的中國稅務居民，因此我們的全球收入可能須繳付中國預扣稅及企業所得稅。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司，並間接持有一家於香港註冊成立的附屬公司的權益，從而間接持有我們中國附屬公司的權益。根據中華人民共和國企業所得稅法（「企業所得稅法」，其於2008年1月生效及於2017年2月24日修訂）及其實施細則，外商投資企業向其不被視為中國居民企業的海外企業投資者應付的股息，須按10.0%稅率繳付預扣稅，除非該海外投資者註冊成立地的司法權區與中國簽訂稅務條約，訂有不同預扣稅安排。根據中國與香港簽訂於2007年1月生效的安排，倘香港實體為「受益所有人」，而該實體直接擁有中國公司最少25.0%股本權益，則該中國公司向香港居民企業已付股息，股息預扣稅率減至5.0%。於2009年10月生效的國家稅務總局關於如何理解和認定稅收協定中「受益所有

## 風險因素

人」的通知，規定一家公司按條約不定義為「受益所有人」的若干條件及進一步規定一名代理或「導管公司」(界定為原居國登記的公司，以符合法律規定的公司形式，但這公司不從事製造、分銷和管理等的重大業務營運)將不被視為「受益所有人」。倘中國稅務機關認為香港附屬公司為「導管公司」，我們可能無法享有5%優惠預扣稅率及我們中國附屬公司向我們香港附屬公司應付的股息將按10.0%稅率繳納預扣稅。

企業所得稅法及其實施細則亦規定，倘一家在中國境外註冊成立的企業在中國境內有其「實際管理機構」，該企業就稅務而言或被視為「中國居民企業」，須就其全球收入按25.0%的稅率繳納企業所得稅。「實際管理機構」是指對企業的業務、人員、賬目及財產等擁有重大及全面管理及控制權的機構。於2009年4月，國家稅務總局頒佈一項通知(稱為第82號通知，其經由2014年1月頒佈的第9號通知部分修訂)，闡明受中國企業或中國企業集團控制的外國企業的「實際管理機構」的若干認定標準。根據第82號通知，倘下列各項均適用，則外國企業被視為中國居民企業：(1)負責日常營運的高級管理層及核心管理部門主要位於中國境內；(2)有關企業的財務和人力資源事宜的決策由位於中國的機構或人員作出或批准；(3)企業的主要資產、會計賬簿及紀錄、公司印章、董事會和股東會議紀錄位於或存放於中國；及(4)50.0%或以上具投票權的企業董事會成員或高級行政人員經常居住於中國。除第82號通知外，國家稅務總局發佈一份公告(稱為第45號公告，於2011年9月生效以及於2015年6月1日及2016年10月1日修訂)，對第82號通知的實施提供更多指引，並澄清「境外註冊中資控股居民企業」的申報及備案責任。第45號公告對(其中包括)釐定居民身份及管理釐定後事項的程序作出規定。雖然第82號通知及第45號公告明確規定上述準則適用於在中國境外註冊並由中國企業或中國企業集團控制的企業，但第82號通知可能反映國家稅務總局有關一般釐定外國企業的稅務居所的標準。

然而，對於並非由中國企業控制的海外企業(包括如我們的這一類公司)，目前並無有關釐定「實際管理機構」的正式實施規則。因此，仍未確定稅務機關將如何處理我們這一類公司的情況。然而，倘中國機關隨後釐定或任何未來法規規定我們應被視為一家中國居民企業，我們將須就全球收入按25.0%的統一稅率繳納企業所得稅。此外，儘管企業所得稅法規規定合資格中國居民企業之間支付的股息款項可獲豁免繳納企業所得稅，但由於企業所得稅法的歷史相對短暫，仍然不清楚該項豁免的詳盡資格規定，以及即使我們就稅務目的被視為中國居民企業，我們的中國附屬公司向我們派付的股息將是否符合該等資格規定。

## 風險因素

中國稅務機關的適用中國稅務法律及規則的詮釋及應用仍存在重大不確定因素，中國稅務法律、規則及法規亦可能出現變動。倘適用稅務法律及規則以及相關稅務法律及規則的詮釋或應用有任何變動，閣下於股份的投資價值可能受重大影響。

現時並無法律或法規具體監管虛擬資產的產權，因此不能確定網絡遊戲經營商就虛擬資產可能承擔的責任（如有）。

於遊玩手機遊戲的過程中會購入及累積一些虛擬資產，如特別設備、用戶體驗等級及用戶遊戲頭像的其他特性。該等虛擬資產可能對用戶屬重要，具金錢價值，在部分情況更由用戶之間銷售以獲得實際金錢。實際上，用戶可能因為不同原因失去虛擬資產，通常是透過其他用戶未經授權使用另一用戶的遊戲賬戶，以及偶爾是透過網絡服務延遲、網絡癱瘓或駭客活動造成數據流失所致。目前概無中國法律或法規具體監管虛擬資產的產權。因此，對於誰是虛擬資產的合法擁有者、虛擬資產的擁有權是否及如何受法律保障及手機遊戲開發商（如我們）是否須就損失虛擬資產而對用戶或其他利益相關方承擔責任（不論是合同、侵權或其他），均屬未知之數。就損失虛擬資產而言，我們可能被用戶起訴及有責任支付損害賠償，這或會對我們的聲譽及業務、財務狀況及經營業績產生負面影響。我們不曾捲入任何涉及虛擬資產的法律訴訟。然而，我們無法向閣下保證，日後該等法律訴訟不會針對我們提出。

根據中國法院對遊戲經營商就用戶損失虛擬資產所負責任的若干判決，假若網絡遊戲經營商被判違約或須就侵犯用戶權利負責，法院一般要求遊戲經營商提供完善的保安系統，以保障用戶所擁有的有關虛擬資產，並要求部分遊戲經營商退回虛擬物品或對因此而產生的損失及損害負責。

中國對互聯網傳播資料的監管及審查或會對我們的業務造成不利影響，而我們或會因在我們的應用程式展示、取得或連結的資料而面臨責任。

中國已頒佈有關規管互聯網接入及透過互聯網發佈新聞和其他內容及產品和服務的法律及法規。中國政府禁止透過互聯網發佈被之視為違反中國法律的資料。工信部、文化部及其他主管政府機關已頒佈法規，規定倘遊戲包含被裁定（其中包括）宣揚淫穢、賭博或暴力、教唆犯罪、危害社會公德或中國文化傳統、危害國家安全或洩露國家秘密的內容，則禁

## 風險因素

止透過互聯網發佈遊戲。倘我們提供的任何遊戲被視為違反任何該等內容限制，我們將不能取得必要的政府批准以繼續提供該遊戲及／或可能受到處罰（包括沒收收入、罰金、暫停營業），這將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。我們亦可能因我們用戶的非法行動或我們所發佈被視為不適當的內容而面臨潛在責任。我們或須刪除違反中國法律的內容並報告我們懷疑可能違反中國法律的內容，這可能使我們的用戶基礎、玩遊戲的時間或在遊戲內購買虛擬物品有所減少。可能難以釐定或會導致我們面臨責任的內容類別，而倘我們被裁定須承擔責任，我們或會被阻止在中國提供我們的網絡遊戲或其他相關服務。

**監管網絡遊戲玩耍時間及用戶年齡的中國法例或會對我們的業務及營運造成不利影響。**

於2007年4月，數個政府機關（包括國家新聞出版廣電總局及文化部）聯合頒佈關於保護未成年人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知「防沉迷通知」，乃附加於網絡遊戲防沉迷系統開發標準及網絡遊戲防沉迷系統實名認證方案。根據防沉迷通知，監管網絡遊戲用戶的玩耍時間及最低年齡的防疲勞系統須設置於2007年7月16日起所有現有網絡遊戲，以及將在中國經營的所有網絡遊戲。我們的共同發行商已在我們在中國提供的所有手機遊戲（包括我們專有的若干手機版彈彈堂系列）設有防疲勞系統。然而，我們無法向閣下保證，該防疲勞系統將被中國相關政府機關視為充分。未能遵照防沉迷通知下的規定或會使我們面臨處罰，包括但不限於在中國暫停或限制我們的遊戲由我們的共同發行商經營、拒絕或暫停我們遊戲的審批或備檔申請。

**中國法律體系的不確定因素及變動可能對我們的業務產生重大不利影響。**

我們的總部設於中國，而我們的中國附屬公司主要透過向我們於國際市場發行遊戲的海外公司提供諮詢及技術服務而產生收入。我們於中國的業務受中國法律及法規規管。中國法律體系以成文法為基礎。過往法院判例可作為參考引用，但先例價值有限。

於1979年，中國政府開始頒佈全面的法律及法規體系，尤其是規管一般經濟事宜及外商投資形式（包括外商獨資企業及合資企業）。該等法律、法規及法律要求（包括監管中國稅務事宜者）相對較新並經常修訂，其詮釋及執行很多時會引起不確定因素，可能令我們所

## 風險因素

獲得的法律保障的可靠性受到限制。此外，中國法律體系部分以政府政策及內部規則（部分並無適時刊發或根本沒有刊發）為依據，而該等政策及規則可能具有追溯效力。因此，我們於違規前可能無法知悉違反該等政策及規則。此外，中國行政及法院機關於詮釋及實行或強制執行法定規則及合約條款時具有重大酌情權，行政及法院訴訟的結果以及與其他較成熟法律體系相比，我們於中國所享有的法律保障程度可能難以預測。該等不確定因素可能影響我們對法律規定相關性的判斷，以及我們採取措施及行動以全面符合有關法律規定的決定，並可能影響我們行使合同或民事法權利的能力。該等不確定因素可能導致重大的經營開支及成本，而於中國的任何訴訟可能導致分散資源及管理層注意力，並因而對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。我們無法預測中國法律體系的未來發展。我們可能需要就經營取得額外許可證、授權及批准，而我們可能無法取得有關許可證、授權及批准。我們未能取得有關許可證或授權可對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

**監管互聯網行業及中國相關業務的法律及法規正處於發展階段，可能涉及重大不確定性。**

中國政府全面監管互聯網行業，包括互聯網行業公司的外資所有權、牌照及許可證規定。該等互聯網相關法律及法規相對較新且正處於發展階段，故其詮釋及執行涉及重大不確定性。就中國的手機遊戲行業而言，中國中央政府的多個監管機關（例如國務院、工信部、中華人民共和國國家工商行政管理總局（「國家工商總局」）、文化部、國家新聞出版廣電總局及公安部）獲賦予權力頒佈及執行監管互聯網及手機遊戲行業不同方面的法規。不同政府機關所頒佈的法規存在不一致及歧義。我們的共同發行商夥伴需要取得不同監管機關的適用許可證或批准，以提供手機遊戲服務。因此，釐定何種行為或遺漏行為可能會被視作違反適用的法律及法規較為困難，而我們於訂立共同分銷安排前必須篩選共同發行商的資格。

有關中國互聯網業務監管的風險及不確定性，包括或會頒佈或宣佈監管互聯網活動（包括手機遊戲業務）的新法律、法規或政策。倘頒佈該等新法律、法規或政策，我們的業務或會需要取得其他牌照。倘我們的業務未能遵守該等生效的新法規，或倘我們未能取得該等新法律及法規規定的任何牌照，我們可能會受到處罰，而我們的業務經營可能會中斷。

## 風險因素

中國互聯網行業的監管存在不確定性，包括不斷發展的發牌規定。此意味著本集團部分公司的許可證、牌照或經營或會受到質疑，或我們未能取得或重續適用監管機構可能認為屬我們業務必需的許可證或牌照。倘我們未能維持或取得所需的許可證或牌照，我們或會受到多項處罰，包括罰款及終止經營或對經營施加限制。任何處罰均可能令我們的業務經營中斷，並可能對我們的經營業績造成重大不利影響。

與互聯網行業有關的現有或未來中國法律、法規及政策的詮釋及應用，已對中國互聯網業務（包括我們的業務）的現有及日後外商投資、營商及活動的合法性造成大量不確定因素。我們無法向閣下保證我們將能維持現有牌照或取得任何現有或新法律或法規所規定的任何新牌照。鑑於中國互聯網業務的監管充滿不確定性及複雜，我們亦面臨違反現有或未來法律及法規的風險。假若有關互聯網相關活動的目前或未來法律、規則或法規的詮釋致使我們的擁有權架構及／或業務經營不合法或不合規，我們的業務可能嚴重受損，而我們可能會受到嚴重處罰。

**人民幣及其他貨幣價值波動或會對閣下的投資產生重大不利影響。**

鑑於我們擴展中國業務，我們預期將產生更多以人民幣計值的開支，而[編纂][編纂]淨額及我們就股份派付的任何股息則將以港元計值。人民幣兌港元或美元的匯率波動可能會影響[編纂][編纂]以人民幣為單位的相對購買力。匯率波動亦可能使我們蒙受匯兌損失並影響我們中國附屬公司所派發任何股息的相對價值。此外，人民幣兌港元或美元升值或貶值可能會影響我們以港元或美元計值的財務業績，但不會導致我們的業務或經營業績發生根本變化。

人民幣匯率的變動受政治和經濟狀況變化及中國外匯體制及政策等因素影響。自2005年7月起，人民幣取消與美元掛鈎；儘管中國人民銀行定期干預外匯市場以限制人民幣匯率的波動，但人民幣兌美元的價值在中長期仍可能會出現大幅升值或貶值。此外，中國機關日後或會放寬對人民幣匯率波動的限制，並減少對外匯市場的干預。

## 風險因素

我們亦從中國以外的國家和地區的用戶產生收入，彼等通過第三方的付款渠道以外幣進行遊戲內購買。因此，我們面對來自不同貨幣風險產生的外匯風險，主要與美元有關，亦包括歐元、越南盾及馬來西亞林吉特。

在中國，可用於降低匯率波動風險的對沖工具選擇非常有限。迄今為止，我們並無訂立任何對沖交易以降低外幣兌換風險。儘管我們日後可能決定訂立對沖交易，惟可供使用的對沖工具及其有效程度可能有限，我們未必能充分對沖風險，甚至可能完全無法對沖風險。此外，我們的匯兌虧損可能被限制我們將人民幣兌換為外幣的能力的中國外匯管制法規擴大。

中國政府對外幣兌換的管制可能會限制我們的外匯交易，包括就我們股份作出的股息派付。

目前，人民幣不可自由兌換成任何外幣，外幣兌換及匯款須遵守中國外匯法規。概不保證在特定匯率下，我們將擁有足夠的外匯滿足外匯需求。根據中國現行外匯管制制度，我們進行的經常賬目外匯交易（包括派付股息）毋須事先取得國家外匯管理局批准，但我們須提交有關交易的憑證並於中國境內持有經營外匯業務牌照的指定外匯銀行進行交易。然而，我們進行的資本賬目外匯交易必須事先取得國家外匯管理局的批准。

根據現行外匯法規，於完成[編纂]後，在符合若干程序規定的情況下，我們可以外幣派付股息，而毋須事先取得國家外匯管理局批准。然而，我們無法向閣下保證有關以外幣派付股息的外匯政策日後仍會持續。此外，外匯不足或會制約我們獲取足夠外匯以向股東派付股息或滿足任何其他外匯要求的能力。倘我們未能就上述任何目的取得國家外匯管理局批准將人民幣兌換為任何外匯，則我們的資本開支計劃，乃至我們的業務、經營業績及財務狀況均可能受到重大不利影響。

## 風險因素

我們可能倚賴中國附屬公司的股息及其他分派為我們的現金及融資要求提供資金，我們附屬公司向我們付款的能力有任何限制可能對我們經營業務的能力造成重大不利影響。

作為一家離岸控股公司，我們可能依賴中國附屬公司的股息支付我們部分的現金需求、向我們的股東作出的股息付款和其他分派以及償還我們可能產生的任何債務和支付經營開支。於中國組織的實體派付股息受到限制。特別是，中國法規允許我們的附屬公司僅從其根據中國會計準則及規例釐定的累計溢利（如有）派付股息。此外，我們的中國附屬公司每年需要將至少10.0%的年度除稅後溢利（根據中國會計準則釐定）撥付法定公積金，直至該儲備的總金額達有關實體的註冊資本的50.0%。該等儲備不得以現金股息進行分派。

倘我們的中國附屬公司以自身的名義產生債項，規管債項的工具可能會限制其向我們派付股息或作出其他分派的能力。若我們的附屬公司向我們分派股息或其他款項的能力受到任何限制，則可能會對我們增長、作出投資或收購、派付股息及以其他方式為業務提供資金及經營業務的能力造成重大不利影響。

關於境外控股公司向中國實體發放貸款及直接投資的中國法規可能會延誤或阻礙我們使用[編纂][編纂]以向我們的中國附屬公司發放貸款或提供額外注資。

我們以股東貸款或增加註冊資本轉至中國附屬公司的任何資金須取得中國有關政府機關的批准或於有關政府機關登記。根據關於外商投資企業的相關中國法規，境外控股公司向其中國全資附屬公司注資須向商務部或其地方對應機構取得批准或提交備檔文件以及向國家工商行政管理局或其地方對應機構註冊以向外資企業進行注資。此外，我們中國附屬公司取得的任何境外貸款須於國家外匯管理局或其地方分局登記，且中國附屬公司取得的貸款不得超過由商務部或其地方分支機構核准或登記的其註冊資本與其投資總額之間的差額。我們未必能夠及時或根本無法就我們日後向中國附屬公司提供注資或境外貸款取得該等政府批准或完成有關登記。倘我們未能取得有關批准或完成辦理有關登記，我們使用[編纂]以為中國業務提供資金的能力可能會受到負面影響，繼而可能對我們為業務提供資金及擴張業務的能力造成不利影響。

## 風險因素

倘不符合中國居民成立離岸特殊目的公司方面的中國法規，則可能會導致我們的中國居民股東須承擔個人責任、限制我們收購中國公司或向我們中國附屬公司注資的能力、限制我們中國附屬公司向我們分派溢利的能力，或以其他方式對我們產生重大不利影響。

根據關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知（「第37號通知」，其由國家外匯管理局頒佈並於2014年7月4日生效），(1)中國居民在向海外特殊目的公司（乃由中國居民為進行投融資而直接成立或間接控制）分派資產或股本權益前，須向國家外匯管理局地方分部登記；及(2)在初步登記後，中國居民亦須向國家外匯管理局地方分部登記海外特殊目的公司的任何主要變動，其中包括海外特殊目的公司的中國居民股東、海外特殊目的公司的名稱及經營期限的變動，中國居民出資的任何增減、股份轉讓或轉換及合股或拆細。另外，根據國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知（「第13號通知」，其於2015年2月13日頒佈並於2015年6月1日生效），上述登記須根據第13號通知由合資格銀行直接審閱和處理，國家外匯管理局和其分部須經合資格銀行對外匯登記進行間接規管。

經我們中國法律顧問確認，陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生已各自於2014年12月15日向國家外匯管理局的北京分處完成初始外匯登記，以及駱思敏女士、蔡鋒先生及羅尉源先生已各自於2015年9月16日向北京銀行世紀城支行完成初始外匯登記。由於第37號通知及第13號通知為近期頒佈，該等通知將如何詮釋和執行、國家外匯管理局將如何和會否向我們執行該等通知，這些方面仍不明確。因此，我們未能預測該等通知影響我們業務營運或未來策略的程度。例如，我們現時和未來中國附屬公司進行外匯活動（如匯出股息及外匯計值的借款）的能力須待我們中國居民實益持有人符合第37號通知及第13號通知。此外，由於我們未能控制現時或未來、直接或間接股東或該等登記程序的結果，故我們無法向閣下保證，該等中國居民股東將按第37號通知及第13號通知的規定及時修訂或更新登記，甚或根本無法修訂或更新登記。若我們現時或未來中國居民股東未能遵守第37號通知及第13號通知，則可能導致該等股東被徵收罰款或被法律制裁、限制我們海外或跨境投資活動，限制我們中國附屬公司進行分派或派息的能力或影響股權架構，這將對我們業務及前景產生不利影響。

## 風險因素

由於併購法規複雜，我們未必能有效或按有利條款完成業務合併交易。

於2006年8月8日，六個中國監管機關（包括商務部、國有資產監督管理委員會、國家稅務總局、國家工商總局、中國證監會及國家外匯管理局）聯合頒佈關於外國投資者併購境內企業的規定（「併購規定」），其於2006年9月8日生效並於2009年6月修訂。中國公司參與海外投資者收購資產或股權的交易時，其審批過程受併購規定規管。併購規定要求中國訂約方須向政府機構提出多項申請和補充申請，視乎交易結構而定。在若干情況下，申請程序可能要求呈交有關交易的經濟數據，包括目標業務的估值及收購方的評估，旨在容許政府評估交易。因此，由於併購規定，我們進行業務合併交易的能力已變得更為複雜、費時和費錢，我們可能無法磋商可令股東接受或在交易中足以保障其利益的交易。

併購規定容許中國政府機構評估業務合併交易的經濟條款。業務合併交易的訂約方可能須向商務部及其他相關政府機構呈交估值報告、評估報告及收購協議，以上均構成申請審批的文件部分，視乎交易結構而定。併購規定亦禁止交易收購價明顯低於中國業務或資產的估值，並於若干交易結構規定代價必須在指定時間內支付，一般不多於一年。此外，併購規定亦限制我們商議不同收購條款的能力，包括初始代價、或然代價、暫扣條文、彌償條文及有關資產和負債的假設和分配的條文。涉及信託、代理人及類似實體的交易結構會被禁止。因此，該法規可能妨礙我們按滿足投資者及保障股東經濟利益的法律及／或財務條款磋商及完成業務合併交易的能力。

我們面對非中國控股公司間接轉讓中國居民企業股權的不確定性。

國家稅務總局於2009年12月15日頒佈針對非居民公司轉讓股份的通知，一般稱為第698號通知。第698號通知於2008年1月1日追溯生效，可能對使用離岸控股公司投資於中國的多家公司產生重大影響。第698號通知的作用為對外國公司間接銷售中國公司的所得徵稅。倘外國投資者透過出售離岸控股公司的股份間接轉讓中國居民企業的股權，而該控股公司位於

## 風險因素

實際稅率低於12.5%或毋須對其居民的外國收入徵稅的國家或司法權區，則外國投資者必須向負責該中國居民企業的稅務機關報告此間接轉讓。按照「實質重於形式」原則，倘境外控股公司缺乏合理商業目的，且為規避繳納中國稅項而建立，則中國稅務機關可能會否定境外控股公司的存在。因此，源自有關間接轉讓的收益可能須按最高為10.0%的稅率繳納中國預扣稅。

國家稅務總局其後頒佈公告，以澄清有關第698號通知的問題，包括於2015年2月3日生效的關於非居民企業間接轉讓財產企業所得稅若干問題的公告（「國家稅務總局第7號通告」）。國家稅務總局第7號通告廢除了原本載於第698號通知的強制性申報責任。根據國家稅務總局第7號通告，倘非居民企業轉讓其於境外控股公司的股份，而該控股公司透過缺乏合理商業目的的安排直接或間接擁有中國應課稅財產（包括中國公司股份），則有關轉讓將被視為間接轉讓相關中國應課稅財產。據此，承讓人須被視為預扣代理，並有責任預扣企業所得稅及將稅款匯予主管中國稅務機關。於釐定是否存在「合理商業目的」時可能需考慮的因素包括所轉讓股份的經濟本質、境外控股公司所持有資產的經濟本質、離岸司法權區交易的可課稅性以及離岸架構的經濟本質和期限等。國家稅務總局第7號通告亦載有「合理商業目的」測試的安全港。

目前只有很少有關應用第698號通知及相關國家稅務總局通知的指引及實踐經驗。例如，儘管「間接轉讓」一詞未有定義，但據了解，相關中國稅務機關有司法管轄權可要求取得於中國並無直接聯繫的眾多海外實體的資料。再者，相關機關尚未頒佈任何正式條文或正式宣佈或表示如何計算海外稅務司法權區的實際稅率。因此，由於我們複雜的離岸重組，我們可能須承受根據第698號通知及相關國家稅務總局通知被徵稅的風險，而我們或須耗用寶貴資源以符合第698號通知及相關國家稅務總局通知的規定，又或須作出安排，致令我們不會根據第698號通知及相關國家稅務總局通知被徵稅，而此等情況可能會對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，由於我們可能以收購作為我們增長策略之一，並且可能進行涉及複雜企業架構的收購，中國稅務機關可酌情調整資本收益或要求我們提交有關任何潛在收購的額外文件以供彼等審閱，這或會導致我們產生額外收購成本或令我們的收購計劃延遲。

## 風險因素

若未能遵守有關僱員股權激勵計劃的中國法規，則可能導致參與者或我們面臨罰款及其他法律或行政制裁。

當本公司於[編纂]完成時成為海外上市公司後，我們連同獲授購股權的董事、行政人員及其他僱員可能須受限於國家外匯管理局於2012年2月頒佈的關於境內個人參與境外上市公司股權激勵計劃外匯管理有關問題的通知，據此，除少數例外情況外，參與海外上市公司任何股權激勵計劃的僱員、董事、監事及其他管理層成員如屬中國公民或於中國連續居住不少於一年的非中國公民，須透過當地合資格代理（可為該海外上市公司的中國附屬公司）向國家外匯管理局登記，並完成若干其他手續。如未能完成向國家外匯管理局登記，可能導致彼等被處以罰款及其他法律制裁，亦可能限制彼等根據股權激勵計劃作出付款或就此收取股息或出售[編纂]的能力，或我們對中國附屬公司注入額外資金的能力及中國附屬公司向我們分派股息的能力。我們亦面對監管方面的不確定因素，有可能限制我們根據中國法律及法規為董事及僱員採納其他股權激勵計劃的能力。

此外，國家稅務總局已頒佈若干有關僱員購股權的通知。根據該等通知，我們於中國工作的僱員若行使購股權，彼等將須繳納中國個人所得稅。我們的中國附屬公司有責任將關於僱員購股權的文件向相關稅務機關存檔，並為該等僱員預扣個人所得稅。根據相關法律及法規，倘我們的僱員未有支付或我們未有預扣所得稅，我們可能面臨相關稅務機關所施加的制裁。

閣下可能須就我們派付的股息或因轉讓我們的股份所變現的任何收益繳納中國所得稅。

根據企業所得稅法及其實施細則，在中國與閣下居住司法權區訂立的提供不同所得稅安排的任何適用稅收條約或類似安排的規限下，中國一般會對源自中國向屬於非中國居民企業（其並無在中國成立機構或營業地點，或倘有成立機構或營業地點，但相關收入與該等成立機構或營業地點並無實際關連）的投資者派付的股息按10.0%稅率徵收預扣稅。倘該等投資者轉讓股份所變現的任何收益被視為中國境內來源產生的收入，則該等收益須繳納10.0%中國所得稅，除非條約或類似安排另有規定則當別論。根據中華人民共和國個人所得稅法及其實施細則，向並非中國居民的外國個人投資者派付的源自中國境內的股息一般須按20%的稅率繳納中國預扣稅，而該等投資者因轉讓股份所變現的源自中國的收益一般須繳納20%中國所得稅，在各情況下，均可享有適用稅收條約及中國法律所載的任何減免。

## 風險因素

我們的業務在多個司法權區營運，我們就股份派付的股息或轉讓股份所變現的收益是否將被視為中國境內來源產生的收入，並因此須繳納中國所得稅（倘我們被視為中國居民企業），這一方面並不明確。倘我們就稅務而言被視為中國居民企業，則我們向股東派付的任何股息或會被視為中國境內來源產生的收入，而我們或須就我們向屬於非中國公司股東的投資者派付的股息預扣10.0%的中國預扣稅，又或就我們向屬於非中國個人股東的投資者（包括我們的股份持有人）派付的股息預扣20.0%的預扣稅。此外，倘該收入被視作來源自中國境內，我們的非中國股東或須就出售或以其他方式處置股份所變現的收益繳納中國稅項。若我們被視為中國居民企業，目前還不清楚我們的非中國股東會否能夠主張其納稅居地與中國所訂立任何稅收條約的利益。倘就轉讓我們的股份所變現的收益或派付予我們的非居民投資者的股息徵收中國所得稅，則閣下於我們股份的投資的價值可能受到重大不利影響。此外，其居住的司法權區與中國訂有稅收條約或安排的股東可能不合資格享有該等稅收條約或安排下的利益。

**閣下可能難以送達法律程序文件以及執行對我們及我們的管理層的判決。**

我們於開曼群島註冊成立。我們幾乎所有資產及董事的部分資產均於中國境內。因此，投資者未必能向我們或位於中國的人員送達法律程序文件。中國未締結條約或訂立安排承認及執行大部分其他司法權區法院的判決。2006年7月14日，中國最高法院與香港政府簽訂最高人民法院關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行當事人協議管轄的民商事案件判決的安排。根據該安排，如任何指定的中國人民法院或任何指定的香港法院在民商事案件中作出須支付款項的可強制執行最終判決，根據各方書面的法院選擇協議，有關方可向相關中國人民法院或香港法院申請確認及執行該判決。該安排於2008年8月1日生效，但於該安排下任何相應行動的結果及可行性仍然不確定。除此以外，中國並無與美國、英國、大部分其他西方國家或日本締結條約互認及執行法院判決，因此，可能難以甚至不可能在中國執行任何該等司法權區的法院裁決。

## 風險因素

中國的通脹可能對我們的盈利能力及增長造成負面影響。

過去中國經濟增長與高通脹期一同出現，且中國政府已不時實施各項政策控制通脹，包括施行各項用於限制可用信貸或調節增長的修正措施。未來高通脹可能導致中國政府再次對信貸及／或商品價格施行控制，或採取其他行動，該等行動可能抑制中國經濟活動。任何中國政府尋求控制信貸及／或商品價格的行動可能對我們的業務經營造成不利影響，從而對我們的盈利能力及增長造成負面影響。

若爆發任何大規模公眾健康問題而未受到控制，可能會對我們的業務營運產生負面影響。

若中國爆發任何大規模公眾健康問題，例如嚴重急性呼吸系統綜合症（又稱沙士）、禽流感、H1N1流感或中東呼吸綜合症，而且持久未受到控制，我們的員工或定期與我們有業務往來的人士皆有可能感染該等疾病，從而使我們須暫停或關閉部分業務以防止疾病的傳播。此外，若爆發任何大規模公眾健康問題，我們無法向閣下保證世界衛生組織或中國政府不會建議（甚至施加）旅遊限制及／或受病毒影響區域的貨物進出流動限制。基於以上原因，任何大規模公眾健康問題的爆發會嚴重干擾我們的業務及嚴重影響我們的盈利能力。

### 與[編纂]有關的風險

股份[編纂]並無[編纂]，股份的[編纂]可能會於[編纂]後波動不定。

於[編纂]前，股份並無[編纂]。向公眾披露的[編纂]初步[編纂]是我們與[編纂]（代表[編纂]）磋商所得的結果，而[編纂]於[編纂]後可能與股份[編纂]大相徑庭。我們已申請[編纂]。我們無法向閣下保證[編纂]將會就[編纂]發展出[編纂]。此外，[編纂]或會波動。我們收入、盈利及現金流量變動或與本公司有關的任何其他發展等因素可能會影響[編纂]。

## 風險因素

由於股份[編纂]之間存在數日間隔，股份持有人要承受[編纂]有可能於[編纂]前期間下跌的風險。

股份[編纂]預期於[編纂]釐定。然而，股份於交付前（預期為[編纂]後的四個香港營業日）不會於[編纂]。因此，投資者於該期間內或未能[編纂]股份。故此，股份若在[編纂]至[編纂]期間出現不利的市場條件或其他不利發展，股份持有人須承受[編纂]有可能於[編纂]下跌的風險。

由於股份[編纂]高於每股股份有形賬面淨值，投資者應佔的有形賬面淨值會面臨即時攤薄。

股份[編纂]高於截至2017年3月31日每股股份有形賬面淨值。因此，根據截至2017年3月31日的每股[編纂]有形賬面淨值（假設[編纂]為[編纂]（即指示性[編纂]範圍的中位數），並假設[編纂]並未行使），[編纂]時股份購買方的[編纂]有形賬面淨值[編纂]將會面臨即時攤薄，且現時股東的股份的備考經調整綜合每股有形資產淨值將有所增加。此外，倘[編纂]行使[編纂]或倘我們於未來透過[編纂]以獲取額外資本，股份持有人的利益可能會面臨進一步攤薄。

我們在如何使用[編纂]方面有重大酌情權，但閣下不一定同意我們使用該等所得款項的方式。

我們的管理層可能以閣下未必認同的方式，或不會帶來可觀回報的方式運用[編纂]淨額。有關我們的[編纂]擬定用途詳情，見「未來計劃及[編纂]用途」。然而，我們的管理層將酌情決定[編纂]淨額的實際運用。閣下將資金委託予我們的管理層，閣下須依賴他們的判斷，我們將就特定用途使用這次[編纂]的[編纂]淨額。

未來任何於公開市場大量出售或預期大量出售股份會對股份的現行市價及未來籌集資本的能力造成重大不利影響。

現時股東如於未來大量出售股份，或有可能作此等出售，則會不時對股份的市價產生負面影響。有關可能適用於未來出售股份的限制的更詳細討論，見「[編纂]－承諾」。此等限制失效後，如於未來在公開市場大量出售股份或與我們股份有關的其他證券，或發行新股份

## 風險因素

或與我們股份有關的其他證券，或預期該等出售或發行會發生，則股份的市價可能會下跌。這可能會對股份的市價和未來籌集股權資本的能力產生負面影響。

我們未必能就股份派付任何股息。

我們無法保證於[編纂]後何時和以何方式就股份派付股息。股息宣派由董事會提議，並根據多項因素釐定及受多項因素限制，包括但不限於我們的業務及財務表現、資本及監管規定以及總體業務情況。即使財務報表顯示我們的營運獲利，我們也可能沒有足夠或任何溢利可供日後向股東分派股息。詳情見「財務資料－股息」。

倘證券或行業分析員不發佈有關我們業務的研究報告，或倘彼等轉而對我們的股份作出不利評價，則[編纂]的[編纂]及[編纂]可能會下跌。

行業或證券分析員發佈有關我們或我們的業務的研究報告或會影響我們股份的[編纂]。倘報導我們的一名或多名分析員將我們的股份降級或發佈有關我們的負面意見，則不論該等資料是否準確，我們股份的[編纂]均可能下跌。倘其中一名或多名分析員不再報導我們或未能定期發佈有關我們的報告，則我們可能會失去金融市場的曝光率，進而可能使我們股份的[編纂]或[編纂]下跌。

本文件中取自政府官方刊物、市場數據供應商及其他獨立第三方來源有關多個國家和地區、其經濟狀況及中國遊戲海外發行行業的若干事實、預測及統計數字未必可靠。

本文件中有關多個國家和地區及網絡遊戲行業的若干事實、預測及其他統計數字均取自不同的政府官方刊物、市場數據供應商及其他獨立第三方來源，包括易觀報告。一般來說我們相信這些資料屬可靠。然而，我們不能為該等數據源的質量及可靠性作出保證。該等資料並未由我們、獨家保薦人、[編纂]及其各自的聯屬人或顧問編製及獨立核實，因此我們不會就該等可能與中國境內或境外編製的其他資料不一致的事實及數據的準確性作出聲明。

---

## 風險因素

---

然而，就本文件的披露而言，我們於複製或摘錄政府官方刊物及其他市場數據供應商的報告以及其他獨立第三方來源時已採取合理的措施。由於收集方式可能有缺陷或無效，而公佈的數據與實際市場情況之間也可能出現誤差，本文件的事實及統計數字可能並不準確或不能與其他經濟體的事實及統計數字作比較。此外，我們不能向閣下保證該等數據的表述或編製方式與其他司法權區的方式具同樣基準或同樣準確（視情況而定）。在所有情況下，投資者應自行衡量相關事實的分量及重要性。

閣下應細閱整份文件，不應依賴報章報道或其他媒體所載有關我們及[編纂]的任何資料。

我們謹此嚴正提醒閣下不應依賴報章報道或其他媒體所載有關我們及[編纂]的任何資料。於本文件刊發前，已有關於我們及[編纂]的報章及媒體報道。該等報章及媒體報導可能提述並非本文件所載的若干資料，包括若干經營及財務資料與預測、估值及其他資料。我們並無授權在報章或媒體披露任何該等資料，且概不就任何該等報章或媒體報道或任何該等資料或公佈的準確性或完整性承擔任何責任。我們概不就任何該等資料或公佈的合適性、準確性、完整性或可靠性作出任何聲明。倘任何該等資料與本文件所載資料不符或相悖，我們概不就此承擔任何責任，且閣下不應依賴該等資料。