

## 風險因素

閣下決定對股份作出任何投資前，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。股份成交價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。該等風險可大致分類為：(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

我們絕大部分收入是由少數遊戲貢獻，我們必須繼續保持現有遊戲的受歡迎程度並發佈可吸引及留住大量用戶的新遊戲，以增加收入及保持具競爭力的地位。

過往，我們的絕大部分收入來自有限數目的遊戲。我們的五大網頁遊戲於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月分別貢獻我們收入的88.4%、54.1%、34.4%及30.6%。我們的五大手機遊戲於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月分別貢獻我們收入的6.6%、32.2%、50.2%及59.3%。我們預期該等遊戲於可見未來將繼續貢獻大部分收入。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生命週期，而這需要大量資源投資。倘我們的現有遊戲（尤其是最熱門遊戲）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不斷發佈可吸引及留住大量用戶的新遊戲，而這則取決於我們能否：

- 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、維持及擴充可吸引用戶的遊戲；

## 風險因素

- 有效地向現有及潛在用戶推廣新遊戲及增強功能；
- 盡量減少新遊戲及擴充遊戲出現發佈延誤及成本超支情況；及
- 盡量減少故障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6月30日，我們在全球有約47.8百萬名累計註冊用戶。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，以及盡量提高遊戲的網絡效應及變現的潛力。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。同時亦需要我們持續加強遊戲的社交連繫性，以鼓勵傳播式的社交營銷。為提供更好的遊戲和社交網絡體驗及加深我們對用戶的了解，我們需要技術投資，包括我們的雲端儲存及計算機基礎設施以及數據分析引擎，此為可供用以創造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，或倘我們未能延長現有遊戲的生命週期，又或未能為用戶提供足夠的社交連繫性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速度增長或根本不會增長，甚至可能減少。

儘管我們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將能於短時間內或根本能否受到歡迎。我們亦不能保證我們的現有遊戲將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我們的遊戲失去興趣。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網絡機會，用戶可能選擇玩該等平台提供的遊戲。此外，我們提供的某些種類新遊戲，於首次向用戶介紹時需要一段建立期，而某些遊戲即使能受到歡迎，但較為慢熱。倘建立期與我們較舊遊戲無可避免的淘汰期重疊，可導致該期間的活躍及付費用戶總數以及總流水賬額及收入減少。倘遊戲未能取得預期的用戶接受程度，而我們未能引入更多遊戲以維持用戶基礎，舊遊戲的淘汰可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加強我們遊戲的受歡迎程度。未能有效地擴大用戶基礎及吸引用戶投入，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任何關係終止或轉差均可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。在我們的合作夥伴中，第七大道於往績期間是主要的遊戲開發商。第七大道是我們旗艦網頁作品（包括*Wartune*及*DDTank*）的原開發商。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，並已透過加入*DDTank*的若干知識產權元素開發多個手機格式的休閒射擊遊戲。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們約86.7%、49.8%、30.3%及23.0%的收入來自第七大道開發的遊戲，包括我們的旗艦網頁作品*Wartune*及*DDTank*。

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變現，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内容發行協議的年期一般介乎二至四年。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，亦可能要求相比原協議對我們較為不利的商業條款（例如收入分攤比率）。彼等亦可能選擇與我們的競爭對手合作，使其得以提升遊戲組合並提高其與我們競爭的能力。由於我們於2014年第一季度開始發行自主研发的手機遊戲，我們無法向閣下保證此自主研发能力將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任何關係終止或轉差均可導致收入損失，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於手機遊戲方面的遊戲開發策略，我們的增長前景將受到影響。

近年來，利用除個人電腦以外的設備（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帶來的預期增長潛力而獲利，我們自2014年起已分配大量資源開發手機遊戲。於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，手機遊戲收入分別佔我們收入約6.6%、41.2%、61.1%及66.9%。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開發於智能手機及平

## 風險因素

版電腦上經營的遊戲。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成功開發吸引手機遊戲用戶的遊戲。我們面臨的不確定因素包括：

- 與移動設備相關的處理速度、功率、功能及記憶一般較遜色，令到在該等設備上的遊戲玩法不是較困難就是有所不同；
- 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不斷物色、開發、經營及提升適合快速發展的移動設備和平台的遊戲；
- 我們可能無法預測用戶對移動設備和平台的興趣及喜好並有效作出回應，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；
- 每家移動設備製造商或移動平台供應商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上兼容或運作，尤其是在緊隨該等設備和平台升級後；
- 我們在發佈或更新擬定於新移動設備或平台上運作的新版遊戲時，可能會遇到各種技術難題，我們需要投入大量資源用於創作、支持及維護我們的遊戲，以確保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上經營；及
- 我們將需基於移動平台、地域和其他因素，進一步改善付款方式及系統的質量及增加有關選擇。

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方面的策略及開發適用於移動設備和平台且在商業上可行的遊戲。若我們無法實施手機方面的策略或實施工作出現延誤，我們的業務及增長前景將受到重大不利影響。

我們與遊戲發行渠道合作發行遊戲，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，或倘有關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.的App Store和Google Play等主要網上應用程式市場）發行及推廣遊戲，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6月30日止六個月，我們分別約46.1%、35.9%、31.2%及32.7%的收入源自我們於該等期間的三大遊戲發行渠道Facebook、Apple Inc.的App Store及Google Play。

## 風險因素

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。我們須遵守其於我們的遊戲推廣、發行、經營及付款方法方面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以其他方式達成彼等的合約責任、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發行我們的遊戲，我們的業務可能會受到重大不利影響。此外，該等遊戲發行渠道有廣泛酌情權以更改其與我們及其他發行商有關的服務條款及其他政策，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上的應用程式僅可接受其虛擬貨幣Facebook Credits作為用戶付款。由於這項政策，Facebook所分佔的網頁遊戲用戶付款比例較之前容許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於我們的遊戲內互動的方式，而這可能會損害我們的業務。

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，我們將能夠和平地解決或能否解決該等糾紛。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，而我們遊戲的發行可能受到不利影響。若我們未能與足夠數目的流行平台維持穩定業務關係以發行我們的遊戲，則可能導致我們的遊戲下載（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。

此外，我們受惠於遊戲發行渠道的廣泛認可品牌及龐大用戶基礎。倘任何該等渠道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萎縮，又或任何該等渠道未能向我們履行其合約責任，我們將需物色替代平台渠道（即使有）以營銷、推廣及發行我們的遊戲，此舉將消耗大量資源並對我們的業務造成不利影響。

我們依賴用戶總數的一小部分產生絕大部分收入，且未必能有效地將用戶變現。

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皆免費任玩，我們的收入主要來自遊戲內銷售虛擬物品。與行業慣例一致，我們相對較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6月30日止六個月，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84,773名，分別佔同期平均每月活躍用戶約5.8%、6.1%、6.1%及5.4%。因此，我們的累計

## 風險因素

註冊用戶、每月活躍用戶及每月付費用戶數目不一定顯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在很大程度上取決於我們能否將活躍用戶轉為付費用戶，從而將用戶基礎有效地變現。

我們投資於用戶數據挖掘和分析，以便更了解用戶的遊戲內消費模式，讓我們創作由中國的遊戲開發商原始設計的遊戲的本土化和迎合不同文化的版本，以及設計尤其適合目標國家和地區用戶的虛擬物品，並適當地部署該等物品及定價。我們的用戶基於遊戲內虛擬物品的認定價值而願意付費購買該等物品，而此取決於該等物品可給予用戶的遊戲內得益。於遊戲內的消費由用戶自由決定，而用戶可能對價格敏感，因而限制我們將活躍用戶轉為付費用戶的能力。我們一方面創造足夠的遊戲內變現機會，以提升遊戲的盈利能力，但另一方面亦必須讓用戶即使不付費購買額外物品仍可投入其中，二者之間必須取得平衡。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處理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變現，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，若這方面受到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的遊戲、提升用戶體驗，以及最終提高我們的遊戲變現能力。我們利用一系列主要表現指標（如每月活躍用戶、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，有關數據可應我們的要求獲得且我們無需就取得有關數據付款，然而，倘我們根本不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我們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項數據均可對我們制定合適業務策略的能力造成不利影響。

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及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所必要的數據，而於收集用戶行為數據方面的任何延誤均可令數據未能準確或公平地反映最新用戶行為，因而可導致分析並無意義，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，我們的數據將不會因技術性錯誤、安全漏洞或黑客入侵事件而損毀或遺失。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會受到重大不利影響。

## 風險因素

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，但我們賴以評估業務可行性及可持續性的歷史有限。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，閣下考慮我們的未來前景時，應因應我們於以下各方面的能力所涉及的風險及不確定因素：

- 管理我們不斷拓展的業務，包括吸引和留住人才；
- 繼續提供新遊戲及增強現有遊戲，以吸引和留住用戶，並提高用戶活躍度及變現能力；
- 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重大的資本開支，以及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會受到重大不利影響。

我們經營所在的行業快速發展，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。網絡遊戲行業的增長以及我們遊戲的需求和市場接受程度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：

- 全球持續增加採納及使用Facebook、Google Play及其他社交網絡；
- 用戶人口結構及用戶口味和喜好的變化；
- 其他形式的互動娛樂的可得性及流行程度；
- 個人電腦、寬頻互聯網和智能手機用戶的全球增長，以及任何此等增長的速度；及
- 整體經濟狀況，特別是對用戶的非必需消費產生不利影響的經濟狀況。

## 風險因素

我們能否預計及迎合現有和潛在用戶相對快速的口味和喜好變化，將對我們規劃遊戲開發、發行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（或特別是我們遊戲）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。倘用戶使用上述及其他第三方付款系統的能力定期或不定期出現中斷，可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，在公共網絡上安全傳輸機密資料（包括用戶的信用卡號碼和重要個人資料）對維持用戶對我們及遊戲的信心極為重要。我們亦依賴該等付款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並無控制權。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性，我們的聲譽將受到損害，我們可能會流失付費用戶及打消潛在購買意欲，繼而將對我們的業務、財務狀況及前景造成重大不利影響。

由於我們透過有限數目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，則我們的付款渠道集中情況可能導致總流水賬額的收款出現短期中斷。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差，或倘任何主要付款渠道的業務整體下跌或用戶不付款情況增加，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各種規則及規定，其可能改變或被重新詮釋，以致難以或無法遵守。倘我們的付款渠道未能遵守該等規則或規定，可被處以罰款及較高的交易費，甚至失去接受信用卡及借記卡付款、處理電子資金轉賬或促進來自我們用戶的其他類型網上付款的能力，繼而會對我們將用戶變現的能力造成重大不利影響。

## 風險因素

於更廣範圍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形式吸引，如客戶端遊戲及電視遊戲、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（如客戶端遊戲及電視遊戲、電視、電影、音樂、電子書、運動及互聯網上的其他娛樂選擇）均有顯著較大且較成熟的市場，可能會被我們的用戶視為更具多樣性、更易負擔、更具互動性及娛樂性。該等其他娛樂形式爭奪我們用戶的可支配時間及收入。儘管我們投入大量時間、資源及資金開發利用更吸引人的娛樂體驗令用戶投入的技術（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。倘我們無法保持用戶對我們的娛樂產品相比其他形式的互動娛樂的足夠興趣，則我們的業務模式或不再可行。

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低，二者均可令我們的市場佔有率下跌及對我們的經營業績造成重大不利影響。

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、產品生命週期短、行業標準不斷演變、技術及產品改良獲迅速採用，以及用戶對價格敏感。我們基於多個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（如完美世界、昆侖萬維及智明星通）及領先的互聯網及技術公司（如騰訊及網易）競爭，彼等已利用本身的大量財政和技術資源及龐大用戶基礎，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）可建立其本身的發行能力、充分利用其本身在遊戲開發方面的經驗及市場地位，因而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轉變、規例或其他可能影響網絡遊戲行業的事態發展所影響。

## 風險因素

由於開發及經營網絡遊戲的進入門檻相對較低，我們預期新競爭對手將會進入市場，而現有競爭對手將分配更多資源以開發及營銷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造成不利影響。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，並擬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，我們擬選擇性地收購、投資於中國境內外的合資格遊戲開發商或與該等遊戲開發商訂立策略性夥伴關係，以產生相當大的協同效益將生產與發行連接，從而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業務收購目標；
- 潛在的持續財務責任及不能預見或隱藏的負債；
- 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困難；
- 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可能有重大不利影響的重要事實；
- 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
- 分散資源及管理層的專注。

## 風險因素

若我們未能應對該等不確定因素及風險，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，任何有關收購或投資可能需要大額資本投資，以致可供用作營運資金或資本開支的現金減少。再者，倘我們利用本身股本證券支付收購的款項，可能會攤薄股份的價值。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，該等債務工具或會包含可能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結構的用戶社群。我們必須繼續從遊戲開發商物色具高變現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持，並開發更新和擴充包以保持用戶興趣及吸引新用戶。由於我們近期提升自主研發能力，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，我們亦在建立跨平台基建，容許用戶在遊戲的不同平台端版本中同步處理其賬戶、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。由該等技術支持的互動娛樂可提高用戶投入程度、推廣我們的品牌知名度並創造更多的變現機會。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營銷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、營運、財務及經濟風險，任何該等風險均可增加我們的成本及阻礙有關增長。

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的英語市場（最大的英語網絡遊戲市場），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6月30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。

我們國際市場擴展策略的一個重要組成部分是為該等市場的用戶本土化修改我們的遊戲。我們預計會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。我們於數目日益增加的國際市場中擴展業務及吸引用戶的能力，乃需要在管理上多加關注及投放資源，並需面對在一個多種語言、文化、風俗、法律制度、另類爭議解決制度、監管制度及商業基建的環境下支持業務不斷增長的特定挑戰。我們在重點發展國際市場方面的擴展，可能令我們面對前所未有的風險，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；
- 在外國聘用及留住具才能的管理層及僱員；
- 由於距離、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種類；
- 來自於該等市場有重大市場佔有率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；
- 就虛擬物品實施符合當地法律及慣例並保障我們免受欺詐的替代付款方法；
- 信貸風險及更高級別的付款欺詐；

## 風險因素

- 貨幣匯率波動；
- 部分國家有利於當地企業的保護主義法律及商業慣例；
- 政治、經濟及社會不穩定；及
- 國際營商涉及的較高成本。

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擴張所涉及的風險及成本，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營運造成影響，並損害我們的業務。**

我們的技術基建因多種因素（包括基建變化、人為或軟件錯誤及能力限制）而曾遇到及可能會在未來遇到網站中斷、運行中斷及其他表現問題。舉例而言，若干遊戲（包括*Hero Epoch*及*Epicx*）的運作於2013年因美國洛杉磯的伺服器故障而中斷數小時。我們的營運不斷增長，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將面對更大的壓力。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、無效或以不利於我們的方式修改，我們可能無法及時或以對我們有利的條款或根本無法物色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較預期為慢，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業務受損。

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的各個方面。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架構，以應付持續增加的流量，我們的業務及經營業績將受損。我們並無投購保險承保與我們的系統有關的損失，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作弊手法及詐騙要約）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及進行若干其他事情。於我們的遊戲內提供的虛擬物品在遊戲外並無貨幣價值。然而，我們有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安排，而所提供的虛擬物品可能是通過未經授權途徑取得，例如透過作弊或以虛假的要約或虛擬物品或其他遊戲內利益詐騙用戶而取得。我們概無通過該等未經授權交易產生任何收入，亦不允許或以任何方式促進該等未經授權交易。我們已制定遊戲政策，對被發現直接或透過未經授權第三方從事虛擬物品交易的用戶賬戶實施制裁，包括暫停及永久終止賬戶。

儘管我們已採取措施並作出努力，但我們對該等未經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買賣可能會(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價格造成下調壓力；(3)導致我們為遏制未經授權交易而制定技術措施產生的成本增加；及(4)為應對用戶不滿而產生的客戶支持成本增加，因而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均可能損害我們的聲譽、分散管理層的專注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用戶利用我們遊戲內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有關虛擬物品或其他遊戲內利益的虛假要約欺詐用戶。我們已採取措施揭發並禁止該等手法及活動，惟倘我們未能有效或迅速採取措施，則我們的營運可能中斷、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，我們依賴中國的無線及固定電訊網絡對用戶賬戶及遊戲數據執行中央管理、提供數據傳輸及通信，以及監察遊戲的整體營運狀況。中國的全國網絡乃透過中國政府控制的國際網關連接到互聯網，此乃國內用戶可連接互聯網的唯一渠道。該等國際網關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可能隨著我們的業務增長而需容納數目大幅增加的用戶時。此外，倘任何基建受到干擾或故障，我們將不能及時或根本不能連接其他網絡和服務，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意外洩漏保密資料，均可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。任何人都可能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）外洩的安全漏洞可能令我們的聲譽受損。我們實際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的問題。我們亦可能因予人未能充分保護用戶私隱的印象而流失批准我們使用其個人資料的現有或潛在用戶。

此外，我們的業務營運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，以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已被黑客入侵的遊戲應用程式，並通知用戶有關情況及敦促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

## 風險因素

戲。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應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的憂慮，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）上安全傳輸用戶保密資料，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，而他們目前的安全措施可能並不足夠，或可能不足以應付網上付款系統預期增加的用量。倘我們無法保護用戶保密資料安全，我們可能面臨訴訟及潛在責任，此可令我們的聲譽以及吸引或留住用戶的能力受損，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需要我們修改遊戲，因而損害我們的業務。

我們處理、儲存及使用個人資料及其他用戶資料，並容許用戶之間及與第三方分享其個人資料，包括在互聯網及移動平台上分享。因此，我們須遵守不同司法權區有關私隱以及在互聯網及移動平台上儲存、分享、使用、處理、披露及保護個人資料及其他用戶資料的法律，而有關範圍因不同的詮釋而轉變，並可能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，且不得未經用戶同意而向任何第三方披露該等資料。此外，對於何謂個人資料，歐盟傳統上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對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、使我們須面臨費用高昂且分散專注的政府調查，以及可導致巨額罰款。

資料私隱保護法律瞬息萬變，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）持續檢討對加強監管收集個人資料及互聯網和移動設備用戶行為資料的需要，而歐盟亦建議對其現有資料保護法律框架作出改革。此外，於若干情況下，我們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種類規例而言屬必要的用戶資料。

## 風險因素

我們致力在合理範圍內遵守有關私隱及資料保護的所有適用法律、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，於我們的發展初期，我們在知識產權、資料私隱和安全，以及法律合規方面的做法可能不如目前般穩健，而於該期間可能產生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，或任何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，均可導致政府執法行動、消費者權益團體或其他人士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護或消費者權益保障的做法提出關注，均可能令我們面臨罰款或不利判決、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，有關違規事宜亦可令我們用戶的資料受到威脅，繼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，則我們的業務（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取決於我們盡責地使用用戶與我們分享的資料的能力，且我們預期將繼續如是。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、我們的網站或一般限制連接至互聯網，這可導致我們的用戶基礎流失或增長減慢。

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、我們的網站或一般封鎖連接至互聯網，或彼等可能採取政策禁止僱員連接至Facebook、我們的網站或其他社交平台。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，或另行採取政策限制用戶暢玩我們的遊戲，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減慢。

## 風險因素

未經批准在特定司法權區使用我們的服務可能會引起監管風險。

互聯網業務的無界限性質一般允許世界各地的用戶接入我們的遊戲，除非當地監管機構如此要求，否則我們不限制任何特定司法權區的接入。就於我們本身網站發行的遊戲而言，我們的標準用戶協議通常要求準用戶在接受服務前作出聲明，表示彼等根據當地法律不被禁止接受服務。到目前為止，我們不知悉任何監管制度，亦無收到當地監管機構或主要發行渠道的任何通知，要求我們在任何特定司法權區限制接入我們的遊戲或將遊戲下架。儘管我們認為單純基於我們的遊戲可於個別司法權區接入這個事實，不一定表示我們於該司法權區進行業務及須遵守當地法律和法規，但我們無法向閣下保證，當地監管機構將不會持有相反觀點。因此，倘任何特定司法權區的當地監管機關對我們的遊戲施加接入限制，任何當地用戶在未經批准下使用我們的服務可能會使我們面臨監管風險，包括罰款或禁令，此可能對我們的業務經營造成不利影響。

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顯露的錯誤、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發放新功能）。用戶不時知會我們編程錯誤影響其體驗，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錯誤或瑕疵，或發生未檢測到的編程錯誤、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、許可證或批文，或未能遵守適用法律法規，可能影響我們經營業務的能力。

經我們的法律顧問確認，我們一般毋須就於國際市場發行網絡遊戲持有任何特別牌照、許可證或批文，而於當地監管機構要求持有營業牌照的司法權區，我們已採納共同發行業務模式以授權合資格第三方發行及經營我們的遊戲。根據共同發行安排，我們主要負責提供遊戲內容及相關技術支持，而我們的共同發行商則主要負責於其授權發行區域進行營銷及發行遊戲。我們預先篩選我們的地區共同發行商，確保彼等擁有必要牌照於相關司法權區發行網絡遊戲。由於我們已採納一個業務模式授權第三方在中國發行及經營我們的自研手機遊戲，中國法律顧問告知我們目前毋須持有由中國監管機關發出的任何特別牌照、許可證或批

## 風險因素

文。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、許可證或批文。例如，國家發改委及商務部頒佈的外商投資產業指導目錄（「目錄」）列出中國的鼓勵類、限制類及禁止類外商投資行業，而目錄可能不時予以修訂及重新頒佈。根據現行有效的目錄，儘管我們的中國附屬公司的現有業務並不屬於任何限制類或禁止類外商投資行業，目錄的任何修訂可能限制我們未來於中國的業務營運。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、許可證或批文。

**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知名度，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」品牌並提高其知名度是我們增長

## 風險因素

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受到任何影響，以及品牌或產品的公眾形象受到任何明顯損害，可對我們的前景及經營業績造成重大不利影響。

未經許可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，對我們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，以及其他限制使用我們的知識產權的協議，以保護我們的知識產權。對於我們自主研發的遊戲，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，我們可能無法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營銷工作造成不利影響。未能保護遊戲開發商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，包括失去遊戲發行權知識產權許可及／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保密資料的洩漏及在未經許可披露保密資料的情況下未必能提供足夠的補救。此外，其他人可能自行發現商業秘密及專有資料，繼而限制我們對有關人士申張任何商業秘密權利的能力。在互聯網相關行業中知識產權保護的有效性、可強制執行性及範圍並不確定，且仍在演變。尤其是東南亞、中國及當地用戶可接觸到我們的遊戲的若干其他國家和地區的法律及執法程序對知識產權的保護程度並不如其他國家的法律及執法程序一樣。管制未經許可使用專有技術非常困難並耗費不菲。我們為防止盜用我們專有技術而採取的措施可能不足夠。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構思及設計，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。

## 風險因素

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，本身亦須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作出聲明表示其遊戲並無侵犯第三方的知識產權，以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賠償），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，我們獲授權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。任何有關申索或訴訟（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申索進行辯護或未能於有關訴訟獲得勝訴，我們可能須修改、重新設計或停止經營該等遊戲、支付款項作為損害賠償、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不一定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，因為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擴大我們的開發團隊及技術支持團隊。倘若該等僱員於前受僱公司涉參與開發與我們相似的內容或技術，我們可能面臨有關該等僱員或我們已挪用其前僱主的專有資料或知識產權的索償。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，彼聯同高級管理團隊的其他成員已制定我們的策略，並對我們迄今取得的成就帶來助益。若我們失去高級管理層成員或數名其

## 風險因素

他主要僱員，可能會削弱我們的營運能力並妨礙業務策略的執行。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，而財務狀況亦會受損。

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，因此在招攬該等人員方面與其他遊戲發行或經營公司的競爭激烈。我們可能無法成功吸引、吸納或留住所需人員。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我們將有資源全面滿足人員需求。至於我們日後可能尋求的任何收購，我們能否留住所選定的現有人員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可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我們在中國或海外的營運，而根據我們取得有關中國的遊戲發行商的公開資料，此舉與中國行業慣例一致。我們確定，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，使我們購買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。發生任何未投保的業務中斷、訴訟或自然災害或未投保設備或技術基建嚴重受損，可導致巨額成本並分散資源，並可對我們的財務狀況及經營業績造成不利影響。

**我們可能須就用戶所作出的不恰當的在線通訊或內容承擔責任。**

我們的用戶能夠使用遊戲內的聊天功能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，這可能在其他用戶之間產生負面影響。在嚴重情況下，根據暢玩遊戲所在位置的法律及法規，若干該等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功能或服務。倘我們發現我們基於不恰當展示資料的性質或內容須遭受處罰或索償，我們可能在自行調查及抗辯中產生重大成本，這可能對我們的聲譽、營運及業務造成重大不利影響。

## 風險因素

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、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宜）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]%。這所有權集中情況可能會阻礙、推遲或防止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行使重大影響力，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、澳洲及其他相關制裁機構施加不斷變化的經濟制裁的國家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，透過行政命令、通過立法或其他政府手段，實施措施針對該等國家或針對該等國家內的目標行業類別、公司或人物組群，及／或組織施加經濟制裁。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，或可受制裁。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不利影響。

於2014年、2015年、2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們產生來自三個俄文版手機遊戲的收入分別為零、約20,622美元、51,664美元及31,288美元，相當於同期收入零、約0.1%、0.2%及0.2%。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6月30日止六個月，我們亦經我們的網站及發行渠道及共同發行商夥伴於有關國家產生用戶收入<sup>(1)</sup>分別約86,000美元、103,000美元、194,000美元及129,000美元，相當於同期收入約0.38%、0.37%、0.69%及0.93%。

(1) 按照我們從網頁遊戲業務識別的面臨國際制裁的國家的IP地址產生的收入計算。我們不能另行就手機遊戲收集任何該等資料。

## 風險因素

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任何國家、政府、實體或個人有關。就於往績期間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置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、聯合國或澳洲置存的該等名單）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，我們向位於有關國家的人士銷售或於有關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對有關我們或我們在面臨國際制裁的國家的聯屬公司及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。我們打算不承接任何會導致本集團、聯交所、[編纂]、[編纂]或我們的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構成違反其施加的制裁或為對本公司實施制裁提供依據，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，新規定或限制可能生效，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。

**我們須承受與貿易及其他應收款項有關的信貨風險。**

我們的貿易應收款項主要為與我們合作的第三方發行渠道、若干付款渠道及共同發行商的到期應付款項。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們有貿易應收款項分別6.0百萬美元、5.6百萬美元、3.8百萬美元及4.4百萬美元。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們已就主要來自若干發行渠道及共同發行商的應收款項（我們其後認為由於時效終止而不能收回）計提減值撥備分別0.5百萬美元、0.7百萬美元、1.4百萬美元及1.7百萬美元。我們的其他應收款項主要包括來自Paypal賬戶的應

## 風險因素

收款項。截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們有來自Paypal賬戶的應收款項分別3.4百萬美元、7.5百萬美元、9.4百萬美元及10.4百萬美元。我們可隨時提取在我們Paypal賬戶中累積的資金。

儘管我們對未償還應收款項維持嚴格控制，倘與該等發行渠道及付款渠道的策略性關係終止或規模縮減，或倘該等發行渠道及付款渠道更改與我們的合作安排，或倘彼等在向我們還款方面遇到財務困難，我們的業務營運及財務狀況可能受到不利影響。

### 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，有關網上服務供應商就其用戶及其他第三方活動所須承擔的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材料的性質及內容、所登載廣告或所提供內容的其他理論。此外，隨著我們的業務增長及發展，以及有玩我們遊戲的國家數目增多，我們將很可能需要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若干類型內容（如描述暴力的內容）的提供的多項法例及規例，其中很多含糊不清，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 *Stallion Race*）可能須遵守賭博相關規則及規例，而我們若不遵守，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，我們可能直接受損，並可能被迫執行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，訴訟及立法建議產生的責任問題日益備受關注，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。

## 風險因素

我們經營業務所在的司法權區可能採納或詮釋多項法律及法規並適用於我們，可能限制網絡及手機行業，包括用戶私隱、廣告、稅務、內容合適性、版權、分銷及反壟斷方面。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設備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團體會面，以討論免費玩遊戲的若干方面。我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或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涵蓋我們的遊戲。我們設計及經營運動遊戲（包括 *Stallion Race*）時已考慮到賭博法律，並相信玩該等遊戲不會構成賭博。然而，我們的賽馬及其他競技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處罰。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，而授出與否可能取決於我們是否符合若干資本及其他規定，且我們可能需面對額外監管及監察，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。我們經營業務所在的司法權區有關該等活動的現行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影響，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。我們的法律顧問確認，董事認為延遲繳稅及本集團內的轉

## 風險因素

移定價安排不會令我們面臨逃稅的刑事檢控。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，我們經營業務所在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，或確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遭受行政處罰。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。

**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、經營業績及前景在很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，中國政府繼續透過實施行業政策，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、管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，而我們可能難以迅速擴展，或根本無法擴展用戶基礎以抵銷現有用戶減少消費的影響。

**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，從而直接或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」，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

## 風險因素

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的股息預扣稅率減至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，並進一步規定一名代理或「導管公司」(界定為於原居國登記的公司，其符合法律規定的公司形式，但不從事製造、分銷和管理等重大業務營運)將不被視為「受益所有人」。倘中國稅務機關認為我們的香港附屬公司為「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須按10.0%稅率繳納預扣稅。

企業所得稅法及企業所得稅實施細則亦規定，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、會計賬簿及記錄、公司印章、董事會和股東會議記錄位於或存置於中國；及(4)企業50.0%或以上具投票權的董事會成員或高級行政人員常居住於中國。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。

## 風險因素

然而，對於並非由中國企業控制的海外企業（包括類似我們的公司），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類情況。然而，倘中國機關其後釐定，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淺，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。

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，閣下於我們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）。

於暢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角色的其他特性。該等虛擬資產可能對用戶重要及具金錢價值，在部分情況更在用戶之間銷售以獲得實際金錢。實際上，用戶可能因為各種原因失去虛擬資產，通常是由於其他用戶未經授權使用另一用戶的遊戲賬戶，以及偶爾是由於網絡服務延遲、網絡癱瘓或黑客入侵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，以及手機遊戲開發商（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（不論是合約、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被裁定須負責支付損害賠償，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。

根據中國法院就遊戲經營商對用戶損失虛擬資產的責任作出的若干判決，假若網絡遊戲經營商被判失責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該等虛擬資產，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。

## 風險因素

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，以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其認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、或危害國家安全或洩露國家秘密的內容，則禁止透過互聯網發佈該等遊戲。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等遊戲及／或可能受到處罰（包括沒收收入、罰款、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」，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，監察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日以後的所有現有網絡遊戲，以及將在中國經營的所有網絡遊戲內。我們的共同發行商已在我們在中國提供的所有手機遊戲（包括我們自研的若干手機版*DDTank*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可使我們面臨處罰，包括但不限於在中國暫停或限制我們將由共同發行商經營的遊戲、拒絕或暫停我們遊戲的審批或備檔申請。

## 風險因素

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、法規及法律規定（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，且可能具有追溯效力。因此，我們可能於違規後才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，與其他較成熟法律體系相比，在中國行政及法院訴訟的結果以及我們所享有的法律保障程度可能較難預測。該等不確定因素可能影響我們對法律規定相關性的判斷，以及我們對於採取措施及行動以全面符合有關法律規定的決定，並可能影響我們執行合約或侵權權利的能力。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。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。

中國監管互聯網行業及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。

中國政府廣泛監管互聯網行業，包括互聯網行業公司的外資所有權，以及牌照及許可證規定。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、國家新聞出版廣播電總局及公安部）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

## 風險因素

政府機關所頒佈的法規目前並不一致及含糊不清。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，可能難以釐定何種作為或不作為可被視作違反適用的法律及法規，而我們於訂立共同發行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可能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，我們的業務或須取得其他牌照。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。

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。此意味著我們部分公司的許可證、牌照或業務或會受到質疑，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重大不確定因素。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存在不確定性及複雜，我們亦面臨被裁定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現行或未來法律、規則或法規的詮釋致使我們的擁有權架構及／或業務營運不合法或不合規，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。

隨著我們擴展中國業務，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]以人民幣計算的相對購買力。匯率波動亦可能使我們產生匯兌虧損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算的財務業績，但不會導致我們的業務或經營業績發生任何根本變化。

## 風險因素

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。

我們亦從中國以外的國家和地區的用戶產生大量收入，彼等通過第三方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匯兌風險。儘管我們日後可能決定訂立對沖交易，惟可供使用的對沖及其效用可能有限，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中國外匯管制法規（其限制我們將人民幣兌換為外幣的能力）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文件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倘受任何限制，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。於中國組成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法規釐定的累計溢利（如有）派付股息。此外，我們的中國附屬公司每年必須將至少10.0%的年度除稅後溢利（根據中國會計準則釐定）撥入其法定公積金，直至該儲備的總金額達該實體的註冊資本的50.0%。該等儲備不得作為現金股息分派。

倘我們的中國附屬公司以自身的名義產生債項，規管該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撥至中國附屬公司的任何資金，均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其由商務部或其地方分支機構核准或登記的註冊資本與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][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（由中國居民為進行投融資而直接成立或間接控制）注入資產或股本權益前，須向國家外匯管理局地方分局登記；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局登記海外特殊目的公司的任何重大變動，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，或中國居民出資的任何增減、股份轉讓或互換及合併或拆細。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局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，以及國家外匯管理局將如何或會否應用於我們，仍不明確。因此，我們未能預測該等通知將如何影響我們的業務營運或未來策略。例如，我們現時和未來的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）的能力可能受限於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，由於我們對現時或未來、直接或間接股東或該等登記程序的結果的控制權有限，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，或根本能否修訂或更新登記。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我們的擁有權架構，這可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。中國公司可否參與海外投資者收購資產或股權的交易，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一系列申請和補充申請，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，我們從事業務合併交易的能力已變得更加複雜、費時和昂貴，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，以上均構成供審批的申請文件一部分，視乎交易結構而定。併購規定亦禁止交易收購價明顯低於該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各種收購條款的能力，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出售中國公司的所得收益徵稅。倘外國投資者透過出售離岸控股公司的股份以間接轉讓中國居民企業的股權，而該控股公司位於實際稅率低於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，

## 風險因素

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，而該控股公司缺乏合理商業目的而透過一項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持續期限等。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有限。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明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，又或須證實我們不應根據第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延遲我們的收購時間表。

## 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]完成時成為境外[編纂]公司後，我們連同將獲授購股權的董事、行政人員及其他僱員可能須遵守國家外匯管理局於2012年2月頒佈的關於境內個人參與境外[編纂]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，參與境外[編纂]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，須透過國內的合資格代理（可為該境外[編纂]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。如未能完成國家外匯管理局登記，可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，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向相關稅務機關提交關於僱員購股權的文件存檔，並為該等僱員預扣個人所得稅。根據相關法律及法規，倘我們的僱員未有繳納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，受限於中國與閣下居住的司法權區之間訂明不同所得稅安排的任何適用稅收條約或類似安排，中國一般會對源自中國應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。關於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），目前並不明確。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，倘有關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，目前不清楚我們的非中國股東能否主張其納稅居地與中國之間所訂立的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該等位於中國境內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，但於該安排下提出的任何訟訴的結果及可執行性仍然不確定。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。

過去中國經濟增長均伴隨著高通脹時期，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／或商品價格實施管制，或採取其他行動，其可能抑制中國經濟活動。中國政府尋求控制信貸及／或商品價格的任何行動均可能對我們的業務營運造成不利影響，因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，使我們須暫停或關閉若干部分的營運以防止疾病的傳播。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均可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

股份此前並無市場，股份的流通性及市價可能會於[編纂]後波動不定。

於[編纂]前，股份並無公開市場。向公眾披露的股份初步價格範圍是我們與[編纂]（代表[編纂]）磋商所得的結果，而[編纂]於[編纂]後可能與股份市價大相徑庭。我們已申請股份在[編纂]上市及買賣。我們無法向閣下保證[編纂]將能為股份發展一個活躍和高流通性的公開買賣市場。此外，股份的價格及成交量或會波動。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，可能會影響股份成交量及成交價。

## 風險因素

由於股份定價與買賣之間存在數日間隔，股份持有人要承受股份價格有可能於股份開始買賣前期間下跌的風險。

股份[編纂]預期於[編纂]釐定。然而，股份於定價日期後的五個香港營業日前不會於聯交所開始買賣。因此，投資者於該期間內可能無法買賣股份。故此，若在出售至開始買賣期間出現不利的市場條件或其他不利發展，股份持有人須承受股份價格有可能於買賣開始前下跌的風險。

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6月30日每股股份有形賬面淨值。因此，根據截至2017年6月30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]的股份買方的每股[編纂]有形賬面淨值[編纂]將會面臨即時攤薄，且現有股東股份的[編纂]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股本發售以獲取額外資本，股份持有人的權益可能會面臨進一步攤薄。

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

我們的管理層可能以閣下未必認同的方式，或以不會帶來良好回報的方式運用[編纂][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，可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。

現有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]—[編纂]安排及開支」。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

## 風險因素

券，或發行新股份或與我們股份有關的其他證券，或預期該等出售或發行可能發生，則股份的市價可能會下跌。這可能會對股份的市價和我們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]後何時和以何種形式就股份派付股息。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，則股份的市價及成交量可能會下跌。

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交易市場。倘報導我們的一名或多名分析員降低對我們股份的評級或發佈有關我們的負面意見，則不論該等資料是否準確，我們股份的市價均可能下跌。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市價或成交量下跌。

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，我們一般認為這些資料可靠。然而，我們不能為該等資料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]及其各自的任何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，我們於轉載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審慎措施。由於收集方式可能有缺陷或無效，或公佈的數據與市場慣例之間可能有歧異，本文件的該等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，投資者應自行衡量該等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。