

## 風險因素

閣下[編纂]於股份之前，應仔細考慮本文件所載的所有資料，包括下文所述有關我們的業務、行業及[編纂]的風險及不確定因素。任何下述風險均可能會對我們的業務、財務狀況、經營業績及增長前景造成重大不利影響。在任何此類情況下，股份市價可能會下跌，而閣下或會損失閣下的所有或部分[編纂]。我們現時不知悉或我們現時認為不重要的其他風險及不確定因素亦或會對我們的業務經營造成損害。

### 與我們的業務及行業有關的風險

我們的大部分收入源自少數遊戲，而我們於2020年及2021年首六個月的收入較過往期間增長乃很大程度上依賴其中一款遊戲。倘該等遊戲未能持續取得成功並延長生命週期，且倘與具類似內容的其他同類遊戲競爭，則或會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

於往績記錄期間，我們的大部分收入源自少數標誌性遊戲，包括《最強蝸牛》、《不思議迷宮》、《提燈與地下城》、《阿瑞斯病毒》及《無盡大冒險》。於往績記錄期間，該等標誌性遊戲分別貢獻總收入超過90%。尤其是，《最強蝸牛》於2020年及截至2021年6月30日止六個月分別產生收入人民幣1,170.0百萬元及人民幣516.5百萬元，分別佔該等期間總收入的95.3%及67.7%，因此是該等期間利潤淨額增長的主要驅動因素。隨著《最強蝸牛》進入成熟期，其收入增速放緩，且其在中國iOS遊戲暢銷榜上的排名由2020年的第二位下降至2021年首八個月的第六位。此外，其截至2021年8月31日止八個月的平均MAU及平均MPU較2020年下降。因此，我們無法向閣下保證我們的收入及利潤淨額將繼續以與往績記錄期間相當的速度增長。我們預期現有及未來的標誌性遊戲將繼續貢獻大部分收入。倘(i)該等遊戲的玩家人數下跌；(ii)我們未能及時或甚至根本未能升級、改善或優化該等遊戲；(iii)服務器因網絡故障或其他原因而永久或長期中斷；或(iv)該等遊戲有任何其他不利變動，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

儘管我們計劃推出多個新遊戲、遊戲版本或更新，惟我們無法確保該等遊戲將會受到玩家歡迎並取得商業成功。此外，我們的遊戲的生命週期有限。儘管我們已通過發行新版本或更新來延長遊戲生命週期，惟鑒於玩家喜好會不斷改變，故我們無法向閣下保證我們的標誌性遊戲能夠如我們所期望般對玩家具有吸引力。此外，我們的標誌性遊戲的類型、呈現方式、內容及核心遊戲玩法可能會被其他遊戲開發商採用、模仿或複製。該等開發商或會利用更好的遊戲開發技術、更豐富的資本資源及更廣泛的分銷網絡來開發及發行與我們的標誌性遊戲直接競爭的類似遊戲。因此，我們的玩家群或會被削弱，且玩家對我們的標誌性遊戲的參與程度或會下降。倘我們為數有限的標誌性遊戲的吸引力下降，或倘該等遊戲所產生的收入因任何原因而在短或長時間內減少，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

中國政府及其他司法權區的監管機關或會頒佈影響我們業務的新法律法規，而其詮釋及實施存在相當大的不確定性。未能遵守不時變化的法律法規可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的業務經營須遵守多項中國及其他司法權區的法律法規，對我們的營運造成多方面影響，包括所有權結構、必要的牌照、營銷策略、遊戲故事、客戶關係及知識產權。我們

## 風 險 因 素

分銷遊戲所在的海外市場的當地法律或法規亦可能適用於我們。有關相關法律法規的更多資料，請參閱「監管概覽」。倘我們未能遵守該等法律法規，並遭到監管機關及／或受影響人士向我們處以巨額罰款及／或提出訴訟，則我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

此外，適用於我們的中國及海外業務的監管環境複雜，許多法律法規仍在制定，且新法律法規或會不時獲採納或修訂。頒佈限制我們的經營能力或方式或以其他方式對其造成不利影響的新法律法規（例如新聞出版總署於2021年8月30日發佈的《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》）將令我們需要採取若干改變以確保合規，而可能會減少對我們服務的需求、減少收入、增加成本、對盈利能力造成不利影響及／或使我們承擔額外責任。有關中國網絡安全法律法規的近期發展的更多資料，請參閱「—我們或第三方實際或被認為未能遵守適用的數據保護法律法規或隱私政策（包括有關我們或第三方未經授權使用遊戲玩家資料的隱私擔憂），均可能會損害我們的聲譽，或對我們的遊戲玩家群或參與度產生不利影響，或使我們須接受政府監管及承擔其他法律責任」及「—中國法律法規規管網絡遊戲的遊玩時間及玩家年齡可能對我們的業務及經營造成重大不利影響」。即使中國將不會就網絡遊戲行業實施新法律或法規，惟監管環境仍將難以預測，且中國現行法律法規將如何執行亦存在不確定性。

**我們未必能成功開發新遊戲，且倘我們無法有效控制研發成本，則或會對我們的經營業績造成重大不利影響。**

於往績記錄期間，我們主要由內部開發遊戲。截至最後實際可行日期，我們的遊戲產品組合包括六款遊戲，其中四款由內部開發。同日，我們的遊戲儲備包括十款遊戲，其中四款由內部開發，而我們擁有該等自主開發遊戲的IP。其他現有及遊戲儲備為由第三方遊戲開發商的引進授權，大部分公司由我們投資，並就遊戲開發提供意見。我們發行及運營引進授權遊戲。我們業務的持續成功將視乎我們的研發能力。我們開發成功的新遊戲的能力將在很大程度上視乎我們在以下方面的能力：

- 創造構思，並將其轉化為引人入勝且取得商業成功的遊戲；
- 在遊戲開發過程中融合發行及運營團隊的投入；
- 追蹤並迎合瞬息萬變的技術及遊戲行業趨勢；
- 不斷創新，捕捉不斷變化的玩家喜好及需求；
- 吸引、留聘及激勵遊戲開發人才；
- 組織高效的遊戲測試，並盡量避免新遊戲、遊戲版本或更新延遲發佈及開發成本超支；
- 設計有效的獲利策略，而不會降低玩家的遊戲體驗；及
- 有效執行遊戲開發計劃。

此外，內部開發需要在發佈遊戲之前進行龐大初始投資，且需要大量未來資源投入來製作更新及擴展包。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別產

## 風 險 因 素

生研發開支人民幣25.3百萬元、人民幣25.6百萬元、人民幣146.1百萬元及人民幣18.0百萬元。我們預期，於可見未來，大部分收入將繼續源自內部開發的遊戲。然而，我們無法向閣下保證我們將能夠繼續開發並推出市場認可的新遊戲，亦無法保證我們將能夠有效控制研發開支。倘未能如此行事，則將會對我們的遊戲產品組合及遊戲儲備以及成本結構造成負面影響，從而對我們的經營業績造成負面影響。

**倘我們未能將遊戲迎合新趨勢並吸引新遊戲玩家，則我們的新遊戲未必能夠取得商業成功。**

我們無法向閣下保證我們開發或授權的新遊戲將取得商業成功。我們在技術瞬息萬變、行業標準不斷發展、新遊戲及更新頻繁發佈且玩家喜好及需求不斷變化的市場中運營。遊戲的良好市場認受性及有效變現的能力在很大程度上視乎我們能否配合該等瞬息萬變的新趨勢以及我們能否不斷進行創新，以滿足不斷變化的玩家喜好及需求以及應對激烈的市場競爭。倘我們未能在該等方面採取有效行動，則或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響，閣下不應將我們現有遊戲的成功視作我們任何遊戲儲備未來取得商業成功的指標。

許多因素可能會對新遊戲的市場認受性造成不利影響，包括：

- 我們能否預測及迎合未來技術發展、行業標準不斷發展、新業務模式以及玩家喜好及需求不斷變化；
- 我們能否有效運營遊戲並解決技術困難及玩家投訴；
- 我們能否遵照多個司法權區的法律法規以高效及有效的方式發行遊戲；
- 我們能否計劃並組織線上及線下營銷及推廣活動；及
- 我們能否改善現有遊戲並使新遊戲從競爭對手提供的遊戲中脫穎而出。

此外，在發佈新遊戲後，我們或會需時評估遊戲會否最終取得商業成功。建立玩家群並獲得市場覆蓋率的成長期的長度未必確定，且新遊戲在成長期的普及(倘會普及)亦可能緩慢。倘遊戲未能如我們預期般取得商業成功，我們或會待遊戲發佈後數個月甚至更長時間後才能察覺到，而我們未必能夠提出解決方案及時有效減輕損失。倘新遊戲的成長期與舊遊戲無可避免的淘汰衰退期重疊，則或會導致情況惡化。上述所有情況均或會導致玩家大量流失，而我們的業務、財務狀況或經營業績或會受到重大不利影響。

**我們未必能夠留住現有玩家並吸引新玩家或使玩家繼續玩我們的遊戲，而新遊戲或會吸引玩家不再玩我們的現有遊戲，此可能會對我們的經營業績造成不利影響。**

我們的業務增長視乎我們能否吸引新玩家、留住現有玩家並使玩家玩我們的遊戲。為了維持並擴大玩家群，我們必須繼續在研發上投入龐大資源，以增強現有遊戲，並及時發佈新興而優質的遊戲、遊戲版本或更新。我們的遊戲開發能力在很大程度上視乎我們能否

## 風險因素

預測並有效迎合不斷變化的玩家興趣及喜好以及競爭格局的變化。倘未能及時發佈受歡迎的遊戲並不斷增強現有遊戲來滿足玩家需求，則或會導致玩家群及玩家的遊戲參與度的增長慢於預期，甚至出現下降。此外，我們無法保證我們的遊戲將繼續保持目前的受歡迎程度，亦無法保證瞬息萬變的行業趨勢及玩家喜好不會使遊戲隨著時間推移而過時。另外，為了吸引及留住玩家並使玩家玩我們的遊戲，我們亦必須投入龐大資源，以持續改善玩家體驗，包括通過增強遊戲功能、技術及藝術特色來吸引人口多樣的玩家以及確保遊戲操作系統可靠。此外，玩家支持(包括玩家服務及技術支持)對留住現有玩家並吸引潛在玩家而言至關重要。舉例而言，倘我們未能另行提供有效的玩家服務，則玩家或會不太願意玩我們的遊戲或將遊戲推薦給其他潛在玩家，且或會決定玩競爭對手提供的遊戲。部分中國互聯網公司曾接獲集體投訴，有時是由競爭對手或試圖從該等投訴中獲利的人所組織。倘我們在短時間內面臨類似的集體投訴，則我們未必能夠有效處理玩家的客戶服務要求。倘未能維持有效的玩家支持，則可能會損害我們的聲譽及擴大玩家群的能力，此或會對我們的經營業績造成重大不利影響。

此外，我們的新遊戲或會吸引玩家不再玩我們的現有遊戲，並削弱該等遊戲的玩家群。由於其他玩家或會通過排名來決定玩哪些遊戲，故此可能會進而使相關現有遊戲對其他玩家失去吸引力，從而可能會導致現有遊戲的收入減少。現有遊戲的玩家購買新遊戲中虛擬道具的花費亦或會較倘其繼續玩現有遊戲所花費的少。

倘我們由於上述或其他原因而無法維持現有玩家並吸引新玩家或使玩家玩我們的遊戲，則我們的業務、財務狀況、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

**我們的盈利能力在很大程度上視乎每款遊戲的生命週期，我們無法保證遊戲在每個生命週期階段的持續時間或在每個階段的創收能力。**

我們的移動遊戲通常經歷生命週期的幾個階段，包括：(i)成長期，在此階段，我們建立玩家群並獲得市場覆蓋率；(ii)成熟期，在此階段，遊戲傾向會持續穩定地產生收入，且玩家人數通常會維持穩定；及(iii)淘汰衰退期，在此階段，玩家人數及遊戲產生的收入下降。無論是成長期抑或成熟期，遊戲均會產生大部分收入。然而，生命週期階段因遊戲而異，未必為遊戲增長率及創收能力的指標。此外，我們無法向閣下保證遊戲的每個生命週期階段有多長，亦無法保證成熟期較短的遊戲會較成熟期較長的遊戲產生更多收入。

**倘我們未能緊貼技術發展，或未能預測或成功使遊戲迎合新趨勢，則我們的業務前景及經營業績可能會受到重大不利影響。**

中國的移動遊戲行業正急速發展。我們需要緊貼新技術及政府法規所設定的新標準，並不斷迎合新行業趨勢。我們在該等變化出現時進行評估，並努力調整業務及經營，以維持及加強於行業的地位。倘未能如此行事，則或會對我們的業務前景及經營業績造成不利影響。

移動遊戲行業面臨技術及標準急速變化。我們需要預測新技術的出現並評估其市場接受度。此外，部分主要行業參與者正創建結合虛擬及／或擴增實境的遊戲，以提供身臨其境的遊戲體驗。另外，政府機構或行業組織或會採用適用於遊戲開發的新標準。我們將需

## 風險因素

要繼續在產品及基礎設施開發上投入大量財務資源，以緊貼技術進步的步伐，從而擴大玩家群。然而，遊戲開發具有內在不確定性，而我們在技術上的龐大投資未必會產生預期的利益。倘我們在採用新技術或標準方面落伍，則我們的現有遊戲或會失去人氣，而新開發的遊戲未必會受到玩家歡迎。此外，我們或會在遊戲測試、優化及發行中嚴重成本超支，此會對我們的經營業績及盈利能力造成不利影響。

此外，我們對遊戲開發、發行及推廣活動進行計劃的能力將受到我們預測及迎合行業趨勢(包括現有及潛在玩家的人口特徵、口味及喜好、遊戲內容趨勢及發行模式的急速變化)的能力嚴重影響。另外，儘管移動遊戲在中國愈來愈受歡迎，惟無法保證移動遊戲將繼續受歡迎。其他形式的娛樂或會出現並取代移動遊戲而變得受歡迎。倘中國移動遊戲行業的增長或移動遊戲的受歡迎程度(尤其是我們的遊戲)整體下降，則會損害我們的業務及前景。

**我們的絕大部分收入源自銷售遊戲內虛擬道具，倘無法通過此種基於虛擬道具的收入模式有效獲利，則或會對我們的業務造成不利影響。**

我們的遊戲目前均為移動應用程序，主要可免費下載及遊玩。我們相信，由於玩家無需付費即可開始遊戲，且可自行決定是否購買遊戲內道具，從而感到負擔減輕，故此種免費增值模式有助吸引廣大玩家，並增加潛在付費用戶。

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的平均MPU分別為163,000人、114,000人、495,000人及575,000人，分別佔同期平均MAU的9.6%、9.2%、14.4%及18.8%。因此，我們的累計註冊玩家及活躍玩家人數未必一定表明我們的實際及潛在創收能力。我們的可持續收入增長部分視乎我們能否有效鼓勵更多玩家購買或增加購買遊戲內虛擬道具。然而，玩家可自行決定是否在遊戲中花費，故玩家(尤其是被免費增值模式吸引的玩家)可能會對虛擬道具的價格敏感。因此，我們非常努力營銷遊戲內虛擬道具，並仔細評估該等道具的價格以優化用戶變現，惟該等努力未必會如我們預期般有效。我們亦可能無法識別及引入新興而受歡迎的虛擬道具並對其適當定價。

此外，儘管我們的移動遊戲的ARPPU由2018年的人民幣49元增加至2019年的人民幣62元，並進一步增加至2020年的人民幣206元及截至2021年6月30日止六個月的人民幣221元，惟我們無法向閣下保證此種基於虛擬道具的收入模式將繼續具商業可行性。我們無法保證玩家將繼續接受此種模式。鑒於遊戲行業及競爭格局瞬息萬變，故或會出現新的收入模式，此或會迫使我們過渡至新模式，並導致我們在有效調整至該等新模式時遇到困難，甚至根本無法調整至新模式。因此，我們的業務、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

我們亦需要為玩家提供簡單、快速而安全的支付解決方案，以促進遊戲內購買，並防止玩家因複雜的線上支付處理流程而洩氣或對玩家造成不便。我們無法向閣下保證我們的第三方支付服務供應商將以高效的方式持續運作，倘其支付服務有任何中斷，則可能會影響玩家群的變現，從而可能會對我們的收入及盈利能力造成不利影響。有關我們與第三方線上支付渠道合作的更多資料，請參閱「一 我們依靠第三方線上支付渠道收款。倘其服務中斷或意外洩露機密資料，則或會對我們的聲譽及業務造成重大不利影響」。

## 風險因素

我們經營所在的移動遊戲行業瞬息萬變，倘行業未如預期般發展，則我們的增長前景可能會受到影響。

我們的大部分收入源自中國。因此，我們的業務經營主要受制於中國移動遊戲行業的整體景氣，其或會不時波動。近年，我們見證智能手機日益普及且技術不斷升級、新商業模式引入、玩家喜好發展、新競爭對手進入市場及現有競爭對手採用新策略，從而推動行業急速發展。我們預期該等趨勢將持續，而我們必須繼續調整我們的策略，以在行業中成功競爭。處於不同發展階段的眾多技術及商業模式（例如平板電腦及其他涉及新移動技術的移動互聯網手機）可能會使我們正在使用的若干當前技術或應用程序過時。因此，我們很難準確預測玩家對新技術及商業模式的接受程度，亦很難準確預測玩家對我們各款現有及未來遊戲的需求以及此行業的未來規模、組成及增長。

根據弗若斯特沙利文，中國的移動遊戲市場由2016年的人民幣972億元增長至2020年的人民幣2,396億元，複合年增長率為25.3%。鑒於此市場於中國的歷史有限且發展迅速，故其歷史增長率未必能夠持續，並受到我們無法控制的多項因素影響，包括整體經濟狀況、人們的休閒時間及消費以及相關法律、規則及法規的變化及不確定性，而我們均無法準確預測該等因素。有關中國移動遊戲行業發展的更多資料，請參閱「行業概覽」。倘中國移動遊戲行業整體發展出現任何波動或低迷，則或會導致對我們的遊戲的需求下降，從而對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

我們經營所在的市場競爭激烈。倘我們無法與競爭對手有效競爭，則我們的遊戲玩家群、市場份額及盈利能力或會受到重大不利影響。

中國的移動遊戲行業目前且預期將繼續競爭激烈。根據弗若斯特沙利文，按2020年收入計，中國移動遊戲市場的五大市場參與者合共佔有72.5%市場份額，而兩大市場參與者以60.4%的總市場份額佔據市場主導地位。我們正在擴展的中國內地以外移動遊戲市場（例如港澳台、日本、韓國、東南亞、歐洲及美國市場）亦或會競爭激烈。我們的競爭對手或會擁有更多元的遊戲產品組合、更強大的品牌知名度、與第三方發行商或分銷商擁有更牢固的關係、更龐大的玩家群、更悠長的經營歷史或更豐富的財務、技術或營銷資源。因此，與我們相比，其或會能夠更快速而有效地迎合新興或不斷變化的機遇、技術、監管要求或玩家需求。隨著競爭加劇，我們或會需要投入更多研發及營銷資源，並產生更多經營開支。我們亦或須向玩家及第三方遊戲開發商、發行商、工作室及分銷商提供更多激勵措施，此可能會對我們的盈利能力造成不利影響。所有上述因素使評估我們的業務前景變得困難。倘我們無法以具成本效益的方式競爭，甚至根本無法競爭，則我們的市場份額可能會下降，而我們的經營業績可能會受到重大不利影響。

我們自若干第三方開發商引進授權遊戲。倘我們與該等第三方開發商的關係損失或惡化，則或會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

我們已自我們進行了少數股權投資的若干第三方遊戲開發商引進授權遊戲，並自吉比特集團引進授權項目B。截至最後實際可行日期，六款現有遊戲的兩款及十款遊戲儲備的六款乃自該等第三方開發商引進授權。根據我們的遊戲授權協議，我們已獲得發行及運營獲授權遊戲的獨家授權，此對我們而言為重大的收入來源。有關遊戲授權協議條款的摘要，請參閱「業務 — 我們的業務流程 — 遊戲開發 — 遊戲授權」。然而，我們無法向閣下保證

## 風 險 因 素

我們將能夠與所有第三方遊戲開發商維持穩定業務關係，亦無法保證我們將能夠繼續自該等開發商獲得遊戲授權。舉例而言，我們的競爭對手或會為該等開發商提供更優惠的條件以換取獨家授權，且第三方開發商或會決定或被迫終止其遊戲開發業務。此外，我們的任何過失(包括未能正確運營遊戲並將其變現以及保護該等開發商的知識產權)均或會對我們與該等開發商的業務關係造成不利影響。

**我們通過第三方在指定市場上發行、分銷、推廣或運營若干遊戲，倘我們與該等第三方的關係終止或惡化或該等第三方表現不佳，則或會導致玩家流失及收入損失。**

我們與第三方發行商合作在指定市場上發行、推廣及運營若干遊戲。此外，我們與iOS App Store、Google Play、TapTap、嗶哩嗶哩、華為應用市場、OPPO應用市場、VIVO應用商店及小米應用商店等主要遊戲分銷渠道合作，以分銷若干遊戲。我們亦聘請KOL推廣遊戲。我們與該等第三方的友好穩定關係以及該等第三方的能力及表現對我們的業務而言至關重要。尤其是，鑒於我們正在擴展海外市場(包括港澳台、日本、韓國、東南亞、歐洲及美國)，故我們非常重視與當地發行、分銷或運營合作夥伴的關係以及其能力及資源。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的最大發行商分別佔總收入的44.8%、35.6%、4.7%及2.5%。倘我們的第三方遊戲發行商、分銷商(例如廣泛使用的應用商店)或運營商終止或限制我們訪問其平台、與我們的一名或多名競爭對手建立更有利的關係、未能有效推廣我們的遊戲或以其他方式履行其合約責任、運營惡化或表現不佳或未能獲得或維持發行或分銷我們的遊戲所需的授權，則我們的業務或會受到重大不利影響。

與遊戲發行商、分銷商或運營商或協助推廣遊戲的KOL的糾紛(例如與遊戲知識產權、責任限制、風險分擔或收入分成安排有關的糾紛)亦或會不時出現。我們無法保證我們將能夠和平解決該等糾紛，甚至根本無法解決糾紛。此外，部分發行商亦或會開發及發行自有遊戲。因此，我們面臨該等發行商的直接競爭且與該等發行商有潛在利益衝突。倘我們與主要遊戲發行商、分銷商或運營商或具影響力的KOL的合作因任何原因而無法進行或惡化，則我們未必能夠及時或根本無法找到替代，而遊戲的分銷或會受到不利影響。倘我們未能與足夠數目的受歡迎平台維持穩定業務關係，則可能會導致遊戲下載次數下跌，此會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們受惠於若干遊戲發行及分銷渠道。倘任何該等渠道的運營惡化或表現不佳(例如失去市場地位或因其他原因而不再受到玩家歡迎，或有任何其他因素導致其遊戲玩家群停止增長，甚至萎縮)，則我們將需要物色(倘能夠物色)替代渠道發行、推廣及分銷遊戲，此將會消耗大量資源並可能會對我們的業務造成不利影響。

**倘出現對訪問互聯網或主要分銷渠道(例如iOS App Store及Google Play)的限制，或倘我們未能與分銷渠道維持關係，則可能會導致玩家流失或減慢玩家增長。**

我們的玩家需要訪問互聯網及主要遊戲發行渠道(例如iOS App Store、Google Play、TapTap、嗶哩嗶哩、華為應用市場、OPPO應用市場、VIVO應用商店及小米應用商店)才能下載我們的遊戲。出於安全、機密、數據隱私或其他方面的原因，法律法規或政府機構或會整體上阻止或限制對互聯網或該等平台的訪問，且我們無法保證我們將能夠與該等平台維持穩定關係。舉例而言，中國境內無法訪問Google Play。倘分銷渠道的運作方式與適用法

## 風險因素

律法規有所抵觸，或倘政府機關發現可能引起社會負面影響的潛在問題，則該等平台或會面臨暫時或長期停運，且我們未必能夠繼續與該等渠道維持關係。倘出現對訪問互聯網整體或該等分銷渠道的限制，或倘我們未能與該等分銷渠道維持關係，則可能會導致玩家流失或減慢玩家增長。倘重要的分銷渠道(例如iOS App Store)無法在中國訪問，我們將如業內其他遊戲公司般轉而採用其他可用的分銷渠道。儘管如此，我們的業務、經營業績及前景或會因分銷渠道的訪問受到限制而受到重大不利影響。

**倘我們的技術基礎設施出現任何故障或嚴重中斷，或倘遊戲有任何缺陷(包括遊戲的編程錯誤或瑕疵)，而我們與其他遊戲開發商未能發現上述情況，則可能會損害我們的聲譽或降低市場對遊戲的接受度。**

由於技術基礎架構變更、人為或軟件錯誤、硬件故障、因異常多的玩家同時訪問遊戲而導致的容量限制、電腦病毒及阻斷服務、欺詐及安全攻擊等因素，我們或會遭遇技術基礎架構中斷、停機及其他大規模性能問題(無論該等中斷、停機或其他問題由我們自身抑或第三方服務供應商所造成)。此外，我們未必能夠及時監控及報告該等中斷。隨著玩家增加且玩家產生的數據持續增多，我們或會需要擴展及調整技術基礎架構，以支持玩家並維持數據可靠存儲、處理及分析。隨著遊戲流量增加，尤其是在高峰使用時段，維護及改善我們為玩家提供的服務的性能或會變得愈來愈困難，成本亦愈來愈高。中斷、停機或其他問題可能會使部分或全部系統或數據不可用，或使我們無法高效地向玩家提供服務。倘玩家無法及時或根本無法訪問我們的服務，則或會損害玩家的遊戲體驗，而玩家或會尋求競爭對手遊戲來滿足需求，且將來未必會經常玩我們的遊戲，甚至根本不會玩我們的遊戲。此或會對我們留住或擴大玩家群或維持玩家參與度及／或對遊戲的觀感的能力造成重大不利影響。

此外，我們的遊戲會經常更新，且或會包含只有在許多玩家訪問更新後才會顯現(尤其是當我們在緊迫的時間表下發佈更新時)的錯誤或缺陷。倘編程錯誤嚴重影響玩家的遊戲體驗，或倘我們由於任何原因而無法及時解決相關錯誤，則我們或會流失部分玩家，從而或會損害遊戲的聲譽。上述任何因素均可能會對我們的業務及經營業績造成不利影響。

**我們在很大程度上依賴與移動操作系統、網絡及移動設備(其標準並非我們所能控制)的相互操作。**

我們在各種移動操作系統及設備上推出遊戲。我們依賴遊戲與並非我們所能控制的大眾化移動設備及移動操作系統(例如安卓及iOS)的相互操作。倘該等移動操作系統或設備有任何改變而使遊戲功能下降或為與我們競爭的遊戲提供優先待遇，則或會對玩家的遊戲體驗造成負面影響或將我們的玩家轉移至競爭對手。此外，我們的遊戲在並非我們所能控制的一系列移動操作系統、網絡、移動設備及標準方面運行良好，對交付優質遊戲而言十分重要。倘玩家難以訪問及玩我們的遊戲，則可能會損害玩家增長及玩家參與度。此外，倘我們開發或調整遊戲所用的平台數目增加(在中國不斷變化且分散的移動互聯網市場中屬常見)，則將會導致我們的成本及開支增加。上述任何因素均可能會對我們的業務及經營業績造成不利影響。

**業務經營的成功視乎中國互聯網基礎設施及通訊網絡的表現及可靠性。**

由於我們在中國經營大部分業務(包括開發及運營遊戲)，故我們依賴中國的無線及固網通訊網絡管理玩家的賬號及玩家所產生的數據、促進數據傳輸及交流以及監察遊戲的整

## 風險因素

體運作情況。中國全國網絡通過中國政府控制的國際網關連接互聯網，是中國玩家唯一可以連接互聯網的渠道。該等國際網關未必能夠配合互聯網流量的持續增長及中國玩家不斷變化的需求。我們無法向閣下保證中國信息基礎設施及通訊網絡的發展將足以支持我們的經營及發展，尤其是當我們的遊戲或需隨著業務增長而容納更多玩家時。此外，倘出現任何基礎設施中斷或故障，則我們未必能夠及時或根本不能取得替代網絡及服務，此可能會對我們的業務、經營業績及前景造成重大不利影響。

**我們未必能夠成功尋求其他收入來源。**

儘管我們預計銷售遊戲內虛擬道具的收入將繼續構成未來收入的絕大部分，惟我們亦在尋求其他收入來源，此舉未必會成功。舉例而言，我們於2018年開始信息服務業務。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，總收入的0.0%、2.0%、6.1%及1.9%分別源自信息服務，指向於我們遊戲內向玩家推廣彼等客戶產品及服務的廣告商或其代理提供按表現的遊戲內市場營銷及推廣服務。我們產生並維持可觀廣告收入的能力將視乎許多因素，包括：

- 建立具備能夠吸引廣告客戶的人口特徵的龐大玩家群；
- 類似及替代渠道的線上廣告價格競爭；
- 能否在不顯著影響遊戲體驗的情況下優化遊戲內廣告策略；及
- 與廣告分銷、交付及追蹤平台的關係。

此外，政府法規及政策的變動可能會限制或遏制我們的線上廣告服務。互聯網作為廣告傳播媒介的接受度亦視乎衡量標準的發展。尚未有被廣泛接受的標準用於衡量線上廣告有效性。行業標準未必能夠充分發展，從而支持互聯網作為有效的廣告媒介。倘並無制定該等標準，則廣告客戶或會選擇不於互聯網整體或通過我們的媒體平台投放廣告。

中國線上廣告行業競爭激烈，競爭者眾多。我們已採取各種措施來發展廣告業務，並迎合廣告服務客戶需求的變化。然而，我們無法向閣下保證任何該等策略將能夠成功改善廣告業務的財務業績。

我們亦在尋求將遊戲IP商業化為遊戲周邊產品的可能性，從而增加收入來源並增強市場知名度。於往績記錄期間，源自該等產品的收入極少。

儘管我們已盡最大努力，惟我們的多元化措施未必會成功，且或會轉移管理層注意力，使我們承擔額外成本及負債，或者導致資源轉移。因此，我們的業務、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

**我們未必能夠擴展至新遊戲類型或種類，以緊貼行業趨勢或提升盈利能力，此可能會對我們的增長前景造成不利影響。**

儘管我們的現有遊戲產品組合主要由放置類遊戲(休閒遊戲的類型)或Rogue-like RPG組成，惟我們正在擴展以納入其他類型及遊戲類型，例如跑酷、SLG(包括塔防及其他)、

## 風險因素

ACT、STG及ACT RPG。為了運營新遊戲類型或種類，我們必須自己開發遊戲，或者自第三方遊戲開發商物色具有高獲利潛力的遊戲，並自其獲得遊戲授權。由於新類型遊戲往往需要我們不太熟悉的技術，故我們的遊戲開發或會遭遇技術難題、預算超支及延遲。倘及當引進遊戲授權，則我們亦將依靠該等開發商提供技術支持，並開發更新及擴展包，以維持玩家的興趣並吸引新玩家。我們未必能夠與優質遊戲開發商成功建立關係並獲得其遊戲的授權，且我們無法保證遊戲最終會取得商業成功。擴展至新移動遊戲的類型或種類亦或會帶來與現有遊戲不同的運營及營銷挑戰。此外，我們面臨該等市場的現有參與者的競爭，而該等參與者或會擁有更多經驗及資源。

**玩家違反我們的遊戲政策，例如通過未經授權的第三方銷售及購買我們遊戲中使用的虛擬道具、未經授權的角色強化及其他黑客或不誠實的活動，可能會降低我們玩家的遊戲體驗並對我們的業務增長產生不利影響。**

我們已經制定針對未經授權及遊戲玩家不當行為的遊戲政策。根據這些政策，我們不允許玩家之間出售遊戲中的虛擬道具，我們亦不鼓勵玩家向其他玩家贈送、租賃、出售或轉讓遊戲賬號。然而，不時有未經授權的交易通過第三方渠道或平台進行，而我們無法監測或控制此等安排。任何這些未經授權的購買及銷售都可能通過以下方式阻礙我們的收入及利潤增長，(i)對我們向遊戲玩家收取的虛擬道具的價格產生下調壓力；(ii)我們為開發技術措施以遏制未經授權的交易而產生的成本增加；(iii)遊戲玩家的服務成本增加，以安撫不滿意的遊戲玩家；及(iv)我們解決與虛擬道具和賬號有關的用戶糾紛及投訴的行政成本增加。此外，通過未經授權的第三方渠道進行的交易可能涉及我們無法控制的欺詐行為，而且我們可能面臨來自我們的遊戲玩家就其因第三方欺詐活動而造成的損失而引起的潛在索賠。該等索賠（不論是否有理據）都可能損害我們的聲譽，轉移我們管理層的注意力，並產生對這些索賠進行辯護的額外費用。

此外，第三方可能開發作弊系統，令遊戲玩家能夠利用我們遊戲中的漏洞，或獲得對其他遊戲玩家不公平的優勢，例如通過啟用未經授權的角色強化和其他黑客或不誠實的活動。這些作弊系統可能損害公平遊戲的玩家的體驗，並可能破壞我們遊戲的虛擬經濟。此外，不相關的第三方可能試圖用虛擬商品或其他遊戲利益的虛假報價欺騙我們的玩家。我們已採取措施以發現及防止該等做法和活動。但是，倘我們不能及時有效地發現或防止該等作弊及詐騙活動，則我們的運營可能會受到干擾，我們的聲譽可能會受損，我們的遊戲玩家可能會退出我們的遊戲。這些後果可能導致我們損失自付費玩家獲取的收入，令我們開發打擊該等作弊活動的技術措施的成本增加，導致與我們的虛擬道具價值下降有關的法律索賠，並增加我們安撫不滿意的遊戲玩家的遊戲玩家服務成本。

**我們依靠我們的數據分析能力。任何無法獲取及掌握準確數據的情況，都可能對我們制定及實施適當的商業戰略的能力產生重大不利影響。**

我們處理與我們的遊戲有關的大量數據。我們已經開發一個具有強大數據分析能力的專有技術程序，整合並跟蹤我們的移動遊戲業務運營，包括支付渠道管理、玩家調研及遊戲服務。

通過利用複雜的算法，我們能分析玩家對特定類型遊戲的偏好，以便我們能夠相應地調整我們的遊戲開發和運營策略。例如，在通過廣告投放方式購買用戶流量的同時，我們能夠識別並關注對我們的相關遊戲更感興趣的特定觀眾群體。這令我們能夠最大限度地提高我們的成本效益，提高我們遊戲的吸引力，設計中國及我們運營所在其他地方的移動用

## 風 險 因 素

戶追求的虛擬道具，並對其進行適當部署及定價以增強我們的變現能力。此外，我們的服務器和我們移動遊戲應用程序內置的SDK模組共同支撐我們遊戲中的各項功能，包括分析玩家及遊戲數據、集中管理玩家賬號、賬號安全、支付網關連接、玩家通信及交叉促銷功能。

任何系統故障或我們處理及分析大量玩家數據的能力受損，都可能大大限制我們優化玩家遊戲體驗及制定適當商業戰略的能力，這可能對我們的業務前景及經營業績產生重大不利影響。

**我們計算若干運營指標時依賴假設及估計，而相關指標的不準確則可能會損害我們的聲譽並對我們的業務產生不利影響。**

本文件中的若干運營指標，如使用我們數據計算的MAU、MPU、ARPPU、累計註冊用戶數、社交媒體平台上的粉絲數以及其他玩家社群相關指標，並未經第三方獨立驗證。儘管該等數值乃基於我們認為在適用的測量期間的合理計算所得，但在我們龐大的用戶群中測量使用量和用戶參與度仍存在固有的挑戰。此外，我們的經營指標乃根據不同的假設及估計產生及計算，在評估我們的經營業績時，閣下應該對該等假設和估計保持謹慎。

我們無法向閣下保證運營指標的指示值。其乃根據各種假設及估算而得出及計算，並可能因所得數據、數據來源及方法有異而有別於由第三方刊登的估算或由競爭對手所用名目相若的指標。任何數據分析嚴重失準可能導致作出不適當的營運及策略性決策。倘第三方並不將我們的用戶指標視為對用戶基礎或用戶參與的準確呈列，或倘我們發現用戶指標嚴重失準，則我們的聲譽或會受損，而第三方或不太願意將資源或開支分配到本公司，其可能對我們的業務及經營業績造成不利影響。

**我們於全球進行擴充(包括向海外市場分銷遊戲)可能會令我們面臨額外的商業、政治、監管、經營、財務及經濟風險，任何有關風險可能會令成本增加，並妨礙有關增長。**

儘管我們絕大部分業務位於中國，惟我們一直向海外市場擴充。於往績記錄期間，我們在海外市場的經驗有限，且僅從海外市場產生很少收入。因此，由於我們計劃在海外市場擴展業務，故我們未必能夠妥善運用[編纂][編纂]約[編纂]。於海外擴充業務令我們面臨若干風險，包括：

- 我們能否令遊戲本地化，並在不遷就內容下而迎合當地喜好；
- 我們能否保障海外的知識產權，並管理有關成本；
- 我們能否審慎實行業務策略及管理擴充；
- 我們能否有效控制與於外地司法權區進行及擴充業務有關的成本；及
- 難以物色合適的合作夥伴，例如分銷及發行合作夥伴並與彼等建立及維持良好合作關係。

與國際活動有關的該等及其他風險亦可能對財務狀況及經營業績造成重大影響。我們無法向閣下保證我們的僱員、承辦商或代理將不會違反本公司政策或我們經營或分銷遊戲所在的司法權區內的法律法規。任何該等違反事項可能對我們的財務狀況或經營業績造成重大不利影響。

## 風險因素

### 國際貿易政策變動及設立貿易限制或發生貿易戰可能對業務及擴充計劃造成不利影響。

近年，國際市況及國際監管環境受到國家之間進行競爭及地緣政治磨擦所帶來的影響日漸增加。國際貿易政策變動、設立貿易限制或發生貿易戰可能會對中國及我們經營所在的其他司法權區的財務及經濟狀況以及國際及跨境業務、本公司財務狀況及經營業績造成不利影響。

美國與中國之間的貿易戰持續不斷。美國政府已尋求將若干中國科技公司列入黑名單，其將令有關公司難以與美國企業進行業務。在已被列入黑名單的中國科技公司中，部分為中國手機製造商，其採用主要遊戲分銷渠道（例如Google Play）。為遵照美國政府的指令，部分美國分銷渠道已暫停向相關中國手機製造商提供若干軟件及技術服務，其將妨礙該等手機用戶接觸有關分銷渠道。倘貿易戰持續升溫，則進一步限制中國手機製造商接觸分銷渠道或會導致遊戲玩家流失或令遊戲玩家增長放慢；因此可能令我們的業務及擴充計劃受到不利影響。

### 於指定司法權區內未經准許使用我們的服務或會帶來監管風險。

以網絡為基礎的業務一般不受約束，意思指世界各地的遊戲玩家可登入我們的遊戲，而我們並無限制從任何指定司法權區登入，惟當地監管機構如此規定則除外。一般而言，中國內地的遊戲玩家於申請玩家賬號時須提供身份證明（例如身份識別號碼），或聲明彼並無根據中國法律及當地法規遭禁止取得我們的服務。在視乎該玩家購買遊戲所透過的分銷渠道下，第三方分銷渠道或我們本身將進行身份查核。迄今，我們並不知悉任何監管制度，且我們並未自任何當地監管機構或主要分銷渠道收到任何通知要求我們於任何指定司法權區限制登入遊戲或將遊戲下架。儘管我們並不相信我們的遊戲可於指定司法權區登入必將使我們受到當地法律法規所限，惟我們無法向 閣下保證當地監管機構同樣理解。因此，倘任何指定司法權區的當地監管機構對登入遊戲設限，則任何當地玩家未經准許而使用我們的服務或會令我們面臨監管風險（包括罰款或禁令），其可能對業務營運造成不利影響。例如，我們已實行措施防止遊戲玩家於中國就我們的遊戲使用虛假身份，包括將身份證號碼與報稱玩家的證件法律姓名進行配對。然而，我們未有於由我們委聘第三方發行商提供服務的海外市場進行身份查核。我們無法向 閣下保證所有遊戲玩家均提供真實的身份資料，或彼等將不會遭到罰款或提出法律或行政訴訟。

此外，美國及其他司法權區或組織（包括歐洲聯盟及聯合國）已（透過行政指令、通過法例或其他政府手段）實行措施，施加針對若干國家或司法權區，或針對有關國家或司法權區內目標行業板塊、集團公司或人士及／或組織的經濟制裁。目前，我們並未亦並未計劃於我們遭到全面國際制裁的司法權區經營，且我們於受到全面國際制裁的司法權區並無任何第三方遊戲發行商。然而，我們的遊戲很可能於受到全面國際制裁的司法權區或被受制裁人士登入。我們無法預測有關任何本公司、聯屬人士或於受國際制裁國家中的第三方發行商目前或日後與受制裁人士進行的活動在聯邦、州或地方層面對美國政府政策或任何歐洲聯盟、聯合國及其他適用司法權區的任何政策的詮釋或執行。因此，我們無法向 閣下保證未來業務將免受於有關司法權區所實行制裁的風險所影響，或我們將令業務符合美國機

## 風險因素

關的預期及規定或任何其他政府或組織(不論對我們業務具有司法管轄權與否)將堅稱有權按治外法權基準施加制裁。倘美國機關、歐洲聯盟、聯合國或任何其他政府實體確定我們的任何活動構成違反其所施加制裁或為將制裁罪名加諸我們提供理據，則我們的業務及聲譽可能受到不利影響。此外，由於許多制裁計劃持續演進，故新規定或限制可能會生效，並可能加強對我們業務的監察，或導致一項或以上商業活動被視為已違反制裁或可遭制裁。

**我們或第三方實際或被認為未能遵守適用的數據保護法律法規或隱私政策(包括有關我們或第三方未經授權使用遊戲玩家資料的隱私擔憂)，均可能會損害我們的聲譽，或對我們的遊戲玩家群或參與度產生不利影響，或使我們須接受政府監管及承擔其他法律責任。**

我們收集、存儲、傳輸及處理大量個人身份信息及其他玩家生成的數據，且幾乎所有玩家生成的內容存儲在由第三方存置的服務器上。因此，我們面臨處理及傳輸大量數據及保護該等數據安全性的內在風險。我們可能面臨安全漏洞或對我們系統或我們存儲數據的未經授權訪問或網絡攻擊、軟件漏洞、系統錯誤或其他技術缺陷、我們僱員或承包商的差錯或瀆職行為、我們供應商及服務提供商的漏洞或其他與網絡安全相關的漏洞的風險。我們已採取嚴格措施降低玩家數據的跨境轉移，建立嚴格的指導方針，並部署相應的軟件來保護我們系統的安全，防止未經授權訪問我們的系統，以及保護個人數據及專有資料的安全。然而，我們的安全控制及其他安全做法可能無法阻止不當訪問或披露個人數據或專有資料。舉例而言，能夠規避該等安全措施的一方可能盜用專有資料或導致我們的業務中斷，且我們的信息系統或不能供使用或因病毒、斷電或人為錯誤等其他種種因素而無法如預期般運作。任何引致發佈或未經授權訪問個人數據的系統故障或安全漏洞可能導致該等數據的丟失或濫用、科技基礎設施減值、我們所提供服務的中斷、有損玩家遊戲體驗、玩家喪失對我們產品的信心及信任、損害我們的聲譽、重大法律及財務風險以及私人提起的潛在訴訟或監管機構的執法行動、增加成本及收益損失。因此，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。我們未能充分保護玩家隱私的印象亦可能使我們流失現有玩家或令潛在玩家不敢暢玩我們需收集玩家數據的移動遊戲。

此外，由於我們主要於移動設備開展業務，我們的業務營運可能因玩家對使用移動設備玩遊戲的憂慮而受損害。舉例而言，有惡意軟件已被偽裝成安卓設備上受歡迎的移動遊戲。一些惡意軟件會在未經玩家同意的情況下訂購付費服務，導致玩家受到欺詐性收費。我們無法向閣下保證我們的安全措施將能防止安全漏洞，或倘我們遇到了惡意軟件問題，玩家對玩移動遊戲的興趣會持續下去。未能防止安全漏洞或玩家對移動設備惡意軟件的憂慮可能會對我們的業務、前景、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們須遵守中國以及其他國家和地區有關收集、使用、保留、披露及傳輸個人身份信息及玩家生成的數據的法律法規。該等法律法規旨在保護於或從主管司法權區收集、處理及傳輸的個人信息的隱私。鑒於我們正擴大我們的遊戲於海外市場(包括港澳台、東南亞、日本、韓國、歐洲及美國)的分銷，我們須或將須遵守該等司法權區相關的法律和法規。中國和該等海外市場的數據保護法律法規或隱私政策持續發展，並可能因司法權區不同而有別，我們需要遵守新興及不斷變化的國際要求。舉例而言，於2017年6月1日生效的《中華人民共和國網絡安全法》規定於收集、使用或披露彼等的個人信息前取得互聯網用戶的若干授權或同意，以及就有關用戶的個人信息的隱私保護。中華人民共和國國家互聯網信息辦公

## 風 險 因 素

室(「**國家網信辦**」)頒佈的《兒童個人信息網絡保護規定》，自2019年10月1日起生效，其規定收集、存儲、使用、轉移、披露未滿十四週歲兒童的個人信息的網絡運營者須制定有關保護兒童個人信息的特別規則及用戶協議，以顯著、清晰的方式告知兒童監護人，並取得兒童監護人的同意。我們的遊戲於美國發行，則我們須遵守《兒童在線隱私權保護法》(Children's Online Privacy Protection Act或COPPA)(規管在線收集未滿13歲兒童的信息)及《聯邦貿易委員會法》(Federal Trade Commission Act)(禁止線上及線下不公平或欺詐行為，已應用於數據安全及在線隱私規定)。此外，於2020年1月1日生效的《加州消費者隱私法案》(California Consumer Privacy Act或CCPA)為用戶增設新的數據隱私權利並為業務增設新的運營要求。CCPA給予加州居民存取及刪除個人信息、有權選擇不分享某些個人信息(及銷售個人信息)及接收有關如何使用個人信息的詳細資料的更大權利。CCPA訂明就違反法例所實施的民事罰則，亦訂明數據違規的私人訴訟權利而預期將令數據違規的訴訟升級。

特別是，有關數據隱私、網絡安全及網絡遊戲的中國法律法規仍處於發展階段，未來會否頒佈或採納監管我們業務活動的新法律、法規或詮釋尚不確定。我們不能排除我們的業務經營在未來適用法律法規下或會被詮釋為違規的可能性。

網絡安全及數據隱私及安全問題在中國的立法及監管越來越受到關注。於2021年9月1日生效的《中華人民共和國數據安全法》規定信息收集須遵循合法及正當的方式，且為了保護數據，數據處理活動必須以符合相關網絡安全等級保護制度開展。於2021年8月20日，全國人大常委會發佈《中華人民共和國個人信息保護法》(「**個人信息保護法**」)，自2021年11月1日起生效。個人信息保護法進一步強調處理者對個人信息保護的義務及責任，並規定處理個人信息的基本規則及個人信息跨境轉移的規則。有關更多詳情，請參閱「監管概覽—有關個人隱私及數據保護的法規」。於2021年7月10日，中華人民共和國國家互聯網信息辦公室(「**國家網信辦**」)發佈《網絡安全審查辦法(修訂草案徵求意見稿)》(「**網絡安全審查辦法(徵求意見稿)**」)。網絡安全審查辦法(徵求意見稿)擴大網絡安全審查範圍，包括(i)購買影響或可能影響國家安全的網絡產品及服務的關鍵信息基礎設施運營者(「**關鍵信息基礎設施運營者**」)；(ii)從事影響或可能影響國家安全的數據處理活動的運營者；及(iii)掌握超過1百萬用戶的個人信息並尋求於國外上市的運營者。網絡安全審查辦法(徵求意見稿)的內容仍在討論階段，且仍有若干含糊之處，例如「國外上市」一詞是否包括所有在中國內地以外(例如香港)的上市，將在頒佈徵求意見稿時予以闡明。

此外，於2021年11月14日，國家網信辦發佈數據安全條例(徵求意見稿)，據此，數據處理者開展以下活動，應當按照國家有關規定，申報網絡安全審查：(a)匯聚掌握大量關係國家安全、經濟發展、公共利益的數據資源的互聯網平台運營者實施合併、重組、分立，影響或者可能影響國家安全的；(b)處理1百萬人以上個人信息的數據處理者赴國外上市的；(c)數據處理者赴香港上市，影響或者可能影響國家安全的；及(d)其他影響或者可能影響國家安全的數據處理活動。中國法律顧問告知，「影響或者可能影響國家安全」的範圍及門檻仍不確定，尚待國家網信辦進一步闡釋。根據《中華人民共和國國家安全法》，「國家安全」一詞是指「國家政權、主權、統一和領土完整、人民福祉、經濟社會可持續發展和國家其他重大利益相對處於沒有危險和不受內外威脅的狀態，以及保障持續安全狀態的能力」。在並

## 風 險 因 素

無進一步解釋或詮釋的情況下，中國政府當局對「影響或者可能影響國家安全」的詮釋可能有很大的酌情權。

數據安全條例(徵求意見稿)截至最後實際可行日期僅發佈以公開徵求意見，其實施條文及預期採納或生效日期可能存在重大不確定性。因此，現階段我們無法預測該等條例的影響(如有)，而我們將密切監測及評估規則制定過程的任何發展。倘數據安全條例(徵求意見稿)完全按原定條文(以進一步的官方指引及相關實施細則為準)實施且我們的業務被視為「影響或者可能影響國家安全」，我們或會受到網絡安全審查，而倘未能進行該等審查，則或會遭到警告及罰款；且倘我們拒絕整改或造成危害數據安全等嚴重後果，則或會進一步面臨暫停違規經營、相關批文或經營許可證遭撤銷或其他制裁，此可能會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

該等及其他類似的法律及監管發展可能會導致法律及經濟不確定性，並影響我們的業務經營方式及我們處理及傳輸數據的方式。我們亦或會因遵守該等法律法規以及建立及維護內部合規政策而產生巨額成本。

有關更多詳情，請參閱「監管概覽—有關信息安全及審查的法規」。

此外，於2021年7月6日，中國共產黨中央委員會辦公廳及國務院辦公廳頒佈《關於依法從嚴打擊證券違法活動的意見》(「關於證券違法活動的意見」)。根據關於證券違法活動的意見，意見加強對中國境外上市公司的監管、完善有關數據安全、跨境數據流動及保密信息管理的法律法規，並建立健全資本市場法律域外適用制度。請參閱「監管概覽—有關信息安全及審查的法規」。儘管關於證券違法活動的意見的實施及執行仍有待頒佈具體實施細則始能作實，該等意見可能標誌著趨向對中國境外上市公司及數據安全有更為嚴格的監管，此可能會增加我們的潛在責任並對我們的運營產生不利影響。

該等法律法規不斷演變，可能會發生重大變化。中國政府可能會不時通過新法律、法規及政府政策以解決當局關注的新問題。我們將致力遵守適用法律、法規政策以及行業行為守則規定的所有義務。然而，由於該等規則的範疇、詮釋及應用通常為不確定，該等義務的詮釋及應用方式有可能與其他規則或我們的做法不一致。倘我們未能遵守相關義務，可能會對我們的業務經營產生重大不利影響，以致對我們造成高昂成本或要求我們以可能對業務造成重大不利影響的方式改變營商手法。

此外，由於我們有來自歐洲的玩家且我們日後亦計劃將遊戲分銷至歐洲，故2018年5月生效的歐盟《通用數據保護條例》(General Data Protection Regulation或GDPR)可能亦適用於我們。GDPR對接受或處理歐盟(「歐盟」)居民的個人數據的公司提出嚴苛責任及運營要求，包括如要求向數據主體更廣泛披露如何使用其個人數據、對資料的保留施加限制、強制性的數據入侵通知要求以及對數據控制者證明其已取得有效同意或已制訂證明其數據處理活動合法的其他法律依據施加更高的標準。GDPR亦對將個人數據從歐洲經濟區轉往歐盟委員會認為不「適當」的國家(包括(其中包括)美國及中國)設置限制。此外，GDPR增強數據主體的

## 風 險 因 素

權利，例如，數據主體可要求查閱其個人數據、刪除和修改其個人數據，或要求將其個人數據轉移到其他服務供應商。GDPR已經並將繼續給在歐盟擁有用戶或業務的公司帶來巨額合規負擔及成本。根據GDPR，數據保護監管部門被賦予各種執行權力，包括對上一個財政年度違規行為處以最多20百萬歐元的罰款，或最多4%的該機構全球年營業額（以較大者為準）。數據主體亦有權因控制者及擁有人違反GDPR而蒙受的損害獲得賠償。儘管GDPR為歐盟成員國的數據保護法規提供了更加協調的方法，但其亦賦予歐盟成員國某些自由裁量權，因此有關若干數據處理活動的法律法規可能因每個成員國而異，這可能會進一步限制我們使用及分享個人數據的能力，並要求我們對遊戲運營進行本地化修改。

再者，我們或需要遵守其他可能施加更繁複的合規要求（包括數據本地化（其禁止公司於司法權區境外的數據中心儲存有關居住人士的數據）的司法權區內的法規。於我們經營所在司法權區及國家境內的該等法律延伸或會導致互相衝突及互相矛盾的規定。為確保遵守所有有關規定，我們或需要採取更多機制並產生巨額成本。我們未能或預期未能符合或準確預計任何私隱政策或監管規定的應用、詮釋或擴大立法可能導致由政府機關或其他針對我們提出訴訟或行動。該等訴訟或行動或會令我們遭到重大處罰及負面宣傳，並令我們需要改變業務慣例、令成本增加及令業務受到嚴重干擾。

**我們未必能成功提升品牌認受性，而任何負面宣傳（不論其真實性）或會損害品牌及我們所發行的遊戲。**

我們已於移動遊戲行業建立品牌（其對我們的業務經營至為重要），並持續努力增加我們的遊戲玩家及提升我們於業務合作夥伴之間的認受性。我們的業務及財務表現高度倚賴我們品牌及我們所發行遊戲的優勢及市場觀感。

此外，任何涉及本公司、管理層、僱員、遊戲、遊戲玩家、業務合作夥伴或我們的行業的負面宣傳（不論其真實性）可能損害我們的品牌，並因此損害我們所發行的遊戲。尤其是，鑒於移動遊戲行業的性質使然，我們更易面臨負面宣傳的風險並受其影響。我們未必能夠化解任何有關本公司、僱員或遊戲的負面宣傳而令遊戲玩家及業務合作夥伴滿意。有關我們品牌的負面宣傳亦可能令我們需要參與抗辯性的媒體活動及法律行動，並可能增加我們的營銷或法律開支，並令管理層分散注意力，且可能對品牌形象、業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

**倘我們無法以具成本效益的方式開展銷售及營銷活動，我們的經營業績及財務狀況或會受到重大不利影響。**

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的銷售及營銷開支分別為人民幣13.9百萬元、人民幣16.8百萬元、人民幣559.2百萬元及人民幣245.1百萬元，分別佔該等相應期間總收入的14.1%、18.9%、45.6%及32.1%。尤其是，我們的流量獲取開支分別佔該等期間銷售及營銷開支總額的53.3%、18.8%、77.7%及58.8%。大量的營銷及推廣開支降低了2020年的淨利率，並對2021年首六個月的淨利率造成不利影響。此外，概不保證我們的銷售及營銷活動將始終受到移動遊戲玩家的歡迎或產生我們預期的玩家留存率及支付水平。倘未能以具成本效益的方式妥善運用或改進現有營銷方法或引入具成本效益的新營銷方法，則可能會使市場份額減少，導致收入下降，並對我們的盈利能力造成負面影響。

## 風 險 因 素

**我們未必能夠防止他人未經授權使用我們的知識產權，其可能令我們的業務及競爭地位受損。**

我們視專有域名、版權、商標、商業機密及其他IP權利對業務營運至為重要。我們倚賴版權、商標及商業機密法律、以及保密及授權協議及其他方法同時保障我們的知識產權。然而，於中國對知識產權的保障未必如美國或其他國家的保障有效。部分玩家或會非法修改我們的遊戲，令彼等可免費取得遊戲內虛擬道具。逆向工程、未經授權抄襲或其他挪用技術、或未經授權登入遊戲可能令第三方無須向我們作出補償而受惠於我們的技術或遊戲。此外，未經授權使用我們的技術可能使我們的競爭對手提供可與我們相比或優於我們的產品及服務，其可能令我們的業務及競爭地位受損。監察未經授權使用知識產權既困難且成本高昂，且我們或業務合作夥伴所採取的步驟未必完全杜絕侵權或挪用知識產權或未經授權使用品牌或遊戲。我們或須不時透過訴訟強制執行知識產權及品牌，其或導致巨額成本以及資源及管理層的注意力分散。

**我們或會遭到第三方就侵犯知識產權提出申索，其可能令我們產生重大的法律開支，並令我們未能推廣產品及服務。**

由於我們作為遊戲開發商的性質使然，我們於一般業務過程中不時會遭到提出有關知識產權的法律訴訟及申索。法律訴訟存在固有的相關不確定性。倘法院裁定我們敗訴，則我們或須停止經營若干遊戲的業務，其繼而可能對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

任何有關訴訟或行動或申索（不論具有法律依據與否）可能成本高昂，並分散管理層在日常營運中的注意力。倘我們未能就有關申索成功抗辯，或未能於有關訴訟中勝訴，則我們或會被禁止使用相關知識產權，並遭到罰款及處罰，或須修改、優化或停止經營遊戲，或履行我們須對部分遊戲玩家負上的彌償責任，或訂立須繳付授權費的特許權或授權安排，或被迫開發替代品。我們於該等情況下所尋求的任何特許權或授權安排未必可由我們按商業上屬合理的條款而取得，甚至完全無法取得有關安排。此外，我們就第三方侵權申索進行抗辯時（不論彼等的理據）或會產生巨額法律開支。倘我們倚賴第三方知識產權供應商作為核實知識產權的來源及所有權的唯一源頭，則我們因侵權行動而面臨的風險或會上升。對須負上責任所面臨的風險可能導致業務受到干擾，且對經營業績造成重大不利影響。

此外，部分僱員先前受僱於其他公司（包括我們目前及潛在競爭對手）。我們亦有意僱用更多人員，以豐富我們的人才庫。倘有關僱員參與研發類似彼等前僱主的工作成果的技術，則我們可能因有關僱員或我們挪用有關僱員的前僱主之專有資料或知識產權而遭提出申索。倘我們未能就針對我們的申索成功抗辯，則我們或面臨責任上的風險，其可能對我們的業務及聲譽造成重大不利影響。

有關法律訴訟風險的進一步詳情，請參閱「與我們的業務及行業有關的風險—我們可能成為法律或行政訴訟或監管調查的一方，其可能導致不利結果，並對我們的業務、財務狀況、經營業績及現金流量造成不利影響」。

**我們或須為玩家作出不正當線上通訊或內容而負上責任。**

我們鼓勵遊戲玩家透過遊戲內平台與他人互相溝通。在大部分玩家於該等平台上分享彼等的遊戲體驗或有關推廣活動的信息同時，若干玩家可能進行非法、猥褻或煽動性的對

## 風 險 因 素

話，其或會對其他玩家造成負面影響。儘管我們已根據我們本身備有或由相關政府機關提供的清單篩選若干字眼，惟我們無法向閣下保證能夠識別所有載於遊戲玩家對話中的敏感信息。根據適用法律法規，該等信息或內容可能被視作違法，而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性、服務或遊戲，並與須負上責任的服務供應商終止合約。我們或會因就不恰當傳播信息遭到申索或處罰自行進行調查及抗辯中而產生重大成本，且我們的業務、財務狀況、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

**我們可能成為法律或行政訴訟或監管調查的一方，其可能導致不利結果，並對我們的業務、財務狀況、經營業績及現金流量造成不利影響。**

我們可能面臨日常業務過程所產生的各種法律及行政訴訟、監管調查及申索。我們訂立的協議有時會包含彌償條文，令我們可能於受彌償的第三方遭申索時產生成本及損害賠償。特別是，我們或會受到有關我們遊戲中使用知識產權的各種知識產權申索(包括專利、版權及商標糾紛)。我們無法向閣下保證我們不會於將來涉及該等法律或行政訴訟，且我們或會於業務增長期間面臨更多監管查詢。倘一項或以上法律或行政事宜(包括進行中事宜)判定我們敗訴或受彌償的第三方要求若干超出管理層預期的金額或倘授出若干禁令妨礙我們經營遊戲，則我們的業務及財務狀況可能受到重大不利影響。因此，我們可能面臨重大賠償性或懲罰性金錢損失、被迫交出收益或盈利、採取企業補救措施、終止業務運營、對我們施加禁令或強制我們履約，其可能令我們的財務狀況及經營業績受到重大不利影響。

**未能取得、重續或保留必要牌照、許可證或批文可能對我們經營業務的能力造成不利影響。**

我們經營移動遊戲及銷售周邊產品，令我們需要取得及維持適用牌照及批文(如ICP許可證)及網絡文化經營許可證以進行合法經營。該等牌照、許可證或批文須待政府定期審閱或重續。儘管我們於往績記錄期間並無就該等牌照發生重大違規事件，惟我們無法向閣下保證我們能成功及時取得所有所需牌照、許可證及批文及予以更新或重續，並或會令我們遭到各種處罰，包括處以罰款、終止或限制經營及沒收非法獲取的收益。此外，我們無法向閣下保證我們的第三方發行商或分銷商已取得並將適時重續所需牌照、許可證或批文，以發行或運營遊戲。因違反適用法律而招致的任何處罰可能會中斷我們的業務營運，並對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

青瓷文化持有的網絡文化經營許可證已於2021年3月到期，而青瓷數碼持有的網絡文化經營許可證已於2021年8月到期。然而，於2019年5月，文旅部辦公廳發佈《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》(「**通知**」)，其指明文旅部不再承擔網絡遊戲行業管理職責，不再核發涉及到「利用信息網絡經營網絡遊戲」、「利用信息網絡經營網絡遊戲(含發行網絡遊戲虛擬貨幣發行)」或「利用信息網絡經營網絡遊戲虛擬貨幣交易」等業務範圍的網絡文化經營許可證。於2019年7月10日，文旅部發佈《關於廢止〈網絡遊戲管理暫行辦法〉和〈旅遊發展規劃管理辦法〉的決定》(「**廢止決定**」)，其指明文旅部於2019年7月

## 風 險 因 素

10日廢除網絡遊戲辦法。由於(i)文旅部自2019年5月起不再承擔網絡遊戲行業管理職責且不再審批核發有關網絡遊戲的網絡文化經營許可證及(ii)截至最後實際可行日期，並無頒佈規定某個政府部門承擔此類監管責任，故能否及如何重續網絡文化經營許可證須視乎新法律法規以及中國未來新監管機關的監管要求。因此，就規管我們業務活動的現行及未來法律法規的詮釋及實施而言仍存在許多不確定性。倘要求我們重續網絡文化經營許可證或取得任何所需許可證的新法律法規頒佈後，我們無法及時如此行事或根本未能如此行事，則我們或會被要求暫停或停止網絡遊戲運營，此將對我們的業務、經營業績及財務狀況造成重大不利影響。我們將密切關注最新的法規動態，並盡一切努力遵守任何新法規及政策。

再者，我們及第三方發行商或分銷商可能須向有關監管機關尋求額外牌照、授權或批文，而授出上述各項可能取決於我們能否符合若干資本及其他要求，而我們的遊戲可能須接受額外的規管及監督(例如向監管機關報告)，所有要求均可使我們的經營成本大幅增加。我們經營該等活動所在的司法權區當前法律或法規的變動或實施新法律法規或會降低網絡遊戲服務的增長，並損害我們的業務。

**我們依靠第三方線上支付渠道收款。倘其服務中斷或意外洩露機密資料，則或會對我們的聲譽及業務造成重大不利影響。**

我們依賴主要第三方付款渠道，如支付寶及微信支付，以便收取遊戲玩家於遊戲內購買虛擬道具的款項。我們面臨與該等第三方線上付款渠道有關的各種風險及不確定性。彼等付款服務的任何中斷可能會對我們收取款項造成不利影響，從而影響我們的收益。

於所有經第三方付款渠道進行的網上付款交易中，在公眾網絡上加密傳輸玩家的保密資料(包括信用卡及銀行賬戶號碼、個人資料及賬單地址)對維持玩家信心屬必要。我們無法控制第三方付款渠道的安全措施，而彼等的安全措施現時可能不足或可能隨著線上付款系統的預期使用量增加而有所不足。倘我們無法保障玩家的保密資料，則我們可能面臨訴訟及潛在負債，其可能對我們的聲譽及我們吸引或挽留玩家的能力造成損害，並可對我們的業務造成重大不利影響。

再者，我們的付款渠道須遵守各種監管電子資金轉賬及虛擬貨幣的法律法規，而該等法律法規可能以某種方式改變或重新詮釋而將對其合規情況構成不利影響。倘我們的付款渠道遇到任何不合規事件，其可能須繳納罰款及更高的交易費用，甚至失去其接受我們玩家於線上付款的能力，從而將對我們通過遊戲玩家群變現的能力造成重大不利影響。

**我們面臨與貿易應收款項相關的信貸風險。第三方遊戲發行商、分銷渠道及廣告客戶延遲或拖欠付款可能對我們的現金流量及經營業績造成重大不利影響。**

我們透過第三方付款渠道收到由第三方發行商及分銷渠道自遊戲玩家收取的銷售所得款項，而我們亦有應收廣告客戶款項。我們一般向遊戲發行商、分銷渠道及廣告客戶提供介乎30至60天的信用期，而我們的現金流量或會因彼等的信貸質素轉差而受到重大不利影響。我們基於第三方遊戲發行商、分銷渠道及廣告客戶的往績記錄及其他因素評估彼等的

## 風險因素

信貸質素。我們亦定期監察尚未收到的貿易應收款項。然而，我們無法保證可及時收取到期款項。倘我們的商業合作夥伴因包括遊戲玩家不付款或要求退款、我們與該等商業合作夥伴的關係轉差或終止或彼等的業務整體下跌等理由而延遲或拖欠付款，則我們或未能全數收回彼等應付的未付款項，且我們或須作出減值撥備、撇銷相關應收款項及／或產生強制執行權利的法律成本。截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，貿易應收款項分別為人民幣13.9百萬元、人民幣10.2百萬元、人民幣121.5百萬元及人民幣72.2百萬元。截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，我們作出的貿易應收款項減值撥備分別為人民幣656,000元、人民幣717,000元、人民幣232,000元及人民幣126,000元。有關貿易應收款項的賬齡分析，請參閱「財務資料—綜合財務狀況表選定項目之討論—貿易應收款項」。倘巨額貿易應收款項並未及時清付，甚至完全無法清付，則我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

**倘我們未能履行合約負債的義務，我們的經營業績及財務狀況或會受到不利影響。**

截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，我們分別錄得合約負債人民幣13.0百萬元、人民幣6.0百萬元、人民幣227.9百萬元及人民幣96.5百萬元。我們的合約負債主要包括(i)銷售移動遊戲虛擬道具的未攤銷收入，當中我們對遊戲玩家仍負有責任；及(ii)被授權商(即第三方遊戲發行商)向我們支付的初始授權費的未攤銷結餘。倘出現我們未能履行合約負債的義務的情況(例如停止我們任何遊戲運營)，我們可能需要退還該等遊戲玩家及被授權商支付的相應部分款項，此可能會對我們的經營業績及財務狀況(包括現金及流動資金狀況)產生不利影響。

**我們於往績記錄期間的迅速增長未必可作為我們日後增長的指標，而我們的經營歷史有限導致難以評估我們的增長前景及未來的財務業績。**

我們於2012年開始進行遊戲開發、發行及營運業務。我們自2016年起透過自行離岸發行遊戲及與第三方發行商合作進一步將足跡擴展至海外市場。於2018年、2019年及2020年及截至2021年6月30日止六個月，中國內地產生的收益分別為人民幣67.0百萬元、人民幣62.7百萬元、人民幣1,178.9百萬元及人民幣742.9百萬元，而於同期自中國內地以外地區產生的收益分別為人民幣31.4百萬元、人民幣26.0百萬元、人民幣48.0百萬元及人民幣20.0百萬元。

我們的經營歷史及往績記錄增長(特別是於海外市場)有限。因此，我們的過往增長不應被視為日後表現的指標，原因為來自遊戲的收益貢獻未必能夠持續。截至最後實際可行日期，我們營運中的大部分移動遊戲為放置類遊戲(休閒遊戲)或Rogue-like RPG。然而，我們無法保證該等類型的遊戲將一直受玩家歡迎，或我們將能夠持續識別具吸引力的題材作為我們遊戲的相關故事。

此外，作為以手機為中心的遊戲開發商及發行商，我們面對各種風險及不確定性。例如，我們未必能夠持續適時並以具成本效益的方式識別、開發、授權及升級適用於迅速演進的移動裝置及平台的遊戲，甚至完全無法識別、開發、授權及升級遊戲。此外，各移動裝置製造商或移動平台供應商或會就專為遊戲開發商的裝置或平台制定獨有的技術要求或限制性條款及條件。我們或未能緊貼移動裝置及平台的演進(尤其是緊隨該等新裝置及平台推出或升級後)。我們亦可能需要分配大量資源為彼等創造、支援及維持遊戲，以按擬定方式於新移動裝置及平台上運作。

## 風險因素

我們或需要額外資金，且未必能夠及時或按商業上可接受的條款籌得資金，甚至完全無法籌得資金。

為擴展業務並保持競爭優勢，我們或需要額外資金。我們能否取得額外資金視乎多項不確定性，包括：

- 我們日後的財務狀況、經營業績及現金流量；
- 由提供網絡及手機產品及服務的公司進行集資活動的整體市況；及
- 中國及全球經濟、政治及其他狀況。

我們未必能夠及時或按可接受的條款籌得資金，甚至完全無法籌得資金。此外，日後的資金需要及其他商業理由可能令我們需要出售額外股權或債務證券或取得信貸融資或其他資金來源。銷售額外股權或股票掛鈎證券可能導致股東被攤薄。出現債務將導致償還債務的責任增加，且可能導致須作出經營及融資契約，其將限制我們的營運或我們向股東派付股息的能力。

我們的成功依賴我們的高級管理層及若干其他關鍵僱員。倘我們未能留住或者激勵他們或僱用額外的合資格人士，我們可能無法有效發展。

我們的成功一直及將繼續依賴高級管理層及若干其他關鍵僱員的持續努力。特別是，我們依賴我們高級管理團隊核心成員的專業知識和經驗，特別是楊煦先生（我們的董事長兼總裁），彼等制定了我們的戰略並對我們的成功起到了重要作用。我們的任何高級管理成員或其他關鍵員工的流失可能會損害我們的經營能力，並阻礙我們執行業務策略。我們可能無法在合理的時間內或用另一名具有同等專業知識和經驗的人取代這些人士，在這種情況下，我們的業務可能受到嚴重干擾，我們的經營業績可能受到損害。

此外，我們持續成功亦有賴我們吸引及留住合資格及資深管理層及技術人員以管理我們現有經營及將來發展。合資格人才有限而需求量大，故因此人才競爭激烈。倘我們的任何行政人員或關鍵僱員加入任何競爭對手或自組構成競爭之公司，我們可能會失去專有技術、商業秘密、商業夥伴和關鍵的專業人員和工作人員。再者，我們日後可能需要提供更高的薪酬和其他福利，以吸引和留住關鍵人員，這可能會增加我們的薪酬支出。我們可能無法招聘或留住足夠的人才來支持我們業務的增長。

我們的保險範圍有限，可能導致我們須承擔巨額成本及業務中斷的風險。

我們購買各種保單，以防範風險及意外事件。然而，由於中國保險業仍處於發展初期，中國保險公司現時提供的商業相關保險產品有限。我們並未投購業務中斷保險及要員人壽保險，亦未為我們的網絡基礎設施或資訊科技系統投購保單。網絡基礎設施或業務營運中斷、訴訟或天災均可能導致我們產生重大成本及分散我們的資源。我們的投保範圍可能不足以賠償我們任何損失，概不確定我們將能夠根據現有保單及時成功申索任何損失，或根本無法申索任何損失。倘我們產生任何保單並不涵蓋的損失，或獲賠償金額遠少於實際損失，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

## 風 險 因 素

我們可能訂立策略收購、授權安排和夥伴關係，或進行策略投資，且可能不會成功，並可能對我們的業務產生重大不利影響。

儘管我們截至最後實際可行日期並無特定計劃，我們可能於將來收購或投資能提升我們遊戲相關的採購、開發及經營能力的其他遊戲開發商、內容供應商或發行商。該等收購或投資可能要求我們於新的領域發展專業知識、管理新的業務關係及吸引新類型的玩家。我們還可能於將任何此等投資、收購或合作關係融入我們現有的業務和經營方面遇到困難，這可能需要我們的管理層給予極大的關注，並導致我們現有業務的資源被挪用。此外，被收購或投資的資產或業務可能不會產生預期的財務業績，並可能導致使用大量的現金、發行潛在的攤薄股權證券、出現重大商譽減值費用、其他無形資產的攤銷費用以及面臨被收購業務的潛在未知負債。

控股股東對我們有重大影響力，彼等的利益未必與我們其他股東的利益一致。

我們的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、董事選舉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，我們的控股股東將持有本公司的[編纂]已發行股本。因此，於[編纂]後，楊先生、Yang Family Holding Limited及Keiskei Holding Ltd.將不再為控股股東。然而，楊先生(透過Keiskei Holding Ltd.)將仍為我們的單一最大股東。該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，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，該等事項仍有可能發生。此外，控股股東的利益可能有別於其他股東的利益。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有所衝突。

我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到疫症、自然災害、戰爭或恐怖主義或任何其他天災的重大不利影響。

我們經營所在的任何地區或區域可能爆發COVID-19、豬流感、禽流感、中東呼吸綜合症及嚴重急性呼吸系統綜合症等疫症。該等疫症爆發或會於多個方面對我們造成影響，包括限制對業務發展至關重要的可用資源。此外，政府當局可能採取若干衛生措施，包括進行檢疫或關閉我們的辦事處、作出旅遊及交通限制以及出入境限制等。上述任何情況或會導致區域或全國經濟發展大幅放緩，並可能對我們的業務運營造成重大不利影響。此外，在疫症期間，人們對娛樂消費的意願和需求可能會受到相應的遏制措施和潛在的經濟放緩的影響。

自2019年12月開始，COVID-19於世界各地廣泛傳播。於2020年3月，世界衛生組織於在2020年1月將其定性為引起國際關注的公共衛生緊急情況後宣佈COVID-19傳播為大流行。自2020年初以來，中國採取了各種限制性措施來遏制COVID-19的傳播，如隔離、旅行限制和在家辦公政策。這些措施推遲了2020年第一季度業務經營的恢復。在農曆新年假期之後，我們的一些員工不得不遠程工作。此外，COVID-19正在世界範圍內蔓延，對整體經濟發展產生了不利影響。雖然COVID-19大流行在中國大部分地區整體上得到了控制，但不時有大

## 風險因素

流行復發的情況。由於COVID-19的情況非常不穩定，我們無法預測COVID-19的傳播是否或何時會在中國或全球再次出現。儘管中國和許多其他國家正在為其居民注射疫苗，但疫苗是否以及何時能夠有效地控制該大流行病在全球的傳播仍不清楚。如果COVID-19的另一波大流行或其他疾病的疫症發生，我們的業務、經營業績、財務狀況和前景可能會受到重大不利影響。

同樣，自然災害、戰爭、恐怖活動、戰爭或恐怖襲擊威脅、社會動盪和由於上述事件導致的加強旅行安保的措施以及地緣政治不確定性和國際衝突和緊張局勢也可能影響我們經營所在地區的區域及全國經濟發展，而我們的業務、財務狀況和經營業績也可能會受到重大不利影響。

此外，我們應對重大事件或危機的應急計劃或恢復措施可能並不充分。因此，我們的經營持續性可能受到重大不利影響，及我們的聲譽可能嚴重受損。

**若干附屬公司並未向社會保險及住房公積金作出全部所需供款，這可能使我們遭受處罰(包括罰款及法院判令)。**

根據社會保障相關法律法規，中國僱主須代表其僱員就多項社會保險(包括醫療、養老、失業、工傷及生育保險)及住房公積金作出供款。過去，我們沒有為員工繳納足夠的社會保險和住房公積金。於往績記錄期間，我們已於財務報表就此情況相關的潛在責任作出撥備。我們已獲中國法律顧問告知，根據相關中國法律法規，我們可能須在某一指定時限內繳付全部未支付社會保險供款，連同按尚欠款額每日0.05%的費率繳付的逾期繳交費用，費用自該社會保險供款到期之日起累計。逾期不繳者，主管部門可能另外處以滯納金額一倍至三倍的罰款。此外，根據中國相關法律法規，倘未能按要求足額繳存住房公積金，住房公積金管理中心可能會要求限期繳存。逾期仍不繳存的，可以申請人民法院強制執行。倘有關當局採取這些執法行動，我們的財務狀況和經營業績可能會受到重大不利影響。

**我們或會收購或投資於互補性業務，包括我們向其授權若干遊戲的第三方遊戲開發商及其他上游或下游行業參與者，我們可能無法在這些投資中實現我們的預期回報。**

作為業務策略的一部分，我們打算尋找高水準的公司進行收購或投資，包括第三方遊戲開發商及其他上游或下游行業參與者。我們相信策略投資及收購能幫助我們更有效鞏固我們的市場地位、應對行業趨勢並實現我們的增長目標。然而，這些收購和投資涉及不確定性和風險，包括：

- 準確分析潛在收購目標及識別與我們現有經營互補的收購目標；
- 我們直接進行的投資和收購以及我們通過策略夥伴間接進行的投資和收購所帶來的潛在競爭和利益衝突；
- 潛在持續財務義務及未預見或隱藏負債；

## 風險因素

- 留住關鍵僱員及維持與我們收購的企業夥伴的關鍵業務關係；
- 未能達到擬定目標、效益或增加收入；
- 整合收購業務及管理更大的業務的成本及困難；
- 需要整合被收購公司的會計、管理資料、人力資源和其他行政系統，以實現有效管理和及時報告；
- 在收購或投資之前，我們在盡職調查中沒有發現可能對我們收購或投資的企業價值產生重大不利影響的重要事實的可能性；
- 因完成和整合一項大規模的收購和增加資本支出而產生的重大會計費用；
- 我們收購的公司控制權的變化可能引發對其業務經營重要的合約或知識產權的終止；及
- 資源分佈及管理層注意。

我們未能成功地應對這些風險，可能會對我們的財務狀況、經營業績、成本結構和風險狀況產生重大不利影響。此外，任何此類收購或投資可能需要大量的資本投資，這將減少可用於營運資本或資本開支的現金金額。再者，倘我們使用我們的股本權券為收購付款，我們可能攤薄我們股票的價值。我們的股東可能沒有機會對未來的收購或投資進行審查、投票或評估。倘我們借款為收購提供資金，這種債務工具可能包含限制性契約，此可能(其中包括)限制我們分配股息。

### 我們投資的聯營公司的經營業績波動可能對我們的財務狀況造成不利影響。

我們對一些具有巨大增長潛力或有潛力與我們的業務產生協同效應的移動遊戲開發商和其他行業參與者進行策略性投資並與之合作。截至2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日，我們採用權益法的投資額分別為人民幣5.5百萬元、人民幣12.1百萬元、人民幣11.7百萬元及人民幣28.8百萬元。根據權益法，我們投資的公司的表現將影響到我們的全面收益表。我們於2019年及2020年分別錄得採用權益法核算的應佔投資損失人民幣154,000元及人民幣404,000元。在2018年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別錄得採用權益法核算的應佔投資利潤人民幣145,000元及人民幣5.0百萬元。即使我們對聯營公司的投資按照權益法報告損益，在聯營公司宣佈分紅之前，這些投資可能不會確認現金流入。此外，對聯營公司的投資不像其他投資產品那樣具有流動性，可能會出現減值。例如，我們於2019年就一家清盤的聯營公司錄得人民幣2.0百萬元的減值。由於這些因素，我們的經營業績可能因我們投資的聯營公司業績不佳而受到負面影響。

## 風 險 因 素

我們按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)受會計估計的不確定性影響。該等資產和負債的公允價值變化的波動將影響我們的財務結果。

我們已投資並打算繼續選擇性投資於補充我們現有業務的企業、資產和技術，並可能進行其他金融投資。截至2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日，我們分別錄得按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產人民幣16.2百萬元、人民幣32.5百萬元、人民幣79.1百萬元及人民幣165.8百萬元。該等按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產包括：(i)截至2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資分別人民幣15.1百萬元、人民幣10.8百萬元、人民幣1.3百萬元及人民幣31.1百萬元；及(ii)截至各相同日期按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資分別人民幣1.1百萬元、人民幣21.6百萬元、人民幣77.8百萬元及人民幣134.7百萬元。此等金融資產包括(i)作為沒有重大影響的有限合夥人，於非上市公司及私募股權基金的股權投資；(ii)衍生工具的投資；(iii)主要投資於公眾上市公司的基金的投資，進一步詳情請參閱本文件附錄一會計師報告附註8、18及23；及(iv)理財產品。我們截至2021年6月30日亦錄得按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債人民幣65,000元(為按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資)。我們按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)的公允價值變動可能對我們的財務表現造成負面影響。於2018年、2019年及2020年，我們錄得按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)的公允價值收益分別為人民幣143,000元、人民幣535,000元及人民幣594,000元，且於截至2021年6月30日止六個月的按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)的公允價值虧損為人民幣2.0百萬元，即我們的上述金融資產／(負債)的公允價值變動。此外，未在活躍市場交易的金融工具的公允價值乃採用估值技術釐定。該等估值技術充分利用可獲得的可觀察市場數據，而盡量減少依賴實體之特定估計。我們的投資估值要求使用不可觀察輸入數據、判斷和估計，如無風險利率、預期波動率、缺乏適銷性貼現率及市場倍數。倘任何估計及假設出現變動，則或會導致金融資產的公允價值變動，從而可能對我們的財務狀況和業績造成負面影響。例如，我們截至2021年6月30日錄得與理財產品相關的按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產人民幣30.0百萬元。該等投資的公允價值乃按每項理財產品的預期回報估計，其屬不可觀察輸入數據，故存在不確定性。有關我們於非上市公司及私募股權基金的投資以及商業銀行發行的理財產品的波動分析，請參閱本文件附錄一會計師報告附註3.3(d)(估值輸入數據及與公允價值的關係)。

**我們的經營業績、財務狀況及前景或會受到我們已發行優先股公允價值變動的不利影響。**

我們於2021年5月發行的可轉換可贖回優先股被指定為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債。其初始按公允價值確認，而該等可轉換可贖回優先股的公允價值增加在綜合全面虧損表中確認為公允價值虧損。可轉換可贖回優先股將在[編纂]結束時自動轉換為股份。倘我們需要在[編纂]結束前對可轉換可贖回優先股重新估值，則該等優先股公允價值的任何變動及相關估值的不確定性可能會對我們的財務狀況及表現造成重大影響。截至2021年6月30日，我們錄得可轉換可贖回優先股人民幣1,770.0百萬元。截至2021年6月30日止六個月，我們錄得可轉換可贖回優先股的公允價值虧損人民幣338.4百萬元，此很大程度上導致同期出現虧損淨額。儘管優先股的公允價值虧損為一項非現金項目，不會在[編纂]結束後的財政年度再次出現，惟我們預期，由於可轉換可贖回優先股的公允價值因本公司估值上升而變動，我們將於2021年確認重大虧損。

## 風 險 因 素

我們於往績記錄期間產生以股份為基礎的薪酬，且未來或會繼續產生，此可能會對我們的經營業績造成重大不利影響，並攤薄 閣下在本公司的權益。

於2018年、2019年及2020年以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，以股份為基礎的薪酬開支分別為人民幣14.0百萬元、零、人民幣56.0百萬元、人民幣2.2百萬元及零。於往績記錄期間，我們將所轉讓股份及購股權的公允價值確認為以股份為基礎的薪酬。於2018年，楊先生以代價人民幣1元向黃先生轉讓其實益擁有的青瓷數碼股份總數的3.5%，以獎勵黃先生於過往年度的貢獻及表現。於2020年2月，兩名高級管理層成員獲授予具業績條件及協定行使價並佔青瓷數碼股份總數8%的認購權。於2020年12月，該兩名高級管理層成員完成業績條件及透過其控股公司按協定行使價向青瓷數碼注資。於2020年12月，一名高級管理層成員於簽署僱傭要約後按協定行使價獲授予青瓷數碼2%股份。該名高級管理層成員於同月按協定行使價完成注資。有關以股份為基礎的薪酬的更多詳情，請參閱本文件附錄一 所載會計師報告附註6。目前，我們並無任何以股份為基礎的薪酬計劃。然而，我們或會在未來授出以股份為基礎的獎勵，並產生額外以股份為基礎的薪酬，此可能會對我們的經營業績造成重大不利影響。此外，我們授予以股份為基礎的獎勵可能會攤薄 閣下在本公司的權益。

我們可能無法完全收回我們的遞延稅項資產，這可能會影響我們未來的財務狀況。

於2018年、2019年、2020年12月31日及2021年6月30日，我們分別錄得遞延稅項資產人民幣3.8百萬元、人民幣3.4百萬元、人民幣2.6百萬元及人民幣16.7百萬元。於各報告期間，我們評估了我們的遞延稅項資產以釐定其是否有可能變現。於釐定遞延所得稅資產是否有可能變現時，我們利用歷史收入水平、對未來收入的估計、現有應稅暫時性差異的未來逆轉、結轉年份的應稅收入和稅收籌劃策略，評估我們能夠收回遞延所得稅資產的可能性。我們有關遞延稅項資產的會計政策的進一步詳情請參閱本文件附錄一會計師報告附註2.19。有關釐定要求我們的管理層就若干交易的稅務處理作出重大判斷，以及對將予收回的遞延稅項資產的未來應課稅利潤的可能性、時間及充足性作出評估。倘該等判斷不正確或不精確，我們或須相應調整我們的稅項撥備。此外，我們無法預測我們遞延稅項資產的任何日後變動，以及日後有關變動可能影響我們財務狀況的程度。任何該等事件均可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的平台包含開源軟件，這可能令我們的專有軟件及服務面臨特殊風險，對我們的業務產生不利影響。

我們在移動遊戲中使用開源軟件，並將在日後繼續使用開源軟件。開源軟件授權可能被視為令我們提供服務的能力面臨無法預料的狀況或限制。此外，我們可能遭第三方提出侵權申訴，或要求獲得我們利用該等軟件開發的開源軟件或衍生作品的所有權，或要求發佈該等開源軟件或衍生作品。該等侵權申訴可能引發訴訟並可能導致我們須免費提供軟件源碼、購買成本高昂的授權或不再提供所涉及的服務，除非及直至我們能對該等服務進行再工程，以免侵權。該再工程流程可能需要投入大量額外的科技及產品開發資源，且我們可能無法成功完成。

## 風險因素

### 與合約安排有關的風險

倘中國政府認為我們的合約安排並不符合適用的中國法律法規，我們可能會遭受嚴重後果，包括合約安排遭廢除及放棄我們於中國綜合聯屬實體的權益。

我們若干業務(包括增值電信服務、網絡文化服務及其他相關業務)的外資擁有權受中國現行法律法規的限制或禁止。特別是，根據外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2020年版)及新聞出版總署、國家版權局、全國「掃黃打非」工作小組辦公室關於貫徹落實國務院《「三定」規定》和中央編辦有關解釋，進一步加強網絡遊戲前置審批和進口網絡遊戲審批管理的通知，我們的遊戲運營業務涉及提供包括增值電信服務(屬外國投資之受限制類業務)及網絡文化服務(屬外國投資之禁止類業務)的網絡資訊服務。

我們為一間開曼群島獲豁免有限公司，而我們的外商獨資企業青瓷互動又被視為外商投資企業。因此，我們並無資格提供增值電信服務、網絡文化服務或提供有關我們業務的其他受限制類服務。因此，我們將透過位於中國的中國綜合聯屬實體(包括青瓷數碼及青瓷文化)進行有關業務活動。

青瓷數碼分別由楊先生、黃先生、魏先生、劉先生、曾先生、葉先生、林先生、吉比特、廈門國海、蝸帆起航、廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電持有37.12%、4.51%、1.85%、0.31%、0.06%、9.03%、0.50%、23.10%、3.41%、10.00%、3.37%、3.37%及 3.37%股權。楊先生、黃先生、魏先生、劉先生、曾先生、葉先生及林先生均為中國公民。我們與青瓷數碼及其登記股東訂立一系列合約安排，致使我們可：

- 有效控制青瓷數碼；
- 收取青瓷數碼絕大部分的經濟利益；及
- 在中國法律允許的範圍內，擁有青瓷數碼全部或部分股權及資產的獨家購買權。

根據該等合約安排，我們是青瓷數碼的主要受益人，故合併彼等的財務業績為中國綜合聯屬實體。有關該等合約安排的詳細討論請參閱「合約安排」。

中國法律顧問認為：(i)各合約安排下協議受中國法律監管且由合約各方妥為簽立；及(ii)除有關仲裁庭或會裁決的補救措施以及主管司法權區授出臨時補救措施支持仲裁及有關青瓷數碼的清盤安排的權力及青瓷數碼清算時清算組的構成的若干條款外，各合約安排下協議均為合法、有效且對協議訂約方具約束力，可根據適用中國法律法規具有可強制執行性；及(iii)合約安排下協議概無違反外商獨資企業及青瓷數碼任何組織章程細則。然而，中國法律顧問認為中國目前及未來的法律、規則和法規的詮釋及應用存在重大不確定性；因此，中國監管機關的看法可能與中國法律顧問的意見相反。會否採納任何其他有關綜合聯

## 風 險 因 素

屬實體結構的新中國法律或法規，倘獲採納，則如何規定尚不確定。倘我們或中國綜合聯屬實體被發現違反任何目前及未來的中國法律或法規，或未能取得或維持任所需許可證或批文，則相關中國監管機關就有關違反或未履行事宜採取行動有廣泛的酌情權，包括：

- 撤銷有關企業的商業及經營牌照；
- 終止或限制我們的中國附屬公司與中國綜合聯屬實體進行任何交易；
- 實施罰款、沒收中國綜合聯屬實體的收入或實施我們或中國綜合聯屬實體未必能遵守的其他要求；
- 要求我們重整有關擁有權架構或業務，包括與中國綜合聯屬實體的合約安排及撤銷中國綜合聯屬實體的股權質押，此將影響本集團對中國綜合聯屬實體、自其取得經濟利益或對其施加有效控制的能力；或；
- 限制或禁止我們使用任何從中國境外融資的所得款項為中國綜合聯屬實體的業務及營運提供資金。

施加任何此等罰則將對我們進行業務的能力構成重大不利影響。此外，倘中國政府機關發現我們的法律結構及合約安排違反中國法律法規，中國政府行動將對我們及我們將中國綜合聯屬實體的財務業績於我們的綜合財務報表綜合入賬的能力的影響仍屬未知之數。倘施加任何該等政府行動導致我們失去管理中國綜合聯屬實體業務的權利或自中國綜合聯屬實體獲取絕大部分經濟利益或剩餘回報的權利，且我們無法以令人信納的方式重組其擁有權結構或營運，則我們將不能將中國綜合聯屬實體的財務業績於我們的綜合財務報表綜合入賬。任何該等結果或就此可能對我們施加的任何其他重大懲罰將對我們的財務狀況或經營業績構成重大不利影響。

**我們的合約安排可能無法如直接所有權一樣有效提供運營控制。青瓷數碼或其股東可能無法履行其於合約安排項下的責任。**

我們依賴並預期繼續依賴與青瓷數碼及其股東訂立的合約安排以營運我們的移動遊戲業務。該等合約安排可能無法如直接所有權一樣為我們提供就中國綜合聯屬實體的控制。

倘若直接擁有關中國綜合聯屬實體的股權，我們能夠通過行使股東權利變更該等實體的董事會，繼而根據任何適用受託人義務在管理層面實施調整。然而，在現有合約安排下，我們依賴青瓷數碼及其股東履行合約項下的義務以實現我們對中國綜合聯屬實體的控制。然而，青瓷數碼的股東未必會以本公司的最佳利益行事，也有可能不履行其合約義務。該等風險於我們擬通過與青瓷數碼的合約安排經營業務的期間一直存在。我們可隨時按照與青瓷數碼及其股東的合約安排替換青瓷數碼的股東。然而，倘若與該等合約有關的糾紛無法解決，我們將須根據中國法律通過法院行使我們在該等合約下的權利，故面臨中國法律

## 風 險 因 素

體制下的不確定性。因而，通過與青瓷數碼的合約安排實現對業務經營相關部分的控制未必如直接所有權同樣有效。

**青瓷數碼或其股東任何不履行其在合約安排項下的責任可能對我們的業務造成重大不利影響。**

倘青瓷數碼或其股東未有履行彼等各自在合約安排項下的責任，我們可能須產生大量成本並耗費額外資源以強制執行該等安排。我們可能亦須依賴中國法律的法律補救，包括尋求指定履約或禁制寬免及索償，惟未必有效。例如，倘若我們根據該等合約安排行使購買權時，青瓷數碼的股東拒絕將所持青瓷數碼的股本權益轉讓予我們或我們的指定人士，或倘若彼等以其他方式向我們做出不真誠行為，我們可能須訴諸法律訴訟以迫使彼等履行合約責任。

合約安排項下的所有協議均受中國法律監管，並規定在中國通過仲裁解決糾紛。因此，該等合約將根據中國法律詮釋，而任何糾紛將根據中國法律程序解決。中國的法律系統不如其他司法權區（如美國）完善。而且，有關綜合聯屬實體的合約安排根據中國法律如何詮釋或執行的先例及正式指引均非常少，故仲裁組就該等合約安排的看法難以預測。因此，中國法律體系的不確定性可能限制我們強制執行合約安排的能力。此外，根據中國法律，仲裁人的裁決為終局決定，有關各方不可向法院就仲裁結果提呈上訴，倘敗訴方未能在既定時限內履行仲裁裁決，勝訴方僅可通過仲裁判決認可程序在中國法院強制執行仲裁判決，此舉會產生額外開支及延誤。

我們的中國綜合聯屬實體持有若干重要執照和許可證，包括ICP許可證及網絡文化經營許可證以營運業務。倘我們無法強制執行合約安排，我們未必能夠對中國綜合聯屬實體實施有效控制，我們開展該等業務的能力或會受到不利影響，則可能對我們的財務狀況及經營業績有重大不利影響。

**《外商投資法》的詮釋及實施和其可能對我們的現有企業架構、企業管治及業務運營的可行性產生的影響存在巨大不確定性。**

於2019年3月15日，全國人大頒佈《外商投資法》，於2020年1月1日生效，取代當時監管中國外商投資的適用法律，即《中華人民共和國中外合資經營企業法》、《中華人民共和國中外合作經營企業法》及《中華人民共和國外資企業法》連同其實施規則及附屬規定，或稱為過往外商投資企業法。

同時，《中華人民共和國外商投資法實施條例》於2020年1月1日生效，其明確闡述《外商投資法》的相關條文。然而，有關《外商投資法》的詮釋及實施仍存在不確定性，尤其是關於綜合聯屬實體合約安排的性質及規範五年過渡期內外商投資企業組織形式的具體規則。《外商投資法》並未將合約安排明確定義為外國投資的一種形式，但在「外商投資」的定義中具有全面規定，其包括外國投資者通過法律法規或國務院頒佈的規則所規定的其他方式在中國進行的投資，然而，我們無法向閣下保證未來法律法規將不會列明合約安排屬於外商投資的一種。因此，概不保證我們通過合約安排對中國綜合聯屬實體的控制將在將來不會被

## 風 險 因 素

視為外商投資。倘《外商投資法》有任何可能實施的規定、任何其他未來法律或法規視合約安排為外商投資的方式，或我們通過合約安排進行的任何業務日後被分類為《外商投資法》「負面清單」的「受限制」或「禁止」行業，我們的合約安排可能被視為無效及違法，且我們可能需要撤銷合約安排及／或處置任何受影響業務。另外，倘日後的法律或法規要求對現有合約安排採取進一步行動，我們可能就是否可以及時完成該等行動面臨巨大不確定性，甚或根本無法完成該等行動。此外，根據《外商投資法》，外國投資者或外商投資企業或須就未能按照要求報告投資信息承擔責任。

**倘任何中國綜合聯屬實體破產或面臨解散或清算程序，則我們可能會失去使用及享有聯屬實體所持對我們業務運營而言屬重要的資產的能力。**

中國綜合聯屬實體持有對我們的業務營運而言屬重大的資產及牌照。與青瓷數碼訂立的合約安排載有條款，明確授予其股東義務以確保青瓷數碼有效存續且青瓷數碼不會被自願清算。然而，倘股東違反該義務並將青瓷數碼自願清算，或倘青瓷數碼及任何其他中國綜合聯屬實體宣佈破產，彼等全部或部分牌照可能被吊銷，而彼等的資產可能受限於留置權或第三方債權人的權利，我們可能無法繼續進行部分或全部業務營運，從而可能對業務、財務狀況及營運業績造成重大不利影響。

**若干合約安排條款根據中國法律未必能強制執行。**

構成合約安排的所有協議均受中國法律監管，並規定在中國通過仲裁解決糾紛。因此，該等合約將根據中國法律詮釋，而任何糾紛將根據中國法律程序解決。中國的法律系統不如其他司法權區完善，而中國的法律系統的不確定性可限制我們強制執行合約安排的能力。倘我們無法強制執行合約安排或我們於強制執行的過程面臨重大延誤或其他阻礙，我們可能難以對中國綜合聯屬實體實施有效控制，而我們開展該等業務的能力以及我們的財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

合約安排載有條文訂明仲裁機構可就青瓷數碼的股權及／或資產授予補救、禁令救濟及／或頒令青瓷數碼清盤。該等協議亦載有條文訂明定主管司法權區的法院有權在仲裁庭成立前授予臨時補救支持仲裁。然而，根據中國法律，該等條款未必能強制執行。根據中國法律，倘若出現爭議，仲裁機構無權就保障青瓷數碼的資產或股權授予禁制寬免，且不能直接頒佈臨時或最終清盤令。此外，由香港及開曼群島等境外法院授予的臨時救濟措施或強制執行令未必能在中國得到認可或強制執行。中國法律並不允許仲裁機構將青瓷數碼的資產或股權判給權利受侵害的一方。因此，倘青瓷數碼及／或其登記股東違反任何構成合約安排的協議，及倘我們未能執行合約安排，我們未必能對青瓷數碼進行有效控制，而可能對我們進行若干業務的能力造成負面影響。

**青瓷數碼的股東可能與我們存在潛在利益衝突，或會對我們的業務及財務狀況造成重大不利影響。**

青瓷數碼的股東可能與我們存在潛在利益衝突。該等股東可能違反或促使青瓷數碼違反或拒絕續期我們與彼等及青瓷數碼訂立的現有合約安排，從而可能對我們有效控制中國

## 風險因素

綜合聯屬實體及自彼等獲取絕大部分經濟利益的能力造成重大不利影響。例如，股東可能以不利於我們的方式履行與青瓷數碼的協議，包括未有及時按照合約安排支付到期款項。我們無法向閣下保證倘若發生利益衝突時，任何或全部該等股東會以本公司最佳利益行事或相關衝突會以我們為受益人解決。

我們目前尚無任何解決彼等股東與本公司潛在利益衝突的安排。倘若我們無法解決我們與青瓷數碼股東之間的任何利益衝突或糾紛，我們將須依賴法律訴訟，繼而可能導致業務中斷及面臨相關法律訴訟的結果存在重大不確定性。

**倘我們行使收購青瓷數碼的股權及資產的權利，則所有權或資產轉讓可能會使我們須支付大量費用。**

根據合約安排，外商獨資企業(或其指定人士)擁有獨家權利，可於任何時間及不時在外商獨資企業全權酌情決定下於中國法律允許的範圍內以面值或適用中國法律允許的範圍內的最低價自其股東購買青瓷數碼全部或任何部分股權。此外，外商獨資企業(或其指定人士)擁有適用中國法律項下允許的獨家權利，購買青瓷數碼全部或任何部分資產，而購買價須為面值或適用中國法律允許的範圍內的最低價。轉讓股權或資產須獲國家市場監督管理總局(「**國家市場監督管理總局**」)批准，以及須通過在線企業登記系統向商務部、國家市場監督管理總局及／或其地方主管部門提交報告或進行備案。此外，股權轉讓價格可能會受到相關稅務機關的審查及稅收調整。青瓷數碼根據合約安排收取的資產轉讓價格亦可能須繳納企業所得稅，且該等金額或會相當巨大。

**我們依賴中國附屬公司就股權支付的股息及其他分派，以滿足我們可能出現的任何現金及融資需求，如我們中國附屬公司向我們付款的能力受到任何限制，則可能對我們開展業務的能力或財務狀況產生重大不利影響。**

我們是一家控股公司，依賴中國附屬公司(如外商獨資企業)可能就股權支付的股息及其他分派，滿足現金及融資需求，包括向我們的股東支付股息及其他現金分派及償還我們可能產生的任何債務所需的資金。倘該等附屬公司在未來以其自身名義產生債務，債務文書可能會限制其向我們支付股息或作出其他分派的能力。此外，中國稅務機關可能要求外商獨資企業或任何相關中國附屬公司根據現時已與青瓷數碼訂立的合約安排調整應課稅收入，從而可能對其向我們支付股息及其他分派的能力產生重大不利影響。

根據中國法律法規，於中國的外商獨資附屬公司僅可從彼等各自的累計利潤(按中國會計準則及法規釐定)支付股息。此外，中國企業須每年撥出各自累計稅後利潤(如有)的至少10%作為若干儲備金，直至撥出總額達到彼等各自的註冊資本的50%為止。

如我們的中國附屬公司向我們支付股息或作出其他分派的能力受到任何限制，則我們發展、作出可能對我們業務有利的投資或收購、支付股息或以其他方式為業務提供資金及開展業務的能力可能會受到重大不利限制。

## 風 險 因 素

有關境外控股公司對中國實體提供貸款及直接投資的中國法規以及政府對貨幣兌換的管制可能會延誤或阻礙我們向中國附屬公司及中國綜合聯屬實體提供貸款或向在中國的外商獨資附屬公司額外出資，這可能對我們的流動性及籌資和擴展業務的能力有重大不利影響。

我們為通過中國附屬公司及中國綜合聯屬實體在中國開展業務的境外控股公司。在獲得政府部門批准的情況下，我們可在批准的限額範圍內向中國附屬公司及中國綜合聯屬實體提供貸款或對在中國的外商獨資附屬公司額外出資。

向在中國的外商獨資附屬公司(根據中國法律被視為外商投資企業)提供任何貸款均須遵守中國法規及進行外匯貸款登記。例如，我們向在中國的外商獨資附屬公司提供貸款作為營運活動資金不得超過法定限額(即投資總額與註冊資本的差額)或根據包括資本或資產淨值等因素以及根據相關中國法律規定的跨境融資槓桿率(或宏觀審慎管理模式)計算的若干金額。有關貸款亦須在國家外匯管理局的地方機構登記或在國家外匯管理局的信息系統備案。我們也可以根據宏觀審慎管理模式向中國綜合聯屬實體或其他中國境內實體提供貸款。根據2020年3月11日中國人民銀行及國家外匯管理局發佈的《關於調整全口徑跨境融資宏觀審慎調節參數的通知》，宏觀審慎管理模式下的外債總額上限從各自資產淨值的2倍增至2.5倍。此外，我們提供予中國綜合聯屬實體或其他中國境內實體的任何中長期貸款亦須於國家發改委登記。

我們亦可決定以出資的方式向在中國的外商獨資附屬公司提供資金。該等注資須通過主管市場監管局的備案程序完成。國家外匯管理局已發佈《關於改革外商投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知》(「國家外匯管理局19號文」)，自2015年6月1日起生效。國家外匯管理局19號文允許將以外幣計值的資本兌換的人民幣用於中國股權投資，惟相關用途須屬於外商投資企業的業務範圍，並視為外商投資企業的再投資。此外，國家外匯管理局於2019年10月23日頒佈《關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》(「國家外匯管理局28號文」)，據此非投資性外商投資企業可依法使用資本金在中國進行股權投資，惟有關投資不得違反負面清單且目標投資項目須為真實並遵守法律。由於國家外匯管理局28號文相對較新，其詮釋及執行仍存在重大的不確定性。於2020年4月10日，國家外匯管理局發佈國家外匯管理局關於優化外匯管理支持涉外業務發展的通知，據此合資格企業可將資本金、外債和境外上市等資本項目收入用於境內支付時，而無需事先提供材料以證明真實性，惟資金使用須為真實合規並符合現行資本項目收入使用管理規定。有關銀行其後須根據相關規定進行抽查。

由於向任何中國境內公司提供外幣貸款有所限制，我們不大可能向在中國的外商獨資附屬公司及中國綜合聯屬實體(均為中國境內公司)的附屬公司提供貸款。另外，鑒於目前外商投資於中國綜合聯屬實體所開展業務受到限制，我們不大可能通過出資方式為中國綜合聯屬實體的活動提供資金。

鑒於中國多項關於境外控股公司向中國實體貸款及直接投資的規例，就日後向中國附屬公司或任何中國綜合聯屬實體提供貸款或日後向在中國的外商獨資附屬公司出資，我們

## 風險因素

無法向 閣下保證能夠及時完成必要的政府登記或備案手續，甚至可能無法完成相關登記或備案。因此，我們能否在需要時向中國附屬公司或中國綜合聯屬實體提供及時財務支持存在不確定性。倘我們未能完成該等登記或備案，我們使用外幣(包括[編纂][編纂])的能力以及對中國業務進行資本化或以其他方式提供資金的能力或會受到負面影響，這可能對我們的流動性及籌資和擴展業務的能力造成重大不利影響。

合約安排可能受中國稅務機關審查，而倘認定我們欠繳額外稅款，則我們的綜合收入淨額及 閣下的投資價值可能會大幅減少。

根據適用中國法律法規，關聯方之間的交易可能會受到中國稅務機關審計或質疑。倘若中國稅務機關認定中國附屬公司、我們的中國綜合聯屬實體及登記股東間的交易並非按公平磋商基準訂立，導致延期支付或少繳稅款，彼等或會進行特別稅項調整，而可能會導致中國綜合聯屬實體的稅項負債增加。倘稅務機關進行特別稅項調整，彼等可能就少繳的稅項收取利息。倘若中國綜合聯屬實體的稅項負債增加或需支付利息，則可能會對我們的財務狀況造成不利影響。

### 與在中國經營業務有關的風險

中國政府就新網絡遊戲的批准及註冊程序的任何監管變動可能對我們的業務造成不利影響。

於中國正式上線移動遊戲及變現須獲國家新聞出版署前置審批、註冊及發佈遊戲版號。過往，國家新聞出版署於2018年3月在全國範圍內暫停新網絡遊戲的批准及註冊程序及發出網絡遊戲的遊戲版號並自2018年12月起回復定期分批發出網絡遊戲的遊戲版號。由於監管機構接獲大量有待審批的遊戲註冊申請，完成所有現有遊戲註冊程序及取得遊戲版號可能需時。因此，我們何時就申請中的遊戲儲備及其他遊戲儲備取得完成遊戲註冊並及時取得遊戲版號存在重大不確定性，或我們根本未能完成註冊及取得遊戲版號。倘我們未能註冊遊戲或取得國家新聞出版署前置審批，我們的遊戲概不能按計劃於中國成功推出及變現，或完全不能於中國推出及變現，且可能被責令暫停或停止營運，這將對我們推出新遊戲的能力及我們的業務增長及前景造成重大不利影響。此外，我們可能須就任何未取得所需國家新聞出版署前置審批而營運的遊戲而面臨行政處罰。

再者，遊戲註冊程序日後可能會暫停、修訂或受監管環境其他變動影響，可能對我們的營運業績及財務狀況造成重大不利影響。此外，根據國家新聞出版廣電總局於2016年5月頒佈並於2016年7月生效的《國家新聞出版廣電總局辦公廳關於移動遊戲出版服務管理的通知》(「移動遊戲通知」)，已獲批准發佈的移動遊戲升級作品及新資料片(即故事情節、任務內容、地圖形式、人物性格、角色特徵及互動功能等發生明顯變化，且以附加名稱，即在遊戲名稱維持不變的情況下添加副標題，或在遊戲名稱前添加修飾詞抑或在遊戲名稱後用數字表明版本的變化)視作新作品，並根據《移動遊戲通知》的規定按其各自的類別辦理相應審批手續。我們未能向 閣下保證監管機構日後將不會對遊戲更新或改進採取更嚴格的態

## 風 險 因 素

度，而可能導致我們須就該等更新及改進進行備案或申請續期產生額外工作及成本，並或會延誤我們推出該等更新及改進的時間表，進而對我們的經營業績造成更大不利影響。

**監管及審查於中國互聯網及無線電信網絡上傳播的資料可能會對我們的業務造成不利影響，且我們合作的發佈渠道須就其平台上顯示、檢索或鏈接的資料負責。**

中國政府已頒佈法律和法規，規範互聯網接入以及通過互聯網分發新聞及其他內容以及產品和服務。若干類別的資料不得通過互聯網進行傳播，例如，工信部及其他主管政府部門已頒佈法規，禁止通過互聯網傳播含有被評定為宣揚淫褻、賭博或暴力，鼓吹犯罪，破壞公共道德或中國文化傳統，或危害國家安全或機密等的內容的遊戲。倘我們的任何遊戲被認為觸犯任何有關內容限制，我們將無法取得或維持必要的政府批准以繼續提供有關遊戲產品，及／或可面臨多種處罰，包括沒收收入、罰款或中止業務，這會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。我們亦可能因玩家的非法行為或因我們分發的內容被認為不適當而負上潛在責任。我們可能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，同時，倘我們因不當傳播資料引致被索賠或處罰，我們可能在自行調查和抗辯中產生重大成本，這可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

**就虛擬貨幣及虛擬道具的限制可能對我們目前的業務模式造成不利影響。**

我們的收入主要源自出售遊戲內虛擬道具，而虛擬道具受中國有關網絡遊戲虛擬貨幣的法律法規規管。文化部及商務部於2009年共同頒佈的《關於加強網絡遊戲虛擬貨幣管理工作的通知》已對虛擬貨幣施加多項限制並對網絡遊戲運營企業就彼等的遊戲中所用的虛擬貨幣施加多項規定及義務，包括(i)虛擬貨幣僅可向利用法定貨幣購買的用戶提供，並僅可用於支付貨幣發行者的虛擬道具及服務，且網絡遊戲運營企業須保存交易數據記錄，保留時間不得少於180日；(ii)網絡遊戲運營企業不得在用戶直接投入現金或虛擬貨幣的前提下，採取抽籤、隨機抽取的方式分配遊戲道具或虛擬貨幣；及(iii)在中國從事虛擬貨幣的公司僅可為發行人或交易平台，不得同時開展發行人及交易平台業務。我們須審慎定制業務模式，包括設計及運營數據庫來將用戶信息保存所規定的最短時限，以遵循中國法律法規(包括上述通知)。未能如此行事可能會對我們的業務及經營業績造成不利影響。

**目前並無專門規管虛擬資產產權的法律或法規，因此移動遊戲運營商就虛擬資產承擔的責任(如有)並不清晰。**

我們的用戶在使用移動遊戲時購買及積累某些虛擬資產，如特殊裝備、玩家經驗等級及遊戲角色的其他功能。該等虛擬資產對於玩家非常重要，且具有金錢價值。實際上，虛擬資產可能因諸多原因遺失，通常由於用戶的遊戲賬號被其他用戶未經許可使用導致，偶爾亦源於網絡服務延遲、網絡癱瘓或網絡攻擊活動造成數據丟失。於2020年5月28日，《中華人民共和國民法典》出台，自2021年1月1日起生效。據此，數據及虛擬資產的所有權屬於受法律保護的民事權利。然而，目前並無專門規管虛擬資產所有權的中國法律或法規。因此，誰是虛擬資產的合法所有人、虛擬資產的所有權是否及如何受法律保護，以及移動遊戲運營商(如我們)是否對遊戲玩家或其他當事人承擔虛擬資產丟失的責任(不論合約、侵權

## 風 險 因 素

或其他責任)存在不確定性。基於中國法院有關遊戲運營商就玩家虛擬資產丟失的責任的多項判決，法院一般要求網絡遊戲運營商建立健全的安全系統來保護玩家擁有的有關虛擬資產；若網絡遊戲運營商被釐定為違約或違反玩家權利，法院會要求一些網絡遊戲運營商退還虛擬道具或承擔由此產生的損失及損害。若發生虛擬資產丟失的情況，我們可能被遊戲玩家起訴，並被追究賠償責任，這可能對我們的聲譽以及業務、財務狀況及經營業績產生不利影響。截至最後實際可行日期，我們概無涉及任何有關虛擬資產的法律訴訟。然而，我們無法向閣下保證日後不會受該等法律訴訟。

**中國法律法規規管網絡遊戲的遊玩時間及玩家年齡可能對我們的業務及經營造成重大不利影響。**

於2011年7月1日，八個中國政府機關，包括新聞出版總署、教育部、工信部和其他五個機構聯合發佈關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知(或稱實名驗證工作通知)，其自2011年10月1日起生效。實名驗證工作通知要求有關部門加強對網絡遊戲的防沉迷制度和實名註冊的實施，惟不包括移動遊戲。於2014年7月25日，國家新聞出版廣電總局發佈《國家新聞出版廣電總局辦公廳關於深入開展網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》，其自2014年10月1日起生效，自此，鑒於手提設備固有的一些硬件和功能限制，適用於互聯網遊戲的抗沉迷系統要求目前並不適用於移動遊戲。於2016年5月24日，國家新聞出版廣電總局發佈《國家新聞出版廣電總局辦公廳關於移動遊戲出版服務管理的通知》，其於2016年7月1日生效。根據此通知，除非將予發行的移動遊戲並不涉及政治、軍事、國家及宗教等主題，屬於不含情節或含有簡單情節的一般益智類國內移動遊戲類別，並未獲海外版權擁有者授權，否則移動遊戲應符合實名驗證工作通知的規定。於2018年8月，中國監管部門發佈《綜合防控兒童青少年近視實施方案》，旨在控制新網絡遊戲的數量，探索符合國情的適齡提示制度，採取措施限制兒童玩網絡遊戲的時間。於2019年10月25日，國家新聞出版署頒佈《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，其自2019年11月1日起生效，且對移動遊戲作出了多項規定，包括未成年人可以在移動遊戲中消費的時間和期間，以及可以在這些移動遊戲中消費的金額。於2021年3月30日，教育部辦公廳發佈《關於進一步加強中小學生睡眠管理工作的通知》，其進一步規定了未成年人玩網絡遊戲的時間段，並要求各地教育主管部門聯合當地主管部門切實加強對網絡遊戲的管理，通過技術手段進行監管，確保在特定時間段內不向未成年人提供遊戲服務。於2021年8月30日，新聞出版總署發佈《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，規定網絡遊戲運營商只能在每週五、週六、週日或中國法定節假日的下午八時正至下午九時正每天一小時為未成年人提供網絡遊戲服務。此外，通知進一步要求所有網絡遊戲必須接入新聞出版總署的實名註冊及遊戲防沉迷系統，且網絡遊戲運營商不得向任何未實名註冊的用戶提供遊戲服務。我們未能向閣下保證我們的防沉迷系統及實名註冊系統會被中國政府監管部門視為足夠。倘相關政府部門發現我們不符合要求，則可能會責令我們改正，我們的相關許可證或批准可能會被撤銷，這可能會對我們的業務經營和財務狀況產生不利影響。

## 風 險 因 素

### 中國法律法規的解釋及執行的不明朗因素可能會限制 閣下及我們可獲得的法律保護。

中國的法律體系以成文法為基礎。與普通法體系的不同之處在於司法案例在此體系中的先例價值有限。1970年代末，中國政府開始頒佈一套規管一般經濟事務的綜合法律和法規體系。過去三十年立法的整體影響已大幅增加中國各類外商或私營部門投資可獲得的保障。我們的外商獨資企業及中國綜合聯屬實體須遵守整體適用於中國公司的各項中國法律和法規。然而，由於該等法律法規相對較新，且中國法律體系不斷迅速演變，許多法律、法規和規則的詮釋未必保持一致，而該等法律、法規和規則的執行涉及不確定因素。

特別是，有關互聯網相關行業及移動遊戲行業的中國法律法規正在不斷發展及演變。儘管我們已採取措施，以遵守我們業務運營適用的法律和法規以及避免進行適用法律和法規下的任何不合規活動，惟中國政府機關日後可能會頒佈規管互聯網相關行業及移動遊戲行業的新法律和法規。我們無法向 閣下保證，我們的運作不會被視為違反互聯網相關行業及移動遊戲行業相關的任何中國新法律或法規。此外，互聯網相關行業及移動遊戲行業的發展可能引致中國法律、法規和政策變更，或現行法律、法規和政策的詮釋及應用的變更，該等變更或會約束或限制我們的業務運營，從而對我們的業務及經營業績產生重大不利影響。

我們或須不時訴諸行政及法院訴訟以行使合法權利。然而，由於中國行政及法院機關在詮釋和執行法定及合同條款方面具有重大酌情權，故可能更難以評估行政及法院訴訟的結果和我們於相較發達法律體系中所享法律保障的水平。此外，中國法律體系部分依據可能具追溯效力的政府政策及內部規則（部分並無及時公佈或不曾公佈）制定。因此，我們可能在不知情情況下違反該等政策及規則，經過一段時間後方察覺有關違規情況。該等不明朗因素包括我們合同、財產（包括知識產權）及訴訟權利的範圍和效力所涉不確定因素，倘未能應對中國監管環境變動，可能會對我們的業務造成重大不利影響及限制我們持續經營的能力。

### 中國經濟、政治及社會狀況以及政府政策可能對我們的業務及前景造成不利影響。

我們的業務、前景、財務狀況及經營業績或會在很大程度上受中國整體政治、經濟及社會狀況以及持續經濟增長所影響。

中國經濟在政府參與程度、發展水平、增長率、外匯管控及資源分配等眾多方面有別於大多數發達國家。儘管中國政府已實施措施著重利用市場力量推行經濟改革，同時減少國家對生產性資產的所有權及加強企業的企業管治，中國大部分生產性資產仍由政府或國有企業控制。此外，中國政府通過落實行業政策持續在規管行業發展方面發揮重要作用。中國政府亦通過分配資源、控制以外幣計值負債的付款、制訂貨幣政策及向特定行業或公司提供優惠待遇，大力管控中國經濟增長。

中國經濟於過往數十年顯著增長，但各地區及不同經濟分部的增長不平衡。中國政府已實行多項措施鼓勵經濟增長及指引資源分配。若干該等措施或會有利於中國整體經濟，

## 風 險 因 素

惟可能對我們有負面影響。例如，我們的財務狀況及經營業績或會因政府管控資本投資或稅務法規變動而受到不利影響。此外，中國政府曾實行加息等若干措施，控制經濟增長速度。該等措施或會導致中國經濟活動減少，而自2012年起，中國經濟增長放緩。中國經濟持續低迷或會導致對我們服務的需求縮減，並可能對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

**中國通脹可能會對我們的盈利能力及增長產生重大不利影響。**

中國以往的經濟增長均伴隨著高通脹期，而中國政府不時實施多項政策控制通脹，包括施加多項旨在限制可用信貸或調控增長的校正措施。未來出現高通脹可能讓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，從而可能抑制中國的經濟活動。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營運造成不利影響，削弱我們的盈利能力及增長。

**《併購規定》及若干其他中國法規就外國投資者進行部分中國公司收購事項制訂複雜程序，令我們更難以在中國通過收購實現增長。**

包括《關於外國投資者併購境內企業的規定》，或《併購規定》等有關併購的中國法規及規則訂定額外程序及規定，使外國投資者的併購活動更加耗時及複雜。舉例而言，根據《併購規定》，在以下情況，外國投資者取得中國境內企業控制權的任何控制權變更交易進行前必須事先通知商務部：(i)涉及任何重點行業；(ii)該交易涉及會影響或可能影響國家經濟安全的因素；或(iii)該交易將導致持有馳名商標或中國老字號的境內企業控制權變更。再者，《中華人民共和國反壟斷法》規定經營者集中達到規定申報標準，應當事先通知反壟斷政府機關。由國務院辦公廳頒佈的《國務院辦公廳關於建立外國投資者併購境內企業安全審查制度的通知》於2011年3月生效，當中明確訂明由外國投資者進行涉及「國防安全」的併購及收購，且外國投資者或會收購引起「國家安全」顧慮的國內企業實際控制權，均需進行安全審查。此外，商務部亦頒佈《商務部實施外國投資者併購境內企業安全審查制度的規定》，於2011年9月生效。根據上述的商務部規定，商務部在決定指定的併購或收購是否需要進行安全審查時，將重點考慮交易的實質及實際影響。倘商務部決定對指定的併購及收購交易進行安全審查，將提交至國務院領導下由國家發改委及商務部牽頭的部際委員會進行安全審查。上述規定禁止外國投資者透過信託、間接投資、租賃、貸款、合約安排或離岸交易獲得控制權而繞過安全審查。並無明確規定或正式詮釋併購從事手機遊戲業務的公司是否需要進行安全審查。於2020年12月19日，國家發改委、商務部聯合發佈《外商投資安全審查辦法》，自2021年1月18日生效，對外國投資的安全審查機制作出規範，其中包括，須進行審查的投資類型、審查範圍及程序。國家發改委設立的外商投資安全審查工作機制辦公室（「工作機制辦公室」）將與商務部共同進行領導工作。外國投資者或在中國的關聯方須於投

## 風險因素

資(其中包括的行業)重要文化產品及服務、重要資訊科技及互聯網產品及服務等與國家有關的重要領域以及取得目標企業的控制權前，向工作機制辦公室申報案全審查。詳情請參閱「監管概覽—有關外商在中國投資的法規」。未來，我們或會收購互補性業務，從而發展我們的業務。

根據上述法規及其他相關規則的規定完成相關交易可能相當費時，且任何規定的批准程序(包括取得商務部或其他地方分局或其他相關政府機構的批准)可能延誤或阻礙我們完成有關交易的能力。尚未明確我們的業務是否會被視為處於可能引起「國家防禦及安全」或「國家安全」隱患的行業。然而，商務部或其他政府機構可能在未來發佈說明，認定我們的業務所在行業須接受安全審查，在此情況下，我們未來在中國進行的收購(包括通過與目標實體訂立合同控制安排進行的收購)可能會被密切審查或遭到禁止。我們未來通過收購擴展業務或維持或擴大市場份額的能力可能因此受到重大不利影響。

**就中國企業所得稅而言，我們可能被分類為「中國居民企業」，這可能對我們及我們的股東產生不利稅項影響，並對我們的經營業績及 閣下投資價值產生重大不利影響。**

根據《企業所得稅法》及其實施條例，於中國境外成立並在中國境內設有「實際管理機構」的企業被認定為居民企業。除非外國投資者的稅務居住地所在的司法權區與中國簽訂提供稅務優惠待遇的稅收協定，否則居民企業須就其全球收入按25%的稅率繳納企業所得稅，並就其向外國企業支付的股息按10%的稅率繳納預扣稅。實施條例將「實際管理機構」的條款定義為對企業業務、生產、人員、賬目及物業實行全面實質控制及全面管理的機構。於2009年4月，國家稅務總局發佈《關於境外註冊中資控股企業依據實際管理機構標準認定為居民企業有關問題的通知》(「82號文」)，其中訂明釐定位於中國但於境外註冊成立的中國控制企業是否為「實際管理機構」的若干具體標準。儘管該通知僅適用於由中國企業或中國企業集團控制的境外企業，並不適用於由中國個別人士或外國人士控制的境外企業，通知所載標準可能反映了國家稅務總局於釐定所有境外企業的稅務居民身份時如何應用「實際管理機構」測試的總體立場。根據82號文，由中國企業或中國企業集團控制及於境外註冊成立的企業，因於中國設有其「實際管理機構」而被視為中國稅務居民，且僅在滿足下列所有條件的情況下，其全球收入須繳納中國企業所得稅：(i)日常營運管理的主要地點位於中國境內；(ii)與企業財務及人力資源事宜有關的決策由中國組織或人員作出或批准；(iii)企業的主要資產、會計賬目及記錄、公司印鑑以及董事會及股東決議案位於或存置於中國境內；及(iv)有表決權的董事會成員或高級行政人員不少於50%經常居住於中國境內。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司，因而依賴中國附屬公司的股息及其他權益分派，以滿足我們部分的流動資金需要。我們認為，就中國稅項而言，我們於中國境外的企業概非中國居民企業。然而，企業的稅務居民身份由中國稅務機關釐定，及有關「實際管理機構」一詞的解釋存在不確定性。由於我們所有管理層成員均位於中國，稅項駐地條例將如何應用於我們的情況仍未明確。倘中國稅務機關釐定我們或我們於中國境外的任何附屬公司為中國企業居民(就中國企業所得稅而言)，則我們或該附屬公司須就其全球收入按25%的稅率繳納中國稅項，這將大幅減少我們的淨收入。此外，我們亦將須履行中國企業所得稅的申報責任。再者，倘中國稅務機關釐定我們為中國居民企業(就企業所得稅而言)，則出售或以其他方式出售普通股已變現收益(倘有關收益被視為來源於中國)可能須按非中

## 風 險 因 素

國企業10%的稅率或非中國個別人士20%的稅率(於各個情況下，均受限於任何適用稅務條約條款)繳納中國稅項。倘我們被視為中國居民企業，本公司非中國股東是否能就其稅項駐地國家與中國訂立的任何稅務條約申索權益尚未明確。任何有關稅項可能會減少閣下[編纂]於我們的股份的回報。

此外，根據《內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排》，或避免雙重徵稅安排及詮釋該安排的相關中國稅法，倘中國企業於分派股息前至少連續12個月由香港企業持有至少25%的股份，並符合若干其他條件(例如實益擁有權要求)，則可應用5%的優惠預扣稅稅率。再者，根據於2020年1月生效的非居民納稅人享受協定待遇管理辦法，優惠預扣稅的申請人須向其負責稅務機關備案，並提交、收集及保存所有必要的申請資料。有關申請無需政府批准，惟相關稅務機關隨後可能會質疑優惠預扣稅率的適用性。概不保證關於享有優惠稅務待遇資格的決定不會受相關中國稅務機關的質疑，或我們將能夠向相關中國稅務機關完成必要的備案，並就中國附屬公司向本公司支付的股息享有雙重徵稅安排項下的優惠預扣稅。

### 匯率波動可能會導致外匯匯兌虧損。

人民幣兌港元、美元及其他貨幣的價值出現波動，且可能會由於中國政府政策變動而發生改變，並在很大程度上取決於國內及國際經濟及政治環境以及當地市場供求。我們難以預測未來市場力量或政府政策會如何影響人民幣與港元、美元或其他貨幣的匯率。此外，中國人民銀行定期干預外匯市場以限制人民幣匯率波動及實現政策目標。

隨著我們擴充於中國及海外市場的業務，我們預期產生更多以人民幣及美元計值的資本開支及收入。此外，我們所有玩家透過Apple支付的款項(包括於中國產生的款項)即使並非當地貨幣均以美元結算。因此，人民幣兌美元的波動可能影響我們的經營業績。舉例而言，我們於2018年及2019年分別錄得匯兌收益淨額人民幣1.2百萬元及人民幣1.7百萬元，以及於2020年及截至2021年6月30日止六個月分別錄得匯兌虧損淨額人民幣24.7百萬元及人民幣4.0百萬元。再者，[編纂][編纂]將以港元收取。因此，人民幣兌港元的任何升值都可能導致我們於[編纂][編纂]價值減少。反之，人民幣的任何貶值可能會對以外幣結算的股份價值及任何應付股息產生不利影響。此外，可供我們以合理成本降低外匯的工具有限。再者，我們現時於將大量外幣兌換為人民幣前亦須取得國家外匯管理局的批准。所有該等因素均可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景產生重大不利影響，且可能會減少股份以外幣結算的價值及股份應付以外幣結算的股息。

### 中國政府管制外幣兌換或會限制我們的外匯交易，包括有關股份的股息支付。

中國政府對人民幣兌換為外幣的可兌換性及在若干情況下匯款至中國境外施加控制。根據目前的企業架構，位於開曼群島的本公司依賴於中國附屬公司所支付的股息以撥付我們可能有的任何現金及融資要求。根據現行中國外匯條例，經常賬戶項目(例如利潤分配以

## 風 險 因 素

及貿易及服務相關的外匯交易)可以外幣支付，無須國家外匯管理局事先批准，惟須符合若干程序要求。因此，中國附屬公司可在未獲國家外匯管理局事先批准的情況下以外幣向我們支付股息，前提條件為將有關股息匯至中國境外時須遵守中國外匯條例的若干程序，例如本公司於海外投資註冊的實益擁有人須為中國居民。然而，人民幣兌換為外幣並匯至中國境外以支付資本開支(例如償還以外幣列值的貸款)須經有關政府機關批准或登記。

鑒於人民幣走弱導致2016年中國資金大量外流，中國政府實施更為嚴格的外匯政策並加強主要資本外流的審查。國家外匯管理局施行更多限制及大量審核程序以監管資本賬戶的跨境交易。中國政府今後可酌情進一步限制經常賬戶交易使用外幣。倘外匯控制制度阻止我們取得足夠的外幣以支付外幣需求，我們可能未能以外幣向股東支付股息。

**倘中國居民股東或實益擁有人未能遵守中國相關外匯及其他法規，則我們或會面臨處罰，包括限制我們向中國附屬公司注資的能力及中國附屬公司向我們分派利潤的能力。**

國家外匯管理局已頒佈若干法規，規定中國居民及實體須就其直接或間接境外投資活動向國家外匯管理局地方分支機構進行登記並取得批准。國家外匯管理局於2014年7月發佈37號文，規定中國居民或實體須就其為進行海外投資或融資而設立或控制境外實體，向國家外匯管理局或其地方分支機構進行登記。該等規定適用於我們身為中國居民或實體的股東，並可能適用於我們日後作出的任何境外收購。

根據該等外匯法規，中國居民或實體若對境外公司直接或間接進行投資，或早於該等外匯法規實施前已進行有關投資，則須就該等投資辦理登記。此外，任何中國居民或實體若身為境外公司的直接或間接股東，則須向國家外匯管理局地方分支機構更新有關該境外公司先前已備案的登記資料，以反映涉及其返程投資、股本變更(例如增加或減少股本)、轉讓或置換股份、合併或拆細的任何重大變動。倘任何中國股東未有辦理所規定的登記或更新先前已備案的登記資料，則該境外母公司的中國附屬公司可能被限制向其境外母公司分派利潤及源於任何減資、轉股或清算的所得款項，而境外母公司亦可能被限制向其中國附屬公司額外注資。此外，未能遵守上述各項外匯登記規定可能導致逃避適用外匯限制而按中國法律承擔責任。

我們已要求據我們所知在本公司持有直接或間接權益的中國居民或實體按適用外匯法規的規定作出必要申請、備案及修訂。然而，我們可能無法充分獲悉我們所有身為中國居民的股東或實益擁有人的身份，故我們可能無法確定我們所有身為中國居民或實體的股東或實益擁有人，以確保彼等遵守37號文或其他相關法規。此外，我們無法保證，我們所有身為中國居民或實體的股東及實益擁有人定將遵守我們有關的要求，以及時作出、取得或更新任何適用的登記或遵守37號文或其他相關法規(包括國家發改委及商務部適用法規)所要求的其他規定。任何該等股東未能遵循37號文或其他相關法規，則可能令我們遭受罰款或法律制裁、限制我們的國內投資活動及海外或跨境投資活動、限制我們附屬公司向我們作出分派、支付股息或其他付款的能力或影響我們的股權結構，從而對我們的業務及前景造成重大不利影響。

## 風 險 因 素

中國稅務機關加強對收購交易的審查或會對我們日後可能進行的潛在收購產生負面影響。

根據國家稅務總局於2015年2月發佈並於2017年10月和12月進一步修改的《國家稅務總局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》(或國家稅務總局7號文)，倘非居民企業通過轉讓境外控股公司的股權而間接轉讓中國居民企業的股權，且不具有合理的商業目的，中國稅務機關有權重新評估交易的性質並將間接股權轉讓視為直接轉讓。因此，有關轉讓所得收益(即轉讓價格減去權益成本)將按最高10%的稅率繳納中國預扣稅。根據國家稅務總局7號文的條款，符合以下所有情況的轉讓應直接視為無合理的商業目的：(i)超過75%的境外控股公司股權價值直接或間接源自中國應稅財產；(ii)在間接轉讓前一年的任何時間，境外控股公司的全部資產中有90%以上為中國境內的投資，或在間接轉讓之前的一年內，境外控股公司超過90%的收入直接或間接從中國境內獲得；(iii)境外控股公司履行的功能及承擔的風險不足以證實其公司存在；及(iv)間接轉讓所徵收的國外所得稅低於直接轉讓中國應稅資產所徵收的中國稅款。

我們在涉及中國應稅資產的若干未來交易(如境外重組及出售我們境外附屬公司的股份)的申報和其他影響方面面臨不確定性。根據國家稅務總局7號文，我們及我們的非中國居民投資者可能在此類交易中須履行申報義務。就非中國居民企業的投資者轉讓本公司的股份而言，我們的中國附屬公司或被要求按照國家稅務總局7號文協助提交備案文件。因此，我們或需花費寶貴資源以遵守國家稅務總局7號文，或要求我們購買應稅資產的相關轉讓人遵守該等文件，或確定本公司在此類情況下不應被徵稅，此等情況均可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

未能獲得任何稅務優惠待遇及政府補貼或我們未來可能獲得的任何稅務優惠待遇終止、減少、要求返還或推遲，可能對我們的經營業績造成不利影響。

我們已獲授若干政府補貼及稅收優惠。於2018年、2019年、2020年以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，適用於附屬公司的所得稅優惠稅率的稅務影響分別為人民幣4.9百萬元、人民幣2.8百萬元、人民幣92.1百萬元、人民幣2.4百萬元及人民幣83.4百萬元。《企業所得稅法》及其實施條例按25%的法定稅率對中國企業施加企業所得稅。我們的可變利益實體青瓷數碼獲授「軟件企業」認證。軟件企業可享有免稅期，包括自首個獲利曆年起兩年內獲豁免繳稅，而在其後三個曆年享有50%稅項扣減。因此，青瓷數碼於2017年及2018年獲豁免繳納企業所得稅，且於2019年、2020年及2021年享受企業所得稅稅率減半優惠。同樣地，我們的可變利益實體青瓷文化獲授「軟件企業」認證，此優惠稅務待遇於2020年開始，並將於2024年終止。此外，根據中國國家稅務總局頒佈並於2018年生效的有關法律法規，從事研發活動的企業有權於釐定其該年度的應課稅利潤時將其已產生研發費用的175%作為可抵稅開支(「超額抵扣」)。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，研發開支超額抵扣的稅務影響分別為人民幣4.2百萬元、人民幣2.4百萬元、人民幣17.0百萬元及人民幣2.6百萬元。此外，我們於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月分別收取人民幣5.0百萬元、人民幣3.8百萬元、人民幣7.7百萬元及人民幣2.8百萬元酌情補貼，有關補貼乃當地政府向我們提供，以支持我們的研發活動及表彰我們對當地經濟發展的貢獻。我們的優惠稅務待遇及政府補貼由政府審閱，並可能於日後被調整或撤回。此外，政

## 風 險 因 素

府補貼的發放時間、金額及標準乃由當地政府機關酌情釐定，故無法準確預測。我們無法向閣下保證能持續取得我們目前享有的稅務優惠待遇或政府補貼。該等稅務優惠待遇及政府補貼終止、減少或推遲可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

**向我們或我們駐居中國的董事或高級管理層成員送達法律文件或對彼等執行任何來自中國境外的法院判決可能存在困難。**

我們大部分董事會成員及大致上所有高級管理層成員均駐居於中國，且我們的資產及上述人士的資產大部分亦均位於中國。因此，投資者可能難以對任何該等人士送達法律程序文件或執行在中國境外針對我們或任何該等人士的判決。於2006年7月14日，中國最高人民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》，或該安排，於2008年8月1日生效。根據該安排，任何指定中國人民法院或任何指定香港法院在具有書面管轄協議的民商事案件中作出的須支付款項的具有執行力的終審判決，當事人可在相關中國人民法院或香港法院申請認可及執行有關判決。於2019年1月18日，中國最高人民法院與香港政府簽訂《關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行民商事案件判決的安排》，或新安排，旨在建立一個更加清晰及明確的機制，以在香港與中國相互認可及執行更廣泛的民商事案件判決。新安排終止對相互認可及執行管轄協議的規定。新安排僅將於最高人民法院的司法詮釋獲頒佈及於香港的相關立法程序完成後生效。新安排於生效後將取代該安排。因此，新安排生效前，倘糾紛當事人不同意訂立書面管轄協議，則可能難以甚至不可能於中國執行香港法院作出的判決。

中國並無關於相互認可及執行開曼群島、美國及英國等發達國家法院頒令判決的條約。因此，就不受具約束力的仲裁條款所制約的任何事宜而言，該等任何司法權區的法院對此等事宜作出的判決可能難以甚至不可能在中國獲認可或執行。

此外，關於中國法院對根據外國證券法提出之案件的司法管轄權並無清晰的法定與司法詮釋或指引，因此[編纂]可能難以基於非中國證券法的責任條文於中國法院對我們或我們身為中國居民的高級人員及董事提起法律訴訟。即便[編纂]成功提起訴訟，開曼群島法律與中國法律可能使得[編纂]無法對我們的資產或我們董事及高級人員的資產執行判決。

### 有關[編纂]的風險

**我們的股份過往並無[編纂]市場，且我們股份的流通性及[編纂]或會波動。**

在[編纂]前，我們的股份並無[編纂]市場。股份[編纂]範圍乃由本公司及[編纂]（為彼等本

## 風險因素

身及代表[編纂]磋商釐定，且[編纂]與[編纂]後的股份[編纂]可能相距甚遠。我們已申請[編纂]於聯交所[編纂]。概不保證[編纂]將形成交投活躍、流動[編纂]的股份交投市場。

股份於[編纂]後的成交價將由市場決定，而此可能受多項因素影響，其中部分非我們所能控制，包括：

- 我們的財務業績；
- 證券分析師對我們財務表現的估計(如有)變動；
- 我們及競爭所處行業的歷史及前景；
- 對我們的管理、過往及現時營運，以及我們未來收益及成本結構的前景及時間的評估，例如獨立研究分析師的觀點(如有)；
- 我們的發展現狀；
- 與我們從事類似業務活動的[編纂]公司的估值；有關娛樂行業及公司的整體市場氣氛；
- 中國法律法規的變動；
- 我們於市場有效競爭的能力；及
- 中國及全球的政治、經濟、金融及社會發展。

此外，[編纂]不時出現重大的股價及股份交易量波動，影響公司證券[編纂]所報市價。因此，股份[編纂]或會遭受股份[編纂]波動及股份價值下跌，而不論我們的營運表現或前景如何。

**[編纂]將遭遇即時攤薄且可能於日後遭進一步攤薄。**

由於股份[編纂]高於緊接[編纂]前[編纂]，[編纂]中股份買家將面對[編纂]即時攤薄。現有股東所持股份的每股[編纂]將增加。此外，倘[編纂]行使[編纂]，股份持有人的權益可能遭進一步攤薄。倘我們於日後授出的任何購股權或其他以股份為基礎的薪酬可能導致已發行股本增加，從而或會導致股東的控股權益攤薄及每股盈利下跌。再者，我們或會考慮於日後[編纂]股份或股本掛鈎證券，以籌集資金、為收購提供資金或作其他用途。倘我們日後發行額外股份的價格低於每股有形資產淨值，則股份持有人可能面臨每股有形資產淨值的進一步攤薄。

**實際或被視為出售大量股份或有大量股份可供出售，尤其是由董事及行政人員作出時，可能會對我們股份的市價產生不利影響。**

未來出售我們的大量股份，尤其是由董事、行政人員及股東作出時，或被認為或預期將作出該等出售時，可能會對我們股份在香港的市價以及我們在未來於合適的時機以我們認為合適的價格籌集股本的能力產生不利影響。儘管我們目前並不知悉任何股東有意出售其持有的大量股份，我們未能向閣下保證彼等不會出售任何其目前或未來可能擁有的股份。

## 風 險 因 素

倘證券或行業分析師並無公佈有關我們業務的研究報告，或倘彼等對關於股份的建議作出不利變動，股份的[編纂]及[編纂]或會下跌。

行業或證券分析師公佈有關我們或我們業務的研究報告將影響我們股份的[編纂]。倘報道我們的一名或多名分析師將我們的股份降級或發佈有關我們的負面評論，不論資料是否準確，股份的[編纂]很可能下跌。倘一名或多名分析師不再報道我們或未定期發佈有關我們的報告，則我們可能會失去於金融市場的曝光率，進而導致股份[編纂]或[編纂]下跌。

由於股份的[編纂]相隔數日，在股份開始[編纂]前一段時間內，股份持有人可能面臨股份價格下跌的風險。

預期我們股份的[編纂]將於[編纂]釐定。然而，股份在交付後方[編纂]，預期為[編纂]後數個營業日。因此，[編纂]未必可在此期間[編纂]股份。股份持有人因而須承受[編纂]前股份的價格可能因不利市況或於出售至[編纂]時期間可能出現的其他不利事態發展而下跌的風險。

我們於可預見未來將不會向股東宣派或分派任何股息。

我們擬將青瓷數碼及其附屬公司的剩餘未分派盈利永久再投資，以進一步擴展我們在中國的業務，且並無計劃要求中國附屬公司在可預見未來分派其未分派盈利。因此，我們將無法在未來數年宣派任何股息。股息宣派及分派由董事會酌情決定，而即使我們決定宣派及分派股息，我們能否向股東派付股息或作出其他分派受多項因素限制，包括我們的經營業績、現金流量、資金需求、整體財務狀況、合約限制、未來前景及其他董事會視為相關的因素。即使財務報表顯示營運獲利，我們亦不一定有足夠或任何利潤可供日後向股東分派股息。鑒於上文所述，我們無法向閣下保證日後可就股份支付任何股息。

由於我們在開曼群島註冊成立，故閣下於強制執行股東權利方面或會面臨困難。開曼群島法律有別於香港及其他司法權區的法律，可能無法向少數股東提供相同的保障。

我們為於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，而開曼群島法律在若干方面可能與香港、美國或[編纂]所處其他司法權區的法律有所不同。

我們的公司事務受大綱及細則、《開曼公司法》及開曼群島普通法規管。根據開曼群島法律，股東對董事及我們採取法律行動的權利、少數股東的行動及董事對我們的受信責任在很大程度上受開曼群島普通法規管。開曼群島普通法部分源自相對比較有限的開曼群島司法先例，以及對開曼群島具說服力但不具約束力的英國普通法。在開曼群島法律下，股東權利及董事受信責任的制定可能不如香港、中國、美國或[編纂]所處的其他司法權區的成文法或司法先例般清晰。尤其是，開曼群島的證券法體制尚未完善，且向[編纂]提供極少的保障。

## 風 險 因 素

因此，我們的[編纂]就管理層、董事或主要股東的行動保障本身利益時，將較香港公司、美國公司或於其他司法權區註冊成立的公司的股東困難。舉例而言，《公司條例》第724條為股東因公司事務的處理導致其權益不公平損害時提供補救方法，而開曼群島法未有相關法定條文。

**概不保證本文件所載從多個官方公開來源及不同獨立第三方來源(包括行業專家報告)獲得的若干事實、預測及其他統計數據的準確性或完整性。**

本文件(尤其是「業務」及「行業概覽」等各節)載有與娛樂市場有關的資料及統計數據。該等資料及統計數據乃從我們所委託的第三方報告及公開可得資料來源獲得。我們認為，該等資料來源為相關資料的適當來源，且我們在摘錄及轉載該等資料時已作出合理謹慎行事。然而，我們無法保證該等資料來源的質量或可靠性。我們、[編纂]、保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]或參與[編纂]的任何其他人士並未對該等資料進行獨立查驗，且概不就其準確性作出任何聲明。該等資料的收集方法可能存在瑕疵或缺陷，或發佈的資料與市場慣例間可能存在差異，這可能會導致本文件所載統計數據失實或不可與其他經濟組織編製的統計數據進行比較。因此，閣下不應過度依賴該等資料。此外，我們無法向閣下保證該等資料按與其他地區列報的類似統計數據相同的基準或按相同準確程度列報或編製。閣下應仔細考慮對該等資料或統計數據的重視程度。

**閣下應仔閱整份文件，我們鄭重提醒閣下切勿依賴新聞稿或其他媒體所載有關我們或[編纂]的任何資料。**

於本文件日期後但於[編纂]完成前，可能會有報章及媒體對我們及[編纂]作出有關報道，當中載有(其中包括)有關我們及[編纂]的若干財務資料、預測、估值及其他前瞻性資料。我們並無授權報章或其他媒體披露任何有關資料，亦不會就有關報章或其他媒體報導是否準確或完整負責。我們不對有關我們的任何預測、估值或其他前瞻性資料的適當性、準確性、完整性或可靠性發表任何聲明。倘有關陳述與本文件所載資料不一致或矛盾，則我們概不就有關陳述承擔任何責任。因此，有意[編纂]務請僅按本文件所載的資料作出[編纂]，而不應依賴任何其他資料。

閣下於[編纂]股份時，應僅依賴本文件、[編纂]及我們於香港發出的任何正式公告載列的資料。我們不會就任何報章或其他媒體所報導的資料的準確性或完整性，或該等報章或其他媒體就股份、[編纂]或我們而發表的任何預測、觀點或意見的公平性或適當性承擔任何責任。閣下如申請[編纂][編纂]中的股份，將被視為已同意將不依賴並非載於本文件及[編纂]的任何資料。