

本概要旨在向閣下提供本招股章程所載資料的概覽。由於純屬概要，因而未必載有全部對閣下可能屬重要的資料。閣下決定投資發售股份前，務請細閱整份文件。投資涉及風險。有關投資發售股份的部分特定風險載於本招股章程「風險因素」一節。閣下決定投資發售股份前，務請細閱該節。

概覽

基於市場佔有率⁽¹⁾，本集團為中國一家主要軟件開發、分銷及服務供應商。集團利用本身一應俱全的軟件開發平台提供種類繁多的創新娛樂及應用軟件。本集團相信其擁有中國陣容最龐大的內部娛樂及應用軟件研發隊伍之一，專注娛樂及應用軟件的開發，截至二零零七年八月三十一日共有997位研發人員。本集團自行研發大部分娛樂軟件及幾乎所有應用軟件產品。

本集團的產品開發及支援營運部門專注提升集團顧客的用家體驗上。本集團亦已逐漸利用互聯網作為推廣與分銷本集團多種現有和新推軟件產品的有效而相對安全的渠道。雖然本集團的用戶主要在中國境內，但本集團亦在越南、台灣、馬來西亞及新加坡發售若干娛樂軟件產品，以及於日本、香港、台灣、澳門及越南發售部分應用軟件產品。

本集團的娛樂軟件產品組合目前包括多款 MMORPG，MMORPG 讓數以千計用家通過個人化的代入角色進行線上互動。本集團擁有在中國市場成功開發廣受歡迎的娛樂軟件的往績。一九九六年集團率先在中國推出最早由國內製作的個人電腦遊戲之一，並於二零零三年推出集團首個網絡遊戲。本集團目前發售三種自行研發的 MMORPG 和兩種取得特許權的 MMORPG 產品。本集團的內部研發團隊現正開發另外六種 MMORPG 以及一款休閒遊戲。本集團研發小組的研發重點為具有以能迎合中國市場的文化主題為中心內容的網絡遊戲，和推出可供用家購買的新虛擬物件及增值服務，以提升玩家的玩機感受。集團的 MMORPG (包括本集團向第三方取得特許權的 MMORPG 和集團開發並授出海外特許權的 MMORPG) 在截至二零零七年六月三十日止三個月錄得每日平均最高同步用戶人數491,757人，及每月平均付費用戶約110萬人。

本集團在二零零五年一月舉行的首屆中國遊戲產業年會⁽²⁾上獲得「十佳遊戲開發商」和「十佳遊戲運營商」兩個獎項。該會議由中國新聞出版總署發起。於二零零六年，金山毒霸獲國家質量監督檢驗檢疫總局頒發「中國名牌」獎項⁽¹⁾，並獲《PC Magazine》頒發「中國年度最佳

(1) 根據 IDC 的資料，本集團為二零零五年亞洲(日本除外)安全管理產品的十大暢銷企業之一，而以網絡遊戲訂戶收入計，本集團為中國第四大網絡遊戲服務供應商。此外，根據賽迪顧問的報告，於二零零六年 WPS 辦公軟件在中國辦公應用軟件產品類別高踞次席，而金山詞霸穩佔首席。本集團的軟件開發亦獲中國政府多個獎項，而根據 iResearch Consulting Group 於二零零六年發表的中國網絡遊戲研究報告，本集團於中國網絡遊戲市場位列第七。

(2) 中國遊戲產業年會為每年一度的業界會議，得獎者是根據與會者投票選出。

產品」獎⁽²⁾。本集團內部開發的兩種 MMORPG 亦於二零零六年度中國遊戲產業年會上當選二零零六年度十大最受歡迎的民族網絡遊戲。

由本集團自行研發的應用軟件產品包括金山毒霸、金山詞霸和 WPS 辦公軟件。金山毒霸是一個安全內容管理產品，亦是中國的主要國內開發保安軟件品牌之一。⁽³⁾金山詞霸是中國最普及的詞典軟件產品。WPS 辦公軟件提供文書處理、表格及演示功能，乃中國的主要國內開發辦公應用軟件產品；其前身 WPS 1.0 早於一九八九年推出，是最先在中國國內可採用的中文文書處理軟件產品之一。截至二零零七年六月三十日止三個月，訂購本集團金山毒霸線上服務的付費用戶每日平均人數約為530萬人。

本集團在中國通過線上和線下分銷渠道向個人顧客、企業組織和政府機構銷售金山毒霸和金山詞霸。本集團亦將這等產品銷售予原設備製造商，讓廠商把有關軟件與其製造的個人電腦在中國及國外網綁出售。WPS 辦公軟件透過銷售代理和直銷售予中國政府機構及企業，個人用戶亦可透過互聯網下載。根據賽迪顧問撰寫的市場研究報告，於二零零六年，金山詞霸在中國詞典軟件市場佔有率達92.8%，而WPS辦公軟件在中國辦公應用軟件市場的佔有率，以政府機構和企業、私人企業及個人用戶的銷售量計，分別為36.2%、17.2%及8.7%。

二零零六年本集團來自娛樂及應用軟件業務的收入分別為人民幣215,400,000元及人民幣98,400,000元，佔本集團總收入分別達68.1%及31.1%。集團於往績記錄期間取得顯著的收入和盈利增長。集團收入從二零零四年的人民幣112,000,000元，增至二零零五年人民幣215,200,000元及二零零六年人民幣316,400,000元，相當於複合年增長率68.1%。本集團股權持有人應佔溢利淨額從二零零四年約人民幣3,800,000元，增至二零零五年35,700,000元及二零零六年人民幣99,500,000元，相當於複合年增長率413.0%。

(1) 任何公司只要達致若干最低要求(例如出口銷售額、客戶服務和技術水平)均可向國家質量監督檢驗檢疫總局的地方當局申請頒發「中國名牌」。地方當局其後會把符合最低要求的申請人的申請呈上國家質量監督檢驗檢疫總局，該局將通過自身分析及向公眾諮詢以選出最終獲頒該稱號的公司。該稱號之下共設92個產品分類，在防毒類別共有三家獲提名公司。

(2) 《PC Magazine》是一份專為信息科技專業人士提供最新硬碟機及軟件評論和預覽的電腦刊物。該刊物每年舉辦「中國年度最佳產品」頒獎活動，得獎者由編輯根據產品效能、科技、功能及市場反應選出。

(3) 根據 IDC 的報告，本集團為二零零五年亞洲(日本除外)安全內容管理軟件的十大暢銷企業之一，本集團的金山毒霸軟件亦曾獲多個獎項。

本集團的競爭實力

本集團的競爭實力包括：

- 強大的內部研發能力；
- 產品組合多元化；
- 基礎穩固的線上業務模型；
- 經驗證的整合遊戲開發、運作和分銷能力；
- 對中國軟件市場有深厚知識並為中國全國公認的知名品牌；及
- 資深而富創意的管理團隊。

本集團的戰略

本集團的戰略是增強其作為中國主要娛樂及應用軟件開發商、營運商和分銷商的地位，以及擴展於部分海外市場的影響力。本集團的業務戰略主要包括：

- 繼續加強內部研發能力；
- 進一步利用互聯網行銷、銷售及分銷產品；
- 以把握中國增長機遇為重點；及
- 有選擇地拓展和涉足若干海外市場。

概 要

財務資料摘要

下表載列於截至二零零六年十二月三十一日止三個年度以及截至二零零七年三月三十一日止三個月本集團的合併財務資料概要，乃摘錄自本招股章程附錄一的會計師報告內的本集團合併財務報表。財務資料概要應與合併財務報表(包括相關附註)一併閱讀，其整體受該等合併財務報表所限定。

合併收益表

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月	
	二零零四年	二零零五年	二零零六年	二零零六年	二零零七年
	(人民幣千元)			(未經審計)	
收益：					
娛樂軟件	58,298	133,903	215,356	63,944	77,134
應用軟件	52,974	80,322	98,432	14,343	25,635
其他	735	976	2,643	956	1,170
	<u>112,007</u>	<u>215,201</u>	<u>316,431</u>	<u>79,243</u>	<u>103,939</u>
收益成本	(15,394)	(33,271)	(44,671)	(8,648)	(16,540)
	<u>96,613</u>	<u>181,930</u>	<u>271,760</u>	<u>70,595</u>	<u>87,399</u>
研究及開發成本					
(已扣除政府資助)	(19,772)	(42,367)	(58,914)	(13,643)	(13,238)
銷售及分銷成本	(40,892)	(67,017)	(59,504)	(10,565)	(13,693)
行政開支	(21,998)	(28,879)	(43,766)	(7,863)	(10,161)
股份酬金成本	(7,216)	(15,576)	(6,852)	(1,583)	(21,087)
其他經營成本	(1,826)	(2,115)	(13,296)	(220)	(605)
可供出售投資／聯營公司					
減值	—	(1,000)	(6,000)	—	—
其他收入及收益	17	3,715	28,316	13,822	4,471
財務收入	698	1,312	3,753	467	1,799
財務成本	(264)	(494)	(6,271)	(164)	—
分佔聯營公司虧損	—	—	(527)	—	(437)
除稅前溢利	<u>5,360</u>	<u>29,509</u>	<u>108,699</u>	<u>50,846</u>	<u>34,448</u>
所得稅抵免／(支出)	(1,578)	4,923	(9,589)	(4,739)	(3,635)
本年度溢利	<u>3,782</u>	<u>34,432</u>	<u>99,110</u>	<u>46,107</u>	<u>30,813</u>
以下人士應佔：					
本公司股權持有人	3,782	35,667	99,525	44,490	32,714
少數股東權益	—	(1,235)	(415)	1,617	(1,901)
	<u>3,782</u>	<u>34,432</u>	<u>99,110</u>	<u>46,107</u>	<u>30,813</u>

合併資產負債表(擬選的項目)

	於十二月三十一日			於三月
	二零零四年	二零零五年	二零零六年	三十一日
	(人民幣千元)			
現金及現金等值項目	102,414	137,568	333,508	387,329
總資產	172,672	270,933	520,709	574,115
權益總額	(16,853)	41,753	267,827	327,550

概 要

合併現金流量表

	截至十二月三十一日止年度			截至三月三十一日止三個月	
	二零零四年	二零零五年	二零零六年	二零零六年	二零零七年
				(未經審計)	
			(人民幣千元)		
經營活動產生現金淨額	46,606	58,362	138,741	26,202	51,076
投資活動所用現金淨額	(17,550)	(29,561)	(49,265)	(62,497)	(124,908)
融資活動產生現金淨額	2,467	6,353	91,464	13,251	5,970
現金及現金等值項目增加 (減少) 淨額	31,523	35,154	180,940	(23,044)	(67,862)

截至二零零七年十二月三十一日止年度之溢利預測

股東應佔預測合併純利⁽¹⁾⁽⁴⁾ 不少於人民幣1.026億元 (1.063億港元)
未經審計備考每股盈利預測 (按全面攤薄基準)⁽²⁾⁽³⁾ . . . 不少於人民幣0.0968元 (0.1003港元)

(1) 預測溢利的編製基準及假設載於附錄三。

(2) 備考全面攤薄基準每股盈利預測乃根據截至二零零七年十二月三十一日止年度的預測合併純利計算，並假設本公司已自二零零七年一月一日起上市，且於年內共有1,060,389,340股已發行股份。上述計算假設將根據全球發售發行的198,823,800股股份已於二零零七年一月一日發行。截至二零零七年十二月三十一日止年度之股東應佔預測合併純利乃根據截至二零零六年十二月三十一日止年度的經審計合併財務報表及截至二零零七年十二月三十一日止十二個月的預測合併業績計算。

(3) 未經審計備考全面攤薄每股盈利預測乃按匯率人民幣0.9653元兌1港元轉換為港元。

(4) 截至二零零七年十二月三十一日止年度，本公司的股東應佔合併溢利 (不包括股份酬金成本人民幣1.082億元) 將不會少於人民幣2.108億元。

所得款項用途

本公司估計，於扣除有關全球發售的包銷費用及估計開支後，並假設發售價為每股股份3.25港元 (即指示發售價範圍每股股份2.90港元至3.60港元的中位數)，全球發售所得款項淨額將合共約為5.563億港元。本公司目前擬將該等所得款項淨額撥作以下用途：

- 動用約1.701億港元為本集團的研發團隊聘請新畢業生及資深研究人員，以擴展本集團娛樂及應用軟件業務的研發能力，藉此增強本集團的網絡遊戲組合併定期改良集團的應用軟件產品。本集團預期其研發人員數目將於未來兩年倍增；
- 動用約0.76億港元以擴展部分海外市場，當中包括合營企業或於海外網絡遊戲營運商的股權投資的起始成本及業務發展成本；
- 動用約0.941億港元以提升本集團的資訊科技基礎建設，包括為本集團的網上遊戲增購新伺服器、增購軟硬件以提升計費系統，改良網上分銷平台，以及實施企業資源規劃系統；
- 動用約1.158億港元進行與現有業務互補或本集團相信有利客戶基礎、產品或內容提

概 要

供擴展的策略性收購及合營項目。於本招股章程日期，本集團仍未確認合適的收購或合營項目目標；

- 動用約0.724億港元於珠海建設研究及開發設施，包括於珠海收購土地、樓宇建造成本及購買與安裝空調系統、升降機、網絡、內部裝飾及傢俬；及
- 動用約0.279億港元作一般企業用途。

倘全球發售所得款項淨額未有即時撥作上述用途，本公司董事可分配部分或全部所得款項存放於香港及／或中國的認可金融機構及／或持牌銀行作短期計息存款。

全球發售

全球發售包括以下部分：

- 初步提呈21,334,000股香港發售股份以供公眾人士於香港公開發售下認購；及
- 由本公司和聯想(a)在美國境內向合資格機構買家(按照證券法第144A條對該專用詞彙的定義)，及(b)根據證券法下S規例在美國境外初步發售192,003,000股國際發售股份，包括向香港的專業投資者發售。於本招股章程稱作「國際發售」。

香港發售股份和國際發售股份(統稱「發售股份」)的數目可根據本招股章程「全球發售結構」一節所述作出調整及重新分配。

全球發售數據⁽¹⁾

	按發售價2.9 港元計算	按發售價3.6 港元計算
股份市值 ⁽¹⁾	3,075,129,086港元	3,817,401,624港元
備考市盈率 ⁽²⁾	28.9倍	35.9倍
每股股份未經審計備考有形資產淨值 ⁽³⁾	0.742港元	0.874港元

(1) 市值乃按緊隨全球發售完成後預期將發行1,060,389,340股股份的基準計算。

(2) 按備考基準編製的預測市盈率乃按照截至二零零七年十二月三十一日止年度的備考基準預測全面攤薄每股盈利和發售價分別2.90港元及3.60港元計算。

(3) 在達致每股股份未經審計備考有形資產淨值時，已作出本招股章程「財務資料 — 未經審計備考有形資產淨值報表」一段所述的調整，並基於緊隨全球發售後預計已發行1,060,389,340股股份計算。

股息政策

本集團除透過合法可供分派的溢利及儲備(包括股份溢價)外，將不會宣派或派付任何股息。本集團股東可於股東大會上批准分派股息，惟有關金額不得超逾本團董事所推薦的金額。

在本集團董事認為本集團溢利可足以用作派息時，彼等亦可不時宣派中期股息，而倘彼等認為可供分派溢利足以支付股息金額時，亦可以固定息率每半年或按其他間距作出宣派。

任何將於日後宣派或派付的股息金額將須取決於(其中包括)本集團的經營業績、現金流量及財務狀況、經營及資本所需、根據本集團組織章程、開曼群島公司法、適用法例及法規的可供分派溢利金額及其他有關因素。

架構合約

現時的中國法律對外商擁有在中國提供電信增值服務的公司設有限制，電信增值服務包括本公司的娛樂軟件業務。因此，本公司透過北京數字娛樂及成都數字娛樂經營娛樂軟件開展業務，而本公司於北京數字娛樂及成都數字娛樂的權益乃透過金山奇劍持有，而金山奇劍為一間投資控股公司，由求偉芹(本公司其中一名執行董事求伯君先生的胞妹)及雷培莉(首席執行官雷軍的姑母)分別擁有80%及20%，該兩位人士均為中國公民。本公司依靠北京數字娛樂及成都數字娛樂持有的互聯網內容供應商許可證於中國經營其娛樂軟件業務。本公司與該等公司，以及金山奇劍及其股東求偉芹及雷培莉訂有架構合約，該等合約容許本公司對金山奇劍及成都數字娛樂行使實際控制權，並在中國法律允許的情況下向集團提供收購彼等股本權益的權利。將該等安排彙集處理的情況下，容許將金山奇劍、北京數字娛樂及成都數字娛樂的業務及財務表現綜合計入本公司內，猶如彼等為本公司的附屬公司，並可令彼等業務及資產所產生的經濟利益流入本公司的全資附屬公司成都互動娛樂及本公司中。而實際上，根據該等合約安排，本公司有權透過特許權費付款及股息分派收取北京數字娛樂及成都數字娛樂來自業務的所有經營收益及溢利(即扣除經營開支及資本需要後的餘款)。有關現有公司架構、架構合約及下文論述的中國法律意見的詳情，請參閱「歷史及公司架構」。

本公司接獲中國法律顧問方達律師事務所的意見，該等架構合約符合中國法律、規則及規例。然而，根據有關合約安排經營本公司的娛樂軟件業務仍存在風險，尤其鑒於信息產業部近期於二零零六年七月頒佈通知，其對外商投資於電信增值業務施加更嚴謹的規管環境，令合約安排被中國相關監管部門挑戰的風險增加。本公司未能保證中國監管機構不會持與中國法律顧問不同的意見。請參閱本招股章程「風險因素」內題為「中國政府可能判定本集團賴以建立其中國業務營運架構的協議不符合中國政府對外商投資的設限」及「本集團與金山奇劍、北京數字娛樂、成都數字娛樂及金山奇劍的股東所訂立的合同安排，在確保營運控制權方面可能不及直接擁有該等實體有效」的風險因素。

首次公開發售前購股權計劃

二零零四年首次公開發售前購股權計劃及二零零七年首次公開發售前購股權計劃已分別於二零零四年六月三十日及二零零七年一月二十二日採納。首次公開發售前購股權計劃已於二零零七年九月三日終止。於最後可行日期，本公司共有144,265,360份尚未行使的購股權（「尚未行使購股權」），乃以介乎0.0005美元至0.24美元的認購價授予本集團合共425名僱員，惟當中550,000份於二零零七年八月授出的購股權則相當於發售價。尚未行使購股權的認購價較發售價3.25港元（即發售價指示範圍的中間數）折讓約99.9%至42.5%。首次公開發售前購股權計劃項下各份完全歸屬的購股權賦予持有人權力認購一股股份。根據二零零七年首次公開發售前購股權計劃及二零零四年首次公開發售前計劃授出的尚未行使購股權所涉及的股份數目，分別佔於全球發售完成時本公司已發行股本的9.1%及2.9%（假設尚未行使購股權全部行使）。假設所有尚未行使購股權已於二零零七年一月一日全行使，截至二零零七年三月三十一日止三個月的每股基本盈利將由人民幣0.0380元下降至人民幣0.0325元。

本公司於二零零四年、二零零五年、二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月的股份補償成本分別為人民幣7,200,000元、人民幣15,600,000元、人民幣6,900,000元及人民幣21,100,000元。由於在二零零七年根據二零零七年首次公開發售前購股權計劃授出約112,600,000份購股權，故本公司預期股份補償成本於二零零七年將大幅增加。本公司於以下指示期間就其截至本日止所授出的購股權所負擔的股份補償開支預計如下：

	(人民幣百萬元)
截至二零零七年十二月三十一日止年度	108.3
截至二零零八年十二月三十一日止年度	59.9
截至二零零九年十二月三十一日止年度	26.9
截至二零一零年十二月三十一日止年度	9.5

於二零零四年、二零零五年、二零零六年十二月三十一日及二零零七年三月三十一日，僱員股份資本儲備結餘分別約為人民幣18,000,000元、人民幣33,500,000元、人民幣40,200,000元及人民幣61,000,000元。二零零五年的僱員股份資本儲備較二零零四年增加86.1%，此乃主要由於二零零五年所授出的購股權數目增加，此亦為二零零六年及截至二零零七年三月三十一日止三個月僱員股份資本儲備增加的原因。有關本公司股份補償成本的進一步詳情，請參與本招股章程「財務資料—股份補償成本」一節。

二零零六年私人配售

於二零零六年八月，機構投資者 Tetrad、Intel 及 New Horizon 透過購買現有股份及認購新股份，分別收購本公司21.3%、4.3%及4.3%權益。Tetrad、Intel 及 New Horizon 分別以每股4.00美元或每股0.20美元（假設股份拆細當時已實行）的價格（「入市價」）作出認購，分別就新股份向本公司支付現金代價約9,900,000美元、2,000,000美元及2,000,000美元，代價已於二零零六年八月十六日完成二零零六年私人配售時悉數支付。入市價較發售價3.25港元（即發售價指示範圍的中間數）折讓約52.1%。由於投資者磋商投資價格時考慮到於二零零六年私人

配售當時，本公司作為私人公司，其股份缺乏流通性及其業務規模，故入場價較發售價有折讓。進行配售的主要原因為籌集額外資金應付本集團長遠增長所需，以及可受惠於該等投資者於企業管治及資本市場方面的專業知識。於該項私人配售完成後，集團由雷軍及求伯君(透過彼等各自之代理人公司)擁有44.5%、Tetrad 擁有21.3%、Super Faith 擁有13.0%、聯想擁有12.1%、Intel 擁有4.3%及 New Horizon 擁有4.3%，並由若干個別股東(乃為當時現有股東或過往僱員)擁有餘下0.5%。Tetrad、New Horizon 及 Intel 所支付之投資金額乃以12.5倍的市盈率乘以二零零六年估計盈利(可予調整)計算。

風險因素

本集團的業務及所處身的行業，以及全球發售均涉及若干風險，有關概要載於本招股章程文件「風險因素」一節。該等風險可分為以下類別：

與本集團業務有關的風險

- 中國政府可能判定本集團賴以建立其中國業務營運架構的協議不符合中國政府對外商投資的設限。
- 本集團與金山奇劍、北京數字娛樂、成都數字娛樂及金山奇劍的股東所訂立的合同安排，在確保營運控制權方面可能不及直接擁有該等實體有效。
- 一旦金山奇劍的股東被施加法定留置權、被置於破產或刑事法律程序，本集團可能失去對重大資產的使用權。
- 本集團的娛樂軟件業務依賴若干網絡遊戲，尤其「劍俠情緣」系列和「水滸Q傳」，其佔本集團於往績記錄期間娛樂軟件收益的大部份。
- 娛樂軟件為本集團核心業務之一，惟本集團在此範疇的經營歷史有限，故其或未能作為評估本集團未來前景的充足基礎。
- 倘本集團未能就娛樂及應用軟件業務達致或維持規模經濟，則可能令本集團的未來盈利能力及增長前景衰退。
- 倘本集團未能不斷開發出新增的成功網絡遊戲，則可能令本集團的未來盈利能力及增長前景衰退。
- 本集團可能無法成功管理本集團的目前及潛在未來增長，並應付有關該等增長的風險。
- 本集團可能未能就日後中國及本集團海外市場的網絡遊戲業的收益模式變動作出反應。
- 當本集團可能無法維持及繼續其將娛樂及應用軟件業務轉為網絡銷售及分銷模式之成功往績。

概 要

- 本集團依賴第三方服務供應商維持本集團的網絡服務，任何未能預計的網絡中斷或運作遲滯可能對本集團的業務構成不良影響。
- 本集團須承受有關本集團資訊科技系統的風險。
- 本集團的部份遊戲點數以及應用軟件產品乃透過中國主要電信網絡營辦商經營的計費系統出售。
- 本集團可能無法保障或推廣本集團的品牌名稱及聲譽。
- 本集團可能被第三方提出侵權或挪用產權的指控，倘指控成立，本集團須支付大額補償。
- 本集團倚重執行董事求伯君和雷軍，倘他們任何一人不再任職或本集團未能吸引或挽留其他合資格僱員，將會對本集團業務構成嚴重干擾。
- 本集團未能釐訂截至本招股章程日期授出的購股權的估計股份酬金成本對本集團未來數個財政年度的盈利能力的影響，且根據購股權計劃發行新股份將具攤薄影響。
- 本集團或未能成功落實本集團的企業策略。
- 本集團可能於日後進行令本集團承受額外風險的收購或訂立其他策略投資或聯盟。
- 本集團可能需要對本集團網站的保安漏洞負上法律責任。
- 本集團的內部監控政策及程序可能不足。
- 本集團受少數現有股東控制，而董事會有能力阻止控制權出現變動。
- 本集團並無購買足夠的財產及業務保險。
- 本集團主要倚賴其全資擁有的營運附屬公司就股本支付的股息及其他分派應付本集團可能出現的現金及財務需求。
- 本集團每季度的經營業績可能反覆波動，使本集團難以預測日後業績，而且如果本集團未能在有關期間達到本集團、公開市場分析員和投資者的預期，便可能會導致本集團股份價格下跌。

與本集團所從事行業有關的風險

- 本集團於多個主要市場均面對重大競爭，可令本集團的市場佔有率下降及對本集團的業務、財務狀況及經營業績構成不利影響。
- 網絡遊戲於中國的負面報導及所帶來的社會反應可能導致政府施加額外規例。
- 本集團可能會遭第三方非法使用本集團的知識產權，並可能就保障知識產權引致重大開支。

- 本集團可能須承擔產品責任及相關申索，而本集團的聲譽及品牌名稱可因本集團產品的誤差或其他問題而受到損害。
- 本集團的互聯網保安軟件產品或會因科技急速轉變而過時。
- 未能預計的網絡保安漏洞，包括「駭客」或電腦病毒攻擊，可能導致服務出現延誤或中斷，使網絡遊戲的使用量及表現下降，並對本集團的聲譽及品牌造成損害。
- 非法遊戲伺服器的運作及用於保護本集團智識產權的開支可能會對本集團的業務、財務狀況及營運業績造成不利影響。
- 本集團於若干海外市場的特許網絡遊戲業務可能受當地市場風險及監管事務影響。

與本集團在中國的業務營運有關的風險

- 本集團絕大部分資產均位於中國而集團絕大多數收入均來自中國的業務營運。因此，本集團的業務、財務狀況、經營業績和前景在很大程度上可能會受中國經濟放緩或其他不利發展形勢的影響。
- 本集團業務可能受中國經濟、政治及社會狀況或政府政策影響。
- 本集團的中國實體或未能取得或保留所有適用許可證及批文。
- 政府對網吧的監管可能限制本集團維持或增加收入和擴大用戶基礎的能力。
- 中國政府可能禁制本集團分銷其認為不合適的內容，本集團亦可能因此負上法律責任。
- 中國規管虛擬道具的法例或法規仍在發展中，因此有關網絡遊戲營辦商可能就虛擬道具負上甚麼責任(如有)尚未明朗。
- 中國互聯網市場的持續增長取決於有足夠的電信基礎設施建設。
- 本集團現於中國享有的稅務優惠待遇或退稅可能會被終止。
- 近期頒佈有關由中國居民成立境外特殊目的公司的中國法規，令作為中國居民的本集團股東可能負上個人法律責任，並限制集團收購中國公司或向中國附屬公司注資的能力，以及限制集團中國附屬公司向我們分派資產或派付股息的能力。
- 中國法制存在固有不確定因素，可能對本集團造成重大不利影響。
- 政府管制外幣兌換可能影響閣下的投資價值。

- 人民幣波動可能會對閣下的投資造成重大不利影響。
- 中國的通貨膨脹可能對本集團利潤及增長造成負面影響。
- 本集團面對傳染病及爆發其他疫症的風險。

與全球發售有關的風險

- 股份過往並無公開市場，而股份的流通性、市價及成交量或會不穩。
- 股份的購買者將面對即時攤薄，倘本集團日後再發行股份，將會進一步被攤薄。
- 公司現有股東日後在公開市場大量出售本公司的股份或會對股份當時的市價有重大不利影響。
- 前瞻性陳述可能證實為不確。
- 由於本公司根據開曼群島法律成立而該等法律對少數股東提供之保障可能較香港法律少，因此投資者保障其利益時或會面對困難。
- 本招股章程若干有關中國、中國經濟及集團所屬行業的事實和其他統計數字來自官方政府資料來源及不一定可靠。