

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)對本公告之內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不就因本公告全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致之任何損失承擔任何責任。

本公告的資料乃遵守聯交所創業板證券上市規則(「創業板上市規則」)而刊載，旨在提供有關CMON Limited(「本公司」)的資料；本公司董事(「董事」)願就本公告的資料共同及個別地承擔全部責任。各董事在作出一切合理查詢後，確認就其所知及所信，本公告所載資料在各重要方面均屬準確完備，沒有誤導或欺詐成分，且並無遺漏任何事項，足以令致本公告或其所載任何陳述產生誤導。



CMON LIMITED

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：8278)

截至二零一六年十二月三十一日止年度 年度業績公告

聯交所創業板(「創業板」)的特色

創業板的定位是為投資風險可能較聯交所其他上市公司為高的公司而設的市場。有意投資者應了解投資於該等公司的潛在風險，並須經過審慎周詳的考慮後方作出投資決定。創業板的較高風險及其他特色，表示創業板是更適合專業及其他經驗豐富投資者的市場。

由於創業板上市公司的新興性質使然，在創業板買賣的證券可能會較在聯交所主板買賣的證券承受較高市場波動風險，而且無法保證在創業板買賣的證券將會有具流通量的市場。

年度業績摘要

- 收益自截至二零一五年十二月三十一日止年度約17.2百萬美元增加約3.8百萬美元或約22.1%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約21.0百萬美元。
- 毛利自截至二零一五年十二月三十一日止年度約8.8百萬美元增加約1.9百萬美元或約21.6%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.7百萬美元。二零一六年的毛利率約為51.1%。
- 本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額自截至二零一五年十二月三十一日止年度約1.8百萬美元減少約0.8百萬美元或約44.4%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約1.0百萬美元。本公司權益持有人應佔截至二零一六年十二月三十一日止年度每股盈利約為0.0007美元。
- 於二零一六年十二月三十一日，現金及現金等價物約為6.6百萬美元，而資產負債比率(按負債總額除以資產總值計算)下跌至約35.1%。截至二零一六年十二月三十一日止年度，我們達致正營運現金流量。
- 於二零一六年十二月三十一日，我們已推出共43款遊戲，當中包括39款棋盤遊戲、三款模型戰棋及一款手機遊戲。

截至二零一六年十二月三十一日止年度的年度業績

本公司董事會(「董事會」)欣然宣佈本公司及其附屬公司(統稱「本集團」或「我們」)截至二零一六年十二月三十一日止年度的經審核綜合業績連同截至二零一五年十二月三十一日止年度的比較數字如下：

綜合全面收益表

截至二零一六年十二月三十一日止年度

	附註	二零一六年 美元	二零一五年 美元
收益	3, 6	20,964,135	17,185,355
銷售成本	7	(10,259,875)	(8,377,238)
毛利		10,704,260	8,808,117
其他收入		219,602	57,330
銷售及分銷開支	7	(2,317,478)	(1,710,562)
一般及行政開支			
— 有關籌備上市的專業服務費	7	(3,052,277)	(2,011,190)
— 其他	7	(3,676,329)	(2,474,611)
		(6,728,606)	(4,485,801)
除所得稅前溢利		1,877,778	2,669,084
所得稅開支	8	(860,158)	(842,989)
本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額		1,017,620	1,826,095
本公司權益持有人應佔年度溢利每股盈利			
基本及攤薄	10	0.0007	0.0013

綜合資產負債表

於二零一六年十二月三十一日

	附註	二零一六年 美元	二零一五年 美元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		3,787,396	2,754,108
無形資產		7,576,596	5,747,175
遞延所得稅資產		—	13,311
		<u>11,363,992</u>	<u>8,514,594</u>
流動資產			
存貨		3,660,247	2,304,335
貿易應收款項	4	2,192,927	785,888
預付款項及按金		1,896,905	2,028,400
應收一名股東款項		—	4,716
應收一間關連公司款項		—	266,459
可收回所得稅		32,000	32,000
現金及現金等價物		6,612,768	2,628,967
		<u>14,394,847</u>	<u>8,050,765</u>
資產總值		<u>25,758,839</u>	<u>16,565,359</u>
權益			
本公司權益持有人應佔股本及儲備			
股本		11,700	9,700
股份溢價		12,384,133	5,290,300
保留盈利		3,528,811	2,511,191
資本儲備		780,499	780,499
總權益		<u>16,705,143</u>	<u>8,591,690</u>

	附註	二零一六年 美元	二零一五年 美元
負債			
非流動負債			
遞延所得稅負債		<u>265,722</u>	<u>138,625</u>
		<u>265,722</u>	<u>138,625</u>
流動負債			
貿易應付款項	5	1,062,005	545,059
應計費用及其他應付款項		1,173,549	1,289,521
應付最終控股公司款項		3	112,501
應付所得稅		2,043,195	1,423,455
遞延收益		4,509,222	4,464,508
		<u>8,787,974</u>	<u>7,835,044</u>
負債總額		<u>9,053,696</u>	<u>7,973,669</u>
權益及負債總值		<u>25,758,839</u>	<u>16,565,359</u>

附註：

1 一般資料

於二零一五年六月十六日，本公司根據開曼群島公司法第22章（一九六一年第三號法例，經綜合及修訂）於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，註冊辦事處地址為Offices of Codan Trust Company (Cayman) Limited, Cricket Square, Hutchins Drive, P.O. Box 2681, Grand Cayman, KY1-1111, Cayman Islands，主要營業地點為新加坡。

本公司為投資控股公司。本集團主要從事設計、開發及銷售棋盤遊戲、袖珍模型及其他消閑產品（「該業務」）。本集團於新加坡及美利堅合眾國（「美國」）經營。

本公司於二零一六年十二月二日於聯交所創業板上市。

除另有訂明外，該等財務報表以美元（「美元」）呈列。

2 主要會計政策概要

編製財務報表時應用的主要會計政策列載如下。除另有訂明外，該等政策已於所有呈列期間貫徹應用。

2.1 編製基準

綜合財務報表已遵照國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）根據歷史成本慣例編製。

根據國際財務報告準則編製財務報表時需要使用若干關鍵會計估計，亦要求管理層於應用本集團的會計政策時行使判斷。

下列為於二零一六年一月一日或之後開始的財政年度首次與本集團相關的準則：

國際會計準則第1號（修訂本）	披露計劃
國際會計準則第16號及國際會計準則第38號（修訂本）	對可接受的折舊及攤銷方法的釐清
國際會計準則第16號及國際會計準則第41號（修訂本）	農業：生產性植物
國際會計準則第27號（修訂本）	獨立財務報表中的權益法
國際財務報告準則第10號、國際財務報告準則第12號及國際會計準則第28號（修訂本）	投資實體：應用綜合入賬的例外情況
國際財務報告準則第11號（修訂本）	收購合營業務權益的會計處理
國際財務報告準則第14號	監管遞延賬戶
年度改進項目	二零一二年至二零一四年週期的年度改進

採納上述準則的修訂及詮釋對本集團的業績及財務狀況並無重大影響。

下列已頒佈新訂準則及現有準則之修訂與本集團於二零一七年一月一日或之後開始的會計期間強制實行，惟本集團並無提早採納：

		於下列日期或之後 開始的年度期間生效
國際會計準則第7號(修訂本)	現金流量表：披露計劃	二零一七年一月一日
國際會計準則第12號(修訂本)	就未變現虧損確認遞延稅項資產	二零一七年一月一日
國際財務報告準則第2號(修訂本)	以股份為基礎的支付交易的分類 及計量	二零一八年一月一日
國際財務報告準則第9號	財務工具	二零一八年一月一日
國際財務報告準則第10號及 國際會計準則第28號(修訂本)	投資者與其聯營或合營企業的資產 出售或投入	日期待定
國際財務報告準則第15號	客戶合約的收益	二零一八年一月一日
國際財務報告準則第16號	租賃	二零一九年一月一日

國際會計準則理事會已頒佈國際會計準則第7號(修訂本)「現金流量表：披露計劃」，引入一項補充披露，其將有助財務報表用戶評估因融資活動產生的負債變動。此修訂是國際會計準則理事會披露計劃的一部分，該計劃繼續探究財務報表披露如何改進的問題。預期本集團將不會於截至二零一七年十二月三十一日止財政年度前應用新準則。

國際會計準則理事會已頒佈國際會計準則第12號(修訂本)「就未變現虧損確認遞延稅項資產」關於確認未變現虧損的遞延稅項資產，澄清了以公平值計量的債務工具相關的遞延稅項資產如何列賬的問題。預期本集團將不會於截至二零一七年十二月三十一日止財政年度前應用新準則。

國際會計準則理事會已頒佈國際財務報告準則第2號(修訂本)「以股份為基礎的支付交易的分類及計量」。該等修訂澄清現金結算的以股份為基礎的支付計量基礎及自現金結算獎勵至權益結算獎勵的修改會計處理。其亦引入國際財務報告準則第2號的原則例外情況，當僱主須扣起僱員有關以股份支付的稅務責任的金額並向稅務機關支付該金額，則該原則要求裁決被視作猶如完全權益結算的獎勵。預期本集團將不會於截至二零一八年十二月三十一日止財政年度前應用新準則。

國際財務報告準則第9號「財務工具」取代國際會計準則第39號整項準則。國際財務報告準則第9號將債務工具投資分為三類：攤餘成本、按公平值計量且其變動計入其他全面收益(「其他全面收益」)，及按公平值計量且其變動計入損益。分類由實體管理債務投資的業務模式及其合約現金流的特徵決定。權益工具的投資始終按公平值計量。不過，管理層可以做出不可撤銷的選擇，在其他全面收益中列報公平值的變動，前提是持有權益工具的目的不是為了交易。如果權益工具是為交易而持有的，公平值的變動應當列報在損益中。財務負債分為兩類：攤餘成本及按公平值計量且其變動計入損益。如果非衍生工具財務負債被指定為按公平值計量且其變動計入損益，因為負債本身的信貸風險變動而導致的公平值變動，在其他全面收益中確認，除非該等公平值變動會導致損益的會計錯配，在此情況下，所有公平值變動在損益中確認。在全面收益內的數額其後不循環至損益。對於為交易而持有的財務負債(包括衍生財務負債)，所有公平值變動在損益中列報。

國際財務報告準則第9號為確認減值虧損引入了一個新模型 — 預期信用損失(「預期信用損失」)模型，這是對國際會計準則第39號指引的變化。國際財務報告準則第9號包含一種「三階段」方法，這種方法以初始確認後財務資產信用品質的變動為基礎。資產隨信用品質變動在這三個階段內轉變，不同階段決定主體對減值虧損的計量方法及實際利率法的運用方式。新規定意味著，主體在對未發生信用減值及按攤銷成本列值的財務資產初始確認時，必須將12個月內的預期信用損失作為首日損失在損益中確認。對於貿易應收賬款，首日損失將等於其整個生命期的預期信用損失。當信用風險顯著增加時，減值將使用整個生命期而非12個月內的預期信用損失計量。

截至二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度，本集團所有財務資產及財務負債按攤銷成本列值，前者並無承受重大減值，而應用國際財務報告準則第9號預期不會對本集團的財務狀況及經營業績造成任何重大影響。

國際會計準則理事會已頒佈國際財務報告準則第10號及國際會計準則第28號(修訂本)「投資者與其聯營或合營企業的資產出售或投入」。該等修訂針對國際財務報告準則第10號與國際會計準則第28號中「投資者與其聯營或合營企業的資產出售或投入」之間的不一致性。當交易涉及一項業務，則須全數確認利得或損失。當交易涉及的資產不構成一項業務，即使該等資產在附屬公司內，仍須部分確認利得或損失。預期本集團將不會應用新準則，直至生效日期獲釐定為止。

國際財務報告準則第15號「客戶合約的收益」— 該新準則取代舊有收益準則：國際會計準則第18號「收益」及國際會計準則第11號「建築合約」及有關收益確認的相關詮釋。國際財務報告準則第15號建立了一個綜合框架，通過五步法來確定何時確認收益以及應當確認多少收益：(1)界定與客戶的合約；(2)界定合約內獨立的履約義務；(3)釐定交易價格；(4)將交易價格分攤至合約內的履約義務；及(5)當符合履約義務時確認收益。核心原則為公司須確認收益，以體現向客戶轉讓承諾貨品或服務的數額，並反映公司預期交換該等貨品或服務而應得的代價。其摒棄了基於「盈利過程」的收益確認模型，轉向基於控制轉移的「資產 — 負債」方法。國際財務報告準則第15號對合約成本資本化、特許安排及主體對代理代價提供具體指引。此準則亦就實體的客戶合約所產生的收益及現金流量的性質、金額、時點及不確定因素設定一套嚴密的披露規定。

本集團有兩大收益來源，即銷售產品及提供付運服務，其履約責任大致於同一時點完成，因為該兩大收益來源的相關收益目前按有關收益確認的本集團會計政策確認。管理層已進行初步評估並預期應用國際財務報告準則第15號將不會對本集團的財務狀況及經營業績造成任何重大影響。同時，待採納後，根據國際財務報告準則第15號將需要作額外披露。

國際財務報告準則第16號「租賃」— 本集團為其辦事處及倉庫的承租人(目前分類為經營租賃)。本集團的未來經營租賃承擔(並無於綜合資產負債表反映)載於下文附註11。國際財務報告準則第16號就該等租賃的會計處理訂明新條文，且日後不再容許承租人於資產負債表外將若干租賃入賬。取而代之，所有長期租賃必須以資產(就使用權而言)及租賃負債(就付款責任而言)形式於資產負債表確認，兩者均初步按未來經營租賃承擔的貼現現值列賬。租期為十二個月或以下的短期租賃及低價資產租賃獲豁免有關報告責任。因此，新準則將致使需於資產負債表確認使用權資產及租賃負債增加。於損益，租賃開支將以折舊及利息開支代替。預期本集團不會於截至二零一九年十二月三十一日止財政年度前應用新準則。

3 分部資料

經營分部的報告方式與向主要經營決策者作內部報告的方式一致。本集團的主要業務為設計、開發及銷售棋盤遊戲、袖珍角色模型及其他消閒產品，故其只有一個經營分部。

於年內，所賺取的收益來自以下地理區域的客戶：

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
北美洲	11,546,173	8,322,373
歐洲	7,829,071	7,413,299
大洋洲	794,214	896,926
亞洲	626,047	336,074
南美洲	152,212	191,683
非洲	16,418	25,000
	<u>20,964,135</u>	<u>17,185,355</u>

截至二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度，本集團概無單一客戶佔本集團收益超過10%。

於二零一六年及二零一五年十二月三十一日，美國的非流動資產總額(無形資產及遞延所得稅資產除外)分別為2,015,950美元及1,328,692美元，而於其他地方(主要於中國內地)的非流動資產總額(無形資產及遞延所得稅資產除外)則分別為1,771,446美元及1,425,416美元。

4 貿易應收款項

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
貿易應收款項	<u>2,192,927</u>	<u>785,888</u>

本集團的貿易應收款項主要來自其批發客戶，且全部以美元計值。

於截至二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度，本集團向其客戶授出0至30日之信貸期。

於二零一六年及二零一五年十二月三十一日，貿易應收款項按各銷售發票出具日期的賬齡分析如下：

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
少於30日	1,119,414	544,727
30日至90日	675,841	105,559
91日至180日	297,736	114,459
超過180日	99,936	21,143
	<u>2,192,927</u>	<u>785,888</u>

於二零一六年及二零一五年十二月三十一日，已逾期但未減值的貿易應收款項分別為1,073,513美元及241,141美元。該等款項與並無拖欠記錄的多名獨立客戶有關。該等貿易應收款項按逾期償還日期的賬齡分析如下：

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
少於30日	354,242	75,652
30日至90日	619,335	144,346
超過90日	99,936	21,143
	<u>1,073,513</u>	<u>241,141</u>

於二零一六年及二零一五年十二月三十一日，概無貿易應收款項已經逾期及減值，亦並無接獲客戶的抵押品。

5 貿易應付款項

大部分供應商之付款條款基於記賬方式。若干供應商授予介乎7至60日之信貸期。

貿易應付款項於結算日基於發票日期的賬齡分析如下：

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
少於60日	913,385	447,812
60日至120日	148,620	97,247
	<u>1,062,005</u>	<u>545,059</u>

由於到期期限短，賬面值與公平值相若。

貿易應付款項按以下貨幣計值：

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
美元	1,049,037	523,595
歐元	12,968	21,464
	<u>1,062,005</u>	<u>545,059</u>

6 收益

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
銷售產品	18,517,094	15,118,786
有關產品銷售的付運收入	2,252,877	1,910,836
沒收收益	194,164	155,733
	<u>20,964,135</u>	<u>17,185,355</u>

7 按性質劃分的開支

銷售成本、銷售及分銷開支以及一般及行政開支包括以下項目：

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
存貨成本	7,213,575	5,492,911
付運及手續費	2,544,873	2,194,229
僱員福利開支	2,320,733	1,746,774
就籌備上市之專業服務費	3,052,277	2,011,190
核數師薪酬		
— 核數服務	209,000	—
— 非核數服務	48,000	—
其他專業費用	82,477	82,356
商戶賬戶費	685,704	923,733
專利權開支	57,038	134,484
營銷開支	392,887	205,298
折舊	696,330	445,916
攤銷	566,860	378,395
遊戲開發開支	97,740	357,599
網站維護費	197,893	107,364
經營租賃租金	155,765	89,936
差旅費用	482,686	199,420
其他開支	502,121	203,996
	<u>19,305,959</u>	<u>14,573,601</u>

截至二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度，銷售成本主要包括存貨成本、付運及手續費分別為2,046,461美元及2,194,229美元、折舊分別為480,398美元及323,809美元、攤銷分別為509,441美元及360,289美元及其他開支分別為10,000美元及6,000美元。

商戶賬戶費包括付款服務供應商、信用卡公司及互聯網眾籌平台於發出相關資金後的收費。

8 所得稅開支

本集團獲豁免繳納開曼群島及英屬維爾京群島稅項。本集團旗下公司須繳納美國企業稅(稅率為34%)及新加坡企業所得稅(稅率為17%)。

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
即期所得稅	856,668	796,646
遞延所得稅	140,408	107,957
	<u>997,076</u>	<u>904,603</u>
過往年度稅務超額撥備		
— 即期所得稅	(136,918)	(61,614)
	<u>860,158</u>	<u>842,989</u>

9 股息

於二零一五年一月宣派的股息1,100,000美元(每股0.0008美元)代表截至二零一四年十二月三十一日止年度現組成本集團的一間公司向權益持有人宣派的股息，有關金額已於二零一五年一月支付。每股股息是按假設於二零一四年十二月三十一日已發行且已計及於二零一五年七月十五日的重組及於二零一六年十月三十一日股份拆細生效的1,353,303,571股普通股計算。

於二零一五年十月宣派的股息為500,000美元(每股0.0004美元)，其中387,500美元已於二零一五年十月派付。所剩餘額112,500美元已於二零一六年五月派付。每股股息是按假設於二零一五年十二月三十一日已發行且已計及於二零一五年七月十五日的重組及於二零一六年十月三十一日股份拆細生效的1,420,824,119股普通股計算。

10 每股盈利

就計算每股基本及攤薄盈利而言，已假定1,353,303,571股普通股於二零一四年一月一日已發行，考慮到於二零一五年七月十六日應付CMoN Holdings Limited債款應佔普通股份資本化總額為5,300,000美元，猶如本公司當時已註冊成立，以及本集團重組的影響。每股基本盈利的計算方式為年內本公司權益持有人應佔本集團溢利除以已發行的普通股加權平均數：

	二零一六年	二零一五年
本公司權益持有人應佔溢利(美元)	<u>1,017,620</u>	<u>1,826,095</u>
已發行的普通股加權平均數	<u>1,524,312,329</u>	<u>1,420,824,119</u>
每股基本盈利(美元)	<u>0.0007</u>	<u>0.0013</u>

發行在外普通股加權平均數就於二零一六年十月三十一日拆細1股普通股為2股普通股的影響而調整，猶如事件於兩個呈列財政年度開始時已發生。

每股攤薄盈利與每股基本盈利相同，因為於截至二零一六年及二零一五年十二月三十一日止年度概無潛在攤薄普通股發行在外。

11 經營租賃承擔

於二零一六年及二零一五年十二月三十一日，本集團根據不可撤銷土地及樓宇經營租賃有以下未來最低租賃付款總額：

	二零一六年 美元	二零一五年 美元
不遲於一年	422,792	417,600
遲於一年但不遲於五年	<u>1,217,746</u>	<u>1,640,538</u>
	<u>1,640,538</u>	<u>2,058,138</u>

12 或然事項

本集團於二零一六年及二零一五年十二月三十一日概無任何重大或然負債。

管理層討論及分析

業務模式及業務回顧

我們為一家休閒遊戲發行商，主要專長開發及發佈桌遊(包括棋盤遊戲及模型戰棋)。我們亦推出手機遊戲。

我們發佈自家遊戲及特許遊戲。我們亦分銷第三方桌遊。我們主要通過Kickstarter及批發商銷售桌遊。我們亦透過自有網店及遊戲展直接銷售予終端用戶。

於二零一六年十二月三十一日，我們已推出共43款遊戲，當中包括39款棋盤遊戲、三款模型戰棋及一款手機遊戲。截至二零一六年十二月三十一日止年度，Kickstarter推出的五款棋盤遊戲(即《*Rum & Bones: Second Tide*》、《*Arcadia Quest: Inferno*》、《*Masmorra: Dungeons of Arcadia*》、《*XenoShyft: Dreadmire*》及《*The Others: 7 Sins*》)已付運。另一於截至二零一六年十二月三十一日止年度推出的Kickstarter遊戲(即《*Massive Darkness*》)預期將於二零一七年第二季付運。

長期策略及展望

本集團的策略是藉產品多元化及渠道多元化促成長期增長。展望未來，我們的策略有三 — 增加於美國及歐洲現有據點市場的市場份額、進軍南美及亞洲主要尚未開發市場，以及提升遊戲設計、特許及知識產權創設能力。此與我們不斷發行更多高品質的桌遊及手機遊戲，以及擴展我們的銷售及市場推廣能力的目標一致。

我們銳意成為休閒遊戲行業領先的優質遊戲開發者及發行商，對桌遊行業的增長及發展樂觀。我們將繼續推出吸引及挽留眾多玩家的遊戲，以提升收益及保持競爭地位。此外，我們將不斷擴大批發網絡及地域覆蓋，旨在增加市場份額及獲得更多曝光率。

於二零一六年十二月二日，我們成功於聯交所創業板上市(「上市」)，立下卓越的里程碑。籌集的所得款項鞏固我們的資本，並提供資金以根據本公司日期為二零一六年十一月二十五日的招股章程(「招股章程」)所訂明的策略進一步拓展及發展業務。我們將繼續加強核心業務及探索新機遇，為本公司及其股東帶來最大價值。

財務回顧

收益

我們的收益由截至二零一五年十二月三十一日止年度約17.2百萬美元，增加約22.1%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約21.0百萬美元，此乃主要由於棋盤遊戲收益有所增加。棋盤遊戲的收益由截至二零一五年十二月三十一日止年度約15.8百萬美元增加約29.7%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約20.5百萬美元，主要由於二零一五年下半年起推出的棋盤遊戲的銷

售額獲確認，包括《Rum & Bones: Second Tide》、《Arcadia Quest: Inferno》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》、《XenoShyft: Dreadmire》及《The Others: 7 Sins》。

經Kickstarter取得的收益由截至二零一五年十二月三十一日止年度約9.5百萬美元增加至截至二零一六年十二月三十一日止年度約11.5百萬美元，主要由於於二零一六年付運的Kickstarter專案，包括《Rum & Bones: Second Tide》、《Arcadia Quest: Inferno》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》、《XenoShyft: Dreadmire》及《The Others: 7 Sins》。

北美洲及歐洲仍為我們的主要市場，北美洲及歐洲銷售合共佔截至二零一六年十二月三十一日止年度總收益約92.4%，較截至二零一五年十二月三十一日止年度約91.6%上升。此乃主要由於最近於二零一六年三月加盟的新銷售經理的努力所致，且彼與美國批發商有強大工作關係。於二零一七年一月，我們已聘任一名新銷售人員負責歐洲銷售。

下表載列所示年度按類別劃分、按銷售渠道劃分及按地區市場劃分以絕對金額表示的收益明細及佔收益的百分比：

按類別劃分

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一六年		二零一五年	
	美元	%	美元	%
棋盤遊戲	20,485,617	97.7	15,842,513	92.2
模型戰棋	188,991	0.9	675,261	3.9
手機遊戲	23,501	0.1	22,211	0.1
小計	20,698,109	98.7	16,539,985	96.2
其他產品	266,026	1.3	645,370	3.8
總計	20,964,135	100.0	17,185,355	100.0

按銷售渠道劃分

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一六年		二零一五年	
	美元	%	美元	%
直銷				
Kickstarter	11,468,346	54.7	9,522,481	55.4
網店及遊戲展	848,312	4.1	781,904	4.6
手機遊戲	23,501	0.1	22,211	0.1
批發商	8,623,976	41.1	6,858,759	39.9
總計	20,964,135	100.0	17,185,355	100.0

按地區市場劃分

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一六年		二零一五年	
	美元	%	美元	%
北美洲	11,546,173	55.1	8,322,373	48.5
歐洲	7,829,071	37.3	7,413,299	43.1
大洋洲	794,214	3.8	896,926	5.2
亞洲	626,047	3.0	336,074	2.0
南美洲	152,212	0.7	191,683	1.1
非洲	16,418	0.1	25,000	0.1
總計	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>	<u>17,185,355</u>	<u>100.0</u>

銷售成本

我們的銷售成本由截至二零一五年十二月三十一日止年度約8.4百萬美元增加至截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.3百萬美元，增幅約為22.6%，此乃主要由於存貨成本由截至二零一五年十二月三十一日止年度約5.5百萬美元增加約30.9%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約7.2百萬美元，而此增幅與收益增加一致。存貨成本的增幅主要被於銷售成本扣除的付運及手續費由截至二零一五年十二月三十一日止年度約2.2百萬美元減少約9.1%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約2.0百萬美元抵銷，此乃主要由於在二零一六年首四個月銷售予美國批發商的運貨物流暫時改變，導致相關付運及手續費以銷售及分銷開支入賬。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至二零一五年十二月三十一日止年度約8.8百萬美元增加約21.6%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.7百萬美元，主要由於收益增長所致。毛利率維持相當穩定，於截至二零一六年十二月三十一日止年度約為51.1%，而截至二零一五年十二月三十一日止年度則為51.3%。

其他收入

截至二零一五年及二零一六年十二月三十一日止年度的其他收入分別為57,330美元及219,602美元，增幅主要與向業務夥伴收取就有關開發支付已協定(已訂約)的移動應用程式開發成本有關，從而獲得未來收益共享安排。

銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由截至二零一五年十二月三十一日止年度約1.7百萬美元增加約35.3%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約2.3百萬美元。此乃主要由於在二零一六年首四個月進行自中國外判製造商直接試運予美國批發商客戶而產生的一次性付運開支所致。營銷及相關差旅開支亦因我們增加於展覽會展出及銷售團隊到訪客戶而上升。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支由截至二零一五年十二月三十一日止年度約4.5百萬美元增加約48.9%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約6.7百萬美元。有關增幅乃主要由於申請於聯交所創業板上市的專業服務費由截至二零一五年十二月三十一日止年度約2.0百萬美元增至截至二零一六年十二月三十一日止年度約3.1百萬美元，而僱員福利開支由截至二零一五年十二月三十一日止年度約1.7百萬美元增至截至二零一六年十二月三十一日止年度約2.3百萬美元，主要由於業務擴張導致員工人數增加。

所得稅開支

儘管截至二零一六年十二月三十一日止年度除所得稅前溢利較截至二零一五年十二月三十一日止年度下跌約29.6%，所得稅開支自截至二零一五年十二月三十一日止年度的842,989美元增加約2.0%至截至二零一六年十二月三十一日止年度的860,158美元。此乃主要由於就上市申請所產生的專業服務費乃不可扣稅，而該開支自截至二零一五年十二月三十一日止年度約2.0百萬美元增加至截至二零一六年十二月三十一日止年度約3.1百萬美元。

本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額

本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額自截至二零一五年十二月三十一日止年度約1.8百萬美元下跌約44.4%至截至二零一六年十二月三十一日止年度約1.0百萬美元，主要由於上文所述就上市申請的專業服務費增加所致。

流動性及財務資源

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，我們主要透過內部產生資金所得現金及於聯交所創業板按每股0.23港元的價格配售306,000,000股每股面值0.00005港元的股份（「股份」）（「配售」）所得款項淨額為營運撥支。於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，我們並無任何銀行借貸。於二零一五年及二零一六年十二月三十一日，我們分別有現金及現金等價物約2.6百萬美元及6.6百萬美元，為銀行及手頭現金，以美元、港元（僅二零一六年）及新加坡元計值。於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，本集團概無安排銀行融資。展望未來，我們擬將資本用於撥支營運資金、遊戲開發活動、收購知識產權及招股章程所訂明的擴張計劃。

財務政策

本集團透過Kickstarter作出銷售，其銷售所得款項通常於交付產品前收取，並無令本集團承受重大信貸風險。本集團的貿易應收款項主要涉及向批發商銷售。我們已訂立政策，評估及監察批發商的信譽值。本集團定期進行客戶信用評估，並將據此調整給予客戶信貸。一般而言，本集團並不要求向貿易債務人收取抵押品。管理層定期根據過往付款記錄、逾期期間時長、貿易債務人的財務實力及是否與相關債務人有任何糾紛，評估收回整體及個別貿易應收款項的可能。

資本架構

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，本集團的資本架構由本公司權益持有人應佔股本及儲備組成，包括股本、股份溢價、保留盈利及資本儲備。本集團並無以可換股債券、貸款資本、債權證或其他類似性質金融工具的形式籌集任何外間借貸或其他資金。

新遊戲及其對財務表現的影響

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，本集團付運五款Kickstarter棋盤遊戲，當中兩款（即《*The Others: 7 Sins*》及《*Arcadia Quest: Inferno*》）已於二零一五年推出，而三款（即《*XenoShyft: Dreadmire*》、《*Masmorra: Dungeons of Arcadia*》及《*Rum & Bones: Second Tide*》）已於二零一六年推出。該等五款Kickstarter遊戲透過Kickstarter平台合共籌集約5.5百萬美元，全部已於截至二零一六年十二月三十一日止年度作本集團收益變現。我們亦於二零一六年七月透過Kickstarter推出《*Massive Darkness*》，籌集將近約3.6百萬美元，預期將於二零一七年第二季付運。

主要投資、重大收購及出售事項

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，本集團以895,000美元收購《*The Others: 7 Sins*》的知識產權。

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，本集團並無重大收購及出售附屬公司。

僱員資料

於二零一六年十二月三十一日，本集團有47名僱員（二零一五年十二月三十一日：29名）。本集團根據僱員的表現及工作經驗釐定彼等的薪酬。除基本薪金外，本集團亦可能會參考其業績及個別員工的表現以向合資格員工授出酌情花紅及／或購股權。截至二零一六年十二月三十一日止年度，員工成本總額（包括董事薪酬及強制性公積金供款）約為2.3百萬美元（二零一五年：約1.7百萬美元）。

資產變動

於二零一六年十二月三十一日，概無本集團資產抵押或質押為銀行借貸或任何其他財務融資的抵押品（二零一五年十二月三十一日：無）。

重大投資的未來計劃

於本年度業績公告日，本集團並無任何具體的重大投資計劃。然而，誠如招股章程所載，我們擬藉著收購擁有權或獲授特許權，將更多優質遊戲加入我們的遊戲組合，以增加我們的市場佔有率。我們亦有意考慮及探尋遊戲開發商、發行商及立足歐洲的分銷商，作為日後潛在戰略收購和特許授權的目標。我們擬繼續主要以內部產生資金所產生的現金及配售所得款項淨額撥支擴張計劃。

資產負債比率

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，我們並無任何短期或長期銀行借貸。

於二零一六年十二月三十一日，本集團的資產負債比率(按負債總額除以資產總值計算)約為35.1%(二零一五年十二月三十一日：約48.1%)。

面臨外匯風險

本集團主要在美國及新加坡經營，大部分交易以美元計值及結算。我們目前並無外幣對沖政策。然而，我們將繼續監察外匯風險，並將於有需要時考慮對沖重大外幣風險。

或然負債

於二零一六年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債(二零一五年十二月三十一日：無)。

承擔

除租賃物業的經營租賃承擔外，於二零一五年及二零一六年十二月三十一日，我們概無其他資本及租賃承擔。於二零一六年十二月三十一日，本集團的經營租賃承擔約為1.6百萬美元(二零一五年十二月三十一日：約2.1百萬美元)。

主要風險及不確定因素

董事認為本集團面臨以下主要風險及不確定因素：

外判製造商

本集團依賴有限數目的外判製造商生產桌遊。就管理此風險，本集團的做法是藉(其中包括)建立商譽及履行付款責任，致力與外判製造商維持友好業務關係。此外，作為應變計劃的一部分，本集團將探索及發展與其他合適外判製造商及供應商的業務關係。

流失關鍵人員

本集團相當依賴執行董事及若干主要高級管理層。有鑒於此，本集團已落實措施以盡量減少關鍵人員的流失，例如確保執行董事及若干主要高級管理層不會乘坐同一班飛機。本集團亦培養及訓練潛在新管理層成員。

Kickstarter

於截至二零一六年十二月三十一日止年度內，本集團大部分桌遊均在Kickstarter推出。就管理此風險，倘本集團無法繼續於Kickstarter推出遊戲，本集團已物色到其他推出遊戲的互聯網眾籌平台。此外，本集團亦正在改進內部能力以於自有網站推出桌遊(如有需要)。

預期實施計劃與實際業務進展的比較

比較招股章程載列的實施計劃與本集團自二零一六年十一月十五日(即招股章程界定的最後可行日期)至二零一六年十二月三十一日期間的實際業務進展的分析載列如下：

策略	自二零一六年十一月十五日至 二零一六年十二月三十一日 期間的業務目標	自二零一六年十一月十五日至 二零一六年十二月三十一日 期間的實際業務進展
透過開發更多高質遊戲，實現自然增長	<ul style="list-style-type: none">開發、推出及交付招股章程「業務 — 製作中遊戲」一段所載遊戲(「製作中遊戲」)，完成待完成的Kickstarter專案，其產品於二零一六年十一月十五日尚未付運留聘兩名新聘內部遊戲開發人員	<ul style="list-style-type: none">繼續開發製作中遊戲載列的遊戲付運三項待完成的Kickstarter專案，即《Arcadia Quest: Inferno》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones: Second Tide》留聘該兩名新聘內部遊戲開發人員
進一步增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場	<ul style="list-style-type: none">為銷售及營銷團隊留聘四名新聘員工	<ul style="list-style-type: none">一名新聘員工於期內辭任，本集團於二零一七年一月成功聘請一名新員工

策略

自二零一六年十一月十五日至
二零一六年十二月三十一日
期間的業務目標

自二零一六年十一月十五日至
二零一六年十二月三十一日
期間的實際業務進展

- 在所有現有營銷渠道加強宣傳，包括參與遊戲展、廣告及與網上遊戲網站合作
- 繼續透過網上廣告及社交網絡網站宣傳本公司的產品
- 與現有或新批發商加緊或展開聯繫，以促進或建立業務關係
- 與現有批發商保持定期聯繫

進一步拓展至手機遊戲市場

• 開發第二款手機遊戲
《Zombicide (mobile)》

• 繼續開發《Zombicide (Mobile)》，
預期將於二零一七年推出

配售所得款項淨額用途

經扣除包銷佣金及與配售有關的專業開支後，本公司自配售獲得的所得款項淨額約為53.8百萬港元，而由於上市開支減少，其高於招股章程所披露的估計所得款項淨額約49.3百萬港元。

自二零一六年十一月十五日(即招股章程界定的最後可行日期)至二零一六年十二月三十一日期間，本集團已動用所得款項淨額約16.4百萬港元如下：

	招股章程訂明的 所得款項用途 百萬港元	實際所得 款項用途 百萬港元
開發高質桌遊	9.2	8.2
增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場	1.0	0.2
拓展至手機遊戲市場	0.5	極少

此外，自二零一六年十一月十五日至二零一六年十二月三十一日期間，本集團已分別用所得款項淨額約4.0百萬港元收購《The Others: 7 Sins》的知識產權及約4.0百萬港元作營運資金及其他企業用途。

董事擬將餘下配售所得款淨額繼續按招股章程所訂明的比例用於當中所載的用途。

股息

董事會並不建議派付截至二零一六年十二月三十一日止年度的末期股息(二零一五年：1.6百萬美元)。

暫停辦理股份過戶登記手續

為釐定有權出席將於二零一七年五月八日舉行的本公司股東週年大會(「股東週年大會」)的本公司股東(「股東」)身份，本公司將於二零一七年五月二日(星期二)至二零一七年五月八日(星期一)期間(包括首尾兩日)暫停辦理股份過戶登記手續，在此期間不會登記任何股份轉讓。為符合資格出席股東週年大會，所有已填妥的股份過戶表格連同相關股票須不遲於二零一七年四月二十八日(星期五)下午四時三十分送交本公司香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓，以作登記。

企業管治

本集團致力維持高水平的企業管治，以保障股東權益以及提升企業價值及問責性。本公司已採納創業板上市規則附錄十五所載的企業管治守則(「企業管治守則」)，作為其本身的企業管治守則。除本年度業績公告所披露者外，本公司自二零一六年十二月二日(即上市日期)起至二零一六年十二月三十一日期間(「有關期間」)一直遵守企業管治守則項下的所有適用守則條文。本公司將繼續檢討及監督其企業管治常規，以確保遵守企業管治守則。

根據企業管治守則守則條文A.2.1，主席及行政總裁之職位應予區分，應由不同人士擔任。黃成安先生目前擔任本公司主席及行政總裁(「行政總裁」)。基於黃先生為本集團創辦人之一，以及彼於企業策略規劃及整體業務發展的責任，董事會相信由黃先生擔任兩個職位，可促進有效管理及業務發展，符合本集團及股東的整體利益。董事會每季亦定期舉行會議審閱由黃先生領導的本集團的營運。因此，董事會相信此安排將不會影響董事會與本公司管理層之間的權力及授權平衡。董事會將繼續審視本集團企業管治架構的效能，以評估是否需要區分主席及行政總裁的職位。

遵守董事進行證券交易的必守標準

本公司已採納創業板上市規則第5.46至5.67條所規定的交易必守標準作為其自身董事證券交易行為守則。經向全體董事作出特定查詢後，各董事確認，於有關期間已遵守交易必守標準。

購買、銷售或贖回上市證券

於有關期間內，概無本公司或其任何附屬公司曾購買、銷售或贖回任何本公司上市證券。

審核委員會

本公司審核委員會已聯合管理層審閱本集團採納的會計政策及慣例，並與管理層討論本公司的內部監控及財務申報事宜，包括審閱本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的經審核綜合財務業績。

審閱年度業績

本年度業績公告所載本集團截至二零一六年十二月三十一日止年度的業績數字已獲本公司核數師羅兵咸永道會計師事務所認可，與本集團於截至二零一六年十二月三十一日止年度經審核綜合財務報表的數字相符。羅兵咸永道會計師事務所就此進行的工作並不構成根據香港會計師公會所頒佈香港審核準則、香港審閱工作準則或香港核證工作準則進行的核證工作，因此羅兵咸永道會計師事務所並無對本年度業績公告作出任何保證。

於聯交所及本公司網站刊載年報

截至二零一六年十二月三十一日止年度的年報將於適當時候寄發予股東，並刊載於本公司網站(<http://cmon.com>)及聯交所指定網站(www.hkexnews.hk)。

承董事會命
CMON Limited
黃成安
主席及行政總裁

新加坡，二零一七年三月二十二日

於本公告日期，執行董事為黃成安先生、建邦先生及許政開先生；非執行董事為蔡穩健先生；而獨立非執行董事為鍾平先生、Tan Lip-Keat先生及蕭兆隆先生。

本公告將自其刊發日期起計最少一連七日登載於創業板網站www.hkgem.com內「最新公司公告」網頁及本公司之網站<http://cmon.com>。