

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GEM證券上市規則(「GEM上市規則」)而刊載，旨在提供有關CMON Limited(「本公司」，連同其附屬公司為「本集團」或「我們」)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)

### 截至二零一七年十二月三十一日止年度 年度業績公告

#### 聯交所GEM的特色

GEM的定位，乃為中小型公司提供一個上市的市場，此等公司相比起其他在聯交所主板上市的公司帶有較高投資風險。有意投資人士應了解投資於該等公司的潛在風險，並應經過審慎周詳的考慮後方作出投資決定。

由於GEM上市公司普遍為中小型公司，在GEM買賣的證券可能會較在聯交所主板買賣的證券存在較易受到市場大幅波動影響的風險，而且無法保證在GEM買賣的證券將會有高流通量的市場。

## 年度業績摘要

- 收益自截至二零一六年十二月三十一日止年度約21.0百萬美元增加約41.9%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約29.8百萬美元。
- 毛利自截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.7百萬美元增加約34.6%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約14.4百萬美元。
- 本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額自截至二零一六年十二月三十一日止年度約1.0百萬美元增加約250.0%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約3.5百萬美元。
- 於二零一七年十二月三十一日，現金及現金等價物約為2.9百萬美元，而資產負債比率(按負債總額除以資產總值計算)上升至約39.2%。截至二零一七年十二月三十一日止年度，我們達致正營運現金流量。
- 於二零一七年十二月三十一日，我們已推出共64款遊戲，當中包括60款棋盤遊戲、三款模型戰棋及一款手機遊戲。

## 截至二零一七年十二月三十一日止年度的年度業績

董事會(「董事會」)欣然宣佈本集團截至二零一七年十二月三十一日止年度的經審核綜合業績連同截至二零一六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

截至二零一七年十二月三十一日止年度

	附註	二零一七年 美元	二零一六年 美元
收益	3, 4	<b>29,816,740</b>	20,964,135
銷售成本	5	<b>(15,432,416)</b>	(10,259,875)
毛利		<b>14,384,324</b>	10,704,260
其他收入		<b>111,502</b>	219,602
外匯虧損		<b>(73,530)</b>	—
銷售及分銷開支	5	<b>(4,618,091)</b>	(2,317,478)
一般及行政開支			
— 有關籌備上市的專業服務費	5	—	(3,052,277)
— 其他	5	<b>(5,420,655)</b>	(3,676,329)
經營溢利		<b>4,383,550</b>	1,877,778
融資成本		<b>(35,621)</b>	—
除所得稅前溢利		<b>4,347,929</b>	1,877,778
所得稅開支	6	<b>(851,310)</b>	(860,158)
本公司權益持有人應佔年度溢利		<b>3,496,619</b>	1,017,620
其他全面收益			
可能重新分類至損益之項目			
— 換算海外業務之匯兌差異		<b>(994)</b>	—
其他全面收益(扣除稅項)		<b>(994)</b>	—
本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額		<b>3,495,625</b>	1,017,620
本公司權益持有人於本年度應佔每股盈利 基本及攤薄	7	<b>0.0019</b>	0.0007

## 綜合資產負債表

於二零一七年十二月三十一日

	附註	二零一七年 美元	二零一六年 美元
<b>資產</b>			
<b>非流動資產</b>			
物業、廠房及設備	9	11,032,337	3,787,396
無形資產	10	11,472,024	7,576,596
		<u>22,504,361</u>	<u>11,363,992</u>
<b>流動資產</b>			
存貨		4,423,442	3,660,247
貿易及其他應收款項	11	841,526	2,192,927
預付款項及按金		2,398,535	1,896,905
可收回所得稅		—	32,000
已抵押存款		200,000	—
現金及現金等價物		2,850,318	6,612,768
		<u>10,713,821</u>	<u>14,394,847</u>
<b>資產總值</b>		<u><b>33,218,182</b></u>	<u><b>25,758,839</b></u>
<b>權益</b>			
<b>本公司權益持有人應佔股本及儲備</b>			
股本	13	11,700	11,700
股份溢價	13	12,384,133	12,384,133
保留盈利		7,025,430	3,528,811
資本儲備		780,499	780,499
外匯儲備		(994)	—
		<u>20,200,768</u>	<u>16,705,143</u>
<b>總權益</b>		<u><b>20,200,768</b></u>	<u><b>16,705,143</b></u>

	附註	二零一七年 美元	二零一六年 美元
<b>負債</b>			
<b>非流動負債</b>			
借貸		3,271,182	—
遞延所得稅負債		281,297	265,722
		<u>3,552,479</u>	<u>265,722</u>
<b>流動負債</b>			
貿易應付款項	12	1,917,091	1,062,005
應計費用及其他應付款項		1,774,894	1,173,549
借貸		134,774	—
應付最終控股公司款項		3	3
應付所得稅		2,372,464	2,043,195
遞延收益		3,265,709	4,509,222
		<u>9,464,935</u>	<u>8,787,974</u>
<b>負債總額</b>		<u>13,017,414</u>	<u>9,053,696</u>
<b>權益及負債總值</b>		<u>33,218,182</u>	<u>25,758,839</u>

## 綜合財務報表附註

### 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法律公司法第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 Conyers 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。本集團主要於新加坡及美利堅合眾國（「美國」）經營。

本公司已於二零一六年十二月二日在聯交所GEM上市。

除另有訂明外，綜合財務報表以美元（「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，該等政策已貫徹應用於所有呈列期間。

#### 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重大會計估計，亦要求管理層於應用本集團的會計政策時行使判斷。

下列為於二零一七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7號（修訂本）	現金流量表：披露計劃
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
國際財務報告準則第12號	二零一四年至二零一六年週期之年度改進（修訂本）

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任何重大影響。

下列已頒佈新訂準則及現有準則之修訂與本集團於二零一八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	附註
國際財務報告準則 第9號	財務工具	二零一八年一月一日	i
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	ii
國際財務報告準則 第16號	租賃	二零一九年一月一日	iii
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4號(修訂本)	應用國際財務報告準則第9號財 務工具及國際財務報告準則 第4號保險合約	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	待定	
國際會計準則 第40號(修訂本)	投資物業轉移	二零一八年一月一日	
國際財務報告詮釋委員 會 — 詮釋第22號	外幣交易及墊付代價	二零一八年一月一日	
國際財務報告詮釋委員 會 — 詮釋第23號	所得稅處理的不確定性	二零一九年一月一日	
年度改進項目	二零一四年至二零一六年週期 之年度改進	二零一八年一月一日	

本集團已開始評估此等新訂準則及現有準則之修訂之影響。除下文所討論者外，本集團現階段未能就其對營運業績及財務狀況會否有重大影響作結論。

**附註i：**

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，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 — 預期信用損失模型，這是對國際會計準則第39號指引產生損失模型的變化。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。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。

國際財務報告準則第9號適用於所有對沖關係，惟利率風險的組合性公平值對沖除外。此新指引使對沖會計處理更能配合實體的風險管理活動，且就國際財務報表準則第39號「以規則為本」的方針給予寬免。

截至二零一七年及二零一六年十二月三十一日止財政年度，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。

**附註ii：**

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本集團就收益確認之會計政策確認。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。

**附註iii：**

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)載於附註15。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，兩者均初步按目前於附註15披露的未來經營租賃承擔的貼現值列賬。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。於損益表中，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閑產品，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：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
北美洲	15,602,540	11,546,173
歐洲	11,230,864	7,829,071
大洋洲	1,439,011	794,214
亞洲	1,156,739	626,047
南美洲	373,586	152,212
非洲	14,000	16,418
	<u>29,816,740</u>	<u>20,964,135</u>

截至二零一七年十二月三十一日及二零一六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%。

於二零一七年及二零一六年十二月三十一日，非流動資產總額(無形資產及遞延所得稅資產除外)位於以下地點：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
新加坡	5,073,242	3,697
中國大陸	3,711,001	1,767,655
北美洲	2,141,253	2,015,950
其他	106,841	94
	<u>11,032,337</u>	<u>3,787,396</u>

### 4 收益

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
銷售產品	26,933,567	18,517,094
有關產品銷售的付運收入	2,516,905	2,252,877
沒收收益	366,268	194,164
	<u>29,816,740</u>	<u>20,964,135</u>

## 5 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：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
存貨成本	10,459,716	7,213,575
付運及手續費	3,358,625	2,544,873
僱員福利開支	3,468,684	2,320,733
有關籌備上市的專業服務費	—	3,052,277
核數師薪酬		
— 核數服務	220,000	209,000
— 非核數服務	23,567	48,000
其他專業費用	639,736	82,477
商戶賬戶費	1,300,544	685,704
專利權開支	95,560	57,038
營銷開支	691,670	392,887
折舊	1,150,803	696,330
攤銷	924,702	566,860
遊戲開發開支	675,967	97,740
網站維護費	362,952	197,893
經營租賃租金	389,792	155,765
差旅費用	876,297	482,686
撇銷壞賬	31,949	—
呆賬撥備	34,597	—
撇減存貨	102,732	—
其他開支	663,269	502,121
	<b>25,471,162</b>	<b>19,305,959</b>

截至二零一七年及二零一六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3,358,625美元及2,046,461美元、折舊分別為658,533美元及480,398美元、攤銷分別為852,810美元及509,441美元、撇減存貨102,732美元及零元及其他開支分別為零元及10,000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。

## 6 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35%)(二零一六年：35%)及新加坡企業所得稅(稅率為17%)(二零一六年：17%)。

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
當期所得稅	974,814	856,668
遞延所得稅	<u>80,602</u>	<u>140,408</u>
	1,055,416	997,076
過往年度稅務超額撥備		
— 當期所得稅	(139,079)	(136,918)
— 遞延所得稅	<u>(65,027)</u>	<u>—</u>
	<u>851,310</u>	<u>860,158</u>

## 7 每股盈利

每股基本盈利的計算方式為年內本公司權益持有人應佔溢利除以已發行的普通股加權平均數：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
本公司權益持有人應佔溢利(美元)	<u>3,496,619</u>	<u>1,017,620</u>
已發行的普通股加權平均數	<u>1,806,000,000</u>	<u>1,524,312,329</u>
每股基本盈利(美元)	<u>0.0019</u>	<u>0.0007</u>

截至二零一六年十二月三十一日止年度，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，猶如事件於所呈列的該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，因為於截至二零一七年及二零一六年十二月三十一日止年度概無潛在攤薄普通股發行在外。

## 8 股息

截至二零一七年及二零一六年十二月三十一日止年度概無宣派股息。

## 9 物業、廠房及設備

截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團已收購物業、廠房及設備約8.4百萬美元(二零一六年：約1.7百萬美元)。

## 10 無形資產

截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團就收購無形資產花費約4.8百萬美元(二零一六年：約2.4百萬美元)。

## 11 貿易及其他應收款項

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
貿易應收款項	758,437	2,192,927
減：呆賬撥備	<u>(34,597)</u>	<u>—</u>
	723,840	2,192,927
其他應收款項	<u>117,686</u>	<u>—</u>
	<u><b>841,526</b></u>	<u><b>2,192,927</b></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。

於截至二零一七年及二零一六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。

於二零一七年及二零一六年十二月三十一日，貿易應收款項按各銷售發票出具日期的賬齡分析如下：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
少於30日	499,844	1,119,414
30日至90日	175,424	675,841
91日至180日	33,814	297,736
超過180日	<u>49,355</u>	<u>99,936</u>
	<u><b>758,437</b></u>	<u><b>2,192,927</b></u>

於二零一七年及二零一六年十二月三十一日，貿易應收款項分別為194,112美元及1,073,513美元，已逾期但未減值。此等金額與多名並無拖欠記錄的獨立客戶有關。此等貿易應收款項按逾期還款日數的賬齡分析如下：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
少於30日	17,948	354,242
30日至90日	127,979	619,335
91日至180日	33,427	99,936
超過180日	14,758	—
	<u>194,112</u>	<u>1,073,513</u>

減值虧損於損益之其他開支內確認。其後收回先前已撇銷的款項會與其他開支對銷。

## 12 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：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
少於60日	1,917,091	913,385
60日至120日	—	148,620
	<u>1,917,091</u>	<u>1,062,005</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：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
美元	1,917,091	1,049,037
歐元	—	12,968
	<u>1,917,091</u>	<u>1,062,005</u>

## 13 股本及股份溢價

	本公司 股份數目	股本 美元	股份溢價 美元
<b>法定：</b>			
於二零一七年及二零一六年十二月三十一日 每股面值0.0005港元的普通股股本	<u>7,600,000,000</u>	<u>49,147</u>	<u>—</u>
<b>已發行及繳足：</b>			
於二零一七年一月一日及 二零一七年十二月三十一日	<u>1,806,000,000</u>	<u>11,700</u>	<u>12,384,133</u>
於二零一六年一月一日	750,000,000	9,700	5,290,300
股份拆細(附註a)	750,000,000	—	—
根據配售發行的股份(附註b)	306,000,000	2,000	9,071,982
發行股份開支	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(1,978,149)</u>
於二零一六年十二月三十一日	<u>1,806,000,000</u>	<u>11,700</u>	<u>12,384,133</u>

附註：

- (a) 於二零一六年十月三十一日，本公司按每1股對2股基準進行750,000,000普通股拆細為1,500,000,000股普通股。
- (b) 於二零一六年十二月二日，本公司根據本公司按每股0.23港元以配售方式於聯交所GEM上市發行306,000,000股股份。

## 14 關連方交易

關連方指本集團或本集團的董事或高級職員有能力於財務及營運決策中直接或間接控制或行使重大影響力的實體。

### (a) 與關連方的結餘

董事認為，以下與本集團有交易或結餘的個人及公司為關連方：

名稱	與本集團的關係
CMON Holdings Limited	最終控股公司

於二零一七年及二零一六年十二月三十一日，應付最終控股公司款項為無抵押、不計息、以美元計值及須按的要求償還。

(b) 主要管理人員酬金

已付／應付董事酬金總額如下：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
工資及薪金	510,637	380,670
酌情花紅	421,647	151,414
董事袍金	144,000	12,000
退休金成本 — 定額供款計劃	38,340	32,616
	<u>1,114,624</u>	<u>576,700</u>

於年內，餘下兩名(二零一六年：兩名)最高薪酬人士(身份並非董事)的薪酬詳情列載如下：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
基本薪金、其他津貼及實物福利	239,872	144,759
退休金計劃供款	—	3,520
	<u>239,872</u>	<u>148,279</u>

15 經營租賃承擔

於二零一七年及二零一六年十二月三十一日，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：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
不遲於一年	550,468	422,792
遲於一年但不遲於五年	1,966,084	1,217,746
	<u>2,516,552</u>	<u>1,640,538</u>

16 或然事項

本集團於二零一七年及二零一六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）。我們亦自二零一五年起開始開發及推出手機遊戲。

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。

於二零一七年十二月三十一日，我們已推出共64款遊戲，當中包括60款棋盤遊戲、三款模型戰棋及一款手機遊戲。於截至二零一七年十二月三十一日止年度，Kickstarter推出的四款棋盤遊戲（即《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*Zombicide: Green Horde*》及《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》）已付運。

### 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。我們的策略繼續有三方面— 重新集中市場推廣工作於終端用戶及玩家、進軍亞洲（特別是中國）尚未開發市場，以及提升遊戲設計、特許及知識產權（「知識產權」）創設能力。此與我們不斷擴展銷售及市場推廣能力、接觸更多玩家，並同時發行更多高品質的桌遊及手機遊戲的目標一致。

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。於截至二零一七年十二月三十一日止年度，我們推出四款Kickstarter遊戲《*Rising Sun*》、《*Zombicide: Green Horde*》、《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》及《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》，並分別籌集約4.2百萬美元、5.0百萬美元、1.2百萬美元及1.7百萬美元。我們亦於二零一八年一月推出Kickstarter遊戲《*HATE*》，並籌集約1.5百萬美元。我們將繼續推出吸引及挽留眾多玩家的遊戲，從而提升收益基礎及保持競爭地位。此外，我們將不斷努力擴大地域覆蓋，旨在增加市場份額及於中國、泰國及韓國獲得更多曝光率。於二零一七年，本集團收購位於201 Henderson Road #07/08-01, Apex @ Henderson, Singapore 159545的物業（「總部」），作為其業務拓展的環球總辦公室，以及另一位於201 Henderson Road #09-23/24, Apex @

Henderson, Singapore 159545的物業(「該物業」)，該物業位於總部的同一建築物內，用途為其產品的零售商舖、展示室及測試中心，旨在進一步加強本集團的形象及品牌知名度。我們亦於加拿大設立銷售辦公室，並已於二零一七年十月開始營運。就管理層而言，自二零一七年十月起，我們已委任銷售總監Jules Vautour先生為本集團的首席營運總監。

## 財務回顧

### 收益

我們的收益由截至二零一六年十二月三十一日止年度約21.0百萬美元增加約41.9%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約29.8百萬美元，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二零一六年十二月三十一日止年度約20.5百萬美元增加約42.9%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約29.3百萬美元，主要由於付運二零一六年下半年起推出的新棋盤遊戲的銷售，包括《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*Zombicide: Green Horde*》及《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》所致。

就銷售渠道而言，經Kickstarter取得的收益由截至二零一六年十二月三十一日止年度約11.5百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度約20.6百萬美元，主要由於於二零一七年付運的Kickstarter專案，包括《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*Zombicide: Green Horde*》及《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》。

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二零一七年及二零一六年十二月三十一日止年度總收益分別約90.0%及92.4%。

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並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			
	二零一七年		二零一六年	
	美元	%	美元	%
棋盤遊戲	29,301,745	98.3	20,485,617	97.7
模型戰棋	365,440	1.2	188,991	0.9
手機遊戲	9,098	—	23,501	0.1
小計	29,676,283	99.5	20,698,109	98.7
其他產品	140,457	0.5	266,026	1.3
總計	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>

按銷售渠道劃分

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一七年		二零一六年	
	美元	%	美元	%
直銷				
Kickstarter	20,597,558	69.1	11,468,346	54.7
網店及遊戲展	870,213	2.9	848,312	4.1
手機遊戲	9,098	—	23,501	0.1
批發商	8,339,871	28.0	8,623,976	41.1
總計	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>

## 按地區市場劃分

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一七年		二零一六年	
	美元	%	美元	%
北美洲	15,602,540	52.3	11,546,173	55.1
歐洲	11,230,864	37.7	7,829,071	37.3
大洋洲	1,439,011	4.8	794,214	3.8
亞洲	1,156,739	3.9	626,047	3.0
南美洲	373,586	1.3	152,212	0.7
非洲	14,000	—	16,418	0.1
總計	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>

## 銷售成本

我們的銷售成本由截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.3百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度約15.4百萬美元，增幅約為49.5%，此乃主要由於於二零一七年付運產品《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*Zombicide: Green Horde*》及《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》所致。存貨成本由截至二零一六年十二月三十一日止年度約7.2百萬美元增加約45.8%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約10.5百萬美元，與收益增加一致。付運及手續費自截至二零一六年十二月三十一日止年度約2.0百萬美元增加約70.0%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約3.4百萬美元，主要是由於付運上述之四個Kickstarter專案，以及於二零一六年首四個月我們銷往美國批發商的配送物流出現了臨時變動，致使相關付運及手續費計入該期間的銷售和分銷開支。折舊及攤銷總額亦自截至二零一六年十二月三十一日止年度約1.0百萬美元增加約0.5百萬美元至截至二零一七年十二月三十一日止年度約1.5百萬美元，整體與業務規模及遊戲組合增長一致；及截至二零一七年十二月三十一日止年度增添《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG*》、《*The Grizzled*》、《*Massive Darkness*》及《*Zombicide: Green Horde*》的知識產權以及產品開發成本資本化。截至二零一七年十二月三十一日止年度存貨撇減至可變現淨值102,732美元，乃與存貨滯銷有關，年內並無銷售額。

## 毛利及毛利率

我們的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.7百萬美元增加約34.6%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約14.4百萬美元，主要由於收益增長所致。毛利率自截至二零一六年十二月三十一日止年度約51.1%下跌至截至二零一七年十二月三十一日止年度約48.2%，誠如上文「銷售成本」一段所解釋，主要乃由於截至二零一六年止首四個月交付物流臨時改變以及截至二零一七年十二月三十一日止年度折舊及攤銷增加。

## 其他收入

截至二零一七年十二月三十一日止年度，我們錄得其他收入111,502美元，主要與銷售網站廣告位及向第三方收取專利權收入有關。截至二零一六年十二月三十一日止年度，其他收入主要與轉移予業務夥伴的手機遊戲開發成本有關；而截至二零一七年十二月三十一日止年度，概無有關收入記錄於損益內。

## 外匯虧損

截至二零一七年十二月三十一日止年度，我們錄得外匯虧損73,530美元，主要由來自以加拿大元計值的新近設立加拿大辦公室員工薪金導致的虧損所致。

## 銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由截至二零一六年十二月三十一日止年度約2.3百萬美元增加約100.0%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約4.6百萬美元。此乃主要由於(i)銷售團隊員工人數增加，導致僱員福利開支由截至二零一六年十二月三十一日止年度的203,296美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度約1.7百萬美元；及(ii)商戶賬戶費由截至二零一六年十二月三十一日止年度的685,704美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約1.3百萬美元，由於收取二零一七年內推出的Kickstarter專案的籌募金額增加所致。

## 一般及行政開支

我們的一般及行政開支由截至二零一六年十二月三十一日止年度約6.7百萬美元減少約19.4%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約5.4百萬美元。減幅主要由於我們已於二零一六年十二月成功於GEM上市，截至二零一七年十二月三十一日止年度並無有關申請於GEM上市的專業服務費，並由下列各項抵銷：(i)遊戲開發開支由截至二零一六年十二月三十一日止年度97,740美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的675,967美元，主要由於新遊戲更密集的遊戲開發工作所致；及(ii)其他專業費用由截至二零一六年十二月三十一日止年度的82,477美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的639,736美元，主要由於收購總部及該物業產生的法律費用以及就生產、開發及開拓中國市場委聘顧問及其他專業服務有關的費用所致。

## 融資成本

截至二零一七年十二月三十一日止年度，我們自收購總部及該物業的銀行借貸錄得融資成本35,621美元。

## 所得稅開支

儘管截至二零一七年十二月三十一日止年度的除所得稅前溢利增加約131.5%，所得稅開支自截至二零一六年十二月三十一日止年度860,158美元減少約1.0%至截至二零一七年十二月三十一日止年度851,310美元。此乃主要由於就截至二零一六年十二月三十一日止年度申請上市所產生的專業服務費用為不可扣稅。

## 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二零一六年十二月三十一日止年度約1.0百萬美元上升約250.0%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約3.5百萬美元，主要由於收益及毛利增加以及截至二零一七年十二月三十一日止年度並無就申請於GEM上市的專業服務費，並由上文所述的銷售及分銷開支增加所抵銷所致。

## 流動性及財務資源

於截至二零一七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、於GEM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」）所得款項淨額及銀行借貸為營運撥支。於二零一六年及二零一七年十二月三十一日，我們分別有現金及現金等價物約6.6百萬美元及2.9百萬美元，為銀行及手頭現金，以美元、加拿大元、新加坡元、港元及歐元計值。

由於本集團將銀行借貸所得款項用於撥支收購總部及該物業，本集團的短期及長期銀行借貸由二零一六年十二月三十一日的零分別增加至二零一七年十二月三十一日的134,774美元及約3.3百萬美元。總部及該物業的銀行借貸分別以總部及該物業、本公司的公司擔保及存放於銀行的所有定期存款作抵押。本集團所有銀行借貸均以新加坡元計值，年期為20年。自提取日期直至個別銀行融資函件日期第二年底，利息按固定利率收取，而隨後年度則按浮息計算。

於二零一七年十二月三十一日，本集團的借貸的還款如下：

	二零一七年 美元	二零一六年 美元
1年內	134,774	—
1至2年	116,312	—
2至5年	252,191	—
超過5年	2,902,679	—
	<u>3,405,956</u>	<u>—</u>

展望未來，誠如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」）所述，我們擬將外部銀行借貸及內部產生資金用於撥付營運資金、遊戲開發活動、收購知識產權及拓展計劃。

## 財務政策

本集團透過Kickstarter作出銷售的所得款項通常於交付產品前收取，因此本集團並無承受重大信貸風險。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。本集團定期進行批發商信用評估，並將據此調整給予批發商信貸。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

於截至二零一七年十二月三十一日止年度內，本集團的資本架構由銀行借貸及本公司權益持有人應佔資本及儲備組成，包括股本、股份溢價、保留盈利、資本儲備及其他儲備。

## 新遊戲及其對財務表現的影響

於截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團已付運四款Kickstarter遊戲，其中一款《*Massive Darkness*》於二零一六年已推出，而（《*Rising Sun*》、《*Zombicide: Green Horde*》及《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》三款則於二零一七年推出。此等四款Kickstarter遊戲透過Kickstarter合共籌集約14.0百萬美元，且全部已於截至二零一七年十二月三十一日止年度確認為本集團的收益。我們亦於二零一七年七月推出《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》及二零一八年一月推出《*HATE*》，分別經Kickstarter籌集約1.7百萬美元及約1.5百萬美元，並預期分別於二零一八年第二季及二零一九年第一季付運。

## 主要投資、重大收購及出售事項

於截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團分別以920,000美元、500,000美元及55,950美元收購《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG*》及《*The Grizzled*》的知識產權。本集團亦收購總部作為其環球總辦公室及該物業作為其零售商舖、展示室及測試中心。

於截至二零一七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、聯營公司及合資企業。

### **僱員資料**

於二零一七年十二月三十一日，本集團有66名僱員(二零一六年十二月三十一日：47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。截至二零一七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3.5百萬美元(二零一六年：約2.3百萬美元)。

### **資產變動**

於二零一七年十二月三十一日，總部及該物業的總賬面淨值約為4.6百萬美元及已抵押存款200,000美元，已就銀行借貸作抵押物(二零一六年十二月三十一日：零)。

### **重大投資的未來計劃**

於本公告日，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。我們擬主要以內部產生資金及外部借貸撥支擴張計劃。

### **資產負債比率**

於二零一七年十二月三十一日，本集團的短期及長期銀行借貸分別為134,774美元(二零一六年十二月三十一日：零)及約3.3百萬美元(二零一六年十二月三十一日：零)。

於二零一七年十二月三十一日，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39.2%(二零一六年十二月三十一日：約35.1%)。

### **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

於二零一七年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債(二零一六年十二月三十一日：無)。

## 承擔

除租賃物業的經營租賃承擔外，於二零一六年及二零一七年十二月三十一日，我們概無其他資本及租賃承擔。於二零一七年十二月三十一日，本集團的經營租賃承擔約為2.5百萬美元(二零一六年十二月三十一日：約1.6百萬美元)。

## 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，為挽留僱員，我們提供獎勵其表現及與本集團業績掛鈎的薪酬待遇。此外，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*

於截至二零一七年十二月三十一日止年度內，本集團大部分最暢銷桌遊均在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)至二零一七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二零一七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二零一七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"><li>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(「尚未付運Kickstarter專案」)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>繼續開發製作中遊戲載列的遊戲</li><li>付運所有尚未付運Kickstarter專案，即《<i>Arcadia Quest: Inferno</i>》、《<i>Masmorra: Dungeons of Arcadia</i>》、《<i>Rum &amp; Bones: Second Tide</i>》及《<i>Massive Darkness</i>》</li><li>推出及付運三款Kickstarter項目(即《<i>Rising Sun</i>》、《<i>Zombicide: Green Horde</i>》及《<i>The World of SMOG: Rise of Moloch</i>》)；以及推出一項Kickstarter專案(即《<i>A Song of Ice &amp; Fire: Tabletop Miniatures Game</i>》)</li></ul>
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"><li>留聘兩名新聘內部遊戲開發人員</li><li>為銷售及營銷團隊留聘七名新聘員工</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>留聘該兩名新聘內部遊戲開發人員</li><li>本集團成功留聘七名員工</li></ul>

## 策略

自二零一六年十一月十五日至  
二零一七年十二月三十一日  
期間的業務目標

自二零一六年十一月十五日至  
二零一七年十二月三十一日  
期間的實際業務進展

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• 於加拿大設立及維持現有銷售辦公室</li><br/><li>• 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</li><br/><li>• 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</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• 本集團於加拿大設立銷售辦公室，並已於二零一七年十月開始營運</li><br/><li>• 繼續透過網上廣告及社交網絡網站宣傳本公司的產品</li><br/><li>• 與現有批發商保持定期聯繫</li><br/><li>• 與五名新批發商展開聯繫</li></ul> |
| <p>進一步拓展至手機遊戲市場</p>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• 開發第二款手機遊戲《<i>Zombicide (手提版)</i>》</li><br/><li>• 繼續開發《<i>Zombicide (手提版)</i>》，預期將於二零一八年推出</li></ul>                                   |

## 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，而由於上市開支比預期為少，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）至二零一七年十二月三十一日期間，本集團已動用所得款項淨額約36.7百萬港元如下：

	自二零一六年 十一月十五日至 二零一七年 十二月三十一日 按招股章程訂明 的比例經調整 動用所得款項 百萬港元	直至二零一七年 十二月三十一日 的實際 動用所得款項 百萬港元
開發高質桌遊	17.5	16.6
增強銷售及市場推廣實力及 將業務範圍延伸至新市場	10.2	6.9
拓展至手機遊戲市場	1.6	—
尋索收購及特許的商機	8.6	8.3
營運資金及其他一般企業用途	4.9	4.9

由於《Zombicide (手提版)》自二零一六年十一月十五日至二零一七年十二月三十一日期間產生的手機遊戲開發成本已轉移予業務夥伴，而該夥伴協議（按合約）支付有關開發成本，換取未來收益共享安排，期內並無就拓展至手機遊戲市場使用所得款項淨額。

自二零一六年十一月十五日至二零一七年十二月三十一日期間，本集團已分別動用所得款項淨額約8.3百萬港元收購《The Others: 7 Sins》、《The Grizzled》及《The World of SMOG》的知識產權。

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二零一七年十二月三十一日止年度的末期股息(二零一六年：零)。

## 暫停辦理股份過戶登記手續

為釐定有權出席將於二零一八年四月二十六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，本公司將於二零一八年四月二十三日(星期一)至二零一八年四月二十六日(星期四)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二零一八年四月二十日(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GEM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。除本公告所披露者外，就董事會所知，本公司於截至二零一七年十二月三十一日止年度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GEM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，於截至二零一七年十二月三十一日止年度已遵守交易必守標準。

## **購買、銷售或贖回上市證券**

於截至二零一七年十二月三十一日止年度，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二零一七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二零一七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，與本集團於截至二零一七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

截至二零一七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](http://www.hkexnews.hk))。

承董事會命  
**CMON Limited**  
**黃成安**  
主席、行政總裁兼執行董事

新加坡，二零一八年三月十五日

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聯交所GEM網站[www.hkgem.com](http://www.hkgem.com)內「最新公司公告」網頁及本公司之網站<http://cmon.com>。