

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，足以令致本公告所載任何陳述或本公告產生誤導。



CMON Limited

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：8278)

截至二零一八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(「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

- 收益自截至二零一七年十二月三十一日止年度約29.8百萬美元減少約5.4%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約28.2百萬美元。
- 毛利自截至二零一七年十二月三十一日止年度約14.4百萬美元增加約2.8%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約14.8百萬美元。
- 有關建議轉板上市的專業服務費約為0.9百萬美元。計入有關開支，本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額自截至二零一七年十二月三十一日止年度約3.5百萬美元減少約42.9%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約2.0百萬美元。
- 於二零一八年十二月三十一日，現金及現金等價物約為2.8百萬美元，而資產負債比率(按負債總額除以資產總值計算)上升至約40.9%。截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們達致正營運現金流量。
- 於二零一八年十二月三十一日，我們已推出共83款遊戲，當中包括78款棋盤遊戲、三款模型戰棋、一款手機遊戲及一款電腦遊戲。

截至二零一八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二零一八年十二月三十一日止年度的經審核綜合業績連同截至二零一七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

截至二零一八年十二月三十一日止年度

	附註	二零一八年 美元	二零一七年 美元
收益	3, 4	28,207,411	29,816,740
銷售成本	5	(13,405,569)	(15,432,416)
毛利		14,801,842	14,384,324
其他收入		80,232	111,502
外匯收益／(虧損)		4,562	(73,530)
銷售及分銷開支	5	(5,747,190)	(4,618,091)
一般及行政開支			
— 有關申請建議本公司股份(「股份」)由GEM轉至 主板上市(「建議轉板上市」)的專業服務費	5	(949,756)	—
— 其他	5	(5,633,085)	(5,420,655)
經營溢利		2,556,605	4,383,550
融資成本		(229,650)	(35,621)
除所得稅前溢利		2,326,955	4,347,929
所得稅開支	6	(258,685)	(851,310)
本公司權益持有人應佔年度溢利		2,068,270	3,496,619
其他全面虧損			
可能重新分類至損益之項目 換算海外業務之匯兌差異		(21,325)	(994)
其他全面虧損(扣除稅項)		(21,325)	(994)
本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額		2,046,945	3,495,625
本公司權益持有人於本年度應佔每股盈利 (「每股盈利」)			
基本及攤薄每股盈利	7	0.0011	0.0019

綜合資產負債表

於二零一八年十二月三十一日

	附註	二零一八年 美元	二零一七年 美元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備	9	12,346,061	11,032,337
無形資產	10	13,128,860	11,472,024
		<u>25,474,921</u>	<u>22,504,361</u>
流動資產			
存貨		3,567,678	4,423,442
貿易及其他應收款項	11	1,105,242	841,526
預付款項及按金		4,862,240	2,398,535
已抵押存款		200,000	200,000
現金及現金等價物		2,849,799	2,850,318
		<u>12,584,959</u>	<u>10,713,821</u>
資產總值		<u>38,059,880</u>	<u>33,218,182</u>
權益			
本公司權益持有人應佔股本及儲備			
股本	13	11,700	11,700
股份溢價	13	12,384,133	12,384,133
保留盈利		9,176,923	7,025,430
資本儲備		780,499	780,499
以股權支付之酬金儲備		163,363	—
外匯儲備		(22,319)	(994)
		<u>22,494,299</u>	<u>20,200,768</u>
總權益		<u>22,494,299</u>	<u>20,200,768</u>

	附註	二零一八年 美元	二零一七年 美元
負債			
非流動負債			
借貸		4,408,357	3,271,182
遞延所得稅負債		265,458	281,297
		<u>4,673,815</u>	<u>3,552,479</u>
流動負債			
貿易應付款項	12	72,385	1,917,091
應計費用及其他應付款項		1,088,823	1,774,894
借貸		3,864,897	134,774
應付最終控股公司款項		3	3
應付所得稅		2,174,295	2,372,464
合約負債		3,691,363	3,265,709
		<u>10,891,766</u>	<u>9,464,935</u>
負債總額		<u>15,565,581</u>	<u>13,017,414</u>
權益及負債總值		<u>38,059,880</u>	<u>33,218,182</u>

綜合財務報表附註

1 一般資料

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。本公司及其附屬公司（統稱「本集團」）主要從事設計、開發及銷售棋盤遊戲、袖珍模型及其他消閒產品（「該業務」）。本集團於新加坡及美利堅合眾國（「美國」）經營。

本公司已於二零一六年十二月二日在香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）GEM（「GEM」）上市。

除另有訂明外，本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載列如下。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所有適用國際財務報告準則（「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。

本集團於二零一八年一月一日開始的年度報告期間首次應用下列準則及修訂本：

- 國際財務報告準則第9號 — 財務工具
- 國際財務報告準則第15號 — 客戶合約收益
- 以股份為基礎的支付交易的分類及計量 — 國際財務報告準則第2號（修訂本）

- 二零一四年至二零一六年週期之年度改進
- 投資物業轉移 — 國際會計準則第40號(修訂本)
- 詮釋第22號外幣交易及墊付代價

本集團採納國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第15號後，需對其會計政策作出變更。除國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第15號外，上述載列之準則及修訂不會對過往期間確認之金額有任何影響，並預期將不會對當前或未來期間有任何重大影響。

若干已頒佈的新訂會計準則及詮釋於二零一八年十二月三十一日報告期間尚未強制實行，且並無獲本集團提早採納。

		於下列日期或之後開始 之會計期間生效
年度改進項目	二零一五年至二零一七年週期之 年度改進	二零一九年一月一日
二零一八年財務報告 概念框架	經修訂之財務報告概念框架	二零二零年一月一日
國際會計準則第1號及 國際會計準則第8號 (修訂本)	財務報表及會計政策之呈列、會計 估計變更及誤差	二零二零年一月一日
國際會計準則第19號 (修訂本)	計劃修訂、縮減或支付	二零一九年一月一日
國際財務報告詮釋委員會 第23號	所得稅處理之不確定性	二零一九年一月一日
國際財務報告準則第3號 (修訂本)	業務之定義	二零二零年一月一日
國際財務報告準則第9號 (修訂本)	具有負補償之預付特徵	二零一九年一月一日
國際財務報告準則第10號及 國際會計準則第28號 (修訂本)	投資者與其聯營企業或合營企業之間 的資產出售或注資	待定
國際財務報告準則第16號	租賃	二零一九年一月一日
國際財務報告準則第17號	保險合約	二零二一年一月一日

本集團已開始評估此等新訂準則及修訂本對現有準則之影響。除下文所討論之國際財務報告準則第16號「租賃」外，並無尚未生效且預期將會對本集團現時或未來報告期間及對可預見之未來交易有重大影響之其他準則。

國際財務報告準則第16號「租賃」處理租賃之定義以及其確認及計量，並確立了承租人之租賃活動向財務報表使用者報告有用資料之原則。國際財務報告準則第16號帶來之一項關鍵變化是幾乎所有經營租賃將於承租人之資產負債表入賬。出租人之會計處理方式將不會有重大影響。

本集團為若干辦公室場所的承租人(目前分類為經營租賃)。本集團現時有關該等租賃的會計政策為在租金開支產生時將有關開支入賬至損益，而有關經營租賃承擔將予分開披露。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，且不再容許承租人於綜合資產負債表外將租賃入賬。取而代之，所有非即期租賃必須以資產(就使用權而言)及財務負債(就付款責任而言)形式於綜合資產負債表內確認。租期為十二個月以下的短期租賃及低值資產租賃獲豁免有關報告責任。因此，新準則將導致於綜合資產負債表終止確認經營租賃預付款項、使用權資產增加及租賃負債增加。在綜合全面收益表中，同樣情況下之年度租金及經營租賃預付款項之攤銷開支將因而減少，而使用權資產折舊及就租賃負債產生之利息開支則將會增加。該項新準則將影響綜合資產負債表之總資產及負債。

本集團已披露其於二零一七年及二零一八年十二月三十一日之不可撤銷經營租賃承擔分別為2,516,552美元及1,827,933美元。該項準則將主要影響本集團有關經營租賃之會計處理方式。本集團預計，未來應用國際財務報告準則第16號將導致使用權資產及財務負債增加，而這將可能對本集團之財務狀況造成重大影響。然而，本集團預計，這對本集團財務表現之淨影響將有限。國際財務報告準則第16號將於二零一九年一月一日或之後開始之財政年度強制應用。本集團無意於生效日期前提早採納該項準則。本集團擬採用簡化過渡方法，且將不會重列首次採納前一年之比較金額。

2.2 會計政策之變動

本附註闡釋採納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15號「客戶合約收益」對本集團財務報表之影響。

(a) 國際財務報告準則第9號「財務工具」

國際財務報告準則第9號取代了國際會計準則第39號關於財務資產及財務負債之確認、分類與計量、終止確認財務工具、財務資產減值及對沖會計處理方法之條文。

自二零一八年一月一日起採納國際財務報告準則第9號導致在財務報表確認金額之調整。根據國際財務報告準則第9號之過渡性條文(7.2.15)和(7.2.26)，本集團未有重列比較數字，惟對沖會計處理方法之某些方面則除外。該項準則對本集團於二零一八年一月一日之保留盈利並無重大影響。

(i) 分類及計量

於二零一八年一月一日(首次應用國際財務報告準則第9號之日期)，管理層已評估適用於本集團持有之財務資產之業務模式，並已將其財務工具分類至適用之國際財務報告準則第9號類別。該等類別並無重大之重新分類。

(ii) 財務資產之減值

本集團擁有四種財務資產，該等財務資產均符合國際財務報告準則第9號的新預期信貸損失模型：

- 貿易應收款項
- 現金及現金等價物
- 已抵押存款
- 按金及其他應收款項

本集團根據國際財務報告準則第9號修訂各類資產之減值方法。減值方法之變動並無對本集團之期初保留盈利及權益造成任何重大影響。

(b) 國際財務報告準則第15號「客戶合約收益」

本集團已自二零一八年一月一日起採用修正追溯法採納國際財務報告準則第15號。因此，調整並未反映於二零一七年十二月三十一日之綜合資產負債表內，惟已於二零一八年一月一日之期初綜合資產負債表內確認。

履行合約成本之會計處理方法

於二零一七年十二月三十一日，與Kickstarter商戶費用相關之成本達83,223美元已在損益支銷，因為該等費用並不符合根據任何國際財務報告準則確認為資產之資格。

根據國際財務報告準則第15號，由於該等成本直接與本集團與客戶之間之合約有關，且預期將可予收回，故將其資本化為履行合約之成本，並計入為其他流動資產內。

對本集團於二零一八年一月一日之預付款項及按金之影響如下：

	於二零一七年 十二月三十一 日按國際會計 準則第18號之 賬面金額 美元	重新計量 美元	於二零一八年 一月一日 按國際財務報 告準則第15號 之賬面金額 美元
預付款項及按金	2,398,535	83,223	2,481,758

對本集團於二零一八年一月一日之保留盈利之影響如下：

	美元
於二零一七年十二月三十一日之保留盈利	7,025,430
就取得銷售合約之增量成本確認資產	<u>83,223</u>
於二零一八年一月一日之期初保留盈利 — 國際財務報告準則第15號	<u>7,108,653</u>

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：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
北美洲	21,638,549	15,602,540
歐洲	4,553,980	11,230,864
大洋洲	416,832	1,439,011
亞洲	1,542,619	1,156,739
南美洲	37,231	373,586
非洲	<u>18,200</u>	<u>14,000</u>
	<u>28,207,411</u>	<u>29,816,740</u>

截至二零一八年及二零一七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%。

於二零一八年及二零一七年十二月三十一日，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：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
新加坡	4,995,474	5,073,242
中國大陸	5,567,678	3,711,001
北美洲	1,714,460	2,141,253
其他	68,449	106,841
	<u>12,346,061</u>	<u>11,032,337</u>

4 客戶合約收益

本集團從轉移以下主要收益類別之貨品及服務獲得收益：

	在某個時點	
	二零一八年 美元	二零一七年 美元
銷售產品	26,863,849	26,933,567
有關產品銷售的付運收入	1,088,680	2,516,905
沒收收益	254,882	366,268
	<u>28,207,411</u>	<u>29,816,740</u>
確認收益之時間		
— 在某個時點	27,118,731	27,299,835
— 在某段時間	1,088,680	2,516,905
	<u>28,207,411</u>	<u>29,816,740</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：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
存貨成本	7,592,042	10,459,716
付運及手續費	3,374,618	3,358,625
僱員福利開支	3,350,820	3,468,684
有關建議轉板上市的專業服務費	949,756	—
核數師薪酬		
— 核數服務	220,000	220,000
— 非核數服務	10,420	23,567
其他專業費用	642,641	639,736
商戶賬戶費	1,201,252	1,300,544
專利權開支	423,129	95,560
營銷開支	832,703	691,670
折舊	1,765,063	1,150,803
攤銷	1,574,274	924,702
遊戲開發開支	911,523	675,967
網站維護費	490,949	362,952
經營租賃租金	543,597	389,792
差旅費用	824,886	876,297
撇銷壞賬	—	31,949
虧損撥備(附註11)	25,332	34,597
撇減存貨	200,000	102,732
其他開支	802,595	663,269
	<u>25,735,600</u>	<u>25,471,162</u>

截至二零一八年十二月三十一日止年度，銷售成本主要包括存貨成本為7,592,042美元(二零一七年：10,459,716美元)、付運及手續費為3,374,618美元(二零一七年：3,358,625美元)、折舊為823,683美元(二零一七年：658,533美元)、攤銷為1,415,226美元(二零一七年：852,810美元)及撇減存貨為200,000美元(二零一七年：102,732美元)。

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21%)(二零一七年：35%)及新加坡企業所得稅(稅率為17%)(二零一七年：17%)。

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
當期所得稅	274,524	974,814
遞延所得稅	<u>(15,839)</u>	<u>80,602</u>
	258,685	1,055,416
過往年度稅務超額撥備		
— 當期所得稅	—	(139,079)
— 遞延所得稅	<u>—</u>	<u>(65,027)</u>
	<u>258,685</u>	<u>851,310</u>

7 每股盈利

(a) 每股基本盈利

每股基本盈利的計算方式為年內本公司權益持有人應佔本集團溢利淨額除以發行在外的普通股加權平均數。

	二零一八年	二零一七年
本公司權益持有人應佔溢利淨額(美元)	<u>2,068,270</u>	<u>3,496,619</u>
每股基本盈利所用已發行在外的普通股加權平均數	<u>1,806,000,000</u>	<u>1,806,000,000</u>
每股基本盈利(美元)	<u>0.0011</u>	<u>0.0019</u>

(b) 每股攤薄盈利

每股攤薄盈利乃按調整已發行在外的普通股加權平均數以假設轉換所有具攤薄作用潛在普通股計算得出。

本公司有一類(二零一七年：無)潛在攤薄普通股：購股權(二零一七年：無)。就購股權而言，本集團進行了一項計算，以釐定可按公平值發行之股份數量(根據本公司該期間之股份之平均市場價格而釐定)，基於附加於未行使購股權之認股權之貨幣價值。上述計算之股份數量將與假設行使購股權時將發行之股份數目進行比較。

截至二零一八年十二月三十一日止年度之每股攤薄盈利與每股基本盈利相同，因為有關未行使購股權之潛在普通股轉換將會對每股基本盈利產生反攤薄影響。

截至二零一七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

截至二零一八年及二零一七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

截至二零一八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3.1百萬美元(二零一七年：約8.4百萬美元)。

10 無形資產

截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團就收購無形資產花費約3.2百萬美元(二零一七年：約4.8百萬美元)。

11 貿易及其他應收款項

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
貿易應收款項	1,020,574	758,437
減：虧損撥備	<u>(25,332)</u>	<u>(34,597)</u>
	995,242	723,840
其他應收款項	<u>110,000</u>	<u>117,686</u>
	<u><u>1,105,242</u></u>	<u><u>841,526</u></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。

於截至二零一八年及二零一七年十二月三十一日止年度，本集團向其客戶授出0至30天之信貸期。

於二零一八年及二零一七年十二月三十一日，貿易應收款項按各銷售發票出具日期的賬齡分析如下：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
少於30天	499,791	499,844
30天至90天	345,525	175,424
91天至180天	48,864	33,814
180天至365天	126,394	49,355
	<u>1,020,574</u>	<u>758,437</u>

減值及信貸風險

本集團採用國際財務報告準則第9號允許之簡化方法，對所有貿易應收款項使用全期預期損失進行撥備，計量預期信用損失。其他應收款項減值乃按12個月預期信用損失計量。減值方法之變更對本集團年初之保留盈利及權益之影響被評估為並不重大。

減值虧損於損益之一般及行政開支內確認。其後收回先前已撤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天之信貸期。

貿易應付款項於結算日基於發票日期的賬齡分析如下：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
少於60天	429	1,917,091
超過120天	71,956	—
	<u>72,385</u>	<u>1,917,091</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：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
美元	71,956	1,917,091
加拿大元	429	—
	<u>72,385</u>	<u>1,917,091</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
法定：			
於二零一八年及二零一七年十二月三十一日 每股面值0.00005港元的普通股	<u>7,600,000,000</u>	<u>49,147</u>	
已發行及繳足：			
於二零一七年一月一日、二零一七年 十二月三十一日、二零一八年一月一日及 二零一八年十二月三十一日	<u>1,806,000,000</u>	<u>11,700</u>	<u>12,384,133</u>

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。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：

(a) 與關連方的結餘

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

於二零一八年及二零一七年十二月三十一日，應付最終控股公司款項為無抵押、不計息、以美元計值及須按要求償還。

(b) 主要管理人員酬金

已付／應付本集團董事酬金總額如下：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
工資及薪金	542,060	510,637
酌情花紅	—	421,647
董事袍金	144,000	144,000
退休金成本 — 定額供款計劃	18,496	38,340
	<u>704,556</u>	<u>1,114,624</u>

於年內，餘下兩名(二零一七年：兩名)最高薪酬人士(身份並非董事)的薪酬詳情載列如下：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
基本薪金、其他津貼及實物福利	269,244	239,872
退休金計劃供款	—	—
	<u>269,244</u>	<u>239,872</u>

15 經營租賃承擔

於二零一八年及二零一七年十二月三十一日，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：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
不遲於一年	544,927	550,468
遲於一年但不遲於五年	1,283,006	1,966,084
	<u>1,827,933</u>	<u>2,516,552</u>

16 或然事項

本集團於二零一八年及二零一七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。於二零一八年，我們推出首款電腦遊戲。

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。

於二零一八年十二月三十一日，我們已推出共83款遊戲，當中包括78款棋盤遊戲、三款模型戰棋、一款手機遊戲及一款電腦遊戲。於截至二零一八年十二月三十一日止年度，Kickstarter推出的五款棋盤遊戲（即《Arcadia Quest: Riders》、《Cthulhu: Death May Die》、《HATE》、《Zombicide: Invader》及《Starcadia Quest》）；及其中一款模型戰棋（即《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》）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，以及進一步提升遊戲設計、特許及知識產權（「知識產權」）創投能力。自本公司於二零一六年十二月二日上市以來，我們已成功招聘多名獲獎創作人員。以上策略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。於截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們推出七款Kickstarter遊戲《Arcadia Quest: Riders》、《Blood Rage Digital》、《Cthulhu: Death May Die》、《HATE》、《Project: ELITE》、《Starcadia Quest》及《Zombicide: Invader》，並分別籌集約0.3百萬美元、0.8百萬美元、2.4百萬美元、1.5百萬美元、0.6百萬美元、0.9百萬美元及3.4百萬美元。我們亦於二零一九年一月推出Kickstarter遊戲《Munchkin Dungeon》，並籌集約0.7百萬美元。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獲得更多曝光率。為擴大我們在中國的版圖，我們已經於中國成立一間全資附屬公司，並已自二零一八年十月起投入營運。

於二零一八年七月六日，我們根據聯交所證券上市規則第9A章及附錄二十八，就建議轉板上市向聯交所提交正式申請。董事相信，建議轉板上市將可進一步加強我們的形象、品牌及產品關注，繼而將促成我們實現上述目標。另外，主板上市地位將有助我們探索與更具規模及知名度目標的未來合作機會的可能性，有利於我們的長期業務增長。除業務相關裨益外，建議轉板上市亦可能藉改善股份的買賣流通性、加強本公司現有股東（「股東」）的信心及提升潛在投資者（尤其是機構投資者）的認受性，有助加強我們的股東基礎及價值。因此，董事認為股份在主板上市將有利於我們的未來增長及業務發展，並符合本公司及其股東的整體利益。然而，於本公告日期，由於申請程序自於二零一八年七月六日呈交起已歷時超過六個月，故申請已告自動失效。我們擬根據聯交所就重續申請頒佈的規則及指引作出重新呈交。本公司將會在適當時作出進一步公告，以知會股東有關建議轉板上市的進度。

財務回顧

收益

我們的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度約29.8百萬美元減少約5.4%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約28.2百萬美元，乃主要由於棋盤遊戲收益有所減少。棋盤遊戲的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度約29.3百萬美元減少約20.6%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約23.3百萬美元，主要由於於截至二零一八年十二月三十一日止年度減少確認來自新Kickstarter棋盤遊戲的銷售。於截至二零一七年十二月三十一日止年度，我們自Kickstarter棋盤遊戲(包括《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》及《*Zombicide: Green Horde*》) 確認收益，籌資合共約14.0百萬美元。然而，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們自Kickstarter棋盤遊戲(包括《*Arcadia Quest: Riders*》、《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》) 確認收益，籌資合共僅約8.5百萬美元。

就銷售渠道而言，經Kickstarter取得的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度約20.6百萬美元減少至截至二零一八年十二月三十一日止年度約15.2百萬美元，乃主要由於減少確認新Kickstarter遊戲的銷售。於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自Kickstarter的收益乃主要來自付運《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》、《*Arcadia Quest: Riders*》、《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》，籌資合共約10.2百萬美元，而於二零一七年付運新Kickstarter遊戲的籌資額則約為14.0百萬美元。

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二零一八年及二零一七年十二月三十一日止年度總收益分別約92.8%及90.0%。

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			
	二零一八年		二零一七年	
	美元	%	美元	%
棋盤遊戲	23,261,711	82.5	29,301,745	98.3
模型戰棋	4,583,409	16.2	365,440	1.2
手機遊戲	4,007	—	9,098	—
小計	27,849,127	98.7	29,676,283	99.5
其他產品	358,284	1.3	140,457	0.5
總計	<u>28,207,411</u>	<u>100.0</u>	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>

按銷售渠道劃分

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一八年		二零一七年	
	美元	%	美元	%
直接				
Kickstarter	15,237,000	54.0	20,597,558	69.1
網店及遊戲展	1,235,755	4.4	870,213	2.9
手機遊戲	4,007	—	9,098	—
批發商	11,730,649	41.6	8,339,871	28.0
總計	<u>28,207,411</u>	<u>100.0</u>	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>

按地區市場劃分

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一八年		二零一七年	
	美元	%	美元	%
北美洲	21,638,549	76.7	15,602,540	52.3
歐洲	4,553,980	16.1	11,230,864	37.7
亞洲	1,542,619	5.5	1,156,739	3.9
大洋洲	416,832	1.5	1,439,011	4.8
南美洲	37,231	0.1	373,586	1.3
非洲	18,200	0.1	14,000	—
總計	<u>28,207,411</u>	<u>100.0</u>	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>

銷售成本

我們的銷售成本自截至二零一七年十二月三十一日止年度約15.4百萬美元減少約13.0%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約13.4百萬美元。

該減少乃主要由於存貨成本自截至二零一七年十二月三十一日止年度約10.5百萬美元減少約27.6%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約7.6百萬美元，乃主要由於主要供應鏈管理人於考慮我們的訂單規模、預期業務增長及預期長期業務關係後提供更優惠價格所致。然而，存貨成本減少乃由折舊及攤銷自截至二零一七年十二月三十一日止年度約1.5百萬美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度約2.2百萬美元所抵銷，其與我們的營運及遊戲組合規模增加大致相符。

毛利及毛利率

我們的毛利自截至二零一七年十二月三十一日止年度約14.4百萬美元增加約2.8%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約14.8百萬美元，乃主要由於上文所討論因主要供應鏈管理人提供更優惠價格而導致存貨成本減少。

我們的毛利率自截至二零一七年十二月三十一日止年度約48.2%改善約4.3個百分點至截至二零一八年十二月三十一日止年度約52.5%。

其他收入

其他收入自截至二零一七年十二月三十一日止年度的111,502美元減少至截至二零一八年十二月三十一日止年度的80,232美元，乃主要歸因於本集團網站的廣告位銷售減少。

匯兌收益／虧損

我們於截至二零一八年十二月三十一日止年度錄得匯兌收益4,562美元，而於截至二零一七年十二月三十一日止年度則錄得匯兌虧損73,530美元，乃主要由於換算以新加坡元計值之貸款還款所致。

銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支自截至二零一七年十二月三十一日止年度約4.6百萬美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度約5.7百萬美元。此乃主要由於(i)僱員福利開支自截至二零一七年十二月三十一日止年度約1.7百萬美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度約2.3百萬美元，乃由於(a)前僱員離職後已付予彼等的一次性花紅；及(b)上半年內營銷團隊人員增加所致；(ii)專利權開支自截至二零一七年十二月三十一日止年度的95,560美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的423,129美元，乃由於於二零一八年確認《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》的銷售所致；及(iii)營銷開支自截至二零一七年十二月三十一日止年度的691,670美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的832,703美元，乃由於增加營銷活動所致，例如參與大型遊戲展以在客戶之間引起更大品牌關注度。

一般及行政開支

我們於截至二零一八年十二月三十一日止年度的一般及行政開支約為6.6百萬美元，較截至二零一七年十二月三十一日止年度約5.4百萬美元增加約22.2%。該增加乃主要由於(i)於截至二零一八年十二月三十一日止年度產生有關建議轉板上市申請的專業服務費達949,756美元；及(ii)遊戲開發開支自截至二零一七年十二月三十一日止年度的675,967美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的911,523美元，乃由於就新遊戲進行更為密集的遊戲開發工作所致。

融資成本

融資成本自截至二零一七年十二月三十一日止年度的35,621美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的229,650美元。此乃主要由於來自銀行借貸的融資成本，以(i)收購兩項分別位於201 Henderson Road #07/08-01, Apex @ Henderson, Singapore 159545 (作為業務擴充的全球總辦事處) (「總部」) 及201 Henderson Road #09-23/24, Apex @ Henderson, Singapore 159545 (作為零售店、陳列室及試玩中心) (「該物業」) 的物業；及(ii)為營運撥支。

所得稅開支

我們的所得稅開支自截至二零一七年十二月三十一日止年度的851,310美元減少約69.6%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的258,685美元，乃主要由於除所得稅前溢利減少及適用於我們的美國企業稅稅率減少所致。

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二零一七年十二月三十一日止年度約3.5百萬美元減少約42.9%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約2.0百萬美元，乃主要由於銷售及分銷開支增加及就上述建議轉板上市確認專業服務費所致。在撇除有關建議轉板上市的專業服務費下，本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額自截至二零一七年十二月三十一日止年度約3.5百萬美元減少約14.3%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約3.0百萬美元。

流動性及財務資源

於截至二零一八年十二月三十一日止年度內，我們主要透過內部產生資金及銀行借貸所得的現金為營運撥支。於二零一七年及二零一八年十二月三十一日，本集團分別有現金及現金等價物約2.9百萬美元及2.8百萬美元，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。

本集團的短期及長期銀行借貸分別自二零一七年十二月三十一日的134,774美元及約3.3百萬美元增加至二零一八年十二月三十一日約3.9百萬美元及約4.4百萬美元。銀行借貸增加乃由於本集團於截至二零一八年十二月三十一日止年度動用銀行借貸所得款項為本集團營運撥支所致。

於二零一七年十二月三十一日及二零一八年十二月三十一日的銀行借貸乃以總部及該物業、本公司的公司擔保及存放於相關銀行的所有定期存款的押記所抵押。於二零一八年十二月三十一日，本集團的總銀行借貸約為8.3百萬美元，包括(i)約3.3百萬美元以新加坡元計值，年期為20年，並自提取日期直至個別銀行融資函件日期第二年底，利率按固定利率收取，而隨後年度則按浮息計算；及(ii)約5.0百萬美元以美元計值，年期為120天至4年，利息按浮息收取。

於二零一八年十二月三十一日，本集團的借貸須還款如下：

	二零一八年 美元	二零一七年 美元
1年內	3,864,897	134,774
1至2年	579,200	116,312
2至5年	1,017,223	252,191
超過5年	<u>2,811,934</u>	<u>2,902,679</u>
	<u>8,273,254</u>	<u>3,405,956</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，我們擬繼續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

我們透過Kickstarter作出銷售的所得款項通常於交付產品前收取，因此我們並無承受重大信貸風險。我們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。我們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，我們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就相關應收款項與債務人有任何糾紛，評估收回整體及個別貿易應收款項的可能。

資本架構

於截至二零一八年十二月三十一日止年度內，我們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

於截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團已付運六款Kickstarter遊戲，其中一款《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》於二零一七年已推出，而《*Arcadia Quest: Riders*》、《*Cthulu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》五款則於二零一八年推出。此六款Kickstarter遊戲透過Kickstarter合共籌集約10.2百萬美元，其全部已於截至二零一八年十二月三十一日止年度確認為本集團的收益。

本集團已分別於二零一八年十月及二零一八年十二月推出《*Project: ELITE*》及《*Blood Rage Digital*》，並於二零一九年一月推出《*Munchkin Dungeon*》，分別經Kickstarter籌集合共約1.4百萬美元及約0.7百萬美元。該三款遊戲預期分別於二零一九年下半年、二零一九年下半年及二零二零年上半年付運。

主要投資、重大收購及出售事項

於截至二零一八年十二月三十一日止年度，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

於二零一八年十二月三十一日，本集團有51名僱員(二零一七年十二月三十一日：66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。截至二零一八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3.4百萬美元(二零一七年：約3.5百萬美元)。

資產變動

於二零一八年十二月三十一日，總賬面淨值約4.5百萬美元的總部及該物業及已抵押存款200,000美元，已就本集團銀行借貸押記作抵押物(二零一七年十二月三十一日：分別為約4.6百萬美元及200,000美元)。

重大投資的未來計劃

於本公告日期，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

於二零一八年十二月三十一日，本集團的短期及長期銀行借貸分別為約3.9百萬美元(二零一七年十二月三十一日：134,774美元)及約4.4百萬美元(二零一七年十二月三十一日：約3.3百萬美元)。

於二零一八年十二月三十一日，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40.9%(二零一七年十二月三十一日：約39.2%)。

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。本集團目前並無外幣對沖政策。然而，本集團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

於二零一八年十二月三十一日，本集團並無任何重大或然負債(二零一七年十二月三十一日：無)。

承擔

除租賃物業的經營租賃承擔外，於二零一七年及二零一八年十二月三十一日，我們概無其他資本及租賃承擔。於二零一八年十二月三十一日，本集團的經營租賃承擔約為1.8百萬美元(二零一七年十二月三十一日：約2.5百萬美元)。

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。為管理此風險，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

於截至二零一八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，本集團亦正在提升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)至二零一八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 至二零一八年十二月三十一日 期間的業務目標	自二零一六年十一月十五日 至二零一八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(「尚未付運Kickstarter專案」)• 開發、推出及付運最少四款新遊戲• 留聘兩名新聘內部遊戲開發人員	<ul style="list-style-type: none">• 除九款製作中遊戲因評估預期市場反應及產品需求後延遲或取消推出外，繼續開發製作中遊戲載列的遊戲• 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 & Bones: Second Tide</i>》及《<i>Massive Darkness</i>》• 推出及付運九款Kickstarter專案(即《<i>A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game</i>》、《<i>Arcadia Quest: Riders</i>》、《<i>Cthulhu: Death May Die</i>》、《<i>HATE</i>》、《<i>Rising Sun</i>》、《<i>Starcadia Quest</i>》、《<i>The World of SMOG: Rise of Moloch</i>》、《<i>Zombicide: Green Horde</i>》及《<i>Zombicide: Invader</i>》)

策略

自二零一六年十一月十五日
至二零一八年十二月三十一日
期間的業務目標

自二零一六年十一月十五日
至二零一八年十二月三十一日期
間的實際業務進展

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

- 為銷售及營銷團隊留聘七名新聘員工
- 於加拿大設立及維持現有銷售辦公室
- 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
- 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

- 推出兩款Kickstarter專案(即《Project: ELITE》及《Blood Rage Digital》)
- 留聘兩名新聘內部遊戲開發人員
- 本集團成功留聘五名員工^(附註)
- 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
- 繼續透過網上廣告及社交網絡網站宣傳本公司的產品
- 與現有批發商保持定期聯繫
- 與五名新批發商展開聯繫
- 本集團在中國設立佛山戲夢桌遊貿易有限公司，於二零一八年下半年在中國展開營銷活動

策略	自二零一六年十一月十五日	自二零一六年十一月十五日
	至二零一八年十二月三十一日	至二零一八年十二月三十一日期
	期間的業務目標	間的實際業務進展

進一步拓展至手機遊戲市場

- 開發第二款手機遊戲《Zombicide (手機版)》
- 繼續開發《Zombicide (手機版)》，預期將於二零一九年推出

附註：本集團已成功留聘七名員工，而Jules Vautour先生(作為首席營運總監)及Roumpini Nikolopaoulou女士(作為市場推廣總監)則於二零一八年六月因個人事務而辭任。彼等的職位及職務已由其他具有相關經驗的高級管理層及員工承擔。

配售所得款項淨額用途

本公司自按每股0.23港元的價格在GEM配售306,000,000股股份(「配售」)獲得的所得款項淨額(經扣除包銷佣金及與配售有關的專業開支後)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)至二零一八年十二月三十一日期間，本集團已動用所得款項淨額約51.9百萬港元如下：

	自二零一六年 十一月十五日 至二零一八年 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 二零一八年 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	21.5	21.5
增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍 延伸至新市場	17.2	17.2
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 (手機版)*》自二零一六年十一月十五日至二零一八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。本集團目前計劃動用該所得款項淨額部分於推出《*Zombicide (手機版)*》時為其進行營銷。

此外，本集團已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。

除上文所披露者外，董事確認配售所得款項的實際及建議用途之間並無重大差異。董事擬將餘下配售所得款淨額約1.9百萬港元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二零一八年十二月三十一日止年度的末期股息(二零一七年：零)。

暫停辦理股份過戶登記手續

為釐定有權出席將於二零一九年五月二日舉行的本公司股東週年大會(「股東週年大會」)的股東身份，本公司將於二零一九年四月二十六日(星期五)至二零一九年五月二日(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二零一九年四月二十五日(星期四)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，就董事會所深知，本公司於截至二零一八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，於截至二零一八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

於截至二零一八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二零一八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二零一八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，與本集團於截至二零一八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

本公司截至二零一八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、行政總裁兼執行董事

新加坡，二零一九年三月二十一日

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內「最新公司公告」網頁及本公司之網站<http://cmon.com>。