

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司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。

本公告僅供參考，並不構成收購、購買或認購本公司任何證券之邀請或要約。



CMON LIMITED

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(主板股份代號：1792)

(GEM股份代號：8278)

由香港聯合交易所有限公司 GEM轉往主板上市

聯席保薦人



於二零一八年七月六日，本公司已就股份由GEM轉板上市至主板向聯交所提出申請，有關申請已分別於二零一九年四月四日及二零一九年十月十八日更新。本公司已申請透過由GEM轉板上市至主板之方式批准將(i)1,806,000,000股已發行股份；及(ii)根據購股權計劃已授出或可能授出之購股權獲行使後將予發行之180,600,000股股份於主板上市及買賣。

聯交所已於二零一九年十一月八日原則上批准股份於主板上市及從GEM除牌。股份於GEM買賣(股份代號：8278)的最後日期將為二零一九年十一月十八日。股份將於二零一九年十一月十九日上午九時正起於主板買賣(股份代號：1792)。於本公告日期，有關本公司及股份轉板上市的所有先決條件(如適用)已達成。

轉板上市將不會對股份的現有股票構成影響，而有關股票將繼續為法定所有權的良好憑證，並有效用作交收、買賣、結算及登記用途，且不會涉及任何現有股票的轉讓或交換。轉板上市後，本公司的股份簡稱、股份的現有股票、每手買賣單位、交易貨幣及本公司的股份過戶登記處將不會變更。

股份的價格及成交量自本公司於GEM上市以來一直不穩定。董事會並不知悉任何原因導致該等波動，而股份的價格及成交量可能繼續不穩定。股東及本公司潛在投資者務請注意潛在風險，於買賣股份時務請審慎行事。

茲提述本公司日期為二零一八年七月六日、二零一九年一月九日、二零一九年四月四日、二零一九年十月四日及二零一九年十月十八日之公告，內容有關根據GEM上市規則及主板上市規則的相關條文向聯交所提交轉板上市的正式申請。

股份由GEM轉往主板上市

於二零一八年七月六日，本公司已向聯交所申請透過由GEM轉板上市至主板之方式批准將(i)1,806,000,000股已發行股份；及(ii)根據購股權計劃已授出或可能授出之購股權獲行使後將予發行之180,600,000股股份於主板上市及買賣，有關申請已分別於二零一九年四月四日及二零一九年十月十八日更新。

聯交所已於二零一九年十一月八日原則上批准股份於主板上市及從GEM除牌。於本公告日期，有關本公司及股份轉板上市的所有先決條件(如適用)已達成。

進行轉板上市之理由

本公司自二零一六年十二月二日起於GEM上市。本集團為休閒遊戲發行商，專長開發及發佈桌遊(包括棋盤遊戲及模型戰棋)。本集團自二零一五年起亦開始開發及推出手機遊戲。於二零一八年，本集團推出第一款電腦遊戲。

董事相信，轉板上市將進一步提高本集團的形像、品牌及產品關注度，從而將促使本集團實現其不斷擴展銷售及營銷能力，接觸更多玩家，並同時發行更多高品質的桌遊、手機遊戲及電腦遊戲的目標。此外，主板上市地位將有助本集團探索與更多

大型及知名目標進行未來可能合作的機會，有利於本集團的長期業務增長。除業務相關優勢外，轉板上市亦可能透過改善股份買賣流通性、加強現有股東信心及增加潛在投資者(尤其是機構投資者)的認受性，有助加強本集團的股東基礎及價值。因此，董事認為股份於主板上市將有利於本集團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。

於本公告日期，董事會並無即時計劃於轉板上市後改變本集團之業務性質。

轉板上市並不涉及本公司發行任何新股份。

股份於主板買賣

股份已獲香港結算接納為合資格證券，由二零一六年十二月二日(股份於GEM首次上市當日)起，於中央結算系統內存置、結算及交收。在繼續符合香港結算的股份收納規定的情況下，一旦股份開始於主板買賣後，股份將繼續獲香港結算接納為合資格證券，以於中央結算系統內存置、結算及交收，而中央結算系統下的一切活動須遵守不時生效的中央結算系統一般規則及中央結算系統運作程序規則。

股份於GEM買賣(股份代號：8278)的最後日期將為二零一九年十一月十八日。股份將於二零一九年十一月十九日上午九時正起於主板買賣(股份代號：1792)。

轉板上市將不會對股份的現有股票構成影響，而有關股票將繼續為法定所有權的良好憑證，並有效用作交收、買賣、結算及登記用途，且不會涉及任何現有股票的轉讓或交換。目前，股份按每手買賣單位10,000股股份並以港元進行買賣。本公司的主要股份過戶登記處為Conyers Trust Company (Cayman) Limited，而本公司的香港股份過戶登記分處為卓佳證券登記有限公司。轉板上市後，本公司的股份簡稱、股份的現有股票、每手買賣單位、股份的交易貨幣及上述本公司的股份過戶登記處將不會變更。

購股權計劃

購股權計劃於二零一六年十一月十七日獲本公司有條件採納，並於二零一六年十二月二日生效，為本公司提供獎勵及／或嘉許及表揚合資格人士已或可能對本集團作出的貢獻的靈活方法。根據購股權計劃，董事會可絕對酌情向本集團的任何僱員（不論全職或兼職僱員，包括本集團的任何執行董事、非執行董事及獨立非執行董事、顧問及諮詢人士）提出要約，以根據購股權計劃的條款接納可認購股份之購股權。

於二零一八年八月十三日及二零一九年九月二十五日，合共74,620,000份購股權及17,000,000份購股權已根據購股權計劃授出，行使價分別為每股股份0.232港元及每股股份0.112港元。於本公告日期，概無購股權已獲行使、註銷或失效。因此，合共180,600,000股股份（佔本公司已發行股本的10%）可能於根據購股權計劃已授出或可能授出惟尚未授出之購股權獲行使後予以發行。

購股權計劃將於轉板上市後繼續生效，並將遵照主板上市規則第17章之規定實施。根據購股權計劃將予發行之股份亦將根據主板上市規則第9A.10條轉往主板上市。

本公司的股權架構及公眾持股量

下表載列本公司於上市日期及本公告日期之股權架構：

股東	於上市日期及本公告日期	
	股份數目 (附註1)	概約百分比
非公眾股東		
黃成安特設公司 (附註2)	609,173,654	33.73%
建邦特設公司 (附註2)	261,074,424	14.45%
Magic Carpet Pre-IPO Fund (附註3)	<u>322,669,232</u>	<u>17.87%</u>
小計	1,192,917,310	66.05%
公眾股東		
Magumaki Limited (附註4)	116,033,076	6.42%
其他股東	<u>497,049,614</u>	<u>27.52%</u>
小計	613,082,690	33.94%
總計	<u><u>1,806,000,000</u></u>	<u><u>100.00%</u></u>

附註：

1. 此欄為以相關股東名義登記的股份的實際數目，並不包括任何根據證券及期貨條例於股份及相關股份中的視作權益。
2. 黃成安特設公司的已發行股本由執行董事兼黃成安特設公司的唯一董事黃先生全資持有。建邦特設公司的已發行股本由執行董事兼建邦特設公司的唯一董事建邦先生全資擁有。根據一致行動安排，黃先生及建邦先生根據證券及期貨條例被視為於黃成安特設公司、建邦特設公司及相互持有的股份及相關股份中擁有權益。於本公告日期，黃成安特設公司及建邦特設公司分別實益擁有609,173,654股股份及261,074,424股股份的權益，而黃先生及建邦先生各自實益擁有本公司15,500,000份購股權的權益。
3. Magic Carpet Pre-IPO Fund為Quantum Asset Management Pte. Ltd. (「Quantum Asset」)全權管理的私募股權投資基金。Quantum Asset持有Magic Carpet Pre-IPO Fund僅有的已發行普通股，而Magic Carpet Pre-IPO Fund股本中的優先股由投資者持有。非執行董事蔡先生實益擁有Quantum Asset已發行股本約99.99%，因此，根據證券及期貨條例被視為於Quantum Asset持有的股份中擁有權益。蔡先生為Magic Carpet Pre-IPO Fund的董事，並實益擁有本公司5,580,000份購股權。

4. Magumaki Limited的已發行股本由本集團的高級管理層David Preti先生全資擁有。因此，根據證券及期貨條例，Preti先生被視為於由Magumaki Limited持有的股份中擁有權益。於本公告日期，Preti先生實益擁有本公司15,500,000份購股權的權益。
5. 本表格所載的若干百分比數字乃經四捨五入調整。因此，所示總計之數字不一定為上列數字之算術總和。

自上市起及直至本公告日期，本公司控股股東並無變動，為黃先生、建邦先生、黃成安特設公司及建邦特設公司。

於本公告日期，除根據購股權計劃已授出的91,620,000份購股權外，本公司尚未發行任何將轉往主板的購股權、認股權證或類似權利或可轉換證券。

據董事作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，於就編製股權分析而言的最後可行日期(即二零一九年七月四日)，頭三大股東為黃成安特設公司、建邦特設公司及Magic Carpet Pre-IPO Fund，三者合共持有1,192,917,310股股份，佔本公司已發行股本約66.05%，而頭二十大及頭二十大股東則分別合共持有1,534,860,000股股份及1,551,600,000股股份，分別佔本公司已發行股本約84.99%及85.91%。除黃成安特設公司、建邦特設公司及Magic Carpet Pre-IPO Fund持有之股份外，據董事作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，餘下之頭二十大股東均為獨立第三方，合共持有358,682,690股股份，佔本公司已發行股本約19.86%，而三大公眾股東合共持有232,066,152股股份，佔公眾手上持有之股份約37.85%。因此，不少於25%之已發行股份總數由公眾(定義見主板上市規則)持有，且於該日，於公眾持有之股份中，不多於50%由三大公眾股東實益擁有。因此，假設本公司的持股並無重大變動，董事認為，當本公司於主板上市時，本公司將符合最低25%公眾持股量之要求及主板上市規則第8.08(3)條項下三名最大公眾股東實益擁有公眾人士不多於50%股份的規定。

據董事作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，於二零一九年七月四日，本公司有不少於300名股東。因此，假設本公司的持股並無重大變動，董事認為，當本公司於主板上市時，本公司將遵守主板上市規則第8.08(2)條項下不少於300名股東的規定。

發行及購回股份之一般授權

根據主板上市規則第9A.12條的規定，股東在本公司於二零一九年五月二日舉行之股東週年大會上授予董事之一般授權以(i)配發及發行新股份；(ii)購回股份；及(iii)透過本公司購回之已發行股份數目擴大授予董事之一般授權以發行新股份，將繼續有效及生效，直至以下最早時限為止：

- (a) 本公司下屆股東週年大會結束時；或
- (b) 任何適用法律或章程細則規定將舉行本公司下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (c) 股東於股東大會上通過普通決議案，撤銷或更改相關決議案授予董事的授權時。

刊發業績

轉板上市完成後，本公司將終止遵守季度申報財務業績的慣例，並將遵循主板上市規則的有關規定，包括於有關期間或財政年度結束起計兩個月及三個月內分別刊發其中期業績及年度業績。董事會認為，遵從主板上市規則的申報規定，投資者及股東將可繼續閱覽本公司之相關資料。

競爭業務

據董事所知，於本公告日期，概無本公司董事及控股股東以及彼等各自之緊密聯繫人在與本集團業務直接或間接競爭或可能競爭之任何業務中擁有須根據主板上市規則附錄28第10(11)段予以披露的任何權益。

本公司控股股東的不競爭承諾

根據黃先生、建邦先生、黃成安特設公司與建邦特設公司(即本公司的控股股東及作為契諾人)簽立日期為二零一六年十一月十七日的不競爭契據(「**原不競爭契據**」)，彼等已向本公司作出若干不競爭承諾(有關詳情請參閱招股章程「與控股股東的關係」一節)。經考慮契諾人(即黃先生、建邦先生、黃成安特設公司及建邦特設公司)在原不競爭契據下的責任將於股份從GEM除牌而轉板上市發生後終止，訂約

方已同意於轉板上市前簽立新的不競爭契據(「**新不競爭契據**」)，條款大致與原不競爭契據者相同，致使原不競爭契據對GEM上市規則之任何提述須修訂為對主板上市規則(連同其他因轉板上市及若干其他文書變更而導致的相應變更)之提述。新不競爭契據將自股份於主板首次買賣當日起(即自二零一九年十一月十九日起)生效。除上述修訂外，原不競爭契據之所有條文(特別是黃先生、建邦先生、黃成安特設公司及建邦特設公司作出的不競爭承諾)應維持相同。

豁免嚴格遵守主板上市規則第8.12條

根據主板上市規則第8.12條，首次於聯交所上市之新申請人須有足夠管理層留駐於香港，且於一般情況下，至少兩名發行人之執行董事須常居於香港。鑒於本集團之核心業務及營運乃位於香港以外地點，並於香港以外地點管理及進行，故概無執行董事常居於香港，本公司概無且於可見未來將不會有管理層留駐香港。因此，本公司已向聯交所申請豁免嚴格遵守主板上市規則第8.12條的規定。聯交所已向本公司授出豁免嚴格遵守主板上市規則第8.12條的規定，條件為本公司須實施下列措施，確保聯交所與本公司之間維持定期溝通：

- (a) 本公司已根據GEM上市規則第5.24條(相當於主板上市規則第3.05條)委任兩名授權代表，彼等已並將繼續作為本公司與聯交所溝通之主要渠道，確保本集團於所有時間均遵守主板上市規則。該兩名授權代表為本公司的執行董事及聯席公司秘書之一許政開先生及本公司的另一名聯席公司秘書伍秀薇女士。伍女士常居於香港。儘管許先生居於新加坡，但彼擁有有效旅行證件且能於該等證件到期時進行重續以到訪香港。各授權代表將於合理時間內應聯交所要求與聯交所會面，並可透過電話、傳真及電郵隨時聯繫。各授權代表獲正式授權代表本公司與聯交所溝通。本公司已根據香港法例第622章公司條例第16部註冊為非

香港公司，且伍女士已獲授權代表本公司於香港接收法律程序文件及通知。各授權代表之聯繫詳情已提交予聯交所。本公司將就有關詳情之任何變更向聯交所提供最新消息。本公司僅於通知聯交所有關變更及其理由，並在作出合適替代安排後方會更換授權代表；

- (b) 倘聯交所有意就任何事宜聯繫董事，各授權代表擁有於所有時間即時聯繫全體董事會成員(包括獨立非執行董事)之方式。為加強聯交所、授權代表及董事間之溝通，本公司將實行以下政策(i)各董事將須向授權代表提供其辦公室電話號碼、手提電話號碼及電郵地址；(ii)倘董事預期將外遊或身處辦公室外，彼將盡力向授權代表提供住處之電話號碼或保持手提電話一直可供通訊；及(iii)本公司之各董事及授權代表將向聯交所提供其手提電話號碼、辦公室電話號碼及電郵地址；
- (c) 各非常居於香港之董事(包括獨立非執行董事)已確認其擁有或可以商務理由申請到訪香港之有效旅行證件，且將能於合理時間內到訪香港並與聯交所之相關人員會面(如有需要)；及
- (d) 本公司將續聘法律顧問，以便於轉板上市後就持續遵守主板上市規則及其他適用法律及法規的規定，以及其所產生的問題提供意見。

豁免嚴格遵守主板上市規則第8.17條

根據主板上市規則第3.28條及第8.17條，本公司的秘書必須為聯交所認為在學術或專業資格或相關經驗方面足以履行公司秘書職能的人士。

許先生自上市以來已獲委任為聯席公司秘書之一。許先生於二零一四年十月加入本集團，亦為本集團的執行董事及財務總監，主要負責本集團會計及稅務管理。許先生擁有逾十年的會計及財務經驗。許先生的履歷詳情載於本公告「董事及高級管理層的履歷資料」一段。

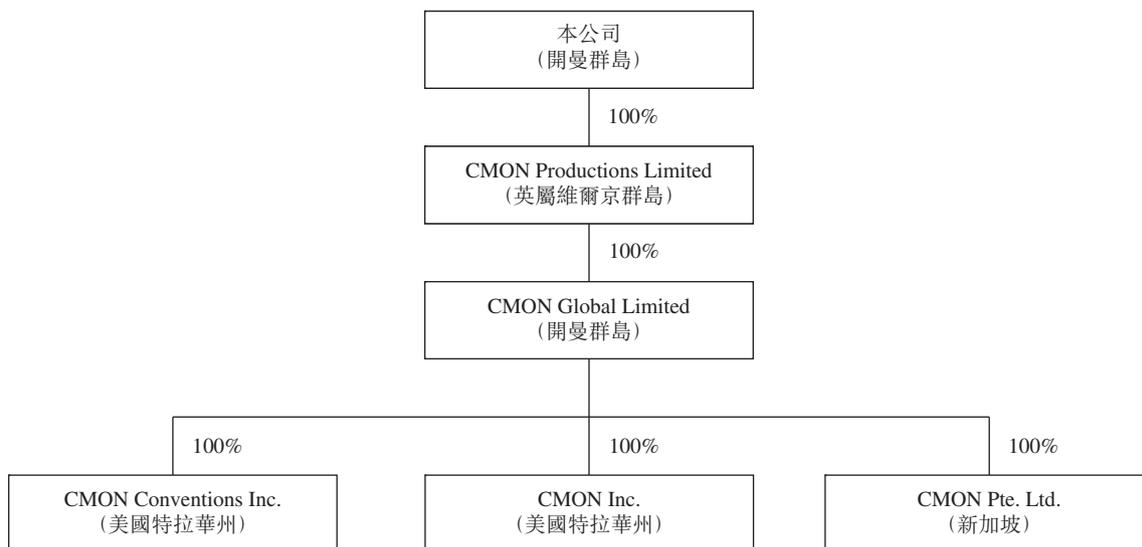
儘管許先生擁有逾十年的會計相關經驗，惟於二零一六年上市時，彼並不具備GEM上市規則第5.14條(相當於主板上市規則第3.28條)附註所列明的資格及足夠相關經驗。因此，本公司已委任及聘請伍女士(彼具有GEM上市規則第5.14條所規定的必要資格及經驗)作為另一名聯席公司秘書，致使許先生及伍女士按彼等的過往經驗及教育背景共同履行職責及責任。

就此而言，本公司於上市前已向聯交所申請，而聯交所已授出豁免嚴格遵守GEM上市規則第5.14條及第11.07(2)條(分別相當於主板上市規則第3.28條及第8.17條)的規定，自上市日期二零一六年十二月二日起為期三年，條件為本公司委聘符合GEM上市規則第5.14條規定的伍女士為聯席公司秘書，以協助許先生履行其作為聯席公司秘書的職責及責任，並取得GEM上市規則第5.14條項下規定的相關經驗。自上市以來，許先生已並將繼續與伍女士密切合作，而伍女士已提供並將繼續向許先生提供協助，以履行其作為公司秘書的職責。

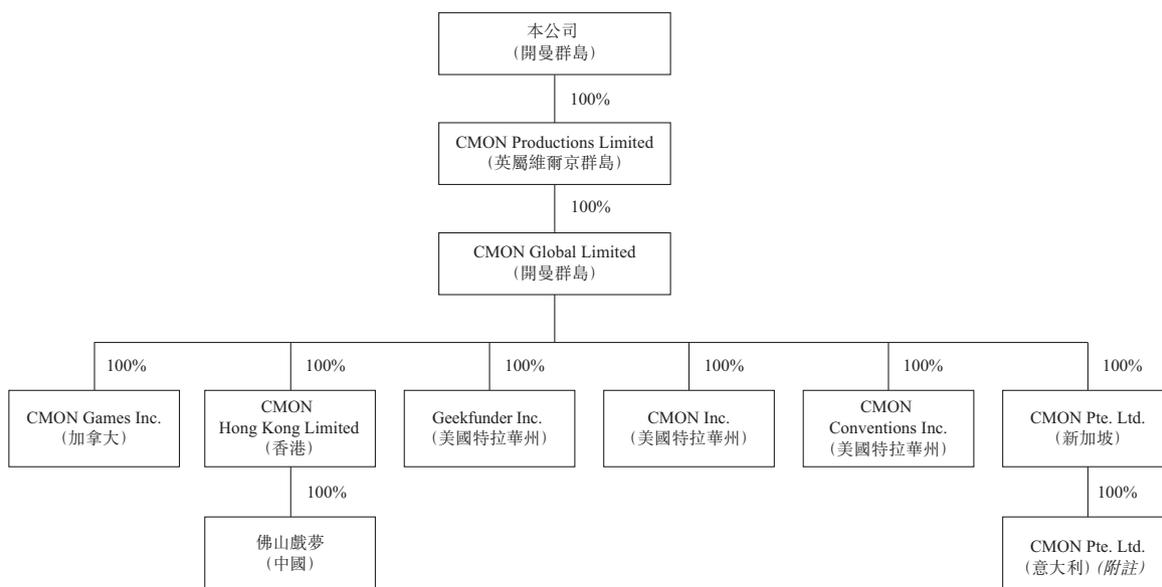
根據主板上市規則第9A.12條，儘管轉板上市，聯交所授出上述嚴格遵守GEM上市規則第5.14條及第11.07(2)條(相當於主板上市規則第3.28條及第8.17條)規定的豁免的效力持續至其原到期日(即二零一九年十二月一日)為止。

企業架構

於上市日期本集團的企業架構載列如下：



於本公告日期本集團的企業架構載列如下：



附註：CMON Pte. Ltd.在意大利的代表辦事處。直至本公告日期，其僅進行市場營銷及宣傳活動。

本集團的業務

本集團為一家休閒遊戲發行商，專長開發及發佈桌遊（包括棋盤遊戲及模型戰棋）。自二零一五年以來，本集團亦開始開發及推出手機遊戲。於二零一八年，本集團推出第一款電腦遊戲。

本集團發佈自家遊戲及特許遊戲，以及分銷第三方遊戲。本集團主要通過Kickstarter及批發商銷售遊戲。本集團亦透過自有網店及遊戲展直接銷售予終端用戶。

於本公告日期，本集團已推出共90款遊戲，當中包括84款棋盤遊戲、三款模型戰棋、兩款手機遊戲及一款電腦遊戲。

策略

本集團銳意成為休閒遊戲行業領先的優質遊戲開發者及發行商。除招股章程所披露，九款製作中的遊戲根據最近期行業環境及類似產品的表現經評估預期市場反應及產品需求後被延遲或取消外，本集團自上市以來已普遍遵循招股章程所述的業務策略及實施計劃。有關九款已延遲及／或已取消遊戲的詳情，請參閱本公告「預期實施計劃與實際業務進展的比較」一節。

特別是，本集團旨在藉產品多元化及渠道多元化促成長期增長。本集團計劃重新集中市場推廣工作於終端用戶及玩家，並進一步加強其遊戲設計、特許及知識產權創造能力，提高終端用戶及玩家對本集團的體驗及滿意度。由於終端用戶及玩家的需求將直接影響本集團的Kickstarter表現及批發商訂單，此為本集團業務持續發展之關鍵。因此，本集團除將繼續拓展其批發網絡，其將同時分配更多資源，直接向終端用戶及玩家營銷，例如提升本集團自家的年度CoolMiniOrNot Expo及為遊戲者兵團（本集團志願玩家網絡計劃，詳情載於招股章程「業務 — 營銷 — 桌遊 — 遊戲者兵團」一段）提供更多支援。此外，自上市以來，本集團已成功聘請多名得獎創意工作者，以加強其設計及創意能力。本集團亦將進軍亞洲（特別是中國）眾多尚未開發市場。有鑒於此，截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團的共同創辦人

之一及本公司控股股東建邦先生已遷至新加坡，監督中國及東南亞市場的銷售及營銷。上述策略符合本集團不斷擴大其銷售及營銷能力的目標，並能接觸更多玩家，同時發佈更多高品質的桌遊、手機遊戲及電腦遊戲。

為加強銷售，本集團於加拿大設立銷售辦事處，並已於二零一七年十月開始營運。為提升營銷能力，本集團亦於二零一七年九月在意大利設立代表辦事處。此外，為增加其在中國的影響力，本集團已成立佛山戲夢，而該公司已於二零一八年十月開始營運。直至本公告日期，佛山戲夢僅進行營銷及宣傳活動。

自二零一七年四月起，本集團在美國的業務已由位於1290 Old Alpharetta Road, Forsyth County, Georgia的物業搬遷至位於Ridgeland Parkway, Forsyth County, Alpharetta, Georgia的物業，總建築面積為85,800平方呎。

遊戲

於本公告日期，本集團有38款自家遊戲、27款特許遊戲及25款第三方遊戲。

自家遊戲

於二零一六年一月一日起至本公告日期止期間，本集團已推出21款新自家遊戲，即《Arcadia Quest: Riders》、《Council of Four》、《Foodies》、《HATE》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》、《Massive Darkness》、《Richard the Lionheart》、《Rising Sun》、《Rum & Bones: Second Tide》、《Sheriff of Nottingham》、《Sherlock》、《Starcadia Quest》、《Ta-Da!》、《The Grizzled: Armistice Edition》、《The World of SMOG: Rise of Moloch》、《Victorian Masterminds》、《XenoShyft: Dreadmire》、《Zombicide: 2nd Edition》、《Zombicide: Green Horde》、《Zombicide: Invader》及《Zombicide: Tactics & Shotguns》。

特許遊戲

於二零一六年一月一日起至本公告日期止期間，本集團已推出25款新特許遊戲。下表載列本集團於二零一六年一月一日起至本公告日期止期間，就其已推出的特許遊戲訂立的特許協議主要條款：

遊戲	屆滿期限	特許授予人背景	獨家權利	地區	重續權／重續條件
1. 《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》	二零一九年十一月 ^(附註5)	於美國註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界	有／於訂約方共同書面協定下，特許權期限可予延長或修訂。
2. a. 《Bloodborne: The Card Game》 b. 《Bloodborne: The Board Game》	二零二一年六月 ^(附註2)	於美國註冊成立的視像互動娛樂家用遊戲機開發商	非獨家	美國、加拿大及巴西	不適用

遊戲	屆滿期限	特許授予人背景	獨家權利	地區	重續權／重續條件
3. 《Blue Moon City》	二零二一年十二月	於德國的遊戲開發商	獨家	全世界 (不包括波蘭)	無指明 (附註3)
4. 《Cthulhu: Death May Die》	產品最後銷售後三年 (附註1)	以美國為基地的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 (附註3)
5. 《Dojo Kun》	產品最後銷售後三年 (附註1)	於意大利註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 (附註3)
6. 《Dream On》	產品最後銷售後三年 (附註1)	以法國為基地的遊戲開發商	非獨家	無指明	無指明 (附註3)
7. 《Ethnos》	產品最後銷售後三年 (附註1)	以意大利為基地的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 (附註3)
8. 《Gateway Uprising》	產品最後銷售後三年 (附註1)	於美國註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 (附註3)
9. 《Gekido: Bot Battles》	產品最後銷售後三年 (附註1)	於巴西註冊成立的遊戲開發商	非獨家	無指明	無指明 (附註3)
10. 《Gizmos》	產品最後銷售後三年 (附註1)	以澳洲為基地的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 (附註3)
11. 《God of War: The Card Game》	二零二一年十二月	於美國註冊成立的視頻互動娛樂家用遊戲機開發商	非獨家	全世界	無指明 (附註3)
12. 《Kick-Ass》	二零二一年八月	於英國註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 (附註3)
13. 《Kronia》	二零二六年二月	以巴西及捷克共和國為基地的遊戲開發商	獨家	全世界	有／自動重續十多年，除非任一訂約方事先給予最少六個月書面通知，以不延長協議。
14. 《Looterz》	產品最後銷售後三年 (附註1)	於巴西註冊成立的遊戲開發商	非獨家	無指明	無指明 (附註3)
15. 《Masques》	產品最後銷售後三年 (附註1)	於法國註冊成立的遊戲開發商	獨家	無指明	無指明 (附註3)
16. 《Modern Art》	二零二一年十二月	以德國為基地／常駐於德國的遊戲開發商	獨家	全世界	有／特許權期限將每年自動重續，除非任何訂約方事先六個月以書面作出通知，以終止特許權。
17. 《Munchkin Dungeon》	二零二二年十二月	於美國註冊成立的遊戲開發商	獨家	無指明	有／本集團進一步墊付100,000美元後，特許權期限將重續多三年。
18. 《Narcos》	二零二一年四月	以美國為基地的遊戲開發商	非獨家	美國、加拿大、歐盟、英國	無指明 (附註3)

遊戲	屆滿期限	特許授予人背景	獨家權利	地區	重續權／重續條件
19. 《Play Me》	二零二一年十一月	於法國註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界	有／於每個為期三年的期間完結時，特許權期限將持續自動重續多連續三年，除非任何訂約方事先六個月作出通知，以終止或重新協商特許權期限。
20. 《Project: ELITE》	產品最後銷售後三年 ^(附註1)	位於希臘的遊戲開發商	獨家	無指明	無指明 ^(附註3)
21. 《Sugarblast》	產品最後銷售後三年 ^(附註1)	位於美國的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 ^(附註3)
22. 《The Godfather: Corleone's Empire》	二零一九年七月	於美國註冊成立的遊戲開發商	非獨家	全世界	無指明 ^(附註4)
23. 《Trudvang Legends》	產品最後銷售後三年 ^(附註1)	位於瑞典的遊戲開發商	獨家	全世界	無指明 ^(附註3)
24. 《Wacky Races》	二零二零年十二月	以美國為基地的娛樂公司	非獨家	美國、加拿大、 歐盟、中東、 非洲	無指明 ^(附註3)

附註：

1. 此等特許權期限取決於特許權最後一次的使用情況，其定義為本集團根據相關特許協議，以知識產權為基礎的產品最後銷售。於截至二零一九年六月三十日止六個月，除(i)《Project: ELITE》(於二零一八年第四季度推出的一款Kickstarter遊戲)；(ii)《Sugarblast》(於二零一八年推出但仍在生產中的遊戲)；及(iii)《Trudvang Legends》(於二零一九年七月推出的一款Kickstarter遊戲)外，本集團於所有此等特許權下的遊戲均錄得銷售。《Project: ELITE》的Kickstarter產品於二零一九年第三季付運，而本集團開始自此遊戲錄得銷售。
2. 此特許權已於二零一九年五月重續。
3. 自本集團首次訂立特許權協議以來，該等特許權尚未屆滿。本集團目前擬於個別特許權屆滿時予以重續。
4. 此特許權於二零一九年七月屆滿。
5. 此特許權於二零一九年十一月一日屆滿。本集團目前正就重續條款與特許授予人進行磋商。本集團及特許授予人均擬重續此特許權。

自二零一六年一月一日起至本公告日期，除(i)《Sedition Wars: Battle for Alabaster》的特許權已於二零一六年一月屆滿；(ii)《B-Sieged: Sons of the Abyss》的特許權已於二零一八年八月屆滿；及(iii)《The Godfather: Corleone's Empire》的特許權已於二零一九年七月屆滿，本集團已於考慮此等遊戲的銷售表現後，決定不重續特許權，惟本集團於到期後並無終止或決定不重續任何特許協議。董事認為，不重續上述特許協議，對本集團的財務及經營狀況並無造成重大不利影響。截至二

二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度以及截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團決定不重續的特許遊戲收益分別為195,752美元、973,668美元、202,380美元及132,626美元，相當於相關年度／期間本集團總收益約0.9%、3.3%、0.7%及1.0%。

整體而言，於特許權到期前約三個月，本集團會於考慮(包括但不限於)相關遊戲的過往及預期銷售表現，以及與特許授予人的業務關係等因素後，決定是否重續或延長特許權。

第三方遊戲

自二零一六年一月一日至本公告日期，本集團根據分銷協議與一名特許授予人推出25款新的第三方遊戲，包括五款棋盤遊戲，即《Krosmaster Arena》、《Krosmaster Quest》、《75 Gnom' Street》、《Gang Rush: Breakout》及《Kingz》。儘管經考慮產品的銷售表現後，本集團已決定於二零一七年一月到期後不與該特許授予人重續分銷協議，惟由於本集團繼續出售已向特許授予人購買的餘下存貨，因此上述五款棋盤遊戲於本公告日期仍然包括於本集團的遊戲組合內。董事認為，不重續上述分銷協議對本集團的財務及經營狀況並無造成重大不利影響。除本公告所披露者外，自二零一六年一月一日至本公告日期止期間，本集團於到期後並無終止或決定不重續任何其他分銷協議。

下表載列本集團於二零一六年一月一日至本公告日期止期間，就其已推出的第三方遊戲訂立的分銷協議主要條款。

	特許授予人	屆滿期限	涵蓋產品	重續權／重續條件
1.	特許授予人A	於本公告日期已終止	《Krosmaster Quest》、《Krosmaster Arena》、《75 Gnom' Street》、《Gang Rush: Breakout》及《Kingz》	無指明
2.	特許授予人B	二零二一年	《Kreus》及《Waka Tanka》英文版	無指明
3.	特許授予人C	二零二零年	《Way of the Panda》英文及中文版	無指明
4.	特許授予人D	二零二一年	《Unusual Suspects》英文版	無指明
5.	特許授予人E	二零二一年	《Kaleidos》英文、法文及西班牙文版	無指明
6.	特許授予人F	二零一九年 ^(附註)	《Cthulhu in the House》及《Rumble in the Dungeon》英文版	無指明
7.	特許授予人G	二零二一年	《Potion Explosion》	無指明
8.	特許授予人H	二零一九年 ^(附註)	《Meeple War》英文版	無指明
9.	特許授予人I	二零二一年	《Banana Bandits》英文版	無指明
10.	特許授予人J	二零二零年	《13 Clues》英文版	有／每年自動重續，除非任一訂約方事先給予90天書面通知，以終止特許權。

附註：本集團目前擬於分銷協議屆滿後予以重續。

除上文所披露者外，自二零一六年一月一日至本公告日期止期間，本集團亦已透過向相關發行商訂購遊戲，而非訂立任何分銷協議，從而分銷其他第三方遊戲，即《Dragon Castle》、《Lorenzo il Magnifico》、《Monstrous》、《Newton》、《Railroad Ink》、《Raise your Goblets》、《Unfair》及《Walls of York》。

此外，本集團與一家聲譽良好的遊戲公司訂立特許協議，以開發、出版及分銷《Blood Rage Digital》(此乃一款基於本集團自有知識產權《Blood Rage》授權予遊戲公司開發的電腦遊戲)。由於遊戲公司擁有電腦遊戲的所有專利權，因此《Blood Rage Digital》分類為本集團的第三方遊戲。協議有效期為自遊戲最後推出日期起計七年。本集團於二零一八年十二月透過Kickstarter推出《Blood Rage Digital》，集資769,502美元。

下表載列本集團自二零一六年一月一日至本公告日期止期間推出的遊戲資料詳情：

編號	遊戲	推出日期	本集團適用的預計遊戲壽命(不少於以下年數) (附註1)	類型	遊戲種類	語言	廠商建議售價 (美元)	於本公告日期之擁有權
1.	《13 Clues》	二零一八年	3年	推理	棋盤遊戲	英語	29.99	第三方
2.	《75 Gnom' Street》	二零一七年	1年	策略	棋盤遊戲	英語	49.99	第三方
3.	《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》	二零一七年	4年	奇幻	桌遊袖珍角色類型遊戲	英語、法語、德語、意大利語、普通話、俄語、西班牙語	149.99	特許
4.	《Arcadia Quest: Riders》	二零一八年	10年	冒險	棋盤遊戲	英語、法語、德語、葡萄牙語、西班牙語	64.99	自家
5.	《Banana Bandits》	二零一七年	5年	策略	棋盤遊戲	英語	29.99	第三方
6.	《Bloodborne: The Card Game》	二零一六年	6年	奇幻	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、意大利語、波蘭語、葡萄牙語、俄語、西班牙語	34.99	特許
7.	《Bloodborne: The Board Game》	二零一九年	2年	奇幻	棋盤遊戲	英語	99.99	特許
8.	《Blood Rage Digital》	二零一八年	7年	奇幻	電腦遊戲	英語	59.99	第三方
9.	《Blue Moon City》	二零一八年	6年	策略	棋盤遊戲	英語、日語、葡萄牙語	39.99	特許
10.	《Council of Four》	二零一八年	10年	策略	棋盤遊戲	英語、意大利語	59.99	自家
11.	《Cthulhu: Death May Die》	二零一八年	4年	奇幻	棋盤遊戲	英語	99.99	特許
12.	《Cthulhu in the House》	二零一六年	3年	派對	棋盤遊戲	英語	24.99	第三方
13.	《Dojo Kun》	二零一七年	5年	策略	棋盤遊戲	英語、西班牙語	49.99	特許
14.	《Dragon Castle》	二零一八年	3年	家庭	棋盤遊戲	英語、普通話	49.99	第三方
15.	《Dream On》	二零一七年	5年	說故事	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、匈牙利語、意大利語、波蘭語、西班牙語、泰語	19.99	特許
16.	《Ethnos》	二零一七年	5年	策略	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、德語、匈牙利語、意大利語、波蘭語、普通話、波蘭語、葡萄牙語、俄語/塞爾維亞語、西班牙語	39.99	特許
17.	《Foodies》	二零一九年	10年	家庭	棋盤遊戲	英語	39.99	自家
18.	《Gang Rush: Breakout》	二零一七年	1年	策略	棋盤遊戲	英語	74.99	第三方

編號	遊戲	推出日期	本集團適用的預計遊戲壽命(不少於以下年數) (附註1)	類型	遊戲種類	語言	廠商建議售價 (美元)	於本公告日期之 擁有權
19.	《Gateway Uprising》	二零一七年	5年	奇幻	棋盤遊戲	英語、法語、西班牙語	34.99	特許
20.	《Gekido: Bot Battles》	二零一七年	3年	戰鬥	棋盤遊戲	英語	64.99	特許
21.	《Gizmos》	二零一八年	4年	家庭	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、德語、匈牙利語、意大利語、韓語、普通話、波蘭語、葡萄牙語、羅馬尼亞語、俄語、西班牙語、泰國語	34.99	特許
22.	《God of War: The Card Game》	二零一九年	3年	策略	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、德語、意大利語、葡萄牙語、羅馬尼亞語、俄語、西班牙語	39.99	特許
23.	《HATE》	二零一八年	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語	120.00	自家
24.	《Kaleidos》	二零一六年	5年	派對	棋盤遊戲	英語	39.99	第三方
25.	《Kick-Ass》	二零一八年	3年	策略	棋盤遊戲	英語、匈牙利語、意大利語、葡萄牙語、西班牙語	59.99	特許
26.	《Kingz》	二零一六年	1年	策略	棋盤遊戲	英語	24.99	第三方
27.	《Kreus》	二零一六年	5年	奇幻	棋盤遊戲	英語	24.99	第三方
28.	《Kronia》	二零一七年	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語、匈牙利語、普通話	24.99	特許
29.	《Krosmaster Arena》	二零一六年	1年	奇幻	棋盤遊戲	英語	69.99	第三方
30.	《Krosmaster Quest》	二零一六年	1年	奇幻	棋盤遊戲	英語	89.99	第三方
31.	《Looterz》	二零一六年	6年	家庭	棋盤遊戲	英語、法語、希伯來語、匈牙利語、意大利語、韓語、普通話、波蘭語、葡萄牙語、西班牙語	24.99	特許
32.	《Lorenzo il Magnifico》	二零一七年	3年	策略	棋盤遊戲	英語	59.99	第三方
33.	《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	二零一六年	10年	趣致奇幻	棋盤遊戲	英語、法語、德語、西班牙語	64.99	自家
34.	《Masques》	二零一六年	5年	奇幻	棋盤遊戲	英語	24.99	特許
35.	《Massive Darkness》	二零一六年	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語、法語、德語、意大利語、普通話、葡萄牙語、俄語、西班牙語	119.99	自家
36.	《Meeple War》	二零一七年	3年	策略	棋盤遊戲	英語	39.99	第三方
37.	《Modern Art》	二零一七年	4年	策略	棋盤遊戲	英語	29.99	特許
38.	《Monstrous》	二零一六年	3年	策略	棋盤遊戲	英語	29.99	第三方
39.	《Munchkin Dungeon》	二零一九年	3年	冒險	棋盤遊戲	英語	59.99	特許
40.	《Narcos》	二零一八年	5年	策略	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、意大利語、俄語	54.99	特許
41.	《Newton》	二零一八年	3年	策略	棋盤遊戲	英語	59.99	第三方
42.	《Play Me》	二零一六年	3年	奇幻	棋盤遊戲	英語	24.99	特許
43.	《Potion Explosion》	二零一六年	5年	家庭	棋盤遊戲	英語	49.99	第三方
44.	《Project: ELITE》	二零一八年	3年	策略	棋盤遊戲	英語	99.99	特許
45.	《Railroad Ink》	二零一八年	3年	家庭	棋盤遊戲	英語	19.99	第三方
46.	《Raise Your Goblets》	二零一七年	3年	推理	棋盤遊戲	英語	49.99	第三方
47.	《Richard the Lionheart》	二零一七年	10年	中世紀	棋盤遊戲	英語、法語、匈牙利語、葡萄牙語、西班牙語	69.99	自家
48.	《Rising Sun》	二零一七年	10年	策略	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、德語、匈牙利語、意大利語、日語、普通話、葡萄牙語、波蘭語、俄語、西班牙語	99.99	自家
49.	《Rum & Bones: Second Tide》	二零一六年	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語、俄語	99.99	自家
50.	《Rumble in the Dungeon》	二零一六年	3年	家庭	棋盤遊戲	英語	24.99	第三方

編號	遊戲	推出日期	本集團適用的預計遊戲壽命(不少於以下年數) (附註1)	類型	遊戲種類	語言	廠商建議售價 (美元)	於本公告日期之擁有權
51.	《Sheriff of Nottingham》	二零一六年	10年	中世紀	棋盤遊戲	保加利亞語、丹麥語、英語、法語、匈牙利語、意大利語、拉脫維亞語、普通話、波蘭語、葡萄牙語、羅馬尼亞語、俄語、西班牙語、泰語	34.99	自家
52.	《Sherlock》	二零一七年	10年	策略	棋盤遊戲	英語	29.99	自家
53.	《Starcadia Quest》	二零一八年	10年	冒險	棋盤遊戲	英語	79.99	自家
54.	《Sugarblast》	二零一八年	3年	家庭	棋盤遊戲	英語	39.99	特許
55.	《Ta-Da!》	二零一六年	10年	家庭	棋盤遊戲	英語	24.99	自家
56.	《The Godfather: Corleone's Empire》 ⁽²⁾	二零一七年	4年	策略	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、德語、意大利語、波蘭語、葡萄牙語、俄語、西班牙語	79.99	不適用
57.	《The Grizzled: Armistice Edition》	二零一八年	10年	策略	棋盤遊戲	英語、法語、葡萄牙語	49.99	自家
58.	《The World of SMOG: Rise of Moloch》	二零一七年	10年	冒險	棋盤遊戲	英語、德語、匈牙利語	99.99	自家
59.	《Trudvang Legends》	二零一九年	3年	奇幻	棋盤遊戲	英語	100.00	特許
60.	《Unfair》	二零一七年	3年	家庭	棋盤遊戲	英語	49.99	第三方
61.	《Unusual Suspects》	二零一六年	5年	家庭	棋盤遊戲	英語、法語、西班牙語	29.99	第三方
62.	《Victorian Masterminds》	二零一八年	10年	策略	棋盤遊戲	法語、德語、匈牙利語、意大利語、葡萄牙語、西班牙語	49.99	自家
63.	《Wacky Races》	二零一九年	3年	策略	棋盤遊戲	英語	44.99	特許
64.	《Waka Tanka》	二零一六年	5年	家庭	棋盤遊戲	英語	24.99	第三方
65.	《Walls of York》	二零一九年	3年	家庭	棋盤遊戲	英語	39.99	第三方
66.	《Way of the Panda》	二零一八年	4年	策略	棋盤遊戲	英語、法語、德語、意大利語、普通話、西班牙語	79.99	第三方
67.	《XenoShyft: Dreamire》	二零一六年	10年	科幻	棋盤遊戲	英語、法語、西班牙語	59.99	自家
68.	《Zombicide: 2nd Edition》	二零一九年	10年	末日	棋盤遊戲	英語	100.00	自家
69.	《Zombicide: Green Horde》	二零一七年	10年	奇幻	棋盤遊戲	捷克語、英語、法語、德語、匈牙利語、意大利語、普通話、波蘭語、葡萄牙語、俄語、西班牙語、泰語	99.99	自家
70.	《Zombicide: Invader》	二零一八年	10年	科幻	棋盤遊戲	英語、法語、德語、波蘭語、葡萄牙語、西班牙語	100.00	自家
71.	《Zombicide: Tactics & Shotguns》	二零一九年	10年	末日	手機遊戲	英語	4.99	自家

附註：

- 除《Zombicide: Black Plague》外，董事估計各款自家遊戲的預計遊戲壽命為10年，此乃建基於(i)根據自家遊戲各自相關往績記錄的表現；(ii)各款自家遊戲的主題元素為其本身的美工及設計所支持；及(iii)為若干自家遊戲推出其後繼遊戲，以作為延伸策略。此乃董事的基本估計，並可能予以延長。特許遊戲及第三方遊戲的預計遊戲壽命主要建基於相關特許協議及分銷協議，並可能根據特許權的對上一次主要使用情況或於重續後予以延長。
- 《The Godfather: Corleone's Empire》的特許協議已於二零一九年七月屆滿。

於截至二零一八年十二月三十一日止三個年度各年及截至二零一九年六月三十日止六個月，為帶來最大收益的遊戲分別為《Arcadia Quest: Inferno》、《Zombicide: Green Horde》、《Zombicide: Invader》及《Zombicide: Invader》。有關《Arcadia Quest: Inferno》、《Zombicide: Green Horde》及《Zombicide: Invader》的詳情請參閱上表。

截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團在Kickstarter的《Blood Rage》的自有知識產權基礎上，推出本集團的第一款電腦遊戲《Blood Rage Digital》，進一步拓展電腦遊戲市場。

本集團與一家聲譽良好的獨立第三方遊戲公司合作，開發、發行及分銷《Blood Rage Digital》。根據與遊戲公司的協議，(i)本集團向遊戲公司授權其自有《Blood Rage》的知識產權，用於開發電腦遊戲；(ii)本集團與遊戲公司將各承擔50%的遊戲開發成本；(iii)本集團與遊戲公司按預定比率分享電腦遊戲產生的淨收益；及(iv)遊戲公司將持有所有電腦遊戲的專利權。董事認為，此安排有利本集團，因為本集團可利用遊戲公司在電腦遊戲開發方面的專業知識，因此，與組建自有開發團隊相比，進入新市場的投資成本較低。

本集團於二零一八年十二月以電腦遊戲及桌遊組合的形式在Kickstarter上推出《Blood Rage Digital》。出資者可訂購《Blood Rage》電腦遊戲或《Blood Rage》桌遊或同時訂購兩者。《Blood Rage Digital》的集資總額為769,502美元。桌遊產品的付運已於最後可行日期完成。儘管Kickstarter網站註明《Blood Rage》電腦遊戲產品付運預期於二零一九年下半年進行，惟董事預期實際付運將延後至二零二零年。就電腦遊戲產品而言，向出資者發送附有密碼的指示，讓彼等下載遊戲。

本集團相信，電腦遊戲為其現有桌遊業務及手機遊戲業務的延伸。此外，本集團相信，電腦遊戲及手機遊戲在性質上屬互補，並將為本集團桌遊需求及銷售的驅動力，因為電腦遊戲及手機遊戲的客戶可能成為桌遊的潛在玩家，反之亦然。最重要的是，當客戶玩與桌遊同名的電腦遊戲或手機遊戲時，客戶對本集團品牌及桌遊的

忠誠度可能會提高。因此，儘管手機遊戲及電腦遊戲的收益貢獻可能並非十分顯著，但董事認為，繼續探索手機遊戲及電腦遊戲市場對本集團而言乃必要及有利。根據最新的開發進展，預期《Blood Rage》電腦遊戲產品將如上文所述於二零二零年付運。

銷售渠道

本集團主要透過Kickstarter及向批發商銷售其遊戲。除因藉著透過Kickstarter推出遊戲的成功經驗進行業務發展而持續擴大批發網絡外，自上市以來，本集團的銷售渠道並無重大變動。

下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月按銷售渠道劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一六年		二零一七年		二零一八年		二零一八年		二零一九年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
							(未經審核)		(未經審核)	
直銷										
Kickstarter	11,468,346	54.7	20,597,558	69.1	15,237,000	54.0	3,156,427	33.0	1,938,301	15.1
網店及遊戲展	848,312	4.1	870,213	2.9	1,235,755	4.4	455,250	4.8	57,173	0.5
手機遊戲	23,501	0.1	9,098	—	4,007	—	2,834	—	727	—
批發商	<u>8,623,976</u>	<u>41.1</u>	<u>8,339,871</u>	<u>28.0</u>	<u>11,730,649</u>	<u>41.6</u>	<u>5,936,415</u>	<u>62.2</u>	<u>10,823,809</u>	<u>84.4</u>
總計	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>	<u>28,207,411</u>	<u>100.0</u>	<u>9,550,926</u>	<u>100.0</u>	<u>12,820,010</u>	<u>100.0</u>

Kickstarter

Kickstarter自上市以來一直為本集團的主要銷售渠道。根據Ipsos報告，自二零一二年至二零一八年，本集團已成功為31個項目在Kickstarter平台上籌集43.0百萬美元，以集資額計為Kickstarter遊戲創造者中最多。自成立以來，儘管產品付運間中出現延誤，本集團從未無法完成推出任何Kickstarter項目。下表載列自二零一六年一月一日至本公告日期止期間於Kickstarter推出的遊戲的主要詳情：

編號	遊戲	推出日期	募集總金額 (美元)	出資者 人數	募資目標 (美元)	Kickstarter網站內	
						訂購百分比(%)	訂明的估計開始付運
1.	《XenoShyft: Dreadmire》	二零一六年一月	383,406	4,398	30,000	1,278	已完成
2.	《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	二零一六年二月	1,010,958	10,862	60,000	1,684	已完成
3.	《Rum & Bones: Second Tide》	二零一六年四月	917,864	5,794	80,000	1,147	已完成
4.	《Massive Darkness》	二零一六年六月	3,560,642	22,361	200,000	1,780	已完成
5.	《The World of SMOG: Rise of Moloch》	二零一七年一月	1,174,130	7,892	70,000	1,677	已完成
6.	《Rising Sun》	二零一七年三月	4,228,060	31,262	300,000	1,409	已完成
7.	《Zombicide: Green Horde》	二零一七年五月	5,004,614	27,236	300,000	1,668	已完成
8.	《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》	二零一七年七月	1,690,466	9,040	300,000	563	已完成
9.	《HATE》	二零一八年一月	1,469,489	10,227	200,000	735	已完成
10.	《Zombicide: Invader》	二零一八年四月	3,352,208	18,486	250,000	1,341	已完成
11.	《Arcadia Quest: Riders》	二零一八年五月	316,018	5,272	30,000	1,053	已完成
12.	《Cthulhu: Death May Die》	二零一八年七月	2,412,286	15,831	200,000	1,206	已完成
13.	《Starcadia Quest》	二零一八年八月	935,956	6,503	200,000	468	已完成
14.	《Project: ELITE》	二零一八年十月	634,782	5,367	100,000	635	已完成
15.	《Blood Rage Digital》	二零一八年十二月	769,502	11,213	50,000	1,539	二零一九年下半年
16.	《Munchkin Dungeon》	二零一九年一月	701,618	6,444	200,000	351	已完成
17.	《Bloodborne: The Board Game》	二零一九年四月	4,013,731	23,986	200,000	2,007	二零二零年上半年
18.	《Trudvang Legends》	二零一九年七月	1,492,714	11,808	200,000	746	二零二零年下半年
19.	《Zombicide: 2nd Edition》	二零一九年十月	3,410,084	21,735	250,000	1,364	二零二零年下半年

附註：本集團已於二零一九年九月在Kickstarter上推出名為CMON Time Machine的活動，以營銷若干現有遊戲，包括《HATE》、《Rising Sun》及《Zombicide: Green Horde》。

當於Kickstarter推出項目時，本集團提供一個不具約束力的最佳估計付運日期，該日期乃以本集團推出類似項目的過往經驗，以及與供應鏈管理人及第三方創作人員之溝通而釐定。取決於實際生產進度，本集團於交付所推出的桌遊予出資者及後期

訂購人，可能較該等估計交付日期為早或遲。就自二零一六年一月一日至本公告日期止期間，本集團推出19個遊戲，當中15個已成功完成付運並已完成。於該15個已完成付運的遊戲中，其中12個於估計交付日期或之前付運，三個則因需要額外時間以同時生產數個Kickstarter遊戲而出現延期，延期時間由一個月至三個月不等。

除非另有訂明及經所有相關訂約方互相協定，否則Kickstarter之使用條款構成Kickstarter、項目發起人與其出資者之間的整份協議，當中列載各方就使用Kickstarter網站及由Kickstarter提供的服務之權利及責任。Kickstarter使用條款並無規定一個指定日期，以使項目發起人必須達成回饋或要求項目發起人向出資者更新項目進度。反之，項目發起人提供一個估計交付日期，該日期為項目發起人以良好誠信態度盡力履行的最佳估計。Kickstarter使用條款規定，估計交付日期並非保證於有關日期可達成回饋，並請求項目發起人就估計交付日期的任何變動與出資者溝通。儘管估計交付日期並非一項保證，而是本集團的一個無約束力最佳估計交付日期，但並不保證倘出現任何付運延誤，出資者將不會對本集團採取任何法律行動。

倘項目發起人未能完成項目及達成回饋，其必須盡一切合理努力，以將項目達致最佳的可能結果，包括(其中包括)：(i)解釋已完成的工作、資金的用途、項目發起人未能按計劃完成項目的原因；(ii)說明彼等已適當運用資金，並盡一切合理努力，以按其承諾完成項目；及(iii)向並未根據項目收取產品的出資者提供退還任何剩餘資金。根據Kickstarter的使用條款，項目發起人及其出資者之間的糾紛與Kickstarter無關。

本集團不時自出資者及後期訂購人收到有關延遲付運的投訴，有關付運乃於估計付運日期後進行。於本集團遊戲的相關Kickstarter頁面上，本集團已明確知會潛在及實際出資者有關延遲的風險。為與出資者及後期訂購人建立密切關係，並提升顧客的滿意度，本集團會於相關Kickstarter頁面上定期更新發展進度，包括遊戲的付運最新資料。此外，本集團容許出資者於產品就付運完成包裝前，隨時要求退款。自二零一六年一月一日至本公告日期止期間，本集團並無因延遲付運而接獲來自出資者及後期訂購人的任何重大申索或投訴，或接獲來自彼等的大額退款要求。

批發商

除上述已推出的Kickstarter遊戲外，自二零一六年一月一日至本公告日期止期間，本集團亦已透過批發商推出合共51款新遊戲。

遊戲按渠道劃分的銷售額(續)

	截至二零一六年十二月三十一日止年度				截至二零一七年十二月三十一日止年度				截至二零一八年十二月三十一日止年度				
	Kickstarter 美元	網店及遊戲展 美元	手機遊戲 美元	批發商 美元	Kickstarter 美元	網店及遊戲展 美元	手機遊戲 美元	批發商 美元	Kickstarter 美元	網店及遊戲展 美元	手機遊戲 美元	批發商 美元	總計 美元
(Play Me)	—	2,396	—	19,016	—	1,397	—	1,070	—	—	—	537	1,072
(Poison Explosion)	—	28,049	—	188,960	—	21,783	—	421,428	—	—	—	256,138	284,643
(Queen's Necklace)	—	323	—	3,324	—	396	—	2,048	—	—	—	2,072	2,618
(Railroad Ink)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	126,441	126,441
(Raise Your Goblets)	—	1,140	—	20	—	4,758	—	75,427	—	—	—	22,780	24,874
(Richard the Lionheart)	—	—	—	—	—	805	—	43,480	—	—	—	116,236	120,949
(Rising Sun)	—	—	—	—	6,040,101	—	—	—	44,970	—	—	1,549,928	1,677,868
(Reviet Wars)	—	12,995	—	24,988	—	34,396	—	7,331	—	—	—	5,178	29,808
(Rum & Bones)	91,296	19,243	—	135,682	—	15,494	—	52,587	—	—	—	3,546	9,228
(Rum & Bones: Second Tide)	1,867,661	—	—	—	17,798	14,455	—	237,169	—	—	—	47,596	61,731
(Rumble in the Dungeon)	—	1,450	—	7,350	—	600	—	21,184	—	—	—	2,419	2,828
(Sedition Wars: Battle for Alabaster)	—	169	—	1,776	—	—	—	—	—	—	—	—	—
(Sheriff of Nottingham)	—	—	—	155,750	—	—	—	117,025	—	—	—	86,120	86,785
(Sherlock)	—	—	—	—	—	600	—	20,315	—	—	—	2,289	2,563
(Stareada Quest)	—	—	—	—	—	—	—	—	1,501,306	—	—	—	1,501,306
(Ta-Dal)	—	6,269	—	13,515	—	2,999	—	4,554	—	—	—	6,369	7,505
(The Godfather: Corleone's Empire)	—	—	—	—	—	15,156	—	948,906	—	—	—	177,655	187,250
(The Grizzled)	—	8,907	—	259,327	—	—	—	159,592	—	—	—	143,476	179,089
(The Grizzled: Armistice Edition)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	73,277	79,301
(The Others: 7 Sins)	2,543,019	15,379	—	759,704	19,757	16,702	—	244,983	—	—	—	111,795	122,596
(The World of SMOG: On Her Majesty's Service)	—	4,344	—	12,354	—	3,090	—	5,474	—	—	—	6,173	8,025
(The World of SMOG: Rise of Moloch)	—	—	—	—	1,901,318	—	—	12,348	—	—	—	61,179	147,786
(Unlair)	—	—	—	—	—	5,965	—	135,860	—	—	—	32,650	35,825
(Unusual Suspects)	—	9,380	—	59,196	—	1,771	—	10,486	—	—	—	17,472	19,221
(Victorian Masterminds)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3,480	5,054
(Waka Tanka)	—	550	—	2,595	—	108	—	449	—	—	—	285	340
(Way of the Panda)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	74,428	82,522
(Wrath of Kings)	—	44,999	—	68,393	—	74,882	—	46,912	—	—	—	31,064	88,200
(XenoShyft(手遊版))	—	—	23,501	—	—	—	9,098	—	—	4,007	—	—	4,007
(XenoShyft: Dreadmine)	713,072	3,240	—	24	13,271	5,982	—	49,340	—	—	—	3,538	5,523
(XenoShyft: Onslaught)	—	6,985	—	79,403	—	5,916	—	19,463	—	—	—	14,370	17,006
(Zombicide)	—	11,357	—	812,350	—	1,490	—	510,290	—	—	—	1,509,059	1,691,604
(Zombicide: Black Plague)	498,257	47,759	—	2,367,212	—	199,121	—	1,187,853	—	—	—	388,522	413,371
(Zombicide: Green Horde)	—	—	—	—	8,109,924	—	—	—	116,406	—	—	1,316,121	1,433,426
(Zombicide: Invader)	—	—	—	—	—	—	—	—	4,851,170	—	—	—	4,867,416
(Zombicide: Season 2)	—	9,439	—	232,636	—	2,662	—	201,695	—	—	—	287,952	287,952
(Zombicide: Season 3)	1,618	265,980	—	253,852	—	4,120	—	163,206	—	—	—	226,765	226,765
遊戲總收益	11,468,346	687,242	23,501	8,519,020	20,597,558	759,475	9,098	8,310,152	15,237,000	1,182,316	4,007	11,425,804	27,849,127
其他產品	—	161,070	—	104,956	—	110,738	—	29,719	—	53,439	—	304,845	358,284
總計	11,468,346	848,312	23,501	8,623,976	20,597,558	870,213	9,098	8,339,871	15,237,000	1,235,755	4,007	11,730,649	28,207,411

按渠道劃分的遊戲銷售額(續)

	截至二零一八年六月三十日止六個月					截至二零一九年六月三十日止六個月				
	Kickstarter 美元 (未經審核)	直銷 網店及遊戲展 美元 (未經審核)	手機遊戲 美元 (未經審核)	批發商 美元 (未經審核)	總計 美元 (未經審核)	Kickstarter 美元 (未經審核)	直銷 網店及遊戲展 美元 (未經審核)	手機遊戲 美元 (未經審核)	批發商 美元 (未經審核)	總計 美元 (未經審核)
《13 Clues》	—	2,466	—	23,771	26,237	—	—	7,726	7,726	7,726
《75 Gnom' Street》	—	—	—	—	—	—	—	156,097	156,097	156,097
《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》	2,673,693	—	—	419,630	3,093,323	—	30,058	966,465	996,523	996,523
《Arcadia Quest》	—	13,702	—	229,919	243,621	—	2,161	187,106	189,267	189,267
《Arcadia Quest: Inferno》	—	—	—	—	—	—	—	120,126	120,126	120,126
《Arcadia Quest: Riders》	456,920	—	—	—	456,920	—	—	—	—	—
《Banana Bandits》	—	102	—	80	182	—	30	105	135	135
《Blood Rage》	—	9,015	—	173,389	182,404	—	162	121,131	121,293	121,293
《Bloodborne: The Card Game》	—	11,303	—	150,319	161,622	—	593	147,921	148,514	148,514
《Blue Moon City》	—	—	—	—	—	—	—	84,930	84,930	84,930
《B-Seged: Sons of the Abyss》	—	3,337	—	5,731	9,068	—	—	—	—	—
《Council of Four》	—	10,049	—	87,881	97,930	—	12	110,396	110,408	110,408
《Chulhu in the House》	—	260	—	568	828	—	—	7,790	7,790	7,790
《Chulhu: Death May Die》	—	—	—	—	—	574,841	—	209,361	784,202	784,202
《Dark Age》	—	60,315	—	38,632	98,967	—	12	22,169	22,181	22,181
《Dogs of War》	—	655	—	2,441	3,096	—	12	456	468	468
《Dojo Kun》	—	791	—	17,319	18,110	—	—	67,537	67,537	67,537
《Dragon Castle》	—	4,902	—	165,131	170,033	—	20	32,418	32,438	32,438
《Dream On》	—	524	—	108,369	108,893	—	232	36,642	36,874	36,874
《Eihnos》	—	3,454	—	90,141	93,595	—	1,020	161,647	162,667	162,667
《Foodies》	—	—	—	—	—	—	—	57,483	57,483	57,483
《Gang Rush: Breakout》	—	—	—	—	—	—	—	141,382	141,382	141,382
《Gateway Uprising》	—	372	—	30,450	30,822	—	—	12,534	12,534	12,534
《Gekido: Bot Battles》	—	1,453	—	1,617	3,070	—	—	191,411	191,411	191,411
《Gizmos》	—	—	—	43,395	43,395	—	213	153,784	153,997	153,997
《God of War: The Card Game》	—	—	—	—	—	—	—	34,473	34,473	34,473
《Guilds of Cadwallon》	—	283	—	258	541	—	—	1,274	1,274	1,274
《HATE》	—	—	—	—	—	545,605	472	27,123	573,200	573,200
《Kaledos》	—	252	—	772	1,024	—	—	49,247	49,247	49,247
《Kaosball》	—	4,430	—	4,828	9,258	—	102	32,640	32,742	32,742
《Kick-Ass》	—	—	—	—	—	—	2,715	73,864	76,579	76,579
《Kreus》	—	186	—	—	186	—	5	—	5	5
《Kronia》	—	241	—	63	304	—	5	—	123	123
《Krosmaster Quest》	—	—	—	—	—	—	—	146,414	146,414	146,414
《Looterz》	—	1,034	—	10,463	11,497	—	—	40,847	40,847	40,847
《Lorenzo il Magnifico》	—	11,217	—	59,587	70,804	—	62	30,231	30,293	30,293
《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	—	2,643	—	10,434	13,077	—	52	5,987	6,039	6,039
《Masques》	—	126	—	72	198	—	—	—	—	—
《Massive Darkness》	—	10,824	—	256,960	267,784	—	393	87,235	87,628	87,628
《Meeples War》	—	1,032	—	3,202	4,234	—	8	63,294	63,302	63,302
《Modern Art》	—	1,086	—	32,864	33,950	—	30	104,463	104,493	104,493
《Monstrous》	—	100	—	8	108	—	—	227,801	228,761	228,761
《Narcos》	—	—	—	—	—	—	68	110,930	110,998	110,998
《Newton》	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
《Play Me》	—	535	—	362	897	—	43	57,473	57,516	57,516

按渠道劃分的遊戲銷售額(續)

	截至二零一八年六月三十日止六個月					截至二零一九年六月三十日止六個月				
	Kickstarter 美元 (未經審核)	直銷 網店及遊戲展 美元 (未經審核)	手機遊戲 美元 (未經審核)	批發商 美元 (未經審核)	總計 美元 (未經審核)	Kickstarter 美元 (未經審核)	直銷 網店及遊戲展 美元 (未經審核)	手機遊戲 美元 (未經審核)	批發商 美元 (未經審核)	總計 美元 (未經審核)
《Potion Explosion》	—	9,331	—	244,116	253,447	—	873	201,843	202,716	
《Queen's Necklace》	—	546	—	1,728	2,274	—	6	222	228	
《Railroad Ink》	—	—	—	16,721	16,721	—	—	7	7	
《Raise Your Goblets》	—	—	—	—	—	—	148	8,403	8,551	
《Richard the Lionheart》	—	1,666	—	116,236	117,902	—	—	8,024	8,024	
《Rising Sun》	—	82,970	—	1,297,822	1,380,792	—	603	229,011	229,614	
《Rivet Wars》	—	13,764	—	5,178	18,942	—	—	687,547	687,547	
《Rum & Bones》	—	3,024	—	3,546	6,570	—	1,060	9,936	10,996	
《Rum & Bones: Second Tide》	—	7,801	—	47,596	55,397	—	61	165,016	165,077	
《Rumble in the Dungeon》	—	409	—	866	1,275	—	—	68,971	68,971	
《Sheriff of Nottingham》	—	—	—	10,500	10,500	—	—	85,849	85,849	
《Sherlock》	—	274	—	646	920	—	—	776	776	
《Staradia Quest》	—	—	—	—	—	196,165	—	—	196,165	
《Ta-Dai!》	—	1,136	—	3,690	4,826	—	25	616	641	
《The Godfather: Corleone's Empire》	—	4,484	—	51,949	56,433	—	52	132,574	132,626	
《The Grizzled》	—	890	—	74,121	75,011	—	1,584	66,986	68,570	
《The Grizzled: Armistice Edition》	—	—	—	—	—	—	313	236,961	237,274	
《The Others: 7 Sins》	—	3,441	—	60,288	63,729	—	673	119,471	120,144	
《The World of SMOG: On Her Majesty's Service》	—	1,421	—	5,000	6,421	—	—	766	766	
《The World of SMOG: Rise of Moloch》	—	7,783	—	54,686	62,469	—	—	55,676	55,676	
《Unfair》	—	1,210	—	22,240	23,450	—	10	123	133	
《Unusual Suspects》	—	797	—	12,523	13,320	—	102	3,172	3,274	
《Victorian Masterminds》	—	—	—	—	—	—	2,597	273,172	275,769	
《Wacky Races》	—	—	—	—	—	—	1,595	134,263	135,858	
《Waka Tanka》	—	55	—	216	271	—	—	—	—	
《Walls of York》	—	—	—	—	—	—	8	1,133	1,141	
《Way of the Panda》	—	3,322	—	74,428	77,750	—	—	408	408	
《Wrath of Kings》	—	17,835	—	28,629	46,464	—	442	325,026	325,468	
《Xenoshyft(手機版)》	—	—	2,834	—	2,834	—	—	—	—	
《Xenoshyft: Dreadmire》	—	761	—	2,463	3,224	—	56	217,520	217,576	
《Xenoshyft: Onslaught》	—	841	—	10,198	11,039	—	—	7,770	7,770	
《Zombicide》	—	105,428	—	800,746	906,174	—	518	318,518	319,036	
《Zombicide: Black Plague》	—	18,991	—	388,522	407,513	—	1,402	247,278	248,680	
《Zombicide: Green Horde》	25,814	899	—	277,652	304,365	—	695	501,659	502,354	
《Zombicide: Invader》	—	—	—	—	—	621,690	—	1,275,197	1,896,887	
《Zombicide: Season 2》	—	—	—	215,192	215,192	—	136	265,835	265,971	
《Zombicide: Season 3》	—	—	—	110,603	110,603	—	312	125,405	125,717	
來自遊戲的總收益	3,156,427	445,768	2,834	5,906,777	9,511,806	1,938,301	52,711	9,899,581	11,891,320	
其他產品	—	9,482	—	29,638	39,120	—	4,462	924,228	928,690	
總計	3,156,427	455,250	2,834	5,936,415	9,550,926	1,938,301	57,173	10,823,809	12,820,010	

本集團主要透過Kickstarter及批發商銷售其遊戲，合共分別佔本集團於截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月的總收益約95.8%、97.1%、95.6%及99.5%。

本集團透過Kickstarter推出的桌遊，於付運首年內一般錄得較高收益，原因是產品一經付運，所有預先自Kickstarter出資者及後期訂購人收取的資金均會確認為收益。當已經履行所有來自Kickstarter的訂單時，本集團一般將不會就特定遊戲錄得任何銷售，而該遊戲的所有其後銷售將產生自批發商、遊戲展及網店。然而，於二零一九年九月，本集團已推出名為《CMON Time Machine》的Kickstarter活動，以營銷若干現有遊戲，包括《HATE》、《Rising Sun》及《Zombicide : Green Horde》。因此，預期本集團將於截至二零一九年十二月三十一日止年度錄該等遊戲來自Kickstarter的銷售。

於透過Kickstarter推出遊戲時，本集團將會聯絡批發商以衡量彼等對新遊戲的興趣水平。據董事所知、所悉及所信，批發商通常會參考於Kickstarter的銷售表現來決定對各款遊戲的開初數項訂單規模。此後，批發商將按照遊戲的實際銷售表現來決定其後訂單規模。由於桌遊通常可於開始時吸引玩家更大關注及興趣，來自批發商的訂單通常會呈現不斷下跌趨勢，並在遊戲首次推出發售後一至兩年趨向穩定。然而，成功或受歡迎的桌遊可長時間維持市場需求，尤其是續集產品推出時。因此，本集團仍自其部分數年前推出的桌遊錄得銷售。

銷售透過Kickstarter推出的遊戲，而產品乃於報告期間內付運

(i) 於截至二零一六年十二月三十一日止年度內首次付運的Kickstarter遊戲

就《Arcadia Quest: Inferno》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》、《Rum & Bones: Second Tide》及《The Others: 7 Sins》而言，相關遊戲產品乃於截至二零一六年十二月三十一日止年度內首次付運。尤其是，除《The Others: 7 Sins》外，其餘三款遊戲均於二零一六年年末前付運，由於本集團於二零一七年繼續履行Kickstarter訂單，故該三款遊戲全部均於截至二零一七年十二月三十一日止年度內繼續錄得銷售。此外，由於二零一六年的付運主要為履行Kickstarter訂單而進行，故於截至二零一六年十二月三十一日止年度內極少甚或並無就《Arcadia Quest: Inferno》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones : Second Tide》錄得來自批發商的銷售。本集團於截至二零一八年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月繼續就該等遊戲透過向批發商銷售產生收益。截至二零一六年十二月三十一日止年度首次付運Kickstarter遊戲而自Kickstarter及批發商產生的收益分別於截至二零一六年十二月三十一日止年度約為10.0百萬美元及898,804美元、於截至二零一七年十二

月三十一日止年度為67,409美元及925,071美元、於截至二零一八年十二月三十一日止年度為零及177,147美元，以及於截至二零一九年六月三十日止六個月為零及410,600美元。

(ii) 於截至二零一七年十二月三十一日止年度內首次付運的Kickstarter遊戲

就《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》及《*Zombicide: Green Horde*》而言，相關遊戲產品乃於截至二零一七年十二月三十一日止年度內首次付運。尤其是，除《*Massive Darkness*》外，其餘三款遊戲均於二零一七年年末前付運及完成付運，故於截至二零一七年十二月三十一日止年度內極少甚或並無錄得來自批發商的銷售。截至二零一七年十二月三十一日止年度首次付運Kickstarter遊戲而自Kickstarter及批發商產生的收益分別於截至二零一七年十二月三十一日止年度約為20.5百萬美元及591,177美元、於截至二零一八年十二月三十一日止年度為240,163美元及約3.4百萬美元，以及於截至二零一九年六月三十日止六個月為零及873,581美元。

(iii) 於截至二零一八年十二月三十一日止年度首次付運的Kickstarter遊戲

截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團首次付運遊戲產品《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》、《*Arcadia Quest: Riders*》、《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》。因此，截至二零一八年十二月三十一日止年度，其大部分銷售額均來自Kickstarter的銷售，而《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》尚未開展批發商的銷售。該等遊戲自Kickstarter及批發商產生的收益於截至二零一八年十二月三十一日止年度約為15.0百萬美元及1.6百萬美元，以及於截至二零一九年六月三十日止六個月約為1.9百萬美元及2.5百萬美元。

(iv) 於截至二零一九年六月三十日止六個月首次付運的Kickstarter遊戲

截至二零一九年六月三十日止六個月，概無首次付運新的Kickstarter遊戲。

於報告期間內透過批發商推出遊戲的銷售

於報告期間內透過批發商推出的遊戲包括《*13 Clues*》、《*75 Gnom' Street*》、《*Banana Bandits*》、《*Bloodborne: The Card Game*》、《*Blue Moon City*》、《*Council of Four*》、《*Cthulhu in the House*》、《*Dojo Kun*》、《*Dragon Castle*》、《*Dream On*》、《*Ethnos*》、《*Foodies*》、《*Gang Rush: Breakout*》、《*Gateway Uprising*》、《*Gekido: Bot Battles*》、《*Gizmos*》、《*God of War: The Card Game*》、《*Kaleidos*》、《*Kick-Ass*》、《*Kingz*》、《*Kreus*》、《*Kronia*》、《*Krosmaster*

Arena》、《*Krosmaster Quest*》、《*Looterz*》、《*Lorenzo il Magnifico*》、《*Masques*》、《*Meeple War*》、《*Modern Art*》、《*Monstrous*》、《*Narcos*》、《*Newton*》、《*Play Me*》、《*Potion Explosion*》、《*Railroad Ink*》、《*Raise Your Goblets*》、《*Richard the Lionheart*》、《*Rumble in the Dungeon*》、《*Sheriff of Nottingham*》、《*Sherlock*》、《*Sugarblast*》、《*Ta-Da!*》、《*The Godfather: Corleone's Empire*》、《*The Grizzled: Armistice Edition*》、《*Unfair*》、《*Unusual Suspects*》、《*Victorian Masterminds*》、《*Wacky Races*》、《*Waka Tanka*》、《*Walls of York*》及《*Way of the Panda*》，合共分別佔本集團於截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月的遊戲總收益約5.0%、10.6%、11.1%及27.4%。

就透過批發商推出的遊戲而言，該等遊戲的銷售表現於相關首次推出時相對平均，惟(i)《*The Godfather: Corleone's Empire*》除外，其於二零一七年首次推出時錄得收益964,062美元，相當於截至二零一七年十二月三十一日止年度總收益約3.2%；及(ii)《*Dragon Castle*》及《*Gizmos*》於二零一八年首次推出時分別錄得收益312,419美元及405,594美元，合共相當於截至二零一八年十二月三十一日止年度總收益約2.5%。

銷售產品於二零一六年一月一日前已經可供銷售的遊戲

根據日期為二零一六年十一月二十五日的Ipsos報告，其摘錄已載入招股章程，桌遊的平均生命週期一般估計可達8年以上，然而，該時間框架可藉產品擴充延長。發行商通常透過推出續篇、擴展或遊戲限量版來延長成功遊戲的生命。因此，儘管桌遊銷售於產品生命週期內一般會逐步減少，但多年仍有其價值及支持者，並可透過實行延續策略再次推高銷售。因此，於報告期間，本集團繼續自二零一六年一月一日前已有售的產品錄得銷售。

就所有產品於二零一六年一月一日前已經可供銷售的遊戲而言，其於報告期間的大部分銷售乃來自批發商。整體而言，除《*Arcadia Quest*》及《*Zombicide*》外，儘管於特定年度若干遊戲的銷量額偶爾主要因批發商於相關年內的產品補貨而有所增加，但於報告期間，所有於二零一六年一月一日前已可供銷售的遊戲產品銷售額均出現下跌趨勢。

《*Arcadia Quest*》錄得的收益由截至二零一六年十二月三十一日止年度的407,551美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的549,979美元及截至二零一八年十二月三十一日止年度的583,982美元，乃主要由於在二零一六年年尾付運其後續《*Arcadia Quest: Inferno*》及於二零一八年付運《*Arcadia Quest: Riders*》而刺激《*Arcadia Quest*》的銷售。《*Zombicide*》錄得的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度的511,780美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約1.7百萬美元，乃主要由於分別在二零一七年年尾及二零一八年年尾付運其後續《*Zombicide: Green Horde*》及《*Zombicide: Invader*》而刺激《*Zombicide*》的銷售。

製作中遊戲

本集團的未來增長部分取決於其能否持續推出新遊戲並滿足玩家日新月異的喜好要求。

於本公告日期，本集團有14款製作中的遊戲，有關詳情載列如下：

編號	開發中遊戲項目名目	預計推出日期	類型	遊戲種類	擁有權
1	項目A	二零一九年下半年	策略	棋盤遊戲	自有
2	項目B	二零一九年下半年	策略	棋盤遊戲	特許
3	項目C	二零一九年下半年	家庭	棋盤遊戲	自有
4	項目D	二零一九年下半年	家庭	棋盤遊戲	自有
5	項目E	二零一九年下半年	奇幻	棋盤遊戲	自有
6	項目F	二零一九年下半年	家庭	棋盤遊戲	特許
7	項目G	二零一九年下半年	家庭	棋盤遊戲	特許
8	項目H	二零一九年下半年	策略	棋盤遊戲	自有
9	項目I	二零一九年下半年	家庭	棋盤遊戲	自有
10	項目J	二零二零年上半年	奇幻	棋盤遊戲	自有
11	項目K	二零二零年上半年	奇幻	棋盤遊戲	自有
12	項目L	二零二零年上半年	奇幻	棋盤遊戲	特許
13	項目M	二零二零年上半年	奇幻	棋盤遊戲	自有
14	項目N	二零二零年下半年	家庭	棋盤遊戲	自有

主要客戶

截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團的五大客戶分別佔本集團總收益約22.8%、16.0%、20.9%及39.5%，而最大客戶則分別佔本集團總收益約9.1%、6.2%、7.2%及21.1%。本集團五大客戶全部均為以美國、歐盟、巴西及加拿大為基地的批發商。

於本公告日期，概無董事、彼等的聯繫人或任何股東(據董事所知擁有本公司已發行股本超過5%權益者)於本集團任何五大客戶中擁有任何權益。

下表載列於報告期間本集團五大客戶的詳情：

截至二零一九年六月三十日止六個月

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
1	客戶A	客戶A為於一九九五年註冊成立的遊戲批發商。該公司於美國經營發行、銷售、營銷及分銷業務，處理逾30名發行商的产品。於二零一四年，客戶A已由領先全球遊戲公司收購。	批發渠道的 桌遊	美國	1	21.1%
2	客戶G	客戶G為於二零零四年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為遊戲發行商及批發商，專注於將國際發行商產品本地化為法文，並生產其自身的法文遊戲。於二零一六年，客戶G已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	法國	7	5.3%
3	客戶C	客戶C為於二零一二年註冊成立的遊戲批發商。該公司為巴西遊戲批發商，於巴西全國建立有逾500間合作夥伴商店的網絡。於二零一八年，客戶C已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	巴西	2	5.3%

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
4	客戶B	客戶B為於一九九九年註冊成立的遊戲批發商。該公司專門批發及遊戲，以及提供各類可收集紙牌遊戲、袖珍模型及其他可收藏產品(如消閒紙牌、電影紙牌、玩具、可動模型及棋盤遊戲)。	批發渠道的桌遊	美國	1	4.3%
5	客戶D	客戶D為於二零零六年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為遊戲發行商及批發商，專注於將國際發行商的产品本地化為西班牙文，並生產其自身的西班牙文遊戲。於二零一七年，客戶D由客戶A的母公司收購。	批發渠道的桌遊	西班牙	7	3.5%

截至二零一八年十二月三十一日止年度

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
1	客戶F	客戶F為於二零一一年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為消費產品的分銷商以及美國及加拿大電子商貿零售商大規模零售多種倉庫及履約服務的全方位服務供應商。	批發渠道的桌遊	美國	6	7.2%

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
2	客戶E	客戶E為於一九九五年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為英國歷史悠久的遊戲、收藏品及玩具分銷商。於二零一零年，客戶E已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	英國	7	4.8%
3	客戶G	客戶G為於二零零四年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為遊戲發行商及批發商，專注於將國際發行商產品本地化為法文，並生產其自身的法文遊戲。於二零一六年，客戶G已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	法國	7	3.6%
4	客戶H	客戶H為於一九八二年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為美國遊戲批發商，專門分銷棋盤遊戲、紙牌遊戲、袖珍模型、角色扮演遊戲、遊戲工具及配件予世界各地的零售商。該公司於美國全國的網絡有逾250名供應商及5間倉庫。	批發渠道的 桌遊	美國	8	3.1%
5	客戶I	客戶I為於一九八九年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為加拿大的桌遊、漫畫、收藏遊戲及人偶、運動及非運動紙牌、可收藏遊戲紙牌遊戲及角色扮演遊戲的遊戲批發商。該公司於加拿大蒙特利爾、多倫多及溫哥華均有分銷中心。	批發渠道的 桌遊	加拿大	7	2.2%

截至二零一七年十二月三十一日止年度

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
1	客戶F	客戶F為於二零一一年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為消費產品的分銷商以及美國及加拿大電子商貿零售商大規模零售多種倉庫及履約服務的全方位服務供應商。	批發渠道的 桌遊	美國	6	6.2%
2	客戶E	客戶E為於一九九五年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為英國歷史悠久的遊戲、收藏品及玩具分銷商。於二零一零年，客戶E已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	英國	7	3.2%
3	客戶H	客戶H為於一九八二年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為美國遊戲批發商，專門分銷棋盤遊戲、紙牌遊戲、袖珍模型、角色扮演遊戲、遊戲工具及配件予世界各地的零售商。該公司於美國全國的網絡有逾250名供應商及5間倉庫。	批發渠道的 桌遊	美國	8	2.4%

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
4	客戶J	客戶J為於二零零七年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為美國遊戲及業餘愛好遊戲產業的遊戲批發商，自超過400名發行商及製造商提供逾20,000個產品。客戶J於美國有3個倉庫。	批發渠道的 桌遊	美國	8	2.3%
5	客戶G	客戶G為於二零零四年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為遊戲發行商及批發商，專注於將國際發行商產品本地化為法文，並生產其自身的法文遊戲。於二零一六年，客戶G已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	法國	7	1.9%

截至二零一六年十二月三十一日止年度

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
1	客戶F	客戶F為於二零一一年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為消費產品的分銷商以及美國及加拿大電子商貿零售商大規模零售多種倉庫及履約服務的全方位服務供應商。	批發渠道的 桌遊	美國	6	9.1%

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
2	客戶E	客戶E為於一九九五年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為英國歷史悠久的遊戲、收藏品及玩具分銷商。於二零一零年，客戶E已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	英國	7	4.1%
3	客戶K	客戶K為於二零零八年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為德國遊戲批發商及棋盤遊戲發行商，與全球約30名夥伴發行商合作。客戶K為客戶A母公司於處理德國的棋盤遊戲發行、編輯、營銷及銷售的整個過程。該公司於德國瓦爾迪恩有倉庫，並於德國有其他編輯及行政區域。	批發渠道的 桌遊	德國	5	3.8%
4	客戶G	客戶G為於二零零四年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為遊戲發行商及批發商，專注於將國際發行商產品本地化為法文，並生產其自身的法文遊戲。於二零一六年，客戶G已由客戶A的母公司收購。	批發渠道的 桌遊	法國	7	3.6%

排名	客戶	背景及主要業務	所購買產品	地點	業務關係年數	佔總收益的百分比
5	客戶J	客戶J為於二零零七年註冊成立的遊戲批發商。該公司曾為美國遊戲及業餘愛好遊戲產業的遊戲批發商，自超過400名發行商及製造商提供逾20,000個產品。客戶J於美國有3個倉庫。	批發渠道的桌遊	美國	8	2.2%

於最後可行日期，客戶A、客戶C、客戶D、客戶E、客戶G及客戶K全部均於同一母公司(連同其附屬公司統稱「主要客戶集團」)旗下，而該公司為領先的全球遊戲公司。客戶A、客戶C、客戶D、客戶E、客戶G及客戶K分別主要負責主要客戶集團的北美、巴西、西班牙、英國、法國及德國市場。儘管該等公司全部由同一公司擁有，但銷售及營運互相獨立。按遊戲產品語言或地域而言，該等公司自有自身負責的市場，彼此之間並無重疊。此外，彼等各自作出採購決定，並分別向本集團下達採購訂單。從而，本集團向該等公司各自出具獨立發票。自二零一九年四月起，由於主要客戶集團的內部政策變動，客戶A開始為期自身及客戶E統籌分銷本集團的英文版遊戲。因此，客戶A將客戶E的訂單整合，並向本集團作出批量購買要求。儘管訂單安排有上述變動，客戶A及客戶E的銷售及營運維持獨立。

除上文所述於報告期間本集團的五大客戶外，本集團亦與主要客戶集團內的公司有業務關係。截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，向主要客戶集團內的公司銷售總額分別約達3.5百萬美元、2.7百萬美元、3.9百萬美元及6.0百萬美元，分別佔本集團總收益約16.9%、9.2%、13.8%及47.0%。截至二零一九年六月三十日止六個月，向主要客戶集團的銷售相對高度集中，乃主要由於來自批發銷售的貢獻相對較高，且期內並無付運新Kickstarter遊

戲，故來自Kickstarter銷售的貢獻低所致。本集團乃按盡力基準，據董事所深知及盡悉以及桌面搜尋所得公開資料，識別主要客戶集團內的客戶。為免生疑，上述向個別客戶的銷售乃按於最後可行日期彼等的股權匯總。

截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團的五大客戶組成有相對重大變動，乃由於三名與本集團有2年或以下業務關係的新客戶(即客戶A、客戶B及客戶C)於期內成為本集團的五大客戶所致。由於本集團與主要客戶集團內的其他公司有業務關係，本集團透過客戶A及客戶C的母公司與彼等熟絡。本集團與客戶B於二零一八年舉行的遊戲展上熟絡。

於二零一九年前，本集團在北美洲市場並無向主要客戶集團內的公司進行任何銷售，原因為主要客戶集團過往僅專注於此特定地域市場分銷其自有遊戲。然而，於二零一九年年初，主要客戶集團決定除自有遊戲外加上其他開發商的遊戲，擴大於北美洲的業務。因此，客戶A負責主要客戶集團的北美洲市場，於二零一九年年初透過購買其他開發商的遊戲，非常積極建立遊戲組合。故此，截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團銷售21款遊戲予客戶A錄得總金額約2.7百萬美元，使其成為本集團截至二零一九年六月三十日止六個月的最大客戶。客戶C僅於二零一八年始由主要客戶集團的母公司收購，並成為主要客戶集團一員。客戶C負責巴西市場，主要客戶集團擬開發的新市場，原因為於收購前其於此市場並無重大佔有率。因此，憑藉母公司的支持，客戶C亦非常積極購買不同開發商(包括本集團)的遊戲，拓展於巴西的遊戲分銷業務，並於截至二零一九年六月三十日止六個月成為本集團的第三大客戶。

客戶B於二零一九年與本集團展開業務關係前並無擁有本集團的任何遊戲。因此，作為遊戲批發商，於截至二零一九年六月三十日止六個月，其向本集團下達第一張訂單，以建立客戶B先前未有的本集團產品組合。因此，於截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團錄得銷售12款遊戲及其他產品予客戶B的總金額為552,889美元。

就董事所知，除(i)本集團高級管理層建邦先生於客戶A母公司於二零一八年收購客戶C前持有其25%已發行股本；及(ii)一般業務關係外，客戶A、客戶B及客戶C各自

與本集團、其董事、主要股東、高級管理層或任何彼等各自的聯繫人並無任何過往或現有關係，包括但不限於僱傭、財務或家族關係。

業務模式、市場推廣、售後服務、品質監控及資訊科技

自上市以來及直至本公告日期，本集團的業務模式、市場推廣、售後服務、品質監控及資訊科技並無重大變動。

生產

本集團的生產自上市以來概無重大變動。本集團分包其自有及特許桌遊的生產予供應鏈管理人，使本集團得以集中其資源於產品開發及／或市場推廣，並以具成本效益的方式營運業務。供應鏈管理人負責嚴格根據本集團提供的規格及要求進行本集團自有及特許桌遊的整個生產流程。就甄選供應鏈管理人而言，管理層評估並考慮多項因素，如價格、預測時間表、質量、作品專集、聲譽及過往工作經驗。

供應鏈管理人對商業可行性、產品成本、技術規格及項目時間表等事宜作出投入。彼等亦負責採購必要原材料，並將於有需要時外包部分生產流程予多名製造商。倘桌遊的特定部分存在獨特要求，供應鏈管理人將尋求本集團管理層就將予委聘的合適分包商作出批准。供應鏈管理人亦將安排包裝及付運最終產品至本集團指定的付運點。本集團的管理層及生產團隊定期到供應鏈管理人進行現場到訪，以於有需要時討論生產事宜、確保質量控制及討論營運事宜。

於報告期間，本集團委聘四名供應鏈管理人(本節「主要供應商」一段所述的供應商G、供應商H、供應商F及供應商A)，分別佔其於截至二零一六年十二月三十一日止年度的總銷售成本的約35.9%、21.2%、零及零、其於截至二零一七年十二月三十一日止年度的總銷售成本的約13.0%、10.5%、23.4%及零、其於截至二零一八年十二月三十一日止年度的總銷售成本的零、零、零及約22.8%，以及其於截至二零一九年六月三十日止六個月的總銷售成本的零、零、零及約46.5%。本集團已與該四名供應鏈管理人維持達一至七年的業務關係。就董事所知，除一般業務關係外，本集團及其供應鏈管理人並無關係(不論過往或現有)。

誠如本公告「本集團的業務 — 主要供應商」一段所說明，主要供應鏈管理人由截至二零一六年十二月三十一日止年度的「供應商G」改變為截至二零一七年十二月三十一日止年度的「供應商F」以及截至二零一八年十二月三十一日止年度及截至二零一九年六月三十日止六個月的「供應商A」。供應商G承接的本集團項目主要由會計經理（「會計經理」）監察及管理，該經理為供應商G的總經理。鑒於供應G縮減於中國的業務規模，會計經理於二零一七年開始以代理的身份為供應商F服務，本集團決定於二零一七年逐步委聘供應商F承接更多項目，故供應商F於二零一七年成為本集團的最大供應商。於二零一八年，會計經理加入供應商A，擔任總經理，而經考慮紙張價格最近下跌、本集團的聲譽、訂單規模及擬與本集團建立長期業務關係，供應商A願意就若干批量訂單向本集團提供以較低單位成本計相對更優惠的價格。因此，本集團將大部分生產交予供應商A，而供應商A成為本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的最大供應商。於二零一九年，本集團繼續委聘供應商A為供應商鏈管理人。有關給予本集團優惠價格的討論，請參閱本公告「本集團的財務資料 — 銷售成本」一段。

供應商A為於二零一七年註冊成立的香港供應鏈管理人，由一名香港市民全資擁有，而該名人士亦為供應商A的唯一董事。供應商A一直專注於生產及物流管理服務，協助全球客戶採購、設計及物色製造商根據指定規格及標準生產產品。供應商A於香港及中國辦事處合共有少於20名員工。本集團為供應商A的其中一名最大客戶，惟供應商A並非全面依賴本集團。就董事所知，除供應商A的實益擁有人亦為供應商D的唯一股東及唯一董事，並最近成為供應商F的董事之一外，供應商A的實益擁有人與本集團、其董事、主要股東、高級管理層或任何彼等各自的聯繫人並無任何過往或現有關係，包括但不限於僱傭、財務或家族關係。

本集團並無與任何供應鏈管理人訂立任何長期主供應或生產協議，並僅按逐個項目作出委聘。同樣地，每款遊戲的生產成本均由本集團與供應鏈管理人按逐個項目磋商。供應鏈管理人通常會於生產前要求墊付款項，而根據Ipsos報告，此舉並不常見。截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，支付予供應鏈管理人的總墊款佔已下達總採購訂單金額的百分比分別為零、

約36.8%、47.1%及53.7%。於二零一六年十二月三十一日、二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日，向供應商墊款的結餘(主要包括向供應鏈管理人及第三方遊戲供應商的墊款)分別為638,673美元、約1.2百萬美元、約3.7百萬美元及約3.5百萬美元。於二零一七年十二月三十一日的結餘較二零一六年十二月三十一日增加，乃由於支付製作遊戲的墊款，包括就製作《*Massive Darkness*》及《*Arcadia Quest : Inferno*》支付供應鏈管理人的墊款456,925美元及就製作《*Rising Sun*》及《*Zombicide : Green Horde*》支付另一名供應鏈管理人的墊款442,478美元。向供應商墊款的結餘由二零一七年十二月三十一日的約1.2百萬美元進一步增加至二零一八年十二月三十一日的約3.7百萬美元，主要由於支付製作遊戲的墊款，包括為製作《*A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniatures Game*》、《*Blood Rage Digital*》的《*Blood Rage*》棋盤遊戲、《*Munchkin Dungeon*》、《*Project: ELITE*》及《*Zombicide: Invader*》等於二零一八年推出或首次付運的Kickstarter遊戲的已付墊款總額約2.5百萬美元。於二零一九年六月三十日，向供應商墊款的結餘減少至約3.5百萬美元，主要指約2.4百萬美元為製作《*Bloodborne : The Board Game*》及874,576美元為製作《*Munchkin Dungeon*》及《*Project : ELITE*》。供應鏈管理人要求就生產遊戲墊款為慣常做法。因此，供應商墊款結餘主要根據本集團的生產需要波動，而有關需要則主要受到Kickstarter遊戲付運時間表、新遊戲推出時間表及批發商的現有遊戲補貨訂單所影響。於報告期內，各年／期末的供應商墊款增加乃主要由於(i)本集團遊戲生產的需求增加，尤其是新推出的Kickstarter遊戲；及(ii)供應鏈管理人變動。誠如上文所討論，本集團自二零一八年起變更其主要供應鏈管理人為供應商A。儘管供應商A經考慮紙張價格最近下跌、本集團的聲譽、訂單規模及擬與本集團建立長期業務關係，其願意就若干批量訂單向本集團提供以較低單位成本計更優惠的價格，供應商A亦要求較高墊款比例，以減少生產本集團產品所面臨的現金流量壓力。

會計經理為香港市民，於桌遊生產供應鏈管理擁有逾10年經驗。於加入桌遊供應鏈管理業前，會計經理為產品設計師。本集團透過本集團其中一名創辦人兼執行董事建邦先生與會計經理熟絡，因會計經理為其老朋友。除市場上其他供應鏈管理人提供的典型供應鏈管理服務外，會計經理憑藉其於產品設計的專業知識及行業經驗，為本集團提供增值服務，例如於產品包裝放置廣告，以節省成本及提升用戶體驗。會計經理亦有完成Kickstarter項目的經驗。多年來，本集團的最終用戶滿意會計經理監察及管理下製造的產品，因此，本集團與彼建立超過8年的業務關係。

經計及(i)供應商A願意就若干批量訂單向本集團提供以較低單位成本計相對更優惠的價格；(ii)與會計經理的長期關係，該名經理熟悉本集團產品及營運，且最重要的是，多年來曾有效及高效監控本集團生產過程；及(iii)物色另一名可按相若質量水平提供類似服務的人士所涉及的轉換成本及時間，董事認為，儘管供應商A要求較高的墊款比例，本集團於過往兩年轉換主要供應鏈管理人繼續與會計經理合作為有利。

就董事所知，除為建邦先生的老朋友外，會計經理與本集團、其董事、主要股東、高級管理層或任何彼等各自的聯繫人並無任何過往或現有關係，包括但不限於僱傭、財務或家族關係。此外，會計經理與本集團就彼等其他業務或其他事宜並無任何其他諒解或副安排或協議。

由於製作一般需時六至九個月，故供應商墊款的動用額度並不算高。於二零一九年十月三十一日，於二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日向供應商的墊款中分別約100.0%及47.3%已被動用。

主要供應商

截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團的五大供應商分別佔本集團總採購約91.5%、91.1%、97.6%及92.2%，而最大供應商則分別佔本集團總採購約43.0%、32.2%、45.1%及55.2%。本集團五大供應商為供應鏈管理人、袖珍角色模型生產商及向本集團供應第三方遊戲的遊戲開發商。

由於本集團將自有及特許遊戲的生產外判予供應鏈管理人，供應商集中相對較高。於報告期間，本集團合共有四名供應鏈管理人，加總分別佔本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月總採購的約68.4%、64.5%、45.1%及55.2%。於報告期間，對向各供應鏈管理人總採購貢獻大幅波動。有關詳情，請參閱「本集團的業務 — 生產」一段。根據Ipsos報告，桌遊開發商將生產外判導致相對高的供應商集中並不常見。

於本公告日期，概無董事、彼等的聯繫人或任何股東(據董事所深知擁有本公司已發行股本超過5%權益者)於本集團任何五大供應商中擁有任何權益。

下表載列本集團於報告期間的五大供應商詳情：

截至二零一九年六月三十日止六個月

排名	供應商	背景及主要業務	供應項目	地點	業務關係 年期	信貸期	佔總採購 百分比
1.	供應商A ^(附註2)	供應商A為於二零一七年註冊成立的香港供應鏈管理人。該公司一直專注於生產及物流管理服務，協助客戶採購、設計及物色製造商根據指定規格及標準生產產品。	供應鏈管理	香港	1年	7日	55.2%
2.	供應商B ^(附註1)	供應商B為於二零零六年註冊成立的香港遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於模具工程、模塑及塑料製造。	生產袖珍模型	香港	8年	14日	24.5%
3.	供應商K	供應商K為於二零一七年註冊成立的香港棋盤遊戲袖珍模型製造商。該公司一直專注於製造棋盤遊戲的塑膠組合及可動模型。該公司於中國東莞擁有廠房。	生產袖珍模型	香港	1年	7日	8.2%
4.	供應商E	供應商E為於二零一四年註冊成立的意大利遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於發展及製造桌遊。	第三方棋盤遊戲	意大利	3年	30日	2.3%
5.	供應商C	供應商C為於二零一六年註冊成立的意大利遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於發展及製造桌遊。	第三方棋盤遊戲	意大利	3年	30日	2.0%

截至二零一八年十二月三十一日止年度

排名	供應商	背景及主要業務	供應項目	地點	業務關係 年期	信貸期	佔總採購 百分比
1.	供應商A ^(附註2)	供應商A為於二零一七年註冊成立的香港供應鏈管理人。該公司一直專注於生產及物流管理服務，協助客戶採購、設計及物色製造商根據指定規格及標準生產產品。	供應鏈管理	香港	1年	7日	45.1%
2.	供應商B ^(附註1)	供應商B為於二零零六年註冊成立的香港遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於模具工程、模塑及塑料製造。	生產袖珍模型	香港	8年	14日	35.3%

排名	供應商	背景及主要業務	供應項目	地點	業務關係 年期	信貸期	佔總採購 百分比
3.	供應商C	供應商C為於二零一六年註冊成立的意大利遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於開發及生產桌遊。	第三方棋盤遊戲	意大利	3年	30日	8.7%
4.	供應商D ^(附註2)	供應商D為於二零一五年註冊成立的香港遊戲製造商。該公司一直專注於生產桌遊。	生產袖珍模型	香港	1年	15日	6.7%
5.	供應商E	供應商E為於二零一四年註冊成立的意大利遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於開發及生產桌遊。	第三方遊戲	意大利	1年	30日	1.8%

截至二零一七年十二月三十一日止年度

排名	供應商	背景及主要業務	供應項目	地點	業務關係 年期	信貸期	佔總採購 百分比
1.	供應商F	供應商F為於二零一五年註冊成立的香港供應鏈管理人。該公司一直專注於生產及物流管理服務，協助客戶採購、設計及物色製造商根據指定規格及標準生產產品。	供應鏈管理	香港	2年	80日	32.2%
2.	供應商B ^(附註1)	供應商B為於二零零六年註冊成立的香港遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於模具工程、模塑及塑料製造。	生產袖珍模型	香港	8年	14日	24.5%
3.	供應商G	供應商G為於二零零五年註冊成立的香港供應鏈管理人。該公司一直專注於生產及物流管理服務，協助客戶採購、設計及物色製造商根據指定規格及標準生產產品。供應商G由一家於德國註冊成立的公司全資擁有。	供應鏈管理	香港	7年	60日	17.8%
4.	供應商H	供應商H為於二零一四年註冊成立的中國供應鏈管理人。該公司一直專注於有關棋盤遊戲、紙牌遊戲及袖珍模型的生產管理服務。	供應鏈管理	中國	5年	10日	14.5%
5.	供應商C	供應商C為於二零一六年註冊成立的意大利遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於開發及生產桌遊。	第三方棋盤遊戲	意大利	3年	30日	2.1%

截至二零一六年十二月三十一日止年度

排名	供應商	背景及主要業務	供應項目	地點	業務關係 年期	信貸期	佔總採購 百分比
1.	供應商G	供應商G為於二零零五年註冊成立的香港供應鏈管理人。該公司一直專注於生產及物流管理服務，協助客戶採購、設計及物色製造商根據指定規格及標準生產產品。供應商G由一家於德國註冊成立的公司全資擁有。	供應鏈管理	香港	7年	60日	43.0%
2.	供應商H	供應商H為於二零一四年註冊成立的中國供應鏈管理人。該公司一直專注於有關棋盤遊戲、紙牌遊戲及袖珍模型的生產管理服務。	供應鏈管理	中國	5年	10日	25.4%
3.	供應商B ^(附註1)	供應商B為於二零零六年註冊成立的香港遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於模具工程、模塑及塑料製造。	生產袖珍角色模型	香港	8年	14日	15.5%
4.	供應商I	供應商I為於二零零一年註冊成立的法國遊戲設計商及供應商。該公司一直專注於開發、生產及分銷棋盤遊戲、視頻遊戲、動畫及漫畫。	第三方棋盤遊戲	法國	3年	7日	5.0%
5.	供應商J	供應商J為於二零一零年註冊成立的法國遊戲設計商及製造商。該公司一直專注於開發及生產法文桌遊。	第三方棋盤遊戲	法國	4年	7日	2.6%

附註：

1. 本集團高級管理層David Preti先生於二零一六年前持有供應商B的3%已發行股本。於本公告日期，Preti先生不再為供應商B的股東。
2. 供應商A及供應商D有共同唯一股東及董事，該人士最近亦自二零一八年十月起成為供應商F的董事之一。儘管上文所述，供應商A、供應商D及供應商F各自擁有其自身銷售、融資及營運，互相之間獨立。本集團獨立與供應商A及供應商D磋商商業條款，並下達訂單。就此，彼等各自獨立接受訂單，並向本集團出具單獨發票。

就董事所深知，除供應商A的實益擁有人亦為供應商D的唯一股東及唯一董事，並最近自二零一八年十月起成為供應商F的董事之一外，於報告期間，本集團的五大供應商彼此之間概無任何關係(不論過往或現有)。

除上文「本集團的業務 — 生產」一段內所討論供應商A就若干批量訂單提供較低單位成本而言更為優惠價格外，就董事所深知、盡悉及確信，於報告期間，本集團五大供應商提供的定價條款與本集團其他獨立供應商相若。

為管理供應商集中風險，本集團有慣例透過(其中包括)建立商譽及履約付款，與供應商維持良好工作關係，特別是供應鏈管理人。此外，本集團繼續與其他合適供應商探索及建立業務關係，作為應急計劃的一部分。於本公告日期，本集團與超過10名供應商及製造商維持直接接觸。透過採納上述措施及經考慮已有其他供應商，董事認為，本集團的供應商集中風險為可以管理。

知識產權

於報告期間，本集團分別按成本620,280美元、33,978美元、801,145美元、920,000美元、55,950美元、895,000美元、500,000美元及888,400美元確認多項知識產權，主要包括《*Blood Rage*》、《*Council of Four*》、《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*The Grizzled*》、《*The Others: 7 Sins*》、《*The World of SMOG*》及《*Zombicide*》系列的知識產權。

物業

於截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團收購兩項位於新加坡同一建築物內的物業，一項作為其環球總辦事處，進行業務擴張，而另一項則作為零售商舖、展示室及遊戲測試中心，建設形像和品牌，其詳情披露於本公司日期為二零一七年四月三日及二零一七年十月六日的公告。

僱員

於本公告日期，本集團有52名僱員，而於二零一六年十二月三十一日、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則分別有47名、66名及51名僱員。

於截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團已成功聘用多名顯赫大師，包括Eric Lang先生(本集團熱門遊戲《*Arcadia Quest*》、《*Blood Rage*》及《*The Others: 7 Sins*》的設計師)及Mike McVey先生(本集團多個精美袖珍模型背後的藝術總監)，大大加強本集團的遊戲設計能力。

此外，於截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團的共同創辦人兼本公司的控股股東之一建邦先生已遷至新加坡，監察中國及東亞市場銷售及市場推廣。

桌遊行業

截至二零一八年十二月三十一日止年度，北美洲及歐洲仍為本集團的主要市場，北美洲及歐洲銷售分別佔本集團總收益約76.7%及16.1%。

美國桌遊行業

美國桌遊行業於二零一八年繼續增長，預期增長趨勢將持續。根據Ipsos報告，美國桌遊行業的市場規模由二零一七年約2,513.0百萬美元增加約8.3%至二零一八年約2,721.1百萬美元。預期市場將保持穩定增長，由二零一九年至二零二一年的年增長率介乎約7.5%至7.6%，至二零二一年達約3,401.5百萬美元。下圖載列美國桌遊行業自二零一二年至二零二一年的歷史及預測市場規模。



資料來源：Ipsos報告

如上文所說明，預測美國桌遊行業的市場規模自二零一九年至二零二一年的複合年增長率約為7.6%，低於二零一二年至二零一八年的複合年增長率約9.5%，主要由於某些子類別(如非休閒遊戲)的增長較弱，以及過去數年快速發展桌遊後市場相對成熟，且不斷向擴增或虛擬實境的遊戲轉變。

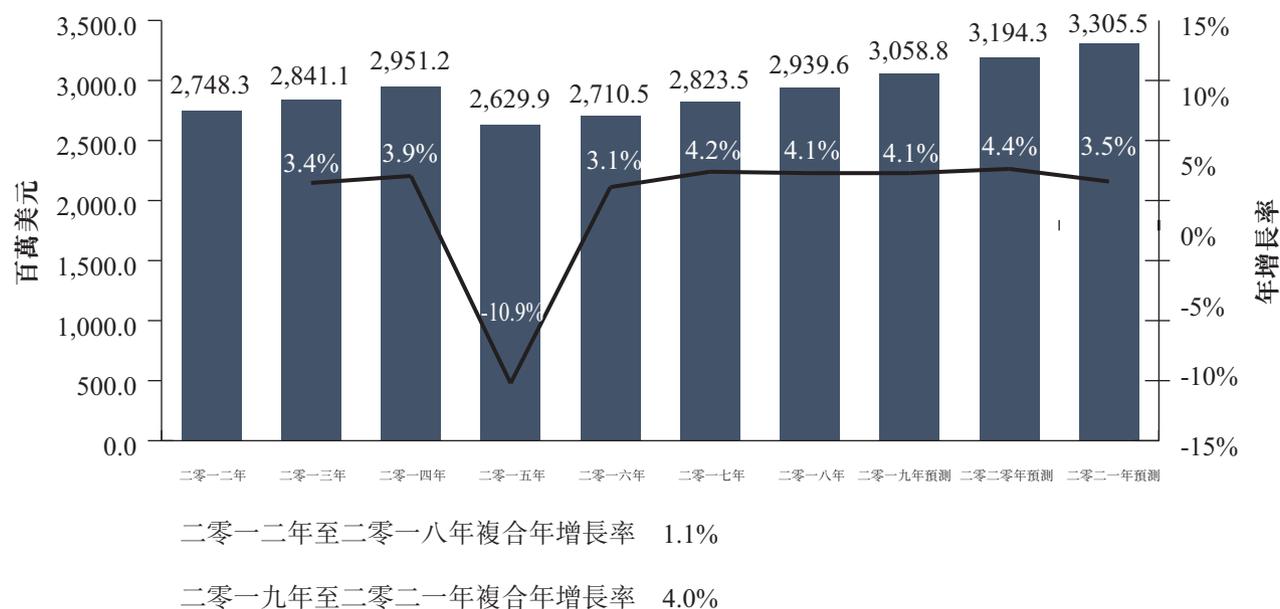
儘管市場持續轉向擴增實境或虛擬實境遊戲，但本集團的策略乃繼續將資源集中於其桌遊業務的核心實力，即本集團擁有專業知識、專業人員、聲譽及往績記錄的遊戲分部。與桌遊相比，擴增實境或虛擬實境遊戲通常需要在研發方面投入更多的初始投資，更重要的是，需要具有資訊科技及數碼應用專業知識的專業團隊。此外，

儘管預期美國桌遊行業的市場規模的複合年增長率有所放緩，但預期該行業的絕對市場規模將於二零一九年至二零二一年保持穩定，年增長率約為7.5%至7.6%。將本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的北美收益與二零一八年美國桌遊行業的市場規模進行比較，本集團的市場份額低於1%。因此，經考慮上述因素後，董事認為，本集團仍有足夠空間在桌遊行業取得增長及獲得更多市場份額，且持續轉向增強或虛擬實境遊戲將不會對本集團造成任何重大不利影響。此外，本集團將不會改變業務重心，此乃由於可預見將來，過於進取地將其財務及人力資源分散在新遊戲類別(桌遊、手遊及電腦遊戲除外)可能對本集團不利。

歐盟的桌遊行業

歐盟桌遊行業於二零一八年輕微增長，預期未來數年的增長速度將逐漸回升。根據 Ipsos 報告，歐盟桌遊行業的市場規模自二零一七年約2,823.5百萬美元增加約4.1%至二零一八年約2,939.6百萬美元。預期市場自二零一九年至二零二一年將以介乎約3.5%至4.4%的年增長率增長，至二零二一年達約3,305.5百萬美元。下圖載列歐盟桌遊行業自二零一二年至二零二一年的歷史及預測市場規模。

歐洲桌遊行業自二零一二年至二零二一年的市場規模

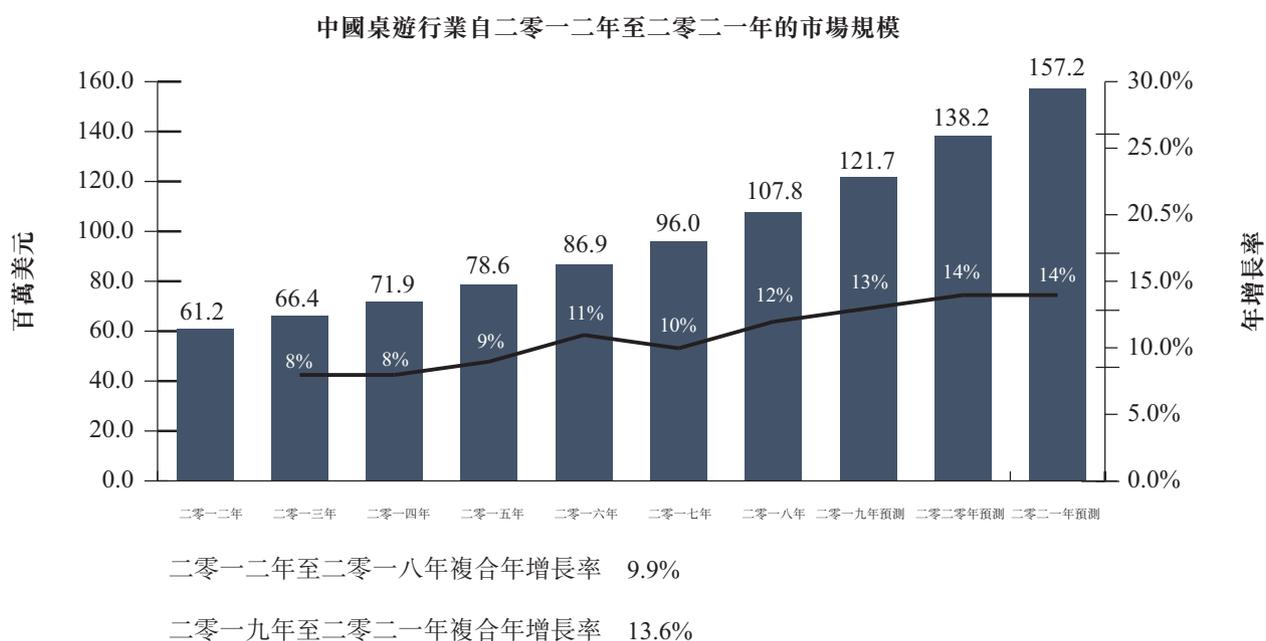


資料來源：Ipsos報告

如上文所說明，預測歐盟桌遊行業的市場規模自二零一九年至二零二一年的複合年增長率約為4.0%，遠高於二零一二年至二零一八的複合年增長率約1.1%，主要由於經濟逐漸復蘇，以及預期網上零售渠道使桌遊的分銷模式多元化及鼓勵更多終端用戶購買所帶來的貢獻。

中國桌遊行業

另一方面，進軍亞洲(特別是中國)尚未開發市場亦為本集團的策略。為實現此目標，本集團已在中國成立一家附屬公司，增加於此目標市場的影響力。該附屬公司已於二零一八年十月開始營運。此外，於截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團共同創辦人兼本公司控股股東之一建邦先生將本公司的總部遷至新加坡，監察中國及東亞市場的銷售及市場推廣。下圖載列中國桌遊行業自二零一二年至二零二一年的歷史及預測市場規模。



資料來源：Ipsos報告

儘管市場規模相對較小，自二零一二年至二零一八年，中國桌遊行業持續增長，且預期增長趨勢將會持續。根據Ipsos報告，中國桌遊行業市場規模自二零一七年的約96.0百萬美元增加約12.3%至二零一八年的約107.8百萬美元。預期自二零一九年至

二零二一年，市場會加速增長，二零一九年至二零二一年的年增長率介乎約13%至14%。於二零二一年，預期中國桌遊行業市場規模將達約157.2百萬美元。

按複合年增長率計算，自二零一九年至二零二一年，預測中國桌遊行業將享有複合年增長率約13.6%的增長，自二零一二年至二零一八年，複合年增長率則約為9.9%。根據Ipsos報告，增長將主要由以下因素驅動：(i)遊戲行為從數位遊戲向物理遊戲的預期轉變；(ii)在科技進步(例如人工現實及三維印刷)的協助下，預期社會聯繫及與桌遊互動層面上會更為改善，桌遊於中國消費者社交娛樂生活越見重要；及(iii)受惠於中國泛娛樂行業蓬勃，桌遊日益普及。

監管發展

本節概述招股章程「監管概覽」一節所載美國、新加坡及歐盟的重大法律及法規的發展及最新資料(如有)，該等法律及法規與自上市起本集團在該等司法權區的營運有關。請與招股章程「監管概覽」一節一併閱讀。本節亦概述加拿大、中國及意大利的重大法律及法規，該等法律及法規可能與自上市起本集團有關。

美國

稅務

於二零一七年十二月二十二日，美國總統簽訂公共法115-97(非正式名為減稅及就業法案(「**減稅及就業法**」))。減稅及就業法對美國聯邦企業所得稅有重大的修改，包括將公司稅率由35%降低至21%、撤銷公司可替代的最低稅項、將利息開支的扣稅限制在應課稅收入的30%(可予若干調整)、對二零一七年十二月三十一日後開始的應課稅年度產生的虧損，將扣除經營虧損淨額限制在本年度應課稅收入的80%，並扣除經營虧損淨額轉回，視為匯回稅，導致對外國附屬公司先前積計的離岸盈利按已減稅率進行一次性徵稅、撤銷外國附屬公司外國盈利的美國稅項(可予若干重要豁免)，以及隨時間對若干新的投資作出直接扣減，而非對折舊開支作出扣減。由於減稅及就業法，美國遞延稅負債調整導致截至二零一七年十二月三十一日止期間所得稅開支減少。本集團相信，其自減稅及就業法的主要得益將自減稅及就業法減少美國聯邦企業所得稅率產生。

於二零一八年六月二十一日，美國最高法院在*南達科他州起訴Wayfair公司*案中裁定，美國憲法的商業條款沒有禁止非在州內實體存在的州外賣方向州內客戶銷售應課稅物業及作出的服務徵收及匯寄銷售稅。目前，本集團僅在喬治亞州的美國境內實體存在。由於*Wayfair*案取消在一個州有實際存在的要求，本集團可能須徵收銷售稅，並匯寄向美國喬治亞州以外的州的客戶收取的銷售稅。

務請注意，儘管*Wayfair*的判決僅涉及銷售稅，而不涉及美國的其他稅項，如所得稅或利得稅，各州開始於銷售稅以外採用*Wayfair*原則。銷售稅為州及地方司法權區評估的稅項，不受聯邦所得稅法及國際稅收條約的影響。銷售稅為向產品及在部分司法權區向服務的終端用戶(即最終客戶)收取，其稅率適用於所出售的貨品或服務的售價。當賣方收取銷售稅時，賣方應將其匯寄予相關州或地方稅務機構。其並非本集團的收入或開支，並不影響本集團的所得稅稅率及應課稅收入。

銷售稅僅就銷售予零售客戶而收取，而不就銷售予批發客戶而收取。截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團在美國的零售銷售額為367,846美元，僅佔美國銷售總額的約7%。截至二零一八年十二月三十一日止年度，在美國的零售銷售額為480,150美元，僅佔美國銷售總額的約7%。截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團在美國的零售銷售額為45,501美元，僅佔美國銷售總額的約0.4%。由於對各州及地方司法權區所收取的銷售稅不同，且通常以付運地址為基礎，因此，州外賣方可能因*Wayfair*的判決面臨額外的合規及行政成本。

如上所述，銷售稅乃按州及地方的層面徵收及管理，而非由聯邦稅務機構徵收及管理。在*Wayfair*作出裁決時，大多數州尚未實施任何規則及規例以處理徵收銷售稅的新方法。然而，大多數州均確定，在存在已久的實際存在規則實施後，追溯性地採用新方法對納稅人而言屬非常不公平。部分州已通過立法或採納規例，確立自二零一八年十月一日至二零一九年一月一日的規則。在已通過立法或採納規例的州中，大多數州在要求州外賣方登記及開始徵收銷售稅前均應用收益或交易門檻。門檻一般通常為(但不總是)前一或目前曆年州內銷售額的100,000美元或以上，或州內交易的200項或以上。銷售門檻可能根據銷售予零售及批發客戶而計算，即使倘

達致擴大銷售門檻，仍觸發銷售稅登記規定；銷售稅僅就零售銷售收取。因此，預期在美國可能須徵收銷售稅的交易額及交易量將很低。因此，預期額外的合規及行政成本並不重大。

總括而言，*Wayfair*的判決不直接涉及所得稅，僅涉及銷售稅，該銷售稅將向本集團的最終零售客戶收取，且不會影響本集團的應課稅淨收入及稅率。根據最後可行日期的州指導方針，本集團僅負責向其最終零售客戶徵收銷售稅，並將其匯寄予相關州或地方稅務機構。儘管預期將產生額外的合規及行政成本，但考慮到本集團在美國的歷史銷售交易，有關金額被視為不重大。

新加坡

僱傭事宜

上市後，為本集團的行政用途及新加坡的業務發展，CMON Pte. Ltd. (本公司的間接全資附屬公司，在新加坡註冊成立) 開始招聘僱員。以下為與本公告日期本集團的營運有關的新加坡相關法案簡略概要。

僱傭法

新加坡法律第91章僱傭法(「**僱傭法**」)載列僱傭的基本條款及條件(如根據僱傭法涵蓋的僱員帶薪公眾假期及病假的權利)，以及僱主及僱員各自根據僱傭法涵蓋的權利及責任。僱傭法由新加坡人力部(「**人力部**」)管理。自二零一九年四月一日起，僱傭法涵蓋與僱主簽訂服務合約的所有僱員(不論國籍)，包括受僱於管理及行政職位的人士，惟公務員、國內工人及海員除外。

特別是僱傭法第四部(僅適用於(a)收取基本月薪不超過4,500新加坡元的工人；及(b)收取基本月薪不超過2,600新加坡元的僱員(工人或受僱於管理或行政職位的人士除外)(各為「**第四部僱員**」))載列休息日、工作時間及其他服務條件。僱傭法第38(1)條規定，除特殊情況外，第四部僱員不得在其服務合約下連續工作超過6個小時，而無休閒時間，且一日不超過8小時或一周不超過44小時。僱傭法第38(8)條規

定，除特殊情況外，如工作對社區生活、防務或安全至關重要，或在緊急情況下對機器或廠房進行工作外，則第四部僱員不得在任何一日內工作超過12小時。此外，僱傭法第38(5)條規定，第四部僱員一個月加班不得超過72小時。

倘僱主要求(其中包括)第四部僱員或第四部僱員類別一日工作超過12小時或一個月加班超過72小時，則彼等須事先尋求勞工處處長的批准豁免。勞工處處長在考慮僱主的營運需要及第四部僱員或第四部僱員類別的健康及安全後，可豁免有關僱員的加班限制，惟須受勞工處處長認為適當的有關條件所規限。有關豁免一經授出，僱主須在有關僱員或類別僱員受僱地顯著處呈列指令或其副本。

僱傭法的修訂於二零一六年四月一日起生效之後，所有僱主必須以書面形式向僱員發出僱傭法涵蓋的主要僱傭條款(「**主要僱傭條款**」)。有關僱員包括：

- (a) 於二零一六年四月一日或之後與公司訂立服務合約；及
- (b) 受僱合約期長14日或以上(並非工作日數)的僱員。

主要僱傭條款包括(其中包括)僱主及僱員的全名、職銜、職責及責任、僱傭開始日期、僱傭期限、基本薪金、固定津貼、固定扣減、加班費、休假、醫療福利、試用期及通知期。

外國人力僱傭法

在新加坡僱用外籍工人，須遵守新加坡法律第91A章外國人力僱傭法(「**外國人力僱傭法**」)。外國人力僱傭法亦受人力部管理。

根據外國人力僱傭法第5(1)條，在新加坡，任何人士除非根據外國人力僱傭法規訂明的法規，已為外籍僱員向人力部取得有效的工作證，否則不得僱用外籍僱員。工作證包括(其中包括)就業准證、S類准證及工作許可證。就業准證適用於符合以下條件的外國專業人員：(a)在新加坡有工作機會；(b)從事管理、行政或專業工作；(c)賺取固定月薪至少3,600新加坡元；及(d)具有可接受的資格。S類准證適用於每月賺取至少2,300新加坡元的固定月薪並符合評估標準的中等技術外籍僱員。工作許可證適用於來自認可原居地國家，於建築、製造、海運造船廠、加工或服務行業工作的外籍工人，且無最低合資格薪金的規定。於最後可行日期，本集團有2項S類准證及2項工作許可證持有人。

董事確認，本集團已在各重大方面就僱用有關外籍工人遵守人力部的規定。

除外國人力僱傭法外，外籍工人的僱主亦須遵守(其中包括)僱傭法、新加坡法律第133章入境法及根據上述法案頒佈的法規的條文。

工傷賠償法

新加坡法律第354章工傷賠償法(「**工傷賠償法**」)適用於所有根據服務合約(若干有限例外情況除外)受聘而在僱傭期間遭受傷害的各個行業僱員，並規定了(其中包括)彼等有權獲得的賠償金額以及計算該等賠償的方法。人力部乃相關監管機構。

工傷賠償法規定，因受僱和受僱期間的事故造成僱員的人身傷害，僱主有責任根據工傷賠償法的條文支付賠償。

僱主必須為根據服務合約獲受聘從事體力工作的所有僱員(不論薪酬水平多少)及每月賺取1,600新加坡元或以下所有非體力勞動僱員(「**非體力勞動僱員**」)投購工傷賠償保險，惟獲人力部部長藉憲報公告所豁免者除外。自二零二零年四月一日及二零二一年四月一日起，所有非體力勞動僱員的薪金門檻將分別提升至2,100新加坡元及2,600新加坡元。

董事確認，本集團已於所有重大方面遵守人力部有關工傷賠償的規定。

歐盟

反傾銷／反補貼

招股章程的「監管概覽」一節包含在「歐盟」標題下若干反傾銷及反補貼的一般概要。儘管該概要所提述的特定歐盟立法已被改寫、修改及合併，但實質上，招股章程中所載的反傾銷及反補貼的大綱仍大致準確。

英國脫歐

於二零一六年六月二十三日，英國選民透過公投方式表決脫離歐盟。於英國脫離歐盟前，歐盟法律將繼續以正常方式適用於英國。於脫離歐盟時，預計於英國脫離歐盟當日適用的最相關歐盟法律，將被採納為英國國家法律。此後，英國原則上可自

由修改或廢除有關法律。因此，英國脫離歐盟的全部法律、稅務及監管後果(包括進口關稅及稅項的發生機率)仍不確定。

加拿大

於截至二零一七年十二月三十一日止年度，CMON Games Inc. (本公司的間接全資附屬公司，在加拿大魁北克註冊成立)旨在管理本集團的銷售及市場推廣活動。於本公告日期，CMON Games Inc. 有多名銷售及市場推廣員工。自其註冊成立以來，CMON Games Inc. 並無產生任何收益。

稅務及僱傭事宜

僱主(居民或非居民)須代表其僱員(居民或非居民)就在加拿大魁北克產生的僱傭收入向稅務機關匯寄工資稅及各項來源扣減。僱主亦須以其僱員為受益人就若干社會項目作出供款。

除向加拿大僱傭保險項目供款外，在魁北克成立的僱主須向以下計劃、項目或基金作出供款。

相關計劃／項目／基金

二零一八年魁北克工資稅的費率及限額

加拿大僱傭保險

可保收入的1.3% (最高可保收入51,700加元)
僱員最高供款：672.10加元
可保收入的1.3% (最高可保收入51,700加元)
僱主最高供款：940.94加元

魁北克退休金計劃

僱員供款：可領退休金收入的5.4%
減基本豁免3,500加元
(最高可領退休金收入為每名僱員52,400加元)
僱員最高供款：2,829.60加元
僱主供款：相等於僱員供款。
僱主最高供款：2,829.60加元

魁北克育兒保險計劃

僱員供款：可保收入的0.548%
(最高可保收入為每名僱員74,000加元)。
僱員最高供款：405.52加元
僱主供款：可保收入的0.767%。
僱主最高供款：567.58加元

相關計劃／項目／基金	二零一八年魁北克工資稅的費率及限額
職業標準委員會(勞工標準)	僱主供款為工資的0.07% (最高可保薪酬為每名僱員74,000加元)
健康服務基金	根據僱主的分類，僱主最低供款 介乎合資格工資的2.3%至4.26%。
健康與安全工作委員會	僱主供款率按僱員進行的活動類型而有所不同。
勞動力技能發展與識別基金(就任何超過2百萬加元的僱主總工資)	倘僱主的總工資超過2百萬加元，則須將總工資的1% 用於合資格培訓開支。

中國

截至二零一八年十二月三十一日止年度，佛山戲夢已成立，旨在提高本集團在中國市場的影響力。佛山戲夢已於二零一八年十月開始運作，主要業務範圍為(其中包括)棋盤遊戲產品的研究及銷售，以及進行有關棋盤遊戲產品的文化推廣服務及進出口業務。作為(其中包括)棋盤遊戲產品進出口的貿易公司，除向海關、國家外匯管理局主管地方分局或其他中國相關辦事處辦理必要的登記或存檔外，佛山戲夢毋須取得進行業務範圍內活動的特別同意、許可或批准。

企業所得稅

根據中國全國人民代表大會於二零零七年三月十六日實施並於二零一七年二月二十四日修訂的企業所得稅法，以及中國國務院於二零零七年十一月二十八日實施的相關實施規則(兩者均自二零零八年一月一日起生效)，全外資企業等外商投資企業的所得稅率劃一為25%。

增值稅(「增值稅」)

根據中國國務院於一九九三年十二月十三日實施的中華人民共和國增值稅暫行條例(「中華人民共和國增值稅暫行條例」)(及其於二零零八年十一月五日、二零一六年二月六日及二零一七年十一月十九日的修訂)、其於二零零八年十二月十八日實施

並於二零一一年十月二十八日修訂的實施細則以及於二零一八年四月四日頒佈並於二零一八年五月一日生效的財政部、稅務總局關於調整增值稅稅率的通知(「財政部、稅務總局關於調整增值稅稅率的通知」)，以及財政部、國家稅務總局、海關總署於二零一九年三月三十日頒佈並於二零一九年四月一日生效的關於深化增值稅改革有關政策的公告(「關於深化增值稅改革有關政策的公告」)，在中國銷售貨品、提供特定服務或進口貨品的任何實體或個人一般須按製造、銷售或提供服務過程中產生的增值繳納增值稅。

增值稅納稅人有兩種類型，即一般增值稅納稅人及小型增值稅納稅人。就一般增值稅納稅人而言，適用增值稅率為0%、2%、5%、6%、9%及13%，視乎應課稅交易的性質而定。就小型增值稅納稅人而言，適用增值稅率為0%、2%、3%及5%，視乎應課稅交易的性質而定。

僱傭事宜

於本公告日期，佛山戲夢共聘用六名僱員。根據中國法律，僱主須於僱員開始為僱主工作之日起30天內與其僱員訂立書面協議。此外，僱主應為合資格僱員繳納社會福利供款，一般包括按實際每月薪金繳納儲蓄保險、醫療保險、失業保險、工傷保險、生育保險及住房公積金。

意大利

於截至二零一七年十二月三十一日止年度，CMON Pte. Ltd.於意大利成立代表辦事處，僅進行市場推廣及宣傳活動。根據意大利法律(共和國總統合併所得稅法D.P.R. 917/1986第162條，按經濟合作與發展組織稅收協定範本修訂)，願意在意大利發展業務的外資母公司可出於宣傳及研究理由，在意大利市場獨家成立意大利代表辦事處。由於意大利代表辦事處沒有進行任何可能獲得利潤的活動，故代表辦事處可為外資母公司悉數扣減在外資母公司註冊成立地點的所有成本。

遵守法律及法規

據董事作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，除本公司就收購新加坡的物業延遲作出公告(根據GEM上市規則第19章構成本公司的須予披露交易，有關詳情已載於本公司日期為二零一七年四月三日的公告)外，自上市起及直至最後可行日期，本

集團已在所有重大方面遵守GEM上市規則以及適用於其業務營運的所有重大法律及法規。

為避免日後再次發生類似事件(即延誤根據GEM上市規則或主板上市規則的規定作出公告)及加強本集團的內部監控，本公司已採納一系列補救措施，舉例而言，(i)本公司的香港法律顧問已為本公司全體董事及高級管理層提供兩次培訓，加強彼等對GEM上市規則及主板上市規則的認知；(ii)將定時為董事提供更多培訓，以便彼等得悉相關規則及法規的最新變動；(iii)並非在本集團正常業務過程中進行的任何交易均應經本公司所有執行董事、財務總監及聯席公司秘書審閱及討論以及在訂立任何正式協議前諮詢本公司的法律顧問；及(iv)本公司將會繼續委聘羅夏信律師事務所為其香港法律顧問，就GEM上市規則(或轉板上市後為主板上市規則)項下產生的持續合規規定及事宜提供意見。藉如此行事，董事會相信，本公司將可識別及確定GEM上市規則(或轉板上市後為主板上市規則)項下的任何公告及其他合規規定，並能及時遵守任何公告及其他合規規定。

本集團的財務資料

以下載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度經審核綜合財務資料及本集團截至二零一九年六月三十日止六個月未經審核綜合財務資料的管理層討論及分析。投資者務請閱讀以下資料，以及本公司截至二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日止年度的年報及本公司截至二零一九年六月三十日止六個月的中期報告所載的綜合財務資料，有關副本在本公司的網站<http://cmon.com>及聯交所的網站<http://www.hkexnews.hk>可供閱覽。

經營業績概要

下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月的綜合全面收益表。

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 美元	二零一七年 美元	二零一八年 美元	二零一八年 美元 (未經審核)	二零一九年 美元 (未經審核)
收益	20,964,135	29,816,740	28,207,411	9,550,926	12,820,010
銷售成本	<u>(10,259,875)</u>	<u>(15,432,416)</u>	<u>(13,405,569)</u>	<u>(4,966,935)</u>	<u>(6,948,961)</u>
毛利	10,704,260	14,384,324	14,801,842	4,583,991	5,871,049
其他收入	219,602	111,502	80,232	316,899	236,533
其他(虧損)/收益	—	(73,530)	4,562	17,504	(297,843)
銷售及分銷開支	(2,317,478)	(4,618,091)	(5,747,190)	(1,592,133)	(2,216,477)
一般及行政開支					
— 其他	(3,676,329)	(5,420,655)	(5,633,085)	(2,825,948)	(3,351,542)
— 準備上市之專業服務費	(3,052,277)	—	—	—	—
— 轉板上市之專業服務費	—	—	(949,756)	(449,174)	(1,053,546)
經營溢利/(虧損)	1,877,778	4,383,550	2,556,605	51,139	(811,826)
融資成本	<u>—</u>	<u>(35,621)</u>	<u>(229,650)</u>	<u>(42,038)</u>	<u>(270,225)</u>
除所得稅前溢利/(虧損)	1,877,778	4,347,929	2,326,955	9,101	(1,082,051)
所得稅開支	<u>(860,158)</u>	<u>(851,310)</u>	<u>(258,685)</u>	<u>(91,655)</u>	<u>(65,562)</u>
本公司權益持有人應佔年度 /期間溢利/(虧損)	1,017,620	3,496,619	2,068,270	(82,554)	(1,147,613)
其他全面(虧損)/溢利					
可能重新分類至損益之項目					
換算海外業務之匯兌差異	<u>—</u>	<u>(994)</u>	<u>(21,325)</u>	<u>1,671</u>	<u>—</u>
其他全面(虧損)/溢利 (扣除稅項)	<u>—</u>	<u>(994)</u>	<u>(21,325)</u>	<u>1,671</u>	<u>—</u>
本公司權益持有人應佔年度/期 間溢利/(虧損)及全面收 益/(虧損)總額	<u>1,017,620</u>	<u>3,495,625</u>	<u>2,046,945</u>	<u>(80,883)</u>	<u>(1,147,613)</u>

附註：本公司已採納國際財務報告準則第16號允許的過渡安排，且毋須重列過往年度的財務數字。

收益

本集團的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，主要由於Kickstarter銷售增加。截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團的收益約為28.2百萬美元，較截至二零一七年十二月三十一日止年度的約29.8百萬美元減少約5.4%，主要由於Kickstarter銷售減少。本集團的收益自截至二零一八年六月三十日止六個月約9.6百萬美元增加約33.3%至截至二零一九年六月三十日止六個月約12.8百萬美元，主要由於批發商銷售增加。

按銷售渠道劃分的收益

下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月按銷售渠道劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一六年		二零一七年		二零一八年		二零一八年 (未經審核)		二零一九年 (未經審核)	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
直銷										
Kickstarter	11,468,346	54.7	20,597,558	69.1	15,237,000	54.0	3,156,427	33.0	1,938,301	15.1
網店及遊戲展	848,312	4.1	870,213	2.9	1,235,755	4.4	455,250	4.8	57,173	0.5
手機遊戲	23,501	0.1	9,098	—	4,007	—	2,834	—	727	—
批發商	<u>8,623,976</u>	<u>41.1</u>	<u>8,339,871</u>	<u>28.0</u>	<u>11,730,649</u>	<u>41.6</u>	<u>5,936,415</u>	<u>62.2</u>	<u>10,823,809</u>	<u>84.4</u>
總計	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>	<u>28,207,411</u>	<u>100.0</u>	<u>9,550,926</u>	<u>100.0</u>	<u>12,820,010</u>	<u>100.0</u>

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的約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的約20.6百萬美元，主要由於於二零一七年付運Kickstarter項目，包括《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》及《*Zombicide: Green Horde*》，集資總額約為14.0百萬美元。截至二零一八年十二月三十一日止年度，經Kickstarter取得的收益則主要自付運《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》、《*Arcadia Quest: Riders*》、《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》合共集資約10.2百萬美元取得。因此，經Kickstarter取得的收益自截至二零一七年十二月三十一日止年度的約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的約15.2百萬美元。截至二零一九年六月三十日止六個月經Kickstarter取得的收益主要來自期內付運《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》的未付訂單。

批發商銷售的收益維持相對穩定，截至二零一六年十二月三十一日止年度約為8.6百萬美元，而截至二零一七年十二月三十一日止年度則約為8.3百萬美元。截至二零一七年十二月三十一日止年度，批發商銷售的收益相對平穩，主要由於大部分新Kickstarter遊戲，即《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》及《*Zombicide: Green Horde*》於臨近年末付運，批發商銷售大額貢獻較少。來自批發商銷售的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約8.3百萬美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約11.7百萬美元，主要由於(i)確認該等於二零一七年年末付運的新Kickstarter遊戲的批發商銷售額，合共貢獻批發商銷售額約2.9百萬美元；(ii)確認於二零一七年推出及二零一八年付運的Kickstarter遊戲《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》的批發商銷售額約1.6百萬美元；(iii)批發商的《*Zombicide*》銷售額由截至二零一七年十二月三十一日止年度的510,290美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約1.5百萬美元；及(iv)確認批發商銷售於二零一八年推出的新遊戲。批發商銷售的收益由截至二零一八年六月三十日止六個月的約5.9百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約10.8百萬美元，主要乃由於確認《*75 Gnom' Street*》、《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》、《*Arcadia Quest: Inferno*》、《*Council of Four*》、《*Cthulhu: Death May Die*》、《*Ethnos*》、《*Gang Rush: Breakout*》、《*Gekido: Bot Battles*》、《*Gizmos*》、《*Krosmaster Quest*》、《*Monstrous*》、《*Narcos*》、《*Newton*》、《*River Wars*》、《*Rum & Bones: Second Tide*》、《*The Godfather: Corleone's Empire*》、《*The Grizzled: Armistice Edition*》、《*The Others: 7 Sins*》、《*Victorian Masterminds*》、《*Wacky Races*》、《*Wrath of Kings*》及《*XenoShyft: Dreadmire*》的批發商增加訂單銷售。上述各遊戲的批發商銷售為100,000美元以上，截至二零一九年六月三十日止六個月，合共貢獻批發銷售約5.1百萬美元。此外，截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團錄得《*Zombicide*》系列批發銷售為約2.7百萬美元。截至二零一九年六月三十日止六個月，在五大客戶中，其中三名為與本集團擁有兩年或以下業務關係的新客戶。該三名新客戶合共佔期內批發商銷售增加約80.5%，因此期內客戶決定建立其本集團遊戲組合。有關詳情，請參閱本公告「業務 — 主要客戶」一段。來自該三名新客戶的收益約為3.9百萬美元，佔本集團截至二零一九年六月三十日止六個月總收益的約30.7%。

截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，網店及遊戲展的收益相對穩定，分別為848,312美元及870,213美元。來自網店及遊戲展的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度的870,213美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約1.2百萬美元，主要由於(i)確認該等自二零一七年年末以來付運的新Kickstarter遊戲(即《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》、《*Cthulhu: Death May Die*》、《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》、《*Zombicide: Green Horde*》及《*Zombicide: Invader*》)的銷售，總收益為274,446美元；及(ii)

《Zombicide》的銷售額由截至二零一七年十二月三十一日止年度的1,490美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的182,545美元。網店及遊戲展收益由截至二零一八年六月三十日止六個月的455,250美元減少至截至二零一九年六月三十日止六個月的57,173美元。於截至二零一九年六月三十日止六個月，由於本集團減少參與遊戲展的資源，期內遊戲展的銷售大幅減少。截至二零一九年六月三十日止六個月，網店及遊戲展銷售主要來自銷售《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》所得30,058美元。

截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，手機遊戲銷售即銷售手機遊戲《XenoShyft》(手機版)，該遊戲於二零一五年六月推出。

按類別劃分的收益

下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月按類別劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一六年		二零一七年		二零一八年		二零一八年		二零一九年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
							(未經審核)		(未經審核)	
棋盤遊戲	20,485,617	97.7	29,301,745	98.3	23,261,711	82.5	6,270,218	65.7	10,546,421	82.3
模型戰棋	188,991	0.9	365,440	1.2	4,583,409	16.2	3,238,754	33.9	1,344,172	10.5
手機遊戲	23,501	0.1	9,098	—	4,007	—	2,834	—	727	—
小計	20,698,109	98.7	29,676,283	99.5	27,849,127	98.7	9,511,806	99.6	11,891,320	92.8
其他產品	266,026	1.3	140,457	0.5	358,284	1.3	39,120	0.4	928,690	7.2
總計	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>	<u>28,207,411</u>	<u>100.0</u>	<u>9,550,926</u>	<u>100.0</u>	<u>12,820,010</u>	<u>100.0</u>

本集團的收益主要來自棋盤遊戲，分別佔截至二零一六年、二零一七年及二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月總收益的約97.7%、98.3%、82.5%及82.3%。

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的約20.5百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約29.3百萬美元，主要由於確認自二零一六年下半年起推出的棋盤遊戲銷售，包括《Massive Darkness》、《Rising Sun》、《The World of SMOG: Rise of Moloch》及《Zombicide: Green Horde》。棋盤遊戲的收益自截至二零一七年十二月三十一日止年度的約29.3百萬美元減少至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約23.3百萬美元，主要由於截至二零一八年十二月三十一日止年度確認新Kickstarter棋盤遊戲的銷售額下降。截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團確認Kickstarter棋盤遊戲項目的收益(包括《Massive

Darkness》、《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG: Rise of Moloch*》及《*Zombicide: Green Horde*》），集資總額約為14.0百萬美元。然而，截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團確認Kickstarter棋盤遊戲項目的收益（包括《*Arcadia Quest: Riders*》、《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》），集資總額僅約為8.5百萬美元。棋盤遊戲收益由截至二零一八年六月三十日止六個月的約6.3百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約10.5百萬美元，主要乃由於(i)截至二零一九年六月三十日止六個月，確認Kickstarter棋盤遊戲項目（包括《*Cthulhu: Death May Die*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide: Invader*》）約1.9百萬美元的收益，而二零一八年同期則記錄來自Kickstarter銷售《*Arcadia Quest: Riders*》及《*Zombicide: Green Horde*》的482,734美元；及(ii)《*75 Gnom' Street*》、《*Arcadia Quest: Inferno*》、《*Council of Four*》、《*Cthulhu: Death may Die*》、《*Ethnos*》、《*Gang Rush: Breakout*》、《*Gekido: Bot Battles*》、《*Gizmos*》、《*Krosmaster Quest*》、《*Monstrous*》、《*Narcos*》、《*Newton*》、《*River Wars*》、《*Rum & Bones: Second Tide*》、《*The Godfather: Corleone's Empire*》、《*The Grizzled: Armistice Edition*》、《*The Others: 7 Sins*》、《*Victorian Masterminds*》、《*Wacky Races*》、《*XenoShyft: Dreadmire*》、《*Zombicide: Green Horde*》、《*Zombicide: Invader*》、《*Zombicide: Season 2*》及《*Zombicide: Season 3*》批發商增加訂單，總額約6.0百萬美元。上述各遊戲的批發商銷售均為100,000美元以上。

截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，並無付運新模型戰棋遊戲。截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，模型戰棋遊戲的收益主要為過往推出的模型戰棋遊戲的收益，包括《*Dark Age*》及《*Wrath of Kings*》。截至二零一八年十二月三十一日止年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，模型戰棋遊戲的收益主要包括《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》的收益分別約4.4百萬美元及約1.0百萬美元，該遊戲為於二零一七年推出並於二零一八年付運的Kickstarter模型戰棋遊戲。

其他產品主要包括網店銷售或批發商銷售本集團從其他第三方發行商及遊戲公司搜羅的配件及其他遊戲產品的收益。來自該等第三方配件及其他遊戲產品的收益隨本集團顧客的需求而波動，而本集團不時盤點存貨水平，作為本集團識別顧客趨勢及市場喜好的策略一部分。

按地區市場劃分的收益

下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月根據客戶所在地按地區市場劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一六年		二零一七年		二零一八年		二零一八年		二零一九年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
							(未經審核)		(未經審核)	
北美洲	11,546,173	55.1	15,602,540	52.3	21,638,549	76.7	5,553,747	58.2	6,018,363	46.9
歐洲	7,829,071	37.3	11,230,864	37.7	4,553,980	16.1	2,876,315	30.1	3,919,533	30.6
亞洲	626,047	3.0	1,156,739	3.9	1,542,619	5.5	433,139	4.5	1,814,969	14.2
大洋洲	794,214	3.8	1,439,011	4.8	416,832	1.5	592,260	6.2	308,561	2.4
南美洲	152,212	0.7	373,586	1.3	37,231	0.1	79,868	0.8	758,584	5.9
非洲	16,418	0.1	14,000	—	18,200	0.1	15,597	0.2	—	—
總計	<u>20,964,135</u>	<u>100.0</u>	<u>29,816,740</u>	<u>100.0</u>	<u>28,207,411</u>	<u>100.0</u>	<u>9,550,926</u>	<u>100.0</u>	<u>12,820,010</u>	<u>100.0</u>

北美洲及歐洲(尤其是德國、法國及英國)仍為本集團的主要市場。截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，北美洲佔本集團的總收益分別約55.1%、52.3%、76.7%及46.9%，而截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，歐洲佔本集團的總收益分別約37.3%、37.7%、16.1%及30.6%。本集團主要以直銷方式透過Kickstarter及本集團網店以及透過批發商網絡服務該等市場。至於較新的市場(如亞洲及大洋洲)，本集團一般通過駐於各有關地區的批發商出售遊戲。截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，除了北美洲及歐洲外，其他市場合共貢獻總收益分別約7.6%、10.0%、7.2%及22.5%。

按擁有權劃分的收益

下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月按擁有權劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一六年		二零一七年		二零一八年		二零一八年		二零一九年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元 (未經審核)	%	美元 (未經審核)	%
自家遊戲	19,582,259	93.4	26,639,265	89.3	17,434,363	61.8	5,165,002	54.1	6,686,362	52.2
特許遊戲	570,949	2.7	1,955,700	6.6	9,253,219	32.8	3,686,934	38.6	4,069,437	31.7
第三方遊戲	544,901	2.6	1,081,318	3.6	1,161,545	4.1	659,870	6.9	1,135,521	8.9
遊戲收益	20,698,109	98.7	29,676,283	99.5	27,849,127	98.7	9,511,806	99.6	11,891,320	92.8
其他產品	266,026	1.3	140,457	0.5	358,284	1.3	39,120	0.4	928,690	7.2
總計	20,964,135	100.0	29,816,740	100.0	28,207,411	100.0	9,550,926	100.0	12,820,010	100.0

截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團的收益主要來自自家遊戲，其分別佔本集團總收益約93.4%、89.3%、61.8%及52.2%。

本集團自家遊戲的收益由截至二零一六年十二月三十一日止年度的約19.6百萬美元增加約35.7%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約26.6百萬美元，主要由於確認(i)來自二零一六年六月推出並於二零一七年付運的Kickstarter遊戲《*Massive Darkness*》的收益約5.1百萬美元；及(ii)來自二零一七年推出的多款新自家遊戲(即《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG : Rise of Moloch*》及《*Zombicide : Green Horde*》)之收益，於截至二零一七年十二月三十一日止年度合共貢獻收益約16.1百萬美元。本集團自家遊戲的收益由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約26.6百萬美元減少約34.6%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約17.4百萬美元，主要由於截至二零一八年十二月三十一日止年度新的自家Kickstarter項目的銷售額減少。截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團確認新的自家Kickstarter項目的收益(即《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*The World of SMOG : Rise of Moloch*》及《*Zombicide : Green Horde*》)，集資總額約為14.0百萬美元。然而，截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團確認新的自家Kickstarter項目的收益(即《*Arcadia Quest : Riders*》、《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide : Invader*》)，集資總額僅約為6.1百萬美元。本集團的自家遊戲收益由截至二零一八年六月三十日止六個月的約5.2百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約6.7百萬美元，主要貢獻自確認下列項目的收益：(i)二零一八年下半年首次付運的新自家Kickstarter項目(即《*HATE*》、《*Starcadia Quest*》及《*Zombicide : Invader*》)的收益貢獻，總收益約為2.7百萬美元；及(ii)來自《*Zombicide*》系列遊戲(《*Zombicide : Invader*》除外)所得銷售額，總收益約1.5百萬美元。

本集團來自特許遊戲的收益自截至二零一六年十二月三十一日止年度的570,949美元增加約250.3%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約2.0百萬美元，主要由於確認新特許遊戲(即《Ethnos》及《The Godfather : Corleone's Empire》)的收益，於截至二零一七年十二月三十一日止年度合共貢獻收益約1.3百萬美元。本集團來自特許遊戲的收益自截至二零一七年十二月三十一日止年度的約2.0百萬美元進一步增加約365.0%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約9.3百萬美元，主要由於確認(i)於二零一七年推出並於二零一八年付運的Kickstarter模型戰棋《A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniatures Game》的收益約4.4百萬美元；及(ii)於二零一八年推出及付運的Kickstarter棋盤遊戲《Cthulhu : Death May Die》的收益約3.3百萬美元。本集團來自特許遊戲的收益由截至二零一八年六月三十日止六個月的約3.7百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約4.1百萬美元，主要由於確認(i)來自於二零一七年推出並於二零一八年付運的Kickstarter戰棋模型遊戲《A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniatures Game》的收益996,523美元；(ii)來自於二零一八年推出及付運的Kickstarter棋盤遊戲《Cthulhu : Death May Die》的收益784,202美元；及(iii)來自《Rivet Wars》批發商增加訂單的收益687,547美元。

本集團第三方遊戲的收益由截至二零一六年十二月三十一日止年度的544,901美元增加約101.9%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約1.1百萬美元。截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度第三方遊戲的大部分收益來自《Potion Explosion》，佔截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度第三方遊戲的總收益分別約39.8%及41.0%。截至二零一七年十二月三十一日止年度第三方遊戲的收益增加，主要由於《Potion Explosion》的收益由截至二零一六年十二月三十一日止年度的217,009美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的443,211美元，以及自新第三方遊戲(即《Lorenzo il Magnifico》及《Unfair》)的貢獻，於截至二零一七年十二月三十一日止年度合共貢獻收益253,018美元。本集團第三方遊戲的收益維持相對穩定，於截至二零一七年十二月三十一日止年度約為1.1百萬美元及截至二零一八年十二月三十一日止年度約為1.2百萬美元。本集團來自第三方遊戲的收益由截至二零一八年六月三十日止六個月的659,870美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約1.1百萬美元，主要由於截至二零一九年六月三十日止六個月，《75 Gnom' Street》、《Gang Rush : Breakout》、《Krosmaster Quest》、《Monstrous》及《Newton》的批發商訂單增加，總收益為659,286美元所致。

按遊戲劃分的收益

下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月按遊戲劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 美元	二零一七年 美元	二零一八年 美元	二零一八年 美元 (未經審核)	二零一九年 美元 (未經審核)
自家遊戲					
《Arcadia Quest》	407,551	549,979	583,982	243,621	189,267
《Arcadia Quest: Inferno》	3,729,156	320,673	—	—	120,126
《Arcadia Quest: Riders》	—	—	514,247	456,920	—
《Blood Rage》	2,003,317	735,968	214,310	182,404	121,293
《Council of Four》	—	—	104,946	97,930	110,408
《Dark Age》	75,599	243,665	106,919	98,967	22,181
《Dogs of War》	7,514	12,123	3,434	3,096	468
《Foodies》	—	—	—	—	57,483
《HATE》	—	—	2,289,683	—	573,200
《Kaosball》	19,200	7,255	20,218	9,258	32,742
《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	2,007,395	164,450	20,657	13,077	6,039
《Massive Darkness》	—	5,069,281	530,911	267,784	87,628
《Richard the Lionheart》	—	44,285	120,949	117,902	8,024
《Rising Sun》	—	6,040,101	1,677,868	1,380,792	229,614
《Rum & Bones》	246,221	68,081	9,228	6,570	10,996
《Rum & Bones: Second Tide》	1,867,661	269,422	61,731	55,397	165,077
《Sheriff of Nottingham》	155,750	117,025	86,785	10,500	85,849
《Sherlock》	—	20,915	2,563	920	776
《Starcadia Quest》	—	—	1,501,306	—	196,165
《Ta-Da!》	19,784	7,553	7,505	4,826	641
《The Grizzled》	268,234	159,592	179,089	75,011	68,570
《The Grizzled: Armistice Edition》	—	—	79,301	—	237,274
《The Others: 7 sins》	3,318,102	281,442	122,596	63,729	120,144
《The World of SMOG: On Her Majesty's Service》	16,698	8,564	8,025	6,421	766
《The World of SMOG: Rise of Moloch》	—	1,913,666	147,786	62,469	55,676
《Victorian Masterminds》	—	—	5,054	—	275,769
《Wrath of Kings》	113,392	121,794	88,200	46,464	325,468
《XenoShyft: Dreadmire》	716,336	68,593	5,523	3,224	217,576
《XenoShyft》(手機版)》	23,501	9,098	4,007	2,834	727
《XenoShyft: Onslaught》	86,388	25,379	17,006	11,039	7,770
《Zombicide》	823,707	511,780	1,691,604	906,174	319,036
《Zombicide: Black Plague》	2,913,228	1,386,974	413,371	407,513	248,680
《Zombicide: Green Horde》	—	8,109,924	1,433,426	304,365	502,354
《Zombicide: Invader》	—	—	4,867,416	—	1,896,887
《Zombicide: Season 2》	242,075	204,357	287,952	215,192	265,971
《Zombicide: Season 3》	521,450	167,326	226,765	110,603	125,717

截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一八年	二零一九年
美元	美元	美元	美元	美元
			(未經審核)	(未經審核)

特許遊戲

《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》	—	—	4,388,290	3,093,323	996,523
《B-Sieged: Sons of the Abyss》 ^(附註)	193,807	9,606	15,130	9,068	—
《Bloodborne: The Card Game》	256,091	382,423	345,108	161,622	148,514
《Blue Moon City》	—	—	44,739	—	84,930
《Cthulhu: Death May Die》	—	—	3,267,219	—	784,202
《Dojo Kun》	—	34,652	19,922	18,110	67,537
《Dream On》	—	9,968	116,766	108,893	36,874
《Ethnos》	—	302,049	222,503	93,595	162,667
《Gateway Uprising》	—	24,806	31,306	30,822	12,534
《Gekido: Bot Battles》	—	48,800	3,345	3,070	191,411
《Gizmos》	—	—	405,594	43,395	153,997
《God of War: The Card Game》	—	—	—	—	34,473
《Guilds of Cadwallon》	1,605	727	569	541	1,274
《Kick-Ass》	—	—	78,588	—	76,579
《Kronia》	—	36,318	734	304	128
《Looterz》	43,792	25,425	18,031	11,497	40,847
《Masques》	10,667	2,855	279	198	—
《Modern Art》	—	67,371	39,266	33,950	34,411
《Narcos》	—	—	35,082	—	228,761
《Play Me》	21,412	2,467	1,072	897	57,516
《Queen's Necklace》	3,647	2,444	2,618	2,274	228
《Rivet Wars》	37,983	41,727	29,808	18,942	687,547
《Sedition Wars: Battle for Alabaster》 ^(附註)	1,945	—	—	—	—
《The Godfather: Corleone's Empire》 ^(附註)	—	964,062	187,250	56,433	132,626
《Wacky Races》	—	—	—	—	135,858

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 美元	二零一七年 美元	二零一八年 美元	二零一八年 美元 (未經審核)	二零一九年 美元 (未經審核)
第三方遊戲					
《13 Clues》	—	—	27,698	26,237	7,726
《75 Gnom' Street》	—	27,210	—	—	156,097
《Banana Bandits》	—	38,334	927	182	135
《Cthulhu in the House》	12,880	23,095	1,195	828	7,790
《Dragon Castle》	—	—	312,419	170,033	32,438
《Gang Rush: Breakout》	—	55,141	—	—	141,382
《Kaleidos》	15,268	2,651	1,024	1,024	49,247
《Kingz》	10	9,636	—	—	—
《Kreus》	2,210	15,721	254	186	5
《Krosmaster Arena》	53,823	45,637	—	—	—
《Krosmaster Quest》	161,960	4,934	—	—	146,414
《Lorenzo il Magnifico》	—	111,193	119,033	70,804	30,293
《Meeple War》	—	30,612	5,322	4,234	63,302
《Monstrous》	60	17,335	108	108	104,493
《Newton》	—	—	116,871	—	110,998
《Potion Explosion》	217,009	443,211	284,643	253,447	202,716
《Railroad Ink》	—	—	126,441	16,721	7
《Raise Your Goblets》	1,160	80,185	24,874	—	8,551
《Rumble in the Dungeon》	8,800	21,784	2,828	1,275	68,971
《Unfair》	—	141,825	35,825	23,450	133
《Unusual Suspects》	68,576	12,257	19,221	13,320	3,274
《Waka Tanka》	3,145	557	340	271	—
《Walls of York》	—	—	—	—	1,141
《Way of the Panda》	—	—	82,522	77,750	408
遊戲總收益	20,698,109	29,676,283	27,849,127	9,511,806	11,891,320
最受歡迎遊戲貢獻的收益	3,729,156	8,109,924	4,867,416	3,093,323	1,896,887
十大最受歡迎遊戲貢獻的收益	18,307,903	25,724,946	22,231,705	7,529,131	6,626,957
年／期內已付運新遊戲貢獻的收益	12,691,047	23,090,513	18,247,416	3,982,309	228,955
相關年／期內有收益貢獻的遊戲總數	43	62	74	63	78

附註：《B-Sieged: Sons of the Abyss》、《Sedition Wars: Battle for Alabaster》及《The Godfather: Corleone's Empire》的特許協議分別於二零一八年八月、二零一六年一月及二零一九年七月到期。詳情請參閱本公告「本集團的業務 — 遊戲 — 特許遊戲」一段。

遊戲收益由截至二零一六年十二月三十一日止年度約20.7百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度約29.7百萬美元及截至二零一八年十二月三十一日止年度約27.8百萬美元。遊戲收益亦由截至二零一八年六月三十日止六個月的約9.5百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約11.9百萬美元。

二零一六年有23款新遊戲確認收益，合共產生總收益約12.7百萬美元，佔截至二零一六年十二月三十一日止年度遊戲總收益約61.3%。二零一七年有20款新遊戲確認收益，合共產生總收益約23.1百萬美元，佔截至二零一七年十二月三十一日止年度遊戲總收益約77.8%。截至二零一八年十二月三十一日止年度有18款新遊戲確認收益，合共產生總收益約18.2百萬美元，佔截至二零一八年十二月三十一日止年度遊戲總收益約65.5%。截至二零一八年六月三十日止六個月，已確認七款新遊戲收益，合共產生總收益約4.0百萬美元，佔截至二零一八年六月三十日止六個月的遊戲總收益約41.9%。截至二零一九年六月三十日止六個月，有四款新遊戲，即《Foodies》、《God of War: The Card Game》、《Wacky Races》及《Walls of York》，產生收益228,955美元，佔相同期間來自遊戲的總收益的約1.9%。

《Zombicide》系列為本集團最受歡迎的遊戲系列，並自《Zombicide》於二零一二年首次推出以來一直為本集團的主要收益來源。《Zombicide》系列合共佔本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月的遊戲總收益分別貢獻約21.7%、35.0%、32.0%及28.2%。

平均售價及銷量

下表載列截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月本集團遊戲的平均售價及銷量：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一六年	二零一七年	二零一八年	二零一八年	二零一九年
平均售價 (美元)	35	35	37	27	25
銷量 (組件)	<u>600,520</u>	<u>848,050</u>	<u>747,574</u>	<u>350,160</u>	<u>479,003</u>

截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，本集團產品的平均售價保持相對穩定，約為35美元。本集團產品的平均售價由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約35美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度約37美元，主要由於袖珍

角色類遊戲的銷售比例有所增加，一般來說，該類遊戲的銷售價格高於棋盤遊戲及手機遊戲。截至二零一八年十二月三十一日止年度，袖珍角色類遊戲的銷售額佔本集團總收益的約16.2%，而截至二零一七年十二月三十一日止年度則約為1.2%。本集團產品的平均售價由截至二零一八年六月三十日止六個月的約27美元減少至截至二零一九年六月三十日止六個月的約25美元，主要乃由於期內本集團以較廠商建議售價更高的折扣出售若干存貨所致。

銷量由截至二零一六年十二月三十一日止年度的600,520增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的848,050，此與本集團擴大業務規模及遊戲組合一致。截至二零一八年十二月三十一日止年度，銷量呈下跌趨勢至747,574，主要由於年內收益減少。銷量由截至二零一八年六月三十日止六個月的350,160增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的479,003，與期內收益增加一致。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括存貨成本、付運及手續費、折舊及攤銷。下表載列本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月銷售成本的明細：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 美元	二零一七年 美元	二零一八年 美元	二零一八年 美元 (未經審核)	二零一九年 美元 (未經審核)
存貨成本	7,213,575	10,459,716	7,592,042	2,680,440	4,388,334
付運及手續費	2,046,461	3,358,625	3,374,618	1,135,068	1,286,573
折舊	480,398	658,533	823,683	408,643	391,523
攤銷	509,441	852,810	1,415,226	742,784	882,531
其他開支	10,000	102,732	200,000	—	—
總計	10,259,875	15,432,416	13,405,569	4,966,935	6,948,961

存貨成本包括本集團的供應鏈管理人及其他供應商收取的製成品成本，存貨成本因本集團的遊戲組合及收益增加導致截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度有所增加。截至二零一八年十二月三十一日止年度，存貨成本較二零一七年同期減少，主要由於收益減少以及經考慮紙張價格最近下跌、本集團的聲譽、訂單規模、預期業務增長及擬與本集團建立長期業務關係，供應商A就若干批量訂單提供以較低單位成本計更優惠的價格。每個單位存貨平均成本(存貨成本除以銷量)由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約12.3美元減少至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約10.2美元。存貨成本由截至二零一八年六月三十日止六個月的約2.7百萬美

元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約4.4百萬美元，與期內收益增加一致。每個單位存貨平均成本(存貨成本除以銷量)由截至二零一八年六月三十日止六個月的約7.7美元增加至及截至二零一九年六月三十日止六個月的約9.2美元，較截至二零一八年十二月三十一日止年度的每個單位存貨的平均成本為高。由於截至二零一九年六月三十日止六個月出售的產品，包括較大部分的平均成本較高由上一財政年度結轉的舊庫存，供應商A購買的較低平均存貨成本有利影響得以攤薄。誠如本公告「本集團的財務資料 — 收益 — 按銷售渠道劃分的收益」一段所討論，本集團的最大客戶於截至二零一九年六月三十日止六個月下達訂單，涵蓋本集團多款遊戲，包括於過往年度推出的若干遊戲舊庫存。因此，截至二零一九年六月三十日止六個月，約47.5%的銷售乃歸因於自二零一八年十二月三十一日結轉的庫存所致。截至二零一八年六月三十日止六個月，僅約29.6%的銷售乃歸因於自二零一七年十二月三十一日結轉的庫存所致。

儘管概不保證供應商A將不會有任何價格上調，現時，本集團與供應商A均有意維持長期業務關係，且自二零一八年合作以來，供應商A並無任何重大價格調整。此外，自二零一九年一月一日，供應商A仍就本集團作出的批量訂單採購為本集團提供優惠價格。因此，董事認為，經計及本集團的訂單規模、本集團的議價能力及與供應商A建立的業務關係，有利條款於不久將來可存續。

當本集團的供應鏈管理人交付產品至本集團的美國辦事處及倉庫時，即會產生付運及手續費。本集團亦於貨品從本集團的美國辦事處和倉庫運往Kickstarter出資者、後期訂購人及本集團網店的直接客戶時產生付運及手續費。截至二零一八年十二月三十一日止三個年度，除截至二零一六年十二月三十一日止年度外，付運及手續費的變化相對穩定，此乃由於二零一六年頭四個月，本集團對美國批發商的付運物流出現短暫變化。當產品從供應鏈管理人付運至本集團的美國辦事處及倉庫時，本集團批發商的慣常做法為自行收取產品。因此，從供應鏈管理人付運產品至美國辦事處及倉庫的成本分類為銷售成本，因為其為將相關存貨帶至現有地點及變成可供出售狀況而產生。然而，自二零一六年一月至二零一六年四月期間，本集團嘗試採用全新付運物流方法，將貨品從供應鏈管理人直接付運至美國批發商，藉此縮短儲存

時間及相關成本。相關付運支出不符合銷售成本的定義，並分類為銷售及分銷開支，原因在於其因向客戶銷售而直接將產品交付至客戶而產生。由於就此全新付運物流方法產生的總成本大幅增加，故本集團自二零一六年五月起終止此項試行的物流方法，並再次採用原有的模式。由於於二零一六年首四個月內將與向美國批發商銷售有關的付運及手續費分類為銷售及分銷開支，故本集團於截至二零一六年十二月三十一日止年度的銷售成本中錄得較少的付運及手續費。截至二零一九年六月三十日止六個月的付運及手續費較二零一八年同期增加，主要由於期內收益增加所致。

折舊及攤銷總額於整個報告期間有所增加，此大致與業務規模及遊戲組合增長；增添《*Blood Rage*》、《*Council of Four*》、《*Massive Darkness*》、《*Rising Sun*》、《*The Grizzled*》、《*The Others : 7 Sins*》、《*The World of SMOG*》及《*Zombicide*》的知識產權以及產品開發成本資本化一致。

毛利及毛利率

本集團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，並進一步增加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。截至二零一八年十二月三十一日止三個年度，毛利率分別約為51.1%、48.2%及52.5%。截至二零一八年十二月三十一日止年度毛利率增加主要由於供應商A就若干批量訂單提供更優惠價格導致存貨成本下降(如上文「銷售成本」一段所述)。本集團的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的約4.6百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約5.9百萬美元，主要由於期內收益增加所致。毛利率由截至二零一八年六月三十日止六個月的約48.0%下跌至截至二零一九年六月三十日止六個月的約45.8%，主要由於Kickstarter銷售貢獻減少，而該銷售一般較經其他渠道銷售享有更高毛利率。

本集團的毛利及毛利率會隨產品組合(包括銷售的遊戲種類及性質)而波動。下表概列於截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月按銷售渠道、遊戲種類及遊戲擁有權劃分的毛利及毛利率：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月				
	二零一六年		二零一七年		二零一八年		二零一八年		二零一九年		
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	
							(未經審核)		(未經審核)		
按銷售渠道劃分 (附註)											
Kickstarter	5,766,873	50.3	9,819,956	47.7	8,204,105	53.8	1,470,853	46.6	966,602	49.9	
批發商	4,430,771	51.4	4,056,569	48.6	5,831,361	49.7	2,853,471	48.1	4,864,383	44.9	
網店及遊戲展	489,460	57.7	501,198	57.6	763,437	61.8	257,598	56.6	39,433	69.0	
手機遊戲	17,156	73.0	6,601	72.6	2,939	73.3	2,069	73.0	631	86.8	
按遊戲種類劃分											
棋盤遊戲	10,438,843	51.0	14,102,589	48.1	11,587,102	49.8	2,821,430	45.0	4,776,986	45.3	
模型戰棋	103,743	54.9	198,119	54.2	3,116,142	68.0	1,738,901	53.7	715,414	53.2	
手機遊戲	17,156	73.0	6,601	72.6	2,939	73.3	2,069	73.0	631	86.8	
其他產品	144,518	54.3	77,015	54.8	95,659	26.7	21,591	55.2	378,018	40.7	
按遊戲擁有權劃分											
自家遊戲	10,078,044	51.5	13,022,521	48.9	8,636,348	49.5	2,522,947	48.8	3,069,441	45.9	
特許遊戲	230,269	40.3	788,024	40.3	5,670,986	61.3	1,766,504	47.9	1,946,795	47.8	
第三方遊戲	251,429	46.1	496,764	45.9	398,849	34.3	272,948	41.4	476,795	42.0	
其他產品	144,518	54.3	77,015	54.8	95,659	26.7	21,592	55.2	378,018	40.7	

附註：為計算銷售渠道的相關毛利，我們會根據該等銷售渠道的相對收益比率分配折舊及攤銷。

按銷售渠道劃分的毛利及毛利率

Kickstarter的收益一般較其他銷售渠道的收益有更高的毛利率，因為透過Kickstarter進行銷售乃按廠商建議售價收費，而透過其他銷售渠道進行銷售乃按廠商建議售價的折扣價收費。此外，本集團亦可收取出資者及後期訂購人有關Kickstarter銷售的運費，但本集團需要支付將產品從供應鏈管理人運送到本集團在美國的辦事處及倉庫進行美國批發銷售的費用。

來自Kickstarter收益的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度的約5.8百萬美元增加約69.0%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約9.8百萬美元，此與該等年度來自Kickstarter收益的增長一致。毛利率由截至二零一六年十二月三十一日止年度的約50.3%減少至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約47.7%，主要

由於本質上屬相對固定的成本的知識產權折舊及攤銷增加。來自Kickstarter收益的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度約9.8百萬美元減少至截至二零一八年十二月三十一日止年度約8.2百萬美元，此與截至二零一八年十二月三十一日止年度來自Kickstarter的收益減少一致。毛利率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約47.7%增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約53.8%，主要由於(i)毛利率通常較高的袖珍角色類遊戲的銷售貢獻增加；及(ii)由於供應商A就若干批量訂單提供更優惠的價格，導致存貨成本降低(如上文「銷售成本」一段所述)。由於截至二零一九年六月三十日止六個月透過Kickstarter銷售袖珍角色類遊戲並無貢獻，截至二零一九年六月三十日止六個月，透過Kickstarter銷售的毛利率約為49.9%，低於截至二零一八年十二月三十一日止年度約53.8%的毛利率。

截至二零一六年十二月三十一日止年度，來自批發商收益的毛利約為4.4百萬美元，並輕微下跌約6.8%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約4.1百萬美元，此與該等年度來自批發商的收益變動一致。截至二零一六年十二月三十一日止年度，毛利率約為51.4%，並輕微下跌至截至二零一七年十二月三十一日止年度約48.6%，主要由於(i)特許遊戲的貢獻增加，而特許遊戲的毛利率一般低於自家遊戲及第三方遊戲；及(ii)如上文「銷售成本」一段所述二零一六年批發商的付運物流方法出現短暫變更的影響。來自批發商收益的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度約4.1百萬美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度約5.8百萬美元，此與截至二零一八年十二月三十一日止年度批發商收益的增長一致。毛利率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約48.6%增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約49.7%，主要由於供應商A就若干批量訂單提供更優惠的價格，導致存貨成本降低(如上文「銷售成本」一段所述)。批發商收益毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的約2.9百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約4.9百萬美元，與批發商收益增幅一致。毛利率由截至二零一八年六月三十日止六個月的約48.1%下跌至截至二零一九年六月三十日止六個月的約44.9%，此乃主要由於在上文「銷售成本」一段所論述每個單位存貨平均成本增加所致。

本集團於網店及遊戲展售出的遊戲的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度的489,460美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的501,198美元及截至二零一八年十二月三十一日止年度的763,437美元，此與該等年度來自網店及遊戲展的收益變動一致。截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，毛利率保持相當穩定，分別約為57.7%及57.6%，並增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約61.8%，主要由於供應商A就若干批量訂單提供更優惠的價格，導致存貨成本降低(如上文「銷售成本」一段所述)。網店及遊戲展收益的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的257,598美元減少至截至二零一九年六月三十日止六個月的39,433美元，與網店及遊戲展收益減少一致。毛利率由截至二零一八年六月三十日止六個月的約56.6%上升至截至二零一九年六月三十日止六個月的約69.0%，此乃由於在截至二零一九年六月三十日止六個月來自本集團的網店及遊戲展的大部分收益乃自《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》所得，而該款遊戲為普遍較其他種類遊戲擁有較高利潤的袖珍角色類型遊戲。

按遊戲種類劃分的毛利及毛利率

模型戰棋一般比其他遊戲類別有更高的毛利率，因為模型戰棋的生產涉及較少的紙張及印刷品，導致存貨成本較低，且同時，模型戰棋遊戲一般較其他遊戲類別有較高廠商建議售價。

棋盤遊戲的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.4百萬美元，增加約35.6%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約14.1百萬美元，此與該等年度來自棋盤遊戲的收益增長一致。截至二零一六年十二月三十一日止年度，毛利率約為51.0%，並輕微下跌至截至二零一七年十二月三十一日止年度約48.1%，主要由於與本集團棋盤遊戲有關的知識產權於二零一七年攤銷增加，以及如上文「銷售成本」一段所述二零一六年批發商的付運物流方法出現短暫變更的影響。棋盤遊戲的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度約14.1百萬美元下跌約17.7%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約11.6百萬美元，此與截至二零一八年十二月三十一日止年度來自棋盤遊戲的收益下跌一致。毛利率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約48.1%增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約49.8%，主要由於(i)供應商A就若干批量訂單提供的更優惠價格導致存貨成本下降(如上文「銷售成本」一段所述)；及(ii)截至二零一八年十二月三十一日止年度與本集團棋盤遊戲有關的知識產權折舊及攤銷增加的共同影響。棋盤遊戲的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的約2.8百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的

4.8百萬美元，與棋盤遊戲收益增長一致。毛利率於截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月維持頗為穩定，分別約45.0%及45.3%。

模型戰棋遊戲的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度的103,743美元，增加約91.0%至截至二零一七年十二月三十一日止年度的198,119美元，此與該等年度來自模型戰棋遊戲的收益增長一致。截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，毛利率保持相當穩定，分別約為54.9%及54.2%。模型戰棋遊戲的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度的198,119美元增加約1,464.7%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約3.1百萬美元，主要由於付運《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Games*》(於二零一七年推出及於二零一八年付運的Kickstarter模型戰棋遊戲)。毛利率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約54.2%增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約68.0%，主要由於二零一八年付運《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Games*》，因為透過Kickstarter銷售毛利率一般較高。模型戰棋遊戲的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的約1.7百萬美元減少至截至二零一九年六月三十日止六個月的715,414美元，與模型戰棋遊戲收益減少一致。毛利率於截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月維持頗為穩定，分別約53.7%及53.2%。

手機遊戲的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度的17,156美元，下跌至截至二零一七年十二月三十一日止年度的6,601美元及截至二零一八年十二月三十一日止年度的2,939美元，此與該等年度來自手機遊戲的收益變動一致。截至二零一八年十二月三十一日止三個年度，毛利率保持相當穩定，分別約為73.0%、72.6%及73.3%。手機遊戲的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的2,069美元減少至截至二零一九年六月三十日止六個月631美元，與手機遊戲收益減少一致。毛利率由截至二零一八年六月三十日止六個月的約73.0%增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約86.8%。由於《*XenoShyft (手機版)*》於二零一九年的收益貢獻偏低，故並無向其編配人手。

其他產品的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度的144,518美元，下跌約46.7%至截至二零一七年十二月三十一日止年度的77,015美元，此與該等年度來自其他產品的收益變動一致。截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，毛利率維持相對穩定，分別約為54.3%及54.8%。其他產品的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度的77,015美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的95,659美元，此與年內其他產品的收益增加一致。其他產品的毛利率由截至二零一

七年十二月三十一日止年度的約54.8%下跌至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約26.7%，主要由於年內第三方配件及其他利潤率相對較低的遊戲產品的銷售增加。其他產品的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的21,592美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的378,018美元，與其他產品得收益增幅一致。毛利率由截至二零一八年六月三十日止六個月的約55.2%下跌至截至二零一九年六月三十日止六個月的約40.7%，主要由於期內第三方配件及其他利潤率相對較低的遊戲產品的銷售增加所致。

按遊戲擁有權劃分的毛利及毛利率

自家遊戲的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度約10.1百萬美元，增加約28.7%至截至二零一七年十二月三十一日止年度約13.0百萬美元，此與該等年度來自自家遊戲的收益增長一致。截至二零一六年十二月三十一日止年度，毛利率約為51.5%，並輕微下跌至截至二零一七年十二月三十一日止年度約48.9%，主要由於該年度與自家遊戲有關的知識產權攤銷增加，以及如上文「銷售成本」一段所述二零一六年批發商的付運物流方法出現短暫變更的影響。自家遊戲的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度約13.0百萬美元下跌約33.8%至截至二零一八年十二月三十一日止年度約8.6百萬美元，此與截至二零一八年十二月三十一日止年度來自自家遊戲的收益下跌一致。毛利率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約48.9%微升至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約49.5%，此乃主要由於(i) 供應商A就若干批量訂單提供更優惠價格導致存貨成本下降(如上文「銷售成本」一段所述)；及(ii) 本集團於截至二零一八年十二月三十一日止年度的自有遊戲的知識產權折舊及攤銷增加的共同影響。自家遊戲的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的約2.5百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約3.1百萬美元，與自家遊戲收益增幅一致。毛利率由截至二零一八年六月三十日止六個月的約48.8%減少至截至二零一九年六月三十日止六個月的約45.9%，此乃主要由於在上文「銷售成本」一段所論述每個單位存貨平均成本增加及期內本集團自有遊戲的知識產權的折舊及攤銷增加所致。

特許遊戲的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度的230,269美元，增加約242.2%至截至二零一七年十二月三十一日止年度的788,024美元，此與該等年度來自特許遊戲的收益變動一致。截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，毛利率保持相當穩定，分別約為40.3%及40.3%。特許遊戲的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度的788,024美元增加623.3%至截至二零一八年十二月三十一日止

年度的約5.7百萬美元，主要由於截至二零一八年十二月三十一日止年度付運《*A Song of Ice & Fire; Tabletop Miniatures Games*》(於二零一七年推出及於二零一八年付運的Kickstarter模型戰棋遊戲)。毛利率由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約40.3%增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約61.3%，主要由於(i)《*A Song of Ice & Fire; Tabletop Miniatures Games*》的貢獻(該遊戲為模型戰棋類遊戲，毛利率一般高於棋盤遊戲)；及(ii)供應商A就若干批量訂單提供更優惠價格導致存貨成本下降(如上文「銷售成本」一段所述)。特許遊戲的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的約1.8百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約1.9百萬美元，與特許遊戲的收益增幅一致。毛利率於截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月維持頗為穩定分別約為47.9%及47.8%。

第三方遊戲的毛利由截至二零一六年十二月三十一日止年度的251,429美元增加約97.6%至截至二零一七年十二月三十一日止年度的496,764美元，此與截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度來自第三方遊戲的收益變動一致。截至二零一七年十二月三十一日止兩個年度，毛利率保持相當穩定，分別約為46.1%及45.9%。第三方遊戲的毛利由截至二零一七年十二月三十一日止年度的496,764美元下跌約19.7%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的398,849美元，主要由於本集團於二零一八年底進行廉價銷售，以清除部分表現不佳的遊戲。因此，第三方遊戲的毛利率亦由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約45.9%下跌至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約34.3%。第三方遊戲的毛利由截至二零一八年六月三十日止六個月的272,948美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的476,795美元，與第三方遊戲的收益增幅一致。毛利率於截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月維持頗為穩定分別約為41.4%及42.0%。

其他收入

本集團的其他收入主要為銷售本集團網站廣告位及向獨立第三方收取專利權收入，以及根據未來收益共享安排向業務夥伴轉移《*Zombicide: Tactics & Shotguns*》的流動應用程式開發成本所得的收入。

其他收入由截至二零一六年十二月三十一日止年度的219,602美元減少至截至二零一七年十二月三十一日止年度的111,502美元，主要由於二零一七年向業務夥伴轉移《*Zombicide: Tactics & Shotguns*》流動應用程式開發成本的金額減少。

其他收入由截至二零一七年十二月三十一日止年度的111,502美元進一步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，主要由於本集團網站廣告位的銷售額減少。

其他收入由截至二零一八年六月三十日止六個月的316,899美元減少至截至二零一九年六月三十日止六個月的236,533美元。截至二零一八年六月三十日止六個月，收取就完成《Zombicide : Tactics & Shotguns》支付予業務夥伴的手機應用程式開發成本，而截至二零一九年六月三十日止六個月並無有關項目，因此導致下跌。

其他(虧損)/收益

本集團的其他(虧損)/收益主要指於保險合約投資的營運及虧損產生的匯兌(虧損)/收益。

本集團於截至二零一七年十二月三十一日止年度錄得匯兌虧損73,530美元，而於截至二零一六年十二月三十一日止年度則為零，乃主要由於換算以加元計值的加拿大辦事處薪酬所致。

本集團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為匯兌虧損73,530美元，乃主要由於換算以新加坡元計值的貸款還款所致。

本集團於截至二零一九年六月三十日止六個月錄得其他虧損297,843美元，而於截至二零一八年六月三十日止六個月則為其他收益17,504美元，乃主要由於保險合約投資的一次性虧損272,711美元所致。

銷售及分銷開支

本集團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2.3百萬美元升近一倍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，乃由於收取二零一七年內推出的Kickstarter項目的籌募金額增加所致。

本集團的銷售及分銷開支由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，主要由於(i)因本年度上半年增加營銷團隊的員工人數，導致僱員福利開支由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；(ii)專利權開支由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，此乃由於確認二零一八年銷售的《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》；及(iii)營銷開支由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，此乃由於市場營銷活動增加，如參加大型遊戲展以提高本集團的品牌知名度。

本集團的銷售及分銷開支由截至二零一八年六月三十日止六個月的約1.6百萬美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約2.2百萬美元，主要由於期內確認《A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game》及《Cthulhu: Death May Die》的銷售，導致專利權開支由截至二零一八年六月三十日止六個月的45,093美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的287,178美元業務發展活動，《Zombicide: Tactics & Shotguns》市場營銷活動的市場營銷及善旅開支增加及推出該遊戲的營銷開支增加所致。

一般及行政開支

本集團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。減幅主要由於本公司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籌備上市的專業服務費，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的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，主要由於收購新加坡的兩項物業產生的法律費用、就開發中國市場委聘顧問及其他專業服務有關的費用所致。

截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團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%。主要由於(i)截至二零一八年十二月三十一日止年度，轉板上市產生的專業服務費為949,756美元；及(ii)遊戲開發開支由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，此乃由於新遊戲的遊戲開發工作更密集所致。

本集團的一般及行政開支於截至二零一九年六月三十日止六個月約為4.4百萬美元，較截至二零一八年六月三十日止六個月約3.3百萬美元增加約33.3%。增幅主要乃由於(i)有關轉板上市的專業服務費由截至二零一八年六月三十日止六個月的

449,174美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約1.1百萬美元；(ii)截至二零一九年六月三十日止六個月產生的股份基準開支200,949美元，兩者於截至二零一八年六月三十日止六個月計入；及(iii)遊戲開發開支由截至二零一八年六月三十日止六個月的473,841美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的604,104美元，乃由於就新遊戲進行更多深入遊戲開發工作所致。

融資成本

截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團並無任何銀行借貸，因此並無產生任何融資成本。自二零一七年起，本集團開始透過銀行借貸為物業收購及日常營運提供融資。此外，自二零一九年一月一日採納國際財務報告準則第16號起，有關租賃付款的融資成本已於二零一九年一月一日列賬。因此，本集團截至二零一七年及二零一八年十二月三十一日止兩個年度以及截至二零一九年六月三十日止六個月分別產生35,621美元、229,650美元及270,225美元的融資成本。

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%，本集團的所得稅開支自截至二零一六年十二月三十一日止年度的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的851,310美元。此主要由於截至二零一六年十二月三十一日止年度籌備上市所產生屬不可扣稅性質的專業服務費所致。

所得稅開支由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，主要由於除所得稅前溢利減少以及適用於本集團的美國公司稅率減少。

所得稅開支由截至二零一八年六月三十日止六個月的91,655美元減少約28.5%至截至二零一九年六月三十日止六個月的65,562美元，此乃主要由於除所得稅前溢利(不包括截至二零一九年六月三十日止六個月有關轉板上市不可扣稅的專業服務費用)減少所致。

本公司權益持有人應佔年度／期間溢利／(虧損)及全面收益／(虧損)總額

本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額由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，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

無上市的專業服務費，並由上文所述的銷售及分銷開支以及其他一般及行政開支增加所抵銷所致。

在不計入有關籌備上市的專業服務費的情況下，本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額由截至二零一六年十二月三十一日止年度的約4.1百萬美元下跌至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約3.5百萬美元。儘管毛利增加約3.7百萬美元，本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額（不計及就籌備上市的專業費）則於年內減少約0.6百萬美元，主要由於銷售及分銷開支以及一般及行政開支分別增加約2.3百萬美元及約1.7百萬美元。尤其是銷售及分銷開支增加，乃主要由於(i)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美元增加約736.2%或約1.5百萬美元至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約1.7百萬美元，乃由於同期銷售團隊的員工人數由3增加至8人所致，而員工人數增加乃主要由於在二零一七年於加拿大建立銷售辦公室及本集團提高銷售工作所致；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美元增加約89.6%或約0.6百萬美元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，乃由於Kickstarter項目的籌募金額由截至二零一六年十二月三十一日止年度的約5.9百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度的約12.1百萬美元所致。另一方面，一般及行政開支增加主要乃由於(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的97,740美元增加約591.6%或578,227美元至截至二零一七年十二月三十一日止年度的675,967美元，主要由於就包括《*A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniature Game*》、《*Rising Sun*》及《*Zombicide : Green Horde*》的新遊戲有更緊湊遊戲開發工作；及(ii)其他專業費用自截至二零一六年十二月三十一日止年度的約82,477美元增加約675.7%或557,259美元至截至二零一七年十二月三十一日止年度的639,736美元，主要由於收購新加坡兩項物業產生的法律費用、開發中國市場及其他專業服務所委聘顧問有關的費用，全部乃為本集團業務拓展。

本公司權益持有人應佔年度的溢利及全面收益總額由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，主要由於銷售及分銷開支以及其他一般及行政開支增加，以及確認上述轉板上市的專業服務費。

於不計入轉板上市的專業服務費下，本年度歸屬於本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額由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。與去年相似，儘管毛利增加417,518美元，截至二零一八年十二月三十一日止年度，本公司權益持有人應佔溢利及全面收益總額(不計及有關轉板上市的專業服務費)減少約0.5百萬美元，本公司權益持有人應佔年度溢利及全面收益總額(在不計入有關轉板上市的專業服務費)減少，主要由於上述銷售及分銷開支增加約1.1百萬美元。銷售及分銷開支增加，主要由於(i)因市場營銷工作增加，營銷團隊的員工人數由二零一七年十二月三十一日的18人增加至二零一八年十二月三十一日的27人，導致僱員福利開支由截至二零一七年十二月三十一日止年度約1.7百萬美元增加約35.3%或約0.6百萬美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度約2.3百萬美元；及(ii)專利權開支由截至二零一七年十二月三十一日止年度的95,560美元增加約342.8%或327,569美元至截至二零一八年十二月三十一日止年度的423,129美元，此乃由於確認特許遊戲《*A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniatures Game*》約4.4百萬美元的銷售所致；及(iii)營銷開支由截至二零一七年十二月三十一日止年度的691,670美元增加約20.4%或141,033美元至截至二零一八年十二月三十一日止年度的832,703美元，此乃由於市場營銷活動增加所致。

本公司權益持有人應佔期內虧損及全面虧損總額由截至二零一八年六月三十日止六個月的80,883美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的約1.1百萬美元，主要乃歸因銷售及分銷開支增加，以及其他一般及行政開支增加以及就上文所述的轉板上市確認專業服務費所致。

於不計入有關轉板上市的專業服務費及於截至二零一九年六月三十日止六個月計入其他虧損的保險合約投資的一次性虧損272,711美元，截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團將錄得本公司權益持有人應佔期內溢利及全面溢利總額178,644美元，而截至二零一八年六月三十日止六個月則為本公司權益持有人應佔期內溢利及全面收益總額368,291美元。儘管毛利增加約1.3百萬美元，截至二零一九年六月三十日止六個月，本公司權益持有人應佔期內溢利及全面收益總額(不包括有關轉板上市的專業服務費用及保險合約投資的一次性虧損)減少189,647美元，乃主要由於銷售及分銷開支增加624,344美元、一般及行政開支(不包括有關轉板上市的專業服務費用)增加525,594美元及融資成本增加228,187美元。尤其，銷售及分銷開支增加乃主要由於(i)專利權開支由截至二零一八年六月三十日止六個月的45,093美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的287,178美元，此乃由於確認銷售《*A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game*》及《*Cthulhu: Death May Die*》；(ii)營銷及差旅開支由截至二零一八年六月三十日止六個月的188,821美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的578,769美元，此乃由於在歐洲及亞洲的市場營銷活動增加；及(iii)營銷《*Zombicide: Tactics & Shotguns*》的營銷開支110,072美元。另一方面，一般及行政開支(不包括有關轉板上市的專業服務費用)增加乃主要由於(i)截至二零一九年六月三十日止六個月產生的股份基準開支200,949美元，有關開支並無於截至二零一八年六月三十日止六個月扣除；及(ii)遊戲開發開支由截至二零一八年六月三十日止六個月的473,841美元增加至截至二零一九年六月三十日止六個月的604,104美元，乃由於就新遊戲(包括《*Bloodborne: The Board Game*》、《*Trudvang Legends*》及《*Zombicide: 2nd Edition*》)進行更多深入遊戲開發工作所致。

流動資產淨額

下表載列本集團於二零一六年十二月三十一日、二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的流動資產及負債：

	於			
	二零一六年 十二月三十一日 美元	二零一七年 十二月三十一日 美元	二零一八年 十二月三十一日 美元	二零一九年 六月三十日 美元 (未經審核)
流動資產				
存貨	3,660,247	4,423,442	3,567,678	5,045,393
貿易及其他應收款項	2,192,927	841,526	1,105,242	4,453,360
預付款項及按金	1,896,905	2,398,535	4,862,240	5,609,471
可收回所得稅	32,000	—	—	—
已抵押存款	—	200,000	200,000	200,000
現金及現金等價物	<u>6,612,768</u>	<u>2,850,318</u>	<u>2,849,799</u>	<u>1,549,397</u>
流動資產總值	<u>14,394,847</u>	<u>10,713,821</u>	<u>12,584,959</u>	<u>16,857,621</u>
流動負債				
貿易應付款項	1,062,005	1,917,091	72,385	1,800
應計費用及其他應付款項	1,173,549	1,774,894	1,088,823	997,921
借貸	—	134,774	3,864,897	5,661,782
應付最終控股公司款項	3	3	3	2
應付所得稅	2,043,195	2,372,464	2,174,295	2,067,285
遞延收益／合約負債	4,509,222	3,265,709	3,691,363	8,906,316
租賃負債	—	—	—	428,065
流動負債總額	<u>8,787,974</u>	<u>9,464,935</u>	<u>10,891,766</u>	<u>18,063,171</u>
流動資產／(負債)淨額	<u>5,606,873</u>	<u>1,248,886</u>	<u>1,693,193</u>	<u>(1,205,550)</u>

於二零一九年六月三十日，本集團錄得流動負債淨額約1.2百萬美元，主要乃由於動用現金及現金等價物支付非流動資產(包括保險合約投資)所致。

存貨

存貨由二零一六年十二月三十一日的約3.7百萬美元增加至二零一七年十二月三十一日的約4.4百萬美元，並減少至二零一八年十二月三十一日的約3.6百萬美元。各年末的存貨主要是為滿足批發商的新訂單而實施的新遊戲存貨，以及為滿足批發商的重新進貨訂單而實施的現有遊戲的存貨。於二零一八年十二月三十一日，本集團的存貨主要包括為滿足批發商的重新進貨訂單的現有遊戲存貨。相關遊戲主要包括《Zombicide》、《Rivet Wars》、《Wrath of Kings》、《Arcadia Quest》、《The

Others : 7 Sins》、《*Potion Explosion*》、《*Rum & Bones*》及《*The Grizzled*》，合共佔二零一八年十二月三十一日存貨價值約2.2百萬美元。於二零一九年六月三十日，本集團的存貨增加至約5.0百萬美元，主要由於(i)將於二零一九年下半年付運的新Kickstarter遊戲(包括桌遊《*Blood Rage Digital*》及《*Project ELITE*》)的存貨增加；及(ii)現有遊戲(主要包括《*A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniatures Game*》及《*Zombicide : Invader*》)的存貨增加以滿足來自批發商的訂單所致。

平均存貨周轉天數(相當於相關年度存貨期初及期末平均結餘，除以存貨成本，再乘以365日)由截至二零一六年十二月三十一日止年度約151日減少至截至二零一七年十二月三十一日止年度約141日，主要由於年內實施更嚴格的存貨監控和監察。截至二零一八年十二月三十一日止年度，平均存貨周轉天數顯著增加至約192日，主要由於(i)二零一七年及二零一八年底的累計存貨結餘，以履行預期批發商對本集團相關來年首季的遊戲訂單；及(ii)供應商A就若干批量訂單提供更優惠價格導致截至二零一八年十二月三十一日止年度存貨成本下降。截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團錄得平均存貨周轉天數(即相關期間期初及期末存貨結餘，除以存貨成本及乘以181日的平均數)，於截至二零一九年六月三十日止六個月約為178日。

儘管本集團的業務不受重大季節性影響，因為本集團的大部分收益來自Kickstarter的銷售，而Kickstarter銷售受付運時間表的影響比季節性影響更大，但管理層在考慮(i)第四季度感恩節及聖誕節期間的存貨銷售，導致批發商對現有遊戲的預期補貨需求；及(ii)批發商對相關時間推出或首次付運的新遊戲的預期需求後，決定於二零一七年底及二零一八年積累更多存貨。儘管管理層在決定累計存貨水平時已參考手頭訂單及過往銷售情況，但此主要是估計，並未必反映下一季度的實際銷售情況。截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月，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存貨分別約26.4%及71.2%已用完。

於二零一九年十月三十一日，於二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的存貨分別約3.1百萬美元(79.9%)及0.5百萬美元(10.0%)已出售或用完。除截至二零一八年十二月三十一日止年度撇減存貨200,000美元外，董事確認於報告期間並無任何重大的陳舊或滯銷的庫存。

貿易及其他應收款項

本集團的貿易及其他應收款項主要包括應收批發商的貿易應收款項。

於二零一六年十二月三十一日，貿易應收款項總額約為2.2百萬美元，並減少至二零一七年十二月三十一日的723,840美元，因為本集團於二零一六年末季錄得重大的批發商銷售額。貿易應收款項總額增加至二零一八年十二月三十一日的995,242美元，乃由於二零一八年末對批發商的銷售額增加。於二零一九年六月三十日，貿易應收款項總額增加至約4.3百萬美元，主要由於大量的批發商銷售額於接近本年度第二季結束時確認。

截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團的平均貿易應收款項周轉天數(相當於相關年度期初及期末貿易應收款項平均結餘，除以向批發商銷售的收益，再乘以365日)約為63日，並於截至二零一七年十二月三十一日止年度保持相對穩定，約為64日。截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團的平均貿易應收款項周轉天數減少至約27日，主要由於本集團透過要求所有新批發商在產品交付前結賬而實施更嚴格的信貸控制措施。截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團的平均貿易應收款項周轉天數(即相關期間期初及期末貿易應收款項平均結餘，除以批發商銷售的收益，再乘以181日)約為44日。周轉天數增加主要由於大量的批發商銷售額於接近本年度第二季結束時確認，導致上文所述的大額貿易應收款項結餘。

於二零一九年十月三十一日，於二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的貿易應收款項分別約1.0百萬美元(100.0%)及3.3百萬美元(76.1%)已結清。

預付款項及按金

預付款項及按金主要涉及向供應商支付預付款項，以及預付新遊戲的專利費用及遊戲開發成本。預付款項及按金由二零一六年十二月三十一日約1.9百萬美元增加至二零一七年十二月三十一日約2.4百萬美元，主要由於預付供應商的款項增加。於二零一八年十二月三十一日，預付款項及按金進一步增加至約4.9百萬美元，乃由於支付供應商的預付款項進一步增加，以及為特許遊戲支付的預付專利費用及為開發中的遊戲支付的遊戲開發成本增加。於二零一九年六月三十日，預付款項及按金約為5.6百萬美元，增加乃主要由於特許遊戲預付專利權及開發中遊戲的遊戲開發成本進一步增加所致。

於二零一九年十月三十一日，於二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的預付款項分別約4.8百萬美元(98.4%)及2.0百萬美元(35.3%)已動用。

貿易應付款項

本集團的貿易應付款項主要與應付供應商的款項相關。貿易應付款項由二零一六年十二月三十一日的約1.1百萬美元增加至二零一七年十二月三十一日的約1.9百萬美元，與業務規模及營運的增長一致。貿易應付款項結餘減少至二零一八年十二月三十一日的72,385美元，因為(i)本集團使用銀行授出的貿易融資以結算供應商的賬單；及(ii)部分供應商票據以供應商墊款結付。貿易應付款項結餘進一步減少至二零一九年六月三十日的1,800美元，此乃由於期內供應商票據以已付墊款大部分抵銷。

截至二零一八年十二月三十一日止三個年度，平均貿易應付款項周轉天數(相當於相關年度期初及期末貿易應付款項平均結餘，除以存貨成本，再乘以365日)分別約為41日、52日及48日。平均貿易應付款項周轉天數由截至二零一六年十二月三十一日止年度約41日增加至截至二零一八年十二月三十一日止兩個年度約50日，主要由於若干供應商提供的平均信貸期較長。由於期內大部分供應商票據已以已付墊款抵銷，並於二零一九年六月三十日只錄得極小額貿易應付款項結餘，截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團錄得為數極小的平均貿易應付款項周轉天數(即相關期間期初及期末貿易應付款項平均結餘，除以存貨成本，再乘以181日)約為2日。

於二零一九年十月三十一日，於二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的貿易應付款項分別72,385美元(100.0%)及1,800美元(100.0%)已結清。

應計費用及其他應付款項

應計費用及其他應付款項由二零一六年十二月三十一日約1.2百萬美元增加至二零一七年十二月三十一日約1.8百萬美元，主要由於未償還對《*Rising Sun*》及《*The World of SMOG*》的知識產權的應付收購代價(「知識產權應付代價」)約1.2百萬美元。結餘其後減少至二零一八年十二月三十一日的約1.1百萬美元，主要由於結算部分知識產權應付代價約870,000美元。於二零一九年六月三十日，應計款項及其他應付款項維持相對穩定於約1.0百萬美元。

合約負債及遞延收益

合約負債主要指已收Kickstarter出資者及後期訂購人及批發商的款項，而有關產品尚未獲付運。下表列載列於二零一六年十二月三十一日、二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的合約負債詳情：

	於			
	二零一六年 十二月三十一日 美元	二零一七年 十二月三十一日 美元	二零一八年 十二月三十一日 美元	二零一九年 六月三十日 美元 (未經審核)
遊戲				
《A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniatures Game》	—	2,814,189	—	—
《Blood Rage Digital》	—	—	1,268,130	1,681,648
《Bloodborne: The Board Game》	—	—	—	4,825,347
《Cthulhu: Death May Die》	—	—	371,129	—
《HATE》	—	—	260,954	—
《Masmorra : Dungeons of Arcadia》	235	—	—	—
《Massive Darkness》	4,315,472	—	—	—
《Munchkin Dungeon》	—	—	—	1,110,410
《Project: ELITE》	—	—	988,519	1,002,986
《Rum & Bones : Second Tide》	10,450	—	—	—
《Starcadia Quest》	—	—	149,846	—
《The Others : 7 Sins》	19,757	—	—	—
《XenoShyft : Dreadmire》	13,706	—	—	—
《Zombicide : Black Plague》	149,602	—	—	—
《Zombicide : Invader》	—	—	366,858	—
小計	<u>4,509,222</u>	<u>2,814,189</u>	<u>3,405,436</u>	<u>8,620,391</u>
已收批發商墊款	—	451,520	80,333	—
其他	—	—	205,594	285,925
總計	<u>4,509,222</u>	<u>3,265,709</u>	<u>3,691,363</u>	<u>8,906,316</u>

於二零一八年十二月三十一日，約1.1百萬美元的合約負債已於截至二零一九年六月三十日止六個月變現為收益，而於二零一九年六月三十日的合約負債約3.6百萬美元則已於截至二零一九年十月三十一日止四個月變現為收益。

根據本公告「本集團的業務 — 銷售渠道 — Kickstarter」一段所披露的估計開始交付日期及本集團管理層的最佳估計，除有關《Blood Rage Digital》電腦遊戲的合約負債外，預期於二零一九年六月三十日的全部Kickstarter相關合約負債將於二零一九年十二月三十一日前變現為收益。

以下載列於報告期間遞延收益的變動：

	於			
	二零一六年 十二月三十一日 美元	二零一七年 十二月三十一日 美元	二零一八年 十二月三十一日 美元	二零一九年 六月三十日 美元 (未經審核)
年初	4,464,508	4,509,222	3,265,709	3,691,363
透過Kickstarter收取客戶的款項	11,620,728	18,775,050	15,749,566	4,478,972
透過其他渠道收取客戶的款項	—	451,520	80,333	2,674,282
交付產品後確認收益	(11,220,892)	(19,929,816)	(15,149,363)	(1,938,301)
退款	(160,958)	(173,999)	—	—
沒收收益	(194,164)	(366,268)	(254,882)	—
於年／期末	<u>4,509,222</u>	<u>3,265,709</u>	<u>3,691,363</u>	<u>8,906,316</u>

非流動資產及負債

以下載列本集團於二零一六年十二月三十一日、二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的非流動資產及負債詳情：

	於			
	二零一六年 十二月三十一日 美元	二零一七年 十二月三十一日 美元	二零一八年 十二月三十一日 美元	二零一九年 六月三十日 美元 (未經審核)
非流動資產				
物業、廠房及設備	3,787,396	11,032,337	12,346,061	12,540,553
投資於保險合約	—	—	—	1,167,710
無形資產	7,576,596	11,472,024	13,128,860	12,974,008
使用權資產	—	—	—	1,229,984
	<u>11,363,992</u>	<u>22,504,361</u>	<u>25,474,921</u>	<u>27,912,255</u>
非流動負債				
借貸	—	3,271,182	4,408,357	4,081,580
遞延所得稅負債	265,722	281,297	265,458	257,539
租賃負債	—	—	—	822,300
	<u>265,722</u>	<u>3,552,479</u>	<u>4,673,815</u>	<u>5,161,419</u>

物業、廠房及設備

本集團的物業、廠房及設備主要包括辦公室單位、「美術、製圖及雕刻」以及「陳列品、模具及工具」，估計可使用年期分別為50年、3至10年及3至5年。

董事經參考物業的使用期限及條件，將辦公室單位的估計可使用年期釐定為50年。董事經考慮辦公室單位的預期使用情況及相關磨損情況後，對估計可使用年期作出判斷。

董事經參考類似特質資產的實際可使用年期(包括損耗)，將「美術、製圖及雕刻」的估計可使用年期釐定為3至10年，「陳列品、模具及工具」釐定為3至5年。董事經考慮由該等資產生產的遊戲產品的歷史及預測銷售額及利潤率、其產品生命週期、行業趨勢以及同業中其他公司所採用的特質類似的資產的估計可使用年期後，對估計可使用年期作出判斷。

本集團的物業、廠房及設備由二零一六年十二月三十一日約3.8百萬美元增加至二零一七年十二月三十一日約11.0百萬美元、於二零一八年十二月三十一日約12.3百萬美元及於二零一九年六月三十日約12.5百萬美元，主要由於二零一七年收購兩項於二零一九年六月三十日總賬面淨值約為4.4百萬美元的新加坡物業，以及年內為新遊戲添置美術、製圖及雕刻以及陳列品、模具及工具。

本集團截至二零一八年十二月三十一日止三個年度的折舊費用分別為696,330美元、約1.2百萬美元及約1.8百萬美元。儘管物業、廠房及設備結餘由二零一六年十二月三十一日的3.8百萬美元大幅增加約189.5%至二零一七年十二月三十一日約11.0百萬美元，但折舊費用於相關年度僅增加約72.3%，因為於二零一七年四月及二零一七年十二月分別以約2.1百萬美元及2.5百萬美元的成本收購該兩項物業，因此截至二零一七年十二月三十一日止年度並無收取全年折舊費。此外，所收購的兩項物業各自均使用50年的可使用年期，從而減低相關折舊費用的影響。截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月，本集團的折舊費分別為842,613美元及970,296美元。

無形資產

本集團的無形資產包括知識產權、產品開發成本及電腦軟件。

下表載列本集團於二零一六年十二月三十一日、二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日的知識產權按遊戲劃分的賬面值明細。

	於			
	二零一六年 十二月三十一日 美元	二零一七年 十二月三十一日 美元	二零一八年 十二月三十一日 美元	二零一九年 六月三十日 美元 (未經審核)
《Zombicide》系列	4,229,196	4,510,661	4,466,902	4,281,273
《The Others : 7 Sins》	895,000	805,500	716,000	671,250
《Rising Sun》	—	897,000	805,000	759,000
《Massive Darkness》	—	767,764	687,649	647,592
《The World of SMOG》	—	498,333	448,333	423,333
《Blood Rage》	547,914	485,886	423,858	392,844
《The Grizzled》	—	53,153	47,558	44,760
《Dark Age》	39,289	35,560	31,431	29,466
《Council of Four》	—	31,996	28,598	26,899
其他	83,018	72,600	61,405	56,957
總計	<u>5,794,417</u>	<u>8,158,453</u>	<u>7,716,734</u>	<u>7,333,374</u>

於報告期間，《Blood Rage》、《Council of Four》、《Rising Sun》、《The Grizzled》、《The Others : 7 Sins》、《Massive Darkness》及《The World of SMOG》的知識產權按歷史成本確認。

知識產權及特許的可使用年期有限及按成本減累計攤銷及減值虧損(如有)列值。攤銷使用直線法計算，於估計可使用年期分配知識產權及特許的成本，經考慮以下因素釐定：(i)根據該等知識產權生產的類似遊戲產品的行業趨勢；(ii)關於如何使用知識產權的商業計劃(包括產品生命週期、根據知識產權開發更多系列產品的可行性以及使用不同娛樂平台推出產品的可能性)；(iii)根據知識產權生產的遊戲產品的歷史及預測銷售額及利潤率；及(iv)同業中特質類似的其他公司所採用的知識產權的估計可使用年期。本集團的知識產權賬面值絕大部分源於《Zombicide》系列。董事認為，《Zombicide》的知識產權的估計可使用年期為20年，因為《Zombicide》在多季推出期間市場反應熱烈，印證《Zombicide》的受歡迎程度持續向上。董事預期知

識產權將有助本集團於日後季度繼續以該主題推出遊戲。本集團主力投資於《Zombicide》的美術、製圖、雕刻、陳列品、模具及工具。於截至二零一八年十二月三十一日止三個年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，不同季度《Zombicide》產品的其後銷售分別約為4.5百萬美元、10.4百萬美元、8.9百萬美元及3.4百萬美元，證明該知識產權持續成功。本集團將繼續投資於該知識產權，並認為持續投資將進一步提高該知識產權的受歡迎程度，以及其可使用年期。就其後因推出續集產品而增加《Zombicide》的知識產權而言，本集團經考慮《Zombicide》於二零一二年首次推出，倘其續集產品的可使用年期的期限較該續集產品所根據的原知識產權為遲可能不夠謹慎後，以10年的較短可使用年期估算，採取更為保守的方法。

於估計《Zombicide》知識產權的使用年期時，董事亦參考下列市場上其他特質相近的遊戲的生命週期：

遊戲	推出日期	自推出日期至二零一三年之年數
《Magic the Gathering》	一九九三年	20
《Settlers of Catan》	一九九五年	18

於報告期間，上述兩款遊戲的銷售在市場上一直深受歡迎。董事估計《Blood Rage》、《Council of Four》、《Massive Darkness》、《Rising Sun》、《The Grizzled》、《The Others : 7 Sins》及《The World of SMOG》各自的可使用年期為10年。雖然上述知識產權的主題及類型與《Zombicide》類似，但該等遊戲並不如過往Kickstarter出資者人數及銷量所反映的受歡迎。與報告期間產生約27.2百萬美元收益的《Zombicide》系列相比，上述知識產權產生的收益較少。例如，《Blood Rage》、《Massive Darkness》、《Rising Sun》及《The Others : 7 Sins》於報告期間分別產生收益約3.1百萬美元、5.7百萬美元、7.9百萬美元及3.8百萬美元。經考慮該等因素後，但預期該等主題下未來可能推出的續集將延長整個系列的流行程度，估計較短的可使用年期為10年。

本集團的無形資產由二零一六年十二月三十一日約7.6百萬美元，增加至二零一七年十二月三十一日約11.5百萬美元，主要由於截至二零一七年十二月三十一日止年度確認《Council of Four》、《Rising Sun》、《The Grizzled》、《Massive Darkness》、《The World of SMOG》及《Zombicide》系列的知識產權，以及資本化《Zombicide : Green Horde》所產生的開支。於二零一八年十二月三十一日，結餘進一步增加至約

13.1百萬美元，主要由於(i)不久將來購買與預期實施企業資源規劃(ERP)系統有關的軟件；(ii)資本化《Cthulhu : Death May Die》及《Zombicide : Invader》等遊戲所產生的開支；及(iii)確認《Zombicide》系列的知識產權。結餘減少至二零一九年六月三十日的約13.0百萬美元，主要由於截至二零一九年六月三十日止六個月攤銷費及就遊戲產生的開支資本化的共同影響所致。

截至二零一八年十二月三十一日止三個年度，本集團的攤銷費用分別為566,860美元、924,702美元及約1.6百萬美元，其增幅大致與相關年度無形資產增加一致。截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月，本集團的攤銷費分別為839,010美元及994,283美元。

遞延所得稅負債

當有合法可執行權利抵銷即期所得稅資產與即期所得稅負債且遞延所得稅與同一財務機構相關時，遞延所得稅資產及負債予以抵銷。於適當抵銷後，本集團於二零一六年十二月三十一日、二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日錄得遞延所得稅負債分別為265,722美元、281,297美元、265,458美元及257,539美元。

使用權資產及租賃負債

於二零一九年一月一日，本集團已於採納國際財務報告準則第16號後更改其會計政策。本集團根據於五年內屆滿之不可撤銷經營租賃租用辦公室。租賃協議並無施予任何契約，惟所租用之資產不可用作借貸目的之抵押品。於所租用資產可供本集團使用日期，租賃確認為使用權資產和相關負債。各項租賃款項於負債及融資成本間分配。融資成本於租賃期間計入損益賬，以於各期間之剩餘負債結餘上，產生一項一致之定期利率。使用權資產按資產使用年期及租賃年期之較短者，按直線法基準折舊。

由於於二零一九年一月一日採納國際財務報告準則第16號，本集團於二零一九年六月三十日錄得使用權資產約1.2百萬美元、租賃負債流動部分約428,065美元及租賃負債非流動部分約822,300美元。除上文所述者外，採納國際財務報告準則第16號並無對本集團的財務狀況及表現造成重大影響。

流動性及財務資源

截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團並無任何銀行借貸，主要透過內部產生資金所得現金、上市前投資基金及配售所得款項淨額為營運提供資金。截至二零一八年十二月三十一日止兩個年度，本集團主要透過內部產生資金所得現金、配售所得款項淨額及銀行借貸為營運提供資金。

於二零一六年十二月三十一日、二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日，本集團分別有現金及現金等價物約6.6百萬美元、2.9百萬美元、2.8百萬美元及1.5百萬美元，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。

現金及現金等價物自二零一八年十二月三十一日的約2.8百萬美元減少至二零一九年六月三十日的約1.5百萬美元，主要乃由於支付添置無形資產及物業、廠房及設備以及保險合約投資所致。

於二零一六年十二月三十一日，本集團並無短期及長期銀行借貸。於二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日，短期銀行借貸結餘分別增加至134,774美元、約3.9百萬美元及約5.7百萬美元，而長期銀行借貸結餘分別增加至約3.3百萬美元、約4.4百萬美元及約4.1百萬港元。於二零一七年十二月三十一日，銀行借貸增加乃由於本集團將銀行借貸的所得款項，用於為截至二零一七年十二月三十一日止年度收購新加坡兩項物業提供資金。銀行借貸於二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日進一步增加，主要由於應用短期融資以撥支墊付供應商、應付供應商貿易款項及營運開支。尤其是，供應商墊款由二零一七年十二月三十一日的約1.2百萬美元增加至二零一八年十二月三十一日的約3.7百萬美元及二零一九年六月三十日的約3.5百萬美元。有關供應商墊款增加的詳情，請參閱本公告「本集團的業務 — 生產」一段。於二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日，銀行借貸以已收購的物業、本公司的公司擔保及存放於相關銀行的所有定期存款作抵押。於二零一九年六月三十日，銀行借款進一步以保險合約投資作抵押。於二零一九年六月三十日，本集團的銀行借貸總額約為9.7百萬美元，包括(i)約3.4百萬美元以新加坡元計值，年期為20年，自提取日期直至相關銀行融資函件日期起計第二年底，按固定利率計息，其後各年按浮動利率計息；及(ii)約6.3百萬美元以美元計值，年期為120日至4年，按浮動利率計息。於二零一七年十二月三十一日、二零一八年十二月三十一日及二零一九年六月三十日，本集團借貸的還款如下：

	於		
	二零一七年 十二月三十一日 美元	二零一八年 十二月三十一日 美元	二零一九年 六月三十日 美元 (未經審核)
1年內	134,774	3,864,897	5,661,782
1至2年	116,312	579,200	650,015
2至5年	252,191	1,017,223	924,716
超過5年	<u>2,902,679</u>	<u>2,811,934</u>	<u>2,506,849</u>
總計	<u>3,405,956</u>	<u>8,273,254</u>	<u>9,743,362</u>

如招股章程所述，本集團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。

綜合現金流量表概述

下表載列截至二零一八年十二月三十一日止三個年度以及截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月的綜合現金流量表。

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一六年 美元	二零一七年 美元	二零一八年 美元	二零一八年 美元 (未經審核)	二零一九年 美元 (未經審核)
營運資金變動前經營活動					
所得現金淨額	3,140,968	6,628,333	6,284,637	1,755,634	1,957,494
經營活動所得現金淨額	1,826,365	5,064,083	2,288,927	686,534	1,157,483
投資活動所用現金淨額	(4,825,899)	(11,995,874)	(6,905,769)	(3,265,630)	(3,444,140)
融資活動所得現金淨額	<u>6,983,335</u>	<u>3,170,335</u>	<u>4,637,648</u>	<u>1,468,481</u>	<u>988,604</u>

營運資金變動前經營活動所得現金淨額

本集團的營運資金變動前經營活動所得現金淨額由截至二零一六年十二月三十一日止年度約3.1百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度約6.6百萬美元，主要由於除所得稅前溢利由截至二零一六年十二月三十一日止年度約1.9百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度約4.3百萬美元。

本集團的營運資金變動前經營活動所得現金淨額由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約6.6百萬美元減少至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約6.3百萬美元，主要由於年內除所得稅前溢利減少所致。

本集團的營運資金變動前經營活動所得現金淨額維持頗為穩定，截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月分別約為1.8百萬美元及2.0百萬美元。

經營活動所得現金淨額

截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團錄得經營活動現金流入淨額約1.8百萬美元，其中主要包括除所得稅前溢利約1.9百萬美元(經回撥非現金項目，包括有關折舊的696,330美元及攤銷的566,860美元作調整，以及就貿易應付款項增加516,946美元、應計費用及其他應付款項增加584,028美元及應收一間關連公司款項減少266,459美元的綜合影響所致的營運資金變動作調整，被貿易及其他應收款項增加約1.4百萬美元、存貨增加1.4百萬美元及已付所得稅100,010美元所抵銷)。

截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團錄得經營活動現金流入淨額約5.1百萬美元，其中主要包括除所得稅前溢利約4.3百萬美元(經回撥非現金項目，包括有關折舊約1.2百萬美元及攤銷的924,702美元、呆賬撥備34,597美元、壞賬撇銷31,949美元、存貨撇銷102,732美元及利息開支35,621美元作調整，以及就貿易應付款項增加855,086美元、貿易及其他應收款項減少約1.3百萬美元的綜合影響所致的營運資金變動作調整，被存貨增加865,927美元、預付款項及按金增加501,630美元、應計費用及其他應付款項減少618,655美元、遞延收益減少約1.2百萬美元及已付所得稅474,466美元所抵銷)。

截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團錄得經營活動現金流入淨額約2.3百萬美元，其中主要包括除所得稅前溢利約2.3百萬美元(經回撥非現金項目，包括有關折舊約1.8百萬美元、攤銷約1.6百萬美元、存貨撇減200,000美元及利息開支229,650美元作調整，以及就合約負債增加約425,654美元及存貨減少655,764美元的綜合影響所致的營運資金變動作調整，被貿易及其他應收款項增加289,048美元、預付款項及按金增加約2.4百萬美元、貿易應付款項減少約1.8百萬美元及已付所得稅472,693美元所抵銷)。

截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團錄得經營活動現金流入淨額約1.2百萬美元，主要包括除所得稅前虧損約1.1百萬美元(經回扣非現金項目，包括有關折舊約1.2百萬美元、攤銷1.0百萬美元、利息開支270,225美元、保險合約投資虧損272,211美元及股份為基礎開支200,949美元調整，被經合約負債增加約5.2百萬美元合併影響導致的營運資金變動調整，被貿易及其他應收款項增加約3.3百萬美元、存貨增加約1.5百萬美元以及應付款項及按金增加747,231美元及已付所得稅180,491美元所抵銷)。

投資活動所用現金淨額

本集團的投資活動所用現金淨額由截至二零一六年十二月三十一日止年度約4.8百萬美元增加至截至二零一七年十二月三十一日止年度約12.0百萬美元，主要由於收購兩項總代價約4.6百萬美元的新加坡物業、為新遊戲添置總額約2.8百萬美元的美術、製圖及雕刻以及陳列品、模具及工具，以及收購或支付總代價約3.6百萬美元的各项知識產權的未清償代價。

本集團投資活動所用現金淨額由截至二零一七年十二月三十一日止年度約12.0百萬美元減少至截至二零一八年十二月三十一日止年度約6.9百萬美元，主要由於年內購買物業、廠房及設備減少約5.3百萬美元。

截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月，本集團投資活動所用現金淨額維持頗為穩定，分別約為3.3百萬美元及3.4百萬美元。

融資活動所得現金淨額

本集團的融資活動所得現金淨額由截至二零一六年十二月三十一日止年度約7.0百萬美元減少至截至二零一七年十二月三十一日止年度約3.2百萬美元。截至二零一六年十二月三十一日止年度融資活動所得現金淨額增加，主要由於年內收取配售所得款項。

本集團的融資活動所得現金淨額由截至二零一七年十二月三十一日止年度約3.2百萬美元增加至截至二零一八年十二月三十一日止年度約4.6百萬美元，主要由於二零一八年就撥資營運而提取銀行借貸。

本集團的融資活動所得現金淨額於截至二零一八年及二零一九年六月三十日止六個月維持頗為穩定，分別約為1.5百萬美元及1.0百萬美元。

營運資金

經考慮本集團現有可用的財務資源，包括內部產生資金、配售的餘下所得款項及備用銀行融資後，董事認為且聯席保薦人認同，本集團具備充裕的營運資金，供其自本公告日期起計未來至少十二個月之現時營運資金需求。

自上市以來的重大收購及出售

除(i)於二零一七年以總代價約5.9百萬新加坡元(佔本集團於二零一九年六月三十日總資產的約7.6%)收購物業作為本集團的總部及環球總辦事處以及零售商舖、展示室及遊戲測試中心，有關詳情於本公司日期為二零一七年四月三日及二零一七年十月六日的公告中披露；及(ii)如本公告所披露以總成本4.7百萬美元(佔本集團於二零一九年六月三十日總資產的約10.5%)收購知識產權(經計及交易金額及／或對本集團業務的重要性，董事認為兩者為重大)外，自上市以來至本公告日期，本集團並無重大收購或出售。

無重大不利變動及近期發展

據董事考慮Ipsos報告後所知、所悉及所信，董事認為美國及歐盟的桌遊行業自二零一八年十二月三十一日以來一直保持相對穩定。董事會擬繼續擴大本集團的遊戲組合，在Kickstarter推出本集團的遊戲，並依賴Kickstarter及批發商出售遊戲。自二零一九年一月一日以來及直至本公告日期，本集團已推出四款Kickstarter遊戲，即《Bloodborne: The Board Game》、《Munchkin Dungeon》、《Trudvang Legends》及《Zombicide: 2nd Edition》，籌募資金總額約為9.6百萬美元。

於二零一九年六月三十日，本集團有合約負債約8.9百萬美元，當中約3.6百萬美元已於截至二零一九年十月三十一日止四個月變現為收益，主要由於期內付運Kickstarter項目《Blood Rage Digital》桌遊、《Munchkin Dungeon》及《Project: ELITE》。自二零一九年七月一日起至本公告日期，本集團已於Kickstarter推出《Trudvang Legends》及《Zombicide: 2nd Edition》，籌募金額分別約為1.5百萬美元及3.4百萬美元。根據Kickstarter網站，預期兩項遊戲將於二零二零年下半年付運。此外，於二零一九年九月，本集團推出名為《CMON Time Machine》的活動，營銷若干現有遊戲，且根據Kickstarter網站，該等遊戲預期將於二零一九年年底付運。於本公告日期，除上文所述的《Trudvang Legends》及《Zombicide: 2nd Edition》外，本集團仍有兩項尚未推出的Kickstarter遊戲等待付運，即《Blood Rage Digital》電腦遊戲及《Bloodborne: The Board Game》。根據Kickstarter網

站，預期兩項遊戲預期將於二零二零年上半年付運。當付運後，於二零一九年十月三十一日，五項Kickstarter項目(包括《*Blood Rage Digital*》電腦遊戲、《*Bloodborne: The Board Game*》、《*CMON Time Machine*》、《*Trudvang Legends*》及《*Zombicide: 2nd Edition*》)的相關合約負債約11.6百萬美元將變現為本集團的收益。

本集團亦已於二零一九年四月成功推出《*Zombicide: Tactics & Shotguns*》。《*Zombicide: Tactics & Shotguns*》為根據本集團熱門遊戲《*Zombicide*》開發的手機遊戲。預期推出《*Zombicide: Tactics & Shotguns*》將有助《*Zombicide*》系列的銷售，同時提高玩家對此熱門系列的忠誠度。有關本集團自二零一六年一月一日至本公告日期期間推出的遊戲詳情，請參閱本公告「本集團的業務 — 遊戲」一段。

截至二零一八年十二月三十一日止年度及截至二零一九年六月三十日止六個月，本集團就轉板上市產生專業費用分別為949,756美元及約1.1百萬美元。預期截至二零一九年十二月三十一日止六個月將額外扣除專業費用約0.8百萬美元。預期有關轉板上市的專業費用將會影響本集團截至二零一九年十二月三十一日止年度的財務表現。除截至二零一九年六月三十日止六個月的中期業績公告及本公告所披露者外，董事確認，於二零一八年十二月三十一日(即本集團編製最近期刊發經審核綜合財務資料當日)後直至本公告日期，本集團的財務或交易狀況或前景並無重大不利變動。

自上市以來本公司的管理層

自上市以來直至本公告日期，本公司董事會及董事委員會成員概無變動。

於二零一八年六月，Jules Vautour先生辭任本集團的首席營運總監及銷售總監，而Roumpini Nikolopaolou女士辭任本集團的市場推廣總監，以從事彼等的私人事務。彼等的工作及職責已由其他具備相關經驗的高級管理層及員工接替。Jules Vautour先生及Roumpini Nikolopaolou女士各自己確認，其與董事會並無意見分歧，且概無有關其辭任的事宜需敦請股東及／或聯交所垂注。我們的前創意總監David Preti先生於二零一八年十二月獲委任為首席營運總監，以填補Jules Vautour先生辭職後的空缺。除上文所披露者外，自上市以來及直至本公告日期，本公司的高級管理層概無變動。

董事及高級管理層的履歷資料

下文載列本公司各董事及高級管理層成員之履歷資料：

執行董事

黃成安先生，45歲，自二零一六年十二月二日起已獲委任為本公司執行董事、主席及行政總裁。黃先生主要負責新遊戲的意念發展、本集團的企業戰略規劃及整體業務發展。黃先生亦監督本集團全球業務的銷售、市場推廣及物流。

於二零零九年九月創立本集團之前，黃先生於二零零三年十二月參與創辦Razer (Asia Pacific) Pte. Ltd. (「Razer」)，該公司從事設計及製造遊戲周邊產品的業務，包括滑鼠、鍵盤及筆記本電腦。自二零零五年四月至二零零六年八月，黃先生為Razer的行政總裁，負責展開業務營運。由二零零六年九月至二零零八年五月，黃先生為Razer的科技總監，負責發掘新科技、管理技術功能、新產品概念化及創建多項專利發明。黃先生於二零零八年五月離開Razer，自此以後，黃先生將時間及資源主要投放於本集團業務的建立、開發及監控。

黃先生於二零零一年七月畢業於英國伯明翰大學，取得法律學士學位，並於二零零三年五月成為新加坡最高法院的認可出庭代訟人及律師。

黃先生為以下於新加坡註冊成立及自願除名的公司的董事，以及以下於新加坡登記及已終止的獨資企業的擁有人。黃先生已確認以下公司及獨資企業乃因下述理由（並非因其不法行為引致，該等公司及獨資企業於緊接除名或終止前有償付能力）而除名或終止。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
Visual Link Services Pte Ltd	二零零九年六月六日(除名)	就計算及相關服務的管理顧問	終止經營業務及自願除名
5 Houses Pte. Ltd.	二零一三年九月六日(除名)	藝術及圖像設計服務	終止經營業務及自願除名
Visual Link Services	一九九八年四月六日(已終止獨資企業)	軟件開發及設計程式活動	終止經營業務及自願除名

黃先生與本公司訂立一份服務協議，自二零一六年十二月二日起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止，並須受根據章程細則於本公司股東週年大會上輪值退任及重選連任的相關條文所限。黃先生目前可享有每月16,667美元的董事袍金，亦可享有董事會所釐定的酌情花紅。黃先生的薪酬乃基於其表現、責任及承擔以及可比較公司支付的薪金基準及任期而釐定。

於本公告日期，根據一致行動安排，黃先生於901,248,078股股份及相關股份中擁有證券及期貨條例第XV部界定的權益，佔本公司已發行股本約49.90%。

除上文所披露者外，於本公告日期，(i)黃先生並無於本集團出任任何其他職位；(ii)黃先生並無於過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位；(iii)除根據一致行動安排與建邦先生有一致行動關係外，黃先生概無與本公司任何董事、高級管理層、主要股東或控股股東有任何關係；(iv)黃先生並無於股份、相關股份或債權證(定義見證券及期貨條例第XV部)擁有任何其他權益或淡倉；及(v)概無根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條須予披露有關黃先生的其他資料。

建邦先生，55歲，自二零一六年十二月起獲委任為執行董事。建邦先生亦為本集團亞洲主管。建邦先生負責本集團亞洲業務的銷售、市場推廣及物流事務。建邦先生創辦多間公司，彼於一九八八年至一九九二年為Fishworld Aquariums, Inc.董事；於一九八八年至一九九四年為Doust Corporation的董事；及於一九九一年至一九九三年為Atlantis Pets, Inc.的董事。建邦先生亦於遊戲業界擁有逾十年經驗。彼於二零零一年註冊及運營網站www.coolminiornot.com。彼亦於二零零二年成立Dark Age Games, Inc.及擔任其管理人員，同年發行模型戰棋《Dark Age》。於二零零九年，彼成為CoolMiniOrNot Inc.的股東，並為桌遊經銷商及發行商。

建邦先生於一九八七年五月畢業於美國邁亞密大學，獲工商管理學士學位。

建邦先生根據美國破產法典第7章於一九九六年五月將自願破產呈請送交美國佛羅里達州南部地區的破產法庭。相關債務已於一九九六年九月解除及該個案已完結。

建邦先生曾為以下於美國註冊成立的公司(已被行政解散)之董事。建邦先生確認，以下公司因以下理由(並非因其不法行為引致，該等公司於緊接解散前有償付能力)被行政解散。有關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
Dark Age Games, Inc.	二零一零年 九月四日	銷售、研發遊戲	因未有備存年度登記冊而被行政解散
War Zone, Inc	二零零二年 十一月九日	推銷零售店的遊戲	因終止業務而被行政解散
Doust Corporation	一九九四年 八月二十六日	並無開展業務	因未有備存年報而被行政解散
Atlantis Pets, Inc	一九九三年 八月十三日	並無開展業務	因未有備存年報而被行政解散
Fishworld Aquariums, Inc	一九九二年 十月九日	水族館及水生寵物	因未有備存年報而被行政解散

建邦先生與本公司訂立一份服務協議，自二零一六年十二月二日起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止，並須受根據章程細則於本公司股東週年大會上輪值退任及重選連任的相關條文所限。建邦先生目前可享有每月約16,667美元的董事袍金，亦可享有董事會所釐定的酌情花紅。建邦先生的薪酬乃基於其表現、責任及承擔以及可比較公司支付的薪金基準及任期而釐定。

於本公告日期，根據一致行動安排，建邦先生於901,248,078股股份及相關股份中擁有證券及期貨條例第XV部界定的權益，佔本公司已發行股本約49.90%。

除上文所披露者外，於本公告日期，(i)建邦先生並無於本集團出任任何其他職位；(ii)建邦先生並無於過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位；(iii)除根據一致行動安排與黃先生有一致行動關係外，建邦先生概無與本公司任何董事、高級管理層、主要股東或控股股東有任何關係；(iv)建邦先生並無於股份、相關股份或債權證(定義見證券及期貨條例第XV部)擁有任何其他權益或淡倉；及(v)概無根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條須予披露有關建邦先生的其他資料。

許政開先生，40歲，自二零一六年十二月二日起已獲委任為本公司執行董事、財務總監及聯席公司秘書之一。許先生擁有逾十年的會計及財務經驗。許先生於二零一四年十月加入本集團，主要負責本集團會計及稅務管理。加盟本集團之前，許先生曾出任多個職位，涵蓋會計、財務及公司秘書工作範疇。彼於二零零四年至二零零五年在新加坡畢馬威(KPMG)任畢業生審計助理及審計員，及於二零零五年至二零零六年在美國侯斯頓安永會計師事務所任職核證人員。其後，彼於二零零六年至二零零八年加入美國紐約市的畢馬威金融服務(KPMG LLP)擔任審計員。由二零零八年至二零一零年，彼任職Investment Technology Group Inc.的金融分析師，其為一家獨立交易經紀商及研究提供商。於二零一一年至二零一四年，許先生於Opes Services Pte. Ltd.任職，該公司由許先生於新加坡創立，提供稅務、會計及秘書服務。

許先生於二零零四年六月完成英國特許公認會計師公會的全部所需考試。自二零一一年九月起，彼已獲認可為新加坡註冊會計師協會(前稱新加坡特許會計師公會)會員。許先生透過遙距學習於二零零七年一月修畢牛津布魯克斯大學聯同英國特許公認會計師公會的應用會計理學士學位課程。

許先生為以下於新加坡及香港註冊成立及自願除名的公司的董事，以及以下於新加坡登記及已註銷的合夥的合夥人。許先生已確認以下公司及合夥乃因下述理由（並非因其不法行為引致，該等公司及合夥於緊接除名或註銷前有償付能力）而除名或註銷。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
Geofield Energy's Pte. Ltd.	二零一四年七月十日 (除名)	石油、採礦及勘探服務	終止經營業務及自願除名
TKL Ventures	二零一二年五月三日 (已註銷合夥)	郵遞訂單及互聯網零售銷售	終止經營業務及自願註銷
Profitland Pte. Ltd.	二零一五年十月十三日 (除名)	投資控股及批發貿易	終止經營業務及自願除名
Zenith Global Technologies Pte. Ltd.	二零一七年七月四日 (除名)	投資控股及一般批發貿易	終止經營業務及自願除名
Richester Pte. Ltd.	二零一七年十二月四日 (除名)	投資控股	終止經營業務及自願除名
Vas Technologies Pte. Ltd.	二零一八年四月五日 (除名)	其他資訊科技及電腦服務業務及一般批發貿易	終止經營業務及自願除名
振盈國際有限公司	二零一九年七月五日 (除名)	投資控股	終止經營業務及自願除名

許先生與本公司訂立一份服務協議，自二零一六年十二月二日起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止，並須受根據章程細則於本公司股東週年大會上輪值退任及重選連任的相關條文所限。許先生目前可享有每月16,000新加坡元的董事袍金，亦可享有董事會所釐定的酌情花紅。許先生的薪酬乃基於其表現、責任及承擔以及可比較公司支付的薪金基準及任期而釐定。

於本公告日期，許先生擁有5,800,000股相關股份(定義見證券及期貨條例第XV部)的權益，相當於本公司已發行股本約0.32%。

除上文所披露者外，於本公告日期，(i)許先生並無於本集團出任任何其他職位；(ii)許先生並無於過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位；(iii)許先生概無與本公司任何董事、高級管理層、主要股東或控股股東有任何關係；(iv)許先生並無於股份、相關股份或債權證(定義見證券及期貨條例第XV部)擁有任何其他權益或淡倉；及(v)概無根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條須予披露有關許先生的其他資料。

非執行董事

蔡穩健先生(前稱「蔡穩健」)，54歲，自二零一六年十二月二日起已獲委任為非執行董事。自二零零四年三月起，蔡先生為Quantum Asset Management Pte. Ltd.董事及行政總裁，該公司提供基金管理服務予高淨值個人及機構投資者。彼亦曾參與數項於聯交所及新加坡證券交易所有限公司成功上市公司之首次公開發售前投資。

於一九九零年十二月，蔡先生畢業於美國印第安納大學，獲得文學士學位。

蔡先生為以下於新加坡註冊成立及自願除名的公司的董事。蔡先生已確認以下公司乃因下述理由(並非因其不法行為引致，該等公司於緊接除名前有償付能力)而除名。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
China Chemical Holdings Pte. Ltd.	二零零六年十二月六日(除名)	投資控股公司	終止經營業務及自願除名
Quantum GIP Fund Pte. Ltd.	二零一三年九月六日(除名)	投資控股公司	終止經營業務及自願除名

蔡先生與本公司訂立委任函，自二零一六年十二月二日起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止，並須受根據章程細則於本公

司股東週年大會上輪值退任及重選連任的相關條文所限。蔡先生目前可享有每月3,000美元的董事袍金，彼の薪酬乃基於其表現、責任及承擔以及可比較公司支付的薪金基準及任期而釐定。

於本公告日期，蔡先生擁有證券及期貨條例第XV部界定的328,249,232股股份及相關股份權益，佔本公司已發行股本約18.18%。

除上文所披露者外，於本公告日期，(i)蔡先生並無於本集團出任任何其他職位；(ii)蔡先生並無於過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位；(iii)蔡先生概無與本公司任何董事、高級管理層、主要股東或控股股東有任何關係；(iv)蔡先生並無於股份、相關股份或債權證(定義見證券及期貨條例第XV部)擁有任何其他權益或淡倉；及(v)概無根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條須予披露有關蔡先生的其他資料。

獨立非執行董事

鍾平先生，53歲，自二零一六年十二月二日起已獲委任為本公司獨立非執行董事、薪酬委員會主席以及審核委員會及提名委員會各自的成員。自二零一一年五月起，彼擔任新加坡證券交易所有限公司上市公司CDW Holding Limited(新交所股份代號：BXE)的獨立董事。彼自二零零七年起為Zhong Xing Venture (Pte) Ltd.之董事；自二零零九年起為Blue Forest Echo Pte. Ltd.的擁有人及董事；及自二零一五年起為Share Taxi Pte. Ltd.之董事。於二零一一年至二零一四年，彼為Microlight Sensors Pte Ltd.的銷售董事及副主席。由二零零七年至二零一一年，彼亦為Eurock Limited的董事。

鍾先生於一九八九年三月於日本防衛大學校完成常規課程，並取得電機及電子工程理學士學位，並於一九九五年七月取得英國克蘭菲爾德大學理學碩士學位。彼於一九九九年七月修畢日本陸上自衛隊學校的指揮幕僚課程。彼亦在二零零三年五月取得新加坡Civil Service College組織學習深造證書。

鍾先生曾為以下於新加坡註冊成立及自願除名的公司的董事，以及以下於新加坡登記及已終止的獨資企業的擁有人。鍾先生已確認以下公司及獨資企業乃因下述理由（並非因其不法行為引致，該等公司及獨資企業於緊接除名或終止前有償付能力）而除名或終止。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
Sinkpia International Pte. Ltd.	二零一九年十一月四日(除名)	製造及維修其他特殊目的機器	終止經營業務及自願除名
Eu-Pure Pte. Ltd.	二零一六年二月十九日(除名)	銷售家居及辦公室電器及設備	終止經營業務及自願除名
Eurock Resources Pte. Ltd.	二零一三年十月九日(除名)	船運及商品貿易	終止經營業務及自願除名
HDJ Pte. Ltd.	二零一四年五月十二日(除名)	食品貿易	終止經營業務及自願除名
Boko Pte. Ltd.	二零一五年十二月十日(除名)	批發貿易及業務支援服務	終止經營業務及自願除名
Blue Forest Echo (獨資企業)	二零零九年五月七日(終止)	生態探險活動	業務以Blue Forest Echo Pte Ltd名義註冊成立

鍾先生與本公司訂立委任函，自二零一六年十二月二日起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止，並須受根據章程細則於本公司股東週年大會上輪值退任及重選連任的相關條文所限。鍾先生目前可享有每月3,000美元的董事袍金，彼の薪酬乃基於其表現、責任及承擔以及可比較公司支付的薪金基準及任期而釐定。

於本公告日期，鍾先生擁有5,580,000股相關股份(定義見證券及期貨條例第XV部)的權益，相當於本公司已發行股本約0.31%。

除上文所披露者外，於本公告日期，(i)鍾先生並無於本集團出任任何其他職位；(ii)鍾先生並無於過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位；(iii)鍾先生概無與本公司任何董事、高級管理層、主要股東或控股股東有任何關係；(iv)鍾先生並無於股份、相關股份或債權證(定義見證券及期貨條例第XV部)擁有任何其他權益或淡倉；及(v)概無根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條須予披露有關鍾先生的其他資料。

Tan Lip-Keat先生，45歲，自二零一六年十二月二日起已獲委任為本公司獨立非執行董事、審核委員會主席以及薪酬委員會及提名委員會各自的成員。自二零一八年一月起，彼一直擔任澳洲Blamey & Saunders Hearing Pty Ltd的財務總監。在此之前，彼自二零一四年三月至二零一八年一月擔任澳洲Amneal Pharmaceuticals Pty Ltd財務經理及公司秘書，並曾於Bristol-Myers Squibb Group擔任多個職位，於二零零六年一月至二零一三年六月曾任美贊臣(馬來西亞及新加坡、香港)財務總監、美贊臣(亞太區)資深財務經理、美贊臣(馬來西亞及新加坡)資深財務規劃經理及美贊臣(越南)財務總監，彼負責統領亞太區項目財務事宜及為亞太區財務部門作出關鍵擴充決策。此外，彼亦於二零零四年四月至二零零五年十二月擔任Bristol-Myers Squibb Pharmaceutical財務會計師。加入Bristol-Myers Squibb Group前，Tan先生於二零零二年六月至二零零四年四月擔任Mayne Group財務會計師。

Tan先生於一九九八年四月畢業於澳洲墨爾本蒙納殊大學，取得商學士(會計及金融)學位。彼於二零零一年八月成為澳洲執業會計師，目前為澳洲資深執業會計師。

Tan先生與本公司訂立委任函，自二零一六年十二月二日起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止，並須受根據章程細則於本公司股東週年大會上輪值退任及重選連任的相關條文所限。Tan先生目前可享有每月3,000美元的董事袍金，彼の薪酬乃基於其表現、責任及承擔以及可比較公司支付的薪金基準及任期而釐定。

於本公告日期，Tan先生擁有5,580,000股相關股份(定義見證券及期貨條例第XV部)的權益，相當於本公司已發行股本約0.31%。

除上文所披露者外，於本公告日期，(i)Tan先生並無於本集團出任任何其他職位；(ii)Tan先生並無於過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位；(iii)Tan先生概無與本公司任何董事、高級管理層、主要股東或控股股東有任何關係；(iv)Tan先生並無於股份、相關股份或債權證(定義見證券及期貨條例第XV部)擁有任何其他權益或淡倉；及(v)概無根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條須予披露有關Tan先生的其他資料。

蕭兆隆先生，53歲，自二零一六年十二月二日起已獲委任為本公司獨立非執行董事、提名委員會主席以及審核委員會及薪酬委員會各自的成員。自二零一一年十一月起，蕭先生現擔任香格里拉(亞洲)有限公司總法律顧問及公司秘書，其管理及處理香格里拉集團內部法律及公司秘書服務。此前，於二零零一年九月至二零零七年十一月，蕭先生為香港Jones Day合夥人及訴訟組律師。於一九九四年三月至二零零一年八月，彼為香港Baker McKenzie之訴訟實務組助理律師。此外，彼於一九九三年一月至一九九四年二月於新加坡Khattar Wong & Partners擔任出庭代訟人及事務律師。

蕭先生於一九九零年八月畢業於倫敦國王學院，獲得法學士(二級一等榮譽)學位。彼於一九九一年十一月成為英格蘭及威爾士的出庭律師，於一九九三年一月獲認可為新加坡最高法院之出庭代訟人及律師，於一九九五年五月獲認可為英國及威爾斯律師，而彼現任香港高等法院律師。

蕭先生與本公司訂立委任函，自二零一六年十二月二日起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止，並須受根據章程細則於本公司股東週年大會上輪值退任及重選連任的相關條文所限。蕭先生目前可享有每月3,000美元的董事袍金，彼の薪酬乃基於其表現、責任及承擔以及可比較公司支付的薪金基準及任期而釐定。

於本公告日期，蕭先生擁有5,580,000股相關股份(定義見證券及期貨條例第XV部)的權益，相當於本公司已發行股本約0.31%。

除上文所披露者外，於本公告日期，(i)蕭先生並無於本集團出任任何其他職位；(ii)蕭先生並無於過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位；(iii)蕭先生概無與本公司任何董事、高級管理層、主要股東或控股股東有任何關係；(iv)

蕭先生並無於股份、相關股份或債權證(定義見證券及期貨條例第XV部)擁有任何其他權益或淡倉；及(v)概無根據主板上市規則第13.51(2)(h)至(v)條須予披露有關蕭先生的其他資料。

董事服務合約及委任函

鑒於轉板上市，本公司將與各董事於轉板上市前訂立修訂契據，條款與本公司與相關董事原本訂立之服務合約或委任函(視乎情況而定)之條款大致相同，以將原服務合約或委任函(視乎情況而定)中任何GEM上市規則的提述修訂為主板上市規則的提述。

高級管理層

David Preti先生，49歲，自二零一八年十二月起擔任本公司首席營運總監。Preti先生於二零一六年四月加入本集團。彼目前主要負責監察遊戲開發及製作。Preti先生在遊戲業界擁有逾十年經驗。自二零零七年至二零一六年，Preti先生為棋盤遊戲發行商Dustgame Limited的董事及股東。自二零一二年至二零一八年，Preti先生為Guillotine Games Limited的董事及股東。Preti先生在再保險業有逾十年經驗。由二零零三年至二零一六年二月，彼於Partner Reinsurance Europe SE擔任資深承保人及巴西首席代表高級職員。Preti先生於二零零一年六月畢業於熱那亞大學，取得歷史學學士學位。

David Preti先生並無於緊接本公告日期前過去三年出任香港或海外任何其他上市公司之任何董事職位。

聯席公司秘書

伍秀薇女士，42歲，為本公司的聯席公司秘書之一。伍女士為達盟香港有限公司的高級經理，負責為上市公司客戶提供公司秘書服務。彼於公司秘書工作方面擁有專業及公司內部工作經驗，彼曾於多間聯交所主板上市公司任職。伍女士目前為多間香港公眾上市公司的聯席公司秘書，包括天鵝互動控股有限公司(股份代號：1980)、聯眾國際控股有限公司(股份代號：6899)及Niraku GC Holdings, Inc.(股份代號：1245)。伍女士於二零零一年十一月取得香港城市大學的法律學士學位，於二零零七年九月獲得香港特許秘書公會及英國特許秘書及行政人員公會的會員資格。

許政開先生，為本公司執行董事及聯席公司秘書之一。有關許先生資格及經驗更多資料，請參閱上文「執行董事」分段。

董事會多元化

董事會由七名成員組成，包括三名執行董事、一名非執行董事及三名獨立非執行董事。不論以年齡、教育背景、種族、專業經驗、技術、知識及服務年期為考慮因素，董事會具有顯著多元化的特色。尤其是，董事具備平均知識、技術及經驗，包括桌遊、企業管理、會計、財務及法律等領域。此外，董事會的年齡相對廣泛，介乎40歲至55歲。

本公司已採取並將會繼續採取步驟，提倡董事會性別多元化。鑒於董事會現時全由男性董事組成，本公司深信性別多元化可予改進，本公司將繼續參考董事會多元化政策，根據唯才是用，應用委任原則。本公司提名委員會將盡最大努力物色及推薦合適女性候選人予董事會考慮，而本公司目標為於二零二二年底前委任至少一名女性董事。

展望未來，為建立可確保董事會性別多元化的董事會潛在繼承人的途徑，本公司將(i)考慮向董事會提名至少一名具備必要技術及經驗的女性董事或女性高級管級理層的可能性；(ii)確保聘用中高級員工時有性別多元化；及(iii)投放更多資源培訓女性員工，旨在提升彼等為本公司的高級管理層或董事。

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)至本公告日期期間的實際業務進展的分析載列如下：

策略	業務目標	自二零一六年十一月十五日至 本公告日期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項目，其產品於二零一六年十一月十五日尚未付運(「尚未完成Kickstarter項目」)● 開發、推出及交付至少四款新遊戲● 留聘兩名新聘內部遊戲開發人員	<ul style="list-style-type: none">● 除經評估產品的預期市場反應及需求後延遲或取消推出的九個製作中遊戲外，繼續開發製作中遊戲載列的遊戲● 付運所有尚未完成Kickstarter項目，即《Arcadia Quest : Inferno》、《Masmorra : Dungeons of Arcadia》、《Rum & Bones : Second Tide》及《Massive Darkness》● 推出及付運11個Kickstarter項目，即《A Song of Ice & Fire : Tabletop Miniatures Game》、《Arcadia Quest : Riders》、《Cthulhu : Death May Die》、《HATE》、《Munchkin in Dungeon》、《Project : ELITE》、《Rising Sun》、《Starcadia Quest》、《The World of SMOG : Rise of Moloch》、《Zombicide : Green Horde》及《Zombicide : Invader》● 推出四個Kickstarter項目，即《Blood Rage Digital》、《Bloodborne: The Board Game》、《Trudvang Legends》及《Zombicide: 2nd Edition》● 留聘該兩名新聘內部遊戲開發人員

自二零一六年十一月十五日至
本公告日期期間的實際業務進展

策略	業務目標	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	<ul style="list-style-type: none"> 為銷售及市場推廣團隊留聘七名新聘員工 於加拿大設立及維持現有銷售辦事處 在所有現有市場推廣渠道加強宣傳，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 	<ul style="list-style-type: none"> 本集團成功留聘五名員工^(附註1) 本集團於加拿大設立銷售辦事處，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 本集團已在中國成立佛山戲夢，該公司於二零一八年下半年開始在中國進行營銷活動
進一步拓展至手機遊戲市場	<ul style="list-style-type: none"> 開發第二款手機遊戲《Zombicide (手機版)》(已更名為《Zombicide: Tactics & Shotguns》) 	<ul style="list-style-type: none"> 繼續營銷《Zombicide (手機版)》(已更名為《Zombicide: Tactics & Shotguns》)，預期已於二零一九年推出

附註：

- 二零一八年六月，本集團於Jules Vautour先生及Roumpini Nikolopaoulou女士因個人事務分別辭任首席營運總監及營銷總監時成功留任七名員工。彼等的工作及職責已由其他具有相關經驗的高級管理人員承擔。更多詳情請參閱本公告「自上市以來本公司的管理層」一段。

就招股章程所述的九款製作中的遊戲而言，其推出已延遲或取消，(i)其中一款為與特許授予人訂立的分銷協議項下的第三方遊戲，本集團決定於二零一七年一月到期後不再重續該協議。因此，此遊戲已取消推出。作為第三方遊戲，本集團並無對該遊戲的開發作出任何投資；(ii)其中一款為《Zombicide : Tactics & Shotguns》(即招股章程所述的《Zombicide (手機版)》)。《Zombicide : Tactics & Shotguns》已於二零一九年四月正式推出。由於自上市以來《Zombicide : Tactics & Shotguns》產生的開

發成本已轉移予業務夥伴，而該夥伴已同意(按合約)支付有關開發成本，換取未來收益共享安排，因此本集團並無產生任何重大投資或開支；(iii)其中一款為《Kick-Ass》，於二零一八年推出，截至二零一八年十二月三十一日止年度及截至二零一九年六月三十日止六個月分別貢獻收益78,588美元及76,579美元；(iv)其中一款為《Trudvang Legends》，於二零一九年推出、籌募金額約1.5百萬元的Kickstarter遊戲。截至最後可行日期，214,008美元已用於開發此遊戲；及(v)目前其餘五款遊戲並無任何具體的推出時間表。截至最後可行日期，已投資24,588美元開發此遊戲，而約1.5百萬美元已自Kickstarter支持者取得。

除《Zombicide : Tactics & Shotguns》及《Trudvang Legends》(預期在市場定位及收益貢獻方面將更重要)外，董事預期其他七項已延遲或取消的遊戲的收益貢獻並不重大。此外，經考慮截至二零一八年十二月三十一日止年度及截至二零一九年六月三十日止六個月已延遲或取消的遊戲的總投資額及《Kick-Ass》的收益貢獻，董事認為，本集團的業務及財務表現不會因九款製作中遊戲的延遲及／或取消而受到重大影響。

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，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。為計算招股章程所披露的估計所得款項淨額約49.3百萬港元，從所得款項總額約70.4百萬港元中扣除包銷費用及其他上市費用的估計金額合共約21.1百萬港元。然而，與參與配售的專業人士最後確定所有費用和開支後，實際包銷費用及其他上市開支總額僅約為16.6百萬港元。因此，本公司從配售收到的實際所得款項淨額高於招股章程中披露的金額。

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)至二零一九年六月三十日期間，本集團已動用所得款項淨額約53.1百萬港元如下：

	按招股章程訂明 的比例經調整動用 所得款項 百萬港元	直至二零一九年 六月三十日 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	0.9
尋索收購及特許的商機	8.6	8.6
營運資金及其他一般企業用途	4.9	4.9
總計	53.8	53.1

自二零一六年十一月十五日至二零一九年六月三十日期間，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。

除上文披露者外，董事確認，配售所得款項的實際使用進度與建議使用之間沒有重大差異。董事擬將餘下配售所得款淨額約0.7百萬港元繼續按招股章程所訂明的比例用於當中所載的用途。

備查文件

下列文件的副本分別於本公司網站<http://cmon.com>及聯交所網站<http://www.hkexnews.hk>可供備查：

- (a) 本公司截至二零一九年六月三十日止六個月之中期報告；
- (b) 截至二零一九年三月三十一日止三個月的本公司第一份季度報告；
- (c) 本公司截至二零一八年十二月三十一日止年度之年報；
- (d) 組織章程大綱及章程細則；

- (e) 本公司日期為二零一八年三月二十三日及二零一九年三月二十九日的通函，內容有關(其中包括)建議發行股份及購回股份之一般授權，以及重選退任董事；及
- (f) 本公司於本公告日期前根據GEM上市規則規定所作之各公告及其他企業通訊。

釋義

除非文義另有所指，於本公告內，以下詞彙具有以下涵義：

- 「一致行動安排」 指 黃先生及建邦先生簽立的日期為二零一五年七月十五日的一致行動確認書，據此，黃先生及建邦先生確認，(其中包括)彼等會及將繼續一致行動，以行使彼等於本集團任何公司(彼等均為有關公司的最終或實益擁有人)的投票權，有關詳情請參閱招股章程「與控股股東的關係 — 一致行動控股股東」一節
- 「章程細則」 指 本公司不時採納之本公司組織章程細則
- 「聯繫人」 指 具有主板上市規則賦予此詞彙的涵義
- 「董事會」 指 董事會
- 「加元」 指 加元，加拿大法定貨幣
- 「黃成安特設公司」 指 Cangsome Limited，一家於二零一五年七月一日於英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由黃先生全資擁有
- 「複合年增長率」 指 複合年增長率
- 「中央結算系統」 指 由香港結算設立及運作之中央結算及交收系統
- 「中國銀河國際」 指 中國銀河國際證券(香港)有限公司，一家根據證券及期貨條例可進行第1類(證券交易)、第4類(就證券提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團

「緊密聯繫人」	指 具有主板上市規則賦予此詞彙的涵義
「佛山戲夢」	指 佛山戲夢桌游貿易有限公司，一家於二零一八年四月十八日於中國成立的全外資企業及為本公司的間接全資附屬公司
「本公司」	指 CMON Limited，一家於二零一五年六月十六日根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免有限公司
「關連人士」	指 具有主板上市規則賦予此詞彙的涵義
「控股股東」	指 具有主板上市規則賦予此詞彙的涵義
「建邦特設公司」	指 Dakkon Holdings Limited，一家於二零一五年七月三日於英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由建邦先生全資擁有
「董事」	指 本公司董事
「歐盟」	指 包含28個歐洲國家的歐洲聯盟
「GEM」	指 聯交所GEM
「GEM上市規則」	指 GEM證券上市規則(可能經不時修訂)
「本集團」	指 本公司及其不時的附屬公司
「香港結算」	指 香港中央結算有限公司
「港元」	指 港元，香港法定貨幣
「香港」	指 中國香港特別行政區
「獨立第三方」	指 據董事作出一切合理查詢後所知，為獨立於本公司及其關連人士的人士或公司
「知識產權」	指 知識產權

「Ipsos」	指 Ipsos Limited，本公司委聘以編製Ipsos報告的市場研究及行業顧問，為獨立第三方
「Ipsos報告」	指 Ipsos策略諮詢部門Ipsos商業諮詢編製日期為二零一九年十一月十一日的行業報告，內容有關美國、歐盟及中國的桌遊行業
「聯席保薦人」	指 中國銀河國際及力高企業融資
「Kickstarter」	指 為創意項目籌募資金的網上平台，網址為 http://www.kickstarter.com
「最後可行日期」	指 二零一九年十一月四日，即為確定本公告若干資料的最後可行日期
「力高企業融資」	指 力高企業融資有限公司，一家根據證券及期貨條例可進行第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團
「上市」	指 股份於二零一六年十二月二日在GEM上市
「主板」	指 由聯交所於成立GEM前運作的股票市場(不包括期權市場)，其將繼續與GEM由聯交所並行運作，而為免生疑問，主板不包括GEM
「主板上市規則」	指 聯交所證券上市規則(可能經不時修訂)
「組織章程大綱」	指 本公司不時採納之本公司組織章程大綱
「蔡先生」	指 蔡穩健先生，為非執行董事
「建邦先生」	指 建邦先生，為本公司的執行董事及控股股東
「許先生」	指 許政開先生，為本公司的執行董事及聯席公司秘書之一
「黃先生」	指 黃成安先生，為本公司的主席、行政總裁、執行董事及控股股東

「伍女士」	指	伍秀薇女士，為本公司的聯席公司秘書
「廠商建議售價」	指	製造廠商建議零售價
「配售」	指	於二零一六年十二月二日在GEM按每股股份0.23港元的價格配售306,000,000股股份
「中國」	指	中華人民共和國，就本公告而言，不包括香港、中國澳門特別行政區及台灣
「招股章程」	指	本公司日期為二零一六年十一月二十五日的招股章程
「報告期間」	指	截至二零一八年十二月三十一日止三個財政年度及截至二零一九年六月三十日止六個月
「新加坡元」	指	新加坡元，新加坡法定貨幣
「證券及期貨條例」	指	香港法例第571章證券及期貨條例(經不時修訂)
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.00005港元的普通股
「購股權計劃」	指	本公司於二零一六年十一月十七日有條件採納的本公司購股權計劃
「股東」	指	股份持有人
「新加坡」	指	新加坡共和國
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「主要股東」	指	具有主板上市規則賦予此詞彙的涵義
「轉板上市」	指	股份由GEM轉往主板上市
「美元」	指	美元，美國法定貨幣
「美國」	指	美利堅合眾國

「英國」 指 聯合王國

「%」 指 百分比

代表董事會
CMON Limited
黃成安
主席、行政總裁兼執行董事

新加坡，二零一九年十一月十一日

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。

本公告的資料乃遵照GEM上市規則及主板上市規則而刊載，旨在提供有關本公司的資料；董事願就本公告的資料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，且並無遺漏其他事項，足以令致本公告所載任何陳述或本公告產生誤導。

本公告將自其刊發日期起計最少一連七日登載於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。