

財務資料

閣下應將以下討論及分析與本文件「附錄一—會計師報告」一節所載我們的綜合財務資料（包括其附註）一併閱讀。我們的綜合財務資料乃根據國際財務報告準則編製，而其在重大方面可能會與其他司法管轄權區（包括美國）的公認會計原則有所不同。

以下討論及分析載有反映我們當前對未來事件及財務表現的若干前瞻性陳述。該等陳述乃基於我們的經驗及對歷史趨勢、當前狀況及預期未來發展的認知以及我們在不同情況下認為適當的其他因素而作出的假設及分析。然而，實際結果及發展情況是否會符合我們的預期及預測，則取決於諸多風險及不明朗因素，而其中許多並非我們所能控制或預見。評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本文件所提供的所有資料（包括「風險因素」及「業務」章節）。

就本節而言，除非文義另有所指，否則對2014年、2015年、2016年及2017年上半年的提述分別指我們截至該等年度12月31日止的財政年度及截至2017年6月30日止六個月。除非文義另有所指，否則本節均按綜合基準概述財務資料。

概覽

我們經營四個業務分部：(i)周邊設備；(ii)電腦系統；(iii)軟件及服務及(iv)其他。目前，周邊設備主要由銷售遊戲鼠標、鍵盤、音效裝置及鼠標墊組成，電腦系統包括銷售手提電腦，軟件及服務由雷蛇軟件平台及最近推出的zGold組成，而其他主要由我們仍在開發或早期營銷階段的下一代產品組成。於2014年、2015年及2016年及截至2017年6月30日止六個月，周邊設備的收益分別佔我們收益總額87.1%、88.3%、76.2%及66.9%。於2014年、2015年及2016年及截至2017年6月30日止六個月，電腦系統的收益分別佔我們收益總額12.9%、11.6%、23.1%及31.4%。於往績記錄期間，我們來自軟件及服務的收益金額甚微。

在我們繼續推動硬件業務的同時，我們亦計劃透過向用戶提供服務，變現我們的雷蛇軟件平台，推動我們的收益增長。憑藉我們對遊戲的狂熱及專業知識，我們的目標為透過推出新產品（我們相信此舉可重新定義各現有硬件分部的標準），以及透過推出切合玩家及千禧世代的遊戲及一般娛樂需要的新產品組合（如移動設備及生活音響）來提高我們對彼等的吸引力，從而擴大我們的市場份額。有關我們業務的詳細探討，請參閱本文件「業務」一節。

於往績記錄期間，我們的收益由2014年的315.2百萬美元增加至2016年的392.1百萬美元，複合年增長率為11.5%。自2014年至2016年，我們來自美洲的收益由135.2百萬美元增加至196.7百萬美元、來自歐非中東地區的收益由96.6百萬美元增加至105.7百萬美元，而來自亞太地區（包括中國）的收益則由83.5百萬美元增加至89.7百萬美元。於2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們分別有76.2%及66.9%的收益來自遊戲周邊設備，23.1%及31.4%的收益來自遊戲電腦系統。我們於2014年錄得利潤20.3百萬美元，於2015年及2016年則分別錄得虧損20.4百萬美元及59.6百萬美元。於截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們分別錄得虧損20.2百萬美元及52.6百萬美元。撇除以股份為基礎的付款、2015年的一次性和解款項、與[編纂]（即2015年的擬進行發售及2017年的[編纂]）有關的開支及2016年產生與收購有關的無形資產減值的影響後，我們於2014年錄得經調整利潤20.3百萬美元，於2015年及2016年則分別錄得經調整虧損6.2百萬美元及20.3百萬美元。於截至2016年及2017年6月30日止六個月，我們分別錄得經調整虧損20.2百萬美元及21.3百萬美元。請參閱「—非國際財務報告準則計量：經調整利潤／（虧損）」。

財務資料

影響我們表現的因素

我們產品的設計均圍繞重視高效能的遊戲生活展開。我們自成立以來，一直能持續創新、開發及銷售自成一家之產品。雷蛇以高端遊戲鼠標起家，而多年來已成功建立包括可全面自訂的鍵盤、音效裝置、鼠標墊、遊戲主機控制器及遊戲手提電腦的產品組合。我們的財務表現取決於遊戲行業的發展趨勢，例如遊戲行業及玩家數目的持續增長、遊戲生活的吸引力及更廣泛而言千禧世代的生活觀。玩家及千禧世代亦追隨大眾消費者的生活潮流，如娛樂媒體、時尚的設備及名師設計的裝置，此亦影響對我們產品的整體需求及我們目標用戶群對產品類型及各式產品組合的整體需求。我們於往績記錄期間的絕大部分收益產生自周邊設備及電腦系統分部銷售。展望未來，我們預期軟件及服務以及其他分部將逐漸成為我們業務的重要部分。我們的表現可能受以下公司特定的因素影響：

現有產品組合

硬件

自我們成立起，我們一直透過推出創新及自成一家之產品線以擴大我們在遊戲周邊設備的市場領導地位，為玩家帶來競爭優勢（包括在電競方面），同時不論任何遊戲內容、類型或操作系統，亦令其可在身臨其境的遊戲和數碼娛樂體驗中合作和玩樂。例如，我們於2017年推出可與PS4配搭使用的遊戲主機控制器*Razer Raiju*，迎合競爭性遊戲的需要。我們專注於設計及技術（如THX音效技術），致力提升裝置性能及規格，加強沉浸式的用戶體驗，同時亦以遊戲、音樂及電影結合的方式，主攻廣泛娛樂業務。

我們憑藉我們在全球周邊設備市場的領導地位及雷蛇生態系統，透過持續創新及推出全新高端遊戲周邊設備裝置，同時以遊戲、音樂及電影結合的方式，主攻遊戲分部及更廣泛的娛樂業務，致力擴大此分部的市場份額。我們相信，推出這些新產品將有助擴大我們的品牌吸引力及市場份額。基於行業前景，我們預期我們的周邊產品分部將錄得穩定持續增長，而分部毛利率亦將保持強勢穩定。

電腦系統是雷蛇較新的產品類別。我們借助忠於高水準設計、頂級性能及絕佳的用戶體驗的宗旨，而著手推出此產品類別。我們先在美州推售此產品，同時持續投放資源透過與部分全球領先的科技公司（包括Intel及NVIDIA）以及我們的合約製造商合作，策略性地提升我們的生產能力，從而擴大我們的電腦系統產品組合。於2016年，我們推出*Razer Blade Stealth* 靈刃潛行版，以完成建構我們的三條手提電腦系統產品主線，即*Razer Blade Stealth* 靈刃潛行版、*Razer Blade* 靈刃及*Razer Blade Pro* 靈刃專業版。

於2017年，我們開始擴大美國以外地區電腦系統產品的推售，由於起初主要在美國及透過直銷渠道推出產品，該等地區的用戶過往未能購買我們的電腦系統，因而對我們的產品需求殷切。鑒於我們電腦系統產品的分銷範圍已較往績記錄期間有所擴闊，我們預期於2017年及日後，我們電腦系統的銷量及收益佔比將強勁增長。由於在2016年推出毛利率較*Razer Blade* 靈刃及*Razer Blade Pro* 靈刃專業版低的超輕薄手提電腦*Razer Blade Stealth* 靈刃潛行版，我們電腦系統業務的毛利率於2014年及2015年分別為4.1%及4.8%，並於2016年下降至2.9%。由於*Razer Blade Stealth* 靈刃潛行版為入門級產品，需要以較低定價來保持競爭力，故其毛利率較低。於截至2017年6月30日止六個月，我們電腦系統業務的毛利率上升至7.8%。隨著我們持續發展電腦系統業務，並錄得銷量增加，我們相信規模經濟將使我們的電腦系統毛利率進一步增長。

財務資料

我們已成為遊戲電腦系統市場的領導者，相信我們已具備良好條件，透過於全球大幅擴張我們電腦系統產品的分銷網絡及供應，大幅擴大我們電腦系統業務的規模及我們的市場份額。

軟件

我們已投入且將會繼續投入大量資源為我們的用戶及其連接裝置開發軟件應用程式及服務。我們連接裝置的策略基於雷蛇軟件平台，其可透過領導市場的專有雲端軟件產品連接玩家，為他們帶來沉浸式的互動體驗，同時保持對玩家的吸引力，建立品牌忠誠度。該等產品包括Razer Synapse雷雲，供用戶在各裝置及操作系統上使用我們的軟件平台；及Razer Chroma幻彩，讓用戶運用各種視覺效果自訂色彩顯示。我們的雷蛇軟件平台亦令我們得以收集數據（如遊戲表現指標、用戶行為數據及遊戲偏好），繼而透過分析深入瞭解我們的用戶群，並令我們可向玩家提出特定推薦及收集意見，以助日後設計更佳產品及服務。雖然我們一般不會且預期不會就用戶使用我們的軟件平台收費，但持續投資於軟件平台對我們的生態系統實屬必要，原因是軟件產品可吸引用戶進入我們的生態系統，保持用戶投入參與，並為我們帶來更多獲利機會。截至2017年6月30日，我們有逾35百萬名註冊用戶。

服務

我們繼續憑藉對用戶行為及偏好的獨到見解為我們的用戶群打造服務。於2017年3月，我們推出zGold虛擬信用積分服務，讓玩家可以購買zGold，並在各個合作平台上用其交換數碼內容及道具。用戶將其zGold儲存於我們稱為zVault的電子錢包內。迄今已註冊zVault電子錢包超過2.1百萬個。我們內容中立的立場使我們能夠與各遊戲發行商進行夥伴合作，以取得各式各樣的內容提供予用戶，目前涵蓋超過2,500款網絡遊戲。我們於2017年5月對MOL Global進行戰略投資及與其訂立安排，該公司在東南亞地區擁有龐大的虛擬信用積分分銷網絡，根據有關安排，其虛擬信用積分MOLPoints已更名為「zGold-MOLPoints」。與此同時，我們宣佈與長和旗下「3」集團進行夥伴合作，以在香港及歐洲分銷zGold。

透過夥伴合作關係擴大我們提供的內容及地域範圍，我們相信我們具備強勁優勢發展zGold業務，能夠爭取現有用戶使用及吸引現時使用其他支付方式或虛擬信用積分服務的用戶選用zGold。zSilver鼓勵客戶以zGold購買數碼內容及道具以及使用雷蛇軟件平台，從而建立客戶忠誠度及提高用戶參與度。

透過進一步變現我們的軟件平台，我們預期我們的服務分部將逐步提升我們生態系統的盈利能力。服務分部的毛利率通常遠高於硬件分部的毛利率。

其他

鑒於玩家及千禧世代生活近年快速增長及預期此分部的未來增長，我們認為將有各種機遇為該等用戶開發新種類的產品及服務，包括裝備、配件及能量飲品。我們相信我們拓展至對玩家及千禧世代具吸引力的新娛樂領域的策略，不僅將鞏固雷蛇品牌身為玩家生活核心的地位，並將為雷蛇在廣大千禧世代中打造強大品牌知名度。

財務資料

新產品類別

我們繼續利用我們在品牌、銷售及全球營運方面的優勢，大膽進軍新產品類別。我們相信，雷蛇具有別樹一幟的品牌、生態系統及全球領導地位，使我們具備強大優勢把握眾多娛樂及生活領域的未來市場機遇，例如移動設備、影音技術、直播與廣播技術及服務以及電子交易相關服務。我們相信，我們有能力找到許多玩家及千禧世代渴望得到而又未明確或尚未開發的市場機遇，包括軟件及生活產品。我們擬持續尋找個別具體而又被忽略的玩家需要，並推出可優化表現、設計及玩家需要的其他屬性的新產品及服務。

例如，由於越來越多玩家於移動設備上玩遊戲，以及由於遊戲時間增加，我們認為可透過我們的生態系統提升與目標用戶的互動。我們於2017年收購一家以三藩市為基地的手機製造商Nextbit Systems Inc.的若干資產，加快推出移動設備組合。我們目前計劃於2017年第四季度推出首款移動設備。請參閱「業務—我們的業務—其他—移動設備」。

於最初數年，該等新類別於產生收益前將產生初創投資成本，且我們的初期毛利率可能較低，直至銷量達至足夠令新產品生產及市場推廣均可達致規模經濟效益。例如，我們預期我們的電腦系統類別將於短期內達致規模經濟效益。我們所提供的軟件服務方面，我們繼續投放資源於目前未必可以帶來收益的多項服務。至於我們的移動設備相關投資，我們不指望於未來數年內自該產品領域獲利。然而，長遠而言，隨著我們逐步擴大移動設備業務的規模及銷量帶來規模經濟效益，我們預計此產品領域將會獲利。

透過新服務將硬件及軟件綜合平台進一步轉化收益

我們繼續憑藉對用戶行為及偏好的獨到見解為我們的用戶打造服務。於2017年3月，我們推出zGold。此外，我們計劃提供更多服務滿足玩家需要，創造更多變現的機會。相對我們的硬件收益，我們的軟件及服務仍處於產生收益的初步階段，我們能否有效落實未來貨幣化策略將對我們的未來業務及財務表現產生重大影響。

產品組合及定價

我們產品的定價及成本直接影響我們的毛利率並可能影響銷量。我們設計能夠帶來極致用戶體驗的產品，令我們可為玩家帶來領先市場的價值主張。我們全賴在設計方面的經驗確保產品以可行及具成本效益的方式製造，且能滿足用戶的殷切需求。

隨著我們產品的生態系統持續演化，我們的銷售產品組合亦影響我們的收益及毛利率。由於產品特點、售價、部件和製造成本的差異，不同類硬件及服務的毛利率可能會有顯著差別。我們經常推出新產品以更新現有產品類別，或打造僅將隨時間及規模經濟而改善毛利率的全新產品類別。

財務資料

我們的銷售渠道及全球網絡

分銷商、零售商和直銷的組合可對我們的收益及毛利率構成影響。基於在不同銷售渠道銷售及分銷貨品及服務的不同成本，該等渠道的毛利率各不相同。截至2017年6月30日，我們透過89名分銷商、24,000多家實體零售店及99個網上平台於65個國家出售產品。作為我們線上到線下(O2O)策略的一部分，我們計劃在未來改善現有銷售渠道的佈局及效率，並提升在各地區的直銷能力，包括新雷蛇商店。我們相信增加直銷的策略將有助於提高利潤率，並讓我們在直接擴大我們品牌對消費者的影響力的過程中擁有更多的控制權。此外，我們亦於業內及與零售夥伴合作，其軟件、數碼和電子商貿平台已成為我們的另一類銷售渠道，有助我們將業務直接面向全球的目標消費者。

在2016年及截至2017年6月30日止六個月，我們所產生的收益約50.1%及48.8%來自美洲、27.0%及28.2%來自歐非中東地區、10.2%及11.6%來自亞太地區（不包括中國）及12.7%及11.4%來自中國。展望未來，我們預期增加我們的全球分銷網絡、擴展到具有相當可觀的增長機遇的新地區及市場，例如中國。由於中國在2016年僅佔我們收益的12.7%，而中國遊戲市場預期將由2016年的246億美元增加至2021年的347億美元，故我們相信中國有龐大的擴張機會。此外，我們計劃擴大我們於歐洲及新興市場（例如拉丁美洲）的市場佔有率。

銷售成本

我們的銷售成本主要包括第三方合約製造商（該等製造商通常負責採購該等產品的部件）製成品的成本、保修支出、裝運及搬運成本、存貨過時及工具資產折舊。例如，相對產品推出後幾年，於產品新推出時工具資產折舊對毛利率產生更大的負面影響。

我們致力優化佔我們銷售成本相當大部分的製造成本。我們的製造成本在很大程度上取決於我們產品所用原材料及部件的成本以及合約製造商及部件供應商的效率，而這些遠非我們所能控制。我們影響製造成本的能力取決於我們與該等製造商及供應商的業務往來年期以及相對業務規模。

研發

於往績記錄期間，我們的研發開支因我們持續開發及改良產品及服務而增加。於2014年、2015年及2016年及截至2017年6月30日止六個月，研發開支分別為23.6百萬美元、29.8百萬美元、52.2百萬美元及36.2百萬美元。我們計劃於2017年第四季度推出首款移動設備，故於2017年開始產生研發開支。我們擁有強大的研發及設計實力，以及專責的全球研究及設計隊伍，隊伍截至2017年6月30日共有307名人員，在成都、三藩市、深圳、新加坡及台灣的研發設施工作，而截至2016年6月30日則為291名。我們一直聘請且計劃繼續增聘工程師、設計師、產品經理及其他專業技術人員。隨著我們繼續開發新產品及服務以及用戶群繼續增長，我們預期資本開支及生態系統相關開支將會增加。該等資本支出及開支包括研發設施相關成本，可能對我們的經營業績及財務狀況造成影響。

財務資料

收購、投資及戰略聯盟

我們採取全面及有組織的方針進行投資、選取收購目標及建立合作夥伴關係，從而提升及擴大我們結合硬件、軟件及服務的一體化生態系統的市場份額、拓展遊戲及數碼娛樂行業新領域，以及繼續針對目前未必是玩家、但對遊戲及高性能科技日益感興趣且受其影響的千禧世代提升我們的吸引力。

於2016年，我們自SST收購開發空間設計相關高端影音設置的資產。我們認為，THX的業務將提高我們提供高端影音產品的能力，且借助遊戲、音樂及影片融合，將有助我們提供全方位娛樂產品及服務。因此，我們進一步借助THX收購推出THX認證的*Razer Blade Pro* 靈刃專業版，這是全球首部THX認證的手提電腦裝置。

為了實行我們可能進軍移動設備市場的策略，我們於近期開始與不同合作夥伴合作。我們的首款移動設備採用Android系統，目前正處於最後開發階段。我們的裝置將連接我們獨一無二的結合硬件、軟件及服務的雷蛇生態系統，並將為手機遊戲及數碼娛樂用途進行優化。我們的目標是在2017年第四季度率先在美國及歐洲地區推出我們的首款移動設備。我們在內容、開發及分銷方面的收購或合作，一直支持我們的移動設備策略。

- **內容。** 於2015年購買OUYA Inc.的資產，使我們能夠取得OUYA Inc.的各類遊戲內容及Android軟件資產，全部都對我們的移動設備策略以及軟件及服務業務大有助益。
- **開發。** 於2017年，我們收購三藩市手機製造商Nextbit Systems Inc.的若干資產，並聘用主要管理層及工程人員，以加快實行我們的移動設備策略。聘用其他公司主要人員（包括OUYA Inc.的工程師）的舉措，使我們目前擁有開發首款移動設備所需的強大產品設計及軟件開發實力。
- **分銷。** 我們最近宣佈與長和旗下移動通訊分支「3」集團建立戰略聯盟，據此我們計劃在移動設備推出後聯同現有分銷商及其他合作夥伴在其主要市場分銷我們的移動設備。

更多詳情請參閱「業務—我們的業務—其他—移動設備」。

我們持續探索擴大*zGold*服務分銷範圍的機遇。最近，我們與MOL Global訂立安排，該公司在東南亞地區擁有龐大的虛擬信用積分分銷網絡，根據該安排，其虛擬信用積分MOLPoints已更名為「*zGold-MOLPoints*」。我們與「3」集團的戰略聯盟亦包括多項計劃，讓彼等在香港及歐洲分銷我們的*zGold*。

我們計劃繼續對與我們業務分部互補的業務及資產進行收購、投資及合作。視乎涉及的金額、整合所收購公司的相關時間及成本，以及投資、收購或合作的公司的表現，這些收購、投資及合作可能對我們的經營業績及財務狀況構成影響。請參閱「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—收購、投資以及戰略聯盟及合作關係可能會對我們的業務及經營業績產生不利影響。」

季節性

我們的收益及經營業績過往呈現隨季節變化的趨勢，並很可能會繼續該趨勢。尤其是，我們通常在每年的下半年錄得更高的銷售額，對此我們認為主要原因是年末假期集中的季節為購物旺季。

財務資料

以股份為基礎的酬金

於2016年，我們根據2016年股權獎勵計劃首次授出股權而在經營開支錄得一次增加。我們將於未來三年繼續就該等首次授出的股權產生相關開支，且會因在未來授出受限制股份單位而產生額外開支。請參閱「—主要會計政策、估計及判斷—以股份為基礎的酬金」及「—節選收益表項目概述—經營開支」。

主要會計政策、估計及判斷

我們的財務報表及相關披露資料乃遵照國際財務報告準則編製。財務報表的編製要求我們作出各項判斷、估計及假設，而該等判斷、估計及假設對所呈報資產、負債、銷售淨額及開支金額以及或然資產及負債的披露資料構成影響。實際結果可能與該等估計存在重大差異。我們的管理層基於過往經驗及在當時情況下認為合理的其他因素（包括行業慣例及未來事件預期）持續對有關估計、假設及判斷作出評估。於往績記錄期間，我們的實際業績並無與管理層的估計或假設發生任何重大偏離，而我們並無對估計或假設作出任何重大變動。我們預計在可預見未來該等估計及假設不會發生任何重大變動。若某項會計政策符合以下描述，則我們視其為一項重大會計政策：(i)要求管理層對本身具有不確定性的事項作出判斷和估計；及(ii)對於理解我們的財務狀況及經營業績而言十分重要。我們認為以下會計政策對我們的業務營運及對於理解我們的財務狀況及經營業績而言至為重要，並反映我們綜合財務報表編製過程中所採用的重大判斷和估計。

收益確認

銷售貨品

日常業務過程中銷售貨品所得收益乃按扣除估計退貨及就合作市場推廣安排和定價計劃的預期付款（如有）後的已收或應收代價公平值計量。倘所有權附帶的重大風險及回報已轉移至買家，並很有可能收回代價、能可靠地估計有關成本及可能的退貨量，並且不會繼續管理該等貨品，且收益金額能可靠計量時確認收益。倘很可能給予折扣且金額能可靠計量時，當確認銷售額之時將該折扣確認為收益扣減。轉讓風險及回報的時間按銷售合約的個別條款而不同。

專利權費收入

我們在已賺取、可估計及可變現的情況下確認來自授權安排的收益。我們一般於接獲獲授權方呈報後確認專利權費收益，時間通常為獲授權方銷售獲授權產品後的一個季度。與THX質量保證授權業務有關的專利權費款項乃確認為專利權費收入的其中一種收入。

提供服務

我們在服務期間按比例就服務合約確認收益。倘在履行提供服務之義務前收取款項，我們會遞延確認有關收益。我們在網上商店銷售保修期延長服務，並在銷售保修期延長服務時確認遞延收益。有關收益在整個保修期延長服務內遞延及確認。向客戶徵收並支付予政府當局的一切貨品及服務稅項按淨額基準入賬，因而不計入綜合全面收益表的收益項下。

財務資料

客戶計劃

我們就退貨及客戶獎勵計劃確認一項撥備。該等計劃的需求取決於市況發展及產品轉型。此外，倘我們更新該等估計以反映現行業務狀況，則我們或須確認額外的收益調整。

於銷售時，預期未來退貨的估計值根據對有關地區的過往退貨趨勢進行的分析及其他相關客戶及產品資料，確認為收益扣減。退貨趨勢受產品生命週期狀況、新產品推出、產品的市場接受程度、銷售水平、客戶類型、產品質量問題及其他因素的影響。

就客戶獎勵計提的撥備於我們出售產品之日或獎勵計劃推出之日（以較後者為準）確認為收益扣減。估計所需撥備乃基於議定條款，並考慮過往經驗釐定。

產品保修

我們大部分產品的保修期介乎六個月至兩年。我們在相關收益確認時，就估計保修成本計提負債，有關數額在銷售成本內列支。對履行保修責任所需成本的估計乃基於過往經驗及對未來情況的預期得出。在若干情況下，我們會向我們產品的第三方製造商進行追索，要求更換或維修缺陷產品。在估計保修責任時，我們會考慮過往可向第三方製造商追索的金額。我們定期重新評估估計金額，以評估我們應計保修責任的充足性及在必要時對有關金額作出調整。倘實際產品故障比率或維修成本有別於估計數額，則須對評估期間的估計保修責任作出修訂，且可能對我們的經營業績構成重大影響。

以股份為基礎的酬金

董事及股東於2016年批准2016年股權獎勵計劃（於2017年10月進一步修訂）。2016年股權獎勵計劃乃用以獎賞、挽留和激勵我們的僱員的股份獎勵計劃。於2016年，本公司向若干僱員、顧問及董事授出受限制股份單位（「受限制股份單位」）。與授予僱員及董事的獎勵相關的以股份為基礎的酬金開支於適用服務期間按漸進式加速歸屬攤銷方式確認。與授予顧問的獎勵相關的以股份為基礎的酬金開支於適用服務期間按直線法確認。

就授予僱員及董事的受限制股份單位而言，將予支銷的總金額乃參考所授出受限制股份單位的公平值而釐定：

- 包括任何市場表現條件；
- 不包括任何服務及非市場表現歸屬條件的影響；及
- 包括任何非歸屬條件的影響。

就授予顧問的受限制股份單位而言，將予支銷的總金額乃參考服務的公平值而釐定，除非公平值無法可靠估計。在此情況下，將間接通過參考顧問提供服務當日所授出受限制股份單位的公平值計量開支。

於2016年，我們根據2016年股權獎勵計劃首次授出股權，而38.5百萬美元已反映於我們2016年度的經營開支內。截至2017年6月30日止六個月，26.1百萬美元已就2016年的首次授出及2017年的額外授出反映於我們的經營開支內。該等授出將繼續於各自歸屬期間入賬列作開支。我們可能根據計劃在未來授出更多股權。

財務資料

業務合併及商譽

業務合併乃採用收購法入賬。業務合併所轉讓代價乃按收購日期之公平值（即我們為換取對收購對象的控制權而轉讓的資產及所發行股權於收購日期之公平值之和）計量。對屬於現時所有權權益並賦予其持有人在清盤時按比例分佔收購對象資產淨值之非控股權益，我們按個別交易逐一選擇是否以公平值或以非控股權益按比例分佔收購對象可識別資產淨值的已確認金額計量。所有其他非控股權益以收購日期之公平值計量，除非國際財務報告準則規定須以其他計量基準計量。收購相關成本（與發行債務或股本證券相關者除外）於產生時支銷。倘業務合併分階段進行，先前持有的股權按收購日期（即我們取得控制權之日）的公平值重新計量，而產生的任何收益或虧損在損益內確認。

於業務合併收購的無形資產的成本為收購日期的公平值。無形資產的可使用年期評估為有限或無限。我們已隨業務合併收購購入技術資產、專利、商標及客戶關係。

專利的可使用年期介乎10至12年。本集團收購SST業務取得的專利於收購時的法定年期約為12年，估計經濟使用年期為12年。此乃基於收購日期的外部估值以及本公司對技術遷移率及預計可自其產品應用相關技術獲取經濟效益的期間的評估計算得出。於Nextbit收購事項取得的專利於收購時的法定年期約為17年，估計剩餘經濟使用年期為10年。此乃基於本公司預計可自現有技術（沒有進一步發展及加強）獲取經濟效益的期間計算得出。該數值亦與市場現有電話系統相關技術的生命週期一致。

商譽初步按成本值（即所轉讓代價之公平值總額，加收購對象任何非控股權益的已確認金額，再加收購對象此前已存在的任何股權的公平值（就分階段進行的業務合併而言），減已收購的可識別資產淨值及所承擔的可識別負債的剩餘部份）計量。如最後所得為負數，則有關差額在損益內確認為議價購買所得收益。於初步確認後，商譽按成本值減任何累計減值虧損計量。

非金融資產（包括商譽）減值

我們於各報告期末評估非金融資產的賬面值，以確定是否存在減值跡象。倘存在任何有關跡象，則進行減值測試以估計資產的可收回金額。可收回金額為資產的公平值減去銷售成本後與使用價值兩者間的較高者。評估減值時，資產以可獨立識別現金流量的最低分類組合現金產生單位（「現金產生單位」）分類。就具有無限使用年期或尚未可供使用的無形資產而言，不論是否存在減值跡象，均須每年進行減值測試。過往報告期間曾遭受減值虧損的非金融資產（商譽除外）須於各報告期末進行檢討，以評估此前所確認減值虧損是否應予撥回。

商譽每年會進行減值測試，倘發生事件或環境變化顯示賬面值可能減值，則會更頻密地進行減值測試。於進行減值測試時，業務合併所取得的商譽會分配至預期將受惠於業務合併之協同效益的現金產生單位或現金產生單位組別。減值乃透過評估與商譽有關的現金產生

財務資料

單位（或現金產生單位組別）的可收回金額釐定。倘現金產生單位（或現金產生單位組別）的可收回金額少於賬面值，則確認為減值虧損。就商譽確認的減值虧損並不會在隨後期間撥回。

我們於2016年底進行的年度商譽減值分析，導致軟件分部產生與我們收購Razer Chengdu Pte. Ltd有關的商譽減值費用（見本文件附錄一會計師報告附註13所述）。根據於2016年對商標（被評估為擁有無限使用年期）及於2017年對THX現金產生單位進行的減值分析，於相關期間並無發現任何減值。現金產生單位的可收回金額乃基於其使用價值計算得出。估計可收回金額時採用的主要假設載於下文。該等假設已計及來自內部和外部資料的歷史數據（倘適用）及管理層對市場發展的最新預期。例如，除稅前貼現率指當前市場對資產／現金產生單位特定風險的評估。我們的平均增長率計及自現有認證業務的預測現金流、自配置及商業化專有音效技術產生的新收益流以及我們拓展至移動設備及消費電子產品的新技術應用。我們認為所用假設及估計反映了我們的最佳估計且屬合理。

百分比	於2016年 12月31日
除稅前貼現率.....	16
終值增長率.....	3
預算收益增長率（財務預測期間平均值）.....	26

由於期內可對自SST收購的資產（包括商標）估值構成影響的相關內外因素並無出現重大變化，故在管理層於2016年12月31日進行的減值評估中，管理層採用與於2016年10月5日自SST收購業務日期進行估值時所用假設相同的主要假設。因此，上述任何主要假設的任何不利變化均會導致商標減值。

百分比	於2017年 6月30日
除稅前貼現率.....	20
終值增長率.....	0
預算收益增長率（財務預測期間平均值）.....	58

倘貼現率上升至25%或預算收益增長率（財務預測期間平均值）下跌至56%，THX現金產生單位的可收回金額將與其賬面值相若。除此以外，使用價值評估模型所採用的其他主要假設出現任何合理潛在變化，均不會影響管理層對於2017年6月30日的減值的意見。

財務資料

下表說明倘就THX商標及THX現金產生單位的減值評估估計可收回金額所用的兩項主要假設，i)除稅前貼現率及ii)預算收益增長率出現變動，其分別對THX商標及THX現金產生單位截至2016年12月31日及2017年6月30日的可收回金額的影響。

於2016年12月31日		於2017年6月30日	
除稅前貼現率	可收回金額的變動百分比	除稅前貼現率	可收回金額的變動百分比
21.0%	-33%*	25.0%	-21%*
18.5%	-19%*	22.5%	-11%
16.0%	0%	20.0%	0%
13.5%	29%	17.5%	13%
11.0%	79%	15.0%	27%

於2016年12月31日		於2017年6月30日	
預算收益增長率	可收回金額的變動百分比	預算收益增長率	可收回金額的變動百分比
31.4%	14%	63.2%	41%
28.9%	7%	60.7%	20%
26.4%	0%	58.2%	0%
23.9%	-10%*	55.7%	-19%
21.4%	-21%*	53.2%	-38%*

* THX商標及THX現金產生單位截至2016年12月31日及2017年6月30日的估計可收回金額在該等情況下均分別低於相應賬面值。因此，上述主要假設如出現任何重大不利變動，均可導致將於我們的綜合財務報表內確認的減值虧損。

所得稅

我們在多個司法管轄權區經營業務，我們的利潤根據該等司法管轄權區的稅法課稅。我們的實際所得稅稅率可能受任何特定司法管轄權區稅法的變更或其詮釋、動用經營虧損淨額及稅項抵免結轉後扣減、收入及開支的司法管轄權組合變動以及管理層對遞延稅項資產變現能力等事宜的評估變動的影響。出於以上種種考慮，我們須於我們經營所在的每個司法管轄權區進行所得稅估計。此過程涵蓋估計現行稅收敞口以及評估出於稅務和會計目的對各項目進行不同處理所產生的暫時差異。該等差異產生遞延稅項資產和負債，並列入綜合資產負債表。我們以可能變現的金額為限確認遞延稅項資產。

於各報告期，我們均須評估我們的遞延稅項資產，以確定是否有可能變現。在確定遞延稅項資產是否有可能變現過程中，我們使用過往收入水平、未來收入估計、未來撥回現有應課稅暫時差異、轉回年度應課稅收入及稅務安排策略來評估我們收回遞延稅項資產的可能性。我們對未來收入的估計包括我們的內部預測及各項內部估計以及我們認為合理的若干外部資料來源，但此等乃不可預計且本身存在不確定性。我們亦考慮於不同司法管轄權區的收入及損失、規例修訂立法期間的稅務條例變動以及遞延稅項資產及負債的類型。在評估我們的遞延稅項資產是否可能變現時，我們會在考慮負面及正面證據的累加效應以及憑證潛在影響的重要程度時會運用判斷。

財務資料

針對稅法的適用情況、不確定稅務地位的預期解決方案以及涉及確認和計量不確定稅收優惠的其他事項，我們作出若干估計和判斷。只有在通過稅務機關審查後稅務地位很可能得以保留的情況下，我們方會確認自不確定稅務地位獲得的稅收優惠。倘不確定稅務地位最終實現之金額與我們的估計值不符，或有關追訴時效到期而未進行額外的所得稅評稅，我們將須調整有關事件發生期間相關資產及負債的金額。

有關調整可能會對我們的所得稅撥備及經營業績產生重大影響。

節選收益表項目概述

收益

我們的收益乃按扣除估計退貨及就合作市場推廣安排和定價計劃的預期付款（如有）後的已收或應收代價公平值計量。我們自四個業務分部產生收益：(i) 周邊設備；(ii) 電腦系統；(iii) 軟件及服務；及(iv) 其他。下表載列我們於所示期間分部收益的金額及所佔收益百分比。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年 (未經審計)		2017年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(以千元計，百分比除外)									
分部收益：										
硬件										
周邊設備	274,560	87.1	282,392	88.3	298,626	76.2	122,456	80.2	132,464	66.9
電腦系統	40,624	12.9	37,085	11.6	90,697	23.1	29,423	19.3	62,296	31.4
軟件及服務	63	0.0	148	0.1	95	0.0	64	0.0	110	0.1
其他	—	—	81	0.0	2,681	0.7	738	0.5	3,134	1.6
總計	<u>315,247</u>	<u>100.0</u>	<u>319,706</u>	<u>100.0</u>	<u>392,099</u>	<u>100.0</u>	<u>152,681</u>	<u>100.0</u>	<u>198,004</u>	<u>100.0</u>

我們是一家全球企業，足跡遍佈遊戲產業並擁有多元收益基礎。下表載列我們於所示期間按地區劃分的收益金額及所佔收益百分比。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年 (未經審計)		2017年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(以千元計，百分比除外)									
地區：										
美洲	135,189	42.9	135,351	42.3	196,661	50.1	76,994	50.4	96,701	48.8
歐非中東地區	96,605	30.6	102,223	32.0	105,712	27.0	40,508	26.5	55,895	28.2
亞太地區 (不包括中國)	38,939	12.4	37,175	11.6	39,977	10.2	16,825	11.0	22,755	11.6
中國	44,514	14.1	44,957	14.1	49,749	12.7	18,354	12.1	22,653	11.4
總計	<u>315,247</u>	<u>100.0</u>	<u>319,706</u>	<u>100.0</u>	<u>392,099</u>	<u>100.0</u>	<u>152,681</u>	<u>100.0</u>	<u>198,004</u>	<u>100.0</u>

財務資料

我們透過(i)分銷商的全球分銷網絡（其向我們位於曼谷、馬尼拉及香港的雷蛇商店進行分銷或銷售）；(ii)實體店面及網上零售商；及(iii)我們直接經營的位於三藩市、上海及台北的雷蛇商店及我們的網上商店www.razerstore.com出售產品。我們於網上及實體店面銷售產品。下表載列我們於呈列期間按銷售渠道劃分的收益金額及所佔收益百分比。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年		2017年	
	美元	%	美元	%	美元	%	(未經審計)		美元	%
	(以千元計，百分比除外)									
銷售渠道：										
分銷商	187,193	59.4	192,697	60.2	197,502	50.3	78,910	51.7	88,769	44.8
零售商	96,101	30.5	85,549	26.8	109,308	27.9	40,968	26.8	63,782	32.2
直銷	31,953	10.1	41,460	13.0	85,289	21.8	32,803	21.5	45,453	23.0
總計	<u>315,247</u>	<u>100.0</u>	<u>319,706</u>	<u>100.0</u>	<u>392,099</u>	<u>100.0</u>	<u>152,681</u>	<u>100.0</u>	<u>198,004</u>	<u>100.0</u>

周邊設備。我們的絕大部分收益來自銷售周邊設備，主要包括銷售高精密鼠標、全自訂鍵盤、音效裝置及遊戲主機控制器。我們擁有多個具有不同設計的周邊設備裝置系列，並一般按高級產品類別定價。例如，我們鼠標的現時製造商建議零售價範圍介乎49.99美元至149.99美元、鍵盤介乎69.99美元至169.99美元及音效裝置介乎49.99美元至299.99美元。下表載列我們於呈列期間的周邊設備收益、出售數目及平均售價。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
收益(千美元)	274,560	282,392	298,626	122,456	132,464
出售數目	6,749,866	6,825,509	7,407,528	2,971,379	3,052,022
平均售價(美元)	40.7	41.4	40.3	41.2	43.4

因我們針對高端遊戲社群開發新型及刺激的產品，我們推出新款周邊設備裝置。我們基於產品特色、部件及材料成本、新型號的預計需求、銷售渠道組合變化、以往型號的歷史銷量及我們競爭對手推出的類似特色及功能裝置的價格以及其他考慮因素而設定周邊設備的價格。

財務資料

電腦系統。我們硬件收益的其他主要組成部分來自銷售電腦系統，主要包括銷售高端遊戲手提電腦。我們現時擁有三個手提電腦系列，即Razer Blade Stealth靈刃潛行版、Razer Blade靈刃及Razer Blade Pro靈刃專業版，其價格乃基於產品特色、部件及材料成本、新型號的預計需求、銷售渠道組合變化、以往型號的歷史銷量及我們競爭對手推出的類似特色及功能裝置的價格以及其他考慮因素而設定。我們三個手提電腦系列的現時製造商建議零售價介乎999.99美元至4,899.99美元。下表載列我們於呈列期間來自三個手提電腦系列各自的收益、出售數目及平均售價。

Razer Blade Stealth 靈刃潛行版	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
收益(千美元)	—	—	36,030	14,800	14,289
出售數目	—	—	31,816	12,700	11,730
平均售價(美元)	—	—	1,132	1,165	1,218

Razer Blade靈刃	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
收益(千美元)	28,535	30,116	45,597	13,110	37,117
出售數目	14,799	14,745	23,701	6,766	19,278
平均售價(美元)	1,928	2,042	1,923	1,938	1,925

Razer Blade Pro 靈刃專業版	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
收益(千美元)	12,244	6,546	4,355	130	9,309
出售數目	5,016	3,194	974	62	2,442
平均售價(美元)	2,441	2,049	4,471	2,097	3,812

軟件及服務。於2015年，我們開始將軟件平台轉化為收益，主要銷售Surround Pro 2。我們已於2017年3月推出zGold虛擬信用積分服務，玩家可購買zGold，並以此向各內容供應商換取數碼內容及道具，其於2017年上半年開始對我們的軟件及服務分部收益作出貢獻。於往績記錄期間，我們來自軟件及服務分部的收益甚微。

其他。此分部主要包括仍在開發或早期市場推廣階段的下一代產品。此分部於往績記錄期間產生的收益主要與於2015年第四季度開始出售的OSVR HDK的銷售，以及THX（我們於2016年第四季度自SST收購其資產）產生的收益有關。

銷售成本及毛利

我們的銷售成本主要包括第三方合約製造商製成品的成本、保修支出、裝運及搬運成本、存貨過時及工具資產折舊。

財務資料

下表載列我們於呈列期間分部銷售成本的金額及所佔銷售成本總額百分比的明細：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年 (未經審計)		2017年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(以千元計，百分比除外)									
分部銷售成本：										
硬件										
周邊設備....	168,297	81.2	183,840	83.8	193,148	68.3	81,809	73.0	85,608	59.7
電腦系統....	38,944	18.8	35,313	16.1	88,080	31.2	29,440	26.3	57,468	40.1
軟件及服務.....	33	0.0	36	0.0	14	0.0	7	0.0	46	0.0
其他.....	—	—	316	0.1	1,406	0.5	784	0.7	367	0.2
總計.....	<u>207,274</u>	<u>100.0</u>	<u>219,505</u>	<u>100.0</u>	<u>282,648</u>	<u>100.0</u>	<u>112,040</u>	<u>100.0</u>	<u>143,489</u>	<u>100.0</u>

周邊設備及電腦系統。 對於我們的硬件（包括周邊設備及電腦系統），我們將製造、倉庫運作及訂單履行活動外包予第三方。我們的產品成本將通常因相關產品部件的數量及成本以及我們能夠與合約製造商磋商的價格而異。用於生產我們硬件的主要部件及材料（按佔我們銷售成本總額的百分比計算）包括鼠標用光學傳感器及激光傳感器、鍵盤用機械式按鍵及發光二極管，以及手提電腦用的中央處理器及顯示卡。作為一家供應商集中於亞洲而客戶遍佈世界各地的全球企業，我們定期使用空運直接向零售商及分銷商交付產品，尤其在購物旺季及新產品推出期間。空運的成本一般相較海運或陸上運輸或其他交付選擇更高。

軟件及服務以及其他。 於往績記錄期間，軟件及服務以及其他的合併分部成本主要包括 *OSVR HDK* 的生產成本。

下表載列我們於呈列期間按分部劃分的毛利及毛利率：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年 (未經審計)		2017年	
	美元	毛利率 (%)	美元	毛利率 (%)	美元	毛利率 (%)	美元	毛利率 (%)	美元	毛利率 (%)
	(以千元計，百分比除外)									
按分部劃分的毛利：										
硬件										
周邊設備....	106,263	38.7	98,552	34.9	105,478	35.3	40,647	33.2	46,856	35.4
電腦系統....	1,680	4.1	1,772	4.8	2,617	2.9	(17)	(0.1)	4,828	7.8
軟件及服務.....	30	47.6	112	75.7	81	85.3	57	89.1	64	58.2
其他.....	—	—	(235)	(290.1)	1,275	47.6	(46)	(6.2)	2,767	88.3
總計.....	<u>107,973</u>	<u>34.3</u>	<u>100,201</u>	<u>31.3</u>	<u>109,451</u>	<u>27.9</u>	<u>40,641</u>	<u>26.6</u>	<u>54,515</u>	<u>27.5</u>

財務資料

經營開支

我們的經營開支包括銷售及市場推廣、研發以及一般及行政開支。於2016年，我們根據2016年股權獎勵計劃首次授出股權。38.5百萬美元已反映於我們2016年度的經營開支內；截至2017年6月30日止六個月，26.1百萬美元（包括2017年的額外授出）已反映於我們的經營開支內。該等授出將繼續於各自歸屬期間入賬列作開支。請參閱「主要會計政策、估計及判斷—以股份為基礎的酬金」。下表載列我們於呈列期間的經營開支明細（以佔收益百分比載列）：

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2014年		2015年		2016年		2016年 (未經審計)		2017年	
	美元	佔收益 百分比	美元	佔收益 百分比	美元	佔收益 百分比	美元	佔收益 百分比	美元	佔收益 百分比
	(以千元計，百分比除外)									
銷售及市場										
推廣開支.....	34,290	10.9	41,110	12.9	69,993	17.9	25,465	16.7	38,360	19.4
研發開支.....	23,640	7.5	29,818	9.3	52,175	13.3	20,821	13.6	36,167	18.3
一般及行政開支..	24,787	7.9	41,348	12.9	49,606	12.7	16,569	10.9	35,945	18.2
總計.....	<u>82,717</u>	<u>26.2</u>	<u>112,276</u>	<u>35.1</u>	<u>171,774</u>	<u>43.8</u>	<u>62,855</u>	<u>41.2</u>	<u>110,472</u>	<u>55.8</u>

銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支主要包括廣告、贊助、參加貿易展覽會及遊戲相關活動（如消費電子展（CES）及暴雪嘉年華（BlizzCon）、企業通訊及其他市場推廣開支、與銷售及市場推廣人員有關的薪金及福利（包括僱員福利及以股份為基礎的酬金）、支付予第三方電子商貿服務供應商（協助運營我們的網上商店）的費用及技術支援開支。

迄今，我們主要依賴社交媒體貼文及口碑推廣的病毒式營銷效應，而且我們計劃於日後增加銷售及市場推廣計劃（包括傳統及數碼廣告）的預算。因此，我們預計我們的銷售及市場推廣開支將增加。

財務資料

下表載列我們於呈列期間銷售及市場推廣開支的明細：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年 (未經審計)	2017年
	美元 (以千元計)				
銷售及市場推廣開支					
— 市場推廣成本 ..	12,757	15,790	23,410	9,802	8,908
— 銷售成本	6,777	8,438	10,962	4,446	5,676
— 員工成本	12,053	12,304	28,431	7,887	19,711
— 其他成本	2,703	4,500	6,717	3,126	3,783
— 佔用成本	—	78	473	204	282
總計	<u>34,290</u>	<u>41,110</u>	<u>69,993</u>	<u>25,465</u>	<u>38,360</u>

研發開支

研發開支主要包括薪金及福利（包括僱員福利及以股份為基礎的酬金）、供應品、材料及與新產品設計及開發以及現有產品升級有關的外判研發）。因我們的產品開發策略重點在於創新，我們預期研發開支將隨著我們繼續投資於產品開發而增加。我們預期日後隨我們僱用額外研發人員以支持我們的業務擴張而增加研發開支，包括我們的技術能力及各項變現計劃的發展（尤其有關軟件及服務）。

一般及行政開支

一般及行政開支主要包括行政、財務及會計、資訊系統、人力資源及法律部門薪金及福利（包括僱員福利及以股份為基礎的酬金）。一般及行政開支亦包括設施成本、專業服務費用（如法律及審計服務）以及折舊及攤銷開支。

我們預期一般及行政開支將持續增加，乃由於我們擴張業務並產生與[編纂]後成為一家[編纂]公司相關的成本，包括與內部控制有關的成本、專業費用、遵守香港及國際證券法例的合規費用、投資者關係費用、以股份為基礎的付款及其他與成為一家[編纂]公司相關的開支。

財務資料

下表載列我們於呈列期間一般及行政開支的明細：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年 (未經審計)	2017年
	美元 (以千元計)				
一般及行政開支					
— 折舊開支	1,924	1,684	1,568	797	828
— 佔用成本	1,722	3,403	4,125	1,990	2,269
— 其他成本	6,888	8,122	9,040	4,356	5,516
— 專業成本	5,845	14,302	8,384	3,995	9,581
— 員工成本	8,408	13,837	26,489	5,431	17,751
總計	<u>24,787</u>	<u>41,348</u>	<u>49,606</u>	<u>16,569</u>	<u>35,945</u>

分佔合營公司的業績 (扣除稅項)

分佔合營公司的業績 (扣除稅項) 包括我們合營公司Razer Chengdu的業績。我們於2015年收購Razer Chengdu餘下50%的股本擁有權，而分佔Razer Chengdu的業績已自2015年9月起綜合入賬至我們的財務業績。

其他非經營開支 / (收入)

其他非經營開支 / (收入) 主要包括因貨幣估值波動而導致的外匯虧損及收益。

財務收入淨額

財務收入淨額主要包括銀行存款利息收入，由融資租賃利息開支及銀行收費所抵銷。

稅項

開曼群島

本公司根據開曼群島法例註冊成立為公司法下的獲豁免有限公司，獲豁免繳納開曼群島所得稅。

新加坡

我們獲授新加坡貿易及工業部 (「貿易及工業部」) 發展及擴展獎勵計劃 (「發展及擴展獎勵計劃」)，供我們於新加坡開展若干合資格活動。於合資格期間 (自2011年10月1日起計7年，並視乎我們是否遵守貿易及工業部規定的條件而定)，所賺取的新加坡合資格收入將可按優惠稅率繳稅。非合資格活動的收入將按17%的現行新加坡公司稅率繳稅。貿易及工業部對發展及擴展獎勵計劃的現有補助僅適用於周邊設備產品所產生的收入。我們合資格於現有補助屆滿後申請新發展及擴展獎勵計劃補助以替代現有補助；然而，概無保證發展及擴展獎勵計劃將重續對我們的補助，且如獲重續，亦概無保證條款不變。

財務資料

美國

本公司於美國的業務一般須按累進的美國聯邦公司稅率15%至35%繳稅。於2016年，本公司的其中一家美國附屬公司自向其僱員授出受限制股份單位而確認4.7百萬美元的稅務利益。根據現時的美國稅法，授出有關受限制股份單位所產生的以股份為基礎的酬金就美國稅務而言不可扣減，直至有關受限制股份單位歸屬。因此，已就該美國附屬公司錄得的以股份為基礎的酬金開支所產生的暫時差異確認遞延稅項資產。

非國際財務報告準則計量：經調整利潤／(虧損)

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合財務資料，我們亦採用並非國際財務報告準則規定或並非按其呈列的經調整利潤／(虧損)作為額外財務計量。我們相信，該非國際財務報告準則計量有利於通過去除我們的管理層認為對我們經營表現不具指示性的項目的潛在影響，來比較不同期間及不同公司間的經營表現。我們相信，該計量為投資者及其他人士提供有幫助的資料，以通過與我們管理層相同的方式瞭解及評估我們的綜合經營業績。然而，我們呈列的經調整虧損未必可與其他公司所呈列的類似計量指標相比。該非國際財務報告準則計量用作分析工具存在局限性，閣下不應視其為獨立於或可代替我們根據國際財務報告準則所呈報經營業績或財務狀況的分析。

我們的經調整利潤／(虧損)定義為年度收入／(虧損)加回以股份為基礎的酬金、2015年的一次性和解款項、與[編纂]（即2015年的擬進行發售[編纂]）有關的開支及2016年產生與收購有關的無形資產減值。下表載列呈列年度經調整利潤／(虧損)乃根據國際財務報告準則計算及呈列的最直接可供比較財務計量（即所示期間利潤／(虧損)）而調整：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
	美元（以千元計）				
年／期內利潤／(虧損)	20,332	(20,356)	(59,616)	(20,225)	(52,644)
加：					
以股份為基礎的酬金	—	5,805	38,548	—	27,595
一次性和解款項	—	5,000	—	—	—
與[編纂]有關的開支	—	3,351	—	—	3,766
與收購有關的無形 資產減值	—	—	805	—	—
經調整年／期內利潤／ (虧損) (未經審計)	<u>20,322</u>	<u>(6,200)</u>	<u>(20,263)</u>	<u>(20,225)</u>	<u>(21,283)</u>

財務資料

經營業績

下表載列我們於呈列期間的綜合全面收益表概要：

任何年度的經營業績未必代表任何未來年度可能預期的業績。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年 (未經審計)	2017年
	美元 (以千元計)				
收益	315,247	319,706	392,099	152,681	198,004
銷售成本	(207,274)	(219,505)	(282,648)	(112,040)	(143,489)
毛利	107,973	100,201	109,451	40,641	54,515
銷售及市場推廣開支	(34,290)	(41,110)	(69,993)	(25,465)	(38,360)
研發開支	(23,640)	(29,818)	(52,175)	(20,821)	(36,167)
一般及行政開支	(24,787)	(41,348)	(49,606)	(16,569)	(35,945)
商譽減值	—	—	(805)	—	—
經營收入 / (虧損)	25,256	(12,075)	(63,128)	(22,214)	(55,957)
分佔合營公司的業績					
(扣除稅項)	(681)	731	—	—	—
其他非經營 (開支) / 收入	(3,331)	(5,993)	(653)	164	(107)
經營利潤 / (虧損)	21,244	(17,337)	(63,781)	(22,050)	(56,064)
財務收入	176	201	525	147	546
財務成本	(74)	(10)	(14)	(7)	(5)
財務收入淨額	102	191	511	140	541
除所得稅前利潤 / (虧損) ...	21,346	(17,146)	(63,270)	(21,910)	(55,523)
所得稅 (開支) / 利益	(1,014)	(3,210)	3,654	1,685	2,879
年 / 期內利潤 / (虧損)	20,332	(20,356)	(59,616)	(20,225)	(52,644)
外幣換算差額—海外業務					
(扣除稅項)	(6)	(105)	(80)	(17)	95
可供出售投資公平值變動淨額					
(扣除零稅項)	—	—	—	—	452
年 / 期內其他全面收益	(6)	(105)	(80)	(17)	547
年 / 期內全面收益總額	20,326	(20,461)	(59,696)	(20,242)	(52,097)
以下各方應佔利潤 / (虧損) :					
本公司權益股東	20,332	(20,356)	(59,332)	(20,225)	(51,895)
非控股權益	—	—	(284)	—	(749)
年 / 期內利潤 / (虧損)	20,332	(20,356)	(59,616)	(20,225)	(52,644)
以下各方應佔全面收益總額 :					
本公司權益股東	20,326	(20,461)	(59,412)	(20,242)	(51,348)
非控股權益	—	—	(284)	—	(749)
年 / 期內全面收益總額	20,326	(20,461)	(59,696)	(20,242)	(52,097)

財務資料

截至2016年6月30日止六個月與截至2017年6月30日止六個月比較

收益

我們的收益由截至2016年6月30日止六個月的152.7百萬美元增長29.7%至截至2017年6月30日止六個月的198.0百萬美元。

於截至2016年及2017年6月30日止六個月的收益總額中，(i)美洲的銷售收益分別佔50.4%及48.8%；(ii)歐非中東地區的銷售收益分別佔26.5%及28.2%；(iii)亞太地區（不包括中國）的銷售收益分別佔11.0%及11.6%；及(iv)中國的銷售收益分別佔12.1%及11.4%。

於截至2016及2017年6月30日止六個月的收益總額中，我們從(i)分銷商處獲得的收益分別佔51.7%及44.8%；(ii)零售商處獲得的收益分別佔26.8%及32.2%；及(iii)直銷渠道處獲得的收益分別佔21.5%及23.0%。

周邊設備。 周邊設備分部的收益由截至2016年6月30日止六個月的122.5百萬美元增長8.2%至截至2017年6月30日止六個月的132.5百萬美元，主要是由於遊戲主機控制器及鍵盤銷售產生的收益分別增長251.3%及8.4%。來自(i)遊戲主機控制器銷售的收益增加乃主要由於推出該類別新產品，而來自(ii)鍵盤銷售的收益增加乃主要由於推出新鍵盤系列及最暢銷產品的新版本銷售持續強勁。周邊設備分部的收益增加主要由於歐非中東地區以及亞太地區（不包括中國）的銷量增加。

電腦系統。 電腦系統分部的收益由截至2016年6月30日止六個月的29.4百萬美元增長111.9%至截至2017年6月30日止六個月的62.3百萬美元，主要是由於(i) *Razer Blade* 靈刃型號（包括於截至2017年6月30日止六個月內推出的更新版本）銷售額增加24.0百萬美元；及(ii) *Razer Blade Pro* 靈刃專業版型號（包括於截至2017年6月30日止六個月內推出的更新版本）銷售額增加9.2百萬美元。電腦系統分部的收益增加主要由於美洲的銷量增加。

軟件及服務。 軟件及服務分部的收益較少，由截至2016年6月30日止六個月的0.06百萬美元微增至截至2017年6月30日止六個月的0.11百萬美元。

其他。 其他分部的收益由截至2016年6月30日止六個月的0.7百萬美元增長至截至2017年6月30日止六個月的3.1百萬美元，主要是來自於THX產生的收益。THX於2016年第四季度收購SST若干資產，而SST於該季度開始為我們的收益帶來貢獻。

銷售成本及毛利

銷售成本由截至2016年6月30日止六個月的112.0百萬美元增加28.1%至截至2017年6月30日止六個月的143.5百萬美元。毛利由截至2016年6月30日止六個月的40.6百萬美元增加34.2%至截至2017年6月30日止六個月的54.5百萬美元，毛利率則由截至2016年6月30日止六個月的26.6%增加至截至2017年6月30日止六個月的27.5%。

周邊設備。 周邊設備的分部成本由截至2016年6月30日止六個月的81.8百萬美元增加4.6%至截至2017年6月30日止六個月的85.6百萬美元，大致與我們周邊設備的收益增長一致。由於我們將產品組合轉為較高毛利率的產品，我們周邊設備分部的毛利率由截至2016年6月30日止六個月的33.2%輕微上升至截至2017年6月30日止六個月的35.4%。

財務資料

電腦系統。 電腦系統的分部成本由截至2016年6月30日止六個月的29.4百萬美元增加95.6%至截至2017年6月30日止六個月的57.5百萬美元，大致與我們電腦系統的收益增長一致。我們電腦系統分部的毛利率由截至2016年6月30日止六個月的-0.1%增加至截至2017年6月30日止六個月的7.8%，乃主要由於實現提升規模經濟效益。

軟件及服務。 軟件及服務的分部成本由截至2016年6月30日止六個月的0.01百萬美元微增至截至2017年6月30日止六個月的0.05百萬美元，與我們的銷售增加一致。

其他。 其他的分部成本由截至2016年6月30日止六個月的0.8百萬美元減少至截至2017年6月30日止六個月的0.4百萬美元。

銷售及市場推廣開支

銷售及市場推廣開支由截至2016年6月30日止六個月的25.5百萬美元增加50.6%至截至2017年6月30日止六個月的38.4百萬美元。該增加主要是由於(i)授予僱員的受限制股份單位相關以股份為基礎的酬金開支8.3百萬美元及(ii)主要因銷售及市場推廣人員人數增加8.6%而導致市場推廣人員的薪金及福利增加3.5百萬美元所致。

研發開支

研發開支由截至2016年6月30日止六個月的20.8百萬美元增加74.0%至截至2017年6月30日止六個月的36.2百萬美元。該增加主要是由於(i)授予僱員的受限制股份單位相關以股份為基礎的酬金開支9.8百萬美元及Nextbit收購事項相關合併後補償費用；(ii)主要因開發新移動設備以及推出電腦系統產品的新版本和更新而產生外部研發成本3.0百萬美元；及(iii)主要因我們的研發人員人數增加5.5%而導致研發人員的薪金及福利增加2.6百萬美元所致。

一般及行政開支

一般及行政開支由截至2016年6月30日止六個月的16.6百萬美元增加116.3%至截至2017年6月30日止六個月的35.9百萬美元。該增加主要是由於(i)授予僱員及董事的受限制股份單位相關以股份為基礎的酬金開支9.5百萬美元；(ii)主要因是次[編纂]產生的開支而導致專業費用增加5.6百萬美元；及(iii)主要因一般及行政人員人數增加16.7%而導致一般及行政人員的薪金及福利增加2.8百萬美元。

其他非經營開支

其他非經營開支由截至2016年6月30日止六個月的收入0.2百萬美元增加至截至2017年6月30日止六個月的開支0.1百萬美元。該增加乃主要由於自SST收購THX相關保留股份的公平值重新計量，部分被2017年歐元兌美元升值而導致的外匯收益抵銷。

財務收入淨額

財務收入淨額由截至2016年6月30日止六個月的0.1百萬美元增加至截至2017年6月30日止六個月的0.5百萬美元。此增加乃主要由於因現金結餘較高而導致定期存款利息收入增加。

財務資料

除所得稅前虧損

鑒於上文所述，我們的除所得稅前虧損由截至2016年6月30日止六個月的虧損21.9百萬美元增加153.4%至截至2017年6月30日止六個月的虧損55.5百萬美元。

所得稅利益／(開支)

所得稅利益由截至2016年6月30日止六個月的1.7百萬美元增加至截至2017年6月30日止六個月的2.9百萬美元。所得稅利益增加乃主要由於全球業務除稅前虧損由截至2016年6月30日止六個月的21.9百萬美元增加至截至2017年6月30日止六個月的55.5百萬美元。

期內利潤／(虧損)

因上文所述，截至2017年6月30日止六個月的利潤／虧損為虧損52.6百萬美元，較截至2016年6月30日止六個月的虧損20.2百萬美元增加160.4%。

期內經調整虧損

我們的經調整虧損由截至2016年6月30日止六個月的20.2百萬美元增加至截至2017年6月30日止六個月的21.3百萬美元。請參閱本節「—非國際財務報告準則計量：經調整利潤／(虧損)」分節。

截至2015年12月31日止年度與截至2016年12月31日止年度比較

收益

我們的收益由2015年的319.7百萬美元增長22.6%至2016年的392.1百萬美元，主要由於2016年電腦系統收益增加144.5%。

於2015年及2016年的收益總額中，(i)美洲的銷售收益分別佔42.3%及50.1%；(ii)歐非中東地區的銷售收益分別佔32.0%及27.0%；(iii)亞太地區（不包括中國）的銷售收益分別佔11.6%及10.2%；及(iv)中國的銷售收益分別佔14.1%及12.7%。美洲的銷售收益所佔百分比增加乃主要由於推出了率先在美國市場推售，再在其他地區推售的新款手提電腦。

於2015年及2016年的收益總額中，我們從(i)分銷商處獲得的收益分別佔60.2%及50.3%；(ii)零售商處獲得的收益分別佔26.8%及27.9%；及(iii)直銷渠道處獲得的收益分別佔13.0%及21.8%。直銷渠道所佔收益百分比相對增加乃主要由於更加著重網上商店銷售所致。

周邊設備。 周邊設備分部的收益由2015年的282.4百萬美元增長5.7%至2016年的298.6百萬美元，乃主要由於音效裝置及鼠標銷售所產生的收益分別增加23.5%及2.5%。來自(i)音效裝置銷售的收益增加乃主要由於此類別推出新產品；及(ii)鼠標銷售的收益增加乃主要由於我們最暢銷的產品持續銷售強勁。周邊設備分部的收益增加主要由於美洲的銷量增加。

電腦系統。 電腦系統分部的收益由2015年的37.1百萬美元增長144.5%至2016年的90.7百萬美元，乃主要由於2016年所出售手提電腦數目增加214.9%。所出售手提電腦數目增加乃主要由於(i)推出我們的新款超輕薄手提電腦Razer Blade Stealth靈刃潛行版，對2016年的收益貢獻為36.1百萬美元；及(ii)其他手提電腦型號（包括已於2016年進行兩次產品更新（2015年一次產品更新）的Razer Blade靈刃）的銷售增加13.2百萬美元。我們電腦系統分部的平均售價降低乃主要由於推出Razer Blade Stealth靈刃潛行版（其價格較我們其他手提電腦相對為低）。電腦系統分部的收益增加主要由於美洲的銷量增加。

財務資料

軟件及服務。 軟件及服務分部的收益較少，由2015年的0.15百萬美元輕微減少至2016年的0.1百萬美元。

其他。 其他分部的收益由2015年的0.08百萬美元增長至2016年的2.7百萬美元，乃主要由於OSVR HDK的銷售增加及THX自SST收購的若干資產。我們於2015年第四季度開始銷售OSVR HDK，而2016年為OSVR HDK銷售的完整年度。THX於2016年第四季度收購該等資產，該公司於該季度開始帶來收益。

銷售成本及毛利

銷售成本由2015年的219.5百萬美元增加28.7%至2016年的282.6百萬美元。儘管毛利由2015年的100.2百萬美元增加9.3%至2016年的109.5百萬美元，毛利率由2015年的31.3%減少至2016年的27.9%，主要由於將產品組合改為更多電腦系統產品。

周邊設備。 周邊設備的分部成本由2015年的183.8百萬美元增加5.1%至2016年的193.1百萬美元，大致與我們周邊設備的收益增長一致。我們周邊設備分部的毛利率由2015年的34.9%輕微上升至2016年的35.3%，乃由於將產品組合轉為較高毛利率的產品。

電腦系統。 電腦系統的分部成本由2015年的35.3百萬美元增加149.6%至2016年的88.1百萬美元，大致與我們電腦系統的收益增長一致。我們電腦系統分部的毛利率由2015年的4.8%減少至2016年的2.9%，乃主要由於我們於2016年推出Razer Blade Stealth靈刃潛行版手提電腦，其為與我們其他手提電腦相比製造商建議零售價較低的入門級產品，毛利率亦較低。

軟件及服務。 軟件及服務的分部成本由2015年的0.04百萬美元輕微減少至2016年的0.01百萬美元，與我們的銷售減少一致。

其他。 其他的分部成本由2015年的0.3百萬美元增加至2016年的1.4百萬美元，乃主要由於部件及材料成本增加，與所出售的OSVR HDK數目增加一致。

銷售及市場推廣開支

銷售及市場推廣開支由2015年的41.1百萬美元增加70.3%至2016年的70.0百萬美元。該增加乃主要由於(i)與在2016年向僱員初步授出的受限制股份單位有關的以股份為基礎的酬金開支12.2百萬美元；(ii)主要因增加網絡廣告以宣傳推出的新電腦系統產品而導致市場推廣相關開支增加7.6百萬美元；(iii)主要因我們的銷售及市場推廣人員總數於2016年增加21.6%而導致人員的薪金及福利增加3.4百萬美元；及(iv)因網上直銷增加使支付予第三方電子商貿服務供應商的費用增加3.0百萬美元。

研發開支

研發開支由2015年的29.8百萬美元增加75.2%至2016年的52.2百萬美元。該增加乃主要由於(i)與在2016年向僱員初步授出的受限制股份單位有關的以股份為基礎的酬金開支9.6百萬美元；(ii)主要因新電腦系統產品的推出而導致外判研發增加9.0百萬美元；及(iii)主要因我們的研發人員總數於2016年增加24.6%而導致人員的薪金及福利增加3.6百萬美元。

財務資料

一般及行政開支

一般及行政開支由2015年的41.3百萬美元增加20.1%至2016年的49.6百萬美元。該增加乃主要由於(i)與在2016年向僱員初步授出的受限制股份單位有關的以股份為基礎的酬金開支增加10.9百萬美元；及(ii)法律費用、佔用及租金成本增加1.3百萬美元，以上各項均部分被2015年作為與Razor USA LLC簽署的商標和解及共存協議一部分的一次性和解款項所抵銷。請參閱「業務—知識產權—Razor商標和解及共存協議」。

其他非經營開支

其他非經營開支由2015年的6.0百萬美元減少至2016年的0.7百萬美元。該減少乃主要由於因2016年歐元兌美元升值而導致2016年的外匯虧損減少及因計劃發售證券而導致2015年錄得一次性開支。

分佔合營公司的業績(扣除稅項)

我們於2016年並無來自合營公司Razer Chengdu的業績，乃由於其於2015年成為全資附屬公司，並因此於2015年9月開始綜合入賬至我們的財務業績。我們於2015年分佔合營公司的收益為0.7百萬美元。

財務收入淨額

我們的財務收入由2015年的0.2百萬美元增加至2016年的0.5百萬美元。此增加乃主要由於因現金結餘較高而導致定期存款利息收入增加。

除所得稅前虧損

鑒於上文所述，我們的除所得稅前虧損由2015年的虧損17.1百萬美元增加270.2%至2016年的虧損63.3百萬美元。

所得稅利益／(開支)

2016年的稅項利益為3.7百萬美元，而2015年的開支為3.2百萬美元。所得稅利益增加乃主要由於全球業務除稅前虧損由2015年的17.1百萬美元增加至2016年的63.3百萬美元。

年內利潤／(虧損)

因上文所述，2016年的利潤／虧損為虧損59.6百萬美元，相較2015年的虧損20.4百萬美元增加192.2%。

年內經調整虧損

我們的經調整虧損由2015年的6.2百萬美元增加至2016年的20.3百萬美元。請參閱本節「—非國際財務報告準則計量：經調整利潤／(虧損)」分節。

截至2014年12月31日止年度與截至2015年12月31日止年度比較

收益

我們的收益由2014年的315.2百萬美元增長1.4%至2015年的319.7百萬美元，乃主要由於周邊設備收益於2015年增加2.8%，部分被電腦系統收益於2015年減少8.6%所抵銷。

於2014年及2015年的收益總額中，(i)美洲的銷售收益分別佔42.9%及42.3%；(ii)歐非中東地區的銷售收益分別佔30.6%及32.0%；(iii)亞太地區（不包括中國）的銷售收益分別佔12.4%及11.6%；及(iv)中國的銷售收益分別佔14.1%及14.1%。於2014年及2015年的收益總額中，(i)分銷商的收益分別佔59.4%及60.2%；(ii)零售商的收益分別佔30.5%及26.8%；及(iii)直銷渠道的收益分別佔10.1%及13.0%。

財務資料

周邊設備。 周邊設備分部的收益由2014年的274.6百萬美元增長2.8%至2015年的282.4百萬美元，乃主要由於鍵盤及其他銷售所產生的收益分別增加14.3%及44.2%，部分被鼠標及音效裝置銷售收益分別減少6.4%及9.1%所抵銷。來自(i)鍵盤銷售的收益增加乃主要由於推出平均售價較高的新鍵盤產品；及(ii)其他的收益增加乃主要由於推出具有較高平均售價的新鼠標墊產品令鼠標墊銷售增加。鼠標及音效產品銷售收益減少乃主要由於渠道內市場需求減少。

電腦系統。 電腦系統分部的收益由2014年的40.6百萬美元減少8.6%至2015年的37.1百萬美元，乃主要由於手提電腦收益減少4.1百萬美元，乃主要由於新品推出期間的過渡空隙導致Razer Blade Pro靈刃專業版銷售較少而令單位銷售減少。

軟件及服務。 軟件及服務分部的收益較少，由2014年的0.06百萬美元增加至2015年的0.15百萬美元。

其他。 其他分部的收益由2014年的零增長至2015年的0.08百萬美元，乃由於我們推出OSVR HDK。

銷售成本及毛利

銷售成本由2014年的207.3百萬美元增加5.9%至2015年的219.5百萬美元。毛利由2014年的108.0百萬美元減少7.2%至2015年的100.2百萬美元，而毛利率由2014年的34.3%減少至2015年的31.3%。

周邊設備。 周邊設備的分部成本由2014年的168.3百萬美元增加9.2%至2015年的183.8百萬美元，大致與我們周邊設備的收益增長一致。我們周邊設備分部的毛利率由2014年的38.7%下降至2015年的34.9%，乃主要由於毛利率較低的鍵盤（相較鼠標及音效裝置）銷售增加。

電腦系統。 電腦系統的分部成本由2014年的38.9百萬美元減少9.3%至2015年的35.3百萬美元，大致與我們電腦系統的收益減少一致。我們電腦系統分部的毛利率由2014年的4.1%增加至2015年的4.8%。

軟件及服務。 軟件及服務的分部成本由2014年的0.03百萬美元輕微增加至2015年的0.04百萬美元，與我們的銷售增加一致。

其他。 其他的分部成本由2014年的零增加至2015年的0.3百萬美元，乃主要由於在2015年開始銷售OSVR HDK。

銷售及市場推廣開支

銷售及市場推廣開支由2014年的34.3百萬美元增加19.8%至2015年的41.1百萬美元。該增加乃主要由於(i)主要因網絡廣告、於行業活動上的推廣活動及職業玩家贊助增加而導致市場推廣開支增加3.0百萬美元；及(ii)主要因網上直銷增加而導致支付予電子商貿服務供應商的費用增加1.0百萬美元。

研發開支

研發開支由2014年的23.6百萬美元增加26.3%至2015年的29.8百萬美元。該增加乃主要由於(i)主要因我們的研發人員總數於2015年增加24.6%而導致人員的薪金及福利增加2.1百萬美元；及(ii)主要因新電腦系統產品的推出而導致外判研發增加3.8百萬美元。

財務資料

一般及行政開支

一般及行政開支由2014年的24.8百萬美元增加66.5%至2015年的41.3百萬美元。該增加乃主要由於(i)主要因我們的行政總裁將其持有的股份轉讓予若干僱員且本公司向其中一名董事授出股份獎勵而導致以股份為基礎的付款增加5.8百萬美元；(ii)2015年作為有關知識產權的法律和解一部分的一次性付款（請參閱「業務—知識產權—Razer商標和解及共存協議」）；及(iii)主要因我們搬遷辦公室而導致佔用及租金成本增加1.7百萬美元。

分佔合營公司的業績（扣除稅項）

此為我們分佔合營公司Razer Chengdu的業績。我們的分佔業績由2014年的虧損0.7百萬美元增加至2015年的收益0.7百萬美元。該增加乃主要由於被投資公司的經營業績改善。我們於2015年9月收購Razer Chengdu的剩餘股權，而Razer Chengdu自此已綜合入賬至我們的財務業績。

其他非經營開支

其他非經營開支由2014年的3.3百萬美元增加至2015年的6.0百萬美元。該增加乃主要由於因2015年計劃發售證券而導致產生開支3.3百萬美元，部分由2015年歐元兌美元升值而導致外匯虧損減少所抵銷。

財務收入淨額

我們的財務收入淨額由2014年的0.1百萬美元增加至2015年的0.2百萬美元。此增加乃主要由於定期存款利息收入增加及銀行收費減少。

除所得稅前利潤／（虧損）

因上文所述，我們的除所得稅前利潤／虧損由2014年的利潤21.3百萬美元減少至2015年的虧損17.1百萬美元。

所得稅利益／（開支）

所得稅開支於2015年為3.2百萬美元，而2014年則為開支1.0百萬美元。所得稅開支增加乃主要由於在2015年並無就當年度虧損確認遞延稅項資產。

年內利潤／（虧損）

因上文所述，年內利潤／虧損於2015年為虧損20.4百萬美元，而2014年則為利潤20.3百萬美元。

年內經調整利潤／（虧損）

我們的經調整利潤／（虧損）由2014年的利潤20.3百萬美元減少至2015年的虧損6.2百萬美元。請參閱本節「—非國際財務報告準則計量：經調整利潤／（虧損）」分節。

流動資金及資本資源

截至2017年6月30日，我們擁有現金及現金等價物127.7百萬美元。我們過往主要透過經營活動所得現金流量及其以發行股本證券，為我們的營運及資本開支提供資金。我們的業務模式過往並不需要龐大的外部資本開支，且我們預期我們的業務亦不會於未來成為資本密集型業務。

我們的現金結餘存放在多個司法管轄權區（主要是新加坡）的金融機構。我們現時預期不會因從外國附屬公司匯回盈利而招致任何重大法律責任。

財務資料

我們計劃透過本次[編纂]為我們的營運籌集額外資金，我們亦或會嘗試透過私募股權、股權掛鈎或債務融資安排籌集額外資金。倘我們透過發行股本或股權掛鈎證券籌集額外資金，則現有股東的擁有權將被攤薄。倘我們透過借債籌集額外資金，則我們的固定還款責任將增加，我們亦可能受到限制性契諾約束，例如對我們產生額外債務的能力的限制及可能對我們開展業務的能力產生不利影響的其他經營限制。倘我們無法取得額外資金，我們亦會採取其他措施減少開支，以抵銷任何融資差額。

概無保證我們將能夠以可接受的條款籌集額外資金，或我們甚至無法籌集額外資金。此外，倘我們於未來12個月的經營表現遜於預期，我們的流動資金及我們經營業務的能力可能會受到不利影響。

營運資金充足性

經考慮本集團可獲得的財務資源，包括現金及銀行結餘、經營活動所得現金流量、於往績記錄期間直至最後實際可行日期獲得的私募股權融資及[編纂]估計[編纂]淨額，董事認為，經審慎周詳查詢後，本集團具備充足的可用營運資金可滿足自本文件日期起未來至少12個月的現時需求。

現金流量

下表載列呈列期間我們的現金流量淨額概要：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年 (未經審計)	2017年
	美元 (以千元計)				
經營活動所得／(所用)					
現金淨額.....	34,414	3,532	1,678	(14,809)	(29,448)
投資活動所用現金淨額.....	(17,827)	(2,908)	(32,360)	(7,446)	(7,310)
融資活動(所用)／					
所得現金淨額.....	(104)	(44)	77,134	74,171	43,281
現金及現金等價物增加淨額..	16,483	580	46,452	51,916	6,523
匯率波動對所持現金的影響..	(36)	(75)	(54)	(10)	78
年／期初現金及現金等價物.	57,779	74,226	74,731	74,731	121,129
年／期末現金及 現金等價物.....	<u>74,226</u>	<u>74,731</u>	<u>121,129</u>	<u>126,637</u>	<u>127,730</u>

經營活動所得／(所用) 現金淨額

經營活動所得現金淨額主要包括年內利潤／(虧損)，並經以下項目調整：已繳所得稅及非現金項目(如物業、廠房及設備折舊、商譽減值、無形資產攤銷及以股份為基礎的酬金開支)及營運資金變動(如貿易及其他應收款項、預付款項、貿易及其他應付款項以及遞延收益)。

財務資料

截至2017年6月30日止六個月，經營活動所用現金淨額為29.4百萬美元，主要歸因於期內虧損52.6百萬美元，該虧損經以下項目調整：(i)加回非現金項目（主要包括無形資產攤銷4.4百萬美元、物業、廠房及設備折舊4.6百萬美元、撇減存貨1.1百萬美元及以股份為基礎的酬金開支27.6百萬美元）；及(ii)營運資金變動（主要包括貿易及其他應付款項減少40.0百萬美元及存貨增加4.8百萬美元，部分被貿易及其他應收款項減少34.9百萬美元所抵銷）。截至2017年6月30日止六個月，我們自經營活動錄得負現金流量，主要是由於我們隨著拓展業務及進一步投資於軟件服務及移動設備等新產品類別而產生導致現金流出的較高經營開支。

截至2016年6月30日止六個月，經營活動所用現金淨額為14.8百萬美元，主要歸因於期內虧損20.2百萬美元，該虧損經以下項目調整：(i)加回非現金項目（主要包括無形資產攤銷1.4百萬美元、物業、廠房及設備折舊3.2百萬美元及撇減存貨4.5百萬美元）；及(ii)營運資金變動（主要包括存貨增加10.8百萬美元及貿易及其他應付款項減少5.7百萬美元，部分被貿易及其他應收款項減少16.0百萬美元所抵銷）。

截至2016年12月31日止年度，經營活動所得現金淨額為1.7百萬美元，主要歸因於年內虧損59.6百萬美元，該虧損經以下項目調整：(i)加回非現金項目（主要包括無形資產攤銷5.9百萬美元、物業、廠房及設備折舊8.3百萬美元、撇減存貨6.1百萬美元及以股份為基礎的酬金開支38.5百萬美元）；及(ii)營運資金變動（主要包括貿易及其他應付款項增加54.7百萬美元，部分被存貨增加14.8百萬美元以及貿易及其他應收款項增加31.0百萬美元所抵銷）。

截至2015年12月31日止年度，經營活動所得現金淨額為3.5百萬美元，主要歸因於年內虧損20.4百萬美元，該虧損經以下項目調整：(i)加回非現金項目（主要包括無形資產攤銷1.9百萬美元、物業、廠房及設備折舊5.0百萬美元、撇減存貨4.4百萬美元及以股份為基礎的酬金開支5.8百萬美元）；及(ii)營運資金變動（主要包括貿易及其他應付款項增加12.4百萬美元，部分被存貨增加2.6百萬美元以及貿易及其他應收款項增加4.2百萬美元所抵銷）。

截至2014年12月31日止年度，經營活動所得現金淨額為34.4百萬美元，主要歸因於年內利潤20.3百萬美元，該利潤經以下項目調整：(i)加回非現金項目（主要包括無形資產攤銷1.1百萬美元、物業、廠房及設備折舊6.0百萬美元及撇減存貨1.7百萬美元）；及(ii)營運資金變動（主要包括貿易及其他應付款項增加26.2百萬美元，部分被存貨增加9.1百萬美元以及貿易及其他應收款項增加11.5百萬美元所抵銷）。

財務資料

投資活動所用現金淨額

截至2017年6月30日止六個月，投資活動所用現金淨額為7.3百萬美元，主要包括收購物業、廠房及設備5.7百萬美元、收購無形資產1.0百萬美元及若干可供出售股本證券投資1.4百萬美元。

截至2016年6月30日止六個月，投資活動所用現金淨額為7.4百萬美元，主要包括收購物業、廠房及設備6.2百萬美元及收購無形資產1.4百萬美元。

截至2016年12月31日止年度，投資活動所用現金淨額為32.4百萬美元，主要包括短期定期存款增加10.0百萬美元、收購SST若干資產（扣除所用現金）4.1百萬美元、收購物業、廠房及設備12.1百萬美元及收購無形資產6.7百萬美元。

截至2015年12月31日止年度，投資活動所用現金淨額為2.9百萬美元，主要包括收購物業、廠房及設備8.4百萬美元及收購無形資產5.2百萬美元，部分被供應商償還於2014年發放的貸款0.5百萬美元及短期定期存款減少10.0百萬美元所抵銷。

截至2014年12月31日止年度，投資活動所用現金淨額為17.8百萬美元，主要包括短期定期存款增加10百萬美元、收購物業、廠房及設備4.9百萬美元、收購無形資產2.4百萬美元及向一家供應商發放貸款0.5百萬美元。

融資活動所得／(所用) 現金淨額

截至2017年6月30日止六個月，融資活動所得現金淨額為43.3百萬美元，主要包括發行新股（所得款項用作一般公司用途）產生的43.3百萬美元。

截至2016年6月30日止六個月，融資活動所得現金淨額為74.2百萬美元，主要包括發行新股（所得款項用作一般公司用途）產生的74.2百萬美元。

截至2016年12月31日止年度，融資活動所得現金淨額為77.1百萬美元，主要包括發行新股（所得款項用作一般公司用途）產生的122.3百萬美元，部分被購回股份及優先股45.0百萬美元所抵銷。

截至2015年12月31日止年度，融資活動所用現金淨額為0.04百萬美元，主要包括償還融資租賃負債0.03百萬美元及已付利息0.01百萬美元。

截至2014年12月31日止年度，融資活動所用現金淨額為0.1百萬美元，主要包括已付利息及購回股份及優先股5.1百萬美元，部分被發行可換股票據所得款項5.0百萬美元所抵銷。

財務資料

流動資產及負債淨額

下表載列我們截至呈列日期的流動資產及負債：

	截至12月31日			截至 6月30日	截至 9月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年	2017年 (未經審計)
	美元 (以千元計)				
存貨.....	20,621	18,836	27,519	31,160	36,389
貿易及其他應收款項.....	66,339	68,112	100,993	65,805	92,580
遠期外匯合約.....	—	113	16	—	—
預付款項.....	1,981	3,253	3,901	3,851	3,278
應收即期稅項.....	249	—	—	470	—
受限制現金.....	1,100	200	200	210	210
可供出售投資.....	—	—	—	1,450	1,930
現金及銀行結餘.....	84,226	74,731	131,129	137,782	135,319
流動資產	174,516	165,245	263,758	240,728	269,706
貿易及其他應付款項.....	89,625	102,392	160,759	122,137	162,870
遠期外匯合約.....	—	195	8	134	—
遞延收益.....	175	437	433	855	1,009
融資租賃.....	28	39	108	75	59
可換股票據.....	5,000	—	—	—	—
應付即期稅項.....	1,080	1,818	3,468	907	1,686
流動負債	95,908	104,881	164,776	124,108	165,624
流動資產淨額	78,608	60,364	98,982	116,620	104,082

我們的流動資產及負債淨額由截至2015年12月31日的60.4百萬美元增加至截至2016年12月31日的99.0百萬美元。此乃主要由於電腦系統產量增加以及我們推出*Razer Blade Stealth* 靈刃潛行版及新款*Razer Blade Pro* 靈刃專業版，導致相關存貨增加8.7百萬美元，以及因本節「流動資金及資本資源—現金流量」分節所述因素，導致現金及銀行結餘增加56.4百萬美元。此部分被存貨按比例增加導致相關貿易及其他應付款項增加58.2百萬美元所抵銷。

我們的流動資產及負債淨額由截至2014年12月31日的78.6百萬美元減少至截至2015年12月31日的60.4百萬美元。此乃主要由於現金及銀行結餘減少9.5百萬美元及收益增加導致相關貿易及其他應付款項增加13.0百萬美元。此部分被結付可換股票據負債5.0百萬美元所抵銷。

我們的流動資產及負債淨額由截至2016年12月31日的99.0百萬美元增加至截至2017年6月30日的116.6百萬美元。此乃主要由於現金及銀行結餘增加6.7百萬美元以及所收購可供出售股本投資1.5百萬美元。

我們的流動資產及負債淨額由截至2017年6月30日的116.6百萬美元減少至截至2017年9月30日的104.1百萬美元，主要是由於貿易及其他應付款項增加40.7百萬美元，惟因貿易及其他應收款項增加26.8百萬美元而有所抵銷。

財務資料

存貨

下表載列我們截至呈列日期的存貨明細：

	截至12月31日			截至6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
		美元 (以千元計)		
原材料	839	1,073	2,258	4,305
製成品	19,782	17,763	25,261	26,855
	<u>20,621</u>	<u>18,836</u>	<u>27,519</u>	<u>31,160</u>

我們的存貨由截至2016年12月31日的27.5百萬美元增加13.5%至截至2017年6月30日的31.2百萬美元，原因在於製成品及原材料增加。製成品由截至2016年12月31日的25.3百萬美元增加6.3%至截至2017年6月30日的26.9百萬美元，而原材料由截至2016年12月31日的2.3百萬美元增加90.7%至截至2017年6月30日的4.3百萬美元，該增加乃由於預計下半年需求增加。

我們的存貨由截至2015年12月31日的18.8百萬美元增加46.3%至截至2016年12月31日的27.5百萬美元，原因在於製成品及原材料增加。製成品由截至2015年12月31日的17.8百萬美元增加42.1%至截至2016年12月31日的25.3百萬美元，主要由於採購的增加與我們的業務增長一致。原材料由截至2015年12月31日的1.1百萬美元增加109.1%至截至2016年12月31日的2.3百萬美元，主要由於為新電腦系統產品採購原材料。

我們的存貨由截至2014年12月31日的20.6百萬美元減少8.7%至截至2015年12月31日的18.8百萬美元，主要由於製成品減少。製成品由截至2014年12月31日的19.8百萬美元減少10.1%至截至2015年12月31日的17.8百萬美元，主要由於2015年最後一季度的銷售強勁。原材料由截至2014年12月31日的0.8百萬美元增加37.5%至截至2015年12月31日的1.1百萬美元。

截至2014年、2015年及2016年12月31日止年度，我們的存貨周轉天數保持穩定，分別為30天、33天及30天。存貨周轉天數由截至2016年12月31日止年度的30天增加至截至2017年6月30日止六個月的37天，主要由於預計2017年下半年需求增加而增加存貨結餘。

截至2017年9月30日，我們於截至2017年6月30日的存貨約71.7%已被耗用或出售。

貿易及其他應收款項

各期間末的貿易應收款項結餘包括周邊設備及電腦系統分部產生的應收款項，主要來自分銷商以及網上及實體零售商。各期間末的其他應收款項結餘主要包括我們向第三方供應商採購部件，並隨後售予我們合約製造商的安排產生的應收款項。

我們的貿易及其他應收款項由截至2016年12月31日的102.7百萬美元減少34.4%至截至2017年6月30日的67.4百萬美元。減少主要由於貨品銷售減少，此乃由於我們通常於每年下半年錄得較高銷售額，以致截至年末的貿易及其他應收款項通常高於年中數額。

財務資料

下表載列我們截至呈列日期的平均貿易及其他應收款項賬齡分析：

	截至12月31日						截至6月30日	
	2014年		2015年		2016年		2017年	
	總額	減值虧損	總額	減值虧損	總額	減值虧損	總額	減值虧損
	美元(以千元計)							
未逾期亦未減值.....	52,790	—	60,224	—	88,353	—	60,284	—
逾期1至30天.....	10,021	—	8,370	—	9,650	—	5,723	(10)
逾期31至60天.....	776	—	1,451	—	1,828	—	509	—
逾期61至90天.....	290	—	91	—	525	—	178	(10)
超過90天.....	4,097	(1,272)	2,114	(1,637)	3,212	(916)	1,824	(1,136)
貿易及其他應收款項....	<u>67,974</u>	<u>(1,272)</u>	<u>72,250</u>	<u>(1,637)</u>	<u>103,568</u>	<u>(916)</u>	<u>68,518</u>	<u>(1,156)</u>

截至2014年、2015年、2016年12月31日止年度以及截至2017年6月30日止六個月，我們的貿易應收款項周轉天數於該等期間並無重大波動，分別為65天、71天、71天及65天。

截至2017年9月30日，我們於截至2017年6月30日的貿易應收款項約95.0%已結清。

現金及現金等價物

請參閱「—流動資金及資本資源」。

貿易及其他應付款項

我們的貿易及其他應付款項主要包括應付製成品合約製造商貿易款項。應計經營開支包括已產生但我們尚未收到發票的開支，且主要有關研發相關開支、員工開支以及裝運及搬運成本。

我們的貿易及其他應付款項由截至2016年12月31日的161.3百萬美元減少23.6%至截至2017年6月30日的123.3百萬美元。減少主要由於採購的存貨減少。

我們的貿易及其他應付款項由截至2015年12月31日的103.0百萬美元增加56.6%至截至2016年12月31日的161.3百萬美元。增加主要由於相比2015年第四季度，2016年第四季度自合約製造商採購的存貨增加導致貿易應付款項增加（與存貨增加一致）。

我們的貿易及其他應付款項由截至2014年12月31日的90.1百萬美元增加14.4%至截至2015年12月31日的103.0百萬美元。增加主要由於採購的存貨增加導致貿易應付款項增加。

財務資料

下表載列我們截至呈列日期的貿易及其他應付款項：

	截至12月31日			截至6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元 (以千元計)			
貿易應付款項.....	62,719	76,836	123,231	80,216
應計經營開支.....	21,941	21,653	25,941	28,992
保修支出撥備.....	980	1,351	5,771	6,306
應計材料負債.....	1,932	2,057	2,677	2,392
應付股東款項 (非貿易).....	4	4	—	—
其他應付款項.....	2,480	919	3,676	5,265
	<u>90,056</u>	<u>102,820</u>	<u>161,296</u>	<u>123,171</u>
非即期.....	431	428	537	1,034
即期.....	89,625	102,392	160,759	122,137
	<u>90,056</u>	<u>102,820</u>	<u>161,296</u>	<u>123,171</u>

下表載列我們截至呈列日期的貿易應付款項的賬齡分析：

	截至12月31日			截至6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元 (以千元計)			
不超過3個月.....	62,517	76,659	122,938	79,162
超過3個月但少於6個月.....	93	107	38	472
超過6個月但少於12個月.....	20	33	64	312
超過12個月.....	89	37	191	270
	<u>62,719</u>	<u>76,836</u>	<u>123,231</u>	<u>80,216</u>

我們在合約工程已完工且付款到期時結清貿易應付款項。我們於截至2015年及2016年12月31日止年度的貿易應付款項周轉天數由截至2014年12月31日止年度的94天分別增加至116天及129天，主要由於付款期限延長。截至2017年6月30日止六個月的貿易應付款項周轉天數為128天。我們的董事確認，我們於往績記錄期間並無重大拖欠貿易應付款項的情況。

截至2017年9月30日，我們於截至2017年6月30日的貿易應付款項約94.4%已結清。

財務資料

資本開支

下表載列我們於呈列期間的資本開支：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年 (未經審計)	2017年
	美元 (以千元計)				
資本開支					
收購物業、廠房及設備..	4,886	8,428	12,086	6,181	5,710
收購無形資產	2,408	5,194	6,674	1,412	744
總計	<u>7,294</u>	<u>13,622</u>	<u>18,760</u>	<u>7,593</u>	<u>6,454</u>

我們的資本開支包括收購物業、廠房及設備（如零售裝置、工具資產、電腦、軟件及設備以及租賃物業裝修）及購買無形資產（如與業務收購相關的知識產權）。截至2016年、2015年及2014年12月31日止三個年度，我們的資本開支總額分別為18.8百萬美元、13.6百萬美元及7.3百萬美元。資本開支總額於2014年至2015年增加6.3百萬美元，主要由於工具相關資產及資本化開發成本所致。資本開支總額於2015年至2016年增加5.2百萬美元，主要由於工具相關資產及資本化開發成本以及透過業務合併收購的無形資產所致。資本開支總額於截至2016年6月30日止六個月至截至2017年6月30日止六個月減少1.1百萬美元，主要由於資本化開發成本減少以及雷蛇商店相關租賃物業裝修所致。

合約責任

資本承擔

截至2017年6月30日及2016年、2015年及2014年12月31日，我們並無已訂約但未撥備的資本開支。截至2016年12月31日，我們為一項資產購買協議的訂約方，據此，我們以發行8,633股股份為代價訂約收購Nextbit Systems Inc.的若干資產，而該交易已達成並已於2017年1月發行5,611股股份。有關發行餘下股份（即延期結算股份）的詳情，請參閱「歷史及公司架構」。

經營租賃承擔

我們於不可撤銷經營租賃項下的未來最低租賃付款承擔如下：

	截至12月31日			截至6月30日
	2014年	2015年	2016年	2017年
	美元 (以千元計)			
一年內	2,292	2,909	3,635	3,653
一年後但於五年內	7,923	7,940	9,789	9,875
五年後	5,645	3,866	2,087	1,561
最低租賃付款總額	<u>15,860</u>	<u>14,715</u>	<u>15,511</u>	<u>15,089</u>

財務資料

其他財務比率及指標

下表載列我們於呈列期間的若干主要財務指標：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
			(天數)		
存貨周轉天數 ⁽¹⁾	30	33	30	35	37
貿易應收款項周轉天數 ⁽²⁾	65	71	71	64	65
貿易應付款項周轉天數 ⁽³⁾	94	116	129	118	128
現金流轉周期 ⁽⁴⁾	1	(12)	(28)	(19)	(26)

附註：

- (1) 期間的存貨周轉天數等於所示期間期初與期末存貨結餘的平均數除以該期間銷售成本，再將上述得數乘以該期間的天數（即完整年度期間為365天及六個月期間為180天）。
- (2) 期間的貿易應收款項周轉天數等於一定期間內貿易應收款項的平均數除以同期收益總額，再將上述得數乘以該期間的天數（即完整年度期間為365天及六個月期間為180天）。
- (3) 期間的貿易應付款項周轉天數等於一定期間內貿易應付款項的平均數除以同期銷售成本總額，再乘以該期間的天數（即完整年度期間為365天及六個月期間為180天）。
- (4) 期間的現金流轉周期等於存貨周轉天數加貿易應收款項周轉天數，再減貿易應付款項周轉天數。

現金流轉周期

我們的現金流轉周期由2014年的1天減少至2015年的(12)天，並進一步減少至2016年的(28)天，再由截至2016年6月30日止六個月的(19)天減少至截至2017年6月30日止六個月的(26)天，原因是我們與我們的合約製造商協商出更有利的信貸期。

關聯方交易

除下文所披露者外，於往績記錄期間並無其他重大關聯方交易。於往績記錄期間與關聯方的交易乃按公平原則磋商，且並無扭曲我們的經營業績，亦無致使我們的過往業績無法反應我們的未來表現。

主要董事交易

本公司一名控制本公司29%具投票權股份的董事為SST的大股東。因本公司於2016年自Slot Speaker Technologies, Inc.收購若干資產，該董事全資擁有的公司獲發行6,298股本公司股份（其中1,220股股份於扣留期被扣留）及20股THX Ltd.股份。有關更多資料，請參閱「歷史及公司架構」。

債務

銀行貸款及其他借款

於往績記錄期間及截至2017年9月30日，我們並無任何重大銀行貸款、債務證券、借款、債務、擔保、租約承擔或按揭。截至最後實際可行日期，我們並無任何未動用銀行融資。

或然負債

截至2017年9月30日以及2016年、2015年及2014年12月31日，我們並無任何重大或然負債。

財務資料

近期發展

於2017年上半年，我們實現多個里程碑：

- 於2017年1月26日，我們完成以代價8,633股股份收購Nextbit Systems Inc.的若干資產。
- 於2017年3月，我們推出zGold虛擬信用積分服務，玩家可購買zGold，並以此向各內容供應商換取數碼內容及道具。
- 於2017年5月12日，我們以8,634股股份為代價完成對MOL Global 19.9%的投資，並與MOL AccessPortal Sdn. Bhd. (為MOL Global的馬來西亞全資附屬公司) 訂立多項合作協議。
- 於2017年5月15日，我們完成D系列優先股投資並發行18,804股D系列優先股，總代價為43.3百萬美元。
- 於2017年6月17日，我們宣佈與長和旗下的「3」集團建立合作夥伴關係及在香港開設第六間雷蛇商店。

有關上述近期發展的更多資料，請參閱「歷史及公司架構」。

董事確認，截至本文件日期，本集團的財務或貿易狀況、債務、按揭、或然負債、保證或前景自2017年6月30日（即我們的最近期經審計綜合財務報表日期）起並無重大不利變動。

資產負債表外承諾及安排

截至2017年6月30日，我們與未綜合入賬實體或財務夥伴（如就促進資產負債表外安排或其他目的而成立的結構性財務或特殊目的實體）並無任何關係。

市場風險披露

外匯風險

我們的財務報表乃以美元列示，於2016年我們約76.6%及於截至2017年6月30日止六個月約73.1%的收益以美元計值。截至2017年6月30日，我們的資產淨值以多種地方貨幣計值。於往績記錄期間，匯率波動並未對我們的經營業績產生重大影響。

儘管以上所述，考慮到對於匯率波動的有限風險，本集團已設立庫存管理政策以管理外匯風險。本公司將於有關風險增加時進一步制定該政策。根據該政策，本集團將於可行且適當情況下對沖與匯率變動有關的現金流量變動。就我們的外匯風險管理而言，本集團已於下表所示期間內就應收賬款訂立若干外匯對沖合約：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2014年	2015年	2016年	2016年	2017年
遠期外匯合約數目	—	13	28	9	17
遠期外匯合約總金額	—	25,500,000 歐元	41,200,000 歐元	17,100,000 歐元	35,400,000 歐元

財務資料

經考慮我們的業務性質、面臨外匯風險的有限性及已具備有效的庫存管理政策，董事信納本集團的對沖安排，認為其對於本集團於往績記錄期間的業務營運而言屬有效充足。

利率風險

我們面臨的利率風險主要涉及我們存放在金融機構的定期存款所產生的利息收入。本集團並未使用衍生金融工具對沖其債務責任。截至2017年6月30日，我們並無面臨任何重大利率風險。我們並未因市場利率變動而面臨重大風險。然而，我們未來的利息收入或因市場利率變動而下降。

信貸風險

信貸風險為因客戶未能履行對我們承擔的到期財務及合約責任而產生的潛在財務虧損。

我們已制定信貸政策，本公司面臨的信貸風險亦受到持續監控。本公司對所有要求信貸的客戶進行信貸評估。我們亦投購貿易信用保險。

我們就貿易及其他應收款項產生的估計虧損作出減值撥備。該撥備的主要部分為與個別重大風險相關的特定虧損部分，以及就類似資產組別所產生但尚未識別虧損作出的共同虧損部分。共同虧損撥備乃根據類似金融資產過往的付款統計數據釐定。

截至2014年、2015年及2016年12月31日以及2017年6月30日，我們的五大客戶分別佔貿易應收款項總額約41.9%、48.7%、50.4%及53.1%。

我們面臨的最大信貸風險為綜合財務狀況表中各項金融資產的賬面值。

流動資金風險

我們面臨流動資金風險。我們的政策是監控及維持現金及現金等價物於管理層認為充足的水平，以為我們的營運提供資金及減輕現金流量波動的影響。

預期貿易及其他應付款項將在一年內產生預期合約未貼現現金流出，金額相當於其賬面值。預期其他應付款項將於一年後產生的預期合約未貼現現金流量的影響並不重大。

股息及可供分派儲備

我們並無股息政策，且目前並無計劃採納未來股息派付政策。在開曼群島法例及我們的組織章程細則規限下，我們可透過股東大會宣派任何貨幣的股息，惟所宣派的股息不得超過董事會建議的金額。我們的組織章程細則規定，股息可自我們的利潤（已變現或未變現）或自董事認為不再需要且撥自利潤的任何儲備宣派及派付。待普通決議案獲通過後，股息亦可根據開曼群島法例就此批准的股份溢價賬或任何其他資金或賬目宣派及派付。

財務資料

除了特定發行條款所規定或就任何股份附有的權利外，(i)所有股息將按派付股息所涉及股份的已繳股款數額宣派及派付，惟催繳股款前就股份繳入的款項就此而言不得被視為股份的已繳股款；及(ii)所有股息將按派付股息所涉及股份於任何一段或多段期間的已繳股款，按比例分配及派付。董事可自應付予我們任何股東或涉及任何股份的任何股息或其他款項當中，扣除該股東因催繳或其他原因現時應向我們支付的所有金額（如有）。

此外，是否宣派股息乃由董事會酌情決定，實際宣派及派付的股息金額亦將視乎以下因素而定：

- 我們的整體業務狀況；
- 我們的財務業績；
- 我們的資金需求；
- 我們股東的權益；及
- 董事會可能視為相關的任何其他因素。

我們未來向股東派付股息亦將取決於我們是否可從附屬公司（包括位於中國的附屬公司）收取股息。中國法律規定，股息須自根據中國會計原則計算的利潤淨額中派付。中國法律亦規定，中國企業須於分派所得款項淨額前將其部分利潤淨額撥作法定儲備。該等法定儲備不可作為現金股息而進行分派。

董事會就是否於任何年度宣派任何股息及（若決定宣派股息）派息金額擁有絕對酌情權。本公司自成立以來並無派付或宣派任何股息。於往績記錄期間，本公司概無可供分派儲備分派予擁有人。我們將根據我們的財務狀況及當前的經濟環境持續重新評估我們的股息政策。然而，派付股息的決定將由董事會酌情決定，並將根據我們的盈利、現金流量、財務狀況、資金需求及法定儲備金要求以及董事會視為相關的任何其他條件而釐定。派付股息亦可能受到法律限制及受我們未來可能訂立的融資協議所規限。概不能保證將於任何年度宣派或分派任何金額的股息。

[編纂]

財務資料

[編纂]

概無對本公司權益股東應佔未經審計備考經調整有形資產淨值作出任何調整，以反映本集團於2017年6月30日後的任何經營業績或訂立的其他交易。

財務資料

根據上市規則須作出的披露

董事確認，截至最後實際可行日期，概無任何情況使我們在須遵守上市規則第13章第13.13條至13.19條規定的情況下，須按上市規則第13.13條至13.19條的規定作出披露。

無重大不利變動

董事確認，截至本文件日期，本集團的財務或貿易狀況、債務、按揭、或然負債、保證或前景自2017年6月30日（即本文件附錄一所載會計師報告呈報之期末日）起並無重大不利變動。