



雷蛇公布 2019 年全年业绩

收益破纪录达 8.208 亿美元

调整除息税折旧摊销前盈利 (Adjusted EBITDA) 于 2019 年下半年达到收支平衡 (撇除已退出的手机业务)

服务业务持续取得突破

资产负债表强劲、无负债并持有逾 5 亿美元现金

香港，2020 年 3 月 24 日 – 全球玩家生活方式潮流品牌 Razer 雷蛇 (“雷蛇”或“集团”，港交所股份代号：1337) 今天公布截止至 2019 年 12 月 31 日年度全年业绩。

雷蛇联合创始人兼 CEO 陈民亮表示：“雷蛇在 2019 年再创佳绩，收益创历来新高，达 8.208 亿美元，并且，经调整除息税折旧摊销前盈利于 2019 年下半年已达到收支平衡。我们的核心游戏生态系统业务在硬件、软件及服务业务均表现出色。同时，我们也继续通过持续投资拓展新增长动力。”

陈民亮继续表示：“我们的业务维持稳定，核心游戏生态系统业务在硬件、软件及服务业务均将继续实现长期战略及增长目标。我们严格控制营运成本，并有信心推动业务进一步改善。我们的业务根基维持稳健，且我们并无负债，强劲的现金状况使我们能安然应对充满挑战的全球经济状况，例如新型冠状病毒(COVID-19)疫情所带来的不确定因素。”

2019 年全年业绩摘要

集团

- 收益创历来新高，达 8.208 亿美元，同比增长 15.2%。
- 经调整除息税折旧摊销前盈利于 2019 年下半年达到收支平衡 (撇除已退出的手机业务)¹。
- 服务业务持续取得突破，收益同比增长 55.2%至 7.7 千万美元，占集团毛利接近 20%。
- 资产负债表强劲，截至 2019 年 12 月 31 日，集团并无负债，现金及现金等价物达 5.283 亿美元。

¹按全年计，经调整除息税折旧摊销前盈利亏损收窄 37.3%至 2.94 千万美元。由于集团成功将手机游戏策略转型至发展移动/云游戏 (周边设备、软件及服务) 业务，2019 年业绩将会是最后一次反映手机业务所带来的影响。集团于 2019 年下半年按经调整除息税折旧摊销前盈利基准计已达到收支平衡 (倘若除息税折旧摊销前盈利已作出调整，以撇除已退出的手机业务)。



核心业务

硬件

- 收益同比增长 16.0%至 7.14 亿美元。
- 为美国排名第一的游戏周边设备品牌，在欧洲、亚太地区及中国的市场份额均录得强劲增长²。
- 获美国消费电子展(CES)官方颁发“Best of CES”，是雷蛇史上第八次获此殊荣。
- Razer DeathAdder 雷蛇炼狱蝰蛇™自 2006 年推出以来，在全球已售出 1,000 万只。
- 为美国排名第一的高级游戏笔记本品牌³。
- 电脑系统业务继续在美国以外市场如欧洲及亚太地区等迅速扩张，市场份额也在所有地区均录得增长⁴。

软件

- 截至 2019 年 12 月 31 日，总注册账户同比增长 44.6%至约 8,000 万个，主要是受软件产品组合强劲增长所带动。
- RAZER CHROMA™ RGB 连接设备计划共与 40 个品牌达成合作关系，其中包括 AMD、Ducky、MSI、Thermaltake，涉及超过 500 个 RAZER CHROMA™ RGB 的连接设备。

服务

- 服务业务日益壮大，收益同比增长 55.2%至 7.7 千万美元，占集团毛利接近 20%。
- 2019 年下半年的交易量上升接近一倍，主要受惠于全球渠道的迅速扩张、内容合作伙伴推出新内容和游戏道具、强劲的营销工作，而季节性因素也是原因之一，惟其影响相对比其他因素低。
- 扩张 Razer Gold 虚拟积分的地域覆盖范围超过 130 个国家、340 万个渠道接触点。
- 进一步巩固了雷蛇作为全球领先游戏发展商首选的合作伙伴地位。
- Razer Gold 虚拟积分平台目前有 33,250 项电子娱乐内容，新游戏内容产品包括《龙之谷 M：世界》等。集团也将使用场景扩展到游戏以外的领域，如直播及电子书或电子漫画等数字娱乐平台。

^{2,4} GFK、NPD、公司数据

³ 根据 NPD 的资料，1,800 美元以上的 15 吋游戏笔记本电脑



增长动力

移动/云游戏

- 云游戏在游戏产业改革中的角色举足轻重。到 2022 年，云游戏的潜在用户预料会达到 1.247 亿⁵。
- 在年内，集团成功将移动游戏策略由手机转型至发展移动/云游戏（周边设备、软件及服务）。
- 周边设备方面，集团的游戏产品受到市场热烈追捧，例如通用于 iOS 及 Android 手机的 Razer Kishi 雷蛇骑仕通用手游手柄。
- 软件方面，Razer Cortex 雷游移动版游戏推荐应用表现强劲，截至 2019 年 12 月 31 日，总账户数达 150 万。
- 服务方面，Razer Gold 虚拟信用积分在协助内容发展商变现手机收益方面也担任至关重要的角色，其中一名内容合作伙伴推出的新游戏内容令每日付款总值近日创下历史新高
- 计划进一步投资及发展移动游戏，包括移动电竞平台、团队及赛事等。

Razer Fintech

- Razer Fintech 表现强劲，完成付款总值约 21 亿美元，同比增加 50.0%，受惠于商户基础扩大，以及更专注于提升平均交易额及每名用户的每月平均交易数量。
- 雷蛇商业服务（“RMS”）为领先的 B2B（企业对企业）解决方案，占 Razer Fintech 收益及付款总值的一大部分，并在年内获得显著增长。
 - 线上 RMS 为区内领先的卡处理网关(card processing gateway)，同样取得良好发展，为集团继续招揽新商户采用我们的处理功能，其中包括主要地区的电子商务市场参与者。
 - 线下 RMS 是拥有超过 100 万个实体支付点的东南亚最大线下支付网络之一。受手机增值、账单缴费如公用服务账单缴费和现金柜台服务等，以及分销销售点终端激活（“POSA”）游戏及娱乐礼品卡所推动而获得强劲增长。
- Razer Pay 为 B2C（企业对顾客）电子钱包解决方案，在 2018 年中先于马来西亚推出，其后于 2019 年底在新加坡推出。
 - 升级版 Razer Pay 應用程式自 2019 年 2 月于马来西亚推出以来，每月付款总值及每月交易量分别增长 1,763%及 271%。

⁵ Newzoo 全球游戏市场报告



- 雷蛇专注于设立全球青年银行 Razer Youth Bank，以满足现今大量人口，尤其是年轻一代和千禧世代未获满足的银行服务需求。
 - 集团拥有深受全球年轻一代及千禧世代支持的强大品牌，对年轻一代的深切了解，以及丰富的科技及金融科技专长。
 - 于2020年1月宣布已在新加坡提交全数字银行牌照的申请，根据新加坡金管局发布的指引，预计将于2020年中宣布数字银行牌照的申请结果。

电竞

- 雷蛇是全球领先的电竞品牌之一。雷蛇支持一些顶级战队在美国、欧洲及亚太地区（包括中国）的各大电竞项目中竞赛。
- 雷蛇成功推动电竞成为 2019 年东南亚运动会的官方运动赛事，实现首次将电竞纳入大型世界运动赛事的奖牌运动项目。
- 集团成为 2019 年东南亚运动会的官方电竞合作伙伴，这也是电竞发展的历史时刻。在高峰时期，雷蛇的直播平台获得 2,000 万浏览次数，并有 90,000 人同时收看。

展望

核心业务

- 硬件：继续保持市场份额的领导地位，同时推出创新并且成为确立行业标准的产品。
- 软件：继续在2020年扩大及推动用户基础和活跃度，并寻求变现机会。
- 服务：继续维持增长，同时增添新内容、合作伙伴及渠道。

增长动力

- Razer Fintech：继续巩固现有市场地位，并在其他新兴市场探索B2B业务机会，也将投资于拓展B2C市场，例如数字银行。
- 移动/云游戏：进一步拓展移动/云游戏（周边设备、软件、服务）业务并与业内其他主要市场参与者合作。
- 电竞：致力与全球体育团体深度合作，以持续提升电竞至主流地位，更会联同顶尖电竞选手开发优秀的电竞产品。



对新型冠状病毒(COVID-19)疫情所带来影响的初步评估

2020 年第一季度：

- 消费者需求仍然殷切，纵使硬件供应短期将受影响。于 3 月中，供应链问题已大致解决。

2020 年整个年度：

- “Stay-at-home”：
 - 鉴于“Stay-at-home”的情况安排，预期雷蛇游戏生态系统将会出现更多机遇及增长。
- 电竞：
 - 随着多个传统运动赛事相继取消，预期电竞将继续发展，因为电竞赛事主要通过在线直播观看。
- Razer Fintech：
 - 预期获得稳健增长，尤其在 B2B 领域，特别是由日趋活跃的电子商务活动以及用电子支付代替现金的趋势所推动。

整体而言

- 由硬件、软件及服务构成的生态系统将持续为集团的增长发展提供动力。
- 透过继续严格控制营运成本，推动业务进一步改善。
- 业务根基维持稳健，无负债并且现金状况强劲，持有逾 5 亿美元现金，使集团能安然应对充满挑战的全球经济状况。

关于 RAZER (雷蛇)

Razer (雷蛇) 是全球玩家生活方式潮流品牌。

Razer 三头蛇徽标是全球游戏及电竞领域最广为人知的 LOGO 之一。粉丝遍布各大洲的 Razer 设计并打造了全球最大的专为玩家提供硬件、软件和服务的一体化生态系统。

屡获殊荣的 Razer 硬件产品包括高性能游戏外设及 Razer Blade 灵刃系列游戏笔记本电脑。

Razer 的软件平台拥有超过 8,000 万名注册用户，其中包括物联网平台 Razer Synapse 雷云、Razer Chroma RGB 幻彩灯光技术系统以及游戏优化及启动程序 Razer Cortex 雷游。

Razer 服务体系包括 Razer Gold 虚拟信用积分服务，这是全球最大的为玩家打造的虚拟信用服务之一，以及 Razer Fintech 是东南亚最大的线下线上电子支付网络之一。



Razer 创立于 2005 年，总部设在美国尔湾和新加坡，Razer 在全球各地共设 16 个办事机构，在美国、欧洲和中国均被公认为是领先的游戏玩家品牌。Razer 现已在香港证券交易所上市（证券代码：1337）。

媒体查询

RAZER
Canny Lo
+852 9836 7249
Canny.lo@razer.com

Finsbury
Evonne Xiao
+852 9048 3668
Evonne.xiao@finsbury.com

Razer - 「始于玩家，赋予玩家」

###