



**雷蛇2021年上半年  
收益創歷來新高  
淨利潤達3,130萬美元**

*投資於增長以實現長期增長目標*

香港，2021年8月25日 – 全球領先的玩家生活潮流品牌雷蛇™（「雷蛇」或「公司」，連同其附屬公司統稱「集團」，港交所股份代號：1337）公佈截至2021年6月30日六個月（「2021年上半年」）未經審核綜合業績。

雷蛇聯合創辦人兼行政總裁陳民亮表示：「雷蛇上半年業務表現亮麗，而能夠取得驕人的成績不僅是因為核心業務受惠於整個行業的持續增長，還因為我們擁有強大的品牌地位和高度忠誠的用戶群，推出創新、奠定行業標準的產品和服務的能力，以及有效的營運執行力。」

「展望未來，基於我們看到業務的強勁發展動力、強大的基礎和市場上令人振奮的機遇，讓我們相信目前是進一步擴大業務規模的合適時機。我們計劃將全年利潤的一部分再投資於Razer Gold虛擬信用積分及Razer Fintech等高潛力領域，以及加大對雷蛇生態系統新增長機遇的投資。我們相信這些戰略投資將幫助我們為雷蛇建設更大的平台，以實現其長期增長目標，為股東帶來非凡價值。」

### **2021年上半年業績摘要**

#### **集團**

- 收益創歷來新高，達 7.5 億美元，按年增長 68.0%，原因是需求強勁、硬件業務市場領導地位及服務分部持續增長
- 毛利率提升至 27.1%，2020 年同期為 22.0%，主要是由於硬件分部的利潤率有所提升
- 經調整除息稅折舊攤銷前盈利\*（非公認會計原則計量）達 5,950 萬美元，較 2020 年同期的 320 萬美元按年增長 1,759.4%
- 淨利潤達 3,130 萬美元，2020 年同期為淨虧損 1,770 萬美元，原因是收益大幅增長、毛利率持續擴張及生產力提高

---

\* 集團將經調整除息稅折舊攤銷前盈利界定為經營溢利／（虧損）加折舊及攤銷、以股份為基礎的酬金開支、重組開支及併購開支。



## 核心業務

### 硬件：

- 收益按年增長 77.0%至 6.8 億美元。
- 周邊設備業務在美國、歐洲及亞太地區的遊戲周邊設備市場保持領先優勢<sup>1</sup>。
- 電腦系統業務在美國高端遊戲手提電腦市場穩佔領先地位，同時在美國以外的新市場不斷提高市場份額<sup>2</sup>。
- 直播及電競椅等新遊戲產品的增長類別繼續提升市場份額。

### 軟件：

- 總帳戶數目按年增長約 50.0%至約 1.5 億個，每月活躍用戶增長逾 51.4%。
- 有關增長主要由於遊戲、電競及直播活動的增加，推動軟件產品平台強勁增長。
- 雷蛇繼續採取措施進一步加強用戶體驗，提高用戶對雷蛇生態系統的忠誠度。
  - 2021 年上半年，Razer Cortex 雷遊電腦版戰隊獎勵賽第 6 和第 7 賽季繼續吸引大量玩家參與，每個賽季有超過 200,000 名玩家加入比賽。每個賽季玩家登錄電腦遊戲的時間合計超過 350 萬小時。
  - Razer Chroma™ RGB 繼續鞏固其作為首選合作夥伴的優勢，透過其連接設備計劃與領先的硬件合作夥伴合作。截至 2021 年 6 月 30 日，超過 180 款遊戲及應用程式支援 Razer Chroma™ RGB 軟件發展套件(SDK)原生整合。



### **服務：**

- 服務業務（包括 Razer Gold 虛擬信用積分及 Razer Fintech）2021 年上半年按年增長 13.8%至 7,280 萬美元
- 2021 年上半年毛利率為 41.9%，對集團的毛利貢獻為 15.0%。

### **RAZER GOLD**

- 總支付交易規模（「TPV」）按年增長 13.8%，主要由透過 Razer Gold 虛擬信用積分平台進行的交易宗數增加所帶動。
- 截至 2021 年 6 月 30 日，Razer Gold 虛擬信用積分錄得約 3,000 萬名註冊用戶，按年增長 25.3%。
- 進一步擴張業務版圖，並在東南亞及拉丁美洲等地增加更多渠道接觸點。超過 130 個國家的用戶現在可以從逾 560 萬個渠道接觸點購買 Razer Gold 虛擬信用積分。
- 進一步鞏固 Razer Gold 虛擬信用積分作為內容合作夥伴首選的地位，涵蓋逾 42,000 款數碼娛樂內容並新增多款熱門遊戲。
- 制定多項長期計劃，為進一步發展 Razer Gold 虛擬信用積分作好準備，例如：
  - 進一步提高 Razer Gold 虛擬信用積分在拉丁美洲等高增長地區的滲透率，預計到 2023 年其遊戲市場規模將達到 36 億美元。
  - 加強在內容和渠道方面的本地化策略，以滿足雷蛇經營所在地區的特定品味和需求

### **RAZER FINTECH**

- 過去3年的總支付交易規模複合年增長率達到63.7%。
- 95%以上的總支付交易規模來自雷蛇商業服務。雷蛇商業服務為集團企業對企業支付處理業務，透過線上支付渠道和線下充值服務東南亞地區超過60,000個商戶。
- 雷蛇商業服務於2021年上半年在以下領域取得重大進展：
  - **總支付交易規模**：2021 年上半年按年增長 79.5%至 32 億美元，主要由於電商市場購物、食品送遞和電子錢包充值。
  - **商戶基礎**：按年增長 88.6%至超過 60,000 個商戶，涵蓋零售業、餐飲業以及專業/商業服務。
  - **主要牌照及網絡擴張**：加強核心基礎建設、擴大業務版圖，以及在東南亞地區取得更多牌照。



## 環境、社會及管治

- 雷蛇制定了 10 年的#GoGreenWithRazer 路線圖，正式作出對環境保護的承諾，並由四項主要措施，包括綠色組織、綠色產品、綠色社區及綠色投資所支援。
- 宣佈短期、中期和長期計劃，以建構更綠色的未來：
  - **2021 年底前：**  
綠色組織：向即棄塑料說不  
綠色產品：使用更多綠色包裝
  - **2025 年底前：**  
綠色組織：100%使用可再生能源運行  
綠色產品：100%產品均可由雷蛇回收
  - **2030 年底前：**  
綠色組織：實現 100%碳中和  
綠色產品：產品 100%由再生及可回收物料製造
- 為激勵社會支持全球環保運動並作出貢獻，雷蛇於 2020 年 10 月在雷蛇粉絲喜愛的可持續發展吉祥物帶領下，與 Conservation International 合作，並推出 Snek Snek 雷小蛇計劃。截至 2021 年 8 月 25 日，集團已拯救超過 500,000 棵樹。

## 投資於增長以實現長期增長目標

- 以玩家為中心的硬件、軟件及服務生態系統在過去數年迅速擴張，集團預計有關增長將因為出現令人振奮的新市場機遇而得以持續。
- 隨著遊戲、電競及金融科技進一步滲透到人們的生活，這些領域都具有大幅增長的趨勢。
- 主要的投資領域將包括：
  - **硬件：**分配額外投資作現有遊戲周邊設備及新硬件類別的研發。
  - **軟件：**計劃開發新的服務以獲取用戶，並提高用戶黏性和留存率，同時會探索新的變現計劃，以及加強大數據分析能力，以推動用戶獲取及培養用戶活躍度。
  - **服務：**  
**Razer Gold：**計劃擴展至全球各地，加強在拉丁美洲、中東及東南亞等高增長地區的滲透，以及加強核心基礎設施及招募人才以改善用戶體驗、獲取新用戶並帶動每名用戶的使用率/消費。  
**Razer Fintech：**分配額外投資作東南亞區內的持續地域擴張、以擴大商戶基礎來積極提高總支付交易規模，以及提高為現有客戶服務的能力及進行併購/投資。



## **2021全年展望**

雷蛇繼續就持續的新型冠狀病毒疫情密切監察市場環境，並計劃保持業務發展動力及經營實力，實現強勁的收益增長及提升營運能力，並加大投資以實現 2021 年全年的增長。

雷蛇對全年展望如下：

- **強勁的收益增長：**
  - 推出新硬件產品
  - 擴大軟件平台用戶群
  - 繼續擴大服務業務
- **持續提升營運能力：**
  - 嚴謹的費用管理往績
  - 提高硬件利潤率
  - 提升擁有較高利潤率的硬件及服務的收益比重
- **加大投資：**
  - 將利潤再投資於 Razer Gold 虛擬信用積分及 Razer Fintech 等高潛力領域
  - 隨著擴大對服務業務的投資規模將增加運營開支
  - 加大投資於雷蛇生態系統的新增長機遇

詳情請參閱集團根據《香港聯合交易所有限公司證券上市規則》發佈的 2021 年上半年的業績公告。如欲瞭解更多有關我們在環境、社會及管治方面的工作詳情，可流覽網站：<http://www.razer.com/go-green>。



## 關於雷蛇

Razer™ ( 雷蛇 ) 是全球領先的玩家生活潮流品牌。

三頭蛇商標在全球遊戲和電競社區中是最廣為人知的標誌之一。Razer的粉絲遍佈於各大洲，集團已成功設計及打造了全球最大規模、以玩家為主的硬件、軟件和服務生態系統。

屢獲殊榮的Razer硬件產品包括高性能個人電腦與遊戲主機的外置產品及Razer Blade靈刃系列遊戲筆記本電腦。

Razer的軟件平台擁有超過1.5億名用戶，其中包括物聯網平台Razer Synapse雷雲、RGB燈光技術系統Razer Chroma RGB以及遊戲優化及啟動程式Razer Cortex雷遊。

Razer亦為遊戲玩家，包括年輕一代、千禧世代和Z世代提供支付服務。Razer Gold虛擬信用積分是全球最大的遊戲支付服務之一，而Razer Fintech在新興市場提供金融科技服務。

Razer ( 股份代號 1337 ) 創立於 2005年，雙總部分別設於美國加州爾灣 ( Irvine ) 及新加坡，在全球各地擁有18個辦事處，在美國、歐洲和中國被譽為領先的遊戲品牌，並已在香港聯合交易所主板上市。

## 媒體查詢

### **RAZER**

Canny Lo

[Canny.lo@razer.com](mailto:Canny.lo@razer.com)

### **STRATEGIC FINANCIAL RELATIONS LIMITED**

Veron Ng / Fanny Yuen / Queenie Chan

[Sprg\\_razer@sprg.com.hk](mailto:Sprg_razer@sprg.com.hk)

**Razer - 「始於玩家，賦予玩家」**

**###**