



**雷蛇2021年上半年  
收益创历来新高  
净利润达3,130万美元**

*投资于增长以实现长期增长目标*

香港，2021年8月25日 – 全球玩家生活方式潮流品牌雷蛇™（“雷蛇”或“公司”，连同其附属公司统称“集团”，港交所股份代号：1337）公布截至2021年6月30日六个月（“2021年上半年”）未经审核综合业绩。

雷蛇联合创始人兼CEO陈民亮表示：“雷蛇上半年业务表现靓丽，而能够取得骄人的成绩不仅是因为核心业务受惠于整个行业的持续增长，还因我们拥有强大的品牌地位和高度忠诚的用户群，推出创新、奠定行业标准的产品和服务的能力，以及有效的营运执行力。”

“展望未来，基于我们看到业务的强劲发展动力、强大的基础和市场上令人振奋的机遇，让我们相信目前是进一步扩大业务规模的合适时机。我们计划将全年利润的一部分再投资于Razer Gold虚拟信用积分及Razer Fintech等高潜力领域，以及加大对雷蛇生态系统新增长机遇的投资。我们相信这些战略投资将帮助我们为雷蛇建设更大的平台，以实现其长期增长目标，为股东带来非凡价值。”

### **2021年上半年业绩摘要**

#### **集团**

- **收益创历来新高，达 7.5 亿美元，按年增长 68.0%**，原因是需求强劲、硬件业务市场领导地位及服务分部持续增长
- **毛利率提升至 27.1%**，2020 年同期为 22.0%，主要是由于硬件分部的利润率有所提升
- **经调整除息税折旧摊销前盈利\*（非公认会计原则计量）达 5,950 万美元**，较 2020 年同期的 320 万美元按年增长 1,759.4%
- **净利润达 3,130 万美元**，2020 年同期为净亏损 1,770 万美元，原因是收益大幅增长、毛利率持续扩张及生产力提高

---

\* 集团将经调整除息税折旧摊销前盈利界定为经营溢利/（亏损）加折旧及摊销、以股份为基础的酬金开支、重组开支及并购开支。



## 核心业务

### 硬件：

- 收益按年增长 77.0%至 6.8 亿美元。
- 周边设备业务在美国、欧洲及亚太地区的游戏周边设备市场保持领先优势<sup>1</sup>。
- 电脑系统业务在美国高端游戏手提电脑市场稳占领先地位，同时在美国以外的新市场不断提高市场份额<sup>2</sup>。
- 直播及电竞椅等新游戏产品的增长类别继续提升市场份额。

### 软件：

- 总账户数目按年增长约 50.0%至约 1.5 亿个，每月活跃用户增长逾 51.4%。
- 有关增长主要由于游戏、电竞及直播活动的增加，推动软件产品平台强劲增长。
- 雷蛇继续采取措施进一步加强用户体验，提高用户对雷蛇生态系统的忠诚度。
  - 2021 年上半年，Razer Cortex 雷游电脑版战队奖励赛第 6 和第 7 赛季继续吸引大量玩家参与，每个赛季有超过 200,000 名玩家加入比赛。每个赛季玩家登录电脑游戏的时间合计超过 350 万小时。
  - Razer Chroma™ RGB 幻彩灯光系统继续巩固其作为首选合作伙伴的优势，通过其连接设备计划与领先的硬件合作伙伴合作。截至 2021 年 6 月 30 日，超过 180 款游戏及应用程式支援 Razer Chroma™ RGB 软件开发套件(SDK)原生整合。



### **服务：**

- 服务业务（包括 Razer Gold 虚拟信用积分及 Razer Fintech）2021 年上半年按年增长 13.8%至 7,280 万美元
- 2021 年上半年毛利率为 41.9%，对集团的毛利贡献为 15.0%。

### **RAZER GOLD**

- 总支付交易规模（“TPV”）按年增长 13.8%，主要由通过 Razer Gold 虚拟信用积分平台进行的交易宗数增加所带动。
- 截至 2021 年 6 月 30 日，Razer Gold 虚拟信用积分获得约 3,000 万名注册用户，按年增长 25.3%。
- 进一步扩张业务版图，并在东南亚及拉丁美洲等地增加更多渠道接触点。超过 130 个国家的用户现在可以从逾 560 万个渠道接触点购买 Razer Gold 虚拟信用积分。
- 进一步巩固 Razer Gold 虚拟信用积分作为内容合作伙伴首选的地位，涵盖逾 42,000 款数码娱乐内容并新增多款热门游戏。
- 制定多项长期计划，为进一步发展 Razer Gold 虚拟信用积分作好准备，例如：
  - 进一步提高 Razer Gold 虚拟信用积分在拉丁美洲等高增长地区的渗透率，预计到 2023 年其游戏市场规模将达到 36 亿美元。
  - 加强在内容和渠道方面的本地化策略，以满足雷蛇经营所在地区的特定品味和需求

### **RAZER FINTECH**

- 过去3年的总支付交易规模复合年增长率达到63.7%。
- 95%以上的总支付交易规模来自雷蛇商业服务。雷蛇商业服务为集团企业对企业支付处理业务，通过在线支付渠道和线下充值服务东南亚地区超过60,000个商户。
- 雷蛇商业服务于2021年上半年在以下领域取得重大进展：
  - **总支付交易规模**：2021 年上半年按年增长 79.5%至 32 亿美元，主要由于电商市场购物、食品送递和电子货币包充值。
  - **商户基础**：按年增长 88.6%至超过 60,000 个商户，涵盖零售业、餐饮业以及专业/商业服务。
  - **主要牌照及网络扩张**：加强核心基础建设、扩大业务版图，以及在东南亚地区取得更多牌照



## 环境、社会及管治

- 雷蛇制定了 10 年的#GoGreenWithRazer ( #一起雷蛇绿 ) 路线图，正式作出对环境保护的承诺，并由四项主要措施，包括绿色组织、绿色产品、绿色社区及绿色投资所支援。
- 宣布短期、中期和长期计划，以建构更绿色的未来：
  - **2021 年底前：**  
绿色组织：向即弃塑料说不  
绿色产品：使用更多绿色包装
  - **2025 年底前：**  
绿色组织：100%使用可再生能源运行  
绿色产品：100%产品均可由雷蛇回收
  - **2030 年底前：**  
绿色组织：实现 100%碳中和  
绿色产品：产品 100%由再生及可回收物料制造
- 为激励社会支持全球环保运动并作出贡献，雷蛇于 2020 年 10 月在雷蛇粉丝喜爱的可持续发展吉祥物带领下，与 Conservation International 合作，并推出 Snek Snek 雷小蛇计划。截至 2021 年 8 月 25 日，集团已拯救超过 500,000 棵树。

## 投资于增长以实现长期增长目标

- 以玩家为中心的硬件、软件及服务生态系统在过去数年迅速扩张，集团预计有关增长将因为出现令人振奋的新市场机遇而得以持续。
- 随着游戏、电竞及金融科技进一步渗透到人们的生活，这些领域都具有大幅增长的趋势。
- 主要的投资领域将包括：
  - **硬件：**分配额外投资现有游戏周边设备及新硬件类别的研发。
  - **软件：**计划开发新的服务以获取用户，并提高用户黏性和留存率，同时会探索新的变现计划，以及加强大数据分析能力，以推动用户获取及培养用户活跃度。
  - **服务：**  
**Razer Gold：**计划扩展至全球各地，加强在拉丁美洲、中东及东南亚等高增长地区的渗透，以及加强核心基础设施及招募人才以改善用户体验、获取新用户并带动每名用户的使用率/消费。  
**Razer Fintech：**分配额外投资作东南亚区内的持续地域扩张、以扩大商户基础来积极提高总支付交易规模，以及提高为现有客户服务的能力及进行并购/投资。



## **2021全年展望**

雷蛇继续就持续的新型冠状病毒疫情密切监察市场环境，并计划保持业务发展动能及经营实力，实现强劲的收益增长及提升营运能力，并加大投资以实现 2021 年全年的增长。

雷蛇对全年的展望如下：

- **強勁的收益增長：**
  - 推出新硬件产品
  - 扩大软件平台用户群
  - 继续扩大服务业务
- **持续提升营运能力：**
  - 严谨的费用管理往绩
  - 提高硬件利润率
  - 提升拥有较高利润率的硬件及服务的收益比重
- **加大投资：**
  - 将利润再投资于 Razer Gold 虚拟信用积分及 Razer Fintech 等高潜力领域
  - 随着扩大对服务业务的投资规模将增加运营开支
  - 加大投资于雷蛇生态系统的新增长机遇

详情请参阅集团根据《香港联合交易所有限公司证券上市规则》发布的 2021 年上半年的业绩公告。如欲了解更多有关我们在环境、社会及管治方面的工作详情，可浏览网站：<http://www.razer.com/go-green>。



## 关于 Razer (雷蛇)

Razer (雷蛇) 是全球领先的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 1.5 亿名注册用户，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 亦为游戏玩家，包括年轻一代、千禧世代和 Z 世代提供支付服务。Razer Gold 是全球最大的游戏支付服务之一，而 Razer Fintech 在新兴市场提供金融科技服务。

Razer 创立于 2005 年，双总部分别设于美国加州尔湾 (Irvine) 及新加坡，在全球各地拥有 18 个办事处，在美国、欧洲和中国被誉为领先的游戏品牌，Razer 现已在香港联合交易所主板上市 (股票代码：1337)。

### 媒体查询

#### **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 - 「始于玩家，赋予玩家」**

**###**