



## 雷蛇公布 2018 年全年業績

**收益創新高 增長達三年來最高**

**服務業務收益錄得近四倍增長**

**虧損淨額大幅收窄**

- 集團收益升至歷史新高，達712.4百萬美元，按年增長達37.6%，是三年以來最高
- 集團虧損淨額按年大幅收窄41.0%至97.9百萬美元
- 硬件
  - 收益按年增長29.4%至約615.5百萬美元
- 軟件
  - 截至2019年2月28日，總用戶人數按年增加40.7%至約6千萬名
- 服務
  - 服務業務收益錄得近四倍增長，達到49.6百萬美元\*，實現首次公開發售所提出的生態系統願景。該業務分別佔本集團收益及毛利約7.0%及14.0%
- 新增動力業務
  - 手機遊戲：創立全新類別以遊戲為主的智能手機。持續投資手機遊戲軟件，將手機遊戲帶到更高層次。於手機遊戲行業建立合作夥伴關係
  - Razer Pay：東南亞最大的線上線下電子支付網絡之一，於2018年產生14億美元的總付款價值

(香港，2019年3月21日) - 全球領先的玩家生活潮流品牌雷蛇(「雷蛇」或「公司」，港交所股份代號：1337)今天公佈其截至2018年12月31日止年度全年業績。

雷蛇聯合創辦人兼行政總裁陳民亮評論年度業績時表示：

「隨著電競逐漸步入主流，2018年是遊戲行業又一精彩發展的一年。對於全球領先的玩家生活潮流品牌雷蛇而言，2018年亦是重要的一年。憑著我們結合硬件、軟件及服務的獨特一體化生態系統，我們為玩家推出創新且成為行業典範的硬件產品、提供更多軟件產品，並且於服務業務顯著增長。」

### 2018年業務亮點

於2018年，雷蛇擴張業務規模的努力已見成效，業務基礎持續穩建並展現強勁增長。公司收益升至歷史新高，達到712.4百萬美元，增長率37.6%亦是三年以來最快。服務業務的收益錄得近四倍增長，達49.6百萬美元\*，分別佔本集團收益及毛利約7.0%及14.0%，實現首次公開發售所提出的生態系統願景。虧損淨額按年大幅收窄41.0%至97.9百萬美元。總值1,349億美元的遊戲市場充滿機遇，而雷蛇是唯一包羅個人電腦、遊戲主機及手機，並擁有硬件、軟件及服務的一體化生態系統的公司，具備能力在這個巨大的市場中在各方面進佔有利位置。

\* 包括Razer Gold虛擬信用積分及Razer Pay

## 硬件 - 收益按年增長 29.4%

雷蛇的硬件業務各方面於 2018 年皆實現穩健增長，收益按年上升 29.4%。雷蛇具備獨特能力，可推出創新、成為行業典範且屢獲殊榮的產品，使公司處於業界尖端。雷蛇在最近在拉斯維加斯舉行、全球最大型科技盛會 2019 年消費電子展中榮獲多項殊榮，包括：

- Razer Raptor - 作為持續擴展生態系統的一部分，雷蛇正式涉足遊戲屏幕領域；
- Razer Turret for Xbox One - 世界上第一款與微軟 Xbox One 合作的無線鍵盤及鼠標，為遊戲主機及起居室帶來了遊戲綜合燈效及其他獨一無二的功能；及
- Razer Blade 靈刃 15 進階機型 - 獲得 Mashable 及今日美國(USA Today)等主流評論譽為最佳遊戲手提電腦。

## 周邊設備

雷蛇在美國、歐洲及中國的遊戲周邊設備市場保持領先地位。受到遊戲主機、音效裝置、鍵盤及鼠標等關鍵類別的大量增長所推動，公司的周邊設備業務的年度增速繼續加快，且收益創三年新高，按年增長 26.8%至 429.6 百萬美元，毛利率為 32.0%。由於雷蛇持續拓展各類別的市場份額領先地位，公司預期毛利率於 2019 年將繼續改善，且維持穩定於三成的水平。

## 電腦系統

儘管芯片組的生產延誤和其後的短缺限制了整個行業的增長，雷蛇的電腦系統業務仍然可錄得顯著的增長，收益按年上升 35.7%至 185.9 百萬美元。2018 年下半年更尤其強勁，而雷蛇的電腦系統業務的收益按年增長 62.2%，毛利率達 11.0%。自 Razer Blade 靈刃系列更新版於 2018 年 5 月中推出以來，公司在美國以外地區的電腦系統業務發展方面取得良好進展，在歐洲及亞太區均獲得了更多市場份額。雷蛇於中國作首次的手提電腦全球發佈，並透過與京東(JD.com)建立戰略合作夥伴關係，在擴大市場佔有率方面取得重大進展。整體而言，雷蛇的電腦系統業務根基穩固，可進一步捕捉在美國市場外的其他渠道擴大和擴張業務的增長機會。

最近，雷蛇配備最新型 RTX 顯示卡的 Razer Blade 靈刃 15 受到熱烈歡迎，並獲得 WCCFtech 給予 10/10 滿分評分以及「編輯精選」獎項，更加自推出以來即在 Amazon.com 上奪得配備 RTX 顯示卡遊戲手提電腦的暢銷榜第一位。

## 軟件 - 用戶按年增長 40.7%至 6 千萬名

雷蛇的軟件業務顯著擴大，截至 2019 年 2 月 28 日，總用戶人數按年增加 40.7%至約 6 千萬名。增長乃主要由雷蛇獲獎無數的專利 RGB 燈光軟件 Razer Chroma 幻彩及雷蛇的物聯網平台 Razer Synapse 雷雲所推動。

為了讓更多第三方品牌加入雷蛇生態系統，Razer Chroma 幻彩連接設備計劃在 2018 年 6 月推出，並成為眾多其他硬件品牌及注重開發玩家潛在市場範圍的企業之首選軟件平台，與 MSI、NZXT、AMD 及 ZOTAC 等 15 名第三方夥伴合作，令超過 300 款設備可使用支援 Razer Chroma 幻彩的 150 個遊戲及應用程式，包括近期大受歡迎的熱門作品《Apex 英雄》。除遊戲設備外，Razer Chroma 幻彩亦與中國電動車製造商零跑汽車討論合作，為零跑汽車即將推出的汽車帶來環境燈光效果，為用戶創造沉浸式生活體驗。

雷蛇與 Amazon Alexa 獨一無二的整合令玩家可於遊戲硬件上使用語音控制。用戶可透過其雷蛇耳機及麥克風說話並控制兼容的設備。例如，Razer Chroma 幻彩具有與雷蛇鼠標、鍵盤、耳機及其他可透過 Alexa 語音控制的硬件同步的遊戲內燈光功能。Alexa 與 Razer Synapse 雷雲物聯網平台亦以類似的方式整合，讓雷蛇用戶使用支援麥克風的雷蛇產品聲控周遭的飛利浦 Hue 燈光系統，同時操控數以萬計的其他功能。利用 Razer Chroma 幻彩連接模組，可透過包括個人電腦機箱、主板和散熱風扇等第三方硬件設備為用戶帶來統一的 Razer Chroma 幻彩燈光體驗。

繼雷蛇的創新技術 Razer HyperSense 超感技術將觸覺技術整合到雷蛇的耳機中並且大獲好評後，其後公司透過推出一個互相連接的生態系統進一步擴大該平台，為用戶提供環繞全身、由鼠標直至鍵盤腕托及椅子的智能觸感體驗。與 Razer Chroma 幻彩的技術一樣，通過遊戲開發商預先針對特定遊戲事件、音頻信號和遊戲機制進行整合，並隨之呈現高度還原、自然逼真的觸覺反饋，Razer HyperSense 超感技術可帶來更出色、更沉浸的遊戲體驗。與傳

統的觸感設備相比，Razer HyperSense 超感技術可再現更多種類的振動，使用戶可獲得更自然和逼真的反饋。

### **服務 - 收益增至四倍，貢獻毛利 14.0%**

雷蛇持續拓展服務業務，實現於首次公開發售所提出的生態系統願景。於 2018 年，業務收益增加 367.4%至 49.6 百萬美元，毛利率為 48.0%。業務貢獻本集團整體毛利約 14.0%。

Razer Gold 虛擬信用積分為全球最大的遊戲及電子娛樂虛擬信用積分平台之一。截至 2018 年 12 月 31 日，該平台擁有超過 1,100 萬個錢包，按年增加 175%，令玩家可以隨時玩超過 600 家發行商推出的逾 2,500 款出色遊戲。

於年內，雷蛇繼續鞏固其作為希望進一步拓展新興市場的遊戲及娛樂公司的首選合作夥伴地位。雷蛇超過 100 萬個實體分銷點的廣泛網絡，可大大幫助該等公司變現收益，特別是信用卡普及率較低的新興東南亞經濟市場。

隨著雷蛇為 Razer Gold 虛擬信用積分平台引入多款全球領先的遊戲產品及公司（包括 Nexon America 及 Webzen Inc.），該業務取得空前成功。雷蛇與該等夥伴緊密合作，為玩家提供一系列獨家和度身訂造的優惠，成為雷蛇參與於玩家社群及與內容合作夥伴接觸的獨特途徑。

本年較早期間，雷蛇公佈與 NetEase Games 的全球合作夥伴關係，以將雷蛇的 Razer Gold 虛擬信用積分帶到 NetEase Games 的遊戲，包括暢銷遊戲《終結者 2：審判日》的電腦版及手機版。

### **新增長動力業務**

#### **手機遊戲**

數年前，雷蛇發現手機遊戲富有潛力，並推出雷蛇手機，並在智能手機行業之中創立了電競手機的全新類別。繼 2017 年第一代雷蛇手機取得巨大成功後，雷蛇繼續突破界限，於 2018 年 10 月推出真正擁有獨步行業的手遊表現，配合各種頂級功能的 Razer Phone 2。

由於電競手機類別已確立，雷蛇相信如今是時候將手機遊戲帶到更高層次。雷蛇將資源分配到手機遊戲軟件領域，目標為提供沉浸式探索體驗及娛樂，使雷蛇能捕捉手機遊戲行業的龐大機遇。

就投資於手機遊戲軟件而言，雷蛇早期的努力已漸見成果。

Razer Cortex 雷遊手機版自 2018 年 12 月推出以來，初期反應熱烈，獲手機玩家給予正面評價，很多玩家樂於在「最近」欄目啟動遊戲，月平均啟動遊戲數目表現強勁，而放在「精選」標籤欄目的遊戲亦錄得高轉化率，月平均啟動遊戲數目同樣勢頭良好。對於雷蛇手機軟件策略所帶來的初步成果，公司感到鼓舞，更會嘗試增添新功能、拓展用戶群及刺激用戶活動，為尋求未來變現機會建立基礎。

再者，雷蛇與多間領先手機遊戲公司定建立合作夥伴關係，並預期不久後將公佈更多合作夥伴。

雷蛇欣然宣佈與騰訊在手機遊戲方面合作，致力將手機遊戲體驗提升至又一高峰。兩公司將投入各自的專長，務求令手機遊戲在硬件、軟件和服務各個範疇再次突破界限，為全球 24 億活躍手機遊戲玩家<sup>1</sup>帶來極致娛樂體驗。

雷蛇相信於過往數年在手機遊戲領域的投資，已為雷蛇奠定穩固基礎，保持市場領導地位。雷蛇於手機硬件的投資在 2018 年已達頂峰，雷蛇將繼續投資手機遊戲軟件及服務。

#### **Razer Pay - 東南亞最大的線上線下電子支付網絡之一**

Razer Pay 目前是東南亞最大的線上線下電子支付網絡之一。雷蛇的線上支付網關提供超過 110 個支付選項，並於東南亞地區支援眾多家家喻戶曉的商戶，包括 Lazada、Grab 及 Uniqlo。我們目前正在透過 7-11 及星巴克等零售點控制超過 1 百萬個實體支付點，其提供現金櫃檯服務（包括賬單支付、電訊公司加額等）及分銷第三方銷售點終端激活(POSA)卡。

雷蛇主要針對身為數位原生代的年輕一代和千禧世代，他們是新科技的早期使用者及頻繁用戶，因此雷蛇亦推出功能全面的 Razer Pay 電子錢包應用程式，配合各種生活使用需求及場景。於 2018 年，付款總值超過 14 億美元。

於馬來西亞，雷蛇於 2018 年 7 月為年輕一代和千禧世代推出 Razer Pay 電子錢包應用程式，於首八天有 600,000 名用戶註冊。最近，我們為 Razer Pay 升級，增設主要新功能，如應用程式內優惠券、即時通訊及提升電子錢包體驗。

於新加坡，雷蛇最近推出 Razer Pay 電子錢包試用版，並預期於 2019 年上半年全面推出市場。

除於馬來西亞及新加坡的 Razer Pay 外，雷蛇計劃於未來數月在東南亞其他地區推出 Razer Pay。

### **THX - 引領沉浸式數碼娛樂體驗**

除了在遊戲方面實現令人振奮的發展外，雷蛇的附屬公司 THX 與中國創新型市場領先線上娛樂服務愛奇藝合作，並於廣東省中山推出首個 THX 認證的線下「娛刻」點播影院。此一標誌性的合作夥伴關係突出了 THX 在零售空間持續演化為數碼娛樂綜合體的過程中所扮演的重要角色。

此外，雷蛇在 Razer Nari Ultimate 影鯨終極版無線遊戲耳機中加入 THX 的空間音效技術。THX 的空間音效技術在所有支援 7.1 環繞聲道的內容上提供自然逼真的位置環繞聲，搭載雷蛇產生觸覺反饋的智能觸感技術 Razer HyperSense 超感技術，為遊戲、電影及音樂帶來更深入的沉浸式體驗。

### **雷蛇 - 電競先驅及領先品牌**

隨著電競行業繼續快速發展，收益預期將會在 2022 年達到 18 億美元<sup>2</sup>。由於需求和興趣不斷增加，全球的電競觀眾預期將於 2022 年增至 6.45 億人<sup>3</sup>。

多年來，憑藉雷蛇忠實的用戶群、活躍的社交媒體及病毒式營銷策略，雷蛇的品牌已成為電競中最受認可的品牌之一。於 2018 年，雷蛇繼續在進一步提升雷蛇在電競中的領導地位方面取得重大進展。

電競逐漸發展為主流體育賽事，而雷蛇身為全球領先的電競品牌，能夠率領行業發展及增長，我們深感自豪。亞洲擁有全球近一半的電競觀眾，2019 年第 30 屆東南亞運動會亦宣布，電競將歷史性首次成為獎牌項目，而雷蛇將擔任 2019 年東南亞運動會的大會電競合作夥伴，以支持此標誌性活動。

### **前景**

電競將成逐步成為娛樂行業的主流。根據行業研究<sup>4</sup>，預期東南亞會於 2019 年大幅增長，而且擁有全世界增長最快的電競觀眾，該地區將非常值得關注。

東南亞已成為全球其中一個擁有最多及最投入電競觀眾的地區，加上電競成為 2019 年東南亞運動會的獎牌項目以及新的聯賽和錦標賽湧現，將有助進一步推動電競發展。憑藉雷蛇領先的品牌地位、內容中立模式及以玩家為中心的硬件、軟件及服務的生態系統，雷蛇正處於受惠於行業增長的最佳位置。

2019 年初，雷蛇再次確認拓展東南亞地區的願景。雷蛇幸得新加坡財政部長王瑞傑先生出席儀式，慶祝即將在新加坡啟用的東南亞總部。新建的東南亞總部亦將成為雷蛇兩個全球總部之一，預期於 2020 年中前啟用，容納超過 1,000 名僱員。雷蛇亦獲馬來西亞財政部長林冠英先生以及馬來西亞青年及體育部部長賽沙迪·賽阿都拉曼先生 (Syed Saddiq bin Syed Abdul Rahman) 出席活動，慶祝雷蛇於馬來西亞正式開幕的全新國家總部。該新建的總部鞏固馬來西亞作為雷蛇於金融科技創新區域、電競精英及人才發展中心的地位。

2019年的全年展望方面，陳民亮表示：

「對於雷蛇而言，2019年亦將會是令人振奮的一年。我們很高興見證最近推出的《Apex英雄》等AAA級新遊戲空前成功，相信將會進一步推動行業增長，以及雷蛇平台可為全球玩家帶來的眾多獨特合作項目。在2018年全年實現三年以來最高收益增長後，我們預期可保持此強勁增長。我們將繼續拓展高利潤的服務業務。我們亦預期集團層面的毛利率將有所改善，營運槓桿將得以加強，讓公司營運能力繼續提升。」

**集團 - 高增長。拓展服務。致力提升集團營運能力。**

硬件業務方面，雷蛇預期周邊設備業務將維持強勁的收益增長，毛利率於2019年繼續改善，並維持於約三成的水平。雷蛇自年初起已見改善跡象。

同時，隨著雷蛇持續擴大區域業務，預計雷蛇的電腦系統業務將保持強勁增長趨勢，同時在2018年之上改善毛利率。

軟件業務方面，雷蛇進一步吸納全球玩家的措施漸漸取得成功。雷蛇計劃於2019年進一步加快用戶群及用戶活躍度的增長速度，為額外變現機會創造空間。

服務業務方面，雷蛇預期Razer Gold虛擬信用積分業務於2019年將繼續增添新內容和新渠道，並且繼續拓展。

**增長業務 - 新機遇。積極投資。**

雷蛇正式創立電競手機，成為全新類別的智能手機。雷蛇相信過往數年在手機遊戲領域的投資，已為雷蛇奠定穩固基礎，保持市場領導地位。由於雷蛇將手機遊戲從硬件發展至合作夥伴關係及軟件平台，雷蛇相信公司於手機硬件的投資在2018年已達頂峰，未來會繼續專注於手機軟件及服務。

雷蛇預期Razer Pay大幅擴展到多個地區，而且總付款價值將進一步增加。Razer Pay於2019年年初發展強勁，Razer Pay電子錢包於馬來西亞推出升級版，於新加坡推出限量試用版Razer Pay電子錢包並於2019年上半年全面推出公眾市場，以及推行全新而令人雀躍的支付合作關係。

<sup>1,2,3&4</sup> Newzoo全球遊戲市場報告

有關其他詳細信息，請參閱 Razer 網站 [investor.razer.com](http://investor.razer.com)，或通過掃描以下二維碼追蹤公司的微信官方賬號：



## 關於Razer ( 雷蛇 ):

Razer™ ( 雷蛇 ) 是全球領先的玩家生活潮流品牌。

Razer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，公司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、Razer Blade靈刃系列遊戲筆記本電腦以及Razer Phone。Razer的軟件平台擁有約6,000萬名註冊用戶，其中包括物聯網平台Razer Synapse雷雲、RGB燈光技術系統Razer Chroma以及遊戲優化及啟動程式Razer Cortex雷遊。Razer的服務包括Razer Gold 虛擬信用積分服務，Razer Gold是全球最大的虛擬信用積分分銷網絡之一。Razer Pay是專為年輕人及千禧一代而設的電子錢包。

Razer( 股份代號 1337 ) 創立於2005年，雙總部分別設於三藩市及新加坡，在全球各地擁有15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。

## 如有垂詢：

### Razer

#### 投資者及媒體

Canny Lo

Mobile: +852 9836 7249

Email: [canny.lo@razer.com](mailto:canny.lo@razer.com)

### 英思宇公關

Crystal Chan

直線：+852 2884 3301

手機：+852 9122 9008

電郵：[crystal.chan@instinctif.com](mailto:crystal.chan@instinctif.com)

Victor Cheung

直線：+852 2868 0590

手機：+852 9746 0076

電郵：[victor.cheung@instinctif.com](mailto:victor.cheung@instinctif.com)

## 前瞻性陳述

本新聞稿載有基於現有計劃、估計與預測作出的前瞻性陳述及意見，因此涉及風險及不明朗因素。實際業績可能與該等前瞻性陳述及意見中論及的預期表現有重大差異。本集團、各董事、本集團僱員、代理及顧問概不承擔更正或更新本新聞稿所載前瞻性陳述或意見的任何義務；及因任何前瞻性陳述或意見不能實現或變成不正確而引致的任何責任。

**Razer - 「始於玩家，賦予玩家」**

**###**