



RAZER ПРЕВОСХОДИТ ОЖИДАНИЯ: РЕКОРДНО ВЫСОКАЯ ВЫРУЧКА В \$447,5 МЛН и ПОЛОЖИТЕЛЬНО СКОРРЕКТИРОВАННАЯ EBITDA В \$3,2 МЛН ЗА ПЕРВУЮ ПОЛОВИНУ 2020

Все благодаря главенствующему положению бренда, расширению пользовательской базы и трендам «оставайся дома»

Гонконг, 26 августа 2020 г. - Razer™ («Razer» или «Компания», код на Фондовой бирже: 1337), ведущий мировой лайфстайл бренд для геймеров, объявляет *неаудированные* финансовые результаты за шесть месяцев, закончившихся 30 июня 2020 г. (первое полугодие 2020 года).

«2020 год был непохожим на другие для всех нас, во всем мире. Несмотря на нестабильность на мировом рынке, вызванную пандемией COVID-19, у Razer было впечатляющее начало года благодаря главенствующему положению бренда, расширению пользовательской базы и «оставайся-дома»-трендам», - **заявил Мин-Лян Тан, соучредитель и генеральный директор Razer.**

«Всеобщая необходимость оставаться дома привела к рекордному росту вовлеченности пользователей в игры и киберспорт. Благодаря нашей экосистеме, состоящей из оборудования, программного обеспечения и услуг, ориентированной на геймеров / молодежь, Razer смогли на полную использовать возможности этих тенденций. Основы нашего бизнеса остаются такими же прочными, как и прежде, благодаря устойчивому лидерству бренда, интересным хардварным предложениям, программного обеспечению и услугам, а также надежному исполнению. Мы уверены, что все это в сочетании со строгой дисциплиной в отношении операционных расходов и устойчивым финансовым положением с более \$500 млн помогут нам даже во времена сложных глобальных экономических обстоятельств», - добавил он.

Основные показатели прибыли за 1 полугодие 2020 г.

КОМПАНИЯ

- **Рекордная выручка в размере \$ 447,5 млн с годовым приростом в размере 25,3%**, превзошедшая ожидания благодаря мощному росту всего портфолио периферийных устройств, двузначному процентному росту в годовом исчислении для системных продуктов в мае и июне и феноменальному росту в сфере услуг
- **Чистый валовой доход увеличился до 22,0%** в результате увеличения доли услуг, которые нивелировали увеличение транспортных расходов, которые образовались из-за резкого скачка спроса на продукцию.
- **Положительно скорректированная EBITDA в размере \$3,2 млн, превзошедшая ожидания**, обусловленная исключительным ростом выручки и продолжающимся повышением экономической эффективности.



- **Движение денежных средств от операционной деятельности стало положительным и составило \$66,0 млн**, при этом рост операционной прибыли и эффективное управление оборотным капиталом привели к рекордным циклам оборота денежных средств с -51 дня в первой половине 2019 года до -72 дней в первой половине 2020 года.
- **Остаток денежных средств более 500 млн без задолженностей**, невероятно надежный балансовый отчет, позволяющий выдерживать неопределенности, связанные с пандемической средой.

ОСНОВНЫЕ СЕГМЕНТЫ

Устройства (Hardware)

- Выручка увеличилась на 26,0% по сравнению с аналогичным периодом прошлого года — до \$382,7 миллионов.
- В первом полугодии 2020 года в сегменте периферийных устройств был зафиксирован значительный рост в основных категориях: мыши, клавиатуры и гарнитуры.
- Необходимость оставаться дома также увеличила продажи устройств для потокового вещания, таких, например, как камера Kiyo и микрофон для стриминга Seiren.
- Сохранение лидирующих позиций на рынке игровой периферии в США, Европе, Азиатско-Тихоокеанском регионе и Китае.
- Бизнес системных решений сохранил лидирующую позицию на рынке игровых ноутбуков премиум-класса в США и зафиксировал значительный двузначный процентный рост в годовом исчислении в мае и июне в результате повышенного спроса на продукты.

Программное обеспечение

- Общее количество учетных записей пользователей увеличилось на 42,8% по сравнению с аналогичным периодом прошлого года, примерно до 100 миллионов, при этом количество активных пользователей в месяц увеличилось более чем на 45%, что обусловлено значительным ростом среди всех программных продуктов в свете увеличения активности в играх, киберспорте и на прямых трансляциях.
- Компания Razer была партнером по запуску SDK Microsoft Xbox Game Bar SDK и смогла разработать первые в своем роде виджеты для своих программных продуктов, которые сразу же сделали их доступными на Xbox Game Bar в Windows 10 благодаря этому партнерству. Эта интеграция делает геймплей гораздо более приятным.

Сервисные решения

- Выручка продолжила расти и зафиксировалась на 79,3% по сравнению с аналогичными показателями прошлого года до \$64,0 млн, что составило почти 30% валовой прибыли Компании с маржинальностью 45,9%.



Razer Gold

- Зарегистрирован рост общего объема платежей («TPV») на 125,9% по сравнению с аналогичным периодом прошлого года, главным образом за счет увеличения количества транзакций.
- Дальнейшее расширение зоны присутствия и добавление 600 000 точек соприкосновения с каналами, особенно в регионах Ближнего Востока и Северной Африки, с охватом пользователей из более чем 130 стран и более 4 миллионов точек соприкосновения с каналами.
- Продолжающееся активное партнерство с информпартнерами, включающее выпуск более 33 000 цифровых развлекательных тайтлов и добавление новых популярных игр, таких как Call of Duty: Modern Warfare и Ragnarok Online, а также другой новый контент, такой как облачные решения и платформа для электронных комиксов Comico.

Razer Fintech

- Извлечено \$1,8 млрд общего объема платежей TPV (2019 финансовый год: \$2,1 млрд) в первом полугодии, что на 114,3% больше по сравнению с аналогичным периодом прошлого года, благодаря привлечению новых продавцов и резкому росту онлайн-покупок и цифровых развлечений в связи с карантином из-за COVID-19.
- Являясь ведущим мировым брендом для молодежи и миллениалов, Razer, помимо понимания банковских сложностей у молодежи, стремится создать банковские услуги, которые могут нормально интегрироваться в жизнь молодых людей, включая их обучение, игры, путешествия и предпринимательство или повседневную жизнь.
- В январе 2020 года Компания объявила, что Razer Fintech подала заявку на получение лицензии Digital Full Bank, которая будет выдана Валютным управлением Сингапура («MAS»). Согласно MAS, ожидается, что о выдаче лицензий на цифровой банкинг будет объявлено во второй половине 2020 года. В данный момент Компания также изучает возможность подачи заявок на получение лицензий цифрового банкинга в других юрисдикциях.

ПРОГНОЗ

- **Ожидается, что экосистема Razer продолжит расти** благодаря устойчивому лидерству на Hardware-рынке, экспоненциальному росту показателей пользователей ПО и необыкновенному росту Сервисов.
- **Продолжающийся небывалый рост выручки**, обусловленный выпуском новых хардварных продуктов во второй половине 2020 года, рост доходов Сервисных решений,



поддерживаемый постоянным ускорением роста, обусловленным необходимостью людей оставаться дома.

- **Дальнейшее увеличение чистой валовой прибыли** за счет увеличения прибыли от Hardware и высокодоходных Сервисных решений, развивающихся как часть структуры доходов экосистемы Razer.
- **Продолжающееся увеличение чистой прибыли.** Достигнув положительно скорректированной EBITDA в первой половине 2020 года, Компания ожидает, что исключительный рост выручки приведет к увеличению чистой прибыли.
- **Имея сильный платежный баланс** с наличными деньгами в размере более \$ 500 миллионов и отсутствием долгов, Компания продолжит инвестировать в R&D в новых категориях устройств и оборудования и разработку новых Сервисных решений, продолжит обратный выкуп акций и инвестиционную деятельность / слияния и поглощения.

Больше подробностей вы можете найти в публикации о результатах Компании за 1 полугодие 2020 года, которые публикуются в соответствии с Правилами, регулирующими котировки ценных бумаг на Гонконгской фондовой бирже.

О КОМПАНИИ RAZER

Razer™ - ведущий международный лайфстайл-бренд для геймеров.

Трехголовая змея, логотип Razer - один из самых узнаваемых символов среди геймеров. Компания спроектировала и создала крупнейшую независимую экосистему из аппаратных, программных платформ и сервисов, рассчитанных на геймеров. Поклонников Razer можно найти на каждом из континентов.

Линейка продуктов Razer включает игровую периферию, отмеченную всевозможными наградами, и игровые ноутбуки Blade.

Software-платформа Razer насчитывает более 100 млн пользователей и включает в себя Razer Synapse (Интернет Вещей), Razer Chroma (патентованная система для настройки RGB-подсветки), Razer Cortex (программа для оптимизации и запуска игр).

Сервисы Razer включают Razer Gold – одну из крупнейших платежных платформ для геймеров и Razer Fintech - одну из крупнейших сетей цифровых платежных систем офлайн-онлайн в Юго-Восточной Азии.

Компании принадлежат 17 офисов в разных точках планеты, она признана ведущим геймерским брендом в США, Европе и Китае.



Razer основана в 2005 г., две ее штаб-квартиры располагаются в Ирвайне и Сингапуре. Компания размещена на Гонконгской Фондовой Бирже (Код: 1337).

Razer - For Gamers. By Gamers

#