



博雅互动国际有限公司
(股份代号: 0434.HK)

2019年第一季度业绩

目标成为网络棋牌类游戏的领先品牌

2019年一季度业绩重点

1

2019年第一季度，受苹果应用商对APP的整顿、政策风险等因素影响，收入有所下降

- 收益约为人民币80.2百万元，环比减少4.8%，同比减少约49.8%
- 毛利约为人民币55.2百万元，环比上升0.6%，同比减少约47.6%
- 本公司拥有人应占利润约为人民币40.1百万元，环比增长196.3%，按年同比减少约51.1%

2

透过有效的成本费用控制下，佣金费用及行政等开支均有所减少，令毛利率及纯利率皆有所增加

- 收益成本同比减少54.1%至人民币25.0百万元
- 行政开支同比减少33.0%至人民币25.7百万元
- 毛利率约为68.8%，环比增加3.7个百分点
- 纯利率约为50.0%，环比上升33.9个百分点
- 非国际财务报告准则计量经调整纯利率约为50.3%，按年同比上升33.7个百分点

3

积极发展海外市场

- 2019年1月，与越南VSTAR俱乐部联合举办了线下BPT 2019越南河内赛，促进玩家活跃和粘度，扩大赛事用户群，使博雅及BPT品牌更深入越南棋牌市场

2019年第一季度业绩

2019年第一季度业绩

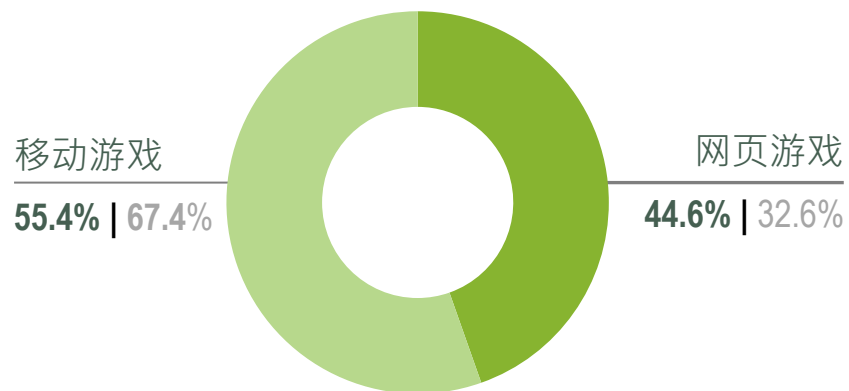
人民币 千元	2019年第一季度	2018年第一季度	同比
收益	80,204	159,870	-49.8%
毛利	55,217	105,390	-47.6%
本公司拥有人应占利润	40,079	82,022	-51.1%
非国际财务报告准则计量 - 经调整纯利	40,364	83,230	-51.5%
毛利率	68.8%	65.9%	+2.9个百分点
纯利率	50.0%	51.3%	-1.3个百分点
非国际财务报告准则计量 - 经调整纯利率	50.3%	52.1%	-1.8个百分点
每股基本盈利 (人民币 分)	6.05	11.97	-49.5%
每股摊薄盈利 (人民币 分)	5.99	11.69	-48.8%

2019年一季度收益分析

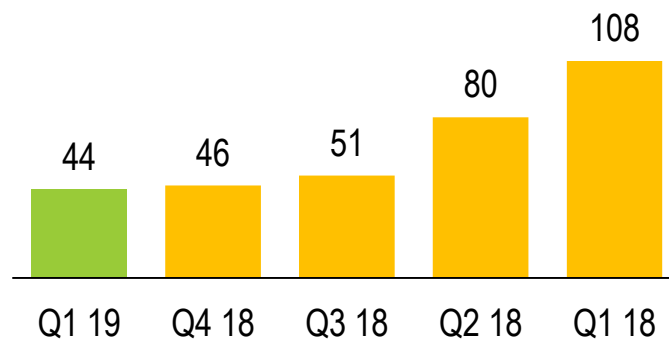
收益按游戏类型分析

2019年第一季度 | 2018年第一季度

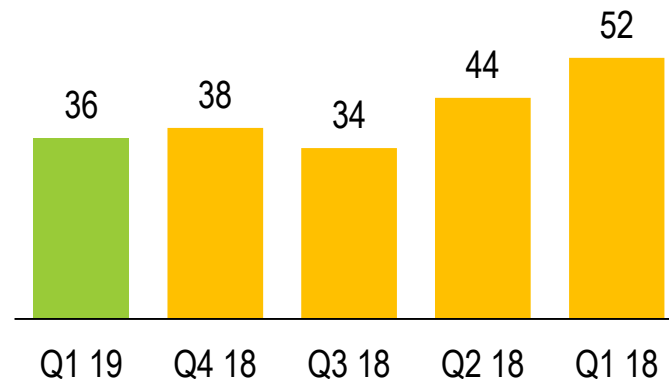
(人民币 百万)



移动游戏



网页游戏



2019年一季度收益分析

收益按游戏分析

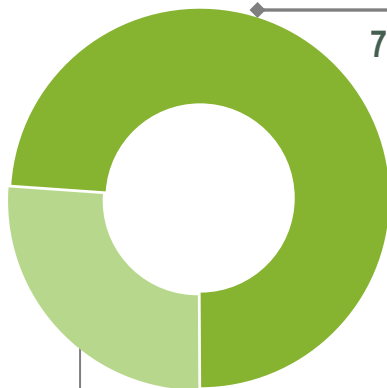
2019年第一季度 | 2018年第一季度

(人民币百万)

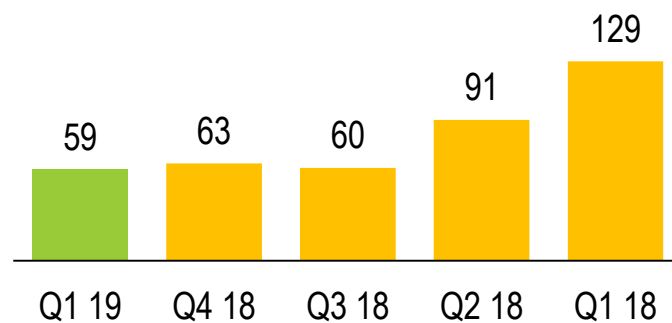


《德州扑克》

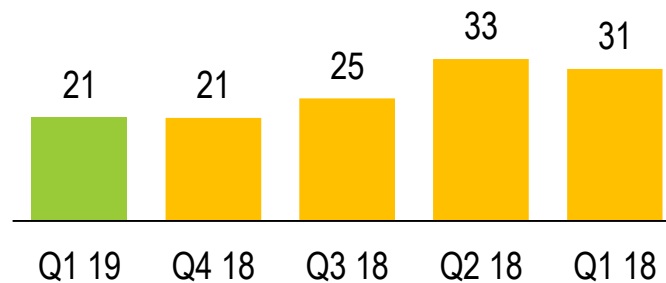
73.4% | 80.4%



德州扑克



其他棋牌



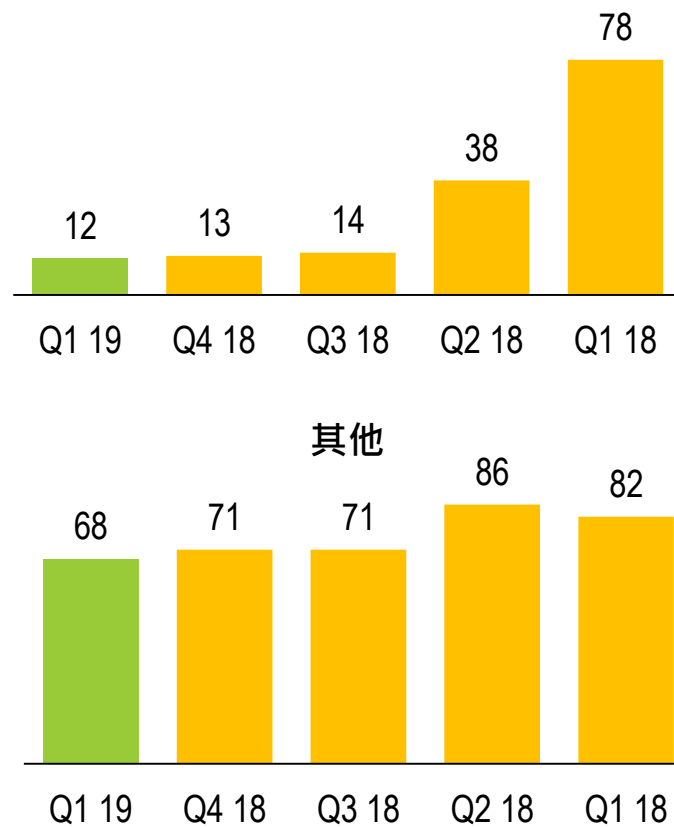
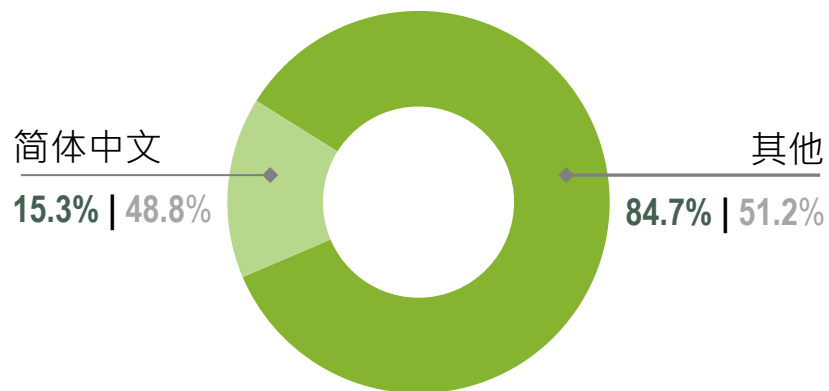
2019年一季度收益分析

收益按游戏语言版本分析

2019年一季度 | 2018年一季度

(人民币 百万)

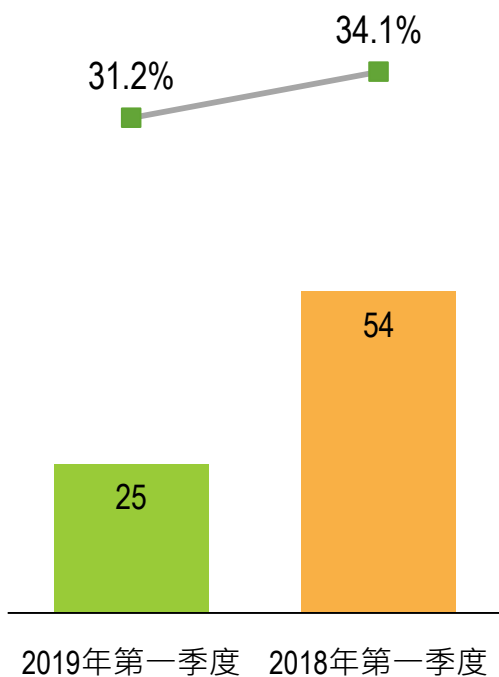
简体中文



2019年一季度成本及开支分析

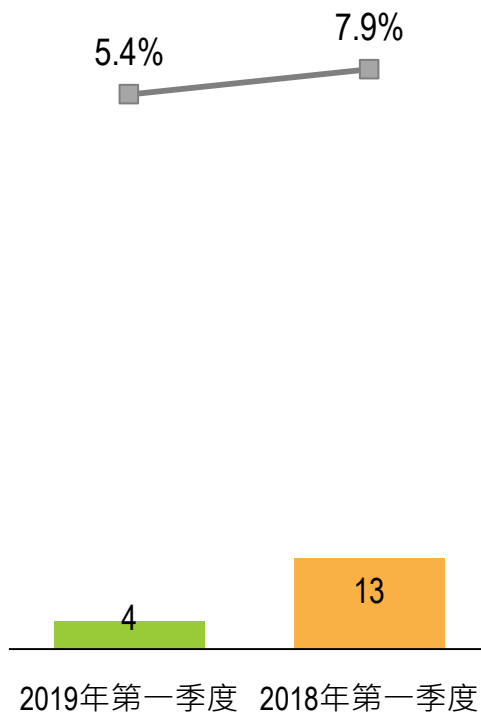
收益成本

(占收益百分比, 人民币百万)



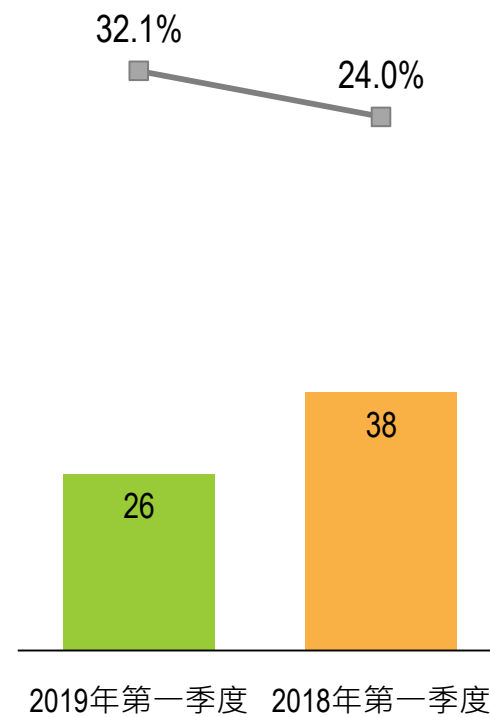
销售及市场推广开支

(占收益百分比, 人民币百万)



行政开支

(占收益百分比, 人民币百万)



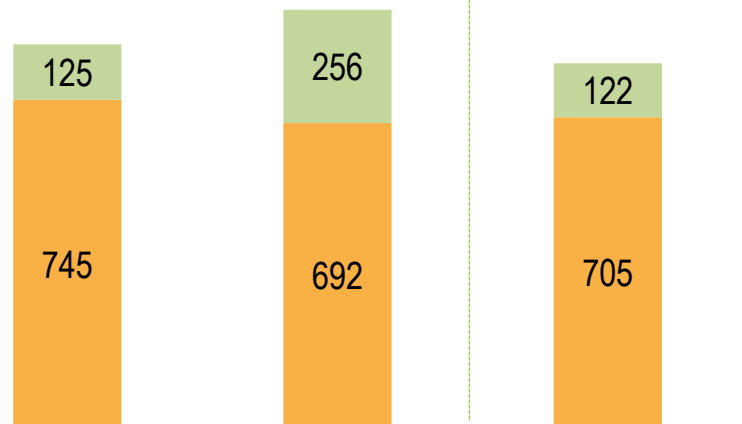
财务状况表

人民币 千元	截至2019年 3月31日止	截至2018年 12月31日止	变化
总资产	2,571,094	2,527,213	+1.7%
负债总额	273,541	262,179	+4.3%
净资产	2,297,553	2,265,034	+1.4%
流动资产	1,778,874	1,757,638	+1.2%
现金及现金等价物	392,602	390,350	+0.6%
贸易应收款项	15,636	18,365	-14.9%
贸易及其他应付款项	73,639	69,363	+6.2%

主要游戏的每名付费玩家平均收益 (ARPPU)

德州扑克ARPPU

(人民币元)



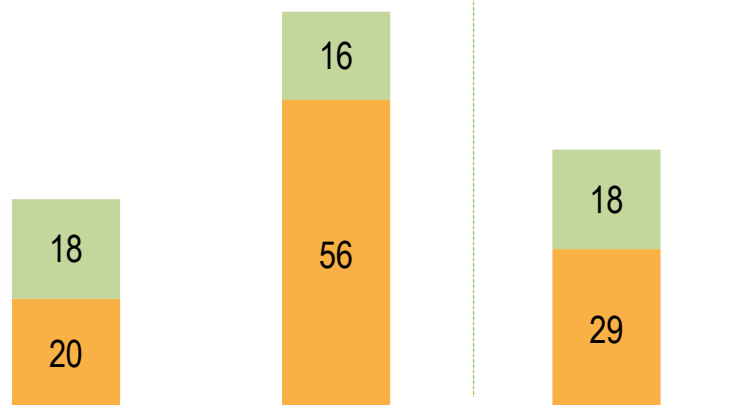
2019年第一季度 2018年第一季度 2018年第四季度

■ 移动游戏

■ 网页游戏

其他棋牌(游戏)ARPPU

(人民币元)



2019年第一季度 2018年第一季度 2018年第四季度

■ 其他棋牌(移动)

■ 其他棋牌(网页)

德州扑克
ARPPU

同比变化

环比变化

移动游戏

-51.3%

+2.0%

网页游戏

+7.6%

+5.7%

其他棋牌(游戏)
ARPPU

同比变化

环比变化

移动游戏

+12.2%

-1.7%

网页游戏

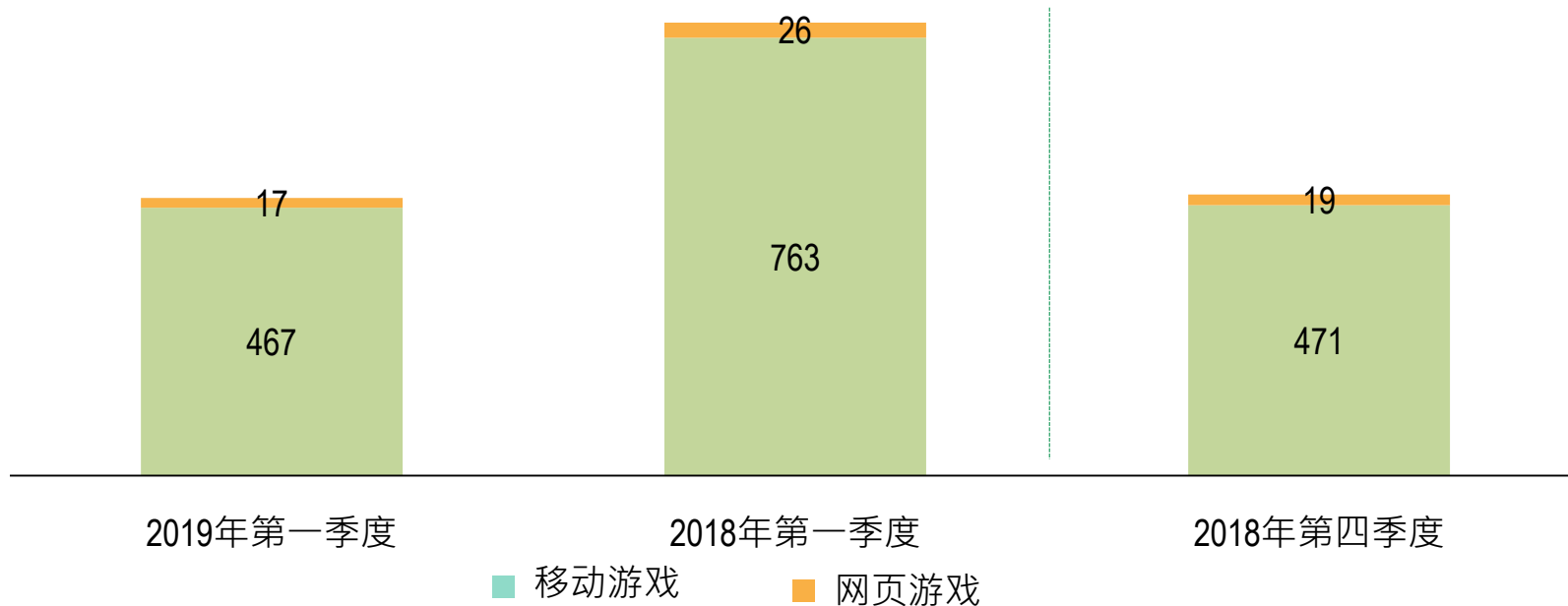
-63.9%

-29.5%

付费玩家

付费玩家

(‘000)

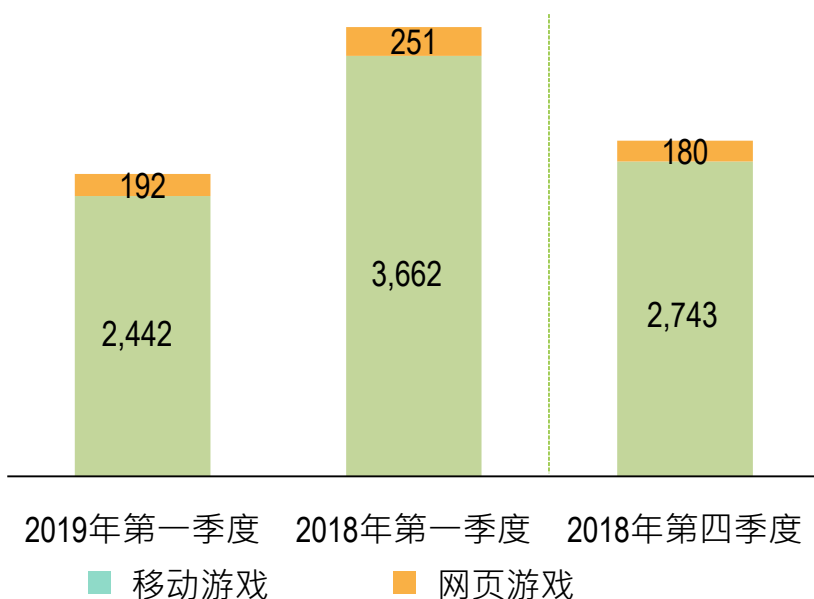


付费玩家	同比变化	环比变化
总计	-38.7%	-1.2%
移动游戏	-38.8%	-0.8%
网页游戏	-34.6%	-10.5%

每日活跃用户及每月活跃用户

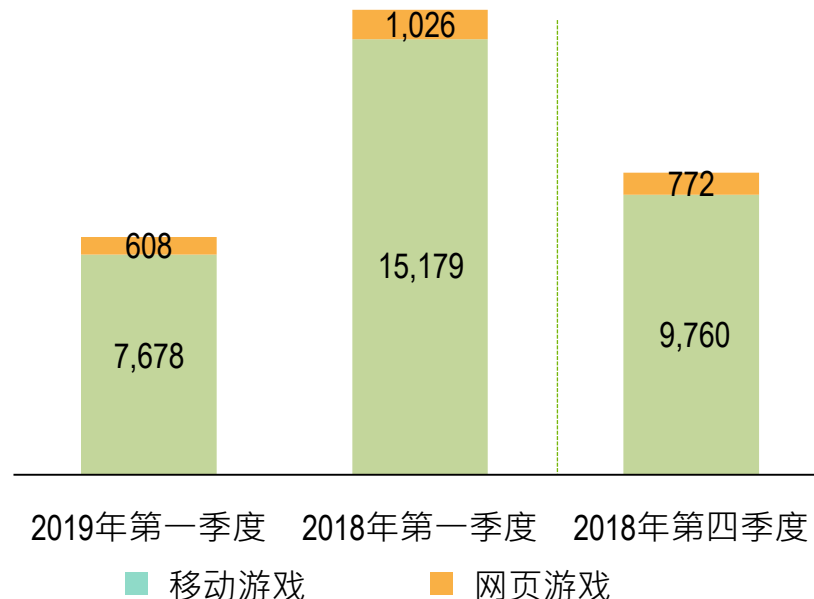
每日活跃用户

('000)



每月活跃用户

('000)



每日活跃用户	同比变化	环比变化
--------	------	------

总计	-32.7%	-9.9%
----	--------	-------

移动游戏	-33.3%	-11.0%
------	--------	--------

网页游戏	-23.5%	+6.7%
------	--------	-------

每月活跃用户	同比变化	环比变化
--------	------	------

总计	-48.9%	-21.3%
----	--------	--------

移动游戏	-49.4%	-21.3%
------	--------	--------

网页游戏	-40.7%	-21.2%
------	--------	--------

展望

2019年业务布局

加大力度开拓海外棋牌市场

专注移动端产品研发及创新

- 加大力度拓展其他棋牌游戏业务
- 以玩家为本，积极推进产品的创新，为玩家提供更加专业和优质的游戏体验和客户服务。
- 聚焦用户体验，努力锻造博雅棋牌游戏的百年品牌



探索海内外棋牌游戏的运营模式

- 研究开发和举办多样化新的竞技赛事，提高及巩固玩家忠诚度

投资者查询

博雅互动国际有限公司
电邮: investor@boyaa.com

金通策略有限公司
电邮: ir@dlkadvisory.com
电话: +852 2857 7101

免责声明

此文件或数据可能包括一些“前瞻性预测”，包括但不限于，有关公司战略部署的实施、及未来业务发展和经济表现的预测。

这些前瞻性预测虽然代表我方对业务发展的判断和未来期望，但一系列的风险、不确定因素和其它法定要求可能会导致实际的发展及结果与我们的期望或预测有重大差距。

这些因素包括但并不限于，(1) 市场概况、宏观经济、政府和规管的趋向变化；(2) 本地和国际证券市场汇率和利率的变动；(3) 竞争压力；(4) 科技发展；(5) 客户、承诺者及伙伴的财务状况或信贷条件的变化，以及他们经营市场策略的变动；(6) 法律法规的变动；(7) 管理层和公司组织架构的变动；及(8) 其它可能对公司业务和财务模式或有重大负面影响的关键因素等。

我们没有任何责任(且明确声明免除任何此类责任)因应市场新信息、未来活动或其他情况来更新或修改此文件或数据之前瞻性预测。

未经我方事先书面同意下，此文件或数据不能被复印、派发或以任何方式传送予任何其它人士，或被以任何形式融合于其它档或材料中。

此档并不构成

- (1) 对任何在香港或其它地区之证券的销售邀约
- (2) 对达致任何证券的收购、出售或认购之协定的邀约；或与任何证券的发行有关

未经我方书面允许，此文件(和所载的资料)不可作为任何印刷用途或派发予任何其他人。