



boyaa



# 博雅互动国际有限公司

(股份代号: 0434.HK)

## 2020年全年业绩

目标成为网络棋牌类游戏的领先品牌



# 2020年全年业绩重点

1

2020年全年，由于(i)新型冠状病毒疫情期间，中国内地、香港、台湾及海外地区的相关政府主管部门防控检疫及社交隔离措施的施行；及(ii)本集团一定线上运营活动的举办，使游戏用户于2020年上半年之在线时长及在网络游戏中之消费增加，因此：

- 收益约为人民币351.5百万元，同比增加约8.5%
- 毛利约为人民币242.2百万元，同比增加约9.5%

2

撇除股权投资合伙企业公允价值变动等非经营一次性因素影响，2020年全年纯利同比增长**10.3%**，主要是由于收益同比增加

3

于2020年第四季度，我们成功举办了BPT品牌系列赛事 - 2020 BPT东南亚地区合服赛线上赛及三场2020「博雅杯」中国象棋爱心助学线上赛。公益赛事的举办进一步加强了博雅游戏用户的忠诚度及博雅游戏品牌的影响力。我们通过举办公益赛事的形式来传承中国棋牌竞技游戏的传统文化、营造健康绿色的棋牌竞技游戏环境。

4

2020年共回购**6,050,000**公司股份，并注销**10,875,000**已回购之股份

# 2020年全年业绩

---

# 2020年全年业绩

人民币 千元	2020年	2019年	同比
收益	351,479	323,816	+8.5%
毛利	242,231	221,164	+9.5%
本公司拥有人应占利润/亏损	-45,102	33,760	-233.6%
经调整本公司拥有人应占利润/亏损*	92,105	83,483	+10.3%
毛利率	68.9%	68.3%	+0.6个百分点
纯利率	-12.8%	10.4%	-23.2个百分点
经调整纯利率*	26.2%	25.8%	+0.4个百分点
每股基本盈利/亏损 (人民币 分)	-6.83	5.05	盈转亏
每股摊薄盈利/亏损(人民币 分)	-6.83	5.05	盈转亏

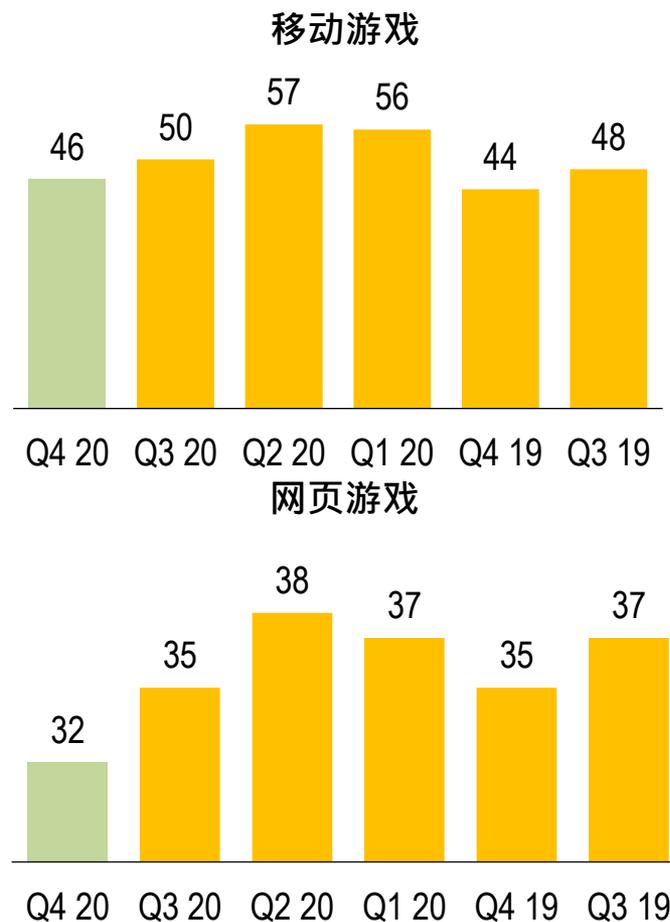
\*撇除股权投资合伙企业公允价值变动等非经营一次性因素影响

# 2020年全年收益分析

## 收益按游戏类型分析

2020年 | 2019年

(人民币 百万)



# 2020年全年收益分析

## 收益按游戏分析

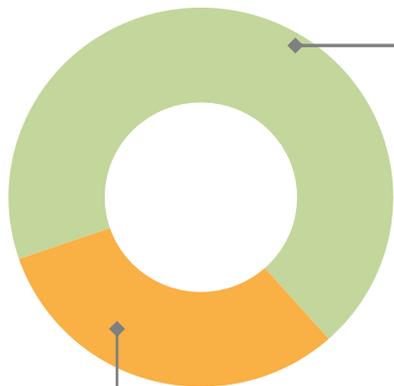
2020年 | 2019年

(人民币 百万)



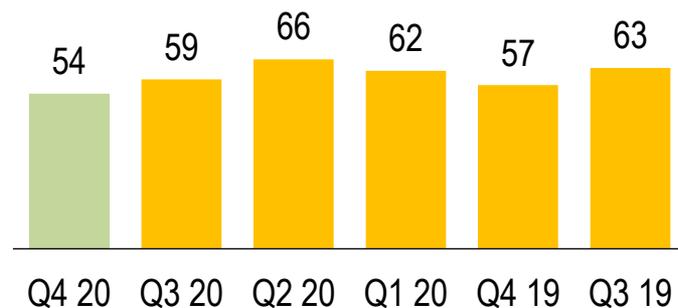
《德州扑克》

68.7% | 73.4%

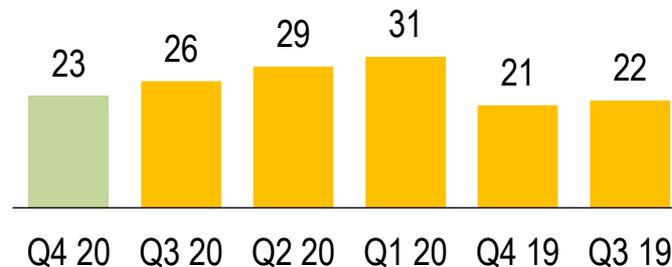


《其他棋牌》  
31.3% | 26.6%

### 德州扑克



### 其他棋牌

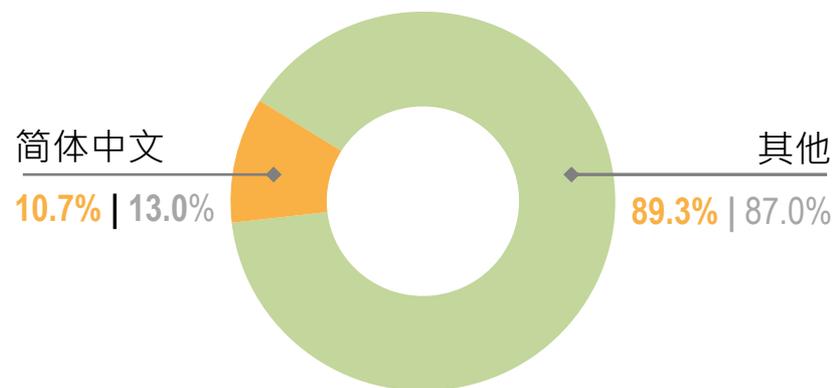


# 2020年全年收益分析

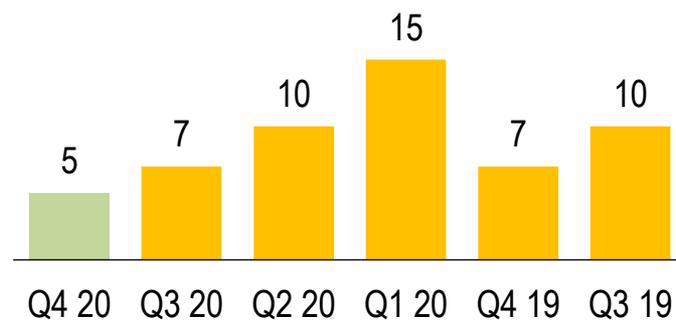
## 收益按游戏语言版本分析

2020年 | 2019年

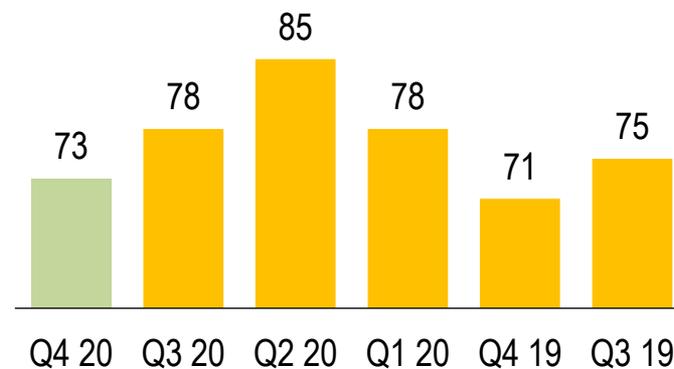
(人民币 百万)



### 简体中文



### 其他



# 2020年成本及开支分析

## 收益成本

(占收益百分比, 人民币百万)



2020年 2019年

## 销售及市场推广开支

(占收益百分比, 人民币百万)



2020年 2019年

## 行政开支

(占收益百分比, 人民币百万)



2020年 2019年

# 财务状况表

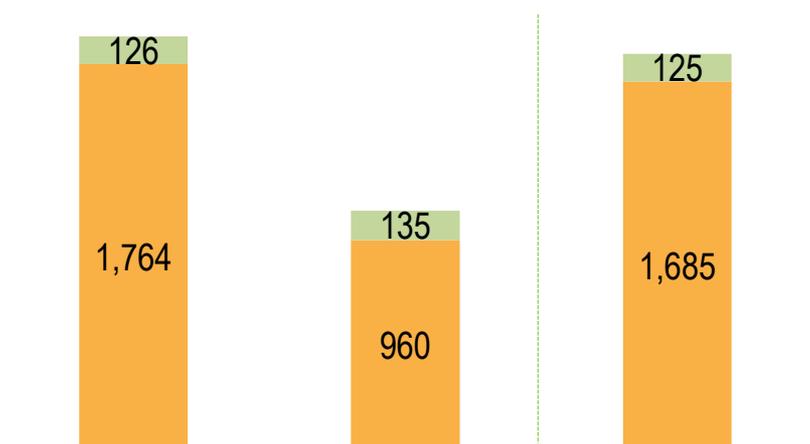
人民币 千元	截至2020年 12月31日止	截至2019年 12月31日止	变化
总资产	<b>2,333,229</b>	2,393,155	-2.5%
负债总额	<b>286,413</b>	282,912	+1.2%
净资产	<b>2,046,816</b>	2,110,243	-3.0%
受限资金	<b>665,682</b>	651,324	+2.2%
现金及现金等价物及定期存款*(不含受限资金)	<b>1,114,739</b>	875,571	+27.3%
贸易应收款项	<b>19,557</b>	18,001	+8.6%
贸易及其他应付款项	<b>81,359</b>	72,057	+12.9%

\*现金及现金等价物及定期存款：银行及现金结余，定期存款

# 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)



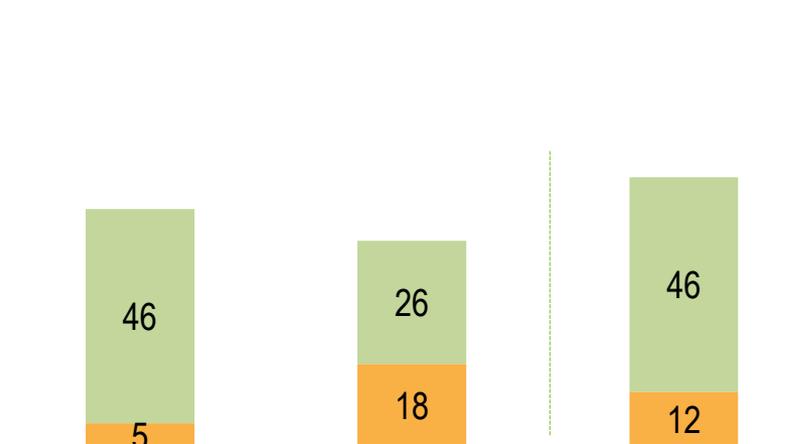
2020年第四季度 2019年第四季度 2020年第三季度

■ 移动游戏

■ 网页游戏

## 其他棋牌(游戏)ARPPU

(人民币 元)



2020年第四季度 2019年第四季度 2020年第三季度

■ 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

-6.5%

+1.1%

网页游戏

+83.7%

+4.7%

其他棋牌(游戏)  
ARPPU

同比变化

环比变化

移动游戏

+73.9%

-0.9%

网页游戏

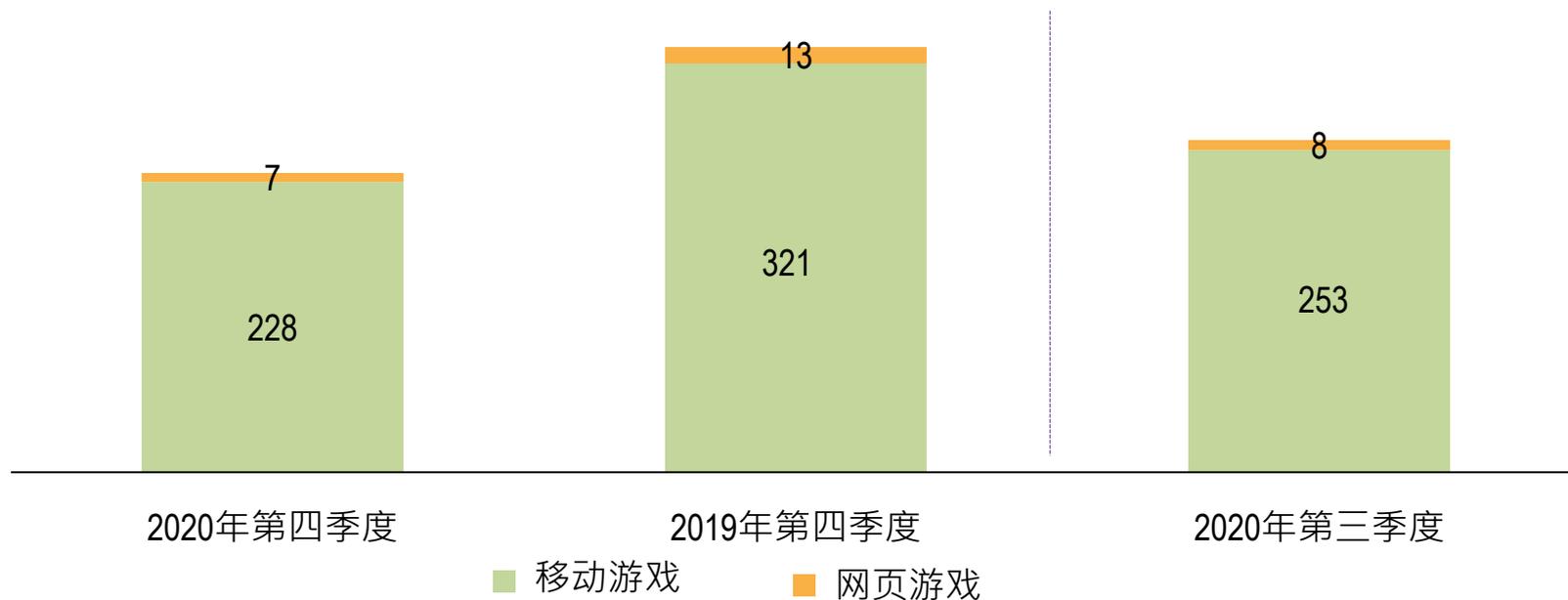
-70.6%

-55.8%

# 付费玩家

## 付费玩家

(‘000)

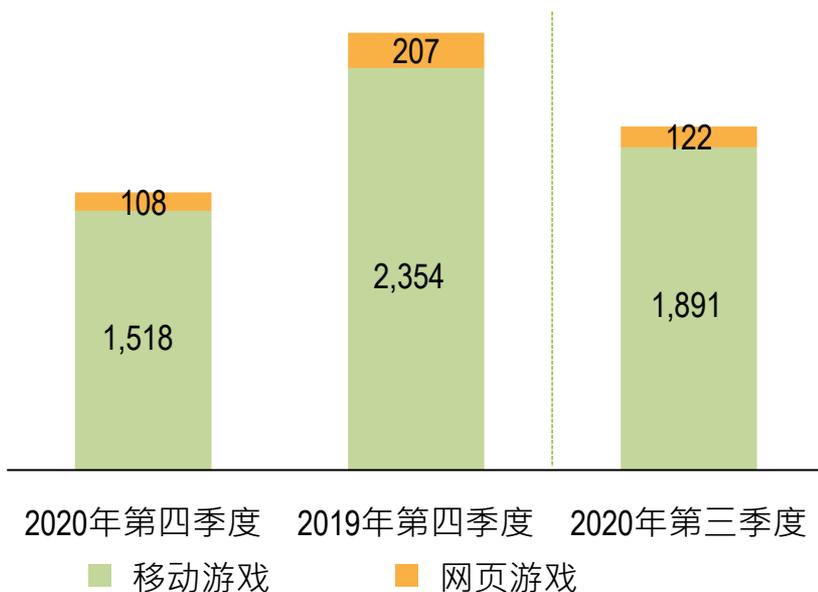


付费玩家	同比变化	环比变化
总计	-29.6%	-10.0%
移动游戏	-29.0%	-9.9%
网页游戏	-46.2%	-12.5%

# 每日活跃用户及每月活跃用户

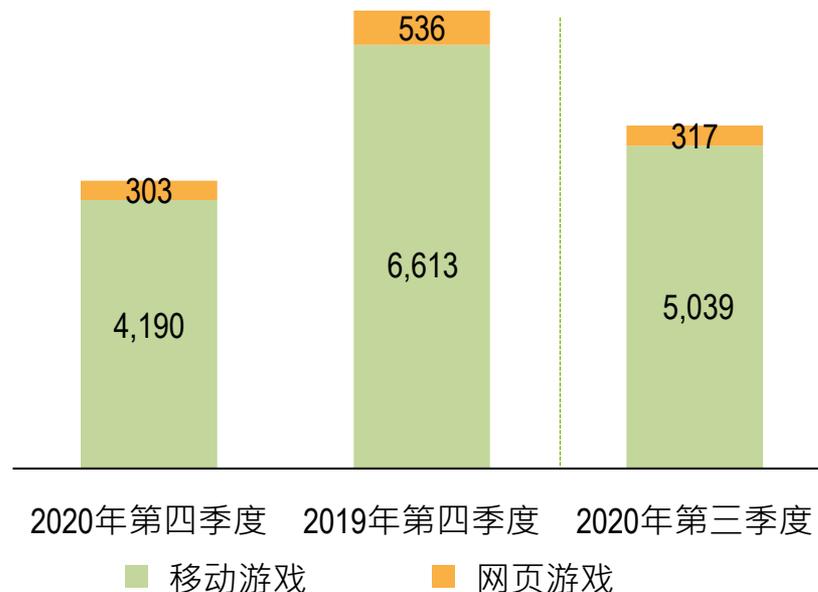
## 每日活跃用户

('000)



## 每月活跃用户

('000)



每日活跃用户	同比变化	环比变化
总计	-36.5%	-19.2%
移动游戏	-35.5%	-19.7%
网页游戏	-47.8%	-11.5%

每月活跃用户	同比变化	环比变化
总计	-37.2%	-16.1%
移动游戏	-36.6%	-16.8%
网页游戏	-43.5%	-4.4%

展望

---

# 2021年业务布局



# 投资者查询

**博雅互动国际有限公司**

电邮: [investor@boyaa.com](mailto:investor@boyaa.com)

**金通策略有限公司**

电邮: [ir@dlkadvisory.com](mailto: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。