

**禅游科技**  
ZEN·GAME

蓬勃发展的手游行业中  
高增长游戏开发商及运营平台

(股票代码：2660.HK)



# 目录

CONTENTS

1

2020年业务概览

2

全年业绩分析

3

发展策略

4

附录



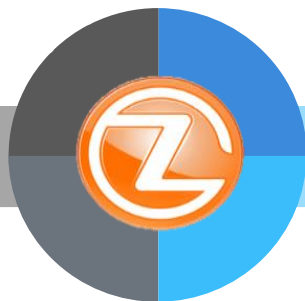
# PART 01

2020年业务概览

---

# 高增長的手游开发商及运营商

2019年全年收入：人民币6.6亿元



2020年全收入：人民币7.4亿元

2019年 | 2020年

## 收入按业务分部

53.6%  
收入佔比

游戏虚拟  
道具

34.5%  
收入佔比

46.4%  
收入佔比

游戏内  
信息服务\*

65.5%  
收入佔比

\* 主要指游戏内广告收入

## 收入按游戏类型

77.3%  
收入佔比

棋牌类游戏

74.8%  
收入佔比

22.7%  
收入佔比

休闲类游戏

25.2%  
收入佔比



# 管理团队有开发及运营游戏平台的丰富经验



## 叶升先生

董事长、执行董事兼首席执行官

- 曾担任腾讯QQ游戏产品部门的产品总监，参与及负责打造QQ棋牌游戏大厅产品
- 拥有逾20年棋牌游戏平台的开发、运营及管理直接经验

## 杨民先生

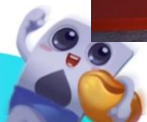
副董事长兼首席技术官

- 曾担任腾讯QQ游戏产品部门的技术总监，参与及负责打造QQ棋牌游戏大厅产品
- 拥有逾20年棋牌游戏平台的开发、运营及管理直接经验

## 黄海燕女士

首席财务官

- 曾在四大会计师事务所任职，在多家香港主板TMT上市公司负责上市、财务管理及证券合规等事宜
- 拥有逾15年互联网及游戏行业的会计及财务经验



# 禅游的企业目标及使命

成为一流的休闲娱乐平台，为玩家提供多元娱乐生活

## 加大研发投入

2020年：

研发开支同比增长超过40%，在中度休闲产品和海外产品上有布局

## 建立庞大、稳定增长的用户基础

2020年：抓紧「宅经济」市场需求，持续优化长生命周期的“斗地主”和“麻将”等大众棋牌游戏，扩大用户基础

## 优化运营平台 增强游戏投放效率和效果

2020年：建立投放工具系统、数据分析系统和自有广告平台系统等



研发投入

创新  
体验

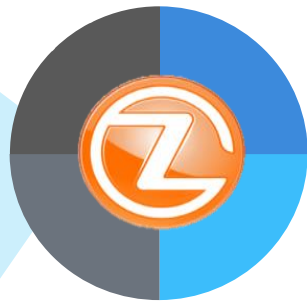
市场

运营

「禅游」品牌  
创造玩家快乐体验

2020年：

- 香港著名影星许绍雄为代言人
- 游戏内增加新玩法如角色合成
- 引入游戏直播，与玩家增加互动



一流的  
休闲娱乐平台

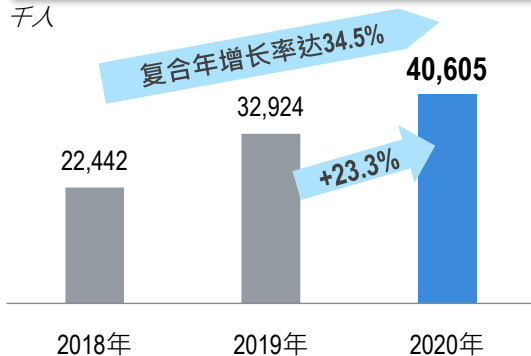
开放世界

社交互动

# 禅游的活跃用户基础 - 持续、稳定扩大

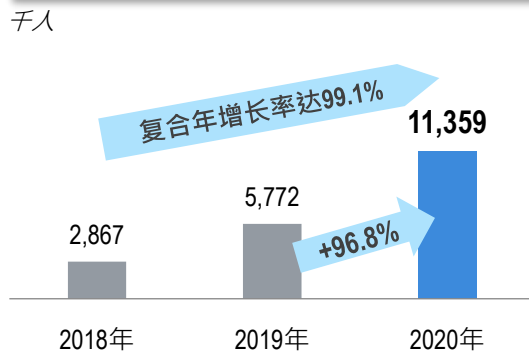
## 牌类游戏月活跃用户

千人



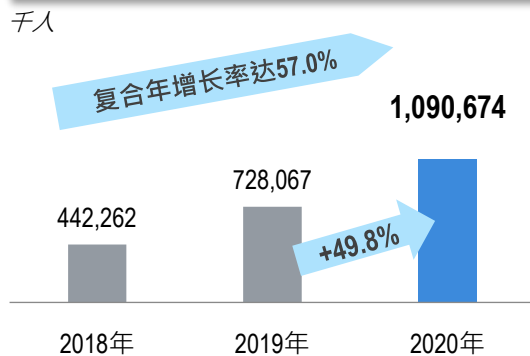
## 棋类游戏月活跃用户

千人



## 累计注册用户人数

千人



### 活跃用户增长原因：

- 疫情影响下，人们在家抗疫，致手游用户整体增加
- 禅游游戏中引入赛事、活动、新功能，吸引用户留存
- 通过腾讯、头条、拼多多、快手及抖音等宣传渠道以增加新玩家人数



# 全民化棋牌、休闲类游戏 - 拥有忠实用户群

团队持续开拓多款王牌游戏（58款自主开发游戏及13款第三方开发游戏）

延长游戏生命周期，形成忠实用户基础

## 棋牌游戏



天天斗地主  
(真人版)



禅游斗地主



麻将系列产品

总在线棋牌游戏量：35

主要贡献收益的棋牌游戏：斗地主和麻将系列

棋牌类游戏的收入占比：74.8%

## 休闲游戏



开心萌萌消



疯狂消星星



王牌切水果

总在线休闲游戏量：36

主要贡献收益的休闲游戏：消除类休闲游戏

休闲类游戏的收入占比：25.2%

### 主要榜单：

- 《天天斗地主—真人版》：  
2020年阿拉丁指数最受欢迎的小游戏前三甲
- 《指尖四川麻将》：  
iOS中国免费游戏榜排名第十（2020年3月）





# 「广告 + 内购」混合变现模式 实现共赢

- ✓ 多变广告形式，变现非付费用户
- ✓ 调整场景设置，搭配广告至内购场所
- ✓ 引入广告至游戏的核心玩法，提升游戏体验



Banner 广告



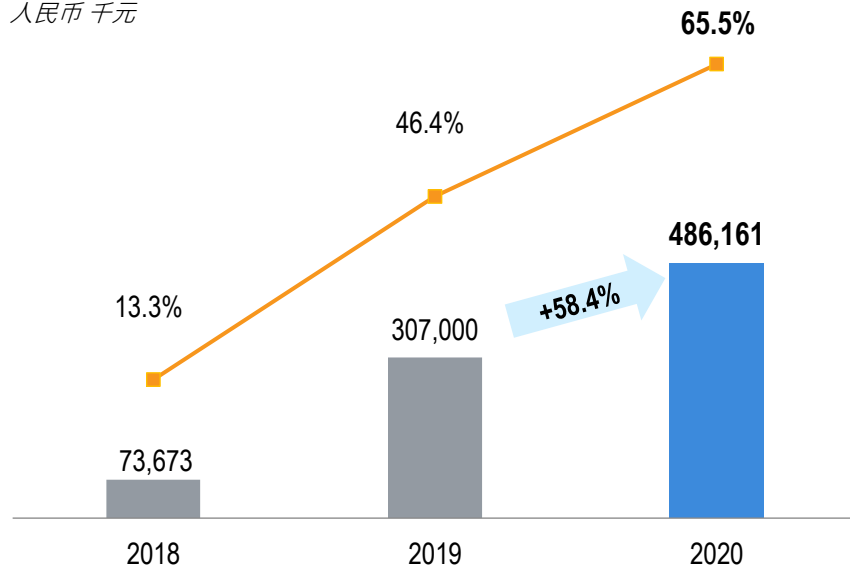
原生信息流广告



插屏广告

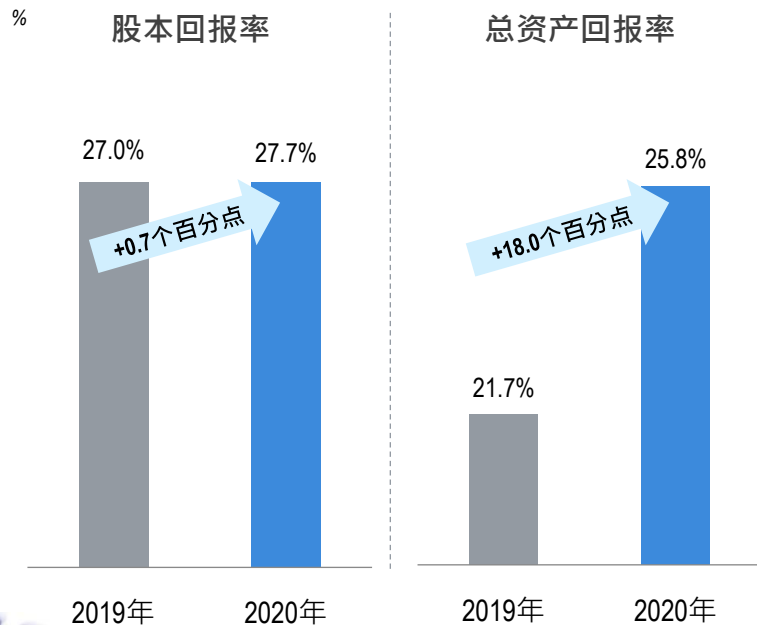
## 广告收益及占总收益比例

人民币 千元

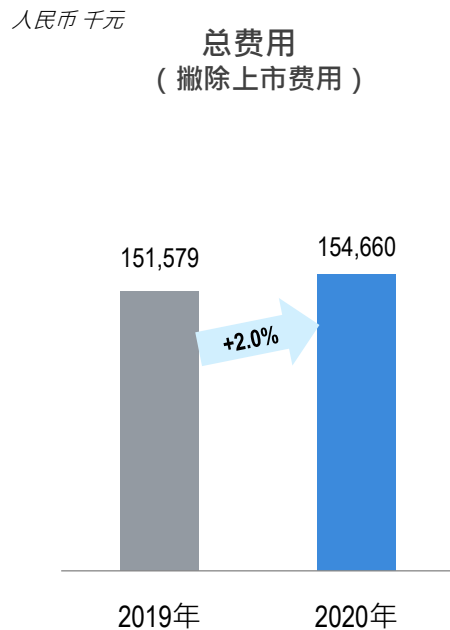


# 持续增强经营效率 为股东创造丰厚回报

## 稳定盈利能力



## 严格的成本控制



## 稳健回报回馈投资者

派息率\* (末期股息)

2019年

每股3港仙

派送金额

3,055万人民币

派息率

19.0%

2020年

每股6港仙

派送金额

6,105万人民币

派息率

23.1%

\*不包括2019年中期特别股息



# 充足版号储备 积极拓展海外市场

**72** 个游戏版号

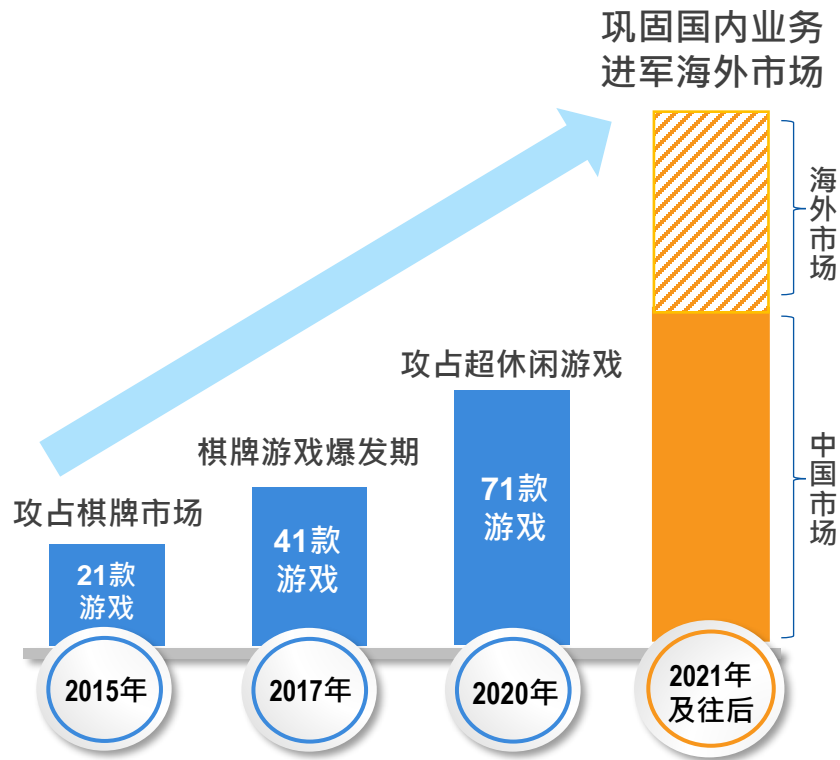
(涵盖主要的棋牌类游戏和多种类型的休闲游戏)

**71** 款在营游戏

(包含海外游戏及第三方开发游戏)

**3** 款 ( 预计 ) 海外休闲游戏

预计2021年第二季推出





# PART 02

## 全年业绩分析

---

# 2020年全年业绩

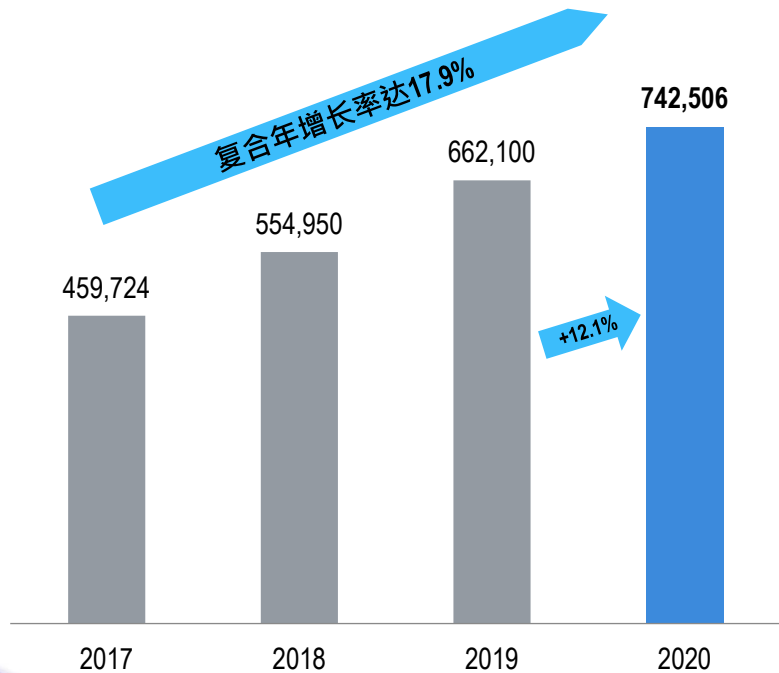
人民币 千元	2019年	2020年	同比
收益	662,100	<b>742,506</b>	+12.1%
毛利	324,953	<b>364,559</b>	+12.2%
纯利 ( 母公司拥有人应占 )	160,519	<b>220,968</b>	+37.7%
经调整后纯利*	181,267	<b>223,217</b>	+23.1%
毛利率	49.1%	<b>49.1%</b>	-
纯利率	24.2%	<b>29.8%</b>	+5.6百分点
经调整后纯利率*	27.4%	<b>30.1%</b>	+2.7百分点
每股盈利 ( 人民币 元 )	0.17	<b>0.22</b>	+29.4%
每股末期派息 ( 港元 )	0.03	<b>0.06</b>	+100.0%
派息率	19.0%	<b>23.1%</b>	+4.1百分点
股本回报率	27.0%	<b>27.7%</b>	+0.7百分点
总资产回报率	21.7%	<b>25.8%</b>	+4.1百分点

\*撇除一次性上市费用和股份支付

# 收益分析

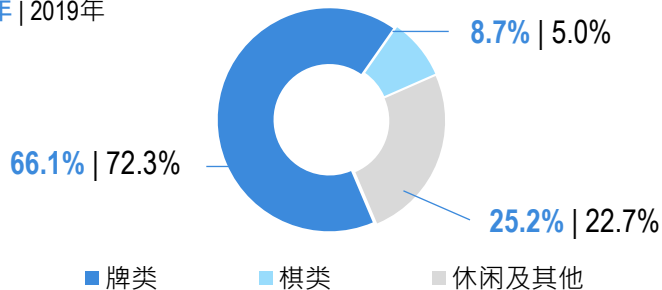
## 收益增长

人民币 千元



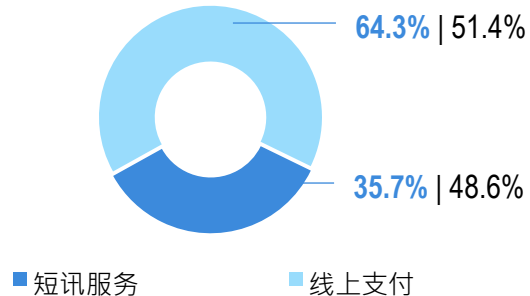
## 收入按游戏类别分类

2020年 | 2019年



## 收入按支付渠道分类

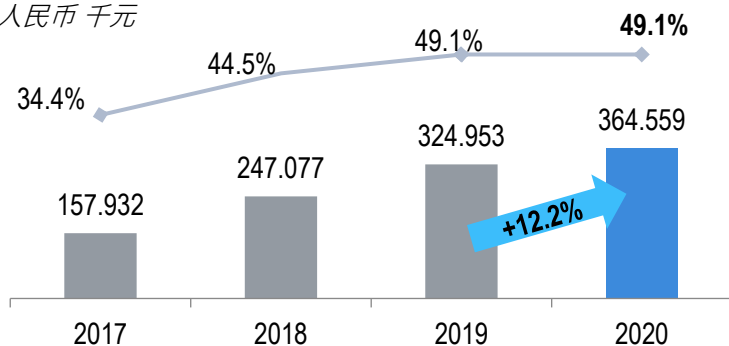
2020年 | 2019年



# 毛利及毛利率分析

## 毛利及毛利率分析

人民币 千元

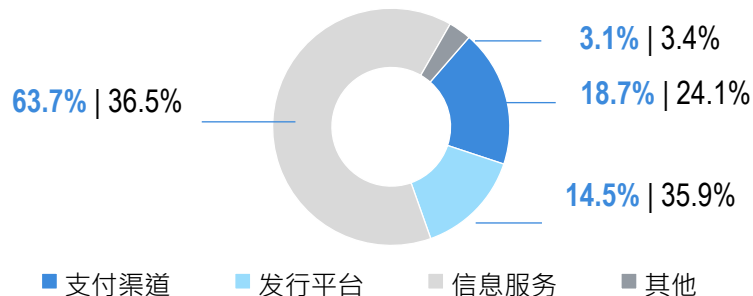


## 毛利率 – 按主要业务分部

	2019年	2020年	变化
销售虚拟物品			
- 自主开发的游戏	37.6%	44.0%	+6.4百分点
- 第三方游戏 (发布)	100%	100%	--
游戏内信息服务	59.9%	50.5%	-9.4百分点

## 销售成本

2020年 | 2019年



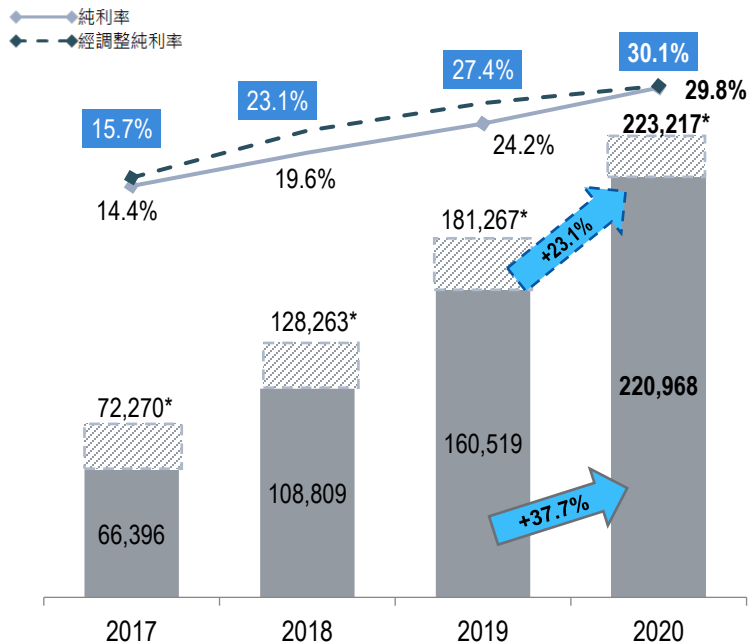
## 毛利率 – 按支付渠道

	2019年	2020年	变化
短讯支付	19.9%	28.3%	+8.4百分点
线上支付渠道	58.6%	56.6%	-2.0百分点
游戏内信息服务成本	59.9%	50.5%	-9.4百分点

# 纯利及纯利率分析

## 纯利增长

人民币千元



\*撇除上市费用和股份支付

## 主要开支分析

占收入百分比	2019年	2020年	同比
信息服务成本及销售费用合计	28.6%	38.8%	+10.2百分点
行政开支	6.5%	4.2%	-2.3百分点
研发成本	5.8%	7.2%	+1.4百分点
占税前利润百分比			
所得税开支	9.7%	6.8%	-2.9百分点



# 财务状况

人民币 千元	于12月31日		
	2019年	2020年	同比变化
贸易应收款项	193,204	71,259	-63.1%
贸易应付款项	71,731	10,484	-85.4%
按公允价值计入损益的金融资产	166,998	110,680	-33.7%
流动资产	681,098	825,559	+21.2%
总资产	739,991	856,134	+15.7%
净资产	595,315	796,607	+33.8%
流动比率 (倍)	5.1	14.3	+9.2倍
净负债比率	净现金	净现金	-





# PART 03

## 发展策略

---

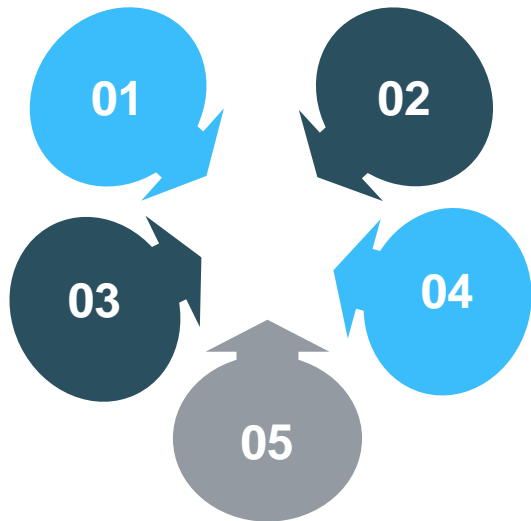
## 优化现有业务，加强品牌宣传

### 加强品牌建设

在扩大现有推广渠道外，加强品牌建设及口碑传播的效力

### 探索海外休闲游戏市场机会

持续开发具备竞争力的精品



### 优化现有棋牌产品，探索“斗地主+”模式

加大力度建立玩家社交平台及增加多元娱乐体验，创新定义棋牌游戏产品

### 寻求收购或投资机会

物色具有移动流量基础或有推广资源的其他游戏开发商或团队，加强公司的对外合作

### 人才队伍的打造

建立具有高效学习能力且对不确定性与机遇并存的未来持有开放和专注的态度的人才队伍



感谢观看  
THANK YOU

