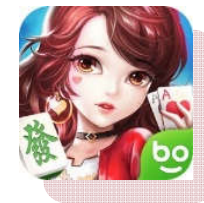


boyaa



# 博雅互动国际有限公司

(股份代号: 0434.HK)

## 2021年中期业绩

目标成为网络棋牌类游戏的领先品牌



# 2021年中期业绩重点

1

**2021年第一季度**，由于新型冠状病毒疫情的缓解使游戏用户之在线时长及在网络游戏中的消费回落，使得一季度收益同比减少，但于**2021年第二季度**，由于本公司对于游戏产品和玩法的优化及于此期间一定在线运营活动的举办，使得本季度收益水平有所提升。

- 2021年第二季度收益为人民币约**96.6**百万元，较第一季度环比增加约**13.7%**
- 2021年上半年收益为人民币约**181.5**百万元，同比减少约**3.7%**

若撇除金融资产之公平值减少等非经营一次性因素：

- 2021年第二季度录得未经审计非国际财务报告准则经调整纯利为人民币约**35.3**百万元，同比增加约**22.7%**，环比增加**49.2%**
- 2021年上半年录得未经审计非国际财务报告准则经调整纯利为人民币约**59.0**百万元，同比增加约**9.2%**

2

于**2021年第二季度**，我们成功举办了**BPT品牌系列赛事—2021 BPT欧洲地区合服赛线上赛**，并举办为延安枣园小学捐赠教学物资的公益活动。我们持续关注留守儿童的教育发展，希望为他们的健康成长创造良好条件，尽最大的努力为更多需要帮助的人，给他们带来温暖，践行企业的社会责任。

# 2021年中期业绩



# 2021年中期业绩

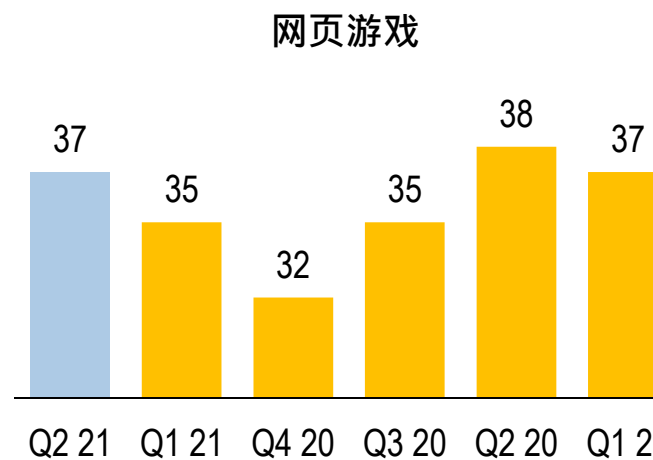
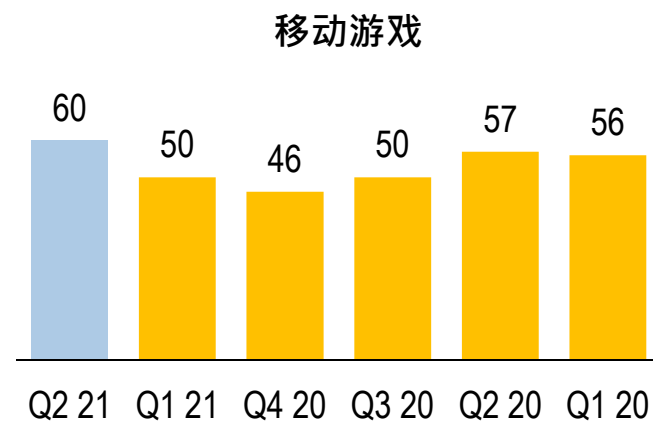
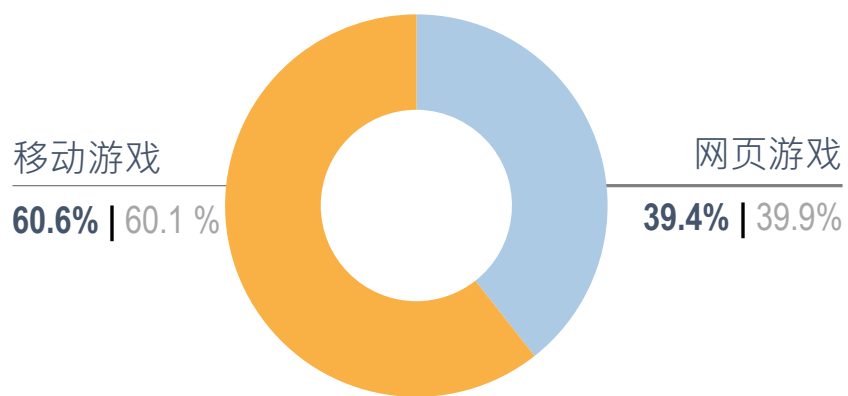
人民币 千元	2021年 上半年	2020年 上半年	同比
收益	<b>181,483</b>	188,460	-3.7%
毛利	<b>122,659</b>	132,597	-7.5%
本公司拥有人应占(亏损)/利润	<b>(10,951)</b>	(13,566)	19.3%
毛利率	<b>67.6%</b>	70.4%	-2.8个百分点
每股基本(亏损)/盈利 (人民币 分)	<b>(1.67)</b>	(2.05)	不适用
每股摊薄(亏损)/盈利 (人民币 分)	<b>(1.67)</b>	(2.05)	不适用

# 2021年上半年收益分析

## 收益按游戏类型分析

2021年上半年 | 2020年上半年

(人民币 百万)

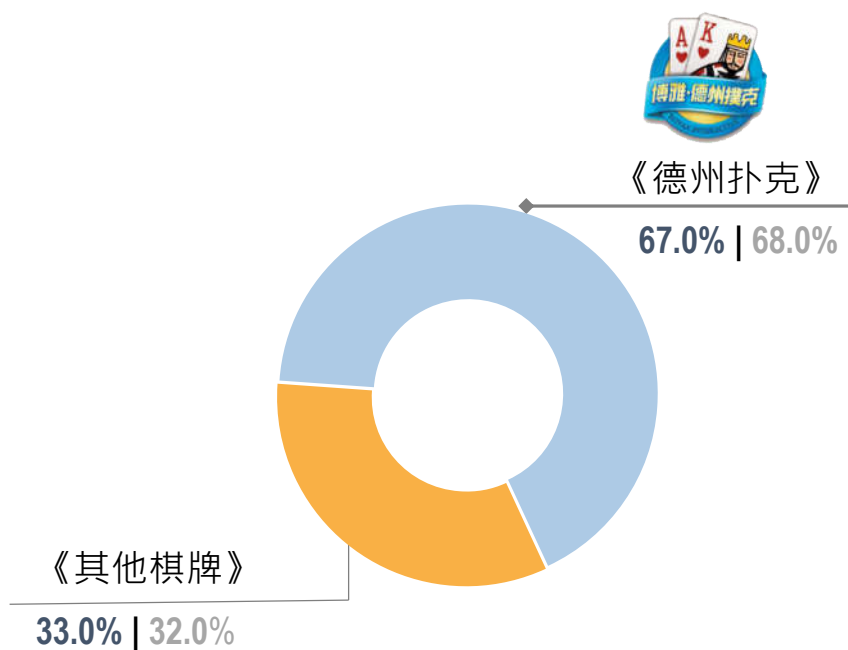


# 2021年上半年收益分析

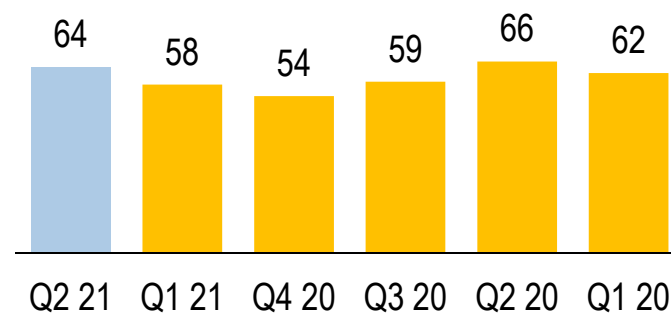
## 收益按游戏分析

2021年上半年 | 2020年上半年

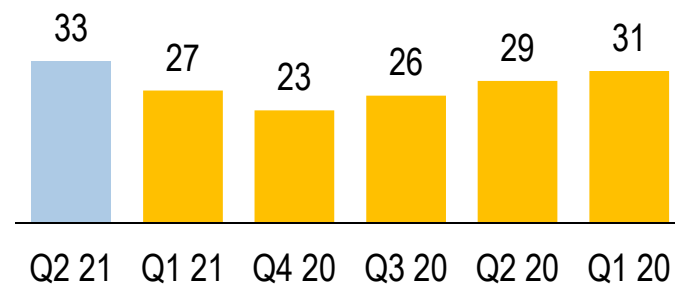
(人民币 百万)



### 德州扑克



### 其他棋牌

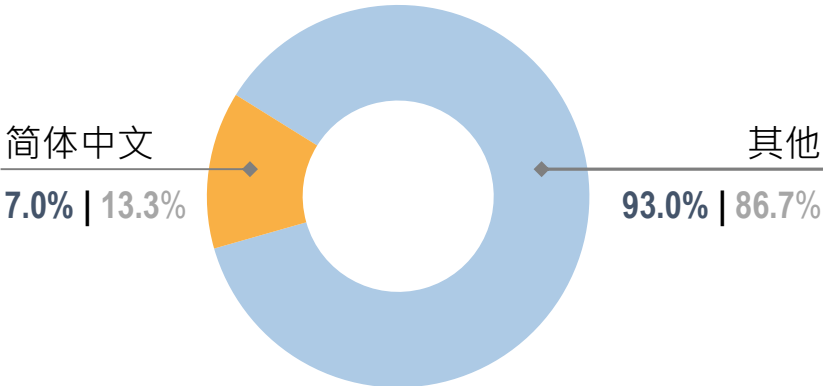


# 2021年上半年收益分析

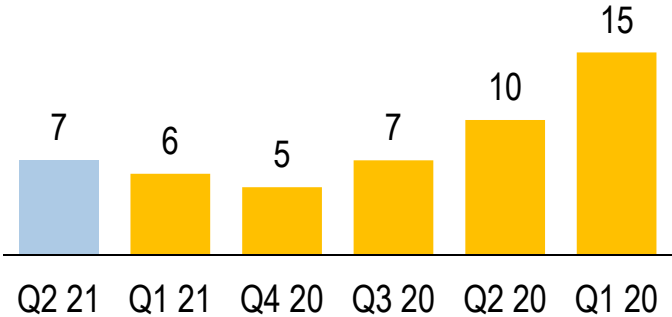
## 收益按游戏语言版本分析

2021年上半年 | 2020年上半年

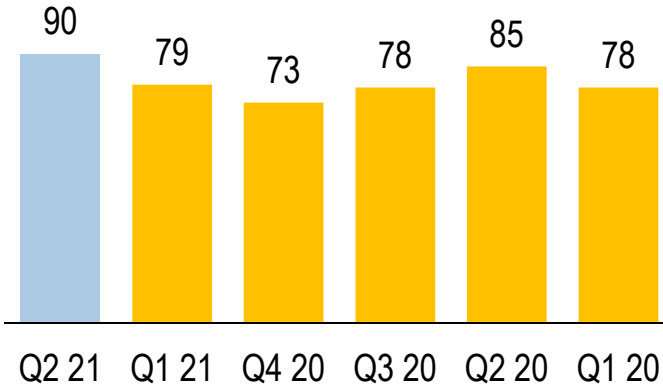
(人民币 百万)



### 简体中文



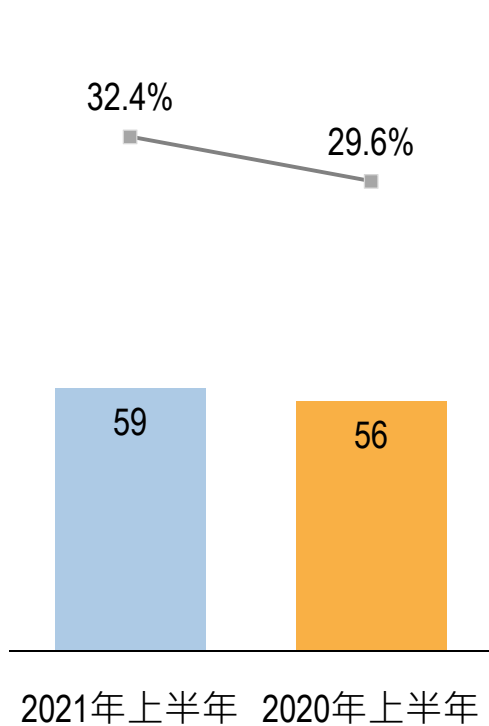
### 其他



# 2021年上半年成本及开支分析

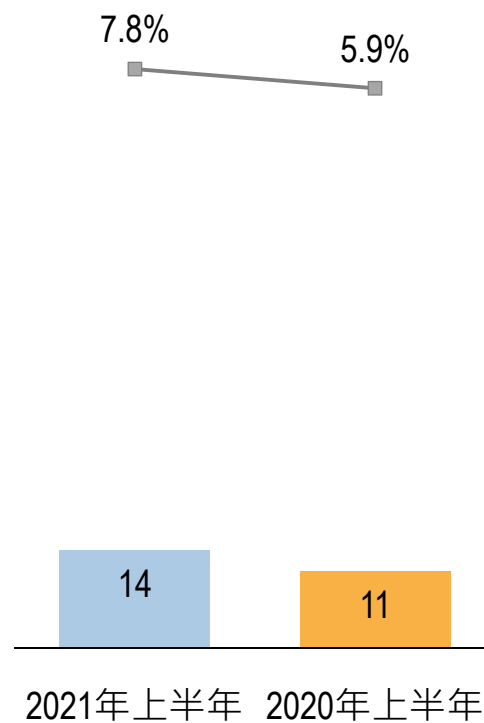
## 收益成本

(占收益百分比, 人民币百万)



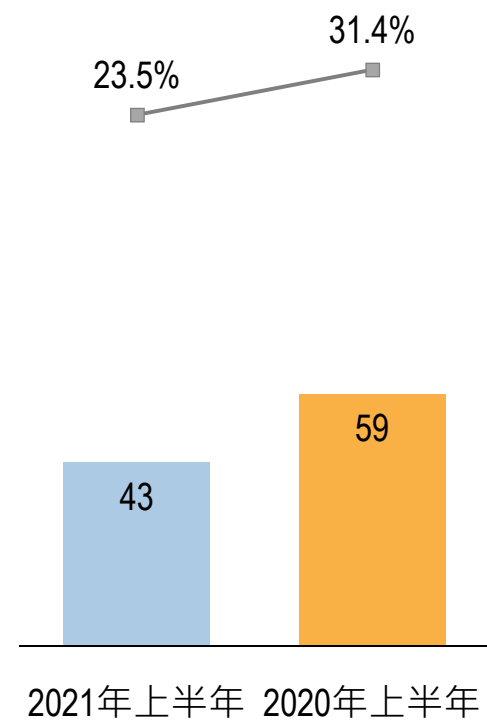
## 销售及市场推广开支

(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

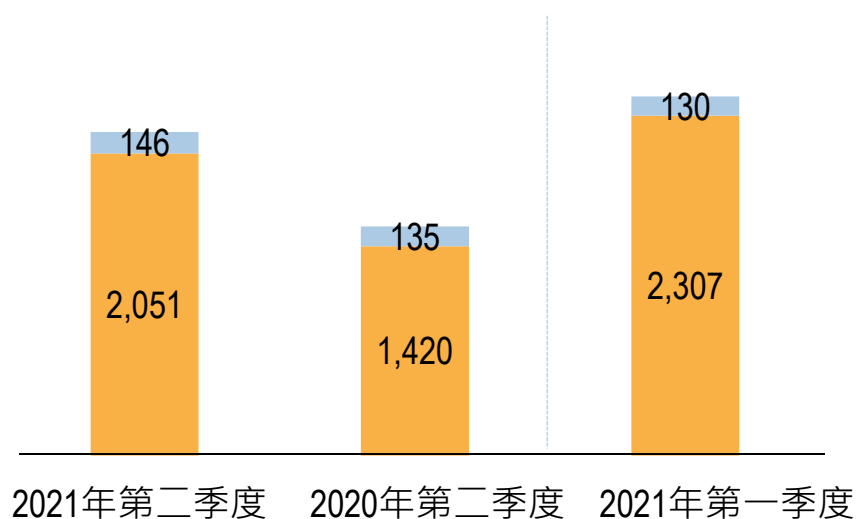
人民币 千元	截至2021年 6月30日止	截至2020年 12月31日止	变化
总资产	<b>2,300,627</b>	2,333,229	-1.4%
负债总额	<b>272,380</b>	286,413	-4.9%
净资产	<b>2,028,247</b>	2,046,816	-0.9%
受限资金	<b>671,758</b>	665,682	+0.9%
现金及现金等价物及定期存款*(不含受限资金)	<b>1,170,066</b>	1,114,739	+5.0%
贸易应收款项	<b>27,346</b>	19,557	+39.8%
贸易及其他应付款项	<b>73,188</b>	81,359	-10.0%

\*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)



■ 移动游戏 ■ 网页游戏

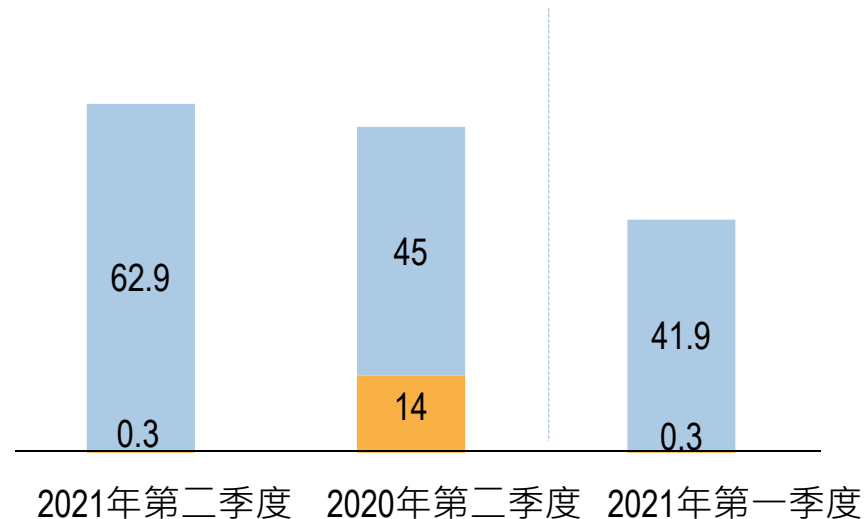
德州扑克 ARPPU	同比变化	环比变化
------------	------	------

移动游戏	+7.5%	+12.0%
------	-------	--------

网页游戏	+44.4%	-11.1%
------	--------	--------

## 其他棋牌(游戏)ARPPU

(人民币元)



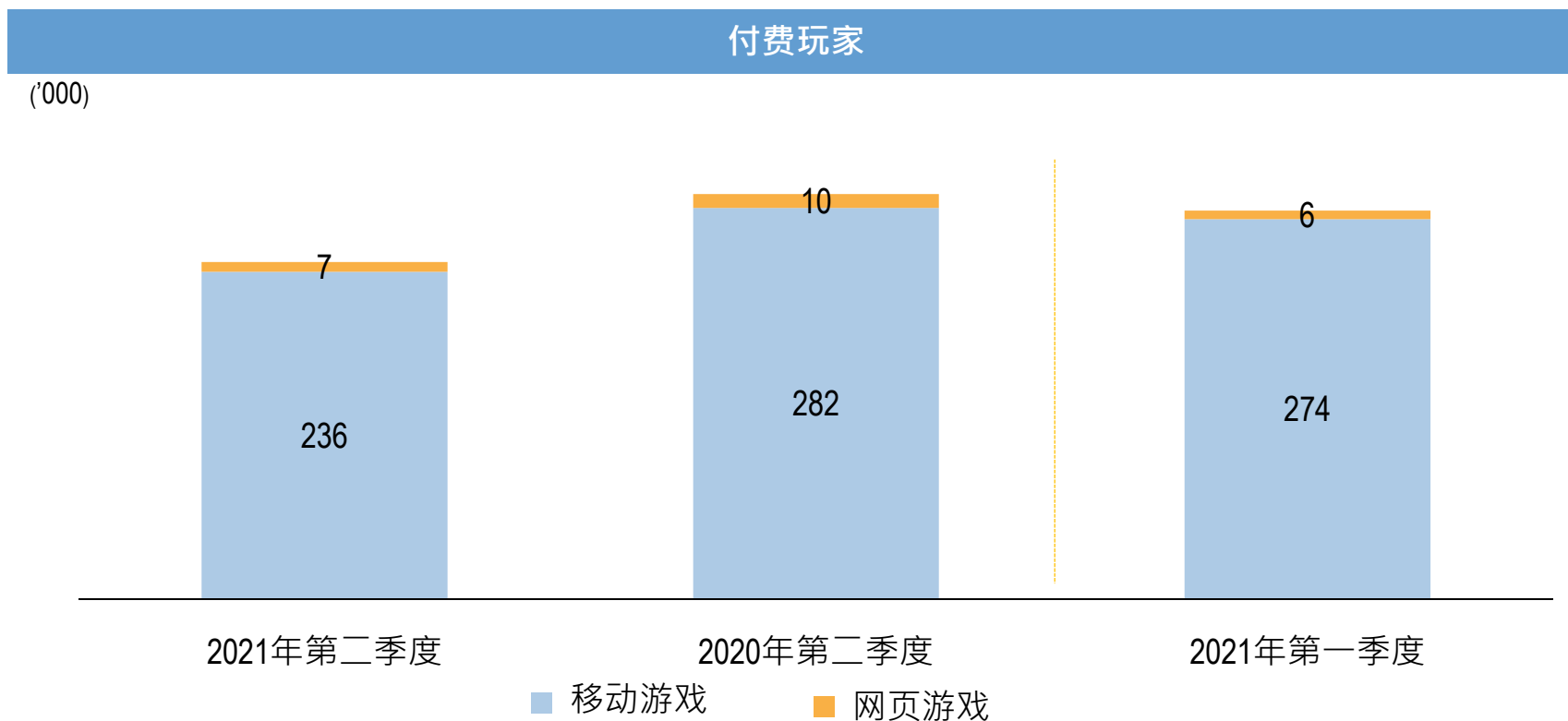
■ 其他棋牌(移动) ■ 其他棋牌(网页)

其他棋牌(游戏) ARPPU	同比变化	环比变化
----------------	------	------

移动游戏	+38.5%	+50.1%
------	--------	--------

网页游戏	-97.9%	-
------	--------	---

# 付费玩家

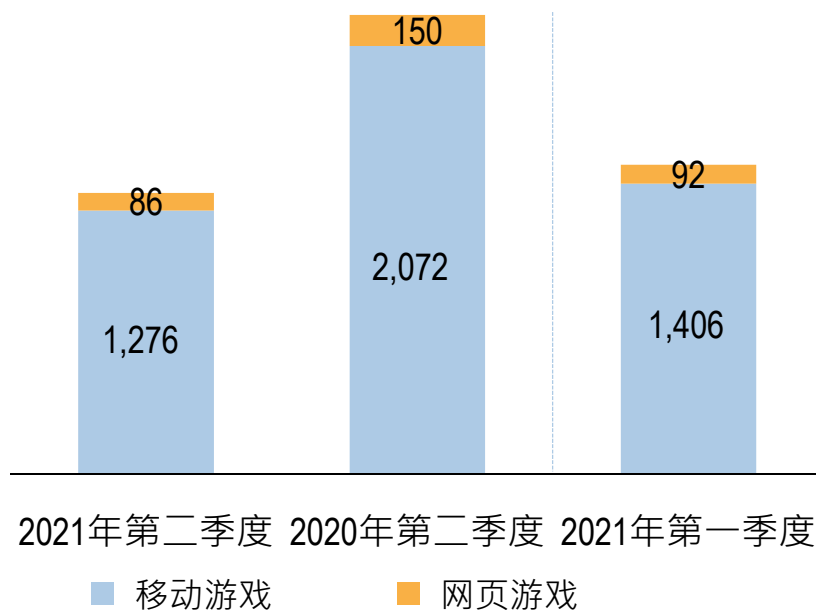


付费玩家	同比变化	环比变化
总计	-16.8%	-13.2%
移动游戏	-16.3%	-13.9%
网页游戏	-30.0%	+16.7%

# 每日活跃用户及每月活跃用户

## 每日活跃用户

('000)



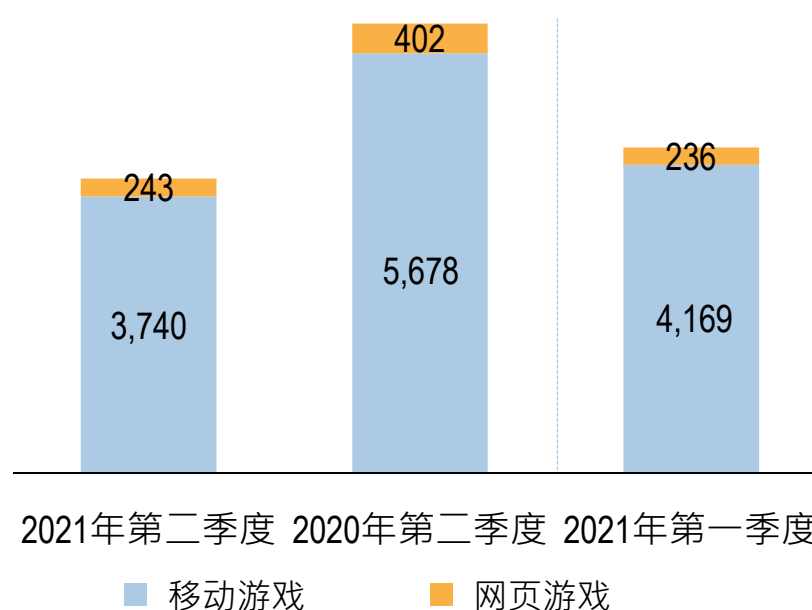
2021年第二季度 2020年第二季度 2021年第一季度

■ 移动游戏 ■ 网页游戏

每日活跃用户	同比变化	环比变化
总计	-38.7%	-9.1%
移动游戏	-38.4%	-9.2%
网页游戏	-42.7%	-6.5%

## 每月活跃用户

('000)



2021年第二季度 2020年第二季度 2021年第一季度

■ 移动游戏 ■ 网页游戏

每月活跃用户	同比变化	环比变化
总计	-34.5%	-9.6%
移动游戏	-34.1%	-10.3%
网页游戏	-39.6%	+3.0%

展望



# 2021年业务布局

## 1 加大力度深入市场调研

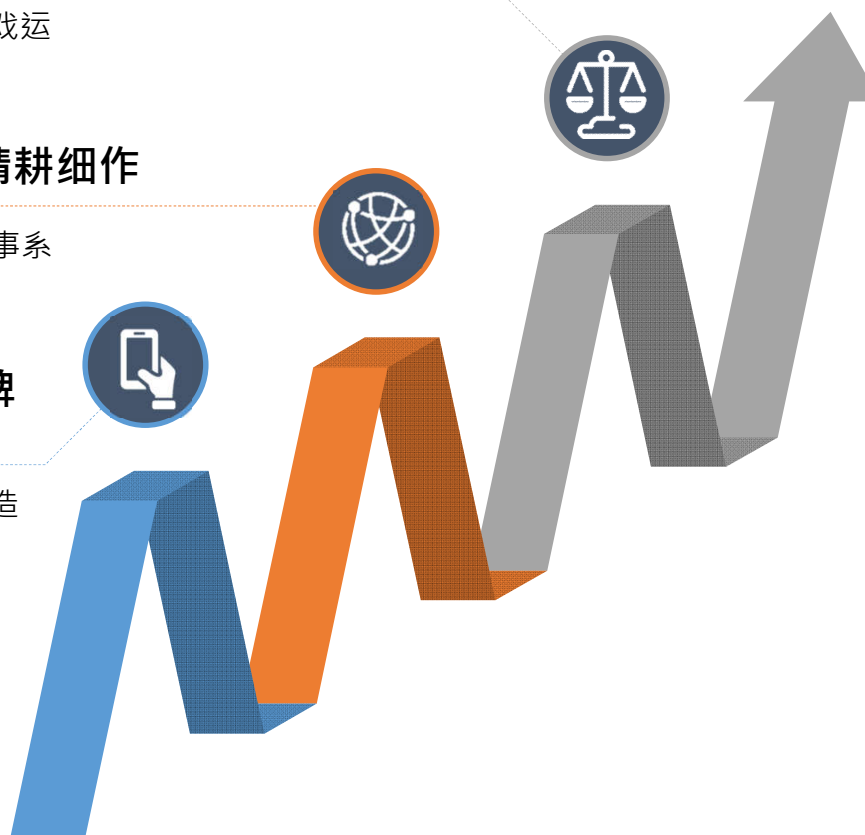
- 丰富和创新游戏玩法，持续探索海内外棋牌游戏运营模式，努力提升玩家的游戏体验

## 2 在产品精细化和运营多元化方面精耕细作

- 全方位提高游戏质量并全力打造在线、线下赛事系列品牌

## 3 加大力度扩展海外市场及其他棋牌游戏类业务

- 打造高质量的智力竞技游戏及赛事产品，在锻造棋牌游戏百年品牌的道路上继续前行



## 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。