



博雅互动国际有限公司

(股份代号: 0434.HK)

2022年第一季度业绩

目标成为网络棋牌类游戏的领先品牌

# 2022年一季度业绩重点

1

**2022年第一季度收益水平有所增加，主要源于若干在线运营活动的举办及对于游戏产品和玩法的持续优化。**

- 收益约为人民币**91.5**百万元，环比增长约**4.4%**，同比增长约**7.8%**

2

**2022年第一季度未经审计非国际财务报告准则经调整纯利稳步增加。**

- 未经审计非国际财务报告准则经调整纯利约为人民币**16.4**百万元
- 未经审计非国际财务报告准则经调整纯利环比增加约**21.4%**，主要由于收益环比增加及管理费用环比减少
- 撇除股权投资合伙企业等金融资产之公平值减少等非经营一次性因素影响

未经审计非国际财务报告准则经调整纯利同比增加约**31.0%**，主要由于收益同比增加。

3

**2022年第一季度我们付费玩家和用户数按季增加。**

- **2022年第一季度付费玩家数**达约**26.7**万人，环比增长约**8.5%**
- **2022年第一季度每日活跃用户**达约**136.9**万人，环比增长约**6.2%**

# 2022年第一季度业绩



# 2022年一季度业绩

人民币 千元	2022年第一季度	2021年第一季度	同比
收益	<b>91,524</b>	84,919	+7.8%
毛利	<b>60,216</b>	57,593	+4.6%
本公司拥有人应占利润/(亏损)	<b>16,185</b>	(16,118)	不适用
毛利率	<b>65.8%</b>	67.8%	-2.0个百分点
纯利率	<b>17.7%</b>	-19.0%	不适用
每股基本盈利/(亏损) (人民币 分)	<b>2.46</b>	(2.45)	亏转盈

# 2022年一季度收益分析

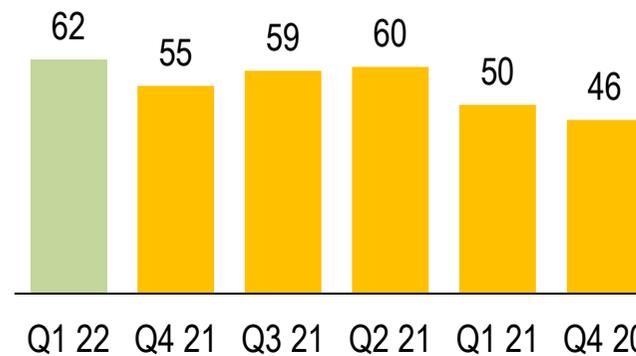
## 收益按游戏类型分析

2022年第一季度 | 2021年第一季度

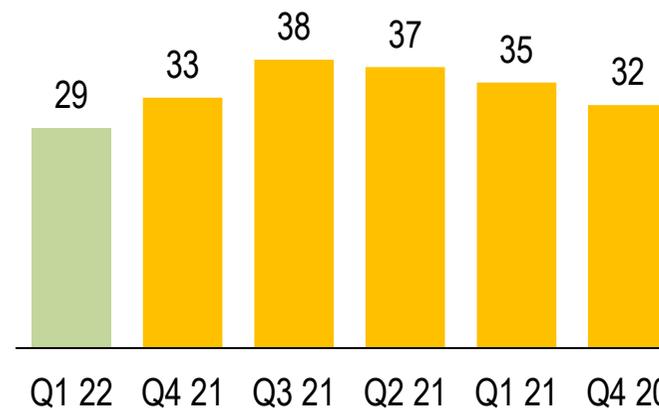
(人民币百万元)



### 移动游戏



### 网页游戏

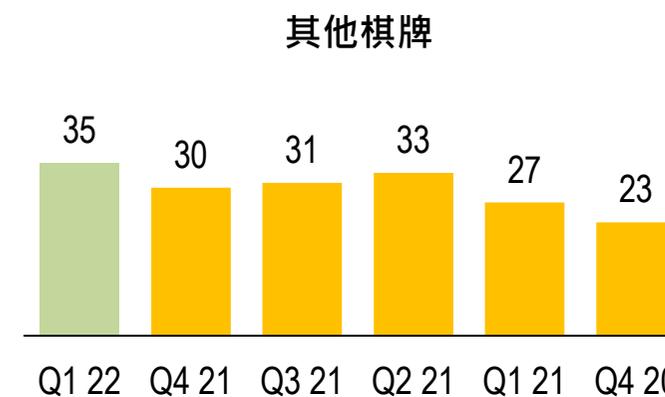
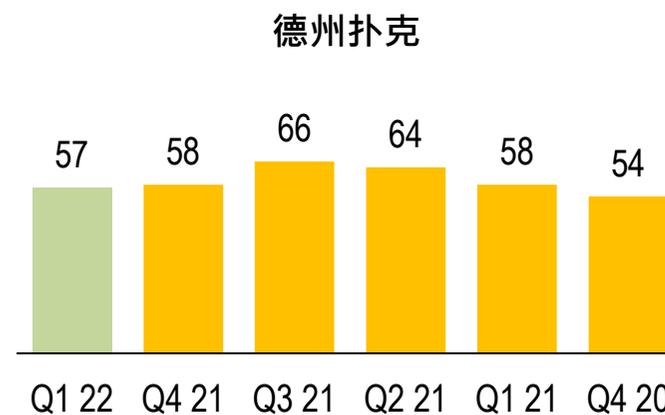
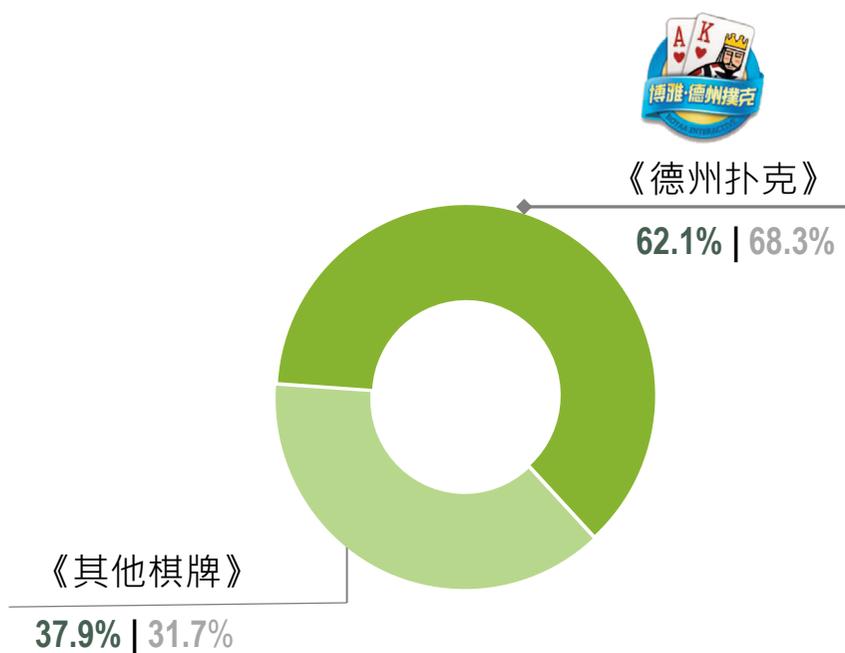


# 2022年一季度收益分析

## 收益按游戏分析

2022年第一季度 | 2021年第一季度

(人民币百万元)

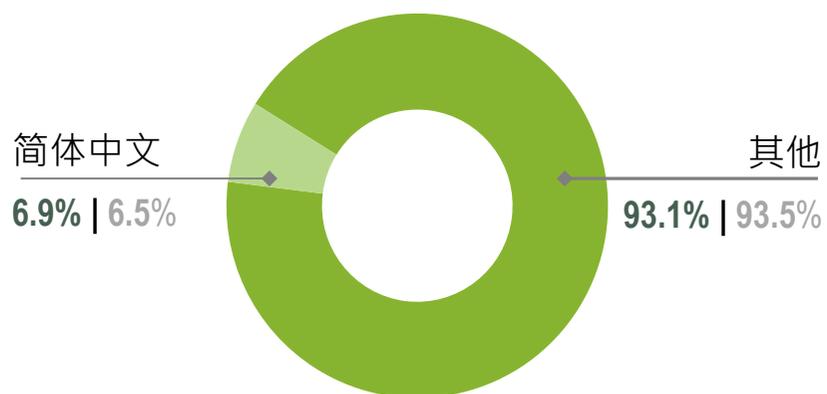


# 2022年一季度收益分析

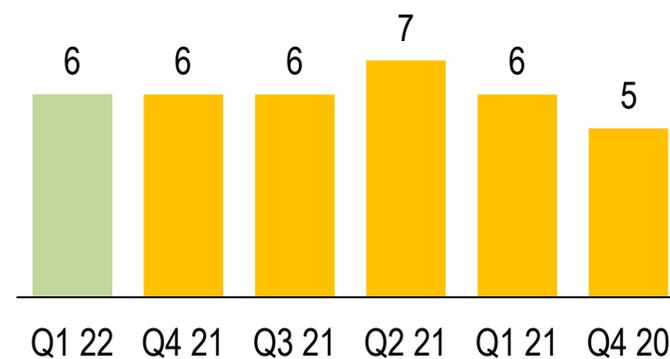
## 收益按游戏语言版本分析

2022年一季度 | 2021年一季度

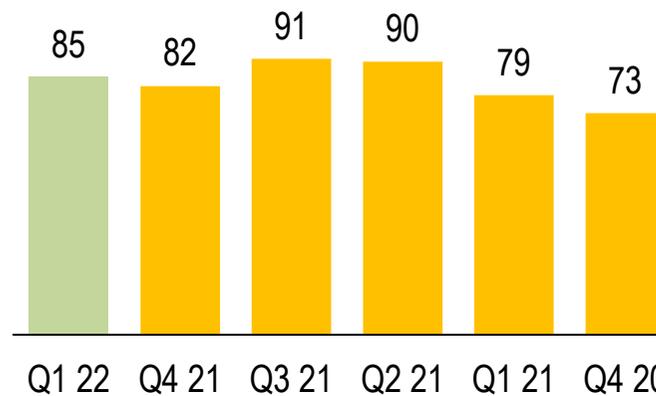
(人民币百万元)



### 简体中文



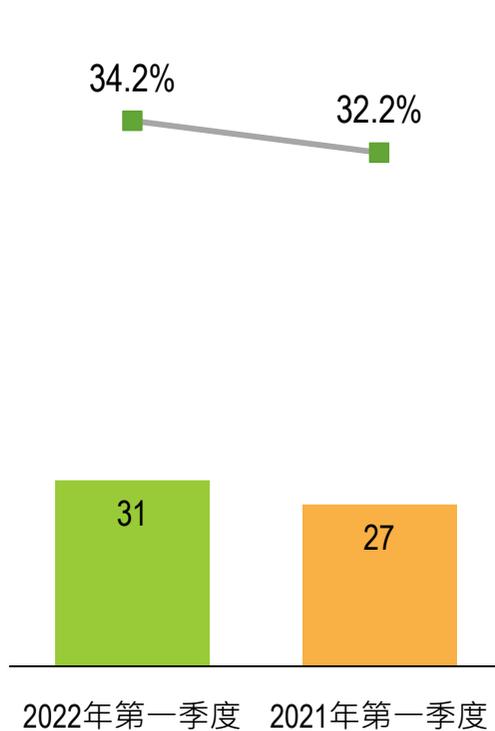
### 其他



# 2022年一季度成本及开支分析

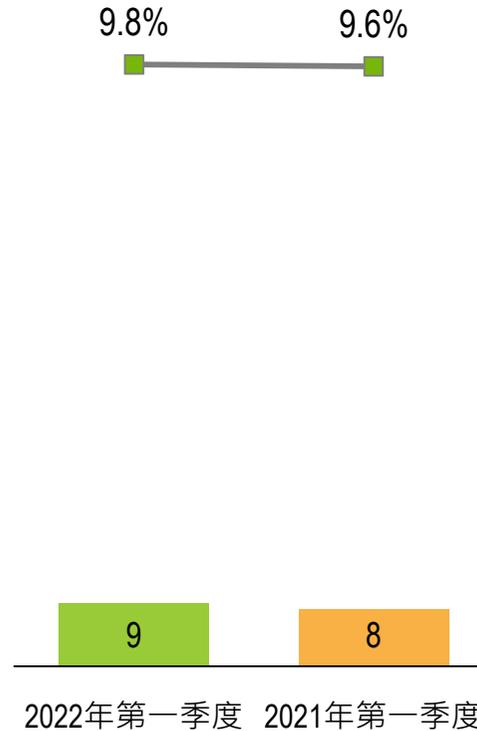
## 收益成本

(占收益百分比, 人民币百万)



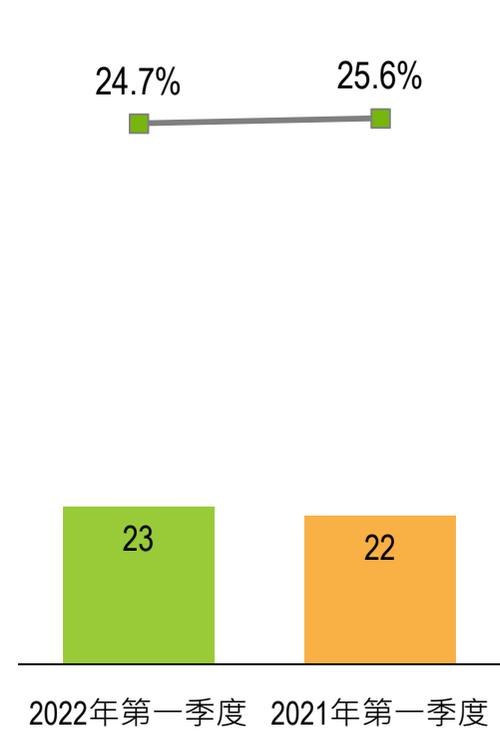
## 销售及市场推广开支

(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2022年 3月31日止	截至2021年 12月31日止	变化
总资产	<b>2,320,858</b>	2,303,650	+0.75%
负债总额	<b>299,274</b>	285,680	+4.76%
净资产	<b>2,021,584</b>	2,017,970	+0.18%
受限制按公允价值计量并计入损益的金融投资*	<b>245,595</b>	243,873	+0.7%
受限资金	<b>435,428</b>	434,143	+0.3%
现金及现金等价物及定期存款**(不含受限资金)	<b>1,297,218</b>	1,263,303	+2.69%
贸易应收款项	<b>27,433</b>	21,849	+25.6%
贸易及其他应付款项	<b>71,321</b>	76,828	-7.2%

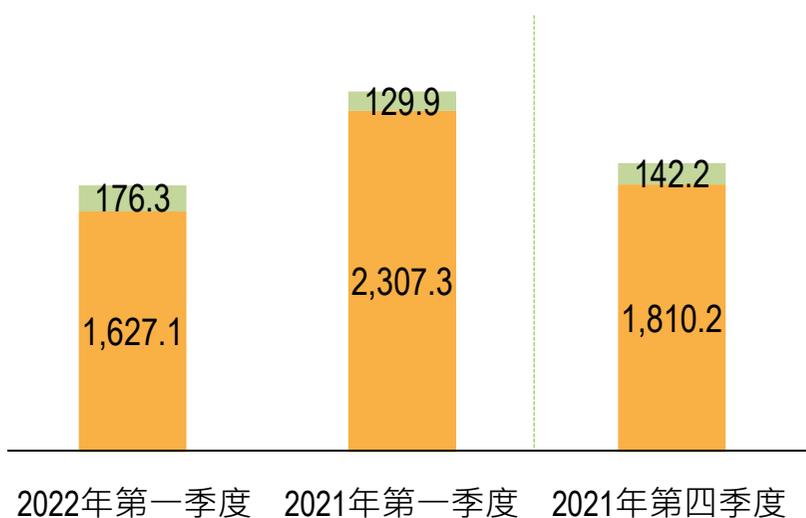
\*受限制按公允价值计量并计入损益的金融投资: 冻结的银行理财产品投资

\*\*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)

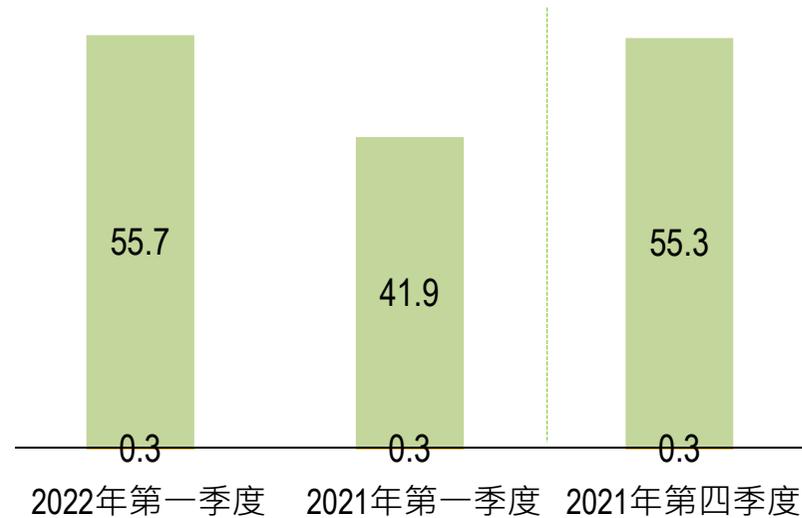


■ 德州扑克 (移动) ■ 德州扑克 (网页)

德州扑克 ARPPU	同比变化	环比变化
移动游戏	+35.7%	+23.8%
网页游戏	-29.5%	-10.1%

## 其他棋牌(游戏)ARPPU

(人民币元)



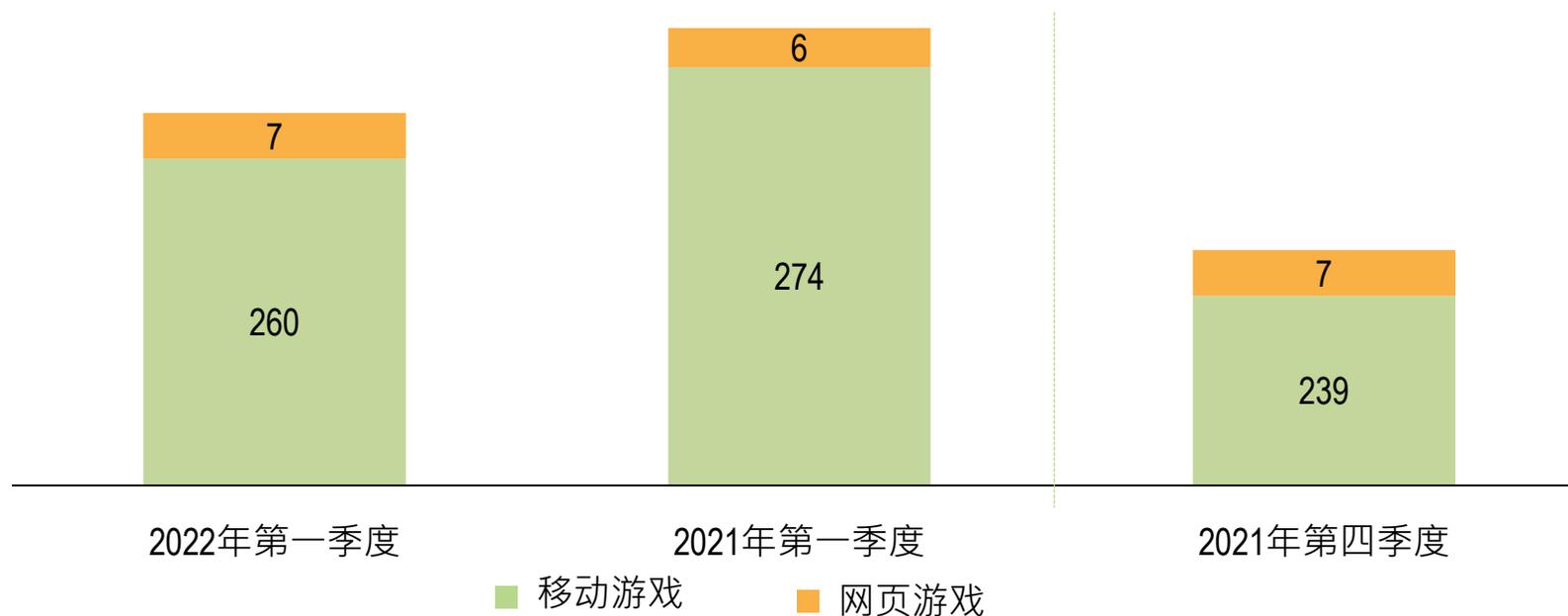
■ 其他棋牌 (移动) ■ 其他棋牌 (网页)

其他棋牌(游戏) ARPPU	同比变化	环比变化
移动游戏	+32.9%	+0.7%
网页游戏	—	—

# 付费玩家

## 付费玩家

(‘000)



付费玩家	同比变化	环比变化
总计	-4.6%	+8.5%
移动游戏	-5.1%	+8.8%
网页游戏	+16.7%	—

# 每日活跃用户及每月活跃用户

## 每日活跃用户

('000)

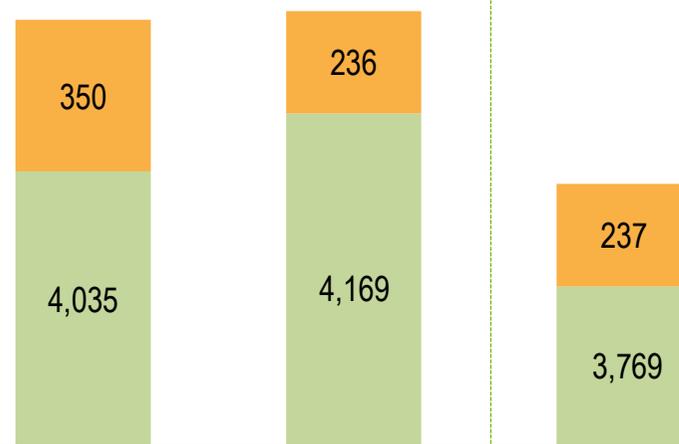


2022年第一季度 2021年第一季度 2021年第四季度  
 ■ 移动游戏 ■ 网页游戏

每日活跃用户	同比变化	环比变化
总计	-8.6%	+6.2%
移动游戏	-9.7%	+5.7%
网页游戏	+8.7%	+13.6%

## 每月活跃用户

('000)



2022年第一季度 2021年第一季度 2021年第四季度  
 ■ 移动游戏 ■ 网页游戏

每月活跃用户	同比变化	环比变化
总计	-0.5%	+9.5%
移动游戏	-3.2%	+7.1%
网页游戏	+48.3%	+47.7%

展望



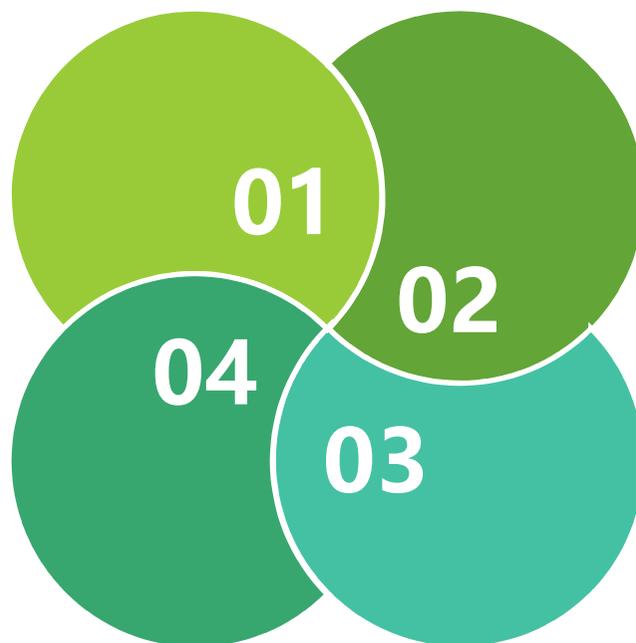
# 2022年业务布局

## 01

继续加大力度深入市场调研，  
丰富和创新游戏玩法

## 04

全方位提高游戏质量并全力打造  
线上及线下赛事系列品牌  
继续在产品精细化和运营多元化方面  
精耕细作



## 02

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

## 03

加大力度扩展海外市场及  
其他棋牌游戏类业务

# 投资者查询

博雅互动国际有限公司

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

电话: +86 755 8651 3574 ext.6131

# 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。