

2022年全年业绩重点

1

受惠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，**2022年收益水平维持稳定增加**

- 2022年收益约为人民币**375.3**百万元，同比增加约**2.5%**
- 2022年第四季度收益约为人民币**94.3**百万元，同比增加约**7.6%**

2

2022年度之未经审计非国际财务报告准则经调整纯利同比扭亏为盈

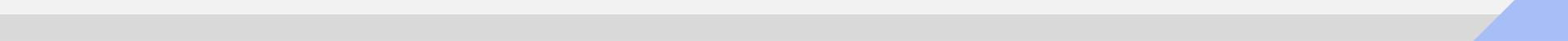
- 2022年度录得未经审计非国际财务报告准则经调整纯利约为人民币**67.1**百万元，由2021年度的亏损转为盈利
- 2022年第四季度录得未经审计非国际财务报告准则经调整纯利约为人民币**28.6**百万元，同比增加约**167.5%**
- 若撇除金融资产之公平值变动及冻结总额之减值等非经营一次性因素，则**2022年度和2022年第四季度之未经审计非国际财务报告准则经调整纯利分别同比增加约9.4%和90.5%**

3

2022年第四季度的每名付费用户平均收益 (ARPPU)持续增加

- 2022年第四季度每月活跃用户达约**4.0**百万人，按年同比增加约**0.8%**
- 德州扑克移动版和网页版**ARPPU**值分别按年同比上升**38.2%**及**51.6%**
- 其他棋牌移动版**ARPPU**值按年同比上升**23.7%**

2022年全年业绩



2022年全年业绩

人民币 千元	2022年	2021年 (重述)	同比
收益	375,266	366,161	+2.5%
毛利	245,845	244,962	+0.4%
本公司拥有人应占利润/亏损	64,200	-4,366	扭亏为盈
经调整本公司拥有人应占利润/亏损*	119,587	109,353	+9.4%
毛利率	65.5%	66.9%	-1.4个百分点
纯利率	17.1%	-1.2%	+18.3个百分点
经调整纯利率*	31.9%	29.9%	+2.0个百分点
每股基本盈利/亏损 (人民币 分)	9.77	-0.66	扭亏为盈
每股摊薄盈利/亏损(人民币 分)	9.68	-0.66	扭亏为盈

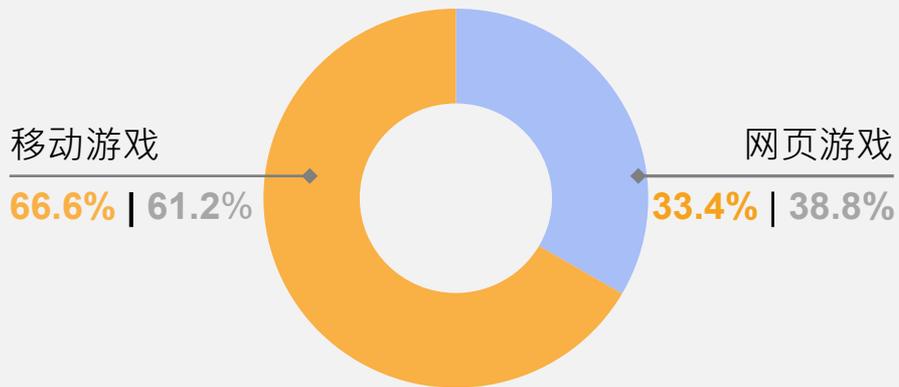
*撇除股权投资合伙企业公平值变动及冻结总额之减值等非经营一次性因素及以股份为基础的开支等影响

2022年全年收益分析

收益按游戏类型分析

2022年 | 2021年

(人民币 百万)



2022年全年收益分析

收益按游戏分析

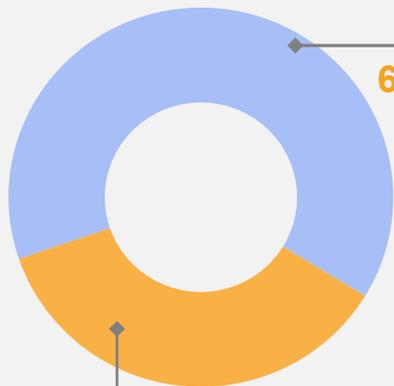
2022年 | 2021年

(人民币 百万)



《德州扑克》

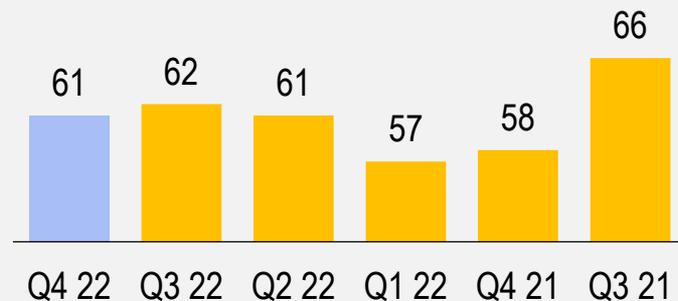
64.0% | 67.0%



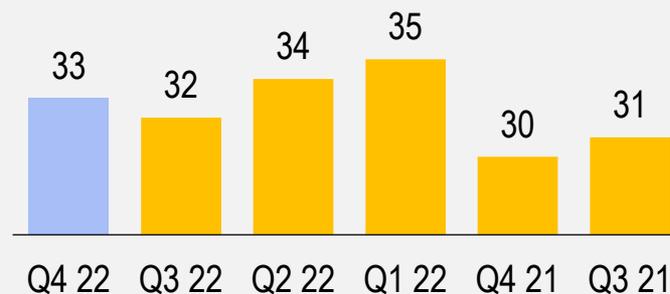
《其他棋牌》

36.0% | 33.0%

德州扑克



其他棋牌

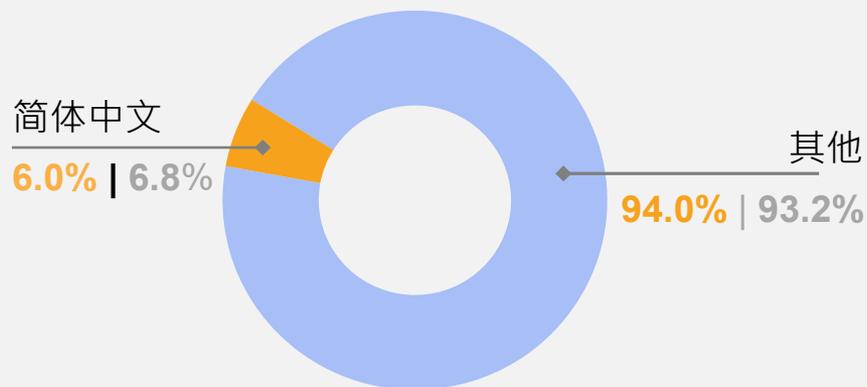


2022年全年收益分析

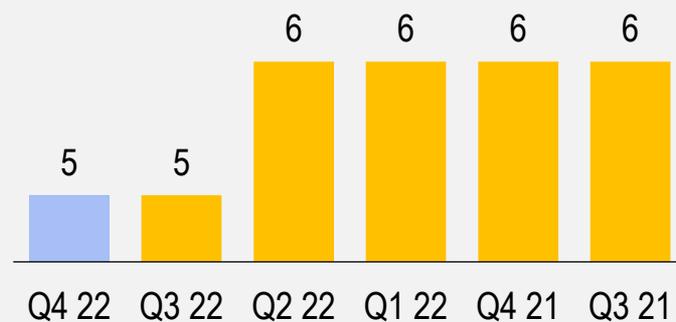
收益按游戏语言版本分析

2022年 | 2021年

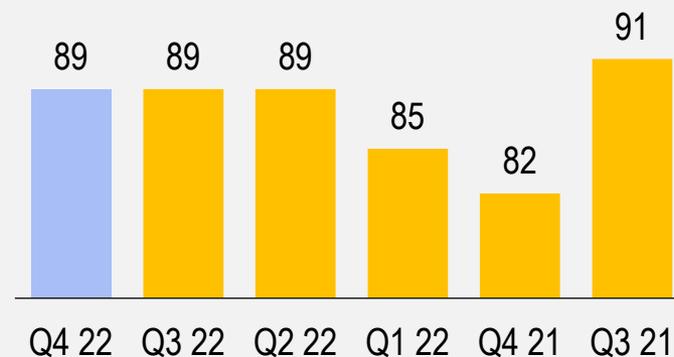
(人民币 百万)



简体中文



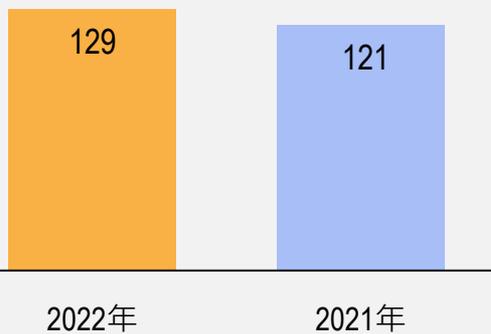
其他



2022年成本及开支分析

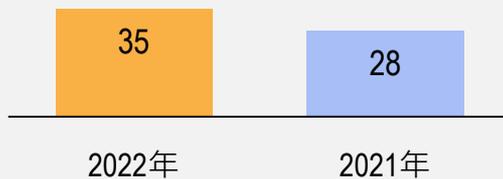
收益成本

(占收益百分比, 人民币百万)



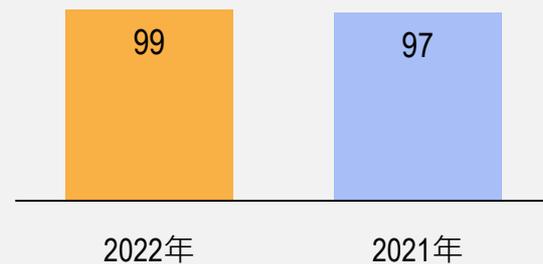
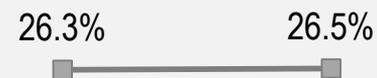
销售及市场推广开支

(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)



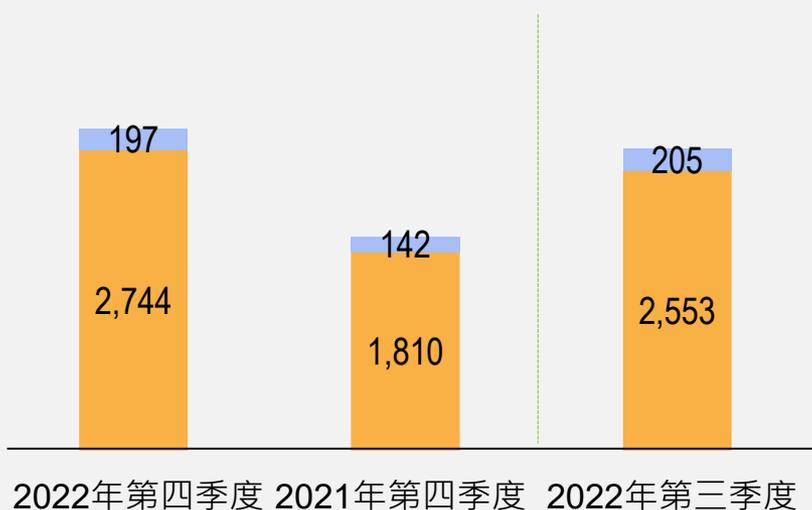
财务状况表

人民币 千元	截至2022年 12月31日止	截至2021年 12月31日止 (重述)	变化
总资产	1,786,590	1,625,634	+9.9%
负债总额	329,306	285,680	+15.3%
净资产	1,457,284	1,339,954	+8.8%
按公允价值计量并计入损益的投资	185,333	210,671	-12.0%
定期存款	1,157,398	1,014,996	+14.0%
现金及现金等价物	293,956	248,307	+18.4%
贸易应收款项	23,831	21,849	+9.1%
贸易及其他应付款项	77,892	76,828	+1.4%

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

+38.2%

-4.1%

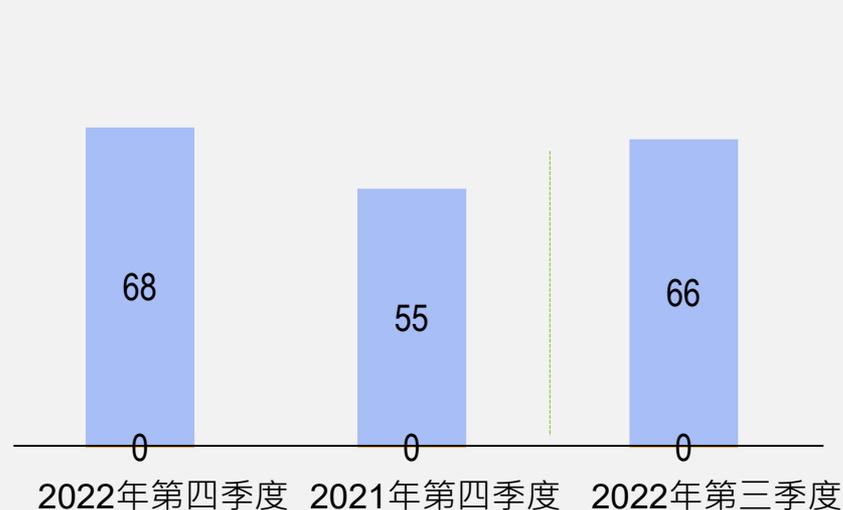
网页游戏

+51.6%

+7.5%

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

+23.7%

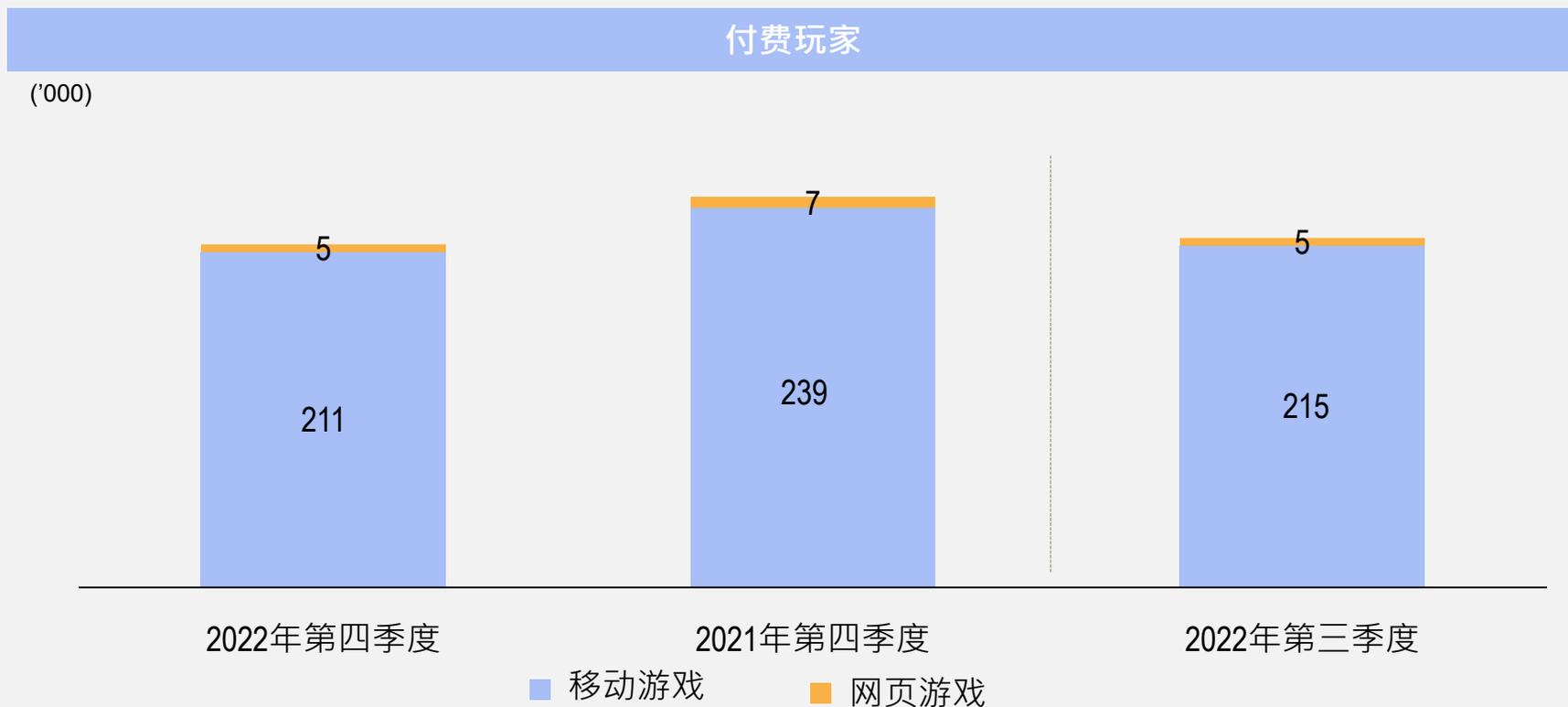
+3.8%

网页游戏

-

-

付费玩家



付费玩家	同比变化	环比变化
总计	-12.2%	-1.8%
移动游戏	-11.7%	-1.9%
网页游戏	-28.6%	-

每日活跃用户及每月活跃用户

每日活跃用户

('000)

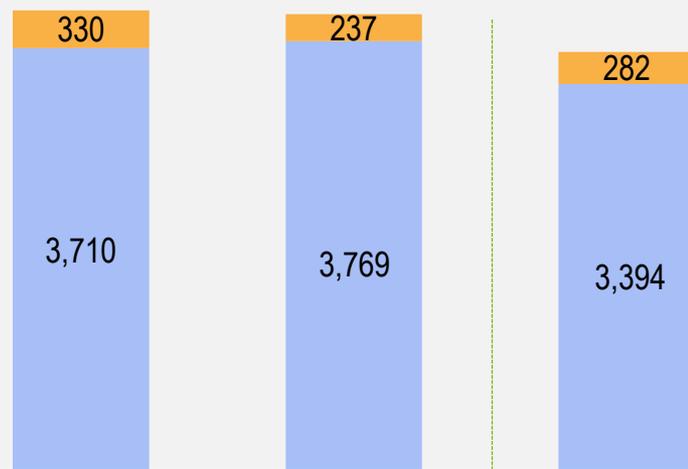


2022年第四季度 2021年第四季度 2022年第三季度

■ 移动游戏 ■ 网页游戏

每月活跃用户

('000)



2022年第四季度 2021年第四季度 2022年第三季度

■ 移动游戏 ■ 网页游戏

每日活跃用户	同比变化	环比变化
总计	-8.2%	-3.8%
移动游戏	-9.2%	-3.5%
网页游戏	+5.7%	-7.9%

每月活跃用户	同比变化	环比变化
总计	+0.8%	+9.9%
移动游戏	-1.6%	+9.3%
网页游戏	+39.2%	+17.0%

展望

2022年业务布局



继续深入探索海内外棋牌游戏的运营模式



继续加大力度开拓海内外棋牌游戏市场



继续完善我们的基础设施和游戏功能，聚焦用户体验，提供更优质服务



继续专注移动端产品的研发和创新，加大力度拓展其他棋牌游戏业务，持续丰富和创新游戏的内容和玩法



研究开发新的竞技赛事，不断提高和巩固玩家的忠诚度，致力打造博雅棋牌智力竞技游戏百年品牌

投资者查询

博雅互动国际有限公司

电邮: investor@boyaa.com

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。