

2021 博雅互动年度业绩

BOYAA ANNUAL RESULTS

博雅互动公布 2021 全年业绩

2021 全年业绩扭亏为盈，收益同比增加约 4.2%

业绩摘要	截至 2021 年 12 月 31 日止年度 (人民币百万元)
收益	366.2
毛利	245.0
本公司拥有人应占利润	8.0
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	8.4

【2022 年 3 月 24 日】中国排名前列的网络棋牌类游戏开发及运营商-博雅互动国际有限公司（「博雅互动」或「本公司」，连同其附属公司，统称「本集团」，股份代号：0434），今天欣然公布截至二零二一年十二月三十一日止年度（「报告期内」）的经审核综合业绩。

全年收益约为人民币 366.2 百万元，同比增加约 4.2%

二零二一年度，本集团录得的收益约为人民币 366.2 百万元，较二零二零年

同比增加约 4.2%。二零二一年第四季度，本集团录得收益约为人民币 87.7 百万元，较二零二零年同期同比增加约 12.9%。

收益增加主要是由于本集团一定在线运营活动的举办及对于游戏产品和玩法的持续优化，使得本集团收益水平维稳增加。

二零二一年度，本集团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 8.4 百万元，而二零二零年度之未经审计非国际财务报告准则经调整亏损约为人民币 45.1 百万元；二零二一年第四季度，本集团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 13.5 百万元，而二零二零年第四季度之未经审计非国际财务报告准则经调整亏损约为人民币 30.4 百万元。

二零二一年度及第四季度之未经审计非国际财务报告准则经调整纯利较二零二零年同期各自的未经审计非国际财务报告准则经调整亏损状况有所改变，主要由于各期收益分别同比增加以及股权投资合伙企业等金融资产之公平值减少幅度较二零二零年各同期分别减少所致。

付费玩家有所上升，主要游戏 ARPPU 值持续增长

从游戏产品来看，截至二零二一年十二月三十一日，本集团在线运营的游戏产品组合共 69 款，共提供 11 款语言版本。

从运营数据表现来看，二零二一年第四季度，本集团的付费玩家数较二零二零年第四季度呈现一定上升，付费玩家数从二零二零年第四季度的约 0.24 百万人增加约 4.7%至二零二一年第四季度的约 0.25 百万人。二零二一年第四季度本集团的用户数较二零二零年第四季度呈现一定下降，其中每日活跃用户数从二零二零年第四季度的约 1.6 百万人减少约 20.7%至二零二一年第四季度的 1.3 百万

人。每月活跃用户数从二零二零年第四季度的约 4.5 百万人减少约 10.8%至二零二一年第四季度的约 4.0 百万人。此外，德州扑克移动端和网页端及其他棋牌移动端 ARPPU 值均有所上升。

继续加大力度开拓海外棋牌游戏市场，专注移动端产品的研发和创新

展望未来，本集团将继续深入探索海内外棋牌游戏的运营模式，加大力度开拓海外棋牌游戏市场。同时，本集团将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，继续完善基础设施和游戏功能，聚焦用户体验，提供更优质的服务。此外，本集团还将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。

本集团管理层表示：“二零二一年我们维稳前行。二零二二年，本公司将继续严格遵守中华人民共和国（「中国」）各项法律法规，依然专注于网络棋牌游戏产品的研发和创新，不断丰富游戏产品的品种和优化用户的体验。此外，本公司将继续大力拓展海外游戏市场，开拓其他棋牌游戏业务，不断探索和尝试新的运营模式，竭力打造高质量的博雅智力竞技游戏及赛事产品，在网络棋牌游戏领域稳扎稳打，在锻造博雅棋牌游戏百年品牌的道路上继续前行。”