



博雅互動國際有限公司

Boyaa Interactive International Limited

博雅互动公布 2017 年第一季度业绩
纯利增 6.2% 《德州扑克》和《斗地主》ARPPU 值实现双增长

業績摘要	截至 2017 年 3 月 31 日止 三個月 (人民幣千元)	截至 2016 年 3 月 31 日止 三個月 (人民幣千元)
收益	222,370	170,196
毛利	128,270	107,444
本公司擁有人應佔利潤	67,441	59,630
非國際財務報告準則 經調整純利(未經審計)	70,711	66,614

【2017 年 5 月 17 日】中國領先網絡棋牌類遊戲開發及運營商-博雅互動國際有限公司（「博雅互動」或「公司」，連同其附屬公司，統稱「集團」，股份代號：0434），今天公佈截至 2017 年第一季度「回顧期」的未經審計業績。

回顧期內，集團的收益約為人民幣 222.4 百萬元，錄得未經審計非國際財務報告準則經調整純利約人民幣 70.7 百萬元，較 2016 年第一季度同比增加約 6.2%。較 2016 年第四季度環比增加約 305.6%。回顧期內，集團的移動遊戲及網頁遊戲產生的收益分別佔我們的總收益約 71.7%及 28.3%，而截至 2016 年 3 月 31 日止三個月則分別佔 61.0% 及 39.0%。

集團的業績平穩增長 《德州撲克》和《鬥地主》ARPPU 值實現雙增長

二零一七年第一季度，集團的業績保持平穩增長。從運營數據表現來看，二零一七年第一季度我們的用戶數呈現增長。其中付費玩家從二零一六年第四季度的約 2.0 百萬人增長 17.6% 至二零一七年第一季度的約 2.3 百萬人。每日活躍用戶數從二零一六年第四季度的約 5.8 百萬人增長 14.9% 至二零一七年第一季度的 6.7 百萬人。每月活躍用戶數從二零一六年第四季度的約 24.2 百萬人增長 28.7% 至二零一七年第一季度的約 31.2 百萬人。二零一七年第一季度，主要遊戲《德州撲克》和《鬥地主》在移動遊戲的 ARPPU 值均實現增長。

堅持打造精品原則 共同發起國內首個棋牌遊戲聯盟

從遊戲產品來看，二零一七年第一季度我們始終堅持打造精品的原則，從畫面設計、遊戲配樂到產品開發，每一個階段都是經過團隊的精雕細琢，力求為玩家帶來最佳的遊戲體驗。

於二零一七年第一季度，國家體育總局棋牌運動管理中心陸續推出 30 個競技趣味棋牌項目。國內成立了首個棋牌遊戲聯盟，我們作為聯盟發起理事成員出席了本次「TOP 棋牌智力遊戲聯盟」的啓動儀式。

博雅互動董事會主席、執行董事兼首席執行官張偉先生表示：「2017 年第二季度

我們將繼續加強和擴大我們的棋牌類遊戲產品組合，進一步完善技術基礎設施、優化用戶服務、豐富國內與海外遊戲品類，完善遊戲功能和改進遊戲特色，同時繼續加大線上及線下賽事的投入，向棋牌遊戲領域全球領先品牌的目標穩步前行。」

關於博雅互動國際有限公司（「博雅互動」）

博雅互動成立於 2004 年，並於 2013 年 11 月 12 日在香港聯交所成功上市（股票代號 0434.HK）。近年來，博雅互動已發展成為中國領先的棋牌類遊戲開發商和運營商，在全球 100 多個國家和地區擁有超過 7 億的註冊玩家，開發並運營著 70 多網絡遊戲，並於 2015 年、2016 年連續成功舉辦了三屆博雅國際撲克大賽（BPT）。2014 年，博雅互動在《福布斯》公佈的「中國最具潛力中小企業榜單」中位居榜首；2016 年，博雅互動獲得中國融資上市公司大獎之「最具潛力上市公司獎」，同年，正式成為了國家體育總局戰略合作夥伴。

如欲瞭解更多博雅互動，請瀏覽 www.boyaa.com.hk。