

# 2019 博雅互动年度业绩

## BOYAA ANNUAL RESULTS

### 博雅互动公布 2019 全年业绩

**全年收益约为人民币 3.2 亿 成功举办系列竞技赛事 拓展海外游戏市场**

业绩摘要	截至 2019 年 12 月 31 日止年度 (人民币百万元)
收益	323.8
毛利	221.2
本公司拥有人应占利润	33.8
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	34.2

【2020 年 5 月 29 日】中国领先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「公司」，连同其附属公司，统称「集团」，股份代号：0434），今天欣然公布截至二零一九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 3.2 亿，毛利约为 2.2 亿元

截至二零一九年十二月三十一日止年度，集团录得收益约为人民币 323.8 百万元，较二零一八年同比减少约 28.6%；毛利约为人民币 221.2 百万元，毛利率约 68.3%；拥有人应占利润约为人民币 33.8 百万元；未经审计非国际财务报告准则经调整纯利约为人民币 34.2 百万元。

集团二零一九全年业绩收益同比减少主要由于二零一七年第二季度开始受到苹果事件的影响，二零一八年第二季度开始受到政策风险因素影响，及网页游戏随行业趋势逐步向移动端转移导致网页游

戏产生的收益下降。

### **德州扑克网页版、移动版 ARPPU 值及其他棋牌移动版 ARPPU 值有所上升**

从运营数据表现来看,二零一九年第四季度我们的付费玩家数及用户数较二零一八年第四季度呈现下降。其中付费玩家数从二零一八年第四季度的约 0.5 百万人减少约 31.8% 至二零一九年第四季度的约 0.3 百万人。每日活跃用户数从二零一八年第四季度的约 2.9 百万人减少约 12.4%至二零一九年第四季度的 2.6 百万人。每月活跃用户数从二零一八年第四季度的约 10.5 百万人减少约 32.1%至二零一九年第四季度的约 7.1 百万人。

但德州扑克网页版、移动版 ARPPU 值及其他棋牌移动版 ARPPU 值有所上升。

### **成功举办「博雅杯」公益赛、BPT 品牌赛事等系列竞技赛事**

在二零一九年第四季度,集团成功举办了 2019「博雅杯」麻将公益赛自贡站、2019「博雅杯」麻将公益赛成都站、2019「博雅杯」云南九大高校象棋联赛及 BPT 品牌系列赛事 - 2019BPT 欧洲赛。

「博雅杯」公益赛旨在以棋牌智力竞技的方式传播公益理念,引导和鼓励博雅用户通过赛事积极参与社会公益。通过举办公益赛事,集团累计捐赠人民币 37,483 元至深圳市红十字会贫困助学公益项目。

通过举办公益赛事,使博雅游戏用户积极参与博雅游戏及公益事业,进一步加强了博雅游戏用户的忠诚度及博雅游戏品牌的影响力。我们通过举办公益赛事的形式来传承中国棋牌智力竞技游戏的传统文化、营造健康绿色的棋牌智力竞技游戏环境,为广大棋牌游戏用户带来了良好体验。

### **在线运营 78 款游戏和 11 款语言版本,打造高质量的网络棋牌智力竞技游戏**

从游戏产品来看,截至二零一九年十二月三十一日,集团在线运营的游戏产品组合共 78 款,共提供 11 款语言版本。集团依然持续专注于游戏产品的研发、游戏玩法的创新、游戏品种的丰富和用户体验的优化,稳扎稳打地加强产品精细化和多元化运营,提升游戏品质。同时,集团亦在持续地探索和尝试新的运营模式。

## **继续深入探索海内外棋牌游戏的运营模式，致力打造博雅棋牌游戏百年品牌**

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。此外,本集团也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,持续丰富游戏的内容和玩法。本集团也会继续完善我们的基础设施和游戏功能,聚焦用户体验,提供更优质的服务,继续研究开发新的竞技赛事,不断提高和巩固玩家的忠诚度,致力打造博雅棋牌游戏百年品牌。

公司管理层表示:“本集团将继续严格遵守中华人民共和国各项法律法规,依然专注于网络棋牌智力竞技游戏产品的研发、玩法的创新,不断丰富游戏产品的品种和优化用户的体验,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,竭力打造高质量的网络棋牌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。”