

2020博雅互动第一季度业绩

BOYAA INTERACTIVE FIRST QUARTERLY RESULTS

博雅互动公布 2020 第一季度业绩

第一季度收益同期增加约 16.1%，付费玩家人数及用户数环比呈现增长

业绩摘要	截至 2020 年 3 月 31 日止三个月 (人民币百万元)
收益	93.1
毛利	65.2
本公司拥有人应占利润	11.9
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	11.9

【2020 年 6 月 24 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），今天欣然公布截至二零二零年三月三十一日止三个月（「报告期内」）的未经审计合并业绩（「第一季度业绩」）。

第一季度收益约为人民币 9308.3 万，同期增加约 16.1%

二零二零年第一季度本集团录得收益约为人民币 9308.3 万，较二零一九年同期增加约 16.1%，较二零一九年第四季度环比增加约 18.9%。收益增加主要是由于新型冠状病毒（「COVID-19」）疫情期间，中国内地、香港地区、台湾地区及海外其它地区的相关政府主管部门防控检疫及社交隔离措施的施行；及本公司一定在线运营活动的举办，使游戏用户之在线时长及在网络游戏中的消费增加所致。

截至二零二零年三月三十一日止三个月，本集团的毛利约为人民币 65.2 百万元，较二零一九年同期录得的约为人民币 55.2 百万元同比增加 18.1%。截至二零二零年三月三十一日止三个月及二零一九年同期，本集团的毛利率分别约为 70.0%及 68.8%。

于二零二零年第一季度，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 11.9 百万元，较二零一九年同期减少约 70.5%，但较二零一九年第四季度环比表现为增长约 124.6%。

一季度付费玩家人数及用户数环比呈现增长，主要游戏 ARPPU 值有所上升

从运营数据表现来看，二零二零年第一季度我们的付费玩家人数及用户数较二零一九年第四季度呈现增长。其中付费玩家数从二零一九年第四季度的约 0.33 百万人增长 29.0%至二零二零年第一季度的约 0.43 百万人。每日活跃用户数从二零一九年第四季度的约 2.6 百万人减少 0.5%至二零二零年第一季度的 2.5 百万人。每月活跃用户数从二零一九年第四季度的约 7.1 百万人增加 9.6%至二零二零年第一季度的约 7.8 百万人。

德州扑克网页版和其他棋牌移动版的 ARPPU 值有所上升。

未来将进一步扩展海外市场，打造高质量的智力竞技游戏及赛事产品

展望未来，本集团管理层表示，公司将继续加大力度深入市场调研，创新游戏玩法，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，继续在产品精细化和运营多元化方面精耕细作，全方位提高游戏质量并全力打造在线、线下赛事系列品牌，在巩固现有市场的基础上，进一步加大力度扩展海外市场及其他棋牌游戏类业务，以抵销政策风险因素带来的影响。本集团将严格遵守中华人民共和国（「中国」）各项法律法规，打造高质量的智力竞技游戏及赛事产品，在锻造棋牌游戏百年品牌的道路上继续前行。