

# 2020 博雅互动中期业绩

BOYAA INTERIM RESULTS

## 博雅互动公布 2020 中期业绩

上半年收益同比大增约 17.4% 主要游戏 ARPPU 值有所上升

业绩摘要	截至 2020 年 6 月 30 日止六个月(人民币百万元)
收益	188.5
毛利	132.6
本公司拥有人应占利润	-13.6
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	-13.6

【2020 年 8 月 27 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「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六月三十日止三个月及六个月（「报告期内」）的未经审计合并业绩（「中期业绩」）。

### 上半年收益约为人民币 188.5 百万元，同比大增约 17.4%

二零二零年上半年，本集团录得的收益约为人民币 188.5 百万元，较二零一九年同比增加约 17.4%；毛利约为人民币 132.6 百万元，较二零一九年同比增加约 21.5%。在二零二零年第二季度，本集团录得收益约为人民币 95.4 百万元，较二零一九年同比增加约 18.8%，毛利约为人民币 67.4 百万元，较二零一九年同比增加约 24.9%。

二零二零年第二季度及上半年收益同比增加主要是由于新型冠状病毒（「COVID-19」）疫情期间，

相关政府主管部门及社交隔离措施的施行及本集团一定线上运营活动的举办,使游戏用户之在线时长及在网络游戏中的消费增加所致。而本集团于二零二零年第二季度收益较二零二零年第一季度环比表现为增加约 2.5%,主要是由于运营推广活动的举办使得该季度收益略微增加。

二零二零年第二季度本集团录得未经审计非国际财务报告准则经调整亏损约为人民币 25.5 百万元,较二零一九年第二季度同比减少约 209.9%;二零二零年上半年本集团录得未经审计非国际财务报告准则经调整亏损约为人民币 13.6 百万元,较二零一九年上半年同比减少约 121.3%。

二零二零年第二季度及上半年之未经审计非国际财务报告准则经调整利润同比表现减少,主要由于受到 COVID-19 疫情影响导致的经济下行及市场因素影响导致本集团截至二零二零年六月三十日止六个月股权投资合伙企业等金融资产之公平值减少。若撇除股权投资合伙企业等金融资产公平值变动等非经营一次性因素影响,则二零二零年第二季度及上半年之未经审计非国际财务报告准则经调整利润较二零一九年同期对比,分别增加约 29.0%及约 11.9%,主要由于收益增加所致。

### **主要游戏 ARPPU 值有所上升, 移动端收益占比增加**

从集团的运营数据表现来看,二零二零年第二季度本集团的付费玩家数及用户数较二零二零年第一季度呈现一定下降。其中付费玩家数从二零二零年第一季度的约 0.43 百万人减少 32.3%至二零二零年第二季度的约 0.29 百万人。每日活跃用户数从二零二零年第一季度的约 2.5 百万人减少 12.8%至二零二零年第二季度的 2.2 百万人。每月活跃用户数从二零二零年第一季度的约 7.8 百万人减少 22.4%至二零二零年第二季度的约 6.1 百万人。二零二零年第二季度付费玩家数及用户数较第一季度减少,主要由于中国内地疫情有所缓解及各行业的逐步复工。但德州扑克的网页端、移动端及其他棋牌的网页端、移动端的 ARPPU 值均有所上升。

截至二零二零年六月三十日止六个月,本集团移动游戏及网页游戏产生的收益分别占集团的总收益约 60.1%及 39.9%,而截至二零一九年六月三十日止六个月则分别占约 56.2%及 43.8%。

### **持续探索海内外棋牌游戏运营模式, 全力打造在线、线下赛事系列品牌**

展望未来，本集团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线上、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，以抵消政策风险因素带来的影响。

本集团将严格遵守中国各项法律法规，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。