

# 2020 博雅互动年度业绩

## BOYAA ANNUAL RESULTS

### 博雅互动公布 2020 全年业绩

**全年收益同比增加约 8.5% 继续加大力度开拓海外游戏市场**

业绩摘要	截至 2020 年 12 月 31 日止年度 (人民币百万元)
收益	351.5
毛利	242.2
本公司拥有人应占利润	-45.1
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	-45.1

【2021 年 3 月 25 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），今天欣然公布截至二零二零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 351.5 百万元，同比增加约 8.5%**

二零二零年度，本集团录得的收益约为人民币 351.5 百万元，较二零一九年同比增加约 8.5%；毛利约为人民币 242.2 百万元，较二零一九年同比增加约 9.5%。二零二零年第四季度，本集团录得收益约为人民币 77.6 百万元，较二零一九年同期同比减少约 0.9%。

二零二零年度本集团全年收益的同比增加，主要是由于新型冠状病毒（「COVID-19」）疫情爆发期间，中国内地、香港、台湾及海外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

本集团一定线上运营活动的举办，使游戏用户于二零二零年上半年之在线时长及在网络游戏中的消费增加所致。

二零二零年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人民币 45.1 百万元，而二零一九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人民币 34.2 百万元。

二零二零年度之未经审计非国际财务报告准则经调整纯利同比表现减少，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使本集团二零二零年度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公平值变动等非经营一次性因素影响，二零二零年度之本公司拥有人应占利润预期会较二零一九年度止同比增加约 10.3%。

### **在线运营 75 款游戏产品和 11 款语言版本，主要游戏 ARPPU 值有所增长**

从游戏产品来看，截至二零二零年十二月三十一日，本集团在线运营的游戏产品组合共 75 款，共提供 11 款语言版本。

从运营数据表现来看，二零二零年第四季度本集团的付费玩家数及用户数较二零一九年第四季度呈现一定下降。其中付费玩家数从二零一九年第四季度的约 0.3 百万人减少约 29.6%至二零二零年第四季度的约 0.2 百万人。每日活跃用户数从二零一九年第四季度的约 2.6 百万人减少约 36.5%至二零二零年第四季度的 1.6 百万人。每月活跃用户数从二零一九年第四季度的约 7.1 百万人减少约 37.2%至二零二零年第四季度的约 4.5 百万人。

但德州扑克网页端及其他棋牌移动端 ARPPU 值有所上升。

### **成功举办 BPT 品牌赛事、「博雅杯」中国象棋爱心助学赛等系列赛事**

二零二零年第四季度，本集团成功举办了 BPT 品牌系列赛事 - 2020BPT 东南亚地区合服赛在线赛及三场 2020「博雅杯」中国象棋爱心助学在线赛。「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。

通过公益赛事的举办，本集团累计捐赠人民币 30,000 元公益基金至深圳市南山区慈善会贫困助学公益活动。公益赛事的举办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。

### **继续加大力度开拓海外棋牌游戏市场，研究开发新的竞技赛事**

展望未来，本集团将继续探索海内外棋牌游戏运营模式，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，公司将继续严格遵守中华人民共和国各项适用的法律法规，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。本公司亦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。”