

# 2021 博雅互动第一季度业绩

BOYAA INTERACTIVE FIRST QUARTERLY RESULTS

## 博雅互动公布 2021 第一季度业绩

第一季度收益环比增加约 9.4%，付费玩家数实现环比增长

业绩摘要	截至 2021 年 3 月 31 日止三个月 (人民币百万元)
收益	84.9
毛利	57.6
本公司拥有人应占利润	-16.1
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	-16.1

【2021 年 5 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「本公司」，连同其附属公司，统称「本集团」，股份代号：0434），今天欣然公布截至二零二一年三月三十一日止三个月（「报告期间」）的未经审计综合业绩（「第一季度业绩」）。

### 第一季度收益约为人民币 8491.9 万，环比增加约 9.4%

二零二一年第一季度，本集团录得收益约为人民币 84.9 百万元，较二零二零年第四季度环比增加约 9.4%，较二零二零年第一季度同比表现为减少约 8.8%；毛利约为人民币 57.6 百万元，较二零二零年同期录得的约为人民币 65.2

百万元同比减少 11.7%。

本集团二零二一年第一季度收益的环比增加,主要是由于运营推广活动的周期性影响;而收益较二零二零年第一季度的同比表现减少,主要是由于新型冠状病毒(「COVID-19」)疫情的缓解,游戏用户于二零二一年第一季度之在线时长及在网络游戏中的消费回落所致。

二零二一年第一季度,本集团录得未经审计非国际财务报告准则经调整亏损约为人民币 16.1 百万元,而二零二零年同期未经审计非国际财务报告准则经调整纯利为人民币 11.9 百万元,同比减少主要由于受到 COVID-19 疫情导致的经济下行及市场因素影响,股权投资合伙企业等金融资产之公平值减少;及二零二一年第一季度收益较二零二零年同期有所减少。

若撇除股权投资合伙企业等金融资产之公平值减少等非经营一次性因素的影响,本集团未经审计非国际财务报告准则经调整纯利约人民币 23.7 百万元。

### **付费玩家数环比增长,主要游戏 ARPPU 值有所上升**

从运营数据表现来看,二零二一年第一季度本集团付费玩家数较二零二零年第四季度呈现增长。其中付费玩家数从二零二零年第四季度的约 0.24 百万人增长约 19.1%至二零二一年第一季度的约 0.28 百万人。每日活跃用户数从二零二零年第四季度的约 1.6 百万人减少约 7.9%至二零二一年第一季度的 1.5 百万人。每月活跃用户数从二零二零年第四季度的约 4.5 百万人减少约 2.0%至二零二一年第一季度的约 4.4 百万人。

不过,德州扑克网页版和移动版的 ARPPU 值有所上升。

## **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。本公司将严格遵守中华人民共和国各项法律法规，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。