

2021 博雅互动中期业绩

BOYAA INTERIM RESULTS

博雅互动公布 2021 中期业绩

第二季度收益环比增加约 13.7%，上半年亏损幅度同比收窄

业绩摘要	截至 2021 年 6 月 30 日止六个月 (人民币百万元)
收益	181.5
毛利	122.7
本公司拥有人应占利润	-11.0
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	-11.0

【2021 年 8 月 26 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」）。

第二季度收益环比增加约 13.7%，上半年亏损同比减少约 19.3%

二零二一年第二季度，本集团录得收益为人民币约 96.6 百万元，毛利约为人民币 65.1 百万元。二零二一年第二季度收益较二零二一年第一季度环比增加

约 13.7%，较二零二零年同期同比增加约 1.2%，主要是由于二零二一年第二季度，本集团对于游戏产品和玩法的优化及于此期间一定在线运营活动的举办，使得本季度收益水平有所提升。

二零二一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纯利为人民币约 5.2 百万元，而二零二一年第一季度未经审计非国际财务报告准则经调整亏损为人民币约 16.1 百万元；二零二零年第二季度未经审计非国际财务报告准则经调整亏损为人民币约 25.5 百万元。

二零二一年第二季度之未经审计非国际财务报告准则经调整纯利环比及同比增加主要是由于二零二一年第二季度收益有所增加，以及二零二一年第二季度由于受到 COVID-19 疫情影响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的幅度较小。

二零二一年上半年，本集团录得的收益约为人民币 181.5 百万元；毛利约为人民币 122.7 百万元。

二零二一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为人民币约 11.0 百万元，较二零二零年同期录得的本公司拥有人应占亏损约为人民币 13.6 百万元，同比亏损减少约 19.3%。

繁体中文日活用户数及月活用户数有所增加，主要游戏 ARPPU 值有所增长

从运营数据表现来看，二零二一年第二季度本集团的付费玩家人数及用户人数较二零二一年第一季度呈现一定下降。

其中付费玩家人数从二零二一年第一季度的约 0.28 百万人减少约 13.2%至二零二一年第二季度的约 0.24 百万人。每日活跃用户人数从二零二一年第一季

度的约 1.5 百万人减少约 9.1%至二零二一年第二季度的 1.4 百万人。每月活跃用户人数从二零二一年第一季度的约 4.4 百万人，减少约 9.6%至二零二一年第二季度的约 4.0 百万人。

但是本集团繁体中文市场的每日活跃用户数及每月活跃用户人数均有所增加，德州扑克移动版和其他棋牌移动版的 ARPPU 值均有所上升。

成功举办 2021BPT 欧洲地区合服赛线上赛

在二零二一年第二季度，本集团成功举办了 BPT 品牌系列赛事—2021BPT 欧洲地区合服赛线上赛。

此外，本集团于二零二一年第二季度举办了为延安枣园小学捐赠教学物资的公益活动。本集团会持续关注留守儿童的教育发展，希望为他们的健康成长创造良好条件，尽最大的努力为更多需要帮助的人，给他们带来温暖，践行企业的社会责任。

加大力度扩展海外市场，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，丰富和创新游戏玩法，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。

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。