

即時發佈

二零一七年三月二十八日



博雅互動國際有限公司

Boyaa Interactive International Limited

博雅互動公佈 2016 全年業績

經調整純利增長 46.5% 繼續打造全球領先網絡棋牌遊戲品牌

業績摘要	截至 12 月 31 日止年度 (人民幣百萬元)
收益	745.2
毛利	471.7
本公司擁有人應占利潤	211.3
未經審計非國際財務報告準則 經調整純利	232.8

【2017 年 3 月 28 日】中國領先網絡棋牌類遊戲開發及運營商-博雅互動國際有限公司(「博雅互動」或「公司」，連同其附屬公司，統稱「集團」，股份代號：0434)，今天公佈截至二零一六年十二月三十一日止年度(「報告期內」)的綜合業績。

截至二零一六年十二月三十一日止年度，集團錄得毛利約為人民幣 471.7 百萬元，比二零一五年毛利約人民幣 427.9 百萬元增加約 10.2%。二零一六年，博雅互動繼續實施成本費用控制，針對支付渠道以及推廣策略進行優化，除去二零一五年第四季度出售雷尚(北京)科技有限公司(「雷尚」)股權取得的一次性收益約人民幣 212.9 百萬元及二零一六年第四季度大連天神娛樂股份有限公司(「天神娛樂」)股權減值等一次性非經營性項目約人民幣 68.5 百萬元的影响，二零一六年集團錄得未經審計非國際財務報告準則經調整純利同比增加約 46.5%。

截至二零一六年十二月三十一日止年度，集團錄得收益約為人民幣 745.2 百萬元，公司擁有人應佔利潤約為人民幣 211.3 百萬元，剔除以股份為基礎的薪酬開

支後的未經審計非國際財務報告準則經調整純利約為人民幣 232.8 百萬元。

於二零一六年第四季度，集團錄得收益約人民幣 208.6 百萬元，較二零一五年同期約人民幣 186.5 百萬元按年增加 11.8%。收益按年增加由於舉辦了博雅棋牌競技賽拉動收入一定幅度增漲。集團毛利由截至二零一五年十二月三十一日止三個月的約人民幣 99.8 百萬元增加 30.2%至截至二零一六年十二月三十一日止三個月的約人民幣 129.9 百萬元。集團毛利率由截至二零一五年十二月三十一日止三個月的 53.5%升至截至二零一六年十二月三十一日止三個月的 62.3%。

移動遊戲第四季度收益飆升 28.6% 佔比繼續擴大

截至二零一六年十二月三十一日止年度，博雅互動移動遊戲產生的收益約人民幣 485.2 百萬元，而於二零一五年則約為 479.5 百萬元，增幅約 1.2%。於二零一六年移動遊戲所佔總收益約 65.1%（二零一五年：所佔總收益 58.9%）。於二零一六年第四季度，博雅互動移動遊戲產生收益約人民幣 143.2 百萬元，而二零一五年同期錄得約人民幣 111.4 百萬元，按年增加約 28.6%。於二零一六年第四季度，簡體中文語言版本產生收益約人民幣 101.4 百萬元，較二零一五年同期約人民幣 85.8 百萬元按年增加 18.2%。

付費玩家強勁增長 集團將持續加強產品精細化多元化運營

於二零一六年十二月三十一日，博雅互動付費玩家和活躍用戶數呈現一定程度增長。其中付費玩家從二零一五年第四季度的約 1.7 百萬人增長 14.2% 至二零一六年第四季度的約 2.0 百萬人。每日活躍用戶數從二零一五年第四季度的約 5.6 百萬人增長 3.4%至二零一六年第四季度的 5.8 百萬人。二零一六年第四季度，主要遊戲《德州撲克》在移動端的 ARPPU 值同比增長 73.1%。

於二零一六年十二月三十一日，博雅互動在線運營的遊戲產品組合由 43 款增至 65 款，提供的遊戲語言版本達到 17 種，新增產品均為海內外網絡棋牌類遊戲，用戶可選擇遊戲品種更加豐富。同時，博雅互動將繼續加強產品精細化和多元化運營，不斷有效的提高遊戲品質，提升用戶體驗。

成本控制卓有成效 銷售及市場推廣開支節約近 1 億

集團銷售及市場推廣開支由二零一五年的約人民幣 146.7 百萬元減少 69.4%至二零一六年的約人民幣 44.9 百萬元，佔收入的比重則從二零一五年的 18.0%下降至二零一六年的 6.0%。該項費用金額減少主要是由於縮減廣告及推廣開支及員工流動研發人員佔比增加導致計入銷售及市場推廣開支的僱員福利費減少。

加大線上及線下的活動和賽事投入提升品牌知名度及玩家忠誠度

二零一六年，博雅互動成功在澳門舉辦了第二屆博雅國際撲克大賽（Boyaa

Poker Tour，「BPT」) 及在三亞舉辦了博雅棋牌競技賽，加大了線上及線下的活動和賽事投入，提升了博雅互動在玩家群體中的知名度和玩家對遊戲的忠誠度，使集團在打造國際一流的撲克競技賽事品牌道路上邁出了堅實的一步。

此外，憑藉在互聯網棋牌遊戲行業的出色表現，博雅互動榮獲《中國融資》雜誌頒發的「2016 年度最具潛力上市公司獎」和智通財經、同花順財經聯合頒發的「2016 年度最具成長性上市公司」兩個財經領域獎項。博雅鬥地主憑藉自身優質的遊戲體驗以及品牌影響力榮獲 2016 遊戲行業「金鑽獎」之「2016 最受歡迎遊戲」獎。

博雅互動董事會主席，執行董事兼首席執行官張偉先生表示：「集團目標明確，將繼續向全球領先網絡棋牌遊戲品牌的目標不斷邁進。並將重點開展以下事項：繼續拓展網絡棋牌類遊戲的組合，深入探索海內外運營模式；專注移動端產品的研發和創新，豐富遊戲的內容和玩法；繼續完善基礎設施和遊戲功能，聚焦用戶體驗提供更優質的服務；舉辦更加專業而優質的競技賽事，提高玩家的忠誠度，打造博雅知名品牌。」

- 完 -

關於博雅互動國際有限公司（「博雅互動」）

博雅互動成立於 2004 年，並於 2013 年 11 月 12 日在香港聯交所成功上市（股票代號 0434.HK）。近年來，博雅互動已發展成為中國領先的棋牌類遊戲開發商和運營商，在全球 100 多個國家和地區擁有超過 7 億的註冊玩家，開發並運營著 60 多網絡遊戲，並於 2015 年、2016 年連續成功舉辦了兩屆博雅國際撲克大賽（BPT）。2014 年，博雅互動在《福布斯》公佈的「中國最具潛力中小企業榜單」中位居榜首；2016 年，博雅互動獲得中國融資上市公司大獎之「最具潛力上市公司獎」，同年，正式成為了國家體育總局戰略合作夥伴。

如欲瞭解更多博雅互動，請瀏覽 www.boyyaa.com.hk。