

2024 博雅互动第一季度业绩

BOYAA INTERACTIVE FIRST QUARTERLY RESULTS

博雅互动公布 2024 第一季度业绩

第一季度纯利同比增长 1093.4%，大力推动 Web3 领域业务发展和布局

业绩摘要	截至 2024 年 3 月 31 日止三个月 (人民币百万元)
收益	108.5
毛利	77.1
数字资产公平值收益	352.7
本公司拥有人应占利润	351.8
未经审计非国际财务报告准则经调整纯利	352.2

【2024 年 5 月 23 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），今天欣然公布截至二零二四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」）。

第一季度纯利同比增加约 1093.4%，收益同比增加约 14.0%

二零二四年第一季度，本集团录得收益约为人民币 108.5 百万元，较二零二

三年第一季度同比增加约 14.0%，较二零二三年第四季度环比增加约 8.2%。收益增加主要是由于本集团于报告期间一定在线运营活动的举办及对于游戏产品和玩法的持续优化，使得本集团收益水平有所增加。另外，本集团持有的加密货币录得数字资产增值收益，亦对本季度收益的增加有所贡献。

二零二四年第一季度，本集团毛利约为人民币 77.1 百万元，较二零二三年同期录得的约为人民币 63.3 百万元同比增加 21.8%。今年一季度及二零二三年同期的毛利率分别约为 71.1%及 66.5%。

二零二四年第一季度，本集团录得未经审计非国际财务报告准则经调整纯利约为人民币 352.2 百万元，较二零二三年同期同比增加约 1,093.4%。同比增加主要由于二零二四年第一季度收益较去年同期有所增加；二零二四年第一季度数字资产公平值增加；二零二四年第一季度股权投资合伙企业等金融资产之公平值下降较二零二三年同期下降较少。

付费玩家数及用户数环比增长，德州扑克移动端和网页端 ARPPU 值有所上升

从运营数据表现来看，二零二四年第一季度本集团付费玩家数及用户数较二零二三年第四季度呈现一定上升。

其中付费玩家数从二零二三年第四季度的约 0.21 百万人增加约 7.3%至二零二四年第一季度的约 0.22 百万人。每日活跃用户数从二零二三年第四季度的约 1.13 百万人增加约 1.4%至二零二四年第一季度的约 1.15 百万人。每月活跃用户数从二零二三年第四季度的约 3.9 百万人增加约 5.6%至二零二四年第一季度的约 4.2 百万人。

此外，海外德州扑克移动端和网页端 ARPPU 值均有所上升。

持有数字资产约人民币 1,063.3 百万元，再获授权购买不超 1 亿美元加密货币

本集团于二零二三年度开始购买加密货币。购买及持有加密货币是本集团进行 Web3 业务发展和布局的重要举措，亦是本集团资产配置策略的重要组成部分。公司董事会已于二零二四年四月十九日召开的股东周年大会上，再次获得本公司股东授出购买授权以在公开市场进行加密货币的购买，惟总金额不超过 1 亿美元。

于二零二四年三月三十一日，本集团持有的数字资产总额约为人民币 1,063.3 百万元；截至二零二四年三月三十一日止三个月，本集团录得数字资产公平值收益约为人民币 352.7 百万元。

截至二零二四年三月三十一日，本集团已持有约 1,194 枚比特币，平均成本约 43,100 美元/枚；持有约 15,182 枚以太币，平均成本约 2,756 美元/枚。

截至二零二四年第一季度业绩公告日期，本集团已持有约 1,956 枚比特币，平均成本约 50,805 美元/枚；持有约 15,222 枚以太币，平均成本约 2,756 美元/枚。

进一步加大 Web3 游戏产品研发力度，大力推动 Web3 领域业务发展和布局

公司管理层表示：“本集团将继续专注打造纯粹、领先的 Web3 上市公司，进一步加大 Web3 游戏产品的研发力度，持续丰富游戏产品的内容和玩法，并不断完善本集团游戏功能和基础设施（包括 Web3 相关基础设施）建设，并努力提升用户体验，持续探索游戏产品，特别是 Web3 游戏产品的运营模式，在产品精细化和运营多元化方面精耕细作，打造高品质的棋牌游戏产品、竞技赛事产品和行业领先的 Web3 游戏产品。集团将在巩固现有市场的基础上，不断拓

展海外市场，并将大力推动本集团在 Web3 领域的业务发展和布局，以实现本集团在 Web3 领域之业务发展的战略规划。”

展望未来，本集团还将严格遵守其运营所在的不同司法管辖区的各项法律法规，致力于打造高品质的棋牌游戏产品及行业领先的 Web3 游戏产品，在锻造博雅网络棋牌游戏百年品牌的道路上继续前行。