

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不對因本公告全部或任何部份內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：2100)

截至二零二六年三月三十一日止三個月 未經審計主要營運指標

本公告乃根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則自願作出。

截至二零二六年三月三十一日止三個月未經審計主要營運指標

百奧家庭互動有限公司(「百奧」或「本公司」)董事會(「董事會」)欣然宣佈本公司、其附屬公司及其於中華人民共和國(「中國」)的控制實體(統稱「本集團」)截至二零二六年第一季度之未經審計主要營運指標：

| | 截至以下日期止三個月 | | | 截至 | |
|-----------------------------|--|---------|-------|--------|--------|
| | 二零二六年 | 二零二五年 | 環比變動 | 二零二五年 | 同比變動 |
| | 三月三十一日 | 十二月三十一日 | | 三月三十一日 | |
| | (季度活躍賬戶及季度付費賬戶以百萬為單位， 季度付費賬戶平均收入以人民幣元為單位) | | | | |
| 季度活躍賬戶 ¹ | 6.4 | 6.3 | 1.6% | 6.5 | (1.5%) |
| 季度付費賬戶 ² | 0.9 | 0.8 | 12.5% | 0.9 | — |
| 季度付費賬戶 平均收入 ³ | 188.8 | 175.7 | 7.5% | 177.0 | 6.7% |

附註：

1. 季度活躍賬戶乃界定為一個季度內至少一次登入的註冊賬戶。
2. 季度付費賬戶指有關季度我們網絡平台內虛擬世界及手遊的付費賬戶數目。
3. 季度付費賬戶平均收入乃按某一特定期間網絡平台內虛擬世界及手遊產生的收入除以同一季度的季度付費賬戶的總數目計算。

於二零二六年第一季度，本公司的季度活躍賬戶（「**季度活躍賬戶**」）¹為640萬，與前一季度相比環比上升1.6%，而與二零二五年同一季度相比同比下跌1.5%。季度付費賬戶（「**季度付費賬戶**」）²為90萬，與前一季度相比環比上升12.5%，而與二零二五年同一季度持平。本公司季度活躍賬戶同比因部分遊戲進入成熟期而略有回調，但季度付費賬戶規模已恢復至去年同期水平，這主要得益於本公司圍繞核心用戶開展的深度運營，有效地提升了用戶付費黏性。

本公司的季度付費賬戶平均收入（「**季度付費賬戶平均收入**」）³為人民幣188.8元，與前一季度相比環比上升7.5%，而與二零二五年同一季度相比同比亦上升6.7%。該指標的環比與同比的雙重提升，主要得益於本公司知識產權（「**IP**」）精細化長線運營策略的深入。本公司通過對核心遊戲進行深度的內容迭代與商業化體系優化，成功激發了核心用戶的付費意願，推動付費用戶平均貢獻顯著提升。

二零二六年第一季度，本公司旗下核心自研IP產品繼續保持健康穩定的運營，並在用戶維繫與價值深化方面取得持續進展。「奧奇傳說手遊」通過新年版本「創世終章」推出全新內容，有效提升了用戶活躍與付費意願；「奧比島：夢想國度」圍繞IP聯動與內容創新積極開展運營，尤其在春節期間推出「非遺風華」主題版本，將傳統文化與遊戲體驗融合，獲得了良好的用戶反響；與此同時，「奧比島」與「奧拉星」頁遊也基於用戶反饋持續進行優化，保持了經典產品旺盛的生命力。這些產品憑藉長期的IP積澱與內容更新，持續為本公司貢獻穩定收益。

展望未來，百奧將繼續聚焦優勢細分賽道，深化IP長線運營。一方面，本公司將對現有產品持續進行優化與創新；另一方面，新產品儲備進展順利，自研新品「亂塗彩世界」與「夜幕之下」已完成了上線前所有測試，其中「亂塗彩世界」計劃於二零二六年四月二十八日正式推出。同時，本公司也將基於現有優勢，積極探索全球市場機會，通過本地化創新與定制化運營，逐步提升品牌的國際影響力。

上述已披露的營運資料乃未經外部核數師審計或審閱並基於內部管理賬目編製，可能會經調整或有別於本集團每年或每半年刊發經審計或未經審計合併財務報表。因此，上述資料僅供參考。

投資者請勿倚賴該披露資料，並於買賣本公司證券時審慎行事。投資者如有任何疑問，應尋求專業財務顧問的意見。

承董事會命
百奧家庭互動有限公司
主席、首席執行官及執行董事
戴堅

香港，二零二六年四月二十一日

於本公告日期，本公司執行董事為戴堅先生、吳立立先生及李沖先生；本公司獨立非執行董事為劉千里女士、王慶博士、馬肖風先生及蔚成先生。