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。

百奧家庭互動有限公司
BAIOO Family Interactive Limited

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：2100)

截至二零二六年九月三十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。

截至二零二六年九月三十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**」)截至二零二六年第三季度之未經審計主要營運指標：

	截至以下日期止三個月			截至二零二五年九月三十日止三個月	
	二零二六年九月三十日	二零二六年六月三十日	環比變動		同比變動
	(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]	9.6	13.9	(30.9%)	10.2	(5.9%)
季度付費賬戶[2]	1.5	1.9	(21.1%)	1.1	36.4%
季度付費賬戶平均收入[3]	164.5	157.1	4.7%	141.2	16.5%

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。

於二零二六年第三季度，本公司的季度活躍賬戶(「**季度活躍賬戶**」)[1]為960萬，與前一季度相比環比下降30.9%，而與二零二五年同一季度相比同比下跌5.9%。環比下降主要由於上半年新上線的兩款遊戲由初期推廣階段逐步過渡至穩定運營期，用戶獲取節奏趨於平穩所致；同比下降則主要受二零二五年七月有新遊上線帶來的高基數影響。季度付費賬戶(「**季度付費賬戶**」)[2]為150萬，與前一季度相比環比下降21.1%，而與二零二五年同期相比則增加36.4%。該指標的環比回調主要源於兩款新遊自首發期進入穩定運營階段，付費用戶規模自然回歸；而同比增加，則主要得益於公司持續踐行用戶精細化運營策略，有效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164.5元，與前一季度相比環比上升4.7%，而與二零二五年同一季度相比同比亦上升16.5%。該指標實現環比與同比的雙重提升，主要得益於本公司IP精細化長線運營策略的深入推進。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，成功激發了用戶的付費意願，推動付費用戶平均貢獻顯著提升。

於二零二六年第三季度，本公司旗下核心自研IP產品持續保持健康穩定的運營態勢，並透過高品質的內容更新不斷豐富用戶體驗。在IP聯動與內容創新方面，手遊「亂塗！彩世界」推出「雞金美食節」賽季並與南越王博物院展開跨界聯動；手遊「夜幕之下」上線全新版本「美麗新世界」；「奧奇傳說」手遊推出「終末新生」版本；及手遊「奧比島：夢想國度」推出「創造杯•星際大賽」更新主題版本，並與嗶個圈、綿雲村進行聯動，上述內容均獲得了玩家的熱烈反響與良好口碑。與此同時，本公司旗下頁遊「奧比島」、「奧奇傳說」與「奧拉星」亦基於用戶反饋持續進行優化迭代，保持經典產品旺盛的生命力。

展望未來，百奧將繼續聚焦優勢細分賽道，深化IP長線運營策略。在存量產品端，本公司將持續推動現有產品的優化與創新，保持產品矩陣的活力與競爭力；在增量佈局上，本公司將穩步推進新產品研發，拓展產品儲備，目前多款新品研發正在順利推進中。同時，本公司將持續深化AI前沿科技在遊戲研發管線中的應用，堅守產品品質與人文溫

度，以人機協同賦能產品創新與運營提效。此外，本公司亦將基於現有優勢，積極探索全球市場機遇，透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，二零二六年十月二十一日

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。