

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)

截至二零二零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。

截至二零二零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國的控制實體(「本集團」)截至二零二零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		
二零二零年	二零二零年	環比變動	二零一九年	同比變動	
九月三十日	六月三十日		九月三十日		
(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	13.3	12.8	4%	20.0	(34%)
季度付費賬戶 ²	1.6	1.6	0%	2.7	(41%)
季度付費賬戶平均收入 ³	179.5	203.6	(12%)	102.1	76%

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。

於二零二零年第三季度，本公司的季度活躍賬戶（「**季度活躍賬戶**」）¹與二零一九年同一季度相比下降34%至1,330萬，而與前一季度環比增長4%。季度付費賬戶（「**季度付費賬戶**」）²與二零一九年同一季度相比下降41%至160萬，而與前一季度相比持平。季度活躍賬戶及季度付費賬戶的同比下降主要是由於本公司於二零一九年下旬推出三款新手遊—「食物語」、「奧拉星手遊」和「造物法則二：先鋒英雄」（「**三款新手遊**」），上線初期進行了各種推廣活動吸引了大量用戶。

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與二零一九年同比增長76%至179.5元，與前一季度環比下降12%。季度付費賬戶平均收入實現可觀的同比增長，主要得益於三款新手遊取得巨大成功，同時本公司積極發展海外市場，成功把遊戲的核心用戶群轉化為消費能力更強的較年長客戶。

二零二零年第三季度，本公司積極優化手遊業務，通過持續更新遊戲的內容和推出新主題版本，為用戶帶來更多元化更有趣的遊戲體驗。其中，「食物語」於七月在中國武漢進行城市品牌計劃，推出熱乾麵食魂，旨在推廣武漢的城市活力。同時，本公司持續深化海外業務，希望讓更多用戶體驗和享受百奧的遊戲內容。其中，「造物法則二：先鋒英雄」的本地版本於七月在日本及九月在韓國推出，分別名為「Stella Chronicle ステラクロニクル」及「시노니스」。最近，本公司更積極發展歐美地區的遊戲市場，並於二零二零年十月十四日在歐美地區推出「奧拉星手遊Monster Quest: Seven Sins」。在擴展手遊業務的同時，本公司持續強化核心頁遊業務。百奧堅持定期更新遊戲內容，以鞏固用戶粘性及對公司的收入作出貢獻。

本公司將繼續專注發展遊戲細分市場，擴展手遊業務及鞏固頁遊營運，並積極把握國內和海外市場的發展機遇，旨在提升用戶體驗及擴大用戶規模。目前，本公司擁有強大的產品組合儲備，將於未來幾個季度逐步在中國及海外發行更多的新遊戲。除了繼續挖掘百奧擅長的細分領域，包括女性向、二次元、寵物收集和養成類遊戲，本公司也正在開發其他受國際市場歡迎的遊戲產品，包括策略類及動作類遊戲，以鞏固本公司在遊戲細分領域的市場地位及擴大其收入來源。此外，百奧將繼續提升科技研發及創新能力，在發展迅速的遊戲市場中保持競爭力，打造一個健康可持續發展的業務模式。

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，二零二零年十月二十三日

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