

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)

截至二零二四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。

截至二零二四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」)截至二零二四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	同比變動
	二零二四年 三月 三十一日	二零二三年 十二月 三十一日	環比變動	二零二三年 三月 三十一日 止三個月	
季度活躍賬戶 ¹	5.9	5.9	—	7.8	(24%)
季度付費賬戶 ²	0.9	0.9	—	1.3	(31%)
季度付費賬戶 平均收入 ³	170.1	150.4	13%	204.4	(17%)

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。

於二零二四年第一季度，本公司的季度活躍賬戶（「**季度活躍賬戶**」）¹為590萬，與前一季度相比環比持平，與二零二三年同一季度相比同比下跌24%。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持平，而與二零二三年同一季度相比同比下跌31%。季度活躍賬戶及季度付費賬戶的同比下跌，主要是因為部分上線時間較長的遊戲隨著生命週期的增長，呈現自然回落。

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170.1元，與前一季度相比環比上升13%，而與二零二三年同一季度相比同比下跌17%。環比上升主要是由於公司現有遊戲不斷推出創新及有趣的遊戲內容，用戶付費意願持續提升。同比下跌主要是由於部分上線時間較長的遊戲隨著生命週期的增長，收入呈現自然回落所致。

二零二四年第一季度，百奧持續聚焦優勢遊戲細分賽道，繼續踐行知識產權(IP)精細化的長生命週期運營策略，積極深耕IP內容，保持高頻且高品質的遊戲內容迭代。公司的核心遊戲產品運營穩定出色，積極與各類品牌進行跨界聯動，將優秀的中華傳統文化根植遊戲之中，提升IP價值的同時，贏得了眾多玩家的喜愛。手遊「奧比島：夢想國度」與故宮宮廷文化IP「宮裡的世界」盛大聯動，推出「紫禁風華」版本，復刻了「紫禁城」超大場景、「清明上河圖·幻景」、宮廷御貓，並運用文物色彩與元素推出精美的聯動時裝，讓玩家身臨其境感受中華傳統文化的魅力，推動中華文化元素與遊戲跨界融合。同時，公司運營多年的經典IP「奧奇傳說」，推出了2024新年版本「降臨，終焉之聖龍！」，全新的角色和新的「龍裔爭奪戰」沙盤玩法等，大獲玩家好評，玩家活躍度和黏性得到持續提升。

展望未來，百奧將繼續保持較高研發投入，全力打造豐富的產品矩陣，推出更多更具特色的遊戲精品。目前，公司各優勢細分賽道有多款產品正在積極研發和測試中，計劃在全球市場陸續推出。其中，「奧拉星2」（原代號project bn），這款3D多人寵物回合制RPG手遊，即將在國內市場推出。同時，百奧在積極把握國內市場之際，也不斷探索和佈局潛力巨大的海外市場，加速全球化步伐，目前有多款產品正在積極籌劃推出中。此外，百奧亦將繼續探索人工智能生成內容(AIGC)技術在遊戲研發領域的最新突破及潛在應用，不斷提升其在核心細分領域的競爭優勢。

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，二零二四年四月二十六日

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。