

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)

二零二六年中期業績公告

百奧家庭互動有限公司(「百奧」或「本公司」或「我們」)董事(「董事」)會(「董事會」)欣然公佈以下本公司、其附屬公司及其於中華人民共和國(「中國」)的控制實體(「本集團」)截至二零二六年六月三十日止六個月(「報告期」)的未經審計綜合業績連同去年的比較數字：

財務摘要

利潤表摘要

	未經審計		
	截至六月三十日止六個月		
	二零二六年	二零二五年	期間變化
	人民幣千元	人民幣千元	%
收入	482,021	302,706	59.2%
毛利	290,583	149,172	94.8%
經營(虧損)／利潤	(23,680)	4,051	(684.5%)
非國際財務報告會計準則計量			
— 經調整淨(虧損)／利潤 ⁽¹⁾	(23,521)	6,446	(464.9%)
— 經調整EBITDA ⁽²⁾	(14,342)	10,632	(234.9%)

附註：

1. 經調整淨(虧損)/利潤包括期內(虧損)/利潤加上以股份為基礎的酬金。經調整淨(虧損)/利潤撇銷以股份為基礎的非現金酬金開支的影響。經調整淨(虧損)/利潤一詞並非根據國際財務報告會計準則界定。由於經調整淨(虧損)/利潤並不包括影響我們期內淨(虧損)/利潤的所有項目，故採用經調整淨(虧損)/利潤作為分析工具有重大限制。
2. 經調整EBITDA包括經調整淨(虧損)/利潤減去財務收入 — 淨額，並加上所得稅開支、物業及設備以及使用權資產折舊及無形資產攤銷。

資產負債表摘要

	未經審計 於二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 於二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
資產		
非流動資產	579,964	597,436
流動資產	1,177,333	1,161,066
資產總額	1,757,297	1,758,502
權益及負債		
權益總額	1,438,641	1,494,802
非流動負債	571	18,353
流動負債	318,085	245,347
負債總額	318,656	263,700
權益及負債總額	1,757,297	1,758,502

業務概覽與經營業績深度分析

行業環境洞察

二零二六年上半年，中國遊戲行業延續穩健發展態勢，市場規模保持增長。隨著用戶對遊戲品質及內容體驗要求不斷提升，行業競爭逐漸由流量獲取轉向精品內容打造及長線運營能力競爭，優質內容供給、知識產權（「IP」）價值挖掘及精細化運營成為企業提升競爭力的重要方向。根據中國音像與數字出版協會遊戲工作委員會數據，二零二六年第一季度，中國遊戲市場實際銷售收入達人民幣971.72億元，同比增長13.38%；中國自主研發遊戲海外市場實際銷售收入達63.31億美元，同比增長31.76%，顯示國內市場及海外拓展均持續釋放增長潛力。政策方面，國家新聞出版署持續推進國產網絡遊戲審批工作，遊戲版號發放保持常態化，為行業供給穩定及企業新品研發提供良好基礎。同時，國家持續推進文化數字化發展及文化產業高質量建設，推動數字內容產業創新發展，並支持優質文化產品拓展海外市場，為遊戲企業加強IP價值開發、提升產品國際競爭力提供政策支持。然而，行業競爭日趨激烈，全球新遊供給爆發式增長，買量成本持續走高，市場收入高度集中於頭部產品，用戶對遊戲品質及內容體驗的要求不斷提升，行業競爭正逐漸由流量獲取轉向精品內容打造及長線運營能力競爭。此外，人工智能技術持續發展，AIGC等技術逐步應用於遊戲研發（「研發」）與運營環節，為企業提升效率帶來機遇，亦對企業的技术應用能力提出更高要求。

面對上述行業環境，本集團堅持長期主義，持續加強研發投入，深化精細化運營，並積極擁抱技術變革。報告期內，本集團聚焦女性向、IP向及創新向等細分賽道，持續推進產品矩陣的多元化佈局。在IP運營方面，本集團依託《奧比島》、《奧拉星》及《奧奇傳說》等經典IP逾十年的運營積澱，通過高頻次內容迭代、品牌聯動與用戶社區建設，持續鞏

固跨代際用戶的情感聯結。新品方面，《亂塗！彩世界》與《夜幕之下》兩款自研新品已於報告期內上線，為本集團產品矩陣注入新的增長動力。技術應用方面，本集團持續探索AIGC等前沿技術的落地應用，有效提升生產效率。

核心IP價值深化與新品矩陣拓展

在持續強化合規運營及提升產品研發能力的基礎上，本公司圍繞用戶需求變化，持續推進核心IP長線運營與新品研發，通過內容創新、跨界聯動及精細化運營等多元化方式，不斷挖掘IP商業價值，提升用戶參與度及品牌影響力。報告期內，核心IP保持穩定運營，同時，本公司積極佈局新品矩陣，通過差異化玩法及創新內容探索新的增長機會，進一步增強產品組合的持續發展能力。

《奧比島》IP

《奧比島》是本集團首款Z世代社交產品及具有代表性的核心經典IP。該IP以社區養成與模擬經營為核心，自二零零八年九月頁遊上線以來，該IP已積累超30萬套主題服裝，構建了深厚的用戶情感聯結與內容壁壘。報告期內，本集團持續圍繞用戶需求深化IP價值挖掘。在移動端，二零二二年七月上線的手遊《奧比島：夢想國度》於春節期間推出「非遺風華」版本，創新性地將景泰藍、皮影等非遺工藝融入遊戲場景與時裝玩法，通過「遊戲+非遺」的跨界融合大幅豐富了用戶體驗。同時，本集團持續推進IP跨界聯動及線下生態拓展，有效提升了IP影響力與用戶黏性。在PC端，《奧比島》頁遊通過優化版本內容、完善運營活動及加強社區互動，用戶活躍度與熱度持續向好，展現出經典IP歷久常新的生命力。報告期內，《奧比島：夢想國度》手遊實現營收貢獻佔本集團總收入的22.9%，同比增長45%，充分印證了該IP卓越的長線運營能力。

《奧奇傳說》IP

《奧奇傳說》IP以精靈收集與戰鬥為核心，頁遊於二零一二年四月正式上線，手遊於二零二一年四月十五日推出，曾獲中國內地地區免費榜前十位及多渠道編輯推薦S評級。二零二六年上半年，該IP持續聚焦內容品質提升及精細化運營。在移動端，《奧奇傳說》手遊推出新年版本「創世終章」，通過上線全新角色、跨年活動及劇情內容，有效提升用戶參與度及付費體驗。同時，手遊與經典IP「鎧甲勇士」展開聯動，推出聯動精靈、限定皮膚及坐騎，推動遊戲及社群活躍度大幅提升。在PC端，《奧奇傳說》頁遊則持續優化遊戲

框架及體驗，通過降低遊戲門檻、為玩家減負等舉措，推動日活躍用戶及日活躍VIP用戶逐步回升。報告期內，《奧奇傳說》手遊與《奧奇傳說》頁遊的營收貢獻分別佔本集團總收入的10.6%及13.4%，展現出該IP在成熟期的強勁運營韌性。

《奧拉星》IP

《奧拉星》是本公司旗下的經典寵物養成類IP，頁遊於二零一零年七月正式上線，手遊於二零一九年九月正式上線，曾獲多個平台編輯推薦及硬核平台最佳新遊獎。二零二六年上半年，《奧拉星》IP持續推進長線運營與內容創新。在PC端，《奧拉星》頁遊保持穩健運營，持續進行商業化迭代及美術創新。在移動端，《奧拉星》手遊依託長期積累的核心用戶基礎，展現出成熟期產品的穩健運營態勢；報告期內，手遊通過與卡皮巴拉小黃豚等熱門IP展開跨界聯動，實現內容及品牌層面的雙向賦能，進一步豐富用戶體驗，持續提升IP影響力，展現出經典IP的長期生命力。

《亂塗！彩世界》

《亂塗！彩世界》是本集團積極拓展多元品類、佈局創新向賽道的新品。這款於二零二六年四月推出的全新彈幕染色卡牌手遊，憑藉獨特的「染色機制」與潮流視覺風格，成功打造了差異化的輕量化遊戲體驗，精準契合了年輕玩家的審美偏好與碎片化娛樂需求。在發行與運營方面，該遊戲上線前全平台預約量突破600萬；上線首日即登頂蘋果App Store遊戲免費榜、TapTap熱門榜及B站熱度榜，並最高升至蘋果App Store遊戲暢銷榜第19位。同時，本公司積極探索年輕化內容運營模式，攜手超人氣虛擬歌手「洛天依」推出《環球巡染》活動，並邀請「小潮院長」等頭部內容創作者開展合作，相關視頻登上B站全站榜第三，有效提升產品曝光度及用戶參與度，為本集團產品矩陣注入新的增長動力。報告期內，《亂塗！彩世界》手遊實現營收貢獻佔本集團總收入的21.6%，成功驗證了本公司在創新向細分賽道的拓展能力，為本集團產品矩陣注入了新的增長動能。

《夜幕之下》

《夜幕之下》為本集團於二零二六年六月推出的女性向賽道新品。該產品憑藉差異化的題材設定與精緻的美術畫風，上線前即引發市場高度關注，全平台預約量超千萬，並於首日榮登Bilibili熱度榜及TapTap雙榜第一位，iOS遊戲暢銷榜最高排名第二十五位。在宣發與運營方面，遊戲上線期間多平台話題熱度持續攀升，全網話題閱讀量破三十億，並多次登上微博熱搜及抖音全站熱門榜單。同時，本公司積極推進跨界聯動與多元化營銷，攜手「JUST.FOTO」、「訊飛輸入法」、「QQ音樂」及「萬達廣場」等品牌展開合作，有效實現了產品的泛圈層曝光。我們深知，女性向賽道的核心在於長線的情感陪伴與高品質體驗。截至本公告日期，遊戲積累了龐大的核心用戶基礎，且社區活躍度與玩家討論熱情依然高漲。面對玩家對優質內容的深切期待，項目組正秉持長期主義理念，將每一份真實反饋轉化為持續優化的動力，全面聚焦於核心內容打磨、戰鬥體驗升級及長線運營體系的完善。我們堅信，隨著產品質感的穩步提升與精細化運營的持續推進，《夜幕之下》必將進一步釋放長線IP價值，為集團貢獻穩健的增長動能。

強化未成年人保護，持續完善合規體系

隨著《未成年人網絡保護條例》及《移動互聯網未成年人模式建設指南》等相關政策持續推進，網絡遊戲行業對未成年人保護工作的要求進一步提高，監管方向逐步從防沉迷管理延伸至內容安全、消費管理及用戶服務等多個環節。為此，本集團持續關注相關監管要求，並將未成年人保護融入遊戲產品運營全過程，通過技術應用、內容管理及服務優化等方式，持續提升合規體系。

報告期內，本集團持續完善未成年人賬號管理及防沉迷措施。旗下所有遊戲產品均已接入國家實名認證系統，並嚴格執行未成年人遊戲時長限制、適齡提示及消費管理要求。同時，本集團持續關閉遊客模式相關功能，落實未成年人登錄識別及遊戲行為管理，並根據不同年齡階段用戶特點執行相應充值限制措施，從賬號、時間及消費多個維度降低未成年人非理性遊戲及消費風險。

在遊戲內容安全管理方面，本集團持續加強內容審核能力，通過「AI智能識別+專業人工審核」相結合的方式，對遊戲內聊天信息、用戶互動內容及其他可傳播內容進行實時監測。本集團結合自研敏感詞過濾系統及第三方安全服務(如網易易盾)，提升文本、圖片及語音等內容的風險識別能力，及時發現並處理違規內容。同時，本集團持續開展內部內容安全巡查，並根據監管要求配合相關專項治理工作，保障遊戲生態健康穩定。

除技術及內容管理外，本集團亦持續加強與用戶及家長之間的溝通機制。本集團持續運營「網絡遊戲未成年人家長監護工程」，通過官方網站提供家長監護申請渠道及相關服務支持，協助家長了解未成年人遊戲情況並參與管理。同時，本集團根據用戶反饋持續優化相關服務流程，提升未成年人保護工作的響應效率。

上述監管要求的持續深化對本集團財務表現及業務前景的具體影響分析如下：

在收入結構方面，報告期內，本集團未成年人相關流水貢獻繼續保持極低水平，用戶收入結構進一步向成年核心用戶群體集中。此結構性特徵高度契合監管引導下行業健康發展的方向。儘管該調整對部分收入貢獻產生了影響，但有效降低了本集團對未成年人群體的收入敞口，大幅縮減了潛在的合規風險敞口，為業務的長期穩健經營奠定了堅實的基礎。

在運營成本方面，為持續滿足並超越監管要求，本集團在報告期內繼續加大對審核系統迭代、專業合規團隊建設及內容安全巡查機制的資源投入。此類投入在短期內對成本端構成一定影響，但本集團將其視為保障業務運營連續性及維護品牌信任的必要戰略性投入，有效防範了潛在的運營中斷及監管處罰風險。

在長期戰略方面，本集團認為持續從嚴的合規要求有助於推動行業出清，提升行業整體競爭門檻。本集團通過持續優化「家長監護工程」等用戶服務，在家庭用戶群體中進一步鞏固了負責任的品牌形象，成功將合規能力轉化為品牌信任優勢。該等積累與本集團「內容精品化」的長期戰略方向保持一致，為業務可持續增長提供支持。

社會責任

在追求商業增長的同時，百奧始終將社會責任融入企業發展的每一步。本公司以遊戲為核心，聚焦「遊戲+」新生態，在文化傳承、助學育才、鄉村振興、環保實踐、殘弱幫扶等方面持續貢獻力量，實現企業、產品、用戶、社會多方共贏的品牌生態。

文化傳承層面，百奧深耕中華優秀傳統文化的數字傳播，於二零二六年上半年，本公司旗下產品《奧比島：夢想國度》聯動非遺工藝景泰藍、皮影、瓦貓、絨花拳等多元文化符號，推出精美的非遺主題聯動時裝、家具及一系列非遺新春遊戲，讓傳統技藝、民俗與地域文化瑰寶借遊戲載體實現趣味傳播，在數字領域煥發新活力。

教育助學方面，百奧公益持續推進「百奧勵志助學金」項目，於二零二六年上半年，資助韶關翁源縣困難學子，並深入鄉村小學開展愛心助學活動，點亮求學夢想。環保實踐方面，百奧公益在二零二六年上半年繼續發起植樹公益行動，組織員工志願者種植「百奧愛心林」，積極倡導低碳環保理念。

本集團將繼續深化公益實踐，拓展社會責任邊界的廣度與深度，以遊戲為載體傳遞溫暖與善意，攜手社會各界力量，共創企業與社會協同發展的美好未來。

二零二六年下半年展望

展望二零二六年下半年，百奧將繼續立足既有IP優勢與研運積澱，緊抓行業回暖與技術演進的戰略機遇，邁向高質量發展的新階段。本公司將以「IP價值深耕」與「全球化市場突破」為雙主線，穩步推進海外市場佈局。

在產品研發與內容創新層面，百奧將持續深耕女性向、IP向及創新向等多元細分賽道。一方面，依託《奧比島》、《奧拉星》及《奧奇傳說》等經典IP的長線運營積累，本公司將通過版本迭代、品牌聯動與用戶共創，不斷釋放IP生命力，鞏固跨代際用戶的情感鏈接。另一方面，本公司將穩步推進《亂塗！彩世界》與《夜幕之下》的精細化調優與長線運營，為後續業績增長積蓄動能。面對內容創作領域的技術變革，百奧保持積極而審慎的態度，持續深化AIGC等前沿技術在全流程的落地應用。在堅守產品品質與人文溫度的前提下，本公司將以人機協同的方式大幅提升工業化生產效率，推動內容生產力的全面釋放。

在海外佈局方面，百奧將穩步推進多款產品的全球發行計劃。新品《亂塗！彩世界》計劃陸續登陸港澳台及其他海外地區，以獨特的染色玩法與潮流視覺風格切入全球休閒遊戲賽道，推動本集團的自研產品走向更廣泛的國際用戶群體。通過精細化的本地化調優與文化適配策略，本公司致力於將優質內容轉化為跨區域的長期競爭力，構築跨越國界的增長動能。

營運資料

下表載列我們網絡虛擬世界於下列所示期間的平均季度活躍賬戶(「**季度活躍賬戶**」)，平均季度付費賬戶(「**季度付費賬戶**」)及平均每季季度付費賬戶平均收入(「**季度付費賬戶平均收入**」)(附註)：

	截至以下日期止六個月		
	二零二六年 六月三十日 ⁽¹⁾	二零二五年 六月三十日	期間變化
(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)			
平均季度活躍賬戶 ⁽²⁾	10.2	7.2	41.7%
平均季度付費賬戶 ⁽³⁾	1.4	0.9	55.6%
平均每季季度付費賬戶平均收入 ⁽⁴⁾	172.9	175.9	(1.7%)

附註：

- (1) 截至二零二六年六月三十日，我們商業化運作的網絡虛擬世界包括奧比島、奧拉星、龍鬥士、奧雅之光、奧奇傳說、食物語、奧拉星手遊、奧奇傳說手遊、奧比島手遊、亂塗！彩世界及夜幕之下。
- (2) 截至二零二六年六月三十日止六個月，網絡虛擬世界的平均季度活躍賬戶約為10.2百萬，較去年同期增加約41.7%。增加主要是由於新遊戲於上半年推出，帶動遊戲用戶數量增長。
- (3) 截至二零二六年六月三十日止六個月，網絡虛擬世界的平均季度付費賬戶約為1.4百萬，較去年同期增加約55.6%。增加主要是由於季度活躍賬戶增加。
- (4) 截至二零二六年六月三十日止六個月，網絡虛擬世界的平均每季季度付費賬戶平均收入約為人民幣172.9元，較去年同期減少約1.7%。減少主要是由於為確保遊戲體驗，在推出新遊戲時向用戶提供額外免費虛擬道具所致。

整體業務及財務表現

下表載列我們分別於截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月的綜合全面收益表：

	二零二六年 六月三十日 人民幣千元	(未經審計) 截至以下日期止六個月		佔收入 百分比
		佔收入 百分比	二零二五年 六月三十日 人民幣千元	
收入	482,021	100	302,706	100
在線娛樂業務	476,440	99	300,954	99
其他業務	5,581	1	1,752	1
銷售成本	(191,438)	(40)	(153,534)	(51)
毛利	290,583	60	149,172	49
銷售及市場推廣開支	(166,719)	(35)	(25,891)	(9)
行政開支	(29,059)	(6)	(28,888)	(10)
研發開支	(115,954)	(24)	(88,222)	(29)
金融資產減值虧損淨額	(2,063)	(0)	(765)	(0)
其他收益	—	0	150	0
其他虧損 — 淨額	(468)	(0)	(1,505)	(0)
經營(虧損)/利潤	(23,680)	(5)	4,051	1
財務收入 — 淨額	2,078	0	8,369	3
應佔聯營公司虧損	—	0	(6,677)	(2)
除所得稅前(虧損)/利潤	(21,602)	(4)	5,743	2
所得稅開支	(2,286)	(0)	(94)	(0)
期內(虧損)/利潤	(23,888)	(5)	5,649	2

下表載列我們分別於截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月的綜合全面收益表：

	(未經審計)			
	截至以下日期止六個月			
	二零二六年 六月三十日 人民幣千元	佔收入 百分比	二零二五年 六月三十日 人民幣千元	佔收入 百分比
期內(虧損)/利潤	<u>(23,888)</u>	<u>(5)</u>	<u>5,649</u>	<u>2</u>
其他綜合收益，扣除稅項	<u>—</u>	<u>0</u>	<u>—</u>	<u>0</u>
期內綜合(虧損)/收益總額	<u>(23,888)</u>	<u>(5)</u>	<u>5,649</u>	<u>2</u>
其他財務數據				
經調整淨(虧損)/利潤 ⁽¹⁾				
(未經審計)	(23,521)	(5)	6,446	2
經調整EBITDA ⁽²⁾ (未經審計)	<u>(14,342)</u>	<u>(3)</u>	<u>10,632</u>	<u>4</u>

附註：

1. 經調整淨(虧損)/利潤包括期內(虧損)/利潤加上以股份為基礎的酬金。經調整淨(虧損)/利潤撇銷以股份為基礎的非現金酬金開支的影響。經調整淨(虧損)/利潤一詞並非根據國際財務報告會計準則界定。由於經調整淨(虧損)/利潤並不包括影響我們期內淨(虧損)/利潤的所有項目，故採用經調整淨(虧損)/利潤作為分析工具有重大限制。
2. 經調整EBITDA包括經調整淨(虧損)/利潤減去財務收入 — 淨額，並加上所得稅開支、物業及設備及使用權資產折舊及無形資產攤銷。

收入

我們截至二零二六年六月三十日止六個月的收入為人民幣482.0百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的人民幣302.7百萬元增加59.2%。

在線娛樂業務：我們截至二零二六年六月三十日止六個月的在線娛樂業務收入為人民幣476.4百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的人民幣301.0百萬元增加58.3%。這主要是由於兩款新遊戲分別於二零二六年四月及六月推出。

其他業務：其他業務截至二零二六年六月三十日止六個月的收入為人民幣5.6百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的人民幣1.8百萬元增加211.1%。該增加主要是由於遊戲周邊產品銷售。

銷售成本

截至二零二六年六月三十日止六個月，我們的銷售成本為人民幣191.4百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的人民幣153.5百萬元增加24.7%。

在線娛樂業務：我們截至二零二六年六月三十日止六個月的在線娛樂業務的銷售成本為人民幣188.5百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的人民幣153.2百萬元增加23.0%。該增加乃由於收入增加。

其他業務：截至二零二六年六月三十日止六個月，我們的其他業務的銷售成本為人民幣2.9百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的成本為人民幣0.4百萬元。

毛利

由於上述原因，我們截至二零二六年六月三十日止六個月的毛利為人民幣290.6百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月為人民幣149.2百萬元。截至二零二六年六月三十日止六個月的毛利率為60.3%，而截至二零二五年六月三十日止六個月為49.3%。毛利率增加乃主要由於委託第三方發行的手遊(其分佔的收入比例較高)產生的收入佔比減少。

銷售及市場推廣開支

我們的銷售及市場推廣開支截至二零二六年六月三十日止六個月為人民幣166.7百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的人民幣25.9百萬元增加543.6%。這主要由於新遊戲推出導致市場推廣開支增加。

行政開支

我們截至二零二六年六月三十日止六個月的行政開支為人民幣29.1百萬元，與去年同期大致持平。

研發開支

我們截至二零二六年六月三十日止六個月的研發開支為人民幣116.0百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的人民幣88.2百萬元增加31.5%。這主要由於研發投入增加。

金融資產減值虧損淨額

截至二零二六年六月三十日止六個月，我們錄得金融資產減值虧損淨額人民幣2.1百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的金融資產減值虧損淨額為人民幣0.8百萬元。

其他收益

本公司截至二零二六年六月三十日止六個月確認的其他收益為零，而截至二零二五年六月三十日止六個月為人民幣0.2百萬元。其他收益乃產生自我們履行有關政府補助的若干履約條件。

其他虧損 — 淨額

本公司截至二零二六年六月三十日止六個月確認的其他虧損淨額為人民幣0.5百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的其他虧損淨額為人民幣1.5百萬元，主要為終止租賃合約而確認的虧損。

經營(虧損)／利潤

由於上述原因，我們截至二零二六年六月三十日止六個月的經營虧損為人民幣23.7百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的經營利潤則為人民幣4.1百萬元。

財務收入 — 淨額

我們截至二零二六年六月三十日止六個月的財務收入淨額為人民幣2.1百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的財務收入淨額為人民幣8.4百萬元。財務收入淨額主要由定期存款以及現金及銀行結餘的利息收入組成，其部分被現金及銀行結餘的匯兌虧損所抵銷。

應佔聯營公司虧損

本公司確認截至二零二六年六月三十日止六個月應佔聯營公司虧損為零，而截至二零二五年六月三十日止六個月則為人民幣6.7百萬元。

除所得稅前(虧損)／利潤

由於上述原因，我們截至二零二六年六月三十日止六個月的虧損為人民幣21.6百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的利潤為人民幣5.7百萬元。

所得稅開支

我們截至二零二六年六月三十日止六個月的所得稅開支為人民幣2.3百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的所得稅開支為人民幣0.09百萬元。

期內(虧損)／利潤

我們截至二零二六年六月三十日止六個月的虧損為人民幣23.9百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月的利潤為人民幣5.6百萬元。

非國際財務報告會計準則 — 經調整淨(虧損)／利潤／EBITDA

我們截至二零二六年六月三十日止六個月的經調整淨虧損為人民幣23.5百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的經調整淨利潤人民幣6.4百萬元減少464.9%。我們截至二零二六年六月三十日止六個月的經調整EBITDA為虧損人民幣14.3百萬元，較截至二零二五年六月三十日止六個月的利潤人民幣10.6百萬元減少234.9%。

下表載列所示期間的經調整淨(虧損)／利潤及經調整EBITDA與根據國際財務報告會計準則計算及呈列的最直接可比較財務計量(即淨(虧損)／利潤)的對賬：

	未經審計	
	截至六月三十日止六個月 二零二六年 人民幣千元	二零二五年 人民幣千元
期內(虧損)／利潤	(23,888)	5,649
加：		
以股份為基礎的酬金	367	797
經調整淨(虧損)／利潤	(23,521)	6,446
加：		
折舊與攤銷	8,971	12,461
財務收入 — 淨額	(2,078)	(8,369)
所得稅開支	2,286	94
經調整EBITDA	(14,342)	10,632

流動資金及資本資源

於期內，我們主要以經營活動產生的現金流量滿足營運資金及其他資本需求。

本集團截至以下日期的資產負債比率如下：

	未經審計 截至 二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 截至 二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
負債總額	318,656	263,700
資產總額	1,757,297	1,758,502
資產負債比率 ⁽¹⁾	18%	15%

附註：

(1) 資產負債比率乃按負債總額除以資產總額計算。

現金及現金等價物、受限制現金、短期存款及長期存款

截至二零二六年六月三十日，我們的現金及現金等價物(包括銀行現金及手頭現金)為人民幣763.5百萬元，而截至二零二五年十二月三十一日為人民幣490.3百萬元。截至二零二六年六月三十日，我們擁有短期存款人民幣250.0百萬元，而截至二零二五年十二月三十一日為人民幣551.0百萬元(即我們擬持有超過三個月但不超過一年的銀行存款)。截至二零二六年六月三十日，我們擁有長期存款人民幣50.0百萬元，而截至二零二五年十二月三十一日的長期存款為人民幣60.0百萬元(即我們擬持有超過一年但不超過三年的銀行存款)。

截至二零二六年六月三十日，本集團並無受限制現金。

截至二零二六年六月三十日，銀行現金結餘及存款的實際年利率為1.29%，而截至二零二五年十二月三十一日的實際年利率為1.64%。我們的政策是將我們的計息保本活期通知現金或存款存入國內或國際信譽良好的銀行。

我們的現金及現金等價物及定期存款乃按下列貨幣計值：

本集團	未經審計 截至 二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 截至 二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
人民幣	885,836	922,349
美元	115,080	108,088
港元	62,443	70,755
其他	102	109
	<u>1,063,461</u>	<u>1,101,301</u>

銀行貸款及其他借款

截至二零二六年六月三十日，本集團並無銀行貸款或其他借款。

庫務政策

截至二零二六年六月三十日，本集團在現金及財務管理方面採取審慎庫務政策。本集團並無使用任何金融工具作對沖用途。

外匯風險

截至二零二六年六月三十日，我們的財務資源中的人民幣177.6百萬元以非人民幣存款形式持有。由於並無經濟有效的對沖措施應對人民幣匯率波動，我們可能面臨與我們銀行現金結餘相關的任何外匯匯率波動導致的虧損風險。

資本開支及投資

我們的資本開支包括支付購置物業及設備(例如服務器、電腦及在建工程)，以及無形資產(例如電腦軟件及許可證)。截至二零二六年六月三十日止六個月，我們的資本開支總額為人民幣12.5百萬元，而截至二零二五年六月三十日止六個月為人民幣34.8百萬元。下表載列於所示期間我們的開支：

	未經審計	
	截至以下日期止六個月	
	二零二六年	二零二五年
	人民幣千元	人民幣千元
資本開支		
— 支付購買物業及設備，包括在建工程	10,516	26,787
— 購買無形資產	1,960	8,008
總計	12,476	34,795

或然負債

截至二零二六年六月三十日，本集團並無任何重大或然負債、擔保或針對我們的訴訟。

資產抵押

截至二零二六年六月三十日，本集團並無就本集團資產作出任何抵押。

重大收購及重大投資的未來計劃

於報告期內，本集團並無有關附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購及出售。本集團於報告期內並無重大投資活動。

本集團目前尚無有關其他重大投資或收購重大資本資產或其他業務的具體計劃。然而，本集團將繼續尋找業務發展新商機。

僱員及員工成本

截至二零二六年六月三十日，本集團擁有803名全職僱員。下表載列截至二零二六年六月三十日我們按職能劃分的全職僱員數目：

	截至二零二六年六月三十日	
	僱員數目	佔總數的百分比
業務	34	4.2
研發業務	168	21.0
研發	474	59.0
銷售及市場推廣	67	8.3
一般及行政	60	7.5
總計	803	100

除薪金以外，我們亦提供多項激勵，包括基於股份的獎勵，例如根據本公司的股份激勵計劃授出的受限制股份單位（「受限制股份單位」），以及基於業績的獎金，以更好地激勵我們的員工。根據中國法律的要求，我們為我們的員工繳納住房公積金及投保強制性社會保險計劃，涵蓋養老、醫療、失業、工傷及生育等方面。中國法律規定，我們須按各員工薪酬的一定比率向該等社會保險計劃供款，而供款最高金額或由地方政府不時指定。該等社會保險計劃包括相關政府部門制定的界定供款退休福利計劃。本集團無法使用該等計劃的已沒收供款降低現時供款水平。於二零二六年上半年，我們為僱員社會保險計劃繳納的供款總額約為人民幣37.4百萬元，而二零二五年上半年為人民幣29.1百萬元。截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月，我們產生的員工成本分別約為人民幣166.6百萬元及人民幣135.4百萬元，分別佔我們該等期間收入的34.6%及44.7%。

為激勵我們的僱員，我們將根據二零二三年受限制股份單位計劃繼續向僱員授出受限制股份單位。根據二零二三年受限制股份單位計劃及本公司不時採納的所有其他股份計劃可能授出的股份的最高總數不得超過286,717,400股股份，佔截至二零二六年股東週年大會日期股本的約10%。

根據於二零二三年六月二十七日終止的先前受限制股份單位計劃，截至二零二六年六月三十日，合共1,215,000份受限制股份單位尚未行使。

於報告期內，二零二三年受限制股份單位計劃項下概無授出受限制股份單位。截至二零二六年六月三十日，二零二三年受限制股份單位計劃項下概無尚未行使的受限制股份單位。

股息

於本公司於二零二六年六月二十六日舉行的股東週年大會上，本公司股東（「股東」）已批准董事會建議宣派截至二零二五年十二月三十一日止年度的特別股息每股0.012港元（相當於約人民幣0.010元）。該特別股息已於二零二六年七月三十日派付予股東。

董事會並不建議派付截至二零二六年六月三十日止六個月的任何中期股息（截至二零二五年六月三十日止六個月：無）。

自二零二五年十二月三十一日以來的變動

除本中期業績公告所披露者外，本集團的財務狀況或截至二零二五年十二月三十一日止年度的年報中管理層討論及分析內披露的資料均無其他重大變動。

二零二六年六月三十日後的重重大事件

據董事會所深知，本集團於二零二六年六月三十日後並無任何重大事件。

中期簡明綜合利潤表

	附註	未經審計	
		截至六月三十日止六個月 二零二六年 人民幣千元	二零二五年 人民幣千元
收入	6	482,021	302,706
銷售成本		(191,438)	(153,534)
毛利		290,583	149,172
銷售及市場推廣開支		(166,719)	(25,891)
行政開支		(29,059)	(28,888)
研發開支		(115,954)	(88,222)
金融資產減值虧損淨額		(2,063)	(765)
其他收益		—	150
其他虧損 — 淨額		(468)	(1,505)
經營(虧損)/利潤	7	(23,680)	4,051
財務收入		7,488	10,028
財務成本		(5,410)	(1,659)
財務收入 — 淨額		2,078	8,369
分佔聯營公司虧損		—	(6,677)
除所得稅前(虧損)/利潤		(21,602)	5,743
所得稅開支	8	(2,286)	(94)
期內(虧損)/利潤		(23,888)	5,649
以下人士應佔(虧損)/利潤：			
— 本公司股東		(23,746)	5,655
— 非控股權益		(142)	(6)
		(23,888)	5,649
本公司股東應佔(虧損)/利潤之 每股(虧損)/盈利 (每股以人民幣分列示)			
每股基本(虧損)/盈利	9	(0.865)	0.207
每股攤薄(虧損)/盈利		(0.865)	0.206

中期簡明綜合全面收益表

	未經審計	
	截至六月三十日止六個月 二零二六年 人民幣千元	二零二五年 人民幣千元
期內(虧損)/利潤	(23,888)	5,649
其他綜合收益	—	—
期內綜合(虧損)/收益總額	<u>(23,888)</u>	<u>5,649</u>
以下人士應佔綜合 (虧損)/收益總額：		
— 本公司股東	(23,746)	5,655
— 非控股權益	(142)	(6)
	<u>(23,888)</u>	<u>5,649</u>

中期簡明綜合資產負債表

	附註	未經審計 於二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 於二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業及設備		260,324	263,963
使用權資產		233,041	235,669
無形資產		6,839	6,902
預付款項及其他應收款項		22,135	21,150
長期銀行存款		50,000	60,000
遞延稅項資產		3,764	5,891
按公平值計入損益的金融資產		3,861	3,861
		579,964	597,436
流動資產			
存貨		245	538
合約成本		49,960	54,159
貿易應收款項	11	86,116	39,339
預付款項及其他應收款項		27,551	25,729
定期存款		250,000	551,000
現金及現金等價物		763,461	490,301
		1,177,333	1,161,066
資產總額		1,757,297	1,758,502
權益			
股本		8	8
股份溢價		1,067,119	1,094,462
庫存股份		(4,104)	—
儲備		11,644	12,269
保留盈利		356,837	380,784
本公司股東應佔權益		1,431,504	1,487,523
非控股權益		7,137	7,279
權益總額		1,438,641	1,494,802

		未經審計 於二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 於二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
負債			
非流動負債			
合約負債		571	18,353
		571	18,353
流動負債			
貿易應付款項	12	13,275	18,521
其他應付款項及應計費用		150,108	74,082
經銷商墊款		13,901	15,777
合約負債		140,674	136,931
所得稅負債		127	36
		318,085	245,347
負債總額		318,656	263,700
權益及負債總額		1,757,297	1,758,502

1 一般資料

百奧家庭互動有限公司(「本公司」或「百奧」)於二零零九年九月二十五日根據開曼群島法例第22章(一九六一年第三項法例，經綜合和修訂)公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司註冊辦公地址為Hutchins Drive, Cricket Square, P.O. Box 2681, Grand Cayman KY1-1111, Cayman Islands, British West Indies。

本公司及其附屬公司及中國經營實體(統稱「本集團」)主要在中華人民共和國(「中國」)從事開發及運營在線虛擬世界業務及若干其他線下業務。

本公司股份自二零一四年四月十日起在香港聯合交易所有限公司主板上市。

除另有說明外，中期簡明綜合財務資料乃以人民幣(「人民幣」)呈列，並已於二零二六年八月二十七日獲本公司董事會批准刊發。

中期簡明綜合財務資料尚未經審計。

2 中期報告編製基準

截至二零二六年六月三十日止六個月的中期簡明綜合財務資料乃根據國際會計準則(「國際會計準則」)第34號「中期財務報告」編製。中期簡明綜合財務資料應與根據國際會計準則理事會頒佈的國際財務報告會計準則所編製的截至二零二五年十二月三十一日止年度的年度財務報表一併閱讀。

3 會計政策

所採納的會計政策與過往財政年度及相應中期報告期間所採用者一致(惟採納下文載列的新訂及經修訂準則除外)。

3.1 本集團採用的國際財務報告會計準則的修訂本

本集團自二零二六年一月一日起首次應用以下修訂本。

國際財務報告準則第9號及 國際財務報告準則第7號(修訂本)	金融工具分類及計量
國際財務報告準則第9號及 國際財務報告準則第7號(修訂本)	涉及依賴自然能源生產電力的合同
國際財務報告準則第1號、 國際財務報告準則第7號、 國際財務報告準則第9號 、國際財務報告準則第10號及 國際會計準則第7號(修訂本)	國際財務報告準則會計準則的年度 改進 — 第11卷

本集團已評估採納於本中期首次生效的經修訂準則的影響，並未對本集團產生重大影響。

3.2 已頒佈惟本集團尚未應用的國際財務報告會計準則的影響

若干準則的修訂本已頒佈但尚未生效，且本集團於期內亦無提早採納。本集團已開始評估該等新訂及經修訂準則的影響，並初步認為，該等新訂及經修訂準則的採納於生效時預期將不會對本集團的財務表現及狀況造成重大影響，惟主要影響綜合財務報表呈列的國際財務報告準則第18號除外。

於以下日期或之後
開始的會計期間生效

國際財務報告準則 第18號	財務報表的呈列及披露	二零二七年一月一日
國際財務報告準則 第19號及修訂本	非公共受託責任之附屬公司： 披露	二零二七年一月一日
國際會計準則第21號 (修訂本)	換算為惡性通貨膨脹呈列貨幣	二零二七年一月一日
國際財務報告準則 第10號及國際會計準則 第28號(修訂本)	投資者與其聯營企業或合營企業 之間的資產出售或出資	待定
國際會計準則第28號 (修訂本)	在聯營企業和合營企業的投資的 公平值選擇權	二零二七年一月一日
國際財務報告準則第20號	監管資產及監管負債	二零二九年一月一日

4 估計

編製中期財務資料需要管理層作出對會計政策應用以及對所呈報資產及負債、收入及開支的金額構成影響的判斷、估計及假設。實際結果或會有別於該等估計。

於編製本中期簡明綜合財務資料時，管理層就應用本集團會計政策所作出的重大判斷及估計不明朗因素的主要來源與應用於截至二零二五年十二月三十一日止年度的綜合財務報表者相同，惟下文所載會計估計變更除外。

本集團以獨立網絡虛擬世界為基準，採用付費玩家與本集團的關係(「玩家關係持續期間」)作為最佳估計，以估算付費玩家使用耐用類虛擬道具的期間，而相關收入則於該期間內確認。截至二零二六年六月三十日止六個月，管理層根據最新取得的付費玩家資料，考慮玩家的歷史流失率、與付費玩家對耐用類虛擬道具的遊戲模式，重新評估在線娛樂業務的估計玩家關係持續期間，並決定自本期間開始起修訂有關估計，以更恰當地反映銷售耐用類虛擬道具所產生的合約成本及合約負債。採用未來適用法將該項會計估計變更入賬後，影響合約成本及合約負債減少，導致淨虧損減少及股東權益增加人民幣26,713,000元。

5 財務風險管理及金融工具

5.1 財務風險因素

本集團的業務活動令其面臨多重財務風險：市場風險（主要指貨幣風險）、信貸風險及流動資金風險。

中期簡明綜合財務資料並不包括年度財務報表所需的全部財務風險管理資料及披露，且應與本集團截至二零二五年十二月三十一日止年度的年度財務報表一併閱讀。

風險管理部門或任何風險管理政策自二零二五年十二月三十一日以來概無任何變動。

5.2 流動性風險

本集團力圖維持充足的現金及現金等價物以供日常運營。鑒於有關業務的多變性質，本集團的財務部門透過維持充足的現金及現金等價物以保持籌措資金的靈活性。

下表根據資產負債表日至合約屆滿日期的剩餘期間分析本集團於有關屆滿組合的金融負債。下表所披露金額為合約未貼現現金流量。於12個月內到期之餘額與其賬面餘額相同，此乃由於折讓影響並不重大。

	少於1年	1至2年	2至5年	超過5年	合約 現金流量 總額	賬面值
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於二零二六年六月三十日						
貿易應付款項	13,275	—	—	—	13,275	13,275
其他應付款項及應計費用 (不包括其他稅項負債及 員工成本及應計福利)	114,681	—	—	—	114,681	114,681
	<u>127,956</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>127,956</u>	<u>127,956</u>

	少於1年 人民幣千元	1至2年 人民幣千元	2至5年 人民幣千元	超過5年 人民幣千元	合約 現金流量 總額 人民幣千元	賬面值 人民幣千元
於二零二五年十二月三十一日						
貿易應付款項	18,521	—	—	—	18,521	18,521
其他應付款項及應計費用 (不包括其他稅項負債及 員工成本及應計福利)	19,674	—	—	—	19,674	19,674
	<u>38,195</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>38,195</u>	<u>38,195</u>

5.3 公平值估計

(a) 金融工具按公平值等級內的公平值列值，該等級根據估值技術內輸入用於計量公平值的數據分為三個級別。三個不同級別如下：

- 相同資產或負債於活躍市場的報價(未經調整)(第一級)。
- 除第一級計入的報價外，自資產或負債可直接(即價格)或間接(即源自價格)觀察的輸入數據(第二級)。
- 非基於可觀察市場數據(即非可觀察輸入數據)的資產或負債的輸入數據(第三級)。

在活躍市場上買賣的金融工具(例如公開交易的衍生工具及股本證券)的公平值以報告期末的市場報價為基礎。本集團所持有金融資產採用的市場報價為當時買盤價。市場報價包含市場對經濟環境變化(例如利率上升及通貨膨脹)以及環境、社會及管治(ESG)風險變化的假設。該等工具計入第一級。

未在活躍市場上買賣的金融工具(例如場外衍生工具)的公平值採用估值技術釐定。該等估值技術盡量採用可觀察市場數據(如有)，並盡可能不倚賴實體特定估計。倘計算工具公平值所需的重大數據均可觀察，則該工具計入第二級。

倘一項或多項重大輸入數據並非以可觀察市場數據為基礎，則該等工具計入第三級。非上市股本證券及ESG風險導致重大不可觀察調整的工具就是這種情況。

用作金融工具估值的特定估值技術包括：

- 同類工具的市場報價或交易商報價
- 貼現現金流量模型及不可觀察數據，主要包括預期未來現金流量及貼現率假設
- 最新一輪融資，即過往的交易價格或第三方定價資料
- 可觀察數據及不可觀察數據的整合，包括貼現率、無風險利率、預期波幅及市盈率

估值技術並無變動。

(b) 按公平值計入損益的金融資產的公平值

投資於私募股權基金（「**基金**」）

本集團投資於基金，該基金按資產淨值估值。於二零二六年六月三十日及二零二五年十二月三十一日，該基金為第三級金融工具。

6 分部資料

具備單獨的財務資料的本集團的業務活動乃由主要經營決策者（「**主要經營決策者**」）定期審查及評估。主要經營決策者負責分配資源及評估經營分部的表現，由作出戰略性決定的本公司執行董事擔任。

本集團確定其擁有以下經營分部：

- 在線娛樂業務
- 其他業務

本集團的在線娛樂業務涉及透過其自有網絡平台及移動平台開發、運營及獨家分銷網絡虛擬世界業務。其他業務主要包括銷售周邊產品及其他服務。

主要經營決策者主要根據各經營分部的分部收入及毛利評估經營分部的表現。於計量分部表現過程中均未計銷售及市場推廣開支、行政開支、研發開支、金融資產減值虧損淨額、其他收益、其他虧損 — 淨額、財務收入 — 淨額及所得稅開支。

截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月，並無重大分部間銷售。向主要經營決策者報告的外部客戶收入作為分部收入計量。

向主要經營決策者提供的其他資料(連同分部資料)的計量方式與財務資料所應用者一致。概無向主要經營決策者提供任何獨立的分部資產及分部負債資料。

截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月就可呈報分部分別向本集團主要經營決策者提供的分部收入及毛利如下：

	未經審計		
	截至二零二六年六月三十日止六個月		
	在線娛樂業務	其他業務	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
收入			
— 某一時間點	284,264	5,581	289,845
— 一段時間	192,176	—	192,176
總收入	476,440	5,581	482,021
銷售成本	(188,537)	(2,901)	(191,438)
毛利	287,903	2,680	290,583

	未經審計		
	截至二零二五年六月三十日止六個月		
	在線娛樂業務	其他業務	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
收入			
— 某一時間點	117,179	1,752	118,931
— 一段時間	183,775	—	183,775
總收入	300,954	1,752	302,706
銷售成本	(153,150)	(384)	(153,534)
毛利	147,804	1,368	149,172

本公司註冊地為開曼群島，但本集團主要在中國內地開展業務。截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月，有關總收入的地理資料如下：

	未經審計	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二六年	二零二五年
	人民幣千元	人民幣千元
中國內地	471,575	280,631
中國內地以外地區	10,446	22,075
	482,021	302,706

如下表所概述，貢獻超過本集團總收入的10%的網絡虛擬世界收入分別佔截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月總收入的68.3%及81.3%。

	截至六月三十日止六個月	
	二零二六年	二零二五年
奧比島手遊	22.9%	25.6%
亂塗！彩世界	21.6%	—
奧奇傳說手遊	13.4%	20.0%
奧奇傳說	10.6%	25.1%
奧拉星	*	10.6%

* 佔本集團總收入少於10%

於二零二六年六月三十日，位於中國內地的非流動資產總額(金融資產及與稅項相關的資產除外)為人民幣500,504,000元(二零二五年十二月三十一日：人民幣506,536,000元)。

合約負債主要包括來自銷售網絡虛擬世界虛擬物品的未攤銷收入，當中仍有隱含責任須由本集團隨時間履行。

合約成本主要與第三方平台收取的分銷成本相關。

7 經營開支

於財務資料中列作經營項目的款項分析如下。

	未經審計	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二六年 人民幣千元	二零二五年 人民幣千元
僱員福利開支	166,595	135,375
促銷及廣告開支	150,133	14,502
分銷成本及付款手續費	131,442	100,906
內容開支	23,253	13,105
物業、設備及使用權資產折舊以及 無形資產攤銷	8,971	12,461
金融資產減值虧損淨額	2,063	765

8 所得稅開支

截至二零二六年及二零二五年六月三十日止六個月，本集團的所得稅開支分析如下：

	未經審計	
	截至六月三十日止六個月 二零二六年 人民幣千元	二零二五年 人民幣千元
即期所得稅開支	(159)	(88)
遞延所得稅開支	(2,127)	(6)
	<u>(2,286)</u>	<u>(94)</u>

(a) 中國企業所得稅

廣州百田信息科技有限公司（「廣州百田」）

廣州百田符合「高新技術企業」資格，故截至二零二六年六月三十日止六個月有權就估計應課稅利潤享受15%的優惠所得稅稅率（二零二五年：相同）。

廣州外商獨資企業、聚娛（廣州）網絡科技有限公司（「聚娛」）及廣州小雲熊信息科技有限公司（「小雲熊」）

廣州外商獨資企業、聚娛及小雲熊被評為「小型微利企業」，以及所得稅撥備乃根據利得稅兩級制計算。

於二零二三年，中國國家稅務總局頒佈公告[2023]第6號，對兩級稅率體制下小型微利企業利潤優惠稅率進行調整。截至二零二六年六月三十日止六個月，人民幣3百萬元以內的利潤按5%徵稅，而人民幣3百萬元以上的利潤按20%徵稅（二零二五年：相同）。

其他附屬公司

除上述本集團附屬公司外，本集團於中國內地的附屬公司將按25%的稅率繳納企業所得稅。

超額抵扣

於二零二三年三月二十六日，中國國家稅務總局發佈公告[2023]年第7號，宣佈自二零二三年起，從事研發活動的企業於釐定應課稅利潤時，有權要求將其產生的研發開支的200%列作可扣減稅項開支（「**超額抵扣**」）。本集團若干合資格附屬公司已要求進行超額抵扣，以確定截至二零二六年六月三十日止六個月的應課稅利潤／（虧損）（二零二五年：相同）。

(b) 開曼群島所得稅

本公司乃一間根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，因此豁免繳納開曼群島所得稅。

(c) 香港利得稅

截至二零二六年六月三十日止六個月，香港利得稅的撥備乃根據利得稅兩級制計算（二零二五年：相同）。根據利得稅兩級制，符合資格公司的首2百萬港元（「**港元**」）利潤將按8.25%徵稅，而超過2百萬港元的利潤將按16.5%徵稅。

(d) 中國預扣稅（「**預扣稅**」）

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就二零零八年一月一日之後賺取的利潤向境外投資者分派股息通常須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的境外投資者符合中國內地與香港訂立的雙邊稅務條約安排項下的條件及規定，則相關預扣稅稅率將從10%降至5%。

截至二零二六年六月三十日止六個月，本集團並無計劃要求其中國附屬公司分派其保留盈利予本公司或其香港附屬公司。因此，截至各報告期末，並無累計預扣稅有關的遞延所得稅負債（二零二五年：相同）。

9 每股(虧損)/盈利

(a) 基本

本公司股東應佔(虧損)/利潤之每股基本(虧損)/盈利。

每股基本(虧損)/盈利乃按本公司股東應佔經營利潤除以期內已發行普通股(不包括受限制股份單位計劃持有之股份及庫存股份)之加權平均數計算。

	未經審計	
	截至六月三十日止六個月	
	二零二六年	二零二五年
本公司股東應佔(虧損)/利潤 (人民幣千元)	(23,746)	5,655
已發行普通股(不包括受限制股份單位計劃 持有之股份及庫存股份)之加權平均數	2,744,417,967	2,734,258,314
每股基本(虧損)/盈利(每股人民幣分)	(0.865)	0.207

(b) 攤薄

每股攤薄(虧損)/盈利乃根據調整發行在外普通股加權平均數計算，以假設轉換所有潛在攤薄普通股。

截至二零二六年六月三十日止六個月，本公司擁有潛在普通股，由於潛在普通股具有反攤薄效應，故計算截至二零二六年六月三十日止六個月的每股攤薄虧損時並無對每股基本虧損作出調整。

截至二零二五年六月三十日止六個月，本公司擁有潛在普通股為受限制股份單位，計算每股攤薄盈利時須考慮該等普通股。根據行使未歸屬的受限制股份單位的假設行使價進行計算，以釐定可按公平值(按年內每股平均市價釐定)發行的股份數目。根據上文計算所得的股份數目會與假設受限制股份單位獲歸屬而將予發行的股份數目作比較。差額加入分母，原因是已發行股份數目並無代價。

未經審計
截至二零二五年
六月三十日
止六個月

本公司股東應佔利潤(人民幣千元)	5,655
已發行普通股減去受限制股份單位計劃 持有之股份之加權平均數	2,734,258,314
受限制股份單位調整	12,798,754
普通股及潛在普通股之加權平均數	2,747,057,068
每股攤薄盈利(每股人民幣分)	0.206

10 股息

未經審計
截至六月三十日止六個月
二零二六年 二零二五年
人民幣千元 人民幣千元

特別股息每股普通股0.012港元 (二零二五年：0.012港元)(附註a)	29,803	31,396
減：持作受限制股份單位計劃股份的股息	(1,267)	(1,423)
	28,536	29,973

- (a) 二零二五年特別股息每股普通股0.012港元(相當於約人民幣0.010元)，合共34,279,000港元(相當於約人民幣29,803,000元)，已於二零二六年六月二十七日舉行的本公司股東週年大會上獲批准。除根據受限制股份單位計劃持有的未歸屬股份所涉及的特別股息外，餘下特別股息已於二零二六年七月三十日派付。

二零二四年特別股息每股普通股0.012港元(相當於約人民幣0.011元)，合共34,406,000港元(相當於約人民幣31,396,000元)，已於二零二五年六月二十七日舉行的本公司股東週年大會上獲批准。除根據受限制股份單位計劃持有的未歸屬股份所涉及的特別股息外，餘下特別股息已於二零二五年七月三十一日派付。

本公司概無宣派截至二零二六年六月三十日止六個月的中期股息(二零二五年：無)。

11 貿易應收款項

	未經審計 於二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 於二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
應收第三方款項	88,263	41,101
減：信貸虧損撥備	(2,147)	(1,762)
	<u>86,116</u>	<u>39,339</u>

貿易應收款項主要自網上支付代理及移動平台產生。

貿易應收款項的信貸期一般為自開票日期起30天。於相關資產負債表日期，基於確認日期的貿易應收款項總額賬齡分析如下：

	未經審計 於二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 於二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
0至30日	38,500	27,746
31至60日	33,915	8,706
超過60日	15,848	4,649
	<u>88,263</u>	<u>41,101</u>

12 貿易應付款項

貿易應付款項主要與服務器託管服務的購買及遊戲開發分包成本有關。

貿易應付款項的信貸期一般為自開票日期起30天。根據確認日期就貿易應付款項作出的賬齡分析如下：

	未經審計 於二零二六年 六月三十日 人民幣千元	經審計 於二零二五年 十二月三十一日 人民幣千元
0至30日	7,122	11,867
超過30日	6,153	6,654
	<u>13,275</u>	<u>18,521</u>

審核委員會及審閱財務報表

本公司審核委員會(「**審核委員會**」)已審閱本集團採納之會計原則及慣例，並已就本集團的審計、風險管理、內部控制及財務報告事宜進行討論。審核委員會亦已審閱本集團截至二零二六年六月三十日止六個月之未經審計中期簡明綜合財務資料及本中期業績。根據本次審閱及與管理層之討論，審核委員會信納，財務報表乃根據國際會計準則第34號「中期財務報告」編製。

本公司核數師已根據國際審閱委聘準則第2410號「由實體獨立核數師執行之中期財務資料審閱」審閱中期簡明綜合財務資料。

董事遵守證券交易之標準守則

本公司已採納上市規則附錄C3所載列的上市發行人董事進行證券交易的標準守則(「**標準守則**」)作為其本身的證券交易守則，以監管董事就本公司證券進行的所有交易及標準守則涵蓋的所有其他事宜。本公司已向全體董事作出特定查詢，而董事已確認，彼等於報告期內已遵守標準守則所載的所有相關規定。

遵守企業管治守則

本公司致力維持高水平的企業管治，其原則旨在維持業務在各方面有高的道德標準、透明度、責任及誠信操守，並確保業務運作一律符合適用的法律法規。本公司已採納上市規則附錄C1所載的企業管治守則(「**企業管治守則**」)作為其本身的企業管治守則。

除偏離企業管治守則第2部份的守則條文第C.2.1條外，於截至二零二六年六月三十日止六個月內，本公司已運用企業管治守則所載之原則且已遵從所有適用守則條文。

企業管治守則第2部分的守則條文第C.2.1條規定主席及首席執行官(「**首席執行官**」)之職務須予區分，且不應由同一人擔任。戴堅先生(「**戴先生**」)現時擔任首席執行官及主席。作為本集團的創辦人之一，戴先生對本集團自二零零九年以來的發展及業務擴展至為重要。董事會相信，由同一名人士同時擔任主席及首席執行官兩個職務可確保本集團貫徹的領導，更有效及有效率地計劃本集團的整體策略。董事會進一步相信現時的安排不會損害職能及權力兩者間的平衡，而現時由經驗豐富的人才(其中有充足的人數擔任獨立非執行董事)組成的董事會亦能確保職能及權力兩者間的平衡。

購買、出售或贖回本公司上市證券

截至二零二六年六月三十日止六個月，本公司於聯交所購回合共10,592,000股本公司股份，總代價約為4,706,110港元。根據二零二五年六月二十七日股東週年大會上股東之一般授權，董事會已批准股份購回。購回股份的詳情如下：

購回月份	購回股份數目	每股價格		總代價 (港元)
		最高(港元)	最低(港元)	
二零二六年六月	10,592,000	0.4650	0.4200	4,706,110

於本中期業績日期，購回的股份作為庫存股份持有。上述庫存股份擬根據適用規則及法規使用，包括但不限於出售以換取現金、轉讓、註銷或用於本公司適用的股份計劃。於二零二六年六月三十日，本公司持有10,592,000股庫存股份。

除上文所披露者外，截至二零二六年六月三十日止六個月，本集團概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券(包括任何庫存股份)。

中期股息

董事不建議派付截至二零二六年六月三十日止六個月的股息(截至二零二五年六月三十日止六個月：零)。

刊發二零二六年中期業績及中期報告

中期業績公告刊載於本公司網站(<http://www.baioo.com.hk>)及香港交易及結算所有限公司網站(<http://www.hkexnews.hk>)。本公司的二零二六年中期報告將適時可於上述網站獲取。

承董事會命
百奧家庭互動有限公司
主席、首席執行官兼執行董事
戴堅

香港，二零二六年八月二十七日

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。