



IGG INC

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：799.HK)

新遊《Fate War》三週流水 2,000 萬港元

集團中期業績穩健 宣派中期股息及特別股息合計每股 13.9 港仙

IGG 集團 2025 中期業績摘要及下半年展望：

- 上半年度集團總收入達**27.2**億港元，同比表現穩健。其中，核心遊戲產品《Doomsday: Last Survivors》和《Viking Rise》分別貢獻約**5.2**億港元和**3.6**億港元，APP業務¹收入達**5.3**億港元，經典產品《王國紀元》上線九年，發揮穩健，貢獻收入**11.5**億港元。
- 集團於八月初隆重推出《Fate War》，憑藉卓越的遊戲品質和創新的玩法，三週流水**2,000**萬港元²，為IGG帶來全新的增長動力。
- 集團中期利潤**3.2**億港元，環比呈增長**29%**。其中，主營業務利潤（非IFRS指標）³貢獻約**3.4**億港元；投資業務受公允價值變動影響，期內認列未實現減損約**0.2**億港元。
- 董事會宣派**2025**年度中期股息每股普通股**8.3**港仙，以及特別股息每股普通股**5.6**港仙，合計每股普通股**13.9**港仙，股息金額約佔**2025**年上半年利潤的**50%**。期內，集團回購金額約**3,500**萬港元，佔中期利潤的**11%**。集團宣派股息及回購金額合計約佔**2025**年上半年利潤的**61%**。

(2025年8月27日 – 香港) 全球領先的手機遊戲與移動應用開發商及營運商 IGG Inc (「IGG」，或「集團」，股份代號：799.HK) 欣然宣佈集團截至2025年6月30日止之未經審計半年度綜合業績。

¹ 移動應用的開發與運營 (簡稱「APP 業務」)

² 流水數據截至 2025 年 8 月 27 日

³ 主營業務利潤 (非 IFRS 指標)：指扣除投資相關損益後的集團淨利潤。投資相關損益：包括 (1) 其他金融資產或負債及持有待售資產之公允價值變動及其處置損益，以及股息收入，(2) 應佔聯營公司及合營企業的業績、聯營公司及合營企業的權益的減值損失及處置和視同處置的淨損益。

上半年度遊戲市場競爭加劇，集團不懼挑戰，穩步推進多元化發展。期內，集團實現收入27.2億港元，較去年同期表現穩健。其中，核心遊戲產品《Doomsday: Last Survivors》與《Viking Rise》分別貢獻約5.2億港元和3.6億港元，APP業務收入達5.3億港元，三大項目協同發力，推動收入佔比達52%。集團經典產品《王國紀元》上線九年，穩健長青，為集團貢獻重大收入約11.5億港元。收入區域分佈方面，來自亞洲、歐洲及北美市場的收入分別佔集團收入的42%、35%及19%。

上半年度，集團利潤實現3.2億港元，較去年同期大致持平，環比呈增長29%。期內推廣費用同比增加10%，深耕新老用戶再上層樓，延展產品生命週期。其中，主營業務利潤（非IFRS指標）貢獻約3.4億港元；投資業務受公允價值變動影響，期內認列未實現減損約0.2億港元。截至2025年6月30日，本集團以23種不同語言版本向全球發行手遊產品，擁有來自於全球200多個國家和地區的遊戲總用戶數約16億，遊戲月活躍用戶逾1,500萬。

集團末日題材策略大作《Doomsday: Last Survivors》自上線以來持續創新，近期推出多人自由組隊玩法「決戰禁區」，顯著提升玩家互動體驗與活躍度。在營銷推廣方面，《Doomsday: Last Survivors》先後與知名電影「環太平洋」及「哥斯拉大戰金剛2」展開IP聯動，備受8,600萬玩家⁴喜愛。此外集團再度集結《王國紀元》、《Doomsday: Last Survivors》、《Viking Rise》等旗下王牌遊戲，開啟「2025 IGG全球巔峰賽」，帶給玩家精彩紛呈的電競體驗。上半年，該遊戲貢獻5.2億港元營收，收入同比增長6%。

集團首款維京題材策略新作《Viking Rise》於2022年末上線後，憑藉持續創新的內容更新與營銷策略，全球熱度穩步攀升。期內，遊戲相繼推出全新裝備系統、新賽季等提升玩法深度，帶給玩家新穎體驗。推廣方面，集團積極開展一系列IP聯動，並參與全球知名遊戲展會。截至2025年6月30日，遊戲註冊用戶約5,300萬。上半年，該遊戲貢獻3.6億港元營收，同比增長18%。

本集團金牌手遊《王國紀元》上線九週年，歷久彌新，獲Sensor Tower評選為「長青遊戲」⁵。作為集團首款匯集跨平台、多語種、全球玩家即時互動等極具創新玩法的經典遊戲，《王國紀元》自推出以來持續獲得全球玩家青睞，並貢獻穩健收益。截至2025年6月30日，全球註冊用戶達7.7億。期內，遊戲深化IP生態佈局，先後與「秦始皇帝陵博物院」、「可口可樂」及電影「環太平洋」展開重磅聯動，並舉辦線下競技賽事及玩家見面會等活動。

依託集團在全球化買量方面的領先優勢，及積累的十多億用戶畫像，APP業務近兩年實現重要戰略突破，締造7,300多萬月活躍用戶，較去年同期增長79%。2025年上半年，APP業務為集團貢獻約5.3億港元營收，同比增長30%，收入佔比進一步提升至約20%，並創造7,300萬港元的可觀利潤，集團佔比約22%。

新遊戲方面，集團旗下重磅策略新作《Fate War》於八月初隆重推出，市場反響熱烈。甫一上線，遊戲榮登美國、日本、韓國、德國、法國、英國、意大利

⁴ 註冊用戶數據截至 2025 年 6 月 30 日

⁵ 來源：第三方機構 Sensor Tower 發布的《2023 年全球年收入超 1 億美元的長青手遊特徵與趨勢》報告

等全球22個國家和地區iOS模擬遊戲下載排行榜前三⁶。《Fate War》不僅憑藉高度自由玩法贏得玩家口碑，更獲得蘋果與谷歌雙平台在全球市場重點推薦。遊戲將創新的「模擬經營+策略競技」雙核玩法，深度策略博弈和豐富的賽事體系融為一體。截至2025年8月27日，遊戲註冊用戶120萬，月活躍用戶約120萬，遊戲流水2,000萬港元，展現強勁潛力。

股東回饋方面，集團常年通過回購與股息方式回報股東。期內，集團宣派股息及回購金額合計約佔2025年上半年利潤的61%。股息方面，董事會宣派2025年度中期股息每股普通股8.3港仙，以及特別股息每股普通股5.6港仙，合計為每股普通股13.9港仙，股息總金額約佔2025年上半年利潤的50%。上半年，集團回購金額約3,500萬港元，約佔本期利潤的11%。

邁入下半年，集團將持續推進遊戲與APP業務增長，更上層樓，並致力於長期穩健盈利。秉承「與時俱進，不忘初心」的企業文化，IGG將不斷深化全球市場的研發及運營，砥礪奮進，破浪向前，繼續為移動互聯網世界打造匠心之作。

- 完 -

關於 IGG Inc

IGG 集團創立於 2006 年，是一家全球領先的手機遊戲及移動應用開發商及營運商，總部設在新加坡，於美國、中國、加拿大、日本、韓國、泰國、菲律賓、印尼、巴西、土耳其、意大利及西班牙等地區設有分支機構。IGG 為世界各地的用戶提供多語言、多類型的精品遊戲及移動應用。除 Apple、Google 和 Meta 等主要合作夥伴外，集團已與全球逾百家國際平台、廣告商及供應商夥伴佈建長期合作關係。IGG 最受歡迎的產品包括《王國紀元》、《Doomsday: Last Survivors》、《Viking Rise》、《時光公主》、《Fate War》等遊戲，以及多元化移動應用。

⁶ 排名數據：截至 2025 年 8 月 27 日，第三方數據平台 data.ai