



IGG INC

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：799.HK)

《Doomsday: Last Survivals》月流水 1.3 億港元 再創新高

集團加大派息 宣派下半年股息（含特別股息）每股 54.4 港仙

IGG 集團 2025 年度業績摘要及 2026 年最新業務情況：

- 2025年，集團運營穩健，實現重大收入**55億港元**，同比微減**4%**。中生代遊戲《Doomsday: Last Survivals》和《Viking Rise》穩步攀升，分別貢獻約**11.4億港元**和**7.2億港元**，同比增長**12%**與**6%**。APP業務¹收入創造**10.6億港元**。經典產品《王國紀元》上線邁進第十年里程碑，穩健長青，貢獻收入**21.7億港元**。
- 集團全年利潤近**5.9億港元**，同比增長**1%**。其中，主營業務利潤²貢獻約**5.7億港元**；投資業務利潤約**0.2億港元**。
- 集團一貫重視回饋股東，本期加大派息，董事會宣派**2025年度第二次中期股息每股6.7港仙**，以及特別股息每股**47.7港仙**，合計每股**54.4港仙**。**2025年度**，集團累計回購及股息金額共約**8.9億港元**，佔全年利潤的**152%**。
- 展望**2026年**，中生代遊戲《Doomsday: Last Survivals》厚積薄發，去年**12月起連續突破歷史峰值**，月流水站上**1.3億港元**³新台階，強勁增長勢頭有望持續。新銳遊戲《Fate War》攢足動能，蓄勢待發。

(2026年3月25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12月31日**止之經審計年度綜合業績。

¹ 移動應用的開發與運營（簡稱「APP 業務」）

² 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。

³ 單月流水數據分別截至 2025 年 12 月 31 日與 2026 年 1 月 31 日

2025年，集團總收入穩健維持在55億港元的高位。儘管收入同比略有波動，但集團通過精細化管理與業務結構優化，成功將全年利潤穩定在近5.9億港元（主營業務利潤（非IFRS指標）貢獻約5.7億港元；投資業務利潤約0.2億港元），彰顯了優異的盈利能力和抗風險韌性。令人鼓舞的是，中生代遊戲《Doomsday: Last Survivors》與《Viking Rise》厚積薄發，推廣三年多，收入持續新高。2025年，《Doomsday: Last Survivors》與《Viking Rise》分別貢獻約11.4億港元和7.2億港元，同比增長12%與6%。此外，APP業務收入不遑多讓，高達10.6億港元，三大項目收入佔比53%，推動集團多元發展。集團經典遊戲《王國紀元》上線邁進第十年里程碑，穩健長青，為集團貢獻重大收入21.7億港元。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41%、36%及19%。截至2025年12月31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，遊戲月活躍用戶近1,700萬。

本集團金牌手遊《王國紀元》迎來上線十週年里程碑，歷久彌新，獲Sensor Tower評選為「常青遊戲」⁴。作為集團首款匯集跨平台、多語種，融合策略、角色扮演與實時競技體驗的經典遊戲，持續獲得全球玩家青睞，並貢獻穩健收益。年內，《王國紀元》推出一系列IP聯動，包括電影《環太平洋》系列、遊戲《Angry Birds》，以及近期「tokidoki」聯合創始人兼藝術家Simone Legno帶來的奇幻原創角色，為產品灌注新活力。作為集團業務的壓艙石，《王國紀元》遊戲實現21.7億港元營收，持續為集團貢獻穩定現金流。

集團兩大成長引擎《Doomsday: Last Survivors》與《Viking Rise》推廣三年多，厚積薄發，年內收入分別逆勢增長12%與6%，其生命週期更超越行業預期。年內，《Doomsday: Last Survivors》推出全新公會戰玩法與部隊裝備功能，近期更與超人氣動漫「進擊的巨人」攜手展開全球IP聯動，廣獲億萬玩家⁵喜愛。2025年，遊戲貢獻11.4億港元營收，月流水更自12月起連續突破歷史峰值，站上1.3億港元的新台階，證實了其強大的用戶黏性與未來成長空間。

另一款中生代核心遊戲《Viking Rise》，以維京題材貢獻穩健業績。2025年，遊戲引入輕量化對戰玩法、攜手知名真人電影「馴龍高手」打造重磅IP聯動，並舉辦線下競技賽事，提升玩家策略體驗與社交粘性。截至2025年12月31日，遊戲註冊玩家6,700萬，貢獻7.2億港元營收，收入同比增長6%。

新遊戲方面，集團旗下重磅策略新作《Fate War》於2025年隆重推出，成功打開了新的增長曲線。遊戲創新融合了「模擬經營+策略競技」雙核玩法，甫一上線，即獲得蘋果與谷歌雙平台在全球市場的重點推薦，印證了遊戲的卓越品質，為未來收入增長儲備了重要動能。截至2025年12月31日，遊戲月流水突破3,000萬港元⁶，註冊用戶約470萬，月活躍用戶達120萬。

依託全球化買量方面的領先優勢，及積累的十多億用戶畫像，集團成功孵化了

⁴ 《王國紀元》榮獲 Sensor Tower 頒發的《APAC Awards 2025 – 最佳常青策略遊戲》

⁵ 註冊用戶數據截至 2025 年 12 月 31 日

⁶ 2025 年 12 月流水數據

第二增長曲線—APP業務。該業務不僅貢獻集團19%營收，更證明了集團在非遊戲領域的用戶獲取與變現能力，實現了真正的業務多元化。2025年，APP業務為集團創造10.6億港元收入，並貢獻逾億港元的可觀利潤。年內，APP業務突破6,700多萬月活躍用戶，較去年增長8%。

集團始終將股東回報置於核心位置。基於健康的財務狀況及對長期發展的信心，董事會決議大幅提升股東回饋，宣派2025年度第二次中期股息及特別股息合計每股54.4港仙。2025年全年股東回報（包括股息與股份回購）高達8.9億港元，相當於全年利潤的152%。這一高比例回報政策，清晰地傳達了管理層對公司現金流生成能力及未來增長前景的信心。

展望2026年，IGG已奠定紮實的增長基礎：核心遊戲增長引擎動力十足，《Doomsday: Last Survivors》的強勁勢頭有望持續；新遊戲《Fate War》進入收穫期，將逐步貢獻更大收入；APP業務第二增曲線增長明確。集團將繼續深化全球運營優勢，推動多元化產品矩陣協同發展，旨在為股東創造長期而可持續的價值。

- 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。