

2026

中期業績

IGG INC 2026年8月



免責聲明

該演示檔及相關幻燈片（合稱“演示檔”）並不構成任何有關購買或認購股票的邀約或邀請；亦不構成有關任何合同和有約束力的承諾之基礎。該演示檔由公司根據其認為可靠的資料信息製作而成，但集團並不對該等演示檔或基於其內容之真實、準確、完整、公正及合理做出任何明示或暗示之聲明或保證。該演示檔可能並不完全包含閣下所認為重要之內容。集團不為有關此演示檔之內容或遺漏承擔任何責任。

該演示檔中討論的若干事項可能單獨地或共同地包含有關集團市場機會及業務展望之若干預期性陳述。該等預期性陳述並非對集團未來業績的保證，且受限於已知及未知之風險，以及難以預計的不確定性與假設條件。集團之實際業績、業務量、業務表現或經營成果可能與該演示檔所明示或隱含表述之業績存在重大、不利的差異，其中包括：集團是否能夠成功進入新的市場及在此市場的滲透力度；近期增長速度的可持續性；某些細分市場的增長預期；集團的產品及服務在該市場的定位；競爭環境以及一般性市場條件等等。集團一概不對該演示檔中來自第三方的任何展望及預期性陳述承擔責任。

該演示檔所含的內容受著作權法保護，未經集團事先明確書面同意，不得複製、分發、傳播、展示、出版、廣播、修改或出於任何公開或商業的目的而以任何方式使用該演示檔。此外，除另有說明，集團對於本演示檔中所包含的任何信息均可任意修改，而不需通知閣下。

該演示檔中，所有涉及“IGG”及“集團”均指代IGG INC及其附屬公司。



▶ **IGG概覽**

▶ **業務回顧**

▶ **展望**



IGG概覽

全球領先的手遊與移動應用開發商及運營商

全球化市場

- 以**23**種語言版本發行手遊
- 玩家遍佈**200**多個國家和地區
- 集團遊戲總用戶約**16.8**億
- 集團MAU約**8,300**萬，其中遊戲用戶逾**1,200**萬，移動APP用戶**7,100**萬

全球化投資

- 移動互聯網、遊戲、IP，以及AI相關領域投資為主，挖掘新興機遇



全球化研發

- 以國際化視野，開發全球玩家喜愛的遊戲內容和移動應用

全球化運營

- 在十餘個國家組建本地化運營團隊
- 除Apple、Google和Meta等主要合作夥伴外，集團與全球逾**100**家國際平台、廣告商及供應商夥伴佈建長期合作關係

全球佈局

➤ 2026年上半年，員工總人數約2,600人，持續深化研運及多元化佈局。

41%

亞洲地區收入

37%

歐洲地區收入

18%

北美地區收入

4%

其他地區收入

全球分支機構



亞洲地區

新加坡 ★
集團研發及營銷總部

大中華地區
本地化研發、技術及
營銷支持

韓國
本地化營銷支持

日本
本地化研發及營銷支持

泰國
本地化營銷支持

土耳其
本地化營銷支持

印尼
本地化營銷支持

菲律賓
全球客服

美洲地區

美國
技術及本地化營銷支持

加拿大
本地化研發支持

巴西
本地化營銷支持

歐洲地區

西班牙
本地化營銷支持

意大利
本地化研發培訓及營銷支持

註：數據截至2026年6月30日



業務回顧

1H26集團及核心業務月流水表現



王國紀元
月均流水



Doomsday
月均流水

續創新高



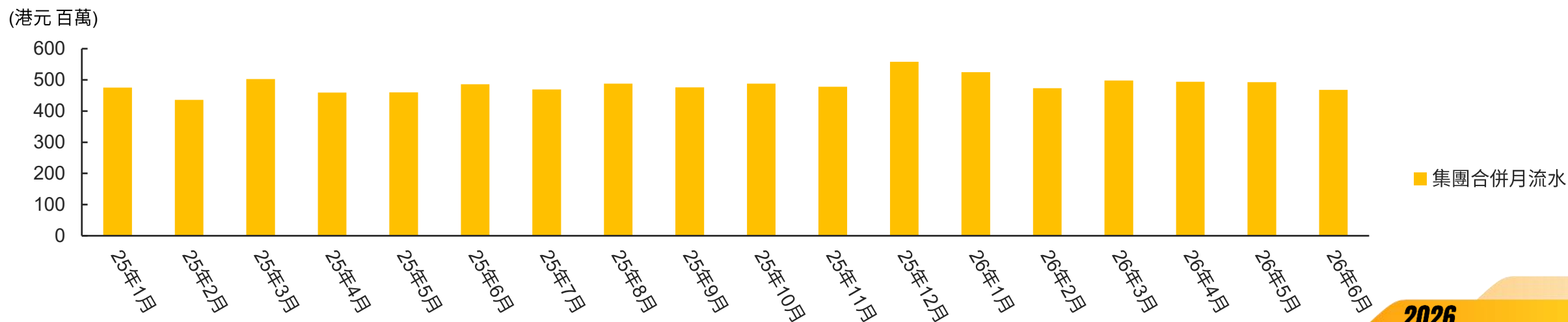
Viking Rise
月均流水



Fate War
月均流水



APP業務
月均流水



核心遊戲運營數據



王國紀元

- 策略/角色扮演
- 2016年上線
- 20種語言
- 註冊用戶: 8.0億
- 月活躍用戶: 600萬



Doomsday: Last Survivors

- 策略
- 2021年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 1.1億
- 月活躍用戶: 250萬



Viking Rise

- 策略
- 2022年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 7,600萬
- 月活躍用戶: 220萬



Fate War

- 策略/模擬經營
- 2025年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 660萬
- 月活躍用戶: 40萬

註：數據截至2026年6月30日

Doomsday: Last Survivors 繁體中文名為《黎明再現》；Viking Rise 繁體中文名為《維京崛起》；Fate War 中文名為《天命國度》

➤ 逾十款產品，業務營收穩步增長，貢獻可觀利潤

7100萬



月活躍用戶

同比持穩

**5.7億
港元**



中期營收

同比增長**7%**

20%



佔集團營收

同比持平

15%



佔集團利潤

持續穩健

2026新征途：經典+新品雙輪驅動

1

DOOMSDAY
LAST SURVIVORS

強勁勢頭有望延續

2



延續長青表現，持續貢獻穩定現金流

3



持續貢獻穩健業績

4

APP
業務

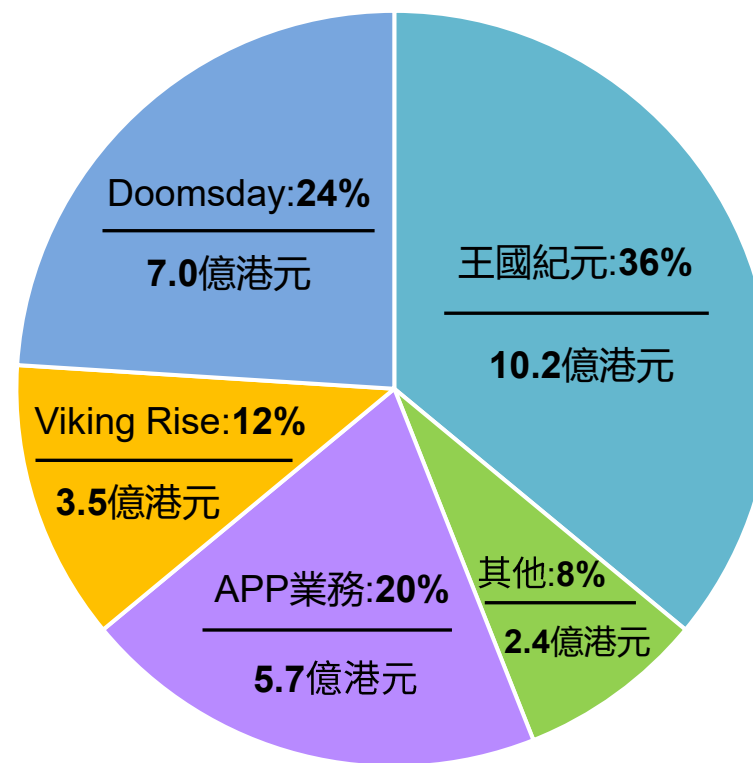
集團第二增長曲線，穩步發展

5

新遊戲

多款潛力新遊陸續上線，蓄勢注入新動能

多元化產品矩陣



註：數據截至2026年6月30日

中期業績分析

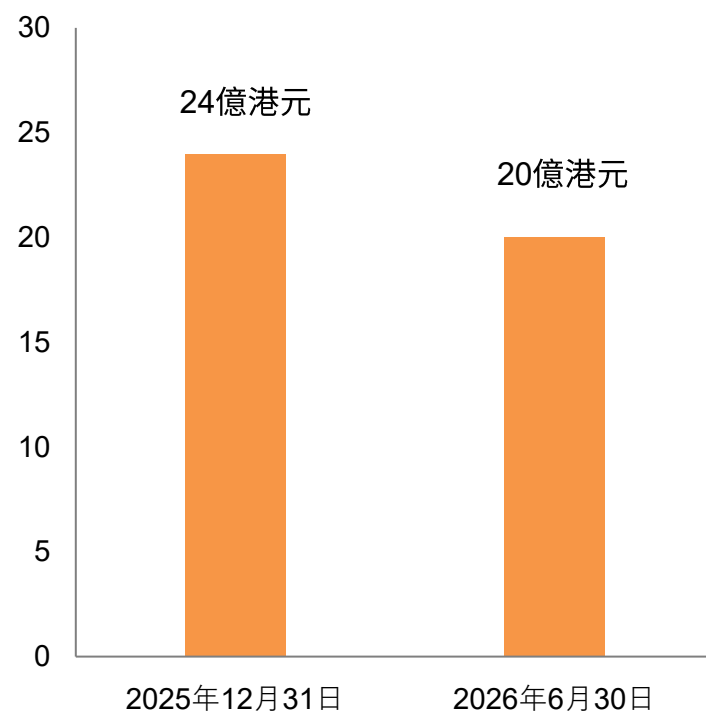
(港元 百萬)	1H25	1H26	YoY (%)	備註
合併收入	2,721	2,878	+6%	
遊戲業務	2,191	2,311	+5%	
王國紀元	1,147	1,024	-11%	- 集團營收穩中有升，遊戲與APP業務分別增長5%與7%。 - 《Doomsday: Last Survivors》表現尤為亮眼，月度與季度流水續創新高。期內貢獻收入約7.0億港元，同比增長33%。 - 經典遊戲《王國紀元》上線十年，期內貢獻收入10.2億港元，環比企穩，生命力非凡。 - APP業務期內穩步增長，實現可持續盈利。
Doomsday: Last Survivors	524	697	+33%	
Viking Rise	364	345	-5%	
其他	156	245	+57%	
APP業務	530	566	+7%	
毛利	2,257	2,449	+9%	運營成本持續優化
毛利率 %	83%	85%	+2ppts	
其他淨收益	28	1	-95%	利息收入減少、匯兌損失增加以及投資公允價值波動
銷售及分銷費用	-1,346	-1,414	+5%	推廣費用同比溫和增加，費用佔收入比率持平
行政費用	-160	-192	+21%	新增海外孵化團隊與項目，相關研發與行政支持費用隨之增加
研發費用	-394	-447	+13%	
應佔聯營公司及合營企業的業績	0*	0*	N/A	
所得稅費用	-59	-83	+41%	集團附屬公司本期應稅利潤增加
淨利潤	325	313	-4%	
淨利潤率%	12%	11%	-1ppt	- 集團利潤同比微幅減少4%，環比增長20% - 投資業務受投資標的公允價值變動影響，微幅虧損
主營業務利潤（非IFRS指標）	344	322	-6%	
投資相關損失	-20	-10	-51%	
每股基本盈利 (港元)	0.2805	0.2773	-1%	

註：*數據表示少於百萬港元

現金狀況穩健

現金及現金等價物

(港元 億)

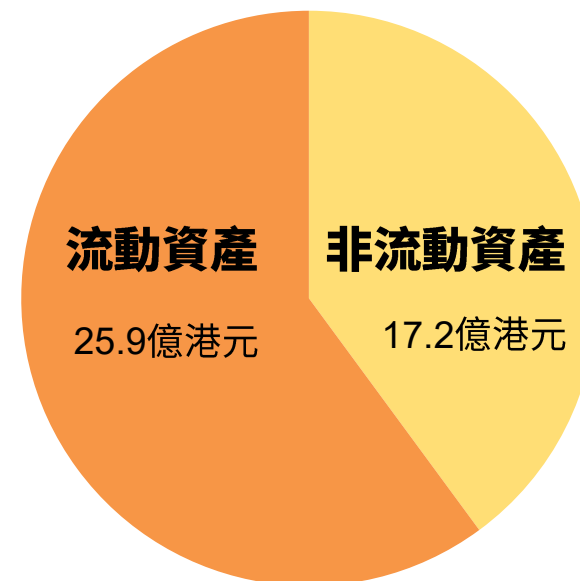


- 經營活動產生的現金淨流入約為**2.9**億港元
 - 得益於集團各項業務穩健增長
- 投資活動所用的現金淨流出約為**0.3**億港元
 - 購建物業、廠房和設備及無形資產支出約2,300萬港元
 - 投資業務相關的淨流出約1,500萬港元
- 融資活動所用的現金淨流出約為**7.1**億港元
 - 期內集團派息及回購支出約6.1億港元
 - 集團股份激勵計劃支出約7,000萬港元
 - 租賃支出約2,000萬港元

集團總資產約43億港元

- 流動資產約25.9億港元
 - 現金及現金等價物約20.0億港元
 - 應收資金約2.3億港元
 - 應收款約2.2億港元
 - 預付款約1.0億
- 非流動資產約17.2億港元
 - 自有不動產（含土地使用權）約9.8億港元
 - 投資-其他金融資產約4.8億港元
 - 投資-聯營公司及合營企業權益約0.8億港元
 - 其他非流動資產約1.8億港元

1H26集團總資產



註：數據截至2026年6月30日

回購與派息

- 集團一貫重視股東回報，常年通過派息與回購方式回饋股東，本期以派息為主。
- 2026年上半年，集團宣派中期及特別股息分別為每股**8.2**港仙，合計每股**16.4**港仙，派息金額約佔中期利潤**60%**。期內，回購金額約240萬港元，約佔集團利潤1%。

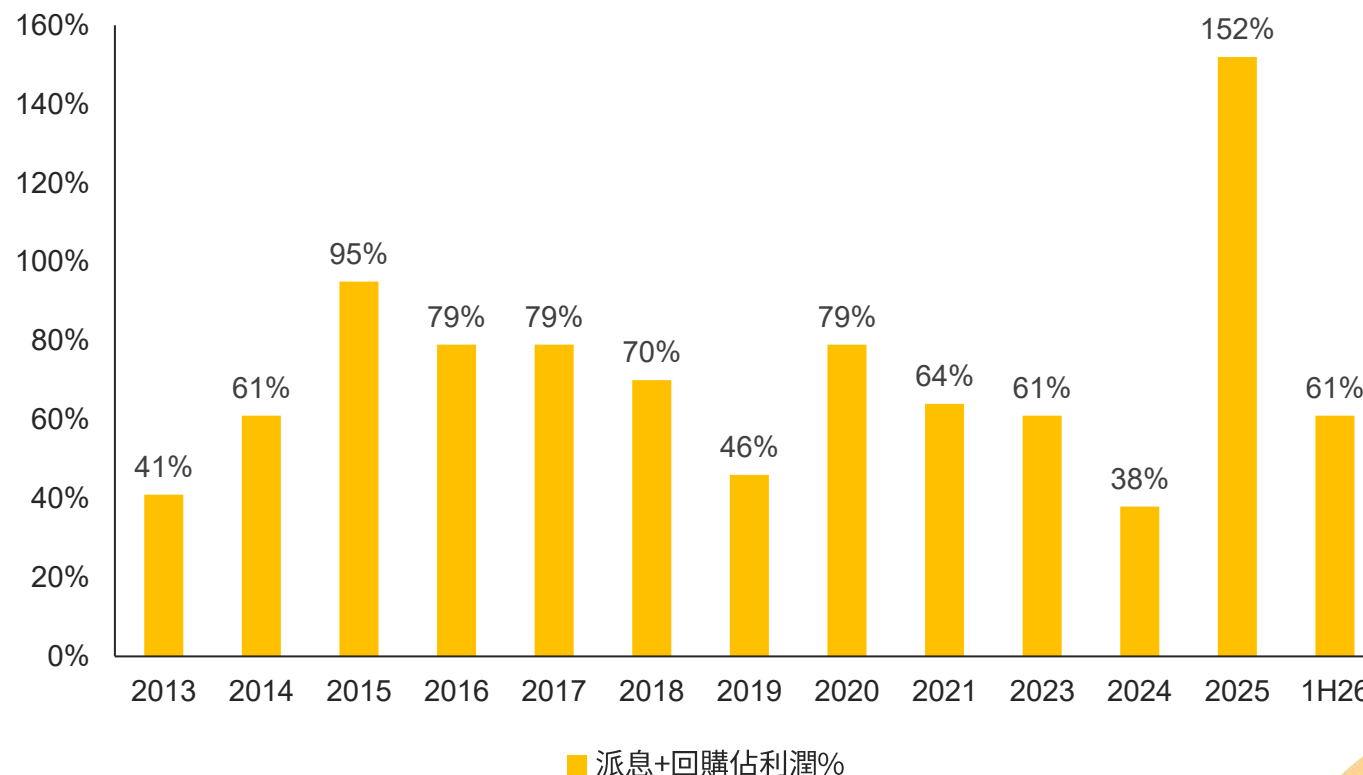
宣派股息（中期及特別合計）

每股**16.4**港仙

股東回報比例（派息與回購）

61%

歷年股東回報

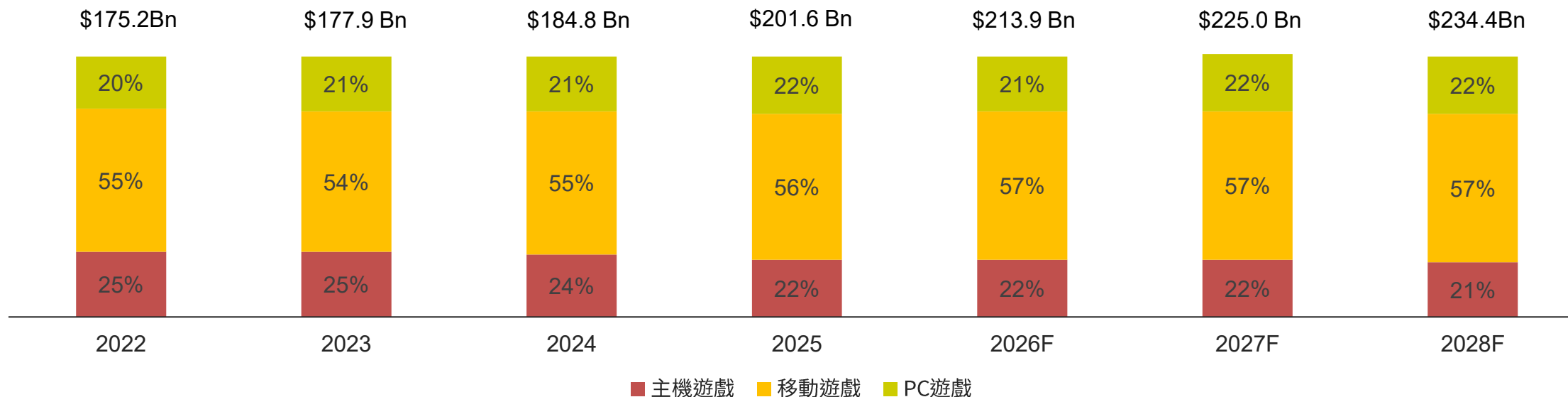


全球遊戲市場概況

➤ 2026年全球遊戲市場規模預計達2,139億美元，2028年預計達2,344億美元。

- 2026年移動遊戲市場規模預計達1,219億美元，佔全球遊戲市場57%
- 2026年主機遊戲市場規模預計達471億美元，佔全球遊戲市場22%
- 2026年PC遊戲市場規模預計達449億美元，佔全球遊戲市場21%

全球遊戲市場收入（按平台劃分） | 2022-2028F



數據來源：Newzoo, Games Market Reports & Forecasts



展望

研發

遊戲研發精品化與多元化

- 堅守多元創新、把握趨勢，深耕優勢品類



APP業務

- 持續貢獻穩健業績，發揮APP業務平台化效應



AI輔助

- 持續深度應用



運營

長線運營目標

- 打造長青遊戲生態



拓展IP新消費

- 以全球化運營優勢，發展多元IP業務



AI輔助

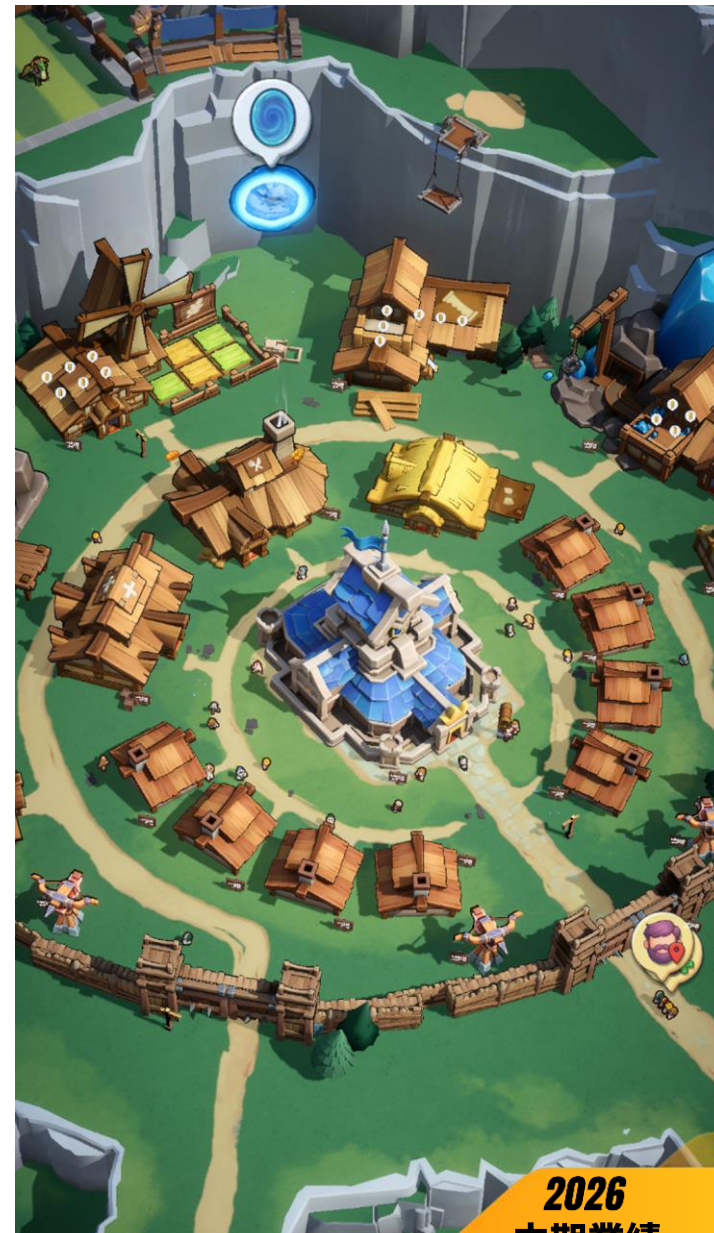
- 強化全球化和精細化推廣，提升運營效率



新遊戲 – Project SA (SLG)



新遊戲 – Project SA (SLG)



新遊戲 – Project SA (SLG)



新遊戲 – Project AA (SLG)



新遊戲 – Project AA (SLG)



新遊戲 – Project AA (SLG)





謝謝!

IR 聯絡

ir@igg.com