2025

年度業績

IGG INC　2026年3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。

議程



1 IGG概覽

2 業務回顧

3 展望


LORDS MOBILE
X
tokidoki
©TOKIDOKI, LLC. Designed by Simone Legno
TM TOKIDOKI, LLC
©IGG

IGG概覽

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**16億**
- 集團MAU約**8,400萬**，其中遊戲用戶近**1,700萬**，移動APP用戶**6,700萬**

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**國家組建本地化核心運營團隊
- 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

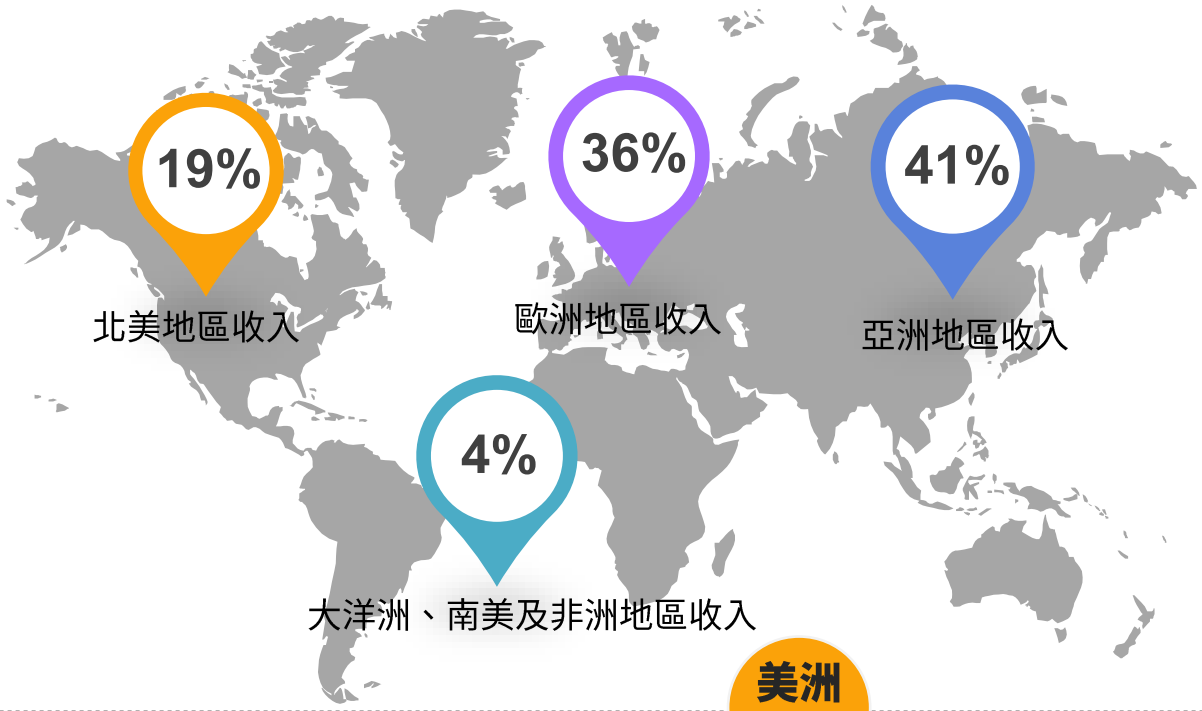
全球化投資

- 移動互聯網、遊戲，以及AI相關領域投資為主，挖掘新興機遇

註：數據截至2025年12月31日

全球佈局

- 2025年，員工總人數2,300多人，持續深化研運及多元化佈局。



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2025年12月31日



業務回顧

流水表現

2025集團及核心業務月流水表現

王國紀元
月均流水
1.9億
港元

Viking Rise
月均流水
6,500
萬港元

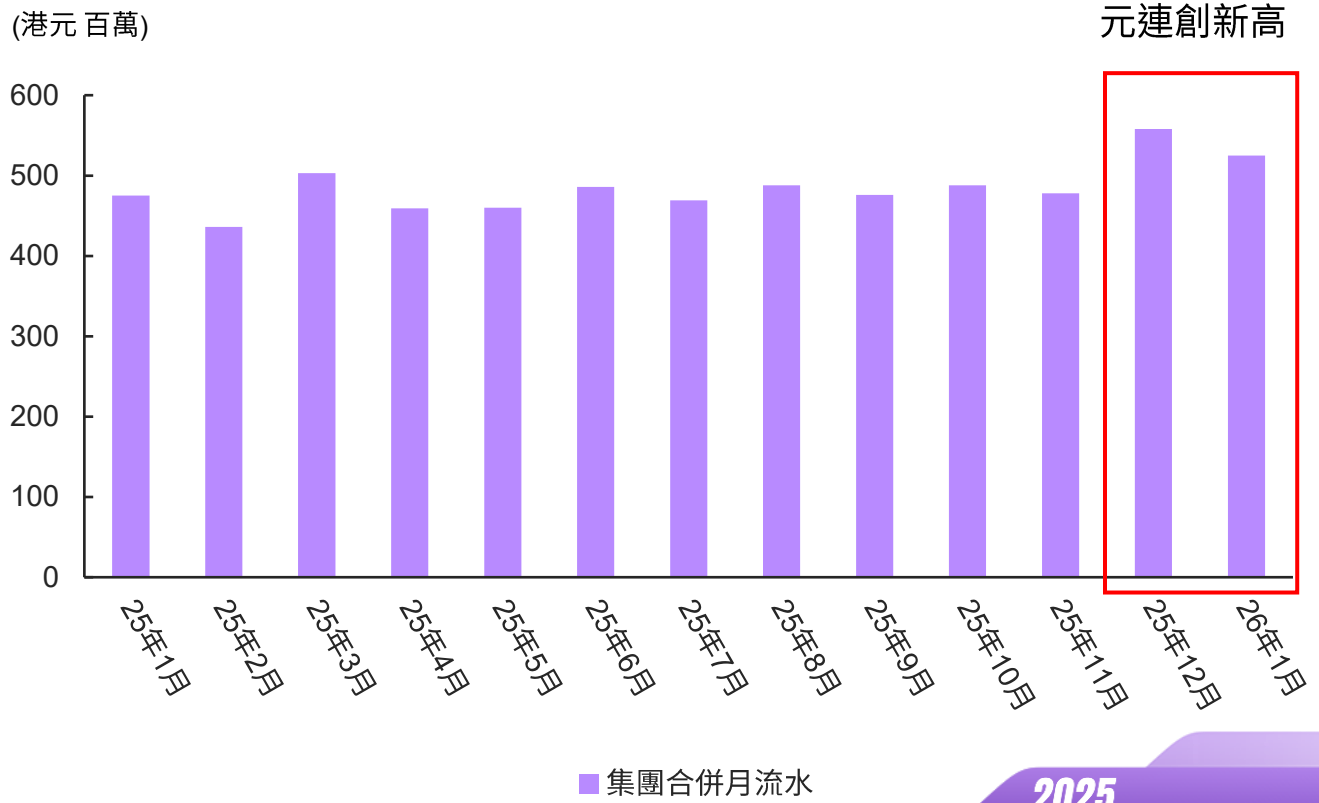
APP業務
月均流水
8,900
萬港元

Fate War
12月流水
3,000
萬港元

Doomsday
月均流水
1.0億
港元

集團合併月均流水
4.8億港元

Doomsday月流水1.3億港元連創新高



核心遊戲運營數據



2016

王國紀元

- 策略/角色扮演
- 20種語言
- 註冊用戶: 7.9億
- 月活躍用戶: 630萬



2020

時光公主

- 女性換裝
- 9種語言
- 註冊用戶: 2,800萬
- 月活躍用戶: 26萬



2021

Doomsday: Last Survivors

- 策略
- 16種語言
- 註冊用戶: 9,900萬
- 月活躍用戶: 530萬



2022

Viking Rise

- 策略
- 16種語言
- 註冊用戶: 6,700萬
- 月活躍用戶: 220萬



2025

Fate War

- 策略/模擬經營
- 16種語言
- 註冊用戶: 470萬
- 月活躍用戶: 120萬

註：數據截至2025年12月31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繁體中文名為天命國度

重磅SLG新品：Fate War

470萬

註冊用戶數

3,000萬港元

12月流水

融合+轻量化

玩法亮點

120萬

月活躍人數

谷歌與蘋果全球重點推薦

雙平台推薦



註：數據截至2025年12月31日

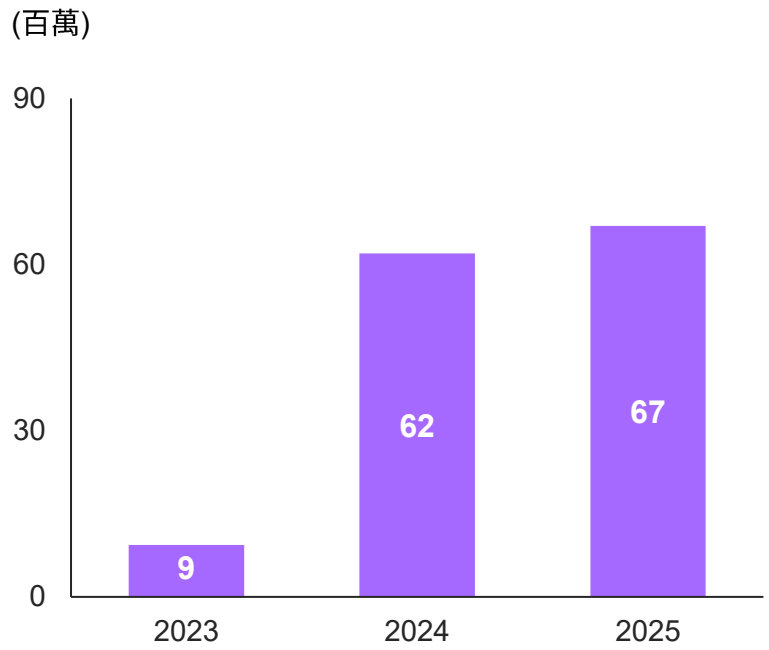
APP業務

- 業績穩健，貢獻逾億港元可觀利潤
- 逾十款產品，包括Bible，天氣等

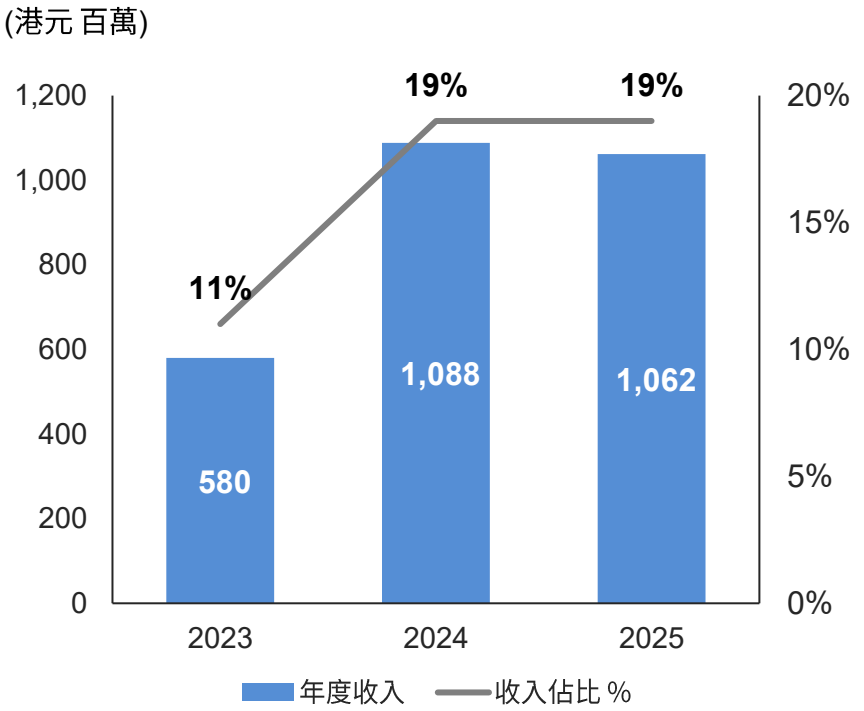




月活躍用戶



年度營收



註：數據截至2025年12月31日

2026新征途：經典+新品雙輪驅動

Fate War: 進入收穫期，逐步貢獻更大收入

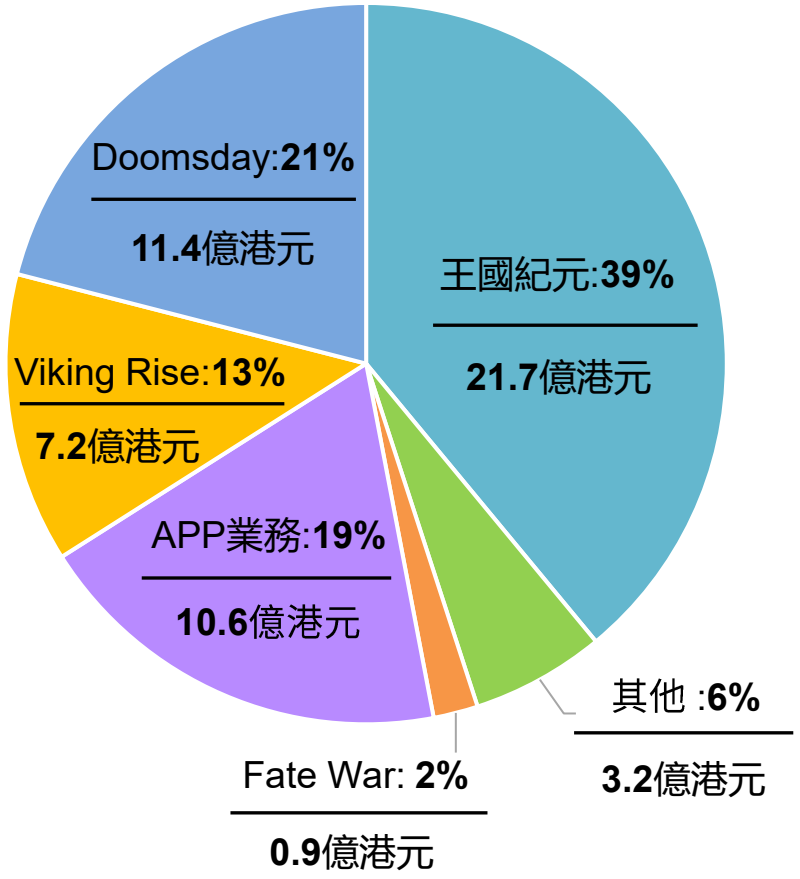
Doomsday: 強勁勢頭有望持續

Viking Rise: 持續貢獻穩健業績

王國紀元：延續長青表現，持續貢獻穩定現金流

APP業務：第二增長曲線明確

多元化產品矩陣



註：數據截至2025年12月31日

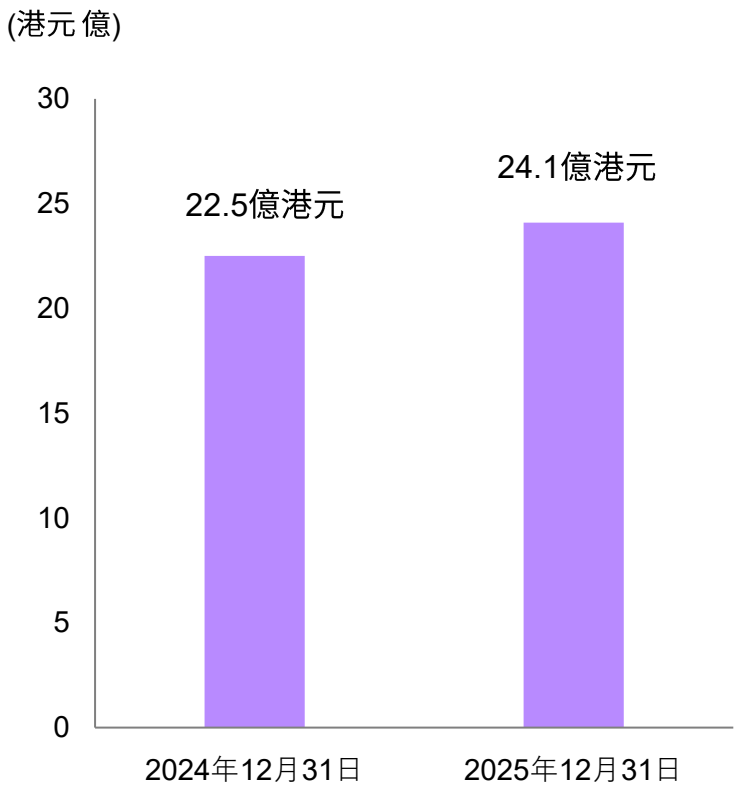
年度業績分析

(港元 百萬)	2024	2025	YoY (%)	備註
合併收入	5,737	5,497	-4%	
遊戲業務	*4,649*	*4,435*	-5%	
王國紀元	*2,589*	*2,165*	-16%	- 集團收入穩健多元，遊戲方面“常青、中生代、新銳” 源源不絕，APP業務方面穩步發展 - 中生代遊戲《Doomsday: Last Survivors》表現不俗，年內月流水持續創新高。2026年增長勢頭有望持續 - 《Viking Rise》年內營收穩中有升 - 經典遊戲《王國紀元》上線十年，生命力非凡 - 新銳遊戲《Fate War》進入收穫期，逐步貢獻更大收入 - APP業務穩健貢獻營收
Doomsday: Last Survivors	*1,021*	*1,141*	+12%	
Viking Rise	*680*	*724*	+6%	
Fate War	*0*	*90*	N/A	
其他	*359*	*315*	-12%	
APP業務	*1,088*	*1,062*	-2%	
毛利	4,611	4,560	-1%	各項運營成本持續優化
毛利率 %	80%	83%	+3ppts	
其他淨收益	6	89	+1,300%	投資公允價值增加，利息收入增加
銷售及分銷費用	-2,811	-2,769	-1%	延續長線穩健的推廣策略，注重長期盈利水平
行政費用	-349	-317	-9%	優化費用支出
研發費用	-787	-844	+7%	新增若干孵化項目
應佔聯營公司及合營企業的業績	13	0*	N/A	若干被投公司已獲利处置，僅餘少數被投公司認列收益
所得稅費用	-97	-132	+36%	年度差異由於2024年度獲得稅務機關核定之退稅
淨利潤	583	586	+1%	
淨利潤率%	10%	11%	+1ppt	- 集團利潤兩年度表現穩健 - 投資業務按照市場公允價值變動，認列收益
主營業務利潤（非IFRS指標）	656	567	-14%	
投資相關收益/ (損失)	-73	19	N/A	
每股基本盈利 (港元)	0.5061	0.5102	+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



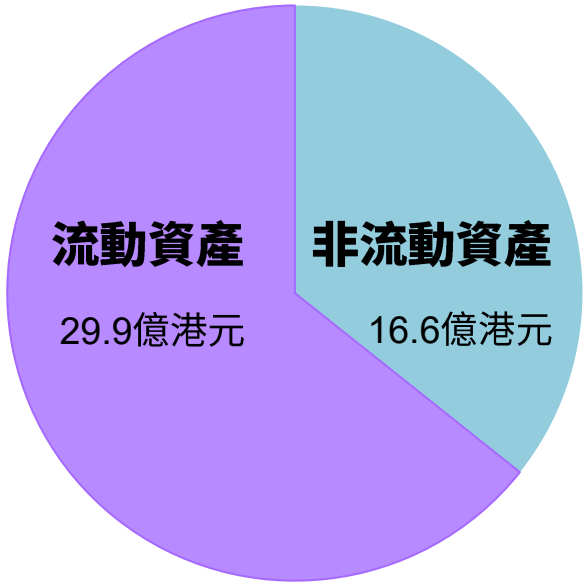
- 經營活動產生的現金淨流入約為**7.0**億港元
  - 得益於集團各項業務穩健發展
- 投資活動所用的現金淨流出約為**1.2**億港元
  - 購置物業、廠房和設備及無形資產支出約1.6億港元，其中中國福州自建辦公樓宇的相關工程款項支出約1.2億港元
  - 投資業務相關的淨流入約0.6億港元
- 融資活動所用的現金淨流出約為**4.0**億港元
  - 期內集團股息支出約2.3億港元
  - 集團回購股份支出約1.1億港元
  - 集團股份激勵計劃支出約0.2億港元
  - 租賃支出約0.5億港元

集團總資產

集團總資產約46.5億港元

- 流動資產約29.9億港元
  - 現金和現金等價物及存款期超過三個月的銀行定期存款共約24.4億港元
  - 應收資金約2.8億港元
  - 應收款約1.8億港元
- 非流動資產約16.6億港元
  - 自有不動產（含土地使用權）約9.7億港元
  - 投資-其他金融資產約4.7億港元
  - 投資-聯營公司及合營企業權益約0.7億港元
  - 其他非流動資產約1.5億港元

2025集團總資產



註：數據截至2025年12月31日

回購與派息

- 集團一貫重視股東回報，常年通過回購與股息方式回饋股東
- 2025年加大派息，宣派股息及回購金額合計約**8.9億**港元，佔全年利潤約**152%**；其中，25H1約**60%**，25H2約**267%**

派息

25H1股息：合計每股13.9港仙
中期股息：每股8.3港仙
特別股息：每股5.6港仙

25H2股息：合計每股54.4港仙
中期股息：每股6.7港仙
特別股息：每股47.7港仙

2025股息：合計每股68.3港仙
股息金額：共約7.8億港元，佔全年利潤**134%**

134%

+

18%

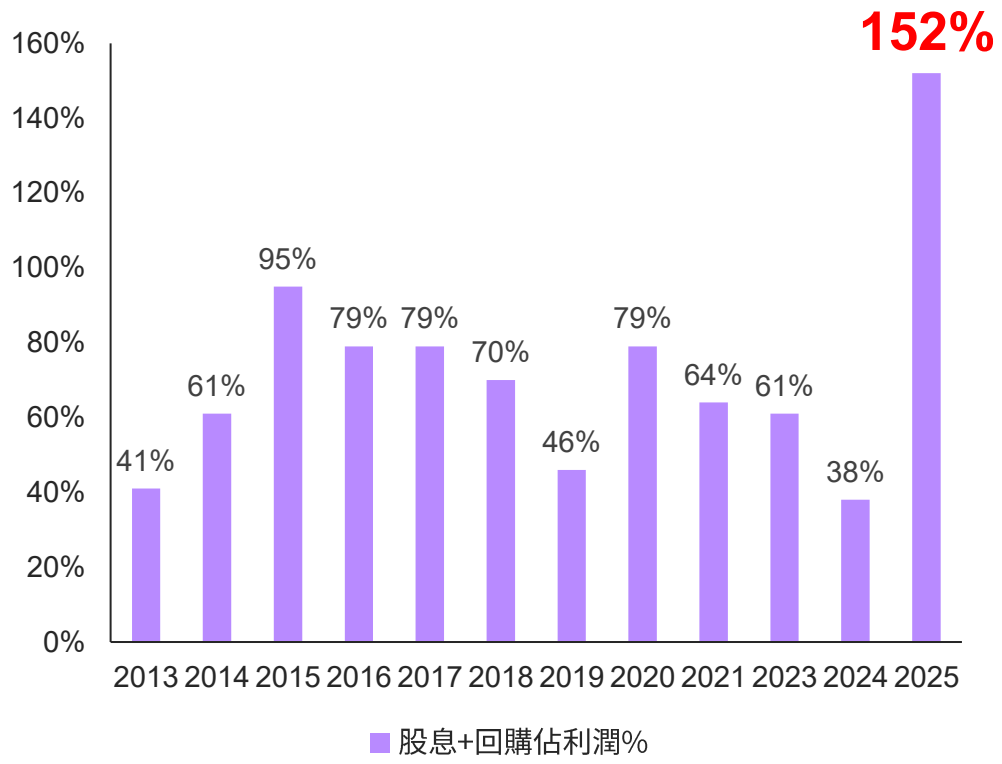
回購

25H1回購
回購金額：約3,500萬港元，佔中期利潤11%

25H2回購
回購金額：約7,200萬港元，佔中期利潤28%

2025合計回購
回購金額：約1.1億港元，佔全年利潤**18%**

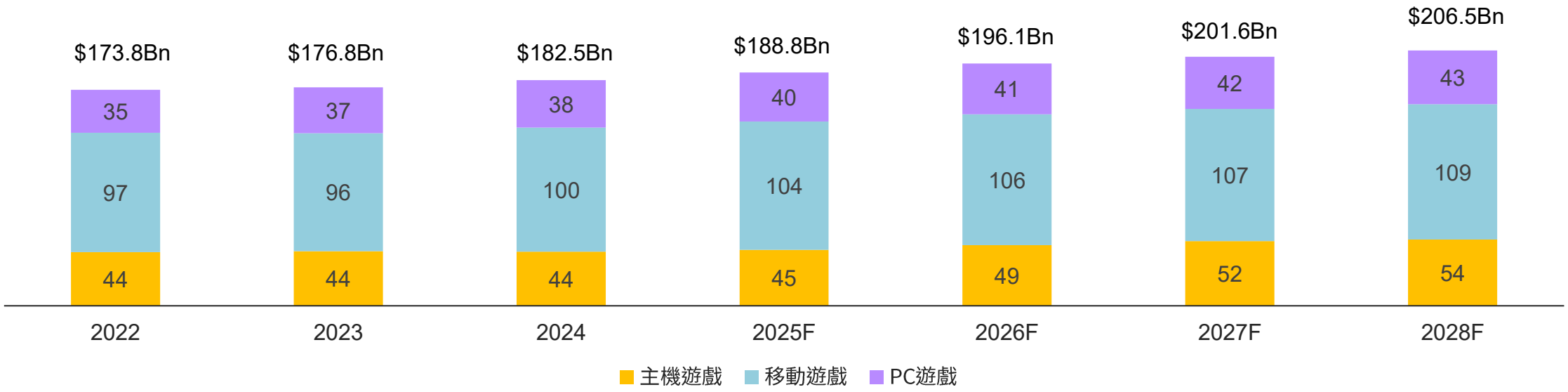
歷年股東回報



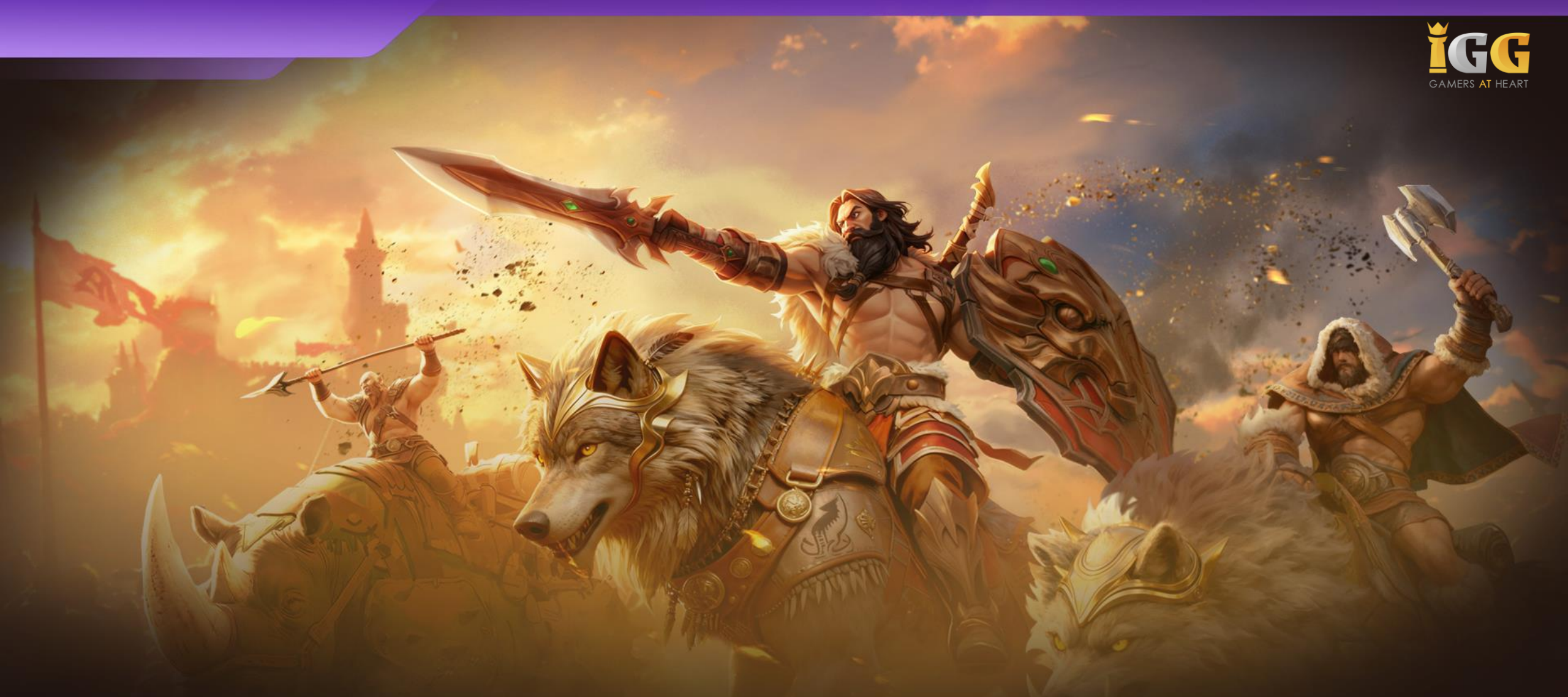
全球遊戲市場概況

- 2026年全球遊戲市場規模預計達1,961億美元，2028年預計達2,065億美元。
  - 2026年移動遊戲市場規模預計達1,059億美元，佔全球遊戲市場54%
  - 2026年主機遊戲市場規模預計達490億美元，佔全球遊戲市場25%
  - 2026年PC遊戲市場規模預計達412億美元，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 (September 2025)



展望

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

- 拓展用戶規模，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

- 強化精細化和本地化推廣，提升運營效率



新遊戲 – Project AOI (SLG)



新遊戲 – Project AOI (SLG)



新遊戲 – Project AOI (SLG)

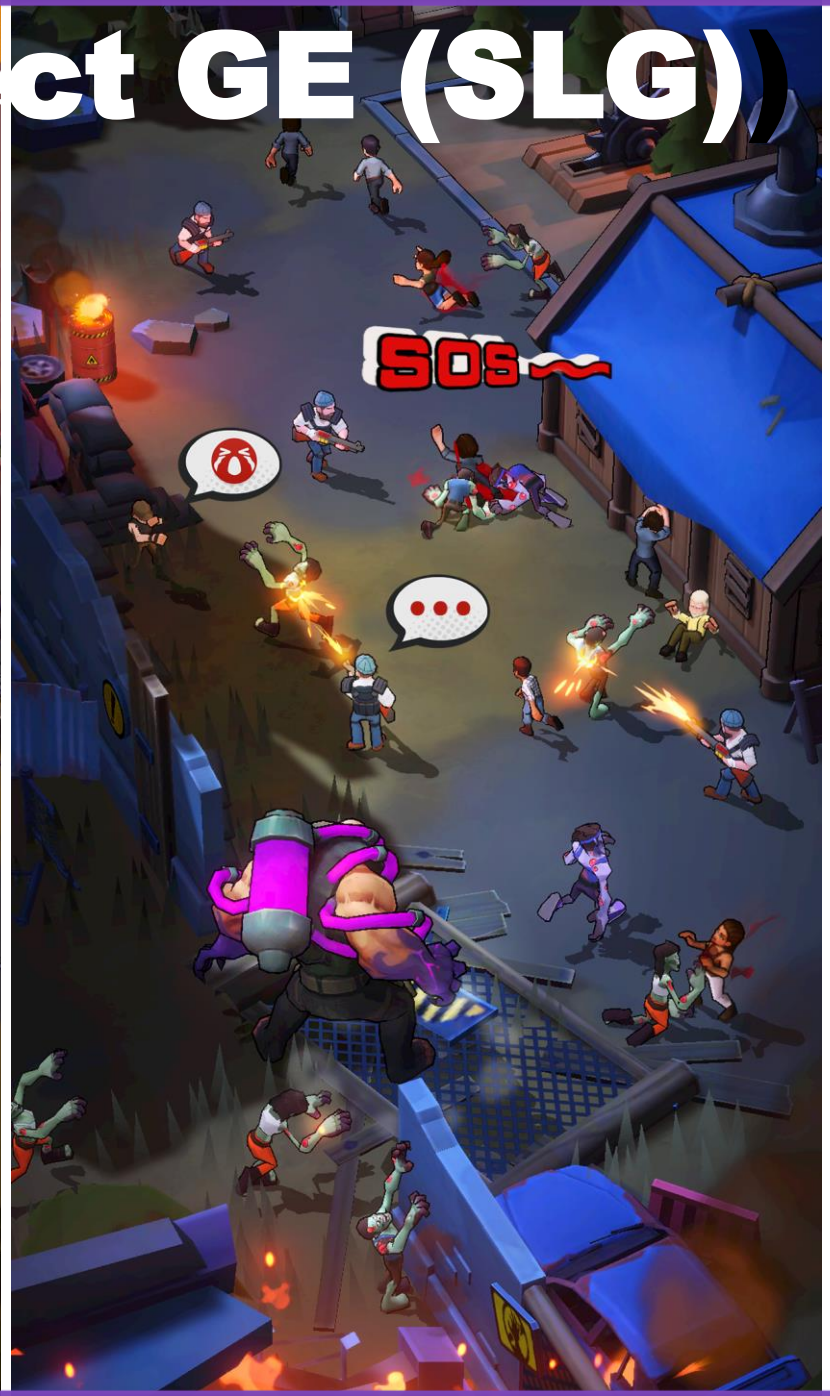


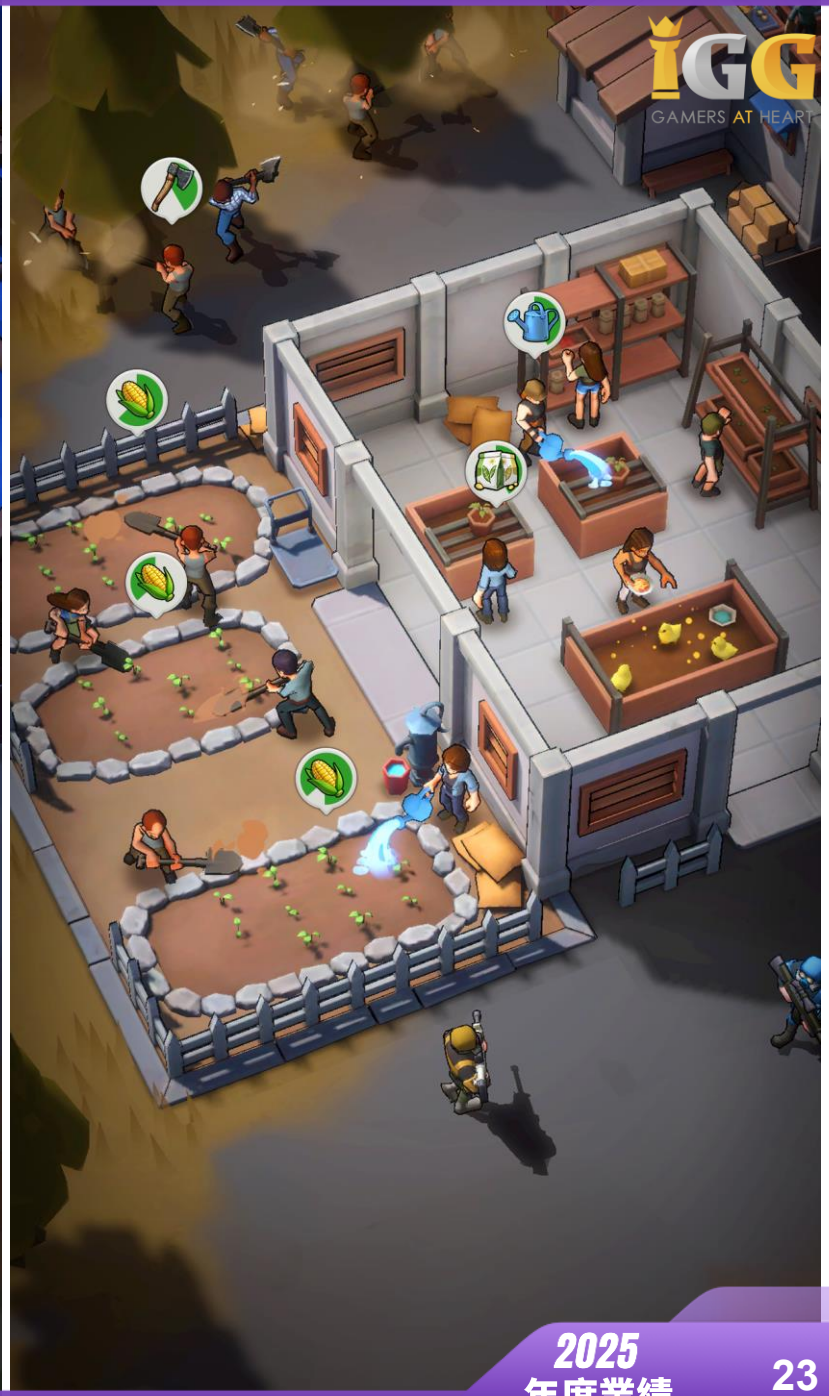
新遊戲 – Project GE (SLG)



新遊戲 – Project GE (SLG)



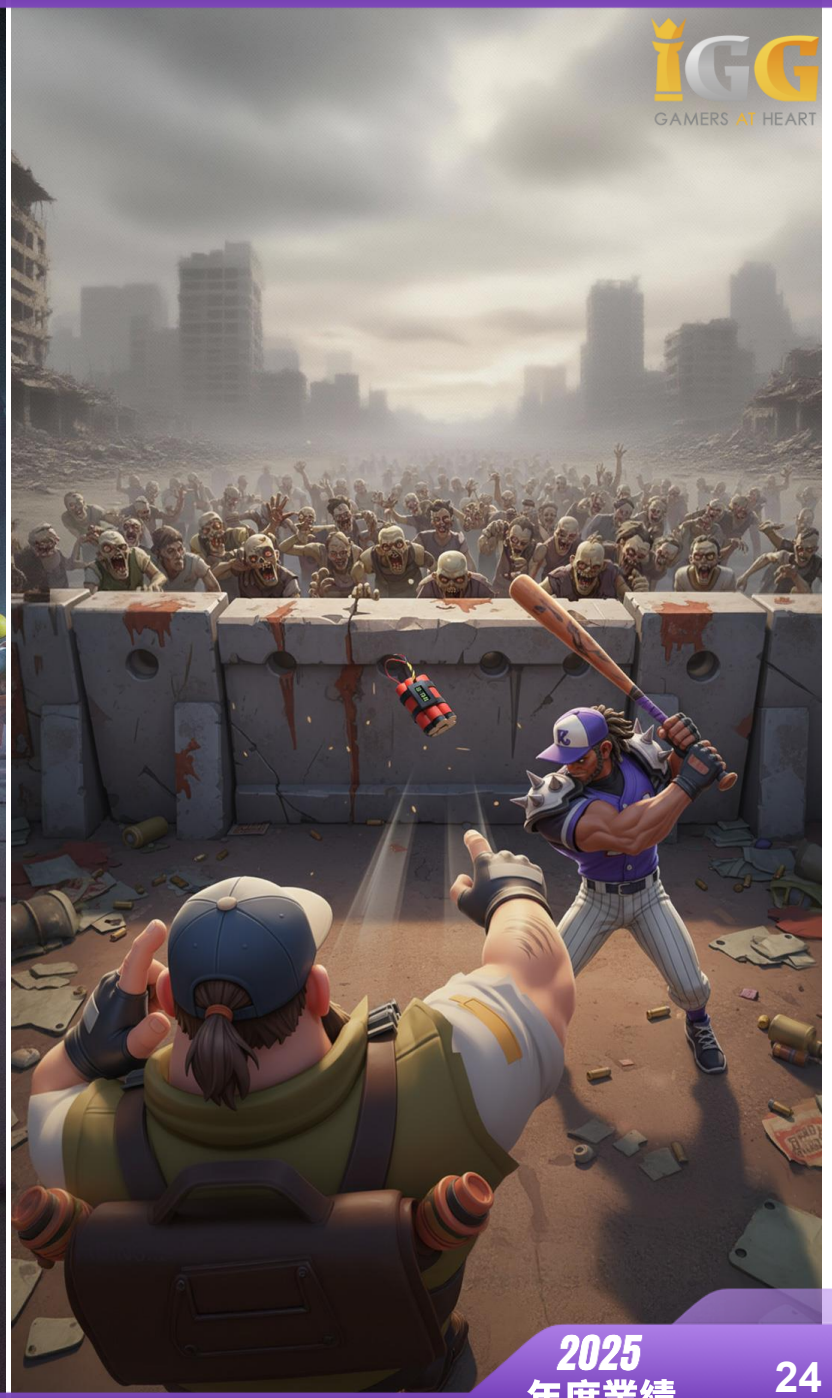




新遊戲 – Project GE (SLG)







謝謝！

IR 聯絡

ir@igg.com