

2025

中期業績

IGG INC　2025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。

議程



1 IGG概覽

2 業務回顧

3 展望



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**8,900萬**，其中遊戲用戶逾1,500萬，移動APP用戶逾7,300萬

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

全球化投資

- 移動互聯網以及遊戲相關領域投資為主

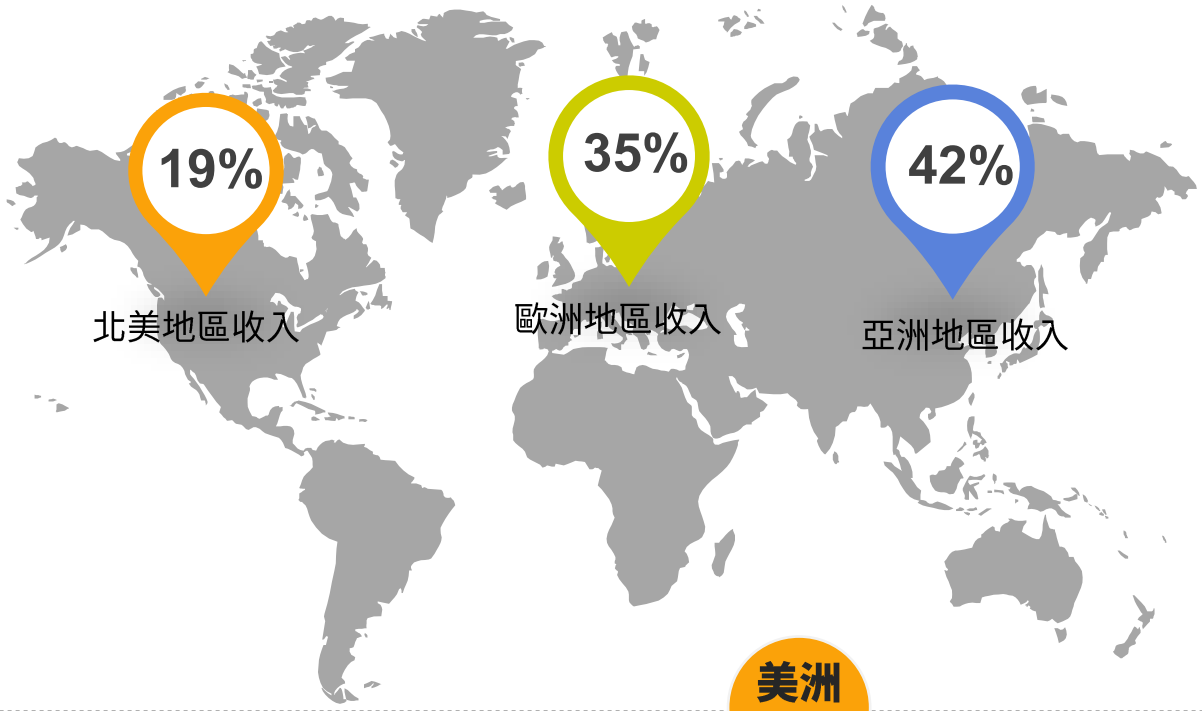
全球化運營

- 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

註：數據截至2025年6月30日

全球佈局

- 2025年上半年，員工總人數2,100多人，其中研發人員約佔總人數60%。
- 期內，集團繼續優化整合資源、深化研運以驅動未來增長。



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

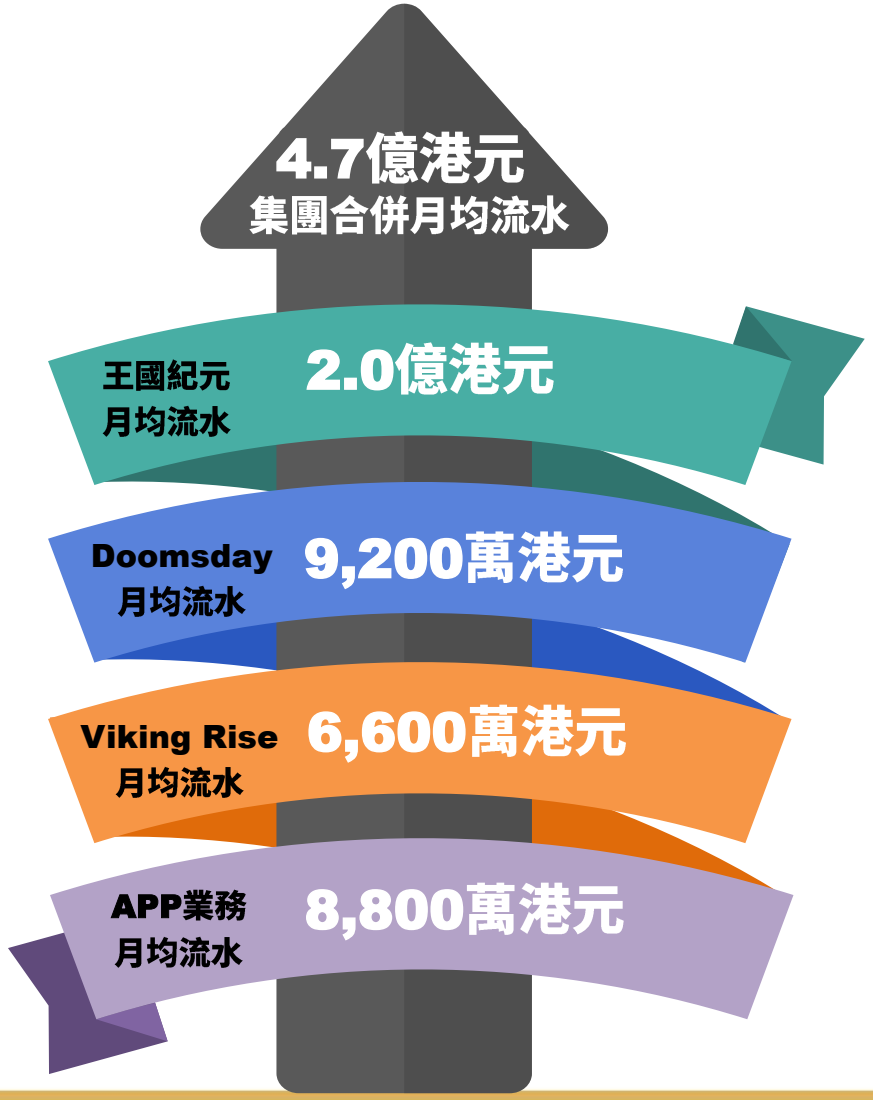
註：數據截至2025年6月30日

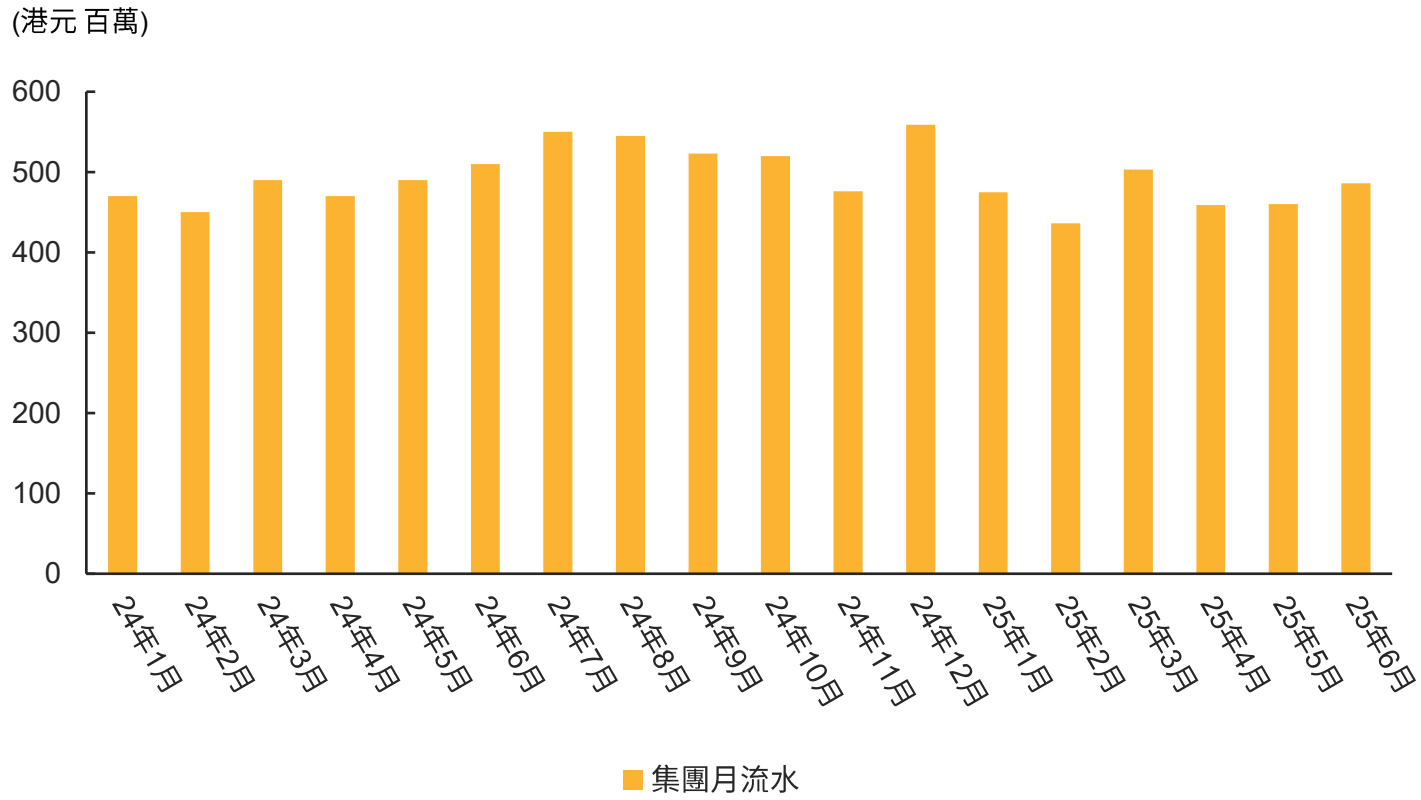


業務回顧

流水表現

1H25集團及核心業務月流水表現





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: 7.7億
- 月活躍用戶: 770萬



時光公主

- 女性換裝
- 2020年上線
- 13種語言
- 註冊用戶: 2,800萬
- 月活躍用戶: 27萬



Doomsday: Last Survivors

- 策略
- 2021年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 8,600萬
- 月活躍用戶: 300萬



Viking Rise

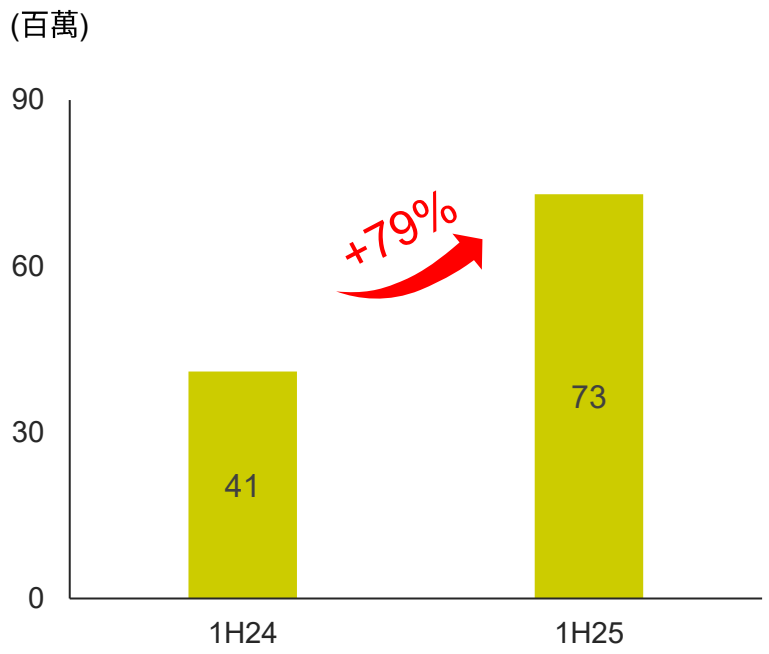
- 策略
- 2022年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 5,300萬
- 月活躍用戶: 300萬

註：數據截至2025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

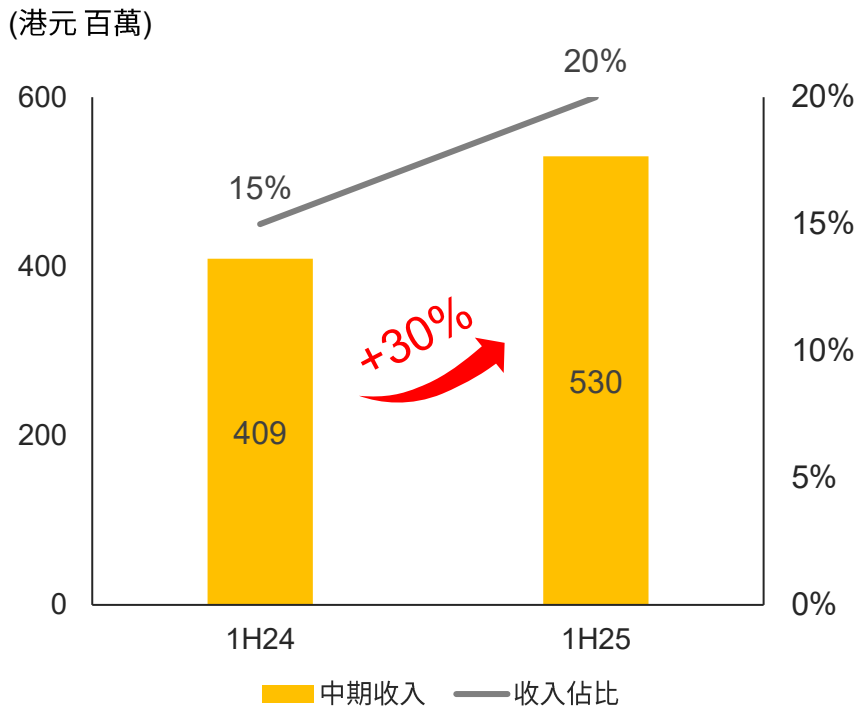
APP業務

- 中期利潤：約**7,300**萬，佔集團利潤22%
- 利潤率：上半年提升至**14%**

月活躍用戶



中期營收



註：數據截至2025年6月30日

重磅SLG新品：Fate War



雙核玩法

模擬經營
策略競技

註冊用戶

120萬

月活躍用戶

120萬

首三週流水

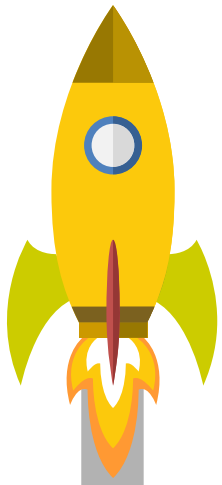
2000萬
港元

全球推薦

獲得蘋果與谷歌雙平台全球推薦

註：數據截至2025年8月27日

2025新征途：經典+新品雙輪驅動



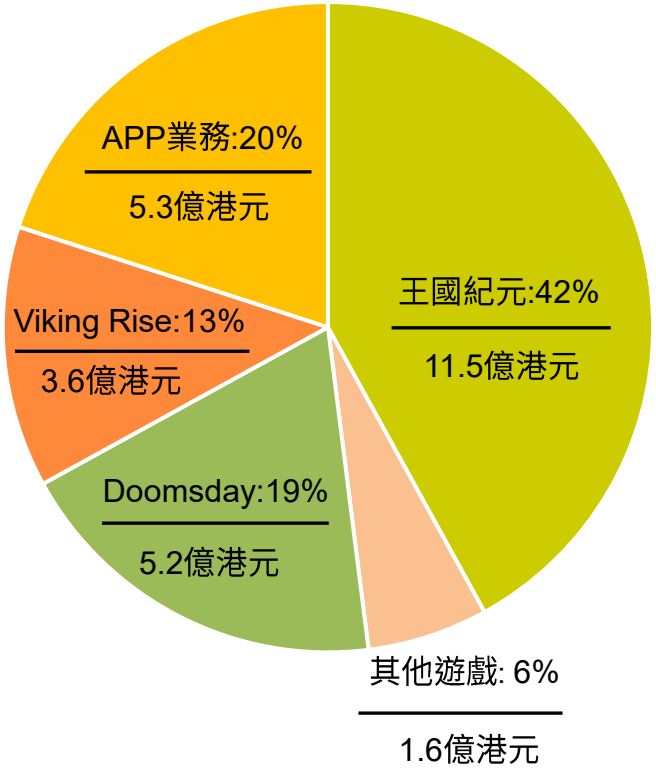
運營中

- **王國紀元：** 持續迭代優化，繼續貢獻穩健營收
- **Doomsday:** 經過上半年持續改版調優，月流水再創新高，下半年有望繼續突破。
- **Viking Rise:** 遊戲架構改版中，構建未來增長動能。
- **APP業務目標：** 收入與利潤穩步發展

新遊戲

- **Fate War:** 近期上線後表現亮麗，有望成為新引擎。

多元化產品矩陣



註：數據截至2025年6月30日

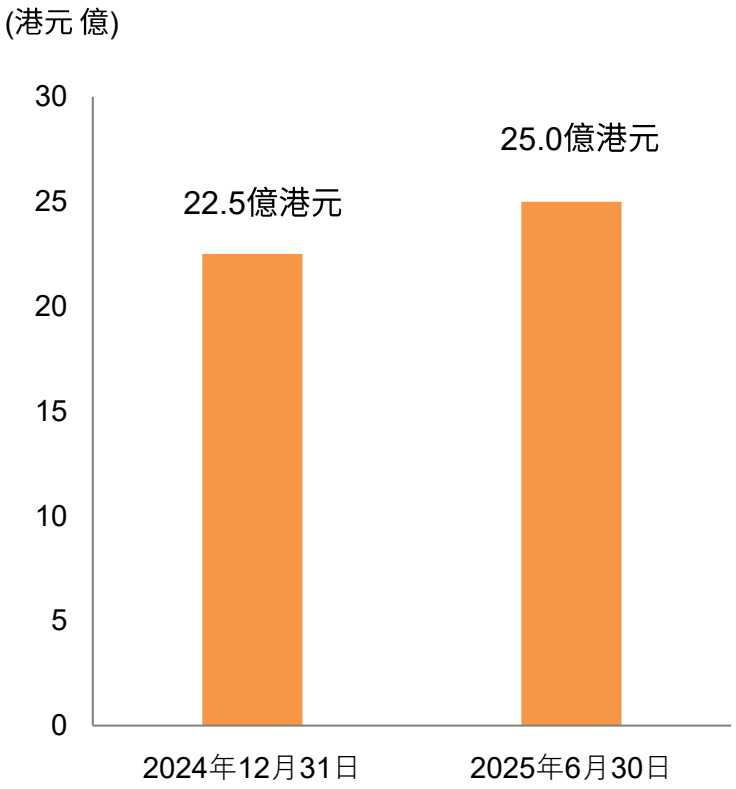
中期業績分析

(港元 百萬)	1H24	1H25	YoY (%)	備註
合併收入	2,735	2,721	-1%	
遊戲業務	*2,326*	*2,191*	-6%	- 得益於兩款重磅策略遊戲《Doomsday: Last Survivors》、《Viking Rise》及APP業務的貢獻，集團收入穩健多元。 - 《Doomsday: Last Survivors》持續調優，期內月流水創新高。 - 《Viking Rise》不斷豐富遊戲內容，期內營收穩步增長，並為下半年發展蓄力。 - 核心遊戲《王國紀元》上線逾九年，生命力非凡，貢獻穩健營收 - APP業務期內穩步增長，實現可持續盈利。
王國紀元	*1,338*	*1,147*	-14%	
Doomsday: Last Survivors	*493*	*524*	+6%	
Viking Rise	*309*	*364*	+18%	
其他遊戲	*186*	*156*	-16%	
APP業務	*409*	*530*	+30%	
毛利	2,155	2,257	+5%	各項運營成本持續優化，以及APP業務收入佔比提升
毛利率 %	79%	83%	+4ppts	
其他淨收益	0*	28	N/A	利息收入增加，以及投資公允價值虧損淨額減少
銷售及分銷費用	-1,221	-1,346	+10%	兩款重磅遊戲與APP業務持續推廣
行政費用	-164	-160	-3%	行政與研發規模同比大致持平
研發費用	-395	-394	0%	
應佔聯營公司及合營企業的業績	8	0*	N/A	認列聯合營企業的利潤變動
所得稅費用	-51	-59	+15%	應稅利潤增加
淨利潤	331	325	-2%	- 集團利潤較去年同期大致持平，環比增長29% - 投資業務受被投資標的公允價值變動影響，微幅虧損
淨利潤率%	12%	12%	-	
主營業務利潤（非IFRS指標）	356	344	-3%	
投資相關損失	-25	-20	-22%	
每股基本盈利 (港元)	0.2880	0.2805	-3%	

*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



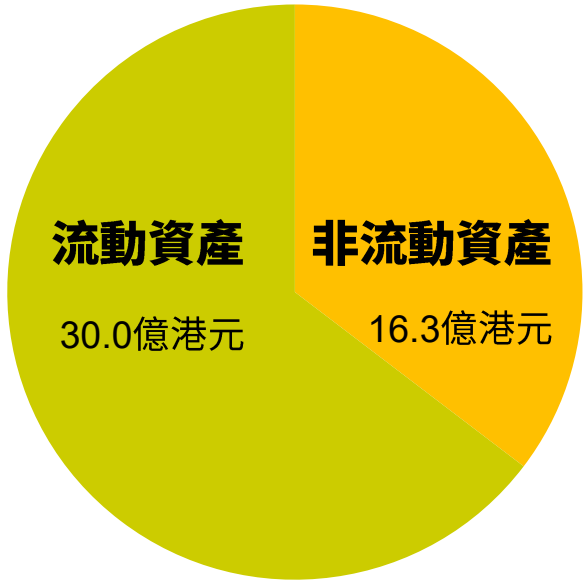
- 經營活動產生的現金淨流入約為**3.6億**港元
  - 得益於兩款策略大作及APP業務的收入貢獻
- 投資活動所用的現金淨流入約為**660萬**港元
  - 主要現金流出為中國福州自建辦公樓宇的相關工程款項約3,600萬港元
  - 銀行定存增加約2,800萬港元
  - 投資業務分紅及處置淨流入約8,000萬港元
- 融資活動所用的現金淨流出約為**1.3億**港元
  - 期內集團股息支出約7,300萬港元
  - 集團回購股份支出約3,500萬港元
  - 租賃支出約2,600萬港元

集團總資產

集團總資產約46億港元

- 流動資產約30.0億港元
  - 現金及現金等價物約25.0億港元
  - 應收資金約2.4億港元
  - 應收款約1.3億港元
- 非流動資產約16.3億港元
  - 自有不動產（含土地使用權）約10.1億港元
  - 投資-其他金融資產約3.9億港元
  - 投資-聯營公司及合營企業權益約0.9億港元
  - 其他非流動資產約1.4億港元

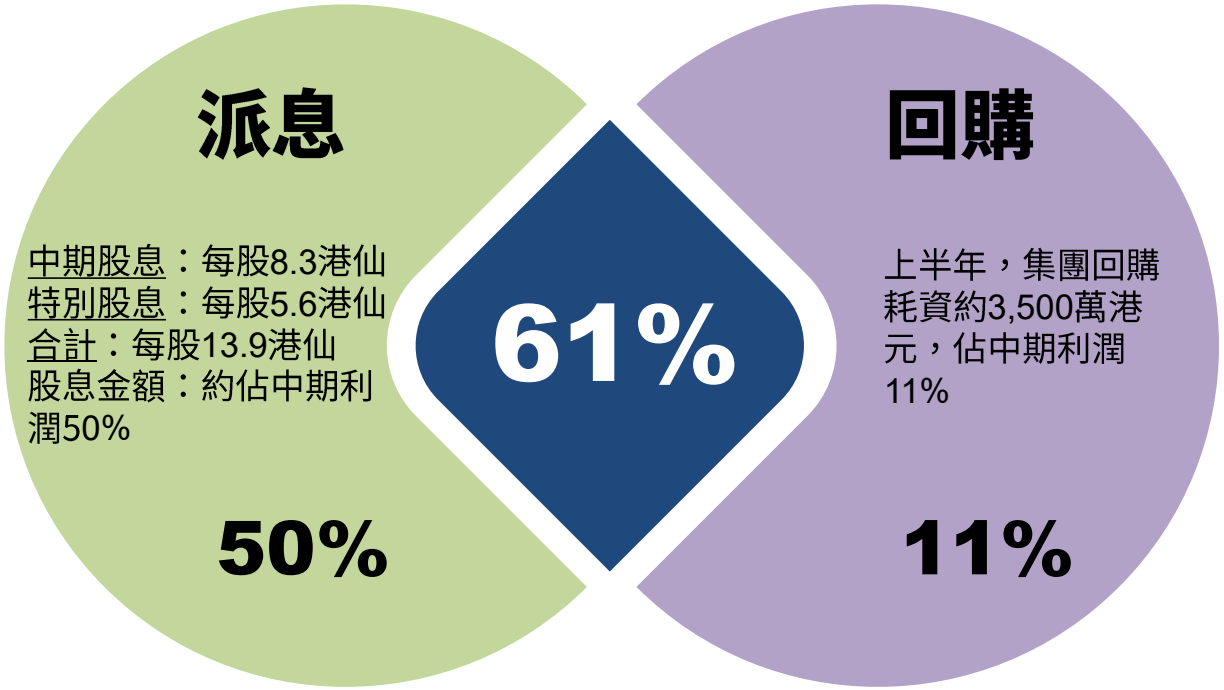
1H25集團總資產



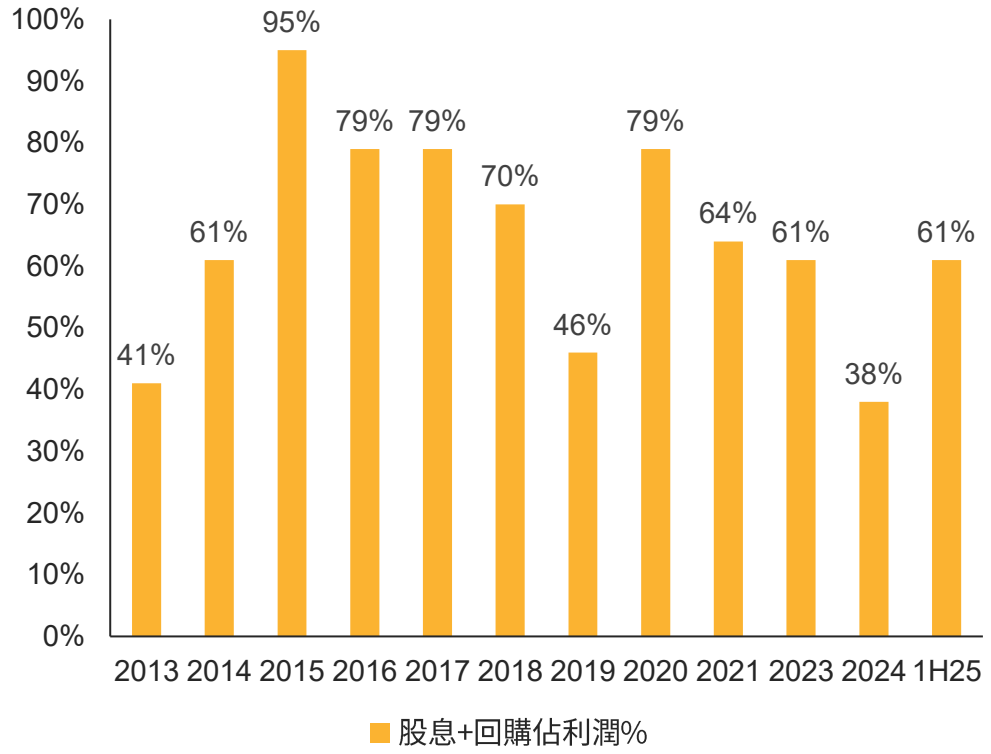
註：數據截至2025年6月30日

回購與派息

- 集團重視股東回報，逢盈利財年，常態性通過回購與股息方式回饋股東
- 1H25，宣派股息及回購金額合計佔中期利潤約61%



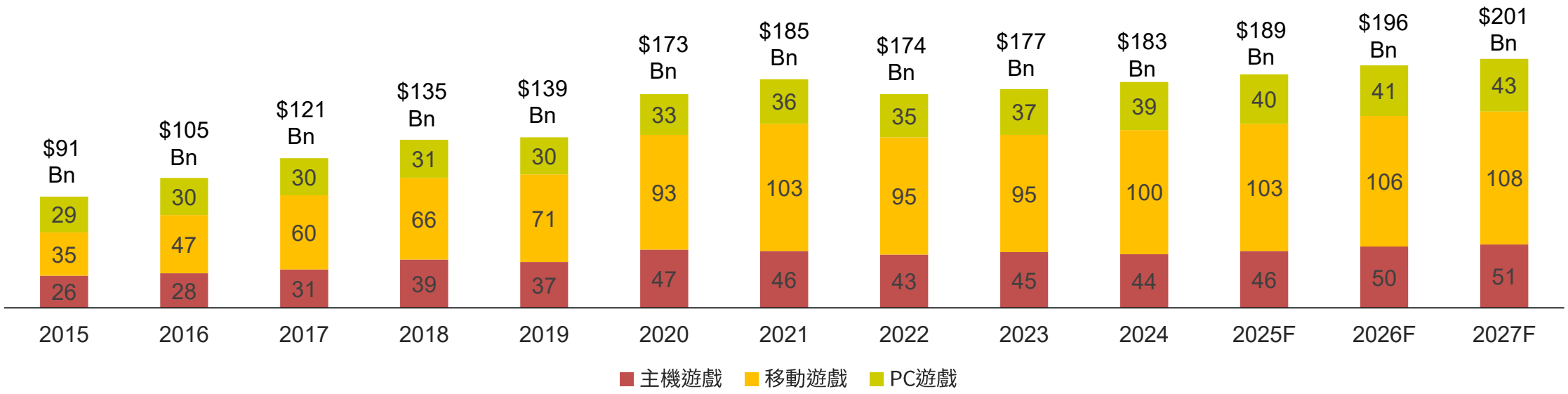
歷年股東回報



全球遊戲市場概況

- 2025年全球遊戲市場規模預計達1,889億美元，2027年預計達2,014億美元。
  - 2025年移動遊戲市場規模預計達1,031億美元，佔全球遊戲市場55%
  - 2025年主機遊戲市場規模預計達459億美元，佔全球遊戲市場24%
  - 2025年PC遊戲市場規模預計達399億美元，佔全球遊戲市場21%

全球遊戲市場收入（按平台劃分）| 2015-2027F



數據來源：Newzoo, Games Market Reports & Forecasts (May 2025)



展望

展望

研發

遊戲研發：產品精品化與多元化

- 通過AI技術持續提升研發效率
- 堅守多元創新、把握趨勢，深耕優勢品類

APP業務穩健成長

- 專注多元、創新APP產品
- 持續發揮APP業務平台化效應

AI技術：持續深度應用

- AIGC技術在策劃、美術、程序等層面深度應用，探索AI產品



運營

AI輔助強化競爭優勢

- 通過AI技術落實精細化和本地化推廣

長效運營目標

- 在全球為遊戲及APP業務持續拓展新用戶
- 打造長線運營的遊戲生態

拓展IP新消費

- 依託集團全球化運營優勢，打造多元IP矩陣



新遊戲 – Project AOI (SLG)



新遊戲 – Project AOI (SLG)



新遊戲 – Project AOI (SLG)



謝謝！

IR 聯絡

ir@igg.com