

2024
年度業績

IGG INC 2025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



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**15億**
- 集團MAU約**8,000萬**，其中遊戲用戶逾1,700萬，移動APP用戶逾6,200萬

全球化投資

- 移動互聯網及遊戲相關領域戰略性投資



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

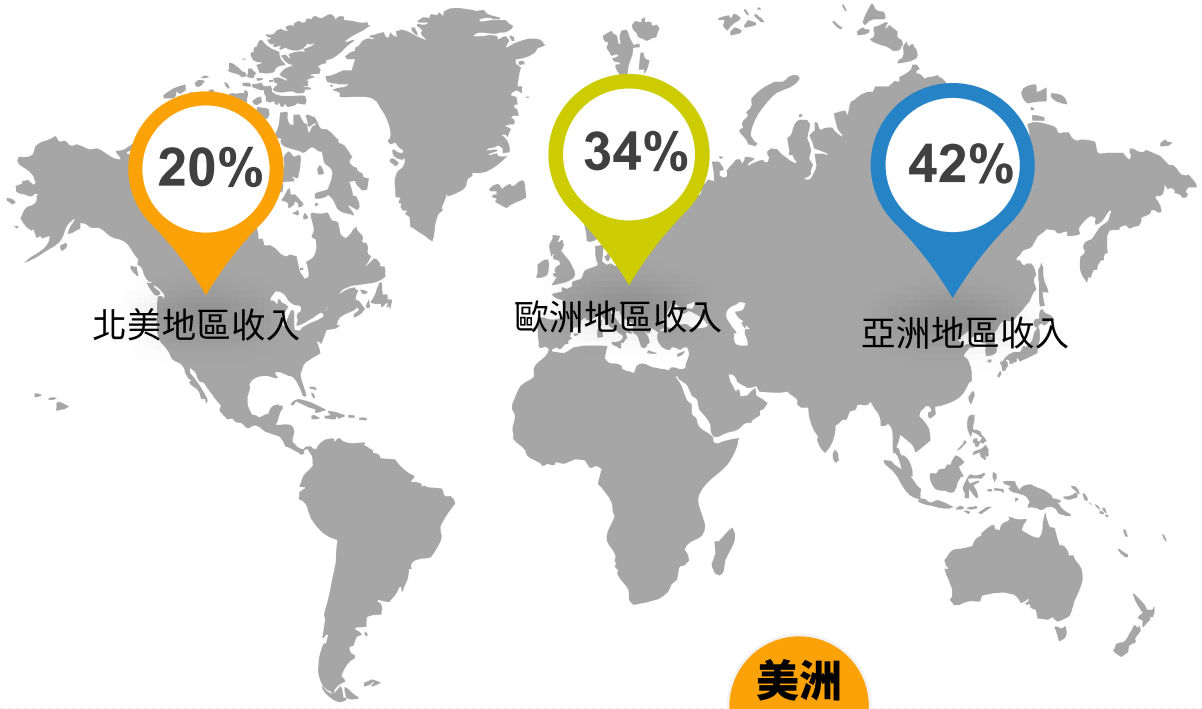
全球化運營

- 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

註：數據截至2024年12月31日

全球佈局

- 2024年，員工總人數約2,000人，其中研發人員約佔總人數60%。
- 年內，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2024年12月31日

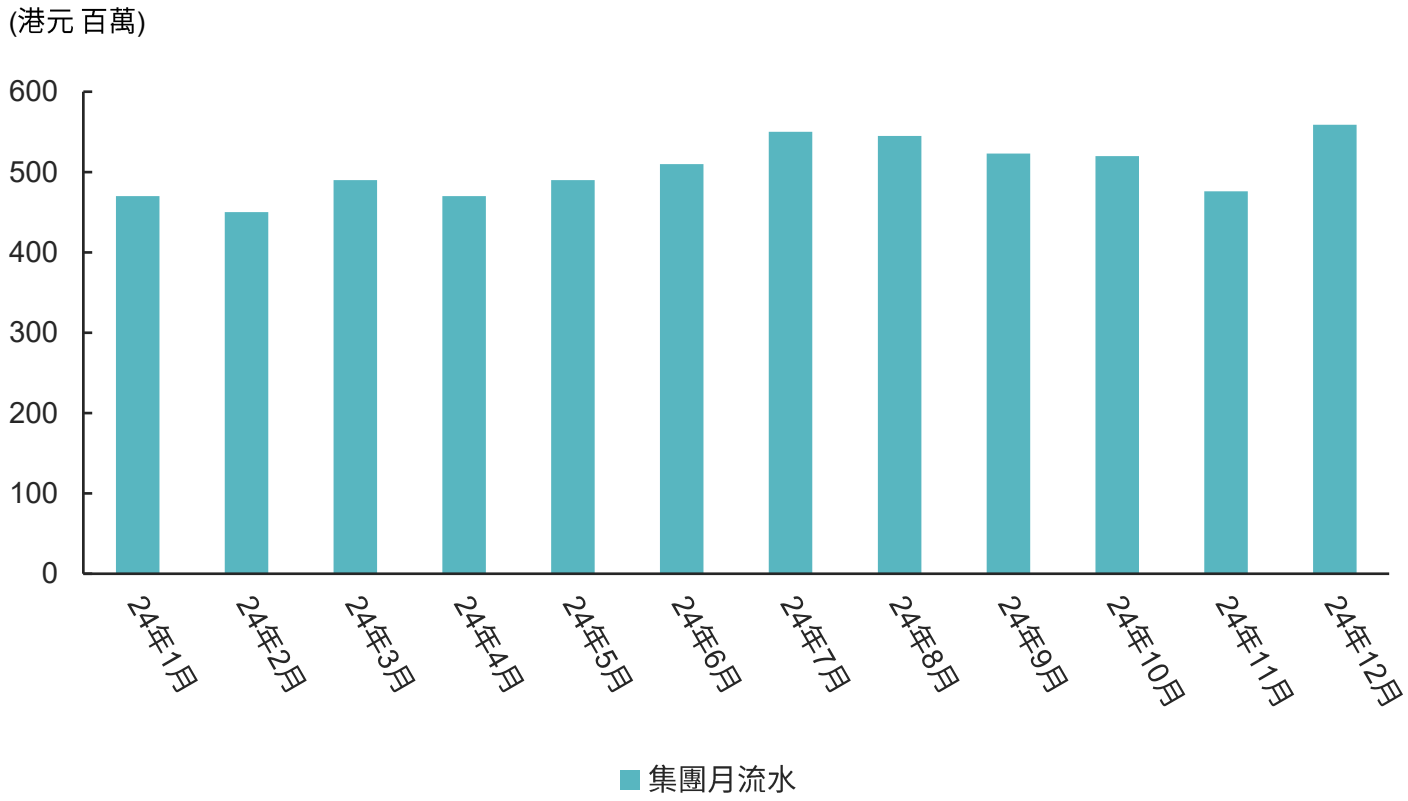


業務回顧

流水表現

2024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: 7.4億
- 月活躍用戶: 900萬



時光公主

- 女性換裝
- 2020年上線
- 13種語言
- 註冊用戶: 2,670萬
- 月活躍用戶: 45萬



Doomsday: Last Survivors

- 策略
- 2021年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 7,300萬
- 月活躍用戶: 400萬



Viking Rise

- 策略
- 2022年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 4,000萬
- 月活躍用戶: 220萬

註：數據截至2024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

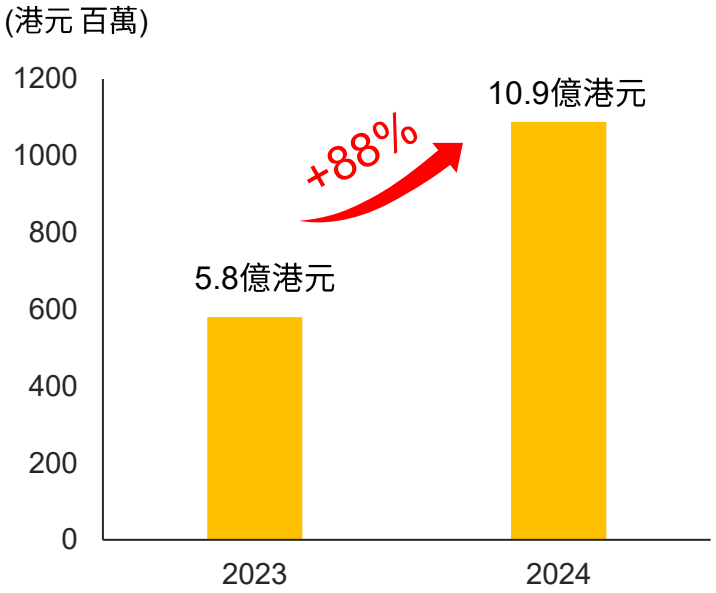
APP業務

- 月活躍用戶：6,200萬，環比+51%
- 部分新增產品：Bible，天氣等



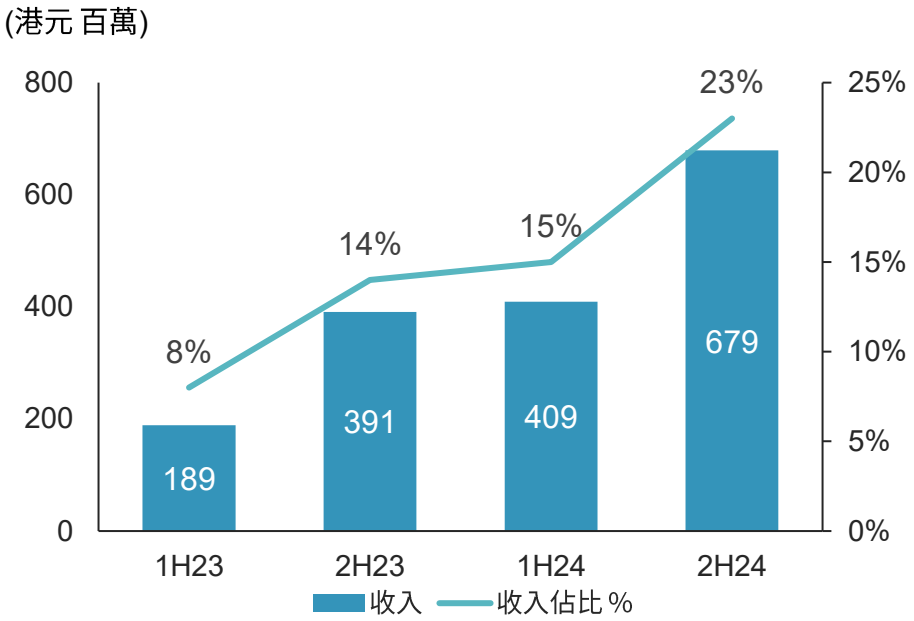


年度營收



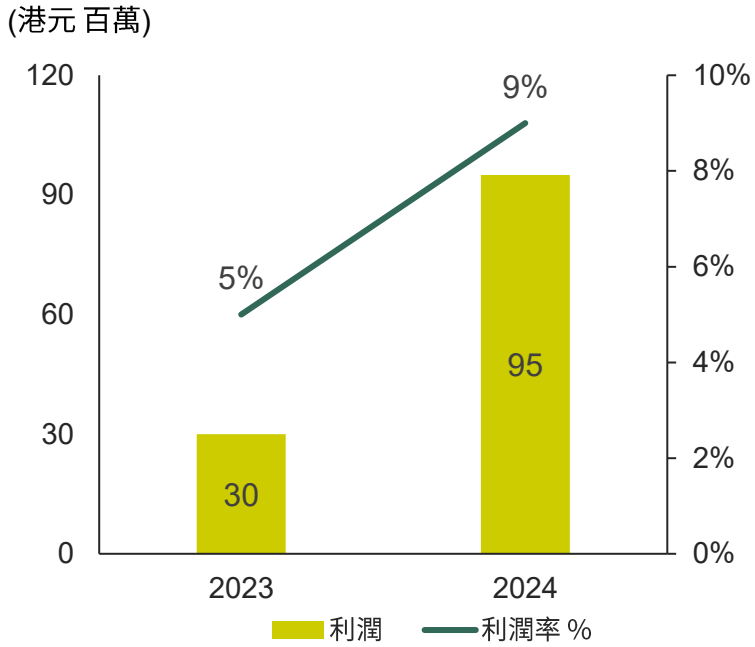
- 年度收入：約11億港元，佔集團收入佔比19%

半年度營收及佔比



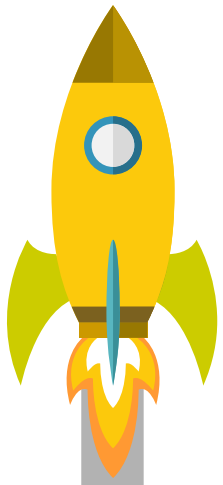
- 2H24營收：約6.8億港元，同比+74%，環比+66%

利潤及利潤率



註：數據截至2024年12月31日

2025新征途：多元化增長



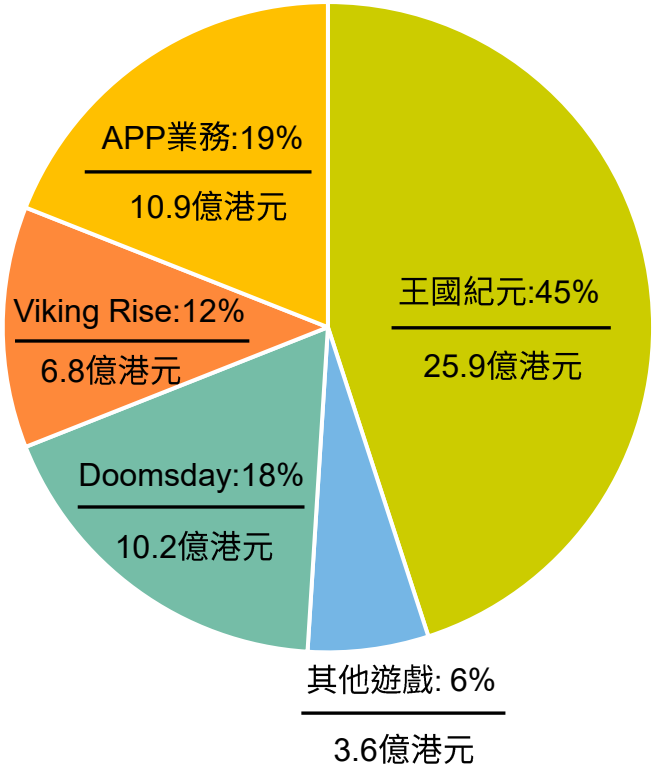
運營中

- **王國紀元：**對標頭部遊戲，全新升級改版，預計Q2上線，穩中求漲
- **Doomsday:** 過去18個月運營复盤/分析，賦能架構改版，新版預計Q2上線，下半年有望開啟新增長週期。
- **Viking Rise:** 遊戲架構改版中，預計Q3新版上線，Q4有望創新高。
- **APP業務目標：**收入與利潤雙增長

新遊戲

- **重磅SLG遊戲：**近期上線冰雪末日題材遊戲 Frozen War，以及預計下半年推出PSS項目，潛力可期。
- **重磅休閒遊戲：**Tycoon Master，前期數據展現潛力，持續豐富內容與優化數據，力求再造佳績

多元化產品矩陣



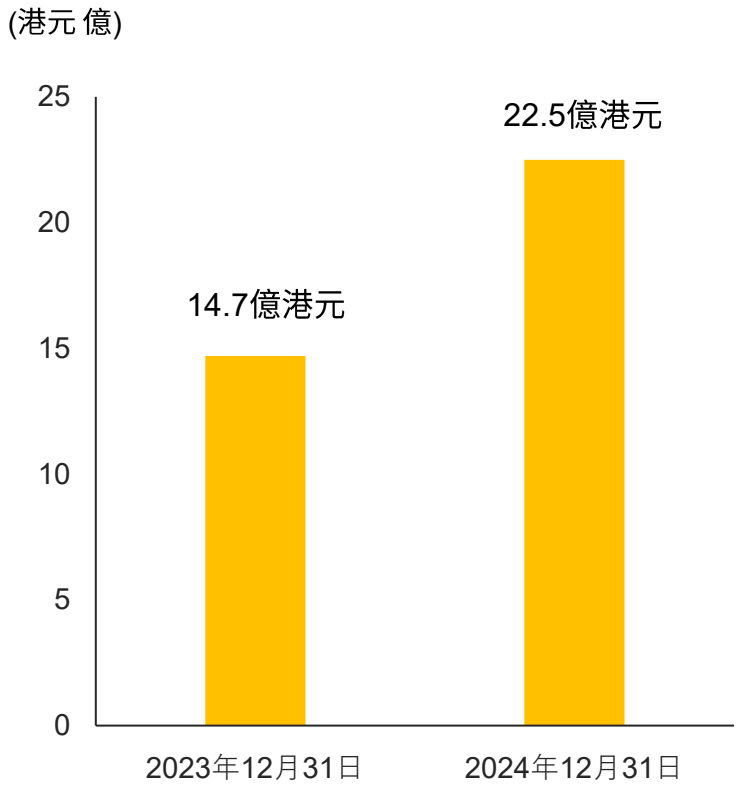
註：數據截至2024年12月31日

年度業績分析

(港元 百萬)	2023	2024	YoY (%)	備註
合併收入	5,266	5,737	+9%	- 得益於兩款重磅策略遊戲《Doomsday: Last Survivors》、《Viking Rise》及APP業務的貢獻，集團收入同比增長9%，實現多元增長。 - 《Viking Rise》與《Doomsday: Last Survivors》持續高速增長。 - 核心遊戲《王國紀元》上線九年，生命力非凡，貢獻穩健營收。 - APP業務高速發展，為集團帶來可觀營收約11億港元，並貢獻顯著利潤，成為集團多元化增長新動力。
遊戲業務	*4,686*	*4,649*	-1%	
王國紀元	*3,107*	*2,589*	-17%	
Doomsday: Last Survivors	*679*	*1,021*	+50%	
Viking Rise	*408*	*680*	+66%	
其他遊戲	*492*	*359*	-27%	
APP業務	*580*	*1,088*	+88%	
毛利	3,919	4,611	+18%	兩款新銳策略遊戲及APP業務推動集團收入增長
毛利率 %	74%	80%	+6ppts	APP業務收入佔比提升
其他淨收益	90	6	-93%	被投資企業及基金的公允價值減少所致
銷售及分銷費用	-2,666	-2,811	+5%	對遊戲業務穩健投入，積極拓展對APP業務的推廣
行政費用	-317	-349	+10%	因業務規模擴大，行政管理成本增加
研發費用	-935	-787	-16%	持續優化編制與資源整合，應用AIGC技術，降本增效
應佔聯營公司及合營企業的業績	9	13	+40%	聯營公司及合營企業持續盈利
所得稅費用	-24	-97	+304%	集團年度利潤大幅提升，所得稅費用隨之增加
淨利潤	73	583	+697%	- 繼2023年扭虧盈利7,300萬港元後，2024年集團續寫盈利篇章，集團盈利5.8億港元，同比大幅增長697% - 主營業務盈利同比高幅增長3,626%，攀升至6.5億港元 - 投資業務受被投資標的公允價值變動影響，年內認列未實現減損
淨利潤率%	1%	10%	+9ppts	
主營業務利潤	17	656	+3,626%	
投資相關（損失）/收益	55	-73	N/A	
每股基本盈利 (港元)	0.0625	0.5061	+710%	

現金狀況穩健

現金及現金等價物



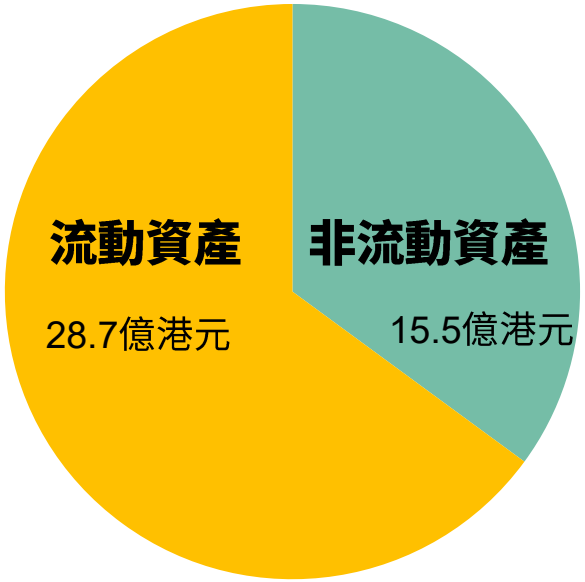
- 經營活動產生的現金淨流入約為**11.2億**港元
  - 開源：集團收入穩健增長
  - 節流：各項資源持續優化，嚴控成本
- 投資活動所用的現金淨流出約為**1.2億**港元
  - 主要現金流出為中國福州自建辦公樓宇之工程款項約1.2億港元
  - 購建固定資產、無形資產支出約2,500萬港元
  - 投資業務淨流入約2,300萬港元
- 融資活動所用的現金淨流出約為**2.1億**港元
  - 年內集團股息支出約9,700萬港元
  - 回購股份支出約4,700萬港元
  - 租賃支出約5,900萬港元

集團總資產

集團總資產約44億港元

- 流動資產約28.7億港元
  - 現金及現金等價物約22.5億港元
  - 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15.5億港元
  - 自有不動產（含土地使用權）約8.9億港元
  - 投資-其他金融資產約4.0億港元
  - 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1.7億港元

2024集團總資產



註：數據截至2024年12月31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
- 2024，宣派股息及回購金額合計佔全年利潤約38%

派息

1H24：每股普通股8.5港仙，佔當期利潤30%
2H24：每股普通股6.4港仙，佔當期利潤30%

30%

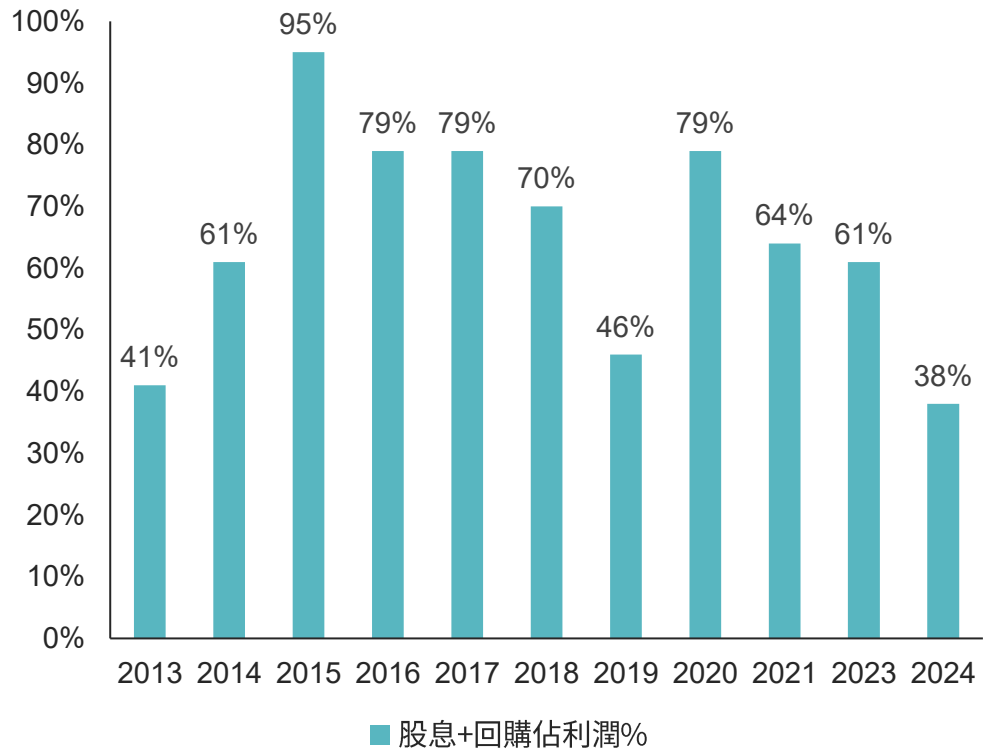
38%

8%

回購

2024年，集團回購耗資約4,700萬港元，約佔年度利潤的8%

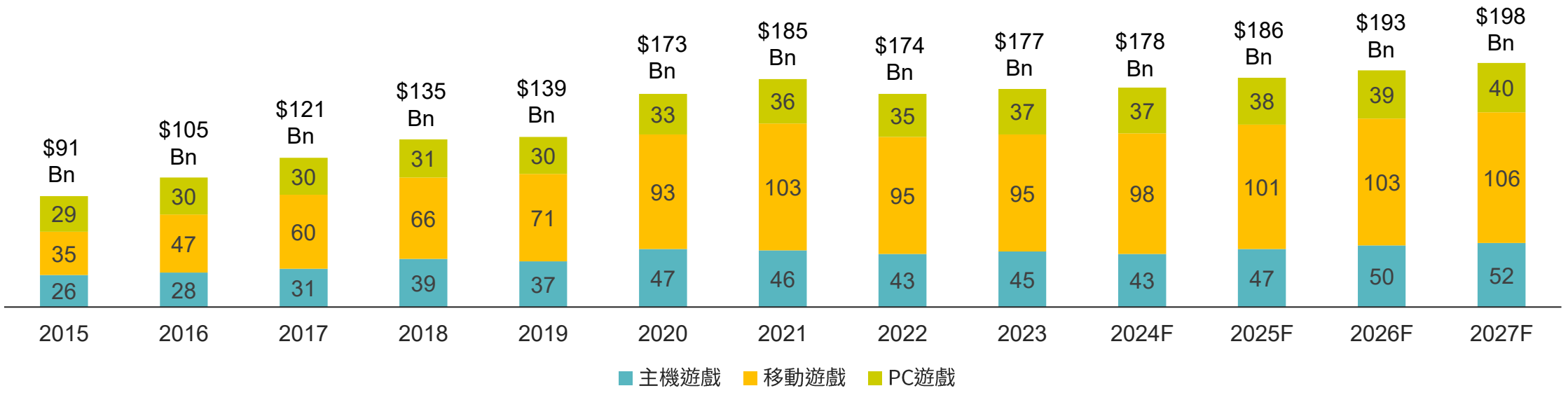
歷年股東回報



全球遊戲市場概況

- 2025年全球遊戲市場規模預計達1,861億美元，2027年預計達1,984億美元。
  - 2025年移動遊戲市場規模預計達1,010億美元，佔全球遊戲市場54%
  - 2025年主機遊戲市場規模預計達470億美元，佔全球遊戲市場25%
  - 2025年PC遊戲市場規模預計達380億美元，佔全球遊戲市場20%

全球遊戲市場收入（按平台劃分）| 2015-2027F



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



展望

展望

研發

深度應用AI技術

- AI技術在策劃、美術、程序等層面深度應用，大幅降本增效

遊戲研發：精品化與多元化

- 堅守創新、把握趨勢，打造多元產品矩陣

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



運營

AI輔助強化全球化競爭優勢

- 通過AI輔助顯著提升運營效率，並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



新遊戲 – Tycoon Master





新遊戲 – Tycoon Master



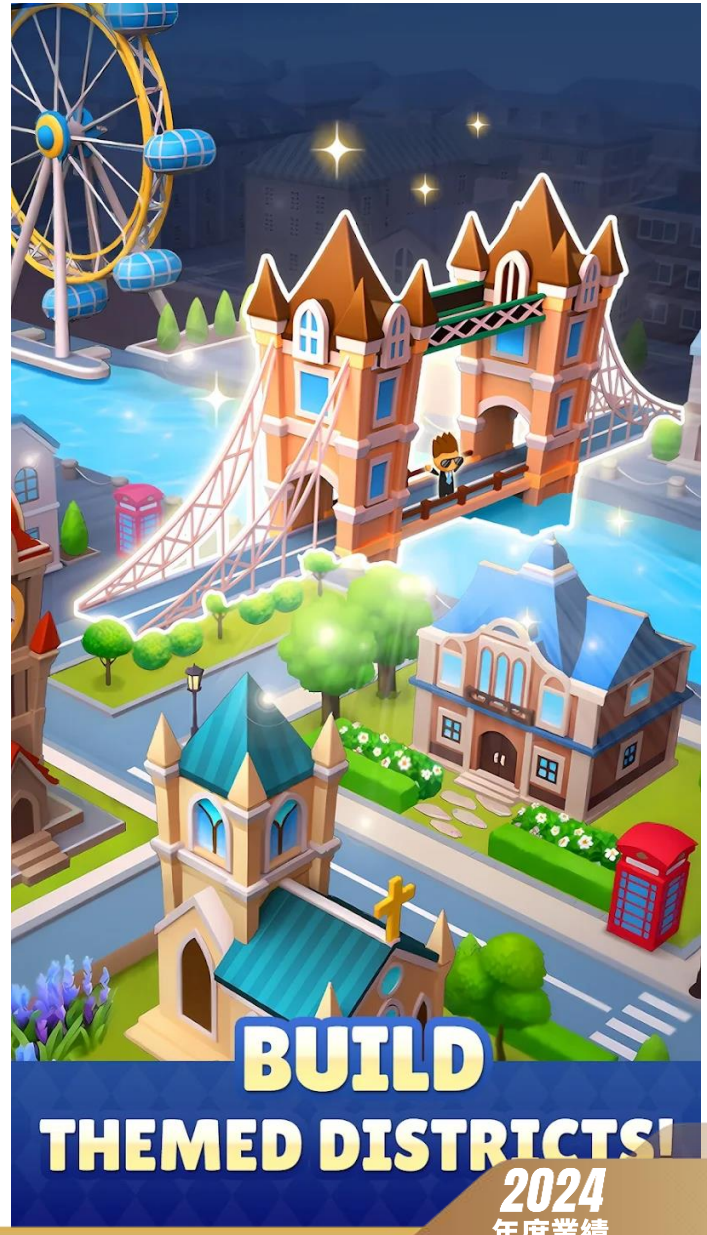




新遊戲 – Tycoon Master







新遊戲 – Frozen War (SLG)



新遊戲 – Frozen War (SLG)



新遊戲 – Frozen War (SLG)



新遊戲 – Project PSS (SLG)



新遊戲 – Project PSS (SLG)



新遊戲 – Project PSS (SLG)



謝謝！

IR 聯絡

ir@igg.com