2024

中期業績

IGG INC 2024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**14.5億**
- 集團MAU逾**5,800萬**，其中遊戲用戶約1,700萬，移動APP用戶逾4,100萬

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

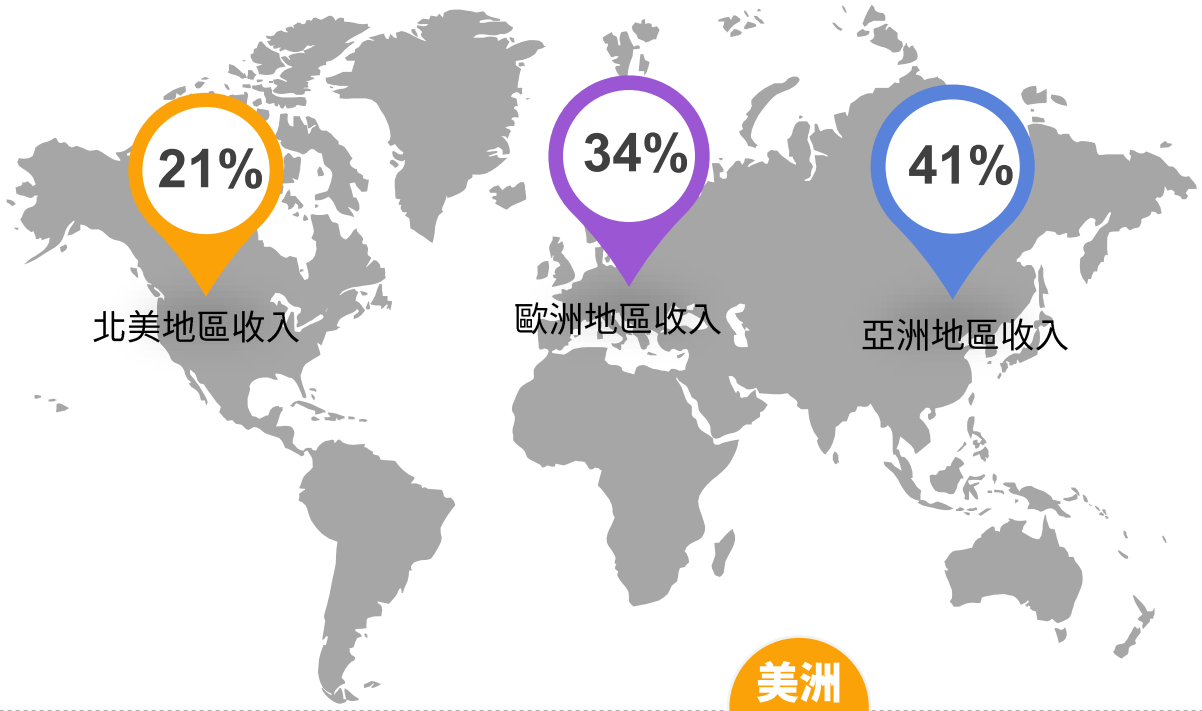
全球化運營

- 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6月30日

全球佈局

- 2024年上半年，員工總人數逾1,980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

欧洲地區

西班牙
本地化營銷支持

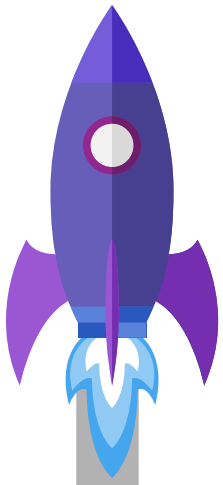
意大利
本地化研發培訓及營銷支持

註：數據截至2024年6月30日



業務回顧

2024新征程：增長、盈利且多元化



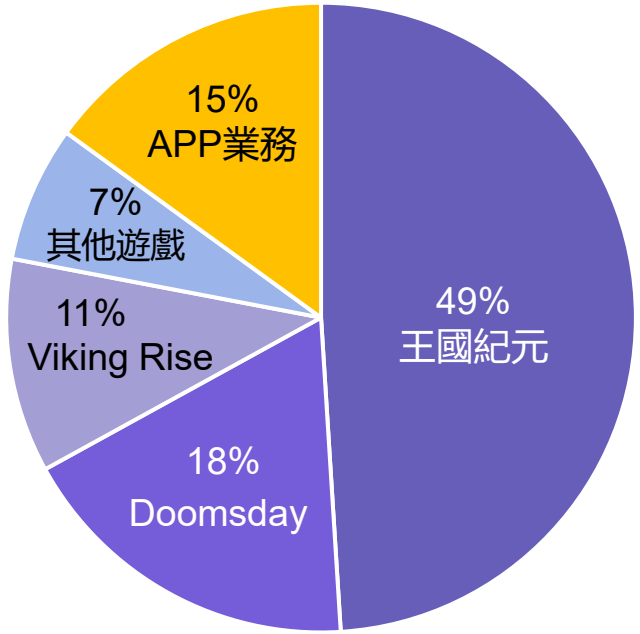
營收多元化（新遊戲+APP業務收入佔比從1H23的23%上升至1H24的44%）
持續且穩健的盈利能力
積極回饋股東

兩大重磅遊戲：
Viking Rise: 8月流水預計突破**8,000萬**港元
Doomsday: 7月流水**1億**港元

APP業務：營收持續攀升，7月流水**1.2億**港元

AIGC：研發更加多元化，大規模降本增效

多元化產品矩陣

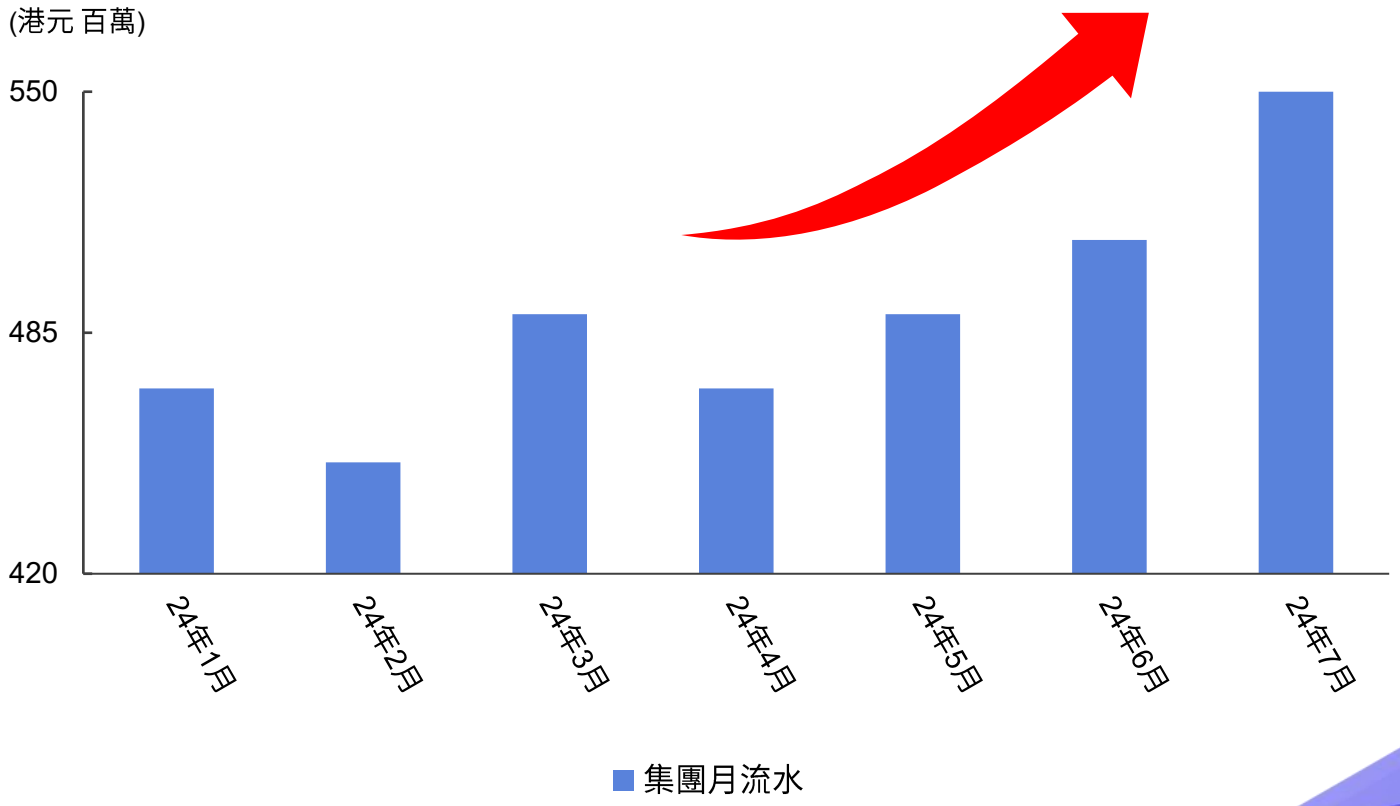


註：數據截至2024年6月30日

流水表現

1H24集團及核心業務月流水表現





核心遊戲運營數據



城堡爭霸

- 策略/塔防
- 2013年上線
- 15種語言
- 註冊用戶: 3.0億
- 月活躍用戶: 65萬
- 佔集團總收入低於5%



王國紀元

- 策略/角色扮演
- 2016年上線
- 20種語言
- 註冊用戶: 7.1億
- 月活躍用戶: 950萬
- 佔集團總收入49%



時光公主

- 女性換裝
- 2020年上線
- 13種語言
- 註冊用戶: 2,600萬
- 月活躍用戶: 35萬
- 佔集團總收入低於5%



Doomsday: Last Survivors

- 策略
- 2021年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 5,800萬
- 月活躍用戶: 320萬
- 佔集團總收入18%



Viking Rise

- 策略
- 2022年上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 3,050萬
- 月活躍用戶: 190萬
- 佔集團總收入11%

註：數據截至2024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

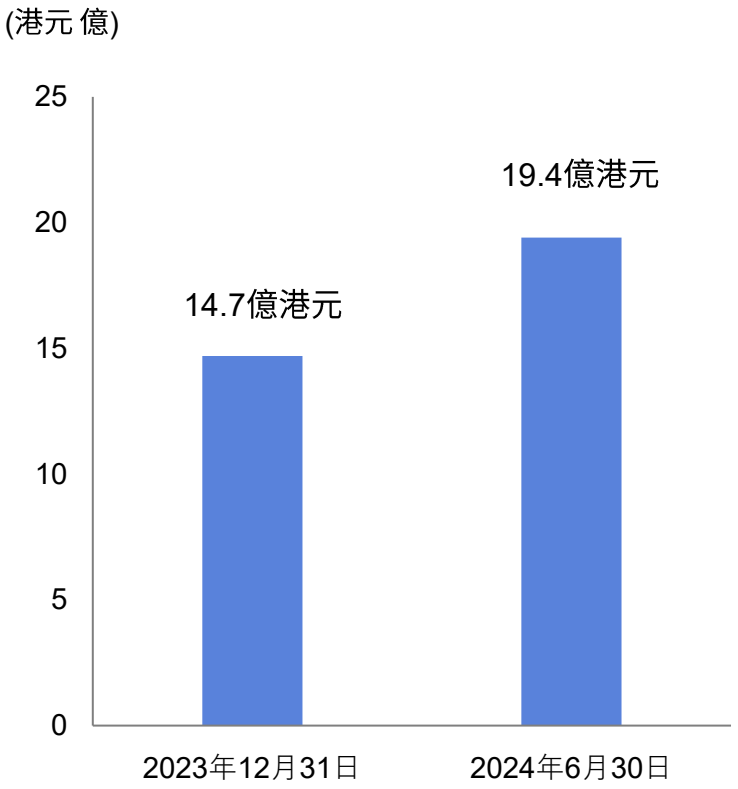
中期業績分析

(港元 百萬)	1H23	1H24	YoY (%)	備註
合併收入	2,499	2,735	+9%	
遊戲業務	*2,310*	*2,326*	+1%	- 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》通過持續迭代與精準推廣，2024年8月流水有望8,000萬港元。 - 《Doomsday: Last Survivors》上半年月流水穩健增長，7月流水1億港元。 - 核心遊戲《王國紀元》上線逾八年，生命力非凡，貢獻穩健營收 - APP業務期內月流水突破1億港元，7月流水1.2億港元。上半年貢獻4.1億港元收入，佔集團收入從去年同期的8%升至15%，後勁可期。
王國紀元	*1,657*	*1,338*	-19%	
Doomsday: Last Survivors	*250*	*493*	+97%	
Viking Rise	*123*	*309*	+151%	
其他遊戲	*280*	*186*	-34%	
APP業務	*189*	*409*	+116%	
毛利	1,806	2,155	+19%	新遊戲及APP業務推動集團收入增長
毛利率 %	72%	79%	+7ppts	APP業務收入佔比提升
其他淨收益	23	0*	N/A	被投資企業及基金的公允價值減少所致
銷售及分銷費用	-1,521	-1,221	-20%	兩款重磅遊戲與APP業務進入穩健拓展期
行政費用	-159	-164	+3%	規模持平
研發費用	-500	-395	-21%	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	7	8	+22%	聯營公司及合營企業持續盈利
所得稅費用	-13	-51	+297%	集團扭虧為盈
淨利潤/（虧損）	-360	331		- 繼2023年扭虧盈利7,300萬港元後，1H24集團續寫盈利篇章，集團盈利3.3億港元 - 主營業務大幅盈利逾3.5億港元 - 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/（虧損）率%	-14%	12%		
主營業務利潤/（虧損）	-361	356		
投資相關（損失）/收益	1	-25		
每股基本盈利/（虧損）(港元)	-0.3080	0.2880		

*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**6.0億**港元
  - 開源：得益於兩款策略大作及APP業務的收入貢獻
  - 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**0.6億**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6,000萬港元
  - 投資業務分紅及處置淨流入約1,400萬港元
- 融資活動所用的現金淨流出約為**0.6億**港元
  - 年內集團回購股份支出約3,300萬港元
  - 租賃支出約2,500萬港元

集團總資產

集團總資產約41億港元

- 流動資產約24.7億港元
  - 現金及現金等價物約19.4億港元
  - 應收資金約2.8億港元
  - 應收款約1.7億港元
- 非流動資產約16.3億港元
  - 固定資產約7.0億港元
  - 集團土地(中國福州)使用權約為2.1億港元
  - 投資-其他金融資產約4.3億港元
  - 投資-聯營公司及合營企業權益約1.9億港元

1H24集團總資產



註：數據截至2024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
- 1H24，宣派股息及回購金額合計佔中期利潤約40%

派息

董事會宣派中期股息每股普通股8.5港仙，約佔中期利潤的30%

30%

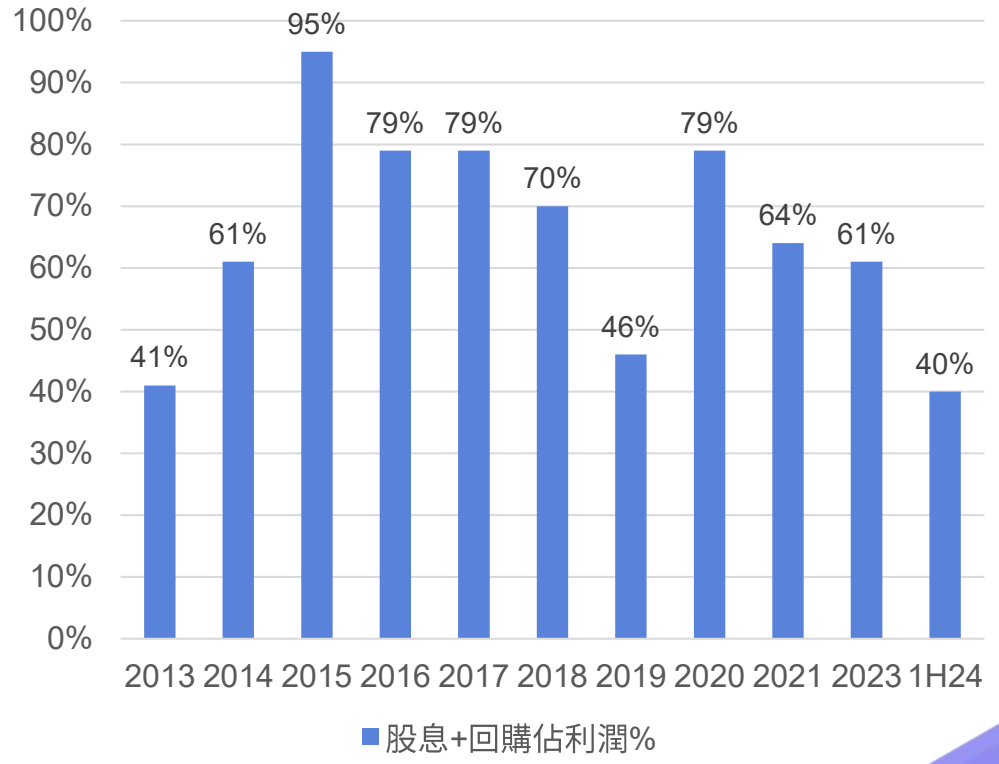
40%

10%

回購

上半年，集團回購耗資約3,300萬港元，約佔中期利潤的10%

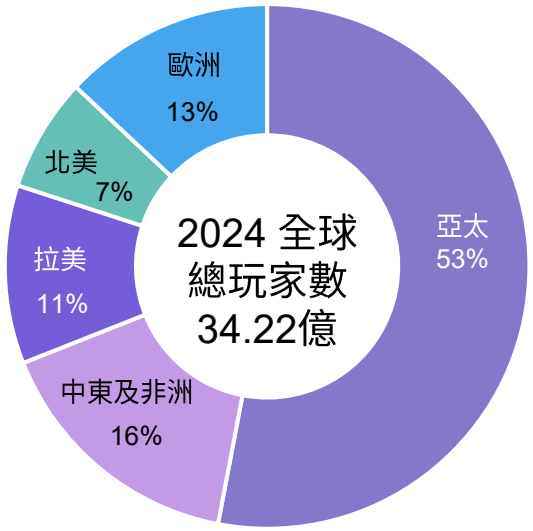
歷年股東回報



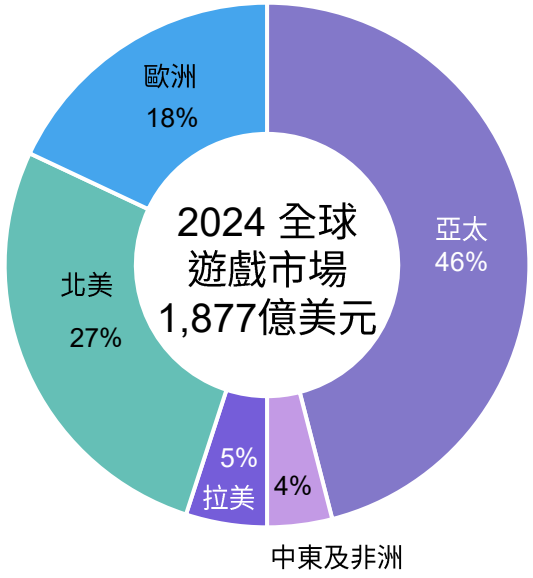
全球遊戲市場概況

- 2024年全球遊戲市場規模預計達1,877億美元，2027年預計達2,133億美元。
  - 2024年移動遊戲市場規模預計達926億美元，佔全球遊戲市場49%
  - 2024年主機遊戲市場規模預計達519億美元，佔全球遊戲市場28%
  - 2024年PC遊戲市場規模預計達432億美元，佔全球遊戲市場23%

2024全球玩家分佈（按地區）



2024全球遊戲市場分佈（按地區）



數據來源：Newzoo, 2024 Global Games Market Report



展望

展望

研發

高效高質研發：遊戲精品化與多元化

- 通過AI技術持續提升研發效率
- 堅守創新、把握趨勢，打造多元產品矩陣

APP業務高速成長

- 專注多元、創新APP產品
- 持續發揮APP業務平台化效應

AIGC：降本增效

- AIGC技術在策劃、美術、程序等層面深度應用，大幅降本增效



運營

AI輔助強化全球化競爭優勢

- 通過AI輔助強化全球化運營競爭優勢，並利用AIGC落實精細化和本地化推廣
- 在細分市場精耕細作

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 – Project FL (SLG)



新遊戲 – Project FL (SLG)



新遊戲 – Project FL (SLG)



謝謝！

IR 聯絡

ir@igg.com