

2015 中期業績

IGG INC 2015年8月



由 IGG INC（“公司”）製作的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要約或邀請；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資訊製作而成，但公司並不對該等演示檔或基於其內容之真實、準確、完整、公正及合理作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。公司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公司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公司未來業績的保證，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。公司之實際業績、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：公司是否能夠成功進入新的市場及在此新市場的滲透力度；近期增長速度的可持續性；某些細分市場的增長預期；公司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。公司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。

- 
- A vibrant fantasy illustration depicting a battle scene. On the left, a young man in a red and gold tunic wields a glowing sword. In the center, a large, armored knight with a sword is visible. On the right, a massive, horned monster with a glowing eye and a blue, armored figure are engaged in combat. The background is filled with fire and smoke, creating a dramatic atmosphere.
- **公司概覽**
 - **2015年中期業績**
 - **業務回顧與展望**

IGG 集團， 全球領先的手機遊戲開發商和運營商

15H1

- 7月7日正式於港交所主板掛牌，代碼799.HK
- 已在全球九個國家和地區設立分支機構；
- 手遊收入佔比達93%；
- 擁有來自於全球200多個國家及地區的註冊用戶逾2.6億，其中月活躍用戶超過1700萬；

2014年

- 全年收入超過2億美金；
- 2014年底收購美國遊戲公司Nerd Kingdom多數股權

2013年

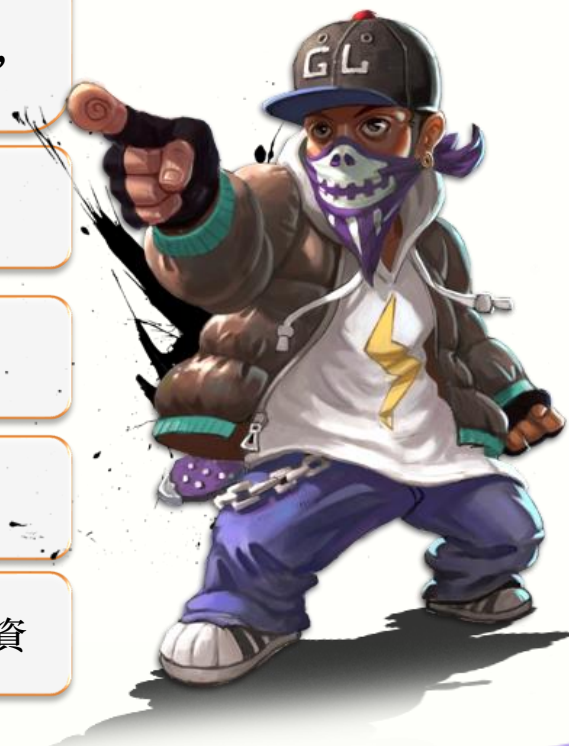
- 主力遊戲《城堡爭霸》上線；
- 10月18日登陸港交所創業板，代碼8002.HK

10-12年

- 完成從客戶端遊戲到網頁遊戲繼而到手機遊戲的轉型

06-08年

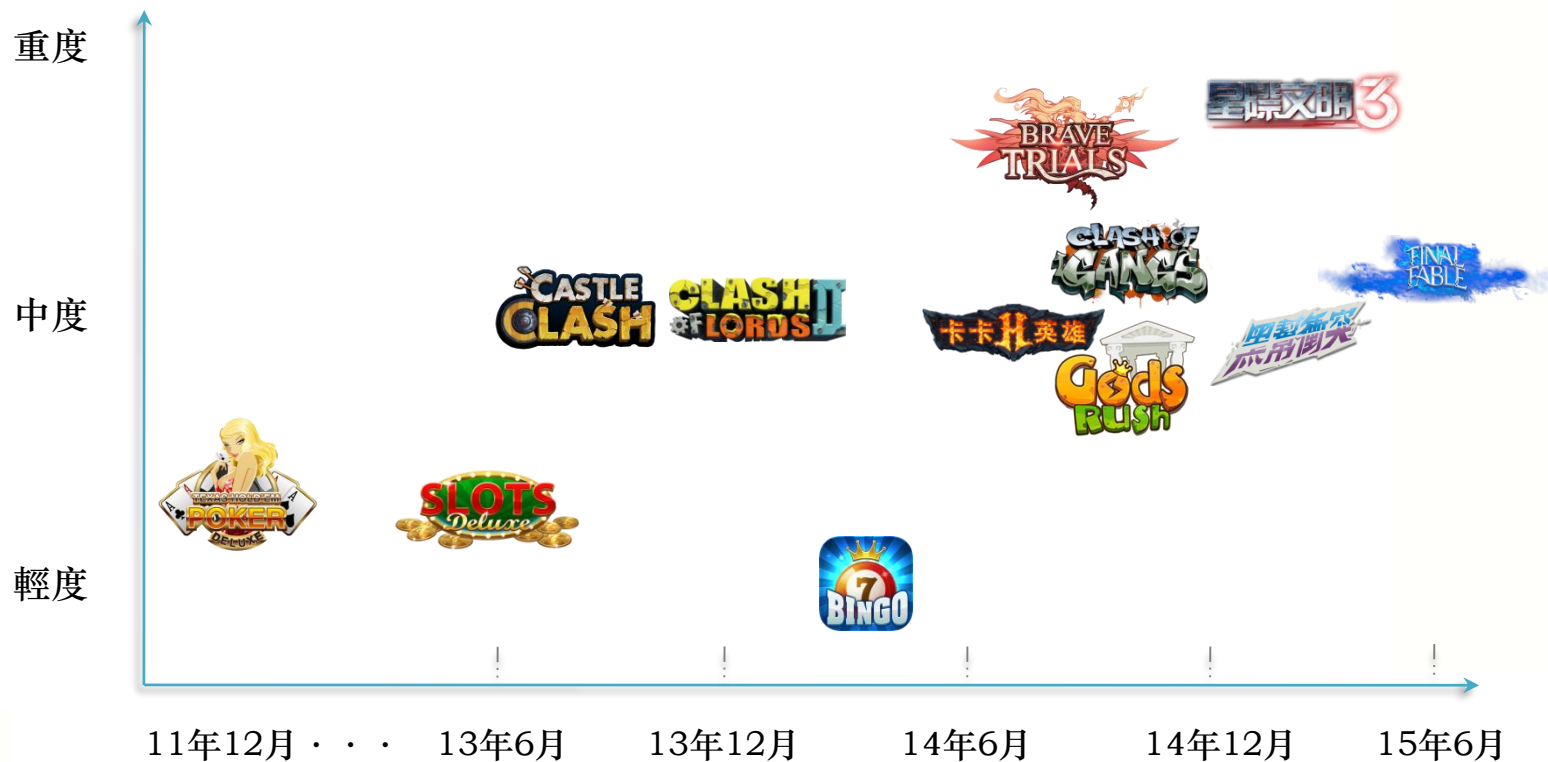
- 集團創立，并完成由IDG, Vertex, Hearst領投的B輪融資



多維的組織架構及平衡的職能劃分，
使集團得以站在全球化的戰略高度進行宏觀管理和佈局

	新加坡	集團總部 本地化研發及運營 自有廣告平台		美國	廣告及運營
	中國大陸 及香港	集團研發及管理		加拿大	本地化研發
 New	日本	本地化研發及運營	 New	泰國	本地化運營
 New	韓國	本地化研發及運營		菲律賓	客服中心

集團手遊產品涵蓋策略類、卡牌類、RPG類、Casino類等各種類型，
以中度遊戲為主

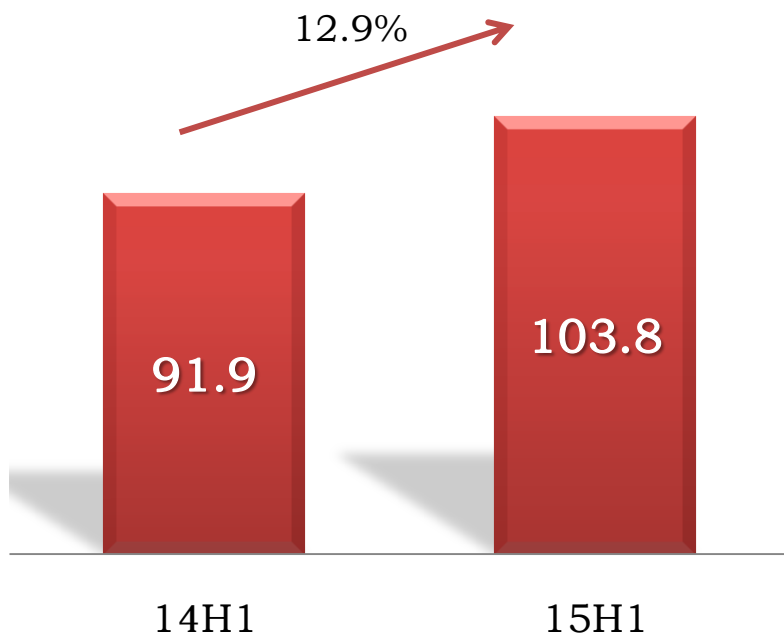


- 
- 公司概覽
 - **2015年中期業績**
 - 業務回顧與展望

		14H1	15H1	半年 同比	15Q1	15Q2	季度 環比
收入	百萬 美金	91.9	103.8	+12.9%	53.6	50.2	-6.3%
毛利	百萬 美金	66.6	72.0	+8.1%	36.9	35.1	-4.9%
毛利率	%	72%	69%	-3ppt	69%	70%	+1ppt
經調整淨利*	百萬 美金	33.7	26.3	-22.0%	14.8	11.5	-22.3%
經調整淨利率*	%	37%	25%	-12ppt	28%	23%	-5ppt
母公司擁有人 應佔溢利	百萬 美金	32.9	24.8	-24.6%	13.9	10.9	-21.6%
期內溢利率	%	36%	24%	-12ppt	26%	22%	-4ppt
加權平均普通股 股數	億股	13.59	13.78	-	13.69	13.86	-
本期間每股 基本盈利	分 美金	2.42	1.80	-	1.02	0.78	-

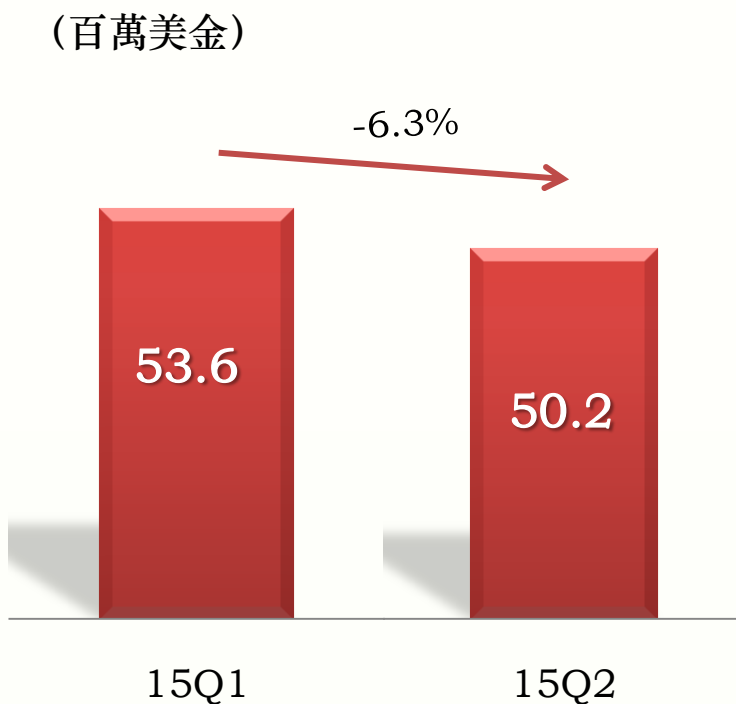
* 經調整淨利指不包括以股份為基礎的補償的溢利。

(百萬美金)



2015年上半年集團收入同比上升主要是由於：

- 手機遊戲《領主之戰》系列 (I&II) 收入增速明顯，15年上半年月均流水約為350萬美元；
- 2014年下半年上線的新遊戲《卡卡英雄》于15年二季度的總流水約為400萬美元，季度環比增長超過30%；



2015年二季度集團收入環比下滑主要是由於：

- 部分原有遊戲收入環比略有下滑；
- 新遊戲多於下半年上線，未能對本季收入產生貢獻。

- 集團現階段擁有豐富的研發資源和運營經驗，未來自營業務仍將是集團收入的主要構成部分；
- 在個別區域與第三方優勢平台進行合作，可以對集團收入進行有效補充



自營遊戲：

- 指的是由本公司獨立運營的遊戲，包括自研遊戲和來自第三方授權的遊戲；
- 此業務分部的收入確認採用全額法，即收入金額基本等同於終端玩家的付費金額。

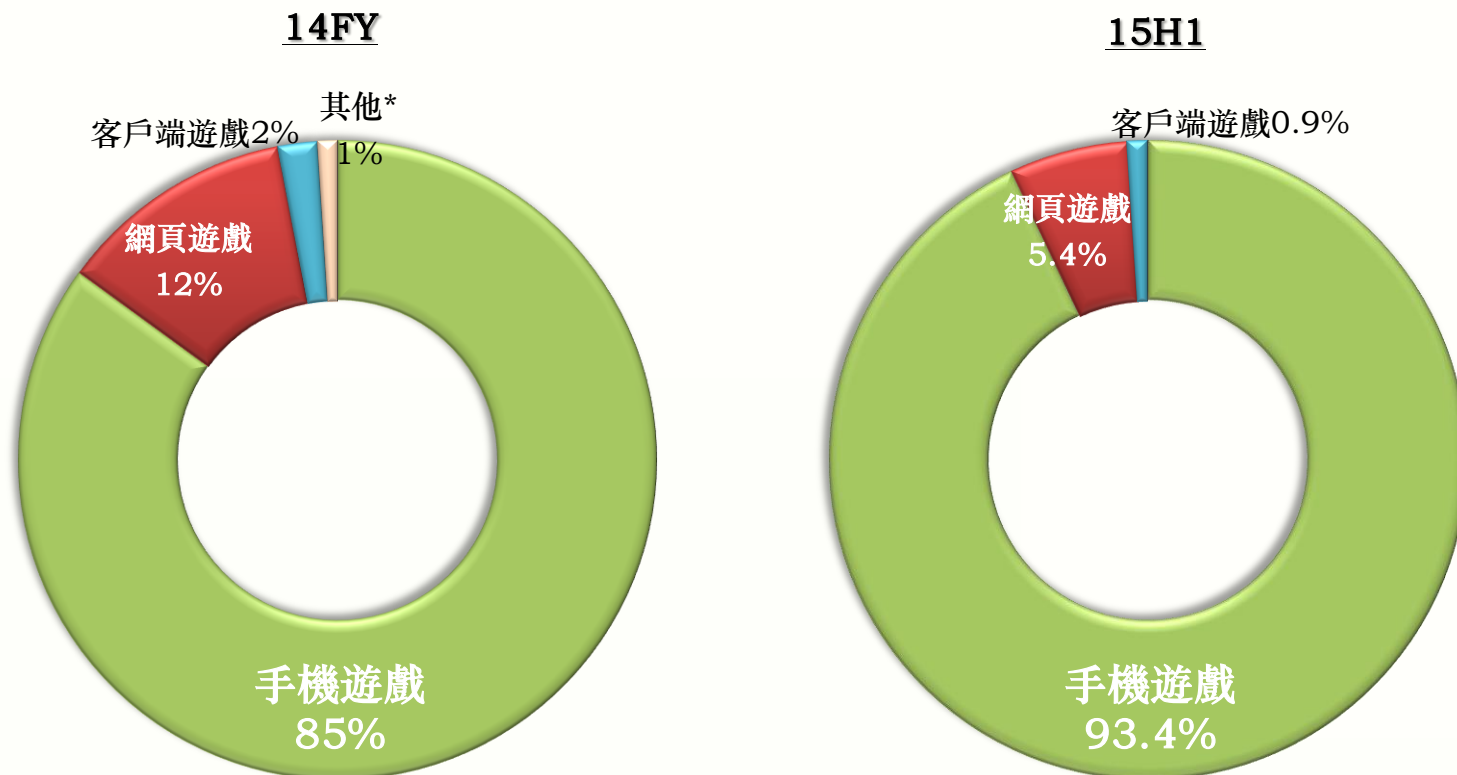
聯運遊戲：

- 指的是由本公司和第三方運營平台共同運營的遊戲(如與騰訊平台聯運的遊戲)；
- 此業務分部的收入確認採用淨額法，即根據收入分成協議，將本公司所享有的分成部分確認為本公司的收入。

2015年上半年收入按遊戲類別劃分

IGG INC

集團現有的研發資源都集中於手機遊戲及相關软件的開發上；
網頁及客戶端遊戲業務處於策略性萎縮狀態



*其他指來自於集團廣告及營銷中心的收入

2015年上半年收入按遊戲名稱劃分

14FY

遊戲名稱	於總收入佔比
城堡爭霸*	62%
領主之戰系列	12%
德州撲克至尊版*	5%
星際文明II*	5%
神之翼	4%
至尊老虎機*	3%
前六款總計	91%

15H1

遊戲名稱	於總收入佔比
城堡爭霸*	56%
領主之戰系列	17%
卡卡英雄	6%
德州撲克至尊版*	4%
疾風勇者傳(代理)	2%
至尊老虎機*	2%
前六款總計	87%

•主力遊戲《城堡爭霸》收入持穩、
占比下降；

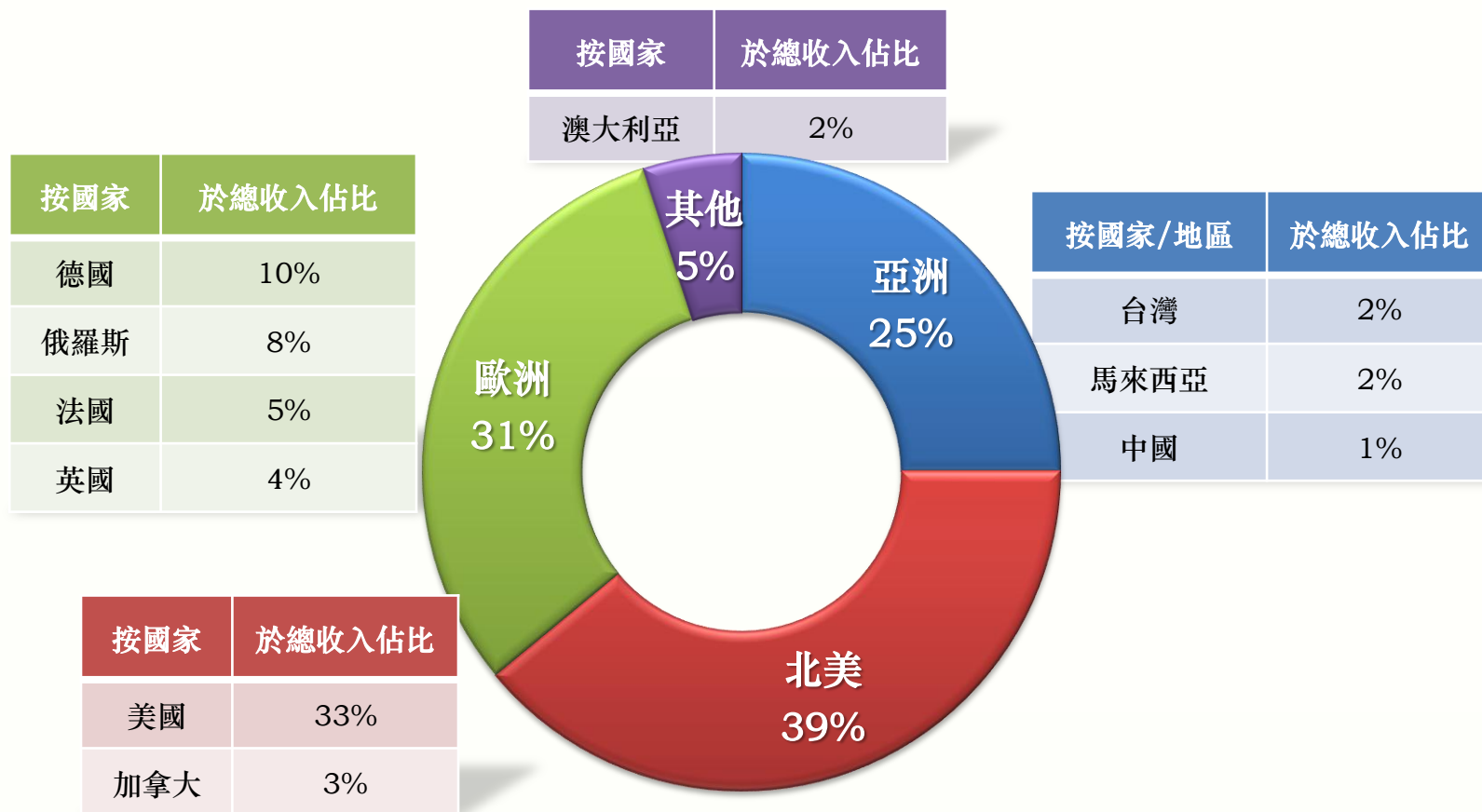
•領主之戰系列收入持續增長；

•14年下半年上線的自研遊戲
《卡卡英雄》佔比上升；



*包括該遊戲的移动及網頁版收入

集團的收入來自於全球200多個國家和地區；
很大程度上分散了個別區域的收入波動或匯兌損失對集團整體收入帶來的影響



	14FY	15H1
毛利率	71%	69%
銷售及分銷開支佔銷比	21%	22%
行政開支佔銷比	8%	10%
研發成本佔銷比	8%	12%
經調整淨利率*	34%	25%

- ✓ 銷售成本的主要構成部分為渠道扣費；集團手遊渠道扣費率目前為30%，高於頁遊和端遊；
- ✓ 手遊業務占總收入的比重從14年的85%提升至15年上半年的93%。

- ✓ 研發投入的增加主要是由於：(1)專屬外包團隊的擴張所帶來的研發開支的增加；(2)自有研發團隊的擴充所帶來的薪資和股份激勵的增加。

- ✓ 行政開支的增加主要是由於：(1)轉主板相關的新增開支；(2)新增、拓展分支機構所帶來的租金及人員成本的增加。

* 經調整淨利指不包括以股份為基礎的補償的溢利。

(百萬 美金)

	現金和現金等價物；	161
+	超過三個月定期存款	12
-	短期借款	0



淨現金
1.73億美金



健康的淨現金狀況和
當前少量的資本開支
為將來潛在的兼併收
購提供了條件

(萬 美金)

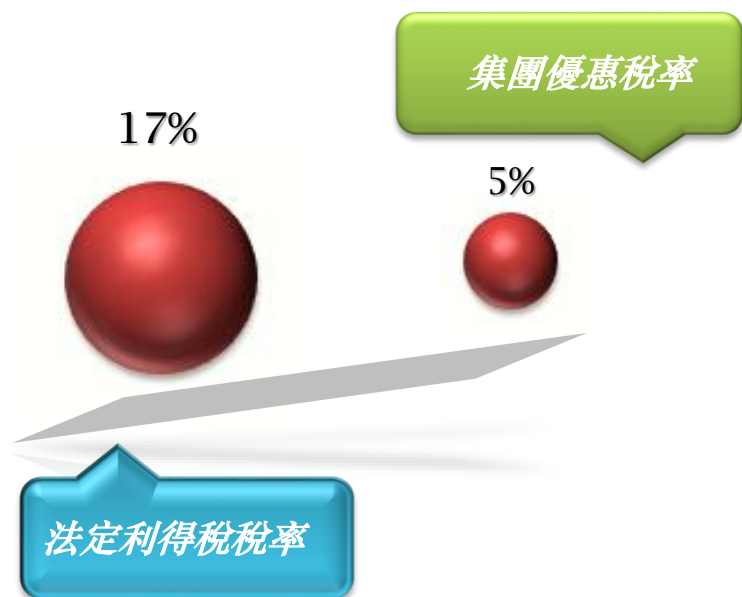
	固定資產投資， 如服務器和電腦設備	79.8
+	無形資產，如軟件、商標	2.8



資本開支
82.6萬美金

*截至2015年6月30日

IGG 新加坡



- 2015年上半年，集團99%的收入都由IGG新加坡認列，在可見的未來，此比率預期將保持穩定；
- 從2010年至2016年，在滿足特定要求的前提下，IGG新加坡可享受5%的優惠稅率。

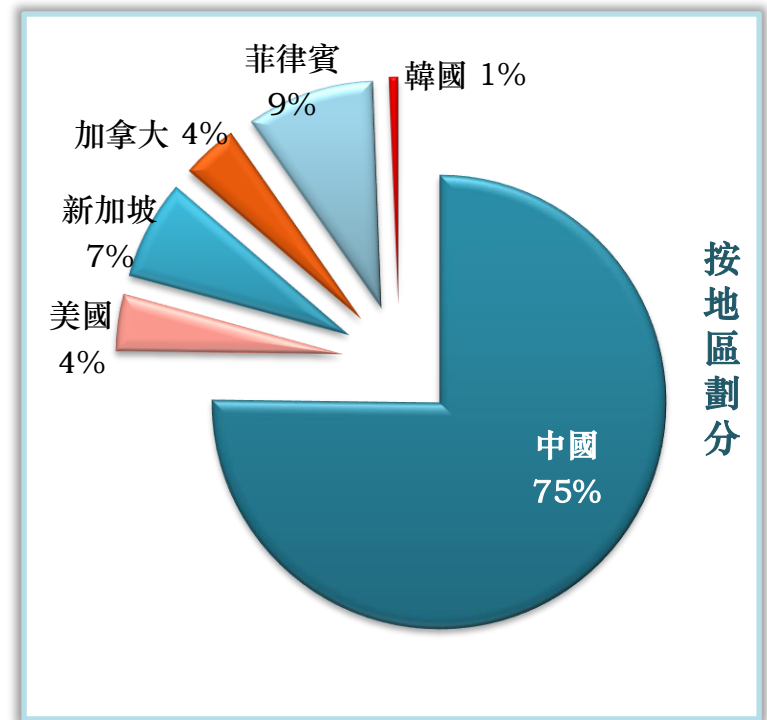
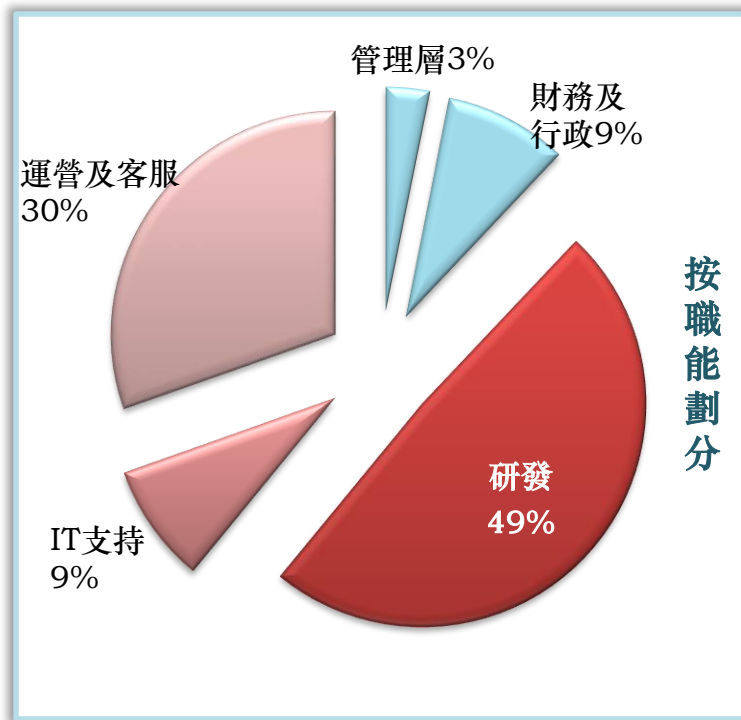
股息類型	宣佈日	總金額	股數*	每股股息
		(百萬美金)	(億股)	(港仙)
2015年 中期股息	15年8月27日	7.4	13.94	4.0

*截至報告期末流通在外的普通股股數

- 2015年中期股息約佔2015年上半年淨利潤的30%；
- 未來集團派息率的確定將綜合考慮盈利情況、兼併收購等資金需求以及同業標準。

- 
- 公司概覽
 - 2015年中期業績
 - 業務回顧與展望

- 截至2015年6月30日，集團共有僱員803名；此外，本集團擁有超過100人的專屬外包研發團隊。





	Castle Clash (城堡爭霸)	Clash of Lords II (領主之戰II)	Deck Hero (卡卡英雄)
上線時間	2013年7月	2013年12月	2014年7月
語言版本數量 (截至15年7月31日)	15	9	6
註冊用戶數 (截至15年7月31日)	1.14億	3,900萬	630萬
月活躍用戶數 (15年7月)	925萬	270萬	80萬
於Android、iOS及Amazon 平台的收入佔比 (15年7月)	73%-24%-3%	78%-17%-5%	83%-16%-1%
進入收入排行前十的國家數量 (15年7月31日, Google Play)	42	8	2

集團於2014年底收購了一家美國的遊戲製作公司Nerd Kingdom的多數股權，並計劃於2015年下半年對其增資，以提升其研發實力。



Nerd Kingdom成立于2010年，团队成员包括多名数据科学家、计算机科学家、工程师及经济学家，擅于从跨学科的角度解读游戏及技术，團隊正在研發其旗艦沙盒遊戲TUG，并已为此游戏开发了一款独立遊戲引擎The Eternus Engine。

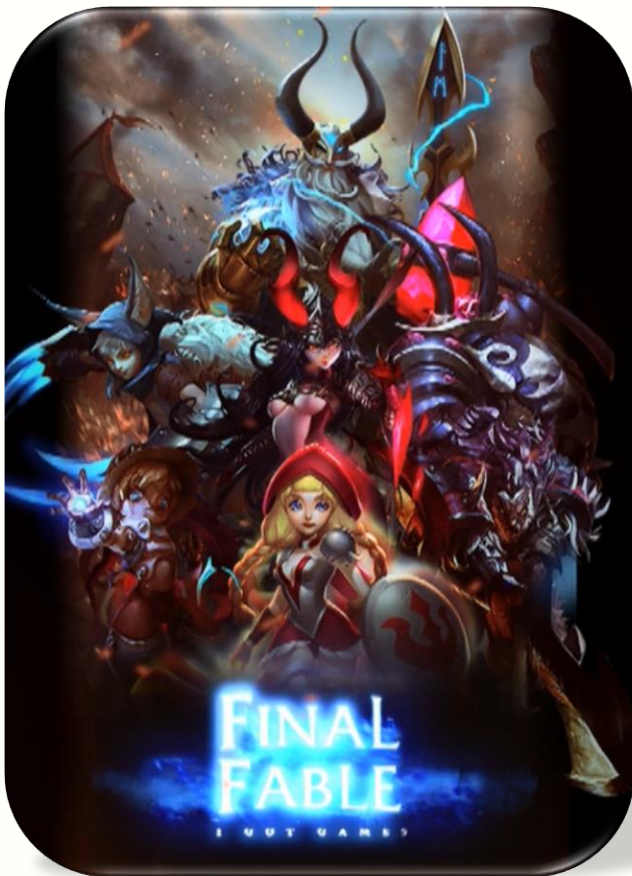
TUG是一款類似於Minecraft的開放世界多人角色扮演沙盒遊戲，目前处于alpha測試阶段。该游戏赋予了玩家充分的自由度及开发者高度的灵活性，并鼓励玩家实时的在虚拟空间中互相学习、竞争和协作。玩家可在电脑、手机等设备中操作和分享游戏，并可在各终端间进行无缝转换。





2015年7月底，IGG攜多款新老遊戲產品參加了第十三屆中國國際數碼互動娛樂展覽會(ChinaJoy)並設立了展台；

相比成熟的北美、歐洲市場，手機遊戲在亞洲市場存在巨大的增長空間，IGG將通過參加展會尋求包括授權、代理、聯運、投資團隊、外包等形式在內的多種合作機會，以提升集團在中國、日本、韓國及亞洲其他市場的知名度及美譽度。



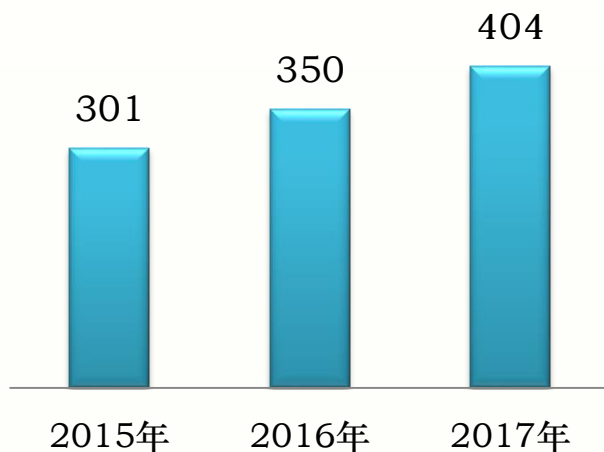
- 《Final Fable》 是一款集團自研的、童話改編題材的豎版半即時制卡牌RPG遊戲；
- 該遊戲於2015年6月份上線；上線首月MAU已超過100萬；
- 接下來的幾個月內，集團將嘗試在日本市場對其進行推廣。

融合了關卡戰役RPG元素的戰爭
策略遊戲 《王國紀元》



- 2015年，全球移動遊戲收入（手機及平板）預期將達到300億美金，將佔全球遊戲市場收入的1/3；
- 預期至2017年，全球移動遊戲收入將達400億美金，年複合增長率16%，將佔全球遊戲市場總額的38%。

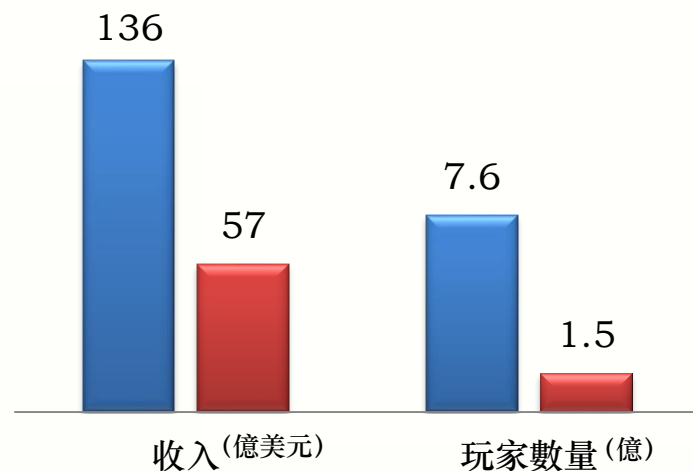
■ 全球移動遊戲收入 (億美元)



* 數據來源於Newzoo報告。

- 2014年，亞太地區7.6億移動遊戲玩家貢獻了136億美元，佔市場總收入的55%，並將以21.3%的複合增長率持續到2017年；
- 北美是第二大移動遊戲市場，雖然玩家數量僅為約1.5億，但玩家平均支出較高，使得該地區2014年總收入達到57億美元。

■ 亞洲 ■ 北美

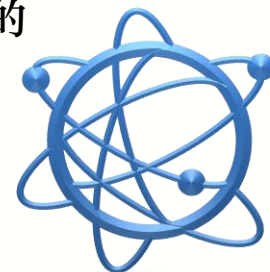


研發



- ✓ 進一步增強手遊研發實力，包括於各分支機構招募本地人才及對現有人員實行優勝劣汰；
- ✓ 鼓勵和支持不同區域的研發人員之間進行面對面的交流和學習；
- ✓ 對部分產品實行研發外包，將對現有研發力量形成補充，並能帶來新的設計理念、激發創意；

- ✓ 尋找在新的市場增設分支機構的機會，充分發掘集團全球化的運營能力，以提升玩家體驗為宗旨來指引各個環節的工作；
- ✓ 繼續完善Link在社群創建、信息分享、私密聊天等方面的功能，以增強用戶連結；
- ✓ 繼續培育集團的自有廣告平台，以期提升其貨幣化的能力



運營

併購



- ✓ 2014年底，集團於北美及亞洲市場進行了若干併購，預期將在產業鏈整合、研發實力互補性等方面為集團帶來協同效應；
- ✓ 未來，集團將積極的在全球市場尋找合適的併購機會

謝謝!

IR 聯絡

- yolanda.gao@igg.com