

# 2018

## 中期業績

IGG Inc 2018年8月



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。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。該演示檔中，所有涉及“IGG”及“集團”均指代IGG INC及其附屬公司。

- IGG概覽
- 2018中期業績回顧
- 展望



# IGG概覽

2018 Interim Results

與時俱進 · 不忘初心



全球領先的手遊開發商及運營商

## 明星遊戲



### 全球化市場

- 以21種語言版本發行遊戲
- 玩家遍布200多個國家和地區
- 註冊用戶逾5.5億，MAU突破2,200萬

### 全球化研發

- 在近10個國家和地區擁有研發隊伍
- 全球15個研發項目組

### 全球化運營

- 在10餘個國家和地區組建本地化運營團隊
- 與100多個分銷推廣平臺長期合作

2018

Interim Results

註：數據截至2018年6月30日

與時俱進 · 不忘初心

# 全球佈局

- 2018年上半年，在印尼及巴西等地籌建新公司，繼續在全球組建本地化運營團隊。
- 集團員工總人數逾千人，其中研發人員佔總人數55%，運營及技術人員佔34%，支持部門佔11%
- 與Apple、Google Play、Amazon、Microsoft 等全球100多個分銷推廣平臺長期合作



註：數據截至2018年6月30日

註\*：巴西新公司籌建中



App Annie

榮登華人手遊發行商海外收入榜前三

App Annie

連續12個月蟬聯全球戰爭策略手遊收入No.1至今



“金浪獎—2017年度最佳手遊海外發行商”



“2017 Android卓越遊戲”



“海外領頭羊遊戲廠商”



獲得iOS平臺東南亞及中東地區的首頁“今日遊戲”推薦



“金港股—2017最具價值TMT股公司”



榮獲小米公司頒發的“2017最佳國際化APP”



“2017港股100強”



“2017海外最佳遊戲”與“人氣和收入雙豐收”獎



**IGG**  
I GOT GAMES

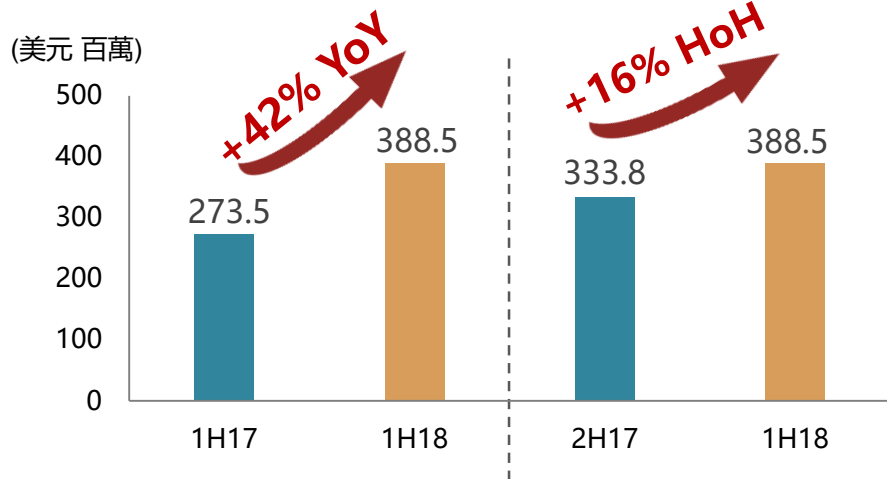
# 2018中期業績回顧

2018 Interim Results

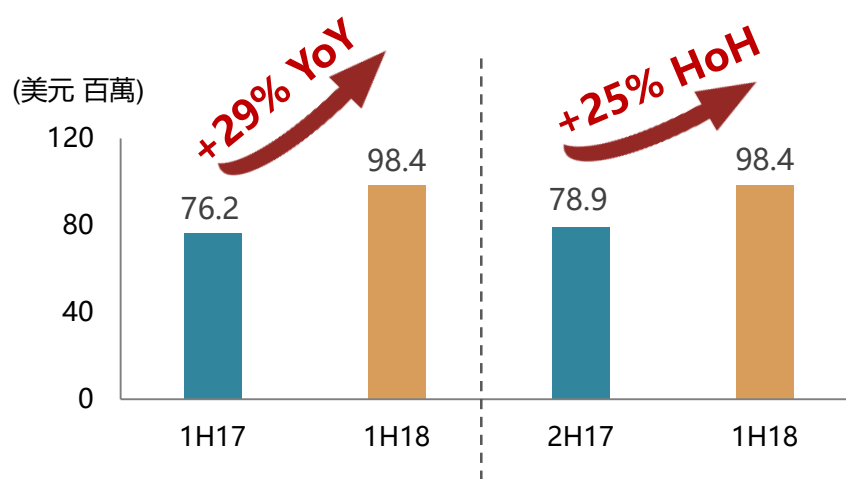
與時俱進 · 不忘初心

# 2018中期業績再創新高

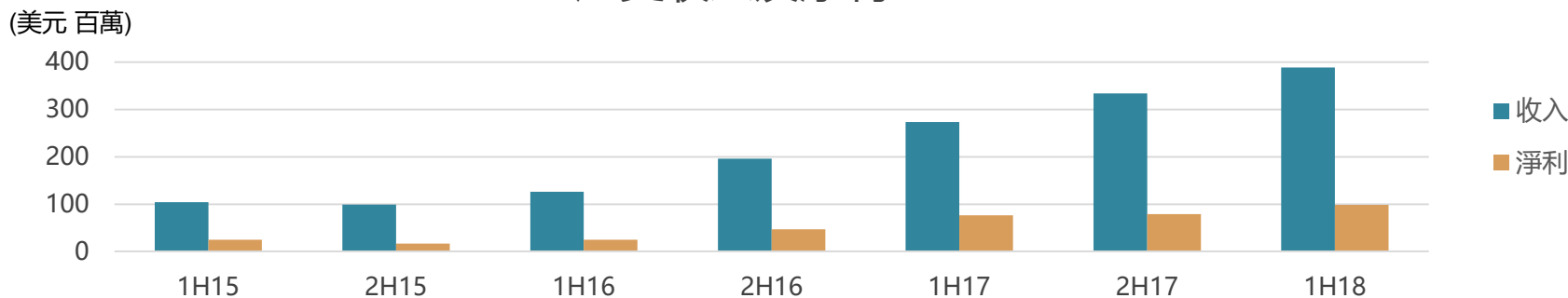
## 1H18收入: 3.88億美元



## 1H18淨利: 9800萬美元



## 歷史收入及淨利



## 集團遊戲月流水

### 2018上半年

#### 集團：

- 月均流水超**70M**美元
- 上半年總流水約**422M**美元

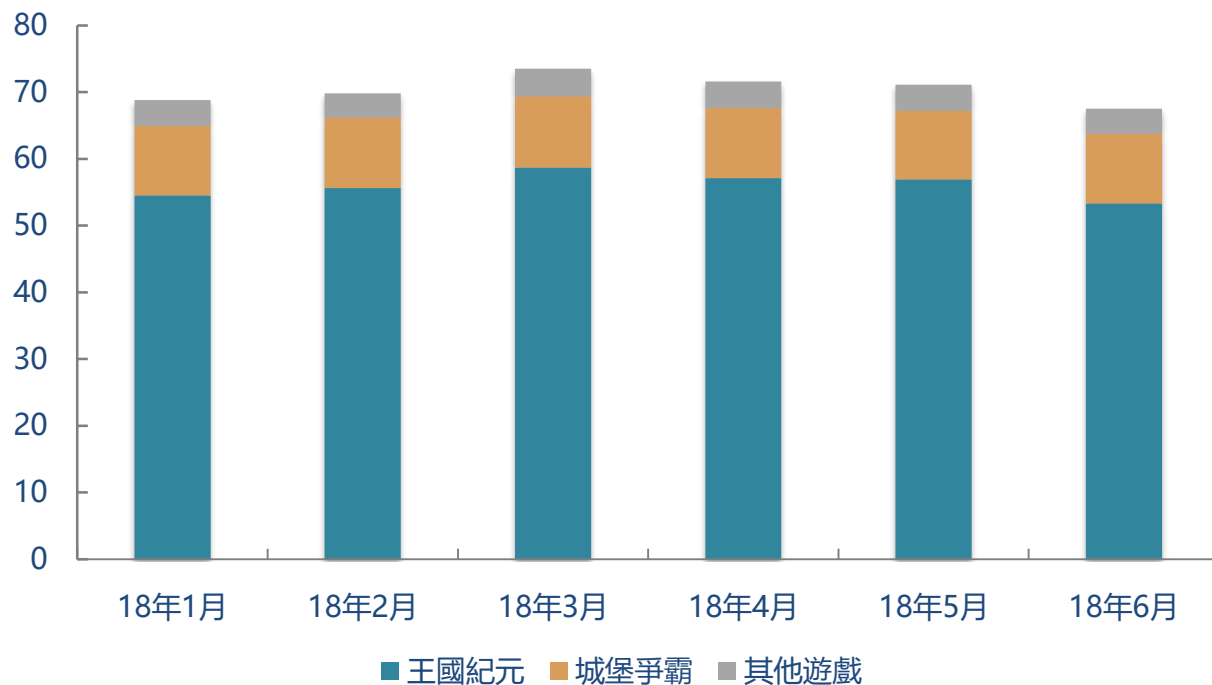
#### 王國紀元：

- 月均流水超越**56M**美元
- 3月流水接近**59M**美元

#### 城堡爭霸：

- 月均流水貢獻逾**10M**美元

(美元 百萬)





## 王國紀元

即時策略/角色扮演

- 2016年3月上線
- 18種語言
- 註冊用戶: 1.3億
- 月活躍用戶: 1400萬
- 佔集團總收入80%



## 城堡爭霸

策略遊戲

- 2013年7月上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 2.2億
- 月活躍用戶: 500萬
- 佔集團總收入15%



## 領主之戰 II

策略遊戲

- 2013年12月上線
- 12種語言
- 註冊用戶: 6800萬
- 月活躍用戶: 54萬
- 佔集團總收入1.5%



## 征服時代 (譯文)

策略遊戲

- 2017年7月上線
- 9種語言
- 註冊用戶: 590萬
- 月活躍用戶: 130萬
- 佔集團總收入1.3%

註: 數據截至2018年6月30日

## ▶ App Annie

### No. 1 全球戰爭策略手遊

連續12個月蟬聯全球戰爭策略手遊收入No.1至今

### No. 9 全球遊戲收入

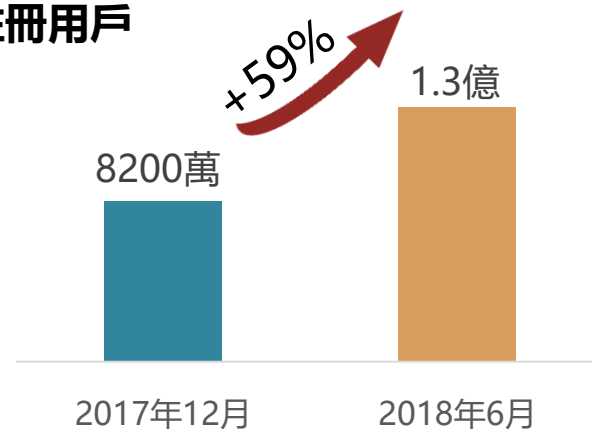
勇闖iOS及Google Play全球遊戲收入排行榜前十



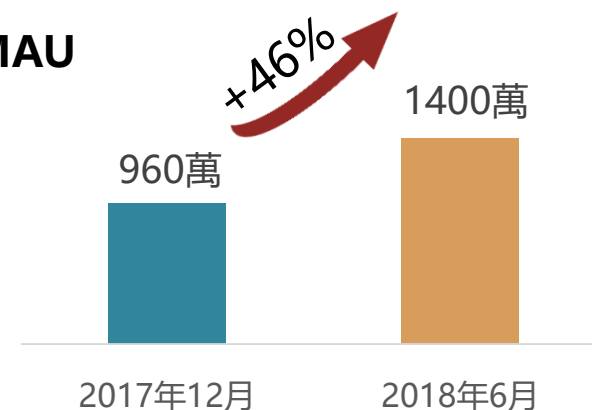
### No.1 華人企業出海遊戲

於期內榮登華人企業出海遊戲收入排行榜第一

## ▶ 註冊用戶



## ▶ MAU



## ▶ 全球細分市場精耕細作

### 歐洲地區

### 亞洲地區



#### 法國

#### 亞洲賽區

#### 中國

#### 印尼

攜手《王國紀元》鐵粉  
—網球明星 Gaël Monfils  
合作宣傳

舉辦線下電競賽事

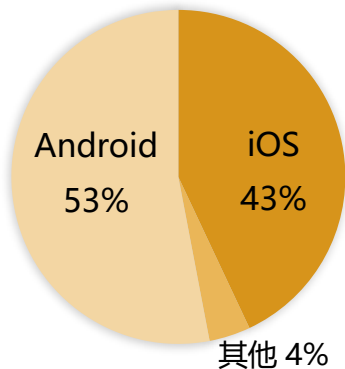
參展China Joy 2018

與共享出行服務商  
合作推廣

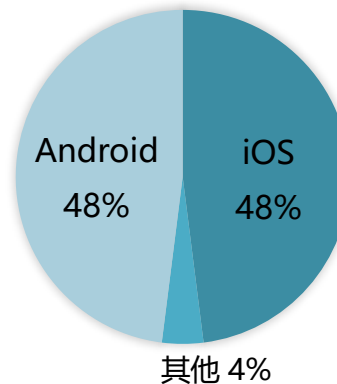
## 集團

## 王國紀元

### 按平臺劃分

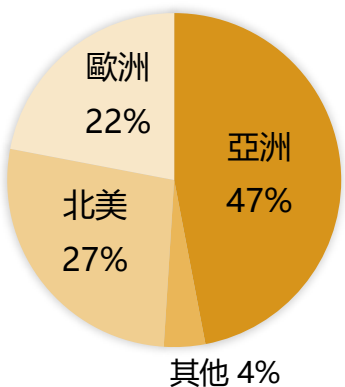


安卓平臺佔比提升

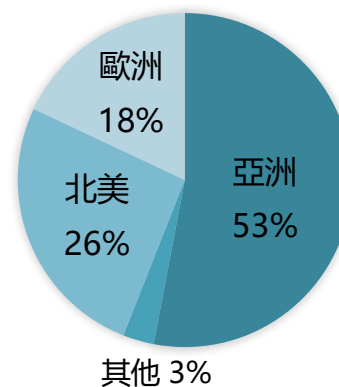


在iOS及安卓平臺佔比均衡

### 按區域劃分



- 各地區收入穩步增長
- 收入結構與全球遊戲收入區域分佈相近



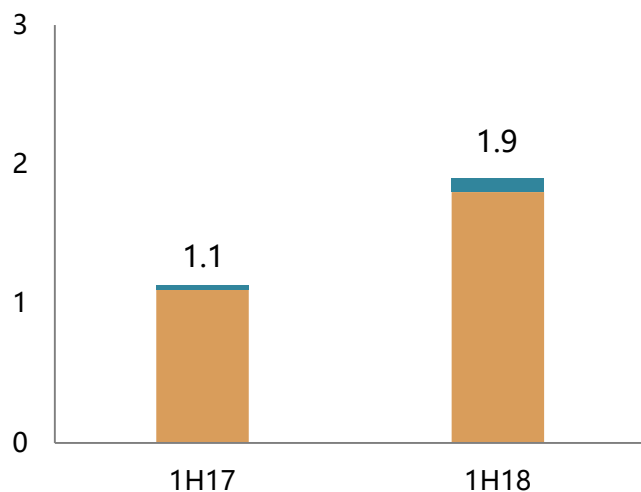
歐美佔比從2017年的37%提升至44%

# 2018中期業績分析

(美元 百萬)	1H17	2H17	1H18	YoY (%)	備註
收入	273.5	333.8	<b>388.5</b>	+42%	《王國紀元》收入增長
<i>王國紀元</i>	189.5	248.3	<b>311.2</b>	+64%	
<i>城堡爭霸</i>	61.6	62.6	<b>57.1</b>	-7%	
毛利	186.1	228.5	<b>273.1</b>	+47%	《王國紀元》收入增長
毛利率 (%)	68%	68%	<b>70%</b>	+2ppts	新增的若干渠道成本較低所致
銷售及分銷開支	61.0	98.0	<b>97.7</b>	+60%	《王國紀元》市場推廣開支增長
佔收入%	22%	29%	<b>25%</b>	+3ppts	
行政開支	13.8	19.6	<b>19.8</b>	+43%	由於員工薪酬、績效獎金及福利增長
佔收入%	5%	6%	<b>5%</b>	-	
研發成本	21.7	25.0	<b>28.9</b>	+33%	由於員工薪酬、績效獎金及股權激勵費用增加
佔收入%	8%	7%	<b>7%</b>	-1ppts	
所得稅	14.8	9.1	<b>25.5</b>	+72%	由於稅前利潤增加及計提撥備增加
淨利潤	76.2	78.9	<b>98.4</b>	+29%	
淨利潤率 (%)	28%	24%	<b>25%</b>	-3ppts	由於市場推廣費用增加及所得稅費用增加
每股基本盈利 (美元)	0.0576	0.0596	<b>0.0754</b>		

## 資本開支

(美元 百萬)



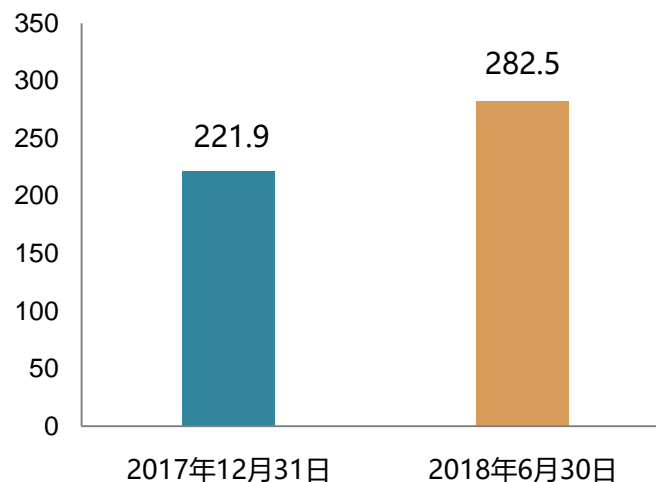
■ 購買物業、廠房及設備 ■ 購買無形資產

### • 低資本開支

- 1H17: 佔總資產**0.3%**
- 1H18: 佔總資產**0.5%**

## 現金及現金等價物

(美元 百萬)



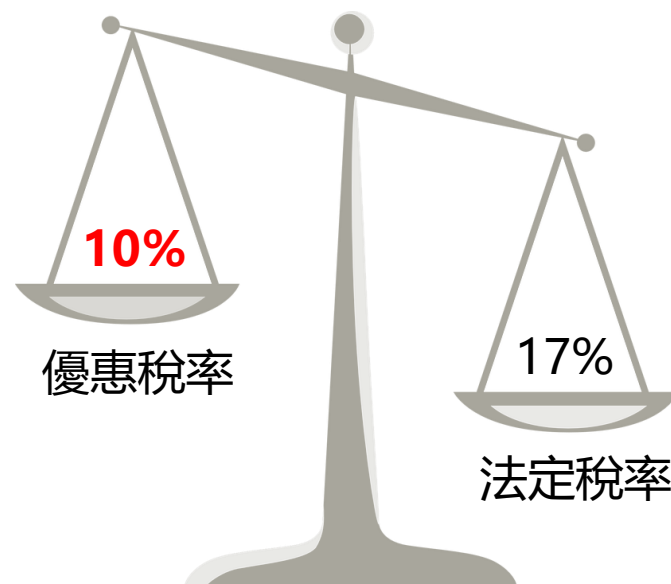
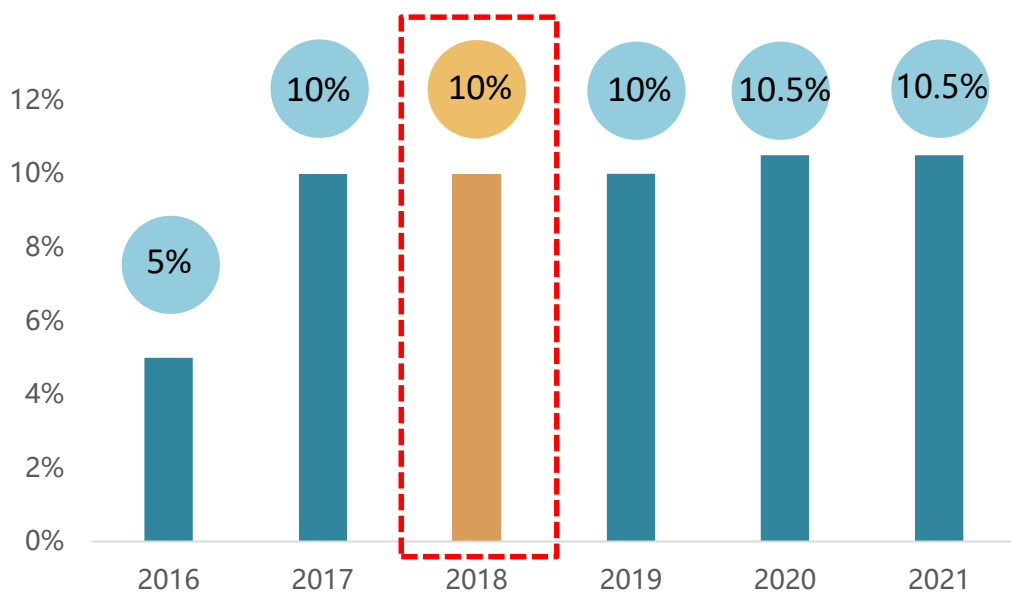
- 2018年上半年支付股息**23.8M**美元，股份回購支出**37.0M**美元。
- 股息及回購支出共計**60.8M**美元。

	股息類型	每股股息 (港仙)	總金額 (港元 百萬)	派息比率 (佔當期淨利%)	支付日
2018	第一次中期股息	17.7	230	30%	2018年9月28日

- 上半年宣派的股息及回購金額合計約佔上半年淨利68%。
- 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。

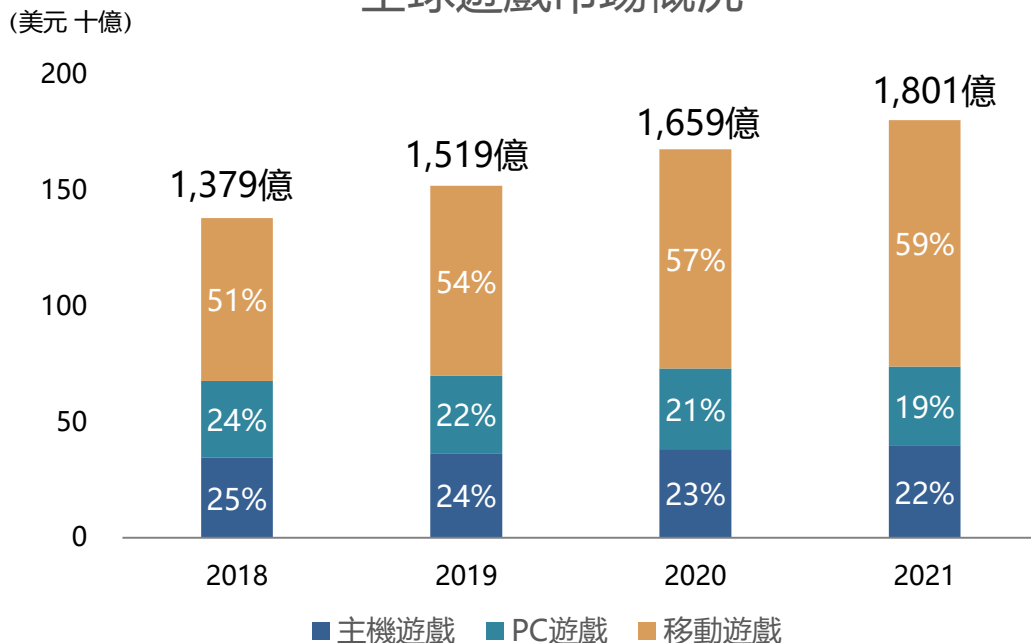


- **IGG新加坡**（遊戲IP所屬主體）在滿足特定要求的前提下，享受新加坡經濟發展局優惠稅務待遇。
- 新加坡法定稅率：17%
- IGG新加坡享受優惠稅率：10%-10.5%

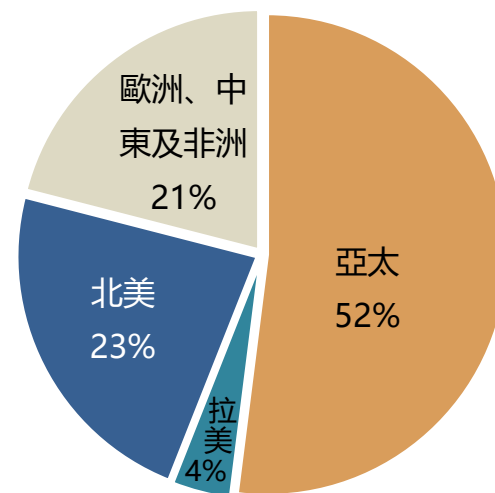


- 2018年全球遊戲市場規模預計達1,379億美元，預計2021年將達1,801億美元。
- 移動遊戲及PC遊戲預計到2021年分別增長至1,063億美元及340億美元。

## 全球遊戲市場概況



## 全球遊戲市場—各地區收入



數據來源: Newzoo Global Games Market report, 2018



# 展望

2018 Interim Results

與時俱進 · 不忘初心



- 貫徹落實“遊戲精品化”的研發理念
  - 面向全球網羅頂尖研發人才
    - ✓ 推出“G星育才計劃”，面向全球高校招募暑期實習生，旨在推廣遊戲文創、長期培育綜合人才；
  - 陸續推出多款不同風格類型的精品遊戲，包括策略類、射擊類，休閒類以及沙盒類遊戲等。

## 星戰題材即時策略遊戲



BATTLESHIPS  
Incredible Power

2018 Interim Results

# 新遊戲介紹 – Project GM



EPIC WAR

The Battle Is Coming



2018

Interim Results


與時俱進 · 不忘初心

# 新遊戲介紹 – Project GM

## HEROES


My Story. Your Legend.



 **MARCUS**

Power Resilience Mobility



 **VINNA**



 **KOOBAR**



 **SANDORA**

2018

Interim Results

## 戰爭策略遊戲

1



49.4E



## WARLAND

# 新遊戲介紹 – Project SOK



2018

Interim Results

與時俱進 · 不忘初心

## 策略+塔防遊戲



# 新遊戲介紹 – Project COG

FPS: 29.91



2200



2200



Hero



Skill



Arms



Ascend

## Colby



生命值:



攻击力:



防禦力:



# 新遊戲介紹 – Project COG



# 新遊戲介紹 – Project LR



**SHOUSE**  
3000,000  
2056

## 策略遊戲



7,900,840  
7,900  
2/5 +



**BUILD**

2018 Interim Results

# 新遊戲介紹 – Project LR



2018 LORDS RUSH  
Interim Results

## CORPS INFO

**3205**  
POWER



INFO

SKILL

Battle Skill:



### LIGHT HAMMER

Giant blood is quite amazing, but walking slowly and causing damage to the building.oyal Legion slowly and causing damage.

Mastery:



Attack

**Attack+15%**



Can be refined at corps lv.10

Equip Extra:



Attack

ALL

**Attack+15%**



Defence



**Defence+10%**



Tap to Add



Tap to Add

## 沙盒遊戲



# 新遊戲介紹 – Project CL



2018 Interim Results

# 新遊戲介紹 – Project CL





謝謝!

LORDS  
MOBILE

IR 聯絡

[ir@igg.com](mailto:ir@igg.com)