

[即時發佈]



IGG Inc
(股份代號: 8002)

IGG 公佈 2014 年第一季度業績 **一季度收益同比大增兩倍，溢利同比扭虧為盈且高達去年全年兩倍**

香港，2014年5月11日快速發展的全球手機遊戲開發商及營運商IGG Inc（「IGG」或「本公司」，股份代號：8002）今日公佈截至2014年3月31日止第一季度未經審核綜合業績。

截至2014年3月31日止3個月內（「期內」），IGG錄得收益約4,410萬美元，較2013年同期的收益1,440萬美元大增206.3%，歸屬母公司擁有人應佔溢利由去年同期的負390萬美元大增至今年一季度的約1,360萬美元，相較去年全年溢利695萬美元增長95.7%。

於回顧期內，本公司憑藉強勁的研發能力，總計向市場推出了8款不同類型的手機遊戲，包括自研及代理。來自手機遊戲的收入貢獻佔期內總收益約79.3%。據移動應用分析的獨立第三方供應商Appannie.com的資料顯示，旗下熱門手機遊戲《城堡爭霸》的受歡迎程度仍持續上升，按截至2014年3月31日的收益計，該遊戲於Google Play平台已成為於34個國家及地區排名前十、18個國家及地區排名前五的遊戲。截至2014年3月31日，該遊戲的每月活躍用戶（MAU）約為940萬。

期內，本公司與深圳市騰訊計算機系統有限公司簽訂了移動遊戲平台開發者及移動遊戲產品合作協議，授權騰訊在中國大陸地區、在其移動社交平台上獨家發布並運營移動遊戲《城堡爭霸(簡體中文版)》。《城堡爭霸》已於2014年5月5日正式在中國大陸地區的微信、應用寶及手機QQ等騰訊的移動社交平台上線，並開放限量下載。

IGG的玩家IP地址遍布全球180多個國家，公司將繼續致力於設計、開發各類多語言版本的遊戲，並根據其全球市場戰略於不同國家和地區進行分銷及營銷。至2014年3月31日，本集團的玩家社區由全世界逾1.47億個玩家帳戶組成，包括總計約為1,450萬的每月活躍用戶數。期內，本公司總收益約39.6%、29.6%及24.6%分別來自IP地址位於北美、亞洲及歐洲的玩家。

IGG 首席運營官許元先生表示：「當前，手游行業在市場波動中受到了廣泛的關注，並面臨多種挑戰，但IGG始終充滿信心。為持續滿足全球遊戲玩家的多元化喜好，我們將繼續致力於向市場推出多品類、高品質的自研手機遊戲，並爭取獲得來自於第三方開發商授權的具有市場影響力的手遊產品。IGG管理團隊將進一步整合及優化資源，以降低營運成本、提高工作效率、鼓勵創新。此外，我們將繼續尋求潛在併購機會，創造協同效應、加快增長，為我們的業務提供突破機會。」

關於 IGG Inc

IGG成立於2006年，是一家快速發展的全球手機遊戲開發商及營運商，總部設在新加坡，並在美國、中國、加拿大及菲律賓設有分支機構。IGG為世界各地的玩家提供多語言、多類型的遊戲。截至2014年3月31日，IGG的玩家社區由全世界逾1.47億個玩家帳戶組成，包括總計為1,450萬的每月活躍用戶人數。集團已與Facebook、Apple App Store、Google Play等超過40個推廣平台建立長期合作夥伴關係，以在全球市場有效推廣其遊戲。IGG最受歡迎的遊戲包括《城堡爭霸》、《星際文明 II》、《德州撲克至尊版》、《神之翼》及《眾神之戰》等。

如欲瞭解更多，請瀏覽公司網站：www.igg.com

如有垂詢，請聯絡偉達公共關係顧問

陳潔嫻

電話：(852) 2894 6217

電郵：daphne.chan@hkstrategies.com

康禾

電話：(852) 2894 6257

電郵：ho.kang@hkstrategies.com

~ 完 ~