

2013 年度業績

IGG INC 2014年3月

IGG INC 2014年3月



聲明

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。

議程



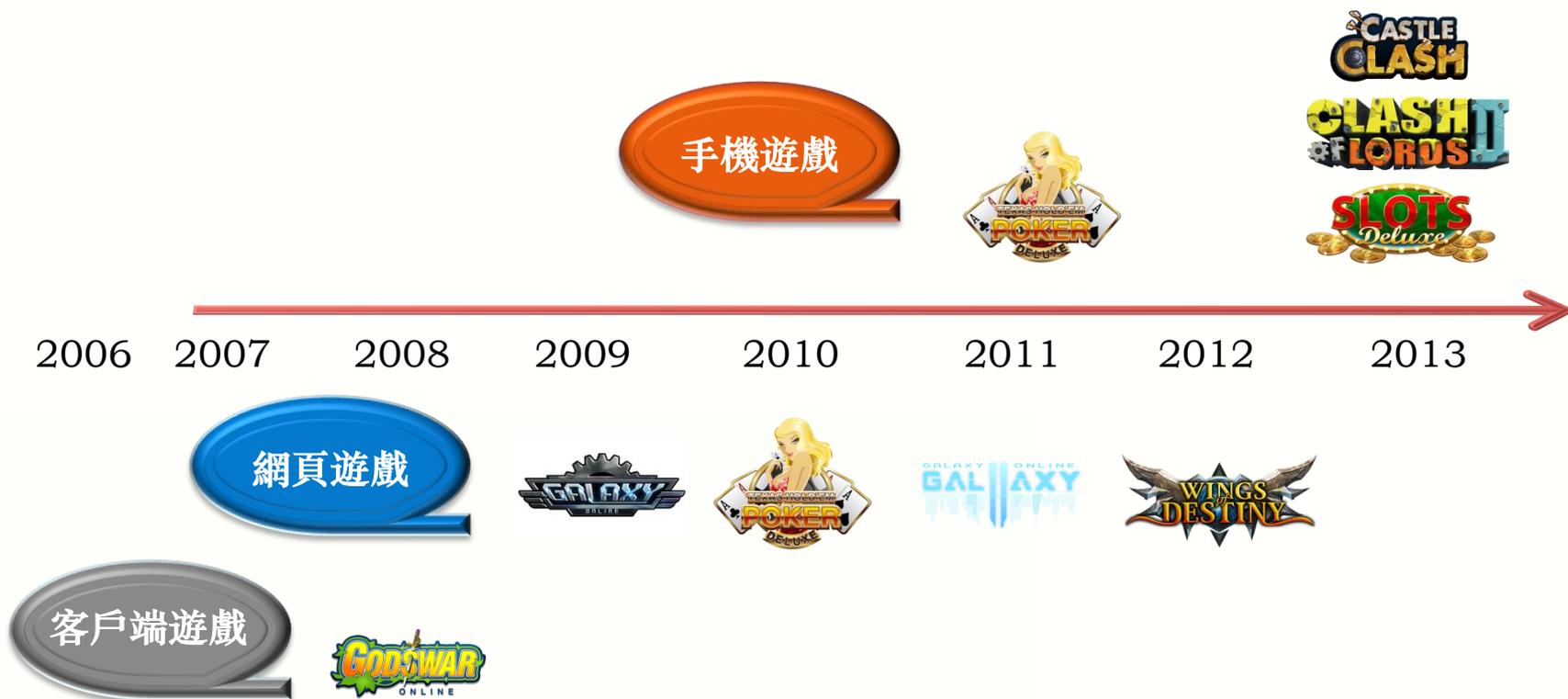
- **公司概覽**
- **2013年度業績**
- **業務回顧與展望**

公司介紹

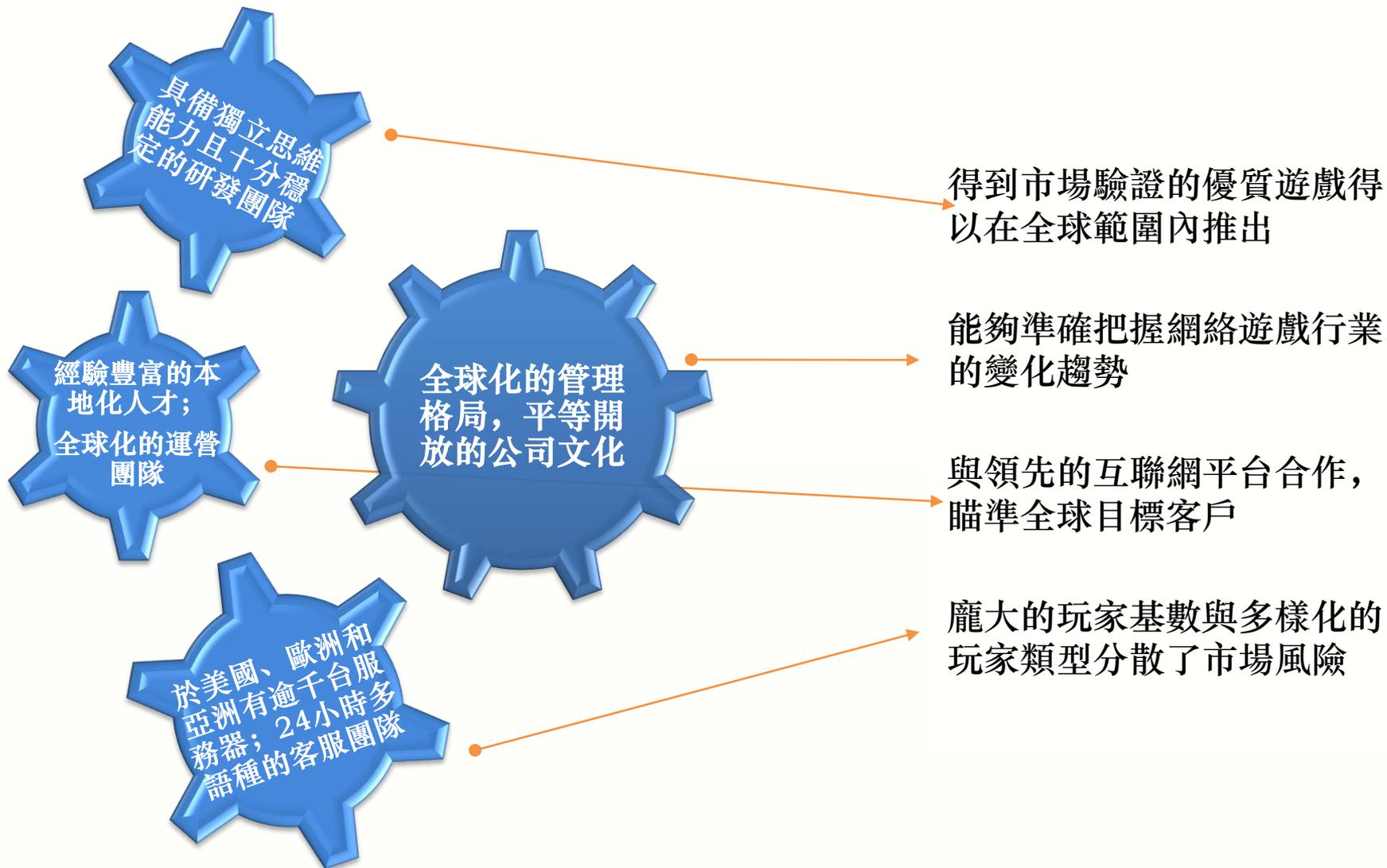
- 一家快速成長的全球性手機遊戲開發商和運營商，創立於2006年，總部位於新加坡，於美國、中國、加拿大和菲律賓設有分支機構；
- 截至2013年底，IGG共運營約30款遊戲，其中80%的遊戲為自主研發；
- 截至2013年12月31日，集團擁有來自於全球180多個國家的玩家帳戶共計1.2億，其中月活躍用戶約為1,310萬；
- IGG於2013年10月18日在港交所上市，代碼為8002.HK；股票於2014年3月21日的收盤價為8.99港元，市值共計約122億港元。



主要自研遊戲



核心優勢



議程

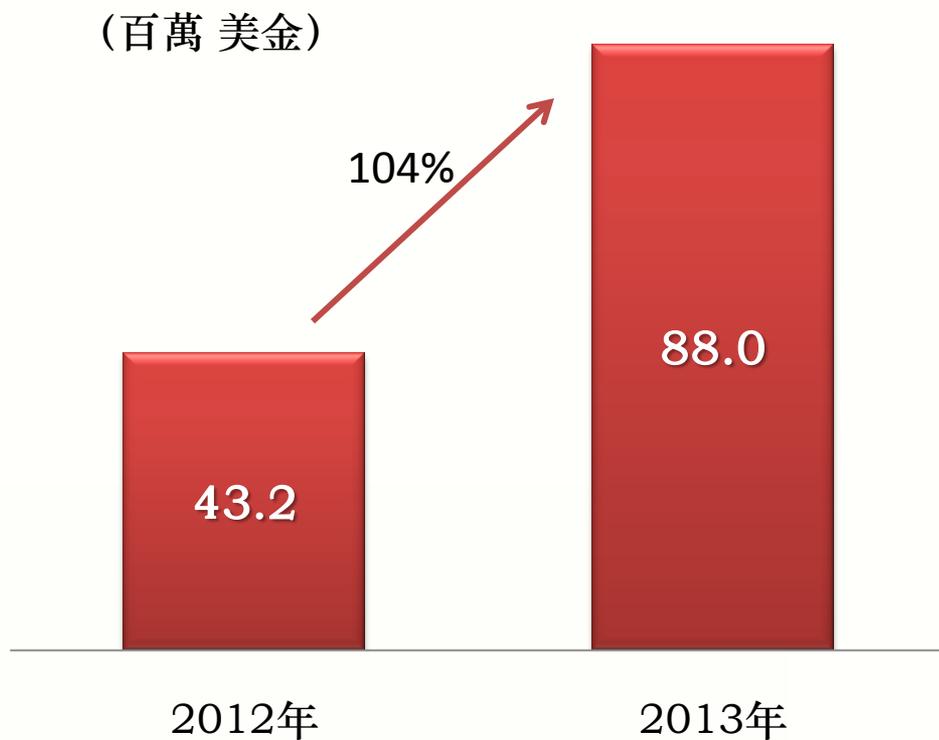
- 公司概覽
- **2013年度業績**
- 業務回顧與展望

2013年財務摘要

		2012年	2013年	年增長
收益	百萬 美金	43.2	88.0	104%
毛利	百萬 美金	32.8	65.7	100%
毛利率	%	76%	75%	-1ppt
經調整溢利*	百萬 美金	7.2	21.1	193%
經調整溢利率	%	17%	24%	+7ppt
母公司擁有人 應佔溢利/虧損	百萬 美金	-13.4	7.0	-
加權平均普通股股數	億股	5.35	8.96	-
基本年內溢利/虧損	分 美金	-2.51	0.78	-

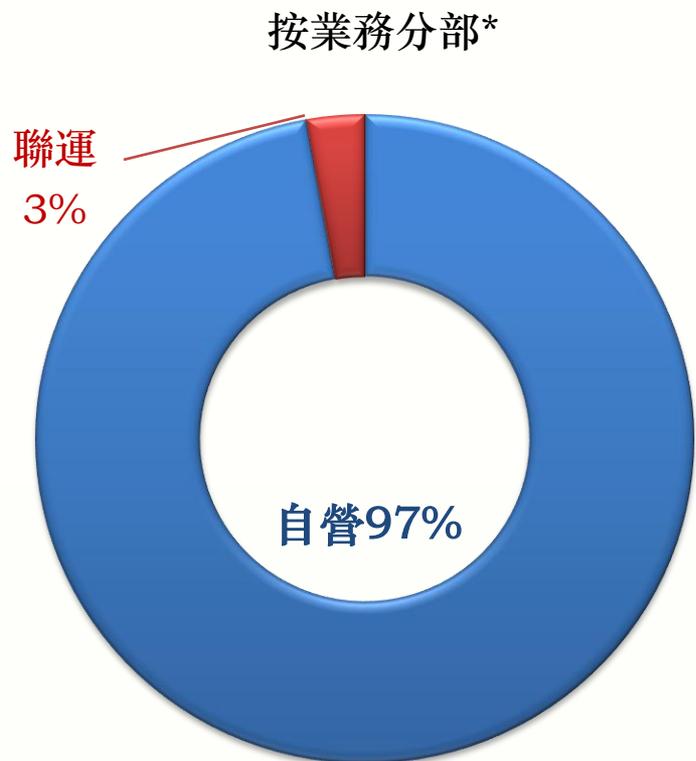
*經調整溢利已剔除可贖回可轉換優先股的公允值損失約1,400萬美金，是衡量公司盈利能力的最佳指標；相關優先股截至2013年5月31日已全數轉換為普通股。

收入增長



- 收益上升主要是由於來自手機遊戲業務分部收入的顯著增加，尤其是集團在2013年7月推出的主打遊戲《城堡爭霸》。

2013年收入按業務分部劃分



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。

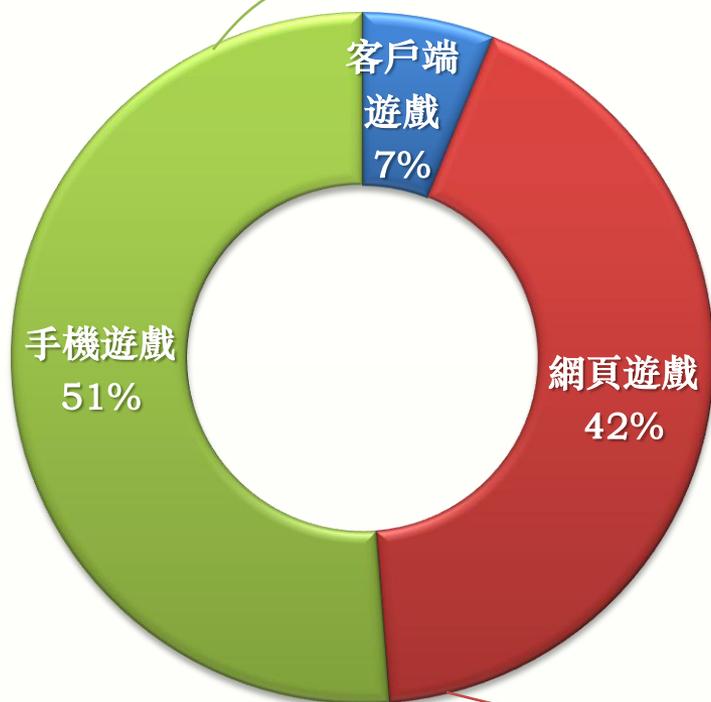
聯運遊戲：

- 指的是由本公司和第三方運營平台共同運營的遊戲；
- 本公司負責提供技術支持和遊戲更新等服務，並有限制的享有對玩家數據的獲取權；
- 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。

- 來自代理業務分部的收入，即我們授權給第三方並由其獨立運營的遊戲產生的收入佔公司2013年總收入的比重小於1%，並預期會進一步下降。

2013年收入按遊戲劃分

按遊戲類型*



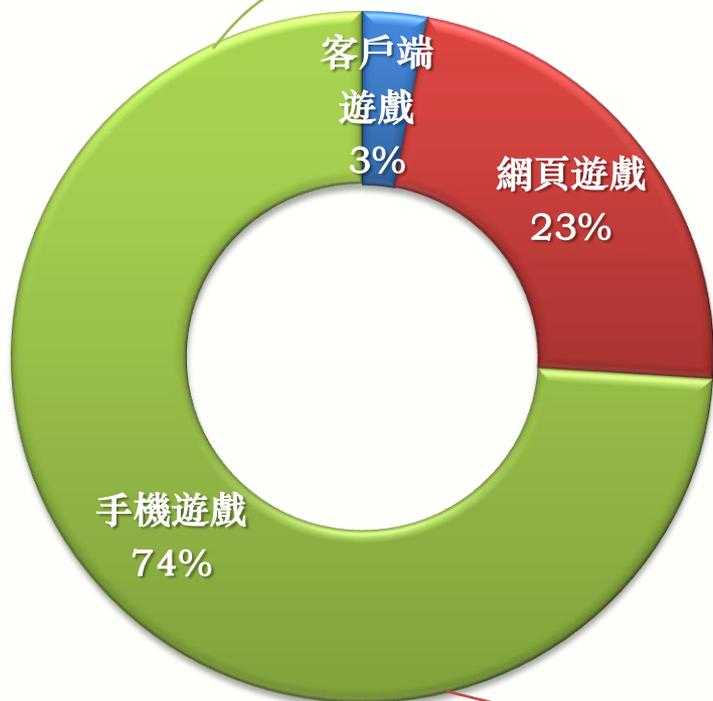
* 僅指自營業務分部的收入

手機遊戲名稱	於自營遊戲的收入佔比
城堡爭霸	34%
德州撲克至尊版	9%
至尊老虎機	4%
領主之戰	1%

網頁遊戲名稱	於自營遊戲的收入佔比
星際文明II	19%
神之翼	12%
眾神之戰	5%
德州撲克至尊版	4%

2013 Q4收入按遊戲劃分

按遊戲類型*



* 僅指自營業務分部的收入

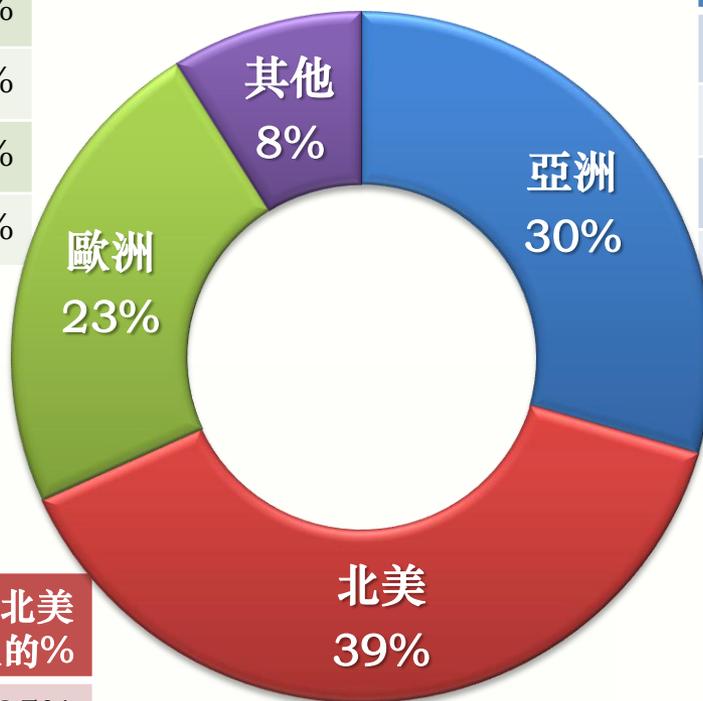
手機遊戲名稱	於自營遊戲的收入佔比
城堡爭霸	61%
德州撲克至尊版	7%
至尊老虎機	5%
領主之戰	1%

網頁遊戲名稱	於自營遊戲的收入佔比
星際文明II	10%
神之翼	8%
德州撲克至尊版	3%
眾神之戰	2%

2013年收入按地區劃分

按大洲

代表國家	佔歐洲收入的%
德國	27%
英國	22%
法國	16%
俄羅斯	10%



代表國家/地區	佔亞洲收入的%
台灣	17%
日本	10%
菲律賓	10%
中國	8%

代表國家	佔北美收入的%
美國	85%
加拿大	11%

費用佔銷比及盈利能力

	2012年	2013年	變化
收益 (百萬 美金)	43.2	88.0	104%
毛利率	76%	75%	-1ppt
銷售及分銷開支 佔銷比	28%	26%	-2ppt
行政開支 佔銷比	16%	12%	-4ppt
研發成本 佔銷比	15%	11%	-4ppt
經調整溢利率	17%	24%	+7ppt

- 毛利率的下降主要是由於：渠道費用相比客戶端和網頁遊戲略高的手機遊戲業務佔比的提升；
- 由收入的可觀增長帶來的規模效應使各項費用佔銷比都有所下降，尤其是以固定成本為主的行政開支和研發成本的佔銷比，因而拉升了經調整溢利率。

淨現金和資本開支

(百萬 美金)

	現金和現金等價物；	135
-	短期借款	0

=

淨現金
1.35億美金

(百萬 美金)

	服務器和電腦設備	0.94
+	無形資產，如軟件、商標	0.05

=

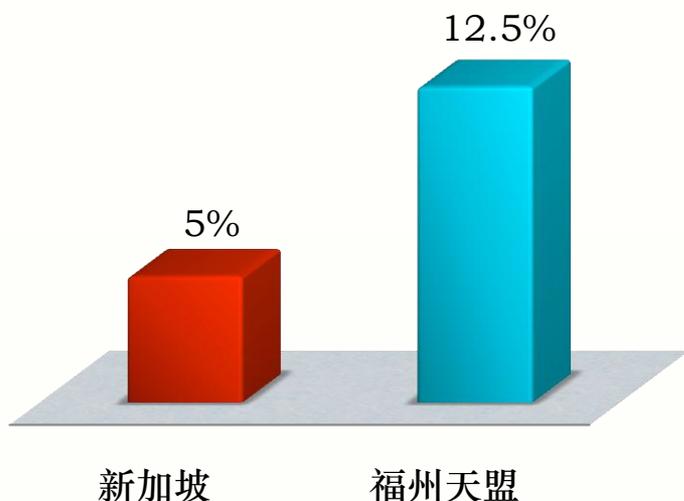
資本開支
99萬美金



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

稅率

集團2014到2016年所享受的優惠稅率



- 2012與2013年，集團約95%的收入都計入IGG新加坡；
- 新加坡現行公司稅率為17%。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；
- 中國大陸現行公司稅率為25%。集團大陸子公司福州天盟因被認定為軟件企業而享受如下稅收優惠：2012至2013年兩年免稅，2014至2016年三年稅率減半，即12.5%。

股息

股息類型	支付日	總金額 (百萬美金)	股數 (億股)	每股股息 (美金)
上市前股息	2013年10月8日	4.92	2.63	0.19
建議2013年 末期股息	待2014年5月之 股東大會批准	2.88	13.59	0.002*

*0.002 美金約等同於 0.016 港幣

- 建議2013年末期股息的總金額佔2013年第四季度溢利——960萬美金的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。

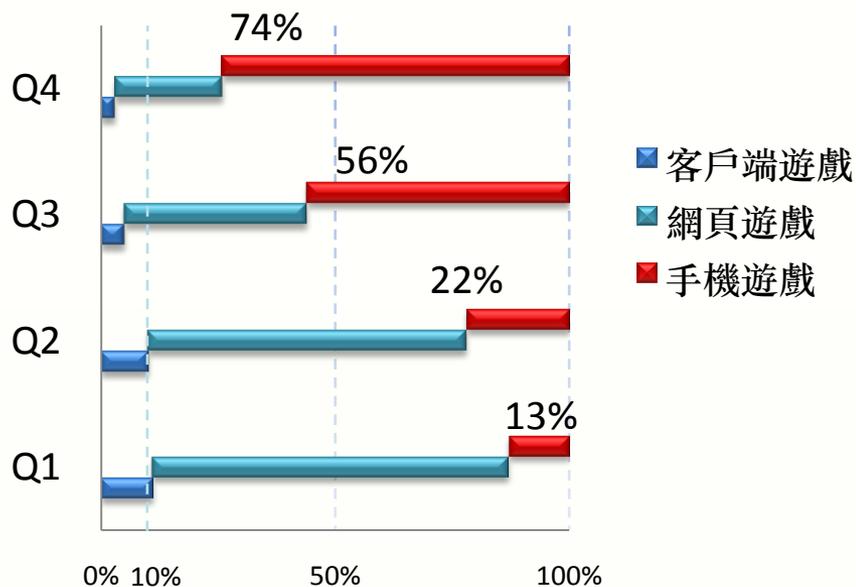
議程

A stylized illustration of a blonde woman with a crown and a hand holding a playing card. The woman has long, wavy blonde hair and is wearing a crown. She is looking towards the viewer with a slight smile. A hand is holding a playing card, specifically the Ace of Hearts, in the upper left corner. The background is a soft, light blue and yellow gradient.

- 公司概覽
- 2013年度業績
- **業務回顧與展望**

手機遊戲

2013年4個季度手遊收入的佔比變化*



* 僅指自營業務分部的收入

- 截至2013年底，超過80%的研發力量已經轉移到手機遊戲開發上；
- 手機遊戲收入佔總收入的比例從2012年的僅僅5%飆升至2013年的50%*以上；
- 由於《城堡爭霸》將於中國大陸產生新增收入以及更多手遊產品計劃推出，此佔比預期在2014年會進一步提升

城堡爭霸(CC)



收入排名

據APP Annie 數據顯示，2014年3月21日，Google Play收入排名中CC於24個國家排名前10，於其中13個國家排名前5

語言版本

截至2014年2月底，CC已經在Android, iOS和Amazon平台上共推出了13個語言版本

玩家帳戶

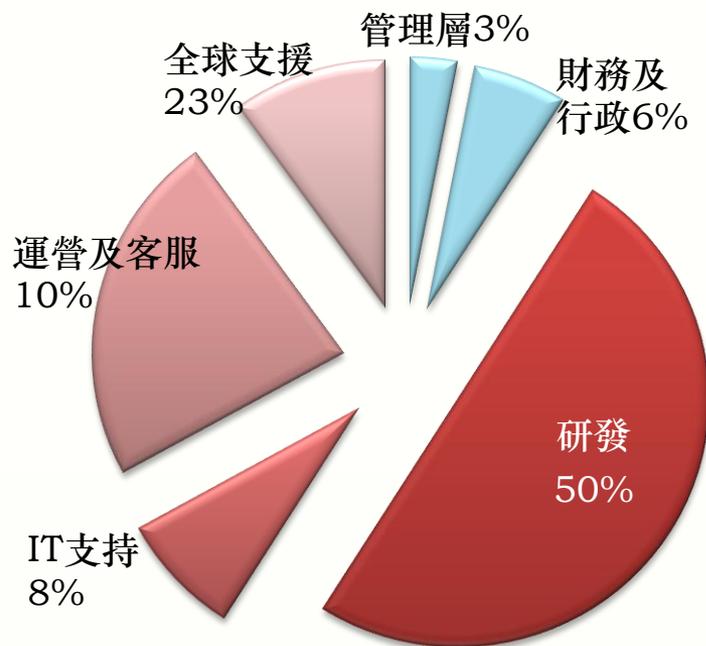
截至2013年12月底，CC的玩家註冊用戶數達2,500多萬，月活躍用戶數接近900萬

平台合作

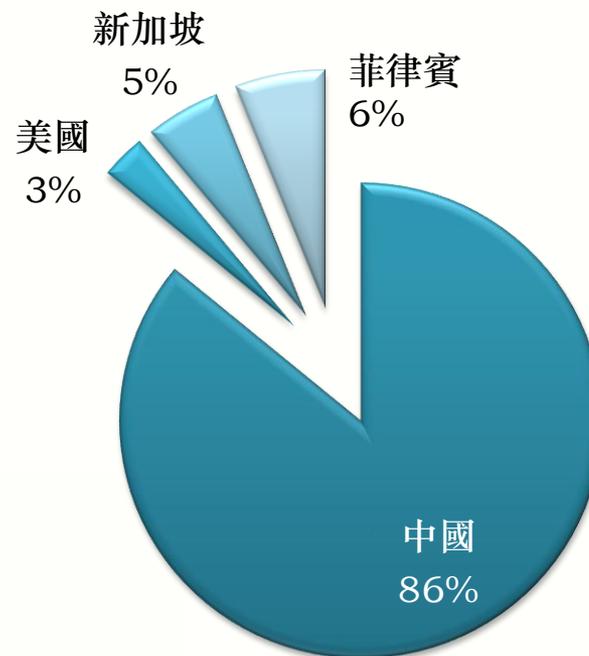
於2014年1月，本集團與騰訊公司達成協議，授予其在中國大陸範圍內、在其移動社交平台上獨家運營CC的權利

人力資源

按職能劃分



按地區劃分

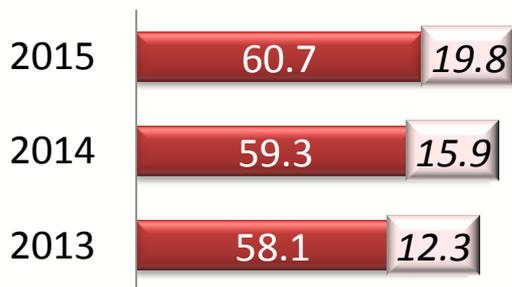


- 截至2013年底，集團共有包括執行董事在內的僱員651名，按年增長12%；
- 2014年1月和3月，集團於加拿大註冊成立了兩家公司，分別是專注於研發的全資子公司和專注於手機應用程式的廣告、營銷和分銷的合資公司；截至3月21日，兩家公司的僱員總數為10人；
- 未來，集團會將人員擴張保持在合理的範圍內，注重於提升員工效率繼而降低人工成本佔銷比。

市場

全球遊戲市場收入¹
(十億美金)

■ 個人電腦及其他 ■ 平板及智能手機



- 2013年，全球智能手機用戶達15億，同比增長31%
- 2013年，全球移動遊戲市場（包括平板及智能手機）收入達123億美金

中國網絡遊戲市場收入²
(十億人民幣)

■ 客戶端遊戲 ■ 網頁遊戲 ■ 手機遊戲



- 2013年，中國智能手機保有量約為5.8億台；
- 80%以上的中國網民會使用手機接入互聯網；
- 2013年，中國手機遊戲收入達149億人民幣，佔整個中國網絡遊戲市場的16.7%

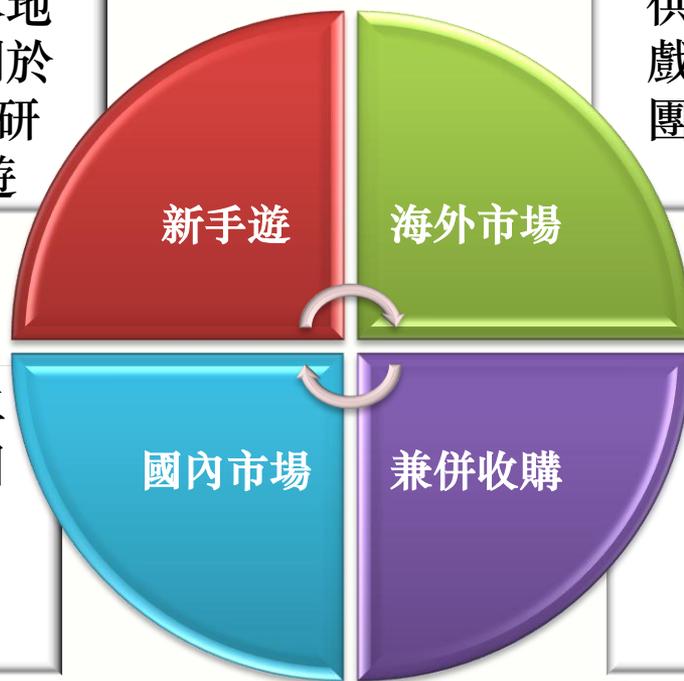
1. Newzoo: Global Games Trend Report 2012-2016;

2. 艾瑞諮詢：《2013年中國互聯網經濟核心資料發佈》，《2013-2017年中國網絡遊戲市場資料及預測》

2014 年展望

我們會繼續磨練自己在遊戲設計、美術風格和本地化等方面的能力，計劃於14年推出15到20款自研手遊及20餘款代理手遊

在海外市場，我們將持續供應優質且種類豐富的遊戲產品，並由我們的運營團隊在全球各類互聯網平台進行運營和推廣



在國內市場，我們將專注於內容供應，並與國內的領先移動社交平台保持良好的合作

我們將於海內外市場尋找潛在的平台合作機會，同時不放棄進行平台自主研發的努力



CASTLE CLASH

謝謝!

IR 聯絡

- ir@igg.com
- yolanda.gao@igg.com