

# 2018

# 中期业绩

IGG Inc 2018年8月



该演示文件及相关幻灯片（合称“演示档”）并不构成任何有关购买或认购股票的邀约或邀请；亦不构成有关任何合同和有约束力的承诺之基础。该演示档由公司根据其认为可靠的资料信息制作而成，但集团并不对该等演示档或基于其内容之真实、准确、完整、公正及合理作出任何明示或暗示之声明或保证。该演示档可能并不完全包含阁下所认为重要之内容。集团不为有关此演示档之内容或遗漏承担任何责任。

该演示文件中讨论的若干事项可能单独地或共同地包含有关集团市场机会及业务展望之若干预期性陈述。该等预期性陈述并非对集团未来业绩的保证，且受限于已知及未知之风险，以及难以预计的不确定性与假设条件。集团之实际业绩、业务量、业务表现或经营成果可能与该演示档所明示或隐含表述之业绩存在重大、不利的差异，其中包括：集团是否能够成功进入新的市场及在此市场的渗透力度；近期增长速度的可持续性；某些细分市场的增长预期；集团的产品及服务在该市场的定位；竞争环境以及一般性市场条件等等。集团一概不对该演示档中来自第三方的任何展望及预期性陈述承担责任。该演示档中，所有涉及“IGG”及“集团”均指代IGG INC及其附属公司。

- IGG概览
- 2018中期业绩回顾
- 展望



# IGG概览

2018 Interim Results

与时俱进 · 不忘初心



全球领先的手游开发商及运营商

## 明星游戏



### 全球化市场

- 以21种语言版本发行游戏
- 玩家遍布200多个国家和地区
- 注册用户逾5.5亿，MAU突破2,200万

### 全球化研发

- 在近10个国家和地区拥有研发团队
- 全球15个研发项目组

### 全球化运营

- 在10余个国家和地区组建本地化运营团队
- 与100多个分销推广平台长期合作

注：数据截至2018年6月30日

2018

Interim Results

与时俱进 · 不忘初心

- 2018年上半年，在印尼及巴西等地筹建新公司，继续在全球组建本地化运营团队。
- 集团员工总人数逾千人，其中研发人员占总人数55%，运营及技术人员占34%，支持部门占11%
- 与Apple、Google Play、Amazon、Microsoft 等全球100多个分销推广平台长期合作



注：数据截至2018年6月30日

注\*：巴西新公司筹建中



App Annie

荣登华人手游发行商海外收入榜前三

App Annie

连续12个月蝉联全球战争策略手游收入No.1至今



“金浪奖—2017年度最佳手游海外发行商”



“2017 Android卓越游戏”



“海外领头羊游戏厂商”



获得iOS平台东南亚及中东地区的首页“今日游戏”推荐



“金港股—2017最具价值TMT股公司”



荣获小米公司颁发的“2017最佳国际化APP”



“2017港股100强”



“2017海外最佳游戏”与“人气和收入双丰收”奖



**IGG**  
I GOT GAMES

# 2018中期业绩回顾

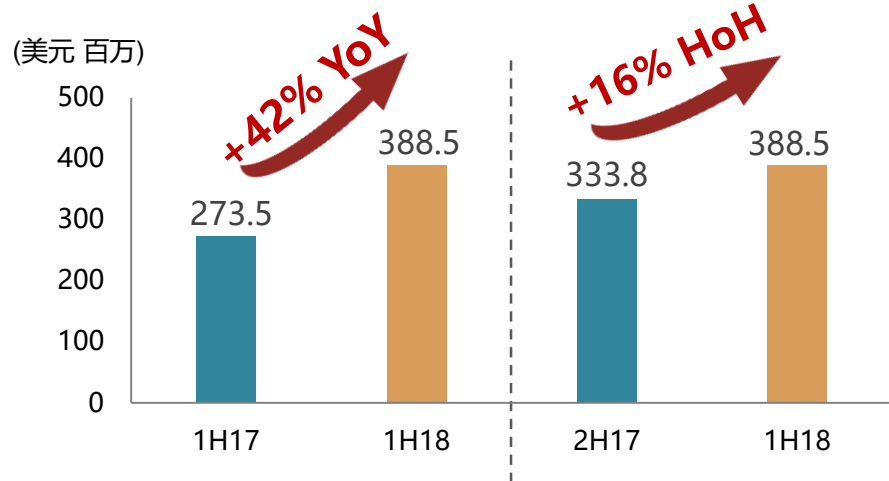
2018 Interim Results

与时俱进 · 不忘初心

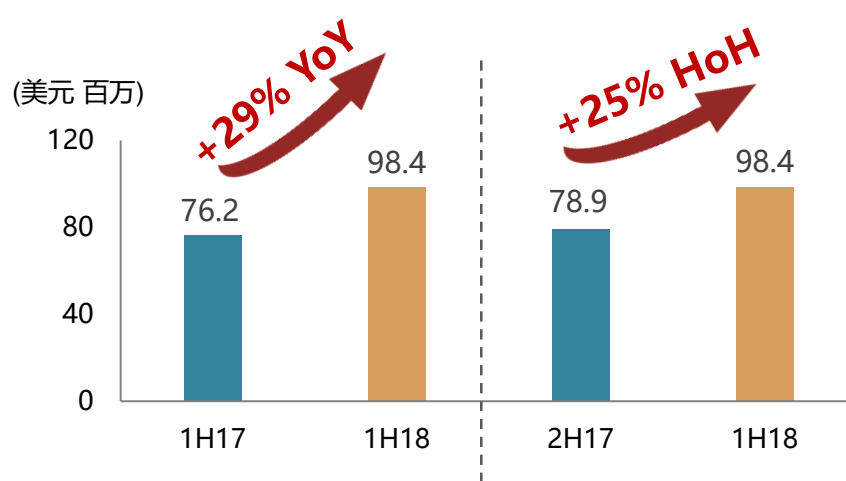


# 2018中期业绩再创新高

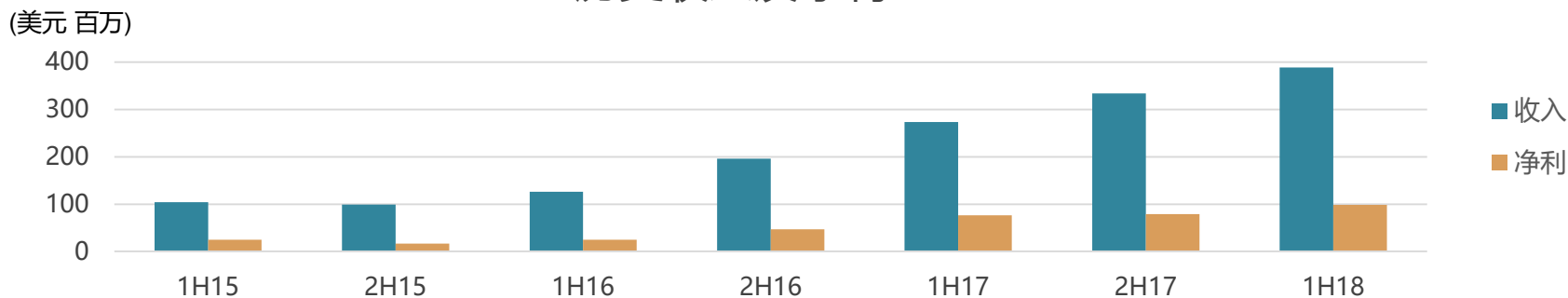
## 1H18收入: 3.88亿美元



## 1H18净利: 9800万美元



## 历史收入及净利



## 集团游戏月流水

### 2018上半年

#### 集团:

- 月均流水超**70M**美元
- 上半年总流水约**422M**美元

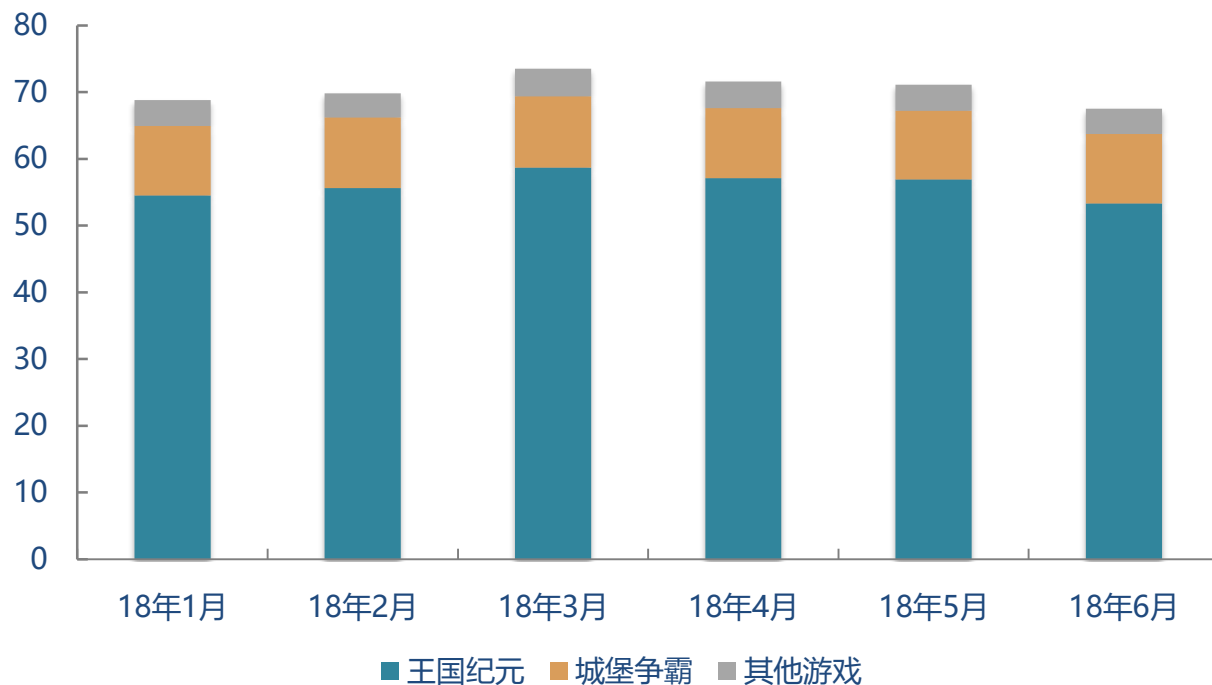
#### 王国纪元:

- 月均流水超越**56M**美元
- 3月流水接近**59M**美元

#### 城堡争霸:

- 月均流水贡献逾**10M**美元

(美元 百万)





## 王国纪元

实时策略/角色扮演

- 2016年3月上线
- 18种语言
- 注册用户: 1.3亿
- 月活跃用户: 1400万
- 占集团总收入80%



## 城堡争霸

策略游戏

- 2013年7月上线
- 16种语言
- 注册用户: 2.2亿
- 月活跃用户: 500万
- 占集团总收入15%



## 领主之战 II

策略游戏

- 2013年12月上线
- 12种语言
- 注册用户: 6800万
- 月活跃用户: 54万
- 占集团总收入1.5%



## 征服时代 (译文)

策略游戏

- 2017年7月上线
- 9种语言
- 注册用户: 590万
- 月活跃用户: 130万
- 占集团总收入1.3%

注: 数据截至2018年6月30日

## App Annie

### No. 1 全球战争策略手游

连续12个月蝉联全球战争策略手游收入No.1至今

### No. 9 全球游戏收入

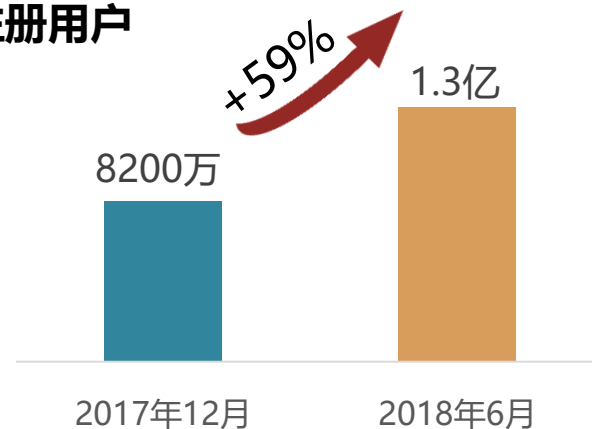
勇闯iOS及Google Play全球游戏收入排行榜前十



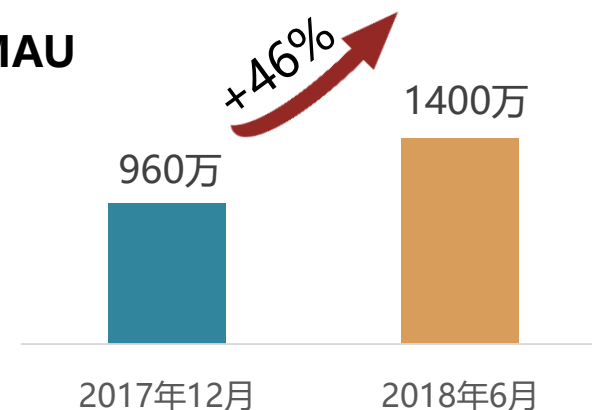
### No.1 华人企业出海游戏

于期内荣登华人企业出海游戏收入排行榜第一

## 注册用户



## MAU



## 全球细分市场精耕细作

### 欧洲地区

### 亚洲地区



### 法国

### 亚洲赛区

### 中国

### 印尼

携手《王国纪元》铁粉  
—网球明星 Gaël Monfils  
合作宣传

举办线下电竞赛事

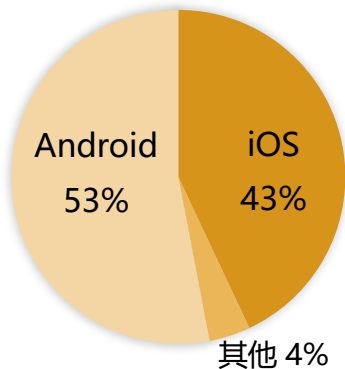
参展China Joy 2018

与共享出行服务商  
合作推广

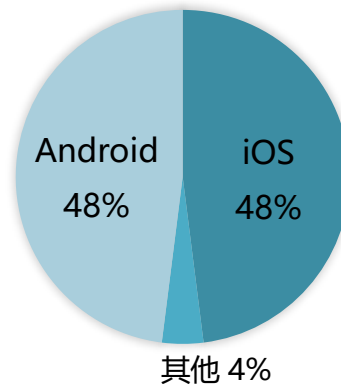
## 集团

## 王国纪元

### 按平台划分

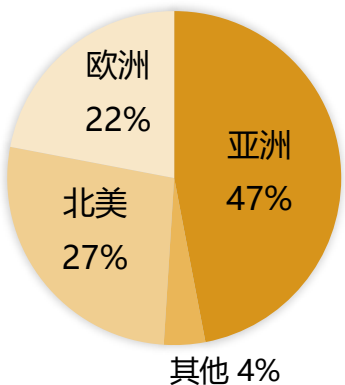


安卓平台占比提升

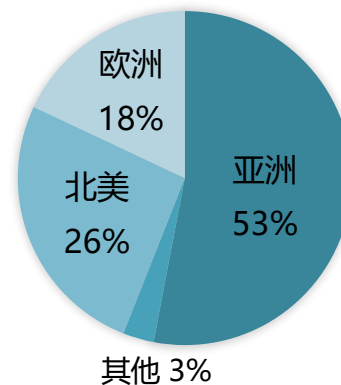


在iOS及安卓平台占比均衡

### 按区域划分



- 各地区收入稳步增长
- 收入结构与全球游戏收入区域分布相近



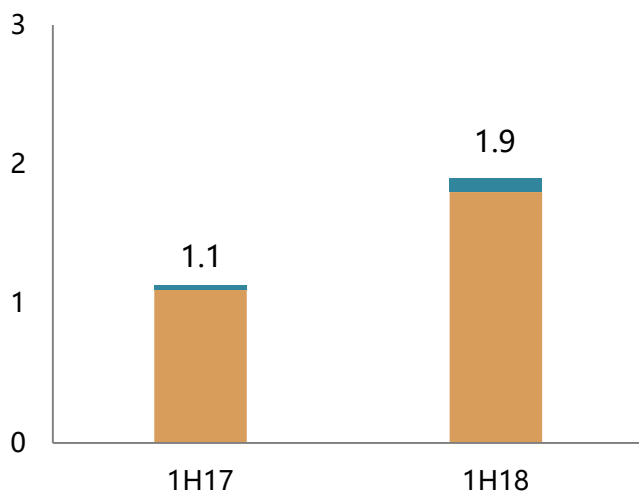
欧美占比从2017年的37%提升至44%

# 2018中期业绩分析

(美元 百万)	1H17	2H17	1H18	YoY (%)	备注
收入	273.5	333.8	<b>388.5</b>	+42%	《王国纪元》收入增长
<i>王国纪元</i>	189.5	248.3	<b>311.2</b>	+64%	
<i>城堡争霸</i>	61.6	62.6	<b>57.1</b>	-7%	
毛利	186.1	228.5	<b>273.1</b>	+47%	《王国纪元》收入增长
毛利率 (%)	68%	68%	<b>70%</b>	+2ppts	新增的若干渠道成本较低所致
销售及分销开支	61.0	98.0	<b>97.7</b>	+60%	《王国纪元》市场推广开支增长
占收入%	22%	29%	<b>25%</b>	+3ppts	
行政开支	13.8	19.6	<b>19.8</b>	+43%	由于员工薪酬、绩效奖金及福利增长
占收入%	5%	6%	<b>5%</b>	-	
研发成本	21.7	25.0	<b>28.9</b>	+33%	由于员工薪酬、绩效奖金及股权激励费用增加
占收入%	8%	7%	<b>7%</b>	-1ppts	
所得税	14.8	9.1	<b>25.5</b>	+72%	由于税前利润增加及计提拨备增加
净利润	76.2	78.9	<b>98.4</b>	+29%	
净利润率 (%)	28%	24%	<b>25%</b>	-3ppts	由于市场推广费用增加及所得税费用增加
每股基本盈利 (美元)	0.0576	0.0596	<b>0.0754</b>		

## 资本开支

(美元 百万)



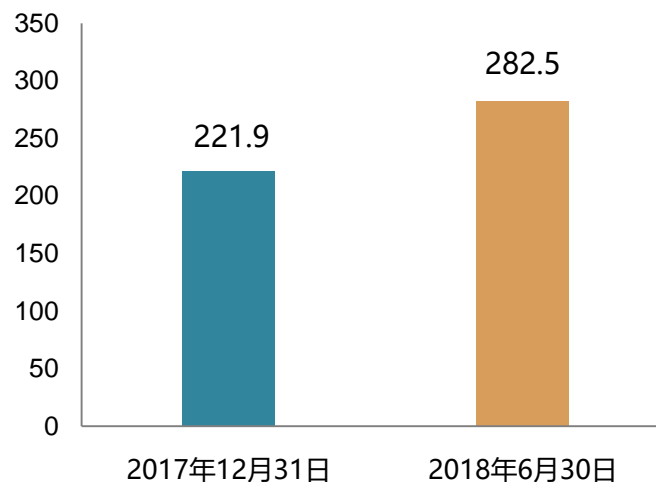
■ 购买物业、厂房及设备 ■ 购买无形资产

### • 低资本开支

- 1H17: 占总资产**0.3%**
- 1H18: 占总资产**0.5%**

## 现金及现金等价物

(美元 百万)



- 2018年上半年支付股息**23.8M**美元，股份回购支出**37.0M**美元。
- 股息及回购支出共计**60.8M**美元。



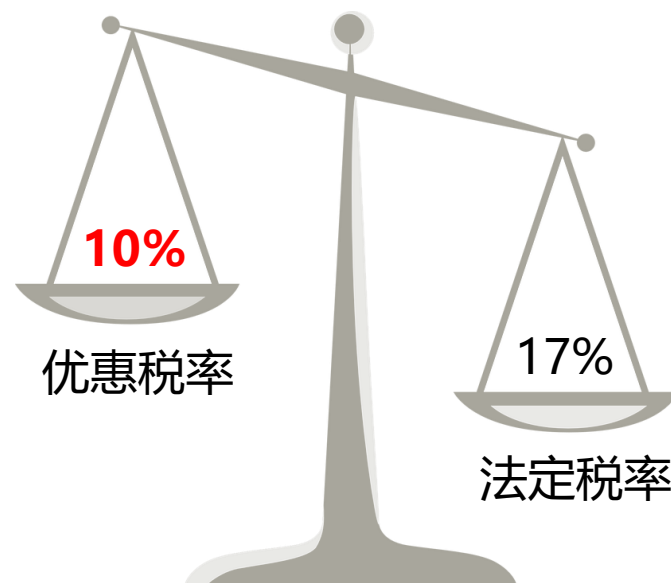
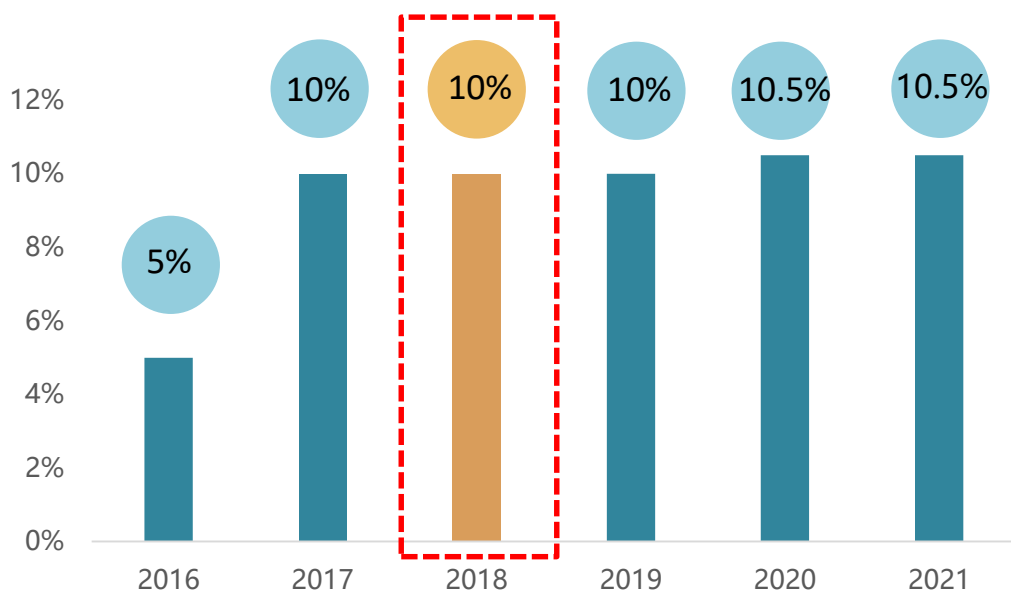
	股息类型	每股股息 (港仙)	总金额 (港元 百万)	派息比率 (占当期净利%)	支付日
2018	第一次中期股息	17.7	230	30%	2018年9月28日

- 上半年宣派的股息及回购金额合计约占上半年净利68%。
- 未来集团派息率的确定将综合考虑盈利情况、兼并收购等资金需求。



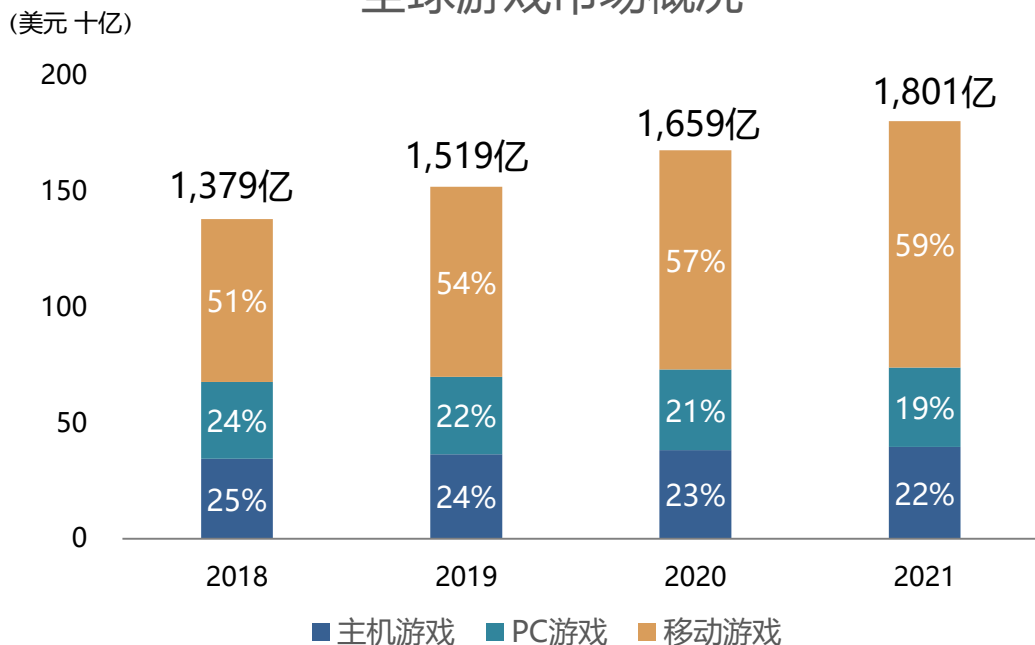
# 优惠所得税率

- **IGG新加坡**（游戏IP所属主体）在满足特定要求的前提下，享受新加坡经济发展局优惠税务待遇。
- 新加坡法定税率：17%
- IGG新加坡享受优惠税率：10%-10.5%

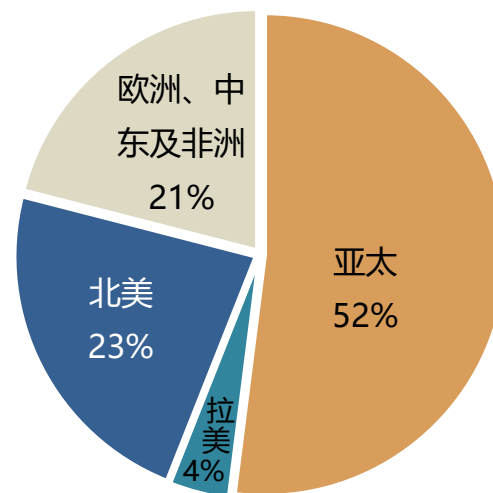


- 2018年全球游戏市场规模预计达1,379亿美元，预计2021年将达1,801亿美元。
- 移动游戏及PC游戏预计到2021年分别增长至1,063亿美元及340亿美元。

## 全球游戏市场概况



## 全球游戏市场—各地区收入





# 展望

2018 Interim Results

与时俱进 · 不忘初心



- 贯彻落实“游戏精品化”的研发理念
  - 面向全球网罗顶尖研发人才
    - ✓ 推出“G星育才计划”，面向全球高校招募暑期实习生，旨在推广游戏文创、长期培育综合人才；
  - 陆续推出多款不同风格类型的精品游戏，包括策略类、射击类，休闲类以及沙盒类游戏等。

## 星战题材实时策略游戏



BATTLESHIPS  
Incredible Power

2018 Interim Results

# 新游戏介绍 – Project GM



EPIC WAR

The Battle Is Coming



2018

Interim Results

与时俱进 · 不忘初心

## HEROES

My Story. Your Legend.



MARCUS

Power 250 Resilience 210 Mobility 42



VINNA



KOOBAR



SANDORA

2018

Interim Results



## 战争策略游戏

1



49.4E



WARLAND

2018 Interim Results

与时俱进 · 不忘初心

# 新游戏介绍 – Project SOK



2018

Interim Results

与时俱进 · 不忘初心

## 策略+塔防游戏



# 新游戏介绍 – Project COG



# 新游戏介绍 – Project COG



# 新游戏介绍 – Project LR



2018

Interim Results

与时俱进 · 不忘初心

# 新游戏介绍 – 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

## 沙盒游戏



# 新游戏介绍 – Project CL



2018

Interim Results

与时俱进 · 不忘初心

# 新游戏介绍 – Project CL





谢谢!

LORDS  
MOBILE

IR 联络

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