

# 2014 中期業績

IGG INC 2014年8月

IGG INC (0144.HK)



# 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**
- **2014年中期業績**
- **業務回顧與展望**

# 公司介紹

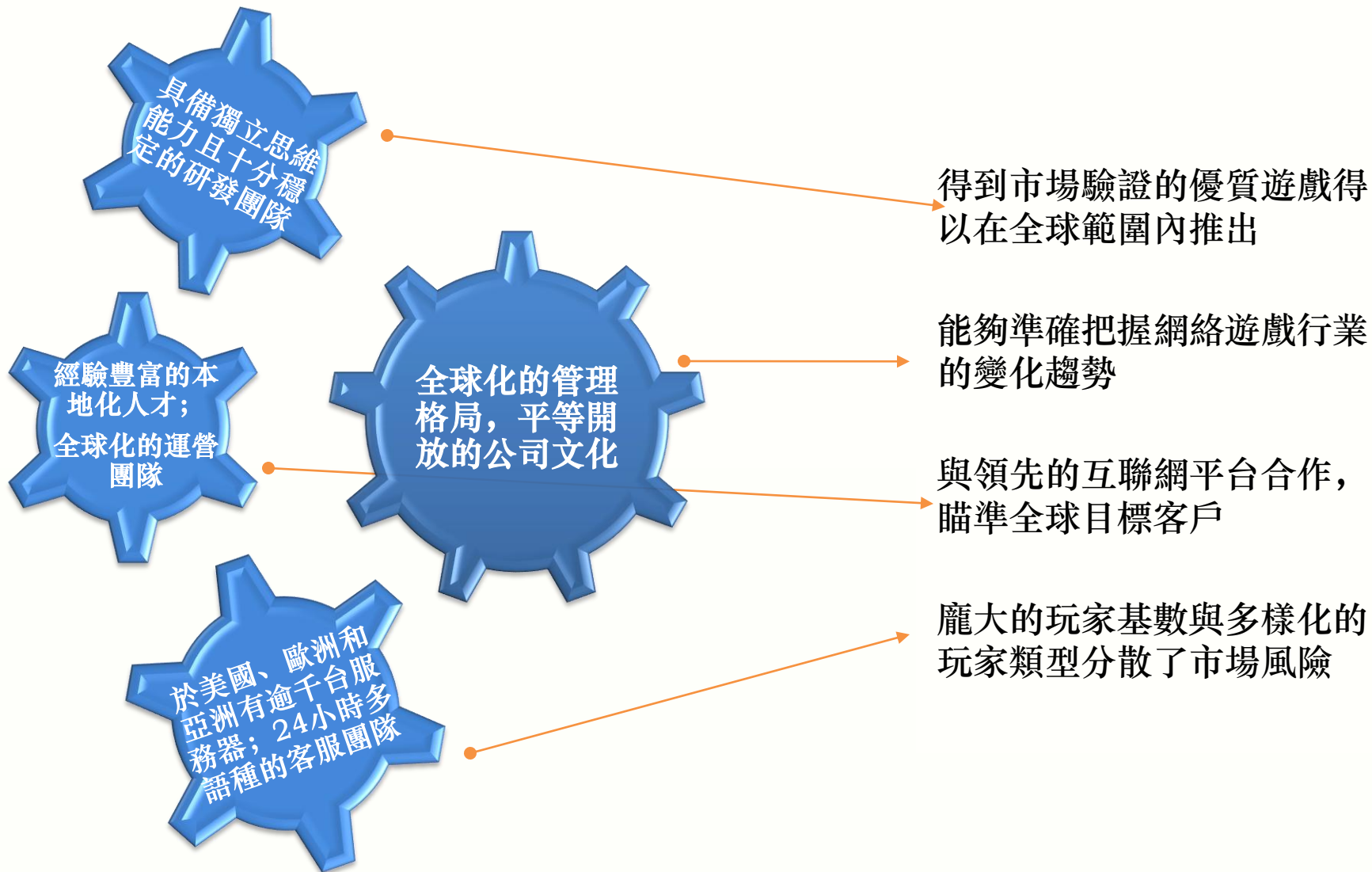
- 一家快速成長的全球性手機遊戲開發商和運營商，創立於2006年，總部位於新加坡，於美國、中國、加拿大和菲律賓設有分支機構；
- 截至2014年6月底，IGG共運營約40款遊戲，其中80%的遊戲為自主研發；
- 截至2014年6月30日，集團擁有來自於全球180多個國家的玩家帳戶共計1.6億，其中月活躍用戶約為1,670萬；
- 截至2014年6月30日，據Distimo.com的數據，按於Google Play產生的每季銷售總額計，本集團名列22個國家的前五位及46個國家的前十位；
- IGG於2013年10月18日在港交所上市，代碼為8002.HK。



# 主要自研遊戲



# 核心優勢



# 議程



- 公司概覽
- **2014年中期業績**
- 業務回顧與展望

# 2014年中期財務摘要(未經審計)

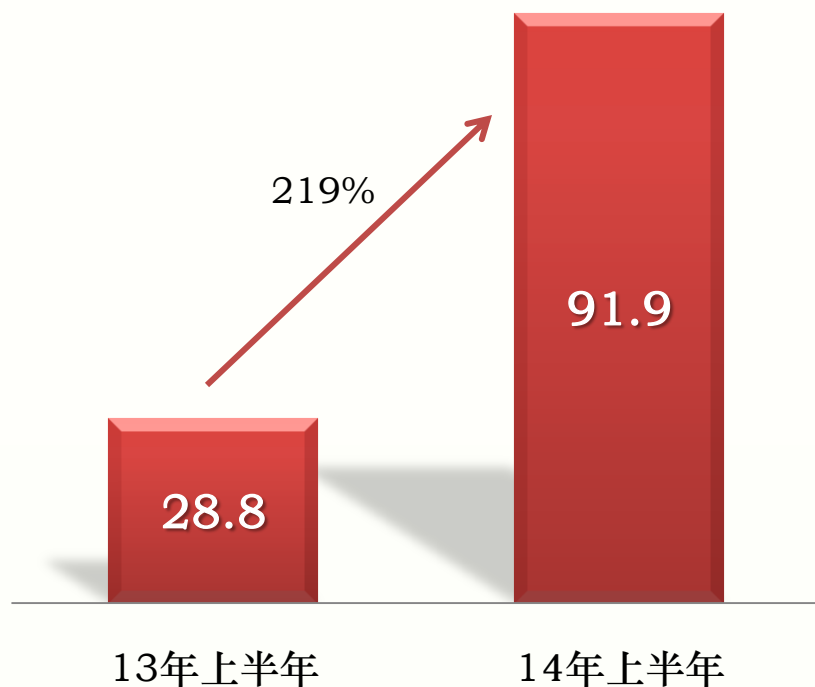
		13H1	14H1	同比	13H2	14H1	環比
收益	百萬 美金	28.8	91.9	219%	59.2	91.9	55%
毛利	百萬 美金	21.9	66.6	204%	43.8	66.6	52%
毛利率	%	76%	73%	-3ppt	74%	73%	-1ppt
經調整淨利*	百萬 美金	7.2	33.7	368%	15.0	33.7	125%
經調整淨利率	%	25%	37%	+12ppt	25%	37%	+12ppt
母公司擁有人 應佔溢利/虧損	百萬 美金	-7.2	32.9	-	14.1	32.9	133%
加權平均普通股 股數	億股	6.36	13.59	-	11.61	13.59	-
本期間每股 基本盈利/虧損	分 美金	-1.12	2.42	-	1.21	2.42	100%

\*經調整淨利指不包括以股份為基礎的補償及可贖回可換股優先股的公平值虧損在內的溢利。



# 2014年上半年收入同比增長

(百萬 美金)

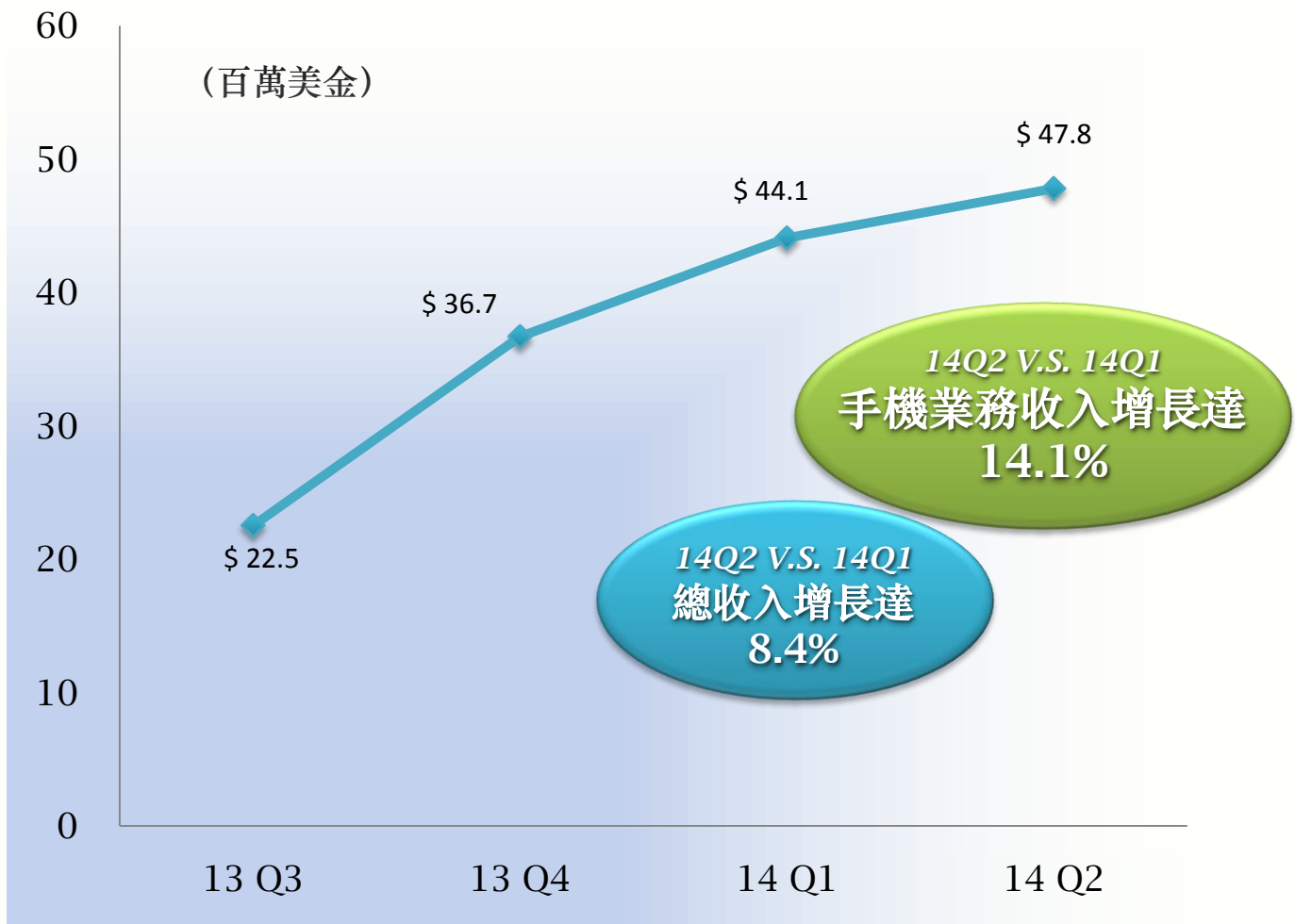


2014年上半年集團收入同比上升主要是由於：

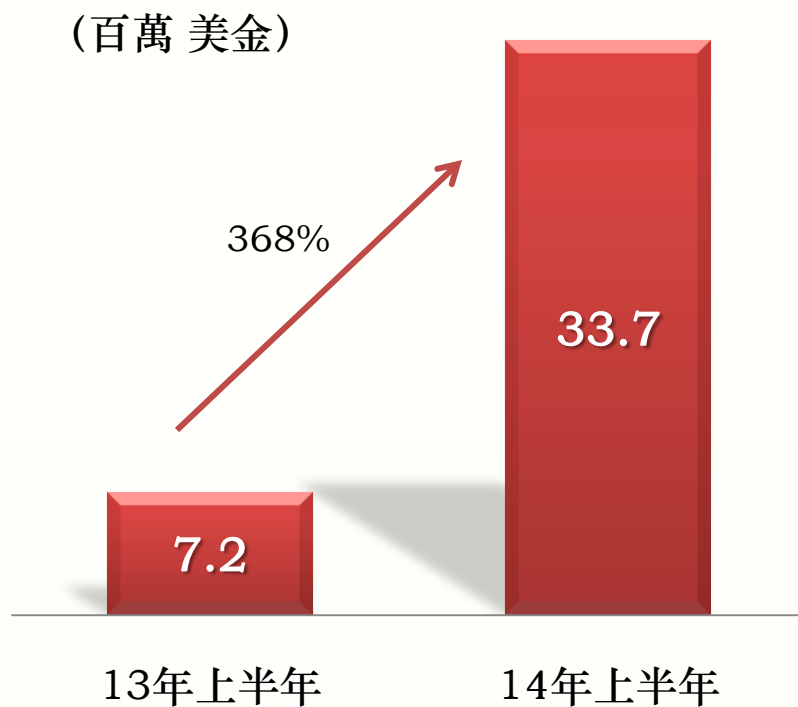
- 2013年7月份上線的手機遊戲《城堡爭霸》海外收入的增加；
- 2014年3月份上線的手機遊戲《領主之戰II》(英文版)的收入增加；
- 2014年5月份於騰訊移動社交平臺上線的簡體中文版《城堡爭霸》的新增收入貢獻；

此外，集團上半年的其他收入及收益約為140萬美元，主要由於出售一間韓國上市網絡遊戲公司的可供出售投資而產生的投資收入。

# 收入按季度增長



# 2014年上半年經調整淨利\*同比增長

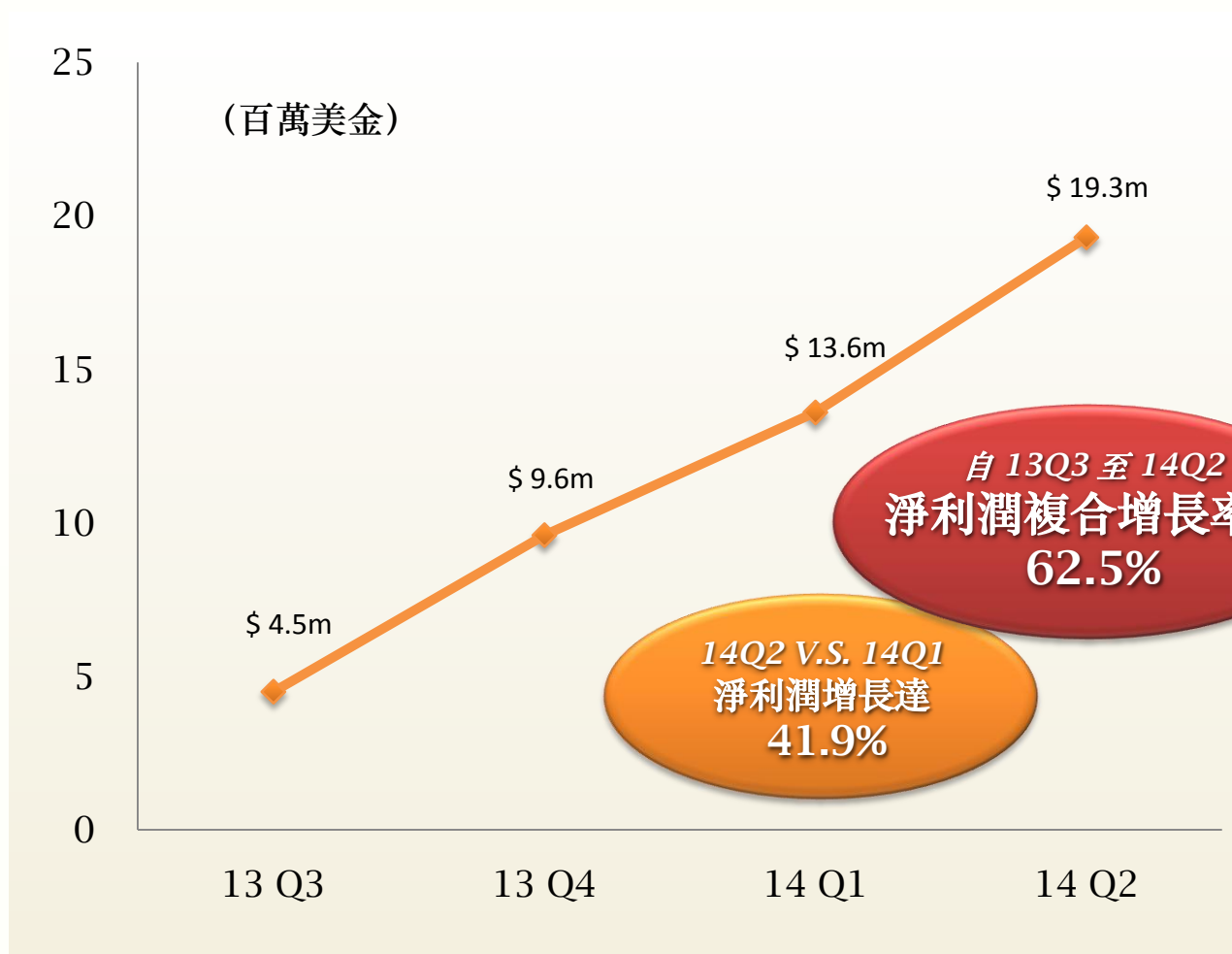


經調整淨利同比增速超過收入同比增速  
主要是由於：

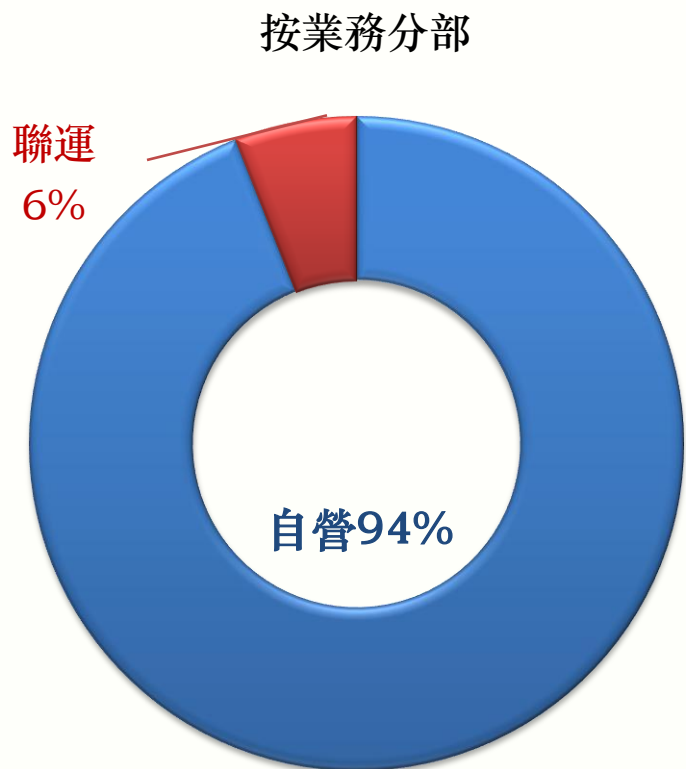
- 收入高速增長帶來的規模效應降低了以固定成本為主的研發費用及行政開支佔銷比；
- 由於新遊戲將集中於今年下半年上線，因而銷售及分銷開支佔銷比在上半年相對較低。

\*經調整淨利指不包括以股份為基礎的補償及可贖回可換股優先股的公平值虧損在內的溢利。

# 淨利潤按季度增長



# 2014年二季度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。

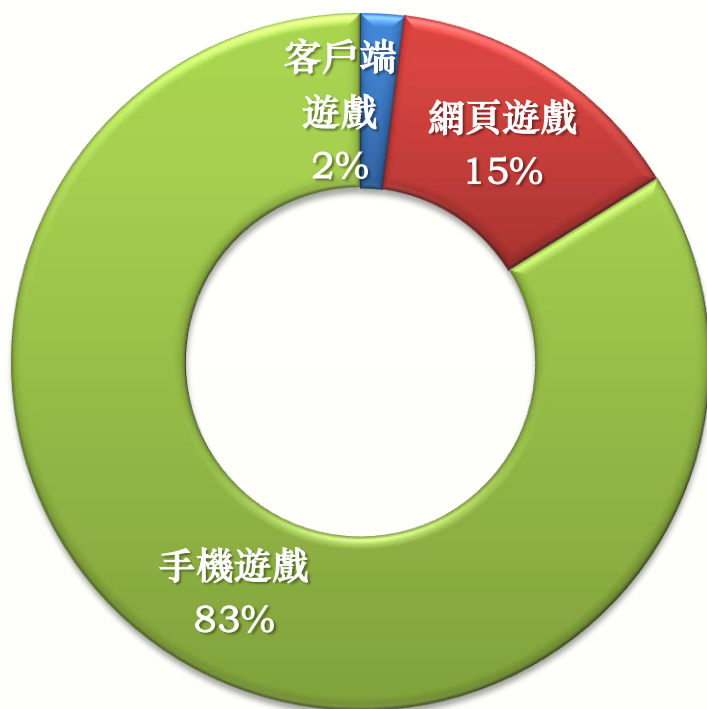
## 聯運遊戲：

- 指的是由本公司和第三方運營平台共同運營的遊戲(如與騰訊平台聯運的遊戲)；
- 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2014年二季度總收入的比重小於1%。

# 2014年二季度收入按遊戲劃分

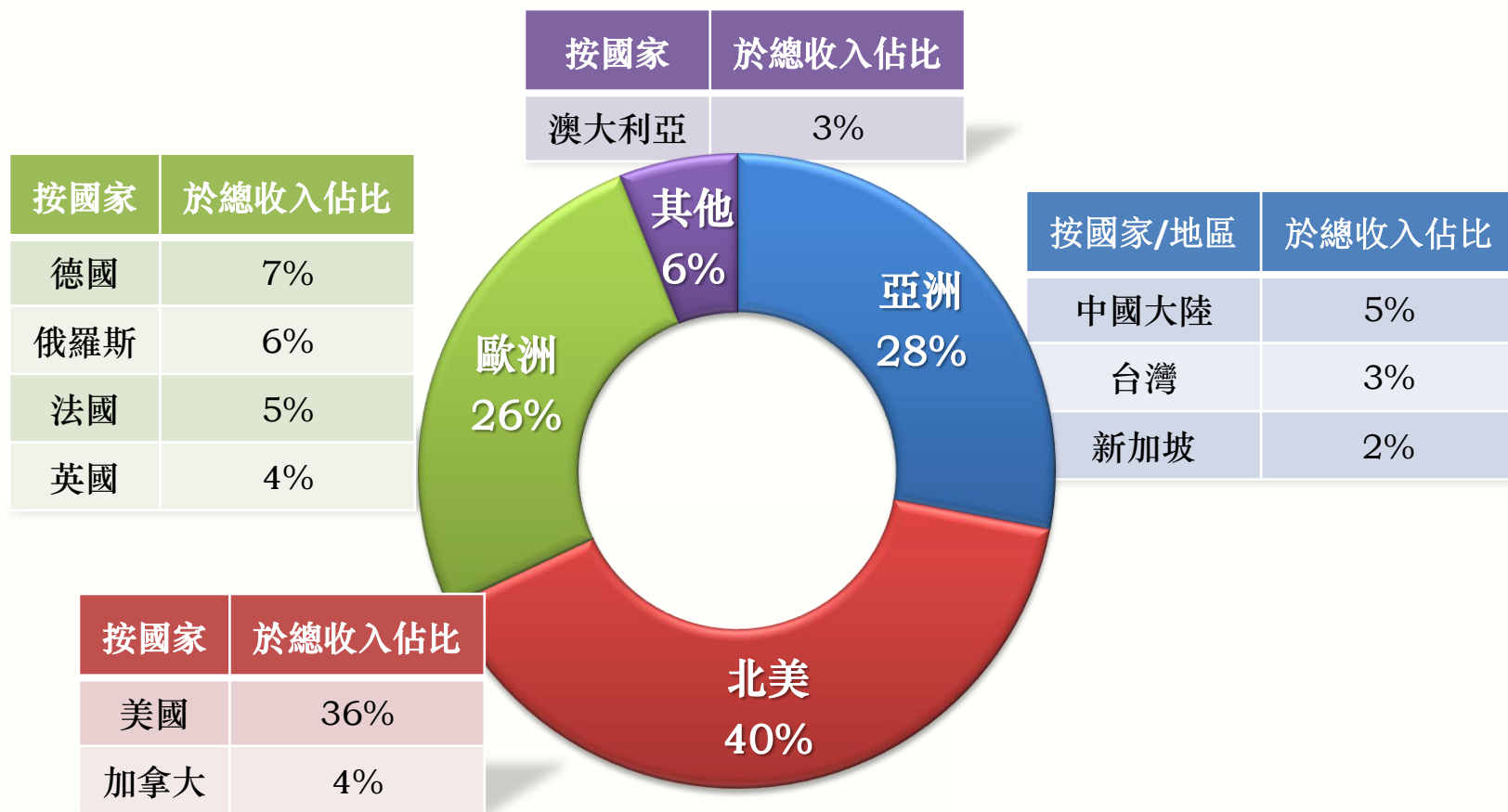
按遊戲類型



手機遊戲名稱	於總收入佔比
城堡爭霸	62%
領主之戰 (I&II)	11%
德州撲克至尊版	5%
至尊老虎機	3%

網頁遊戲名稱	於總收入佔比
星際文明II	5%
神之翼	4%
德州撲克至尊版	2%
眾神之戰	1%

# 2014年二季度收入按地區劃分



•集團的收入來自於全球180多個國家和地區；除美國外，集團在其他國家和地區的收入相對平均。

# 費用佔銷比及盈利能力

	<i>13FY</i>	<i>14Q1</i>	<i>14Q2</i>
收益 (百萬 美金)	88.0	44.1	47.8
<b>毛利率</b>	<b>75%</b>	<b>73%</b>	<b>72%</b>
銷售及分銷開支 佔銷比	26%	25%	17%
行政開支 佔銷比	12%	7%	7%
研發成本 佔銷比	11%	8%	8%
<b>經調整淨利率*</b>	<b>25%</b>	<b>31%</b>	<b>41%</b>

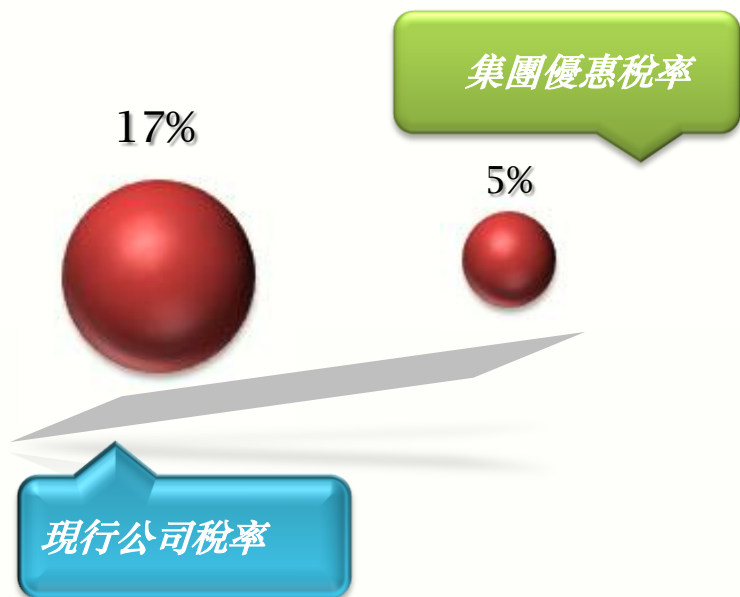
\* 經調整淨利指不包括以股份為基礎的補償及可贖回可換股優先股的公平值虧損在內的溢利。

- 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；
- 14年2季度銷售及分銷開支佔銷比的下降主要是由於：新遊戲主要集中於下半年上線，2季度新上市產品數量較少。



# 稅率

## IGG 新加坡



- 2014年上半年，集團95%以上的收入都由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

股息類型	支付日	總金額 (百萬美金)	股數* (億股)	每股股息
				(港仙)
2013年 末期股息	2014年5月29日	2.88	13.59	1.6
2014年 中期股息	2014年9月5日	9.84	13.61	5.6

\*截至報告期末流通在外的普通股股數

- 2013年末期股息的總金額佔2013年第四季度溢利的30%；
- 2014年中期股息的總金額佔2014年上半年溢利的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。

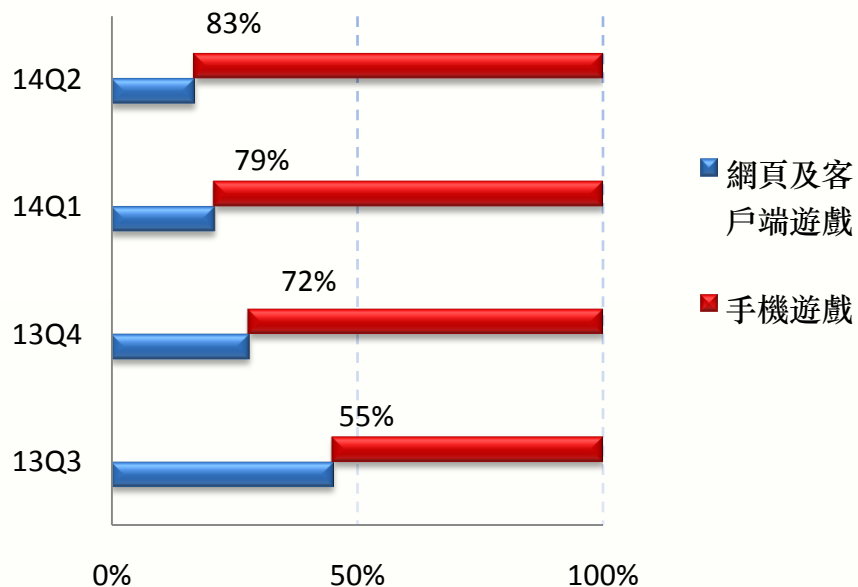
# 議程

- 公司概覽
- 2014年上半年業績
- 業務回顧與展望



# 手機遊戲

13Q3至14Q2手遊收入  
於集團總收入的佔比變化



- 集團超過90%的研發力量已經轉移到手機遊戲的開發上；
- 隨著更多的手遊新產品上線，預期下半年手機遊戲業務的收入佔比將進一步提升；
- 原有的網頁及客戶端遊戲將處於維持及策略性萎縮的狀態。

# 城堡爭霸(CC)



收入排名

據AppAnnie 數據顯示，截至14年6月30日，Google Play收入排名中CC於33個國家和地區排名前10，於其中17個國家和地區排名前5

語言版本

截至2014年6月底，CC已經在Android, iOS和Amazon平台上共推出了13個語言版本，6月份CC收入在三個平臺的佔比分別為：76%，21%和3%

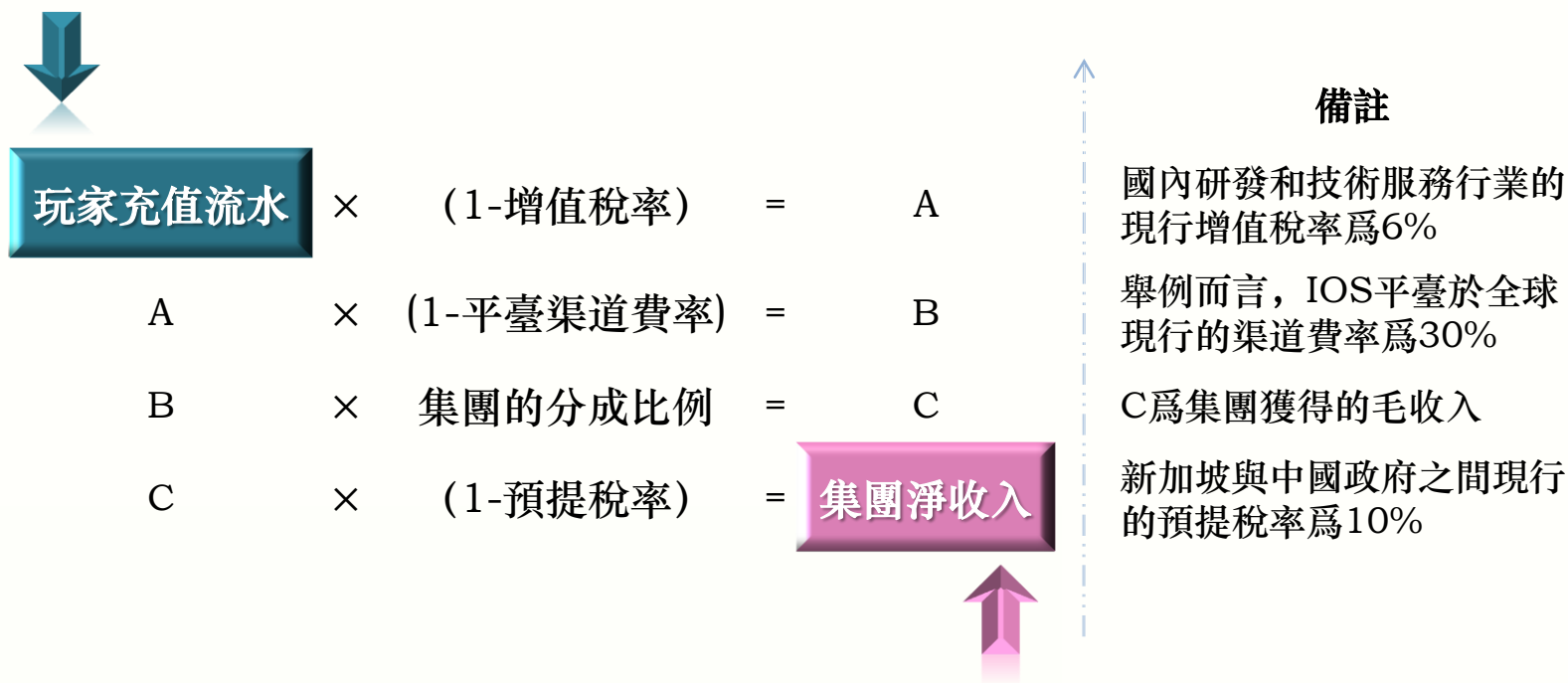
玩家帳戶

截至2014年6月底，CC的玩家註冊用戶數達5,500多萬，月活躍用戶數在900萬左右

國內聯運

CC於14年5月5日正式於騰訊的移動社交平臺上線。截至7月底，CC在該平臺的註冊用戶數超過900萬，上線以來的平均日活躍用戶數為100萬左右

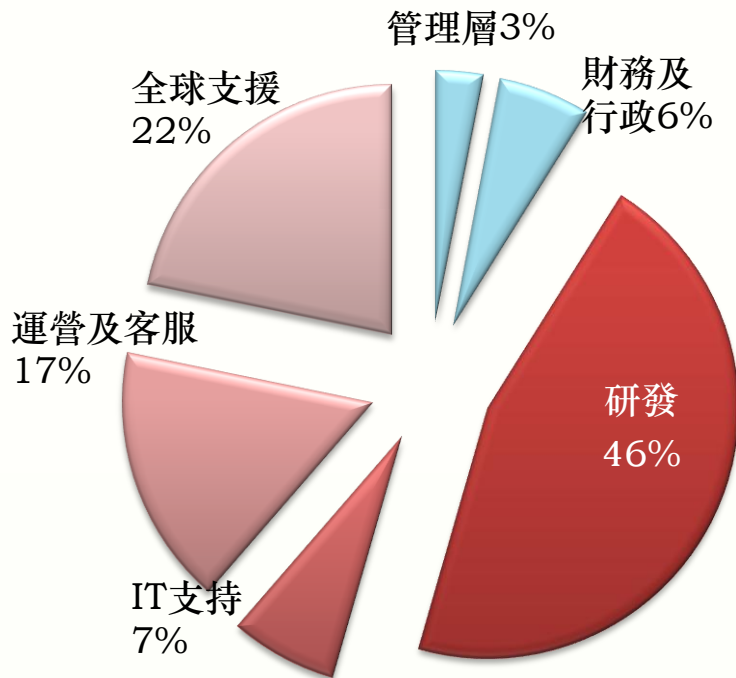
# CC於騰訊平臺的收入認列



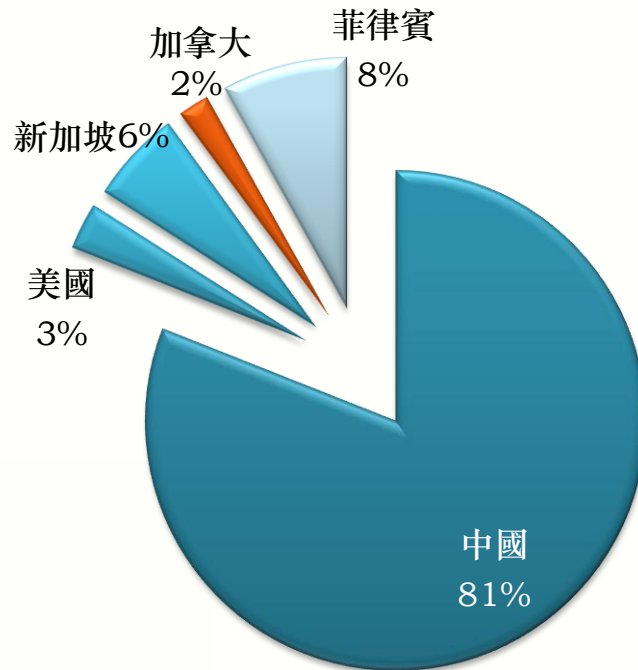
➤ CC自2014年5月5日於騰訊平臺正式上線以來，截至2014年6月30日，總計為集團貢獻了約200萬美金的淨收入。

# 人力資源

## 按職能劃分



## 按地區劃分



- 截至2014年6月30日，集團共有僱員754名，上半年員工流失率在15%左右；
- 根據業務發展的需要，2014年下半年集團的員工增長率預期在20%左右。

# 全球遊戲市場

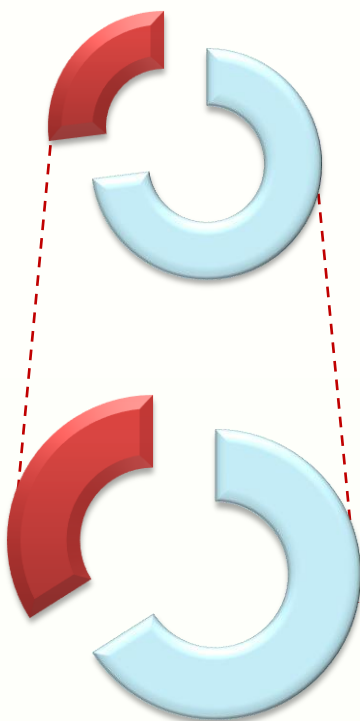
## 2014年

- 全球遊戲市場市值可達814億美金;
- 手機遊戲市場佔比27%，為218億美金

## 2017年

- 全球遊戲市場及手機遊戲市場市值可分別達1,029億及354億美金;
- 手機遊戲市場佔比提升至34%

### ■ 手機遊戲市場



➤2014至2017年，全球遊戲市場複合增長率為8.1%；其中，手機遊戲市場複合增長率為17.5%

➤2014年亞太地區收入佔全球遊戲市場總額的45%，北美地區佔27%，歐洲、中東及非洲地區佔24%；

➤2015年騰訊平臺佔據全球遊戲市場份額的10%；

➤全球遊戲玩家數量從2014年的17億增長至2016年的20億。

\*數據來源於Newzoo報告



# 2014 年下半年展望-主推新游戏



卡卡英雄，一款以欧美魔幻剧情为背景的卡牌策略游戏，采用了英雄卡牌加随从卡牌的组合革新玩法，从而衍生出了多重策略组合，并拥有迷宫、天关等策略关卡及掠夺战、精英赛等战斗模式。

Clash of Gangs，黑帮概念的团队作战策略游戏，玩家可以指挥团队成员执行作战任务，并攻击来自世界各地的其他玩家，策略性的建成并维护自己的基地以维护自身的领导地位。



血与刃，一款以大航海时代为背景的横版过关手机游戏，以多变的副本战斗和丰富的装备和宠物养成来构建游戏的主体。研发周期历时一年。

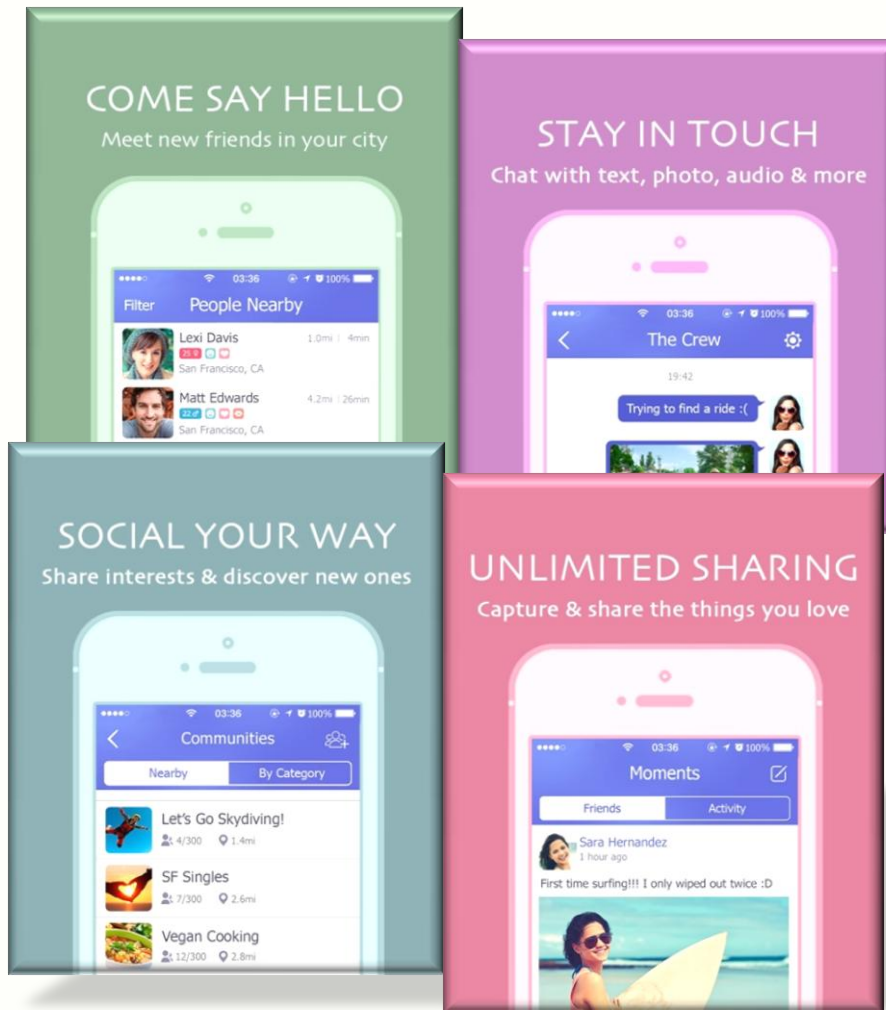


星际类战略手游。星际文明3在页游星级文明II的基础上，对战舰系统、英雄与战舰的配搭等方面进行了诸多更新，融入了团队据点战和联赛竞技场等玩法，并且更加贴合手机用户的使用习惯。




疾风勇者传（英文版），是本集团自淘米网络代理的一款日本动漫风格的角色扮演类游戏，采用虚拟摇杆操作，实现了非横版的全屏自由行走。

# 2014 年下半年展望-Link Messenger



- Link Messenger，是IGG历时半年自主研发的一款基于地理位置的即时通讯社交软件，预期于第三季度启动全球推广；
- Link Messenger的推出是为了更好的服务於集团遍佈全球的逾1.6億玩家，以提升溝通的有效性、增強遊戲的凝聚力；
- 在Link得以成功集聚可观的用户基数之前，集团不会进行任何商业化的尝试。集团现有的约1.6亿全球玩家将Link首先触及的潜在用户。



**謝謝!**

**IR 聯絡**

- [ir@igg.com](mailto:ir@igg.com)
- [yolanda.gao@igg.com](mailto:yolanda.gao@igg.com)