

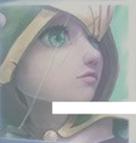
Mobile Royale

# 2018



MOBILE  
ROYALE

# 年度业绩



IGG INC 2019年3月

Lords Mobile

该演示档及相关幻灯片（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。

该演示档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。

1 IGG概览

2 2018年度业绩回顾

3 展望



# IGG概览

2018 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心 >

## 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
- 注册用户约6.2亿，MAU逾1,900万

## 全球化研发



- 在近10个国家和地区拥有研发团队
- 全球29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

## 明星游戏



# 全球布局

- 2018年，集团员工总人数逾千人。集团将在巴西、土耳其、西欧等地筹建新公司。



注：数据截至2018年12月31日；巴西、土耳其、西欧等新公司筹建中



App Annie

稳居华人手游发行商海外收入榜前三

App Annie

连续19个月蝉联全球战争策略手游收入No.1至今

Forbes<sup>Asia</sup>

“2018亚洲最佳中小上市企业”

SensorTower

2018年度华人出海手游收入No.1

GMGC<sup>®</sup>

“2018年度天府奖—最佳移动游戏公司”

头条

“2018年度最佳人气游戏”

游戏陀螺  
YOUXITUOLUO.COM

“最佳出海企业”

GMGC<sup>®</sup>

“2018年度天府奖—最佳移动网络游戏”

证券时报

“金翼奖—最具价值港股通公司”

cadpa

中国音像与数字出版协会

“2018十大最受海外欢迎游戏”与“2018十大最受欢迎电子竞技游戏”

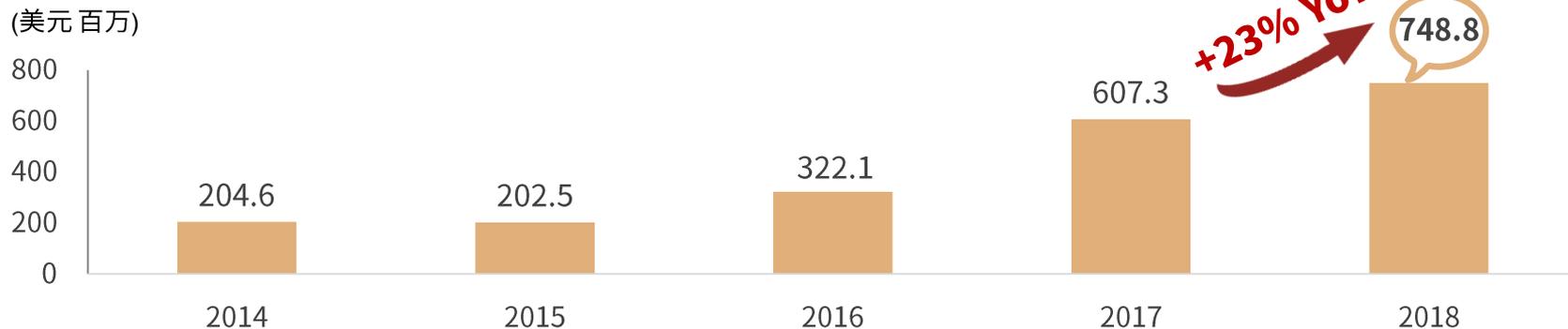


# 年度业绩回顾

2018 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心

## 历史收入



## 历史净利

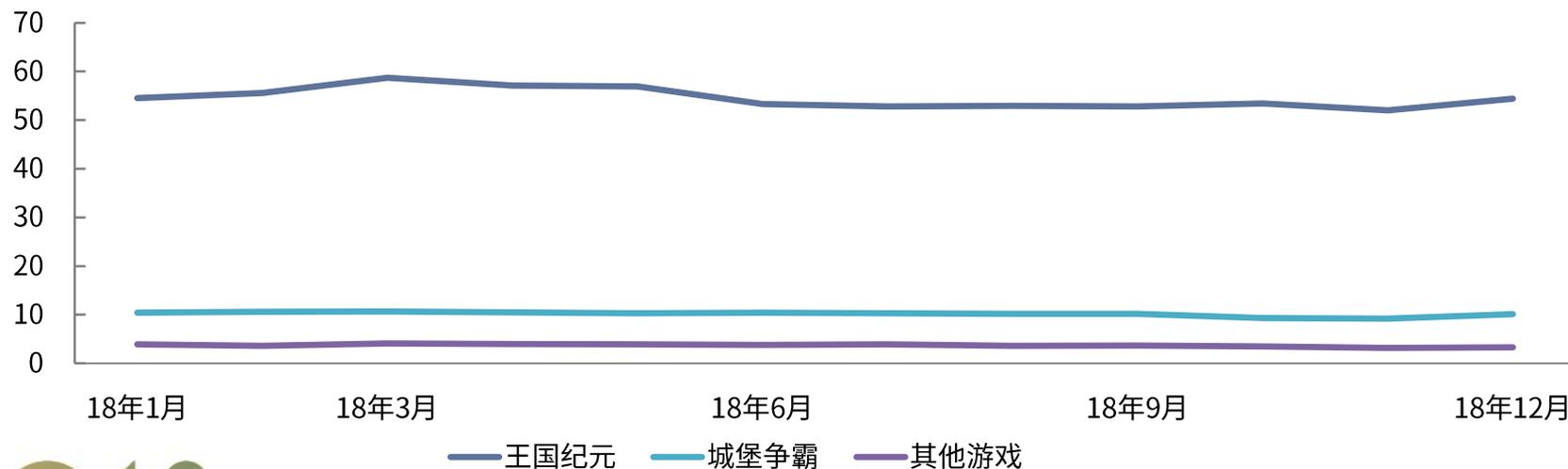


月均流水



## 集团游戏月流水

(美元 百万)



## 王国纪元

实时策略/角色扮演



- 2016年3月上线
- 19种语言
- 注册用户: 1.8亿
- 月活跃用户: 1300万
- 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: 2.3亿
- 月活跃用户: 390万
- 占集团总收入15%

## 征服时代

策略游戏



- 2017年7月上线
- 9种语言
- 注册用户: 890万
- 月活跃用户: 32万
- 占集团总收入1.6%

## 领主之战II

策略游戏



- 2013年12月上线
- 12种语言
- 注册用户: 6900万
- 月活跃用户: 34万
- 占集团总收入1.3%



## 全球排名

分别在Google Play 平台上52个国家及iOS平台上56个国家的策略游戏最高畅销排名前二十



## 21种语言

为全球玩家提供21种语言选择



## 注册用户

上线2个月注册用户逾400万

战争策略 + 角色扮演

全球同服

独创新玩法  
“公会飞船”  
“巨龙养成”  
“氏族贸易”

3D画面  
视觉震撼

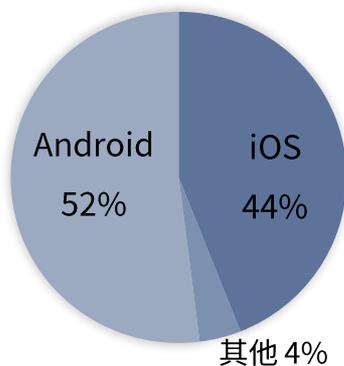


注：数据截至2019年2月28日；全球排名数据来源于App Annie；  
“战地王座：氏族争霸”为游戏繁体中文名，“王者决断”为游戏简体中文名

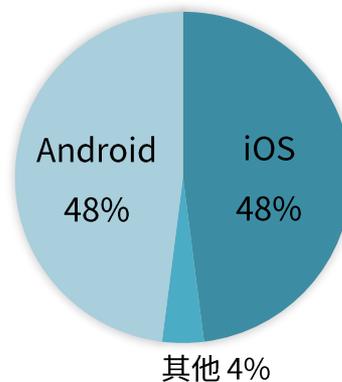
## 集团

## 王国纪元

### 按平台划分

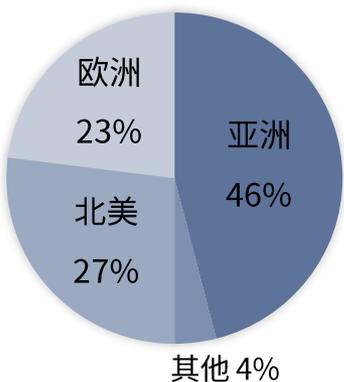


iOS及安卓平台占  
比环比表现稳定

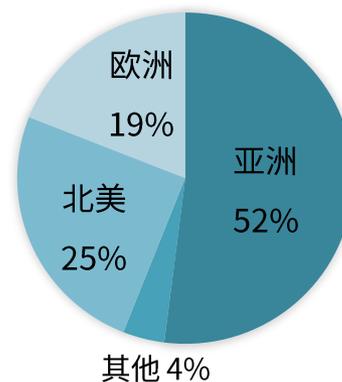


在iOS及安卓平台  
占比均衡

### 按区域划分



- 各地区收入占比稳定
- 收入结构与全球游戏收入区域分布相近



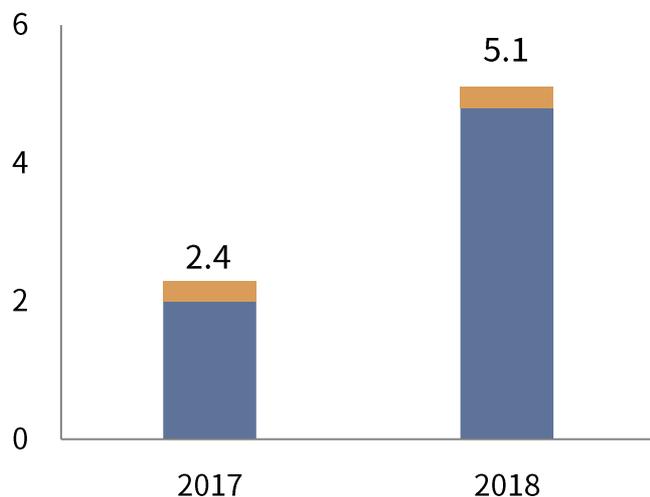
各地区收入占比表  
现稳定

# 2018年度业绩分析

| (美元 百万)            | 2017  | 2018  | YoY (%) | 备注                         |
|--------------------|-------|-------|---------|----------------------------|
| <b>收入</b>          | 607.3 | 748.8 | +23%    | 《王国纪元》收入增长                 |
| <b>王国纪元</b>        | 437.8 | 599.9 | +37%    |                            |
| <b>城堡争霸</b>        | 124.2 | 110.2 | -11%    |                            |
| <b>毛利</b>          | 414.6 | 523.5 | +26%    | 《王国纪元》收入增长                 |
| <b>毛利率 (%)</b>     | 68%   | 70%   | +2ppts  | 新增的若干渠道成本较低所致              |
| <b>销售及分销开支</b>     | 159.0 | 186.6 | +17%    | 《王国纪元》市场推广开支增长             |
| <b>占收入%</b>        | 26%   | 25%   | -1ppts  |                            |
| <b>行政开支</b>        | 33.4  | 44.7  | +34%    | 由于员工人数增加, 以及薪酬、绩效奖金与综合福利增加 |
| <b>占收入%</b>        | 6%    | 6%    | -       |                            |
| <b>研发成本</b>        | 46.7  | 63.6  | +36%    | 由于员工人数增加, 以及薪酬、绩效奖金与综合福利增加 |
| <b>占收入%</b>        | 8%    | 8%    | -       |                            |
| <b>所得税</b>         | 23.9  | 47.1  | +97%    | 由于税前利润增加及计提拨备增加            |
| <b>净利润</b>         | 155.1 | 189.3 | +22%    |                            |
| <b>净利润率 (%)</b>    | 26%   | 25%   | -1ppts  | 由于研发费用及所得税费用增加             |
| <b>每股基本盈利 (美元)</b> | 0.117 | 0.147 |         |                            |

## 资本开支

(美元 百万)



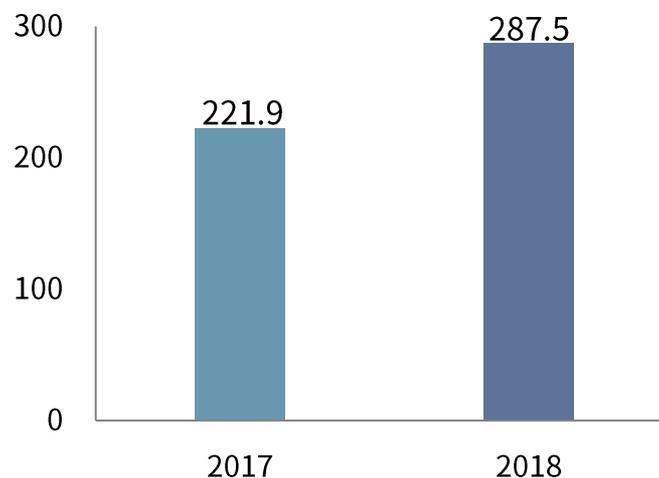
■ 购买物业、厂房及设备 ■ 购买无形资产

### • 低资本开支

- 2017: 占总资产**0.8%**
- 2018: 占总资产**1.3%**

## 现金及现金等价物

(美元 百万)



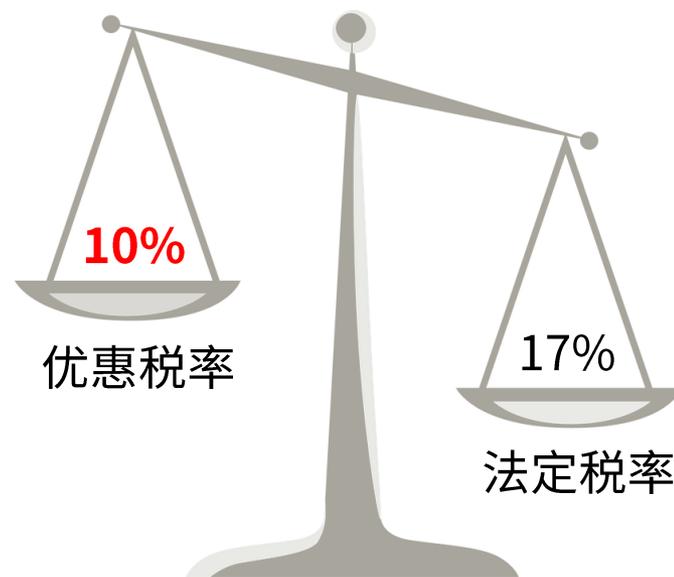
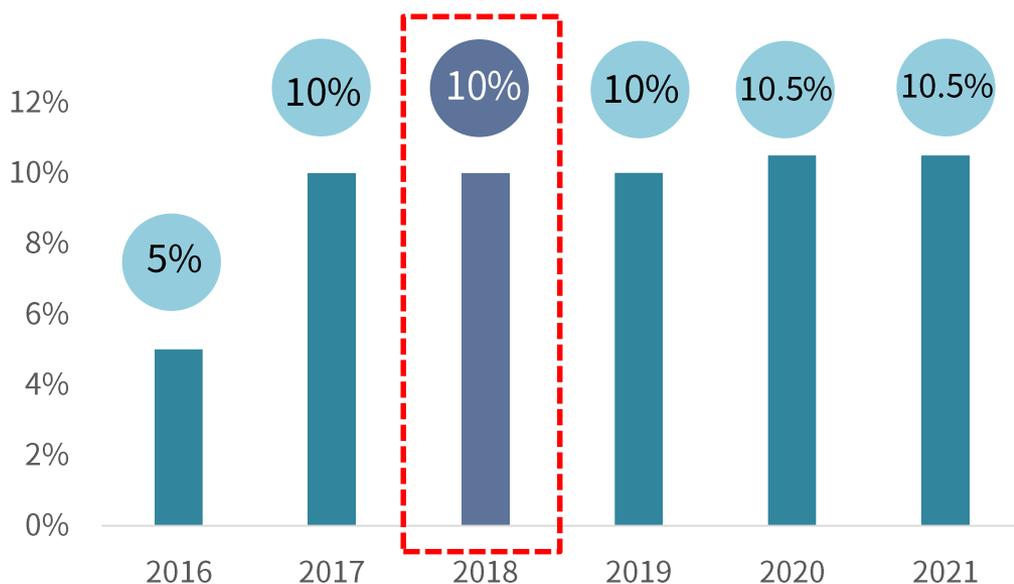
- 2018年支付股息**52.1M**美元，股份回购支出**75.7M**美元。股息及回购支出共计**127.8M**美元

|      | 股息类型    | 每股股息<br>(港仙) | 总金额<br>(港元 百万) | 派息比率<br>(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 |
|      | 第二次中期股息 | 16.7         | 214            | 30%              | 2019年4月23日 |

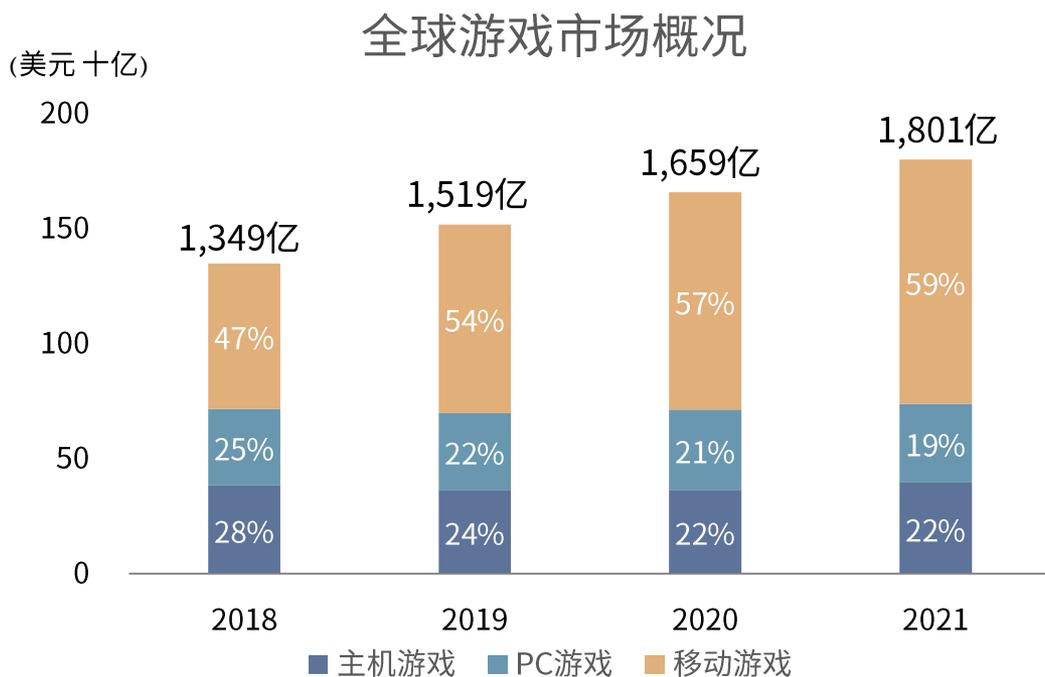


- 全年宣派的股息及回购金额合计约占年度净利70%。
- 未来集团派息率的确定将综合考虑盈利情况、兼并收购等资金需求。

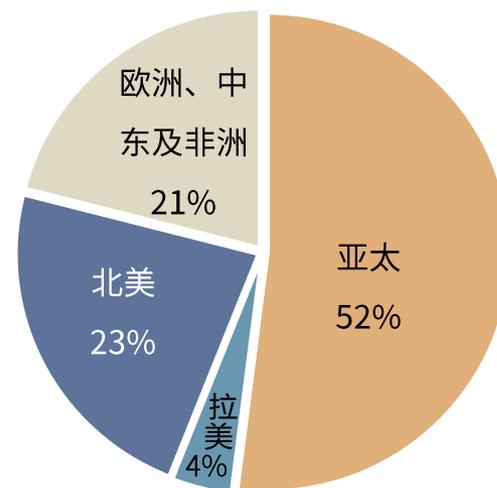
- **IGG新加坡**（游戏IP所属主体）在满足特定要求的前提下，享受新加坡经济发展局优惠税务待遇。
- 新加坡法定税率：17%
- IGG新加坡享受优惠税率：10%-10.5%



- 2018年全球游戏市场规模预计达1,349亿美元，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—各地区收入





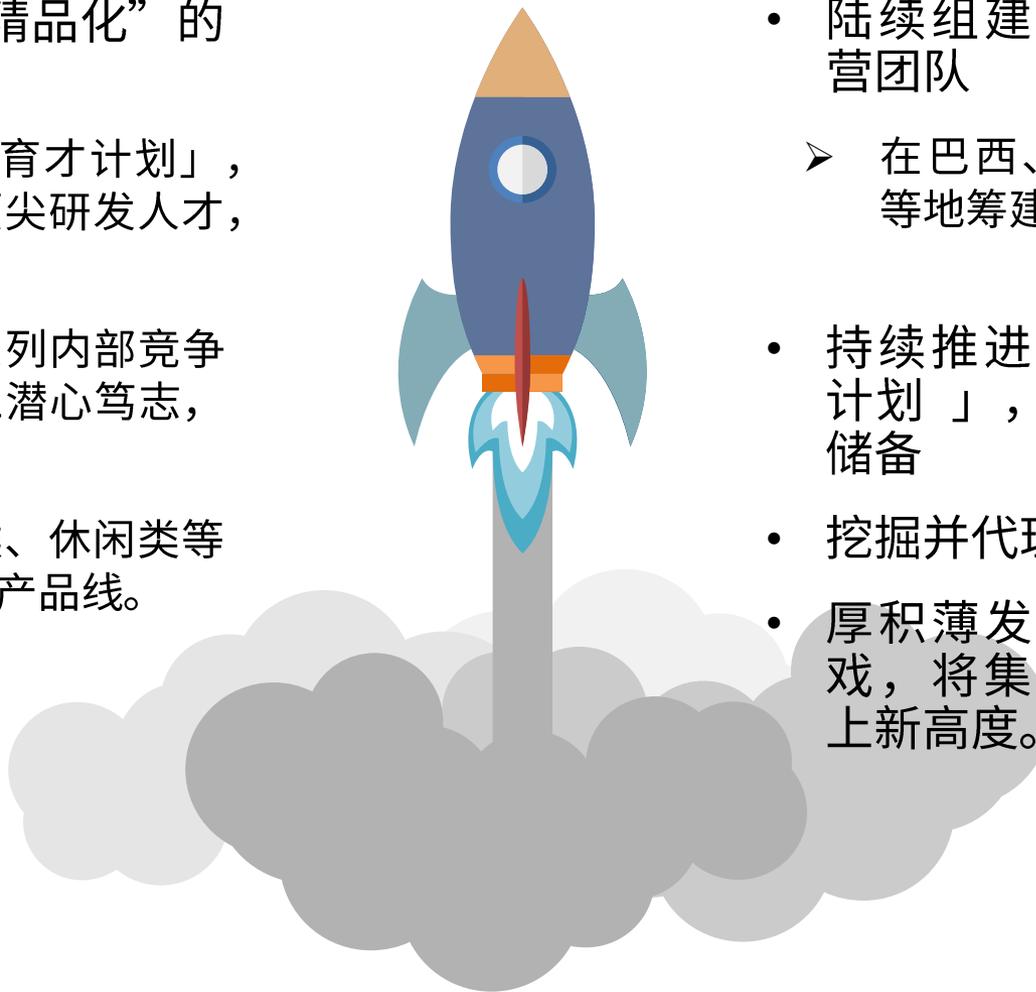
# 展望

2018 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心

## 研发布局

- 贯彻落实“游戏精品化”的研发理念
  - 持续推进「G星育才计划」，面向全球网罗顶尖研发人才，增强研发实力；
  - 建立并推行一系列内部竞争机制，激励员工潜心笃志，不断超越自我；
  - 陆续推出沙盒类、休闲类等精品游戏，扩充产品线。



## 运营推广

- 陆续组建更多本地化运营团队
  - 在巴西、土耳其、西欧等地筹建团队
- 持续推进「Inter-G募才计划」，扩充运营人才储备
- 挖掘并代理优秀游戏
- 厚积薄发，持续推广游戏，将集团游戏流水推上新高度。

CASTLE CLASH  
NEW DAWN

## 策略+塔防游戏



打造专属个性领地

CASTLE CLASH  
NEW DAWN



**提升实力，掠夺更多资源**

# 新游戏介绍 – Project COG

CASTLE CLASH  
NEW DAWN



 **多人组队，共战BOSS**

**2018** 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心

# CRAFT LE<sup>G</sup>END

## 沙盒游戏



2018 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心 >

# 新游戏介绍 – Project CL

**IGG**  
I GOT GAMES

**CRAFT  
LEGEND**



2018 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心

# 新游戏介绍 – Project CL



## 策略游戏



# CLASH OF LORDS III

# 新游戏介绍 – Project BC



# 新游戏介绍 – Project BC

**HERO HALL**



**ALADIN**



**WARFKING**



**2018** 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心

## 策略游戏

# SEA FORTRESS

2018 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心

# 新游戏介绍 – Project SF

船艦組裝



戰列艦



驅逐艦



潛艦



航空母艦



LEVEL  
1

詳細資訊

2018 年度业绩

与时俱进 · 不忘初心 >

# 新游戏介绍 – Project SF



# 谢谢!

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