

2016

中期業績

IGG INC 2016年8月



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。

- 
- **公司概覽**
 - **2016中期業績**
 - **業務回顧與展望**

IGG 集團， 全球領先的手機遊戲開發商和運營商

16H1

- 手遊收入佔比達97%，擁有來自於全球200多個國家及地區的註冊用戶超過3.4億，其中月活躍用戶約為1,860萬；
- 在全球十個國家和地區設立了分支機構；
- 新遊戲《王國紀元》成為公司新的增長引擎

2015

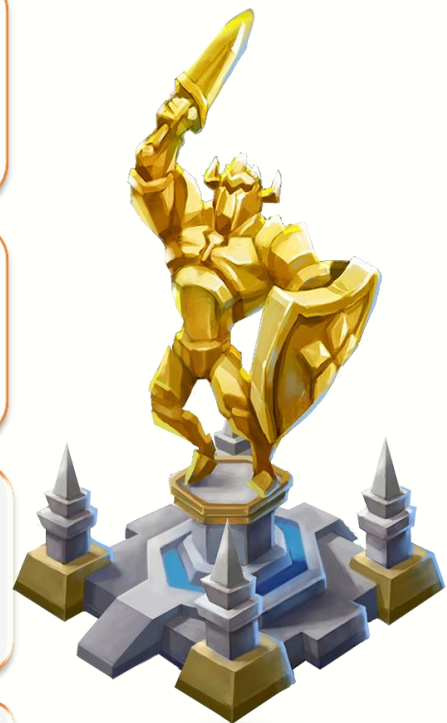
- 《城堡爭霸》收入再創新高；
- 2015年7月7日，正式於港交所主板掛牌，代碼799.HK；
- 2015年全年收入超過2億美元

10-14

- 完成從客戶端遊戲到網頁遊戲繼而到手機遊戲的轉型；
- 2013年7月，主力遊戲《城堡爭霸》上線；
- 2013年10月18日，登陸港交所創業板，代碼8002.HK；
- 2014年底，收購美國遊戲開發商 Nerd Kingdom

06-09

- 集團創立，並完成由IDG, Vertex, Hearst領投的B輪融資



2016年3月，在英國權威移動遊戲產業媒體Pocketgamer.biz推出的2016年全球50大移動遊戲開發商排行榜中，IGG位列17，是入圍榜單前20的四家華人企業之一。



重磅新品《王國紀元》
2016年8月20日流水排名



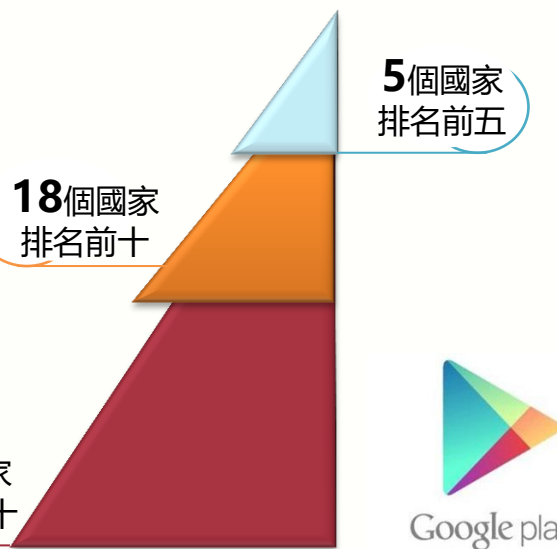
腾讯游戏
Tencent Games

elex

智明星通



IGOT GAMES



5個國家
排名前五

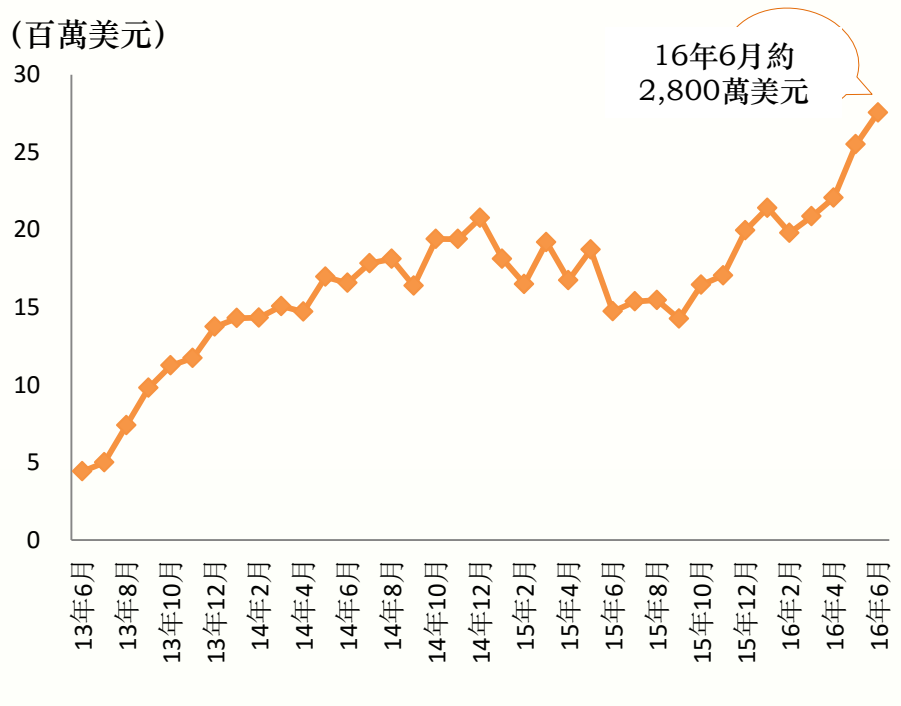
18個國家
排名前十

44個國家
排名前二十

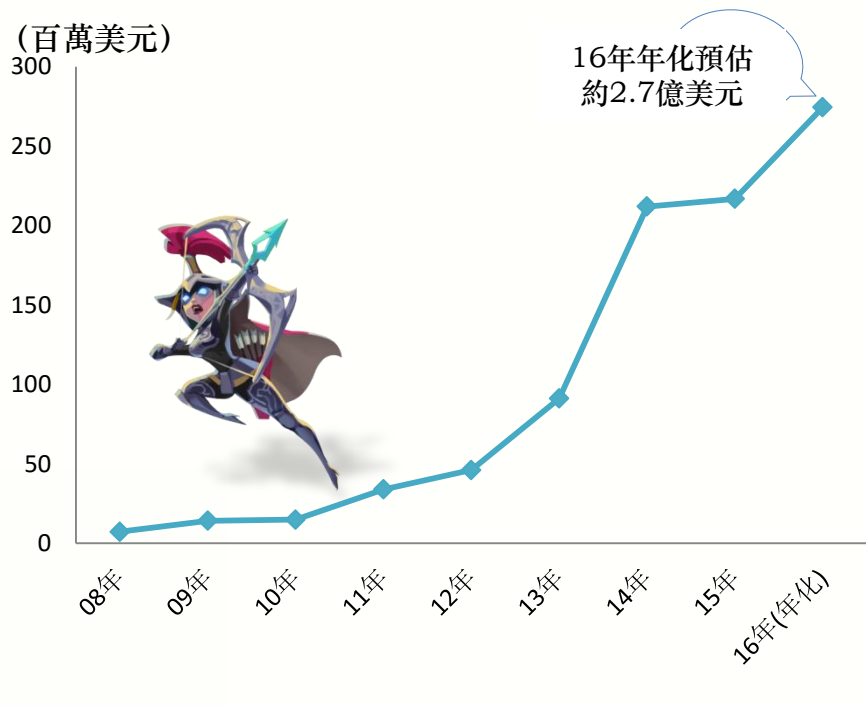


Google play

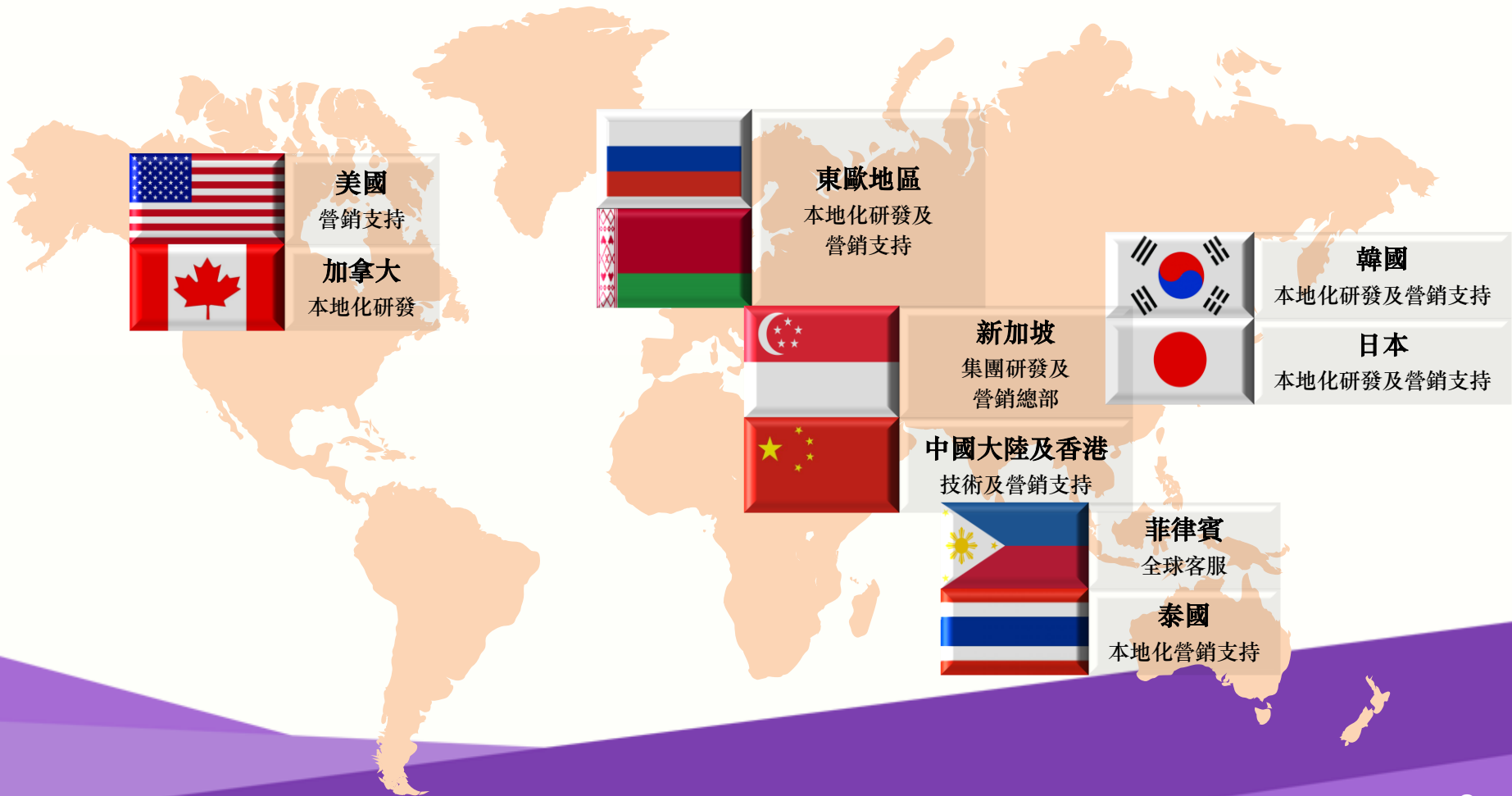
集團月流水
13年6月~16年6月



集團流水
08年~16年(年化)



充分發揮各細分市場的潛力、實現全球化的研發和運營是集團的長期戰略

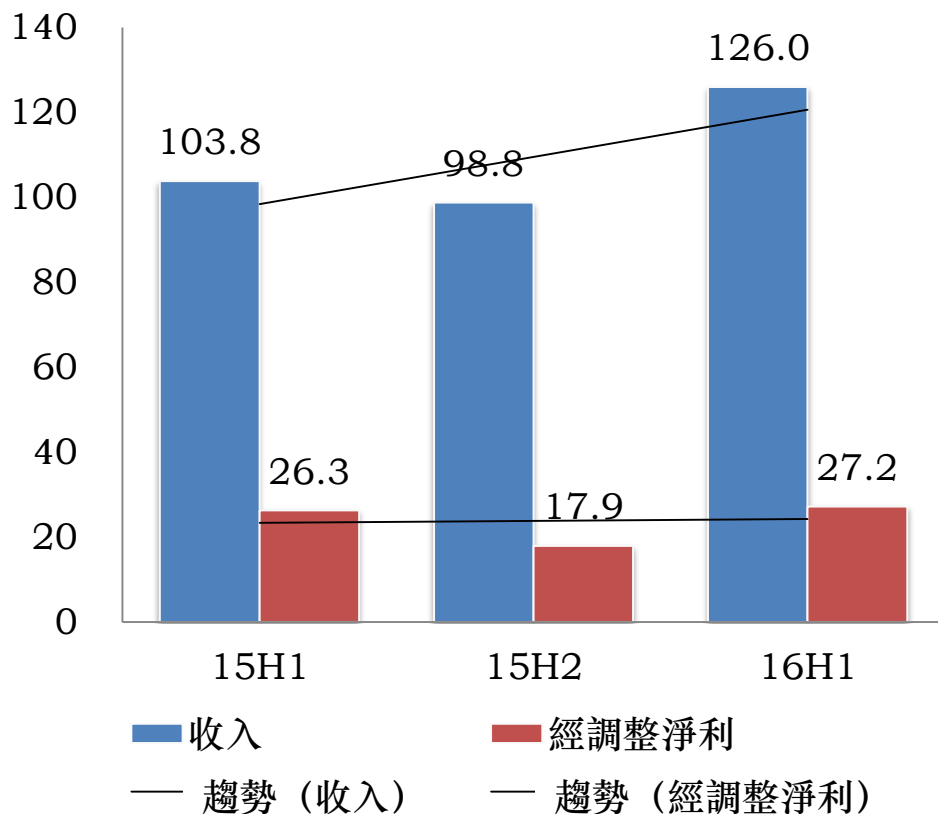


- 公司概覽
- **2016年中期業績**
- 業務回顧與展望

		15H1	16H1	半年 同比	15H2	16H1	半年 環比
收入	百萬 美元	103.8	126.0	+21.4%	98.8	126.0	+27.5%
毛利	百萬 美元	72.0	88.6	+23.1%	68.5	88.6	+29.3%
毛利率	%	69%	70%	+1ppt	69%	70%	+1ppt
經調整淨利*	百萬 美元	26.3	27.2	3.4%	17.9	27.2	+52.0%
經調整淨利率*	%	25%	22%	-3ppt	18%	22%	+4ppt
母公司擁有人 應佔溢利	百萬 美元	24.8	26.1	5.2%	16.7	26.1	+56.3%
期內溢利率	%	24%	21%	-3ppt	17%	21%	+4ppt
加權平均普通股 股數	億股	13.78	13.66	-	13.87	13.66	-
本期間每股 基本盈利	分 美元	1.80	1.91	-	1.20	1.91	-

* 經調整淨利指不包括以股份為基礎的補償的溢利。

(百萬美元)



- 2016年上半年的收入增長主要來自於新遊戲《王國紀元》的貢獻；
- 2016年上半年經調整淨利增長低於收入增長，主要是由於《王國紀元》上線初期，廣告投放的增加。

2016年上半年收入按遊戲名稱劃分

15FY

遊戲名稱	於總收入佔比
城堡爭霸	60%
領主之戰系列	17%
卡卡英雄	7%
德州撲克至尊版	4%
至尊老虎機	2%

16H1

遊戲名稱	於總收入佔比
城堡爭霸	56%
領主之戰系列	16%
王國紀元	14%
卡卡英雄	6%
德州撲克至尊版	2%

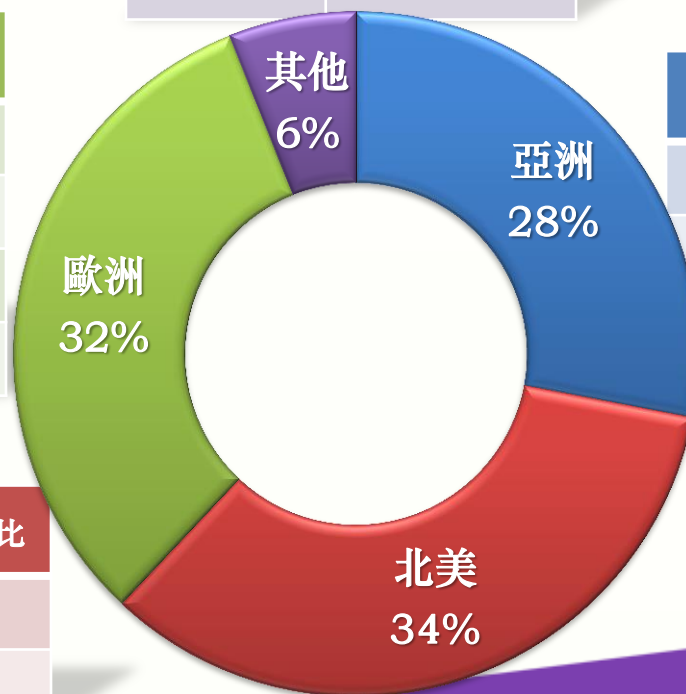
- 《城堡爭霸》2016年上半年月均流水保持在1,200萬美元的水平；
- 新遊戲《王國紀元》7月份流水已破千萬美元；
- 《領主之戰》系列及《卡卡英雄》的流水仍然維持在月均300萬及120萬美元左右。



集團的收入來自於全球200多個國家和地區；
很大程度上分散了個別區域的收入波動或匯兌損失對集團整體收入帶來的影響

按國家	於總收入佔比
德國	10%
俄羅斯	6%
法國	6%
英國	5%

按國家	於總收入佔比
澳大利亞	2%



按國家/地區	於總收入佔比
中國	3%
台灣	3%
韓國	1%

按國家	於總收入佔比
美國	30%
加拿大	3%

	15FY	16H1
毛利率	69%	70%
銷售及分銷開支佔銷比	21%	27%
行政開支佔銷比	11%	9%
研發成本佔銷比	13%	13%
經調整淨利率*	22%	22%

✓ 銷售及分銷開支佔銷比較去年全年增長6個百分點，主要是上半年對新遊戲《王國紀元》廣告投放的增加。

✓ 研發投入金額較去年同期增長約25.6%，主要是由於研發團隊擴張所帶來的薪資福利的增加，及研發外包費用的增長；

✓ 佔銷比較去年全年持平，預期隨著下半年新遊戲的不斷推出，研發佔銷比或將有所下降。

✓ 行政開支金額較去年同期增長約7.7%，主要是由於營銷人員擴張帶來的薪資福利的增長，及福州辦公場所裝修所帶來的折舊費用確認；

✓ 佔銷比較去年全年下降2個百分點，主要是由於收入規模擴張所帶來的固定成本攤薄。

* 經調整淨利指不包括以股份為基礎的補償的溢利。

(百萬 美元)

	現金和現金等價物；	159
+	超過三個月定期存款	0
-	短期借款	0

= 淨現金
1.59億美元

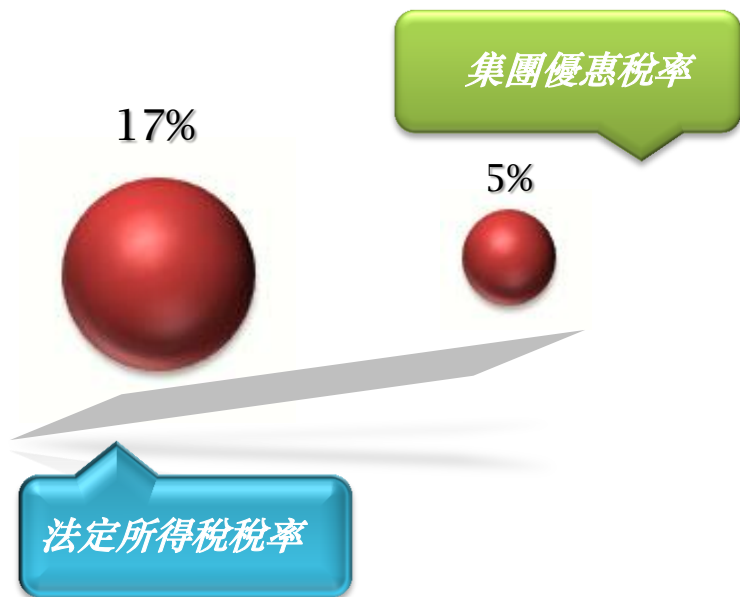
(萬 美元)

	固定資產投資， 如服務器和電腦設備	138.8
+	無形資產，如軟件、商標	3.9

= 資本開支
143萬美元

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

IGG 新加坡



- 2016年上半年，集團99%的收入都由IGG新加坡認列；
- 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。



股息類型	宣派日	總金額 (百萬美元)	股數* (億股)	每股股息 (港仙)
2016年 中期股息	16年8月26日	7.5	13.66	4.3

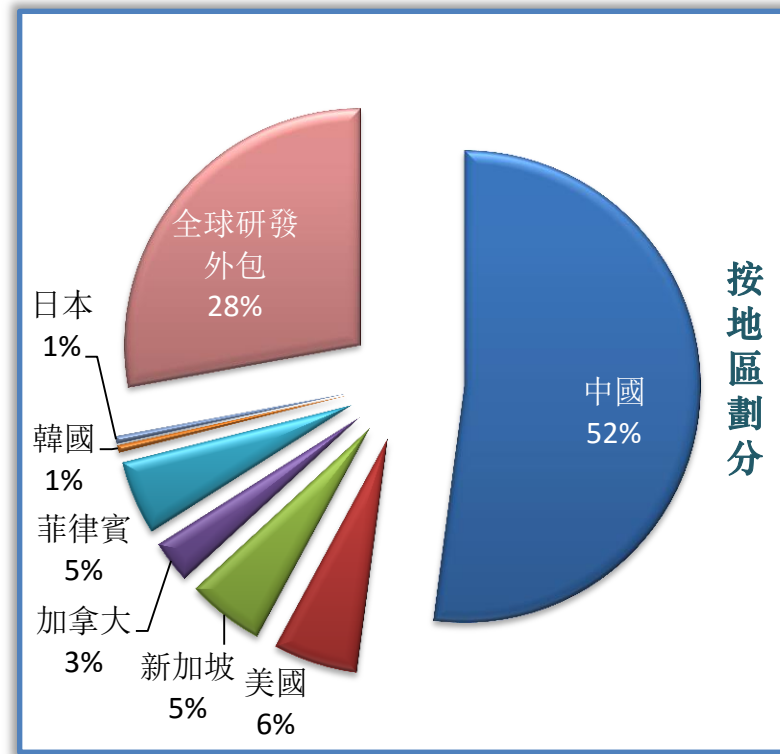
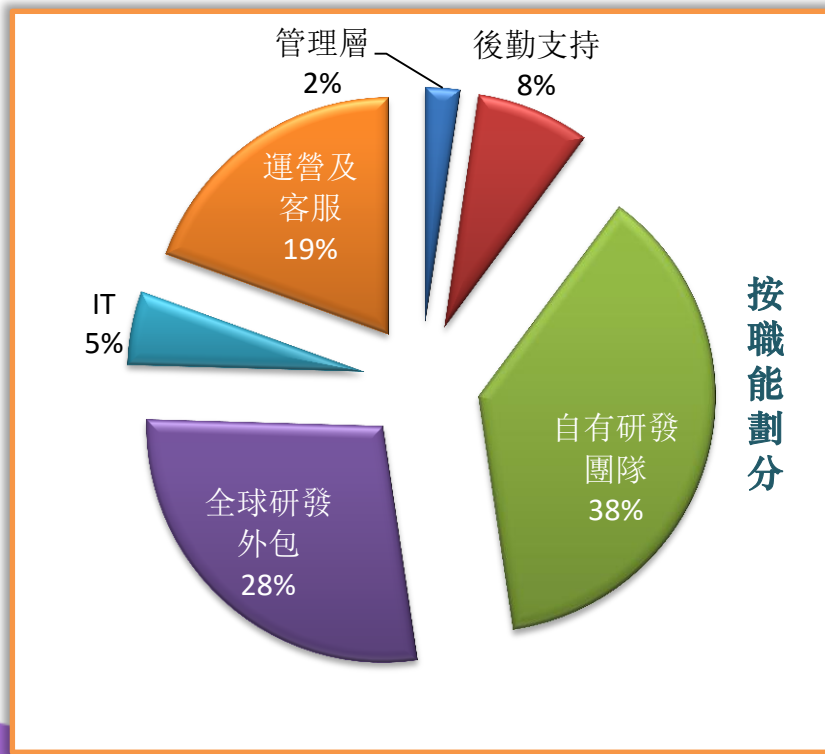
*截至6月30日流通在外的普通股股數

- 2016年中期股息約佔2016年上半年淨利潤的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。

- 公司概覽
- 2016年中期業績
- 業務回顧與展望

يمكنك في تجديد المزيد من المشايخ في النطل بحب النطل

- 截至2016年6月30日，包括於2014年併購的美國公司Nerd Kingdom的44名員工在內，集團共有僱員910名，另有全球研發外包團隊約350人，總計約1,260人；
- 今年7月份，集團於白俄羅斯新設立的研發中心正式招募了9名員工（下表未包含）

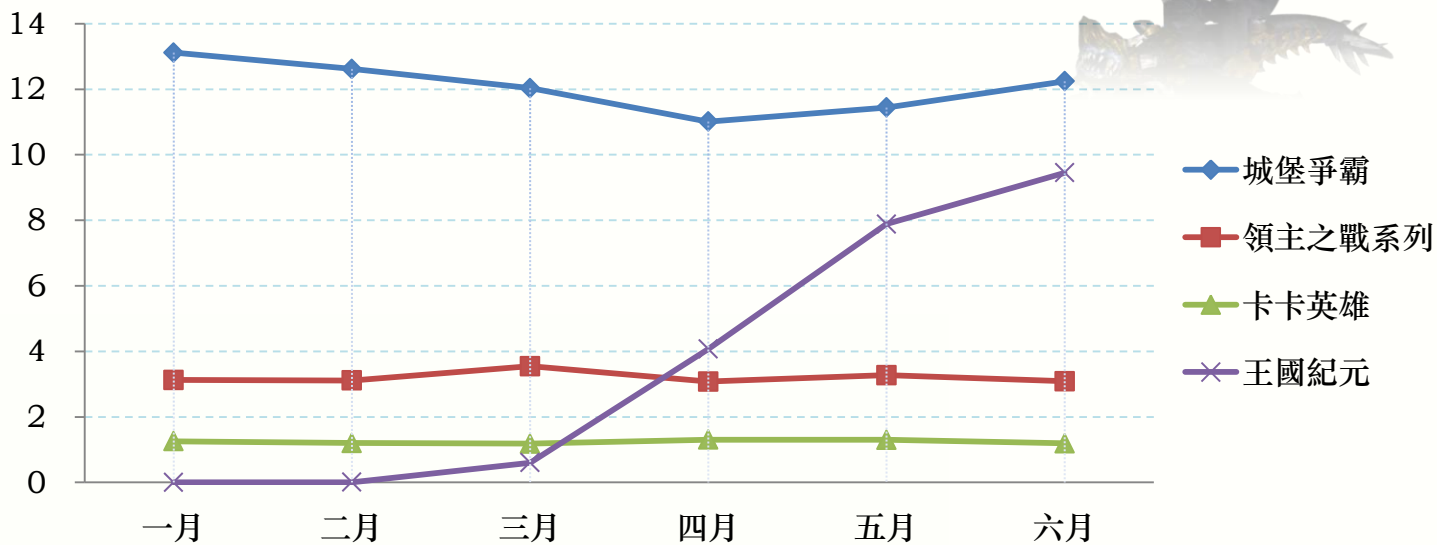




	Castle Clash (城堡爭霸)	Clash of Lords II (領主之戰II)	Deck Heroes (卡卡英雄)	Lords Mobile (王國紀元)
上線時間	2013年7月	2013年12月	2014年7月	2016年3月
語言版本數量 (截至16年6月30日)	15	12	10	16
註冊用戶數 (截至16年6月30日)	1.55億	5,040萬	1,150萬	1,000萬
月活躍用戶數 (16年6月)	1,060萬	250萬	46萬	250萬



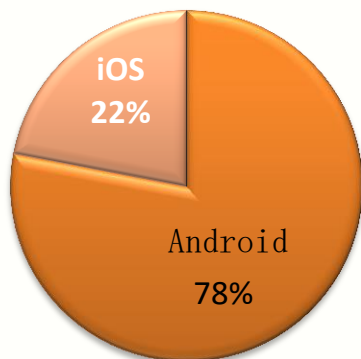
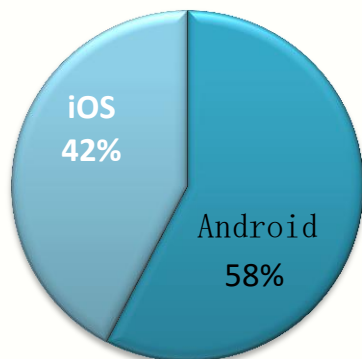
上半年月流水趨勢



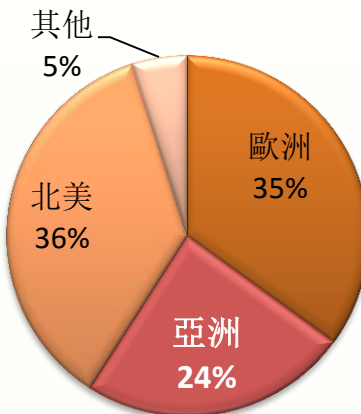
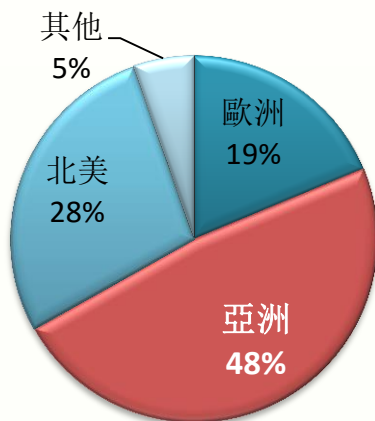
16H1王國紀元流水

16H1公司其他游戏流水

按平台劃分



按大區劃分

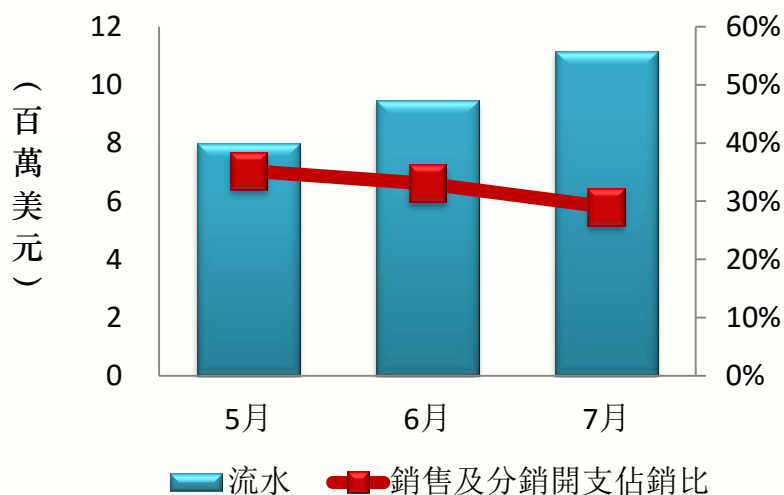


《王國紀元》在以下三個方面實現了突破：

- 首先，在玩法上，集團第一次嘗試為全球玩家構建一個跨越語種和平台的共通世界；
- 其次，《王國紀元》上半年流水的42%來自於iOS平台。相較之下，集團上半年其他遊戲產品的總流水中，來自iOS平台的僅佔22%；
- 最後，市場增速較高的亞洲地區貢獻了《王國紀元》高達48%的流水；而其他遊戲中，亞洲佔比僅為24%

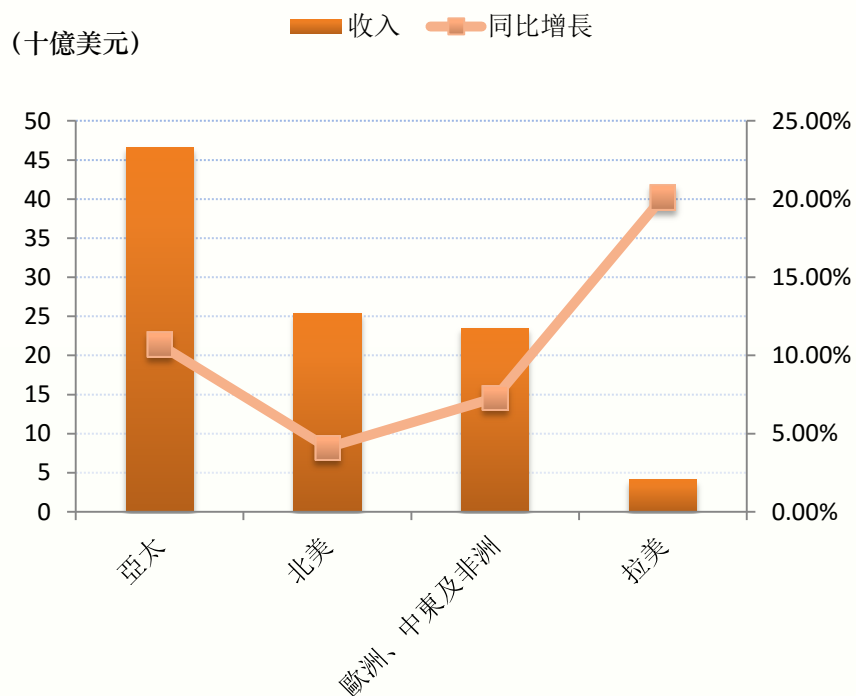


- 《王國紀元》在俄羅斯、白俄羅斯等東歐國家，及在新加坡、泰國、馬來西亞等東南亞國家收入均名列前茅，在中國、韓國、台灣等東亞國家和地區也有不俗表現；
- 根據Appannie的數據，該遊戲已數十次獲得Google Play的主頁推薦。

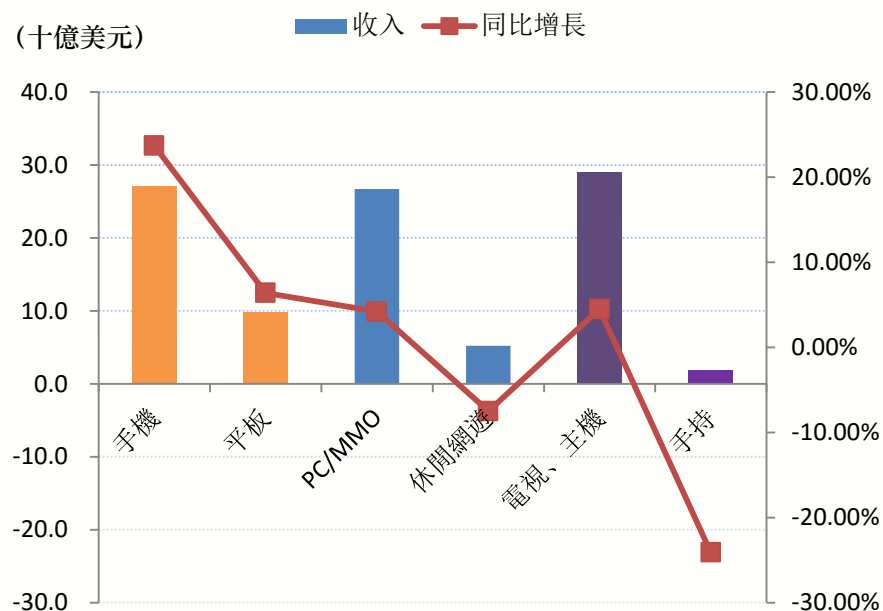


- 由於其“大世界”的特性，多種語言版本分批次同時上線，因而集團上半年針對《王國紀元》的廣告投放相對密集；
- 3月及4月針對該款遊戲的廣告投放均超過其當月流水。5月份開始，隨著流水的逐步攀升，廣告投放佔銷比逐步回落；
- 未來，集團會視該遊戲在不同地區的收入表現制定具體的廣告策略。遊戲進入成熟期后，廣告投放將逐步降至集團平均水平。

- 2016年，亞洲遊戲市場規模約為466億美元，約佔全球遊戲市場的47%

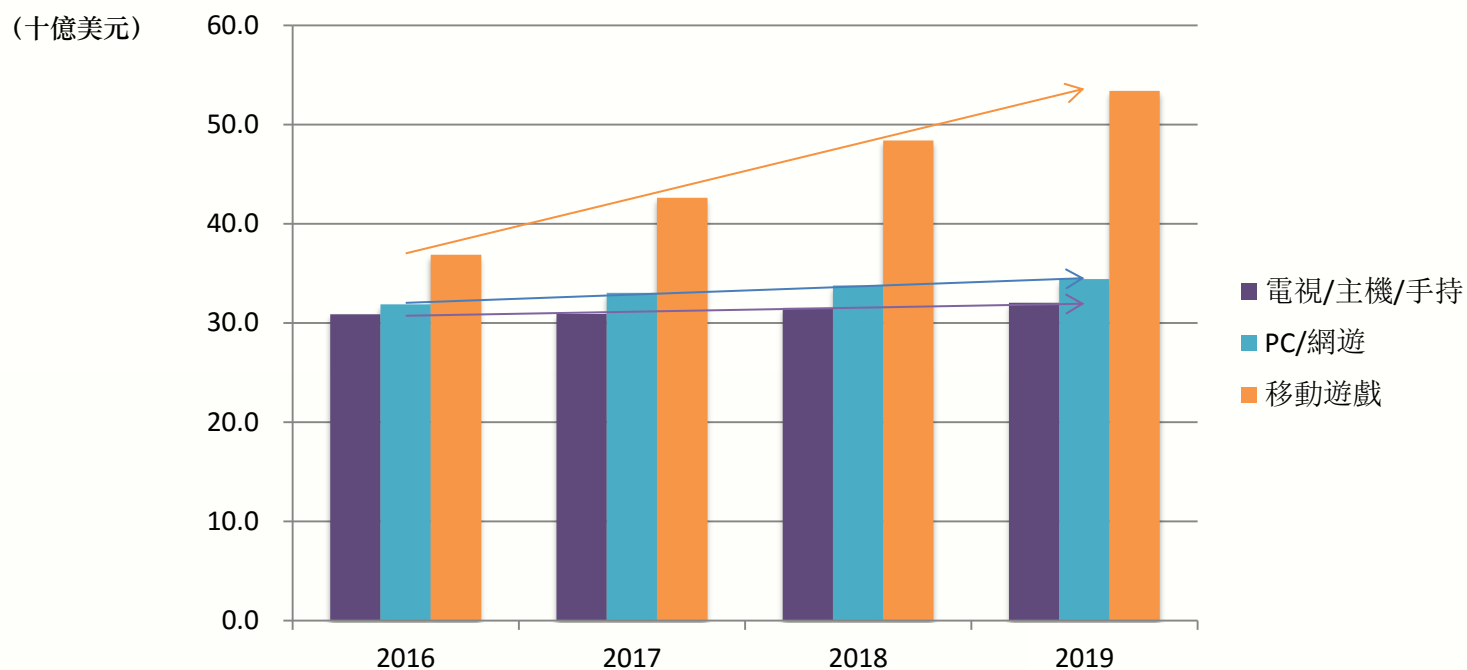


- 2016年全球移动遊戲市場（手機及平板）規模約為369億美元，約佔全球遊戲市場的37%



* 數據來源於Newzoo報告。

- 預期2019年全球遊戲市場規模將從2016年的約996億美元增長至1,186億美元；
- 預期2016至2019年，移動遊戲（手機及平板）複合增長率為13.1%，PC/網遊複合增長率為2.5%，電視/主機/手持設備遊戲複合增長率為1.2%



* 數據來源於Newzoo報告。

研發佈局與進展

- ✓ 2016年下半年，預期有包括策略遊戲、消除遊戲和Casino遊戲在內的約十款新遊戲上線。與此同時，《城堡爭霸》和《領主之戰》的全新版本、沙盒遊戲“TUG”及帶有LBS(基於位置服務)和AR(增強現實)特征的新遊戲也都在緊鑼密鼓的開發中，預期明年與玩家見面。



中國大陸地區遊戲出版新規的影響

- ✓ 近期，中國新聞出版廣電總局頒佈《關於移動遊戲出版服務管理的通知》，要求在中國大陸地區發行之手機遊戲需向政府申請內容審查，並取得版號許可，該新規將對國際化的遊戲產品在中國的運營與發展產生影響。此外，審查准則亦對申請公司之資本規模予以規定，也將提高中國大陸市場上發行遊戲產品的准入門檻。

- ✓ 2016年上半年，來自中國大陸地區的收入佔集團總收入的比重僅為3%，短期來看，新規出台對集團整體營收並無實質影響，長期來看，或會抑制集團於中國大陸地區的增長潛力。



謝謝!

IR 聯絡

ir@igg.com