

2020

年度業績

IGG INC 2021年3月



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邀約或邀請；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信息製作而成，但集團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。集團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集團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集團未來業績的保證，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。集團之實際業績、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：集團是否能夠成功進入新的市場及在此市場的滲透力度；近期增長速度的可持續性；某些細分市場的增長預期；集團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。集團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。該演示檔中，所有涉及“IGG”及“集團”均指代IGG INC及其附屬公司。



1

IGG概覽

2

業績回顧

3

展望



IGG 概覽

全球領先的手遊開發商及運營商

全球化市場

- 以**23**種語言版本發行遊戲及移動應用產品
- 玩家遍佈**200**多個國家和地區
- 總用戶數逾**10**億*，MAU近**3900**萬

全球化研發

- 研發團隊及技術夥伴遍佈全球**26**個國家和地區

全球化運營

- 在**15**個國家組建本地化運營團隊
- 與**100**多個分銷推廣平台長期合作

全球化投資

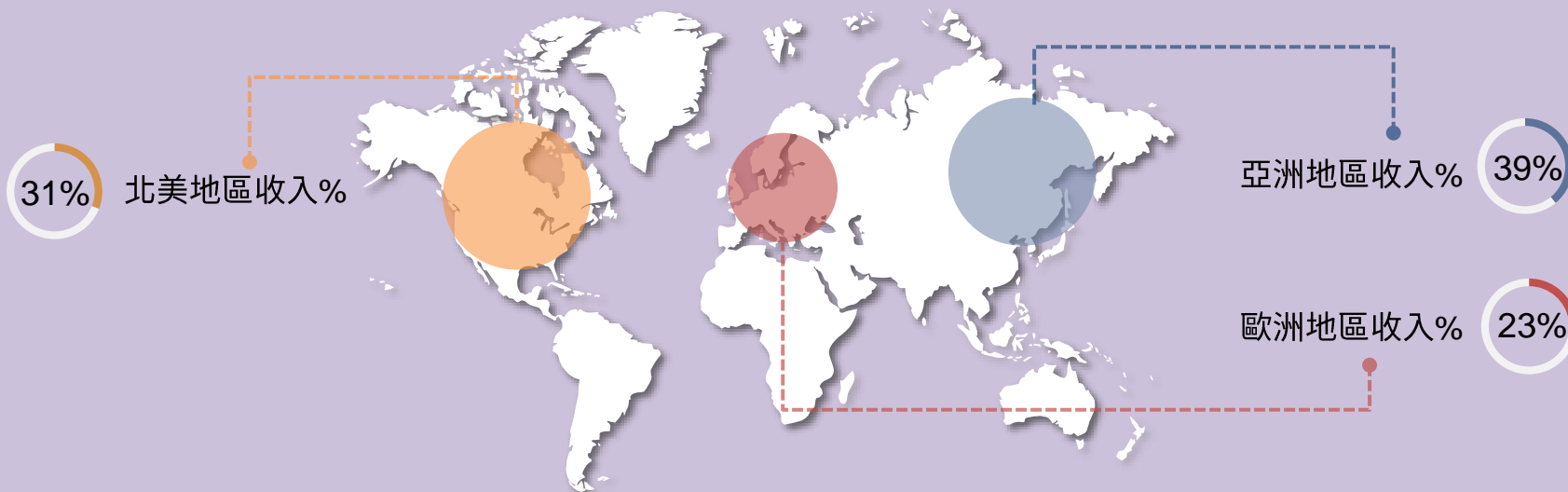
- 移動互聯網及遊戲相關領域戰略性投資
- 投資增值收益*近**1.3**億美元

註：數據截至2020年12月31日

集團總用戶數：指歷史累計註冊用戶，包括遊戲產品及移動應用產品用戶。

投資增值收益：來自其他金融資產，包括投資之公允價值收益、出售其他金融資產收益及股息收入。

- 2020年，員工總人數逾2,000人，其中研發人員佔總人數逾50%。
- 年內，集團在中國北京、成都、上海相繼組建了新研發團隊。



亞洲地區

新加坡 ★

集團研發及營銷總部

大中華地區

研發、營銷及技術支持

韓國

本地化營銷支持

日本

本地化研發及營銷支持

土耳其

本地化營銷支持

菲律賓

全球客服

泰國

本地化營銷支持

阿聯酋 (迪拜)

本地化營銷支持

印尼

本地化營銷支持

歐洲及其他地區

西班牙

本地化營銷支持

意大利

本地化研發培訓及營銷支持

白俄羅斯

本地化營銷支持

美洲地區

美國

技術及本地化營銷支持

加拿大

本地化研發及營銷支持

巴西

本地化營銷支持

全球地位



App Annie 集團連續七年上榜「年度發行商**52強**」榜單





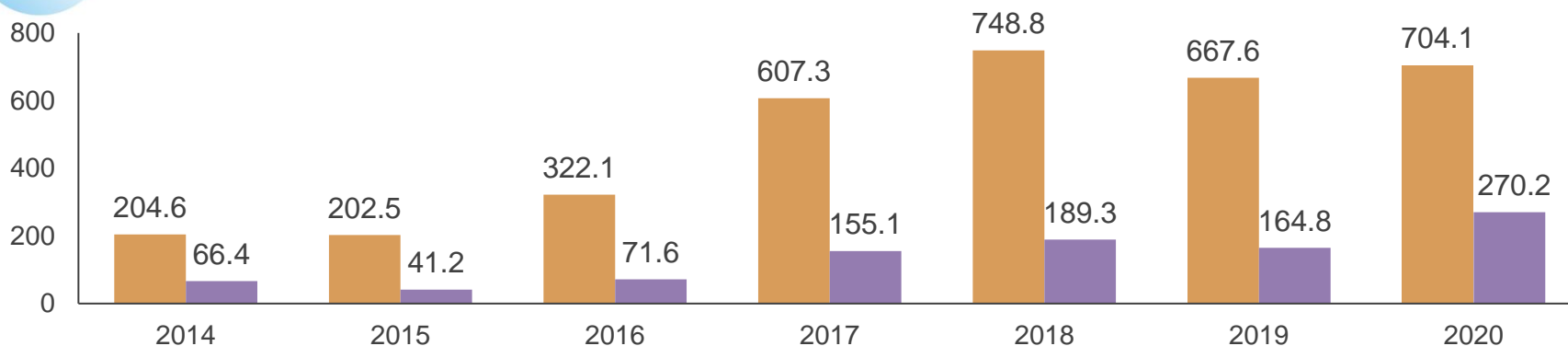
業績 回顧

營收與淨利表現



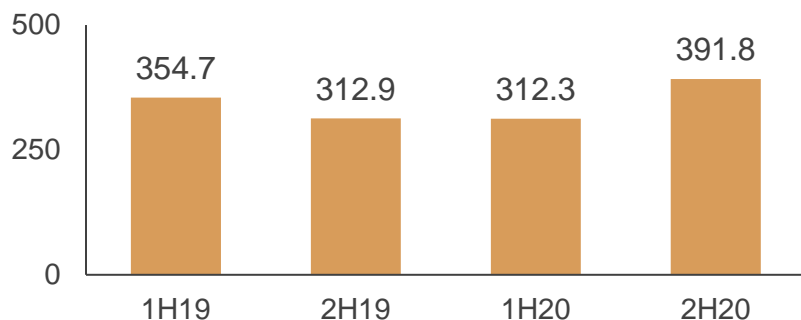
歷史收入及淨利

(美元 百萬)



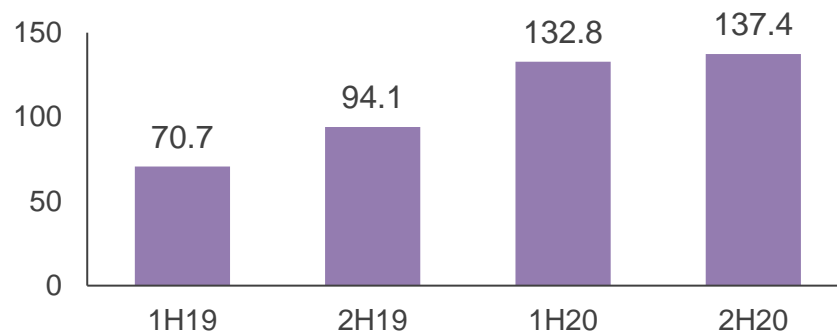
(美元 百萬)

2020收入表現



(美元 百萬)

2020淨利表現



- ▶ 2020年收入同比增長5%，利潤同比增長64%，利潤再創歷史新高。
2H20收入達到3.92億美元，同比及環比均增長25%。

2020年末集團及核心遊戲月流水表現

\$66M

王國紀元

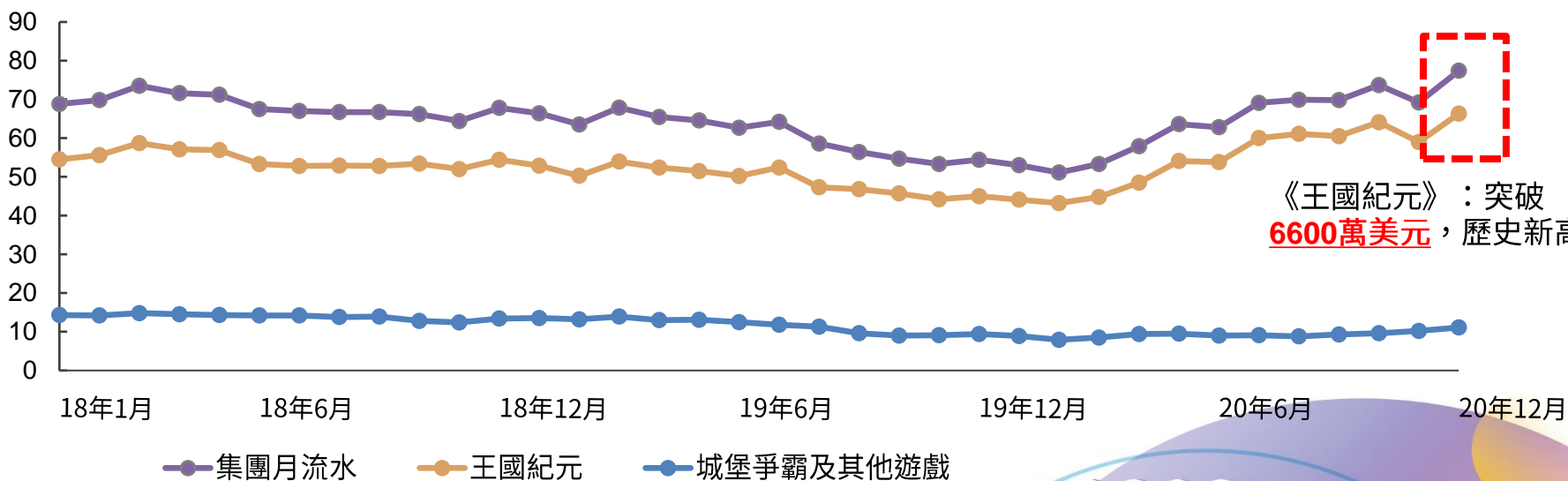
\$11M

城堡爭霸及其他遊戲

\$77M

合併月流水

(美元 百萬)



《王國紀元》：突破
6600萬美元，歷史新高



王國紀元

- 策略/角色扮演
- 2016年3月上線
- 20種語言
- 註冊用戶: 3.7億
- 月活躍用戶: 1370萬
- 佔集團總收入86%



城堡爭霸

- 策略/塔防
- 2013年7月上線
- 16種語言
- 註冊用戶: 2.7億
- 月活躍用戶: 320萬
- 佔集團總收入7%



奇幻書境物語

- 女性換裝
- 2020年8月上線
- 6種語言
- 註冊用戶: 340萬
- 月活躍用戶: 110萬
- 佔集團總收入小於5%



戰地王座

- 策略/角色扮演
- 2018年12月上線
- 21種語言
- 註冊用戶: 830萬
- 月活躍用戶: 9萬
- 佔集團總收入小於5%

- 為移動app導入近一億用戶
- 形成平台協同效應

KeepClean



- 清理加速APP
- 2019年11月上線
- 註冊用戶: 5500萬

KeepLock



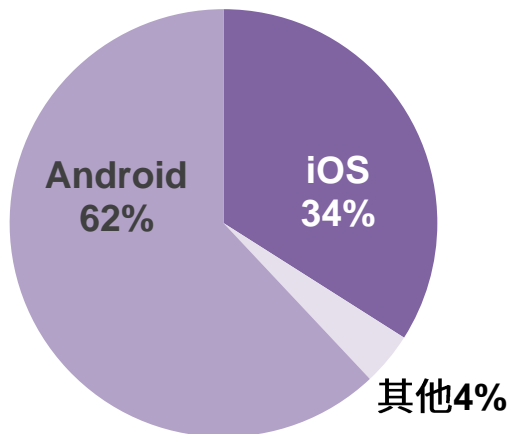
- 隱私APP
- 2019年1月上線
- 註冊用戶: 1200萬

Battery Saver



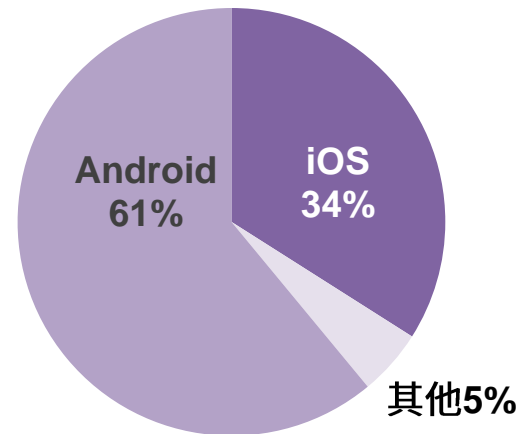
- 電池APP
- 2020年6月上線
- 註冊用戶: 1200萬

集團平台收入分佈



- 安卓平台佔比持續提升
✓ 2019安卓平台佔比：58%

王國紀元平台收入分佈



- 安卓平台佔比持續提升
✓ 2019安卓平台佔比: 55%



年度業績分析

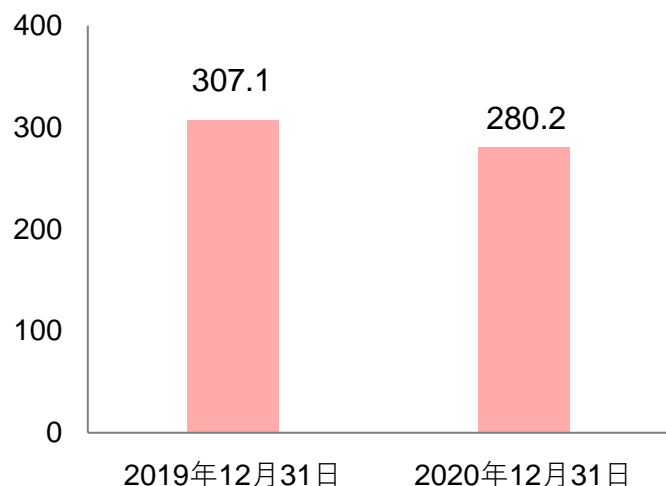


(美元 百萬)	2019	2020	YoY (%)	備註
收入	667.6	704.1	+5%	
王國紀元	539.0	603.7	+12%	核心遊戲《王國紀元》自二季度起重拾升勢，12月流水逾6600萬美元，再創巔峰
城堡爭霸及其他	128.6	100.4	-22%	
毛利	462.8	491.7	+6%	毛利隨收入增長
毛利率 %	69.3%	69.8%	+0.5ppts	服務器成本減少
其他淨收入	32.6	131.4	+303%	投資增值收益增長，主要來自集團對移動互聯網及遊戲相關領域企業及基金的成功投資
銷售及分銷費用	164.9	185.1	+12%	年內持續加大對《王國紀元》及新遊戲的推廣力度
佔收入%	25%	26%	+1ppts	
行政費用	45.5	46.2	+2%	
佔收入%	7%	7%	-	
研發費用	92.5	88.9	-4%	不斷優化研發資源
佔收入%	14%	13%	-1ppts	
所得稅費用	25.2	26.8	+6%	稅前利潤上升
淨利潤	164.8	270.2	+64%	
淨利潤率%	25%	38%	+13ppts	得益於集團核心遊戲收入增長及投資業務表現突出
主營業務利潤*	139.9	145.7	+4%	
每股基本盈利 (美元)	0.1319	0.2223		

主營業務利潤：指扣除投資增值收益及應佔聯營公司及合營企業的業績後的集團淨利潤。投資增值收益來自其他金融資產，包括投資之公允價值收益、出售其他金融資產收益及股息收入。

現金及現金等價物

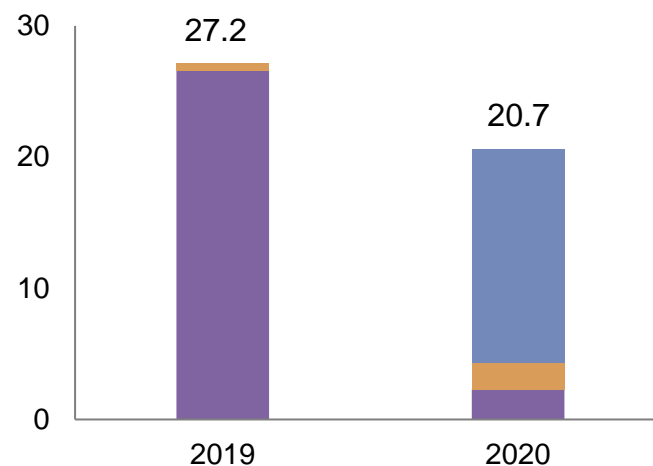
(美元 百萬)



- 經營活動產生的淨現金流入**1.68**億美元
- 投資活動產生的淨現金流出**3400**萬美元
 - 對外投資移動互聯網及遊戲相關領域企業及基金支出約6000萬美元
 - 於中國福州購置土地使用權支出逾1600萬美元
 - 出售其他金融資產所得款項逾4300萬美元
- 融資活動產生的淨現金流出**1.63**億美元
 - 2020年支付股息逾1億美元，股份回購支出5000萬美元

資本支出

(美元 百萬)

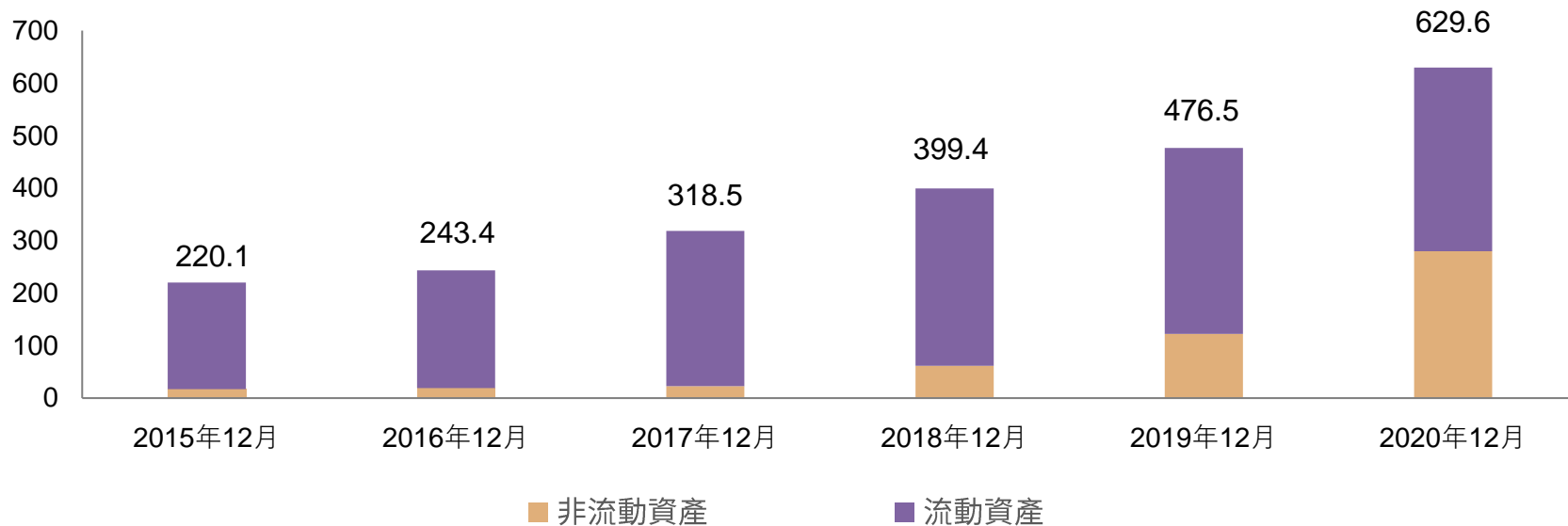


■ 購買物業、廠房及設備 ■ 購買無形資產 ■ 收購土地使用權

- 資本開支
 - 2019：佔總資產5.7%
 - 2020：佔總資產3.3%

集團總資產

(美元 百萬)



- 截至2020年12月31日，集團總資產接近6.3億美元
 - 流動資產3.5億美元，其中現金及現金等價物，以及應收資金合計約3.4億美元
 - 非流動資產2.8億美元
 - ✓ 投資—其他金融資產類增加至1.6億美元，包括對心動有限公司以及移動互聯網及遊戲相關領域的公司和基金的成功投資
 - ✓ 投資—聯營及合營企業權益增長至5200萬美元

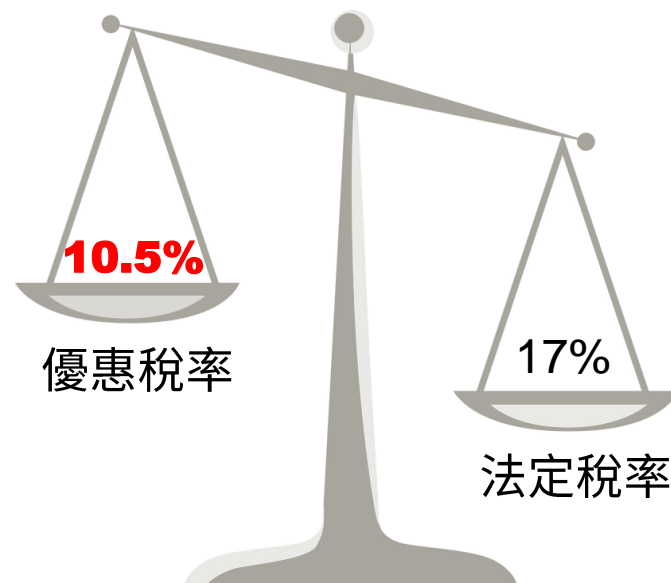
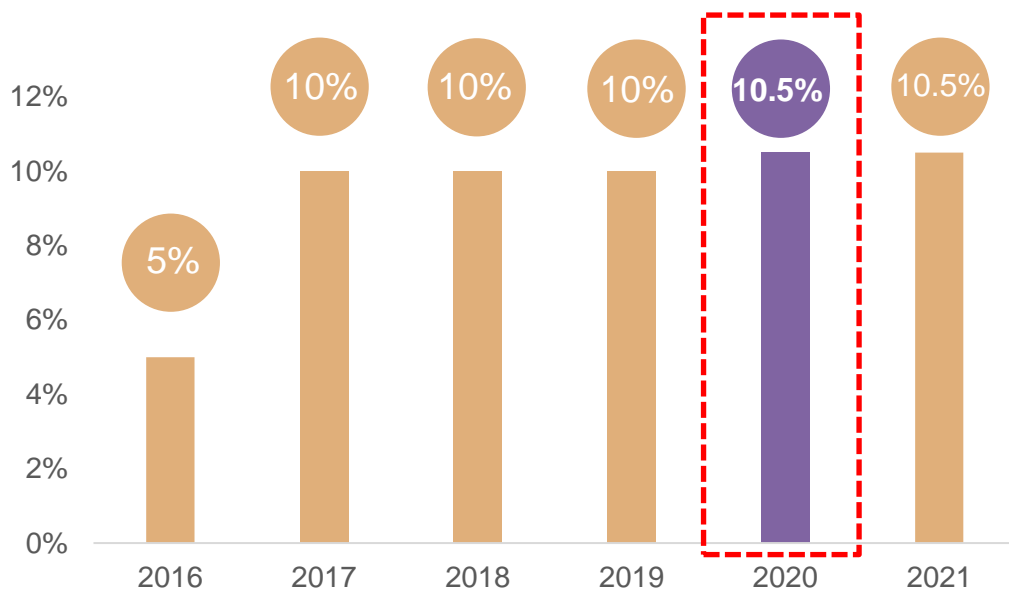
股息類型		每股股息 (港仙)	總金額 (港元 百萬)	派息比率 (佔當期淨利%)	支付日
2020	第一次中期股息	25.1	308.8	30%	2020年9月4日
	特別股息	25.1	308.8	30%	
	第二次中期股息	26.7	319.5	30%	2021年4月7日
	特別股息	26.7	319.5	30%	
	合計	103.6	1,256.6	60%	



- 集團全年宣派的中期股息與特別股息，及回購金額合計約佔年度淨利79%。
- 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。

優惠所得稅率

- **IGG新加坡**（遊戲IP所屬主體）在滿足特定要求的前提下，享受新加坡經濟發展局優惠稅務待遇。
- 新加坡法定稅率：17%
- IGG新加坡享受優惠稅率：10%-10.5%

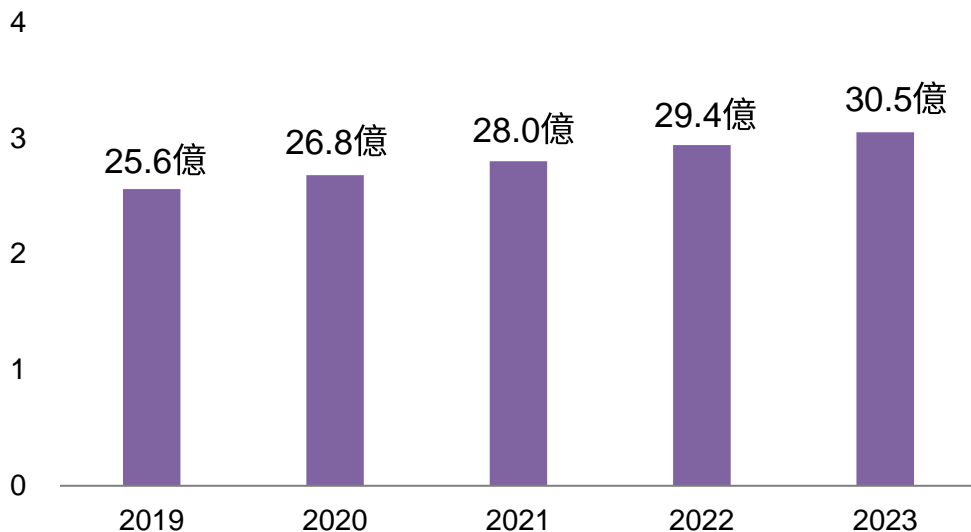


全球遊戲市場概況

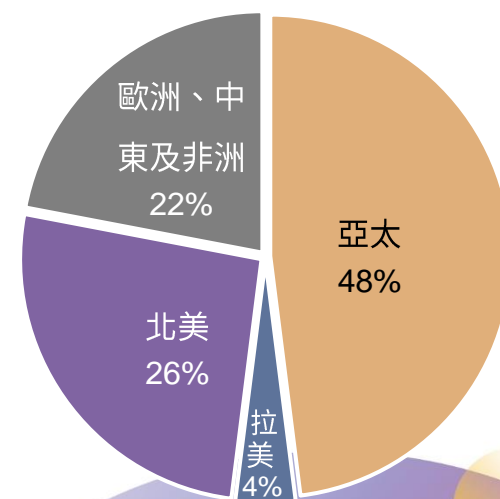
- 2020年全球遊戲市場規模預計達1,749億美元，預計2023年將達2,179億美元
 - 2020年移動遊戲市場規模預計達863億美元，佔全球遊戲市場49%
 - 2020年主機遊戲市場規模預計達512億美元，佔全球遊戲市場29%
 - 2020年PC遊戲市場規模預計達374億美元，佔全球遊戲市場22%

全球玩家數概況

(美元十億)



全球遊戲市場—各地區收入



數據來源：Newzoo, 2020 Global Games Market report, October 2020 Update



展望

遊戲精品化與多元化

- 穩步推進多元化佈局，持續打造多元、創新的產品矩陣

強化內部競爭力

- 於中國成都、上海打造新研發中心，持續擴充研發中心的人才儲備

穩步推進全球化投資佈局

- 繼續推進全球化投資佈局
- 陸續與海內外優秀研發團隊達成深度合作，為集團注入新動能

研發

運營

強化全球化競爭優勢

- 繼續擴大發揮全球化運營競爭優勢

精細化運營

- 多元、精細的營銷方式，將集團遊戲流水推上新高度

本地化推廣

- 加強本地化推廣，在細分市場精耕細作

IP聯動-聖鬥士星矢



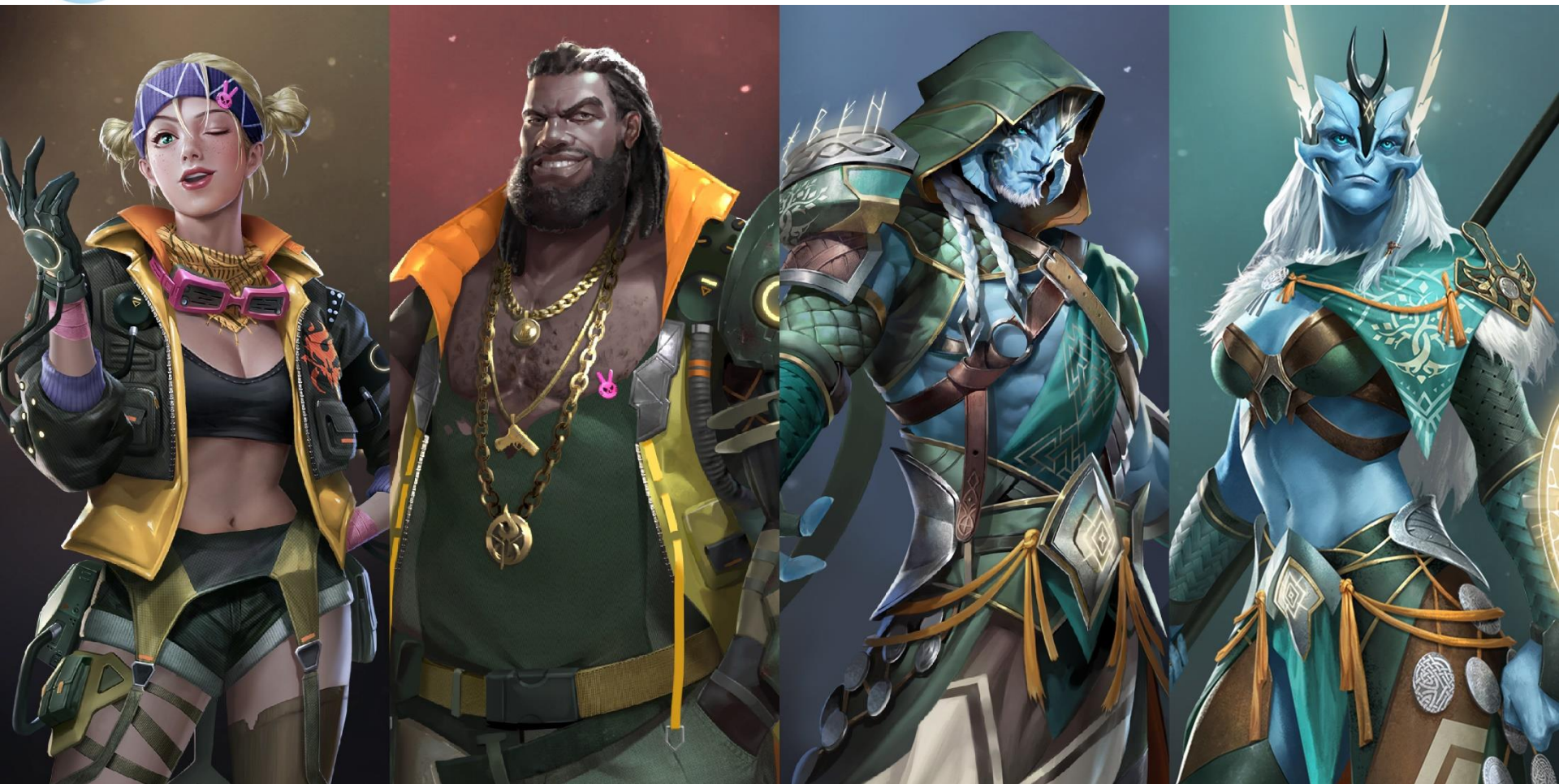
IP聯動-聖鬥士星矢



策略類遊戲



新遊戲- Project GOH



新遊戲- Project GOH



策略類遊戲



新遊戲- Project BC2.0



新遊戲- Project BC2.0



SAKI FINAL
JULY 2020

新遊戲-Project ACT



動作類遊戲



YE Δ GER

The title 'YE Δ GER' is displayed in a large, white, distressed font. The Greek letter Delta (Δ) is replaced by a glowing blue circle containing a white triangle. The background is a vibrant, fantastical landscape with floating rock formations, waterfalls, and a bright sky. In the foreground, a character in dark, ornate armor with red horns and wings is seen from behind, looking towards the landscape. Another character with wings is visible on a distant rock formation.

新遊戲-Project ACT



新遊戲-Project ACT



A vibrant, stylized illustration of a festive celebration. In the center, a large, golden, armored figure (a knight or warrior) is raising a sword high in the air. To the left, a smaller, pink-armored character is waving. The background is filled with colorful balloons (red, yellow, blue, purple), confetti, and other figures in blue armor, suggesting a large-scale event or tournament. The overall tone is celebratory and bright.

謝謝!

IR 聯絡
ir@igg.com