



IGG INC

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：799.HK)

2019 下半年度淨利潤環比增長 33% 多品類遊戲蓄勢待發

董事會宣派股息每股 17.6 港仙

IGG 集團 2019 年度業績摘要：

- 本集團**2019**年度收入逾**52**億港元，較去年同比下降**11%**。收入減少源於集團上線四年經典遊戲《王國紀元》收入的自然回落，但其月均流水仍高居近**4**億港元。此外，集團積極拓展不同類型新遊戲，並於年內相繼推出休閒類、沙盒類、模擬經營類等不同品類產品，多元化佈局穩步推進。
- 本集團**2019**年度淨利潤近**13**億港元，即便較去年同比下降**13%**，但得益於集團年內全球化投資業務的亮麗表現，**2019**年下半年淨利潤實現近**7.4**億港元，分別較去年同期增長**3%**，較**2019**年上半年環比增長**33%**。
- 董事會宣派**2019**年度第二次每股普通股中期股息**17.6**港仙，約佔**2019**年下半年溢利的**30%**；集團全年累計股份回購近**3,460**萬股，佔已發行股份近**2.8%**，回購金額逾**2.1**億港元。集團全年宣派股息及股份回購金額合計約佔**2019**年溢利的**46%**。

(2020年3月4日 - 香港) 全球領先的手機遊戲開發商及營運商 IGG Inc (「IGG」，或「集團」，股份代號：799.HK) 欣然宣佈集團截至2019年12月31日止之經審計年度綜合業績。

2019年，集團總收入逾**52**億港元，較去年同比減少**11%**，主要由於集團上線四年經典遊戲《王國紀元》收入的自然回落，但其月均流水仍高居近**4**億港元。截

至2019年12月，IGG亦穩居出海手遊發行商收入榜前五¹。與此同時，集團積極拓展不同類型新遊戲，多款新品類產品於2019年相繼上線，穩步推進多元化佈局。集團淨利潤方面，2019年度利潤近13億港元，較去年同比減少13%。然而下半年利潤分別較去年同期增長3%，較2019年上半年環比增長33%，近7.4億港元，增長主要源於集團對全球移動互聯網遊戲相關領域的投資取得亮麗表現。

2019年，對於IGG是充滿挑戰、突破自我的一年。集團在鞏固全球化優勢、深耕現有遊戲品類的同時，繼續壯大研發力量，著眼於人才的長期培育，並積極挑戰新品類，堅持產品創新與精品化。全球化佈局方面，集團於年內進一步開拓南美、西歐等市場，在巴西、土耳其、意大利及西班牙設立子公司，組建本地化團隊。截至2019年12月31日，本集團以24種不同語言版本向全球發行手遊產品，擁有來自於全球200多個國家和地區的註冊用戶約7.4億，月活躍用戶逾1,460萬。

金牌手遊《王國紀元》作為集團首款匯集跨平台、多語種、全球玩家即時互動等極具創新玩法的經典遊戲，上線至今，仍深受玩家喜愛、並持續貢獻穩健收益。截至2019年12月31日，全球註冊用戶已攀升至2.7億，月活躍用戶近820萬，月均流水保持近4億港元的穩定水平。2019年，集團持續祭出一系列推廣活動，包括在全球15個地區舉辦玩家線下見面會、與全球多名頂級網紅合作並定制專屬歌曲等，收獲諸多好評。與此同時，集團積極推進遊戲海外社區建設，在短短幾個月內，在全球知名社交平台Instagram上的粉絲數突破了200萬。2019年，集團持續更新遊戲內容，繼資料片「魔物覺醒」後，集團再次推出「龍火戰場」、「王國名人堂」等相關活動，打造獨特的遊戲體驗。持續多元的運營推廣及創新的內容更新，助推《王國紀元》於2019年在巴西、葡萄牙、墨西哥市場的流水持續取得突破。截至2019年12月31日，在Google Play平台上，《王國紀元》在23個國家及地區的收入名列前茅，在56個國家及地區排名前十；並在iOS平台上的15個國家及地區收入名列前茅，在25個國家及地區排名前十¹。2019年，《王國紀元》亦陸續獲頒業內一系列獎項，包括在2019年度中國遊戲產業年會上榮獲「十大最受歡迎移動遊戲」獎，並榮獲小米平台及白鯨出海等媒體頒發的多項獎項。另一款經典遊戲《城堡爭霸》即將迎來自上線近七年以來玩法內容更新最大的資料片，期待帶給新老玩家耳目一新的遊戲體驗。

此外，集團對遊戲研發持續投入，除了我們擅長的策略類遊戲外，集團不斷挑戰新類型、拓展多元化產品線，於2019年陸續推出十餘款不同品類遊戲。繼上半年推出沙盒類與模擬經營類遊戲後，集團下半年陸續推出策略類遊戲--《星際文明：新紀元》（英文名：Galaxy Mobile）及多款輕度休閒遊戲，包括《王國迷城》（英文名：Raids & Puzzles）、《遺落輝石》（英文名：Lost Stones）等。該類休閒遊戲延續集團國際化的優勢，以全球玩家即時互動的方式，在經典三消玩法上，融入角色扮演與城建經營等元素，為玩家帶來全新的遊戲體驗。2020年，集團將推出更多全新品類遊戲，包括多人在線戰術競技類（MOBA）、射擊類等，進一步推進多元化佈局，為未來業務的長遠發展注入增長動力。

2019年，IGG持續獲得業界及資本市場的認可，包括連續五年榮登App Annie「年度發行商52強」榜單；同時連續兩年榮登「福布斯亞洲」發佈的「亞洲最佳中小

¹數據來源：第三方移動應用數據權威機構 App Annie

上市企業」榜；並連續五年上榜「PocketGamer.biz」發佈的「全球50大移動遊戲開發商」榜單，2019位列第30名。

2019年末，新型冠狀病毒肺炎在全球爆發，對民生及各行各業造成重大影響。但相較於大多數產業，疫情短期內尚不至於對集團所處的網絡遊戲行業產生重大衝擊。面對疫情，IGG承擔了應有的社會責任與人道關懷，第一時間啟動專項援助計劃。截至2020年2月，IGG已動員全球子公司力量，採購並捐贈超過150萬件口罩及防護服等醫療物資，支援各地一線防疫機構。

展望未來，集團將持續加大對遊戲研發及運營人才的投入。除了繼續推進全球募才計劃外，憑藉全球化投資的多年耕耘，集團將更積極面向國際，尋求優質產品及研發團隊，全面探索合作與投資機會，為集團業務的長遠發展注入新動力。秉承「與時俱進，不忘初心」的企業文化，集團銳意進取，砥礪前行，努力為遊戲世界打造歷久彌新的產品。

- 完 -

關於 IGG Inc

IGG 集團創立於 2006 年，是一家全球領先的手機遊戲開發商及營運商，總部設在新加坡，於美國、中國、加拿大、日本、韓國、泰國、白俄羅斯、菲律賓、阿聯酋、印尼、巴西、土耳其、意大利及西班牙設有分支機構。IGG 為世界各地的用戶提供多語言、多類型的精品遊戲。除 Apple、Google、Microsoft 和 Amazon 等主要合作伙伴外，集團已與全球超過百家推廣平台建立了長期合作夥伴關係。IGG 最受歡迎的遊戲包括《王國紀元》、《城堡爭霸》、《戰地王座：氏族爭霸》、《星際文明 II》等。