

Have a good GAME!

Gamania Digital Entertainment

2008年第一季法人說明會

報告人 集團財務長 蘇信泓

April 24, 2008





公司簡介

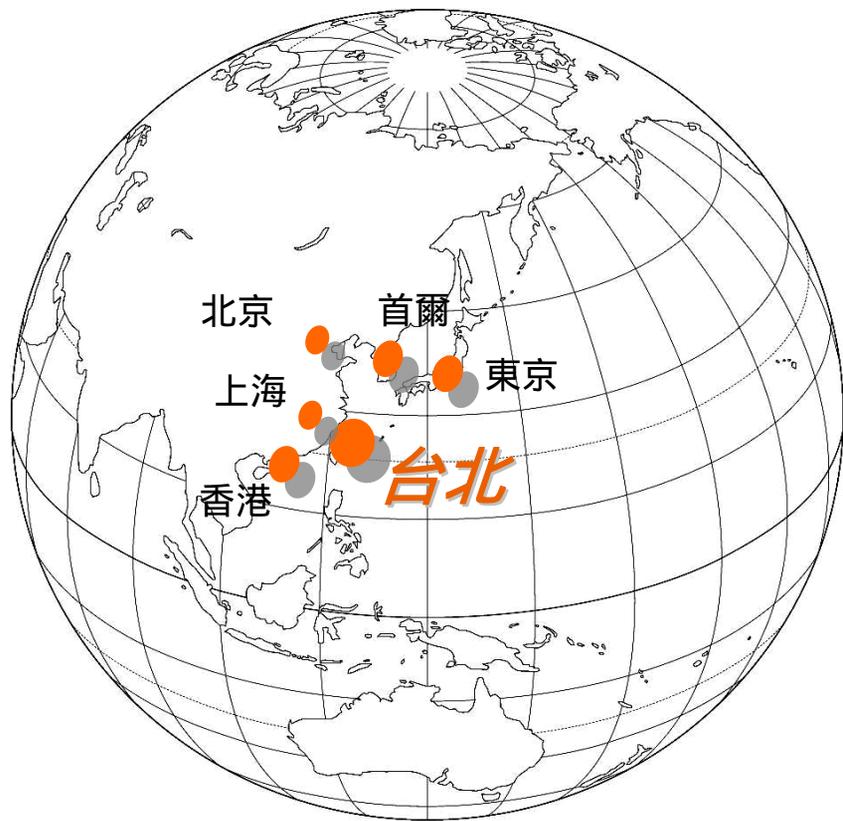
產業概況

營運實績

財務概況

策略與展望

優質遊戲的領航者



公司剪影

- 1995年設立，2002年股票上櫃買賣
- 主要業務為線上遊戲之營運及研發
- 於台、港、日等東亞主要市場均有不錯的營運表現
- 目前實收資本額約NT\$1,531百萬元
- 亞洲員工人數約1,000人，其中約200人為研發人員

主要產品

- 有**15**款RPG遊戲，其中『天堂』、『楓之谷』為國內最受歡迎的產品
- 有**11**款休閒類型的遊戲，其中『跑跑卡丁車』、『爆爆王』均為適合所有年齡層的優良遊戲
- 今年預計將推出10~15款遊戲，涵蓋各種類型，滿足不同玩家之需

重要營運據點簡介

公司簡介

Gamania H.K.

- 設立年度:2000
- 位於香港
- 主要業務係線上遊戲之營運
- 實收資本額約港幣35.5百萬
- 員工人數約50人

Gamania Japan

- 設立年度:2001
- 位於東京
- 主要業務係線上遊戲營運
- 實收資本額日幣1,930百萬
- 員工人數約65人

台灣易吉網

- 投資年度:2004
- 位於台北
- 主要業務係線上遊戲營運
- 實收資本額約台幣111.6百萬
- 員工人數約75人

主要產品

- 9款RPG，『瑪奇』營收貢獻度高
- 6款休閒類型的遊戲，『Heat Project』最受歡迎
- 08年預計將推出10~15款遊戲，兼具RPG與休閒

- 5款RPG，其中『巨商』與『混亂冒險』最受歡迎
- 2款休閒類型的遊戲
- 08年預計將推出2款遊戲
橘子自製之遊戲

- 有3款RPG，『N-age』、『天機』於國內頗受歡迎
- 有2款休閒類型的遊戲，『熱舞Online』受年輕玩家青睞
- 08年預計將推出3款遊戲

重要里程碑

1995 ~ 99

- 1995年設立，原名『富峰群資訊』
- 1999年發行第一套自製遊戲「便利商店」，首創明星代言之行銷模式，創下空前的銷售量
- 1999年正式更名為『遊戲橘子(Gamania)』，確立企業識別標誌與形象

2000

- 「便利商店」獲台北市電腦公會頒贈國內自製「最佳策略類獎」
- 引進韓商NCsoft開發的線上遊戲「天堂」，改變台灣遊戲界生態
- 設立香港子公司，拓展香港市場

2001 ~ 02

- 線上遊戲「天堂」獲台北市電腦公會頒贈「最佳線上遊戲獎」
- 企業識別獲選「國家十大設計金獎」
- 積極開拓海外市場，於日、韓、中等地設立據點

2003 ~05

- 2003年企業識別榮獲中國「國家級創作金獎」，收錄在《中國CIS年鑑》
- 2003年原創動畫「水火108」榮獲「國際級數位內容動畫雛形獎」
- 2005年引進韓商Nexon開發的「楓之谷」，成功開發年輕客源

2006

- 經營策略調整，企業體質大幅改善，轉虧為盈
- 2006年自製遊戲「星辰」榮獲經濟部工業局「國際級數位內容雛形獎」
- 於東京電玩展中公開「封魔獵人、仙魔道、星辰」等自製線上遊戲

2007

- 引進韓商Nexon開發的休閒類遊戲「跑跑卡丁車」
- 自製線上遊戲「封魔獵人」正式營運

2008

- 自製遊戲「仙魔道、星辰」陸續加入營運
- 企業入口網站Gamania.com在2008年《數位時代》台灣Web100總排名拿下第35名，線上娛樂類更高居第4名
- 榮獲對外貿易發展協會主辦的第五屆「台灣優良品牌」



公司簡介



產業概況

營運實績

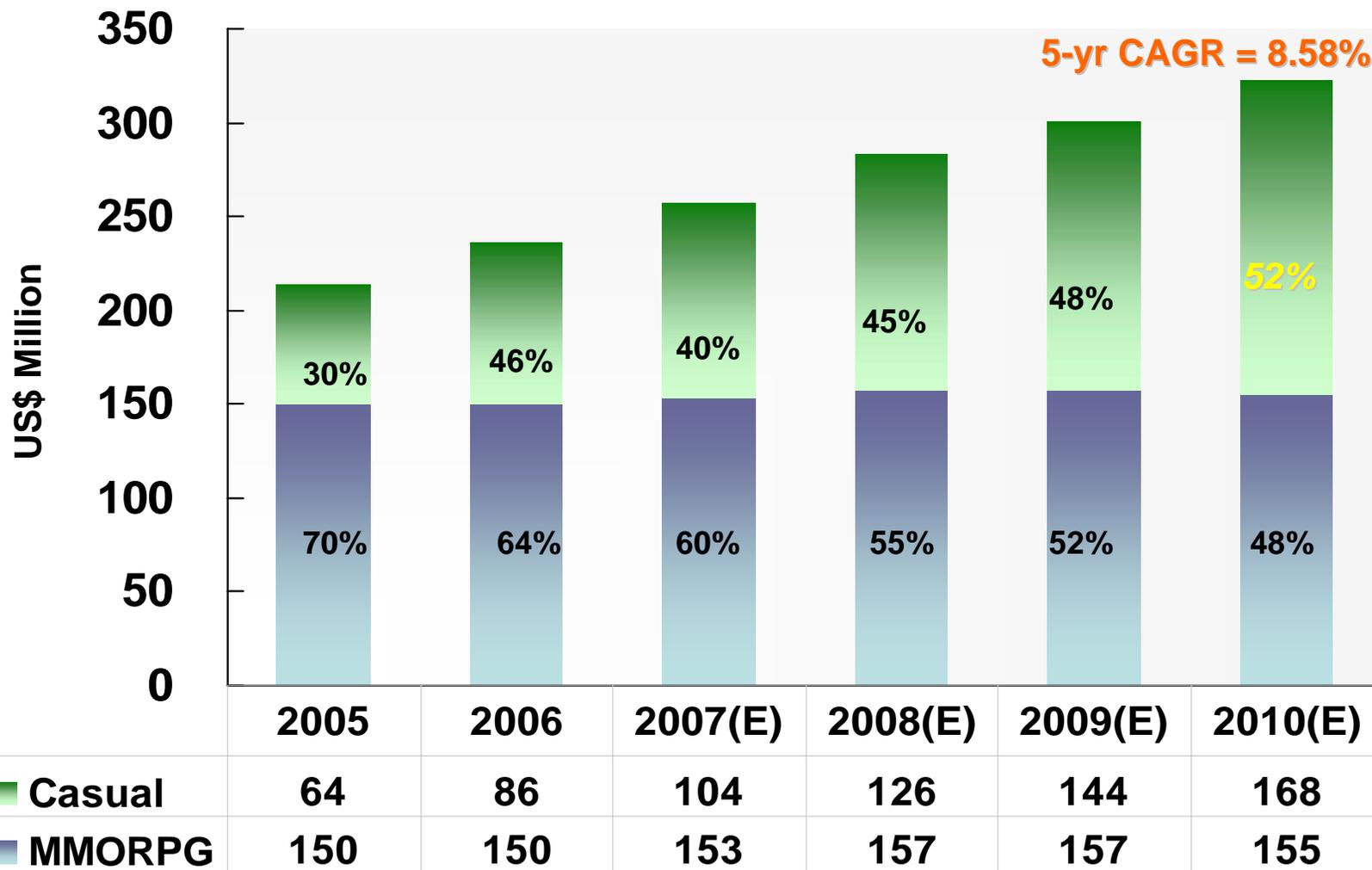
財務概況

策略與展望

全球市場持續成長

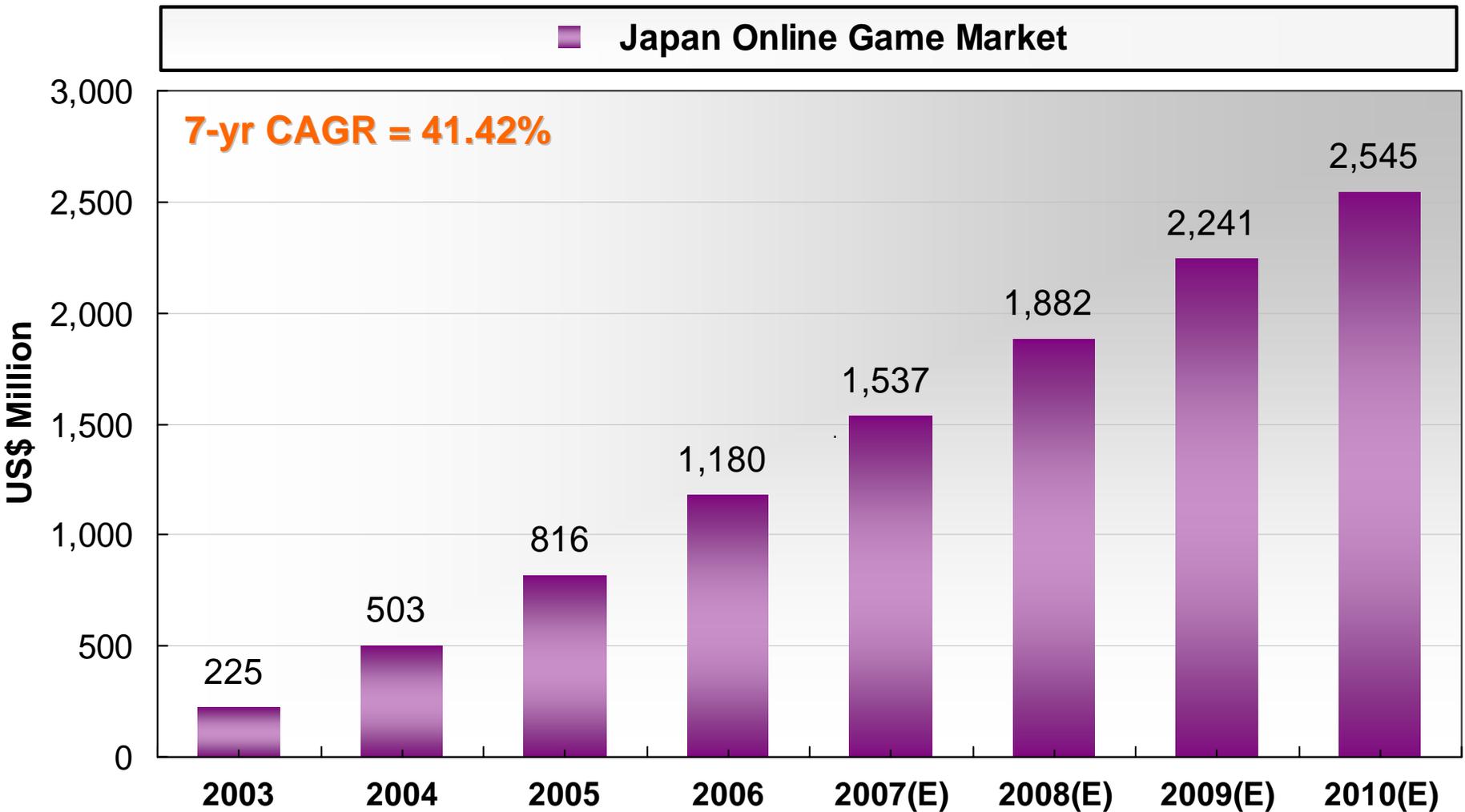


台灣市場穩定成長



Source: IDC, 2007

日本市場快速成長



Source: IDC, Japan as Pop-culture Association (JAPA), Bear Stearns Asia Ltd. estimates. 2007

公司簡介

產業概況



營運實績

財務概況

策略與展望

公司簡介

產業概況

營運實績



財務概況

策略與展望

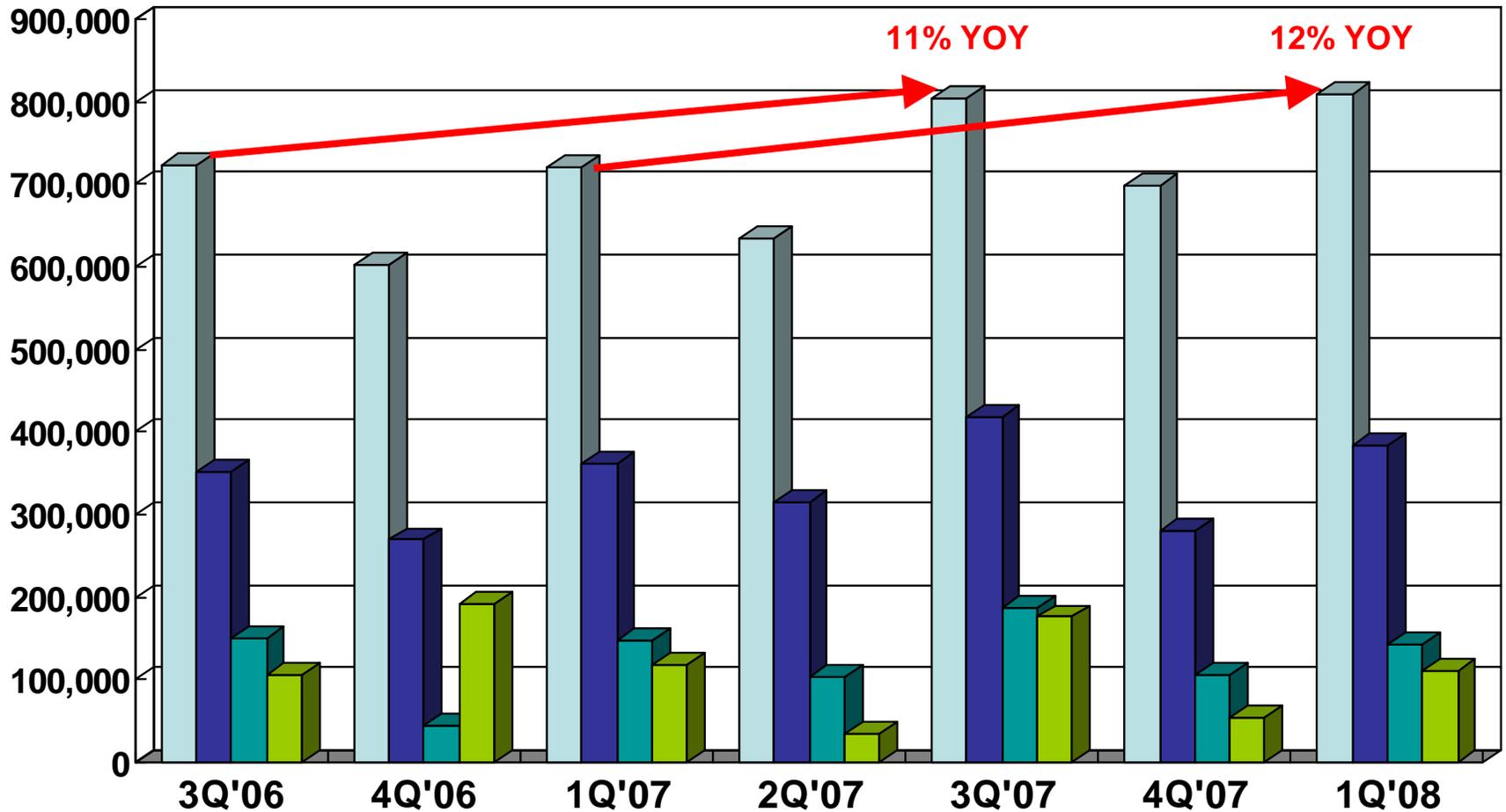
第一季合併損益情形

單位：新台幣仟元	97年第一季	96年第四季	季成長率	96年第一季	年成長率
營業收入	985,239	872,633	12.9%	856,126	15.1%
營業成本	(498,930)	(498,872)	0.0%	(434,058)	14.9%
營業毛利	486,309	373,761	30.1%	422,068	15.2%
營業費用	(344,313)	(292,670)	17.6%	(291,072)	18.3%
營業淨利	141,996	81,091	75.1%	130,996	8.4%
營業外收支	6,588	(18,165)	-	16,428	-59.9%
稅前純益	148,584	62,926	136.1%	147,424	0.8%
所得稅利益(費用)	(36,506)	(7,888)	362.8%	(30,921)	18.1%
合併總純益:	112,078	55,038	103.6%	116,503	-3.8%
少數股權損益	507	410	23.7%	(1,576)	-
合併淨損益	111,571	54,628	104.2%	118,079	-5.5%
每股盈餘(元)	0.78	0.29	-	0.83	-

各季損益變化

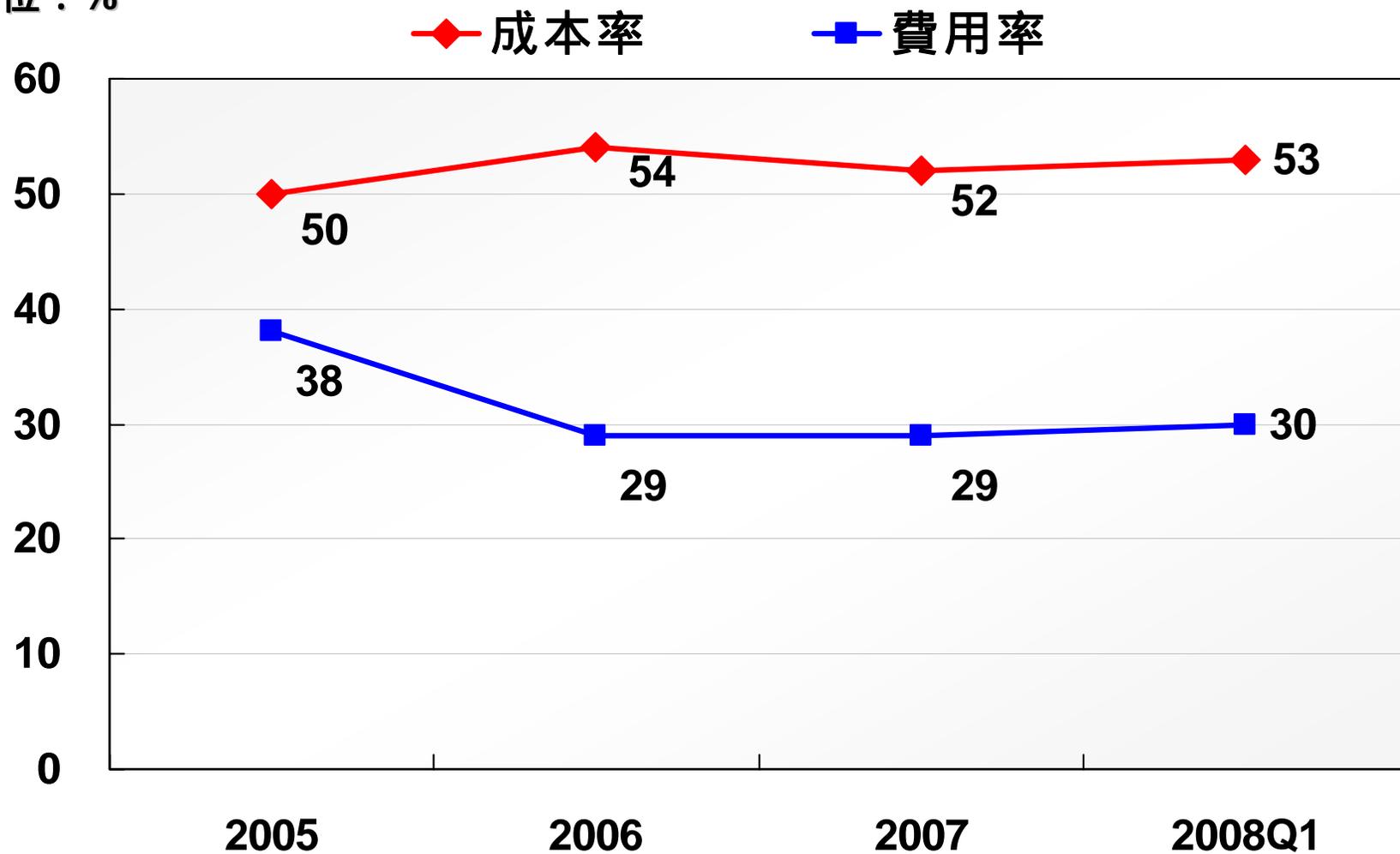
■ Sales ■ Gross Profit ■ Operating Income ■ Net Income

Unit: NT\$1,000



成本率與費用率大致穩定

單位：%



公司簡介

產業概況

營運實績

財務概況



策略與展望

2008 經營策略

多元分眾

豐富產品種類，滿足各類玩家之品味

強化研發

提升研發能量，加強自有產品之開發

海外有成

深耕日本市場，營運蓄勢待發

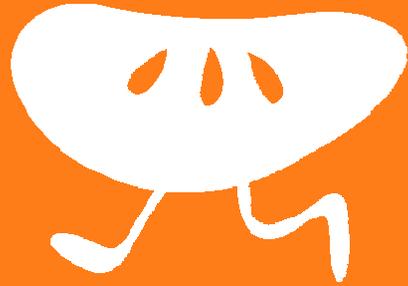
新興事業

動畫新事業開花結果，提升娛樂綜效



Q & A Time





Have a good GAME!