

Have a good GAME!

Gamania Digital Entertainment

法人說明會

報告人 集團財務長 蘇信泓

July 2nd 2008





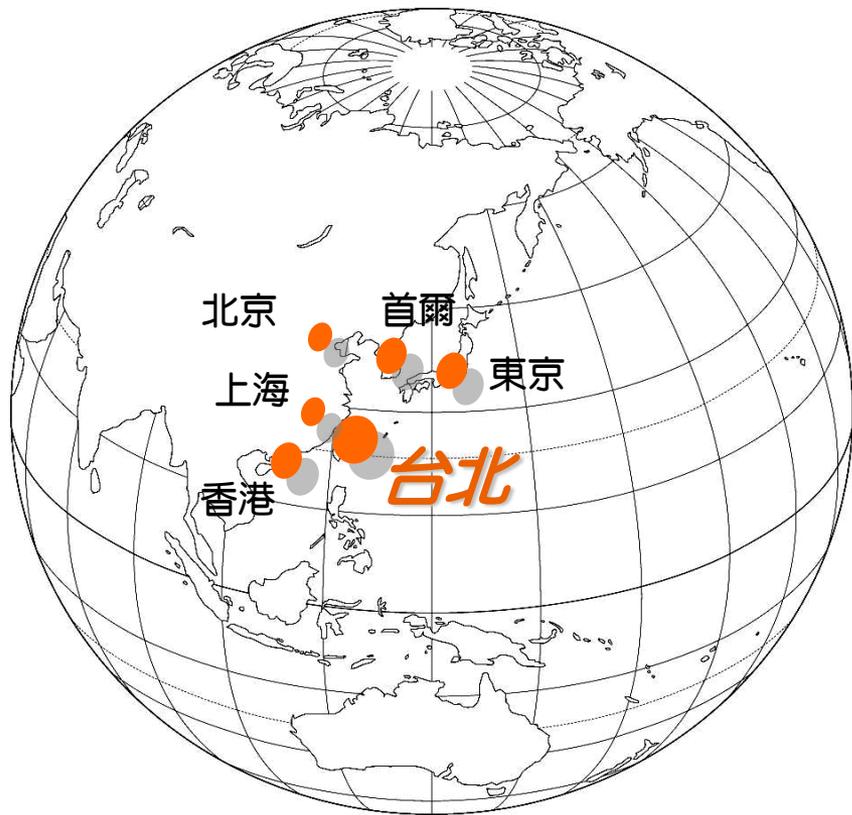
公司簡介

營運實績

財務概況

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



營運實績

財務概況

展望

線上遊戲百貨專櫃

休閒類型

椰子罐頭 (遊戲橘子) 台

火線特戰隊 (Doobic) 台、港

魔法飛球 (NTREEV) 台

百變恰吉 (CyberStep) 台、港

富貴達人 (遊戲橘子) 台、日、港

三小俠 (KOG) 易吉、港

爆爆王 (Nexon) 台

熱舞 (久遊網) 易吉、港

跑跑卡丁車 (Nexon) 台、港

橘樂町 (遊戲橘子) 台

彈頭奇兵 (GNI & 遊戲橘子) 韓

角色扮演

天堂 (NCsoft) 台、港

巨商 (Joyon) 日、港

混亂冒險 (Nako) 日

N-age (Cedar) 易吉

瑪奇 (Nexon) 台、港

楓之谷 (Nexon) 台、港

飛天 (大宇資) 日

曙光 (億啓) 日

天翼之鍊 (Nexon) 台、港

R2 (NHN) 易吉、港

封魔獵人 (遊戲橘子) 台、日、港

天機 (杭州渡口) 易吉、港

神話 (全球歡樂) 台、港

星辰 (玩酷) 台、港

仙魔道 (飛魚) 台、港

自製產品
主要產品

公司簡介

營運實績



財務概況

展望

穩健成長的營運規模

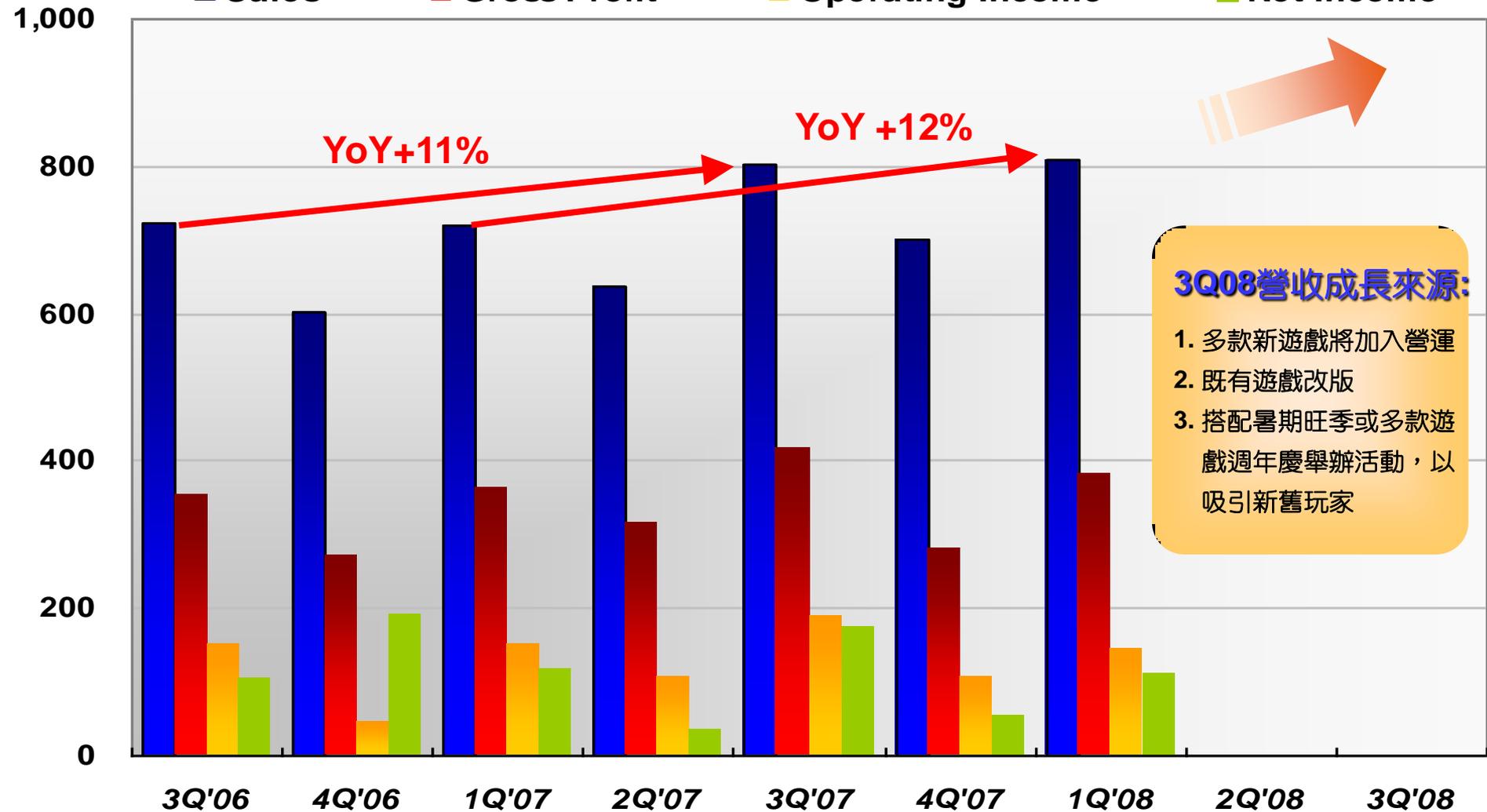
Unit: NT\$m

■ Sales

■ Gross Profit

■ Operating Income

■ Net Income

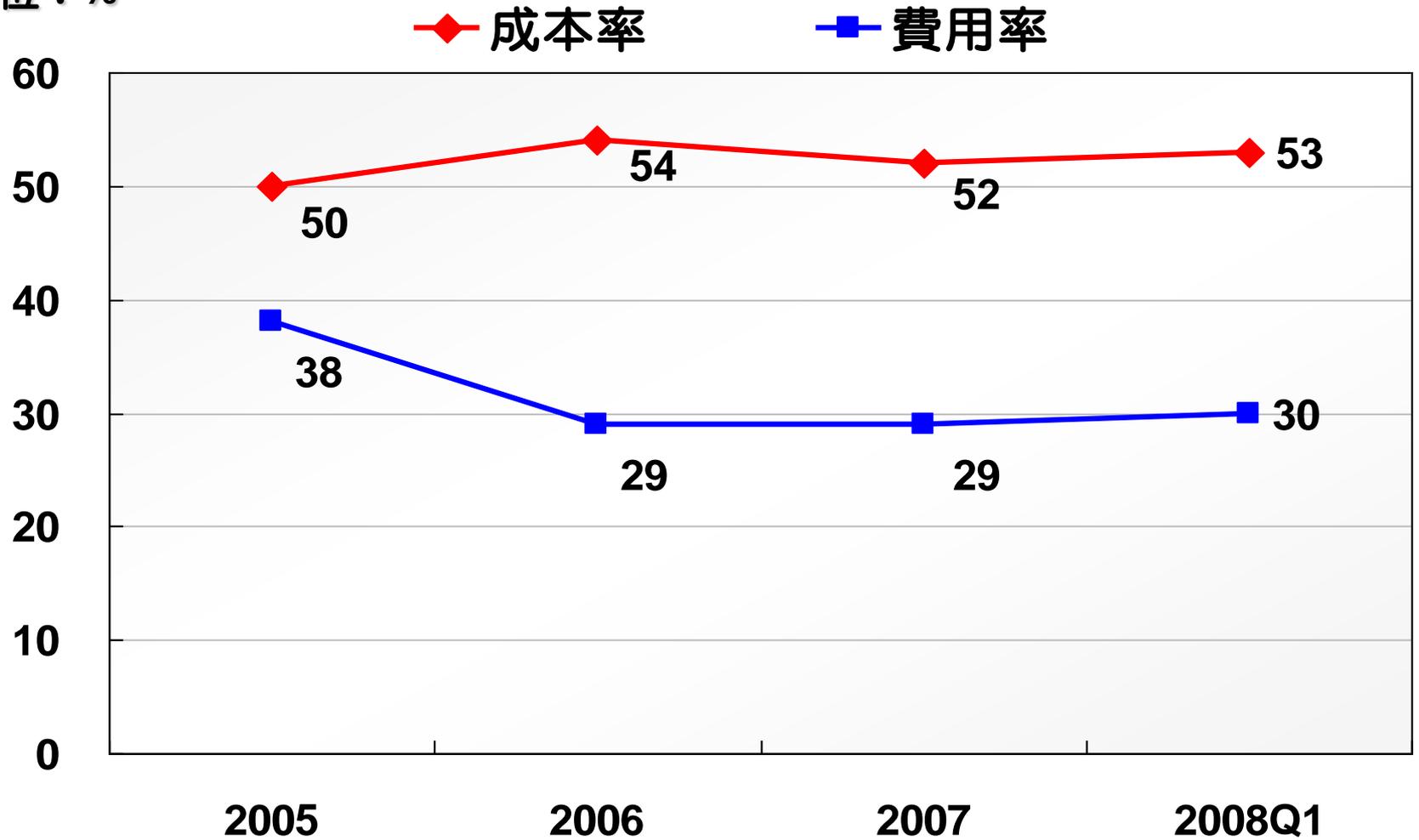


3Q08營收成長來源:

1. 多款新遊戲將加入營運
2. 既有遊戲改版
3. 搭配暑期旺季或多款遊戲週年慶舉辦活動，以吸引新舊玩家

穩定的成本率與費用率

單位：%



公司簡介

營運實績

財務概況



展望

展望

多元分眾

豐富產品種類，滿足各類玩家之品味

海外有成

日本轉虧為盈、香港持續守成

新興事業

動畫新事業開花結果，提升娛樂綜效

強化研發

提升研發能量，加強自有產品之開發



Q & A Time





Have a good GAME!