

Have a good GAME!

Gamania Digital Entertainment

2008年法人說明會

報告人：集團財務長 蘇信泓

October 9, 2008



目錄



公司簡介

產業概況

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、日等東亞主要市場之營運均稱穩健
- 目前實收資本額約NT\$1,531百萬元
- 亞洲員工人數約1,100人，其中250人為研發人員

主要產品

- **17**款RPG遊戲，其中『天堂』、『楓之谷』為國內最受歡迎的產品
- **15**款休閒類型遊戲，其中『跑跑卡丁車』、『爆爆王』與『紅不讓』為適合所有年齡層優良遊戲
- 今年將推出**15**款以上遊戲，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

- 於2000年設立
- 位於香港
- 線上遊戲營運
- 實收資本額約港幣35.5m
- 員工人數59人

- 於2001年設立
- 位於東京
- 線上遊戲營運
- 實收資本額日幣1,930m
- 員工人數71人

- 橘子集團於2004開始投資
- 位於台北
- 線上遊戲營運
- 實收資本額約新台幣111.6m
- 員工人數93人

主要產品

- **14**款RPG，『瑪奇』營收貢獻度高
- **9**款休閒類型遊戲，以『Heat Project』最受歡迎
- 2008年預計推出**10**款以上遊戲，兼具RPG與休閒

- **6**款RPG，以集團自製『封魔獵人』、『星辰』最受歡迎
- **2**款休閒類型遊戲
- 2008上半年已正式轉虧為盈

- **4**款RPG，甫營運『赤壁』期待度高
- **3**款休閒類型遊戲，以『熱舞』備受年輕玩家青睞
- 營運遊戲風格以音樂舞蹈與中國題材為主

公司簡介

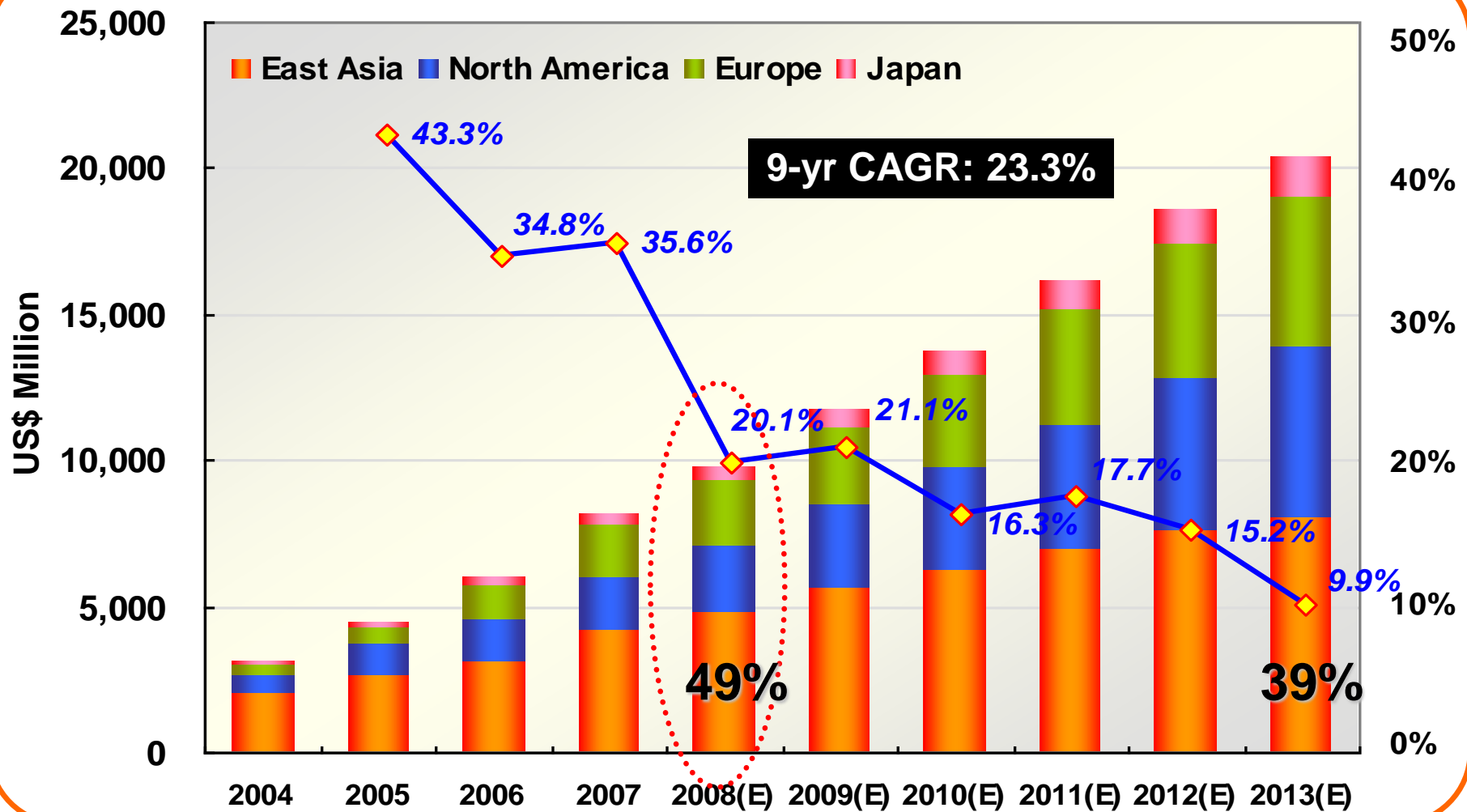


產業概況

財務概況

策略與展望

全球市場持續成長

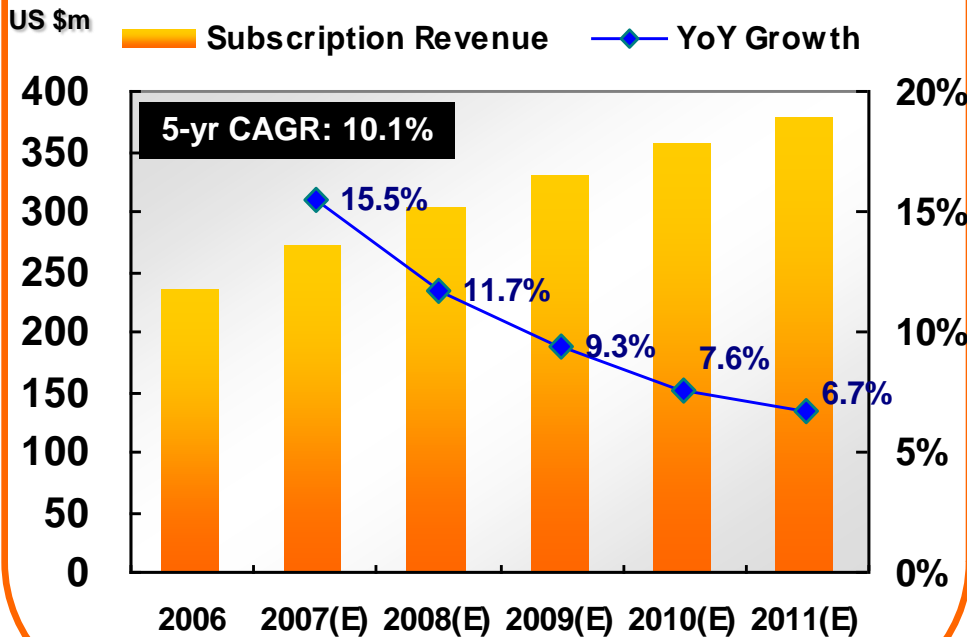


Source: DFC Intelligence (2008)

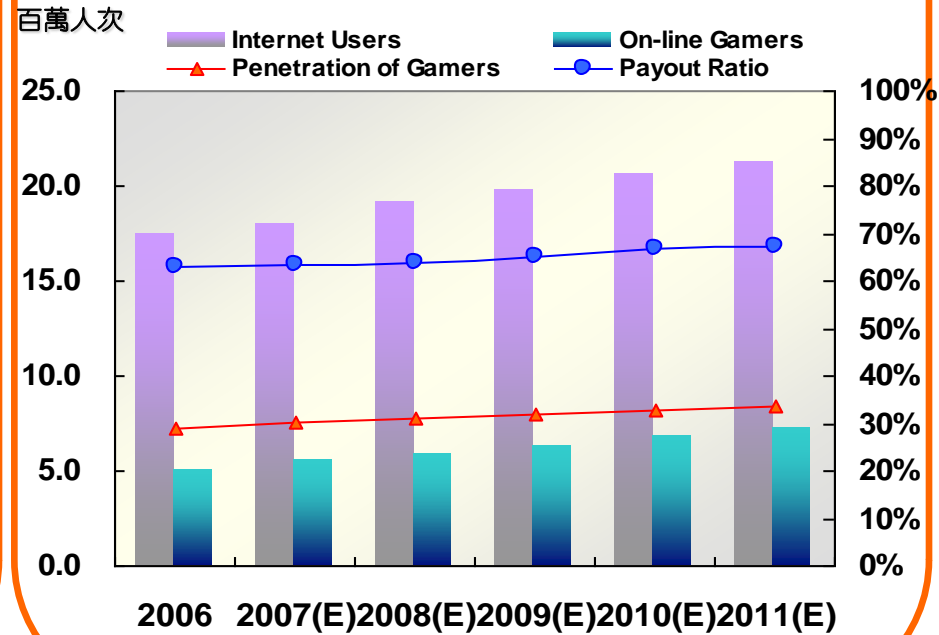
台灣市場穩定成長

- 橘子家族2007年在台灣之市佔率達30%以上

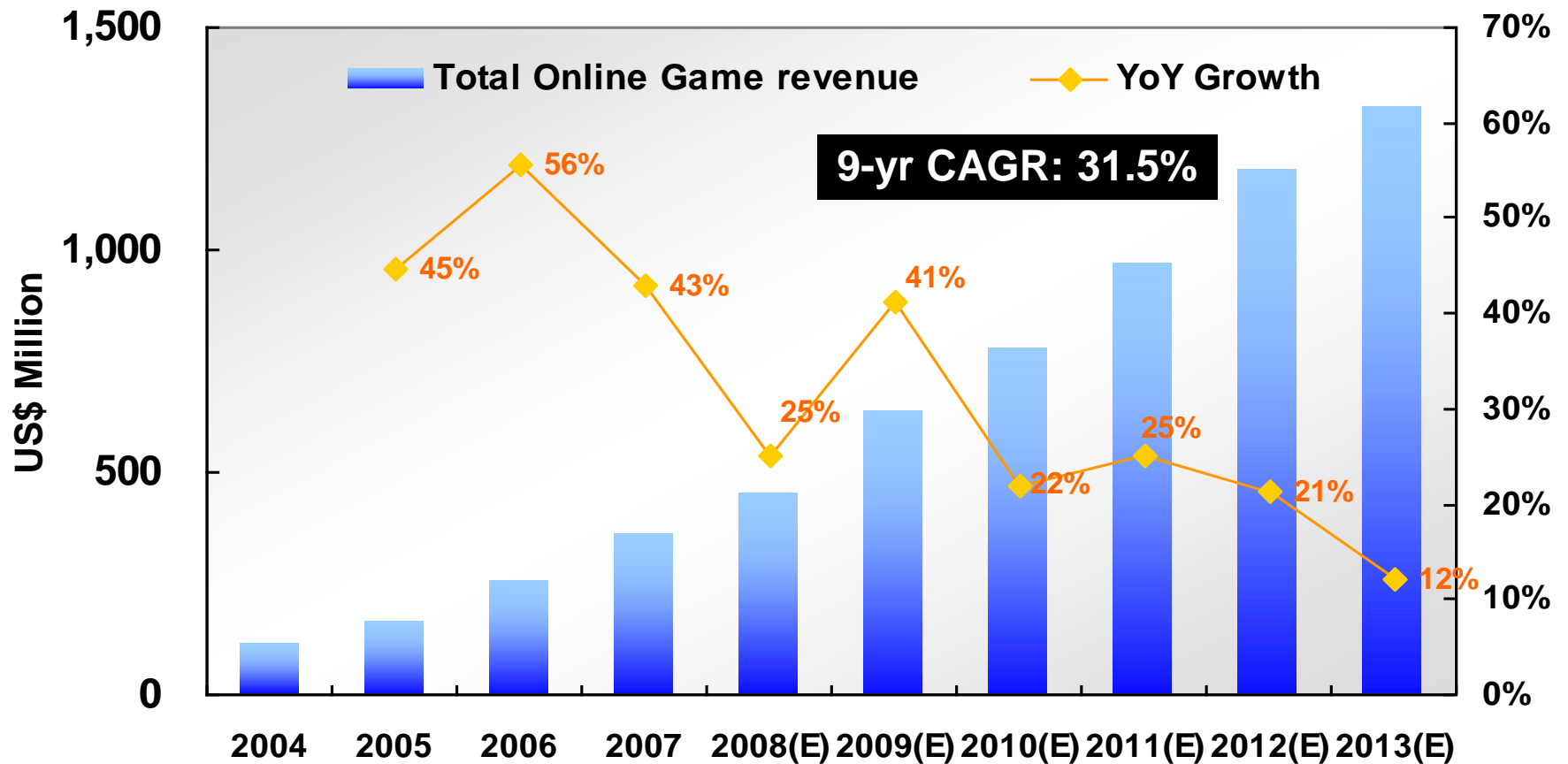
Taiwan Subscription Market Scale



Internet Users vs. Online Gamers



日本市場快速成長

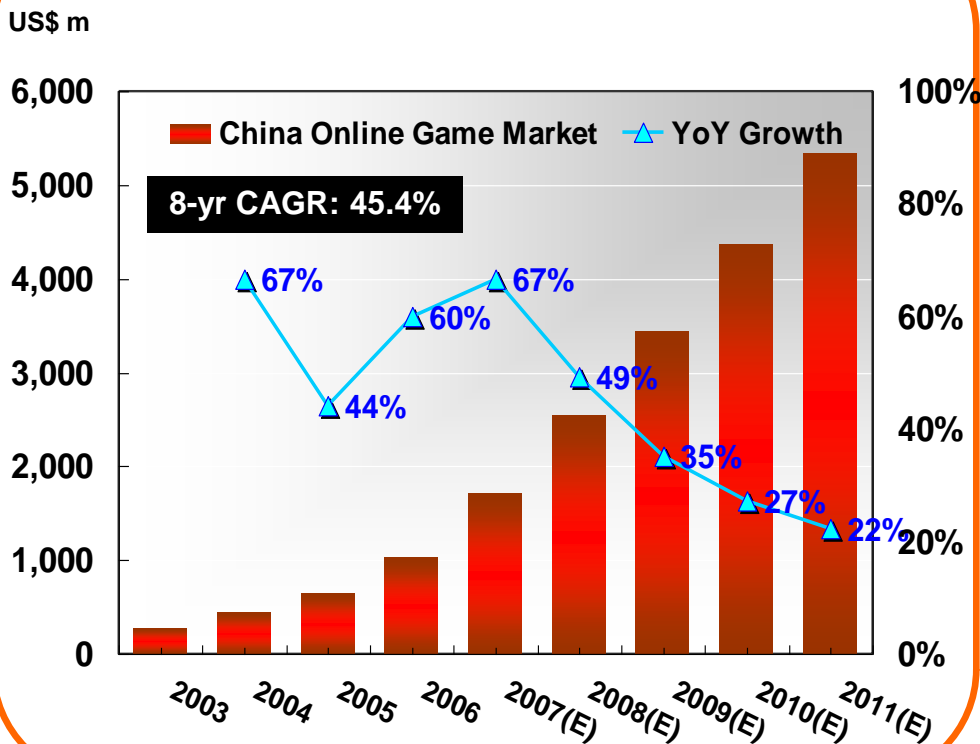


Source: DFC Intelligence (2008)

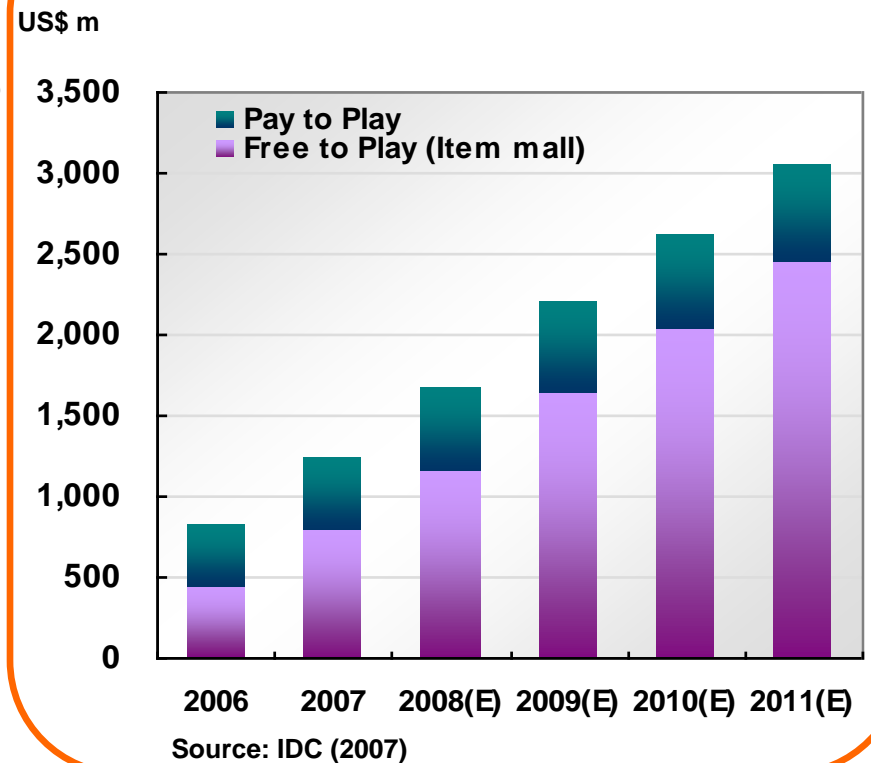
* The survey excluded the game revenues created by communication devices such as mobile

中國市場蓬勃成長

China Online Game Market Scale



Subscription Market by Payment Model



公司簡介

產業概況



財務概況

策略與展望

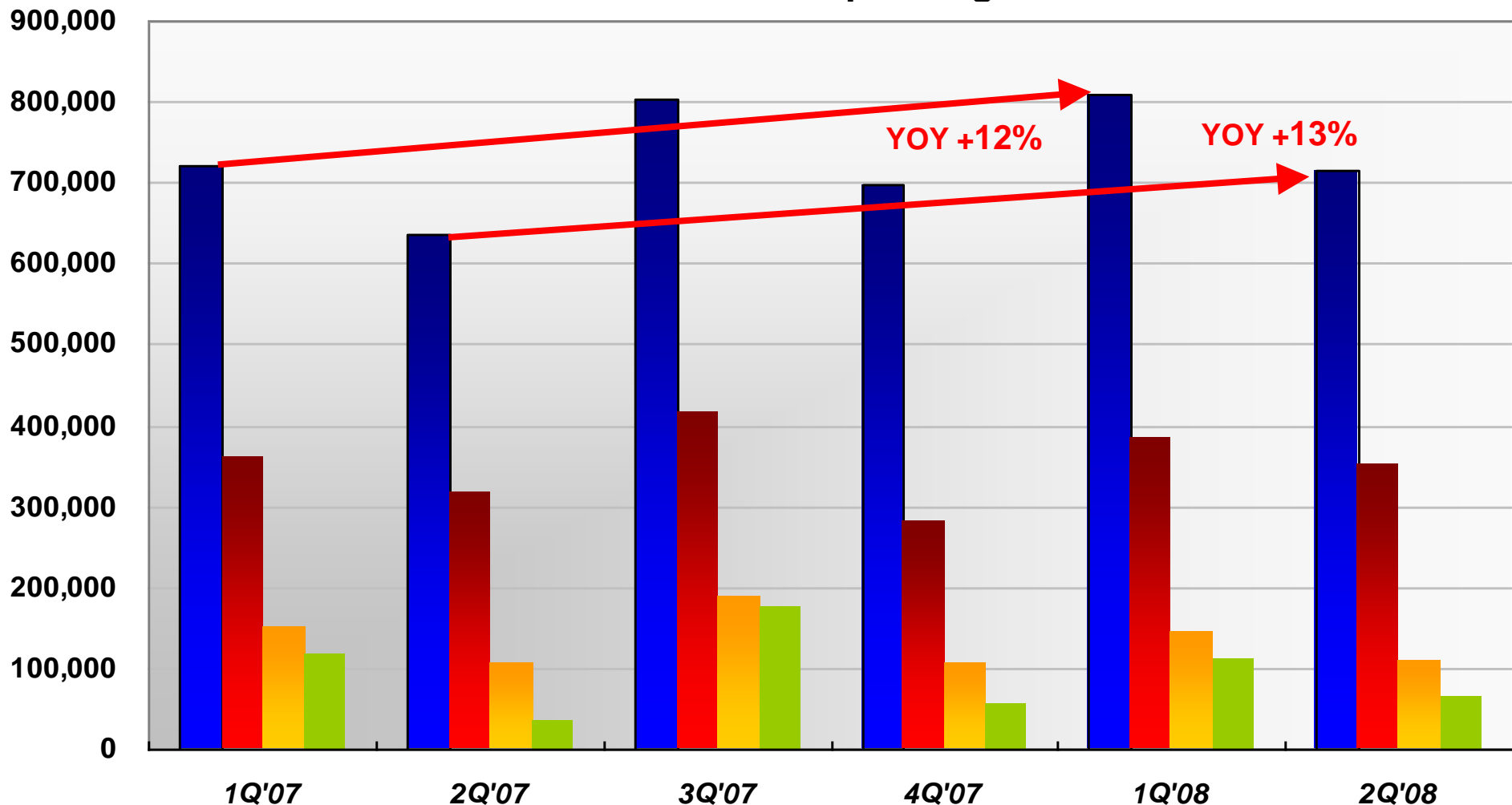
97上半年合併損益情形

單位：新台幣仟元	97上半年	96上半年	年成長率
營業收入	1,876,627	1,645,510	14.0%
營業成本	(954,031)	(857,037)	11.3%
營業毛利	922,596	788,473	17.0%
營業費用	(702,741)	(561,184)	25.2%
營業淨利	219,855	227,289	-3.3%
營業外淨收入(支出)	11,934	2,230	435.2%
稅前純益	231,789	229,519	1.0%
所得稅利益(費用)	(57,851)	(77,531)	-25.4%
合併總純益:	173,938	151,988	14.4%
少數股權損益	(1,260)	(1,283)	-1.8%
合併淨損益	175,198	153,271	14.3%
每股盈餘(元)	1.14	1.03	—

各季損益變化

單位：新台幣仟元

■ Sales ■ Gross Profit ■ Operating Income ■ Net Income



公司簡介

產業概況

財務概況



策略與展望

未來經營策略

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，伺機進軍中國市場

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!