



# 遊戲橘子數位科技股份有限公司

## 法人說明會

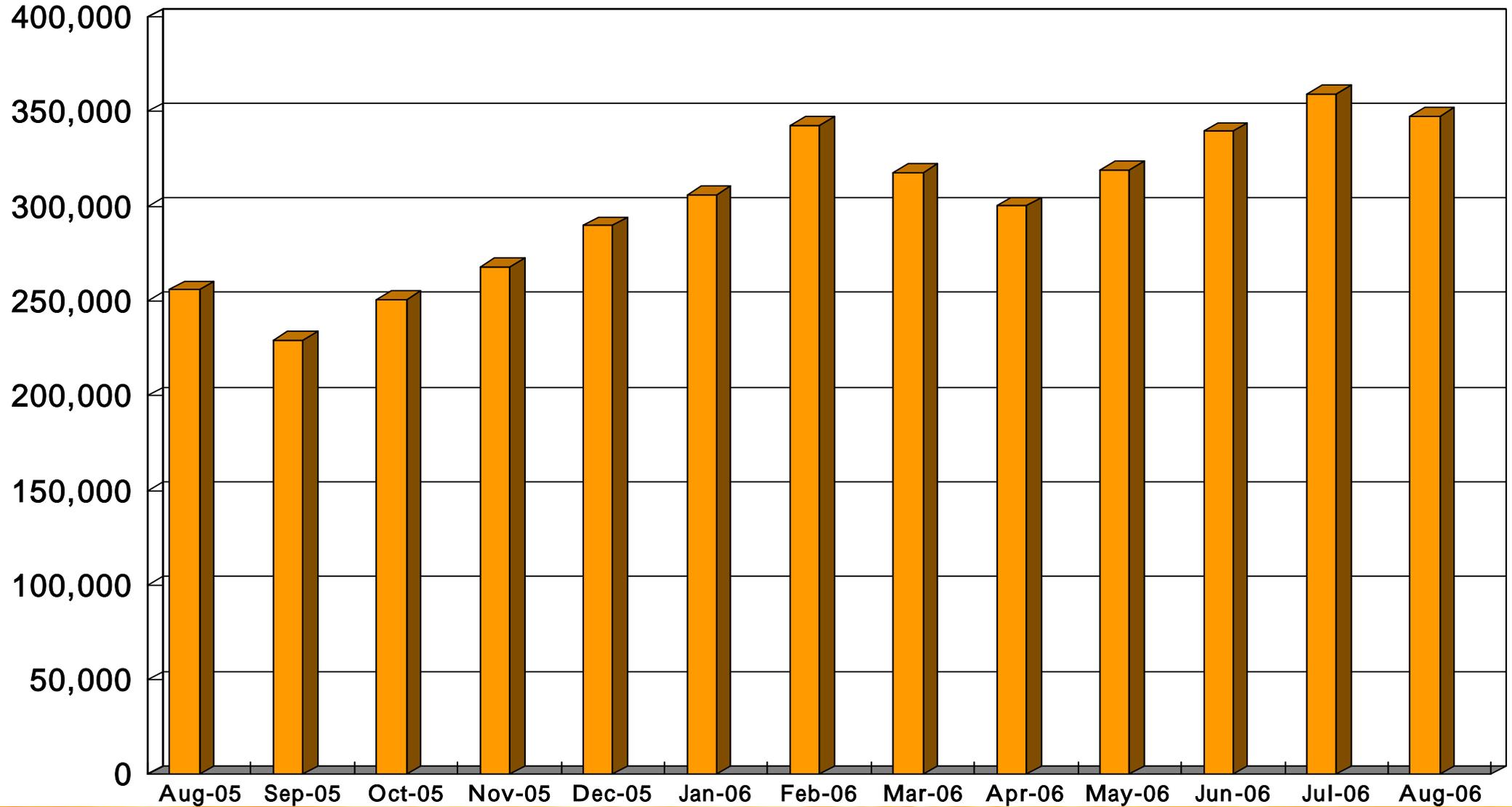
95年9月14日

# 2006年第二季營運成果

# 合併營收趨勢圖



Unit: NT\$1,000



# 2Q06' 合併損益表



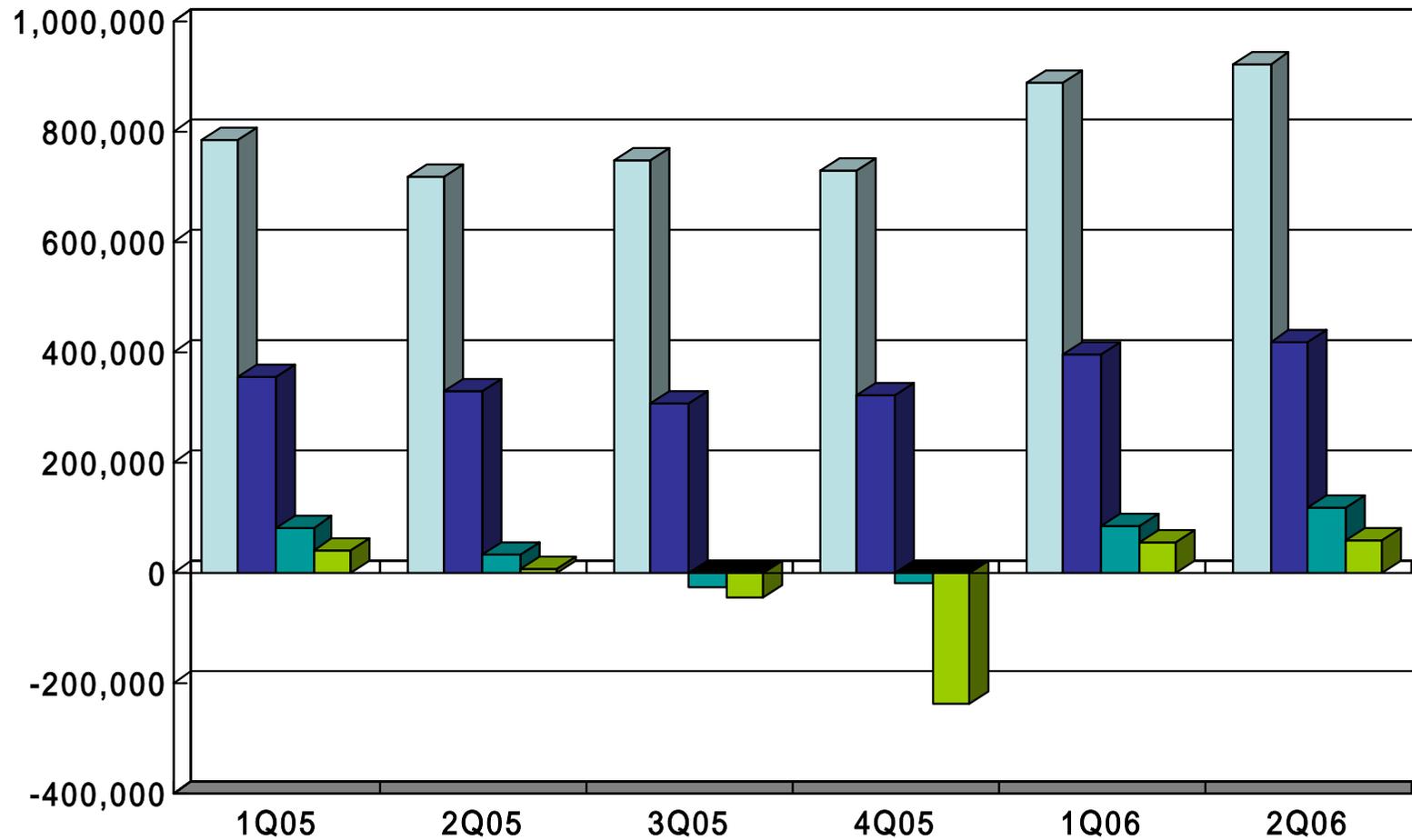
In'000	2006 2Q		2006 1Q		2005 2Q		QOQ	YOY
	Amount	%	Amount	%	Amount	%	(%)	(%)
Sales	921,338	100	888,675	100	719,320	100	4	28
COGS	(504,612)	(55)	(491,216)	(55)	(389,220)	(54)	3	30
Gross Profit	416,726	45	397,459	45	330,100	46	5	26
Operating Exp.	(298,636)	(32)	(310,370)	(35)	(295,813)	(41)	(4)	1
Operating Income (Loss)	118,090	13	87,089	10	34,287	5	36	244
Non-operating Gain (Loss)	(17,433)	(2)	(8,375)	(1)	(5,304)	(1)	108	229
Earnings Before Tax	100,657	11	78,714	9	28,983	4	28	247
Net Income (Loss)	60,138	7	56,717	6	8,222	1	6	631

# 合併營運成果



Unit: NT\$1,000

■ Sales ■ Gross Profit ■ Operating Income ■ Net Income



# 2Q06' 主要事業體損益



In'000	2006 2Q	2006 1Q	2005 2Q	QOQ (%)	YOY (%)
GTW	80,356	56,717	92	42	87,243
NCT	(9,233)	(27,407)	20,713	(66)	(145)
TIC	(4,757)	(1,195)	(3,836)	298	24
GHK	11,874	13,605	4,729	(13)	151
GBJ	(2,129)	(20,123)	(17,083)	(89)	(88)
GJP	(14,640)	(5,231)	(7,964)	180	84
GKR	(9,473)	(38,420)	(8,195)	(75)	16

# 產業概況

# 產業趨勢

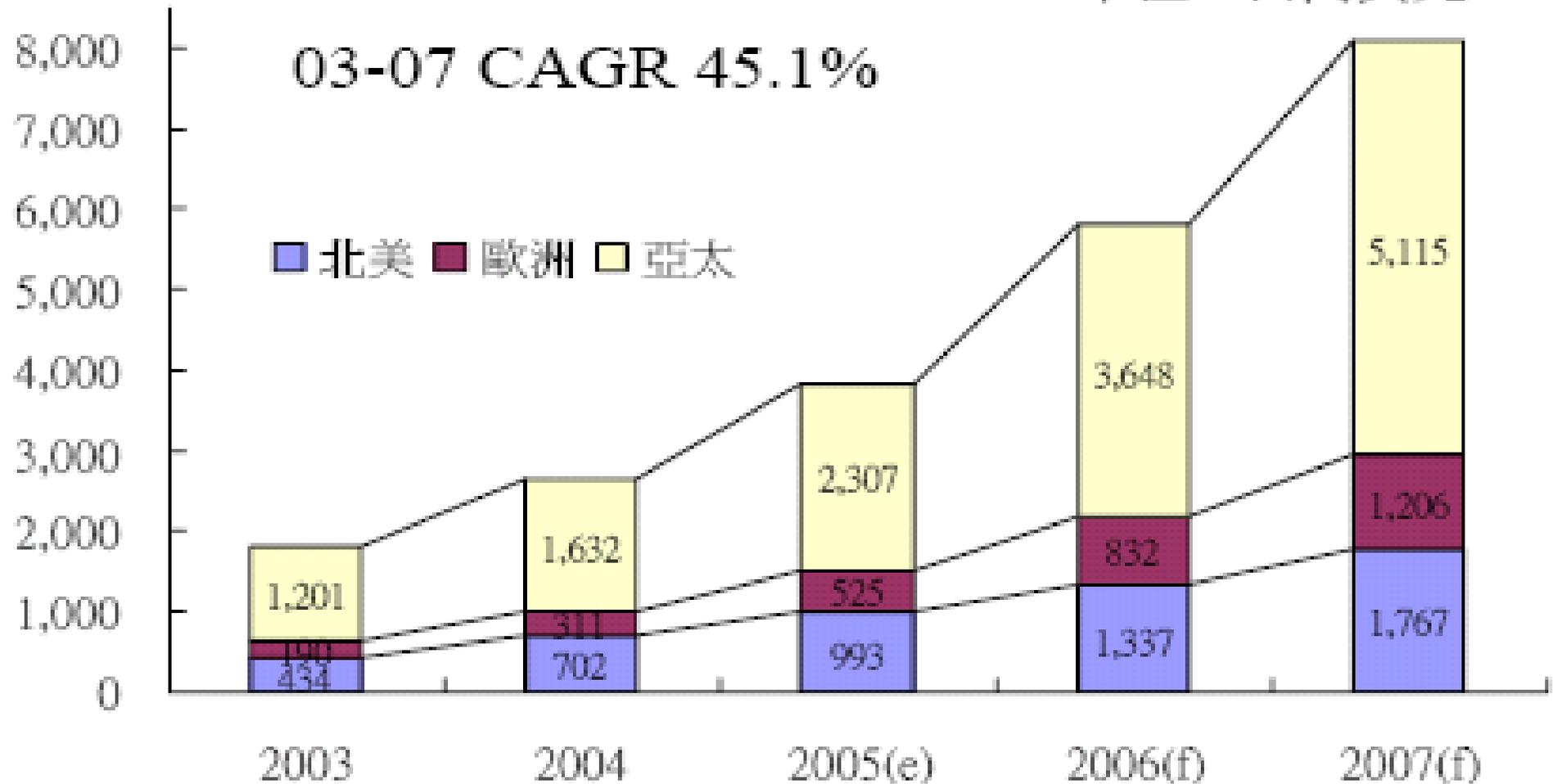


- 彈性收費(免付費遊戲)儼然已成為時下線上遊戲之主要經營模式。
- 休閒遊戲是除了MMORPG外，線上遊戲業者未來積極開發的另一塊利基市場。
- 手機遊戲漸受矚目。
- 台灣市場成長率雖不高，然線上遊戲滲透率亦低，顯示應有待開發之潛在客層。
- 跨平台之網路遊戲可能成為未來趨勢。
- 次世代遊戲主機均強調具備連線功能。
- 西方設計之遊戲不易突破文化藩籬，除WOW外，均未能成功進入東方市場。
- 製造歡樂是一款好遊戲的基本要素，如NDS即以高度的遊戲性成功的擄獲玩家的心。

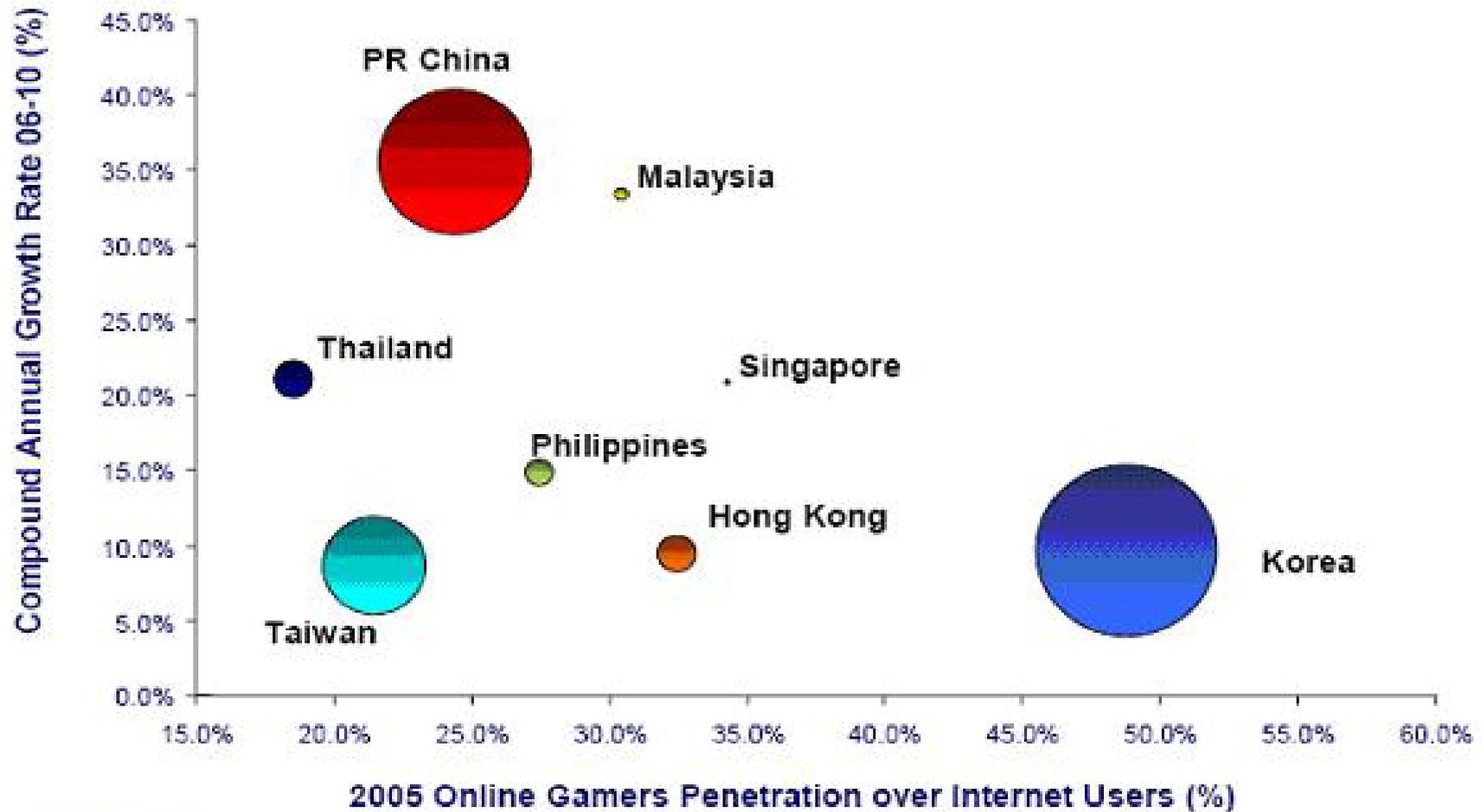
# 全球線上遊戲市場



單位：百萬美元



# 亞洲線上遊戲市場

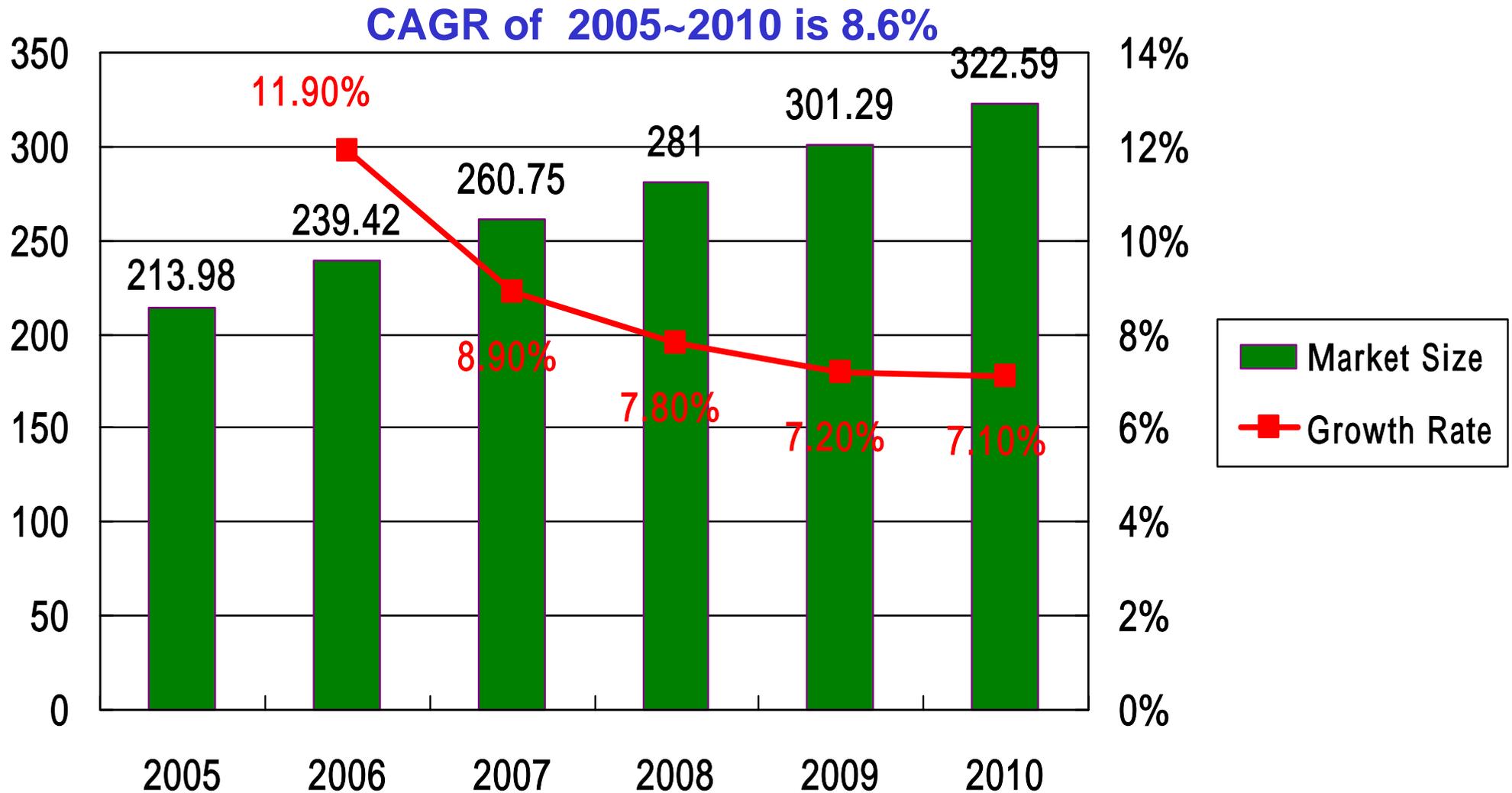


Source: IDC, 2006

# 台灣線上遊戲市場



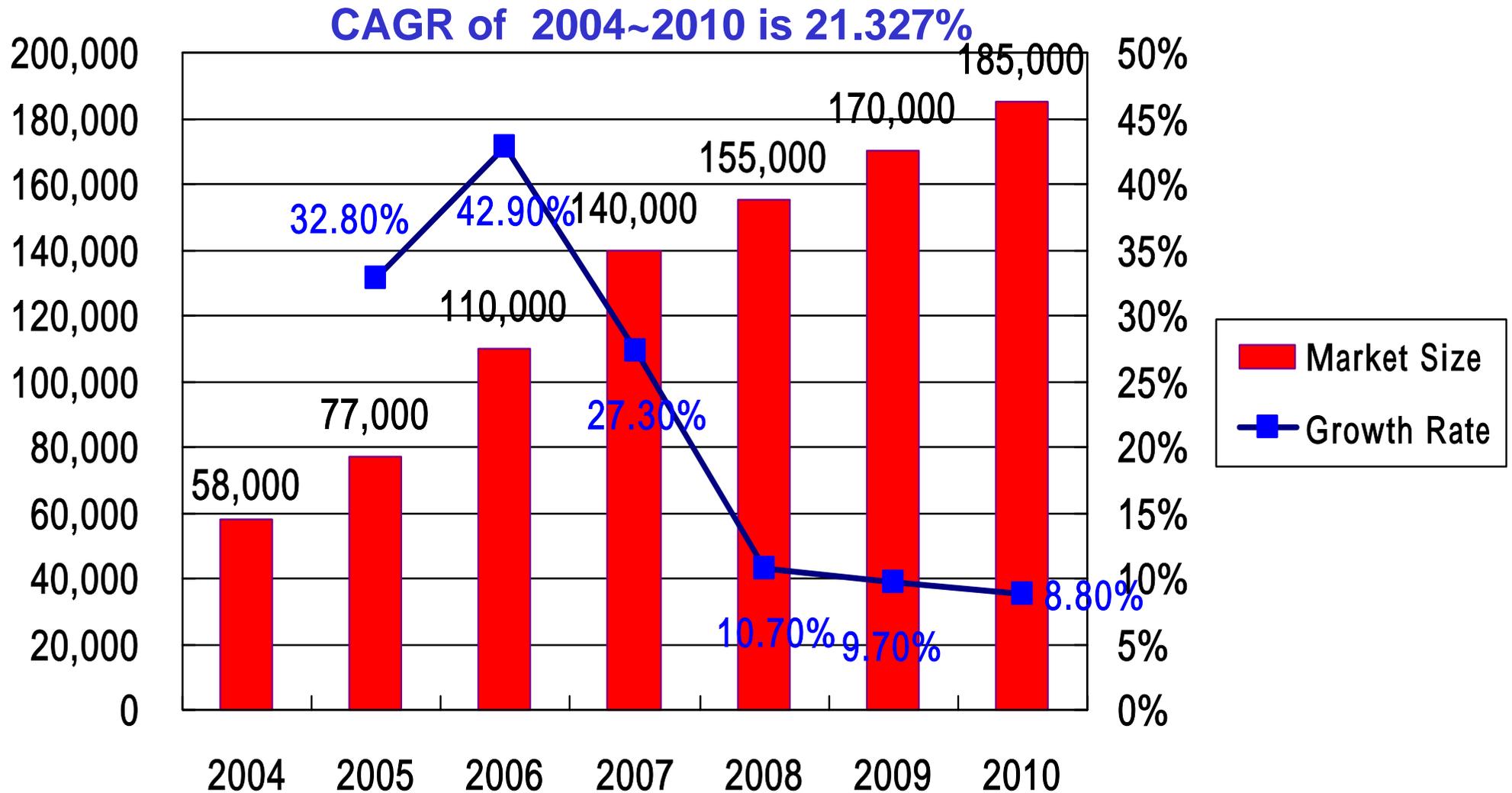
US\$,000,000



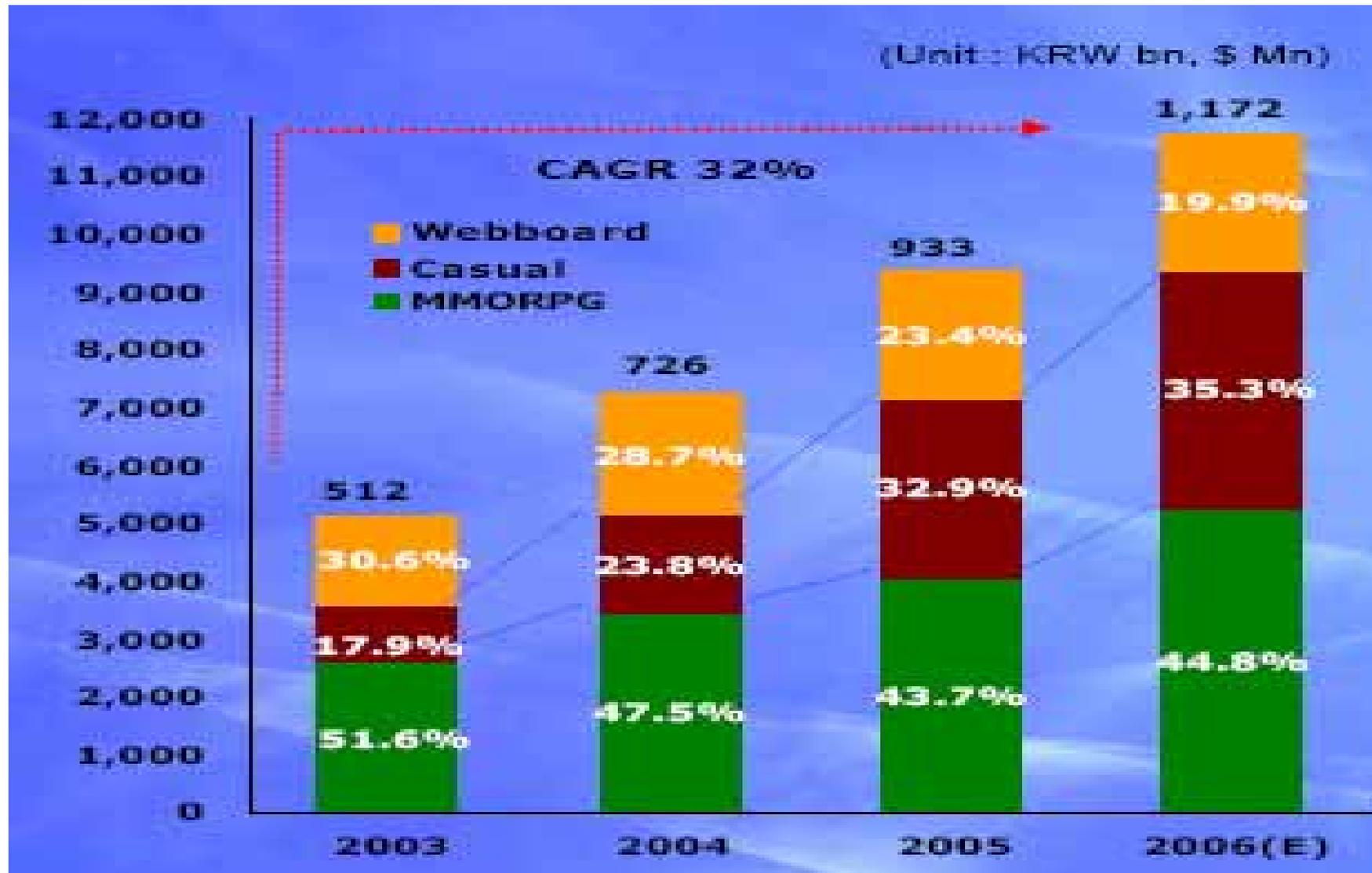
# 日本線上遊戲市場



JPD,000,000



# 韓國線上遊戲市場

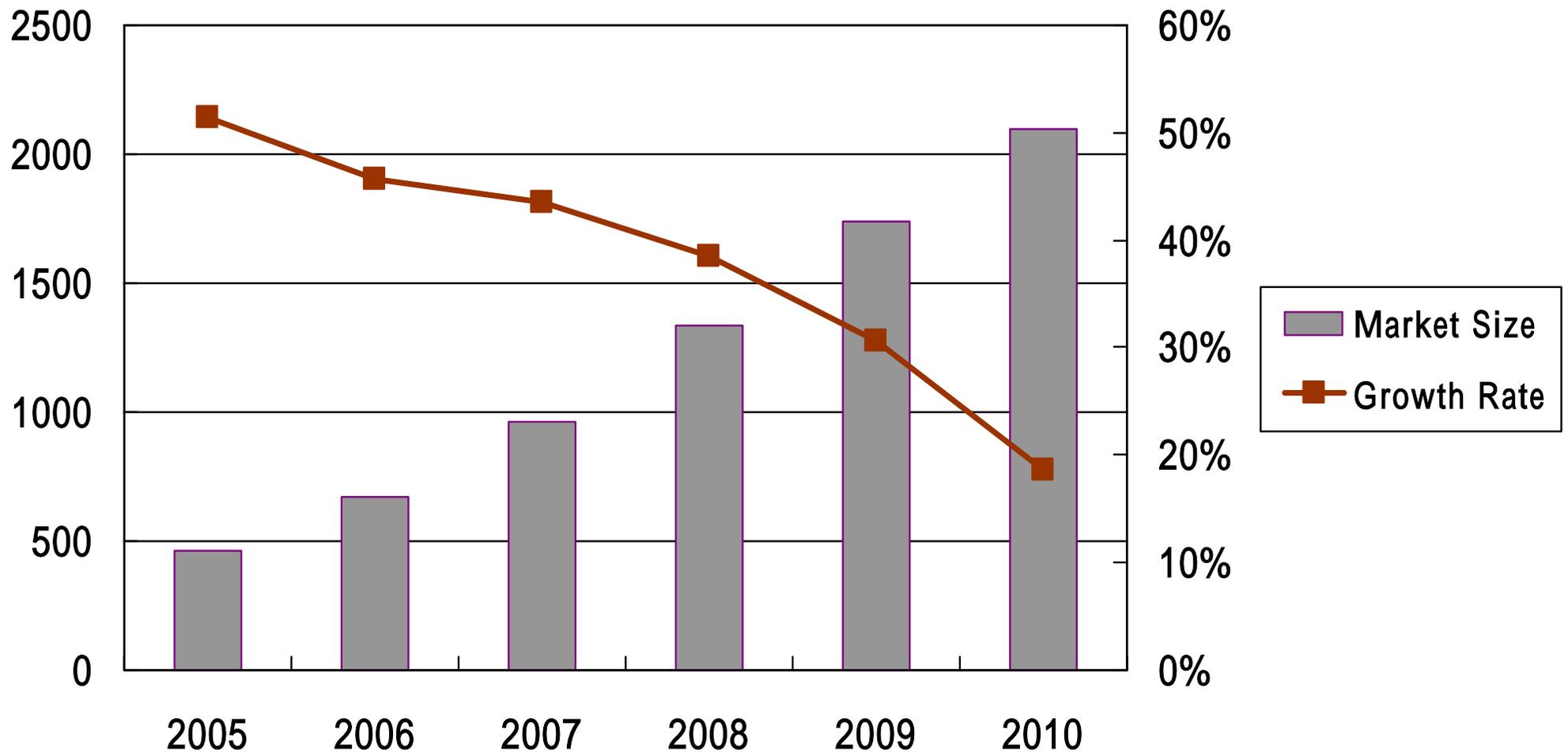


# 中國大陸線上遊戲市場



US\$,000,000

CAGR of 2006~2010 is 35.5%



Source: IDC, Feb 2006, China Gaming 2006~2010 Forecast and Analysis

# 主要營運之線上遊戲



## 角色扮演遊戲

### 幻想冒險

天堂 (NCsoft) 2000

混亂冒險 (Nako) 2002

天堂 II (NCSoft) 2004

激戰 (NCSoft) 2006

### 可愛風格

希望Online (Grigon) 2004

瑪奇 (Nexon) 2005

### 策略性

巨商 (Joyon) 2003

## 休閒類遊戲

CoCoCan (Gamania) 2003

火線特戰隊 (Doobic) 2004

勁舞團 (O2 Media) 2004

魔法飛球 (NTREEV) 2005

百變恰吉 (CyberStep) 2005

楓之谷 (Nexon) 2005

富貴達人 (Gamania) 2006

三小俠 (KOG) 2006

爆爆王 (Nexon) 2006



# 國內最受期待之線上遊戲排行榜



排名	遊戲名稱	期望值
1	Bright Shadow	932
2	RO2	842
3	完美世界	445
4	仙劍奇俠傳 Online	378
5	GE Online	181

資料來源:巴哈姆特網站, 2006年9月14日



Have a good GAME!