

Have a good GAME!

Gamania Digital Entertainment

2007第三季法人說明會

Nov 7, 2007



大綱

公司簡介

業務實績

財務概況



公司簡介

業務實績

財務概況

優質遊戲的領航者



公司剪影

- 1995年於台北設立
- 董事長劉柏園先生
- 於台、港、中、日、韓等主要市場均有營運據點
- 兼具營運與研發能力
- 2002年上櫃買賣
- 目前實收股本額約NT\$1,529百萬元
- 員工人數900餘人，其中約150為研發人員

主要遊戲產品

- 天堂7年多來持續高檔，已成線上遊戲代名詞
- 楓之谷成功開拓中小學客群
- 卡丁車打破年齡的藩籬，為國內首款全民賽車遊戲
- 封魔獵人的可愛鬼怪風格與全新玩法一炮而紅
- RO2將全面引爆可愛奇幻風潮

自製遊戲開花結果

營運蓄勢待發

1995 ~ 99

- 1995設立於台北，原名『富峰群資訊』
- 1999正式更名為『遊戲橘子(Gamania)』，確立企業識別標誌與形象

2000

- 由研發PC單機產品，走向代理線上遊戲領導廠商
- 引進韓商NCsoft開發的線上遊戲「天堂」，改變台灣遊戲界生態

2001 ~ 02

- 陸續引進其他線上遊戲
- 積極開拓海外市場，於日、韓、中等地設立據點

2003 ~05

- 海外市場面臨嚴苛考驗，企業進入沉潛期
- 投入自製線上遊戲產品之研發準備
- 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

2007 ~ 08

- 引進韓商Nexon開發的「跑跑卡丁車」兼顧RPG與Casual
- 自製線上遊戲開花結果，「封魔獵人」正式營運
- AOW、仙魔道、星辰等將陸續與玩家見面
- 將於海外據點同步推出自製遊戲進軍亞洲市場
- 預備引進韓商Gravity開發的「RO2」
- 持續開發及引進高品質遊戲，擴大玩家的歡樂指數



公司簡介



業務實績

財務概況

教父級線上遊戲 天堂

類型	2D MMORPG
風格	中古奇幻
特色	<ul style="list-style-type: none">•豐富的遊戲情節•激烈的血盟戰爭與壯觀的攻城畫面•便利的交談系統•強大的社群功能
目標族群	15~30歲之學生與上班族群
開發商	NCsoft
市場地位	生命週期最長的高人氣MMORPG

天堂[®]



成長的良伴 楓之谷



類型	2D 橫向捲軸MMORPG
風格	超Q可愛風格
特色	<ul style="list-style-type: none">•橫向捲軸童話式冒險遊戲•可愛、無暴力、輕鬆、簡單上手•超豐富角色裝扮系統•置入各種台灣場景增加玩家親近感
目標族群	10~20歲學生
開發商	Nexon
市場地位	<ul style="list-style-type: none">•首款強打中、小學玩家的免費線上遊戲•最佳親子與師生互動遊戲



全民向前飆

跑跑卡丁車

類型	休閒賽車遊戲
風格	可愛兼帥氣的遊戲風格
特色	<ul style="list-style-type: none">•操作簡單入手容易•互動性強、遊戲節奏明快
目標族群	10~35歲學生及年輕上班族
開發商	Nexon
市場地位	台灣第一款賽車主題線上遊戲



鬼怪搜查線

封魔獵人



類型	3D MMORPG
風格	可愛日式卡通風格
特色	<ul style="list-style-type: none">• 創新遊戲玩法，封魔鬼怪蒐集卡片• 獨特的靈氣集氣系統
目標族群	13~18歲學生
開發商	Gamania
市場地位	<ul style="list-style-type: none">• 國內首款集結世界鬼怪的遊戲



Coming soon....

Ragnarok II



- 3D MMORPG
- 奇幻可愛風格
- 打造全新“表情系統”
- 導入裝備成長概念
- 目標客層: 18~25歲

Art of War



- 2D橫向捲軸射擊遊戲
- 可愛明亮卡通風格
- 90年代大型機台遊戲線上化
- 導入階級及兵種，武器道具多樣化
- 目標客層: 18~35歲

星辰



- 3D MMORPG
- 奇幻可愛風格
- 獨特的星座運勢、預言組合和歡樂派對系統
- 目標客層: 12~25歲

公司簡介

業務實績



財務概況

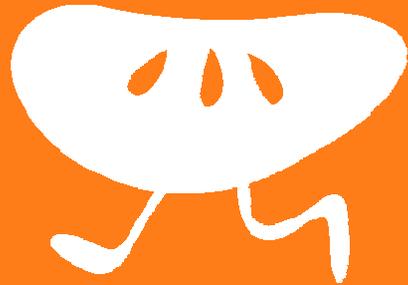
第三季損益情形

單位：台幣仟元

科目\期間	3Q'07		2Q'07		3Q'06		QOQ	YOY
	Amount	%	Amount	%	Amount	%	(%)	(%)
營業收入	803,417	100	635,459	100	722,789	100	26	11
營業成本	(386,029)	(48)	(320,076)	(50)	(370,671)	(51)	21	4
營業毛利	417,388	52	315,383	50	352,118	49	32	19
營業費用	(229,867)	(29)	(211,046)	(33)	(202,933)	(28)	9	13
營業利益	187,521	23	104,337	16	149,185	21	80	26
業外收支	(7,681)	(1)	(29,698)	(5)	(14,071)	(2)	(74)	(45)
稅前淨利	179,840	22	74,639	12	135,114	19	141	33
稅後淨利	175,886	22	35,192	6	105,856	15	400	66
每股盈餘	1.23元	-	0.21元	-	0.74元	-	486	66

Q & A Time





Have a good GAME!