



時間：2008年3月7日

本公司 97 年 02 月份自結合併營業收入表列如下：

單位：新台幣仟元

會計科目	97 年 02 月	97 年 01 月	MOM
營業收入淨額	360,924	326,036	10.70%

會計科目	97 年 02 月	96 年 02 月	YOY
營業收入淨額	360,924	295,474	22.15%

會計科目	97 年 01~02 月	96 年 01~02 月	YOY
營業收入淨額	686,960	548,177	25.32%

本公司 97 年 02 月份自結個別營業收入表列如下：

單位：新台幣仟元

會計科目	97 年 02 月	97 年 01 月	MOM
營業收入淨額	304,894	257,285	18.50%

會計科目	97 年 02 月	96 年 02 月	YOY
營業收入淨額	304,894	254,251	19.92%

會計科目	97 年 01~02 月	96 年 01~02 月	YOY
營業收入淨額	562,179	471,704	19.18%

分析：

二月份集團合併營收較上月及去年同期分別增加 10.70%與 22.15%，主要受惠於農曆新年假期，台灣學子多數展開寒假及紅包效應等多項有利因素，玩家普遍增加遊戲連線與消費額度，致台灣母公司及香港子公司營收表現俱佳；韓國子公司與韓商 GNI 共同開發之射擊休閒遊戲「AOW」於本月正式營運收費，亦對集團營收產生貢獻。

二月份台灣母公司個別營收較上月增加 18.50%，多款遊戲營運指標皆穩定成長，其中，「天堂」推出「隱谷經驗值倍增」活動深獲玩家支持，致遊戲扣點較前月成長逾 25%；「楓之谷」延續前月電視宣傳策略有效吸引學子目光，加上拍賣系統發揮顯著效益，遊戲扣點較前月勁揚近 40%；此外，多款遊戲配合新年假期推出轉蛋機制，及因應情人節舉辦慶祝活動，持續吸引新玩家參與或舊玩家回流。與去年同期相較，在各新舊遊戲持續貢獻下，營收增加 19.92%，表現穩健。

展望未來，新遊戲「星辰」及「仙魔道」於本月展開測試，預期營運後應可為營收提供成長動能。