遊戲橘子數位科技股份有限公司 GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.



時間: 2005年06月09日

本公司 2005 年 5 月份自結之營業收入分析如下:

營業收入淨額

單位:新台幣仟元

	期間	2005 年	2004 年	變動金額	年增率 (%)
•	5月份營業收入淨額	138,084	163,810	-25,726	-15.70%
	1月至5月累計營業收入淨額	746,267	869,920	-123,653	-14.21%

分析:

- 1. 2005 年 5 月份之營業收入為 138,084 仟元,較上期(2005 年 4 月)的新台幣 138,418 仟元減少新台幣 334 仟元,月增率-0.24%。另公司於本月新推出帳號安全機制,進而提升玩家上線時數及帶動線上遊戲收入,5 月線上遊戲收入較 4 月成長 13.15%。此外,公司目前公測中的主力產品「楓之谷」註冊玩家與最高同時上線人數分別達 20 萬人與2萬人,而「瑪奇」與「EQII東方版」則在進行封閉測試後,成為國內知名遊戲網站玩家票選最高期待度的遊戲。預期在新產品陸續加入及伴隨而來的旺季效應帶動下,線上遊戲收入將可持續走高。
- 2. 2005年5月營業收入淨額為新台幣 138,084仟元,較 2004年5月的新台幣 163,810仟元減少新台幣 25,726仟元,年增率為-15.70%。
- 3. 2005年1月至5月累計營業收入淨額為新台幣746,267仟元,較去年同期累計營業收入淨額新台幣869,920仟元,減少新台幣123,653仟元,年增率為-14.21%。
- 4. 本公司所屬大型線上遊戲『天堂二』與『希望 Online』分別由轉投資公司吉思立與易吉網發行。吉思立本月因『天堂二』改版同步帶動產品包及線上遊戲收入上升,營業收入淨額創歷史新高至 71,926 仟元,



月增率 28.17%。台灣易吉網 5 月營收淨額則為新台幣 21,761 仟元。