



傳奇網路遊戲股份有限公司
X-LEGEND ENTERTAINMENT

公司簡報

股票代號:4994



AGENDA



1 關於傳奇

2 產業概況

3 營運概況

4 未來展望

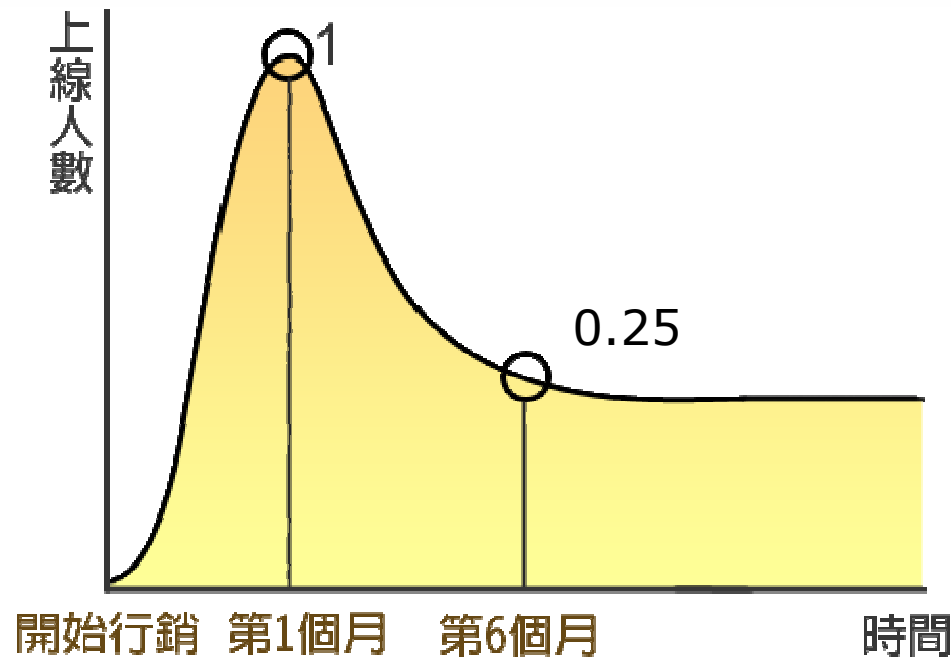
傳奇【現況】

- 公司名稱 傳奇網路遊戲股份有限公司(股票代號：4994)
- 英文名稱 X-legend Entertainment Co., Ltd.
- 董事長 張峰旗
- 總經理 周俊男
- 成立時間 2002.01.09
- 營業項目 線上遊戲研發 / 線上遊戲營運 / 海外授權
- 公司人數 781人(截至 2014.08.31)
- 實收資本額 新台幣883,700仟元
- 總部地址 台北市東興路45號6樓

傳奇【沿革】

- ✓2002 傳奇網路成立(1/9)，主要代理線上遊戲
- ✓2003 子公司「億啓數位娛樂(股)」線上遊戲研發公司正式成立
- ✓2006起 自製遊戲正式發行及海外授權營運
- ✓2008 精靈樂章正式發行
- ✓2010 吸收合併子公司億啓數位
經證期局核准股票公開發行(11/24)、經櫃買中心核准興櫃掛牌(12/24)
自製遊戲「聖境傳說」正式發行
- ✓2011 自製遊戲「晴空物語」正式發行
- ✓2012 日本子公司正式成立
經櫃買中心核准上櫃掛牌(12/13)
自製遊戲「名將列傳」正式發行
- ✓2013 自製遊戲「幻想神域」正式發行
經證交所核准上市掛牌(12/25)
- ✓2014 韓國子公司正式成立
自製遊戲「狩龍戰紀」正式發行

產業概況【策略分析】



本公司商品營收情形

遊戲從做行銷開始，前3個月是上線人數的高峰期，也是營收高峰，過了3-6個月後，玩家因為玩膩了或有新遊戲，通常會選擇離開。

最高 A點 1

B點 0.25

也就是說會有75%的人選擇離開遊戲，如果遊戲是自己開發，或許可以維持，但如果是代理，肯定會比25%低，甚至一推出就失敗。

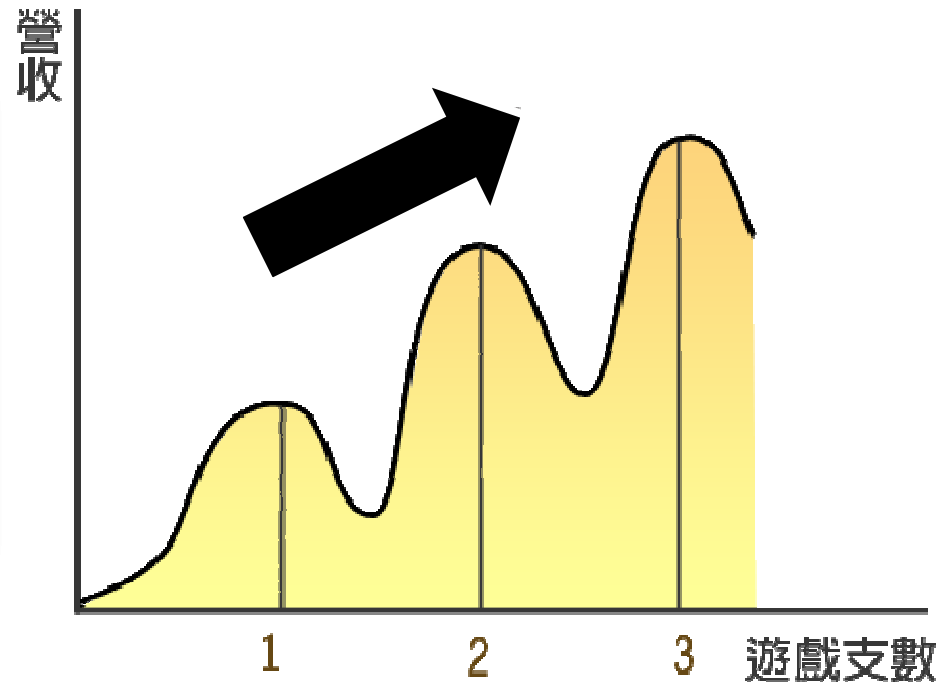


產業概況【策略分析】

【全球運營 穩定量產】

遊戲公司增加營收

- ✓ 持續開創具國際性題材的遊戲
- ✓ 建立具領先地位及口碑的專業品牌



產業概況【策略分析】

手遊市場崛起

- ✓端遊市場成長趨緩
- ✓端遊研發資源縮小，轉入手遊

一季同時僅能
1至2款端遊

產業概況

不具強競爭力產品
會被淘汰

大廠研發商較易生存

- ✓大作代理成本高
- ✓直接營運



產業概況【策略分析】

競品減少



面對國際
大作競爭

- 1、持續研發高品質產品
- 2、增強營運服務品質
- 3、強化海外績效
- 4、投入手機遊戲研發



營運概況【海外授權】

遊戲名稱	精靈樂章 (15個國別)				劍狐傳奇 (6個國別)	聖境傳說 (13個國別)			晴空物語 (8個國別)		名將列傳 (6個國別)	幻想神域 (7個國別)		狩龍戰紀 (1個國別)
已上市國別	香港 泰國 德國 西班牙	日本 馬來西亞 印尼 葡萄牙	韓國 新加坡 美國 俄羅斯	中國 法國 義大利	香港 美國 泰國 日本 馬來西亞 印尼	香港 馬來西亞 韓國 中國 印尼	日本 新加坡 泰國 西班牙	美國 法國 德國 葡萄牙	香港 新加坡 美國 中國	日本 馬來西亞 泰國 印尼	香港 馬來西亞 新加坡 日本 泰國 印尼	香港 日本 美國 泰國	中國 法國 德國	香港

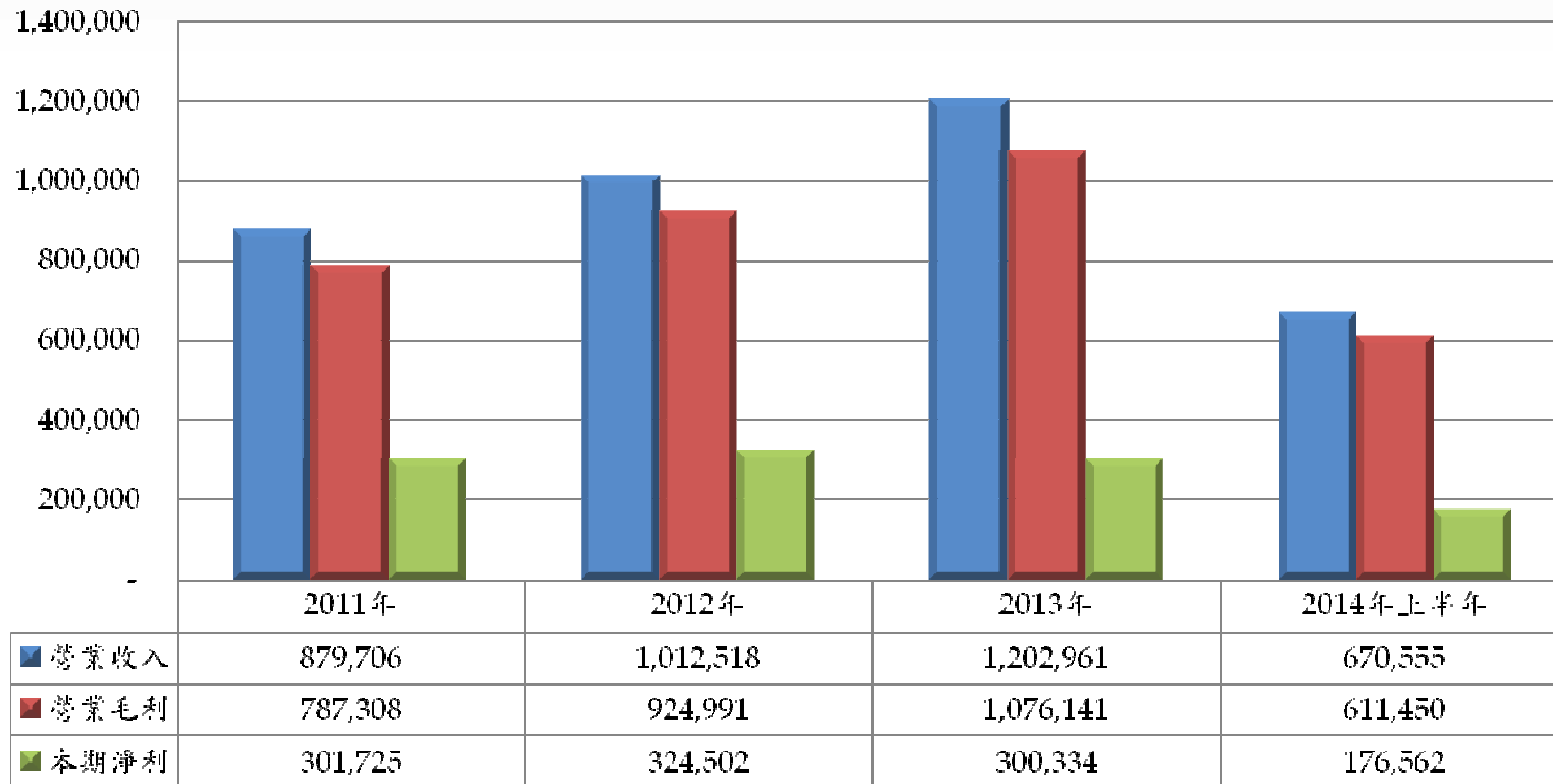
歐美、日本、中國大陸、韓國、東南亞



註：標示紅色字體表示2014年上市

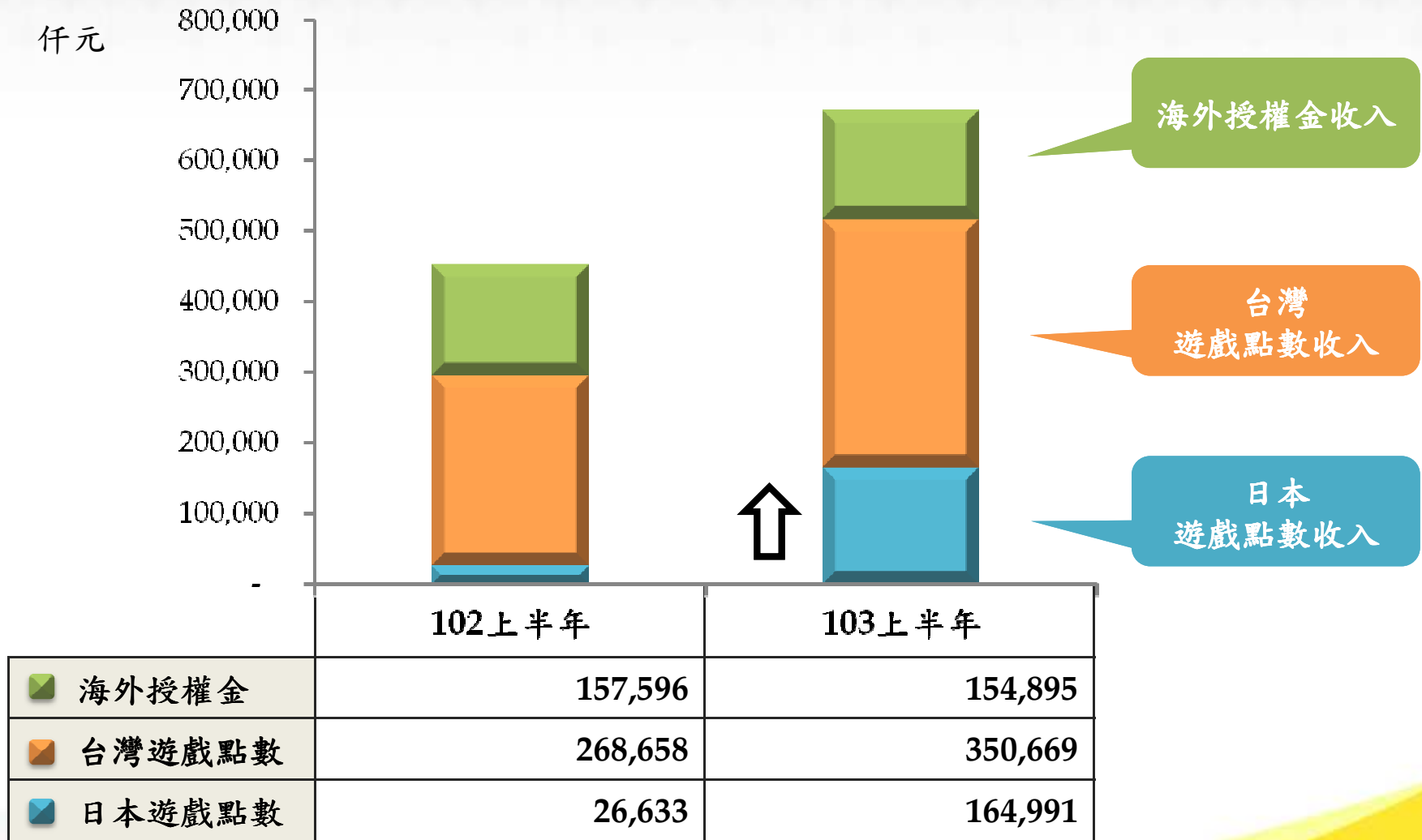
營運概況【經營實績】

單位：台幣仟元



註：自2013年起採IFRS(國際會計準則)；其餘的採GAAP(一般公認會計原則)。

營運概況【經營實績】



未來展望【放眼未來】

目標自製具國際性品質之大作遊戲
建立具以高服務為導向的專業遊戲品牌

端遊品質提升

手機遊戲持
續耕耘

自有海外營運





Thanks For Your Time !