

公司簡報



股票代號 4994

周俊男 總經理

2014 / 11 / 27

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】

【集團人數】 810人 (截至2014.10)

【營業項目】 端遊/手遊研發 海外授權暨營運

傳奇網路遊戲(股)公司

(股票代號:4994) X-legend Entertainment Co., Ltd. 董事長張峰旗/總經理周俊男

【實收資本額】 新台幣884,880仟元

【總部地址】 北市信義區東興路45號6樓





傳奇【傳奇-沿革】

2010.12 自製端遊

2013.08 自製端遊

2006.12 自製端遊







2010.01 自製端遊



2012.06 自製端遊









2002.01.09成立

證券櫃檯買賣中心 GreTai Securities Market 2010.12

興櫃掛牌(12/24)

證券櫃檯買賣中心 GreTai Securities Market 2012.12

上櫃掛牌(12/13)





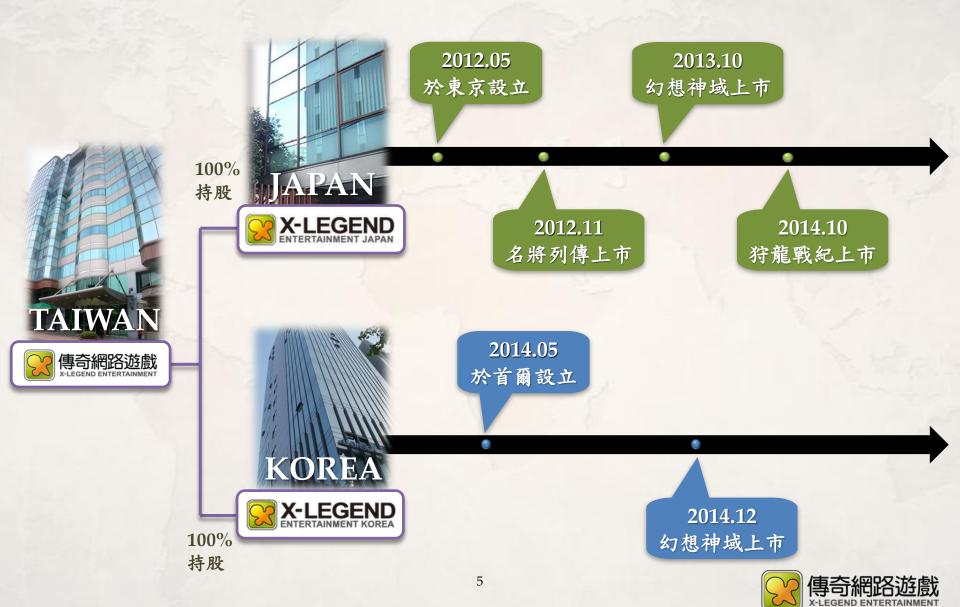
2011.07 自製端遊



上市掛牌(12/25)



傳奇【集團-沿革】



產業概況【全球市場】

2014年18億玩家在遊戲上的花費約為815億美元亞太地區約36.8億美元,為主要遊戲市場

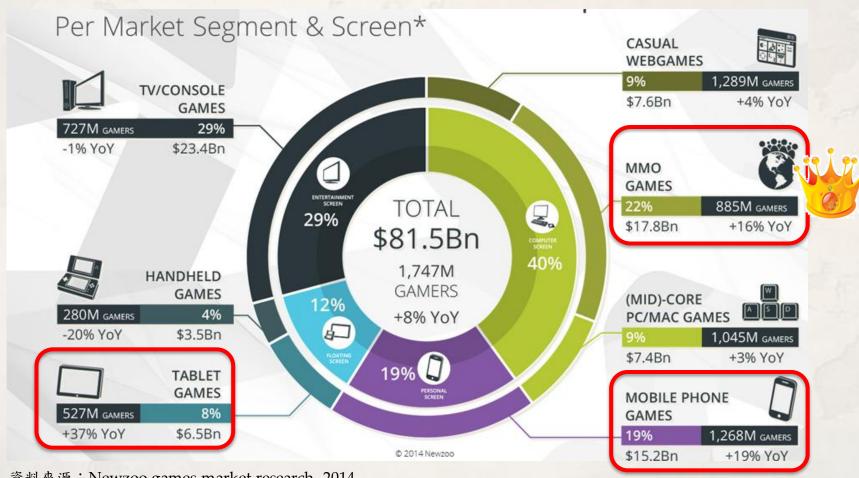


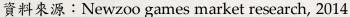
資料來源: Newzoo games market research, 2014



產業概況【全球市場】

2014年線上遊戲仍佔大宗,但平板電腦及手機遊戲成長動能強

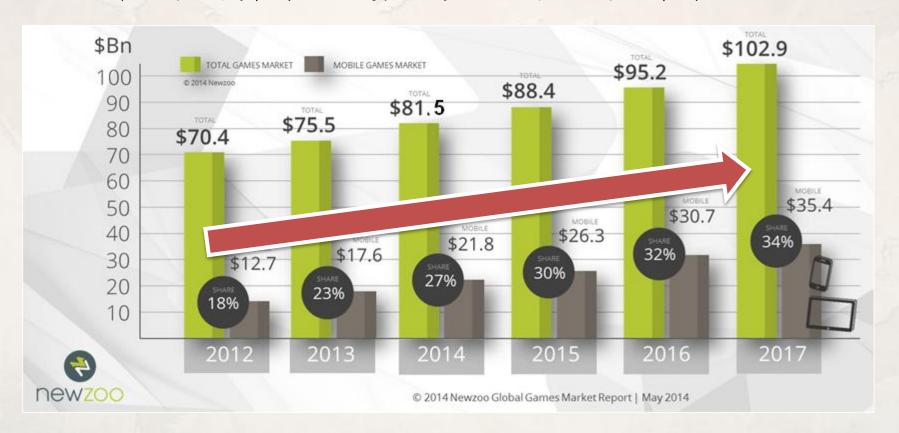






產業概況【全球市場】

- ◆ 2014年全球遊戲市場規模約815億美元,手遊市場約218億美元,佔27%
- ◆ 2017年全球遊戲市場規模成長至1,029億美元,手遊市場約佔34%



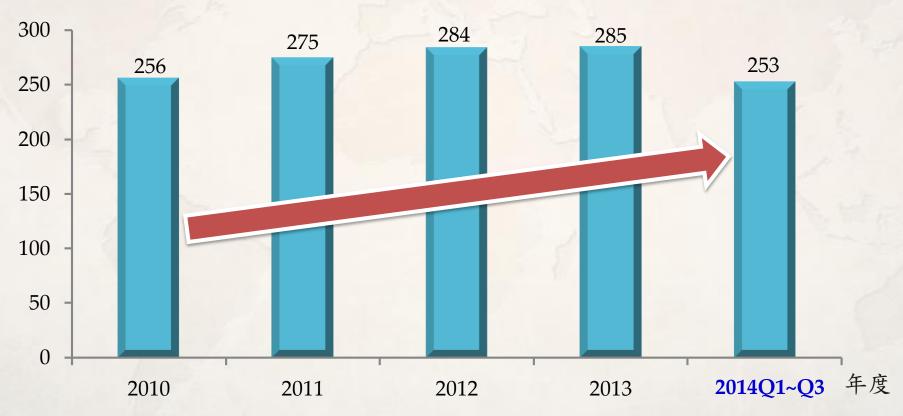
資料來源: Newzoo games market research, 2014



產業概況【台灣市場】

台灣公開發行遊戲公司2013年產值約285億元截至2014年第三季止已達253億,預期2014年將可突破300億

【單位:新台幣億元】



產業概況【台灣產業概況】

- 端遊市場成長 趨緩
- 端遊市場研發 資源轉入手遊

手遊 崛起

快速淘洪

- 手遊競品過多
- · 不具強競爭力 產品會被淘汰

一季同時僅能 1至2款端遊

端遊

產能

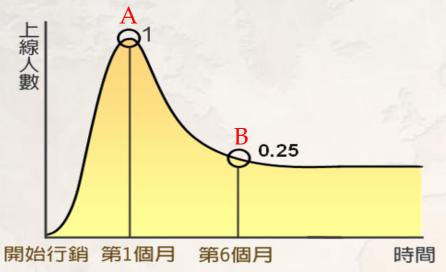
生存 趨勢

> 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】



本公司商品營收情形

遊戲從行銷開始,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,離異比率較高

最高 A點 1

B點 0.25

也就是說會有75%的人選擇離開遊戲,如果遊戲屬自行研發,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

- ✓ 多團隊並行增加產量
- ✓ 舊專案累積經驗



產業概況【策略分析】

手遊崛起 端遊競品 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/延長生命週期
- 3、強化海外績效
- 4、投入手機遊戲研發





營運概況【海外授權】



١.						
	2013年度		2014年度			
	第三季	第四季	第一季	第二季	第三季	第四季
	台灣/ 香港	美國/法國 日本	德國	泰國	中國	韓國
					台灣/香港	日本



俄羅斯



畅游 changyou













北美



義大利 德國

西班牙 葡萄牙



















koramgame























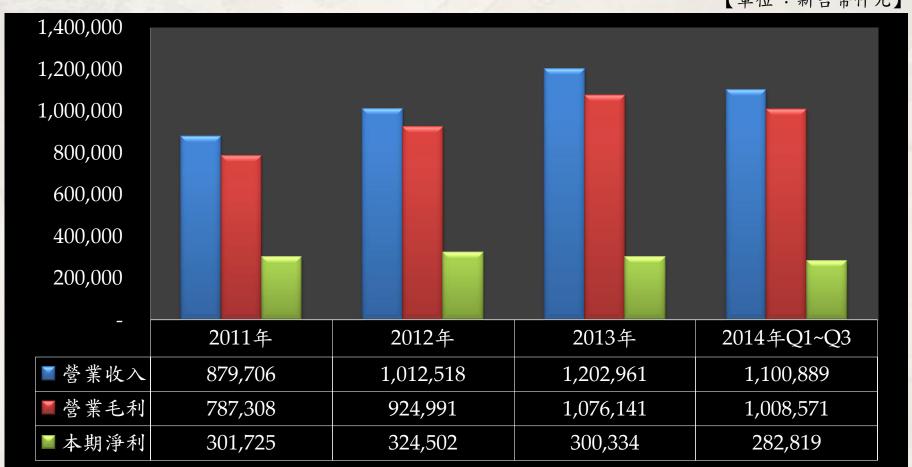






營運概況【經營實績】

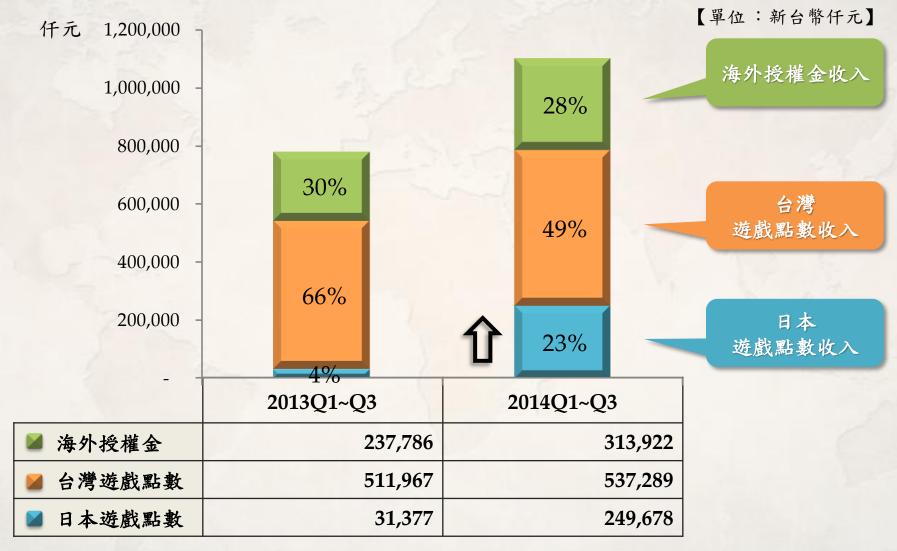
【單位:新台幣仟元】



註:自2013年起採IFRS(國際會計準則);2012(含)以前年採GAAP(一般公認會計原則)。



營運概況【集團實績】





未來展望【端遊】

◆ Project 11 (暫定)



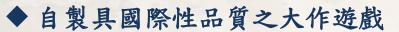


未來展望【手遊】





未來展望【放眼未來】



◆建立以高服務為導向之專業遊戲品牌



傳奇網路遊戲 X-LEGEND ENTERTAINMENT



Thanks For Your Time!