

股票代號：4994



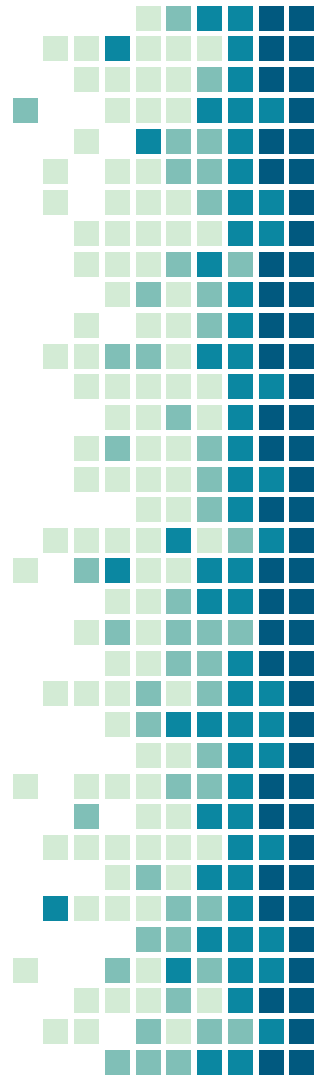
# 傳奇網路遊戲股份有限公司 2020年法人說明會

周俊男 總經理  
2020/12/9



# 免責聲明

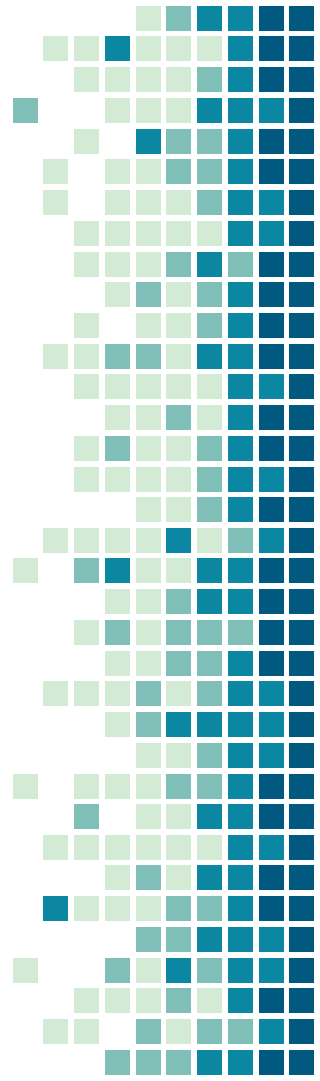
- ✓ 本簡報資料所提供之資訊，包含所有前瞻性的看法，本公司不因任何新事件或任何狀況的產生而負有更新或修正本簡報資料內容之責任。
- ✓ 投資人不應將上述前瞻性資訊解釋為具有法律約束力的承諾，而以有可能修正的彈性資訊視之。
- ✓ 本簡報資料中所提供之資訊並未明示或暗示表達或保證其具有正確性、完整性或可靠性，亦不代表本公司、產業狀況或後續重大發展的完整論述。





# 摘要

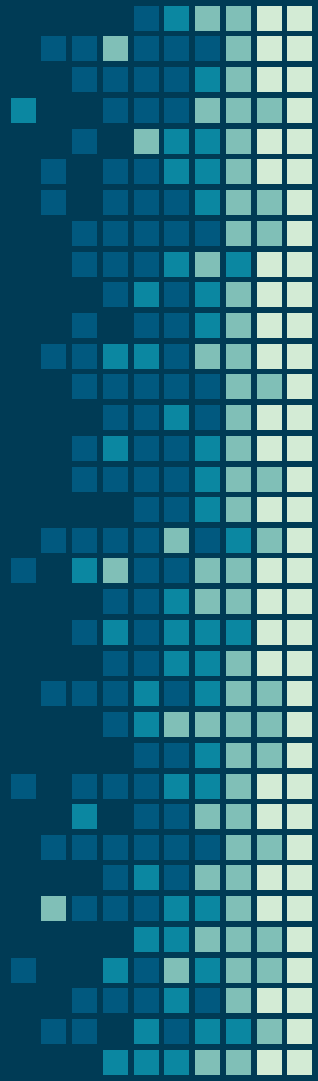
- ✓ 公司簡介
- ✓ 產業概況
- ✓ 營運成果
- ✓ 未來展望





# X-LEGEND

## 公司簡介





# 公司簡介

股票代號 - 4994

設立 - 2002/01/09

上櫃 - 2011/12/13

上市 - 2013/12/25



傳奇網路遊戲股份有限公司  
X-LEGEND ENTERTAINMENT CO., LTD.



董事長 - 張峰旗

總經理 - 周俊男

實收資本額

NT\$ 1,106,390 仟元

總部 - 台灣

集團人數 - 550人

主要營業項目

端遊/手遊研發

海外授權/營運



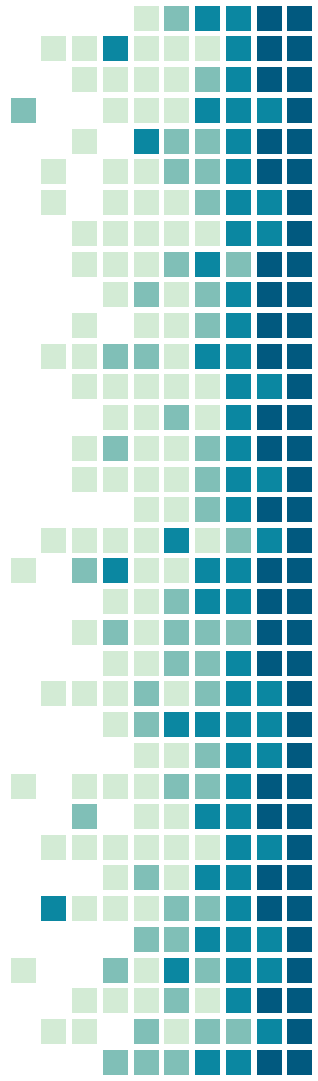
# 公司簡介



自製研發 ↓



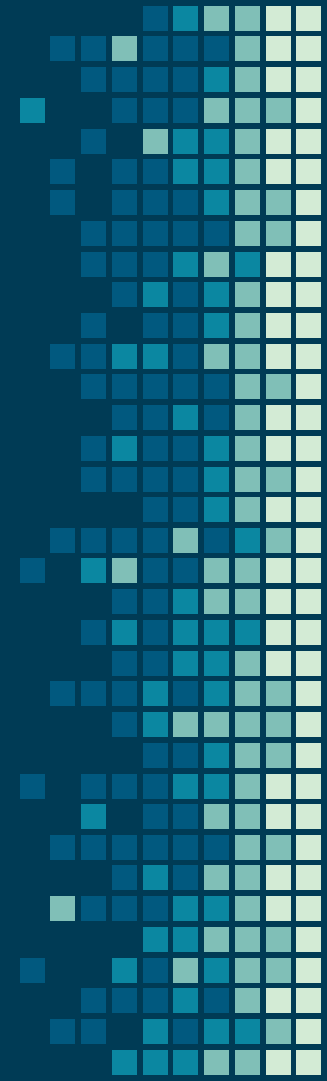
IP授權 ↓





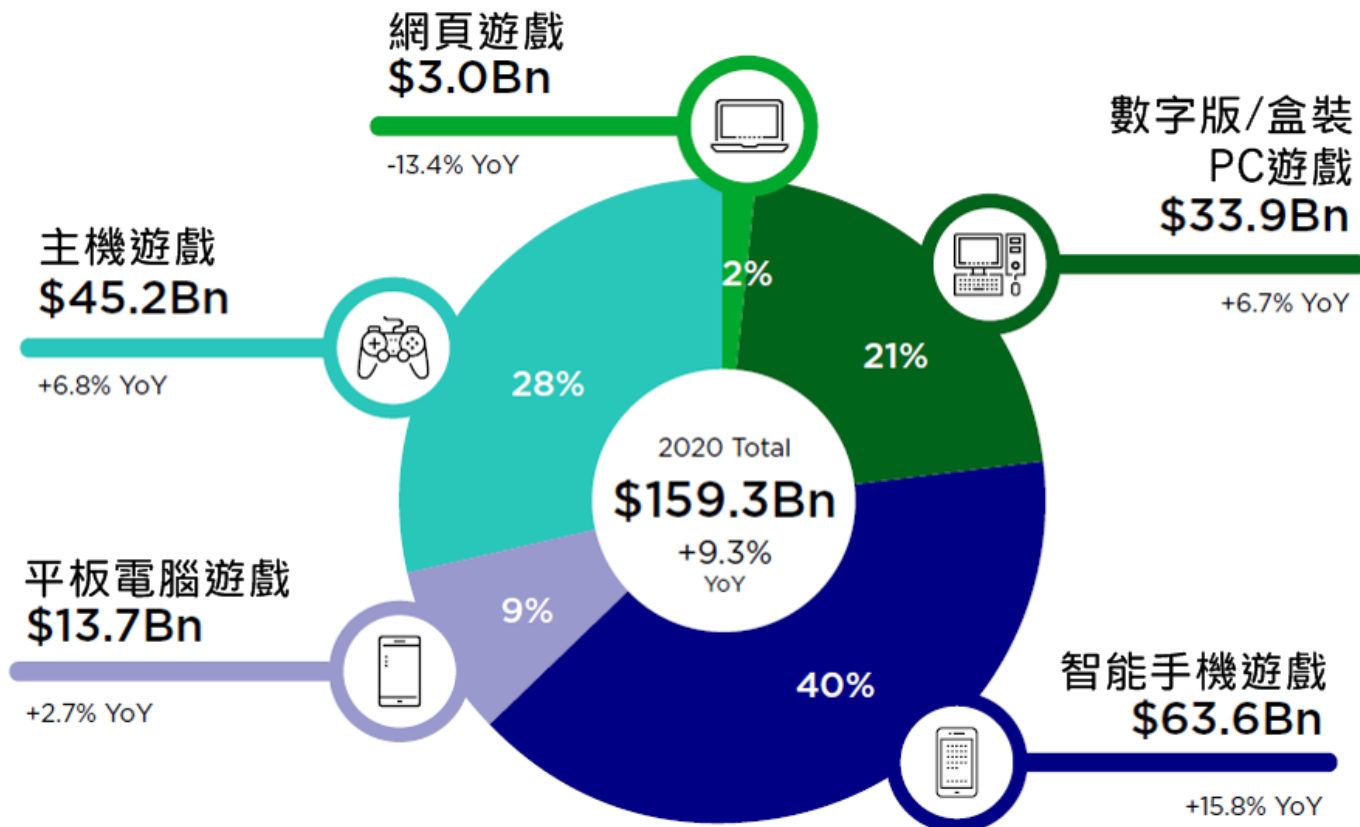
# X-LEGEND

## 產業概況





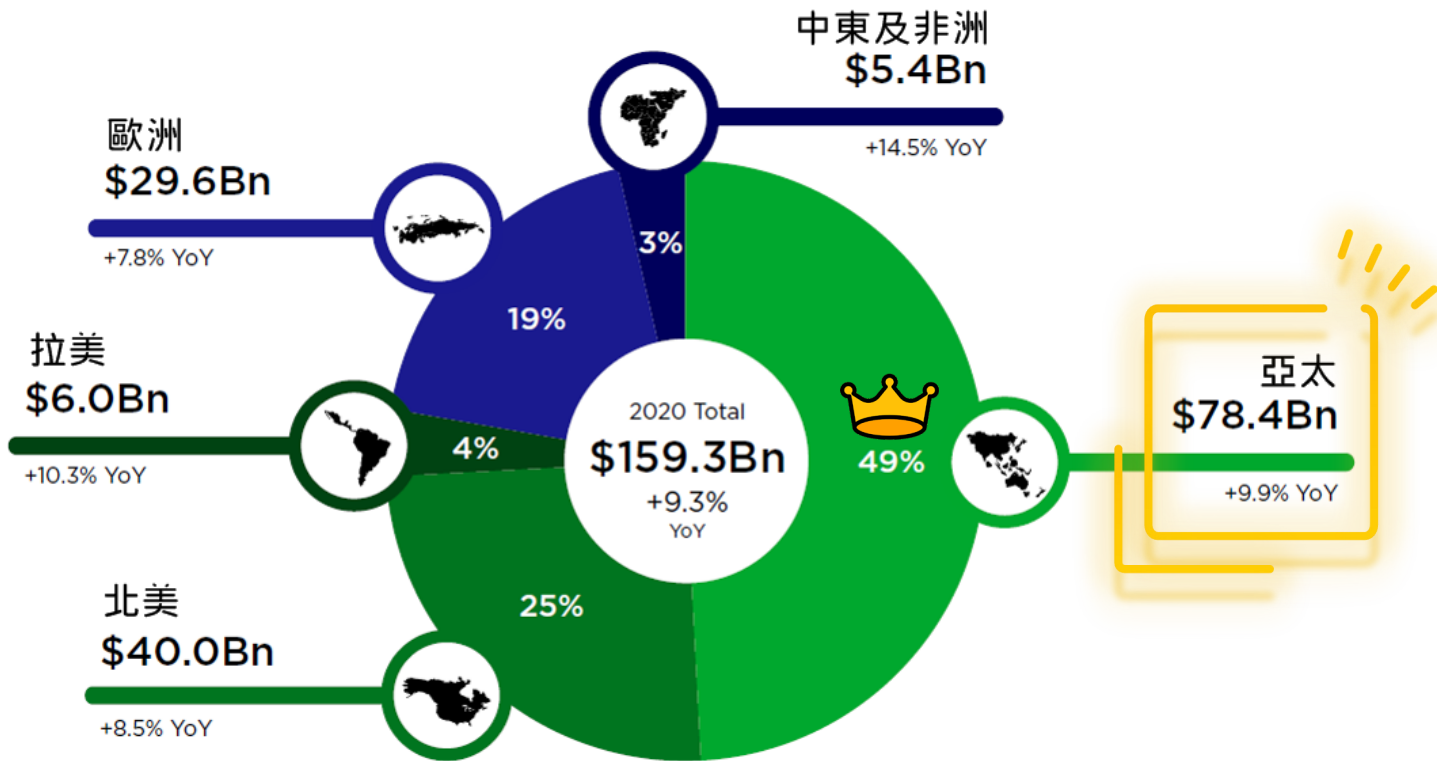
# 2020年全球遊戲市場規模(依平台)







# 亞太地區仍擁有全球最大遊戲市場





# 2020年全球移動遊戲收入

(TABLET + SMART PHONE)

\$61.9Bn



2018

\$68.2Bn

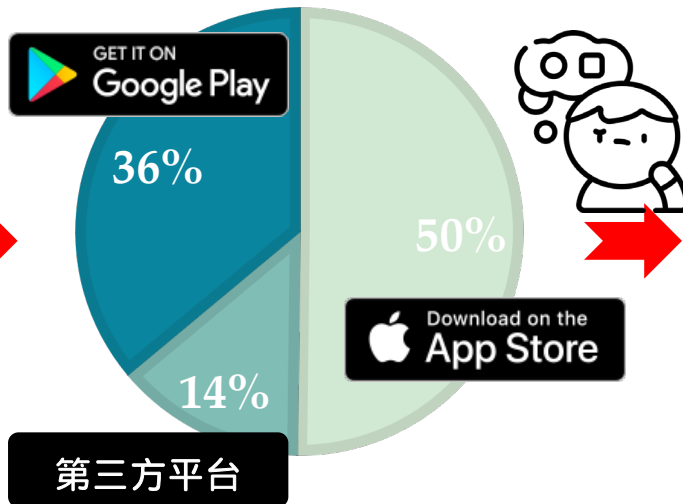


2019

\$77.2Bn



2020



\$102.8Bn

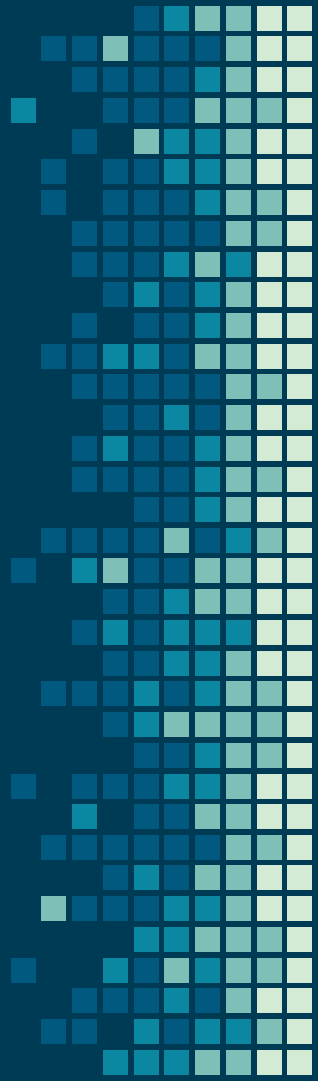


2023



# X-LEGEND

營運成果

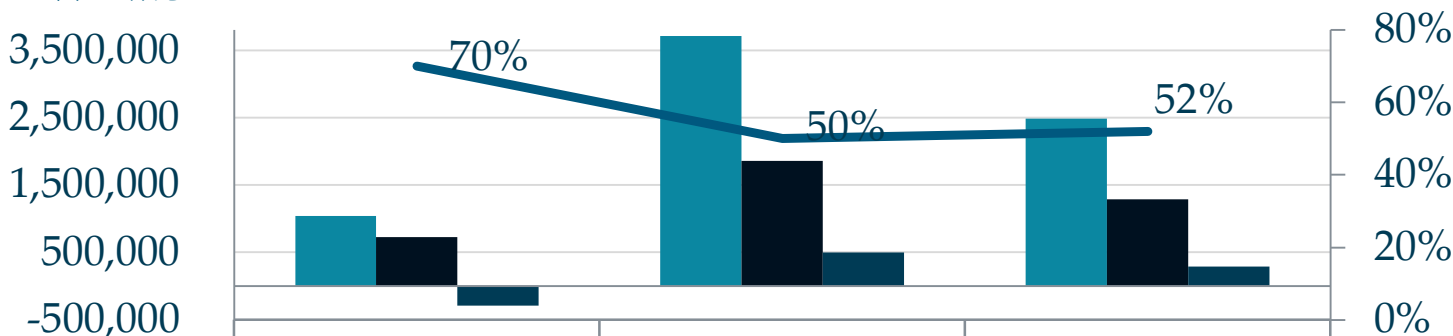




# 近三年營運狀況



單位：仟元

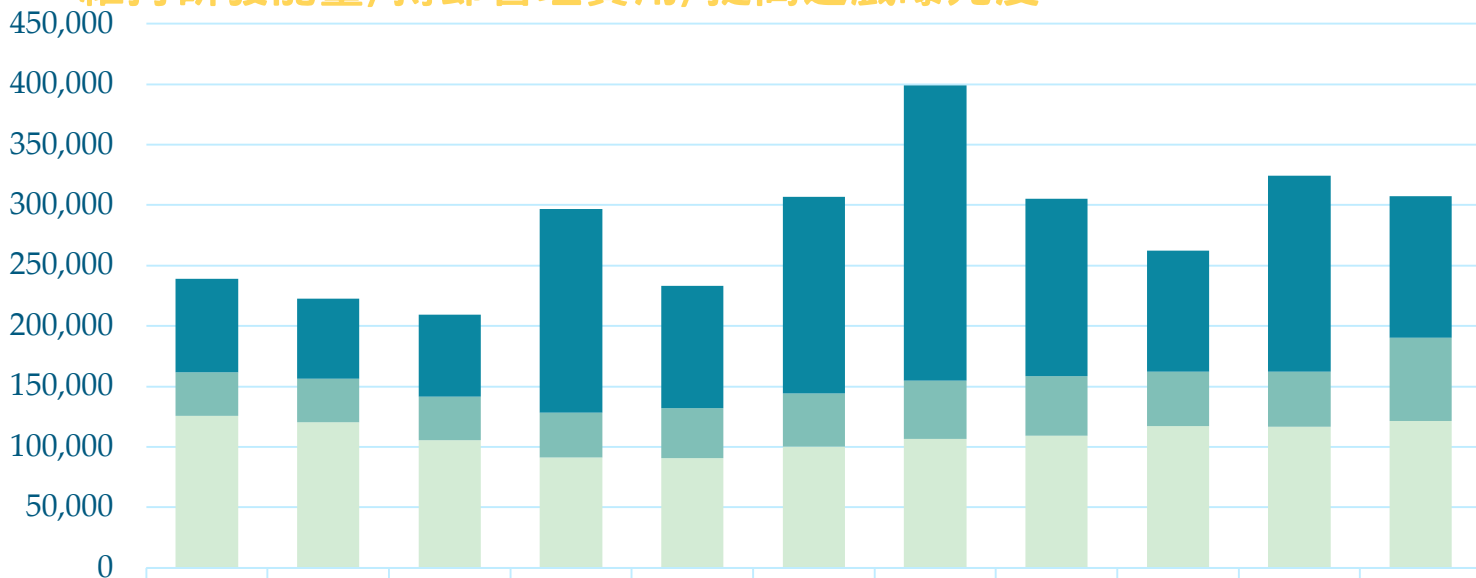


	2018	2019	2020 Q1~Q3
■ 營業收入	1,045,896	3,711,839	2,486,711
■ 營業毛利	729,704	1,861,420	1,286,843
■ 本期淨利(損)	-287,393	495,834	285,502
— 毛利率	70%	50%	52%

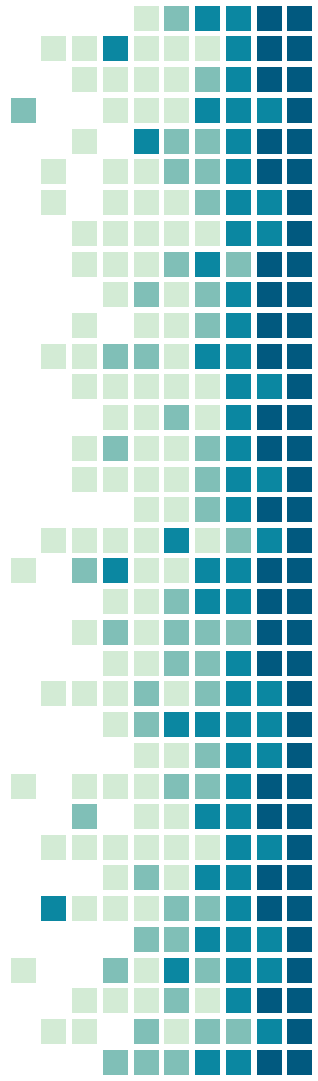


# 各季銷管研

維持研發能量/ 擷節管理費用/ 提高遊戲曝光度



	2018 Q1	Q2	Q3	Q4	2019 Q1	Q2	Q3	Q4	2020 Q1	Q2	Q3
■ 推銷	77,550	66,137	67,819	168,717	101,589	162,522	244,636	146,521	100,202	162,527	117,153
■ 管理	36,034	36,411	35,986	37,279	41,365	43,843	47,924	49,398	45,164	45,145	68,739
■ 研發	125,705	120,243	105,805	91,050	90,511	100,517	106,709	109,211	117,188	116,879	121,556





# 全球授權版圖





# 策略規劃



## IP授權

- 多元化合作
- IP品牌推廣
- 增添營收動能

## 長連線遊戲

- 擅長MMORPG

## 短連線遊戲

- 嘗試開發類型
- 拓展產品可能性



# 手遊營運成果

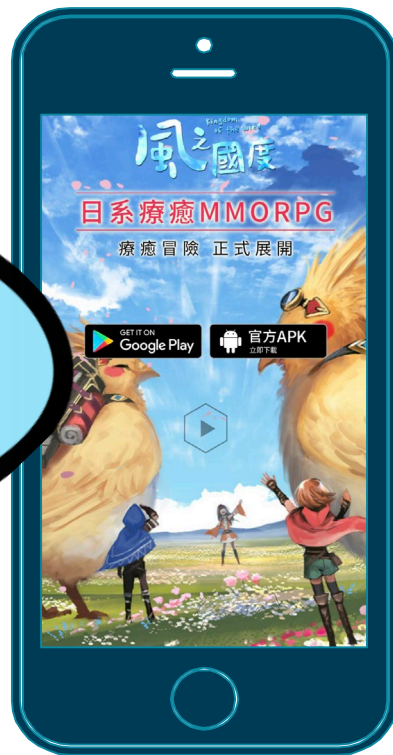


PC遊戲模組

上市時間：2018/12/04

類型：MMORPG

自營版本：TW/HK/JP



手機遊戲





# 手遊營運成果

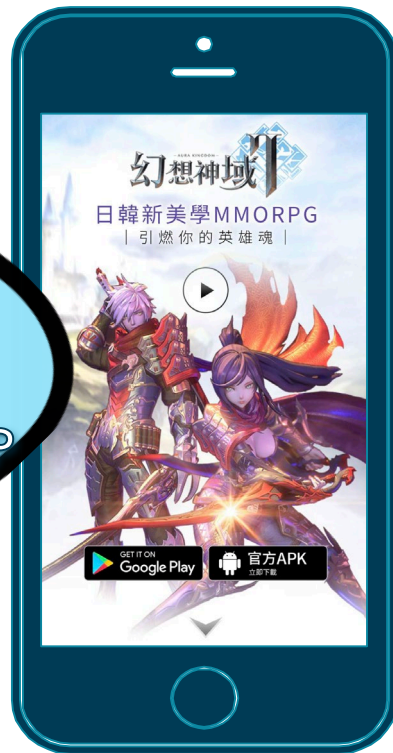


PC遊戲模組

上市時間：2019/08/27

類型：MMORPG

自營版本：TW/HK/EN/JP



手機遊戲

如果重來  
if only;  
once again



這次, 妳的選擇是什麼..?

CHOOSE FOR LOVE



# 如果重來：女性向遊戲市場開發

- ✓ 吸引女性玩家的故事內容
- ✓ 專屬女性玩家的行銷策略
- ✓ 聘用女性打造遊戲



Have faith, called Yao Yao.

在美國，65% 的女性會玩手機遊戲。43% 的女性每星期玩手遊至少 5 次，相較之下，男性則只有 38%。 [資料來源]




立即購買

美國女性的應用程式內購買比例比男性高 31%，花在遊戲應用程式上的時間比男性多 35%，留存率也比男性高出 42%。 [資料來源]



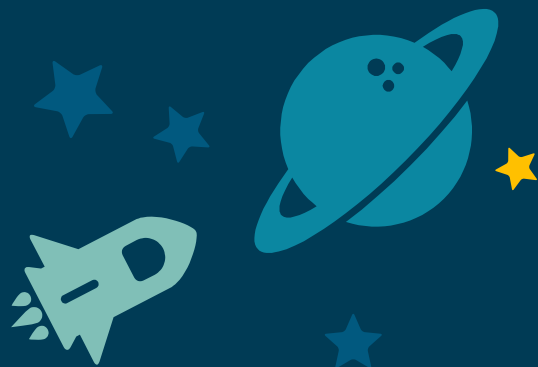
在歐洲，44% 的女性會玩遊戲，而她們花在遊戲上的時間，特別是手遊，也持續不斷增加。在 2012 年，女性平均每星期會花 3 小時玩手機遊戲，到了 2016 年更提高為 4.6 小時。 [資料來源]



6%

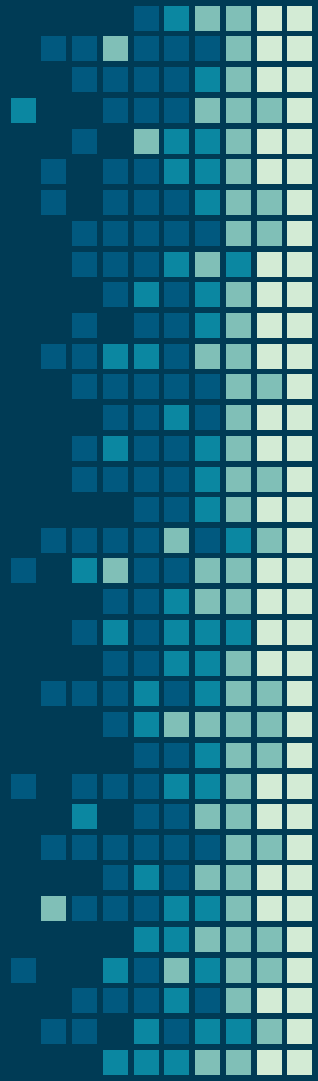
2016 到 2017 年之間，中國女性玩家的人數成長了 6%，也就是有多達 2 億 6400 萬人，佔中國遊戲總人口的 45%。而中國遊戲市場的產值預計在 2020 年會達到 568.4 億人民幣。 [資料來源]





# X-LEGEND

未來展望







# 競爭優勢與展望



- ✓ 經典自有IP  
再造與活化
- ✓ 遊戲開發技術  
層次持續提升
- ✓ 深耕全球專業遊戲品牌



- ✓ 研發團隊具備多年  
MMORPG開發經驗
- ✓ 投入創新研發  
開拓多元化遊戲類型
- ✓ 全球跨境在地化  
營運及行銷能力



# 產品上市規劃



專案代號	2020		2021			
	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	
如果重來	11/10台版	國際版				
G1	台版		國際版		日版	
G2			台版		國際版	
SLG				台.國際版		



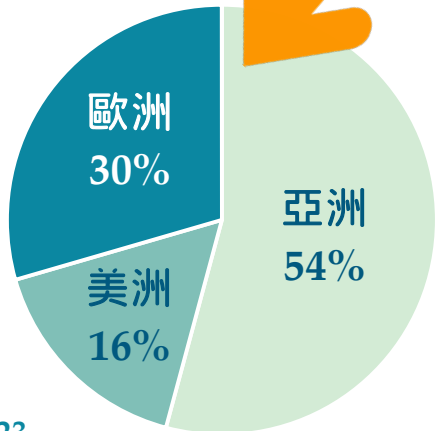
# G1

## PC遊戲模組



上市時間：預計2021 Q1  
類型：MMORPG

精靈樂章  
全球帳號數  
約800萬



手機遊戲



# X-LEGEND

Q & A

