

傳奇網路遊戲 (4994)

2024年上半年法人說明會

周秋美 發言人

2024/5/31

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。

/ AGENDA

01

公司簡介

02

營運成果

03

財務概況

04

未來展望



01

公司簡介

股票代號4994

設立 - **2002/01/09**

上櫃 - **2011/12/13**

上市 - **2013/12/25**

實收資本額

NT\$ 663,834 仟元

營業項目

端遊/手遊研發

IP授權/聯合開發

遊戲代理/全球發行

董事長暨總經理

張峰旗

Game



02

營運成果

風之國度 (5.5周年)
Ash Tale-風の大陸- (5周年)

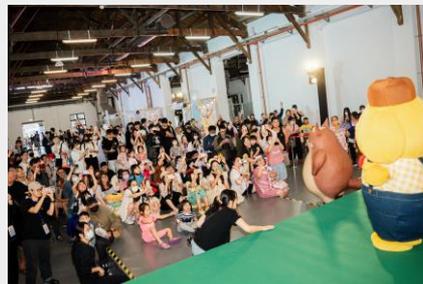
2024 上半年
三麗鷗IP連動活動



2024 風之國度x三麗鷗 連動線下活動



松菸文創園區
2024/4/13-4/14

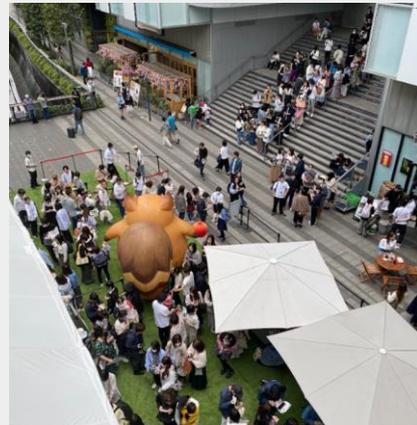


聯合知名IP進行線下活動，提升玩家活躍度，以及提升品牌知名度，擴展新用戶

2024 Ash Tale-風の大陸- 5周年x三麗鷗 連動線下活動



日本 渋谷 稻荷橋広場
2024/4/19-4/20



聯合知名IP搭配遊戲5周年慶進行線下活動，提升
玩家活躍度，以及提升品牌知名度，擴展新用戶

Moblie

晴空物語 もふもふランド

日版發行日: 2024/04/16



PC Online



ASTRAL TALE - 星界神話 Online

發行日: 2024/01/10



2015年に「星界神話 -ASTRAL TALE-」



Eden Eternal-聖境伝説 Online

発行日: 2023/05/04

PC Online



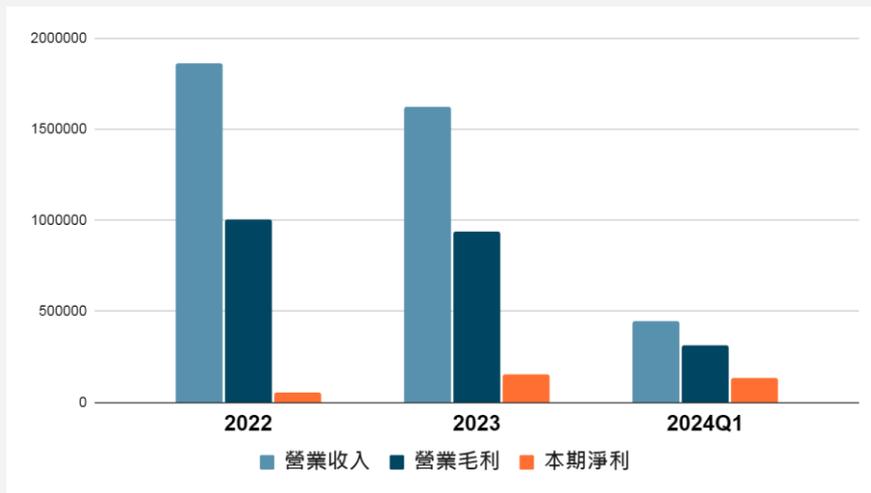
2011年に「Finding Neverland Online -聖境伝説-」

03

財務概況

近三年營運狀況

單位：仟元

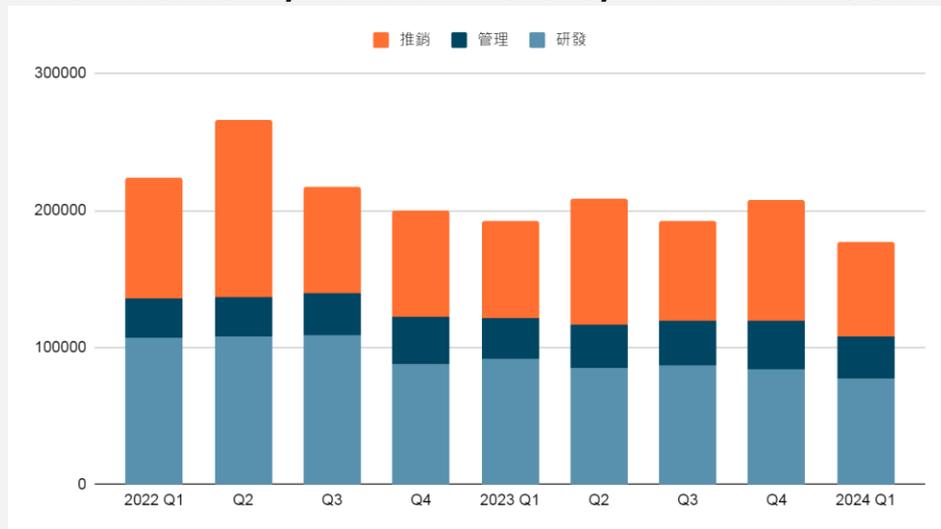


	2022	2023	2024Q1
營業收入	1,859,889	1,623,649	447,241
營業毛利	1,005,759	939,752	312,718
本期淨利	52,821	156,081	136,195
毛利率	54%	58%	70%
淨利率	2.84%	9.61%	30.45%

各季銷管研

維持研發能量/樽節管理費用/提高遊戲曝光度

單位：仟元



	2022 Q1	Q2	Q3	Q4	2023 Q1	Q2	Q3	Q4	2024Q1
推銷	87,730	129,726	77,315	78,259	71,262	91,765	72,920	88,360	69,010
管理	29,104	28,862	30,093	34,535	29,095	31,179	32,187	35,795	30,737
研發	106,644	107,746	109,358	87,562	92,111	85,392	87,422	83,701	77,486

04

未來展望

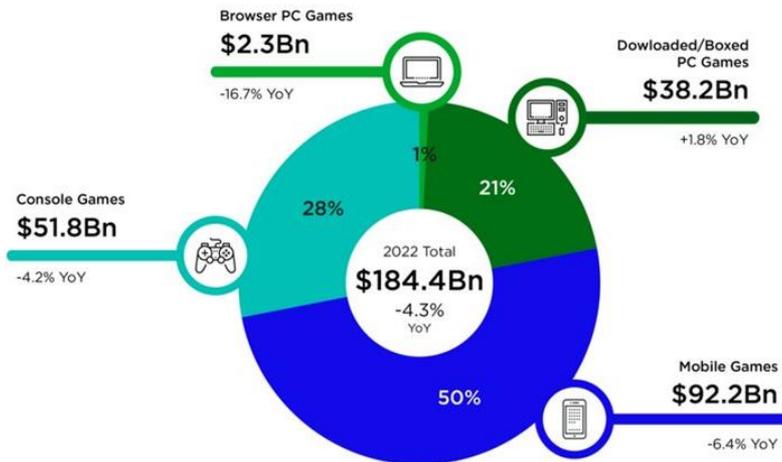
整體市場金額佔比，主機+PC 的總和已經回升和行動遊戲相當

今年遊戲收入的最大份額仍然是行動遊戲，雖然微幅下降 **1.6%**，但仍佔市場整體 **49%**。遊戲主機和 **PC** 分別佔 **29%** 和 **21%**。而網頁遊戲則繼續直線下滑。在 **2023** 年，主機遊戲目前預測為 **532** 億美元，年增 **1.9%**，**PC** 遊戲則是今年的亮點，預測為 **404** 億美元，年增 **3.9%**。



2022 Global Games Market

Per Segment With Year-on-Year Growth Rates

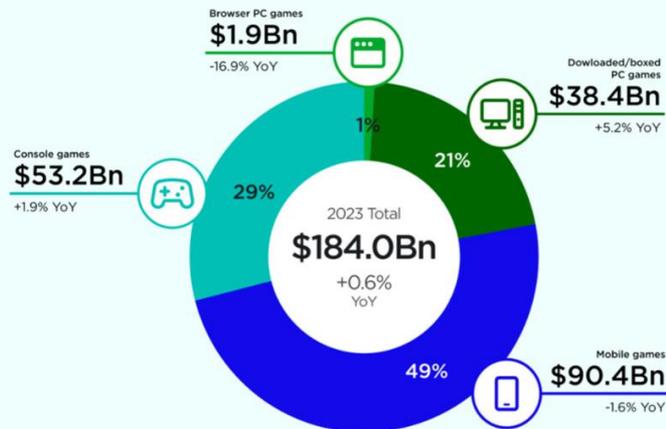


Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | November 2022
newzoo.com/globalgamesreport



The global games market in 2023

Per segment



Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | October 2023 update

經典端遊全球版

- 成本低，風險小：研發投入少，行銷成本低
- 毛利高：全球數位支付服務成熟
- 手遊營運歷練：多元營運手段與全球運營能力
- AI 應用：降低翻譯費與提升客服效率

自主研發IP

毛利

生命週期

10 Y+

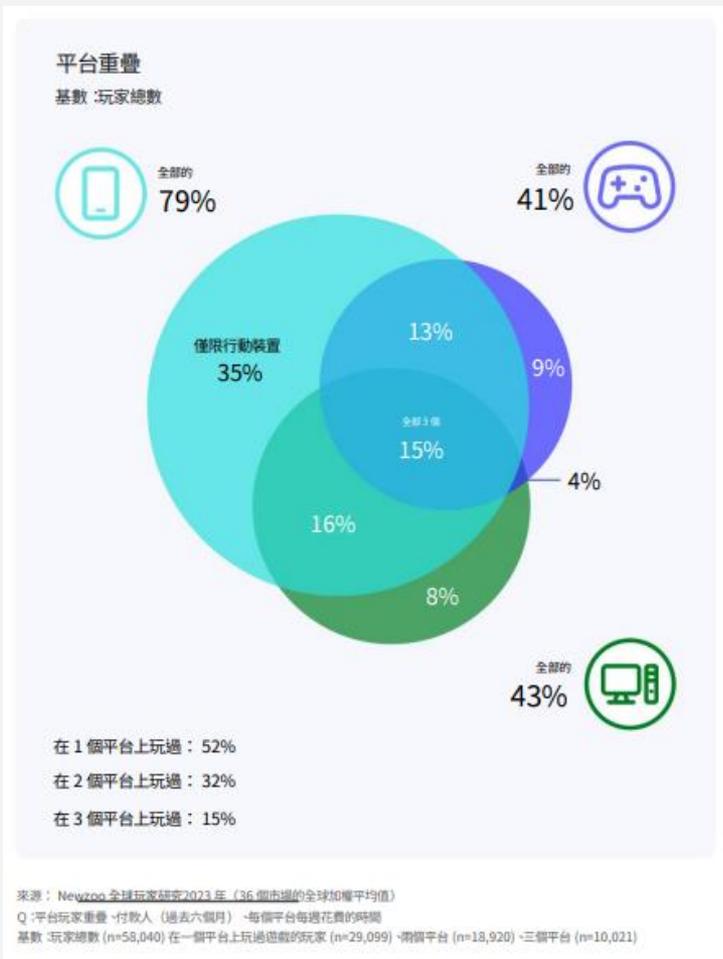
↑ 50%

X 3

跨平台趨勢

開發門檻高
擴大用戶群
提升利潤率

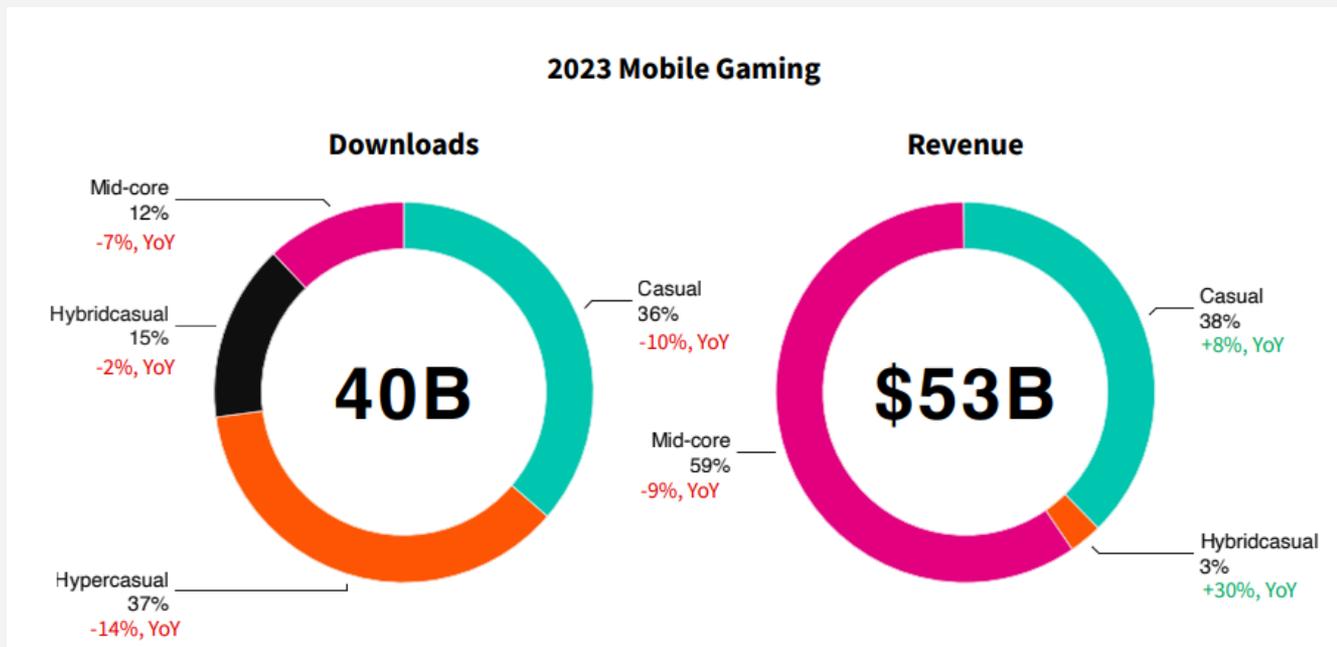
Mobile



混合休閒類手游收入增長迅速

Mobile

休閒類遊戲收入逐年成長，其中休閒手遊收入成長**8%**至**286**億美元，在全球手遊收入中的比例提升至**38%**。混合休閒手遊收入提升**30%**至**21**億美元。中重度手遊收入則出現下滑趨勢。





感謝觀看

T H A N K S

