



智歲資訊科技股份有限公司
(5263)

MAKE DREAM COME TRUE

智崴資訊科技股份有限公司(5263)





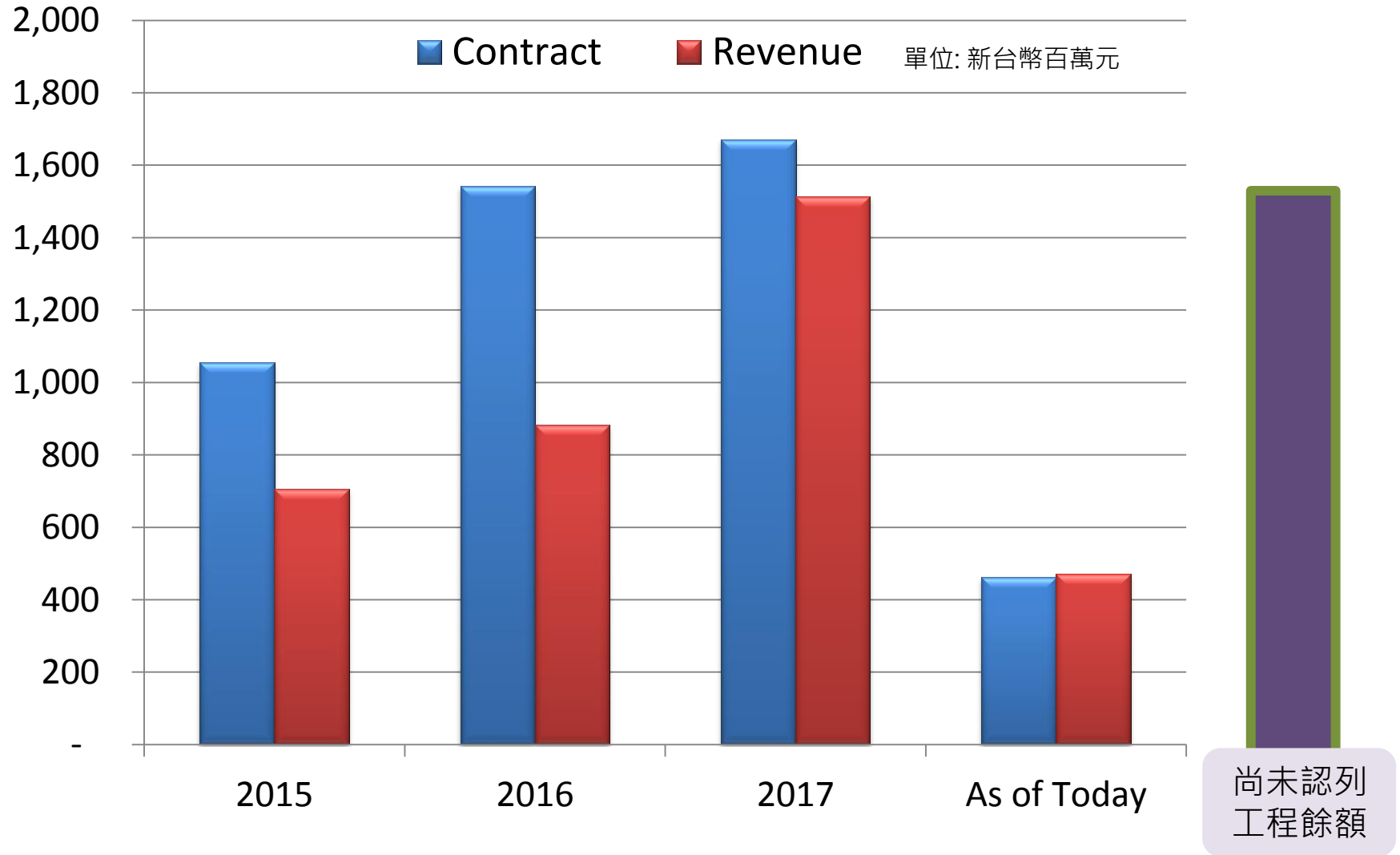
Financial Result

經營回顧

單位：新台幣仟元
(除每股盈餘為新台幣元外)

項目	1Q2018	2017	2016	2015
營業收入	348,093	1,514,469	881,670	705,424
營業成本	(199,397)	(789,134)	(436,733)	(371,463)
營業毛利	148,696	725,335	444,937	333,916
營業費用	(95,636)	(384,601)	(336,429)	(203,549)
營業利益	53,060	340,734	108,508	130,412
營業外收益及費損	(6,070)	(13,171)	21,076	21,815
稅前淨利	46,990	327,563	129,584	152,227
所得稅利益(費用)	(10,144)	(56,382)	(23,472)	(32,458)
本期其他綜合損益	(815)	(2,928)	(1,810)	619
本期淨利(淨損)	36,031	268,253	104,302	120,338
每股盈餘(虧損)	0.86	6.00	2.30	2.57

歷年新簽合約及認列情況





Our Strategies



3-5年完成100套 設備銷售與佈點



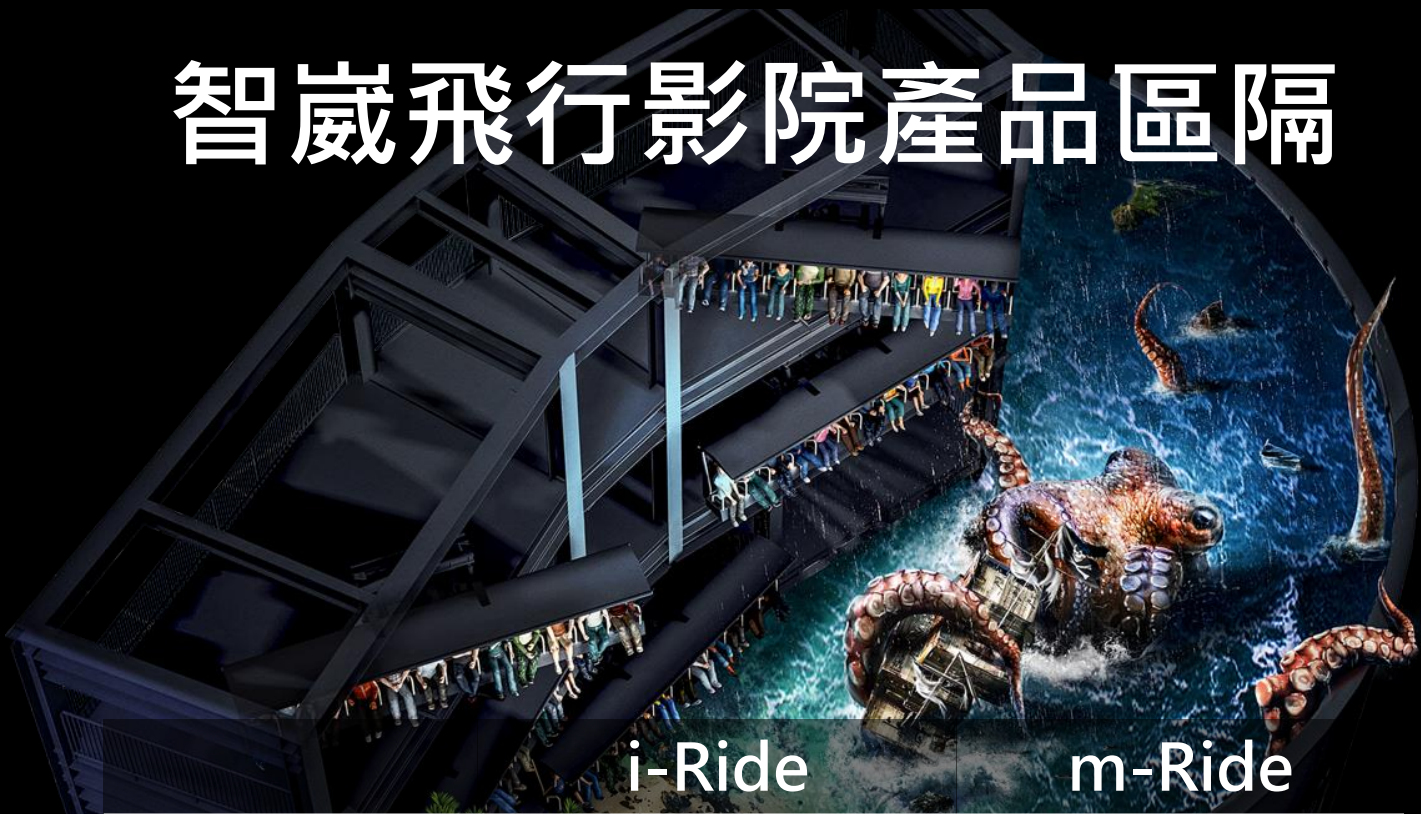
獲選2017年European Star Awards歐洲地區主題樂園

最佳新設備獎 第一名 及 第八名 殊榮

Europe's Best New Ride



智崴飛行影院產品區隔



i-Ride

m-Ride

目標市場

頂級

中、低階

客戶訴求

旗艦設備

經濟、效益

產品特性

No. 1

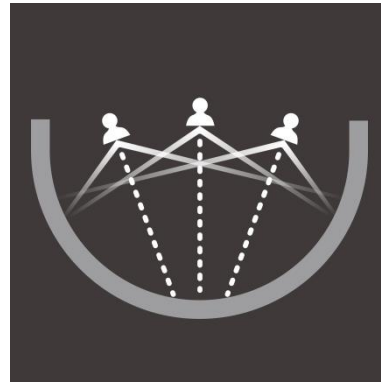
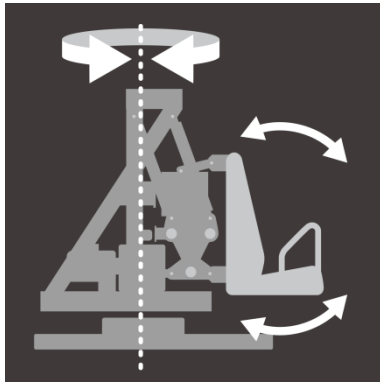
Only 1

平台軸數

6 軸

3 軸

m-Ride 市場策略



客戶建置成本低

低空間需求

高承載量

藉由成本競爭優勢

創造規模經濟效益

提前完成全球佈點目標

挾高階市場品牌優勢 進攻中低階市場

25% Clients

2017年智歲在中、低階主題樂園市場，客戶來自美洲、亞洲及中國

400 %

中、低階市場整體規模約為高階市場之四倍大

> 10%

影片授權及設備保養每年的收益，高於設備售價的10%



One More Thing...

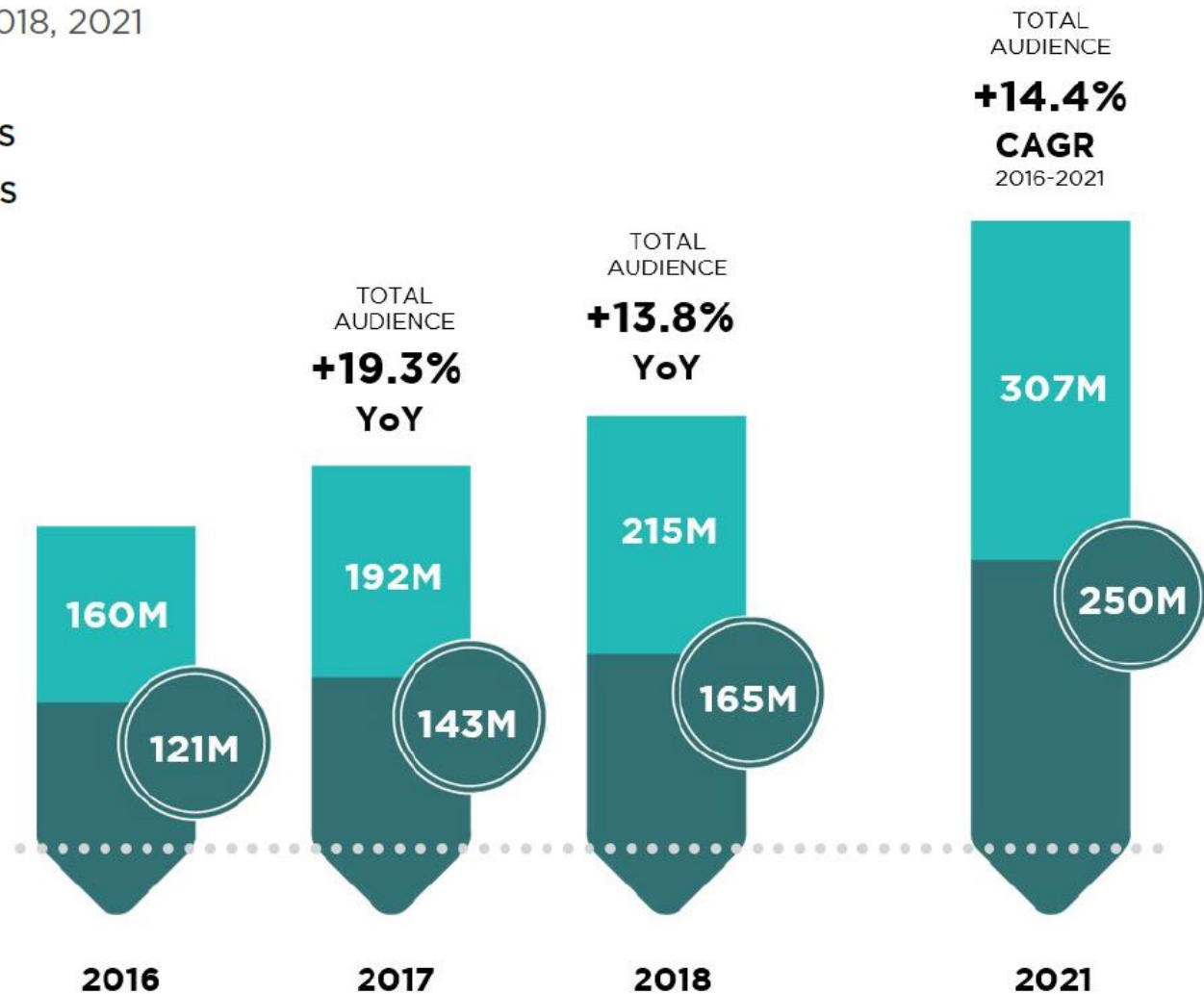


目前電競市場概況

ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016, 2017, 2018, 2021

- OCCASIONAL VIEWERS
- ESPORTS ENTHUSIASTS



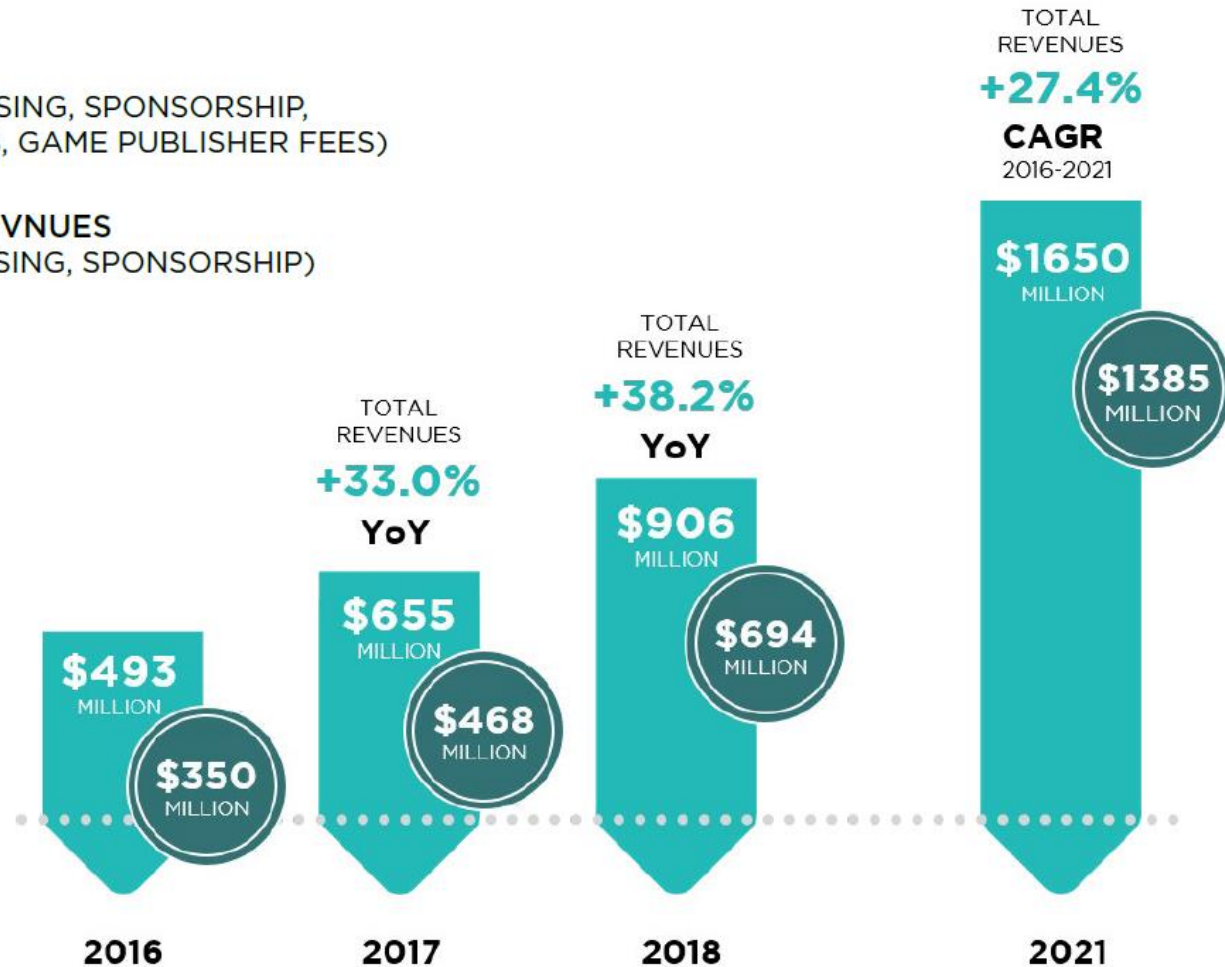
資料來源:NEWZOO

目前電競市場概況

ESPORTS REVENUE GROWTH











GLOBAL | 2016, 2017, 2018, 2021

- **TOTAL REVENUES**
(MEDIA RIGHTS, ADVERTISING, SPONSORSHIP, MERCHANDISE & TICKETS, GAME PUBLISHER FEES)
- **BRAND INVESTMENT REVNUES**
(MEDIA RIGHTS, ADVERTISING, SPONSORSHIP)













資料來源:NEWZOO

目前電競市場概況

IMAGE	RANK	COUNTRY	POPULATION	INTERNET POPULATION	TOTAL REVENUES IN US DOLLARS
	1	China	1,410 M	814 M	32,536 M
	2	United States of America	324 M	260 M	25,426 M
	3	Japan	127 M	121 M	14,048 M
	4	Germany	82 M	74 M	4,430 M
	5	United Kingdom	66 M	62 M	4,238 M
	6	Republic of Korea	51 M	47 M	4,203 M
	7	France	65 M	57 M	2,977 M
	8	Canada	37 M	33 M	1,968 M
	9	Spain	46 M	39 M	1,918 M
	10	Italy	59 M	43 M	1,881 M

目前電競市場概況

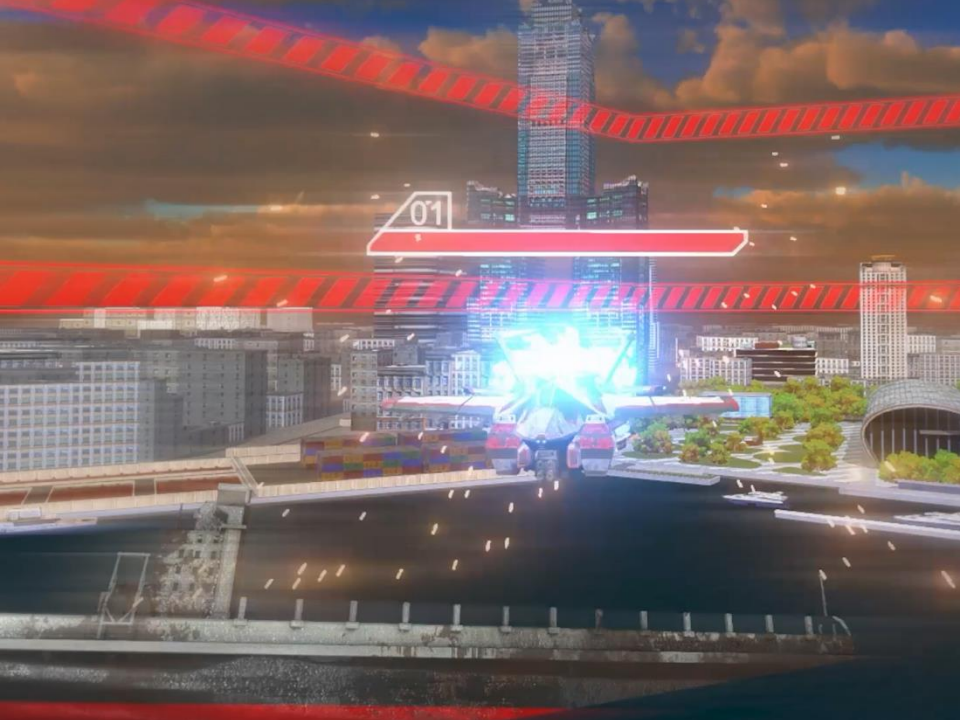
IMAGE	RANK	COUNTRY	POPULATION	INTERNET POPULATION	TOTAL REVENUES IN US DOLLARS
	11	Russian Federation	144 M	114 M	1,531 M
	12	Mexico	129 M	83 M	1,418 M
	13	Brazil	209 M	139 M	1,324 M
	14	Australia	24 M	22 M	1,242 M
	15	Taiwan	24 M	21 M	1,030 M
	16	Indonesia	264 M	72 M	882 M
	17	India	1,339 M	428 M	819 M
	18	Turkey	81 M	49 M	774 M
	19	Saudi Arabia	33 M	25 M	645 M
	20	Thailand	69 M	32 M	600 M

VR體感電競市場

打造全新VR體感電競市場



創造觀賞性更高、
更為沉浸式的
VR體感電競市場









Q & A