

# gamania

橘子集團

6180-TT

Aug 2022

## 免責聲明

本資料可能包含對於未來展望的表述，該類表述是基於對現況的預期，但同時受限於已知或未知風險或不確定性的影響，因此實際結果將可能明顯不同於表述內容，除法令要求外，公司並無義務因應新資訊的產生或未來事件的發生主動更新對未來展望的表述。本簡報財務數字係依據國際財務報導準則編製；合併數字係經由會計師核閱/查核簽證。

## 會議議程:

- 集團簡介
- 策略及未來展望
- 產業及營運概況
- 財務摘要

# 集團簡介



# 公司簡介



- 成立時間: 1995/6/12
- 上櫃時間: 2002/5/21
- CEO: 劉柏園 先生
- 資本額: NT\$17.5億
- 市值: NT\$107億 / US\$3.6億 (2022/8/5)
- 員工人數: 1,017人

# 事業發展脈絡: 多角化布局 轉型全生態網路企業



遊戲研發  
發行/營運

1995

遊戲點數通路



客服  
社群行銷

2000

雲端機房  
資安服務



行動支付

2002

整合行銷服務



電商

2003

數位媒體



平台

2014

2014

2018

2018

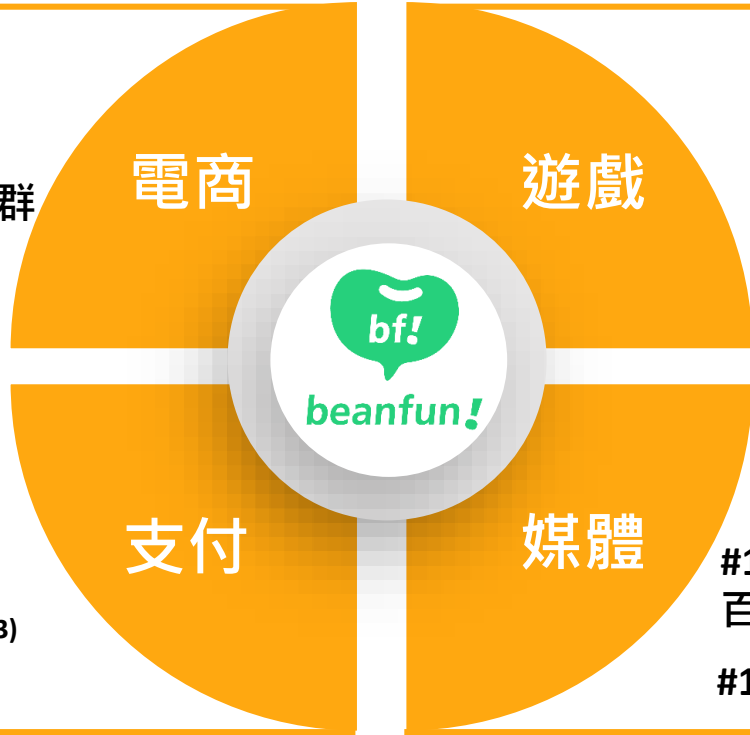
2019

# 事業版圖

B2C 銷貨收入  
C2C 勞務收入

免費下載  
遊戲內付費購買

台灣首家聚焦ACGN(Anime、Comics、Games及Novels)族群的娛樂電商平台



#1 遊戲市場龍頭 1)  
• #1 台灣暢銷手遊排行 2)  
• 線上遊戲營收屢創歷史新高

遊戲點數通路  
↑百億交易額

數位媒體  
↑1億瀏覽量 4)

行動支付

#4/29 代收付交易額排名 3)  
(2018 #20)

#1 網路產業最大整合行銷公司  
百大應用程式每5個有1個合作夥伴  
#1 遊戲服務委外領導品牌

成交手續費

廣告收入/服務收入

\* All rankings above refer to Taiwan market as of Dec. 2021  
1) source: all listed Taiwan game company 2021 accumulated revenue. 2)Source: App Annie  
3) Source: Financial Supervisory Commission, R.O.C. 4)Source: comScore

# 策略及展望





# 集團願景: beanfun! 泛娛樂生態圈



一個全方位的行動生活平台，以開放式架構，結合多元服務，讓用戶享受豐富的網絡生活



# AI 大數據中心



## 跨服務使用者 足跡整合

遊戲玩家  
足跡分析



## 用戶興趣 追蹤及分析

分眾推播  
精準行銷



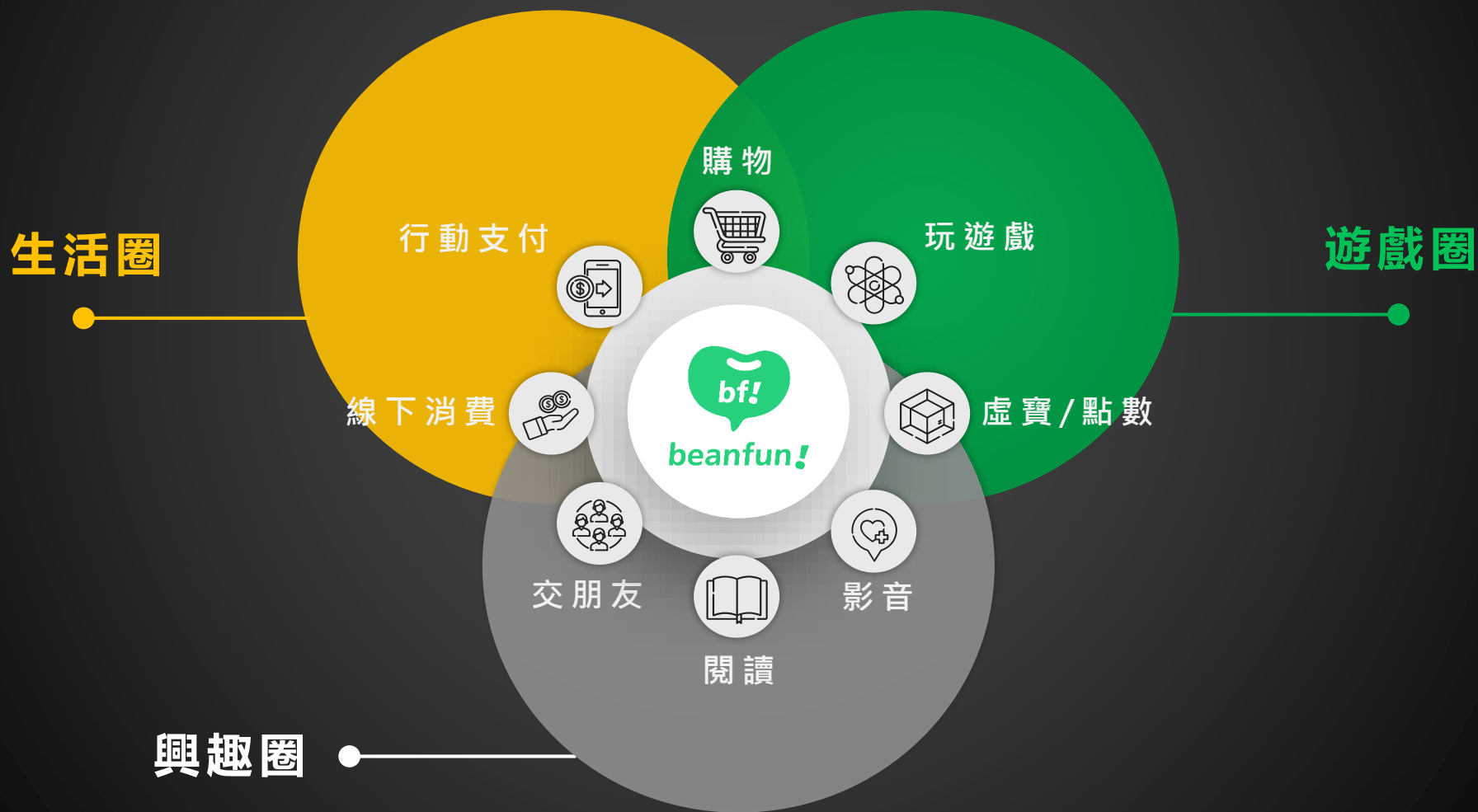
## 文章/圖像 理解分析

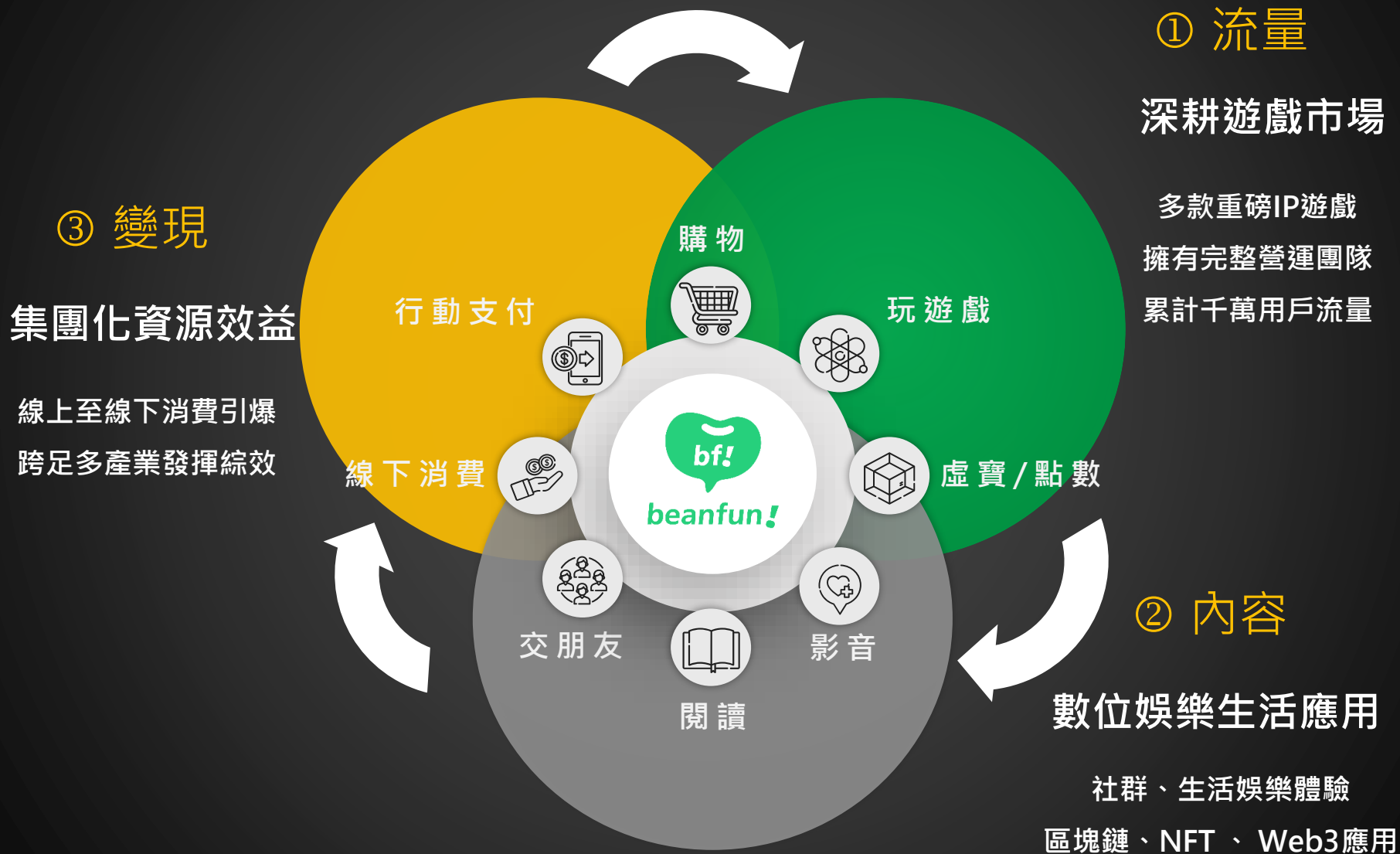
圖像搜尋  
以圖找圖



## 數據應用增值

最佳化利潤的  
內容推薦系統



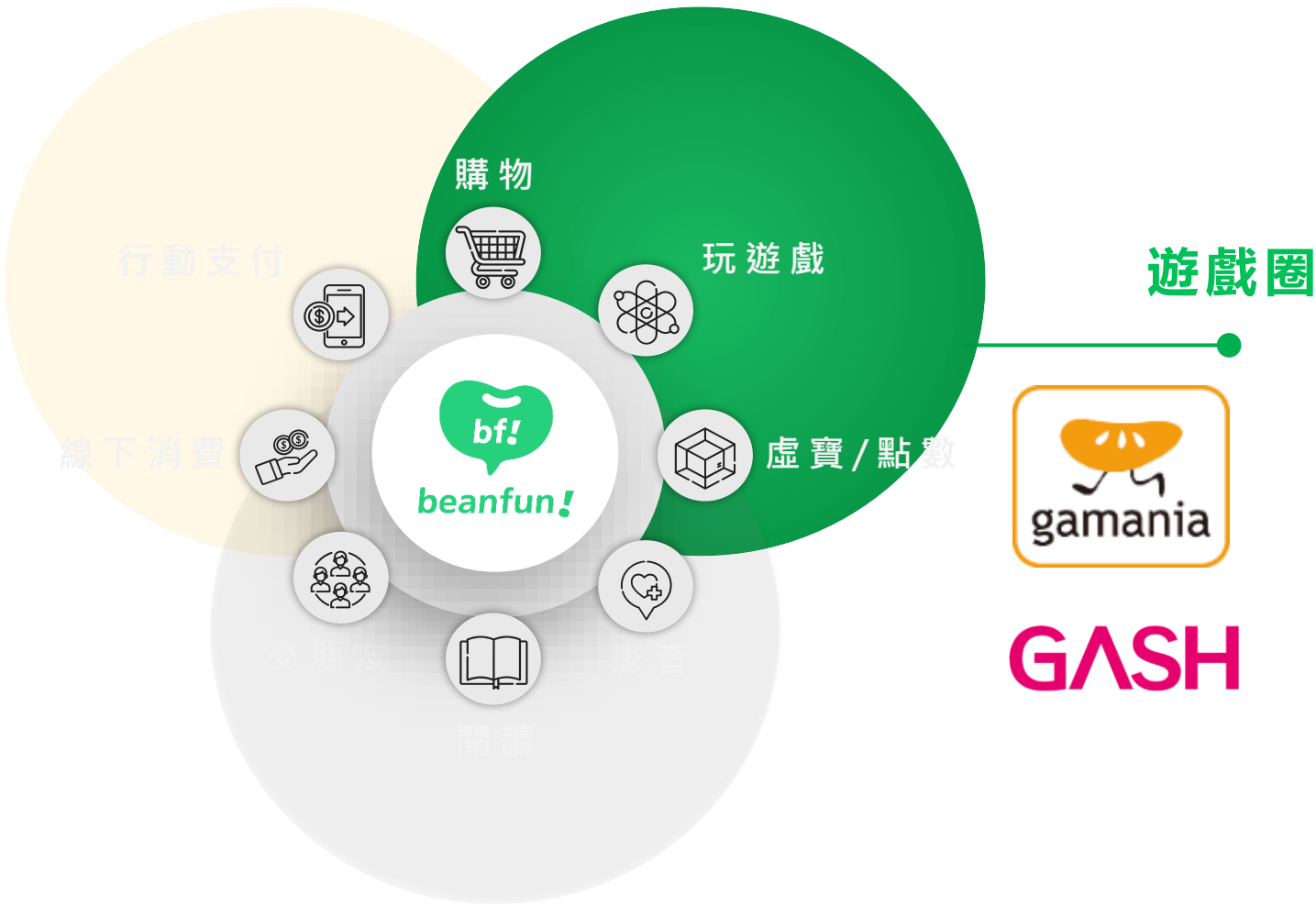


建構台灣第一家  
泛娛樂生態圈的企業  
**Beyond Games, Into Life!**

# 產業及營運概況



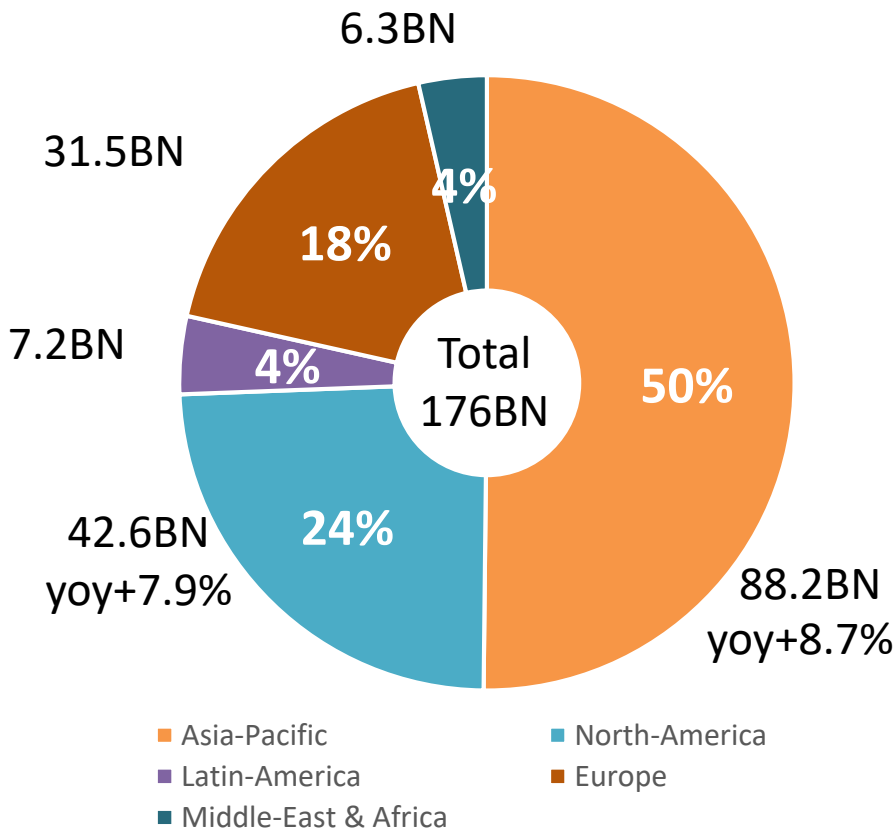
# 營運概況-遊戲圈



# 產業概況: 全球遊戲市場

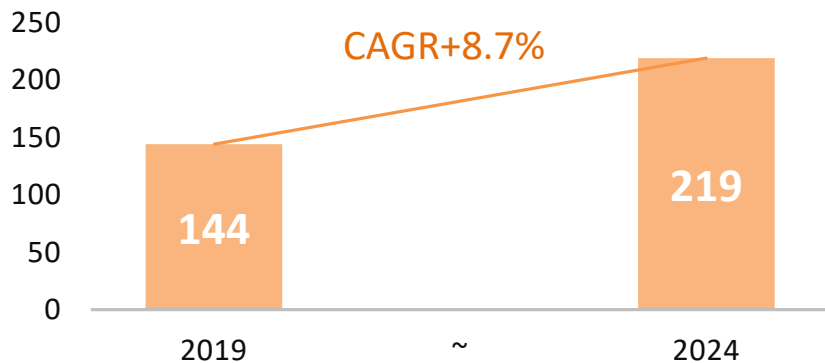
## 2021全球遊戲市場依地區分析

(Unit:USD BN)

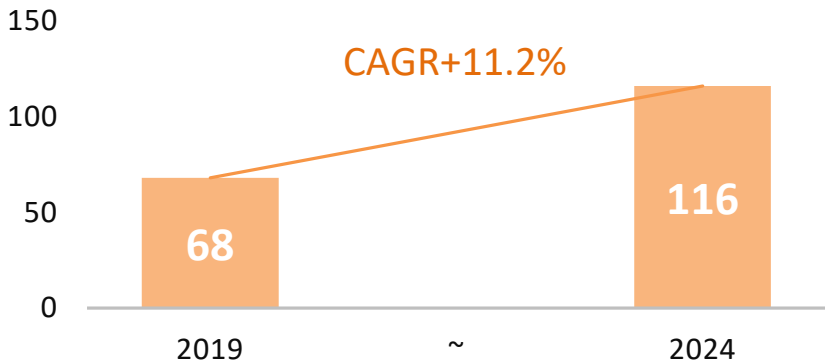


Source: Newzoo 2021

## 2019-2024全球遊戲市場規模



## 2019-2024全球手遊市場規模

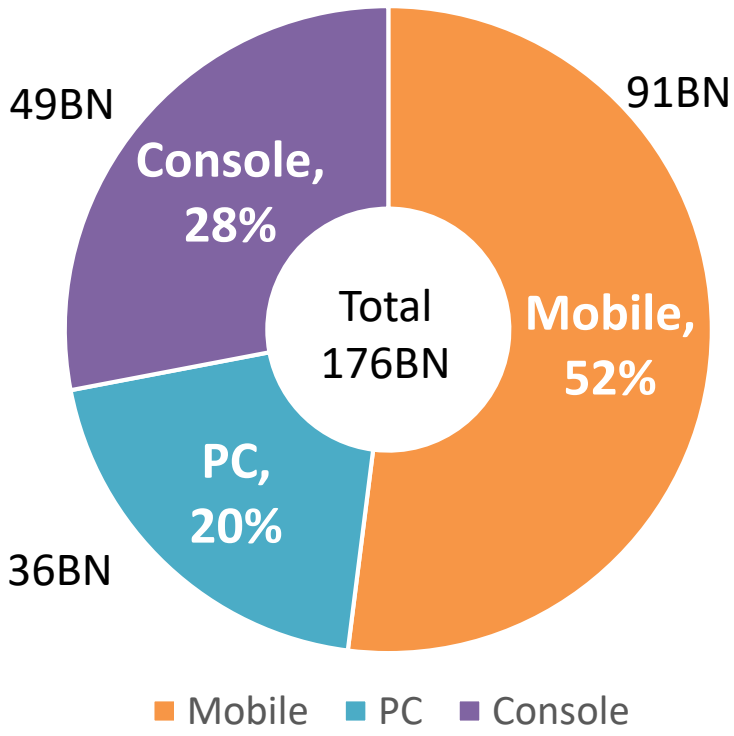




# 產業概況: 全球遊戲市場

## 2021全球遊戲市場依平台分析

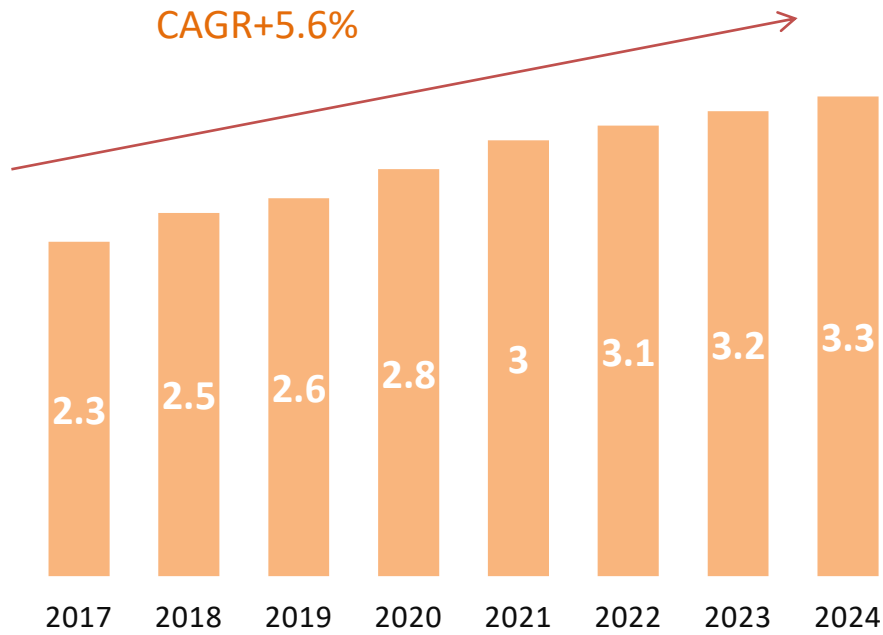
(Unit:USD BN)



Source: Newzoo 2021

## 2017-2024全球玩家成長趨勢

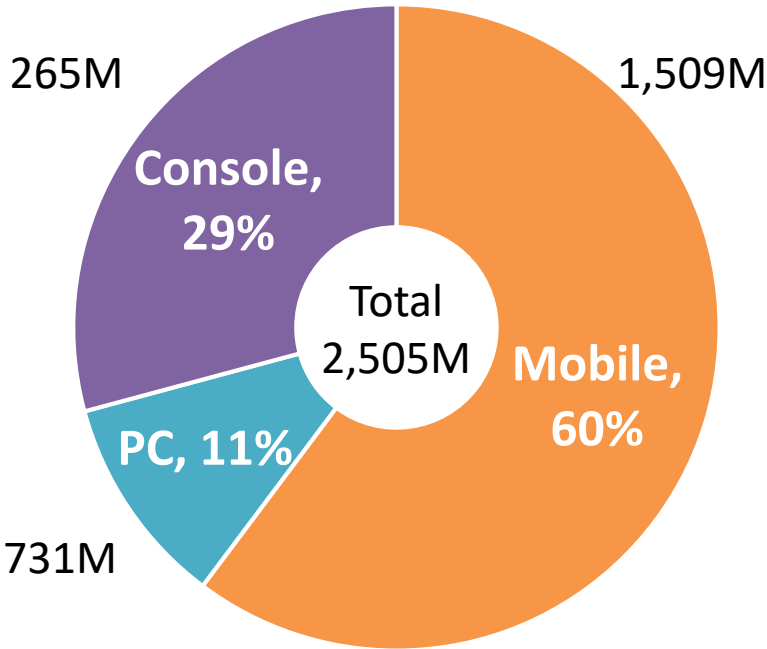
(Unit:USD BN)



# 產業概況: 台灣遊戲市場

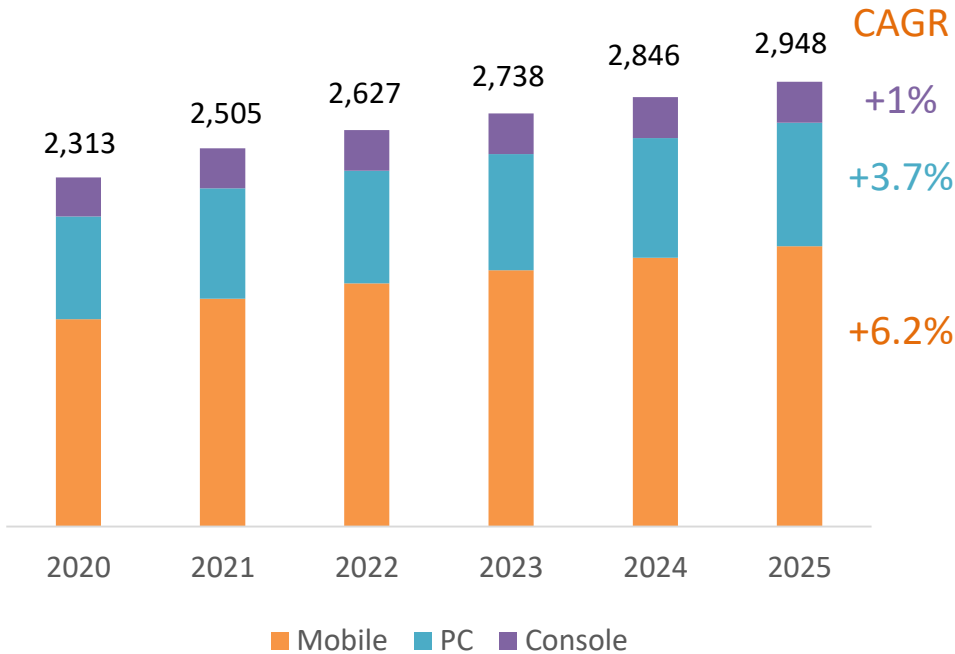
2021台灣遊戲市場依平台分析

(Unit:USD M)



2020-2025台灣遊戲市場依平台分析

(Unit:USD M)

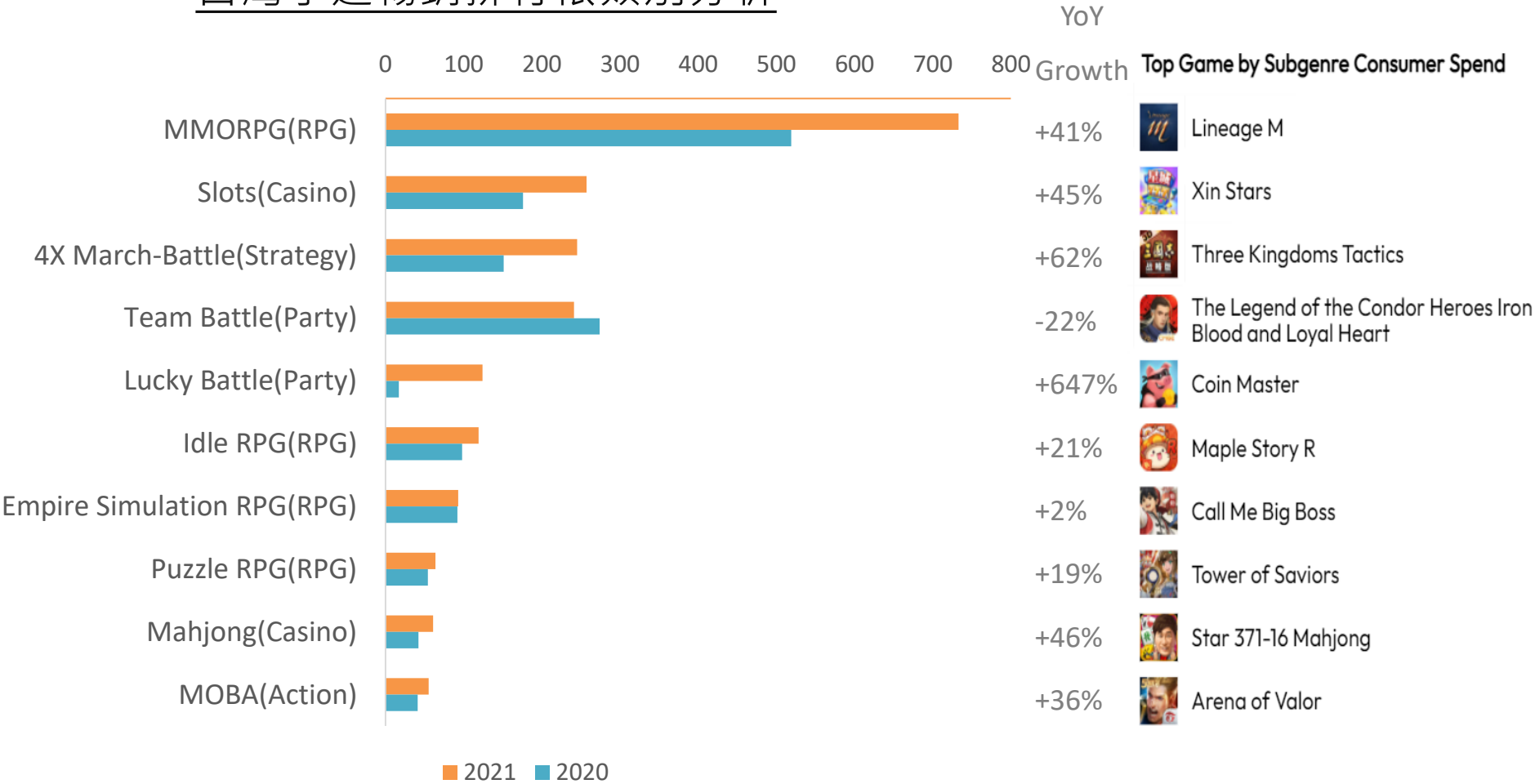


Source: PwC Global Entertainment&Media Outlook 2021~2025

# 產業概況: 台灣遊戲市場

(Unit:USD M)

## 台灣手遊暢銷排行依類別分析



Source: data.ai

# 產業概況: 台灣遊戲市場

TAIWAN



網路滲透率

86%



智慧型手機滲透率

97%



Android / iOS

70 / 30

## 2022H1台灣手遊暢銷排行by Google play

### Revenue Rank

- 1  Lineage W
- 2  天堂M
- 3  星城Online
- 4  奧丁:神叛
- 5  絕世仙王

Source: app annie

# Key Titles 手遊&端遊

## 端遊 PC Games



天堂



新楓之谷



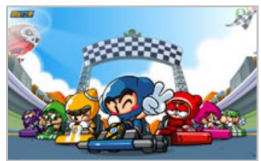
天堂Remastered



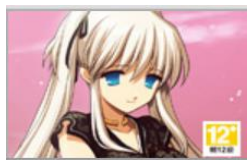
新龍之谷



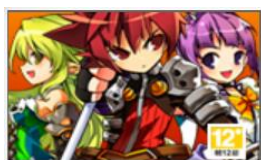
絕對武力



跑跑卡丁車



新瑪奇



艾爾之光

## 手遊 Mobile Games



天堂M



彈射世界



魔力寶貝M



櫻桃小丸子手遊版



月光雕刻師



便利商店口袋版



龍之谷：新世界

新遊戲

# 「天堂M」多年為台灣暢銷手遊年度排行 TOP 1



- 端遊《天堂》擁有龐大玩家
- 營運《天堂》IP 超越20年深度了解玩家喜好
- 核心玩家駐留率高

## 2018

## 2019

## 2020

## 2021

Rank	2018	2019	2020	2021
1	Lineage M NCSOFT	Lineage M NCSOFT	Lineage M NCSOFT	Lineage M NCSOFT
2	Tower of Saviors Mad Head	QQ Speed Tencent	MU: Across Time GM99	Coin Master Moon Active
3	Ragnarok M : Eternal Love X.D. Network	Tower of Saviors Mad Head	Xin Stars Wanin	Xin Stars Wanin
4	Arena of Valor Garena Online	Arena of Valor Garena Online	RO Next Generation Nuverse	Sangokushi Strategy Lingxi Games
5	Lineage 2 Revolution Netmarble	Rise of Kingdoms Lilith	Slam Dunk Mobile DeNA	Lineage 2M NCSOFT
6	Xin Stars Wanin	AFK Arena Lilith	One Punch Man: The Strongest Ourpalm	Ragnarok X: Next Generation Nuverse
7	0857online GalaxyOnline	Be The King Chuang Cool	Arena of Valor Garena Online	Arena of Valor Garena Online
8	Fate/Grand Order Aniplex	The Continent of Wind ZlongGames	Tower of Saviors Mad Head	Castle in the Sky 37games
9	Be The King Chuang Cool	Princess Connect! Re:Dive Cygames	God and Devil Three Kingdoms eSkyFun	Ni no Kuni: Cross Worlds Netmarble
10	Pokémon GO Niantic	0857online GalaxyOnline	Star 371-16 Mahjong IGS	Star 371-16 Mahjong IGS



# 在地特色運營 推升「新楓之谷」 營運續創歷史新高

遊戲生態優化

X

品牌形象重塑

X

異業合作在地化經營



## 2022楓潮代言人「原子少年 - 天王星」

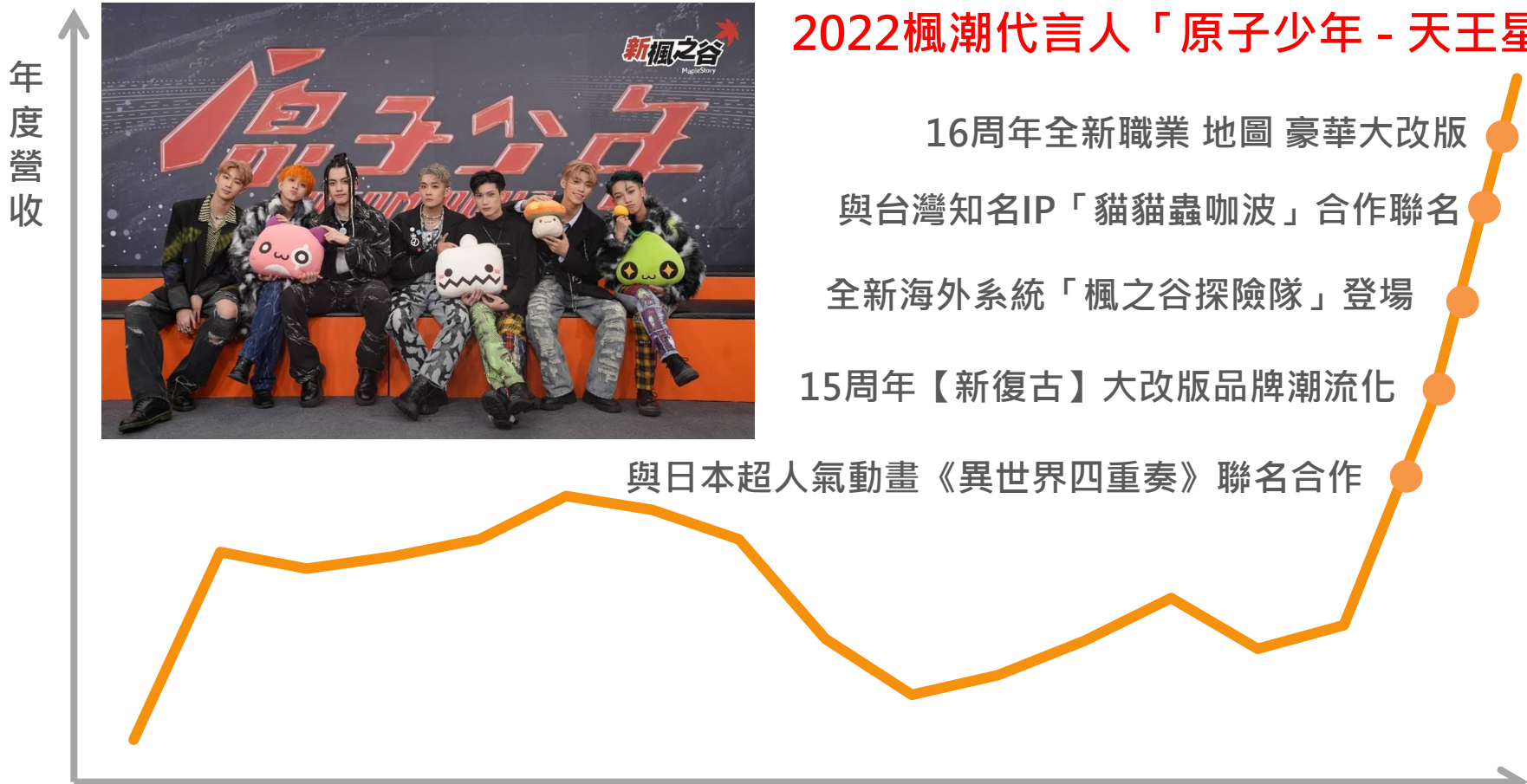
16周年全新職業 地圖 豪華大改版

與台灣知名IP「貓貓蟲咖波」合作聯名

全新海外系統「楓之谷探險隊」登場

15周年【新復古】大改版品牌潮流化

與日本超人氣動畫《異世界四重奏》聯名合作



2005  
6月公測

2020 2021

# 重磅遊戲運營的最強合作推手

深耕遊戲市場27年 在台港澳運營重量級 IP 遊戲

龐大會員 → 流量綜效 → 現金流之挹注

集團資源打造一站式專業團隊

X

深耕在地化IP特色經營



橘子嘉年華「夏日召橘令」 新楓之谷 x 貓貓蟲咖波IP



楓潮積木展高雄限定登場



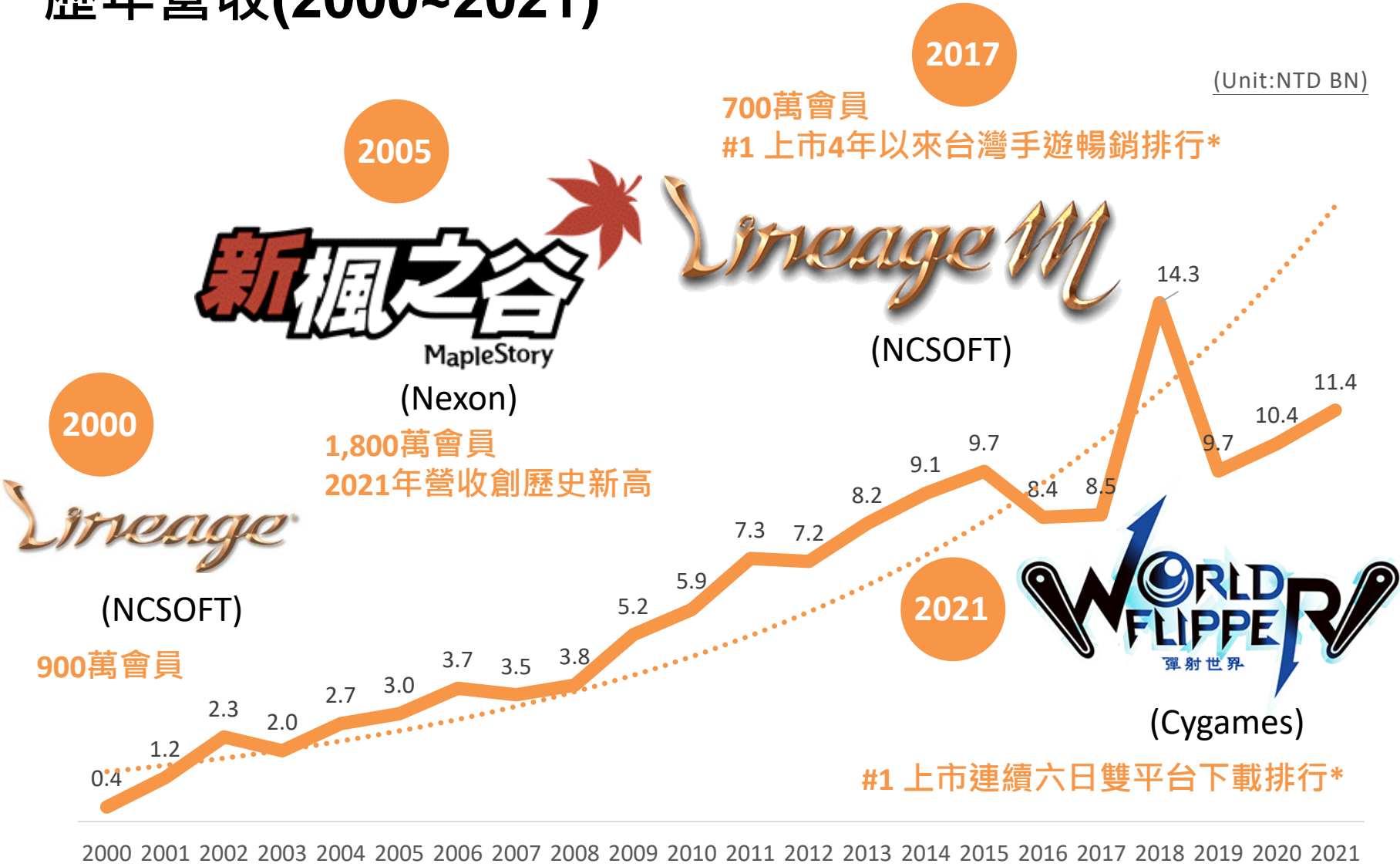
艾爾之光 x 白爛貓IP合作





# 歷年營收(2000~2021)

(Unit:NTD BN)



2000

## Lineage

(NCSoft)

900萬會員

1,800萬會員  
2021年營收創歷史新高

2005

## 新楓之谷

MapleStory

(Nexon)

2017

## Lineage M

(NCSoft)

700萬會員  
#1 上市4年以來台灣手遊暢銷排行\*

2021

## WORLD FLIPPER

彈射世界

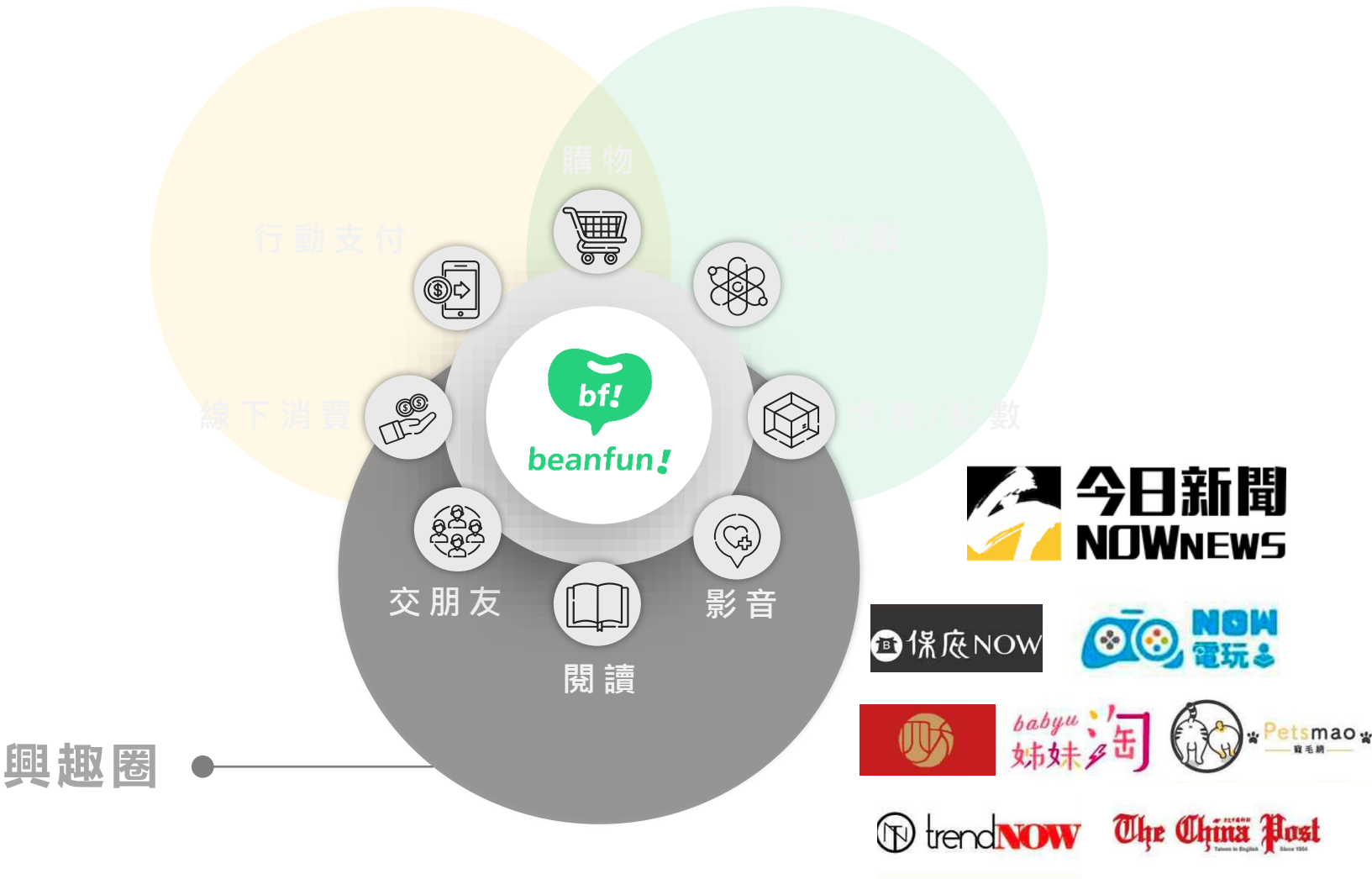
(Cygames)

#1 上市連續六日雙平台下載排行\*

2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021

\*Source: App Annie

# 營運概況-興趣圈



# 多元媒體事業

## 網路產業最大整合行銷公司

串聯多元媒體

最擅長與網路世代族群溝通

### 台灣具影響力數位媒體

5億+瀏覽量 讀者互動 分眾深耕

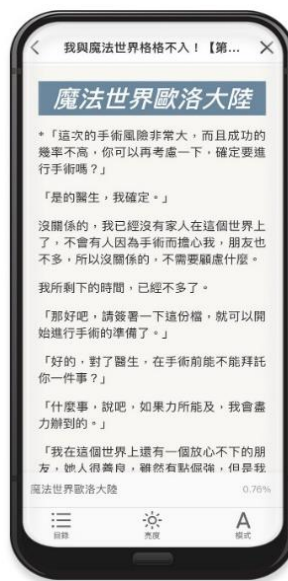


## 遊戲服務委外領導品牌

客服外包 社群行銷

# 「文學星」「漫畫星」雙平台打造內容生態圈

- 與國內多家知名文學平台、作者合作
- 2022年底前將推出超過五十部原創作品、收錄數千部轉載授權作品
- 目前市場上唯一具有小說漫畫與社群交流的平台，提供用戶最佳的閱讀體驗
- 目前採免費閱讀模式，未來將規劃作家與用戶雙贏的收費機制



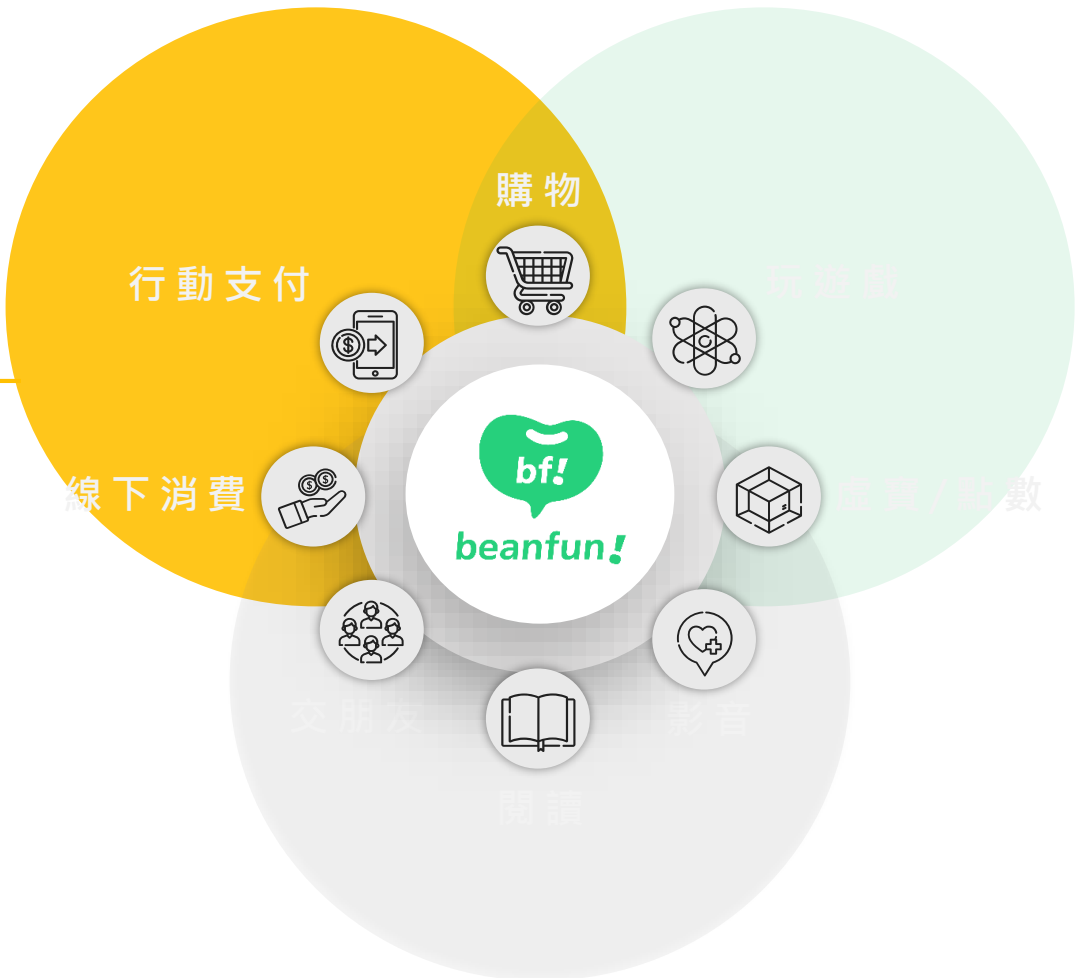
# 營運概況-生活圈

生活圈

有閒 JollyBuy



GAMA PAY



# 打造特色型娛樂電商

首家聚焦娛樂電商的購物平台，以娛樂消費為核心，拓展至用戶生活圈，並以遊戲及社群化機制，強化購物動能

流量導入



聚焦娛樂

**A**nime

**C**omics

**G**ames

**N**ovels

流量變現

2022上半年

來自beanfun!交易額

YoY+96%

來自beanfun!平均買家數

YoY+135%

玩具公仔交易額

YoY+72%

娛樂票券

YoY+31%

電玩遊戲

YoY+51%

# 電子支付



GAMA PAY



有效消費數據分析

積極活化留存用戶

2021電支交易額排名No.

4/29  
家電支業者

使用通路

70K<sup>+</sup>

每月有效消費數據

1.2M<sup>+</sup>

便利即時

龐大會員流量

整合行銷

大數據  
資料應用

零用金回饋

# 創新區塊鏈一站式解決方案BaaS

## GASH

### Blockchain as a Service

快速進入Web 3.0

服務/工具

API/SDK

NFT

GameFi

DeFi

區塊鏈 (支援多元智能鏈)

GASH BaaS 服務

潮流

遊戲

虛擬收藏

創作

藝術

五流結合

NFT設計鑄造、發行管理、品牌專屬網站建置  
智能合約串聯，整合行銷、VIP會員經營



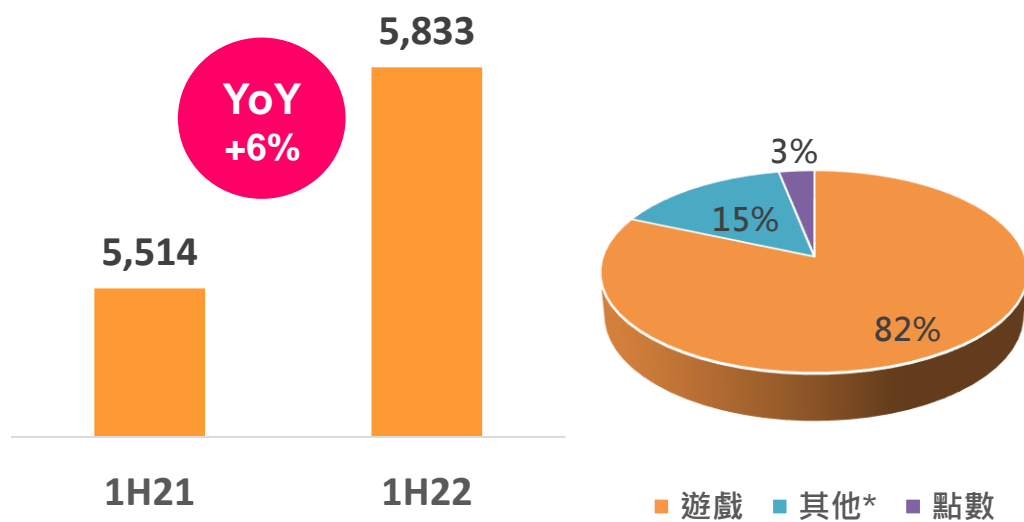
# 財務摘要



# 財務分析: 2022H1 合併營收與淨利

## 合併營收

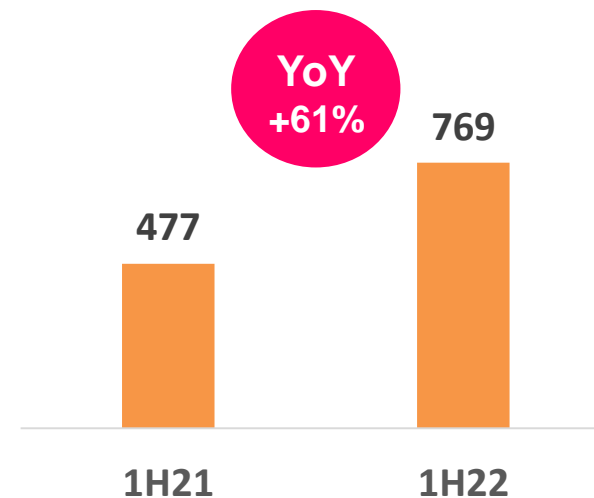
unit: NT\$ M



\*Note: 其他包含電商、支付、媒體

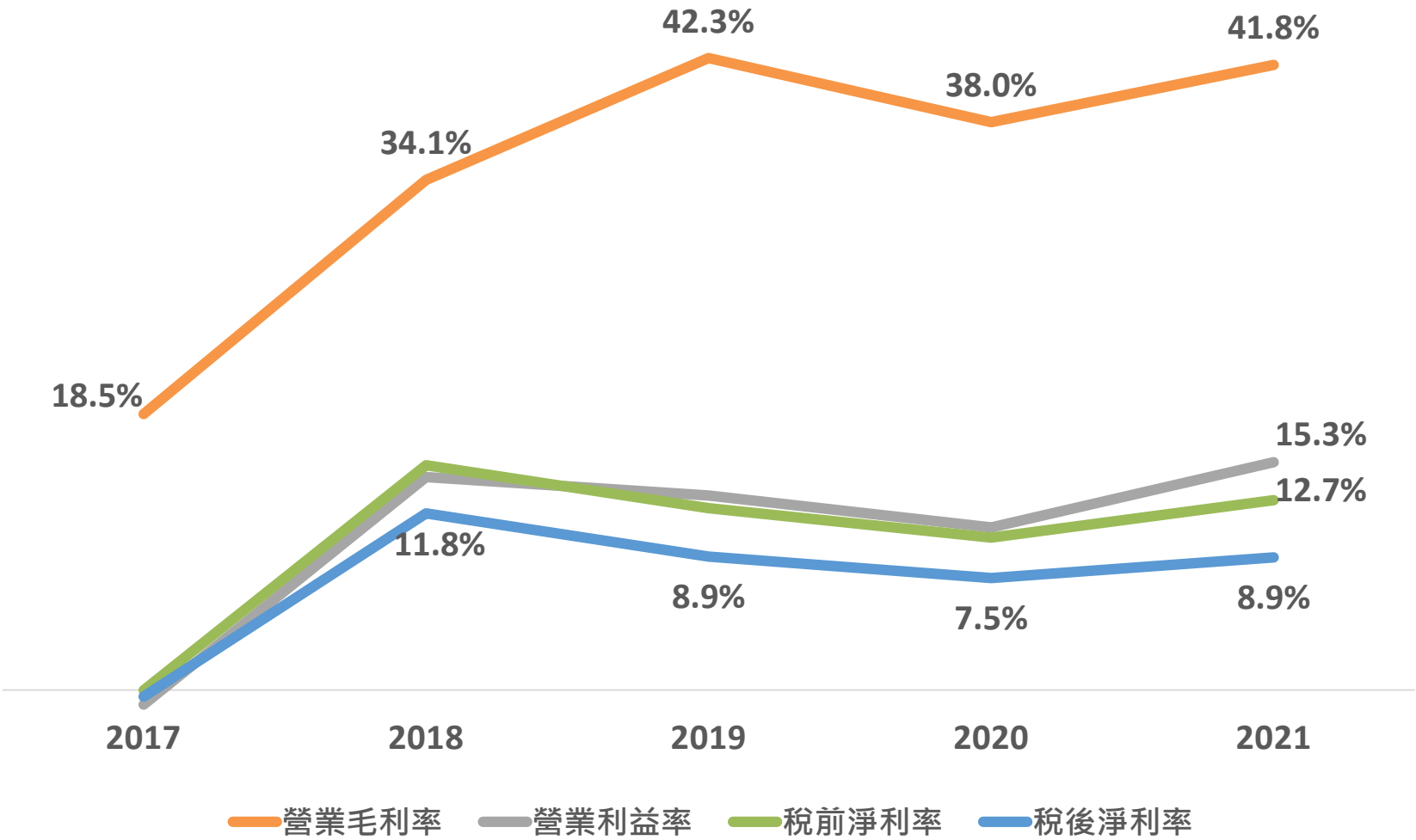
## 淨利

unit: NT\$ M



\*Note: 稅後淨利為歸屬於母公司業主之淨利

# 近五年獲利能力



# 1H22合併綜合損益表

Unit: NT\$ M	1H22	1H21	YoY%	2Q22	2Q21	YoY%
營業收入	5,833	5,514	6%	2,425	2,407	1%
營業成本	3,286	3,431	-4%	1,471	1,546	-5%
營業毛利淨額	2,547	2,083	22%	954	861	11%
推銷費用	618	683	-9%	315	297	6%
管理費用	656	574	14%	237	263	-10%
研究發展費用	209	184	13%	125	95	32%
預期信用減損損失 (利益)	1	7	-84%	1	3	-64%
營業費用合計	1,484	1,449	2%	677	657	3%
營業利益 (損失)	1,063	634	68%	277	204	36%
營業外收入及支出	(71)	(10)	617%	4	(6)	-172%
稅前淨利	992	624	59%	281	198	42%
所得稅費用合計	224	179	25%	38	47	-17%
本期淨利	768	445	73%	242	152	60%
淨利(損)歸屬於母公司業主	769	477	61%	248	168	48%
淨利(損)歸屬於非控制權益	(1)	(32)	-95%	(6)	(16)	-66%
基本每股盈餘	4.38	2.72	61%	1.41	0.96	47%
稀釋每股盈餘	4.32	2.69	61%	1.4	0.95	47%

# 1H22合併資產負債表

Unit: NT\$ M	2022.6.30	2021.6.30
<b>流動資產</b>	<b>6,528</b>	<b>5,710</b>
現金及約當現金	4,225	3,211
應收帳款	1,007	1,201
其他應收帳款	370	288
預付款項	388	434
其他流動資產	233	305
<b>非流動資產</b>	<b>3,923</b>	<b>4,679</b>
透過其他綜合損益按公允價值衡量之金融資產 – 非流動	146	180
採用權益法之投資	144	211
不動產、廠房及設備	2,812	2,830
無形資產	547	1,186
<b>資產總計</b>	<b>10,451</b>	<b>10,389</b>
<b>流動負債</b>	<b>4,569</b>	<b>4,331</b>
短期借款	143	153
應付帳款	661	675
其他應付帳款	3,096	2,722
<b>非流動負債</b>	<b>157</b>	<b>124</b>
長期借款	0	0
<b>負債總計</b>	<b>4,726</b>	<b>4,455</b>
<b>歸屬於母公司業主之權益</b>	<b>5,301</b>	<b>5,432</b>
股本	1,755	1,755
非控制權益	424	502
<b>權益總計</b>	<b>5,725</b>	<b>5,934</b>
<b>每股淨值</b>	<b>32.6</b>	<b>33.8</b>

## 總結

- 遊戲：端遊新楓之谷營運續強，2Q22更創同期歷史新高，其他遊戲亦表現不俗。
- 其他事業：果核數位「手機資安檢測雲端化」技術可望取得國際認證，面向東南亞新興市場，橘子支付持續進行體質調整，逐步拉高儲值型帳戶比例。樂點GASH啟動轉型計畫，以成為數位創作及數位娛樂為核心的區塊鏈服務營運平台為目標。
- 財務面：受惠高毛利遊戲比重提升及費用率下降，營業毛利及營業利益皆寫下歷年上半年新高紀錄。

# Q&A

**www.gamania.com**  
***ir@gamania.com***