

gamania

橘子集團 (6180 TT)

投資人簡報

April, 2023



免責聲明

- This document is provided by Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. (the "Company"). Except for the numbers and information included in the Company's financial statements, the information contained in this document has not been audited or reviewed by any accountant or independent expert. The Company makes no express or implied representations or warranties as to the fairness, accuracy, completeness, or correctness of such information or opinions. This document is provided as of the date herein and will not be updated to reflect any changes hereafter. The Company, its affiliates and their representatives do not accept any responsibility or liability for any damage caused by their negligence or any other reasons, nor do they accept responsibility or liability for any loss or damages arising from the use of this document or the information contained herein or anything related to this document.
- This document may contain forward-looking statements, including but not limited to all statements that address activities, events or developments that the Company expects or anticipates to take place in the future based on the projections of the Company toward the future, and various factors and uncertainty beyond the Company's control. Therefore, the actual results may differ materially from those contained in the forward-looking statements.
- This document is not and cannot be construed as an offer to purchase or sell securities or other financial products or solicitation of an offer.
- This document may not be directly or indirectly reproduced, redistributed or forwarded to any other person and may not be published in whole or in part for any purpose.

願景

&

使命

我們相信，在未來的網路社群中，原創遊戲與互動式娛樂將扮演強化社群間連結的催化劑，為玩家開創無限的可能性，同時衍生具備高附加價值的數據。

我們致力於透過互動式娛樂服務串聯用戶，以創新的方式在網路世界中滿足玩家、消費者、社群以及合作夥伴的多樣化需求，展開便利且趣味橫生的未來。

為什麼要投資橘子？

橘子是台灣營收排名第一的遊戲及互動式娛樂供應商。我們相信，遊戲將成為新世代的社群互動平台，而我們在這個規模龐大且成長性強的市場中已佔據有優勢地位。

我們相信優質的遊戲內容以及在地營運經驗是橘子的遊戲事業穩定擴張的關鍵。我們成功打造Game-as-a-Service (“GAAS”) 的商業模式，使橘子能持續營運台灣遊戲史上最成功、生命週期長且獲利能力強的遊戲。

橘子的商業模式帶來穩健的財務體質及現金流，使我們能持續投資及研發多平台、高品質的IP，以最大化玩家觸及範圍，並創造更多的變現機會。

簡報大綱

01

關於橘子

公司沿革與商業模式

02

我們的利基與競爭優勢

專業領域與經營實績

03

營運目標與展望

短期/長期策略規劃

04

財務數據

歷年營運與財務表現

01

關於橘子



橘子集團簡介

成立於
1995

已成立
27年



US\$ 423mn 市值

16.3%
營收年複合成長率
(2000~2022)



4,057
月度ARPU (2022) (NT\$)

12.0%
月度ARPU年增率

79%/4%/17%
2022 營收組成(遊戲/點數/其他)

60%/40%
2022 遊戲營收組成(端遊/手遊)



NT\$ 26bn
楓之谷累計營收



20~45 歲
玩家年齡

5+ 小時/天
平均遊玩時間(端遊)



“天堂”創下台灣遊戲史上最高的
累計營收紀錄

1,028
員工數 (1Q22)

127
研發人員數 (1Q22)

13mn
玩家數 (Dec, 2022)

20.7%
玩家數年增率(2022)

天堂M於2017~2021年蟬連
台灣市場排名第一個手機遊戲

11年
平均遊戲壽命

公司沿革及 事業發展脈絡

1995~1999
單機遊戲啟蒙年代

2000~2010
進入線上遊戲發展輝煌期

2011~2015
全生態網絡企業的初步萌芽

2016~2020:
進入手游高速發展期，並持續拓展生態圈服務

2020-未來:
壯大集團IP生態圈，持續茁壯全方位娛樂生態

1995
Gamania 前身，富峰群資訊成立

1999
正式改名為遊戲橘子，並在同年推出熱銷120萬的經典遊戲<<便利商店>>

2000
代理由NCsoft開發的<<天堂>>，為台灣線上遊戲產業的蓬勃發展揭開序幕

2002
正式掛牌上櫃

2005
代理Nexon的<<楓之谷>>，再創線上遊戲事業第2高峰

2009
正式推出娛樂支付平台GASH
創立果核數位，為新興的線上產業提供雲端和資訊安全服務

2011
成立「Gash+樂點卡」子公司，成為全球流通的生活娛樂付費工具

2013
成立「蟻力」，而後創立「猿聲」，均專注為企業提供整合行銷服務

2014
將跨境電商「樂利」納入集團，正式跨入電子商務領域

2015
將全國首家網路原生媒體「NOWnews」納入集團，跨足媒體傳播領域

2016
行動支付品牌「Gama Pay」正式開業

2017
代理手游鉅作<<天堂M>>，創下雙平台營收No.1

2018
成立娛樂電商「有爛」，提供購物、開店至供貨的一條龍服務

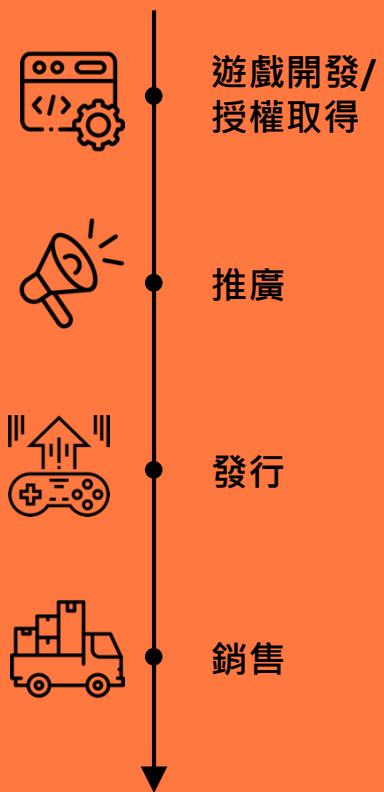
2019
推出行動生活入口 Beanfun!，整合旗下包含支付、媒體、電商等服務

2021
成立全新平台「文學星」，透過多元IP應用進軍網路文學與漫畫市場

2022
獲得電影IP <<關於我和鬼變成家人的那件事>>的授權，發行相關授權漫畫

Game as a Service

我們掌握遊戲產業價值鏈

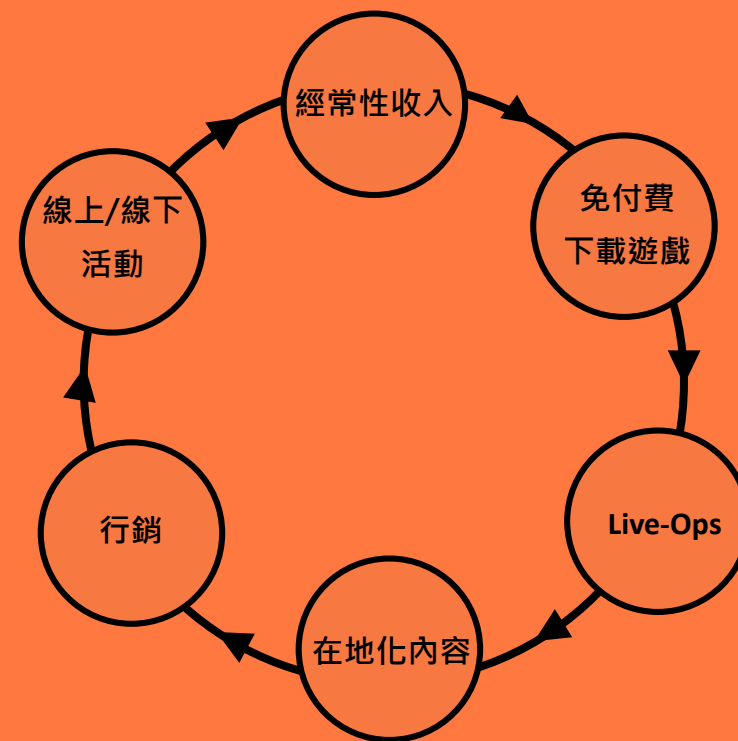


營收架構

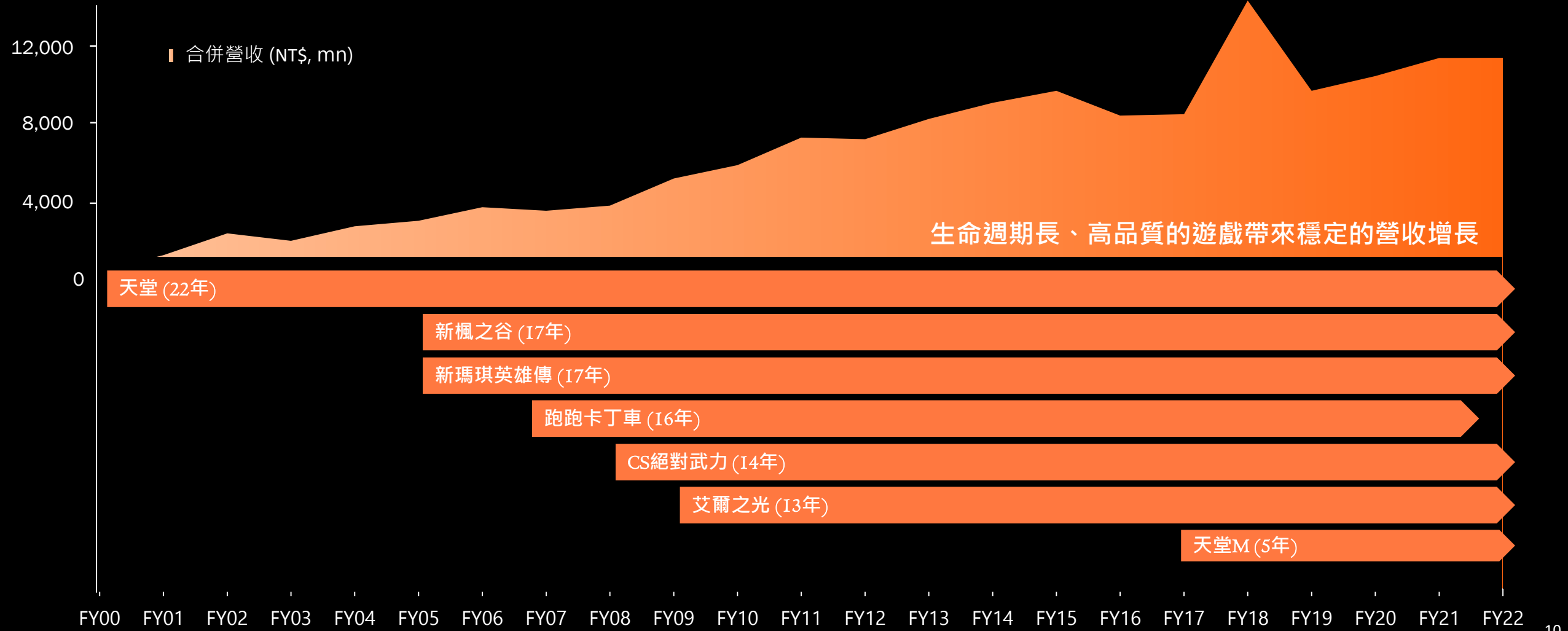


Games as a Service


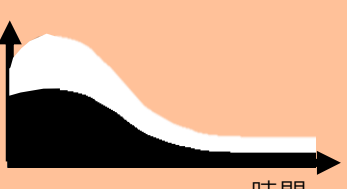

80%的合併營收為經常性收入



專精於營運生命週期長、高品質的遊戲



以報酬率為導向

類型	分潤模式	(營收 x 分潤比例% - 成本) x 成功機率 = 風險調整後投資報酬率	業務範疇
Light Touch 代理	 <p>US\$ 1bn</p>	<p>10%</p> <p>US\$ 50mn</p> <p>15%</p> <p>US\$ 8mn (ROI 15%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 僅提供遊戲發行、伺服器維護、客服等日常營運服務 • 風險低 • 投資報酬率低
High Touch 代理	 <p>US\$ 1bn</p>	<p>30%</p> <p>US\$ 90mn</p> <p>30%</p> <p>US\$ 63mn (ROI 70%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 提供遊戲內容設計以外的遊戲代理服務，包括行銷、在地化聯名活動規劃 • 可根據營運經驗，針對地化活動向原廠提出建議 • 風險適中 • 投資報酬率高、絕對報酬適中
自製 IP	 <p>US\$ 1bn</p>	<p>100%</p> <p>US\$ 140mn</p> <p>10%</p> <p>US\$ 86mn (ROI 60%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 包含遊戲設計及發行 • 風險高 • 絕對報酬高

*圖表中黑色區塊代表歸屬於IP擁有者的營收，白色區塊代表歸屬於代理商的營收
 **成本假設依遊戲開發/代理行業中的領導廠商之R&D/SG&A佔營收比例計算; 累計營收假設以新楓之谷的累計營收為例
 ***圖表僅表達分潤概念，不代表實際數字

緊隨遊戲產業的典範轉移



RPG玩家

黏著度高且消費力強



休閒

US\$6.20bn



經營

US\$9.87bn



策略

US\$15.68bn



動作

US\$20.71bn



角色扮演 (RPG)

US\$74.83bn

* 數字為各遊戲類型亞洲區2023預估營收總額

資料來源: Statista

MapleStory



楓之谷

(by Nexon)

一款進入門檻低，可玩性高的MMORPG。玩家遍佈世界各地，且玩家數、營收自2005年發行以來持續上升。

台灣 **第一個** 免費線上遊戲

累計營收

NT\$26.2bn

發行於

2005 (已發行17年)

全球玩家總數

超過 **18mn**

2023 台北國際電玩展

PC 遊戲佳作





天堂M (by NCsoft)

發行於 **2017**

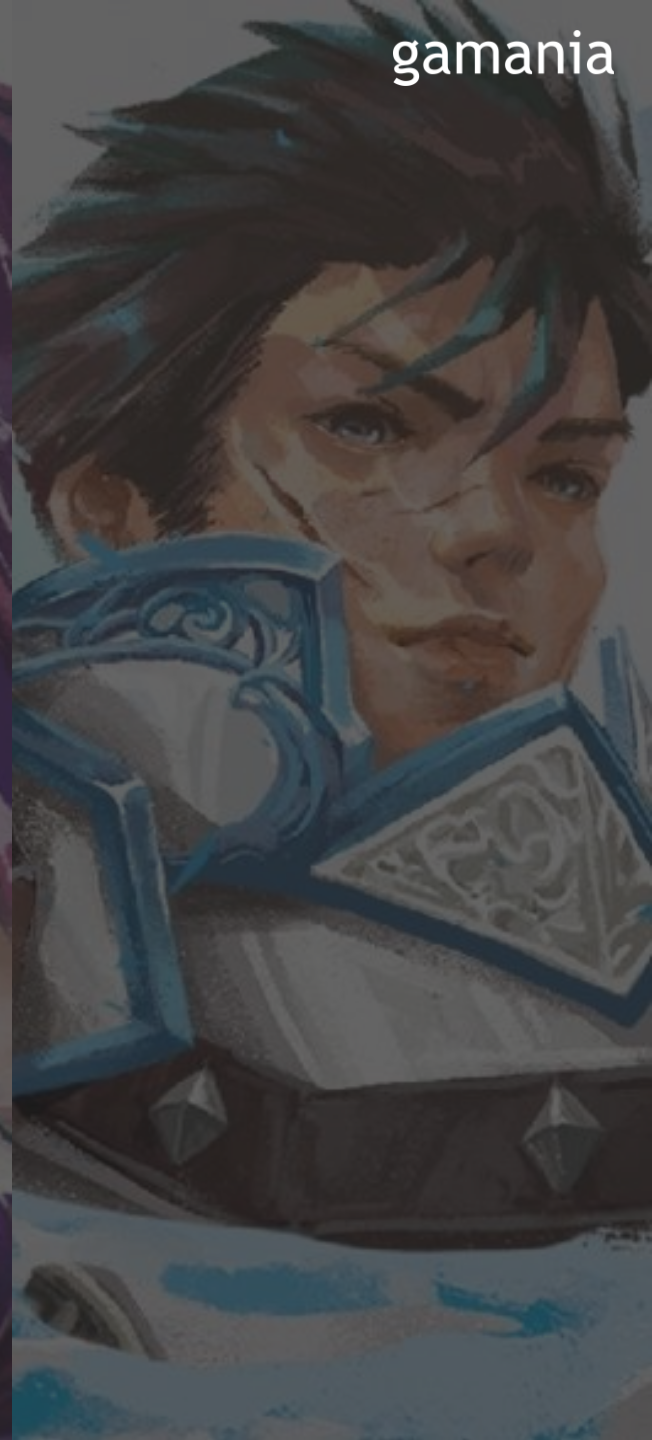
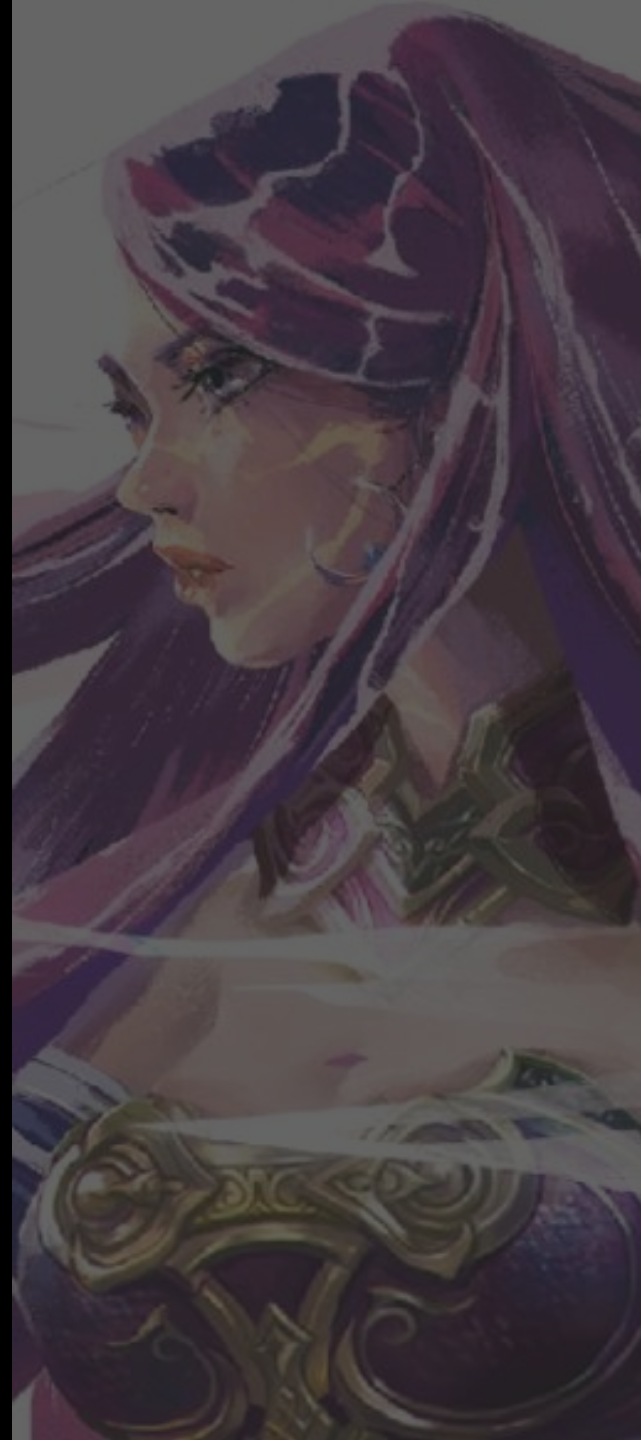
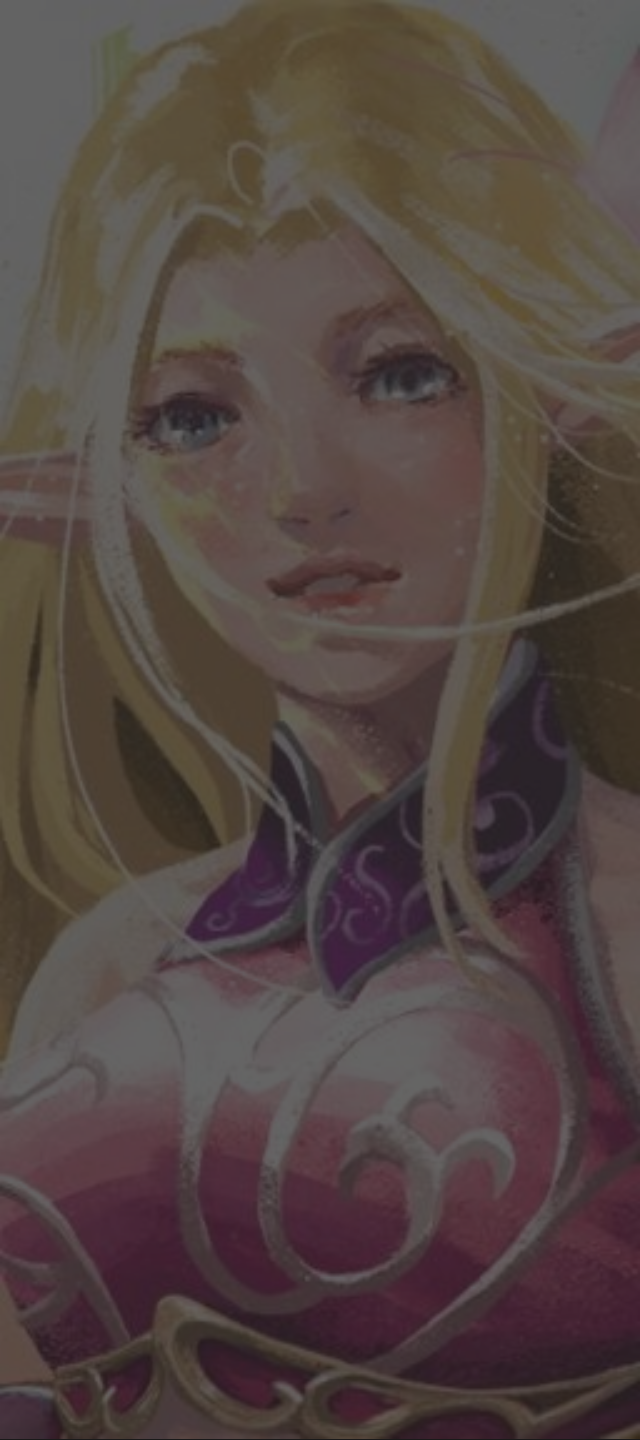
超過 **7mn** 位註冊玩家

日活躍用戶數(DAU)曾達 **11.1mn**,
單日營收最高達到 **NT\$100mn**

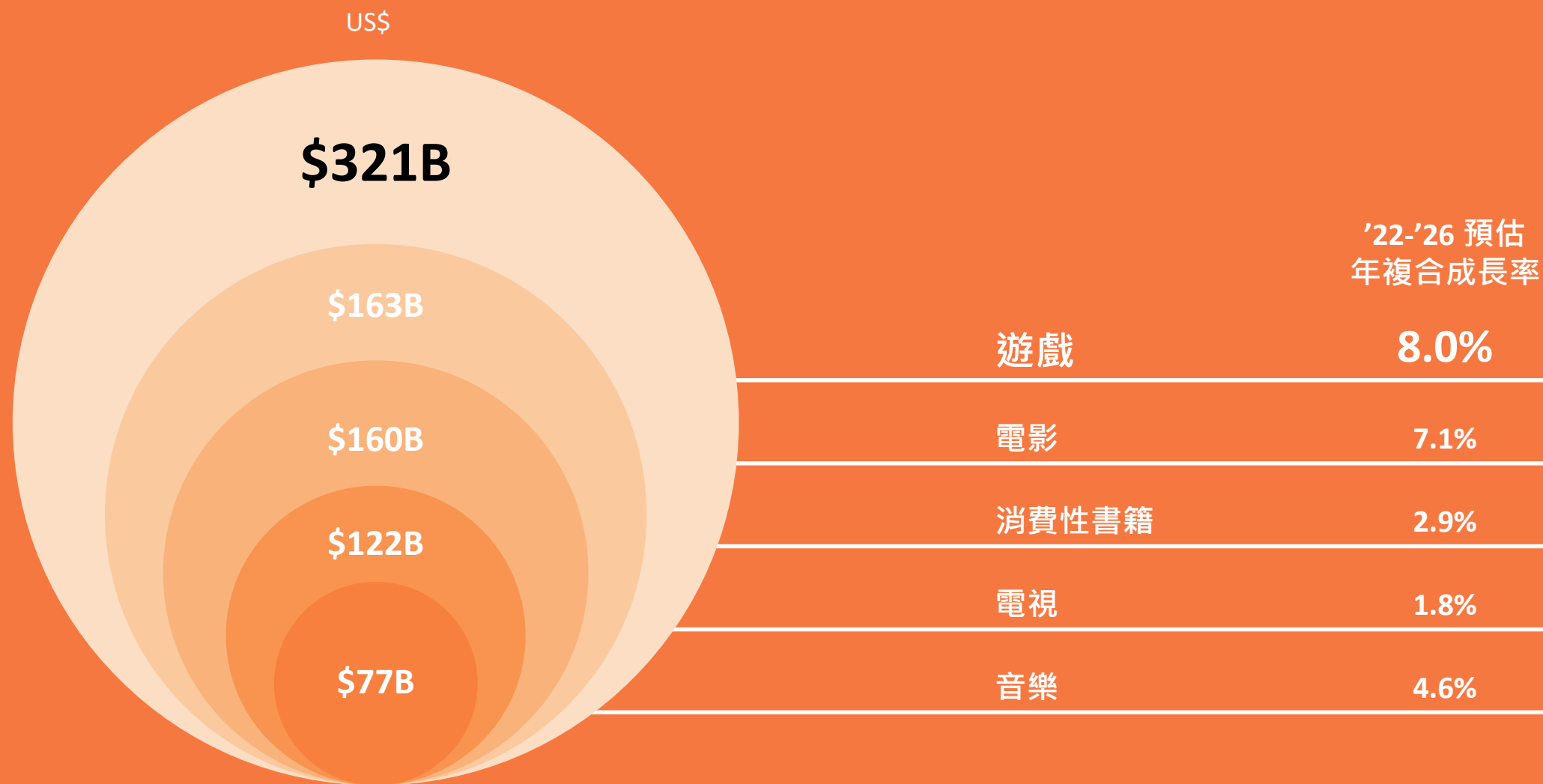
一款沉浸感強、需投入大量時間的MMORPG

02

我們的利基 與競爭優勢

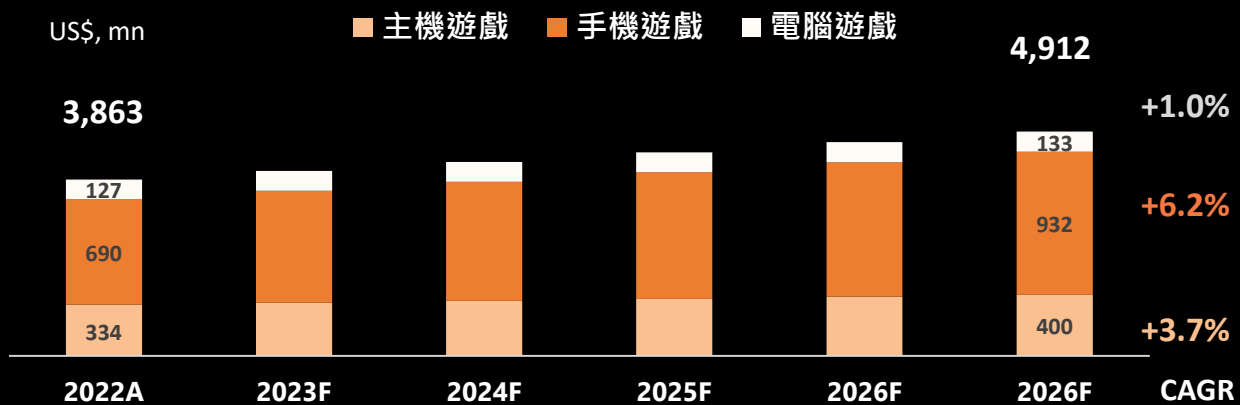


遊戲在娛樂產業中市場最大且增長最快

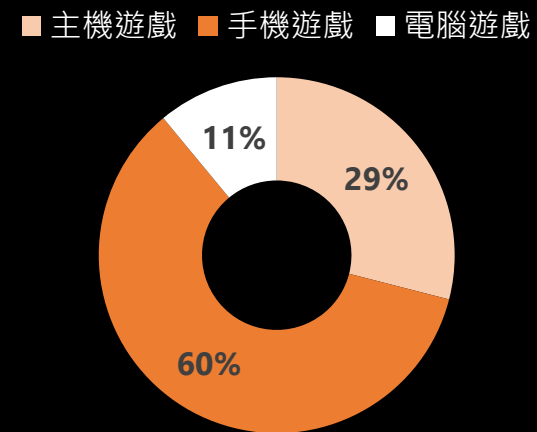


台灣在遊戲市場中名列前茅

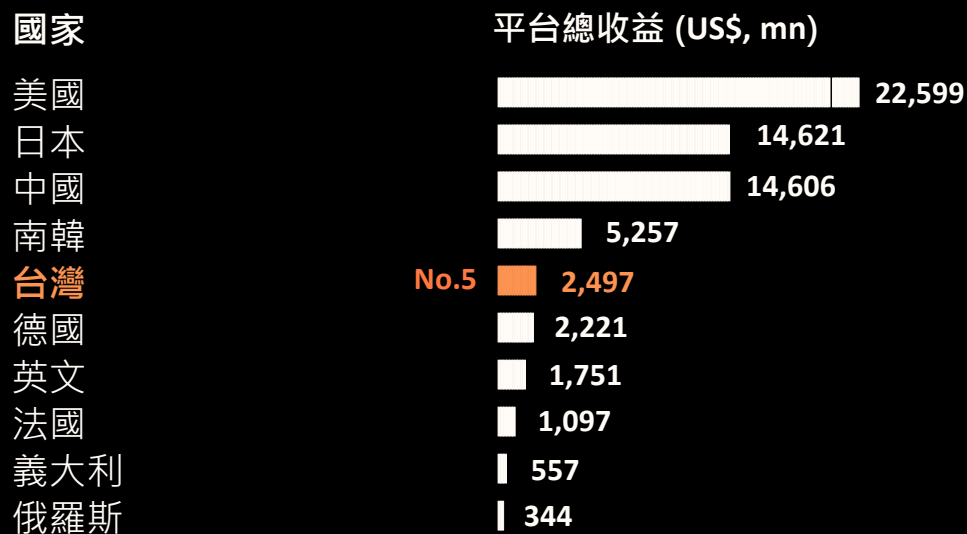
台灣遊戲市場規模 2022-2026



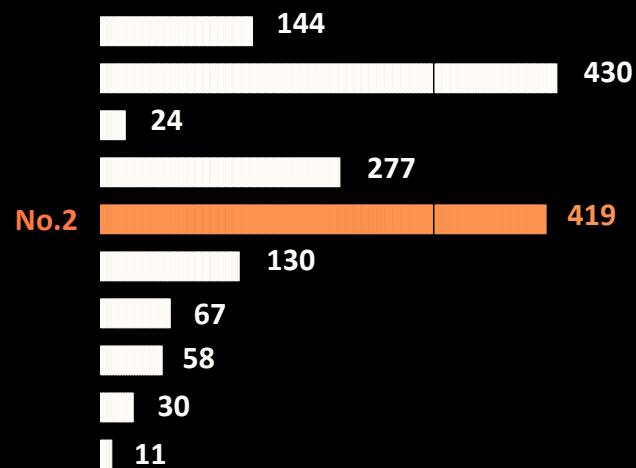
2022年台灣遊戲平台市佔率



2022 全球手遊市場規模, 國家比較



每位用戶平均收益 (ARPU) (US\$)

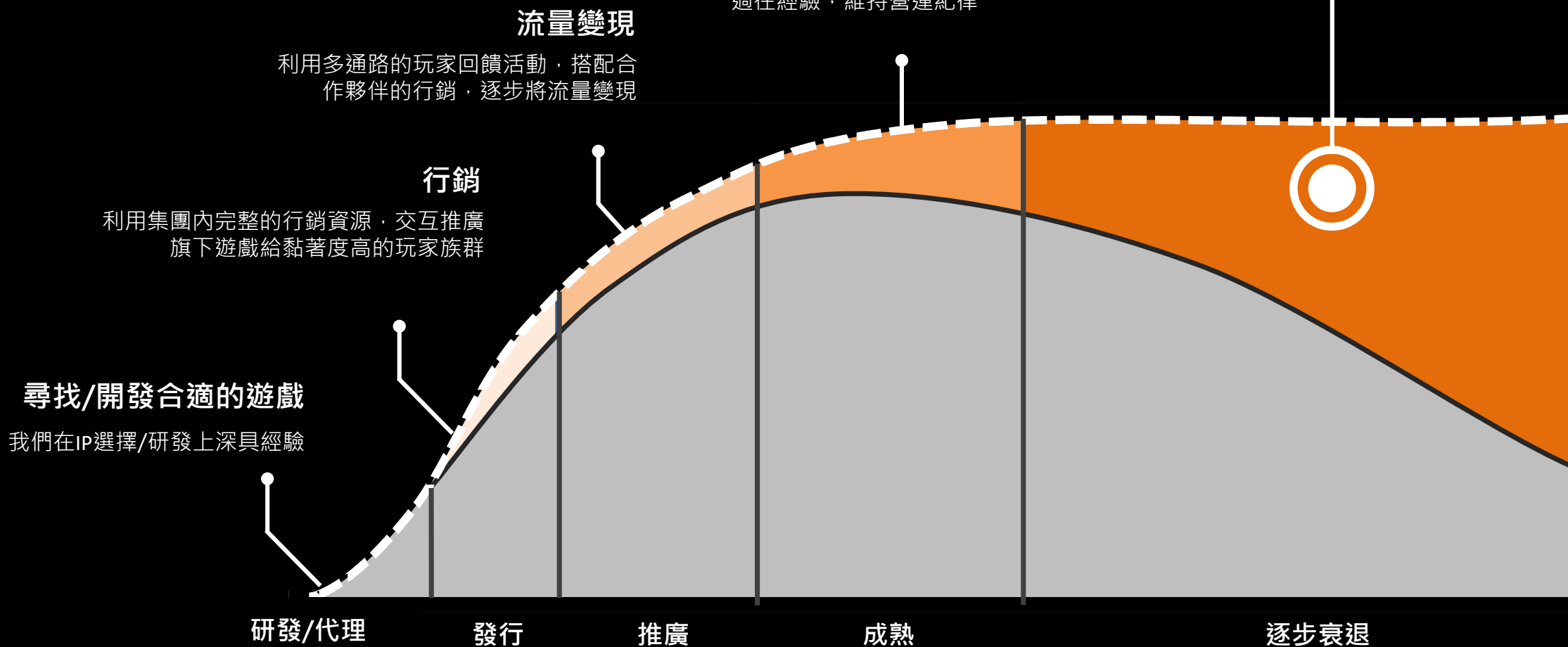


飛輪效應為遊戲事業帶來成長動能

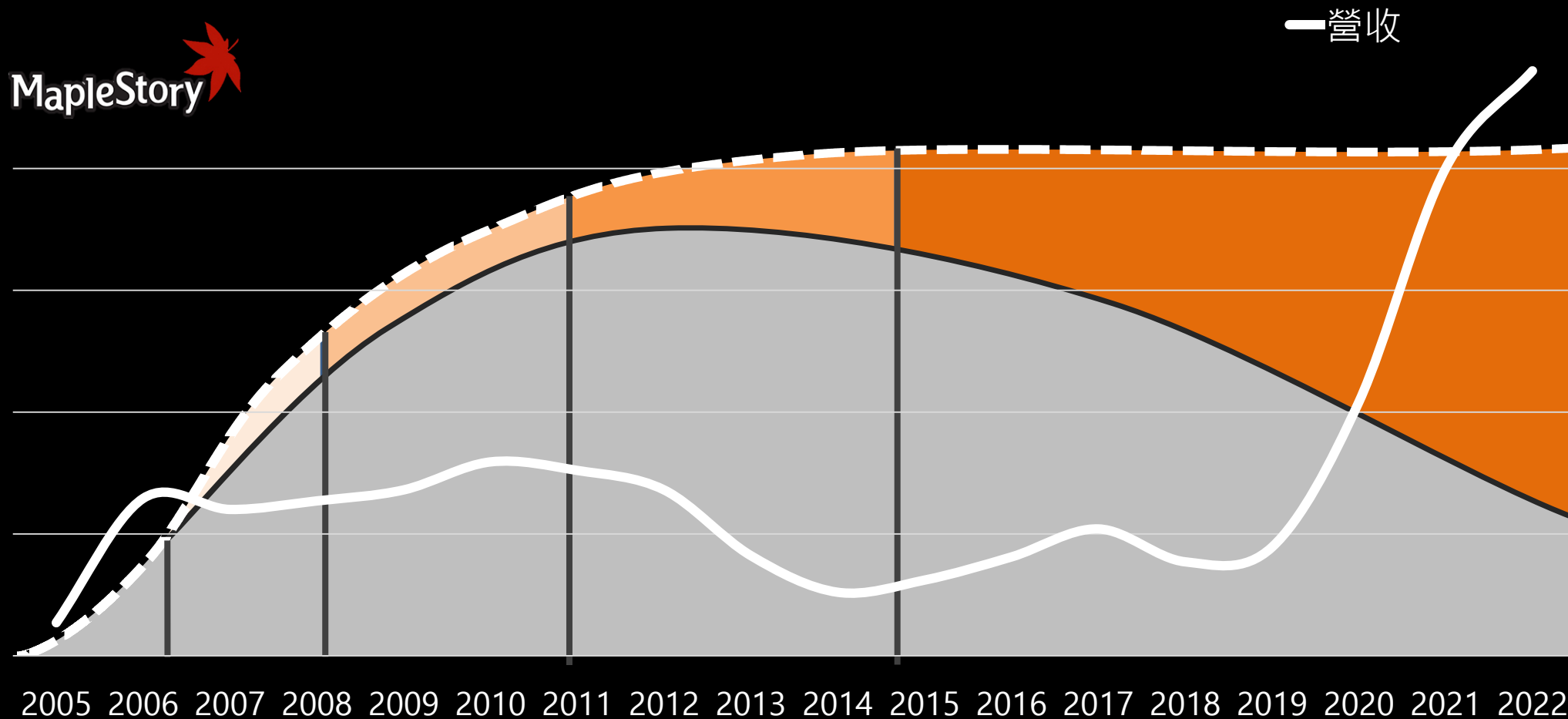


經過驗證的營運模式

我們能有效觸及、擴大、變現、留存玩家流量



我們使17年前推出的遊戲 重獲成長動能



在地化營運經驗

策略聯名

新楓之谷
X
阿舍乾麵



新楓之谷
X
異世界四重奏



新楓之谷
X
BLACKPINK



新楓之谷
X
貓貓蟲咖波



遊戲更新



線上/線下活動



橘子嘉年華



橘子嘉年華 x 宇宙人



新楓之谷 x 阿舍乾麵

GASH

10+ MN 數位娛樂服務用戶

3+ MN 筆交易/月

年交易額 NTD 10+ BN

可授權給非集團遊戲使用



- GASH銷售雙向導流
- 禮包銷售 / 推廣
- 優惠票券



- 通路合作雙向導流
- 優惠票券
- CP服務整合推廣



- 官方認證數位資產
- 簡單、快速物件上鏈
- 包含道具、數位資產、票券
- 區塊鏈一站式服務



- 點卡 / 禮包 / 專用卡銷售
- 異業合作整合
- 品牌禮物卡



- GASH點數卡銷售
- 禮包銷售
- 外部合作通路導購

為企業提供強大的雲端及資訊安全後盾



果核數位
Digicentre

產品 & 服務產業



資訊安全

- ✓ AI 資安事件監控
- ✓ DDoS 攻擊預防
- ✓ 手機APP 資安保護



雲端服務

- ✓ 雲基礎架構
- ✓ 客製化設定
- ✓ 及時監控回報



託管服務

- ✓ 防火牆、ITS
- ✓ 威脅監控
- ✓ 直接互連



遊戲



數位支付

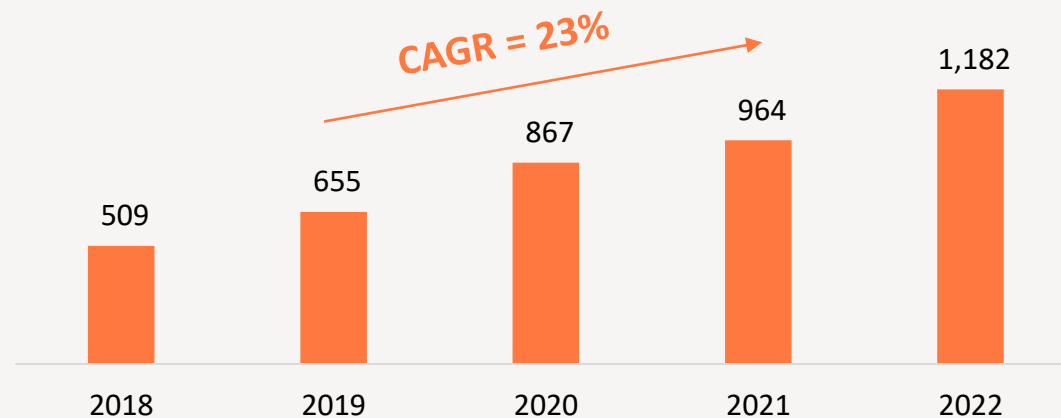


電子商務



金融

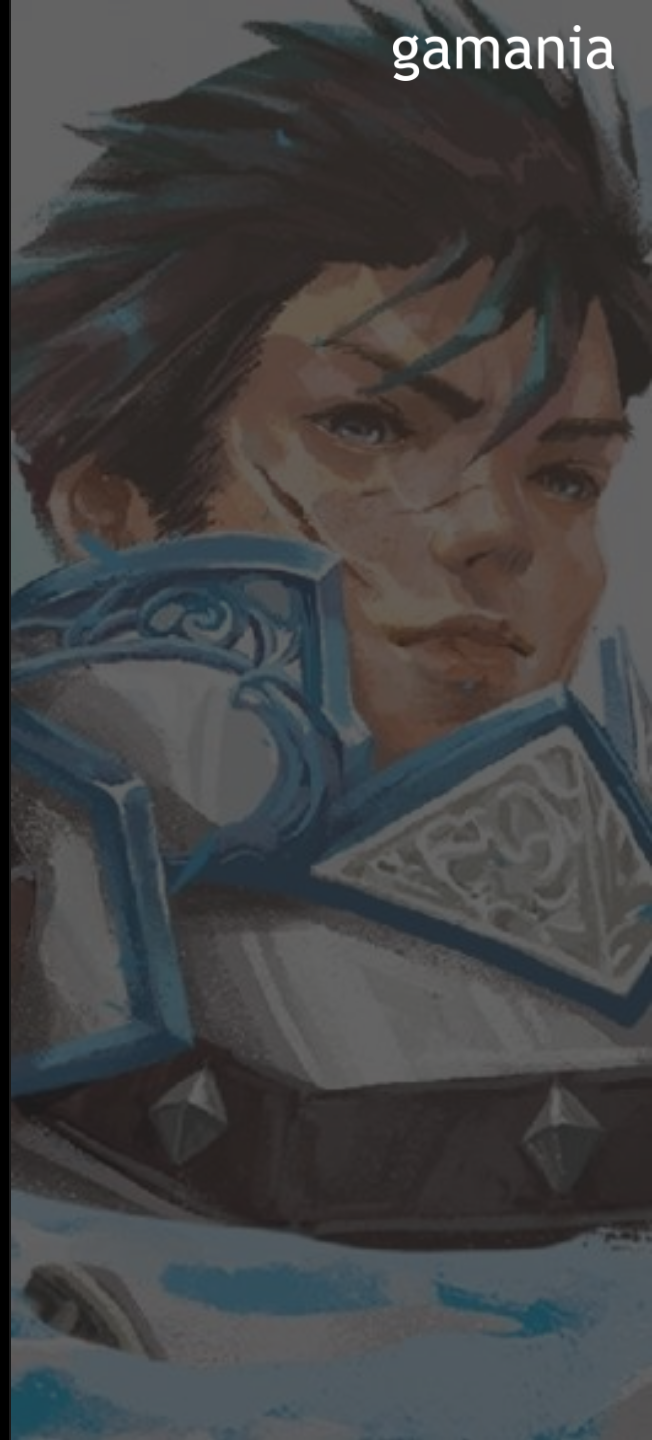
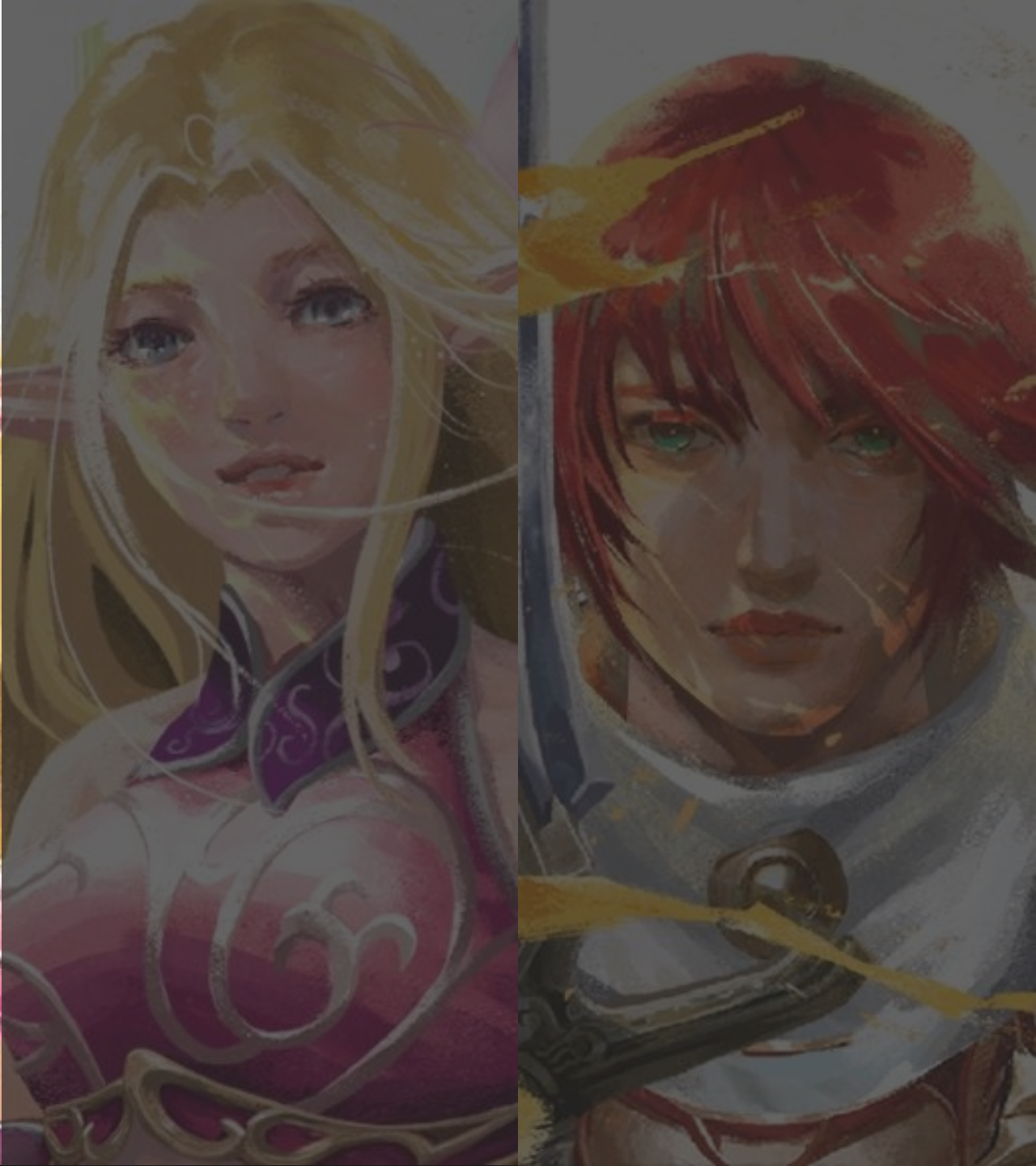
果核數位營收 (NT\$, mn)



- 營收成長率優於產業平均
- 海外營收佔比超過45%
- 金融業超過60%的企業均使用果核的資安服務
- 獲行政院評選為特優資安服務廠商

03

營運目標 與展望



穩健的成長策略

短期策略

專注於高品質、具革命性的
遊戲運營與研發

- ✓ 運用數據科學提供卓越的遊戲體驗，同時吸引新玩家、提高用戶消費金額及黏著度
- ✓ 持續開發自製遊戲及IP，提升整體遊戲產品組合

中期策略

透過多元面向的發展
帶動集團飛輪運作

- ✓ 打造涵蓋遊戲、漫畫、小說、電視劇、電影的多元生態系
- ✓ 預期能為集團帶來更大的流量，擴大用戶族群，進而提升產品協同效應並增加集團收益。

長期策略

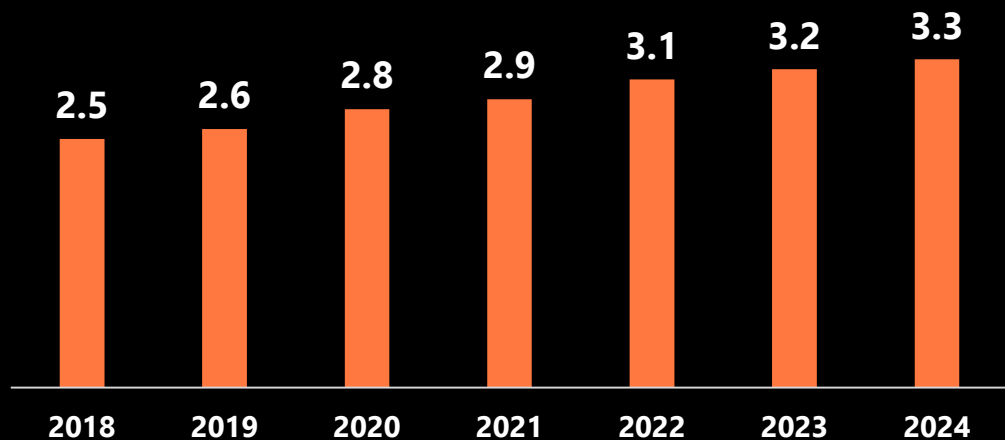
持續創新以滿足玩家
不斷變化的娛樂需求

- ✓ 建立全生態的一站式娛樂服務平台，提供包含以ACGN為特色的電商及衍伸的支付服務
- ✓ 透過平台的優勢，目標將平台用戶擴大至400萬以上

全球超過三十億玩家: 遊戲成為娛樂產業主流

超過30億玩家共享的豐富遊戲內容

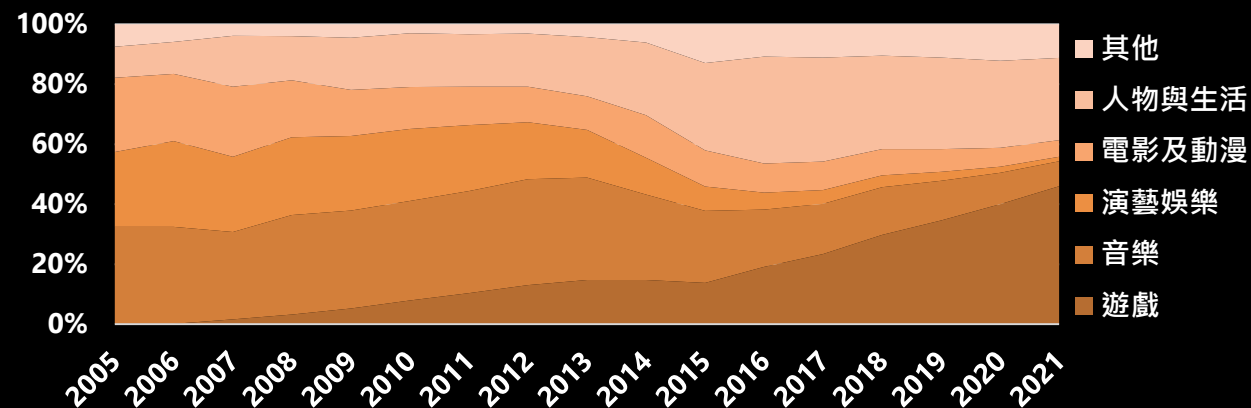
全球玩家數 (bn)



所有平台 (手機 / 電腦 / 主機)
都呈現出穩定的增長趨勢

遊戲在娛樂內容中吸引了最高的用戶關注

各大娛樂內容在YouTube上的觀看次數佔比 (%)

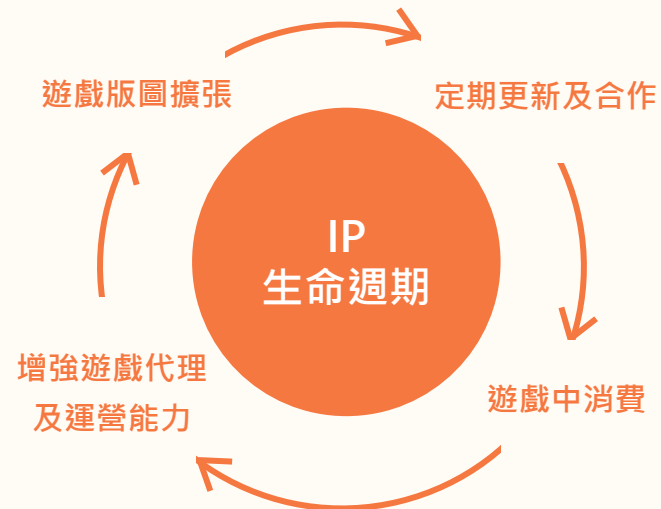


500億 小時 遊戲內容在YouTube的年觀看總時數

6.65億 全球遊戲內容的視頻總觀看次數

透過 LIVE-OPS 延長遊戲IP的生命週期

透過深耕本土市場20年累積的豐富經驗
強化用戶參與及黏著度



<新楓之谷：等級上限提升>



<新楓之谷：職業重製>



<天堂M x 高雄海神>



<新楓之谷 x BLACKPINK>



<艾爾之光：新職業>



<天堂M：新職業>



<彈射世界：重大更新>



<天堂M：重大更新>

持續開發 具創意及市場潛力的IP



櫻桃小丸子

- 自製手游
- 休閒三消遊戲
- 知名日本動漫 IP



救世者之樹M

- 免費的MMORPG手游
- 根據立陶宛神話及文化改編
- 由製作《仙境傳說 Online》的 IMC Games 研製



便利商店

- 模擬遊戲
- 自製IP及自製手游
- 台灣經典PC遊戲的重製版

Project A

高品質IP能衍伸出 多種娛樂用途

因而帶動集團飛輪運轉

集團的 IPs



遊戲



漫畫 & 小說



動畫 & 電影



音樂



社交媒體



IP 案例研究

電影 → 漫畫

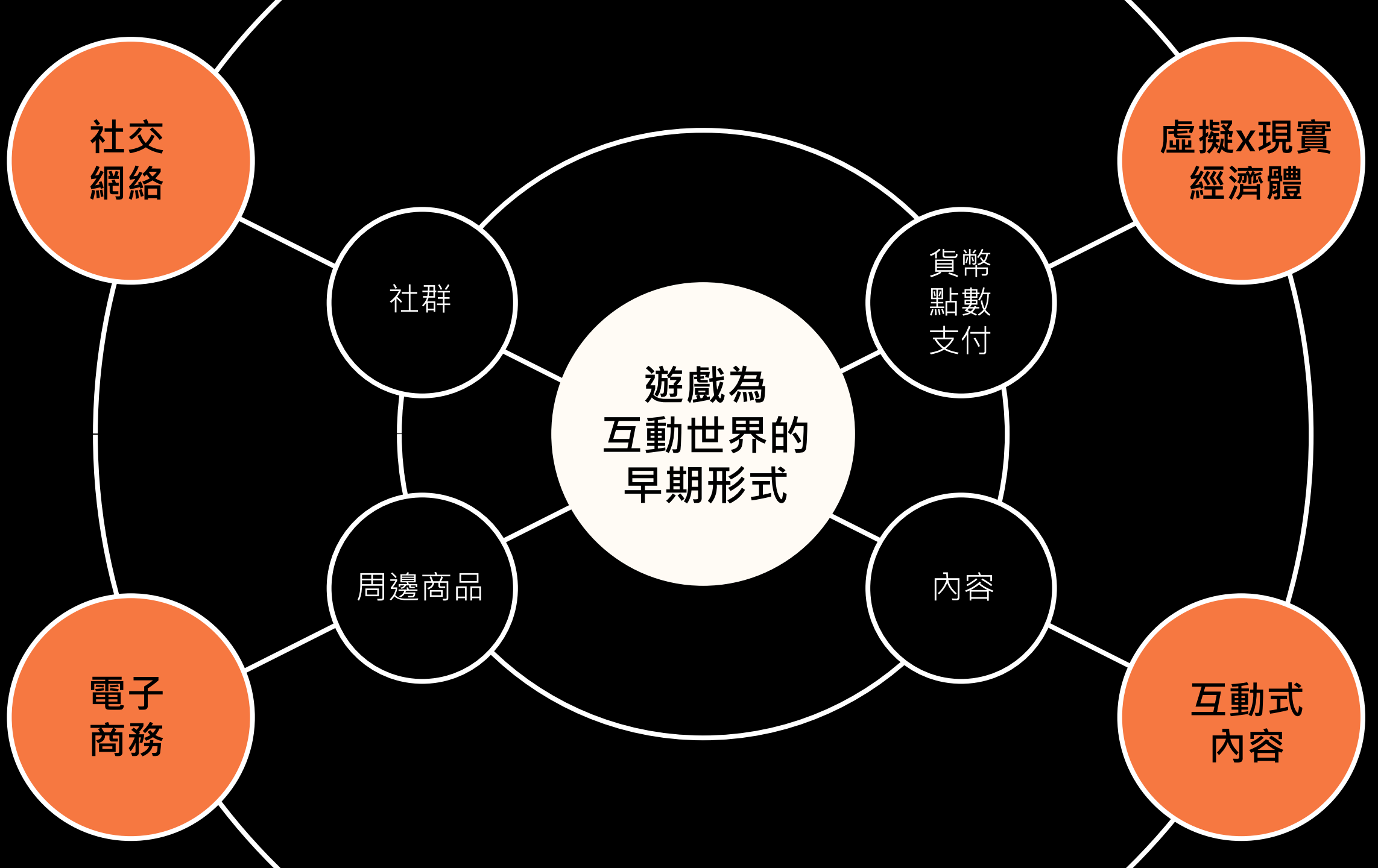


電影《關於我和鬼變成家人的那件事》已經累積超過新台幣2.4 億的票房，並掀起一股風潮。橘子獲得獨家授權，發行衍生的前傳漫畫《在我變成鬼之前》，該漫畫在 beanfun! 的漫畫星平台上每天瀏覽量超過 50,000次。

手游 → 影集



「天堂 M」是台灣多年來最受歡迎的手機遊戲。橘子利用其 IP 的影響力，推出了相關影集《可惡！把我的青春還給我》，在集團線上影音平台上累計超過 1,000 萬次觀看。



互動式
內容

透過拓展互動式娛樂的內容 以滿足玩家的興趣

NOWnews

漫畫星

文學星



食屍鬼
黃色書刊



非日常觀察
Gami



新社員
漫畫/Ai欸埃 編劇/簡莉穎
免費閱讀



仍未知曉的景色
M2
免費閱讀



異常
路邊攤



守天誅
瀾霜

ComeScore 台灣網絡媒體排行
排名第七

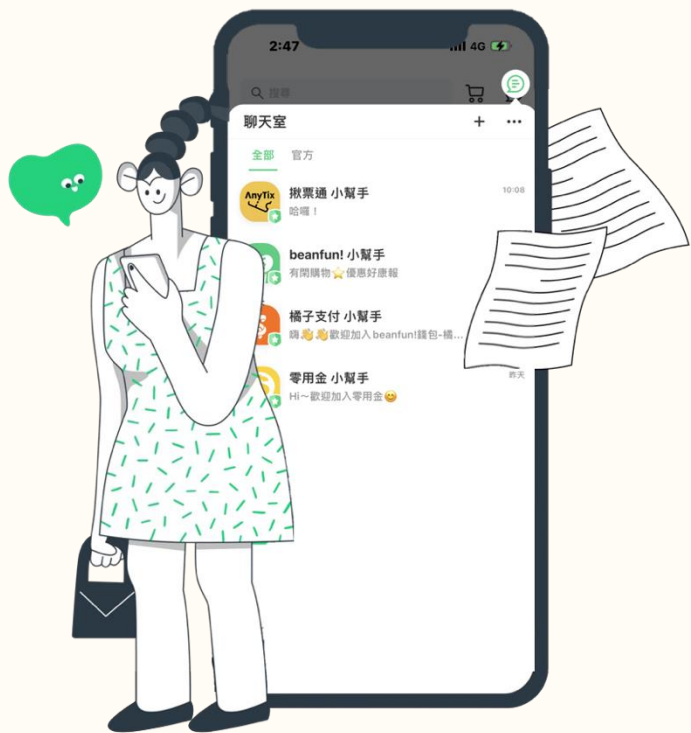
為玩家提供更多的便利及福利

線下合作通路數達 70K+

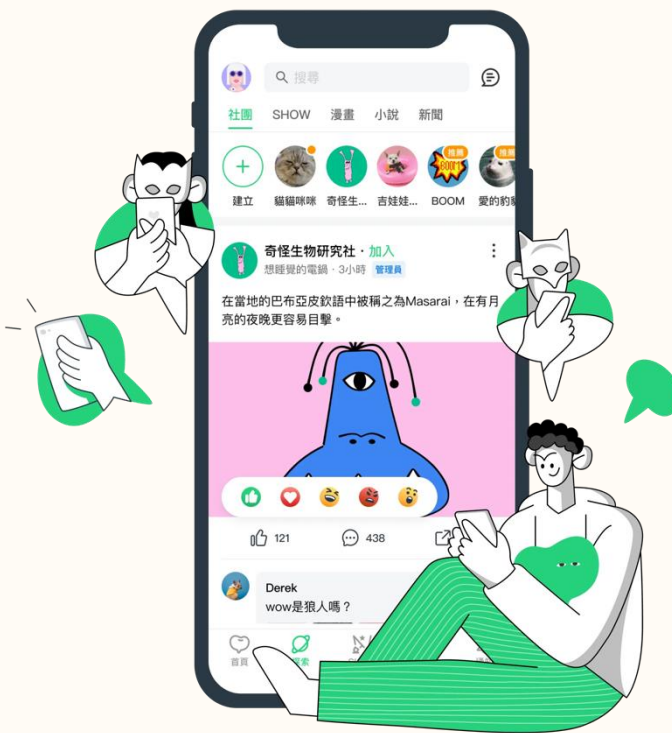


打造**虛擬社交網絡** 讓玩家能在其中相識及相遇

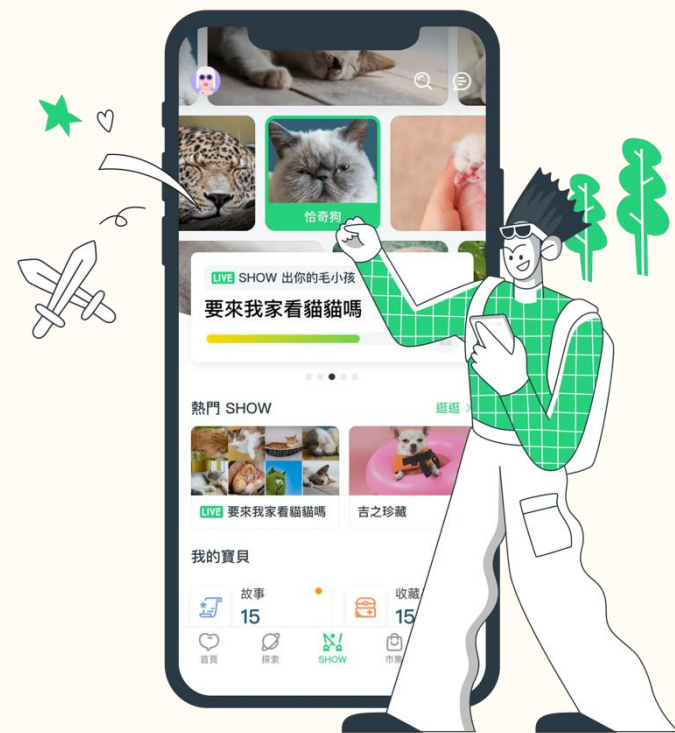
私人訊息



線上社群



社群貼文



建立台灣最大且 以ACGN為主軸的電子商務網站

FY2022

訂單數量	+20% YoY
平均訂單金額	+7% YoY
玩具公仔 GMV	+52% YoY
娛樂票券 GMV	+42% YoY
電玩遊戲 GMV	+72% YoY



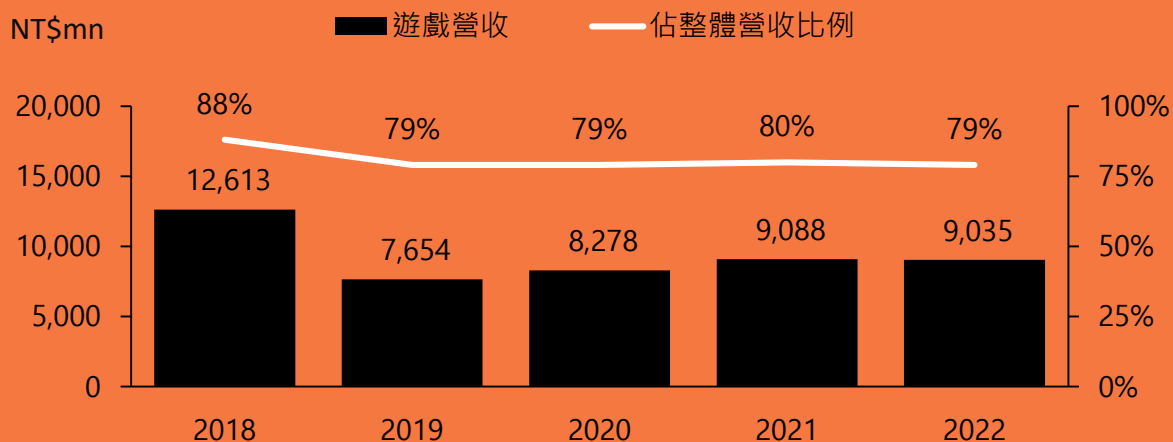


04

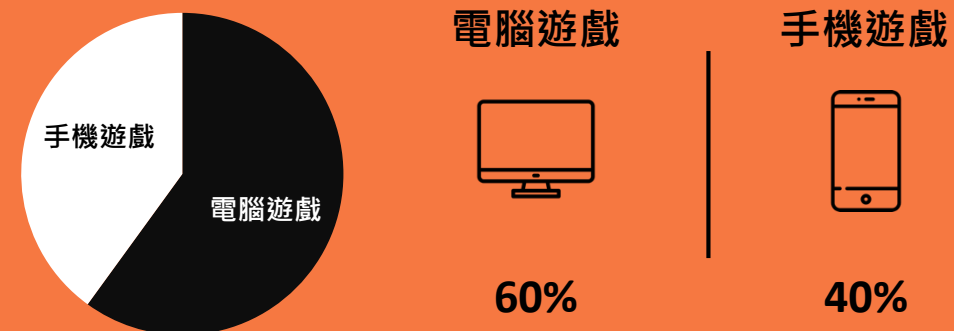
財務數據

穩定的遊戲營收及利潤率的提升 創造高股東權益報酬率

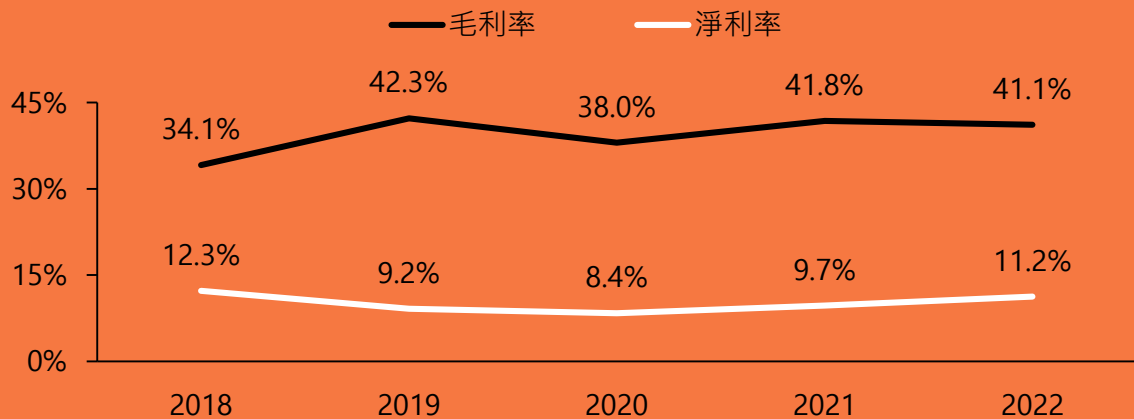
遊戲營收



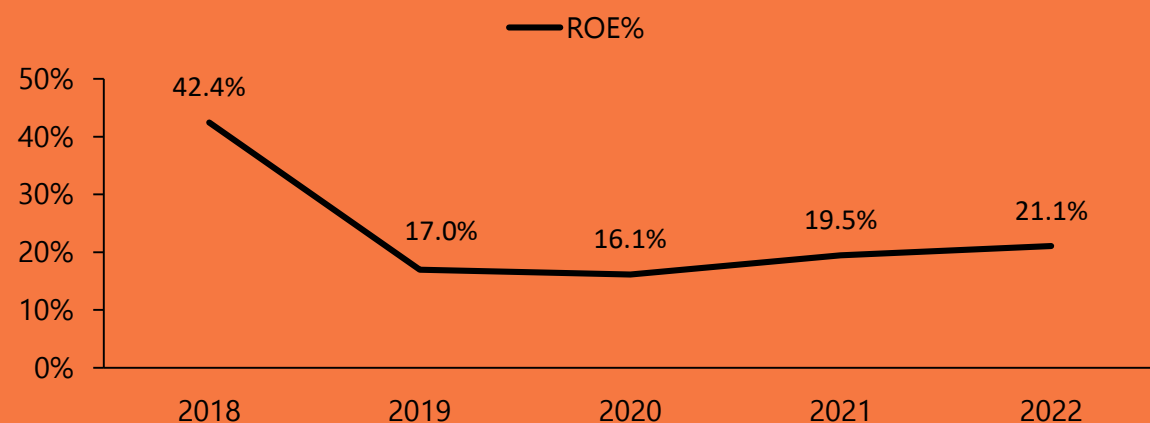
2022 遊戲營收分拆



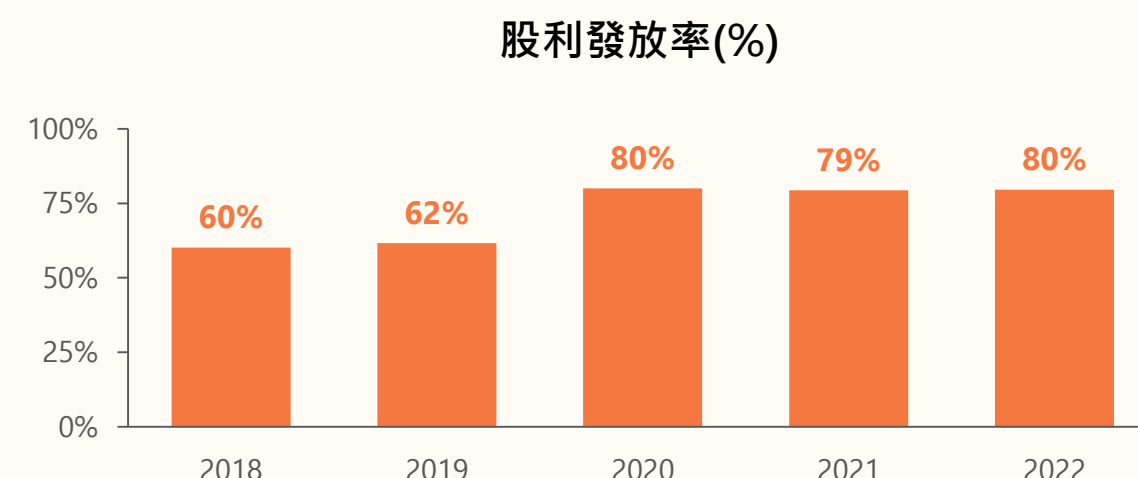
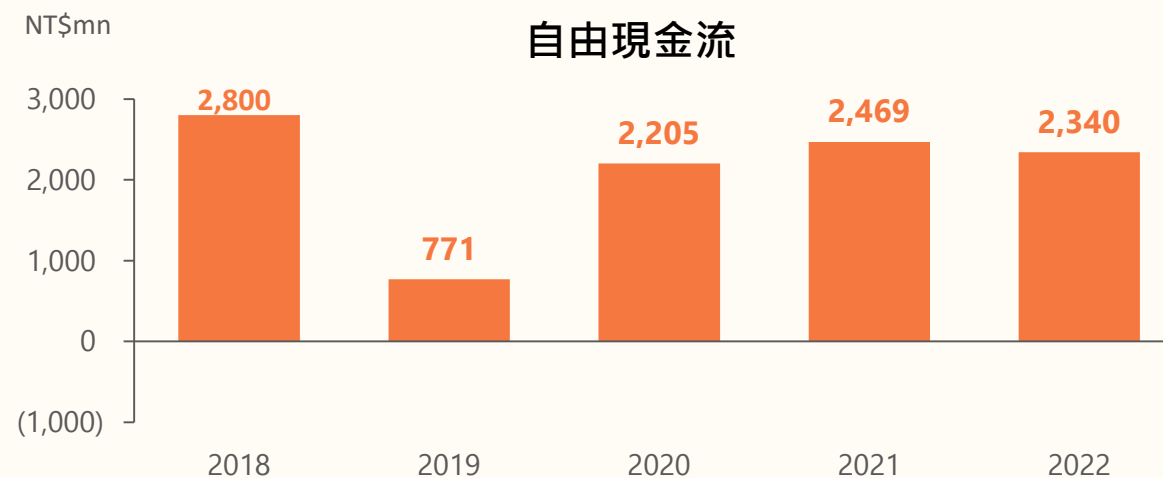
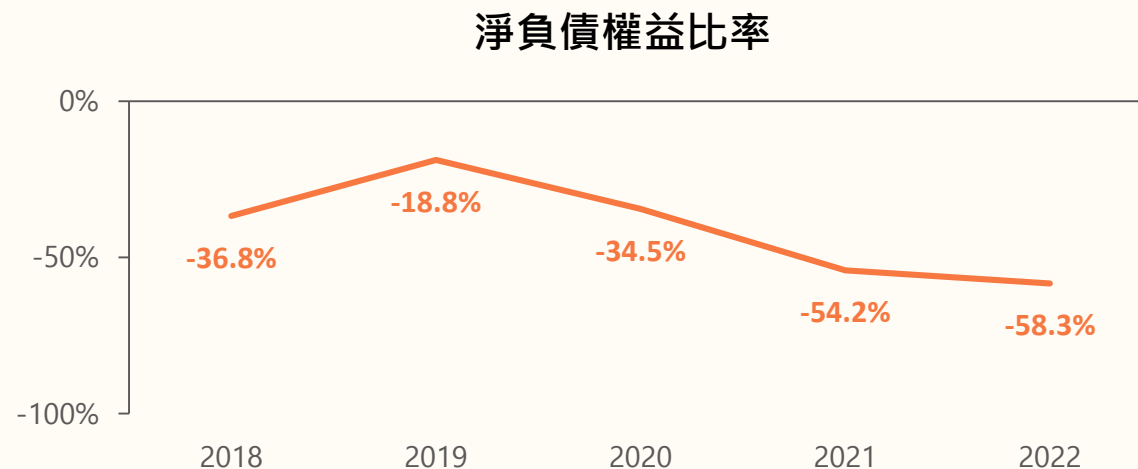
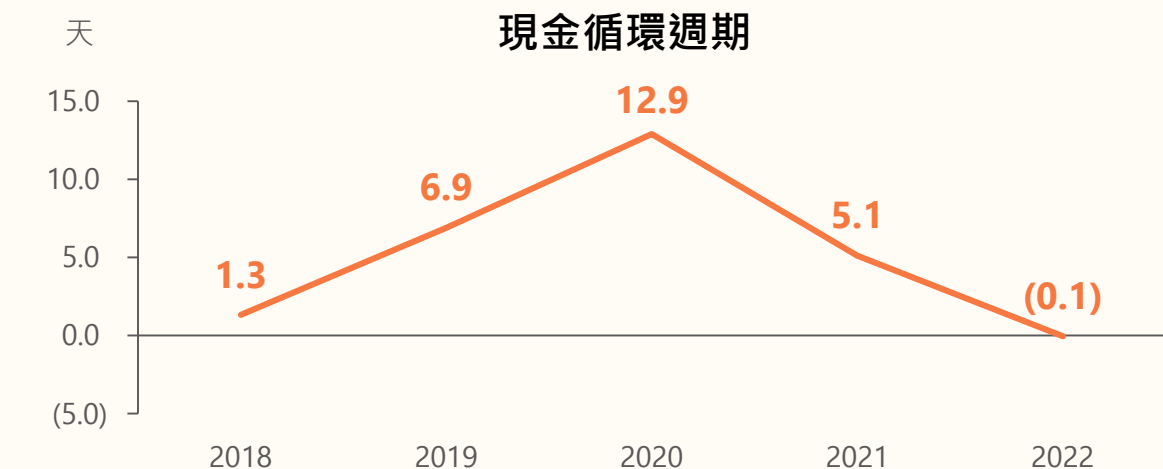
毛利率 / 淨利率



股東權益報酬 ROE %



強健的財務基礎源於 穩健的資產負債表和現金流



損益表(2018-2022)

NT\$m	2018	2019	2020	2021	2022
營業收入	14,335	9,681	10,443	11,372	11,388
營業毛利	4,894	4,093	3,969	4,757	4,682
營業費用	2,852	2,833	2,831	3,023	2,924
營業利益	2,042	1,260	1,137	1,734	1,759
營業外收入及支出	115	-82	-72	-289	-50
稅前淨利	2,158	1,178	1,066	1,445	1,708
所得稅費用	464	314	283	436	430
稅後淨利	1,760	888	872	1,106	1,280
基本每股盈餘 (NT\$)	10.31	5.10	5.00	6.30	7.29

主要財務比率(%)

毛利率	34.1%	42.3%	38.0%	41.8%	41.1%
營業費用率	19.9%	29.3%	27.1%	26.6%	25.7%
營業利益率	14.2%	13.0%	10.9%	15.2%	15.4%
稅率	21.5%	26.6%	26.6%	30.2%	25.2%
淨利率	12.3%	9.2%	8.4%	9.7%	11.2%

YoY 成長率 (%)

營業收入	69.1%	-32.5%	7.9%	8.9%	0.1%
營業毛利	212.7%	-16.4%	-3.0%	19.9%	-1.6%
營業利益	-	-38.3%	-9.7%	52.5%	1.4%
稅後淨利	-	-49.6%	-1.7%	26.8%	15.7%

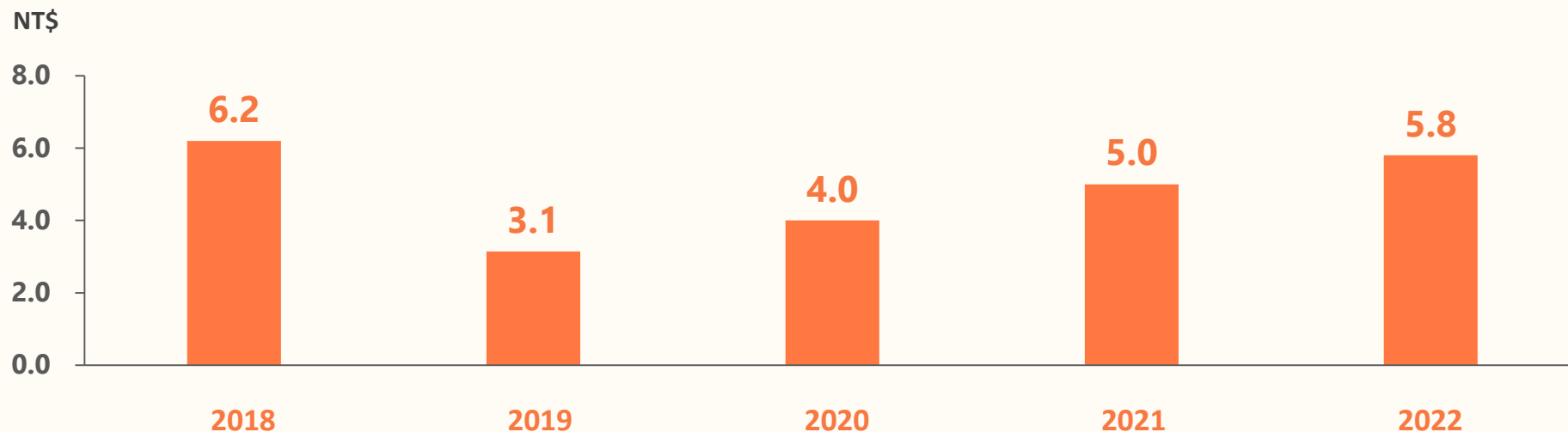
資產負債表(2018-2022)

NT\$mn	2018	2019	2020	2021	2022
資產總額	9,823	9,260	9,305	9,473	10,387
現金及約當現金	2,797	2,203	2,398	3,419	3,737
應收帳款&應收票據	974	1,075	963	888	806
存貨	101	116	126	123	129
不動產、廠房及設備	2,896	2,857	2,845	2,797	2,812
負債總額	3,787	3,606	3,580	3,459	3,938
應付帳款&應付票據	647	542	505	634	617
權益總額	5,159	5,297	5,512	5,852	6,289

YoY 成長率 (%)					
資產總額	15.1%	-5.7%	0.5%	1.8%	9.7%
現金及約當現金	102.7%	-21.2%	8.8%	42.6%	9.3%
應收帳款&應收票據	-56.7%	10.3%	-10.4%	-7.7%	-9.3%
存貨	42.5%	14.9%	8.1%	-2.6%	5.2%
不動產、廠房及設備	3.7%	-1.4%	-0.4%	-1.7%	0.5%
負債總額	-7.2%	-4.8%	-0.7%	-3.4%	13.8%
應付帳款&應付票據	-59.1%	-16.2%	-6.8%	25.5%	-2.7%
權益總額	64.5%	2.7%	4.0%	6.2%	7.5%

主要財務比率 (%)					
應收帳款天數	41	39	36	30	27
存貨週轉天數	3	7	7	7	7
應付帳款週轉天數	43	39	30	31	34
現金循環週期	1	7	13	5	0
權益報酬率 (%)	42.4%	17.0%	16.1%	19.5%	21.1%
資產報酬率 (%)	19.2%	9.3%	9.4%	11.8%	12.9%
負債比 (%)	38.6%	38.9%	38.5%	36.5%	37.9%
淨負債權益比率(%)	-36.8%	-18.8%	-34.5%	-54.2%	-58.3%

股利發放及資本支出



股利發放率(%)

60% 62% 80% 79% 80%

股利殖利率*(%)

8.4% 4.3% 6.4% 8.3% 7.8%

資本支出 (NT\$ mn)

102 105 129 87 131

資本支出佔營收比例(%)

0.7% 1.1% 1.2% 0.8% 1.2%

*現金股利殖利率以除息前一天的市值計算

持續推動ESG

治理面

ESG 委員會

於2019年成立了ESG委員會，其中董事長擔任委員會主席，該委員會每季度至少開會一次。

資訊安全及隱私保護

公司在2021年並未遭遇任何重大的網路攻擊或事件，進而對業務或運營造成重大不良影響，同時公司也未牽涉任何法律紛爭、監管或調查相關事宜。

創新管理

共有97件專利在台灣獲得核准。

社會面

人才吸引與留任

連續16年入選Cheers 雜誌

新世代最嚮往的

TOP100企業

為遊戲科技產業中唯一上榜

員工支持計畫

Gamania於2015年引進平權休假制度，同性婚姻的伴侶可以享有8天的婚假和陪產假，是台灣上市公司中首家實施此制度的企業。

客戶關係管理

700,000

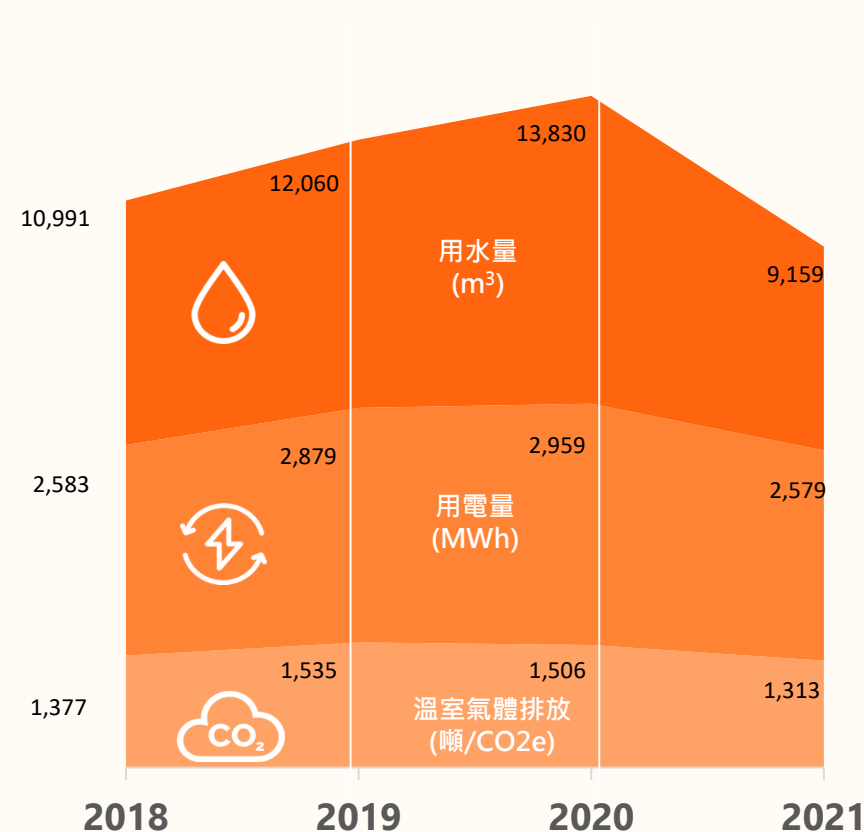
每年客服案件受理次數

99%

客服品質檢核正確率

環境面

溫室氣體排放、能源、水資源管理



持續推動ESG



16.7 Low Risk

(100-0; 0最佳)

Bloomberg

50.73

(100-0; 100最佳)

**S&P Global
Ratings**

42 (PR 95)

(100-0; 100最佳)



2.4

(5-0; 5 最佳)



TAIWAN
STOCK EXCHANGE

臺灣證券交易所

6% to 20%

上櫃公司 (2021)

投資人關係 聯絡資訊

Email

ir@gamania.com

Website

https://ir.gamania.com/irwebsite_c/

gamania

© 2023 Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.