

gamania

橘子集團 (6180 TT)

投資人簡報

Nov. 2024



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- This document may not be directly or indirectly reproduced, redistributed or forwarded to any other person and may not be published in whole or in part for any purpose.

橘子集團的亮點

- **遊戲、商務事業雙位年增，遊戲成長主要貢獻來自《新楓之谷》及新作《波拉西亞戰記》**
 - 新楓之谷7月營收創下歷年同期單月新高，在活躍用戶持續堆疊成長下，帶動集團YoY營收逾2成。
 - 新遊戲《波拉西亞戰記》接力發布嶄新版本、全新職業及跨服玩法，擴增臺港澳玩家。
 - 推出自研休閒手遊《櫻桃小丸子元氣版》，並將陸續推出《救世者之樹M》及《便利商店口袋版》。
- **集團聚焦高技術壁壘價值的業務，持續進行組織改造及轉型計畫，將為股東創造更高的ROE**
 - 樂點公司轉非合併關聯企業，本季起認列樂點業外投資收益。
 - 集團旗下創新實驗室推出的 Vyin AI品牌，旗下兩大產品Vyin Brain、Vyin Sales將提供B端客戶AI 智能服務與營運方案，解決企業在採用AI技術時面臨的主要挑戰，期能為多元產業創造全新營收機會。
 - 果核旗下HyperG核智與越南IT領導企業VIETCONNECT簽約，開拓東南亞資安市場，商務事業營收年增23%。
 - 持續聚焦以AI、大數據、平台為發展核心，透過集團各項服務，打造完整的娛樂網絡生態。

橘子集團簡介

成立於
1995
已成立
29年



US\$ 427mn 市值
(2024/11/6)
15%
營收年複合成長率
(2000~2023)



7,757
1-3Q24 月均ARPU (NT\$)
(前三大遊戲)

78%/9%/13%
3Q24 營收組成(遊戲/商務/其他) (註)
65%/35%
3Q24 遊戲營收組成(端遊/手遊)



330+億台幣
新楓之谷累計營收
(~3Q24)



20~45 歲
玩家年齡
5+ 小時/天
平均遊玩時間(端遊)



端&手遊史上最高
累計營收紀錄的台灣遊戲公司

1,112
員工數 (1Q24)
181
研發人員數 (1Q24)

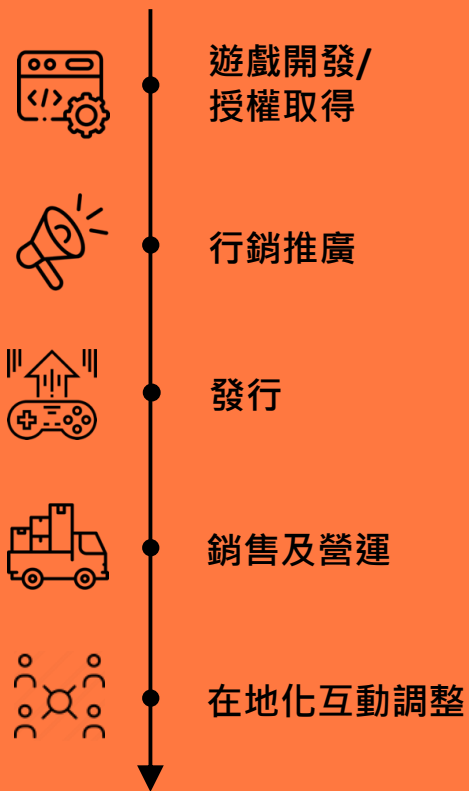
多元事業體營收
CAGR 7%
(2020-2023年)

11年
平均遊戲壽命

*本季開始不再合併樂點營收，並於財報分類上移除支付事業。

遊戲即服務 飛輪效應創造成長動能

深耕遊戲產業價值鏈

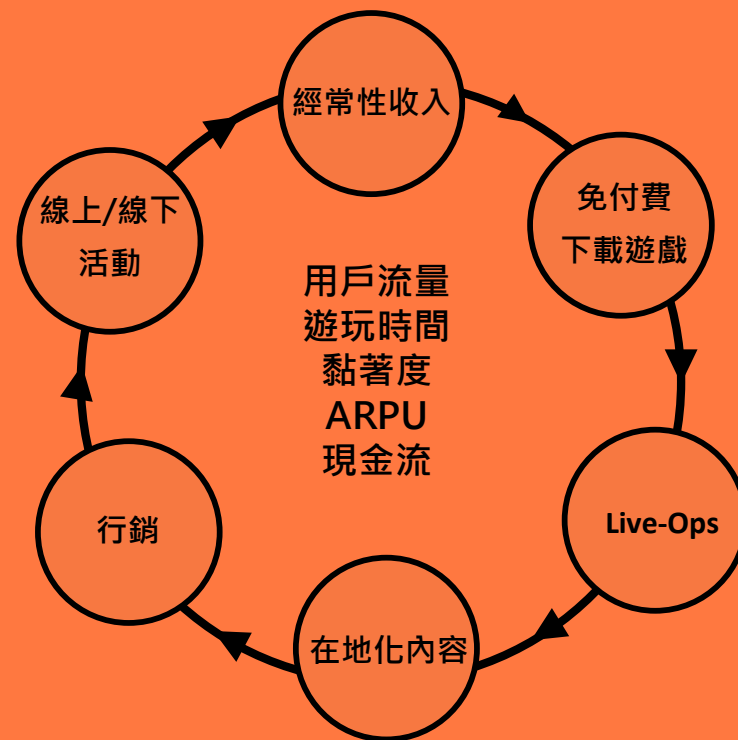


營收架構



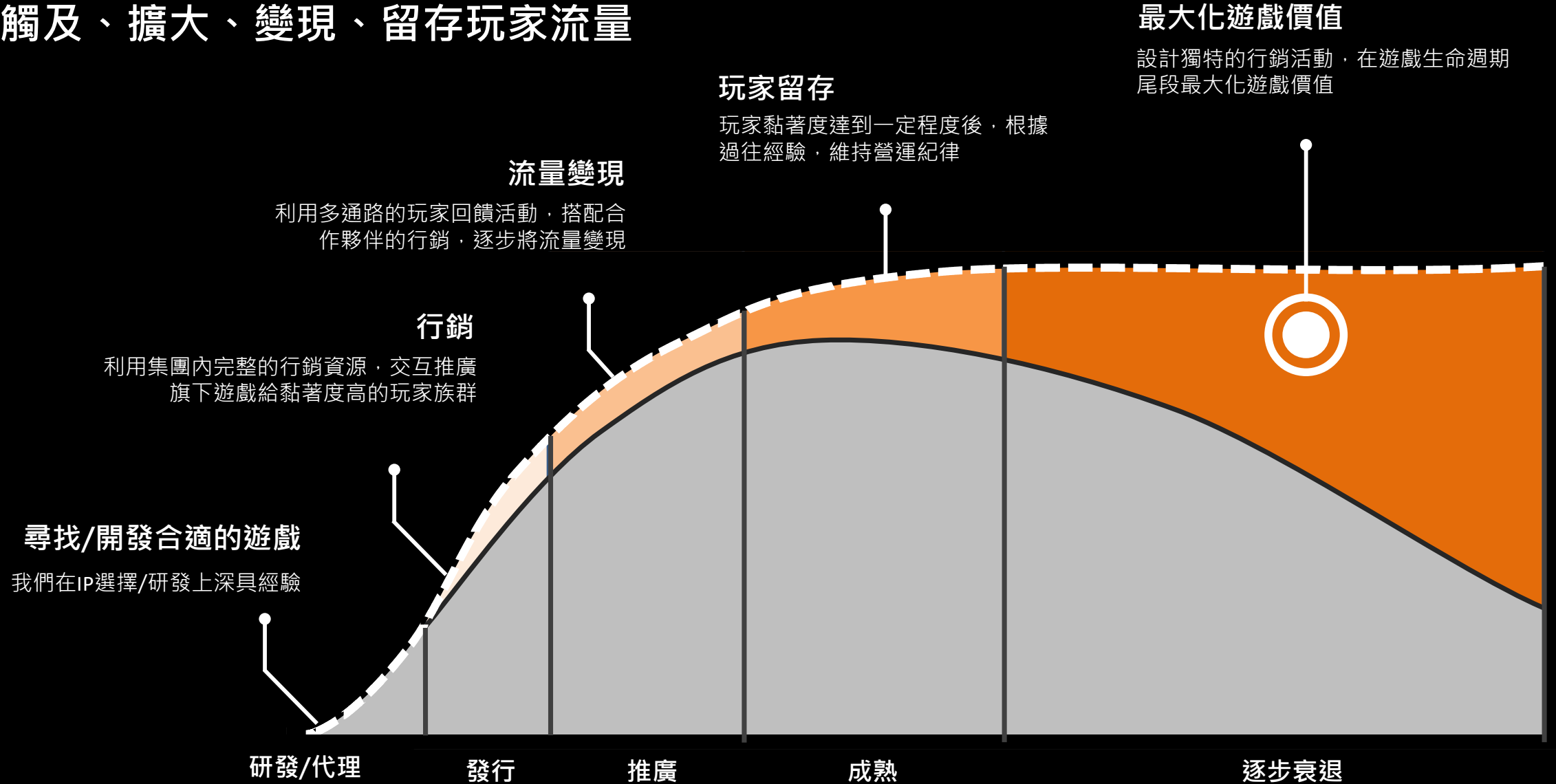
遊戲即服務

轉動飛輪創造經常性現金流



可驗證的營運模式

有效觸及、擴大、變現、留存玩家流量



在地化營運經驗

營運行銷 (策略聯名、遊戲更新、線上/線下活動)

新楓之谷
X
7-ELEVEN CITY系列



新楓之谷
全球首發海外新職業
森林之子 琳恩



艾爾之光
X
餐飲品牌
「好想吃冰かき氷」



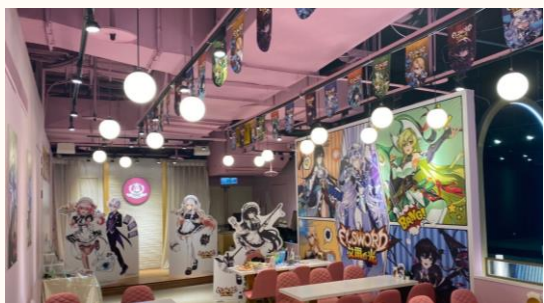
新楓之谷
X
白爛貓
(台版限定)



天堂M 六週年改版 跨國戰



2024 橘子嘉年華「夜嗨祭」



艾爾之光 x 月讀女僕咖啡廳 限定主題 Café



NEW AGE 楓潮派對 再超越



「挺音樂! 音樂靠山計畫」活動「揪音秘」



新楓之谷 x 台灣超人氣VTUBER 專屬聯名活動

點數通路

GASH

支援集團內外多款遊戲
國內領導遊戲點數平台

後勤客服



24小時不打烊的線上客服

技術平台



遊戲、網路、資安實戰經驗

遊戲發展策略

MMORPG
重要代表遊戲



既有**RPG**多元遊戲
探索遊戲類型廣度



RPG

休閒三消

+

模擬經營



MMORPG 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

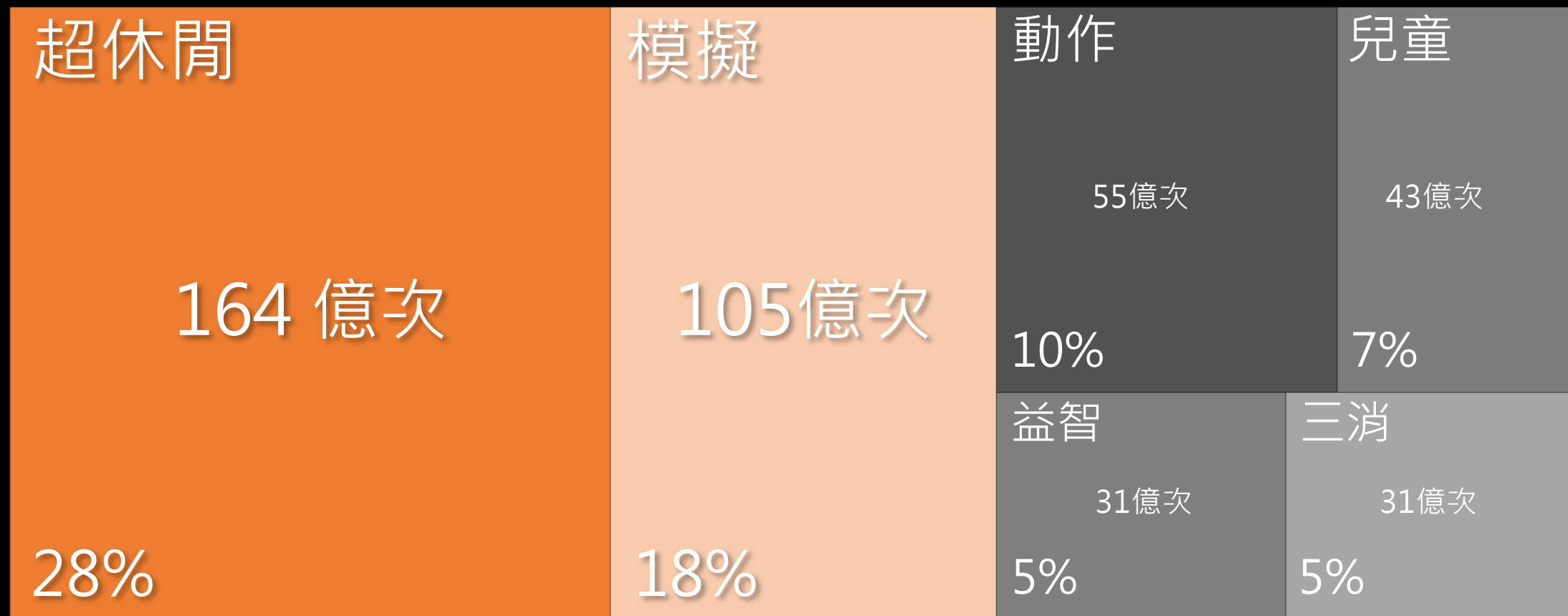
* 數字為各遊戲類型亞洲區2023預估營收總額

資料來源: Statista

多元遊戲具備潛力，助於創造熱度

輕度遊戲受大眾喜愛

2023 全球各類手遊下載量及占比



重量級改版及新遊戲上市

提升遊戲豐富度，推疊營運能量

 新楓之谷 六轉
   波拉西亞戰記
  救世者之樹M
  便利商店 口袋版



- 台灣經典PC遊戲全職業六轉
- 史上最大型改版NEW AGE
- 加速玩家角色升級速度



- 中古世紀攻城戰MMORPG
- 集團第一款跨平台遊戲 (PC、手機)
- 高品質美術、獨特地圖



- 童話風格MMORPG手遊
- 根據立陶宛神話及文化改編
- 《RO仙境傳說》之父主導製作



- 休閒模擬經營類型
- 台灣經典自製IP手遊版
- 創新科技應用豐富體驗

MapleStory

新楓之谷

(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。

發行於 **2005** (已發行19年)

台灣 第一代 免費線上遊戲

累計營收 (累計至3Q24)

NT\$33⁺ bn

2024年推出全球首發海外新職業

森林之子 琳恩

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)

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

發行於 **2017年**，已在台代理發行營運 **6年**

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**

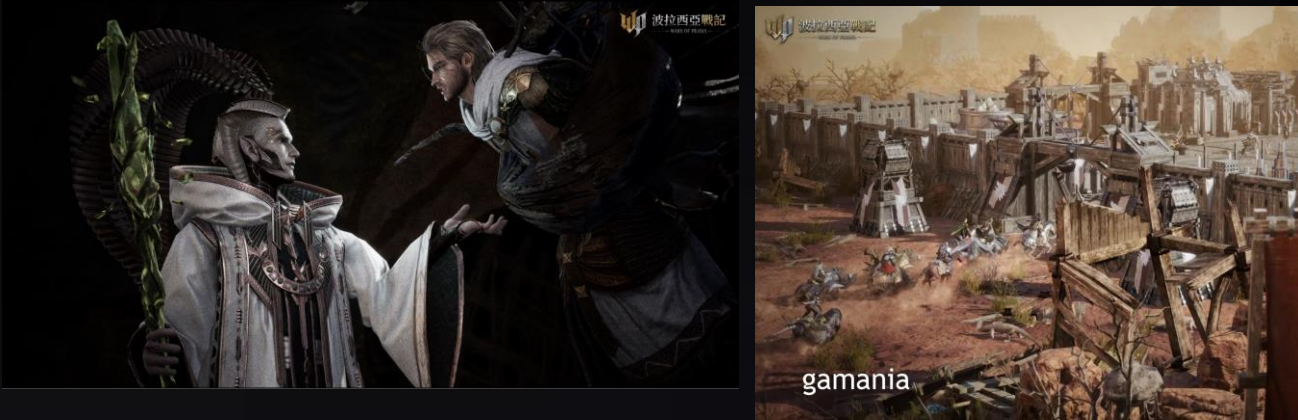
推出後蟬聯台灣排行榜 **No.1** (2017年至2021年)

一款沉浸感強、需投入大量時間的MMORPG

《波拉西亞戰記》 跨平台大型戰鬥MMORPG

4K頂級畫質、3D俯視角度、無縫地圖
提供玩家極致規格及玩家體驗

遊戲名稱源自於人類遭受妖精佔領的最後國家「波拉西亞王國」。具高度擬真的3D風格、高沉浸劇情的中世紀歐洲戰地世界觀，為玩家提供前所未有的極致遊戲體驗。



四大職業

為擺脫妖精的壓迫，玩家將成為具有特殊力量的「守護者」，化身四大職業，體驗不同的角色技能，不受時間及地理限制，隨時享有爽快戰爭的樂趣。



幻影劍士

香射手

咒文刻印使

執行官

《波拉西亞戰記》上市後台灣市場觀察



玩家評價、活躍用戶、
下載數 表現最佳

競爭

MMORGP市場競爭激烈
同期之同質競品多



培養忠誠玩家參與及貢獻
發揮高ARPU優點

偏好

中輕度遊戲躍升
台韓玩家偏好差異

四大職業全面優化

波拉西亞戰記

WARS OF PRASIA

跨平台大型戰鬥MMORPG
6月13日 台港澳正式上線

9月重點：

- 首次開放全職業轉職
- 各職業新增六項技能

10月重點：

- 全新篇章—Episode 2「命運之地」
- 全能職業「太陽監視者」
- 全新跨服副本「交叉領域：時空縫隙」

波拉西亞戰記

WARS OF PRASIA

《櫻桃小丸子 元氣版》自製手遊 重現經典內容，拓展多元遊戲類型



經典IP授權自製

經典角色勾起回憶
觸及廣大受眾

休閒三消關卡

經典角色勾起回憶
觸及廣大受眾

重現經典內容

闖關後搭建角色的舞台
再現經典特色內容

遊戲內社群

打造玩家間的互動感
即時分享交流

《救世者之樹 M》代理IMC Games手遊 取得台港澳代理，成長冒險MMORPG



《RO仙境傳說》之父 金學圭主導製作

立陶宛神話故事背景
探索女神消失之謎的正宗劇情



精緻可愛童話風格

精緻3D美術風格
結合暢快打擊感的衝擊魅力



AI生成轉換應用

可將圖片轉換成
遊戲風格的插圖

《便利商店 口袋版》 自製手遊

集團經典經營模擬IP，擴大虛實結合體驗



集團第一款 自製遊戲

1999年國內遊戲軟體
銷售排行冠軍



手遊版 模擬策略玩法

可愛精緻美術畫面
打造經營專屬便利商店



探索虛實新應用 經典懷舊重現

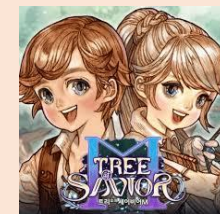
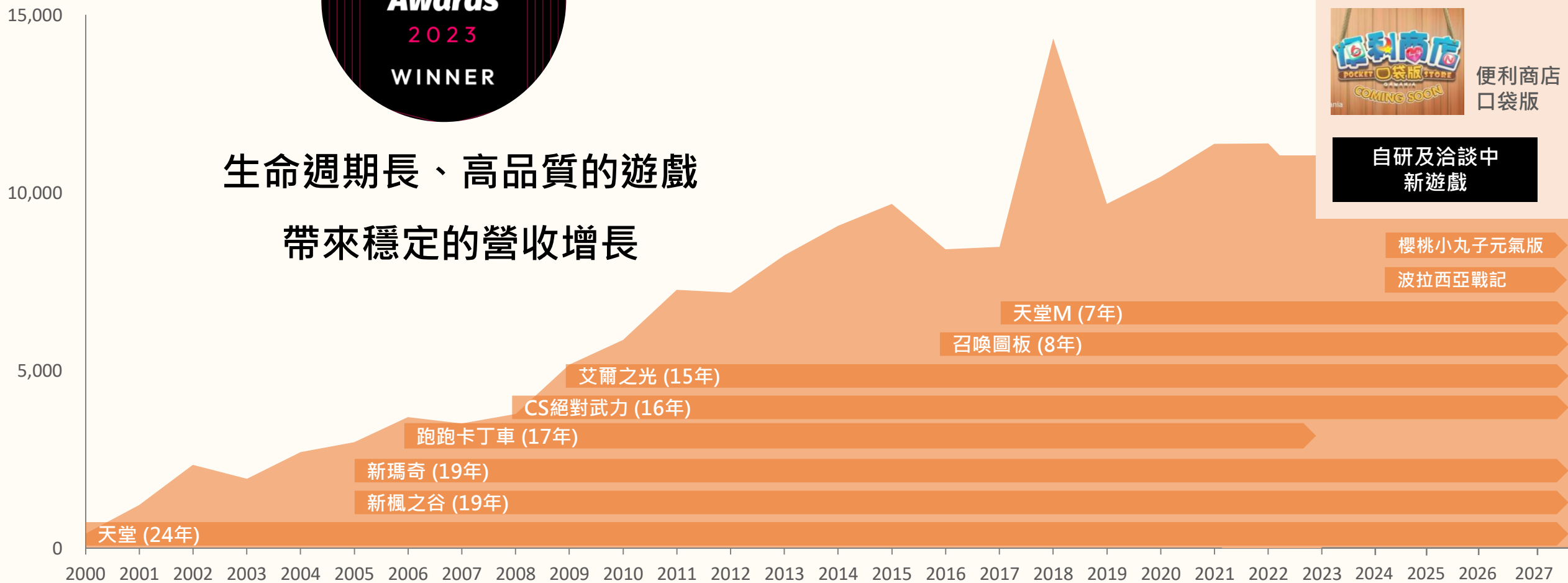
拓展多元的數位娛樂內容

累積長期營運實力，基礎穩固，逐步成長 gamania



生命週期長、高品質的遊戲
帶來穩定的營收增長

合併營收 (NT\$, mn)



救世者之樹M



便利商店口袋版

自研及洽談中
新遊戲

櫻桃小丸子元氣版

波拉西亞戰記

天堂M (7年)

召喚圖板 (8年)

艾爾之光 (15年)

CS絕對武力 (16年)

跑跑卡丁車 (17年)

新瑪奇 (19年)

新楓之谷 (19年)

天堂 (24年)

支持圖文及音樂創作者之原創培育計畫

橘子集團原創IP 《小橘編與柑姆的遊戲日常》



圖文IP孵育計畫

品牌聯名、活動/展覽變現
課程培訓、通路行銷



音樂創作者培育

攜手臺北流行音樂中心
IP跨域合作 + AI技術應用

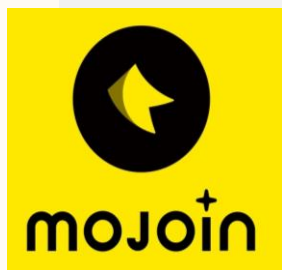


橘子集團原創IP

融合集團多元遊戲
個性角色創造記憶點



mojoin 支持豐富多元臺灣原創內容



累計作品
2,000+

累計點閱
600+ 萬

原創作品
80+

簽約作者
50+

(累計至2023年底止)



mojoin
原創條漫組

不限創作主題！愛情、BL、GL、奇幻、
恐怖、推理……精彩故事，來者不拒！



KadoKado
小說改編組

2023 KadoKado 百萬小說創作大賞短篇小說組
得獎作品改編條漫

▶ KadoKado小說改編清單 ◀



未來少女

NEXT GIRLZ

投資製作偶像IP 《未來少女》 奪金鐘最大獎「綜藝節目獎」

資深製作人詹仁雄攜手橘子集團、文策院，共同投資成立娛樂公司「踢帕娛樂」，致力推動台灣偶像文化，推出《原子少年》第一季及第二季、《未來少女》。

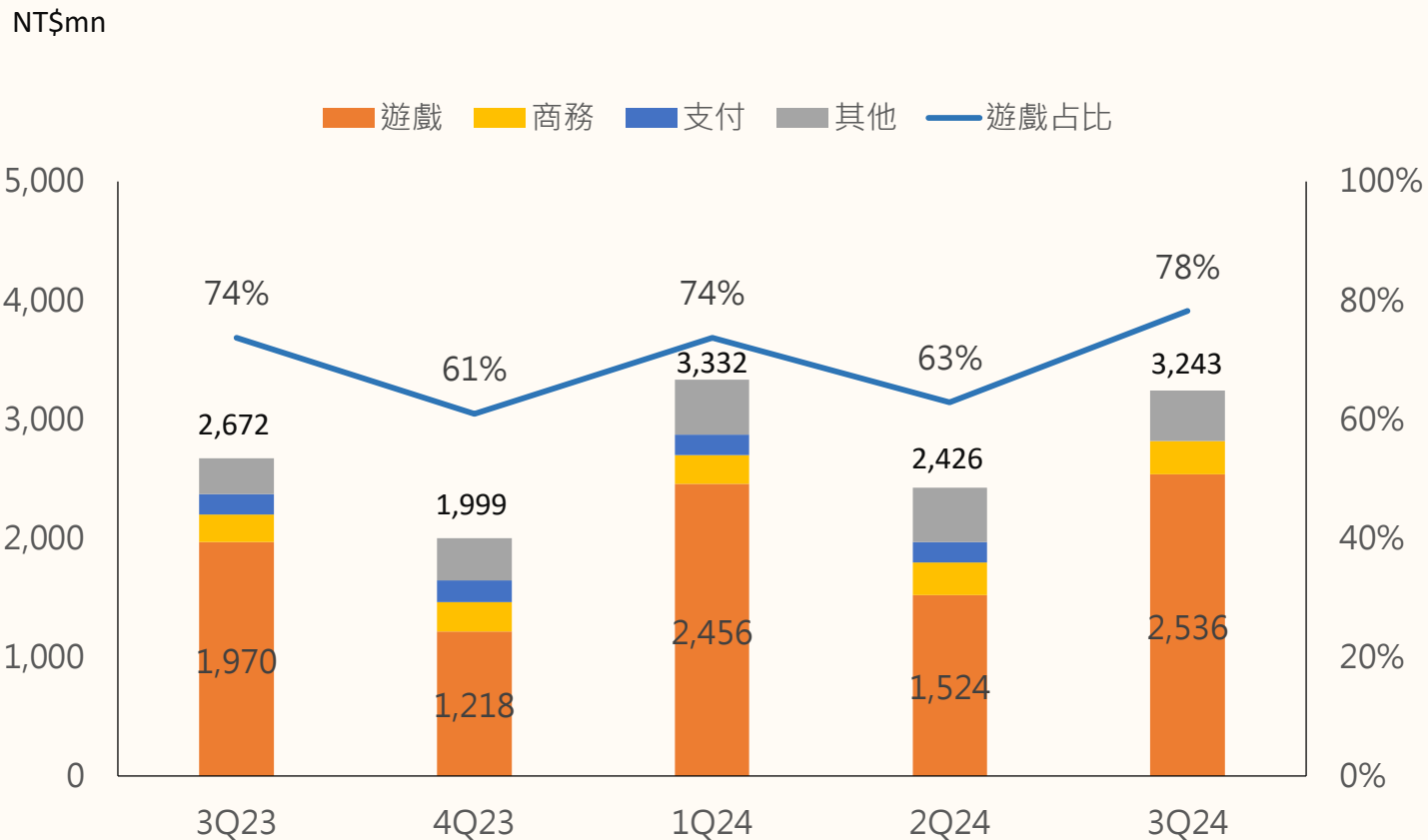
本期財務摘要

- 第三季單季合併營業收入為新台幣32.4億元，受惠暑期遊戲改版熱度攀升及新遊戲上線，提升玩家熱度與營收動能。
- 歸屬母公司業主稅後淨利為新台幣3.3億元，主係上季認列樂點子公司處分利益，並自本季起轉認列關聯企業轉投資利益。

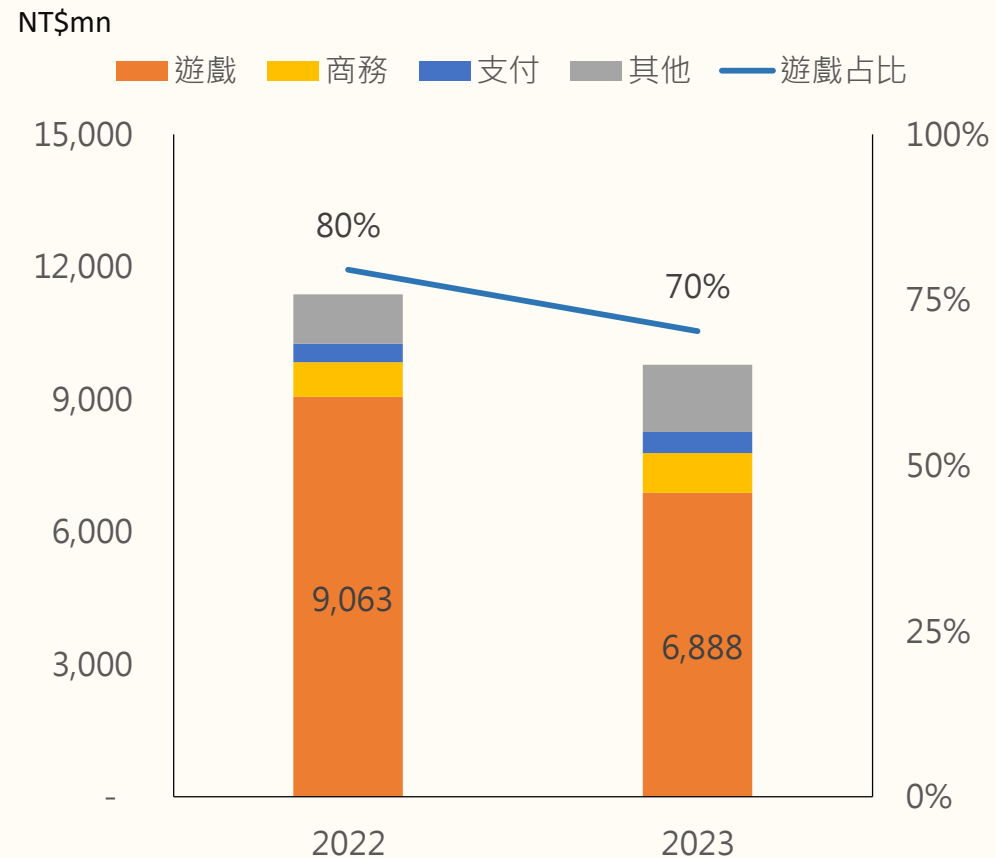
(百萬台幣)	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	QoQ	YoY
營業收入	2,672	1,999	3,332	2,426	3,243	34%	21%
遊戲	1,970	1,218	2,456	1,524	2,536	66%	29%
商務	230	245	243	271	282	4%	23%
支付	171	183	172	173	-	-	-
其他	301	353	461	458	425	-7%	41%
營業毛利	1,088	680	1,435	842	1,103	31%	1%
營業利益	266	-121	533	-371	339	191%	27%
稅後淨利	186	-14	404	1,545	332	-79%	78%
基本每股盈餘 (元)	1.06	-0.08	2.31	8.80	1.89		

財務數據：各事業營收組成

近五季變化



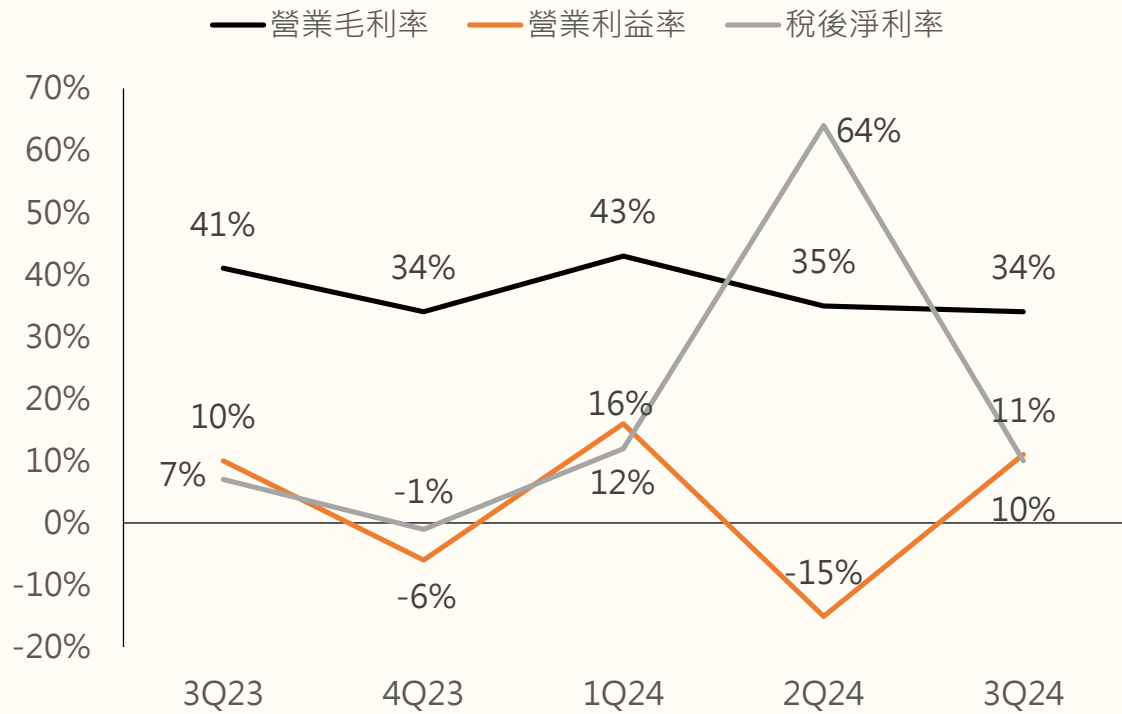
年度變化



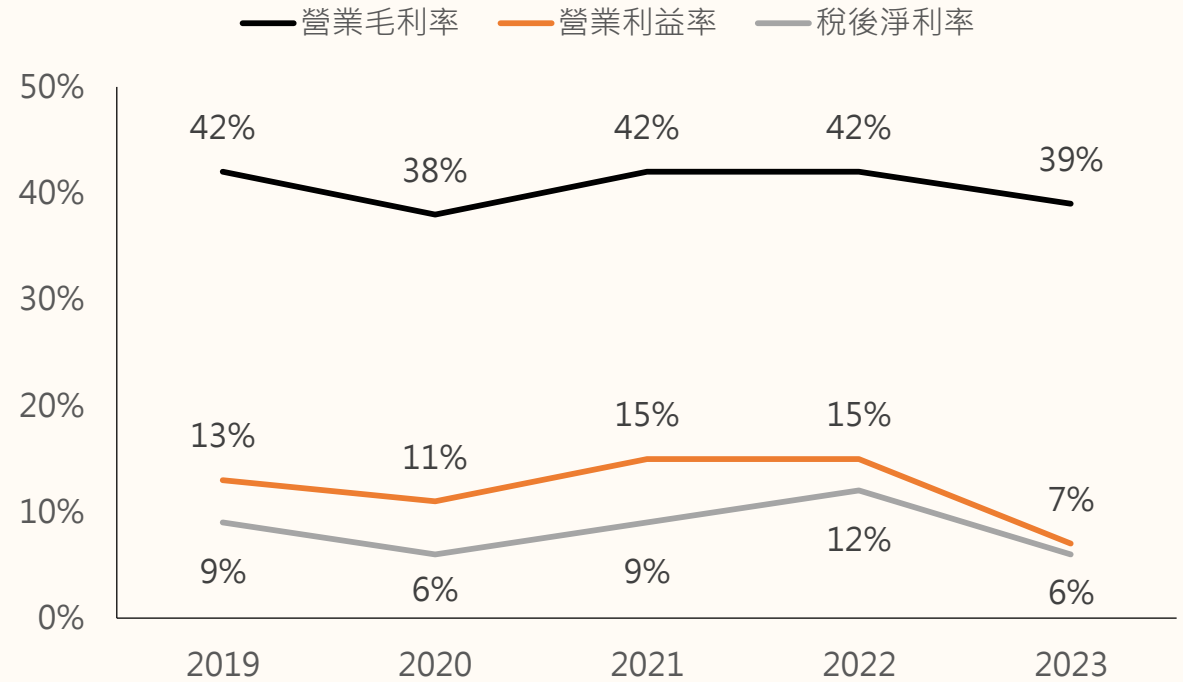
*本季開始不再合併樂點營收，並於財報分類上移除支付事業。 25

財務數據：財務比率

季度變化



年度變化



損益表(3Q24)

NT\$m	3Q23	4Q23	3Q24	QoQ	YoY	1-3Q23	1-3Q24	YOY
營業收入	2,672	1,999	3,243	34%	21%	7,792	9,001	16%
營業毛利	1,088	680	1,103	31%	1%	3,115	3,379	8%
營業費用	-823	-801	-764	-37%	-7%	-2,354	-2,878	-22%
營業利益	266	-121	339	191%	27%	761	501	-34%
營業外收入及支出	6	29	43	-98%	617%	19	1,917	9806%
稅前淨利	271	-92	382	-74%	41%	780	2,418	210%
所得稅費用	-88	66	-50	-190%	43%	-194	-134	31%
稅後淨利	186	-15	332	-79%	78%	590	2,282	287%
基本每股盈餘 (NT\$)	1.06	-0.08	1.89			3.36	12.99	

主要財務比率	3Q23	2Q24	3Q24	1-3Q23	1-3Q24
毛利率	40.7%	34.7%	34.0%	40.0%	37.5%
營業費用率	30.8%	50.0%	23.6%	30.2%	32.0%
營業利益率	10.0%	-15.3%	10.5%	9.8%	5.6%
淨利率	7.0%	63.7%	10.2%	7.6%	25.3%

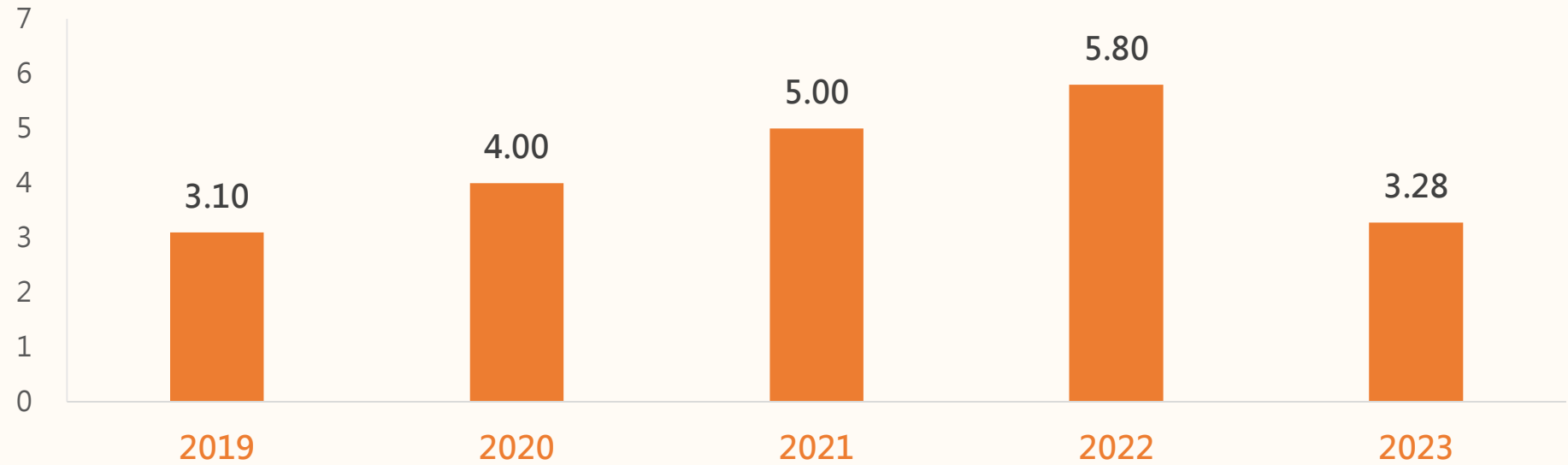
資產負債表(3Q24)

NT\$mn	3Q23		2Q24		3Q24	
	金額	%	金額	%	金額	%
資產總額	10,170	100%	10,755	100%	10,414	100%
現金及約當現金	3,566	35%	2,248	21%	1,602	15%
應收帳款 & 應收票據	638	6%	1,474	14%	1,986	19%
存貨	110	1%	110	1%	165	2%
不動產、廠房及設備	2,808	28%	2,824	26%	2,816	27%
負債總額	4,316	42%	3,636	34%	2,984	29%
應付帳款 & 應付票據	683	7%	716	7%	1,005	10%
權益總額	5,854	58%	7,119	66%	7,430	71%

主要財務比率	3Q23	2Q24	3Q24
應收帳款天數	22.8	47.8	48.7
存貨週轉天數	6.2	6.0	5.9
應付帳款週轉天數	33.5	45.3	36.7
現金循環週期	-4.5	8.5	17.8
負債比 (%)	42%	34%	29%

股利發放及資本支出

現金股利 · NT\$



股利發放率(%)

61%

80%

79%

80%

100%

股利年均殖利率*(%)

9.3%

5.4%

6.7%

7.9%

4.5%

資本支出 (NT\$ mn)

105

129

87

131

130

資本支出佔營收比例(%)

1.1%

1.2%

0.8%

1.2%

1.3%

*歷史現金股利殖利率以年均價計算

持續推動ESG

治理面

資訊安全及隱私保護

設有**資訊安全委員會**

客戶權益保障

客服品質檢核**正確率達99%以上**，所有的客訴案件皆在15日內妥善處理完畢。

創新管理

年度研究發展支出為**6.53億元**，共有**86件專利**在台灣獲得核准。

2024台灣企業永續獎 資訊安全領袖獎

台灣永續能源研究基金會(TAISE)

社會面

人才吸引與留任

教育部體育署
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。

2012年設立**幼橘園**，成為台北市第一家設立附設幼兒園之企業

橘子關懷基金會

藉**橘子冒險學園**、**大夢計畫**支持年輕世代挑戰自我、大膽嘗試。

環境面

積極因應全球 2050 淨零排放

**已提前完成溫室氣體
盤查 & 查驗**

環境管理政策

制定能資源管理、廢棄物管理、污染防治、永續採購等政策，並於落實後每年追蹤、改善。

「環保餐廳」認證

行政院環境部頒發

2023 Buying Power 社創採購獎

經濟部中小企業處頒發

企業綠食先行獎

全台最具指標性的綠色餐廳評鑑

ESG實績國際肯定



16.7 Low Risk

(100-0; 0最佳)

Bloomberg

50.73

(100-0; 100最佳)

**S&P Global
Ratings**

47 (PR 96)

(100-0; 100最佳)



2.7

(5-0; 5 最佳)



TAIWAN
STOCK EXCHANGE

臺灣證券交易所

前20%

上櫃公司 (2022)

投資人關係 聯絡資訊

Email

ir@gamania.com

Website

<https://ir.gamania.com>

gamania

© 2024 Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.