

gamania

橘子集團 (6180 TT)

投資人簡報

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- This document may not be directly or indirectly reproduced, redistributed or forwarded to any other person and may not be published in whole or in part for any purpose.

第一季營運摘要

營收

NT30.3 億元
YoY-11%

- 遊戲大型活動較去年規模小，遊戲收入減少。
- 集團多元業務發揮效益，其他事業營收持續增加

獲利

NT3.4 億元
YoY-36%

- 營收比重變化所致
- 提升研發力道充實自有數位娛樂內容

遊戲

營收YoY

-20%

- 主力遊戲活動力道較小
- 提升自製遊戲研發量能

支付

營收YoY

+56%

- GASH擴大點數異業合作
- 轉型數位娛樂發行商

商務

營收YoY

+7%

- 手機資安防護系統 appGuard取得國際領導級安全性CC認證

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
28年



US\$ 425mn 市值

16.3%
營收年複合成長率
(2000~2022)



4,057
月均ARPU (2022) (NT\$)

YoY+12%
月均ARPU

76%/7%/4%/13%
1Q23 營收組成(遊戲/商務/支付/其他)

74%/26%
1Q23 遊戲營收組成(端遊/手遊)



NT\$ 26bn
楓之谷累計營收
(2022)



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

1,050
員工數 (1Q23)

164
研發人員數 (1Q23)

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:
進入手遊高速發展期，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《新楓之谷》，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「GamaPay」正式開業

2017

代理手遊鉅作《天堂M》，創下雙平台營收No.1

2018

成立娛樂電商「有閑」，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、漫畫星」，透過多元IP應用進軍網路文學與漫畫市場

2022

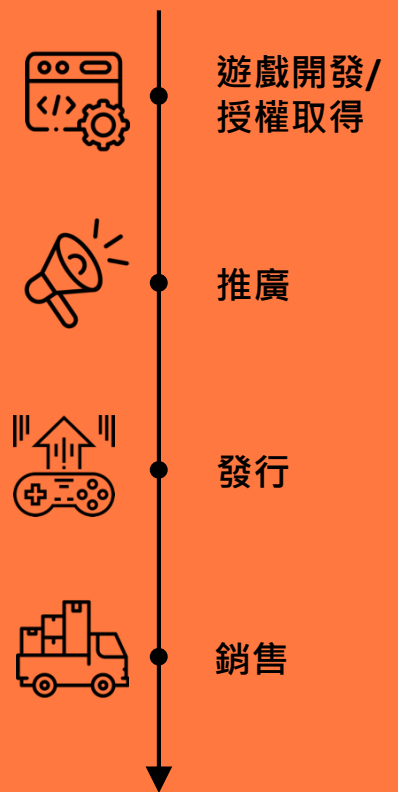
推出全新服務「fun 市集」，打造正版授權 IP 的數位收藏品平台、及「區塊鏈 BaaS一站式整合服務」

2023

IP多元場景應用，包含電影IP《關於我和鬼變成家人的那件事》的授權，及偶像團體《原子少年》漫畫轉譯

Games as a Service

我們掌握遊戲產業價值鏈

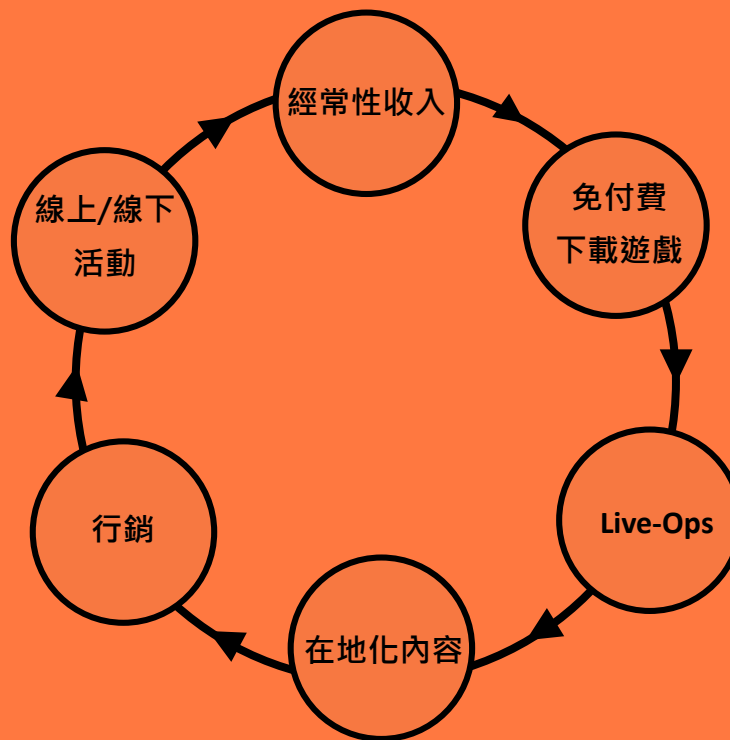


營收架構

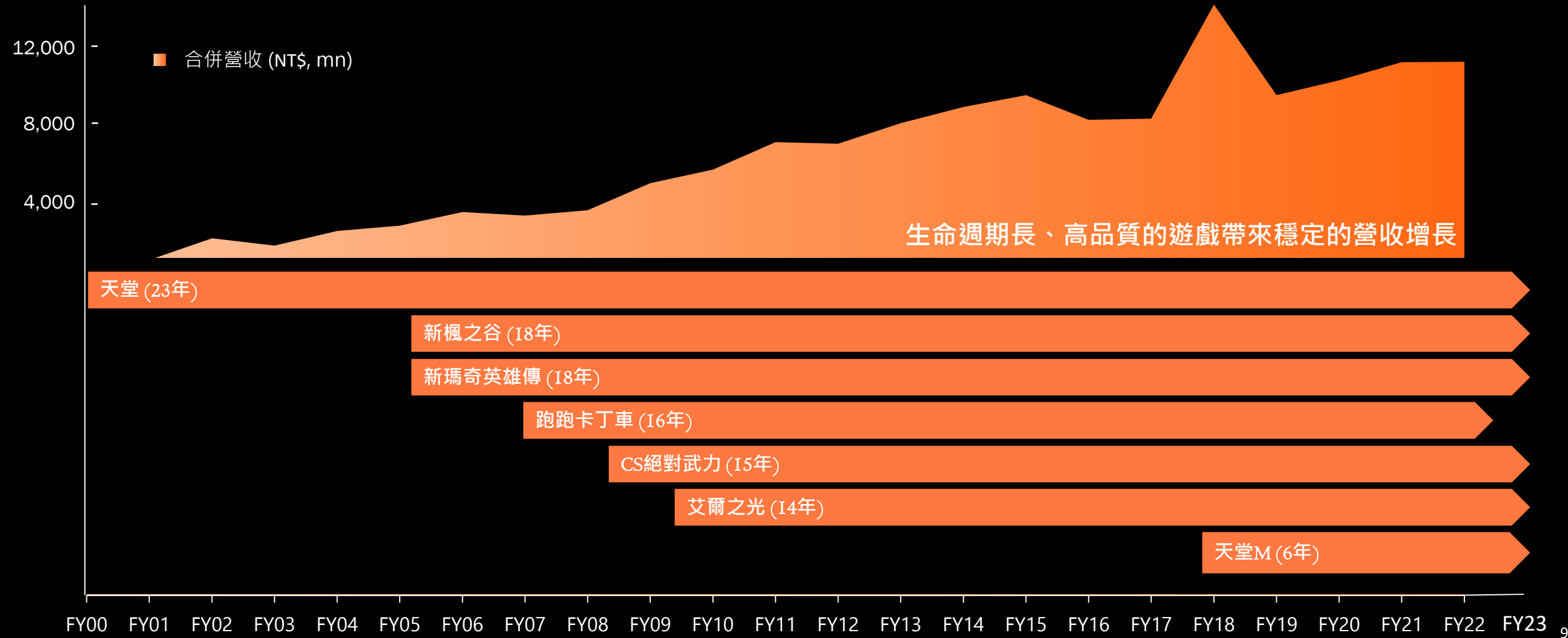


Games as a Service

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



擅長營運大型多人遊戲



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

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。

台灣 **第一代** 免費線上遊戲

累計營收

NT\$26.2bn

發行於

2005 (已發行18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)

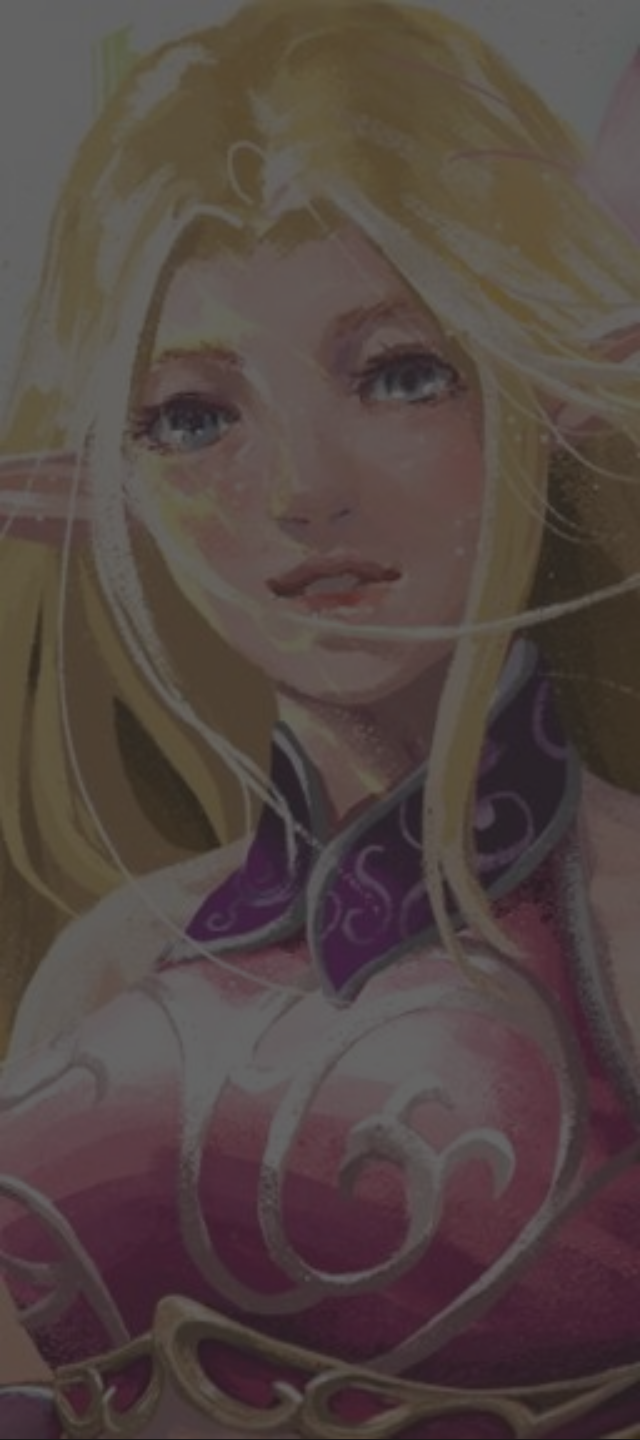
營運《天堂》IP 超越20年，深度了解玩家喜好，
端遊《天堂》擁有龐大玩家，核心玩家駐留率高

發行於 **2017**

超過 **7mn** 位註冊玩家

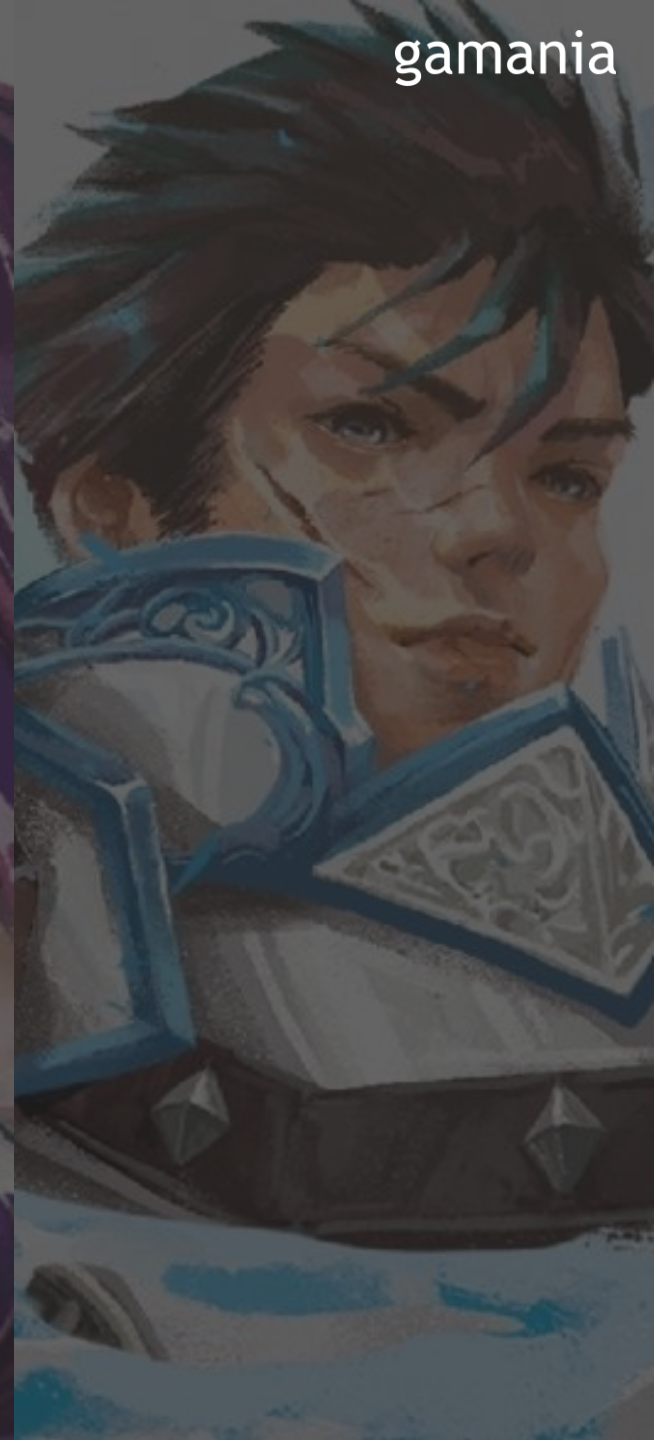
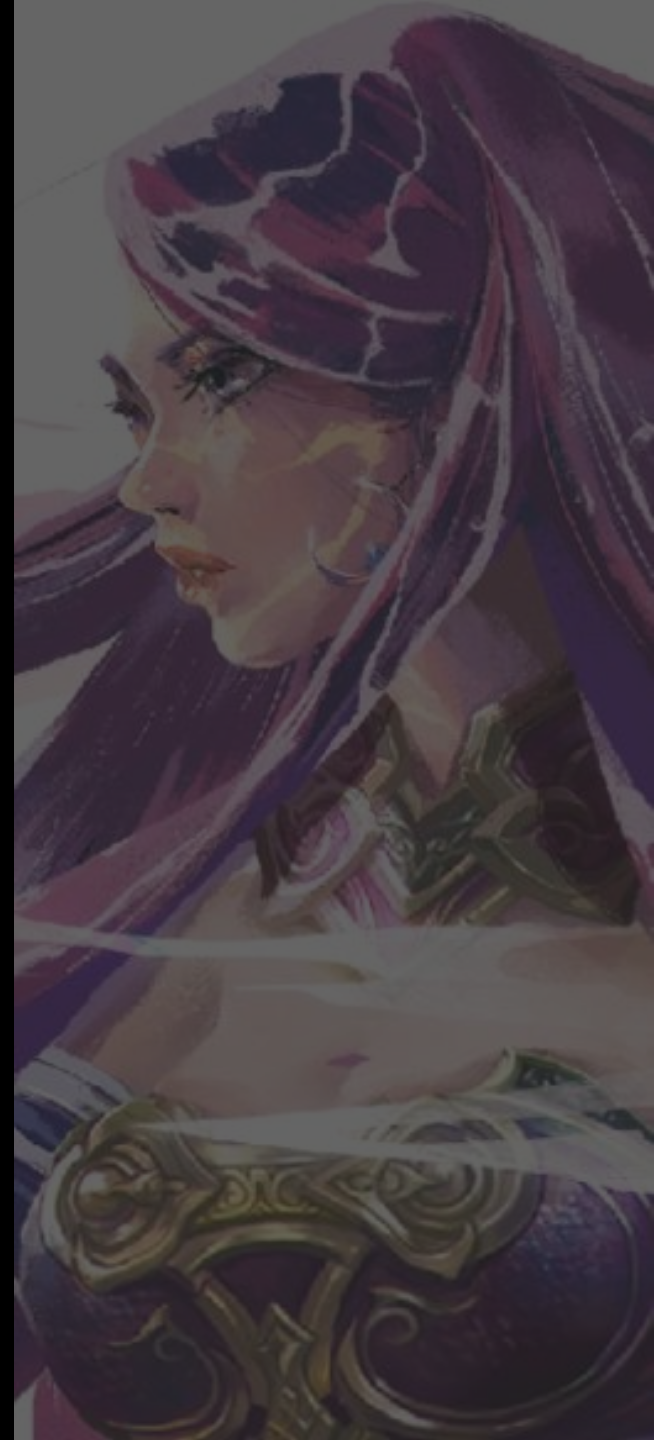
日活躍用戶數(DAU)曾達 **11.1mn**，
單日營收最高達到 **NT\$100mn**

一款沉浸感強、需投入大量時間的MMORPG

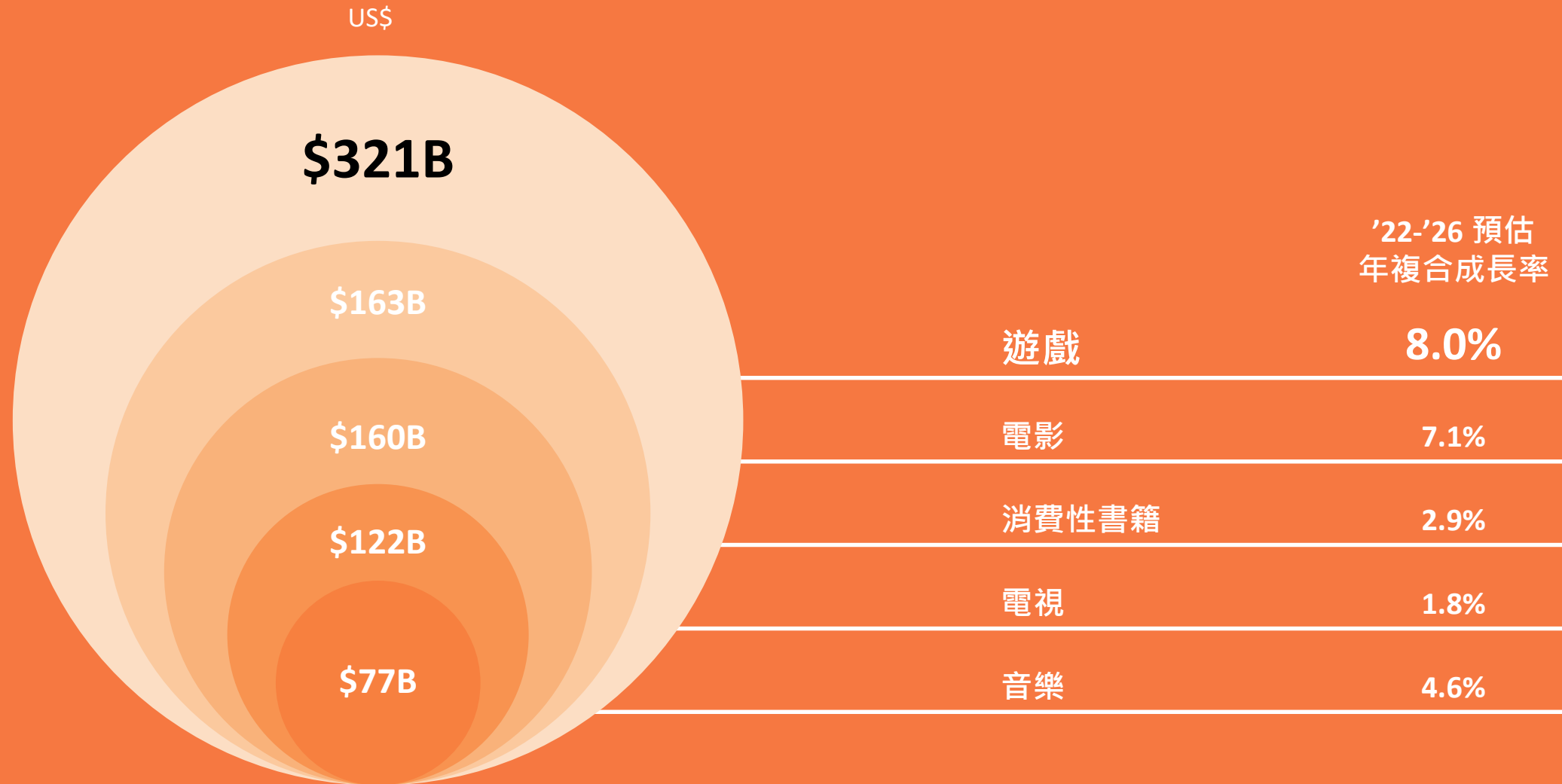


02

我們的利基 與競爭優勢

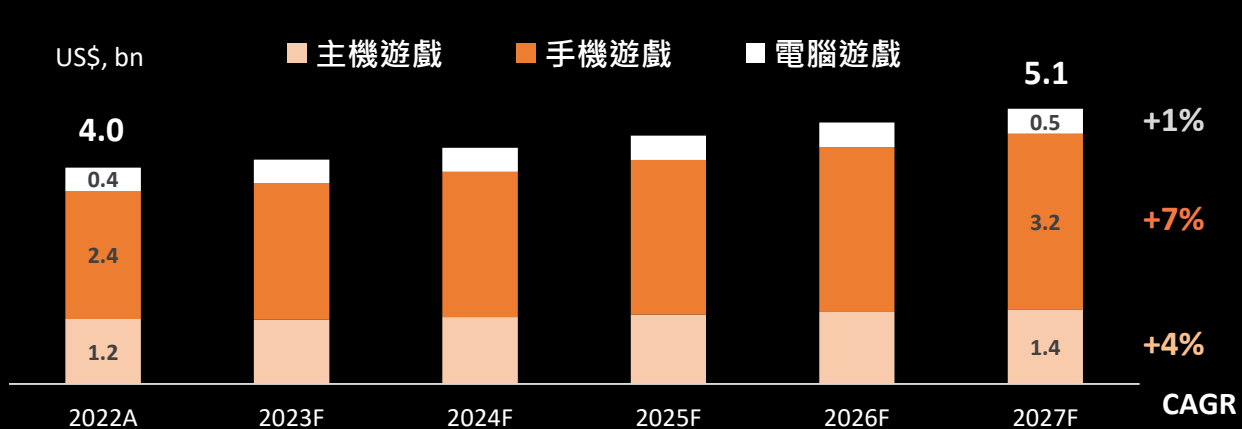


遊戲在娛樂產業中市場最大且增長最快

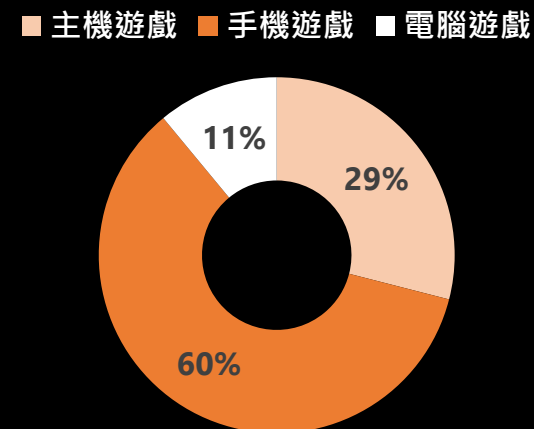


台灣在遊戲市場中名列前茅

台灣遊戲市場規模 2022-2027

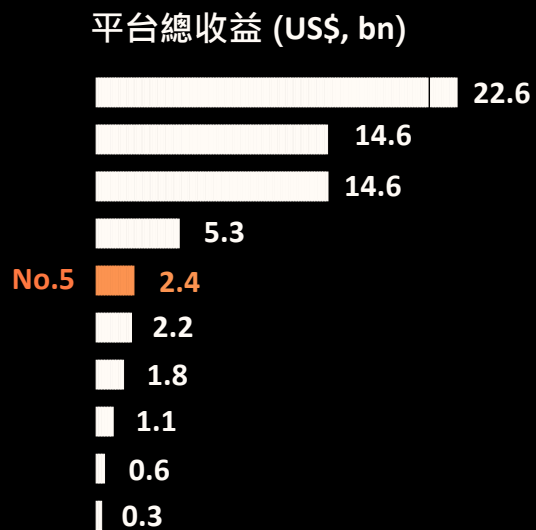


2022年台灣遊戲平台市佔率

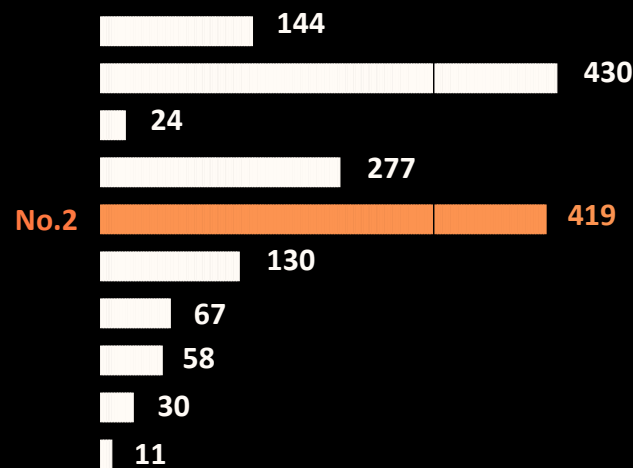


2022 全球手遊市場規模, 國家比較

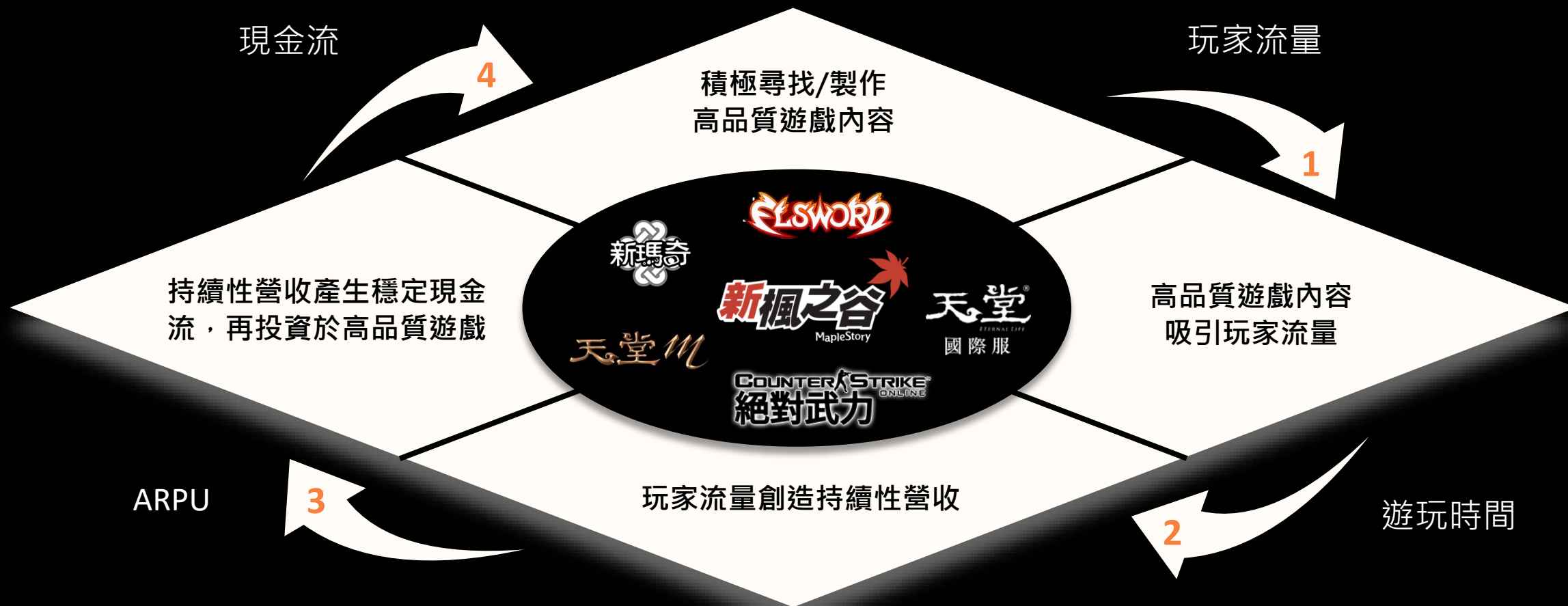
- 美國
- 日本
- 中國
- 南韓
- 台灣**
- 德國
- 英文
- 法國
- 義大利
- 俄羅斯



每位用戶平均收益 (ARPU) (US\$)

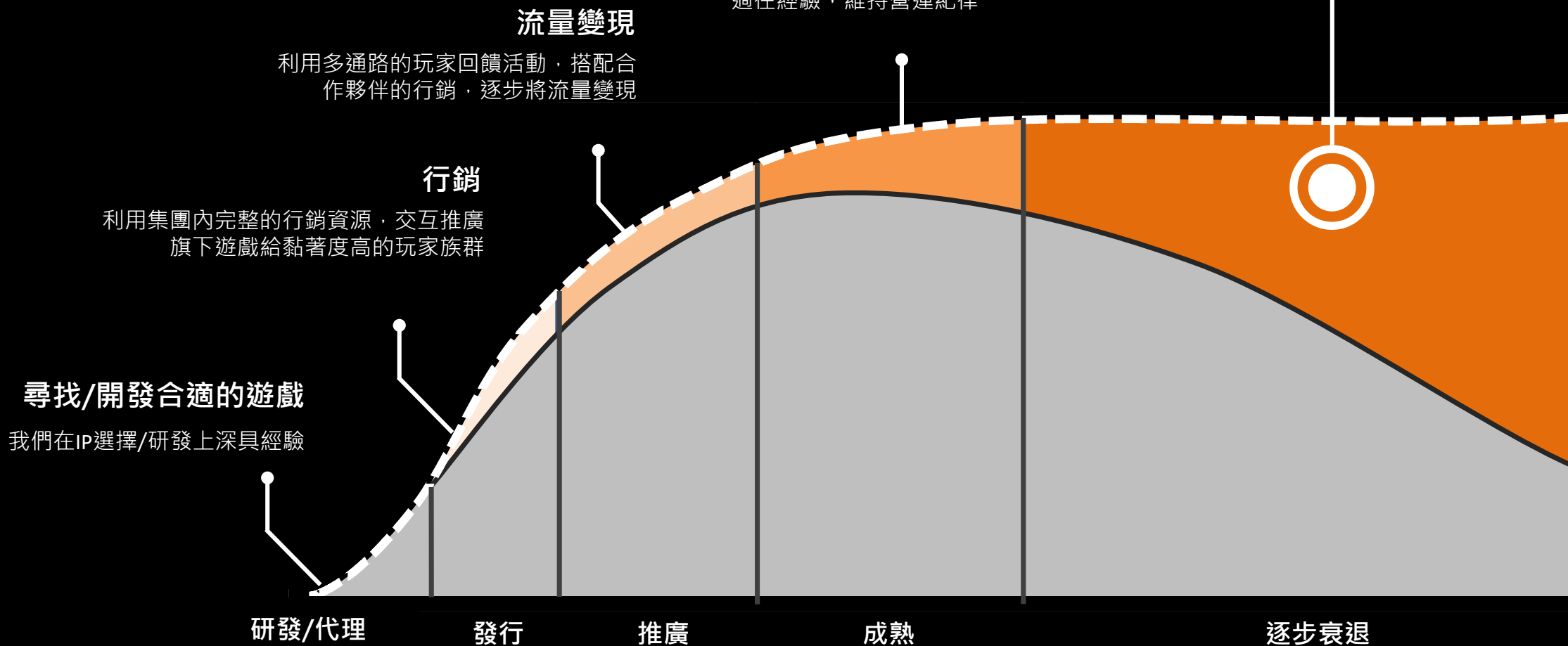


飛輪效應為遊戲事業帶來成長動能

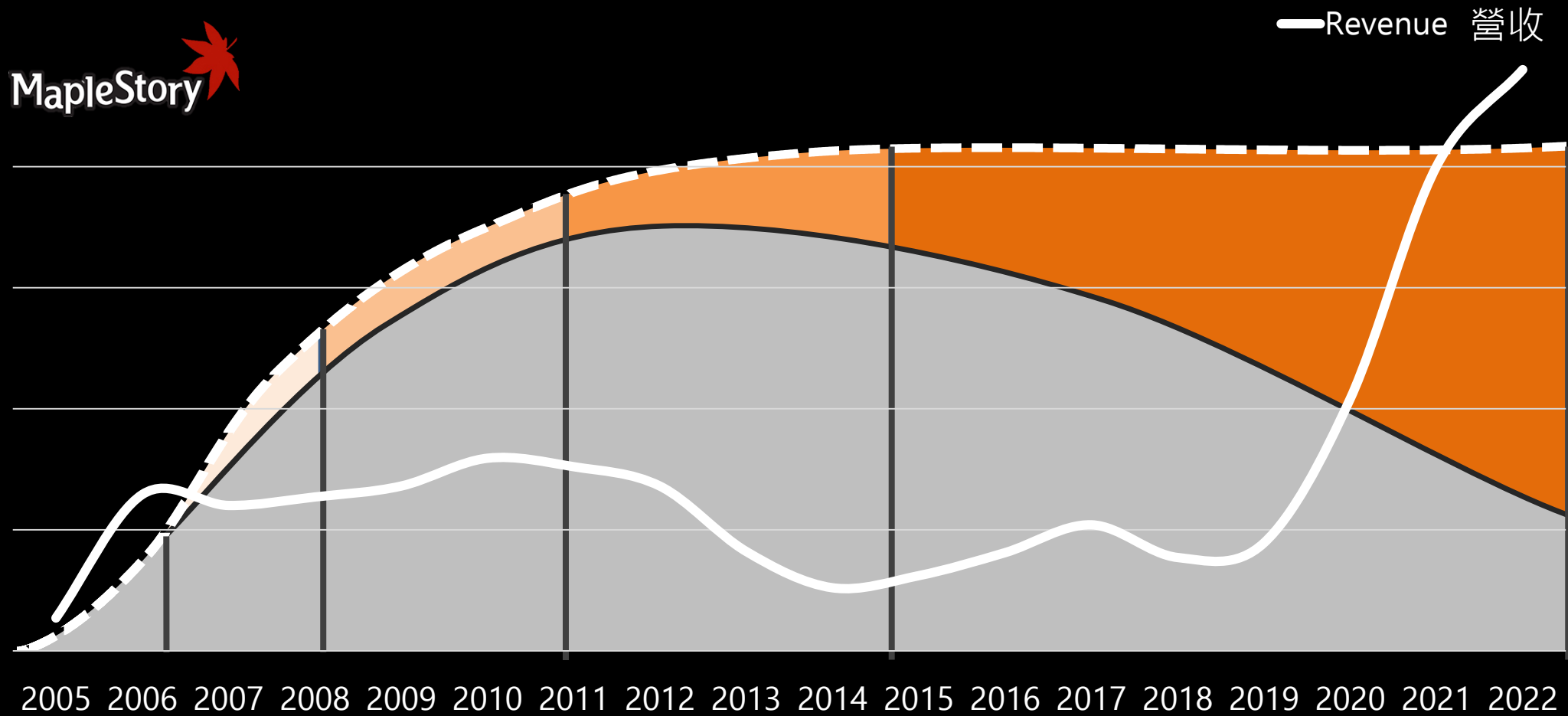


可驗證的營運模式

我們能有效觸及、擴大、變現、留存玩家流量



我們使18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 數位娛樂服務

10+MN 數位娛樂服務用戶 x 3+ MN筆交易/月 x 年交易額NTD10+BN

GASH

點數事業

+



轉型事業



- 線上完整合作電商/GASH商城
- 線下超商/連鎖通路
- 點卡/禮包/專用卡/禮物卡銷售
- 遊戲點數市佔高
- 異業合作整合/通路導購

- 數位收藏品服務
- 區塊鏈一站式服務
- 各界IP延伸價值及功能
- 應用於虛寶、數位資產、票券等

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

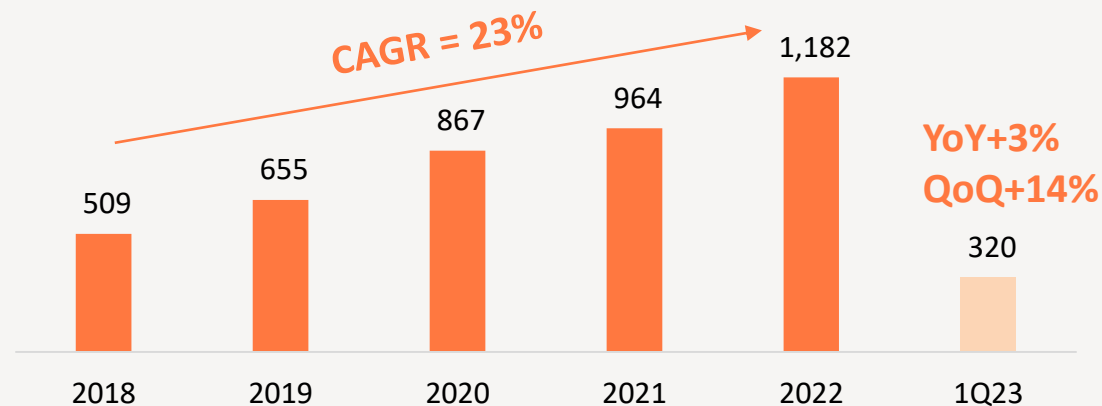


電子商務



金融

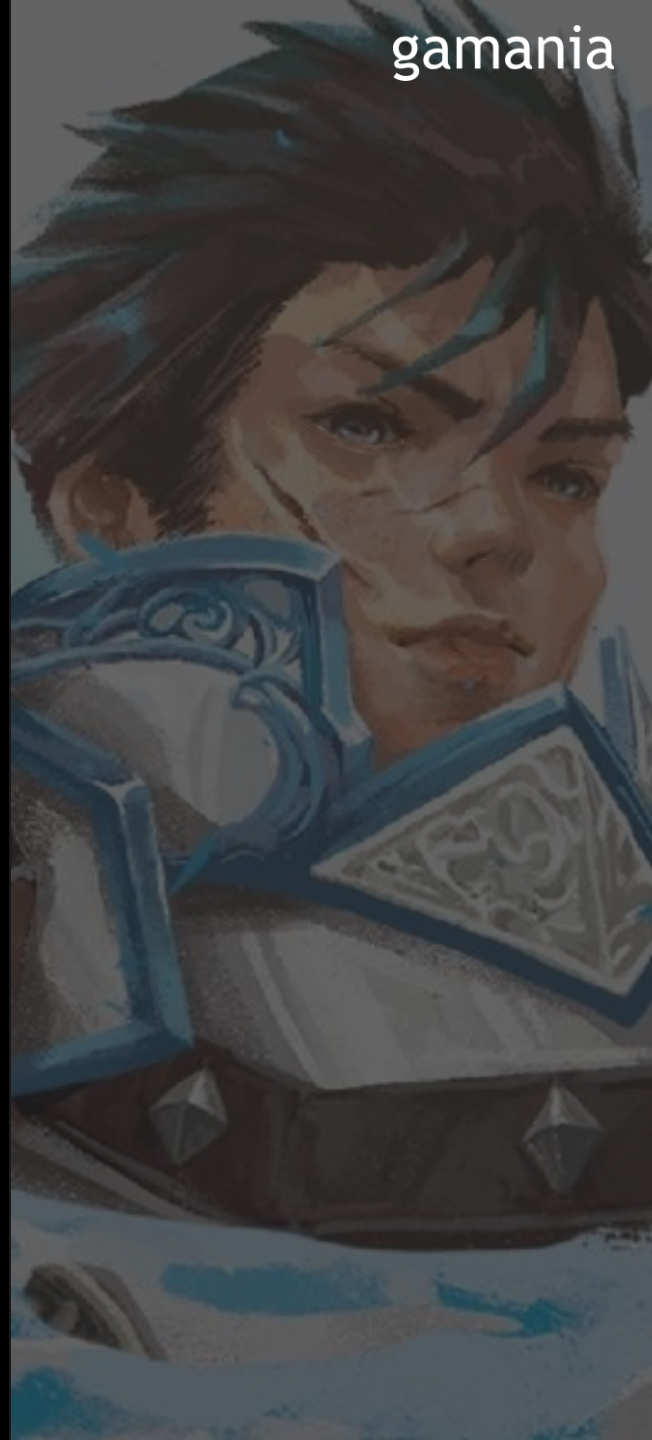
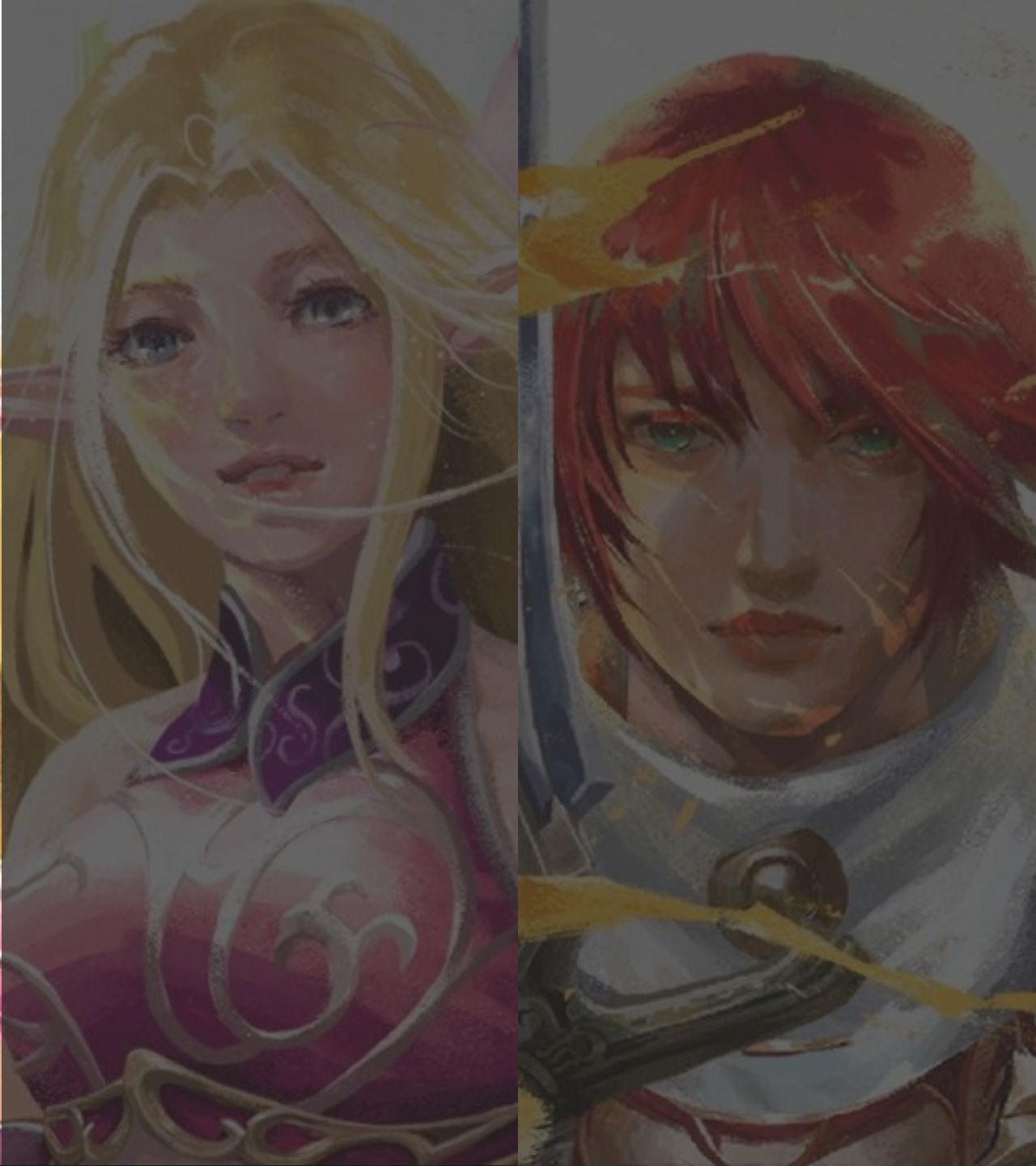
果核數位營收 (NT\$, mn)



- 營收成長率優於產業平均
- 獲行政院評選為特優資安服務廠商
- 自研手機資安防護系統 appGuard，取得EAL2國際級安全性認證

03

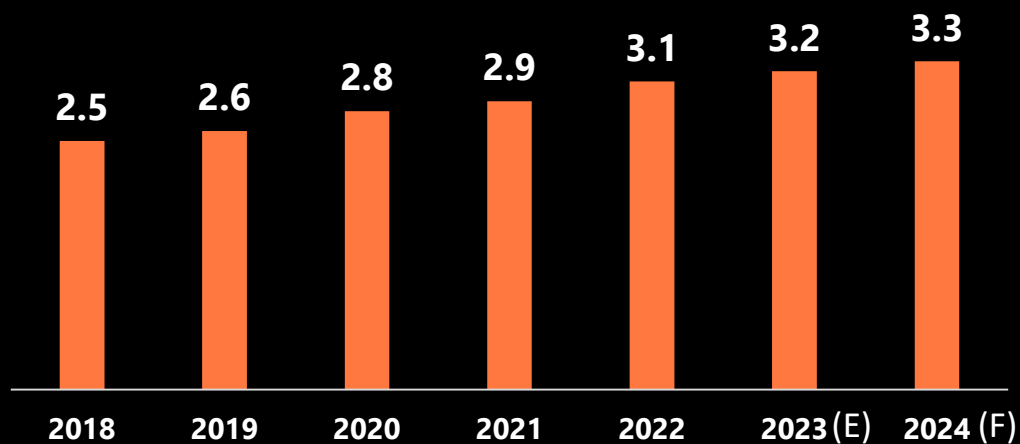
營運目標 與展望



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

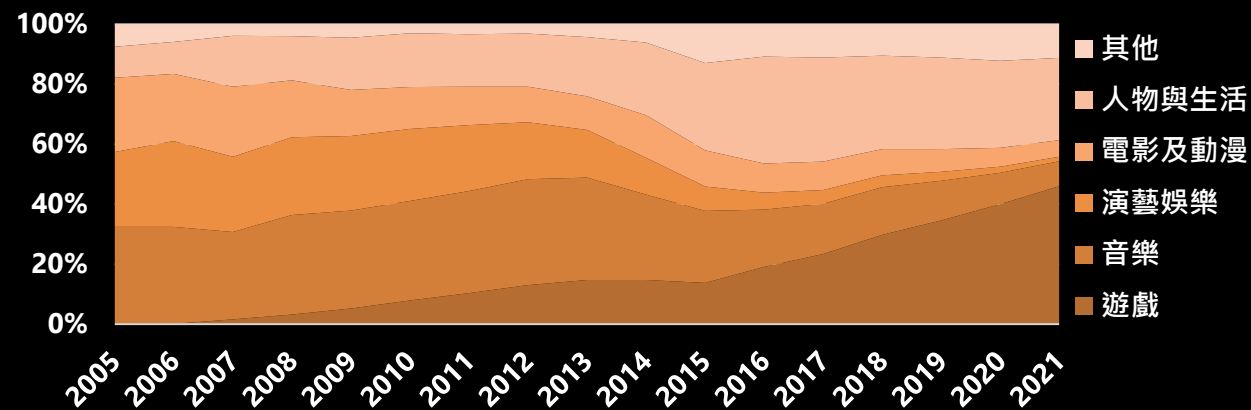
全球玩家數 (bn)



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 (%)

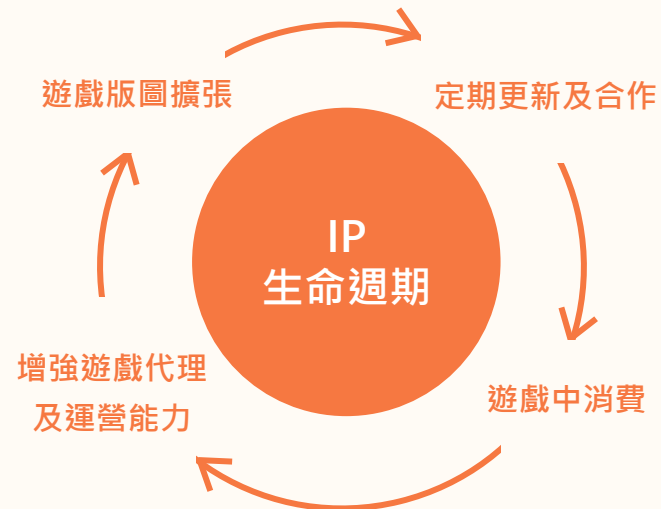


500億 小時 遊戲內容在YouTube的年觀看總時數

6.65億 全球遊戲內容的視頻總觀看次數

透過 常態性運營 延長遊戲IP的生命週期

透過深耕本土市場逾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>

持續研發及合作 具創意及市場潛力的IP



櫻桃小丸子

- 自製手遊
- 休閒三消遊戲
- 知名日本動漫 IP



救世者之樹M

- 免費的MMORPG手遊
- 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



Project A

便利商店

- 模擬遊戲
- 自製IP及自製手遊
- 台灣經典PC遊戲的重製版

強勢IP能衍伸出 多種娛樂用途

因而帶動集團飛輪運轉

發展
集團IPs

代理IPs



遊戲



漫畫 & 小說



動畫 & 電影



音樂



社交媒體



IP 多元應用場景

遊戲

戲劇



- 延伸《天堂 M》重量級 IP 影響力，推出相關影集《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。

遊戲

戲劇



- 集團自製經典遊戲《便利商店》改編成劇集《便利商店1999》，由余文樂與李李仁等領銜主演，5月正式開鏡。

IP 多元應用場景

偶像經紀



漫畫



- 人氣選秀男團「原子少年 Atom Boyz」轉譯原創漫畫《原子少年—STAR formation》發行實體單行本及數位版，於「beanfun! 漫畫星」上架後2個月內觀看數近30萬次。

電影



漫畫



- 取得電影《關於我和鬼變成家人的那件事》授權出前傳漫畫《在我變成鬼之前》
- 恐怖電影大作《人面魚：紅衣小女孩外傳》將改編為漫畫。



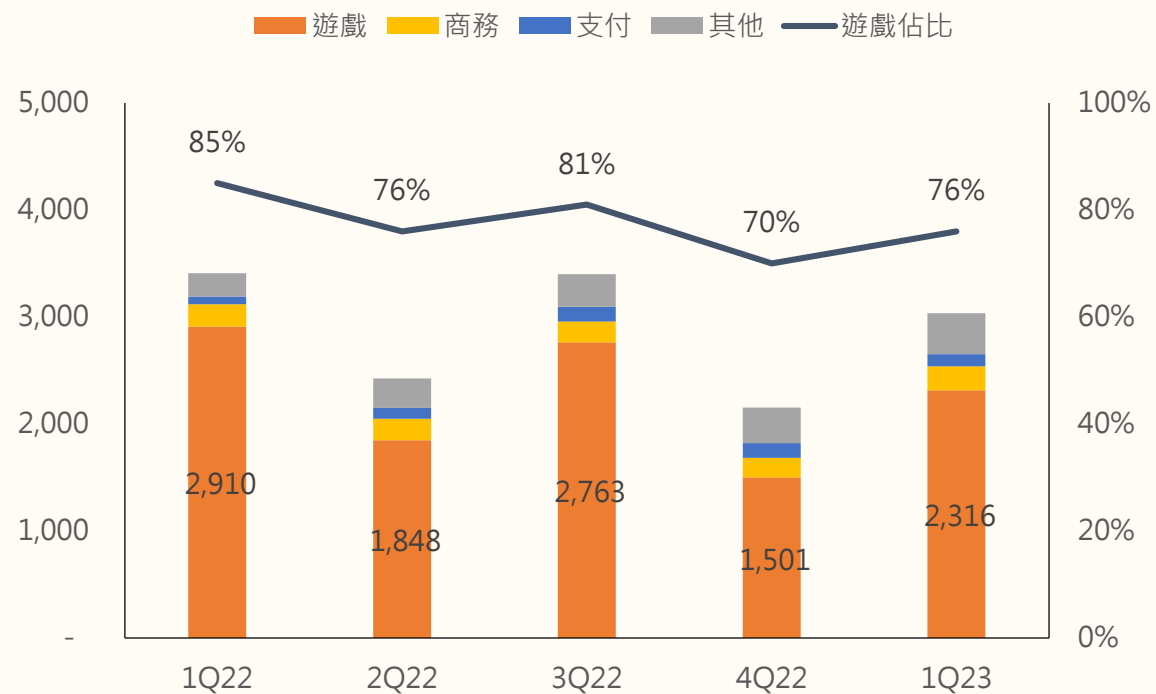
04

財務數據

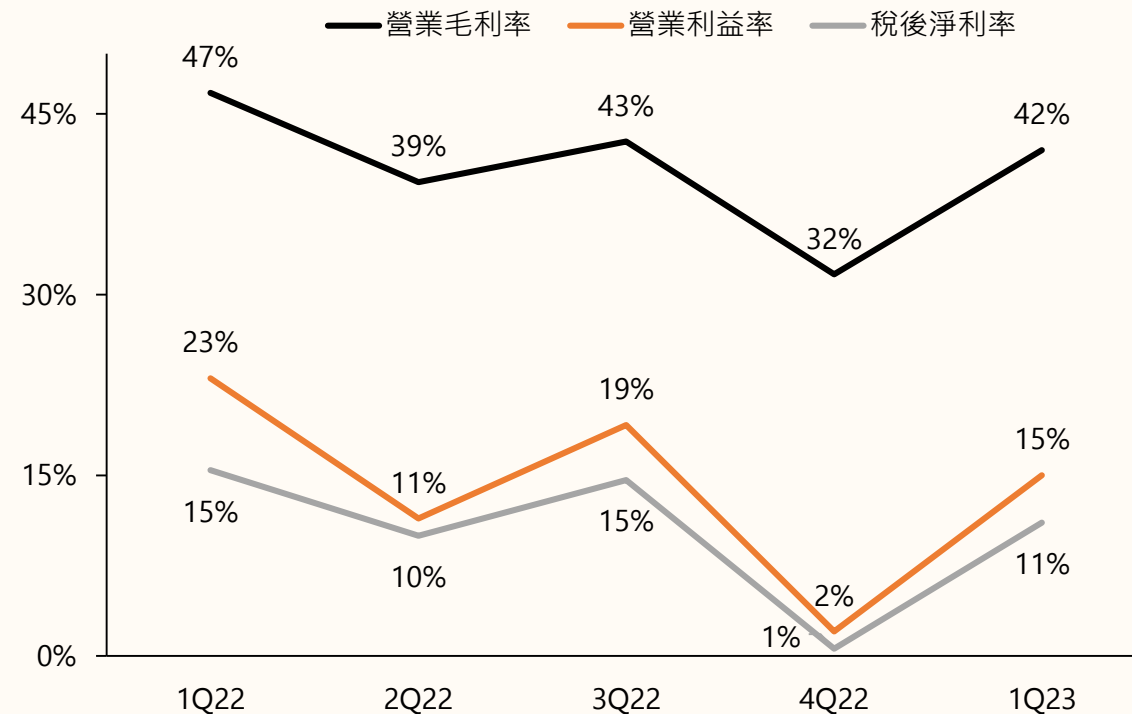
近五季營運數據

NT\$mn

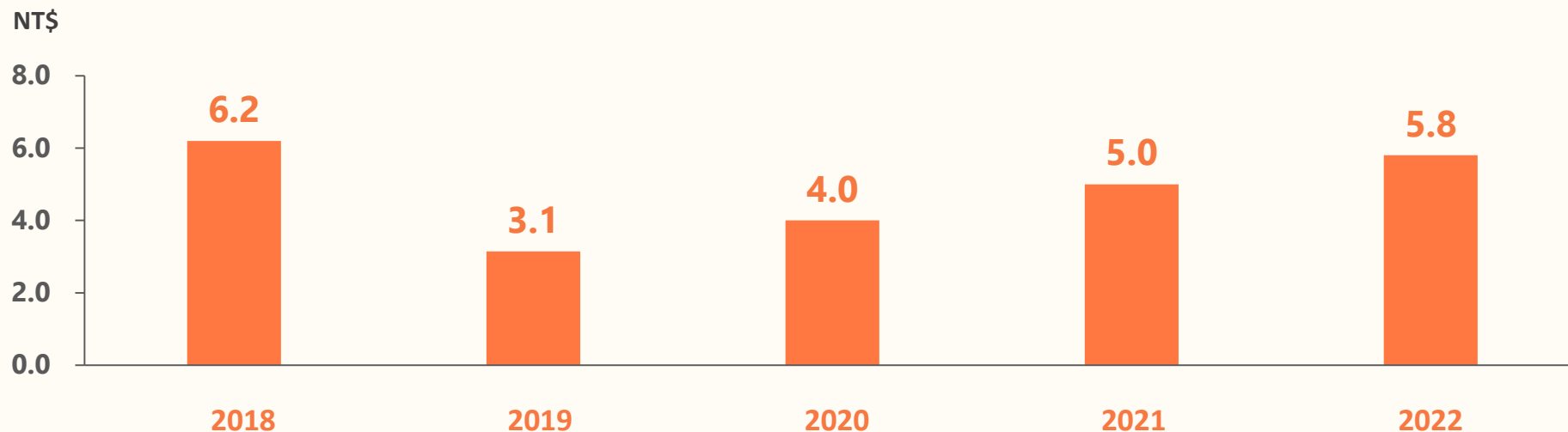
各事業營收組成



財務比率



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

損益表(1Q23)

NT\$m	1Q23	4Q22	1Q22	YoY	YoY%	QoQ	QoQ%
營業收入	3,034	2,154	3,409	-374	-11%	880	41%
營業毛利	1,267	682	1,593	-326	-20%	585	86%
營業費用	816	639	807	9	1%	178	28%
營業利益	451	44	786	-335	-43%	407	930%
營業外收入及支出	5	7	-75	80	107%	-2	-26%
稅前淨利	456	51	711	-256	-36%	405	796%
所得稅費用	120	38	186	-66	-35%	82	219%
稅後淨利	336	13	526	-190	-36%	322	2438%
基本每股盈餘 (NT\$)	1.92	0.01	2.97	0	-35%	2.97	1820%

主要財務比率

毛利率	41.8%	31.7%	46.7%
營業費用率	26.9%	29.6%	23.7%
營業利益率	14.8%	2.0%	23.1%
淨利率	11.1%	0.6%	15.4%

資產負債表(1Q23)

NT\$mn	1Q23		4Q22		1Q22	
	金額	%	金額	%	金額	%
資產總額	10,738	100%	10,387	100%	10,331	100%
現金及約當現金	3,954	37%	3,737	36%	4,333	42%
應收帳款 & 應收票據	883	8%	806	8%	877	8%
存貨	132	1%	129	1%	113	1%
不動產、廠房及設備	2,805	26%	2,812	27%	2,811	27%
負債總額	4,117	38%	4,098	39%	3,955	38%
應付帳款 & 應付票據	661	6%	617	6%	608	6%
權益總額	6,621	62%	6,289	61%	6,376	62%

主要財務比率 (%)

應收帳款天數	25	39	24
存貨週轉天數	7	9	6
應付帳款週轉天數	33	48	30
現金循環週期	-0.8	-0.2	-0.1
權益報酬率 (%)	38%	39%	38%

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%

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2022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 **98** 件專利在台灣獲得核准。(2022)

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。

環境面

積極因應全球 2050 淨零排放

已完成溫室氣體 盤查 & 查驗

用電量大幅降低

13%

用水量大幅降低

34%

採購環保標章電腦金額增加

69%

國家企業環保獎 銅級獎

第四屆國家最高環保榮譽獎項
連續二年獲銅級獎

ESG實績



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

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/irwebsite_c/

gamania

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