

# gamania

橘子集團 (6180 TT)

投資人簡報

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- This document may not be directly or indirectly reproduced, redistributed or forwarded to any other person and may not be published in whole or in part for any purpose.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

- **2024年遊戲事業再添新作《波拉西亞戰記》，《新楓之谷》持續成長，堆疊本業表現。**
  - 代理Nexon新款跨平台MMORPG《波拉西亞戰記》正式於台港澳上市，遊戲細緻度及高度彈性玩法獲玩家好評。
  - 《新楓之谷》六轉改版熱度持續發酵，上半年業績年增2成。
  - 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》。
- **GASH樂點公司成功引進策略性投資人，轉為集團關聯企業。**
  - 成功引進戰略夥伴網銀國際，致本公司對樂點持股降至41%，從集團子公司轉為關聯企業，進行市場資源整合，以擴大應用場景規模，拓展泛娛樂金流服務。
  - 因應快速變革的新科技時代，集團啟動核心事業重整，將持續檢視及調整集團非核心事業，適當引進戰略夥伴、重整資源技術以取得行業最佳位置，提升營運效率及股東權益最大化。
- **拓展新科技應用及市場，擴大泛數位娛樂事業服務版圖。**
  - 集團旗下之AI創新實驗室成功研發領先AI技術，將面向B2B市場提供海內外企業AI解決方案。
  - 多元事業表現亮眼，上半年業績年增雙位數，持續投入雲端資安服務、充實自有IP與內容孵育。
  - 果核旗下HyperG核智安全科技與越南IT領導企業VIETCONNECT簽約，開拓東南亞資安服務版圖。

# 橘子集團簡介

成立於  
**1995**  
已成立  
**29年**



**US\$ 421mn** 市值  
(2024/8/8)  
**15%**  
營收年複合成長率  
(2000~2023)



**8,702**  
1H24 月均ARPU (NT\$)  
(前三大遊戲)

**63%/11%/7%/19%**  
2Q24 營收組成(遊戲/商務/支付/其他) (註)  
**58%/42%**  
2Q24 遊戲營收組成(端遊/手遊)



**320+ 億台幣**  
新楓之谷累計營收  
(~2Q24)



**20~45 歲**  
玩家年齡  
**5+ 小時/天**  
平均遊玩時間(端遊)



《天堂M》創下台灣手遊史上最高的  
累計營收紀錄

**1,112**  
員工數 (1Q24)  
**181**  
研發人員數 (1Q24)

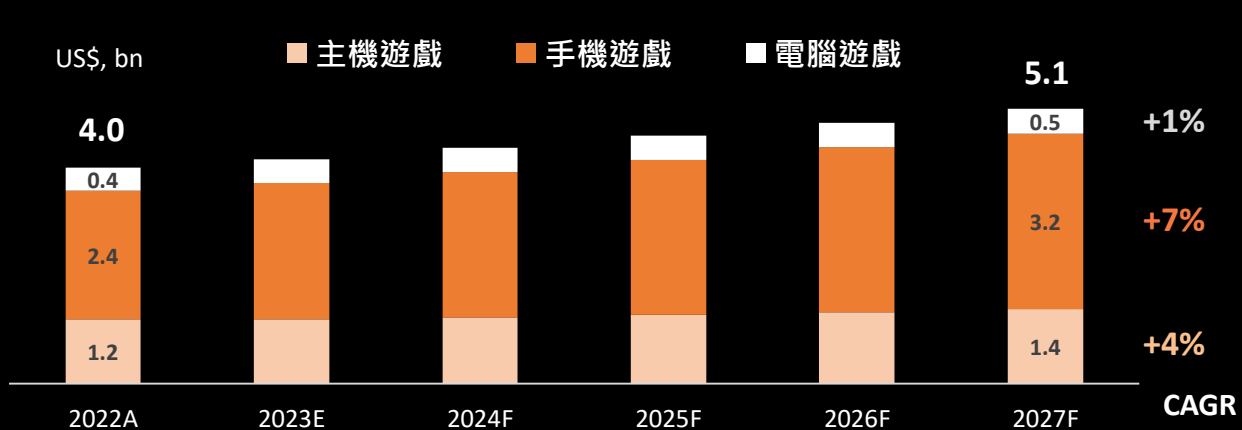
多元事業體營收  
**CAGR 7%**  
(2020-2023年)

**11年**  
平均遊戲壽命

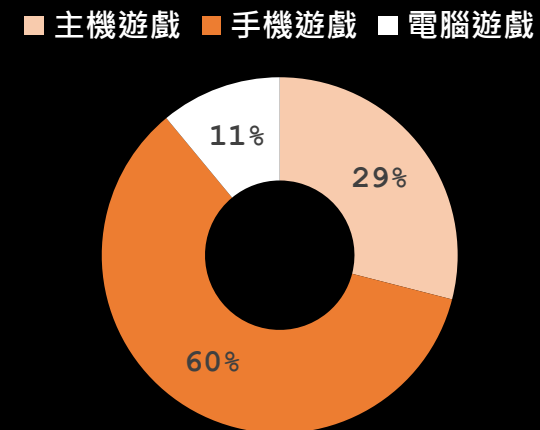
註：因第二季底對子公司之股權變動，故使簡報中營收組成之分類可能與財報之部門損益不同，投資人應以各期財報為最終參考。

# 台灣在遊戲市場中名列前茅

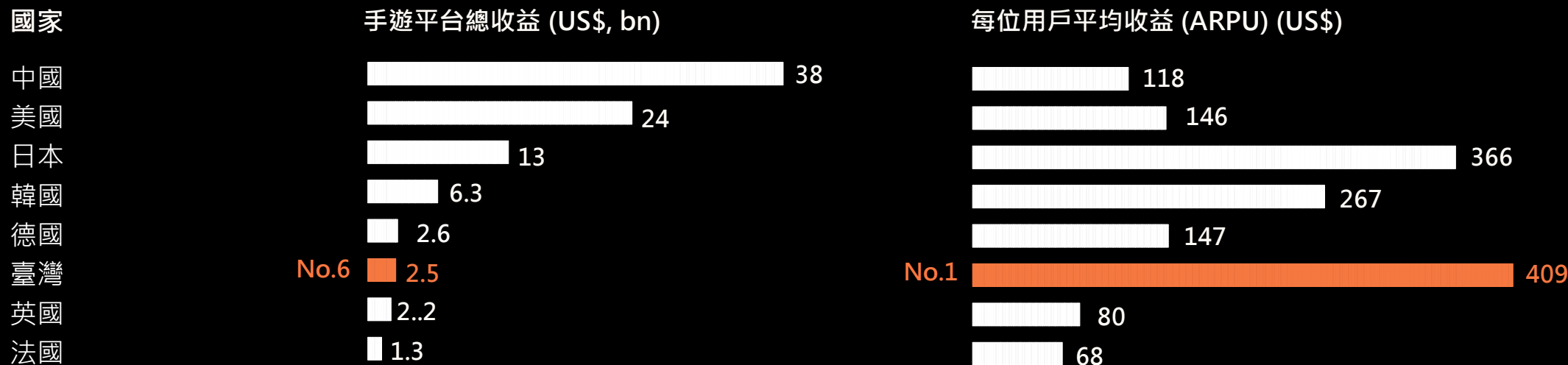
台灣遊戲市場規模 2022-2027



2023年台灣遊戲平台市佔率

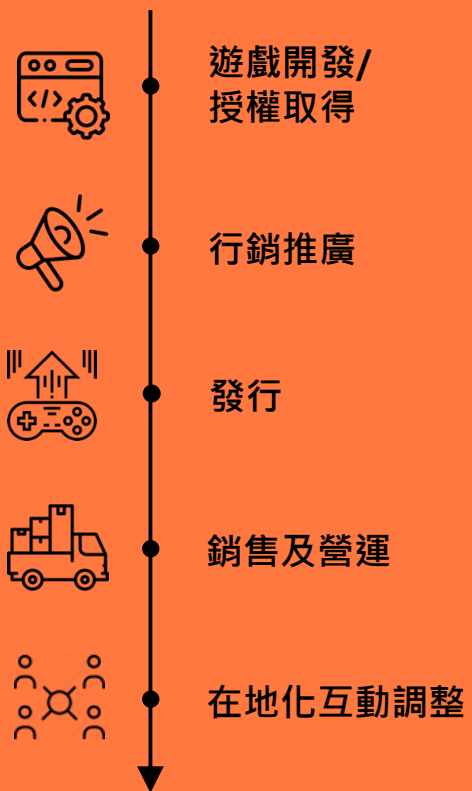


2023 全球手遊市場規模, 國家比較



# 遊戲即服務 飛輪效應創造成長動能

## 深耕遊戲產業價值鏈

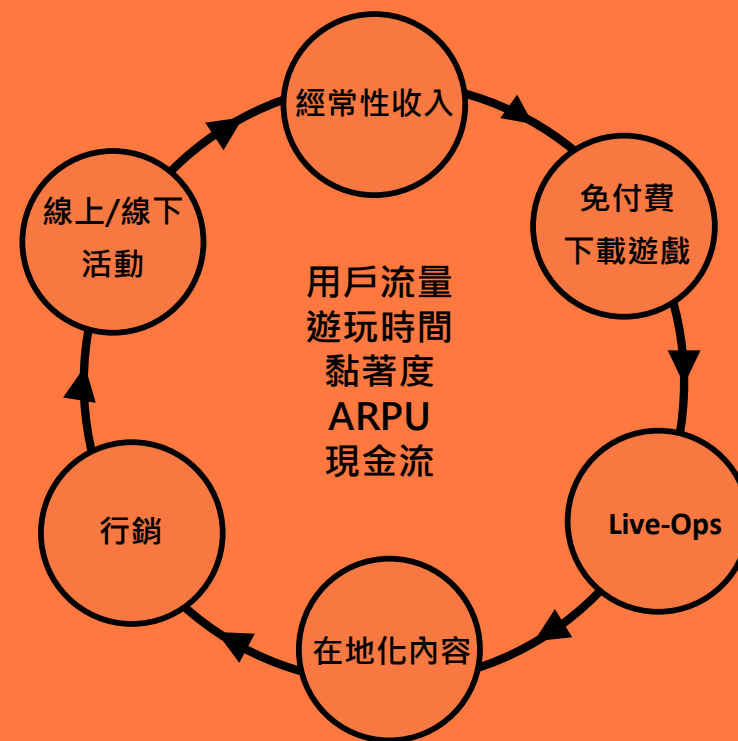


## 營收架構



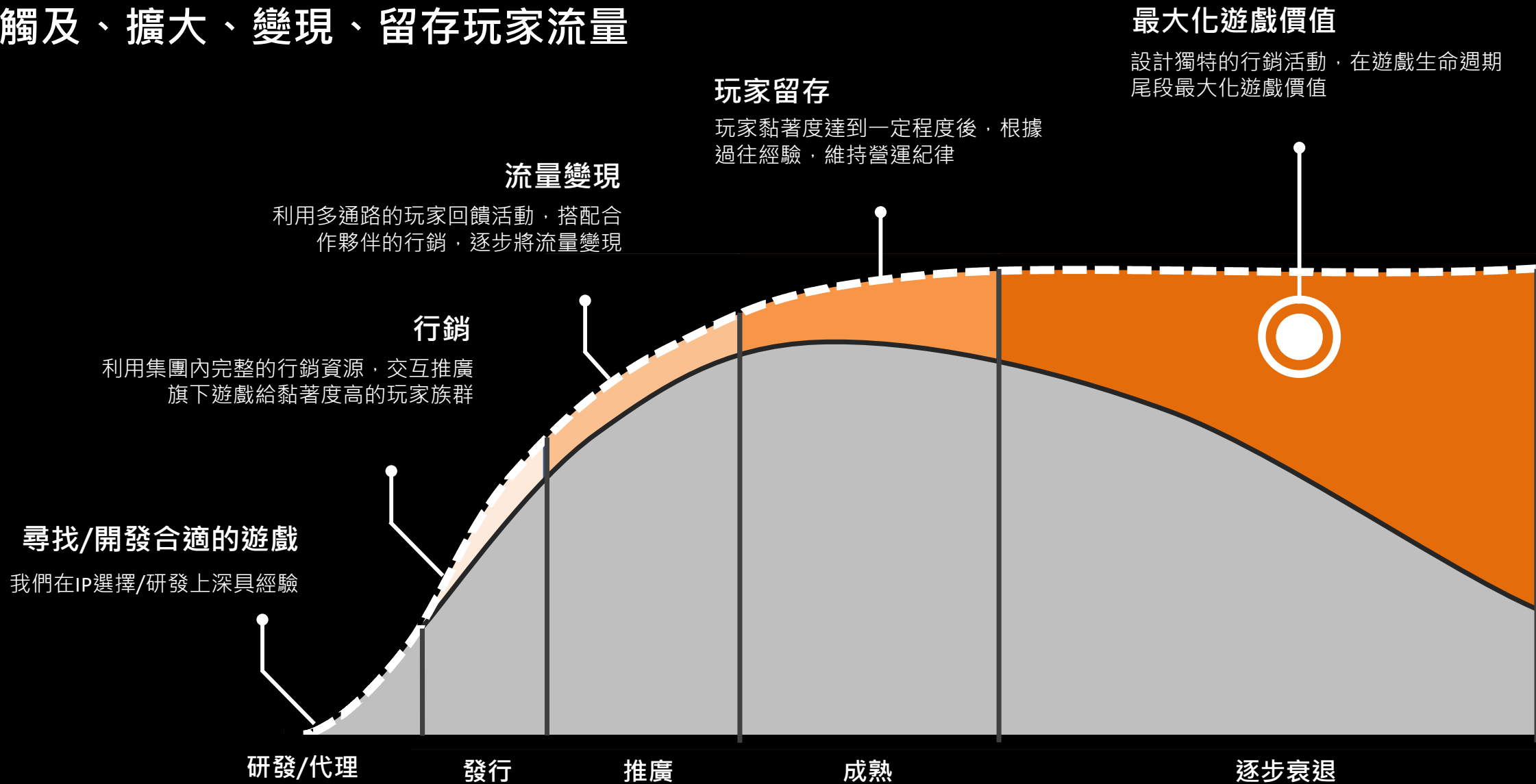
## 遊戲即服務

### 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



新楓之谷  
X  
貓貓蟲咖波  
專屬活動副本



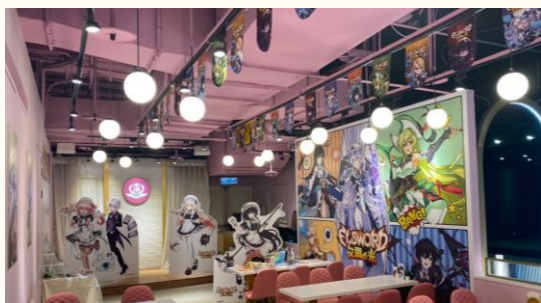
新楓之谷  
X  
BLACKPINK



天堂M 六週年改版 跨國戰



2023 橘子嘉年華 進軍漫博



艾爾之光 x 月讀女僕咖啡廳 限定主題 Café



NEW AGE 2023 楓潮派對 再超越



beanfun! 潮玩節 松山文創免費聽團



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

新楓之谷 + 天堂M

波拉西亞戰記

WARS OF PRASIA

除既有RPG外  
開拓多元遊戲類別

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

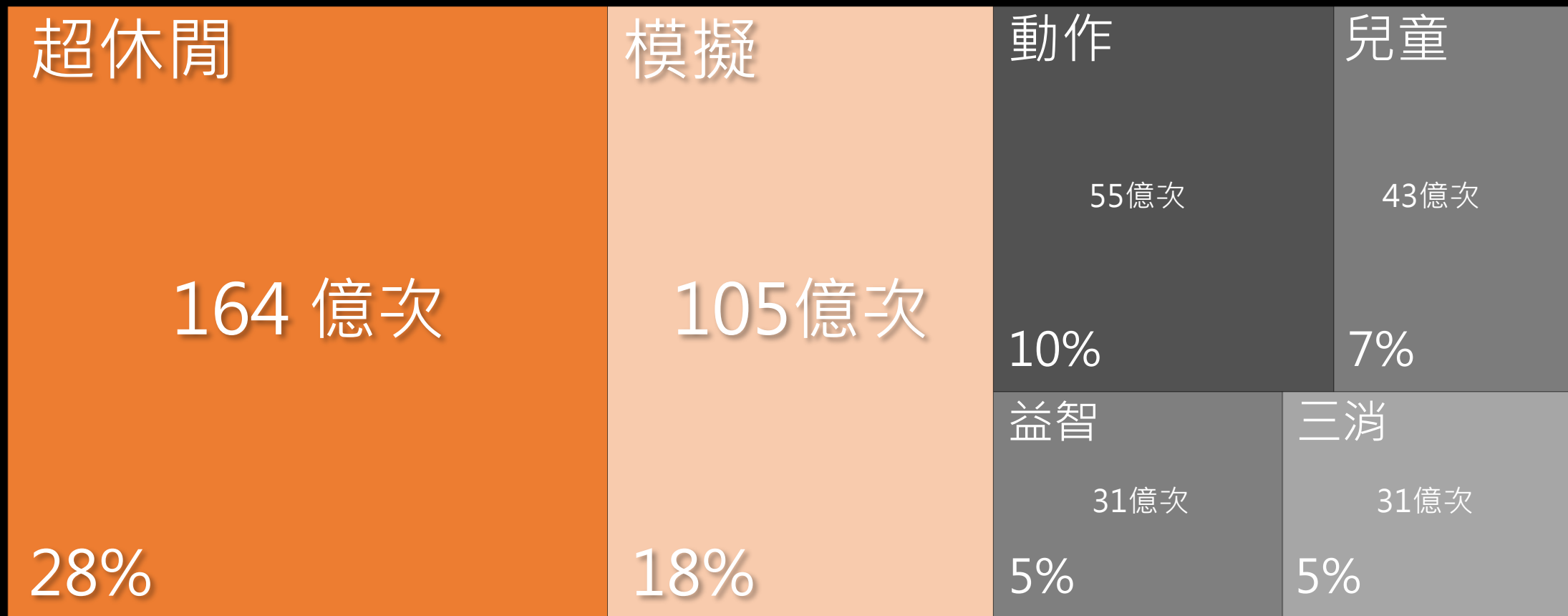
\* 數字為各遊戲類型亞洲區2023預估營收總額

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

# WOP 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

- MMORPG及SLG元素雙結
- 高沉浸劇情的中世紀歐洲戰地世界觀
- 跨平台遊玩，PC、行動裝置皆可無縫遊玩
- 四大職業，體驗不同的角色技能
- 「支援系統」實現24小時免掛機角色培養
- 高度擬真的限制級畫面，高度擬真的血腥、獵奇場景
- 4K頂級畫質、3D俯視角度、無縫地圖，極致規格體驗
- 破除時、地枷鎖，24小時於20個以上的據點實時開戰的特色

# 據點戰 正式開戰

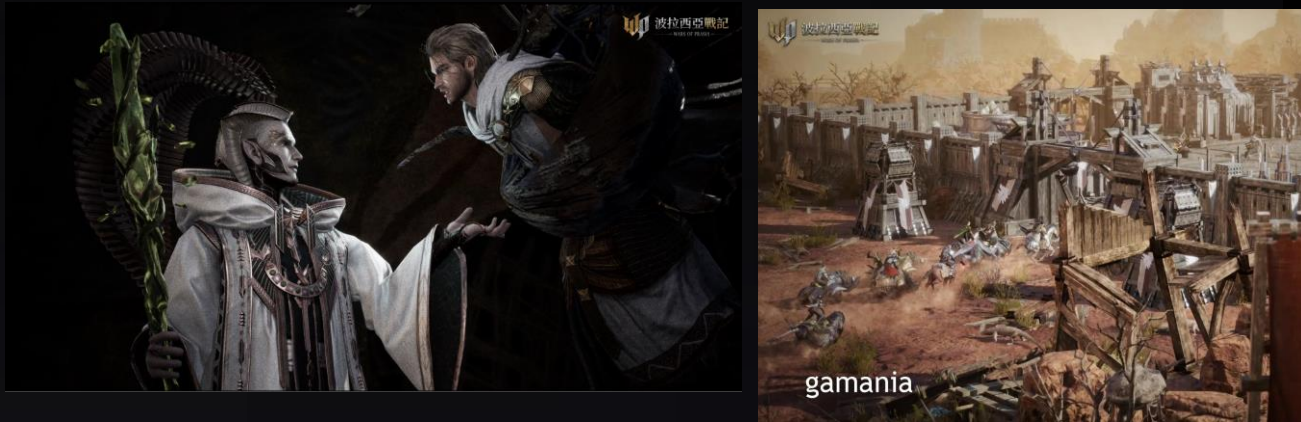
06.30

20:00

# 《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

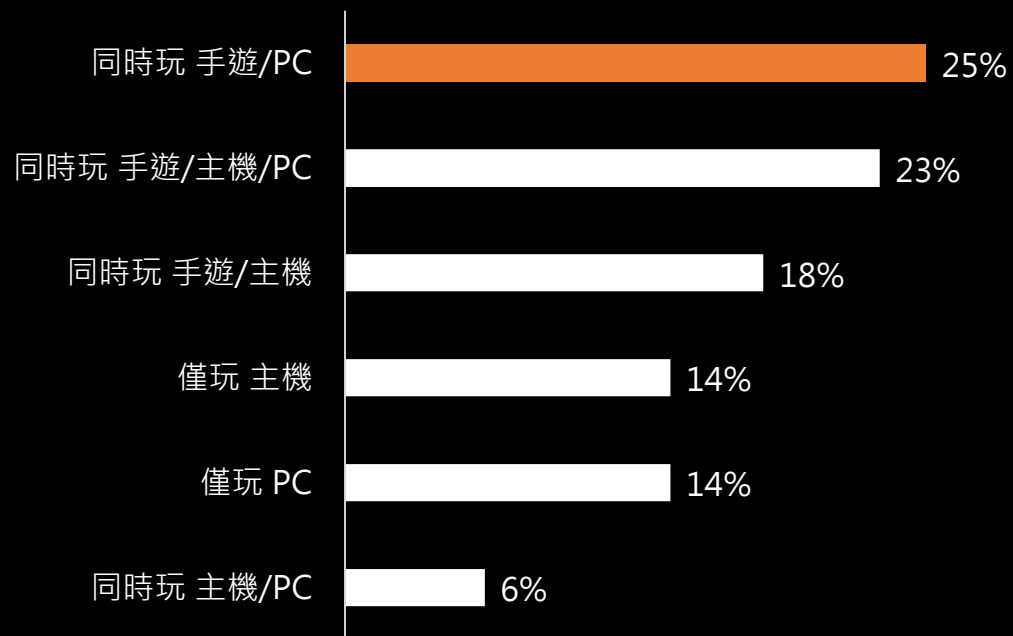
偏好

中輕度遊戲躍升  
台韓玩家偏好差異

# 跨平台遊戲創造付費、遊玩時間優勢

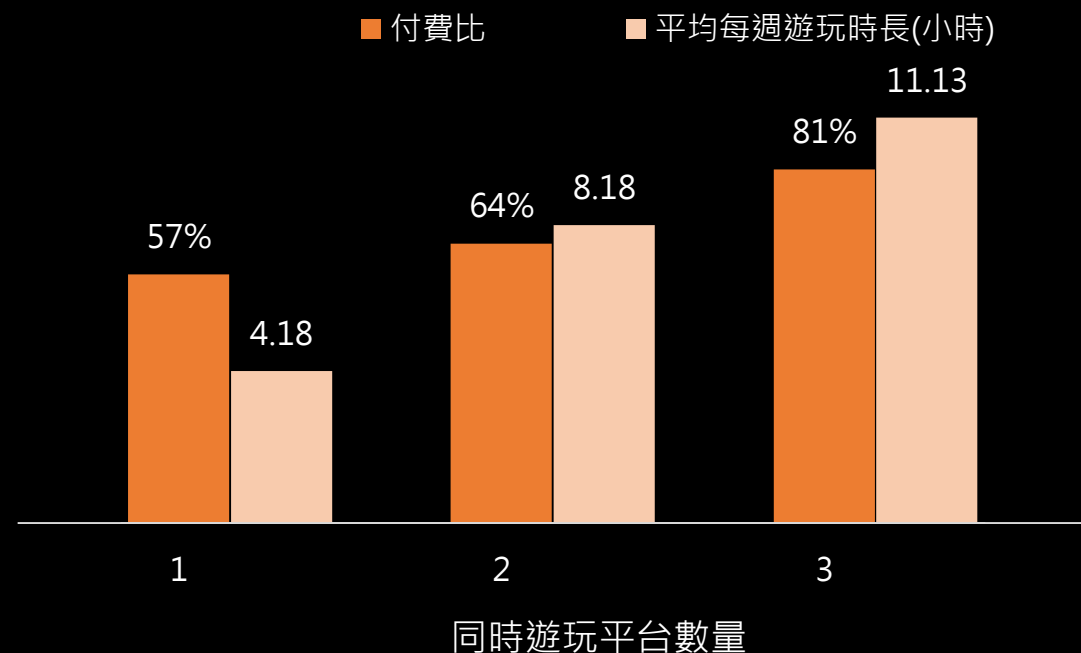
超過 **70%** 玩家在一個以上的平台玩遊戲

越多互動及觸及點，強化遊戲IP，刺激消費貢獻



跨平台數量增加

助於刺激 **付費比例**、**遊玩時間**





# 《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

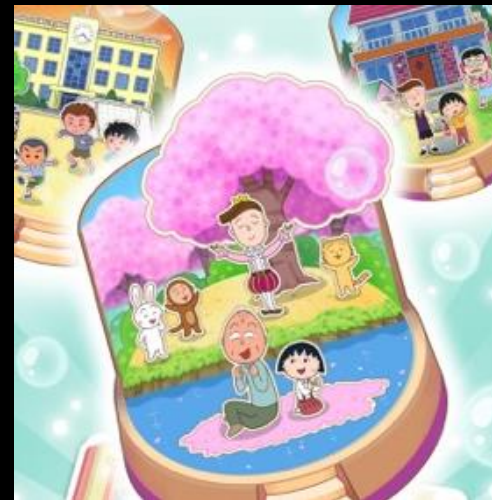


### 探索虛實新應用 經典懷舊重現

拓展多元的數位娛樂內容

# 《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

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2Q24)

**NT\$32<sup>+</sup> 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



# 《新楓之谷》 2024最強改版，全職業六轉

預熱活動近70萬人參與，玩家熱情參與，創造現象級聲勢

## 全新海外新職業

體驗不同職業的特性、  
技能、玩法風格

## HEXA 矩陣系統

強化招式、強化角色數值  
獲玩家打王最需要的無敵及  
壓制效果

## 加速升級經驗值

下調升級所需經驗值  
助玩家快速達到260等  
體驗六轉嶄新技能與劇情

## 三大新地圖

帶來全新故事劇情  
及遊戲體驗



## 限時活動及禮包

線上及線下活動助攻  
改版禮包及道具回饋



# 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

# 累積長期營運實力，基礎穩固，逐步成長



合併營收 (NT\$, mn)

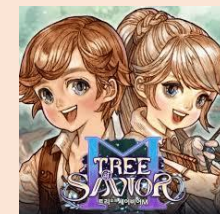
15,000

10,000

5,000

0

生命週期長、高品質的遊戲  
帶來穩定的營收增長



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)

# 造夢橘製所

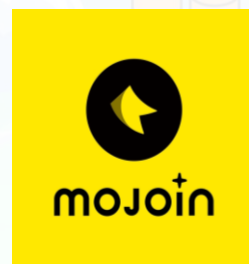
## Gamania Dreamland



粉絲互動社群平台「hidol」

偶像和創作者獨家原創內容

創作者與粉絲互動的一站式平台



漫畫小說內容平台「MOJOIN」

集結原漫畫星、文學星近2千部作品

7月22日搶先開站



# 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



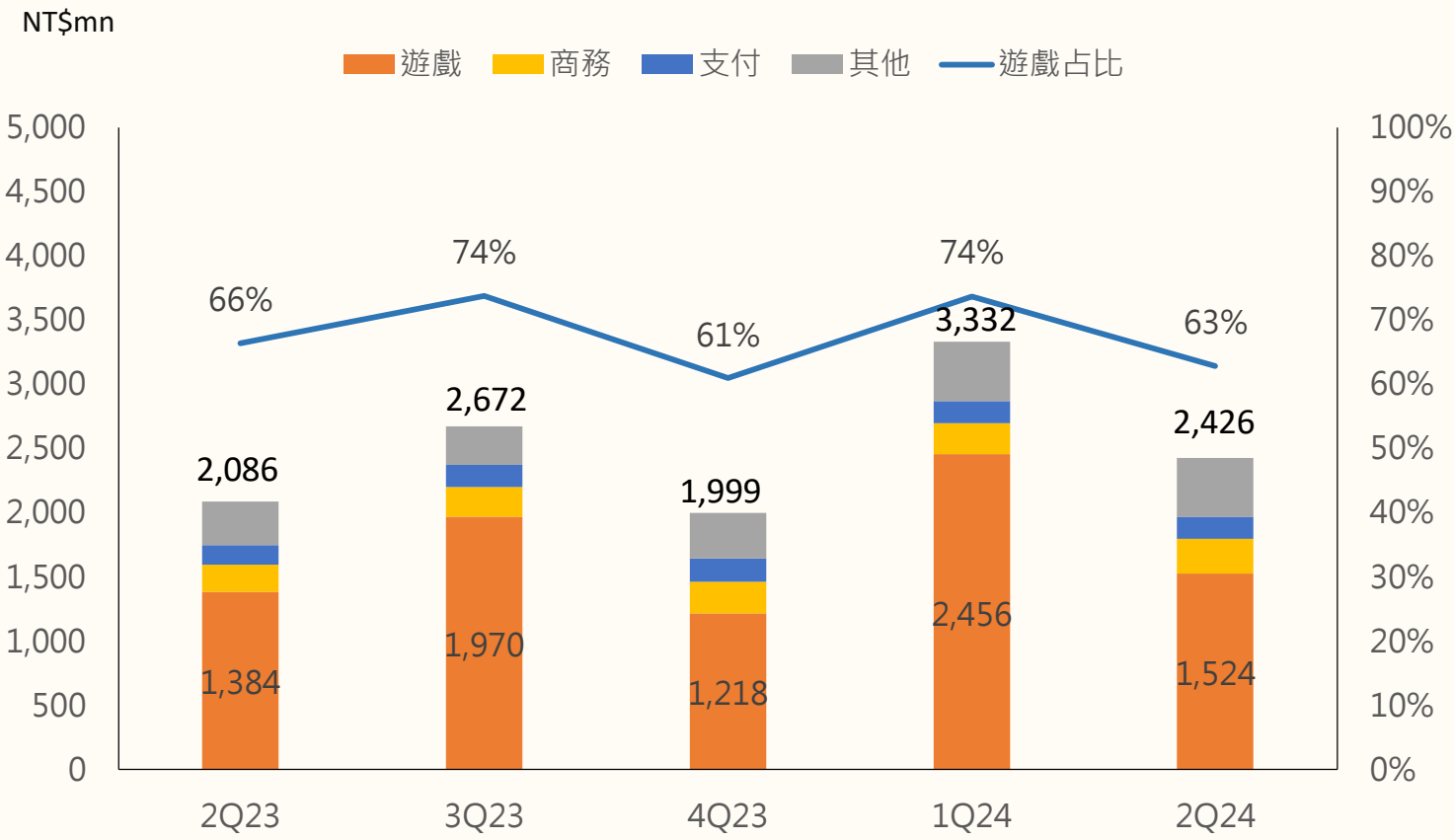
# 本期財務摘要

- 第2季單季合併營業收入為新台幣24.3億元，年增16%，因主力端遊再掀改版熱度，且新遊戲上市推疊營運動能。
- 稅後淨利為新台幣15.4億元，年增2201%，主係本季認列樂點子公司一次性處分利益。

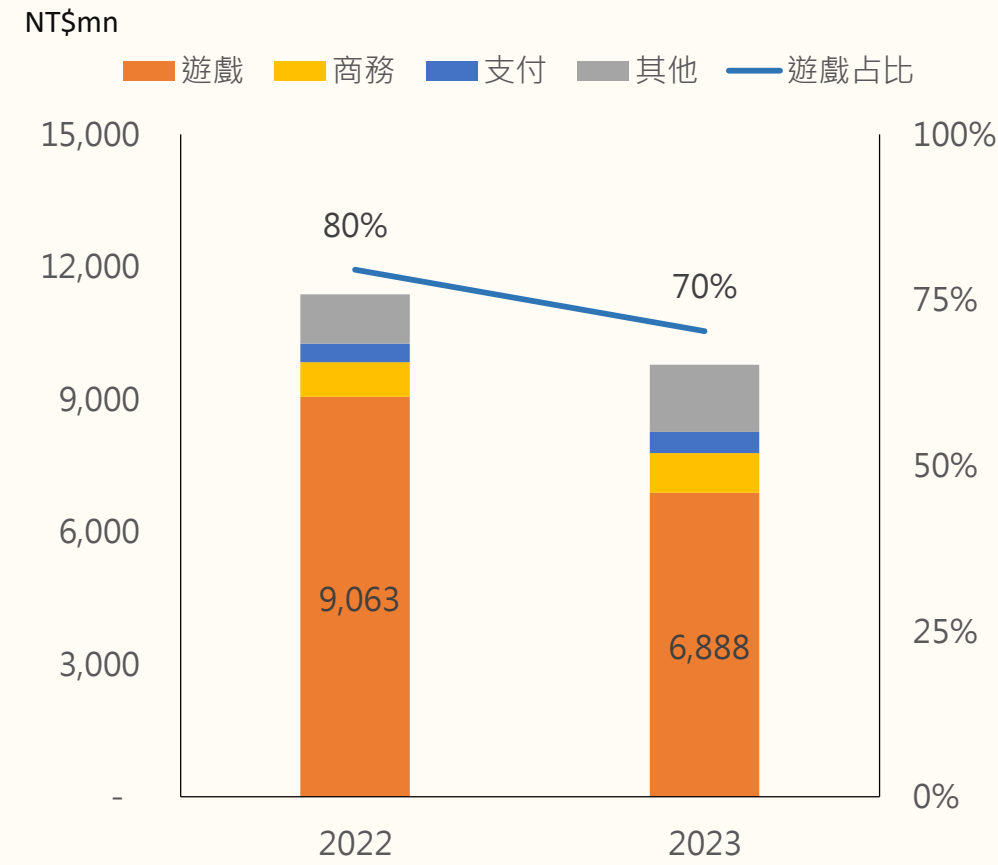
(百萬台幣)	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	YoY	QoQ
營業收入	2,086	2,672	1,999	3,332	<b>2,426</b>	16%	-27%
遊戲	1,384	1,970	1,218	2,456	<b>1,524</b>	10%	-38%
商務	209	230	245	243	<b>271</b>	30%	12%
支付	153	171	183	172	<b>173</b>	13%	1%
其他	340	301	353	461	<b>458</b>	35%	-1%
營業毛利	760	1,088	680	1,435	<b>842</b>	11%	-41%
營業利益	45	266	-121	533	<b>-371</b>	-931%	-170%
稅後淨利	67	186	-14	404	<b>1,545</b>	2201%	282%
基本每股盈餘 (元)	0.38	1.06	-0.08	2.31	<b>8.80</b>		

# 財務數據：各事業營收組成

近五季變化



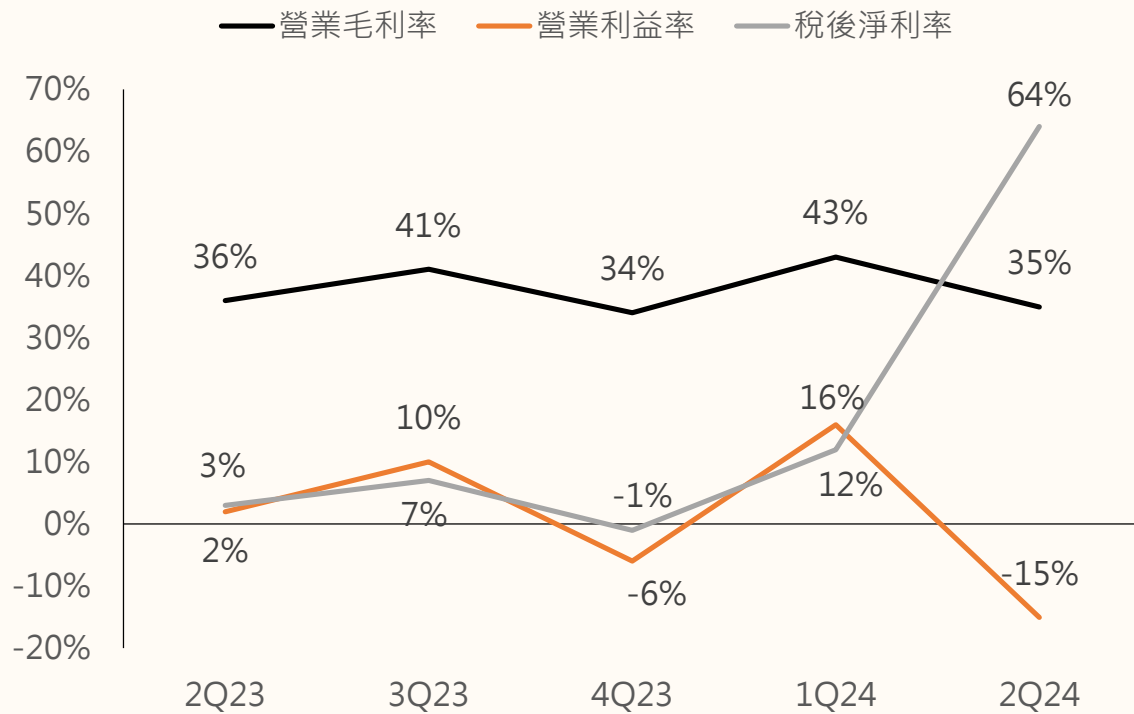
年度變化



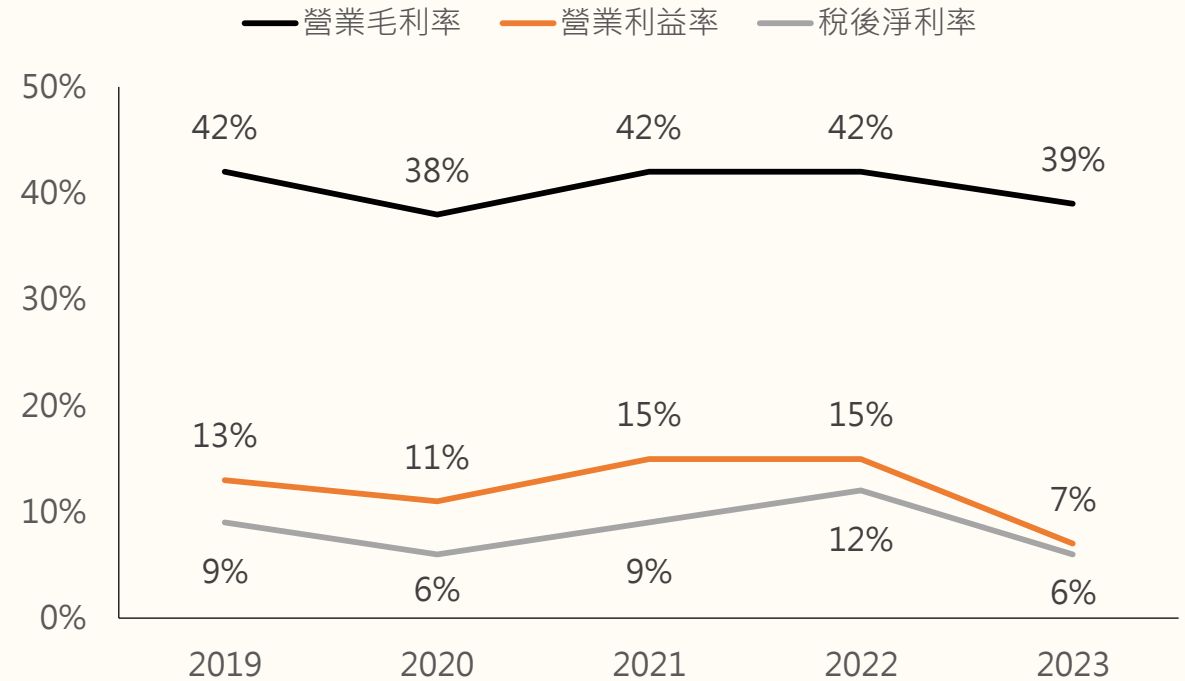
※ 因第二季底對子公司之股權變動，故使簡報中營收組成之分類可能與財報之部門損益不同，投資人應以各期財報為最終參考。 27

# 財務數據：財務比率

## 季度變化



## 年度變化



# 損益表(2Q24)

NT\$m	2Q23	1Q24	2Q24	YoY	YoY%	QoQ	QoQ%
營業收入	2,086	3,332	2,426	340	16%	-906	-27%
營業毛利	760	1,435	842	82	11%	-593	-41%
營業費用	715	901	1,213	498	70%	312	35%
營業利益	45	533	-371	-416	-931%	-905	-170%
營業外收入及支出	8	12	1,862	1,854	22925%	1,850	15679%
稅前淨利	53	545	1,491	1,438	2726%	946	174%
所得稅費用	15	140	55	41	273%	-84	-60%
稅後淨利	67	404	1,545	1,477	2201%	1,141	282%
基本每股盈餘 (NT\$)	0.38	2.31	8.80				

主要財務比率	2Q23	1Q24	2Q24
毛利率	36.4%	43.0%	34.7%
營業費用率	34.3%	27.0%	50.0%
營業利益率	2.1%	16.0%	-15.3%
淨利率	3.2%	12.1%	63.7%

# 資產負債表(2Q24)

NT\$mn	2Q23		1Q24		2Q24	
	金額	%	金額	%	金額	%
<b>資產總額</b>	10,565	100%	11,096	100%	10,755	100%
現金及約當現金	4,093	39%	4,236	38%	2,248	21%
應收帳款&應收票據	696	7%	1,066	10%	1,474	14%
存貨	106	1%	97	1%	110	1%
不動產、廠房及設備	2,794	26%	2,846	26%	2,824	26%
<b>負債總額</b>	4,915	47%	4,865	44%	3,636	34%
應付帳款&應付票據	480	5%	856	8%	716	7%
<b>權益總額</b>	5,649	53%	4,865	44%	7,119	66%

主要財務比率	2Q23	1Q24	2Q24
應收帳款天數	34.5	23.1	47.8
存貨週轉天數	8.2	5.0	6.0
應付帳款週轉天數	39.2	35.4	45.3
現金循環週期	3.5	-7.4	8.5
負債比 (%)	47%	44%	34%

# 損益表(2019-2023)

NT\$m	2019	2020	2021	2022	2023
營業收入	9,681	10,443	11,372	11,388	9,791
營業毛利	4,093	3,969	4,757	4,865	3,795
營業費用	2,833	2,831	3,023	3,107	3,155
營業利益	1,260	1,137	1,734	1,759	640
營業外收入及支出	-82	-72	-289	-50	48
稅前淨利	1,178	1,066	1,445	1,708	688
所得稅費用	314	283	436	430	127
稅後淨利	888	872	1,106	1,280	575
基本每股盈餘 (NT\$)	5.10	5.00	6.30	7.29	3.28

## 主要財務比率

毛利率	42.3%	38.0%	41.8%	41.1%	38.8%
營業費用率	29.3%	27.1%	26.6%	25.7%	32.2%
營業利益率	13.0%	10.9%	15.2%	15.4%	6.5%
稅率	26.6%	26.6%	30.2%	25.2%	18.5%
淨利率	9.2%	8.4%	9.7%	11.2%	5.9%

## YoY 成長率

營業收入	-32.5%	7.9%	8.9%	0.1%	-14.0%
營業毛利	-16.4%	-3.0%	19.9%	-1.6%	-22.0%
營業利益	-38.3%	-9.7%	52.5%	1.4%	-63.6%
稅後淨利	-49.6%	-1.7%	26.8%	15.7%	-55.1%

# 資產負債表(2019-2023)

NT\$mn	2019	2020	2021	2022	2023
資產總額	9,260	9,305	9,473	10,387	9,822
現金及約當現金	2,203	2,398	3,419	3,737	3,157
應收帳款&應收票據	1,075	963	888	806	619
存貨	116	126	123	129	109
不動產、廠房及設備	2,857	2,845	2,797	2,812	2,836
負債總額	3,962	3,793	3,620	4,098	4,035
應付帳款&應付票據	542	505	634	617	616
權益總額	5,297	5,512	5,852	6,289	5,787

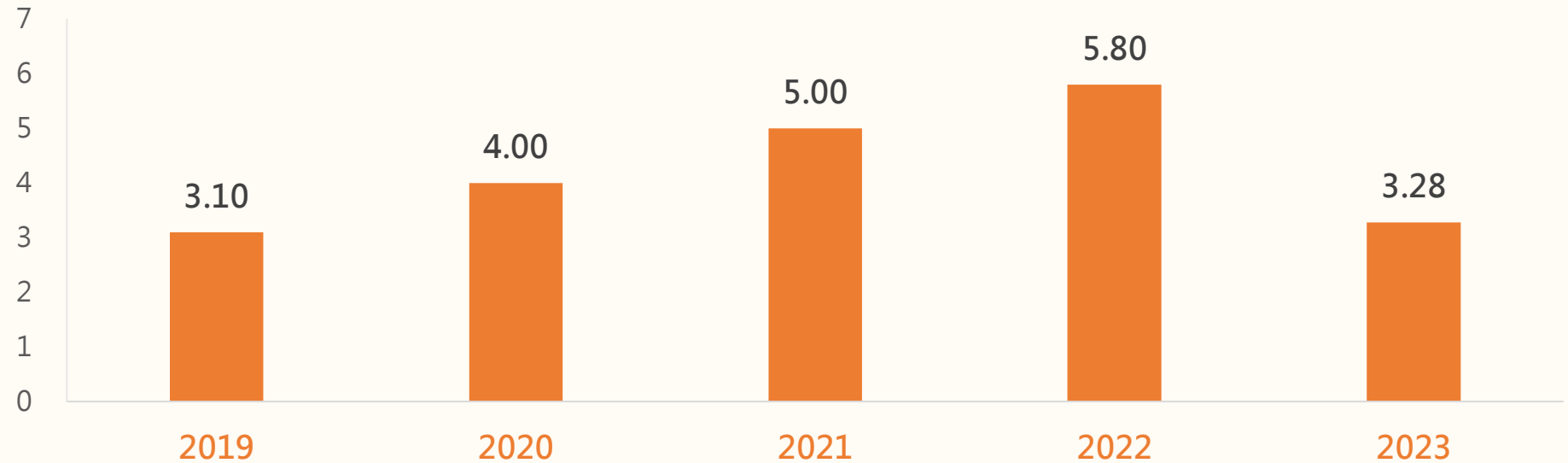
YoY 成長率					
資產總額	-5.7%	0.5%	1.8%	9.7%	-5.4%
現金及約當現金	-21.2%	8.8%	42.6%	9.3%	-15.5%
應收帳款&應收票據	10.3%	-10.4%	-7.7%	-9.3%	-23.2%
存貨	14.9%	8.1%	-2.6%	5.2%	-15.5%
不動產、廠房及設備	-1.4%	-0.4%	-1.7%	0.5%	0.8%
負債總額	-4.8%	-0.7%	-3.4%	13.8%	-1.5%
應付帳款&應付票據	-16.2%	-6.8%	25.5%	-2.7%	-0.2%
權益總額	2.7%	4.0%	6.2%	7.5%	-8.0%

主要財務比率					
應收帳款天數	38.6	35.6	29.7	27	27
存貨週轉天數	7.1	6.8	6.9	7	7
應付帳款週轉天數	38.8	29.5	31.4	34	38
現金循環週期	6.9	12.9	5.1	0	-4
權益報酬率 (%)	17.0%	16.1%	19.5%	21.1%	9.5%
資產報酬率 (%)	9.3%	9.4%	11.8%	12.9%	5.7%
負債比 (%)	42.8%	40.8%	38.2%	39.5%	41.1%



# 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

### ESG 委員會

於2019年設立，其中董事長擔任委員會主席，每季度至少開會一次。

### 資訊安全及隱私保護

設有**資訊安全委員會**，2022年度未發生重大的網路攻擊或事件，亦未發生侵犯客戶隱私事件。

### 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**4.85億元**，共有**98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。

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。

### 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

### 2022 Buying Power 服務採購獎

經濟部中小企業處頒發

# 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)



**前20%**

上櫃公司 (2022)

# 投資人關係 聯絡資訊

## Email

[ir@gamania.com](mailto:ir@gamania.com)

## Website

<https://ir.gamania.com>

# gamania

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