

gamania

橘子集團

6180-TT

June 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\$121億 / US\$4.1億 (2022/6/6)
- 員工人數: 1,028人 (2022/3/31)

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

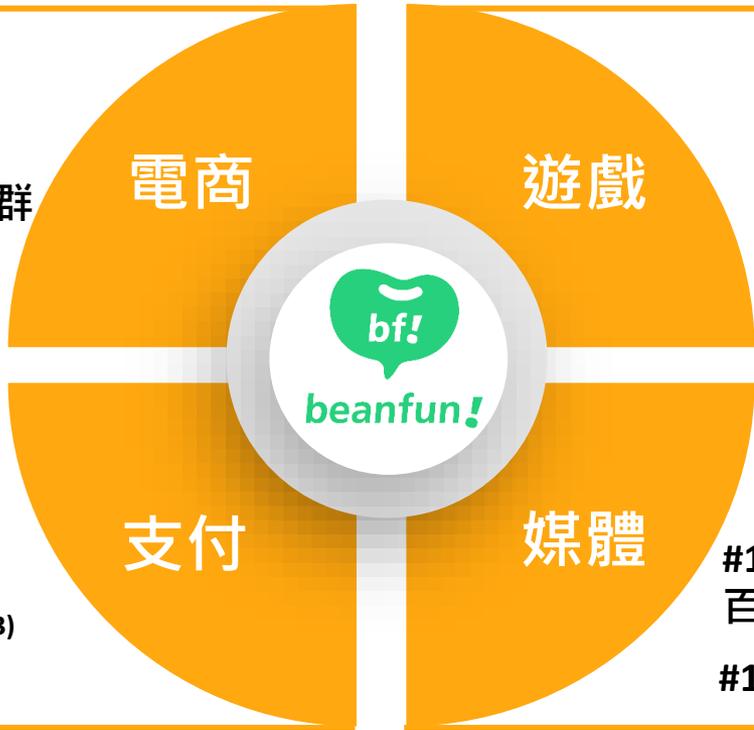
2019

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



遊戲點數通路
↑百億交易額

行動支付

#4/29 代收付交易額排名³⁾
(2018 #20)

#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

數位媒體

↑1億瀏覽量⁴⁾

- #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

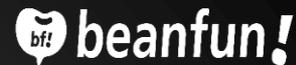
1) source: all listed Taiwan game company 2021 accumulated revenue. 2)Source: App Annie

3) Source: Financial Supervisory Commission, R.O.C. 4)Source: comScore

策略及未來展望



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



大數據資料分析

Offline

超商/量販店

交通運輸/停車

生活繳費

美妝藥局/餐廳

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

通訊

匿名聊天找同好

限時話題豆陣聊起來



新聞

隨時掌握生活大小事

發燒時事、最夯娛樂消息不斷線



電商



內容

小說異想恣意探索

追蹤最新網文無時差

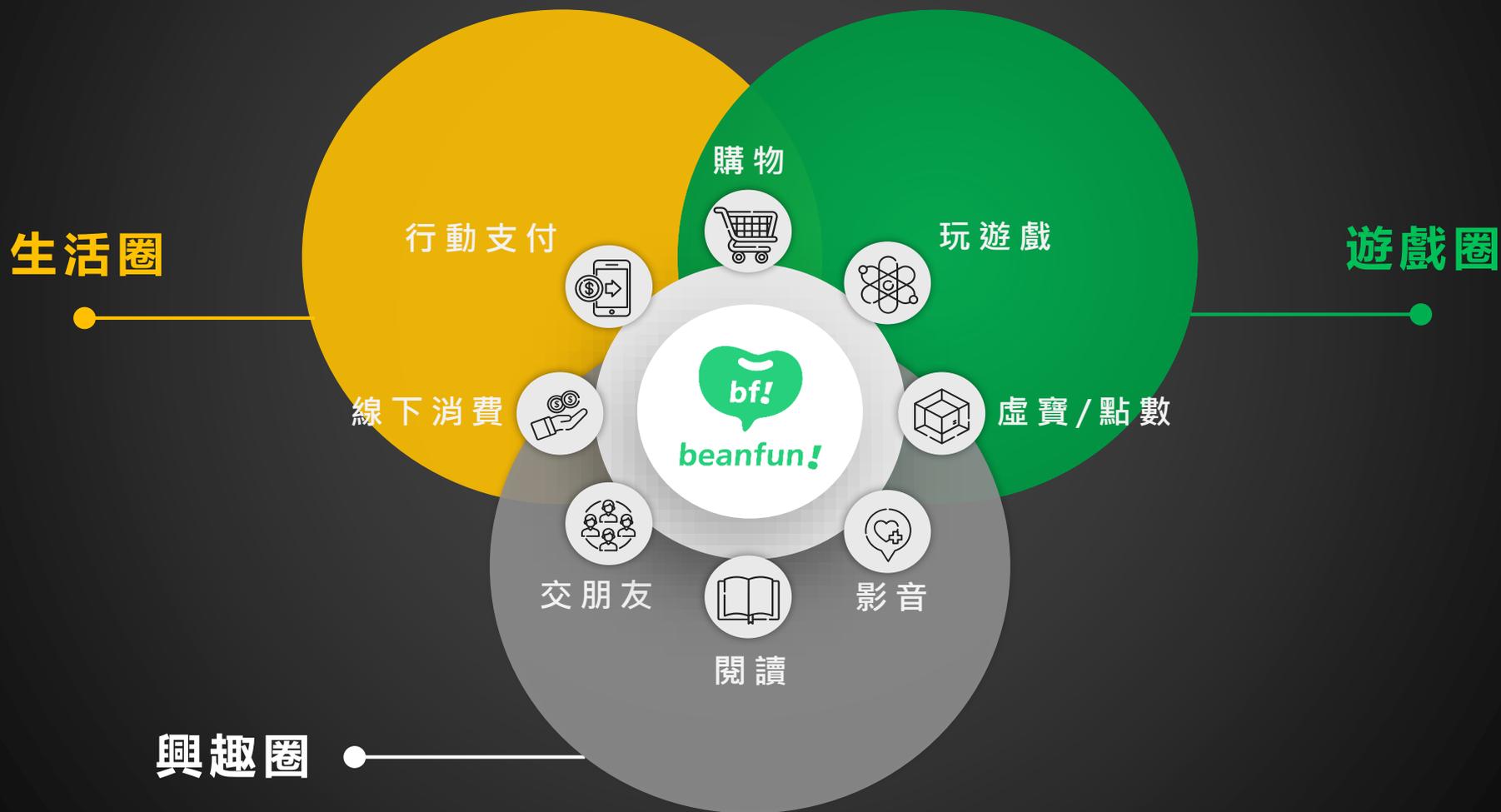


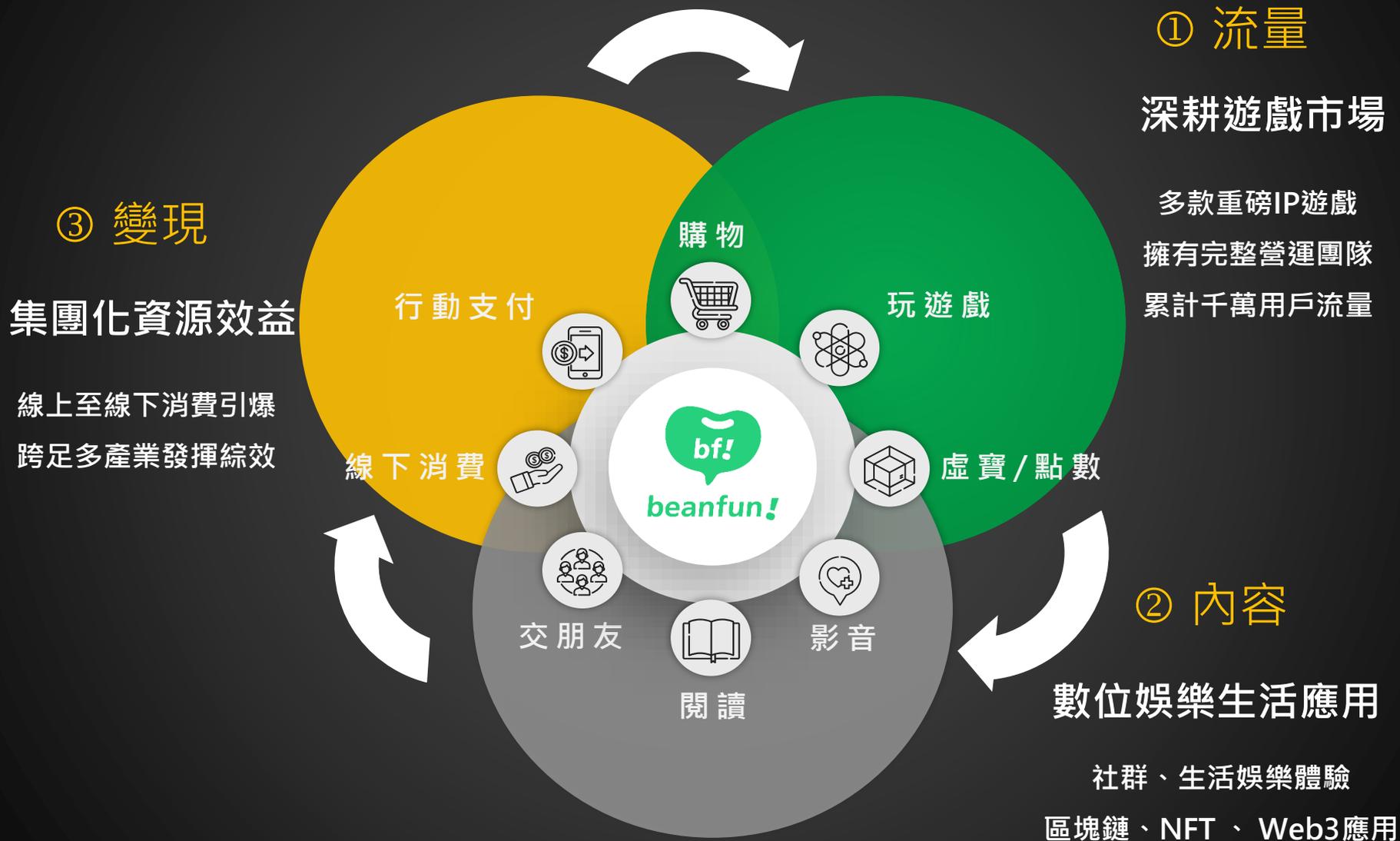
區塊鏈道具

數位資產盡在背包

道具、票券、GASH 想換就換





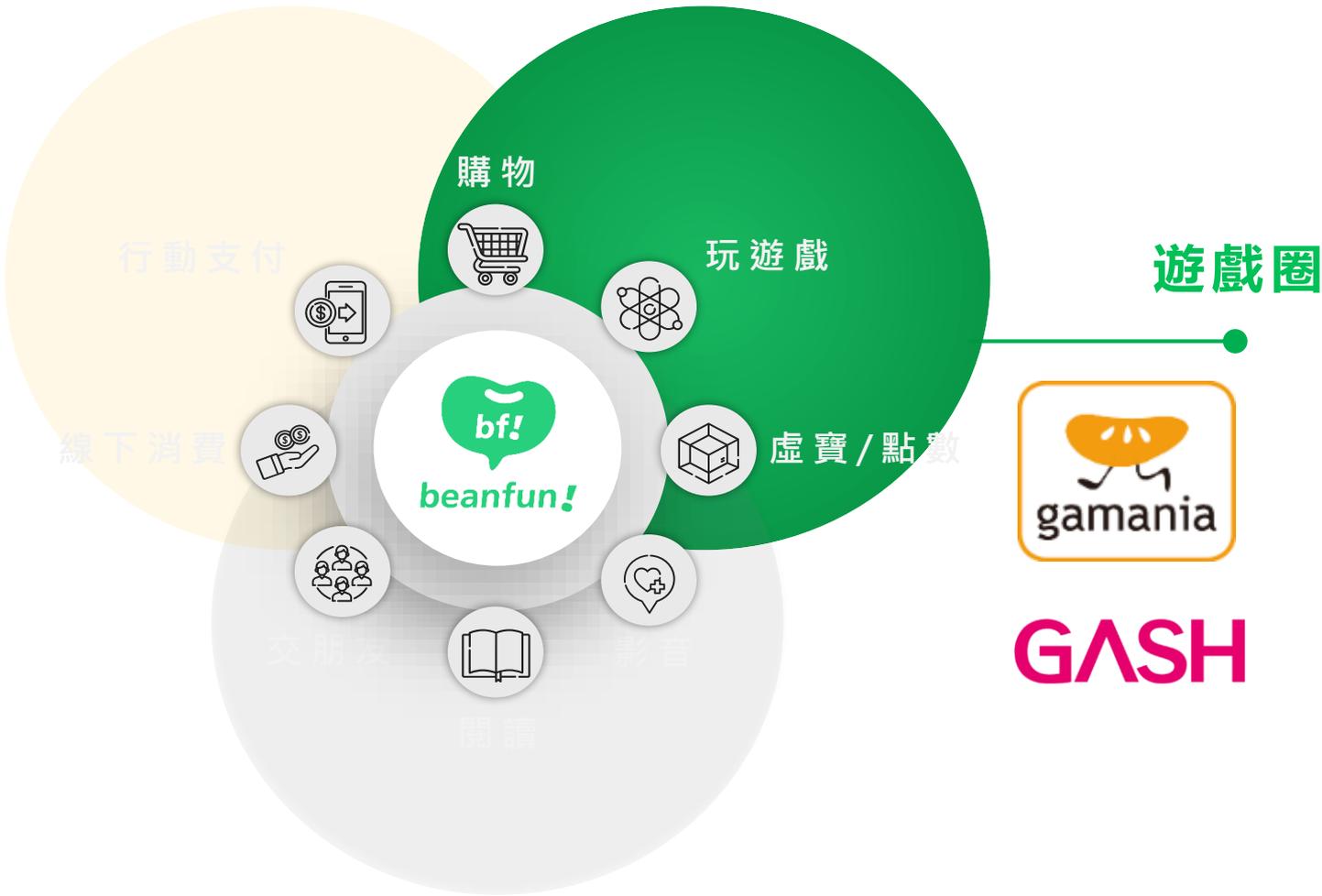


建構台灣第一家
泛娛樂生態圈的企業
Beyond Games, Into Life!

產業及營運概況



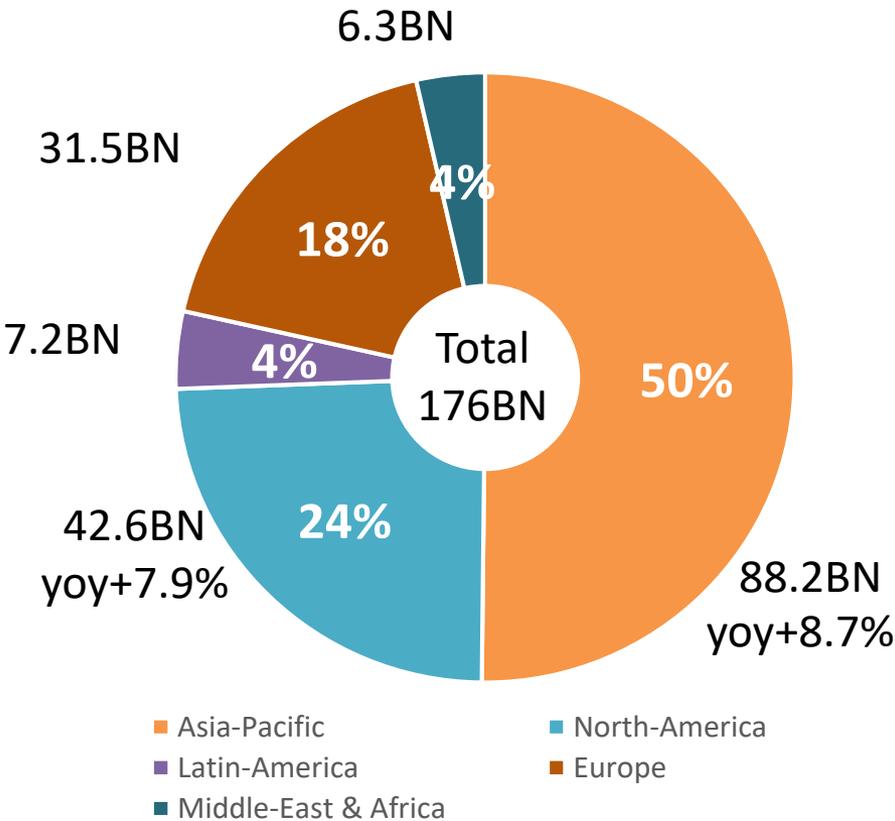
營運概況-遊戲面



產業概況: 全球遊戲市場

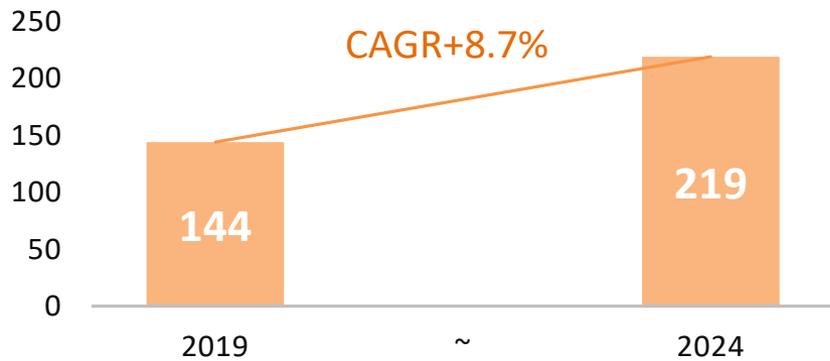
2021全球遊戲市場依地區分析

(Unit:USD BN)

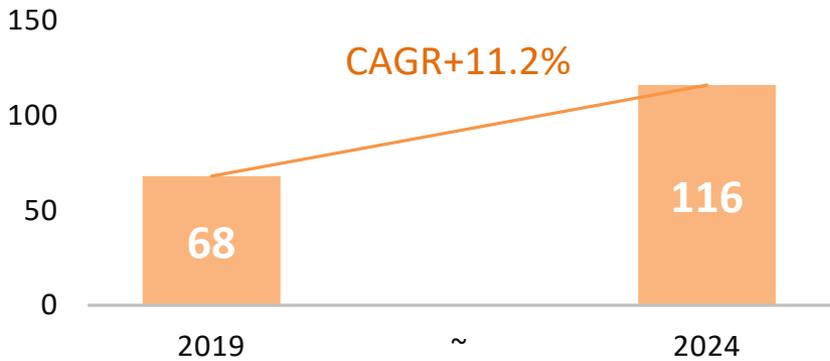


Source: Newzoo 2021

2019-2024全球遊戲市場規模



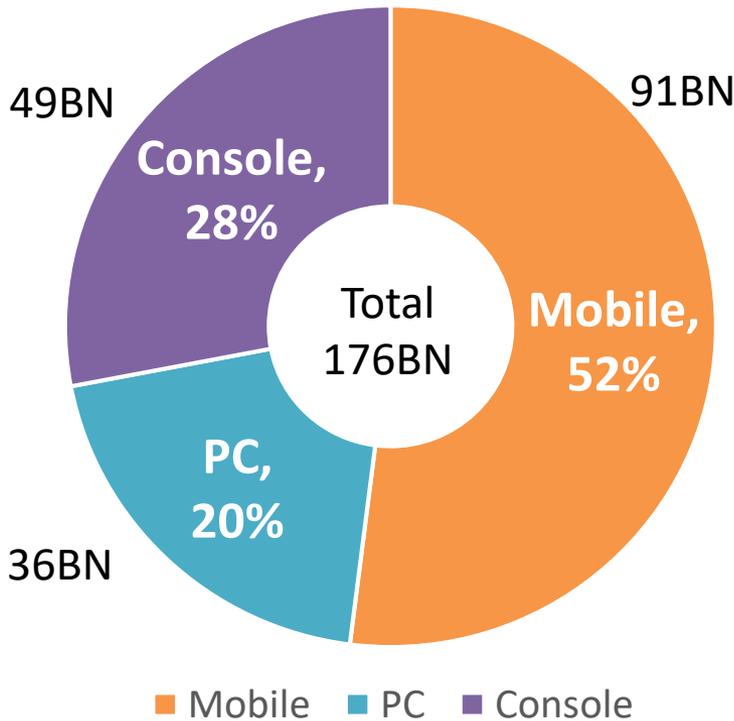
2019-2024全球手遊市場規模



產業概況: 全球遊戲市場

2021全球遊戲市場依平台分析

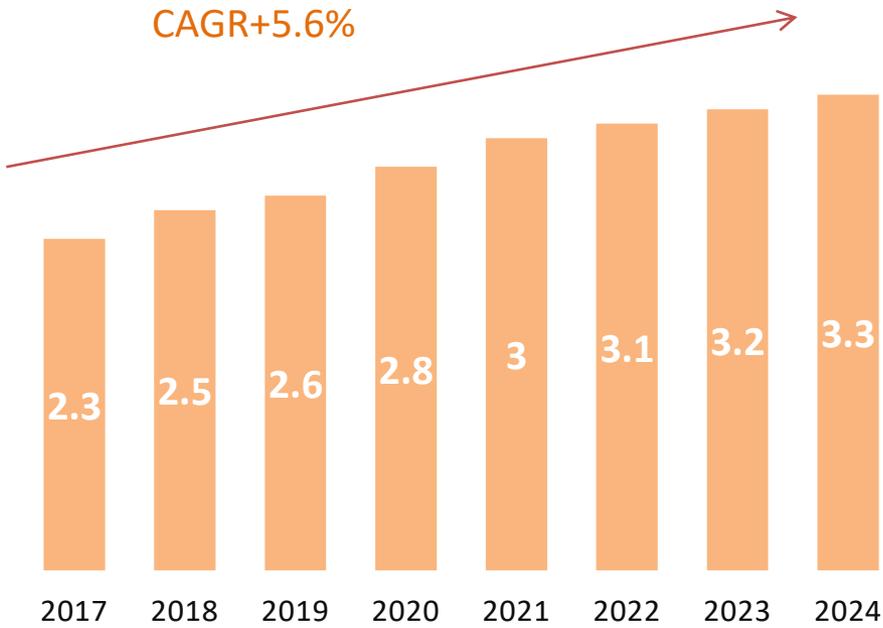
(Unit:USD BN)



Source: Newzoo 2021

2017-2024全球玩家成長趨勢

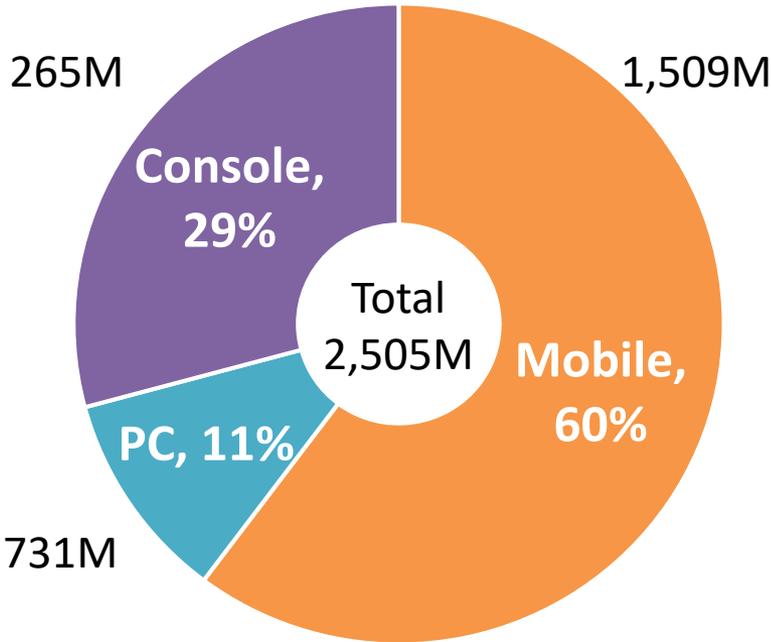
(Unit:USD BN)



產業概況: 台灣遊戲市場

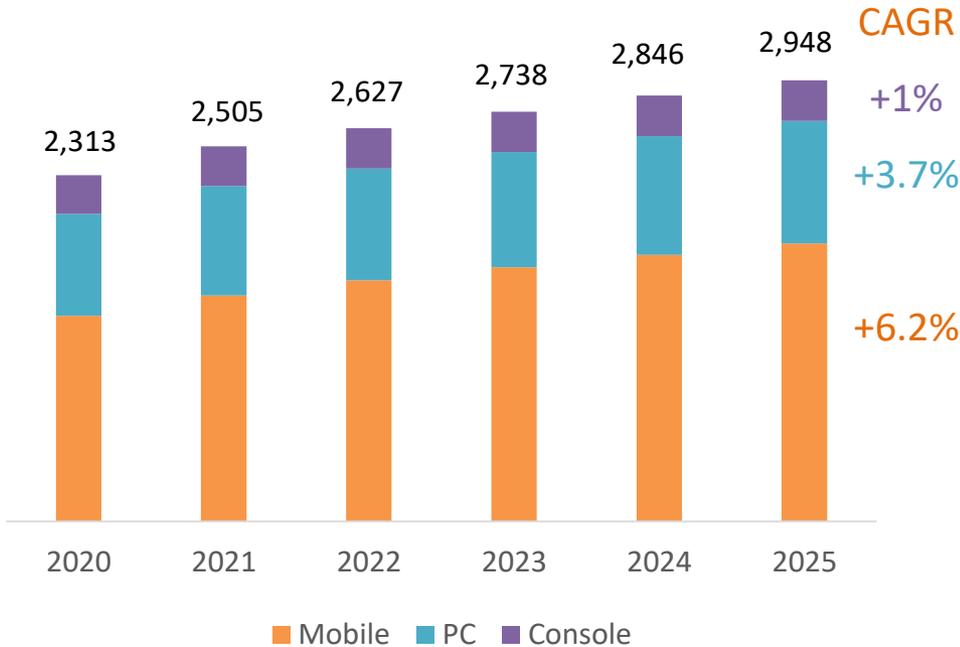
2021台灣遊戲市場依平台分析

(Unit:USD M)



2020-2025台灣遊戲市場依平台分析

(Unit:USD M)

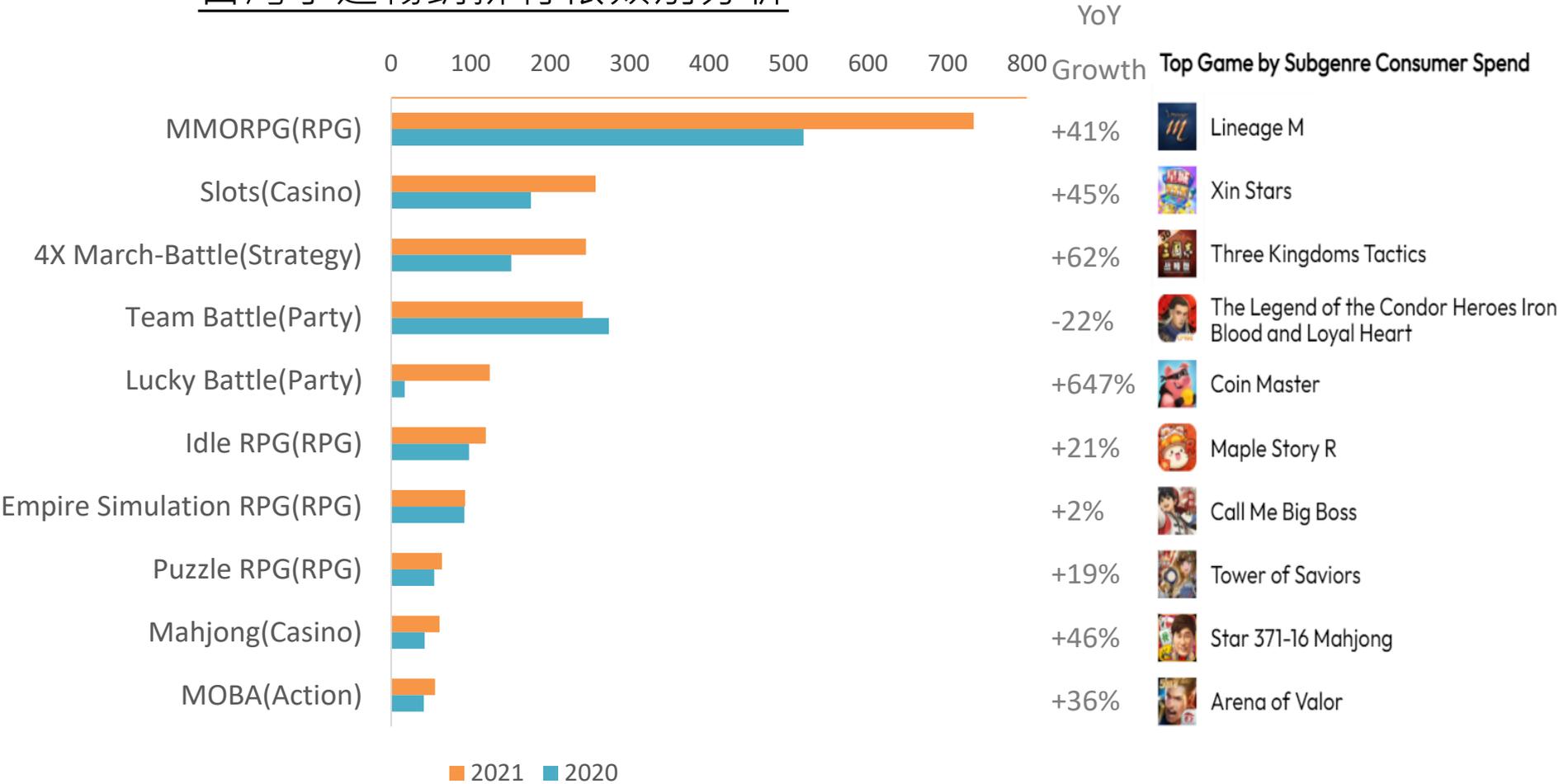


Source: PwC Global Entertainment&Media Outlook 2021~2025

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

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」上市以來佔據台灣暢銷手遊排行 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 Niverse	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 Niverse
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



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26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

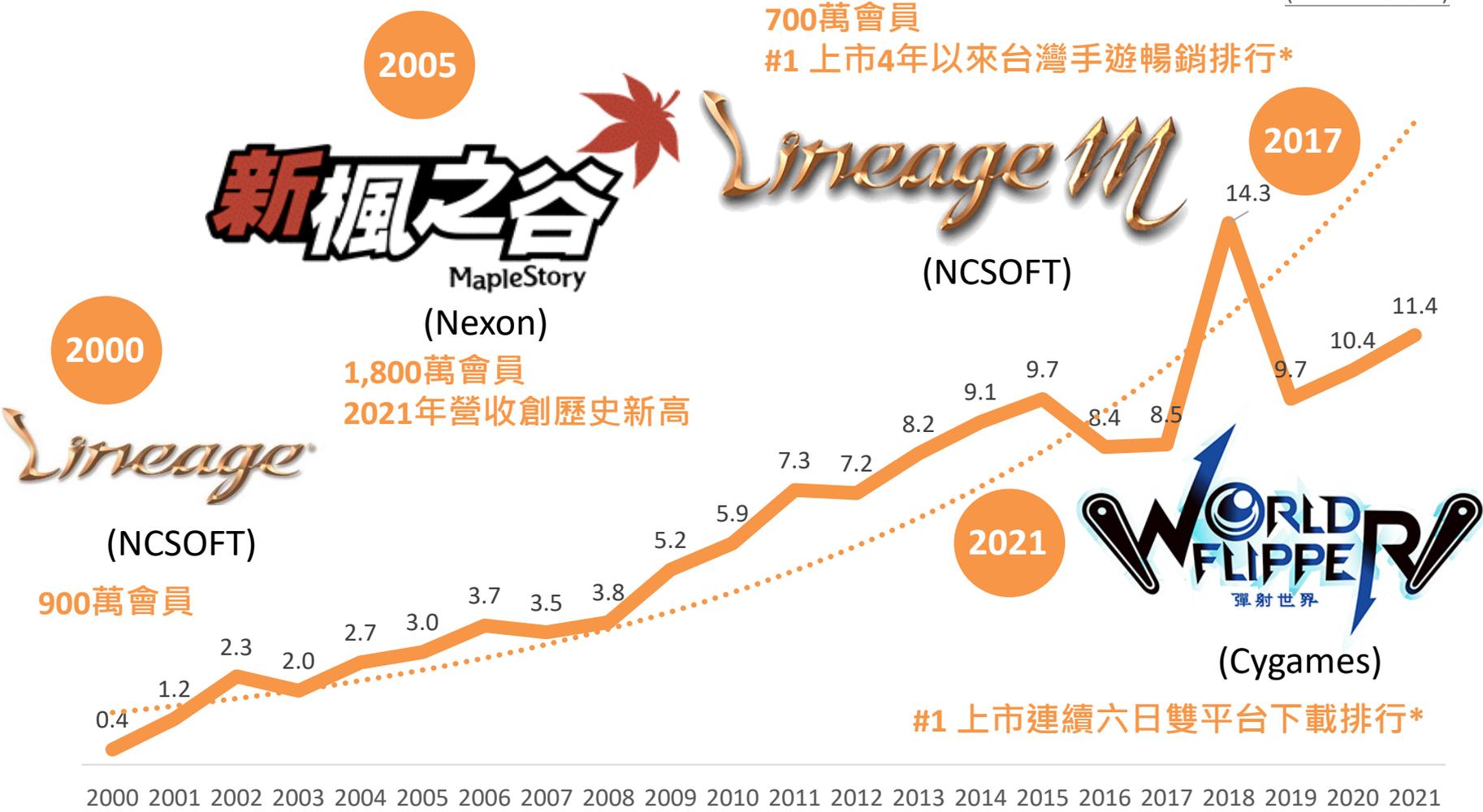
X

深耕在地化特色經營



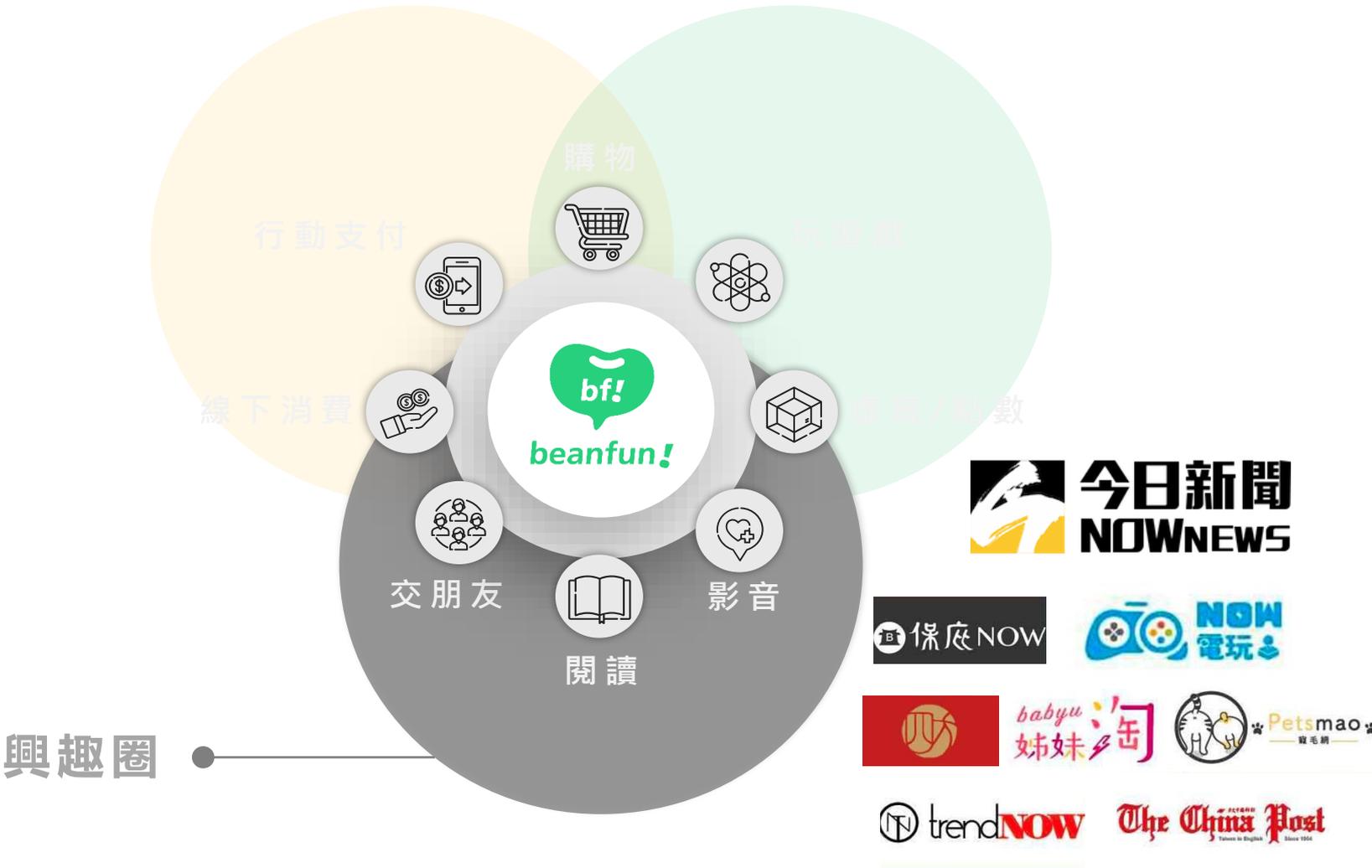
歷年營收(2000~2021)

(Unit:NTD BN)



*Source: App Annie

營運概況-興趣面



多元媒體事業

台灣具影響力數位媒體

1億+ 瀏覽量



網路產業
最大整合行銷公司



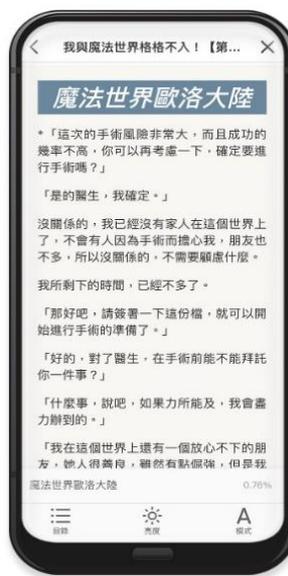
遊戲服務

委外領導品牌



「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



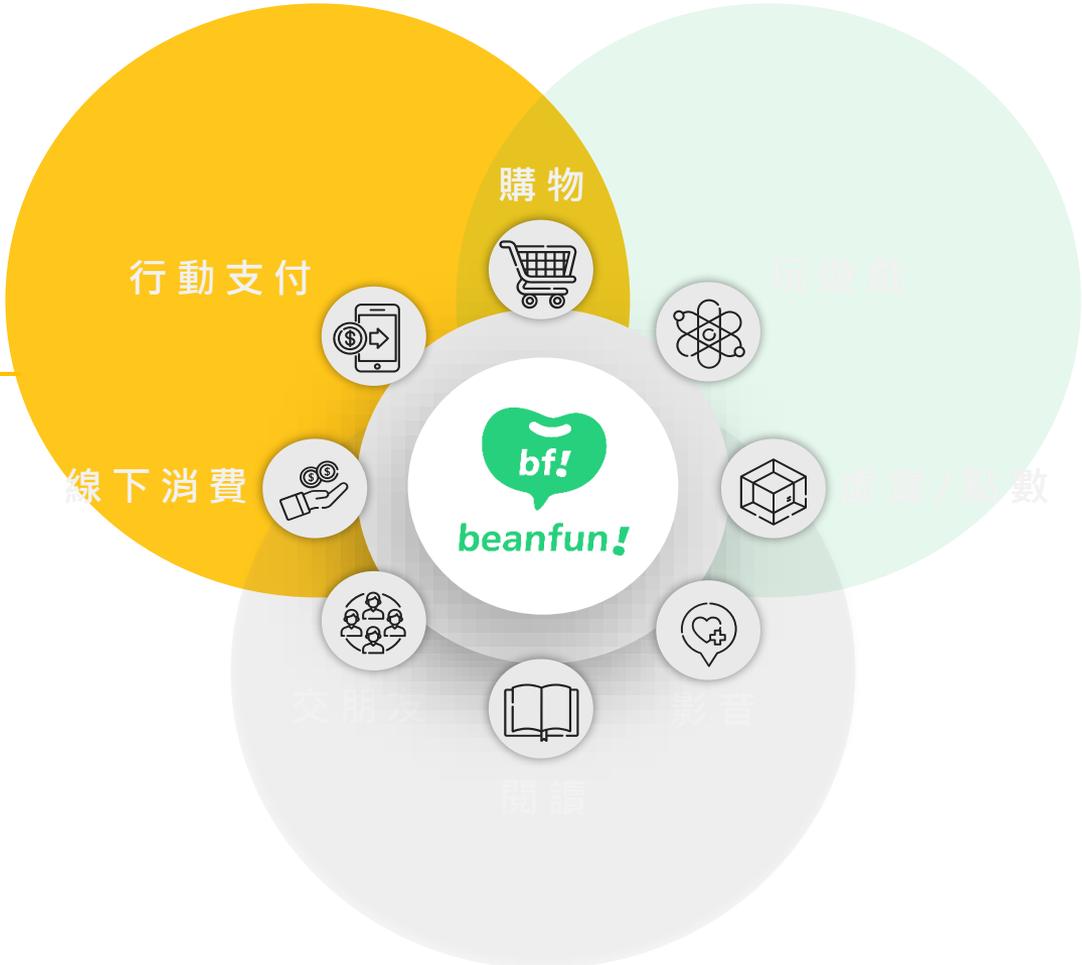
營運概況-生活面

生活圈

有閒 JollyBuy



GAMA PAY



打造電商秋葉原

首家聚焦娛樂電商的購物平台，以遊戲及社群化機制，強化購物動能

流量導入



beanfun!



聚焦娛樂

Anime

Comics

Games

Novels

流量變現

2021年

來自beanfun!交易額

YoY+105%

來自beanfun!平均買家數

YoY+105%

玩具公仔交易額

YoY+59%

娛樂票券

YoY+35%

電玩遊戲

YoY+23%

電子支付



GAMA PAY



有效消費數據分析

積極活化留存用戶

潛在用戶

使用通路

每月有效消費數據

20M⁺

70K⁺

1.2M⁺

便利即時

龐大會員流量

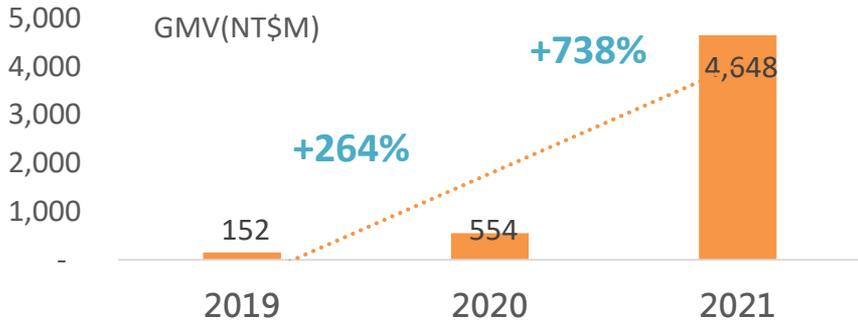
整合行銷

大數據
資料應用

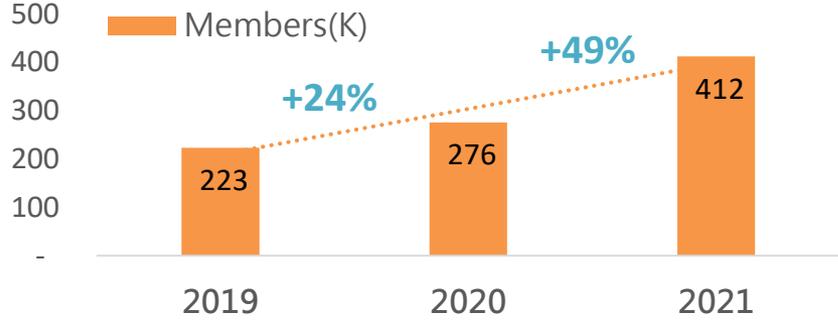
零用金回饋

電子支付發揮市場影響力

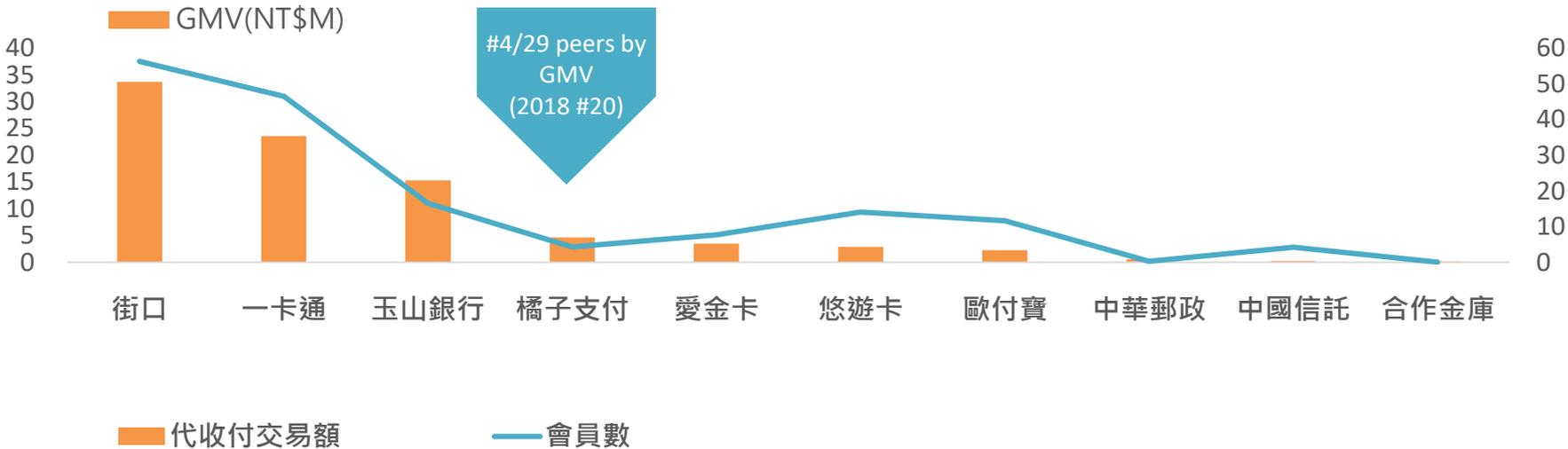
交易額



會員數



2021台灣電子支付機構代收付交易額



新業務: 區塊鏈BaaS一站式整合服務

GASH

Blockchain as a Service

內容導入

Game

Art

IP

Creation

一站式整合服務平台，個人、企業、品牌能自由且快速進入NFT應用市場



客製化NFT規劃



主流公鏈發行



Opensea銷售



整合式推廣

NFT

FUN市集

GameFi

DeFi

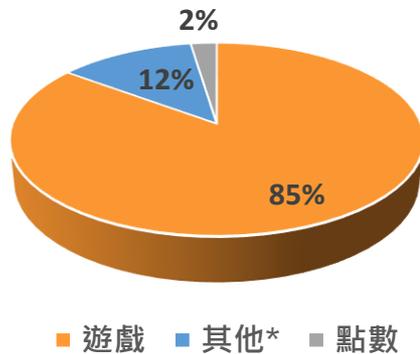
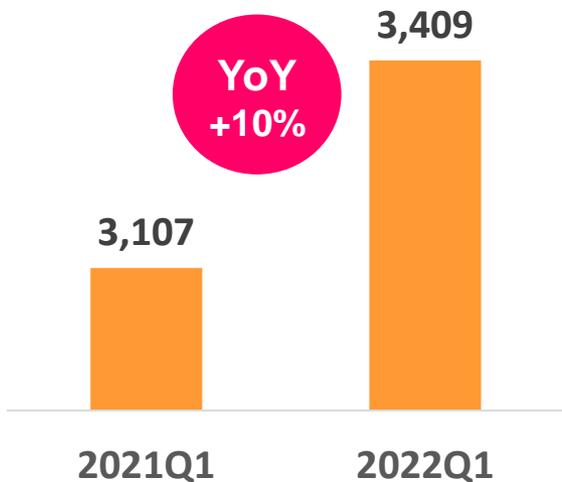
財務摘要



財務分析: 2022Q1 合併營收與淨利

合併營收

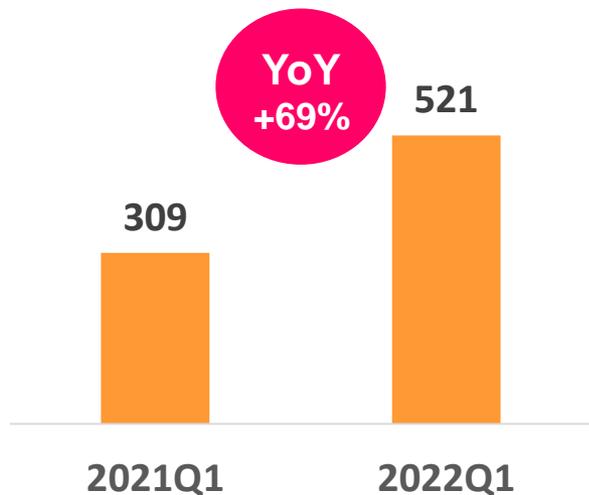
unit: NT\$ M



*Note: 其他包含電商、支付、媒體

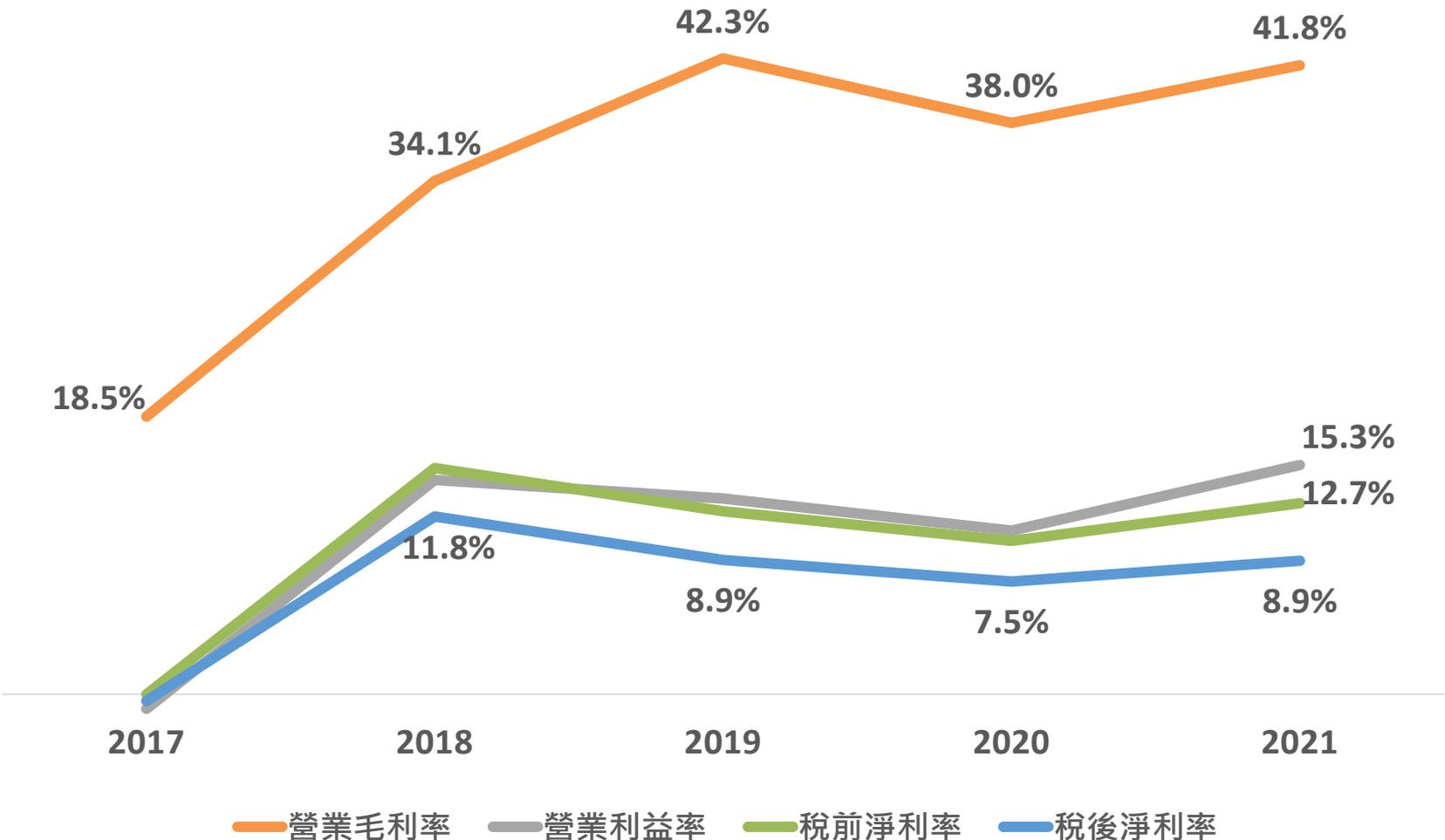
淨利

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



2022Q1合併綜合損益表

Unit: NT\$ M	Q122	Q121	YoY%
營業收入	3,409	3,107	10%
營業成本	1,815	1,885	-4%
營業毛利淨額	1,593	1,222	30%
推銷費用	303	386	-21%
管理費用	419	312	35%
研究發展費用	84	90	-6%
預期信用減損損失 (利益)	0	5	-96%
營業費用合計	807	792	2%
營業利益 (損失)	786	430	83%
營業外收入及支出	-75	-4	1630%
稅前淨利	711	426	67%
所得稅費用合計	186	133	40%
本期淨利	526	293	79%
淨利(損)歸屬於母公司業主	521	309	69%
淨利(損)歸屬於非控制權益	4	-16	-126%
基本每股盈餘	2.97	1.76	
稀釋每股盈餘	2.92	1.74	

2022Q1合併資產負債表

Unit: NT\$ M	2022.3.31	2021.3.31
流動資產	6,390	5,422
現金及約當現金	4,333	2,666
應收帳款	877	1,303
其他應收帳款	350	532
預付款項	339	527
其他流動資產	250	212
非流動資產	3,941	4,731
透過其他綜合損益按公允價值衡量之金融資產 – 非流動	170	189
採用權益法之投資	139	191
不動產、廠房及設備	2,811	2,842
無形資產	543	1,238
資產總計	10,331	10,153
流動負債	3,789	4,161
短期借款	152	299
應付帳款	608	604
其他應付帳款	2,193	2,401
非流動負債	166	171
長期借款	-	40
負債總計	3,955	4,332
歸屬於母公司業主之權益	5,928	5,292
股本	1,755	1,755
非控制權益	448	529
權益總計	6,376	5,821
每股淨值	33.8	30.2

總結

- 遊戲：端遊新楓之谷營運續強，2021年度營收再創歷史新高，1Q22更創單季歷史新高，其他遊戲亦表現不俗。
- 其他事業：2022策略仍為持續推進beanfun! 生態圈影響力，商業模式已逐漸成型，營運效益開始顯現。
- 新業務：佈局Web3領域，推出Baas區塊鏈一站式整合服務。
- 財務面：1Q22營業毛利和營業利益雙創單季歷史新高，稅後淨利創同期單季新高。

Q&A

www.gamania.com
ir@gamania.com