

gamania

橘子集團

6180-TT

Mar 2023

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

2022年摘要

- 2022年全年營收NT113.9億元，營業毛利為NT46.8億，歸屬母公司稅後淨利為NT12.8億；EPS 7.29元，營業利益及稅後淨利為歷史次高，擬發放現金股利5.8元，發放率維持80%。
- 端遊新楓之谷全年續創歷史新高，營收年增2成，其他遊戲表現穩健，積極爭取新代理遊戲，並加速自製遊戲進程。
- 其他事業：GASH及果核表現亮眼挹注集團多元獲利，其他子公司亦配合集團策略積極轉型。

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\$130億 / US\$4.3億 (2023/3/16)
- 員工人數: 1,028人

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

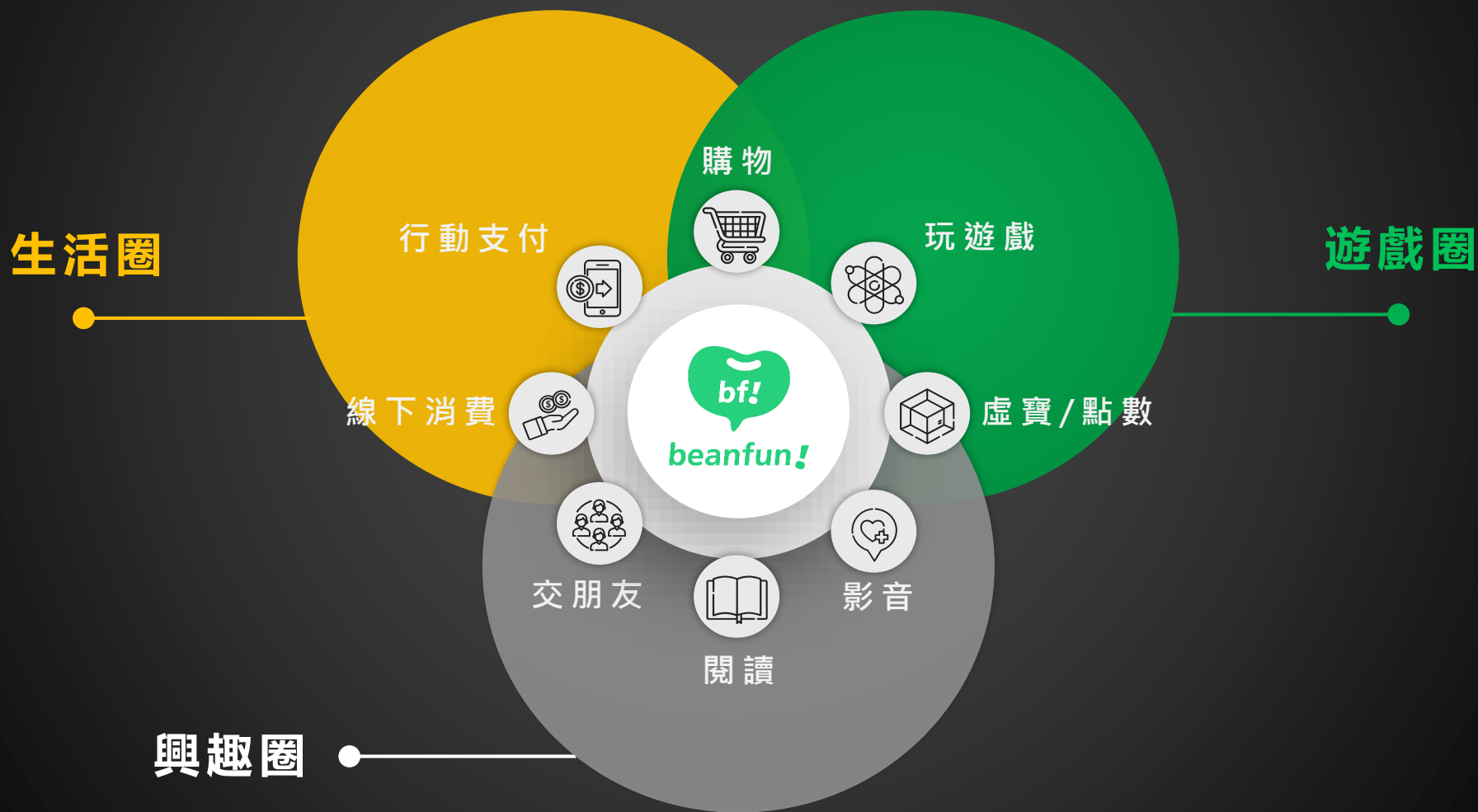
2014

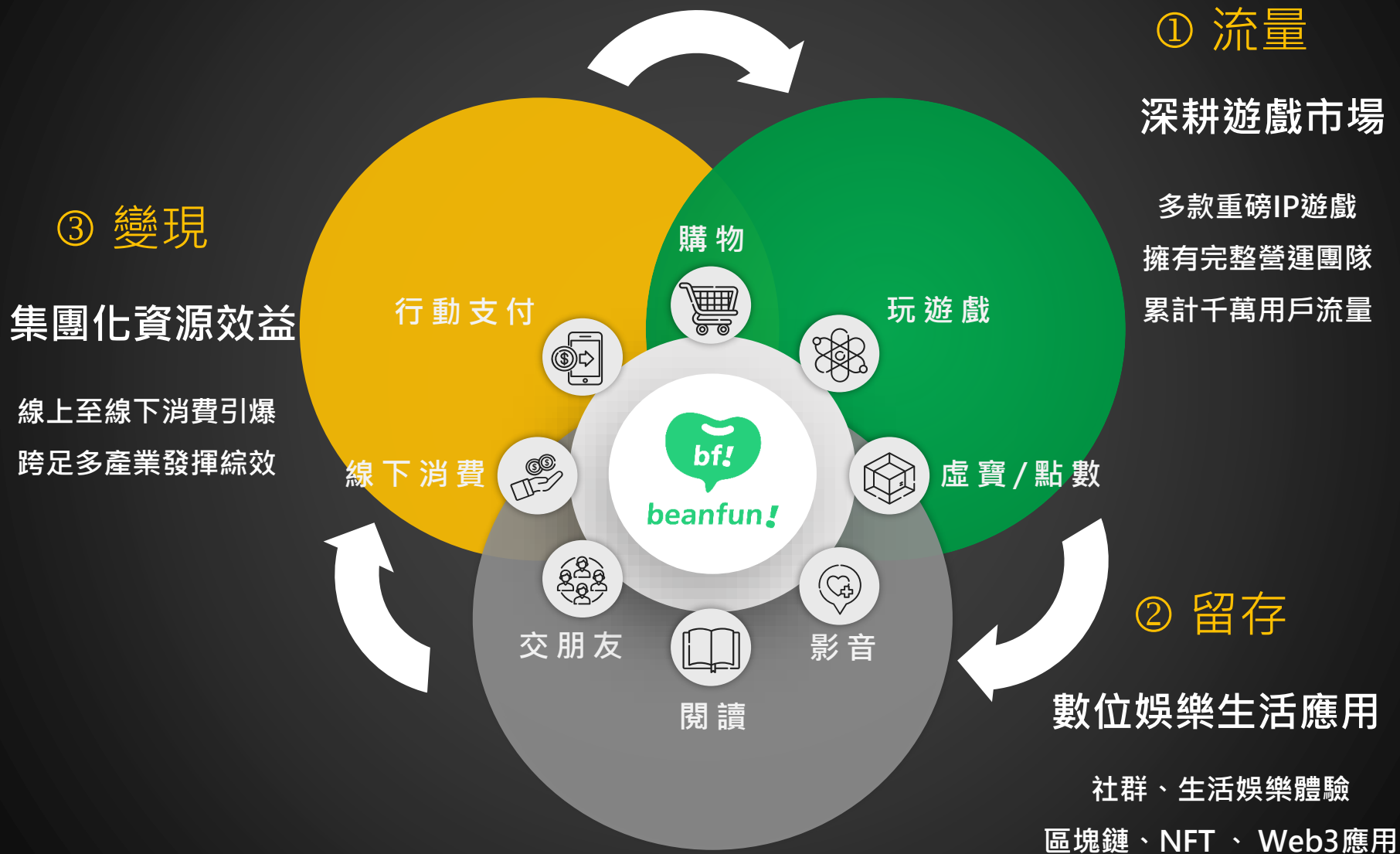
2014

2018

2018

2019

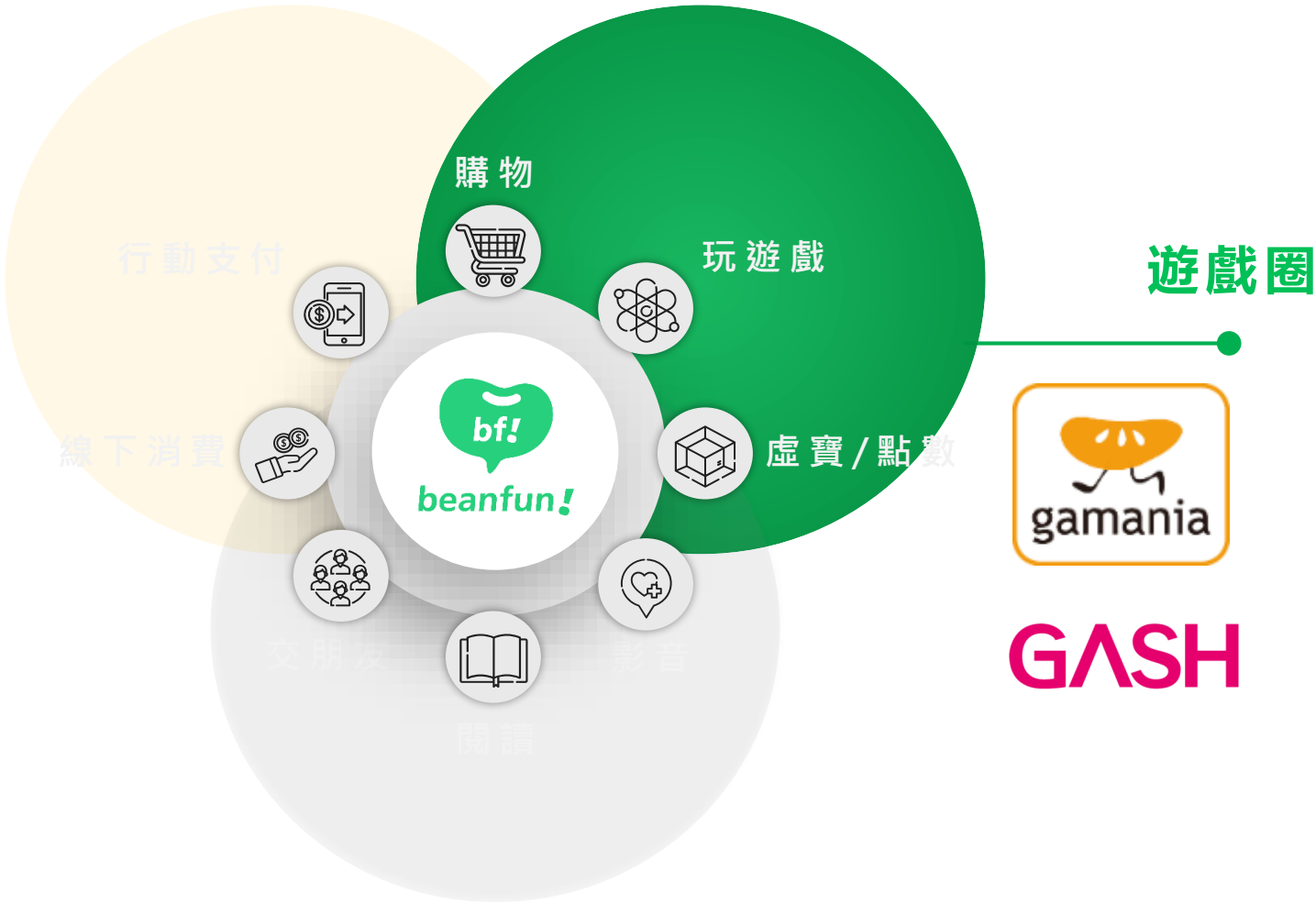




產業及營運概況

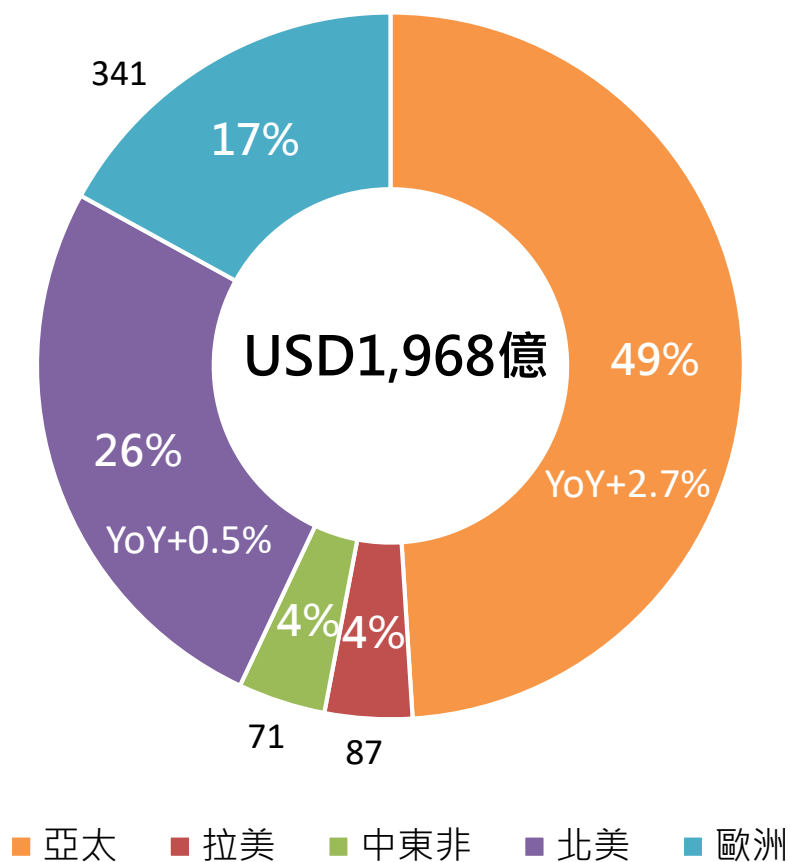


營運概況-遊戲圈

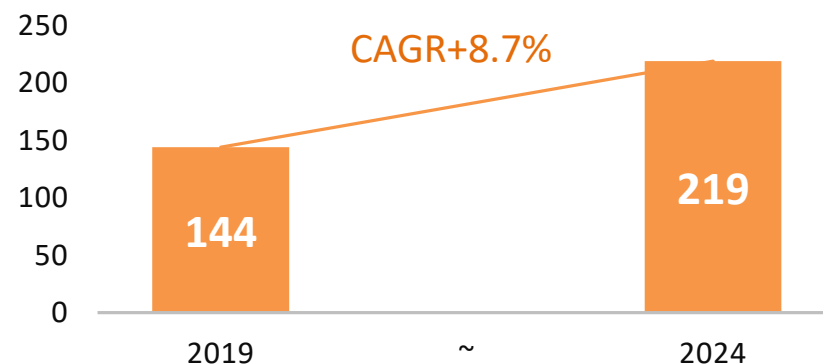


全球遊戲市場

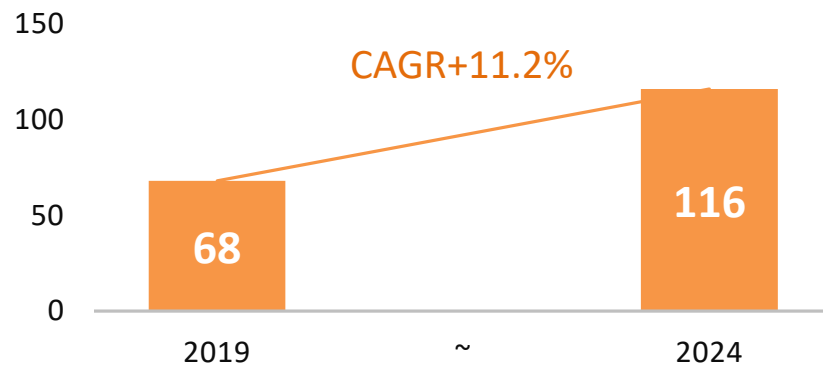
2022全球遊戲市場依地區分析



2019-2024全球遊戲市場規模

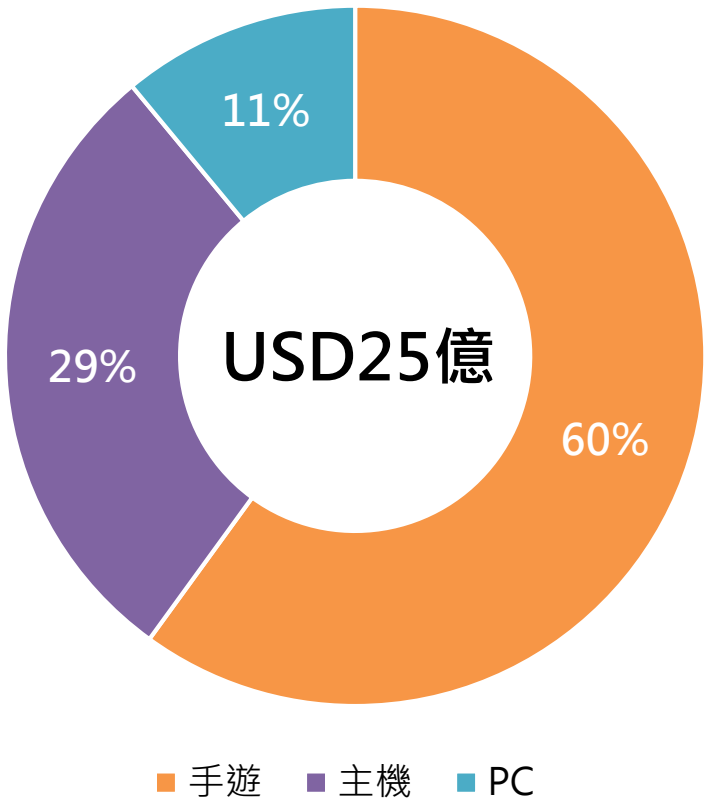


2019-2024全球手遊市場規模



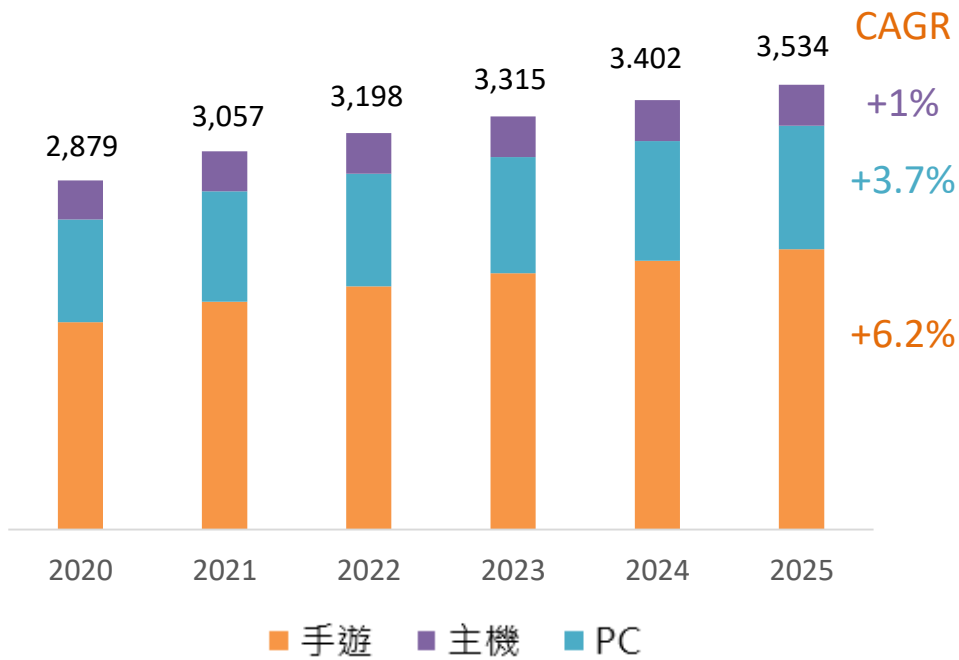
台灣遊戲市場

2022台灣遊戲市場依平台分析



2020-2025台灣遊戲市場依平台分析

(百萬美元)



資料：PwC Global Entertainment & Media Outlook 2021~2025

台灣手遊市場現況

台灣手遊暢銷類別 (按收入金額)

7億
美元

大型多人在線角色扮演
MMORPG (RPG)

3億
美元

博奕類
Slots (Casino)

2.5億
美元

戰鬥策略
Battle (Strategy)

台灣手遊裝置比例(按收入金額)

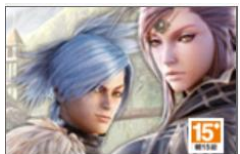
Android 70%

iOS 30%

主要遊戲產品



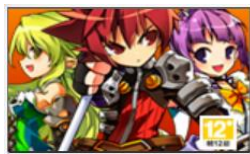
端遊 PC Games



天堂



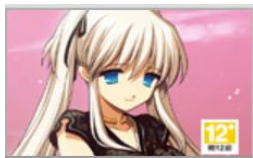
新楓之谷



艾爾之光



絕對武力



新瑪奇



新龍之谷



天堂R



手遊 Mobile Games



召喚版圖



天堂M



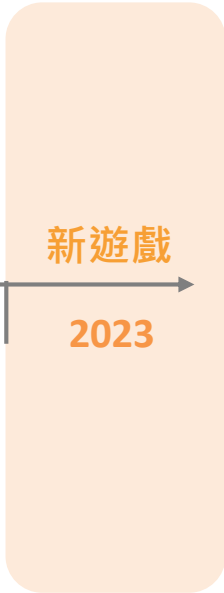
魔力寶貝M



彈射世界



龍之谷：新世界



重磅遊戲成功推手 「天堂M」 締造多重紀錄



- 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
- 上市連續四年為台灣手遊年度排行 TOP 1

雙平台營收榜連霸

NO.1

iOS 暢銷排行榜
Google Play 最高營收榜

累積會員數

↑
700萬

最高同時在線數

41萬

最高單日營收

↑
1億

最高日活躍人數

111萬

品牌成功重塑 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

年度營收



人氣偶像女團「BLACKPINK」聯名合作

2022 楓潮代言人「原子少年 - 天王星」

「新楓之谷 超突破秀」國內網紅真人實境秀

戶外「楓潮派對」首度進軍高雄

聯名「阿舍乾麵」共同研發獨家新口味

與台灣知名IP「貓貓蟲咖波」合作聯名

15周年【新復古】大改版品牌潮流化

2005
6月公測

2020

2021

2022

重磅遊戲運營的最強合作推手

深耕遊戲市場27年 在台港澳運營重量級 IP 遊戲

會員匯集 → 流量綜效 → 現金流之挹注

集團資源打造全方位專業團隊

X

深耕在地化IP特色經營



橘子嘉年華「好神SHOW市集」



天堂M x 高雄海神職業籃球隊



新楓之谷 x 貓貓蟲咖波IP



艾爾之光 x 白爛貓IP



歷年營收(2000~2022)

(Unit:NTD BN)

700萬會員
#1 上市4年以來台灣手遊暢銷排行*

2005



MapleStory
(Nexon)

(NCSOFT)

1,800萬會員
2022年營收創歷史新高

2000



(NCSOFT)

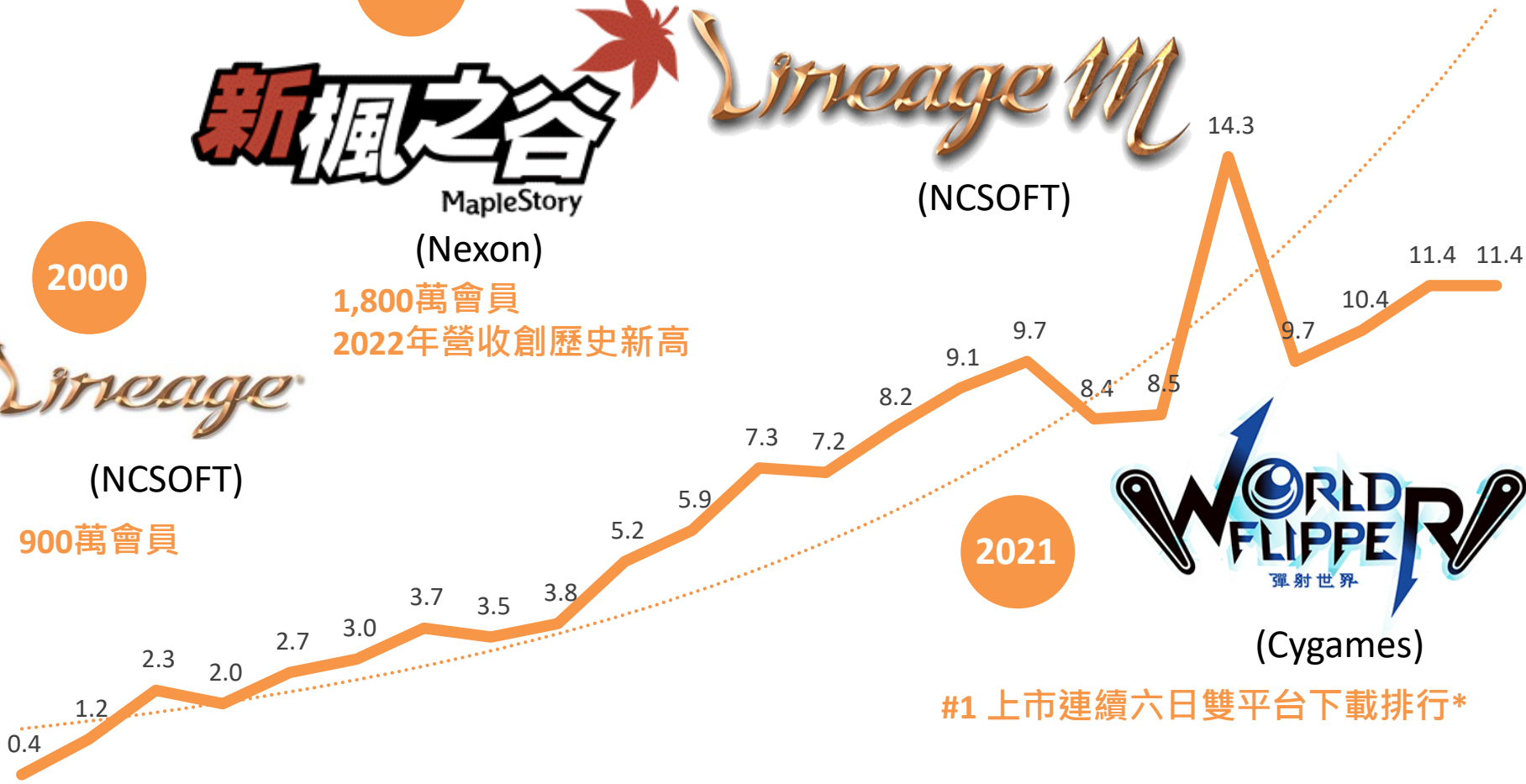
900萬會員

2021



(Cygames)

#1 上市連續六日雙平台下載排行*



GASH數位娛樂服務平台

合作電商

GASH銷售雙向導流
 禮包銷售 / 推廣
 優惠票券

GASH

數位娛樂服務1,000+萬用戶使用
 單月300萬筆交易，年交易額破百億

GASH 商城

GASH點數卡銷售
 禮包銷售
 外部合作通路導購

連鎖通路

通路合作雙向導流
 優惠票券
 CP服務整合推廣

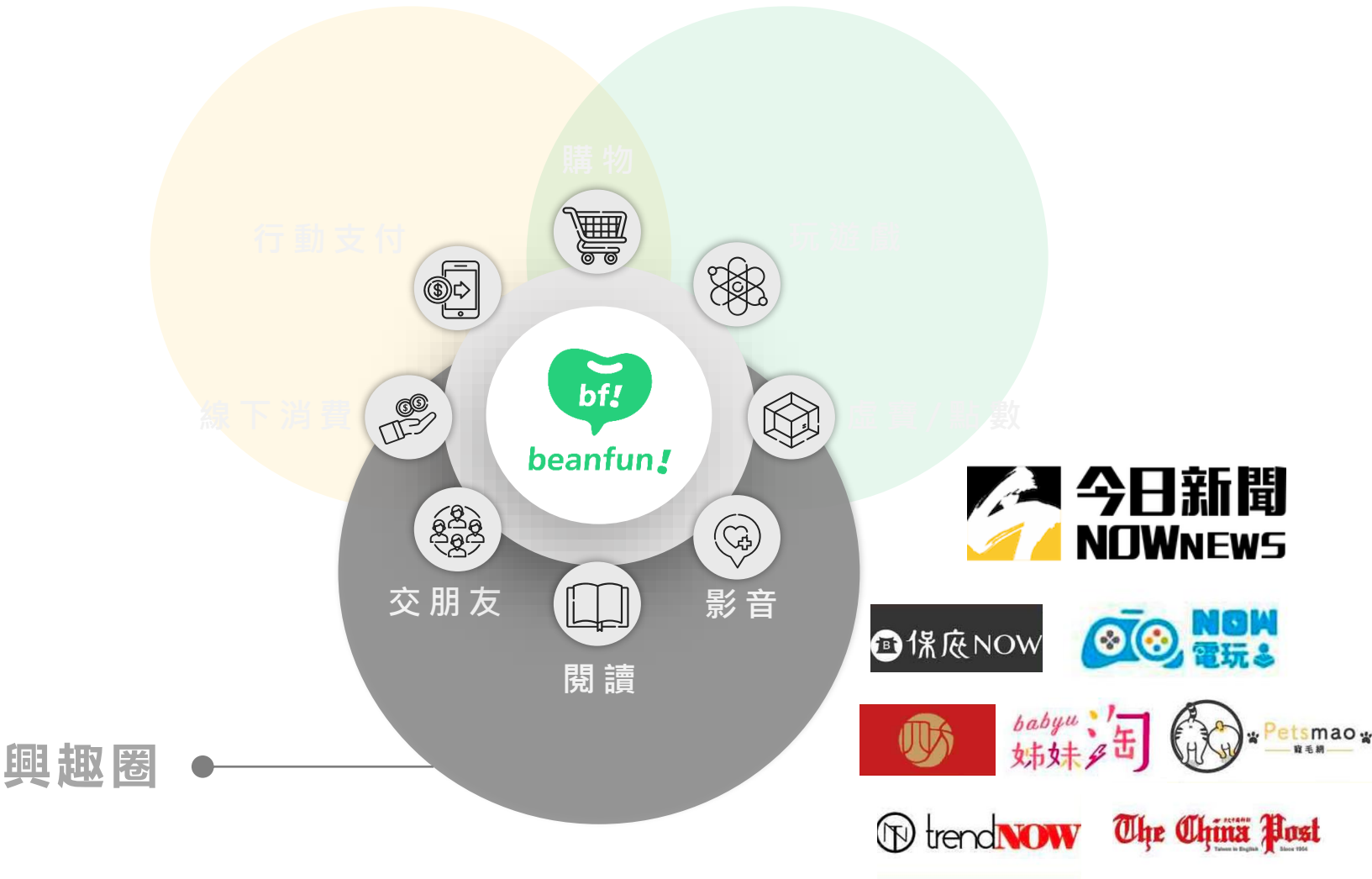
fun 市集

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

超商通路

點卡 / 禮包 / 專用卡銷售
 異業合作整合
 品牌禮物卡

營運概況-興趣圈



多元媒體事業

台灣具影響力數位媒體

5億+瀏覽量 讀者互動 分眾深耕



蟻力
Ants' Power

網路產業最大整合行銷公司

串聯多元媒體

最擅長與網路世代族群溝通



遊戲服務委外領導品牌

客服外包 社群行銷

「文學星」「漫畫星」雙平台打造內容生態圈

致力打造台灣最具特色的原創小說漫畫平台，2022年實績：

原創作品

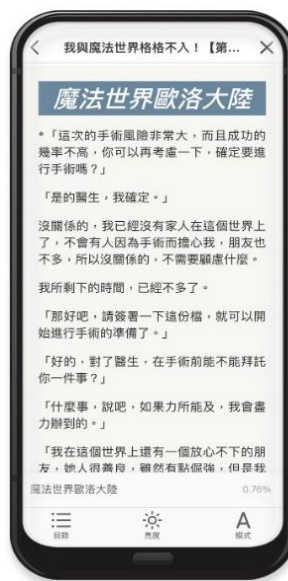
漫畫 +23部
小說 +17部

跨界專案

產出 +7項

MAU

高峰約 7萬+



支持優質娛樂內容，拓展 IP 應用深度及廣度

Animation (動畫)

Comic (漫畫)

Game (遊戲)

Novel (小說)

... and more

2022 雙星年末大賞

多元豐富的跨域、原創內容，
打造好看、好玩的全新閱讀體驗。



電影 IP 改編漫畫

首部電影改編原創漫畫，
開創全新故事軸線。
(電影票房超過新台幣3億元)



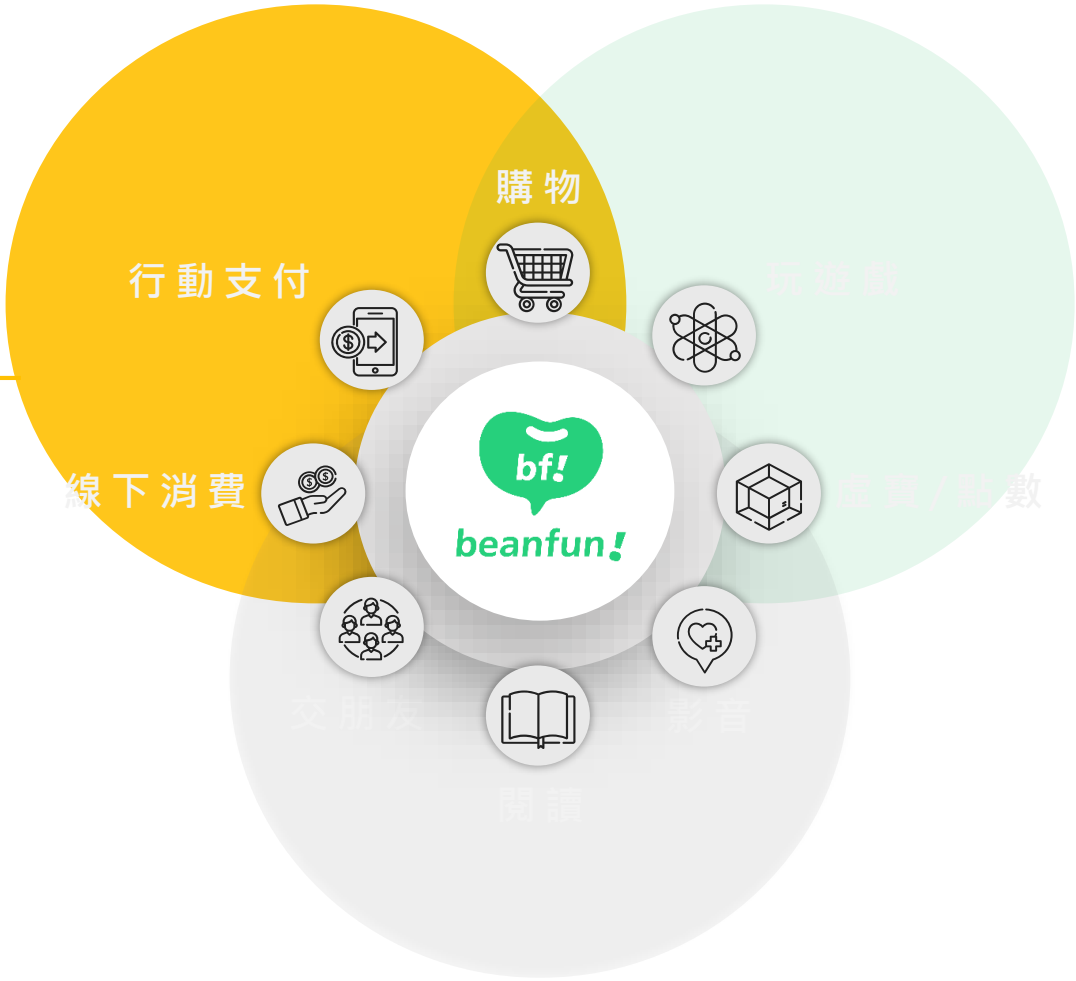
原子少年 ATOM BOYZ

打造現象級男團節目及漫畫版，
鎖定年輕世代娛樂體驗。



營運概況-生活圈

生活圈



有閒 JollyBuy

GAMA PAY

打造特色型娛樂電商

首家聚焦娛樂電商的購物平台，以娛樂消費為核心，拓展至用戶生活圈，並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

2022年

訂單數

YoY+20%

客單價

YoY+7%

玩具公仔交易額

YoY+51%

娛樂票券

YoY+12%

電玩遊戲

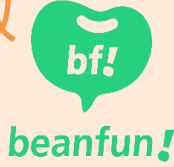
YoY+45%

多元場景的電子支付

線下生活圈

使用通路**70K+**

集團綜效



- 電費
- 水費
- 學費
- 超商
- 百貨
- 購物
- 餐飲
- 高鐵
- 停車費
- 醫療



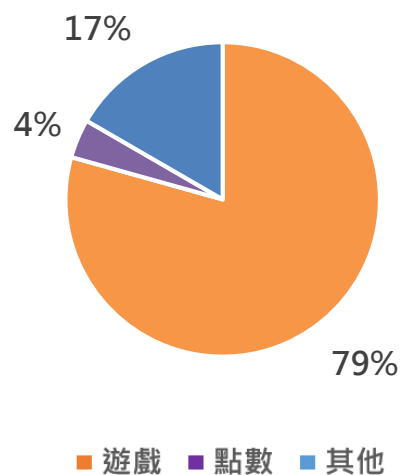
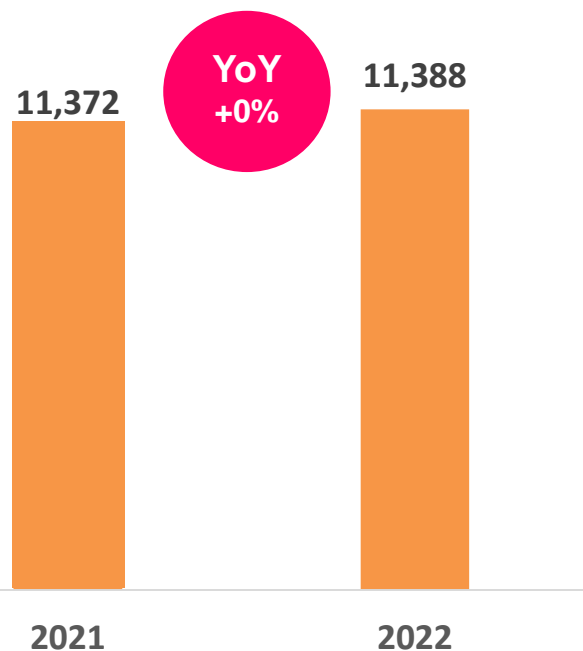
財務摘要



財務分析: 2022合併營收與淨利

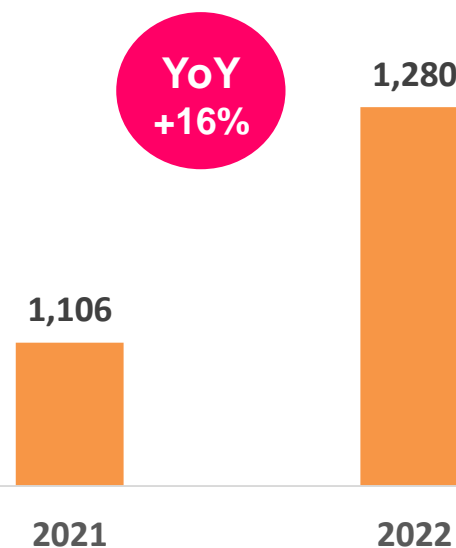
合併營收

Unit: NT\$M



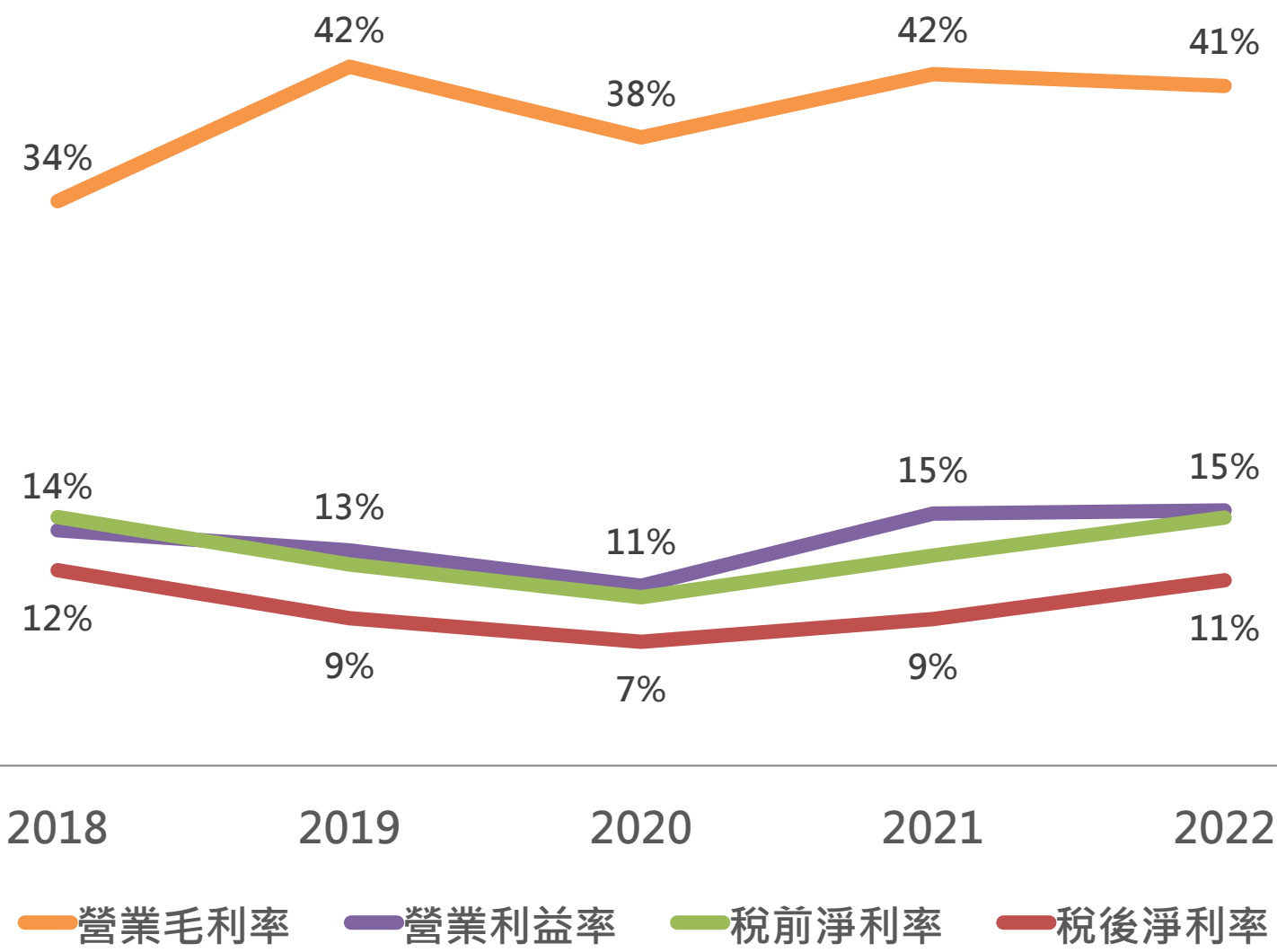
淨利

Unit: NT\$M



說明：其他包含電商、支付、媒體；淨利為歸屬於母公司業主之綜合損益

近五年獲利能力



2022合併綜合損益表

Unit: NT\$ M	2022	2021	YoY%	4Q22	4Q21	YoY%
營業收入	11,388	11,372	0%	2,154	2,328	-7%
營業成本	6,706	6,615	1%	1,472	1,154	28%
營業毛利淨額	4,682	4,757	-2%	682	1,174	-42%
推銷費用	1,042	1,209	-14%	92	168	-45%
管理費用	1,394	1,353	3%	404	427	-5%
研究發展費用	485	391	24%	141	95	48%
預期信用減損損失 (利益)	2	71	-97%	2	29	-92%
營業費用合計	2,924	3,023	-3%	639	718	-11%
營業利益 (損失)	1,759	1,734	1%	44	457	-90%
營業外收入及支出	(50)	(289)	83%	7	(192)	104%
稅前淨利	1,708	1,445	18%	50	265	-81%
所得稅費用合計	430	436	-1%	37	113	-67%
本期淨利	1,278	1,009	27%	13	152	-91%
淨利(損)歸屬於母公司業主	1,280	1,106	16%	18	198	-91%
淨利(損)歸屬於非控制權益	(2)	(97)	98%	(5)	(46)	90%
基本每股盈餘	7.29	6.30	16%	0.10	1.12	-91%
稀釋每股盈餘	7.17	6.21	15%	0.12	1.11	-89%

2022合併資產負債表

Unit: NT\$ M	2022	2021
流動資產	5,876	5,432
現金及約當現金	3,737	3,419
應收帳款	806	888
其他應收帳款	536	263
預付款項	322	352
其他流動資產	202	278
非流動資產	4,511	4,040
透過其他綜合損益按公允價值衡量之金融資產 – 非流動	15	0
採用權益法之投資	135	121
不動產、廠房及設備	2,812	2,797
無形資產	1,178	631
資產總計	10,387	9,473
流動負債	3,938	3,459
短期借款	92	100
應付帳款	617	571
其他應付帳款	2,569	1,973
非流動負債	160	161
長期借款	-	-
負債總計	4,098	3,620
歸屬於母公司業主之權益	5,852	5,408
股本	1,755	1,755
非控制權益	437	444
權益總計	6,289	5,852
每股淨值	33.35	30.82

ESG評鑑肯定



Bloomberg

16.7
Low Risk

(100-0, 0分最佳)

2.4

(0-5, 5級最佳)

50.73

(0-100, 100分最佳)

致力提升企業社會責任



2022

2023

111年度公司治理評鑑

前6%至20%

第4屆國家企業環保獎

銅級獎

Q&A

www.gamania.com
ir@gamania.com