

gamania

橘子集團 (6180 TT)

投資人簡報

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- This document may not be directly or indirectly reproduced, redistributed or forwarded to any other person and may not be published in whole or in part for any purpose.

橘子集團的亮點

- 臺灣在全球遊戲市場佔居要位，為一大潛力市場。
 - 2022年手遊平台營收排名第五。
 - 2022年手遊人均消費(ARPU)排名第二。
- 身為臺灣的重點遊戲公司，擁有穩固的財務基礎，持續投入高品質的產出。
 - 營運財務穩健，近五年平均ROE達22%。
 - 已營運超過35款遊戲，涵蓋PC端遊及手機遊戲，特別擅長營運高ARPU的MMORPG類型遊戲。
 - 營運知名遊戲如新楓之谷、天堂M、新瑪奇、絕對武力、艾爾之光等。
- 2024年新遊戲將有效帶動營運動能、開拓潛力的市場機會。
 - 23Q4起預期將有多款受矚的新遊戲陸續上線。
 - 新楓之谷將正式啟動台版六轉。
 - 新遊戲將推升遊戲事業體的成長及動能。

橘子集團簡介

成立於
1995
已成立
28年



US\$ 372mn 市值
(2023/11/3)
16.3%
營收年複合成長率
(2000~2022)



7,642
1-3Q23 月均ARPU (NT\$)
(前三大遊戲)

74%/9%/5%/13%
3Q23 營收組成(遊戲/商務/支付/其他)
64%/36%
3Q23 遊戲營收組成(端遊/手遊)



NT\$ 29.4bn
新楓之谷累計營收
(~3Q23)



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

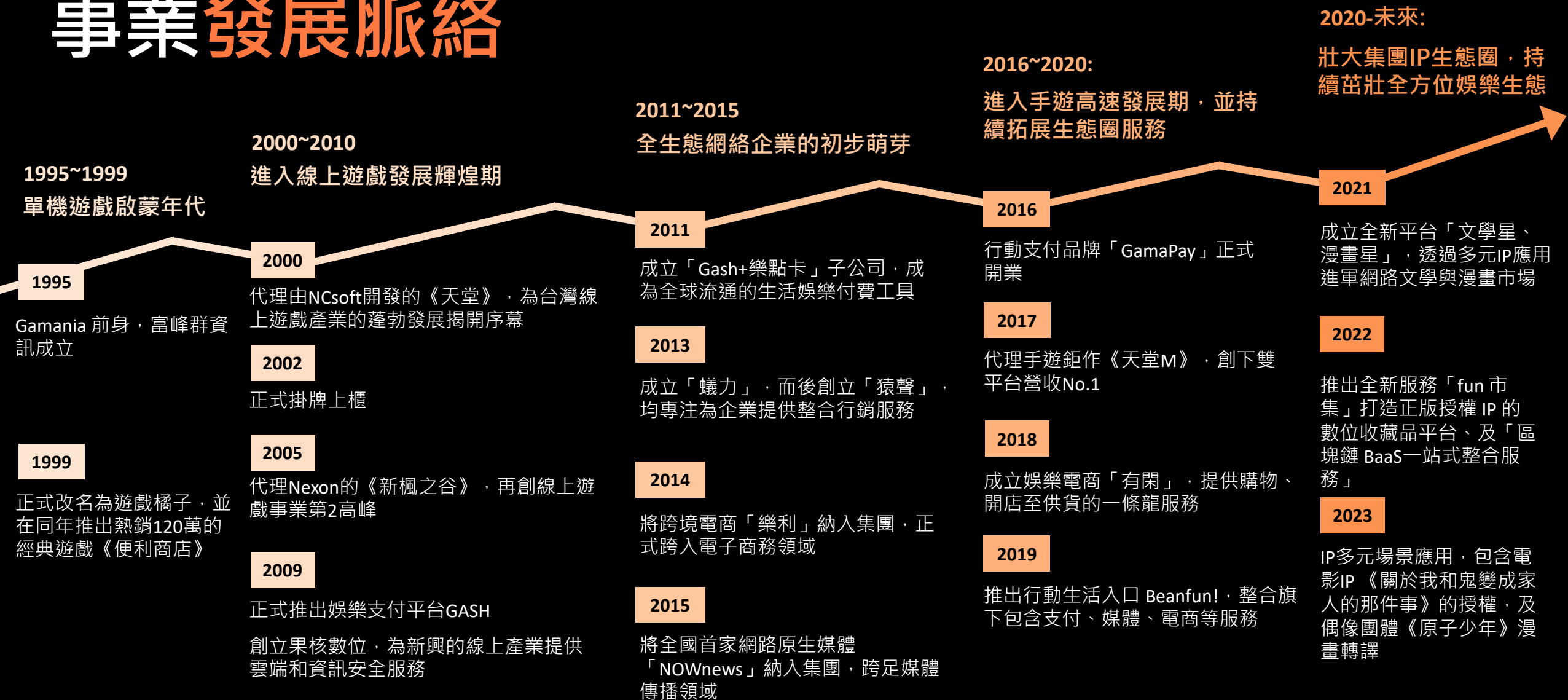
1,050
員工數 (1Q23)
164
研發人員數 (1Q23)

13mn
玩家數 (Dec, 2022)
20.7%
玩家數年增率(2022)

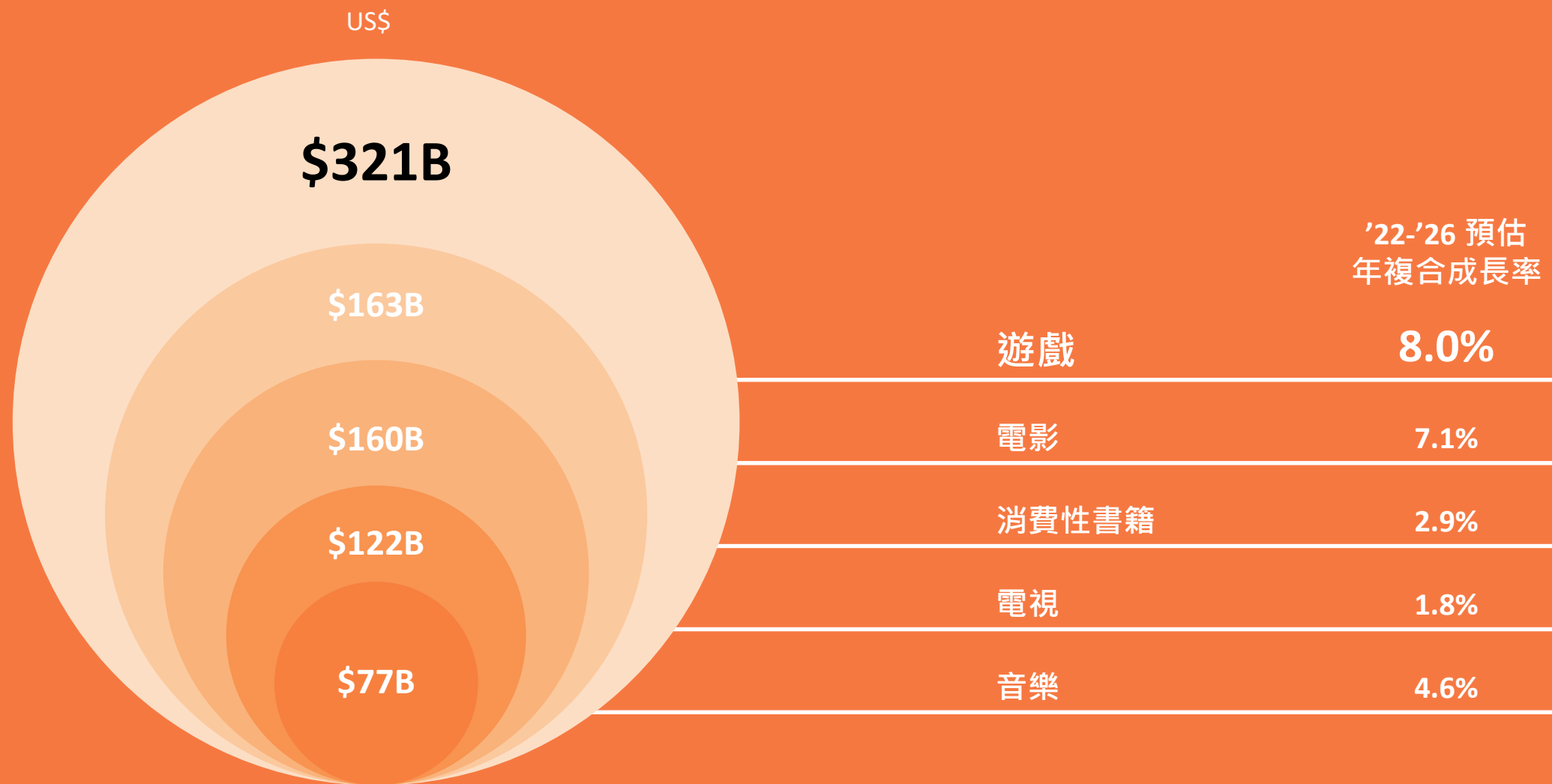
天堂M於2017~2021年蟬連
台灣市場排名第一個手機遊戲

11年
平均遊戲壽命

公司沿革及 事業發展脈絡

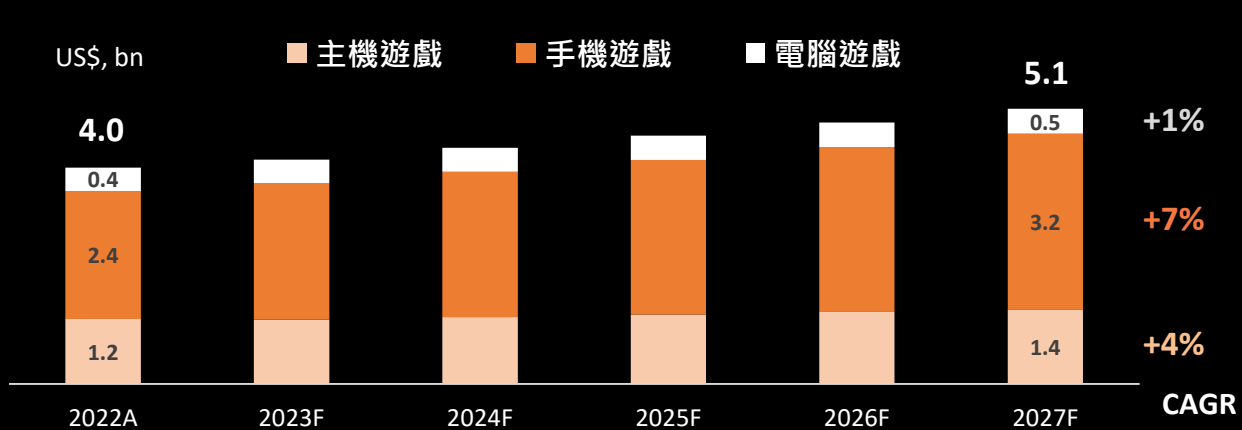


遊戲在娛樂產業中市場最大且增長最快

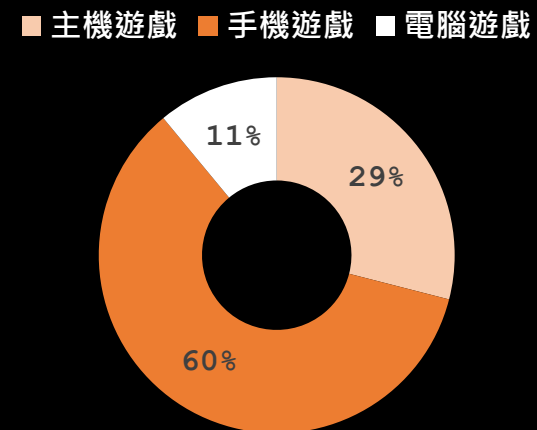


台灣在遊戲市場中名列前茅

台灣遊戲市場規模 2022-2027



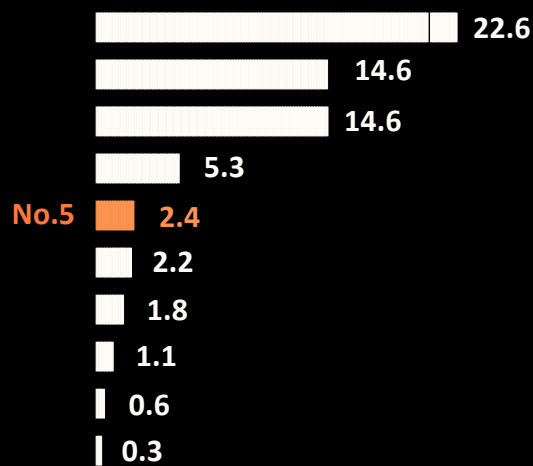
2022年台灣遊戲平台市佔率



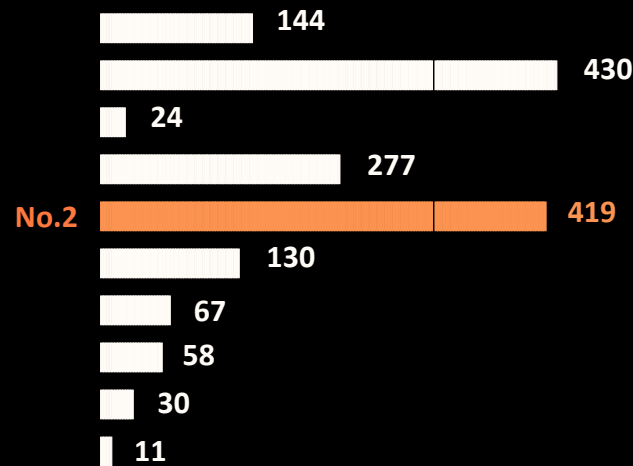
2022 全球手遊市場規模, 國家比較

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

平台總收益 (US\$, bn)

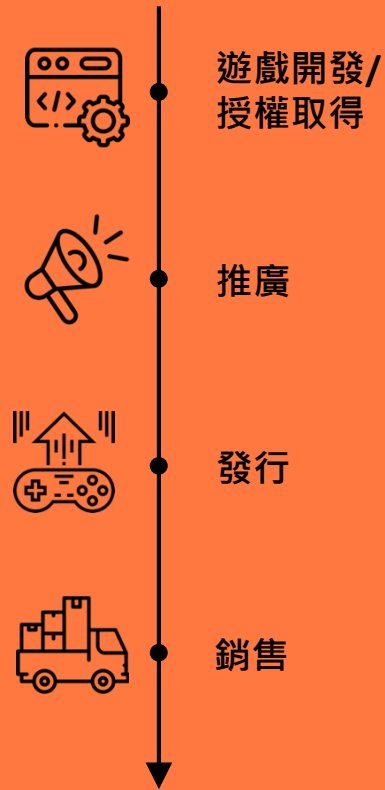


每位用戶平均收益 (ARPU) (US\$)



Games as a Service

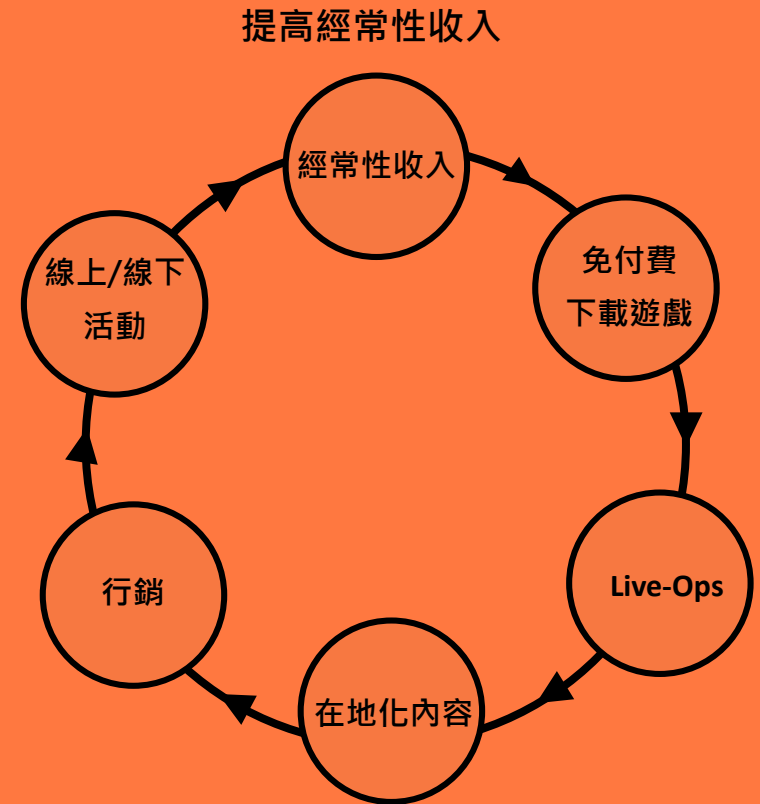
我們掌握遊戲產業價值鏈



營收架構



Games as a Service



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



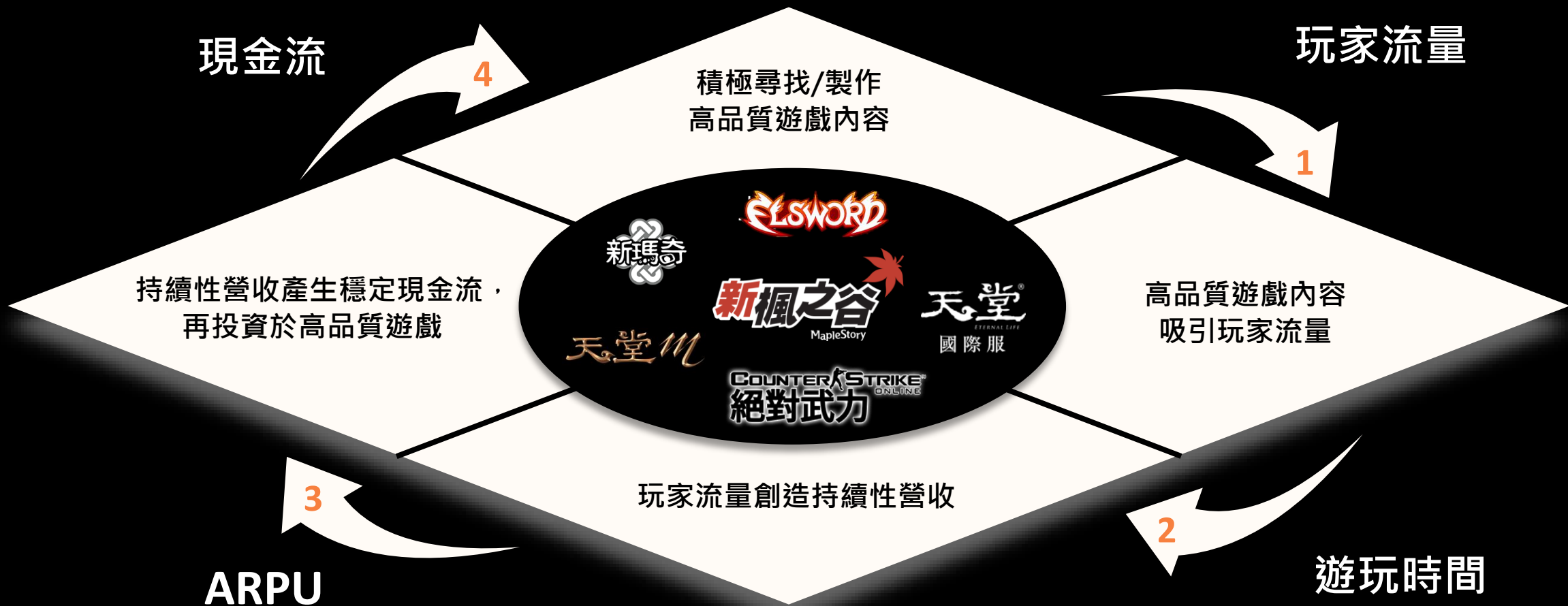
角色扮演 (RPG)

US\$74.83bn

* 數字為各遊戲類型亞洲區2023預估營收總額

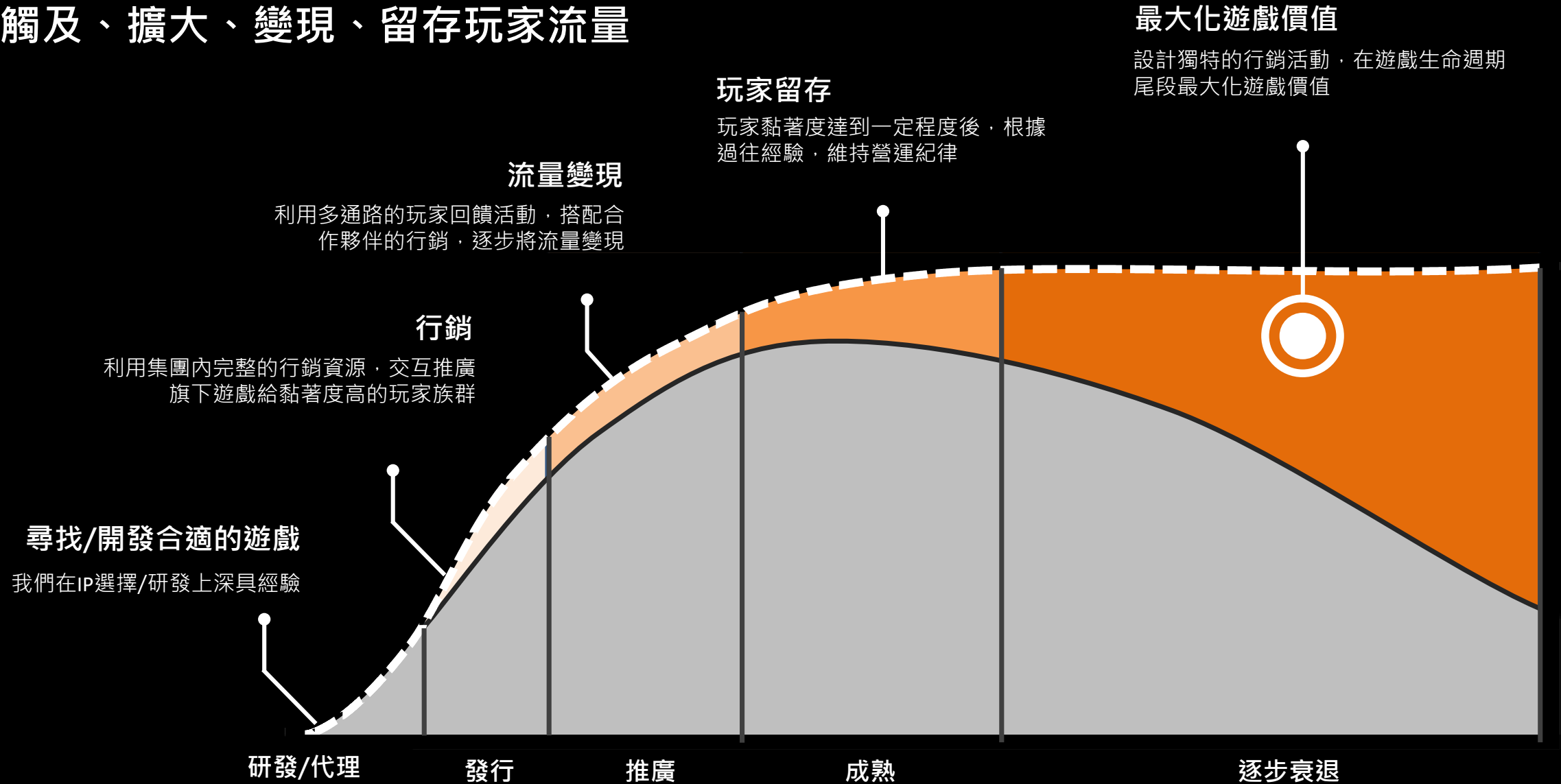
資料來源: Statista

飛輪效應為遊戲事業帶來成長動能



可驗證的營運模式

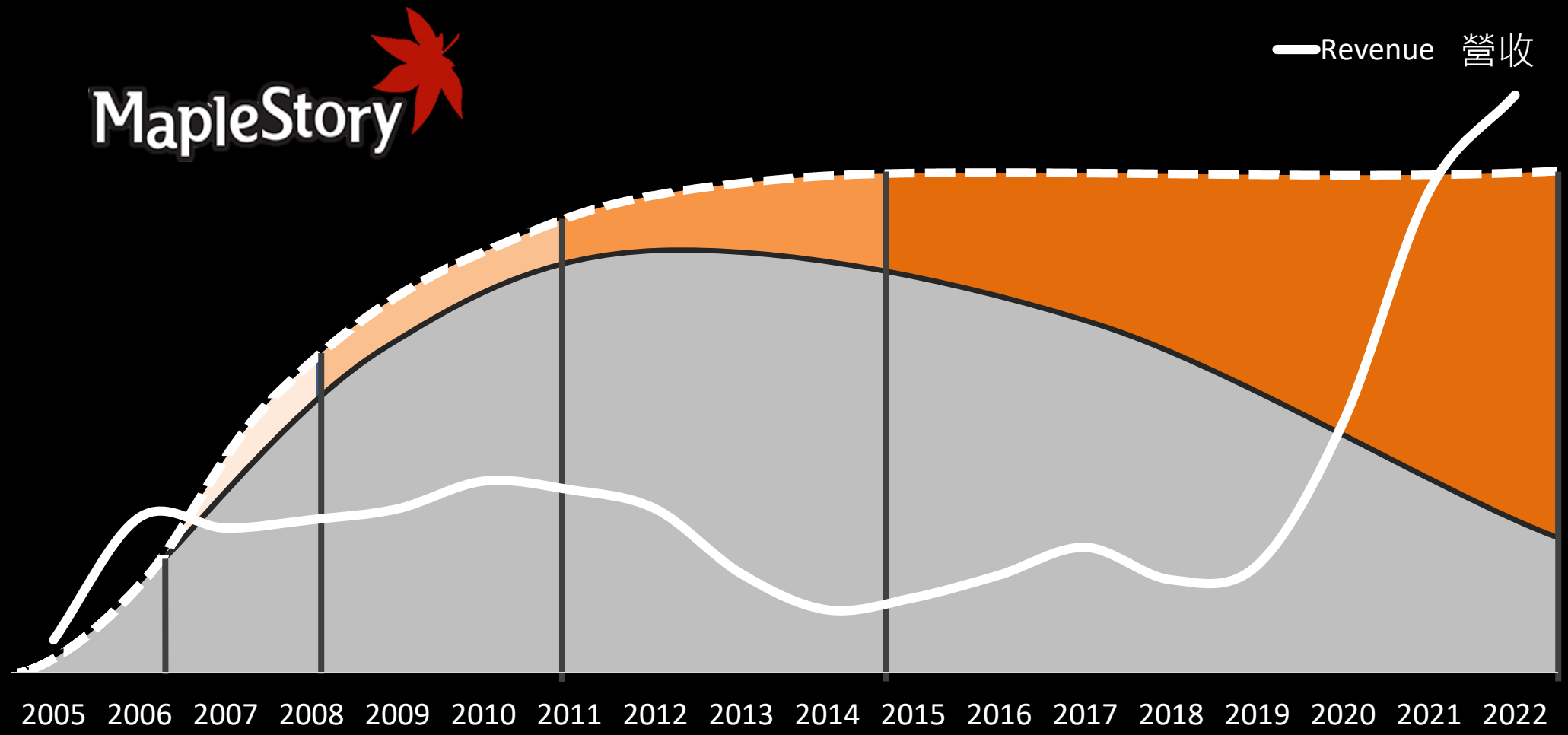
有效觸及、擴大、變現、留存玩家流量



我們使18年前推出的遊戲 重獲成長動能



— Revenue 營收



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
阿舍乾麵



橘子嘉年華

新楓之谷
X
異世界四重奏



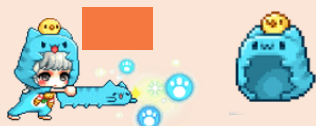
橘子嘉年華 x 宇宙人

新楓之谷
X
BLACKPINK



新楓之谷 x 阿舍乾麵

新楓之谷
X
貓貓蟲咖波



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

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 (累計至3Q23)

NT\$29.4bn

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

遊戲發展策略

Project A 預計成為
重要代表遊戲

新楓之谷  天堂M

+

Project A

除既有RPG外
開拓多元遊戲類型

RPG

+

休閒三消

模擬經營



持續研發及合作 具創意及市場潛力的遊戲



櫻桃小丸子 元氣版

- 自製手遊
- 休閒三消結合角色養成
- 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



便利商店 口袋版

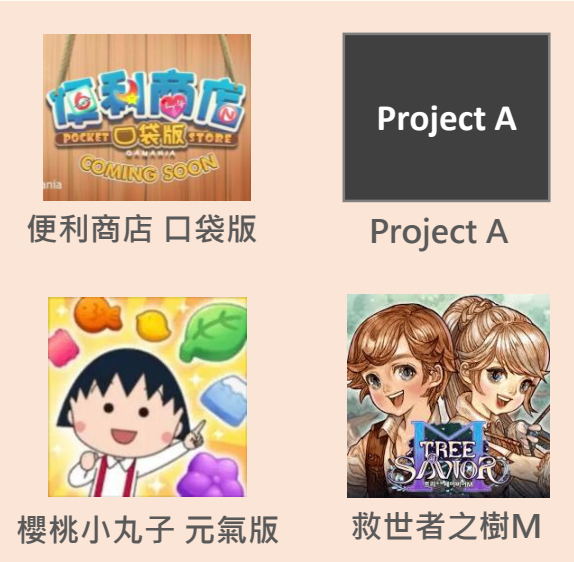
- 模擬遊戲
- 自製IP及自製手遊
- 台灣經典PC遊戲的重製版
- 重磅MMORPG
- 第一款跨平台遊戲

Project A

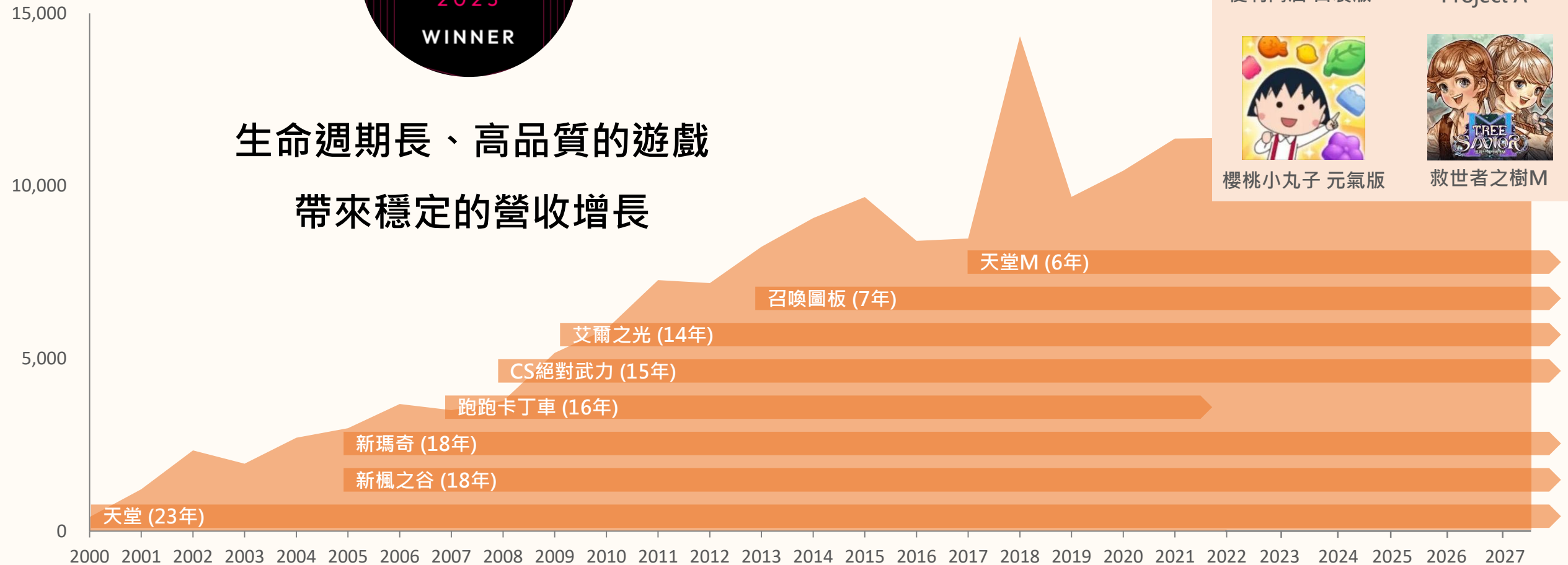
累積長期營運實力，基礎穩固，逐步成長



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)



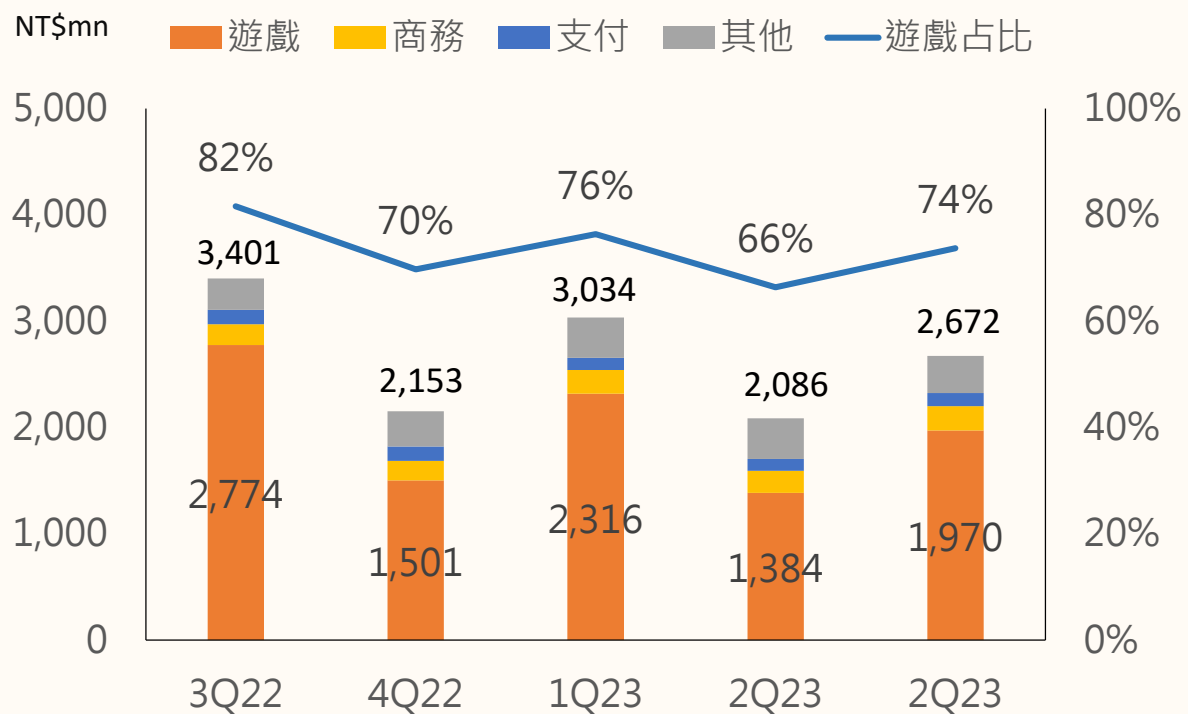
本期財務摘要

- 第三季因暑期主力遊戲改版幅度較小，且活動期間較去年同期短而影響；惟玩家熱度不減，季活躍用戶仍較同期明顯回流。
- 前三季合併營收為新台幣77.9億元，YoY-16%，主因遊戲累積收入減少，集團其他事業則穩健成長中。

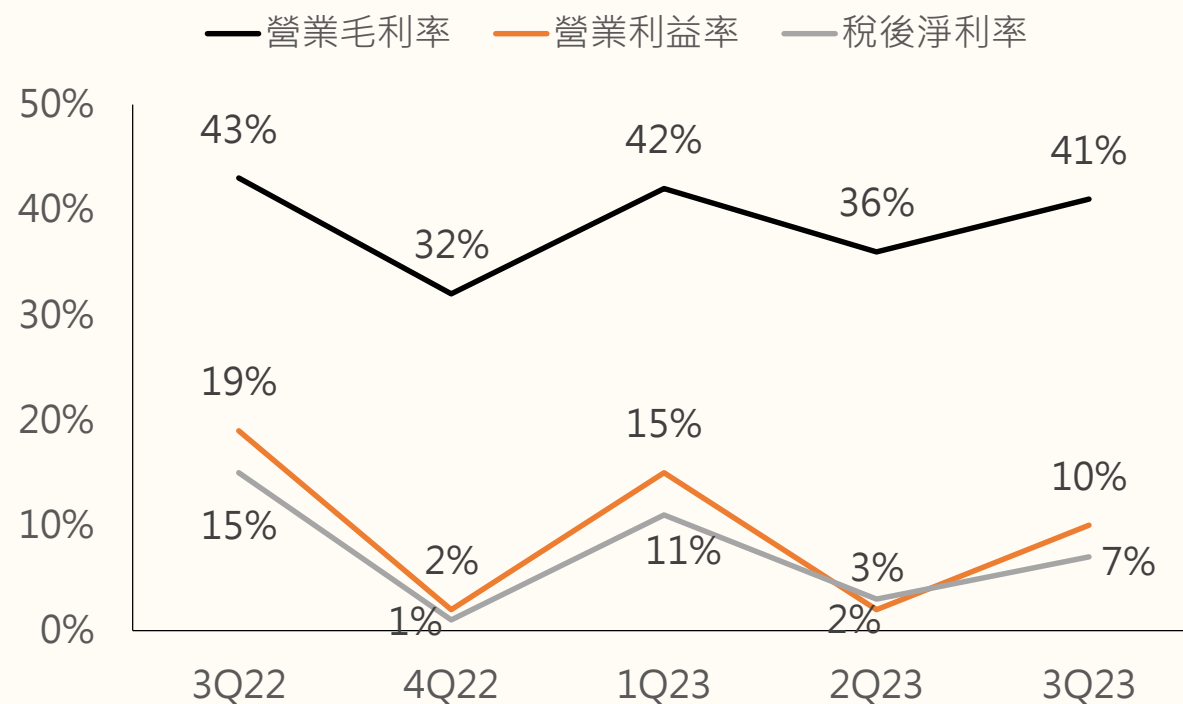
(百萬台幣)	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	YoY	QoQ
營業收入	3,401	2,153	3,034	2,086	2,672	-21%	28%
遊戲	2,774	1,501	2,316	1,384	1,970	-29%	42%
商務	195	183	223	209	230	18%	10%
支付	137	138	114	109	122	-11%	12%
其他	295	331	381	384	350	19%	-9%
營業毛利	1,453	682	1,267	760	1,088	-25%	43%
營業利益	652	44	451	45	266	-59%	495%
稅後淨利	493	18	336	67	186	-62%	178%
基本每股盈餘 (元)	2.81	0.10	1.92	0.38	1.06	-62%	179%

近五季財務數據

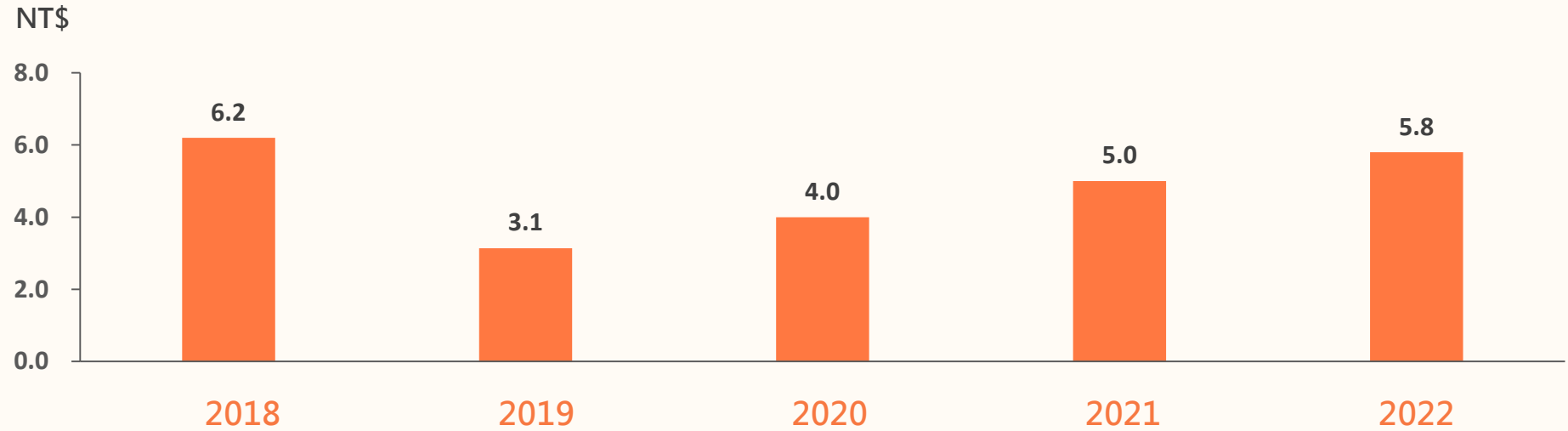
各事業營收組成



財務比率



股利發放及資本支出



	2018	2019	2020	2021	2022
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

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

50.62

(100-0; 100最佳)

**S&P Global
Ratings**

42 (PR 95)

(100-0; 100最佳)



2.9

(5-0; 5 最佳)

已符合入選
FTSE4Good Emerging Index
分數要求



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.