

## 橘子集團 2016 年度合併財務報告

遊戲橘子集團公佈依國際財務報導準則(IFRS)所編製之 2016 年度合併財務報告：

單位：新台幣仟元	2016 年度 (IFRS)
營業收入	8,409,034
營業毛利	1,288,422
稅後淨利	(382,883)
每股盈餘	(2.45)

橘子集團 2016 年度合併營收達新台幣 84.1 億元，為歷年前三高紀錄，受惠集團各事業群持續優化客戶及產品組合有成，年度毛利率超過 15% 水準，較去年度逆勢成長。2016 年度稅後淨損為 3.8 億元，主係下半年認列投資樂陞及磁力線上減損損失近 3.5 億元影響；若僅看遊戲營運及通路事業成果，本業獲利實則較去年度大幅增加，遊戲事業表現穩健亮眼，電商事業亦於第四季轉盈。此外，集團去年從中和遷至人才及資源更豐沛的內湖科學園區，原址於本季董事會通過不動產處分案，預計累計出售金額近 3.6 億元，處分利益估計約 1.5 億元，待交易完成認列入帳。

2016 年集團持續轉型，積極推展新事業；2017 年遊戲、支付、電商、媒體等四大事業群成形，穩健邁向重點里程：遊戲事業群爭取 IP 力作搶攻行動化市場、支付事業群大舉拓展橘子支線下據點取得先機、電商事業群放眼全亞洲開拓新藍海、媒體事業群由酷瞧新型態網綜節目領軍，冀能再創導流佳績；四大事業群合縱連橫，集團營運動能可期。

### 遊戲事業群端遊手遊並進 積極爭取大 IP 代理

遊戲方面，橘子持續展現在地化營運實力，引領旗下遊戲大作續寫傳奇，以長青旗艦端遊大作《新楓之谷》為例，自年初推出睽違 10 年的全職業五轉內容，人氣指數爆表，集團 1 月份合併營收締造 1 月單月歷史新高水準。手遊方面，繼去年成功推出百萬下載人氣佳作《召喚圖板》及《勁舞團 PLAN-S》，今年持續與國際遊戲潮流趨勢接軌，爭取優質 IP 精品，第一季引進的日系動漫 RPG 手遊《馭時之輪》，其

# gamania 橘子集團

創新時間軸玩法引發台港澳地區玩家關注，接續迭有新作問世，預計全年推出 5~6 款新作，精彩可期！

## 電商事業群 樂利營運觸角廣伸全亞洲

跨境電商首選「樂利數位 Jollywiz」戰果豐碩，去年成功迎來微熱山丘、聯華食品、屈臣氏、伊利牛奶等知名品牌，攜手揮軍中國電商市場，並於雙 11 表現搶眼，於第四季創造亮麗實績。樂利將持續廣拓合作對象，並深化直播及大數據精準行銷策略，積極將業務觸角延伸至全亞洲。

## 支付事業群 橘子支深耕拓點力拼全民支付首選

「橘子支 GAMA PAY」自去年 10 月正式上線以來，積極拓展營運範圍與服務據點，目前觸角已涵蓋台灣計程車龍頭業者台灣大車隊、高科技消費商場三創生活園區、民生消費連鎖零售美廉社、日本超人氣連鎖藥妝店日藥本舖、線上美食平台愛評網、桃竹花三縣市停車智慧行動繳費服務等數萬個服務據點，近期更與台北市政府合作，將於本季底開通北市府智慧支付平臺 [pay.taipei](http://pay.taipei)，讓民眾使用橘子支一站繳足北市路邊停車費、自來水費、聯合醫院批價費等民生費用。橘子支今年將致力推廣電子支付應用範圍，目標佈署達 10 萬個服務據點，成為全民消費首選的支付品牌。

## 媒體事業群 酷瞧祭出全新網路綜藝節目與網路劇 加強導流深化內容經營

影音新媒體「酷瞧 Coture」成軍兩年，累計全網觀看流量已突破 6 億次，為推動集團各事業體發展行動化，匯聚導引流量關鍵。今年酷瞧將主攻多元內容及深化社群經營，以擴增用戶數、一舉推升黏著度，繼 3 月隆重推出集結 400 萬粉絲力的網紅自製網路綜藝節目——《網紅 GO》，引發網友熱烈迴響；接續更將以原創網路劇突圍，集結優質卡司，期許打造台劇新經典。

專精於 IDC 與資安等專業技術的果核數位，提供 APP 高規格防護服務 - appGuard，能預防破解及外掛攻擊，確保原始碼、機密資料不會外洩及防止詐騙交易，保障個人資料安全性，廣獲金融、遊戲等產業客戶青睞，總下載量已經超過 2,000 萬次，推動資安防護有成。

而挹注創能起飛的「群募貝果 WeBackers」2017 年起將轉型成為遊戲群募平台，遊戲類募資表現亮眼，成功率高達百分百，最新募資案「舊遊戲時代」已成功集資突破 400 萬，可望再締新猷。