

遊戲橘子數位科技(股)公司公佈 93 年度財務報告查核數暨 94 年度第一季季報

遊戲橘子數位科技股份有限公司於今(04/28)公佈 93 年經會計師查核簽證之財務報告。由於 2003 年起韓國遊戲門戶網站蓬勃發展，鑒於韓國遊戲市場向為線上遊戲產業先驅，遊戲橘子基於產品多角化與拓展不同屬性玩家群考量，於該年向韓國前五大遊戲門戶網站開發及營運商 Joyon 取得遊戲平台授權(包含數款線上遊戲與 Avatar 系統)，惟台灣市場近兩年對遊戲門戶網站接受度不如預期，因此基於保守原則，遊戲橘子決定於 93 年度年報提前適用 35 號公報，提列遊戲門戶平台(數款線上遊戲與 Avatar 系統)代理權費用，另亦基於同原則，一併提列效益不如預期的 MMOG 線上遊戲。雖然 93 年財報從嚴提列資產減損損失，但這些減損僅為帳務上的提列，並沒有現金流出，因此對於現金流量及未來營運沒有重大影響。另著眼於近年台灣市場休閒遊戲市場崛起，遊戲橘子近年耕耘有成，目前幾款主題遊戲如 O2 勁樂團已有註冊會員 120 萬，魔法飛球 15 萬，百變恰吉 18 萬與巨商各有 28 萬，顯見轉型主題遊戲策略奏效。

與 93 年自結數相較，93 年查核數營收為新台幣 1,941,151 仟元，營業毛利為新台幣 1,005,492 仟元，營業淨利為新台幣 376,241 仟元，與自結數的差異均不大。業外損益則因提前從嚴提列資產減損，導致稅後損益轉為虧損新台幣 167,744 仟元，稅後 EPS 為 -1.1 元。

就 94 年第一季核閱數觀之，營業收入為新台幣 452,796 仟元(季增率 3.0%)，營業毛利為新台幣 234,529 仟元(季增率 3.1%)，營業淨利為新台幣 74,010 仟元(季增率為 33.6%)，稅前淨利為新台幣 60,296 仟元(年成長率 49.7%)。另受惠於海內外轉投資公司營運狀況大幅好轉(其中日本子公司第一季營收較去年同期營收增加 580%以上，帶動獲利轉虧為盈，擺脫連續虧損三年陰霾；香港子公司第一季營收亦較去年同期增加 340%以上，並和韓國子公司與吉恩立均處獲利狀態)，整體轉投資損失由 93 年第四季虧損新台幣 86,344 仟元大幅減少至新台幣 11,269 仟元，縮小幅度達 86.9%。另外，由於資產減損提前於 93 年從嚴提列與海外營運績效持續好轉，致使 94 年第一季的經營結果較 93 年第四季明顯改善。

以集團角度觀之，93 年合併營收較 92 年成長 35%以上，94 年第一季合併營收年增率亦達 15%，經營結果明顯成長。展望 94 年，由於數款新遊戲(EQII、Mabinogi、Maple Story)於今年第三季起陸續收費、加上海外營運績效持續改善，皆有利於提昇公司營運績效。

單位:仟元

| 會計科目 | 93 年查核數(4/29) | 94 年第一季核閱數 |
|----------|---------------|------------|
| 銷貨收入淨額 | 1,941,151 | 452,796 |
| 營業毛利 | 1,005,492 | 234,529 |
| 營業淨利 | 376,241 | 74,010 |
| 稅前純益(淨損) | (257,784) | 60,296 |
| 稅後純益(淨損) | (167,744) | 27,483 |
| 每股淨利(損)元 | (1.1) | 0.19 |