

橘子集團 2019 年第三季合併財務報告

橘子集團(股票代號：6180)公佈依國際財務報導準則(IFRS)所編製之 2019 年第三季合併財務報告：

單位：新台幣仟元	2019 年 第三季	2019 年 第二季	季成長率 QoQ%	2019 年 累計前三季	2018 年 累計前三季	年成長率 YoY%
營業收入	2,383,488	1,963,387	21%	7,281,161	11,634,895	-37%
營業毛利	1,067,746	791,369	35%	3,077,079	3,880,319	-21%
營業利益	408,275	57,475	610%	908,997	1,685,793	-46%
稅後淨利 歸屬於母公司業主	319,503	4,776	6590%	683,021	1,458,210	-53%
每股盈餘(元)	1.84	0.03		3.93	8.59	

橘子集團 2019 年第三季合併營收為新台幣 23.9 億元，季增 21%，主要受惠於《魔力寶貝 M》、《天堂 Remastered》新遊戲上市及其他多款遊戲改版，挹注營收增長；營業毛利為新台幣 10.7 億元，季增 35%，主係本季高毛利產品組合比重提升，營業毛利率達 45%，較上季增加 5 個百分點；營業利益為新台幣 4.1 億元，季增 610%，主係上述兩款新遊戲重要推銷費用已於第二季投入，本季推銷費用較上季減少。歸屬母公司業主稅後淨利為新台幣 3.2 億元，季增 6590%；每股盈餘 EPS 1.84 元。

由於 2017 年 12 月人氣手遊《天堂 M》新上市的高基期影響下，2019 年累計前三季合併營收為新台幣 72.8 億元，較去年同期減少；累計前三季營業毛利為新台幣 30.8 億元，營業毛利率 42%，因成本控管得宜，較去年同期增加 9 個百分點；累計前三季營業利益為新台幣 9.1 億元。累計前三季歸屬母公司業主稅後淨利為新台幣 6.8 億元；每股盈餘 EPS 3.93 元。

回顧前三季，橘子集團深入熱門商圈、遊戲展會、宗教慶典與音樂祭派對等分眾場域，透過行動生活入口 beanfun! 串接集團內遊戲、點數、媒體、電商等服務；展望未來，除遊戲事業群穩健營運，肩負整合入口角色的 beanfun!，逐步朝「刺激跨域用戶、海量會員成長、增加使用黏性」三大目標前進。

遊戲橘子旗下《天堂 M》9 月推出全新改版篇章「血戰」、GAMA COUPON III 商城贖回券、跨伺服器世界奇岩攻城戰、全新世界副本「巨蟻女皇 vs 沙蟲陣營戰」與開放伺服器大移民等活動，搭配 8 月全新改版《天堂 REMASTERED》，手遊端遊同時刺激玩家回流。展望未來，第四季有線上遊戲

gamania 橘子集團

《新龍之谷》、手遊《罪惡童話：集體崩壞的公主》上市，2020 則有手遊大作《龍之谷 M：世界》接力登場，將提供玩家豐富多樣的遊戲選擇。

樂點(GASH) 第三季受惠暑假旺季，有助於點數金流及收益攀升，旗下 SaaS 新產品「揪票通」串聯 O2O 商機，持續擴大商家與會員數；beanfun! 中 GASH 儲點服務，前三季成長至超過 200 萬筆；展望第四季，新商模「HIO 虛實交易所」及「帳號交易所」進入測試階段，「揪票通」將鎖定文化、旅遊與賣場等場域，以擴大用戶使用情境。橘子支付第三季新增台北市立動物園、頂好超市、六福村、大都會計程車與嘟嘟房停車場等跨域通路，與 beanfun! 中「揪票通」、「會員卡」功能串聯，攜手打進台北伊通街、四平陽光等商圈，帶動商圈交易活絡，展現支付事業群服務綜效。

娛樂社交電商有閑，第三季主攻遊戲用戶熟悉的 ACG 市場，搭配獨家「拼券」服務，成交件數逐月增加；展望年底傳統電商旺季，10 月底推出「個人開店免費」服務，可望衝高會員及交易金額。樂利第三季適逢中秋採購檔期，銷售穩健成長，第四季搭配雙 11 促銷檔期，將推出多項優惠活動，刺激交易量。

果核數位前三季成功搶攻醫療及國防資安領域，海外透過子公司 HyperG 參與新加坡、越南等地資安展，並與阿里雲合作成為官方 Gold Channel Partner；展望第四季，將推出第三代果核雲服務，並耕耘東南亞遊戲資安領域。