

橘子集團 2018 年 6 月份合併營收報告

橘子集團 2018 年 6 月份自結合併營業收入如下：

單位：新台幣仟元

公告數字分析			以總額法分析		
2018/06 (淨額法)	2017/06 (總額法)	YoY%	2018/06 (總額法)	2017/06 (總額法)	YoY%
978,795	576,544	69.8%	1,201,269	576,544	108.4%
2018 年 1-6 月 (淨額法)	2017 年 1-6 月 (總額法)	YoY%	2018 年 1-6 月 (總額法)	2017 年 1-6 月 (總額法)	YoY%
8,135,963	3,939,893	106.5%	9,583,938	3,939,893	143.3%

公告數字分析		
2018/06 (淨額法)	2018/05 (淨額法)	MoM%
978,795	1,002,677	-2.4%

註：2018 年起，因應國際財務報導準則第 15 號，橘子集團旗下數位娛樂平台樂點(GASH)之營業收入採<淨額法認列>。本公司另提供原<總額法認列>之數字以利比較。

橘子集團今日公告 6 月份自結合併營收新台幣 9.8 億元(淨額法)，在人氣手遊《天堂 M》持續挹注，較去年同期成長 69.8%；累計 1~6 月合併營收達 81.4 億元(淨額法)，較去年同期增加 106.5%。

本公司自 2018 年 1 月 1 日起，因應國際財務報導準則第 15 號公報，橘子集團旗下數位娛樂平台樂點(GASH)營業收入認列由總額法認列改採為淨額法認列，若還原總額法認列則集團 2018 年 6 月份自結合併營收新台幣 12.0 億元，較去年同期成長 108.4%；累計 1~6 月自結合併營收新台幣 95.8 億元，較去年同期增加 143.3%。

gamania 橘子集團

回顧 6 月份，集團各子公司陸續推出活動，準備搶攻暑期商機與話題。遊戲橘子手遊鉅作《天堂M》新職業「黑暗妖精」在月底正式上線，系列宣傳自 6 月初起開跑，創造破 12 萬玩家預先登錄、北高兩地數千名玩家參與實體歡慶活動等熱潮。樂點(GASH)則搭配黑妖登場推限時限量回饋，帶動用戶數成長至近 120 萬。

迎接 7 月遊戲旺季，遊戲橘子旗下《天堂M》、《新瑪奇》、《跑跑卡丁車》、《新楓之谷》等皆推出玩家活動，續燃暑期戰火，《新楓之谷》更開放「ARK 亞克」新職業登場大改版，並將舉辦百人玩家見面會，公布年度最大型實體活動。橘子支付 7 月起與微風集團旗下百貨與商場合作，再開一大型消費場域。群募貝果與產業業者共同成立的「TIGEA 獨立遊戲生態圈聯盟」，7 月份再加入 iKala 愛卡拉，未來可提供獨立遊戲團隊 Google Cloud 技術服務，讓優秀的獨立遊戲作品，獲取更多資源。

在 7 月初剛結束的亞洲區塊鏈高峰會上，橘子集團發表引入區塊鏈技術的嶄新應用，獲得國內外熱烈迴響。樂點(GASH) 將於第三季推出的亞洲第一個虛擬道具交易所，率先在遊戲產業啟用 IIO (Initial Item Offerings 首次虛擬道具公開發行) 概念，不但能保障用戶交易安全，更賦予遊戲商發行虛擬道具的能力，期能建立全新的商業模式，集團亦會持續研究區塊鏈技術，開發符合使用者需求的多元網路服務與創新商模。