

橘子集團 2015 年前 3 季合併財務報告

2015年11月9日

遊戲橘子數位科技股份有限公司(Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.)公佈依國際財務報導準則(IFRS)所編製之 2015 年前 3 季合併財務報表：

單位：新台幣仟元	2015年前3季	2014年前3季
營業收入	7,141,971	6,824,467
營業利益	63,326	119,595
稅後淨利	385,070	85,068
每股盈餘(元)	2.44	0.54

遊戲橘子集團 2015 年前 3 季合併營業收入為新台幣 71.4 億元，較去年同期成長 5%，受惠暑假帶動遊戲營運及樂點通路表現，以及跨境電商樂利數位納入集團貢獻，整體營運事業組合持續優化，刷新歷年同期新高紀錄！

獲利方面，在有效控管各項費用下，2015 年前 3 季合併營業費用持續較去年同期優化 1 成水準，合併營業利益 0.6 億元，若排除由於上半年處分收益增加認列之員工分紅等費用，2015 年前 3 季營業利益與去年同期約維持相當水準；合併稅後淨利達 3.9 億元，較去年同期大幅增加 353%，稅後每股盈餘 2.44 元，整體表現優異。

投資人關係網站 <http://ir.gamania.com/>

聯絡我們 ir@gamania.com

橘子集團 穆孝盈 Elena 8862-8226-9166*1046

橘子集團 張凱雯 Karen 8862-8226-9166*1018

屢創遊戲經典的橘子集團今年航向第 20 週年里程碑，看準全球行動化浪潮，積極建構國家級旗艦網路企業，在穩健的遊戲基礎上，全力衝刺電子支付、電子商務、影音娛樂新媒體，並匯聚群眾募資等新創能量，形成全生態網路企業輪廓，為消費者開創嶄新數位生活。

遊戲方面，橘子集團迎來重磅合作夥伴，與日本手機遊戲大廠 GungHo 雙強聯手，透過雙方遊戲研發與營運實力，引領熱門手機遊戲進軍台港澳市場，首波強勢主打手遊產品《召喚圖板》在日本擁有近 500 萬高人氣下載量，預計年底將正式與玩家見面。

電子支付方面，「樂點行動支付 GASH Pay」日前已獲金管會核准取得專營電子支付機構正式營業執照，將整合集團多元發展事業體、及各項生活領域重量級合作夥伴的資源優勢，推出全面滲透消費者生活圈的 O2O (online to offline) 支付服務，期許成為小額支付據點網絡最綿密、應用範圍最多元的行動支付工具，加速實現民眾日常生活便利支付的場景。

電子商務方面，橘子集團旗下跨境電商品牌領導商「樂利數位 Jollywiz」去年協助好市多 Costco 上架天貓國際，首戰便在雙 11 締造銷售佳績，今年協助國際知名品牌可口可樂首度進軍天貓，引領荷蘭最大食品零售商 Royal Ahold 旗下超市 Albert Heijn、及台灣昇恆昌免稅商店等入駐天貓國際，加上「吉室商行」攜手舊振南餅店、林三益等台灣百年老字號品牌，全面搶攻雙 11 跨境商機。

新媒體方面，集團旗下「酷瞧新媒體 Coture」自今年 3 月正式營運以來，推出近 60 個多元且具話題性的自製節目，在草根影響力崛起、素人當道的網路世代，酷瞧積極邀請社群號召力強大的素人泛舟哥、網路知名部落客丹妮婁姐等加入演出，深獲網友共鳴引發熱烈迴響，8 月份強勢回歸的素人歌手選秀節目「橘子 20 星光大道」也再掀觀看熱潮，截至目前全平台影片累計瀏覽量已突破億次大關。未來酷瞧將持續拓展多元節目類型，包括旅遊、動漫、知識及理財等特色主題，豐富平台多元樣貌。

投資人關係網站 <http://ir.gamania.com/>

聯絡我們 ir@gamania.com

橘子集團 穆孝盈 Elena 8862-8226-9166*1046

橘子集團 張凱雯 Karen 8862-8226-9166*1018

群眾募資方面，「群募貝果」成立以來陸續取得櫃買中心、工研院、聯邦銀行、第一金、元培醫大、朝陽科大、中科產學訓協會等產官學各領域策略夥伴的支持，期望集結各界豐沛資源，推動群眾募資概念，鼓勵創新創意創業人才勇於實踐夢想，藉由群募貝果平台向大眾提案集資，將創意發想轉化為具體可實現的產品或服務。

投資人關係網站 <http://ir.gamania.com/>

聯絡我們 ir@gamania.com

橘子集團 穆孝盈 Elena 8862-8226-9166*1046

橘子集團 張凱雯 Karen 8862-8226-9166*1018