

## 橘子集團 2015 年上半年度合併財務報告

## 營收、獲利雙創歷史新高

2015年08月04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 年上半年度合併財務報表：

單位：新台幣仟元	2015年上半年度	2014年上半年度
營業收入	4,630,863	4,618,620
營業利益	58,134	98,261
稅後淨利	358,746	45,909
每股盈餘 (元)	2.28	0.29

遊戲橘子集團 2015 年 1~6 月合併營業收入為新台幣 46.3 億元，受惠遊戲營運及樂點通路穩健表現，以及來自旗下跨境電子商務服務領導廠商「樂利數位」加入貢獻，營運事業組合持續優化，締造上半年度營收歷史新高紀錄！

獲利方面，在各項費用控管得宜下，2015 年上半年度合併營業費用較去年同期減少 15%，合併營業利益 0.6 億元，若排除第 1 季由於處分收益增加當季認列之員工分紅及董監酬勞費用，2015 年上半年度營業利益實與去年同期相當；合併稅後淨利達 3.6 億元，較去年同期大幅增加 681%，開創上半年度獲利歷史新高紀錄！

投資人關係網站 <http://ir.gamania.com/>

聯絡我們 [ir@gamania.com](mailto: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

為迎接橘子集團 20 週年成年禮，橘子集團積極拓寬深化版圖格局，除原深耕的遊戲產業外，跨足電子商務、電子支付、影音娛樂新媒體、群眾募資等多元領域，建構全方位行動網路生態圈，成為國家級旗艦網路企業，引領台灣邁向國際舞台。

遊戲營運方面，歡慶暑假旺季，旗下多款經典線上遊戲陸續舉辦玩家見面會或實體賽事活動，在台營運 10 週年的《新楓之谷》更與日本知名虛擬歌手「初音未來」合作推出期間限定改版；此外，集團將於 8 月隆重推出手機遊戲《口袋楓之谷》，不僅承襲經典元素，也讓玩家擁有嶄新的行動遊戲體驗。

點數通路方面，「樂點 GASH Point」業務持續穩健發展，合作範圍涵蓋遊戲、影音、社群交友等各種數位內容，近來再傳捷報，與日本遊戲大廠 GungHo 旗下知名手遊社交平台 Playphone 攜手合作，整合 GASH 便利且安全的點數服務及 Playphone 獨特的社交功能與獎勵機制，共同為亞洲玩家帶來與眾不同的手遊娛樂。

電子支付方面，「樂支付 GASH Pay」陸續迎來全家便利商店、玉山創投、台灣大車隊等跨領域策略合作夥伴，未來將陸續打造兼具便利、實用、安全的支付工具與環境，期待在正式取得證照後，全面攻佔食衣住行育樂消費領域。

電子商務方面，兩岸跨境電商服務領導廠商「樂利數位」已成功協助多個國際品牌進軍天貓商城等中國電商平台，因此吸引諸多知名品牌爭取合作機會，企盼藉樂利全方位電商服務，佈局中國及亞洲電商渠道。下半年度的開學潮、週年慶、中國網購重點節日雙 11 光棍節、聖誕節等檔期，可望為樂利增添營運動能，後勢可期。

新媒體方面，「酷瞧」自開台以來，陸續推出超過 40 個橫跨娛樂、戲劇、遊戲、生活、女性、音樂等內容的自製節目，短短四個多月已累積將近 4,000 萬次瀏覽數。8 月 15 日推出重磅選秀節目「橘子 20 星光大

投資人關係網站 <http://ir.gamania.com/>

聯絡我們 [ir@gamania.com](mailto: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

道」，將於酷瞧、華視、Yahoo、福斯、衛視中文台等平台跨屏播出，瀏覽次數勢必再創高峰，並有機會將流量轉為商機，潛力無限。

群眾募資方面，「群募貝果」繼取得櫃買中心、工研院支持，更與聯邦銀行推動夢想金庫、攜手第一金旗下股權群募平台，提供創業者全方位群眾募資服務；並將觸角延伸至校園，目前已與元培合作，將持續與各大專院校搭建合作橋樑，推動創新、創意、創業。

投資人關係網站 <http://ir.gamania.com/>

聯絡我們 [ir@gamania.com](mailto: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