

橘子集團 2018 年第 3 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 2018 年前 3 季合併財務報告：

單位：新台幣仟元	2018Q3	2017Q3	YoY%	2018Q1~Q3	2017Q1~Q3	YoY%
營業收入	3,273,645	1,836,344	78%	11,634,895	5,767,560	102%
營業毛利	1,373,632	296,431	363%	3,880,319	913,645	325%
稅後淨利	528,179	(80,039)	虧轉盈	1,458,210	36	40505 倍
每股盈餘(元)	3.11	(0.53)		8.59	-	

橘子集團 2018 年第三季合併營收為新台幣 32.7 億元，較去年同期成長 78%。合併營業毛利為新台幣 13.7 億，較去年同期增長 363%，合併營業毛利率達 42%，較同期增加 26 個百分點，且較上季增加 5 個百分點。稅後淨利 5.3 億元，EPS 達 3.11 元，獲利再次創單季新高。

橘子集團第三季成長動能主要來自於經典 IP 手遊《天堂 M》持續挹注，且單季營業毛利率提升，帶動集團獲利較去年同期虧轉盈。累計 2018 前三季合併營收為新台幣 116.3 億元，較去年同期成長 102%，稅後淨利 14.6 億元，年成長 40505 倍，稅後每股盈餘 8.59 元，獲利創歷史新高。

回顧前三季，《天堂 M》串動各事業體效益發威，帶動集團整體營收獲利持續攀高，子公司集團總用戶數截至第三季結束已突破 1300 萬，橘子集團轉型成為全生態網路企業已到最後一哩路，籌備一年多，擁有大數據資料、技術與豐富內容的整合性多元服務平台 beanfun!，第四季將進入系統介接最後階段，預計於明年初正式登場，未來將能提供千萬用戶更全面的網路服務，享受更便利的網路生活，翻轉台灣網路產業既有模式。

遊戲橘子旗下《天堂 M》第三季新職業黑妖推出後，熱度持續延燒，第四季再推全新職業「槍手」，將於 11 月 10 日在高雄舉辦「槍手成軍典禮活動」，並公開上線時間及改版資訊；第四季迎來《天堂 M》上市一周年，遊戲橘子更將規劃系列活動與玩家同歡。其他遊戲

gamania 橘子集團

部分，第四季《召喚圖板》將與知名動漫《R 餓：從零開始的異世界生活》異業合作，《新楓之谷》則將為有史以來最大規模改版暖身，眾多遊戲的活動與改版計畫，可望增加第四季會員黏著度。

樂點 (GASH) 第三季於亞洲區塊鏈論壇上，首次發表遊戲產業新商模 IIO (Initial Item Offerings 首次虛擬道具公開發行)，吸引亞洲許多遊戲業者詢問，第四季虛擬道具交易所進入與遊戲商介接最後階段，預計明年初正式上線。橘子支付第三季消費通路累積突破 3 萬據點，總交易筆數較上季成長 5 成，表現亮眼，下季將繼續擴大消費通路，提供消費者多元、便利的新選擇。

樂利第四季迎來電商雙十一最大旺季，旗下 Herbuy 與代運營品牌自 10 月就開始提前暖身，迎接雙十一，Herbuy 更推出萬件商品下殺 3 折起、名人直播帶路等活動刺激消費力道，可望帶動業績成長。媒體事業群布局第三季再進一城，今日傳媒已式成為集團子公司，並定位為台灣原生內容引擎，為集團邁向全生態網路企業奠定更穩健的根基。

資安領導品牌果核數位前三季已成功將 IDC 服務國際化，並結合國外雲端業者，提供跨國頻寬串連。展望第四季，果核除繼續將旗下產品推往國際，更將全力主推新服務 Amazing Thor 智慧安全辦公室，鎖定越南、菲律賓、新加坡、印尼、馬來西亞、韓國等作為首波推進國家。

橘子關懷基金會鼓勵年輕人勇敢做大夢，十週年計劃「前進南極點」於 11 月揭開序幕，由基金會創辦人劉柏園領軍組成跨年齡的南極長征隊，將展開為期一個月的高強度極限挑戰，希望成為亞洲第一個越野滑雪前進南極點的隊伍，喚起新世代青年的冒險精神。