

橘子集團2021年合併財務報告

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2021年合併財務報告：

單位：新台幣仟元	2021年	2020年	YoY%
營業收入	11,372,477	10,443,042	9%
營業毛利	4,757,085	3,968,738	20%
營業利益	1,734,095	1,137,415	52%
稅後淨利 歸屬於母公司業主	1,106,281	872,496	27%
每股盈餘 (元)	6.30	5.00	

橘子集團2021年合併營收為新台幣113.7億元，年增9%，為歷史次高，主係主力產品《新楓之谷》成長動能續強，產品營收達歷史新高，加上遊戲新作加持及其他事業群穩健增長所致；營業毛利為新台幣47.6億元，年增20%；受惠高毛利產品組合優化，及費用控管得宜，營業利益為新台幣17.3億元，年增52%；歸屬母公司業主稅後淨利達新台幣11.1億元，年增27%，每股盈餘EPS6.30元，營收獲利皆為歷史次高；董事會決議通過每股配發現金股利5元。

橘子集團董事長劉柏園表示：「在疫情等變動因素影響下，核心事業展現紮實的營運力與應變力，讓橘子集團在2021年穩健邁進。2022年將聚焦在鞏固核心事業動能及促進旗下子公司轉型優化，並透過beanfun!串動集團各項服務，在台灣泛娛樂產業取得關鍵影響力。」

beanfun!於2021年集結集團資源並大幅優化UI/UX產品體驗，且陸續加入小說及漫畫兩項策略性業務，藉此吸引ACGN用戶、深化beanfun!互動與停留時間，用戶活躍度等核心指標均穩定發展。2022年將透過新上線的社團功能，來承載beanfun!內用戶行為，並根據數據

gamania 橘子集團

分析成果推進集團協作，串連分散於集團服務的所有用戶，充份發揮綜效。同時，逐步擴大春、夏季「橘子嘉年華」的市場影響力，為beanfun!與集團引入大量新用戶。

遊戲事業方面，《新楓之谷》接連推出大型改版，加上團隊不斷優化營運活動，產品年度營收創下歷史新高；旗艦產品《天堂M》持續深耕核心玩家，穩健邁入四周年；新作《彈射世界》5月底上線開服後，連續六日獲得雙平台下載排行榜第一名。展望2022年，將持續精進營運服務，並在下半年推出1-2款新作。

受益於遊戲事業成長，帶動樂點GASH營收年增約一成。隨著區塊鏈技術、Web 3.0等創新趨勢逐漸成形，樂點GASH將於2022第一季啟動轉型計劃，並在上半年推出多項指標性專案，目標是轉型成以數位創作及數位娛樂為核心的區塊鏈服務營運平台，並提升集團營運動能。橘子支付深耕超商合作與生活繳費服務，年交易金額較去年成長738%；隨著消費通路佈建成熟，2022年橘子支付將在穩健拓展使用廣度的基礎上，提高帳戶用戶比例，強健營運體質，同時深化用戶與集團旗下服務的串連，增進轉化綜效。

疫情加速全球數位轉型，網路相關服務成為集團營運動能的新曲線：猿聲廣告業務因數位廣告需求大增，年營收成長近八成，創歷史最佳成績，未來將持續優化服務以提供客戶多元解決方案。遠距辦公與企業上雲帶動資訊安全服務需求，推動果核數位穩健成長，其新加坡子公司HyperG亦逐步完備亞太區通路布局，相關資安服務也將取得新加坡官方資安認證，有利於未來進軍國際市場。電商方面，有閑聚焦線上盲盒商模，打造ACG族群專屬電商平台，營收翻倍；2022年將藉由數據分析技術活化集團用戶，並推出獨家IP商品，提高營運動能與市場影響力。

橘子集團持續推動台灣原創IP內容孵化與投資，且看好數位閱讀領域的潛力，於2021年推出beanfun!文學星與漫畫星。預計三年內投入五億資金，用於台灣原創作品開發、影視合作等項目，成為最支持台灣原創者的平台。

響應ESG永續經營的企業社會責任，橘子集團也積極投入資源，獲頒環保署第三屆國家企業環保獎銅級獎；「2020橘子集團ESG永續報告書」也於日前提出，致力實踐企業永續發展、落實利益關係人溝通。橘子關懷基金會持續擔任冒險青年的後盾，支持呂忠翰成功攀登世界第十高峰、袁永誠勇闖西班牙職業足球聯賽，為台灣創下新紀錄。