

一本雜誌 刷新全球遊戲出版群募紀錄！

《舊遊戲時代》集資金額突破 700 萬大關 遊戲出版類稱王

2017 年 4 月 13 日

【新聞稿】繼《東周列萌志》、《艾薩克傳 x 永恆典藏》等遊戲群募案在群募貝果平台創下百萬佳績後，以「找回舊遊戲的初心與感動」為訴求的懷舊遊戲雜誌《舊遊戲時代》，今年 1 月 20 日在群募貝果上線，4 月 10 日集資結束；短短 2 個多月總募資金額突破新台幣 700 萬大關，達成率 180%，不僅創下台灣在「遊戲」及「出版」兩個類別的最高金額，也超越歐美群募平台同類型提案、締造全球「遊戲出版」類最高集資金額的輝煌紀錄！

《舊遊戲時代》的一鳴驚人，除了突顯台灣遊戲募資風氣日趨蓬勃，也印證群募貝果在群募領域的豐厚實力。群募貝果執行長陳威光回顧：「經過 2 年的努力，群募貝果的營運已建立一定基礎，累積提案達 160 件，在各領域逐漸展現平台影響力，無論是出版、文創設計或社會創新類提案，都已做出代表性案例，像是台灣原創繪本『包包流浪記』、Bestmade 原木螢幕架、以及近期『浪浪別哭』分店拓展計畫。」植基於橘子深耕遊戲的產業經驗，群募貝果的市場嗅覺敏銳，靈活串動集團資源，透過此次《舊遊戲時代》大獲成功，更證實群募貝果在遊戲類別的影響力已臻巔峰。

台灣的群眾募資起始於 2012 年，初期集中在文創商品、社會與公益類型的提案，遊戲提案相對罕見，且多半是 30 萬以內的小規模。而自 2016 年開始，遊戲類提案逐漸嶄露頭角：像是由獨立遊戲開發者「離水三尺工作室」研創的電腦遊戲《東周列萌志》、知名漫畫家劉明昆老師發起的 2D RPG 遊戲《艾薩克傳 x 永恆典藏》、以及「電腦玩家」創辦人與資深遊戲媒體人徐人強提出的懷舊雜誌《舊遊戲時代》，都是在極短的時間內，即突破百萬募資金額的指標案例，顯見遊戲群募模式不僅廣受獨立開發者的青睞，也能吸引知名創作者或專業團隊支持。陳威光觀察：「這正是群募貝果的機會，從今年開始，群募貝果將專注經營遊戲動漫群募領域，策動集團廣大的遊戲社群、並加強事業群資源整合，目標是成為台灣遊戲群募首選平台。」

遊戲出版募資史上新高

從《舊遊戲時代》看見遊戲群募翻轉的新模式！

《舊遊戲時代》懷舊雜誌於今年 1 月開始在「群募貝果」平台發起集資，在不到 2 個月的時間便達到預設的 400 萬目標；至 4 月 10 日截止時，共集資新台幣 722 萬，贊助人數突破

2,650 人，吸引來自台灣、香港、澳門、日本、新加坡、馬來西亞、美國、加拿大、澳洲、紐西蘭等地區的玩家響應，總金額超過美國群募平台 Kickstarter 及 Indiegogo 同類型提案，創下全球遊戲出版類型募資最高紀錄。

令人好奇的是，一本專門介紹舊遊戲的中文雜誌，為何會引發如此廣大迴響？《舊遊戲時代》懷舊雜誌創辦人徐人強的初衷，是希望重拾玩遊戲的初心，而賦予舊遊戲新出路：「經典遊戲，就像初戀，而初戀永遠都是最美好的。」對於徐人強而言，《舊遊戲時代》不只是中文世界第一本懷舊遊戲雜誌，更是值得玩家永久收藏的遊戲寶典，「我們希望，透過這本雜誌，讓老玩家回味過去的美好，也讓年輕世代重新認識經典。」

為了在資訊紛雜的年代，重新喚起讀者對於「內容」的重視，徐人強相中群募貝果強大的遊戲社群資源串聯力，決定在此發起《舊遊戲時代》提案，感性訴求與集資策略雙管齊下，促使《舊遊戲時代》一上線即開出紅盤，群募貝果執行長陳威光觀察，釋出引人入勝的內容、讓贊助者能夠感同身受、甚至激發贊助者對於提案的信心，是遊戲募資案成功的入門磚；而如何巧妙搭配社群工具與周邊資源，創造環境參與氛圍，則是最後決勝關鍵。展望未來，陳威光如此期許：「除了提供一個展示夢想的平台，群募貝果更是資源聚合的搖籃，協助提案圓夢之餘，也能加速遊戲動漫領域新創起飛。」

###

關於《舊遊戲時代》遊戲募資計劃，可瀏覽：<https://www.webackers.com/Proposal/Display/855>

關於群募貝果 WeBackers

「群募貝果」相信，創新、創意、創業精神將成為台灣下一波產業新浪潮的起點。遊戲橘子在 2014 年正式推出已籌備年餘的群募平台「群募貝果」，服務領域涵括文創、遊戲、動漫、設計、音樂影音、科技。將集結遊戲橘子與各領域策略夥伴的力量，提供集資成功的團隊後續發展及成長所需資源，為台灣產業注入創新能量。未來，期許吸引大量優秀具創意的專案進駐募資，促使「群募貝果」成為亞洲最具影響力的群募平台。群募貝果官網：<http://www.webackers.com/>