



時間：2012年6月11日

本公司 2012 年 5 月份自結合併營業收入表列如下：

單位：新台幣仟元

會計科目	2012年5月	2012年4月	MoM
營業收入淨額	493,730	554,665	-10.99%

會計科目	2012年5月	2011年5月	YoY
營業收入淨額	493,730	677,939	-27.17%

會計科目	2012年1~5月	2011年1~5月	YOY
營業收入淨額	3,059,801	3,092,800	-1.07%

本公司 2012 年 5 月份自結個別營業收入表列如下：

單位：新台幣仟元

會計科目	2012年5月	2012年4月	MoM
營業收入淨額	200,459	241,492	-16.99%

會計科目	2012年5月	2011年5月	YoY
營業收入淨額	200,459	398,414	-49.69%

會計科目	2012年1~5月	2011年1~5月	YOY
營業收入淨額	1,442,962	1,994,020	-27.64%

分析：

橘子集團 5 月份合併營收新台幣 4.94 億元，母公司營收 2.00 億元，合併營收較上月及去年同期減少，主係傳統淡季台灣母公司 5 月份未推出大型玩家活動所致；累計 1~5 月合併營收達新台幣 30.60 億元，大致維持與去年同期相同水準。

遊戲橘子今年在台灣將陸續推出多款遊戲，包括：擁有多元玩法的休閒博弈類遊戲《下班俱樂部》，將於 6 月進行封測；重量級遊戲如國外玩家人氣度極高的 3D 鬥塔線上遊戲大作《Cyphers》，以及訴求 3D 全擬真、真實打擊感的年度動作線上遊戲大作《瑪奇英雄傳》，皆預定最快於今年暑假上市。除新品上市，遊戲橘子多款熱門遊戲的玩家活動亦將於 6 月陸續登場，包括人氣遊戲《新楓之谷》及《跑跑卡丁車》將推出改版活動、《絕對武力 CS online》推出新武器，加上其他熱門遊戲包括《天堂》、《龍之谷》等亦推出精彩豐富的玩家活動，為暑假檔期預熱開場。

海外子公司方面，橘子集團持續以自製產品拓展海外市場；包括橘子研發團隊傾力製作、以次世代 Unreal Engine 3 開發、高自由度 3D 動作遊戲《Core Blaze》，已於 6 月 7 日前進美國洛杉磯舉辦「《Core Blaze》：The VIP Experience 媒體試玩會」，獲得國際媒體高度評價；香港於 5 月首推自製可愛類型《Dream Drops》，廣受玩家熱烈討論；日本則趁勝追擊，陸續將數款遊戲於不同知名社交遊戲平台推出。