



時間：2012年1月10日

本公司 2011 年 12 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	2011年12月	2011年11月	MoM
營業收入淨額	653,483	535,556	+22.02%

會計科目	2011年12月	2010年12月	YoY
營業收入淨額	653,483	575,104	+13.63%

會計科目	2011年1-12月	2010年1-12月	YoY
營業收入淨額	7,054,410	5,858,170	+20.42%

本公司 2011 年 12 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	2011年12月	2011年11月	MoM
營業收入淨額	280,799	251,015	+11.87%

會計科目	2011年12月	2010年12月	YoY
營業收入淨額	280,799	415,104	-32.35%

會計科目	2011年1-12月	2010年1-12月	YoY
營業收入淨額	4,069,679	4,206,351	-3.25%

#### 分析：

12月份橘子集團合併營收為新台幣6.53億，與上月相較成長22.02%；2011年全球遊戲市場持續變化，遊戲橘子憑藉優異的營運能力及日益成熟的研發實力，成功於各地站穩腳步，累計2011年度合併營收新台幣70.54億，較去年同期成長20.42%，集團年度營收連續四年締造歷史新高！

橘子集團全球布局有成，日本子公司、香港子公司亦同創歷史新高，年度營收成長皆有兩成水準；而韓國子公司在耕耘當地市場多年，於2011年藉由自製網頁遊戲《恋姬†夢想》繳出亮眼成績單，可望在今年持續推出新作，搶攻競爭激烈的韓國市場。

母公司12月份營收為新台幣2.81億元，較上月成長11.87%，乃受惠於主力遊戲穩定貢獻營收所致，累計2011年度營收為新台幣40.70億，若加上2011年新成立的「樂點卡數位科技股份有限公司」年度營收，台灣區維持小幅成長，不僅不受超商聯合下架影響，更為2011年台灣少數持續正向成長的遊戲企業。

2011年是遊戲橘子自製產品成果豐碩的一年，《幻月之歌(Divina)》在日本、香港、台灣掀起萌系風潮，人氣網頁遊戲《恋姬†夢想》亦在日本、香港、韓國爆發超高人氣，在韓國更成為當地最歡迎的網頁遊戲，未來將在亞洲、歐美地區陸續上市，證明遊戲橘子的研發實力已備受肯定，更跨出台灣，得到世界各地玩家的青睞。

展望2012年，為迎接寒假及農曆春節的到來，各主力遊戲於1月開始陸續推出改版活動，包括《新楓之谷》將推出新職業「精靈遊俠」、《絕對武力CS Online》「樂鬥模式·三部曲」、《跑跑卡丁車》舉辦五週年慶祝活動及推出台灣系列的地圖與台灣車款等；多款熱門遊戲亦會配合即將到來的假期推出玩家活動；新作方面，將在台灣推出3~5款新線上遊戲，將有助進一步提升整體營運動能。