

## 橘子集團歡慶 25 週年 專注用戶娛樂服務 持續轉動橘色浪潮

2020 年 11 月 6 日

【橘子集團新聞稿】橘子集團於今(6)日舉辦 25 週年記者會，由橘子集團董事長暨創辦人劉柏園親身分享成立以來的創業心境，同時釋出 25 週年影片「一起闖關吧」，描繪橘子勇於創新、引領產業風潮的闖關旅程，並刻劃台灣網路產業發展的世代記憶軌跡。

### 1995 到 2020 橘子集團創新求變 引領產業典範轉移

25 年來，力求自我突破的橘子集團總是扮演創新推手，數次帶動產業的典範轉移，促進遊戲產業及台灣網路產業逐年成長。在網路及數位化萌芽初期的 1999 年，橘子推出亞洲熱銷 120 萬套的《便利商店》，以平價策略迎戰遊戲盜版風氣；並在這年從「富峰群資訊」更名為「Gamania 遊戲橘子」。在 2000 年後的 10 年，適逢台灣網路爆發成長期，橘子陸續推出《天堂》、《楓之谷》等數十款產品與服務，除了一次次締下事業新猷、站穩龍頭地位，更為遊戲產業在機房系統與營運...等各面向樹立標準，並帶動線上遊戲風潮、網咖發展與網路基礎建設普及。橘子勇於打破舊有框架，從《天堂》月費制、最早的遊戲線上付費工具「GASH」到免費商城制 ( item mall )，都是橘子率先呼應市場及用戶需求的全新模式。

而在 2010 後的行動化浪潮，橘子集團不畏挑戰啟動轉型，從遊戲跨足支付、電商、媒體、數位商務等多元領域，並於 2019 年打造台灣第一個本土行動生活入口，整合遊戲、點數、媒體、行動支付與電商等行動化應用，壯大集團數位娛樂版圖。

回顧 25 年的點滴，橘子集團總是在卡關與闖關間前進，除了努力擴張市佔，橘子也始終秉持初衷，做一個勇於突破的先行者、提供樂業安居的工作環境、與夥伴一起創造最酷的公司文化。10 多年來，也透過橘子關懷基金會所號召的熱血活動，向年輕人傳遞勇於冒險的正向精神。

### 【GAMA25 影片&線上展】

- 【橘子 25 推動數位浪潮】 動畫影片：<https://youtu.be/19DILJ5JDqU>
- 【橘子 25 一起闖關吧】 企業形象影片：<https://youtu.be/DhVmLHGK0gk>
- 卡關·闖關：GAMA25 線上展：<https://gama25.gamania.com/>

###

# gamania 橘子集團

## 關於橘子集團

橘子集團自 2014 年起，事業布局大幅擴張，以遊戲為軸心，跨足支付、電商、影音、新創等多元領域，積極轉型全生態網路企業，期許成為台灣新創推手，將台灣創意帶給全球。