

遊戲橘子集團 2016 年 9 月份合併營收報告

遊戲橘子集團 2016 年 9 月份自結合併營業收入如下：

單位：新台幣仟元

	2016 年 9 月	2016 年 8 月	月增減比率
營業收入	645,100	662,140	-2.6%
	2016 年 9 月	2015 年 9 月	年增減比率
營業收入	645,100	860,373	-25.0%
	2016 年 7~9 月	2016 年 4~6 月	季增減比率
營業收入	2,075,181	1,952,306	6.3%

橘子集團 9 月份合併營收為新台幣 6.5 億元，與上月相較則僅略減 2.6%，集團再推手遊力作 < 勁舞團 Plan-S > 成績不俗，雖暑假旺季接近尾聲，線上遊戲改版及活動時間已過，然因應手遊 Pokémon GO 問市，公司調整策略至 9 月投放各項行銷資源，加上中秋連假效益發酵，< 勁舞團 Plan-S > 自 8 月上市以來，下載次數已挺進 70 萬大關。9 月營收較去年同期減少，主係公司去蕪存菁策略調整所致，目前持續優化遊戲通路及電商等事業客戶群及產品組合，並推升事業體質正面發展。受惠暑期遊戲帶動，累計今年 7-9 月第 3 季營收達 20.8 億元，較上季成長 6.3%，表現穩健。長遠著眼，遊戲事業除深耕端遊、另則積極搶攻大 IP 以開拓手遊市場，截至今年底預計將有 3-4 款手遊新作面市，前景可期。

以發展原創自製影音內容見長的酷瞧新媒體勢如破竹，在文化部影視局鼎力相助下，與華視、金星合製的開站鉅作「橘子二十 星光大道」勇奪第 51 屆金鐘獎「最佳綜藝節目獎」，為台灣首個榮獲金鐘殊榮的網路新媒體，肯定酷瞧突破傳統電視藩籬，以嫻熟應用新興科技、大膽採用網路多屏播映等數位策略，為「星光大道」經典系列品牌再添新意，也證明酷瞧對內容開發與跨屏技術的獨到優勢。酷瞧成軍年餘，目前已累積破 5 億全網觀看流量，未來則將大舉整合異業資源，提昇平台內容質量並開創嶄新商模。

根據國際研究機構 Gartner 報告，兩年內，全球行動支付市場的年成長率將超過三成，預計在 2017 年可望突破 7,200 億美元。而伴隨行動支付市場在台萌芽，廣受

gamania 橘子集團

各界矚目的集團行動支付業務「橘子支 Gama Pay」預計於 10 月 20 日舉辦開業記者會，瞄準年輕族群作為主力受眾，除台灣大車隊、玉山創投、中興保全...等戰略夥伴外，再結盟高科技消費商場「三創生活園區」，打造切合其消費需求的行動支付生活基地，以便利、友善、趣味的行動支付服務轉移現金消費習慣，為台灣無現金世代揭開序幕。

深諳跨境電商的「樂利數位 Jollywiz」，其自營品牌吉室商行表現亮眼，推出創意研發牛軋米餅，嚴選台灣在地食材，甫上市即熱銷近萬盒，已於天貓國際上架。而針對電商年度盛事雙 11，樂利亦聯合諸多知名品牌大舉布局，積極搶市。

自詡創夢推手的「群募貝果」亦有斬獲，遊戲類別募資提案《東周列萌志》一舉募得破百萬資金，打破台灣遊戲募資紀錄，顯見群募貝果眾籌平台實力。