

遊戲橘子數位科技股份有限公司 (6180.TWO)

2025 年 第一季 財務營運報告

2025 年 5 月 5 日

損益表 (NT\$mn)	1Q24	4Q24	1Q25	QoQ	YoY
營業收入	3,332	2,076	2,883	▲39%	▼13%
營業毛利	1,435	533	938	▲76%	▼35%
營業費用	(901)	(776)	(718)	▼8%	▼20%
營業利益	533	(243)	220	▲191%	▼59%
營業外收入及支出	12	11	40	▲259%	▲242%
稅前淨利	545	(232)	260	▲212%	▼52%
所得稅費用	(140)	19	(68)	▼451%	▼51%
稅後淨利	404	(212)	188	▲189%	▼53%
基本每股盈餘 (NT\$)	2.31	(1.22)	1.07		

主要財務比率	1Q24	4Q24	1Q25
毛利率	43.1%	25.7%	32.5%
營業費用率	27.0%	37.4%	24.9%
營業利益率	16.0%	-11.7%	7.6%
淨利率	12.1%	-10.2%	6.5%

- **營收回顧**：第一季合併營收為新台幣 28.8 億元，YoY▼13%，主係《新楓之谷》於去年同期進行歷年最大規模改版，且仍合併樂點公司之營收，致使基期較高，排除樂點影響後 YoY 約▼9%。
- **獲利回顧**：營業毛利為新台幣 9.4 億元，YoY▼35%、營業利益為新台幣 2.2 億元，YoY▼59%，主係遊戲營收減少及樂點轉關聯企業產生毛利結構變化所致；另因積極投入遊戲開發及 AI 創新事業，研發費用 YoY▲7%。

營收分析

營收組成 (NT\$mn)	1Q24	4Q24	1Q25	QoQ	YoY
遊戲	2,456	1,381	2,123	▲54%	▼14%
商務	243	266	372	▲40%	▲53%
支付	172	-	-	-	-
其他	461	429	388	▼10%	▼16%
合計	3,332	2,076	2,883	▲39%	▼13%

*2024 年第三季起不再合併樂點營收，並於財報分類上移除支付事業。

遊戲營收組成	1Q24	4Q24	1Q25
端遊	74%	50%	67%
手遊	26%	50%	33%

- **遊戲事業體**：營收 YoY▼14%，主係《新楓之谷》旺季活動相較去年最大改版六轉規模較小，致營收減少，惟積極推動創新跨域並深化 IP 合作，如與臺灣燈會及職業球隊合作，並於 2025 年台北國際電玩展之「GAME STAR 遊戲之星票選」中獲得 PC Game 佳作；《新瑪奇》則攜手全球人氣動漫推限定道具，以獨家話題鞏固玩家熱度，而《天堂 M》進行上半年大改版，亦有效推動本季玩家活躍度年增逾 2 成，持續深耕各項主力遊戲跨域及可玩性。
- **商務事業體**：營收 YoY▲53%，主係在全球數位化轉型浪潮驅動下，AI 運算及企業雲端解決方案需求日益提升，推升雲力橘子營運實績。
- **其他事業體**：
 - ◇ 營收 YoY▼16%，主係媒體及電商等多元事業調整產品及服務結構，提高差異化價值；為深化 IP 粉絲經濟生態鏈，購物橘子積極參與大型 ACGN 展會，並首度舉辦 VTuber 線上聯合演唱會，拉抬 ACGN 族群關注，推升玩具、電玩等品類銷售。
 - ◇ 持續擴展集團 IP 粉絲經濟生態鏈，漫畫小說平台 MOJOIN 慶祝 3 週年點閱破千萬，集結原創 IP 首次舉辦線下策展，3 日吸引逾萬名觀展人潮，並上線抖內 (Donate) 功能，其經紀作品《三個不結婚的女人》更授權話題模擬經營手遊推出聯名內容，展現臺灣原創 IP 品牌化實力。

● **ESG 永續價值：**

- ✧ 橘子集團入選台灣指數公司編制之「特選臺灣環境永續高股息指數」成分股，該指數僅入選 30 家上市櫃企業，表彰具交易活絡性、永續發展良好、且高股息高之企業，為台灣具指標性的重要指數之一。
- ✧ 橘子集團獲得國際永續評比機構標普全球 (S&P Global) 之 2024 年度 ESG 評鑑中取得總分 66 分，PR 值 99，並入選《2025 永續年鑑 (The Sustainability Yearbook 2025) 》於**互動媒體娛樂業 (IMS, Interactive Media, Services & Home Entertainment)** 全球同業中名列**第三名**，總成績獲得產業最佳進步獎 (Industry Mover) 及全球前 10% 永續企業肯定。另，於國內榮獲由台灣永續能源研究基金會 (TAISE) 主辦「2024 年台灣企業永續獎」的單項績效 - 「資訊安全領袖獎」殊榮，是台灣遊戲業唯一獲獎的企業。



Interactive Media, Services & Home Entertainment



Driving forces

The interactive media, services and home entertainment (IMS) industry includes companies producing user-generated digital content and generating revenues via advertising on social media, search engines and review portals. The Covid experience raised new expectations for home entertainment. Risks relate to harm caused by content shared online, considering the unique position of platforms in sharing views on diverse topics. Moderation of harmful or inaccurate content becomes central. User audiences are simultaneously consumers, producers and content creators. Related issues include personal data storage and privacy. Innovation around customer experience demands a workforce with technical and creative skillsets, especially in the field of gaming. Visual media is increasingly mobile based, often based on freemium business models that combine entertainment, social media and e-commerce. New regulations on consumer and data protection, content, network security, encryption, antitrust and taxation continue to challenge the industry.

Highlighted criteria & dimension weights

Environmental Dimensions 24%

- Climate Strategy
- Environmental Policy & Management

Social Dimension 40%

- Customer Relations
- Human Capital Management
- Human Rights
- Privacy Protection

Governance & Economic Dimensions 36%

- Business Ethics
- Corporate Governance
- Information Security/ Cybersecurity & System Availability

Industry Distinctions 2024

Top 1% S&P Global CSA Scores		
Kakao Corp.	Republic of Korea	70
Top 5% S&P Global CSA Scores		
LY Corporation	Japan	68
Top 10% S&P Global CSA Scores		
Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.	Taiwan	65

Industry Statistics

Number of companies assessed	134
Market capitalization of assessed companies (in USD billion)	3525
Number of companies in Yearbook	11
Market capitalization of companies in Yearbook (in USD billion)	625

S&P Global

©S&P Global 2025.

Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.

Interactive Media, Services & Home Entertainment

Top 10%

Corporate Sustainability Assessment (CSA) 2024 Score

65/100

Score date
February 5, 2025

For terms of use, visit www.spglobal.com/yearbook.

S&P Global

©S&P Global 2025.

Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.

Interactive Media, Services & Home Entertainment

Industry Mover

Corporate Sustainability Assessment (CSA) 2024

65/100

Score date
February 5, 2025

For terms of use, visit www.spglobal.com/yearbook.

免責聲明

- 因財報揭露內容調整及會計調整，各部門營收將每季滾動式調整，或可能使歷史數據細項變動，但不影響重要會計科目，請以最新數字為準。
- 中文版本與英文版本因語言限制，可能有不一致之處，應一律以中文版本為準。
- 本文件可能包含前瞻性陳述，包括但不限於所有根據本公司對未來的看法或預計將來發生的活動、事件或發展的陳述，以及本公司無法控制之各種因素和不確定性，因此，實際結果可能與前瞻性陳述中包含的內容有實質差異。
- 本文件僅供利害關係人追蹤參考，並不構成要約、招攬、宣傳、建議或推薦買賣等任何形式之表示，投資人如參考本文件而進行任何投資或交易之操作，應自行評估並承擔所有損益及風險，本公司不負任何法律責任。
- 如有任何問題或建議，請與本公司之投資人關係部門聯繫，謝謝。