



橘子集團 (6180 TT)

法人說明會簡報
November 2025

- 本文件由橘子集團 (以下簡稱「本公司」) 提供。本文件所含之財務資訊及其他資訊未完全經任何會計師或獨立專家審核或查核，所有資訊僅供參考，詳細內容請參考查核之財務報告；本公司對於本文件中所載資訊或意見之公平性、準確性、完整性，均不作出任何明示或暗示之聲明或保證。
- 本文件僅反應本公司截至目前為止之情況而表達，且無法因日後情況變更而更新，本公司無隨時提醒或更新之責任或義務；詳細內容請參考查核之財務報告。
- 本公司、及其關係企業及其代表對因疏忽或其他原因導致之任何損害，或因使用本文件或其中所載之資訊或與本文件相關事項所引致之任何損失或損害，概不負任何責任或義務。
- 本文件可能包含前瞻性陳述，包括但不限於所有基於本公司對未來的預測而涉及之活動、事件或發展之陳述及資料，此些陳述可能受各種不確定因素及本公司無法控制之變數影響，故實際結果可能與前瞻性陳述中所述者存在差異。
- 本文件之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。
- 本文件不構成亦不可被視為任何證券或其他金融產品之購買或出售之要約，或任何邀請投標或建議之行為。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。



議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況



議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

從遊戲到數位娛樂，打造下一階段的創新成長

厚實營運基底 × 資源戰略調整 × 穩健中轉型

經典遊戲面臨市場挑戰，深化改版與生態調整以穩固核心玩家

- ✓ 受競品與市場變化影響，經典遊戲營收較去年下滑，單季營收NT23.1億元、稅後淨利NT 249萬元，EPS 0.01元。
- ✓ 團隊調整改版節奏、玩法內容與職業平衡，提升玩家體驗、強化回流與留存。

自製遊戲與 AI 應用持續推進，為明後年成長動能布局

- ✓ 新作《救世者之樹M》正式上市再添新作，持續累積營運經驗，強化中輕度 RPG 能量。
- ✓ Vyin AI 與 NUWA 共創推出AI 陪伴照護機器人「Gilee」，展示 AI 商務化落地能力。
- ✓ 自製遊戲 Pipeline 持續投入，奠定 2026-2027 新作節奏。

加速推動財務與資源重整，提升營運效率

- ✓ 隨市場調整資源配置，聚焦高毛利與具長期價值的業務，以降低短期波動並提升整體效益。
- ✓ 持續推動 ESG，並獲國際肯定，有助於強化營運效率與資本報酬，同時落實企業社會責任。

六大事業群

從遊戲事業出發，策略性佈局創新科技的衛星事業，打造完整數位娛樂生態系

數位遊戲

深耕台灣遊戲市場30年，與國際知名遊戲大廠合作，憑恃堅強的在地營運實力，成功樹立台灣遊戲產業新標竿。

AI創新

建構具備高科技壁壘的核心競爭力，專注發展AI技術，並積極於各大服務範疇導入AI方案。

生活風格

打造整合ACGN生態系的生活服務圈，串連旗下服務，建構線上秋葉原。

企業服務

為廣大玩家和客戶服務，佈建縝密的資訊安全防護網，提供全方位企業商務解決方案。

新聞媒體

媒體社群是全生態科技企業的基石，援用創新科技和大數據洞察，創造社群互動新價值。

橘子原創

支持ACGN等跨域原創內容，致力於孵育台灣IP。透過IP跨域，扶持在地原創動能。



柴犬七仙女
救世大冰奶

柴犬七仙女
救世荷包蛋

MM
TREE
SAVIOR

救世者之樹M

8月26日正式上線

《救世者之樹 M》十年經典正統回歸

奇幻冒險角色扮演，承襲原作的童話繪本華麗美學，超高自由度的遊玩體驗

- 韓國IMC Games原班人馬開發、《RO》之父金學奎領軍打造
- 承襲原作的童話繪本華麗美學、深厚的立陶宛神話故事背景、高品質配樂
- 手機雙平台及PC版同步上市，針對行動裝置在操作及遊戲節奏上優化

職業



承襲原作經典「五大職業系統」，每個職業皆擁有四條進階轉職路線，共計高達20種職業選擇，可自由切換進階職業

時裝系統



首度推出「時裝蒐集加成」機制，玩家穿搭不再受限於戰力裝備選擇，打造MMORPG中最百變的時裝系統

坐騎



多元騎乘方式，腦洞大開移動方式，不論喜歡卡哇伊風格或硬派漢子風，都能找到命定的冒險夥伴

持續改版 深化玩家互動及社群系統



強化社群與長期留存

- 11/18起首度引入空中戰技，全新職業「槍騎兵」騎怪出擊，大幅提升戰鬥體驗的深度與話題性。
- 全新章節及高等級裝備「ARK」，推升等級上限，為核心玩家提供明確的進度目標與成長空間。

拓展玩家族群 萌寵互動上線

- 推出「黑手黨」主題時裝及坐騎等付費內容，滿足玩家個性化需求，鎖定節慶消費檔期。
- 上架「溫馨寵物之家」主題家具，結合寵物互動情境，提升在「小屋系統」中的停留時間與社群分享意願。

主力遊戲近期表現



- ①該IP影響力持續擴大，遊戲持續迭代推新
- ②20年營運基礎累積，較具完整生態圈及資源優化遊戲體驗

機會競爭

- ① 同質競品加入，玩家重疊性高。
- ②相較去年六轉盛大改版，今年活動規模較小

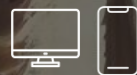


- ①最具影響力的手遊MMORPG，上市8年仍位居台手遊前10，熱度不減
- ②玩家黏著度高，活躍用戶穩定且逆勢成長

機會競爭

- ① MMORPG類型沉浸度較高，玩家時間較零碎者，轉向輕度休閒類。
- ② 今年手遊市場成長幅度不如端遊及主機遊戲

新品上市表現



- ① 玩家評價、用戶留存度高
- ② 忠誠玩家參與及貢獻穩定，
發揮高ARPU優點

機會
競爭

- ① 獨立IP新作無既有玩家紅利，需時
間累積玩家忠誠度。
- ② 玩家偏好轉向輕度休閒類遊戲

波拉西亞戰記

WARS OF PRASIA



- ① 承襲RO華麗精緻風格，經典IP正宗手遊，
可吸引既有及多元類型玩家
- ② 中輕度遊戲崛起，活躍用戶躍居No.3

機會
競爭

- ① 去年同款IP競品較早推出掀起熱潮，持續
維持遊戲熱度
- ② 遊戲內消費制度相較MMORPG小

트리 오브 세이비어M

多元類型活動堆疊，持續升溫玩家熱度

10/1《天堂M》「狂戰士」重磅改版



10/15新楓之谷年度盛事「星夜馬戲團」首度延長至7週



10/21《救世者之樹M》推出全新級別「女神級隨行者」



10/21《新龍之谷》睽違5年推出全新職業「表演家α」



重磅代理遊戲提升改版豐富度、鞏固核心玩家 自製遊戲加速推出，推疊營運能量

25'



【新瑪奇20周年】



【新楓之谷20周年】

26'+



【便利商店口袋版】

知名IP
懷舊服(代理)

休閒益智三消



【救世者之樹M】

旗艦遊戲改版

二次元戰鬥冒險
RPG

休閒動作類
RPG

其他多款自製
及
代理遊戲

Vyin AI攜手女媧創造打造居家陪伴聊天機器人

跨界共創可信大腦，居家照護型AI機器人「桔利 Gilee」提供居家照護全方位守護



結合技術與設計，實現智慧照護

核心價值

在 Vyin Brain 智慧大腦的支持下，桔利能理解長者斷續語意，即時判斷情境給予回應，發揮陪伴與風險提醒的價值。

示範場景

AI技術正式跨足照護場景，呼應高齡化趨勢，目標解決長照人力需求大、提供即時心理支持、預防及偵測問題，並展示AI應用落地。

市場機會

長照陪伴、家庭照護(長者、幼童)、教育學習、銷售輔助等



Vyin AI已成功在五大泛娛樂產業落地應用



遊戲業

X

大型線上遊戲

(AI Chatbot)



飯店業

X

五星飯店品牌

(AI Chatbot)



餐飲業

X

連鎖餐飲品牌

(AI Voicebot)



百貨業

X

知名百貨品牌

(AI 圖像、AI 音樂)



娛樂業

X

MarTech

(數位人、推薦系統、
Voice Cloning 等)



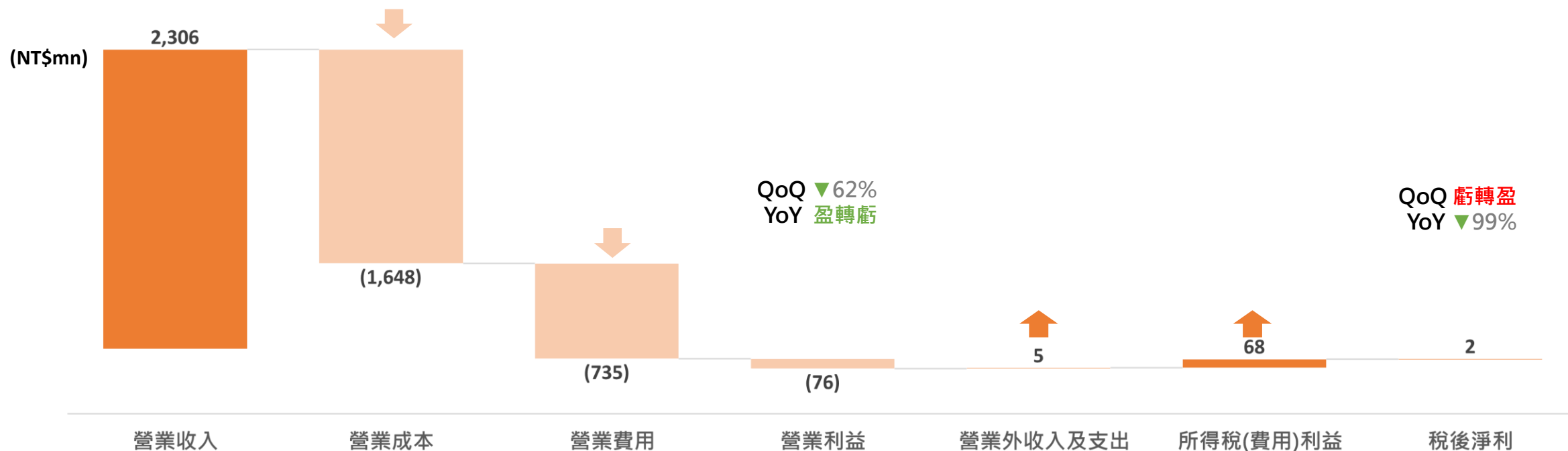
議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

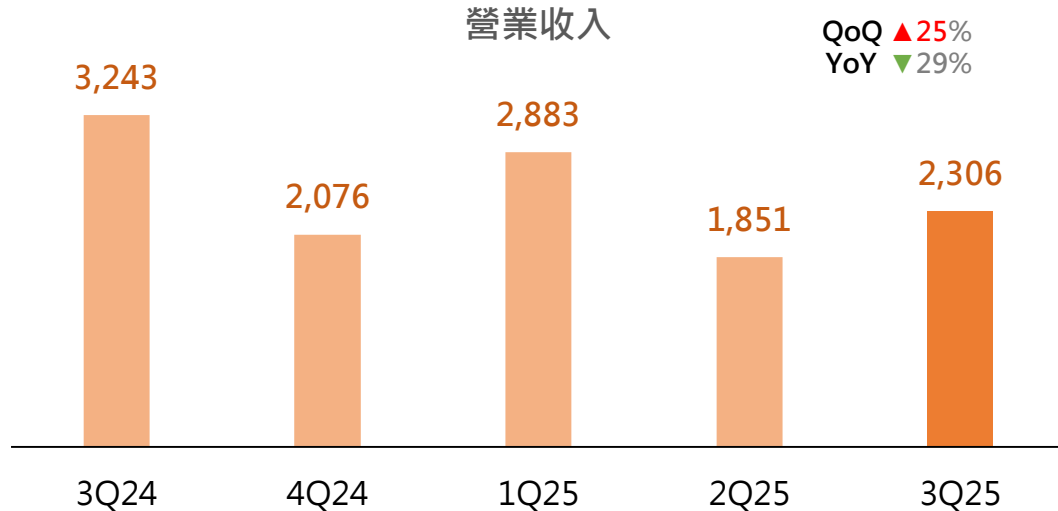
3Q25財務摘要

- 營收：**第3季單季合併營業收入為NT 23.1億元，QoQ▲25%，YoY▼29%，受主力遊戲市場競品加入，及去年因《新楓之谷》六轉高基期、推出重磅新品《波拉西亞戰記》推升基期影響，遊戲事業營收呈現年減。營運團隊正持續透過改版及遊戲生態重構，引導新楓之谷IP忠實玩家回流。
- 獲利：**高毛利遊戲收入占比下降，加上遊戲研發與新事業投資維持高檔，營業損失為新台幣7,607萬元，QoQ▼62%，YoY由盈轉虧；本季產生所得稅及減資利益，歸屬母公司業主稅後淨利為新台幣249萬元，QoQ由虧轉盈，YoY▼99%，每股盈餘EPS 0.01元。

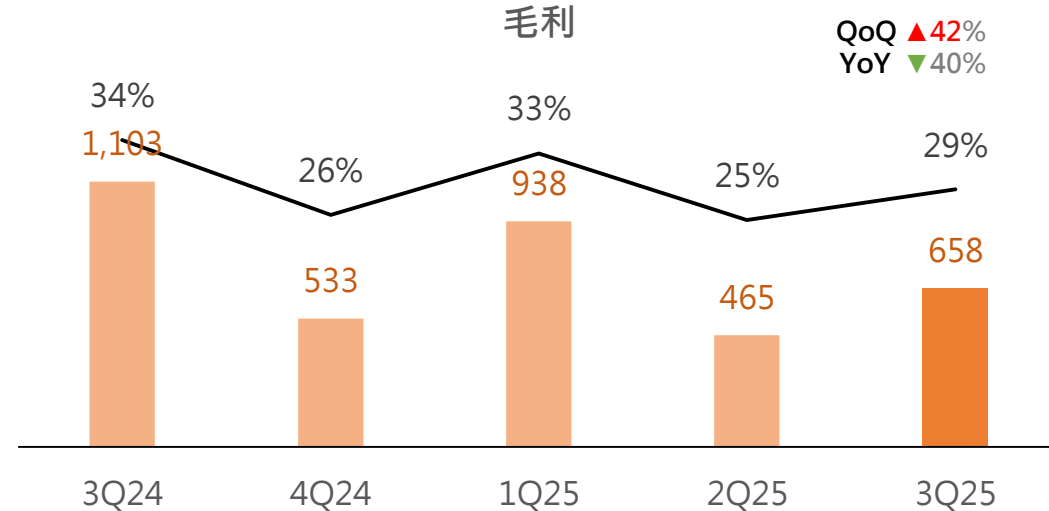


3Q25財務變化 (NT\$mn)

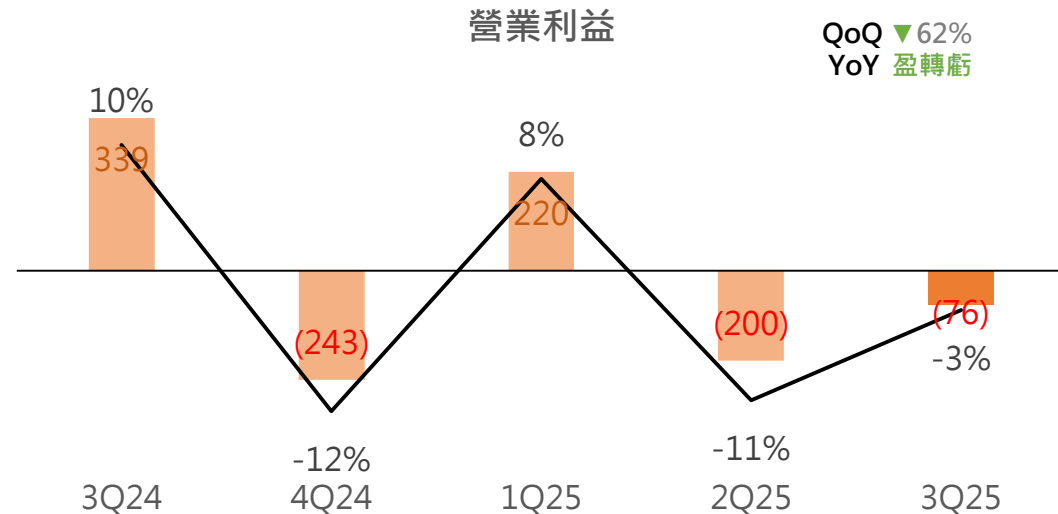
營業收入



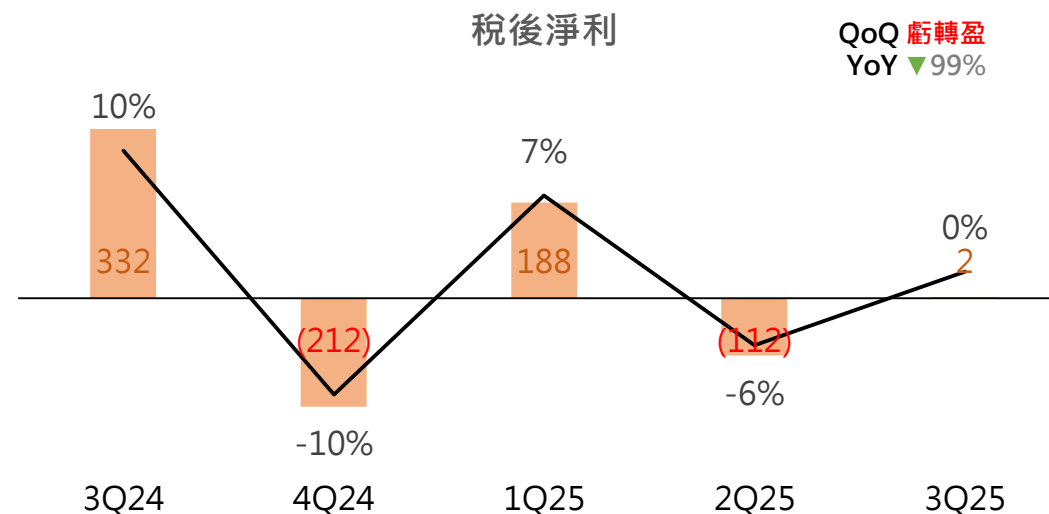
毛利



營業利益



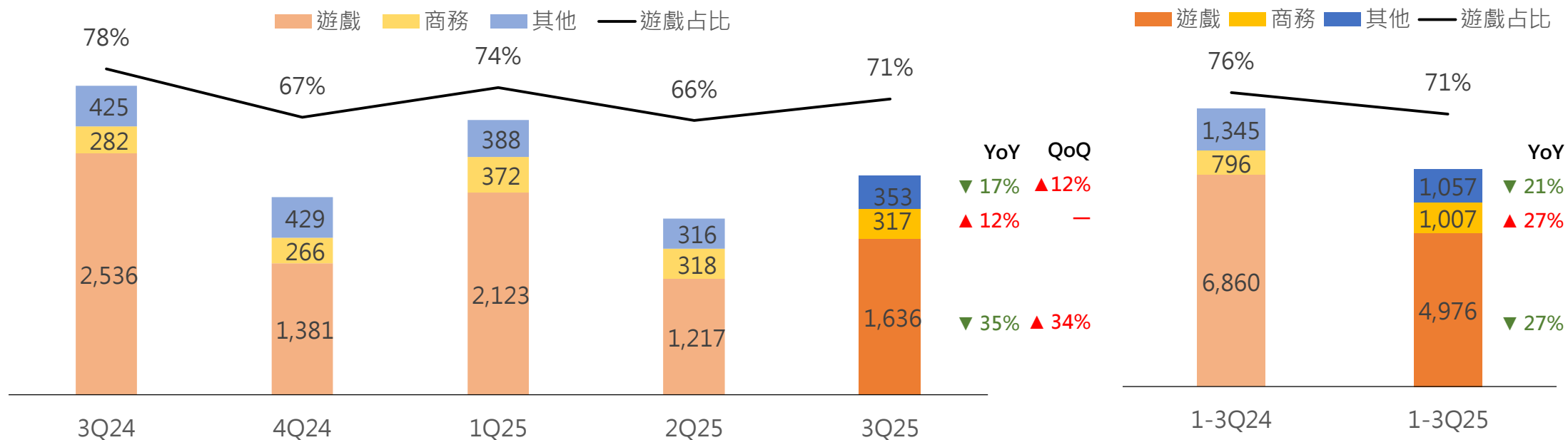
稅後淨利



3Q25營收組成

- **遊戲事業**：營收 YoY ▼35%、QoQ ▲34%，受市場競品加入及去年遊戲大改版及新品推出之高基期，遊戲事業營收呈現年減，營運團隊正持續透過改版及遊戲生態重構，引導忠實玩家回流。
- **商務事業**：單季營收 YoY ▲12%、QoQ 持平，企業雲端及資安需求強勁，雲力橘子積極協助企業雲端資安轉型建立韌性防禦體系，拓展企業服務商務機會。
- **其他事業**：單季營收 YoY ▼17%、QoQ ▲12%，主要受整體遊戲市場規模影響，相關衍生業務較趨緩。

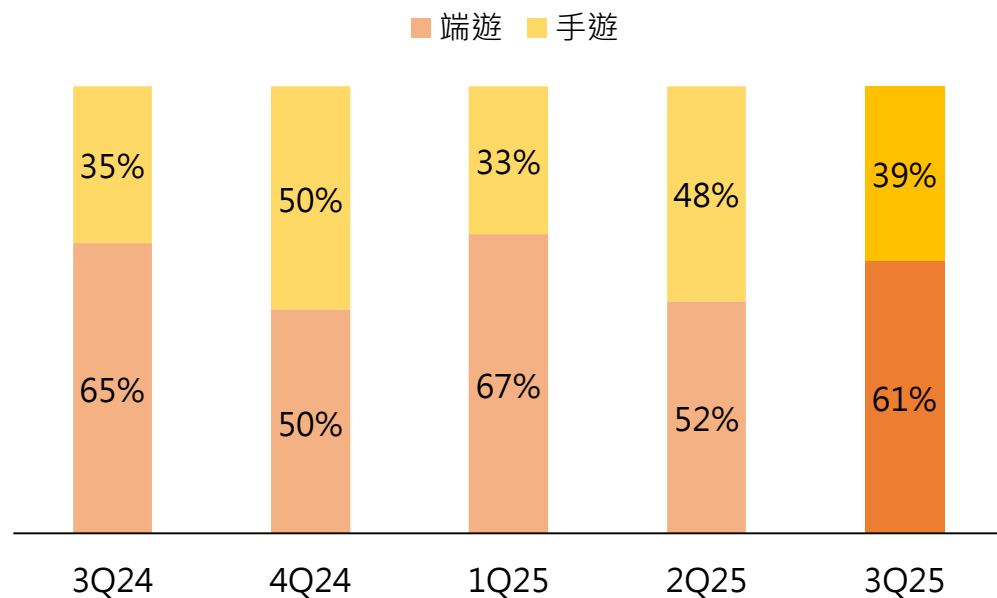
各事業營收 (NT\$mn)



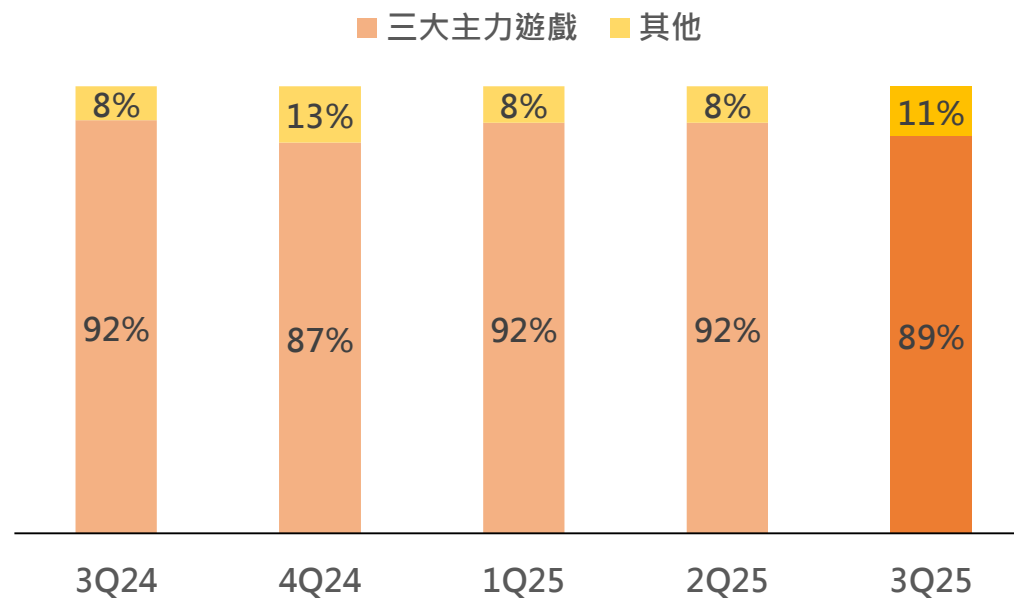
3Q25營收組成

- **端遊比重下降**：以遊戲遊玩平台區分收入，本季端遊及手遊占比分別為61%、39%，端遊比重較去年3Q下降4%，在遊戲營收降低下，影響整體毛利及獲利結構。
- **三大主力遊戲占比下降**：以本季遊戲營收排序，前三大主力遊戲分別為《新楓之谷》、《天堂M》、《波拉西亞戰記》，合計營收占單季遊戲收入89%，較去年3Q下降，顯示主力遊戲因去年基期、競品等因素，於本季旺季表現較不如預期。

遊玩裝置平台比重

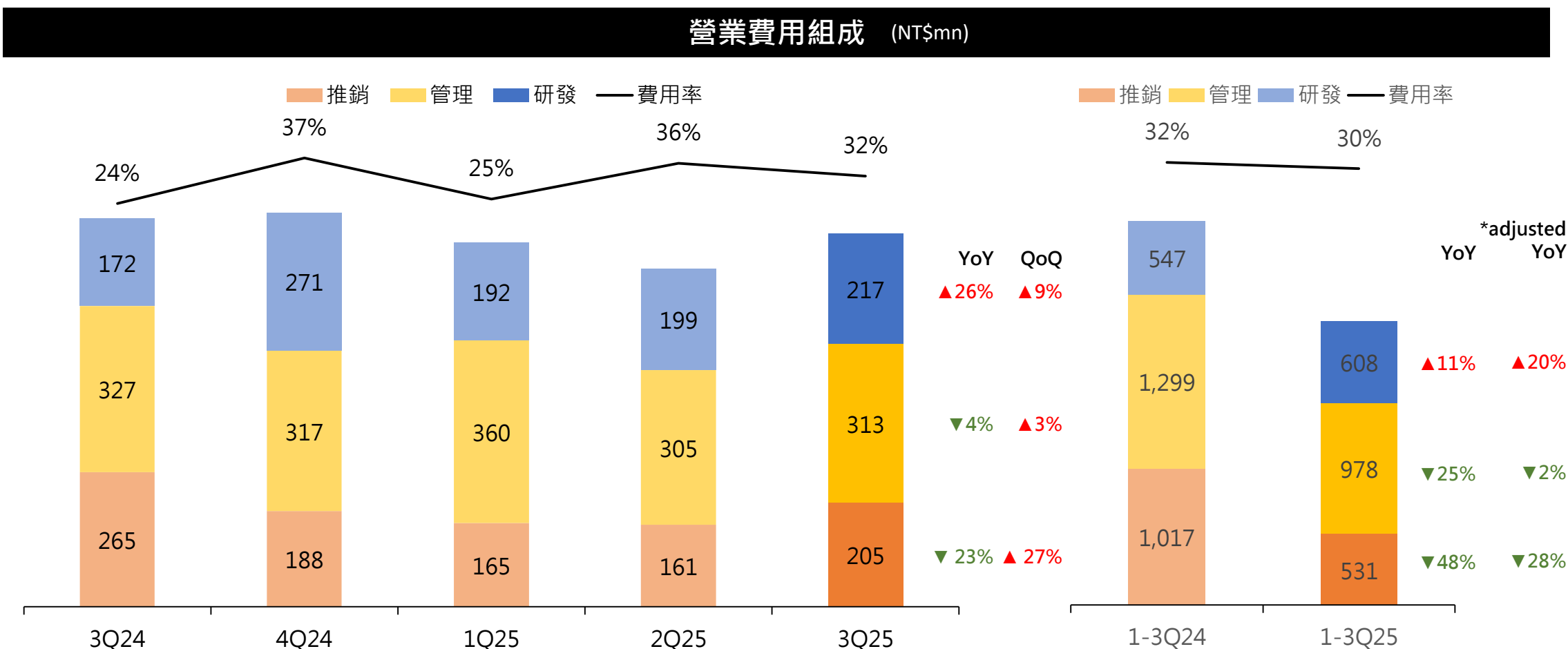


三大主力遊戲占整體遊戲比重



3Q25費用組成

- 研發費用同期增加26%**：本季因營收規模下降，即使新品《救世者之樹M》上市，推銷費用仍下降23%、管理費用略下降4%，惟持續投入創新業務及遊戲研發，研發費用單季年增26%，單季費用率從24%提升至32%。



(*adjusted. YoY%為排除1H24合併樂點子公司之差異，及衍生之一次性費用提列。)

損益表

NT\$m	3Q24	2Q25	3Q25	QoQ	YoY	1-3Q24	1-3Q25	YoY
營業收入	3,243	1,851	2,306	25%	-29%	9,001	7,040	-22%
營業毛利	1,103	465	658	42%	-40%	3,379	2,061	-39%
營業費用	(764)	(664)	(735)	11%	-4%	(2,878)	(2,117)	-26%
營業利益	339	(200)	(76)	-62%	盈轉虧	501	(56)	盈轉虧
營業外收入及支出	43	13	5	-58%	-88%	1,917	58	-97%
稅前淨利	382	(187)	(71)	-62%	盈轉虧	2,418	2	-100%
所得稅費用	(50)	58	68	18%	認列所得稅利益	(134)	58	認列所得稅利益
稅後淨利	332	(112)	2	虧轉盈	-99%	2,280	79	-97%
基本每股盈餘 (NT\$)	1.89	(0.64)	0.01			12.99	0.44	

主要財務比率	3Q24	2Q25	3Q25	1-3Q24	1-3Q25
毛利率	34%	25%	29%	38%	29%
營業費用率	24%	36%	32%	32%	30%
營業利益率	10%	-11%	-3%	6%	-1%
淨利率	10%	-6%	0%	25%	1%

資產負債表

NT\$mn	3Q24		2Q25		3Q25	
	金額	%	金額	%	金額	%
資產總額	10,414	100%	8,256	100%	8,731	100%
現金及約當現金	1,602	15%	2,447	30%	1,951	22%
應收帳款 & 應收票據	1,989	19%	617	7%	968	11%
存貨	165	2%	49	1%	52	1%
不動產、廠房及設備	2,816	27%	2,856	35%	2,855	33%
負債總額	2,984	29%	3,325	40%	3,783	43%
應付帳款 & 應付票據	553	5%	553	7%	662	8%
權益總額	7,430	71%	4,931	60%	4,948	57%

主要財務比率	3Q24	2Q25	3Q25
應收帳款天數	40	32	39
存貨週轉天數	6	5	3
應付帳款週轉天數	39	33	36
負債比 (%)	29%	40%	43%

環境面

積極因應全球 2050 淨零排放

已完成**溫室氣體盤查 & 查驗**
率先採納**TCFD**，提高揭露透明化
建置**智慧大樓**，擴大**購買綠電**

環境管理政策

訂定「**環境暨能源管理政策**」，針對能源、水資源、廢棄物、溫室氣體及汙染防治等進行管理，並提高**綠色採購**占比。

減塑宣言

從源頭規劃塑膠使用減量。

淨零宣言

承諾 2030 年達成範疇一、範疇二碳中和，2050 年淨零碳排。

社會面

人才吸引與留任

獲教育部體育署「**運動企業認證**」、
1111人力銀行「**2024年幸福企業—金獎**」

員工支持計畫

於2015年引進**平權休假制度**，同性婚姻伴侶可享有8天的婚假和陪產假。
2012年設立**幼橘園**，成為台北市第一家設立附設幼兒園之企業。

橘子關懷基金會

藉**橘子冒險學園**、**大夢計畫**支持年輕世代挑戰自我、大膽嘗試。

支持國內文化發展

推廣**國內文創投資**，針對圖文、音樂、偶像推出**孵育**平台及計畫。

治理面

風險管理

召開**風險管理委員會**，導入企業**風險管理(ERM)系統**，年度共辨識12項不同類型風險。

客戶權益保障

客服品質檢核**正確率達99%以上**，所有的客訴案件皆在15日內妥善處理完畢。

創新管理

2024年度研究發展支出為**8.18億元**
共有**115件專利**在海內外獲得核准。

永續管理

規劃永續資訊之內控；首建ESG英文版官網，並導入AI智能客服，拓展國際性及互動性。

ESG實績廣受國內外評鑑機構肯定

獲國際大型指標ESG評鑑機構肯定

標普永續S&P Global：入選2025年永續年鑑Yearbook

S&P Global (PR 99)
(100-0; 100最佳)

Ratings

66

Score Breakdown

■ Gamania Digital Entertainment ■ Industry Max ■ Industry Mean

Environmental



Gamania Digital Entertainment 51 | Industry Mean 22 | Industry Max 79

Social



Gamania Digital Entertainment 73 | Industry Mean 25 | Industry Max 79

Governance & Economic



Gamania Digital Entertainment 68 | Industry Mean 34 | Industry Max 68

Data Availability: Very High

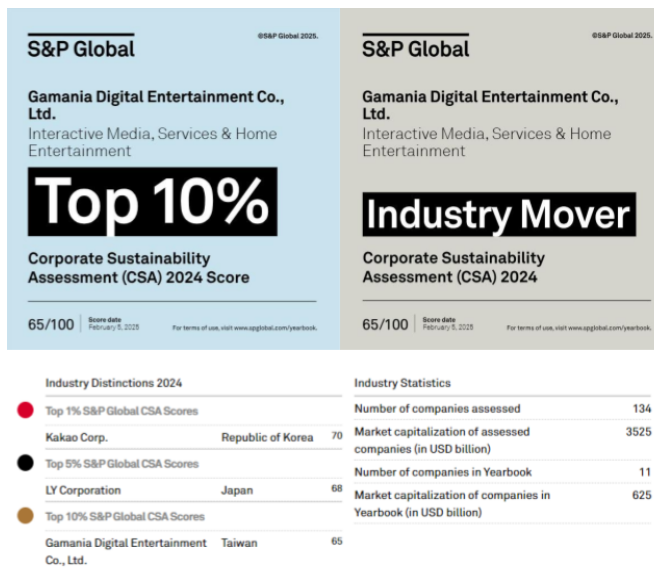
Methodology Year: 2024

Last Updated: January 14,

2025. Updated annually or in

response to major

developments



富時羅素FTSE Russell ESG



3.6

(5-0; 5 最佳)

晨星Morningstar ESG



16.7

Low Risk

(100-0; 0最佳)

彭博社Bloomberg ESG

Bloomberg
Disclosure Score

2.71

(10-0; 10最佳)

Above
Median

獲台灣公司治理及永續機構肯定



上櫃公司 (2024)

第十一屆
公司治理評鑑
前20%



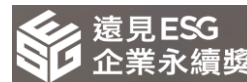
臺灣永續
評鑑
BBB



SinoPac+
企業永續評鑑
B+



2024台灣
企業永續獎
資訊安全領袖獎
永續報告書銀獎



人才發展組
績優獎



橘子關懷基金會獲
資誠永續
影響力獎



友善育兒事業獎
標竿企業組



第三屆
綠食先行獎



<https://ir.gamania.com> | ir@gamania.com

© 2025 Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.