

遊戲橘子數位科技股份有限公司 (6180.TWO)

2024 年財務營運報告

2025 年 3 月 6 日

損益表 (NT\$m) \ 期間	4Q23	3Q24*	4Q24*	QoQ	YoY	2023	2024	YoY
營業收入	1,999	3,243	2,076	▼36%	▲4%	9,791	11,077	▲13%
營業毛利	680	1,103	533	▼52%	▼22%	3,795	3,912	▲3%
推銷費用	(359)	(265)	(189)	▼29%	▼47%	(1,293)	(1,205)	▼7%
管理費用	(246)	(327)	(316)	▼3%	▲29%	(1,198)	(1,616)	▲35%
研發費用	(188)	(172)	(272)	▲58%	▲45%	(653)	(818)	▲25%
營業費用 ^(註)	(801)	(764)	(776)	▲2%	▼3%	(3,155)	(3,654)	▲16%
營業利益	(121)	339	(243)	▼172%	▼100%	640	258	▼60%
營業外收入及支出	29	43	11	▼74%	▼61%	48	1,928	▲3923%
稅前淨利	(92)	382	(232)	▼161%	▼151%	688	2,186	▲218%
所得稅費用	66	(50)	19	▼139%	▼71%	(127)	(115)	▼10%
歸屬母公司稅後淨利	(15)	332	(212)	▼164%	▼1355%	575	2,068	▲259%
基本每股盈餘 (NT\$)	(0.08)	1.89	(1.22)			3.28	11.78	

(註)營業費用合計包含推銷、管理、研發費用，及預期信用減損損失。

主要財務比率	4Q23	3Q24	4Q24	2023	2024
毛利率	34.0%	34.0%	25.7%	38.8%	35.3%
營業費用率	40.1%	23.6%	37.4%	32.2%	33.0%
營業利益率	-6.1%	10.4%	-11.7%	6.5%	2.3%
淨利率	-0.7%	10.2%	-10.2%	5.9%	18.7%

- **營收回顧**：全年營收 YoY ▲13%，受惠人氣端遊《新楓之谷》年度改版創下營運高峰、新遊戲《波拉西亞戰記》上市貢獻影響及雲端資安業務需求強勁，遊戲與商務事業皆實現雙位數增長。
- **獲利回顧**：
 - ◇ 營業毛利 YoY ▲3%：全年及 Q4 毛利率下降，主係樂點轉關聯企業產生之財務結構調整，其獲利於 Q3 起轉移至業外投資損益。
 - ◇ 營業利益 YoY ▼60%：主係產生一次性營業費用，包含(1)新遊戲上市推廣費用、(2)樂點子公司轉為關聯企業所產生之管理費用提列；且集團持續擴大投入 AI、內容及自製遊戲之研發費用。
 - ◇ 歸屬母公司業主稅後淨利 YoY ▲259%：主要來自營運穩健成長及認列樂點處分利益，EPS 為 11.78 元。
- **股利政策**：董事會決議通過每股配發現金股利 6 元，配發率為 51%，以 3/6 日收盤價 82.3 元之殖利率達 7.3%，展現穩健的獲利能力與長期股東價值創造。

營收分析

營收組成(NT\$mn)	4Q23	3Q24*	4Q24*	QoQ	YoY	2023	2024	YoY
遊戲	1,218	2,536	1,381	▼46%	▲13%	6,888	7,897	▲15%
商務	245	282	266	▼6%	▲9%	907	1,062	▲17%
支付	183	-	-	-	-	657	345	▼47%
其他	353	425	429	▲1%	▲22%	1,339	1,773	▲32%
合計	1,999	3,243	2,076	▼36%	▲4%	9,791	11,077	▲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	4Q23	3Q24	4Q24	2023	2024
端遊	46%	65%	50%	61%	65%
手遊	54%	35%	50%	39%	35%

- **遊戲事業體：**《新楓之谷》於 2024 年 1 月正式啟動歷年最大規模改版，表現持續亮眼，推升該遊戲全年表現年成長逾兩成，及《波拉西亞戰記》正式於臺港澳全面上市；而《天堂 M》、《天堂》及《新瑪奇》等多款主力遊戲亦持續推出系列改版、主題聯名活動，鞏固玩家熱度。
- **商務事業體：**果核數位提供多元化雲端及資安防護解決方案，其中旗下子公司 HyperG 與越南 IT 領導企業正式簽約展開經銷合作，帶動商務事業全年營收年成長近兩成。
- **其他事業體：**
 - ◇ 橘子集團旗下之「AI 創新實驗室」成功研發 AI 前沿技術並推出「Vyin AI」品牌及其應用，專注於實現雙向溝通與超個人化應用，協助企業提供更貼近客戶需求的 AI 商務解決方案。
 - ◇ 內容創作與粉絲經濟上展現原創動能，漫畫小說品牌「MOJOIN」透過與占星國師、冠軍影集、金曲樂團等多元跨域，累積百萬讀者、創下逾 1,200 萬點閱；「hidol」與熱門選秀節目《原子少年 2》合作並號召逾百組跨域 IP 進駐，推升平台會員互動率。
- **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，請以公開資訊觀測站所揭露之最新數字為準。
- 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。