

遊戲橘子數位科技股份有限公司 (6180.TWO)

2025年 第三季 財務營運報告

2025年11月6日

損益表 (NT\$mn)	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%
推銷	(265)	(161)	(205)	▲27%	▼23%	(1,017)	(531)	▼48%
管理	(327)	(305)	(313)	▲3%	▼4%	(1,299)	(978)	▼25%
研發	(172)	(199)	(217)	▲9%	▲26%	(547)	(608)	▲11%
營業利益(損失)	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)利 益	(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	34.0%	25.1%	28.6%		37.5%	29.3%
營業費用率	23.6%	-35.9%	-31.9%		32.0%	30.1%
營業利益率	10.4%	-10.8%	-3.3%		5.6%	-0.8%
淨利率	10.2%	-6.1%	0.1%		25.3%	1.1%

- **營收回顧：**第3季單季合併營業收入為新台幣23.1億元，QoQ▲25%，YoY▼29%，受主力遊戲市場競品加入及去年同期推出重磅新品《波拉西亞戰記》推升基期影響，遊戲事業營收呈現年減，正持續透過內容更新與營運策略優化，以鞏固玩家成長動能。商務事業則保持雙位數年增表現，展現多元布局效益。
- **獲利回顧：**
 - 營業毛利為新台幣6.6億元，QoQ▲42%，YoY▼40%，毛利率為28.6%；營業損失為新台幣7,607萬元，QoQ▼62%，YoY由盈轉虧，主係遊戲高毛利產品比重減少，及集團加速投入創新事業，提高研發支出所致。
 - 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。
- **本季焦點：**
 - 遊戲事業：第三季遊戲聚焦於新品布局與既有IP營運深化。由韓國IMC Games開發、《RO》之父金學奎領軍打造的跨平台新作《救世者之樹M》於8月底正式推出，鎖定輕度休閒市場，為集團手機遊戲產品線注入新動能。旗下多款經典遊戲持續透過內容更新與跨界合作提升玩家參與度，包括《新楓之谷》跨界Steam遊戲聯動、《波拉西亞戰記》首次IP合作及《天堂M》職業改版，帶動整體玩家活躍度提升。
 - AI創新事業：旗下企業級AI品牌「Vyin AI」與知名五星級飯店品牌合作，打造多語系智慧客服系統協助提升營運效率與顧客體驗。另與女媧創造合作推出居家照護型AI機器人「桔利Gilee」，結合可控AI大腦與人形互動設計，拓展至長照與健康陪伴場域，展現AI技術商業化應用的延伸潛力。
 - 內容事業：內容事業持續優化平台營運效率與使用者互動。漫畫小說平台MOJOIN啟用周邊商城以提升轉換率；泛娛樂社群平台hidol加強互動功能以延長使用時數；購物橘子則透過與日本VTuber合作活動，擴大粉絲經濟與品牌觸及。
 - 資本市場動態：橘子集團首次入圍兩項國際投資人關係獎項機構提名。於IR Impact舉辦之「IR Impact Awards」大中華地區小型股組別中，入圍「Best IR Website」、「Best Use of Technology including AI」及「Rising Star」三項獎項，為台灣少數獲提名企業之一；同時亦入圍英國IR Society「Best Practice Awards」之「投資人關係創新獎（Best Innovation in IR）」提名，為歷年少數入選的亞洲公司。

營收分析

營收組成 (NT\$mn)	3Q24	2Q25	3Q25	QoQ	YoY	1~3Q24	1~3Q25	YoY
遊戲	2,535	1,217	1,636	▲ 34%	▼ 35%	6,860	4,976	▼ 27%
商務	282	318	317	0%	▲ 12%	796	1,007	▲ 27%
其他	425	316	353	▲ 12%	▼ 17%	1,345	1,057	▼ 21%
合計	3,243	1,851	2,306	▲ 25%	▼ 29%	9,001	7,040	▼ 22%

遊戲營收組成	3Q24	2Q25	3Q25	1~3Q24	1~3Q25
端遊	65%	52%	61%	67%	61%
手遊	35%	48%	39%	33%	39%

- **遊戲事業體**: 單季營收 YoY ▼ 35%，受主力遊戲市場競品加入及去年同期推出重磅新品《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，引導忠實玩家回流。
- **商務事業體**: 單季營收 YoY ▲ 12%，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。
- **其他事業體**: 單季營收 YoY ▼ 17%，主要受整體遊戲市場規模影響，娛樂相關多元業務較為趨緩。

免責聲明

- 本文件由橘子集團 (以下簡稱「本公司」) 提供。
- 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。
- 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。
- 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。