gamania
橘子集團

日期：2025 年 8 月 7 日

橘子集團 2025 年第 2 季合併財務報告

橘子集團(6180)公佈依國際財務報導準則(IFRS)所編製之 2025 年第 2 季合併財務報告：

單位：新台幣仟元	2025 年 第 2 季	2024 年 第 2 季	YoY%	*adjusted YoY%	2025 上半年	2024 上半年	YoY%	*adjusted YoY%
營業收入	1,851,034	2,425,944	-24%	-18%	4,734,076	5,758,167	-18%	-13%
營業毛利	464,540	841,550	-45%	-27%	1,402,425	2,276,069	-38%	-23%
營業利益(損失)	-199,834	-371,212	-46%	-28%	20,079	162,162	-88%	-94%
稅後淨利 歸屬於母公司業主	-112,105	1,544,531	-107%	-51%	76,191	1,948,463	-96%	-77%
每股盈餘 (元)	**-0.64**	**8.80**			**0.43**	**11.10**		

**adjusted YoY%為排除去年同期合併樂點子公司之差異，及衍生之一次性費用提列。

橘子集團 2025 年第 2 季單季合併營業收入為新台幣 18.5 億元，年減 24 %，若排除樂點影響為年減 18 %，主係去年 6 月重磅遊戲新作上市及主力端遊大改版致高基期，另該產品受同期競品影響，惟團隊仍持續優化內容與強化玩家經營，縮短影響程度；營業毛利為新台幣 4.6 億元，年減 45 %；營業損失為新台幣 2 億元，年減 46 %，主係去年同期認列一次性新遊戲上市行銷費及處分樂點子公司費用；歸屬母公司業主稅後虧損新台幣 1.1 億元，年減 107 %，每股稅後虧損為新台幣 0.64 元，主係去年同期認列樂點子公司處分利益，若排除樂點及一次性費用影響後為年減 51 %，主係遊戲營收下降影響。

2025 年上半年合併營業收入為新台幣 47.3 億元，年減 18 %，若排除樂點影響為年減 13 %，主係遊戲事業營收減少；營業毛利為新台幣 14 億元，年減 38 %；營業利益為新台幣 2,008 萬元，年減 88 %；歸屬母公司業主稅後淨利為新台幣 7,619 萬元，年減 96 %，若排除樂點及一次性費用影響後為年減 77 %，每股盈餘 EPS 為新台幣 0.43 元。

回顧第二季，《新楓之谷》、《新瑪奇》人氣遊戲迎接在台營運 20 週年，接續推出台版專屬活動，堆疊話題熱度。深化泛娛樂布局，購物橘子聚焦打造「線上秋葉原」，透過與獨家偶像及 VTuber 合作的線上抽機制深化 IP 經營，精準觸及粉絲客群；hidol 則擴展多元領域

IP 合作，投入特化功能開發，穩定提升用戶活躍度。企業服務方面，雲力橘子整合雲端資源與資安服務，創造差異化優勢，推動多雲環境整合管理升級，並積極參與年度大型雲端盛會，拓展潛力新客。

展望第三季，全新手遊《救世者之樹M》將於台港澳上市，全面開啟玩家事前預約活動；《新楓之谷》、《天堂M》等遊戲也推出夏季改版，期能穩固營運動能。適逢暑假，橘子集團再度進駐漫博，打造 ACGN 盛典「橘子嘉年華」，集結人氣遊戲、獨家 IP 等互動展區，吸引近 15 萬人次體驗。推動泛娛樂跨域發展，原創中心也推出橘子集團全新虛擬偶像，結合旗下 Gstudio 虛擬拍攝與數位整合技術，拓展新型態泛娛樂產業價值鏈。此外，Vyin AI 持續拓展多元商業合作，涵蓋大型餐旅集團、連鎖百貨通路、居家照護等產業，協助企業深化 AI 應用，展現集團在科技市場的發展潛力。