



橘子集團 (6180 TT)

法人說明會簡報

March 2026

- 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

從營運調整到結構升級，為2026成長動能鋪陳

經典遊戲面臨競品衝擊，啟動轉型調整與生態優化

- ✓ 受2024年市場競品影響與高基期因素，2025年全年營收為NT88.7億元，年減20%、稅後淨損為NT2.7億元。
- ✓ 遊戲改版節奏與內容生態優化後，核心玩家回流動能逐步改善，營運指標回穩。

遊戲自製與AI投入加速，商務事業逐年穩健成長

- ✓ 自製遊戲Pipeline持續投入，布局2026–2027產品節奏。
- ✓ Vyin AI 持續發展可整合於機器人載體之AI 大腦能力，積極拓展各產業應用場景。
- ✓ 商務事業全年年增26%，企業雲端與資安需求持續成長，平衡遊戲產業波動。

組織優化與策略投資同步推進，重建財務體質

- ✓ 推動內部組織優化與精實調整，以數據及AI提升集團決策效率與營運執行力。
- ✓ 布局外部策略資本與產業夥伴，提升資本效率，強化股東長期價值。

打造穩定現金流營運基礎，啟動雙引擎成長

由經典代理業務支撐基本盤，雲端資安服務與自製創新逐步穩健放大長期成長動能

打造「現金流穩定 + 成長動能明確」的全生態科技企業



成長動能

高毛利產品結構
長期IP經營
全球發行潛力

自製遊戲與AI創新 | 中長期成長引擎
自製遊戲 × AI 創新業務

企業雲端與資安服務 | 高黏著B2B成長動能
雲端 × 資安 × 企業服務

核心代理事業 | 穩定營運基本盤
遊戲經典代理事業

成熟IP現金流
穩定玩家基礎

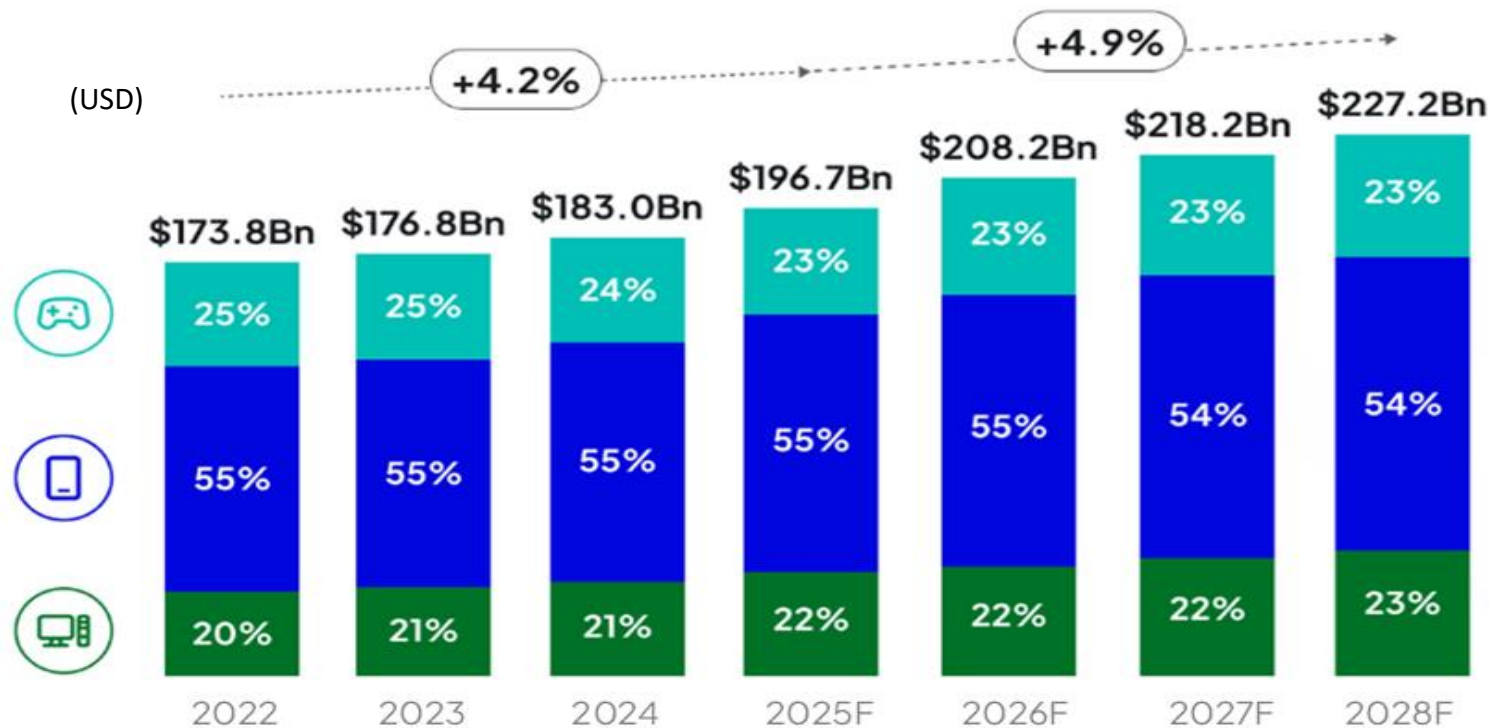
全球遊戲市場持續擴張，經典IP價值回歸

全球市場規模創紀錄成長

- 2025年全球遊戲市場預計達 **1,967億美元**，年增 **7.5%**。
- 中度核心產品與長青IP持續吸引玩家付費。
- 未來三年整體遊戲CAGR成長仍近5%。

PC成長最快，主機穩健擴張

- PC平台預計營收 **430億美元**，年增 **10%**，為三大平台中增速最高。
- 行動遊戲預計創造 **1,080億美元** 營收，年增 **8%**。
- 主機市場預計達 **450億美元**，年增 **4%**，受新硬體與強勢IP帶動。



CAGR	'22 - '25	'25 - '28
Console	1.6%	4.4%
Mobile	4.4%	4.5%
PC	6.7%	6.6%

Source: Newzoo data (2025.12)

全球遊戲市場趨勢演變

1

Live Service

成為營收核心模式

在用戶獲取成本上升與隱私政策限制影響下，開發商將重心回歸既有產品營運。長期營運與內容更新能力成為關鍵競爭力。

84% 手遊收入來自具備 LIVE OPS 產品

2

混合休閒

變現模式快速成長

結合「內購 + 廣告」的混合休閒模式持續擴張。此類型兼具休閒流量優勢與變現效率，成為平衡成長與獲利的重要產品形態。

37% 混合休閒內購收入年增

3

超休閒廣告策略

外溢至其他品類

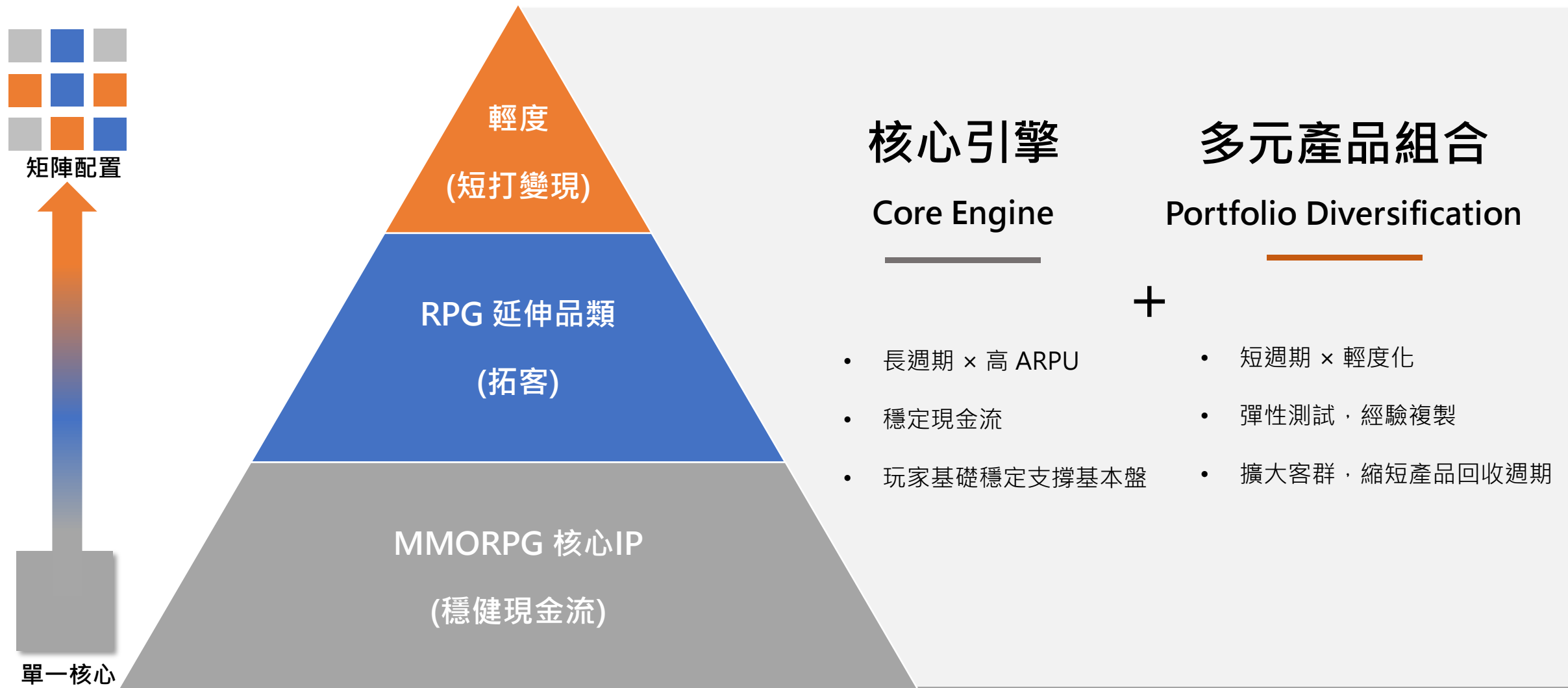
超休閒遊戲的低成本、高轉換率廣告素材策略，已被其他類型產品廣泛採用，以降低用戶取得成本並提升轉換效率。

> 200億 2025 年超休閒遊戲下載量

Source: Sensor Tower 2025 report

遊戲雙引擎矩陣：穩健與成長的平衡

產品過度單一集中邁向多元配置，建立「穩健現金流」x「成長測試池」雙結構



經典遊戲提升改版豐富度、鞏固核心玩家 自製及代理新品，推疊營運動能

↑
自製遊戲

代理新品

經典代理

便利商店

休閒動作

二次元
戰鬥

休閒益智
三消

WP
波拉西亞戰記
WARS OF PRASIA

TREE SAVOR
救世者之樹M

知名IP
懷舊服

洽談中
遊戲

天堂
REMASTERED

COUNTER STRIKE ONLINE
絕對武力

新瑪奇

ELSWORD
艾爾之光

天堂M

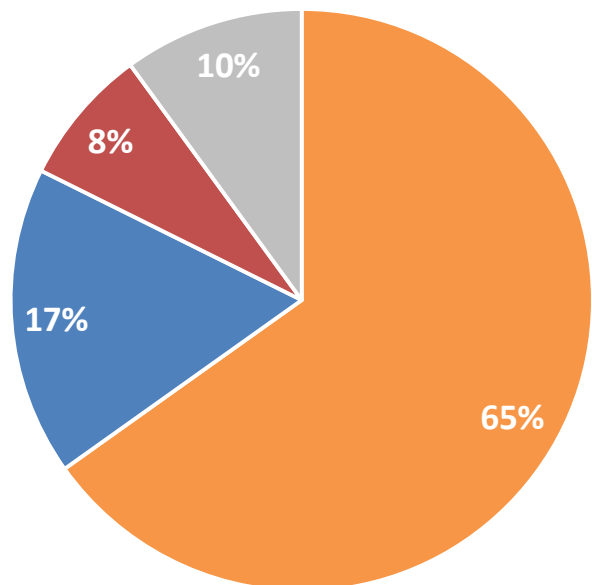
新楓之谷
MapleStory

26'+

AI應用擴大雲端建置需求，賦能SOC與資安服務

建立雙向驅動的成長引擎

2025年產品比重



■ 雲端 ■ IDC ■ 資安服務 ■ 其他

YoY +27% -11% +27%

多雲技術與託管

全球雲端解決方案提供商
多雲管理一站式解決方案



雲原生的資安服務

手機資安檢測平台全球化
智慧程式弱點掃描管理平台

appGuard
手機資安防護系統
獲EAL2國際級安全性認證

AppTotalGo
App安全檢測服務
已服務逾70萬個App

AI SOC資安監控中心

雲端SOC資安監控服務
建置AI跨多雲資安監控

AI SOC 能處理地端、雲端及混合雲環境，主動偵測複雜威脅，模擬駭客行為以驗證防禦。





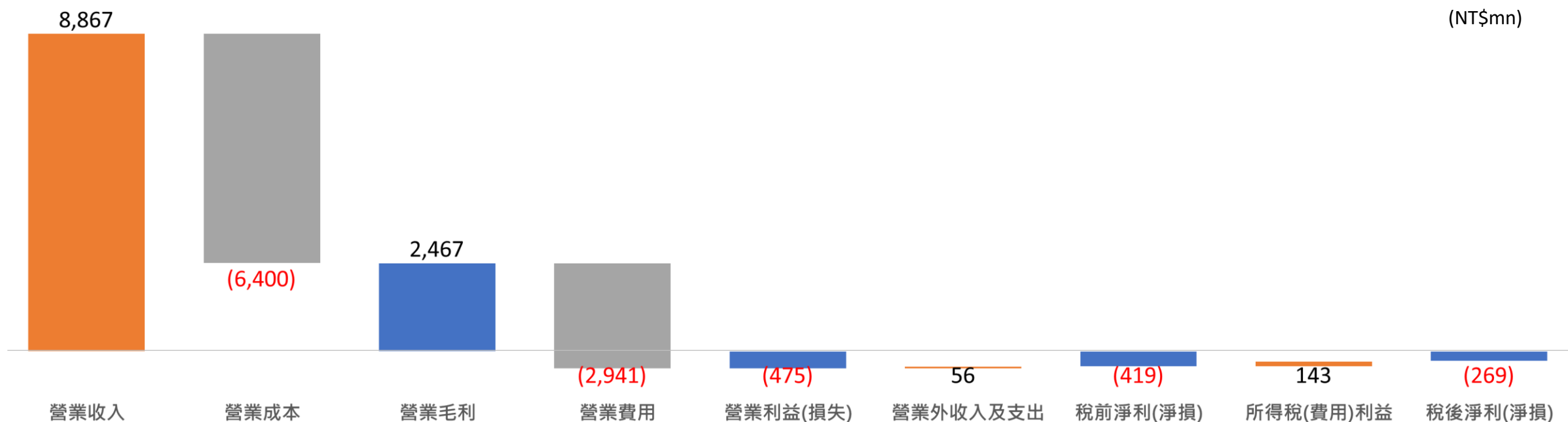
議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

2025年財務摘要

- 主力產品短期承壓，營收年減2成**：2025年全年合併營收為新台幣88.7億元，年減20%，主因主力遊戲面臨同質競品衝擊，以及2024年大型改版與樂點子營收認列所墊高基期影響。
- 產品比重變動與研發投入增加，全年轉為淨損**：2025年全年歸屬母公司稅後淨損為新台幣2.69億元，每股虧損1.53元，較2024年轉為虧損^(註)，主因遊戲營收規模縮減及產品組合變動影響，另全年研發費用年增21%，主要投入自製遊戲與創新業務布局，為未來產品動能與長期獲利彈性奠定基礎。

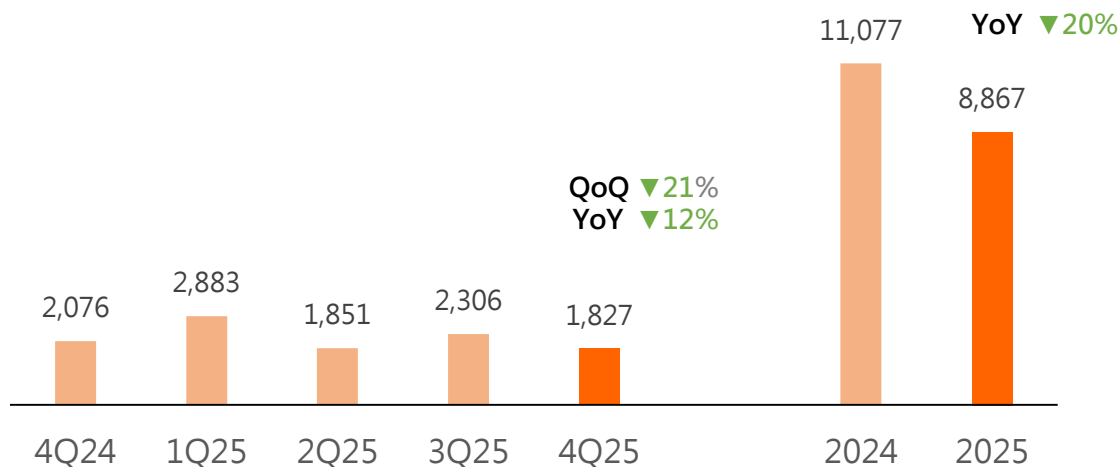


(註) 2024年度獲利數據包含認列第二季處分樂點子公司之一次性業外利益，致基期不同。

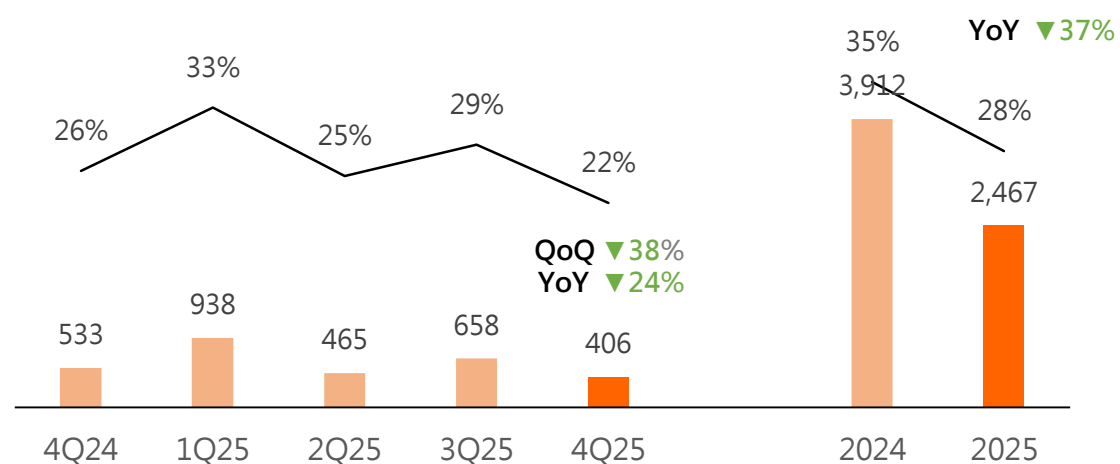
4Q25財務變化

主要財務表現 (NT\$mn)

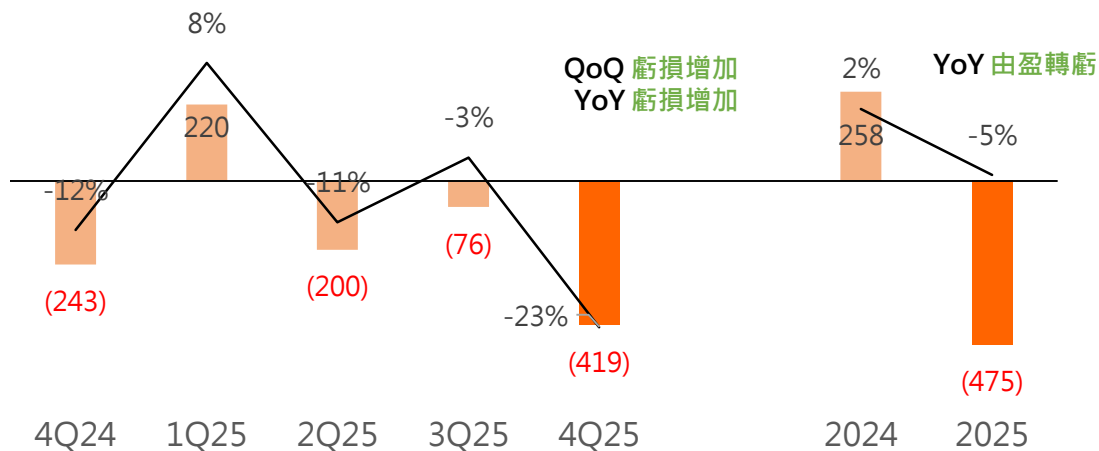
營業收入



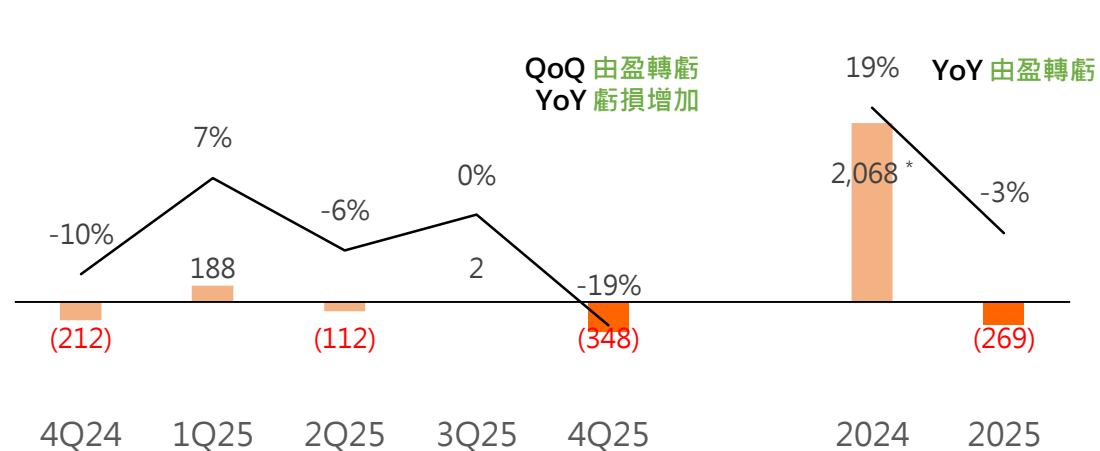
毛利(率)



營業利益(率)



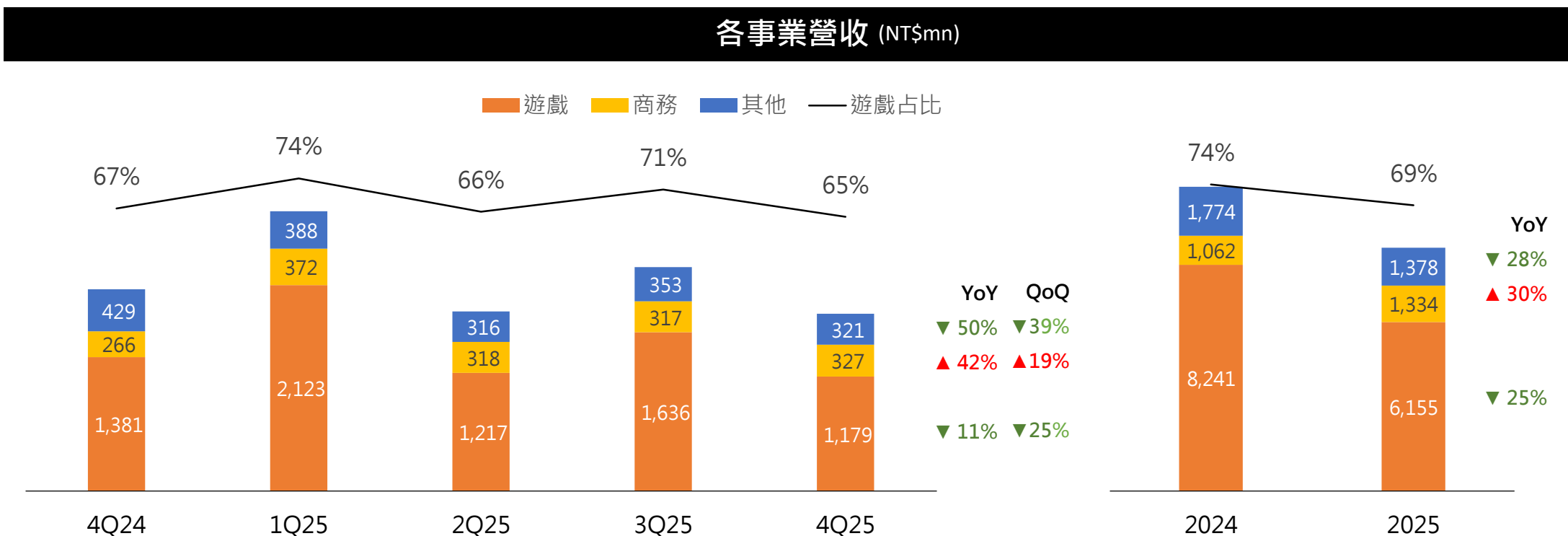
稅後淨利/損(率)



* 2024年度獲利包含認列第二季處分樂點子公司一次性營業外利益，致基期不一。

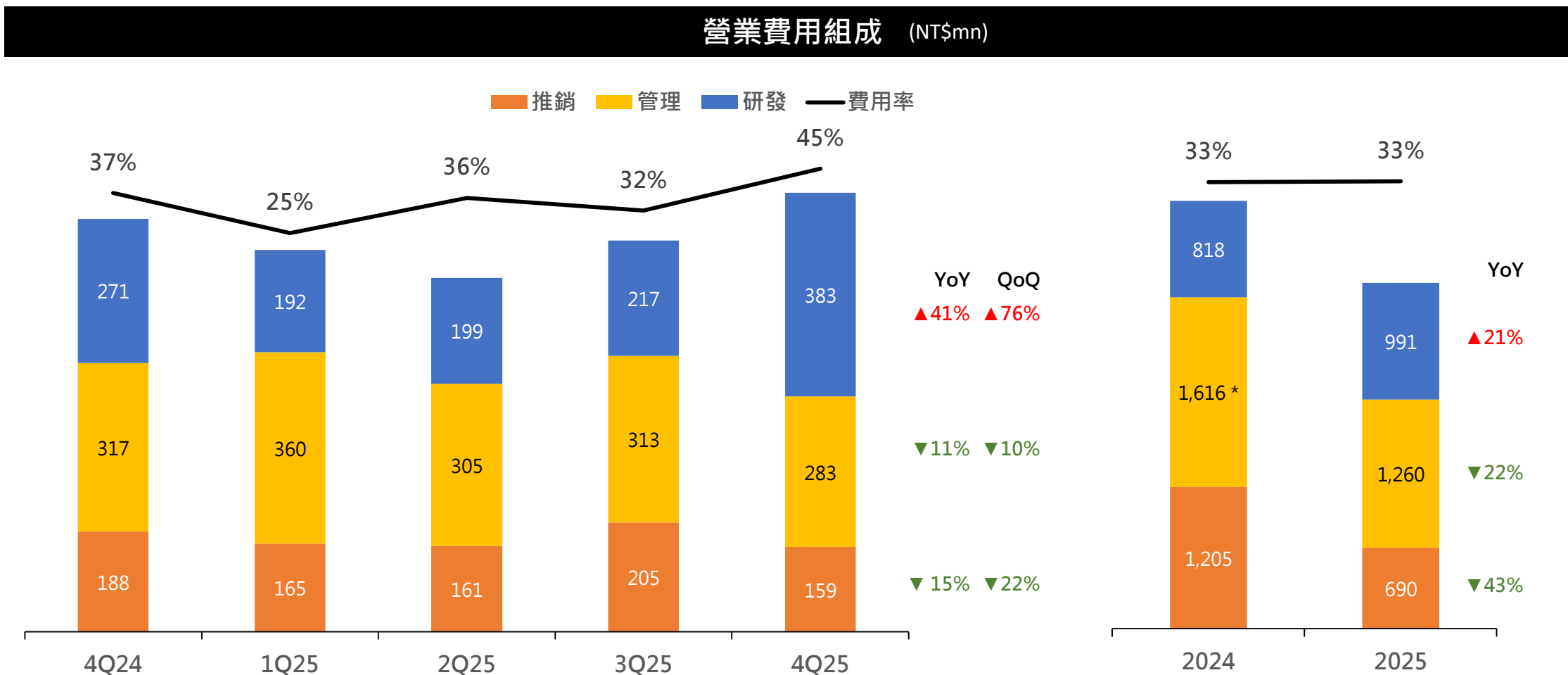
4Q25事業營收組成

- 遊戲事業**：單季營收 YoY ▼11%、QoQ ▼25%，全年 YoY ▼25%，主要反映遊戲產品週期調整與市場競爭環境影響。自去年底啟動產品革新與資源重整後，核心產品玩家回流動能逐步改善，營運指標回穩，為2026年營運動能鋪陳基礎。
- 商務事業**：單季營收 YoY ▲42%、QoQ ▲19%，全年 YoY ▲30%，在企業雲端與資安需求帶動下維持雙位數成長，有效平衡遊戲產業波動並提升集團營收韌性，2026年亦將拓展至醫療等垂直場域，持續強化第二成長曲線。



4Q25費用組成

- 研發費用全年增加21%**：2025年推銷及管理費用同步下降，惟研發費用全年達9.9億元，年增21%，主要聚焦自製遊戲開發與AI創新業務推廣及佈局，將強化未來產品線與技術能力，提升營運韌性與長期獲利彈性。



* 2024 年管理費用包含第二季處分 GASH 子公司所衍生的一次性費用，造成基期差異。

再度蟬聯入選 2026 S&P Global永續年鑑， 全球排名第三、治理面奪冠

標普永續S&P Global：蟬聯入選2026年永續年鑑Yearbook

富時羅素FTSE Russell

晨星Morningstar ESG

S&P Global
Ratings
72 (PR99)
(0-100; 100 最佳)

S&P Global

©S&P Global 2026.

Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.

Interactive Media, Services & Home Entertainment

Top 10%

Corporate Sustainability Assessment (CSA) 2025 Score

72/100 | Score date February 11, 2026

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



3.6
(0-5; 5 最佳)



13.1
Low Risk
(100-0; 0最佳)

獲台灣公司治理及永續機構肯定



TAIWAN STOCK EXCHANGE

臺灣證券交易所

第十一屆 公司治理評鑑
6~20%



臺灣指數股份有限公司
TAIWAN INDEX PLUS
指數創新· 價值創富

臺灣永續評鑑
AA



永豐投顧
SinoPac Inv. Service

SinoPac+ 企業永續評鑑
B+



TCSA

台灣企業永續獎執委會

2024台灣企業永續獎
資訊安全領袖獎、永續報告書銀獎

國際能見度與專業認可

2025年首度榮獲國際兩大IR協會共四項大獎，強化IR數據溝通的國際認證地位



IR Impact Awards - Greater China 2025

為全球最具影響力的 IR 專業組織之一，具高度信賴的專業媒體與研究平台，推動IR專業發展、連結全球企業與資本市場。每年在全球五大區分別舉辦「IR Impact Awards」，表彰在投資人溝通、資訊透明揭露、創新應用方面等表現卓越的企業。



最佳投資人關係網站 Best IR Website



最佳科技與AI應用 Best Use of Technology (incl. AI)



IR Rising Star - Sharon Chen



IR Society - Best Practice Awards 2025

為全球最具影響力的 IR 專業組織之一，其發行之「Best Practice Guidelines」被歐洲市場廣泛採用，每年舉辦全球性投資人關係專業評鑑獎項「Best Practice Awards」，針對永續溝通、創新、公司官網、年報、IR 計畫等主題評比，實踐標準深受歐洲資本市場認可。

為本次所有得獎企業中「唯一獲獎的亞洲公司」



Best Innovation in IR (Small-Cap)



損益表

NT\$m	4Q24	3Q25	4Q25	QoQ	YoY	2024	2025	YoY
營業收入	2,076	2,306	1,827	-21%	-12%	11,077	8,867	-20%
營業毛利	533	658	406	-38%	-24%	3,912	2,467	-37%
營業費用	(776)	(735)	(824)	12%	6%	(3,654)	(2,941)	-20%
營業利益(損失)	(243)	(76)	(419)	451%	72%	258	(475)	盈轉虧
營業外收入及支出	11	5	(2)	盈轉虧	盈轉虧	1,928	56	-97%
稅前淨利(淨損)	(232)	(71)	(421)	493%	82%	2,186	(419)	盈轉虧
所得稅費用	19	68	85	26%	349%	(115)	143	認列所得稅利益
稅後淨利(淨損)	(212)	2	(348)	盈轉虧	64%	2,068	(269)	盈轉虧
基本每股盈餘 (NT\$)	(1.21)	0.01	(1.97)			11.78	(1.53)	

主要財務比率	4Q24	3Q25	4Q25	2024	2025
毛利率	26%	29%	22%	35%	28%
營業費用率	37%	32%	45%	33%	33%
營業利益率	-12%	-3%	-23%	2%	-5%
淨利率	-10%	0%	-19%	19%	-3%

資產負債表

NT\$mn	4Q24		3Q25		4Q25	
	金額	%	金額	%	金額	%
資產總額	8,355	100%	8,731	100%	8,593	100%
現金及約當現金	1,971	24%	1,951	22%	2,002	23%
應收帳款 & 應收票據	1,049	13%	968	11%	843	10%
存貨	186	2%	52	1%	75	1%
不動產、廠房及設備	2,802	34%	2,855	33%	2,841	33%
負債總額	2,346	28%	3,783	43%	3,964	46%
應付帳款 & 應付票據	634	8%	662	8%	711	8%
權益總額	6,009	72%	4,948	57%	4,630	54%

主要財務比率	4Q24	3Q25	4Q25
應收帳款天數	27	39	39
應付帳款週轉天數	32	36	38
負債比 (%)	27%	42%	46%



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

© 2026 Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.