

遊戲橘子數位科技股份有限公司 (6180.TWO)

2025 年 第二季 財務營運報告

2025 年 8 月 7 日

損益表 (NT\$mn)	2Q24	1Q25	2Q25	QoQ	YoY	*Adjusted YoY%	1H24	1H25	YoY	*Adjusted YoY%
營業收入(註 ¹)	2,426	2,883	1,851	▼ 36%	▼ 24%	▼ 18%	5,758	4,734	▼ 18%	▼ 13%
營業毛利	842	938	465	▼ 50%	▼ 45%	▼ 27%	2,276	1,402	▼ 38%	▼ 23%
營業費用(註 ²)	(1,213)	(718)	(664)	▼ 7%	▼ 45%		(2,114)	(1,382)	▼ 35%	
推銷	(433)	(165)	(161)	▼ 2%	▼ 63%		(752)	(326)	▼ 57%	
管理	(571)	(360)	(305)	▼ 15%	▼ 47%		(973)	(665)	▼ 32%	
研發	(195)	(192)	(199)	▲ 3%	▲ 2%		(374)	(391)	▲ 5%	
營業利益	(371)	220	(200)	▼ 191%	▼ 46%	▼ 28%	162	20	▼ 88%	▼ 94%
營業外收入及支出(註 ³)	1,862	40	13	▼ 68%	▼ 99%		1,874	53	▼ 97%	
稅前淨利	1,491	260	(187)	▼ 172%	▼ 113%		2,036	73	▼ 96%	
所得稅費用	55	(68)	58	▼ 185%	▲ 5%		(84)	(10)	▼ 88%	
稅後淨利	1,545	188	(112)	▼ 160%	▼ 107%	▼ 51%	1,948	76	▼ 96%	▼ 77%
基本每股盈餘 (NT\$)	8.80	1.07	(0.64)				11.10	0.43		

註：橘子集團於 2024 年 6 月完成樂點子公司增資案，成功引進策略性投資人，致本公司對其持股由 90%降至 41.11%，由集團子公司轉為關聯企業，依公允價值於 2024 年第二季財報認列一次性處分利益，且提列相關管理費用；Adjusted YoY%為排除去年同期合併樂點子公司之差異數，及衍生之一次性費用提列。

¹ 2Q24 及 1H24 合併營收仍加計樂點子公司。

² 2Q24 及 1H24 認列因處分樂點子公司產生之一次性員工酬勞提列。

³ 2Q24 及 1H24 於業外列一次性樂點子公司處分利益。

主要財務比率	2Q24	1Q25	2Q25	1H24	1H25
毛利率	34.7%	32.5%	25.1%	39.5%	29.6%
營業費用率	50.0%	24.9%	35.9%	36.7%	29.2%
營業利益率	-15.3%	7.6%	-10.8%	2.8%	0.4%
淨利率	63.7%	6.5%	-6.1%	33.8%	1.6%

- **營收回顧：** 第二季單季合併營業收入為新台幣 18.5 億元，YoY▼ 24%，若排除樂點影響為 YoY▼ 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，另該產品雖受同期競品影響，惟團隊仍持續優化內容與強化玩家經營，縮短影響程度。
- **獲利回顧：**
 - ◇ 營業損失為新台幣 2 億元，YoY▼ 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，YoY▼ 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 YoY▼ 51%，主係遊戲營收下降影響。

● 近期焦點：

- ✧ 橘子集團於 7 月 15 日正式宣布旗下代理之《救世者之樹 M》手遊預計於 8 月份在台港澳地區上市，且雙平台預約正式開跑，本作為韓國知名開發商 IMC Games 原班人馬開發、《RO》之父金學奎領軍打造的正統續作，完整承襲原作的童話繪本美學與世界觀設定，並針對行動裝置操作與遊戲節奏進行進化，更汲取了韓國與日本版本的營運經驗與玩家建議，追加台版專屬內容，是 2016 年推出的經典端遊《救世者之樹》十週年之際，由原作團隊獨家打造的唯一手遊版本。

營收分析

營收組成 (NT\$m)	2Q24	1Q25	2Q25	QoQ	YoY	1H24	1H25	YoY
遊戲	1,524	2,123	1,217	▼43%	▼20%	3,980	3,340	▼16%
商務	271	372	318	▼15%	▲17%	514	690	▲34%
支付*	173*	-	-	-	-	345*	-	-
其他	458	388	316	▼19%	▼31%	919	704	▼23%
合計	2,426	2,883	1,851	▼36%	▼24%	5,758	4,734	▼18%

* 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	2Q24	1Q25	2Q25	1H24	1H25
端遊	58%	67%	52%	68%	62%
手遊	42%	33%	48%	32%	38%

- **遊戲事業體**：單季營收 YoY▼20%，主係去年主力端遊《新楓之谷》進行歷年最大規模改版，及去年 6 月重磅遊戲《波拉西亞戰記》上市致高基期，而《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。
- **商務事業體**：單季營收 YoY▲17%，雲力橘子營運穩健成長，隨雲端及資安服務需求增加，且積極參與大型展會、拓展商務機會，帶動整體商務事業體成長。
- **其他事業體**：單季營收 YoY▼31%，持續深化泛娛樂布局，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。

● **ESG 永續價值：**

- 1) 橘子集團獲得國際評比機構**富時羅素 (FTSE Russell)**之**2024 年度 ESG 評鑑**中取得總分**3.6 分** (滿分 5 分，分數愈高愈佳)，整體分數、社會面及治理面三項皆優於台灣及全球同產業表現，顯示橘子集團於國際永續發展上之競爭力。
- 2) 橘子集團自 2025 年 7 月 2 日起入選台灣指數公司編制之兩項永續相關指數，皆為台灣具指標性的重要指數之一，顯示橘子集團之永續發展在國內市場之卓越表現：
 - ✧ 入選「**特選臺灣上市上櫃 ESG 低碳高息 40 指數**」成分股，該指數僅入選 40 家上市櫃企業，表彰具 ESG 表現、低碳、高股息之股票。
 - ✧ 入選「**特選臺灣上市上櫃永續高息中小型股指數**」成分股，該指數僅入選 30 家上市中小型企業及上櫃企業，表彰具 ESG 績效與高股息的中小型股票。

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。