

橘子集團2025年合併財務報告

橘子集團(股票代號: 6180)依國際財務報導準則(IFRS)所編製之2025年合併財務報告:

單位: 新台幣仟元	2025年	2024年	YoY%
營業收入	8,866,859	11,076,611	-20%
營業毛利	2,466,648	3,912,287	-37%
營業利益(損失)	(474,675)	258,024	盈轉虧
歸屬於母公司業主 稅後淨利(損)	(269,341)	2,067,755 ^(註)	盈轉虧
每股盈餘(元)	(1.53)	11.78	

(註): 2024年數據包含認列第二季處分樂點子公司產生的一次性營業外利益。

2025年全年合併營業收入為新台幣88.7億元, 較去年同期減少20%; 歸屬母公司業主稅後淨損為新台幣2.7億元, 每股虧損1.53元。營收下滑主要受到主力遊戲面臨市場同質競品衝擊, 及2024年遊戲大規模改版、認列樂點子公司營收墊高基期所致; 稅後虧損除遊戲比重下降影響獲利表現外, 亦聚焦高技術含量創新業務與自製遊戲開發, 致研發費用年增21%, 以布局未來產品線與技術能力; 同時, 於第四季提列一次性資產減損, 落實資產價值之審慎評估, 有助於強化後續財務體質。

集團積極推動產品革新及資源重整, 自去年底啟動改版活動後, 核心玩家回流動能已明顯改善, 營運指標逐步回穩, 為後續營運動能奠定良好基礎。集團將持續推出遊戲新品, 同時推進AI關鍵技術應用落地與多元商業模式布局, 朝向更具韌性與成長性的營運體質邁進。此外, 為平衡營運準備及股東權益考量, 董事會決議通過每股配發現金股利1元, 基於財務體質穩健與維持股東回饋政策的一致性。

回顧2025年, 適逢橘子集團成立30週年, 在創新科技重塑數位娛樂產業的趨勢下, 橘子以AI、大數據、平台為核心, 穩步厚植技術實力與拓展應用場景, 深化多元事業布局。遊戲事業展現IP長線價值, 《新楓之谷》、《新瑪奇》歡慶在地營運20週年, 屢以結合國際動畫IP、線下跨界活動等創新行銷策略, 再造話題高峰; 《天堂REMASTERED》則於暑期旺季推出25週年活動, 提升核心玩家參與熱度; 全新遊戲《救世者之樹M》於臺港澳上市, 邀高人氣寵物網紅代言拉抬聲量; 《波拉西亞戰記》、《天堂M》、《新龍之谷》等多款遊戲亦接力推出職業優化與改版, 穩固玩家黏著度。

全球數位化轉型驅動AI及雲端資安需求勁升。Vyin AI聚焦可控生成式AI技術產業化發展，與知名餐旅集團及機器人品牌展開商務導入，推進 AI 解決方案於實際營運場景中的應用落地；雲力橘子則深化雲端架構與資安防護，創造差異化解決方案，帶動商務事業穩健成長逾2成。構築泛娛樂生態系發展，橘子集團整合原創IP與科技優勢，與霹靂共推AI虛擬偶像節目，開啟虛擬偶像未來藍圖；推動跨界共創，漫畫小說平台MOJOIN與話題遊戲、百萬YouTuber與金曲歌后等多元領域合作，累積逾2千萬點閱、獲海內外獎項肯定；hidol以記錄型社交為核心，結合AI語音與行為洞察開發特化功能，讓互動轉化為個人數位資產，建構以記錄為核心的周邊商業價值鏈。

接軌國際企業永續趨勢，橘子集團連續兩年入選S&P Global標普全球永續年鑑(The Sustainability Yearbook)，拿下互動媒體娛樂業(IMS, Interactive Media, Services & Home Entertainment)全球同業第三名，成為台灣唯一蟬聯入選的遊戲企業；深化全球投資人關係，亦獲兩大國際IR組織「IR Impact」、「IR Society」頒發共4項國際IR獎項肯定，創造國內外資本市場能見度。此外，橘子關懷基金會長期倡議冒險，首次舉辦冒險年會，鼓勵大眾勇於突破、迎向未知，實踐「Dare to Challenge 戰自己」的企業精神。

展望2026年，橘子集團將以創新科技實力與旗艦IP矩陣雙軸引擎，強化核心競爭優勢，穩步朝全生態科技企業邁進。遊戲事業方面，將以積累的研發能量加速多款自製遊戲上市，增強營運韌性；《新楓之谷》搶先全球首發職業改版與全新六轉技能，挹注成長動能，攜手《天堂REMASTERED》、《救世者之樹M》、《天堂M》等多款遊戲穩固營運動能。Vyin AI 將持續發展可整合於機器人載體之 AI 大腦能力，結合語音互動及推薦模組等技術，強化機器人於零售與服務場域中之商業應用價值，並將參與全球指標大型科技展會，展示機器人大腦整合之應用示範，強化市場能見度與產業交流；原創中心將擴大AI虛擬偶像異業合作，放大IP內容與AI整合所創造的商業價值鏈，重新勾勒虛擬人技術的應用邊界。企業服務方面，雲力橘子將跨足醫療領域等垂直場域，持續開拓服務邊界，提供橘子更穩健多元的成長曲線。