

遊戲橘子數位科技股份有限公司 (6180.TWO)

2025年 財務營運報告

2026年3月2日

損益表 (NT\$mn)	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%
推銷	(188)	(205)	(159)	▼22%	▼15%	(1,205)	(690)	▼43%
管理	(317)	(313)	(283)	▼10%	▼11%	(1,616)	(1,260)	▼22%
研發	(271)	(217)	(383)	▲76%	▲41%	(818)	(991)	▲21%
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 ^(註)	56	▼97%
稅前淨利(淨損)	(232)	(71)	(421)	▲493%	▲82%	2,186	(419)	盈轉虧
所得稅(費用)利益	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)	

(註) 2024年數據包含第二季處分樂點子公司產生的一次性業外利益。

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%

營收組成 (NT\$mn)	4Q24	3Q25	4Q25	QoQ	YoY	2024	2025	YoY
遊戲	1,381	1,636	1,179	▼28%	▼15%	8,241	6,155	▼25%
商務	266	317	327	▲3%	▲23%	1,062	1,334	▲26%
其他	429	353	321	▼9%	▼25%	1,774	1,378	▼22%
合計	2,076	2,306	1,827	▼21%	▼12%	11,077	8,867	▼20%

遊戲營收組成	4Q24	3Q25	4Q25	2024	2025
端遊	50%	61%	44%	63%	56%
手遊	50%	39%	56%	34%	44%

- **營收回顧：**

- **2025全年營收年減20%**，主因競品衝擊與高基期影響
全年營收為新台幣88.7億元，較2024年減少20%。主要受到市場同質競品衝擊，主力遊戲營收下滑；另2024年推出大型遊戲改版，及上半年仍認列樂點子公司營收，墊高對比基期。
- **第四季營收年減12%**，遊戲產品週期調整為主要因素
第四季營收為新台幣18.3億元，季減21%、年減12%，主係遊戲淡季及產品週期調整；自去年底啟動產品革新後，核心玩家回流動能改善、營運指標回穩，為今年營運動能鋪陳。
- **商務事業連續三年呈現雙位數成長，第二成長曲線成形**
2025年商務事業全年營收達13.3億元，年增26%，受惠於企業AI部屬及雲端資安需求成長。商務事業穩健成長，更積極跨足「醫療領域」垂直場域，提供集團穩健多元的成長曲線。

- **獲利回顧：**

- **全年轉虧**，主因遊戲營收規模縮減與研發投資增加
全年歸屬母公司業主稅後淨損為2.7億元，每股虧損1.53元，年度由盈轉虧。毛利率由35%下降至28%，營業利益率由2%轉為-5%，反映遊戲營收下降與研發增加。此外，2024年獲利中包含處分樂點子公司產生的一次性營業外利益。
- **第四季單季虧損**，包含一次性資產減損提列
第四季單季稅後淨損為3.5億元，每股虧損1.97元。除本業獲利減少外，亦包含一次性資產減損提列，落實資產價值之審慎評估，有助於強化後續財務體質。
- **研發費用年增21%**，聚焦創新業務與自製遊戲開發
2025年全年研發費用達9.9億元，年增21%，主要聚焦自製遊戲開發與AI創新業務，為策略性前瞻投資，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。
- **平衡營運準備及股東權益**，配發每股1元現金股利
2025年稅後淨損，為平衡營運準備及股東權益考量，董事會決議每股配發現金股利1元，基於公司財務體質穩健與維持股東回饋政策的一致性。

- **營運焦點：**
 - **30週年穩固核心營運基礎，推出多元新作切入輕度遊戲市場**
2025年集團成立30週年，《新楓之谷》、《新瑪奇》在地營運20週年，《天堂R》25週年，顯示在地經營的深厚實力，並推出代理新作《救世者之樹M》切入輕度休閒市場，拓展客群結構並為後續自研輕度遊戲注入市場經驗及商模。
 - **加速自製遊戲布局，打造中長期成長引擎**
2026年起，集團將以近年累積之研發能量，加速多款自製遊戲上市節奏，提升產品自主性與組合多元性，增強營運韌性。同時，持續優化旗艦IP，逐步堆疊中長期營收成長動能。
 - **AI 創新事業：**
集團AI品牌 Vyin AI 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。
- **企業與永續動態**
 - **橘子集團蟬聯入選 2026 S&P Global永續年鑑，全球排名第三、治理面奪冠**
連續兩年入選 S&P Global 標普全球永續年鑑(The Sustainability Yearbook 2026)，於互動媒體娛樂業全球同業中名列第三名，躋身全球前10%永續企業，成為台灣唯一一間蟬聯入選的遊戲企業。更在「治理與經濟面(Governance & Economic)」拿下產業第一名，於「社會面(Social)」亦名列全球同業第三名。
 - **橘子集團投資人關係 IR 首度獲國際兩大協會共四項獎，科技應用與資訊揭露獲全球肯定**
橘子集團獲得兩大國際投資人關係組織「IR Impact Awards – Greater China 2025」與「IR Society – Best Practice Awards 2025」共四項重要獎項，展現集團在資本市場溝通、資訊透明揭露與數位創新上的堅實成果：
 - **IR Impact Awards – Greater China 2025**：「Best IR Website」、「Best Use of Technology including AI」、「Rising Star— Sharon Chen」
 - **IR Society – Best Practice Awards 2025**：「Best Innovation in IR – Small-Cap」

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, 這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。