

大宇資訊股份有限公司 法人說明會

2025.DEC.

2025年 財報

KPI Presentation

最近二年度及截至第三季之資產負債表

KPI Presentation

單位：新台幣仟元

會計科目	2025年09月30日		2024年12月31日		2023年12月31日	
	金額	%	金額	%	金額	%
流動資產	10,209,470	33	3,994,558	50	3,521,156	49
非流動資產	20,353,030	67	3,893,593	50	3,611,314	51
資產總計	30,562,500	100	7,888,151	100	7,132,470	100
流動負債	12,517,424	41	2,476,834	31	3,160,649	44
非流動負債	8,832,487	29	1,377,874	18	981,241	14
負債總計	21,349,911	70	3,854,708	49	4,141,890	58
權益總計	9,212,589	30	4,033,443	51	2,990,580	42

最近二年度及截至第三季之損益表

KPI Presentation

單位：新台幣仟元

會計科目	2025年01~09月		2024年度		2023年度	
	金額	%	金額	%	金額	%
營業收入淨額	4,862,475	100	5,102,627	100	3,262,181	100
營業毛利	1,416,579	29	1,760,890	34	1,087,131	33
營業利益(損失)	(348,604)	(7)	(138,179)	(2)	(287,220)	(9)
稅前淨利(淨損)	(215,296)	(5)	287,103	5	(285,642)	(9)
本期淨利(淨損)	(265,788)	(6)	248,319	4	(379,995)	(12)
歸屬母公司本期淨利(損)	(122,713)	(3)	77,639	2	(335,127)	(10)
每股盈餘(虧損) (稅後)(元)	\$(1.19)		\$0.77		\$(3.39)	

最近二年度及截至第三季之重要財務比例

KPI Presentation

單位：百分比

	2025年/01~09月	2024年度	2023年度
負債佔資產比率	69.86	48.87	58.07
流動比率	81.56	161.28	111.41
速動比率	59.47	104.93	61.22
長期資金佔固資比率	141.78	641.53	505.59
資產報酬率	-1.17	4.07	-5.57
股東權益報酬率	-5.35	7.07	-12.14

最近二年度及截至第三季之部門收入資訊

KPI Presentation

2025年/01~09月

2024年度

2023年度

單位：新台幣仟元

	<u>金</u> <u>額</u>	<u>%</u>	<u>金</u> <u>額</u>	<u>%</u>	<u>金</u> <u>額</u>	<u>%</u>
遊戲營運	191,354	4	471,130	9	501,391	15
電子產品及電子零組件	848,386	18	1,059,479	21	977,269	30
網路設備	573,274	12	712,765	14	626,690	19
金流服務	134,570	3	219,811	4	237,477	7
配電機械製造	1,403,877	29	1,988,998	39	893,692	27
餐飲服務	550,049	11	615,736	12	-	-
半導體	1,098,164	22	-	-	-	-
其他	62,801	1	34,708	1	25,662	2
合計	<u>4,862,475</u>	100	<u>5,102,627</u>	100	<u>3,262,181</u>	100

2025年我們度過遊戲產業與市場轉型 後 深刻 體驗 的 一年

營運策略說明與展望



2025市場變動下 遊戲營運策略轉變

- 自研單機遊戲3A大作的開發浪潮席捲市場
 - 代理遊戲取得的艱困
 - 手機遊戲用戶遊玩時間更碎片化，流行型態大轉變
 - IP在推廣上的重要性
 - 遊戲用戶的集中與取得困難
 - 推廣成本增加，遊戲取得成本增加
 - 獲利與用戶取得難度提升
- 走過2025，我們對遊戲，對娛樂，
沒有倒下，進而學習成長茁壯

2026 調整策略

遊戲取得管道增加並多樣化
自研與合作研發持續
且路線與方式轉彎

SLG取得長線運營疊加收入
並找知名遊戲，降低用戶取得
成本提升獲利率

娛樂的整合與多角化經營
提高收益產出的管道

2026 多方進化與佈局

重新整合腳步，拿回遊戲市佔，跨界娛樂向影視邁進

- 自研轉型手遊，突破單機遊戲重圍
- 持續取得知名手機遊戲長線運營穩定收入
- 透過短劇發展，遊戲結合娛樂打造自有新IP
- 合作開發全球手機遊戲，拉長遊戲獲利週期穩固收入
- 結合校園人才 演藝娛樂 故事塑造 等全方位吸引

遊戲持續生根

➤ 三國SLG遊戲 長線為主穩收入

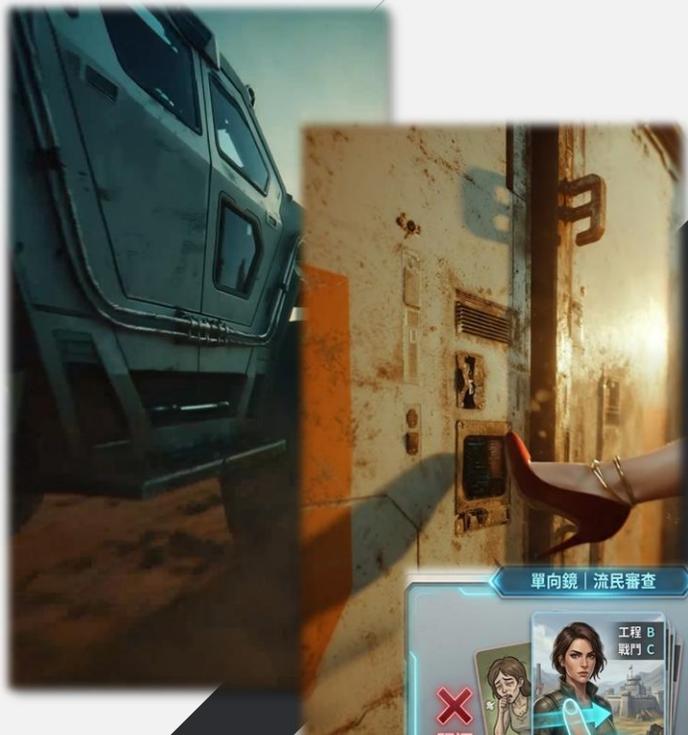


➤ 三國輕度SLG 台港澳新馬Q1



➤ 合作開發「最後一個男人」創造IP延續SLG成功模型與收入

➤ 台港澳新馬Q2 追擊登場



➤ 老IP新生 大富翁共同開發開花結果，攻入休閒放置市場擴展手遊族群



➤ 大富翁IP 聯合開發手遊



➤ 魔力寶貝 原汁原味手遊化



➤ 二次元遊戲市場持續耕耘



➤ 二次元類型手遊代理運營 Q4



➤ 影之強者電影版上線與聯動 收入維持

萌獸特攻

Beast Squad: Extraction

萌獸特攻 Project B

Beast Squad: Extraction

v03

輕量化 搜、打、撤

8分鐘一局的「互坑」撤離戰——當《猛獸派對》闖入末日廢土
UE5核心引擎 | iOS/Android 雙平台 | Roguelite 撤離倖存者
研發一部 林俊汝 Lulu lin (逆向工程UIUX拆解專門)

黑色幽默

Dark Humor

輕量化撤離

Casual Extraction

社交互坑

Social Sabotage

備案名稱：

萌獸大撤離、末日萌寵、獸爆突圍、Q彈特攻、萌獸特戰隊

世界觀升維：

末日也可以很『Q彈』 極致的反差萌 (Tactical Cute)

背景故事

末日2099,人類文明崩塌,世界淪為喪屍廢土。

肩負救世的不是鋼鐵英雄,而是全副武裝的胖熊貓與柯基特工。

想像一下: Q彈的特工被屍潮撞飛翻滾,下一秒卻扛起重機槍,浴血殺出重圍。這種極致的緊張感,搭配療癒萌感,正是引爆社群話題與直播流量的流量密碼。

三大陣營設定

自由鷹聯邦

Eagle Federation

原型: 西方陣營

- 空中支援
- 精準打擊
- 高科技裝備

1

2

鐵熊聯盟

Iron Bear Union

原型: 北方陣營

- 重裝甲坦克流
- 大口徑武器
- 物理衝撞

赤貓公約

Red Panda Pact

原型: 東方陣營

- 數量優勢
- 戰術詭雷
- 電子干擾與氣功

3

這是一場顛覆視覺的瘋狂實驗,將「寫實硬核廢土」的殘酷與「呆萌動物」的可愛推向感官衝突巔峰

萌獸特攻

Beast Squad: Extraction



➤ 手遊研發破繭 時間和內容與市場賽跑

➤ 輕中度 搜。打。撤 手遊2026年底

• 現有搜打撤遊戲大多偏硬核：

傳統搜打撤(如 Escape from Tarkov) 的核心玩家是老玩家 / 硬核玩家

• 市場空缺：

輕中度 (casual / mid-core) 搜打撤遊戲在市場中相對缺乏。Reddit玩家與評論指出：搜打撤遊戲不一定要非常懲罰性，能有更容易上手的變體。

• 降低上手門檻

➤ 縮短每局遊戲時長, 貼合手遊玩家碎片化遊戲時間

➤ 使用俯瞰第三人稱操作, 與FPS的高難度操作做出區別

➤ 保留緊張感但降低死亡懲罰, 並提供多元的角色成長管道

使用詼諧有趣的題材, 吸引更多玩家族群

影射中國 美國 台灣 緊張關係做出陣營對立感

2026 展望未來

娛樂整合終極目標



以更多樣的發行策略取代對傳統遊戲的依賴

- ✓ 票務系統合作衍伸收益活動舉辦拉抬知名度與收入
- ✓ 演藝周邊與更多樣化商品電商開發，全新世代Ai消費體驗實現
- ✓ 創作者合作推廣短劇助寓教於樂形象
- ✓ 自製劇成功與量產，佔有亞洲短劇市場一席
- ✓ 全新表演者與創作者共同擴大娛樂事業版圖



以遊戲 短劇 演藝 大型活動與周邊銷售 打造全方位娛樂綜合體

- ✓ 遊戲的穩定長線與持續創新開發自創IP
- ✓ 短劇的增長與用戶交流延伸IP
- ✓ 演藝上中下游一條龍發展擴展IP
- ✓ 大型活動舉辦拉抬與宣傳IP
- ✓ 周邊商品與全新電商體驗



BUSINESS PLAN

THANK YOU

2025.DEC.