gamania
橘子集團

遊戲橘子數位科技股份有限公司 (6180.TWO)

2026年第三季 財務營運報告

2026年11月4日

損益表 (NT$mn)	3Q25	2Q26	**3Q26**	QoQ	YoY	9M25	**9M26**	YoY
營業收入	2,306	1,827	2,656	▲45%	▲15%	7,040	7,074	▲0%
營業毛利	658	381	839	▲120%	▲27%	2,061	2,020	▼2%
營業費用	(735)	(584)	(650)	▲11%	▼12%	(2,117)	(1,902)	▼10%
推銷	(205)	(111)	(165)	▲49%	▼20%	(531)	(410)	▼23%
管理	(313)	(275)	(306)	▲11%	▼2%	(978)	(894)	▼9%
研發	(217)	(198)	(175)	▼12%	▼19%	(608)	(594)	▼2%
營業利益(損失)	(76)	(203)	189	虧轉盈	虧轉盈	(56)	118	虧轉盈
營業外收入及支出	5	(28)	36	虧轉盈	▲577%	58	37	▼37%
稅前淨利(淨損)	(71)	(231)	225	虧轉盈	虧轉盈	2	155	▲6209%
所得稅(費用)利益	68	75	22	▼70%	▼67%	58	57	▼3%
歸屬母公司業主稅後淨利(損)	2	(155)	242	虧轉盈	▲9641%	79	197	▲151%
基本每股盈餘 (NT$)	0.01	(0.89)	1.42			0.44	1.14	

主要財務比率	3Q25	2Q26	**3Q26**	9M25	**9M26**
毛利率	29%	21%	32%	29%	29%
營業費用率	32%	32%	24%	30%	27%
營業利益率	-3%	-11%	7%	-1%	2%
淨利率	0%	-8%	9%	1%	3%

營收組成 (NT$mn)	3Q25	2Q26	**3Q26**	QoQ	YoY	9M25	**9M26**	YoY
遊戲	1,636	1,079	1,979	▲83%	▲21%	4,976	4,901	▼2%
商務	317	356	360	▲1%	▲14%	1,007	1,085	▲8%
其他	353	392	316	▼19%	▼10%	1,057	1,088	▲3%
合計	2,306	1,827	2,656	▲45%	▲15%	7,040	7,074	▲0%

遊戲營收組成	3Q25	2Q26	**3Q26**	9M25	**9M26**
端遊	61%	47%	77%	61%	67%
手遊	39%	53%	23%	39%	33%

- **<u>3Q26 營收及獲利回顧</u>**：
  - **遊戲、商務雙引擎成長，第三季營收季增45%、年增15%**

    本季合併營收新台幣26.6億元，季增45%、年增15%。遊戲事業受惠暑期旺季多款遊戲接力改版，加上主力端遊《新楓之谷：經典版》於7月29日開服挹注，整體遊戲事業營收達19.8億元，季增83%、年增21%；商務事業受惠雲端業務需求暢旺，營收3.6億元，年增14%。 累計前三季合併營收70.7億元，與去年同期相當。

  - **三率三升，營業利益季、年皆由虧轉盈**

    本季毛利率32%、營業利益率7%、淨利率9%，較上季及去年同期全面提升；營業利益新台幣1.9億元，季、年皆由虧轉盈；歸屬母公司業主稅後淨利2.4億元，每股盈餘1.42元。毛利率回升主係遊戲營收比重提升至75%，毛利結構改善。

  - **行銷精準投放、組織精簡見效，營業費用年減12%**

    本季營業費用為新台幣6.5億元，季增11%、年減12%，營業費用率由去年同期32%降至24%。本季雖有《新楓之谷：經典版》與《龍之谷：懷舊服》兩款懷舊系列新遊戲推出，推銷費用仍年減20%，顯示行銷資源精準投放；管理及研發費用也分別年減2%及19%，反映第二季組織精簡效益已逐漸顯現。累計前三季營業費用19.0億元，年減10%。

- **<u>3Q26 營運焦點</u>**：
  - **經典IP活化：推出《新楓之谷：經典版》吸引玩家回流，原服與經典版雙雙成長**

    本季遊戲事業以「經典IP多版本經營」為主軸，將營運多年的長青IP延伸至懷舊版本。《新楓之谷：經典版》於7月29日開服，首日即吸引逾20萬名玩家上線，IP整體活躍用戶數回升至近年高點；經典版採獨立伺服器與經濟系統，與原服客群區隔互補，滿足多元玩家需求，原服同期營收仍維持年增；端遊營收占遊戲營收比重亦由上季47%提升至77%。

  - **推出《龍之谷：懷舊服》，延長經典IP《新龍之谷》生命週期**

    延續《新楓之谷》驗證的經營模式，《龍之谷：懷舊服》於9月22日在台港澳上線，重現2010年經典版本，懷舊版經營由單一IP擴展為可複製的產品線。相較開發全新IP，懷舊版本具備既有玩家基礎，開發與行銷投入效率較高，為集團旗下經典IP開創新的成長曲線。

- **確立AI生態系布局，AI應用與邊緣算力雙線推進**

  AI應用方面，9月成立「智能橘子」子公司，整合集團AI技術與商業應用資源；旗下Vyin AI品牌已陸續完成多項市場驗證：搭載Vyin RIS的服務型機器人導入3C家電通路旗艦店，近8成對話聚焦商品探索，展現AI導購成效；Vyin Voicebot協助大型連鎖餐飲品牌將電話接聽率由約50%提升至80%，AI自主完成服務率達87%。此外，UTUX系統結合經典IP《便利商店》，打造具備記憶與角色互動能力的AI遊戲夥伴，將AI技術應用於泛娛樂領域。算力供應方面，雲力橘子推動中和機房升級為邊緣AI算力中心，第一階段策略性部署獲市場正向回應，啟動第二階段算力評估及布建規劃，反映市場對邊緣算力的高度需求。

- **完成三階段庫藏股買回累計共6,000張、總金額約2.6億元，並再次啟動第四階段買回計畫，以展現經營信心**

  今年3月起連續啟動三階段庫藏股買回計畫，合計6,000張已於9月全數執行完畢，約占已發行股份3.42%，買回總金額約新台幣2.6億元，平均買回價格約43.15元。董事會於 11 月 4 日決議通過今年第四階段庫藏股買回計畫，預計買回普通股 2,000 張，買回區間價格每股 30 元至 55 元，買回期間為 115 年 11 月 4 日至 116 年 1 月 3 日。買回股份均規劃轉讓予員工，以強化人才激勵，同時展現經營團隊對公司長期價值的信心。

- **<u>4Q26 營運焦點</u>**：
  - **懷舊產品線接續大型改版，延續開服熱度**

    《龍之谷：懷舊服》與《新楓之谷：經典版》分別於10月8日及10月15日推出改版，持續擴充遊戲內容；後續將依版本節奏推出更新，放大產品能見度。

  - **《新楓之谷》年度慶典接棒，年底大改版延續旺季動能**

    《新楓之谷》年度慶典「星夜馬戲團」於10月21日至12月1日展開，並推出首款跨服非對稱競技玩法；年底將接續推出「OVERDRIVE」大改版，維持第四季營運動能。

  - **《天堂M》「龍鬥士」改版，鞏固核心手遊玩家基礎**

    核心手遊《天堂M》於9月30日推出「龍鬥士」職業改版，同步擴充PVP與PVE內容，改版效益將於第四季逐步顯現。

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。