



gamania

橘子集團

橘子集團 (6180 TT)

2026年第一季度法人說明會簡報

May 2026

- 本文件由橘子集團 (以下簡稱「本公司」) 提供。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。



議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況



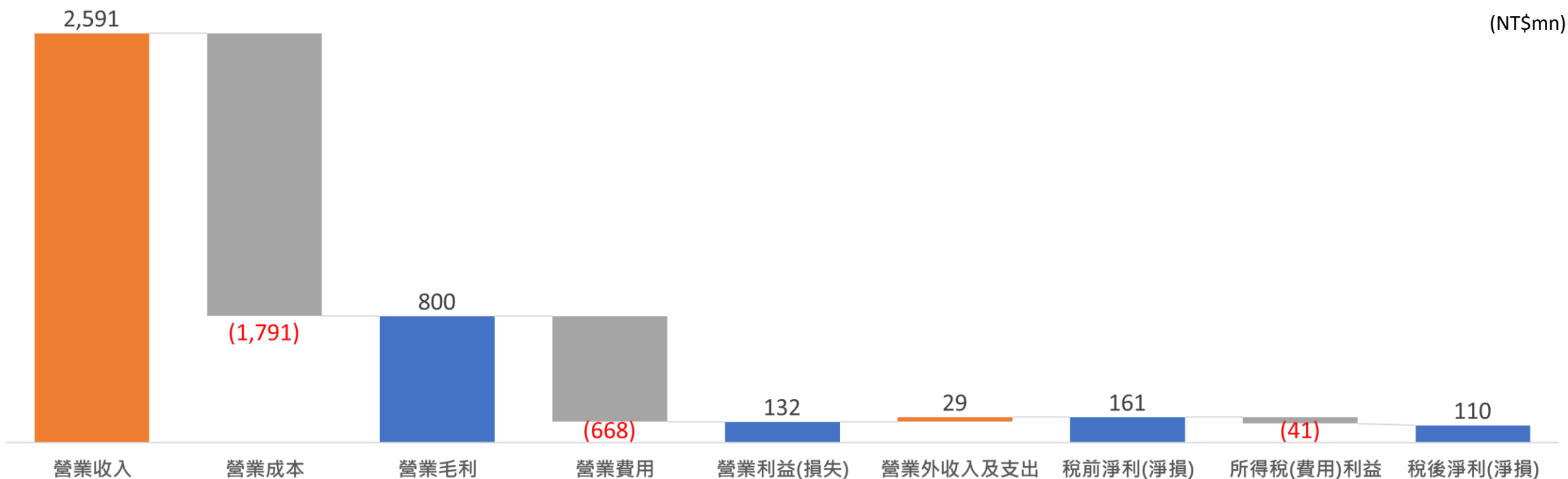
議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

1Q26營運摘要

- **第一季營收季增42%、年減10%，遊戲產品週期調整為主要因素：**本季合併營收為新台幣25.9億元，2025Q2起的市場同質競品衝擊，集團自去年底啟動遊戲玩家回流措施及產品優化已逐步顯現成效，單季營收較上季回升42%，核心用戶基礎穩健成長；惟受主力遊戲活動週期提前啟動及市場競品影響，營收年減10%。
- **單季由虧轉盈，同步強化管銷費用控管：**本季體質調整成效顯現，歸屬母公司業主稅後淨利新台幣1.1億元，較上季虧損3.5億元顯著改善；營業費用新台幣6.7億元，季減19%、年減7%，啟動集團費用控管與資源結構調整。



單季轉盈、費用收斂，加快自製遊戲進程

遊戲營運承壓，競品影響逐步消化中，聚焦玩家回流

- ✓ 受市場競品環境及主力遊戲旺季活動提前於2025年年底啟動影響，1Q26營收為新台幣25.9億元，年減10%、獲利為1.1億，年減42%，轉型調整持續進行。
- ✓ 遊戲改版與玩家回流措施持續推進，主力遊戲活躍用戶數穩健回流。

單季重返獲利，自製遊戲進入預備期

- ✓ 單季由虧轉盈，EPS 0.63元，較上季虧損1.97元大幅改善；毛利率由22%回升至31%。
- ✓ 多款產品已進入開發後期，將視市場時機安排上線節奏。

持續進行集團費用檢視及組織精實，提升資源運用效益

- ✓ 營業費用年減7%，推銷及管理費用分別年減18%及13%；研發費用策略性增加15%，聚焦自製遊戲與AI創新布局。
- ✓ 購物橘子由子公司正式編入總部直營架構，轉型為ACG品牌平台，精實組織結構。
- ✓ 組織精實調整同步推進，降低重複性營運成本，強化執行效能。

實施兩階段庫藏股執行

兩階段合計買回上限 4,000 張，結合員工長期激勵，強化關鍵人才留任與組織動能並展現營運基本面與長期發展的信心，維護股東權益

第一階段

✓ 已完成

決議日期	2026/3/12 董事會決議
買回股數	1,500 張
買回價格	NT\$31-77
買回總金額	NT\$6,396萬，均價42.64元
備註	2026.05.06 全數執行完畢

第二階段

● 執行中

決議日期	2026/5/6 董事會決議
買回股數	2,500 張
買回價格	NT\$26.7-62.8
金額上限	新台幣23億元，占公司流動資產 2.09%
備註	提升員工激勵與留才動能

打造穩定現金流營運基礎，啟動雙引擎成長

由經典代理業務支撐基本盤，雲端資安服務與自製創新逐步穩健放大長期成長動能

打造「現金流穩定 + 成長動能明確」的全生態科技企業



全球遊戲市場趨勢演變

1

Live Service

成為營收核心模式

在用戶獲取成本上升與隱私政策限制影響下，開發商將重心回歸既有產品營運。長期營運與內容更新能力成為關鍵競爭力。

84% 手遊收入來自具備 LIVE OPS 產品

2

混合休閒

變現模式快速成長

結合「內購 + 廣告」的混合休閒模式持續擴張。此類型兼具休閒流量優勢與變現效率，成為平衡成長與獲利的重要產品形態。

37% 混合休閒內購收入年增

3

超休閒廣告策略

外溢至其他品類

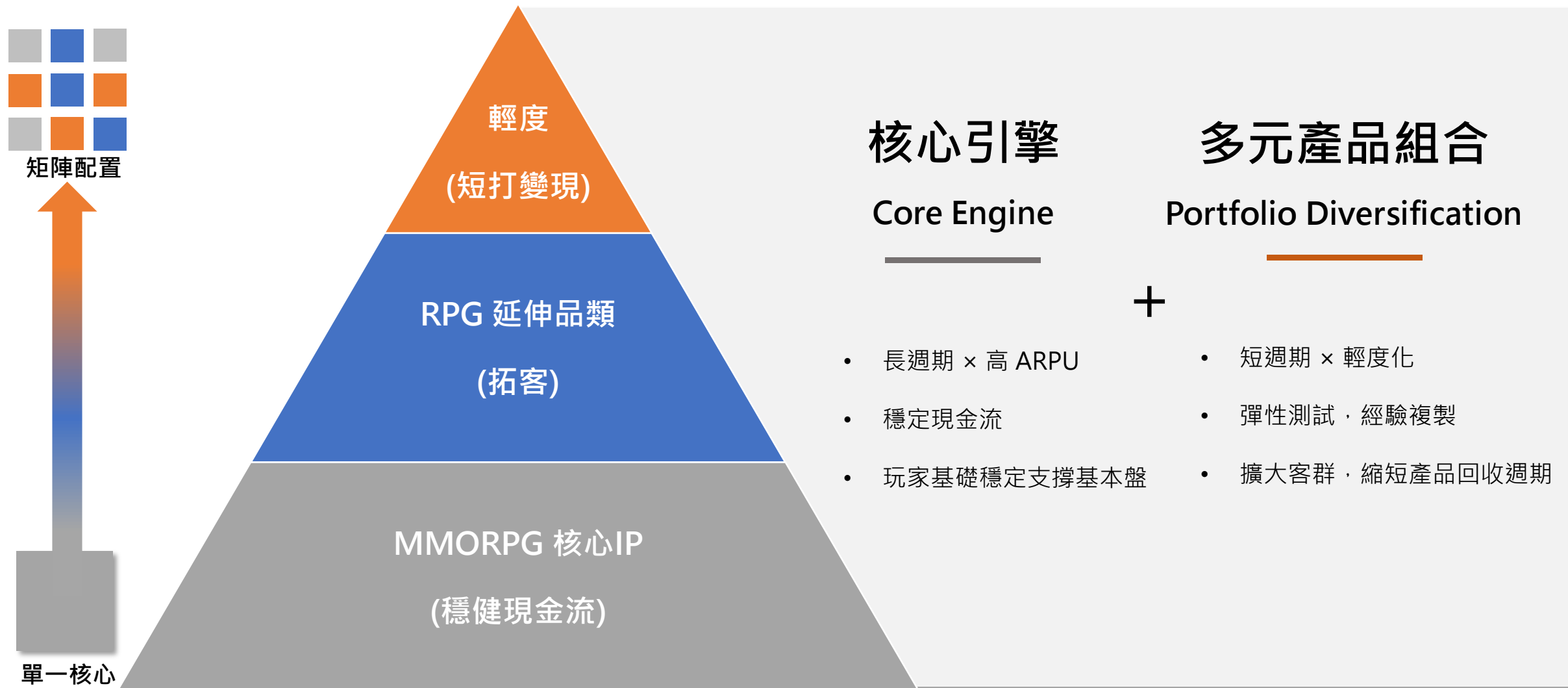
超休閒遊戲的低成本、高轉換率廣告素材策略，已被其他類型產品廣泛採用，以降低用戶取得成本並提升轉換效率。

> 200億 2025 年超休閒遊戲下載量

Source: Sensor Tower 2025 report

遊戲雙引擎矩陣：穩健與成長的平衡

產品過度單一集中邁向多元配置，建立「穩健現金流」x「成長測試池」雙結構



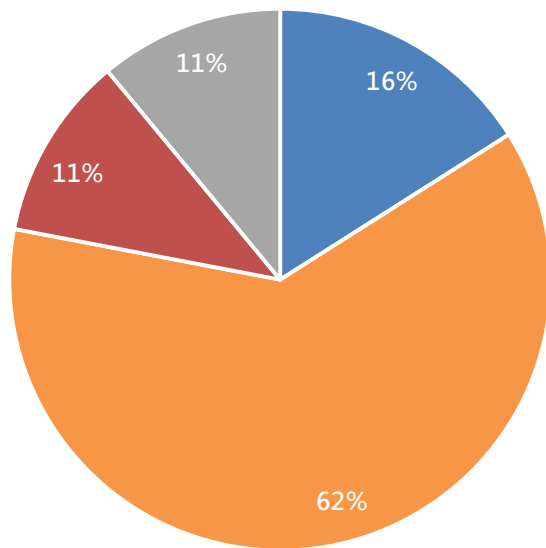
經典遊戲提升改版豐富度、鞏固核心玩家 自製及代理新品，推疊營運動能



AI應用擴大雲端建置需求，賦能SOC與資安服務

建立雙向驅動的成長引擎

2026 Q1產品比重



■ IDC ■ 雲端 ■ 資安 ■ 其他

多雲技術與託管

全球雲端解決方案提供商
多雲管理一站式解決方案



雲原生的資安服務

手機資安檢測平台全球化
智慧程式弱點掃描管理平台

appGuard
手機資安防護系統
獲EAL2國際級安全性認證

AppTotalGo
App安全檢測服務
已服務逾70萬個App

AI SOC資安監控中心

雲端SOC資安監控服務
建置AI跨多雲資安監控

AI SOC 能處理地端、雲端及混合雲環境，主動偵測複雜威脅，模擬駭客行為以驗證防禦。





議程

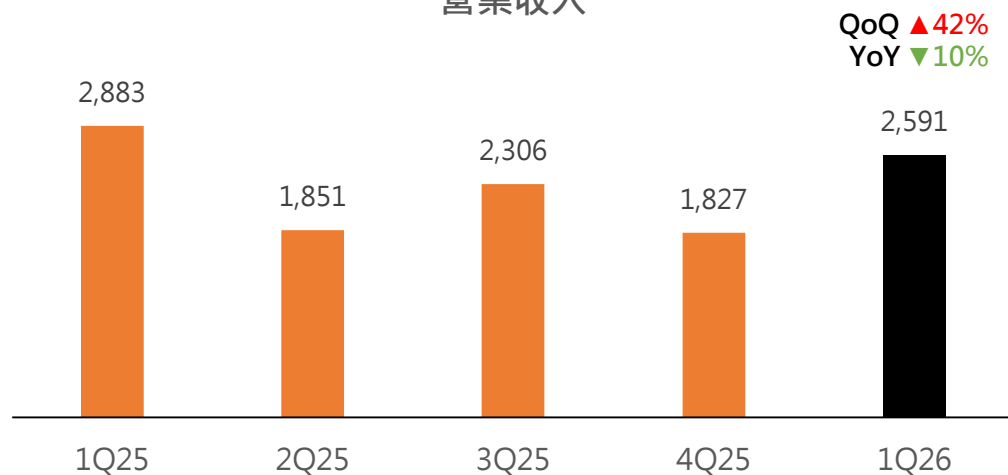
01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

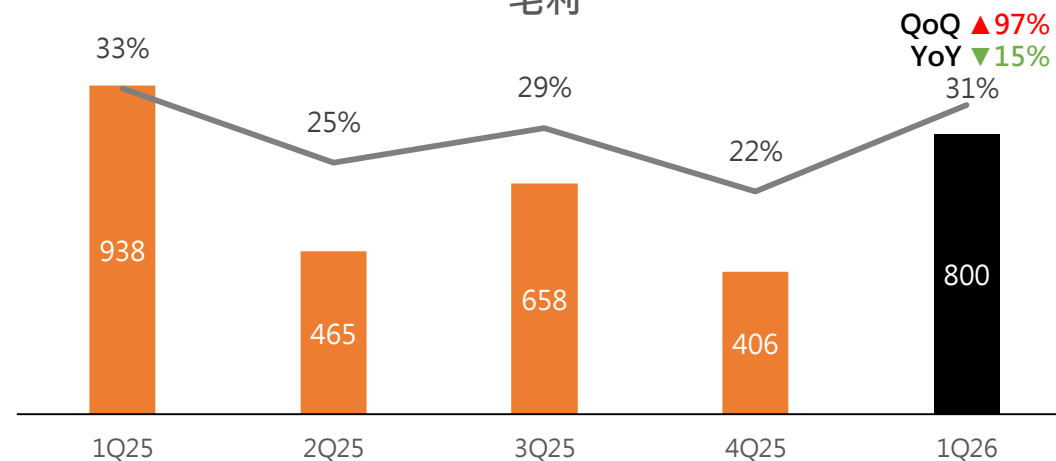
1Q26財務變化

主要財務表現 (NT\$mn)

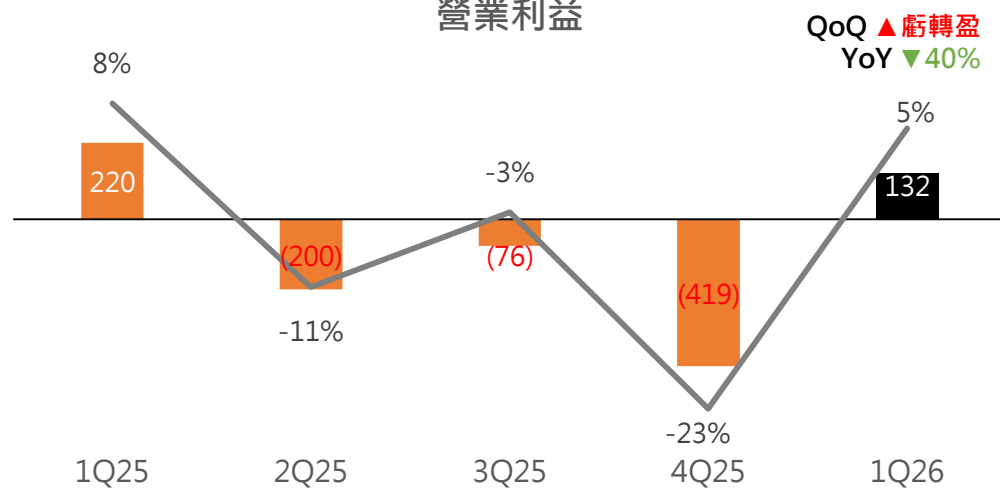
營業收入



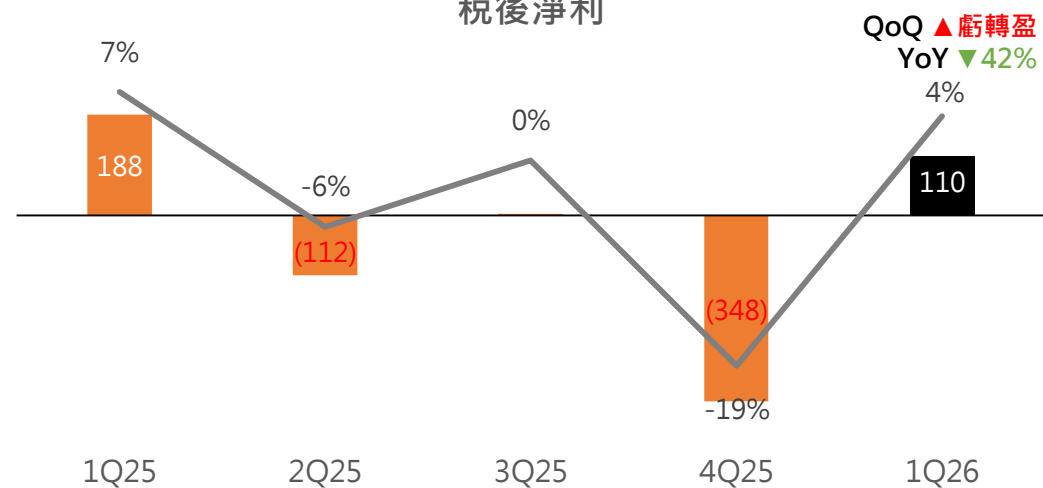
毛利



營業利益



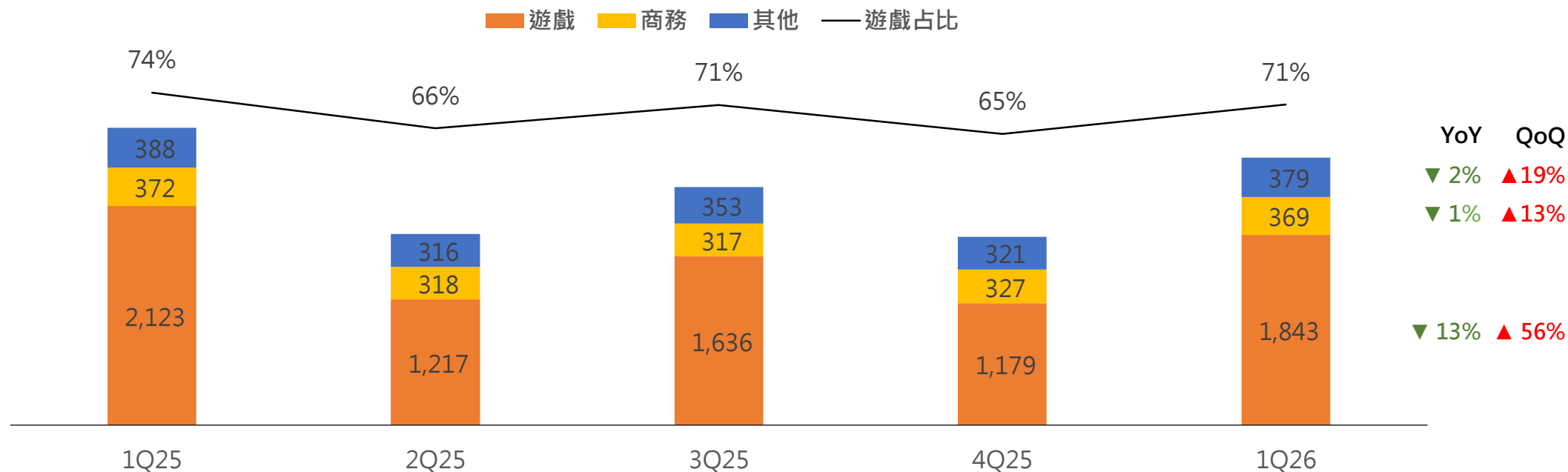
稅後淨利



1Q26事業營收組成

- 遊戲事業**：單季營收 YoY ▼13%、QoQ ▲56%，反映遊戲產品週期調整與市場競爭環境持續影響；惟自去年底啟動產品革新與資源重整後，核心產品玩家回流動能逐步改善，季增顯著回升，營運指標回穩，為2026年動能持續鋪陳基礎。
- 商務事業**：單季營收 YoY ▼1%、QoQ ▲13%，企業雲端與資安需求持續帶動季度成長，年減1%主因為去年同期有特定大型企業簽署長年授權專案一次性挹注，致使比較基期偏高，非反映業務需求的結構性轉變。

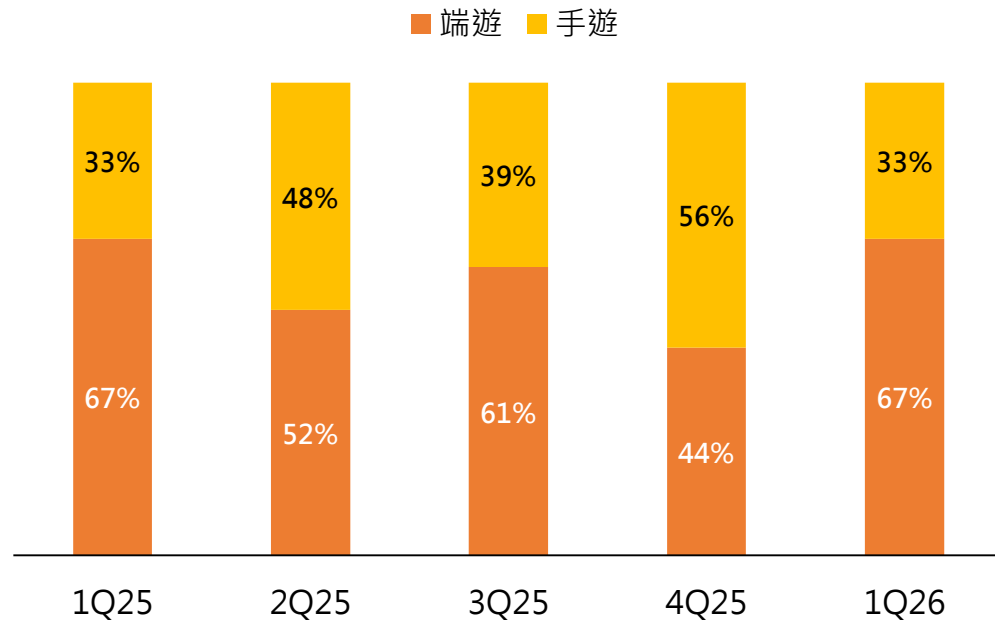
各事業營收 (NT\$mn)



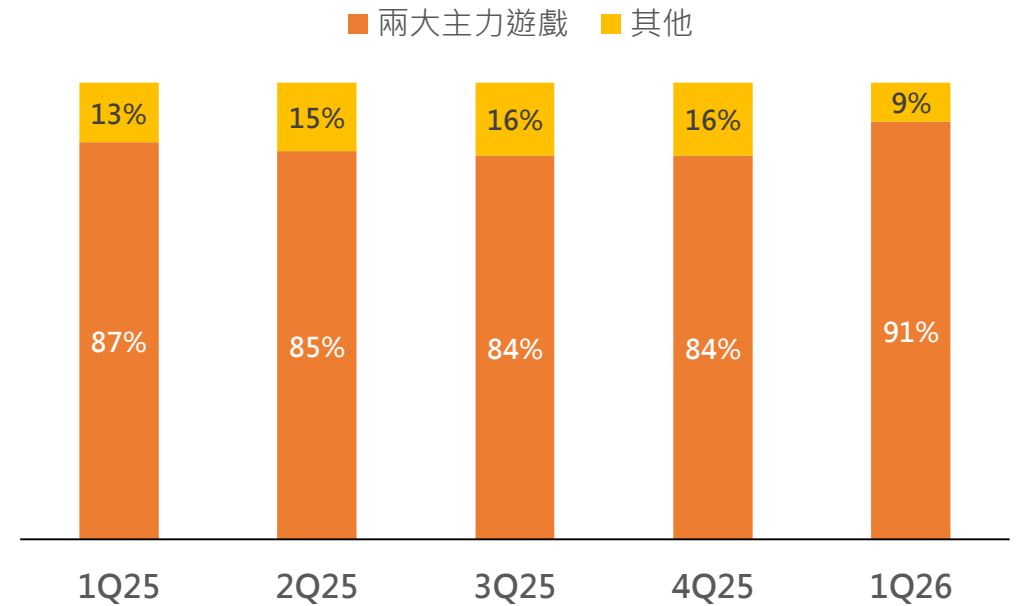
1Q26遊戲營收組成

- 端遊比重下降**：以遊戲遊玩平台區分收入，本季端遊及手遊占比分別為67%、33%，端遊比重較上季提升23百分點，去年同期持平，主要受到1、2月端遊改版影響。
- 集中兩大主力遊戲**：本季遊戲營收排序，兩大主力遊戲分別為《新楓之谷》、《天堂M》，合計營收占單季遊戲收入提升至91%，顯示1Q仍集中於兩大主力遊戲的營收回流。

遊玩裝置平台比重

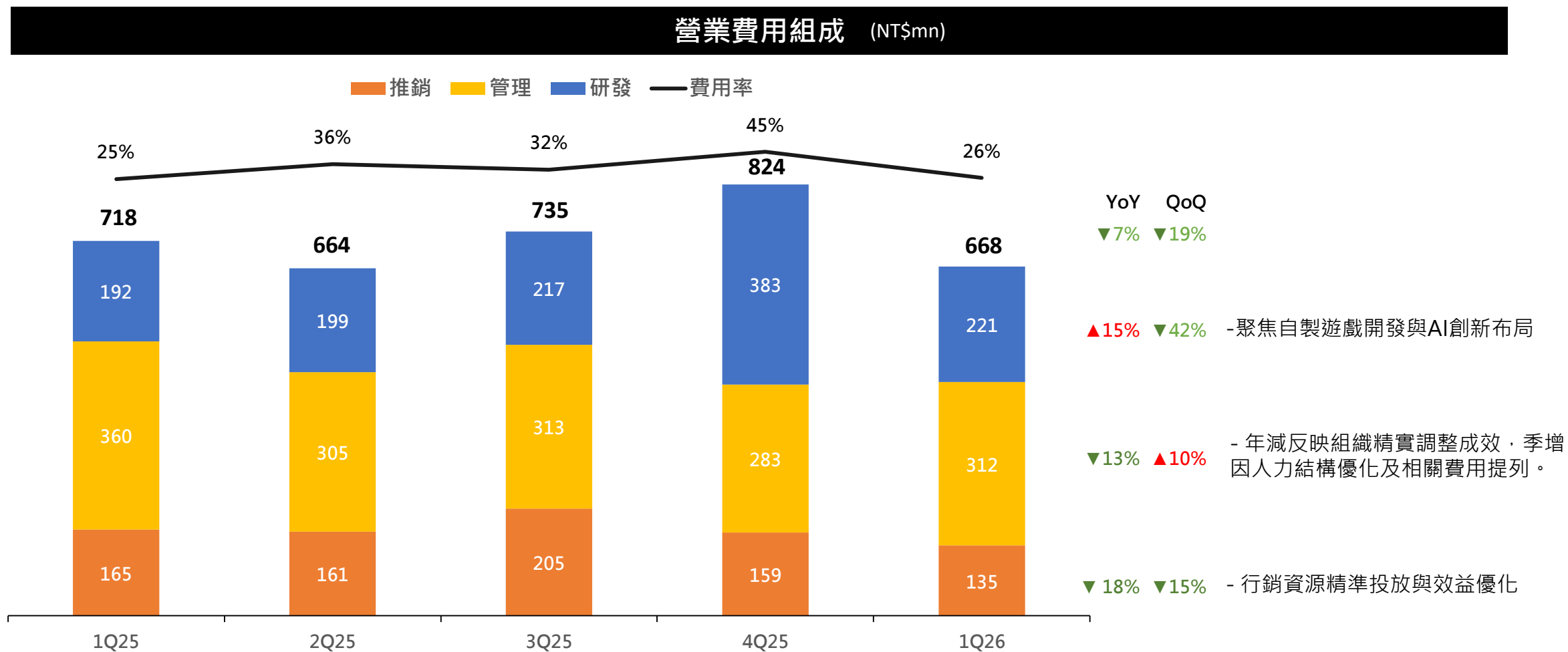


兩大主力遊戲占整體遊戲比重



1Q26費用組成

- 研發持續投入，強化管銷費用控管**：本季營業費用為新台幣6.7億元，季減19%、年減7%，主係強化費用控管及精實資源分布，推銷及管理費用分別年減18%及13%，研發費用則較去年同期增加15%至新台幣2.2億元。



深耕永續治理，蟬聯入選 2026 S&P Global 永續年鑑

治理面全球奪冠

標普永續S&P Global：蟬聯入選2026年永續年鑑Yearbook

富時羅素FTSE Russell

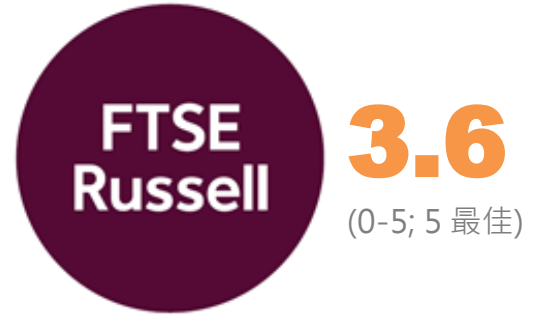
晨星Morningstar ESG



S&P Global
Ratings
72 (PR99)
(0-100; 100 最佳)



S&P Global ©S&P Global 2026.
Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.
Interactive Media, Services & Home Entertainment
Top 10%
Corporate Sustainability Assessment (CSA) 2025 Score
72/100 | Score date February 11, 2026 | For terms of use, visit www.spglobal.com/yearbook



FTSE Russell
3.6
(0-5; 5 最佳)



MORNINGSTAR
SUSTAINALYTICS
13.1
Low Risk
(100-0; 0最佳)

獲台灣公司治理及永續機構肯定



第十二屆 公司治理評鑑
6~20%



臺灣永續評鑑
AA



SinoPac+ 企業永續評鑑
B+



2024台灣企業永續獎
資訊安全領袖獎、永續報告書銀獎

國際能見度與專業認可

2025年首度榮獲國際兩大IR協會共四項大獎，強化IR數據溝通的國際認證地位



IR Impact Awards - Greater China 2025

為全球最具影響力的 IR 專業組織之一，具高度信賴的專業媒體與研究平台，推動IR專業發展、連結全球企業與資本市場。每年在全球五大區分別舉辦「IR Impact Awards」，表彰在投資人溝通、資訊透明揭露、創新應用方面等表現卓越的企業。

-  最佳投資人關係網站 Best IR Website
-  最佳科技與AI應用 Best Use of Technology (incl. AI)
-  IR Rising Star - Sharon Chen



IR Society - Best Practice Awards 2025

為全球最具影響力的 IR 專業組織之一，其發行之「Best Practice Guidelines」被歐洲市場廣泛採用，每年舉辦全球性投資人關係專業評鑑獎項「Best Practice Awards」，針對永續溝通、創新、公司官網、年報、IR 計畫等主題評比，實踐標準深受歐洲資本市場認可。

為本次所有得獎企業中「唯一獲獎的亞洲公司」

-  Best Innovation in IR (Small-Cap)



損益表

NT\$mn	1Q25	4Q25	1Q26	QoQ	YoY
營業收入	2,883	1,827	2,591	42%	-10%
營業毛利	938	406	800	97%	-15%
營業費用	(718)	(824)	(668)	-19%	-7%
營業利益(損失)	220	(419)	132	虧轉盈	-18%
營業外收入及支出	40	(2)	29	虧轉盈	-13%
稅前淨利(淨損)	260	(421)	161	虧轉盈	10%
所得稅(費用)利益	(68)	85	(41)	-	-40%
稅後淨利(淨損)	188	(348)	110	虧轉盈	-42%
基本每股盈餘 (NT\$)	1.07	(1.97)	0.63		

主要財務比率	1Q25	4Q25	1Q26
毛利率	33%	22%	31%
營業費用率	25%	45%	26%
營業利益率	8%	-23%	5%
淨利率	7%	-19%	4%

資產負債表

NT\$mn	1Q25		4Q25		1Q26	
	金額	%	金額	%	金額	%
資產總額	8,869	100%	8,593	100%	8,336	100%
現金及約當現金	1,492	17%	2,002	23%	1,440	17%
應收帳款 & 應收票據	2,076	23%	843	10%	1,174	14%
存貨	93	1%	75	1%	59	1%
不動產、廠房及設備	2,817	32%	2,841	33%	2,819	34%
負債總額	2,662	30%	3,964	46%	3,623	43%
應付帳款 & 應付票據	759	9%	711	8%	685	8%
權益總額	6,207	70%	4,630	54%	4,713	57%

主要財務比率	1Q25	4Q25	1Q26
應收帳款天數	50	39	35
應付帳款週轉天數	33	38	35
負債比 (%)	29%	46%	43%



gamania

橘子集團

<https://ir.gamania.com> | ir@gamania.com

© 1995 - 2026 gamania Digital Entertainment Co., Ltd.