

橘子集團 2026 年第 2 季合併財務報告

橘子集團(股票代號：6180)公佈依國際財務報導準則(IFRS)所編製之2026年第2季合併財報：

單位：新台幣仟元	2026年 第2季	2025年 第2季	YoY%	QoQ%	2026 上半年	2025 上半年	YoY%
營業收入	1,827,020	1,851,034	-1%	-29%	4,418,005	4,734,076	-7%
營業毛利	381,258	464,540	-18%	-52%	1,181,476	1,402,425	-16%
營業費用	(584,354)	(664,374)	-12%	-13%	(1,252,374)	(1,382,346)	-9%
營業利益(損失)	(203,096)	(199,834)	2%	盈轉虧	(70,898)	20,079	盈轉虧
營業外收入(支出)	(27,907)	12,729	盈轉虧	盈轉虧	962	53,129	-98%
稅後淨利(損) 歸屬於母公司業主	(154,691)	(112,105)	38%	盈轉虧	(44,800)	76,191	盈轉虧
每股盈餘(虧損)(元)	(0.89)	(0.64)			(0.26)	0.43	

橘子集團公佈2026年第二季合併營業收入為新台幣18.3億元，年減1%；營業毛利為新台幣3.8億元，年減18%，主係遊戲產品營收結構變化所致。集團為重塑集團長期發展策略，第二季已完成大幅度組織精簡與資源整併，並認列一次性人事結構調整費用，營業損失較同期微幅增加2%至新台幣2億元，若排除上述一次性費用，營業損失實則較去年同期收斂；歸屬於母公司業主稅後淨損為新台幣1.5億元，每股虧損0.89元，其中亦包含因應組織整併、外點辦公室回遷總部所產生之一次性業外減損，以建立下半年較輕盈的營運體質。

累計2026年上半年合併營業收入為新台幣44.2億元，年減7%；營業毛利為新台幣11.8億元，年減16%；營業利益由盈轉虧，虧損新台幣7,090萬元，主係遊戲營收比重減少致影響毛利結構；歸屬母公司業主淨損為新台幣4,480萬元，每股虧損0.26元。

橘子集團啟動AI生態系布局，穩固未來營運成長動能。AI商業解決方案方面，首次於2026漫畫博覽會發表獨家旗艦技術「UTUX系統」，並公開展示導入《便利商店》的未來互動場景，創造具備「長記憶、可成長、能決策」且能發展出獨立心智的「AI遊戲夥伴」，深化生成式AI於泛娛樂場景的應用實力；Vyvin AI則於COMPUTEX首度展示鎖定智慧零售、且具備多

元場域擴充潛力的「Vyin RIS」對話式AI互動智慧中樞；部署AI算力供應市場，深耕雲端與資安多年、至今累積服務超過千家企業客戶的雲力橘子，將中和機房升級為「邊緣AI (Edge AI) 算力中心」，協助企業提升AI導入效率，降低建置門檻，擴展創新服務模式及未來商業機會。

迎接暑期旺季，多款遊戲陸續推出改版活動：《新楓之谷：經典版》於7月底盛大開服、《新楓之谷》除了夏季盛大改版，更預告將於9月與超人氣動漫《葬送的芙莉蓮》展開限時聯動，預期帶動話題高峰；《天堂M》繼第2季角色改版及開放全新伺服器帶動玩家熱度外，更推出重點角色職業優化，並同慶韓版週年釋出系列活動，可望推升營運動能；《新龍之谷》亦迎來16週年慶典，推首個武俠新職業，豐富玩家體驗內容。