gamania
橘子集團

日期:2026年11月4日

橘子集團 2026 年第三季合併財務報告

橘子集團(6180.TT)公佈依國際財務報導準則(IFRS)所編製之2026年第三季合併財報:

單位:新台幣仟元	2026年 第三季	2025年 第三季	YoY%	QoQ%	2026年 前三季	2025年 前三季	YoY%
營業收入	2,655,515	2,306,051	15%	45%	7,073,520	7,040,127	0%
營業毛利	838,691	658,468	27%	120%	2,020,167	2,060,893	-2%
營業費用	-649,713	-734,536	-12%	11%	-1,902,087	-2,116,882	-10%
營業利益	188,978	-76,068	轉盈	轉盈	118,080	-55,989	轉盈
營業外收入(支出)	36,028	5,318	577%	轉盈	36,990	58,447	-37%
稅後淨利 歸屬於母公司業主	242,166	2,486	9641%	轉盈	197,366	78,677	151%
每股盈餘(元)	1.42	0.01		轉盈	1.14	0.44	

橘子集團公佈2026年第三季財務報告，單季合併營業收入達新台幣26.6億元，季增45%、年增15%，主係受惠於暑期旺季帶動多款熱門遊戲接力改版，加上主力端遊經典版開服挹注，有效放大整體遊戲營運量能;此外，雲端業務需求暢旺，推升商務事業群維持雙位數年增成長，為集團核心事業注入持續性的成長動能。營業毛利為新台幣8.4億元，季增120%、年增27%;營業利益達新台幣1.9億元，相較上季與去年同期實現由虧轉盈，主係營收顯著擴增及前季組織精簡後產生的費用控管效益。本季歸屬於母公司業主稅後淨利為新台幣2.4億元，每股盈餘EPS為1.42元。

累計2026年前三季合併營業收入為新台幣70.7億元，與去年相當;營業毛利為新台幣20.2億元，年減2%;營業利益達1.2億元，實現由虧轉盈;歸屬母公司業主稅後淨利為新台幣2.0億元，年增151%，每股盈餘1.14元，主係營收結構優化與成本控管效益發酵，帶動整體營運獲利能力顯著提升。

暑期旺季帶動營運動能穩健回升。遊戲事業方面，主力端遊IP展現營運綜效，《新楓之谷：經典版》上線後吸引大量玩家湧入，《新楓之谷》亦有大型夏季改版；此外，《天堂REMASTERED》迎來26週年慶、《天堂M》職業改版，旗下多款遊戲接續推出大型版本更新、跨界合作及限定活動，深化玩家經營與延續暑期營運熱度。商務事業方面，受惠企業加速導入AI應用與高算力需求，及既有客戶雲端用量擴充，帶動公有雲及資安服務穩健成長。

橘子集團於第三季確立 AI 生態系布局方向，在算力供應方面，雲力橘子積極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，提前啟動第二階段算力評估及布建規劃；客戶涵蓋電商、製造及食品等多元產業，反映市場對邊緣算力的高度需求。此外，9月亦成立「智能橘子」子公司，整合AI技術與商業應用，加速推進AI商轉。旗下Vyin AI品牌著重互動AI產品與服務，陸續展現多元場景的應用成果：包含搭載機器人AI互動大腦Vyin RIS的服務型機器人於3C家電通路完成短期門市測試，近8成互動對話聚焦商品探索，展現AI在品牌互動與消費者需求洞察上的應用價值；AI語音客服Vyin Voicebot則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%，推升營運效益。此外，旗下UTUX系統更結合經典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。未來，橘子集團將深化遊戲IP營運，並結合AI技術、企業雲端與資安服務需求，拓展跨域應用場景，驅動多元事業成長。