gamania
橘子集團

橘子集團 (6180 TT)

2026年第三季法人說明會簡報

November 2026

免責聲明

- 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。

gamania

議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

gamania

議程

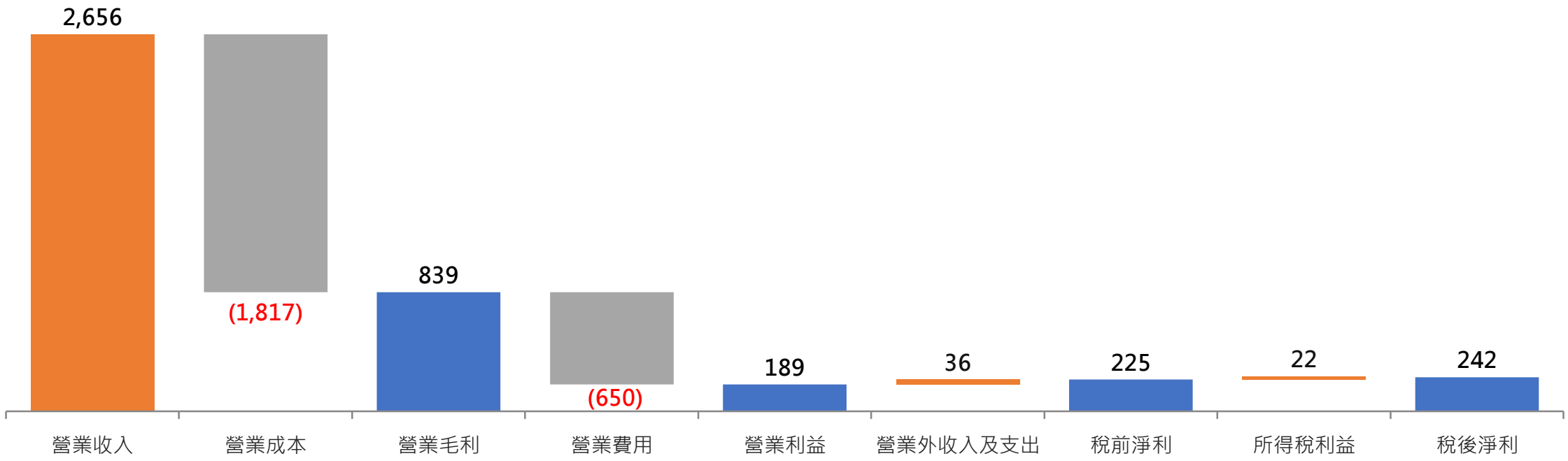
01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

3Q26 財務摘要

- **遊戲、商務雙引擎成長：**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《新楓之谷：經典版》於7月29日開服挹注，營收19.8億元，季增83%、年增21%；商務事業受惠雲端業務需求，營收3.6億元，年增14%。
- **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。營業費用6.5億元，年減12%，費用率由去年同期32%降至24%，反映第二季組織精簡效益；歸屬母公司業主稅後淨利2.4億元，每股盈餘1.42元。

(NT$mn)



經典 IP 多版本經營，擴展商務及 AI 生態系

經典 IP 多版本經營，遊戲事業營收年增21%

✔ 《新楓之谷：經典版》開服，首日逾 20 萬名玩家上線，IP 整體活躍用戶數回升至近年高點，原服同期營收維持年增。

✔ 《龍之谷：懷舊服》9/22 於台港澳上線，懷舊版經營由單一 IP 擴展為可複製的產品線。

商務事業維持雙位數成長，費用控管效益顯現

✔ 商務事業營收 3.6 億元，年增 14%，受惠企業導入 AI 應用、高算力需求及既有客戶雲端用量擴充。

✔ 推銷費用年減 20%，占營收比重由 9% 降至 6%；管理及研發費用分別年減 2% 及 19%。

架構面：成立「智能橘子」子公司、第四次庫藏股買回

✔ 9 月成立「智能橘子」，整合集團 AI 技術與商業應用；Vyin RIS、Vyin Voicebot 完成多項市場驗證。

✔ 三階段庫藏股合計 6,000 張於 9 月全數執行完畢，買回總金額約 2.6 億元；第四次預計再買回 2,000 張。

經典 IP 多版本經營：《新楓之谷》雙版本

經典版採獨立伺服器與經濟系統，與原服客群區隔、互補

同一 IP、兩種節奏：現行版靠改版週期，經典版靠內容解鎖，IP 營收不再依賴單一改版

《新楓之谷》原服



版本定位	**持續改版的最新版本**
目標客群	**長期核心玩家**
經濟系統	**原服經濟**
營運節奏	**大型改版 + 年度慶典**

《新楓之谷：經典版》



版本定位	**重現 2005 年經典版本**
目標客群	**回流玩家與懷舊玩家**
經濟系統	**獨立伺服器、獨立經濟**
營運節奏	**依版本節奏解鎖內容（10/15 大型改版）**

1+1 > 2：雙版本並行擴大玩家群，3Q26 IP 整體活躍用戶數回升至近年高點

楓之谷經典版 7/29 開服，吸引玩家回流

為擴大玩家生態圈、降低競品影響，爭取經典服代理補足客群缺口

競品衝擊
MAU 與儲值受影響

›

爭取代理
取得經典服

›

目標
回流玩家與懷舊社群

還原 2005 年經典，並補上便利性優化

- ✔ **經典內容** 2005 年版本為主，導入 2007–2008 便利性優化
- ✔ **完整還原** 五大職業、12 種二轉、Lv.100、自由市場
- ✔ **三項優化** 全螢幕、單頻道 30 組隊伍、好友位置查詢
- ✔ **獨立運營** 獨立伺服器與經濟，不稀釋現行版本







官方主視覺與線下聯名

逾 60 萬
事前預約

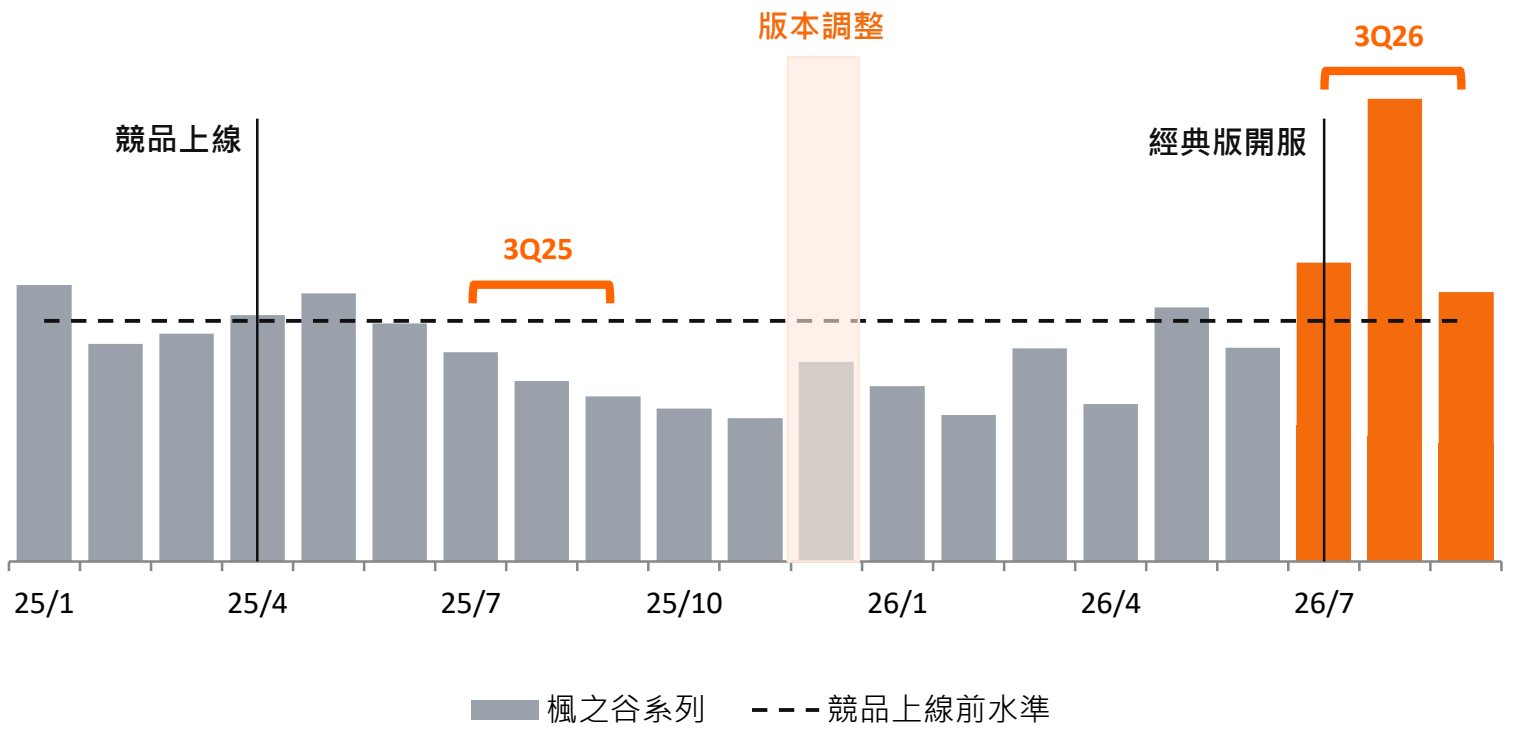
20 萬
開服當日上線

近年高點
IP 整體活躍用戶數
開服月兩版合計 MAU
創2024 年以來新高

▲21%
3Q遊戲事業營收 YoY

經典版挹注 MAU，站回競品衝擊前水準

新楓之谷系列月活躍玩家數趨勢（原版 + 經典版）



自 2025/12 低點回升
改版調整後走揚，經典版開服後 9 月系列合計高於競品上線前

10/15 重大改版



三轉職業	解鎖 12 種職業
三大版圖	天空之城、冰原雪域、廢棄礦坑
等級上限	Lv.120
萬聖節	原創企劃「雪原面具祭典」

長青IP再添懷舊新作《龍之谷：懷舊服》9/22 上線

新龍之谷 Dragon Nest

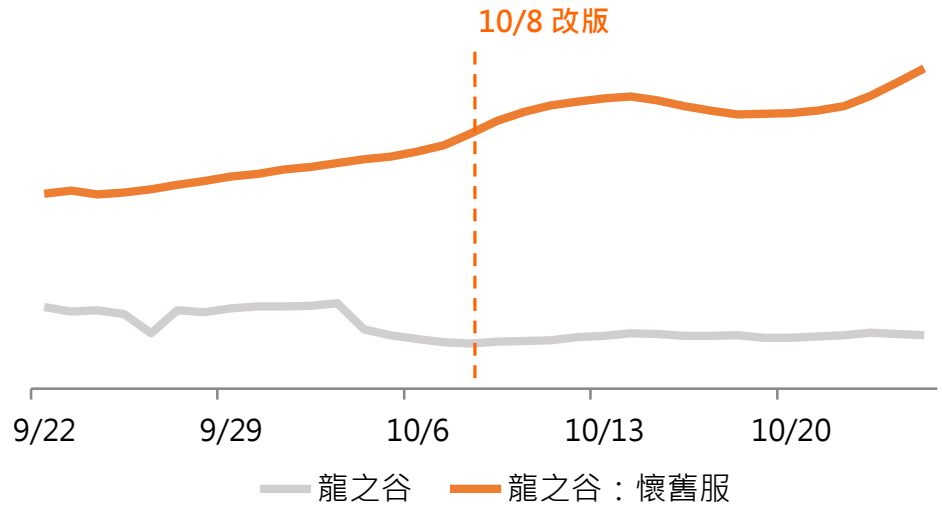
IP 延伸

龍之谷 Dragon Nest 懷舊服



產品定位
重現 2010 年經典，9/22 台港澳同步上線

龍之谷系列每日活躍帳號趨勢（7 日平均）



10/8 首次大型改版



新職業	機甲羅莉
副本	海龍巢穴回歸
活動	海龍攻防戰，實況主同步挑戰

經典遊戲提升改版豐富度、鞏固核心玩家
自製及代理新品，堆疊營運動能

自製遊戲

代理新品

經典代理



自製手遊
輕度動作



自製：
二次元
戰鬥類

波拉西亞戰記
WARS OF PRASIA

TREE OF SAVIOR M
救世者之樹M

經典版
新楓之谷
MapleStory

Dragon Nest
龍之谷
懷舊服

洽談中
遊戲

長線型產品：透過持續更新、內容迭代與活動運營維持玩家熱度

天堂
REMASTERED

COUNTER STRIKE ONLINE
絕對武力

新龍之谷
Dragon Nest

新瑪奇

ELSWORD
艾爾の光

天堂M

新楓之谷
MapleStory

’26

’27+

gamania

議程

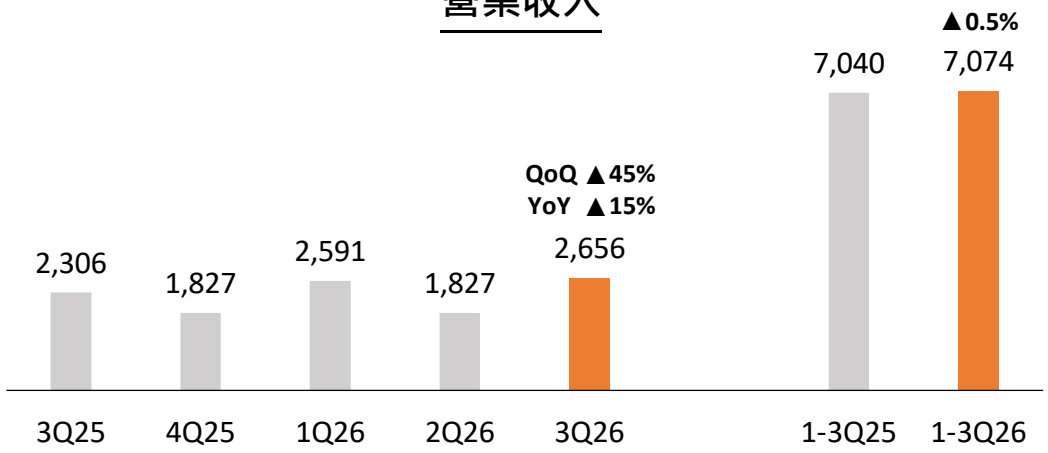
01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

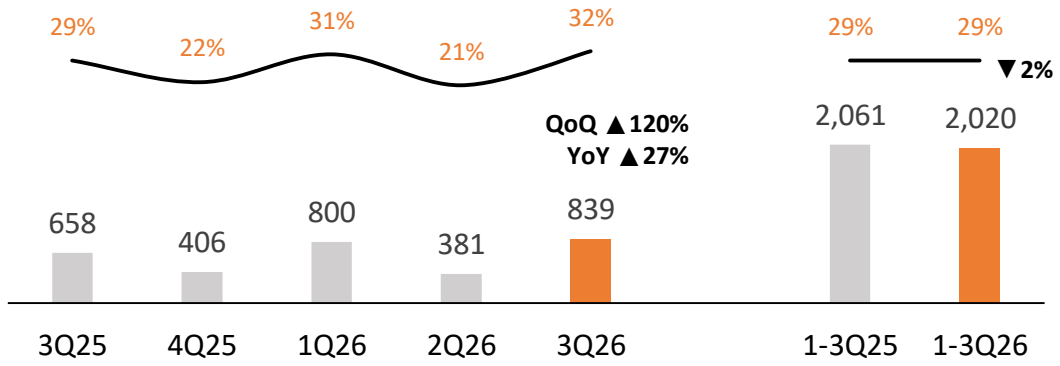
財務變化

主要財務表現 (NT$mn)

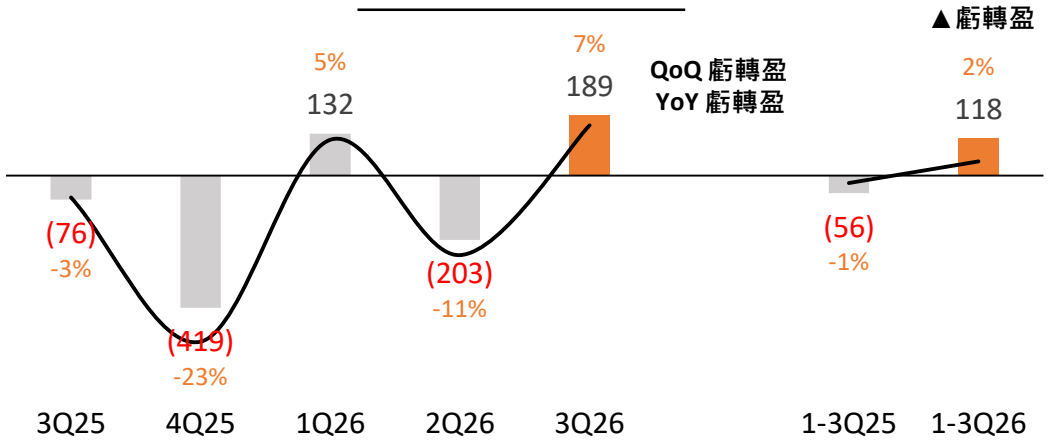
營業收入



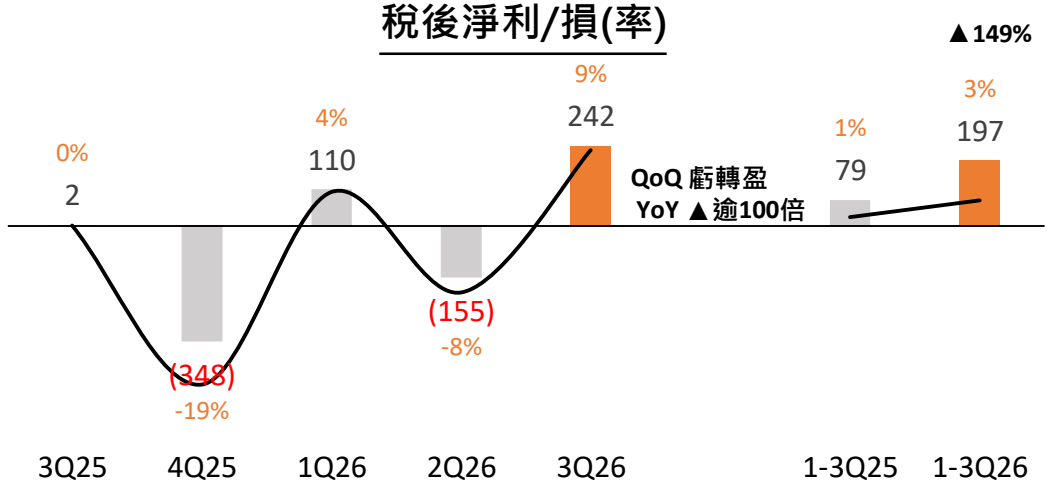
營業毛利(率)



營業利益/損失(率)



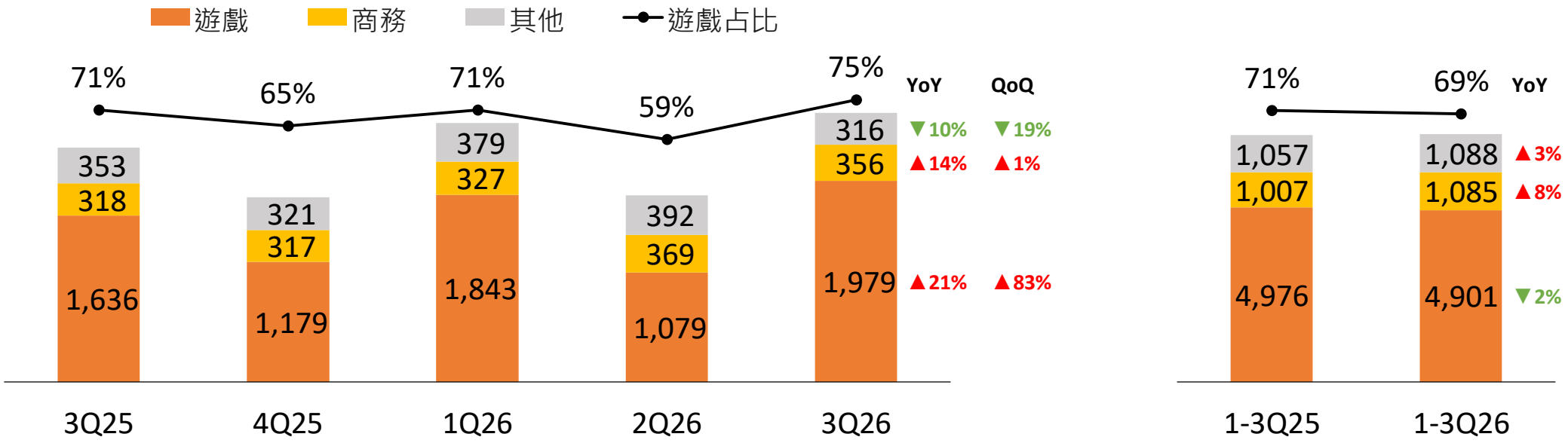
稅後淨利/損(率)



事業營收組成

- **遊戲事業**：單季營收 YoY▲21%、QoQ▲83%，占集團營收75%。受惠暑期旺季多款遊戲接力改版，及《新楓之谷：經典版》7月29日開服挹注。
- **商務事業**：單季營收 YoY▲14%、QoQ▲1%，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，維持雙位數年增。

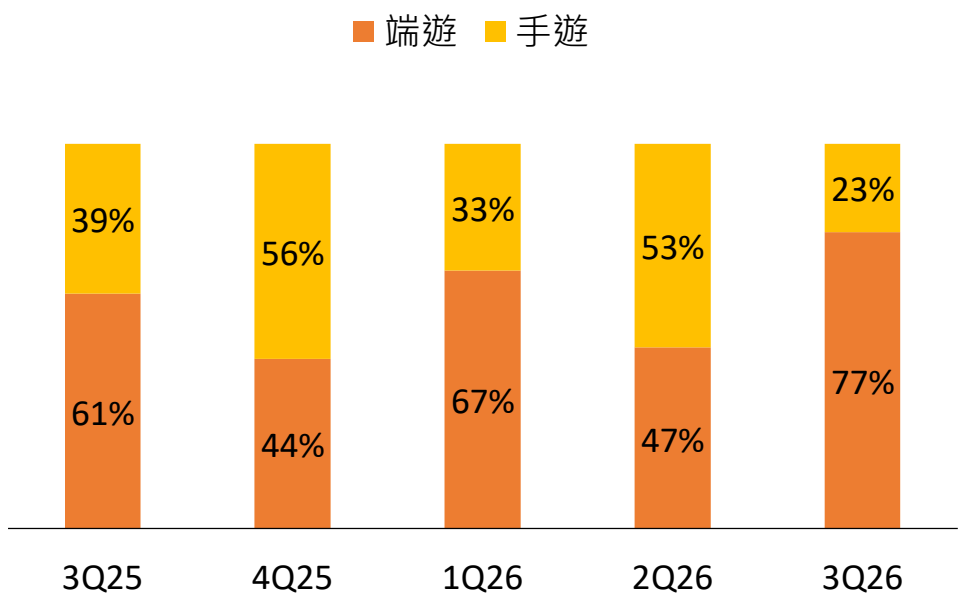
各事業營收 (NT$mn)



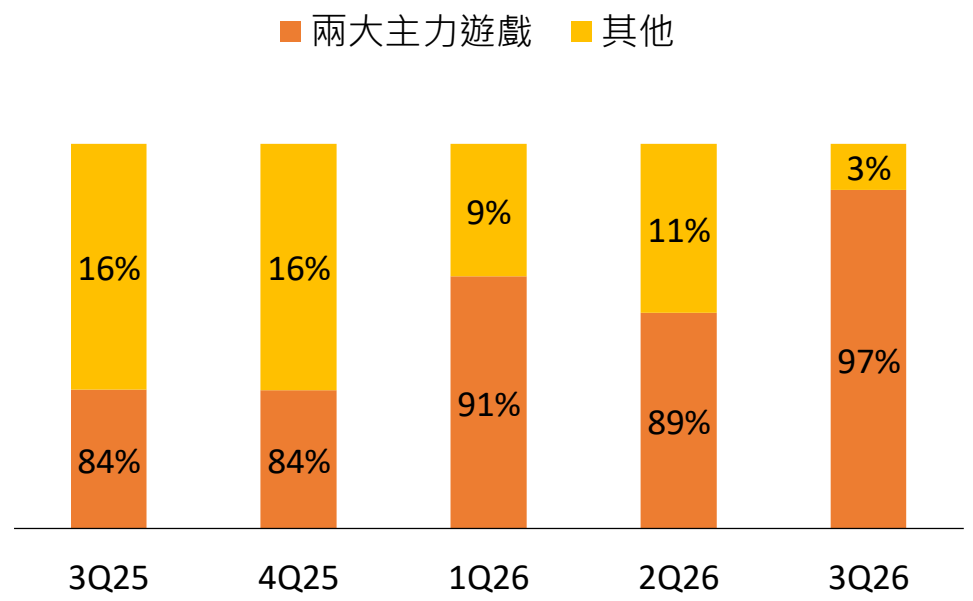
遊戲營收組成

- **端遊比重提升至77%：**本季端遊、手遊占比分別為77%、23%，主因主力端遊《新楓之谷》大型夏季改版，及《新楓之谷：經典版》開服挹注。
- **集中兩大主力遊戲：**本季遊戲營收排序，兩大 IP 系列遊戲仍為《新楓之谷 (原服+經典版)》、《天堂M》，合計占單季遊戲收入97%，營收貢獻仍高度集中於兩大主力產品。

遊玩裝置平台比重



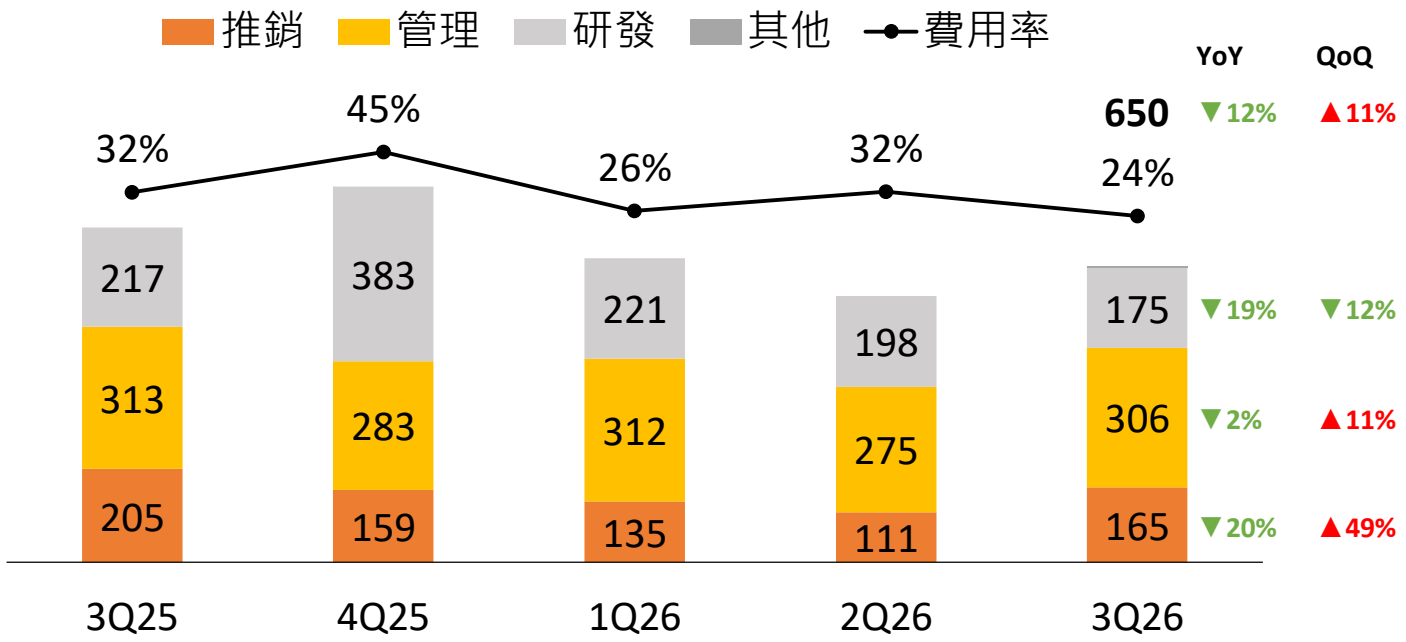
兩大主力遊戲占整體遊戲比重

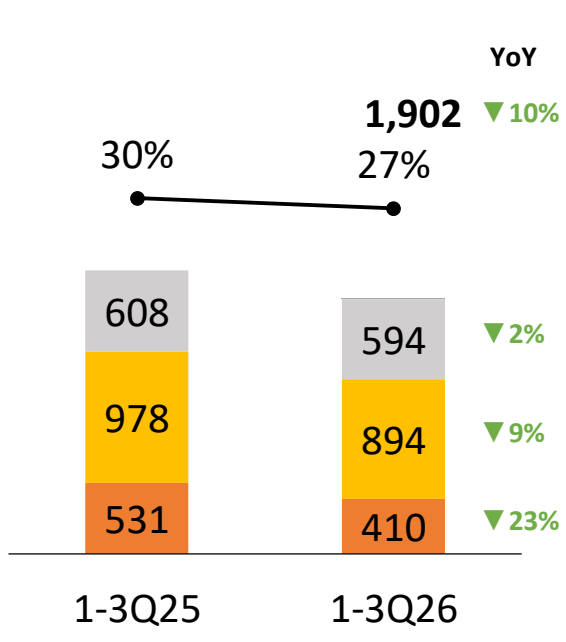


費用組成

- **行銷精準投放、組織精簡見效：**本季營業費用6.5億元，季增11%、年減12%，費用率由去年同期32%降至24%。本季雖推出兩款懷舊系列新遊戲，推銷費用仍年減20%，占營收比重由9%降至6%；管理及研發費用分別年減2%及19%，反映第二季組織精簡效益。

營業費用組成 (NT$mn)





三階段庫藏股全數執行完畢，啟動第四次買回

合計 6,000 張於 9 月執行完畢，占已發行股份 3.42%，總金額約 2.6 億元
平均買回價格約 43.15 元，買回股份均規劃轉讓予員工

第一階段 ✓ 已完成	
決議日期	2026/3/12
買回股數	1,500 張
買回價格	NT$31–77
買回總金額	42.64元 / 6,396萬
備註	已完成

第二階段 ✓ 已完成	
決議日期	2026/5/6
買回股數	2,500 張
買回價格	NT$26.7–62.8
買回總金額	44.19元 / 1.1億
備註	已完成

第三階段 ✓ 已完成	
決議日期	2026/7/8
買回股數	2,000 張
買回價格	NT$36–70
買回總金額	42.23元 / 8,445萬
備註	7/8–9/7 完成

第四階段 ● 執行中	
決議日期	2026/11/4
買回股數	2,000 張
買回價格	NT$30–55
金額上限	23億元 / 1.14%
備註	11/4–1/3 執行中

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

gamania

標普永續S&P Global：蟬聯入選2026年永續年鑑Yearbook

S&P Global Ratings

72(PR99)

(0-100; 100 最佳)



富時羅素FTSE Russell

FTSE Russell

3.8

(0-5; 5 最佳)

Morningstar Sustainalytics ESG

MORNINGSTAR SUSTAINALYTICS

13.1

Low Risk

(分數愈低風險愈低；10–20 為 Low Risk)

獲台灣公司治理及永續機構肯定

TAIWAN STOCK EXCHANGE 臺灣證券交易所

第 12 屆公司治理評鑑

上櫃公司排名 6%~20%

TIP 臺灣指數股份有限公司 TAIWAN INDEX PLUS 指數創新・加值創富

臺灣永續評鑑

AA

永豐投顧 SinoPac Inv. Service

SinoPac+企業永續評鑑

B+

TCSA 台灣企業永續獎執委會

2025台灣企業永續獎

永續報告書金級獎

損益表(3Q26)

NT$mn	3Q25	2Q26	3Q26	QoQ	YoY	1-3Q25	1-3Q26	YoY
營業收入	2,306	1,827	2,656	45%	15%	7,040	7,074	0%
營業毛利	658	381	839	120%	27%	2,061	2,020	-2%
營業費用	(735)	(584)	(650)	11%	-12%	(2,117)	(1,902)	-10%
營業利益(損失)	(76)	(203)	189	虧轉盈	虧轉盈	(56)	118	虧轉盈
營業外收入及支出	5	(28)	36	虧轉盈	577%	58	37	-37%
稅前淨利	(71)	(231)	225	虧轉盈	虧轉盈	2	155	6209%
所得稅費用	68	75	22	-70%	-67%	58	57	-3%
歸屬母公司業主稅後淨利(損)	2	(155)	242	虧轉盈	9641%	79	197	151%
基本每股盈餘 (NT$)	0.01	(0.89)	1.42			0.44	1.14	

主要財務比率	3Q25	2Q26	3Q26			1-3Q25	1-3Q26	
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%	

資產負債表

NT$mn	3Q25		2Q26		3Q26	
	金額	%	金額	%	**金額**	**%**
資產總額	**8,731**	100%	**8,162**	100%	**8,606**	100%
現金及約當現金	1,951	22%	1,638	20%	1,438	17%
應收帳款＆應收票據	968	11%	830	10%	1517	18%
存貨	52	1%	58	1%	53	1%
不動產、廠房及設備	2,855	33%	2,827	35%	2,822	33%
負債總額	**3,783**	43%	**3,913**	48%	**4,229**	49%
應付帳款＆應付票據	662	8%	648	8%	692	8%
權益總額	**4,948**	57%	**4,250**	52%	**4,376**	51%

主要財務比率	3Q25	2Q26	**3Q26**
應收帳款天數	39	35	46
應付帳款週轉天數	36	38	38
負債比 (%)	43%	48%	49%

現金流量表

NT$mn	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	**3Q26**
來自營運之現金流量	(342)	10	21	101	(130)
投資活動之現金流量	(162)	(55)	(772)	(41)	(135)
自由現金流(營業+投資)	**(504)**	**(45)**	**(751)**	**61**	**(265)**
籌資活動之現金流量	(17)	85	179	138	59
匯率影響數	25	11	10	(1)	7
淨現金流量	**(496)**	**51**	**(562)**	**198**	**(200)**
期初現金及約當現金	2,447	1,951	2,002	1,440	1,638
期末現金及約當現金	**1,951**	**2,002**	**1,440**	**1,638**	**1,438**

註：自由現金流 = 來自營運之現金流量 + 投資活動之現金流量；數字四捨五入，加總可能有尾差。

gamania

橘子集團

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

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