



gamania
橘子集團

橘子集團 (6180 TT)

2026年第二季法人說明會簡報

August 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



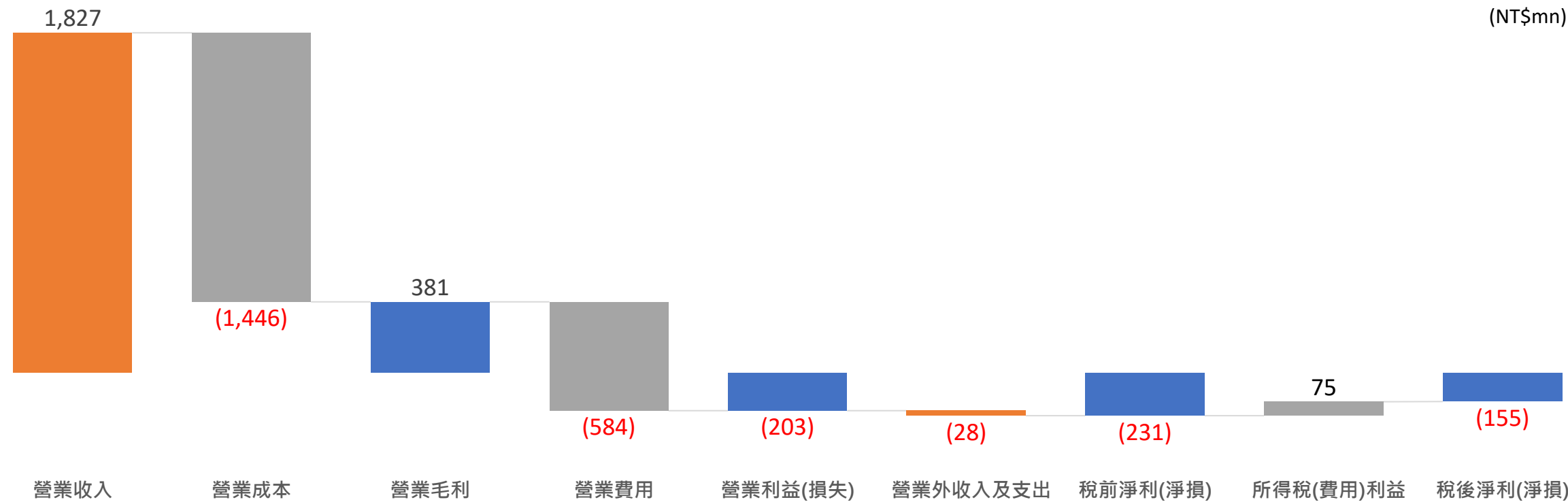
議程

01 橘子集團與事業

02 財務營運概況

2Q26財務摘要

- 行業淡季及遊戲活動週期影響：**本季合併營收新台幣18.3億元，主係為行業淡季進入活動空檔期，致季減29%、年減1%，去年同期競品衝擊之高基期效應持續消化中，核心用戶基礎持穩。
- 完成組織精簡及整併，產生一次性費用及減損：**本季歸屬母公司業主稅後淨損新台幣1.5億元，每股虧損0.89元；除淡季遊戲營收比重變化外，第二季完成大幅度組織精簡與資源整併，所認列之一次性人事結構調整費用，惟持續落實費用管控，營業費用降至5.8億元，季減13%、年減12%，營業損失較去年同期微幅增加2%至新台幣2億元，若排除上述費用，損失則較去年同期收斂；另應組織整併、外點辦公室回遷總部所產生之一次性業外減損損失，以建立下半年較輕盈的營運體質。



AI 列為集團核心戰略，遊戲蓄積暑期旺季動能

AI 雙軸布局：算力供應 × AI 商業解決方案

- ✓ 算力供應：中和機房升級為邊緣AI算力中心，為企業打造從模型部署、資源調度、資料管理到全天候維運監控的「全域AI賦能方案」。
- ✓ AI商業應用：發表Vyin RIS對話式銷售中樞、AI NPC UTUX系統，AI能力由內部賦能走向對外商業輸出。

本季為遊戲行業淡季，暑期旺季重磅產品線接力

- ✓ 遊戲事業營收10.8億元，年減11%；商務事業營收3.6億，受企業客戶雲端資安需求持續成長，年增12%。
- ✓ 6月《新楓之谷》、《新瑪奇》率先暑期改版，單月營收年增8%重返雙增；7月底《新楓之谷經典版》正式上線。

完成組織與資源整併，以精實體質迎接下半年

- ✓ 第二季完成組織調整，裁撤效益未達預期單位、封存短期未具變現效益之新創專案，整體調幅約15%。
- ✓ 營業費用季減13%、年減12%；推銷及管理費用分別年減31%及10%，研發費用維持2億元、與去年同期持平。
- ✓ 一次性人事及組織異動費用、業外減損主要已於本季認列，釋出研發資源優先支持AI事業與核心產品開發。

在AI供應鏈中，橘子積極切入及跨足的領域



具備的基礎及機會

20年+ 維運資安的老底子

重建需要花時間。自己蓋機房，審批時間長，
橘子已具備逾20年的維運經驗。

1,000+ 家企業客戶經驗

集團既有的 B2B 客戶橫跨多個高信任產業，
是算力與 AI 應用的第一線銷售管道及導入場景。

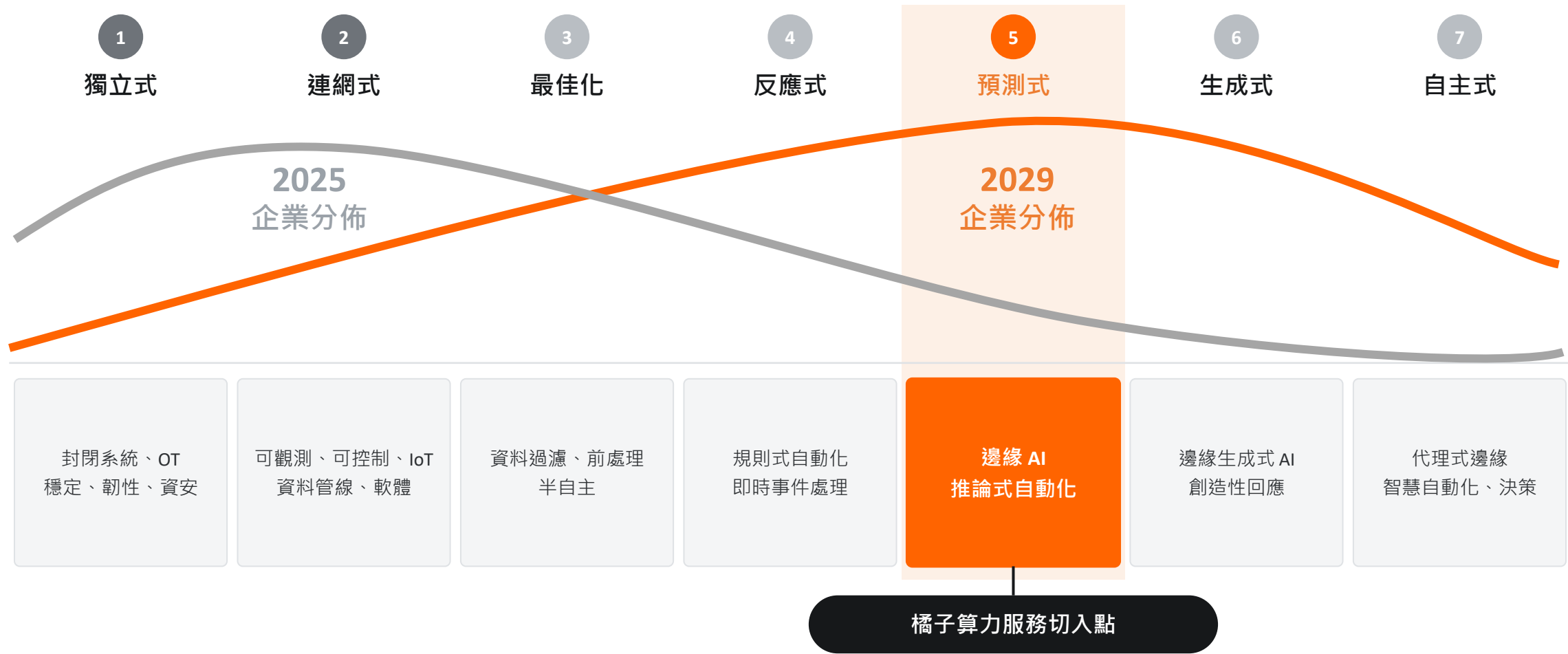
30年 用戶洞察的經驗

從經營玩家到企業，由 C 端到 B 端
具備B2B2C營運經驗，熟悉用戶行為。

具備自研 AI 應用模型

Vyin RIS、UTUX 等集團自研技術，
可靈活整合並滿足企業客戶AI轉型需求。

AI 重心將因實體 AI 移向推論自動化



Source: Gartner, Predicts 2026: Physical AI Pushes I&O to the Edge, 3 March 2026

算力賽道現行主要商模

商業模式	資產強度	毛利	客戶黏著	說明
純硬體 / 機房代管	● ● ●	● ● ●	● ● ●	賣機櫃跟電，不碰客戶怎麼應用
純 Neocloud 出租	● ● ●	● ● ●	● ● ●	僅經營算力租賃，賣GPU時數，跟著現貨價格上下
主權AI / 大型專案合作	● ● ●	● ● ●	● ● ●	政府與企業都接，產品線齊全，具規模性
關係 + 落地	● ● ●	● ● ●	● ● ●	企業關係 + 邊緣算力 + AI 研發應用

資產輕、毛利高、黏著高：以既有 B2B 關係為進入門檻，避開純硬體與現貨算力的價格競爭。

Vyin RIS 對話式銷售智慧中樞

可控互動 × 數據價值的雙循環架構

01

機器人大腦

對話式銷售智慧中樞

- ✓ 真人感語音互動
- ✓ 意圖理解與智慧追問
- ✓ 多語系與品牌語調設定
- ✓ 企業知識庫整合與可控回應
- ✓ 語音、螢幕與機器人互動整合

02

情境化

動態推薦系統

- ✓ 商品搜尋與交叉比較
- ✓ 情境式推薦與導購
- ✓ 整合企業商業規則
- ✓ 可控推薦策略與任務流程設計



03

互動數據洞察

營運分析模組

- ✓ 顧客互動紀錄與需求標籤
- ✓ 偏好分析與流失歸因
- ✓ 轉化率與成效追蹤
- ✓ Gen BI 問答式分析助手

AI NPC 技術應用 – 自研 UTUX 系統打造 AI 遊戲夥伴

角色記憶 + 行為代理 × 時間累積 = 無可取代的獨有資產

據 Research and Markets 研究，全球 AI NPC 市場年複合成長率超過 31%，正從技術展示邁向商業化應用，2030 年規模上看 72 億美元



玩家與角色的關係越互動越深厚，
形成競品不易複製的長期資產。

首發場景

2027 自製新作《便利商店》

技術調度

大小模型分層調度，兼顧低延遲

《便利商店》AI 店員：NPC 進化為 AI 遊戲夥伴

UTUX 系統為角色賦魂，讓 AI 店員具備獨立人格、情感記憶與自主行動能力

從推動劇情的工具，進化為與玩家共同成長的夥伴



《便利商店》AI 店員陣容

菲菲 | 店長

背景故事

自小在老柑仔店長大，偶然發現地下室的跨次元節點，開啟奇妙的時空冒險。

性格特徵

活潑可愛、聰明伶俐、好奇心強，有時顯得神秘莫測。

01

真人般的溝通

玩家可隨時與 AI 店員自由對話，角色會依自身背景、心情與個性做出不同應對，而非固定腳本回覆。

02

專屬情感連結

心情、能力與記憶隨互動累積變化，同一位角色會因不同玩家的培養，成為截然不同的 AI 夥伴。

03

代理執行工作

理解玩家對話中的要求與決策，自主執行店內事務以達成目標，並主動提供經營建議與回報。

UTUX 系統首登漫博「Gamania AI：時空越境」

以經典 IP《便利商店》為首個應用場景，向市場展示 AI 遊戲夥伴的泛娛樂商轉潛力

2027 未來互動展區 · AI 店員互動艙



技術首發

UTUX 系統首度公開，四位 AI 店員具備「長記憶、可成長、能決策」能力，玩家可即時互動闖關。

1999 復刻場景展區 · 經典超商重現



IP 活化

完整重現《便利商店》經典場景，串聯玩家童年記憶，展現經典 IP 融合 AI 的跨世代進化。

《新楓之谷經典版》正式開服上線

集團暑期旺季主力產品：經典 IP 楓之谷正宗經典版 7/29正式開服

- **產品定位** | 遊戲以「2005年回憶經典」為主軸，並支援跨平台，重現早期版本的體驗與難度曲線，鎖定回流玩家與懷舊社群，補足現行版本無法滿足的客群
- **上市節奏** | 6月釋出開服訊息 → 7月開放事前預約 → 暑假期間正式上市，預登破 60 萬人，搭配線上線下串聯擴大聲量
- **營運設計** | 採獨立伺服器與獨立經濟系統，避免與現行《新楓之谷》玩家結構及遊戲經濟相互稀釋





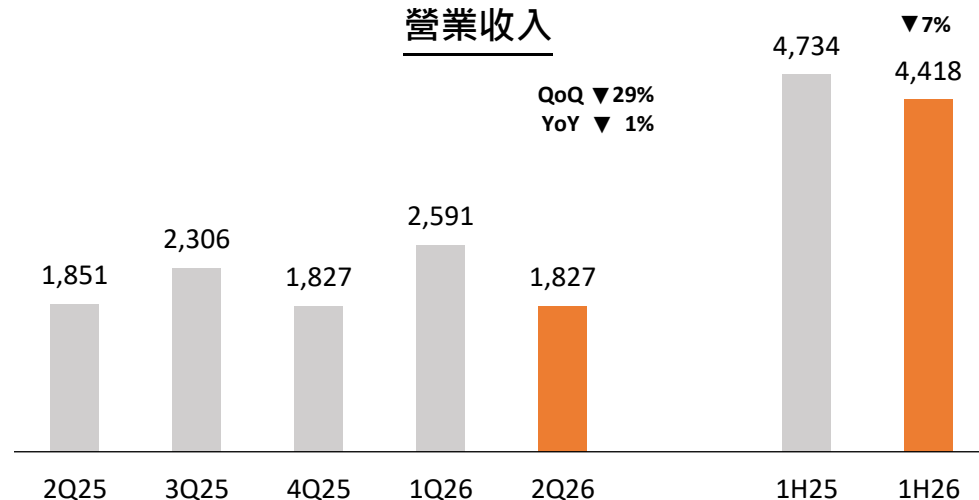
議程

01 橘子集團與事業

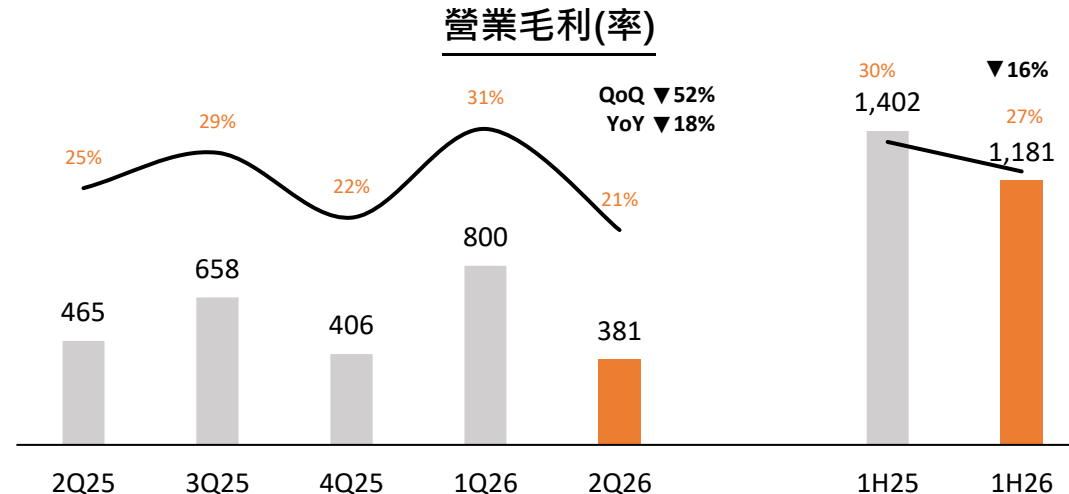
02 財務營運概況

主要財務表現 (NT\$mn)

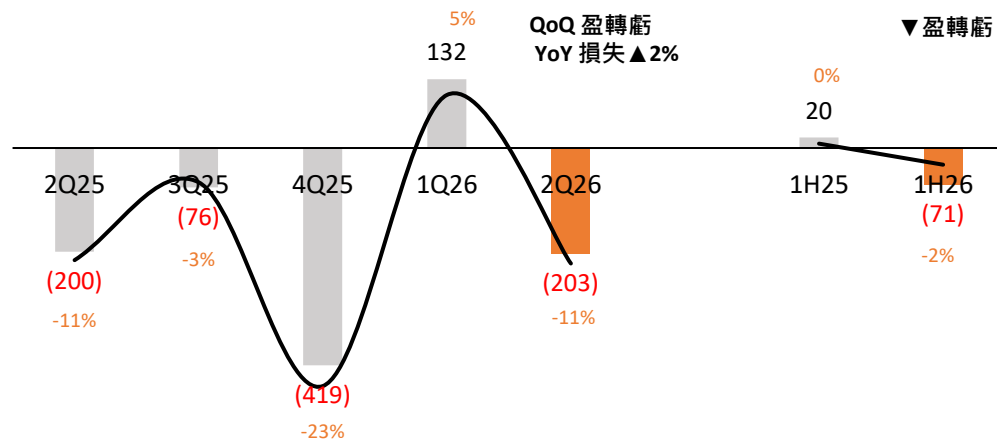
營業收入



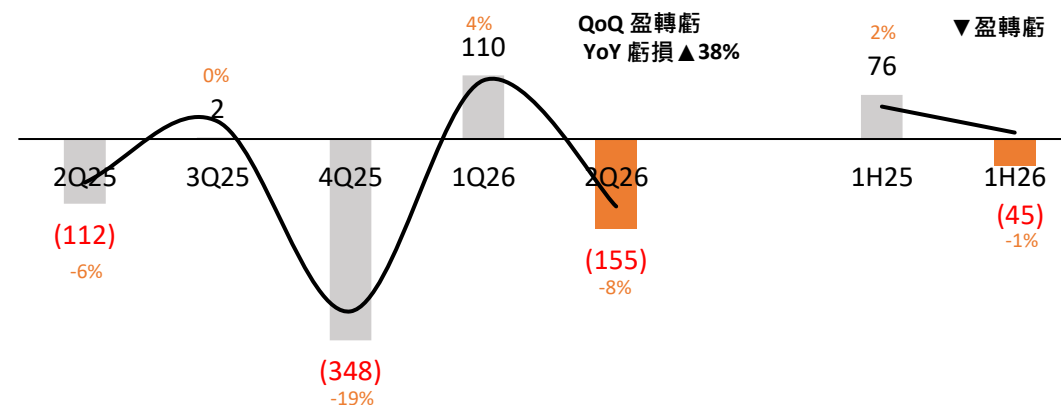
營業毛利(率)



營業利益/損失(率)



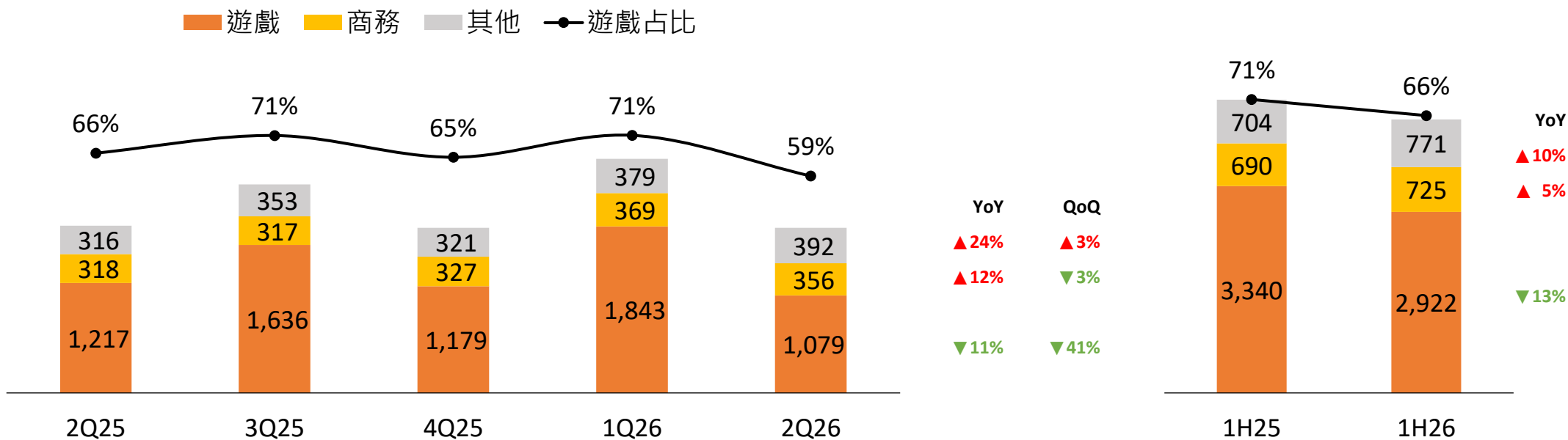
稅後淨利/損(率)



事業營收組成

- 遊戲事業**：單季營收 YoY ▼11%、QoQ ▼41%，占集團營收59%。本季進入行業淡季，另受競品影響，遊戲營收減少。
- 商務事業**：單季營收 YoY ▲12%、QoQ ▼3%，企業雲端部署、資安維運及AI基礎建設需求持續帶動年增雙位數，持續發揮平衡遊戲產業週期的功能。其他事業營收年增24%，集團營收結構分散度提升。

各事業營收 (NT\$mn)

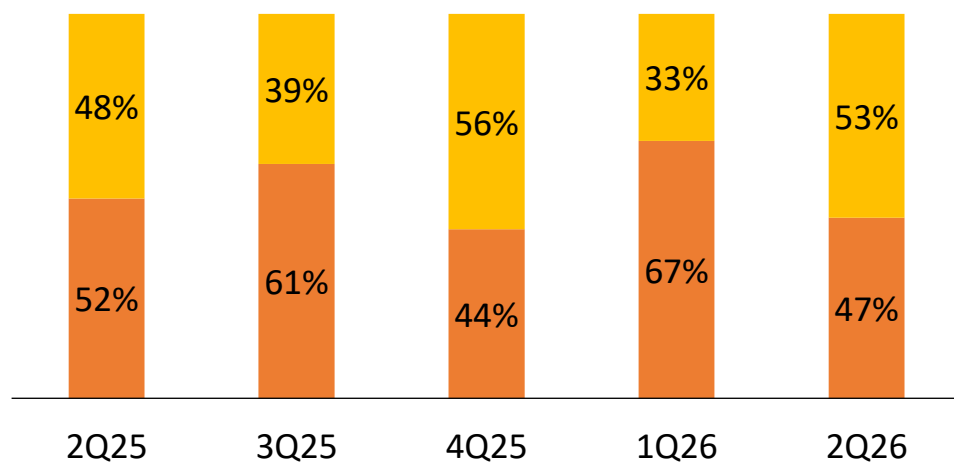


遊戲營收組成

- **手遊比重回升至過半**：本季端遊、手遊占比分別為47%、53%，主因本季由主力手遊改版及新伺服器開放帶動手遊占比回升。
- **集中兩大主力遊戲**：本季遊戲營收排序，兩大主力遊戲仍為《新楓之谷》、《天堂M》，合計占單季遊戲收入89%，近五季區間介於84%至91%，營收貢獻仍高度集中於兩大主力產品。

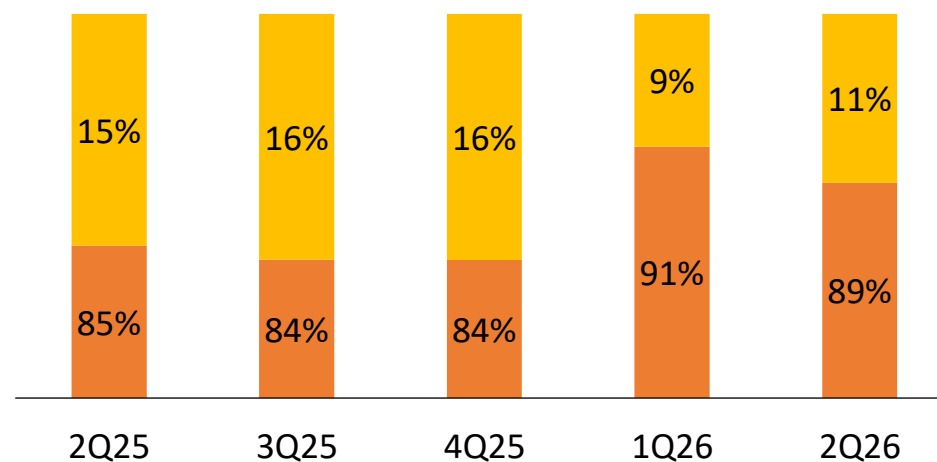
遊玩裝置平台比重

■ 端遊 ■ 手遊



兩大主力遊戲占整體遊戲比重

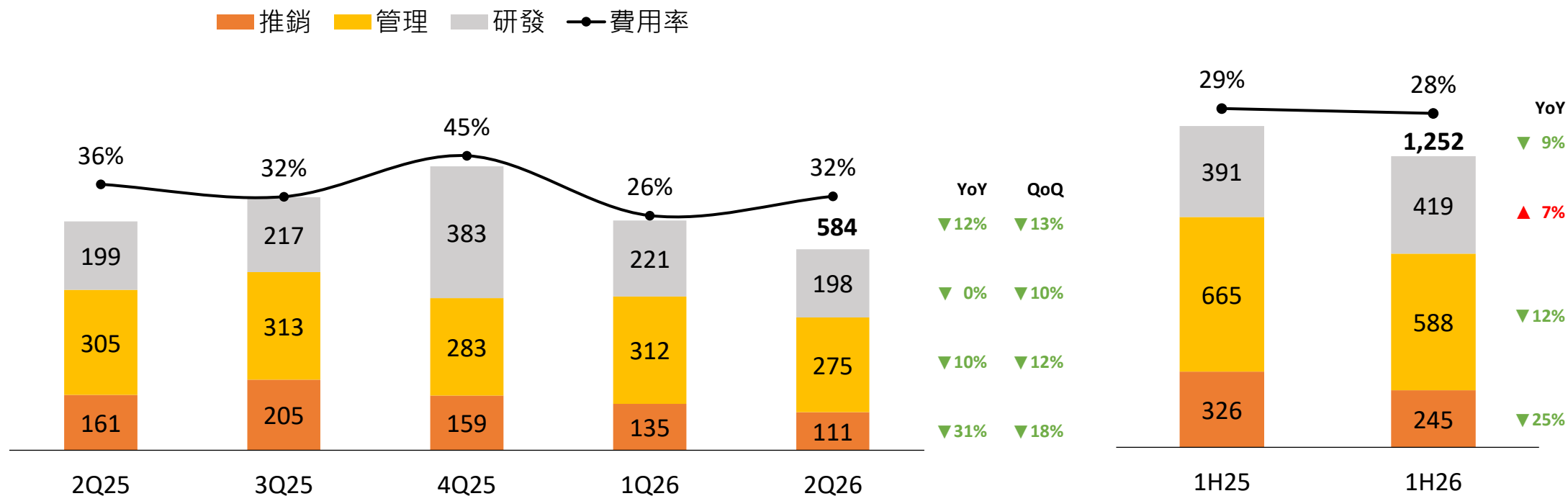
■ 兩大主力遊戲 ■ 其他



費用組成

- 全面落實預算管控，研發維持投入強度：**本季營業費用為新台幣5.8億元，季減13%、年減12%，為近五季最低，且包含第二季完成組織精簡與資源整併所產生之一次性費用；推銷及管理費用分別年減31%及10%，研發費用維持新台幣2億元、與去年同期持平，資源集中投入自製遊戲開發與AI技術布局。

營業費用組成 (NT\$m)



實施三階段庫藏股執行

三階段合計買回上限 6,000 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
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

● 執行中

決議日期	2026/7/8
買回股數	2,000 張
買回價格	NT\$36–70
金額上限	24億元 / 1.14%
備註	7/8–9/7 執行中

深耕永續治理，蟬聯入選 2026 S&P Global永續年鑑， gamania 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

Morningstar Sustainalytics 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



3.8

(0-5; 5 最佳)



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%



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

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(2Q26)

NT\$mnn	2Q25	1Q26	2Q26	QoQ	YoY	1H25	1H26	YoY
營業收入	1,851	2,591	1,827	-29%	-1%	4,734	4,418	-7%
營業毛利	465	800	381	-52%	-18%	1,402	1,181	-16%
營業費用	(664)	(668)	(584)	-13%	-12%	(1,382)	(1,252)	-9%
營業利益(損失)	(200)	132	(203)	盈轉虧	2%	20	(71)	盈轉虧
營業外收入及支出	13	29	(28)	盈轉虧	盈轉虧	53	1	-98%
稅前淨利	(187)	161	(231)	盈轉虧	23%	73	(70)	盈轉虧
所得稅費用	58	(41)	75	認列所得稅 利益	30%	(10)	34	認列所得稅 利益
歸屬母公司業主稅後淨利(損)	(112)	110	(155)	盈轉虧	38%	76	(45)	盈轉虧
基本每股盈餘 (NT\$)	(0.64)	0.63	(0.89)			0.43	(0.26)	

主要財務比率	2Q25	1Q26	2Q26			1H25	1H26
毛利率	25%	31%	21%			30%	27%
營業費用率	36%	26%	32%			29%	28%
營業利益率	-11%	5%	-11%			0%	-2%
淨利率	-6%	4%	-8%			2%	-1%

資產負債表

NT\$mn	2Q25		1Q26		2Q26	
	金額	%	金額	%	金額	%
資產總額	8,256	100%	8,336	100%	8,162	100%
現金及約當現金	2,447	30%	1,440	17%	1,638	20%
應收帳款 & 應收票據	617	7%	1,174	14%	830	10%
存貨	49	1%	59	1%	58	1%
不動產、廠房及設備	2,856	35%	2,819	34%	2,827	35%
負債總額	3,325	40%	3,623	43%	3,913	48%
應付帳款 & 應付票據	553	7%	685	8%	648	8%
權益總額	4,931	60%	4,713	57%	4,250	52%

主要財務比率	2Q25	1Q26	2Q26
應收帳款天數	32	35	34
應付帳款週轉天數	33	35	38
負債比 (%)	40%	43%	48%



gamania

橘子集團

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

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