

遊戲橘子數位科技股份有限公司 (6180.TWO)

2026年第二季 財務營運報告

2026年8月5日

損益表 (NT\$mn)	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%
推銷	(161)	(135)	(111)	▼18%	▼31%	(326)	(245)	▼25%
管理	(305)	(312)	(275)	▼12%	▼10%	(665)	(588)	▼12%
研發	(199)	(221)	(198)	▼10%	▼0%	(391)	(419)	▲7%
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(淨損)	(187)	161	(231)	盈轉虧	▲23%	73	(70)	盈轉虧
所得稅(費用)利益	58	(41)	75	所得稅利益	▲30%	(10)	34	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%

營收組成 (NT\$mn)	2Q25	1Q26	2Q26	QoQ	YoY	1H25	1H26	YoY
遊戲	1,217	1,843	1,079	▼41%	▼11%	3,340	2,922	▼13%
商務	318	369	356	▼3%	▲12%	690	725	▲5%
其他	316	379	392	▲3%	▲24%	704	771	▲10%
合計	1,851	2,591	1,827	▼29%	▼1%	4,734	4,418	▼7%

遊戲營收組成	2Q25	1Q26	2Q26	1H25	1H26
端遊	52%	67%	47%	62%	60%
手遊	48%	33%	53%	38%	40%

- **2Q26 營收及獲利回顧：**

- 第二季營收年減1%、季減29%，行業淡季及遊戲活動週期差異為主要因素
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，季減29%、年減1%；核心用戶持穩回流，惟去年同期競品衝擊之高基期效應持續去化中，遊戲事業營收年減11%；商務事業持續表現亮眼，受惠企業客戶雲端資安需求維持成長動能，營收年增12%。
- 單季虧損，因完成組織精簡與資源整併，認列一次性費用及減損，以精實體質迎接下半年
本季歸屬母公司業主稅後淨損為新台幣1.5億元，每股虧損0.89元，單季毛利率為21%，主係遊戲營收比重下降，毛利結構變化所致；另第二季完成大幅度組織精簡與資源整併，包含認列組織人力精簡費用，及因應組織整併、外點辦公室回遷總部，產生之一次性費用及業外減損認列。
- 全力導入AI，費用結構持續優化，關鍵研發投入強度不變
本季營業費用為新台幣5.8億元，季減13%、年減12%，亦包含一次性組織精簡費用；費用下降主係自去年積極導入AI並管控行銷及管理費用，釋放核心資源。本季推銷與管理費用分別年減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。

- **2Q26 營運焦點：**

- 完成組織人力精簡、資源整併，聚焦AI事業與核心計畫
第二季完成大幅度組織調整，裁撤效益未達預期之虧損單位、封存短期未具變現效益之新創專案，調整幅度約15%，以建立下半年較輕盈的營運體質。相關一次性人事及組織異動費用、業外減損主要已於本季認列。
- AI 列為集團核心戰略，以算力供應、AI 商業解決方案雙軸推進企業客戶
算力供應方面，雲力橘子將中和機房升級為「邊緣 AI 算力中心」，為企業客戶提供從模型部署、資源調度、資料管理到全天候維運監控之整合服務，協助降低 AI 導入門檻。AI 商業解決方案方面，集團 AI 品牌 Vyin AI 首度參展 COMPUTEX，發表「Vyin RIS」對話式銷售智慧中樞，並以智慧零售、智慧藥局雙情境現場展示，正式走向對外商業輸出。

- **3Q26 營運焦點：**

- **AI 商業落地延伸至遊戲版圖，首度發表 AI NPC 旗艦技術「UTUX系統」**

AI 商業解決方案方面，7 月漫畫博覽會首度發表獨家自研旗艦技術「UTUX 系統」，並公開導入《便利商店》自製遊戲的 2027 未來互動場景，打造具備「長記憶、可成長、能決策」能力的 AI 遊戲夥伴。UTUX 規劃為可快速複製、持續擴展之 AI 解決方案，於首發場景驗證後逐步導入更多泛娛樂與商業場景，與企業端 AI 服務形成完整布局。

- **暑期旺季全面展開，《新楓之谷：經典版》為首，多款遊戲接力改版**

《新楓之谷：經典版》已於 7 月 29 日正式開服，以「2005 年回憶經典」為主軸，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；產品採獨立伺服器與獨立經濟系統，避免與現行《新楓之谷》之玩家結構及遊戲經濟相互稀釋。既有產品線方面，《新楓之谷》將與《葬送的芙莉蓮》展開限時聯動、《天堂M》將推出重點角色職業優化，《新龍之谷》迎來 16 週年慶典並推出首個武俠新職業。

- **完成一、二階段庫藏股買回共計4,000張，並再通過啟動2,000張買回計畫，展現經營信心**
今年三月起連續啟動三階段庫藏股買回計畫，合計上限 6,000 張。第一階段 1,500 張已執行完畢，平均買回價格 42.64 元；第二階段 2,500 張已執行完畢，平均買回價格 44.19 元。董事會於 7 月 8 日決議通過今年第三階段庫藏股買回計畫，預計買回普通股 2,000 張（約占已發行股份 1.14%），買回區間價格每股 36 元至 70 元，買回期間 115 年 7 月 8 日至 9 月 7 日。三階段買回股份均規劃轉讓予員工，延續強化人才激勵與組織向心力之政策方向，同時展現管理階層對公司長期發展基本面的信心，並兼顧股東權益與資本配置效率。

免責聲明

- 本文件由橘子集團 (以下簡稱「本公司」) 提供。
- 因財報揭露內容調整及會計調整, 各部門營收將每季滾動式調整, 或可能使歷史數據細項變動, 但不影響重要會計科目, 請以最新數字為準。
- 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。
- 如有任何問題或建議, 請與本公司之投資人關係部門聯繫, 謝謝。