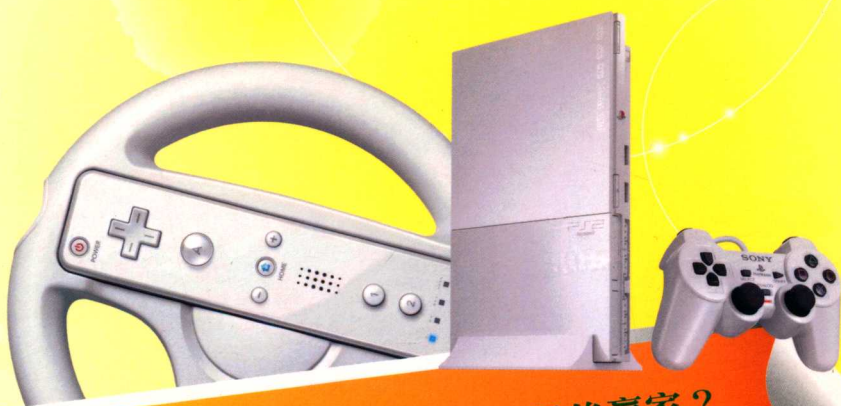


財信 focus

遊戲產業 投資攻略

game



遊戲產業整併風起雲湧，誰是最後贏家？

美、日、韓遊戲軟實力總掃描

鎖定全球最大中國遊戲市場

五大遊戲公司CEO解讀成敗祕密

台灣線上遊戲面臨第三波市場考驗

次世代遊戲機暖身，概念股增溫

財信出版

財信 FOCUS 系列 33

遊戲產業投資攻略

董事長 謝金河
總經理 劉美苓
總編輯 楊森
副總編輯 許秀惠
主編 楊淑慧·顏惠君·陳盈華
行銷企劃 呂鈺清

攝影主編 潘重安
攝影組長 王建棟
攝影 楊仁甫·陳俊松·邵宏祥
數位影像管理 張雅惠

發行部 黃坤玉·賴曉芳

發行所 財信出版有限公司
<http://wealthpress.pixnet.net/blog/>
台北市104南京東路一段52號11樓

讀者服務專線 (02)2551-2561 # 749
傳真號碼 (02)2541-0860 (編輯部)
(02)2511-1963 (發行部)

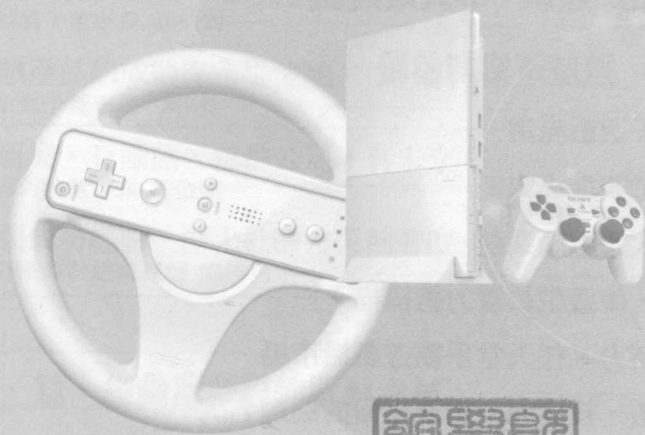
郵撥帳號 50052757
戶名 財信出版有限公司

製版印刷 前進彩藝有限公司
總經銷 聯合發行股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
電話(02)2917-8022


初版一刷 2011年8月
ISBN 978-986-6165-30-6
定價 250元

港台書

遊戲產業 game 投資攻略



財信出版



〈編者的話〉 遊戲，不只是遊戲	5
第一篇 遊戲產業初體驗	7
認識電子遊戲產業.....	8
電子遊戲演進小史.....	15
聚焦三大遊戲產業鏈.....	17
美、日、韓遊戲軟實力總掃描.....	20
微軟、新力、任天堂爭霸遊戲機市場.....	36
不可兒戲，投資前一定要搞懂的關鍵名詞.....	45
第二篇 遊戲公司成敗的秘密	53
從遊戲廠商到生活娛樂的服務供應商 資策會MIC資訊應用研究中心主任 周樹林.....	54
遊戲市場一年一變，是挑戰，也是機會 智冠科技董事長 王俊博.....	63

自製研發很重要，海外布局講求在地化 遊戲橘子董事長 劉柏園.....	72
遊戲產品的成敗靠市場檢驗 鈦象電子董事長 李柯柱.....	80
有研發、有產品，遊戲公司才有未來 樂陞科技董事長 許金龍.....	87
複製成功經驗，深化社群力與粘著度 傳奇網路遊戲總經理 周俊男.....	97
第三篇 推動遊戲股的關鍵題材	103
整併潮風起雲湧，誰是最後贏家？.....	104
鎖定全球最大中國遊戲市場.....	113
台灣線上遊戲面臨第三波市場考驗.....	123
次世代遊戲機暖身，概念股增溫.....	131
遊戲機關鍵零組件各顯神通.....	137

第四篇 追蹤遊戲概念股	147
投資遊戲股一定要看的基本觀念.....	148
中華網龍.....	160
鈦象電子.....	162
宇峻奧汀科技.....	164
樂陞科技.....	166
茂為歐買尬數位科技.....	168
紅心辣椒娛樂科技.....	170
傳奇網路遊戲.....	172
智冠科技.....	174
昱泉國際股份.....	176
遊戲橘子數位科技.....	178
騰訊控股.....	180
網易公司.....	182
暢游公司.....	184
盛大遊戲.....	186
完美世界.....	188

編·者·的·話

遊戲,不只是遊戲

遊戲,不只是遊戲;它是生活,是娛樂,是創意,而且還是一門生意。在快速演進的資通訊科技下,它更是搶眼的新興產業。


最近二年,全球電子遊戲產業出現兩顆超級新星,一是手機遊戲商 Rovio,二是社交遊戲代表 Zynga。Rovio與 Zynga的崛起,雖是全球遊戲產業結構轉變下的產物,但造就他們成功的背後關鍵力量,則是蘋果電腦成功推出的 iPhone、iPod touch、iPad 等平台,為遊戲產業掀起巨大的行動連網風潮;如今蘋果將再推出 Apple TV,未來可串連 iPhone、iPad、iTune 等各平台,進一步將娛樂內容帶入客廳。蘋果在娛樂應用領域所展現的實力,迫使主流的家用遊樂器廠商,包括微軟、任天堂、新力等,都不得不嚴陣以待。接下來幾年,全球電子遊戲產業,甚至包括網通資訊、數位內容等產業,都將面臨一番大洗牌,這是產業投資人不可輕忽的一場大變化。

樂陞科技董事長許金龍明白指出,遊戲產業的未來趨勢是:「主機遊戲網路化」、「線上遊戲網頁化」、「遊戲社群化」、「視覺與美術設計3D化」,以及「操控體感化」,而能順應趨勢的廠商就會

是贏家。遊戲橘子董事長劉柏園也認為，「遊戲」+「社群」，會把市場的餅做大，業者要利用不同載具的特色去發揮創意，就像《憤怒鳥》，其實是很簡單的遊戲，但能夠展現出「創意」的核心價值。智冠科技董事長王俊博更強調，遊戲廠商只要有自己的核心價值，知道自己的劇情和腳本，就可以把過去的成名作，在新的舞台上發揮出新的價值。

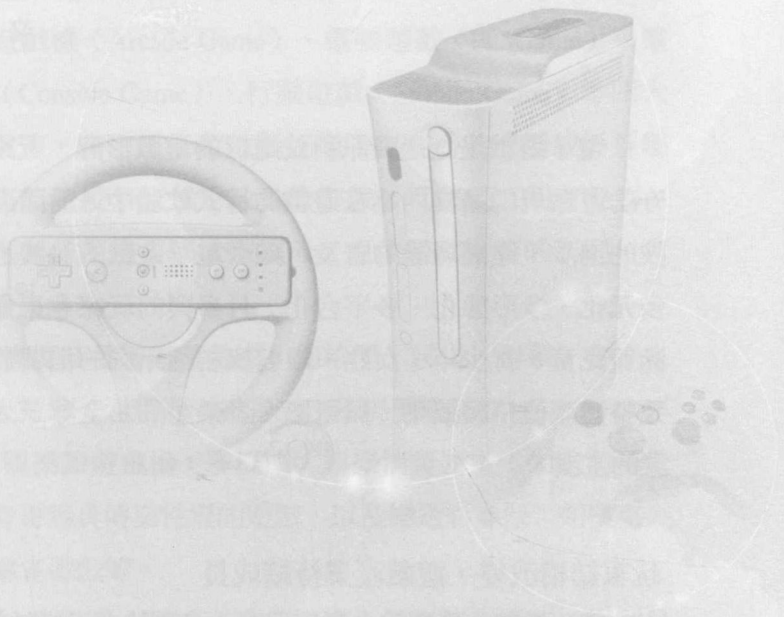
電子遊戲屬於娛樂產業，它可以和電影、音樂等做橫向整合，在全球擁有百億、千億美元的產值，是現代生活中不可或缺的一環；此外，遊戲屬於宅經濟領域，具有對抗不景氣的特性，它所能創造的附加價值，遠比個別廠商的實際營收來得龐大。

目前，在台灣股市中，遊戲類股被劃歸在電子股中的資訊服務族群，它的市值比重不到1%，在台股中相對不起眼，但類股的營益率卻比其他科技硬體廠商來得高，可說是台灣科技軟實力的代表，值得投資人追蹤觀察。加上近半年來，台股一口氣新掛牌三家遊戲股生力軍，也為這個族群帶來了新動能。

本書以發展中的遊戲產業為主題，探討遊戲產業的內涵，以及未來的發展趨勢，並且實地走訪遊戲產業的關鍵領導人物，透過企業CEO的眼光，帶領讀者前瞻產業的未來變化，以及他們的布局藍圖。投資人可以從中了解遊戲廠商究竟在做什麼，靠什麼創造營收與獲利，並且窺見台灣遊戲業者的軟實力與創意所在。 

第1篇

遊戲產業初體驗





認識電子遊戲產業

文·編輯部

電子遊戲是透過資訊科技進行的遊戲形態，玩家必須遵守的遊戲規則通常內建在遊戲的程式軟體中。而隨著資訊科技的進步、連網功能的普及，如今電子遊戲的發展也愈來愈多元化、多形態化、多平台化，且參與的玩家愈來愈普及，涵蓋兒童、青少年、女性、銀髮族各種不同的消費族群，導致整體產值持續擴增，與電影、音樂並列為全球三大娛樂產業的主流。

玩家結構改變，遊戲產業持續成長

電玩遊戲在早期的台灣民眾眼中多屬於非正當性的娛樂，不過隨著遊戲類型的多樣化和網路化，以及遊戲平台朝多型態化發展，目前像「偷菜」、「養豬」、「推金幣」(Coin Dozer)等，幾乎成為現代人為了舒緩壓力或消磨時間，經常

把玩的小遊戲；至於像打鼓機、跳舞機、投籃機等，在百貨公司、大型賣場內也隨處可見；此外家用遊樂器在任天堂推出Wii，與微軟的XBOX 360導入3D體感攝影機Kinect後，新興的體感遊戲風潮持續延燒，為全球電子遊戲產業注入新成長因子。根據市調機構Gartner的預測指出，2011年全球遊戲產業的軟硬體市場規模將達744億美元，年增率10.4%，至2015年將擴大至1,122億美元，龐大的娛樂商機不容忽視。

就產業範疇來看，電子遊戲依平台的不同，可區分為商用電子遊戲機（Arcade Game）、電腦遊戲（PC Game）、電視遊戲（Console Game）、行動遊戲（Mobile Game）等四大類型。其中，商用電子遊戲機泛指所有在公共場所或戶外場所中，需使用投幣或代幣啟動的遊戲，且遊戲時間有限制，一般又稱為「街機」或大型電玩。而依遊戲性質的不同，可以再細分為：

(1) **模擬及益智類遊戲機**：如格鬥、跳舞、射擊、賽車、滑雪、投籃等，適用於一般青少年及親子娛樂。

(2) **娛樂類遊戲機**：多以成人娛樂消費為主，如吃角子老虎、柏青哥等具博奕性質的遊戲，以及樂透彩券機，如撲克、賓果、麻雀遊戲等。

由於各國對於賭博型電玩的法令規範較為嚴格，特別是對於可兌換為法定貨幣的電玩，幾乎都納入特許行業管理，因此潛在商機雖然龐大，但市場進入門檻也高。此外，受到休閒風潮的影響，台灣近年流行的抓娃娃機、大頭貼拍攝、

扭蛋等，也是屬於街機的範疇。

至於電腦遊戲，則依其能否連網，又分為單機遊戲及網路遊戲（或稱線上遊戲 Online Game）。單機遊戲指的是玩家只能與電腦互動，進行個人的操作遊玩，不支援網路多人連線的功能，如三國志系列、大富翁等，通常玩家破關後的娛樂價值會顯著降低。

線上遊戲取代PC單機遊戲

線上遊戲則指玩家可藉由網路連線，與其他玩家在同一平台上進行互動，能提供更多的挑戰性、耐玩性與趣味性的遊戲。在台灣，由於PC單機版遊戲的開發成本投入高、盜版又猖獗，使得遊戲廠商不易獲利，而受惠網路頻寬的普及，上網人口持續增加，帶動新型態的遊戲風潮，再加上線上付費機制漸趨成熟，可解決盜版問題，於是吸引各業者紛紛轉向線上遊戲發展，PC單機遊戲乃日益式微。

線上遊戲依連網方式又可分為三種類型：

(1)即時大型多人線上遊戲（MMORPG，Massively Multi-player Online Role Playing Game，又稱大型多人角色扮演）：遊戲本身幾乎就是一個虛擬世界，在伺服器中可以容納數以萬計的玩家，且每個玩家在遊戲中都可以擁有自己的角色和地位，此一類型遊戲需要投入較多的時間與精神，因此玩家的黏著度與忠誠度會比較高。

MMORPG的玩家只要登入遊戲公司的伺服器，並購買

遊戲點數，就可以開始進行遊戲，而營運商的營收除了來自點數銷售外，還包括周邊商品收入（如遊戲時所需的地圖、祕笈、寶物、紀念品等）與廣告收益等（對於遊戲軟體自製商來說，則可享有授權金收入）。具代表性的產品如國內遊戲橘子代理的《瑪奇Mabinogi》、傳奇網路自製的《聖境傳說》，以及智凡迪代理的《魔獸世界：浩劫與重生》等，上述三大遊戲也是知名遊戲網站巴哈姆特，票選出國內2011年

全球電子遊戲產業範疇



人氣最夯的MMORPG。

(2) **區域網路遊戲 (LAN Game)**：在區域網路架設之初，部分遊戲開發商或營運商會針對旗下熱賣的單機遊戲產品推出自己的區網（或稱官網），在該遊戲平台上，可以讓全世界的玩家一起跨地域遊戲，做為電腦單機遊戲的一項增值服務。其主要方式為，玩家必須先購買一套正版遊戲軟體，取得一組遊戲授權序號（CD-Key），然後進入該遊戲的區網平台，輸入CD-Key後，即可進行遊戲，無須再繳納任何費用。例如美商暴雪在推出《暗黑破壞神》單機遊戲時，便採取此一模式設立自己的官網，並在遊戲軟體中內置CD-Key。

(3) **網頁遊戲 (Web Game)**：玩家不需要在電腦上事先安裝專用軟體或程式，而是透過瀏覽器存取執行的遊戲類型，因此在任何地點、使用任何終端裝置，只要能連上網，都可以進行遊戲。

休閒風興起，社群、網頁遊戲增溫

網頁遊戲與區域網路遊戲的主要差異，在於收費方式及遊戲類型的不同。區網遊戲的玩家必須先購買單機版軟體，才能連網玩遊戲，但網頁遊戲幾乎都採取免費機制，玩家如果要升級或購買遊戲周邊商品，才需要購買遊戲點數或儲值。此外，區網遊戲被視為單機版的延伸，故遊戲口味較重，強調劇情腳本、畫面的精緻度、角色扮演等，但免費遊戲的特色則走休閒風，遊戲內容設計簡單、輕鬆，例如橋牌、五子

棋、麻將等益智類遊戲。

另一方面，由於網頁遊戲的互動對象來自於網路世界的真實玩家，彼此間易形成虛擬社群，會互相參與討論、交換意見與心得，甚至擁有共同的喜好等，促使許多開發商開始針對不同的族群設計遊戲軟體，稱之為社交遊戲（Social Game、SNS Game），最具代表性的首推臉書（Facebook）上的多款休閒遊戲（如開心農場）。

值得注意的是，傳統網頁遊戲多半使用Flash技術，藉以取代安裝在使用者電腦上的遊戲程式，而隨著次世代網際網路技術的成熟，網頁格式編碼即將跨進入第五代標準（HTML 5），將賦予網頁龐大的能力，可以使用更多的用戶端電腦資源，也有機會讓網頁遊戲跳脫簡單的休閒風格，朝向較複雜、或需要更多影像運算的類型發展，目前已有不少線上遊戲廠商積極投入網頁遊戲的拓展，以期吸引更多的玩家。

在電視遊戲機方面（又稱為家用遊戲機），玩家必須透過特定主機與電視螢幕連結才能進行遊戲，且通常會搭配特製的操控手把與搖桿。家用主機遊戲強調的聲光視覺效果，包括3D立體影像、美術設計與畫面精緻、細膩度等，通常會勝過電腦遊戲，只不過在家用遊戲機市場上，廠商無法靠銷售主機獲利，而必須仰賴遊戲軟體來賺取利潤。

依歷史經驗顯示，家用遊戲主機平均每五年出現一次技術變革，由於主機性能不斷提升、製造成本愈來愈高，加上還要搭配連網功能等，因而提高了市場的進入門檻，而歷經

數次的產業淘汰後，目前全球家用遊戲主機幾乎由美國的微軟、日本的新力與任天堂等三大廠商所掌控，次世代主機也已演進到XBOX 360、PS3、Wii，這三大主機不但都具有網路瀏覽功能，且採用的核心技術均包括加速度計、陀螺儀等高階關鍵零組件，其中微軟XBOX 360率先於2010年間引進無需控制器就可感應玩家肢體反應的Kinect體感技術，任天堂也在2011年初的電子娛樂展（E3）上，發表新一代Wii遊戲機（Wii U），搭載了觸控螢幕和攝影鏡頭，至於新力則推出新一代強調社交功能的PS Vita主機，新一波家用遊戲主機大戰顯然將再點燃戰火。

八類行動遊戲夯，2015年市場規模倍增

行動遊戲則是泛指玩家可以在隨身攜帶、並具有廣域無線網路連線功能（如GSM、CDMA）的行動終端設備（如手機、平板電腦，以及PSP、NSDL等各式掌機）上，隨時隨地進行的遊戲。在遊戲類型上，根據資策會MIC的分類，主要有八種型態：

◎**嵌入式遊戲（Embedded）**：即事先將遊戲安裝在行動終端設備的晶片內，無法再度下載更新，如諾基亞手機內的貪食蛇遊戲。

◎**簡訊遊戲（SMS）**：即利用文字簡訊服務傳遞遊戲訊息，由於簡訊傳遞的時間過長，此類遊戲多為回合制。

◎**瀏覽器遊戲（Browsing）**：玩家必須透過瀏覽器界面

如WAP進行，而遊戲的內容是透過WML或CHTML等描述語言定義。由於玩家的輸入命令都必須透過無線網路傳遞至伺服器，經伺服器計算與產生對應的遊戲畫面後，再傳回至玩家端，故遊戲的互動性較差。

◎**多人遊戲 (Multi-player)**：指可透過廣域無線網路或藍牙連線，讓玩家進行多人互動的遊戲。

◎**採空中下載 (Over-The-Air) 模式**的Java或Brew平台遊戲，如目前國內電信公司普遍提供的Java遊戲下載服務。

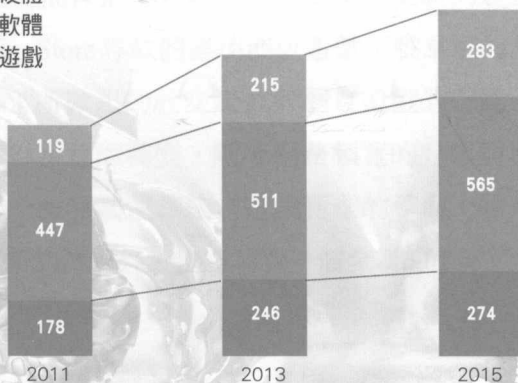
◎**地點型遊戲 (Location-based)**：指遊戲內容與玩家目前的所在地點有關，至於玩家位置資訊的取得，則可以透過手機內建的GPS，或是基地台技術來解決。

◎**串流遊戲 (Streamed)**：指玩家可以在遊戲程式需要

全球遊戲市場規模預測

億美元

■ 遊戲硬體
■ 遊戲軟體
■ 線上遊戲



資料來源：Gartner