



遊戲+APP=獲利方程式?

徐德航

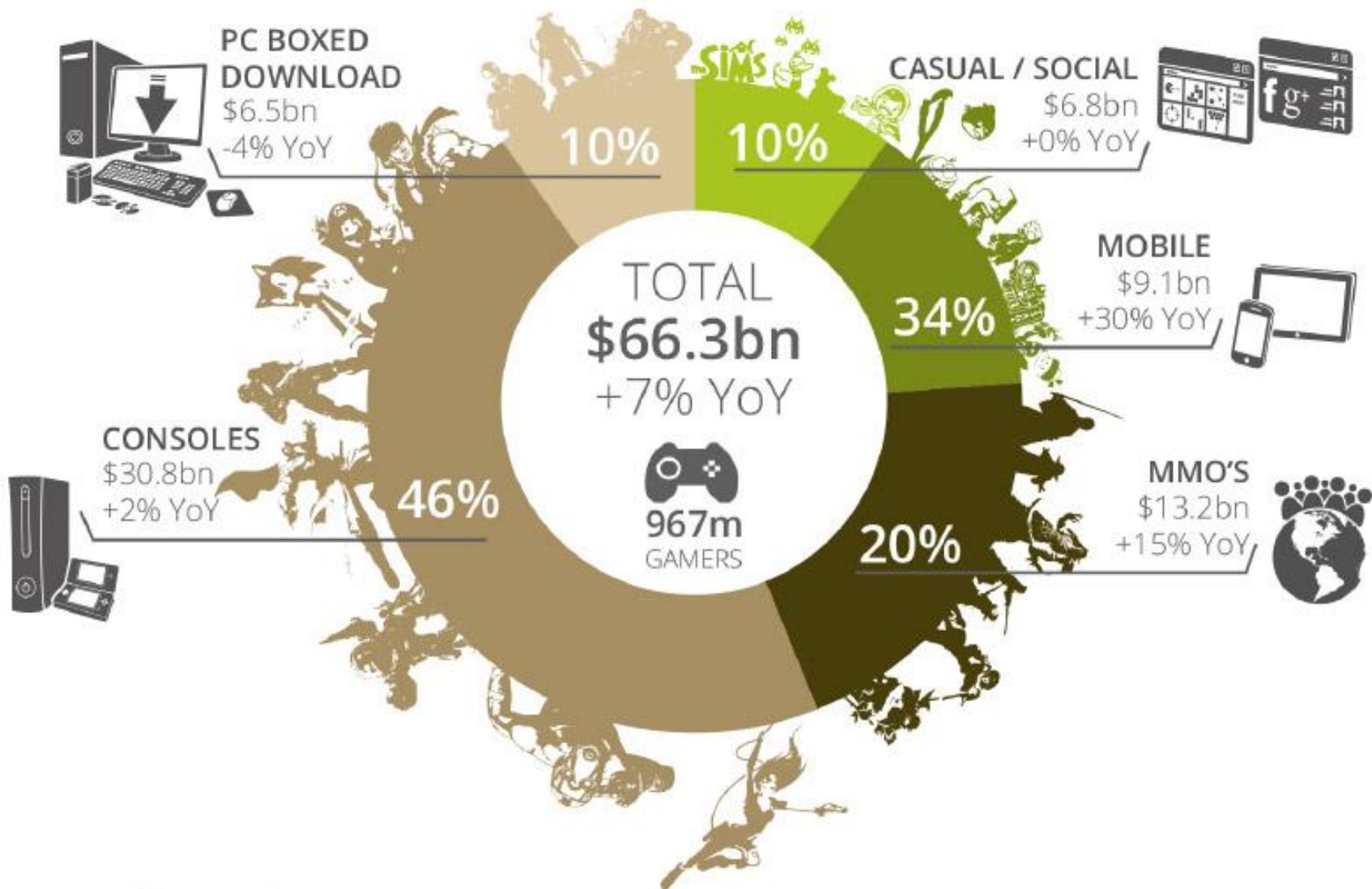
Email : klifan@gmail.com
Mobile phone : +886-0918692610

■ Agenda

- 一. 真的賺錢嗎？
- 二. 誰賺到錢了？
- 三. 怎麼賺到錢？

APP遊戲真的賺錢嗎？

全球遊戲市場



e: Newzoo 2013 Global Games Market Report

全球遊戲市場

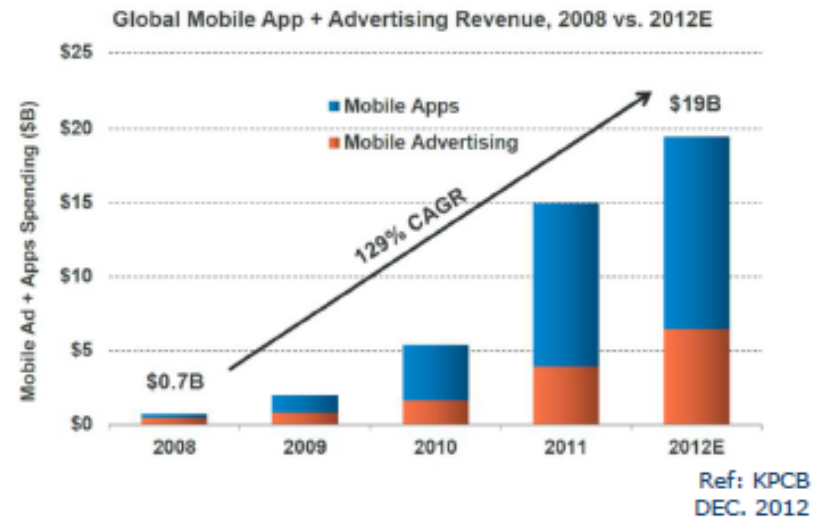
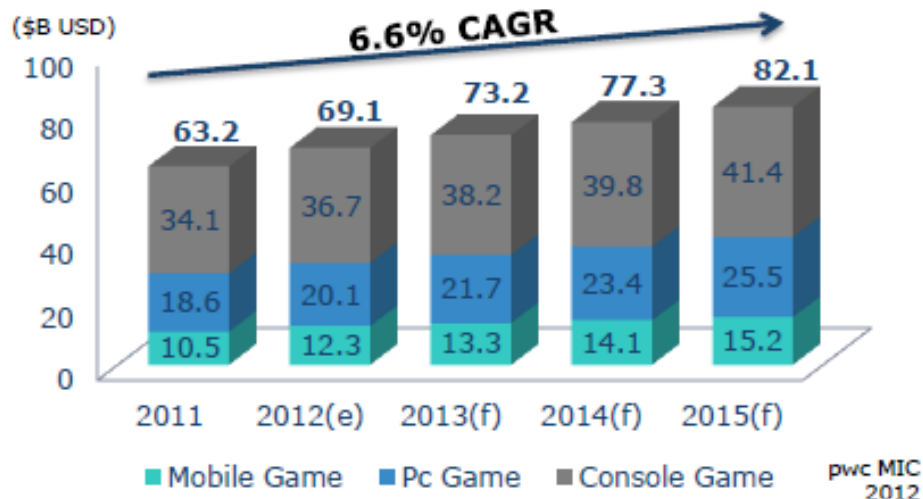
Global Games Market 2012 - 2016



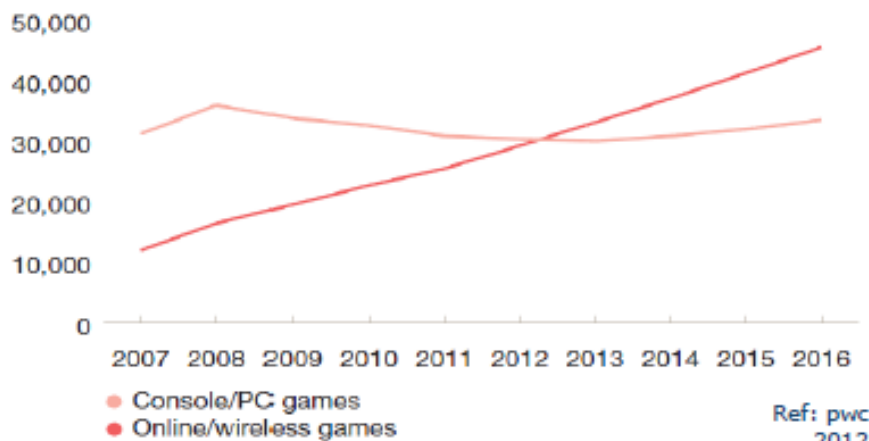
Source: Newzoo, 2013 Global Games Market Report

www.newzoo.com

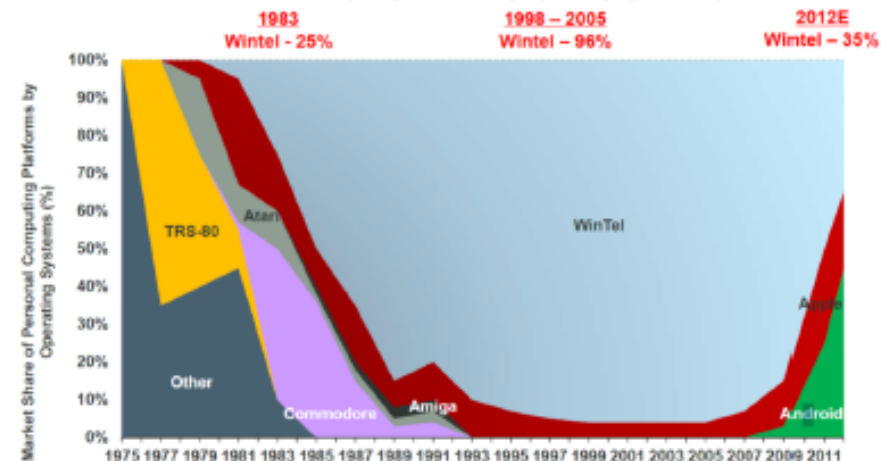
Global Market Overview



Video game spending (US\$ millions)



Global Market Share of Personal Computing Platforms by Operating System Shipments, 1975 – 2012

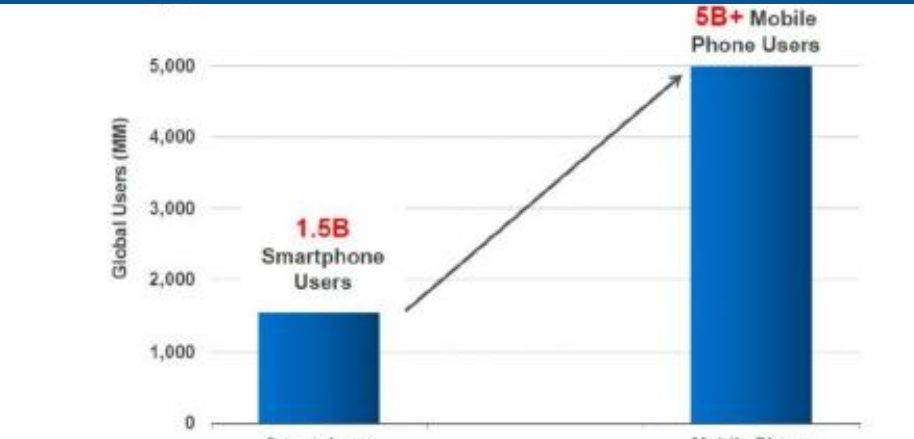
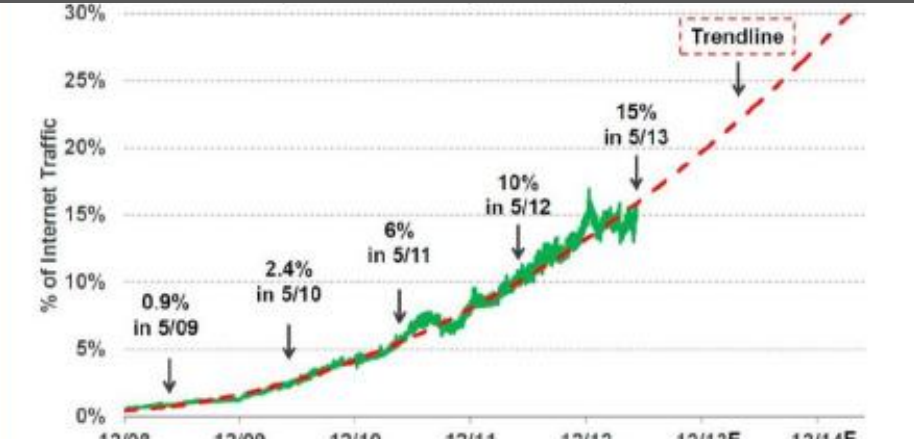


Mobile Traffic, User Base, Shipments, Installed Base

- Mobile Traffic takes 15% of Internet Traffic,
- Smartphone Users to Grow 3x- 4x potentially
- Mobile Device Shipments Exceed PCs by 4Q10, Total Mobile Installed Base est. to exceed PCs By 2Q13

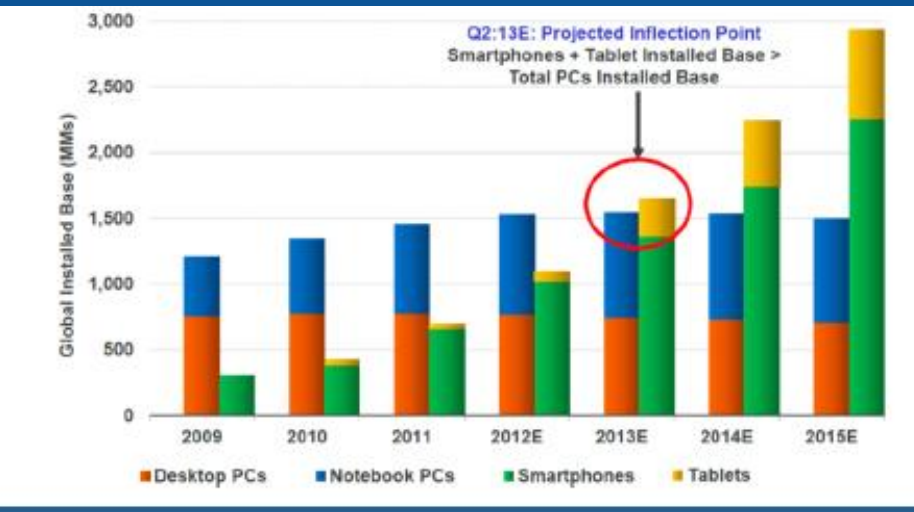
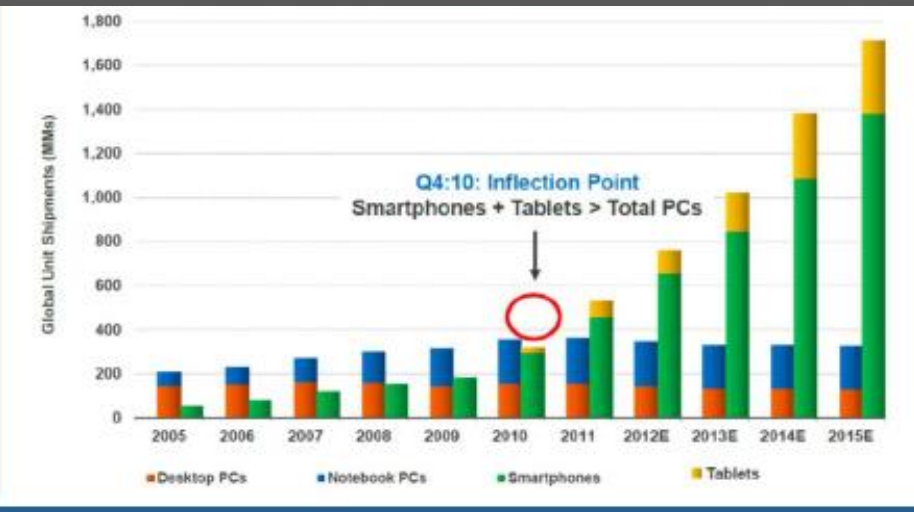
移動網路流量快速增加至網路總流量的15%

智慧手機的用戶普及率仍有很大增長空間



2010 Q4智慧手機+平板電腦出貨量超過PC

2013 Q2智慧手機+平板電腦保有量超過PC



Ref: KPCB DEC. 2012, May, 2013

2012 APP Market Places

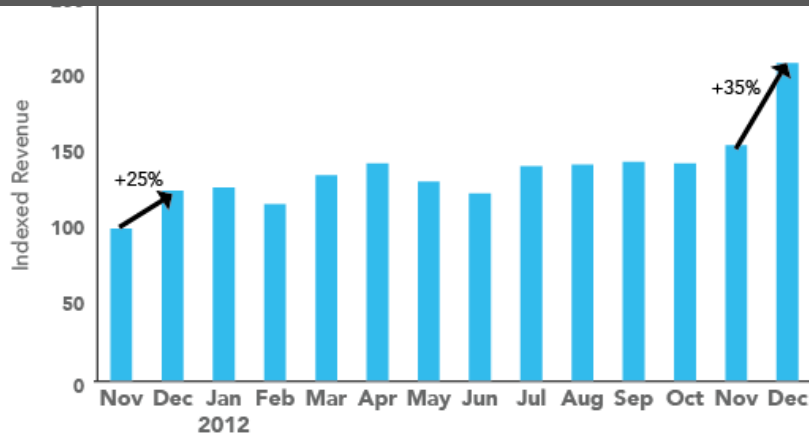


50%
Downloads
from 2012

- 40億次 Downloads
- 775,000 Apps
- \$ 70億美元營收分給開發商
- 蘋果App Store以遊戲應用程式下載量最多，占17.26%

iOS App Store Revenue

2012 iOS市集營收高度成長

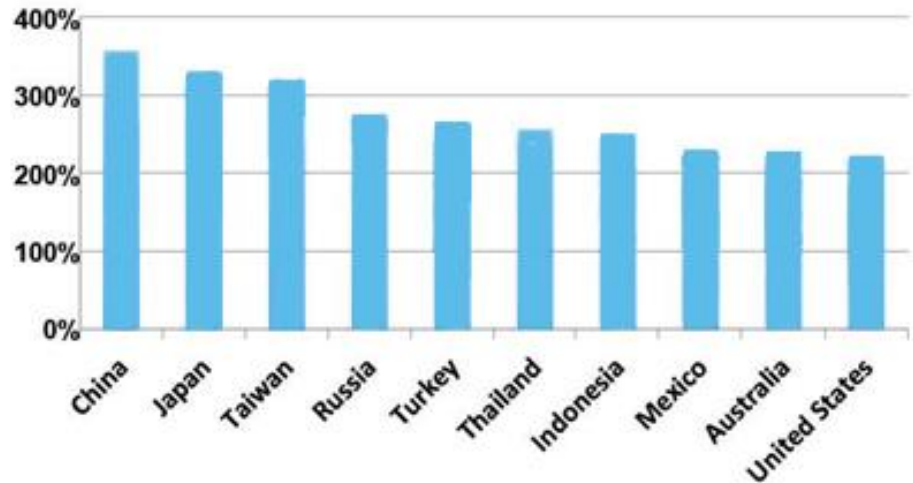


App Annie

SOURCE: App Annie Intelligence
iOS App Store November 2011 Revenue Index set to 100

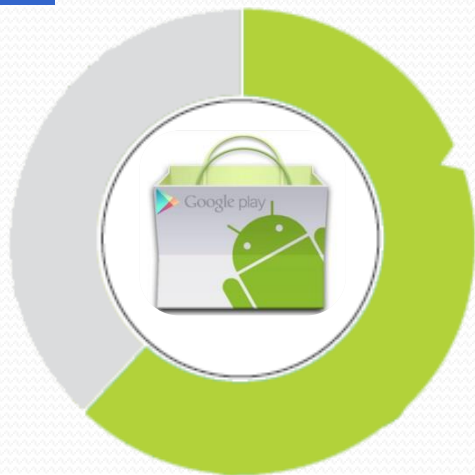
iOS App Store Game Revenue by Country

2012 iOS市集遊戲類多國營收成長破200%



Based on App Annie Intelligence Worldwide Game Category Estimation, Comparing the Top 25 revenue countries in September 2011 to their August 2012 revenue.

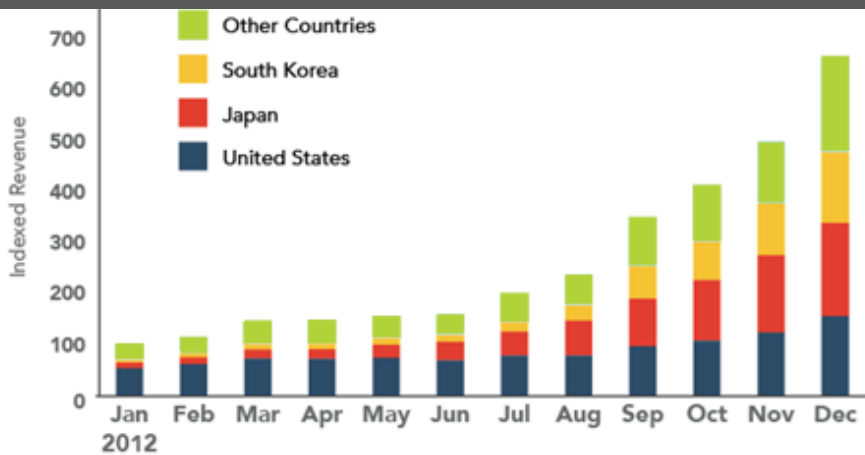
2012 APP Market Places



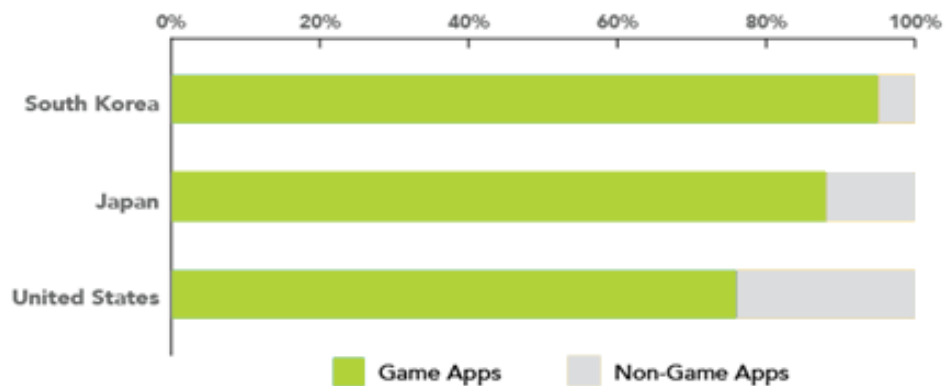
60%
Downloads
from 2012

- 25億次 Downloads
- 800,000 Apps
- \$30億美元營收分給開發商
- Android Market的下載量約四分之一來自遊戲產品

2012 安卓市集營收成長更快，以日韓為最



2012 安卓市集營收超過四分之三來自遊戲



App Annie

SOURCE: App Annie Intelligence
Google Play January 2012 Revenue Index set to 100

App Annie

SOURCE: App Annie Intelligence

APP Store最受歡迎的Top 10 APP

Top iPhone Apps (Paid)	Top iPhone Apps (Free)	Top iPad Apps (Paid)	Top iPad Apps (Free)
 <p>1. Temple Run: Oz by Disney Released: March 5, 2013 \$0.99 - Games</p>	 <p>1. Icomania by Games for Friends GmbH Released: March 4, 2013 Free - Games</p>	 <p>1. Temple Run: Oz by Disney Released: March 5, 2013 \$0.99 - Games</p>	 <p>1. Angry Birds HD by Rovio Entertainment Ltd Released: April 1, 2010 Free - Games</p>
 <p>2. Sonic Dash by SEGA Released: March 7, 2013 \$1.99 - Games</p>	 <p>2. 4 Pics 1 Word by LOTUM GmbH Released: February 4, 2013 Free - Games</p>	 <p>2. Sonic Dash by SEGA Released: March 7, 2013 \$1.99 - Games</p>	 <p>2. Real Racing 3 by Electronic Arts Released: February 28, 2013 Free - Games</p>
 <p>3. Block Fortress by Foursaken Media Released: March 7, 2013 \$1.99 - Games</p>	 <p>3. Angry Birds by Rovio Entertainment Ltd Released: December 11, 20... Free - Games</p>	 <p>3. Block Fortress by Foursaken Media Released: March 7, 2013 \$1.99 - Games</p>	 <p>3. 4 Pics 1 Word by LOTUM GmbH Released: February 4, 2013 Free - Games</p>
 <p>4. Minecraft - Pocket... by Mojang Released: November 17, 20... \$6.99 - Games</p>	 <p>4. 94 Seconds by Scimob Released: November 1, 2012 Free - Games</p>	 <p>4. Minecraft - Pocket... by Mojang Released: November 17, 20... \$6.99 - Games</p>	 <p>4. Candy Crush Saga @ by King.com Limited Released: November 14, 20... Free - Games</p>
 <p>5. WhatsApp Messenger by WhatsApp Inc. Released: May 3, 2009 \$0.99 - Social Networking</p>	 <p>5. Candy Crush Saga @ by King.com Limited Released: November 14, 20... Free - Games</p>	 <p>5. Wreck-it Ralph by Disney Released: October 31, 2012 \$0.99 - Games</p>	 <p>5. YouTube by Google, Inc. Released: September 11, 2... Free - Photo & Video</p>
 <p>6. Angry Birds Star Wars by Rovio Entertainment Ltd Released: November 7, 2012 \$0.99 - Games</p>	 <p>6. Real Racing 3 by Electronic Arts Released: February 28, 2013 Free - Games</p>	 <p>6. Toy Story: Smash It! by Disney Released: February 28, 2013 \$0.99 - Games</p>	 <p>6. Icomania by Games for Friends GmbH Released: March 4, 2013 Free - Games</p>
 <p>7. Wreck-it Ralph by Disney Released: October 31, 2012 \$0.99 - Games</p>	 <p>7. CocoPPa - Japan Ka... by SPiRE, Inc. Released: July 19, 2012 Free - Lifestyle</p>	 <p>7. Toca Hair Salon 2 by Toca Boca AB Released: December 13, 20... \$1.99 - Education</p>	 <p>7. Flight Unlimited La... by Flight Systems LLC Released: December 17, 20... Free - Games</p>
 <p>8. Toca Hair Salon 2 by Toca Boca AB Released: December 13, 20... \$1.99 - Education</p>	 <p>8. TV Show tracker by Pixel-Perfect Widgets Released: November 23, 20... Free - News</p>	 <p>8. Plants vs. Zombies... by PopCap Released: April 1, 2010 \$0.99 - Games</p>	 <p>8. Make-Up Salon by Ninjafish Studios Released: March 7, 2013 Free - Games</p>
 <p>9. Plague Inc. by Ndemic Creations Released: May 25, 2012 \$0.99 - Games</p>	 <p>9. YouTube by Google, Inc. Released: September 11, 2... Free - Photo & Video</p>	 <p>9. Phineas and Ferb:... by Disney Released: December 16, 20... \$1.99 - Entertainment</p>	 <p>9. Temple Run 2 by Imangi Studios, LLC Released: January 17, 2013 Free - Games</p>
 <p>10. Plants vs. Zombies by PopCap Released: February 15, 2010 \$0.99 - Games</p>	 <p>10. Free Apps for a Ra... by Rainy Day App Released: March 8, 2013 Free - Entertainment</p>	 <p>10. Bad Piggies HD by Rovio Entertainment Ltd Released: September 26, 2... \$0.99 - Games</p>	 <p>10. Fix-it Felix Jr. by Disney Released: July 3, 2012 Free - Games</p>

台灣手機市場規模世界排名

1.1B Global Smartphone Subscribers, 42% Growth, Q4:12 – @ Only 17% of Mobile Subscribers

Rank	Country	Q4:12 Smartphone Subs (MM)	Smartphone as % of Total Subs	Smartphone Sub Y/Y Growth	Rank	Country	Q4:12 Smartphone Subs (MM)	Smartphone as % of Total Subs	Smartphone Sub Y/Y Growth
1	China	270	24%	50%	16	Saudi Arabia	15	31%	38%
2	USA	172	48	50	17	Philippines	15	14	38
3	Japan*	78	65	11	18	Mexico	15	14	55
4	Brazil	55	20	35	19	Thailand	14	17	43
5	India	44	4	52	20	Turkey	13	19	52
6	UK	35	45	31	21	Malaysia	12	32	23
7	Korea	32	59	35	22	South Africa	11	18	26
8	Indonesia	27	9	36	23	Argentina	11	19	55
9	France	26	38	33	24	Netherlands	9	47	37
10	Germany	25	23	19	25	Poland	9	16	30
11	Russia	22	9	44	26	Sweden	8	54	24
12	Spain	18	30	14	27	Egypt	7	8	40
13	Italy	16	19	28	28	Iran	7	8	53
14	Australia	16	50	44	29	Taiwan	7	24	80
15	Canada	15	55	38	30	Hong Kong	6	48	48

2012 台灣智慧手機穿透率24%，成長率世界第一

Global Smartphone Statistics: Subscribers

KPCB

Note: *Japan data per Morgan Stanley Research estimate. Source: Informa. 7

Smartphone Subscriber Growth = Remains Rapid

1.5B Subscribers, 31% Growth, 21% Penetration in 2013E

Rank	Country	2013E Smartphone Subs (MM)	Smartphone as % of Total Subs	Smartphone Sub Y/Y Growth	Rank	Country	2013E Smartphone Subs (MM)	Smartphone as % of Total Subs	Smartphone Sub Y/Y Growth
1	China	354	29%	31%	16	Spain	20	33%	14%
2	USA	219	58	28	17	Philippines	19	18	34
3	Japan*	94	76	15	18	Canada	19	63	21
4	Brazil	70	23	28	19	Thailand	18	21	30
5	India	67	6	52	20	Turkey	17	24	30
6	UK	43	53	22	21	Argentina	15	25	37
7	Korea	38	67	18	22	Malaysia	15	35	19
8	Indonesia	36	11	34	23	South Africa	14	20	26
9	France	33	46	27	24	Netherlands	12	58	27
10	Germany	32	29	29	25	Taiwan	12	37	60
11	Russia	30	12	38	26	Poland	11	20	25
12	Mexico	21	19	43	27	Iran	10	10	40
13	Saudi Arabia	21	38	36	28	Egypt	10	10	34
14	Italy	21	23	25	29	Sweden	9	60	16
15	Australia	20	60	27	30	Hong Kong	8	59	31

2013 台灣智慧手機穿透率37%，成長率還是世界第一

2013E Global Smartphone Stats: Subscribers = 1,492MM Penetration = 21% Growth = 31%

2013 台灣3G市場

- 根據NCC今年智慧型手機用戶年增長47%。
- 按Facebook後台數據，總體智慧型裝置從770台增加到1200萬台，年增長55.8%。
- 智慧手機約950萬台，推估非手機的智慧型裝置 (tablets, ipod等) 全台約250萬台。
- 相對Android的110%年增長，iOS陣營成長明顯放緩230萬台成長至340萬約47%。
- 關於手機上網人口方面，2012年佔總手機用戶的28.7%，2013年穿透率成長至38.9%。

台灣手機遊戲市場規模世界排名

Top 20 Countries for Mobile Games

Based on Revenues, Per Store, March 2013

newzoo
games market research
DISTIMO



2013台灣iOS手機遊戲營收高居第十名

© 2013 Newzoo/Distimo

these rankings are published monthly on www.newzoo.com/free/rankings

Top Countries WW for iOS Games

Revenues

1. United States
2. Japan
3. United Kingdom
4. Australia
5. Canada
6. Germany
7. France
8. China
9. Russia
10. Italy
11. South Korea
12. Singapore
13. Switzerland
14. Taiwan
15. Netherlands
16. Mexico
17. Hong Kong
18. Brazil
19. Thailand
20. Sweden

Downloads

1. United States
2. China
3. Japan
4. United Kingdom
5. France
6. Germany
7. Canada
8. Australia
9. Italy
10. Russia
11. Thailand
12. South Korea
13. Taiwan
14. Mexico
15. Spain
16. Saudi Arabia
17. Brazil
18. Netherlands
19. Hong Kong
20. Singapore

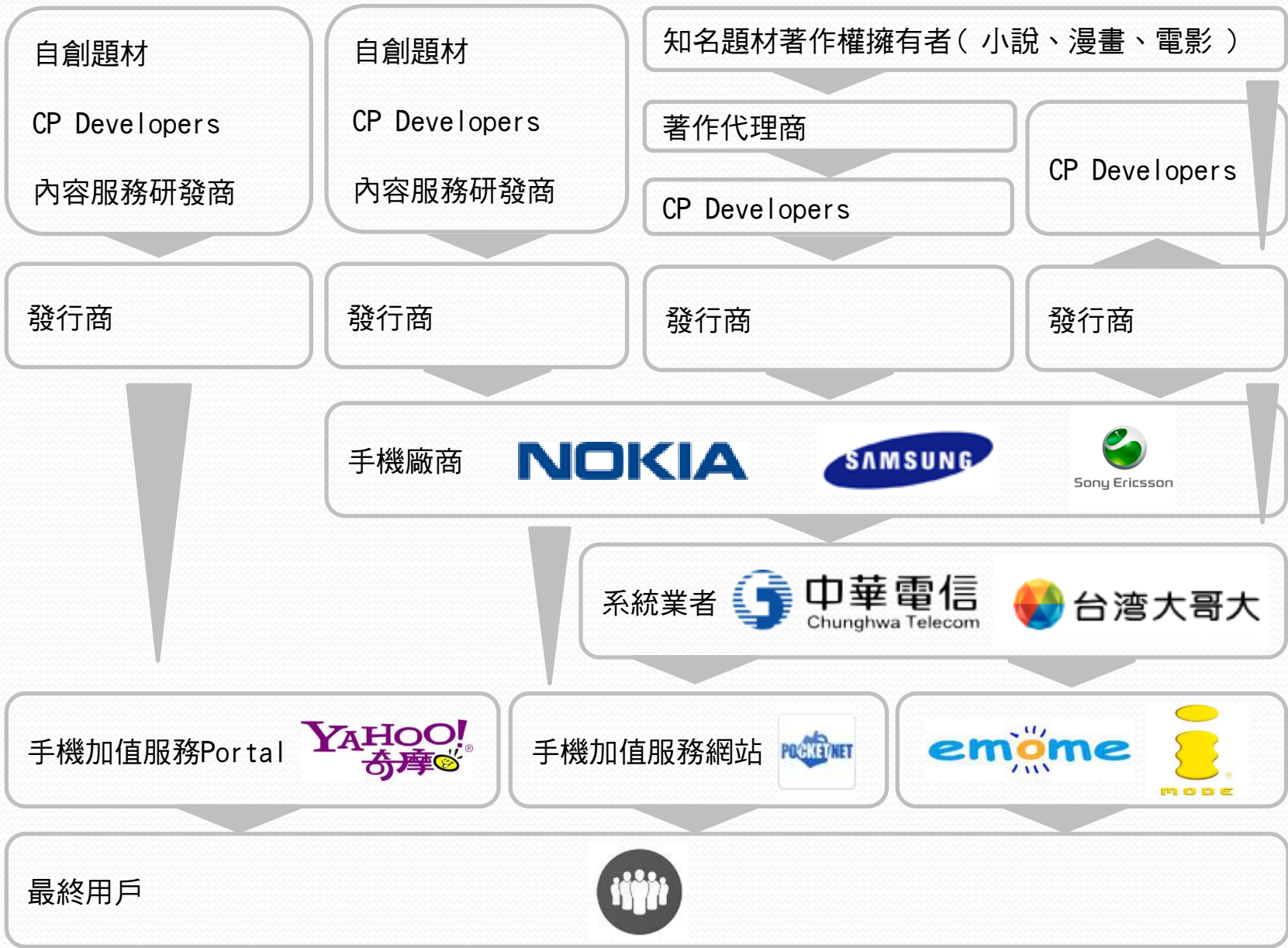
類似報告有同樣結論，台灣市場真的不小

Based on App Annie Intelligence
worldwide data, Games Category,
May 2012

2012 APP Market Places

- **APP**成長劇烈，**2011~13**預計每年超過**100%**
- 市場還在**Early Stage**，潛在市場約**300%**以上
- 硬體、環境、流量各方面都在劇烈成長
- **APP**市場最賺錢的就是遊戲
- 遊戲市場持續成長，以手機遊戲成長最驚人
- **2013**年是**Android**在本土市場大發利市的一年，台灣的**Android**市場份額也在全球名列前五
- 台灣市場尚年輕，距離成熟市場韓國和日本的**85%**及**95%**手機上網穿透率(**KPCB 2012**年)來說，台灣還有**140%~150%**的成長空間。
- 台灣手機遊戲市場一點也不小

誰是APP遊戲市場的贏家？



Content Provider (GameDevelopers)
內容供應商 (遊戲開發商)

Srvice Providers
(Game Publishers)
服務供應商 (遊戲發行商)



全球應用程式商店



iOS



Android

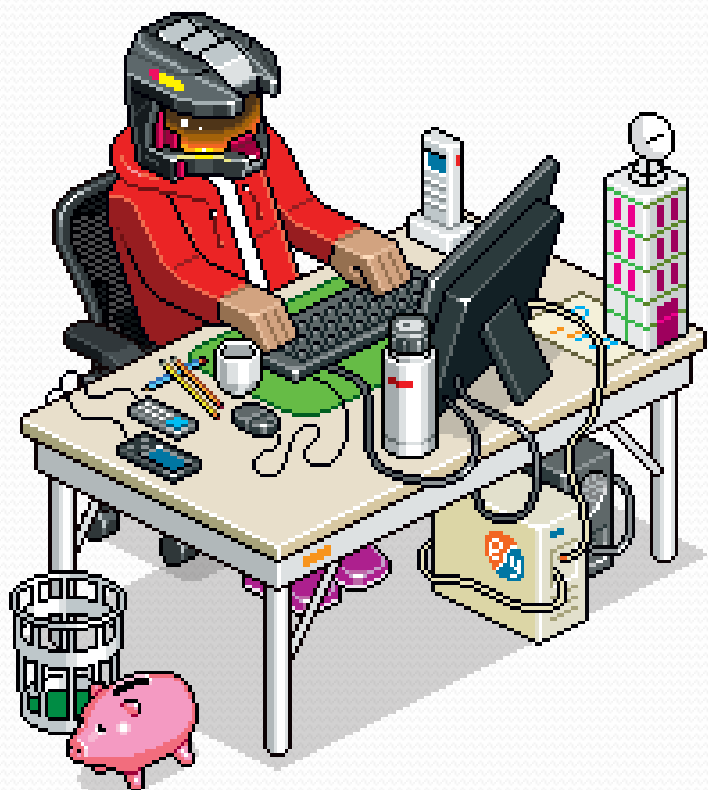


Windows
Phone

最終用戶



開發者如何看待如此爆發性成長的市場？



開發者
想著賺大錢出人頭地篇

這是宅經濟的時代

我想做遊戲



開發者想著賺大錢
出人頭地

開發者要會寫程式

沒有問題，
這個我也會



開發者有很多便宜
的工具可以選擇



開發者要會美術設計



我找妹妹或
同學來幫我

認識你算
我倒楣

誰叫我是
你妹妹

剛開始總有人願意
免費幫忙

懷抱著發財的夢想自己上架

沒有問題，
這我可以來



開發者可以自己將
產品全球上架

接著跳進二十萬款遊戲的大海裡

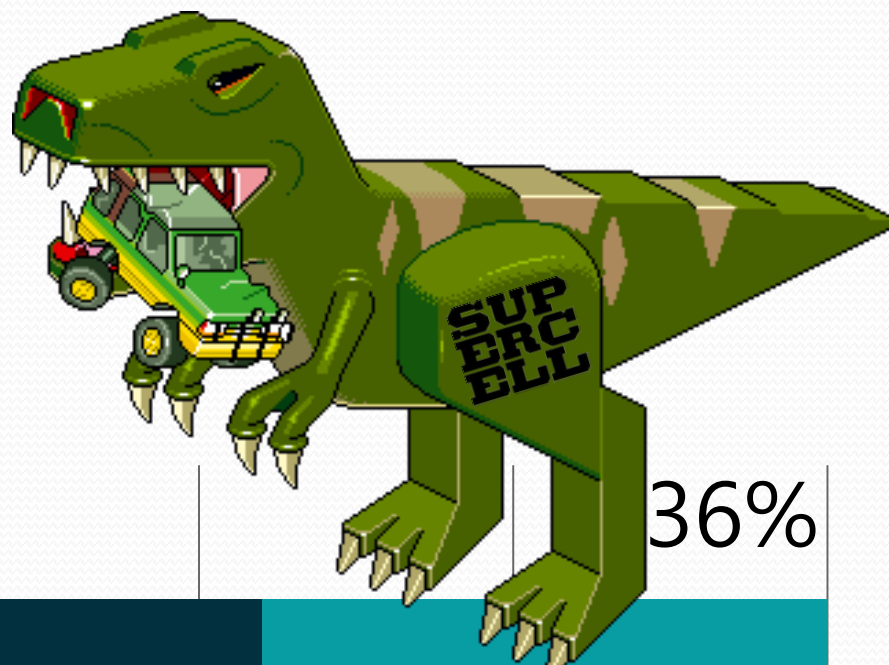
我在這裡
你有看到我嗎？



怎麼和我想的不一樣？？？？？？？

APP遊戲市場是個貧富不均的殘酷市場

97/3市場競爭
比80/20法則
更殘酷



營收分佈

3%

61%

36%

剩下80%

營收規模居次
2%~20%

營收爆紅級
1%

開發商佔比

0

20

40

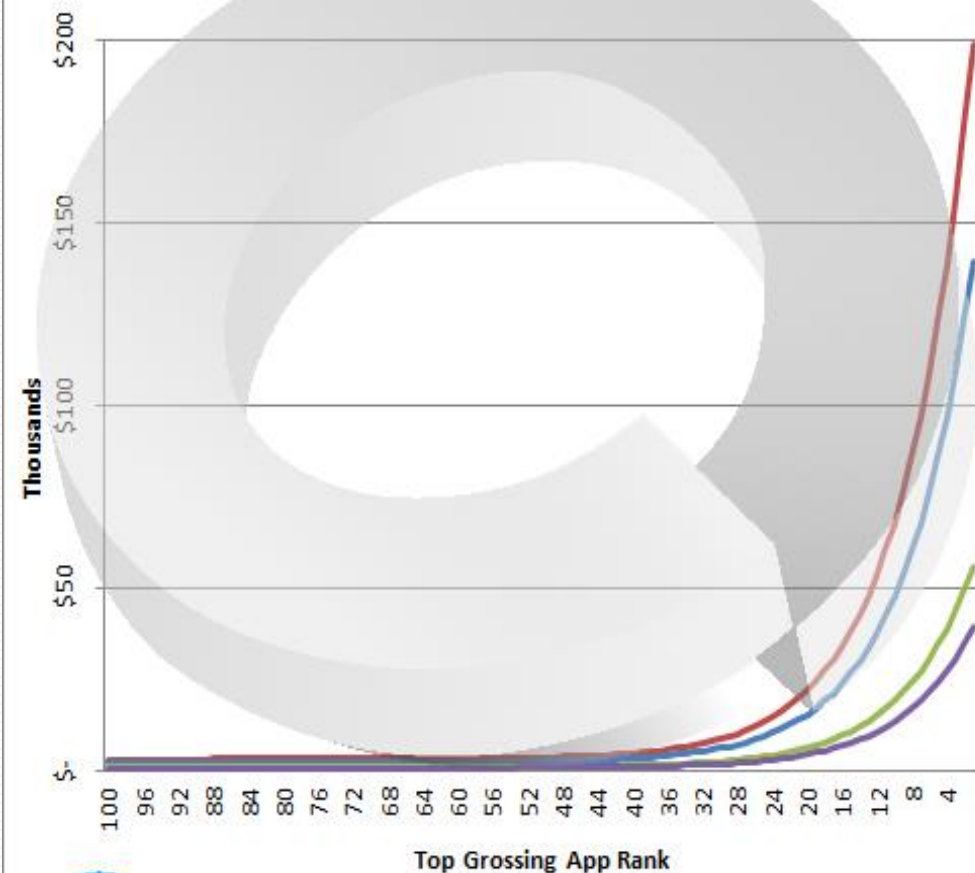
60

80

100

APP STORE 單日營收推估

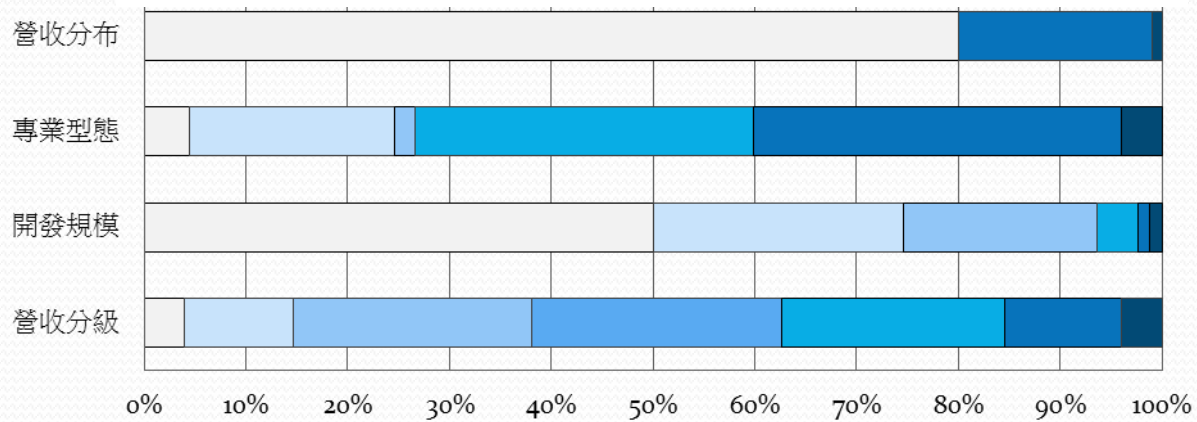
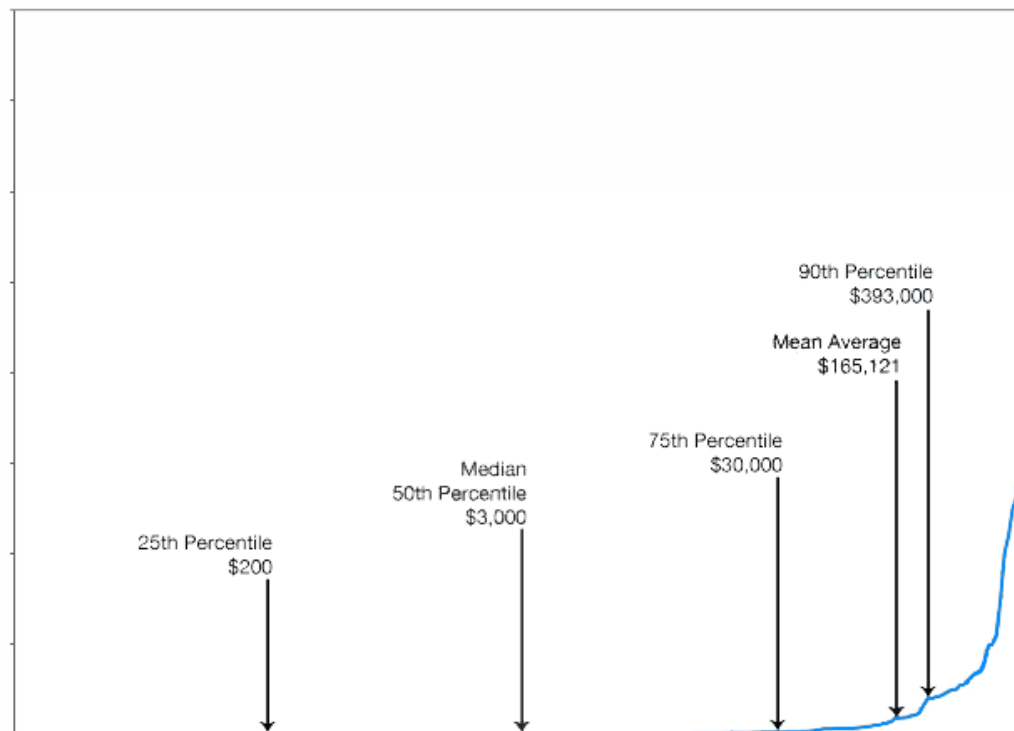
Avg Daily Revenue (US)



Rank	Avg Daily Revenue per Top Grossing Rank (US)			
	iPhone Gross	iPad Gross	iPhone Net	iPad Net
1	\$ 199,244.68	\$ 55,788.51	\$ 139,471.27	\$ 39,051.96
2	\$ 176,514.30	\$ 49,424.01	\$ 123,560.01	\$ 34,596.80
3	\$ 156,416.71	\$ 43,796.68	\$ 109,491.70	\$ 30,657.68
4	\$ 138,646.96	\$ 38,821.15	\$ 97,052.87	\$ 27,174.80
5	\$ 122,935.42	\$ 34,421.92	\$ 86,054.80	\$ 24,095.34
6	\$ 109,043.70	\$ 30,532.24	\$ 76,330.59	\$ 21,372.56
7	\$ 96,761.01	\$ 27,093.08	\$ 67,732.70	\$ 18,965.16
8	\$ 85,900.98	\$ 24,052.27	\$ 60,130.68	\$ 16,836.59
9	\$ 76,298.83	\$ 21,363.67	\$ 53,409.18	\$ 14,954.57
10	\$ 67,808.87	\$ 18,986.48	\$ 47,466.21	\$ 13,290.54
11	\$ 60,302.27	\$ 16,884.64	\$ 42,211.59	\$ 11,819.25
12	\$ 53,665.14	\$ 15,026.24	\$ 37,565.60	\$ 10,518.37
13	\$ 47,796.76	\$ 13,383.09	\$ 33,457.73	\$ 9,368.17
14	\$ 42,608.10	\$ 11,930.27	\$ 29,825.67	\$ 8,351.19
15	\$ 38,020.43	\$ 10,645.72	\$ 26,614.30	\$ 7,452.00
16	\$ 33,964.13	\$ 9,509.96	\$ 23,774.89	\$ 6,656.97
17	\$ 30,377.65	\$ 8,505.74	\$ 21,264.36	\$ 5,954.02
18	\$ 27,206.59	\$ 7,617.85	\$ 19,044.61	\$ 5,332.49
19	\$ 24,402.82	\$ 6,832.79	\$ 17,081.97	\$ 4,782.95
20	\$ 21,923.80	\$ 6,138.66	\$ 15,346.66	\$ 4,297.07
21	\$ 19,731.92	\$ 5,524.94	\$ 13,812.34	\$ 3,867.46
22	\$ 17,793.92	\$ 4,982.30	\$ 12,455.74	\$ 3,487.61
Quarter Spiral	\$ 16,080.39	\$ 4,502.51	\$ 11,256.27	\$ 3,151.76
Quarter Spiral	\$ 14,565.33	\$ 4,078.29	\$ 10,195.73	\$ 2,854.80
Quarter Spiral	\$ 13,225.75	\$ 3,703.21	\$ 9,258.03	\$ 2,592.25



APP STORE 遊戲開發商營收分布



現實總是殘酷的

會失敗是正常的...嗚嗚

家人叫我去上班

我要出國
念書

失敗後
免費的午餐就結束了

到底要準備多少錢才夠？

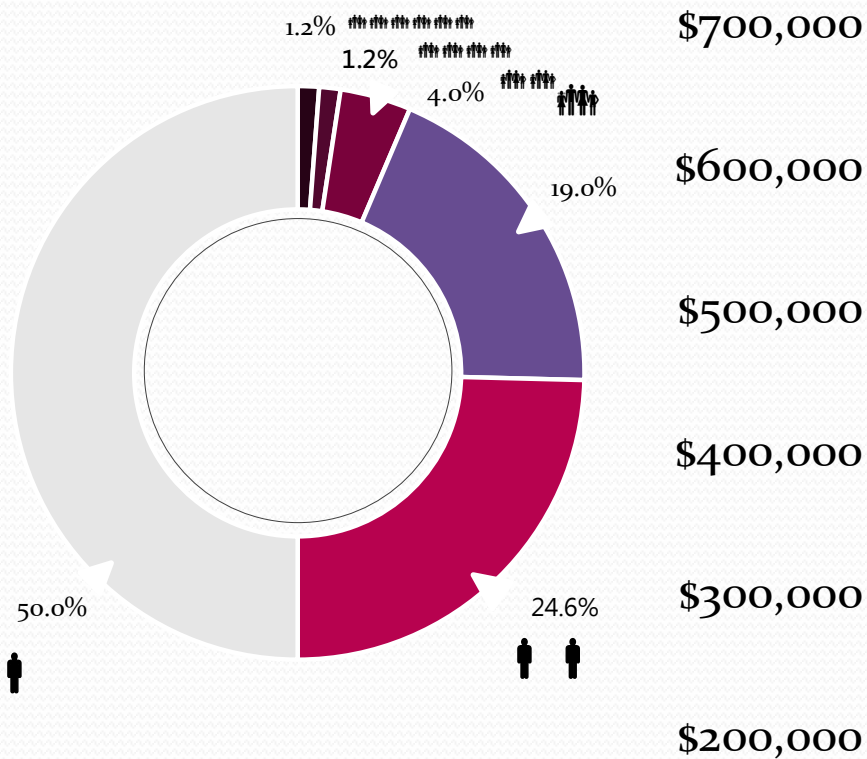
我去找媽媽
借錢請人..

讓開，讓
專業的來



只有3F (Family 、
Friend 、 Fool)
願意給開發者錢

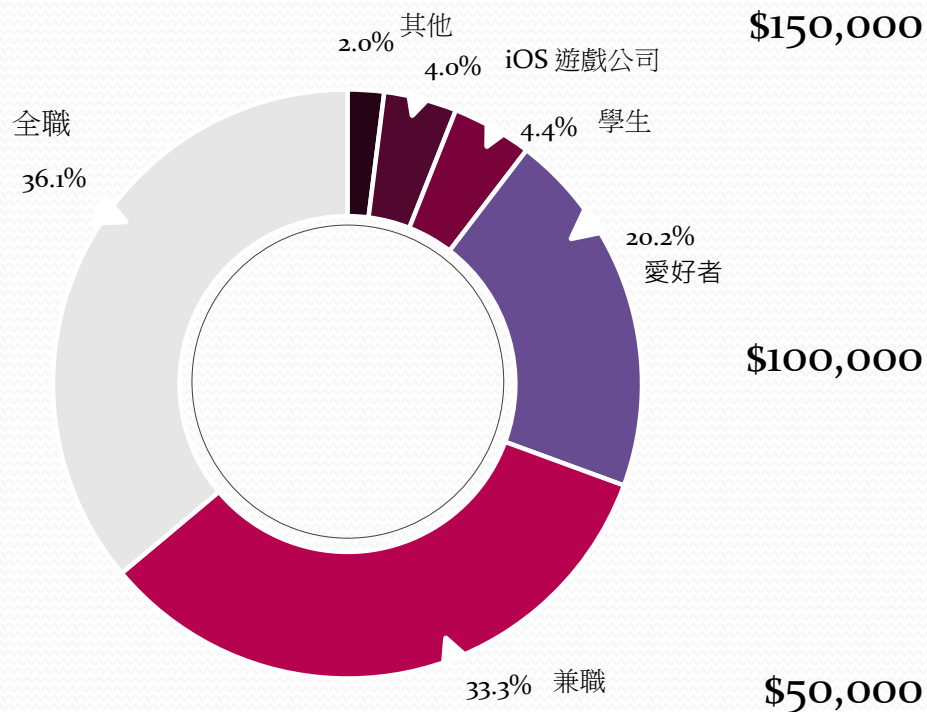
開發者人數與營收關係



6~9人開發團隊
 營收是單人開發的**112倍**

資料來源 iOS Game Revenue Survey « Streaming Colour Studios

開發者型態與營收關係

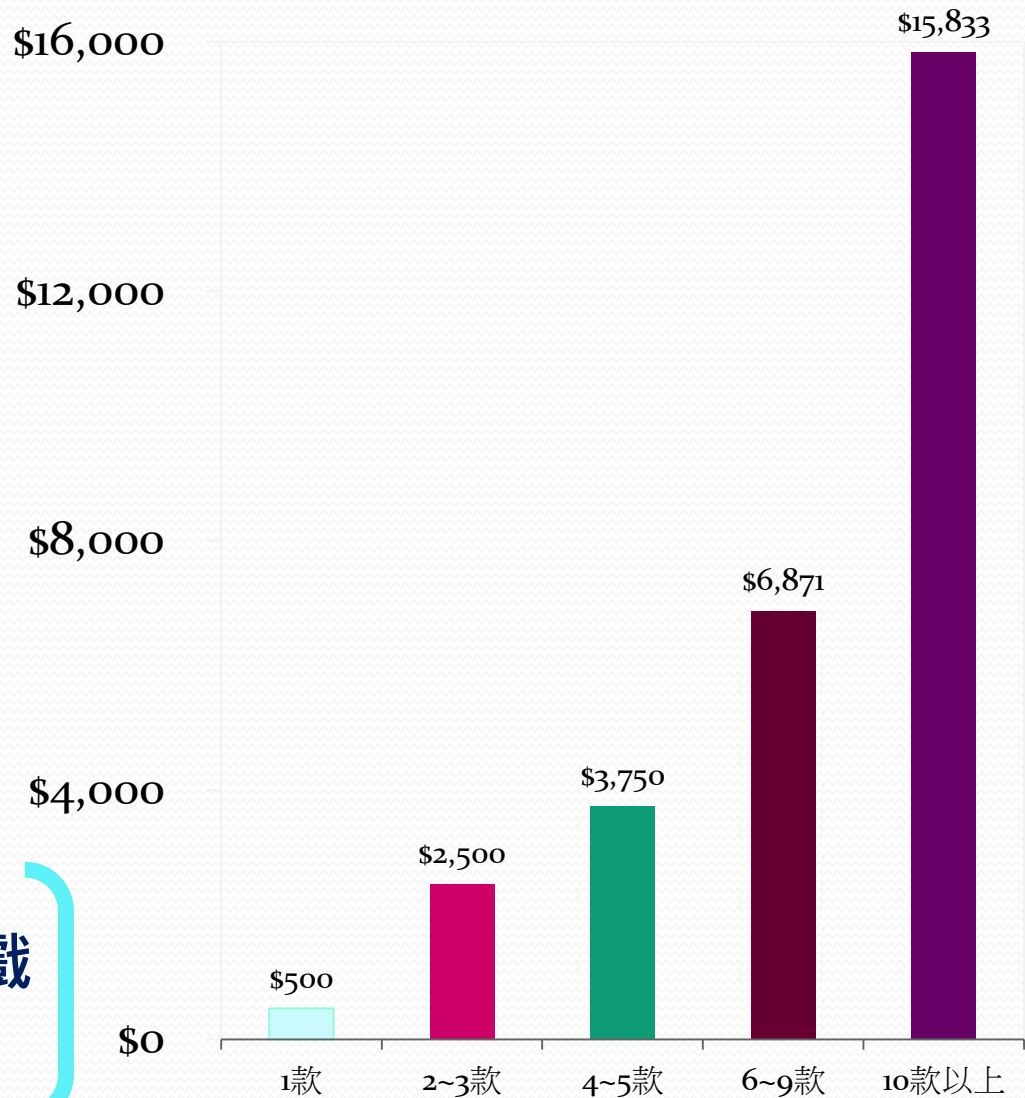


專業全職iOS遊戲公司
營收是兼職的145倍

資料來源 iOS Game Revenue Survey « Streaming Colour Studios

開發者發佈作品數量與營收關係

團隊製作過十款以上遊戲
營收是剛入行的31倍



開發者的極限？

我連生活費都快沒了..

我們薪水有著落嗎？



6個人*6個月*薪水4萬元=144萬元台幣
(這即為最低開發成本)

不論如何節省
一般人都只能做一兩款
就被迫退出市場

幸運開發出好玩的遊戲

怎樣！我就是運氣好



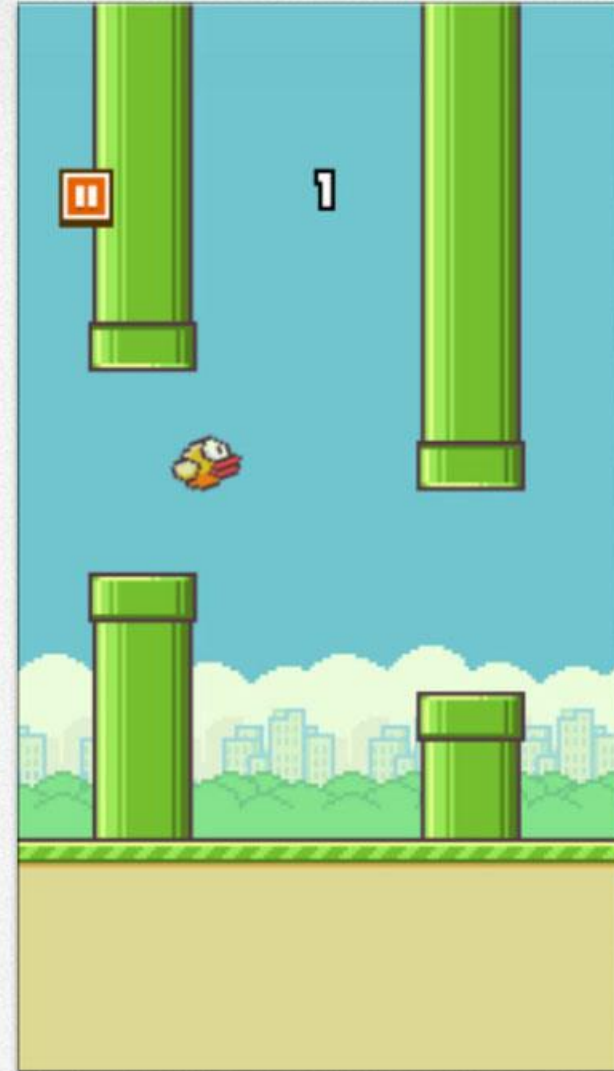
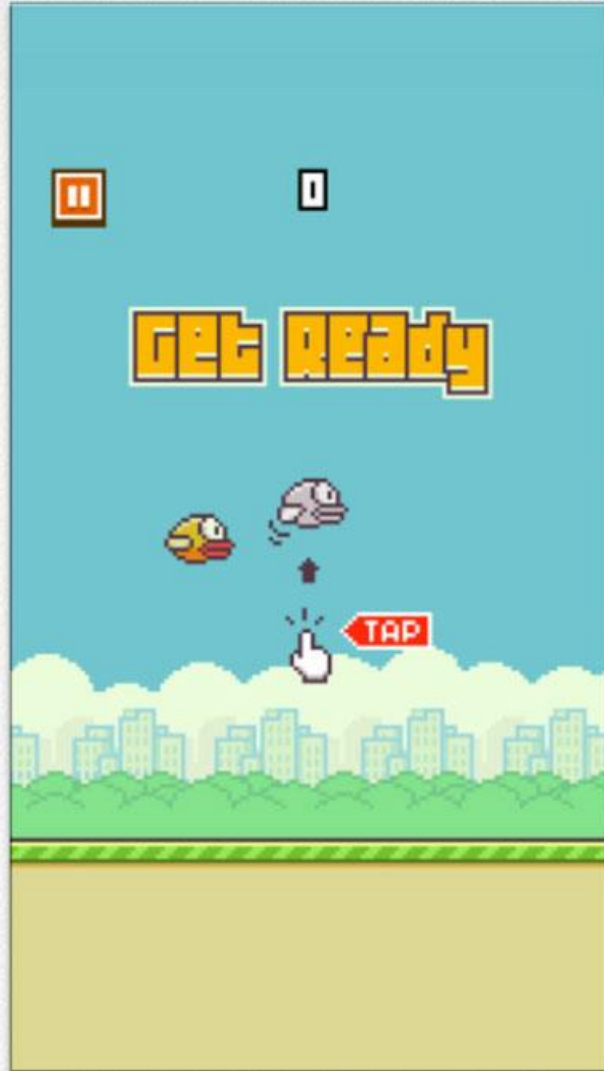
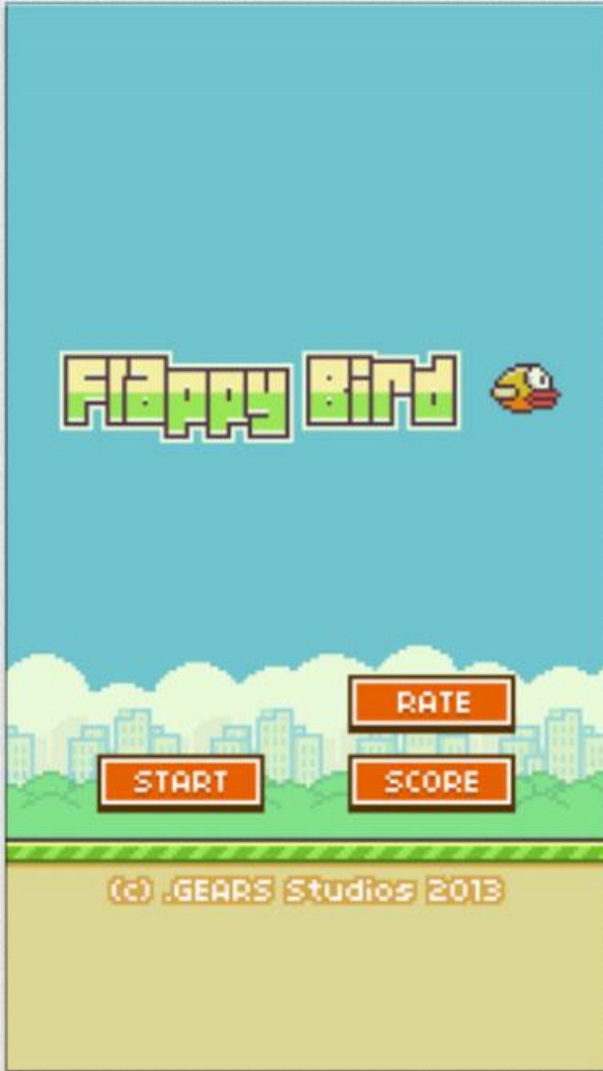
透過社群網路連結
全球開始擴散



有誰沒玩過嗎？



有誰沒玩過嗎？



台灣也有嗎？



突破百萬次的下載量、締造新台幣150萬元的營收成績



上架後十天破兩百萬的下載，破6000筆好評，美國免費榜的不分類第三名，總計四百萬下載分布為USA 44%、China 43%、Canada 6%、Taiwan 7%，從免費到付費僅為1/1000的轉換率



2012年3月曾衝進中國付費榜第3，同年更榮獲中國年度付費榜第8。目前累計免費試玩版已達253萬次下載，付費版則有數十萬次下載。營收破台幣千萬

誰是手機遊戲市場大贏家



誰是手機遊戲市場大贏家

1	★		Supercell Page 27	21	▲	G5 Entertainment Page 20
2	▼		Rovio Page 26	22	▼	Glu Mobile Page 20
3	—		EA Games Page 35	23	★	Wooga Page 23
4	★		GungHo Page 34	24	▲	GREE Page 33
5	▲		Natural Motion Page 33	25	▼	Konami Page 35
6	★		Kabam Page 32	26	★	Digital Cloud Page 38
7	★		King.com Page 31	27	▼	Zeptolab Page 17
8	▲		Disney Page 30	28	★	Nexon Page 17
9	▲		DeNA Page 29	29	▼	Madfinger Games Page 36
10	▲		Come2us Page 28	30	★	CocoaChina/Punchbox Page 36
11	★		CyberAgent Page 25	31	★	Namco Bandai Page 15
12	▼		Gamevil Page 25	32	▼	Halfbrick Page 15
13	★		Imangi Studios Page 24	33	▼	Capcom/Beeline Page 14
14	▼		Gameloft Page 24	34	▼	Zynga Page 14
15	—		Storm8 Page 23	35	▼	Pocket Gems Page 13
16	▼		Backflip Studios Page 23	36	★	Telltale Games Page 13
17	★		Kiloo Games Page 22	37	★	Creative Mobile Page 12
18	▲		Big Fish Games Page 22	38	★	Xyrality Page 12
19	▲		Mojang Page 21	39	▲	Ubisoft Page 11
20	▲		Game Insight Page 21	40	★	Ndemic Creations Page 11
				41	★	Mag Interactive Page 10
				42	—	Miniclip Page 10
				43	▼	TinyCo Page 9
				44	▼	NimbleBit Page 9
				45	★	WeMade Page 8
				46	▼	Red Robot Labs Page 8
				47	▼	Chair Entertainment/Epic Page 7
				48	▼	PlayFirst Page 7
				49	★	Animoca Page 6
				50	▼	Spacetime Studios Page 6

▲ ▼ Moves up/down since 2012 ★ New entry in 2012 — No movement since 2012

小型遊戲開發商成績領先

- Apple Annie統計Top10 APP遊戲商和項目中, 小型開發商表現出色

iOS下載量Top10發行商	Mar-13	Apr-13	May-13	Jun-13
1	EA[US](984)	EA[US](907)	EA[US](829)	Gameloft[FRA](258)
2	Rovio[FIN](31)	Ninjafish Studios[US]35	Gameloft[FRA](258)	EA[US](829)
3	King[UK](2)	King[UK](2)	Rovio[FIN](30)	Tiny Piece[CHN](146)
4	Disney[US](255)	Gameloft[FRA](258)	King[UK](3)	King[UK](3)
5	LOTUM[GER](9)	SEGA[JPN](104)	Zynga[US](66)	Disney[US](265)
6	Glu Games[US](102)	Rovio[FIN](29)	Storm8[US](36)	CamMax[US](26)
7	Storm8[US](51)	Halfbrick Studios[AUS](15)	Ninjafish Sdutiios[US](39)	Ninjafish Sdutiios[US](39)
8	Imangi Studios[US](16)	LOTUM[GER](16)	Orangenose Studios[TWN](8)	Metro Trains Melbourne[AUS](2)
9	Gameloft[FRA](265)	Orangenose Studios[TWN](8)	George CL[AUS](118)	Rovio[FIN](30)
10	NHN[KOR](203)	LINE[JPN](86)	Kabam[US](11)	Zynga[US](66)
中大型開發商	50%	40%	40%	50%
小型開發商	50%	60%	60%	50%

iOS下載量Top10遊戲項目	Mar-13	Apr-13	May-13	Jun-13
1	Candy Crush Saga[King]	Candy Crush Saga[King]	Candy Crush Saga [King]	Despicable Me: Minion Rush[Gameloft]
2	Real Racing 3[EA]	Sonic Dash[SEGA]	Fast&Furious 6 [Kabam]	Candy Crush Saga [King]
3	4 Pics in 1 Word[LOTUM]	Injustice: Gods Among Us [Wamer Bros]	Iron Man 3 [Gameloft]	Dumb Ways to Die [Metro Trains]
4	Temple Run 2[Imangi Studios]	Dentist Office [Ninjafish Studios]	Hardest Game Ever 2 [Orangenose]	UNO & Friends [Gameloft]
5	Icomania [Games for Friends]	Hardest Game Ever 2 [Orangenose]	Angry Birds Friends [Rovio]	Crazy Dentist [Tiny Piece]
6	Subway Surfers [Kiloo]	Real Racing 3 [EA]	Tetris Blitz [EA]	Hi Guess the Brand [CanMax]
7	Mini Golf MatchUp [Scopely]	Iron Man 3 [Gameloft]	FallDown! 2 [Hannes Jensen]	瘋狂猜圖 [Hortor]
8	Angry Birds [Rovio]	Draw Rider [Anton Vakinsky]	Little Dentist [George CL]	Fast&Furious 6 [Kabam]
9	Hungry Shark Evolution [Fututre Games]	Real Basketball [Mobil Interaktif]	Fruit Mania [Storm8]	Clash of Clans [Supercell]
10	Flight Unlimited Las Vegas [Flight Systems]	Fruit Ninja [Halfbrick Studios]	Running with Friends [Zynga]	Tetris Blitz [EA]
中大型開發商	10%	40%	30%	40%
小型開發商	90%	60%	70%	60%

遊戲產業進行電腦到移動的典範轉移

2012台灣上市、上櫃(興櫃)線上遊戲公司營收統計表

公司基本資訊			財報數據(單位:億元台幣)													EPS					
代號	資本額 (億)	黑:合併 灰:非合併	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月	總計	同比去年 增減	全年	Q1	Q2	Q3	Q4
5478		智冠科技	7.95	6.35	6.90	6.80	12.80	11.51	9.01	6.75	7.29	6.78	7.01	6.83	95.97	23.0%	2.19	0.17	1.20	0.77	0.05
6180		遊戲橘子(合)	8.13	6.23	5.75	5.55	4.94	5.49	6.23	6.73	5.40	5.28	5.33	5.86	70.92	0.5%	-2.27	0.31	-0.30	-1.12	-1.16
		遊戲橘子	4.11	3.11	2.79	2.41	2.00	2.58	2.92	3.30	2.40	2.23	2.29	2.43	32.58	-19.9%					
3293		鈺象電子	2.13	2.27	2.26	1.90	1.90	1.87	1.65	1.59	1.38	1.39	1.28	1.30	20.91	-31.7%	4.49	2.32	1.61	0.75	-0.19
3083		中華網龍	1.01	0.70	0.85	0.91	0.73	0.81	0.70	0.72	0.77	0.56	0.55	0.74	9.06	-39.3%	0.56	0.11	0.31	0.21	-0.07
3546		宇峻奧汀(合)	1.12	0.91	0.79	0.80	0.71	0.56	0.64	0.61	0.57	0.77	0.76	0.95	9.18	6.1%	3.09	1.51	0.61	0.42	0.55
		宇峻奧汀	0.89	0.69	0.56	0.58	0.50	0.40	0.42	0.45	0.41	0.43	0.42	0.59	6.36	-5.9%					
3086		華義國際	0.93	0.79	0.79	0.66	0.62	0.56	0.52	0.57	0.50	0.53	0.53	0.51	7.50	-18.6%	0.15	0.50	-0.18	-0.23	0.06
6169	2012年	昱泉國際	0.05	0.05	0.03	0.02	0.04	0.02	0.05	0.06	0.04	0.05	0.07	0.05	0.53	-66.0%	-2.81	-0.99	-0.47	-0.89	-0.46
6111		大宇資訊	0.14	0.09	0.10	0.10	0.10	0.10	0.16	0.08	0.06	0.06	0.06	0.09	1.16	-27.4%	-2.87	-0.55	-1.42	-0.90	0.00
4946		紅心辣椒(合)	1.10	0.78	0.64	0.62	0.62	0.55	0.52	0.53	0.46	0.54	0.49	0.54	7.38	1.0%	-2.72	2.00	-1.15	-0.08	-3.49
		紅心辣椒	1.10	0.78	0.64	0.62	0.62	0.53	0.51	0.52	0.45	0.52	0.48	0.53	7.30	—					
3687		歐買尬	0.48	0.52	0.60	0.74	0.61	1.05	1.06	0.45	0.26	0.18	0.64	0.86	7.44	-24.5%	6.33	1.63	3.54	1.26	-0.10
3662		樂陞科技	0.13	0.06	0.18	0.04	0.15	0.07	0.69	0.74	0.95	1.09	1.03	1.11	6.24	63.3%	7.60	-3.35	-1.36	5.34	6.97
4994		傳奇	1.09	0.74	0.77	0.68	0.59	0.53	1.05	1.13	0.89	0.84	0.79	0.84	9.94	16.1%	6.89	4.82	-1.69	0.00	3.76
5286		育駿(興)	0.82	0.72	0.74	0.77	缺	0.62	0.69	0.67	0.62	0.67	0.63	0.64	8.15	67.4%	7.30				
3075		億泰利(興)	0.17	0.07	0.07	0.04	0.07	0.09	0.04	0.10	0.08	0.09	0.07	0.48	1.38	-41.3%	-2.29	(億泰利缺Q4 統計到Q3)			
3064		泰偉	0.14	0.71	0.81	0.35	0.53	0.58	0.32	0.34	0.58	0.83	0.51	1.02	6.71	11.2%	0.48	0.00	-0.27	-0.28	1.03
		累積營收													255.75	1.6%					

資料來源：公開資訊觀測站 瑞克梅添涼整理

2012年傳統PC遊戲商幾乎全面衰退

遊戲產業進行電腦到移動的典範轉移

2013台灣上市、上櫃(興櫃)線上遊戲公司營收統計表

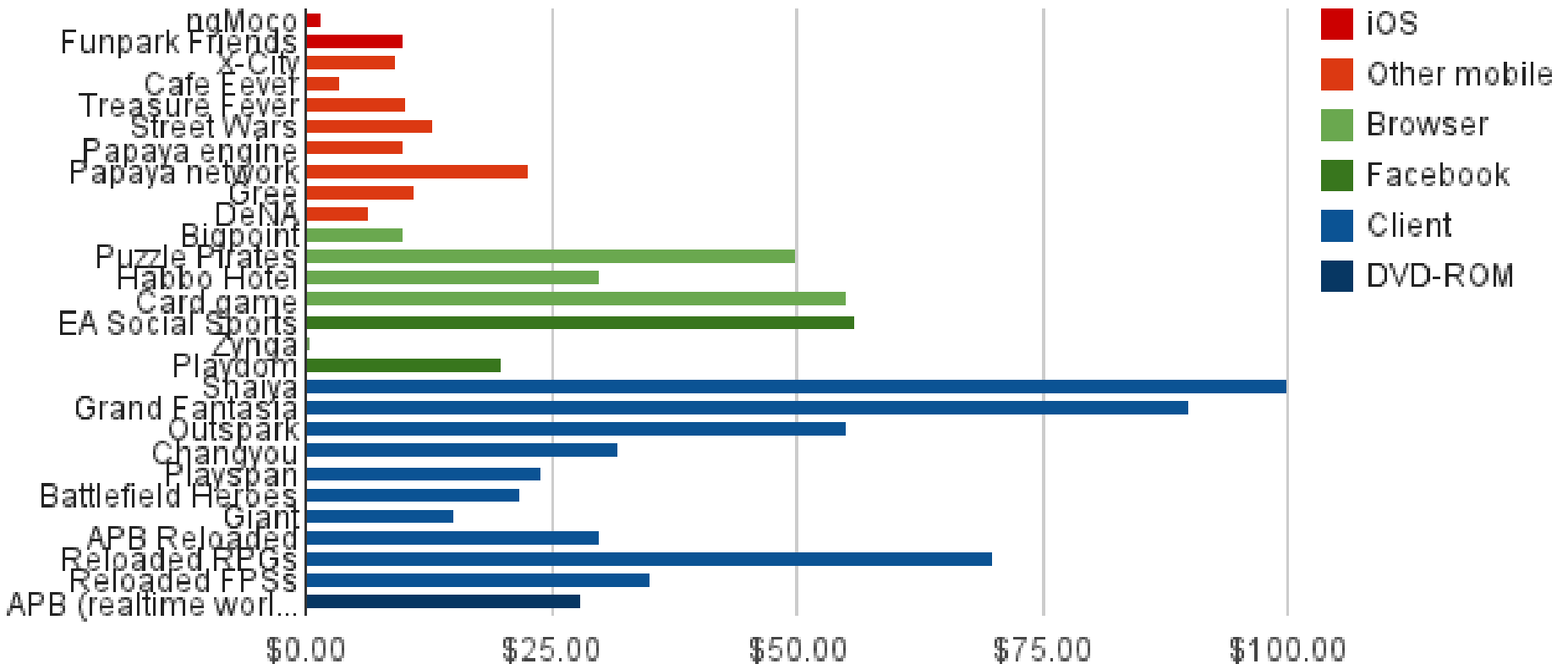
公司基本資訊			財報數據(單位:億元台幣)												EPS						
代號	資本額 (億)	黑:合併 灰:非合併	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月	總計	同比去 年增減	全年	Q1	Q2	Q3	Q4
5478	12.75	智冠科技	8.28	9.90	9.27	8.07	8.24	8.78	8.48	9.03	8.77	8.93	10.06	12.56	110.36	15.0%	2.62	1.21	1.05	0.37	
6180	15.68	遊戲橘子	5.69	8.24	6.76	6.85	6.46	6.21	7.16	7.73	6.71	7.15	6.59	7.55	83.10	17.2%	0.87	0.53	0.18	0.17	
3293	6.95	鈹象電子	1.48	1.58	1.54	1.23	1.40	1.23	1.17	1.11	1.13	1.17	1.11	1.18	15.33	-26.7%	1.32	0.81	0.33	0.18	
3083	8.74	中華網龍	0.60	0.73	0.68	0.45	0.37	1.32	0.47	0.41	0.57	0.44	0.41	0.51	6.97	-23.1%	0.07	0.15	0.34	-0.42	
3546	3.44	宇峻奧汀	0.77	0.86	0.65	0.64	0.63	0.52	0.59	0.65	0.67	0.56	0.58	0.81	7.93	-13.7%	1.07	0.81	0.15	0.11	
3086	7.38	華義國際	0.60	0.66	0.62	0.57	0.56	0.49	0.51	0.57	0.50	0.44	0.42	0.37	6.29	-16.2%	-0.92	-0.07	-0.38	-0.47	
6169	2.84	昱泉國際	0.15	0.28	0.26	0.26	0.26	0.30	0.30	0.29	0.30	0.26	0.28	0.36	3.29	521.4%	-1.39	-0.58	-0.53	-0.28	
6111	3.67	大宇資訊	0.64	0.19	0.37	0.10	0.09	0.08	0.15	0.53	0.31	0.18	0.25	0.08	2.96	155.6%	0.1	0.99	-1.04	0.15	
4946	2.04	紅心辣椒	0.63	0.85	0.77	0.64	0.61	0.76	0.76	1.02	0.86	0.80	0.76	0.77	9.22	24.9%	-1.15	-1.07	-0.32	0.24	*
3687	3.00	歐買尬	0.64	0.57	0.36	0.35	0.25	0.20	0.19	0.27	0.23	0.21	0.16	0.15	3.58	-51.9%	-2.58	0.32	-1.02	-1.88	
3662	2.58	樂陞科技	0.16	0.09	0.58	0.74	0.23	0.25	0.06	0.30	0.73	2.05	1.61	2.09	8.90	42.6%	-2.15	-0.89	-0.5	-1.12	*
4994	4.70	傳奇	0.82	0.98	0.71	0.65	0.73	0.64	0.58	1.14	1.56	1.51	1.36	1.35	12.03	21.1%	1.75	0.86	0.59	0.78	*
5286	1.30	育駿(興)	0.56	0.66	0.59	0.62	0.64	0.56	0.53	0.47	0.47	0.52	0.54	0.61	6.77	-17.0%	2.85	2.44		0.4	
3075	1.64	億泰利(興)	0.34	0.28	0.10	0.15	0.07	撤銷	撤銷	撤銷	撤銷	撤銷	撤銷	撤銷	0.94	-	撤銷	撤銷	撤銷		
3064	7.26	泰偉	0.29	0.17	0.25	0.32	0.30	0.09	0.13	0.09	0.19	0.20	0.25	0.16	2.44	-63.7%	-0.19	-0.86	0.86	-0.19	
	2013	累積營收													277.66						

資料來源：公開資訊觀測站 瑞克梅添涼整理

去年大多數傳統PC 線上遊戲商幾乎連續兩年衰退

不同類別免費遊戲單位營收比較

ARPPU



遊戲公司在APP挫敗的原因

項目	APP開發商	遊戲公司
TA	瞄準全球80%非傳統Gamer	習慣以在地20%傳統Gamer需求來思考
內容類型	以輕薄短小益智遊戲為主流	還是以大型遊戲來思考
創意	創意趣味掛帥	創意容易被扼殺
行銷模式	開發→上架→社群口碑行銷	開發→上架→在傳統媒體打廣告
組織與決策	由下而上，由市場決定，流程簡單	由上而下，由上層決定，流程冗長干擾多
市場範圍	全球	沒有全球市場經驗
發行通路	可自行上架，無需經由遊戲通路	可自行上架，傳統遊戲通路商無角色
獲利	對三至五人團隊來說獲利可期	與傳統大型線上遊戲相比，不符合獲利標準



Natalia Luckyanova



Keith Shepherd

這是他們起點



Imangi

這是他們第一個百萬下載產品



Harbor Master

這是他們第八款關鍵轉折產品



Max Adventure

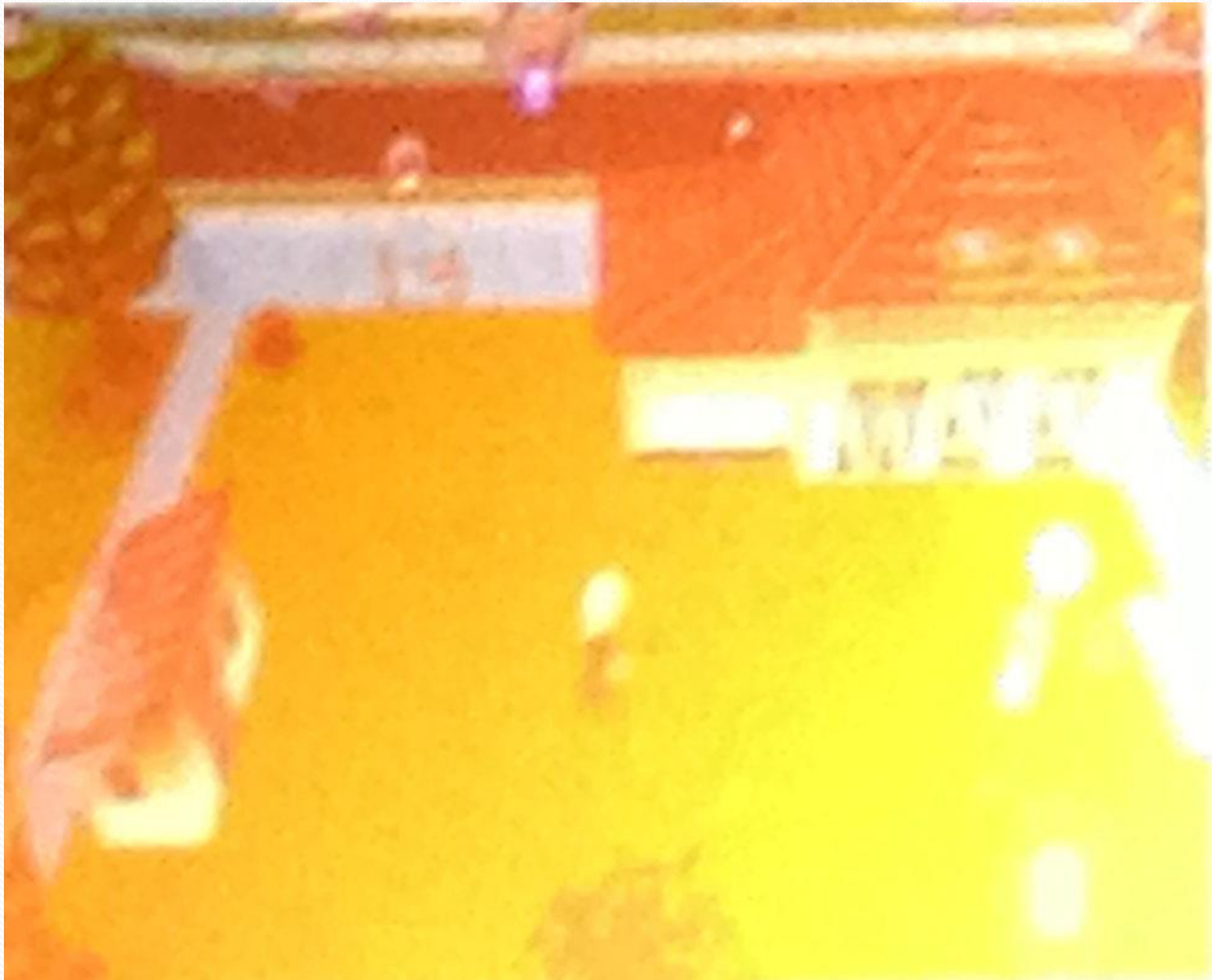
Prototype 1

- Character Always Walking Forward
- Top Down Camera
- Spin the World Like a Record

What Worked:

- Very Direct Controls
- Was Fun Collecting Coins





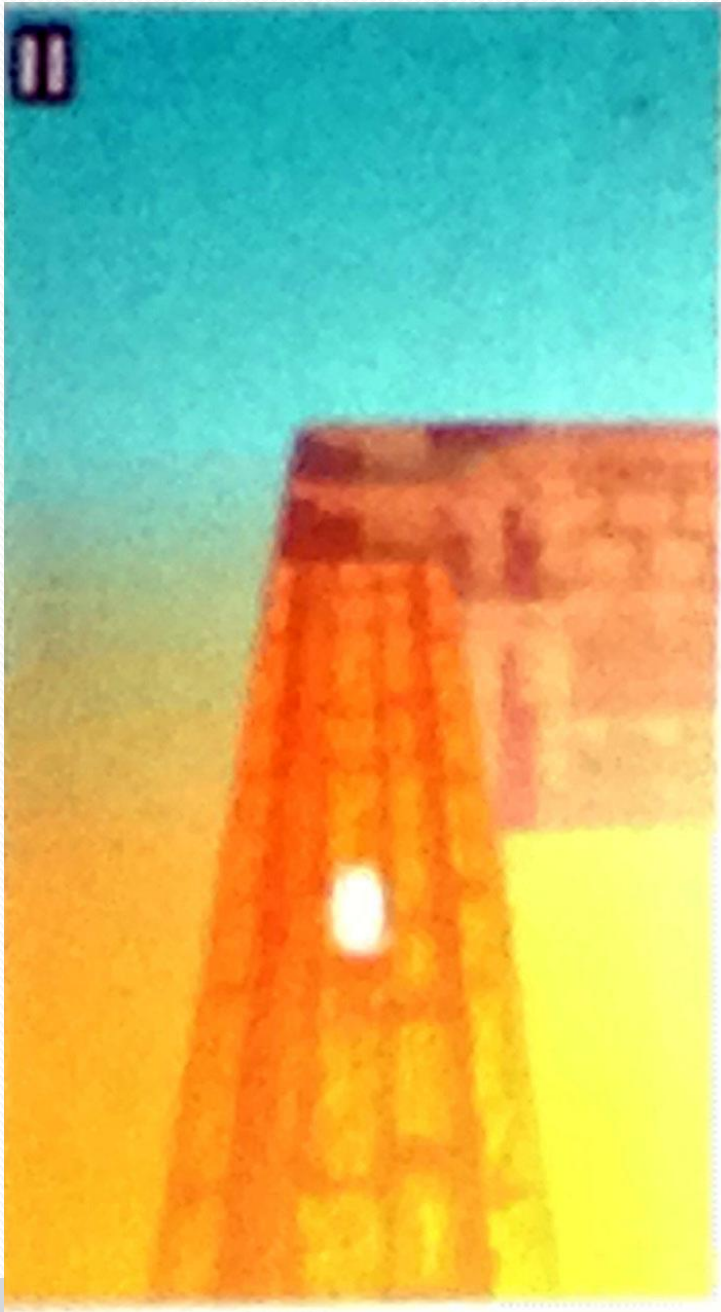
Prototype 3

- Created a Randomly Generated Maze
- Miss a Turn and the Player Died
- Animated 90 Degree Turns Slowly

What Worked:

- Very Simple One Handed Controls
- Didn't Make Players Dizzy





這樣的產品你會想投資嗎？



APP遊戲市場怎麼賺到錢？





他們不是為了錢，而是因為有愛所以成功



但沒有伸卡球的王建民你會想投資嗎？

李安、王建民都不是完全靠自己才有今天



伸卡球他教的！建仔恩師Neil Allen



爆紅不等於賺錢

社群與媒體
怎麼經營？

網路遊戲怎
麼連線？

開發者不是萬能

道具付費怎
麼設計？

合約怎麼寫？

大陸市場怎
麼進去？

遊戲數據怎
麼分析？



遊戲商業角色職責重新分配

Responsibilities 3 yrs ago

Developer

- Creative
- Build
- Localisation
- Content

Publisher

- Funding
- Platform
- User-data
- Distribution
- User Acquisition
- Product Strategy
- Post Launch (DLC)
- Community
- IP/Legal

QA

Source: Keynote Dave Bailey, Mediatonic at 2013 Azure Gaming Summit

遊戲商業角色職責重新分配

Responsibilities Now

Developer

Creative
Build
Localisation

Content
Retention
Analytics



User-data
Distribution
User Acquisition
Product Strategy
Post Launch (DLC)
Community
Devops
QA

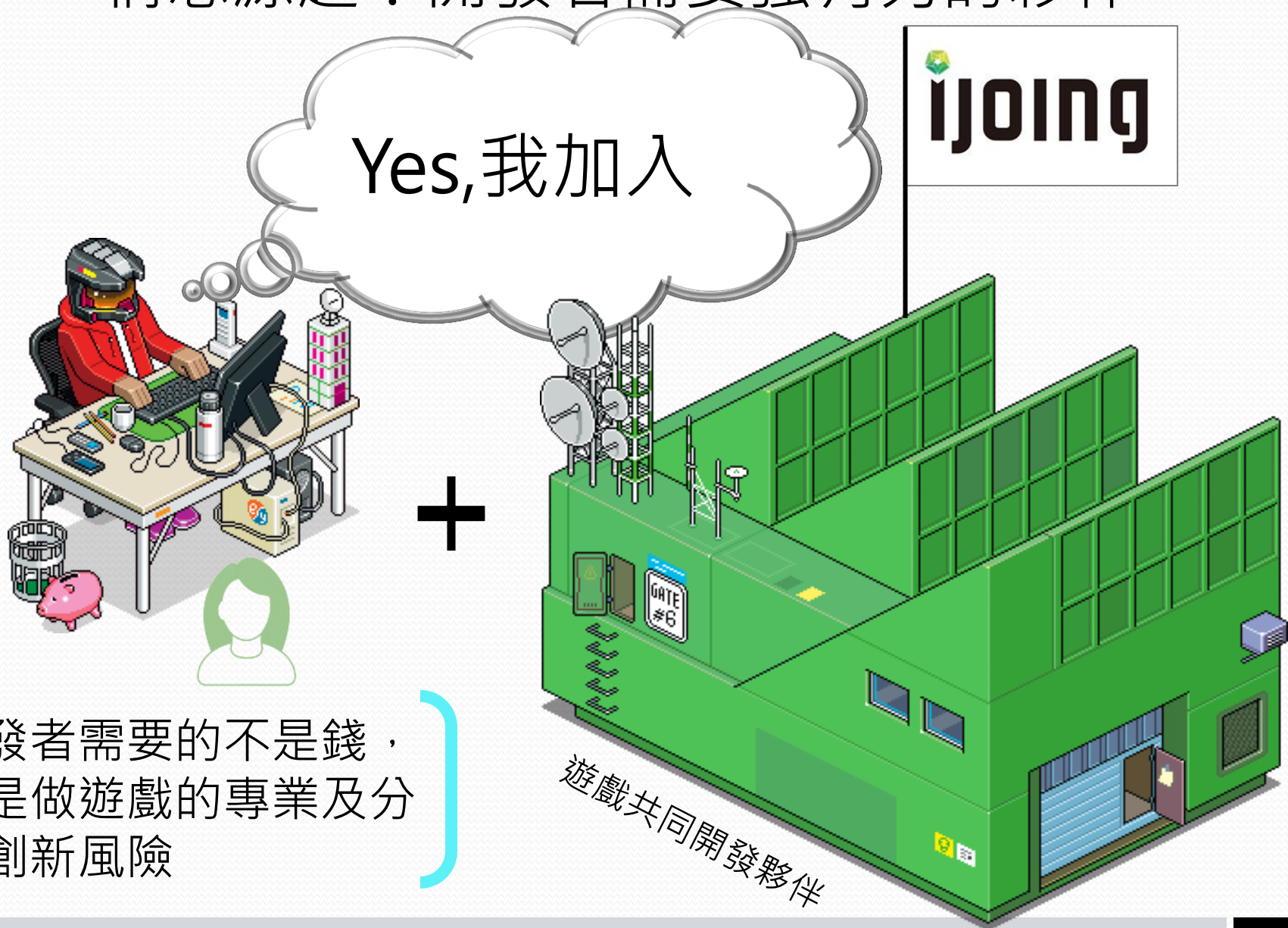
Publisher

Funding
Platform

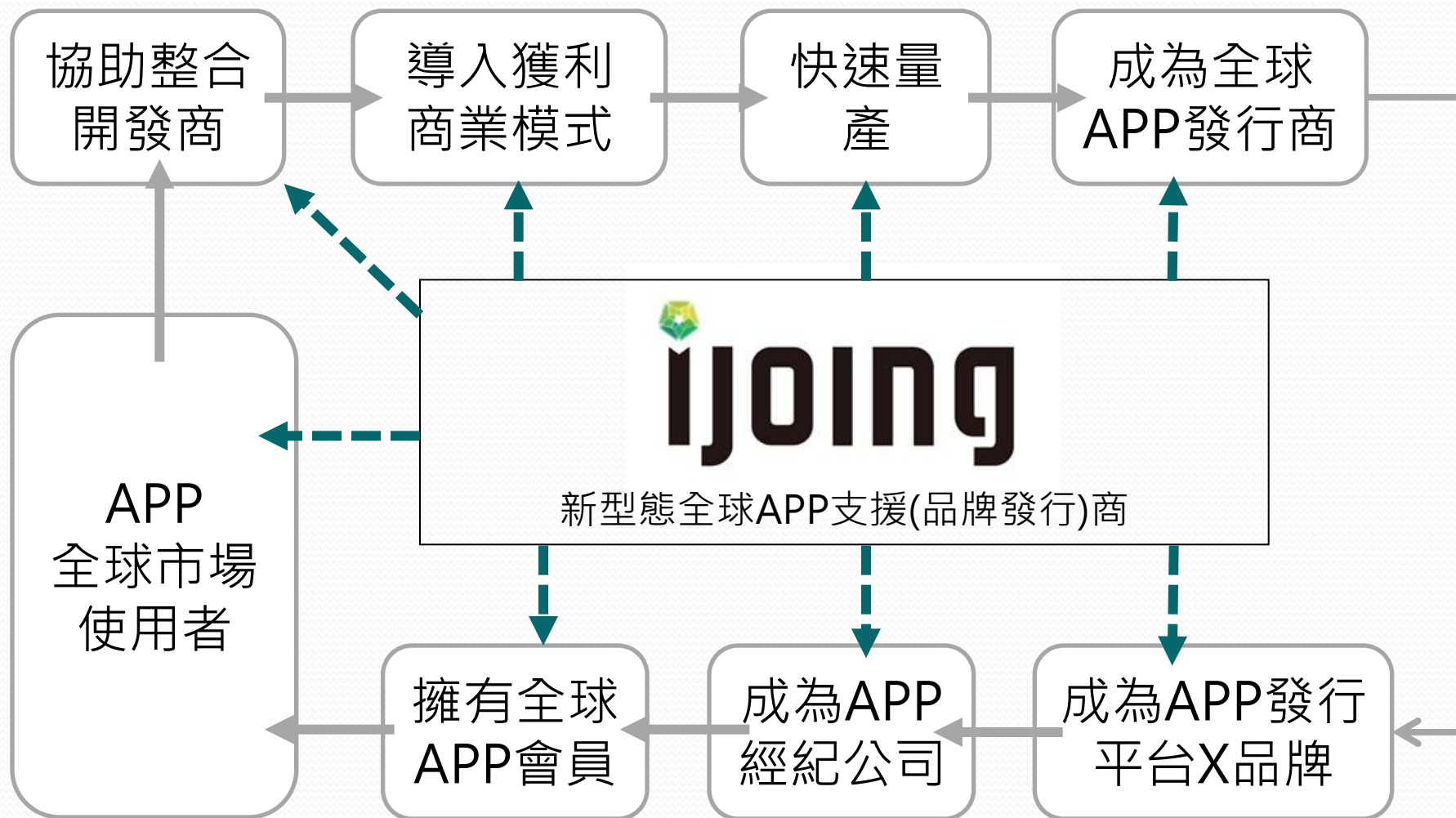
IP/Legal

Source: Keynote Dave Bailey, Mediatonic at 2013 Azure Gaming Summit

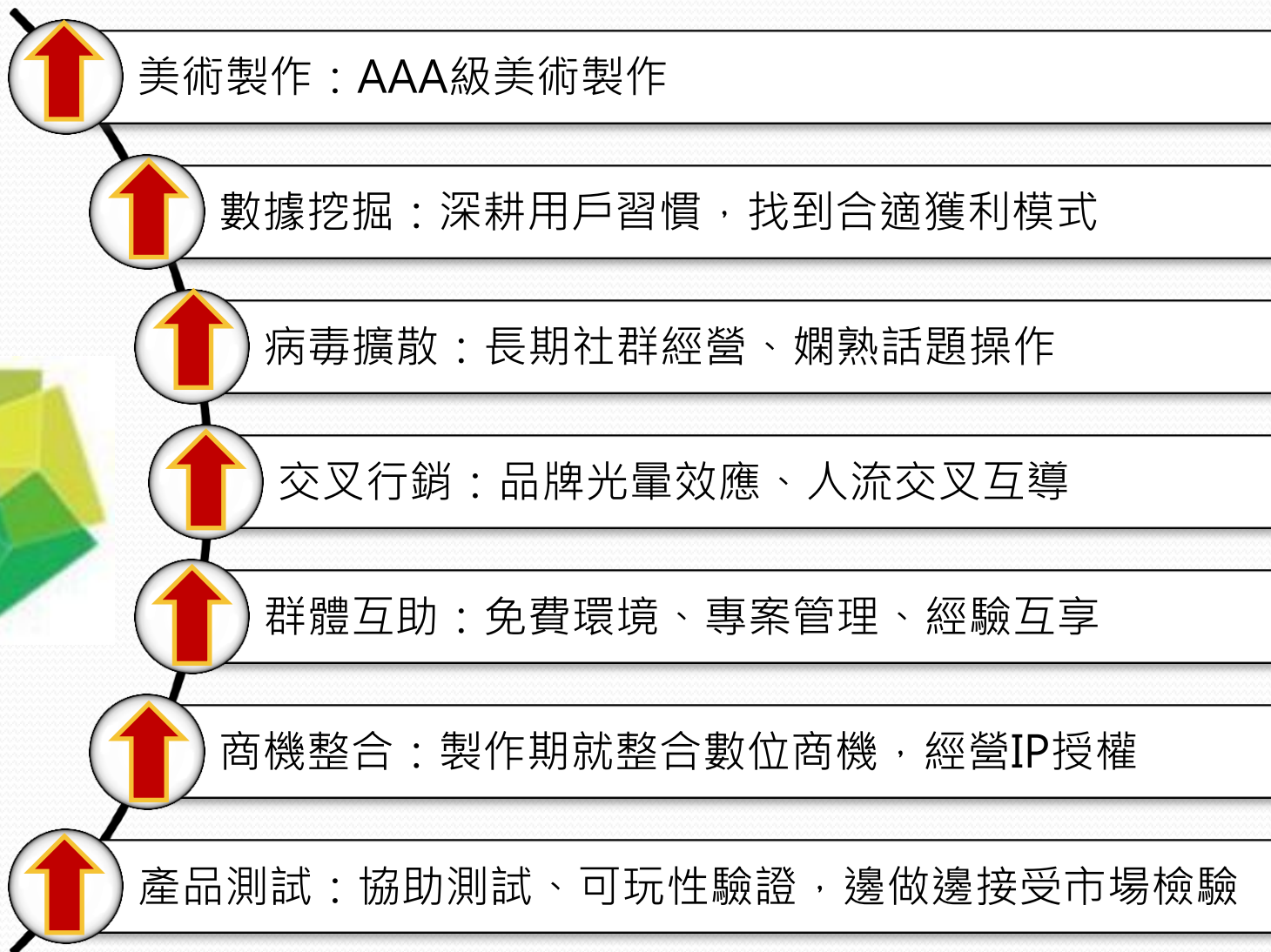
一、構思源起：開發者需要強有力的夥伴



二、服務內容：愛就贏提供的服務



二、服務內容：愛就贏投入專業完善產品



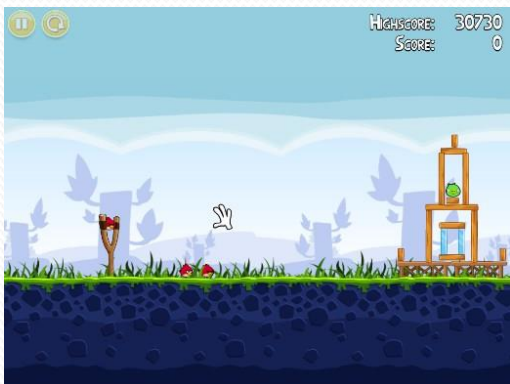
三、商業模式：愛就贏產品獲利分成



三、商業模式：共同開發夥伴建立永久關係

愛就贏共同開發 = 產品的共同擁有者

遊戲模式



人物角色



商標

ANGRY BIRDS



三、商業模式：愛就贏創造營收的五種模式

1. 下載付費
2. IAP (In-App Purchase) 應用程式內購買
3. 廣告
4. 週邊授權
5. 企業合作

三、商業模式：愛就贏商業模式之競爭優勢

風險分散

- 單一團隊深根特定喜好領域連續做多款累積經驗，公司投入人力分散在各專案，避免集中單一類別，單一失敗不會波及整體失敗。

自動自發

- 開發者自己也燒錢保持成就飢渴，愛就贏不投錢投專業，開發者有熱情公司再相對應投入。

群體合作

- 群體合作協助排除障礙，個體失敗成為群體成功的養分。

快速回收

- 產品邊做邊就接受市場檢驗，半年就回收一次投入成本驗證成果。

深耕會員

- 眾多遊戲累計海量會員交叉行銷，透過數據分析精準掌握用戶，熟悉各領域用戶習性。

愛就贏是一個扶持創新的商業模式

A photograph of Brad Pitt in a dark blue jacket, sitting in a dugout and looking back over his shoulder. The background is a green baseball field.

如果成功我們將改寫遊戲規則

If we win, this team will have changed the game.

Money Ball

你的未來在哪裡？風險、利益、理想

祝福各位找到槓桿改變世界

