

## 遊戲業

### 產業概況

- 數據顯示 2022 年全球遊戲市場總計達 1,968 億美元，年增 2.1%，其中，亞太地區佔比 49%、北美佔比 26%、歐洲佔比 17%，亞太與北美地區合計佔了整個遊戲市場逾 75%。
- 遊戲電競產業的進階發展與創新科技環環相扣，今年以來電競次產業獲利上修的情形觀察，後續則可望促使遞延遊戲開發時程追上進度，或帶動 AI 應用所衍生的遊戲創意。
- 下半年電競產業有機會出現成長動能，投資聚焦美國、日本後續有新款遊戲推出的公司，特別是手遊部門持續成長。

### 產業內重點個股月營收檢視

股票代號	股票名稱	202306			
		月營收(億元)	MOM(%)	YOY(%)	累計營收 YOY(%)
3083	網龍	0.3	-15.0	-44.9	-14.3
3293	鈦象	11.7	0.8	30.7	17.5
5478	智冠	5.4	7.9	14.9	10.4
6111	大宇資	3.6	5.6	15.1	43.3
6180	橘子	6.7	3.3	-19.5	-12.2

### 月營收簡評

#### 網龍 (3083)

- 網龍 6 月營收 2646 萬，年減 44.88%。《吞食天地 多元宇宙》、《武林群俠傳 Online》等作品 3 月陸續開放全新改版。

#### 鈦象 (3293)

- 鈦象自結 6 月營收為 11.69 億元，月增 0.8%，年增 30.7%，累計第二季營收季增 4.6%，年增 21%。在進入暑假旺季前夕，遊戲廠商營運已逐漸攀升。目前營運主要成長動能來自授權業務，美國授權第二平台月營收 500 萬元，目標年底站上千萬元。

### 智冠 (5478)

- 智冠 6 月營收 5.43 億元，主要因為通路行銷需求增溫，月增 8%、年增 15%。自結第二季單季合併營收 15.71 億元、年增 10%、季減 5%，2023 年上半年累計合併營收 32.25 億元、年增 10.42%。

### 大宇資 (6111)

- 大宇資 6 月營收 3.64 億元，年增 15%，累計 1~6 月份營收 15.62 億元，年增 42.38%，其營收成長主要貢獻來自於全達、合正及安瑞-KY 等子公司。

### 橘子 (6180)

- 橘子 6 月合併營收 6.7 億元，月增 3%，去年同期主力遊戲祭出多重活動，致基期較高，使得較去年同期下滑 20%；累計上半年合併營收達 51.2 億元，年減 12%，主要為上半年遊戲改版力道較輕所致。

## 重點個股財務資訊及預估：(單位：億元，元)

股票代號	股票名稱	市值	2022 年	2023 年				
			稅後 EPS(F)	營收(F)	毛利率 (F)(%)	營益率 (F)(%)	業外收支 率(F)(%)	稅後 EPS(F)
3293	鈦象	901.8	38.88	141.0	97.1	53.7	0.4	44.33

## 月推薦個股

### 鈦象 (3293)

- 預估 2023 年營業收入 141.0 億元，稅後 EPS 44.33 元，建議在合理本益比區間 13-17 倍操作。設定目標價 754 元。理由如下：
- (1) 明星三缺一將是重要成長動能，並推出 3 款新遊戲，看好 2023 年保持雙位數成長表現。
- (2) 除了國內市場，將持續深耕海外市場，遊戲營收表現可望穩定成長。

### ::免責宣言::

本項研究報告僅提供本公司會員參酌，且純粹屬於研究性質，並不保證報告內容的完整性與精確性，亦完全無意影響客戶買賣股票的任何投資決定。報告中的各項意見與預測，是得自於本公司信任為可靠的來源，受到特定的判斷日期之時效性限制，若嗣後有任何變動，本公司不做預告，也不會主動更新。投資人做任何決策時，必須自行謹慎評估相關風險，並就投資的結果自行負責。本研究報告的著作權為華南投顧所有，嚴禁抄襲、引用、對外傳送或轉載。