



GameSword

地心引力股份有限公司

公司簡介 股票代號：3629

2020/12月

- 本簡報資料所提供之資訊，包含所有前瞻性的看法，本公司不因任何新事件或任何狀況的產生而負有更新或修正本簡報資料內容之責任。
- 本公司未來實際所可能產生的營運結果、財務狀況與業務成果，可能與預測性資訊有所差異。其原因可能來自各種因素，包括但不限於市場需求、價格波動、各種政策法令與國際經濟現況之改變，以及其他本公司無法掌控之風險等因素。
- 投資人不應將上述前瞻性資訊解釋為具有法律約束力的承諾，而以有可能修正的彈性資訊視之。本簡報資料中所提供之資訊並未明示或暗示表達或保證其具有正確性、完整性或可靠性，亦不代表本公司、產業狀況或後續重大發展的完整論述。

1. 公司簡介

2. 商業模式

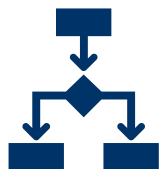
3. 產品概況

4. 財務數據

5. 未來展望

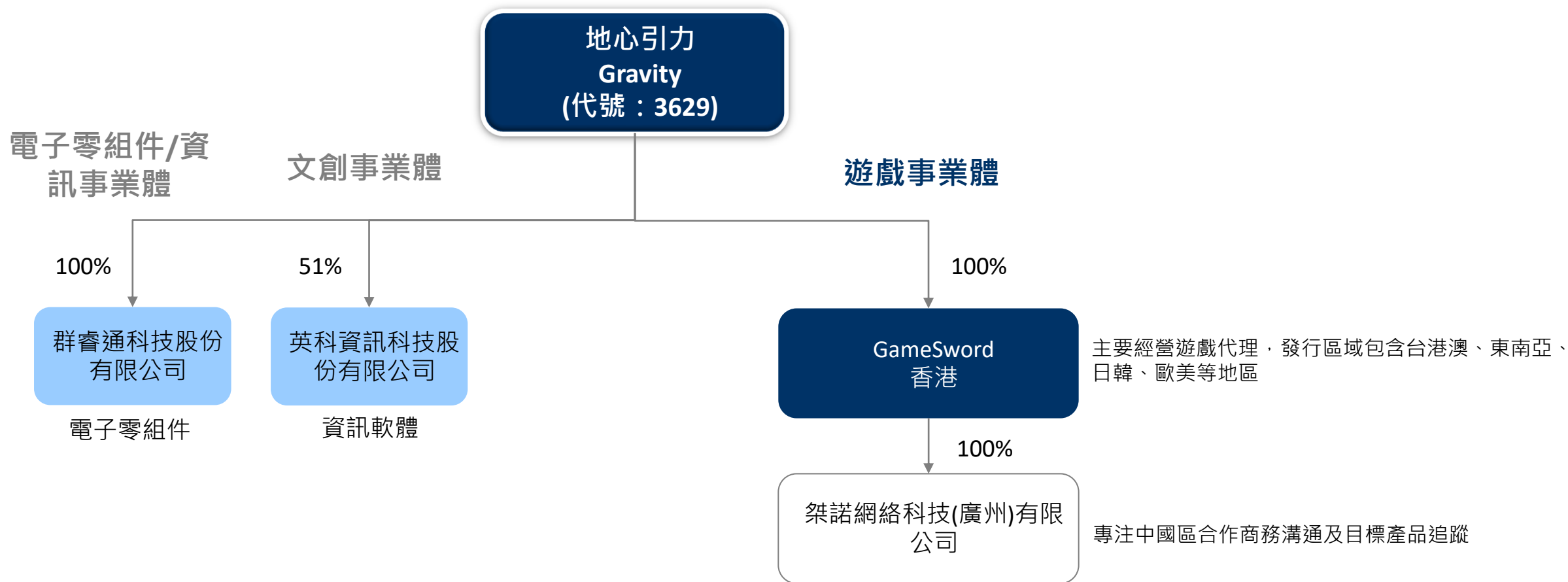


- 公司地址：台北市健康路156號2樓
- 成立日期：2001年 (2017年投入文創產業/2019年跨足遊戲產業)
- 上櫃日期：2010年/5月
- 實收資本額：NT\$3.22億
- 主要業務：線上遊戲代理及營運、文創展演/整合行銷
- 員工人數：~100人



公司目前控股情況：

目前公司有線上遊戲代理及營運、文創、電子零組件/資訊軟體等業務，並以**遊戲事業為發展重點**



- 公司目前主要代理經營除台、港、澳等的區外，另海外地區包含有日韓、東南亞、歐美等地之遊戲發行，並以手機遊戲為主
- 代理之遊戲內容則以**策略模擬(SLG)**及**角色扮演(RPG)**為主，這兩項類別也是目前遊戲玩家最為喜愛的
- 我們的願景是「不論是遊戲本身還是客戶服務，我們都將提供玩家前所未有的體驗，並以此作法引領業界潮流」
- 我們也秉持創新的思維，熱忱的態度，專業的服務，不斷提供細緻、精準的在地化營運規劃與執行，**打造全球頂級發行團隊**

創立期

2001

公司成立

2010

證券櫃檯買賣中心
Taipei Exchange

成功上櫃

轉型期

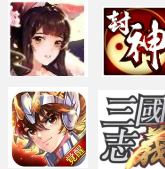
2017

正式跨足
文創產業
，發展整
合行銷業
務

2019

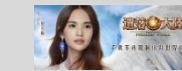
2019/9月：新增遊戲相關業
務，並導入4款已上線遊戲：

1. 封神戰天門
2. 三國志義
3. 神都夜行錄
4. 聖鬥士星矢



茁壯期

2019



9月遺落大陸
正式發行

2020



8月：滄月幻境連結



8月：子彈飛吧



7月：EOS靈境殺戮



7月：權力的遊戲
GOT



5月：少年猛將傳

1. 公司簡介

2. 商業模式

3. 產品概況

4. 財務數據

5. 未來展望

我們提供整合媒體行銷服務，協助客戶舉辦各式線上/線下活動，為客戶打造獨一無二品牌價值

- ✓ 數位行銷內容設計
- ✓ 數位行銷廣告執行
- ✓ 創造消費者與品牌的多元互動
- ✓ 提升營運績效



小鎮100款款行

交通部觀光局和京站攜手推出小鎮漫遊獨家活動與快閃店，邀請你來參加。

小鎮經典攝影展 喔熊快閃店 時間：9/16(三)-10/5(一) 地點：1F大門口

喔熊組長號召全國的熊粉前往京站，欣賞由交通部觀光局選出的**100個經典小鎮**，以最近最火紅的手繪風格，打造出最創意的攝影展。活動期間和攝影展拍照上傳至個人IG即可免費印製照片。

加碼滿額贈 Q卡友完成拍照活動後持單筆消費**500元**發票再加贈兩項好禮。

- ★好禮一 **ETUDE** 精品四件組之份(限量500份)
- ★好禮二 喔熊香捲包(限量100份)

喔熊夢工廠
喔熊組長首次在台灣推出快閃店，將販售獨家商品，等你来搶購囉。

- A. OhBear手提袋 推薦價**390元**
- B. OhBear可捲線充電器 推薦價**720元**

現場許願拍照上傳喔熊組長粉絲團即可參加抽獎！(活動詳見官網)

9/25(五) 與大家玩

喔熊組長見面會
時間：9/19(六) 13:00
地點：3F LOXE 洛禮詩
喔熊組長粉絲見面會與組長三連拍並參加現場挑戰，即可兌換限定好禮。

自行車旅遊講座
時間：9/19(六) 14:00-16:00
地點：3F LOXE 洛禮詩
《國家地理》雜誌中文版總編李永適分享以緩慢旅行深入當地風情、讓每次旅行都成為獨特的體驗。

VIP獨享旅遊攝影講座
時間：9/27(日) 14:00-16:00
地點：3F VIP Lounge
邀請SONY官方合作旅遊攝影師張譯云為大家分享小鎮及人像攝影秘訣。報名專線：02-2182-8888#9907

喔熊粉絲團與官網經營

實體活動企劃、文案企劃、粉絲團操作、數位投放、設計

交通部觀光局

謝謝所有參與踩線的好朋友們，有你們的參與活動更精彩了！…… 更多



2020澎湖自行車跳島嘉年華行銷案

活動企劃、媒體公關、粉絲團操作、影片、數位投放、實體廣宣、設計

交通部觀光局澎湖國家風景區管理處



還有21張

還有25張





代理發行

具有多年遊戲業經驗的評測及商務人員，針對產業最新作品進行深度測試，挑選優質遊戲產品進行代理

營銷包裝

執行代行銷推廣業務，由營運、市場同仁協助廠商進行營銷包裝，從遊戲營運調整建議、活動安排、市場推廣主軸制定與推廣規劃等，協助廠商發行遊戲產品

聯運廣告投放

協助廠商進行投放素材製作，並依照其預算分配，進行 Facebook、Google Ads、第三方網盟等媒體投放代操作

- ✓ 主要團隊成員於遊戲產業皆超過10年以上，營運經驗涵蓋端遊、頁遊、手遊等三大主體
- ✓ 自2012年手機遊戲逐漸於港澳台市場崛起至今，執行超過30款產品月流水超過百萬美金之遊戲

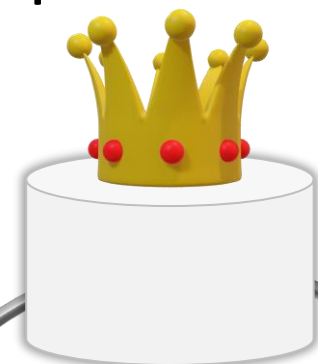
- ✓ 在地化的營運團隊與行銷團隊，完整緊貼遊戲族群的想法
- ✓ 在地化VIP經營，配置數名專業VIP人員即時服務VIP用戶，讓VIP用戶享有尊榮與優越感。透過VIP經營與溝通，更加深入了解付費用戶需求，提供營運方針



在地化經營
Localization



經驗豐富的團隊
Experience Team



數據化系統
Big Data



- ✓ 完整掌握玩家族群使用的裝置資訊、系統版本、地區資訊、上網環境、年齡層分佈、性別分布等
- ✓ 7x24不間斷客戶服務，涵蓋自家客服系統、Line、Facebook、Google Play、AppStore，第一時間掌控玩家問題，並擁有完善的通報系統，於問題發生時第一時間進行通報處理，降低問題影響與營運損失
- ✓ 完整的營運原始數據保存，能夠分析每一款產品在不同平台系統以及各自獨立的伺服器上的註冊、登入、日活躍、月活躍、1~90天留存數據、付費率、付費狀況、付費區間與結構、商品販售趨勢、族群消費趨勢、付費習慣、用戶終生價值、用戶遊戲行為分析、用戶遊戲消費分析.....等超過30項自行建置數據應用系統，提供營運人員最完整的數據脈絡，掌握每一款產品的數據狀況

目前遊戲相關業務約有90多人規模團隊包含「商務」、「技術」、「市場行銷」、「產品營運」、「美術設計」及「客服」等六大核心部門，提供我們客戶專屬服務

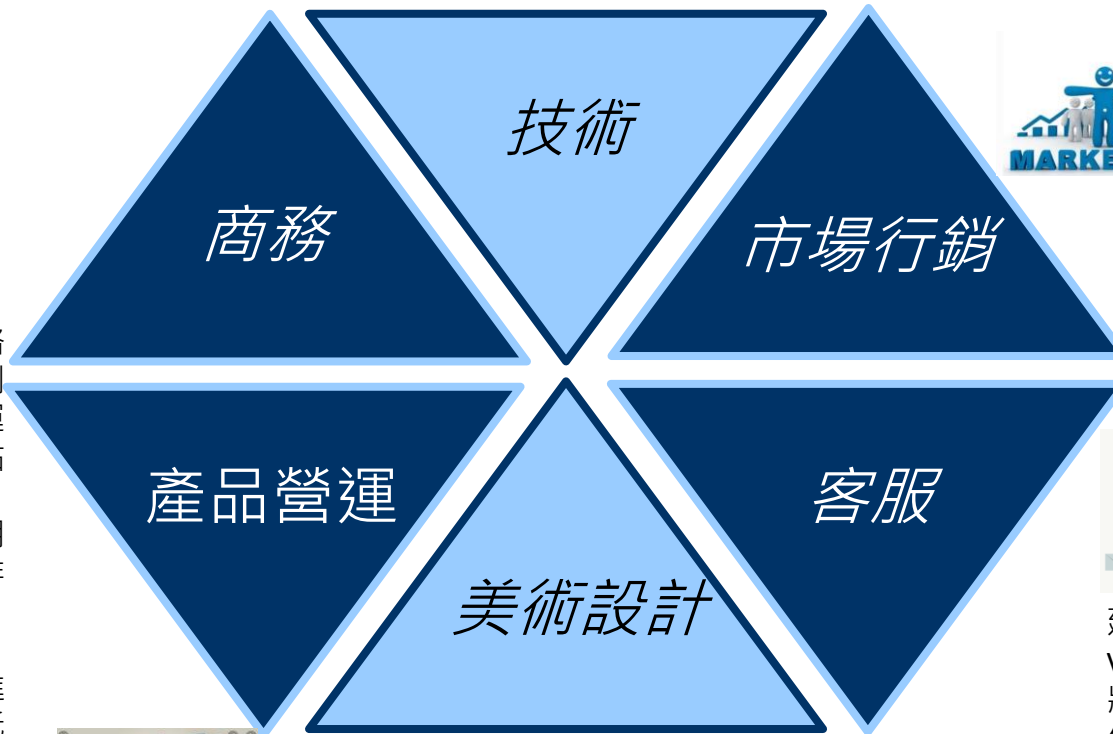


- 核心成員制定完善SOP作業流程，並於業務上確實執行，能有效降低與遊戲開發商交接準備期，將一般長達至少四個月的交接準備期壓縮至2個月就能將產品發行，大幅降低時間與人力成本

- 將玩家族群數據供營運團隊進行策略調整，可針對熱門裝置進行相容性測試，確保產品能於市場主流機型上運作無礙、降低流失風險、增加玩家黏著度
- 交叉比對付費用戶，統計出高價值用戶付費習慣與付費意願點，妥善安排營運活動，增加付費用戶付費意願，提高收入
- 加強遊戲監控，針對可能的流失點進行預測，並提前進行預防干涉，降低玩家流失比率



透過各項產品行銷推廣及營運資料等大數據蒐集，公司內建業界少有的AI團隊數據模型分析小組，針對每一項產品進行大數據分析，能統計出即時市場脈動，有效掌握玩家族群的裝置型號、地區資訊、上網環境、年齡層分析及性別分析等多樣化數據，並依照其分析資料，提供行銷團隊與營運團隊參考，調整整體策略



經驗豐富的遊戲團隊，主要團隊成員過往執行超過30款產品月營收超過百萬美金以上的手遊產品



建置24小時不間斷的一般線上客服以及專職維護VIP(高端付費玩家)經營小組，第一時間瞭解玩家狀態。完善的通報機制能於問題發生的第一時間依照其程度進行層級通報，降低異常問題損失風險



平台系統相關功能分析

- ✓ 平台係指營運所需之前端會員系統、儲值金流系統、後台系統、分析系統、遊戲SDK模組等五大功能
- ✓ 這些是「**耗日費時**」開發而成的，我們整體架構不僅完備且完善，並有後台功能網羅營運、行銷推廣、市場情資等重要數據，針對遊戲發行具有下列優勢：

- ① 重要數據包含玩家付費率、付費區間、留存率、Lifetime Value、ARPPU等多項營運重要指標
- ② 可有效利用其數據功能，進行營運活動安排規劃，強化產品營收，提升產品利潤



- ① 可針對各種廣告類型進行數據監控，分析投放素材優缺點，並即時掌握各種媒體渠道投放狀況
- ② 透過相關數據功能，有效達到**降低投放成本**、**優化投放素材**、**提升產品ROI**等優勢

- ① 擁有遊戲業界少有自主開發之**機器學習AI系統**
- ② 針對導入之會員進行完整生態分析，有助於在後續發行上即時掌握市場趨勢，安排更貼近**目標發行市場的行銷與營運策略**，**降低產品發行成本**、**提高產品利潤**

- ① **ONE-SDK**，其優點無論應對任何遊戲開發商，在遊戲對接上都可一條龍直接使用順利串接
- ② 此系統為**6年技術經驗積累**下來的成果，我們的上線遊戲中幾乎無各代理商常見的因登入、啟動遊戲而造成的遊戲異常問題，讓遊戲無論在iOS系統或Android系統的穩定度獲得不少正面肯定

facebook 掌握玩家脈動

Facebook為現今台港澳市場最大社群主流媒體平台，其中粉絲團為最主要與玩家族群溝通的重要橋樑，我們的遊戲粉絲團及其附屬遊戲社團一直保持相當良好的粉絲互動，並具有下列優勢：

1. 透過觀察玩家輿論，從中更容易找到深度核心用戶做遊戲評估意見採納，讓遊戲簽約前、上線後的營運策略更趨精準
2. 相關粉絲數據，能為後續其他同類型產品建立相似受眾的投放名單，增加市場廣告投放的精準度並節省投放成本
3. 我們的遊戲類型包含角色扮演類、卡牌養成及戰略類等三大主流遊戲產品粉絲團，對於產品營運、推廣及研發能發揮實質效益



- 目前全球手機遊戲發行，主要透過Appstore與Google Play兩大系統平台，遊戲產品於發行期間若能獲得雙系統推薦，可在發行時獲得極大優勢，大幅提升產品曝光度，並可增加產品導入之自然量，降低遊戲導入成本
- 我們團隊與Appstore及Google Play擁有良好且緊密的合作關係，能第一時間掌握**最新雙系統商店政策**，並不斷優化產品上市相關規範，符合雙系統推薦進行產品系統開發配置，**2019年更獲得多次雙系統商店推薦**
- 我們的暢銷遊戲「聖鬥士星矢：覺醒」及「遺落大陸」更受邀參加Google Play於2020年第一季於台港澳上市的全新功能中**少數合作項目產品廠商**

1. 公司簡介
2. 商業模式
- 3. 產品概況**
4. 財務數據
5. 未來展望



以下為目前我們代理/營運遊戲產品概況，遊戲總導入會員數已超過500萬+人次：

遊戲	上線日期	遊戲類型	發行地區/國家別
滄月：幻境連結 	2020/08/24	策略塔防	台、港、澳、歐美
子彈飛吧 	2020/08/20	策略塔防	台、港、澳
EOS靈境殺戮 	2020/07/22	MMORPG	台、港、澳
GOT權力的遊戲：凜冬將至 	2020/7/21	策略塔防	台、港、澳
少年猛將傳 	2020/04/09	卡牌+RPG	台、港、澳
遺落大陸 	2019/09/19	角色扮演	台、港、澳
神都夜行錄 	2019/06/13	卡牌+RPG	台、港、澳
三國志義 	2019/04/09	SLG/卡牌戰鬥	台、港、澳、新、馬
聖鬥士星矢：覺醒 	2019/02/26	卡牌戰鬥	台、港、澳
封神戰天門 	2019/01/24	卡牌戰鬥	台、港、澳



- **產品特色**：冒險題材的日系幻想風格卡牌RPG遊戲
- **發行地**：台、港、澳+歐美
- **遊戲特色**：策略塔防遊戲，主打的是Q版二次元畫風角色的塔防玩法，角色結合中西方各式名人共同穿越至滄月界一同抵禦外敵



- **產品特色**：打寶樂趣、刺激自由的PK殺戮、獲得道具可自由販賣、無儲值玩家也能享受遊戲。韓媒評選年度最危險MMORPG手遊
- **發行地**：台、港、澳
- **遊戲特色**：MMORPG手遊，最大的魅力就是透過PK、搶裝備、交易、攻城戰及領地戰等內容來享受遊戲



- **產品特色**：HBO官方正式授權，完美還原故事經典。SLG經典策略玩法，1：1還原劇集主城場景
- **發行地**：台、港、澳
- **遊戲特色**：策略性跨境戰玩法、重現劇中場景和人物的細緻也是遊戲的一大亮點



- **產品特色**：知名畫師群用心打造少年武將華麗風貌！蓋世霸者的曹操、俏皮傾城的小喬、一騎當千的趙雲等眾多三國武將，完美還原成16歲的少年
- **發行地**：台、港、澳
- **遊戲特色**：一款集卡牌、RPG 和國戰於一身的全新三國遊戲，以動漫串接劇情引領玩家，並主打合擊系統等特色



- **產品特色**：透過Unity Technologies最新遊戲引擎開發，採用全域光照、自然風場模擬技術並植入仿真材質貼皮，打造逼真細緻的魔幻場景
- **發行地**：台、港、澳
- **遊戲特色**：端遊IP完美移植，保留原本的故事劇情但加入了全新的養成與收集要素，並加強了跨服戰的系統玩法，添加公會建設、要塞爭奪以及跨服搶BOSS等玩法



- **產品特色**：以漢末三國為背景，真實還原了當時的山川、江河以及要塞
- **發行地**：台、港、澳
- **遊戲特色**：英雄武將之細膩重現，務求寫實，非但深究人物特色與事蹟之考據，同時以華麗風格精雕細琢，以呼應玩家內心灼熱的英雄夢想



- **產品特色**：100% 還原了原著，並力邀日本頂級的聲優加持，以電影級品質的動畫呈現出經典劇情
- **發行地**：台、港、澳
- **遊戲特色**：徹底顛覆既往，為能更貼近原著，這款大作更看重的是玩家隊伍陣容的搭配組合，每個品級的聖鬥士都有獨特的功用，有鮮明的控場、輔助、攻擊等特色

經營優質粉絲團

EOS粉絲團，目前有效讚數為
27,884、有效追蹤數為28,195



靈境殺戮
@eosred.tw · 電玩遊戲



特別邀請到百萬訂閱
Youtuber-老高與小茉推薦遊
戲，不到一天的時間即超過
100 萬次觀看

GOT粉絲團，目前有效讚數為
38,394、有效追蹤數為39,227



權力的遊戲：凜冬將至 M
@GOT.gamesword · 電玩遊戲



少年猛將傳粉絲團，目前有效讚數
為31,053、有效追蹤數為31,619



少年猛將傳
@snmj.gamesword · 電玩遊戲



以上數據為截至2020/11/17止

經營優質粉絲團(續)

遺落大陸粉絲團，目前有效讚數為54,683、有效追蹤數為55,234



遺落大陸：帝國崛起
@yldl.gamamobi · 電玩遊戲



聖鬥士星矢：覺醒粉絲團，目前有效讚數為55,449、有效追蹤數為56,408



聖鬥士星矢：覺醒
@sds.Seiya · 電玩遊戲



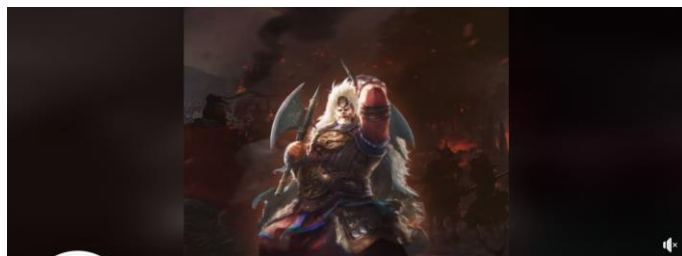
神都夜行錄粉絲團，目前有效讚數為38,177、有效追蹤數為38,071



神都夜行錄
@sd.gamamobi · 電玩遊戲



三國志義粉絲團，目前有效讚數為10,191、有效追蹤數為10,245



三國志義
@sanguo36 · 電玩遊戲



封神戰天門粉絲團，目前有效讚數為8,153、有效追蹤數為8,218



封神戰天門
@AllMyGods · 電玩遊戲



以上數據為截至2020/11/17止

1. 公司簡介
2. 商業模式
3. 產品概況
- 4. 財務數據**
5. 未來展望



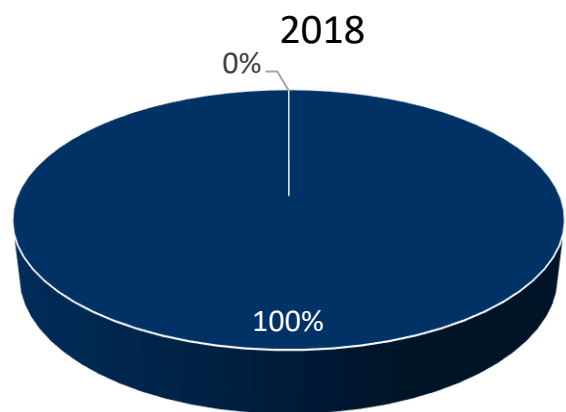
- 自從遊戲事業加入後，地心引力的營收及獲利開始逐步攀升
- 合併營收從2018年NT\$3,957萬成長至2019年NT\$4.74億、稅後淨利也從2018的虧損NT\$2,205萬成長至2019年NT\$2,852萬
- 2020年前三季也有顯著的增長，2020前三季合併營收相較2019同期成長約750%，稅後也轉虧為盈，淨利達NT\$4,167萬、EPS NT\$1.29

單位：台幣千元

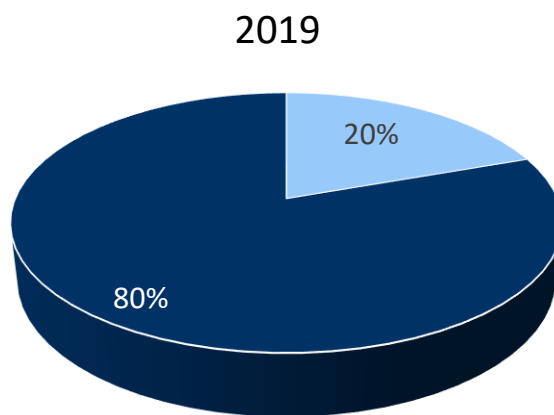
合併財報	2018	2019	2020/Q1	2020/Q2	2020/Q3	2020/1~3Q
營業收入	39,574	474,050	167,260	206,589	236,286	610,135
營業成本	21,679	327,176	130,940	125,490	116,067	372,497
營業毛利	17,895	146,874	36,320	81,099	120,219	237,638
營業淨利(損)	(22,682)	34,361	(33,985)	49,073	58,190	73,278
當期淨利歸屬母公司業主	(22,054)	28,523	(34,590)	49,090	27,172	41,672
EPS(元)	(1.41)	1.39	(1.07)	1.52	0.84	1.29



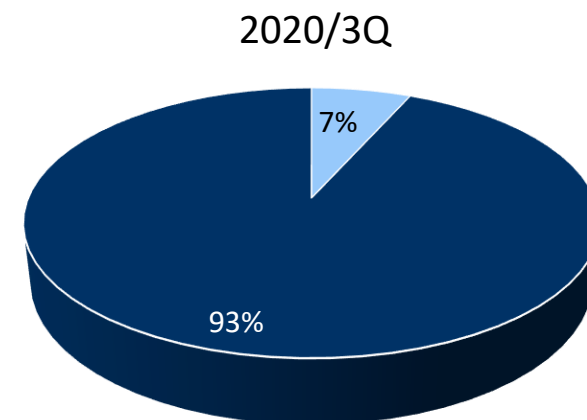
- 2018年遊戲事業尚未加入地心公司
- 2019年遊戲事業於當年10月加入地心公司，並開始貢獻營收，當年度約占80%營收貢獻
- 2020前三季遊戲事業占比約93%



■ 文創事業 ■ 遊戲事業



■ 文創事業 ■ 遊戲事業

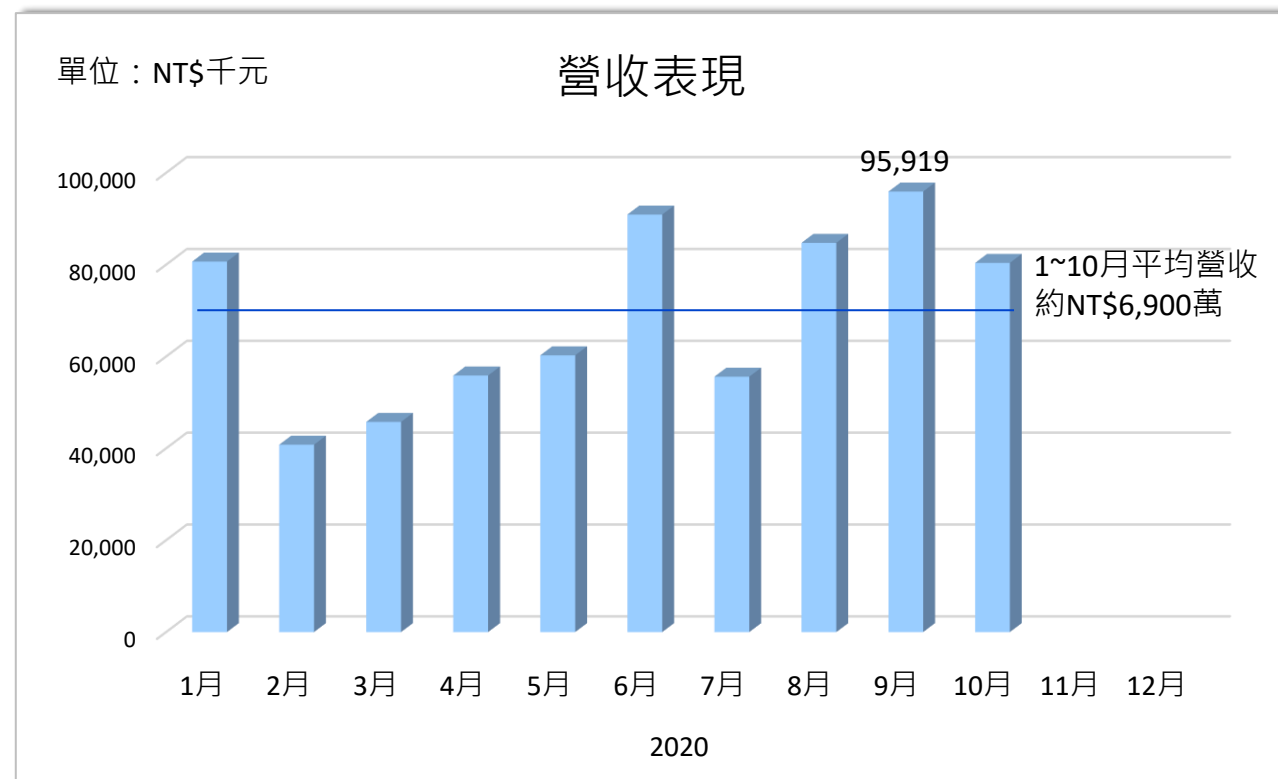
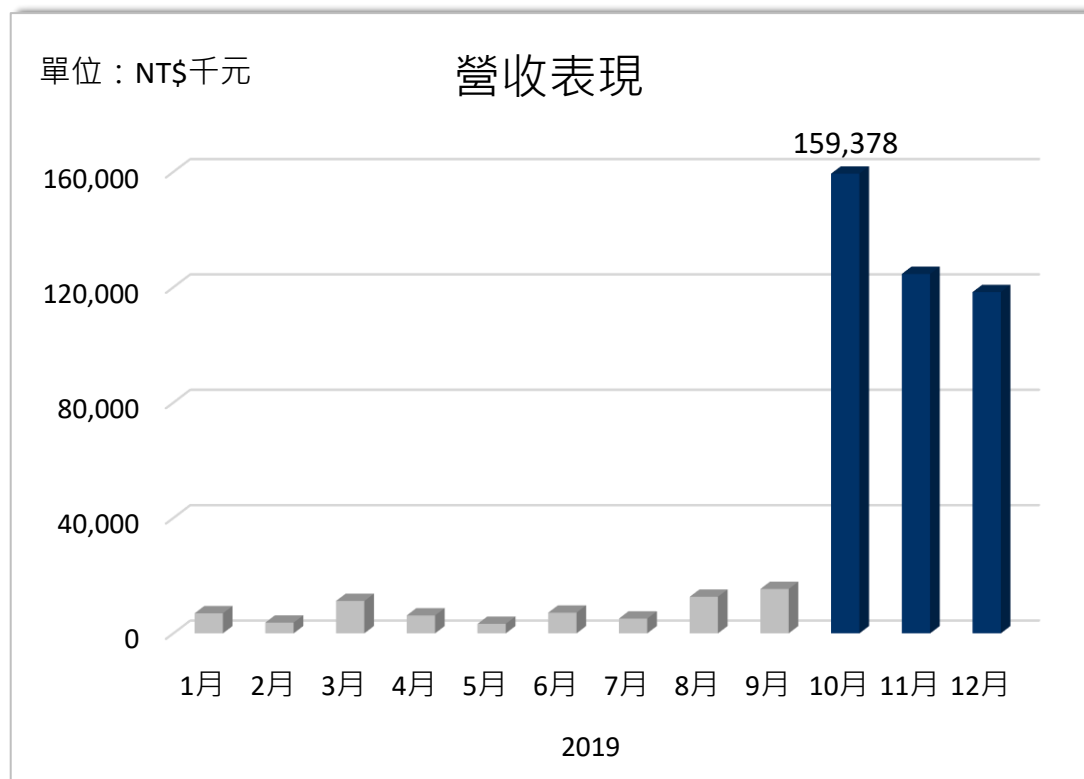


■ 文創事業 ■ 遊戲事業

遊戲業務導入後月營收表現



- 地心公司在加入遊戲相關事業後，月營收逐步攀升
- 2019/10月營收創近幾年高峰達NT\$1.59億
- 截至2020/10月底，平均月營收約達NT\$6,900萬



1. 公司簡介
2. 商業模式
3. 產品概況
4. 財務數據
- 5. 未來展望**



- 目前規劃2021年上半年將推出5款遊戲
- 持續以代理精品遊戲為主，以奠定並穩固營收、特殊主題或玩法遊戲為輔，以做出市場區隔
- 預計每季推出一款S級主力遊戲(註)、同時搭配其他小型遊戲，原則上兩者並行創造公司最佳獲利來源

產品A

產品B

產品C

產品D

產品E

- 預計2021/1月上線
- 產品評測中
- 預計發行地區：
台、港、澳

- 預計2021/3月上線
- 產品評測中
- 預計發行地區：
台、港、澳

- 產品評測中
- 上線日期待定
- 預計發行地區：
台、港、澳

- 產品評測中
- 上線日期待定
- 預計發行地區：
台、港、澳

- 產品評測中
- 上線日期待定
- 預計發行地區：
台、港、澳

註：S級遊戲：係指遊戲上線第一個月的營收突破台幣1億元，可預期生命周期較長的遊戲，一般均為遊戲公司年度大作



持續代理優質遊戲產品

持續耕耘優質原廠，爭取遊戲代理營運

Distribution

深根在地化服務

深耕本地市場，持續優化，打造品牌形象與價值

Localization

拓展海外、開創新局

進一步拓展海外市場、朝向全球化發行

Offshore
Expansion





gravity

謝謝

創造讓我們與眾不同，建構給玩家新的風景