

出國報告(出國類別：考察)

# 赴韓國數位遊戲產業考察參訪 出國報告

服務機關：數位發展部數位產業署

姓名職稱：呂正華署長

楊孫宜科長

派赴國家/地區：韓國首爾

出國期間：中華民國 113 年 8 月 27 日至 8 月 30 日

報告日期：中華民國 113 年 9 月 26 日

## 摘要

韓國作為亞洲技術創新中心國家之一，於數位內容、遊戲開發、新興技術等多項領域皆擁有亮眼成果；為掌握韓國數位娛樂產業發展趨勢與現況，特此安排赴韓國拜會當地數位內容產業推動政府機關，並參訪當地具規模的數位遊戲企業，以掌握國際遊戲產業發展與創新應用趨勢，進一步促進臺韓兩國於數位內容領域之國際合作機會。

本次行程拜會韓國文化體育觀光部、文化產業振興院(KOCCA)，以及參訪 Nexon、NCSOFT、Kakao Games、Wemade、Smilegate 等 5 家遊戲業者，交流有關產業人才培育、IP 跨域應用、國際市場拓展相關經驗，不僅可作為後續本署遊戲產業以及數位內容產業政策制定參考，亦開啟臺韓遊戲產業交流的大門。

# 目 錄

壹、	行程目的 .....	1
貳、	行程總表 .....	2
參、	團員名單 .....	3
一、	數位發展部數位產業署 .....	3
二、	隨隊成員 .....	3
肆、	會議內容 .....	4
一、	韓國文化體育觀光部 .....	4
二、	Kakao Games .....	6
三、	NCSOFT .....	9
四、	Smilegate .....	13
五、	KOCCA 文化產業振興院 .....	16
六、	Nexon .....	21
七、	Wemade .....	24
伍、	心得與建議 .....	28
陸、	檢附相關資料 .....	30
一、	KOCCA .....	30
二、	Kakao Games .....	32
三、	Nexon .....	34
四、	NCSOFT .....	37
五、	SmileGate .....	40
六、	Wemade .....	44

## 圖目錄

圖 1、與韓國文化體育觀光部代表進行產業交流.....	5
圖 2、與 Kakao Games 代表進行數位遊戲產業現況與未來趨勢交流.....	7
圖 3、與 Kakao Games 韓相宇執行長與會合影.....	8
圖 4、與 NCSOFT Lim Won-Ki 首席商務行銷長合影.....	10
圖 5、參訪 NCSOFT 掌握遊戲研發流程與其創新技術應用現況.....	11
圖 6、參訪 NCSOFT 掌握遊戲研發環境.....	11
圖 7、參訪 NCSOFT 遊戲產製流程之音樂製作場域.....	12
圖 8、Smilegate 金在勳執行長與會合影.....	15
圖 9、Smilegate 代表進行企業營運現況交流.....	15
圖 10、數位產業署代表進行單位介紹與新興技術趨勢發展交流.....	18
圖 11、參訪韓國文化產業振興院(KOCCA)全球遊戲發展中心.....	18
圖 12、參訪全球遊戲發展中心之動作捕捉攝影棚.....	19
圖 13、參訪全球遊戲發展中心之遊戲開發人培基地.....	19
圖 14、與韓國文化產業振興院(KOCCA)代表合影.....	20
圖 15、Nexon Kim Yongdae 副總經理與會合影.....	22
圖 16、參觀 Nexon 內容產製之錄音室.....	23
圖 17、參訪 Wemade 總部.....	26
圖 18、與 Wemade Park Kwan-Ho 董事長合影.....	26
圖 19、Wemade Kim Junghoon GM 進行公司簡介及產業現況分享.....	27

## 壹、 行程目的

韓國作為亞洲技術創新中心之一，具有前瞻性、創新性的技術，於數位內容、遊戲開發、新興技術等多項領域皆擁有亮眼成果。本次參訪行程，拜會韓國文化體育觀光部、文化產業振興院(KOCCA)，以及參訪 Nexon、NCSOFT、Kakao Games、Wemade、Smilegate 等，透過參訪當地數位內容產業技術推動單位與遊戲業者，掌握臺韓數位遊戲產業趨勢與創新技術、數位內容相關產業發展情況，蒐集產業發展策略建議，並希望透過拓展雙邊數位內容產業交流與合作關係，從技術、產品、市場等面向促成跨國合作，協助臺灣原創創意輸出。

本次參訪、交流期能達到三大目的：

- 一、 掌握韓國產業發展趨勢：透過實地訪視，洞察韓國當地數位內容相關產業發展情況與趨勢，以及當前產業所重視的各種開發技術與製作流程，調整國內業者自製研發方向，以符合國際市場。
- 二、 建立產業國際人脈網絡：透過拜會當地數位內容政府機關、產業技術推動單位，雙邊交流產業與未來發展，建立與國際數位內容或產業技術發展相關機構之合作網絡。
- 三、 促進跨國合作交流契機：藉由參訪當地具規模的遊戲企業，掌握國際遊戲產業趨勢與創新技術，促進臺韓兩國於數位內容領域之國際投資或合作機會。

貳、 行程總表

日期	時間	重點行程
8月27日 (二)	07:30-11:00	出發 (長榮航空 BR170, 桃園機場-仁川機場)
	14:00-15:30	事前工作討論會議
	16:00-17:00	參訪與交流：韓國文化體育觀光部
8月28日 (三)	10:30-12:00	參訪與交流：Kakao Games
	14:00-15:30	參訪與交流：NCSoft
	16:00-18:00	參訪與交流：Smilegate
8月29日 (四)	10:00-11:30	參訪與交流：KOCCA 文化產業振興院
	13:30-15:00	參訪與交流：Nexon
	15:30-16:30	參訪與交流：Wemade
8月30日 (五)	09:00-11:30	工作會議討論
	13:50-15:20	出發 (長榮航空 BR155, 首爾金浦機場-松山機場)

參、 團員名單

一、數位發展部數位產業署

單位	姓名	職稱
數位發展部數位產業署	呂正華	署長
數位發展部數位產業署平台經濟組	楊孫宜	科長

二、隨隊成員

單位	姓名	職稱
財團法人資訊工業策進會	洪毓良	資深策略總監
	黃婉茹	組長
	呂冠葶	經理
台北市電腦商業同業公會	黃鑿銀	資深副總幹事
	吳文榮	副總幹事

## 肆、 會議內容

### 一、 韓國文化體育觀光部

1. 會議日期：8月27日(二)16:20-17:30
2. 會議地點：513, Yeongdong-daero, Gangnam-gu Seoul, Korea
3. 韓方出席人員：
  - (1) 文化體育觀光部媒體政策局廣播影像廣告科：姜恩英 Kang Eunyeong 經理、金智浩 Kim Jiho 秘書
  - (2) 韓國創意內容振興院廣播影像部：樸仁南 Park Innam 部長
4. 單位簡介：
  - (1) 韓國政府設置「文化體育觀光部(Ministry of Culture, Sports and Tourism, MCST)」主責制定創意文化相關政策，其組織發展歷程自1990年設立「文化部」，1993年合併文化部及體育青少年部，設立「文化體育部」，1998年改組為「文化觀光部」；2008年再次進行政府組織改造，「文化觀光部」納入情報通信部的數位內容業務、統和國政宣傳處之功能，正式改組為目前之「文化體育觀光部」。
  - (2) 韓國文化體育觀光部賦予韓國走向「文化繁榮(Cultural Enrichment)」時代，為引導韓國創意經濟(Creative Economy)發展，實現「富於文化的生活」之願景，聚焦文化、藝術、體育、觀光、宗教、媒體、宣傳等推動，如：培養專業人才開發高附加價值產品，以及制定產業發展計畫與政策、擴大拓展海外市場。其轄下之文化內容產業局(Contents Policy Bureau 負責擬定內容產業整體發展政策，其中包括文化產業、電影影視產業、遊戲產業以及數位內容產業等推動政策的制定。
5. 談話要點：
  - (1) 文化體育觀光部簡介該單位定位及發展歷史，說明其擔任文化內容及文化藝術、傳統文化之間的樞紐，為產業開關

國際市場通路，搭建多平台向海外擴張；該部並從推動文化、藝術、體育、旅遊、內容、宗教、媒體、宣傳等領域推動政策，促進「K-Contents」成長。

(2) 文化體育觀光部說明該單位政策方向，積極推動原創內容產業一源多用模式，以提升韓國文化在全球的影響力，其包括電影、電視劇、音樂、動漫、遊戲及網路漫畫(Webtoon)等，透過政策支持、資金援助及人才培育，促進本土創作及 IP(Intellectual Property)跨域融合產製新型應用。

#### 6. 會議結論：

(1) IP 跨域應用有助原創內容發展，擴展其影響力與商業潛力，臺韓雙邊政府單位亦皆積極推動相關政策、跨部會鏈結資源(如文策院)，強化原創內容產業的國際競爭力，未來臺韓雙邊應持續建立交流管道，以掌握國際趨勢。

(2) 邀請文化體育觀光部未來訪臺，加強雙方產業創新及產業鏈合作，共同推動數位產業的進步與發展。

#### 7. 照片花絮：



圖 1、與韓國文化體育觀光部代表進行產業交流

## 二、 Kakao Games

1. 會議日期：8月28日(三)10:30-12:00
2. 會議地點：152 Pangyoyeok-ro, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea
3. 韓方出席人員：  
Han Sang-Woo 執行長、Lee Si-Woo 副總裁、Lee Si-Won 事業開發室室長、Lee Soo-Hyun 全球行動業務室長
4. 背景說明：
  - (1) Kakao Games 母公司 Kakao Corp 為韓國當地科技公司，成立於 2010 年，該公司以即時通訊軟體 KakaoTalk 聞名，市佔率達 9 成。Kakao 的業務範圍涵蓋廣泛，包括：遊戲(Kakao Games)、社群 (KakaoTalk/KakaoAgit/Story)、娛樂 (KakaoPage 網漫平台、Melon 串流平台)、生活(Kakao T/Bus/Metro/T Bike)、金融 (Kakao Pay/Bank)、時尚 (KakaoStyle/Hairshop)及原創內容(Kakao Friends)等。
  - (2) Kakao Games 是 Kakao Corp 旗下遊戲公司，前身為 2014 年 Kakao 收購之 Daum Games，主要在 PC、手機、VR 平台上發行和開發遊戲。Kakao Games 起初只在韓國發行遊戲，之後藉助 KakaoTalk 的社交功能，將業務發展到北美、歐洲和亞洲其他地區。此外，逐漸發展 Kakao 角色 IP 產業於結合遊戲等多元應用。
5. 談話要點：
  - (1) Kakao Games 分享其經營及發展策略，說明該公司具備全球營運平台遊戲的能量，並著重將韓國國內成功經驗擴張到北美、歐洲、日本、新加坡、臺灣、泰國、越南等國家，朝「Beyond KOREA·超越韓國」的理念前進，為產業開闢國際市場通路。
  - (2) Kakao Games 與我方討論臺灣與韓國在遊戲產業合作可能與

效益，Kakao Games 認為臺灣遊戲市場具有高度競爭性且玩家多元化，因此進入臺灣市場對韓國遊戲公司具有戰略意義，另臺灣遊戲產業鏈與在地化服務經驗，如結合韓國遊戲開發的技術與 IP，將有助於共同開拓國際市場。

#### 6. 會議結論：

- (1) Kakao Games 具備多元類型的跨平台遊戲開發，以及完整的遊戲價值鏈，並在全球擁有強大的行銷能力，未來透過建立臺韓企業交流管道，可推動雙邊遊戲產製技術升級。
- (2) 未來將邀請 Kakao Games 企業來臺，分享該公司國際遊戲、原創角色等市場營運現況與趨勢，並加深 Kakao Games 與臺灣遊戲企業合作，加速雙方遊戲拓展海外市場。

#### 7. 照片花絮：



圖 2、與 Kakao Games 代表進行數位遊戲產業現況與未來趨勢交流



圖 3、與 Kakao Games 韓相宇執行長與會合影

### 三、 NCSOFT

1. 會議日期：8月28日(三)14:00-15:30
2. 會議地點：12 Daewangpangyo-ro 644beon-gil, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea
3. 韓方出席人員：
  - (1) NCSOFT Korea：Lim Won-Ki 首席商務行銷長、Kang Minhee 全球業務管理部、陳雅雯 Chen Ya-Wen 全球 Live 運營專家
  - (2) NCSOFT Taiwan：徐政德 Suh Jung-Duk 營運長
4. 背景說明：
  - (1) NCSOFT 為韓國排名前三大的線上遊戲公司，創立於 1997 年 3 月，NCSOFT 在美國、歐洲、亞洲各地皆設有子公司和合資企業，並在 2000 年 7 月於 KOSDAQ 股票上市，成為世界頂尖的線上遊戲開發及發行商。擅長開發大型多人線上角色扮演遊戲(MMORPG)，旗下《天堂》系列是 MMORPG 類型遊戲的先驅，《天堂》的成功不僅讓 NCSOFT 成為全球遊戲業的領導者之一，也讓韓國成為線上遊戲重要的產地。
  - (2) 2003 年 8 月 NCSOFT 與遊戲橘子在台合資成立子公司 NC Taiwan，核心優勢在於可優先取得母公司所研發的遊戲代理權，並與韓國研發團隊密切協作；NCSOFT 自 2007 年陸續從橘子手中買回部份持股，2020 年起 NC Taiwan 也成為 NCSOFT 全資子公司。
5. 談話要點：
  - (1) 在遊戲開發方面，NCSOFT 已跟進近年 AI 熱潮，自主開發 AI 語言模型「VARCO」，應用於語音互動與即時翻譯等功能，提升遊戲開發效率，並透過 NCSOFT 的杜比 Atmos 音效系統與電影級視覺技術，進一步提升遊戲的沉浸感。
  - (2) NCSOFT 分享該公司在遊戲開發、營運及品管相關策略；在遊戲營運、遊戲品質管理面，應用高效 QA(Quality

Assurance)技術、穩定的全球伺服器架構，以確保遊戲穩定性。

(3) 另外該公司展示開發遊戲整合平台「PURPLE」實現了跨平台無縫遊玩，擴大其遊戲產業鏈，也為其他企業提供了技術借鑒。

#### 6. 會議結論：

(1) NCSOFT 具備大型遊戲開發、營運國際競爭力，在全球 MMORPG 遊戲市場擁有強大的影響力，未來將透過建立臺韓企業交流管道，推動雙邊遊戲研發技術升級。

(2) 未來將邀請 NCSOFT 遊戲運營、技術研發等各類專家，於國內展會期間，在臺與遊戲開發者進行經驗交流，推動臺韓雙邊企業相互借鑑，搭建未來合作洽談之管道。

#### 7. 照片花絮：



圖 4、與 NCSOFT Lim Won-Ki 首席商務行銷長合影



圖 5、參訪 NCSoft 掌握遊戲研發流程與其創新技術應用現況



圖 6、參訪 NCSoft 掌握遊戲研發環境



圖 7、參訪 NCSoft 遊戲產製流程之音樂製作場域

#### 四、 Smilegate

1. 會議日期：8月28日(三)16:00-18:00
2. 會議地點：SolidSpace Bldg., 220, Pangyoyeok-ro, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea
3. 韓方出席人員：  
Paek Young-hoon 執行長、Yeo Seung Hwan 副總經理、Ahn Soong-Ji ESD 事業部門經理、Lee Kee-Dong 業務管理部門經理、Lee Han-Beom 公共政策部門經理、Shin Sun-ho 經理、Kim Jae Hoon 資深經理
4. 背景說明：
  - (1) Smilegate 成立於 2002 年，以開發和營運全球熱門的射擊遊戲《穿越火線》(CrossFire)而聞名，《穿越火線》自 2007 年推出以來，迅速成為全球最受歡迎的第一人稱射擊遊戲之一。除了遊戲開發，Smilegate 亦積極拓展旗下 IP，涉足影視、電競和虛擬實境(VR)等多個領域。
  - (2) 旗下核心業務部門包括遊戲開發、發行、平台、投資等，其中 Smilegate 搭建之遊戲社交平台 STOVE 平台旨於營造一個活躍且多樣化的遊戲生態系統，透過整合遊戲發行、社群功能和數位內容服務等功能，讓玩家能夠在一個平台上享受遊戲、分享經驗並與其他玩家互動，而 STOVE 平台後台(STOVE CONSOLE)所提供的玩家數據以及流量分析工具，可精準輔助行銷決策。
5. 談話要點：
  - (1) Smilegate 分享其遊戲研發、全球運營、跨領域投資、新興技術(AI)應用及電競娛樂生態發展之相關經驗，並著重將韓國國內成功經驗擴張到全球，為產業開闢國際市場新型態、多角化之商業模式，並說明旗下之遊戲社交平台 STOVE 尋求國際合作、專案投資之想法。

- (2) 由本署代表說明相關政策工具，於台北圓山 digiBlock C 創新基地設置創新應用實證場域與社群群聚的交流場所，每月與遊戲社群合作辦理活動如遊戲增肥聚會，鼓勵數位遊戲產學界合作與交流；在資金方面，本署自 2020 年起推動「獨立遊戲開發獎勵計畫」，已協助 40 家新創開發者解決研發初期的資金缺口，提升原創內容的多元性與自製率；此外，為增強開發團隊營運能量，亦規劃「產品化加值」模式，著重輔導我國獨立遊戲業者產品發行與行銷等能量。
- (3) 本署分享今年推動我國優秀的獨立遊戲業者參與亞洲最大的 BitSummit 等獨立遊戲展會，讓臺灣作品在國際市場獲得關注，例如赤燭遊戲《九日》遊戲於全球 300 款優秀作品中脫穎而出，奪下 BitSummit Award 的「最佳國際遊戲獎(INTERNATIONAL AWARD)」、心流遊戲《Bionic Bay:換影循跡》遊戲獲得「Game Makers 媒體獎」與「革新的反骨心獎(Innovative Outlaw Award)」等獎項。

#### 6. 會議結論：

- (1) 未來將邀請 Smilegate 企業來臺，與臺灣獨立遊戲業者進行交流商洽，及分享該公司於國際遊戲市場營運現況與趨勢，以及如何利用臺韓遊戲產業的優勢及強項，共同促進臺韓雙邊業者交流，加速拓展海外市場。
- (2) 數位遊戲的發行不應該侷限於單一平台，應多元平台發行提升遊戲曝光與銷售，而臺灣獨立遊戲創作能量豐沛，應能透過 STOVE 平台搶佔韓國市場之機會，後續本署擬於臺灣遊戲產業相關活動引薦 Smilegate 及 STOVE 平台資訊，並推動臺韓企業策略合作。

7. 照片花絮：



圖 8、Smilegate 金在勳執行長與會合影



圖 9、Smilegate 代表進行企業營運現況交流

## 五、 KOCCA 文化產業振興院

1. 會議日期：8 月 29 日(四)10:00-11:30
2. 會議地點：Changeop-ro, Sujeong-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea
3. 韓方出席人員：  
Greg Namgol Kim 本部長、Kang Kyung Seog 資深經理、CHO Hyun Hoon 部門主管/博士、Kwon Oh-tae 經理/研究員、Jung Jin Sok 經理/研究員、Huh Young Im 經理/研究員
4. 背景說明：
  - (1) 韓國文化產業振興院(以下簡稱 KOCCA)是韓國政府於 2009 年成立的行政法人，隸屬於韓國文化體育觀光部，是韓國文創產業政策的執行者，旨在推動和支持韓國文化內容產業的發展。
  - (2) KOCCA 的職責涵蓋多個領域，包括遊戲、動畫、電影、音樂、廣播、時尚和韓流等創意產業，該機構提供韓國企業資金支援、專業培訓、技術開發和市場推廣，幫助韓國的文化企業擴大國際影響力。作為韓國文化產業的核心推動力量，KOCCA 致力於打造創新和多元化的文化內容，並促進韓國在全球文化市場中的競爭力。
  - (3) KOCCA 為協助當地文化產業的振興發展，於全球美國、北京、深圳、日本、歐洲、印尼、越南、阿聯酋、泰國等地設置商務中心，協助韓國企業商務洽談與跨國合作，並積極推動韓國文化內容在全球範圍內的普及和發展；旗下遊戲產業育成中心設置於板橋科技城之外，亦在韓國各地設置相關部門，積極推動文化影視、電影特效、動漫、遊戲、音樂領域人才培育事業，提供技術設備支援，協助拓展國內外市場。

5. 談話要點：

- (1) 韓國文化產業振興院介紹其組織及定位，該院隸屬於韓國文化體育觀光部，是韓國文創產業政策的執行者，為了協助韓國當地文化產業的振興發展，積極地推動人才培育，並將韓國文化產業發展成為出口產業，積極地推動進軍國際市場相關的業務，目標成為世界 5 大文化強國。
- (2) KOCCA 分享該院對於遊戲產業之人才培訓、產學鏈結機制，其設置全球遊戲發展中心(Global Game Hub Center)提供實務型課程、VR/AR 測試空間和 AI 開發實驗室等設施，培養學員的實際操作能力，使學員能夠適應現代遊戲開發的需求，並透過一站式輔導使遊戲開發者能專注於創意的實現，學員於培訓後能迅速接軌遊戲產業，並且有相當高的就業率。
- (3) KOCCA 亦分享其文化出口相關政策，該院在韓國境內打造「區域產業生態」，從人才培育、技術支援、商業化等多面向推動數位內容產業之經驗交流，並於海外多處設立商務中心，搭建文化產業出口平台，為產業開闢國際市場通路；另 KOCCA 也曾多次來臺參與展會如高雄電影節、TCCF、亞洲新媒體高峰會等，分享韓國內容產業振興政策。
- (4) 本署分享對於數位內容及遊戲相關輔導措施，包含於臺北圓山設置 digiBlock C 數位創新基地及產業技術支援中心，與國內外大廠合作等，與 HTC、微軟等大廠合作提供原廠軟硬體技術資源，協助臺灣業者投入創新內容自製研發與挖掘潛在商機合作。

6. 會議結論：

- (1) 未來將透過本署相關計畫及 digiBlock C 數位創新基地持續與 KOCCA 共同協助推動臺韓數位內容相關產業發展，交流雙方相關輔導政策、國內重要活動，以及相關國際趨勢。

(2) 為促進台韓雙方合作，除邀請韓國遊戲企業參展數位內容相關活動如台北資訊月、台北國際電玩展外，亦鼓勵其於臺灣設立代表處，以強化雙邊的產業鏈連結與市場拓展，打造穩固的合作平台。

7. 照片花絮：



圖 10、數位產業署代表進行單位介紹與新興技術趨勢發展交流



圖 11、參訪韓國文化產業振興院(KOCCA)全球遊戲發展中心

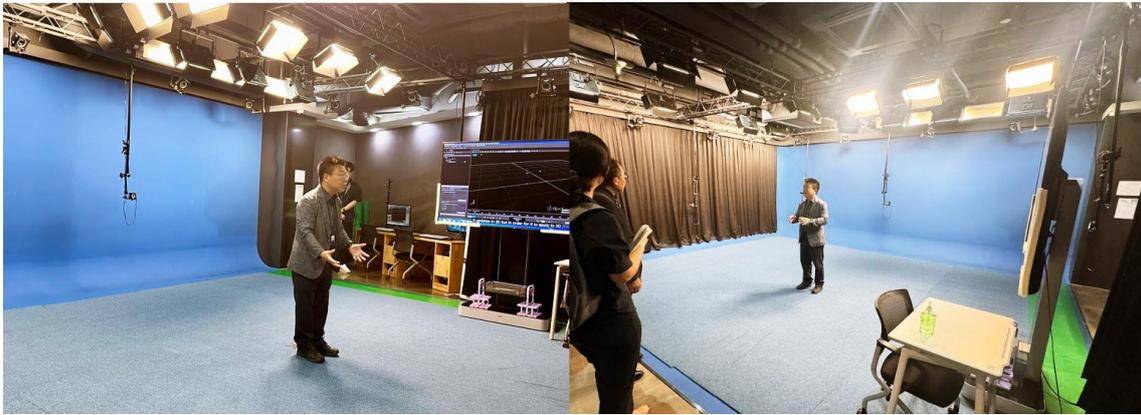


圖 12、參訪全球遊戲發展中心之動作捕捉攝影棚



圖 13、參訪全球遊戲發展中心之遊戲開發人培基地



圖 14、與韓國文化產業振興院(KOCCA)代表合影

## 六、 Nexon

1. 會議日期：8月29日(四)13:30-14:30
2. 會議地點：7 Pangyo-ro 256beon-gil, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea
3. 韓方出席人員：  
Kim Yong-Dae 副總經理、Lee Joo-ok 室長
4. 背景說明：
  - (1) Nexon 是韓國最大遊戲開發與發行公司，成立於 1994 年，總部位於首爾，Nexon 以開發和運營大型多人在線遊戲 (MMORPG) 而聞名。Nexon 同時積極拓展手遊市場，並持續發展其遊戲生態系統，以保持在全球遊戲產業中的競爭力。
  - (2) 2024 年 NEXON 重磅年度代表作的《波拉西亞戰記》以全新 IP 之姿，橫跨 PC、手機雙平台，帶來全新世代的 MMO 遊戲體驗，主打 24 小時不間斷攻城的核心特色，成為該公司現今核心的營運模式。
5. 談話要點：
  - (1) Nexon 進行公司簡介，說明相對其他韓國公司，該公司推動 IP 跨域應用、積極更新遊戲內容，並積極推動遊戲虛擬物品銷售相關商業模式，該公司亦積極拓展國際業務，在北美和日本等地設有分支機構。
  - (2) 另 Nexon 並帶領參觀及分享該公司內容產製之錄音室，說明其為增強遊戲玩家沉浸感，錄音室配備了先進錄音設備，並與專業音樂製作團隊、音樂家合作，創造獨特遊戲音樂，為該公司遊戲特點。
6. 會議結論：
  - (1) 本國亦有遊戲業者致力發展遊戲音樂，建置完整之錄音設備、並與樂團合作等，遊戲音樂相關產製技術具一定水準，未來可邀請 Nexon 企業來臺與本國企業交流分享，推動技

術交流。

- (2) 另臺灣現行有許多遊戲相關展會，例如：台北市電腦公會「台北國際電玩展」、臺灣遊戲振興會協辦「臺灣國際電玩電競產業展」及主辦「臺灣原創遊戲大賞」、亞洲規模最大的電競嘉年華「WirForce」等重點展會，未來將同步 Nexon 相關資訊並邀請該公司來台參與盛會，持續深化國際交流。

7. 照片花絮：



圖 15、Nexon Kim Yongdae 副總經理與會合影



圖 16、參觀 Nexon 內容產製之錄音室

## 七、 Wemade

1. 會議日期：8月29日(四)15:00-16:20
2. 會議地點：Daewangpangyo-ro 644beon-gil, Sampyeong-dong, Bundang-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do, Korea
3. 韓方出席人員：  
Park Kwan-Ho 董事長、Shin Hyo-Jung 副社長、Kim Jung-Hoon 事業部室長、Jang Kyung-Min IP 事業部
4. 背景說明：
  - (1) Wemade 是一家韓國網路遊戲開發和服務提供商，成立於2000年，公司專注於創造高品質的數位遊戲，涵蓋了從線上角色扮演遊戲(RPG)到手機遊戲的廣泛範疇。Wemade 以《傳奇(Legend of Mir)》系列遊戲而聞名，該系列在全球市場上獲得好評和商業成功。
  - (2) 近年來 Wemade 積極投入區塊鏈領域，推出了 WEMIX 區塊鏈遊戲平台，並導入《傳奇(The Legend of Mir)》、《夜鴉(Night Crows)》等遊戲，致力於將最新技術融入遊戲開發中，推動數位娛樂領域的創新。此外，亦透過此平台發行 WEMIX 幣，專門用於其區塊鏈遊戲生態系統。
5. 談話要點：
  - (1) Wemade 分享該公司於區塊鏈遊戲相關布局，Wemade 打造鏈遊平台 WEMIX Play，並透過平台發行 WEMIX 幣，WEMIX 幣旨在為遊戲玩家和開發者，用於購買遊戲內物品、交易以及參與區塊鏈遊戲的虛擬貨幣，Wemade 透過 WEMIX 平台將傳統遊戲的虛擬經濟與區塊鏈技術相結合，讓玩家能夠真正擁有和交易數位資產，及遊戲道具的跨遊戲流通，創造更加開放且透明的遊戲經濟。
  - (2) 另 Wemade 也分享透過 WEMIX 區塊鏈平台擴大海外布局，積極推動各國區塊鏈遊戲上架該平台，希望將韓國國內成功

經驗擴張到全球，本次透過交流、場域參訪等多元面向，了解 Wemade 面對國際遊戲市場發展方向。

#### 6. 會議結論：

- (1) Wemade 積極發展數位遊戲創新商業模式，並深耕 WEMIX 區塊鏈平台，建立韓國數位遊戲在全球的影響力，未來本署將持續推動友好企業合作關係，借鏡其跨領域、多角化經營策略，作為本署未來遊戲產業推動及輔導方向之參考。
- (2) 臺灣現行有眾多數位遊戲相關展會平台，後續將邀請 Wemade 參與，如台北市電腦公會「台北國際電玩展」、臺灣遊戲振興會協辦「臺灣國際電玩電競產業展」及主辦「臺灣原創遊戲大賞」、亞洲規模最大的電競嘉年華「WirForce」等重點展會，借由這些平台搭建國際交流橋樑，邀請 Wemade 也擴大在臺投資與相關產業商洽業務，促進臺韓雙邊業者合作交流，共同拓展海外市場。

7. 照片花絮：



圖 17、參訪 Wemade 總部



圖 18、與 Wemade Park Kwan-Ho 董事長合影



圖 19、Wemade Kim Junghoon GM 進行公司簡介及產業現況分享

## 伍、心得與建議

### 一、綜整本次行程，包括相關政府部門及企業拜會交流行程等，綜整以下結論：

1. 就政府端，韓國政府由文化體育觀光部、韓國文化產業振興院等單位推動數位遊戲產業發展，致力打造創新和多元的文化內容，重視人才培育及促進就業，並透過扶植指標型企業，推動韓國數位遊戲產業規模化、國際化發展；本國數位遊戲中央目的事業主管機關為數位發展部，透過獎勵補助、技術支援、提供場域等方式，積極推動數位遊戲原創內容研發及人才交流等，而由文化部監督之文化內容策進院亦支持遊戲跨域發展，臺韓相關部會業務推動結構大致相同。
2. 就業者端，韓國遊戲整體產業以技術研發的持續創新、產製流程一站式服務(如：企劃、美術、程式、配音等)、系統化的人才培育機制(如：足夠的專案、業師輔導資源挹注教育市場)，及積極拓展國際市場的策略(如：遊戲開發及相關平台經營鎖定國際市場)，成為全球遊戲產業的領導者，對臺灣遊戲產業具重要借鑒意義；而以各家企業來看，透過各個企業發展不同面向的產業優勢，如 IP 跨域多元應用、新興技術應用、遊戲相關整合平台開發等多元特色，有助完善韓國遊戲產業生態系，亦有利出口海外市場。另因遊戲產業高度依賴高素質人才，而韓國遊戲企業高度重視人才培育，提供優質的生活、工作環境、專業訓練與職涯發展機會、完善的生活與工作福利，如住宿、醫療等，有助於吸引並留住頂尖人才。

### 二、政策建議

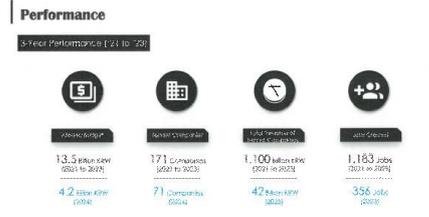
韓國擁有成熟的遊戲產業生態系統，政府如文化體育觀光部及韓國文化內容振興院積極推動，提供大量資金支持和政策優惠，培養多家國際知名的遊戲公司；相較而言，臺灣遊戲產業雖有穩定成長，但仍主要集中於代理遊戲作品營運，自製研發量尚有成長空間，惟臺灣中小型開發商

隨著近年技術逐步成熟，成功作品越來越多，呈現總體市場正尋求正向發展的機會，借鏡韓國相關發展，擬透過以下政策建議，台灣可以在全球遊戲市場中提升競爭力，並更好地利用國際合作機會：

1. 持續強化人才培育與技術交流：建立與韓國等國際市場的交流平台，借鑒其人才培訓機制，推動專業課程和實習機會，培養符合市場需求的遊戲開發人才；並就遊戲產業人才特性，鼓勵相對大型企業提供留才福利。
2. 推動 IP 跨域及新興技術應用：持續透過政策補助或跨部會、跨單位鏈結投資資源，鼓勵台灣遊戲公司開發跨領域 IP 應用、支持台灣遊戲開發者應用新興科技能力，以推動創新商業模式。
3. 支持數位內容國際化：推動台灣優質遊戲作品參加國內外展會增加曝光度，並協助開拓國際市場。
4. 加強國際產業鏈合作：與韓國持續維持交流關係，未來邀請韓國遊戲企業在台灣設立代表處，深化雙邊合作，並促進技術交流與市場拓展。

# 陸、 檢附相關資料

## 一、KOCCA



## Regional Global Game Center

Overview



## Game Institute History

- Aug 2019 Game Institute Founded (Kangneung Campus, Human Resource Campus)
- Feb 2020 Game Institute Relocation (Gangseo IN Business Center Relocation)
- Feb 2023 2nd Campus Planned (Nongyo IN Business Support Hub (IF & OF), Educational Resource Program (MR - 120), Additional Teaching Staff (11 - 4))

**Game Industry Leaders & On-site Talent Cultivation**

- Cultivating the top 1% leaders that will spear-head the Korean gaming industry
- Positioning training of specialised on-site talent needed in game production

## Game Institute Overview

**Equity** : Students, recent graduates & Equity entrepreneurs of game-related majors and industry without career-related constraints. Admission for in-house

**Educational Period** : A 4-year (non-transfer system) 1st year: basic & intermediate course, intermediate 2nd-4th year: Game Production, team projects

**Selection Process** :

- 1st Round: Written Exam
- 2nd Round: Interview
- 3rd Round: Final Interview

## Specialization Curriculum

- Game Design** : Content Design, System Design, Level Design, Game Balance Design
- Game Graphic Art** : Concept Art Basics, Drawing, Sculpting, 3D Fundamentals / Game Modeling, Shader Basics/Intermediate
- Game Programming** : Game Math, Computer Architecture, C/C++, Systems Programming, Entity 3D, Unreal, etc.



## Students

**Current Enrollment 2021 (Aug 2021)**

Club	Present Members	Enrollment	Enrollment Rate
Game Design	49	40,247/91	75%
Game Art	53	40,247/76	67%
Game Production	31	40,247/64	55%
1st	49	...	...
2nd	74	...	...
3rd	86	...	...
<b>Total</b>	<b>201</b>	<b>178</b>	<b>88%</b>

## Major Achievements



**Game Industry Employment rate for Graduates 82%**

2019-2020 Academic Year Employment Rate of 1st Cohort Graduates: 78% (Pre-employment: 8,000/10,300) Employment Rate of 2nd Cohort Graduates: 83% (Pre-employment: 9,000/10,800) Employment Rate of 3rd Cohort Graduates: 85% (Pre-employment: 9,500/11,200)

**Major Companies** : Nexon, NCSOFT, KOGAME, NEXON, NCSOFT, KOGAME, NEXON, NCSOFT, KOGAME, NEXON, NCSOFT, KOGAME

**Medium-sized, Prospectively Limited** : NEXON, NCSOFT, KOGAME, NEXON, NCSOFT, KOGAME, NEXON, NCSOFT, KOGAME

**Small to Medium-sized Studios** : NEXON, NCSOFT, KOGAME, NEXON, NCSOFT, KOGAME, NEXON, NCSOFT, KOGAME



## 二、Kakao Games



### Kakao Games: Premier Game Publisher is A-to-Z Gaming Partner.

Kakao Games provides superb support in all aspects of online game publishing for its developer partners.



### Kakao Games: PC Title Lineup

Korea's first publisher to successfully release Korean Games in North America and Europe. Developed major titles by securing game IPs and covering globally popular genres, and services worldwide.

Game Title	Genre	Global Performance
ArcheAge	MMORPG	36 weeks on Steam, 1.2 million copies sold in NA/EU
Star Wars Jedi: Fallen Order	Action/Adventure	20 weeks on Steam, 1.2 million copies sold in NA/EU
Star Wars Jedi: Survivor	Action/Adventure	20 weeks on Steam, 1.2 million copies sold in NA/EU
Star Wars Jedi: Temple of Fear	Action/Adventure	20 weeks on Steam, 1.2 million copies sold in NA/EU



A worldwide gaming company overseeing the complete value chain, encompassing development, publishing, and platform.

### Kakao Games: Mobile Title Lineup

Localization, Marketing & Operational expertise from casual to hardcore, and domestic to global. Unrivalled competitiveness of successfully servicing top-the global games in Korea.

Game Title	Genre	Global Performance
Angry Birds Friends	Casual	#1 on Google Play, 50 million+ downloads
Angry Birds Star Wars	Casual	#3 on Google Play, 50 million+ downloads
Angry Birds Star Wars 2	Casual	#1 on Google Play, 50 million+ downloads
Angry Birds Star Wars Trilogy	Casual	#4 on Google Play, 50 million+ downloads

### Beyond Gaming

A premier game company in Korea equipped with extensive publishing and platform capabilities and a robust development capacity.

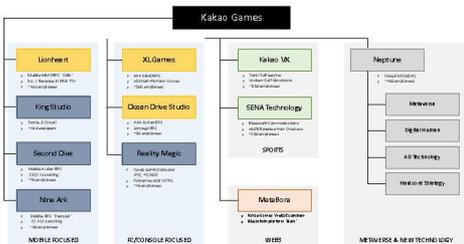


### Kakao Games: Mobile Title Lineup

Localization, Marketing & Operational expertise from casual to hardcore, and domestic to global. Unrivalled competitiveness of successfully servicing top-the global games in Korea.

Game Title	Genre	Global Performance
Angry Birds Friends	Casual	#4 on Google Play, 50 million+ downloads
Angry Birds Star Wars	Casual	#1 on Google Play, 50 million+ downloads
Angry Birds Star Wars 2	Casual	#2 on Google Play, 50 million+ downloads
Angry Birds Star Wars Trilogy	Casual	#2 on Google Play, 50 million+ downloads

### Kakao Games Companies (Subsidiaries & Invested Companies)



### Development Capability: LionHeart

Developing new titles to expand into various genres and global services. Under development of various Sun'el's and other IP, and coming to the market.

Development Capability: **XL GAMES**

Expanding IP leverage and strengthening capabilities in multiplatform development  
 Expansion of IP leverage following successful IP development with global success

**XLGAMES**

- Establishment 2003
- Headquarters
- CEO: Lee Hyung Seob (Lee Hyeon Chul)
- Subsidiary: The Game Group (The Game Group Ltd.)
- Security: 2018 Korea Security Agency (KISA) Security Assessment
- Independent development of new IP: *Overwatch* (Korea)

• **Henry**

- 2018 Best Game Developer Award
- 2018 Best Mobile Game Developer Award
- 2018 Best Game Developer Award
- 2018 Best Game Developer Award

Using IP Game



- Action RPG
- PC/Console
- IP: *Overwatch* (Korea)
- IP: *Overwatch* (Korea)
- IP: *Overwatch* (Korea)

Development Capability: **Ocean Drive Studio**

Future of Interactive Storytelling  
 Innovation in IP leverage

**Ocean Drive Studio**

- Establishment 2000
- Headquarters
- CEO: Lee Min
- Subsidiary: The Game Group (The Game Group Ltd.)
- Security: 2018 Korea Security Agency (KISA) Security Assessment
- Independent development of new IP: *Blackout Protocol*

• **Henry**

- 2018 Best Game Developer Award
- 2018 Best Game Developer Award
- 2018 Best Game Developer Award

Game



- Action RPG
- PC/Console
- IP: *Blackout Protocol*
- IP: *Blackout Protocol*
- IP: *Blackout Protocol*

Schedule	Title	IP	Genre	Platform	Region
2024	<i>Strongest Delivery</i>		RTS	PC	Korea
	<i>Endless Order</i>		Action RPG	Mobile	Global
	<i>Project CH</i>		Suburban Growth Simulation	Mobile/PC	Korea, Japan
	<i>Off to Vulture Rising</i>		MMORPG	Mobile/PC	N.A., E.U.
	<i>Path of Exile 2</i>		MMORPG	PC	Korea
	<i>Blackout Protocol</i>		Team-shoot, Shooter	PC	Global
	<i>Lost Eden: Wall of the Witch</i>		SARPG	PC	Global
	<i>SWARM STATE</i>		MMORPG	Mobile	Global
	<i>Global Simulation</i>		Global IP-based Survival Simulation	PC	Global
	2025	<i>Chrono Odyssey</i>		MMORPG	PC/Console
<i>Archangel</i>			MMORPG	PC/Console	Global
<i>Project CH</i>			MMORPG	Mobile/PC	Korea
<i>Next Rise of Guardians</i>			MMORPG	Mobile/PC	Global
<i>Project CH</i>			MMORPG	Mobile/PC	Global
2027	<i>The Swordmaster's Youngest Son</i>		Action RPG	PC/Console	Global

THANK YOU



Kakao Games : Unrivaled Marketing Power

could reach over 4 out of 5 in Korea.

Kakao Games could tap into the most robust network of marketing vehicles in Korea.







### 韓國網咖業務

PC 網吧管理  
 NEXON 網吧提供 PC 網吧管理系統及服務  
 協助網吧的營運、維修、升級、網絡管理、員工培訓  
 支持 PC 網吧用此服務具及與客戶溝通、提升客戶滿意度

聯動發行商 - 每年約 14 億市場規模  
 助與發行人 - 協助解決營運問題、可與發行人、代理商、遊戲商的文化之一  
 韓國 PC 網吧管理系統及服務具及與客戶溝通、提升客戶滿意度

### 行業趨勢

- 1 韓國本土市場的變化  
 這五年來韓國本土市場發生了變化，對 PC 網吧的需求減少，對主機遊戲的需求增加。
- 2 主機遊戲市場正在崛起  
 這五年來，韓國本土市場發生了變化，對 PC 網吧的需求減少，對主機遊戲的需求增加。
- 3 支持多平台，跨平台  
 這五年來，韓國本土市場發生了變化，對 PC 網吧的需求減少，對主機遊戲的需求增加。

### 電子競技業務

NEXON 电子竞技業務提供 PC 網吧、电子竞技、电子竞技、电子竞技  
 并协助电子竞技俱乐部进行电子竞技、电子竞技、电子竞技、电子竞技

### 韓國遊戲市場的變化

遊戲市場正在發生變化，MMO 的市場佔有率正在下降，而主機遊戲市場正在崛起。

### 貼近用戶的線下活動

NEXON 文化節 (Nexon)  
 LINDOR 遊戲角色、遊戲、遊戲、遊戲、遊戲  
 與韓國第二大遊戲公司合作舉辦大型遊戲展覽  
 1,500 多名參加者、10 多個工作坊、10 多個工作坊

NEXON 文學節  
 幫助韓國文學界、多項 NEXON 遊戲、多項 NEXON 遊戲

### 主機遊戲市場正在崛起

根據全球遊戲市場報告，主機遊戲市場正在崛起，預計在 2024 年達到 1,500 億美元。

### 韓國遊戲產業

### 支持多平台，跨平台

幫助韓國多平台以及跨平台遊戲正在崛起

幫助韓國多平台以及跨平台遊戲正在崛起

### 韓國遊戲產業

市場規模 171 億美元 (2023 年)  
 全球排名第 4 (佔全球市場 6.5%)

移動端 84.8%  
 PC 端 11.0%  
 主機 3.2%

地區別市場佔有率 (2023 年)

### THANK YOU

# 四、NCSoft



以全球200多國為舞台  
傳遞快樂的價值

NCSoft 是韓國最成功的遊戲公司，在 20 個以上國家設有業務據點。  
在中國、土耳其、越南、菲律賓、泰國、新加坡、馬來西亞、

- North America**
  - NC America (USA)
  - NC Canada (CAN)
  - NC Mexico (MEX)
  - NC Brazil (BRA)
  - NC Argentina (ARG)
- Europe**
  - NC Europe (EU)
  - NC Russia (RU)
  - NC Turkey (TR)
  - NC Ukraine (UA)
  - NC Poland (PL)
- APAC**
  - NC Korea (KR)
  - NC Japan (JP)
  - NC Taiwan (TW)
  - NC Hong Kong (HK)
  - NC Singapore (SG)
  - NC Malaysia (MY)
  - NC Philippines (PH)
  - NC Thailand (TH)
  - NC Vietnam (VN)
  - NC Indonesia (ID)
  - NC Singapore (SG)
  - NC Malaysia (MY)
  - NC Philippines (PH)
  - NC Thailand (TH)
  - NC Vietnam (VN)
  - NC Indonesia (ID)
- Vietnam**
  - NC Vietnam (VN)
- China**
  - NC China (CN)
- NC Taiwan**
  - NC Taiwan (TW)

### Who We Are

- Who We Are
- What We Create
- Our Strengths
- NC Taiwan 5S

### What We Create

### Who We Are

### 跨越時代和地區 最具魅力的MMORPG陣容

1998	2001	2004	2007	2010	2011	2012	2023
Lineage	Lineage 2	AION	Blood S. Soul Guild Wars 2	Lineage M	Lineage 2M	Blood S. Soul 2 Lineage W	THRONE AND LIBERTY

### TOP MMORPG GAME DEVELOPER, NCSOFT

1997 創始

### 全球每天超過100萬名玩家遊玩的 MMORPG傳統《天堂》系列

16.6 兆元 (NVD 43,000萬) | 1.1 億人 | 50+ 個國家

### 26年來與全世界2.1億名玩家 一同寫下韓國線上遊戲的歷史

23 兆元 (NVD 5,600萬) | 2.1 億人 | 26 年+

Year	Revenue (USD)
1998	\$223M
2004	\$488M
2010	\$1,353M
2023	\$2B

### 共獲頒5個GOTY 全球暢銷百萬作《魔戰》系列

12 億美元 (NVD 3,780萬) | 3,400 萬人 | 10 +

**全球最先進的MMORPG  
及拓展多元類型的不懈挑戰**

NC 透過持續的研發力量，在傳統 MMORPG 的基礎上，不斷拓展遊戲的類型與內容，為全球玩家提供更具吸引力的遊戲體驗。

NC 遊戲 AAA 級 MMORPG | 以 IP 為核心，持續擴展遊戲內容 | 因應不同地區市場需求，提供多語言與本地化服務

Shooter | Action | Strategy  
Role Playing | Adventure | Simulation  
Casual | Sports

**LIVE 服務**

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

**Strengths**

**以累積26年以上的資料為基礎  
進行獨創的遊戲PLC管理**

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

Year	Game Title	Revenue (Millions)
1998	Lineage	26
2003	Lineage 2	21
2008	AION	16
2012	Guild Wars 2: Blade & Soul	12
2017	Lineage M	7
2019	Lineage 2M	5
2021	Lineage W: Blade & Soul 2	3

**遊戲整合平台  
PURPLE**

PURPLE 是 NC 遊戲的整合平台，為全球玩家提供便捷的遊戲體驗。透過 PURPLE，玩家可以輕鬆訪問 NC 遊戲，並享受高品質的遊戲內容。

**不受任何限制的暢玩  
由17,000+個伺服器  
打造穩固的遊戲服務設備**

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

North America: 600+  
Europe: 200+  
APAC: 16,000+

**以超越設備的創新平台遊玩技術  
從NC遊戲到國際AAA級遊戲等各種IP陣容提供全新的遊玩體驗**

PURPLE 是 NC 遊戲的整合平台，為全球玩家提供便捷的遊戲體驗。透過 PURPLE，玩家可以輕鬆訪問 NC 遊戲，並享受高品質的遊戲內容。

2019年，推出遊戲整合平台PURPLE  
2023年，更新為NC遊戲整合平台  
2024年，推出海外AAA級遊戲

**決定品質的  
NC 遊玩技術**

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

**擁有韓國最大規模的MMORPG玩家基數  
與消費力同且遊玩時間長的優質玩家**

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

28%  
PURPLE 遊玩時間 (含 NC MMORPG 遊戲)  
平均玩家的6倍

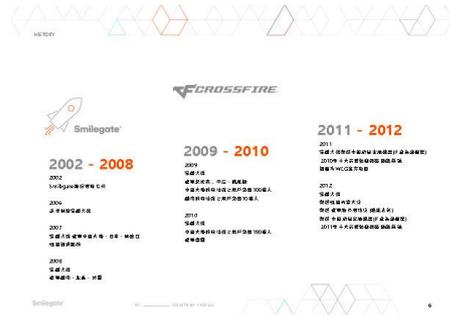
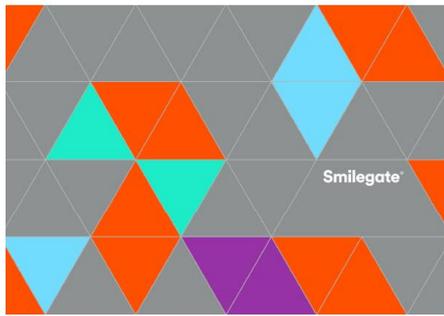
**創新的  
遊戲研發技術能力**

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。

NC 透過 LIVE 服務，為全球玩家提供即時、高品質的遊戲體驗。透過 LIVE 服務，玩家可以獲得即時支援、更新內容、以及與其他玩家的互動。



# 五、SmileGate



**BUSINESS ORGANIZATION**

**Smigagete Holding**  
1-香港註冊及開業，2-香港上市，3-香港及海外上市

**Smigagete Development**  
香港及海外房地產發展，2-投資及發展，3-提供房地產發展及投資服務

**Smigagete IPG**  
1-提供全球品牌及市場推廣服務，2-提供品牌及市場推廣服務，3-提供品牌及市場推廣服務

**Smigagete View**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**Smigagete Investment Group**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**Smigagete Entertainment**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**Smigagete Asset Management**  
提供全球品牌及市場推廣服務

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 11

**CROSSFIRE RECORDS**

**\$13,500,000,000**  
總資產  
遊戲及娛樂業務總收入佔25%

**710,000,000**  
用戶數  
全球同時在線77.8萬人，並在多個地區設有分公司，提供本地化服務及支持。

**8,000,000**  
同時線上人數  
全球同時在線77.8萬人，並在多個地區設有分公司，提供本地化服務及支持。

**80**  
同時在線的遊戲數量  
全球同時在線77.8萬人，並在多個地區設有分公司，提供本地化服務及支持。

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 16

**BUSINESS ORGANIZATION**

**SmigageteRealties**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**Orange Planet**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**SUPER CREATIVE**  
提供全球品牌及市場推廣服務

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 12

**CROSSFIRE RECORDS**

**2,200**  
內容  
提供全球品牌及市場推廣服務

**No. 1**  
遊戲類別  
提供全球品牌及市場推廣服務

**2,200,000,000**  
總資產  
提供全球品牌及市場推廣服務

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 17

**BUSINESS OVERVIEW**

**Game Development**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**Social Contribution**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**Services**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**Investment**  
提供全球品牌及市場推廣服務

**IP Business & Tech**  
提供全球品牌及市場推廣服務

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 13

**World's Beloved MMORPG**

《新倩女幽魂》是一款大型MMORPG，由Smigagete開發及發行。該遊戲自推出以來，一直深受廣大玩家的喜愛，並在多個地區設有分公司，提供本地化服務及支持。

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 18

**BUSINESS HIGHLIGHT**

**Establishing a Solid Foundation for Future Growth by Strengthening Main Businesses and Entering New Markets**

Smigagete Holding 董事會《新倩女幽魂》作為一款大型MMORPG，由Smigagete開發及發行。該遊戲自推出以來，一直深受廣大玩家的喜愛，並在多個地區設有分公司，提供本地化服務及支持。

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 14

**CROSSFIRE RECORDS**

**1,320,000**  
總資產  
提供全球品牌及市場推廣服務

**50,000,000**  
用戶數  
提供全球品牌及市場推廣服務

**6**  
同時在線的遊戲數量  
提供全球品牌及市場推廣服務

**80**  
同時在線的遊戲數量  
提供全球品牌及市場推廣服務

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 19

**World's Beloved CROSSFIRE Delivers More Joy and Touching Moments**

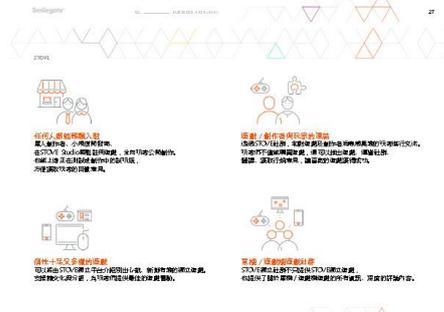
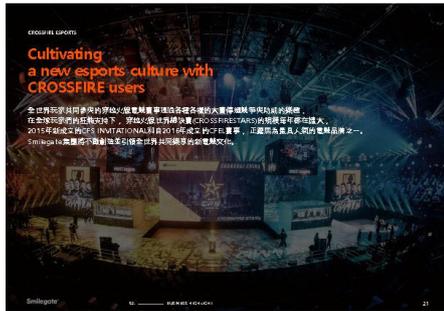
《新倩女幽魂》是Smigagete開發及發行的一款大型MMORPG。該遊戲自推出以來，一直深受廣大玩家的喜愛，並在多個地區設有分公司，提供本地化服務及支持。

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 15

**CROSSFIRE RECORDS**

**81**  
內容  
提供全球品牌及市場推廣服務

Smigagete No. \_\_\_\_\_ COVER BY PAGES 20





IP BUSINESS & TECH

### Han Yua

人工智能的崛起带给我们的启示，无人智能驾驶 Han Yua Han Yua 作为 Smilgate 成员是负责为品牌提供一切具有创意性的内容以及策略。而 Smilgate 则负责为品牌提供品牌、运营策略、文案和视觉设计方面的内容。她主要负责品牌的内容，为品牌提供一切具有创意性的内容以及策略。她主要负责品牌的内容，为品牌提供一切具有创意性的内容以及策略。



Smilgate | TEL: +86 10 5101 8100 | 21



IP BUSINESS & TECH

### A.I. Center

探索未来的人工智能世界 Smilgate AI 是专注于人工智能领域的专业机构，提供人工智能相关的咨询、培训、开发和部署服务。Smilgate AI 是专注于人工智能领域的专业机构，提供人工智能相关的咨询、培训、开发和部署服务。



Smilgate | TEL: +86 10 5101 8100 | 22



IP BUSINESS & TECH

### Smilgate Realies

Smilgate Realies 是专注于为品牌提供一切具有创意性的内容以及策略。Smilgate Realies 是专注于为品牌提供一切具有创意性的内容以及策略。



Smilgate | TEL: +86 10 5101 8100 | 23

## 六、Wemade

# WEMADE

Company Introduction

WEMADE | WEMIX

WEMIX PLAY
WEMADE | WEMIX

## 64 Games

(34 upcoming)

RU  
**29M +**

Avg CCU  
**500K +**

Wallet Download  
**9.7M +**

COMPANY INTRODUCTION

WEMADE | WEMIX

**About WEMADE**

Founder & CEO	Park, Kwan Ho
Founded	Feb, 2000 (Listed Dec, 2009)
Global Offices	Korea, Japan, China, Singapore, UAE, USA, Europe
# Employees	1,800+
Market Cap	\$1.8B (as of Dec, 2023)
Business Scope	Game Business, Investment, IP Licensing, Blockchain Business

WEMIX PLAY
WEMADE | WEMIX

## 30 Game Tokens

Token Trade Volume  
1M, 2023  
**\$200M +**

Avg TX  
per Month  
**5M +**

\* TX: Total Value Locked

GAME

# WEMIX PLAY

BLOCKCHAIN

# WEMIX

WEMIX PLAY

Play, Trade, and Earn with WEMIX

NFT Marketplace

SSS

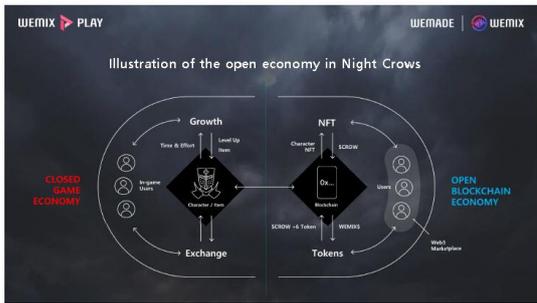
\* SSS: Streamer Supporting System

World's Largest Blockchain Gaming Platform

# WEMIX PLAY

WEMIX PLAY
WEMADE | WEMIX

Modular Transformation



WEMIX PLAY | WEMIX

**Tokenomics**  
Multi-Utility Token Economy

**7 Token System**

**NFT**  
Character Abstracted NFT Economy

**User Created Asset**