

## 3Q24投資主軸

產業	主軸	重點個股
手機產業	Apple Intelligence 宣告iPhone進入AI 時代，將引發 iPhone換機潮	大立光(3008 TT)、美律(2439 TT)
網通產業	天地一體、寰宇一 家，衛星通訊為耀 眼新星	啟碁(6285 TT)、昇達科(3491 TT)
遊戲產業	新遊戲、高配息和 體質調整多題材齊 發	鈦象(3293 TT)、橘子(6180 TT)

# Apple Intelligence 宣告iPhone 進入AI時代

--iPhone將引發換機潮

## 結論

- 智慧型手機具有豐富的影音介面，能以自然的語音及視覺影像與多模態模形進行互動，但目前手機算力仍嫌不足，需要手機與雲端協做才能取得令人滿意的人機互動效果，具有聯網能力且便於隨身攜帶的智慧型手機成為目前最佳的AI入口。
- Apple在WWDC 2024大會上發表Apple Intelligence，由於大幅更新Siri功能，並串接GPT-4o模型，能接手更複雜的AI功能，預期將能在Apple硬體上帶來更全面的AI體驗，由於Apple Intelligence僅支援少數型號處理器，若用戶想要在硬體上實現AI功能，將會引發較明顯的換機潮。
- 展望iPhone16，預期多樣升級仍偏於Pro/ Pro Max機型，16 Pro與Pro Max皆搭載5倍光學變焦鏡頭，增加潛望鏡頭滲透率、主鏡頭進一步升級、更大的RAM、更大的螢幕與更細的螢幕邊框，故預期Pro/Pro Max銷量比重超過50%，高階機型更新將替供應鏈相關業者帶來更大的營運成長動能。
- iOS 18 將AI導入手機，大幅提升手機的使用體驗以及生成式AI相關功能，可望大幅提振舊款機型的換機意願，將陸續帶動iPhone16、17的銷量成長。
- 重點個股：大立光(3008 TT)、美律(2439 TT)

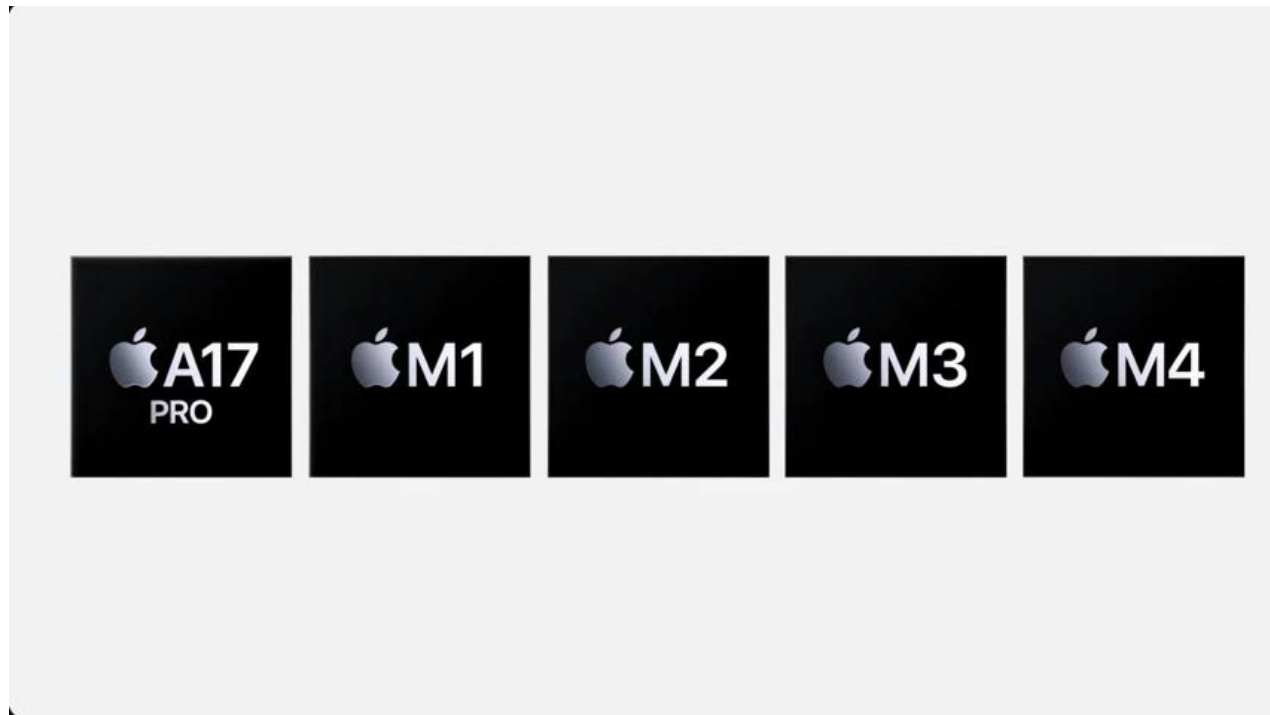
# ChatGPT-4o帶來新變革

---

- 05/2024，OpenAI發表ChatGPT-4o多模態模型，除了文字輸入，還可用語音、影像輸入資訊到模型中，模型可以輸出文字、聲音與圖像的整合結果，讓AI邁向更自然的人機互動。
- GPT-4o具高效能，平均反應時間約320毫秒，與人類反應時間相當，幾乎對聲音輸入就立即產生回應，實測最快反應時間則只需232毫秒，大大提高實用性。
- 智慧型手機具有豐富的影音介面，能以自然的語音及視覺影像與多模態模型進行互動，但目前手機算力仍嫌不足，需要手機與雲端協做才能取得令人滿意的人機互動效果，具有聯網能力且便於隨身攜帶的智慧型手機成為目前最佳的AI入口。

# Apple Intelligence

- Apple在WWDC 2024大會上發表Apple Intelligence，由於大幅更新Siri功能，並串接GPT-4o模型，能接手更複雜的AI功能，預期將能在Apple硬體上帶來更全面的AI體驗。
- 由於Apple Intelligence僅支援少數型號處理器，若用戶想要在硬體上實現AI功能，將會引發較明顯的換機潮。



資料來源：Apple、群益投顧彙整。

# Pro/Pro Max銷售將過半

- 展望iPhone16，預期多樣升級仍偏於Pro/ Pro Max機型，例如潛望鏡頭、主鏡頭進一步升級、更大的RAM、更大的螢幕與更細的螢幕邊框，故預期Pro/Pro Max銷量比重超過50%。
- 因Pro/ Pro Max銷量佔較大比重，高階機型更新將替供應鏈相關業者帶來更大的營運成長動能。

Name	iPhone16	iPhone16 Plus	iPhone16 Pro	iPhone16 Pro Max
Monitor	6.1"	6.7"	6.3"	6.9"
Frame	Aluminum	Aluminum	Titanium	Titanium
Rear Camera	Dual Cam	Dual Cam	Dual Cam+Periscope 5X+LiDar	Dual Cam+Periscope 5X+LiDar
CPU	A18 Bionic		A18 Pro	
5G Modem	Qualcomm X75			
Memory	8GB, LPDDR5		12GB, LPDDR5	
Interface	USB2.0		USB3.2	
Monitor	LTPO, 60MHz		LTPO, 120 MHz	
Shipment%	25%~30%	10%~15%	25%~30%	30%~35%

資料來源：各供應鏈廠商、群益投顧彙整。

# iPhone16多處升級

- 經訪查供應鏈狀況，iPhone16 Pro、Pro Max機殼更長、更寬，螢幕也較前代產品更大，且因導入更新的技術，螢幕邊框更細，進一步放大螢幕可視面積。
- 16 Pro與Pro Max皆搭載5倍光學變焦鏡頭，增加潛望鏡頭滲透率。
- 16 Pro Max主鏡頭升級CIS至Sony IMX903，解析度與色彩飽和度更佳。

Name	iPhone15 Pro	iPhone16 Pro	iPhone15 Pro Max	iPhone16 Pro Max
Monitor(inch)	6.1"	6.3"	6.7"	6.9"
Monitor Bazel (mm)	1.55	1.2	1.55	1.15
Width(mm)	70.6	71.45	76.7	77.58
Height(mm)	146.6	149.6	159.9	163
Wieight(g)	187	194	221	225
Ultra Wide Pixel	12MP	48MP	12MP	48MP
Main Cam CIS	IMX803	IMX803	IMX803	IMX903
Tele Lens	Traditional	Periscope	Perisccope	Perisccope
Tele Zoom	3X	5X	5X	5X

資料來源：各供應鏈廠商、群益投顧彙整。

## 鏡頭光學規格持續升級

- iPhone16 Pro搭載5倍光學變焦潛望鏡，Pro Max主鏡頭升級CIS，超廣角鏡頭升級為48MP畫素，皆帶動一波新鏡頭出貨動能。
- iPhone17Pro Max望遠鏡頭升級為48MP畫素，主鏡頭升級為可變光圈鏡頭，再推升一波新鏡頭出貨成長動能。

	Lens	iPhone15	iPhone16	iPhone17
Pro	Main	48MP-IMX803	48MP-IMX803	48MP-IMX903
	Ultra-Wide	12MP	48MP	48MP
	Tele	Traditional-3X, 12MP	Periscope-5X, 12MP	Periscope-5X, 12MP
Pro Max	Main	48MP-IMX803	48MP-IMX903	Variable Iris, 48MP-IMX903
	Ultra-Wide	12MP	48MP	48MP
	Tele	Periscope-5X, 12MP	Periscope-5X, 12MP	Periscope-5X, 48MP

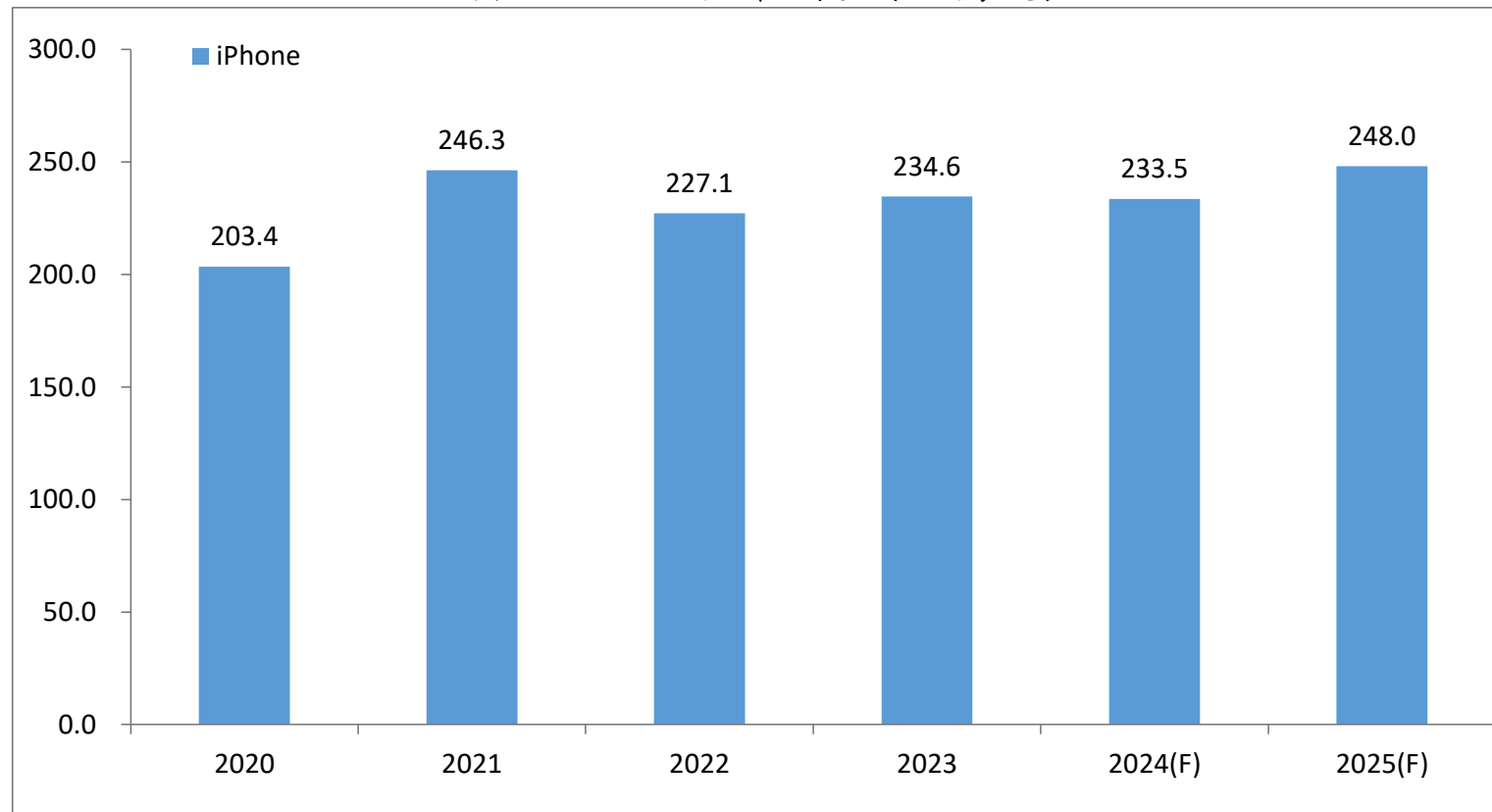
資料來源：各供應鏈廠商、群益投顧彙整。



# 預估2024年後iPhone出貨成長

- 雖因華為捲土重來，導致1H24中國市場對iPhone15需求平平，iOS 18將AI導入手機，大幅提升手機的使用體驗以及生成式AI相關功能，可望大幅提振舊款機型的換機意願，將陸續帶動iPhone16、17的銷量成長。

預估iPhone各年銷量(百萬支)



資料來源：各供應鏈廠商、群益投顧彙整。

# 天地一體、寰宇一家

--衛星通訊為耀眼新星

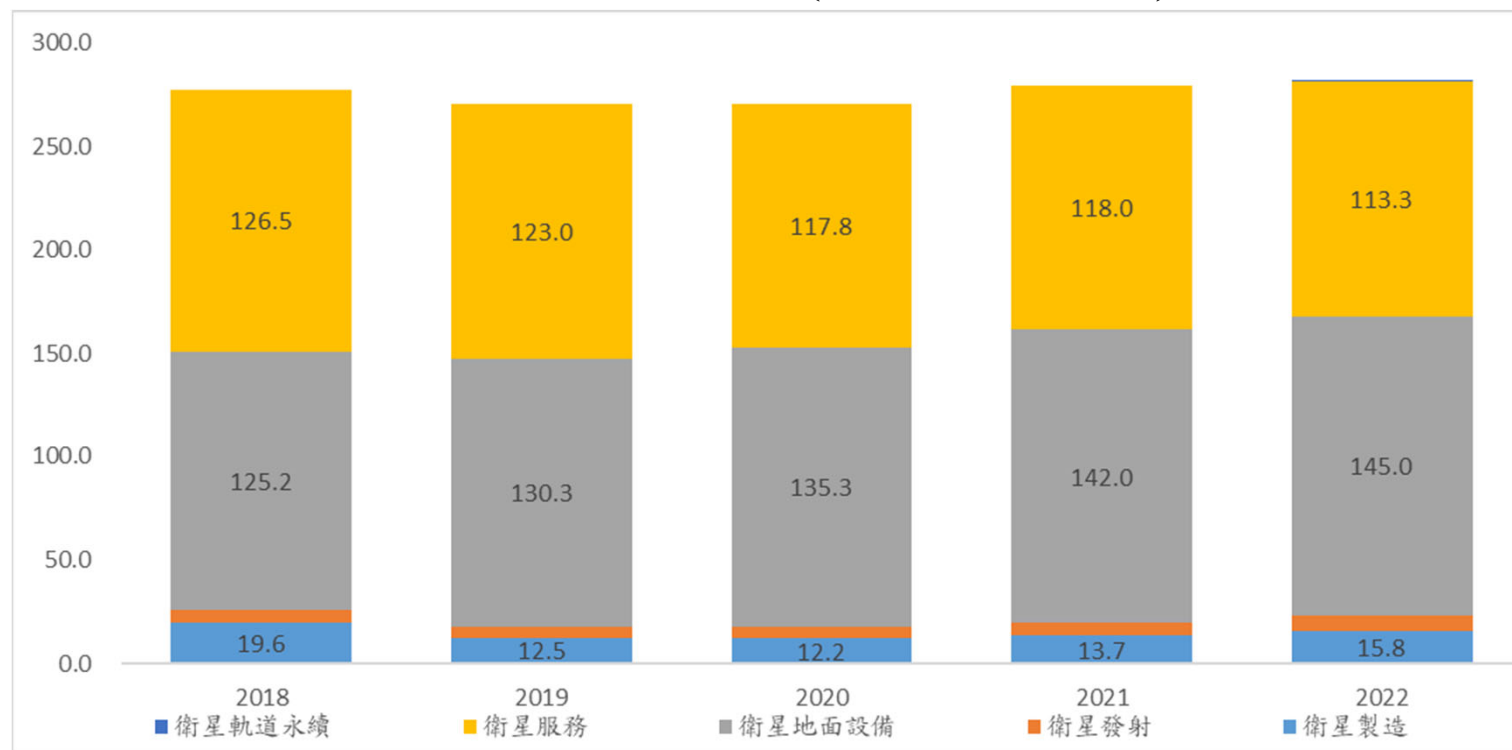
## 結論

- 衛星產業鏈主要由四個主要部分所組成，產值最高的前兩名分別為衛星服務、衛星地面設備，其中，衛星地面設備產值逐年成長。
- 因液態燃料技術提升，以及向量噴嘴技術進步，部分火箭組件可重複使用，火箭酬載發射成本由1981年的每公斤85,000美元下降至2020年的每公斤951美元，帶動衛星發射量大幅增加。
- 衛星通訊能占有一席之地，主要因衛星具有廣佈性、穩定性、多點通訊、建構迅速等特點，可在難以建立基地台的高山、沙漠、海洋進行通訊之外，還可與地面網路互補，並在天災、戰爭時強化通訊韌性。
- Kuiper System預計2H24需將第一期578顆衛星發射完畢，搭載於衛星上的相關零組件業者將可望直接受惠。
- SpaceX在衛星事業垂直整合的業者，一手包辦發射火箭、衛星製造、衛星網路技術制定與衛星網路設備設計，已發射約5,200顆LEO衛星入軌，目前用戶約270萬戶，為進度最快的衛星網路服務業者。
- SpaceX在01/2024發射6顆第二代mini衛星，與T-Mobile測試衛星基地台直連手機成功。
- 重點個股：啟碁(6285 TT)、昇達科(3491 TT)

# 衛星產業

- 衛星產業鏈主要由四個主要部分所組成，分別為衛星製造、衛星發射、衛星地面接收設備，以及衛星服務。
- 產值最高的前兩名分別為衛星服務、衛星地面設備，其中，衛星地面設備產值逐年成長。

各項衛星次產業產值(單位：十億美元)

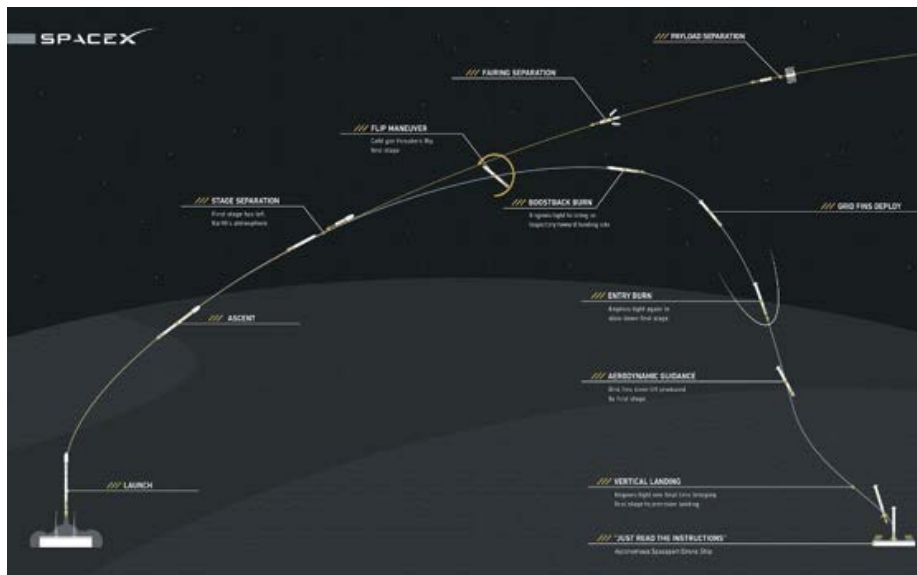


資料來源：SIA，群益投顧彙整。

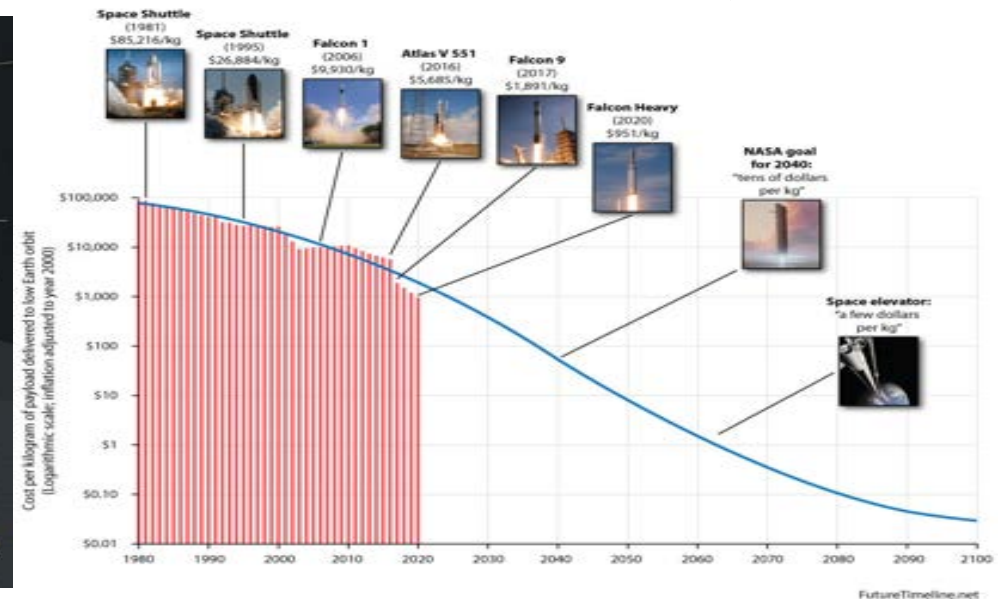
# 火箭複用技術降低發射成本

- 因液態燃料技術提升，以及向量噴嘴技術進步，SpaceX為第一個將第一節火箭回收複用技術商用化的業者。
- 第一節推進火箭佔火箭成本約60%，貨艙遮罩佔約10%，二者重複使用能夠降低70%火箭酬載發射成本。
- 因部分火箭組件可重複使用，火箭酬載發射成本由1981年的每公斤85,000美元下降至2020年的每公斤951美元。

火箭複用技術示意圖



火箭發射成本逐年下降

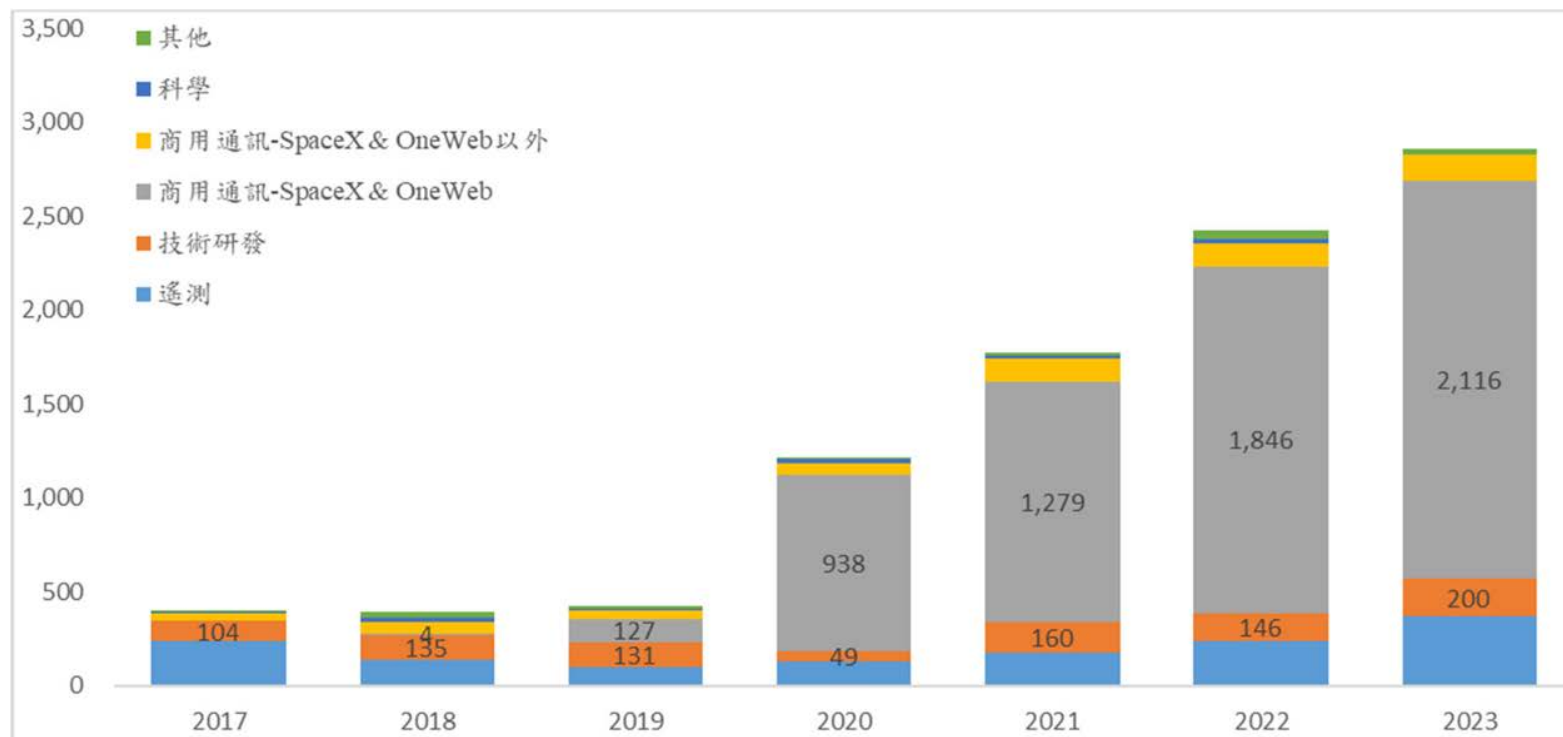


資料來源：SpaceX，Future Time Line.Net、群益投顧彙整。

# 商用通訊衛星大幅增加

- 衛星的用途多樣，以任務分類可分為科學、軍事、導航、研發、遙測、政府通訊，以及商用通訊等...
- 由SIA年報結果可知，近年來商用通訊衛星發射數量大幅增長，再以發射衛星數量細分來看，SpaceX與OneWeb目前為LEO網路主導業者。

商用通訊衛星發射數量大幅成長

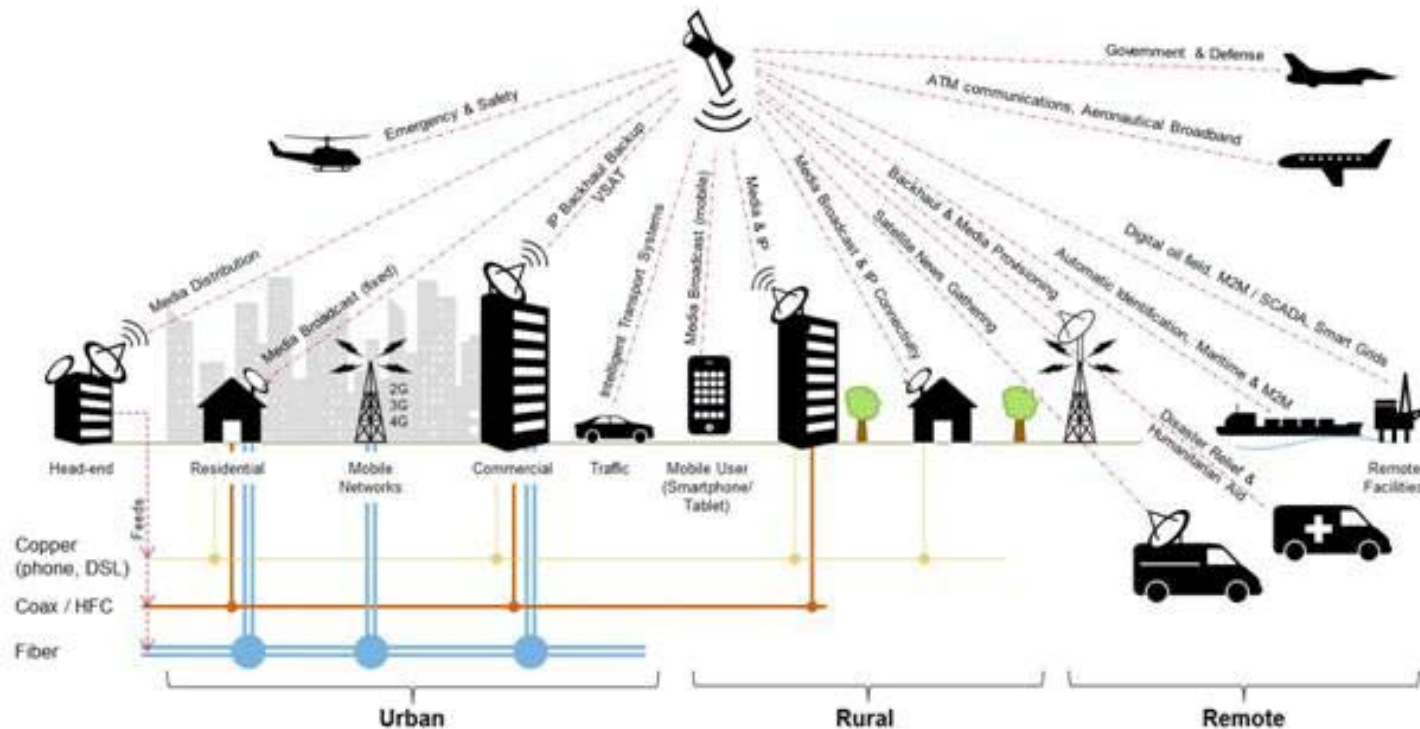


資料來源：SIA，群益投顧彙整。



# 衛星通訊

- 衛星通訊能占有一席之地，主要因衛星具有廣佈性、穩定性、多點通訊、建構迅速等特點，可在難以建立基地台的高山、沙漠、海洋進行通訊之外，還可與地面網路互補，並在天災、戰爭時強化通訊韌性。
- LEO衛星傳輸延時30~50毫秒，GEO衛星傳輸延時600~800毫秒，故LEO具有低延時的特性，用戶體驗優於GEO衛星網路。

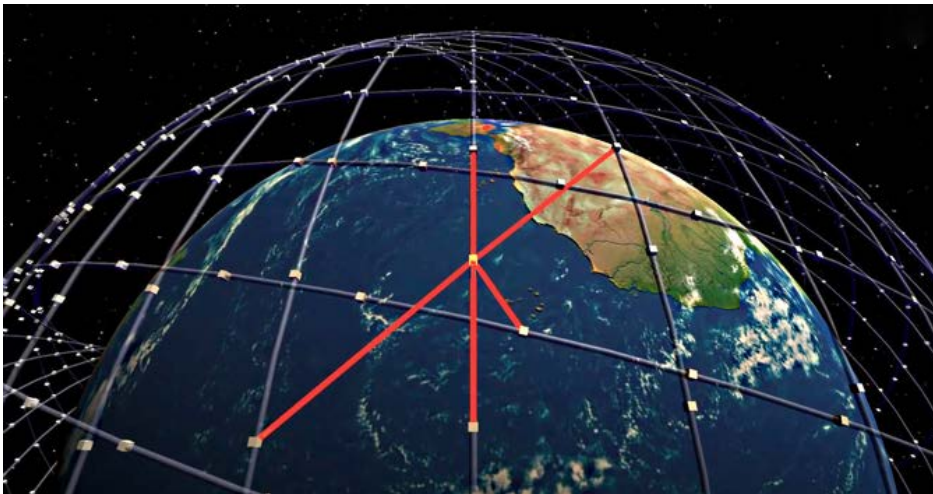


資料來源：Wiley，群益投顧彙整。

# Kuiper System

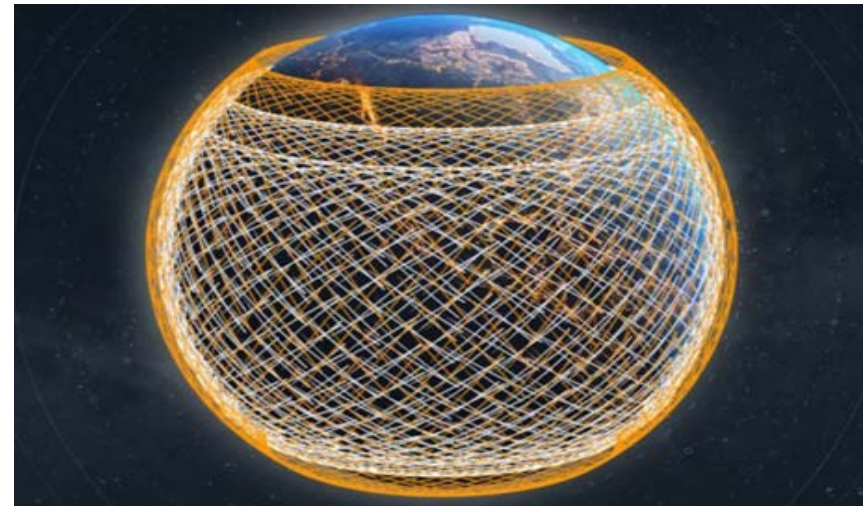
- Amazon於2019年成立的低軌道衛星網路營運商，計畫分五期佈建3,236顆衛星在離海平面590~630公里高的軌道上。
- 預計2H24需將第一期578顆衛星發射完畢，並開始初期衛星網路試營運，預計網路傳輸速度100Mbps以上。
- 由於全球僅有12個地面衛星接收站，衛星間雷射通訊成為必要技術，光學衛星間鏈路以100 Gbps傳輸速度建立網狀網路，提供比陸地上光纖網路快將近30%的資料傳輸速度。

衛星間雷射互連



資料來源：Amazon，群益投顧彙整。

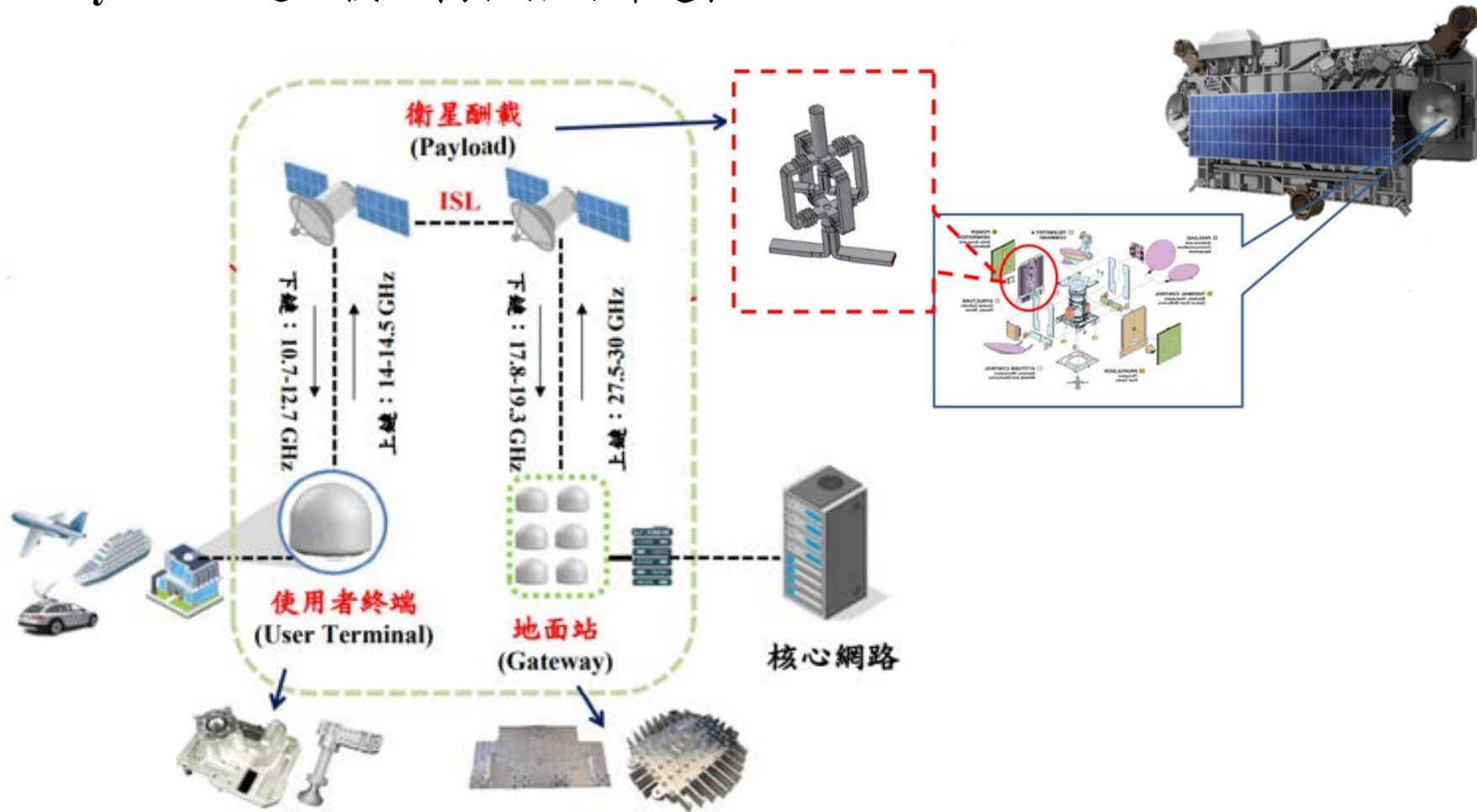
衛星間雷射互連網示意圖





# Kuiper System 相關供應鏈

- 搭載於衛星上無線電通訊模組的耦合器為資訊傳輸的零組件，目前Kuiper System上通訊模組耦合器由昇達科(3491 TT)獨家供應。

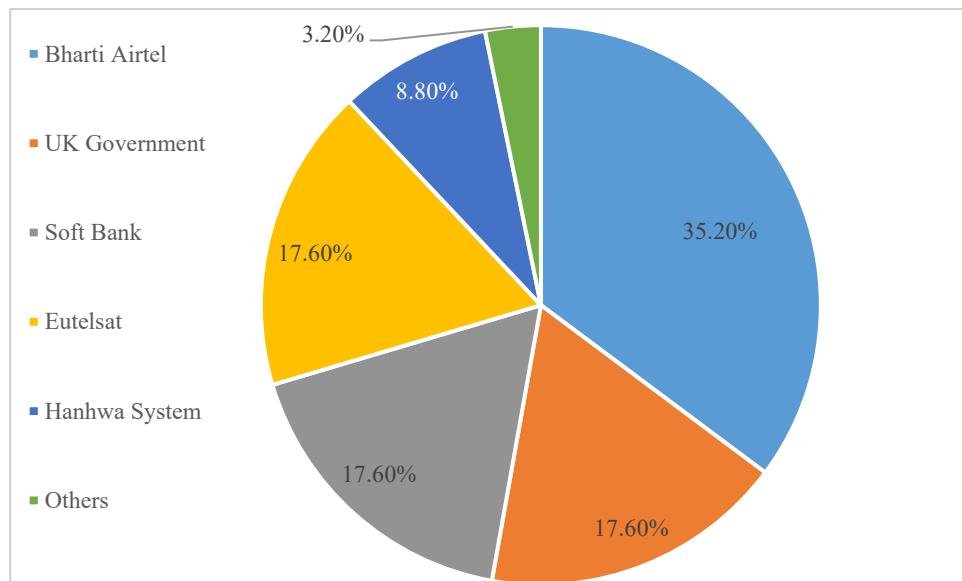


資料來源：昇達科，群益投顧彙整。

# OneWeb

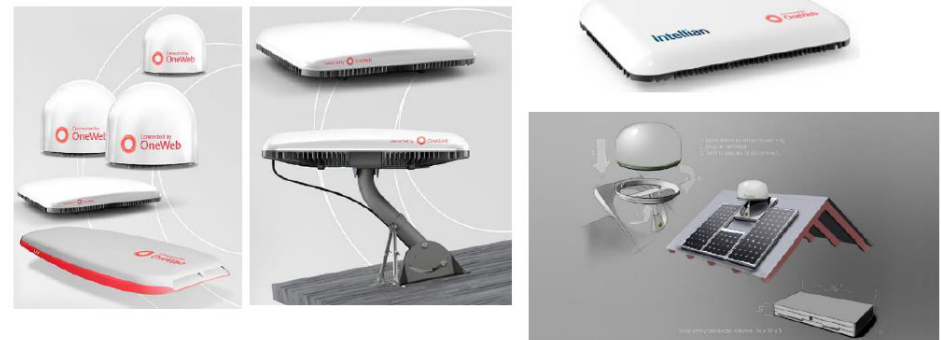
- 03/2020破產重整後，獲得英國政府印度Bharti電信注資後，營運重回軌道，Eutelsat公司在07/2022併購OneWeb。
- G.1 648顆衛星皆已發射到1200公里高的軌道上，專注於衛星網路營運，衛星網路服務銷售交由合作夥伴。
- G.2衛星開發中，將具有衛星間雷射連線能力，並提升衛星通訊容量。
- 已開發家戶、船隻、油井、飛機...多樣化衛星網路終端，服務多樣化客戶。

## OneWeb股權結構



資料來源：OneWeb，群益投顧彙整。

## OneWeb終端



# SpaceX為衛星網路服務先行者

- SpaceX在衛星事業垂直整合的業者，一手包辦發射火箭、衛星製造、衛星網路技術制定與衛星網路設備設計。
- 目前已發射約5,200顆LEO衛星入軌，目前用戶約270萬戶，目前網路服務分為Starlink Residential、Starlink Business、Starlink for RVs與Starlink Maritime，目前提供夏威夷、卡達航空機艙衛星網路服務。
- 01/2024發射6顆第二代mini衛星，與T-Mobile測試衛星基地台直連手機成功。

Starlink衛星網路服務

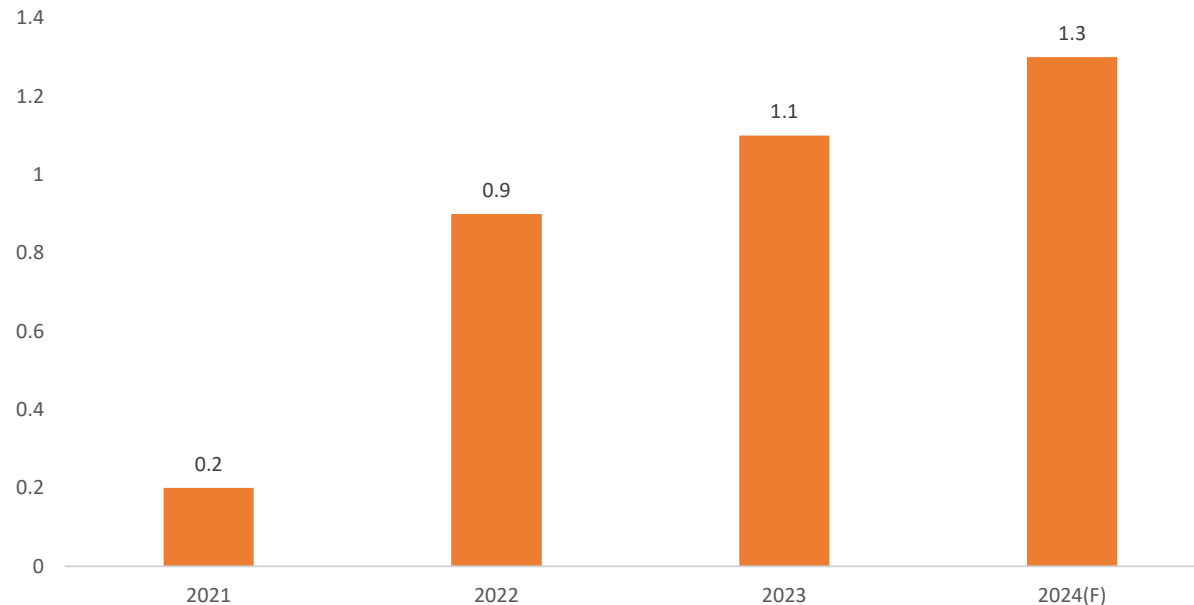
Service Package	Download Speed (Mbps)	Upwnload Speed (Mbps)	Monthly Fee(USD/Month)	Hardware Cost(USD)
Starlink Residential	50~150	10~20	110	499
Starlink Business	150~500	10~40	500	2,500
Starlink for RVs	50~200	10~20	135	599
Starlink Maritime	100~350	20~40	5,000	10,000

資料來源：SpaceX，群益投顧彙整。

# SpaceX用戶快速成長

- 由於衛星發射入軌數目接近5200顆，訊號已能覆蓋全球，故在多國用戶快速增長推升下，預估2024年用戶淨增130萬戶，累計用戶數將達350萬戶，搶攻全球1200萬用戶市場。
- 船舶衛星服務已爭取到嘉年華遊輪、皇家加勒比海使用SpaceX Marine服務，搶攻全球45萬艘活躍船隻市場。
- 民航機衛星網路已與夏威夷航空、卡達航空合作，瞄準全球25000架客機市場。

Starlink Residential用戶淨增數



# 衛星通訊相關供應鏈整理

		SpaceX	OneWeb	Kuiper System	AST Space Mobile	Lynk Global
衛星製造		自製，通訊次模組部分由昇達科(3491 TT)、同欣電(6271 TT)供應；PCB由華通(2313 TT)供應	自製	自製，通訊次模組部分由昇達科(3491 TT)供應	自製	自製
衛星發射		SpaceX	Arianespace, ULA, SpaceX	Arianespace, ULA, SpaceX		
地面設備		WiFi Router由啟碁(6285 TT)供應，電源供應器由群電(6412 TT)供應	Intellian, Hughes, Kymeta, 鐳洋(6980 TT)、明泰(3380 TT)	已發表，尚未量產	現有4G/5G手機	現有4G/5G手機
衛星服務	陸地	自營	由各地經銷商銷售			
	船舶	自營，嘉年華遊輪、皇家加勒比	由各地經銷商銷售			
	飛機	自營，夏威夷、卡達航空				
	手機直連	05/2024測試成功			04/2023測試成功	06/2023商轉

# 3Q24遊戲產業展望

--新遊戲、高配息和體質調整多題材齊發



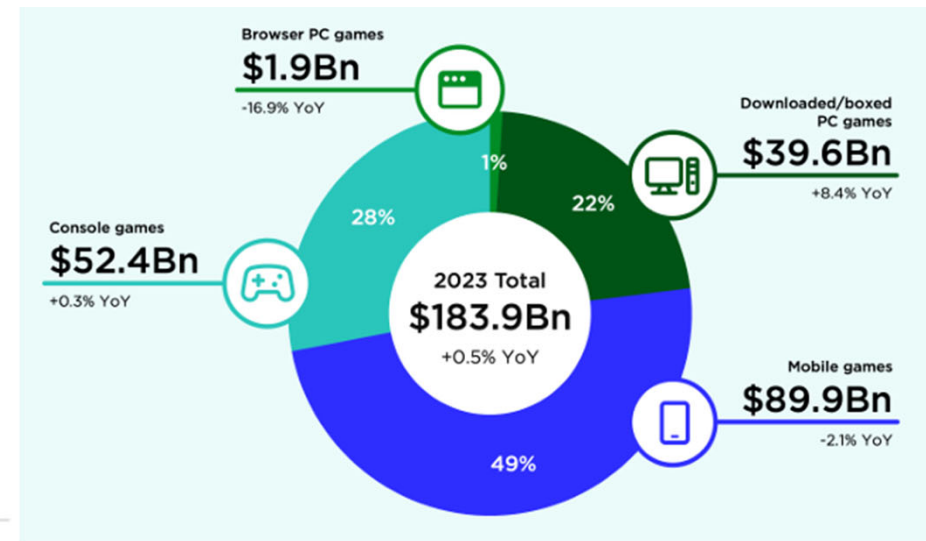
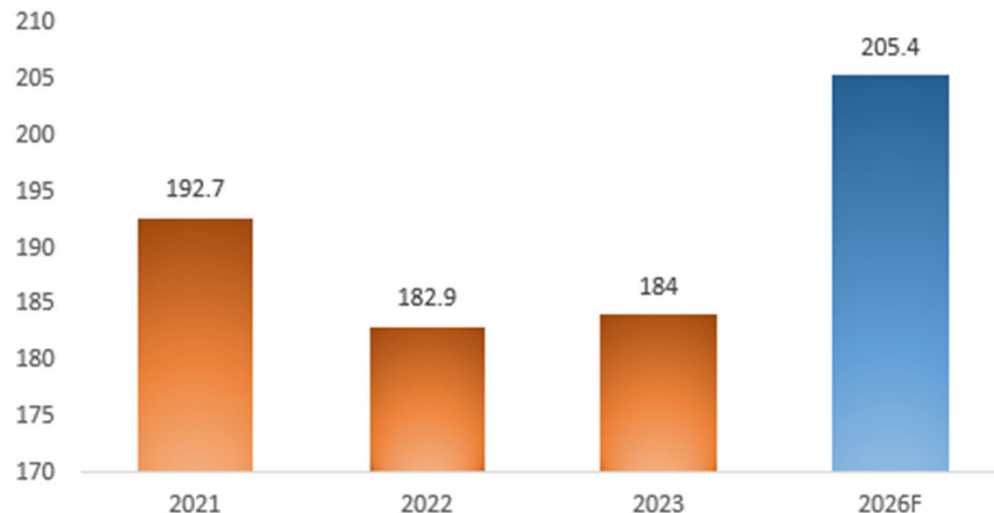
## 結論

- 根據Newzoo的統計數據，**2023年全球遊戲市場規模則為1,840億美元，YOY +0.6%**。就遊戲平台來看，以**手機遊戲佔比49%為最大**，**2023年全球手機遊戲規模為904億美元，YOY -1.7%**，主要是因為全球景氣下滑，且面臨高通膨，影響非剛性需求的遊戲市場營收。依據研調機構Business of Apps的資料顯示，**以2023年來看，2Q~3Q23為谷底，4Q23雖有復甦，但仍未到1Q23的水準，呈現溫和復甦**。根據另一個研調機構Sensor Tower的資料顯示，**1Q24全球手遊收入為199億美元(4Q23 190億美元，1Q23 196億美元)，QOQ和YOY皆翻正**。
- 以區域別來看，亞太區佔總產值的46%為最大，其次為北美的27%，**其中美國和中國兩大國就分別佔了總產值的25%和24%**，換句話說，這兩大國的玩家花在遊戲的錢就幾乎等於全球遊戲產值的一半。
- **美國**兩大平台的熱門遊戲**相似度高**，**玩家喜好輕度手遊**，各類型的休閒類遊戲都愛；中國Android手機不內建Google Play，故iPhone和Android手機的熱門遊戲完全不同；**台灣人偏好博弈和RPG遊戲**，類型與美國和中國相比較為單調。
- 獲利穩定的公司如：鈦象、宇峻、傳奇、智冠和橘子配息率都非常高，近四年這五家公司現金股利發放率都超過70%。
- 重點個股：鈦象(3293 TT)、橘子(6180 TT)

# 手機遊戲佔整體遊戲49%

- 根據Newzoo的統計數據，2023年全球遊戲市場規模則為**1,839億美元**，**YOY +0.5%**。預估2026年達2,054億美元，**2023~2026年CAGR為3.74%**。
- 就遊戲平台來看，**以手機遊戲佔比49%為最大**，2023年全球**手機遊戲規模為904億美元**，**YOY -1.7%**，主要是因為全球景氣下滑，且面臨高通膨，影響非剛性需求的遊戲市場營收。

全球遊戲規模(單位：十億美元)

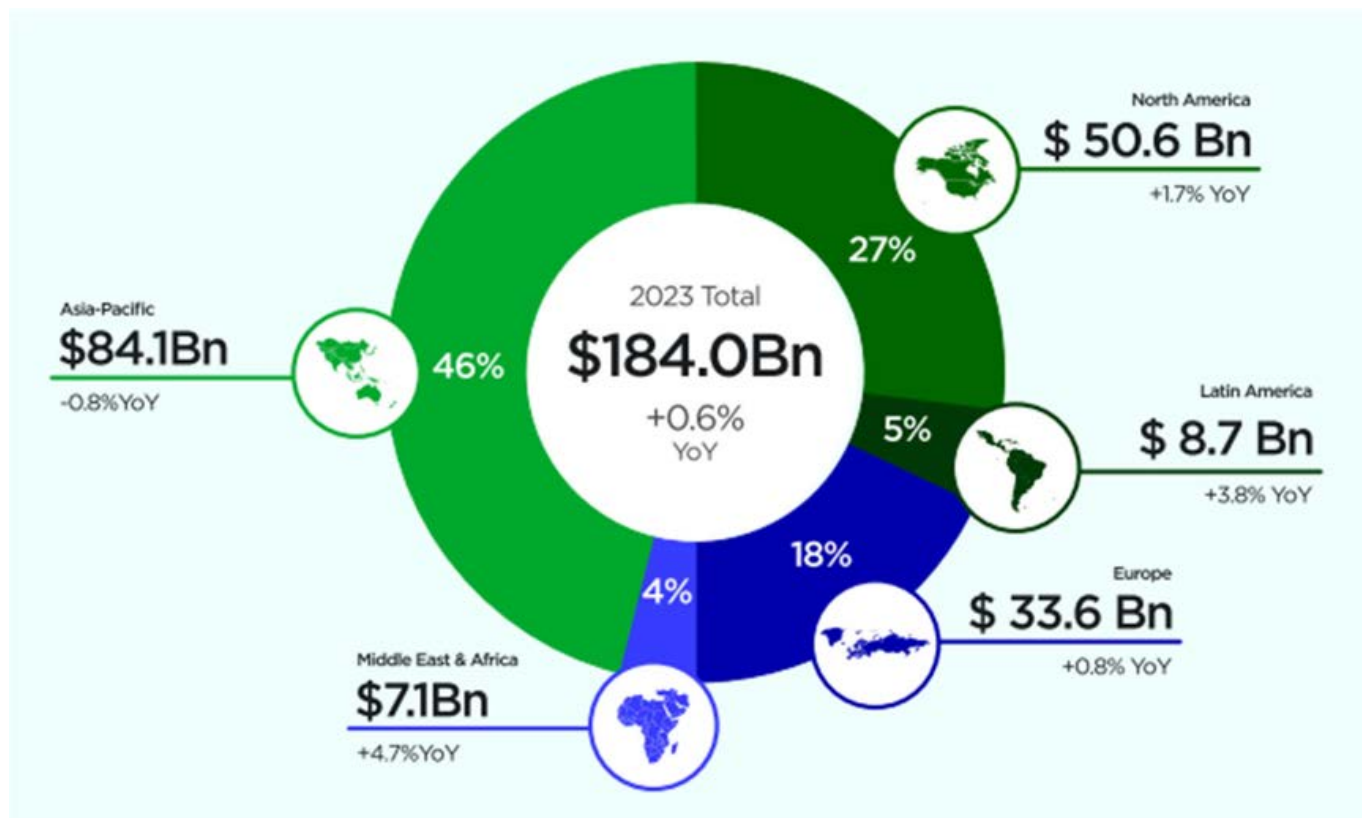


資料來源：Newzoo



# 遊戲產值：(中國+美國) x 2 ≈ 全球

- 以區域別來看，亞太區佔總產值的46%為最大，其次為北美的27%，其中**美國和中國兩大國就分別佔了總產值的25%和24%**，換句話說，這兩大國的玩家花在遊戲的錢就幾乎等於全球遊戲產值的一半。



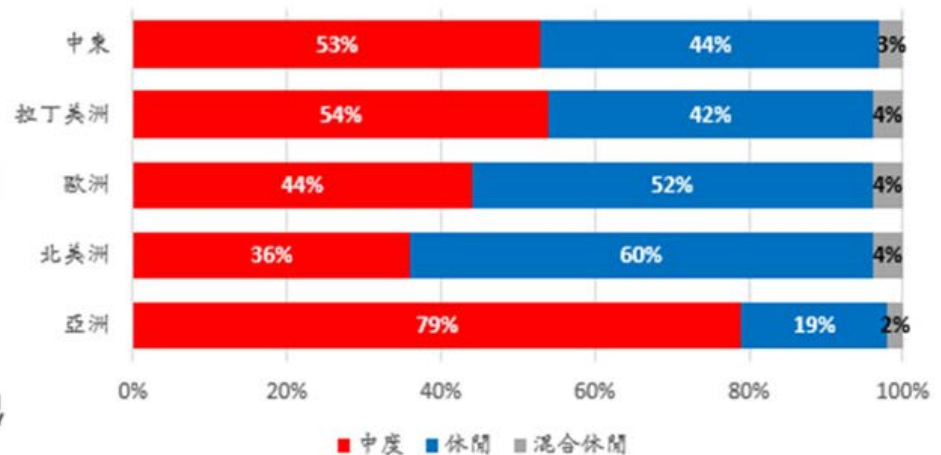
資料來源：Newzoo

# 休閒類遊戲越來越受歡迎

- 根據 Sensor Tower 的資料顯示，**手遊有朝休閒化發展的趨勢**。4Q23 中重度遊戲 YOY -9%，而休閒類遊戲 YOY +8%，且兩者規模差距逐漸縮小。《Royal Match》、《Candy Crush Saga》和《Gardenscapes》以上幾款就是前十大手遊的常客，再加上 2023 年推出的《MONOPOLY GO!》表現非常突出。
- 亞洲玩家偏好中重度手遊，歐美玩家則偏好休閒類手遊。



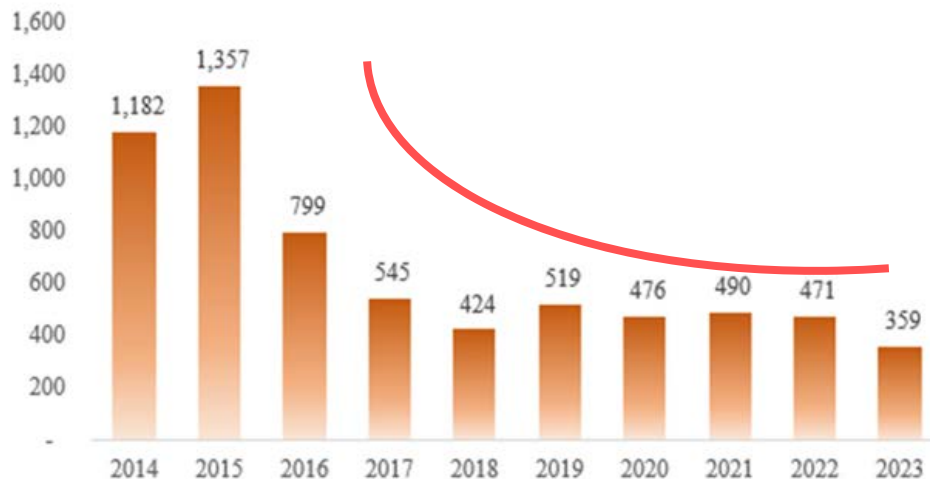
亞洲偏好中度手遊，歐美偏好休閒類手遊



# 從部落衝突營收看手遊營收趨勢

- 根據 Statista 的數據顯示，**08/2012推出**的部落衝突，**2015年營收達到13億美元**，2017~2023年營收則**僅約2014年的一半不到**，但仍**維持一定的營收**。
- **這營收圖也可套用到各種手遊**，初期推出營收都會衝高，受歡迎的遊戲可持續好幾年營收維持高檔，不受歡迎的遊戲可能1~2個月就只剩剛推出時一半不到的營收。

部落衝突營收(單位：百萬美金)



部落衝突+皇室戰爭營收(單位：百萬美金)



資料來源：Statista，群益投顧彙整

# 台灣人偏好博弈和RPG遊戲

- 台灣熱門遊戲以博弈和RPG為主，其中《星城Online》、《天堂M》、《天堂W》、《崩壞：星穹鐵道》、《寒霜啟示錄》和《巔峰極速》為前十名的常客。

遊戲名稱	推出時間	開發商	類型	平台
星城Online	2006	網銀國際(台灣)	博弈遊戲	Windows、MacOS、iOS、Android
Last War:Survival Game	2023	北京元趣娛樂(中國)	策略塔防	iOS、Android
出發吧麥芬	2024	心動網路	放置RPG	iOS、Android
天堂M	2017	Ncsoft(韓國)	MMORPG	iOS、Android
天堂W	2021	Ncsoft(韓國)	MMORPG	iOS、Android、Windows
寒霜啟示錄	2023	Century Games(新加坡)	策略模擬	iOS、Android
菇勇者傳說	2023	Joy Nice Games(台灣)	RPG	iOS、Android
麻將明星3缺1	2012	鈞象電子(台灣)	博弈遊戲	Windows、MacOS、iOS、Android
巔峰極速	2023	網易(中國)/Codemasters(EA收購)	運動競速	iOS、Android
崩壞：星穹鐵道	2023	米哈遊	RPG	iOS、Android、Windows、PS5

資料來源：網路資訊，群益投顧彙整



# 重點個股2024年推出的遊戲

公司名稱	遊戲名稱	類型	遊戲類型	上市時間	IP授權	開發商	營運商
宇峻	英雄傳說 閃之軌跡：北方戰役	手遊	ARPG	國際版：5/29/2024	Falcom	宇峻	宇峻
宇峻	世紀群英傳	手遊	MMORPG	台港澳：4/11/2024封測、3Q24上市		宇峻	宇峻
宇峻	三國群英傳：鴻鵠霸業	手遊	SLG	台港澳：4Q24上市 中國：3Q24上市	宇峻	祖龍	宇峻 三七互娛
宇峻	三國群英傳：國戰版	手遊	MMORPG	中國：3Q24上市		宇峻	鳳俠
宇峻	搓麻將M	手遊	博弈遊戲	台港澳：2Q24封測，4Q24~1Q25上市		宇峻	宇峻
橘子	波拉西亞戰紀	手遊/端遊	MMORPG	台港澳：6/13/2024上市		Nexon	橘子
橘子	救世者之樹M	手遊	MMORPG	台港澳：2H24上市		IMC Games	橘子
橘子	便利商店口袋版	手遊	MMORPG	台港澳：2H24~1H25		橘子	橘子
傳奇	幻想神域 2-Evolution(Aura Kingdom 2-Evo)	手遊	MMORPG	台日版：6/2024中旬		傳奇	傳奇
傳奇	GRAND FANTASIA精靈樂章：ORIGIN	端遊	MMORPG	全球版：3Q24上市		傳奇	傳奇
傳奇	幻想神域 2	端遊	MMORPG	中國：3Q24上市	傳奇		西安創天
智冠/網龍	飄流幻境M	手遊/端遊	MMORPG	台港澳：6/26/2024上市		網龍	網龍



資料來源：公司訪查，群益投顧彙整

# 遊戲公司配息大方

- 台灣遊戲股配息非常大方，以2023年來看，**獲利穩定的公司如：鈐象、宇峻、傳奇、智冠和橘子配息率都非常高**，甚至還超過100%。
- 鈐象的部分，這是他們第二次發放10元的股票股利，也就是買一張送一張。傳奇和智冠則是盈餘分配外，還有資本公積配息，故配息率超過100%。

公司	2023 EPS	配息	配股	配息+配股	配息率	股價	殖利率
鈐象	45.61	35	10	45	76.7%	1,025.0	3.4%
宇峻	4.24	4	0.5	4.5	94.3%	88.2	4.5%
傳奇	1.69	4	0	4	236.7%	135.0	3.0%
橘子	3.28	3.28	0	3.28	100.0%	83.9	3.9%
智冠	7.09	9	0	9	126.9%	143.0	已除息
弘煜科	1.65	0.5	1	1.5	30.3%	49.2	1.0%
隆中	2.43	1	0	1	41.2%	63.5	1.6%
樂意	5.94	4	0	4	67.3%	90.0	4.4%

資料來源：群益投顧彙整



## 遊戲股近五年配息狀況

	2019	2020	2021	2022	2023
鈦象EPS	28.06	48.35	67.16	38.88	45.61
鈦象現金股利	25	42	50	35	35
鈦象股票股利	0	0	10	0	10
鈦象現金股利發放率	89.1%	86.9%	74.4%	90.0%	76.7%
宇峻EPS	4.77	6.17	6.01	6.71	4.24
宇峻現金股利	3.35	4.68	5.00	5.50	4.00
宇峻股票股利	0.99	0.50	0.00	0.50	0.50
宇峻現金股利發放率	70.2%	75.9%	83.2%	82.0%	94.3%
傳奇EPS	4.48	3.91	1.23	0.48	2.35
傳奇現金股利	1	3	1.5	0.5	4
傳奇股票股利	0	0	0	0	0
傳奇現金股利發放率	22.3%	76.7%	122.0%	104.2%	170.2%
橘子EPS	5.06	4.97	6.3	7.29	3.28
橘子現金股利	3.14	4.00	5.00	5.80	3.28
橘子股票股利	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
橘子現金股利發放率	62.1%	80.5%	79.4%	79.6%	100.0%
智冠EPS	4.79	7.4	6.51	6.56	6.74
智冠現金股利	4.02	6.00	5.20	7.00	9.00
智冠股票股利	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
智冠現金股利發放率	83.9%	81.1%	79.9%	106.7%	133.5%

- 鈦象、宇峻、傳奇、智冠和橘子是獲利較穩定的公司，也是近五年都有配息的公司。
- 近四年這五家公司現金股利發放率都超過70%，甚至傳奇和智冠都有動用資本公積配息，故發放率超過100%。
- 鈦象和宇峻是會發股票股利的公司。鈦象近三年有兩次配股，且每次配股都是買一送一。

資料來源：群益投顧彙整

# 投資評等及免責聲明

## 投資評等說明

評等	定義
強力買進(Strong Buy)	首次評等潛在上漲空間 $\geq 35\%$
買進(Buy)	$15\% \leq$ 首次評等潛在上漲空間 $< 35\%$
區間操作(Trading Buy)	$5\% \leq$ 首次評等潛在上漲空間 $< 15\%$
中立(Neutral)	無法由基本面給予投資評等 預期近期股價將處於盤整 建議降低持股

## 免責聲明

本研究報告僅提供予特定人之客戶作為參考資料「非經同意不得轉載」。我們並不確保此資訊的完整性與正確性，投資人應了解，報告中有關未來預測之陳述可能不會實現，因而不應被依賴。而且此報告並非根據特定投資目的或依預定對象之財務狀況所撰寫出來的，因此，此研究報告的目的，既非對投資人於買賣證券、選擇權、期貨或其他證券相關之衍生性商品提供詢價服務，亦非作為進行交易的要約。投資人應注意到相關證券之價值及收益，可能會有無預警地上升或下降，產生投資回報金額可能比原始投資來得少的情形。