

2018

法人說明會



USER JOY

宇峻奧汀

科技股份有限公司



免 責 聲 明

本法說會所提供之簡報內容與同時發佈之相關訊息，
包含對於未來展望之預測與評估，
乃基於本公司針對市場環境及目前可得資料所作的預測，
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。

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，
應以有可能修正的彈性資訊視之。簡報中有關公司的財務、業務或 Q&A 之說明，
可能與未來實際結果存在差異，
此差異原因，可能包括市場需求變化、同業競爭行為、各國政府法令規範
、匯率波動等其他各種本公司所不能掌控之風險因素。



目錄

CONTENTS

01

宇峻奧汀概覽

02

營運現況與實績展現

03

業績與財務說明

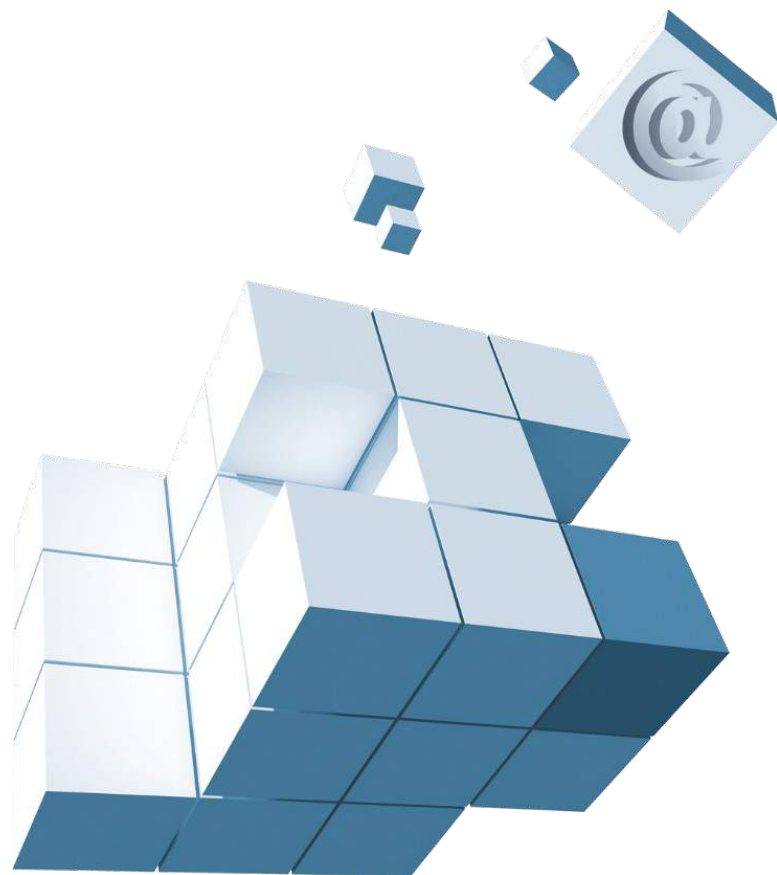
04

未來展望



宇峻奧汀概覽

- ◆ 公司簡介
- ◆ 核心優勢
- ◆ 旗下遊戲 IP





公司簡介 / Company Profile





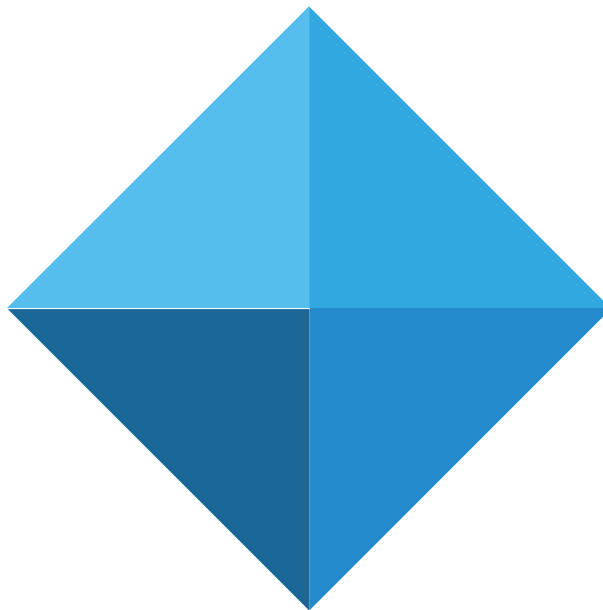
跨平台研發實力

囊括：單機遊戲、網頁遊戲、手機遊戲、AR/VR 遊戲、Console 遊戲 .. 等



開發類型種類眾多

包含：三國武俠題材、日式二次元、西方魔幻、博奕棋牌 .. 等



全方位卓越營銷能力

靈活創新的市場營運團隊及 10 年以上經歷美術實力

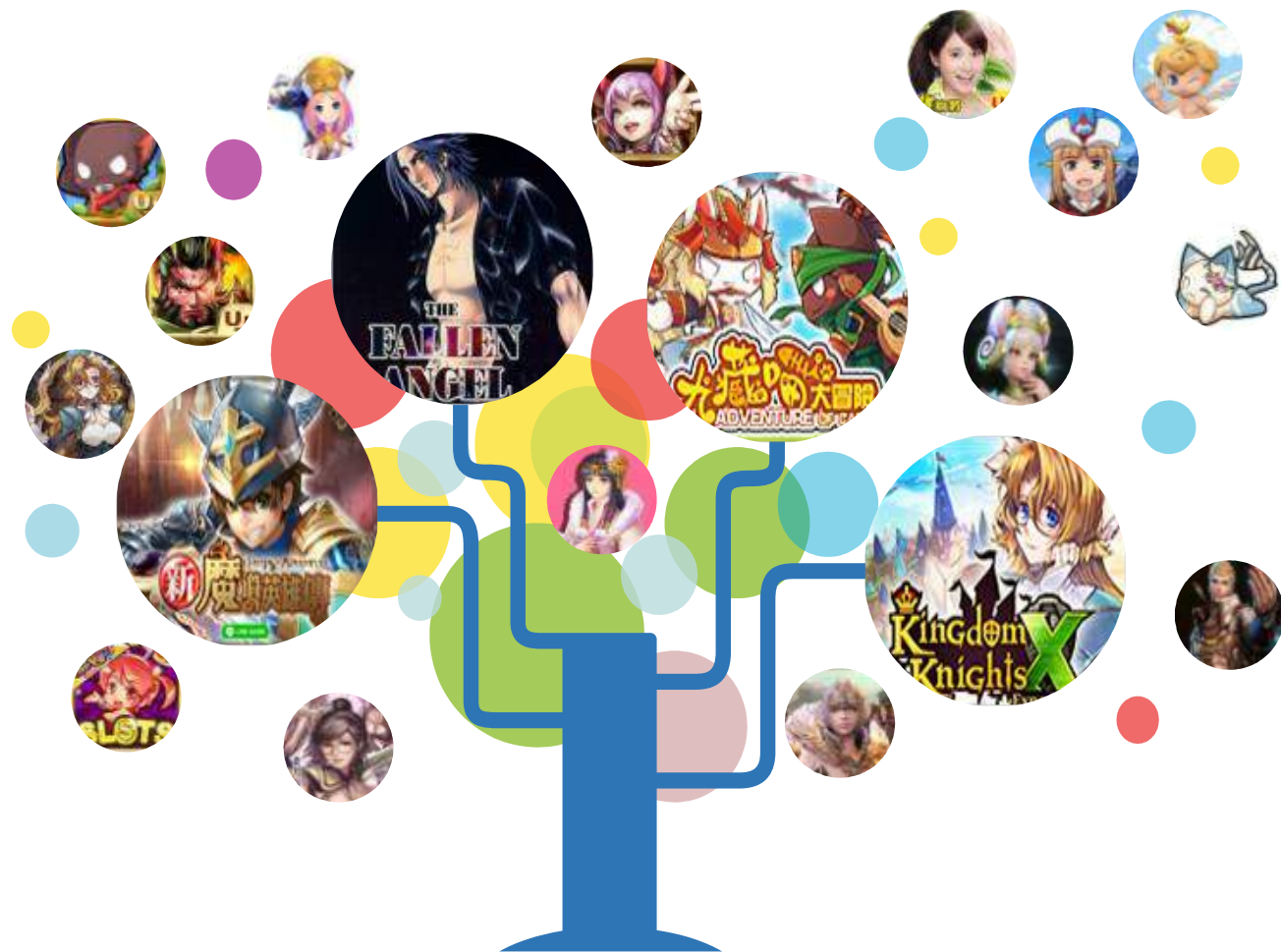


擁有豐富且知名的遊戲 IP

三國群英傳、幻想三國誌、幻世錄、超級英雄傳說、天使之戀、搓麻將、拉斯維加斯娛樂城... 等



20 年以上研發實力，自研產品超過一百款，獲獎無數



MMORPG

- 神州
- 天使之戀
- 火鳳三國
- 萌谷帝國
- 超魔導大戰
- 英雄紀元

PRG

- 古文明霸王傳
- 墮落天使
- 幻想三國誌
- 超時空英雄傳

SLG

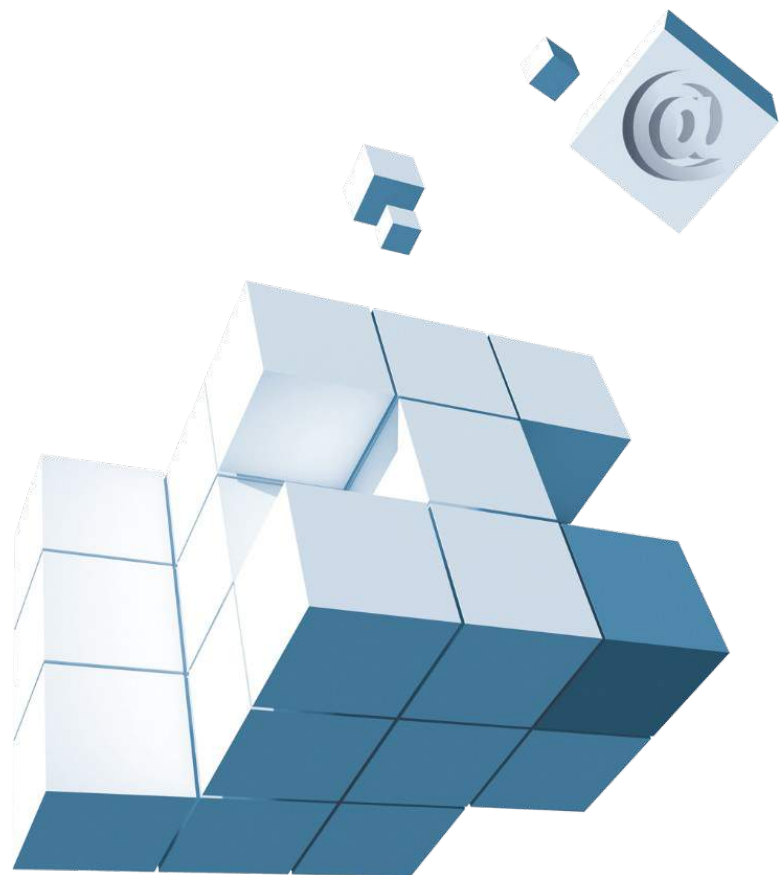
- 三國群英傳
- 幻世錄
- 幻想紀元
- 異域狂想曲
- 王國騎士團
- 決戰亞爾薩

SRPG & 戰棋類



營運現況與實績展現

- ◆ 營運現況
- ◆ 歷年營收趨勢
- ◆ 年度業績展示





到 2018 年 10 月底為止，營運中的產品資料：

宇峻奧汀	台港澳營運	海外營運	IP 對外授權
手機遊戲	7	3	3
網頁遊戲	2	1	1
PC 線上遊戲	7	4	--
PC 單機遊戲	1	1	--
VR 遊戲	1	1	--

香港子公司	台港澳、東南亞營運
代理手機遊戲	2

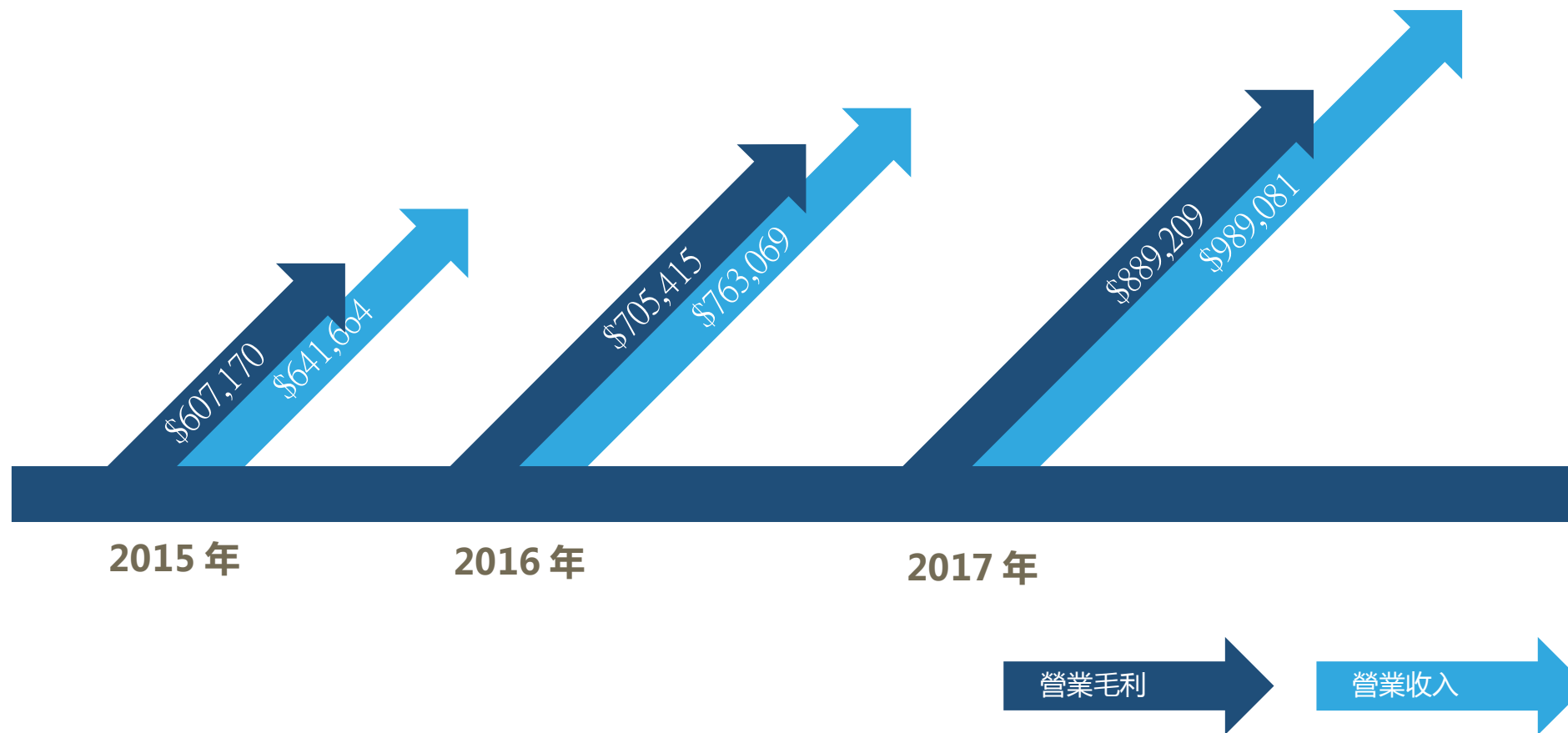
日本子公司	日本營運
代理 PC 線上遊戲	2
代理網頁遊戲	4

集團累計自研 18 款產品於各地區持續營運中。

並代理 5 款其他公司的產品於台港澳、東南亞、日本營運。



營收獲利連續三年持續穩健成長

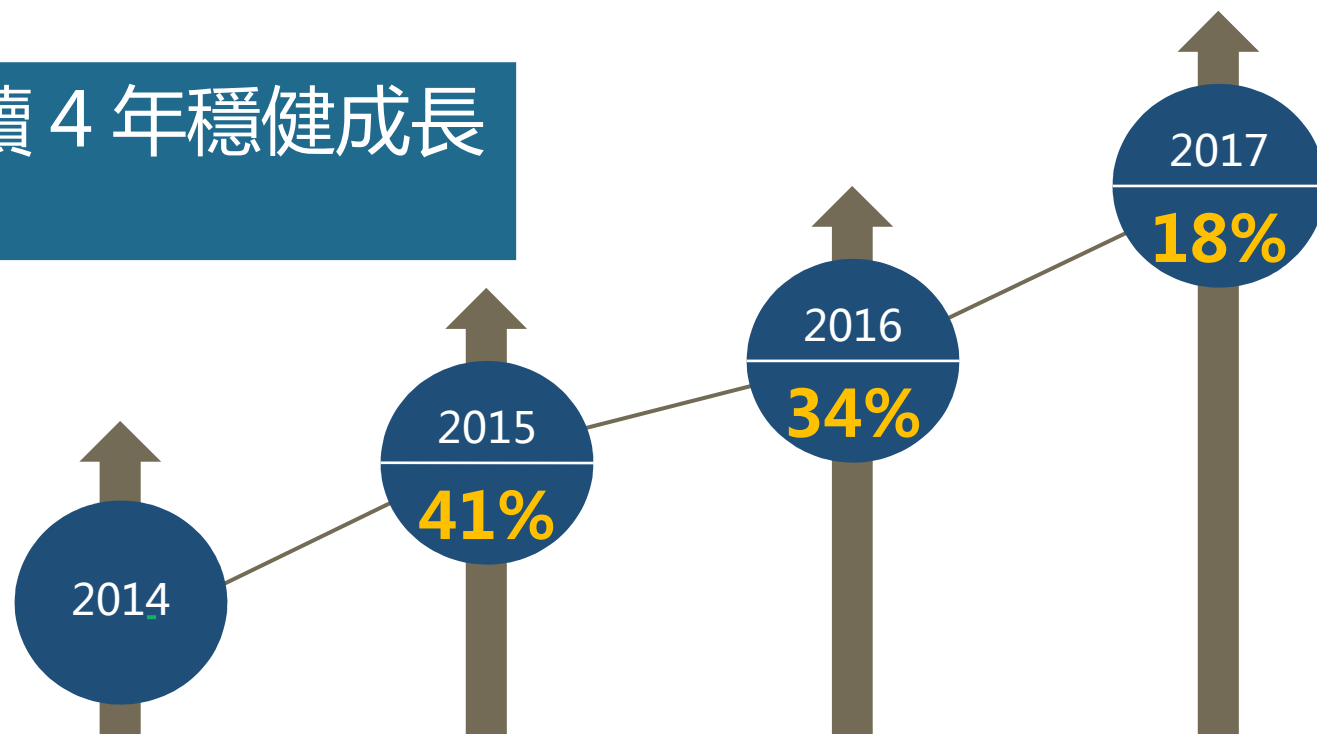


資料來源：宇峻奧汀官網 > 股東會年報



穩定長線休閒遊戲

連續 4 年穩健成長





業績展示 - 三國群英傳 - 霸王之業



**這次厲害了！
雙平台都大推薦的好遊戲！**

GET IT ON
Google Play

Available on the
App Store

按讚分享有面子

遊戲 IP 合作
成功之作

榮獲
iOS、Google 兩
大平台推薦



業績展示 - 幻想三國誌 5



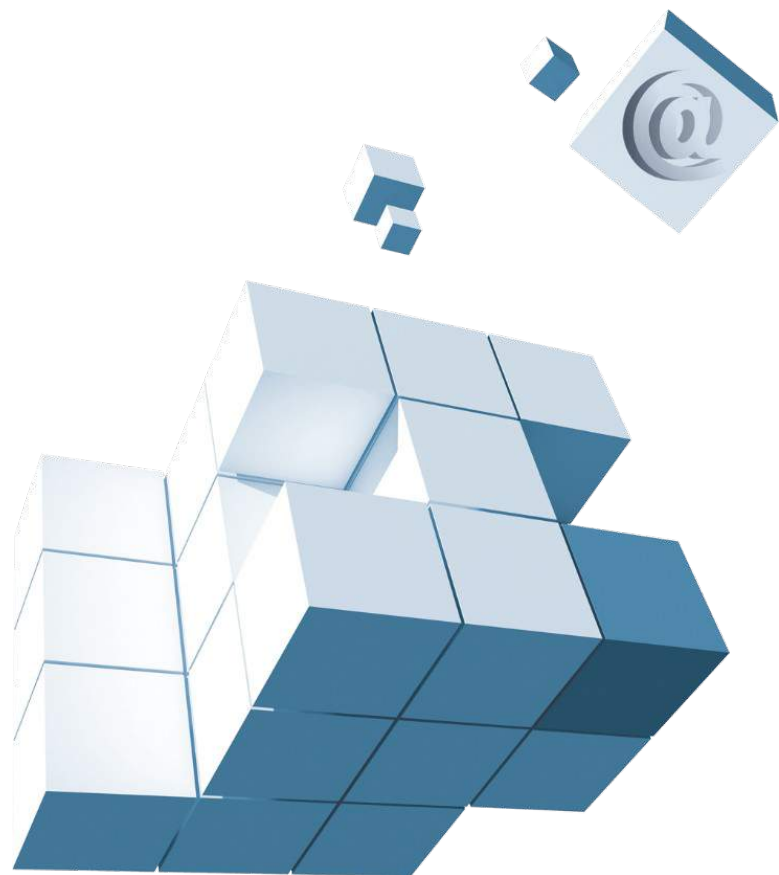
睽違 15 年
經典單機續作

2018 Q2 上市
IP 影劇合作展開



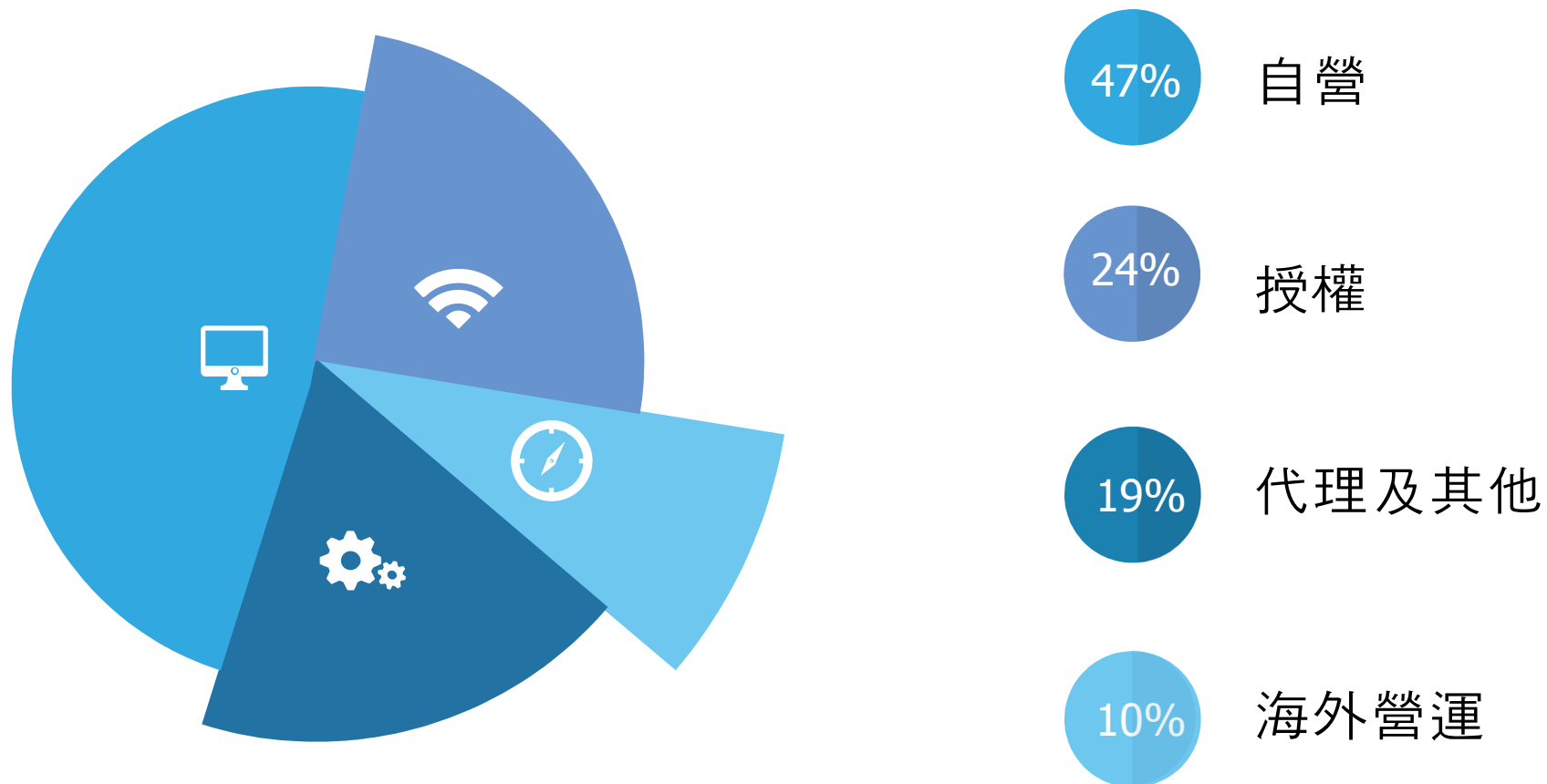
業績與財務說明

- ◆ 穩健營收來源
- ◆ 財務損益表





企業體質良好 穩健營收來源



資料來源：宇峻奧汀官網 > 股東會年報



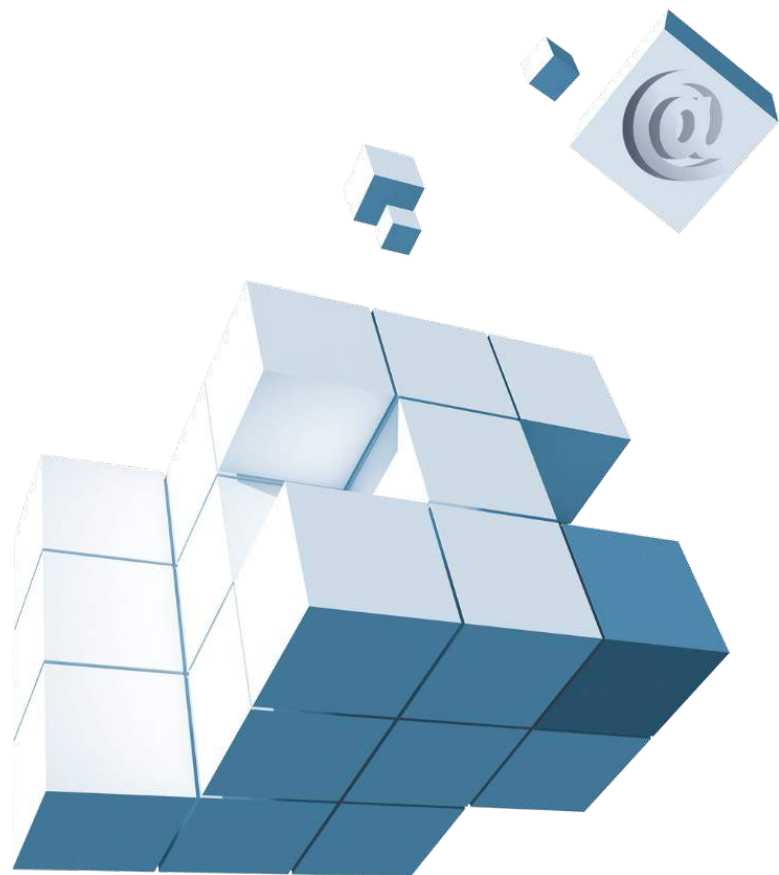
2018 合併損益表

	Q1	%	Q2	%	Q3	%	Total	%
營業收入	323,931	100	292,775	100	257,970	100	874,676	100
營業成本	<u>44,665</u>	14	<u>38,281</u>	13	<u>31,134</u>	12	114,080	13
營業毛利	<u>279,266</u>	86	<u>254,494</u>	87	<u>226,836</u>	88	<u>760,596</u>	87
營業費用	<u>196,300</u>	60	<u>179,255</u>	62	<u>197,803</u>	77	<u>573,358</u>	66
營業淨利	<u>82,966</u>	26	<u>75,239</u>	25	<u>29,033</u>	11	<u>187,238</u>	21
營業外收入及支出合計	<u>7,083</u>	2	<u>8,736</u>	3	<u>6,103</u>	2	21,922	3
稅前淨利	90,049	28	83,975	28	35,136	13	209,160	24
所得稅費用	17,851	<u>19</u>	<u>18,021</u>	6	<u>6,002</u>	2	41,874	5
本期淨利	<u>72,198</u>	9	<u>65,954</u>	22	<u>29,134</u>	11	<u>167,286</u>	19
每股盈餘	<u>\$1.93</u>	—	<u>\$1.60</u>		<u>\$0.71</u>		<u>\$4.06</u>	



未來展望

- ◆ 全球市場概況
- ◆ 遊戲產業之挑戰
- ◆ 市場觀察與應對
- ◆ 營銷策略
- ◆ 展望
- ◆ 新遊戲介紹





《市場趨勢一》 全球遊戲市場持續增長

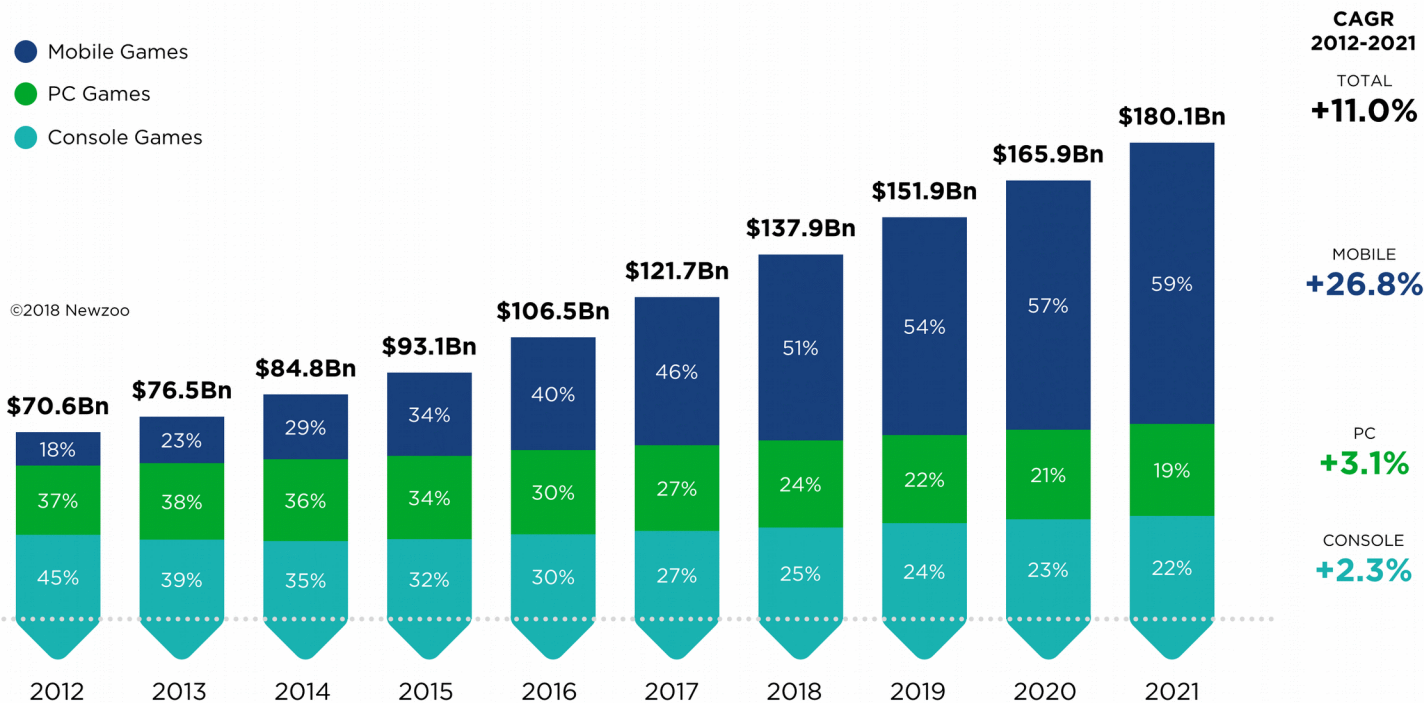


newzoo

2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES

- Mobile Games
- PC Games
- Console Games



CAGR 2012-2021
TOTAL
+11.0%

MOBILE
+26.8%

PC
+3.1%

CONSOLE
+2.3%

Total Market

+11.0%

CAGR 2016-2020

Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

newzoo

資料來源：Newzoo_Global_Games_Market_Report_2018



《市場趨勢二》 移動遊戲已成為市場主流

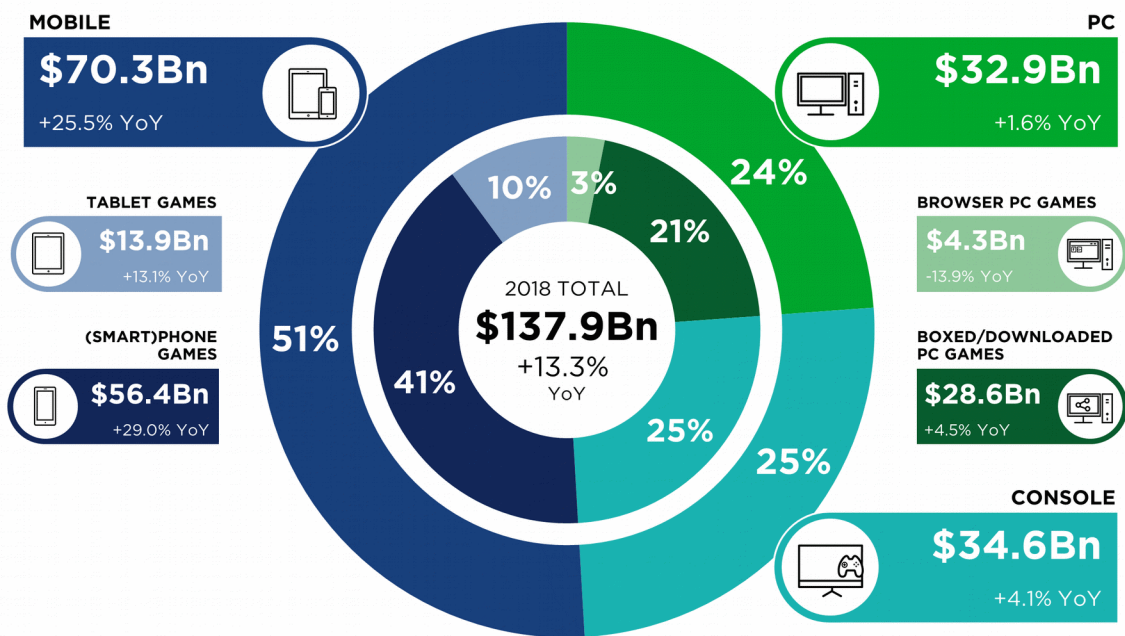


newzoo

2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES

©2018 Newzoo



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



In 2018, mobile games will generate

\$70.3Bn

or **51%** of the global market.

Mobile Game Market Share

+51%

YoY

+25.5%

Year 2018

newzoo

資料來源: Newzoo_Global_Games_Market_Report_2018



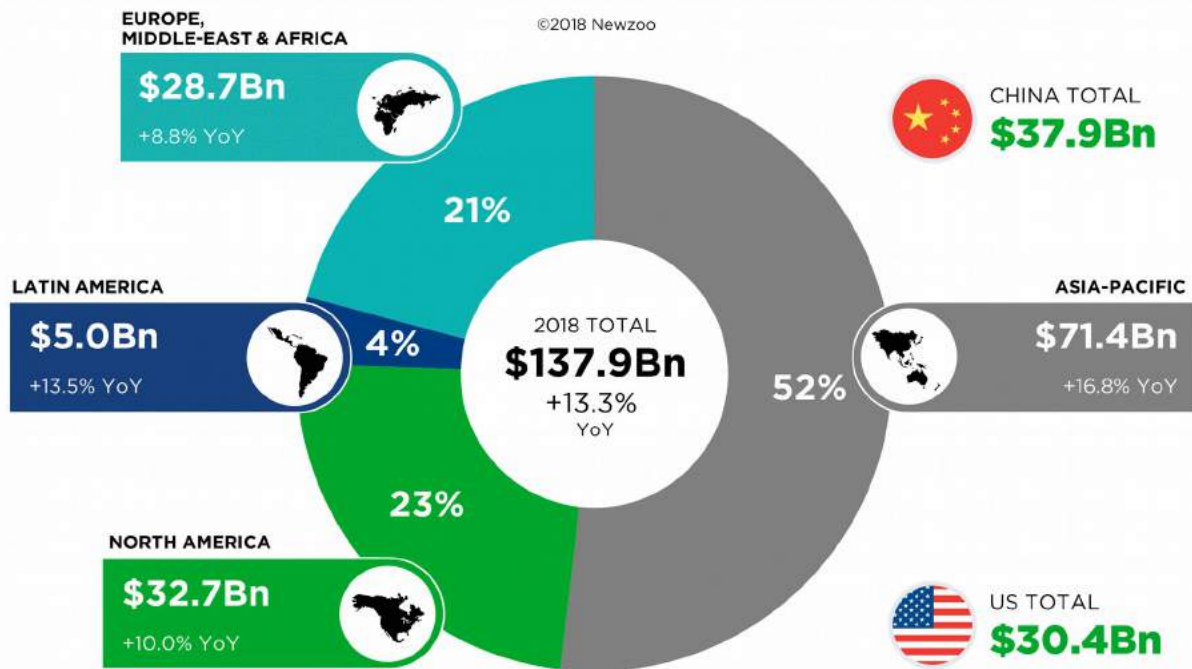
《市場趨勢三》亞太市場強勢增長



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES

©2018 Newzoo



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



In 2018, almost
28%
of all consumer spend
on games will come
from China

newzoo

Asia-Pacific
Market Share

+52%

YoY

+16.8%

資料來源：Newzoo_Global_Games_Market_Report_2018



《市場趨勢四》中國大陸躍升為全球最大單一市場



- 立足台灣
- 出海亞太市場！

RANK	COUNTRY	POPULATION	ONLINE POPULATION	TOTAL REVENUES
1	CHINA	1,415M	850M	\$37,945M
2	UNITED STATES	327M	265M	\$30,411M
3	JAPAN	127M	121M	\$19,231M
4	SOUTH KOREA	51M	48M	\$5,647M
5	GERMANY	82M	76M	\$4,687M
6	UNITED KINGDOM	67M	64M	\$4,453M
7	FRANCE	65M	58M	\$3,131M
8	CANADA	37M	34M	\$2,303M
9	SPAIN	46M	39M	\$2,032M
10	ITALY	59M	40M	\$2,017M
11	RUSSIA	144M	113M	\$1,669M
12	MEXICO	131M	86M	\$1,606M
13	BRAZIL	211M	142M	\$1,484M
14	AUSTRALIA	25M	23M	\$1,269M
15	TAIWAN, CHINA	24M	20M	\$1,268M
16	INDIA	1,354M	48M	\$1,169M
17	INDONESIA	267M	82M	\$1,130M
18	TURKEY	82M	53M	\$878M
19	SAUDI ARABIA	34M	26M	\$761M
20	THAILAND	69M	38M	\$692M

By Game Revenues in 2018



政策

最為明顯的為中國今年對遊戲版號的政策與影劇的限古令等，待來難以量化的影響。

內容

遊戲產業高速發展，國外大廠競爭激烈，遊戲趨向精品化，擁有強大研發能量才有機會。

泛娛樂跨界操作

圍繞遊戲 IP 為中心，再慢慢將其拓展的到不同的領域，如直播、動漫、文學、影視等等能創造巨大商機。



前進亞太市場為推動未來的動能



開發在地化題材遊戲為發展的利器



佈局長線休閒類遊戲為企業穩健的根本



堅強研發實力才有全球市場競爭力



與頂尖開發商合作海外發行是成功的助力



遊戲 IP 朝多元娛樂發展為長久之道



Business cooperation



強力重點研發動能

- 成熟研發團隊因應市場趨勢遊戲精品化
- 加速研發動能與頂尖開發商合作事半功倍

授權、營運海內外並進

- 提前布局海外，搶先遊戲大廠出海搶灘日、韓先機
- 擅用在地化行銷為營銷擴展利器





研 發 佈 局

繼續推進遊戲精品化

- 推出多款豐富類型的精品遊戲，包括策略類、休閒類、二次元遊戲等。
- 密切關注新技術應用：AR、VR等

授 權 代 理

布局搶灘，出海主流市場

- 擴大並深掘中、日、韓等亞洲主流市場。
- 從遊戲產業、跨產業及多元娛樂等，拓展經典IP的延伸可能性。

營 銷 推 廣

營銷推陳出新、精耕細作

- 營銷手法多元，從線上廣告擴展至電視廣告、平面媒體及遊戲直播等方式。
- 祭初創新、在地營銷：邀請知名線上藝人、攜手人氣網紅直播、百萬部落客推薦等等。



《星之軌跡》 Falcom 知名 IP 授權製作



英雄傳說
星之軌跡

知名日系 IP 手遊

原廠劇情監修認證

2018/11/13 繁中版於
台港澳新馬泰等區上市

2019 上半年日文版於日本
地區營運上市

星的羈絆 新的軌跡

Falcom 監製 正統軌跡新劇情



《寶島娛樂城》休閒遊戲新作上市



自研休閒遊戲新作

創新機台 趣味玩法

2018年Q1 於台港澳及
東南亞等地區上市



《馭天下》代理新品手遊



華人不敗三國經典

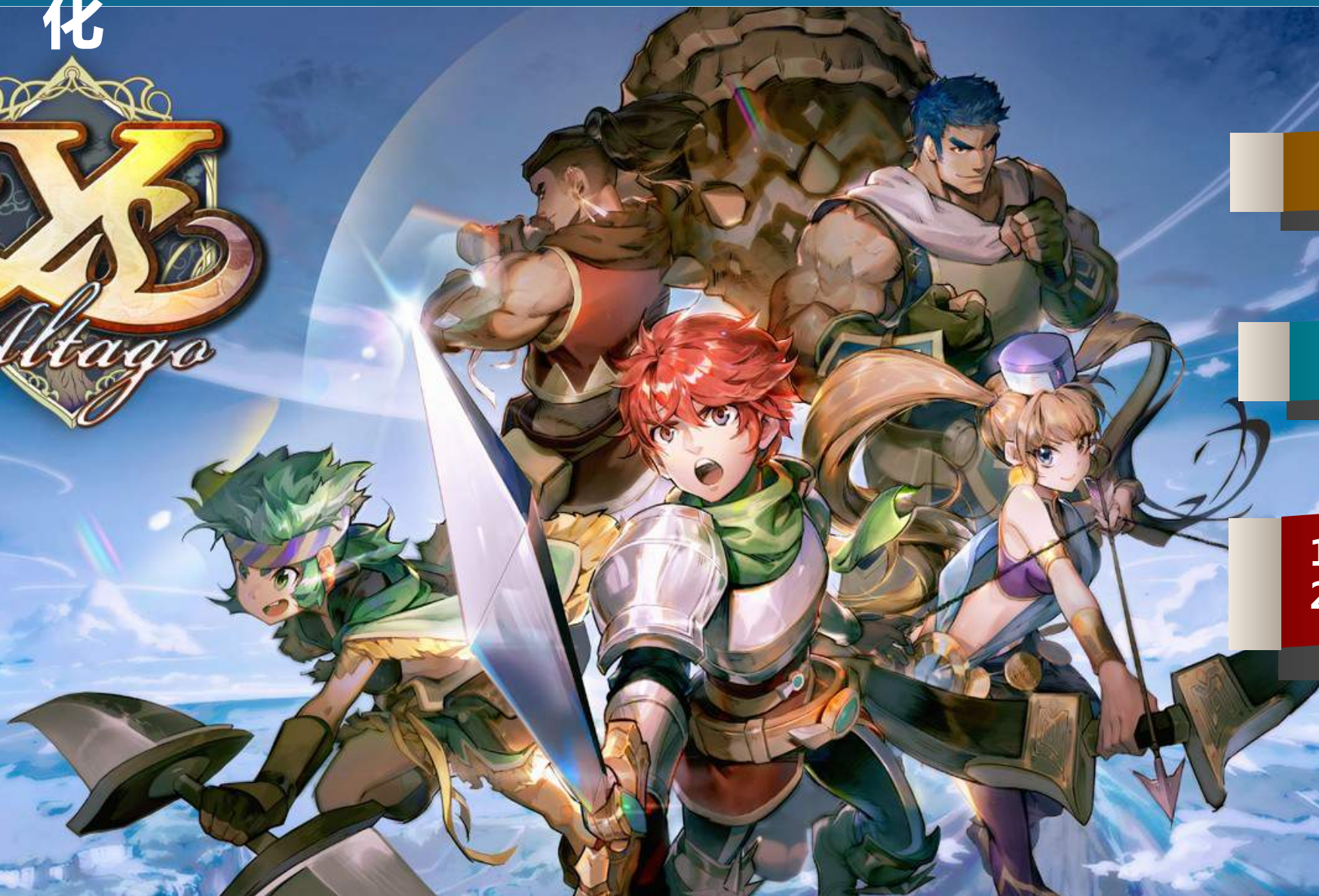
成熟團隊 全力研發

12月進行搶先測試
2019年Q1正式營運

《伊蘇》 日系 ARPG 經典首度手遊



化



知名日系 IP 手遊

即時連線多人共鬥

12 月進行搶先測試
2019 年上半年正式營運



《七大罪》知名模型 / 動畫 IP 手遊



華艷設定登上手遊

超魄力戰鬥展演

2019 年 Q2 於日本地區及
台港澳上市
(地區首發或同時上架未定)

©2017 ホビージャパン・Niô / 「sin七つの大罪」パートナーズ



《三國群英傳 VIII》宇峻奧汀代表

作

三國群英傳 VIII

華人世界的遊戲經典

壯烈千人戰全新演繹

2019年Q3上市



USER JOY

宇峻奧汀

致力作好遊戲，創造玩家感動。

謝謝