



USERJOY

宇峻奧汀

2019 法人說明會

# 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。

# 說明內容



- 公司概要
- 營運現況
- 業績與財務狀況
- 未來展望
- Q & A

# 公司概要



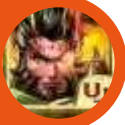
- 公司簡介
- 核心優勢
- 知名IP

# 公司簡介-國際化



## 深耕華人品牌、全球發行與授權

三國群英傳



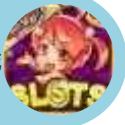
幻想三國誌



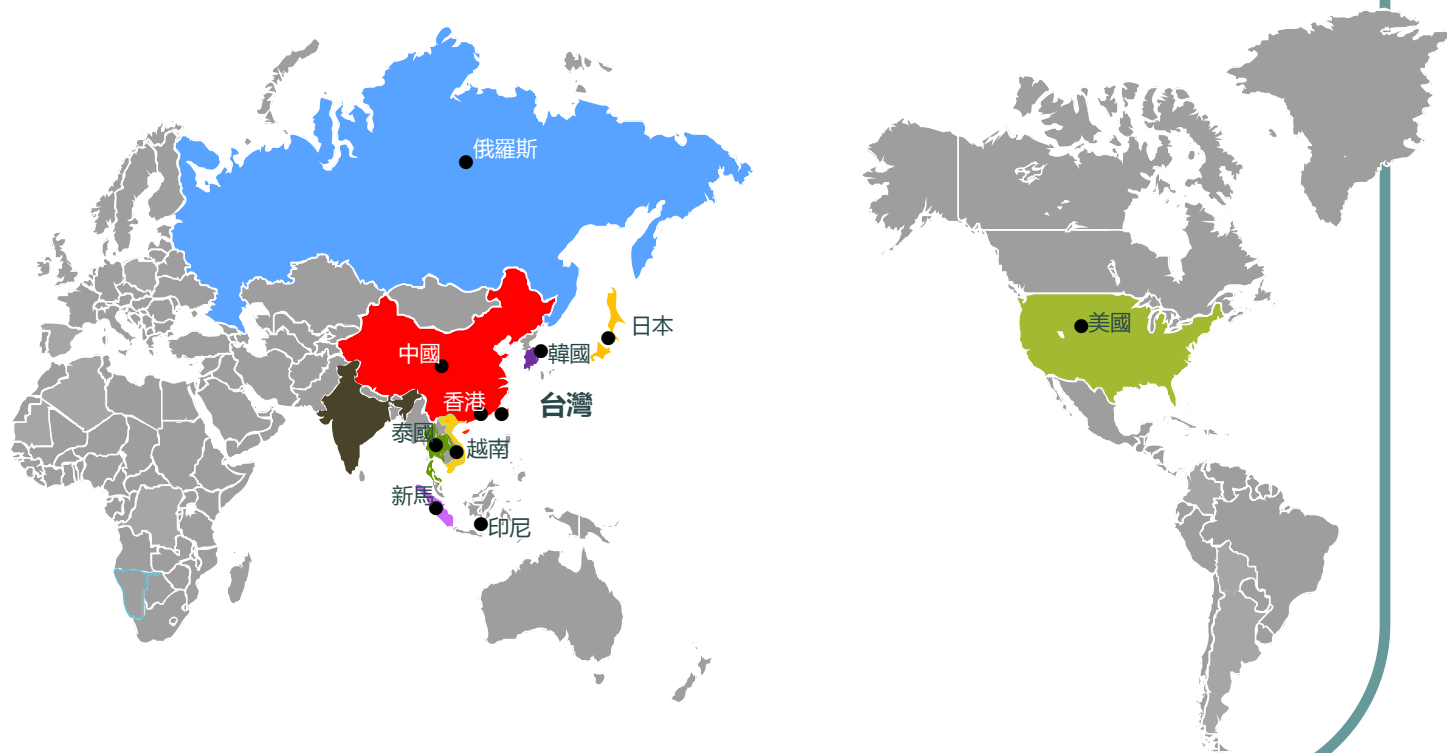
天使之戀



拉斯維加斯娛樂城



HEROES



# 公司簡介-關於宇峻奧汀



1995年成立、  
2008年公開上市

宇峻奧汀

遊戲研發公司，  
致力於遊戲開發與市場營運

公司據點分布：  
台北、台中、北京、香港、東京

員工人數近 400位  
(70% 研發人員)

100+ 遊戲產品  
平台會員數百萬

**From Gamers  
For Gamers.**



# 公司簡介-品牌



## 華人地區 三國策略遊戲第一品牌

三國群英傳



**20**

自1998年第一代迄今已20年

**7**

單機發行橫跨七代

**12**

2005年發行三國群英傳online營運至今

**8**

授權發行地區：中、日、韓、泰、  
、印尼、越南、北美、俄羅斯

**300**

正版銷售超過300萬套

**1億**

影響華人玩家人數超過一億人

# 核心優勢



## 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



## 全方位卓越營銷能力

靈活創新的市場營運團隊

## 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



## 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



# 核心優勢-跨平台研發技術



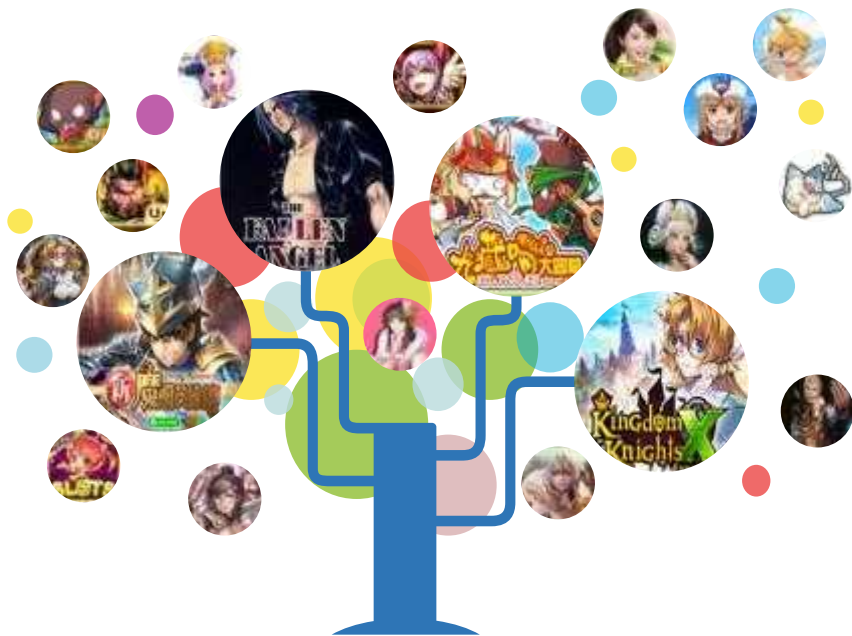
## 跨平台研發技術力





# 核心優勢-開發種類眾多

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
- 古文明霸王傳
- 墮落天使
- 幻想三國誌

## PRG

- 超時空英雄傳說
- 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

## SLG

## SRPG & 戰棋類



# 知名IP



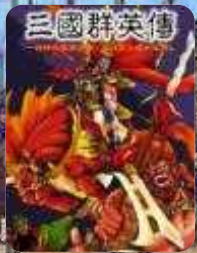
## 自有IP

### 三國群英傳





## 《三國群英傳》IP 介紹



# 三國群英傳系列



## 《三國群英傳》單機版系列

自1998年發行第一代以來，總計共推出七代，授權發行國家地區：中、日、韓、泰、印尼、越南、北美、俄羅斯。單機銷售套數超過300萬套。



2005.April  
MMORPG 線上遊戲

### 授權區域

日本、中國大陸、  
新加坡、馬來西亞、  
越南、泰國



2009.August  
MMORPG 線上遊戲

### 授權區域

中國大陸、歐美、  
印尼、泰國



歷史記憶

# 輝煌戰績

誰與爭鋒



中文版月流水2000萬RMB

創下中港澳台同時在線30萬人紀錄

註冊會員數高達2000萬人

# 三國群英傳獲獎無數



- 2003 《三國群英傳IV》榮獲GAME STAR遊戲之星「最佳策略模擬遊戲獎」
- 2004 《三國群英傳V》榮獲GAME STAR遊戲之星「最受歡迎遊戲獎」
- 2005 《三國群英傳Online》獲選ChinaJoy年度十大最受歡迎網路遊戲入選「中國民族遊戲」**
- 2005 《三國群英傳IV》CGIAC 中國十大最受歡迎單機遊戲
- 2006 《三國群英傳VI》GameStar 國內自製最佳單機遊戲獎
- 2010 《三國群英傳2Online》榮獲GAME STAR遊戲之星兩項大獎：  
最佳美術設計獎、最佳動畫獎  
《三國群英傳2Online》榮獲第二屆中國優秀遊戲製作人評選大賽（CGDA）：「最佳遊戲2D（人物/場景）美術設計獎」





# 三國群英傳系列產品特色

史詩般壯闊氣勢

# 大規模戰爭



千人大戰





# 三國群英傳系列產品特色



# 三國群英傳

# 熱血澎湃

炫麗武技

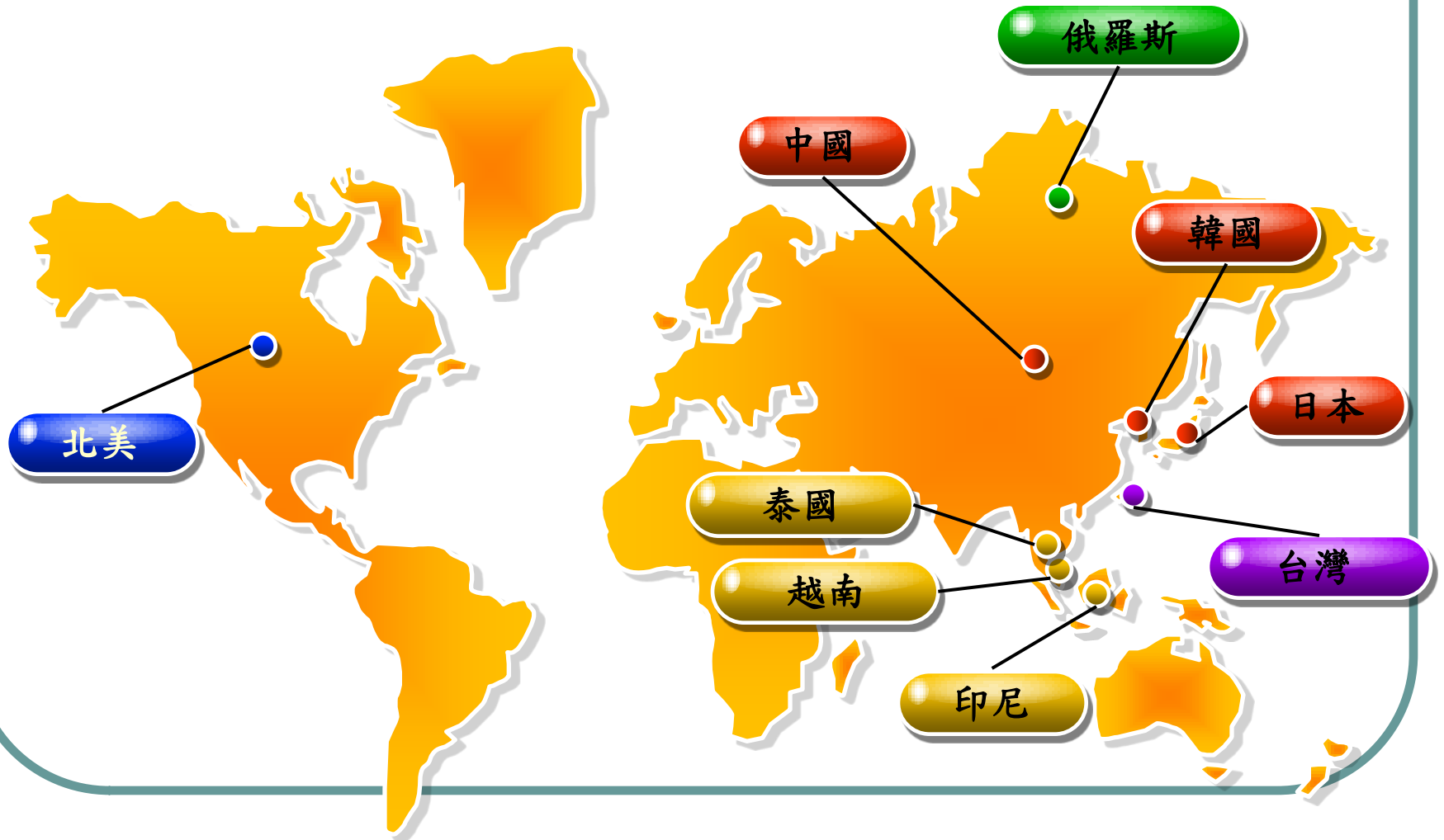
千餘名武將各領風騷





# 三國群英傳產品涵蓋

- 三國群英傳正版發行區域，涵蓋率廣



# <三國群英傳> 影響力持續不斷



- <三國群英傳> 單機系列銷售達**300萬套**，由於當時環境問題，版權意識薄弱，非正規統計玩盜版族群約是正版的**10倍以上**。
- 預估中國大陸地區 **1990 – 2000 年代** <三國群英傳> 單機遊戲玩家約**5000萬人**，<三國群英傳>影響中國大陸三國遊戲產品一個世代。



**2005 年** <三國群英傳> **online** 網路遊戲累積註冊用戶數超過 **2000萬人**，並持續營運至今**(2019)**已超過**14年**。

坊間以<三國群英傳> 為名所開發之侵權遊戲與盜版遊戲不計其數，依照每年新作加上玩家間推廣，延續至今此玩家超過一億人以上。

# 知名IP



## 自有IP

## 華人三大仙俠RPG遊戲之一

幻想三國誌



**15**

1998年首款問世，  
迄今累積15年IP



**5**

PC產品續作  
作品累積5代



發行區域：

中國、  
日本、  
新馬...等



**4**

自2004~2007年間，  
連續4年  
獲得最佳遊戲動畫獎



# 知名IP



## IP經濟，多樣化衍生

- 電視劇、電影、動畫授權
- 遊影結合、周邊衍生品項開發
- 小說、漫畫、美術設定集書籍出版
- 音樂授權、出版





- 營運中產品
- 營收獲利趨勢
- 年度成果

# 營運中產品

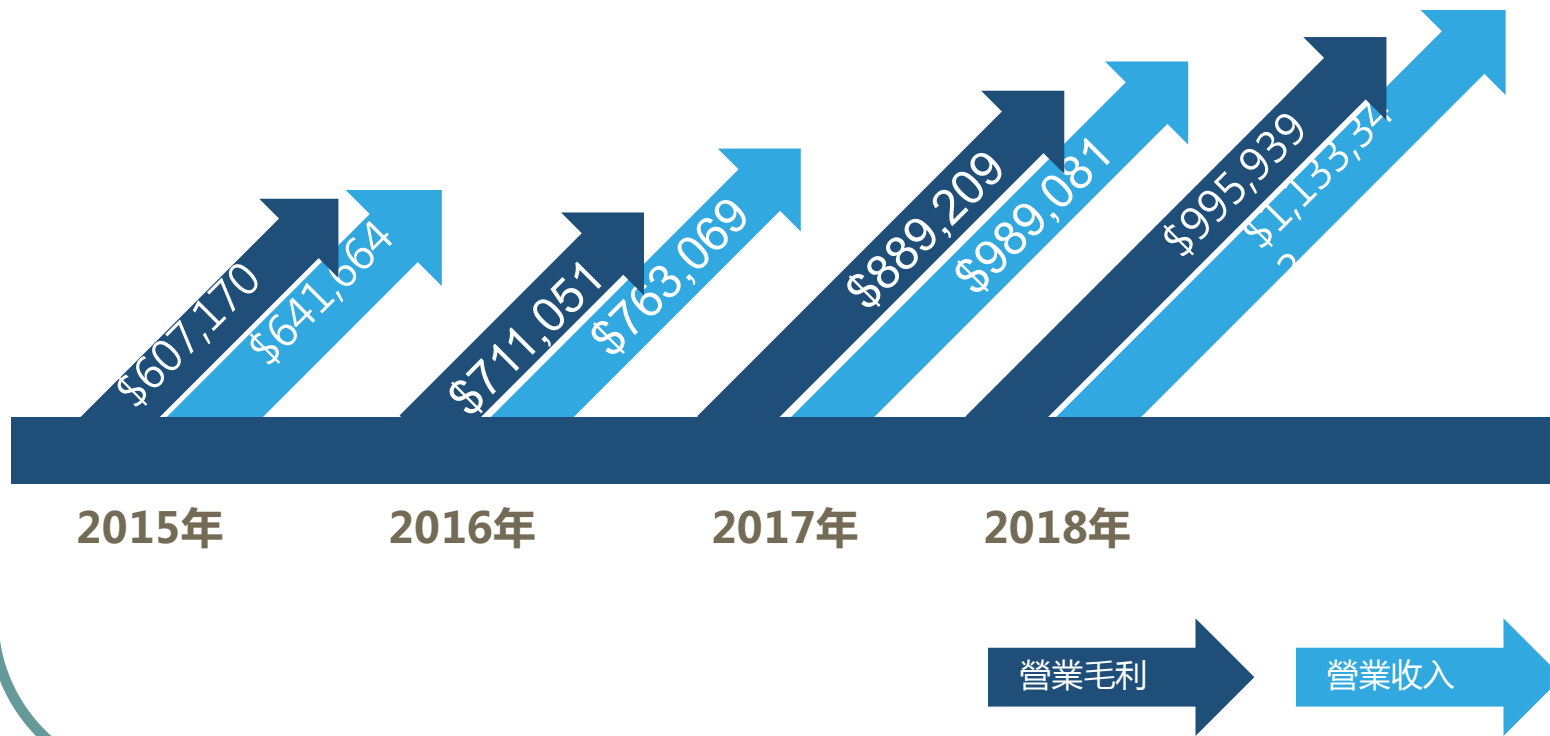


宇峻奧汀	台港澳營運	海外營運	IP對外授權
手機遊戲	8	4	5
網頁遊戲	3	2	1
PC線上遊戲	6	5	0
PC單機遊戲	1	1	0
VR遊戲	1	1	0
其他	-	-	2
小計	19	13	8
香港子公司			
代理手機遊戲	2		
日本子公司	日本營運		
代理手機遊戲	1		
代理PC線上遊戲	2		
代理網頁遊戲	2		
代理PS4遊戲	1		
小計	6		





# 營收獲利趨勢-營業收入與毛利



# 營收獲利趨勢-稅後淨利與EPS



年度	稅後淨利	EPS
2015	-31,153	-0.83
2016	133,480	3.95
2017	170,484	4.61
2018	190,518	4.62

單位:仟元

# 年度成果



## 6月-中國騰訊與360平台



# 年度成果



## 7月-中國B站與暢遊



# 年度成果



## 8月-韓國(三國志征戰)



# 年度成果



8月-日本



# 年度成果



## 9月-台灣



# 霸王之業-歷久彌新



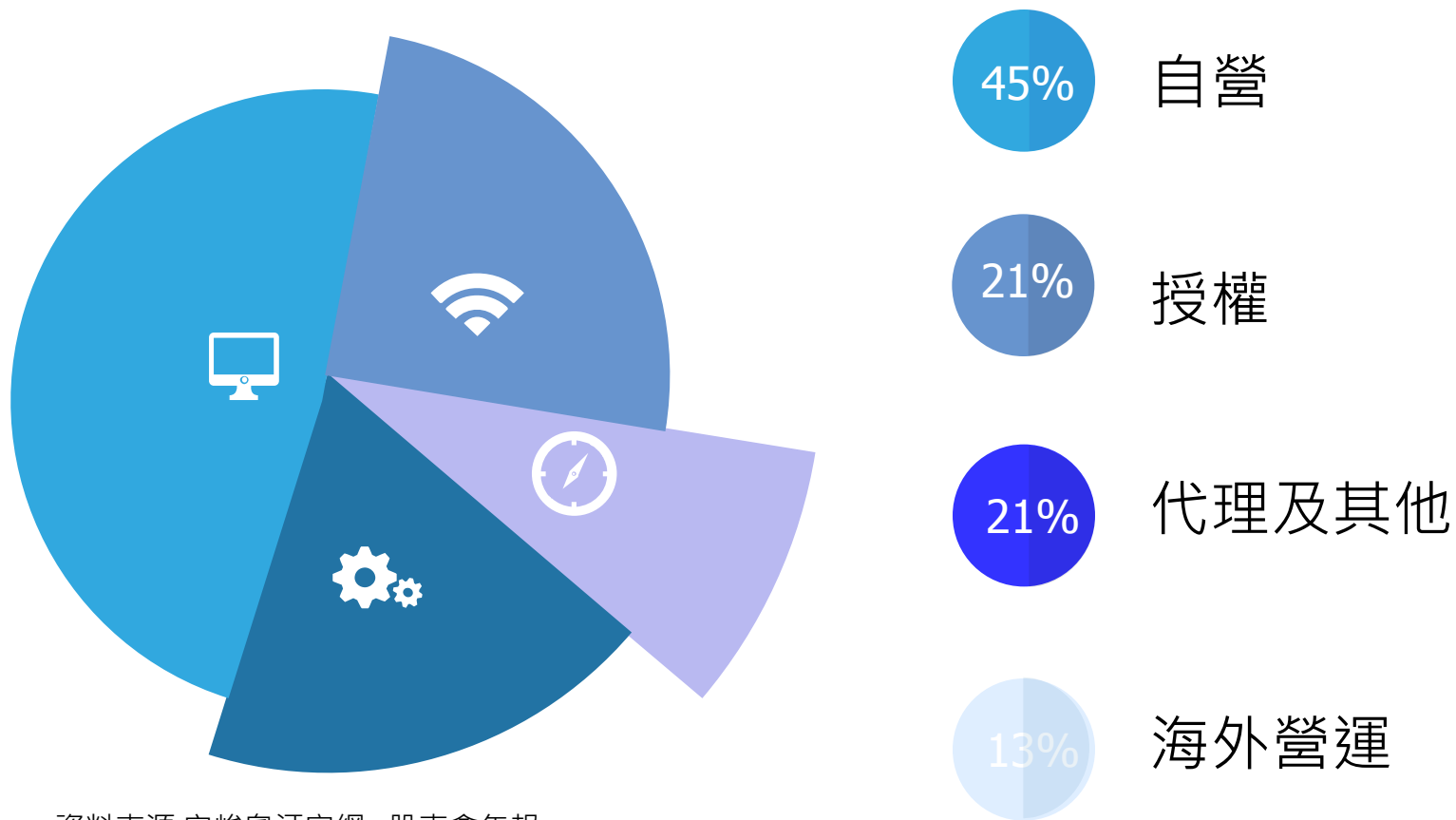


# 霸王之業-歷久彌新





# 業績與財務狀況-營收來源



資料來源:宇峻奧汀官網>股東會年報

# 業績與財務狀況-損益表



## 2019合併損益表

	Q1	%	Q2	%	Q3	%	Total	%
營業收入	275,415	100	243,945	100	315,966	100	835,326	100
營業成本	23,886	9	25,684	10	<u>28,022</u>	9	77,592	10
營業毛利	<u>251,529</u>	91	<u>218,261</u>	90	<u>287,944</u>	91	757,734	90
營業費用	<u>208,817</u>	76	<u>167,920</u>	69	<u>242,370</u>	76	619,107	74
營業淨利	<u>42,712</u>	15	<u>50,341</u>	21	<u>45,574</u>	15	138,627	16
營業外收入及支出合計	<u>16,407</u>	6	<u>5,691</u>	2	<u>873</u>	-	22,971	3
稅前淨利	59,119	21	56,032	23	46,447	15	161,598	19
所得稅費用	9,022	3	<u>13,770</u>	6	<u>9,112</u>	3	31,904	4
本期淨利	<u>50,097</u>	18	42,262	17	<u>37,335</u>	12	129,694	15
每股盈餘	<u>\$1.21</u>		<u>\$1.02</u>		<u>\$0.90</u>		<u>\$3.14</u>	



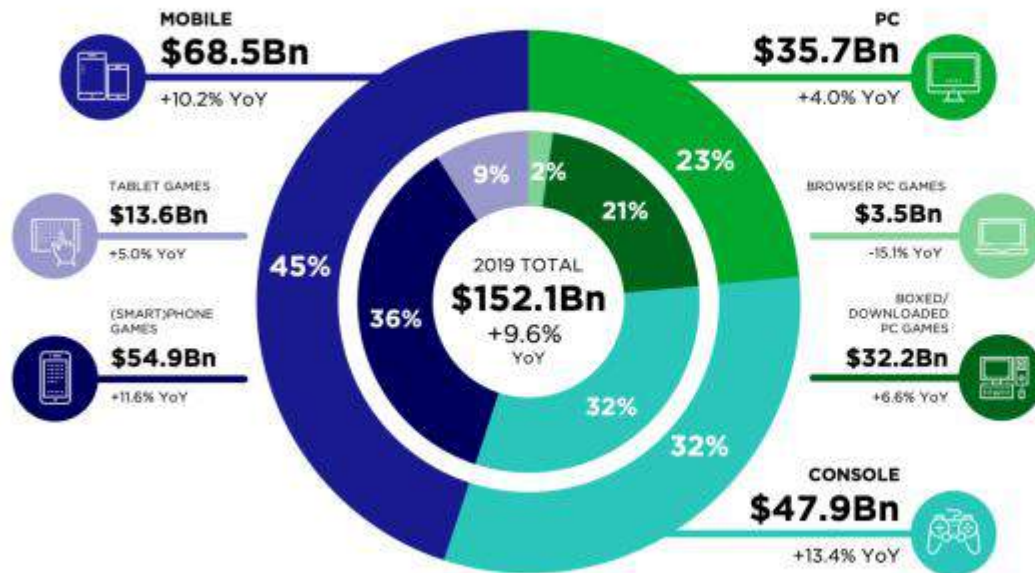
- 全球市場展望
- 宇峻奧汀2020展望

# 全球市場展望-市場規模載具別



## 2019 GLOBAL GAMES MARKET

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



### \$68.5Bn

Mobile game revenues in 2019 will account for 45% of the global market.

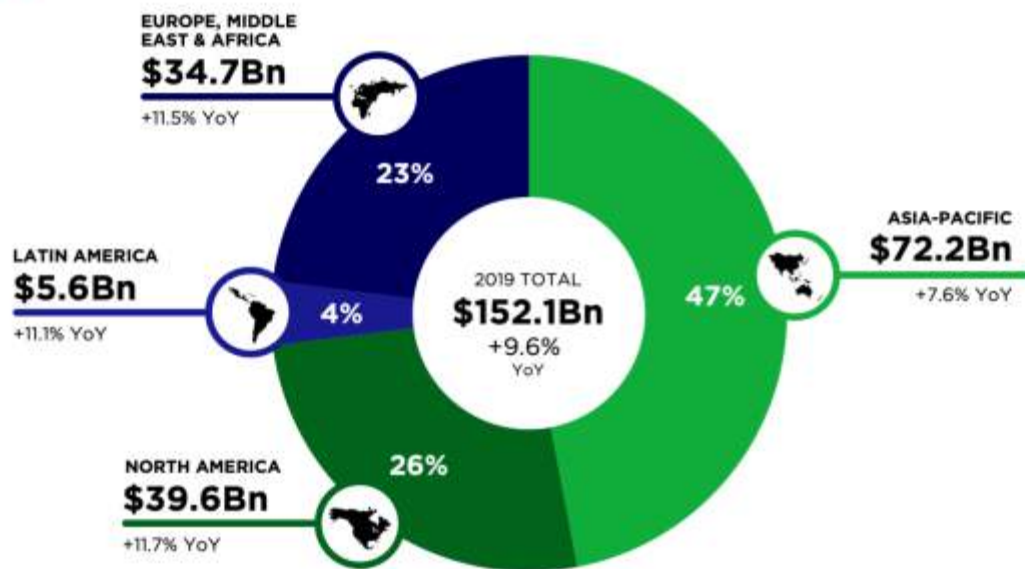
Source: ©Newzoo | 2019 Global Games Market Report  
[newzoo.com/globalgamesreport](http://newzoo.com/globalgamesreport)

# 全球市場展望-市場規模地區別



## 2019 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



### 48%

of all consumer spending on games in 2019 will come from the U.S. and China



CHINA TOTAL  
**\$36.5Bn**



US TOTAL  
**\$36.9Bn**

Source: ©Newzoo | 2019 Global Games Market Report  
[newzoo.com/globalgamesreport](http://newzoo.com/globalgamesreport)

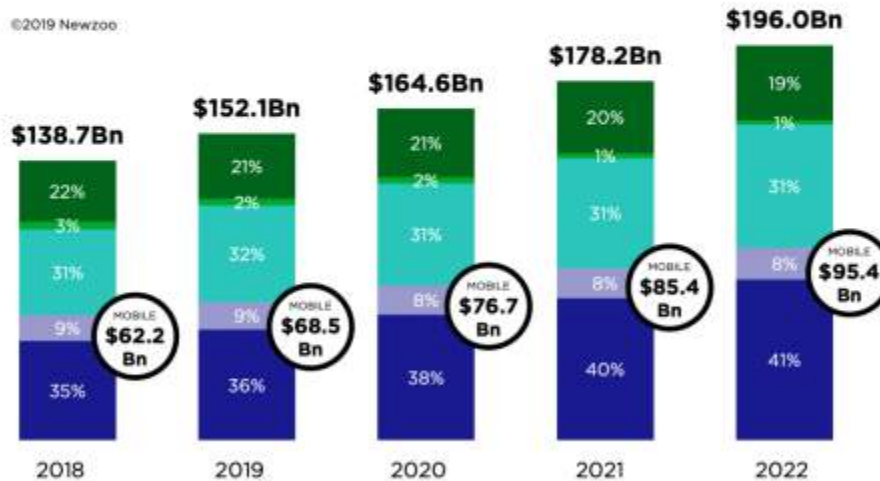
# 全球市場展望-市場趨勢



## 2018-2022 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2022

©2019 Newzoo



**+9.0%**











TOTAL MARKET CAGR  
2018-2022

- Boxed/Downloaded PC
- Browser PC
- Console
- Tablet
- Smartphone

Source: ©Newzoo | 2019 Global Games Market Report  
newzoo.com/globalgamesreport

# 全球市場展望-排名



	Country	Region	Population	Internet Pop.	Revenues (USD)
1.	 United States of America	North America	329M	274M	\$36,869M
2.	 China	Asia	1,420M	901M	\$36,540M
3.	 Japan	Asia	127M	121M	\$18,952M
4.	 Republic of Korea	Asia	51M	49M	\$6,194M
5.	 Germany	Western Europe	82M	77M	\$6,012M
6.	 United Kingdom	Western Europe	67M	65M	\$5,616M
7.	 France	Western Europe	65M	59M	\$4,091M
8.	 Canada	North America	37M	35M	\$2,772M
9.	 Spain	Western Europe	46M	40M	\$2,735M
10.	 Italy	Western Europe	59M	42M	\$2,689M

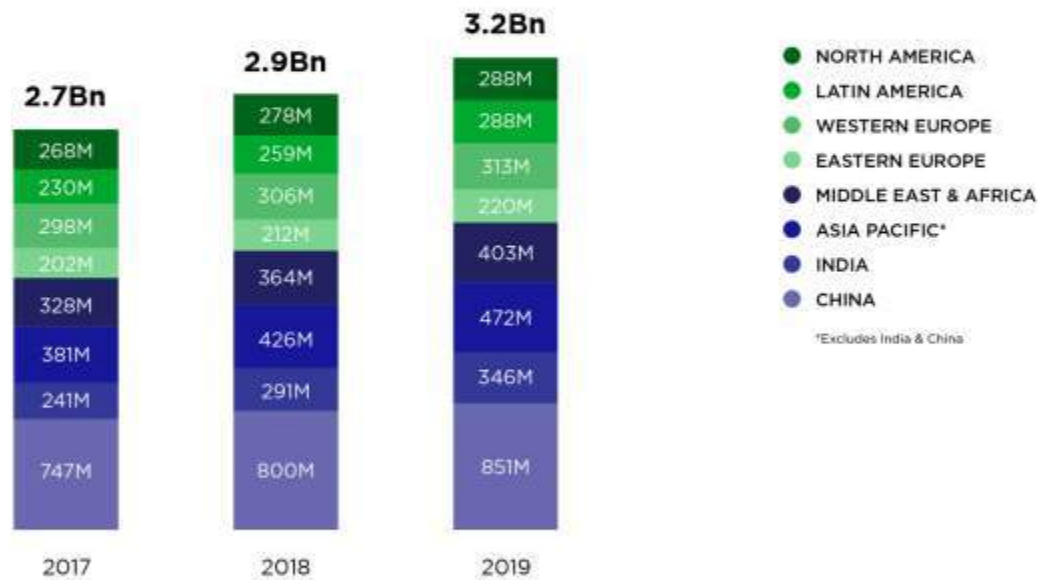


# 全球市場展望-市場趨勢



## 3.2BN ACTIVE SMARTPHONE USERS GLOBALLY

ACTIVE SMARTPHONE USERS PER REGION | 2017-2019



\*Excludes India & China

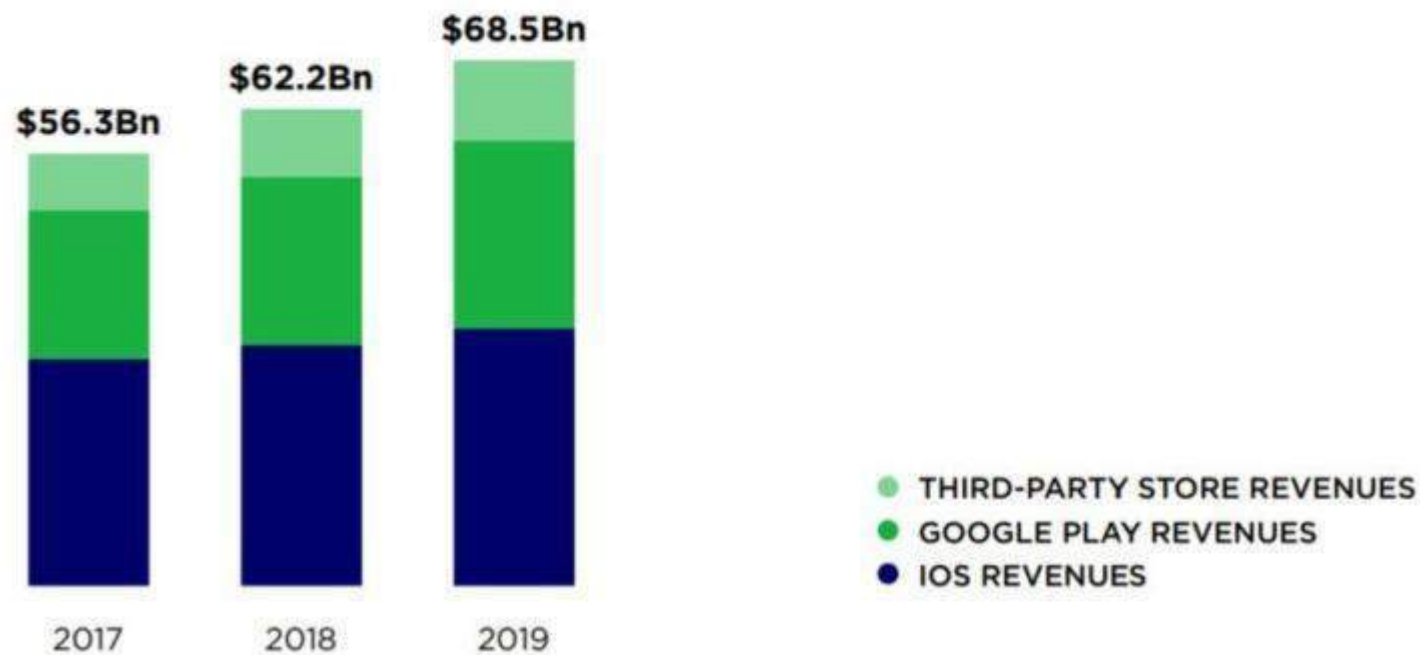
© Copyright Newzoo 2018 | Source: Global Mobile Market Report, September 2019

[newzoo.com/global-mobile-report](http://newzoo.com/global-mobile-report)

# 全球市場展望-市場趨勢



MOBILE GAME REVENUES PER APP STORE  
GLOBAL | 2017-2019



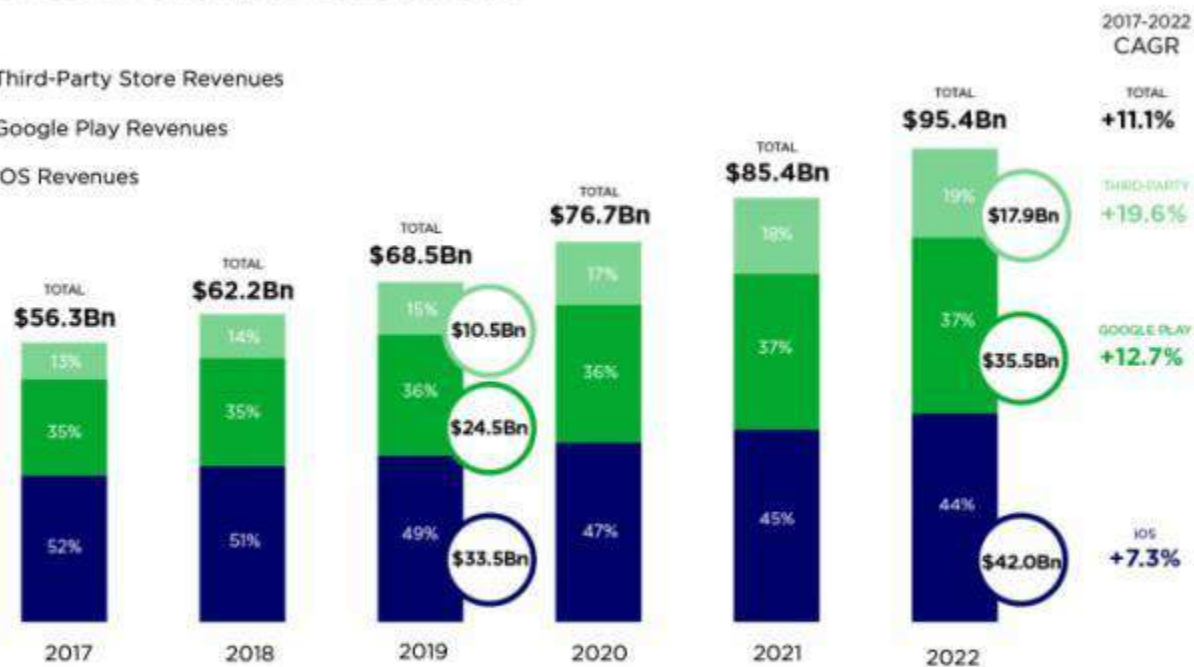
# 全球市場展望-市場趨勢



## \$68.5BN GLOBAL MOBILE GAME REVENUES IN 2019

SPLIT PER APP STORE | 2017-2022 | GLOBAL

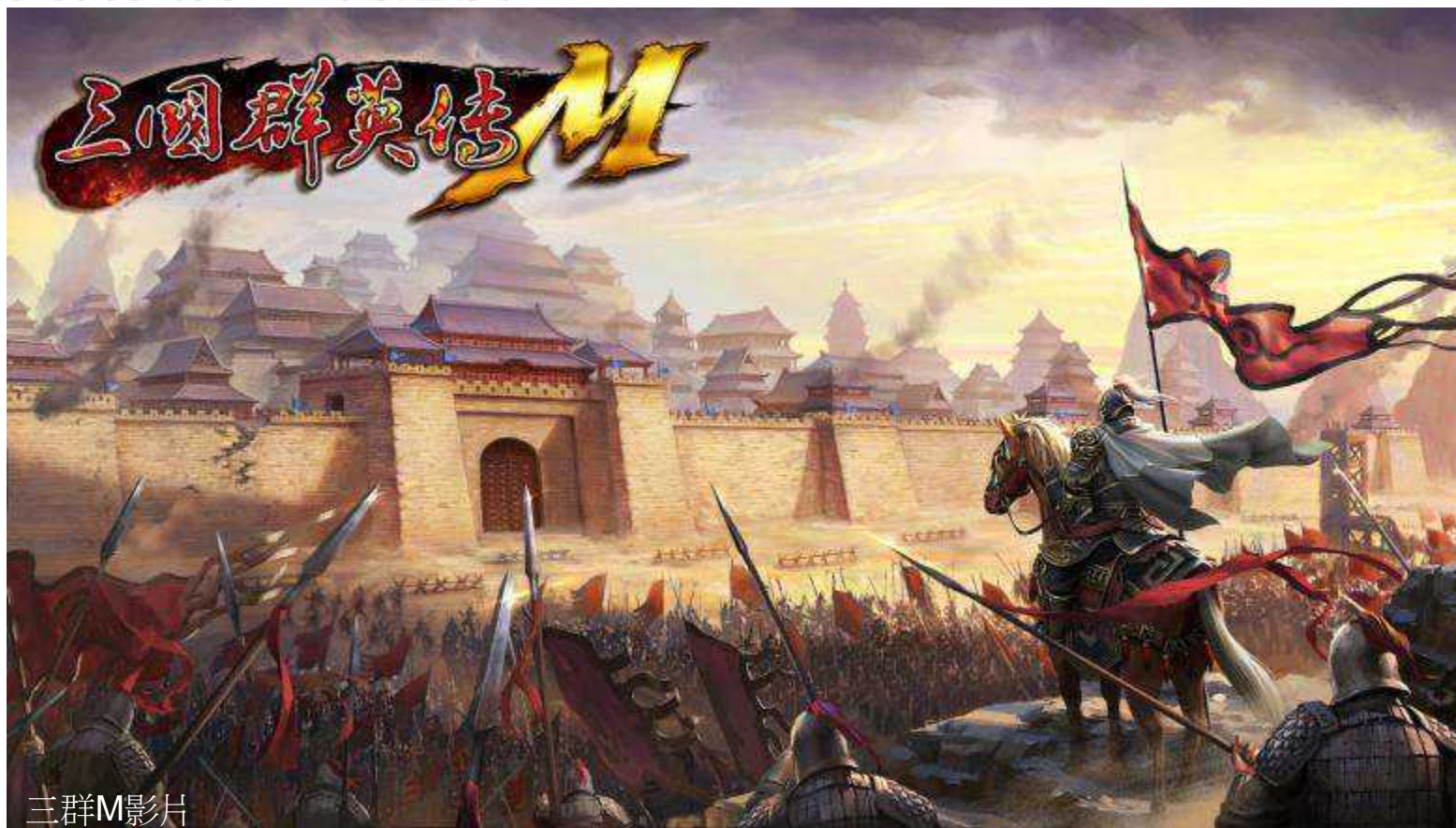
- Third-Party Store Revenues
- Google Play Revenues
- iOS Revenues



# 宇峻奧汀2020展望



## 三國群英傳M-台港澳



三群M影片

# 宇峻奧汀2020展望



## 御劍神州-韓國



# 宇峻奥汀2020展望



## 七大罪-台港澳、日本



# 宇峻奧汀2020展望



## 潘朵拉的迴響-台港澳



# 宇峻奧汀2020展望



## 星之軌跡PC版-中國





# 宇峻奥汀2020展望



## 曉之軌跡-韓國



# 宇峻奧汀展望



## 三國群英傳8-單機



# 宇峻奧汀展望



## 三國群英傳8-單機



# One more thing



國產原創 三強聯盟台灣首發出擊



《三國群英傳Online》手遊化重磅回歸

黃金陣容再創三國巔峰

研發



宇峻奧汀

通路



智冠科技

聯合營運 →



遊戲新幹線

# One more thing



華人三國IP第一品牌 重現端遊經典



**榜**

2005年發行至今逾**15**年

累積超過**2000**萬註冊玩家

締造同時在線**30**萬人紀錄

**特**

PC史詩級萬人國戰 完美移植

武魂附身、指揮系統 全新玩法進化



# One more thing



時 間：2019年11月28日(四) 12：30開始(12：00媒體入場)

地 點：大直典華會館5F日出廳(台北市中山區植福路8號)



- **交流時間**

# 宇峻奧汀2019法人說明會



謝謝您的參與