



2020 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



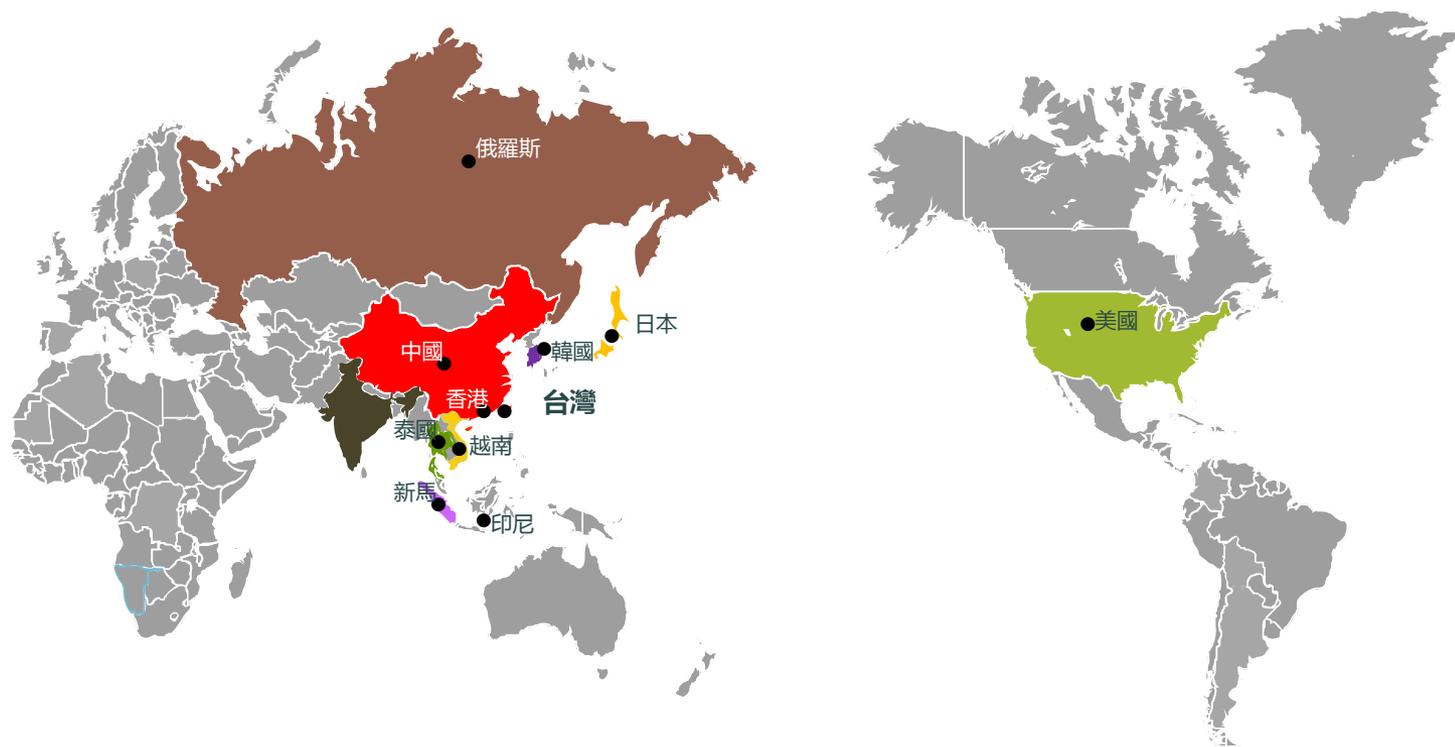
天使之戀



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

員工人數超過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



22

自1998年第一代迄今已20年

8

單機發行橫跨代

15

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

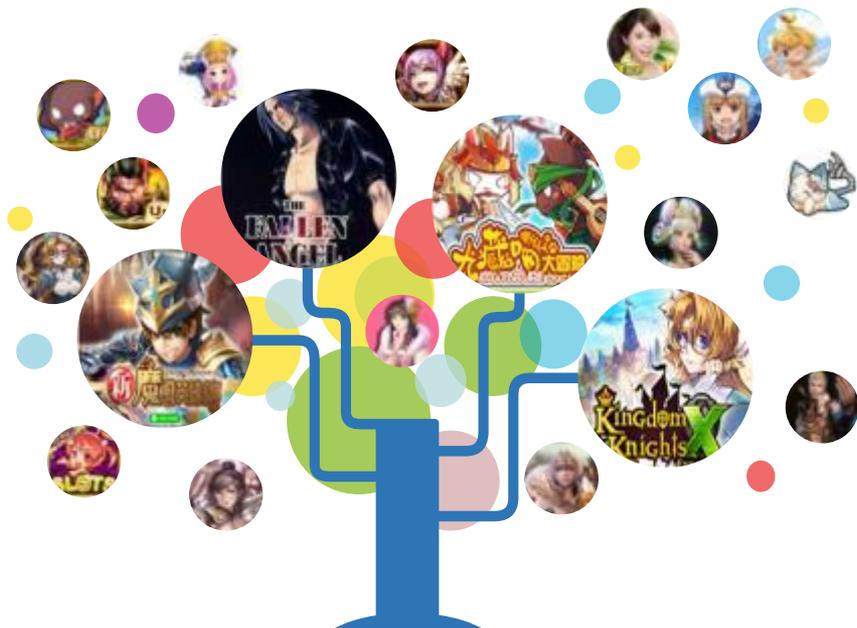
跨平台研發技術力





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

SLG

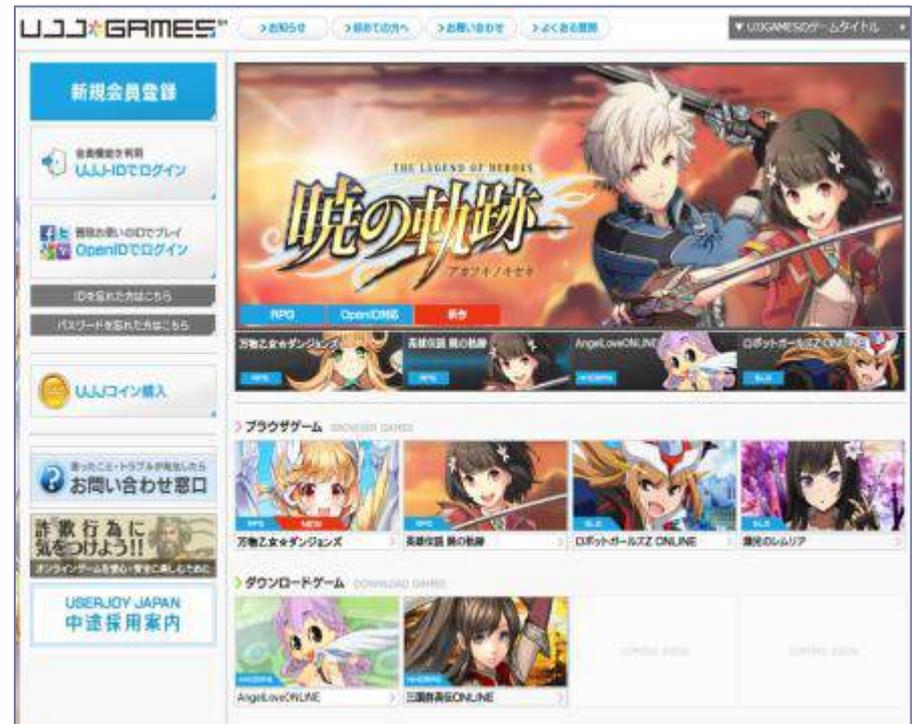
- 異域狂想曲
- 王國騎士團
- 決戰亞爾薩

SRPG & 戰棋類



核心優勢-營銷能力

台灣與日本兩大營運平台



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」

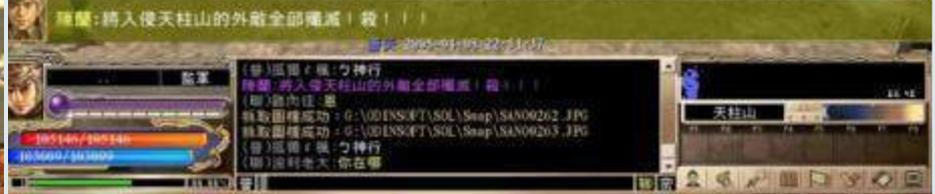
三國群英傳系列產品特色

史詩般壯闊氣勢

大規模戰爭

三國群英傳

千人大戰



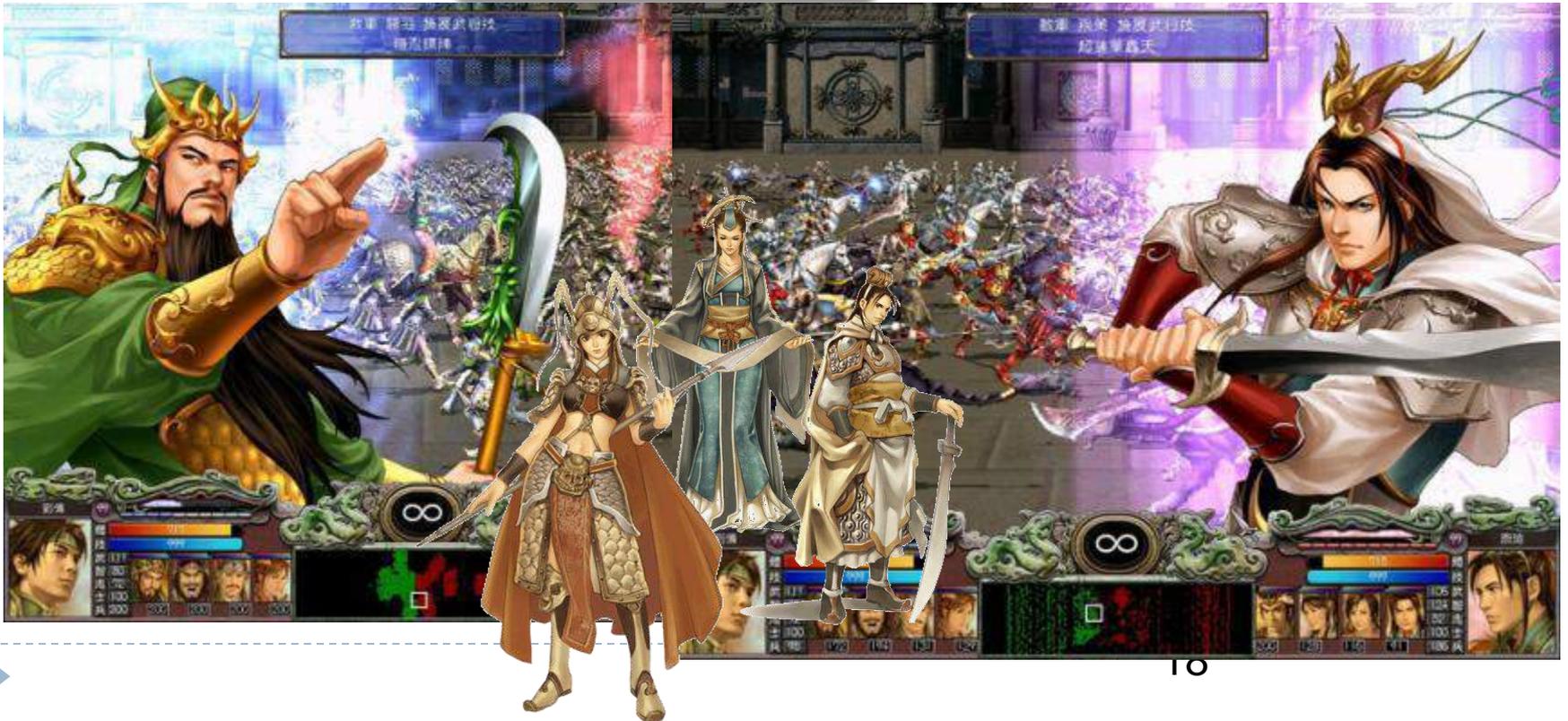
三國群英傳系列產品特色

三國群英傳

熱血澎湃

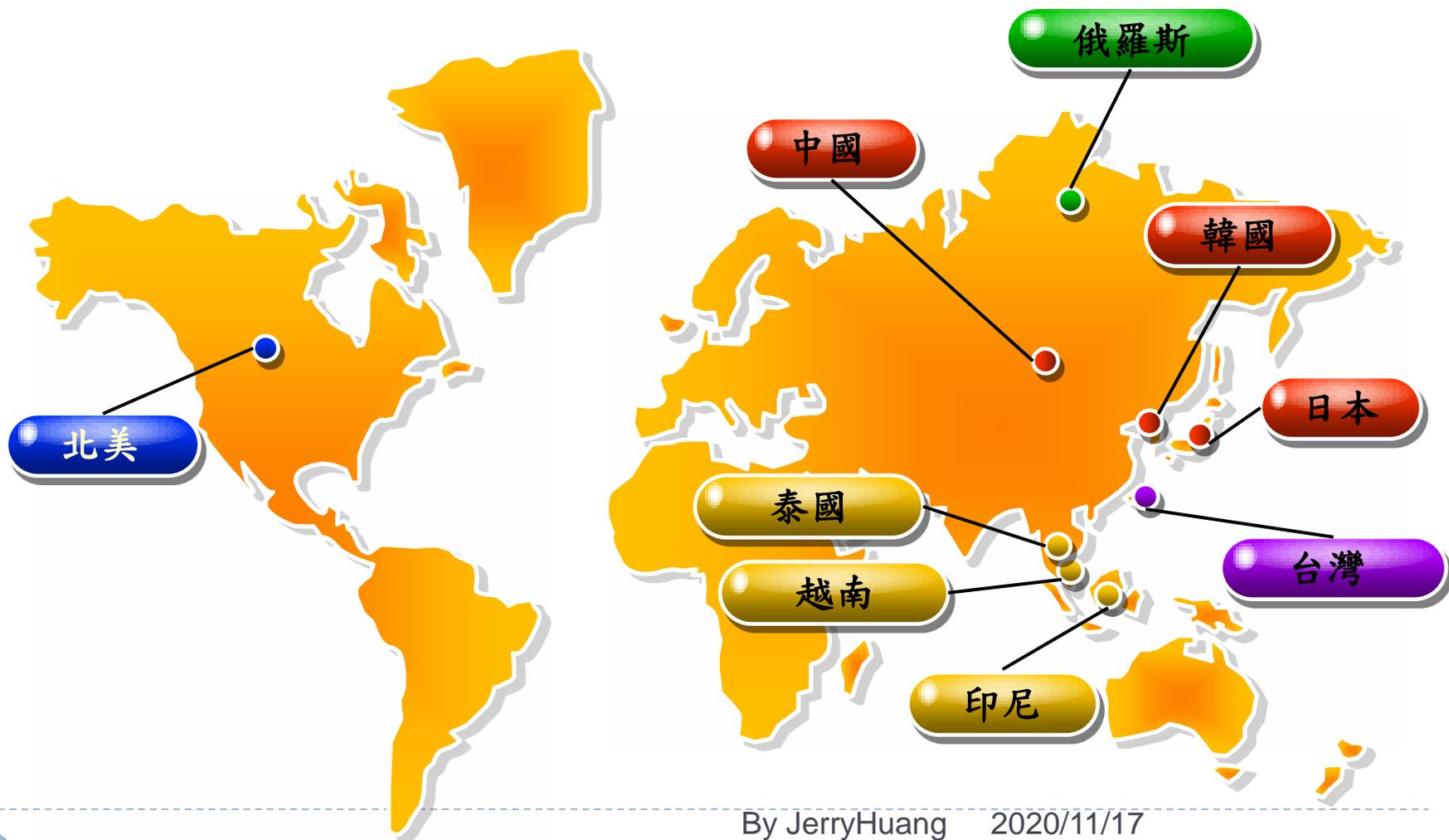
炫麗武技

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



1998年首款問世，



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





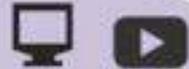
知名IP

自有IP

Famous IP – Angel Love 天使之戀

Angel Love

Popular cute style among NA, EU and Japan



Released in 2006, cute style MMORPG.

Available on not only PC, but also PS3 in Japan.

Licensed area: Japan, North America, China, Europe, Indonesia, Singapore, Malaysia, Korea.



Released in 2008, action MMORPG.

Available on both PC and PS3 in Japan.

Licensed area: Japan, Hong Kong, China.





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





營運現況

- ▶ 營運中產品
- ▶ 營收獲利趨勢
- ▶ 年度成果





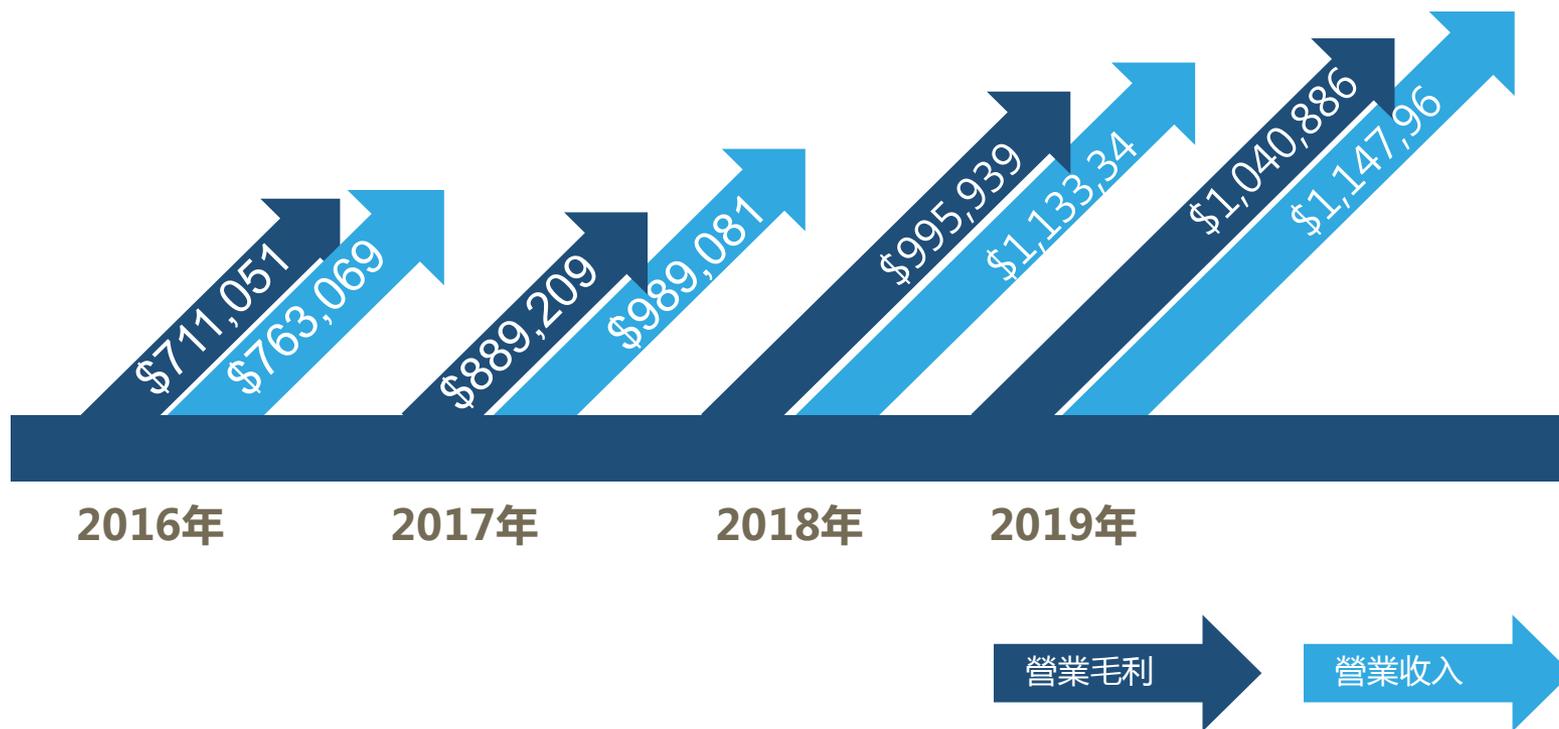
營運中產品

宇峻奧汀	台港澳營運	海外營運	IP對外授權
手機遊戲	10	6	3
網頁遊戲	1	2	1
PC線上遊戲	7	3	
PC單機遊戲	1	1	
VR遊戲	1	1	
其他			1
小計	20	13	5

香港子公司	營運
代理手機遊戲	3
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
2016	133,480	3.95
2017	170,484	4.61
2018	190,518	4.62
2019	199,531	4.81

單位:仟元



年度成果

2月-台灣與新幹線聯合發行





年度成果

5月-韓國血鬥

추천 인기 차트 신규 이벤트

혈투
무협 MMORPG

축!
구글 플레이
탐 배너 추천을 받았습니다!

한국 MMORPG만을 위한!!



年度成果

9月-新馬 sin七大罪





年度成果

10月-台港澳 潘朵拉的迴響





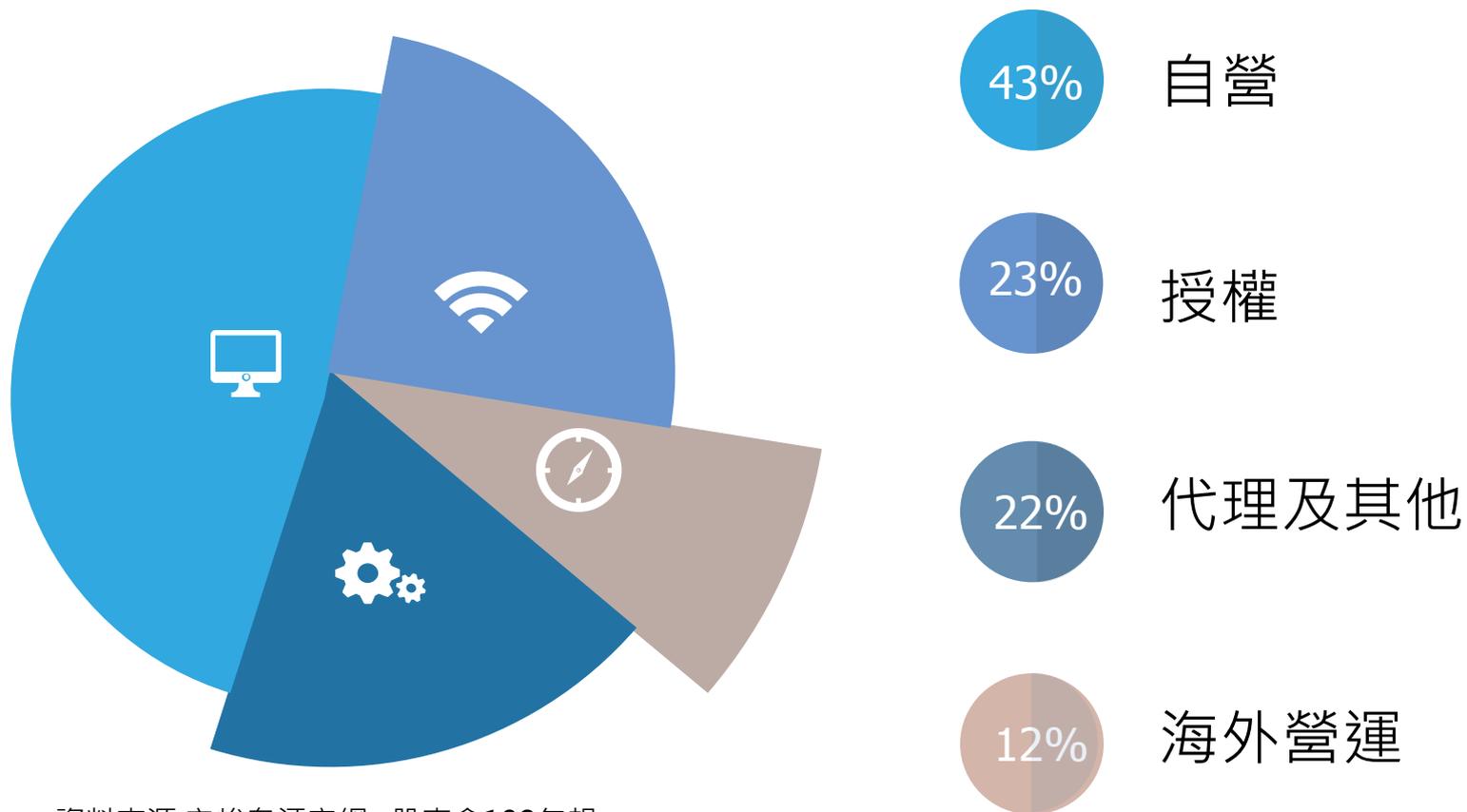
霸王之業-歷久彌新

▶2020年前9個月獲利相較去年成長





業績與財務狀況-營收來源



資料來源:宇峻奧汀官網>股東會108年報



業績與財務狀況-損益表

2020合併損益表

	Q1	%	Q2	%	Q3	%	Total	%
營業收入	383,390	100	434,356	100	367,356	100	1,185,102	100
營業成本	21,219	5	23,532	5	<u>26,806</u>	7	71,557	6
營業毛利	<u>362,171</u>	95	<u>410,824</u>	95	<u>340,550</u>	93	1,113,545	94
營業費用	<u>310,453</u>	81	<u>328,133</u>	76	<u>234,967</u>	64	873,553	73
營業淨利	<u>51,718</u>	14	<u>82,691</u>	19	<u>105,583</u>	29	239,992	21
營業外收入及支出合計	<u>(6,725)</u>	(2)	<u>9,848</u>	2	<u>10,111</u>	3	13,234	1
稅前淨利	44,993	12	92,539	21	115,694	32	253,226	22
所得稅費用	3,912	1	<u>15,688</u>	4	<u>24,268</u>	7	43,868	4
本期淨利	<u>41,081</u>	11	76,851	17	<u>91,426</u>	25	209,358	18
每股盈餘	<u>\$0.99</u>		<u>\$1.69</u>		<u>\$2.00</u>		<u>\$4.59</u>	



未來展望

- ▶ 全球市場展望
- ▶ 宇峻奧汀2021展望



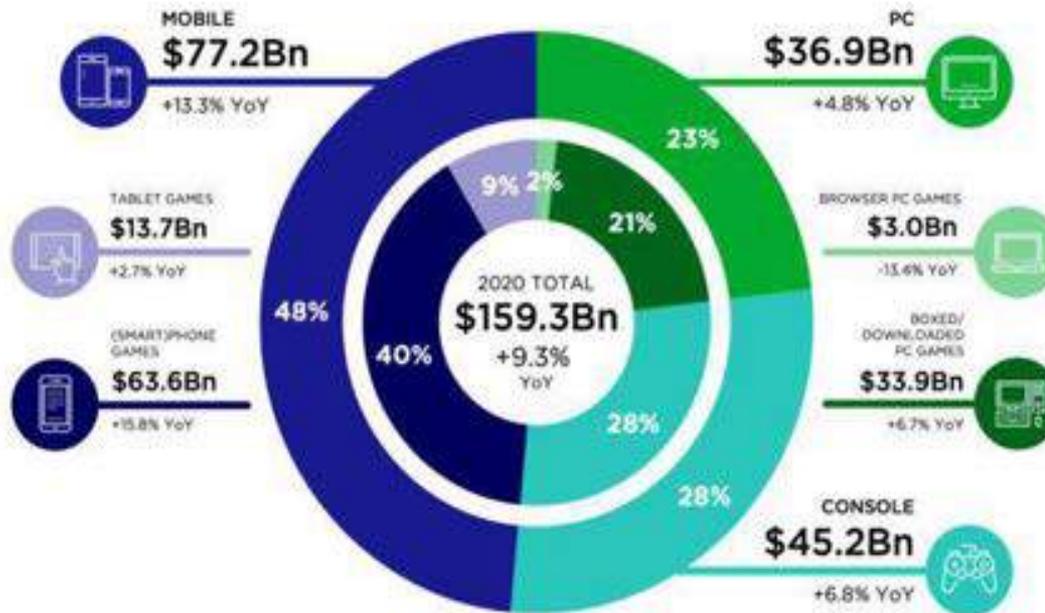


全球市場展望-市場規模載具別



2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



\$77.2Bn

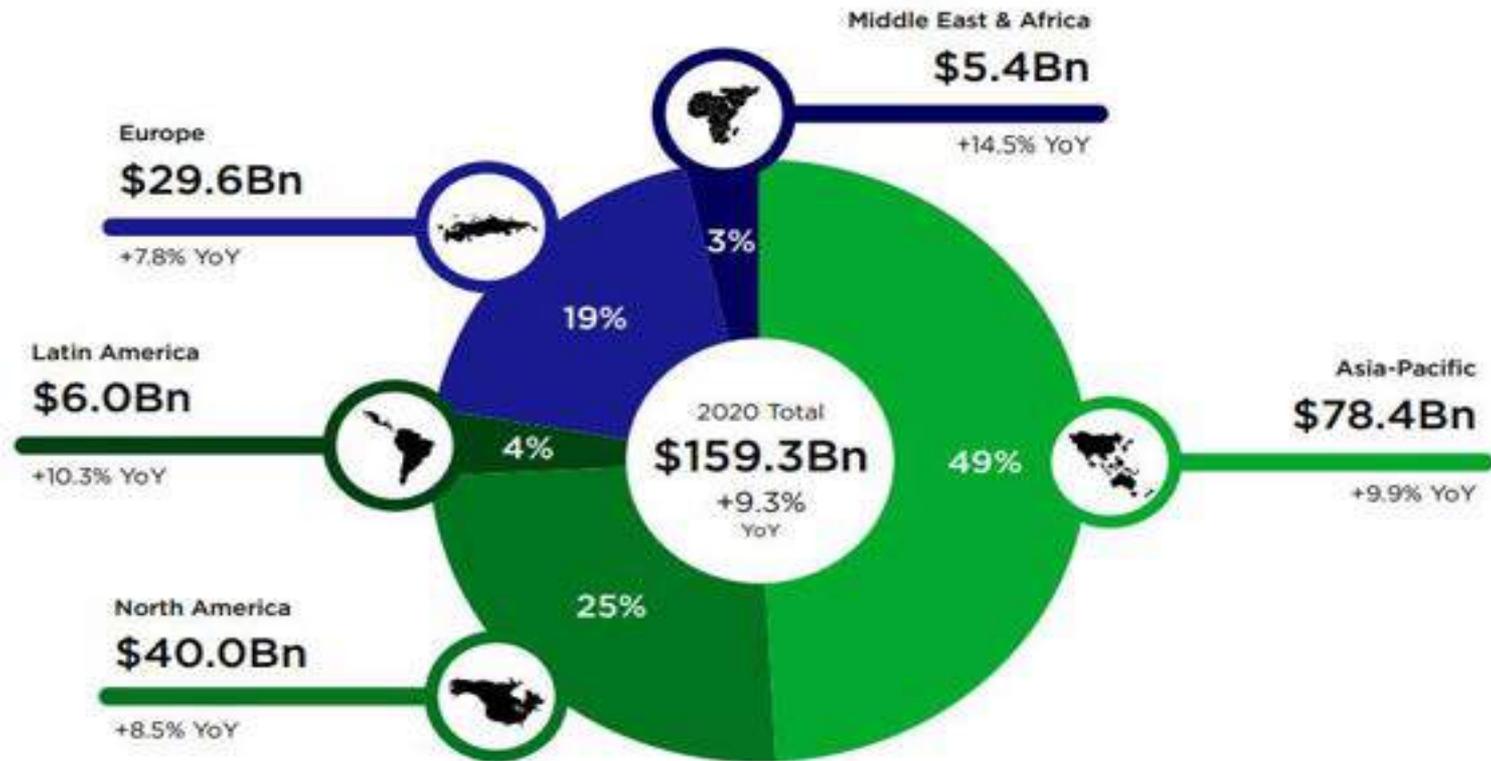
Mobile game revenues in 2020 will account for 48% of the global market.

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update
newzoo.com/globalgamesreport



全球市場展望-市場規模地區別

2020 Global Games Market
Per Region



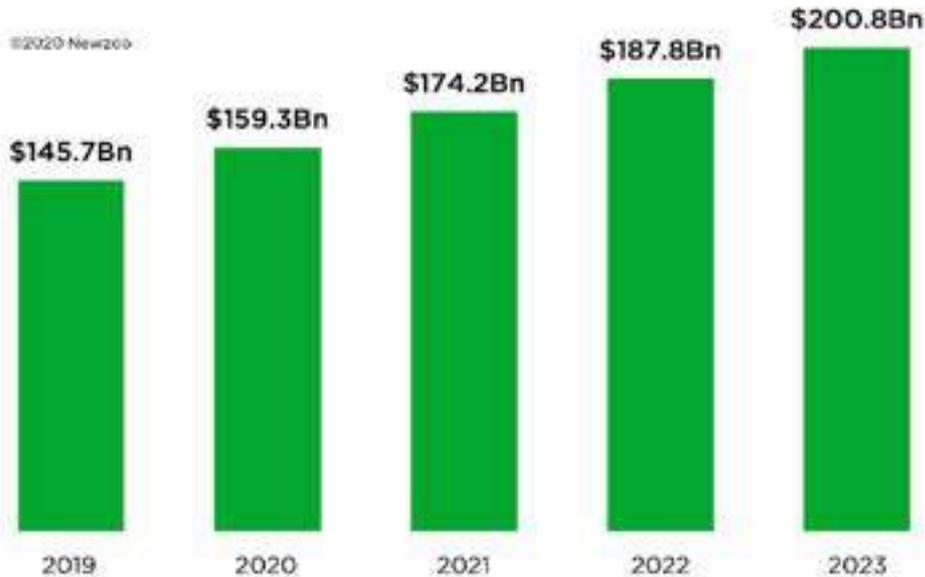


全球市場展望-市場趨勢



2019-2023 Global Games Market

Forecast Toward 2023



+8.3%

Total Market CAGR
2019-2023

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update
newzoo.com/globalgamesreport

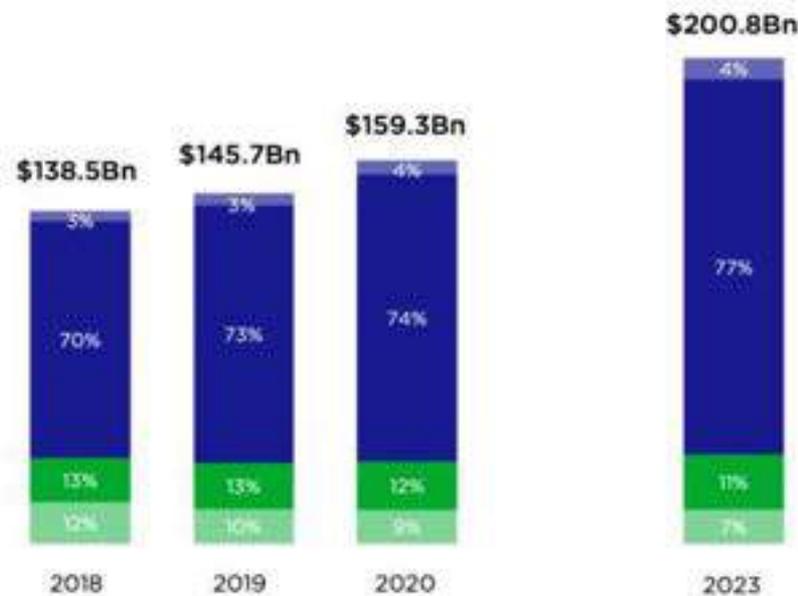


全球市場展望-市場趨勢



Global Game Revenues per Stream

Forecast Toward 2023



+9.6%

In-Game Revenues
CAGR 2018-2023

- Console Subscription
- In-Game
- Full-Game Digital
- Full-Game Boxed

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



全球市場展望-排名(地區)

	Country	Region	Population	Internet Pop.	Revenues (USD)
1.	 China	Asia	1,420.1M	900.6M	\$36,540M
2.	 United States of America	North America	329.1M	273.7M	\$35,510M
3.	 Japan	Asia	126.9M	121.2M	\$18,683M
4.	 Republic of Korea	Asia	51.3M	48.9M	\$6,194M
5.	 Germany	Western Europe	82.4M	76.8M	\$5,721M
6.	 United Kingdom	Western Europe	67.0M	64.7M	\$5,348M
7.	 France	Western Europe	65.5M	59.1M	\$3,875M
8.	 Canada	North America	37.3M	34.8M	\$2,900M
9.	 Spain	Western Europe	46.4M	40.2M	\$2,583M
10.	 Italy	Western Europe	59.2M	42.0M	\$2,547M



全球市場展望-排名(公司)

Top 50 Public Companies 2019

Rank	Company	HQ	Q1 (\$M)	Q2 (\$M)	Q3 (\$M)	Q4(\$M)	2019 (\$M)	YoY Growth
1	Tencent	CN	5,096	4,936	5,213	5,300	20,545	10%
2	Sony	JP	3,452	2,865	3,047	3,769	13,133	-8%
3	Apple	US	2,435	2,564	2,946	2,887	10,832	14%
4	Microsoft	US	2,243	1,980	2,219	2,831	9,273	-4%
5	Google	US	1,737	1,788	1,948	1,877	7,350	13%
6	NetEase	CN	1,725	1,665	1,680	1,690	6,759	16%
7	Activision Blizzard	US	1,706	1,279	1,107	1,749	5,841	-15%
8	EA	US	1,238	1,209	1,348	1,593	5,388	2%
9	Nintendo	JP	885	769	1,109	2,191	4,954	13%
10	Bandai Namco Entertainment	JP	909	632	726	701	2,968	2%



Total			30,762	28,404	30,852	34,446	124,464	5.3%
--------------	--	--	---------------	---------------	---------------	---------------	----------------	-------------



全球市場展望-排名(公司)

RANK	COMPANY	2018(\$M)	YOY GROWTH	RANK	COMPANY	2018(\$M)	YOY GROWTH
1	TENCENT	19,733	9%	19	MIXI	1,222	-17%
2	SONY	14,218	41%	20	KONAM	1,210	12%
3	MICROSOFT	9,754	32%	21	ARISTOCRAT LEISURE	1,146	187%
4	APPLE	9,453	18%	22	37 INTERACTIVE	1,091	27%
5	ACTIVISION BLIZZARD	6,892	6%	23	PERFECT WORLD	897	3%
6	GOOGLE	6,497	22%	24	SEGA	832	-3%
7	NETEASE	6,777	11%	25	CAPCOM	809	49%
8	EA	5,294	-4%	26	CENTURY HUATONG	807	573%
9	NINTENDO	4,288	36%	27	DISNEY	795	-9%
10	BANDAI NAMCO	2,741	13%	28	DENA	777	-13%
11	TAKETWO INTERACTIVE	2,580	35%	29	IGG	749	23%
12	NEXON	2,252	8%	30	FACEBOOK	688	-3%
13	UBISOFT	2,221	3%	31	ZYNGA	671	6%
14	NETMARBLE	1,893	-17%	32	SEA GROUP (GARENA)	637	74%
15	WARNER BROS	1,835	-5%	33	GUNCHO ENTERTAINMENT	563	-19%
16	SQUARE ENIX	1,583	-9%	34	GREE INC	540	-36%
17	NCSOFT	1,343	-8%	35	YOUZU INTERACTIVE	518	5%
18	CYBER AGENT	1,324	7%				



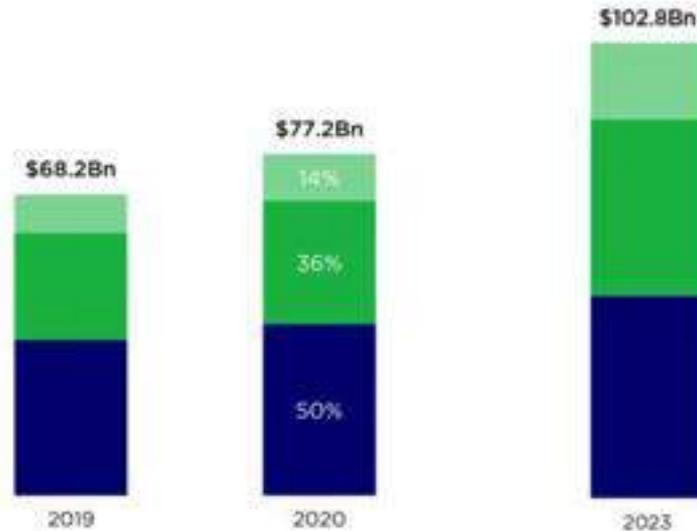
全球市場展望-市場趨勢



Mobile Gaming's First \$100-Billion Year Is Coming

Global | For 2019, 2020, 2023

- Third-Party Stores
- Google Play
- Apple App Store



+10.8%

Total Mobile Game Revenues
CAGR 2019-2023

© Copyright Newzoo 2020 | Source: Global Mobile Market Report, May 2020
newzoo.com/global-mobile-report



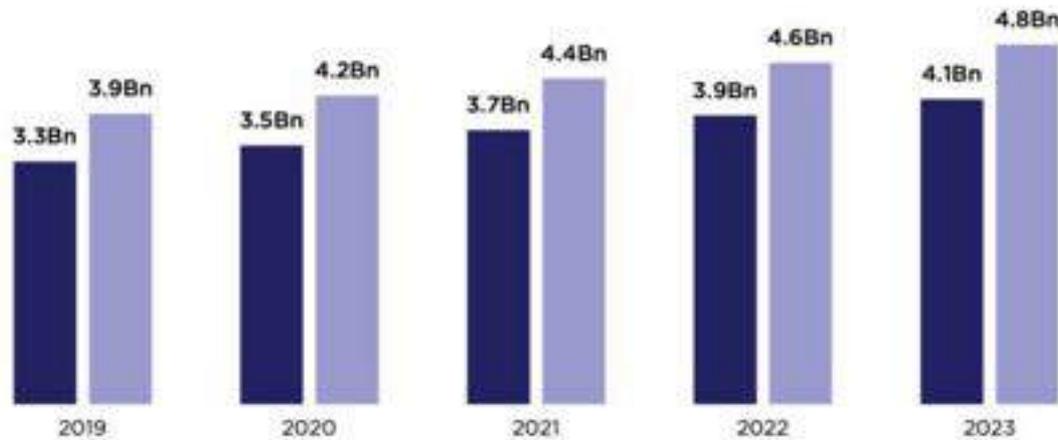
全球市場展望-市場趨勢



2019-2023 Global Smartphone Users & Active Smartphones

Forecast Toward 2023

● Smartphone Users ● Active Smartphones



+5.9%

Smartphone User
CAGR 2019-2023

+5.5%

Active Smartphone
CAGR 2019-2023

© Copyright Newzoo 2020 | Source: Global Mobile Market Report, May 2020
newzoo.com/global-mobile-report



宇峻奥汀2020 Nov.-2021展望

▶2020年11月底臺灣版本、2021年Q2日本版本





宇峻奧汀2021展望

▶2021年1月STEAM全球發行(PC單機)





宇峻奧汀2021展望

▶2021年Q1東南亞版本、Q3 日本版本





宇峻奧汀2021展望

— 臺灣、澳門、香港 —

NEW PROJECT

FunYours × USERJOY JAPAN

Coming 2021

《燐光》新作

燐光手機版 研發中

- 日系二次元RPG
- Q1 臺港澳





宇峻奥汀2021展望

▶2021年Q2 台湾版本





宇峻奧汀2021展望



新曉之軌跡M

研發中

- Nihon Falcom 知名IP
- 日系二次元RPG
- 2021年Q3 CB



宇峻奧汀2021展望



三國群英傳-無限

研發中

- SLG
- 2021年Q3 CB





宇峻奧汀2021展望





宇峻奧汀2021展望



幻想三國誌

手機版

研發中
《幻想三國誌》正統續作

- 劇情向RPG
- Unreal 4 引擎製作



One more thing

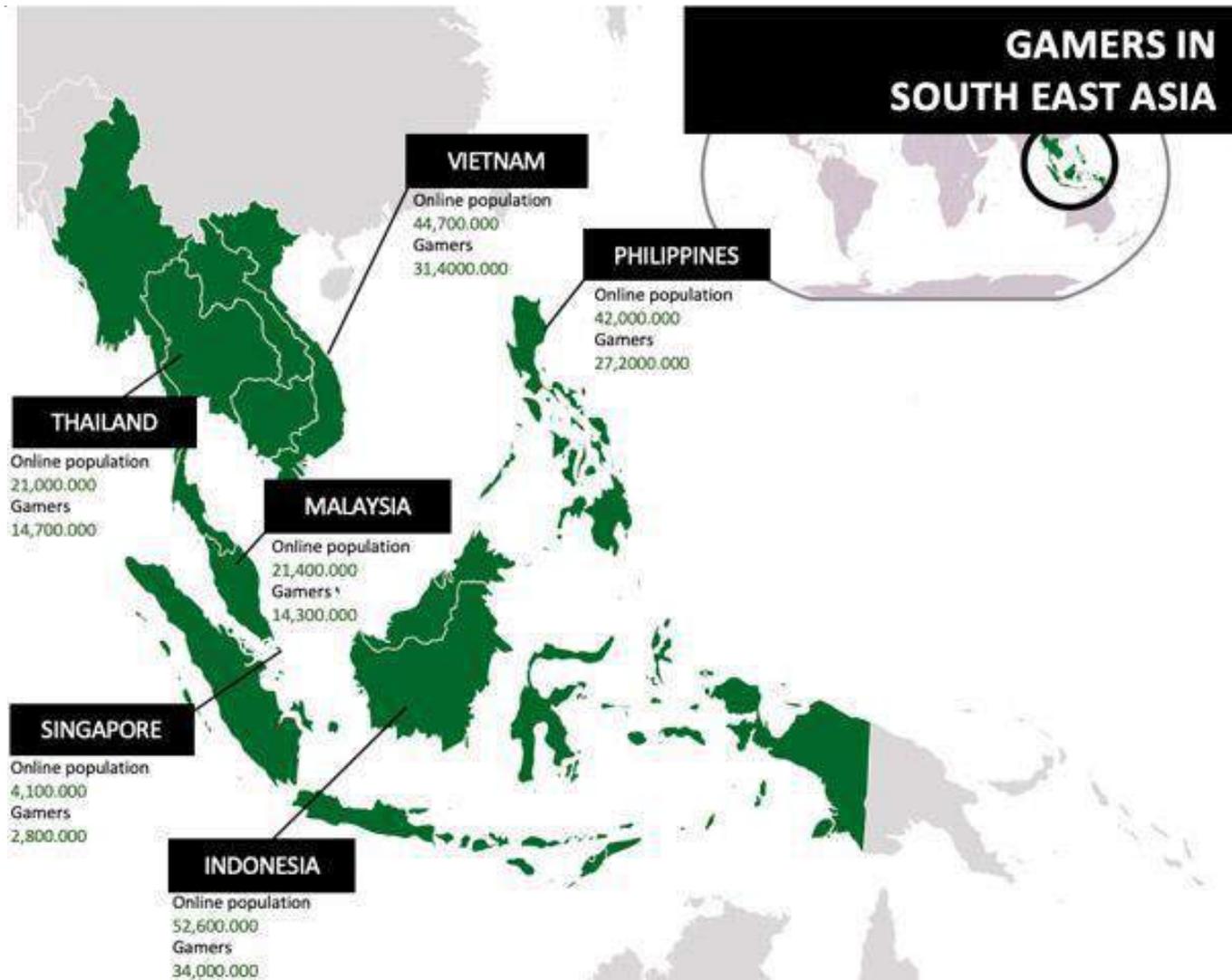


SOUTHEAST ASIA
The Next Big Mobile
Gaming Market

OneSky



One more thing

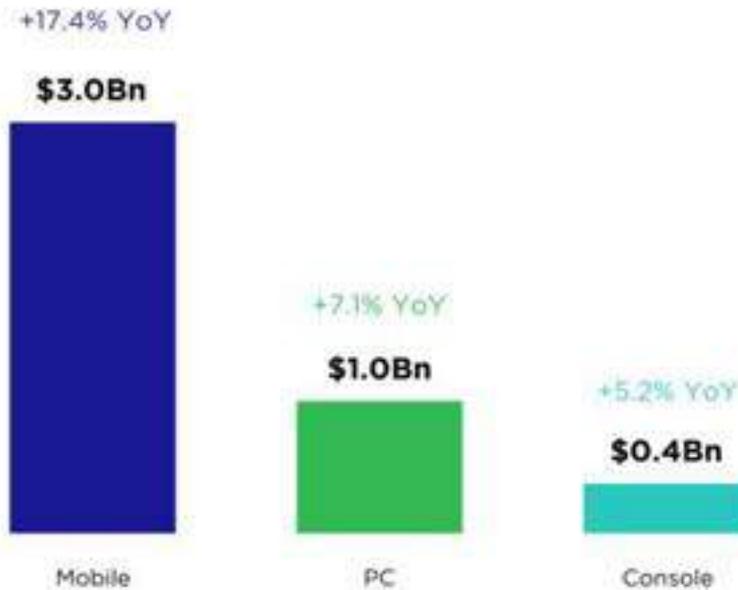


One more thing



SEA: THE FASTEST-GROWING MOBILE GAMES MARKET

REVENUES PER DEVICE WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES | 2019



\$4.3Bn

Revenues generated by SEA's games market in 2019, up +13.9% year on year.



69.4%

of game revenues in SEA will come from mobile.

One more thing



2020年Q2东南亚手游收入TOP20 | App Store + Google Play

手游及发行商

1		Garena Free Fire Garena Games Online	-	11		Mu Origin 2 Webzen & Gamenow	▲
2		无尽对决 沐瞳科技	-	12		剑灵:革命 Netmarble	★
3		PUBG MOBILE 腾讯	▲	13		实况足球2020 Konami	▼
4		万国觉醒 莉莉丝	▼	14		部落冲突 Supercell	▼
5		王者荣耀 腾讯	▲	15		Be The King 创酷互动	▼
6		使命召唤手游 腾讯 & 动视暴雪	▲	16		七大罪 Netmarble	▲
7		仙境传说RO 心动网络 & GungHo	▼	17		塞尔之光 游族	▲
8		金币大师 Moon Active	▲	18		梦幻花园 Playrix	▼
9		Roblox Roblox Corporation	▲	19		王国纪元 IGG	▼
10		State of Survival FunPlus	▲	20		龙族幻想 祖龙娱乐	★

说明：以上榜单来源于泰国、新加坡、印尼、马来西亚、菲律宾、越南六个市场App Store及Google Play商店手游收入估算。





Q & A

▶ 交流時間





宇峻奧汀2020法人說明會



致力作好遊戲，創造玩家感動。

謝謝您的參與

