



**2021** 宇峻奧汀科技(股)公司

---

**企業永續發展報告書**

USERJOY SUSRTAINABLE DEVELOPMENT REPORT 2021

# 目錄

前言	3
關於報告書	4
董事長的話	5
壹、 永續發展管理	6
(一) 利害關係人鑑別與溝通	6
(二) 重大議題	9
(三) 永續發展策略	9
貳、 關於宇峻奧汀	10
(一) 佈局全球/價值創造	10
(二) 企業大事紀	10
(三) 核心願景價值	15

參、 公司治理	16
(一) 組織架構-功能性委員會	17
(二) 風險管理	18
(三) 供應鏈管理 供應商類型	20
(四) 地方與社會	21
肆、 永續經營	22
(一) 誠信經營	22
(二) 產業趨勢與經營策	23
(三) 產品創新	25
(四) 客戶關係	26
伍、 員工關懷與社會參與	27
(一) 人才招募與人力結構	27
(二) 人才培育與發展	29
(三) 員工福利與照護	30

# 前言

宇峻奧汀科技(股)公司在 110 年度除了持續自主研發、營運線上遊戲的業務和代理國外遊戲外，更開始積極經營手機遊戲的自製和運營、IP 授權及海外市場的開拓。

在營業收入及獲利能力方面，110 度公司合併營業收入為 1,699,889 仟元，合併營業毛利率為 95%，合併稅後利益率為 17%。合併營業收入較 109 年度增加 9.54%，營業毛利增加 10.50%，營業利益增加 3.94%，稅後淨利增加 2.39%。110 度公司持續提昇研發品質及實力，也持續嚴格控管成本；除了營運中之《Let 's Vegas》、《三國群英傳 Online》、《武林同萌傳》、《天使之戀》、《神州 Online》、《三國群英傳-霸王之業》、《蒼天訣》等持續穩定獲利外，同時陸續推出《三國群英傳 8》、《永恆星語：燐光起源》等新遊戲上市，以及《三國群英傳》《幻想三國誌》等公司知名 IP 持續海外授權。面對市場變化迎接新的挑戰，我們會不斷持續努力，期許未來可以創造更好的成績，並在此感謝所有同仁的努力和所有股東的長期支持。

# 關於報告書

本報告書為宇峻奧汀科技股份有限公司(以下簡稱宇峻奧汀)出版的永續發展報告書 ( Sustainable Development Report )，宇峻奧汀長期關注並履行社會責任，期待透過本報告書的呈現，連結努力的成果與企業社會責任，落實與利害關係人溝通，接軌國際永續發展趨勢。

## 報告期間

本報告書資訊揭露期間為 2021 年度 ( 2021 年 1 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日 )，內容涵蓋宇峻奧汀的永續願景及各項相關作為和績效數據。數據將追溯至 2015 年或呈現 2022 年之資訊。

## 報告範疇

本報告書範疇之設定與蒐集係考量業務特性及符合 2021 年度利害關係人關注之重大議題相關性。相關財務數據之呈現皆採會計師事務所查核後之宇峻奧汀母公司合併財務報告資訊，並使用新台幣計算；合併報表之個體請參閱 2021 年度合併財務報告。公司環境與社會面數據係採宇峻奧汀所在地 ( 新北市中和區建八路二號 17 樓之 8 ) 所發生之相關數據，呈現利害關係人所重視之重大主題的回應與作為。本報告書主題涵括公司治理、人才培育、社會責任與環境保護等議題。報告書揭露的數據來自於自行統計與調查，並以大眾常用的數值描述呈現。本報告書內容架構參考全球永續性報告協會 ( GLOBAL REPORTING INITIATIVE，簡稱 GRI ) 之準則 ( GRI STANDARDS ) 編撰。

## 報告發行週期

本報告書為宇峻奧汀發行的第一本企業永續發展報告書，未來將仍以年度為單位持續發行。本報告書可於宇峻奧汀企業社會責任專區進行下載。

# 董事長的話

宇峻奧汀創立於 1995 年，迄今已邁入第 27 年。宇峻奧汀以『誠信、創新、團隊合作』為企業核心價值，將核心技術定位於遊戲的創新與研發，希望以創新的角度，不斷開發出深具創意的遊戲產品，厚植遊戲產品研發及跨平台技術，使企業能夠永續經營。宇峻奧汀除了創新與創意外，也堅持『FROM GAMESR. FOR GAMERS 始於玩家終於玩家』的一貫理念，從玩家的觀點出發為滿足玩家而努力，公司在追求營運績效的同時，更強調人性管理，並以人才的卓越、產品的卓越、技術的卓越為公司發展的基石。

永續發展是公司追求的最高目標，宇峻奧汀持續專注本業發展並獲取良好營運績效，將企業的經營成果與員工共享，確實回饋投資人與社會大眾，積極實踐「企業社會責任」之理念，達到「取之於社會用之於社會」的積極目標。鑑於全球對於永續經營議題的持續關注與推廣，我們將參考聯合國永續發展目標(SDGs)引為圭臬，以實際行動投入、參與、執行。期許在創造企業經營績效與競爭力，善盡社會責任，為全體社會、環境及經濟的永續目標共同前進。

# 壹、永續發展管理

## (一) 利害關係人鑑別與溝通

宇峻奧汀依據公司特質及經營經驗並參考同業分類標準，將密切相關的利害關係人，分別為股東/投資人、員工、客戶/消費者、政府機關、供應商及地方社會等六類。

公司依據企業永續發展之決策，規劃並建立透明、有效且多元的溝通管道及回應機制，將利害關係人所關注之重大主題納入企業永續發展的策略規劃中，以作為公司擬定社會責任與政策實行的參考指標，並在永續發展報告書中回應利害關係人關注之所有主題。

2021 年所鑑別出之利害關係人，其關注議題及溝通管道如下：

利害關係人	重要性./利害相關度	關注議題	主要溝通管道與頻率
股東/投資人	<ul style="list-style-type: none"><li>▲ 股東及投資人的信賴與支持是宇峻奧汀穩定成長的重要基石。</li><li>▲ 堅持正確資訊的公開透明，用心維護股東及投資人關係並保障其各項權益。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▲ 公司治理</li><li>▲ 股利政策</li><li>▲ 資訊透明度</li><li>▲ 公司之產業競爭力</li><li>▲ 經營績效及未來成長潛力</li><li>▲ 誠信經營</li><li>▲ 高階經理人異動</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 公開資訊觀測站</li><li>2. 公司網站投資人專區</li><li>3. 年度股東大會 (定期)</li><li>4. 法人說明會 (定期)</li><li>5. 電話或 E-mail 詢問發言人 (不定期)</li><li>6. 股務聯絡窗口及信箱 (不定期)</li></ol>

<p>員工</p>	<p>▲員工是維繫公司競爭力持續創新與不斷前進的最重要資產。</p> <p>▲體認公司遊戲產品的創新、開發、營運、代理等各項服務，都來自員工心力的付出。</p> <p>▲重視員工權益與福祉是公司持續邁進的原動力。</p>	<p>▲薪資福利</p> <p>▲工作環境</p> <p>▲人才培育級職涯發展</p> <p>▲經營績效</p> <p>▲職業安全與健康</p>	<p>1.勞資會議 (定期)</p> <p>2.職工福利委員會會議 (定期)</p> <p>3.員工大會 (不定時召開)</p> <p>4.內、外部教育訓練</p> <p>5.總經理信箱</p> <p>6.員工申訴信箱</p>
<p>客戶/消費者</p>	<p>▲客戶/消費者的滿意度，是維繫公司的生命源泉。</p> <p>▲From Gamers. For Gamers.是宇峻的核心價值，優良的客戶▲滿意度是公司員工努力的目標。</p> <p>▲公司致力於提供滿足客戶/消費者的期待的遊戲及服務，以回應客戶對公司之信賴及支持。</p>	<p>▲誠信經營</p> <p>▲資訊安全與隱私權保障</p> <p>▲客戶權益與服務</p> <p>▲客戶關係管理</p>	<p>依不同客戶及消費者的需求，提供 24 小時全年無休的多渠道服務選擇：</p> <p>1.電話專線等多款遊戲服務專線</p> <p>2.問題回報系統</p> <p>3.粉絲團專頁</p> <p>4.客戶關係維運團隊</p>
<p>供應商</p>	<p>▲優良遊戲品質的產出是宇峻奧汀一貫堅持且不變的承諾。</p> <p>▲重視供應商品質及管理，致力建構優良且長期的合作夥伴。</p>	<p>▲供應鏈 ISO 管理</p> <p>▲倫理與誠信</p> <p>▲付款條件</p> <p>▲合作與未來發展</p>	<p>1.每年定期供應商評鑑</p> <p>2.不定期電話、e-mail、會議溝通</p>

政府機關	<p>▲ 法令遵循之素養內化成公司政策的骨架，恪守並配合政府法規規範，達成永續經營目標。</p> <p>▲ 積極配合遊戲產業相關法規，在產品開發和運營上作出相應作為。</p>	<p>▲ 法令遵循</p> <p>▲ 公司治理</p> <p>▲ 誠信經營</p>	<p>1.不定期參加主管機關相關法規說明會及宣導會</p> <p>2.電話溝通及 e-mail 溝通</p> <p>3.定期交付財務資訊</p> <p>4.公司網站及公開資訊觀測站</p>
地方社會	<p>▲ 地方與社會的認同，是企業滋長的養份。</p> <p>▲ 積極參與各項本土及在地關懷活動，落實社會回饋，建立共融共生的生態圈。</p>	<p>▲ 公司治理</p> <p>▲ 誠信經營</p> <p>▲ 文化創新/傳承</p> <p>▲ 企業社會責任與社會公益</p>	<p>1.公開資訊觀測站申報資訊 (依規定)</p> <p>2.不定期參與社區及社會活動</p> <p>3.相關部門專人聯繫電話、e-mail</p> <p>4.利害關係人諮詢服務信箱/專線</p> <p>5.產學合作實習專案(不定期)</p>



## (二) 重大議題

本公司經由高階主管會議審核收集各利害關係人所關切之議題，逐一選出並鑑別重大考量面之議題，並依利害關係人的影響程度排序各議題之座落點後，再確認該議題之影響與重要性進行內容之揭露。我們也將持續對重大議題設定管理方針，作為長期永續發展的基石。

## (三) 永續發展策略

宇峻奧汀恪守公司治理之規範，從公司的核心事業出發，將員工健康與福祉、性別平等、促進就業與經濟成長、氣候相關等理念構築於公司之規劃與作為中，以落實公司企業責任來呼應 SDGs 於 2015 年，聯合國通過的 17 項「永續發展目標」( Sustainable Development Goals, SDGs ) 以及 169 項的子目標 ( Target )。

## 貳、關於宇峻奧汀

### (一) 佈局全球/價值創造

公司秉持 FORM GAMERS, FOR GAMERS 的精神，滿足玩家對於遊戲的念想及實踐。專注於核心競爭力的拓展，持續針對市場現況及未來趨發展調整發展策略。現今台灣遊戲產業面對的是全球化的競爭，邁向國際市場是必走的道路。研發與營運將是公司兩大動能，唯有開發符合市場的高質量產品，同時提升營運國內與海外市場的能力，發展以下策略一、提升經典 IP 的價值、二、泛娛樂事業發展三、海外市場拓展。

### (二) 企業大事紀

年份	重大事記
1995 年	宇峻科技股份有限公司成立，資本額新台幣 825 仟元
1996 年	超時空英雄傳說 發行上市
1997 年	超時空英雄傳說 II - 復仇魔神 發行上市
1998 年	1.超時空英雄傳說 II - 北方密使 發行上市 2.古文明霸王傳 發行上市 3.三國群英傳 發行上市
1999 年	1.新絕代雙驕 發行上市 2.大富翁世界之旅發行上市 3.三國群英傳 II 發行上市
2000 年	1.新絕代雙驕 II 發行上市 2.幻想紀元 發行上市 3.聖石傳說 發行上市
2001 年	1.合資開發 MMOG 神州 Online，正式開始研發 Online 遊戲 2.於中國大陸投資成立北京寰宇之星軟件有限公司 3.楚留香新傳 發行上市 4.超時空英雄傳說 III 發行上市 5.GoGo 美食王 6.墮落天使 發行上市

年份	重大事記
2002 年	1.新絕代雙驕Ⅲ 發行上市 2.大富翁世界之旅Ⅱ 發行上市 3.三國群英傳Ⅲ 發行上市 4.幻想紀元Ⅱ 發行上市 5.異域狂想曲 發行上市 6.MMORPG 神州 Online 發行上市
2003 年	1.幻想三國誌 發行上市 2.三國群英傳Ⅳ 發行上市
2004 年	1.於中國大陸投資研發單位北京飛行船軟件有限公司 2.宇峻科技股份有限公司、奧汀科技股份有限公司及宇奧科技股份有限公司合併，宇峻為存續公司，改名為宇峻奧汀·科技股份有限公司
2005 年	1.新絕代雙驕 Online 發行收費 2.三國群英傳 Online 發行收費 3.三國群英傳Ⅴ 發行上市 4.幻想三國誌Ⅱ 發行上市
2006 年	1.三國群英傳Ⅵ 發行上市 2.絕代麻將 Online 發行收費 3.本公司於 11 月公開發行及 12 月興櫃掛牌 4.天使之戀 Online 發行收費 5.新絕代前傳發行上市
2007 年	1.三國群英大富翁單機發行上市 2.幻想三國誌Ⅲ發行上市 3.大富翁世界之旅Ⅲ發行上市 4.三國群英傳Ⅶ發行上市 5.幻想三國誌Ⅳ發行上市 6.於日本東京成立子公司 USERJOY JAPAN 株式会社 7.宣佈與日本代理商 Q ENTERTAINMENT 合作開發《天使之戀 Online》「PLAYSTATION®3」版本 8.財團法人中華民國證券櫃檯買賣中心通過股票上櫃案 9.首款代理營運遊戲《決地戰將》公開測試 10.《天使之戀 Online》由印尼 Scomptec Information Technology Company 代理發行上市
2008 年	1. 4/18 股票上櫃掛牌 2.《三國群英傳 Online》於日本正式商業化運營 3.《天使之戀 Online》授權雲起遊戲代理及研發有限公司在馬來西亞與新加坡地區代理營運。 4.首款代理營運線上遊戲《決地戰將 Online》商業化運營 5.代理中國網龍公司《魔域 Online》·商業化運營 6.《天使之戀 2 Online》商業化運營 7.正式取得《魔力寶貝 2》台灣地區代理營運權
2009 年	1.授權 Q Entertainment 《天使之戀 2 Online》日本代理權 2.代理《魔力寶貝 2》於台灣地區商業化運營

年份	重大事記
	3.授權第九城市《三國群英傳 2 Online》中國代理權 4.《三國群英傳 2 Online》在台商業化運營 5.與日本代理商 Q ENTERTAINMENT 合作開發《天使之戀 2 Online》「PLAYSTATION®3」版本於日本商業化運營 6.《火鳳三國 Online》在台商業化運營
2010 年	1.授權 WAVE GAME《三國群英傳 2 Online》及《火鳳三國 Online》印尼代理權 2.授權 Aeria Games《三國群英傳 2 Online》及《火鳳三國 Online》北美代理權 3.授權 Nival Network《三國群英傳 2 Online》俄羅斯代理權 4.授權 Paradise Flame《火鳳三國 Online》新加坡、馬來西亞代理權
2011 年	1.授權 Ini3 Digital《三國群英傳 2 Online》泰國代理權 2.代理武俠網頁遊戲《問仙》於一月在台商業化運營 3.與日本 Q ENTERTAINMENT 合作開發《N3·九十九夜 Online》在台、日本商業化運營 4.開啟網頁遊戲《夢想三國》、《劍情天下》聯運服務 5.代理網頁遊戲《鬥法天地》、《亂世隋唐》、《三國信長》、《108 煞》在台商業化運營 6.自研 MMORPG《神人 Online》在台商業化運營 7.推出手機遊戲《搓麻將大滿貫》、《搓麻將》、《轉轉美樂》
2012 年	1.代理中國巨人網絡《征途 2》在台港澳商業化運營 2.推出網頁卡片戰鬥遊戲《火鳳三國 Web》，且在日本上市 3.推出自研手機遊戲《搓麻將-撿紅點》、《碰碰企鵝》、《魔導英雄傳》 4.推出中英文版 Casino 社群遊戲《Let' s Vegas》 5.首款自研網頁 ARPG 遊戲《時光之翼 Web》在台灣、日本上市 6.自研橫向捲軸 RPG 遊戲《萌騎士》在台上市 7.自研 MMORPG《超魔導大戰 Online》在台上市
2013 年	1.於台中市成立子公司「雷神數位遊戲股份有限公司」，專於研發行動終端之遊戲內容

年份	重大事記
	2.推出自研中英文版網頁社群互動遊戲《Kingdom Knights》 3.網頁遊戲《時光之翼 Web》在北美、印尼上市 4.《超魔導大戰 Online》在日本、泰國上市 5.授權 NHN Japan 網頁遊戲《萌騎士》並於日本商業化運營 6.代理日本手機遊戲《三國 INFINITY》，在台商業化運營 7.自研手機遊戲《Let' s Vegas Slots》在台商業化運營
2014 年	1.自研手機遊戲《Let' s Vegas Slots》於新加坡、馬來西亞、澳洲、北美等地區上市，拓展宇峻奧汀運營版圖 2.成立印尼分公司 PT. USERJOY Technology，建立東南亞手機遊戲發行平台 3.自研手機遊戲《卡米洛傳說》在台港澳商業化運營
2015 年	1.自研手機遊戲《新魔導英雄傳》在台港澳商業化運營 2.自研遊戲《英雄紀元 Online》、《少女騎士物語》、《全民賽馬 3D》在台商業化運營 3.《幻想三國誌》IP 授權廣東奧飛動漫股份有限公司開發同名手機遊戲 4.《三國群英傳》IP 授權北京開心人資訊技術有限公司開發同名網頁遊戲 5.自研手機遊戲《三國群英傳 Mobile》授權香港真好玩娛樂科技有限公司於大陸地區發行權利
2016 年	1.《搓麻將口袋版》自研手遊，台灣自營上市 2.《曉之軌跡》頁遊，日本 IP 授權台灣自研，日本正式營運 3.《新三國群英傳》自研手遊，授權 9Splay 台灣營運 4.《三國群英傳-大丈夫當謀天下》手遊飛流九天獨家代理大陸發行
2017 年	1.《萬物乙女》頁遊，台灣自研，日本正式營運。 2.《寶島娛樂城》自研手遊，台灣自營上市 3.《三國群英傳-霸王之業》手遊，IP 授權天拓開發，台灣營運。
2018 年	1.《幻想三國誌五》PC 單機於 STEAM 全球發行，中國為代理商鳳凰遊戲。 2.《強襲機甲 NVR》VR 遊戲 PS4 平台全球發行。

年份	重大事記
	3. 《決戰亞爾薩》手遊全球發行。 4. 《創世群英傳 OL》手遊台、港、澳發行 5. 《軌跡 Web》手遊台、港、澳發行。
2019 年	1. 《三國群英傳-一統天下》網頁遊戲於中國大陸發行 2. 《幻想三國誌》成立動畫製作委員會 3. 《曉之軌跡 M》手遊於日本發行 4. 《三國志征戰》手遊於韓國發行 5. 《御劍神州》手遊代理發行 6. 《三國群英傳-一統天下》網頁遊戲台、港、澳發行(智遊在線代理)
2020 年	1. 《三國群英傳 M》手遊於台港澳發行 (遊戲新幹線聯合運營) 2. 《御劍神州》手遊 -韓版《血鬥》於韓國代理發行 3. 《潘朵拉的迴響：Echoes of Pandora》手遊於台港澳發行 4. 《sin 七大罪~魔王崇拜~》手遊於台港澳發行
2021 年	1. 《三國群英傳 8》單機續作 steam 發行 2. 《三國群英傳 M》手遊於東南亞發行 3. 《天使之戀 Online》回歸原廠宇峻奧汀直營 4. 《sin 七大罪~魔王崇拜~》手遊於日本發行 5. 《永恆星語：燐光起源》手遊於台、港、澳發行

### (三) 核心願景價值

#### 公司願景：

宇峻奧汀以成為全球玩家遊玩首選的世界級遊戲公司為願景，並以感動、創新、樂趣、互動與國際化為公司理念，致力研發好遊戲創造玩家感動，同時深厚研發實力與跨平台技術，以打造無界限的遊戲體驗，並以豐富的遊戲類型及品牌的多樣衍生，開發多元化的娛樂選擇，提供交流平台分享歡樂時刻，以台灣為根本拓展國際市場將遊戲推廣合作發行全球化，據此未來公司仍將專注遊戲本業發展，並訂定具體的中長程目標：

#### 世界級遊戲品牌

宇峻奧汀憑著過去累積的技術與經驗，以優異的遊戲性、藝術性、文化融合，自有的三國群英傳已成為華人地區三國策略遊戲第一品牌，但若成為世界級遊戲公司，仍要持續創新勇於自我挑戰，相信以華人的智慧與實力，這並非不可能的夢想。未來除積極培育國內遊戲人才外，更將以台灣市場為核心，逐步拓展將研發遊戲拓展至全球。

#### 各式平台遊戲內容最佳提供者

宇峻奧汀累積相當多成功的遊戲產品，及知名 IP 並具有厚實的研發實力與移植技術，除了持續開發新遊戲外更將未來將以此為新戰場，以最佳的遊戲品質與內容，建構成為路遊戲開發商。

#### 最佳遊戲研發團隊：

未來仍將秉持一貫熱愛遊戲的信念，以台灣市場為核心，擴大培育國內遊戲優秀人才，建立最佳遊戲研發團隊，研製各類遊戲類型，逐步拓展日、韓、東南亞等市場，積極向國際化與世界級的長程目標邁進。



## 參、 公司治理

本公司設置有公司治理主管，專責負責各項公司治理事宜，辦理下列年度重大事項，每年並前往進修。

1. 依法辦理董事會及股東會之會議相關事宜。
2. 製作董事會及股東會議事錄。
3. 提供董事會成員公司治理相關法令規章，並定期更新。
4. 安排董事會成員進修課程。
5. 提供董事執行業務所需之資料。
6. 協助董事遵循法令。
7. 評估購買集團董監事責任保險。
8. 安排獨立董事與會計師或內部稽核主管之溝通會議。

表:110 年度治理主管受訓課程時數與內容

職稱	上課期間	課程名稱	進修時數
公司治理主管	110/06/18	企業資訊戰-營業秘密之攻防實務分析	3
	110/07/29	新版公司治理暨董事會績效評實務解析	3
	110/08/27	商業事件審理法	3



## (一) 組織架構-功能性委員會

### 薪酬委員會

本公司於民國 100 年 11 月 25 日依據證券交易法第 14 條之 6 第 1 項規定，經董事會通過設立薪資報酬委員會。

本公司薪資報酬委員會由三名獨立董事組成，旨在落實公司治理，並健全本公司董事及經理人薪資報酬制度。

本委員會之職權包括：

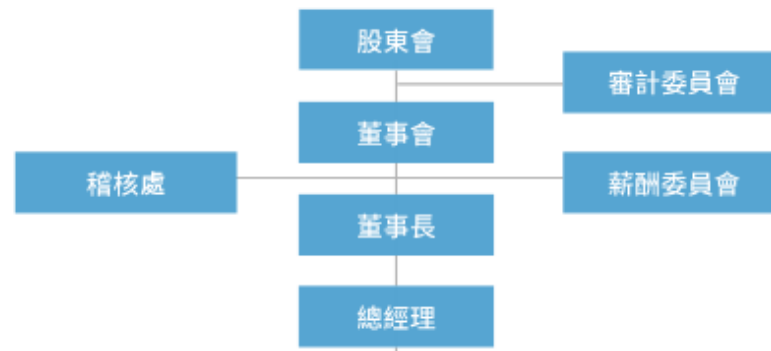
- 1.訂定並定期檢討董事及經理人績效評估與薪資報酬之政策、制度、標準與結構。
- 2.定期評估並訂定董事及經理人之薪資報酬。
- 3.董事會交議之其他事項。

薪資報酬委員會每年至少召開二次，於其職權範圍內，得經決議委任律師、會計師或其他專家，為必要之查核或提供諮詢。

### 審計委員會

本公司審計委員會由全體獨立董事組成，旨在協助董事會提高公司治理績效，其職權包括：

- 1.訂定或修正內部控制制度、取得或處分資產、從事衍生性商品交易之重大財務業務行為處理程序、及內控制度有效性之考核。
- 2.涉及董事自身利害關係之事項。
- 3.重大之資產或衍生性商品交易。
- 4.募集、發行或私募具有股權性質之有價證券。
- 5.簽證會計師之委任、解任或報酬，財務、會計或內部稽核主管之任免。
- 6.年度財務報告及半年度財務報告。
- 7.其他公司或主管機關規定之重大事項。



## 組織架構/董事會

董事會多元化政策及落實情形

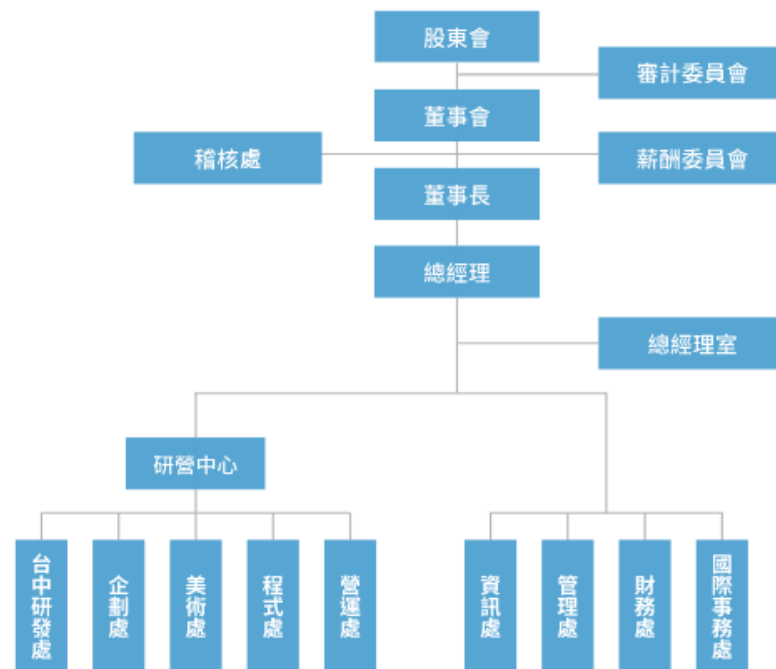
### 一.多元化政策

本公司董事之選任，考量董事會之整體配置。董事會成員組成應考量多元化，並就本身運作、營運型態及發展需求以擬訂適當之多元化方針，宜包括但不限於以下二大面向之標準：

基本條件與價值：性別、年齡、國籍及文化等。

專業知識技能：專業背景（如法律、會計、產業、財務、行銷或科技）專業技能及產業經驗等。

董事會成員應普遍具備執行職務所必須之知識、技能及素養，其整體應具備之能力如下：營運判斷能力、會計及財務分析能力、經營管理能力、危機處理能力、產業知識、國際市場觀、領導能力及決策能力。



## (二) 風險管理

宇峻奧汀深切體認風險管理的目的不只是預測風險、杜絕風險，而是必須更有效率的管理風險，整體風險管理政策，除涵蓋營運過程中所面臨之各項風險（包括市場風險、信用風險、作業風險、法律風險等營運相關之風險，訂定各類風險管理準則，本公司未設風險專責單位，係強調全員全面風險控管，平時落實層層防範，並建置風險審議及控制機制，有效作好風險管理。

公司風險控管分為三個層級(機制)：

第一機制為主辦單位或承辦人，最初作業的風險發覺、評估及管控。

第二機制為總經理(或副總)主持的評審或評議委員會，除負責可行性評估外，亦包括各種風險的評估。

第三機制為法務與稽核處的審查及董監事審議。

風險項目	防線機制	管理單位	風險審議及控管
信用風險	授信審核機制，客戶信用評等制度，預測客戶之違約風險；彈性調整經營策略與授信政策；教育訓練及個案討論加強業務和審查人員風險評估能力。	業務單位	主管會議 董事會
市場風險	觀察市場利率、匯率及財務風險；金融理財投資、融資作評估；保持適當可運用資金並建立緊急應變機制。	財會單位	
法律風險	遵循政府法令規範，適法性審查增修業務或規章，督導、調查各項業務依法遵行。	各單位與法務單位	
作業風險	SOP 及法規之遵守，各單位定期自行檢查，以落實自我監督機制，降低作業疏失風險，控管風險，職能分工、覆核、輪調等方式以及內部稽核等各項機制達到防弊目的。	各單位	
資安風險	資安監控中心(SOC)，即時資安預警通報。	資訊單位	
	訂有相關資安政策：		
	個人資料保護政策暨管理辦法、軟體使用管理規範、資訊安全管理規範、通報機制規範。		
	明定相關人員在資訊安全作業應扮演之角色，以作為各單位權責、權限分工之依據。		
	加強宣導資訊安全政策及相關作業規定，有效提昇同仁資訊安全意識。		
	資訊安全組織架構、資安風險政策與具體作法		

## (三) 供應鏈管理 供應商類型

### 供應商關係及利害關係人之權利

#### 投資者關係

宇峻奧汀指定負責單位蒐集公司相關資訊及揭露事宜，並設有發言人、代理發言人，及本公司之股務代理機構「群益證券股份有限公司」提供股東、各投資者諮詢公司相關問題，並於官網設置投資人專區，揭露財務、股務、業務等相關資訊，供投資者隨時查閱。

#### 供應商關係

本公司訂有「供應商管理辦法」，藉由適切的供應商管理作業，除維護採購品質外，也建立密切之工作關係。並要求產包印刷類供應商合作，在環保、安全或衛生上符合法令要求，並於廠商基本資料中規範載明相方合作要求。

#### 利害關係人之權利

本公司訂有「特定公司集團企業及關係人交易作業程序」等，以保障本公司及股東、相關利害關係人權益。

#### 4.4 客戶政策之執行

本公司訂有授信管理作業，建立往來客戶完整資料，並就徵信相關資料給予適當授信額度及收款條件，以確保交易往來順暢。

#### 4.5 消費者隱私權保護

強化客戶資料保護，防杜未經授權人員不當查閱資訊系統客戶資料，我們推動相關保護措施如下：

法令規章面：我們將客戶基本資料列為「極機密」文件保護。從業人員均須簽訂相關保密條款。

內部控制及系統管理面：僅授權開權查詢權限予必要職務人員查查詢，將權限管理列為我們資訊安全，稽核不定期查核要項。客戶申請相關文件均放置專櫃，依規定定期銷毀。

## (四) 地方與社會

### 企業社會責任推動小組,

宇峻奧汀公司每年持續努力朝政府推動公司治理等精神，持續關注各議題規劃執行單位，並設置專責單位-總經理室推動規劃，管理處執行協辦各項永續發展工作。每年定期向董事會報告，工作職掌並作如下分配：

	成員組成	執掌
主持人	董事長/總經理 劉信	負責社會責任工作計畫之發啟。
總幹事	總經理特助 蕭翔仁	負責社會責任工作計畫之規畫。
協辦單位	管理處協理 葉文燦	協助社會責任工作計畫之執行。
	人資部經理 洪景鑫	

### 公協會參與

宇峻奧汀體認到網路遊戲的日益發展，遊戲產業將揹負更多的社會責任與影響力。故與其他遊戲業者，共同成立社團法人台灣遊戲產業振興會，不僅替遊戲產業發聲，更以遊戲產業的立場主動與主管機關及社會溝通，致力於協商各項政府或相關組織與本產業有關的政策、消費者保護法等落實方法，以及相關問題處理，期能共創和協融洽的友善遊戲環境。

外部組織名稱	類別
台北市電腦商業同業公會	資訊產業發展組織
新北市電腦商業同業公會	資訊產業發展組織
社團法人台灣遊戲產業振興會	遊戲產業發展組織

# 肆、永續經營

宇峻奧汀以「誠信」為本，自此伊始建立與玩家及合作夥伴堅固的關係共同成長，以「創新」面對多變的市場更迭，持續創新讓我們帶給玩家新鮮多元的娛樂饗宴，公司重視團隊中的每一份子，透過團隊的激發，以優異的「團隊合作」一同創造遊戲產品更大的可能性。

## (一) 誠信經營

公司基於廉潔、透明及負責之經營理念，制定以誠信為基礎之公司政策，並建立良好之公司治理與風險控管機制，以創造永續發展之經營環境。同時為建立誠信經營之企業文化及公司之健全發展，提供其建立良好商業運作之參考架構，特建立完整之誠信經營小組組織架構，並訂定『誠信經營守則』以為遵循。

為推動相關務業之進行，管理處人資行政部擔任企業誠信經營單位，每年定期(每年至少一次)向董事會報告其執行情形，同時



為防止利益衝突或不誠信情事，本公司於「誠信經營守則」及「檢舉非法與不道德或不誠信行為案件處理辦法」，已明訂相關檢舉管道及對檢舉人保護措施。110年度運作及執行成效如下：

1.110 年度報告案業於 111 年度第一季董事會按主要掌理事項提出報告在案。

2.110 年公司接獲檢舉違反誠信經營申訴狀況總案件數為 0。

3. 本公司舉辦誠信經營之內部教育訓練情形：

本公司於 106-110 年度新人教育訓練 教材中納入「工作規則同仁廉潔守則」、「誠信經營規則遵行」、「公司制度規章」等相關課程，定期向 新進人員作宣導，合計人時為 228 人\*7hr=1596 小時

表:110 年公司接獲檢舉違反誠信經營申訴狀況:

接獲檢舉案件數	接獲申訴總數	經處理或是審查總數	已解決申訴總數
內部檢舉數	0	0	0
外部檢舉數	0	0	0
合計	0	0	0

批次	類別	
	日期	教育訓練人次
1	2017/1/17	19
2	2017/6/13	19
3	2017/9/20	11
4	2018/3/13	14
5	2018/7/18	12
6	2019/2/20	19
7	2019/8/20	21
8	2019/11/19	19
9	2020/6/17	21
10	2020/8/17	30
11	2021/1/26	17
12	2021/11/18	26

## (二) 產業趨勢與經營策

數位遊戲已成為現代生活中重要之娛樂活動之一，隨著科技的進步及休閒人口的增加，全球數位遊戲前景可期。依據荷蘭市調機構 Newzoo 在 2020 年 11 月發佈報告指出，預估全球電子遊戲市場將達 1,749 億美元總玩家數達到 26.8 億，預計到 2023 年將分別為 2,179 億美元和 30.5 億。其中移動遊戲佔比最高的收入來源，達 863 億美元，佔比 49%，同比增長 25.6%。該報告指出，就全球地區市場份額來看，泛亞太地區收入達 843 億，佔比 48%，仍是全球最大遊戲區域性市場亞太區域佔整體收入的，其中中國地區 440 億美元佔了整體營收近二分之一，所以發展移動端遊戲業務，擴大亞太區域業務版圖，是本公司首要目標。

## 經營策略

1. **提升經典 IP 的價值：**遊戲開發為公司的核心競爭力，歷年來公司開發了許多知名遊戲並藉由遊戲角色、道具、劇情到玩法等內容逐步建立遊戲 IP (即 Intellectual Property)，以《三國群英傳》IP 為例，遊戲橫跨單機(共 8 代)、端遊 (共 2 款)、頁遊(共 1 款)與手遊(共 3 款)等多樣產品，與時俱進地滿足更多、更廣泛的玩家，提升《三國群英傳》品牌知名度。公司將持續提升並拓展更多的自有 IP 再透過 IP 授權的方式如出版、商品化、改編發行等讓 IP 被跨領域應用、發揮更高的商業價值，因此公司將透過自行研發與 IP 授權雙管齊下之方式來提升經典系列 IP 價值。
2. **泛娛樂發展：**泛娛樂指的是在小說、音樂、動漫、影視、綜藝、遊戲等跨內容、跨媒體、跨平台之娛樂產業，打造明星 IP 的粉絲經濟。泛娛樂的核心就是 IP 經濟。公司自推動遊戲 IP 泛娛樂化以來，除了將公司的經典 IP《幻想三國誌》組成製作委員會發展動漫畫等，並改編日本知名動畫《sin 七大罪~魔王崇拜~》成遊戲。同時參與日本知名遊戲《閃之軌跡》之動畫化，再藉由動畫內容開發新的《軌跡》遊戲。公司將持續與國內外經典 IP 進行合作，從遊戲跨足音樂、動漫、影視等領域，探索並拓展泛娛樂版圖，走出台灣遊戲泛娛樂化的新高度。
3. **海外市場拓展：**遊戲自研自營為公司的重要發展策略，透過遊戲自行營運可以第一時間獲得行銷廣告、營運數據與玩家回饋等、進而快速調整遊戲內容，滿足玩家需求。遊戲是全球化的產業，國際市場為拓展公司業務不可或缺的一環。公司將以台灣為基礎積極面向國際廣大市場，憑藉著建立多國語言人力庫與國際行銷專才之營運團隊將自研產品推向海外市場。例如《三國群英傳 M》手遊已經在東南亞與日本上市並籌備中國大陸市場。另外，《sin 七大罪~魔王崇拜~》手遊亦進入日本、東南亞與歐美等市場、《曉之軌跡 M》拓展日本與韓國市場、拉斯維加斯娛樂城《Let' s Vegas》與寶島娛樂城則目標全球市場、《三國群英傳 8》日文與英文版本將上架 Steam 全球發行等。

## 110 年度成果

本公司在 110 年度除了持續自主研發、營運線上遊戲的業務和代理國外遊戲外，更開始積極經營手機遊戲的自製和運營、IP 授權及海外市場的開拓。

在營業收入及獲利能力方面，110 度公司合併營業收入為 1,699,889 仟元，合併營業毛利率為 95%，合併稅後利益率為 17%。合併營業收入較 109 年度增加 9.54%，營業毛利增加 10.50%，營業利益增加 3.94%，稅後淨利增加 2.39%。110 度公司持續提昇研發品質及實力，也持續嚴格控管成本；除了營運中之《Let 's Vegas》、《三國群英



傳 Online》、《武林同萌傳》、《天使之戀》、《神州 Online》、《三國群英傳-霸王之業》、《蒼天訣》等持續穩定獲利外，同時陸續推出《三國群英傳 8》、《永恆星語：燐光起源》等新遊戲上市，以及《三國群英傳》《幻想三國誌》等公司知名 IP 持續海外授權。面對市場變化迎接新的挑戰，我們會不斷持續努力，期許未來可以創造更好的成績。

110 年合併營業收入 16.99 億元，成長 9.54 %。110 年合併稅後淨利 2.89 億元，成長 2.39 %，每股盈餘 6.01 元。

### (三) 產品創新

宇峻奧汀成立於 1995 年，研發與創新是宇峻奧汀發展核心。我們擁有 20 年以上實力堅強的大型研發團隊，和累積產出超過 100 款以上的各類遊戲。研發產品內容橫跨 PC 單機遊戲、大型多人線上遊戲 (MMORPG)、網頁遊戲 (Web Game) 及移動遊戲 (Mobile Game)、家用主機遊戲與 AR/VR 遊戲等。多樣化的遊戲類型全球營運發行，累積會員數突破千萬人。

110 年度公司研究發展投入出 3.72 億元，成長 12.89%。並有《三國群英傳 8》單機續作 steam 發行，《sin 七大罪~魔王



崇拜~》手遊於日本發行，《永恆星語：燐光起源》手遊於台、港、澳發行等三款遊戲新上市。

《三國群英傳 VIII》榮獲 110 年度『台灣原創遊戲大賞』\_商業組入圍佳作



#### (四) 客戶關係

本公司十分重視重視客戶及服務品質，設有專責在地化客服部門 24 小時服務，除電話、信件及親訪會客室等聯係方式外，並設有客服系統方快速解決客戶問題及時追蹤處理，透過系統資訊的共享及留存，不僅加速回覆的效率，統計分析的及時反饋，為產品 PM 研製優化提供了明確的方向。

- (1)110 年總服務案件量超過 22 萬件，服務品質檢核正確率達 99%以上，客戶服務滿意度平均達 8.5 分以上(滿分 10 分)。
- (2)110 年總計公家機關消保會來函 68 件，其中 11 筆需開協調會。
- (3)歷年來面對之客訴案件皆於 15 日內妥善處理完畢。

# 伍、員工關懷與社會參與

## (一) 人才招募與人力結構

本公司依據公司的經營理念—研發創新、人員發展、顧客滿意以及營業目標為徵才的方針，同時本公司制定有職能管理系統，將公司之核心職能與各類職人員的重要職能納入徵才的必要條件當中，以期招募到適合的優秀人才。

### 人才吸引

面對瞬息萬變的遊戲市場，宇峻積極網羅各界菁英加入，在招募上包含遊戲軟體工程師、美術設計、遊戲企劃、大數據分析等職缺，且專業人才的吸引管道也日益多元，因此在招募政策上，職缺需要更加的分眾化，除了傳統的招募管道如人力銀行外，並首創人才推薦制度，及開發更多的招募渠道和平台及參加社群或徵才活動等，耕耘雇主品牌，確保招募到來自不同領域及符合宇峻文化的人才。2021年累計招聘100名職缺，共計收到8977份履歷，為預計招聘人數的89.77倍，2021年到任比率為83%，顯示宇峻為產業競爭力及吸引力的雇主品牌。

### 員工溝通

本公司每季召開勞資會議討論相關議題，勞資關係和諧，未曾發生勞資糾紛，加以本公司一向重視勞資雙向溝通，以維持良好勞資關係，因此迄今並無重大勞資糾紛情事發生。

### 人力結構

截至110年12月31日止，宇峻奧汀員工人數合計465人。研發與營運是公司兩大動能，同時提升營運國內與海外市場的能力。積極擴大公司核心競爭力。110年員工數較2020年成長13.41%。本公司公開聲明支持聯合國《世界人權宣言》、《全球盟約》、《商業與人權指導原則》、《國際勞動組織公約》等各項國際人權公約，使公司所有成員，均能獲得公平而有尊嚴的對待。2021年約有37.63%的員工為女性員工，其中業務行政及其他單位約48.43%為女性員工。截至110年12月31日止，管理職位中約

30.61% 為女性主管。

從業員工人數、平均服務年資、平均年齡及學歷

年度		109 年	110 年
項目			
員工 人數	部級以上主管人員	46	49
	研發人員	267	308
	行政業務等人員	97	108
	合計	410	465
平均年歲		35.72	35.01
平均服務年資		7.5	6.98
學歷 分布 比率 (%)	博士	0.25	0
	碩士	14.50	14.62
	大專	73	76.56
	高中	13	8.6
	高中以下	0.25	0.22

2021 年度	技術研發		業務行政及營運		總員工	
	人數	比例	人數	比例	人數	比例
男生	224	66.46%	66	51.56%	290	62.36%
女生	113	33.53%	62	48.43%	175	37.63%
合計	337	100%	128	100%	465	100%
	管理階層		基層階層			
	人數	比例	人數	比例		
男生	34	69.39%	256	61.54%		
女生	15	30.61%	160	38.46%		
合計	49	100%	416	100%		

註:管理階層為部級以上主管

## (二) 人才培育與發展

訂有教育訓練辦法、內部講師管理辦法，並將陸續制訂教育訓練考評及晉升體系、導師制度(Mentor System)、才能評鑑制度等，強化同仁的專業及經營管理能力以提升績效，達成整體經營目標。

員工進修、教育訓練與其實施情形：

本公司教育訓練體系含蓋專業(職能)別教育訓練、階層別教育訓練、共同教育訓練、新進人員教育訓練、管理才能發展訓練及自我啟發(SD)教育。當中包括各部門人員在工作崗位上(On-job training)之訓練，及工作崗位外(Off-job training)之集中訓練或個別訓練，使員工得以隨時充實新知，增進自身專業能力及主管之經營管理能力。本公司自 108 年起截至 110 年 12 月底止之各項訓練人次與訓練費用如下表，109 年及 110 年度，因為受新冠疫情影響，除了必要訓練之外大部分訓練都暫停。

新進人員教育訓練則在於協助新進人員順利進入工作狀況，瞭解本公司企業文化、經營理念、規章制度、公司環境等以適應新的工作，105 年至 110 年 12 月底止共進行 18 梯次、326 人次新進人員教育訓練。另，指派特定員工參加身心靈及自我啟發等相關課程，故不僅注重員工在工作方面的成長，對個人的成長也同樣重視。

年度 \ 項目	108 年度	109 年度	截至 110 年 12 月 31 日
訓練人次	119 人	90 人	69 人
訓練費用	2,096,198 元	222,035 元	137,290 元



## (三) 員工福利與照護

### 薪酬制度

本公司每年皆會根據公司營業狀況、產業發展、消費物價指數並參考同業薪資水平，作為調整薪資依據，近 3 年平均薪資調幅都在 4% 以上。另訂有績效評核、產品獎勵、產品推廣獎金等相關辦法，獎勵表現績優之團隊及員工，讓員工的薪資福利、分紅制度與公司的營利狀況及個人的績效表現相結合，只要是表現優良的員工皆能享有優渥的薪資、獎金、分紅及福利。另依公司章程規定及「員工紅利分配辦法」，每年提撥員工酬勞發給全體員工，以回饋員工的辛勞及貢獻。

### 福利規劃

宇峻持續籌劃更優越完善的福利條件予全體員工

- (1) 員工三節獎金。
- (2) 舉辦員工國內外旅遊活動並提供補助。
- (3) 提供員工汽機車交通補助及搭乘大眾運輸交通補助。
- (4) 舉辦年終尾牙及春酒活動。
- (5) 員工婚喪喜慶、傷病、急難救助等，本公司均酌情給予津貼補助。
- (6) 設置員工休閒中心，提供員工健身休閒之處。
- (7) 聘請專業盲人按摩老師每日為員工提供按摩服務。
- (8) 聘請專業諮商老師為員工提供諮商服務。
- (9) 成立職工福利委員會，舉辦各項活動、成立社團並予補助，如每月之慶生活動、瑜珈課活動等。
- (10) 員工依法加勞保、健保並另為員工投保團保。

(11)完善之職前及在職訓練。

(12)提供員工現金增資時之入股機會及分紅配股。

(13)員工生日當月可放一天生日假

## 退休制度：

依勞動基準法規定設立退休準備金監督委員會，定期提撥勞工退休準備金專戶儲存於台灣銀行。依勞工退休金條例規定，按月提繳個人薪資百分之六至勞保局個人退休金帳戶。

實施情形：

(1)每年年底委請精算師精算，目前台灣銀行退休準備金專戶已準備充足。

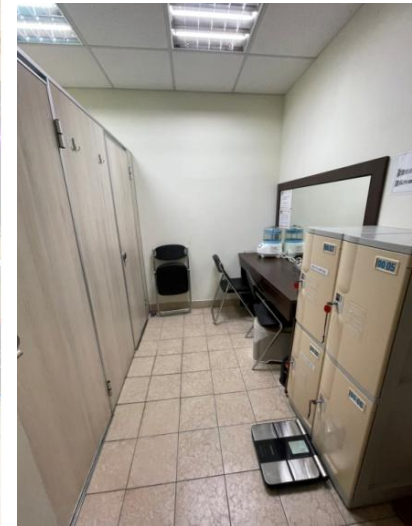
(2)提繳個人薪資百分之六至勞保局個人退休金帳戶，均按月提繳未曾中斷。

## 員工健康與照護

工作舒壓與照護

呵護健康的福利規劃與設施

- 員工休閒健身中心【含淋浴間、哺(集)乳室、盲人按摩室】
- 專聘視障按摩師
- 健康瑜珈課程
- 專聘護理師
- 年度優質健康檢查（健檢中心） & 健檢公假



## 員工照護與管理

統計自 110 年 1 月 1 日至 12 月 31 日，共執行 277 次醫護行為：其中包含針對新一般檢測 185 次，醫護諮詢 20 件，簡易治療處理、重大救護件(傷口清創、同仁復建及健康追蹤等)。

(2) 聘任心理輔導老師提供員工心理諮商，110 年度達 108 人次。

(3) 關心員工身心健康，舉辦員工健康講座 7 次，及為期一個月的健康促進活動(11/11-12/10 健走活動)。

每年均辦理員工健康檢查及消防講習，同時聘任護理師及健康管理顧問，關心並維護員工之健康及安全。

新冠肺炎防疫規劃：今年政府持續發布新冠肺炎疫情警戒及因應事項，公司亦配合相關規定及疫情狀況調整防疫措施，落實訪客實名制登記、量體溫，全體人員配戴口罩。期間追蹤員工體況並提供相關諮詢及協助，並提供快篩或安排居家工作。自 5/15 起因疫情嚴峻政府提升至三級警戒，公司安排員工 5/17-10/25 在家工作，減少外出及接觸風險，以保障員工健康安全。

