



大宇資訊股份有限公司

SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

法人說明會

2023/8

簡報內容

大宇業務
現況簡述

業務模式
現況說明

未來發展
策略展望



與中文遊戲世界同步走過的35年



從軒轅劍到仙劍，從大富翁到明星志願
從磁碟片到家用主機
從電腦到手機
從遊戲到電視劇，動畫漫畫以至舞台劇
未來，我們將從華人區走向全世界！



以IP為核心的泛娛樂文創業務



正版銷售總數
1000萬套以上

發行超過 15萬冊以上



共發行 14萬冊以上
線上點擊破 150萬次

60億次點擊

獲獎無數 屢創高峰



大富翁4 Fun

CCMG AWARD遊戲APP大賽優勝
巴哈人氣國產遊戲銅賞
GAME STAR行動遊戲益智類金賞



明星志願3

GAME STAR遊戲之星-最佳企劃獎



大富翁10

中國大陸年度IP評選之遊戲賽道
銅獎



軒轅劍外傳雲之遙

中國大陸遊戲產業年會十大
最受歡迎單機遊戲



軒轅劍六

中國大陸遊戲產業年會年度
十大最受歡迎單機遊戲



軒轅劍外傳穹之扉

GAME STAR遊戲之星-最佳單機遊戲金獎



軒轅劍柒

中國大陸年度IP評選之遊戲賽道銅獎
台灣原創遊戲大賞-商業組優勝獎

大宇業務
簡述

業務模式
現況說明

未來發展
策略展望



集團版圖全貌



合正科技

作為印刷電路板製造大廠，合正科技並收購三江電機進軍電網事業，以提供穩定供電系統為最新使命。



全達國際

除半導體零組件業務及商用軟體代理行銷外，並取得氮化矽陶瓷基板之大陸地區獨家代理權。



安瑞科技

台灣少數專注資訊安全解決方案的研發，在全球占有一席之地，並將投入更多研發資源努力成為台灣資安領頭羊。



紅陽科技

作為台灣支付業務三強，紅陽科技並在「BNPL」先享後付業務；「DCC」動態貨幣轉移功能；「電子票券」「電子發票」等創新金融服務



星宇互娛

專職集團遊戲發行業務，除台港澳遊戲發行手遊運營外，並將運營區域跨出中文市場，在印度設點進行遊戲營運服務



泰嘉數位

專注各類媒體行銷、大數據分析及精準廣告投放，包含遊戲基地、得藝娛樂並橫跨FB、IG、抖音等社群網路經營



遊戲核心營運架構

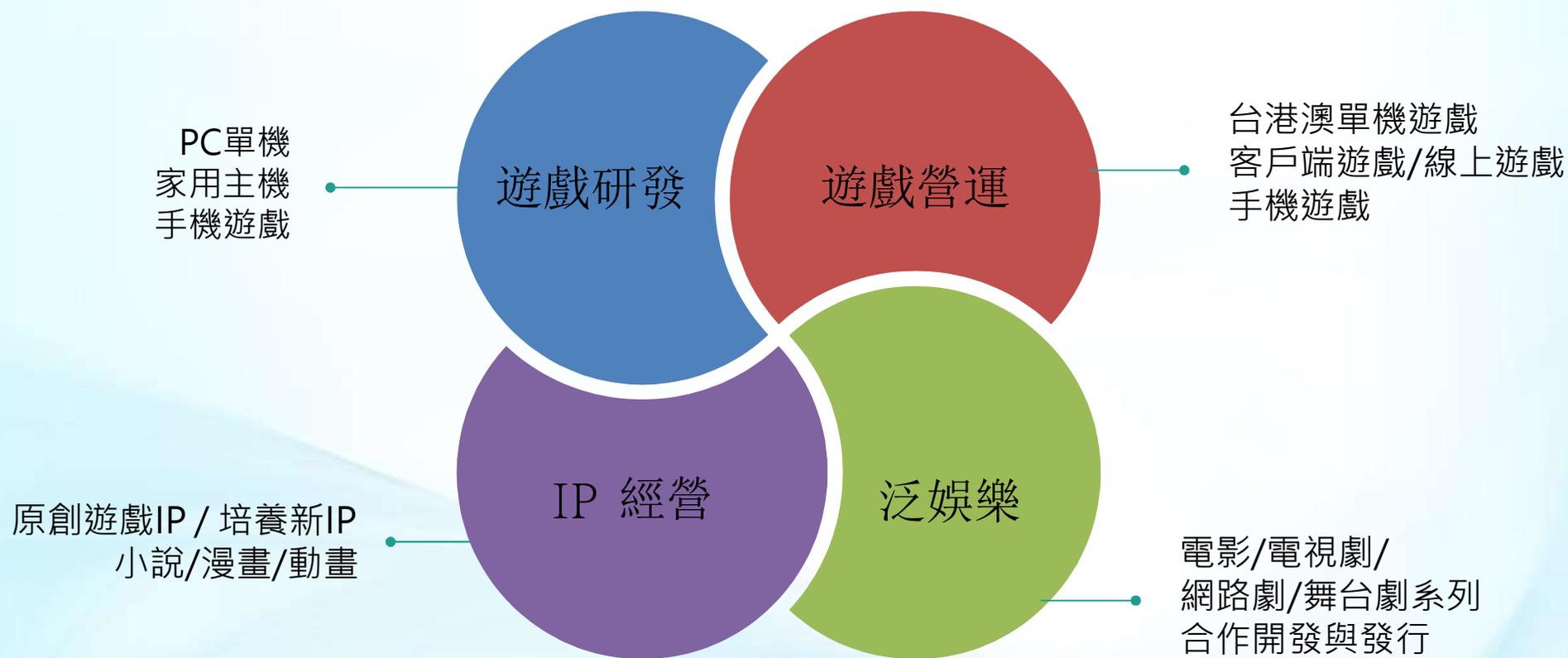
在遊戲核心業務部份，除總部轄下各工作室進行不同項目類別開發外，亦專注於不同領域的IP合作，遊戲與其他文創產業的結合等。

星宇互娛以發行及遊戲營運服務為主，並進軍台港澳以外之全球區域發行業務

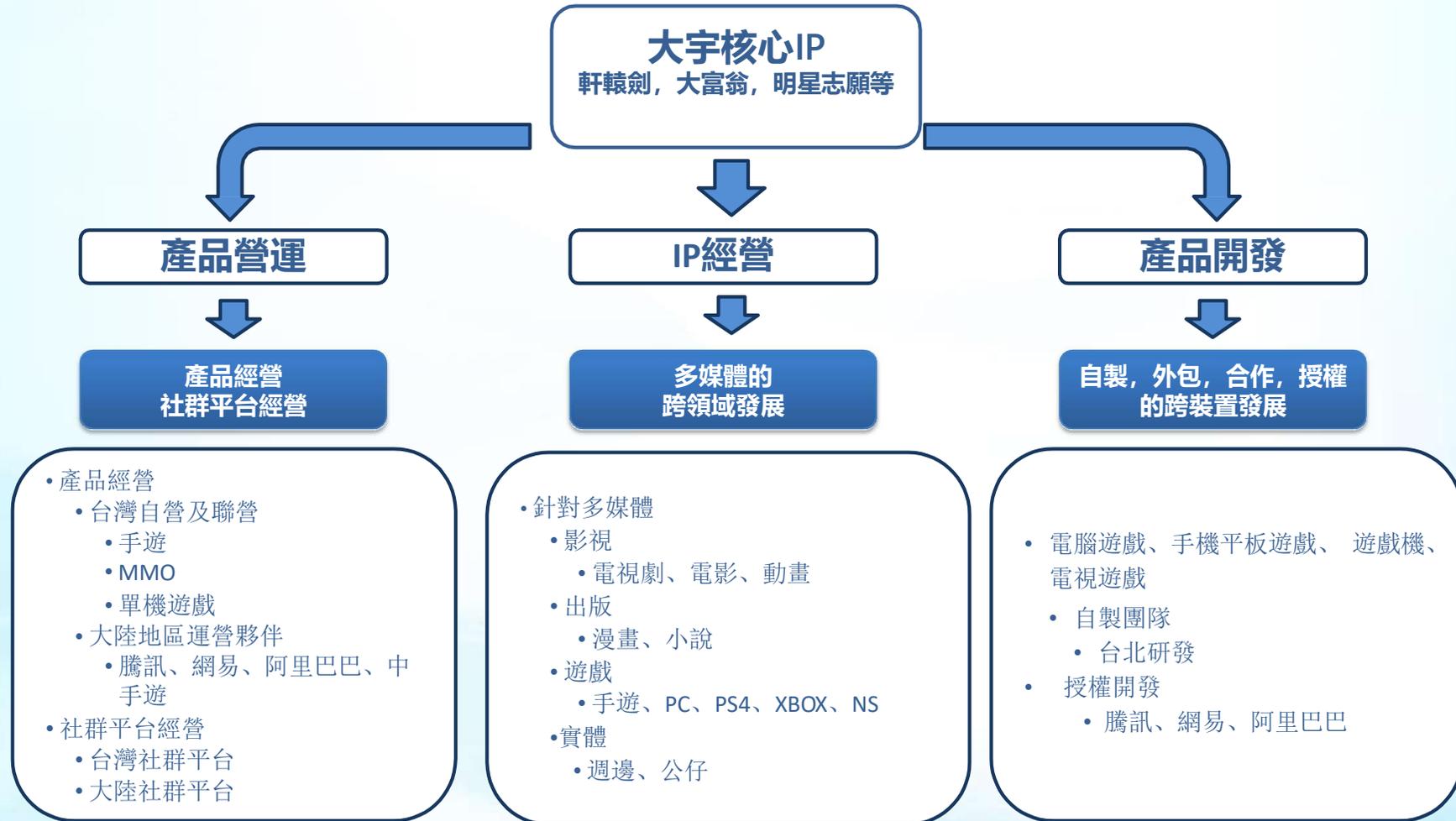
泰嘉數位以遊戲基地為核心，除自身擁有遊戲媒體強化遊戲行銷業務外，也專注於精準投放及社群行銷業務



核心業務分工說明



經營授權跨域發展



手遊授權與合作開發

- 合作開發
- 發行商: 騰訊遊戲
- 類型: 卡牌RPG
- 簡體版: 2014.11
- 繁體版: 2015.08
- 應用商店營收榜第一名

仙劍奇俠傳官方手遊



- 合作開發
- 發行商: CMGE
- 類型: 卡牌RPG
- 簡體版: 2015.04
- 應用商店營收榜Top 10

新仙劍3D重製版



- 自主開發
- 發行商: 愛奇藝
- 類型: 模擬養成
- 繁體版: 2015.12
- 簡體版: 2016.12
- 應用商店營收榜Top 10

明星志願: 星之守護



- 自主開發
- 發行商:
- 2015.12 網易(中國)
- 2016.06 大字資訊(台灣)
- 類型: 策略

大富翁9



- 合作開發
- 發行商
- 2016.08 蓋婭互娛(中國)
- 2016.10 大字資訊(台灣)
- 類型: 回合制MMORPG
- 應用商店營收榜Top 10

仙劍奇俠傳3D回合



- 合作開發
- 發行商:
- 2017.03 騰訊互娛(中國)
- 2018.03 有樂遊戲(台灣)
- 類型: MMORPG
- 應用商店營收榜Top10

仙劍奇俠傳Online



- 合作開發
- 發行商:
- 2018.11 騰訊互娛(中國)
- 類型: MMORPG
- 應用商店營收榜Top10

仙劍奇俠傳四手遊



- 合作開發
- 發行商:
- 2019Q4 網易(中國)
- 2019.03 大字資訊(台灣)
- 類型: MMORPG
- 蘋果免費排行榜No.1

軒轅劍龍舞雲山



- 合作開發
- 發行商: 中手游
- 2020.04 中手游
- 類型: MMORPG
- 2020.09 大字資訊(台灣)
- 蘋果免費排行榜No.2

軒轅劍: 劍之源



- 合作開發
- 發行商: 崑崙
- 2020.03 崑崙
- 類型: MMORPG
- 2020.07 Futurl Game(台灣)
- (台灣)App Store下載排行第一

仙劍奇俠傳-宿命



手機遊戲(自製)



開發:大宇資訊

類型:模擬養成類

繁體版: 星宇互娛(2016.12)

簡體版: 愛奇藝(2016.12)

明星志願-星之守護



開發:大宇資訊(上海軟星)

類型:MMOARPG

繁體版: 星宇互娛(2017.05)

簡體版: 百度遊戲(2017.04)

韓文版: GRAVITY(2017.12)

仙劍奇俠傳-幻璃鏡



開發:大宇資訊(上海軟星)

類型:策略卡牌遊戲

特色:細膩美術及快節奏的策略玩法

2021年03月上市

仙劍奇俠傳-九野



開發:大宇資訊

類型:模擬養成類

特色:角色扮演模擬演藝圈生態，新增更多元玩法

2021年07月上市

明星志願-璀璨星戀

單機研發進度(一)

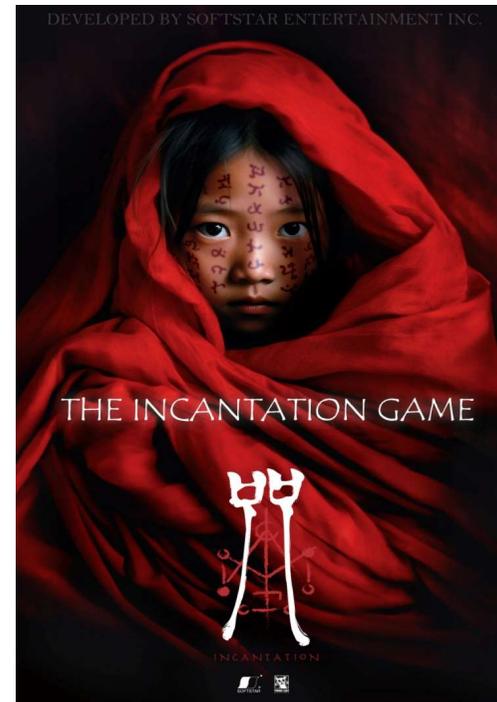
- 自2021年起，大宇集團調整研發工作室之遊戲開發路線
- 其中以驚悚類遊戲開發成績卓著，2022年《女鬼橋 開魂路》上市已銷售近十萬套，並將於今年於多平台銷售



女鬼橋2: 釋魂路

為女鬼橋續作，亦改編
自女鬼橋電影續張

上市時間: 2024年
平台: PC/家用主機/手機



電影「咒」之改編遊戲

承襲電影原作故事，以
精美3D場景呈現電影之
詭侷氛圍，將恐怖遊戲
深度更上一台階

上市時間: 2024年
平台: PC/家用主機/手機

單機研發進度(二)

- 目前大宇資訊研發部門下轄7個工作室, 除恐怖遊戲外並有諸多產品銳意製作中

軒轅劍巔峰對決

以歷代軒轅劍名角色之3D
格鬥遊戲·角色武器裝備
及必殺技經典還原
上市時間: 2024年



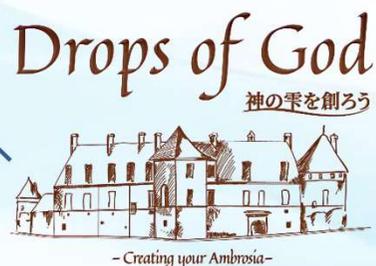
VOICE LOVE

明星志願後最新女性向遊
戲·以聲優作為遊戲最大
魅力賣點
上市時間: 2023年Q4



創造神之雫&深夜酒館

以酒莊經營題材開發之經
營模擬遊戲·強調原汁原
味釀酒精神
上市時間: 2024年



三國將星錄

以三國時期為背景之動作
角色扮演遊戲·為大宇資
訊最擅長之歷史與神話的
結合
上市時間: 2024年



手遊業務進度

- 由大宇資訊旗下星宇互娛與日商艾鳴網路取得代理之二次元動漫手遊「我想成為影之強者！」將於2023年第四季上線



- 本作在2022/11於日本上市，收入穩定在日本雙榜TOP50
- 本作原著小說改編動畫於2022年第四季上市
- 並將於2023年第四季全球上映動畫第二季
- 本作已於8/17開啟事前登錄

陰の實力者になりたくて!
The Eminence in shadow
マスターオブガーデン

最近二年度及截至第二季之資產負債表

單位：新台幣仟元

會計科目	2023年06月30日		2022年12月31日		2021年12月31日	
	金額	%	金額	%	金額	%
流動資產	3,184,659	47	3,249,755	64	2,194,791	72
非流動資產	3,661,147	53	1,808,060	36	857,147	28
資產總計	6,845,806	100	5,057,815	100	3,051,938	100
流動負債	3,127,830	45	1,568,634	31	689,278	23
非流動負債	577,249	9	420,809	8	193,829	6
負債總計	3,705,079	54	1,989,443	39	883,107	29
權益總計	3,140,727	46	3,068,372	61	2,168,831	71

最近二年度及截至第二季之損益表

單位：新台幣仟元

會計科目	2023年01~06月		2022年度		2021年度	
	金額	%	金額	%	金額	%
營業收入淨額	1,533,764	100	2,252,134	100	559,406	100
營業毛利	491,109	32	894,839	40	393,102	72
營業利益(損失)	(34,203)	(2)	(110,926)	(5)	12,797	4
稅前淨利(淨損)	(54,742)	(3)	624,032	27	1,041,840	189
本期淨利(淨損)	(94,000)	(6)	565,739	24	741,107	135
每股盈餘(虧損) (稅後)(元)	\$(0.99)		\$7.48		\$8.70	

最近二年度及截至第二季之重要財務比例

單位：百分比

	2023年/01~06月	2022年度	2021年度
負債佔資產比率	54.12	39.33	28.94
流動比率	101.82	207.17	318.42
速動比率	61.43	160.32	283.11
長期資金佔固資比率	485.72	2,415.68	6,201.21
資產報酬率	-1.33	14.26	34.87
股東權益報酬率	-3.03	21.60	48.73

最近二年度及截至第二季之部門收入資訊

單位：新台幣仟元

	2023年/01~06月		2022年度		2021年度	
	金額	%	金額	%	金額	%
遊戲營運	133,821	9	517,960	23	432,182	77
電子產品及電子零組件	443,378	29	965,298	43	121,087	22
網路設備	249,579	16	398,063	18	-	-
金流服務	116,493	7	333,718	15	-	-
配電機械製造	578,429	38	-	-	-	-
其他	12,064	1	37,095	1	6,137	1
合計	1,533,764	100	2,252,134	100	559,406	100

簡報內容

大宇業務
簡述

業務模式
現況說明

未來發展
策略展望



遊戲合作成績與後續布局

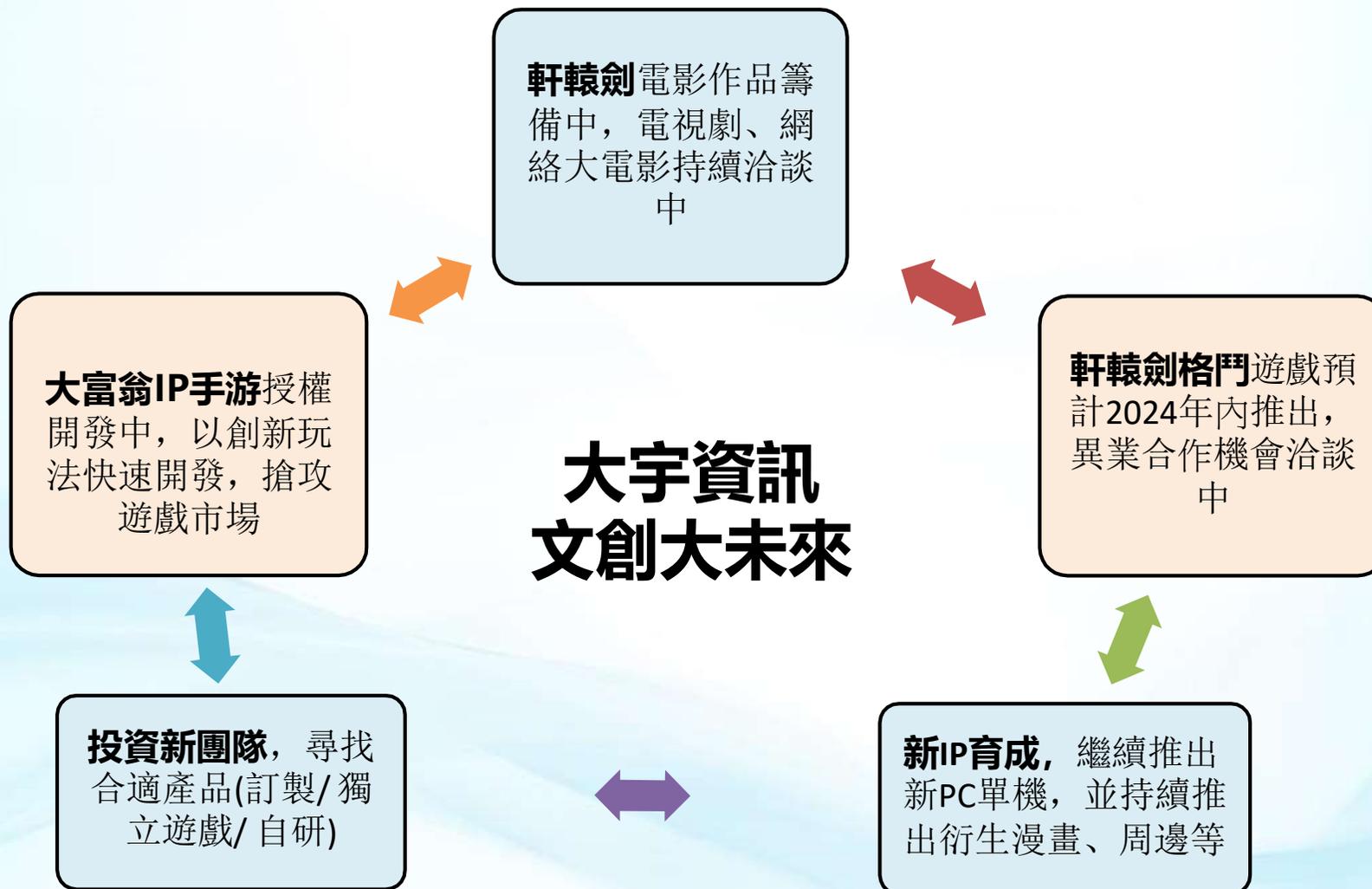
手機產品的合作已趨成熟，將來預期可貢獻穩定營收；PC及主機市場已有能力獨立發行海外，將來可持續推廣IP影響力。

大字研發團隊持續延伸推出IP廣度，試圖在玩法、引擎、美術創新。



公司團隊持續開發遊戲產品新作，並孵化新IP。並陸續投資有潛力的新創團隊。

文創及泛娛樂產業持續布局



跳出舒適圈，邁向星辰大海



- ❑ 多人生存競技遊戲
- ❑ 針對高中低階手機適配
- ❑ 相較傳統吃雞遊戲，開發諸多原創玩法
- ❑ 除中英文外，西語、葡語共十種語言系統
- ❑ 針對全球營運需求，開發更多元本地化內容



- ❑ SNK ACG品牌加持
- ❑ 動作卡牌類線上遊戲
- ❑ 開發對日本動漫潛力巨大地區
- ❑ 多語言區域對應

DEPARTING:

2023/7 印度/孟加拉/巴基斯坦
2023/9 巴西/墨西哥/阿根廷
2023/11 東南亞
2023/11 北美
2024 中文地區



DEPARTING:

2023/11 印度/孟加拉
2024/1 中東地區
2024/3 中南美
2024/Q2 北美
日韓進出檢討中

以及諸多類別遊戲產品持續開發



大字資訊

不忘初心；再創經典！

