

股票代號：6180



遊戲橘子數位科技股份有限公司  
Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.

中華民國九十五年 年報



刊印日期：中華民國96年4月30日  
查詢網址：<http://newmops.tse.com.tw>  
<http://tw.ir.gamania.com>

## 壹、發言人

發言人：蘇信泓

職稱：集團財務長

聯絡電話：(02)8226-9166 分機 1020

電子郵件信箱：spokesman@gamania.com

代理發言人：陳威光

職稱：集團營運長

聯絡電話：(02)8226-9166 分機 1250

電子郵件信箱：spokesman@gamania.com

## 貳、公司地址及電話：

地址：台北縣中和市中正路 736 號 18 樓

電話：(02)8226-9166

## 參、股票過戶機構

名稱：大華證券股份有限公司股務代理部

地址：台北市重慶南路一段 2 號 5 樓

網址：<http://www.toptrade.com.tw>

電話：(02)2389-2999

## 肆、最近年度財務報告簽證會計師

會計師姓名：葉冠奴、支秉鈞會計師

事務所名稱：資誠會計師事務所

地址：台北市基隆路一段 333 號 27 樓

網址：<http://www.pwc.com>

電話：(02)2729-6666

伍、海外有價證券掛牌買賣之交易場所名稱及查詢該海外有價證券資訊之方式：無。

陸、公司網址：<http://tw.gamania.com>

# 目 錄

	頁次
壹、致股東報告書.....	1
貳、公司簡介.....	4
一、設立日期.....	4
二、公司沿革.....	4
參、公司治理報告.....	6
一、組織系統.....	6
二、董事、監察人、總經理、副總經理、協理、各部門及分支機構主管資料.....	8
三、公司治理運作情形.....	15
四、會計師公費資訊.....	21
五、更換會計師資訊.....	21
六、公司之董事長、總經理、負責財務或會計事務之經理人，最近一年內曾任職於 簽證會計師所屬事務所或其關係企業情形.....	21
七、最近年度及截至年報刊印日止，董事、監察人、經理人及持股比例超過百分之 十之股東股權移轉及股權質押變動情形.....	22
八、持股比例占前十大股東間互為關係人資料.....	23
九、公司、公司之董事、監察人、經理人及公司直接或間接控制之事業對同一轉投 資事業之持股數，並合併計算綜合持股比例.....	23
肆、募資情形.....	24
一、資本及股份.....	24
二、公司債辦理情形.....	28
三、特別股辦理情形.....	28
四、海外存託憑證辦理情形.....	28
五、員工認股權憑證辦理情形.....	28
六、併購或受讓他公司股份發行新股辦理情形.....	29
七、資金運用計劃執行情形.....	30
伍、營運概況.....	34
一、業務內容.....	34
二、市場及產銷概況.....	41
三、從業員工.....	47
四、環保支出資訊.....	47
五、勞資關係.....	47
六、重要契約.....	49

<b>陸、財務概況</b> .....	50
一、最近五年度簡明資產負債表及損益表.....	50
二、最近五年度財務分析.....	52
三、九十五年度財務報告之監察人審查報告.....	54
四、九十五年度財務報表.....	55
五、九十五年度經會計師查核簽證之母子公司合併財務報表.....	104
六、公司及其關係企業最近年度及截至年報刊印日止，如有發生財務週轉困難情 事，對本公司財務狀況之影響.....	164
<b>柒、財務狀況及經營結果之檢討分析與風險事項</b> .....	165
一、財務狀況.....	165
二、經營結果.....	166
三、現金流量.....	167
四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響.....	168
五、最近年度轉投資政策、其獲利或虧損之主要原因、改善計畫及未來一年投資計 畫.....	168
六、風險事項分析評估.....	169
七、其它重要事項：.....	170
<b>捌、特別記載事項</b> .....	171
一、關係企業相關資料.....	171
二、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形.....	175
三、最近年度及截至年報刊印日止子公司持有或處分本公司股票情形.....	175
四、其他必要補充說明事項.....	175

# 壹、致股東報告書

各位親愛的股東女士、先生們

遊戲橘子 95 年度的營收為 2,687,614 仟元，稅後盈餘為 434,711 仟元，每股盈餘 3.11 元，在眾人齊心努力之下，順利終結連續三年的虧損。綜觀 95 年度轉虧為盈的關鍵，主要有三點：

**長青遊戲『天堂』持續穩健的表現** 『天堂』自 89 年推出以來，表現持續維持在高檔，並幾乎成為線上遊戲的代名詞。線上遊戲較一般遊戲雖有較長的生命週期，但一款遊戲能歷時 7 年持續不墜，仍屬難能可貴。橘子自跨入線上遊戲領域起，即戮力於強化連線品質及遊戲公平性，替玩家營造出一個穩定且鮮有外掛的遊戲空間，搭配適時舉辦的各式活動，有效強化玩家的社群凝聚力，是以能創造出業界最長青的紀錄。

**可愛逗趣的『楓之谷』成功擄獲中小學生的心** 『楓之谷』是橘子首次推出主打中小學客層的動作 RPG 遊戲，面對此嶄新的市場，橘子展現的也是異於往常的營運手法。為能將對的遊戲交到對的客戶手上，橘子仔細思索中小學生的行為模式，跳脫出一般電視與公車看板的廣告窠臼，大膽以「下鄉散片」的方式成功接觸目標客層，並刺激出不遜於『天堂』的營運表現。

**海外轉投資事業節流有成** 有鑑於韓國、中國兩家子公司因沒有成功的作品導致連年虧損，為讓資源做最有效的運用，橘子毅然針對兩家子公司進行瘦身動作，以最少的資源來維持基本的功能運作。經過這一年逐步的組織調整，兩家轉投資事業的虧損金額已大幅縮減，有效降低橘子的業外損失，未來將伺機以自製產品先行敲開兩地市場的大門。

綜合上述三項因素，橘子在 95 年度得以創造出業界稅後獲利金額最高的佳績。

展望今年，除『天堂』與『楓之谷』可望延續高檔的表現之外，幾款新優質代理作品及累積多年研發能量的自製大作，加上初試啼聲的動畫事業，都是值得注目的焦點。

眾人引領期盼的休閒大作『跑跑卡丁車』已於今年第一季正式開跑，此款遊戲在韓國被喻為國民遊戲，每三個人就有一人是玩家，表現相當突出。結合刺激的賽車運動及無厘頭的有趣道具，『跑跑卡丁車』成功塑造出全新的遊戲類型，遊戲觸角遍及社會各階層，不負其國民遊戲的稱號，也順利達成橘子創造歡樂的社會使命。

著名的『仙境傳說』續集『RO2』(中文名稱未定)，是遊戲玩家最殷切盼望的作品之一。同業經營的『仙境傳說』曾創下國內最高同時上線人數的歷史紀錄，『RO2』則針對前作的特點予以發揚光大，可望重拾前作玩家的目光，進而締造佳績。

經過多年的潛沉蘊釀，自製大作『Bright Shadow』與『仙魔道』終將於今年面對玩家。『Bright Shadow』將世界各地知名鬼怪可愛化，配合特殊的絕招集氣方式，贏得眾多玩家的目光，曾於去年夏秋之交於『巴哈姆特』網站蟬聯多週新作期待榜的首位。『仙魔道』融合東方神秘仙道武俠色彩，佐以獨樹一格的善惡兩元世界觀，在 2006 年度東京電玩展獲得全球眾多廠商的密切詢問。這兩款遊戲預計於今年下半年推出，可望替國人自製遊戲再添兩場勝績。

為能完成一部好的遊戲，企劃、美術及程式三個環節缺一不可。橘子於這幾年構思出一個原創的故事情節『Hero 108』，搭配美術設計一系列的人物造型，整體企劃得到歐美動畫大廠 Cartoon Network 及 Mike Young Productions 的賞識，洽商由橘子授權歐美公司籌拍相關動畫，首創台灣原創/歐美代工的先例，預計成品會於今年底明年初於當地播映。未來橘子除可收取動畫及周邊商品收入的權利金外，亦將結合程式設計人員完成線上遊戲的設計，發揮娛樂事業整合的綜效。

95 年度台灣線上遊戲產業發展相當蓬勃，不僅吸引許多廠商競相投入，韓國廠商亦覬覦這塊市場，開始來台設點營運，使整體市場競爭更顯激烈。另一方面，線上遊戲經過多年的發展，對社會的影響日益擴大，亦衍生出不少的爭議。為減少該些爭議，政府逐一建立相關法規，一方面保護消費者的權益，一方面明確制定遊戲規則，讓廠商有所依循，減少產業發展的阻礙。整體來看，未來雖會面對更激烈的挑戰，但只要能堅守客戶至上的服務原則，前景仍相當值得期待。

謝忱

95 年可說是橘子苦盡甘來的一年，經過連續三年失敗的教訓，讓我們深刻領悟到遊戲經營的哲學，順利以過去寶貴的經驗培育出燦爛甜美的勝利之花。面對 96 年，我們將稟持一貫的信念，持續推出優質產品，創造出更好的營運績效，將歡樂深植在股東與用戶的心中。希望所有股東能繼續給予支持，在此謹致上最誠摯的謝忱！

敬祝大家

萬事如意，閤家康泰！

董事長：劉柏園



## 營業報告

### 1、九十五年度營業計劃實施成果

本公司民國九十五年度營業收入、營業毛利、營業淨利分別較九十四年度成長 45%、36%、105%，稅前純益並由虧轉正，成果相當斐然。營運大幅好轉主係『天堂』與『楓之谷』相當受玩家歡迎，併海外轉投資事業虧損減少所致。

單位：新台幣仟元

項目	95 年度
營業收入	2,687,614
營業成本	1,427,712
營業毛利	1,259,902
營業費用	793,779
營業淨利	466,123
稅前純益	336,723

### 2、財務收支及獲利能力分析

請詳『陸、財務概況』『二、最近五年度財務分析』

### 3、研究發展狀況

請詳『伍、營業概況』有關研發成果之敘述。

### 4、預期銷售數量及其依據

本公司主要營運項目係來自線上遊戲之經營，依財團法人中華民國會計研究發展基金會(九一)基秘字第〇〇六號函規定，勞務提供完成方予認列銷貨收入，故無銷售量之統計值。至其他項目因種類繁多且計量單位各不相同，故不列示數量。

## 貳、公司簡介

一、設立日期：中華民國八十四年六月十二日

### 二、公司沿革：

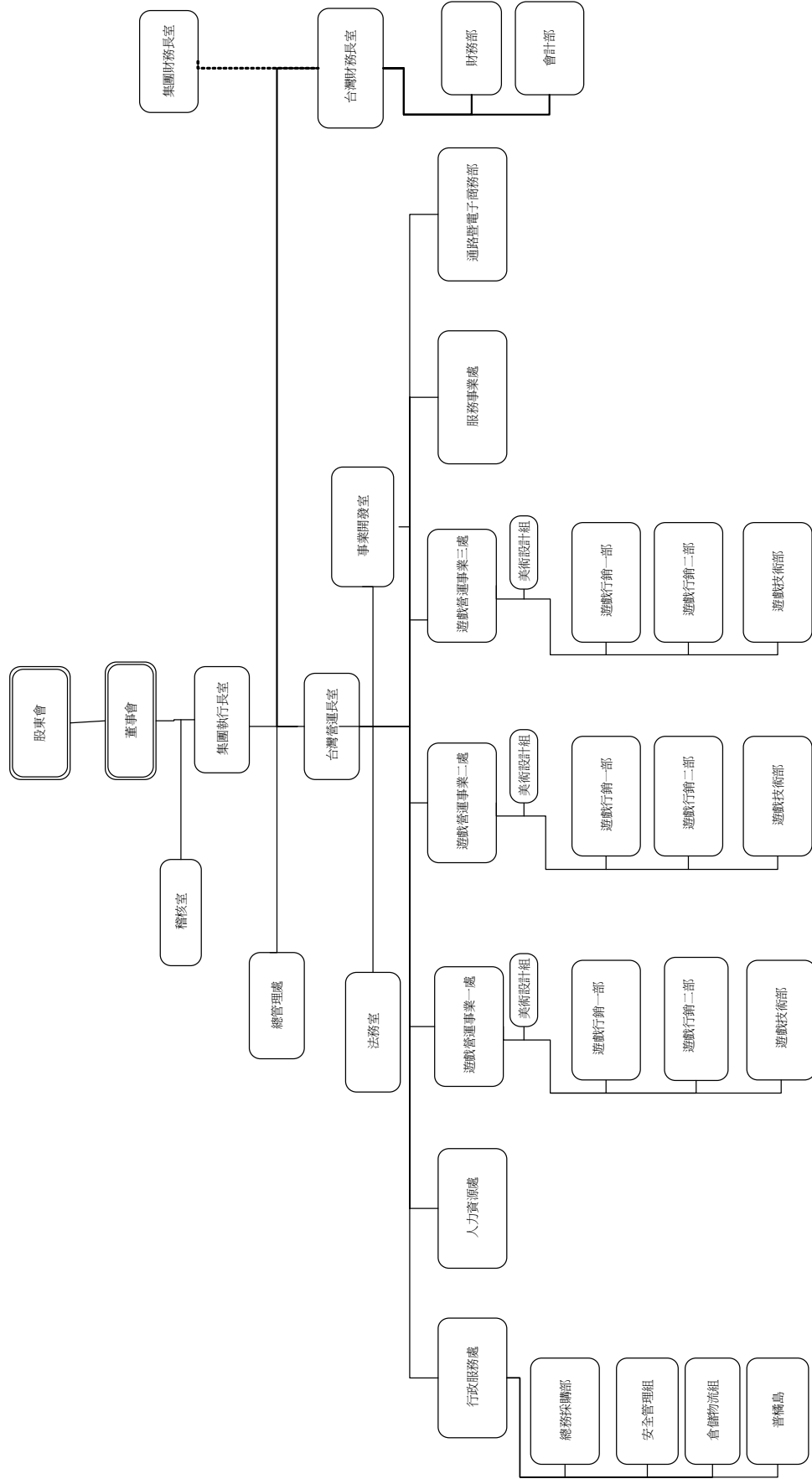
- 1、最近年度及截至年報刊印日止，辦理公司併購之情形：無。
- 2、最近年度及截至年報刊印日止，轉投資關係企業：新增直間接持有之長期投資有玩酷科技(股)公司、耐斯資融(股)公司、放電人文數位科技(股)公司；就原有長期投資增加投入的有 Gamania Holdings Ltd.、Gamania International Holdings Ltd.、Gamania Korea Co., Ltd.、Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.、Gamania China Holdings Ltd.、Gamania Sino Holdings Ltd.、飛魚數位遊戲股份有限公司、亞橋投資股份有限公司、北京遊戲橘子數位科技股份有限公司；出售的長投有果子獸互動科技股份有限公司及吉恩立數位科技股份有限公司。
- 3、最近年度及截至年報刊印日止，辦理公司重整之情形：無。
- 4、最近年度及截至年報刊印日止，董事、監察人或持股超過百分之十之大股東股權之大量移轉或更換：
  - (1) 董事『和信超媒體股份有限公司』(代表人瞿志豪) 考量其自身公司未來經營將朝線上遊戲領域前進，遂於 95 年 12 月 7 日請辭本公司董事一職。
  - (2) 監察人『程世維』 考量事務繁忙，遂於 95 年 7 月 31 日請辭本公司監察人一職。
  - (3) 『Nexon Corp.』與『Nexon Japan Co., Ltd.』於 96 年 1 月 15 至 16 日陸續取得本公司股份，累積股數為 14,687,869 股及 7,343,934 股，持股比率分別為 10%及 5%。
- 5、最近年度及截至年報刊印日止，經營方式或業務內容之重大改變：無。
- 6、最近年度及截至年報刊印日止，經營權之改變及其他足以影響股東權益之重要事項與其對公司之影響：無。
- 7、其他資訊：
  - 84 年 ■ 本公司成立，名稱為「富峰群企業有限公司」。主要業務為資訊軟體服務業。
    - 第一套產品”日蝕”成功上市，獲重大成功。
  - 85 年 ■ 推出產品”富貴列車”上市。
  - 86 年 ■ 大舉進入韓國產品代理業務，開始涉入台灣代理發行市場。
  - 87 年 ■ 製作”電玩大觀園”節目，成立本公司第一個媒體系統。
    - 建立第一個網站 gameclub.com.tw。
  - 88 年 ■ 發行第一套自製品”便利商店”，創下市場空前的銷售量。
    - 更名為遊戲橘子數位科技(Gamania)。
    - 自製產品”速食店”上市，再創銷售佳績。
  - 89 年 ■ 於香港成立 Gamania Digital Entertainment (H.K.)Co., Ltd.



- mania 雜誌的發行，獲市場上 20 萬本的預訂單。
- 「便利商店」獲台北市電腦公會頒贈國內自製「最佳策略類獎」項。
- 與韓國最大線上遊戲公司 NC soft 結盟，發行代理線上遊戲「天堂」。
- 發行自製產品”戰國策 2”及”便利商店 2”。
- 90 年
  - 「便利商店 2」獲台北市電腦公會頒贈國內自製「最佳策略類獎」。
  - 「天堂」獲台北市電腦公會頒贈最佳線上遊戲獎項。
  - 於日本成立 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.。
  - 成立 Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd.(現更名為 Gamania Korea Co., Ltd.)
- 91 年
  - 發行代理線上遊戲「混亂冒險」。
- 92 年
  - 發行自製線上遊戲「椰子罐頭」。
- 93 年
  - 發行代理休閒線上遊戲「O2 勁樂團」、「Pangya」、「火線特戰隊」。
  - 投資台灣易吉網，並代理發行線上遊戲「希望 online」。
- 94 年
  - 發行代理休閒遊戲「瑪奇」、「百變恰吉」、「楓之谷」。
- 95 年
  - 子公司-台灣易吉網發行代理線上遊戲「3 小俠」。
  - 發行自製休閒遊戲「富貴達人」
  - 發行代理休閒線上遊戲「爆爆王」、「龍虎門」。
- 96 年
  - 子公司-台灣易吉網發行代理線上遊戲「熱舞」。
  - 發行代理休閒線上遊戲「跑跑卡丁車」。

# 參、公司治理報告

## 一、組織系統 (一) 組織結構：



(二) 各主要部門所營業務：

處室別	部門別	工作業務職掌
集團執行長室		綜理公司整體策略目標、執行全盤業務與督導協調各單位。
稽核室		負責稽核、評估各單位及各項作業之內部控制制度、管理績效及控制風險。
總管理處		落實執行長營運管理之理念，並設有財務長室、創意室、品牌室、營運長室、資訊技術長室、研發長室、公關室。
台灣營運長室		宣導並執行公司政策與相關規定，公司資源整合，創造公司異業合作的商機，及各部門業務之追蹤與協調等事項。
台灣財務長室	財務部	資金調度、財務管理及股務等事項。
	會計部	公司各項帳務處理、會計資訊之製作與分析等事項。
法務室		對外合約與文件的審擬與管理。支援海外子公司英文合約之審議。
事業開發室		負責公司資源整合、策略聯盟的規劃，創造公司異業合作的商機。
行政服務處	總務採購部	執行各項專案業務性採購、庶務及公司固定資產的管理。
	安全管理組	建構危機處理及安全機制以維護公司工作環境之安全性。
	倉儲物流組	開發貨運合作廠商並配合業務單位完成物流出貨作業。
	普橋島	員工餐飲服務。
人力資源處		人力招募、教育訓練、薪資福利、員工關係之規劃與執行。
遊戲營運事業處		公司遊戲產品之營運規劃與執行。
服務事業處		對外服務機制建立與執行，以達到顧客服務滿意。
通路暨電子商務部		負責公司通路合作及產品推廣之規劃與執行。

## 二、董事、監察人、總經理、副總經理、協理、各部門及分支機構主管資料 (一) 董事、監察人

### 董事及監察人資料

96年4月15日

職稱	姓名	選(就)任日期	任期	初次選任日期	選任時持有股份		現在持有股數		配偶、未成年子女現在持有股份		利用他人名義持有股份		主要經(學)歷	目前兼任本公司及其他公司之職務	具配偶或二親等以內關係之其他主管、董事或監察人
					股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例			
董事長	劉柏園	94.06.14	3年	88.10.08	11,156,611	7.30%	11,156,611	7.60%	-	-	-	-	富進機械行政經理 華夏工專機械科	遊戲橘子數位科技(股)公司執行長 香港遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 日本遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 韓國遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 北京遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 Gamania Holdings Ltd. 董事長 Gamania International Holdings Ltd. 董事長 Gamania China Holdings Ltd. 董事長 Gamania Sino Holdings Ltd. 董事長 Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings Ltd. 董事長 飛魚數位遊戲(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事長 台灣易吉網(股)公司董事長 亞橋投資(股)公司董事長 玩酷科技(股)公司法人代表人 放電人文數位科技(股)公司董事長	-
獨立董事	廖文輝	94.06.14	3年	92.04.28	668,032	0.45%	688,032	0.47%	-	-	-	-	美國加州大學電腦科學博士 國立台灣大學商學研究所 EMBA	FirstBI Group 董事長 捷冠資訊科技(股)公司董事長 亞捷數位科技(股)公司董事長 智盟科技顧問(股)公司董事長 揚慧科技(股)公司董事長 和平整合資訊(股)公司董事長 中華國際投資(股)公司法人代表人 華威世紀創業投資(股)公司法人代表人	-
獨立董事	謝錦昌	94.06.14	3年	94.06.14	16,833	0.01%	16,833	0.01%	-	-	-	-	University of Arkansas 教育學博士	聖文生國際(股)公司董事長	-

職稱	姓名	選(統)任日期	任期	初次選任日期	選任時持有股份		現在持有股數		配偶、未成年子女現在持有股份		利用他人名義持有股份		主要經(學)歷	目前兼任本公司及其他公司之職務	具配偶或二親等以內關係之其他主管、董事或監察人	
					股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例			職稱	姓名
董事	陳淑宜	94.06.14	3年	94.06.14	245,958	0.16%	148,000	0.10%	-	-	-	-	大狗動畫總經理秘書 景文專校數保科 美國紐約哥倫比亞大學 經濟系學士 日本東京早稻田大學 商學研究所經營經濟學碩士 英國牛津大學 商學研究所管理研究學碩士 英國倫敦帝國大學 商學研究所管理學博士班	遊戲橘子數位科技(股)公司執行長特助 百萬網數位國際(股)公司董事長	-	-
獨立監察人	曲家林	94.06.14	3年	91.06.03	1,048,830	0.69%	1,048,830	0.71%	-	-	-	-	國立台灣大學電機工程學系 國立台灣大學電機工程研究所碩士 國立台灣大學電機工程研究所博士班 國立台灣大學商學研究所EMBA	和信超媒體(股)公司資深副總經理/科技長 和網寬頻電信(股)公司董事/監察人 和網寬頻(股)公司法人董事代表人 卓越證券投資顧問(股)公司監察人 Cambridge Entertainment Software 董事 Grand Virtual International 董事 Cambridge Interactive Development 董事 Grand Virtual Limited 董事 Internet Media Licensing Limited 董事 Fun Town World Limited 董事 GigaMedia (Labuan) Limited 董事	-	-
董事 (註一)	和信超媒體 股份有限公司 代表人： 瞿志豪	94.06.14	3年	90.05.22	4,905,000	3.21%	-	-	-	-	-	-	中國信託商業銀行 台灣大學財務金融系	華聯科技開發(股)公司	-	-
監察人 (註二)	程世維	94.06.14	3年	94.06.14	0	0%	-	-	-	-	-	-			-	-

註一：該董事於95年12月07日基於其公司經營方向考量，辭去本公司法人董事職務

註二：該監察人於95年7月31日因個人因素請辭。

法人股東之主要股東：不適用。

主要股東為法人者其主要股東：不適用。

**董事及監察人資料**

姓名	條件	是否具有五年以上工作經驗 及下列專業資格			符合獨立性情形（註）										兼任其他 公開發行 公司獨立 董事家數
		商 務 、 法 務、財務、 會計或公司 業務所須相 關科系之公 私立大專院 校講師以上	法官、檢察官、 律師、會計師或 其他與公司業 務所需之國家 考試及格領有 證書之專門職 業及技術人員	商 務、法 務、財 務、會 計或公 司業 務所須 之工 作經驗	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
董事 劉柏園			✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	0 家	
董事 廖文鐸			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0 家	
董事 謝錦昌			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0 家	
董事 陳淑宜			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0 家	
監察人 曲家林			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0 家	

註：

- (1) 非為公司或其關係企業之受僱人。
- (2) 非公司或其關係企業之董事、監察人(但如為公司或其母公司、公司直接及間接持有表決權之股份超過百分之五十之子公司之獨立董事者，不在此限)。
- (3) 非本人及其配偶、未成年子女或以他人名義持有公司已發行股份總額百分之一以上或持股前十名之自然人股東。
- (4) 非前三款所列人員之配偶、二親等以內親屬或五親等以內直系血親親屬。
- (5) 非直接持有公司已發行股份總額百分之五以上法人股東之董事、監察人或受僱人，或持股前五名法人股東之董事、監察人或受僱人。
- (6) 非與公司有財務或業務往來之特定公司或機構之董事（理事）、監察人（監事）、經理人或持股百分之五以上股東。
- (7) 非為公司或關係企業提供商務、法務、財務、會計等服務或諮詢之專業人士、獨資、合夥、公司或機構之企業主、合夥人、董事（理事）、監察人（監事）、經理人及其配偶。
- (8) 未與其他董事間具有配偶或二親等以內之親屬關係。
- (9) 未有公司法第 30 條各款情事之一。
- (10) 未有公司法第 27 條規定以政府、法人或其代表人當選。

(二) 總經理、副總經理、各部門及分支機構主管：  
總經理、副總經理、協理、各部門及分支機構主管資料

96年4月15日

職稱	姓名	(選)就任日期	持有股份		配偶、未成年子女持有股份		利用他人名義持有股份		主要經(學)歷	目前兼任其他公司之職務	具配偶或二親等以內關係之經理人		
			股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例			職稱	姓名	關係
集團 執行長	劉柏園	84.04.01	11,156,611	7.60%	-	-	-	-	雷進機械行政經理 華夏工專機械科	香港遊戲橋子數位科技(股)公司董事長 日本遊戲橋子數位科技(股)公司董事長 韓國遊戲橋子數位科技(股)公司董事長 北京遊戲橋子數位科技(股)公司董事長 Gamania Holdings Ltd. 董事長 Gamania International Holdings Ltd. 董事長 Gamania China Holdings Ltd. 董事長 Gamania Sino Holdings Ltd. 董事長 Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings Ltd. 董事長 飛魚數位遊戲(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事長 台灣易吉網(股)公司董事長 亞橋投資(股)公司董事長 玩酷科技(股)公司法人代表人 放電人文數位科技(股)公司董事長	-	-	-
集團 財務長	蘇信泓	91.05.13	71,372	0.05%	-	-	-	元大京華證券承銷部 美國聖休士頓大學企管研究所碩士	韓國遊戲橋子數位科技(股)公司監察人 日本遊戲橋子數位科技(股)公司監察人 北京遊戲橋子數位科技(股)公司董事 香港遊戲橋子數位科技(股)公司董事 放電人文數位科技(股)公司法人代表人 飛魚數位遊戲(股)公司法人代表監察人 亞橋投資(股)公司法人代表監察人 台灣易吉網(股)公司法人代表監察人 亞橋投資(股)公司法人代表人 台灣易吉網(股)公司法人代表人 日本遊戲橋子數位科技(股)公司董事 韓國遊戲橋子數位科技(股)公司董事 北京遊戲橋子數位科技(股)公司董事 香港遊戲橋子數位科技(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司法人代表人 放電人文數位科技(股)公司法人代表人	-	-	-	
集團 營運長	陳威光	92.01.20	25,000	0.02%	-	-	-	辰曜股份有限公司經理 臺灣哈德遜灣(股)公司臺灣區總經理 美國喬治華盛頓大學企管碩士 美國紐約大學管理碩士	亞橋投資(股)公司法人代表人 台灣易吉網(股)公司法人代表人 日本遊戲橋子數位科技(股)公司董事 韓國遊戲橋子數位科技(股)公司董事 北京遊戲橋子數位科技(股)公司董事 香港遊戲橋子數位科技(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司法人代表人 放電人文數位科技(股)公司法人代表人	-	-	-	

職稱	姓名	(選)就任日期	持有股份		配偶、未成年子女持有股份		利用他人名義持有股份		主要經(學)歷	目前兼任其他公司之職務	具配偶或二親等以內關係之經理人		
			股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例			職稱	姓名	關係
財務總監	林建佑	93.11.01	500	-	-	-	-	-	台証綜合證券 美國威斯康辛州立大學金融所	亞橋投資(股)公司法人代表人 北京遊戲橘子數位科技(股)公司董事 香港遊戲橘子數位科技(股)公司董事	-	-	-
總稽核	吳昌宏	89.05.08	50,884	0.03%	-	-	-	-	富邦銀行國外部助專資金管理 美國東密西根大學會計研究所	日本遊戲橘子數位科技(股)公司監察人 放電人文數位科技(股)公司法人代表監察人	-	-	-
集團 技術長	林純忠	92.02.10	25,000	0.02%	-	-	-	-	台灣微軟公司資深顧問 萬能工專電子科	-	-	-	-
集團 研發長	郭炳宏	93.12.01	-	-	-	-	-	-	大宇資訊研發處專案經理 國立台北藝術大學美術學系 進和資訊管理資訊系統 華夏工專化工科	玩酷科技(股)公司法人代表監察人 飛魚數位遊戲(股)公司法人代表董事	-	-	-
協理	周繁湘	89.05.15	60,858	0.04%	-	-	-	-	宏廣卡通藝術總監 山崎高工 機械製圖科	韓國遊戲橘子數位科技(股)公司董事	-	-	-
協理	郭景洲	90.08.01	25,390	0.02%	-	-	-	-	東岸策略設計(股)公司總經理 紐約 Parsons 設計學院平面設計與廣告系	-	-	-	-
協理	陳秉良	92.06.01	174	-	-	-	-	-	東岸五動科技(股)公司董事	-	-	-	-



(三) 最近年度支付董事、監察人、總經理及副總經理之酬金：

(1) 董事之酬金

95年12月31日 單位：仟元

職稱	姓名	董事酬金				A、B及C等三項總額占稅後純益之比例%	兼任員工領取相關酬金								A、B、C、D及E等五項總額占稅後純益之比例	有無領取自子公司以外轉投資事業酬金				
		報酬(A)		盈餘分配之酬勞(B)			業務執行費用(C)		薪資、獎金及特支費等(D)		盈餘分配員工紅利(E)(註2)						員工認股權憑證得認購股數(F)			
		本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司		本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司	本公司						本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司
											現金紅利金額	股票紅利金額	現金紅利金額	股票紅利金額						
董事	劉柏園	-	-	868	70	0.22	7,579	-	-	-	-	-	-	758,000	-	1.96	無			
	和信超媒體(股)公司(註1)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	無			
	和信超媒體(股)公司代表人瞿志豪(註1)	-	-	-	50	0.01	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	無			
	廖文鐸	-	-	868	70	0.22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	無			
	謝錦昌	-	-	868	50	0.21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	無			
	陳淑宜	-	-	868	60	0.21	882	-	-	-	-	-	-	-	-	0.42	無			

註1：該董事於95年12月7日辭任

註2：本年度擬議分配員工紅利金額為新台幣21,719,400元，因本公司去年度未配發員工紅利故暫無法預估今年擬議配發數。

給付本公司各個董事酬金級距	董事人數			
	前三項酬金總額(A+B+C)		前五項酬金總額(A+B+C+D+E)	
	本公司	合併報表內所有公司(G)	本公司	合併報表內所有公司(H)
低於2,000,000元	5	5	4	4
2,000,000元(含)~5,000,000元	-	-	-	-
5,000,000元(含)~10,000,000元	-	-	1	1
10,000,000元(含)~15,000,000元	-	-	-	-
15,000,000元(含)~30,000,000元	-	-	-	-
30,000,000元(含)~50,000,000元	-	-	-	-
50,000,000元(含)~100,000,000元	-	-	-	-
100,000,000元以上	-	-	-	-
總計	5	5	5	5

(2) 監察人之酬金

95年12月31日 單位：仟元

職稱	姓名	監察人酬金				A、B及C等三項總額占稅後純益之比例%		有無領取自子公司以外轉投資事業酬金		
		報酬(A)		盈餘分配之酬勞(B)		業務執行費用(C)				
		本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司		本公司	合併報表內所有公司
監察人	曲家林	-	-	868	868	70	70	0.22	0.22	無
監察人	程世維(註1)	-	-	-	-	30	30	0.01	0.01	無

註1：該監察人於95年7月31日辭任

給付本公司各個監察人酬金級距	監察人人數	
	前三項酬金總額(A+B+C)	
	本公司	合併報表內所有公司(D)
低於 2,000,000 元	2	2
2,000,000 元 (含) ~ 5,000,000 元	—	—
5,000,000 元 (含) ~ 10,000,000 元	—	—
10,000,000 元 (含) ~ 15,000,000 元	—	—
15,000,000 元 (含) ~ 30,000,000 元	—	—
30,000,000 元 (含) ~ 50,000,000 元	—	—
50,000,000 元 (含) ~ 100,000,000 元	—	—
100,000,000 元以上	—	—
總計	2	2

(3) 總經理及副總經理之酬金

單位：仟元

職稱	姓名	薪資(A)		獎金及特支費等等(B)		盈餘分配之員工紅利金額(C) (註)				A、B及C等三項總額占稅後純益之比例(%)		取得員工認股權憑證數額		有無領取來自子公司以外轉投資事業酬金
		本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司	本公司		合併報表內所有公司		本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司	
						現金紅利金額	股票紅利金額	現金紅利金額	股票紅利金額					
總經理	劉柏園	5,544	5,544	2,035	2,035	—	—	—	—	1.74	1.74	758,000	無	

註：本年度擬議分配員工紅利金額為新台幣 21,719,400 元，因本公司去年度未配發員工紅利故暫無法預估今年擬議配發數。

給付本公司各個總經理及副總經理酬金級距	總經理及副總經理人數	
	本公司	合併報表內所有公司(D)
低於 2,000,000 元	—	—
2,000,000 元 (含) ~ 5,000,000 元	—	—
5,000,000 元 (含) ~ 10,000,000 元	1	1
10,000,000 元 (含) ~ 15,000,000 元	—	—
15,000,000 元 (含) ~ 30,000,000 元	—	—
30,000,000 元 (含) ~ 50,000,000 元	—	—
50,000,000 元 (含) ~ 100,000,000 元	—	—
100,000,000 元以上	—	—
總計	1	1

(4) 配發員工紅利之經理人姓名及配發情形：本年度擬議分配員工紅利金額為新台幣 21,719,400 元，因本公司去年度未配發員工紅利故暫無法預估今年擬議配發數。

(四) 分別比較說明本公司及合併報表所有公司於近二年度支付本公司董事、監察人、總經理及副總經理酬金總額占稅後純益比例之分析並說明給付酬金之政策、標準與組合、訂定酬金之程序與經營績效之關聯性。

1、本公司最近二年度，並未支付董事及監察人酬勞。

2、本公司最近二年度支付總經理之酬金為薪資，薪資係依據本公司人事管理規章相關規定辦理。

最近二年度支付本公司董事、監察人、總經理及副總經理酬金總額占稅後純益比例：

	94 年		95 年	
	本公司	合併報表所有公司	本公司	合併報表所有公司
董事	-	-	-	-
監察人	-	-	-	-
總經理	-2.49%	-2.49%	1.74%	1.74%

### 三、公司治理運作情形

(一) 董事會運作情形：

#### 董事會運作情形資訊

最近年度董事會開會 7 次，董事監察人出席情形如下：

職稱	姓名	實際出(列)席次數	委託出席次數	實際出(列)席率(%)	備註
董事長	劉柏園	7	0	100	
董事	和信超媒體(股)公司代表人：瞿志豪	5	0	83	95.12.07 辭任董事
董事	陳淑宜	6	0	86	
獨立董事	廖文鐸	7	0	100	
獨立董事	謝錦昌	5	1	71	
監察人	程世維	3	0	75	95.07.31 辭任監察人
監察人	曲家林	7	0	100	

其他應記載事項：

- 一、證交法第14條之3所列事項暨其他經獨立董事反對或保留意見且有紀錄或書面聲明之董事會議決事項：不適用。
- 二、董事利害關係議案迴避之執行情形：最近年度董事會開會議題並未涉及董事利益迴避之情事。
- 三、當年度及最近年度加強董事會職能之目標與執行情形評估：本公司於95年12月經董事會修訂通過「董事會議事規範」，更能有效建立董事會治理制度及健全監督功能，並強化管理機能。

(二) 審計委員會運作情形：本公司並未設置審計委員會，故不適用。

(三) 公司治理運作情形及其與上市上櫃公司治理實務守則差異情形及原因：

項目	運作情形	與上市上櫃公司治理實務守則差異情形及原因
<p>一、公司股權結構及股東權益</p> <p>(一) 公司處理股東建議或糾紛等問題之方式</p> <p>(二) 公司掌握實際控制公司之主要股東及主要股東之最終控制者名單之情形</p> <p>(三) 公司建立與關係企業風險控管機制及防火牆之方式</p>	<p>已設立投資人關係部門並有專人負責，並處理糾紛問題。</p> <p>與主要股東關係良好。</p> <p>尚未建立</p>	<p>與公司治理實務守則規定相符</p> <p>與公司治理實務守則規定相符</p> <p>研議中</p>
<p>二、董事會之組成及職責</p> <p>(一) 公司設置獨立董事之情形</p> <p>(二) 定期評估簽證會計師獨立性之情形</p>	<p>目前設置獨立董事二席。</p> <p>定期評估中。</p>	<p>與公司治理實務守則規定相符</p> <p>與公司治理實務守則規定相符</p>
<p>三、監察人之組成及職責</p> <p>(一) 公司設置獨立監察人之情形</p> <p>(二) 監察人與公司之員工及股東溝通之情形</p>	<p>目前設置獨立監察人一席。</p> <p>溝通情形良好。</p>	<p>與公司治理實務守則規定相符</p> <p>與公司治理實務守則規定相符</p>
<p>四、建立與利害關係人溝通管道之情形</p>	<p>已設立相關部門及溝通管道。</p>	<p>與公司治理實務守則規定相符</p>
<p>五、資訊公開</p> <p>(一) 公司架設網站，揭露財務業務及公司治理資訊之情形</p> <p>(二) 公司採行其他資訊揭露之方式（如架設英文網站、指定專人負責公司資訊之蒐集及揭露、落實發言人制度、法人說明會過程放置公司網站等）</p>	<p>已架設完成，並依相關規定揭露。</p> <p>已設中、英文網站，指定專人負責公司資訊之蒐集及揭露，落實發言人制度，法人說明會過程已放置公司網站。</p>	<p>與公司治理實務守則規定相符</p> <p>與公司治理實務守則規定相符</p>
<p>六、公司設置提名或薪酬委員會等功能委員會之運作情形</p>	<p>尚未設置。</p>	<p>研議中</p>

項目	運作情形	與上市上櫃公司治理實務守則差異情形及原因
七、	<p>公司如依據「上市上櫃公司治理實務守則」訂有公司治理實務守則者，請敘明其運作與所訂公司治理實務守則之差異情形：本公司目前尚未訂定「上市上櫃公司治理實務守則」，尚在研議中。</p>	
八、	<p>請敘明公司對社會責任（如人權、員工權益、僱員關懷、環保、社區參與、社會貢獻、社會服務、投資者關係、供應商關係及利害關係人之權利等）所採行之制度與措施及履行社會責任情形：</p>	<p>本公司員工一律加入勞健保及團體保險，享受各項保險給付權利，並設立職工福利委員會及退休金監督委員會，依法提撥職工福利金、勞工退休金，並制訂員工分紅辦法，公司經營利潤能與全體員工共享。並依據規定，雇用身心障礙人士。</p>
九、	<p>其他有助於瞭解公司治理運作情形之重要資訊（如董事及監察人進修之情形、風險管理政策及風險衡量標準之執行情形、保護消費者或客戶政策之執行情形、公司為董事及監察人購買責任保險之情形等）：</p>	<p>1、本公司董事及監察人對於利害關係議案之迴避確實執行。  2、本公司已訂定股東會議事規則，並確實執行  3、本公司已訂定董事會議事規範，並確實執行。  4、本公司已為董事及監察人購買責任保險，並經股東會決議通過將董監事責任險納入公司章程中。  5、本公司之董事及監察人已參加各特定進修課程。  6、除因臨時或重要公務無法參加董事會之召開外，各董事及監察人皆全程參與監督、討論相關議案。  7、本公司重視社會責任，善盡應有之責任。</p>
十、	<p>如有公司治理自評報告或委託其他專業機構之公司治理評鑑報告者，應敘明其自評（或委外評鑑）結果、主要缺失（或建議）事項及改善情形：</p>	<p>本公司執行治理自行評估，並未發現重大缺失需改善之情事。</p>

(四) 公司如有訂定公司治理守則及相關規章者，應揭露其查詢方式：無。

(五) 其他足以增進對公司治理運作情形之瞭解的重要資訊，得一併揭露：無。

## (六) 內部控制制度執行狀況：

### 1、內部控制聲明書：

#### 遊戲橘子數位科技股份有限公司 內部控制制度聲明書

日期：96年3月12日

本公司民國九十五年一月一日至九十五年十二月三十一日之內部控制制度，依據自行檢查的結果，謹聲明如下：

- 一、本公司確知建立、實施和維護內部控制制度係本公司董事會及經理人之責任，本公司業已建立此一制度。其目的係在對營運之效果及效率(含獲利、績效及保障資產安全等)、財務報導之可靠性及相關法令之遵循等目標的達成，提供合理的確保。
- 二、內部控制制度有其先天限制，不論設計如何完善，有效之內部控制制度亦僅能對上述三項目標之達成提供合理的確保；而且，由於環境、情況之改變，內部控制制度之有效性可能隨之改變。惟本公司之內部控制制度設有自我監督之機制，缺失一經辨認，本公司即採取更正之行動。
- 三、本公司係依據「公開發行公司建立內部控制制度處理準則」(以下簡稱「處理準則」)規定之內部控制制度有效性之判斷項目，判斷內部控制制度之設計及執行是否有效。該「處理準則」所採用之內部控制制度判斷項目，係為依管理控制之過程，將內部控制制度劃分為五個組成要素：1.控制環境，2.風險評估，3.控制作業，4.資訊及溝通，及5.監督。每個組成要素又包括若干項目。前述項目請參見「處理準則」之規定。
- 四、本公司業已採用上述內部控制制度判斷項目，檢查內部控制制度之設計及執行的有效性。
- 五、本公司基於前項檢查結果，認為本公司上開期間的內部控制制度(含對子公司之監督與管理)，包括知悉營運之效果及效率目標達成之程度、財務報導之可靠性及相關法令之遵循有關的內部控制制度等之設計及執行係屬有效，其能合理確保上述目標之達成。
- 六、本聲明書將成為本公司年報及公開說明書之主要內容，並對外公開。上述公開之內容如有虛偽、隱匿等不法情事，將涉及證券交易法第二十條、第三十二條、第一百七十一條及第一百七十四條等之法律責任。
- 七、本聲明書業經本公司民國九十五年三月十六日董事會通過，出席董事四人中，有〇人持反對意見，餘均同意本聲明書之內容，併此聲明。

遊戲橘子數位科技股份有限公司

董事長：劉柏園

簽章

總經理：劉柏園

簽章

- 2、委託會計師專案審查內部控制制度者，應揭露會計師審查報告：無。

(七) 最近年度及截至年報刊印日止公司及其內部人員依法被處罰、公司對其內部人員違反內部控制制度規定之處罰、主要缺失與改善情形：無。

(八) 最近年度及截至年報刊印日止，股東會及董事會之重要決議。

1、股東會重要決議

本公司於九十五年六月十四日舉行九十五年度股東常會。會中出席股東決議九十四年度決算表冊案、九十四年度虧損虧補案、修訂公司章程部份條文案、修訂本公司資金貸與及背書保證作業程序案、修訂本公司取得或處份資產處理程序案、修訂本公司股東會議事規則案、解除本公司董事競業禁止之限制案。

2、董事會重要決議

董事會開會日期	重要決議事項
95.02.15	1、修訂本公司內部控制制度。 2、本公司辦理庫藏股減資。
95.03.16	1、九十四年度內部控制依據自行檢查結果出具內部控制聲明書。 2、本公司九十四年度認列資產減損案。 3、九十四年度營運報告及決算表冊。 4、本公司九十四虧損撥補案。 5、實施第五次庫藏股買回轉讓予員工。 6、修訂本公司章程部份條文。 7、修訂本公司資金貸與及背書保證作業程序。 8、修訂本公司取得處份資產處理程序案。 9、擬解除本公司董事競業禁止案。 10、本公司召開九十五年度股東常會相關事宜。
95.04.28	1、修訂本公司內部控制制度、內部稽核實施細則、自行檢查作業之程序及會計制度。 2、修訂本公司章程部份條文。 3、修訂本公司資金貸與及背書保證作業程序。 4、修訂本公司股東會議事規則。
95.04.14	1、增加對子公司飛魚數位遊戲(股)投資。 2、擬針對累積虧損的子公司進行減資作業。
95.08.30	1、本公司九十五年上半年度財務報告案。 2、擬就海外投資事業 Gamania Holdings Ltd.進行減資。 3、擬處份投資事業 Soga Interactive Co., Ltd.之所有股權。 4、擬以公司名義捐贈成立財團法人基金會。
95.10.30	1、增加投資事業 Gamania Sino Holdings Ltd.之投資額度。 2、擬處份投資事業吉恩立數位科技(股)之股權。
95.12.25	1、訂定本公司九十六年度稽核計劃。 2、修訂本公司董事會議事規則。
96.03.12	1、出具本公司內部控制聲明書。 2、修訂本公司章程部份條文。 3、召開九十六年度股東常會相關事宜。 4、擬補選本公司董事及監察人。 5、擬解除本公司新任董事競業禁止案。 6、增加對子公司飛魚數位遊戲(股)投資 7、擬增加對轉投資玩酷科技(股)投資。 8、擬就子公司 Gamania Korea Co., Ltd、亞橘投資(股)飛魚數位遊戲(股)、台灣易吉網(股)進行減資彌補虧損。

- (九) 最近年度及截至年報刊印日止董事或監察人對董事會通過重要決議有不同意見且有紀錄或書面聲明者，其主要內容：無。
- (十) 最近年度及截至年報刊印日止，與財務報告有關人士（包括董事長、總經理、會計主管及內部稽核主管等）辭職解任情形之彙總：無。



四、會計師公費資訊：

- (一) 給付簽證會計師、簽證會計師所屬事務所及其關係企業之非審計公費占審計公司之比例達四分之一以上者，應揭露審計與非審計公費金額及非審計服務內容。

單位：仟元

事務所名稱	會計師姓名		審計公費	非審計公費					會計師之查核期間是否涵蓋完整會計年度			備註
				制度設計	工商登記	人力資源	其他	小計	是	否	查核期間	
資誠會計師事務所	葉冠奴	支秉鈞	5,239				240	240	是			IP 設置公費

- (二) 更換會計師事務所且更換年度所支付之審計公費較更換前一年度之審計公費減少者，應揭露審計公費減少金額、比例及原因：無。

- (三) 審計公費較前一年度減少達百分之十五以上者，應揭露審計公費減少金額、比例及原因：無。

五、更換會計師資訊：無。

- 六、公司之董事長、總經理、負責財務或會計事務之經理人，最近一年內曾任職於簽證會計師所屬事務所或其關係企業者，應揭露其姓名、職稱及任職於簽證會計師所屬事務所或其關係企業之期間：無。

七、最近年度及截至年報刊印日止，董事、監察人、經理人及持股比例超過百分之十之股東股權移轉及股權質押變動情形

董事、監察人、經理人及大股東股權變動情形

單位：仟股

職稱	姓名	95 年度		當年度截至 4 月 15 日	
		持有股數 增(減)數	質押股數 增(減)數	持有股數 增(減)數	質押股數 增(減)數
董事長	劉柏園	-	-	-	-
獨立董事	廖文鐸	-	-	-	-
	謝錦昌	-	-	-	-
董事	陳淑宜	(56)	-	(42)	-
獨立監察人	曲家林	-	-	-	-
大股東(註一)	Nexon Corporation	-	-	14,688	-
經理人	蘇信泓	-	-	-	-
	吳昌宏	-	-	-	-
	林純忠	-	-	-	-
	周繁湘	5	-	9	-
	陳威光	-	-	-	-
	郭景洲	-	-	-	-
	林建佑	-	-	-	-
	陳秉良	-	-	-	-
	郭炳宏	-	-	-	-
董事(註二)	和信超媒體(股)公司 代表人: 瞿志豪	-	-	-	-
監察人(註三)	程世維	41	-	-	-
經理人(註四)	沈秉文	(20)	-	-	-
	柯力文	-	-	-	-
	孫丕立	-	-	-	-
	施彥州	-	-	-	-
	余欣怡	-	-	-	-
	王啟煌	-	-	-	-
	賀立祥	20	-	-	-
	黃證華	-	-	-	-
	廖如妍	-	-	-	-
	楊啟雄	-	-	-	-

(註一)96.01.16 取得身分。

(註二)95.12.07 辭任。

(註三)95.07.31 辭任。

(註四)離職、解除身份。

股權移轉資訊：本公司董事、監察人、經理人及持股比例超過百分之十大股東並無股權移轉予關係人之情事。

股權質押資訊：本公司董事、監察人、經理人及持股比例超過百分之十大股東並無股權質押予關係人之情事。

八、持股比例占前十大股東間互為關係人資料：

姓名	本人持有股份		配偶、未成年子女持有股份		利用他人名義合計持有股份		前十大股東相互間具有財務會計準則公報第六號關係人之關係者，其名稱及關係。		備註
	股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率	名稱	關係	
劉柏園	11,156,611	7.6%	-	-	-	-	劉鐵成	實質關係人	

九、公司、公司之董事、監察人、經理人及公司直接或間接控制之事業對同一轉投資事業之持股數，並合併計算綜合持股比例

綜合持股比例

單位：仟股；%

96年3月31日

轉投資事業 (註1)	本公司投資		董事、監察人、經理人及直接或間接控制事業之投資		綜合投資	
	股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例
Gamania Holdings Ltd.	29,108	100.00%	-	-	29,108	100.00%
Gamania Korea Co., Ltd.	732	100.00%	-	-	732	100.00%
吉恩立數位科技股份有限公司	2,100	15.00%	-	-	2,100	15.00%
台灣易吉網股份有限公司	17,350	69.40%	6,800	27.20%	24,150	96.60%
飛魚數位遊戲股份有限公司	12,600	96.92%	-	-	12,600	96.92%
亞橋投資股份有限公司	19,000	100.00%	-	-	19,000	100.00%
東岸互動科技股份有限公司	2,040	18.55%	2,404	21.86%	4,444	40.41%
百億樂數碼科技股份有限公司	300	3.74%	156	1.94%	456	5.68%
Joyon Entertainment Co., Ltd.	697	11.47%	-	-	697	11.47%
樂法科技股份有限公司	880	8.69%	184	1.82%	1,064	10.51%
玩酷科技股份有限公司	4,000	30.30%	-	-	4,000	30.30%
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings Ltd.	10	100.00%	-	-	10	100.00%
放電人文數位科技股份有限公司	4,000	100.00%	-	-	4,000	100.00%

(註1)：係本公司直接投資之長期投資。

## 肆、募資情形

### 一、資本及股份

#### (一) 股本來源

單位：仟股；新台幣仟元

年/月	每股面額	核定股本		實收股本		備註		
		股數	金額	股數	金額	股本來源	以現金以外之財產抵充股款者	其他
84/06	10	500	5,000	500	5,000	設立	-	註1
87/04	10	1,000	10,000	1,000	10,000	現金增資\$5,000	-	註2
88/10	10	17,000	170,000	5,000	50,000	現金增資\$40,000	-	註3
89/05	10	60,000	600,000	28,057	280,570	現金增資\$200,000 盈餘轉增資\$27,500 員工紅利轉增資\$3,070	-	註4
90/03	10	60,000	600,000	52,813	528,130	現金增資\$247,560	-	註5
90/08	10	60,000	600,000	56,920	569,200	盈餘轉增資\$36,970 員工紅利轉增資\$4,100	-	註6
91/07	10	110,000	1,100,000	88,027	880,270	盈餘轉增資\$227,680 資本公積轉增資\$56,920 員工紅利轉增資\$26,470	-	註7
91/11	10	110,000	1,100,000	108,027	1,080,270	現金增資\$200,000	-	註8
92/07	10	250,000	2,500,000	158,799	1,587,997	盈餘轉增資\$410,503 員工紅利轉增資\$97,224	-	註9
93/10	10	250,000	2,500,000	153,990	1,539,897	庫藏股減資\$48,100	-	註10
94/04	10	250,000	2,500,000	152,918	1,529,177	庫藏股減資\$10,720	-	註11
94/09	10	250,000	2,500,000	151,879	1,518,787	庫藏股減資\$10,390	-	註12
95/03	10	250,000	2,500,000	146,879	1,468,787	庫藏股減資\$50,000	-	註13

- 註1：核准日期及文號：84.06.12 八四建四字第八六八一九號。  
 註2：核准日期及文號：87.04.03 八七建三庚第一四三六二號。  
 註3：核准日期及文號：88.10.27 經(八八)中字第八八九七二九五七號。  
 註4：核准日期及文號：89.04.14 (八九)台財證(一)字第二九六三八號。  
 註5：核准日期及文號：89.09.11 (八九)台財證(一)字第七七一二〇號。  
 註6：核准日期及文號：90.07.03 (九〇)台財證(一)字第一四二五八〇號。  
 註7：核准日期及文號：91.06.17 台財證一字第〇九一〇一三二七三八號。  
 註8：核准日期及文號：91.09.03 台財證一字第〇九一〇一四七二二三號。  
 註9：核准日期及文號：92.05.21 台財證一字第〇九二〇一二二三七三號。  
 註10：核准日期及文號：九十三年十月二十一日經授商字第09301198100號。  
 註11：核准日期及文號：九十四年四月十八日經授商字第09401063160號。  
 註12：核准日期及文號：九十四年九月三十日經授商字第09401193330號。  
 註13：核准日期及文號：九十五年三月二十二日經授商字第09501048910號。

單位：股

股份種類	核定股本			備註
	流通在外股份(註)	未發行股份	合計	
普通股	146,878,690	103,121,310	250,000,000	

註：該股票屬上櫃公司股票

總括申報制度相關資訊：無。

## (二) 股東結構

### 股東結構

96年4月15日

股東結構 數量	政府 機構	金融 機構	其他法人	個人	外國機構 及外國人	合計
人數	-	-	39	12,550	40	12,629
持有股數	-	-	13,895,996	88,371,304	44,611,390	146,878,690
持股比例(%)	-	-	9.46	60.17	30.37	100

## (三) 股權分散情形

### 股權分散情形

每股面額十元

96年4月15日

持股分級	股東人數	持有股數	持股比例(%)
1至999	2,676	827,313	0.56
1,000至5,000	7,556	16,926,980	11.52
5,001至10,000	1,259	10,583,689	7.21
10,001至15,000	311	4,181,369	2.85
15,001至20,000	271	5,160,731	3.51
20,001至30,000	193	5,092,956	3.47
30,001至50,000	152	6,287,423	4.28
50,001至100,000	112	8,361,371	5.69
100,001至200,000	48	6,577,741	4.48
200,001至400,000	21	5,944,964	4.05
400,001至600,000	6	3,149,000	2.14
600,001至800,000	4	2,739,032	1.86
800,001至1,000,000	5	4,416,000	3.01
1,000,001以上 自行視實際情況分級	15	66,630,121	45.37
合計	12,629	146,878,690	100

### 特別股

96年4月15日

持股分級	股東人數	持有股數	持股比例
自行視實際情形分級	-	-	-
合計	-	-	-

## (四) 主要股東名單

### 主要股東名單

96年4月15日

主要股東名稱	股份	持有股數	持股比例
渣打託管納克森公司投資專戶		14,687,869	10.00%
劉柏園		11,156,611	7.6%
遊戲橘子數位科技股份有限公司		10,000,000	6.81%
渣打託管納克森日本有限公司投資專戶		7,343,934	5.00%

(五) 最近二年度每股市價、淨值、盈餘、股利及相關資料

每股市價、淨值、盈餘及股利資料

項	年		94 年	95 年	當年度截至 96年3月31日
	目				
每股市價	最高		20	38.3	41.75
	最低		12	13.95	29
	平均		15.34	19.77	34.67
每股淨值	分配前		13.86	16.89	17.77
	分配後		13.86	16.89	17.77
每股盈餘	加權平均股數		147,297	139,559	137,215
	每股盈餘		(1.77)	3.11	0.86
每股股利	現金股利		-	-	-
	無償配股	盈餘配股	-	-	-
		資本公積配股	-	-	-
	累積未付股利		-	-	-
投資報酬分析	本益比		(8.67)	6.36	10.08
	本利比		-	-	-
	現金股利殖利率		-	-	-

(六) 公司股利政策及執行狀況

1、股利政策：

依本公司章程規定，每年決算後所得純益，應先提繳稅款及彌補以往年度虧損，次提百分之十為法定盈餘公積，並得視營運需要，提列特別盈餘公積，再就其餘額，加計上年度累計未分配盈餘，為累積可分配盈餘。前述可分配盈餘，除派付股息外，依章程規定提撥供發放員工紅利及董監事酬勞，並擬定本公司發放股利之政策如下：

(1) 股利發放之原則：

本公司股利發放採穩健平衡原則，以健全公司財務結構及配合未來業務成長性為最高原則。

(2) 股利發放程序：

本公司股利發放程序係依公司法規定於每年由董事會考量公司獲利狀況及未來營運需求，擬定盈餘分配議案，經股東常會通過後辦理。

(3) 股利發放方式：

未來分派股利方式參酌本公司獲利狀況、財務結構及公司未來發展等因素就當年度所分配之股利中提撥至少百分之二十發放股票股利。但董事會得依當時整體營運狀況及資金規劃調整之，並提請股東會決議。

2、本次股東會擬議股利分配之情形：

(1) 股票股利 38,188,460 元（每仟股無償配發新股 26 股）。

(2) 現金股利 152,753,838 元（每股無償配發現金 1.04 元）。

(七) 本次股東會擬議之無償配股對公司營業績效及每股盈餘之影響：

本次股東會擬議無償配股 59,907,860 元，對本公司營業績效並無重大影響，對每股盈餘之影響為 0.40787，追溯 95 年 EPS 變更為 2.99 元。

(八) 員工分紅及董事、監察人酬勞

1、公司章程所載員工分紅及董事、監察人酬勞之成數或範圍：

本公司年度總決算如有盈餘，應先提繳稅款後，彌補以往虧損，次就其餘額提百分之十為法定盈餘公積，並得視營運需要，提列特別盈餘公積，再就其餘額，加計上年度累積未分配盈餘數，為累積可分配盈餘。前述可分配盈餘，除派付股息外，如尚有餘額再分派如下：

- (1) 員工紅利百分之十~十五。
- (2) 董事監察人酬勞最高百分之二。
- (3) 其餘由董事會依本公司股利政策擬具分配案，提請股東會決議分派之。

2、董事會通過之擬議配發員工分紅等資訊：

- (1) 擬議配發員工股票紅利 21,719,400 元，董監事酬勞 4,339,500 元。
- (2) 擬議配發員工股票紅利股數為 2,171,940 股，占盈餘轉增資之比例為 36.25%。
- (3) 考慮擬議配發員工紅利及董監事酬勞後之設算每股稅後盈餘：2.88 元。

3、九十四年度盈餘用以配發員工紅利及董事、監察人酬勞情形：

94 年度並無配發員工紅利及董監酬勞之情形。

(九) 公司買回本公司股份情形

公司買回本公司股份情形

96 年 04 月 30 日

買回期次	第一次	第二次	第三次	第四次	第五次
買回目的	轉讓員工	維護公司信用及股東權益	維護公司信用及股東權益	維護公司信用及股東權益	轉讓員工
買回期間	91/12/19-92/02/18	93/07/27-93/09/26	93/10/02-93/12/01	94/04/29-94/06/28	95/03/17-95/05/16
買回區間價格	40-80 元	11.9-27.9 元	10-22.6 元	10-21.8 元	10.5-21.5 元
已買回股份種類及數量	普通股 5,000,000 股	普通股 4,810,000 股	普通股 1,072,000 股	普通股 1,039,000 股	普通股 10,000,000 股
已買回股份金額	302,200,562 元	73,124,431 元	17,074,229 元	13,644,786 元	155,764,905 元
已辦理銷除及轉讓之股份數量	已辦理銷除股份 5,000,000 股	已辦理銷除股份 4,810,000 股	已辦理銷除股份 1,072,000 股	已辦理銷除股份 1,039,000 股	無
累積持有本公司股份數量	普通股 5,000,000 股	普通股 5,000,000 股	普通股 5,000,000 股	普通股 5,000,000 股	普通股 10,000,000 股
累積持有本公司股份數量占已發行股份總數比率(%)	3.15%	3.25%	3.27%	3.29%	6.81%

二、公司債辦理情形：無。

三、特別股辦理情形：無。

四、海外存託憑證辦理情形：無。

五、員工認股權憑證辦理情形

員工認股權憑證辦理情形

96年04月30日

員工認股權憑證種類	第一次 員工認股權憑證
主管機關核准日期	93.01.12
發行（辦理）日期	93.02.10
發行單位數	10,000,000股
發行得認購股數占已發行股份 總數比率	6.30%
認股存續期間	95.02.10~99.02.09
履約方式	發行新股
限制認股期間及比率（%）	依據主管機關核准之發行 辦法，內容詳見發行辦法
已執行取得股數	無
已執行認股金額	無
未執行認股數量	10,000,000股
未執行認股者其每股認購價格	32.8元
未執行認股數量占 已發行股份總數比率（%）	6.30%
對股東權益影響	6.29724%

註:依發行當時股份總數 158,799,690 股計算。



取得員工認股權憑證之經理人及取得認股權憑證可認股數前十大  
且得認購金額達新臺幣三千萬元以上員工之姓名、取得及認購情形

96 月 4 日 30 日

	職稱 (註1)	姓名	取得認 股數量	取得認股 數量占已 發行股份 總數比率	已執行(註2)				未執行(註2)											
					已執行 認股數 量	已執行 認股價 格	已執行 認股金 額	已執行 認股數 占已發 行股份 總數 比率	未執行 認股數 量	未執行 認股價 格	未執行 認股金 額	未執行 認股數 占已發 行股份 總數 比率								
經 理	執行長	劉柏園	758,000	0.47%																
	協理	陳威光	404,000	0.25%																
	協理	林純忠	323,000	0.20%																
	協理	蘇信泓	204,000	0.13%																
	協理	郭景洲	184,000	0.12%																
	協理	陳秉良	184,000	0.12%																
	協理	吳昌宏	82,000	0.05%																
	協理	周繁湘	82,000	0.05%																
	協理(註1)	楊啟雄	30,000	0.02%																
	協理(註1)	陳淑宜	204,000	0.13%																
人	協理(註1)	柯力文	204,000	0.13%																
員工																				

註1：已離職。

註2：依發行當時股份158,799,690股計算。

六、併購或受讓其他公司股份發行新股辦理情形：無。

## 七、資金運用計劃執行情形

### (一) 計畫內容：

#### 1、原計劃

(1) 核准日期及文號：91.09.03 台財證一字第 0 九一 0 一四七二二三號。

(2) 本計畫所需資金總額：新台幣 1,800,000 仟元。

(3) 資金來源：現金增資發行普通股 20,000 仟股，每股發行價格新台幣 70 元，籌集資金總額新台幣 1,400,000 仟元，其餘 400,000 仟元之資金需求擬以銀行借款或自有資金支應。

(4) 計畫項目、預計資金運用進度及預計可能產生效益：

單位：新臺幣仟元

計畫項目	預定完成日期	所需資金總額	預計資金運用進度					
			91 年度		92 年度			
			第三季	第四季	第一季	第二季	第三季	第四季
購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業 e 化	92 年第三季	945,600	-	260,013	170,000	155,587	360,000	-
購買第二機房處所	92 年第一季	54,400	-	5,440	48,960	-	-	-
轉投資日本子公司	92 年第三季	800,000	-	408,000	143,000	136,000	113,000	-
合計		1,800,000	-	673,453	361,960	291,587	473,000	-

(5) 預計可能產生效益：

A、購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業 e 化

(a) 購置線上遊戲系統設備及擴建線上遊戲機房，可為本公司於 91 年至 94 年增加營業收入 3,991,467 仟元及營業利益 1,197,440 仟元。

(b) 企業 e 化係利用電子商務之架構，建立具有機動性之辦公環境，縮短文件與訊息之互通傳達之時間，降低通訊成本，提高與子公司間產業訊息之互通性，使其員工效率提升，快速導入辦公室知識管理，並創造更高附加價值之活動。

B、購置第二機房處所，將有助於解決營運規模擴大致其機房空間不足之問題，並可節省每年約 3,811 仟元之租金支出，及提升服務品質。

C、藉由轉投資日本遊戲橘子，以因應日本遊戲橘子營業規模擴增之資金需求，預計 92 年至 98 年共可增加認列投資收益 1,196,698 仟元。

## 2、變更計劃後

### (1) 核准日期及文號：

91.09.03 台財證一字第 0 九一 0 一四七二二三號核准。

93.04.12 董事會決議變更，並提交 93.04.29 股東常會報告。

### (2) 本計畫變更後所需資金總額：新台幣 1,400,000 仟元。

### (3) 資金來源：現金增資發行普通股 20,000 仟股，每股發行價格新台幣 70 元，籌集資金總額新台幣 1,400,000 仟元。

### (4) 變更原因：本公司 91 年度發行現金增資之資金運用計畫，原預計購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業 e 化 945,600 仟元、購置第二機房處所 54,400 仟元及轉投資日本 800,000 仟元，因受產業發展之客觀環境變動與公司營運策略調整，而決議減少投入之資金，將部份未支用資金用於償還銀行借款 283,333 仟元以改善財務結構並減少利息負擔，同時挹注於未來營運資金 621,667 仟元所需，以因應營運需求所需之資金及保持公司經營之穩定性及財務調度之靈活性。

### (5) 變更後計畫項目、預計資金運用進度及預計可能產生效益：

單位：新臺幣仟元

計畫項目	預定完成日期	所需資金總額	截至九十二年底已執行進度	預計資金運用進度			
				93 年度			
				第一季	第二季	第三季	第四季
購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業 e 化	93 年第四季	270,000	228,580	15,567	-	14,000	11,853
轉投資日本子公司	93 年第四季	225,000	137,636	-	35,000	-	52,364
償還借款	93 年第四季	283,333	-	-	200,000	-	83,333
充實營運資金	93 年第三季	621,667	-	-	300,000	321,667	-
合計		1,400,000	366,216	15,567	535,000	335,667	147,550

### (6) 預計可能產生效益：

A、購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業 e 化，可為該公司於 93 年至 99 年增加營業收入 1,637,935 仟元及營業利益 277,440 仟元。

B、藉由轉投資日本遊戲橘子，以因應日本遊戲橘子營業規模擴增之資金需求，預計 93 年至 99 年共可增加認列投資收益 350,567 仟元。

C、償還銀行借款以強化財務結構及短期償債能力，以提升市場競爭力，以其該借款利率 1.2%~3.6%估算，預計每年可節省利息支出約 5,400 仟元。

D、充實營運資金：因應營運所需之資金並強化財務結構及短期償債能力，以提升市場競爭力，以該公司 92 年度銀行借款利率 1.8 %估算，預計每年可節省利息支出約 11,190 仟元。

(7) 變更計畫輸入公開資訊觀測站之日期：93 年 4 月 12 日執行情形

(二) 執行情形：

1、執行情形

單位：新台幣仟元

計劃項目	執行狀況		截至 96 年 3 月 31 日
購置線上遊戲系統機器設備及 擴建線上遊戲機房暨企業 e 化	支用金額	預計	270,000
		實際	270,000
	執行進度(%)	預計	100%
		實際	100%
轉投資日本子公司	支用金額	預計	225,000
		實際	225,000
	執行進度(%)	預計	100%
		實際	100%
償還借款	支用金額	預計	283,333
		實際	283,333
	執行進度(%)	預計	100%
		實際	100%
充實營運資金	支用金額	預計	621,667
		實際	621,667
	執行進度(%)	預計	100%
		實際	100%
合 計	支用金額	預計	1,400,000
		實際	1,400,000
	執行進度(%)	預計	100%
		實際	100%
進度超前或落後情形、原因及改進計畫：不適用。			

2、有關購置固定資產之效益：

單位：新台幣仟元

項目 \ 年度	96 年第一季	93 年度
固定資產淨額	500,580	633,456
營業收入	721,239	1,941,151
營業毛利	361,486	1,005,492
營業利益	148,476	376,241

由上表可知 96 年第一季之營業收入、營業毛利與營業利益換算成全年度之金額均較 93 年度有大幅提昇，增資效益逐漸顯現。

3、有關轉投資海外子公司之效益：

	96 年第一季	95 年度	94 年度
日本子公司營業收入淨額(日幣仟元)	175,047	623,195	489,885
本公司認列轉投資收益(新台幣仟元)	-6,452	-35,328	-42,227

由上表可知日本子公司之最近二年度營運規模逐年擴增，且在擰節成本之策略下，其損益狀況亦逐年改善，增資效益逐漸顯現。

4、有關償還銀行借款與充實營運資金之效益：

單位：新台幣仟元

項目 \ 年度	96 年第一季	93 年度
流動資產	1,807,474	1,569,274
流動負債	790,398	585,971
負債總額	792,224	779,068
利息費用	792	6,838
負債比率	24.57	25.16
流動比率	228.68	267.81
速動比率	221.29	257.82
營業收入	721,239	1,941,151
每股盈餘(元)	0.86	(1.10)

由上表可知，96 年第一季換算為全年度之營收及獲利已較 93 年度顯著提升，負債比率下降，流動比率及速動比率分別為 228.68% 及 221.29%，雖較 93 年略低，惟相關財務比率之數值顯示本公司整體財務結構及償債能力均相當良好，償還銀行借款與充實營運資金之效益逐漸顯現。

## 伍、營運概況

### 一、業務內容：

#### (一) 業務範圍：

##### 1、所營業務之主要內容及其營業比重

- (1) 各種電腦軟硬體之買賣業務
- (2) 各種工業用、商業用機器設備之設計、規劃買賣及代理經銷業務
- (3) 整廠機械設備輸出
- (4) 一般進出口貿易業務（許可業務除外）
- (5) 代理前各項國內外廠商產品之投標報價業務
- (6) I401010 一般廣告服務業
- (7) J503021 電視節目製作業
- (8) J503031 廣播電視節目發行業
- (9) J503041 廣播電視廣告業
- (10) JZ99050 仲介服務業
- (11) CC01050 資料儲存及處理設備製造業
- (12) I301010 資訊軟體服務業
- (13) J303010 雜誌業
- (14) G902011 第二類電信事業
- (15) 除許可業務外，得經營法令非禁止或限制之業務

單位：新台幣仟元

商品名稱	95 年度銷貨總額	營收比重
線上遊戲軟體收入	2,402,956	85.31%
發行收入	166,704	5.92%
勞務收入	97,124	3.45%
商品銷售收入	110,003	3.90%
其他	39,880	1.42%
合計	2,816,667	100.00%

資料來源：95 年度經會計師查核簽證之財務報表

##### 2、公司目前之商品（服務）項目

- (1) 線上遊戲軟體：天堂、混亂冒險、椰子罐頭、O2 勁樂團、PangYa 魔法飛球、火線特戰隊、瑪奇、百變恰吉、爆爆王、富貴達人、楓之谷、Kart Rider 跑跑卡丁車、龍虎門等。
- (2) 發行收入：發行雜誌、遊戲專刊及攻略本手冊，包括 Mania 遊戲玩瘋誌、天堂 Talker、YO!玩楓樂、天堂 II 勢力、楓之谷防衛指南及瑪奇 mabinogi 攻略套書等(惟此項業務已於 96 年第一季轉由子公司放電人文數位科技股份有限公司負責)。
- (3) 商品銷售：配合部份遊戲所推出之產品包及周邊商品，如天堂幽與冥一歡新鼓舞包、天堂幽與冥一無界轉生包、爆爆王出國比賽

超值包、楓之谷海底歷險包、楓之谷開運豬寶盒、楓之谷新手有扇包、楓之谷幸福同樂會、楓之谷炫機卡、楓之谷尋寶包等。

(4) 勞務收入：部份由子公司代理營運之遊戲向玩家收取上線使用費。

### 3、計畫開發之新商品（服務）

(1) 線上遊戲：預計於今年推出數款本公司自製線上遊戲，如 Bright Shadow、仙魔道、星辰及 Art of War 等，並計劃代理 RO II 等新遊戲。

(2) 商品銷售：將搭配新遊戲推出，或因應現有遊戲改版之需，適時推出相關遊戲之產品包、攻略手冊或週邊商品。

## (二) 產業概況：

本公司營業範圍係屬於數位內容產業，涵蓋之商品與服務以開發暨營運線上遊戲軟體（On-line Game）為主，以下茲就遊戲產業之概況進行說明。

### 1、產業之現況與發展

#### (1) 全球遊戲產業

全球遊戲產業依產品別區分，大致可分為大型機台電玩（Arcade Game）、電視遊樂器軟體（TV/Console Game）、電腦遊戲軟體（PC Game）、行動遊戲軟體（PDA 或 Mobil Game）、線上遊戲軟體（On-lineGame）等範疇，茲說明如下：

##### A、大型機台電玩（Arcade Game）

由於家庭娛樂興起，許多遊戲軟體廠商轉趨電視遊樂器領域發展，致使近期大型電動的新型軟體之供應較昔日趨緩，惟因新興市場如中國大陸之掘起，目前大型機台電玩之軟體整體產值大致仍呈穩定。

##### B、電視遊樂器軟體（TV/Console Game）

電視遊樂器軟體主要由日本與美國知名大廠所開發及銷售，包括任天堂的 Wii、Sony 的 PS2 及 PS3 系列與微軟開發的 Xbox360，目前台灣已有數家遊戲開發廠商投入在相關遊戲機之內容研發。

##### C、電腦遊戲軟體（PC Game）

電腦單機遊戲軟體因盜版猖獗，加上線上遊戲的崛起，市場規模逐漸下滑，業者除採取減量質精之策略外，亦積極運用網路創新銷售模式，例如藉由網路將產品推出下載購買版、網路對戰、新遊戲資料下載等延長生命週期，並且透過線上驗證機制以期防範盜版。此外，由於線上遊戲服務機制所產生的單機遊戲（Game on Demand），也藉由遊戲內容分段下載、過往單機遊戲再利用與多樣化的計費模式，測試與培養消費者習慣中，業者也已

導入上述營運模式，期尋求更確實且具綜效的方向。

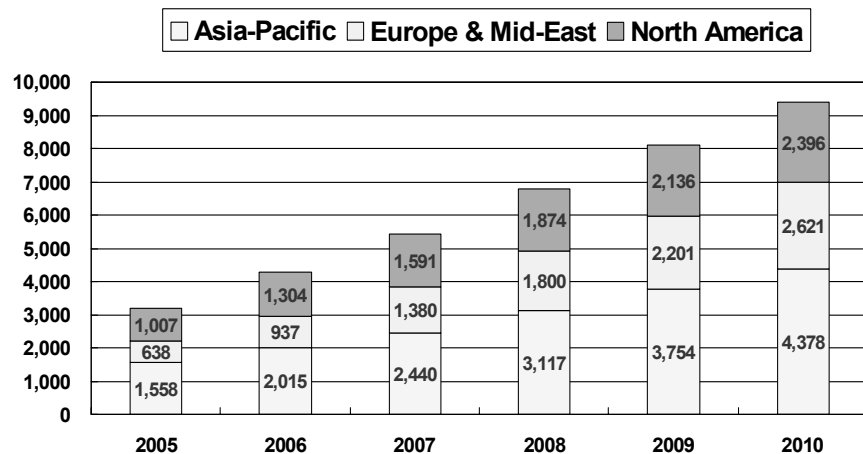
#### D、可攜遊戲軟體 (Handheld Game)

係指可隨身攜帶或具有廣域無線網路連線功能的行動終端設備所搭載之遊戲軟體，其與線上遊戲與電視遊戲機的最大差別，係能隨時隨地進行遊戲，可依使用設備分為掌上型遊戲機、PDA、手機等，而目前最受矚目的包括 Sony 新推出的 PSP、任天堂新的 NDS 及 GameBoy 等產品，另，隨著手機功能不斷進步，彩色液晶顯示螢幕尺寸及解析度提升，及 2.5G、3G 世代來臨後，大量且快速之影像傳輸等高附加價值之服務可期，目前全球各國對於手機遊戲市場均持正面看法，此為繼手機圖鈴下載後之重要應用，預估未來行動遊戲佔手機加值服務娛樂收入之比重將可進一步擴大。

#### E、線上遊戲軟體 (On-line Game)

近年來隨著網際網路之盛行，及受惠於寬頻之普及，線上遊戲具有跨地域與高互動之特性，改變了遊戲的遊玩方式與型態，藉由線上遊戲，讓玩家除了現實世界外，亦於網路上構建一個虛擬世界，並於虛擬世界中與同好相互討論、分享心得及組織社群。藉由此交流方式，玩家間的感情凝聚力相當強，其對遊戲之黏附性與忠誠度相當高，衍生出龐大的商機，亦對整個遊戲產業生態產生重大影響。目前依線上遊戲之內容，大致可區分為多人連線角色扮演遊戲 (Massively Multiplayer Online Role Playing Games, 簡稱 MMORPGs) 及線上休閒式遊戲 (Casual Online Games)，MMORPGs 雖仍居線上遊戲之首，隨著業者競爭的白熱化成長趨緩，而休閒式遊戲在上網人口結構及玩家需求等結構性因素逐漸轉變下，則被視為支撐未來線上遊戲成長之重要角色。

### (2) 全球線上遊戲之市場規模

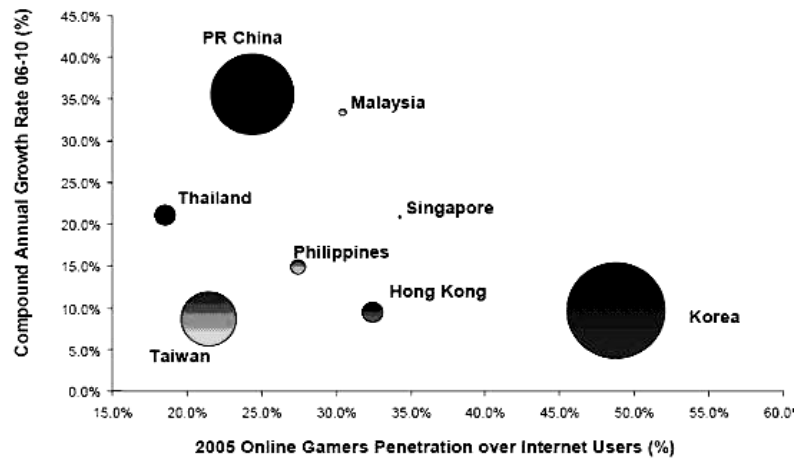


Source: PwC, MIC (2006/6)



受惠於寬頻網路之普及，線上遊戲在未來仍具有高度的成長空間，亦為各種遊戲中成長最快之市場，依 MIC 預估，2006 年市場規模約為 42.56 億美元，較 2005 年成長約 32.88%，預估 2005-2010 年 CAGR 為 24.01%，2010 年有機會成長至 93.95 億美元。

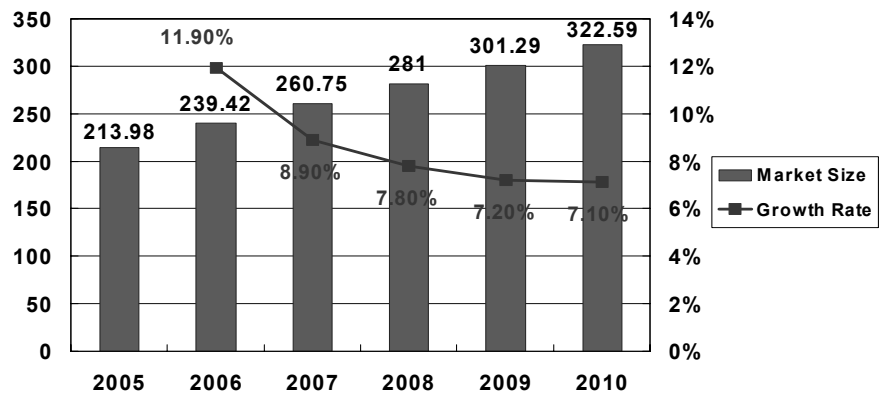
亞太地區之網路遊戲市場為全球最大，2006 年市場規模為 20.15 億美元，較 2005 年成長 29.33%，預估 2005-2010 年 CAGR 為 22.95%，至 2010 年可望上看 43.78 億美元。亞太地區(除日本外)以南韓、中國大陸及台灣為前三大之線上遊戲市場，以韓國之市場規模最大且玩家佔網路使用者之滲透比例最高，中國大陸新興市場之蓬勃發展，亦相當受矚目。



北美地區目前為全球第二大網路遊戲市場，2006 年市場規模為 13.04 億美元，較 2005 年成長 29.49%，預估 2005-2010 年 CAGR 為 18.93%，2010 年預估為 23.96 億美元。

歐洲及中東地區目前市場規模較小，2006 年市場規模為 9.37 億美元，較 2005 年成長 46.87%，2005-2010 年 CAGR 預估為 32.66%，成長高於其他地區，2009 年其市場規模可能超越北美地區，2010 年預估為 26.21 億美元水準。

### (3) 我國線上遊戲之市場規模

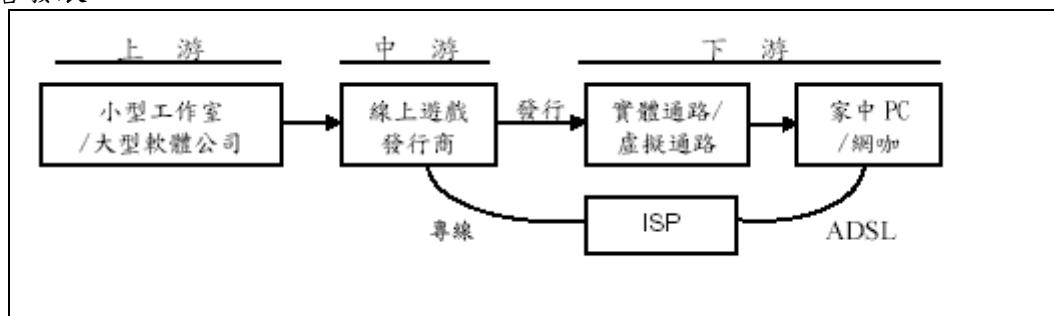


Source: IDC Greater China Online Gaming 2006-2010 Forecast and Analysis (2006/6)

由於台灣線上遊戲市場已進入成熟期，各遊戲廠商競爭狀況更顯激烈，雖然遊戲玩家人數仍將不斷地成長，但整體台灣線上遊戲市場僅可呈現逐年溫和成長向上之趨勢。根據 IDC 之報告，2005 年台灣線上遊戲之市場規模為 2.14 億美元，然 2006 年將僅成長至 2.39 億美元，年成長率減緩至 11.9%，且 2007-2010 年間的年成長率預期將低於 9%，2005-2010 年 CAGR 約 8.56%。

## 2、產業上、中、下游之關聯性

遊戲產業組成構面由最上層創作、創意加上產品的研發；中間是產品的行銷與發行；最下層為銷售及通路管理。以國內遊戲市場生態而言，在遊戲開發成本、行銷費用愈來愈高的情況下，將朝向大者恆大的集團化經營發展。



## 3、產品之各種發展趨勢

近年來線上遊戲產業之產品發展或經營趨勢如下：

### (1) 功能跨平台化

昔日遊戲軟體受限於電視遊樂器或電腦單機等平台，然自網際網路及寬頻之普及，透過遠端伺服器技術之應用及多人連線之功能，使得線上遊戲在網際網路之平台上快速發展，玩家亦可建構網路社群並產生互動式之娛樂效果，線上遊戲之風潮已成為全球遊戲廠商致力發展多樣化軟體之目標。另為因應後 PC 與數位多媒體時代之來臨，各家遊戲廠商亦積極研究未來遊戲可同時應用於多樣化之新型平台，如 3G 行動通訊裝置、PDA、可攜式顯示器或微軟之 Xbox360 與任天堂之 Wii 等遊戲機，期藉由跨平台式廣泛且便利之應用，將遊戲融入消費者日常生活，有效提升遊戲之附加價值。

### (2) 休閒風格興起

休閒風格之線上遊戲(Casual Game)具有輕鬆好玩、規則簡單易學與無須花費過長時間等特性，吸引相當多過去未參與線上遊戲之女性或上班族群。據資策會 MIC 研究顯示，台灣線上遊戲玩家的結構已逐漸改變，若將台灣線上遊戲玩家因投入時間分為重度、中度及輕度三類，目前重度玩家僅佔 27.5%，中度玩家約佔 35.9%，而輕度玩家

已佔最大宗，達 36.6%。與 2006 年相比較，重度及中度玩家減少，輕度玩家增加，此一結構的改變，普遍被認為受線上遊戲之休閒風格興起所致。

### (3) 免費遊戲趨多

昔日線上遊戲主要以計時或包月制來收取費用，而本公司於 94 年所推出的『楓之谷』，率先引領業界調整收費模式，免費遊戲之特色在於其軟體下載或玩家上線時間均屬免費，惟遊戲內設有虛擬商城販賣道具供玩家購買，遊戲無須道具亦可進行，但道具通常具備特殊之功能與效果，例如玩家可客製化或美化個人外型，或擁有特殊工具增添遊戲之樂趣，卻不致影響遊戲過程公平性；且每樣道具之銷售單價低，玩家常於不知不覺中消費超過月費制所付之費用，免費遊戲以其「免費」之號召，對潛在玩家具有相當大吸引力前，目匯集人氣速度亦漸勝過月費制遊戲，國內線上遊戲廠商近期推出之新遊戲大多亦屬於免費遊戲之型態。

綜上，若能掌握產品與經營之趨勢，將可使遊戲產品更多元化，且強化消費者對產品之認知與黏著度，亦將是未來遊戲軟體廠商致勝之關鍵。

#### 4、產品競爭情形

隨著國內家庭擁有 PC 及寬頻網路之普及化，我國上網人數的增加，提供交友機制與互動功能的線上遊戲市場呈跳躍式的成長，由於各家遊戲廠商看好線上遊戲的商機，紛紛加碼投資，使得線上遊戲產業目前競爭已趨白熱化，不僅多款知名遊戲相互較勁，新的線上遊戲也如雨後春筍般推出，包括本公司營運之『天堂』、『楓之谷』、『跑跑卡丁車』等，同業營運的『黃易群俠傳』、『魔獸世界』、『黑色陰謀』、『暗黑』等，均為市場中相當受注意的遊戲。

### (三) 技術及研發概況：

1、最近年度及截至年報刊印日止投入之研發費用與開發成功之技術或產品。

年度	研究發展支出	研究發展成果
95 年	90,044 仟元	1、與韓國開發商 GNI soft 合作開發一套線上軍事射擊遊戲 Art of War，預計 96 年第二季在韓國推出。 2、自製 MMORPG “Bright Shadow”、“仙魔道”與“星辰”均於 96 年下半年時開始對外進行 CB，測試技術穩定度並收集參與測試玩家的建議，以便讓產品穩定度與內容更貼近市場期待。 3、前述四款遊戲已於 95 年 9 月份的東京電玩展上正式公開，受到國際媒體以及發行商的高度注意。 4、成立研發技術支援部，負責自製產品相關開發技術支援工作。 5、成立市場研究組，負責提供更透明的市場研究情報，以便作為開發新產品的參考。
96 年 第一季	21,703 仟元	推出富貴達人 online 日文版。 進行 Bright Shadow 第二次 CCB。

### (四) 長、短期業務發展計畫

#### 1、短期業務發展計畫

- (1) 推動自製遊戲，預估今年將陸續推出幾款大型的 MMORPG，同時啟動 3D 益智、動作、射擊等遊戲之開發計畫。
- (2) 審慎選擇代理遊戲，以玩家需求為出發點來評估遊戲的良莠。
- (3) 以合作開發模式吸收遊戲開發的經驗。
- (4) 推出原始創意的動畫。

#### 2、長期業務發展計畫

- (1) 持續投注於自製遊戲的研發，逐步建立軟體模組，加速遊戲開發的效率。
- (2) 於共同開發遊戲案例中，增加本公司扮演角色的比重。
- (3) 跨足各式娛樂領域，建立整合性平台。
- (4) 涉入新興市場，針對快速成長的地區展開佈局。

## 二、市場及產銷概況：

### (一) 市場分析

#### 1、主要商品(服務)之銷售(提供)地區

本公司提供服務之地區均在國內。

#### 2、市場占有率

茲以本公司主要的營收來源，線上遊戲的市場來估算佔有率。

單位：新台幣百萬元

台灣 2006 年市場規模	本公司線上遊戲營收	市佔率
7,900	2,403	30%

資料來源：IDC，2006 年 5 月、經會計師簽證之財報

#### 3、市場未來之供需狀況與成長性

據 PWC, MIC, 2006 年 6 月的資料顯示，全球線上遊戲的總營收於 2006 年為 43 億美金，今年預估為 54 億美金，2010 年則達 94 億美金，年複合成長率達 24%，呈現持續成長的趨勢。以台灣市場來看，因跨入線上遊戲的營運時點較早，市場已趨成熟，成長率雖不若全球市場，但仍呈穩定成長的態勢，詳下表所示：

單位：新台幣百萬元

年度	2005	2006	2007	2008	2009	2010
市場規模	7,061	7,900	8,605	9,273	9,942	10,645
成長率	-	12%	9%	8%	7%	7%

資料來源：IDC，2006 年 5 月

#### 4、競爭利基及發展遠景之有利、不利因素與因應對策

##### (1) 競爭利基

##### A、靈活的營運方式

本公司向為業界『首創模式』的領航者，自多年前自製遊戲『便利商店』以首創的低價策略、明星代言的廣告手法以及超商鋪貨的銷售管道一戰成名，至去年度『楓之谷』以新型態的收費模式、明確的客層定位以及特殊的行銷手法，強攻下中低年齡客層的山頭，再再顯示本公司獨到的商業運作手法。本公司藉靈活的營運方式，永遠走在時代的尖端，可以獨享先趨市場的超額利潤，為同業無法取代的競爭利基。

##### B、成功開發新的客群

自去年度以『楓之谷』成功開發 15 歲以下年齡層的客層後，今年農曆過年前再度引進風靡韓國及大陸地區的休閒競速遊戲『跑跑卡丁車』，該款遊戲在韓國創下三個人就有一個人是玩家

的紀錄；在台灣上市後，因為操作簡單且採回合制，不需花太多時間即可享受遊戲的樂趣，已逐漸成為全民遊戲。對本公司來說，『跑跑卡丁車』的推出除成功地開發了一般學生消費族群以外的客層，且值得高興的是，有約 60% 的註冊會員之前並沒有玩過本公司營運的遊戲！在這些新消費族群的加入後，本公司的客群又更廣了。

## (2) 發展遠景之有利因素

### A、網路建置日漸普及

隨著相關技術不斷突破與人民所得的增加，網路建置日漸普及，除了新興國家量的提升之外，已開發國家亦不斷改善頻寬的限制。針對已開發國家更為寬廣的頻寬，可以提供畫面更細緻、音效更傳神、動作更順暢、玩法更多樣化的高規格新遊戲；針對新興國家新近建構的網路體系，則可以利用以往在已開發國家營運成功的遊戲，替舊遊戲開創第二春。

### B、玩家族群不斷擴大

以往線上遊戲的玩家多為 15~25 歲的年輕男性，遊戲性質多局限於刺激的打殺型態，惟近來的研究顯示，15 歲以下、青壯、銀髮、女性等均為值得期待的嶄新客群。考量此些新興客層，除市場規模可望進一步提昇外，亦給予遊戲廠商更多樣化的選擇。

### C、娛樂事業結合的時代趨勢

現今社會競爭相當激烈，要塑造出明星商品，除需要大量時間成本的辛勤付出外，亦需要些許的運氣成份。為降低新產品的市場不確定性與推銷成本，娛樂產業多會盡量運用明星商品的人氣，將相同的人物/故事跨足不同平台以新面貌呈現，期望可以再創佳績。依循此一新趨勢，未來娛樂事業中的各個因子，如遊戲、電影、漫畫、動畫、小說、音樂等，都可能互相採用成功的案例來開發出新的呈現方式。對遊戲界而言，等同是增加許多新的潛在熱賣題材。

### D、全球市場持續成長

娛樂乃是民生基本需求之一，是永遠不會消失的市場。線上遊戲發展至今尚不到 10 年的時間，目前仍處快速成長階段，短期內不致有衰退之虞。依據 PWC, MIC, 2006/6 的資料顯示，全球線上遊戲的總營收於 2006 年為 43 億美金，今年預估為 54 億美金，2010 年則達 94 億美金，年複合成長率達 24%。

### (3) 發展遠景之不利因素與因應對策

#### A、玩家口味變化迅速

目前線上遊戲的玩家多屬年輕新潮的一代，其特點之一是喜歡嘗鮮，結果就是不易掌握玩家的遊戲需求。因為一款遊戲的研發須費時良久，且須投入相當大的人力物力(即便是代理遊戲亦須支付相當金額的代理授權金)，如未能理解玩家的想法，將造成莫大的資源浪費。

因應對策：隨時關注流行事物，鎖定目標客層的想法，以掌握可以被接受的遊戲內容。建立軟體模組機制，縮短遊戲開發的時間。

#### B、營運成本投入越來越高

隨著線上遊戲的蓬勃發展，玩家的胃口亦逐漸被養大，對於遊戲內容與聲光效果均越來越講究。為應付玩家越見挑剔的需求，遊戲投入的成本越來越高(包含開發與代理)，增加營運的風險。

因應對策：以消費者的立場審慎評估遊戲的未來性，避免開發/代理不受歡迎的遊戲。積極思索新的營運模式，同時滿足消費者需求並創造公司最大的獲利。

## (二) 主要產品之重要用途及產製過程

### 1、主要產品之重要用途

產品或服務項目	代表性產品或服務	重要用途或功能
線上遊戲	天堂、混亂冒險、椰子罐頭、O2 勁樂團、PangYa 魔法飛球、火線特戰隊、瑪奇、百變恰吉、爆爆王、富貴達人、楓之谷、Kart Rider 跑跑卡丁車等網路遊戲 24 小時線上即時服務。	提供大型萬人連線角色扮演之遊戲形成玩家間強烈互動的社群關係，亦推出多款休閒性線上遊戲，以益智、啟發及娛樂等方式，達到育教於樂之目的。
發行收入	發行雜誌、遊戲專刊及攻略本包括 Mania 遊戲玩瘋誌、天堂 Talker、YO!玩楓樂、天堂 II 勢力、楓之谷防衛指南及瑪奇攻略套書等 (註)。	提供電腦遊戲軟體之介紹、設計及攻略服務。
商品銷售	配合遊戲所推出之產品包及周邊商品，如天堂幽與冥一歡新鼓舞包、爆爆王出國比賽超值包、楓之谷海底歷險包、楓之谷開運豬寶盒、楓之谷新手有扇包、楓之谷幸福同樂會、楓之谷炫機卡、楓之谷尋寶包等。	搭配相關遊戲推出之軟體光碟與周邊商品組合，以強化遊戲知名度並以改版程式或遊戲點數等方式，滿足消費者對遊戲多樣化之需求。
勞務收入	部份由子公司代理營運之遊戲如天堂 II、希望、激戰、三小俠等，係經由本公司之收費機制，向玩家收取上線使用費。	以本公司現有收費機制平台，提供子公司向其消費者收費之服務。

註：此項業務已於 96 年第一季轉由子公司放電人文數位科技股份有限公司負責

## 2、產製過程

線上遊戲：以自製及代理兩方針同時進行，按產品開發單位對市場的未來方向及策略而提出需求，再行向內或向外提出可能產品的方向。

發行收入：透過採訪及市場調查與資料收集並透過媒體介紹市場上各類型之遊戲軟體。

商品銷售：將搭配新遊戲之推出及現有遊戲之改版適時推出相關產品包。

勞務收入：經由子公司自行研發或向外代理之產品，經由本公司之伺服器、網站及點數機制，向玩家收取上線使用費用。

### (三) 主要原料之供應狀況

遊戲產品包的組成，內容主要有內含一組密碼的點數卡、遊戲光碟、說明書、外盒，經過包裝廠的組合及收縮膜加工，然後再將產品包分送至各通路商上架販售，另本公司藉由穩定的伺服器與線路頻寬，提供消費者良好的線上遊戲品質，茲就主要原材料等項目之供應狀況表列如下：

原材料、零組件或外包事項項目	廠商名稱	說明
點數卡	第一美卡	配合時間及品質良好，均能如期交貨
光碟片	鈺豐、豐聲、訊碟	光碟片供應廠商包含上市櫃公司，供應情況良好且品質貨源穩定
印刷品	紅藍、山水、科樂、沈氏、國堡	配合時間及品質良好，均能如期交貨予包裝廠商
包裝廠	金美、青威、華允、和暉	配合時間及品質良好，均能依工作排程如期上市
T3 頻寬(ISP)	中華電信、速博、網易、台固、和網	提供線上遊戲頻寬
線上遊戲	NCsoft、Nexon、Cyberstep	提供線上遊戲內容

資料來源：本公司

### (四) 最近二年度主要進銷貨客戶名單

1、最近二年度任一年度中曾占進貨總額百分之十以上之客戶名稱及其進貨金額與比例

本公司代理遊戲支付之權利金雖未帳列進貨金額(歸屬其他營業成本)，然實屬主要之成本支出，另頻寬亦為線上遊戲經營不可或缺的項目，故此處就權利金、頻寬與進貨合併列示金額超過 10%之供應商及進貨淨額等資訊，表列如下：



單位：新台幣仟元；%

95 年度				94 年度		
名稱	金額	占全年度進貨淨額比率(%)	與發行人之關係	金額	占全年度進貨淨額比率(%)	與發行人之關係
Nexon	541,863	44.49	無	110,635	12.22	無
NCsoft	423,640	34.78	無	463,869	51.23	無

因本公司代理 Nexon 之「楓之谷」遊戲於 94 年一推出就廣受市場歡迎，95 年度仍繼續熱賣，且同期所代理之他遊戲「爆爆王」亦廣受肯定，致 Nexon 於 95 年度躍升為第一大進貨供應商，而本公司代理 NCsoft 之「天堂」遊戲，連續數年均屬相當受歡迎之遊戲，本公司於最近二年度支付其權利金額相差不大，本公司支付予供應商金額之變化，主要受遊戲產品銷售情況而影響權利金支付金額，其情形尚屬合理。

2、最近二年度任一年度中曾占銷貨總額百分之十以上之客戶名稱及其銷貨金額與比例

因本公司所發行之線上遊戲點數卡於出售後，玩家可選擇其他公司推出之線上遊戲，此部份之銷售額將轉列代收代付科目，故本公司無法統計對某客戶之實際銷貨金額，改以本公司對某客戶鋪貨數佔本公司全年鋪貨金額及其比例之方式進行揭露，表列如下：

單位：新台幣仟元；%

95 年度				94 年度		
客戶名稱	金額	占全年度鋪貨金額比率(%)	與發行人之關係	金額	占全年度鋪貨金額比率(%)	與發行人之關係
大智通	1,186,500	34.85	無	632,644	22.88	無
捷達威	521,428	15.32	無	517,453	18.71	無
全網行銷	408,249	11.99	無	117,471	4.25	無

大智通為 7-11 之物流廠商，因 7-11 門市通路於 95 年推出 Hello Kitty 花花胸章、迪士尼公仔等各式促銷活動，帶動週邊上架商品之銷售，95 年度本公司鋪貨至大智通之遊戲點數卡，受惠於 7-11 門市之營運增溫，其金額而大幅成長，且鋪貨比率亦提高至 34.85%。

本公司網咖通路方面主要由捷達威提供服務，95 年與 94 年捷達威所負責的全省網咖通路鋪貨金額相近，然因 95 年整體廠商之鋪貨金額大幅增加，致使其鋪貨金額比率降為 15.32%。

全網行銷為全家便利商店於 94 年成立，以虛擬性物流中心(Virtual Distribution Center, 簡稱 VDC)提供各門市以刷條碼購物之方式，直接購買如遊戲點數卡或電話預付卡等商品，消費者購得相關商品之 PIN 碼後即可開始使用，其服務相當便捷。由於 95 年起全家便利商店多處據點已與 VDC 連線，並搭配各種促銷活動，致使 95 年本公司對其鋪貨金額及比率均較 94 年度增加。

## (五) 最近二年度生產量值

最近二年度生產量值表

單位：張；本；新台幣仟元

生產量值 主要商品 (或部門別)	95 年度			94 年度		
	產能 (註 1)	產量	產值	產能 (註 1)	產量	產值
線上遊戲(註 2)	—	—	—	—	—	—
發行	—	1,829,365	55,253	—	2,041,452	64,238
勞務(註 2)	—	—	—	—	—	—
商品銷售(註 2)	—	—	—	—	—	—
其他(註 2)	—	—	—	—	—	—
合計	—	1,829,365	55,253	—	2,041,452	64,238

註 1：本公司係專業之資訊軟體開發及營運商，非屬製造業，故無產能之適用。

註 2：線上遊戲之開發、相關週邊商品與服務之價值來自於智慧財，非實體製作產出，尚無產量及產值之適用。

## (六) 最近二年度銷售量值

最近二年度銷售量值表

單位：張；本；新台幣仟元

銷售量值 主要商品 (或部門別)	95 年度				94 年度			
	內銷		外銷		內銷		外銷	
	量	值	量	值	量	值	量	值
線上遊戲	(註 1)	2,402,956	—	—	(註 1)	1,501,065	—	—
發行	1,147,272	166,704	—	—	1,987,091	183,716	—	—
勞務	(註 1)	97,124	—	—	(註 1)	140,017	—	—
商品銷售	(註 2)	110,003	—	—	(註 2)	109,380	—	—
其他	(註 1)	39,880	—	—	(註 1)	30,592	—	—
合計	1,147,272	2,816,667	—	—	1,987,091	1,964,770	—	—

註 1：90 年起業依財團法人中華民國會計研究發展基金會(九一)基秘字第 00 六號函規定，勞務提供完成方予認列，故無銷售量之統計值。

註 2：商品銷售係包含遊戲週邊商品，因其種類繁多且計量單位各異，無法列示總數量。

### 三、從業員工

#### 最近二年度及截至年報刊印日止從業員工資料

96年4月30日

年	度	94年度	95年度	當年度截至 96年4月30日				
員 工 人 數	經理	17	50	52				
	研發	71	93	92				
	管銷	458	447	445				
	合計	546	590	589				
平	均	年	歲	28.48	29.00	29.23		
平	均	服	務	年	資	2.50	2.65	2.71
學 歷 分 布 比 率	博	士	0	1	1			
	碩	士	38	42	40			
	大	學	189	225	226			
	專	科	186	179	180			
	高	中	職	及	以	下	133	143

### 四、環保支出資訊

- (一) 最近年度及截至年報刊印日止，因污染環境所受損失（包括賠償）、處分之總額：無。
- (二) 未來因應對策及可能之支出：無。
- (三) 依本公司行業特性，不受歐盟有害物質限用指令（ROHS）之影響。

### 五、勞資關係

- 1、員工保險：公司為每位員工投保團體保險；範圍涵蓋壽險、意外傷害險、住院醫療險、癌症醫療險、意外醫療險等等保障。
- 2、員工保健計劃：每年一次與健檢機構配合，到公司替員工進行健康檢查。
- 3、餐廳：設有員工休閒中心與咖啡吧。
- 4、福利活動：凡是橘子正職員工，均享有每月免費線上遊戲點數、團體保險、免費機車停車位、公司週邊商品、年度健康檢查、生日假、女性員工不扣薪產檢假八天；以及多項補助諸如：部門聚餐費、員工旅遊補助、三節與生日禮金、結婚補助金、喪葬補助金、住院慰問金、生育補助金、急難救助金等等。
- 5、進修、教育訓練：每年舉辦多場內部訓練課程，並補助員工參加外部訓練課程。

## 6、退休金：

- (1) 本公司自民國 89 年度依勞動基準法之規定訂定「員工退休辦法」，本辦法適用正式員工。
- (2) 自民國 94 年 7 月 1 日起，本公司依據「勞工退休金條例」，訂有確定提撥之退休辦法，適用於本國籍之員工。本公司就員工選擇適用「勞工退休金條例」所訂之勞工退休金制度部分，每月按不低於薪資之 6% 提繳勞工退休金至勞保局員工個人帳戶，員工退休金之支付依員工個人之退休金專戶及累積收益之金額採月退休金或一次退休金方式領取。

本公司向來重視員工福利，且勞資關係十分融洽，並未發生任何勞資糾紛。未來仍將秉持一貫原則，使勞資關係更加穩固和諧，相信可以將勞資問題消弭於無形，故並無因勞資糾紛而產生損失。

## 六、重要契約

截至年報刊印日止，本公司之重要契約如下：

契約性質	當事人	契約起訖期	主要內容	限制條款
軟體授權合約 RO2	Gravity Corporation	上市後起算 三年到期	軟體授權	授權地區為台灣、香港、澳門
軟體授權合約 跑跑卡丁車	Nexon Corporation	上市後起算 二十四個月到期	軟體授權	授權地區為台灣、香港
軟體授權合約 楓之谷	Nexon Corporation	上市後起算 二十四個月到期	軟體授權	授權地區為台灣
軟體授權合約 天堂之續約	NCsoft Corporation	三年	軟體授權	授權地區為台灣、香港、澳門
終止合資契約	NCsoft Corporation	95.12.27	終止與 NCsoft Corporation 之合資關係	
股份買賣合約	NCsoft Corporation	95.12.27	我方將持有吉恩立之部份股份（36%）出售予 NCsoft。	
機房租用合約	中華電信股份有限公司	95.06.01 至 96.05.30 止	我方租用中華電信網路資料中心(IDC)機房獨立空間，及新世代用戶光纖網路。	
電子商務經銷合約	城市通路股份有限公司	95.09.01 至 97.08.31 止	我方提供他方當事人網路銷售機制，以利其進行電子商務交易銷售事宜。	
經銷合約	大智通文化行銷股份有限公司	94.01.01 至 94.12.31 止 如期限屆滿前，無書面通知修正或終止，視為自動延長一年，以後依此類推。	代理經銷。	
經銷合約	尼奧科技有限公司	96.01.01 至 96.12.31 止	授權我方於中華民國地區便利商店通路獨家經銷相關網路遊戲服務產品之權利。	
經銷合約	捷達威數位科技股份有限公司	96.01.01 至 96.12.31 止	代理經銷。	
虛擬通路合約	和信電訊股份有限公司	92.05.15 至 93.05.14 止 約滿前三十日任一方有反對續約之表示外，合約自動延展一年，爾後亦同	提供行動電話系統，提供 GASH 點數儲值服務。	
虛擬通路合約	東信電訊股份有限公司	93.03.01 至 94.06.30 止 約滿前一個月，雙方若未通知不再續約，則合約自動延一年，其後亦同。	由合約他方當事人提供「小額付費機制」之代收代付營業項目，供我方所推出之 GASH 點數使用。	
虛擬通路合約	中華電信股份有限公司行動通信分公司	93.08.15 至 94.08.14 止 約滿前三個月雙方未提 止約通知，視同續約一 年，其後亦同	由合約他方當事人提供 小額付款平台及相關設 備。	
虛擬通路合約	聯邦銀行	93.08.13 生效，未有約 定終止期限。	信用卡付費。	

## 陸、財務概況

### 一、最近五年度簡明資產負債表及損益表

#### (一) 簡明資產負債表及損益表

##### 1、簡明資產負債表

單位：新台幣仟元

項目	年度	最近五年度財務資料					當年度截至 96年3月31 日財務資料
		91年	92年	93年	94年	95年	
流動資產		2,070,724	1,585,789	1,569,274	1,681,649	1,748,642	1,807,474
基金及投資		635,050	544,060	682,850	532,043	538,738	531,685
固定資產		654,988	690,283	633,456	636,134	515,450	500,580
無形資產		-	-	-	-	-	-
其他資產		377,178	389,180	210,617	184,786	342,132	384,356
資產總額		3,737,940	3,247,610	3,096,197	3,034,612	3,144,962	3,224,095
流動負債	分配前	617,618	438,189	585,971	680,604	805,433	790,398
	分配後	650,025	438,189	585,971	680,604	962,526(註2)	947,491(註2)
長期負債		148,677	192,360	189,818	313,634	25,000	-
其他負債		20,259	29,668	3,279	4,810	3,171	1,826
負債總額	分配前	786,554	660,217	779,068	999,048	833,604	792,224
	分配後	818,961	660,217	779,068	999,048	990,697(註2)	949,317
股本		1,080,270	1,587,997	1,539,897	1,518,787	1,468,787	1,468,787
資本公積		1,390,861	1,390,861	1,365,837	1,065,027	736,387	736,387
保留盈餘	分配前	693,640	(113,448)	(291,201)	(267,318)	241,323	358,777
	分配後	153,506	(113,448)	(291,201)	(267,318)	189(註2)	117,643(註2)
金融商品未實現損益		-	-	-	-	65	(45)
累積換算調整數		11,841	24,123	21,810	21,208	20,561	23,730
未認列為退休金成本之淨損失		-	-	-	-	-	-
股東權益總額	分配前	2,951,386	2,587,393	2,317,129	2,035,564	2,311,358	2,431,871
	分配後	2,918,979	2,587,393	2,317,129	2,035,564	2,154,265(註2)	2,274,778(註2)

註1：上列各項年度財務資料均經會計師查核簽證或核閱

註2：上開95年度盈餘分配業於民國96年4月25日經董事會決議，惟尚未經股東會通過。

2、簡明損益表

單位：新台幣仟元

項 目	年 度	最近五年度財務資料					當年度截至 96年3月31日 財務資料
		91 年	92 年	93 年	94 年	95 年	
營業收入		2,324,966	1,903,584	1,941,151	1,852,468	2,687,614	721,239
營業毛利		1,452,660	893,622	1,005,492	927,192	1,259,902	361,486
營業損益		871,497	203,161	376,241	227,458	466,123	148,476
營業外收入及利益		16,879	20,778	29,438	47,424	44,269	24,249
營業外費用及損失		154,942	497,221	663,463	480,863	173,669	24,981
繼續營業部門 稅前損益		733,434	(273,282)	(257,784)	(205,981)	336,723	147,744
繼續營業部門 損益		686,078	(245,560)	(167,744)	(260,033)	434,711	118,079
停業部門損益		-	-	-	-	-	-
非常損益		-	-	-	-	-	-
會計原則變動 之累積影響數		-	-	-	-	-	-
本期損益		686,078	(245,560)	(167,744)	(260,033)	434,711	118,079
每股盈餘(虧損)(註2)		4.83	(1.53)	(1.06)	(1.70)	2.99	0.83

註1：上列各項年度財務資料均經會計師查核簽證或核閱。

註2：係按當年度流通在外加權平均股數並追溯調整歷年來因盈餘轉增資而增加之股數計算之每股盈餘。

註3：上開95年度盈餘分配業於民國96年4月25日經董事會決議，惟尚未經股東會通過。

(二) 最近五年度簽證會計師姓名及查核意見

簽證年度	會計師事務所名稱	會計師姓名	查核意見
91 年	資誠會計師事務所	陳永清、葉冠奴	修正式無保留意見
92 年	資誠會計師事務所	陳永清、支秉鈞	修正式無保留意見
93 年	資誠會計師事務所	黎昌州、支秉鈞	修正式無保留意見
94 年	資誠會計師事務所	葉冠奴、支秉鈞	修正式無保留意見
95 年	資誠會計師事務所	葉冠奴、支秉鈞	修正式無保留意見

## 二、最近五年度財務分析

分析項目 (註 1)	年 度	最近五年度財務分析					當年度截至 96年3月31日	
		91年	92年	93年	94年	95年		
財務結構 (%)	負債占資產比率	21.03	20.33	25.16	32.92	26.51	24.57	
	長期資金占固定資產比率	470.30	402.70	395.76	369.29	453.27	485.81	
償債能力%	流動比率	335.28	361.90	267.81	247.08	217.11	228.68	
	速動比率	323.24	354.78	257.82	238.25	206.85	221.29	
	利息保障倍數	9,301.28	(3,161.51)	(3,669.87)	(1,892.46)	3,911.67	18,754.55	
經營能力	應收款項週轉率 (次)	4.33	2.92	3.17	3.13	3.67	3.42	
	平均收現日數	84.30	125.00	115.25	116.73	99.46	106.73	
	存貨週轉率 (次)	18.52	26.73	30.31	28.99	35.96	29.70	
	應付款項週轉率 (次)	6.27	6.81	7.39	6.81	9.18	6.71	
	平均銷貨日數	19.71	13.66	12.04	12.59	10.15	12.29	
	固定資產週轉率 (次)	3.55	2.76	2.93	2.92	5.21	5.76	
	總資產週轉率 (次)	0.63	0.59	0.61	0.60	0.85	0.89	
獲利能力	資產報酬率 (%)	27.09	(6.85)	(5.13)	(8.23)	14.28	14.91	
	股東權益報酬率 (%)	33.68	(8.87)	(6.84)	(11.95)	20.00	19.92	
	占實收 資本比率 (%)	營業利益	80.67	12.79	24.43	14.98	31.74	40.43
		稅前純益	67.89	(17.21)	(16.74)	(13.56)	22.93	40.24
	純益率 (%)	29.51	(12.90)	(8.64)	(14.04)	16.17	16.37	
	每股盈餘 (元) (註 3)	4.83	(1.53)	(1.06)	(1.70)	2.99	0.83	
現金流量	現金流量比率 (%)	118.00	88.01	117.72	63.24	77.10	45.75	
	現金流量允當比率 (%)	61.89	63.27	72.99	71.31	80.40	90.04	
	現金再投資比率 (%)	31.68	12.62	23.99	15.30	23.01	12.89	
槓桿度	營運槓桿度	1.07	1.37	1.00	1.00	1.00	1.00	
	財務槓桿度	1.01	1.04	1.02	1.05	1.02	1.01	

請說明最近二年度各項財務比率變動原因。(若增減變動未達 20% 者可免分析)

1. 長期資金占固定資產比率：係因本期資本支出減少所致。
2. 利息保障倍數：係因本期稅前淨利增加及利息費用減少所致。
3. 應收款項週轉率：係因本期營業收入大幅增加所致。
4. 平均收現日數：係因本期應收款項週轉率提高所致。
5. 存貨週轉率：係因本期營業成本大幅增加所致。
6. 應付款項週轉率：係因本期營業成本大幅增加所致。
7. 固定資產週轉率：係因本期營業收入大幅增加及資本支出減少所致。
8. 總資產週轉率：係因本期營業收入大幅增加所致。
9. 資產報酬率：係因本期稅後淨利增加所致。
10. 股東權益報酬率：係因本期稅後淨利增加所致。
11. 營業利益占實收資本比率：係因本期營業利益增加及註銷庫藏股所致。
12. 稅前純益占實收資本比率：係因本期稅前純益增加及註銷庫藏股所致。
13. 純益率：係因本期稅後淨利增加所致。
14. 每股盈餘：係因本期稅後淨利增加所致。
15. 現金流量比率：係因本期營業活動淨現金流入增加所致。
16. 現金再投資比率：係因本期營業活動淨現金流入增加所致。

註 1：上列各項年度財務資料均經會計師查核簽證或核閱。

註 2：年報本表末端，應列示如下之計算公式：

註 3：上開 95 年度盈餘分配業於民國 96 年 4 月 25 日經董事會決議，惟尚未經股東會通過。



財務分析計算公式如下：

1、財務結構

(1) 負債占資產比率 = 負債總額 / 資產總額。

(2) 長期資金占固定資產比率 = (股東權益淨額 + 長期負債) / 固定資產淨額。

2、償債能力

(1) 流動比率 = 流動資產 / 流動負債。

(2) 速動比率 = (流動資產 - 存貨 - 預付費用) / 流動負債。

(3) 利息保障倍數 = 所得稅及利息費用前純益 / 本期利息支出。

3、經營能力

(1) 應收款項(包括應收帳款與因營業而產生之應收票據)週轉率 = 銷貨淨額 / 各期平均應收款項(包括應收帳款與因營業而產生之應收票據)餘額。

(2) 平均收現日數 = 365 / 應收款項週轉率。

(3) 存貨週轉率 = 銷貨成本 / 平均存貨額。

(4) 應付款項(包括應付帳款與因營業而產生之應付票據)週轉率 = 銷貨成本 / 各期平均應付款項(包括應付帳款與因營業而產生之應付票據)餘額。

(5) 平均銷貨日數 = 365 / 存貨週轉率。

(6) 固定資產週轉率 = 銷貨淨額 / 固定資產淨額。

(7) 總資產週轉率 = 銷貨淨額 / 資產總額。

4、獲利能力

(1) 資產報酬率 = [稅後損益 + 利息費用 × (1 - 稅率)] / 平均資產總額。

(2) 股東權益報酬率 = 稅後損益 / 平均股東權益淨額。

(3) 純益率 = 稅後損益 / 銷貨淨額。

(4) 每股盈餘 = (稅後淨利 - 特別股股利) / 加權平均已發行股數。(註 4)

5、現金流量

(1) 現金流量比率 = 營業活動淨現金流量 / 流動負債。

(2) 淨現金流量允當比率 = 最近五年度營業活動淨現金流量 / 最近五年度(資本支出 + 存貨增加額 + 現金股利)。

(3) 現金再投資比率 = (營業活動淨現金流量 - 現金股利) / (固定資產毛額 + 長期投資 + 其他資產 + 營運資金)。(註 5)

6、槓桿度：

(1) 營運槓桿度 = (營業收入淨額 - 變動營業成本及費用) / 營業利益(註 6)。

(2) 財務槓桿度 = 營業利益 / (營業利益 - 利息費用)。

註 4：上開每股盈餘之計算公式，在衡量時應特別注意下列事項：

1、以加權平均普通股股數為準，而非以年底已發行股數為基礎。

2、凡有現金增資或庫藏股交易者，應考慮其流通期間，計算加權平均股數。

3、凡有盈餘轉增資或資本公積轉增資者，在計算以往年度及半年度之每股盈餘時，應按增資比例追溯調整，無庸考慮該增資之發行期間。

4、若特別股為不可轉換之累積特別股，其當年度股利(不論是否發放)應自稅後淨利減除、或增加稅後淨損。特別股若為非累積性質，在有稅後淨利之情況，特別股股利應自稅後淨利減除；如為虧損，則不必調整。

註 5：現金流量分析在衡量時應特別注意下列事項：

1、營業活動淨現金流量係指現金流量表中營業活動淨現金流入數。

2、資本支出係指每年資本投資之現金流出數。

3、存貨增加數僅在期末餘額大於期初餘額時方予計入，若年底存貨減少，則以零計算。

4、現金股利包括普通股及特別股之現金股利。

5、固定資產毛額係指扣除累計折舊前之固定資產總額。

註 6：發行人應將各項營業成本及營業費用依性質區分為固定及變動，如有涉及估計或主觀判斷，應注意其合理性並維持一致。

### 三、九十五年年度財務報告之監察人審查報告

遊戲橘子數位科技股份有限公司

#### 監察人審查報告書

茲 准

董事會造送本公司九十五年年度財務報表，業經資誠會計師事務所查核竣事，認為足以允當表達本公司之財務狀況、經營成果與現金流量情形。連同營業報告書、盈餘分配議案，經本監察人審查，認為尚無不合，爰依公司法第二一九條之規定，報請 鑒核。

此 致

遊戲橘子數位科技股份有限公司九十六年股東常會

監察人：曲家林



中 華 民 國 九 十 六 年 四 月 二 十 五 日

#### 四、九十五年度財務報表



### 資誠會計師事務所

台北市基隆路一段333號27樓  
27/F 333 Keelung Rd., Sec. 1,  
Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel : (02)2729-6666  
Fax: (02)2757-6371

#### 會計師查核報告

(96)財審報字第 06002044 號

遊戲橘子數位科技股份有限公司 公鑒：

遊戲橘子數位科技股份有限公司民國九十五年及九十四年十二月三十一日之資產負債表，暨民國九十五年及九十四年一月一日至十二月三十一日之損益表、股東權益變動表及現金流量表，業經本會計師查核竣事。上開財務報表之編製係管理階層之責任，本會計師之責任則為根據查核結果對上開財務報表表示意見。遊戲橘子數位科技股份有限公司民國九十五年度與九十四年度採權益法評價之部分長期股權投資係依該等公司所委任會計師查核之財務報表評價而得，本會計師並未查核該等財務報表。民國九十五年及九十四年度依據其他會計師查核之財務報表所認列之投資損失分別為 58,689 仟元與 207,289 仟元。截至民國九十五年及九十四年十二月三十一日止，該等長期股權投資金額分別為 539,659 仟元與 492,774 仟元。另如財務報表附註十一所述，遊戲橘子數位科技股份有限公司民國九十五年度所揭露被投資公司相關之資訊，部分係依被投資公司所委任其他會計師查核之財務報表所編製，並未經本會計師查核。

本會計師係依照「會計師查核簽證財務報表規則」及中華民國一般公認審計準則規劃並執行查核工作，以合理確信財務報表有無重大不實表達。此項查核工作包括以抽查方式獲取財務報表所列金額及所揭露事項之查核證據、評估管理階層編製財務報表所採用之會計原則及所作之重大會計估計，暨評估財務報表整體之表達。本會計師相信此項查核工作及其他會計師之查核報告可對所表示之意見提供合理之依據。

依本會計師之意見，基於本會計師之查核結果及其他會計師之查核報告，第一段所述財務報表在所有重大方面係依照「證券發行人財務報告編製準則」、「商業會計法」、「商業會計處理準則」及中華民國一般公認會計原則編製，足以允當表達遊戲橘子數位科技股份有限公司民國九十五年及九十四年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十五年及九十四年一月一日至十二月三十一日之經營成果與現金流量。

如財務報表附註三及四(十一)所述，遊戲橘子數位科技股份有限公司自民國九十三年第四季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理準則。此項會計原則變動使民國九十四年十二月三十一日之總資產及股東權益減少 321,770 仟元，惟對民國九十四年度損益未造成影響。

如財務報表附註四(十一)所述，遊戲橘子數位科技股份有限公司民國九十四年度因市場策略之調整而進行產品效益評估，發現部分資產帳面價值發生減損，致認列相關減損損失 176,610 仟元。

遊戲橘子數位科技股份有限公司已編製民國九十五年及九十四年度合併財務報表，並經本會計師出具修正式無保留意見查核報告，備供參考。

資 誠 會 計 師 事 務 所

會 計 師：

葉冠姝

葉冠姝



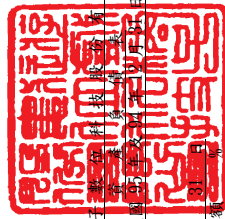
支秉鈞

支秉鈞



前財政部證期會：(88)台財證(六)第 95577 號  
核准簽證文號：(88)台財證(六)第 16120 號

民 國 九 十 六 年 四 月 四 日



遊戲橘子網路娛樂股份有限公司

民國九十六年四月五日

單位：新台幣仟元

	95年12月31日	94年12月31日	95年12月31日	94年12月31日
	金額	金額	金額	金額
<b>資 產</b>				
1100 現金及約當現金(附註四(一))	750,636	24	30,000	1
1120 應收票據淨額(附註四(二))	112,633	4	59,166	2
1130 應收票據 - 關係人(附註五(二))	1,611	-	89,900	3
1140 應收帳款淨額(附註四(三))	643,894	20	94,037	3
1150 應收帳款 - 關係人淨額(附註五(二))	975	-	20,375	1
1160 其他應收款(附註四(四))	129,543	4	127,465	4
1180 其他應收款 - 關係人(附註五(二))	26,718	1	130,255	5
1190 其他金融資產 - 流動(附註六)	-	-	34,912	1
120X 存貨(附註四(五))	22,284	1	59,823	2
1250 預付費用	8,470	-	-	-
1286 遞延所得稅資產 - 流動(附註四(十四))	51,878	2	28,769	1
11XX 流動資產合計	1,748,642	56	680,604	23
基金及投資淨額				
以成本衡量之金融資產 - 非流動(附註四(六))	-	-	7,102	1
1480 球權益法之長期股權投資(附註四(七)及九)	538,738	17	313,634	10
14XX 基金及投資合計	538,738	17	313,634	10
固定資產(附註四(八)及六)				
成本				
1501 土地	147,751	5	4,768	-
1521 房屋及建築	151,961	5	42	-
1531 機器設備	533,073	17	4,810	-
1551 運輸設備	-	-	999,048	33
1561 辦公設備	27,087	1	-	-
1631 租賃改良	13,790	-	-	-
1681 其他設備	60	-	-	-
15XX 成本及重估增值	873,722	28	1,518,787	50
15X9 減：累計折舊	359,072	(12)	1,037,644	34
1670 未完工程及預付設備款	800	-	27,162	1
15XX 固定資產淨額	515,450	16	221	-
其他資產 - 淨額				
1820 存出保證金	6,280	-	267,318	(9)
1830 遞延費用(附註四(十))	162,859	5	65	-
1860 遞延所得稅資產 - 非流動(附註四(十四))	172,993	6	20,561	1
18XX 其他資產合計	342,132	11	(302,140)	(10)
資產總計	3,144,962	100	3,034,612	100
<b>負債及股東權益</b>				
流動負債				
短期借款(附註四(十二))	2100	25	805,433	26
應付票據	2120	3	25,000	1
應付票據 - 關係人(附註五(二))	2130	-	7,166	-
應付帳款	2140	16	833,604	27
應付所得稅(附註四(十四))	2160	-	-	-
應付費用	2170	7	3,129	-
其他應付款項 - 關係人(附註五(二))	2190	2	42	-
其他應付款項	2210	1	3,171	-
預收款項	2260	-	833,604	27
一年或一營業週期內到期長期負債	2270	-	-	-
(附註四(十三))	2280	1	-	-
其他流動負債	21XX	55	1,468,787	47
流動負債合計	2420	1	1,468,787	47
長期借款(附註四(十三))	24XX	17	736,166	23
長期負債合計	2810	18	736,166	23
其他負債	2820	-	-	-
應計退休金負債(附註四(十五))	28XX	5	221	-
存入保證金	28XX	5	241,323	8
其他負債合計	2XX	18	241,323	8
負債總計	3110	22	2,311,388	73
股東權益				
股本(附註一及四(十六))	3210	2	21,208	1
普通股股本	3211	2	155,765	(5)
資本公積(附註四(十七))	3220	2	2,311,388	73
普通股溢價	3240	36	-	-
庫藏股票交易(附註四(二十一))	3350	-	-	-
處分資產增益	3450	-	65	-
保留盈餘	3420	4	20,561	1
(附註四(十四))	3510	2	(155,765)	(5)
股東權益其他調整項目	3XX	6	2,311,388	73
金融商品之未實現損益	3XX	6	2,035,564	67
累積換算調整數	1XX	100	3,144,962	100
庫藏股票(附註四(二十一))				
股東權益總計				
重大承諾事項及或有負債(附註七)				
重大期後事項(附註九)				
負債及股東權益總計				



會計主管：蘇信泓



經理人：劉柏園



董事長：劉柏園

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所葉冠斌、支秉鈞會計師民國九十六年四月四日查核報告。





  
 遊戲橘子數位科技股份有限公司  
 現金流量表  
 民國95年及94年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	95	年	度	94	年	度
<b>營業活動之現金流量</b>						
本期淨利(損)	\$	434,711		(\$		260,033)
調整項目						
處分投資利得	(	15,700)		(		9,630)
呆帳費用及備抵銷貨退回提列(迴轉數)		12,372				11,517
存貨跌價及呆滯準備提列數及沖銷數		3,532		(		863)
折舊費用及各項攤提		208,198				203,423
處份固定資產(利益)損失	(	92)				466
採權益法認列之投資損失		131,446				363,870
以成本衡量之金融資產-非流動認列投資損失		12,551				14,295
遞延費用轉列減損損失		-				39,941
遞延費用轉列其他損失		4,932				-
商譽轉列減損損失數		-				36,162
資產及負債科目之變動						
應收票據	(	27,817)		(		14,185)
應收票據-關係人		872		(		2,483)
應收帳款	(	159,426)				18,060
應收帳款-關係人		400				467
其他應收款		81,862		(		94,735)
其他應收款-關係人		20,217		(		10,947)
存貨	(	11,390)		(		4,191)
預付費用		584				3,866
遞延所得稅資產	(	138,759)				39,534
應付票據		9,469				13,935
應付票據-關係人		3,885				88,900
應付帳款	(	4,752)				20,598
應付所得稅		23,939				1,790
應付費用		18,107				26,671
其他應付款項		8,302				16,615
其他應付款項-關係人	(	16,305)		(		38,262)
預收款項		21,392		(		35,218)
其他流動負債		64		(		644)
應計退休金負債	(	1,639)				1,523
營業活動之淨現金流入		<u>620,955</u>				<u>430,442</u>

(續次頁)



遊戲橘子數位科技股份有限公司

現金流量表

民國95年及94年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	95年	94年
<b>投資活動之現金流量</b>		
購買交易目的之金融資產-債券型基金價款	(\$ 2,583,000)	(\$ 2,882,700)
處分交易目的之金融資產-債券型基金價款	2,589,100	2,892,330
其他應收款-關係人減少	1,559	-
其他金融資產-流動減少(增加)	30,000	(30,000)
取得採權益法之長期股權投資-子公司現金增資	(172,244)	(271,408)
處分長期投資價款	28,000	-
購置固定資產價款	(31,054)	(154,125)
處分固定資產價款	4,814	3,579
遞延費用增加數	(100,325)	(114,912)
存出保證金(增加)減少	(139)	2,589
投資活動之淨現金流出	(233,289)	(554,647)
<b>融資活動之現金流量</b>		
短期借款(減少)增加	(30,000)	30,000
長期借款(減少)增加	(197,403)	96,355
存入保證金增加	-	8
購入庫藏股	(155,765)	(13,645)
融資活動之淨現金(流出)流入	(383,168)	112,718
本期現金及約當現金增加(減少)	4,498	(11,487)
期初現金及約當現金餘額	746,138	757,625
期末現金及約當現金餘額	\$ 750,636	\$ 746,138
<b>現金流量資訊之補充揭露</b>		
本期支付利息	\$ 9,334	\$ 9,851
本期支付所得稅	\$ 16,831	\$ 14,678
<b>僅有部份現金支出之投資活動</b>		
購置固定資產	\$ 30,551	\$ 151,835
減:期末應付設備款	(2,091)	(2,594)
加:期初應付設備款	2,594	4,884
本期支付現金	\$ 31,054	\$ 154,125

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所  
葉冠姮、支秉鈞會計師民國九十六年四月四日查核報告。

董事長：劉柏園



經理人：劉柏園



會計主管：蘇信泓



遊 戲 橘 子 數 位 科 技 股 份 有 限 公 司

財 務 報 表 附 註

民 國 95 年 及 94 年 12 月 31 日

單位：新台幣仟元  
(除特別註明者外)

一、公司沿革

本公司設立於民國 84 年 6 月，並於同年開始營業。於民國 88 年經董事會決議變更公司名稱為遊戲橘子數位科技股份有限公司。經多次增資及減資後，截至民國 95 年 12 月 31 日止，額定股本為\$2,500,000(包含員工認股權證 15,000 仟股)，實收資本額為\$1,468,787，主要營業項目為資訊軟體服務、電視節目製作及雜誌出版等。截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司員工人數為 591 人。

二、重要會計政策之彙總說明

本公司財務會計報表係依「證券發行人財務報告編製準則」、「商業會計法」、「商業會計處理準則」及中華民國一般公認會計原則編製，重要會計政策彙總說明如下：

(一)資產負債區分流動及非流動之分類標準

1. 資產符合下列條件之一者，列為流動資產；資產不屬於流動資產者為非流動資產：
  - (1)因營業所產生之資產，預期將於正常營業週期中變現、消耗或意圖出售者。
  - (2)主要為交易目的而持有者。
  - (3)預期於資產負債表日後十二個月內將變現者。
  - (4)現金或約當現金，但於資產負債表日後逾十二個月用以交換、清償負債或受有其他限制者除外。
2. 負債符合下列條件之一者，列為流動負債；負債不屬於流動負債者為非流動負債：
  - (1)因營業而發生之債務，預期將於正常營業週期中清償者。
  - (2)主要為交易目的而發生者。
  - (3)須於資產負債表日後十二個月內清償者。
  - (4)不能無條件延期至資產負債表日後逾十二個月清償之負債。

## (二) 外幣交易

本公司之會計記錄係以新台幣為記帳單位；外幣交易事項係按交易當日期匯率折算成新台幣入帳，其與實際收付時之兌換差異，列為當期損益。期末並就外幣資產負債餘額，依資產負債表日之即期匯率予以調整，因調整而產生之兌換差額列為當期損益。

## (三) 公平價值變動列入損益之金融資產

1. 屬權益性質者係採交易日會計；屬債務性質、受益憑證及衍生性商品者係採交割日會計，於原始認列時，將金融商品以公平價值衡量。
2. 公平價值變動列入損益之金融資產係以公平價值評價且其價值變動列為當期損益。上市/上櫃股票、封閉型基金及存託憑證係以資產負債表日公開市場之收盤價為公平價值。開放型基金係以資產負債表日該基金淨資產價值為公平價值。
3. 民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度之會計處理詳附註三。

## (四) 以成本衡量之金融資產

1. 係採交易日會計，於原始認列時，將金融商品以公平價值衡量，並加計取得或發行之交易成本。
2. 以成本衡量之金融資產若有減損之客觀證據，則認列減損損失，此減損金額不予迴轉。
3. 民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度之會計處理詳附註三。

## (五) 備抵呆帳

係依據過去實際發生呆帳之經驗，衡量資產負債表日應收票據、應收帳款(含關係人)等各項債權之帳齡分析及其收回可能性，予以評估提列。

## (六) 存貨

採永續盤存制，以取得成本為入帳基礎，成本之計算採加權平均法計算。期末存貨除就呆滯部份提列備抵呆滯損失外，採成本與市價孰低法評價，比較成本與市價孰低時，採總額法比較並以淨變現價值為市價。

## (七) 採權益法之長期股權投資

1. 持有被投資公司有表決權股份比例達 20% 以上或具有重大影響力者，採權益法評價。投資成本與股權淨值之差額，如屬投資成本超過所取得可辨認淨資產公平價值，將超過部分列為商譽，並於每年定期執行減損測試，以前年度攤銷者，不再追溯調整。
2. 海外投資按權益法評價時，被投資公司財務報表轉換所產生之「累積換算調整數」，本公司依持股比例認列之，並作為本公司股東權益之調整項目。

3. 被投資公司增減股數時，若各股東非按原比例認購或減少股數致使投資比例發生變動，並因而使投資之股權淨值發生增減，其結果應調整資本公積及長期投資；前項調整如應借記資本公積，而帳上由長期投資所產生之資本公積餘額不足時，其差額借記保留盈餘。
4. 自民國 94 年 1 月 1 日起，本公司依修訂後之財務會計準則公報第七號「合併財務報表」之規定，凡長期股權投資占被投資公司有表決權之直接、間接持有股數超過 50%之子公司或對被投資公司有控制能力者，均列入合併報表之編製。
5. 採權益法之長期投資有關資產減損之會計處理請詳附註二(十一)之說明。

(八) 固定資產

1. 以取得成本為入帳基礎，折舊按估計經濟耐用年限，加計一年殘值採平均法提列。各項資產之耐用年數除房屋及建築為 55 年及租賃改良依租約年限攤提外，餘固定資產為 3~5 年。
2. 出售、汰換或報廢時，成本及累積折舊皆自各相關科目沖銷，所發生之出售損益及報廢損失，列為當期營業外收支。
3. 凡支出效益及於以後各期之重大改良或大修支出列為資本支出，經常性維護或修理支出則列為當期費用。
4. 有關資產減損之會計處理請詳附註二(十一)之說明。

(九) 遞延費用

1. 電腦應用軟體版權以取得成本為入帳基礎，並按其估計效益年數採平均法攤銷。
2. 代理權係取得線上遊戲軟體代理權所支出之預付權利金，以取得成本為入帳基礎，於日後線上遊戲正式上市後按合約期限攤提或依營收一定比例需支付開發廠商權利金時沖轉。
3. 有關資產減損之會計處理請詳附註二(十一)之說明。

(十) 其他無形資產

1. 係遊戲開發軟體技術授權金，以取得成本為入帳基礎，並按其估計效益年數採平均法攤銷。此授權金可扣抵未來依銷售額 2% 計算之應付權利金。
2. 有關資產減損之會計處理請詳附註二(十一)之說明。

(十一) 非金融資產減損

1. 本公司所擁有資產當環境變更或某事件發生而顯示其可回收金額低於其帳面價值時，公司應認列減損損失。可回收金額是指一項資產的淨公平價值或其使用價值，兩者較高者。淨公平價值是指一項資產在公平交易的情況下可收到的淨處分金額，而使用價值是指將一項資產在未來可使用年限內可產生的預計現金流量予以折現計算。
2. 當以前年度認列資產減損的情況不再存在時，則在以前年度提列損失金額的範圍內予以迴轉。惟已認列之商譽減損損失不予迴轉。

(十二) 員工認股權證

本公司對於員工認股權證之給與日或員工認股權計劃之修正日於民國93年1月1日(含)以後者，係依財團法人中華民國會計研究發展基金會民國92年3月17日(92)基秘字第072號函「員工認股權證之會計處理」之規定，有關酬勞性員工認股選擇權計劃係採用內含價值法認列員工酬勞成本，並揭露採用公平價值法之擬制本期淨利及每股盈餘資訊。

(十三) 遞延所得稅資產及所得稅費用

1. 本公司依財務會計準則公報第22號「所得稅之會計處理準則」之規定，對於所得稅之計算作跨期間之所得稅分攤，即對於應課稅暫時性差異所產生之所得稅影響數認列為遞延所得稅負債，與將可減除暫時性差異所產生之所得稅影響數認列為遞延所得稅資產，再評估其遞延所得稅資產之可實現性，認列其備抵評價金額。
2. 本公司所得稅抵減之會計處理依財務會計準則公報第十二號『所得稅抵減之會計處理準則』之規定處理，因購置設備或技術、研究發展、人才培訓及股權投資等所產生之所得稅抵減採當期認列法處理。
3. 以前年度溢低估之所得稅，列為當期所得稅費用之調整項目。
4. 自87年度「兩稅合一制度」實施後，當年度盈餘於次年度經股東會決議未作分配者，就該未分配盈餘加徵10%之營利事業所得稅，列為股東會決議年度之所得稅費用。
5. 自95年1月1日起施行「所得稅基本稅額條例」，依前開條例規定計算之一般所得稅額高於或等於基本稅額者，則當年度應繳納之所得稅，應按所得稅法及其他相關法律規定計算認定之；反之，一般所得稅額低於基本稅額者，其應繳納之所得稅，除按所得稅法及其他相關法律計算認定外，應另就基本稅額與一般所得稅額之差額認定之。前開差額，不得以其他法律規定之投資抵減稅額減除之。

#### (十四) 退休金

1. 退休金辦法屬確定給付退休辦法者，係依據精算結果認列淨退休金成本，淨退休金成本包括當期服務成本、利息成本、基金資產之預期報酬及未認列過渡性淨給付義務與退休金損益之攤銷數。未認列過渡性淨給付義務按 15 年攤提。
2. 退休金辦法屬確定提撥退休辦法者，則依權責發生基礎將應提撥之退休基金數額認列為當期之退休金成本。

#### (十五) 庫藏股票

1. 本公司收回已發行股票時，其屬買回者，將所支付之成本列為股東權益之減項。
2. 本公司處分庫藏股票時，若處分價格高於帳面價值，其差額作為「資本公積－庫藏股票交易」之加項；若處分價格低於帳面價值，其差額應沖抵同種類庫藏股票交易所產生之資本公積，如有不足，則沖抵保留盈餘。
3. 本公司註銷庫藏股票時，除依帳面價值沖抵「庫藏股票」外，並按股權比例沖抵「資本公積－股票發行溢價」與「股本」。庫藏股票之帳面價值如高於面值與股票發行溢價之合計數時，其差額沖抵同種類庫藏股票所產生之資本公積，如有不足，再作為「保留盈餘」之減項；庫藏股票之帳面價值如低於面值與股票發行溢價之合計數，其差額則作為同種類庫藏股票交易所產生之資本公積之加項。
4. 庫藏股票之帳面價值係按加權平均法計算。

#### (十六) 收入、成本及費用認列方法

1. 開發以供出售之電腦軟體相關支出，在建立技術可行性以前所發生之成本列為研究發展費用。
2. 線上遊戲時數卡之銷售收入係於商品出貨時予以遞延，並於服務履行期間認列為收入。
3. 套裝軟體及其他商品係於商品出貨時認列為收入。
4. 可能發生之銷貨退回於銷貨時估計入帳。
5. 相關成本配合收入於發生時承認。費用則依權責發生制於發生時認列為當期費用。

### (十七) 每股盈餘

1. 本公司之基本每股盈餘係以本期純益除以加權平均流通在外股數計算之；稀釋每股盈餘則假設所有具稀釋作用之潛在普通股均於期初即轉換為普通股且流通在外，並調整其因轉換而產生之收入與費用後計算之。
2. 本公司之潛在普通股係指員工認股選擇權，計算認股權之稀釋作用係採庫藏股票法。

### (十八) 會計估計

本公司於編製財務報表時，業已依照中華民國一般公認會計原則之規定，對財務報表所列之金額及或有事項，作必要之衡量、評估與揭露，其中包括若干假設及估計之採用，惟該等假設及估計與實際結果可能存有差異。

## 三、會計變動之理由及其影響

### (一) 非金融資產減損

本公司自民國九十三年第四季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理準則。此項會計原則變動已於民國九十三年度認列相關減損損失。

### (二) 商譽停止攤銷

本公司自民國九十五年一月一日起，採用新發布財務會計準則公報第一號、第五號、第七號、第二十五號及第三十五號有關商譽停止攤銷之會計處理。此項會計原則變動使民國九十五年度淨利增加\$7,091，每股盈餘增加0.0508元。

### (三) 金融商品

1. 本公司自民國九十五年一月一日起，採用新發布財務會計準則公報第三十四號及第三十六號有關金融商品之會計處理。民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度財務報表之部分科目業已依據證券發行人財務報告編製準則及財務會計準則公報第三十四號及第三十六公報規定予以重分類。

2. 民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度原帳列科目之會計處理如下：

(1) 短期投資：

短期投資係以原始取得成本為入帳基礎，成本之計算採加權平均法，期末並按成本與市價孰低法評價，跌價損失列入當期損益。比較成本與市價時，採總額比較法。上市公司股票及封閉型基金係以會計期間最末一個月公開市場平均收盤價為市價，開放型或平衡型基金則按其資產負債表日每股淨值為市價。

(2) 採成本法之長期股權投資：

持有普通股股權比例在 20% 以下且對被投資公司無重大影響力者，如被投資公司為上市(櫃)公司，期末按成本與市價孰低法評價，市價低於成本而產生之未實現跌價損失列為股東權益減項；如被投資公司為非上市(櫃)公司，按成本法評價，但若有充分之證據顯示投資之價值已減損，且回復希望甚小時，則承認投資損失，並認列為當期損失。

3. 此項會計原則變動對本公司並無影響。

四、重要會計科目之說明

(一) 現金及約當現金

	95年12月31日	94年12月31日
庫存現金	\$ 504	\$ 443
銀行存款	750,132	745,695
	<u>\$ 750,636</u>	<u>\$ 746,138</u>

(二) 應收票據淨額

	95年12月31日	94年12月31日
應收票據	\$ 112,649	\$ 84,832
減：備抵呆帳	( 16)	( 16)
	<u>\$ 112,633</u>	<u>\$ 84,816</u>

(三) 應收帳款淨額

	95年12月31日	94年12月31日
應收帳款	\$ 710,171	\$ 550,745
減：備抵呆帳	( 60,017)	( 36,900)
備抵銷貨退回	( 6,260)	( 14,052)
	<u>\$ 643,894</u>	<u>\$ 499,793</u>



(四) 其他應收款

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
代售商品應收款(註)	\$ 141,145	\$ 223,226
其他	326	107
減：備抵呆帳	( 11,928)	( 14,881)
	<u>\$ 129,543</u>	<u>\$ 208,452</u>

(註)係提供子公司代銷線上遊戲點數及週邊商品所產生之應收款項。

(五) 存貨

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
商品存貨	\$ 45,401	\$ 34,012
減：備抵存貨跌價及呆滯損失	( 23,117)	( 19,586)
	<u>\$ 22,284</u>	<u>\$ 14,426</u>

(六) 以成本衡量之金融資產-非流動

<u>項</u>	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
非上市櫃公司股票		
百億樂數碼科技(股)公司	\$ -	\$ -
東岸互動科技(股)公司	-	2,700
Joyon Entertainment Co., Ltd	-	9,851
樂法科技(股)公司	-	-
總計	<u>\$ -</u>	<u>\$ 12,551</u>

1. 本公司持有之標的因無活絡市場公開報價且公平價值無法可靠衡量，故以成本衡量。
2. 上述採成本法評價之公司中，百億樂數碼科技(股)公司、樂法科技(股)公司與東岸互動科技(股)公司因其自結財務報表顯示價值已減損，且回復希望甚小，於民國 94 年度分別提列\$2,995、\$8,800 及\$2,500 之永久性下跌損失。
3. 民國 95 年度認列以成本衡量之金融資產-非流動之投資損失計 \$12,551，係經評估對東岸互動科技(股)公司及 Joyon Entertainment Co., Ltd. 其投資效益無法收回而認列。

(七)採權益法之長期股權投資

1. 長期股權投資明細如下：

被 投 資 公 司	95年12月31日			95年度
	原始投資成本	持股比例	帳面價值	投資(損)益
Gamania Holdings Ltd.	\$ 987,151	100%	\$171,128	(\$ 26,941)
Gamania Korea Co., Ltd.	137,352	100%	36,954	( 35,662)
飛魚數位遊戲(股)公司	110,000	96.36%	6,686	( 31,826)
吉恩立數位科技(股)公司	71,400	51%	78,608	( 32,399)
台灣易吉網(股)公司	208,200	69.40%	76,023	7,607
亞橘投資(股)公司	190,000	100%	139,446	2,670
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	329	100%	61	( 107)
果子獸互動科技(股)公司	28,000	40%	-	( 5,103)
玩酷科技(股)公司	40,000	30.30%	29,832	( 9,685)
總計	<u>\$1,772,432</u>		<u>\$538,738</u>	<u>(\$131,446)</u>

被 投 資 公 司	94年12月31日			94年度
	原始投資成本	持股比例	帳面價值	投資(損)益
Gamania Holdings Ltd.	\$ 892,188	100%	\$107,154	(\$147,815)
Gamania Korea Co., Ltd.	80,189	100%	13,793	( 119,265)
飛魚數位遊戲(股)公司	90,000	95.56%	19,221	( 29,762)
吉恩立數位科技(股)公司	71,400	51%	111,007	42,535
台灣易吉網(股)公司	208,200	69.40%	104,577	( 61,962)
亞橘投資(股)公司	190,000	100%	136,776	( 42,849)
果子獸互動科技(股)公司	28,000	40%	23,504	( 4,010)
玩酷科技(股)公司	40,000	30.30%	39,452	( 548)
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	329	100%	170	( 194)
小計	<u>1,600,306</u>		<u>555,654</u>	<u>( 363,870)</u>
減：累計減損			( 36,162)	
總計	<u>\$1,600,306</u>		<u>\$519,492</u>	<u>(\$363,870)</u>

2. 民國 95 年及 94 年度採權益法評價之被投資公司 Gamania Korea Co., Ltd.、吉恩立數位科技(股)公司、台灣易吉網(股)公司、亞橘投資(股)公司、果子獸互動科技(股)公司、玩酷科技(股)公司及間接持有之子公司 Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd. 與 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd. 係依其他會計師查核簽證之財務報表計算而得。

3. 民國 95 年及 94 年度依其他會計師查核簽證之財務報表認列之投資損失分別為\$58,689及\$207,289。截至民國 95 年及 94 年 12 月 31 日止，其相關長期投資餘額分別為\$539,659及\$492,774。
4. 民國 95 年及 94 年度上述採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd. 由於實收資本額未達新台幣三千萬元，營業收入未達五千萬元且未達本公司營業收入之百分之十，故依其自行結算未經會計師查核簽證之財務報表評估投資損益。
5. 本公司於民國 95 年 12 月以每股新台幣 10 元出售果子獸互動科技(股)公司之普通股計 2,800 仟股予 Sony Online Entertainment LLC，認列處分利益計 \$ 9,600。

(八) 固定資產

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
<u>原始成本</u>		
土地	\$ 147,751	\$ 147,751
房屋及建築	151,961	151,961
機器設備	533,073	652,968
運輸設備	-	1,700
辦公設備	27,087	73,366
租賃改良	13,790	63,771
其他設備	60	4,435
	<u>873,722</u>	<u>1,095,952</u>
<u>累計折舊</u>		
房屋及建築	( 12,303)	( 8,625)
機器設備	( 319,052)	( 338,852)
運輸設備	-	( 1,086)
辦公設備	( 16,294)	( 54,004)
租賃改良	( 11,403)	( 53,507)
其他設備	( 20)	( 3,744)
	<u>( 359,072)</u>	<u>( 459,818)</u>
未完工程及預付設備款	800	-
帳面價值	<u>\$ 515,450</u>	<u>\$ 636,134</u>

(九) 其他無形資產

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
遊戲開發軟體技術授權金	\$ 38,298	\$ 38,298
減：累計折損	( 38,298)	( 38,298)
	<u>\$ -</u>	<u>\$ -</u>

本公司自民國93年第4季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理準則，並於民國93年第4季認列減損損失\$38,298。截至民國95年12月31日止，其他無形資產認列之累計減損損失計\$38,298。

(十) 遞延費用

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
代理權	\$ 398,939	\$ 380,095
未攤銷費用	87,333	72,469
	486,272	452,564
減：累計減損	( 323,413)	( 323,413)
	<u>\$ 162,859</u>	<u>\$ 129,151</u>

本公司自民國93年第4季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理準則，並於民國94年度認列減損損失\$39,941。截至民國95年12月31日止，遞延費用認列之累計減損損失計\$323,413。

(十一) 資產減損

1. 本公司自民國93年度第4季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理。

民國95年及94年度認列之減損損失明細如下：

	<u>列於損益表部分</u>	
	<u>95年度</u>	<u>94年度</u>
減損損失-長期股權投資	\$ -	\$ 36,162
減損損失-其他資產-遞延費用	-	39,941
	<u>\$ -</u>	<u>\$ 76,103</u>
依持股比例認列被投資公司其他資產減損 損失(表列「採權益法認列之投資損失」)	<u>\$ -</u>	<u>\$ 100,507</u>

2. 本公司無部門別財務資訊，上述減損損失均屬於公司一般資產。

3. 民國 94 年度認列之長期股權投資減損損失 \$ 36,162，係因持有被投資公司之帳面價值(包含投資成本大於股權淨值之金額計 \$ 63,793)大於其市場價值所致。本公司採用淨公平價值作為前述長期股權投資之可回收金額，淨公平價值之基礎係以資產負債表日可得之最佳資訊估計。
4. 上述其他資產-遞延費用是遊戲代理權，係因本公司市場策略之調整而進行產品效益評估，發現上述資產帳面價值發生減損，致民國 94 年度認列損失計 \$ 39,941。本公司採用淨公平價值作為前述其他資產之可回收金額，淨公平價值之基礎係以資產負債表日可得之最佳資訊估計。
5. 民國 94 年度本公司依持股比例認列被投資公司其他資產減損損失 \$100,507，係因被投資公司因應母公司市場策略之調整而進行產品效益評估，發現部分資產帳面價值發生減損，致認列損失。被投資公司係採用淨公平價值作為前述其他資產之可回收金額，淨公平價值之基礎係以資產負債表日可得之最佳資訊估計。

(十二)短期借款

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
營運週轉金	\$ -	\$ 30,000
利率區間	-	1.6596%
融資額度	\$ 365,000	\$ 425,000

(十三) 長期借款

借款銀行	借款額度	借 款 期 間	95年12月31日	94年12月31日
永豐商銀	\$49,000	91/3/28~106/3/28 前兩年還息，第三 年起按季償還(註1)	\$ -	\$ 42,403
兆豐商銀	150,000	93/8/30~ 96/7/20 到期一次償還	50,000	50,000
兆豐商銀	150,000	93/12/31~96/7/20 到期一次償還(註2)	20,000	100,000
彰化銀行	150,000	94/2/14~98/2/14 第一年還息，第二年 起每六個月償還(註2)	75,000	150,000
			145,000	342,403
減：一年內到期之長期借款			( 120,000)	( 28,769)
			<u>\$ 25,000</u>	<u>\$ 313,634</u>

(註1)：已提前償還全數本金。

(註2)：已提前償還部分本金。

(十四) 應付所得稅

	95年度	94年度
1. 所得稅(利益)費用	(\$ 97,988)	\$ 35,050
未分配盈餘加徵10%所得稅	-	19,002
	( 97,988)	54,052
加(減)：遞延所得稅資產變動	138,759	( 39,534)
預付所得稅	( 431)	( 41)
以前年度所得稅(低)高估數	( 76)	5,898
以前年度應付所得稅	4,050	-
應付所得稅	<u>\$ 44,314</u>	<u>\$ 20,375</u>
2. 遞延所得稅資產及負債：		
	95年12月31日	94年12月31日
遞延所得稅資產-流動	\$ 51,878	\$ 36,618
遞延所得稅資產-非流動	172,993	49,494
	<u>\$ 224,871</u>	<u>\$ 86,112</u>

3. 產生遞延所得稅資產(負債)之暫時性差異及其所得稅影響數：

	95年12月31日		94年12月31日	
	金額	所得稅影響數	金額	所得稅影響數
<b>流動項目</b>				
備抵呆帳超限數	\$ 9,877	\$ 2,469	\$ 45,403	\$ 11,351
備抵存貨呆滯損失	24,994	6,248	20,284	5,071
備抵銷貨退回	6,260	1,565	14,052	3,513
職工福利	1,000	250	1,083	270
退休金未撥存專戶數	-	-	185	46
投資抵減		<u>41,346</u>		<u>16,367</u>
		<u>\$ 51,878</u>		<u>\$ 36,618</u>
<b>非流動項目</b>				
職工福利	\$ -	\$ -	\$ 1,000	\$ 250
以成本衡量之金融資產				
-非流動投資損失	9,851	2,463	-	-
遞延費用及無形資產				
減損損失	133,884	33,471	244,819	61,205
國外長期投資損失準備	( 237,303)	( 59,326)	( 219,236)	( 54,809)
子公司減資彌補虧損	785,541	196,385	-	-
投資抵減		<u>-</u>		<u>42,848</u>
		<u>\$172,993</u>		<u>\$ 49,494</u>

4. 兩稅合一相關資訊：

	95年12月31日	94年12月31日
(1)可扣抵稅額帳戶餘額	<u>\$ 39,024</u>	<u>\$ 22,065</u>
(2)A. 95年度預計盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>22.24%</u>
B. 94年度實際盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>-</u>

5. 本公司依據財團法人中華民國會計研究發展基金會民國 87 年 12 月 31 日 (87) 基秘字第 273 號函規定應揭露事項如下：

	95年12月31日	94年12月31日
87年及以後年度未分配盈餘		
a. 未加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	\$ 434,711	(\$ 260,033)
b. 已加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	( 193,388)	( 7,285)
合計	<u>\$ 241,323</u>	<u>(\$ 267,318)</u>

6. 所得稅核定情形：

- (1) 截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司營利事業所得稅申報業經稅捐稽徵機關核定至民國 91 年度。
- (2) 本公司 90 年度營利事業所得稅申報其復查結果業經稅捐稽徵機關核定需補繳稅款及利息計 \$3,327，本公司已先行估列入帳並擬於 96 年 4 月正式提出訴願申請。
- (3) 本公司 91 年度營利事業所得稅申報業經稅捐稽徵機關核定需補繳稅款 \$127,204，經本公司評估除部份費用確實超過稅法規定限額應予調整補繳稅金約 \$4,050 外，餘本公司認為皆符合稅法規定，已於 95 年 2 月正式提出復查申請。

7. 本公司民國 89 年及 90 年度增資擴展計劃，所產生之 PC 單機版遊戲、網路型態遊戲套裝軟體之投資計劃，符合促進產業升級條例第八條之一暨「重要科技事業屬於製造業及技術服務業部分適用範圍標準」第二條及第三條第十一款第一目之一規定，可自新增設備開始作業日起連續五年內就其新增所得免徵營利事業所得稅。上述投資計劃之免稅期間分別自 90 年 1 月 1 日至 94 年 12 月 31 日及 91 年 1 月 1 日至 95 年 12 月 31 日止，截至 95 年及 94 年度因符合重要科技事業屬於製造業及技術服務業者五年免徵營利事業所得稅之免稅所得額分別為 \$46,544 及 38,670。

8. 截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司依據所得稅法及促進產業升級條例適用投資抵減，預計於未來四年內抵減所得稅，其可享之所得稅抵減明細如下：

<u>抵 減 項 目</u>	<u>可抵減總額</u>	<u>尚未抵減餘額</u>	<u>最後抵減年度</u>
研究發展支出	\$ 13,843	\$ 1,144	97 年度
研究發展支出	17,867	17,867	98 年度
研究發展支出	19,070	19,070	99 年度
人才培訓	2,064	2,064	98 年度
人才培訓	1,201	1,201	99 年度
	<u>\$ 54,045</u>	<u>\$ 41,346</u>	



(十五) 退休準備金/應計退休金負債

1. 本公司依據「勞動基準法」之規定，訂有確定給付之退休辦法，適用於民國 94 年 7 月 1 日實施「勞工退休金條例」前所有正式員工之服務年資，以及於實施「勞工退休金條例」後選擇繼續適用勞動基準法員工之後續服務年資。員工符合退休條件者，退休金之支付係根據服務年資及退休前 6 個月之平均薪資計算，15 年以內（含）的服務年資每滿一年給予兩個基數，超過 15 年之服務年資每滿一年給予一個基數，惟累積最高以 45 個基數為限。本公司按月就薪資總額 2% 提撥退休基金，以勞工退休準備金監督委員會之名義專戶儲存於中央信託局。民國 95 年及 94 年度，本公司依上述退休金辦法認列之淨退休金成本分別為 \$803 及 \$4,992，撥存於中央信託局勞工退休準備金專戶之餘額則分別為 \$24,106 及 \$19,358。
2. 自民國 94 年 7 月 1 日起，本公司依據「勞工退休金條例」，訂有確定提撥之退休辦法，適用於本國籍之員工。本公司就員工選擇適用「勞工退休金條例」所訂之勞工退休金制度部分，每月按不低於薪資之 6% 提繳勞工退休金至勞保局員工個人帳戶，員工退休金之支付依員工個人之退休金專戶及累積收益之金額採月退休金或一次退休金方式領取。民國 95 年及 94 年度，本公司依上開退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$16,364 及 \$7,963。
3. 退休金之精算假設彙總如下：

	<u>95</u>	<u>年</u>	<u>度</u>	<u>94</u>	<u>年</u>
				<u>度</u>	<u>年</u>
折 現 率			3.75%		3.75%
基金資產報酬率			2.75%		2.75%
薪資調整率			3.00%		3.00%

4. 退休金提撥狀況與帳列調節表：

(1) 退休金提撥狀況與帳列數調節表：

	95年12月31日	94年12月31日
既得給付義務	\$ -	\$ -
非既得給付義務	( 11,806)	( 12,796)
累積給付義務	( 11,806)	( 12,796)
未來薪資增加之影響數	( 10,847)	( 12,184)
預計給付義務	( 22,653)	( 24,980)
退休基金資產公平市價	23,715	19,358
提撥狀況	1,062	( 5,622)
未認列過渡性淨給付義務	248	279
未認列退休金損(益)	( 1,562)	1,912
應計退休金負債-舊制	( 252)	( 3,431)
-新制(次期撥存入 勞保局數)	( 2,877)	( 1,337)
應計退休金負債合計	(\$ 3,129)	(\$ 4,768)
既得給付	\$ -	\$ -

(2) 退休金成本明細如下：

	95 年 度	94 年 度
服務成本	\$ 367	\$ 4,125
利息成本	937	910
基金資產之預期報酬	( 532)	( 396)
未認列過渡性淨給付義務	31	31
未認列退休金損失	-	322
淨退休金成本	\$ 803	\$ 4,992

(十六) 普通股股本

本公司於民國 94 年 3 月 18 日、民國 94 年 8 月 30 日及民國 95 年 2 月 15 日經董事會決議通過分別以民國 94 年 3 月 18 日、民國 94 年 9 月 1 日及民國 95 年 2 月 16 日為減資基準日，辦理減少資本註銷庫藏股 1,072 仟股、1,039 仟股及 5,000 仟股之相關事宜，經前開程序本公司註銷減資後之普通股股本為 \$1,468,787。

### (十七) 資本公積

依公司法規定，資本公積除彌補虧損外，不得使用之，但超過票面金額發行股票所得之溢價及受領贈與之所得於公司無累積虧損時，每年以其合計數不超過實收資本額百分之十之限額撥充資本，餘均僅能彌補虧損。公司非於盈餘公積填補累積虧損仍有不足時，不得以資本公積補充之。

### (十八) 法定盈餘公積

依公司法規定，公司稅後盈餘扣除以前年度虧損後之餘額，應先提列10%之法定盈餘公積，直至該公積累積數等於資本額為止。法定盈餘公積除彌補公司虧損及撥充資本外，不得使用之，惟撥充資本時，以此項公積已達實收資本額50%，並以撥充其半數為限。

### (十九) 保留盈餘(累積虧損)

1. 依本公司章程規定，每年決算後所得純益，應先提繳稅款及彌補以往年度虧損，次提百分之十為法定盈餘公積，並得視營運需要，提列特別盈餘公積，再就其餘額，加計上年度累計未分配盈餘，為累積可分配盈餘。前述可分配盈餘，除派付股息外，如尚有餘額再分派如下：

(1) 員工紅利百分之十至十五。

(2) 董監事酬勞最高百分之二。

(3) 其餘由董事會依本公司股利政策擬具分配案，分派股利係考量本公司資本及財務結構、營運狀況、累積盈餘及法定盈餘公積等因素決定，股利發放方式將採盈餘轉增資、資本公積轉增資及現金股利三方式配合，並維持於相關業界之一般發放水準，將提請股東會決議分配之。

2. 民國87年度及以後年度之保留盈餘，須於次年度股東會決議悉數分配，否則稽徵機關得就未分配數加徵10%營利事業所得稅。

3. 本公司截至民國95年12月31日止為累積盈餘。截至民國96年4月4日止，相關盈餘分配案尚未經董事會通過，有關董事會擬議及股東會決議盈餘分派情形，請至台灣證券交易所「公開資訊觀測站」查詢。

4. 民國94年度相關盈虧撥補議案業經股東會通過，決議不發放任何股利、員工紅利及董監酬勞，同時決議以資本公積\$267,318彌補累積虧損。

5. 股東會決議盈餘分派情形，請至台灣證券交易所「公開資訊觀測站」查詢。



2. 民國95年及94年度最高及截至民國95年及94年12月31日止買回之庫藏股金額如下：

95 年 度		94 年 度	
最高金額	期末金額	最高金額	期末金額
\$ 302,140	\$ 155,765	\$ 319,214	\$ 302,140

3. 本公司於民國 95 年 2 月 16 日就買回之庫藏股 5,000 仟股業已辦理減資變更登記完竣。並分別使資本公積-普通股溢價減少 \$ 34,160、資本公積-庫藏股票交易減少 \$27,162 及累積虧損增加 \$190,818。另，本公司業於民國 95 年 3 月 20 日起陸續買回庫藏股 10,000 仟股。
4. 本公司於民國 94 年 4 月 18 日及 10 月 4 日買回之庫藏股 2,111 仟股已辦理減資變更登記完竣。並分別使資本公積-庫藏股票交易增加 \$10,051 及資本公積-普通股溢價減少 \$19,660。
5. 證券交易法規定公司對買回發行在外股份之數量比例，不得超過公司已發行股份總數百分之十，收買股份之總金額，不得逾保留盈餘加計發行股份溢價及已實現之資本公積金額。
6. 本公司持有之庫藏股票依證券交易法規定不得質押，於未轉讓前亦不得享有股東權利。
7. 依證券交易法規定，上開買回之股份，除為維護公司信用及股東權益所必要而買回，應於買回之日起六個月內辦理變更登記外，餘應於買回之日起三年內將其轉讓，逾期未轉讓者，視為公司未發行股份，並應辦理變更登記銷除股份。

(二十二) 發行員工認股權憑證計劃

1. 本公司於民國 92 年 12 月 25 日經董事會決議發行員工認股權憑證總數為 10,000,000 單位，因認股權憑證行使而須發行之普通股新股總數為 10,000 仟股。認股權憑證發行後，遇有本公司普通股股份發生變動或發放現金股利時，認股價格得依特定公式調整之。本次發行之認股權憑證之存續期間為 6 年，員工自被授予認股權憑證屆滿 2 年後，得依員工認股權憑證辦法分年行使認股權利。

2. 民國95年及94年度酬勞性員工認股選擇權計畫之認股選擇權數量及加權平均行使價格之資訊如下：

認股選擇權	95 年 度		94 年 度	
	數量	加權平均行使價格(元)(註)	數量	加權平均行使價格(元)(註)
期初流通在外	10,000仟股	\$ 32.8	10,000仟股	\$ 32.8
本期給與	-	-	-	-
無償配股增發或				
調整認股股數	-	-	-	-
本期行使	-	-	-	-
本期沒收	(4,790仟股)	-	-	-
期末流通在外	<u>5,210仟股</u>	32.8	<u>10,000仟股</u>	32.8
期末可行使之認股選擇權	<u>2,605仟股</u>		<u>-</u>	
期末已核准尚未給與之認股選擇權	<u>-</u>		<u>-</u>	

(註)：流通在外之加權平均行使價格係依員工認股權辦法之規定，按普通股股份變動比例調整。

3. 截至民國95年及94年12月31日止，酬勞性員工認股選擇權計畫流通在外之資訊如下：

民國 95 年 12 月 31 日					
期末流通在外之認股選擇權			期末可行使之認股選擇權		
行使價格(元)	數量	加權平均預期剩餘存續期限	加權平均行使價格(元)	數量	加權平均行使價格(元)
\$ 32.8	5,210仟股	3年1個月	\$ 32.8	2,605仟股	\$ 32.8

民國 94 年 12 月 31 日					
期末流通在外之認股選擇權			期末可行使之認股選擇權		
行使價格(元)	數量	加權平均預期剩餘存續期限	加權平均行使價格(元)	數量	加權平均行使價格(元)
\$ 32.8	10,000仟股	4年1個月	\$ 32.8	-	\$ -

4. 本公司認股選擇權計劃給與日於民國93年度以後，採內含價值法酬勞成本為\$0，如採用公平價值法認列酬勞成本，其相關評價及擬制性資訊如下：

(1) 評價模式：採用Black-Scholes選擇評價模式。

(2) 評價假設：

	<u>民國95年度</u>	<u>民國94年度</u>
股利率	0%	0%
預期價格波動性(註)	62.02%	62.02%
無風險利率	1.95%	1.95%
預期存續期間	6年	6年
每股行使價格	32.8元	32.8元
攤銷年限	2~3年	2~3年

(註)：因本公司係於民國91年5月21日始於中華民國證券櫃檯買賣中心掛牌交易，因此採用民國91年5月21日至93年2月10日(認股權給與日)之股價，並考慮每年度盈餘分配對股票交易價格變動的影響計算而得。

(3) 評價結果：

	<u>民國95年度</u>	<u>民國94年度</u>
認股選擇權每股加權平均公平價值	\$ 17.4656元	\$ 17.4656元
採公平價值法應認列之酬勞成本	30,332	35,296

(4) 擬制性資料：

		<u>民國95年度</u>	<u>民國94年度</u>
本期淨利	報表認列之淨利(損)	\$ 434,711	(\$ 260,033)
	擬制淨利(損)	404,379	( 295,329)
基本每股盈餘	報表認列之每股盈餘(虧損)	3.11元	( 1.77元)
	擬制每股盈餘(虧損)	2.90元	( 2.00元)
完全稀釋每股盈餘	報表認列之每股盈餘(虧損)	3.11元	( 1.77元)
	擬制每股盈餘(虧損)	2.90元	( 2.00元)

(二十三) 用人、折舊及攤銷費用

本期發生之用人、折舊及攤銷費用依其功能別彙總如下：

功能別 性質別	95年度		
	屬於營業 成本者	屬於營業 費用者	合計
用人費用			
薪資費用	\$ 41,762	\$ 271,421	\$ 313,183
勞健保費用	-	23,878	23,878
退休金費用	-	17,167	17,167
其他用人費用	-	19,042	19,042
	<u>\$ 41,762</u>	<u>\$ 331,508</u>	<u>\$ 373,270</u>
折舊費用	\$ 119,662	\$ 26,852	\$ 146,514
攤銷費用	45,676	14,967	60,643
	<u>\$ 165,338</u>	<u>\$ 41,819</u>	<u>\$ 207,157</u>
功能別 性質別	94年度		
	屬於營業 成本者	屬於營業 費用者	合計
用人費用			
薪資費用	\$ 24,713	\$ 271,255	\$ 295,968
勞健保費用	-	22,121	22,121
退休金費用	-	12,955	12,955
其他用人費用	-	19,328	19,328
	<u>\$ 24,713</u>	<u>\$ 325,659</u>	<u>\$ 350,372</u>
折舊費用	\$ 91,119	\$ 53,975	\$ 145,094
攤銷費用	38,655	19,674	58,329
	<u>\$ 129,774</u>	<u>\$ 73,649</u>	<u>\$ 203,423</u>

(二十四) 財務報表編製

本公司依據促進產業升級條例第 12 條之規定，於帳上按國外投資總額 20% 提列國外投資損失準備以享受稅務優惠，截至民國 95 年 12 月 31 日止之餘額為 \$237,303。惟為符合中華民國一般公認會計原則之規定，已於民國 95 年 12 月 31 日之財務報表予以迴轉。其國外長期投資損失準備之提列情形如下：

<u>期 初 餘 額</u>	<u>本 期 提 列</u>	<u>期 末 餘 額</u>
\$ 219,236	\$ 18,067	\$ 237,303



## 五、關係人交易

### (一) 關係人名稱及與本公司關係

關係人名稱	與本公司之關係
吉恩立數位科技(股)公司 (吉恩立)	本公司之子公司
飛魚數位遊戲(股)公司 (飛魚)	本公司之子公司
台灣易吉網(股)公司 (易吉網)	本公司之子公司
亞橋投資(股)公司 (亞橋)	本公司之子公司
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd. (Labuan)	本公司之子公司
Gamania Korea Co., Ltd. (Gamania (Korea))	本公司之子公司
Gamania Holdings Ltd. (G.H.)	本公司之子公司
Gamania International Holdings Ltd. (G. I. H.)	本公司之孫公司
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd. (Gamania (Japan))	曾孫公司
Gamania China Holdings Ltd.	曾孫公司
Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd. (Gamania (H.K.))	曾孫公司之子公司
Gamania Sino Holdings Ltd. (Sino)	曾孫公司之子公司
北京遊戲橘子數位科技有限公司 (北京橘子)	曾孫公司之孫公司
玩酷科技(股)公司 (玩酷)	採權益法認列之被投資公司
果子獸互動科技(股)公司 (Soga)	採權益法認列之被投資公司(註)

(註)已於95年12月出售全數持股。

### (二) 關係人之重大交易事項

1. 勞務收入	95 年 度		94 年 度	
	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比
易吉網	\$ 1,920	2	\$ 2,820	2
吉恩立	-	-	2,264	2
	<u>\$ 1,920</u>	<u>2</u>	<u>\$ 5,084</u>	<u>4</u>

係提供子公司客服服務之勞務收入，依雙方議定條件辦理。本公司對關係人之務收入，無其他同類型交易可資比較。

2. 銷貨收入-權利金收入	95 年 度		94 年 度	
	金 額	估期末該 科目餘額 百分比	金 額	估期末該 科目餘額 百分比
Gamania(H. K.)	\$ 2,580	69	\$ 3,432	92

係收取子公司線上遊戲之權利金收入。本公司對關係人之權利金收入並無其他類型交易可資比較。

### 3. 其他營業收入

	95 年 度		94 年 度	
	金 額	估期末該 科目餘額 百分比	金 額	估期末該 科目餘額 百分比
易吉網	\$ 1,687	5	\$ 36	-
Gamania (Japan)	-	-	2,180	9
Gamania (H. K.)	-	-	1,028	4
北京橘子	-	-	475	2
	\$ 1,687	5	\$ 3,719	15

係提供子公司法律服務、手機增值服務及遊戲技術服務之其他營業收入，依雙方議定條件辦理。本公司對關係人之其他營業收入並無其他同類型交易可資比較。

### 4. 進貨淨額

	95 年 度		94 年 度	
	金 額	估期末該 科目餘額 百分比	金 額	估期末該 科目餘額 百分比
吉恩立	\$ 98,126	38	\$ 25,910	11
易吉網	3,652	2	35,924	16
	\$ 101,778	40	\$ 61,834	27

係將子公司貨物透過本公司銷售通路轉售予一般消費大眾產生之進貨，依雙方議定條件辦理。本公司對關係人之進貨並無其他同類型交易可資比較。

5. 發行成本

	95 年 度		94 年 度	
	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比
吉恩立	\$ 1,446	3	\$ 3,253	5
易吉網	-	-	293	-
	<u>\$ 1,446</u>	<u>3</u>	<u>\$ 3,546</u>	<u>5</u>

係支付子公司授權本公司發行出版品之權利金。

6. 廣告費

	95 年 度		94 年 度	
	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比
易吉網	\$ 7,657	21	\$ 5,177	6

係子公司替本公司宣傳之費用，依雙方簽訂之合約辦理。

7. 租金收入

	95 年 度		94 年 度	
	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比	金 額	佔期末該 科目餘額 百分比
易吉網	\$ 9,977	48	\$ 16,268	50
吉恩立	5,248	25	5,344	17
Gamania (Korea)	2,255	11	4,509	14
北京橘子	2,205	11	4,410	14
Gamania (H. K.)	732	4	1,464	4
	<u>\$ 20,417</u>	<u>99</u>	<u>\$ 31,995</u>	<u>99</u>

係出租子公司機房、倉庫、辦公室及伺服器收入。依雙方簽訂之合約價格辦理，其收取方式易吉網及吉恩立除辦公室於訂約時預收一年按月到期之遠期票據外，機房及倉庫則按月收取票據；餘每季以雙方帳上之應收付款相互沖抵。

## 8. 其他收入

	95 年 度		94 年 度	
	佔期末該 科目餘額		佔期末該 科目餘額	
	金 額	百分比	金 額	百分比
吉恩立	\$ 575	11	\$ -	-
易吉網	549	10	463	10
其他	-	-	46	1
	<u>\$ 1,124</u>	<u>21</u>	<u>\$ 509</u>	<u>11</u>

係提供子公司清潔、餐飲等雜項活動之收入。

## 9. 應收票據

	95 年 12 月 31 日		94 年 12 月 31 日	
	佔期末該 科目餘額		佔期末該 科目餘額	
	金 額	百分比	金 額	百分比
易吉網	\$ 1,106	1	\$ -	-
吉恩立	505	-	1,790	2
其他	-	-	693	1
	<u>\$ 1,611</u>	<u>1</u>	<u>\$ 2,483</u>	<u>3</u>

係替子公司代墊之款項及出租機房、辦公室、提供客服服務予子公司之款項等

## 10. 應收帳款

	95 年 12 月 31 日		94 年 12 月 31 日	
	佔期末該 科目餘額		佔期末該 科目餘額	
	金 額	百分比	金 額	百分比
易吉網	\$ 554	-	\$ 756	-
Gamania (H.K.)	421	-	129	-
Gamania (Japan)(註)	-	-	2,011	-
北京橘子	-	-	38	-
	975	-	2,934	-
減：轉列其他應收：	-	-	(1,559)	-
	<u>\$ 975</u>	<u>-</u>	<u>\$ 1,375</u>	<u>-</u>

係銷售貨物及提供客服服務予子公司之款項等。

(註)上開94年12月31日應收帳款中，係對Gamania (Japan)之權利金及提供技術服務，超過正常授信期間90天之逾期未收應收帳款轉列其他應收款。

11. 其他應收款	95 年 12 月 31 日		94 年 12 月 31 日	
	金 額	估期末該	金 額	估期末該
		科目餘額		科目餘額
	百分比	百分比	百分比	百分比
北京橘子	\$ 7,574	5	\$ 4,487	2
Gamania(H. K.)	6,943	4	11,951	5
吉恩立	5,441	3	5,468	2
Gamania(Japan)	3,916	2	17,769	7
Gamania(Korea)	-	-	4,449	2
Soga	-	-	479	-
其他	2,844	2	2,332	1
	<u>\$ 26,718</u>	<u>16</u>	<u>\$ 46,935</u>	<u>19</u>

係代墊關係企業費用、購料及設備等款項。

12. 其他應收款 - 關係人 - 資金融通

	94年12月31日			
	最高餘額	期末餘額	利率	利息收入
Gamania(Japan)	<u>\$ 1,559</u>	<u>\$ 1,559</u>	<u>-</u>	<u>\$ -</u>

上開94年度資金融通係逾期應收帳款轉列其他應收款。依據中華民國會計研究發展基金會(2004)基秘字第167號函規定，將超過正常授信期限一定期間之其他應收款予以適當揭露為資金融通款。

13. 應付票據

	95 年 12 月 31 日		94 年 12 月 31 日	
	金 額	估期末該	金 額	估期末該
		科目餘額		科目餘額
	百分比	百分比	百分比	百分比
吉恩立	<u>\$ 92,785</u>	<u>57</u>	<u>\$ 88,900</u>	<u>60</u>

#### 14. 其他應付款

	95年12月31日			94年12月31日		
	金	額	估期末該	金	額	估期末該
			科目餘額			科目餘額
		百分比			百分比	
易吉網	\$	56,679	36	\$	38,750	23
吉恩立		52,644	34		82,796	50
Gamania (H. K.)		2,249	2		1,782	1
Gamania (Japan)		1,639	1		4,367	3
北京橘子		-	-		2,394	1
其他		739	-		166	-
	\$	<u>113,950</u>	<u>73</u>	\$	<u>130,255</u>	<u>78</u>

係將子公司貨物透過本公司銷售通路轉售予一般消費大眾所代收之應付款項及子公司替本公司代墊之費用等。

#### 15. 財產交易

截至民國95年12月31日止，本公司與關係人間之處分機器設備交易情形如下

	出售價款	處分損益
Gamania (H. K.)	\$ 3,380	\$ 101
Gamania (Japan)	1,097	-
	<u>\$ 4,477</u>	<u>\$ 101</u>

#### 16. 重大承諾事項

本公司對關係人以保證票方式提供借款保證金額如下：

	95年12月31日	94年12月31日
Gamania (Korea)	\$ -	USD 900,000

#### 六、質押之資產

資產項目	95年12月31日	94年12月31日	擔保用途
定期存款(帳列其他金融資產-流動)	\$ -	\$ 30,000	為子公司背書保證
土地	141,717	141,717	長期借款/融資額度
房屋及建築	104,156	106,167	長期借款/融資額度
機器設備	20,506	27,807	長期借款/短期借款
	<u>\$ 266,379</u>	<u>\$ 305,691</u>	

## 七、重大承諾事項及或有事項

除附註五之說明外，餘請詳下列說明：

1. 截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司以營業租賃方式承租辦公大樓及租用中華電信股份有限公司之國際用戶設備代管業務，於未來三年內應支付之租金總額約為\$12,008。
2. 本公司承租 T1、T3 專線，係按月依實際使用狀況付費；另本公司與數家線上遊戲開發商約定，依代理之線上遊戲消費者實際消費金額按約定比例給付權利金予開發商。
3. 如附註四(十四)所述，本公司 90 年度營利事業所得稅申報其復查結果業經稅捐稽徵機關核定需補繳稅款及利息計\$3,327。本公司已先行估列入帳並擬於 96 年 4 月正式提出訴願申請。
4. 如附註四(十四)所述，本公司 91 年度營利事業所得稅申報業經稅捐稽徵機關核定，惟稅捐稽徵機關以本公司出售資產損失未實際發生損失及增資免稅所得計算有誤等為由，予以核定需補繳稅款計\$127,204。本公司經一一檢視稅捐稽徵機關調整之理由，除部分費用確實超過稅法規定限額應予調整補稅外，餘本公司認為皆符合稅法規定，經本公司評估因此需補繳稅金約\$4,050，本公司亦於 95 年 2 月正式提出復查申請。
5. 本公司與第一銀行永和分行及大智通文化行銷股份有限公司因商品交易事宜，三方共同簽訂商品交易供應合約書，保證合約書有效期間自民國 96 年 1 月 1 日至 96 年 12 月 31 日止，同期間若當月本公司銷售予大智通文化行銷股份有限公司之商品低於退貨金額，本公司應向第一銀行永和分行繳納保證金\$4,000，並由第一銀行永和分行開立連帶保證書予大智通文化行銷股份有限公司。

## 八、重大之災害損失

無此情形。

## 九、重大之期後事項

本公司於民國 96 年 1 月以每股新台幣 14.98 元出售吉恩立數位科技(股)公司之普通股計 5,040 仟股予 NCsoft Corporation，認列處分利益計 \$ 20,681。處分後本公司對吉恩立數位科技(股)公司持股比例由 51%降至 15%，故將由原帳列「採權益法評價之長期股權投資」科目改為「以成本衡量之金融資產-非流動」科目。

## 十、其他

### (一)財務報表表達

本公司民國 94 年度財務報表業經適當分類，俾與民國 95 年度財務報表比較。

(二) 金融商品之公平價值

	95年12月31日				94年12月31日			
	公平價值		公平價值		公平價值		公平價值	
	帳面價值	公開報價 決定之價值	評價方法 估計之價值	帳面價值	公開報價 決定之價值	評價方法 估計之價值	帳面價值	公開報價 決定之價值
金融資產								
非衍生性金融商品								
資產								
公平價值與帳面價值 相等之金融資產	\$1,666,010	(詳1.之說明)	\$1,666,010	\$1,621,551	(詳1.之說明)	\$1,621,551	\$1,621,551	
以成本衡量之金融商品	-	-	-	12,551	-	-	-	
存出保證金	6,280	-	6,144	6,141	-	6,111	6,111	
負債								
公平價值與帳面價值 相等之金融負債	\$ 724,418	(詳1.之說明)	\$ 724,418	\$ 620,981	(詳1.之說明)	\$ 620,981		
長期借款	25,000	-	24,099	313,634	-	282,632		
存入保證金	42	-	42	42	-	42		



本公司估計金融商品公平價值所使用之方法及假設如下：

1. 短期金融商品，因折現值影響不大，故以其帳面價值估計其公平價值，非屬公開報價決定或評價方法估計之金額。此方法應用於現金及約當現金、應收票據及帳款(含關係人)、其他應收款(含關係人)、其他金融資產-流動、短期借款、應付票據及帳款(含關係人)、應付所得稅、應付費用、其他應付款項(含關係人)、一年或一營業週期內到期之長期負債及其他流動負債。
2. 存出保證金係以其預期現金流量之折現值估計公平市價。折現率則以郵政儲金匯業局之一年期定期存款利率為準。
3. 長期借款係依預期現金流量之折現值估計公平市價。折現率則以本公司所能獲得類似條件(相近之到期日)之長期借款利率為準，所使用之折現率為 2.645%至 3.24%。
4. 存入保證金因金額微小，以其帳列金額為公平價值。
5. 具有資產負債表外之信用風險金融商品：

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
	<u>合約金額</u>	<u>合約金額</u>
關係人借款保證承諾	\$ -	USD 900,000元

本公司提供借款保證承諾均依「背書保證辦法」辦理，且可對本公司直接控股比例達 50% 以上之子公司及直接或間接控股比例達 50%，且本公司有決策控制能力之企業為之。由於該等公司之信用狀況均能完全掌控，故未要求提供擔保品。若關係人未能履約，所可能發生之損失與保證金額相符。

### (三) 風險控制及避險策略

本公司採用全面風險管理與控制系統，以辨認本公司所有風險(包含市場風險、信用風險、流動性風險及現金流量風險)，使本公司之管理階層能有效從事控制並衡量市場風險、信用風險、流動性風險及現金流量風險。

本公司市場風險管理目標，係適當考慮經濟環境、競爭狀況及市場價值風險之影響下，達到最佳化之風險部位、維持適當流動性部位及集中管理所有市場風險。

為了達成風險管理之目標，本公司之避險活動集中於市場價值風險及現金流量風險。

#### (四) 重大財務風險資訊

##### 1. 應收款項

<u>項</u>	<u>目</u>	95 年 12 月 31 日
應收帳款		\$ 644,869
應收票據		114,244
其他應收款		156,261
		<u>\$ 915,374</u>

##### (1) 市場風險

本公司之應收款項均為1年內到期，因此經評估無重大之市場風險。

##### (2) 信用風險

本公司應收款項債務人之信用良好，因此經評估並無重大之信用風險。

##### (3) 流動性風險

本公司之應收款項均為1年內到期，預期不致發生重大之流動性風險。

##### (4) 利率變動之現金流量風險

本公司之應收款項均為1年內到期，因此經評估無重大之利率變動之現金流量風險。

##### 2. 借款

<u>項</u>	<u>目</u>	95 年 12 月 31 日
長期借款(含一年或一營業週期內到期)		<u>\$ 145,000</u>

##### (1) 市場風險

本公司借入之款項，係屬浮動利率之營運週轉金，故預期不致發生重大之市場風險。

##### (2) 信用風險

無信用風險。

##### (3) 流動性風險

本公司之借入款項因本公司之營運資金足以支應本公司之資金需求，預期不致發生重大之流動性風險。

##### (4) 利率變動之現金流量風險

本公司借入之款項，係為浮動利率之金融商品，故市場利率變動將使債務類金融商品之有效利率隨之變動，而使其未來現金流量產生波動。

(五)本公司於 95 年度及 94 年度將金額約\$29,111 及\$17,445 之現金及雜誌等捐贈予依法設立之政黨及教育、文化、公益、慈善機關或團體。本公司與上述受捐贈之對象間無任何重大約定事項。

(以下空白)

十一、附註揭露事項

(一)重大交易事項相關資訊

1、資金貸與他人：無此情形。

2、為他人背書保證：

編號 (註1)	為他人背書保證者 公司名稱	背書保證對象		對單一企業背 書保證之金額	本期最高背 書保證餘額	期末背書 保證餘額	以財產擔 保之背書 保證金額	累計背書保證金 額佔最近期財務 報表淨值之比率	背書保證 最高限額 (註3)
		公司名稱	與本公司之 關係(註2)						
0	遊戲橘子數位科 投股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	2	\$ 30,000 (註4)	\$ 23,940 (USD\$900,000元)	-	無	-	\$ 440,636 (資本總額*30%)

註1：編號欄之填寫方法如下：

1. 本公司填0。
2. 子公司係由阿拉伯數字1開始依序編號。

註2：背書保證與被背書保證對象之關係有下列六種，標示種類即可：

1. 有業務關係之公司。
2. 直接持有普通股股權超過百分之五十之子公司。
3. 母公司與子公司持有普通股股權合併計算超過百分之五十之被投資公司。
4. 對公司直接或經由子公司間接持有普通股股權超過百分之五十之母公司。
5. 基於承攬工程需要之同業間依合約規定互保之公司。
6. 因共同投資關係由各自出資股東依其持股比例對其背書保證之公司。

註3：應註明最高限額之計算方法及最高限額之金額。財務報表如有認列或有損失，應於備註欄中敘明已認列之金額。

註4：新台幣三仟萬元，且不得超過該背書保證公司實收資本額。

持有之公司		有價證券種類及名稱		與有價證券發行人之關係	帳列科目	期		末		備註
		種類(註一)	有價證券名稱			股數/單位數	帳面金額	持股比例	市價(註二)	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	29,108	\$171,128	100%	\$171,128	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Korea Co., Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	732	36,954	100%	36,954	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	飛魚數位遊戲股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	10,600	6,686	96.36%	6,686	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	吉恩立數位科技股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	7,140	78,608	51%	78,608	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	台灣易吉網股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	17,350	76,023	69.40%	76,023	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	亞橋投資股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	19,000	139,466	100%	139,466	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	10	61	100%	61	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	玩酷科技股份有限公司	本公司採權益法評價之被投資公司	採權益法評價之長期股權投資	4,000	29,832	30.30%	29,832	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	百億樂數碼科技股份有限公司	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	300	-	3.74%	-	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	東岸互動科技股份有限公司	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	2,040	-	18.55%	-	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Joyon Entertainment Co., Ltd.	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	697	-	11.47%	-	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	樂法科技股份有限公司	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	880	-	8.69%	-	無	

3. 期末持有有價證券情形：

單位：仟股

註一：本表所稱有價證券，係指股票、債券、受益憑證及上述項目所衍生之有價證券。

註二：市價之填寫方式如下：

1. 有公開市價者，係按資產負債表日公開市場之收盤價或該基金淨資產價值為公平價值。
2. 無公開市價者，股票請填寫每股淨值，餘則免填。

單位：仟股

4. 累積買進或賣出同一有價證券之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上：

買、賣之公司	有價證券種類及名稱	帳列科目	交易對象	關係	期初 (註一)		買		賣		期末 (註一)	
					股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數	金額
遊戲橘子數位科技股份有限公司	荷銀債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	10,387	155,000	10,387	155,531	531	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣新光吉利基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	11,408	188,000	11,408	188,422	422	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	兆豐國際實鑽基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	14,014	160,000	14,014	160,236	236	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	日盛債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	7,550	102,000	7,550	102,093	93	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	富邦吉一基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	9,244	120,000	9,244	120,196	196	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	群益安穩基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	7,198	106,000	7,198	106,633	633	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	建弘台債基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	7,525	105,000	7,525	105,323	323	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	復華債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	14,352	190,000	14,352	190,340	340	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	新昕向榮基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	10,329	105,000	10,329	105,152	152	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	荷銀精選債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	9,607	108,000	9,607	108,322	322	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	統一強棒基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	8,491	130,000	8,491	130,069	69	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	JF台灣債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	6,809	103,000	6,809	103,305	305	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	保德信債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	6,897	100,000	6,897	100,353	353	-	

(註一)係原始投資金額。

- 取得不動產之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上：無此情形。
- 處分不動產之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上：無此情形。
- 與關係人進、銷貨交易金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上：無此情形。
- 應收關係人款項達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上：無此情形。
- 從事衍生性商品交易：無此情形。

(二) 轉投資事業相關資訊

1. 被投資公司資訊

(有關被投資公司應揭露資訊，除Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd. 及 G.A. Co., Limited 係依該等公司自結未經會計師查核簽證之財務報表認列投資損益及 Gamania Korea Co., Ltd.、吉思立數位科技股份有限公司、台灣易吉網股份有限公司、亞橋投資股份有限公司、Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.、Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd. 及玩酷科技股份有限公司係依被投資公司經其他會計師查核簽證之財務報表認列投資損益外，餘係依本會計師查核之財務資訊編製)

投資公司名稱	被投資公司名稱	所在地區	主要營業項目	原始投資		資本金		未認股數	持比率	有面額	被投資公司本期(損)益	本期認列(損)益	備註
				本期末	本期初	上期末	上期初						
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands, British West Indies	轉投資、控股	\$ 987,151	\$ 892,188	29,108	100%	\$ 171,128	100%	(\$ 26,941)	(\$ 26,941)	子公司	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	3F No. 75-6 Soodang B/D, Samseong-Dong Kang Nam-Gu, Seoul, Korea	軟體開發及銷售	137,352	80,189	732	100%	36,954	100%	( 35,662)	( 35,662)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	飛魚數位遊戲股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體設計及研發	110,000	90,000	10,600	96.36%	6,686	96.36%	( 33,161)	( 31,826)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉思立數位科技股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體開發及銷售	71,400	71,400	7,140	51%	78,608	51%	( 56,141)	( 32,399)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	資訊軟體服務	208,200	208,200	17,350	69.40%	76,023	69.40%	10,231	7,607	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	亞橋投資股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	投資業	190,000	190,000	19,000	100%	139,446	100%	2,670	2,670	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	Level 9F, Main Office Tower, Financial Park, 87000 Labuan, FT Labuan, Malaysia	轉投資、控股	329	329	10	100%	61	100%	( 107)	( 107)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	果子獸互動科技股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體設計及研發	-	28,000	-	-	-	-	-	( 5,103)	已於民國95年12月全數出售	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	玩酷科技股份有限公司	台北市大同區承德路2段215號4F之4	資訊軟體及電子資訊供應服務	40,000	40,000	4,000	30.30%	29,832	30.30%	( 31,964)	( 9,685)	採權益法評價之被投資公司	

單位：仟股。

投資公司名稱	被投資公司名稱	所在地區	主要營業項目	原 始 投 資		額 未 期 末	期 末 股 數	持 有 率 比	有 金 額		被 投 資 公 司 本 期 ( 損 ) 益	本 期 認 列 之 投 資 ( 損 ) 益	備 註
				本 期 末	上 期 末				帳 面 金 額	金 額			
亞橋投資股份有限公司	台灣易吉網股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體開發及銷售	\$ 80,625	\$ 80,625	80,625	6,800	27.20%	\$ 30,347	\$ 10,231	\$ 2,783	採權益法評價之被投資公司	
Gamania Holdings Ltd.	Gamania International Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands, British West Indies	轉投資、控股	USD29,108仟元	USD26,191仟元		29,108	100%	USD5,277仟元	(USD825仟元)	(USD825仟元)	孫公司	
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	Sumitomo Ooimachi Bldg (North) 4F, 1-20-6 Town, Ooi, Shinagawa-ku, Tokyo, Japan 140-0014	資訊軟體設計銷售及硬體之買賣	USD14,298仟元	USD12,240仟元		19	100%	USD2,886仟元	(USD1,086仟元)	(USD1,086仟元)	曾孫公司	
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania China Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands, British West Indies	轉投資、控股	USD18,171仟元	USD16,750仟元		18,171	92.92%	USD2,587仟元	USD285仟元	USD285仟元	間接持有之子公司	
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Sino Holdings Ltd.	英屬開曼群島葛蘭德開曼首都大廈1座4層	一般投資事業	USD15,110仟元	USD14,250仟元		不適用	100%	(USD243仟元)	(USD1,347仟元)	(USD1,347仟元)	間接持有之子公司	
Gamania Sino Holdings Ltd.	北京遊戲橘子數位科技有限公司	Rm 2106, Bldg No. 5 Soho New Town, No. 88, Jian Guo Re Beijing, 1000022 China	軟體開發及銷售	USD11,980仟元	USD11,480仟元		不適用	100%	(USD298仟元)	(USD955仟元)	(USD955仟元)	間接持有之子公司	
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心50樓	資訊軟體服務及銷售	USD3,009仟元	USD3,009仟元		35,500	100%	USD2,797仟元	USD1,630仟元	USD1,630仟元	間接持有之子公司	
Gamania China Holdings Ltd.	G. A. Co., Limited	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心50樓	資訊軟體服務及遊戲銷售代理	(註)	(註)		不適用	100%	-	USD6仟元	USD6仟元	間接持有之子公司	

註：投資額為港幣2元。



2. 資金貸與他人情形：無此情形。  
 3. 對他人背書保證：無此情形。  
 4. 期末持有有價證券情形：

持有之公司	有價證券種類及名稱		與有價證券發行人之關係	帳列科目	期末				備註
	種類(註一)	有價證券名稱			股數/單位數	帳面金額	持股比例	市價(註二)	
Gamania Holdings Ltd.	股票	Gamania International Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	29,108	USD\$5,277仟元	100%	USD\$5,277仟元	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	19	USD2,886仟元	100%	USD2,886仟元	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania China Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	18,171	USD2,587仟元	92.92%	USD2,587仟元	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	G. A. Co., Limited	子公司	採權益法評價之長期股權投資	不適用	-	100%	-	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (H. K.) Co., Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	35,500	USD2,797仟元	100%	USD2,797仟元	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Sino Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	不適用	(USD243仟元)	100%	(USD243仟元)	無
Gamania Sino Holdings Ltd.	股票	北京遊戲橘子數位科技有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	不適用	(USD298仟元)	100%	(USD298仟元)	無
亞橋投資股份有限公司	股票	台灣易吉網股份有限公司	該公司採權益法評價之被投資公司	採權益法評價之長期股權投資	6,800	30,347	27.20%	30,347	無
亞橋投資股份有限公司	股票	耐斯資融股份有限公司	該公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產	8,718	91,453	14.60%	91,453	無

註一：本表所稱有價證券，係指股票、債券、受益憑證及上述項目所衍生之有價證券。

註二：市價之填寫方式如下：

1. 有公開市價者，係按資產負債表日公開市場之收盤價或該基金淨資產價值為公平價值。
2. 無公開市價者，股票請填寫每股淨值，餘則免填。

註三：單位：仟股



## 十二、部門別財務資訊

### (一) 產業別資訊

本公司所營業務範圍主係資訊軟體服務及買賣，故無產業別財務資訊揭露之適用。

### (二) 地區別資訊

本公司 95 年及 94 年度並無國外營運部門，故有關之地區別財務資訊同本公司損益表。

### (三) 外銷銷貨資訊

本公司 95 年度及 94 年度外銷銷貨收入未達本公司銷貨收入之 10%，故不予揭露。

### (四) 重要客戶資訊

95年度：

客 戶 名 稱	鋪 貨 金 額(註)	佔本公司鋪貨金額 淨額百分比(%)
客 戶 甲	\$ 1,186,500	35
客 戶 乙	521,428	15
客 戶 丁	408,249	12
	<u>\$ 2,116,177</u>	<u>62</u>

94年度：

客 戶 名 稱	鋪 貨 金 額(註)	佔本公司鋪貨金額 淨額百分比(%)
客 戶 甲	\$ 632,644	23
客 戶 乙	517,453	19
客 戶 丙	226,953	8
	<u>\$ 1,377,050</u>	<u>50</u>

註：因本公司所發行之線上遊戲時數卡於出售後，玩家可選擇其他公司推出之線上遊戲，此部份之銷售額將轉列代收代付科目，故本公司無法統計對某客戶之實際銷售數，改以本公司對某客戶鋪貨數佔本公司全年鋪貨數之比例揭露。

## 五、九十五年經會計師查核簽證之母子公司合併財務報表

### 遊戲橘子數位科技股份有限公司 關係企業合併財務報表聲明書

本公司民國九十五年度(自民國九十五年一月一日至九十五年十二月三十一日)依『關係企業合併營業報告書關係企業合併財務報表及關係企業報告書編製準則』應納入編製關係企業合併財務報表之公司與依財務會計準則公報第七號應納入編製母子公司合併財務報表之公司均相同，且關係企業合併財務報表所應揭露相關資訊於前揭母子公司合併財務報表中均已揭露，爰不再另行編製關係企業合併財務報表。

特此聲明

遊戲橘子數位科技股份有限公司

負責人：劉柏園



中 華 民 國 九 十 六 年 四 月 四 日

會計師查核報告

(96)財審報字第 06003464 號

遊戲橘子數位科技股份有限公司 公鑒：

遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司民國九十五年及九十四年十二月三十一日之合併資產負債表，暨民國九十五年及九十四年一月一日至十二月三十一日之合併損益表、合併股東權益變動表及合併現金流量表，業經本會計師查核竣事。上開合併財務報表之編製係公司管理階層之責任，本會計師之責任則為根據查核結果對上開合併財務報表表示意見。遊戲橘子數位科技股份有限公司之部分子公司，係依各該公司所委任會計師查核之財務報表評價而得，本會計師並未查核該等報告。因此，本會計師對上開財務報表所表示之意見中，有關該等公司之財務報表所列金額係依據其他會計師之查核報告。前述各該子公司民國九十五年及九十四年十二月三十一日之資產總額分別為 713,846 仟元及 733,667 仟元，佔遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司合併財務報表中合併資產總額分別為 21.40%及 22.17%，其民國九十五年及九十四年一月一日至十二月三十一日營業收入分別為 1,006,393 仟元及 1,188,254 仟元，佔遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司合併財務報表中營業收入分別為 27.35%及 39.85%。另如合併財務報表附註四(六)所述，貴公司及子公司民國九十五及九十四年度採權益法評價之部分長期股權投資，係依其各該公司委任會計師查核之財務報表評價而得，本會計師並未查核該等財務報表。民國九十五年及九十四年度依據其他會計師查核之財務報表所認列之投資損失分別為 14,788 仟元及 4,558 仟元，佔合併淨損益分別為 3.40%及 1.75%；截至民國九十五年及九十四年十二月三十一日止，其相關之長期投資餘額分別為 29,832 仟元及 62,956 仟元，佔合併資產總額分別為 0.89%及 1.90%。再如財務報表附註十一(二)所述，貴公司所揭露之轉投資相關資訊，部分係由各該公司委任會計師查核之財務報表編製，本會計師並未查核該等財務報表。

本會計師係依照「會計師查核簽證財務報表規則」及中華民國一般公認審計準則規劃並執行查核工作，以合理確信財務報表有無重大不實表達。此項查核工作包括以抽查方式獲取財務報表所列金額及所揭露事項之查核證據、評估管理階層編製財務報表所採用之會計原則及所作之重大會計估計，暨評估財務報表整體之表達。本會計師相信此項查核工作及其他會計師之查核報告可對所表示之意見提供合理之依據。

依本會計師之意見，基於本會計師之查核結果及其他會計師之查核報告，第一段所述財務報表在所有重大方面係依照「證券發行人財務報告編製準則」、「商業會計法」、「商業會計處理準則」及中華民國一般公認會計原則編製，足以允當表達遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司民國九十五年及九十四年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十五年及九十四年一月一日至十二月三十一日之經營成果與現金流量。

如合併財務報表附註三及四(十)所述，遊戲橘子數位科技股份有限公司自民國九十三年第四季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理準則。此項會計原則變動使民國九十四年十二月三十一日之總資產及股東權益減少 321,770 仟元，惟對民國九十四年度合併損益未產生影響。

如合併財務報表附註四(十)所述，遊戲橘子數位科技股份有限公司民國九十四年度因市場策略之調整而進行產品效益評估，發現部分資產帳面價值發生減損，致認列相關減損損失 176,610 仟元。

再如合併財務報表附註一、二及三所述，自民國九十四年一月一日起，於編製合併財務報表時，依新修訂之財務會計準則公報第七號「合併財務報表」之規定，將所有子公司納入合併報表之編製範圍。

資 誠 會 計 師 事 務 所

會 計 師：

葉冠姣

葉冠姣



支秉鈞

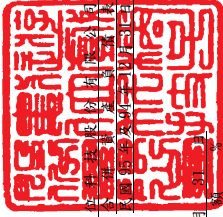
支秉鈞



前財政部證期會：(88)台財證(六)第 95577 號  
核准簽證文號：(88)台財證(六)第 16120 號

民 國 九 十 六 年 四 月 四 日

遊戲橘子數位娛樂股份有限公司及其子公司



單位：新台幣千元

	95年	12月	31日	94年	12月	31日
	金額	%	金額	金額	%	金額

資產

1100	現金及約當現金(附註四(一))	1,031,180	31	985,048	30	2100	流動負債
1120	應收票據淨額(附註四(二))	112,694	3	84,878	3	2120	短期借款(附註四(十一))
1140	應收帳款淨額(附註四(三))	871,225	26	822,819	25	2140	應付票據
1160	其他應收款(附註四(四))	3,803	-	4,846	-	2150	應付帳款 - 關係人(附註五)
1180	其他應收款 - 關係人(附註五)	226	-	520	-	2160	應付所得稅(附註四(十四))
1190	其他金融資產 - 流動(附註六)	-	-	30,000	1	2170	應付費用
120X	存貨(附註四(四))	22,990	1	15,936	1	2210	其他應付款項
1250	預付費用	17,833	-	29,968	1	2260	預收款項
1286	遞延所得稅資產 - 流動(附註四(十四))	57,093	2	38,491	1	2270	其他流動負債
1298	其他流動資產 - 其他	2,381	-	6,313	-	2280	(附註四(十二))(十三)
11XX	流動資產合計	2,119,425	63	2,018,809	61	21XX	其他流動負債合計
1480	基金及投資	-	-	-	-	2420	長期借款(附註四(十二))
1421	以成本衡量之金融資產 - 非流動(附註四(五))	91,453	3	12,581	2	2446	長期借款 - 非流動(附註四(十三))
1425	採權益法之長期股權投資(附註四(六))	29,832	1	62,966	2	24XX	應付租賃款 - 非流動合計
1440	預付長期投資款(附註四(五))	-	-	99,999	3	2810	其他負債
14XX	基金及投資合計	121,285	4	175,506	5	2820	應計退休金負債(附註四(十五))
1440	其他金融資產 - 非流動(附註六)	-	-	2,327	-	2880	存入保證金
1440	固定資產(附註四(七)(十)及六)	-	-	-	-	28XX	其他負債 - 其他
1501	成本	147,751	4	147,751	4	28XX	其他負債合計
1521	房屋及建築	155,946	5	151,961	5	29XX	負債總計
1531	機器設備	829,717	25	878,560	27	29XX	股東權益
1551	運輸設備	-	-	3,378	-	3110	股本(附註一及四(十六))
1561	辦公設備	93,663	3	151,753	5	3211	普通股股本
1611	租賃資產	1,535	-	43,487	1	3211	普通股溢價
1631	租賃改良	40,319	1	93,110	3	3220	庫藏股票(附註四(十七))
1681	其他設備	11,067	-	11,317	-	3240	庫藏股票交易(附註四(二十一))
15X9	成本及重估增值	1,280,018	38	1,481,317	45	3350	處分資產增益
1599	減：累計折舊	(607,419)	(18)	(680,723)	(20)	3450	保留盈餘
1670	減：累計減損	(16,713)	-	(31,665)	(1)	3450	保留盈餘(累積虧損)(附註四(十四)(十九))
15XX	未完工程及預付設備款	1,205	-	16,735	1	3420	股東權益其他調整項目
15XX	固定資產淨額	655,091	20	805,664	25	3510	金融商品之未實現損益
1710	無形資產 - 淨額	-	-	-	-	3510	累積換算調整數
1760	商標權	290	-	338	-	3610	庫藏股票(附註四(二十一))
1770	商譽(附註四(十))	2,885	-	2,893	-	3XX	母公司股東權益合計
1780	遞延退休基金成本(附註四(十五))	468	-	549	-	3XX	少數股東權益
17XX	其他無形資產(附註四(八)(十))	775	-	1,288	-	1XX	負債及股東權益總計
17XX	無形資產合計	4,418	-	5,068	-		
1820	其他資產 - 淨額	-	-	-	-		
1830	存出保證金	31,169	1	38,085	1		
1860	遞延費用(附註四(九)(十))	200,164	6	171,913	5		
1880	遞延所得稅資產 - 非流動(附註四(十四))	203,730	6	90,718	3		
18XX	其他資產 - 其他	-	-	1,067	-		
18XX	其他資產合計	435,063	13	301,783	9		
1XX	資產總計	3,335,282	100	3,309,157	100		

負債及股東權益

30,000	1	\$	84,376	3
75,479	2		105,672	3
98,986	3		79,154	2
38,316	1		46,478	1
45,643	1		20,640	1
213,579	6		204,832	6
222,470	7		57,178	2
120,128	4		179,083	5
13,873	4		31,431	1
907,364	27		27,520	1
			836,364	25
25,000	1		313,634	10
-	-		129	-
25,000	1		313,763	10
5,212	-		7,630	-
950	-		1,338	-
950	-		64	-
7,112	-		9,032	-
939,476	28		1,159,159	35
1,468,787	44		1,518,787	46
736,166	22		1,037,644	31
221	-		27,162	1
241,323	7		267,318	(8)
65	-		-	-
20,561	1		21,208	1
(155,765)	(5)		(302,140)	(9)
2,311,358	69		2,035,564	62
84,448	3		114,434	3
2,395,806	72		2,149,988	65
\$		\$	\$	
3,335,282	100	\$	3,309,157	100

請參閱後附合併財務報表附註暨實誠會計師事務所葉冠斌、支秉鈞會計師民國九十六年四月四日查核報告。



董事長：劉柏園



經理人：劉柏園



會計主管：蘇信泓







  
 遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司  
 合併現金流量表  
 民國95年及94年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	95	年	度	94	年	度
<u>營業活動之現金流量</u>						
合併總損益	\$		402,325	(\$		232,568)
調整項目						
處分投資利益	(		15,700)	(		9,698)
呆帳費用及備抵銷貨退回提列(迴轉數)			10,836			15,567
存貨跌價及呆滯準備提列數及沖銷數			760			60
依權益法認列之投資損失			14,788			4,558
以成本法衡量之金融資產-非流動認列投資損失			12,551			14,295
取得以成本衡量之金融資產之股利視為成本減項			8,547			-
折舊費用及各項攤提			288,250			436,592
處分固定資產及其他無形資產損失			6,860			28,693
商標權攤銷數			43			39
商譽攤銷數			-			18,286
其他無形資產攤銷數			368			-
減損損失			-			176,610
遞延費用轉列營業成本數			22,864			-
遞延費用轉列其他損失			4,932			-
資產及負債科目之變動						
應收票據	(		27,816)	(		14,231)
應收帳款	(		59,242)	(		125,994)
其他應收款			1,043			1,233
其他應收款-關係人			294			12,284
存貨	(		7,814)	(		2,501)
預付費用			12,125			2,869
遞延所得稅資產	(		131,614)			46,553
其他流動資產-其他			3,932	(		3,774)
應付票據	(		30,193)			50,438
應付帳款			19,832			19,858
應付帳款-關係人	(		8,162)	(		33,834)
應付所得稅			25,003			2,055
應付費用			8,747			53,062
其他應付款			8,862	(		4,751)
預收款項			43,387	(		47,770)
其他流動負債	(		13,647)			3,432
應付退休金負債	(		2,337)			3,729
營業活動之淨現金流入			<u>599,824</u>			<u>415,092</u>

(續次頁)

遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司  
合併現金流量表  
民國95年及94年1月1日至12月31日



單位：新台幣仟元

	95 年 度	94 年 度
<b>投資活動之現金流量</b>		
購買交易目的之金融資產-債券型基金價款	(\$ 2,583,000)	(\$ 2,882,700)
處分交易目的之金融資產-債券型基金價款	2,589,100	2,892,330
取得採權益法之長期投資-子公司現金增資	-	( 154,400)
處分長期投資價款	28,000	-
購置固定資產	( 97,719)	( 237,205)
處分固定資產價款	8,112	7,883
遞延費用增加數	( 128,453)	( 191,494)
商標權增加數	-	( 70)
其他無形資產增加數	-	( 23,284)
存出保證金減少(增加)	6,916	( 704)
其他金融資產-流動減少(增加)	30,000	( 30,000)
其他金融資產-非流動減少	2,327	9,309
其他資產-其他減少(增加)	1,067	( 1,067)
投資活動之淨現金流出	( 143,650)	( 611,402)
<b>融資活動之現金流量</b>		
短期借款(減少)增加	( 54,376)	39,502
長期借款(減少)增加	( 199,937)	81,355
應付租賃款-非流動減少	( 129)	( 18,542)
其他負債-其他增加	886	65
存入保證金(減少)增加	( 388)	631
購入庫藏股	( 155,765)	( 13,645)
少數股權股東權益變動數	2,400	7,902
融資活動之淨現金(流出)流入	( 407,309)	97,268
匯率影響數	( 2,733)	17,511
子公司首次併入影響數	-	138,929
本期現金及約當現金增加	46,132	57,398
期初現金及約當現金餘額	985,048	927,650
期末現金及約當現金餘額	\$ 1,031,180	\$ 985,048
<b>現金流量資訊之補充揭露</b>		
本期支付利息	\$ 11,345	\$ 12,320
本期支付所得稅	\$ 16,851	\$ 14,707
<b>僅有部分現金支出之投資活動</b>		
購置固定資產	\$ 80,569	\$ 239,306
減:期末應付設備款	( 2,975)	( 20,125)
加:期初應付設備款	20,125	18,024
本期支付現金	\$ 97,719	\$ 237,205

請參閱後附合併財務報表附註暨資誠會計師事務所  
葉冠姣、支秉鈞會計師民國九十六年四月四日查核報告。

董事長：劉柏園



經理人：劉柏園



會計主管：蘇信泓



遊 戲 橘 子 數 位 科 技 股 份 有 限 公 司 及 其 子 公 司

合 併 財 務 報 表 附 註

民 國 95 年 及 94 年 12 月 31 日

單位：新台幣仟元

(除特別註明者外)

一、公司沿革

(一) 本公司設立於民國 84 年 6 月，並於同年開始營業。於民國 88 年經董事會決議變更公司名稱為遊戲橘子數位科技股份有限公司。經多次增資及減資後，截至民國 95 年 12 月 31 日止，額定股本為\$2,500,000(包含員工認股權證 15,000 仟股)，實收資本額為\$1,468,787，每股面額 10 元，主要營業項目為資訊軟體服務、電視節目製作及雜誌出版等。截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司及列入合併財務報表之從屬公司之員工人數為 1,083 人。

(以下空白)

(二)列入本合併財務報表之子公司

公 司 名 稱	與本公 司關係	主要營業項目	本公司或子公司 之持股或出資比例	
			95年12月31日	94年12月31日
Gamania Holdings Ltd.	註1	控股公司	100%	100%
吉恩立數位科技(股)公司	註1	遊戲軟體開發 及銷售	51.00%	51.00%
台灣易吉網(股)公司	註1	資訊軟體服務	96.60%	96.60%
亞橘投資(股)公司	註1	一般投資事業	100%	100%
Gamania Korea Co., Ltd.	註1	軟體開發及銷售	100%	100%
飛魚數位遊戲(股)公司	註1	遊戲軟體設計 及研發	96.36%	95.56%
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	註1	轉投資、控股公司	100%	100%
Gamania International Holdings Ltd.	註2	轉投資、控股公司	100%	100%
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	註3	資訊軟體設計銷 售及硬體之買賣	100%	100%
Gamania China Holdings Ltd.	註3	轉投資、控股公司	92.92%	92.57%
Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	註4	資訊軟體服務 及銷售	92.92%	92.57%
G.A. Co., Limited	註4	資訊軟體服務 及遊戲銷售代理	92.92%	92.57%
Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	註4	一般投資事業	92.92%	92.57%
北京遊戲橘子數位科技有限公司	註5	軟體開發及銷售	92.92%	92.57%

註1:本公司持有其表決權股份超過50%。

註2:子公司持有其表決權股份超過50%。

註3:孫公司持有其表決權股份超過50%。

註4:曾孫公司持有其表決權股份超過50%。

註5:曾孫公司間接持有其表決權股份超過50%。

- (三)列入本合併財務報表之子公司增減變動情形：不適用。
- (四)未列入本期合併財務報表之子公司：不適用。
- (五)子公司會計期間不同之調整及處理方式：不適用。
- (六)子公司會計政策與母公司不同之情形：不適用。
- (七)國外子公司營業之特殊風險：不適用。
- (八)子公司將資金移轉予母公司之能力受重大限制者，該限制之本質與程度：無此情形。
- (九)各關係企業盈餘分配受法令或契約限制之情形：不適用。
- (十)合併借(貸)項攤銷之方法及期限：不適用。
- (十一)其他重要事項或有助於關係企業合併財務報表允當表達之說明事項：無。

## 二、重要會計政策之彙總說明

本公司合併財務報表係依「證券發行人財務報告編製準則」、商業會計法、商業會計處理準則及中華民國一般公認會計原則編製，重要會計政策彙總說明如下：

### (一)合併報表編製準則

1. 本公司合併財務報表之編製個體包括本公司及所有子公司之合併財務報表。本公司與編入本合併報表個體相互間之所有重大交易事項及資產負債科目餘額，於編製合併財務報表時，皆已沖銷。
2. 對於直接或間接持有表決權之股份超過 50% 以上之被投資公司及其他雖直接或間接持有表決權股份未超過 50%，但依修訂後財務會計準則公報第七號「合併財務報表」之規定，符合有控制能力之條件者，於編製合併財務報表時，應全數納入合併個體。
3. 對於期中取得子公司之控制能力者，自取得控制力之日起，開始將子公司之收益與費損編入合併損益表。  
對於喪失對子公司控制能力之日起，終止將子公司之收益及損費編入合併財務報表，且不予追溯重編以前年度合併財務報表。

## (二) 子公司外幣財務報表換算基礎

海外子公司之財務報表，係依下列基礎換算為新台幣；所有資產及負債係以資產負債表日匯率為換算基礎，股東權益中除期初保留盈餘以上年度期末換算後餘額結轉外，餘均按歷史匯率換算；損益科目則按當年度平均匯率換算。對於子公司外幣財務報表換算所產生之兌換差額，則依本公司持股比例計算列為換算調整數，並單獨列示於股東權益項下之「累積換算調整數」。

## (三) 外幣交易

本公司之會計記錄係以新台幣為記帳單位；外幣交易事項係按交易當日即期匯率折算成新台幣入帳，其與實際收付時之兌換差異，列為當期損益。期末並就外幣資產負債餘額，依資產負債表日之即期匯率予以調整，因調整而產生之兌換差額列為當期損益。

## (四) 資產負債區分流動及非流動之分類標準

1. 資產符合下列條件之一者，列為流動資產；資產不屬於流動資產者為非流動資產：

- (1) 因營業所產生之資產，預期將於正常營業週期中變現、消耗或意圖出售者。
- (2) 主要為交易目的而持有者。
- (3) 預期於資產負債表日後十二個月內將變現者。
- (4) 現金或約當現金，但於資產負債表日後逾十二個月用以交換、清償負債或受有其他限制者除外。

2. 負債符合下列條件之一者，列為流動負債；負債不屬於流動負債者為非流動負債：

- (1) 因營業而發生之債務，預期將於正常營業週期中清償者。
- (2) 主要為交易目的而發生者。
- (3) 須於資產負債表日後十二個月內清償者。
- (4) 不能無條件延期至資產負債表日後逾十二個月清償之負債。

## (五) 約當現金

為配合現金流量表之表達，約當現金係指同時具備下列條件之短期且具高度流動性之投資：

1. 隨時可轉換成定額現金者。
2. 即將到期且利率變動對其價值之影響甚少者。

本公司現金流量表係以現金及約當現金之基礎所編製。

(六) 公平價值變動列入損益之金融資產

1. 屬權益性質者係採交易日會計；屬債務性質、受益憑證及衍生性商品者係採交割日會計，於原始認列時，將金融商品以公平價值衡量。
2. 公平價值變動列入損益之金融資產係以公平價值評價且其價值變動列為當期損益。上市/上櫃股票、封閉型基金及存託憑證係以資產負債表日公開市場之收盤價為公平價值。開放型基金係以資產負債表日該基金淨資產價值為公平價值。
3. 民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度之會計處理詳附註三。

(七) 以成本衡量之金融資產

1. 係採交易日會計，於原始認列時，將金融商品以公平價值衡量，並加計取得或發行之交易成本。
2. 以成本衡量之金融資產若有減損之客觀證據，則認列減損損失，此減損金額不予迴轉。
3. 民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度之會計處理詳附註三。

(八) 備抵呆帳

係依據過去實際發生呆帳之經驗，衡量資產負債表日應收票據、應收帳款(含關係人)等各項債權之帳齡分析及其收回可能性，予以評估提列。

(九) 存貨

採永續盤存制，以取得成本為入帳基礎，成本之計算採加權平均法計算。期末存貨除就呆滯部份提列備抵呆滯損失外，採成本與市價孰低法評價，比較成本與市價孰低時，採總額法比較並以淨變現價值為市價。

(十) 採權益法之長期股權投資

1. 持有被投資公司有表決權股份比例達 20% 以上或具有重大影響力者，採權益法評價。投資成本與股權淨值之差額，如屬投資成本超過所取得可辨認淨資產公平價值，將超過部分列為商譽，並於每年定期執行減損測試，以前年度攤銷者，不再追溯調整。
2. 海外投資按權益法評價時，被投資公司財務報表轉換所產生之「累積換算調整數」，本公司依持股比例認列之，並作為本公司股東權益之調整項目。
3. 被投資公司增減股數時，若各股東非按原比例認購或減少股數致使投資比例發生變動，並因而使投資之股權淨值發生增減，其結果應調整資本公積及長期投資；前項調整如應借記資本公積，而帳上由長期投資所產生之資本公積餘額不足時，其差額借記保留盈餘。
4. 採權益法之長期投資有關資產減損之會計處理請詳附註二(十四)之說明。



#### (十一) 固定資產

1. 以取得成本為入帳基礎，本公司折舊按估計經濟耐用年限，加計一年殘值採平均法提列，其餘各子公司依其估計之耐用年限，減除估計殘值後採平均法提列。各項資產之耐用年數除房屋及建築為55年及租賃改良15年，餘固定資產為3~8年。
2. 固定資產出售、汰換或報廢時，成本及累積折舊皆自各相關科目沖銷，所發生之出售損益及報廢損失，列為當期營業外收支。
3. 凡支出效益及於以後各期之重大改良或大修支出列為資本支出，經常性維護或修理支出則列為當期費用。
4. 凡租約屬資本租賃者，各期租金資本化為租賃資產並認列租賃負債。
5. 有關資產減損之會計處理請詳附註二(十四)之說明。

#### (十二) 遞延費用

1. 電腦應用軟體版權以取得成本為入帳基礎，並按其估計效益年數採平均法攤銷。
2. 代理權係取得線上遊戲軟體代理權所支出之預付權利金，以取得成本為入帳基礎，於日後線上遊戲正式上市後按合約規定可扣抵依營收一定比例需支付開發廠商權利金時沖轉。
3. 有關資產減損之會計處理請詳附註二(十四)之說明。

#### (十三) 其他無形資產

1. 係遊戲開發軟體技術授權金，以取得成本為入帳基礎，並按其估計效益年數採平均法攤銷。此授權金可扣抵未來依銷售額2%計算之應付權利金。
2. 有關資產減損之會計處理請詳附註二(十四)之說明。

#### (十四) 非金融資產減損

1. 所擁有資產當環境變更或某事件發生而顯示其可回收金額低於其帳面價值時，即認列減損損失。可回收金額是指一項資產的淨公平價值或其使用價值，兩者較高者。淨公平價值是指一項資產在公平交易情況下可收到的淨處分金額，而使用價值是指將一項資產在未來可使用年限內可產生的預計現金流量予以折現計算。
2. 當以前年度認列資產減損的情況不再存在時，則在以前年度提列損失金額的範圍內予以迴轉。惟已認列之商譽減損損失不予迴轉。

#### (十五) 員工認股權證

本公司對於員工認股權證之給與日或員工認股權計劃之修正日於民國93年1月1日(含)以後者，係依財團法人中華民國會計研究發展基金會民國92年3月17日(92)基秘字第072號函「員工認股權證之會計處理」之規定，有關酬勞性員工認股選擇權計劃係採用內含價值法認列員工酬勞成本，並揭露採用公平價值法之擬制本期淨利及每股盈餘資訊。

#### (十六) 遞延所得稅資產及所得稅費用

1. 本公司及國內子公司依財務會計準則公報第22號「所得稅之會計處理準則」之規定，對於所得稅之計算作跨期間之所得稅分攤，即對於應課稅暫時性差異所產生之所得稅影響數認列為遞延所得稅負債，與將可減除暫時性差異所產生之所得稅影響數認列為遞延所得稅資產，再評估其遞延所得稅資產之可實現性，認列其備抵評價金額。
2. 本公司及國內子公司所得稅抵減之會計處理依財務會計準則公報第十二號『所得稅抵減之會計處理準則』之規定處理，因購置設備或技術、研究發展、人才培訓及股權投資等所產生之所得稅抵減採當期認列法處理。
3. 以前年度溢低估之所得稅，列為當期所得稅費用之調整項目。
4. 自87年度「兩稅合一制度」實施後，當年度盈餘於次年度經股東會決議未作分配者，就該未分配盈餘加徵10%之營利事業所得稅，列為股東會決議分配年度之當期費用。
5. 自95年1月1日起施行「所得稅基本稅額條例」，依前開條例規定計算之一般所得稅額高於或等於基本稅額者，則當年度應繳納之所得稅，應按所得稅法及其他相關法律規定計算認定之；反之，一般所得稅額低於基本稅額者，其應繳納之所得稅，除按所得稅法及其他相關法律計算認定外，應另就基本稅額與一般所得稅額之差額認定之。前開差額，不得以其他法律規定之投資抵減稅額減除之。

#### (十七) 退休金

1. 退休金辦法屬確定給付退休辦法者，係依據精算結果認列淨退休金成本，淨退休金成本包括當期服務成本、利息成本、基金資產之預期報酬及未認列過渡性淨給付義務與退休金損益之攤銷數。未認列過渡性淨給付義務按15年攤提。
2. 退休金辦法屬確定提撥退休辦法者，則依權責發生基礎將應提撥之退休基金數額認列為當期之退休金成本。

#### (十八) 庫藏股

1. 本公司收回已發行股票時，其屬買回者，將所支付之成本列為股東權益之減項。
2. 本公司處分庫藏股票時，若處分價格高於帳面價值，其差額作為「資本公積-庫藏股票交易」之加項；若處分價格低於帳面價值，其差額應沖抵同種類庫藏股票交易所產生之資本公積，如有不足，則沖抵保留盈餘。
3. 本公司註銷庫藏股票時，除依帳面價值沖抵「庫藏股票」外，並按股權比例沖抵「資本公積-股票發行溢價」與「股本」。庫藏股票之帳面價值如高於面值與股票發行溢價之合計數時，其差額沖抵同種類庫藏股票所產生之資本公積，如有不足，再作為「保留盈餘」之減項；庫藏股票之帳面價值如低於面值與股票發行溢價之合計數，其差額則作為同種類庫藏股票交易所產生之資本公積之加項。
4. 庫藏股票之帳面價值係按加權平均法計算。

#### (十九) 收入、成本與費用認列方法

1. 開發以供出售之電腦軟體相關支出，在建立技術可行性以前所發生之成本列為研究發展費用。
2. 線上遊戲時數卡之銷售收入係於出貨時予以遞延，並於服務履行期間認列為收入。
3. 套裝軟體及其他商品係於獲利過程大部分已完成且已實現或可實現及已賺得時認列為收入。
4. 可能發生之銷貨退回於銷貨時估計入帳，相關成本配合收入於發生時承認。費用則依權責發生制於發生時認列為當期費用。
5. 代銷線上遊戲時數卡所收取之佣金於銷售發生時予以遞延，按委託發行時數卡公司已提供線上遊戲服務比例認列勞務收入。

#### (二十) 每股盈餘

1. 本公司之基本每股盈餘係以本期純益除以加權平均流通在外股數計算之；稀釋每股盈餘則假設所有具稀釋作用之潛在普通股均於期初即轉換為普通股且流通在外，並調整其因轉換而產生之收入與費用後計算之。
2. 本公司之潛在普通股係指員工認股選擇權，計算認股權之稀釋作用係採庫藏股票法。

(二十一) 會計估計

本公司於編製財務報表時，業已依照中華民國一般公認會計原則之規定，對財務報表所列之金額及或有事項，作必要之衡量、評估與揭露，其中包括若干假設及估計之採用，惟該等假設及估計與實際結果可能存有差異。

三、會計變動之理由及其影響

(一) 非金融資產減損

本公司自民國九十三年第四季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理準則。此項會計原則變動已於民國九十三年度認列相關減損損失。

(二) 商譽停止攤銷

本公司自民國九十五年一月一日起，採用新發布財務會計準則公報第一號、第五號、第七號、第二十五號及第三十五號有關商譽停止攤銷之會計處理。此項會計原則變動使民國九十五年度淨利增加\$7,091，每股盈餘增加0.0508元。

(三) 合併個體變動

本公司自民國94年1月1日起，依新修訂之財務會計準則公報第七號「合併財務報表」之規定，於編製合併財務報表時，將所有子公司納入，此項會計原則變動使民國94年度之合併總資產及合併營業收入分別增加\$86,794及\$43,898，分別佔合併總資產及合併營業收入之2.62%及1.47%，對本公司民國94年度之合併總淨利並無影響。

(四) 金融商品

1. 本公司自民國九十五年一月一日起，採用新發布財務會計準則公報第三十四號及第三十六號有關金融商品之會計處理。民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度財務報表之部分科目業已依據證券發行人財務報告編製準則及財務會計準則公報第三十四號及第三十六公報規定予以重分類。

2. 民國九十四年十二月三十一日(含)以前年度原帳列科目之會計處理如下：

(1) 短期投資：

短期投資係以原始取得成本為入帳基礎，成本之計算採加權平均法，期末並按成本與市價孰低法評價，跌價損失列入當期損益。比較成本與市價時，採總額比較法。上市公司股票及封閉型基金係以會計期間最末一個月公開市場平均收盤價為市價，開放型或平衡型基金則按其資產負債表日每股淨值為市價。

(2) 採成本法之長期股權投資：

持有普通股股權比例在 20% 以下且對被投資公司無重大影響力者，如被投資公司為上市(櫃)公司，期末按成本與市價孰低法評價，市價低於成本而產生之未實現跌價損失列為股東權益減項；如被投資公司為非上市(櫃)公司，按成本法評價，但若有充分之證據顯示投資之價值已減損，且回復希望甚小時，則承認投資損失，並認列為當期損失。

3. 此項會計原則變動對本公司並無影響。

四、重要會計科目之說明

(一) 現金及約當現金

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
庫存現金	\$ 1,210	\$ 1,290
銀行存款	945,160	961,126
定期存款	64,774	22,632
約當現金	20,036	-
	<u>\$ 1,031,180</u>	<u>\$ 985,048</u>

(二) 應收票據淨額

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
應收票據	\$ 112,710	\$ 84,894
減：備抵呆帳	( 16)	( 16)
	<u>\$ 112,694</u>	<u>\$ 84,878</u>

(三) 應收帳款淨額

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
應收帳款	\$ 951,944	\$ 892,702
減：備抵呆帳	( 74,460)	( 52,547)
備抵銷貨退回	( 6,259)	( 17,336)
	<u>\$ 871,225</u>	<u>\$ 822,819</u>

(四)存貨

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
商品存貨	\$ 47,809	\$ 39,995
減：備抵存貨跌價及呆滯損失	( 24,819)	( 24,059)
	<u>\$ 22,990</u>	<u>\$ 15,936</u>

(五)以成本衡量之金融資產-非流動

<u>項</u>	<u>目</u>	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
非上市櫃公司股票			
	百億樂數碼科技(股)公司	\$ -	\$ -
	東岸互動科技(股)公司	-	2,700
	Joyon Entertainment Co., Ltd.	-	9,851
	樂法科技(股)公司	-	-
	耐斯資融(股)公司	91,453	-
	小計	<u>91,453</u>	<u>12,551</u>
預付投資款			
	耐斯資融(股)公司	-	99,999
	總計	<u>\$ 91,453</u>	<u>\$ 112,550</u>

1. 本公司持有之標的因無活絡市場公開報價且公平價值無法可靠衡量，故以成本衡量。
2. 上述採成本法評價之公司中，百億樂數碼科技(股)公司、樂法科技(股)公司與東岸互動科技(股)公司因其自結財務報表顯示價值已減損，且回復希望甚小，於民國 94 年度分別提列\$2,995、\$8,800 及\$2,500 之永久性下跌損失。
3. 民國 95 年度認列以成本衡量之金融資產-非流動之投資損失計 \$12,551，係經評估對東岸互動科技(股)公司及 Joyon Entertainment Co., Ltd. 其投資效益無法收回而認列。

(六)採權益法之長期投資

1. 長期股權投資明細如下：

<u>被投資公司</u>	<u>95年12月31日</u>			<u>95年度</u>
	<u>原始投資成本</u>	<u>持股比例</u>	<u>帳面價值</u>	<u>投資損失</u>
果子獸互動科技(股)公司	\$ 28,000	40%	\$ -	(\$ 5,103)
玩酷科技(股)公司	<u>40,000</u>	30.3%	<u>29,832</u>	( <u>9,685</u> )
	<u>\$ 68,000</u>		<u>\$ 29,832</u>	( <u>\$ 14,788</u> )

<u>被投資公司</u>	<u>94年12月31日</u>			<u>94年度</u>
	<u>原始投資成本</u>	<u>持股比例</u>	<u>帳面價值</u>	<u>投資損失</u>
果子獸互動科技(股)公司	\$ 28,000	40%	\$ 23,504	(\$ 4,010)
玩酷科技(股)公司	<u>40,000</u>	30.3%	<u>39,452</u>	( <u>548</u> )
	<u>\$ 68,000</u>		<u>\$ 62,956</u>	( <u>\$ 4,558</u> )

2. 民國 95 年及 94 年度採權益法評價之被投資公司果子獸互動科技(股)公司及玩酷科技(股)公司係依其他會計師查核簽證之財務報表計算而得。
3. 本公司於民國 95 年 12 月以每股新台幣 10 元出售果子獸互動科技(股)公司之普通股計 2,800 仟股予 Sony Online Entertainment LLC，認列處分利益計 \$ 9,600。

(七) 固定資產

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
<u>原始成本</u>		
土地	\$ 147,751	\$ 147,751
房屋及建築	155,946	151,961
機器設備	829,717	878,560
運輸設備	-	3,378
辦公設備	93,683	151,753
租賃資產	1,535	43,487
租賃改良	40,319	93,110
其他設備	11,067	11,317
	<u>1,280,018</u>	<u>1,481,317</u>
<u>累計折舊</u>		
房屋及建築	( 12,513)	( 8,625)
機器設備	( 521,520)	( 448,927)
運輸設備	-	( 2,240)
辦公設備	( 41,336)	( 88,915)
租賃資產	( 991)	( 36,799)
租賃改良	( 25,958)	( 69,013)
其他設備	( 5,101)	( 6,204)
	<u>( 607,419)</u>	<u>( 660,723)</u>
加：未完工程及預付設備款	1,205	16,735
減：累計減損	( 18,713)	( 31,665)
帳面價值	<u>\$ 655,091</u>	<u>\$ 805,664</u>

(八) 其他無形資產

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
遊戲開發軟體技術授權金	\$ 41,460	\$ 60,552
減：累計減損	( 40,685)	( 59,264)
	<u>\$ 775</u>	<u>\$ 1,288</u>

(九) 遞延費用

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
代理權	\$ 421,327	\$ 432,173
未攤銷費用	104,693	95,114
	526,020	527,287
減：累計減損	( 325,856)	( 355,374)
	<u>\$ 200,164</u>	<u>\$ 171,913</u>



#### (十) 資產減損

1. 本公司自民國93年度第4季起，採用新發布財務會計準則公報第三十五號資產減損之會計處理。

民國94年度認列之減損損失明細如下：

	列於損益表部分	列於股東權益部分
減損損失-商譽	\$ 54,103	\$ -
減損損失-固定資產	30,519	-
減損損失-無形資產-其他無形資產	20,170	-
減損損失-其他資產-遞延費用	71,818	-
	<u>\$ 176,610</u>	<u>\$ -</u>

2. 本公司無部門別財務資訊，上述減損損失均屬於公司一般資產。
3. 民國94年度認列之長期股權投資減損損失 \$ 54,103，係因持有被投資公司之帳面價值(包含投資成本大於股權淨值之金額計 \$ 82,736)大於其市場價值所致。本公司採用淨公平價值作為前述長期股權投資之可回收金額，淨公平價值之基礎係以資產負債表日可得之最佳資訊估計。
4. 民國94年度認列之固定資產減損損失 \$ 30,519，係因持有之固定資產市場價值下跌幅度大於正常使用所預期之折損所致。本公司採用淨公平價值作為前述固定資產之可回收金額，淨公平價值之基礎係以資產負債表日可得之最佳資訊估計。
5. 上述其他資產-遞延費用是遊戲代理權，無形資產-其他無形資產則係遊戲開發軟體技術權利金，因本公司市場策略之調整而進行產品效益評估，發現上述資產帳面價值發生減損，致民國94年度及93年度分別認列損失計 \$ 91,988 及 \$ 321,770。本公司採用淨公平價值作為前述其他資產及無形資產之可回收金額，淨公平價值之基礎係以資產負債表日可得之最佳資訊估計。

#### (十一) 短期借款

	95年12月31日	94年12月31日
營運週轉金	<u>\$ 30,000</u>	<u>\$ 84,376</u>
利率	<u>2.5% ~ 2.9%</u>	<u>1.6596% ~ 6.5%</u>
融資額度	<u>\$ 395,000</u>	<u>\$ 494,376</u>

(十二) 長期借款

<u>借 款 銀 行</u>	<u>借 款 額 度</u>	<u>借 款 期 間</u>	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
永豐商銀	\$ 49,000	91/03/28~106/03/28 前兩年還息，第三 年起按季償還(註1)	\$ -	\$ 42,403
兆豐商銀	150,000	93/08/30~96/07/20 到期一次償還	50,000	50,000
兆豐商銀	150,000	93/12/31~96/07/20 到期一次償還(註2)	20,000	100,000
彰化銀行	150,000	94/02/14~98/02/14 第一年還息，第二年 起每六個月償還(註2)	<u>75,000</u>	<u>150,000</u>
			145,000	342,403
減：一年內到期之長期借款			( <u>120,000</u> )	( <u>28,769</u> )
			<u>\$ 25,000</u>	<u>\$ 313,634</u>

(註1)已提前償還全數本金。

(註2)已提前償還部分本金。

(十三) 長期應付租賃負債

	<u>借 款 期 間</u>	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
台灣國際商業機器(股)公司	93/2/28~95/2/28 三個月一期，計8期	\$ -	\$ 1,696
Orix Asia Ltd	93/11/24~95/5/23 一個月一期，計18期	-	156
"	93/8/24~95/5/23 一個月一期，計18期	-	34
"	94/3/24~96/4/24 一個月一期，計12期	128	905
		<u>128</u>	<u>2,791</u>
減：一年內到期部份		( <u>128</u> )	( <u>2,662</u> )
		<u>\$ -</u>	<u>\$ 129</u>

(十四) 應付所得稅

	95 年 度	94 年 度
1. 所得稅(利益)費用	(\$ 90,219)	\$ 49,963
未分配盈餘加徵10%所得稅	<u>716</u>	<u>19,002</u>
	( 89,503)	68,965
加(減)：遞延所得稅資產變動數	131,614	( 54,169)
預付所得稅	( 452)	( 50)
以前年度所得稅(低)高估數	( 76)	5,898
以前年度應付所得稅	4,050	-
匯率影響數	<u>2</u>	( <u>13</u> )
	<u>\$ 45,635</u>	<u>\$ 20,631</u>
應收退稅款	(\$ 8)	(\$ 9)
應付所得稅	<u>45,643</u>	<u>20,640</u>
	<u>\$ 45,635</u>	<u>\$ 20,631</u>
2. 遞延所得稅資產		
	95年12月31日	94年12月31日
遞延所得稅資產-流動	\$ 57,093	\$ 38,491
遞延所得稅資產-非流動	<u>203,730</u>	<u>90,718</u>
	<u>\$ 260,823</u>	<u>\$ 129,209</u>

3. 產生遞延所得稅資產之暫時性差異及其所得稅影響數：

	95年12月31日		94年12月31日	
	金額	所得稅影響數	金額	所得稅影響數
<b>流動項目</b>				
呆帳超限數	\$ 10,139	\$ 2,535	\$ 45,483	\$ 11,371
存貨呆滯損失	26,709	6,677	22,922	5,731
備抵銷貨退回	6,711	1,677	17,336	4,334
職工福利	1,100	275	1,083	270
未實現兌換損益	-	-	205	51
未實現銷貨毛利	349	87	489	122
退休金未撥存專戶	-	-	981	245
虧損扣抵	25,632	6,408	-	-
投資抵減		43,929		19,424
		61,588		41,548
減：備抵評價		(4,495)		(3,057)
		<u>\$ 57,093</u>		<u>\$ 38,491</u>
<b>非流動項目</b>				
職工福利	\$ 167	\$ 42	\$ 1,367	\$ 343
以成本衡量之金融資產				
-非流動投資損失	9,851	2,463	-	-
遞延費用及無形資產				
減損損失	133,884	33,471	274,399	68,600
國外長期投資損失準備	(237,303)	(59,326)	(219,236)	(54,809)
子公司減資彌補虧損	785,541	196,385	-	-
虧損扣抵	300,921	74,662	217,573	54,393
投資抵減		37,539		59,862
其他	528	132		-
		285,368		128,389
減：備抵評價		(81,638)		(37,671)
		<u>\$203,730</u>		<u>\$ 90,718</u>

4. 兩稅合一相關資訊：

	95年12月31日	94年12月31日
(1) 可扣抵稅額帳戶餘額	<u>\$ 39,024</u>	<u>\$ 22,065</u>
(2)A. 95年度預計盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>22.24%</u>
B. 94年度實際盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>-</u>

5. 本公司依據財團法人中華民國會計研究發展基金會民國 87 年 12 月 31 日 (87) 基秘字第 273 號函規定應揭露事項如下：

	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>
87年及以後年度未分配盈餘		
a. 未加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	\$ 434,711	(\$ 260,033)
b. 已加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	( <u>193,388</u> )	( <u>7,285</u> )
合 計	<u>\$ 241,323</u>	<u>(\$ 267,318)</u>

6. 所得稅核定情形：

- (1) 截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司營利事業所得稅申報業經稅捐稽徵機關核定至民國 91 年度。
  - (2) 本公司 90 年度營利事業所得稅申報其復查結果業經稅捐稽徵機關核定需補繳稅款及利息計 \$3,327，本公司已先行估列入帳並擬於 96 年 4 月正式提出訴願申請。
  - (3) 本公司 91 年度營利事業所得稅申報業經稅捐稽徵機關核定需補繳稅款 \$127,204，經本公司評估除部份費用確實超過稅法規定限額應予調整補繳稅金約 \$4,050 外，餘本公司認為皆符合稅法規定，已於 95 年 2 月正式提出復查申請。
7. 本公司民國 89 及 90 年度增資擴展計劃，所產生之 PC 單機版遊戲、網路型態遊戲套裝軟體之投資計劃，符合促進產業升級條例第八條之一暨「重要科技事業屬於製造業及技術服務業部分適用範圍標準」第二條及第三條第十一款第一目之一規定，可自新增設備開始作業日起連續五年內就其新增所得免徵營利事業所得稅。上述投資計劃之免稅期間分別自民國 90 年 1 月 1 日至民國 94 年 12 月 31 日及民國 91 年 1 月 1 日至民國 95 年 12 月 31 日止，截至 95 年及 94 年度因符合重要科技事業屬於製造業及技術服務業者五年免徵營利事業所得稅之免稅所得額分別為 \$ 46,544 及 \$38,670。
8. 子公司吉恩立數位科技股份有限公司民國 92 年度增資擴展計劃，所產生之網路型態遊戲套裝軟體之投資計劃，符合促進產業升級條例第八條之一暨「重要科技事業屬於製造業及技術服務業部分適用範圍標準」第二條及第三條第十一款第一目之一規定，可自新增設備開始作業日起連續五年內就其新增所得免徵營利事業所得稅。上述投資計劃之免稅期間自民國 94 年 1 月 1 日至民國 98 年 12 月 31 日止，截至 95 年及 94 年度因符合重要科技事業屬於製造業及技術服務業者五年免徵營利事業所得稅之免稅所得額分別為 \$ 0 及 \$18,467。

9. 截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司及子公司依據所得稅法及促進產業升級條例適用虧損扣抵及投資抵減，預計於未來四~五年內抵減所得稅，其可享受之所得稅抵減明細如下：

<u>抵減項目</u>	<u>可抵減總額</u>	<u>尚未抵減餘額</u>	<u>最後抵減年度</u>
研究發展支出	\$ 72,279	\$ 59,580	97~100年度
機器設備	18,623	18,623	96~100年度
人才培訓	3,265	3,265	98~99 年度
虧損扣抵	81,463	81,070	96~100年度
	<u>\$ 175,630</u>	<u>\$ 162,538</u>	

(十五) 退休準備金/應計退休金負債

1. 本公司依據「勞動基準法」之規定，訂有確定給付之退休辦法，適用於民國 94 年 7 月 1 日實施「勞工退休金條例」前所有正式員工之服務年資，以及於實施「勞工退休金條例」後選擇繼續適用勞動基準法員工之後續服務年資。員工符合退休條件者，退休金之支付係根據服務年資及退休前 6 個月之平均薪資計算，15 年以內(含)的服務年資每滿一年給予兩個基數，超過 15 年之服務年資每滿一年給予一個基數，惟累積最高以 45 個基數為限。本公司按月就薪資總額 2%提撥退休基金，以勞工退休準備金監督委員會之名義專戶儲存於中央信託局。
2. Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.、Gamania Korea Co., Ltd. 及 Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd. 之退休金會計處理係依當地相關法令規定處理，除每年按規定比例提撥退休基金外，無其他進一步之義務。民國 95 年及 94 年度依上述退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$ 1,323 及 \$ 3,161。
3. 北京遊戲橘子數位科技有限公司按中華人民共和國政府規定之養老保險制度每月依當地員工薪資總額之一定比率提撥養老保險金，其提撥比率為 20%。每位員工之退休金由政府管理統籌安排，本公司除按月提撥外，無進一步義務。民國 95 年及 94 年度依上述退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$ 1,290 及 \$ 1,616。

4. 自民國 94 年 7 月 1 日起，本公司及本公司之子公司台灣易吉網(股)公司、吉恩立數位科技(股)公司及飛魚數位遊戲(股)有限公司依據「勞工退休金條例」訂有確定提撥之退休辦法，適用於本國籍之員工。本公司及本公司之子公司台灣易吉網(股)公司、吉恩立數位科技(股)公司及飛魚數位遊戲(股)公司就員工選擇適用「勞工退休金條例」所訂之勞工退休金制度部分，每月按不低於薪資之 6% 提繳勞工退休金至勞保局員工個人帳戶，員工退休金之支付依員工個人之退休金專戶及累積收益之金額採月退休金或一次退休金方式領取。民國 95 年及 94 年度，本公司及本公司之子公司台灣易吉網(股)公司、吉恩立數位科技(股)公司及飛魚數位遊戲(股)公司依上開退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$ 24,448 及 \$ 11,918。
5. 本公司之子公司飛魚數位遊戲(股)公司，係依財團法人中華民國會計研究發展基金會民國 94 年 4 月 4 日 (94) 基秘字第 098 號函「因財會七號公報修訂而應於 94 年度納入編製合併報表之子公司，關於財會十八號公報適用問題」之規定，有關被投資公司之退休金應於民國 94 年 12 月 31 日前完成精算，於該日按第十八號公報規定揭露，並於民國 95 年 1 月 1 日起開始依第 18 號公報規定攤提退休金費用。
6. Gamania Holdinds Ltd.、亞橘投資(股)公司、Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings Ltd.、Gamania International Holdings Ltd. 及 Gamania China Holdings Ltd. 皆尚未訂立退休辦法。

7. 退休金之精算假設彙總如下：	95 年 度	94 年 度
折現率	3.50%~3.75%	3.50%~3.75%
基金資產報酬率	2.50%~3.50%	2.50%~3.50%
薪資調整率	3.00%~3.50%	2.50%~3.50%

8. 退休金提撥狀況與帳列調節表：

(1) 退休金提撥狀況與帳列數調節表：

	95年12月31日	94年12月31日
既得給付義務	\$ -	\$ -
非既得給付義務	( 14,532)	( 15,876)
累積給付義務	( 14,532)	( 15,876)
未來薪資增加之影響數	( 12,541)	( 14,110)
預計給付義務	( 27,073)	( 29,986)
退休基金資產公平市價	24,875	20,388
提撥狀況	( 2,198)	( 9,598)
未認列過渡性淨給付義務	3,198	3,314
未認列退休金損(益)	( 2,867)	1,085
補列最低退休金負債	( 468)	( 549)
應計退休金負債-舊制	( 2,335)	( 5,748)
-新制(次期撥存入 勞保局數)	( 2,877)	( 1,882)
應計退休金負債合計	(\$ 5,212)	(\$ 7,630)
既得給付	\$ -	\$ -

(2) 退休金成本明細如下：

	95 年 度	94 年 度
服務成本	\$ 367	\$ 5,286
利息成本	1,017	1,008
基金資產之預期報酬	( 532)	( 415)
未認列過渡性淨給付義務	116	365
退休金損益攤銷數	( 12)	-
未認列退休金損失	-	322
淨退休金成本	\$ 956	\$ 6,566

(十六) 普通股股本

本公司於民國 94 年 3 月 18 日、民國 94 年 8 月 30 日及民國 95 年 2 月 15 日經董事會決議通過分別以民國 94 年 3 月 18 日、民國 94 年 9 月 1 日及民國 95 年 2 月 16 日為減資基準日，辦理減少資本註銷庫藏股 1,072 仟股、1,039 仟股及 5,000 仟股之相關事宜，經前開程序本公司註銷減資後之普通股股本為 \$1,468,787。



(十七) 資本公積

依公司法規定，資本公積除彌補虧損外，不得使用之，但超過票面金額發行股票所得之溢價及受領贈與之所得於公司無累積虧損時，每年以其合計數不超過實收資本額百分之十之限額撥充資本，餘均僅能彌補虧損。公司非於盈餘公積填補虧損仍有不足時，不得以資本公積補充之。

(十八) 法定盈餘公積

依公司法規定，公司稅後盈餘扣除以前年度虧損後之餘額，應先提列10%之法定盈餘公積，直至該公積累積數等於資本額為止。法定盈餘公積除彌補公司虧損及撥充資本外，不得使用之，惟撥充資本時，以此項公積已達實收資本額50%，並以撥充其半數為限。

(十九) 保留盈餘(累積虧損)

1. 依本公司章程規定，每年決算後所得純益，應先提繳稅款及彌補以往年度虧損，次提百分之十為法定盈餘公積，並得視營運需要，提列特別盈餘公積，再就其餘額，加計上年度累計未分配盈餘，為累積可分配盈餘。前述可分配盈餘，除派付股息外，如尚有餘額再分派如下：

(1) 員工紅利百分之十至十五。

(2) 董監事酬勞最高百分之二。

(3) 其餘由董事會依本公司股利政策擬具分配案，分派股利係考量本公司資本及財務結構、營運狀況、累積盈餘及法定盈餘公積等因素決定，股利發放方式將採盈餘轉增資、資本公積轉增資及現金股利三方式配合，並維持於相關業界之一般發放水準，將提請股東會決議分配之。

2. 民國87年度及以後年度之保留盈餘，需於次年度股東會決議悉數分配，否則稽徵機關得就未分配盈餘加徵10%營利事業所得稅。

3. 本公司截至民國95年12月31日止為累積盈餘。截至民國96年4月4日止，相關盈餘分配案尚未經董事會通過，有關董事會擬議及股東會決議盈餘分派情形，請至台灣證券交易所「公開資訊觀測站」查詢。

4. 民國94年度相關盈虧撥補議案業經股東會通過，決議不發放任何股利、員工紅利及董監酬勞，同時決議以資本公積\$267,318彌補累積虧損。

5. 股東會決議盈餘分派情形，請至台灣證券交易所「公開資訊觀測站」查詢。

(二十) 每股盈餘(虧損)

	95 年 度				
	金 額		加權平均流 通在外股數	每股盈餘(註)	
	稅前	稅後	(仟股)	稅前	稅後
基本每股盈餘					
屬於普通股股東之本期淨利	\$ 345,208	\$ 434,711	139,559	\$ 2.47	\$ 3.11

本公司民國95年12月31日，流通在外之員工認股選擇權，因具反稀釋效果，故稀釋每股盈餘與基本每股盈餘同。

	94 年 度				
	金 額		加權平均流 通在外股數	每股虧損(註)	
	稅前	稅後	(仟股)	稅前	稅後
基本每股虧損					
屬於普通股股東之本期淨損	(\$ 191,068)	(\$ 260,033)	147,297	(\$ 1.30)	(\$ 1.77)

註：單位元。

本公司民國94年12月31日，流通在外之員工認股選擇權，因具反稀釋效果，故稀釋每股盈餘與基本每股盈餘同。

(二十一) 庫藏股票

	95 年 度			
	期初股數(註)	本期增加	本期減少	期末股數(註)
1. 收回原因				
供轉讓股份予員工	5,000	10,000	( 5,000)	10,000

	94 年 度			
	期初股數(註)	本期增加	本期減少	期末股數(註)
收回原因				
供轉讓股份予員工	5,000	-	-	5,000
維護公司信用及股東權益	1,072	1,039	( 2,111)	-
	6,072	1,039	( 2,111)	5,000

(註)單位：仟股。

2. 民國95年及94年度最高及截至民國95年及94年12月31日止買回之庫藏股金額如下：

95 年 度		94 年 度	
最高金額	期末金額	最高金額	期末金額
\$ 302,140	\$ 155,765	\$ 319,214	\$ 302,140

3. 本公司於民國 95 年 2 月 16 日就買回之庫藏股 5,000 仟股業已辦理減資變更登記完竣。並分別使資本公積-普通股溢價減少 \$ 34,160、資本公積-庫藏股票交易減少 \$27,162 及累積虧損增加 \$190,818。另，本公司業於民國 95 年 3 月 20 日起陸續買回庫藏股 10,000 仟股。
4. 本公司於民國 94 年 4 月 18 日及 10 月 4 日買回之庫藏股 2,111 仟股已辦理減資變更登記完竣。並分別使資本公積-庫藏股票交易增加 \$10,051 及資本公積-普通股溢價減少 \$19,660。
5. 證券交易法規定公司對買回發行在外股份之數量比例，不得超過公司已發行股份總數百分之十，收買股份之總金額，不得逾保留盈餘加計發行股份溢價及已實現之資本公積金額。
6. 本公司持有之庫藏股票依證券交易法規定不得質押，於未轉讓前亦不得享有股東權利。
7. 依證券交易法規定，上開買回之股份，除為維護公司信用及股東權益所必要而買回，應於買回之日起六個月內辦理變更登記外，餘應於買回之日起三年內將其轉讓，逾期未轉讓者，視為公司未發行股份，並應辦理變更登記銷除股份。

(二十二) 發行員工認股權憑證計畫

1. 本公司於民國 92 年 12 月 25 日經董事會決議發行員工認股權憑證總數為 10,000,000 單位，因認股權憑證行使而須發行之普通股新股總數為 10,000 仟股。認股權憑證發行後，遇有本公司普通股股份發生變動或發放現金股利時，認股價格得依特定公式調整之。本次發行之認股權憑證之存續期間為 6 年，員工自被授予認股權憑證屆滿 2 年後，得依員工認股權憑證辦法分年行使認股權利。

2. 民國95年及94年度酬勞性員工認股選擇權計畫之認股選擇權數量及加權平均行使價格之資訊如下：

認股選擇權	95 年 度		94 年 度	
	數量	加權平均行使價格(元)(註)	數量	加權平均行使價格(元)(註)
期初流通在外	10,000仟股	\$ 32.8	10,000仟股	\$ 32.8
本期給與	-	-	-	-
無償配股增發或				
調整認股股數	-	-	-	-
本期行使	-	-	-	-
本期沒收	(4,790仟股)	-	-	-
期末流通在外	<u>5,210仟股</u>	32.8	<u>10,000仟股</u>	32.8
期末可行使之認股選擇權	<u>2,605仟股</u>		<u>-</u>	
期末已核准尚未給與之認股選擇權	<u>-</u>		<u>-</u>	

(註)：流通在外之加權平均行使價格係依員工認股權辦法之規定，按普通股股份變動比例調整。

3. 截至民國95年及94年12月31日止，酬勞性員工認股選擇權計畫流通在外之資訊如下：

民國 95 年 12 月 31 日					
期末流通在外之認股選擇權			期末可行使之認股選擇權		
行使價格(元)	數量	加權平均預期剩餘存續期限	加權平均行使價格(元)	數量	加權平均行使價格(元)
\$ 32.8	5,210仟股	3年1個月	\$ 32.8	2,605仟股	\$ 32.8

民國 94 年 12 月 31 日					
期末流通在外之認股選擇權			期末可行使之認股選擇權		
行使價格(元)	數量	加權平均預期剩餘存續期限	加權平均行使價格(元)	數量	加權平均行使價格(元)
\$ 32.8	10,000仟股	4年1個月	\$ 32.8	-	\$ -

4. 本公司認股選擇權計劃給與日於民國93年度以後，採內含價值法酬勞成本為\$0，如採用公平價值法認列酬勞成本，其相關評價及擬制性資訊如下：

(1) 評價模式：採用Black-Scholes選擇評價模式。

(2) 評價假設：

	<u>民國95年度</u>	<u>民國94年度</u>
股利率	0%	0%
預期價格波動性(註)	62.02%	62.02%
無風險利率	1.95%	1.95%
預期存續期間	6年	6年
每股行使價格	32.8元	32.8元
攤銷年限	2~3年	2~3年

(註)：因本公司係於民國91年5月21日始於中華民國證券櫃檯買賣中心掛牌交易，因此採用民國91年5月21日至93年2月10日(認股權給與日)之股價，並考慮每年度盈餘分配對股票交易價格變動的影響計算而得。

(3) 評價結果：

	<u>民國95年度</u>	<u>民國94年度</u>
認股選擇權每股加權平均公平價值	\$ 17.4656元	\$ 17.4656元
採公平價值法應認列之酬勞成本	30,332	35,296

(4) 擬制性資料：

		<u>民國95年度</u>	<u>民國94年度</u>
本期淨利	報表認列之淨利(損)	\$ 434,711	(\$ 260,033)
	擬制淨利(損)	404,379	( 295,329)
基本每股盈餘	報表認列之每股盈餘(虧損)	3.11元	( 1.77元)
	擬制每股盈餘(虧損)	2.90元	( 2.00元)
完全稀釋每股盈餘	報表認列之每股盈餘(虧損)	3.11元	( 1.77元)
	擬制每股盈餘(虧損)	2.90元	( 2.00元)

(二十三) 用人、折舊、折耗及攤銷費用

本期發生之用人、折舊及攤銷費用依其功能別彙總如下：

功能別 性質別	95年度		
	屬於營業 成本者	屬於營業 費用者	合計
用人費用			
薪資費用	\$ 151,910	\$ 429,128	\$ 581,038
勞健保費用	7,191	37,646	44,837
退休金費用	4,112	23,905	28,017
其他用人費用	4,389	30,378	34,767
	<u>\$ 167,602</u>	<u>\$ 521,057</u>	<u>\$ 688,659</u>
折舊費用	\$ 159,977	\$ 56,326	\$ 216,303
攤銷費用	45,884	25,433	71,317
	<u>\$ 205,861</u>	<u>\$ 81,759</u>	<u>\$ 287,620</u>
功能別 性質別	94年度		
	屬於營業 成本者	屬於營業 費用者	合計
用人費用			
薪資費用	\$ 115,509	\$ 432,520	\$ 548,029
勞健保費用	5,753	36,912	42,665
退休金費用	2,481	20,780	23,261
其他用人費用	3,768	28,097	31,865
	<u>\$ 127,511</u>	<u>\$ 518,309</u>	<u>\$ 645,820</u>
折舊費用	\$ 136,375	\$ 95,078	\$ 231,453
攤銷費用	173,258	50,206	223,464
	<u>\$ 309,633</u>	<u>\$ 145,284</u>	<u>\$ 454,917</u>

(二十四) 財務報表編製

本公司依據促進產業升級條例第12條之規定，於帳上按國外投資總額20%提列國外投資損失準備以享受稅務優惠，截至民國95年12月31日止之餘額為\$237,303。惟為符合中華民國一般公認會計原則之規定，已於民國95年12月31日之財務報表予以迴轉。其國外長期投資損失準備之提列情形如下：

期 初 餘 額	本 期 提 列	期 末 餘 額
<u>\$ 219,236</u>	<u>\$ 18,067</u>	<u>\$ 237,303</u>

## 五、關係人交易

### (一)關係人名稱及與本公司關係

<u>關</u>	<u>係</u>	<u>人</u>	<u>名</u>	<u>稱</u>	<u>與</u>	<u>本</u>	<u>公</u>	<u>司</u>	<u>之</u>	<u>關</u>	<u>係</u>

果子獸互動科技股份有限公司(Soga) 採權益法評價之被投資公司(註)  
NCsoft Corporation (NCsoft) 對吉恩立採權益法評價之投資公司

(註)已於95年12月出售全數持股。

### (二)關係人之重大交易事項

#### 1. 其他應收款

	<u>95年12月31日</u>		<u>94年12月31日</u>	
	金額	百分比	金額	百分比
Soga	\$ -	-	\$ 479	-
NCsoft	226	6	41	-
	<u>\$ 226</u>	<u>6</u>	<u>\$ 520</u>	<u>-</u>

係替關係企業代墊費用等款項。

#### 2. 應付帳款

	<u>95年12月31日</u>		<u>94年12月31日</u>	
	金額	百分比	金額	百分比
NCsoft	<u>\$ 38,316</u>	<u>28</u>	<u>\$ 46,478</u>	<u>37</u>

係代理關係企業開發之線上遊戲產生之應付權利金，依雙方議定條件辦理。

#### 3. 其他

(1)本公司及合併子公司吉恩立與關係企業線上遊戲開發商 NCsoft 約定，依代理之線上遊戲消費者消費金額按約定比例給付權利金。於民國 95 年及 94 年度支付予 Ncsoft 權利金合計分別為 \$ 640,260 及 \$ 744,528，皆帳列營業成本項下。

(2)合併子公司吉恩立於民國 95 年度支付予關係企業線上遊戲開發商 Ncsoft 線上遊戲安全服務費計 \$ 3,014，帳列營業成本項下。

## 六、質押之資產

<u>資 產 項 目</u>	<u>95年12月31日</u>	<u>94年12月31日</u>	<u>擔 保 用 途</u>
定期存款(帳列其他金融資產-流動)	\$ -	\$ 30,000	短期借款/融資額度
定期存款(帳列其他金融資產-非流動)	-	2,327	履約保證
土地	141,717	141,717	長期借款/融資額度
房屋及建築	104,156	106,167	長期借款/融資額度
機器設備	20,506	27,807	長期借款/融資額度
	<u>\$ 266,379</u>	<u>\$ 308,018</u>	

## 七、重大承諾事項及或有事項

1. 截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司及合併子公司以營業租賃方式承租辦公大樓，於未來三年內應支付之租金總額約為\$61,221。
2. 本公司承租 T1、T3 專線，係按月依實際使用狀況付費；另本公司與數家線上遊戲開發商約定，依代理之線上遊戲消費者實際消費金額按約定比例給付權利金予開發商。
3. 截至民國 95 年 12 月 31 日止，本公司之合併子公司吉思立數位科技(股)公司已簽約購置固定資產合約總價款為 \$ 810，業已支付金額計 \$ 405。
4. 如附註四(十四)所述，本公司 90 年度營利事業所得稅申報其復查結果業經稅捐稽徵機關核定需補繳稅款及利息計\$3,327，本公司已先行估列入帳並擬於 96 年 4 月正式提出訴願申請。
5. 如附註四(十四)所述，本公司 91 年度營利事業所得稅申報業經稅捐稽徵機關核定，惟稅捐稽徵機關以本公司出售資產損失未實際發生損失及增資免稅所得計算有誤等為由，予以核定需補繳稅款計\$127,204。本公司經一一檢視稅捐稽徵機關調整之理由，除部分費用確實超過稅法規定限額應予調整補稅外，餘本公司認為皆符合稅法規定，經本公司評估因此需補繳稅金約\$4,050，本公司亦於 95 年 2 月正式提出復查申請。
6. 本公司與第一銀行永和分行及大智通文化行銷股份有限公司因商品交易事宜，三方共同簽訂商品交易供應合約書，保證合約書有效期間自民國 96 年 1 月 1 日至 96 年 12 月 31 日止，同期間若當月本公司銷售予大智通文化行銷股份有限公司之商品低於退貨金額，本公司應向第一銀行永和分行繳納保證金\$4,000，並由第一銀行永和分行開立連帶保證書予大智通文化行銷股份有限公司。

## 八、重大之災害損失

無此情形。



九、重大之期後事項

本公司於民國 96 年 1 月以每股新台幣 14.98 元出售吉恩立數位科技(股)公司之普通股計 5,040 仟股予 NCsoft Corporation，認列處分利益計 \$ 20,681。處分後本公司對吉恩立數位科技(股)公司持股比例由 51%降至 15%，已喪失對其之控制能力，故自民國 96 年度起，吉恩立數位科技(股)公司不再納入合併個體中。

十、其他

(一)財務報表表達

民國 94 年度財務報表之部分科目業予重分類，俾與民國 95 年度財務報表比較。

(以下空白)

(二) 金融商品之公平市價

	95年12月31日			94年12月31日		
	公平價值		評價方法 估計之價值	公平價值		評價方法 估計之價值
	帳面價值	公開報價 決定之價值		帳面價值	公開報價 決定之價值	
金融資產						
非衍生性金融商品						
資產						
公平價值與帳面價值 相等之金融資產	\$ 2,021,509	(詳1.之說明)	\$ 2,021,509	\$ 1,936,751	(詳1.之說明)	
以成本衡量之金融商品	91,453	-	-	112,550	-	
存出保證金	31,169	-	31,033	38,085	38,056	
負債						
公平價值與帳面價值 相等之金融負債	\$ 684,894	(詳1.之說明)	\$ 684,894	\$ 657,281	(詳1.之說明)	
長期借款	25,000	-	24,099	313,634	282,632	
存入保證金	950	-	950	1,338	1,338	

本公司估計非衍生性金融商品公平價值所使用之方法及假設如下：

1. 短期金融商品，因折現值影響不大，故以其帳面價值估計其公平市價，非屬公開報價決定或評價方法估計之金額。此方法應用於現金及約當現金、應收票據及帳款、其他應收款(含關係人)、其他金融資產-流動、其他流動資產-其他、其他金融資產-非流動、短期借款、應付票據及帳款(含關係人)、應付所得稅、應付費用、其他應付款項及一年或一營業週期內到期之長期負債及其他流動負債。
2. 存出保證金係以其預期現金流量之折現值估計公平市價。折現率則以郵政儲金匯業局之一年期定期存款利率為準。
3. 長期借款係依預期現金流量之折現值估計公平市價。折現率則以本公司所能獲得類似條件(相近之到期日)之長期借款利率為準，所使用之折現率為 2.645%至 3.24%。
4. 存入保證金因金額微小，以其帳列金額為公平價值。
5. 具有資產負債表外之信用風險金融商品：無此情形。

### (三) 風險控制及避險策略

本公司採用全面風險管理與控制系統，以辨認本公司所有風險(包含市場風險、信用風險、流動性風險及現金流量風險)，使本公司之管理階層能有效從事控制並衡量市場風險、信用風險、流動性風險及現金流量風險。

本公司市場風險管理目標，係適當考慮經濟環境、競爭狀況及市場價值風險之影響下，達到最佳化之風險部位、維持適當流動性部位及集中管理所有市場風險。

為了達成風險管理之目標，本公司之避險活動集中於市場價值風險及現金流量風險。

(四)重大財務風險資訊

1. 權益類金融商品投資

項 目	95 年 12 月 31 日
以成本衡量之金融資產-非流動	\$ 91,453

(1)市場風險

本公司從事之權益類金融商品投資受該被投資公司淨值損益變動之影響，惟本公司業已設置停損點，故預期不致發生重大之市場風險。

(2)信用風險

本公司於投資時業已評估交易相對人之信用狀況，預期不致發生違約，故發生信用風險之可能性極低。

(3)流動性風險

本公司投資之權益類金融商品投資均無活絡市場，故預期具有流動性風險之考量。

(4)利率變動之現金流量風險

本公司投資之權益類金融商品投資均非屬利率型商品，因此無利率變動之現金流量風險。

2. 應收款項

項 目	95 年 12 月 31 日
應收帳款	\$ 871,225
應收票據	112,694
其他應收款	4,029
	<u>\$ 987,948</u>

(1)市場風險

本公司之應收款項均為1年內到期，因此經評估無重大之市場風險。

(2)信用風險

本公司應收款項債務人之信用良好，因此經評估並無重大之信用風險。

(3)流動性風險

本公司之應收款項均為1年內到期，預期不致發生重大之流動性風險。

(4)利率變動之現金流量風險

本公司之應收款項均為1年內到期，因此經評估無重大之利率變動之現金流量風險。

### 3. 借款

項 目	95 年 12 月 31 日
長期借款(含一年或一營業週期內到期)	\$ 145,000

#### (1) 市場風險

本公司借入之款項，係屬浮動利率之營運週轉金，故預期不致發生重大之市場風險。

#### (2) 信用風險

無信用風險。

#### (3) 流動性風險

本公司之借入款項因本公司之營運資金足以支應本公司之資金需求，預期不致發生重大之流動性風險。

#### (4) 利率變動之現金流量風險

本公司借入之款項，係為浮動利率之金融商品，故市場利率變動將使債務類金融商品之有效利率隨之變動，而使其未來現金流量產生波動。

- (五) 本公司於 95 年度及 94 年度將金額約 \$29,111 及 \$17,445 之現金及雜誌等捐贈予依法設立之政黨及教育、文化、公益、慈善機關或團體。本公司與上述受捐贈之對象間無任何重大約定事項。



交 易 事 項	Gamania		Gamania		Gamania	
	遊 戲 橘 子 數 位 科 技 ( 股 ) 公 司	Holdings Ltd. 及 其 子 公 司	吉 恩 立 數 位 科 技 ( 股 ) 公 司	台 灣 易 吉 網 ( 股 ) 公 司	亞 橘 投 資 ( 股 ) 公 司	Co., Ltd. Holdings Ltd. 公 司
1. 沖銷長期投資與股東權益	(\$ 456,536)	\$107,154	\$ 111,007	\$ 95,979	\$109,212	\$ 170
2. 沖銷相互間債權債務科目	( 167,301)	( 23,536)	162,959	36,927	6 ( 9,037)	- ( 18)
3. 沖銷損益科目						
(1) 進(銷)貨交易	61,834	2,173	( 25,910)	( 38,097)		
(2) 權利金收入及發行成本	( 3,432)	3,432				
(3) 其他營業收入及勞務費	( 3,719)	3,683		36		
(4) 發行成本及權利金收入	3,546	( 3,253)	( 293)			
(5) 廣告費及廣告收入	5,177	( 5,177)				
(6) 租金收入及租金支出	( 31,995)	5,874	5,344	16,268	4,509	
(7) 其他收入及其他費用	( 509)	44	463		2	
(8) 聯屬公司間已(未)實現銷貨毛利	443	10	3 ( 456)			

十一、附註揭露事項

(一)重大交易事項相關資訊

1、資金貸與他人：無此情形。

2、為他人背書保證：

編號 (註1)	為他人背書保證者 公司名稱	背書保證對象		對單一企業背 書保證之限額 \$ 30,000 (註4)	本期最高背 書保證餘額 \$ 23,940 (USD\$900,000元)	期末背書 保證餘額 \$ -	以財產擔 保之背書 保證金額 無	累計背書保證金 額佔最近期財務 報表淨值之比率 -	背書保證 最高限額 (註3) \$ 440,636 (資本總額*30%)
		公司名稱	與本公司之 關係(註2)						
0	遊戲橘子數位科 技股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	2						

註1：編號欄之填寫方法如下：

1. 本公司填0。
2. 子公司係公司別由阿拉伯數字1開始依序編號。

註2：背書保證與被背書保證對象之關係有下列六種，標示種類即可：

1. 有業務關係之公司。
2. 直接持有普通股股權超過百分之五十之子公司。
3. 母公司與子公司持有普通股股權合併計算超過百分之五十之被投資公司。
4. 對公司直接或經由子公司間接持有普通股股權超過百分之五十之母公司。
5. 基於承擔工程需要之同業間依合約規定互保之公司。
6. 因共同投資關係由各出資股東依其持股比例對其背書保證之公司。

註3：應註明最高限額之計算方法及最高限額之金額。財務報表如有認列或有損失，應於備註欄中敘明已認列之金額。

註4：新台幣三仟萬元，且不得超過該背書保證公司實收資本額。



單位：仟股

持有之公司	有價證券種類及名稱		與有價證券發行人之關係	帳列科目	期				備註
	種類(註一)	有價證券名稱			股數/單位數	帳面金額	持股比例	市價(註二)	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	29,108	\$171,128	100%	\$171,128	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Korea Co., Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	732	36,954	100%	36,954	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	飛魚數位遊戲股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	10,600	6,686	96.36%	6,686	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	吉思立數位科技股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	7,140	78,608	51%	78,608	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	台灣易吉網股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	17,350	76,023	69.40%	76,023	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	亞橋投資股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	19,000	139,466	100%	139,466	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	10	61	100%	61	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	玩酷科技股份有限公司	本公司採權益法評價之被投資公司	採權益法評價之長期股權投資	4,000	29,832	30.30%	29,832	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	百億樂數碼科技股份有限公司	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	300	-	3.74%	-	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	東岸互動科技股份有限公司	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	2,040	-	18.55%	-	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Joyon Entertainment Co., Ltd.	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	697	-	11.47%	-	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	樂法科技股份有限公司	本公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產-非流動	880	-	8.69%	-	無

3. 期末持有有價證券情形：

註一：本表所稱有價證券，係指股票、債券、受益憑證及上述項目所衍生之有價證券。

註二：市價之填寫方式如下：

1. 有公開市價者，係按資產負債表日公開市場之收盤價或該基金淨資產價值為公平價值。

2. 無公開市價者，股票請填寫每股淨值，餘則免填。

註三：此投資於編製合併財務報表時，業已沖銷。

單位：仟股

4. 累積買進或賣出同一有價證券之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上：

買、賣之公司及	有價證券名稱	類別	帳列科目	交易對象	關係	期初 (註一)		買		賣		出期末 (註一)	
						股數	金額	股數	金額	股數	金額	處分損益	股數
遊戲橘子數位科技股份有限公司	荷銀債券基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	10,387	155,000	10,387	155,531	531	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣新光吉利基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	11,408	188,000	11,408	188,422	422	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	兆豐國際寶鑽基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	14,014	160,000	14,014	160,236	236	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	日盛債券基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	7,550	102,000	7,550	102,093	93	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	富邦吉一基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	9,244	120,000	9,244	120,196	196	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	群益安穩基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	7,198	106,000	7,198	106,633	633	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	建弘台債基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	7,525	105,000	7,525	105,323	323	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	復華債券基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	14,352	190,000	14,352	190,340	340	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	新昕向榮基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	10,329	105,000	10,329	105,152	152	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	荷銀精選債券基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	9,607	108,000	9,607	108,322	322	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	統一強棒基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	8,491	130,000	8,491	130,069	69	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	JF台灣債券基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	6,809	103,000	6,809	103,305	305	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	保德信債券基金	之金融資產	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	-	6,897	100,000	6,897	100,353	353	-

(註一)係原始投資金額。

- 取得不動產之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。
- 處分不動產之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。
- 與關係人進、銷貨金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。
- 應收關係人款項達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。
- 從事衍生性商品交易；無此情形。

(二) 轉投資事業相關資訊

1. 被投資公司資訊

(有關被投資公司應揭露資訊，除Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd. 及 G.A. Co., Limited 係依該等公司自結未經會計師查核簽證之財務報表認列投資損益及 Gamania Korea Co., Ltd.、吉思立數位科技股份有限公司、台灣易吉網股份有限公司、亞橋投資股份有限公司、Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.、Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd. 及玩酷科技股份有限公司經其他會計師查核簽證之財務報表認列投資損益外，餘係依本會計師查核之財務資訊編製)

單位：仟股。

投資公司名稱	被投資公司名稱	所在地區	主要營業項目	原本期末	始投末	資上	金期	額末	期未	額末	持數	率	有帳面金額		被投資公司本期(損)益	本公司之投資(損)益	本期認列之投資(損)益	列註
													金額	比率				
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands, British West Indies	轉投資、控股	\$ 987,151	\$	892,188	29,108	100%	\$ 171,128	(\$ 26,941)	(\$ 26,941)	(\$ 26,941)	(\$ 26,941)	(\$ 26,941)	(\$ 26,941)	(\$ 26,941)	子公司(註二)	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	3F No. 75-6 Soodang B/D, Samseong-Dong Kang Nam-Gu, Seoul, Korea	軟體開發及銷售	137,352	80,189	732	100%	36,954	( 35,662)	( 35,662)	( 35,662)	( 35,662)	( 35,662)	( 35,662)	( 35,662)	( 35,662)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	飛魚數位遊戲股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體設計及研發	110,000	90,000	10,600	96.36%	6,686	( 33,161)	( 31,826)	( 31,826)	( 31,826)	( 31,826)	( 31,826)	( 31,826)	( 31,826)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉思立數位科技股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體開發及銷售	71,400	71,400	7,140	51%	78,608	( 56,141)	( 32,399)	( 32,399)	( 32,399)	( 32,399)	( 32,399)	( 32,399)	( 32,399)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	資訊軟體服務	208,200	208,200	17,350	69.40%	76,023	10,231	7,607	7,607	7,607	7,607	7,607	7,607	7,607	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	亞橋投資股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	投資業	190,000	190,000	19,000	100%	139,446	2,670	2,670	2,670	2,670	2,670	2,670	2,670	2,670	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	Level 9F, Main Office Tower, Financial Park, 87000 Labuan, FT Labuan, Malaysia	轉投資、控股	329	329	10	100%	61	( 107)	( 107)	( 107)	( 107)	( 107)	( 107)	( 107)	( 107)	"	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	果子獸互動科技股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體設計及研發	-	28,000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	已於民國85年12月全數出售	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	玩酷科技股份有限公司	台北市大同區承德路2段215號4F之4	資訊軟體及電子資訊供應服務	40,000	40,000	4,000	30.30%	29,832	( 31,964)	( 9,685)	( 9,685)	( 9,685)	( 9,685)	( 9,685)	( 9,685)	( 9,685)	採權益法評價之被投資公司	

單位：仟股。

投資公司名稱	被投資公司名稱	所在地區	主要營業項目	原 本 期 末	投 資 上 期 末	額 未 期 末	期 股	數 比	持 率	有 金 額		本 期 之 投 資 公 司 益 ( 損 )	列 認 損 ( 益 )	備 註
										帳 面 金 額	帳 面 金 額			
亞橋投資股份有限公司	台灣易吉網股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體開發及銷售	\$ 80,625	\$ 80,625	80,625	6,800	27.20%		\$ 30,347	\$ 10,231	\$ 2,783	採權益法評價之被投資公司(註二)	
Gamania Holdings Ltd.	Gamania International Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands, British West Indies	轉投資、控股	USD29,108仟元	USD26,191仟元	29,108	100%			USD5,277仟元	(USD825仟元)	(USD825仟元)	孫公司(註二)	
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	Sumitomo Ooimachi Bldg (North) 4F, 1-20-6 Town, Ooi, Shinagawa-ku, Tokyo, Japan 140-0014	資訊軟體設計銷售及硬體之買賣	USD14,298仟元	USD12,240仟元	19	100%			USD2,886仟元	(USD1,086仟元)	(USD1,086仟元)	曾孫公司(註二)	
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania China Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Islands, British West Indies	轉投資、控股	USD18,171仟元	USD16,750仟元	18,171	92.92%			USD2,587仟元	USD285仟元	USD285仟元	間接持有之子公司(註二)	
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Sino Holdings Ltd.	英屬開曼群島葛蘭德開曼首都大廈1座4層	一般投資事業	USD15,110仟元	USD14,250仟元	不適用	100%			(USD243仟元)	(USD1,347仟元)	(USD1,347仟元)	"	
Gamania Sino Holdings Ltd.	北京遊戲橘子數位科技有限公司	Rm 2106, Bldg No. 5 Soho New Town, No. 88, Jian Guo Re Beijing, 1000022 China	軟體開發及銷售	USD11,980仟元	USD11,480仟元	不適用	100%			(USD298仟元)	(USD955仟元)	(USD955仟元)	"	
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心50樓	資訊軟體服務及銷售	USD3,009仟元	USD3,009仟元	35,500	100%			USD2,797仟元	USD1,630仟元	USD1,630仟元	"	
Gamania China Holdings Ltd.	G. A. Co., Limited	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心50樓	資訊軟體服務及遊戲銷售代理	(註)	(註)	(註)	不適用			-	USD6仟元	USD6仟元	"	

註一：投資額為港幣2元。

註二：此投資於編製合併財務報表時，業已沖銷。

2. 資金貸與他人情形：無此情形。  
 3. 對他人背書保證：無此情形。  
 4. 期末持有有價證券情形：

持有之公司	有價證券種類及名稱		與有價證券發行人之關係	帳列科目	期				備註
	種類(註一)	有價證券名稱			股數/單位數	帳面金額	持股比例	市價(註二)	
Gamania Holdings Ltd.	股票	Gamania International Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	29,108	USD\$5,277仟元	100%	USD\$5,277仟元	註三
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	19	USD2,886仟元	100%	USD2,886仟元	註三
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania China Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	18,171	USD2,587仟元	92.92%	USD2,587仟元	註三
Gamania China Holdings Ltd.	股票	G. A. Co., Limited	子公司	採權益法評價之長期股權投資	不適用	-	100%	-	註三
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	35,500	USD2,797仟元	100%	USD2,797仟元	註三
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Sino Holdings Ltd.	子公司	採權益法評價之長期股權投資	不適用	(USD243仟元)	100%	(USD243仟元)	註三
Gamania Sino Holdings Ltd.	股票	北京遊戲橘子數位科技有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	不適用	(USD298仟元)	100%	(USD298仟元)	註三
亞橋投資股份有限公司	股票	台灣易吉網股份有限公司	該公司採權益法評價之被投資公司	採權益法評價之長期股權投資	6,800	30,347	27.20%	30,347	註三
亞橋投資股份有限公司	股票	耐斯資訊股份有限公司	該公司以成本衡量之被投資公司	以成本衡量之金融資產	8,718	91,453	14.60%	91,453	無

註一：本表所稱有價證券，係指股票、債券、受益憑證及上述項目所衍生之有價證券。

註二：市價之填寫方式如下：

1. 有公開市價者，係按資產負債表日公開市場之收盤價或該基金淨資產價值為公平價值。
2. 無公開市價者，股票請填寫每股淨值，餘則免填。

註三：此投資於編製合併財務報表時，業已沖銷。

5. 累積買進或賣出同一有價證券之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。  
 6. 取得不動產之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。  
 7. 處分不動產之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。  
 8. 與關係人進、銷貨交易之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；無此情形。  
 9. 應收關係人款項達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上；

帳列應收款項之公司名稱	交易對象	關係人	應收關係人款項餘額	週轉率	逾期應收金額		應收關係人款項金額	提列備抵呆帳金額
					金額	項式		
吉立數位科技股份有限公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	母公司	\$ 145,440	(註一)	\$ -	NA	\$ 45,859	\$ -

註一：徐應收母公司代售商品之應收款項，母公司於代收後三個月內付款，故無週轉率之適用，請詳附註五(二)。

註二：此投資於編製合併財務報表時，業已沖銷。

10. 從事衍生性商品交易；無此情形。

### (三) 大陸投資資訊

1. 依財政部證券暨期貨管理委員會(91)台財政(六)第103366號函規定，本公司轉投資大陸資訊：

大陸被投資公司名稱	主要營業項目	實收資本	投資方式	本台累積投資金額	自本月初匯出投資金額	本期匯出或收回投資金額		本期認列投資(損)益 (註二)	本公司直接或間接投資之持股比例	本期末投資價值	截至本期末已匯回台灣之投資收益
						匯出	匯回				
北京遊戲橘子數位科技有限公司	軟體開發及銷售	\$413,592	透過第三地區投資設立公司再投資大陸公司	(USD9,350仟元)	(USD9,350仟元)	(USD9,850仟元)	(USD9,850仟元)	(USD887仟元)	92.92%	(USD277仟元)	\$ -
				\$304,810	\$16,300	\$ -	\$321,110	(\$ 28,854)		(\$ 9,030)	\$ -

本期末累計自台灣匯出	經濟部核准投資金額	審議會依經濟部投資審議會規定
(USD9,850仟元) \$321,110	\$ 455,748(註一)	\$ 924,543

(註一)核准函-經審二字第91011068號、經審二字第091015265號、經審二字第093004965號、經審二字第093015438號、經審二字第094001529號及經審二字第09500253410號合計為USD13,980,000，以32.6換算為新台幣455,748仟元。

(註二)本期認列投資損益係依該被投資公司同期間經會計師查核之財務報表，依間接加權持股比例認列。

2. 本公司民國95年度間接經由第三地區事業與轉投資大陸之被投資公司並未發生重大交易事項。

3. 此投資於編製合併財務報表時，業已沖銷。

(四) 母子公司與子公司及各子公司間之業務關係及重要交易往來情形及金額

95年度

編號 (註一)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之 關係(註二)	交易往來情形		佔合併總營收或總 資產之比率(註三)
				科目	金額	
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	勞務收入	1,920	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	權利金收入	2,580	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	其他營業收入	1,687	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	進貨	98,126	3%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	進貨	3,652	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	發行成本	1,446	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	廣告費用	7,657	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	租金收入	9,977	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	租金收入	5,248	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	1	租金收入	2,255	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	北京遊戲橘子數位科技有限公司	1	租金收入	2,205	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	應收票據	1,106	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	北京遊戲橘子數位科技有限公司	1	其他應收款	7,574	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	其他應收款	6,943	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	其他應收款	5,441	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	其他應收款	3,916	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania International Holdings Ltd.	1	其他應收款	1,080	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Holdings Ltd.	1	其他應收款	1,354	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	應付票據	92,785	3%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	其他應付款	52,644	2%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	其他應付款	56,679	2%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	其他應付款	2,249	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	其他應付款	1,639	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	出售資產	3,380	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	出售資產	1,097	-%

編號 (註一)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之 關係(註二)	交易往來情形			佔合併總營收或總 資產之比率(註三)
				科目	金額	交易條件	
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	銷售收入	98,126	註四	3%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	銷售收入	1,446	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	營業成本	5,248	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應付費用	5,441	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應收票據	92,785	註四	3%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應收帳款	52,644	註四	2%
1	吉恩立數位科技(股)公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	應收帳款	11,845	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	銷售收入	6,126	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	勞務費用	1,920	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	勞務費用	1,687	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	銷售收入	3,652	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	營業收入	7,657	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	營業成本	9,977	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應付票據	1,106	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應收帳款	56,679	註四	2%
2	台灣易吉網(股)公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	應收帳款	1,243	註四	-%
3	Gamania Korea Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	租金支出	2,255	註四	-%
3	Gamania Korea Co., Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	其他應付款	3,435	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	吉恩立數位科技(股)公司	3	進貨	6,126	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	發行成本	2,580	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	6,943	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應收款	2,249	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	Gamania Korea Co., Ltd.	3	其他應收款	3,435	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	Gamania Sino Holdings Ltd.	3	其他應收款	6,709	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	吉恩立數位科技(股)公司	3	其他應付款	11,845	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	台灣易吉網(股)公司	3	其他應付款	1,243	註四	-%



編號 (註一)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之 關係(註二)	交易往來情形			佔合併總營收或總 資產之比率(註三)
				科目	金額	交易條件	
5	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	3,916	註四	-%
5	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應收款	1,639	註四	-%
6	北京遊戲橘子數位科技有限公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	租金支出	2,205	註四	-%
6	北京遊戲橘子數位科技有限公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	7,574	註四	-%
6	北京遊戲橘子數位科技有限公司	Gamania Sino Holdings Ltd.	3	其他應付款	7,386	註四	-%
7	Gamania International Holdings Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	1,080	註四	-%
8	Gamania Holdings Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	1,354	註四	-%
9	Gamania Sino Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	其他應付款	6,709	註四	-%
9	Gamania Sino Holdings Ltd.	北京遊戲橘子數位科技有限公司	3	其他應收款	7,386	註四	-%

註一：母公司及子公司相互間之業務往來資訊應分別於編號欄註明，編號之填寫方法如下：

1. 母公司填0。
2. 子公司依公司別由阿拉伯數字1開始依序編號。

註二：與交易人之關係有以下三種，標示種類即可：

1. 母公司對子公司。
2. 子公司對母公司。
3. 子公司對子公司。

註三：交易往來金額佔合併總營收或總資產比率之計算，若屬資產負債科目者，以期末餘額佔合併總資產之方式計算；若屬損益科目者，以期中累積金額佔合併總營收之方式計算。

註四：無其他同類型交易可供比較，交易條件則按雙方協議條件辦理。

註五：揭露標準為交易金額達新台幣一百萬元以上者。

94年度

編號 (註一)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之 關係(註二)	交易往來情形			佔合併總營收或總 資產之比率(註三)
				科目	金額	交易條件	
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	勞務收入	\$ 67,701	註四	2%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	勞務收入	60,126	註四	2%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	權利金收入	3,432	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	其他營業收入	2,180	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	其他營業收入	1,028	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	進貨	35,924	註四	1%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	進貨	25,910	註四	1%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	發行成本	3,253	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	廣告費用	5,177	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	租金收入	16,268	註四	1%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	租金收入	5,344	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	1	租金收入	4,509	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	北京遊戲橘子數位科技有限公司	1	租金收入	4,410	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	租金收入	1,464	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	應收票據	1,790	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	其他應收款	17,769	註四	1%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	其他應收款	11,951	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	其他應收款	5,468	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	北京遊戲橘子數位科技有限公司	1	其他應收款	4,487	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	1	其他應收款	4,449	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania International Holdings Ltd.	1	其他應收款	1,081	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	其他應收款	1,559	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	應付票據	88,900	註四	3%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技(股)公司	1	其他應付款	82,796	註四	2%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	1	其他應付款	38,750	註四	1%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	其他應付款	4,367	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	北京遊戲橘子數位科技有限公司	1	其他應付款	2,394	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	1	其他應付款	1,782	註四	-%

編號 (註一)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之 關係(註二)	交易往來情形			佔合併總營收或總 資產之比率(註三)
				科目	金額	交易條件	
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	營業成本	67,701	註四	2%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	銷貨收入	25,910	註四	1%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	權利金收入	3,253	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	租金支出	5,344	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應付票據	1,790	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應付費用	5,468	註四	-%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應收票據	88,900	註四	3%
1	吉恩立數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應收帳款	82,796	註四	2%
1	吉恩立數位科技(股)公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	應收帳款	4,028	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	勞務費用	60,126	註四	2%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	銷貨收入	35,924	註四	1%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	廣告收入	5,177	註四	-%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	租金支出	16,268	註四	1%
2	台灣易吉網(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應收帳款	38,750	註四	1%
2	台灣易吉網(股)公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	銷貨收入	2,173	註四	-%
3	Gamania Korea Co., Ltd.(註五)	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	租金支出	4,509	註四	-%
3	Gamania Korea Co., Ltd.(註五)	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	4,449	註四	-%
3	Gamania Korea Co., Ltd.(註五)	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	其他應付款	4,755	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	發行成本	3,432	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	勞務費用	1,028	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	租金支出	1,464	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	11,951	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應收款	1,782	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	吉恩立數位科技(股)公司	3	其他應付款	4,028	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	台灣易吉網(股)公司	3	銷貨成本	2,173	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	Gamania Korea Co., Ltd.(註五)	3	其他應收款	4,755	註四	-%
4	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	Gamania Sino Holdings Ltd.	3	其他應收款	1,766	註四	-%
5	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	勞務費用	2,180	註四	-%
5	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應付帳款	2,011	註四	-%
5	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	17,769	註四	1%
5	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應收款	4,367	註四	-%

編號 (註一)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之 關係(註二)	交易往來情形			
				科目	金額	交易條件	
6	北京遊戲橘子數位科技有限公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	租金支出	4,410	註四	佔合併總營收或總 資產之比率(註三)
6	北京遊戲橘子數位科技有限公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	4,487	註四	-%
6	北京遊戲橘子數位科技有限公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應收款	2,394	註四	-%
6	北京遊戲橘子數位科技有限公司	Gamania Sino Holdings Ltd.	3	其他應付款	2,547	註四	-%
7	Gamania International Holdings Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	1,081	註四	-%
8	Gamania Sino Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	其他應付款	1,766	註四	-%
8	Gamania Sino Holdings Ltd.	北京遊戲橘子數位科技有限公司	3	其他應收款	2,547	註四	-%

註一：母公司及子公司相互間之業務往來資訊應分別於編號欄註明，編號之填寫方法如下：

1. 母公司填0。
2. 子公司依公司別由阿拉伯數字1開始依序編號。

註二：與交易人之關係有以下三種，標示種類即可：

1. 母公司對子公司。
2. 子公司對母公司。
3. 子公司對子公司。

註三：交易往來金額佔合併總營收或總資產比率之計算，若屬資產負債科目者，以期末餘額佔合併總資產之方式計算；若屬損益科目者，以期中累積金額佔合併總營收之方式計算。

註四：無其他同類型交易可供比較，交易條件則按雙方協議條件辦理。

註五：揭露標準為交易金額達新台幣一百萬元以上者。

## 十二、部門別財務資訊

### (一) 產業別資訊

本公司所營業務範圍主係資訊軟體服務及買賣，故無產業別財務資訊揭露之適用。

### (二) 地區別資訊

	95 年			度
	亞 洲	台 灣	調整及沖銷	
來自母公司及合併子公司以外客戶之收入	\$ 360,045	\$ 3,319,890	\$ -	\$ 3,679,935
來自母公司及合併子公司之收入	-	141,932	( 141,932)	-
收入淨額合計	<u>\$ 360,045</u>	<u>\$ 3,461,822</u>	<u>(\$ 141,932)</u>	<u>\$ 3,679,935</u>
部門損益	<u>\$ 128,490</u>	<u>\$ 1,081,452</u>	<u>\$ 3,390</u>	\$ 1,213,332
採權益法認列之投資損失				( 14,788)
公司一般費用 (含營業外收支)				( 874,877)
利息費用				( 10,845)
繼續營業部門稅前淨利				<u>\$ 312,822</u>
可辨認資產	<u>\$ 366,954</u>	<u>\$ 3,102,689</u>	<u>(\$ 258,531)</u>	\$ 3,211,112
以成本衡量之金融資產-非流動				91,453
採權益法認列之長期股權投資				29,832
公司一般資產				<u>2,885</u>
資產合計				<u>\$ 3,335,282</u>

	94 年 度			
	亞 洲	台 灣	調整及沖銷	合 併
來自母公司及合併子公司以外客戶之收入	\$ 321,425	\$ 2,660,407	\$ -	\$ 2,981,832
來自母公司及合併子公司之收入	5,856	75,239	( 81,095)	-
收入淨額合計	<u>\$ 327,281</u>	<u>\$ 2,735,646</u>	<u>(\$ 81,095)</u>	<u>\$ 2,981,832</u>
部門損益	<u>\$ 98,410</u>	<u>\$ 877,936</u>	<u>\$ 30,070</u>	\$ 1,006,416
採權益法認列之投資損失				( 18,853)
公司一般費用 (含營業外收支)				( 1,138,292)
利息費用				( 12,874)
繼續營業部門稅前淨損				<u>(\$ 163,603)</u>
可辨認資產	<u>\$ 332,508</u>	<u>\$ 2,965,552</u>	<u>(\$ 167,301)</u>	\$ 3,130,759
以成本衡量之金融資產-非流動				112,550
採權益法認列之長期股權投資				62,955
公司一般資產				<u>2,893</u>
資產合計				<u>\$ 3,309,157</u>

### (三) 外銷銷貨資訊

本公司民國 95 年及 94 年外銷銷貨收入皆未達營業收入淨額之 10%，故無外銷銷貨資訊揭露之適用。

### (四) 重要客戶資訊

95 年度：

客 戶 名 稱	鋪 貨 金 額(註)	佔本公司及合併子公司鋪貨金額(註)淨額百分比(%)
客 戶 甲	\$ 1,186,500	35
客 戶 乙	521,428	15
客 戶 丁	408,249	12
	<u>\$ 2,116,177</u>	<u>62</u>

94年度：

			佔本公司及合併子公司 鋪貨金額(註)	
客	戶	名	鋪	淨
戶	名	稱	貨	額
			金	百
			額	分
			(註)	比
				(%)
客	戶	甲	\$ 632,644	23
客	戶	乙	517,453	19
客	戶	丙	226,953	8
			<u>\$ 1,377,050</u>	<u>50</u>

註：因本公司所發行之線上遊戲時數卡於出售後，玩家可選擇其他公司推出之線上遊戲，此部份之銷售額將轉列代收代付科目，本公司無法統計對某客戶之實際銷售數，故改以本公司對某客戶鋪貨數佔本公司全年鋪貨數之比例揭露。

(以下空白)

六、公司及其關係企業最近年度及截至年報刊印日止，如有發生財務週轉困難情事，對公司財務狀況之影響：無。



## 柒、財務狀況及經營結果之檢討分析與風險事項

### 一、財務狀況

項目	年度	95 年度	94 年度	差異		變動分析 (註 1)
				金額	比例 (%)	
流動資產		\$1,748,642	\$1,681,649	66,993	3.98	
基金及長期投資		538,738	532,043	6,695	1.26	
固定資產		515,450	636,134	(120,684)	(18.97)	
其他資產		<u>342,132</u>	<u>184,786</u>	157,346	85.15	(註 2)
資產總額		<u>\$3,144,962</u>	<u>\$3,034,612</u>	110,350	3.64	
流動負債		\$ 805,433	680,604	124,829	18.34	
長期負債		25,000	313,634	(288,634)	(92.03)	(註 3)
其他負債		<u>3,171</u>	<u>4,810</u>	(1,639)	(34.07)	
負債總額		<u>833,604</u>	<u>999,048</u>	(165,444)	(16.56)	(註 3)
股本		1,468,787	1,518,787	(50,000)	(3.29)	
資本公積		736,387	1,065,027	(328,640)	(30.86)	(註 4)
累積盈(虧)		241,323	(267,318)	508,641	190.28	(註 5)
金融商品之未實現損益		65	-	65	100	
累積換算調整數		20,561	21,208	(647)	3.05	
庫藏股票		<u>(155,765)</u>	<u>(302,140)</u>	146,375	(48.45)	(註 6)
股東權益總額		<u>\$2,311,358</u>	<u>\$2,035,564</u>	275,794	13.55	

(註 1) 增減變動比例已達 20%，且變動金額已達新台幣一千萬元者，應加以分析說明。

(註 2) 其他資產增加，主要係取得遊戲代理權之權利金及子公司減資彌補虧損產生之遞延所得稅資產所致。

(註 3) 長期負債減少，主要係營運資金充裕提前償還長期借款所致。

(註 4) 資本公積減少，係因本期進行庫藏股註銷減資及彌補累積虧損所致。

(註 5) 累積盈餘增加，主要係因本期“楓之谷”遊戲市場反應熱烈，致營業獲利大幅增加所致。

(註 6) 庫藏股票減少，主要係因本期進行庫藏股註銷減資所致。

## 二、經營結果

### (一) 經營結果比較分析表

單位：新臺幣仟元

項目	94 年度	95 年度	增(減)金額	變動比例%
營業收入總額	1,964,770	2,816,667		
減：銷貨退回	(76,176)	(71,224)		
銷貨折讓	(36,126)	(57,829)		
營業收入淨額	1,852,468	2,687,614	835,146	45.08%
營業成本	(925,276)	(1,427,712)	(502,436)	(54.30)%
營業毛利	927,192	1,259,902	332,710	35.88%
營業費用	(699,734)	(793,779)	(94,045)	(13.44)%
營業利益	227,458	466,123	238,665	104.93%
營業外收入及利益	47,485	44,269	(3,216)	(6.77)%
營業外費用及損失	(480,924)	(173,669)	307,255	63.89%
繼續營業部門稅前淨(損)利	(205,981)	336,723	542,704	263.47%
所得稅(費用)利益	(54,052)	97,988	152,040	281.28%
繼續營業部門稅後淨(損)利	(260,033)	434,711	694,744	267.18%
<p>註 1：最近二年度增減比例變動分析說明（營業毛利變動達 20% 以上者，應另作差異分析如表（二），增減變動未達 20% 者，可免分析）：</p> <p>1、營業收入較上年度增加係因： 本期楓之谷遊戲上線玩家人數大幅增加，雖此款遊戲去年即已推出，但因基期較低且營運效益至本期完全顯現，致本期營業收入增加。</p> <p>2、營業成本較上年度增加係因： 本期楓之谷市場反應熱烈，故製作其週邊商品成本包及權利金支出相對增加，致本期營業成本增加。</p> <p>3、營業利益較上年度增加係因： 本期因楓之谷熱賣，營業收入大幅增加，但營業成本及營業費用並未成等比例增加，致本期營業利益增加。</p> <p>4、營業外費用及損失較上年度減少係因： 本期無 35 號公報認列之減損損失及海外子公司虧損大幅減少所致。</p> <p>5、所得稅利益較上年度增加係因： 本期子公司減資彌補虧損所產生之所得稅利益所致。</p> <p>註 2：公司主要營業內容改變之原因：公司營業內容並未重大改變，故不擬分析。</p> <p>註 3：預期未來一年度銷售數量及其依據與公司預期銷售數量得以持續成長或衰退之主要影響因素：依據本公司對市場之分析及對各類遊戲於國內市場佔有率調查之資料，並檢討各通路之擴展及銷售情形等因素，本公司在新遊戲得注入以及線上遊戲玩家的持續成長下，預計九十六年度之預期線上遊戲扣點約為 3,452,619 仟點，週邊套裝商品包銷售量約為 1,502 仟包。</p>				

### (二) 營業毛利變動分析表

	前後期增減變動數	差異原因			
		售價差異	成本價格差異	銷售組合差異	數量差異
營業毛利	332,710	-	(502,436)	-	835,146
說明	<p>營業毛利較上年度增加係因：</p> <p>1、本期楓之谷遊戲上線玩家人數大幅增加，使扣點數大幅增加，致營業收入大幅增加。</p> <p>2、本期楓之谷扣點數增加，致權利金支出相對增加。</p>				

### 三、現金流量

#### 最近二年度流動性分析

期初現金餘額	全年來自營業活動淨現金流量	全年現金流出量	現金剩餘(不足)數額	現金不足額之補救措施	
				投資計劃	理財計劃
\$746,138	\$620,955	\$616,457	\$750,636	-	-

#### 1、本年度現金流量變動情形分析：

- (1) 營業活動：係正常營運活動發生之淨現金流入。
- (2) 投資活動：主要係取得遊戲代理權及長期投資之淨現金流出。
- (3) 融資活動：主要係長短期借款償還及購入庫藏股之淨現金流出。

#### 2、現金不足額之補救措施及流動性分析：

- (1) 無此情形。
- (2) 流動性分析：流動資產佔流動負債比率為 217.11%。流動情形良好。

項目	年度	95 年 12 月 31 日	94 年 12 月 31 日	增(減)比例(%)
	現金流量比率(%)		77.10	63.24
現金流量允當比率(%)		80.40	71.31	12.75
現金再投資比率(%)		23.01	15.30	50.39

#### 增減比例變動說明：

- (1) 本年度現金流量比率較上年度升高，係因本期楓之谷遊戲營業獲利增加，使來自營業活動之現金流量增加，致本年度現金流量比率較上年度上升。
- (2) 本年度因營業活動淨現金流入較上年度增加，且資本支出較上年度減少，致本年度可用以支應投資活動之比率上升。

#### 3、未來一年現金流動性分析

期初現金餘額	全年來自營業活動淨現金流量	全年現金流出量	現金剩餘(不足)數額	現金不足額之補救措施	
				投資計劃	理財計劃
\$750,636	\$757,414	\$593,020	\$915,030	-	-

#### (1) 本年度現金流量變動情形分析：

- a、營業活動：係正常營運活動發生之淨現金流入。
- b、投資活動：係購置資產及長期投資之淨現金流出。
- c、融資活動：主要係償還長期借款之淨現金流出。

#### (2) 預計現金不足額之補救措施及流動性分析：無此情形。

#### 四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響

##### (一) 重大資本支出之運用情形及資金來源：

單位：新台幣仟元

計畫項目	實際或預期之資金來源	實際或預期完工日期	所須資金總額	實際或預定資金運用情形			
				93 年度	94 年度	95 年度	96 年度
購置線上遊戲系統機器設備	自有資金	95 年 12 月	\$28,543	-	-	\$28,543	-
購置線上遊戲系統機器設備	自有資金	96 年 12 月	\$290,410	-	-	-	\$290,410

##### (二) 預計可能產生效益

依上述資本支出所預計增加之產銷量值與毛利如下：

單位：新台幣仟元

年度	項目	生產量	銷售量	銷售值	毛利
96	ON-LINE GAME 機房設備及伺服器投資	485,627 仟點	475,914 仟點	\$384,977	\$186,620
97	ON-LINE GAME 機房設備及伺服器投資	1,134,266 仟點	1,111,581 仟點	\$899,181	\$435,883

#### 五、最近年度轉投資政策、其獲利或虧損之主要原因、改善計畫及未來一年投資計畫

轉投資分析表

說明 項目 (註 1)	投資金額 (註 2)	政策	獲利或虧損之 主要原因	改善計畫	未來一年投 資計畫
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	JPY1,930,000 仟元	全球化佈局	遊戲尚未達經濟規模。	持續開發新的客群。	視其營運狀況而定。
Gamania Korea Co., Ltd.	KRW3,659,030 仟元	全球化佈局	等候新遊戲之取得。	以最低之成本支應營運功能。	視其營運狀況而定。
北京遊戲橘子數位科技有限公司	USD11,980 仟元	全球化佈局	等候新遊戲之取得。	以最低之成本支應營運功能。	視其營運狀況而定。
Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	HK 35,500 仟元	全球化佈局	營運表現良好。	-	視其營運狀況而定。
飛魚數位遊戲股份有限公司	NTD110,000 仟元	策略聯盟	產品尚未研發完成。	積極投入研究。	視其營運狀況而定。
吉恩立數位科技股份有限公司	NTD71,400 仟元	策略聯盟	『天堂 2』&『激戰』營運不佳。	大幅降低持股。	視其營運狀況而定。
台灣易吉網股份有限公司 (註 3)	NTD288,825 仟元	拓展數位娛樂產品線	營運改善。	-	視其營運狀況而定。
玩酷科技股份有限公司	NTD40,000 仟元	策略聯盟	尚未達可獲利之營運規模。	積極投入研究。	視其營運狀況而定。
(註 1)：本表僅列示實際有營運行為之轉投資事業，不含控股性質之投資公司。					
(註 2)：截至 2006.12.31 止累計投資金額。					
(註 3)：包含直接與間接投資金額。					

## 六、風險事項分析評估：

### (一) 利率、匯率變動、通貨膨脹情形對公司損益之影響及未來因應措施：

單位：新台幣仟元

項目 / 年度		94 年度	95 年度	對公司損益之影響及未來因應措施
利率變動	利息收入	474	2,609	由於最近一年度市場利率至年底稍有回升，存款、放款利率也隨之變動，惟本公司利息收支佔營業利益及稅前淨利比例均不高，因此利率變動對本公司損益影響非屬重大。
	利息費用	10,338	8,834	
匯率變動	兌換(損)益淨額	394	(113)	本公司對於外幣資產部份，財務部有專人負責定期評估，匯率波動對本公司並無重大影響。
通貨膨脹		-	-	95 年度並無通貨膨脹情形。
營業收入淨額		1,852,468	2,687,614	
營業利益		227,458	466,123	
稅前淨利		(205,981)	336,723	

### (二) 從事高風險、高槓桿投資、資金貸與他人、背書保證及衍生性商品交易之政策、獲利或虧損之主要原因及未來因應措施：

- 1、本公司已經股東會通過「資金貸與及背書保證作業程序」、「取得或處分資產處理程序」等作業辦法，以規範相關之作業。
- 2、本公司並無從事高風險、高槓桿投資、資金貸與他人及衍生性商品交易。

### (三) 未來研發計劃及預計投入之研發費用

為持續保持競爭優勢，掌握完整的遊戲自製能力，以及足夠的研發能量，將會是公司獲利提昇的重要利基。

因此本公司於 96 年度持續追加投入研發預算，年度研發預算總額共 1.8 億元，主要用途如下：

- 1、持續開發新產品，增加與外部優秀開發商聯合開發的遊戲產品。預定還會開始 2 套新遊戲的開發，以提供集團明年度產品需求。
- 2、推出”Bright Shadow””仙魔道””Art Of War”等三套自製以及聯合開發遊戲，包含海外版本，並持續提供內容更新維護。
- 3、建立自有的網路遊戲引擎以及核心技術。
- 4、建立內部研發知識庫，強化知識管理以及資安管理。

(四) 國內外重要政策及法律變動對公司財務業務之影響及因應措施：無。

(五) 科技改變及產業變化對公司財務業務之影響及因應措施：不適用。

(六) 企業形象改變對企業危機管理之影響及因應措施：不適用。

(七) 進行併購之預期效益、可能風險及因應措施：不適用。

(八) 擴充廠房之預期效益、可能風險及因應措施：不適用。

(九) 進貨或銷貨集中所面臨之風險及因應措施：

本公司主要進貨來源與銷貨對象如本報告相關章節所揭露訊息，有其不同之產業特性與階段性營運背景考量；針對未來公司、產業的成長趨勢，進一步適度多元化，分散未來進貨來源與銷貨對象，以期更能維持均衡、穩健的營運結果，為公司持續努力的目標。

(十) 董事、監察人或持股超過百分之十之大股東，股權之大量移轉或更換對公司之影響、風險及因應措施：無。

(十一) 經營權之改變對公司之影響、風險及因應措施：不適用。

(十二) 訴訟或非訟事件，應列明公司及公司董事、監察人、總經理、實質負責人、持股比例超過百分之十之大股東及從屬公司已判決確定或尚在繫屬中之重大訴訟、非訟或行政爭訟事件，其結果可能對股東權益或證券價格有重大影響者，應揭露其系爭事實、標的金額、訴訟開始日期、主要涉訟當事人及截至年報刊印日止之處理情形：

本公司 90 年度營利事業所得稅申報其複查結果業經稅捐稽徵機關核定需補繳稅款及利息計\$3,327。本公司已先行估列入帳並擬於 96 年 4 月正式提出訴願申請。

本公司 91 年度營利事業所得稅申報業經稅捐稽徵機關核定，惟稅捐稽徵機關以本公司出售資產損失未實際發生損失及增資免稅所得計算有誤等為由，予以核定需補繳稅款計\$127,204。本公司經一一檢視稅捐稽徵機關調整之理由，除部分費用確實超過稅法規定限額應予調整補稅外，餘本公司認為皆符合稅法規定，經本公司評估因此需補繳稅金約\$4,050，本公司亦於 95 年 2 月正式提出復查申請。

(十三) 其他重要風險及因應措施：無。

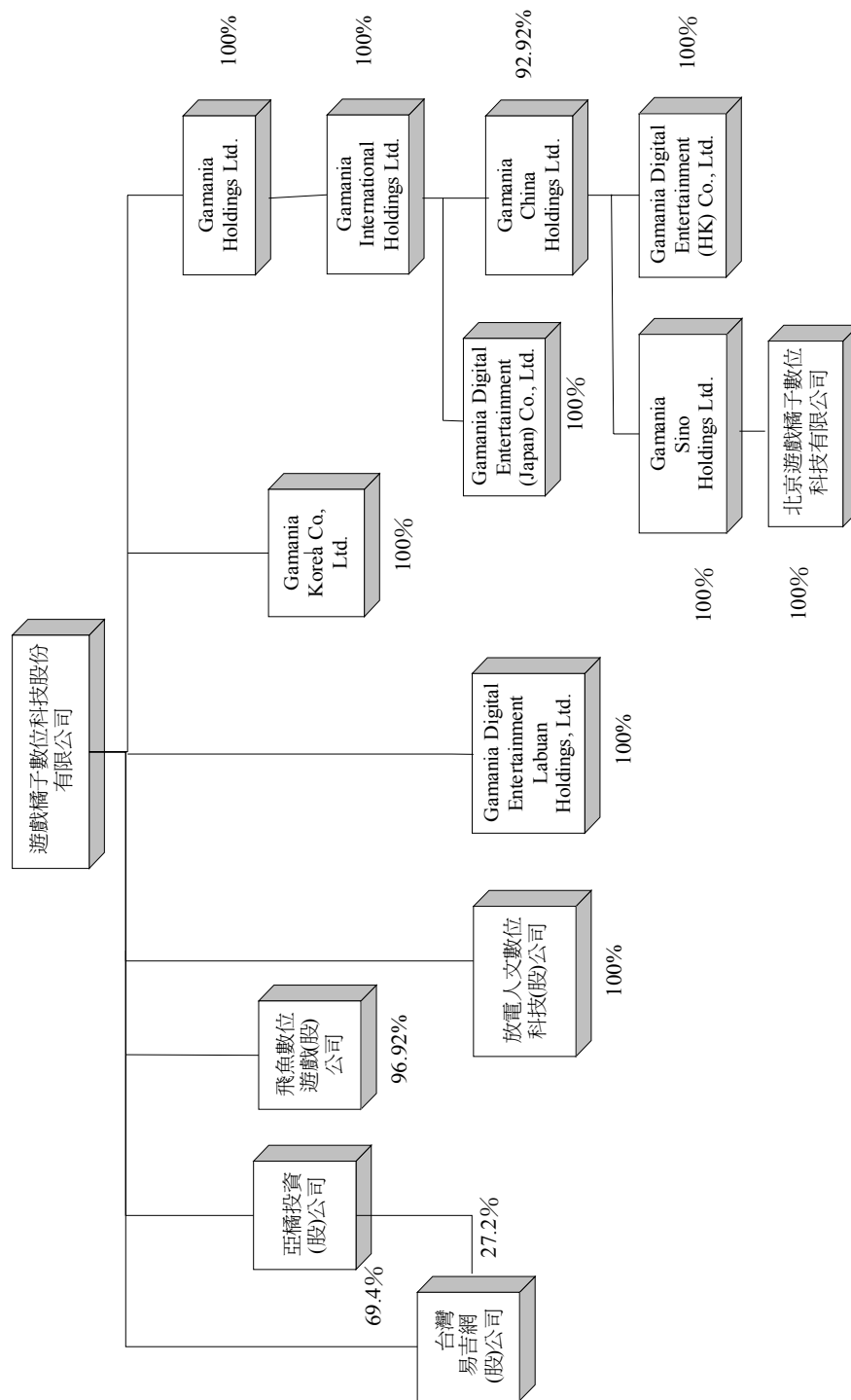
七、其它重要事項：無。

# 捌、特別記載事項

## 一、關係企業相關資料

### (一) 關係企業合併營業報告書

#### 1、關係企業組織圖



## 2、各關係企業基本資料

96年4月30日

企業名稱	設立日期	地 址	實收資本額	主要營業或 生產項目
Gamania Holdings Ltd.	2001.04.13	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 30,870 仟元	轉投資、控股
Gamania International Holdings Ltd.	2001.04.13	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 30,870 仟元	轉投資、控股
Gamania China Holdings Ltd.	2001.04.13	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 19,941 仟元	轉投資、控股
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	2001.08.16	Sumitomo Ooimachi Bldg (North) 4F, 1-20-6 Ooi, Shinagawa-ku, Toyko, Japan 140-0014	日幣 1,930,000 仟元	資訊軟體設計銷 售及硬體之買賣
Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.	2000.06.28	香港灣仔駱克道 333 號中國網絡 中心 50 樓	港幣 35,500 仟元	資訊軟體服務及 銷售
Gamania Sino Holdings Ltd.	2001.09.18	英屬開曼群島葛蘭德開曼首都大 廈 1 座 4 層	美金 15,360 仟元	一般投資事業
北京遊戲橘子數位科技 有限公司	2002.07.02	北京市朝陽區建國路 88 號現代城 A 區 C 棟 1103-1105	美金 13,500 仟元	軟體開發及銷售
Gamania Korea Co., Ltd.	2001.11.16	3F NO.75-6 Soodang B/D, Samseong-dong, Kangnam- gu, Seoul 135090, Korea	韓圓 3,659,030 仟元	軟體開發及銷售
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	2004.05.24	Level 9F, Main Office Tower, Financial Park, 87000 Labuan, F.T. Labuan, Malaysia.	美金 10 仟元	轉投資、控股
飛魚數位遊戲股份有限 公司	2002.09.20	台北縣中和市中正路 736 號 18 樓	新台幣 130,000 仟元	遊戲軟體設計及 研發
吉恩立數位科技股份有 限公司	2003.08.27	台北縣中和市中正路 736 號 18 樓	新台幣 140,000 仟元	遊戲軟體開發及 銷售
台灣易吉網股份有限公 司	2004.07.19 (註 1)	台北縣中和市中正路 736 號 18 樓	新台幣 250,000 仟元	資訊軟體服務業
亞橋投資股份有限公司	2004.06.07	台北縣中和市中正路 736 號 18 樓	新台幣 190,000 仟元	投資業
放電人文數位科技股份 有限公司	2006.01.24	台北縣中和市中正路 736 號 18 樓	新台幣 40,000 仟元	雜誌、期刊出版

(註 1)：係取得他人移轉之股份



3、推定為有控制與從屬關係者其相同股東資料：無。

4、各關係企業董事、監察人及總經理資料：

96年4月30日

單位：仟股

企業名稱	職稱	姓名或代表人	持有股份		備註
			股數	持股比例	
Gamania Holdings Ltd.	董事長	劉柏園	-	-	
Gamania International Holdings Ltd.	董事長	劉柏園	-	-	
Gamania China Holdings Ltd.	董事長	劉柏園	-	-	
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	董事長	劉柏園	-	-	
	董事	陳威光	-	-	
	董事	淺井清	-	-	
	監察人	蘇信泓	-	-	
	監察人	矢吹寬	-	-	
	監察人	吳昌宏	-	-	
Gamania Digital Entertainment (Hong Kong) Co., Ltd	董事	GCH (註)	35,500	100%	
Gamania Sino Holdings Ltd.	董事長	GCH 代表人：劉柏園(註)	15,110	100%	
北京遊戲橘子數位科技有限公司	董事長	劉柏園	-	-	
	董事	陳威光	-	-	
	董事	蘇信泓	-	-	
	董事	林建佑	-	-	
	董事	汪大維	-	-	
Gamania Korea Co., Ltd.	董事長	劉柏園	-	-	
	董事	陳威光	-	-	
	董事	周繁湘	-	-	
	監察人	蘇信泓	-	-	
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	董事長	劉柏園	-	-	
飛魚數位遊戲股份有限公司	董事長	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：劉柏園	12,600	96.92%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：陳威光	12,600	96.92%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：郭炳宏	12,600	96.92%	
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蘇信泓	12,600	96.92%	

企業名稱	職稱	姓名或代表人	持有股份		備註
			股數	股數	
亞橋投資股份有限公司	董事長	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：劉柏園	19,000	100.00%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：陳威光	19,000	100.00%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：林建佑	19,000	100.00%	
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蘇信泓	19,000	100.00%	
台灣易吉網股份有限公司	董事長	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：劉柏園	17,350	69.40%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：陳威光	17,350	69.40%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：何嘉興	17,350	69.40%	
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蘇信泓	17,350	69.40%	
放電人文數位科技股份有限公司	董事長	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：劉柏園	4,000	100.00%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：陳威光	4,000	100.00%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蘇信泓	4,000	100.00%	
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：吳昌宏	4,000	100.00%	

註： GCH 係 Gamania China Holdings Ltd.。

5、本公司整體關係企業經營業務所涵蓋之範圍為：

主要為與遊戲相關之各平台產品研發、代理、銷售與雜誌出版等。

6、各關係企業間所經營業務之關聯性：

(1) 國外地區

為建立亞洲最佳之數位娛樂平台，本公司先後於香港、日本、韓國及北京設立營運據點，從事遊戲相關之研發設計、代理發行線上遊戲、GASH 收費平台服務，期望能藉由各地資源的整合與運用，發揮最大之效益並有效降低成本，成為亞洲地區之最佳數位娛樂平台。

(2) 國內地區

為加強公司之研發能力，投資飛魚數位遊戲股份有限公司，主要以研發線上遊戲為主，預計今年推出第一款大型 MMORPG「仙魔道」。另外為更充實線上遊戲娛樂平台內容，投資台灣易吉網股份有限公司，該公司目前代理發行線上遊戲「希望」、「三小俠」及「熱舞」，並提供手機圖鈴下載服務等，希望能更充實本公司之數位娛樂內容。

7、各關係企業營運概況

95年12月31日

單位：仟元

企業名稱	幣別	資本額 (仟元)	資產總值 (仟元)	負債總額 (仟元)	淨值 (仟元)	營業收入 (仟元)	營業利益 (損失) (仟元)	本期(損益) (稅後) (仟元)	每股盈 (虧) (元) (稅後)
Gamania Holdings Ltd.	USD	29,108	5,278	29	5,249	-	-	(828)	-
Gamania International Holdings Ltd.	USD	29,108	5,306	29	5,277	-	-	(825)	-
Gamania China Holdings Ltd.	USD	18,171	2,587	3	2,584	-	(4)	285	-
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	JPY	1,930,000	535,037	191,519	343,518	623,195	(103,999)	(126,293)	(6,544)
Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.	HK	35,500	39,435	17,684	21,751	42,961	24,175	12,660	0.36
Gamania Sino Holdings Ltd.	USD	15,110	(212)	31	(243)	-	(438)	(1,347)	-
北京遊戲橘子數位科技有限公司.	USD	11,980	556	853	(297)	243	(929)	(955)	-
Gamania Korea Co., Ltd.	KRW	3,659,030	1,158,287	111,428	1,046,859	2,413	(1,542,176)	(1,034,268)	(1,413)
飛魚數位遊戲股份有限公司	NTD	110,000	11,031	6,056	4,975	-	(33,174)	(33,161)	(3.01)
吉恩立數位科技股份有限公司	NTD	140,000	332,802	170,618	162,184	515,079	(45,969)	(56,141)	(4.01)
亞橘投資股份有限公司	NTD	190,000	139,451	-	139,451	2,803	2,657	2,657	0.14
台灣易吉網股份有限公司	NTD	250,000	134,986	23,418	111,568	171,282	22,024	10,231	0.41
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	USD	10	24	22	2	-	(2)	(3)	-

(註1)：每股面額如下：日本橘子為JPY100,000元，Labuan為USD1元，香港橘子為HKD1元，北京橘子為USD1元，韓國橘子為KRW5,000元。

(二) 關係企業合併財務報表：詳見第104~163頁。

(三) 關係報告書：本公司非為他公司之從屬公司，故不適用。

二、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形：無。

三、最近年度及截至年報刊印日止子公司持有或處分本公司股票情形：無。

四、其他必要補充說明事項：無。

最近年度及截至年報刊印日止，若發生證交法第三十六條第二項第二款所定對股東權益或證券價格有重大影響之事項：無。

Have a good GAME!



**gamania**

遊戲橘子數位科技股份有限公司  
Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.

台灣 台北縣23511中和市中正路736號18號(遠東世紀廣場)  
18F No.736 Chung-Cheng Rd., Chung-Ho City, Taipei23511, Taiwan  
Tel:+886-2-8226-9166 Fax:+886-2-8226-1920 www.gamania.com

100% 承印  
SU FON (02) 2225-1430

遊戲橘子數位科技股份有限公司



董事長：劉柏園

