

中華民國九十六年  
**年報**



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

## 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：陳永清、葉冠姸會計師  
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

	<u>頁次</u>
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 .....	22
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 .....	23
八、持股比例占前十名之股東，其相互間為財務會計準則公報第六號關係人或為配偶、二親等以內之親屬關係之資訊 .....	24
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 .....	24
肆、募資情形 .....	25
一、資本及股份 .....	25
二、公司債辦理情形 .....	29
三、特別股辦理情形 .....	29
四、海外存託憑證辦理情形 .....	29
五、員工認股權憑證辦理情形 .....	29
六、併購或受讓他公司股份發行新股辦理情形 .....	30
七、資金運用計劃執行情形 .....	30
伍、營運概況 .....	31
一、業務內容 .....	31
二、市場及產銷概況 .....	38

三、從業員工 .....	44
四、環保支出資訊 .....	45
五、勞資關係 .....	45
六、重要契約 .....	46
<b>陸、財務概況 .....</b>	<b>48</b>
一、最近五年度簡明資產負債表、損益表及會計師查核意見 .....	48
二、最近五年度財務分析 .....	50
三、九十六年度財務報告之監察人審查報告 .....	52
四、九十六年度財務報表 .....	53
五、九十六年度經會計師查核簽證之母子公司合併財務報表 .....	98
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 .....	153
<b>柒、財務狀況及經營成果之檢討分析與風險事項 .....</b>	<b>154</b>
一、財務狀況 .....	154
二、經營結果 .....	155
三、現金流量檢討與分析 .....	156
四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響 .....	157
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 .....	158
六、風險事項分析評估 .....	159
七、其它重要事項 .....	160
<b>捌、特別記載事項 .....</b>	<b>161</b>
一、關係企業相關資料 .....	161
二、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形 .....	166
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 .....	166
四、其他必要補充說明事項 .....	166

# 壹、致股東報告書

各位親愛的股東女士、先生們

遊戲橘子 96 年度的營收為 2,859,256 仟元，稅後盈餘為 383,785 仟元，每股盈餘 2.59 元。綜觀 96 年度的營運表現，約可歸結為下列三點：

**『天堂』與『楓之谷』持續穩健的表現** 在橘子經營團隊的努力下，『天堂』與『楓之谷』每年均有相當穩定的好成績，已成為橘子獲利的基石。藉由這兩款遊戲穩定的現金流入，橘子的營運風險大幅降低，亦增加代理遊戲拓展業績的本錢。

**成功開拓新的玩家客層** 橘子繼『楓之谷』與『爆爆王』成功跨出以往固守的青少年市場後，96 年再接再勵的推出『跑跑卡丁車』，持續將客層擴大。目前橘子的客戶族群較之過往已有顯著的分散，對於遊戲的推廣及業績的拓展都有相當的助益。

**自製產品初試啼聲** 橘子經過多年的努力，於 96 年度推出首款自製 RPG 產品『封魔獵人』，在市場造成不錯的迴響。藉由第一款自製 RPG 遊戲累積的寶貴經驗傳承，期待未來的新作能締造更好的成績。

展望今年，經營策略將以『多元分眾』的產品策略、強化自製的研發策略以及改善轉投資事業績效的經營策略為三個主軸，期能創造更好的營運成績。茲就三大主軸分述如下：

**以『多元分眾』策略持續推出新產品** 隨著競爭者陸續加入，傳統玩家的市場已漸趨飽合，所有業者莫不思索因應之道，期能走出自己的藍海之路。傳統玩家一般為年齡層 15~25 歲的年輕男性，相對於整體人口結構，只佔一塊很小的份額。為搶攻非傳統玩家的市場，橘子將依不同族群的喜好推出相對應的遊戲，以差異化的多款遊戲來搶下不同以往的市場。另針對傳統玩家的部份，考量玩家喜歡嘗鮮的特性，推出更多款遊戲正可滿足其需求。綜上，『多元分眾』策略不僅能維持傳統玩家的基本盤，更是今年度攻城略地的利器。

**擴大研發能量，增加自製產品的比重** 繼 96 年成功推出『封魔獵人』後，橘子後續還有多款自製產品如『星辰』、『仙魔道』等將依次推出。今年除橘子研發單位及台灣研發性質子公司的強化外，亦規劃在中國增加研發據點及人員，期能善用當地價廉物美的研發人才，開發出適合亞洲最重要市場的自製遊戲。

**改善轉投資事業營運績效** 橘子是國內唯一在台灣、日本、香港、中國及韓國等東亞主要國家都設有營運據點的線上遊戲公司，期望能架構出亞洲區最重要的線上娛樂平台。以去年表現觀之，台灣與香港均有不錯的獲利表現，日本業績有大幅的成長，中國及韓國則嚴格控管支出以降低虧損。展望今年，台灣與香港可望延續過往的好表現；日本隨著遊戲內容逐漸厚實，今年第一季已轉虧為盈，預期全年成績應可優於去年；中國與韓國將藉由自製遊戲逐步敲開當地市場，替未來做好鋪路工作。

96 年度台灣線上遊戲產業發展相當蓬勃，隨著新進廠商競相投入，整體市場競爭更顯激烈。另一方面，隨著社會對線上遊戲日漸瞭解與重視，政府亦逐步建置相關法規，提供一個更完善的經營環境給全體業者。整體來看，未來雖會面對更激烈的挑戰，然以橘子一貫穩健踏實的經營方針，應可締造值得期待的願景。

謝忱

96 年度在橘子團隊的努力下，稅前淨利較前一年度有長足的進步，表現值得欣慰。面對新年度的挑戰，橘子仍將秉持創造歡樂的基本信念，培植出消費者、股東及員工三贏的歡樂成果。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，闔家康泰！

董事長：劉柏園



經理人：劉柏園



會計主管：蘇信泓



## 營業報告

### 1、九十六年度營業計劃實施成果

本公司民國九十六年度營業收入、營業毛利、營業淨利、稅前純益分別較九十五年度成長 6%、11%、17%及 37%，成果相當斐然。營運能繳出好成績，除主力遊戲『天堂』與『楓之谷』持續穩定的貢獻外，成本費用有效的控管及轉投資事業績效的改善也是主要原因。

單位：新台幣仟元

項目	96 年度
營業收入	2,859,256
營業成本	1,484,061
營業毛利	1,375,195
營業費用	829,226
營業淨利	545,969
稅前純益	460,576

### 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放電人文數位科技(股)公司、台灣電競股份有限公司；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 China Holdings Ltd.、Gamania Sino Holdings Ltd.、飛魚數位遊戲股份有限公司、北京遊戲橘子數位科技股份有限公司、玩酷科技股份有限公司；出售的長投有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：  
『Nexon Corp.』與『Nexon Japan Co., Ltd.』於96年度陸續取得本公司股份，累積股數為15,097,073股及14,635,630股，持股比率分別為9.86%及9.56%。
- 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  
▪ 於香港成立子公司。  
▪ 綜合類型電玩雜誌 mania 開始發行。  
▪ 「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，代理發行線上遊戲「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。  
▪ 於日本成立子公司。  
▪ 於韓國成立子公司。
  - 91年  
▪ 於中國成立子公司。

- 代理發行線上遊戲「混亂冒險」。
- 92年 ▪ 發行自製線上遊戲「椰子罐頭」。
- 93年 ▪ 投資台灣易吉網。
- 94年 ▪ 代理發行休閒遊戲「瑪奇」、「百變恰吉」、「楓之谷」。
- 95年 ▪ 發行自製休閒遊戲「富貴達人」。
- 代理發行休閒線上遊戲「爆爆王」。
- 96年 ▪ 代理發行線上遊戲「跑跑卡丁車」、「天翼之鍊」。
- 發行自製線上遊戲「封魔獵人」。
- 97年 ▪ 發行自製線上遊戲「星辰」、「仙魔道」。
- 推出博弈類型平台「橘樂町」。



(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、創意中心、品牌中心、動畫策略發展室、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。
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。
資訊技術處		溝通協調各營運團隊間的資訊資源應用並提供相關領域之評估與顧問諮詢；與集團資訊技術部門充分合作，協調集團資源應用與落實集團的資訊技術政策。
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

97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
董事長	劉柏園	94.06.14	3年	88.10.08	11,156,611	7.30%	14,285,834	9.33%	-	-	-	-	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有限公司董事長 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 亞楠投資(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 台灣電競(股)公司法人代表人	-	-	-
獨立董事	廖文輝	94.06.14	3年	92.04.28	668,032	0.45%	707,200	0.46%	-	-	-	-	和平整合資訊(股)公司董事長 Solvento Group 董事長 捷冠資訊科技(股)公司董事長 卓越動力資訊(股)公司董事長 亞捷數位科技(股)公司董事長 揚慧科技(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	-	-	-

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			職稱	姓名
獨立董事	謝錦昌	94.06.14	3年	94.06.14	16,833	0.01%	17,301	0.01%	-	-	-	-	University of Arkansas 教育學博士	聖文生國際(股)公司董事長	-	-
董事	陳淑宜	94.06.14	3年	94.06.14	245,958	0.16%	143,900	0.09%	-	-	-	-	遊戲橘子數位科技(股)公司 執行長特助 景文專校銀保科 中興航空總經理	幸福日光(股)公司董事長	-	-
董事	高健祐	96.06.13	3年	96.06.13	-	-	-	-	-	-	-	-	Embry Riddle Aeronautical University BS Pro Aeronautics 美國紐約哥倫比亞大學 經濟系學士	昶信航空(股)公司總經理	-	-
監察人	曲家林	94.06.14	3年	91.06.03	1,048,830	0.69%	1,078,050	0.70%	-	-	-	-	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 商學研究所管理學碩士 英國倫敦帝國大學 商學研究所管理學博士班 中國信託商業銀行副總 淡江大學銀行系	昶信航空(股)公司董事長 百萬網數位國際(股)公司董事長	-	-
監察人	程文龍	96.06.13	3年	88.10.08	279,608	0.19%	935,977	0.61%	-	-	-	-	眾盈投資(股)公司董事長 砂品精密工業(股)公司監察人	眾盈投資(股)公司董事長 砂品精密工業(股)公司監察人	-	-

**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			✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓		無
董事	廖文鐸			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
董事	謝錦昌			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
董事	陳淑宜			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
董事	高健祐			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
監察人	曲家林			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
監察人	程文龍			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		

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、協理、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

97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	14,285,834	9.33%	-	-	-	-	富達機械行政經理 華夏工專機械科	遊戲橋子數位科技(股)公司執行長 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有限公司董事長 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 台灣電競(股)公司法人代表人	-	-	-
集團 財務長	蘇信泓	91.05.13	894,800	0.58%	-	-	-	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)公司法人代表董事 台灣易吉網(股)公司法人代表監察人	-	-	-	
集團 營運長	陳威光	92.01.20	866,256	0.57%	-	-	-	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)有限公司董事 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
總稽核	吳昌宏	89.05.08	187,261	0.12%	-	-	-	-	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 台灣微軟公司資深顧問 萬能工專電子科	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	149,256	0.10%	-	-	-	-	大宇資訊研發處專案經理 國立台北藝術大學美術學系 宏廣卡通藝術總監 山崎高工機械製圖科	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	-	-	-
集團 研發長	郭炳宏	93.12.01	199,340	0.13%	-	-	-	-	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	東岸互動科技(股)公司董事	-	-	-
協理	郭景洲	90.08.01	275,497	0.18%	-	-	-	-			-	-	-
協理	陳秉良	92.06.01	270,078	0.18%	-	-	-	-			-	-	-

### (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(含獨立董事)之酬金

96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	有無領取來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)		員工認股權憑證得認購股數(F)		A、B、C、D及E等五項總額占稅後純益之比例			
		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	本公司	合併報表內所有公司	本公司	合併報表內所有公司		
董事	劉柏園	-	954	90	0.27	6,468	-	11,120	-	-	1,958,000	4.85	無				
	廖文鐸	-	954	70	0.27	-	-	-	-	-	-	0.27					
	謝錦昌	-	954	60	0.26	-	-	-	-	-	-	0.26					
	陳淑宜	-	954	70	0.27	-	-	-	-	-	-	0.27					
	高健祐	-	954	50	0.26	-	-	-	-	-	-	0.26					

酬金級距表

給付本公司各個董事酬金級距	董事姓名			
	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	劉柏園、廖文鐸、謝錦昌 陳淑宜、高健祐		廖文鐸、謝錦昌 陳淑宜、高健祐	
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	-	-	劉柏園	
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			

#### (2) 監察人之酬金

96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%		有無領取來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)		A、B及C等三項總額占稅後純益之比例%		
		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	-	-	954	90	0.27	無			
監察人	程文龍	-	-	954	10	0.25	無			

酬金級距表

給付本公司各個監察人酬金級距	監察人姓名	
	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	曲家林、程文龍	
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	

## (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		有無領取子公司以外投資業酬金
		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	
						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		924		-	11,120	-	-	4.58	1,958	無

給付本公司各個總經理及副總經理酬金級距	總經理姓名	
	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	-	-
10,000,000 元(含) ~ 15,000,000 元	-	-
15,000,000 元(含) ~ 30,000,000 元	劉柏園	
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	

## (4) 配發員工紅利之經理人姓名及配發情形

單位：仟元

	職稱	姓名	股票紅利金額	現金紅利金額	總計	總額占稅後純益之比例(%)
經理人	總經理	劉柏園	19,554 仟元 644,290 股	-	19,554	5.1%
	集團財務長	蘇信泓				
	集團營運長	陳威光				
	協理	吳昌宏				
	集團技術長	林純忠				
	協理	郭景洲				
	協理	陳秉良				
	集團研發長	郭炳宏				

(四) 分別比較說明本公司及合併報表所有公司於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、訂定酬金之程序及與經營績效之關聯性

- 1、本公司依同業平均水準於章程訂定以稅後純益 2% 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**

	95 年		96 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	0.87%		1.33%	
監察人	0.22%		0.52%	
總經理	1.74%		4.58%	

### 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 9 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	9	-	100	-
董事	高健祐	6	-	86	96.06.13 補選就任
董事	陳淑宜	7	1	78	-
獨立董事	廖文鐸	7	1	78	-
獨立董事	謝錦昌	6	2	67	-
監察人	曲家林	9	-	100	-
監察人	程文龍	1	-	14	96.06.13 補選就任

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：無。
- 二、董事利害關係議案迴避之執行情形：主動依規定迴避並對議案表示棄權。
- 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：本公司已於 95 年 12 月及 97 年 03 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>與上市上櫃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>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、	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。	
八、	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：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。雇用身心障礙人士、設立慈善基金會鼓勵青少年朝夢想努力，善盡對社會的責任。	
九、	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）： 1、本公司董事及監察人對於有利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。 十、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： 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。	

(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：97年3月24日

本公司民國九十六年一月一日至九十六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九十七年三月二十四日董事會通過，出席董事五人中，有0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、96 年股東會重要決議

本公司於九十六年六月十三日召開股東常會。決議九十五年度決算表冊案、九十五年度盈餘分配案、九十五年度盈餘及員工紅利轉增資發行新股案、修訂本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、修訂本公司特定公司集團企業及關係人交易作業程序案、補選本公司董事及監察人案、解除本公司新任董事競業禁止案。

2、董事會重要決議

董事會開會日期	重要決議事項
96.03.12	1、本公司擬向銀行申請融資貸款額度案。 2、九十五年度內部控制依據自行檢查結果出具內部控制聲明書案。 3、修訂本公司「章程」部分條文案。 4、召開九十六年度股東常會相關事宜案。 5、九十六年股東常會受理股東提案相關事宜案。 6、補選本公司董事及監察人案。 7、解除本公司新任董事競業禁止案。 8、增加對子公司飛魚數位遊戲(股)公司投資案。 9、增加對轉投資公司玩酷科技(股)公司投資案。 10、就部份 100%持有之子公司進行減資彌補虧損案。
96.04.25	1、修訂本公司「取得或處分資產處理程序」案。 2、修訂本公司「特定公司、集團企業及關係人交易作業程序」案。 3、修訂本公司「資金貸與及背書保證作業程序」案。 4、本公司九十四虧損撥補案。 5、本公司九十五年度營運報告及決算表冊案。 6、本公司九十五年度盈餘分配案。 7、本公司九十五年度盈餘、員工紅利轉增資發行新股案。 8、解除本公司經理人競業禁止之限制案。
96.06.13	1、本公司擬向銀行申請融資貸款額度案。 2、修訂本公司內部控制制度、母子公司暨關係企業管理辦法及會計制度案。 3、修訂本公司內部稽核實施細則案。 4、訂定本公司配股除權基準日、配發現金股利除息基準日案。 5、本公司員工績效分紅辦法案。
96.07.19	1、調整本公司九十五年度盈餘配股、配息率案。
96.08.28	1、本公司擬向銀行申請融資貸款額度案。 2、本公司九十六年上半年度之財務報告及合併財務報告案。 3、修訂本公司「內部控制制度」案。 4、修訂本公司「內部稽核實施細則」案。 5、庫藏股轉讓予員工。
96.10.01	1、本公司擬向銀行申請融資貸款額度案。 2、訂定員工認股權轉增資發行新股基準日案。
96.10.29	1、本公司擬向銀行申請融資貸款額度案。

96.11.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>1、本公司擬向銀行申請融資貸款額度案。</li> <li>2、訂定本公司九十七年度稽核計畫案。</li> <li>3、發行員工認股權憑證案。</li> <li>4、實施九十六年第一次庫藏股，買進本公司股份轉讓予本公司員工案。</li> <li>5、依「上市上櫃公司買回本公司股份辦法」之規定出具董事會聲明書案。</li> </ul>
96.12.27	<ul style="list-style-type: none"> <li>1、發行員工認股權憑證案。</li> <li>2、增加對子公司飛魚數位遊戲(股)公司投資額度案。</li> <li>3、授權董事長執行背書保證之職權案。</li> </ul>
97.01.29	<ul style="list-style-type: none"> <li>1、依規定更換本公司簽證會計師案。</li> <li>2、實施九十七年第一次庫藏股，買進本公司股份轉讓予本公司員工案。</li> <li>3、依「上市上櫃公司買回本公司股份辦法」之規定出具董事會聲明書案。</li> </ul>
97.03.24	<ul style="list-style-type: none"> <li>1、本公司九十六年一月一日至九十六年十二月三十一日之內部控制制度，依據自行檢查結果出具內部控制聲明書案。</li> <li>2、本公司九十六年度營運報告及決算表冊案。</li> <li>3、本公司九十六年度盈餘分配案。</li> <li>4、本公司九十六年度盈餘及員工紅利轉增資發行新股案。</li> <li>5、修訂本公司「章程」案。</li> <li>6、修訂本公司「董事會議事規範」案。</li> <li>7、全面改選董事及監察人案。</li> <li>8、解除新任董事競業禁止案。</li> <li>9、訂定本公司召開九十七年股東常會相關事宜案。</li> <li>10、召開本公司九十七年股東常會受理股東提案相關事宜案。</li> <li>11、依規定自 2008 年首季財務報告起預估認列員工分紅及董監酬勞金額，就估計認列基礎案。</li> <li>12、授權董事長執行取得或處分資產之職權案。</li> <li>13、取消九十六年度以前所有尚未使用之本公司對轉投資事業之投資額度案。</li> <li>14、增加本公司九十七年對轉投資事業之投資額度案。</li> <li>15、本公司為子公司放電人文數位科技(股)公司背書保證案。</li> <li>16、增加轉投資事業玩酷科技(股)公司持股案。</li> <li>17、本公司擬向銀行申請融資貸款額度案。</li> </ul>

(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	陳永清	葉冠奴	4,619				280	280	是			

- (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：

- (一) 關於前任會計師：

更換日期	96年01月29日		
更換原因及說明	資誠會計師事務所內部組織調整		
說明係委任人或會計師終止或不接受委任	當事人情況	會計師	委任人
	主動終止委任	無	無
	不再接受(繼續)委任	無	無
最新兩年內簽發無保留意見以外之查核報告書意見及原因	無		
與發行人有無不同意見	有		會計原則或實務
			財務報告之揭露
			查核範圍或步驟
			其他
	無	無	
	說明		
其他揭露事項 (本準則第十條第五款第一目第四點應加以揭露者)	無		

(二) 關於繼任會計師

事 務 所 名 稱	資誠會計師事務所
會計師姓名	陳永清 葉冠紋
委任之日期	96年01月29日
委任前就特定交易之會計處理方法或會計原則及對財務報告可能簽發之意見諮詢事項及結果	無
繼任會計師對前任會計師不同意見事項之書面意見	無

(三) 前任會計師對本準則第十條第五款第一目及第二目第三點事項之之函復：不適用。

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	96 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	3,129	2,784	-	-
獨立董事	廖文鐸	19	-	-	-
	謝錦昌	0.46	-	-	-
董事	陳淑宜	(46)	-	-	-
	高健祐	-	-	-	-
監察人	曲家林	29	-	-	-
	程文龍	936	-	-	-
經理人	蘇信泓	823	642	-	-
	吳昌宏	136	-	-	-
	林純忠	149	-	-	-
	陳秉良	270	264	-	-
	陳威光	841	642	-	-
	郭景洲	287	270	(37)	(270)
	郭炳宏	283	264	(84)	(264)

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、持股比例占前十名之股東，其相互間為財務會計準則公報第六號關係人或為配偶、二親等以內之親屬關係之資訊

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或為配偶、二親等以內之親屬關係者，其名稱或姓名及關係。		備註
	股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例	名稱(或姓名)	關係	
劉柏園	14,285,834	9.33%	-	-	-	-	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；%  
97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.	30,878	100.00%	-	-	30,878	100.00%
Gamania Korea Co., Ltd.	329	100.00%	-	-	329	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	7,750	69.44%	3,036	27.20%	10,786	96.64%
飛魚數位遊戲股份有限公司	5,423	98.60%	-	-	5,423	98.60%
亞橋投資股份有限公司	13,945	100.00%	-	-	13,945	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	12,611	73.32%	-	-	12,611	73.32%
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%
台灣電競股份有限公司	500	25.00%	-	-	500	25.00%

(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
96/09	10	250,000	2,500,000	152,870	1,528,695	盈餘轉增資\$38,189 員工紅利轉增資\$21,719	-	註14
96/10	10	250,000	2,500,000	153,068	1,530,678	員工認股權轉換\$1,983	-	註15

註1：核准日期及文號：84.06.12 八四建四字第八六一九號。

註2：核准日期及文號：87.04.03 八七建三庚字第一四三六二號。

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。

註14：核准日期及文號：九十六年九月十日經授商字第09601222410號。

註15：核准日期及文號：九十六年十月三十日經授商字第09601266570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	153,067,791	96,932,209	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

97年4月15日

數量	股東結構	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		1	3	43	15,223	42	15,312
持有股數		58	394,915	19,660,835	95,583,297	37,428,686	153,067,791
持股比例(%)		-	0.26	12.84	62.45	24.45	100

## (三) 股權分散情形

股權分散情形

每股面額十元

97年4月15日

持股分級	股東人數	持有股數	持股比例(%)
1至999	4,953	937,990	0.61
1,000至5,000	7,378	15,013,271	9.81
5,001至10,000	1,491	10,463,493	6.84
10,001至15,000	619	7,070,637	4.62
15,001至20,000	227	4,037,161	2.64
20,001至30,000	241	5,730,304	3.74
30,001至40,000	109	3,761,259	2.46
40,001至50,000	71	3,151,151	2.06
50,001至100,000	115	7,788,260	5.09
100,001至200,000	62	8,701,159	5.68
200,001至400,000	17	4,542,231	2.97
400,001至600,000	5	2,738,175	1.79
600,001至800,000	5	3,433,983	2.24
800,001至1,000,000	10	9,048,762	5.91
1,000,001以上 自行視實際情況分級	9	66,649,955	43.54
合計	15,312	153,067,791	100

特別股：無。

## (四) 主要股東名單

主要股東名單

97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		15,097,073	9.86
渣打託管納克森日本有限公司投資專戶		14,635,630	9.56
劉柏園		14,285,834	9.33
遊戲橘子數位科技股份有限公司		11,840,000	7.74

(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 目		年 度		當 年 度 截 至 97 年 3 月 31 日
		95 年	96 年	
每股市價	最 高	38.30	48	31.90
	最 低	13.95	26	23.05
	平 均	19.77	34.30	31.30
每股淨值	分 配 前	16.89	17.04	17.28
	分 配 後	15.74	17.04	17.28
每股盈餘	加權平均股數	139,559	148,109	143,625
	每 股 盈 餘(調整前)	3.11	2.59	0.72
	每 股 盈 餘(調整後)	2.99	2.59	0.72
每股股利	現 金 股 利	1.11	-	-
	無 償 盈 餘 配 股	0.02786	-	-
	配 股 資 本 公 積 配 股	-	-	-
	累 積 未 付 股 利	614	-	-
投資報酬分析	本 益 比	6.61	13.24	10.87
	本 利 比	17.81	-	-
	現 金 股 利 殖 利 率	5.61	-	-

(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十發放現金股利。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 7,061,390 元（每仟股無償配發新股 0.05 股）。

(2) 現金股利 268,332,803 元（每股無償配發現金 1.9 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 57,149,390 元，對本公司營業績效並無重大影響，對每股盈餘之影響為 0.37336 元，追溯 96 年 EPS 變更為 2.49 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、董事會通過九十六年度盈餘用以配發員工分紅等資訊

- (1) 擬議配發員工股票紅利 50,088,000 元，董監事酬勞 6,678,000 元。
- (2) 擬議配發員工股票紅利股數為 5,008,800 股，占盈餘轉增資之比例為 87.64%。
- (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：2.21 元。

3、九十五年度盈餘用以配發員工紅利及董事、監察人酬勞情形

項目	95 年盈餘分配		差異數及原因
	95 年董事會決議通過	95 年股東會決議通過	
員工紅利	21,719,400 元	21,719,400 元	-
董事、監察人酬勞	4,339,500 元	4,339,500 元	-

(九) 公司買回本公司股份情形

公司買回本公司股份情形

97 年 04 月 20 日

買回期次	第一次	第二次	第三次	第四次	第五次	第六次	第七次
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	轉讓員工	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	96/11/15-97/01/14	97/01/30-97/03/29
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	19.95-33.6 元	17.35-43.05
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	普通股 8,840,000 股	普通股 3,000,000 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	266,348,677 元	84,486,518 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	已轉讓員工 10,000,000 股	無	無
累積持有本公司股份數量	-	-	-	-	-	普通股 8,840,000 股	普通股 11,840,000 股
累積持有本公司股份數量占已發行股份總數比率(%)	-	-	-	-	-	5.78%	7.74%

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

97年04月20日

員工認股權憑證種類	發行第一次 員工認股權憑證	發行第二次 員工認股權憑證
主管機關核准日期	93.01.12	96.12.07
發行（辦理）日期	93.02.10	96.12.17
發行單位數	10,000,000股	12,000,000股
發行得認購股數占已發行股份總數比率	6.30%	7.84%
認股存續期間	95.02.10~99.02.09	98.12.17~102.12.16
履約方式	發行新股	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	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	198,315股	-
已執行認股金額	6,487,316元	-
未執行認股數量	9,801,685股	-
未執行認股者其每股認購價格	原認股價格為32.8元 96除權調整為31.4元	28.35元
未執行認股數量占已發行股份總數比率（%）	6.40%	7.84%
對股東權益影響	無重大影響	-

**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**

**93.02.10 發行**

97年4月20日

職稱	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			未執行												
				已執行數量	已執行價格	已執行認股金額	已執行認股數量占已發行股份總數比率	未執行認股數量	未執行價格	未執行認股金額	未執行認股數量占已發行股份總數比率								
執行長	劉柏園	758,000	0.50%					758,000											0.50%
協理	陳威光	404,000	0.26%					404,000						12,685,600					0.26%
協理	林純忠	323,000	0.21%					323,000						10,142,200					0.21%
協理	蘇信泓	204,000	0.13%	-				204,000					31.4	6,405,600					0.13%
協理	郭景洲	184,000	0.12%					184,000						5,777,600					0.12%
協理	陳秉良	184,000	0.12%					184,000						5,777,600					0.12%
協理	吳昌宏	82,000	0.05%					82,000						2,574,800					0.05%

**96.12.17 發行**

97年4月20日

職稱	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			未執行												
				已執行數量	已執行價格	已執行認股金額	已執行認股數量占已發行股份總數比率	未執行認股數量	未執行價格	未執行認股金額	未執行認股數量占已發行股份總數比率								
執行長	劉柏園	1,200,000	0.78%					1,200,000						34,020,000					0.78%
協理	陳威光	960,000	0.63%					960,000						27,216,000					0.63%
協理	林純忠	215,500	0.14%					215,500						6,109,425					0.14%
協理	蘇信泓	960,000	0.63%					960,000					28.35	27,216,000					0.63%
協理	郭景洲	175,100	0.11%					175,100						4,964,085					0.11%
協理	陳秉良	161,600	0.11%					161,600						4,581,360					0.11%
協理	吳昌宏	161,600	0.11%					161,600						4,581,360					0.11%

六、併購或受讓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：前次增資計劃完成日距今已逾三年，且最近三年亦無增資計劃。

## 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

- (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

##### 2、營業比重

單位：新台幣仟元

商品名稱	96 年度銷貨總額	營收比重
線上遊戲軟體收入	2,604,191	87.96%
發行收入	25,426	0.86%
勞務收入	94,219	3.18%
商品銷售收入	192,786	6.51%
其他	43,938	1.49%
合計	2,960,560	100.00%

資料來源：96 年度經會計師查核簽證之財務報表

##### 3、公司目前之商品（服務）項目

- (1) 線上遊戲軟體：天堂、楓之谷、仙魔道、星辰、封魔獵人、瑪奇、百變恰吉、爆爆王、跑跑卡丁車等。
- (2) 發行收入：發行雜誌、遊戲專刊及遊戲攻略本手冊，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。
- (4) 勞務收入：子公司或他公司營運之遊戲透過本公司之收費機制，本公司酌收之手續費。

##### 4、計畫開發之新商品（服務）

- (1) 線上遊戲：預計於今年推出 10 至 15 款新遊戲。
- (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-line Game) 等範疇，茲說明如下：

##### A、大型機台電玩 (Arcade Game)

近年家庭娛樂興起，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，惟新興市場商用遊戲機相關法規的修正通過，對整體市場有正面的助益。目前國內部份遊戲軟體廠商正積極透過跨國合作或轉投資之方式跨足商用遊戲機台市場。

##### 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)

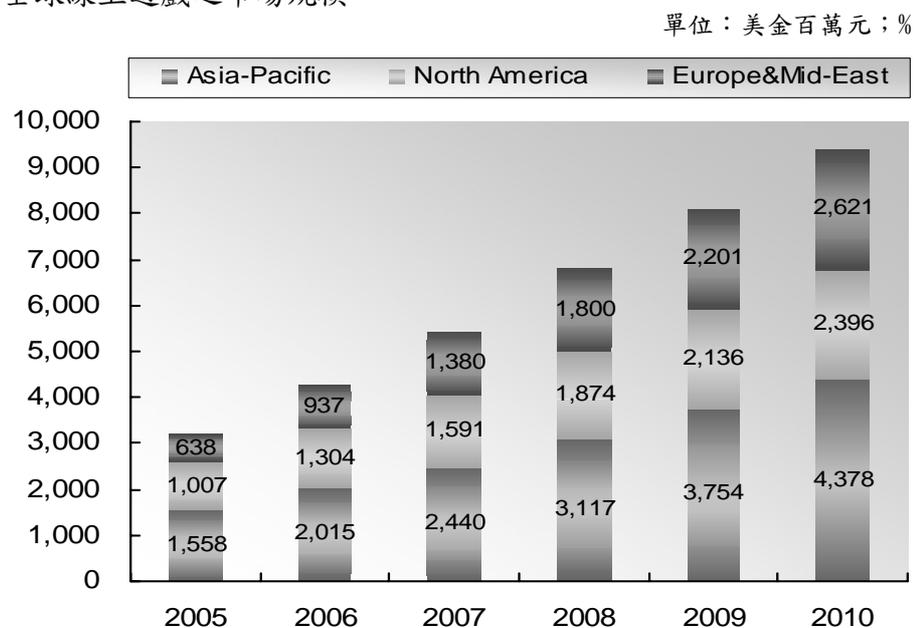
係指可隨身攜帶或具有廣域無線網路連線功能的行動終端設備所搭載之遊戲軟體，其與線上遊戲與電視遊戲機的最大差別，係能隨時隨地進行遊戲，可依使用設備分為掌上型遊戲機、PDA、手機等，而目前最受矚目的包括 Sony 新推出的 PSP、任天堂新的 NDS 及 GameBoy 等產品，另隨著手機功能不斷進步，彩色液晶顯示螢幕尺寸及解析度提升，及 2.5G、3G 世代來臨後，大量且快速之影像傳輸等高附加價值之服務可期，目前全球各國對於手機遊戲市場均持正面看法，此為繼手

機圖鈴下載後之重要應用，預估未來行動遊戲佔手機增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，但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



資料來源：PwC, MIC (2007/7)

受惠於寬頻網路及行動通訊應用服務之普及，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，2007 年市場規模約為 54.11 億美元，較 2006 年成長約 27.14%，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，2007 年市場規模為 24.40 億美元，較 2006 年成長 21.09%，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)以中國大陸、韓國及台灣為前三大之線上遊戲市場，其中中國大陸正快速發展中，2007 年玩家會員費收入 (Subscriptions) 較 2006 年成長 51%，預估 2006-2011 年 CAGR 為 30.2%，2011 年有機會成長至 30.46 億美元。亞洲其他新興市場，如越南、

馬來西亞、印度等表現也十分突出，未來發展看好。

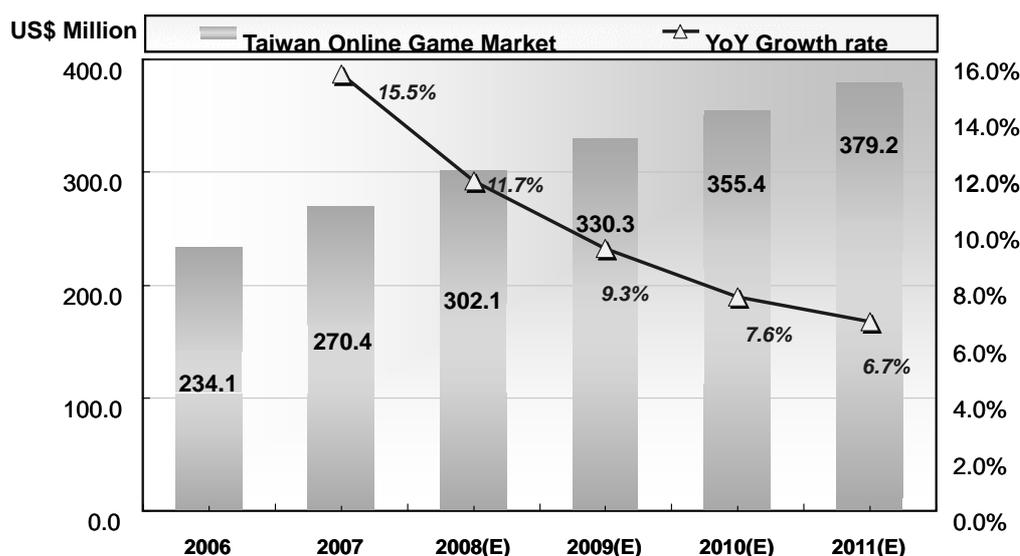
	Online Gaming Subscriptions(US\$M)		Compound Annual Growth Rate 2006-2011(%)
	2007	2006	
	PR China	1,229.4	
Korea	849.0	740.5	9.5
Taiwan	270.4	234.1	10.1
Hong Kong	41.0	35.9	10.4
Thailand	39.3	31.4	15.4
Vietnam	28.0	21.4	21.5
Philippines	22.6	19.5	10.8
Malaysia	19.5	14.0	29.1
Singapore	9.7	7.9	14.2
India	2.5	1.2	126.0

Source:IDC (2007)

北美地區目前為全球第二大網路遊戲市場，2007年市場規模為15.91億美元，較2006年成長22.01%，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，2007年市場規模為13.80億美元，較2006年成長47.28%，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



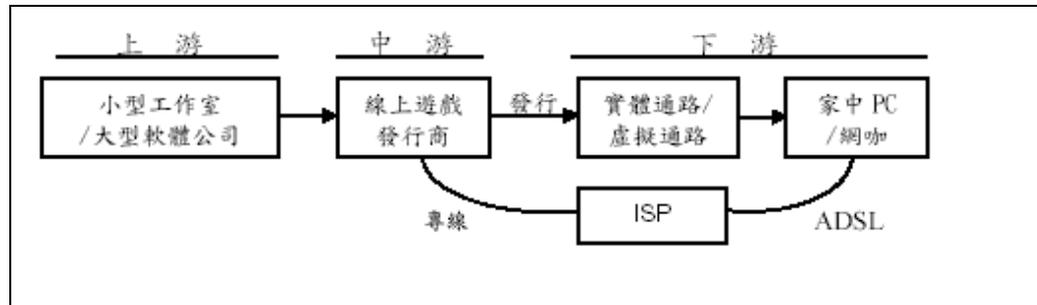
Source: IDC Greater China Online Gaming 2006-2011 Forecast and Analysis (2007)

由於台灣線上遊戲市場已進入成熟期，玩家人數成長趨緩，加上新進遊戲廠商的投入，競爭狀況更顯激烈。根據IDC之報告，2007年台灣線上遊戲之市場規模為2.7億美元，年成長率15.51%，2006-2011年CAGR約

10.1%。

## 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可同時應用於多樣化平台的遊戲，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) 休閒風格持續流行

近年線上遊戲玩家使用行為產生結構性變化，台灣玩家每次進行線上遊戲的時間及黏著度皆逐年下降，根據資策會 MIC 2007 年研究顯示，目前輕度玩家已佔最大宗，達 36.6%，較 2006 年度增加。休閒風格之線上遊戲 (Casual Game) 具輕鬆好玩、規則簡單易學與無須花費過長時間等特性，能迎合玩家之需求，根據遊戲市場調查公司 DFC Intelligence 與休閒遊戲協會 (Casual Games Association, CGA) 預估，2008 年全球休閒遊戲市場規模可望達到 15 億美元，較 2005 年的 7 億美元成長約一倍，因此創新及獨特之休閒風格線上遊戲未來仍是線上遊戲廠商致力發展之重點。

### (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，對潛在玩家具具有相當大吸引力，匯集人氣速度漸勝過月費制遊戲，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。

#### (4) 投入自製遊戲開發

線上遊戲主要來自於代理及自製兩大途徑，昔日國內廠商主要係代理來自韓國開發之線上遊戲為主，雖具有開發技術較純熟、產品品質較高之優點，然往往需支付高額的授權金及權利金做為代價。近來隨著國內線上遊戲市場競爭漸趨白熱化，不僅多款知名遊戲相互較勁，新的業者亦不斷加入，致廠商利潤受到擠壓。為有效提昇獲利水準，並強化公司對產品的主導能力，各廠商紛紛投入自製遊戲開發之行列，本公司亦於今年推出自製產品「仙魔道」、「星辰」。

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』、等，同業營運的『魔獸世界』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
96年	140,640 仟元	1、完成自製大型線上遊戲”封魔獵人” (Bright Shadow)，並於 96 年 9 月正式營運。
97年 第一季	38,045 仟元	2、自製網路引擎驗證實用化成功，一組伺服器約可乘載 7200 位玩家同時上線，可有效降低營運成本(目前使用於封魔獵人)。 3、持續投入開發 3D 引擎。 4、建立軟體模組化的共用平台，提升軟體開發的效率。

### (四) 長、短期業務發展計畫

#### 1、短期業務發展計畫

- (1) 持續開發並推出高品質之自製遊戲，預估今年仍將陸續推出數款萬人連線遊戲(MMORPGs)及益智、動作或趣味性之休閒類遊戲(Casual Games)。
- (2) 以市場導向與玩家需求出發，爭取並代理優質之遊戲。
- (3) 以多元分眾策略、輔以合宜資源，將自製與代理遊戲導入市場。
- (4) 以合作開發模式吸收遊戲開發的經驗。
- (5) 推出原始創意之動畫。

#### 2、長期業務發展計畫

- (1) 持續深耕遊戲之研發，累積核心技術與經驗，加速遊戲開發與問世之時程，兼顧遊戲內容之深廣度。
- (2) 以優質自製遊戲為本，輔以本公司國、內外營運據點或合作廠商行銷全球。
- (3) 逐步強化本公司在聯合開發案中的角色。
- (4) 評估遊戲新興市場，針對目前快速成長或具未來發展潛力地區展開業務合作或投資等全球佈局策略。
- (5) 跨足各式影音、娛樂等領域，逐步建立亞洲多元化之娛樂整合平台。

## 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

本公司主要產品與服務提供地區僅限國內，尚無外銷部份。

#### 2、市場占有率

茲以本公司於民國 96 年度之主要產品「線上遊戲」之營業收入與 IDC 評估之同年度國內市場規模比較，估算本公司於國內市場之佔有率，相關資訊如下表所示：

我國線上遊戲市場規模(註)	本公司線上遊戲營業收入	市場佔有率
新台幣 8,880 百萬元 (美金 270.4 百萬元)	新台幣 2,544 百萬元	28.65%

資料來源：IDC(2007)；本公司 96 年度經會計師查核簽證之財務報告

註：IDC 所評估我國內線上遊戲市場規模係以美金作為計價單位，此處以

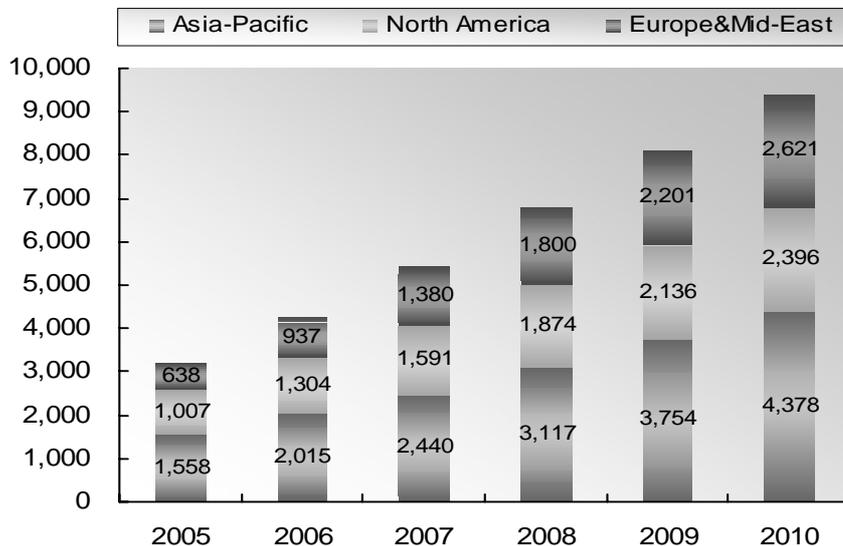
我國中央銀行揭示 96 年度平均匯率 USD/TWD=32.8417 為換算依據

#### 3、市場未來之供需狀況與成長性

依 MIC 於 2007 年 7 月出具之報告顯示，全球線上遊戲市場規模於 2007 年約為 54.11 億美元，2008 年預估為 67.91 億美元，受惠於寬頻普及與營運商積極開拓客層，預計全球線上遊戲市場每年將可以兩位數成長率持續增溫，至 2010 年將上看 93.95 億美元，2005~2010 年複合成長率(CAGR)達 24.01%。

#### 全球線上遊戲市場規模

單位：美金百萬元；%

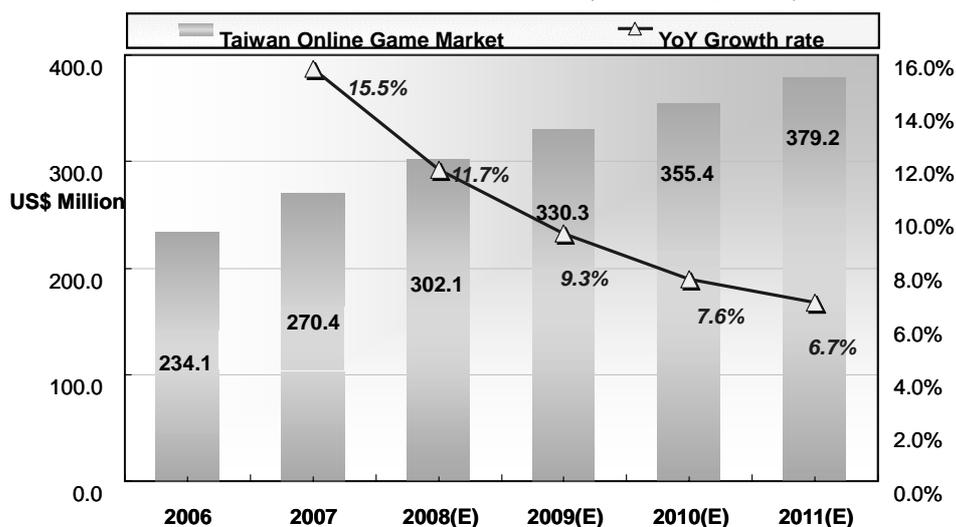


資料來源：PwC, MIC (2007/7)

以我國線上遊戲市場發展觀之，因跨入線上遊戲之營運時點較早，市場已趨成熟，年成長率雖不如全球市場，但市場規模仍呈穩定成長態勢。

## 我國線上遊戲市場規模

單位：美金百萬元；%



資料來源：IDC(2007)

### 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、創新靈活的營運策略

本公司向為業界『首創模式』的領航者，多年前即以自製 PC 單機遊戲『便利商店』以首創的低價策略、明星代言的廣告手法及超商鋪貨的營運方式一戰成名；至 2005 年度『楓之谷』以新型態免費營運模式、客戶定位及特殊的行銷手法，成功將客層擴展至中、低年齡學子；『跑跑卡丁車』以虛擬賽車競技結合實體車商進行交叉行銷，成功吸引玩家對遊戲之關注及提高對道具之銷費額度；上述各案均為本公司獨到商業運作手法之例證，其嶄新創意係同業難以取代之優勢。

##### B、豐富完整的產品型態

本公司於 2000 年引進 MMORPG『天堂』成功奠定遊戲業界領導地位後，其後陸續引進多款具特色題材與玩法之遊戲，如『楓之谷』等，鑑於近年來因國人生活習慣之轉型，休閒遊戲風漸興，本公司亦於第一時間引進包含益智、競賽、運動等多樣風格之休閒遊戲，如『跑跑卡丁車』、『爆爆王』、『熱舞』等，足為業界成功兼營 MMORPG 與休閒遊戲之代表。

##### C、持續開發新客群

自 2005 年度以『楓之谷』成功開發 15 歲以下之客層後，2007 年初引進風靡韓國及大陸地區的休閒競速遊戲『跑跑卡丁車』，該款遊戲在韓國曾創下”平均每三人就有一人為玩家”之卓著佳績；在台灣上市後，因為遊戲操控簡單易上手、採競速與道具回合制，短時間即可享受高度之遊戲樂趣，立即成為老少咸宜之全民遊戲。對本公司而言，『跑跑卡丁車』除將遊戲推展至學生族群外之白領階級與年長客層，且成功吸引許多昔日未接觸本公司遊戲之新消費群。2008 年 2 月推出之自製遊戲『星辰』則以流行之星座運勢與配對功能融入遊戲題

材中，期望吸引更多女性玩家參與。

## (2) 發展遠景之有利因素

### A、網路與寬頻日漸普及

隨著網路通訊技術不斷突破與人民所得的增加，網路體系建置與家戶寬頻搭載率均漸增。新興國家近年來強化在網路系統與基礎環境之佈建，可為昔日於已開發國家成功營運之遊戲開創第二春；已開發國家亦不斷改善頻寬服務，且在頻寬提升之同時，可以呈現遊戲更順暢之動態影音效果，對遊戲開發或營運商推出高規格精緻型遊戲更為有利。

### B、玩家族群不斷擴大

過往線上遊戲的玩家多為 15~25 歲的年輕男性或網路重度使用者，遊戲性質多局限於刺激的打鬥型態，惟近來的研究顯示，15 歲以下、青壯年、銀髮族及女性等均為值得開發之新客群。未來如成功納入上述之新興客層，預期可給予遊戲廠商更寬廣的遊戲設計空間，亦有助於將市場規模進一步提昇。

### 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處成長趨勢，短期內不致有衰退之虞。且依 MIC 於 2007 年 7 月出具之報告顯示，全球線上遊戲市場規模於 2007 年約為 54.11 億美元，2008 年預估為 67.91 億美元，受惠於寬頻普及與營運商積極開拓客層，預計全球線上遊戲市場每年將可以兩位數成長率持續增溫，至 2010 年將上看 93.95 億美元，2005~2010 年複合成長率(CAGR)達 24.01%。

## (3) 發展遠景之不利因素與因應對策

### A、玩家口味變化迅速

目前線上遊戲的主要玩家多屬年輕族群，多數呈現性喜嘗鮮之特質，對遊戲營運商形成一種挑戰。因一款優質遊戲的研發過程極為耗時，且須投入相當之成本(代理遊戲亦須支付簽約金或權利金等)，如未能即時掌握玩家的想法與需求，將造成莫大的資源浪費。

因應對策：本公司之營運團隊均隨時關注流行議題，貼近許多目標客層的想法，有效掌握玩家感興趣之事物。同時本公司研發團隊亦建立軟體模組機制，並妥善保存相關研發成果，確實累積開發遊戲之

核心智慧與經驗，縮短未來開發新遊戲之時程。

#### B、營運成本投入益增

隨線上遊戲的蓬勃發展，玩家對於遊戲內容與聲光效果之要求益發講究。為應付玩家之高標準，遊戲投入的開發、代理與維護成本將越來越高，亦增加遊戲營運商之風險。

因應對策：審慎評估遊戲的未來潛力與可貢獻本公司之效益，避免開發或選擇代理不適合我國市場之遊戲，以確保效益大於成本之原則。另亦應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	提供大型萬人連線遊戲如天堂、楓之谷、封魔獵人、瑪奇等，及線上休閒遊戲如跑跑卡丁車、爆爆王等 24 小時連線即時服務。	大型萬人連線角色扮演之遊戲可形成玩家間強烈互動社群關係，休閒遊戲則以益智或運動等題材，達到寓教於樂之目的。
發行收入	發行雜誌、遊戲專刊及攻略套書等(註)。	以相關刊物提供遊戲內容、玩法及攻略之介紹。
商品銷售	配合遊戲所推出之產品包及周邊商品。	搭配遊戲推出光碟與周邊商品組合，強化遊戲知名度，並以改版資料片或贈送遊戲點數或道具等方式滿足玩家需求。
勞務收入	其他經營線上遊戲或影音服務之業者，藉由本公司收費機制收取其線上使用費後，支付予本公司之服務費。	以本公司現有收費機制平台，提供子公司或其他業者向其消費者收費之服務。

註：已於民國 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：透過採訪及玩家心得分享等資訊蒐集，以書面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：提供本公司之付費機制平台供子公司或其他業者所營之遊戲或影音服務向其消費者收取上線費用。

### (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、華鎂	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、禾鑫、新力陳	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；%

96 年度				95 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	621,464	48.63	持股逾10%之股東	541,863	44.49	無
NCsoft	447,281	35.00	無	423,640	34.78	無

本公司主要產品『天堂』與『楓之谷』分別代理自 NCsoft 及 Nexon，因此多數的進貨金額均來自該兩家公司。來自 Nexon 的進貨金額及比重於 96 年度增加，主要係新增代理自該公司的遊戲所致。

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

本公司銷貨金額雖來自玩家在線上遊戲的開支，然因玩家人數眾多，各自

金額均不重大。下表係以本公司對通路商鋪貨金額及其比例進行揭露：

單位：新台幣仟元；%

客戶名稱	96 年度			95 年度		
	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	1,416,065	41.52	無	1,186,500	34.85	無
全網行銷	476,317	13.96	無	408,249	11.99	無
捷達威	374,665	10.98	無	521,428	15.32	無

捷達威主要提供網咖通路的服務，唯隨著寬頻網路之普及，家庭用戶玩家增加，網咖市場正逐年萎縮，流失之客戶轉由便利商店所吸收，因此來自捷達威的鋪貨金額與比率均呈現下降。大智通為 7-11 之物流廠商，全網行銷為全家便利商店之物流公司，96 年度本公司來自該些客戶的營收隨著整體業績的成長而增加，比重亦因前述通路生態的改變而增加。

#### (五) 最近二年度生產量值

##### 最近二年度生產量值表

單位：本；新台幣仟元

生產量值 主要商品 (或部門別)	96 年度			95 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	-	301,235	8,680	-	1,829,365	55,253
勞務(註 2)	-	-	-	-	-	-
商品銷售(註 2)	-	-	-	-	-	-
其他(註 2)	-	-	-	-	-	-
合計	-	301,235	8,680	-	1,829,365	55,253

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。

註 3：發行收入已於 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。

(六) 最近二年度銷售量值

最近二年度銷售量值表

單位：本；新台幣仟元

銷售量值 主要商品 (或部門別)	96 年度		95 年度					
	內 銷		外 銷		內 銷		外 銷	
	量	值	量	值	量	值	量	值
線上遊戲	(註 1)	2,604,191	-	-	(註 1)	2,402,956	-	-
發行	304,327	25,426	-	-	1,147,272	166,704	-	-
勞務	(註 1)	94,219	-	-	(註 1)	97,124	-	-
商品銷售	(註 2)	192,786	-	-	(註 2)	110,003	-	-
其他	(註 1)	43,938	-	-	(註 1)	39,880	-	-
合 計	304,327	2,960,560	-	-	1,147,272	2,816,667	-	-

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。

註 3：發行收入已於 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。

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

97 年 3 月 31 日

年 度	95 年度	96 年度	當年度截至 97 年 3 月 31 日
員 工 人 數			
經理	50	52	52
研發	93	121	110
管銷	447	481	527
合 計	590	654	689
平 均 年 歲	29.00	29.42	29.57
平 均 年 資	2.65	2.88	2.89
學 歷 分 布 比 率			
博 士	1	1	1
碩 士	42	45	45
大 學	225	253	280
專 科	179	199	201
高中職及以下	143	156	162

## 四、環保支出資訊

- (一) 最近年度及截至年報刊印日止，公司因環境污染所受損失（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	契約起訖日期	主要內容	限制條款
軟體授權合約 CS ONLINE	Nexon Corporation	97.05.18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 R02	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 楓之谷續約	Nexon Corporation	96.07.20起算 三十六個月到期	軟體授權	授權地區為台灣、香港、澳門
軟體授權合約 天堂之續約	NCsoft Corporation	95.11.01起算 期間三年	軟體授權	授權地區為台灣、香港、澳門
電子商務(EC) 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	96.01.01至 96.12.31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。	
金流合約	韓商銘信數位娛樂有限公司	97.01.01至 98.12.31止	我方負責於韓商銘信網站上建置 GASH 金流機制之合作合約。	
虛擬通路合約	和信電訊股份有限公司	95.05.01至 96.12.31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。	

契約性質	當事人	契約起訖日期	主要內容	限制條款
虛擬通路合約	遠傳電信股份有限公司	91.07.01 至 92.06.30 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	96.12.01 至 98.11.30 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行動電話系統小額付款平台及相關設備，供我方 GASH 平台使用。	
虛擬通路合約	中華電信股份有限公司數據通信分公司	96.12.01 至 98.12.31 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 HINET(ADSL) 小額付款平台及相關設備，供我方 GASH 平台使用。	
虛擬通路合約	中華電信股份有限公司台灣北區電信分公司	96.12.01 至 98.12.31 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市內電話之小額付款平台及相關設備，供我方 GASH 平台使用。	
虛擬通路合約	中國信託商業銀行	96.09.10 起生效，除有合意終止或符合終止或解除合約事由外，永久有效。	由合約他方當事人提供線上信用卡付費機制及相關設備，供我方 GASH 平台使用。	

## 陸、財務概況

### 一、最近五年度簡明資產負債表、損益表及會計師查核意見

#### (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 97年3月31日 財務資料
		92年	93年	94年	95年	96年	
流動資產		1,585,789	1,569,274	1,681,649	1,748,642	1,739,657	1,553,206
基金及投資		544,060	682,850	532,043	538,738	577,339	633,597
固定資產		690,283	633,456	636,134	515,450	499,201	492,827
無形資產		-	-	-	-	-	-
其他資產		389,180	210,617	184,786	342,132	346,567	379,299
資產總額		3,247,610	3,096,197	3,034,612	3,144,962	3,162,764	3,058,929
流動負債	分配前	438,189	585,971	680,604	805,433	667,918	606,096
	分配後	438,189	585,971	680,604	961,913	942,929(註2)	881,107(註2)
長期負債		192,360	189,818	313,634	25,000	-	-
其他負債		29,668	3,279	4,810	3,171	3,938	5,300
負債總額	分配前	660,217	779,068	999,048	833,604	671,856	611,396
	分配後	660,217	779,068	999,048	990,084	946,867(註2)	886,407(註2)
股本		1,587,997	1,539,897	1,518,787	1,468,787	1,530,678	1,530,678
資本公積		1,390,861	1,365,837	1,065,027	736,387	740,891	740,891
保留盈餘	分配前	(113,448)	(291,201)	(267,318)	241,323	395,753	507,324
	分配後	(113,448)	(291,201)	(267,318)	24,935	63,593	175,164
金融商品未實現 損益		-	-	-	65	92	186
累積換算調整數		24,123	21,810	21,208	20,561	24,282	18,594
未認列為退休金 成本之淨損失		-	-	-	-	-	-
股東權益 總額	分配前	2,587,393	2,317,129	2,035,564	2,311,358	2,490,908	2,447,533
	分配後	2,587,393	2,317,129	2,035,564	2,154,878	2,215,897(註2)	2,172,522(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96年度盈餘分配業於民國97年3月24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

年 度 項 目	最近五年度財務資料					當年度截至 97年3月31日 財務資料
	92年	93年	94年	95年	96年	
營業收入	1,903,584	1,941,151	1,852,468	2,687,614	2,859,256	808,002
營業毛利	893,622	1,005,492	927,192	1,237,968	1,375,195	383,618
營業損益	203,161	376,241	227,458	466,123	545,969	139,918
營業外收入及利益	20,778	29,438	47,424	44,269	45,770	18,199
營業外費用及損失	497,221	663,463	480,863	173,669	131,163	14,697
繼續營業部門 稅前損益	(273,282)	(257,784)	(205,981)	336,723	460,576	143,420
繼續營業部門 損益	(245,560)	(167,744)	(260,033)	434,711	383,785	111,571
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	(245,560)	(167,744)	(260,033)	434,711	383,785	111,571
每股盈餘(虧損)(註2)	(1.48)	(1.02)	(1.63)	2.87	2.49	0.72

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96年度盈餘分配業於民國97年3月24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
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	葉冠姣、支秉鈞	修正式無保留意見
95年	資誠會計師事務所	葉冠姣、支秉鈞	修正式無保留意見
96年	資誠會計師事務所	陳永清、葉冠姣	修正式無保留意見

## 二、最近五年度財務分析

分析項目 (註 1)		最近五年度財務分析					當年度截至 97年3月31日	
		92年	93年	94年	95年	96年		
財務結構 (%)	負債占資產比率	20.33	25.16	32.92	26.51	21.24	19.99	
	長期資金占固定資產比率	402.70	395.76	369.29	453.27	498.98	496.63	
償債能力 %	流動比率	361.90	267.81	247.08	217.11	260.46	256.26	
	速動比率	354.78	257.82	238.25	206.85	251.86	246.04	
	利息保障倍數	(3,161.51)	(3,669.87)	(1,892.46)	3,911.67	17,951.78	85,980.24	
經營能力	應收款項週轉率 (次)	2.92	3.17	3.13	3.67	3.45	3.73	
	平均收現日數	125.00	115.25	116.73	99.46	105.87	97.74	
	存貨週轉率 (次)	26.73	30.31	28.99	35.96	40.31	48.05	
	應付款項週轉率 (次)	6.81	7.39	6.81	9.18	7.36	7.35	
	平均銷貨日數	13.66	12.04	12.59	10.15	9.06	7.60	
	固定資產週轉率 (次)	2.76	2.93	2.92	5.21	5.73	6.56	
	總資產週轉率 (次)	0.59	0.61	0.60	0.85	0.90	1.06	
獲利能力	資產報酬率 (%)	(6.85)	(5.13)	(8.23)	14.28	12.24	14.36	
	股東權益報酬率 (%)	(8.87)	(6.84)	(11.95)	20.00	15.98	18.07	
	占實收 資本比率 (%)	營業利益	12.79	24.43	14.98	31.74	35.67	36.56
		稅前純益	(17.21)	(16.74)	(13.56)	22.93	30.09	37.48
	純益率 (%)	(12.90)	(8.64)	(14.04)	16.17	13.42	13.81	
	每股盈餘 (元) (註 3)	(1.48)	(1.02)	(1.63)	2.87	2.49	0.72	
現金流量	現金流量比率 (%)	88.01	117.72	63.24	77.10	100.15	54.10	
	現金流量允當比率 (%)	63.27	72.99	71.31	80.40	104.30	89.11	
	現金再投資比率 (%)	12.62	23.99	15.30	23.01	18.41	11.84	
槓桿度	營運槓桿度	1.37	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	
	財務槓桿度	1.04	1.02	1.05	1.02	1.00	1.00	

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. 速動比率：係因本期存貨、預付費用及流動負債減少所致。
2. 利息保障倍數：係因本期利息費用大幅減少所致。
3. 股東權益報酬率：係因本期稅後淨利減少及股東權益增加所致。
4. 稅前純益占實收資本比率：係因本期稅前純益增加所致。
5. 現金流量比率：係因淨現金流量增加及流動負債減少所致。
6. 淨現金流量允當比率：係因最近五年度資本支出合計數減少所致。
7. 現金再投資比率。係因發放現金股利及營運資金增加所致。

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 96 年度盈餘分配業於民國 97 年 3 月 24 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、九十六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

董事會造送本公司九十六年度財務報表及合併財務報表，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九十七年股東常會

監察人：曲家林



監察人：程文龍



中 華 民 國 九 十 七 年 三 月 二 十 四 日

#### 四、九十六年度財務報表



### 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

(97)財審報字第 07002082 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九十六年及九十五年十二月三十一日之資產負債表，暨民國九十六年及九十五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九十六年度與九十五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。民國九十六年及九十五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 32,645 仟元與 58,689 仟元。截至民國九十六年及九十五年十二月三十一日止，該等長期股權投資分別為 508,468 仟元與 539,659 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九十六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可對所表示之意見提供合理之依據。

依本會計師之意見，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九十六年及九十五年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十六年及九十五年一月一日至十二月三十一日之經營成果與現金流量。

遊戲橘子數位科技股份有限公司已編製民國九十六年及九十五年度合併財務報表，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：

陳永清

葉冠姘

陳永清  
葉冠姘



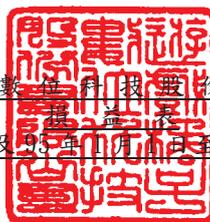
前財政部證期會：(77)台財證(一)第 10320 號  
核准簽證文號：(88)台財證(六)第 95577 號

民 國 九 十 七 年 三 月 六 日



遊戲橘子數位科技股份有限公司

民國 96 年及 95 年 12 月 31 日



單位：新台幣仟元  
(除每股盈餘為新台幣元外)

	96 年 度		95 年 度	
	金 額	%	金 額	%
營業收入				
4110 銷貨收入(附註五(二))	\$ 2,866,341	100	\$ 2,719,543	101
4170 銷貨退回	( 38,836)	( 1)	( 71,224)	( 3)
4190 銷貨折讓	( 62,468)	( 2)	( 57,829)	( 2)
4100 銷貨收入淨額	2,765,037	97	2,590,490	96
4610 勞務收入(附註五(二))	94,219	3	97,124	4
4000 營業收入合計	2,859,256	100	2,687,614	100
營業成本				
5110 銷貨成本(附註四(二十)及五(二))	( 1,484,061)	( 52)	( 1,449,646)	( 54)
5910 營業毛利	1,375,195	48	1,237,968	46
營業費用(附註四(二十)、五(二)及十)				
6100 推銷費用	( 296,619)	( 10)	( 272,766)	( 10)
6200 管理及總務費用	( 391,967)	( 14)	( 383,807)	( 14)
6300 研究發展費用	( 140,640)	( 5)	( 115,272)	( 5)
6000 營業費用合計	( 829,226)	( 29)	( 771,845)	( 29)
6900 營業淨利	545,969	19	466,123	17
營業外收入及利益				
7110 利息收入	6,223	-	2,609	-
7310 金融資產評價利益	6,530	-	6,100	-
7130 處分固定資產利益	-	-	92	-
7140 處分投資利益(附註四(六))	20,681	1	9,600	1
7210 租金收入(附註五(二))	7,872	1	20,559	1
7480 什項收入(附註五(二))	4,464	-	5,309	-
7100 營業外收入及利益合計	45,770	2	44,269	2
營業外費用及損失				
7510 利息費用	( 2,580)	-	( 8,834)	-
7521 採權益法認列之投資損失(附註四(七))	( 95,738)	( 3)	( 131,446)	( 5)
7522 其他投資損失(附註四(六))	-	-	( 12,551)	( 1)
7530 處分固定資產損失	( 1,244)	-	-	-
7550 存貨盤損	( 33)	-	( 1,503)	-
7560 兌換損失	( 567)	-	( 113)	-
7570 存貨跌價及呆滯損失	( 11,294)	( 1)	( 7,385)	-
7880 什項支出	( 19,707)	( 1)	( 11,837)	( 1)
7500 營業外費用及損失合計	( 131,163)	( 5)	( 173,669)	( 7)
7900 繼續營業單位稅前淨利	460,576	16	336,723	12
8110 所得稅(費用)利益(附註四(十一))	( 76,791)	( 3)	97,988	4
9600 本期淨利	\$ 383,785	13	\$ 434,711	16
	稅 前	稅 後	稅 前	稅 後
基本每股盈餘(附註四(十七))				
9750 本期淨利	\$ 3.11	\$ 2.59	\$ 2.31	\$ 2.99
稀釋每股盈餘(附註四(十七))				
9850 本期淨利	\$ 3.06	\$ 2.55	\$ 2.31	\$ 2.99

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所  
陳永清、葉冠奴會計師民國九十七年三月六日查核報告。

董事長：劉柏園



經理人：劉柏園



會計主管：蘇信泓



遊戲橘子 股份有限公司  
民國 96 年 12 月 31 日



單位：新台幣千元

95 年	96 年	95 年 1 月 1 日 餘額	96 年 1 月 1 日 餘額	普通股本	資本公積	法定盈餘公積	保留盈餘	金融商品之未實現損益	累積換算調整數	庫藏股票	合計
95 年 1 月 1 日 餘額		\$ 1,518,787	\$ 1,468,787	\$ 27,162	\$ 221	\$ 267,318	\$ 21,208	\$ 302,140	\$ 2,035,564		
公積彌補累積虧損		( 267,318)									
95 年度稅後淨利		-									
購入庫藏股		-									
庫藏股註銷減資		( 50,000)		( 27,162)		( 190,818)		( 155,765)	( 155,765)		
國外長期投資換算調整數		-									
長期投資股權變動調整數		-									
依持股比例認列被投資公司備供出售金融資產評價調整變動數		-									
95 年 12 月 31 日 餘額		\$ 1,468,787	\$ 736,166	\$ 221	\$ 241,323	\$ 65	\$ 20,561	\$ 155,765	\$ 2,311,358		
96 年 1 月 1 日 餘額		\$ 1,468,787	\$ 736,166	\$ 221	\$ 241,323	\$ 65	\$ 20,561	\$ 155,765	\$ 2,311,358		
95 年度盈餘分配：											
提列法定盈餘公積		-									
員工紅利轉增資本		21,719									
盈餘轉增資本		38,189									
發放董事酬勞		-									
發放現金股利		-									
96 年度稅後淨利		-									
轉讓庫藏股		-									
購入庫藏股		-									
行使員工認股權		1,983									
國外長期投資換算調整數		-									
長期投資股權變動調整數		-									
依持股比例認列被投資公司備供出售金融資產評價調整變動數		-									
96 年 12 月 31 日 餘額		\$ 1,530,678	\$ 740,670	\$ 221	\$ 371,621	\$ 27	\$ 24,282	\$ 200,788	\$ 2,490,908		

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所陳永清、葉冠斌會計師民國九十七年六月六日查核報告。



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  
 現金流量表  
 民國 96 年及 95 年 1 月 1 日至 12 月 31 日

單位：新台幣仟元

	96 年 度		95 年 度
<u>營業活動之現金流量</u>			
本期淨利	\$ 383,785	\$	434,711
調整項目			
金融資產評價利益	( 6,530)	(	6,100)
呆帳費用及備抵銷貨退回提列(迴轉數)	-		12,372
存貨跌價及呆滯準備提列數及沖銷數	( 3,896)	(	3,532)
處分長期股權投資利得	( 20,681)	(	9,600)
採權益法認列之投資損失	95,738		131,446
以成本衡量之金融資產-非流動認列投資損失	-		12,551
折舊費用及各項攤提	191,427		208,198
處份固定資產損失(利益)	1,244	(	92)
遞延費用轉列其他損失	16,170		4,932
資產及負債科目之變動			
應收票據	24,302	(	27,817)
應收票據-關係人	197		872
應收帳款	( 35,318)	(	159,426)
應收帳款-關係人	296		400
其他應收款	37,783		81,862
其他應收款-關係人	9,404		20,217
存貨	17,167	(	11,390)
預付費用	( 3,640)	(	584)
遞延所得稅資產	33,349	(	138,759)
應付票據	51,058		9,469
應付票據-關係人	( 92,785)	(	3,885)
應付帳款	36,216	(	4,752)
應付所得稅	( 36,937)	(	23,939)
應付費用	8,925		18,107
其他應付款項	33,868		8,302
其他應付款項-關係人	( 53,703)	(	16,305)
預收款項	( 36,598)		21,392
其他流動負債	20,866		64
應計退休金負債	( 2,762)	(	1,639)
營業活動之淨現金流入	<u>668,945</u>		<u>620,955</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96年及95年1月1日至12月31日



單位：新台幣仟元

	96 年 度	95 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	(\$ 2,996,000)	(\$ 2,583,000)
處分交易目的之金融資產-債券型基金價款	3,002,530	2,589,100
其他應收款-關係人減少	-	1,559
其他金融資產-流動減少	-	30,000
取得採權益法之長期股權投資-現金增資	( 197,944)	( 172,244)
處份長期投資價款	75,499	28,000
處分固定資產價款	939	4,814
購置固定資產價款	( 69,692)	( 31,054)
遞延費用增加數	( 111,563)	( 100,325)
存出保證金增加	( 5,062)	( 139)
投資活動之淨現金流出	( 301,293)	( 233,289)
<b>融資活動之現金流量</b>		
短期借款減少	-	( 30,000)
長期借款減少	( 120,000)	( 197,403)
存入保證金增加	647	-
行使員工認股權	6,487	-
發放現金股利	( 152,140)	-
發放董監事酬勞	( 4,340)	-
購入庫藏股	( 200,788)	( 155,765)
轉讓庫藏股	155,333	-
融資活動之淨現金流出	( 314,801)	( 383,168)
本期現金及約當現金增加	52,851	4,498
期初現金及約當現金餘額	750,636	746,138
期末現金及約當現金餘額	\$ 803,487	\$ 750,636
<b>現金流量資訊之補充揭露</b>		
本期支付利息	\$ 2,700	\$ 9,334
本期支付所得稅	\$ 86,184	\$ 16,831
<b>僅有部份現金支出之投資活動</b>		
購置固定資產	\$ 96,267	\$ 30,551
減:期末應付設備款	( 28,666)	( 2,091)
加:期初應付設備款	2,091	2,594
本期支付現金	\$ 69,692	\$ 31,054
<b>不影響現金流量之融資活動</b>		
盈餘及員工紅利轉增資	\$ 59,908	\$ -

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所  
陳永清、葉冠奴會計師民國九十七年三月六日查核報告。

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 96 年 及 95 年 1 月 1 日 至 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 96 年 12 月 31 日止，額定股本為\$2,500,000(包含員工認股權證 22,000 仟股)，實收資本額為\$1,530,678，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 96 年 12 月 31 日止，本公司員工人數為 654 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。

(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。

(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。

(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. 對於採權益法評價之被投資公司，若對投資公司已具控制能力者，除被投資公司之其他股東有義務並能夠提出額外資金承擔其損失者外，以全額吸收超過被投資公司股東原有權益之損失金額，若該被投資公司日後獲利，則該利益宜先歸屬本公司，直至原多承擔之損失完全回復為止。
3. 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。
4. 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。

5. 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。
6. 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。
6. 代銷線上遊戲點數卡所收取之佣金，係於服務履行期間，依雙方議定拆帳比例認列勞務收入。

#### (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)商譽停止攤銷

本公司自民國 95 年 1 月 1 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 95 年度淨利增加 \$7,091，每股盈餘增加 0.0508 元。

#### (二)金融商品

本公司自民國 95 年 1 月 1 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。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

	96年12月31日	95年12月31日
庫存現金	\$ 294	\$ 504
銀行存款	803,193	750,132
	<u>\$ 803,487</u>	<u>\$ 750,636</u>

#### (二)應收票據淨額

	96年12月31日	95年12月31日
應收票據	\$ 88,347	\$ 112,649
減：備抵呆帳	( 16)	( 16)
	<u>\$ 88,331</u>	<u>\$ 112,633</u>

#### (三)應收帳款淨額

	96年12月31日	95年12月31日
應收帳款	\$ 745,489	\$ 710,171
減：備抵呆帳	( 63,902)	( 60,017)
備抵銷貨退回	( 6,260)	( 6,260)
	<u>\$ 675,327</u>	<u>\$ 643,894</u>

#### (四)其他應收款

	96年12月31日	95年12月31日
代售商品應收款(註)	\$ 93,729	\$ 141,145
其他	9,959	326
減：備抵呆帳	( 8,043)	( 11,928)
	<u>\$ 95,645</u>	<u>\$ 129,543</u>

(註)係代銷子公司及其他異業線上遊戲點數及週邊商品所產生之應收款項。

(五) 存貨

	96年12月31日	95年12月31日
商品存貨	\$ 28,234	\$ 45,401
減：備抵存貨跌價及呆滯損失	( 19,221)	( 23,117)
	<u>\$ 9,013</u>	<u>\$ 22,284</u>

(六) 以成本衡量之金融資產-非流動

項 目	96年12月31日	95年12月31日
非上市櫃公司股票 吉恩立數位科技(股)公司	<u>\$ 22,841</u>	<u>\$ -</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. 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。

(七) 採權益法之長期股權投資

被 投 資 公 司	96年12月31日			96年度
	原始投資成本	持股比例	帳面價值	投資(損)益
Gamania Holdings Ltd.	\$1,045,789	100%	\$221,907	(\$ 8,587)
Gamania Korea Co., Ltd.	158,457	100%	26,407	( 31,383)
飛魚數位遊戲(股)公司	160,000	98.6%	21,012	( 34,626)
吉恩立數位科技(股)公司(註1)	71,400	15%	-	( 949)
台灣易吉網(股)公司	208,248	69.44%	81,567	5,496
亞橘投資(股)公司	190,000	100%	146,424	6,979
放電人文數位科技(股)公司	40,000	100%	20,193	( 19,807)
Gamania Digital				
Labuan Holdings, Ltd.	329	100%	( 40)	( 103)
玩酷科技(股)公司	63,151	36.72%	32,589	( 12,197)
台灣電競(股)公司	5,000	25%	4,439	( 561)
總計	<u>\$1,942,374</u>		<u>\$554,498</u>	<u>(\$ 95,738)</u>

註1：請詳附註四(六)之說明。

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>

- 民國 96 年度採權益法評價之被投資公司中，台灣易吉網(股)公司、亞橘投資(股)公司、Gamania Korea Co., Ltd.、放電人文數位科技(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。
- 民國 95 年度採權益法評價之被投資公司中，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、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。
- 民國 96 年及 95 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\$32,645 及\$58,689。截至民國 96 年及 95 年 12 月 31 日止，其相關長期投資餘額分別為\$508,468 及\$539,659。
- 民國 96 年及 95 年度上述採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.及台灣電競(股)公司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失。
- 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>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
<u>原 始 成 本</u>		
土 地	\$ 147,751	\$ 147,751
房 屋 及 建 築	152,159	151,961
機 器 設 備	462,049	533,073
辦 公 設 備	33,087	27,087
租 賃 改 良	16,875	13,790
其 他 設 備	198	60
	<u>812,119</u>	<u>873,722</u>
<u>累 計 折 舊</u>		
房 屋 及 建 築	( 15,999)	( 12,303)
機 器 設 備	( 280,615)	( 319,052)
辦 公 設 備	( 12,289)	( 16,294)
租 賃 改 良	( 3,971)	( 11,403)
其 他 設 備	( 44)	( 20)
	<u>( 312,918)</u>	<u>( 359,072)</u>
未完工程及預付設備款	-	800
帳 面 價 值	<u>\$ 499,201</u>	<u>\$ 515,450</u>

(九) 遞延費用

	<u>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
代理權	\$ 431,442	\$ 398,939
未攤銷費用	69,129	87,333
	500,571	486,272
減：累計減損	( 323,413)	( 323,413)
	<u>\$ 177,158</u>	<u>\$ 162,859</u>

(十) 長期借款

借款銀行	借款額度	借 款 期 間	96年12月31日	95年12月31日
兆豐商銀	150,000	93/8/30~ 96/7/20 到期一次償還	\$ -	\$ 50,000
兆豐商銀	150,000	93/12/31~96/7/20 到期一次償還	-	20,000
彰化銀行	150,000	94/2/14~97/2/14 第一年還息，第二年 起每六個月償還(註1)	<u>25,000</u>	<u>75,000</u>
			25,000	145,000
減：一年內到期之長期借款			( <u>25,000</u> )	( <u>120,000</u> )
			<u>\$ -</u>	<u>\$ 25,000</u>

(註1)：已提前償還部分本金。

(十一) 應付所得稅

	96年度	95年度
1. 所得稅費用(利益)	\$ 76,711	(\$ 97,988)
未分配盈餘加徵10%所得稅	<u>80</u>	<u>-</u>
	76,791	( 97,988)
加(減)：遞延所得稅資產變動	( 33,349)	138,759
預付所得稅	( 32,690)	( 431)
以前年度所得稅低估	( 16,557)	( 76)
應收退稅款		
(表列「其他應收款」)	5,805	-
以前年度應付所得稅	<u>7,377</u>	<u>4,050</u>
應付所得稅	<u>\$ 7,377</u>	<u>\$ 44,314</u>
2. 遞延所得稅資產及負債：		
	96年12月31日	95年12月31日
遞延所得稅資產-流動	\$ 33,455	\$ 51,878
遞延所得稅資產-非流動	<u>158,067</u>	<u>172,993</u>
	<u>\$ 191,522</u>	<u>\$ 224,871</u>

3. 產生遞延所得稅資產及負債之暫時性差異及其所得稅影響數：

	96年12月31日		95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>				
備抵存貨呆滯損失	\$ 20,727	\$ 5,181	\$ 24,994	\$ 6,248
備抵銷貨退回	6,260	1,565	6,260	1,565
備抵呆帳超限數	13,191	3,298	9,877	2,469
職工福利	-	-	1,000	250
投資抵減		23,411		41,346
		<u>\$ 33,455</u>		<u>\$ 51,878</u>
<b>非流動項目</b>				
以成本衡量之金融資產				
-非流動投資損失	\$ 9,851	\$ 2,463	\$ 9,851	\$ 2,463
遞延費用及無形資產減				
損損失	13,313	3,328	133,884	33,471
國外長期投資損失	87,001	21,750	-	-
國外長期投資損失準備	( 63,539)	( 15,884)	( 237,303)	( 59,326)
子公司減資彌補虧損	672,643	168,160	785,541	196,385
		179,817		172,993
減：備抵評價		( 21,750)		-
		<u>\$158,067</u>		<u>\$172,993</u>

4. 兩稅合一相關資訊：

	96年12月31日	95年12月31日
(1)可扣抵稅額帳戶餘額	<u>\$ 66,687</u>	<u>\$ 39,024</u>
(2)A. 96年度預計盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>17.94%</u>
B. 95年度實際盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>21.45%</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：

	96年12月31日	95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	\$ 383,785	\$ 434,711
b. 已加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	( 12,164)	( 193,388)
合計	<u>\$ 371,621</u>	<u>\$ 241,323</u>

6. 所得稅核定情形：

- (1) 截至民國 96 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罰鍰計 \$3,327，本公司已於民國 95 年度估列入帳且於民國 96 年 4 月正式提出訴願申請。民國 96 年 8 月財政部訴願決定書以本公司列報之投資損失未取具合法憑證為由，予以維持原復查結果之核定數。本公司業已於民國 96 年 10 月正式提出行政訴訟申請。
- (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 90 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 91 年 1 月 1 日至 95 年 12 月 31 日止，截至 95 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。
8. 截至民國 96 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 4 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	\$ 42,033	\$ 18,040	98~100年度
人才培訓	5,371	5,371	98~100年度
	<u>\$ 47,404</u>	<u>\$ 23,411</u>	

(十二) 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台灣銀行（原中央信託局）。民國 96 年及 95 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\$951 及\$803，撥存於台灣銀行勞工退休準備金專戶之餘額則分別為\$28,906 及\$24,106。

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 96 年及 95 年度，本公司依上開退休金辦法認列之退休金成本分別為\$18,440 及 \$ 16,364。
3. 退休金之精算假設彙總如下：

	96 年 度	95 年 度
折 現 率	3.50%	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：

	96年12月31日	95年12月31日
既得給付義務	\$ -	\$ -
非既得給付義務	( 14,186)	( 11,806)
累積給付義務	( 14,186)	( 11,806)
未來薪資增加之影響數	( 12,206)	( 10,847)
預計給付義務	( 26,392)	( 22,653)
退休基金資產公平市價	28,355	23,715
提撥狀況	1,963	1,062
未認列過度性淨給付義務	-	248
未認列退休金損(益)	919	( 1,562)
預付退休金(應計退休金負債)	\$ 2,882	(\$ 252)
應計退休金負債-新制 (次期撥存入勞保局數)	\$ 3,249	\$ 2,877
既得給付	\$ -	\$ -

(2)退休金成本明細如下：

	96 年 度	95 年 度
服務成本	\$ 505	\$ 367
利息成本	850	937
基金資產之預期報酬	( 652)	( 532)
未認列過渡性淨給付義務	31	31
十八號公報第32-1段限制之影響數	217	-
淨退休金成本	<u>\$ 951</u>	<u>\$ 803</u>

(十三) 普通股股本

1. 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，截至民國 96 年 6 月 30 日止，經前開程序本公司註銷減資後之普通股股本為 \$1,468,787。
2. 本公司於民國 96 年 6 月 13 日股東常會決議，同意以員工紅利 \$21,719 及股東股票股利 \$38,189 轉增資發行新股 5,991 仟股，該增資案業已辦理資本額變更登記完成。
3. 截至民國 96 年 12 月 31 日止，發行流通在外股數普通股為 153,067,791 股（其中包含 96 年第 3 季員工認股權轉換發行新股 198,315 股，已辦理資本額變更登記完成），每股面額新台幣 10 元。綜上所述，經前開增減資程序，截至民國 96 年 12 月 31 日止本公司之普通股股本為 \$1,530,678。

(十四) 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。

(十五) 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。

(十六) 保留盈餘

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 96 年 12 月 31 日止為累積盈餘。截至民國 97 年 3 月 6 日止，相關盈餘分配案尚未經董事會通過。
4. 本公司民國 95 年度盈餘分配議案，業於民國 96 年 6 月 13 日經股東常會決議通過，提列法定盈餘公積 \$24,132，並決議分配員工紅利 \$21,719、股東現金紅利 \$152,754 (與實際發放數 \$152,140 差異 \$614，係因畸零股計算尾差所致)、股東股票股利 \$38,189 及董監事酬勞 \$4,340。有關考慮配發員工紅利及董監事酬勞後，對民國 95 年度每股盈餘之影響如下 (單位：新台幣元)：

	95年度每股盈餘	
	基本	稀釋
當年度原列每股盈餘	\$ 3.11	\$ 3.11
員工紅利及董監事酬勞影響數	( 0.19)	( 0.19)
設算每股盈餘	\$ 2.92	\$ 2.92

5. 有關董事會擬議及股東會決議盈虧撥補分派情形，請至台灣證券交易所「公開資訊觀測站」查詢。

## (十七) 每股盈餘

	96 年 度				
	本期淨利		加權平均流通 在外股數(仟股)	每股盈餘(元)	
	稅前	稅後		稅前	稅後
基本每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	\$460,576	\$383,785	148,109	<u>\$3.11</u>	<u>\$2.59</u>
具稀釋作用之潛在 普通股之影響：					
員工認股權憑證	-	-	2,604		
稀釋每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	<u>\$460,576</u>	<u>\$383,785</u>	<u>150,713</u>	<u>\$3.06</u>	<u>\$2.55</u>
	95 年 度				
	本期淨利		加權平均流通 在外股數(仟股)	每股盈餘(元)	
	稅前	稅後		稅前	稅後
基本每股盈餘					
追溯調整前屬於普 通股股東之本期淨利	\$336,723	\$434,711	139,559	<u>\$2.41</u>	<u>\$3.11</u>
具稀釋作用之潛在 普通股之影響：					
員工認股權憑證(註)	-	-	-		
追溯調整前稀釋每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	<u>\$336,723</u>	<u>\$434,711</u>	<u>139,559</u>	<u>\$2.41</u>	<u>\$3.11</u>
基本每股盈餘					
追溯調整後屬於普 通股股東之本期淨利	\$336,723	\$434,711	145,549	<u>\$2.31</u>	<u>\$2.99</u>
具稀釋作用之潛在 普通股之影響：					
員工認股權憑證(註)	-	-	-		
追溯調整後稀釋每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	<u>\$336,723</u>	<u>\$434,711</u>	<u>145,549</u>	<u>\$2.31</u>	<u>\$2.99</u>

註：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。

(十八) 庫藏股票

	96 年 度			
1. 收回原因	期初股數(註)	本期增加	本期減少	期末股數(註)
供轉讓股份予員工	<u>10,000</u>	<u>6,887</u>	<u>(10,000)</u>	<u>6,887</u>

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

(註)單位：仟股。

2. 民國96年及95年度最高及截至民國96年及95年12月31日止買回之庫藏股金額如下：

96 年 度		95 年 度	
最高金額	期末金額	最高金額	期末金額
<u>\$ 200,788</u>	<u>\$ 200,788</u>	<u>\$ 302,140</u>	<u>\$ 155,765</u>

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。本公司業於民國 96 年 8 月 31 日就買回之庫藏股 10,000 仟股轉讓予員工。另，民國 96 年 11 月 16 日起陸續買回庫藏股 6,887 仟股。
4. 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。
5. 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。
6. 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。

(十九) 發行員工認股權憑證計劃

1. 本公司於民國 92 年 12 月 25 日及民國 96 年 11 月 14 日經董事會決議發行員工認股權憑證總數分別為 10,000,000 單位及 12,000,000 單位，因認股權憑證行使而須發行之普通股新股總數分別為 10,000 仟股及 12,000 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96及95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	96 年 度		95 年 度	
	數量	加權平均行使價格(元)(註1)	數量	加權平均行使價格(元)(註1)
期初流通在外	5,210仟股	\$ 32.8	10,000仟股	\$ 32.8
本期給與(註2)	12,064仟股	-	-	-
無償配股增發或調整認股股數	-	-	-	-
本期行使	( 198仟股)	-	-	-
本期失效	( 358仟股)	-	(4,790仟股)	-
期末流通在外	<u>16,718仟股</u>	29.21	<u>5,210仟股</u>	32.8
期末可行使之認股選擇權	<u>4,718仟股</u>		<u>2,605仟股</u>	
期末已核准尚未給與之認股選擇權	<u>-</u>		<u>-</u>	

(註1)：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。

(註2)：民國96年12月7日經行政院金融監督管理委員會金管證一字第0960068951號函核准發行12,000仟股並於民國96年12月17日一次發行。

3. 截至民國96年及95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 96 年 12 月 31 日					
行使價格(元)	期末流通在外之認股選擇權			期末可行使之認股選擇權	
	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)
\$ 31.40	4,718仟股	2年1個月	\$ 31.40	4,718仟股	\$ 31.40
\$ 28.35	12,000仟股	5年11個月	\$ 28.35	-	\$ -
民國 95 年 12 月 31 日					
行使價格(元)	期末流通在外之認股選擇權			期末可行使之認股選擇權	
	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)
\$ 32.80	5,210仟股	3年1個月	\$ 32.80	2,605仟股	\$ 32.80

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：

	員工認股權憑證發行年度	
	96年度發行	93年度發行
股利率	0%	0%
預期價格波動性	43.58%	62.02% (註1)
無風險利率	2.65%	1.95%
預期存續期間	4.3年	6年
每股行使價格	28.35元	31.4元 (註2)
攤銷年限	2~3年	2~3年

(註1): 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。

(註2): 員工認股權行使價格因受95年度盈餘分配案發放股票股利影響，故其每股行使價格調整為\$31.4元。

(3) 評價結果：

	96年度		95年度
	96年度發行	93年度發行	93年度發行
認股選擇權每股加 權平均公平價值	10.95元	17.4656元	17.4656元
採公平價值法應認 列之酬勞成本	\$ 2,232	\$ 6,982	\$ 30,332

(4) 擬制性資料：

		(業經追溯調整)	
		96年度	95年度
本期淨利	報表認列之淨利	\$ 383,785	\$ 434,711
	擬制淨利	374,571	404,379
基本每股盈餘	報表認列之每股盈餘	2.59元	2.99元
	擬制每股盈餘	2.53元	2.78元
完全稀釋每股盈餘	報表認列之每股盈餘	2.55元	2.99元
	擬制每股盈餘	2.49元	2.78元

## (二十) 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	96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	\$ 41,824	\$ 315,874	\$ 357,698
勞健保費用	-	26,567	26,567
退休金費用	-	19,391	19,391
其他用人費用	-	23,153	23,153
	<u>\$ 41,824</u>	<u>\$ 384,985</u>	<u>\$ 426,809</u>
折舊費用	\$ 68,214	\$ 42,140	\$ 110,354
攤銷費用	66,316	16,764	83,080
	<u>\$ 134,530</u>	<u>\$ 58,904</u>	<u>\$ 193,434</u>
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>

## (二十一) 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 96 年 12 月 31 日止之餘額為 \$63,539。惟為符合中華民國一般公認會計原則之規定，已於民國 96 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：

期初金額	本期提列	本期迴轉	期末餘額
<u>\$ 237,303</u>	<u>\$ 15,949</u>	<u>(\$ 189,713)</u>	<u>\$ 63,539</u>

## 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
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
亞橘投資(股)公司(亞橘)	本公司之子公司
放電人文數位科技(股)公司(放電人文)	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
吉恩立數位科技(股)公司(吉恩立)	本公司之被投資公司，表列「以成本 衡量之金融資產-非流動」(註)

(註) 持股比例已於民國96年1月由51%降為15%。

### (二) 關係人之重大交易事項

1. 勞務收入	96 年 度		95 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	\$ 1,920	2	\$ 1,920	2

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

2. 銷貨收入-權利金收入	96 年 度		95 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.)	\$ 1,873	56	\$ 2,580	69

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同類型交易可資比較。

### 3. 其他營業收入

	96 年 度		95 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

係提供子公司法律服務、手機加值服務及售予虛擬點數卡之其他營業收入，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

	96 年 度		95 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	\$ 27,301	12	\$ 3,652	2
放電人文	19,030	8	-	-
吉恩立	-	-	98,126	38
	\$ 46,331	20	\$ 101,778	40

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

	96 年 度		95 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	\$ -	-	\$ 1,446	3

係支付子公司授權本公司發行出版品之權利金。

## 6. 廣告費

	96 年 度		95 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	\$ 8,926	9	\$ 7,657	21
放電人文	74	-	-	-
	<u>\$ 9,000</u>	<u>9</u>	<u>\$ 7,657</u>	<u>21</u>

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

	96 年 度		95 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	\$ 4,713	60	9,977	48
吉恩立	-	-	5,248	25
Gamania (Korea)	-	-	2,255	11
北京橘子	-	-	2,205	11
Gamania (H. K.)	-	-	732	4
放電人文	362	4	-	-
	<u>\$ 5,075</u>	<u>64</u>	<u>\$ 20,417</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、放電人文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. 應收票據

	96 年 12 月 31 日		95 年 12 月 31 日	
	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
放電人文	\$ 1,194	2	\$ -	-
易吉網	220	-	1,106	1
吉恩立	-	-	505	-
	<u>\$ 1,414</u>	<u>2</u>	<u>\$ 1,611</u>	<u>1</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。

9. 應收帳款	96 年 12 月 31 日			95 年 12 月 31 日		
	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	\$ 336	-		\$ 554	-	
Gamania (H. K.)	323	-		421	-	
北京橘子	20	-		-	-	
	<u>\$ 679</u>	<u>-</u>		<u>\$ 975</u>	<u>-</u>	

係銷售貨物及提供客服服務予子公司之款項等。

10. 其他應收款	96 年 12 月 31 日			95 年 12 月 31 日		
	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	
北京橘子	\$ 7,344	6		\$ 7,574	5	
Gamania(H. K.)	4,970	4		6,943	4	
G. H.	1,896	2		-	-	
G. I. H.	1,242	1		-	-	
Gamania(Japan)	543	-		3,916	2	
吉恩立	-	-		5,441	3	
其他	1,319	1		2,844	2	
	<u>\$ 17,314</u>	<u>14</u>		<u>\$ 26,718</u>	<u>16</u>	

係代墊關係企業費用、購料及設備等款項。

11. 應付票據	96 年 12 月 31 日			95 年 12 月 31 日		
	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	\$ -	-		\$ 92,785	57	

## 12. 其他應付款

	96年12月31日			95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	\$	57,861	35	\$	56,679	36
Gamania (H.K.)		149	-		2,249	2
Gamania (Japan)		54	-		1,639	1
吉恩立		-	-		52,644	34
其他		2,183	2		739	-
	\$	<u>60,247</u>	<u>37</u>	\$	<u>113,950</u>	<u>73</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。

## 13. 財產交易

(1)截至民國96年12月31日止，本公司與關係人間之處分機器設備、辦公設備及租賃改良情形如下：

	出售價款	處分損益
放電人文	\$ 688	\$ 20
北京橘子	108	2
	<u>\$ 796</u>	<u>\$ 22</u>

(2)截至民國96年12月31日止，本公司自北京橘子購入機器設備，支付價款計\$527。

## 六、質押之資產

資 產 項 目	96年12月31日	95年12月31日	擔 保 用 途
土地	\$ 111,236	\$ 141,717	長期借款/融資額度
房屋及建築	92,246	104,156	長期借款/融資額度
機器設備	-	20,506	長期借款/短期借款
	<u>\$ 203,482</u>	<u>\$ 266,379</u>	

## 七、重大承諾事項及或有事項

- 截至民國96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\$56,646。
- 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。
- 如附註四(十一)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。

4. 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97年1月1日至97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

無重大期後事項。

#### 十、其他

##### (一)財務報表表達

本公司民國95年度財務報表業予重分類，俾與民國96年度財務報表比較。

(以下空白)

(二) 金融商品之公平價值

	96年12月31日			95年12月31日		
	公平價值		帳面價值	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		公開報價 決定之價值	評價方法 估計之價值	
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	\$ 1,682,197	(詳1.之說明)	\$ 1,682,197	\$ 1,666,010	(詳1.之說明)	\$ 1,666,010
存出保證金	11,342	-	10,488	6,280	-	6,144
負債						
公平價值與帳面價值 相等之金融負債	\$ 623,501	(詳1.之說明)	\$ 623,501	\$ 724,418	(詳1.之說明)	\$ 724,418
長期借款	-	-	-	25,000	-	24,099
存入保證金	689	-	689	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)、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。

### (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：以成本衡量之金融資產－非流動

###### (1)市場風險

本公司從事之權益類金融商品均無公開之市場價格，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：應收票據（含關係人）、應收帳款（含關係人）及其他應收款（含關係人）

###### (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：長期借款（含一年或一營業週期內到期）
- (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 96 年及 95 年度將金額約 \$2,220 及 \$29,111 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：無此情形。
3. 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)	
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	30,878	\$221,907	100%	\$221,907	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	329	26,407	100%	26,407	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	5,423	21,012	98.60%	21,012	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	7,750	81,567	69.44%	81,567	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	亞橘投資股份有限公司	子公司	採權益法評價之長期股權投資	13,945	146,424	100%	146,424	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	(40)	100%	(40)	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	放電人文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	4,000	20,193	100%	20,193	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	6,315	32,589	36.72%	32,589	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	台灣電競股份有限公司	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	500	4,439	25%	4,439	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	百德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
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	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	2,100	22,841	15.00%	22,841	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。

買、賣之公司名稱	有價證券種類	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	出損益	股本
遊戲橘子數位科技股份有限公司	金鼎鼎益基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	17,616	220,000	17,616	220,459	220,000	459	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	元大萬泰基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	14,226	200,000	14,226	200,528	200,000	528	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	匯豐成龍基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	12,887	200,000	12,887	200,385	200,000	385	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	寶來得實基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	9,006	100,000	9,006	100,311	100,000	311	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	富邦金如意基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	8,159	100,000	8,159	100,359	100,000	359	-
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	-	6,701	100,000	6,701	100,347	100,000	347	-
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	-	14,100	200,000	14,100	200,346	200,000	346	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	建弘全家福基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	631	104,000	631	104,180	104,000	180	-
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	-	14,830	199,000	14,830	199,547	199,000	547	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	復華有利基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	8,025	100,000	8,025	100,133	100,000	133	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	JF第一債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	13,024	184,000	13,024	184,300	184,000	300	-
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	-	6,540	100,000	6,540	100,170	100,000	170	-
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	-	9,624	141,000	9,624	141,248	141,000	248	-
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	-	12,974	150,000	12,974	150,407	150,000	407	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	大眾債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	10,304	135,000	10,304	135,489	135,000	489	-
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	-	7,087	110,000	7,087	110,106	110,000	106	-
遊戲橘子數位科技股份有限公司	寶來得利基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	6,567	100,000	6,567	100,245	100,000	245	-

(註一)係原始投資金額。

5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 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。
9. 從事衍生性商品交易：無此情形。

(以下空白)

(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.、G. A. Co., Limited及台灣電競股份有限公司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.、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.、玩酷科技股份有限公司及放電人文數位科技股份有限公司係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	原本期	始投本期	上資期	額未	期未	股數	末持	比	有金		額	被本	投期	資公	司益	本	期	認	列	備註	
												帳	面											之
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	\$ 1,045,789	\$	987,151	30,878	100%	\$ 221,907	(\$	8,587)	(\$	8,587)	(\$	8,587)	(\$	8,587)	(\$	8,587)	(\$	8,587)	(\$	8,587)	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	158,457	137,352	100%	329	100%	26,407	(	31,383)	(	31,383)	(	31,383)	(	31,383)	(	31,383)	(	31,383)	(	31,383)	"
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	160,000	110,000	98.60%	5,423	98.60%	21,012	(	35,584)	(	35,584)	(	35,584)	(	35,584)	(	35,584)	(	35,584)	(	35,584)	"
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	208,248	208,200	69.44%	7,750	69.44%	81,567		6,226		6,226		6,226		6,226		6,226		6,226		5,496	"
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	100%	13,945	100%	146,424		6,979		6,979		6,979		6,979		6,979		6,979		6,979	"
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	100%	10	100%	40	(	103)	(	103)	(	103)	(	103)	(	103)	(	103)	(	103)	"
遊戲橘子數位科技股份有限公司	放電人文數位科技股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	雜誌、期刊出版	40,000	-	100%	4,000	100%	20,193	(	19,807)	(	19,807)	(	19,807)	(	19,807)	(	19,807)	(	19,807)	(	19,807)	"
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4樓之4	資訊軟體及電子資訊供應服務	63,151	40,000	36.72%	6,315	36.72%	32,589	(	34,889)	(	34,889)	(	34,889)	(	34,889)	(	34,889)	(	34,889)	(	34,889)	採權益法評價之被投資公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣電競股份有限公司	台北市大安區忠孝東路4段176號9樓	資訊軟體及電子資訊供應服務	5,000	-	25.00%	500	25.00%	4,439	(	2,243)	(	2,243)	(	2,243)	(	2,243)	(	2,243)	(	2,243)	(	2,243)	"

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	資 金 期 末	股 數	未 結 比	持 有 金 額		被 投 資 公 司 本 期	本 公 司 之 投 資 ( 損 益	本 期 認 列 ( 損 益	備 註
									帳 面 金 額	率				
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	3,036	27.20%	\$ 32,040	\$ 6,226	\$ 1,693	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	USD30,878仟元	USD29,108仟元	USD6,883仟元	30,878	100%	USD6,883仟元	(USD249仟元)	(USD249仟元)	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	USD14,298仟元	USD2,486仟元	19	100%	USD2,486仟元	(USD554仟元)	(USD554仟元)	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	USD18,654仟元	USD16,884仟元	USD4,720仟元	18,654	93.55%	USD4,720仟元	USD330仟元	USD308仟元	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	USD16,880仟元	USD15,110仟元	USD 740仟元	16,880	100%	USD 740仟元	(USD855仟元)	(USD855仟元)	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	USD13,500仟元	USD11,980仟元	USD 614仟元	不適用	100%	USD 614仟元	(USD647仟元)	(USD647仟元)	間接持有之子公司		
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	香港九龍紅磡鶴園街13號康力投資大廈5F504-507室	資訊軟體服務及銷售	USD3,009仟元	USD3,009仟元	USD3,977仟元	35,500	100%	USD3,977仟元	USD1,189仟元	USD1,189仟元	間接持有之子公司		
Gamania China Holdings Ltd.	G. A. Co., Limited	香港九龍紅磡鶴園街13號康力投資大廈5F504-507室	資訊軟體服務及遊戲銷售代理	(註1)	(註1)	(註2)	不適用	100%	(註2)	-	-	間接持有之子公司		

註1：投資額為港幣2元。

註2：業已於95年12月辦理清算中。

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	30,878	USD\$6,883仟元	100%	USD\$6,883仟元	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	USD 2,486仟元	100%	USD 2,486仟元	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	18,654	USD 4,720仟元	93.55%	USD 4,720仟元	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	USD 3,977仟元	100%	USD 3,977仟元	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	16,800	USD 740仟元	100%	USD 740仟元	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	614仟元	100%	USD 614仟元	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	3,036	32,040	27.20%	32,040	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	9,154	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

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；無此情形。
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	實收資本額	投資方式	本台積存	本台匯出金額	本期匯出或收回投資金額		本期匯出累積金額	本公司直接或間接投資之持股比例	本期認列投資損失	期末帳面價值	截至已匯回之投資收益
						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	(人民幣110,567仟元) \$490,914	透過第三地區投資設立公司再投資大陸公司	(USD9,850仟元) \$319,436	(USD1,520仟元)	\$49,294	\$ -	(USD11,370仟元) \$368,729	93.55%	(USD604仟元) (\$ 19,588)	USD574仟元 \$ 18,615	\$ -

本期期末累計自台灣匯出	經濟部投資審議會規定
赴大陸地區投資金額核	赴大陸地區投資限額
(USD11,370仟元) \$368,729	\$ 534,446(註一) \$ 996,363

(註一)核准函-經審二字第91011068號、經審二字第091015265號、經審二字第092009929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USD16,480,000，以32.43換算為新台幣534,446仟元。

2. 本公司民國96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。

## 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 96 年及 95 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 96 年度及 95 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

96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	\$ 1,416,065	42
客 戶 乙	476,317	14
客 戶 丙	374,665	11
	<u>\$ 2,267,047</u>	<u>67</u>

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 丙	521,428	15
客 戶 乙	408,249	12
	<u>\$ 2,116,177</u>	<u>62</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、九十六年度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

本公司民國九十六年度(自民國九十六年一月一日至九十六年十二月三十一日)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 七 年 三 月 六 日

會計師查核報告

(97)財審報字第 07002940 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九十六年及九十五年十二月三十一日之合併資產負債表，暨民國九十六年及九十五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九十六年及九十五年十二月三十一日之資產總額分別為 621,972 仟元及 713,846 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 18.73%及 21.40%，其民國九十六年及九十五年一月一日至十二月三十一日營業收入分別為 593,997 仟元及 1,006,393 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 16.97%及 27.35%。另如合併財務報表附註四(六)所述，貴公司及子公司民國九十六及九十五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。民國九十六年及九十五年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 12,197 仟元及 14,788 仟元，佔合併淨損益分別為 3.18%及 3.40%；截至民國九十六年及九十五年十二月三十一日止，其相關之長期投資餘額分別為 32,589 仟元及 29,832 仟元，佔合併資產總額分別為 0.98%及 0.89%。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九十六年及九十五年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十六年及九十五年一月一日至十二月三十一日之經營成果與現金流量。

資 誠 會 計 師 事 務 所

會 計 師：

陳永清

葉冠姁

陳永清  
葉冠姁



前財政部證期會：(77)台財證(一)第 10320 號  
核准簽證文號：(88)台財證(六)第 95577 號

民 國 九 十 七 年 三 月 六 日

遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司

資產負債表

民國九十七年三月三十一日

單位：新台幣仟元

	96年		95年		96年		95年	
	12月	31日	12月	31日	12月	31日	12月	31日
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
<b>資產</b>								
流動資產								
現金及約當現金(附註四(一))	1,129,676	34	\$	1,031,180	31	2100		
應收票據淨額(附註四(二))	89,004	3		112,694	3	2120		
應收帳款淨額(附註四(三))	867,538	26		871,225	26	2140		
其他應收款(附註四(三))	13,030	-		3,803	-	2150		
其他應收款-關係人(附註五(二))	-	-		226	-	2160		
存貨(附註四(四))	15,109	1		22,990	1	2170		
預付費用(附註四(十四))	25,186	1		17,833	-	2210		
遞延所得稅資產-流動(附註四(十三))	36,078	1		57,093	2	2260		
其他流動資產-其他	3,217	-		2,381	-	2270		
流動資產合計	2,178,838	66		2,119,425	63	2280		
基金及投資						21XX		
以成本衡量之金融資產-非流動(附註四(五))	114,294	4		91,453	3	2420		
採權益法之長期股權投資(附註四(六))	37,028	1		29,832	1	24XX		
基金及投資合計	151,322	5		121,285	4			
固定資產(附註四(七)及六)								
成本								
土地	147,751	4		147,751	4	2810		
房屋及建築	156,375	5		155,946	5	2820		
機器設備	634,217	19		829,717	25	2880		
辦公設備	76,246	2		93,683	3	28XX		
租賃資產	5,122	-		1,535	-	2XX		
租賃改良	30,235	1		40,319	1			
其他設備	1,496	-		11,067	-	3110		
成本及重估增值	1,051,442	31		1,280,018	38			
減：累計折舊	(474,859)	(14)		(607,419)	(18)	3211		
減：累計減損	(6,049)	-		(18,713)	-	3240		
未完工程及預付設備款				1,205	-			
固定資產淨額	570,534	17		655,091	20	3310		
無形資產-淨額						3350		
商標權	262	-		290	-			
商譽	2,880	-		2,885	-	3450		
遞延退休金成本(附註四(十四))	451	-		468	-	3420		
其他無形資產(附註四(八))	440	-		775	-	3510		
無形資產合計	4,033	-		4,418	-			
其他資產-淨額						3610		
存出保證金	32,164	1		31,169	1	3XX		
遞延費用(附註四(九))	211,350	6		200,164	6			
遞延所得稅資產-非流動(附註四(十三))	172,426	5		203,730	6			
其他資產-其他	174	-		-	-			
其他資產合計	416,114	12		435,063	13			
資產總計	3,320,841	100		3,335,282	100	1XX		
	\$		\$					
<b>負債及股東權益</b>								
流動負債								
短期借款(附註四(十))	10,000	1	\$	30,000	1			
應付票據	138,700	4		75,479	2			
應付帳款	169,883	5		98,986	3			
應付帳款-關係人(附註五(二))	-	-		38,316	1			
應付所得稅(附註四(十三))	9,730	-		45,643	1			
應付費用	197,485	6		213,579	6			
其他應付款項	124,518	4		48,890	2			
預收款項	104,357	3		222,470	7			
一年或一營業週期內到期長期負債(附註四(十一)(十二))	25,000	1		120,128	4			
其他流動負債	29,724	1		13,873	-			
流動負債合計	809,397	25		907,364	27			
長期負債								
長期借款(附註四(十一))	-	-		25,000	1			
其他負債	-	-		25,000	1			
其他負債	4,839	-		5,212	-			
應計退休基金負債(附註四(十四))	1,281	-		950	-			
存入保證金	295	-		950	-			
其他	6,415	-		7,112	-			
其他負債合計	815,812	25		939,476	28			
負債總計	1,530,678	46		1,468,787	44			
股本								
普通股股本(附註一及四(十五))	740,670	22		736,166	22			
資本公積(附註四(十六))	221	-		221	-			
處分資產增益	24,132	1		-	-			
保留盈餘	371,621	11		241,323	7			
法定盈餘公積(附註四(十七)(十八))	92	-		65	-			
保留盈餘其他調整項目	24,282	1		20,561	1			
金融商品之未實現損益	(200,788)	(6)		(155,765)	(5)			
累積換算調整數	2,490,908	75		2,311,358	69			
庫藏股票(附註四(二十))	14,121	-		84,448	3			
母公司股東權益合計	2,505,029	75		2,395,806	72			
少數股東權益	-	-		-	-			
股東權益總計	2,505,029	75		2,395,806	72			
重大承諾事項及或有負債(附註七)								
負債及股東權益總計	3,320,841	100		3,335,282	100			
	\$		\$					

請參閱後附合併財務報表附註暨實誠會計師事務所陳永清、華証會計師事務所民國九十七年三月六日查核報告。

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

民國96年及95年12月31日



單位：新台幣仟元  
(除每股盈餘為新台幣元外)

	96 年 度			95 年 度				
	金	額	%	金	額	%		
營業收入								
4110 銷貨收入	\$	3,578,793	103	\$	3,801,222	103		
4170 銷貨退回	(	98,354)	( 3)	(	78,213)	( 2)		
4190 銷貨折讓	(	62,886)	( 2)	(	58,258)	( 1)		
4100 銷貨收入淨額		3,417,553	98		3,664,751	100		
4610 勞務收入		83,204	2		15,184	-		
4000 營業收入合計		3,500,757	100		3,679,935	100		
營業成本								
5110 銷貨成本(附註四(二十二)及五)	(	1,795,073)	( 51)	(	2,100,029)	( 57)		
5910 營業毛利		1,705,684	49		1,579,906	43		
營業費用(附註四(二十二)及十)								
6100 推銷費用	(	333,661)	( 10)	(	366,574)	( 10)		
6200 管理及總務費用	(	716,444)	( 20)	(	708,002)	( 19)		
6300 研究發展費用	(	167,913)	( 5)	(	141,312)	( 4)		
6000 營業費用合計	(	1,218,018)	( 35)	(	1,215,888)	( 33)		
6900 營業淨利		487,666	14		364,018	10		
營業外收入及利益								
7110 利息收入		10,480	1		5,418	-		
7310 金融資產評價利益		6,655	-		6,100	-		
7122 股利收入		5,231	-		-	-		
7130 處分固定資產利益		-	-		338	-		
7140 處分投資利益(附註四(五)(六))		20,681	1		9,600	1		
7160 兌換利益		-	-		1,555	-		
7210 租金收入		2,801	-		224	-		
7480 什項收入		6,942	-		6,790	-		
7100 營業外收入及利益合計		52,790	2		30,025	1		
營業外費用及損失								
7510 利息費用	(	2,742)	-	(	10,845)	-		
7521 採權益法認列之投資損失(附註四(六))	(	12,758)	-	(	14,788)	( 1)		
7522 其他投資損失(附註四(五))	(	-	-	(	12,551)	-		
7530 處分固定資產損失	(	3,959)	-	(	7,198)	-		
7550 存貨盤損	(	36)	-	(	1,506)	-		
7560 兌換損失	(	1,866)	-	(	-	-		
7570 存貨跌價及呆滯損失	(	26,824)	( 1)	(	13,396)	-		
7880 什項支出	(	19,675)	( 1)	(	20,937)	( 1)		
7500 營業外費用及損失合計	(	67,860)	( 2)	(	81,221)	( 2)		
7900 繼續營業單位稅前淨利(附註四(十三))		472,596	14		312,822	9		
8110 所得稅(費用)利益	(	89,671)	( 3)	(	89,503)	2		
9600XX 合併總損益	\$	382,925	11	\$	402,325	11		
歸屬於：								
9601 合併淨損益	\$	383,785	11	\$	434,711	12		
9602 少數股權損益	(	860)	-	(	32,386)	( 1)		
	\$	382,925	11	\$	402,325	11		
	稅	前	稅	後	稅	前	稅	後
基本每股盈餘(附註四(十九))								
9710 合併淨損益	\$	3.20	\$	2.59	\$	2.37	\$	2.99
9740AA 少數股權	(	0.01)	(	0.01)	(	0.22)	(	0.22)
9750 合併總損益	\$	3.19	\$	2.58	\$	2.15	\$	2.77
稀釋每股盈餘								
9810 合併淨損益	\$	3.14	\$	2.55	\$	2.37	\$	2.99
9840AA 少數股權	(	0.01)	(	0.01)	(	0.22)	(	0.22)
9850 合併總損益	\$	3.13	\$	2.54	\$	2.15	\$	2.77

請參閱後附合併財務報表附註暨資誠會計師事務所  
陳永清、葉冠奴會計師民國九十七年三月六日查核報告。

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  
合併資產負債變動表  
民國96年12月31日



單位：新台幣仟元

95 年 度	95年1月1日餘額										
	普通股股本	資本公積	庫藏股票	股票溢價	交易	處分增	積資產	法定盈餘	保留盈餘	盈餘	
	\$1,518,787	\$1,037,644	\$ 27,162	\$ 221	\$ -	(\$ 267,318)	\$ -	\$ -	\$ 21,208	\$ 114,434	\$2,149,998
	( 50,000)	( 34,160)	( 27,162)	-	-	( 190,818)	-	-	( 155,765)	-	( 155,765)
	-	( 267,318)	-	-	-	267,318	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	( 647)	-	-	( 647)
	-	-	-	-	-	( 2,570)	-	-	-	-	( 2,570)
	-	-	-	-	-	-	-	65	-	-	65
	-	-	-	-	-	-	-	434,711	-	2,400	2,400
	-	-	-	-	-	-	-	241,323	( 32,386)	( 84,448)	402,325
	\$1,468,787	\$ 736,166	-	\$ 221	\$ -	\$ 241,323	\$ -	\$ 20,561	\$ 155,765	\$ 84,448	\$2,395,806
	\$1,468,787	\$ 736,166	-	\$ 221	\$ -	\$ 241,323	\$ -	\$ 20,561	\$ 155,765	\$ 84,448	\$2,395,806
	-	-	-	-	-	24,132	( 24,132)	-	-	-	-
	21,719	-	-	-	-	( 21,719)	-	-	-	-	-
	38,189	-	-	-	-	( 38,189)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	( 4,340)	-	-	-	-	( 4,340)
	-	-	-	-	-	( 152,140)	-	-	-	-	( 152,140)
	-	-	-	-	-	( 432)	-	-	-	-	( 432)
	1,983	4,504	-	-	-	-	-	-	-	-	( 200,788)
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,487
	-	-	-	-	-	-	-	3,721	-	-	3,721
	-	-	-	-	-	( 12,535)	-	-	-	-	( 12,535)
	-	-	-	-	-	-	-	27	-	-	27
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	( 69,467)	( 69,467)
	-	-	-	-	-	383,785	-	-	-	( 860)	382,925
	\$1,530,678	\$ 740,670	-	\$ 221	\$ 24,132	\$ 371,621	\$ -	\$ 24,282	( \$ 200,788)	\$ 14,121	\$2,505,029
	\$1,530,678	\$ 740,670	-	\$ 221	\$ 24,132	\$ 371,621	\$ -	\$ 24,282	( \$ 200,788)	\$ 14,121	\$2,505,029

請參閱後附合併財務報表附註暨資誠會計師事務所陳永清、葉冠冠會計師民國九十七年三月六日查核報告。



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96年及95年12月31日



單位：新台幣仟元

	96	年	度	95	年	度
<b>營業活動之現金流量</b>						
合併總損益	\$		382,925	\$		402,325
調整項目						
金融資產評價利益	(		6,655)	(		6,100)
處分長期股權投資利益	(		20,681)	(		9,600)
呆帳費用迴轉及備抵銷貨退回提列			5,743			10,836
存貨跌價及呆滯準備提列數			5,758			760
以成本法衡量之金融資產-非流動認列投資損失			-			12,551
取得以成本衡量之金融資產之股利視為成本減項			-			8,547
依權益法認列之投資損失			12,758			14,788
折舊費用及各項攤提			234,165			288,250
處分固定資產及其他無形資產損失			3,959			6,860
商標權攤銷數			43			43
其他無形資產攤銷數			334			368
遞延費用轉列營業成本、其他損失及其他費用			18,186			27,796
資產及負債科目之變動						
應收票據			23,690	(		27,816)
應收帳款	(		1,381)	(		59,242)
其他應收款	(		9,947)			1,043
其他應收款-關係人			-			294
存貨			1,804	(		7,814)
預付費用	(		5,961)			12,125
其他流動資產-其他	(		1,315)			3,932
遞延所得稅資產			41,230	(		131,614)
應付票據			68,379	(		30,193)
應付帳款			71,263			19,832
應付帳款-關係人	(		26,168)	(		8,162)
應付所得稅	(		35,211)			25,003
應付費用			19,491			8,747
其他應付款			48,600			8,862
預收款項	(		42,445)			43,387
其他流動負債			20,692	(		13,647)
應付退休金負債	(		3,307)	(		2,337)
營業活動之淨現金流入			<u>805,949</u>			<u>599,824</u>
<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	(		2,996,000)	(		2,583,000)
處分交易目的之金融資產-債券型基金價款			3,002,530			2,589,100
購買備供出售金融資產	(		24,000)			-
處分備供出售金融資產價款			24,125			-
取得採權益法之長期投資-現金增資	(		28,151)			-
處分長期投資價款			75,499			28,000
購置固定資產	(		109,307)	(		97,719)
遞延費用增加數	(		132,958)	(		128,453)
處分固定資產及遞延費用價款			3,996			8,112
其他金融資產-流動減少			-			30,000
其他金融資產-非流動減少			-			2,327
存出保證金(增加)減少	(		6,365)			6,916
其他資產-其他(增加)減少	(		174)	(		1,067)
投資活動之淨現金流出			<u>190,805</u>	(		<u>143,650</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 96 年及 95 年 1 月 1 日至 12 月 31 日



單位：新台幣仟元

	96 年 度	95 年 度
<u>融資活動之現金流量</u>		
短期借款增加(減少)	\$ 10,000	(\$ 54,376)
長期借款減少	( 120,128)	( 199,937)
應付租賃款-非流動減少	-	( 129)
其他負債-其他(減少)增加	( 655)	886
存入保證金增加(減少)	931	( 388)
購入庫藏股	( 200,788)	( 155,765)
轉讓庫藏股	155,333	-
發放董監酬勞	( 4,340)	-
行使員工認股權	6,487	-
發放現金股利	( 152,140)	-
少數股權股東權益變動數	4,933	2,400
<u>融資活動之淨現金流出</u>	<u>( 300,367)</u>	<u>( 407,309)</u>
匯率影響數	( 887)	( 2,733)
合併個體變動影響數	( 215,394)	-
本期現金及約當現金增加	98,496	46,132
期初現金及約當現金餘額	1,031,180	985,048
期末現金及約當現金餘額	<u>\$ 1,129,676</u>	<u>\$ 1,031,180</u>
<u>現金流量資訊之補充揭露</u>		
本期支付利息	<u>\$ 2,825</u>	<u>\$ 11,345</u>
本期支付所得稅	<u>\$ 88,884</u>	<u>\$ 16,851</u>
<u>僅有部分現金支出之投資活動</u>		
購置固定資產	\$ 137,219	\$ 80,569
減:期末應付設備款	( 30,003)	( 2,975)
加:期初應付設備款	2,091	20,125
本期支付現金	<u>\$ 109,307</u>	<u>\$ 97,719</u>
<u>不影響現金流量之融資活動</u>		
盈餘及員工紅利轉增資	<u>\$ 59,908</u>	<u>\$ -</u>

請參閱後附合併財務報表附註暨資誠會計師事務所  
 陳永清、葉冠奴會計師民國九十七年三月六日查核報告。

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96年及95年1月1日至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96年12月31日止，額定股本為\$2,500,000(包含員工認股權證22,000仟股)，實收資本額為\$1,530,678，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96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約為960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	
			96年12月31日	95年12月31日
Gamania Holdings Ltd.	註1	控股公司	100%	100%
台灣易吉網(股)公司	註1	資訊軟體服務	96.64%	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	98.6%	96.36%
放電人文數位科技(股)公司	註1	雜誌、期刊出版	100%	-
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	93.55%	92.92%
Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	註4	資訊軟體服務 及銷售	93.55%	92.92%
G.A. Co., Limited	註4	資訊軟體服務 及遊戲銷售代理	93.55%	92.92%
Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	註4	一般投資事業	93.55%	92.92%
北京遊戲橘子數位科技有限公司	註5	軟體開發及銷售	93.55%	92.92%

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

1. 本期合併財務報表增加之子公司如下：

公司名稱	與本公司關係	主要營業項目	本公司及子公司 持股或出資比例		說明
			96年12月31日	95年12月31日	
放電人文數位科技(股)公司	註1	雜誌、 期刊出版	100%	-	註2

註1：本公司持有其表決權股份超過50%。

註2：係於民國96年度新成立之公司。

2. 本期合併財務報表減少之子公司如下：

公司名稱	與本公司關係	主要營業項目	本公司及子公司 持股或出資比例		說明
			96年12月31日	95年12月31日	
吉恩立數位科技(股)公司	註1	遊戲軟 體開發 及銷售	15%	51%	註2

註1：本公司持有其表決權股份超過50%。

註2：持股比例已於民國96年1月由51%降為15%。

(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) 子公司持有母公司發行證券之內容：無此情形。

(十一) 子公司發行轉換公司債及新股之有關資料：子公司並無發行轉換公司債  
或新股對母公司股東權益有重大影響之情形。

(十二) 合併借(貸)項攤銷之方法及期限：不適用。

(十三) 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

各家公司之會計記錄係以當地貨幣為記帳單位；外幣交易事項係按交易當日即期匯率折算成當地貨幣入帳，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。

(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。

(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. 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。
3. 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 年及租賃改良依租約年限攤提外，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. 本公司海外子公司及孫公司之所得稅係依當地規定辦理。
5. 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。
6. 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。
6. 代銷線上遊戲時數卡所收取之佣金，係於服務履行期間，依雙方議定拆帳比例認列為勞務收入。

#### (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) 商譽停止攤銷

本公司自民國 95 年 1 月 1 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 95 年度淨利增加 \$7,091，每股盈餘增加 0.0508 元。

#### (二) 金融商品

本公司自民國 95 年 1 月 1 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。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>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
庫存現金	\$ 518	\$ 1,210
銀行存款	577,546	945,160
定期存款	543,796	64,774
約當現金	7,816	20,036
	<u>\$ 1,129,676</u>	<u>\$ 1,031,180</u>

#### (二) 應收票據淨額

	<u>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
應收票據	\$ 89,020	\$ 112,710
減：備抵呆帳	( 16)	( 16)
	<u>\$ 89,004</u>	<u>\$ 112,694</u>

(三) 應收帳款淨額

	96年12月31日	95年12月31日
應收帳款	\$ 953,313	\$ 951,944
減：備抵呆帳	( 72,716)	( 74,460)
備抵銷貨退回	( 13,059)	( 6,259)
	<u>\$ 867,538</u>	<u>\$ 871,225</u>

(四) 存貨

	96年12月31日	95年12月31日
商品存貨	\$ 43,989	\$ 47,809
減：備抵存貨跌價及呆滯損失	( 28,880)	( 24,819)
	<u>\$ 15,109</u>	<u>\$ 22,990</u>

(五) 以成本衡量之金融資產-非流動

項 目	96年12月31日	95年12月31日
非上市櫃公司股票		
耐斯資融(股)公司	\$ 91,453	\$ 91,453
吉恩立數位科技(股)公司	22,841	-
小計	<u>\$ 114,294</u>	<u>\$ 91,453</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. 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。

(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>96年12月31日</u>			<u>96 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>
玩酷科技(股)公司	\$ 63,151	36.72%	\$ 32,589	(\$ 12,197)
台灣電競(股)公司	<u>5,000</u>	25%	<u>4,439</u>	<u>( 561)</u>
	<u>\$ 68,151</u>		<u>\$ 37,028</u>	<u>(\$ 12,758)</u>

<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>

2. 民國 96 年及 95 年度採權益法評價之被投資公司玩酷科技(股)公司係依其他會計師查核簽證之財務報表計算而得。
3. 台灣電競(股)公司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。
4. 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

	96年12月31日	95年12月31日
<u>原始成本</u>		
土地	\$ 147,751	\$ 147,751
房屋及建築	156,375	155,946
機器設備	634,217	829,717
辦公設備	76,246	93,683
租賃資產	5,122	1,535
租賃改良	30,235	40,319
其他設備	1,496	11,067
	<u>1,051,442</u>	<u>1,280,018</u>
<u>累計折舊</u>		
房屋及建築	( 16,486)	( 12,513)
機器設備	( 409,501)	( 521,520)
辦公設備	( 38,551)	( 41,336)
租賃資產	( 2,705)	( 991)
租賃改良	( 6,775)	( 25,958)
其他設備	( 841)	( 5,101)
	<u>( 474,859)</u>	<u>( 607,419)</u>
加：未完工程及預付設備款	-	1,205
減：累計減損	( 6,049)	( 18,713)
帳面價值	<u>\$ 570,534</u>	<u>\$ 655,091</u>

(八) 其他無形資產

	96年12月31日	95年12月31日
遊戲開發軟體技術授權金	\$ 38,738	\$ 41,460
減：累計減損	( 38,298)	( 40,685)
	<u>\$ 440</u>	<u>\$ 775</u>

(九) 遞延費用

	96年12月31日	95年12月31日
代理權	\$ 431,441	\$ 421,327
未攤銷費用	105,919	104,693
	<u>537,360</u>	<u>526,020</u>
減：累計減損	( 326,010)	( 325,856)
	<u>\$ 211,350</u>	<u>\$ 200,164</u>

(十)短期借款

	<u>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
營運週轉金	\$ 10,000	\$ 30,000
利率	2.85% ~4.85%	2.5% ~2.9%
融資額度	\$ 75,000	\$ 395,000

(十一)長期借款

<u>借款銀行</u>	<u>借款額度</u>	<u>借款期間</u>	<u>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
兆豐商銀	150,000	93/08/30~96/07/20 到期一次償還	\$ -	\$ 50,000
兆豐商銀	150,000	93/12/31~96/07/20 到期一次償還	-	20,000
彰化銀行	150,000	94/02/14~97/02/14 第一年還息，第二年 起每六個月償還(註)	25,000	75,000
			25,000	145,000
減：一年內到期之長期借款			( 25,000)	( 120,000)
			\$ -	\$ 25,000

註：已提前償還部分本金。

(十二)長期應付租賃負債

	<u>借款期間</u>	<u>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
Orix Asia Ltd	94/3/24~96/4/24 一個月一期，計12期	\$ -	\$ 128
		-	128
減：一年內到期部份		-	( 128)
		\$ -	\$ -

(十三) 應付所得稅

	96 年 度	95 年 度
1. 所得稅費用(利益)	\$ 89,591	(\$ 90,219)
未分配盈餘加徵10%所得稅	<u>80</u>	<u>716</u>
	89,671	( 89,503)
加(減)：遞延所得稅資產變動數	( 41,230)	131,614
預付所得稅	( 35,389)	( 452)
以前年度所得稅低估數	( 16,473)	( 76)
以前年度應付所得稅	7,377	4,050
應收退稅款(表列其他應收款)	5,840	8
匯率影響數	<u>( 66)</u>	<u>2</u>
應付所得稅	<u>\$ 9,730</u>	<u>\$ 45,643</u>
2. 遞延所得稅資產		
	96年12月31日	95年12月31日
遞延所得稅資產-流動	\$ 43,487	\$ 61,588
遞延所得稅資產(負債)-非流動	<u>271,660</u>	<u>285,368</u>
	315,147	346,956
減：備抵遞延所得稅資產-流動	( 7,409)	( 4,495)
備抵遞延所得稅資產-非流動	<u>( 99,234)</u>	<u>( 81,638)</u>
	<u>\$ 208,504</u>	<u>\$ 260,823</u>

3. 產生遞延所得稅資產及負債之暫時性差異及其所得稅影響數：

	96年12月31日		95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	\$ 13,191	\$ 3,298	\$ 10,139	\$ 2,535
存貨呆滯損失	30,386	7,596	26,709	6,677
備抵銷貨退回	13,060	3,265	6,711	1,677
職工福利	100	25	1,100	275
未實現銷貨毛利	-	-	349	87
虧損扣抵	3,238	809	25,632	6,408
其他	451	113	-	-
投資抵減		<u>28,381</u>		<u>43,929</u>
		43,487		61,588
減：備抵評價		( 7,409)		( 4,495)
		<u>\$ 36,078</u>		<u>\$ 57,093</u>
<b>非流動項目</b>				
職工福利	\$ -	\$ -	\$ 167	\$ 42
以成本衡量之金融資產				
-非流動投資損失	9,851	2,463	9,851	2,463
遞延費用及無形資產				
減損損失	13,313	3,328	133,884	33,471
國外長期投資損失	87,001	21,750	-	-
國外長期投資損失準備(	63,539)	( 15,885)	( 237,303)	( 59,326)
子公司減資彌補虧損	672,643	168,161	785,541	196,385
虧損扣抵	266,456	66,614	300,921	74,662
折舊費用超限數	( 11,619)	( 2,033)	-	-
退休金未撥存專戶	422	106	-	-
其他	67	17	528	132
投資抵減		<u>27,139</u>		<u>37,539</u>
		271,660		285,368
減：備抵評價		( 99,234)		( 81,638)
		<u>\$172,426</u>		<u>\$203,730</u>

4. 兩稅合一相關資訊：

	96年12月31日	95年12月31日
(1)可扣抵稅額帳戶餘額	<u>\$ 66,687</u>	<u>\$ 39,024</u>
(2)A. 96年度預計盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>17.94%</u>
B. 95年度實際盈餘分配之稅額扣抵比率		<u>21.45%</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>96年12月31日</u>	<u>95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	\$ 383,785	\$ 434,711
b. 已加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	( 12,164)	( 193,388)
合 計	<u>\$ 371,621</u>	<u>\$ 241,323</u>

6. 所得稅核定情形：

- (1) 截至民國 96 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罰鍰計\$3,327，本公司已於民國 95 年度估列入帳且於民國 96 年 4 月正式提出訴願申請。民國 96 年 8 月財政部訴願決定書以本公司列報之投資損失未取具合法憑證為由，予以維持原復查結果之核定數。本公司業已於民國 96 年 10 月正式提出行政訴訟申請。
- (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 90 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 91 年 1 月 1 日至 95 年 12 月 31 日止，截至 95 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為 \$ 46,544。
8. 截至民國 96 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：

抵減項目	可抵減總額	尚未抵減餘額	最後抵減年度
研究發展支出	\$ 70,083	\$ 44,788	97~100年度
機器設備	5,362	5,362	97~100年度
人才培訓	5,370	5,370	98~100年度
虧損扣抵	67,423	67,423	97~101年度
	<u>\$ 148,238</u>	<u>\$ 122,943</u>	

(十四) 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(現為台灣銀行)。
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 96 年及 95 年度依上述退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$ 1,794 及 \$ 1,323。
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 96 年及 95 年度依上述退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$ 2,522 及 \$ 1,290。
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、飛魚數位遊戲(股)公司及放電人文數位科技(股)公司(民國 96 年 2 月 8 日成立)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、飛魚數位遊戲(股)公司及放電人文數位科技(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 96 年度，本公司及本公司之子公司台灣易吉網(股)公司、飛魚數

位遊戲(股)公司及放電人文數位科技(股)公司依上開退休金辦法認列之退休金成本為\$22,414。民國95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為\$24,488。

5. Gamania Holdings 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。

6. 退休金之精算假設彙總如下：

	<u>96 年 度</u>	<u>95 年 度</u>
折現率	3.50%	3.50%~3.75%
基金資產報酬率	2.75%~3.50%	2.50%~3.50%
薪資調整率	2.50%~3.50%	3.00%~3.50%

7. 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：

	<u>96年12月31日</u>	<u>95年12月31日</u>
既得給付義務	\$ -	\$ -
非既得給付義務	( 15,865)	( 14,532)
累積給付義務	( 15,865)	( 14,532)
未來薪資增加之影響數	( 12,916)	( 12,541)
預計給付義務	( 28,781)	( 27,073)
退休基金資產公平市價	<u>28,720</u>	<u>24,875</u>
提撥狀況	( 61)	( 2,198)
未認列過渡性淨給付義務	1,703	3,198
未認列退休金損(益)	101	( 2,867)
補列最低退休金負債	( 451)	( 468)
預付退休金(應計退休金負債)	<u>\$ 1,292</u>	<u>(\$ 2,335)</u>
帳列應計退休金負債	(\$ 1,590)	(\$ 2,335)
帳列預付退休金	<u>2,882</u>	<u>-</u>
	<u>\$ 1,292</u>	<u>(\$ 2,335)</u>
應計退休金負債-新制 (次期撥存入勞保局數)	<u>\$ 3,249</u>	<u>\$ 2,877</u>
既得給付	<u>\$ -</u>	<u>\$ -</u>

(2)退休金成本明細如下：

	96 年 度	95 年 度
服務成本	\$ 505	\$ 367
利息成本	903	1,017
基金資產之預期報酬	( 652)	( 532)
未認列過渡性淨給付義務	121	116
退休金損益攤銷數	( 42)	( 12)
十八號公報第32-1段限制之影響數	217	-
淨退休金成本	<u>\$ 1,052</u>	<u>\$ 956</u>

(十五) 普通股股本

1. 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，截至民國 96 年 6 月 30 日止，經前開程序本公司註銷減資後之普通股股本為 \$1,468,787。
2. 本公司於民國 96 年 6 月 13 日股東常會決議，同意以員工紅利 \$21,719 仟元及股東股票股利 \$38,189 仟元轉增資發行新股 5,991 仟股，該增資案業已辦理資本額變更登記完成。
3. 截至民國 96 年 12 月 31 日止，發行流通在外股數普通股為 153,067,791 股（其中包含 96 年第 3 季員工認股權轉換發行新股 198,315 股，已辦理資本額變更登記完成），每股面額新台幣 10 元。綜上所述，經前開增減資程序，截至民國 96 年 12 月 31 日止本公司之普通股股本為 \$1,530,678。

(十六) 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。

(十七) 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。

(十八) 保留盈餘

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 96 年 12 月 31 日止為累積盈餘。截至民國 97 年 3 月 6 日止，相關盈餘分配案尚未經董事會通過。
4. 本公司民國 95 年度盈餘分配議案，業於民國 96 年 6 月 13 日經股東常會決議通過，提列法定盈餘公積 \$24,132，並決議分配員工紅利 \$21,719、股東現金紅利 \$152,754 (與實際發放數 \$152,140 差異 \$614，係因畸零股計算尾差所致)、股東股票股利 \$38,189 及董監事酬勞 \$4,340。有關考慮配發員工紅利及董監事酬勞後，對民國 95 年度每股盈餘之影響如下 (單位：新台幣元)：

	95年度每股盈餘	
	基本	稀釋
當年度原列每股盈餘	\$ 3.11	\$ 3.11
員工紅利及董監事酬勞影響數	( 0.19)	( 0.19)
設算每股盈餘	<u>\$ 2.92</u>	<u>\$ 2.92</u>

5. 有關董事會擬議及股東會決議盈虧撥補分派情形，請至台灣證券交易所「公開資訊觀測站」查詢。

## (十九)每股盈餘

	96 年 度				
	本 期 淨 利		加權平均流通 在外股數(仟股)	每股盈餘(元)	
	稅 前	稅 後		稅 前	稅 後
基本每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	\$473,456	\$383,785	148,109	<u>\$3.20</u>	<u>\$2.59</u>
具稀釋作用之潛在 普通股之影響：					
員工認股權憑證	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>2,604</u>		
稀釋每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	<u>\$473,456</u>	<u>\$383,785</u>	<u>150,713</u>	<u>\$3.14</u>	<u>\$2.55</u>
	95 年 度				
	本 期 淨 利		加權平均流通 在外股數(仟股)	每股盈餘(元)	
	稅 前	稅 後		稅 前	稅 後
基本每股盈餘					
追溯調整前屬於普 通股股東之本期淨利	\$345,208	\$434,711	139,559	<u>\$2.47</u>	<u>\$3.11</u>
具稀釋作用之潛在 普通股之影響：					
員工認股權憑證(註)	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>		
追溯調整前稀釋每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	<u>\$345,208</u>	<u>\$434,711</u>	<u>139,559</u>	<u>\$2.47</u>	<u>\$3.11</u>
基本每股盈餘					
追溯調整後屬於普 通股股東之本期淨利	\$345,208	\$434,711	145,549	<u>\$2.37</u>	<u>\$2.99</u>
具稀釋作用之潛在 普通股之影響：					
員工認股權憑證(註)	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>		
追溯調整後稀釋每股盈餘					
屬於普通股股東 之本期淨利	<u>\$345,208</u>	<u>\$434,711</u>	<u>145,549</u>	<u>\$2.37</u>	<u>\$2.99</u>

註：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。

(二十) 庫藏股票

	96 年 度			
1. 收回原因	期初股數(註)	本期增加	本期減少	期末股數(註)
供轉讓股份予員工	<u>10,000</u>	<u>6,887</u>	<u>(10,000)</u>	<u>6,887</u>
	95 年 度			
收回原因	期初股數(註)	本期增加	本期減少	期末股數(註)
供轉讓股份予員工	<u>5,000</u>	<u>10,000</u>	<u>(5,000)</u>	<u>10,000</u>

(註)單位：仟股。

2. 民國96年及95年度最高及截至民國96年及95年12月31日止買回之庫藏股金額如下：

96 年 度		95 年 度	
最高金額	期末金額	最高金額	期末金額
<u>\$ 200,788</u>	<u>\$ 200,788</u>	<u>\$ 302,140</u>	<u>\$ 155,765</u>

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。本公司業於民國96年8月31日就買回之庫藏股10,000仟股轉讓予員工。另，民國96年11月16日起陸續買回庫藏股6,887仟股。
4. 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。
5. 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。
6. 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。

(二十一) 發行員工認股權憑證計畫

1. 本公司於民國92年12月25日及民國96年11月14日經董事會決議發行員工認股權憑證總數分別為10,000,000單位及12,000,000單位，因認股權憑證行使而須發行之普通股新股總數分別為10,000仟股及12,000仟股。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96及95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	96 年 度		95 年 度	
	數量	加權平均行使價格(元)(註1)	數量	加權平均行使價格(元)(註1)
期初流通在外	5,210仟股	\$ 32.8	10,000仟股	\$ 32.8
本期給與(註2)	12,064仟股	-	-	-
無償配股增發或調整認股股數	-	-	-	-
本期行使	( 198仟股)	-	-	-
本期失效	( 358仟股)	-	(4,790仟股)	-
期末流通在外	<u>16,718仟股</u>	29.21	<u>5,210仟股</u>	32.8
期末可行使之認股選擇權	<u>4,718仟股</u>		<u>2,605仟股</u>	
期末已核准尚未給與之認股選擇權	<u>-</u>		<u>-</u>	

(註1)：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。

(註2)：民國96年12月7日經行政院金融監督管理委員會金管證一字第0960068951號函核准發行12,000仟股並於民國96年12月17日一次發行。

3. 截至民國96年及95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 96 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)
\$ 31.40	4,718仟股	2年1個月	\$ 31.40	4,718仟股	\$ 31.40
\$ 28.35	12,000仟股	5年11個月	\$ 28.35	-	\$ -
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)
\$ 32.80	5,210仟股	3年1個月	\$ 32.80	2,605仟股	\$ 32.80

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：

	員工認股權憑證發行年度	
	96年度發行	93年度發行
股利率	0%	0%
預期價格波動性	43.58%	62.02% (註1)
無風險利率	2.65%	1.95%
預期存續期間	4.3年	6年
每股行使價格	28.35元	31.4元 (註2)
攤銷年限	2~3年	2~3年

(註1)：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。

(註2)：員工認股權行使價格因受95年度盈餘分配案發放股票股利影響，故其每股行使價格調整為\$31.4元。

(3) 評價結果：

	96年度		95年度
	96年度發行	93年度發行	93年度發行
認股選擇權每股加 權平均公平價值	10.95元	17.4656元	17.4656元
採公平價值法應認 列之酬勞成本	\$ 2,232	\$ 6,982	\$ 30,332

(4) 擬制性資料：

		(業經追溯調整)	
		96年度	95年度
本期淨利	報表認列之淨利	\$ 383,785	\$ 434,711
	擬制淨利	374,571	404,379
基本每股盈餘	報表認列之每股盈餘	2.59元	2.99元
	擬制每股盈餘	2.53元	2.78元
完全稀釋每股盈餘	報表認列之每股盈餘	2.55元	2.99元
	擬制每股盈餘	2.49元	2.78元

(二十二) 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	96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	\$ 60,596	\$ 481,977	\$ 542,573
勞健保費用	141	41,359	41,500
退休金費用	91	27,691	27,782
其他用人費用	-	36,812	36,812
	<u>\$ 60,828</u>	<u>\$ 587,839</u>	<u>\$ 648,667</u>
折舊費用	\$ 77,130	\$ 62,027	\$ 139,157
攤銷費用	77,868	21,418	99,286
	<u>\$ 154,998</u>	<u>\$ 83,445</u>	<u>\$ 238,443</u>
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>

(二十三) 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 96 年 12 月 31 日止之餘額為 \$63,539。惟為符合中華民國一般公認會計原則之規定，已於民國 96 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>期初金額</u>	<u>本期提列</u>	<u>本期迴轉</u>	<u>期末餘額</u>
\$ 237,303	\$ 15,949	(\$ 189,713)	\$ 63,539

## 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  
NCsoft Corporation (NCsoft) 對吉恩立採權益法評價之投資公司(註)  
(註)對吉恩立之持股比例已於民國96年1月由51%降為15%，故民國96年度不再視為關係人。

### (二)關係人之重大交易事項

#### 1. 其他應收款

	96年12月31日		95年12月31日	
	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
NCsoft	\$ -	-	\$ 226	6

係替關係企業代墊費用等款項。

#### 2. 應付帳款

	96年12月31日		95年12月31日	
	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
NCsoft	\$ -	-	\$ 38,316	28

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年度支付予 Ncsoft 權利金合計為 \$ 640,260，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

資產項目	96年12月31日	95年12月31日	擔保用途
土地	\$ 111,236	\$ 141,717	長期借款/融資額度
房屋及建築	92,246	104,156	長期借款/融資額度
機器設備	-	20,506	長期借款/短期借款
	\$ 203,482	\$ 266,379	

## 七、重大承諾事項及或有事項

1. 截至民國96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\$92,973。

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(十三)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。
4. 本公司之子公司 Gamania Korea Co., Ltd. 於民國 95 年 5 月遭合作廠商 Mediaweb 控告 Gamania Korea Co., Ltd. 因終止 EverQuest2 東方版服務，要求賠償其相關投入資源。本案已進入訴訟階段且法院將於民國 97 年度做出最終判決。若 Gamania Korea Co., Ltd. 敗訴時，將需賠償韓圀 349,000 仟元(折合台幣約 12,180 仟元)。
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 97 年 1 月 1 日至 97 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

無此情形。

#### 十、其他

##### (一)財務報表表達

民國 95 年度財務報表之部分科目業予重分類，俾與民國 96 年度財務報表比較。

(二) 金融商品之公平市價

	96年12月31日			95年12月31日		
	公平價值		評價方法	公平價值		評價方法
	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	\$ 2,102,465	(詳1.之說明)	\$ 2,102,465	\$ 2,021,509	(詳1.之說明)	
以成本衡量之金融商品	114,294	-	-	91,453	-	
存出保證金	32,164	-	31,310	31,169	31,033	
負債						
公平價值與帳面價值 相等之金融負債	\$ 705,040	(詳1.之說明)	\$ 705,040	\$ 684,894	(詳1.之說明)	
長期借款	-	-	-	25,000	24,099	
存入保證金	1,281	-	1,281	950	950	

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)、其他流動資產-其他、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、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：以成本衡量之金融資產-非流動。

(1)市場風險

本公司及子公司從事之權益類金融商品均無公開之市場價格，故預期不致發生重大之市場風險。

(2)信用風險

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

(3)流動性風險

本公司及子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

本公司及子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：應收票據、應收帳款及其他應收款(含關係人)。

(1)市場風險

本公司及子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

本公司及子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

本公司及子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

本公司及子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：短期借款及長期借款(含一年或一營業週期內到期)。

(1)市場風險

本公司及子公司借入之款項，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

本公司及子公司之借入款項因自有之營運資金足以支應資金需求，故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

本公司及子公司借入之款項，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96年及95年度將金額約\$2,220及\$29,111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)

## (六)母公司與子公司及子公司間已銷除之交易事項

96

年 度

交 易 事 項	交 易 公 司 及 借 ( 貸 ) 金 額			
	Gamania 遊戲橘子數 位科技(股)公 司	放電人文 數位科技 (股)公司	台灣易吉網 (股)公司	Gamania Digital Entertainment Labuan Korea Co., Ltd. Holdings Ltd. 飛魚數位 遊戲(股) 公 司
1. 沖銷長期投資與股東權益	(\$ 517,470)	\$ 20,193	\$ 113,607	\$ 26,407 (\$ 40)
2. 沖銷相互間債權債務科目	( 42,991)	( 1,491)	55,401	4,745 ( 301)
3. 沖銷損益科目				
(1) 進(銷)貨交易	46,331	1,680	( 19,155)	( 28,856)
(2) 權利金收入及發行成本	( 1,873)	1,873		
(3) 其他營業收入及勞務費	( 1,920)		1,920	
(4) 廣告費及廣告收入	9,000	( 74)	( 8,926)	
(5) 租金收入及租金支出	( 5,075)	362	4,713	
(6) 其他收入及其他費用	( 882)	73	639	
(7) 聯屬公司間已(未)實現銷貨毛利	( 1,143)	( 32)	1,175	

95 年 度  
交 易 公 司 及 借 ( 貸 ) 金 額

交 易 事 項	Gamania		Gamania		Gamania		Digital	
	公 司	公 司	公 司	公 司	公 司	公 司	公 司	公 司
1. 沖銷長期投資與股東權益	(\$ 508,906)	\$171,128	\$ 78,608	\$ 106,370	\$109,099	\$ 36,954	\$ 61	\$ 6,686
2. 沖銷相互間債權債務科目	( 177,514)	( 17,399)	139,489	54,831	6	729	( 142)	-
3. 沖銷損益科目								
(1) 進(銷)貸交易	101,778	9,485	( 104,252)	( 7,011)				
(2) 權利金收入及發行成本	( 2,580)	2,580						
(3) 其他營業收入及勞務費	( 1,687)			1,687				
(4) 發行成本及權利金收入	1,446		( 1,446)					
(5) 廣告費及廣告收入	7,657			( 7,657)				
(6) 租金收入及租金支出	( 20,417)	2,937	5,248	9,977		2,255		
(7) 其他收入及其他費用	( 1,124)		575	549				
(8) 聯屬公司間已(未)實現銷貨毛利	1,718	1,542	( 3,767)	507				

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：無此情形。
3. 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)
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	30,878	\$221,907	100%	\$221,907	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	329	26,407	100%	26,407	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	5,423	21,012	98.60%	21,012	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	7,750	81,567	69.44%	81,567	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	13,945	146,424	100%	146,424	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	(40)	100%	(40)	註三
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	放電人文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	4,000	20,193	100%	20,193	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	6,315	32,589	36.72%	32,589	無
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	台灣電競股份有限公司	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	500	4,439	25%	4,439	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
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	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	2,100	22,841	15.00%	22,841	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. 有價證券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：此投資資於編製合併報表時，業已沖銷。

買、賣之公司	有價證券名稱	帳列科目	交易對象	關係	期初		買入		賣出		期末	
					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	金鼎益基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	17,616	220,000	17,616	220,459	459	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	元大萬泰基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	14,226	200,000	14,226	200,528	528	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	匯豐成龍基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	12,887	200,000	12,887	200,385	385	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	寶來得寶基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	9,006	100,000	9,006	100,311	311	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	富邦金如意基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	8,159	100,000	8,159	100,359	359	-	
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	-	6,701	100,000	6,701	100,347	347	-	
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	-	14,100	200,000	14,100	200,346	346	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	建弘全家福基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	631	104,000	631	104,180	180	-	
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	-	14,830	199,000	14,830	199,547	547	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	復華有利基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	8,025	100,000	8,025	100,133	133	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	JF第一債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	13,024	184,000	13,024	184,300	300	-	
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	-	6,540	100,000	6,540	100,170	170	-	
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	-	9,624	141,000	9,624	141,248	248	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	兆豐國際寶鑽基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	12,974	150,000	12,974	150,407	407	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	大眾債券基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	10,304	135,000	10,304	135,489	489	-	
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	-	7,087	110,000	7,087	110,106	106	-	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	寶來得利基金	交易目的之金融資產	原始投資	無	-	6,567	100,000	6,567	100,245	245	-	

(註一)係原始投資金額。

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：

單位：仟股

5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 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。
9. 從事衍生性商品交易：無此情形。

(以下空白)

(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.、G.A. Co., Limited及台灣電競股份有限公司係依據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.、台灣易吉網股份有限公司、Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.、Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.、玩酷科技股份有限公司及放電人文數位科技股份有限公司係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		期末		持有金額		被投資公司本期(損)益	本公司本期(損)益	本期認列投資(損)益	備註
				本期末	上期末	金額	股數	比率	帳面金額				
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	\$ 1,045,789	\$ 987,151	30,878	100%	\$ 221,907		(\$ 8,587)	(\$ 8,587)	8,587	子公司(註三)
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	158,457	137,352	329	100%	26,407		( 31,383)	( 31,383)	31,383	"
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	160,000	110,000	5,423	98.60%	21,012		( 35,584)	( 34,626)	34,626	"
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	208,248	208,200	7,750	69.44%	81,567		6,226	6,979	5,496	"
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	13,945	100%	146,424		6,979	6,979	6,979	"
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%	( 40)		( 103)	( 103)	103	"
遊戲橘子數位科技股份有限公司	放電人文數位科技股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	雜誌、期刊出版	40,000	-	4,000	100%	20,193		( 19,807)	( 19,807)	19,807	"
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4樓之4	資訊軟體及電子資訊供應服務	63,151	40,000	6,315	36.72%	32,589		( 34,889)	( 12,197)	12,197	採權益法評價之被投資公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣電競股份有限公司	台北市大安區忠孝東路4段176號9樓	資訊軟體及電子資訊供應服務等	5,000	-	500	25.00%	4,439		( 2,243)	( 561)	561	"

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	投資未	資金額		期未	期股	未數	持率	有金		被本	投資公	本	期認	列	備註
						始	上					帳	面						
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	3,036	27.20%	\$ 32,040	\$ 6,226	\$ 1,693									採權益法評價之被投資公司(註三)
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	USD30,878仟元	USD29,108仟元	30,878	100%	USD6,883仟元	(USD249仟元)	(USD249仟元)									孫公司(註三)
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	USD14,298仟元	19	100%	USD2,486仟元	(USD554仟元)	(USD554仟元)									曾孫公司(註三)
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	USD18,654仟元	USD16,884仟元	18,654	93.55%	USD4,720仟元	USD330仟元	USD308仟元									間接持有之子公司(註三)
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	USD16,880仟元	USD15,110仟元	16,880	100%	USD 740仟元	(USD855仟元)	(USD855仟元)									"
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	USD13,500仟元	USD11,980仟元	不適用	100%	USD 614仟元	(USD647仟元)	(USD647仟元)									"
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	香港九龍紅磡鶴園街13號康力投資大廈5F504-507室	資訊軟體服務及銷售	USD3,009仟元	USD3,009仟元	35,500	100%	USD3,977仟元	USD1,189仟元	USD1,189仟元									"
Gamania China Holdings Ltd.	G.A. Co., Limited	香港九龍紅磡鶴園街13號康力投資大廈5F504-507室	資訊軟體服務及遊戲銷售代理	(註一)	(註一)	不適用	100%	(註二)	-	-									"

註一：投資額為港幣2元。

註二：業已於95年12月辦理清算中。

註三：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	
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	30,878	USD\$6,883仟元	100%	USD\$6,883仟元 註四
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	USD 2,486仟元	100%	USD 2,486仟元 註四
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	18,654	USD 4,720仟元	93.55%	USD 4,720仟元 註四
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%	- 註四
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	USD 3,977仟元	100%	USD 3,977仟元 註四
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	16,800	USD 740仟元	100%	USD 740仟元 註四
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	USD 614仟元	100%	USD 614仟元 註四
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	3,036	32,040	27.20%	32,040 註四
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	9,154	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

註四：此投資於編製合併報表時，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；無此情形。
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	實收資本額	投資方式	本台積存	本台匯出	本期匯出或收回投資金額		本期末自台灣匯出累積投資額	本公司直接或間接投資之持股比例	本期認列投資損失	期末投資價值	截至已匯回之投資收益
						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	(人民幣110,567仟元) \$490,914	透過第三地區投資設立公司再投資大陸公司	(USD0,850仟元) \$319,436	(USD1,520仟元) \$49,294			(USD11,370仟元) \$368,729	93.55%	(USD604仟元) (\$ 19,588)	USD574仟元 \$ 18,615	\$ -

本期末累計自台灣匯出	經濟部核准投資金額	經濟部投資審議會依經濟部投資審議會規定
赴大陸地區投資金額 (USD11,370仟元) \$368,729	\$ 534,446(註一)	996,363

- (註一)核准函-經審二字第91011068號、經審二字第091015265號、經審二字第092009929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USD16,480,000，以32.43換算為新台幣534,446仟元。
2. 本公司民國96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

96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	台灣易吉網(股)公司	1	勞務收入	\$ 1,920	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	權利金收入	1,873	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	27,301	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	放電人文數位科技(股)公司	1	進貨	19,030	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	8,926	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	4,713	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	放電人文數位科技(股)公司	1	應收票據	1,194	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股份有限公司	1	其他應收款	7,343	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	其他應收款	4,970	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Holdings Ltd.	1	其他應收款	1,896	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	1,242	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	其他應付款	57,861	註四	2%
1	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Korea Co., Ltd.	1	其他應付款	1,323	註四	-%
1	放電人文數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	銷貨收入	19,030	註四	-%
1	放電人文數位科技(股)公司	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	應付票據	1,194	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	銷貨收入	27,301	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	廣告收入	8,926	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	4,713	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	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	應收帳款	57,861	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	3	應收帳款	3,308	註四	-%
3	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	營業成本	1,873	註四	-%
3	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	4,970	註四	-%
3	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	Gamania Korea Co., Ltd.	3	其他應收款	3,437	註四	-%
4	北京遊戲橘子數位科技股份有限公司	台灣易吉網(股)公司	3	應付帳款	3,308	註四	-%
5	Gamania Holdings Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	7,343	註四	-%
6	Gamania International Holdings Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	1,896	註四	-%
7	Gamania Korea Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應付款	1,242	註四	-%
7	Gamania Korea Co., Ltd.	遊戲橘子數位科技股份有限公司	2	其他應收款	1,323	註四	-%
7	Gamania Korea Co., Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3	應付帳款	3,437	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。

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	交易條件	
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	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	權利金收入	2,580	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	其他營業收入	1,687	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	進貨	98,126	註四	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	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	發行成本	1,446	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	7,657	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	9,977	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	租金收入	5,248	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	2,255	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	2,205	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	應收票據	1,106	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	7,574	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	其他應收款	6,943	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	5,441	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	3,916	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	1,080	註四	-%
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	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	92,785	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	52,644	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	56,679	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	其他應付款	2,249	註四	-%
0	遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	1	其他應付款	1,639	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	出售資產	3,380	註四	-%
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	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	銷貨收入	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	銷貨收入	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	銷貨收入	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	銷貨收入	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			
				科目	金額	交易條件	
						佔合併總營收或總 資產之比率(註三)	
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。

## 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

	96 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	\$ 404,524	\$ 3,096,233	\$ -	\$ 3,500,757
來自母公司及合併子公司之收入	-	64,883	( 64,883)	-
收入淨額合計	\$ 404,524	\$ 3,161,116	(\$ 64,883)	\$ 3,500,757
部門損益	\$ 164,413	\$ 1,214,486	(\$ 6,876)	\$ 1,372,023
採權益法認列之投資損失				( 12,758)
公司一般費用 (含營業外收支)				( 883,927)
利息費用				( 2,742)
繼續營業部門稅前淨損				\$ 472,596
可辨認資產	\$ 406,873	\$ 2,847,845	(\$ 88,079)	\$ 3,166,639
以成本衡量之金融資產-非流動				114,294
採權益法認列之長期股權投資				37,028
公司一般資產				2,880
資產合計				\$ 3,320,841

	95 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	\$ 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>

### (三) 外銷銷貨資訊

本公司民國 96 年及 95 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

96 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	\$ 1,416,065	36
客 戶 乙	476,317	12
客 戶 丙	374,665	10
	<u>\$ 2,267,047</u>	<u>58</u>

95年度：

客 戶 名 稱	鋪 貨 金 額(註)	估本公司及合併子公 司鋪貨金額(註) 淨額百分比(%)
客 戶 甲	\$ 1,186,500	35
客 戶 丙	521,428	15
客 戶 乙	408,249	12
	<u>\$ 2,116,177</u>	<u>62</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、財務狀況及經營成果之檢討分析與風險事項

### 一、財務狀況

項目	年度		差異		變動分析 (註 1)
	96 年度	95 年度	金額	比例 (%)	
流動資產	\$1,739,657	\$1,748,642	(8,985)	(0.51)	
基金及長期投資	577,339	538,738	38,601	7.17	
固定資產	499,201	515,450	(16,249)	(3.15)	
其他資產	346,567	342,132	4,435	1.30	
資產總額	<u>\$3,162,764</u>	<u>\$3,144,962</u>	17,802	0.57	
流動負債	\$ 667,918	\$ 805,433	(137,515)	(17.07)	
長期負債	-	25,000	(25,000)	(100.00)	(註 2)
其他負債	3,938	3,171	767	24.19	
負債總額	<u>671,856</u>	<u>833,604</u>	(161,748)	(19.40)	
股本	1,530,678	1,468,787	61,891	(4.21)	
資本公積	740,891	736,387	4,504	0.61	
累積盈餘	395,753	241,323	154,430	63.99	(註 3)
金融商品之未實現損益	92	65	27	41.54	
累積換算調整數	24,282	20,561	3,721	18.10	
庫藏股票	<u>(200,788)</u>	<u>(155,765)</u>	(45,023)	28.90	(註 4)
股東權益總額	<u>\$2,490,908</u>	<u>\$2,311,358</u>	179,550	7.77	

(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) 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 3) 累積盈餘增加，主要係本期營業獲利轉入所致。

(註 4) 庫藏股票增加，主要係本期陸續買回庫藏股所致。

## 二、經營結果

### (一) 經營結果比較分析表

單位：新臺幣仟元

項目 \ 年度	95 年度	96 年度	增(減)金額	變動比例%
營業收入總額	2,816,667	2,960,560		
減：銷貨退回	(71,224)	(38,836)		
銷貨折讓	(57,829)	(62,468)		
營業收入淨額	2,687,614	2,859,256	171,642	6.39%
營業成本	(1,449,646)	(1,484,061)	(34,415)	(2.37)%
營業毛利	1,237,968	1,375,195	137,227	11.08%
營業費用	(771,845)	(829,226)	(57,381)	(7.43)%
營業利益	466,123	545,969	79,846	17.13%
營業外收入及利益	44,269	45,770	1,501	3.39%
營業外費用及損失	(173,669)	(131,163)	42,506	24.48%
繼續營業部門稅前淨利	336,723	460,576	123,853	36.78%
所得稅(費用)利益	97,988	(76,791)	(174,779)	(178.37)%
繼續營業部門稅後淨利	434,711	383,785	(50,926)	11.71%

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）：

1、營業外費用及損失較上年度減少係因：

本期海外子公司虧損持續減少所致。

2、繼續營業部門稅前淨利較上年度增加係因：

本期營業收入增加，營業成本率降低及營業外費用及損失減少所致。

3、所得稅費用較上年度增加係因：

前期為子公司減資彌補虧損產生所得稅利益，本期無此情形。

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。

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，預計九十七年度之預期線上遊戲扣點約為 4,049,926 千點，週邊套裝商品包銷售量約為 2,160 千包。

### (二) 營業毛利變動分析表

因最近兩年度增減比例變動未達 20%，故不予分析。

### 三、現金流量檢討與分析

#### 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
\$750,636	\$668,945	\$616,094	\$803,487	-	-

#### 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 260.46%。流動情形良好。

項目	年度		
	96年12月31日	95年12月31日	增(減)比例(%)
現金流量比率(%)	100.15	77.10	29.90
現金流量允當比率(%)	104.30	80.40	29.73
現金再投資比率(%)	18.41	23.01	(19.99)

#### 增減比例變動說明：

- (1) 本年度現金流量比率較上年度升高，係因償還一年內到期長期負債，使流動負債減少，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，且最近五年度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
\$803,487	\$813,966	\$1,012,752	\$604,701	-	-

#### (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：主要係發放現金股利及購入庫藏股之淨現金流出。

#### (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			
				94年度	95年度	96年度	97年度
購置線上遊戲系統機器設備	自有資金	96年12月	290,410	-	-	290,410	-
購置線上遊戲系統機器設備	自有資金	97年12月	112,266	-	-	-	112,266

##### (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
97	ON-LINE GAME 機房設備及伺服器投資	930,393 仟點	911,785 仟點	\$728,972	\$355,565
98	ON-LINE GAME 機房設備及伺服器投資	1,593,499 仟點	1,561,629 仟點	\$1,248,522	\$608,982

- 1、因新遊戲於年度中後才上市銷售，但機器設備採購量為97年度發生，故銷售量未能與購置金額呈正比例成長。
- 2、生產量採銷售量反推一年之扣點數。
- 3、生產量：以銷售預測/0.98 而得。
- 4、銷售值：銷售量扣點數\*幣值(0.7995)-預算。
- 5、毛利：線上遊戲毛利率(48.7762%)\*銷售值—96年線上遊戲毛利率。

## 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	尚未達可獲利之營運規模。	持續開發新的客群。	視其營運狀況而定。
Gamania Korea Co., Ltd.	NTD158,457 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	USD13,500 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.	HKD35,500 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	NTD160,000 仟元	厚實研發	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。
台灣易吉網股份有限公司 (註 3)	NTD288,873 仟元	拓展產品線	營運改善。	-	視其營運狀況而定。
玩酷科技股份有限公司	NTD63,151 仟元	厚實研發	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 2007.12.31 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		95 年度	96 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	2,609	6,223	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	8,834	2,580	
匯率 變動	兌換(損)益淨額	(113)	(567)	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		-	-	96 年度並無通貨膨脹情形。
營業收入淨額		2,687,614	2,859,256	
營業利益		466,123	545,969	
稅前淨利		336,723	460,576	

### (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

為有效支援自製產品上市後各地營運所需，並掌握跨國聯合開發之機會，本公司於 97 年度之計劃重點，將持續投入成本建立有效的研發管理機制。本公司於 97 年度研發預算總額約新台幣 2.2 億元，茲將主要用途敘述如下：

- 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。目前有三款 RPG 及四款休閒遊戲之開發計劃，供集團營運所需。
- 2、與各地子公司密切配合，依計畫持續製作「封魔獵人」、「仙魔道」、「Art Of War」及「星辰」等四套自製遊戲的不同語言版本，並持續提供內容更新維護，以充分符合不同地區市場的口味。
- 3、更新並升級自有的網路遊戲引擎以及核心技術。
- 4、建立內部遊戲專案開發管理系統，並加強版本管理能力。
- 5、為有效掌握中國以及日本線上遊戲市場之高成長性與蓬勃商機，計劃將持續擴大與提升此兩地區研發能量。

- (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情形請參閱前揭章節所述，係因遊戲產業特性與階段性營運策略所致；未來本公司之目標，將因應產業成長態勢進行適度多元化，分散未來進貨來源與銷貨對象，以期能維持均衡與穩健的營運成果。

- (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。

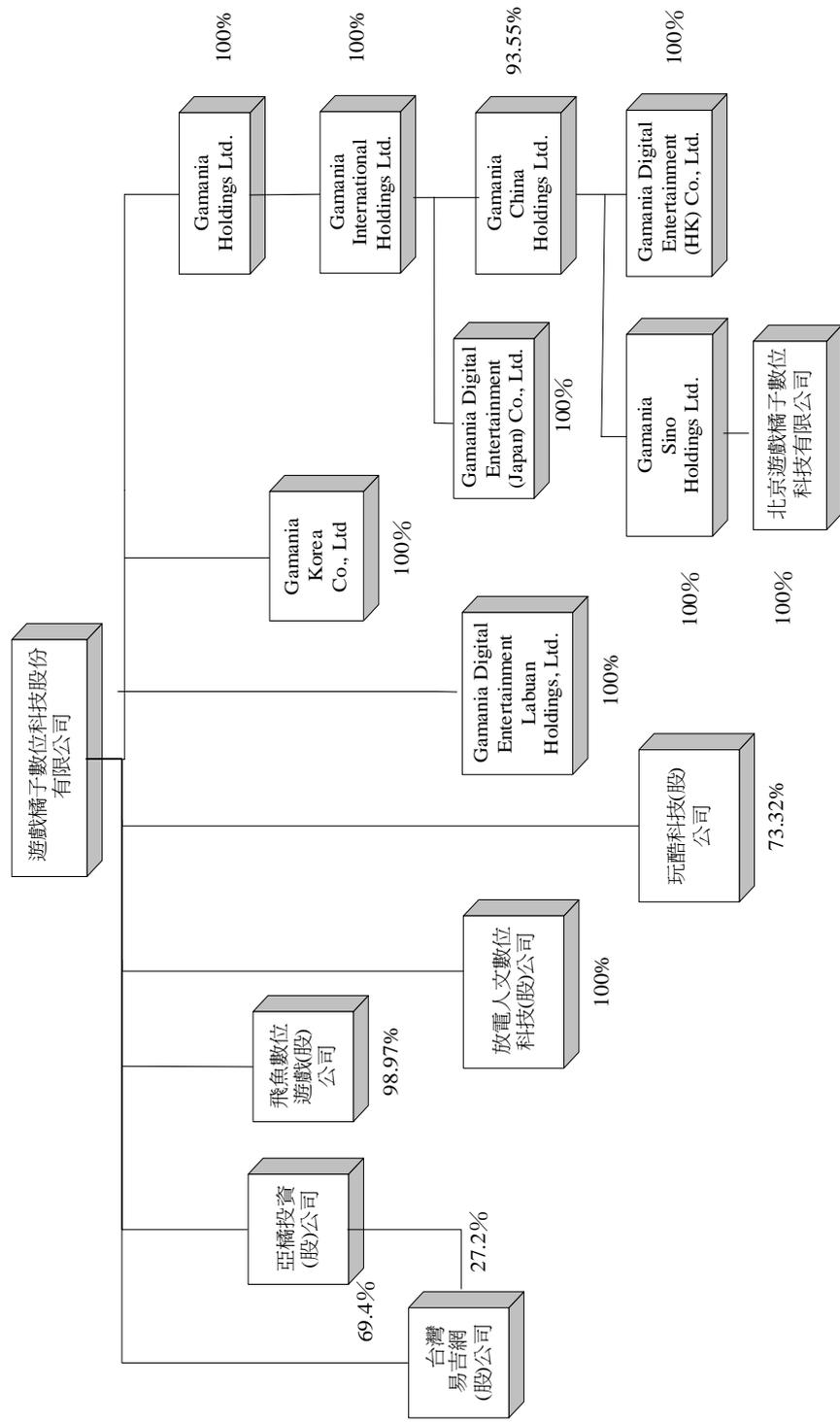
# 捌、特別記載事項

## 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

97年4月20日



## 2、各關係企業基本資料

97年4月20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	P.O. Box 30592SMB, Cayside, 2nd Floor, Harbour Drive, Grand Cayman, Cayman Islands, BWI.	美金 30,878 仟元	轉投資、控股
Gamania International Holdings Ltd.	2001.04.13	P.O. Box 30592SMB, Cayside, 2nd Floor, Harbour Drive, Grand Cayman, Cayman Islands, BWI.	美金 30,878 仟元	轉投資、控股
Gamania China Holdings Ltd.	2001.04.13	P.O. Box 30592SMB, Cayside, 2nd Floor, Harbour Drive, Grand Cayman, Cayman Islands, BWI.	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	資訊軟體服務及銷售
Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.	2000.06.28	香港九龍紅磡鶴園街13號康力投資大廈5樓504-507室	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 16,880 仟元	轉投資、控股
北京遊戲橘子數位科技有限公司	2002.07.02	北京市海淀區上地三街9號嘉華大廈A座811室	美金 13,500 仟元	資訊軟體服務及銷售
Gamania Korea Co., Ltd.	2001.11.16	3F NO. 75-6 Soodang B/D, Samseong-dong, Kangnam-gu, Seoul 135090, Korea	韓圓 2,611,435 仟元	資訊軟體服務及銷售
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	2004.05.24	Level 15(A2), Main Office Tower, Financial Park Labuan, Jalan Merdeka, 87000 Labuan FT, 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 75,000 仟元	遊戲軟體設計及研發
玩酷科技股份有限公司	2007.3.26 (註)	台北市承德路二段215號4樓之4	新台幣 172,000 仟元	遊戲軟體及電子資訊 供應服務
台灣易吉網股份有限公司	2004.07.19 (註)	台北縣中和市中正路736號18樓	新台幣 111,600 仟元	資訊軟體服務及銷售
亞橘投資股份有限公司	2004.06.07	台北縣中和市中正路736號18樓	新台幣 139,451 仟元	一般投資業
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)：係取得過半股份之日期。

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

97年4月20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(註一)	35,500	100%	
Gamania Sino Holdings Ltd.	董事長	GCH 代表人：劉柏園(註一)	16,880	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	7,423	98.97%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：陳威光	7,423	98.97%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：郭炳宏	7,423	98.97%	
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蘇信泓	7,423	98.97%	

企業名稱	職稱	姓名或代表人	持有股份		備註
			股數	持股比例	
亞橘投資股份有限公司	董事長	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：劉柏園	13,945	100.00%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：陳威光	13,945	100.00%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蘇信泓	13,945	100.00%	
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：林建佑	13,945	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	7,750	69.44%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：陳威光	7,750	69.44%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：何嘉興	7,750	69.44%	
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蘇信泓	7,750	69.44%	
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%	
玩酷科技股份有限公司 (註二)	董事長	緯創資通股份有限公司代表人： 林憲銘	0	0.00%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：劉柏園	75,545	73.32%	
	董事	張鳳珠	200	1.16%	
	監察人	緯創資通股份有限公司代表人： 林福謙	0	0.00%	
	監察人	郭炳宏	0	0.00%	

註一：GCH 係 Gamania China Holdings Ltd.。

註二：該公司之原法人董監緯創資通(股)公司已於 97 年 3 月 26 日出售其所持該公司全數股份予本公司。

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及玩酷科技股份有限公司，已於今年推出大型 MMORPG 「仙魔道」和「星辰」。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「天機」、「R2」、「熱舞」及「三小俠」等線上遊戲，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

96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	30,878	6,883	40	6,843	-	-	(261)	-
Gamania International Holdings Ltd.	USD	30,878	6,915	33	6,882	-	-	(249)	-
Gamania China Holdings Ltd.	USD	19,941	4,720	7	4,713	-	(4)	330	-
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	JPY	1,930,000	473,760	195,442	278,318	752,243	(55,600)	(65,200)	(3,378)
Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.	HKD	35,500	46,454	15,427	31,027	45,811	10,347	9,275	0.26
Gamania Sino Holdings Ltd.	USD	16,880	939	229	710	-	(210)	(855)	-
北京遊戲橘子數位科技有限公司.	USD	13,500	1,535	921	614	48	(633)	(647)	-
Gamania Korea Co., Ltd.	KRW	1,642,935	897,593	140,846	756,747	-	(891,673)	(881,295)	(2,682)
飛魚數位遊戲股份有限公司	NTD	55,000	25,786	6,394	19,392	-	(35,603)	(35,584)	(6.47)
放電人文數位科技股份有限公司	NTD	40,000	45,171	24,978	20,193	73,028	(4,841)	(19,807)	(4.95)
亞橘投資股份有限公司	NTD	139,451	146,445	36	146,409	7,127	6,958	6,958	0.50
台灣易吉網股份有限公司	NTD	111,600	168,496	50,701	117,795	175,062	9,184	6,226	0.56
玩酷科技股份有限公司	NTD	172,000	27,392	8,735	18,657	4,484	(35,992)	(34,889)	(2.03)
Gamania Digital Entertainment Labuan Holdings, Ltd.	USD	10	33	34	(1)	0.55	(0.13)	0.87	-

(註1)：每股面額如下：日本橘子為 JPY100,000 元，Labuan 為 USD 1 元，香港橘子為 HKD 1 元，北京橘子為 USD 1 元，韓國橘子為 KRW 5,000 元。

(二) 關係企業合併財務報表：詳見第 98-152 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。

遊戲橘子數位科技股份有限公司



董事長：劉柏園



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樓 (遠東世紀廣場)  
18F No.736 Chung-Cheng Rd., Chung-Ho City, Taipei 23511, Taiwan  
Tel: +886-2-8226-9166 Fax: +886-2-8226-1920 www.gamania.com

**天印** 天印  
SU YON (02) 2225-1430