

## 壹、發言人

發言人：蘇信泓  
職稱：財務總監  
聯絡電話：(02)8226-9166 分機 1020  
電子郵件信箱：spokesman@gamania.com

代理發言人：沈秉文  
職稱：集團營運長  
聯絡電話：(02)8226-9166 分機 1200  
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、股票過戶機構之名稱、地址、網址及電話

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姓名、事務所名稱、地址、網址及電話

會計師姓名：陳永清、支秉鈞會計師  
事務所名稱：資誠會計師事務所  
地址：台北市基隆路一段 333 號 27 樓  
網址：<http://www.pwc.com>  
電話：(02)2729-6666

伍、海外有價證券掛牌買賣之交易場所名稱及查詢海外有價證券資訊之方式：無。

陸、公司網址：<http://www.gamania.com>



# 目 錄

頁 次

壹、致股東報告書	1
貳、公司概況	4
一、公司簡介	4
二、公司組織	6
三、資本及股份	20
四、公司債辦理情形	25
五、特別股辦理情形	25
六、海外存託憑證辦理情形	25
七、員工認股權憑證辦理情形	26
八、併購或受讓他公司股份發行新股辦理情形	27
參、營運概況	28
一、業務內容	28
二、市場及產銷概況	33
三、從業員工	42
四、環保支出資訊	42
五、勞資關係	42
六、重要契約	43
七、訴訟或非訟事件	43
八、取得或處分資產	44
肆、資金運用計劃執行情形	45
一、計畫內容	45
二、執行情形	46
伍、財務概況	47
一、最近五年度簡明財務資料	47
二、最近五年度財務分析	49
三、最近年度財務報告之監察人審查報告	51
四、最近年度財務報表	52
五、最近年度經會計師查核簽證之母子公司合併財務報表	88
六、公司及其關係企業如有發生財務週轉困難情事，對公司財務狀況之影響	88
七、最近二年度財務預測達成情形	88
陸、財務狀況及經營結果之檢討分析與風險管理	89

一、財務狀況-----	89
二、經營結果分析-----	90
三、現金流量檢討與分析-----	92
四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響-----	93
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-----	95
六、風險管理及評估-----	96
七、其他重要事項-----	98
<b>柒、上市上櫃公司應就公司治理運作情形記載下列事項-----</b>	<b>99</b>
一、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-----	99
二、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-----	100
三、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-----	100
<b>捌、特別記載事項-----</b>	<b>101</b>
一、關係企業相關資料-----	101
二、內部控制制度執行狀況-----	115
三、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-----	116
四、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形-----	116
五、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-----	116
六、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-----	116
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-----	117
八、其他必要補充說明事項-----	117

## 壹、致股東報告書

各位親愛的股東女士、先生們

2003 年對遊戲橘子是充滿挑戰的一年，一方面鞏固台灣的市場佔有率，同時為著眼未來成長也繼續強化海外的佈局。

2003 年上半年受到新產品上市時程延遲、部份新遊戲正式收費時點延遲及天堂改版程式問題等因素影響，導致全年度營收減少，2003 年全年度營業收入新台幣 19 億元，較 2002 年同期減少 19.1%。再加上海外據點新遊戲上市時點延遲、轉投資企業瘦身的人事成本影響下，導致遊戲橘子上櫃後首度出現虧損。在出現虧損後，公司隨即檢討轉投資策略及各事業營運狀況，並且進行組織調整。其中將日本分公司裁掉近七成人力，精簡香港分公司約六成人力，並結束北美遊戲橘子、電碼數位等短期未具效益的研發公司。經過組織調整後，2003 年下半年的投資損失已較上半年明顯改善。2003 年全年度稅後淨損新台幣 2.46 億元、每股淨損 1.60 元，與更新後財務預測相較，大致相符。

展望未來，遊戲橘子將以過去努力建立的亞洲營運架構作為基礎平台，在 2004 年將持續落實代理及自行研發來繼續充實線上遊戲內容，並加強異業合作來強化目前居領導地位的跨亞洲數位娛樂平台，提升轉投資事業的效益，以達成 2004 年改善營運體質的目標。

### 2003 年策略的執行成果

遊戲橘子於 2003 年度發行數款線上遊戲，其中推出代理遊戲「巨商」、「無盡的任務」及自製線上遊戲「椰子罐頭」。「巨商」在韓國已取得不錯成績，同時上線人數最高達 50,000 人，會員總數已超過 200 萬人，是韓國前 5 大的線上遊戲。

雖然 2003 年遊戲橘子的海外營運績效尚未彰顯。但由另一方面來看，遊戲橘子的海外營運團隊在這過去一年來，已建立起一個遊戲產業最完整的電信、收費系統、銷售通路及營運團隊架構與經驗。就產品而言，遊戲橘子的市佔率拓展策略，雖尚未成功，但過去所累積的基礎及市場經驗確實是一項極重要的資產。

### 展望未來

#### 遊戲橘子 2004 年的成長動力—線上遊戲

展望 2004 年，遊戲橘子在台灣的主要成長動力將來自於 2004 年第二季計劃開始收費的重量級線上遊戲-「天堂 2」及「希望 Online」；分別由轉投資公司吉恩立及易吉網所代理，遊戲橘子將盡全體集團資源支援其營運。「天堂 2」為 NCsoft 最近研發完成之年度大作，在韓國穩居同時上線人數的第二名，在台灣也已經匯集百萬的註冊玩家。而「希望 Online」為一款可愛及搞笑風格的超強人氣 3D 線上遊戲，是一款讓玩家以輕鬆心情享受遊戲樂趣的優質遊戲，自 2004 年初公開測試以來，註冊會員亦已超過 100 萬人。綜觀目前遊戲橘子所掌握的重量級線上遊戲，今年集團業績預計將再度出現成長，並重回台灣線上遊戲廠商之冠。

遊戲橘子在海外市場的策略將持續鎖定大陸、日本及韓國市場的拓展。由遊戲橘子轉投資

公司一飛魚數位遊戲所開發的「仙魔道」預計將在 2004 年下半年陸續在台灣、大陸及香港推出；韓文版、日文版則計劃於 2005 年在韓國及日本推出。

## 研發策略

遊戲橘子預估，大型線上遊戲的市場將持續成長，但加入競爭的產品亦將繼續增加。這將造成每單一新產品的客戶被削減，造成營運成本上揚，獲利能力下降。而市場上前一、二名產品原本已具社群基礎，將因網路社群黏度的特別因素，並不會有太大的影響。但台、韓(尤其是韓國)多數的小型研發商將面臨被淘汰的局面。開發大型線上遊戲的廠商將只剩下少數具規模的廠商相互競爭。

基於以上的預測，遊戲橘子在研發的策略上已有明確定位！對於未來的市場，成功的大型線上遊戲基本上還是代表著最大的穩定獲利，但可能演變成只有少數大型的營運商才有能力長期投入各項資金、資源，開發具有競爭性的大型線上遊戲產品類型，例如：「仙魔道」。為迎合未來線上遊戲多元化的趨勢，在遊戲產品開發方面，遊戲橘子在 2004 年將繼續投入開發大型線上遊戲，另一方面也投入具高度成長潛力的休閒式線上遊戲。而鑒於行動數位娛樂的市場潛力無窮，遊戲橘子已經在手機上開發十款連線對戰遊戲，而在 2004 年遊戲橘子將致力於手機多人連線遊戲的開發。

在平台相關發展計畫方面，遊戲橘子將開發可提供大量社群成員互動的平台架構，透過這個架構將讓社群、個人透過無線裝置、行動運算、即時通訊等不同溝通裝置結合在一起，讓每個人在任何時候都可以跟虛擬世界的朋友互動。

未來，遊戲橘子將利用其以提供核心技術的策略，協助各開發商開發線上遊戲，開發商在產品開發完成後再將產品放在遊戲橘子的營運平台上。建立遊戲橘子平台強大的內容競爭力，也提供所有開發商一個廣大的市場，建立共存共榮的產業環境，共同擴大市場規模。

## 謝忱

2003 年是遊戲橘子在上櫃後面臨最艱鉅挑戰的一年，但放眼全亞洲，有能力進行全亞洲線上遊戲營運的公司只有遊戲橘子，加上過去這兩年來在亞洲所建立的基礎，遊戲橘子已取得戰略地位，期盼所有的股東能繼續給予衷心支持，公司才能以最高的品質與整合性的服務，逐步成為世界級的公司，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



## 營業報告

### 1、九十二年度營業計劃實施成果

本公司民國九十二年度營業收入為新台幣 1,903,584 仟元，較九十一年度營業收入 2,324,966 仟元，減少幅度約 18.12%，主係因九十二年度遊戲改版次數減少，及新推出線上遊戲未達原定營業目標，惟公司營運情形仍維持良好。

### 2、財務收支及預算執行情形

單位：新台幣仟元%

項目	92 年預算數	92 年實際數	達成率(%)
營業收入	1,944,943	1,903,584	97.87%
營業成本	(1,029,762)	(1,010,865)	98.16%
營業毛利	915,181	893,622	97.64%
營業費用	(708,479)	(690,461)	97.46%
營業淨利	206,702	203,161	98.29%
稅前純益	(243,695)	(273,282)	112.14%

### 3、獲利能力分析

項 目	92 年度
資產報酬率	(6.85%)
股東權益報酬率	(8.87%)
營業利益佔實收資本額比率	12.79%
稅前純益佔實收資本額比率	(17.21%)
純益率	(12.90%)
每股盈餘 (元)	(1.60)

註：每股盈餘係按加權平均流通在外股數計算。

### 4、預期銷售數量及其依據

單位：新台幣仟元

年度	93 年度
	內銷量
主要商品	
線上遊戲	註 1
娛樂軟體	—
雜誌及節目製作	1,153,250
其他	註 2
合計	1,153,250

註 1：該商品係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。

註 2：其他係各項附屬週邊產品，因種類繁多且計量單位各不相同，故不列示數量。

## 貳、公司概況

### 一、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：無。
- 3、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。
- 4、其他資訊：
  - 84年
    - 本公司成立，名稱為「富峰群企業有限公司」。登記資本額為新台幣500萬元。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
    - 解編所有部門，僅留下”業務部”，並藉亞洲金融風暴，大舉進入韓國產品代理業務，於台灣發行市場取得些微的立足地。
  - 87年
    - 放棄發行通路，以焦點原則為中心思維，與通路廠商建立合作模式，並將”業務部”改名為”發行部”。
    - 4月現金增資500萬元，實收資本額增加為1,000萬元。並更名為「富峰群資訊股份有限公司」。
    - 以當時的”發行部”之市場資源為後盾，建立”節目部”，製作”電玩大觀園”節目，成立本公司第一個媒體系統。
    - 建立”開發部”即現在的”研發部”。
    - 成立”網路媒體部”，以”發行部”與”節目部”之聯合資源建立第一個網站gameclub.com.tw。
  - 88年
    - ”開發部”發行第一套自製品”便利商店”，創下市場空前的銷售量。
    - 以橘子特有的“爆發式行銷”模式，一舉成功取得韓國市場。
    - 10月現金增資4,000萬元，實收資本額增加為5,000萬元。
    - 富峰群更名為遊戲橘子數位科技(Gamania)，正式結束”富峰群時代”進入”橘子時代”。”開發部”改名為”研發部”。”發行部”一分為二，分別為”行銷部”與”後勤支援部”。再分別建立”行政管理部”、”會計部”及”製片中心”。
    - 發行自製品”速食店”上市，再創銷售佳績。
    - 成立”出版部”。
  - 89年
    - 於韓國及香港分別成立 Gamania Korea Digital Entertainment Co., Ltd.及 Gamania Digital Entertainment (H.K.)Co., Ltd.，正式進軍全亞洲。

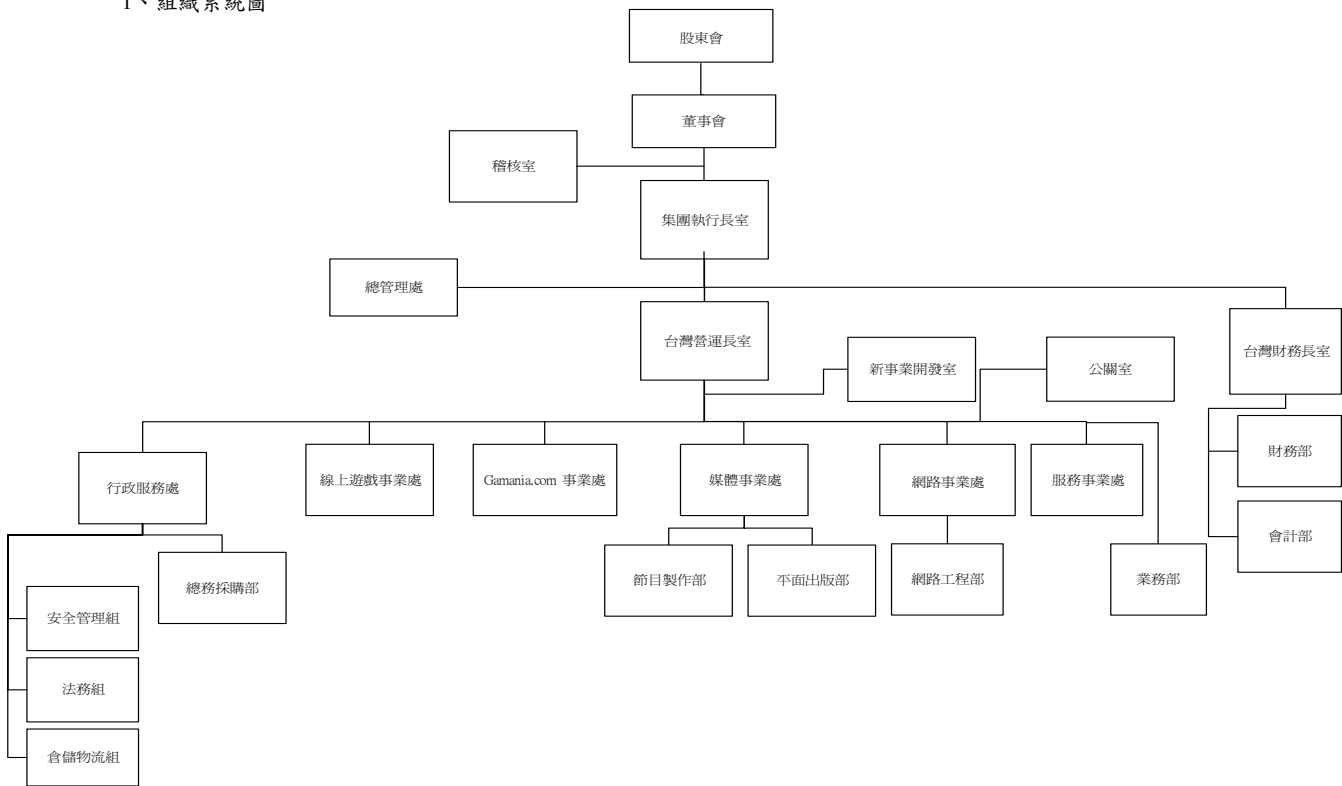


- mania 雜誌的發行，獲市場上 20 萬本的預訂單。
  - 「便利商店」獲台北市電腦公會頒贈國內自製「最佳策略類獎」項。
  - 與韓國最大線上遊戲公司 NC soft 結盟，將年度重點目標著重於線上遊戲市場。
  - 發行自製產品「戰國策 2」及「便利商店 2」。
  - 現金增資 2 億元，實收資本額增加為 28,057 萬元。
- 90 年
- 與開發商奧汀、宇峻、台灣帝技爺如、安峻成立海洋同盟。
  - 「便利商店 2」獲台北市電腦公會頒贈國內自製「最佳策略類獎」。
  - 「天堂」獲台北市電腦公會頒贈最佳線上遊戲獎項。
  - 與和信超媒體結盟。
  - 3 月完成現金增資 24,756 萬元，實收資本額增加為 52,813 萬元。
  - 線上遊戲「天堂」改版，推出奇岩城。
  - 盈餘轉增資 3,697 萬元及員工分紅 410 萬元，實收資本額增加為 56,920 萬元。
  - 線上遊戲「天堂」改版，推出「奇岩城」「水之都」。
  - 於日本成立 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.，正式進軍日本。
  - Gamania Korea Digital Entertainment Co., Ltd. 更名為 Joyon Entertainment Co., Ltd.，並另成立 Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd.(現更名為 Gamania Korea Co., Ltd.)
- 91 年
- 電視節目「電玩大觀園」更名為「亞洲電玩 Asia Game」。
  - 線上遊戲「天堂」改版，推出「火龍窟」。
  - 發行代理線上遊戲「戰場」。
  - 發行線上遊戲雜誌 GOLA。
  - 盈餘轉增資 22,768 萬元、員工分紅 2,647 萬元及資本公積轉增資 5,692 萬元，實收本額增加為 88,027 萬元。
  - 發行代理線上遊戲「混亂冒險」。
- 92 年
- 發行自製線上遊戲「椰子罐頭」。
  - 發行代理線上遊戲「Ever Quest」。
  - 發行代理線上遊戲「巨商」。
  - 發行多款休閒線上遊戲。
  - 與韓國 NC soft 成立合資公司－吉思立。
- 93 年
- 子公司-吉思立發行代理線上遊戲「天堂 2」。
  - 發行代理休閒線上遊戲「Heat Project」。
  - 發行代理休閒線上遊戲「首都高」。
  - 發行代理休閒線上遊戲「O2 勁樂園」。
  - 投資台灣易吉網公司。

## 二、公司組織

### (一)組織系統

#### 1、組織系統圖



2、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、評估內部控制制度是否完備，並適當評估各單位及各項作業之管理績效及控制風險。
集團總管理處		落實執行長營運規劃之理念，設有財務長室、創意室、品牌室、人力資源室、技術長室、研發長室。
台灣營運長室		落實執行長營運管理之理念，宣導與執行公司政策及相關規定，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。
新事業開發室		橘子整體資源整合的規劃，創造橘子異業合作的商機。
公關室		主要溝通對象：媒體、社會公益團體、學校團體
行政服務處	總務採購部	執行各項專案業務性採購/庶務/事務/ 固定資產管理。
	安全管理組	建構並維護公司工作環境之安全性。 成立危機應處及安全機制，避免各種災害風險發生機率。
	法務組	對外合約與文件的撰寫、審擬、修改、保管、歸檔、管理。 支援海外子公司英文合約之審議。
	倉儲物流組	開發貨運合作廠商及相關資料蒐集。 配合業務單位完成物流出貨作業。
線上事業遊戲處		MMORPG 遊戲之營運規劃。 MMORPG 營收創造, 定期檢視業績。 整合服務、技術等單位完成整體營運。
Gamania.com 事業處		建構及品牌化營運 Gamania.com，成為最佳遊戲入口網站，擴大營收規模。 運用 Gamania.com 遊戲規模及流量優勢，積極吸引遊戲開發商及數位服務夥伴共創收益，成為遊戲產業的最佳營運平台。
媒體事業處	節目製作部	負責電視節目之製作及錄影節目帶之製作發行等。
	平面出版部	負責雜誌之編輯、製作及出版等相關事務。
網路事業部	網路工程部	負責台北機房之維護及管理及系統資源(MIS)之維護及管理。
服務事業處		建立對外服務機制，快速有效處理顧客抱怨，達到顧客滿意。
業務部		網路咖啡 B2B、B2C 業務及物流管理。

(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：

1、董事、監察人資料

董事及監察人資料

單位:仟元;股

93年3月1日

職稱	姓名	選(就)任日期	任期	初次選任日期	選任時持有股份		現在持有股數		配偶、未成年子女現在持有股份		利用他人名義持有股份		主要經(學)歷	目前兼任本公司及其他公司之職務	具配偶或二親等以內關係之其他主管、董事或監察人			最近年度之酬勞及其他給付
					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	關係	
董事長	劉柏園	91.06.03	三年	88.10.08	4,798,491	8.43%	11,156,611	7.03%	-	-	-	-	富達機械行政經理 華夏工專機械科	遊戲橘子數位科技(股)公司執行長 香港遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 日本遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 韓國遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 北京遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 Gamania Holdings Ltd. 董事長 Gamania International Holdings Ltd. 董事長 Gamania China Holdings Ltd. 董事長 NC Gamania Co. Limited. 董事長 吉恩立數位科技(股)公司董事長 飛魚數位遊戲(股)公司董事長 光電文學線上互動科技(股)公司董事長 行動戲院數位科技(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事	-	-	-	91年度董監酬勞 900 仟元 員工薪資 2,471 仟元 其他酬勞:機車成本 3,538 仟元 員工分紅 368,751 股 員工認股權證得認購 758,000 股
副董事長	呂寶麟	91.06.03	三年	88.10.08	1,825,593	3.21%	2,377,674	1.50%	325	-	-	-	日盛證券承銷處 東吳大學會計系	遊戲橘子數位科技(股)公司副執行長 香港遊戲橘子數位科技(股)公司董事 北京遊戲橘子數位科技(股)公司董事 橘子投資(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事 光電文學線上互動(股)公司董事 行動戲院數位科技(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司董事 真實龍馬數位媒體(股)公司董事長	-	-	-	91年度董監酬勞 900 仟元 員工薪資 1,949 仟元 其他酬勞:機車租金 972 仟元 員工分紅 50,770 股

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			最近年度之酬勞及其他給付
					股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率			職稱	姓名	關係	
董事	林輝源	91.06.03	三年	88.10.08	1,218,400	2.14%	3,469,255	2.18%	-	-	-	-	富峰群副總經理 東南工專電子科	遊戲橘子數位科技(股)公司副執行長 水族源地休閒生活(股)公司董事長	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元 員工薪資1,592仟元 其他酬勞:機車租金972仟元 員工分紅50,000股
董事	黃景立	91.06.03	三年	88.10.08	1,219,131	2.14%	1,011,375	0.64%	-	-	-	-	信聯社南區資訊中心 南台科技大學電子工程系	-	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元 員工薪資194仟元
董事	張兆勳	91.06.03	三年	89.03.24	587,418	1.03%	534,696	0.34%	-	-	-	-	日盛證券承銷處 淡江大學會計系	遊戲橘子數位科技(股)公司台灣區財務處長 吉思立數位科技(股)公司監察人 成彬實業(股)公司監察人 橘子投資(股)公司監察人 光電文學線上互動科技(股)公司監察人	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元 員工薪資1,604仟元 員工分紅133,000股 員工認股權憑證242,000股
董事	蕭彥輝	91.06.03	三年	88.10.08	521,581	0.92%	673,133	0.42%	-	-	-	-	京華證券承銷處 奧克拉荷馬州立中央大學 企管所	遊戲橘子數位科技(股)公司顧問 成彬實業(股)公司董事長 飛魚數位遊戲(股)公司監察人 行動戲胞數位科技(股)公司監察人 光電文學線上互動科技(股)公司董事 橘子投資(股)公司董事	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元 員工薪資978仟元 員工分紅42,500股 員工認股權憑證307,000股
董事	曲家林	91.06.03	三年	91.06.03	500,000	0.88%	1,048,830	0.66%	-	-	-	-	美國紐約哥倫比亞大學 經濟系學士 日本東京早稻田大學 商學研究所經營經濟學碩士 英國牛津大學 商學研究所管理研究學碩士 英國倫敦帝國大學 商學研究所管理學博士班	百萬數位國際股份有限公司董事長	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元

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			最近年度之酬勞及其他給付
					股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率			職稱	姓名	關係	
董事 (註一)	和信超媒體股份有限公司 代表人：羅志豪	91.06.03	三年	90.05.22	5,645,320	9.92%	4,905,000	3.09%	-	-	-	-	台灣大學電機工程學系 台灣大學電機工程研究所碩士 台灣大學電機工程研究所博士班 台灣大學商學研究所EMBA	和信超媒體股份有限公司科技長/副總	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元
董事 (註二)	廖文輝	92.04.28	93.06.02	92.04.28	412,000	0.38%	688,032	0.43%	-	-	-	-	美國加州大學電腦科學博士	First BI Group 董事長 亞捷數位科技董事長	-	-	-	-
監察人 (註二)	程文龍	92.04.28	93.06.02	88.10.08	955,685	0.88%	1,210,608	0.76%	2,320,365	1.46%	-	-	中國信託銀行副總 淡江大學銀行系	眾盈投資(股)公司董事長 矽品精密工業(股)公司監察人	-	-	-	-
監察人	聖文生投資股份有限公司 代表人：謝錦昌	91.06.03	三年	90.05.22	74,900	0.13%	157,114	0.10%	-	-	-	-	University of Arkansas 教育學博士	聖文生國際股份有限公司董事長	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元
監察人 (註三)	呂有勝	91.06.03	已解任	90.05.22	19,861	0.03%	-	-	-	-	-	-	建和聯合會計師事務所 合夥會計師 國立台灣大學商學系 私立東英大學會計研究所	建和聯合會計師事務所會計師	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元
監察人 (註四)	林碧洋	91.06.03	已解任	89.03.24	1,158,608	2.04%	-	-	-	-	-	-	矽品精密工業監察人 淡江大學銀保系	-	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元
董事 (註四)	東岸互動科技股份有限公司 代表人：王世宏	91.06.03	已解任	91.06.03	167,250	0.29%	-	-	-	-	-	-	資誠會計師事務所 東英大學會計系	東岸互動科技(股)公司董事	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元

註一. 法人董事於93年2月12日改派代表人。

註二. 該董事及監察人於92年4月28日股東會提前改選就任。

註三. 該監察人93年1月6日因個人工作因素請辭。

註四. 該董事及監察人於92年4月28日股東會提前改選解任。

## 法人股東之主要股東

93年3月1日

法人股東名稱	法人股東之主要股東
和信超媒體股份有限公司	JKK Inc Best Method Inc Microsoft Corporation
聖文生投資股份有限公司	文臻儀

## 董事及監察人資料

姓名	條件	是否具有五年以上商務、法律、財務或公司業務所須之工作經驗	符合獨立性情形							備註
			(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
董事 劉柏園		✓			✓	✓		✓	✓	-
董事 呂寶麟		✓			✓	✓		✓	✓	-
董事 林輝源		✓			✓	✓	✓	✓	✓	-
董事 張兆勳		✓		✓	✓	✓		✓	✓	-
董事 黃景立		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
董事 蕭彥輝		✓		✓	✓	✓		✓	✓	-
獨立董事 曲家林		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
獨立董事 廖文鐸		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
董事 和信超媒體股份有限公司 代表人 瞿志豪		✓	✓	✓	✓	✓	✓			-
監察人 程文龍		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		-
監察人 聖文生投資股份有限公司 代表人 謝錦昌		✓	✓	✓	✓	✓	✓			-

- (1) 非為公司之受僱人或其關係企業之董事、監察人或受僱人，但其兼任母公司或子公司之獨立董事、獨立監察人者，不在此限。
- (2) 非直接或間接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。
- (3) 非前二項人員之配偶或其二親等以內直系親屬。
- (4) 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、受僱人或持股前五名法人股東之董事、監察人、受僱人。
- (5) 非與公司有財務、業務往來之特定公司或機構之董事、監察人、經理人或持股百分之五以上股東。
- (6) 非為最近一年內提供公司或關係企業財務、商務、法律等服務、諮詢之專業人士、獨資、合夥、公司或機構團體之企業主、合夥人、董事（理事）、監察人（監事）、經理人及其配偶。
- (7) 非為公司法第二十七條所訂之法人或其代表人。

2、總經理、副總經理、協理、各部門及分支機構主管資料

總經理、副總經理、協理、各部門及分支機構主管資料

93年03月01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			最近年度總經理及副總經理之薪資、獎金、特支費及紅利總額	經理人取得員工認股權憑證情形
			股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率			職稱	姓名	關係		
集團執行長	劉柏園	84.04.01	11,156,611	7.03%	-	-	-	-	富進機械行政經理 華夏工專機械科	香港遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 日本遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 韓國遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 北京遊戲橘子數位科技(股)公司董事長 Gamania Holdings Ltd. 董事長 Gamania International Holdings Ltd. 董事長 Gamania China Holdings Ltd. 董事長 NC Gamania Co. Limited. 董事長 吉恩立數位科技(股)公司董事長 飛魚數位遊戲(股)公司董事長 光電文學線上互動科技(股)公司董事長 行動戲胞數位科技(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元 員工薪資2,471仟元 其他酬勞:轎車成本3,538仟元	758,000
集團副執行長	呂寶麟	88.10.01	2,377,674	1.50%	325	-	-	-	日盛證券承銷處 東吳大學會計系	遊戲橘子數位科技(股)公司副董事長 香港遊戲橘子數位科技(股)公司董事 北京遊戲橘子數位科技(股)公司董事 橘子投資(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事 光電文學線上互動(股)公司董事 行動戲胞數位科技(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司董事 真實龍馬數位媒體(股)公司董事長	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元 員工薪資1,949仟元 其他酬勞:轎車租金972仟元	-



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			最近年度總經理及副總經理之薪資、獎金、特支費及紅利總額	經理人取得員工認股權憑證情形
			股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例			職稱	姓名	關係		
集團副執行長	林輝源	84.04.01	3,469,255	2.18%	-	-	-	-	富峰群副總經理 東南工專電子科	遊戲橘子數位科技(股)公司副總經理 水族源地休閒生活(股)公司董事長	-	-	-	91年度董監酬勞900仟元 員工薪資1,592仟元 其他酬勞:轎車租金972仟元	-
集團財務長	陳冠宇	90.03.12	509,529	0.32%	-	-	-	-	群益證券副總裁 華盛頓大學 財務金融學系	香港遊戲橘子數位科技(股)公司董事 韓國遊戲橘子數位科技(股)公司董事 北京遊戲橘子數位科技(股)公司董事 Gamania Sino Holdings Ltd 董事 NC Gamania Co. Limited. 董事 吉恩立數位科技(股)公司董事 遊戲工廠(股)公司董事	-	-	-	-	565,000
集團營運長	沈秉文	89.01.03	685,627	0.43%	195	-	-	-	大狗動畫總經理特助 台灣大學政治系	日本遊戲橘子數位科技(股)公司董事 光電文學線上互動(股)公司董事 吉恩立數位科技(股)公司董事	-	-	-	-	404,000
台灣區財務處長	張兆勳	90.02.22	534,696	0.34%	-	-	-	-	日盛證券承銷處 淡江大學會計系	吉恩立數位科技(股)公司監察人 成彬實業(股)公司監察人 橘子投資(股)公司監察人 光電文學線上互動科技(股)公司監察人	-	-	-	-	242,000
台灣區營運長	陳威光	92.01.20	25,000	0.02%	-	-	-	-	辰曜股份有限公司經理 臺灣哈德遜灣(股)公司臺灣區總經理 美國喬治華盛頓大學企管碩士 美國紐約大學管理碩士	-	-	-	-	404,000	
協理	蕭彥輝	88.09.01	673,133	0.42%	-	-	-	-	京華證券承銷處 奧克拉荷馬州立中央大學企管所	成彬實業(股)公司董事長 飛魚數位遊戲(股)公司監察人 行動戲胞數位科技(股)公司監察人 光電文學線上互動科技(股)公司董事 橘子投資(股)公司董事	-	-	-	-	307,000
協理	吳昌宏	89.05.08	50,884	0.03%	-	-	-	-	富邦銀行國外部助專外 美國東密西根大學會計研究所	日本遊戲橘子數位科技(股)公司監察人	-	-	-	-	82,000

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			最近年度總經理及副總經理之薪資、獎金、特支費及紅利總額	經理人取得員工認股權憑證情形
			股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率			職稱	姓名	關係		
協理	劉發成	92.07.11	-	-	-	-	-	-	飛魚數位遊戲 副總經理 明新工專計算機工程科	-	-	-	-	61,000	
協理	林純忠	92.02.10	25,000	0.02%	-	-	-	-	台灣微軟公司資深顧問 萬能工專電子科	-	-	-	-	323,000	
協理	張正維	90.07.02	17,394	0.01%	-	-	-	-	IBM 業務代表 淡江大學機械系	日本遊戲橘子數位科技(股)公司董事	-	-	-	242,000	
協理	周繁湘	89.05.15	60,858	0.04%	-	-	-	-	進和資訊管理資訊系統 華夏工專化工科	-	-	-	-	82,000	
協理	陳淑宜	87.11.04	245,958	0.15%	-	-	-	-	大狗動畫總經理秘書 景文專校銀保科	-	-	-	-	204,000	
協理	張尚	90.05.03	86,418	0.05%	-	-	-	-	壹壹壹零音樂行銷總監 輔仁大學會計系	-	-	-	-	123,000	
協理	岳宗魁	86.11.13	115,360	0.07%	-	-	-	-	永大機電行銷業務 致理商專國貿科	-	-	-	-	20,000	
協理	孫丕立	88.10.01	159,078	0.10%	2,938	-	-	-	中誌歐圖公司經 美國北佛羅里達大學企研所	橘子投資(股)公司董事 NC Gamania Co. Limited. 董事	-	-	-	123,000	
協理	郭景洲	90.08.01	105,390	0.07%	-	-	-	-	宏廣卡通藝術總監 山崎高工 機械製圖科	-	-	-	-	184,000	
協理	蘇信泓	91.05.13	71,372	0.04%	-	-	-	-	元大京華證券承銷部 聖休士頓大學企管所	光電文學線上互動(股)公司董事 韓國遊戲橘子數位科技(股)公司監察人	-	-	-	204,000	
協理	莊樹漢	91.10.14	15,000	0.01%	-	-	-	-	台灣微軟技術顧問 美國伊利諾大學香檳校區資管碩士	-	-	-	-	123,000	
協理	余欣怡	88.03.15	35,146	0.02%	-	-	-	-	牛頓出版社企劃編輯 政治大學中文系	-	-	-	-	164,000	
協理	柯力文	89.08.21	25,816	0.02%	-	-	-	-	泗灘科技專案經理 成功大學都市計劃學系	-	-	-	-	204,000	
協理	袁興文	91.10.01	80,000	0.05%	-	-	-	-	世平興業財務協理 東吳大學法律/會計	-	-	-	-	242,000	
協理	王智偉	90.09.03	4,795	-	-	-	-	-	日商第一商業銀行放款副科長 輔仁大學國際貿易系	日本遊戲橘子數位科技(股)公司監察人	-	-	-	162,000	
協理	王啟煌	92.03.03	10,000	0.01%	-	-	-	-	總統府秘書室專門委員 文化大學經研所	-	-	-	-	123,000	

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			最近年度總經理及副總經理之薪資、獎金、特支費及紅利總額	經理人取得員工認股權憑證情形
			股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率			職稱	姓名	關係		
協理	施凱文	92.04.21	4,000	-	-	-	-	-	寶僑家品 品牌副理 爵碩大學財務金融學系	-	-	-	-	164,000	
協理	陳秉良	92.06.01	174	-	-	-	-	-	東岸策略設計(股)公司總經理 紐約帕森斯設計學院廣告設計科	東岸互動科技(股)公司董事	-	-	-	184,000	
協理	洪廷欣	92.08.01	-	-	-	-	-	-	雅芳(股)公司人力資源處長 密西根州立大學人資所	-	-	-	-	82,000	
協理	施彥州	89.05.22	26,000	0.02%	-	-	-	-	協銓業務 華夏工專化學工程科	-	-	-	-	164,000	
協理	楊啟雄	93.04.07	-	-	-	-	-	-	崑崙科技研發部協理 建國工專機械工程科	-	-	-	-	30,000	

(三)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	92 年度		當年度截至 3 月 1 日		
		持有股數增(減)數	質押股數增(減)數	持有股數	持有比率	質押股數
董事長	劉柏園	3,441	(500)	11,157	7.03%	1,500
副董事長	呂寶麟	(284)	(550)	2,378	1.50%	-
董事	林輝源	1,024	416	3,469	2.18%	524
董事	黃景立	(370)	-	1,011	0.64%	-
董事	張兆勳	(180)	-	535	0.34%	-
董事	蕭彥輝	(87)	-	673	0.42%	-
董事	曲家林	299	1048	1,049	0.66%	1,048
董事 (註一)	和信超媒體股份有限公司 代表人：瞿志豪	1,398	-	4,905	3.09%	-
董事 (註二)	廖文鐸	688	-	688	0.43%	-
監察人 (註三)	程文龍	1,211	-	1,211	0.76%	-
監察人	聖文生投資股份有限公司 代表人：謝錦昌	45	-	157	0.10%	-
經理人	陳冠宇	268	-	510	0.32%	-
經理人	沈秉文	308	-	686	0.43%	-

職稱	姓名	92 年度		當年度截至 3 月 1 日		
		持有股數增(減)數	質押股數增(減)數	持有股數	持有比率	質押股數
經理人	陳威光	25	-	25	0.02%	-
經理人	吳昌宏	1	-	51	0.03%	-
經理人	劉發成	-	-	-	-	-
經理人	林純忠	25	-	25	0.02%	-
經理人	張正維	17	-	17	0.01%	-
經理人	周繁湘	115	-	61	0.04%	-
經理人	陳淑宜	110	-	246	0.15%	-
經理人	張 尚	(8)	-	86	0.05%	-
經理人	岳宗魁	(70)	-	115	0.07%	-
經理人	孫丕立	(121)	-	159	0.10%	-
經理人	郭景洲	100	-	105	0.07%	-
經理人	蘇信泓	66	-	71	0.04%	-

職稱	姓名	92 年度		當年度截至 3 月 1 日		
		持有股數增(減)數	質押股數增(減)數	持有股數	持有比率	質押股數
經理人	莊樹漢	15	-	15	0.01%	-
經理人	余欣怡	35	-	35	0.02%	-
經理人	柯力文	21	-	26	0.02%	-
經理人	袁興文	80	-	80	0.05%	-
經理人	王智偉	(5)	-	5	-	-
經理人	王啟煌	10	-	10	0.01%	-
經理人	施凱文	4	-	4	-	-
經理人	陳秉良	0.174	-	0.174	-	-
經理人	洪鈺欣	-	-	-	-	-
經理人	施彥州	26	-	26	0.02%	-
經理人	楊啟雄	-	-	-	-	-

註一：法人董事於 93 年 02 月 12 日改派代表人。

註二：該董事於 92 年 04 月 28 日股東會提前改選就任。

註三：該監察人於 92 年 04 月 28 日股東會提前改選就任。

註四：以取得身份實際申報持股數為主，不追溯取得身份前之持股異動情形。

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特定人之情事。

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。

(四)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：股；%

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.	19,484,847	100.00%	—	—	19,484,847	100.00%
Gamania Korea Co., Ltd.	393,860	100.00%	—	—	393,860	100.00%
行動戲胞數位科技股份有限公司	3,596,000	89.90%	4,000	0.10%	3,600,000	90.00%
光電文學線上互動科技股份有限公司	8,950,000	68.85%	401,000	3.08%	9,351,000	71.93%
飛魚數位遊戲股份有限公司	1,600,000	80.00%	—	—	1,600,000	80.00%
吉恩立數位科技股份有限公司	7,140,000	51.00%	—	—	7,140,000	51.00%
東岸互動科技股份有限公司	2,040,000	18.55%	742,250	6.75%	2,782,250	25.29%
百億樂數碼科技股份有限公司	299,500	3.74%	155,500	1.94%	455,000	5.69%
Joyon Entertainment Co., Ltd.	696,500	17.86%	—	—	696,500	17.86%
遊戲工廠股份有限公司	880,000	19.25%	184,000	4.03%	1,064,000	23.28%
Zona Inc.	1,000,000	10.34%	—	—	1,000,000	10.34%

註1：係本公司直接投資之長期投資。

註2：其餘由本公司間接投資之轉投資公司，本公司之董事、監察人、經理人及本公司直接或間接控制事業均未參與投資，故本公司投資之股數及持股比例即等於綜合投資之股數及持股比例。

### 三、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

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)字第七七一二〇號。

註6：核准日期及文號：90.07.03 (九〇)台財證(一)字第一四二五八〇號。

註7：核准日期及文號：91.06.17 台財證一字第〇九一〇一三二七三八號。

註8：核准日期及文號：91.09.03 台財證一字第〇九一〇一四七二二三號。

註9：核准日期及文號：92.05.21 台財證一字第〇九二〇一二二三七三號。

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	158,799,690	91,200,310	250,000,000	-

註：該股票屬上櫃公司股票



(二)股東結構

股東結構

93年3月1日

股東結構 數量	政府機構	金融機構	其他法人	個人	外國機構 及外國人	合計
人數(人)	無	1	47	15,235	34	15,317
持有股數(股)	無	153,399	17,081,301	125,077,548	16,487,442	158,799,690
持股比例(%)	無	0.1%	10.76%	78.76%	10.38%	100%

(三)股權分散情形

股權分散情形

每股面額十元  
93年3月1日

持股分級	股東人數	持有股數	持股比例(%)
1至 999	2,875	1,129,535	0.71
1,000至 5,000	8,980	20,144,675	12.69
5,001至 10,000	1,798	14,261,113	8.98
10,001至 15,000	516	6,679,053	4.21
15,001至 20,000	362	6,803,349	4.28
20,001至 30,000	312	7,935,670	5.00
30,001至 50,000	210	8,489,650	5.35
50,001至 100,000	150	10,894,422	6.86
100,001至 200,000	39	5,749,264	3.62
200,001至 400,000	28	7,519,564	4.74
400,001至 600,000	15	7,810,811	4.92
600,001至 800,000	10	7,083,792	4.46
800,001至 1,000,000	6	5,720,562	3.60
1,000,001以上	16	48,578,230	30.58
合計	15,317	158,799,690	100

(四)主要股東名單

主要股東名單

93年3月1日

主要股東名稱	股份 持有股數	持 股 比 例
劉柏園	11,156,611	7.03%
劉鐵成	5,236,512	3.30%
和信超媒體(股)公司	4,905,000	3.09%
林輝源	3,469,255	2.18%
呂寶麟	2,377,674	1.50%
林碧洋	2,320,365	1.46%
范承群	1,950,000	1.23%
倍利國際綜合證券(股)公司	1,396,000	0.88%
程文龍	1,210,608	0.76%
曲家林	1,048,830	0.66%

## (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 93 年 2 月 29 日	
		91 年	92 年		
每股 市價	最 高	203	67	35.30	
	最 低	54	24	27.90	
	平 均	99.65	28.98	30.12	
每股 淨值	分 配 前	32.33	16.82	17.52	
	分 配 後 (註1)	21.42	-	-	
每股 盈餘 (註2)	加權平均股數	追溯前	91,301	153,823	158,300
		追溯後	136,295	-	-
	每 股 盈 餘	追溯前	7.51	(1.60)	0.22
		追溯後	5.03	-	-
每股 股利	現 金 股 利		0.2 元/股	-	-
	無償 配股	盈餘配股	3.8 元/股	-	-
		資本公積配股	-	-	-
	累積未付股利		-	-	-
投資 報酬 分析	本益比		13.27	-	136.91
	本利比		498.25	-	-
	現金股利殖利率		0.21%	-	-

註1：上稱分配後數字係依據次年股東會決議分配之情形填寫。

註2：每股盈餘係追溯調整盈餘股數計算。

## (六)公司股利政策及執行狀況

### 1、股利政策：

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左：

- (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。

本公司股利政策採穩健平衡原則，並參酌獲利狀況、財務結構及公司未來發展等因素，就當年度所分配之股利中提撥至少百分之二十發放股票股利。但董事會得依當時整體營運狀況及資金規劃調整之，並提請股東會決議。

2、本次股東會擬議股利分配之情形：無。

## (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：

本次股東會無配發股利，不適用。

## (八)員工分紅及董事、監察人酬勞

### 1、本司章程所載員工分紅及董監事酬勞之有關資訊：

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。

### 2、董事會通過擬議配發員工分紅及董監事酬勞之金額及設算每股盈餘資訊：

本次無配發股利，不適用。

3、九十一年度用已配發員工分紅及董監酬勞之情形如下：

分配項目	股東常會決議 實際配股數	原董事會通過 擬議配發數	差異原因
一、員工紅利			
1、股數（股）	9,722,430	9,722,430	—
2、金額（元）	97,224,300	97,224,300	—
3、占九十一年底流通在外 股數比例（%）	9	9	—
二、董監事酬勞（元）	10,802,700	10,802,700	—

(九)公司買回本公司股份情形：

93年2月29日

買 回 期 次	第一次
買 回 目 的	轉讓員工
買 回 期 間	91/12/19~92/02/18
買 回 區 間 價 格	40~80 元
已 買 回 股 份 種 類 及 數 量	普通股 5,000,000 股
已 買 回 股 份 金 額	302,200,562 元
已 辦 理 銷 除 及 轉 讓 之 股 份 數 量	無
累 積 持 有 本 公 司 股 份 數 量	5,000,000 股
累 積 持 有 本 公 司 股 份 數 量 占 已 發 行 股 份 總 數 比 率 ( % )	5.68%

四、公司債（含海外公司債）辦理情形：無。

五、特別股辦理情形：無。

六、海外存託憑證之辦理情形：無。

七、員工認股權憑證辦理情形：

員工認股權憑證辦理情形

93年2月28日

員工認股權憑證種類	第一次(期) 員工認股權憑證
主管機關核准日期	93.01.12
發行(辦理)日期	93.02.10
發行單位數	10,000,000股
發行得認購股數占已發行股份 總數比率	6.29724%
認股存續期間	95/02/10-99/02/09
履約方式	發行新股
限制認股期間及比率(%)	依據主管機關核准之發行 辦法，內容詳見發行辦法
已執行取得股數	無
已執行認股金額	無
未執行認股數量	10,000,000股
未執行認股者其每股認購價格	32.8元
未執行認股數量占 已發行股份總數比率(%)	6.29724%
對股東權益影響	6.29724%

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

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(註1)	已執行				未執行			
				已執行 認股數量	已執行 認股價格	已執行 認股金額	已執行認股數 量占已發行股 份總數比率	未執行 認股數量	未執行 認股價格	未執行 認股金額	未執行認股數 量占已發行股 份總數比率
執行長	劉柏園	758,000	0.47%	-	-	-	-	-	-	-	-
財務長	陳冠宇	565,000	0.36%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	沈秉文	404,000	0.25%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	陳威光	404,000	0.25%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	林純忠	323,000	0.20%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	蕭彥輝	307,000	0.19%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	張兆勳	242,000	0.15%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	張正維	242,000	0.15%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	袁興文	242,000	0.15%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	陳淑宜	204,000	0.13%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	蘇信泓	204,000	0.13%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	柯力文	204,000	0.13%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	郭景洲	184,000	0.12%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	陳秉良	184,000	0.12%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	余欣怡	164,000	0.10%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	施凱文	164,000	0.10%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	施彥州	164,000	0.10%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	王智偉	162,000	0.10%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	莊樹漢	123,000	0.08%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	王啟煌	123,000	0.08%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	張 尚	123,000	0.08%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	孫丕立	123,000	0.08%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	洪廷欣	82,000	0.05%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	吳昌宏	82,000	0.05%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	周繁湘	82,000	0.05%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	劉發成	61,000	0.04%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	楊啟雄	30,000	0.02%	-	-	-	-	-	-	-	-
協理	岳宗魁	20,000	0.01%	-	-	-	-	-	-	-	-

註1：發行股份總數係股本。

八、併購或受讓他公司股份發行新股辦理情形：無。

## 參、營運概況

### 一、業務內容

#### (一)業務範圍

1. 本公司所營事業如左：

- 一、各種電腦軟硬體之買賣業務。
- 二、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。
- 三、整廠機械設備輸出。
- 四、一般進出口貿易業務。(許可業務除外)。
- 五、代理前各項國內外廠商產品之投標報價業務。
- 六、I401010 一般廣告服務業。
- 七、J503021 電視節目製作業。
- 八、J503031 廣播電視節目發行業。
- 九、J503041 廣播電視廣告業。
- 十、JZ99050 仲介服務業。
- 十一、CC01050 資料儲存及處理設備製造業。
- 十二、I301010 資訊軟體服務業。
- 十三、J303010 雜誌業。
- 十四、G902011 第二類電信事業。
- 十五、除許可業務外，得經營法令非禁止或限制之業務。

2. 主要產品類別及其營業比重：

單位：新台幣仟元

商品名稱	92 年度金額	營業比重(%)
線上遊戲	1,731,029	90.94%
出版品	90,521	4.75%
其他	82,034	4.31%
合計	1,903,584	100.00%

資料來源：經會計師查核之財務報表



### 3、公司目前之商品（服務）項目

- A. 線上遊戲（On-line Game）之研究開發、代理與發行：天堂、天堂龍之谷、天堂奇岩城、天堂水之都、天堂火龍窟、天堂冰鏡湖、天堂光與影、戰場、混亂冒險、無盡的任務、椰子罐頭、巨商及天堂2等。
- B. 週邊商品之開發與銷售：橘子滿頭包、阿柑上網包、神奇力量包、天堂 Talker 補充包、天堂新手入門老手超值包、天堂水之都典藏包、天堂男女對對包、天堂求生包、火龍窟絕地求生包、冰鏡湖晶典包、混亂冒險體驗包、混亂冒險天空之城改版包、攻略本、天堂破冰包及天堂蒐刮卡等。
- C. 休閒性電腦光碟遊戲軟體（PC Game）之研究開發、代理、加工製造、發行、買賣：便利商店、速食店、火鍋店、戰國策、無人島物語、龍機傳承、時空幻境、東方幻想戰記、夜想曲、初戀、創世神話、吞噬者、神秘的世界、全民公敵、聖天使學員、鋼鐵帝國、gogo 美食王、創世紀 3、決戰王朝及可汗~天降聖使~等。
- D. 遊戲雜誌之出版、發行及買賣：Mania 遊戲玩瘋誌、GOLA 線上玩瘋誌及天堂 Talker。
- E. 媒體節目製作、廣告、行銷服務：亞洲電動王 Asia Game。

### 4、計畫開發之新商品（服務）

- A. 擴建大型遊戲機房，透過 On-line Game Engine 技術，提供線上遊戲服務。
- B. 取得遊樂器平台的研發技術。  
導入國際大廠最新研發的遊戲引擎系統，及訓練機制，將本公司的研發體系透過有系統的基礎建立並借重其國際產品研發經驗，將其團隊能力至可承接大型遊戲程度。
- C. 取得 WAP 通信平台的研發技術。
  - a. 建置 WAP 網頁平台公用介面程式。
  - b. 開發 OTA(Over The Air) 手機程式下載平台技術，並研發手機下載網頁介面程式。
  - c. 研發 Java 手機專用的遊戲引擎，及手機專用的線上伺服引擎。
  - d. 開發出與手機系統業者橋接的付費互通平台。
  - e. 研發與小額付費機制(eg:Gash)橋接平台。
- D. 迎接寬頻時代及網路革命領域，多元發展網路媒體及平面媒體，並將跨入電子商務。
  - a. 透過 GLS 線上整合平台除可將建構其上的遊戲內容整合在同一平台外亦可利用此平台的社群及多向服務系統將公司各地不同地區分公司的社群服務整合在同一套平台之上。
  - b. 為了補足靜態網站內容的被動性，將利用 MagicStick 技術將資訊內容主動積極的將使用者導引到 GLS 平台上。

c.提供多樣化的個人服務如商品交易，個性化的鈴聲傳送、信差通知、寵物系統、Avatar Messenger 系統、Avatar Mail 系統....等服務。

## (二)產業概況

本公司營業範圍涵蓋領域主要以育樂軟體及多媒體為主，以下即根據此領域作概述分析：

### 1、產業之現況與發展

全球遊戲軟體市場，仍以先進國家為主要軟體消費大國及開發廠商，如北美、西歐、日本等先進國家，以NPD 顧問公司調查顯示，自1998 年起，全球主要電子娛樂軟體市場中，合計北美、西歐、日本三大地區市場銷售規模即佔全球遊戲軟體市場約98%。而在遊戲軟體種類分佈中，TV Game 平均銷售比重約近70%，而PC Game 則呈衰退現象，顯示PC Game 萎縮的市場已逐漸由On-line game 取代。另根據Datamonitor 預估，針對線上遊戲部分，全球於2002 年將吸引逾3,000萬人，且市場規模可達18 億美元，且將有四分之一的遊戲可於線上進行，故遊戲軟體產業榮景可期。由表3-1 可看出全球遊戲軟體市場銷售額。

表3-1：1999-2004 年全球遊戲市場銷售額(依產品別)

單位：百萬美元

項目	年度	1999	2000	2001	2002	2003	2004
Video Game		14,837	13,526	18,461	21,295	23,398	24,461
PC Game		2,644	2,871	3,024	3,187	3,396	3,536
Arcade Game		2,008	2,345	2,735	3,156	3,602	3,937
On-line Game		1,004	1,476	2,078	3,003	3,912	4,521
合計		20,493	20,218	26,298	30,641	34,308	36,455

資料來源：NPD TRSTS data、KESA、資策會

全球遊戲軟體大致可分為大型機台電玩、電視遊樂器軟體(TV/Console Game)、電腦遊戲軟體(PC Game)及線上遊戲軟體(On-line Game)，以下就此說明：

#### (1)大型機台電玩(Arcade Game)

由於家庭娛樂興起，許多軟體廠商轉往電視遊戲機產業發展，造成大型電動的軟體供應愈來愈少而逐漸式微，取而代之的是電動遊戲機如任天堂、PS2、Xbox 等。

#### (2)電視遊樂器軟體(TV/Console Game)

遊戲機台遊戲市場幾乎由美國與日本廠商掌控，包括Sony 之PS2、Sega 的Saturn、Nintendo(任天堂)的Game Cube 及微軟之Xbox，由於其開發成本及權利金費用高昂，再加上台灣、大陸和東南亞等華文地區的盜版問題嚴重，因此國內廠商要切入遊戲機軟體市場並不容易，故我國在電視遊樂器軟體市場佔有率微乎其微。

#### (3)電腦遊戲軟體(PC Game)

我國遊戲軟體產業過去幾乎以電腦遊戲軟體為主，隨著網際網路興起，遊戲內容漸漸講究參與者的互動性，因此提供交友機制與朋友互動功能的線上遊戲成為娛樂市場的新寵，逐漸取代部分PC game的市場。依據資策會資訊市場情報中心(MIC)資料調

查，2001 年台灣單機遊戲軟體市場規模受On-line Game 及Video Game 的排擠，首度出現負成長，為-15%，市場規模由2000 年的新台幣38 億元衰退至32.3 億元。預期未來在發行商精減單機版代理業務、開發商將主力放在線上遊戲市場之情況下，遊戲軟體的市場規模呈持續縮小現象。

#### (4)線上遊戲軟體(On-line Game)

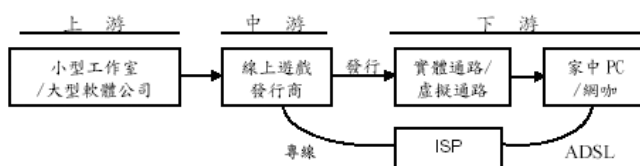
線上遊戲最早起源於美國，美商Origion 於1997 年發表之線上RPG 遊戲『創世紀』(Ultima Online)，而另一款知名線上遊戲『無盡的任務』(Ever Quest)則是Sony 在1999 年所推出之產品，而亞洲地區隨著網路的盛行，遊戲內容開始講究參與者之互動性，網路遊戲軟體遂在近年來擁有了爆發性成長，在韓國政府不遺餘力輔導網路遊戲業者，造就了韓國不凡的軟體工業，此股風潮也吹向台灣及大陸，網路遊戲軟體在2000 年中開始，已成為遊戲軟體中成長最快的族群。

大陸遊戲市場規模方面，根據大陸電子信息產業發展研究院(CCID)預估，2002 年將達人民幣10 億元的規模，線上遊戲人口也將達到800 萬人。基於文化、背景及語言相同的優勢下，市場成長潛力驚人的大陸地區變成台灣業者極力拓展的市場。

我國線上遊戲市場規模方面，根據資策會統計，2002年PC遊戲整體市場約有62億元，較上期成長26.53%，2003年遊戲市場產值約有88億元，較上期成長41.59%，預計至2004年，國內PC遊戲市場將成長至111億元，較上期成長26.12%，其主要成長力來自於線上遊戲的驅動。2002年線上遊戲市場已有41億元的市場規模，2003年更成長至近69億元，預計至2004年線上遊戲市場將達93億元，佔整體市場83%，而同期單機版遊戲軟體較上期衰退4.99%。國內各家遊戲軟體廠商均將線上遊戲市場視為主要戰場，線上遊戲成為近年廠商積極發展產業。

#### 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

##### (1)多平台化

娛樂軟體可區分為TV Game 及PC Game 兩大範圍，電視遊樂器市場又以美系Xbox 與日系PS2、Nintendo Cube 為主，目前台灣軟體開發廠商未積極研發TV Game，其主要原因乃受限於日本電視遊樂器主機製造商對台灣軟體開發商的授權數量不多，因為日本企業對於國外各軟體公司的規模及研發能力、財務狀況、行銷能力等相關資格審核非常嚴格，因此提高了台灣廠商進入TV GAME 領域的門檻。

新世代線上遊戲機不論是Xbox，Play Station 2，或Game Cube，支援上網功能

相對來說相當重要。不只透過game console，結合手機和PDA 功能也將形成趨勢。另外，服務內容及經營模式也是網路遊戲發展的關鍵。以台灣為例，目前最熱門的線上遊戲都來自韓國，未來應用重點皆在個人可攜式電子產品如手機、PDA 等。

#### (2)多語言化

針對不同國家或地區將遊戲改版成當地的語言，使產品能更容易被市場所接受。

#### (3)多使用者化

由於區域網路及Internet 網際網路的興起，遊戲也由單純的單機版發展成多變化的網路連線或Internet 版，這其中最大的變化在於對手由設定好的電腦AI 轉換為真實的人與人的互動，也因此更增加了遊戲的樂趣及耐玩性，而更多人同時上線玩也代表可能產生更多之市場機會。

#### (4)多國化

歐美產品挾其文化優勢將產品銷售到亞太地區，但卻不太重視其中之文化區隔，或差異調整的必要性，常因文化的隔閡問題，無法在台灣或亞太地區獲得玩家的青睞。同樣的亞太地區的產品要進入歐美市場，亦必須在遊戲製作或改版時，兼顧各市場文化的不同，對遊戲作適度的調整，融入當地的風俗民情，以增加玩家的認同感。

綜上所述，整合上述四大趨勢，將可使產品更多元且更適合全球市場，亦將是未來娛樂軟體開發公司成功之關鍵所在。

### 4、產業競爭情形

國內單機版業務因線上遊戲的排擠效應、盜版猖獗、中小型代理廠商的數量增加，使得單機版市場總值不增反減。各廠商無不放慢現有的單機版發行速度，或是較過去更加審慎評估遊戲上市的市場接受度及能為公司所帶來之財務價值。取而代之的便是線上遊戲的熱門。

隨著國內家庭擁有PC 比重越來越高，上網人數的增加，提供交友機制與朋友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，包括本公司代理之『天堂』、『混亂冒險』、智冠代理的『仙境傳說』、大宇所代理日本ENIX 之『魔力寶貝』、優邦代理的『真情物語』及華義的『石器時代』等，網路遊戲市場已進入戰國時期。

國內從事遊戲軟體廠商近兩年來投入者眾，面對競爭日益激烈的線上遊戲市場，戰火已由台灣蔓延到海外市場。但只有在充分掌握遊戲主權，並能不斷翻新加強內容。具創新、超強的行銷及遊戲內管理能力及穩定的機房設備、優良的設備維護團隊下，才能脫穎而出。

### (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
92 年度	75,609 仟元	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 五子棋、彈棋大戰、抓包大挑戰、蟲蟲危機等的 Casual Game 的製作</li><li>■ 分散式網路引擎(Haydn)的製作</li><li>■ “Globally Service Platform(GLS 平台) 研發”, “多媒體推播伺服系統”, “MagicStick”, “多媒體導覽實驗室”, “Gmania Hotbar 系統”, “Seven Poker 線上遊戲”, “Gmania Skin 系統”</li></ul>
93.02.29	10,636 仟元	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 開發出 Java 手機專用遊戲引擎·及主機伺服程式引擎·依該引擎開發出麻將等十一款雙人連線, 手機線上遊戲·以及目前正在製作兩款線上多人大型的遊戲商品·並奠定了以後開發相關商品的基礎</li></ul>

### (四)長、短期業務發展計劃

#### 1、線上遊戲相關發展計畫

- 自製進階 3D 繪圖 Engine
- 自製大型多人線上遊戲
- 自製小型 Casual Game(Avatar Game)
- 持續加強 GRICKS(遊戲開發共用函式庫)的內容

#### 2、平台相關發展計畫

計畫引進強大功能之遊戲引擎,目前已進入導入前準備階段,預計將可為本公司之研發基礎注入全新的發展視野,另配合上 GLS 跨區域多主機協調機制,透過這個機制將可動態的調整負載量且可將跨遊戲的群組溝通更為落實。未來將更落實社群、個人、無線、即時、整合的方向。

由於 Grid Computing 技術廠商多由大型設備廠商所主導,其主要的規格都是以主機能力為主,故其設備購置的費用高昂是目前對這樣技術的最大問題,為達成遊戲技術的提升,故本部將參考其服務規格自行研發相關技術並將其整合進 GLS 服務內,以達到最低成本又可達成使命的方式進行。

## 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

92 年度主要商品分析表

單位：新台幣仟元

主要項目	地區別	銷售額	比重 (%)
線上遊戲	內銷	1,731,029	90.94
發行收入	內銷	90,521	4.75
其他	內銷	82,034	4.31
合計	—	1,903,584	100.00

資料來源：經會計師查核之財務報表

2、市場佔有率

單位：新台幣億元

項目	年度	2000 年度	2001 年度	2002 年度	2003 年度
		國內遊戲軟體市場規模	線上遊戲	4.8	17.1
	單機軟體	38	32.3	21.4	19.6
本公司遊戲軟體	線上遊戲	2.2	11.2	19.9	17.3
營收淨額	單機軟體	0.85	—	—	—
市場佔有率	線上遊戲	46%	66%	49%	24%
	單機軟體	2%	—	—	—

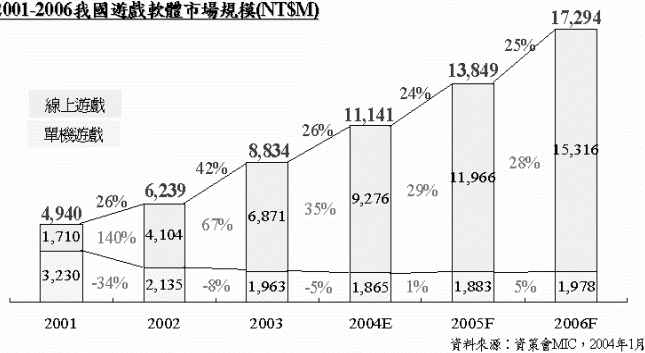
資料來源：MIC，遊戲橘子預估，經會計師查核之財務報表

3、市場未來之供需狀況與成長性

由於遊戲不斷推陳出新，在激烈競爭之下 PC 遊戲市場也持續擴大，依據資策會資訊市場情報中心 (MIC) 資料顯示，2002 年 PC 遊戲整體市場約有 62 億元，較上期成長 26.53%，2003 年遊戲市場產值約有 88 億元，較上期成長 41.59%，預計至 2004 年，國內 PC 遊戲市場將成長至 111 億元，較上期成長 26.12%，其主要成長力來自於線上遊戲的驅動。

2002 年線上遊戲市場已有 41 億元的市場規模，2003 年更成長至近 69 億元，預計至 2004 年線上遊戲市場將達 93 億元，佔整體市場 83%，而同期單機版遊戲軟體較上期衰退 4.99%，以下為 2001 年~2006 年國內 PC 遊戲市場規模：

2001-2006我國遊戲軟體市場規模(NTSM)



4、預期銷售數量及其依據：請詳致股東報告書第3頁。

5、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.市佔率第一-最有經驗的管理團隊與爆發式行銷

在2003年之激烈競爭之下，本公司於線上遊戲市場之市場佔有率仍達25%，主要係因本公司深入了解線上遊戲產業特性，致力提供良好之遊戲服務平台，並且強調爆發式行銷，將所有行銷焦點全控制在同一時點引爆，再配合本公司擁有華視「亞洲電動王 Asia Game」節目、Mania及GOLA線上玩瘋誌等媒體之經營，整合成整體銷售策略，累積出公司與所發行之遊戲之優質形象。

B.最佳線上遊戲服務平台-機房、頻寬與客服

a.機房管理技術

本公司為第一家獨自建立專業的線上遊戲機房，擁有完整的聯外頻寬、強大的遊戲防禦機制、24小時不斷電的營運能力，提供玩家優質的線上遊戲環境，若以目前遊戲場景及線上伺服器之數量來看，目前皆維持在穩定平穩之狀態，係一充分利用既有之資源，同時掌握資料封包壓縮技術之遊戲公司，蓋因唯有自行擁有機房可隨時監控網路狀況，不斷發現新問題，並測試本身系統的穩定度，才能對未來長期發展網路遊戲有所助益，此亦為本公司競爭利基所在。

b.超大頻寬架構-暢通無阻的網路傳輸

本公司與國內外多家知名ISP業者合作，為全台灣單一企業使用最大對外頻寬用量。

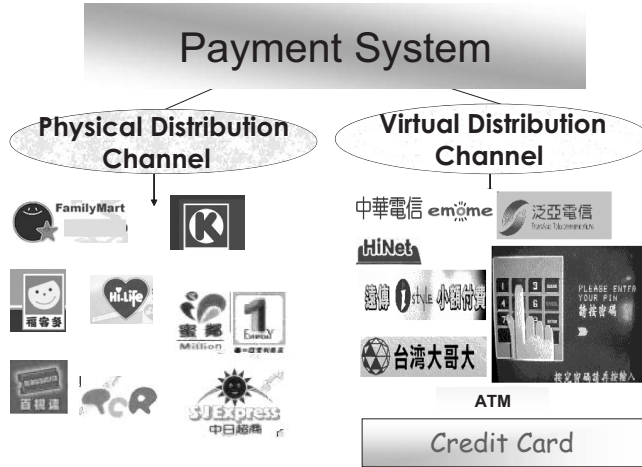
c.客戶服務支援-強大的經營後援

在數位化的線上遊戲時代來臨後，公司與玩家的互動必須達到全天候即時互動的基本要求。本公司為了達到全天候即時服務的要求，已架設起一套完整的主動式客服系統，此後端支援架構使本公司在線上遊戲的經營上較易掌控整體實際運作狀況，故能創造出驚人的線上遊戲成

就。

由於上述優勢，使得本公司不但成為全亞洲玩家最佳之網路遊戲服務提供者，並成為國內外之優秀研發商亟欲合作之對象。

### C. 多元化之付款機制



本公司除擁有各種實體通路外，亦致力發展虛擬通路，不但使消費者有更便利之付款機制，同時也使通路成本得以降低。

### D. 海外市場的開拓

為突破國內市場有限的規模，國內遊戲廠商無不將目標市場拓展至亞洲其他國家，而公司也將重心鎖定在中國、香港、日本及韓國市場，拓展海外營運據點，對公司未來長期發展而言，實為競爭利基所在。

#### (2) 有利因素

- 網際網路普及，遊戲軟體社群人數增加。
- 世界潮流趨動且政府積極輔導軟體工業。
- 資訊化教育普及且產業發展前景佳，市場成長潛力大。
- 研發團隊實力堅強及穩定，且軟體產品開發來源不虞匱乏。
- 行銷策略突出且與通路廠商合作關係佳。
- 網咖之興起更帶動線上遊戲發展。

#### (3) 不利因素及因應對策

- 國內市場規模有限，經營腹地受限

由於台灣腹地狹小國內人口佔全球市場比例低，縱然國內教育休閒軟體市場持續成長，但市場規模仍無法與國際市場比擬，且地緣及文化因素，更不易將國內遊戲軟體廠商推向國際舞臺。



### 因應之道

#### **拓展海外市場，朝亞洲地區邁進**

為突破國內市場規模有限之障礙，本公司陸續於香港、韓國、日本及大陸等地設立海外公司，以期擴大市場規模，將線上遊戲推廣至全亞洲地區，以解決台灣市場規模有限之先天問題。

#### **B.軟體開發耗時，進度不易掌握**

由於微處理器(CPU)處理速度不斷提升，使得個人電腦(PC)的功能愈來愈強，可執行的軟體功能也日益複雜，相對也造成軟體開發工作的耗時。由於遊戲軟體推出時機直接影響其銷售量，如何有效控管遊戲軟體開發時程，以規劃各種促銷造勢及其他宣傳活動，為遊戲軟體發展過程的大問題。

### 因應之道

#### **科技力量支援與策略合作**

本公司目前已完成各個遊戲開發的關鍵性技術如“Game SDK”、“On-line Game Engine”、“Wireless Develop Tool Kits”、“3D Engine”等，除自行研發產品外，並與遊戲研發公司合作，提供其所需資源與經驗，並依雙方研發進度互相配合，使完成之產品能符合市場脈動，並取得相對的最低開發成本及最佳的銷售成績。

#### **C.遊戲廠商輩出，競爭日益激烈**

隨著線上遊戲之蓬勃發展，遊戲廠商如雨後春筍般日益增加，且遊戲類型漸趨多樣化，市面上已有各式各樣類型的線上遊戲，單純的角色扮演已不足以吸引玩家，所以如何在競爭激烈的市場上取得一席之地，實為一重要課題。

### 因應之道

#### **開發新式遊戲－自行研發或代理具創新之遊戲**

積極研發或代理符合目前及未來市場趨勢之新遊戲，隨時注意市場之脈動以即時更新遊戲之創作方向，並致力於增加發行不同類型之遊戲，以搶佔各類型之市場。

## **(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
網路遊戲服務	天堂、戰場、混亂冒險、諾亞方舟、天堂 2、無盡的任務及巨商等網路遊戲 24 小時線上即時服務	提供線上即時性遊戲，萬人連線、形成強烈互動的社群關係。

產品或服務項目	代表性產品或服務	重要用途或功能
自製遊戲軟體	便利商店、速食店、火鍋店、戰國策	提供休閒性、益智性等功能之遊戲軟體，以達寓教於樂之效。
代理遊戲軟體	無人島物語、龍機傳承、鋼鐵帝國、GOGO 美食王及可汗~天降聖使~	
遊戲媒體網站	http://www.gamania.com	提供網路社群、多媒體、視聽娛樂、資訊、新聞、遊戲網站入口彙整等服務。
遊戲節目及雜誌	亞洲電玩 Asia Game、Mania 遊戲玩瘋誌、GOLA 線上玩瘋誌及 Talker	提供電腦遊戲軟體之介紹、設計及攻略服務。

### (三)主要原料之供應狀況

隨著消費者對遊戲軟體內容、視覺效果及音效日益講究，相對的較偏好外盒印刷包裝趨向精美化的遊戲軟體，並為撙節原料耗用成本，本公司致力強化與外包協力廠商之溝通及配合，以提高產品品質、縮短產品生產時程，加快新產品出貨速度，茲將本公司原材料、零組件或外包協力廠商列示如下：

原材料、零組件或外包事項項目	廠商名稱	說明
時數卡	第一美卡	配合時間及品質良好，均能如期交貨
光碟片	泛碟、豐聲、勝達	光碟片供應廠商包含上市公司，供應情況良好且品質貨源穩定
印刷品	紅藍、山水、沈氏	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、冠國	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(HINET) 遠傳 (FET)、網易	提供線上遊戲之 T3 頻寬
系統供應 (System Provider)	IBM、CISCO	提供伺服器與路由器，以及維護設備 維護修繕

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佔進(銷)貨總額百分之十以上之客戶名稱及其進(銷)貨金額與比例：

單位：新台幣仟元；%

名次	91 年度				92 年度			
	名稱	金額	占全年度 進貨淨額 比率〔%〕	與發行人 之關係	名稱	金額	占全年度 進貨淨額 比率〔%〕	與發行人 之關係
1	NCsoft	553,100	65.69	無	NCsoft	701,364	75.23	無
2	第一美卡	65,671	7.80	無	第一美卡	46,625	5.00	無
3	中華電信	41,309	4.91	無	中華電信	45,455	4.88	無
4	紅藍	28,417	3.38	無	紅藍	26,229	2.81	無
5	沈式	17,305	2.06	無	山水	14,018	1.50	無
6	國堡	15,216	1.81	無	泛碟	11,561	1.24	無
7	喬羽	12,108	1.44	無	沈式	11,184	1.20	無
8	泛碟	9,242	1.10	無	NAKO	8,828	0.95	無
9	盛詮	6,884	0.82	無	IBM	7,457	0.80	無
10	鎡謚	4,359	0.52	無	金美	5,364	0.58	無
	其他	88,329	10.47	無	其他	54,160	5.81	無
合計	合計	841,940	100.00	—	合計	932,245	100.00	—

因線上遊戲之興起，致 NCsoft 成為 92 及 91 年度第一大進貨供應商，92 年度因線上遊戲之接受度極佳，增加時數卡印製量及租用中華電信之 T3 線，故第一美卡及中華電信分別為第二及第三大供應商，其餘供應商之變動主要隨著本公司產品多元化，而增減進貨金額，故本公司最近二年度主要供應商之變化情形尚屬合理。

(1)最近二年度前十大主要銷貨客戶資料

單位：新台幣仟元；%

名次	91 年度				92 年度			
	客戶名稱	金額	占全年度 銷貨淨額 比率〔%〕	與發行人 之關係	客戶名稱	金額	占全年度 銷貨淨額 比率〔%〕	與發行人 之關係
1	秋雨	396,773	17.07	無	捷達威	546,371	28.70	無
2	智冠	378,493	16.28	無	大智通	309,479	16.26	無
3	全家書報	369,276	15.88	無	全家書報	227,075	11.93	無
4	百億樂	228,891	9.84	無	正泓	171,097	8.99	無
5	方聯	193,187	8.31	無	秋雨	130,961	6.88	無
6	宏遠	119,375	5.13	無	萊爾富	118,544	6.23	無
7	萊爾富	108,301	4.66	無	和網	5,867	0.31	無
8	喜威世	96,573	4.15	無	台英	3,346	0.17	無
9	網易	85,880	3.69	無	萬泰銀	2,500	0.13	無

名次	91 年度				92 年度			
	客戶名稱	金額	占全年度 銷貨淨額 比率 [%]	與發行人 之關係	客戶名稱	金額	占全年度 銷貨淨額 比率 [%]	與發行人 之關係
10	竹林	59,958	2.58	無	新世紀	1,267	0.07	無
虛擬	HINET	87,520	3.76	無	HINET	157,194	8.26	無
虛擬	台灣大哥大	80,077	3.44	無	聯邦銀行	85,370	4.48	無
虛擬	聯邦銀行	78,008	3.36	無	台灣大哥大	66,687	3.50	無
虛擬	遠傳	15,120	0.65	無	遠傳	37,591	1.97	無
虛擬	ATM	8,410	0.36	無	泛亞	12,504	0.66	無
	其他	19,124	0.82	無	其他	27,731	1.46	無
	合計	2,324,966	100.00	—	—	1,903,584	100.00	—

本公司線上遊戲之交易型態為會員付費購買時數卡儲值，依其連線時間扣除時數卡點數，上述銷貨客戶係指本公司之經銷通路商，金額係指本公司銷售予通路商之銷貨金額。

因線上遊戲興起，網咖通路方面主要由捷達威負責，而在實體通路上，自 92 年起與大智通等之合作時數卡之銷售，因此大智通及全家書報成為 92 年度前五大銷售客戶。故本公司最近二年度主要銷售客戶之變化情形尚屬合理。

#### (五)最近二年度生產量值

##### 最近二年度生產量值表

單位：人；張；本；套；新台幣仟元

生產量值 主要商品 (或部門別)	92 年度			91 年度		
	產能	產量	產值	產能	產量	產值
線上遊戲(註 1)	1,158,900	8,850,821	43,279	862,620	11,430,641	94,684
雜誌及節目製作	註 2	1,713,605	54,585	註 2	911,669	44,401
商品銷售	註 2	註 3	47,788	註 2	註 3	93,704
合計	1,158,900	10,564,426	145,652	862,620	12,342,310	232,789

註 1：本公司線上遊戲之交易型態為會員付費購買時數卡儲值，依其連線時間扣除時數卡點數，故上述線上遊戲之產能係指伺服器每日所能容納之上線人數，產量係指委外加工之時數卡套數。而產值係指委外加工之時數卡上進貨金額。

註 2：本公司係專業之資訊軟體開發商，非屬製造業，故無產能之適用。

註 3：商品銷售係各項附屬週邊產品，因種類繁多且計量單位各不相同，故不列示數量。

(六)最近二年度銷售量值

最近二年度銷售量值表

單位：人；張；本；套；新台幣仟元

銷 售 量 值 主要商品 (或部門別)	年度		92 年度				91 年度			
			內 銷		外銷		內 銷		外銷	
	量	值	量	值	量	值	量	值		
線上遊戲	註 1	1,731,029	-	-	註 1	1,994,447	-	-		
雜誌及節目製作	1,045,388	90,521	-	-	559,791	43,314	-	-		
商品銷售	註 2	82,034	-	-	註 2	287,205	-	-		
合 計	1,045,388	1,903,584	-	-	735,865	2,324,966	-	-		

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：其他係各項附屬週邊產品，因種類繁多且計量單位各不相同，故不列示數量。

### 三、從業員工

#### 最近二年度及截至年報刊印日止從業員工資料

93年2月29日

年 度		91 年度	92 年度	當年度截至 93年2月29日
員 工 人 數	經 理	48	47	48
	研 發	54	53	54
	管 銷	427	419	384
	合 計	529	519	486
平 均 年 歲		29.23	27.38	27.87
平 服 務 年 資		1.32	1.90	2.01
學 歷 分 布 人 數	博 士	0	0	0
	碩 士	22	32	32
	大 專	404	330	323
	高 中	100	154	129
	高 中 以 下	3	3	2

### 四、環保支出資訊

- 1、依法令規定，應申領污染設施設置許可證或污染排放許可證或應繳納污染防治費用或應設立環保專責單位人員者，其中領、繳納或設立情形之說明：不適用。
- 2、列示公司有關對防治環境污染主要設備之投資及其用途與可能產生效益：無。
- 3、最近年度及截至年報刊印日止，公司改善環境污染之經過，其有污染糾紛事件者，並應說明其處理經過：無。
- 4、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，並揭露其未來因應對策及可能支出：無。
- 5、目前污染狀況及其改善對公司盈餘、競爭地位及資本支出之影響及其未來三年度預計之重大環保資本支出：無。

### 五、勞資關係

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

93年3月1日

契約性質	當事人	契約起訖日期	主要內容	限制條款
T3 合作契約書	中華電信股份有限公司數據通信分公司	91.12.01 93.11.30	數據電路連線	
經銷合約書	大智通文化行銷股份有限公司	92.01.01 93.12.31	代理經銷	
經銷合約書	捷達威數位科技股份有限公司	92.05.01 93.12.31	代理經銷	
電視節目合約	中華電視股份有限公司	每季換約	亞洲電動王	
虛擬通路	中華電信股份有限公司數據通信分公司	至 93.11.30	Hinet AAA 付費系統	
虛擬通路	中華電信股份有限公司行動通信分公司	至 93.08.14	手機小額付費	
虛擬通路	台灣大哥大股份有限公司	91.01.01 93.12.31	手機小額付費	
虛擬通路	聯邦銀行	至合作結束	信用卡付費	
軟體授權合約 Laghaim	NAKO interactive Co.,LTD	至上市後三年到期	軟體授權	授權限中國、日本、香港、台灣地區
軟體授權合約 巨商	Joyon Co., Ltd.	至上市後五年	軟體授權	授權限台灣、香港、日本、新加坡
Lineage	NCsoft corporation	一年	軟體授權	授權限台灣地區
EQ	NCsoft corporation	三年	軟體授權	授權限台灣地區
Avater	Joyon Co., Ltd.	收費後三年	軟體授權	授權台灣、日本、大陸
Sixmassive multi-online game	Joyon Co., Ltd.	收費後三年	軟體授權	授權亞洲地區(韓國除外)
Heat Project	Doobic Entertainment Co., Ltd	收費後二年	軟體授權	授權限台灣地區
Jointventure agreement	NCsoft corporation	92.07.15	合資契約	
軟體授權合約 Pang Ya	Ntreev soft Co., Ltd.	收費後二年	軟體授權	授權限台灣地區

註1：專案時程得彈性調整

## 七、訴訟或非訟事件

- (一)公司最近二年度及截至公開說明書刊印日止已判決確定或目前尚在繫屬中之訴訟、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：無。
- (二)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，最近二年度及截至公開說明書刊印日止已判決確定或目前尚在繫屬中之訴訟、非訟或行政爭訟事件，其結果可能對公司股東權益或證券價格有重大影響者：無。

(三)公司董事、監察人、經理人及持股比例超過百分之十之大股東，最近二年度及截至公開說明書刊印日止發生證券交易法第一百五十七條規定情事及公司目前辦理情形：無。

(四)其他：無。

八、取得或處分資產：無。



## 肆、資金運用計劃執行情形

### 一、計畫內容：

- 1、核准日期及文號：91.09.03 台財證一字第 0 九一 0 一四七二二三號。
- 2、本計畫所需資金總額：新台幣 1,800,000 仟元。
- 3、資金來源：現金增資發行普通股 20,000 仟股，每股發行價格新台幣 70 元，籌集資金總額新台幣 1,400,000 仟元，其餘 400,000 仟元之資金需求擬以銀行借款或自有資金支應。
- 4、計畫項目、預計資金運用進度及預計可能產生效益：

單位：新臺幣仟元

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

### 5、預計可能產生效益：

- (1) 購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業 e 化。
  - A. 購置線上遊戲系統設備及擴建線上遊戲機房，可為本公司於 91 年至 94 年增加營業收入 3,991,467 仟元及營業利益 1,197,440 仟元。
  - B. 企業 e 化係利用電子商務之架構，建立具有機動性之辦公環境，縮短文件與訊息之互通傳達之時間，降低通訊成本，提高與子公司間產業訊息之互通性，使其員工效率提升，快速導入辦公室知識管理，並創造更高附加價值之活動。
- (2) 購置第二機房處所，將有助於解決營運規模擴大致其機房空間不足之問題，並可節省每年約 3,811 仟元之租金支出，及提升服務品質。
- (3) 藉由轉投資日本遊戲橘子，以因應日本遊戲橘子營業規模擴增之資金需求，預計 92 年至 98 年共可增加認列投資收益 1,196,698 仟元。

## 二、執行情形

### (一)執行情形

單位：新台幣仟元

計劃項目	執行狀況		截至 92 年 12 月 31 日
購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業 e 化	支 用 金 額	預 計	945,600
		實 際	228,580
	執 行 進 度 ( % )	預 計	100
		實 際	24.17
購買第二機房處所	支 用 金 額	預 計	54,400
		實 際	0
	執 行 進 度 ( % )	預 計	100
		實 際	0
轉投資日本子公司	支 用 金 額	預 計	800,000
		實 際	137,636
	執 行 進 度 ( % )	預 計	100
		實 際	17.21
合 計	支 用 金 額	預 計	1,800,000
		實 際	366,216
	執 行 進 度 ( % )	預 計	100
		實 際	20.35
<p>進度超前或落後情形、原因及改進計畫：</p> <p>1、購置機器設備及擴建機房執行進度落後主要係因預定之產品上市時程進度有所延後，為考慮資產運用之最大效率，故未先行購入大量機器設備，未來將視遊戲推出時程陸續購入，至於企業 e 化部份，目前已按時程導入系統中。</p> <p>2、由於部份遊戲之推出時程有所遲延，因此前次擴建機房之後，目前之機房尚足夠使用，為維持資源之有效利用並保障股東之最大利益，因此購置第二機房處所執行進度落後。</p> <p>3、由於開發之產品狀況及進度未如預期，故原預計要投入機器設備之資本支出、網路佈線與預計增加之人力成本並未發生。日本團隊整編已大致調整完成，目前積極與日本各相關上下游廠商洽談合作各項業務中，未來將視需求陸續投入資金。</p>			

### (二)有關轉投資其它公司事業之營運情形及對公司投資損益之影響：

詳見第 101-114 頁。

## 伍、財務概況

### 一、最近五年度簡明財務資料

#### (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(註1)				
		88年	89年	90年	91年	92年
流動資產		113,423	387,379	827,623	2,070,724	1,585,789
基金及長期投資		-	49,092	159,649	635,050	544,060
固定資產(註2)		17,042	187,908	334,171	654,988	690,283
無形資產		157	126	-	-	38,298
其他資產		9,400	33,603	49,665	377,178	389,180
資產總額		140,022	658,108	1,371,106	3,737,940	3,247,610
流動負債	分配前	55,418	317,712	248,034	617,618	438,189
	分配後	55,422	317,719	258,629	650,025	438,189
長期負債		-	7,550	900	148,677	192,360
其他負債		157	110	-	20,259	29,668
負債總額	分配前	55,575	325,372	248,934	786,554	660,217
	分配後	55,579	325,379	259,529	818,961	660,217
股本		50,000	280,570	880,270	1,080,270	1,587,997
資本公積		221	221	190,861	1,390,861	1,390,861
保留盈餘	分配前	34,226	51,551	303,820	693,640	(113,448)
	分配後	3,652	10,474	39,075	153,506	(113,448)
長期股權投資 未實現跌價損失		-	-	-	-	-
累積換算調整數		-	394	1,371	11,841	24,123
未認為退休金 成本之淨損失		-	-	-	-	-
庫藏股		-	-	-	(225,226)	(302,140)
股東權益	分配前	84,447	332,736	1,122,172	2,951,386	2,587,393
總額	分配後	84,443	332,729	1,111,577	2,918,979	2,587,393

註1：民國88年度至92年度財務資料均經會計師查核簽證。

註2：未辦理資產重估價。

## 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(註1)				
	88年	89年	90年	91年	92年
營業收入	118,999	407,999	1,201,262	2,324,966	1,903,584
營業毛利	95,309	270,039	756,150	1,452,660	893,622
營業損益	50,392	75,631	419,179	871,497	203,161
營業外收入及利益	538	2,664	14,056	16,879	20,778
營業外費用及損失	670	22,078	108,154	154,942	497,221
繼續營業部門 稅前損益	50,260	56,217	325,081	733,434	(273,282)
繼續營業部門 損益	39,025	47,899	293,346	686,078	(245,560)
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	39,025	47,899	293,346	686,078	(245,560)
每股盈餘	5.20	0.96	2.40	5.03	(1.60)

註1：民國88年度至92年度財務資料均經會計師查核簽證。

註2：最近五年度並無利息資本化之情形。

註3：係以當年度加權平均流通在外股數，並追溯調整歷年來因盈餘及資本公積轉增資而增加之加權流通在外股數為計算基礎。

## (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
88年	資誠會計師事務所	曾惠瑾、葉冠姩	無保留意見
89年	資誠會計師事務所	陳永清、葉冠姩	修正式無保留意見
90年	資誠會計師事務所	陳永清、葉冠姩	修正式無保留意見
91年	資誠會計師事務所	陳永清、葉冠姩	修正式無保留意見
92年	資誠會計師事務所	陳永清、支秉鈞	修正式無保留意見

## 二、最近五年度財務分析

年 度 (註 1)		最近五年度財務分析					
		88 年	89 年	90 年	91 年	92 年	
財務結構 (%)	負債占資產比率	39.69	49.44	18.16	21.03	20.33	
	長期資金占固定資產比率	495.52	181.09	335.81	470.30	402.70	
償債能力 (%)	流動比率	204.34	121.93	333.67	335.28	361.90	
	速動比率	174.18	106.01	333.29	323.24	354.78	
	利息保障倍數	7,761.59	1,752.47	7,063.97	9,301.28	(3,161.51)	
經營能力	應收款項週轉率 (次)	3.19	2.41	3.54	4.33	2.92	
	平均收現日數	114.42	151.45	103.11	84.30	125.00	
	存貨週轉率 (次)	13.22	15.44	13.70	18.52	26.73	
	應付款項週轉率 (次)	1.77	2.57	5.01	6.27	6.81	
	平均銷貨日數	27.61	23.64	26.64	19.71	13.66	
	固定資產週轉率 (次)	6.98	2.17	4.60	3.55	2.76	
	總資產週轉率 (次)	0.85	0.62	1.18	0.63	0.59	
獲利能力	資產報酬率 (%)	48.49	12.64	30.06	27.09	(6.85)	
	股東權益報酬率 (%)	86.85	22.96	40.33	33.68	(8.87)	
	占實收資本 % 比率	營業利益	100.78	26.75	73.64	80.67	12.79
		稅前純益	100.52	20.04	57.11	67.89	(17.21)
	純益率 (%)	32.79	11.74	24.42	29.51	(12.90)	
	每股盈餘 (元)	5.20	0.96	2.40	5.03	(1.60)	
現金流量	現金流量比率 (%)	30.87	(15.25)	151.58	118.00	88.01	
	現金流量允當比率 (%)	20.85	(12.08)	46.30	61.89	63.27	
	現金再投資比率 (%)	19.98	(13.78)	31.84	31.68	12.62	
槓桿度	營運槓桿度	1.00	1.02	1.07	1.07	1.37	
	財務槓桿度	1.01	1.05	1.01	1.01	1.04	

註 1：上列各年度財務資料均經會計師查核簽證。

註 2：年報本表末端，應列示如下之計算公式：

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3)

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4)

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5)。
- (2)財務槓桿度=營業利益／(營業利益-利息費用)。

註3：前項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4：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的固定資產總額。

註5：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、最近年度財務報告之監察人審查報告書

#### 遊戲橘子數位科技股份有限公司 監察人審查報告書



茲 准

董事會造送本公司九十二年度財務報表，業經資誠會計師事務所查核竣事，認為足以允當表達本公司之財務狀況、現金流量情形、經營成果與營業報告書，經本監察人等審查，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九十三年股東常會

監察人：程文龍



聖文生投資股份有限公司  
代表人 謝錦昌



中 華 民 國 九 十 三 年 三 月 十 五 日

#### 四、最近年度財務報表

PRICEWATERHOUSECOOPERS

資誠會計師事務所

會計師查核報告

台北市基隆路一段333號27樓  
27/F, 333Keelung Rd., Sec. 1,  
Taipei, Taiwan, R. O. C.  
Tel: (02)2729 6666  
Fax: (02)2757-6371  
(93)財審報字4087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九十二年及九十一年十二月三十一日之資產負債表，暨民國九十二年及九十一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九十二年度與九十一年度採權益法評價之部分長期股權投資係依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財務報表。民國九十二年度與九十一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336,098仟元與229,222仟元。截至民國九十二年與九十一年十二月三十一日止，其長期股權投資金額分別為425,533仟元與452,859仟元。另如財務報表附註十一所述，貴公司民國九十二年度所揭露被投資公司相關之資訊，部分係依被投資公司所委任其他會計師查核之財務報表所編製，並未經本會計師查核。

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

依本會計師之意見，基於本會計師之查核結果及其他會計師之查核報告，第一段所述財務報表在所有重大方面係依照「證券發行人財務報告編製準則」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九十二年及九十一年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十二年及九十一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九十二年及九十一年度合併財務報表，並經本會計師出具修正無保留意見查核報告在案，備供參考。

資誠會計師事務所

陳永清

會計師

支秉鈞



財政部證券暨期貨管理委員會

核准簽證文號：(72)台財證(一)字第2583號

中華民國九十三年二月二十七日





遊戲橘子資訊科技股份有限公司

民國九十二年十二月三十一日

單位：新台幣千元

	92 年 12 月 31 日	91 年 12 月 31 日	92 年 12 月 31 日	91 年 12 月 31 日	
	金額	金額	金額	金額	單位
<b>資 產</b>					
<b>流動資產</b>					
1100 現金或約當現金(附註四(一))	\$ 852,970	\$ 1,314,974	2100 短期借款(附註四(八))	\$ 100,000	3 \$
1120 應收票據淨額(附註四(二))	132,200	260,422	2120 應付票據	54,715	2 220,000
1140 應收帳款淨額(附註四(三))	497,309	414,237	2140 應付帳款	66,872	2 51,238
1160 其他應收款	4,375	13,707	2160 應付所得稅(附註四(十五))	5,019	2 120,401
1180 其他應收款 - 關係人(附註五)	9,561	5,063	2170 應付費用	73,494	2 66,022
1190 其他金融資產 - 流動	15,000	-	2180 其他應付款項 - 關係人(附註五)	1,485	2 628
120X 存貨(附註四(四))	7,430	20,131	2190 預收帳項	23,793	2 73,403
1250 預付費用(附註四(十一))	23,769	14,150	2200 預收帳項	48,188	1 31,447
1286 (十五)遞延所得稅資產 - 流動(附註四(十五))	43,175	28,040	2270 一年或一營業週期內到期長期負債(附註四(九)(十))	56,318	2 20,090
11XX 流動資產合計	1,585,789	2,070,724	2280 其他流動負債	8,305	- 5,279
142101 基金及長期投資(附註四(五))	449,119	563,196	21XX 流動負債合計	438,189	13 617,618
142102 按權益法之長期投資	94,941	47,046	2420 長期借款(附註四(九))	181,673	6 126,320
1425 預付長期投資款	-	24,808	2441 長期應付票據(附註四(十))	10,687	- 22,357
14XX 基金及長期投資合計	544,060	635,050	24XX 長期附息負債合計	192,360	6 148,677
固定資產(附註四(六))			其他負債	528	- -
1501 成本	117,270	117,270	存入保證金	29,140	1 20,259
1521 土地	122,977	107,225	2860 遞延所得稅負債 - 非流動(附註四(十五))	29,668	1 20,259
1531 房屋及建築	504,879	341,638	28XX 其他負債合計	660,217	20 786,554
1540 機器設備	5,238	5,238	股東權益		
1561 辦公設備	97,640	89,346	股本(附註一)	1,587,997	49 1,080,270
1631 租賃改良	84,456	83,095	普通股股本	1,390,640	43 1,390,640
1681 其他設備	5,349	8,043	資本公積(附註四(十二))	221	- 221
15X 成本或重估增值	937,809	751,855	資本公積(附註四(十三))	103,066	3 37,609
15X9 減：累計折舊	(247,526)	(138,797)	(累積虧損)保留盈餘(附註四(十四)(十五))	(216,514)	(7) 656,031
1670 未完工程及預付設備款	690,283	41,930	股東權益其他調整項目	24,123	1 11,841
15X 固定資產淨額	1,117,270	1,080,270	累積換算調整數	(302,140)	(9) (225,226)
無形資產			應收股票(附註四(十七))	2,587,393	80 2,931,386
其他資產	38,298	-	股東權益總計	3,247,610	100 \$ 3,737,940
1780 存出保證金	13,308	10,461	負債及股東權益總計	\$ 3,247,610	100 \$ 3,737,940
1820 遞延費用(附註四(七))	375,872	366,717			
18XX 其他資產合計	389,180	377,178			
1XX 資產總計	\$ 3,247,610	\$ 3,737,940			

負責人：



經理人：



主辦會計：



請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所陳永清、支秉鈞會計師民國九十三年二月二十七日上查核報告。

遊戲橘子數位科技股份有限公司

民國 92 年及 91 年 12 月 31 日

單位：新台幣仟元  
(除每股(損失)盈餘為新台幣元外)

	92 年 度			91 年 度		
	金 額	%		金 額	%	
營業收入						
4110 銷貨收入	\$ 2,076,393	109		\$ 2,598,539	112	
4170 銷貨退回(附註五(二))	( 164,655)	( 9)		( 267,079)	( 12)	
4190 銷貨折讓	( 8,154)	-		( 6,494)	-	
4100 銷貨收入淨額	<u>1,903,584</u>	<u>100</u>		<u>2,324,966</u>	<u>100</u>	
營業成本						
5110 銷貨成本	( 1,010,865)	( 53)		( 872,306)	( 38)	
5910 營業毛利	892,719	47		1,452,660	62	
5930 聯屬公司間已實現利益	903	-		-	-	
營業毛利淨額	<u>893,622</u>	<u>47</u>		<u>1,452,660</u>	<u>62</u>	
營業費用						
6100 推銷費用	( 223,997)	( 12)		( 246,429)	( 11)	
6200 管理及總務費用	( 390,855)	( 20)		( 276,649)	( 12)	
6300 研究發展費用	( 75,609)	( 4)		( 58,085)	( 2)	
6000 營業費用合計	<u>( 690,461)</u>	<u>( 36)</u>		<u>( 581,163)</u>	<u>( 25)</u>	
6900 營業淨利	<u>203,161</u>	<u>11</u>		<u>871,497</u>	<u>37</u>	
營業外收入及利益						
7110 利息收入	810	-		2,268	-	
7140 處分投資利益	11,892	1		4,654	-	
7160 兌換利益	1,413	-		979	-	
7210 租金收入	127	-		111	-	
7480 什項收入	6,536	-		8,867	1	
7100 營業外收入及利益合計	<u>20,778</u>	<u>1</u>		<u>16,879</u>	<u>1</u>	
營業外費用及損失						
7510 利息費用	( 8,379)	-		( 7,971)	-	
7521 採權益法認列之投資損失(附註四(五))	( 416,188)	( 22)		( 146,158)	( 6)	
7522 其他投資損失	( 13,000)	( 1)		-	-	
7530 處分固定資產損失	( 510)	-		( 784)	-	
7570 存貨跌價及呆滯損失	( 895)	-		-	-	
7880 什項支出	( 58,249)	( 3)		( 29)	-	
7500 營業外費用及損失合計	<u>( 497,221)</u>	<u>( 26)</u>		<u>( 154,942)</u>	<u>( 6)</u>	
7900 繼續營業部門稅前淨(損)利	( 273,282)	( 14)		733,434	32	
8110 所得稅利益(費用)(附註四(十五))	27,722	1		( 47,356)	( 2)	
9600 本期淨(損)利	<u>(\$ 245,560)</u>	<u>( 13)</u>		<u>\$ 686,078</u>	<u>30</u>	
			稅 前 稅 後			稅 前 稅 後
9750 基本每股(損失)盈餘(附註四(十六))						
本期淨(損)利	<u>(\$ 1.78)</u>	<u>(\$ 1.60)</u>		<u>\$ 5.38</u>	<u>\$ 5.03</u>	

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所  
陳永清、支秉鈞會計師民國九十三年二月二十七日查核報告。

負責人：



經理人：



主辦會計：





遠東磁子  
股份有限公司  
民國92年12月31日

單位：新台幣千元

91年度	91年1月1日餘額					累積換算調整	庫藏股票	合計
	普通股本	普通股溢價	處分資產增益	保留盈餘	(累積虧損)			
現金增資								
資本公積轉增資								
90年度盈餘分配								
提列法定盈餘公積								
未分配盈餘轉增資								
員工紅利轉增資與發放								
發放董監酬勞								
91年度稅後淨利								
國外長期投資換算調整數								
購入庫藏股								
長期投資股權變動調整數								
91年12月31日餘額	\$ 1,080,270	\$ 1,390,640	\$ 221	\$ 8,275	\$ 295,545	\$ 1,371	\$ -	\$ 1,122,172
92年度								
92年1月1日餘額	\$ 1,080,270	\$ 1,390,640	\$ 221	\$ 37,609	\$ 656,031	\$ 11,841	\$ 225,226	\$ 2,951,386
91年度盈餘分配：								
提列法定盈餘公積								
未分配盈餘轉增資								
員工紅利轉增資								
發放董監酬勞								
發放現金股利								
92年度稅後淨利								
國外長期投資換算調整數								
購入庫藏股								
國外長期投資換算調整數								
長期投資股權變動調整數								
92年12月31日餘額	\$ 1,587,907	\$ 1,390,640	\$ 221	\$ 103,066	\$ 216,514	\$ 24,123	\$ 302,140	\$ 2,587,393

請參閱後附財務報表附註暨資訊會計師事務所限未清、支票鈞會計師民國九十三年二月二十七日查核報告。



負責人：



經理人：



主辦會計：

遊戲橘子數位科技股份有限公司

現金流量表

民國 92 年及 91 年 11 月 1 日至 12 月 31 日

單位：新台幣仟元

	92 年 度	91 年 度
<b>營業活動之現金流量</b>		
本期淨(損)利	(\$ 245,560)	\$ 686,078
調整項目		
呆帳費用及備抵銷貨退回	( 23,656)	73,184
處分投資利得	( 11,892)	( 4,654)
存貨跌價及呆滯準備提列數(轉列收入數)	895	( 8,344)
折舊費用	113,355	82,400
各項攤提	40,308	26,503
處分固定資產損失及固定資產轉列費用數	907	784
遞延費用轉列損失數	46,908	-
採權益法認列之投資損失	416,188	146,158
認列成本法評價之永久性下跌損失	13,000	-
資產及負債科目之變動		
應收票據	128,221	( 229,262)
應收帳款	( 59,415)	( 119,925)
存貨	11,806	6,738
其他應收款	9,332	( 13,063)
其他應收款-關係人	( 4,498)	( 1,216)
預付費用	( 9,619)	( 6,924)
遞延所得稅資產	( 6,254)	5,354
應付票據	3,477	6,646
應付帳款	( 53,529)	60,731
應付所得稅	( 24,091)	945
應付費用	7,472	29,661
應付款項	2,929	( 1,633)
應付關係人款	1,485	-
預收款項	16,741	( 16,417)
其他流動負債	11,159	728
營業活動之淨現金流入	385,669	724,472

(續次頁)

遊戲橘子數位科技股份有限公司

現金流量表

民國92年及91年11月1日至12月31日

同前

單位：新台幣仟元

	92	年	度	91	年	度
<b>投資活動之現金流量</b>						
購買短期投資價款	(\$	2,531,000)		(\$	1,622,000)	
處分短期投資價款		2,542,892)			1,626,654)	
受質押資產(增加)減少	(	15,000)		(	19,000)	
取得長期投資-子公司現金增資	(	295,215)		(	642,604)	
取得長期投資-非子公司現金增資	(	52,095)		(	-)	
處分固定資產價款		4,734)			5,641)	
購置固定資產	(	167,739)		(	405,785)	
遞延費用增加數	(	96,371)		(	355,708)	
其他無形資產增加	(	38,298)		(	-)	
存出保證金(增加)減少	(	2,847)		(	1,254)	
投資活動之淨現金流出	(	650,939)		(	1,373,548)	
<b>融資活動之現金流量</b>						
存入保證金增加		528)			-)	
短期借款(減少)增加	(	120,000)		(	220,000)	
其他應付票據(減少)增加	(	900)		(	3,820)	
長期應付票據(減少)增加	(	11,670)		(	21,457)	
現金增資		-)			1,400,000)	
購入庫藏股	(	120,045)		(	182,095)	
長期借款增加		55,353)			133,840)	
融資活動之淨現金(流出)流入	(	196,734)		(	1,597,022)	
本期現金及約當現金(減少)增加	(	462,004)		(	947,946)	
期初現金及約當現金餘額		1,314,974)			367,028)	
期末現金及約當現金餘額	\$	852,970)		\$	1,314,974)	
<b>現金流量資訊之補充揭露</b>						
本期支付利息	\$	8,367)		\$	7,750)	
本期支付所得稅	\$	2,623)		\$	41,542)	
<b>僅有部份現金支出之投資活動</b>						
購置固定資產	\$	154,291)		\$	409,642)	
減：期末應付設備款	(	365)		(	13,813)	
加：期初應付設備款		13,813)			9,956)	
本期支付現金	\$	167,739)		\$	405,785)	
<b>僅有部份現金支出之融資活動</b>						
購入庫藏股	\$	76,914)		\$	225,226)	
減：期末應付款-庫藏股		-)		(	43,131)	
加：期初應付款-庫藏股		43,131)			-)	
本期支付現金	\$	120,045)		\$	182,095)	

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所  
陳永清、支秉鈞會計師民國九十三年二月二十七日查核報告。

負責人：



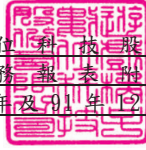
經理人：



主辦會計：



遊戲橘子數位科技股份有限公司  
財 務 報 表 附 註  
民國 92 年 及 91 年 12 月 31 日



單位：除特別註明者外，  
以新台幣仟元表示

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。經多次增資後，截至民國 92 年 12 月 31 日止，額定股本為 \$2,500,000，實收資本額為 \$1,587,997，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 92 年 12 月 31 日止，本公司員工人數為 527 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」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)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。

(二)短期投資

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

(三)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。

(四)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。

#### (五) 長期投資

1. 以取得成本為入帳基礎，持有被投資公司表決權未達 20% 或對被投資公司無重大影響力者，若被投資公司為上市公司，按成本與市價孰低法評價，市價低於成本而產生之未實現跌價損失列為股東權益之減項；若被投資公司為非上市公司，則按成本法評價。當被投資公司股價發生持久性下跌，且恢復之希望甚小時，則承認跌價損失，並認列當期損失。
2. 持有被投資公司有表決權之股份達 20% 以上或具有重大影響力者，採權益法評價，投資日投資成本與股權淨值之差額，按五年平均攤銷。
3. 持有被投資公司有表決權之股份超過 50% 者，採權益法評價並於年底編製合併報表，若被投資公司當年度總資產及營業收入未達本公司各該項金額 10% 者，僅按權益法評價，不另編製合併報表。惟所有未達編入合併報表之子公司，合計總資產或營業收入若達母公司各該項金額 30% 以上，則總資產及營業收入達母公司各該項金額達 3% 以上之子公司，亦應編入合併報表。
4. 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。
5. 若被投資公司之實收資本額未達三仟萬及營業收入未達五仟萬或本公司營業收入之百分之十以上者，則採被投資公司自結報表認列其投資損益。
6. 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。
7. 若因認列被投資公司之虧損而致使對該投資公司之長期投資之帳面餘額為負數時，其投資損失之認列以使對該公司之帳面餘額降至零為限。但若意圖繼續支持被投資公司，或被投資之虧損係屬短期性質，有充分之證據顯示將於未來短期內回復獲利之營運時，則按持股比例繼續認列投資損失，若因此而致對該公司投資之帳面價值發生貸方餘額時，在資產負債表中列為負債，嗣後被投資公司如有盈餘時，仍依權益法處理。

(六) 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，餘固定資產為 3 ~ 5 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. 供營業使用之固定資產，當有證據顯示資產價值有重大減損時，應就其減損部份認列損失。

(七) 遞延費用

軟體版權以取得成本為入帳基礎，並按其估計剩餘效益逐年攤銷。

(八) 其他無形資產

係遊戲開發技術授權簽約金，以取得成本為入帳基礎，可扣抵依總銷售額 2% 計算之權利金。

(九) 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。

(十) 退休金

依財務會計準則公報第 18 號之規定辦理，淨退休金成本按精算師所設算之金額提列，包括服務成本、利息成本、退休基金資產預期報酬、未認列前期服務成本之攤銷、未認列退休金損益之攤銷，及未認列過渡性淨給付義務之攤銷數。依精算法計算之未認列過渡性淨給付義務按 15 年平均分攤。



(十一) 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. 庫藏股票之帳面價值係按加權平均法計算。
4. 自民國 92 年 1 月 1 日起，子公司持有本公司股票視同庫藏股處理。

(十二) 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出貨時予以遞延，並於服務履行期間認列為收入。
3. 套裝軟體及其他商品係於獲利過程大部分已完成且已實現或可實現及已賺得時認列為收入。
4. 可能發生之銷貨退回於銷貨時估計入帳。
5. 相關成本配合收入於發生時承認。費用則依權責發生制於發生時認列為當期費用。

(十三) 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

無此情形。

四、重要會計科目之說明

(一) 現金及約當現金

	<u>92年12月31日</u>	<u>91年12月31日</u>
庫存現金	\$ 333	\$ 591
銀行存款	852,637	1,012,383
定期存款	-	302,000
	<u>\$ 852,970</u>	<u>\$ 1,314,974</u>

(二) 應收票據淨額

	<u>92年12月31日</u>	<u>91年12月31日</u>
應收票據	\$ 132,216	\$ 260,438
減：備抵呆帳	( 16)	( 16)
	<u>\$ 132,200</u>	<u>\$ 260,422</u>

(三) 應收帳款淨額

	<u>92年12月31日</u>	<u>91年12月31日</u>
應收帳款	\$ 566,633	\$ 507,219
減：備抵呆帳	( 51,781)	( 25,183)
備抵銷貨退回	( 17,543)	( 67,799)
	<u>\$ 497,309</u>	<u>\$ 414,237</u>

(四) 存貨

	<u>92年12月31日</u>	<u>91年12月31日</u>
商品存貨	\$ 31,919	\$ 43,725
減：備抵存貨跌價及呆滯損失	( 24,489)	( 23,594)
	<u>\$ 7,430</u>	<u>\$ 20,131</u>

(以下空白)

(五) 長期投資

1. 長期股權投資明細如下：

被 投 資 公 司	92年12月31日		92 年 度	
	原始投資成本	持股比例	帳面價值	投資損失
採權益法評價者：				
Gamania Holdings Ltd.	\$ 670,851	100%	\$ 235,277	(\$ 321,972)
Gamania Korea Co., Ltd.	80,189	100%	140,122	( 12,823)
行動戲胞數位科技(股)公司	35,960	89.90%	4,032	( 14,318)
光電文學線上互動科技(股)公司	91,163	68.85%	1,331	( 34,126)
電碼數位娛樂(股)公司	18,000	70%	-	( 11,867)
飛魚數位遊戲(股)公司	20,000	80%	6,768	( 11,271)
吉恩立數位科技(股)公司	71,400	51%	61,589	( 9,811)
	<u>987,563</u>		<u>449,119</u>	<u>( 416,188)</u>
採成本法評價者：				
百億樂數碼科技(股)公司	2,995	3.74%	2,995	-
東岸互動科技(股)公司	34,200	18.55%	21,200	( 13,000)
Joyon Entertainment Co., Ltd.	9,851	17.86%	9,851	-
遊戲工廠股份有限公司	8,800	19.25%	8,800	-
Zona Inc.	52,095	10.34%	52,095	-
	<u>107,941</u>		<u>94,941</u>	<u>( 13,000)</u>
總計	<u>\$1,095,504</u>		<u>\$544,060</u>	<u>(\$429,188)</u>

2. 長期股權投資明細如下：

被投資公司	91年12月31日		91年度	
	原始投資成本	持股比例	帳面價值	投資損失
採權益法評價者：				
Gamania Holdings Ltd.	\$ 497,501	100%	\$ 385,145	(\$ 115,799)
Gamania Digital Entertainment North America Inc.	21,118	100%	-	( 4,021)
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	97,655	100%	-	( 55,904)
Gamania Korea Co., Ltd.	58,623	100%	132,472	72,824
行動戲胞數位科技(股)公司	25,960	86.53%	9,030	( 12,680)
光電文學線上互動科技(股)公司	76,163	64.78%	24,682	( 25,997)
電碼數位娛樂(股)公司	<u>18,000</u>	70%	<u>11,867</u>	<u>( 4,581)</u>
	<u>795,020</u>		<u>563,196</u>	<u>( 146,158)</u>
採成本法評價者：				
百億樂數碼科技(股)公司	5,990	3.74%	2,995	-
東岸互動科技(股)公司	34,200	18.55%	34,200	-
Joyon Entertainment Co., Ltd.	<u>19,702</u>	17.86%	<u>9,851</u>	<u>-</u>
	<u>59,892</u>		<u>47,046</u>	<u>-</u>
預付長期投資款：				
遊戲工廠股份有限公司	5,000		5,000	-
Gamania Korea Co., Ltd.	<u>19,903</u>		<u>19,808</u>	<u>-</u>
	<u>24,903</u>		<u>24,808</u>	<u>-</u>
總計	<u>\$ 879,815</u>		<u>\$ 635,050</u>	<u>(\$ 146,158)</u>

3. 92 年度採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.、Gamania Korea Co., Ltd.，吉思立數位科技股份有限公司及曾孫公司 Gamania China Holdings Ltd. 係依其他會計師查核簽證之財務報表計算而得。
4. 91 年度採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd. 及 Gamania Korea Co., Ltd.、行動戲胞數位科技(股)公司、光電文學線上互動科技(股)公司、電碼數位娛樂(股)公司及曾孫公司 Gamania China Holdings Ltd. 係依其他會計師查核簽證之財務報表計算而得。
5. 民國 92 年及 91 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 \$336,098 及 \$229,222。截至民國 92 年及 91 年 12 月 31 日止，其相關長期投資餘額分別為 \$425,533 及 \$452,859。
6. 91 年度上述採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment North America Inc. 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。
7. 上述採權益法評價之公司中，電碼數位娛樂(股)公司已於民國 92 年 12 月 3 日清算完結。
8. 上述權益法評價之公司中，光電文學線上互動科技(股)公司及行動戲胞數位科技(股)公司目前已停止營業，並於民國 93 年 1 月申請辦理解散。
9. 本公司持有 Gamania Korea Co., Ltd.、行動戲胞數位科技(股)公司、光電文學線上互動科技(股)公司、電碼數位娛樂(股)公司、飛魚數位遊戲(股)公司及吉思立數位科技(股)公司之表決權股份合計數皆超過 50%，惟該等公司總資產及營業收入皆未達本公司各該項金額之 10%，且所有未達編入合併標準之子公司及其轉投資公司合計總資產或營業收入均未達本公司各該項金額 30%，故僅按權益法評價不另編製合併報表。

(六) 固定資產

	92年12月31日	91年12月31日
原始成本		
土地	\$ 117,270	\$ 117,270
房屋及建築	122,977	107,225
機器設備	504,879	341,638
運輸設備	5,238	5,238
辦公設備	97,640	89,346
租賃改良	84,456	83,095
其他設備	5,349	8,043
	<u>937,809</u>	<u>751,855</u>
累計折舊		
房屋及建築	( 3,241)	( 1,220)
機器設備	( 153,982)	( 87,645)
運輸設備	( 2,780)	( 1,907)
辦公設備	( 44,126)	( 24,272)
租賃改良	( 41,145)	( 21,169)
其他設備	( 2,252)	( 2,584)
	<u>( 247,526)</u>	<u>( 138,797)</u>
未完工程及預付設備款	-	41,930
帳面價值	<u>\$ 690,283</u>	<u>\$ 654,988</u>

(七) 遞延費用

	92年12月31日	91年12月31日
代理權	\$ 323,068	\$ 312,186
未攤銷費用	52,804	54,531
	<u>\$ 375,872</u>	<u>\$ 366,717</u>

(八) 短期借款

	92年12月31日	91年12月31日
營運週轉金	\$ 100,000	\$ 220,000
利率	1.45% ~ 2.1%	2% ~ 2.3%
融資額度	<u>\$ 620,800</u>	<u>\$ 718,800</u>

(九) 長期借款

借款銀行	借款額度	借款期間	92年12月31日	91年12月31日
台北商銀	\$ 49,000	91/03/28~106/03/28 前兩年還息，第三 年起按季償還	\$ 49,000	\$ 49,000
台北商銀	51,000	91/08/20~106/08/20 前兩年還息，第三 年起按季償還	51,000	51,000
富邦銀行	37,600	91/05/09~96/05/09 三個月一期，計 20期	26,321	33,840
彰化銀行	100,000	92/08/18~95/08/18 六個月一期， 計6期	100,000	-
			226,321	133,840
減：一年內到期之長期借款			( 44,648)	( 7,520)
			<u>\$ 181,673</u>	<u>\$ 126,320</u>

(十) 長期應付票據

借款銀行	借款額度	借款期間	92年12月31日	91年12月31日
上海銀行	35,000	91/11/11~94/11/11 一個月一期，計36期	\$ 22,357	\$ 34,027
富邦銀行	2,400	90/08/10~92/08/10 三個月一期，計8期	-	900
			22,357	34,927
減：一年內到期部份			( 11,670)	( 12,570)
			<u>\$ 10,687</u>	<u>\$ 22,357</u>

(十一) 退休準備金/應計退休金負債

1. 依本公司員工退休辦法規定，每申請退休之員工服務年資滿一年給兩個基數，但超過十五年之服務年資每滿一年給與一個基數，最高總數以四十五個基數為限，未滿半年以半年計，滿半年者以一年計；每個基數以退休前一個月之平均薪資計算。

2. 退休金之精算假設彙總如下：

	92 年 度	91 年 度
折 現 率	3.50%	4.00%
基金資產報酬率	2.75%	3.25%
薪 資 調 整 率	3.00%	3.00%

3. 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：

	92年12月31日	91年12月31日
既得給付義務	\$ -	\$ -
非既得給付義務	( 7,689)	( 4,289)
累積給付義務	( 7,689)	( 4,289)
未來薪資增加之影響數	( 8,178)	( 5,065)
預計給付義務	( 15,867)	( 9,354)
退休基金資產公平市價	10,428	5,964
提撥狀況	( 5,439)	( 3,390)
未認列過渡性淨給付義務	341	372
未認列退休金損(益)	5,463	4,211
預付退休金	\$ 365	\$ 1,193
既得給付	\$ -	\$ -

(2) 退休金成本明細如下：

	92 年 度	91 年 度
服務成本	\$ 4,715	\$ 2,560
利息成本	374	185
基金資產之預期報酬	( 194)	( 98)
未認列過渡性淨給付義務	31	31
未認列退休金損失	273	134
淨退休金成本	\$ 5,199	\$ 2,812

(十二) 資本公積

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

(十三) 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。

(十四) 未分配盈餘

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，提請股東會決議分派之。

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 92 年度盈餘分配議案，截至民國 93 年 2 月 27 日止，尚未經董事會通過，有關董事會擬議及股東會決議盈餘分派情形，請至台灣證券交易所『公開資訊觀測站』查詢。
4. 本公司上年度（91 年度）經股東會決議實際發放股票股利每股 3.8 元及現金股利每股 0.2 元。另，盈餘實際配發員工紅利及董監酬勞之有關資訊如下：

	91 年 度 股東會及董事會 決議實際配發數
(1)配發情形	
員工紅利	
股票股利	\$ 97,224
現金紅利	-
	<u>\$ 97,224</u>
股數	<u>9,722 仟股</u>
金額	<u>\$ 97,224</u>
佔當年度(91年度)流通在外股數之比例	<u>9.10%</u>
董監事酬勞	<u>\$ 10,802</u>
(2)每股盈餘相關資訊(單位：新台幣元)	
原每股盈餘(註一)	\$ 7.51
設算每股盈餘(註二)	\$ 6.33

(註一)係未依民國 92 年度以盈餘轉增資比例調整計算。

(註二)設算每股盈餘 = (本期淨利 - 員工紅利 - 董監事酬勞) / 當年度加權平均流通在外股數。

(十五)應付所得稅

	92年度	91年度
1. 所得稅(利益)費用	(\$ 38,902)	\$ 36,622
未分配盈餘加徵10%所得稅	<u>11,180</u>	<u>10,734</u>
	( 27,722)	47,356
加(減)：遞延所得稅資產變動	6,254	( 5,354)
預付所得稅	( 571)	( 20,539)
以前年度所得稅高估數	<u>27,058</u>	<u>7,647</u>
應付所得稅	<u>\$ 5,019</u>	<u>\$ 29,110</u>

2. 遞延所得稅資產及負債：

	92年12月31日	91年12月31日
遞延所得稅資產-流動	\$ 43,175	\$ 28,040
遞延所得稅負債-非流動	( 29,140)	( 20,259)
	<u>\$ 14,035</u>	<u>\$ 7,781</u>

3. 產生遞延所得稅資產(負債)之暫時性差異及其所得稅影響數：

	92年12月31日		91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>				
未實現銷貨毛利	\$ -	\$ -	\$ 903	\$ 226
呆帳超限數	41,701	10,425	19,329	4,832
存貨呆滯損失	24,489	6,122	23,594	5,898
備抵銷貨退回	17,543	4,386	67,799	16,950
職工福利	535	134	535	134
投資抵減		<u>22,108</u>		<u>-</u>
		<u>\$ 43,175</u>		<u>\$ 28,040</u>
<b>非流動項目</b>				
職工福利	\$ 680	\$ 170	\$ 1,215	\$ 304
國外長期投資				
損失準備	( 117,242)	( 29,310)	( 82,250)	( 20,563)
		<u>(\$ 29,140)</u>		<u>(\$ 20,259)</u>

4. 兩稅合一相關資訊：

	92年12月31日	91年12月31日
(1) 可扣抵稅額帳戶餘額	\$ 2,298	\$ 21,235

(2)A. 92年度預計盈餘分配之稅額扣抵比率

-

B. 91年度實際盈餘分配之稅額扣抵比率

3.48%

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：

	92年12月31日	91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	(\$ 266,954)	\$ 654,565
b. 已加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	<u>50,440</u>	<u>1,466</u>
合計	<u>(\$ 216,514)</u>	<u>\$ 656,031</u>

6. 截至民國 92 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 89 年度。惟民國 88 年度經稽徵機關核定結果應補繳 \$963，本公司已於 91 年度提出復查申請，遭國稅局維持原核定決定，本公司已預繳半數之稅款(帳列預付費用)，並依法提起訴願。

7. 本公司因生產 PC 單機版遊戲、網路型態遊戲套裝軟體之投資計畫，符合促進產業升級條例第八條之『重要科技事業屬於製造業及技術服務業部份適用範圍標準』得連續五年內就其新增所得免徵營利事業所得稅。

8. 截至民國 92 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計 \$22,108，預計於未來四年內抵減所得稅，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	\$ 13,392	\$ 10,689	96年
機器設備	<u>14,306</u>	<u>11,419</u>	96年
	<u>\$ 27,698</u>	<u>\$ 22,108</u>	

(十六)每股(損失)盈餘

	92		年		度
	金	額	加權平均流	每股損失(註一)	
	稅前	稅後	通在外股數	稅前	稅後
基本每股損失					
屬於普通股股東之本期淨損	(\$ 273,282)	(\$ 245,560)	153,823	(\$ 1.78)	(\$ 1.60)
	91		年		度
	金	額	加權平均流	每股盈餘(註一)	
	稅前	稅後	通在外股數	稅前	稅後
基本每股盈餘					
追溯調整後屬於普通股股東之本期純益(註二)	\$ 733,434	\$ 686,078	136,295	\$ 5.38	\$ 5.03
追溯調整前屬於普通股股東之本期純益	\$ 733,434	\$ 686,078	91,301	\$ 8.03	\$ 7.51

註一：單位元。

註二：此加權平均流通在外股數，業已依91年度未分配盈餘追溯調整之。

(十七)庫藏股票

1. 收回原因	期初股數	本期增加	本期減少	期末股數
供轉讓股份予員工	<u>3,776</u>	<u>1,224</u>	<u>-</u>	<u>5,000</u>

- 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。截至民國92年12月31日止，本公司已買回庫藏股票金額\$302,140。
- 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。
- 依證券交易法規定，上開買回之股份，應於買回之日起三年內將其轉讓，逾期末轉讓者，視為公司未發行股份，並應辦理變更登記銷除股份。

(十八)發行員工認股權憑證計劃

1. 本公司於民國 92 年 12 月 25 日經董事會決議發行員工認股權憑證總數為 10,000 單位，因認股權憑證行使而須發行之普通股新股總數為 10,000 仟股。認股權憑證發行後，遇有本公司普通股股份發生變動或發放現金股利時，認股價格得依特定公式調整之。本次發行之認股權憑證之存續期間為 6 年，員工自被授予認股權憑證屆滿 2 年後，得依員工認股權憑證辦法分年行使認股權利。
2. 民國 92 年度酬勞性員工認股選擇權計畫之認股權數量及加權平均行使價格資訊揭露如下表：

認股選擇權	92 年 度	
	數 量	加權平均行使價格
期初流通在外	-	\$ -
本期給與	-	-
無償配股增發或調整認股股數	-	-
本期行使	-	-
本期沒收	-	-
期末流通在外	-	-
期末可行使之認股選擇權	-	-
期末已核准尚未發行之認股選擇權	10,000仟股	-

## (十九) 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	92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	\$ 47,204	\$ 214,364	\$ 261,568
勞健保費用	-	25,948	25,948
退休金費用	-	5,199	5,199
其他用人費用	-	12,527	12,527
	\$ 47,204	\$ 258,038	\$ 305,242
折舊費用	\$ 63,095	\$ 50,260	\$ 113,355
攤銷費用	-	40,308	40,308
	\$ 63,095	\$ 90,568	\$ 153,663
功能別 性質別	91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	\$ 40,040	\$ 103,533	\$ 143,573
勞健保費用	-	13,637	13,637
退休金費用	-	2,812	2,812
其他用人費用	-	3,139	3,139
	\$ 40,040	\$ 123,121	\$ 163,161
折舊費用	\$ 48,929	\$ 33,471	\$ 82,400
攤銷費用	-	26,503	26,503
	\$ 48,929	\$ 59,974	\$ 108,903

## (二十) 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92年12月31日止之餘額為\$117,242。惟為符合中華民國一般公認會計原則之規定，已於民國92年12月31日之財務報表予以迴轉。其國外長期投資損失準備之提列情形如下：

期 初 餘 額	本 期 提 列	期 末 餘 額
\$ 82,250	\$ 34,992	\$ 117,242

## 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
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co.,Ltd. (Gamania (Japan))	曾孫公司
Gamania Digital Entertainment North America Inc.	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.	本公司間接持有之子公司
Gamania Korea Co., Ltd.(Gamania(Korea))	本公司之子公司
Gamania Holdings Ltd.	本公司之子公司
Gamania International Holdings Ltd.	本公司之孫公司
光電文學線上互動科技(股)公司	本公司之子公司(註1)
電碼數位娛樂(股)公司	本公司之子公司(註2)
行動戲胞數位科技(股)公司	本公司之子公司(註1)
吉恩立數位科技(股)公司(吉恩立)	本公司之子公司
飛魚數位遊戲(股)公司	本公司之子公司
北京遊戲橘子數位科技有限公司(北京橘子)	本公司間接持有之子公司

註1：請詳附註四(五)8之說明。

註2：請詳附註四(五)7之說明。

### (二)關係人之重大交易事項

1. 銷貨退回	92 年 度		91 年 度	
	金 額	科目百分比	金 額	科目百分比
Gamania (H. K.)	\$ 4,040	2	\$ -	-
2. 其他應收款	92 年 12 月 31 日		91 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
Gamania(H. K.)	\$ -	-	\$ 1,401	21
Gamania(JAPAN)	3,152	24	735	11
吉恩立	4,680	35	-	-
其他	1,729	13	2,927	43
	\$ 9,561	72	\$ 5,063	75

係代墊關係企業費用、購料及設備等款項。

### 3. 其他應付款

	92年12月31日		91年12月31日	
	金額	百分比	金額	百分比
Gamania (H.K.)	\$ 1,485	6	\$ 628	1

係今年度銷貨退回所必需歸還之退貨款

### 4. 重大承諾事項

本公司對關係人以保證票方式提供借款保證金額如下：

	92年12月31日	91年12月31日
Gamania (H.K.)	HK3,000仟元	\$ -

### 六、質押之資產

資產項目	92年12月31日	91年12月31日	擔保用途
定期存款(帳列其他金融資產-流動)	\$ 15,000	\$ -	短期借款/融資額度
土地	117,270	117,270	長期借款/融資額度
房屋及建築	98,276	100,085	長期借款/融資額度
機器設備	26,619	62,580	長期借款/短期借款
	<u>\$ 257,165</u>	<u>\$ 279,935</u>	

### 七、重大承諾事項及或有事項

除附註五之說明外，餘請詳下列說明：

- 截至民國 92 年 12 月 31 日止，本公司因承租辦公大樓應付租金總額為 \$16,762。
- 本公司承租 T1、T3 專線，係按月依實際使用狀況付費；另權利金依銷售一定比例支付。
- 公司目前導入會計軟體系統，截至民國 92 年 12 月 31 日止，該版權及顧問導入服務之簽約總額共計 \$28,614，業已支付金額計 \$24,547。
- 如附註四(十五)所述，稅捐稽徵機關以本公司 88 年度部份研發專案企劃書中提及製作方向是修正第一代產品缺失及該等專案企劃書製作人之製作日期與其到職日期異常為由，予以剔除並核定補繳稅額 \$963。本公司以第一、二兩代遊戲軟體所使用之開發工具(即程式語言)不同，即是所有程式皆是重新研究發展及專案企劃書之製作人僅係將該等專案書面化之製表人，而非研發專案負責人，且因試用之關係其實際到職日期遠早於正式聘僱日期為由，於本年度申請復查，惟復查結果國稅局以製表人學經歷不足及製作軟體非研究發展之範疇為由，維持原核定決議。本公司不服已預繳半數之稅款(帳列預付費)，並提起訴願。

### 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) 衍生性金融商品之交易

本公司無從事衍生性金融商品之交易。

(二) 非衍生性金融商品之公平市價

	92年12月31日	
	帳面價值	公平價值
<u>非衍生性金融商品</u>		
<u>資產</u>		
公平市價與帳面價值相等之金融資產	\$ 1,511,415	\$ 1,511,415
長期投資	544,060	540,354
存出保證金	13,308	13,308
<u>負債</u>		
公平市價與帳面價值相等之金融負債	342,806	342,806
應計退休金負債	-	5,439
長期附息負債	192,360	192,360

	91年12月31日	
	帳面價值	公平價值
<u>非衍生性金融商品</u>		
<u>資產</u>		
公平市價與帳面價值相等之金融資產	\$ 1,996,395	\$ 1,996,395
長期投資	635,050	623,804
存出保證金	10,461	10,404
<u>負債</u>		
公平市價與帳面價值相等之金融負債	575,589	575,589
應計退休金負債	-	3,390
長期附息負債	148,677	148,677

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. 短期金融商品以其在資產負債表上之帳面價值估計其公平市價，因為此類商品到期日甚近，其帳面價值應屬估計公平價值之合理基礎。此方法應用於現金及約當現金、應收票據及帳款（含關係人）、其他應收款（含關係人）、其他金融資產-流動、短期借款、應付票據及帳款、其他應付票據、應付所得稅、應付費用、其他應付款項（含關係人）及一年或一營業週期內到期之長期負債及其他流動負債。
2. 有價證券如有市場價格可循時，則以市場價格為公平市價，若無市場價格可供參考時，則依財務或其他資訊估計公平市價。
3. 存出保證金係依合約期間按一年期定存利率予以估計公平市價。
4. 長期應付票據及款項係依預期現金流量之折現值估計公平市價。
5. 應計退休金負債，係以12月31日為衡量日之退休金精算報告中所列之退休金提撥狀況為公平市價。
6. 具有資產負債表外之信用風險金融商品：

	92年12月31日	91年12月31日
	合約金額	合約金額
關係人借款保證承諾	HK3,000仟元	\$ -



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

- (三) 本公司於 92 年度將金額約 \$ 28,484 元之雜誌、週邊商品等捐贈與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。

十一、附註 揭露事項

(一)重大交易事項相關資訊

- 1、資金貸與他人：無此情形。
- 2、為他人背書保證：

編號 (註1)	為他人背書保證者 公司名稱	背書保證對象		對單一企業背 書保證之註額 \$ 30,000 (註4)	本期最高背 書保證餘額 \$ 13,128 (HK 3,000仟元)	期末背書 保證餘額 \$ 13,128 (HK 3,000仟元)	以財產擔 保之背書 保證金額 無	累計背書保證金 額佔最近期財務 報表淨值之比率 0.5%	背書保證 最高註額 (註3) \$ 476,399 (資本總額830%)
		公司名稱	與本公司之 關係(註2)						
0	遊藝橘子數位科 技股份有限公司	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	3						

註1：編號欄之填寫方法如下：

1. 本公司填0。
2. 子公司別由阿拉伯數字1開始依序編號。
- 註2：書保證與被背書保證對象之關係有下列六種，標示種類即可：

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

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

註4：新台幣三仟萬元，且不得超過該背書保證公司實收資本額。

3. 期末持有有價證券情形：

單位：仟股

持有之公司	有價證券種類及名稱		與有價證券發行人之關係	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		本 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	長期投資	19,485	\$235,277	100%	\$235,277	無
遊戲橘子數位科技股 份有限公司	股票	Gamania Korea Co., Ltd.	子公司	長期投資	384	140,122	100%	140,122	無
遊戲橘子數位科技股 份有限公司	股票	行動遊戲數位科技股份有限公司	子公司	長期投資	3,596	4,032	89.90%	4,032	無
遊戲橘子數位科技股 份有限公司	股票	光電文學線上互動科技股份有限公司	子公司	長期投資	8,950	1,331	68.85%	1,331	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	長期投資	1,600	6,768	80%	3,061	無
遊戲橘子數位科技股 份有限公司	股票	吉思立數位科技股份有限公司	子公司	長期投資	7,140	61,589	51.00%	61,589	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	本公司採成本法評價之被投資公司	長期投資	300	2,995	3.74%	2,995	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	本公司採成本法評價之被投資公司	長期投資	2,040	21,200	18.55%	21,200	無
遊戲橘子數位科技股 份有限公司	股票	Joyon Entertainment Co., Ltd.	本公司採成本法評價之被投資公司	長期投資	700	9,851	17.86%	9,851	無
遊戲橘子數位科技股 份有限公司	股票	遊戲工廠股份有限公司	本公司採成本法評價之被投資公司	長期投資	880	8,800	19.25%	8,800	無
遊戲橘子數位科技股 份有限公司	股票	Zona, Inc	本公司採成本法評價之被投資公司	長期投資	1,000	52,095	10.94%	52,095	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：市價之填寫方法如下：

1. 有公開市價者，係指會計期間最末一個月之平均收盤價。
2. 無公開市價者，股票請填每股淨值，餘得免填。

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

買、賣之公司及有價證券名稱	類別	科目	交易對象	關係	期初 (註)		買			賣			出			期末 (註)	
					股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數
遠東電子數位科技股份有限公司	Gamania Holdings Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	14,383	\$ 497,501	5,120	\$ 173,350	-	\$ -	-	\$ -	-	\$ -	19,485	\$ 670,851	
瑞麟電子數位科技股份有限公司	瑞麟台灣債券基金	短期投資	原始投資	無	-	-	10,924	155,000	10,924	155,532	-	155,000	-	532	-	-	
遠東電子數位科技股份有限公司	保德信元富債券基金	短期投資	原始投資	無	-	-	9,430	131,000	9,430	131,718	-	131,000	-	718	-	-	
遠東電子數位科技股份有限公司	景順中信積極收益基金	短期投資	原始投資	無	-	-	13,706	149,000	13,706	149,350	-	149,000	-	350	-	-	
瑞麟電子數位科技股份有限公司	日盛債券基金	短期投資	原始投資	無	-	-	9,649	125,000	9,649	125,543	-	125,000	-	543	-	-	
遠東電子數位科技股份有限公司	台壽保美邦基金	短期投資	原始投資	無	-	-	15,273	164,000	15,273	164,428	-	164,000	-	428	-	-	
遠東電子數位科技股份有限公司	保誠威鋒二號基金	短期投資	原始投資	無	-	-	6,991	103,000	6,991	103,687	-	103,000	-	687	-	-	
瑞麟電子數位科技股份有限公司	傳山水利基金	短期投資	原始投資	無	-	-	12,237	141,000	12,237	141,615	-	141,000	-	615	-	-	

(註)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. 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。

(二) 轉投資事業相關資訊

1. 被投資公司資訊

投資公司名稱	被投資公司名稱	所在地區	主要營業項目	原本期初	投資金額	期末	未	期	股本	持	有	金	額	被	投	資	公	司	本	期	認	列	備	
																								比
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 Island, British West Indies	轉投資 - 控股	\$ 670,851	\$ 497,501	19,485	100%	\$ 235,277																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 uniwide B/D, Samsung-Dong Kang Nam-Gu, Seoul Korea	軟體開發及銷售	80,189	78,526	394	100%	140,122																子公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	行動遊戲數位科技股份有限公司 (註四)	台北縣中和市宜安路112號6樓	資訊軟體買賣	35,960	25,960	3,596	89.90%	4,032																子公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	光電文學線上互動科技股份有限公司 (註四)	台北縣中和市宜安路112號6樓	線上閱讀互動科技	91,163	76,163	8,950	68.85%	1,331																子公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	電腦數位娛樂股份有限公司 (註三)	台北縣中和市宜安路112號6樓	遊戲軟體設計及研發	18,000	18,000	-	-	-																子公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	龍象數位遊戲股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體開發及研發	20,000	-	1,600	80%	6,768																子公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	吉恩立數位科技股份有限公司	台北縣中和市中正路736號18樓	遊戲軟體開發及銷售	71,400	-	7,140	51%	61,589																子公司
Gamania Holdings Ltd.	Gamania International Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	轉投資 - 控股	USD19,485仟元	USD14,383仟元	19,485	100%	USD6,947仟元																孫公司
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co. Ltd.	東京都涉谷區廣尾1-13-7惠比壽East Bldg. 2F	資訊軟體設計銷售及媒體之買賣	USD10,879仟元	USD6,827仟元	15	100%	USD5,172仟元																曾孫公司

投資公司名稱	被投資公司名稱	所在地區	主要營業項目	原 本 期 末	始 期 末	資 金 額 末	期 末 股 數	持 有 率 比 數	未 持 有 金 額	額 被 投 資 公 司 本 期 之 損 益	本 期 認 列 之 投 資 之 損 益	備 註
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment North America Inc. (註五)	Suite 900, 609 West Hastings Street, Vancouver, BC V6B W4 Canada	遊戲軟體設計及銷售	USD361仟元	USD361仟元	USD361仟元	-	0%	\$ -	(USD1,986仟元)	(USD1,986仟元)	曾孫公司
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania China Holdings Ltd.	3F, Harbour Centre, Box 1348, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	轉投資、控股	USD12,841仟元	USD8,069仟元	USD8,069仟元	10,679	89.24%	USD2,808仟元	(USD5,032仟元)	(USD4,341仟元)	間接持有之子公司
Gamania International Holdings Ltd.	NC Gamania Co., Limited(註一)	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心45樓	資訊軟體服務及銷售	(USD406仟元)	-	-	9,800	4%	(USD1,029仟元)	(USD1,271仟元)	(USD1,029仟元)	採權益法評價之被投資公司
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(註二)	一般投資事業	USD9,280仟元	USD4,570仟元	USD4,570仟元	不適用	100%	USD3,035仟元	(USD3,615仟元)	(USD3,645仟元)	間接持有之子公司
Gamania Sino Holdings Ltd. (註二)	北京遊戲橘子數位科技有限公司	北京市朝陽區酒仙橋路乙21號國貿大廈15-1號房間	軟體開發及銷售	USD7,500仟元	USD4,570仟元	USD4,570仟元	不適用	100%	USD2,833仟元	(USD2,922仟元)	(USD2,922仟元)	間接持有之子公司
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心50樓	資訊軟體服務及銷售	USD2,625仟元	USD2,625仟元	USD2,625仟元	32,500	100%	USD74仟元	(USD1,371仟元)	(USD1,371仟元)	間接持有之子公司
Gamania China Holdings Ltd.	Game Alliance Co., Limited	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心50樓	資訊軟體服務及遊戲銷售代理	註六	-	-	-	100%	(USD6仟元)	(HK45仟元)	(USD6仟元)	間接持有之子公司
Game Alliance Co., Limited	Gamania Advertising Co., Limited	香港灣仔駱克道333號中國網絡中心50樓	資訊軟體服務及遊戲銷售代理	註六	-	-	-	100%	(HK14仟元)	(HK14仟元)	(HK14仟元)	間接持有之子公司

註一：NC Gamania Co., Limited原為Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd. 之被投資公司，於92年5月12日因組織架構調整將其移轉給本公司之曾孫公司Gamania International Holdings Ltd.，並預計於93年辦理解散。

註二：Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd. 於92年6月更名為Gamania Sino Holdings Ltd.

註三：請詳附註四(五)7之說明。

註四：請詳附註四(五)8之說明。

註五：已於2003年辦理解散清算完結。

註六：投資額為港幣2元。

## 2. 資金貸與他人情形：

編號 (註一)	貸出公司之	貸與對象公司	往來科目 (註二)	本期最高餘額	期末餘額	利率區間	資金貸與性質 (註三)	業務往來金額 (註四)	有短期融通資金之必要 (註五)	提供備抵呆帳金額	擔保名稱		對象與個別資金 (註六)	資金貸與總額
											名稱	價值		
1	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	NC Gamania Co., Limited	內部往來	HK 3,000仟元	HK 3,000仟元	4%	2	不適用	營運週轉	HK 3,000仟元	-	-	\$275 (股東權益*15%)	\$550 (股東權益*30%)

註一：編號欄之填寫方法如下：

1. 發行人編0。
  2. 被投資公司按公司別由阿拉伯數字1開始依序編號。
- 註二：帳列之應收關係企業款項、應收關係人款項、股東往來、預付款、暫付款...等科目，如屬資金貸與性質，均需填入該表。
- 註三：資金貸與性質之填寫方式如下：

1. 有業務往來者填1。
  2. 有短期融通資金之必要者請填2。
- 註四：資金貸與性質屬1者，應填寫業務往來金額。
- 註五：資金貸與性質屬2者，應具體說明必要資金之原因及貸與對象之資金用途，例如償還借款、購置設備、營運週轉等。
- 註六：應說明資金貸與註額之計算方法及其金額。

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 (一)	稱 類 及 名 稱		與 有 價 證 券 發 行 人 之 關 係	帳 列 科 目	股 數 / 單 位 數	面 金 額	持 股 比 例	市 價 (註二)	備 註
		有 價 證 券 名 稱	稱							
Gamania Holdings Ltd.	股票	Gamania International Holdings Ltd.		子公司	長期投資	19,485	USD6,947仟元	100%	USD6,947仟元	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.		子公司	長期投資	15	USD5,172仟元	100%	USD5,172仟元	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania China Holdings Ltd.		子公司	長期投資	10,679	USD2,808仟元	89.24%	USD2,808仟元	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	NC Gamania Co., Limited		該公司採權益法評價之被投資公司	長期投資	9,800	(USD1,029仟元)	49%	(USD1,029仟元)	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Game Alliance Co., Limited		子公司	長期投資	2(註三)	(USD6仟元)	100%	(USD6仟元)	無
Game Alliance Co., Limited	股票	Gamania Advertising Co., Limited.		子公司	長期投資	2(註三)	(HK14仟元)	100%	(HK14仟元)	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.		子公司	長期投資	32,500	USD74仟元	100%	USD74仟元	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Sino Holdings Ltd.		子公司	長期投資	不適用	USD3,035仟元	100%	USD2,944仟元	無
Gamania Sino Holdings Ltd.	股票	北京遊戲橋子數位科技有限公司		子公司	長期投資	不適用	USD2,833仟元	100%	USD2,833仟元	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，係指會計期間最末一個月之平均收盤價。

2. 無公開市價者，股票請填寫每股淨值，餘則免填。

註三：單位：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：

買、賣之公司及名稱	有價證券種類及名稱	帳列科目	交易對象關係	期股		初買		入賣		出		期本	
				數	金額	數	金額	數	金額	處分損益	數	金額	
Gamania Holdings Ltd.	Gamania International Holdings Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	14,383	USD14,383仟元	5,102	USD5,102仟元	-	-	-	19,485	USD19,485仟元
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	11	USD6,827仟元	4	USD4,052仟元	-	-	-	15	USD10,879仟元
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania China Holdings Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	5,908	USD8,069仟元	4,771	USD4,772仟元	-	-	-	10,679	USD12,841仟元
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Sino Holdings	長期投資	原始投資	子公司	不適用	USD4,570仟元	不適用	USD4,720仟元	-	-	-	不適用	USD9,290仟元

註：係原始投資金額。

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

大陸被投資公司名稱	主要營業項目	實收資本	投資方式	本國累積投資	自累初出	本期匯出或收回投資金額		本期期末自台灣匯出累積投資金額	本公司直接或間接投資之持股比例	本期認列投資損益(註二)	期末投資帳面價值	截至本期期末已匯回台灣之投資收益
						匯出	匯入					
北京遊戲橘子數位科技有限公司	軟體開發及銷售	(人民幣)62,000仟元	透過第三地匯投資設立公司再投資	大陸公司	USD4,570仟元	USD800仟元	(USD5,370仟元)	\$182,419	89.24%	(\$ 86,736)	\$ 85,891	\$ -
		\$254,463			\$155,243	\$27,176	\$ -					

本期期末累計自台灣匯出經核准經濟部投資審議會規定 大陸地區投資金額核	經濟部投資審議會 核准投資金額	經濟部投資審議會 大陸地區投資限額
(USD5,370仟元) \$182,419	\$ 269,097(註一)	\$ 1,034,957

(註一)核准函-經審二字第091011068號、經審二字第091015265號及經審二字第092016721號，合計為USD7,921,610，以83.97換算為新台幣269,097仟元。

(註二)本期認列投資損益係依該被投資公司經其他會計師出具之查核報表，依間接持股比例認列。本公司民國92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。(以下空白)

## 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 92 年及 91 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 92 年及 91 年度均無外銷銷貨收入。

### (四)重要客戶資訊

92年度：

客 戶 名 稱	營 業 收 入	佔本公司營業收入 淨額百分比(%)
客 戶 甲	\$ 546,371	29
客 戶 乙	309,479	16
客 戶 丙	227,075	12
	<u>\$ 1,082,925</u>	<u>57</u>

91年度：

客 戶 名 稱	營 業 收 入	佔本公司營業收入 淨額百分比(%)
客 戶 癸	\$ 396,773	17
客 戶 乙	378,493	16
客 戶 丙	369,276	15
客 戶 丁	228,891	10
	<u>\$ 1,373,433</u>	<u>58</u>

- 五、最近年度經會計師查核簽證之母子公司合併財務報表：詳見第107-114頁。  
 六、公司及其關係企業如有發生財務週轉困難情事，對公司財務狀況之影響：無。  
 七、最近二年度財務預測達成情形：

最近二年度之財務預測及其達成情形

單位：新臺幣仟元

項 目	92 年度預測 (經簽證會計師核閱)		業經簽證會計師查核(或核閱)之報表		本年度預測 (經簽證會計師核閱) (註一)
	原預測	更新(正)金額	達成數額	達成百分比(%)	
營業收入	2,342,672	1,944,943	1,903,584	97.87%	-
營業成本	1,099,941	1,029,762	1,009,962	98.08%	-
營業毛利	1,242,731	915,181	893,622	97.64%	-
營業費用	709,921	708,479	690,461	97.46%	-
營業損益	532,810	206,702	203,161	98.29%	-
營業外收入及利益	8,464	8,612	20,778	241.27%	-
營業外費用及損失	258,798	459,009	497,221	108.32%	-
本期稅前損益	282,476	(243,695)	(273,282)	112.14%	-
本期稅後損益	239,484	(230,544)	(245,560)	106.51%	-

(註一)：截至本年報刊載日止，本公司尚未對外公開財務預測，故不適用。

## 陸、財務狀況及經營結果之檢討分析與風險管理

### 一、財務狀況

#### 財務狀況之檢討與分析表

##### 財務狀況比較分析表

項目	年度		差異		變動分析
	92 年度	91 年度	金額	%	
<b>流動資產</b>	\$1,585,789	\$2,070,724	(\$484,935)	(23)	註 1
基金及長期投資	544,060	635,050	(90,990)	(14)	-
固定資產	690,283	654,988	35,295	5	-
無形資產	38,298	-	38,298	-	-
其他資產	389,180	377,178	12,002	3	-
<b>資產總額</b>	<b>\$ 3,247,610</b>	<b>\$ 3,737,940</b>	<b>(490,330)</b>	<b>(13)</b>	-
流動負債	\$438,189	\$617,618	(179,429)	(29)	註 2
長期負債	192,360	148,677	43,683	29	註 3
其他負債	29,668	20,259	9,409	46	-
<b>負債總額</b>	<b>660,217</b>	<b>786,554</b>	<b>(126,337)</b>	<b>(16)</b>	-
股本	1,587,997	1,080,270	507,727	47	註 4
資本公積	1,390,861	1,390,861	-	-	-
保留盈餘	(113,448)	693,640	(807,088)	(116)	註 5
累積換算調整數	24,123	11,841	12,282	104	註 6
庫藏股票	(302,140)	(225,226)	(76,914)	34	註 7
<b>股東權益總額</b>	<b>\$ 2,587,393</b>	<b>\$ 2,951,386</b>	<b>(363,993)</b>	<b>12</b>	-
<p>註 1：流動資產：減少 23%，主要係因本年度營運虧損且年底償還短期借款致現金減少。</p> <p>註 2：流動負債：減少 29%，同註 1 所述，因年底償還短期借款致流動負債減少，另因上年度公司尚未支付買回庫藏股票之其他應付款項已於本年度支付所致。</p> <p>註 3：長期負債：增加 29%，主要係因長期借款增加所致。</p> <p>註 4：股本：增加 47%，主要係因本年度公司辦理未分配盈轉增資與員工紅利轉增資所致。</p> <p>註 5：保留盈餘：減少 116%，主要係因本年度因業外長期投資損失增加致營運發生虧損所致。</p> <p>註 6：累積換算調整數：增加 104%，主要係因海外長期投資損益計算之匯率影響數增加所致。</p> <p>註 7：庫藏股票：增加 34%，主要係因本年度買回 1,224 仟股之庫藏股所致。</p> <p>未來因應計劃：詳見第 90 頁。</p>					

## 二、經營結果分析

### (一)經營結果比較分析表

#### 經營結果之檢討與分析表

單位：新臺幣仟元

項 目	92 年 度		91 年 度		增(減)金額	變動比例	增減比例變動分析說明(註1)
	小計	合計	小計	合計			
營業收入總額	\$ 2,076,393		\$2,598,539				
減：銷貨退回及銷貨折讓	( 172,809)		( 273,573)				
營業收入淨額		\$ 1,903,584		\$ 2,324,966	(\$ 421,382)	( 18.12)	1. 營業毛利減少，係因公司92年度起將週邊商品重新改版包裝使銷貨成本增加，另因代理線上遊戲天堂開發商改變收取權利金之方式，造成權利金成本增加所致。
營業成本		( 1,010,865)		( 872,306)	( 138,559)	15.88	
營業毛利		892,719		1,452,660	( 559,941)	( 38.55)	2. 詳營業毛利變動分析說明。
聯屬公司間未實現銷貨毛利		903		-	903		
營業費用		( 690,461)		( 581,163)	( 109,298)	18.81	
營業利益		203,161		871,497	( 668,336)	( 76.69)	
營業外收入		20,778		16,879	3,899	23.10	3. 營業外收入較上期增加係因靈活運用閒置資金操作短期投資，致處分投資利益增加。
利息收入	810		2,268				
兌換利益	1,413		979				
處分投資利益	11,892		4,654				
租賃收入	127		111				
什項收入	6,536		8,867				
營業外支出		( 497,221)		( 154,942)	( 342,279)	220.91	4. 營業外支出較上年度增加係因：
利息費用	( 8,379)		( 7,971)				a. 短期資金調度致利息費用增加所致。
處分固定資產損失	( 510)		( 784)				b. 投資損失增加，主要係因本期持續增加對國內、外之轉投資，而該部分轉投資公司尚處於開創時期效益尚未顯現及部分轉投資公司尚未成功打開市場而呈現虧損狀況所致。
投資損失	( 416,188)		( 146,158)				
其他投資損失	( 13,000)		-				
存貨跌價及呆滯損失	( 895)		-				
什項支出	( 58,249)		( 29)				
繼續營業部門稅前淨利		( 273,282)		733,434	( 1,006,716)	( 137.26)	5. 綜上所述，稅前淨利較上期減少\$1,006,716，所得稅費用較上期減少\$75,078，稅後淨利則較上期減少\$931,638。
所得稅利益(費用)		27,722		( 47,356)	75,078	( 158.54)	
稅後淨(損)利		(\$ 245,560)		\$ 686,078	(\$ 931,638)	( 135.79)	

(註1) 最近兩年度增減比例變動未達20%以上者可免分析。

(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) 預期公司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，公司在新遊戲的注入以及線上遊戲玩家的持續成長下，預計九十三年度之預期線上遊戲扣點約為2,155,651 1點，發行刊物約為1,153 仟本，週邊套裝商品包銷售量約為1,044 仟套。

## (二)營業毛利變動分析表

	前後期 增減變動數	差異原因			數量差異
		售價差異	成本價格差異	銷售組合差異	
營業毛利	(559,038)	(68,698)	(270,544)	-	(219,796)
說明					

註：發行人如經營多項產業應依產業別分析各產業營業毛利變動之原因。

本公司主要營業收入來自於線上遊戲收入，因係屬提供服務性質，非一般買賣業有較固定之單位成本可供價量分析，故就影響毛利之變動主要因素說明如下：

- (A)公司自 92 年 4 月起將長期呆滯之週邊商品進行重新整理包裝，此包裝成本使銷貨成本增加，但售價並未因而提高，故毛利率因此下降。
- (B)公司自 92 年起由於代理線上遊戲天堂開發商改變權利金收取之方式，要求與天堂名稱相關之收入皆須收取權利金，造成權利金成本較原付費方式增加，使毛利率率大幅下降。

### 三、現金流量檢討與分析

#### 現金流量之檢討與分析表

##### 現金流量分析

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																																
1,314,974	385,669	847,673	852,970	-	-																																
<p>1. 本年度現金流量變動情形分析：</p> <p>(1) 營業活動：係正常營運活動發之淨現金流入。</p> <p>(2) 投資活動：主要係購買固定資產及長期投資之淨現金流出。</p> <p>(3) 融資活動：主要係購入庫藏股及償還短期借款之淨現金流出。</p> <p>2. 現金不足額之補救措施及流動性分析：</p> <p>(1) 無此情形。</p> <p>(2) 流動性分析：流動資產佔流動負債比率為 361.90%。流動情形良好。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">項目</th> <th colspan="2">年度</th> <th rowspan="2">增(減)比例 (%)</th> </tr> <tr> <th>92 年 12 月 31 日</th> <th>91 年 12 月 31 日</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>現金流量比率(%)</td> <td>88.01</td> <td>118</td> <td>(25.42)</td> </tr> <tr> <td>現金流量允當比率(%)</td> <td>63.27</td> <td>61.89</td> <td>2.23</td> </tr> <tr> <td>現金再投資比率(%)</td> <td>12.67</td> <td>31.68</td> <td>(60.01)</td> </tr> </tbody> </table> <p>增減比例變動說明：</p> <p>1. 本年度現金流量比率較上年度下降，主要係因遊戲開發商改變權利金之收取方式致毛利率大幅下降而造成本期淨利大幅衰退，並因而使本期營業活動之淨現金流入減少所致。</p> <p>2. 本年度因營業活動淨現金流入減少，且增加對子公司之投資，故本期現金再投資之比率較上期降低。</p> <p>3. 未來一年現金流動性分析：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">期初現金餘額</th> <th rowspan="2">全年來自營業活動淨現金流量</th> <th rowspan="2">全年現金流出量</th> <th rowspan="2">現金剩餘(不足)數額</th> <th colspan="2">現金不足額之補救措施</th> </tr> <tr> <th>投資計劃</th> <th>理財計劃</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>852,970</td> <td>147,408</td> <td>(1,022,820)</td> <td>(22,442)</td> <td>-</td> <td>500,000</td> </tr> </tbody> </table> <p>(1) 本年度現金流量變動情形分析：</p> <p>a. 營業活動：係正常營運活動發生之淨現金流入。</p> <p>b. 投資活動：主要係購置資產及長短期投資之淨現金流出。</p> <p>c. 融資活動：主要係私募現金增所產生之淨現金流入。</p> <p>(2) 預計現金不足額之補救措施及流動性分析：</p> <p>a. 預計以現金增資私募溢價發行五億元。</p> <p>b. 流動資產佔流動負債比例為 408.84%，流動情形良好。</p>						項目	年度		增(減)比例 (%)	92 年 12 月 31 日	91 年 12 月 31 日	現金流量比率(%)	88.01	118	(25.42)	現金流量允當比率(%)	63.27	61.89	2.23	現金再投資比率(%)	12.67	31.68	(60.01)	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	852,970	147,408	(1,022,820)	(22,442)	-	500,000
項目	年度		增(減)比例 (%)																																		
	92 年 12 月 31 日	91 年 12 月 31 日																																			
現金流量比率(%)	88.01	118	(25.42)																																		
現金流量允當比率(%)	63.27	61.89	2.23																																		
現金再投資比率(%)	12.67	31.68	(60.01)																																		
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																																
852,970	147,408	(1,022,820)	(22,442)	-	500,000																																



#### 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：

計劃項目	實際或預期之資金來源	實際或預期完工日期	所需資金總額	實際或預定資金運用情形						
				91年度	92年度	93年度	94年度	95年度	96年度	97年度
購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業E化	現金增資	92年3月	\$ 202,000	\$160,000	\$ 42,000	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
購置線上遊戲系統機器設備及擴建線上遊戲機房暨企業E化	現金增資	92年9月	945,600	245,700	112,291	587,609	-	-	-	-
轉投資海內外相關事業	現金增資與自有資金	92年3月	450,000	450,000	-	-	-	-	-	-
轉投資海內外相關事業	現金增資與自有資金	92年9月	800,000	192,000	347,310	260,690	-	-	-	-

(二)預期可能產生效益：

(A) 預計可增加之產銷量值及毛利(表列資料為預計可收回資金年限止)

年度	項目	生產量	銷售量	銷售值(仟元)	毛利(仟元)
93	ON-LINE GAME機房設備及伺服器投資	904,352仟人次	141,079仟人次	1,410,790	846,474
94	ON-LINE GAME機房設備及伺服器投資	1,170,235仟人次	182,557仟人次	1,825,567	1,095,340

(B)其他效益說明：

- a. 企業E化可縮短文件和訊息傳達，減少各作業處理時間與人力成本，提高經營管理效率，降低企業行銷成本，提升價格競爭。
- b. 重要轉投資分佈亞洲地區，將對本公司建構亞洲最大遊戲王國有極大助益。

## 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**

單位:新台幣仟元

說明 項目	投資金額 (註)	政策	獲利或虧損之 主要原因	改善計畫	未來其他投資計畫
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	435,753	全球化佈局	92 年已有營業收入，但因後續產品推出時程延後，故目前仍為虧損狀態。	將於 93 年度推出數款新遊戲。	視其營運狀況而定。
Gamania Korea Co., Ltd.	80,189	全球化佈局	該公司推出之巨商產品已進入正常營運，因目前致力於研發新產品，致本期有小幅虧損。	將於 93 年度推出數款新遊戲。	視其營運狀況而定。
北京遊戲橘子數位科技有限公司	258,631	全球化佈局	92 年已有營業收入，但因後續產品推出時程延後，故目前仍為虧損狀態。	將於 93 年度推出數款新遊戲。	視其營運狀況而定。
Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	142,232	全球化佈局	香港地區因市場較小故目前尚無明顯獲利，未來將致力於降低成本與擴展市佔率。	所推出之線上遊戲「天堂二」將於 93 年第一季開始收費，並與台灣地區進行基礎設施合作降低成本。	視其營運狀況而定。
飛魚數位遊戲股份有限公司	20,000	策略聯盟	該公司產品仍在研發階段，目前尚無營收來源。	將於 93 年度完成第一款線上遊戲。	視其營運狀況而定。
吉恩立數位科技股份有限公司	71,400	策略聯盟	該公司於 92 年下半年成立，基本設施已建購完成，於 92 年度尚無主要營收來源。	所推出之線上遊戲「天堂二」將於 93 年第一季開始收費。	視其營運狀況而定。

註：截至 2003.12.31 止累計投資金額。

## 六、風險管理及評估

(一)最近年度利率、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：

- 1、最近年度利率變動對公司損益之影響及未來因應措施：由於最近一年度市場利率持續下滑，存款、放款利率亦同步下跌，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。
- 2、最近年度匯率變動對公司損益之影響及未來因應措施：本公司對於外幣資產負債之部份，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。
- 3、最近年度通貨膨脹對公司損益之影響及未來因應措施：92年度並無通貨膨脹情形。

單位：新台幣仟元

項目／年度	91 年度	92 年度
兌換（損）益淨額	979	1,413
營業收入淨額	2,324,966	1,903,584
營業利益	871,497	203,161
稅前淨利	733,434	(273,282)
利息收入	2,268	810
利息費用	7,971	8,379

(二)最近年度從事高風險、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)最近年度研發計畫、未完成研發計畫之目前進度、應再投入之研發費用、預計完成量產時間、未來研發得以成功之主要影響因素：

數位應用六大研究計畫:由於全數資訊大廠所提出的"規劃"大多處於在規格階段及其銷售主機解決方案，鑑於時間因素，為有效提升研發競爭力，整個研究取向應導向於社群、個人、無線、即時、整合等取向。

#### 1、資訊絡傳播陣列系統開發(rid Computing & Integrated Service)

現階段遊戲伺服器系統大多以單一主機為遊戲領域，可同時承載使用者量通常侷限於單一主機可承載使用者數（同時可連接承載數），為了實現多主機服務領域彈性切割，希望以軟體方式將遊戲領域的切割不再侷限於實體主機，以實現動態整合承載為目標。

#### 2、網路資訊推播社群系統開發(Push Content With Community Service)

為了補足靜態網頁系統服務之主動性不足之問題，將設計一組結合自動推播模組方式直接將”內容”推播至使用者端之系統，其使用者端應可分為使用者電腦桌面或是手機桌面等，本系統亦包含社群語音交談系統、影像推播系統、Avatar Messenger Cell Phone Over VoIP，手機鈴聲轉送，動態信件通知系統等範圍。

#### 3、高階遊戲繪圖引擎導入計畫(High-End raphics Engine Import & Movie Industry Training Course)

由於現階段繪圖引擎開發落差太大，擬藉由優秀國際繪圖引擎開發廠商的協助，可快速的引入該廠商之經驗。在較短的時程上將公司內部之遊戲開發流程及所運用工具有效的提升，另藉由電影工業專業人員的訓練課程，暨望可提升遊戲產品之運鏡，氣氛營造，腳本撰寫，團隊形成等能力，不論在技術面及整合面皆能有效的提升相關團隊的技能。

#### 4、多功能導覽室及知識庫系統建置(Laboratory& Knowledge Base Build)

建置多媒體及網路實驗平台並將其成果置入公司知識庫系統，並做一統一管理，避免人員異動所產生之知識權漏失的狀況另可解決公司產品導覽及相關研究成果展示等需求，長期來說可成為線上學習訓練系統的基礎技術溝通的平台。

#### 5、同步主機維護及管理與即時線上統計系統開發(Dynamic Tuning System)

為了更快速的反映市場狀況擬藉由即時統計系統的開發模組來反映不同的使用狀況，並藉以動態調整主機維護及管理計畫，期望將主機自動化管理的能力在向上推升。

#### G、研發專案決策系統 (Productivity Decision System)

建構讓高階主管對公司研發情形及方向上可通盤掌握的平台，藉以彌補高階主管時間不足及縮減不必要會議時間等狀況，讓其可隨時掌握研發進度。對於會議結論及執行的情形與稽核的狀況需要檢核點的提醒資源的參用狀況等皆可在本系統上顯示，可進一步提供決策者較為具體的數據作為決策依據。

(四)最近年度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)最近年度科技改變對公司財務業務之影響及因應措施：無。

(六)最近年度企業形象對企業危機管理之影響及因應措施：無。

**七、其它重要事項：**無。

## 柒、上市上櫃公司應就公司治理運作情形記載下列事項

### 上市上櫃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
一、公司股權結構及股東權益		
(一)公司處理股東建議或糾紛等問題之方式	已設立投資人關係部並由專人負責，另處理相關問題。	N/A
(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	與主要股東均保持密切聯繫。	N/A
(三)公司建立與關係企業風險控管機制及防火牆之方式	已訂定子公司監控作業，並執行之。	
二、董事會之組成及職責		
(一)公司設置獨立董事之情形	本公司已設定二席獨立董事。	N/A
(二)定期評估簽證會計師獨立性之情形	定期評估。	N/A
三、監察人之組成及職責		
(一)公司設置獨立監察人之情形	尚未設置。	研議中
(二)監察人與公司之員工及股東溝通之情形	已設立相關部門及溝通管道。	N/A
四、建立與利害關係人溝通管道之情形	已設立相關部門及溝通管道。	N/A
五、資訊公開		
(一)公司架設網站，揭露財務業務及公司治理資訊之情形	已架設完成，並依相關規定揭露。	N/A

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
(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)	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、法人說明會過程放置公司網站之資訊揭露方式	N/A
六、公司設置審計委員會等功能委員會之運作情形	尚未設置。	將依法令規定並視公司實際運作補定之。

七、公司如依據「上市上櫃公司治理實務守則」訂有公司治理實務守則者，請敘明其運作與所訂公司治理實務守則之差異情形：

本公司目前尚未訂定「上市上櫃公司治理實務守則」，尚在研議中。

八、其他有助於瞭解公司治理運作情形之重要資訊：

1. 公司董事及監察人對於有利害關係議案之迴避確實執行。
2. 公司已訂定股東會議事規則，並確實執行
3. 公司已訂定董事會議事規則，並確實執行。
4. 公司已為董監事購買責任保險，並於今年提報股東會將董監事責任險納入公司章程中。
5. 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。



## 捌、特別記載事項

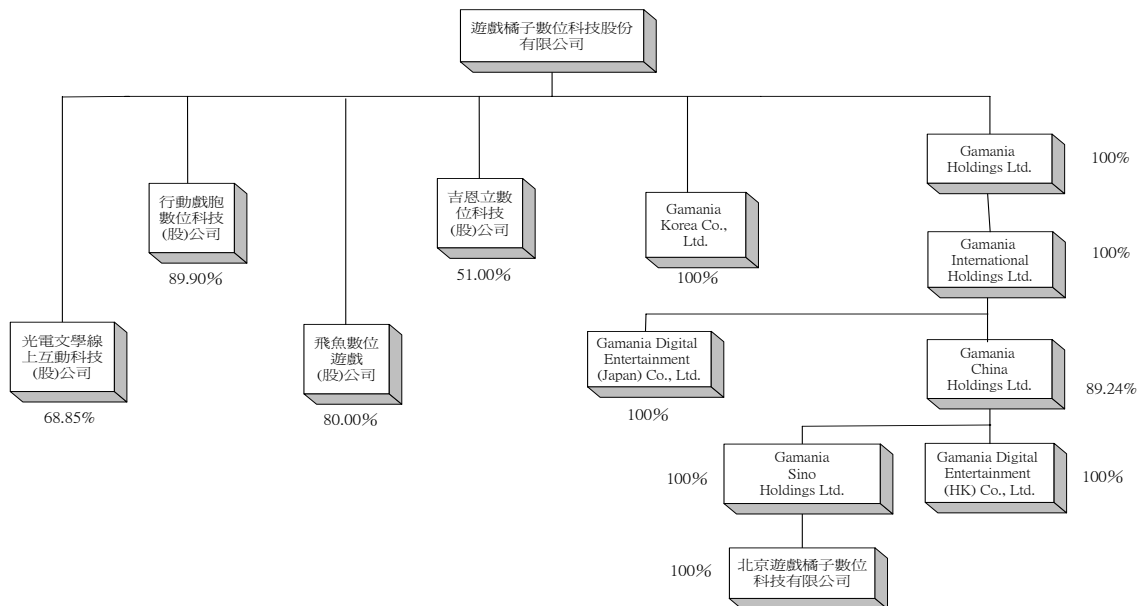
### 一、關係企業相關資料：

(一)關係企業合併營業報告書

1、關係企業組織圖：

#### 遊戲橘子數位科技股份有限公司

2003年12月31日關係企業圖



## 2、各關係企業基本資料

企業名稱	設立日期	地 址	實收資本額 (註)	主要營業或生產項目
Gamania Holdings Ltd.	2001.04.12	3F,Harbour Centre, Box 1348,George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 19,485 仟元	轉投資、控股
Gamania International Holdings Ltd.	2001.04.12	3F,Harbour Centre, Box 1348,George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 19,485 仟元	轉投資、控股
Gamania China Holdings Ltd.	2001.04.12	3F,Harbour Centre, Box 1348,George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 10,679 仟元	轉投資、控股
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	2001.08.16	日本東京都澀谷區廣尾 1-13-7 惠比壽 EAST BLDG 2 樓	日幣 1,540,000 仟元	軟體開發及銷售
Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.	2000.06.28	香港灣仔駱克道 333 號中國網絡中心 50 樓	港幣 32,500 仟元	資訊軟體服務
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 9,290 仟元	一般投資事業
北京遊戲橘子數位科技有限公司	2002.07.02	北京市朝陽區酒仙橋路乙 21 號國賓大廈 15-1 號房間	美金 7,500 仟元	軟體開發及銷售
Gamania Korea Co., Ltd.	2001.11.16	3F NO.75-6 Uniwid B/D, Samsung-Dong, Kangnam-Gu, Seoul, Korea	韓幣 1,969,300 仟元	軟體開發及銷售
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 20,000 仟元	遊戲軟體設計及研發
吉恩立數位科技股份有限公司	2003.08.27	台北縣中和市中正路 736 號 18 樓	新台幣 140,000 仟元	遊戲軟體開發及銷售
行動戲胞數位科技股份有限公司	2001.09.24	台北縣中和市宜安路 112 號 6 樓	新台幣 40,000 仟元	資訊軟體研發及銷售
光電文學線上互動科技股份有限公司	2000.11.30	台北縣中和市宜安路 112 號 6 樓	新台幣 130,000 仟元	資訊軟體服務業

註：各幣換算新台幣之兌換率：JPY：0.318/HKD：4.376 /KRW：0.0287/USD：33.97。

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：

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	—	—	本公司持股：100%
Gamania International Holdings Ltd.	董事長	劉柏園	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania Holdings 100%持有)
Gamania China Holdings Ltd.	董事長	劉柏園	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania International Holdings 持有 89.24%)
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	董事長	劉柏園	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania International Holdings 100%持有)
	董事	楊泓	—	—	
	董事	沈秉文	—	—	
	董事	川村順一	—	—	
	董事	張正維	—	—	
	監察人	王智偉	—	—	
	監察人	矢吹寬	—	—	
Gamania Digital Entertainment (Hong Kong) Co., Ltd	董事長	劉柏園	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania China Holdings 100%持有)
	董事	陳冠宇	—	—	
	董事	呂寶麟	—	—	
	董事長	陳冠宇	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania China Holdings 100%持有)
北京遊戲橘子數位科技股份有限公司	董事長	劉柏園	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania Sino Holdings 100%持有)
	董事	陳冠宇	—	—	
	董事	呂寶麟	—	—	
Gamania Korea Co., Ltd.	董事長	劉柏園	—	—	本公司持股比率 100%
	董事	呂寶麟	—	—	
	董事	張正維	—	—	
	監察人	蕭彥輝	—	—	
飛魚數位遊戲股份有限公司	董事長	劉柏園	—	—	本公司持股比率 80%
	董事	呂寶麟	—	—	
	董事	林美伶	88,000	2.93%	
	監察人	蕭彥輝	—	—	
吉思立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	7,140,000	51.00%	代表人無持股

企業名稱	職稱	姓名或代表人	持有股份		備註
			股數	持股比例	
行動戲胞數位科技股份有限公司	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司	7,140,000	51.00%	代表人無持股
	代表人：陳冠宇				
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司	7,140,000	51.00%	代表人無持股
	代表人：沈秉文		—		
	董事	韓商 NCsoft Corporation	6,860,000	49.00%	代表人無持股
	代表人：Taek Jin Kim				
	董事	韓商 NCsoft Corporation	6,860,000	49.00%	代表人無持股
	代表人：Suk Woo Choi				
	董事	韓商 NCsoft Corporation	6,860,000	49.00%	代表人無持股
	代表人：Jung Hwan Kim				
監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司	7,140,000	51.00%	代表人無持股	
代表人：張兆勳					
監察人	韓商 NCsoft Corporation	6,860,000	49.00%	代表人無持股	
代表人：Hong Heo					
董事長	遊戲橘子數位科技股份有限公司	3,596,000	89.90%	代表人無持股	
代表人：劉柏園					
董事	呂寶麟	2,000	0.07%		
董事	林育洲	242,000	8.07%		
監察人	蕭彥輝	2,000	0.07%		
光電文學線上互動科技股份有限公司	董事長	劉柏園	1,000	0.01%	
	董事	施明仁	797,250	6.93%	
	董事	王素月	119,250	1.04%	
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司	8,950,000	68.85%	代表人無持股
	代表人：蕭彥輝				
	董事	呂寶麟	400,000	3.48%	
	董事	沈秉文	—	—	
董事	蘇信泓	—	—		
監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司	8,950,000	68.85%	代表人無持股	
代表人：張兆勳					

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、代理發行線上遊戲與雜誌出版，目前各地推出之線上遊戲已於 91 年年底至 92 年年初陸續正式收費，期望能藉由各地資源的整合與運用，使本公司不但於國內受到消費者的肯定，所提供之優質的服務也能於國外受到肯定，成為亞洲地區之最佳數位娛樂平台。

(2) 國內地區

為擴展國內線上遊戲市場佔有率以及加強公司研發能力，與 NC soft 合資成立吉恩立數位科技股份有限公司，並投資飛魚數位遊戲股份有限公司，兩者主要業務均以研發線上遊戲為主，目前吉恩立並同時代理發行線上遊戲萬人連線遊戲「天堂二」，本公司則與其合作共同負責行銷與營運相關業務。另外為更充實線上遊戲娛樂平台內容，投資行動戲胞數位科技股份有限公司，以研發個人數位助理器遊戲(PDA Games)及無線環境遊戲(Wireless Environment Games) 為主；投資光電文學線上互動科技股份有限公司，以研發線上遊戲漫畫版為主，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

單位：新臺幣仟元

企業名稱	資本額 (註1)	資產總值 (註1)	負債總額 (註1)	淨值 (註1)	營業收入 (註2)	營業利益 (註2)	本期損益 (稅後)(註2)	每股盈(虧) (元)(稅後) (註3)
Gamania Holdings Ltd.	670,851	235,994	717	235,277	—	(120)	(321,972)	—
Gamania International Holdings Ltd.	670,851	236,709	732	235,977	—	(123)	(321,852)	—
Gamania China Holdings Ltd.	414,494	151,823	46,130	105,693	30,841	(172,917)	(173,296)	—
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	435,753	184,436	8,738	175,698	18,279	(129,539)	(130,645)	(8,986.76)
Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.	142,232	34,707	32,196	2,511	22,806	(46,935)	(47,192)	(1.45)
Gamania Sino Holdings Ltd.	320,757	262,526	3,033	259,493	—	(23,688)	(124,434)	—
北京遊戲橘子數位科技有限公司	254,775	150,527	12,083	138,444	8,035	(100,650)	(100,729)	(17.14)
Gamania Korea Co., Ltd.	56,519	146,798	6,676	140,122	130,182	(18,229)	(12,823)	(43.21)
行動戲胞數位科技股份有限公司	40,000	4,497	12	4,485	88	(8,912)	(15,951)	(4.03)
光電文學線上互動科技股份有限公司	130,000	1,945	12	1,933	—	(26,179)	(41,246)	(3.27)
飛魚數位遊戲股份有限公司	20,000	6,250	2,423	3,826	225	(13,744)	(13,728)	(7.05)
吉思立數位科技股份有限公司	140,000	156,146	35,384	120,762	—	(25,675)	(19,238)	(1.37)

註1：關係企業如為外國公司，其外幣資產負債係以報告日之即期匯率換算為新台幣列示。

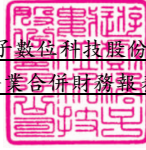
(各幣換算為新台幣之兌換率：JPY：0.3178/HKD：4.376/KRW：0.0287 /USD:33.97)

註2：關係企業如為外國公司，其外幣損益係以民國91年度之平均匯率換算為新台幣列示。

(各幣換算為新台幣之兌換率：JPY：0.2973/HKD：4.419/KRW：0.0289 /USD:34.41)

註3：每股面額如下：日本橘子為JPY100,000元，北美橘子為CAD 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。

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



本公司民國九十二年度（自九十二年一月一日至九十二年十二月三十一日）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 三 年 二 月 二 十 七 日

會計師查核報告

(93)財審報字第4147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九十二年及九十一年十二月三十一日之合併資產負債表，暨民國九十二年及九十一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九十二年及九十一年十二月三十一日之資產總額分別為327,712仟元及323,353仟元，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9.81%及8.49%，其民國九十二年及九十一年一月一日至十二月三十一日營業收入分別為48,189仟元及10,722仟元，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2.47%及0.46%。另如合併財務報表附註四(五)所述，貴公司及子公司民國九十二及九十一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。民國九十二年度及九十一年度依據其他會計師查核之財務報表所認列之投資(損失)利益分別為(58,054仟元)及29,566仟元，佔合併稅後淨(損)利分別為23.64%及4.31%；截至民國九十二年十二月三十一日止，其相關之長期投資餘額分別為201,711仟元及197,859仟元，佔合併資產總額分別為6.04%及5.20%，另截至民國九十二年十二月三十一日止，帳列其他負債-其他之長期股權投資餘額為34,967仟元。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」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九十二年及九十一年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十二年及九十一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

陳永清

會 計 師

支秉鈞



財政部證券暨期貨管理委員會

核准簽證文號：(72)台財證(一)字第 2583 號

中 華 民 國 九 十 三 年 二 月 二 十 七 日

遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司

合併資產負債表

民國92年及91年12月31日

單位：新台幣仟元

資 產	92 年 12 月 31 日		91 年 12 月 31 日		負債及股東權益	92 年 12 月 31 日		91 年 12 月 31 日	
	金 額	%	金 額	%		金 額	%	金 額	%
流動資產					流動負債				
1100 現金及約當現金(附註四(一))	\$ 922,624	28	\$ 1,485,793	39	2100 短期借款(附註四(八))	\$ 113,279	4	\$ 220,000	6
1120 應收票據淨額(附註四(二))	132,200	4	260,422	7	2120 應付票據(附註四(十))	54,715	2	51,238	1
1140 應收帳款淨額(附註四(三))	505,175	15	423,537	11	2140 應付帳款	73,360	2	124,892	3
1160 其他應收款	31,210	1	38,909	1	2160 應付所得稅(附註四(十五))	5,321	-	29,781	1
1180 其他應收款-關係人(附註五)	4,943	-	635	-	2170 應付費用	75,363	2	82,841	2
1190 其他金融資產-流動(附註六)	15,000	1	-	-	2190 其他應付款項-關係人(附註五)	-	-	1,830	-
120X 存貨(附註四(四))	7,876	-	21,930	-	2210 其他應付款項	37,081	1	81,361	2
1250 預付費用(附註四(十一))	40,619	1	27,088	1	2260 預收款項	50,480	2	33,910	1
1260 預付款項	-	-	1,259	-	2270 一年或一營業週期內到期長期負債(附註四(九)(十))	61,167	2	25,093	1
1286 遞延所得稅資產-流動(附註四(十五))	43,175	1	28,400	1	2280 其他流動負債	8,305	-	4,376	-
11XX 流動資產合計	1,702,822	51	2,287,613	60	21XX 流動負債合計	479,071	15	655,322	17
基金及長期投資(附註四(五))					長期付息負債				
142101 採權益法之長期投資	213,842	6	184,893	5	2420 長期借款(附註四(九))	181,673	6	126,320	3
142102 採成本法之長期投資	94,941	3	47,045	1	2441 長期應付票據(附註四(十))	14,322	-	30,940	1
1425 預付長期投資款	-	-	24,808	1	24XX 長期付息負債合計	195,995	6	157,260	4
14XX 基金及長期投資合計	308,783	9	256,746	7	其他負債				
固定資產(附註四(六)及六)					2820 存入保證金	1,215	-	669	-
成本					2860 遞延所得稅負債-非流動(附註四(十五))	29,140	1	20,258	-
1501 土地	117,270	4	117,270	3	2888 其他負債-其他(附註四(五))	46,470	1	21,995	1
1521 房屋及建築	122,977	4	107,226	3	28XX 其他負債合計	76,825	2	42,922	1
1531 機器設備	614,768	18	452,434	12	2XXX 負債總計	751,891	23	855,504	22
1551 運輸設備	5,237	-	5,238	-	股東權益				
1561 辦公設備	101,762	3	92,195	2	股本				
1611 租賃資產	19,085	1	18,836	1	3110 普通股股本(附註一)	1,587,997	47	1,080,270	29
1631 租賃改良	116,008	3	116,327	3	資本公積(附註四(十二))				
1681 其他設備	9,737	-	11,828	-	3211 普通股溢價	1,390,640	42	1,390,640	37
15XY 成本及重估增值	1,106,844	33	921,354	24	3240 處分資產增益	221	-	221	-
15X9 減：累計折舊	( 272,450)	( 8)	( 154,541)	( 4)	保留盈餘				
1670 未完工程及預付設備款	-	-	41,929	1	3310 法定盈餘公積(附註四(十三))	103,066	3	37,609	1
15XX 固定資產淨額	834,394	25	808,742	21	3350 (待彌補虧損)未分配盈餘(附註四(十四)(十五))	( 216,514)	( 7)	656,031	17
無形資產					股東權益其他調整項目				
1710 商標權	424	-	-	-	3420 累積換算調整數	24,123	1	11,841	-
1760 商譽	3,346	-	4,490	-	3510 庫藏股票(附註四(十七))	( 302,140)	( 9)	( 225,226)	( 6)
1780 其他無形資產	38,298	1	-	-	3XXX 股東權益總計	2,587,393	77	2,951,386	78
17XX 無形資產合計	42,068	1	4,490	-	重大承諾事項及或有負債(附註七)				
其他資產					1XXX 負債及股東權益總計	\$ 3,339,284	100	\$ 3,806,890	100
1820 存出保證金	31,063	1	28,055	1					
1830 遞延費用(附註四(七))	420,154	13	421,244	11					
18XX 其他資產合計	451,217	14	449,299	12					
1XXX 資產總計	\$ 3,339,284	100	\$ 3,806,890	100					

請參閱後附合併財務報表附註暨查核會計師事務所陳永清、支票鈞會計師民國九十三年二月二十七日查核報告。

負責人：



經理人：



主辦會計：



遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司

合併損益表  
民國92年及91年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元  
(除每股(損失)盈餘為新台幣元外)

	92 年 度			91 年 度		
	金	額	%	金	額	%
營業收入						
4110 銷貨收入	\$	2,125,486	109	\$	2,600,664	111
4170 銷貨退回	(	164,655)	( 9)	(	267,079)	( 11)
4190 銷貨折讓	(	8,154)	-	(	6,494)	-
4100 銷貨收入淨額		1,952,677	100		2,327,091	100
4610 勞務收入(附註五)		-	-		8,597	-
4000 營業收入合計		1,952,677	100		2,335,688	100
營業成本						
5110 銷貨成本(附註四(十九))	(	1,069,719)	( 55)	(	886,490)	( 38)
5910 營業毛利		882,958	45		1,449,198	62
營業費用(附註四(十九))						
6100 推銷費用	(	235,009)	( 12)	(	341,186)	( 15)
6200 管理及總務費用	(	673,531)	( 34)	(	449,072)	( 19)
6300 研究發展費用	(	75,611)	( 4)	(	58,085)	( 2)
6000 營業費用合計	(	984,151)	( 50)	(	848,343)	( 36)
6900 營業淨(損)利	(	101,193)	( 5)		600,855	26
營業外收入及利益						
7110 利息收入		1,325	-		2,318	-
7121 採權益法認列之投資收益(附註四(五))		-	-		5,729	-
7140 處分投資利益		11,892	1		113,934	5
7160 兌換利益		1,035	-		258	-
7210 租金收入		127	-		110	-
7480 什項收入		10,238	-		18,355	1
7100 營業外收入及利益合計		24,617	1		140,704	6
營業外費用及損失						
7510 利息費用	(	8,379)	-	(	8,022)	( 1)
7521 採權益法認列之投資損失(附註四(五))	(	136,453)	( 7)		-	-
7522 其他投資損失(附註四(五))	(	13,000)	( 1)		-	-
7530 處分固定資產損失	(	873)	-	(	792)	-
7570 存貨跌價及呆滯損失	(	895)	-		-	-
7880 什項支出	(	60,607)	( 3)	(	643)	-
7500 營業外費用及損失合計	(	220,207)	( 11)	(	9,457)	( 1)
7900 繼續營業部門稅前淨(損)利	(	296,783)	( 15)		732,102	31
8110 所得稅利益(費用)(附註四(十五))		27,439	1	(	47,989)	( 2)
9400 少數股權淨損		23,784	1		1,965	-
9600 本期淨(損)利	(\$)	245,560)	( 13)	\$	686,078	29
				稅 前	稅 後	
基本每股盈餘(附註四(十六))				稅 前	稅 後	
9750 本期淨(損)利	(\$)	1.93)	( 1.60)	\$	5.37	\$ 5.03

請參閱後附合併財務報表附註暨資誠會計師事務所  
陳水清、支秉鈞會計師民國九十三年二月二十七日查核報告。

負責人：



經理人：



主辦會計：



遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司  
合併資產負債表  
民國92年及91年12月31日

單位：新台幣仟元

	資 本 公 積			保 留 盈 餘		累 積 換 算 調 整	庫 藏 股 票	合 計
	普 通 股 股 本	普 通 股 溢 價	處 分 資 產 增 益	法 定 盈 餘 公 積	( 待 彌 補 虧 損 ) 未 分 配 盈 餘			
<u>91 年</u>								
91年1月1日餘額	\$ 569,200	\$ 247,560	\$ 221	\$ 8,275	\$ 295,545	\$ 1,371	\$ -	\$ 1,122,172
現金增資	200,000	1,200,000	-	-	-	-	-	1,400,000
資本公積轉增資	56,920	( 56,920)	-	-	-	-	-	-
90年度盈餘分配：								
提列法定盈餘公積	-	-	-	29,334	( 29,334)	-	-	-
未分配盈餘轉增資	227,680	-	-	-	( 227,680)	-	-	-
員工紅利轉增資與發放	26,470	-	-	-	( 26,475)	-	-	( 5)
發放董監酬勞	-	-	-	-	( 10,590)	-	-	( 10,590)
91年度稅後淨利	-	-	-	-	686,078	-	-	686,078
國外長期投資換算調整數	-	-	-	-	-	10,470	-	10,470
購入庫藏股	-	-	-	-	-	-	( 225,226)	( 225,226)
長期投資股權變動調整數	-	-	-	-	( 31,513)	-	-	( 31,513)
91年12月31日餘額	<u>\$ 1,080,270</u>	<u>\$ 1,390,640</u>	<u>\$ 221</u>	<u>\$ 37,609</u>	<u>\$ 656,031</u>	<u>\$ 11,841</u>	<u>( \$ 225,226)</u>	<u>\$ 2,951,386</u>
<u>92 年</u>								
92年1月1日餘額	\$ 1,080,270	\$ 1,390,640	\$ 221	\$ 37,609	\$ 656,031	\$ 11,841	( \$ 225,226)	\$ 2,951,386
91年度盈餘分配：								
提列法定盈餘公積	-	-	-	65,457	( 65,457)	-	-	-
未分配盈餘轉增資	410,503	-	-	-	( 410,503)	-	-	-
員工紅利轉增資	97,224	-	-	-	( 97,224)	-	-	-
發放董監酬勞	-	-	-	-	( 10,802)	-	-	( 10,802)
發放現金股利	-	-	-	-	( 21,605)	-	-	( 21,605)
92年度稅後淨損	-	-	-	-	( 245,560)	-	-	( 245,560)
購入庫藏股	-	-	-	-	-	-	( 76,914)	( 76,914)
國外長期投資換算調整數	-	-	-	-	-	12,282	-	12,282
長期投資股權變動調整數	-	-	-	-	( 21,394)	-	-	( 21,394)
92年12月31日餘額	<u>\$ 1,587,997</u>	<u>\$ 1,390,640</u>	<u>\$ 221</u>	<u>\$ 103,066</u>	<u>( \$ 216,514)</u>	<u>\$ 24,123</u>	<u>( \$ 302,140)</u>	<u>\$ 2,587,393</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、支秉鈞會計師民國九十三年二月二十七日查核報告。

負責人：



經理人：



主辦會計：




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92年及91年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	92	年	度	91	年	度
<b>營業活動之現金流量</b>						
本期淨(損)利	(\$	245,560)		\$	686,078	
調整項目						
少數股權淨損	(	23,784)		(	1,965)	
呆帳費用及備抵銷貨退回	(	23,656)		(	103,772)	
存貨跌價及呆滯準備提列數(轉列收入數)		895	(	8,344)		
採權益法認列之投資損失(利益)	136,453	(	5,729)			
認列成本法評價之永久性下跌損失	13,000		-			
處分長期投資利益	-	(	109,279)			
處分短期投資利益	(	11,892)	(	4,655)		
折舊費用	137,529		109,556			
處分固定資產損失	873		792			
各項攤提	62,565		30,567			
商譽攤銷數	1,115		1,117			
遞延費用轉列損失	46,908		-			
資產及負債科目之變動						
應收帳款	(	57,983)	(	116,937)		
應收票據	128,222	(	229,262)			
存貨	13,159		6,561			
其他應收款	7,700	(	68,483)			
其他應收款-關係人	(	4,308)		6,852		
預付費用	(	13,531)	(	14,146)		
預付款項	1,259	(	1,259)			
遞延所得稅資產	(	6,253)		5,354		
應付票據	3,477		6,646			
應付帳款	(	51,532)		60,346		
應付所得稅	(	24,460)		1,616		
應付費用	(	7,478)		46,184		
其他應付款	(	33,921)		2,816		
其他應付款項-關係人	(	1,830)	(	1,962)		
預收款項	16,570	(	13,954)			
其他流動負債	3,929		3,450			
營業活動之淨現金流入	67,466		495,732			

(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92年及91年1月1日至12月31日


單位：新台幣仟元

	92 年 度	91 年 度
<b>投資活動之現金流量</b>		
購買短期投資價款	(\$ 2,531,000)	(\$ 1,622,000)
處分短期投資價款	2,542,892	1,626,655
受質押資產(增加)減少	( 15,000)	19,000
處分長期投資價款	-	128,669
長期投資增加	( 173,960)	( 190,454)
購置固定資產	( 179,503)	( 575,499)
處分固定資產價款	15,814	5,641
遞延費用增加數	( 108,383)	( 413,540)
商譽增加數	-	( 5,607)
存出保證金增加	( 3,008)	( 14,838)
其他無形資產增加	( 38,298)	-
商標權增加	( 424)	-
投資活動之淨現金流出	( 490,870)	( 1,041,973)
<b>融資活動之現金流量</b>		
短期借款(減少)增加	( 106,721)	220,000
現金增資	-	1,400,000
其他應付票據(減少)增加	( 900)	3,820
購入庫藏股	( 120,045)	( 182,095)
存入保證金	546	669
長期借款增加	92,481	138,844
長期應付票據(減少)增加	( 16,772)	30,039
其他負債-其他(減少)增加	( 856)	4,570
融資活動之淨現金(流出)流入	( 152,267)	1,615,847
匯率影響數	12,502	3,475
本期現金及約當現金(減少)增加	( 563,169)	1,073,081
期初現金及約當現金餘額	1,485,793	412,712
期末現金及約當現金餘額	\$ 922,624	\$ 1,485,793
<b>現金流量資訊之補充揭露</b>		
本期支付利息	\$ 8,367	\$ 7,801
本期支付所得稅	\$ 2,623	\$ 41,542
<b>僅有部分現金支出之投資活動</b>		
購置固定資產	\$ 166,055	\$ 579,356
減：期末應付設備款	( 365)	( 13,813)
加：期初應付設備款	13,813	9,956
本期支付現金	\$ 179,503	\$ 575,499
<b>僅有部分現金支出之投資活動</b>		
購入庫藏股	\$ 76,914	\$ 225,226
減：期末應付款-庫藏股	-	( 43,131)
加：期初應付款-庫藏股	43,131	-
本期支付現金	\$ 120,045	\$ 182,095

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、支家鈞會計師民國九十三年二月二十七日查核報告。

負責人：

經理人：

主辦會計：

## 二、內部控制制度執行狀況應揭露下列事項

### 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：93年2月10日

本公司民國九十二年一月一日至九十二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、本公司係依據財政部證券暨期貨管理委員會訂頒「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九十三年二月十日董事會通過，出席董事六人中，有○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



三、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：無。

四、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形：無。

五、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。

六、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：

(一)董事會重要決議

92.02.10

- 1、訂定本公司召開股東常會日期案。
- 2、修訂本公司章程案。
- 3、改選董事及監察人案。

92.03.17

- 1、修訂本公司章程案。
- 2、增訂本公司董事(常務董事)會議事規則案。
- 3、修訂特定公司、集團企業及關係人交易作業程序案。
- 4、修訂本公司資金貸與及背書保證作業程序案。
- 5、修訂本公司取得或處分資產處理程序案。
- 6、投保董事、監察人責任保險案。
- 7、本公司九十一年度營運報告及決算表冊承認案。
- 8、本公司九十一年度盈餘分配案。
- 9、本公司九十一年度盈餘、員工紅利轉增資發行新股案。

92.04.28

- 1、本公司九十二年財務預測承認案。
- 2、本公司辦理盈餘轉增資及員工紅利轉增資發行新股案。

92.05.21

- 1、本公司辦理九十二年盈餘轉增資及員工紅利轉增資發行新股、現金股利發放案，擬訂定配股除權基準日、配發現金股利除息基準日。

92.08.20

- 1、本公司九十二年上半年度之財務報告承認案。
- 2、擬更新本公司九十二年度財務預測案。

92.08.28

- 1、會計師核閱本公司九十二年度更新財務預測案。

92.12.25

- 1、擬發行員工認股權憑證案。



## (二)股東會重要決議

92.04.28

### 1、報告案

- (1) 報告本公司九十一年度營業概況案。
- (2) 報告監察人審查九十一年度決算表冊案。
- (3) 報告庫藏股買回執行情形案。
- (4) 報告增訂董事(常務董事)議事規則案。

### 2、承認案

- (1) 承認通過九十一年度決算表冊案。
- (2) 承認通過本公司九十一年度盈餘分配案。

### 3、討論案

- (1) 通過本公司九十一年度盈餘及員工紅利轉增資發行新股案。
- (2) 通過修訂本公司章程案。
- (3) 通過投保董事、監察人責任保險案。
- (4) 通過修訂特定公司、集團企業及關係人交易作業程序案。
- (5) 通過修訂資金貸與及背書保證作業程序案。
- (6) 通過修訂取得或處分資產處理程序案。
- (7) 通過局部改選董事及監察人案。

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、其他必要補充說明事項：無。

# **MEMO**

# **MEMO**

# **MEMO**

# **MEMO**

# **MEMO**

# **MEMO**

# **MEMO**