

原證券代號：R083

股票代號：6180

遊戲橘子數位科技股份有限公司

GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

九十一年度 年報

刊印日期：中華民國 92 年 3 月 28 日

查詢年報網址：<http://mops.tse.com.tw>

<http://ir.gamania.com>



Have a good GAME!

壹、發言人

發言人：蘇信泓

職稱：經營監督

聯絡電話：(02)8226-9166 轉 3600 分機

電子郵件信箱：spokesman@gamania.com

代理發言人：沈秉文

職稱：營運長

聯絡電話：(02)8226-9166 轉 1100 分機

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、葉冠奴會計師

事務所名稱：資誠會計師事務所

網址：<http://www.pwc.com>

地址：台北市基隆路一段 333 號 27 樓

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	6
一、公司簡介	6
二、公司組織	8
三、資本及股份	20
四、公司債辦理情形	27
五、特別股辦理情形	27
六、海外存託憑證辦理情形	27
七、員工認股權憑證辦理情形	27
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	30
二、市場及產銷概況	38
三、從業員工	38
四、環保支出資訊	38
五、勞資關係	37
六、重要契約	39
七、訴訟或非訟事件	40
八、取得或處分資產	40
肆、資金運用計劃執行情形	41
一、計畫內容	41
二、執行情形	42
伍、財務概況	43
一、最近五年度簡明財務資料	43
二、最近五年度財務分析	45
三、最近年度財務報告之監察人審查報告	47
四、最近年度財務報表	48
五、最近年度經會計師查核簽證之母子公司合併財務報表	79
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	79
七、最近二年度財務預測達成情形	79

陸、財務狀況及經營結果之檢討分析與風險管理	80
一、財務狀況	80
二、經營結果分析	81
三、現金流量檢討與分析	82
四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響	83
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	84
六、風險管理及評估	85
七、其他重要事項	86
柒、特別記載事項	87
一、關係企業相關資料	87
二、內部控制制度執行狀況	100
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 意且有紀錄或書面聲明者	101
四、最近年度及截至年報刊印日止，上市上櫃公司治理運作情形及其改善計畫或 因應措施	102
五、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形	105
六、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	105
七、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	105
八、最近年度及截至年報刊印日止，公司依法被處分、公司對其內部相關人員之 處罰、主要缺失與改善情形	105
九、其他必要補充說明事項	105

壹、致股東報告書

各位親愛的股東女士、先生們

2002年，是台灣線上遊戲產業競爭最為激烈的一年。然而，因擁有優異的設備及最佳的服務，遊戲橘子在所有的同仁辛勤努力與股東的全力支持之下，仍於激烈競爭中創造出高達新台幣23.2億元的營業收入，較前期成長93.54%、稅前淨利新台幣7.3億元、每股盈餘7.51元的營業佳績，與更新後財務預測相較，大致相符，並穩坐台灣線上遊戲廠商之冠！

在2002年，是遊戲橘子將版圖延伸向海外的一年，作為一個台灣的廠商，這是一件艱鉅的任務，但放眼企業長遠的發展，全球化是不可逃避的策略！由於台灣市場腹地有限，雖有成長空間但保守估計2003年來自台灣地區的營業收入與銷售數量將與2002年大致相當，而觀察全球線上遊戲市場之廠商中，遊戲橘子擁有最優異的設備、營運團隊以及強大完整的經營Know-how。基於這樣絕對的競爭優勢與企業使命，遊戲橘子於2000年即已進入韓國市場，而更於2002年陸續進入日本與大陸市場。

亞洲化佈局與發展

大陸-佈署了極為完整大中華區的電信、收費系統、銷售通路、營運團隊

遊戲橘子屬於台商遊戲業者中較後進入者，主要的理由為，我們相信大陸市場是一個既深且廣的市場，若以經營雜貨店的心態進入大陸市場，雖可在短期獲得成果，但在後續資源與力量不足的情況下，勢必難以與大陸本地的廠商對抗！所以，遊戲橘子在沒有完整的準備下，決不貿然進攻。對於大陸市場，遊戲橘子認為必須具備四項競爭條件才是逐鹿中原的最佳時機。此四項條件為人才、技術、產品以及資金。而至2002年第三季初，遊戲橘子已將這四項條件逐步整備完成。在第一套產品”混亂冒險”的上市計畫下，開始進行大陸的營業拓展。在第一套產品”混亂冒險”的推動下，雖然遊戲橘子大陸的市場拓展在2002年並沒有看到令人興奮的成績，但遊戲橘子北京的團隊卻也在這一年的時間中，藉由”混亂冒險”的上市，佈署了極為完整大中華區的電信、收費系統、銷售通路、營運團隊。

在電信方面，隨著在線玩家的不斷增加，也陸續與中國電信旗下的重點省市電信單位以及大陸最大的民營電信運營商21ViaNet在北京完成了合作協定，使遊戲橘子未來所有在大陸上市的產品皆能以最佳的網路電信品質，通行無阻的服務全大陸的用戶！

在通路方面，遊戲橘子也與大陸的華奧網吧聯盟與晶合軟件、聯邦軟件建立起緊密的合作關係，讓遊戲橘子在全大陸網吧與資訊通路的覆蓋率均達七成以上。

而在收費系統(GASH)的建置方面，除了透過網吧與資訊通路時數卡的機制之外，遊戲橘子還擁有全大陸遊戲廠商唯一能在全國35個省市透過手機收費的機制與技術。而與網站的收費合作方面，更高達500個大陸網站與遊戲橘子建立收費合作機制。

在過去這一年中，遊戲橘子的北京團隊已建立起一個可快速組織新產品上市的紮實大中國營運團隊，自2003年第二季起，遊戲橘子預計在2003年底前陸續將有多項產品在大陸上市，屆時，以2002年所建立的營運架構為基礎，遊戲橘子面對大陸市場將擁有與當地競爭對手決戰的各項條件！

日本-已擁有完整實戰經驗的團隊

遊戲橘子所面對的是艱困的挑戰！在 2003 年第一季，日本線上遊戲產業的總同時上線人數規模已超過 15 萬人，相較於 2002 年的同一個時期，日本的線上遊戲總同時上線人數僅有不到 1 萬人的規模。這與當初遊戲橘子所預估的日本線上遊戲市場的趨勢完全吻合。但是，相同的，因”混亂冒險”在日本的失敗，加上日本的高行銷費用，使遊戲橘子在日本遇到了發展的困境，這使得遊戲橘子的東京團隊正全面的檢討日本市場的進攻戰略。新的戰略將原本的全覆蓋行銷模式全面的轉為以網路媒體為主，而未來所有在日本上市的產品，也將全面經過東京這個已擁有完整實戰經驗的團隊，針對產品的日本化作大幅度的修改，以因應日本消費者的特殊需求環境。

在與日本業界的合作方面，2003 年遊戲橘子將以所擁有的韓國開發團隊，在”巨商”上成熟的網路伺服器核心技術，與日本方面的開發商進行開發合作。在遊戲橘子的技術與日本廠商高品質 Content 的合作下，一方面降低日本產品的開發成本，另一方面使遊戲橘子在亞洲各地的團隊可獲得日方高競爭力的 Content 進行營運。另外，在今年的幾個重要產品，如”椰子罐頭”、”冰河計畫”、”諾亞方舟”等產品，也將結合日本特有的手機遊戲市場，開發由線上遊戲延伸至手機的遊戲，全力攻取日本 7300 萬手機用戶的市場，結合網路遊戲的高黏著度特性以及遊戲橘子在線上遊戲這方面的優勢，攻略日本市場！…而在這個新戰略架構下，東京的規模也將進行大幅度的調整，由於行銷模式的轉變，與台灣方面在網路技術上的能力。日本的原團隊與行銷預算將可大幅度縮小。

雖然 2002 年，遊戲橘子的日本表現是不理想的。但由另一方面來看，遊戲橘子的東京團隊在這過去一年來，猶如遊戲橘子的北京團隊一般，也建立起一個在日本線上遊戲產業最完整的電信、收費系統、銷售通路、營運團隊架構。

在電信方面，與日本最大電信公司 NTT 以及最大網路交換中心 JPIX 建立網路電信方面的合作架構，提供日本消費者高品質的線上遊戲營運。

在通路方面，遊戲橘子也順利的進入日本三大便利商店中的 Lawson、FamilyMart，使遊戲橘子未來的產品可在日本順利的進入銷售通路。

而在收費系統方面，遊戲橘子在日本與三大行動電話系統商中，年輕族群佔有率最高的 KDDI 建立合作關係，使一般消費者可透過手機即可輕鬆付費。而在 ISP 收費合作方面，也已與 KDDI、NEC、@nifty…等 6 家覆蓋率 48% 以上的 ISP 進行收費方面的合作。

就產品而言，遊戲橘子的第一階段攻日，可以說是失敗了。但若以最難切入的日本市場來看，這個階段所建立的基礎確實是一項極重要的資產。對於這個階段的教訓，整個遊戲橘子的團隊已完全吸收，加上調整過後的新對日戰略，還有過去一年來在日本建立的品牌知名度與地位(這點頗受日本公司肯定)，今年經過日本化後在日本上市的”巨商”、”冰河計畫”、”椰子罐頭”、”TT”(產品代碼)、”諾亞方舟”等產品，將擁有大幅提升的競爭力。

韓國-提供發展方向與技術的團隊

遊戲橘子進入韓國的時間早在 2000 年時，當時建立了一支研發團隊，在經過 2 年的努力後，終於在 2002 年看到了巨商的成果。

2002年，韓國遊戲橘子開始產生獲利，並發展出了遊戲橘子的網路核心技術，與台北獨自發展出的網路技術，形成了遊戲橘子在產品開發方面的穩定基礎。

目前韓國的巨商營運擁有不錯的成績，同時上線人數達30000至35000人，會員總數已超過150萬人。是韓國前5大的線上遊戲。當然，遊戲橘子在韓國的電信、收費系統、銷售通路、營運團隊等架構，是遊戲橘子所有海外團隊中最成熟的一支團隊。

我必須承認，韓國的網路技術與市場發展皆走在台灣之前，2000年，因為遊戲橘子在韓國的合資公司長期不斷觀察韓國市場的關係，讓遊戲橘子快速在第一時間發現並確定線上遊戲的發展趨勢，建立天堂在台灣輝煌的營運成果，這是韓國遊戲橘子在營運與研發方面以外的重要貢獻。同樣的韓國遊戲橘子在6個月前亦發現韓國線上遊戲的新趨勢-AVATAR，並在與台北的總部研究後確定了未來市場的新走向，也就是AVATAR走向。在2002年下半年，遊戲橘子在韓國的轉投資公司Joyon開始投入大量的技術資源，開發遊戲橘子的AVATAR，並快速的在韓國上線。現在Joyon的遊戲入口網站，因受成功的AVATAR影響之下，已為韓國前五大的遊戲入口網站。而目前韓國最大的AVATAR公司Hangame已是超越NCsoft市值的遊戲產業第一大廠。而甚麼是AVATAR呢？在台灣，遊戲橘子的AVATAR上市專案名稱就叫”冰河計畫”！

展望未來

遊戲橘子的2003大戰略-冰河計畫

所謂的AVATAR對消費者來說，是個類似大型線上遊戲的網頁平台，由於每個消費者可擁有屬於自己的角色，並可自己決定這個角色的外觀，加上AVATAR中有大量的小遊戲，所以吸引到大量的網路用戶來進行消費，這其中包含大量的線上遊戲用戶與為數更多的非線上遊戲用戶。

對遊戲橘子來說，AVATAR是遊戲橘子一直在建構的營運結構，那是一個平台架構。遊戲橘子將以AVATAR平台為基礎，將所有的線上遊戲架構在AVATAR上，這包含目前正在營運以及未來將上市的所有產品，配合遊戲橘子在收費機制上的優勢、全亞洲近600萬的客戶、全亞洲的線上遊戲營運能力、通路能力、收費能力等，透過遊戲橘子的網路電信架構，建立全亞洲最大的遊戲營運平台。簡單的說，就是在AVATAR後，遊戲橘子將成為一個在AVATAR的平台上提供大量客戶給所有的開發商所開發出來的產品，並為開發商收費、營運遊戲，必要時提供給與我方結盟的開發商相關核心技術，以協助開發商降低成本、增加效率。就消費者來講，遊戲橘子提供最多的線上遊戲、最優良的客戶服務、最佳的網路品質給消費者。更簡單的說，平台化後的遊戲橘子，就像實體世界中的便利商店，佔據供貨商與消費者間重要的供輸鏈。

研發策略

遊戲橘子預測，在半年內，線上遊戲的市場將有所變化。基本上，大型線上遊戲的市場將持續成長，但加入競爭的產品將更大幅度的增加。這將造成每單一新產品的客戶被大幅削減，造成營運成本大幅上揚，獲利能力快速降低。而市場上原本已具社群基礎的成功一、二名產品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。

但在同時，若整個亞洲 AVATAR 市場如當初亞洲各國隨著韓國大型線上遊戲的走向發展而變化，那 AVATAR 的休閒式線上遊戲將成為線上遊戲市場的高成長動力，尤其 AVATAR 的產品特性將吸引為數眾多的電腦網路用戶進行消費，進而快速擴大整個線上遊戲市場。而這樣的發展將使大量的中小型開發商投入開發小型的休閒式線上遊戲。在 AVATAR 成為主流的大前提下，AVATAR 的產品將不會具有像大型線上遊戲時代的社群高集中度、高黏度的特性。反而會以低技術門檻、高創意度、低生命週期的特性呈現，這會讓更多開發商擁有生存的機會。而以開發商所投入休閒式產品的成本、時間、技術層次的因素來與大型線上遊戲作比較，開發商在休閒式產品的獲利也會遠大於大型線上遊戲。另外在這樣產品特質的變化下，應該會產生大量日本廠商投入開發休閒式線上遊戲的行列。這類產品低成本、低技術門檻的特性將是日本開發商肯勇於嘗試的，而休閒式線上遊戲的高創意特性，將會使日本廠商具有極大的競爭力。而這可能對目前線上遊戲皆由韓國廠商領導的局面產生變化。

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絕對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。而遊戲橘子所投入開發的大型線上遊戲”諾亞方舟”就是這樣的產品。對於這類大型的開發專案，遊戲橘子有兩個策略上的意義。第一、藉由這樣大型專案的開發，建立最新、最核心的開發技術，而再將這樣的技術轉移給具有高度創意但技術能力不足的開發商開發休閒式線上遊戲。第二、市場的主要競爭者間的對決皆為大型線上遊戲，而未來可以代理的大型線上遊戲將會越來越少。而遊戲橘子在這樣一個新環境下，最佳開發策略就是以營運上的經驗自行開發大型線上遊戲，加入大廠間開發領域的競爭。

未來，遊戲橘子將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

在 2002 年，遊戲橘子獲選為《商業週刊》排名營收成長前 50 大企業，在遊戲產業的激烈競爭之中實屬不易，是本公司所有同仁努力的成果，放眼全球，有能力進行全亞洲線上遊戲營運的公司只有遊戲橘子，加上過去這一年來在亞洲所建立的基礎，遊戲橘子在 AVATAR 這個關鍵變化前已就戰鬥位置，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，閤家康泰！

董事長：劉柏園

營業報告

1、九十一年度營業計劃實施成果

本公司民國九十一年度營業收入為新台幣 2,324,966 仟元，較九十年度營業收入 1,201,262 仟元，成長約 93.54%，顯示本公司之營運情形良好，仍維持高度成長性。

2、財務收支及預算執行情形

單位：新台幣仟元；%

項目	91 年預算數	91 年實際數	達成率(%)
營業收入	2,466,692	2,324,966	94.25%
營業成本	(849,898)	(872,306)	102.64%
營業毛利	1,616,794	1,452,660	89.85%
營業費用	(514,851)	(581,163)	112.88%
營業淨利	1,101,943	871,497	79.09%
稅前純益	866,734	733,434	84.62%

3、獲利能力分析

項目	91 年度
資產報酬率	27.09%
股東權益報酬率	33.68%
營業利益佔實收資本額比率	80.67%
稅前純益佔實收資本額比率	67.89%
純益率	29.51%
每股盈餘(元)	7.51

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

年度	92 年度
主要商品	內銷量
線上遊戲	註 1
娛樂軟體	—
雜誌及節目製作	878,000
其他	註 2
合計	878,000

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 | <ul style="list-style-type: none">▪ 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 | <ul style="list-style-type: none">▪ 推出產品”富貴列車”上市。 |
| 86 年 | <ul style="list-style-type: none">▪ 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 | <ul style="list-style-type: none">▪ 放棄發行通路，以焦點原則為中心思維，與「智冠科技」建立通路合作模式，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 | <ul style="list-style-type: none">▪ ”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 | <ul style="list-style-type: none">▪ 於韓國及香港分別成立 Gamania Korea Digital Entertainment Co., |

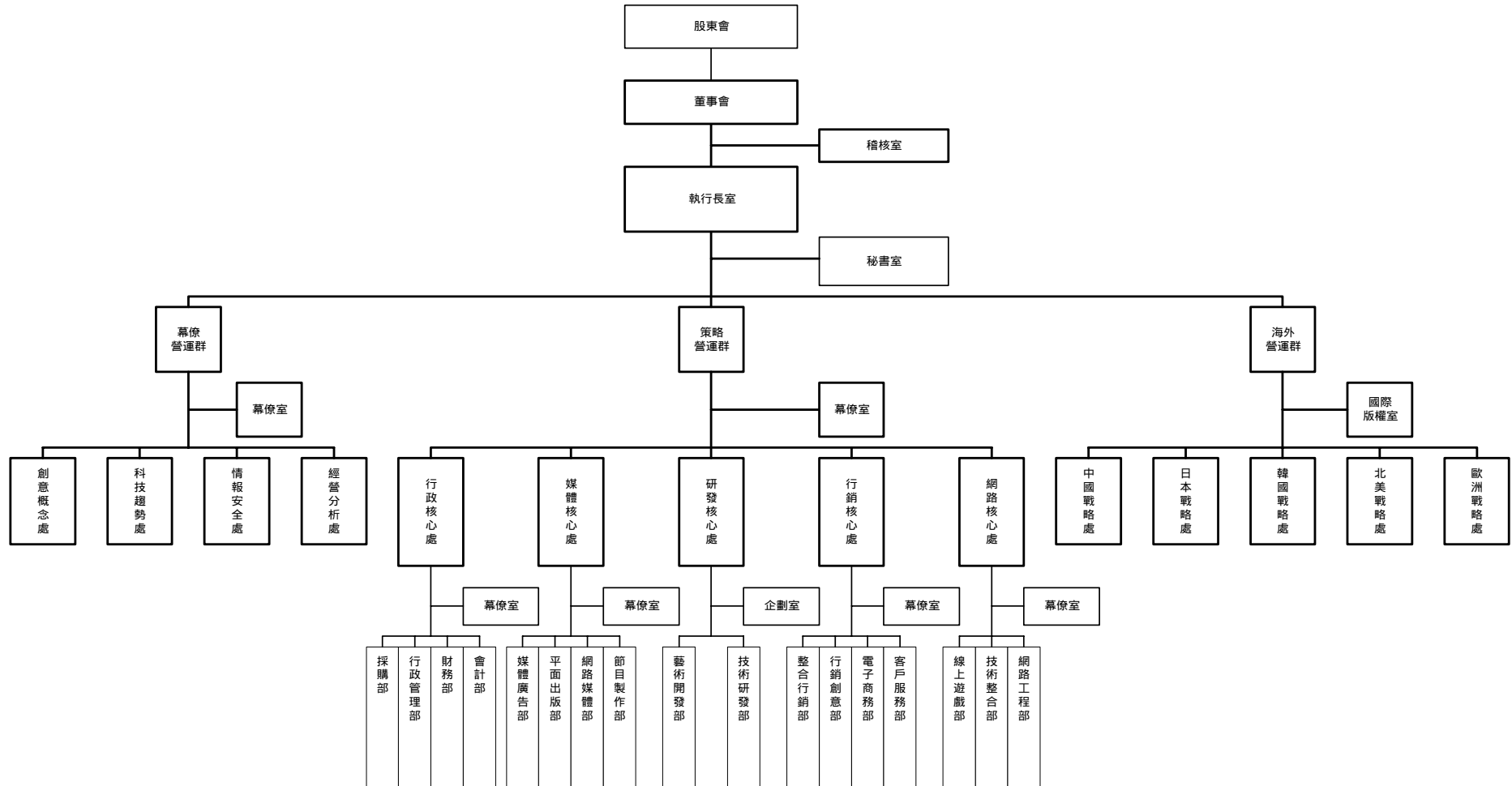
Ltd.及 Gamania Digital Entertainment (H.K.)Co., Ltd.，正式進軍全亞洲

- 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」。
 - 發行自製線上遊戲「椰子罐頭」。
- 92 年
- 發行代理線上遊戲「Ever Quest」。
 - 發行代理線上遊戲「巨商」。

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

核心別	部門別	工作業務職掌
--	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，以及各單位執行指導職能之效率，並做適當評估。
--	秘書室	負責主管行程之聯絡與協調及主管交辦之相關事宜。
幕僚營運群	--	落實執行長營運規劃之理念，設有經營分析處、情報安全處、科技趨勢處、創意概念處等負責研究國內外市場及相關產業概況、法務、專案執行與管理、資訊安全等事宜。
海外營運群	--	落實執行長營運規劃之理念，負責海外業務之追蹤與協調及海外市場之開發、引進海外新產品等事項。
策略營運群	--	落實執行長營運規劃之理念，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。
研發核心處	技術研發部	負責遊戲軟體新產品之研究開發、新技術研發及引進等。
	藝術開發部	負責遊戲軟體新產品之 2D、3D 美術設計等。
網路核心處	線上遊戲部	負責線上遊戲系統之維護及管理。
	技術整合部	整合與建立系統服務平臺、資料庫技術開發與資源整合。
	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。
媒體核心處	平面出版部	負責雜誌之編輯、製作及出版等相關事務。
	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。
	廣告媒體部	負責廣告承攬及廣告發行。
	網路媒體部	負責公司產品網頁製作、維護與建置，協助行銷活動之推廣。
行銷核心處	整合行銷部	負責產品銷售、市場調查及開發、產品宣傳活動企劃執行，週邊產品推廣等事務。
	行銷創意部	負責非屬遊戲軟體之新商品設計及開發。
	電子商務部	網路咖啡 B2B、B2C 業務及物流管理。
	客戶服務部	公司商品或活動之詢問、客戶訴願處理及銷售後之服務。
行政核心處	行政管理部	公司人事、薪資、教育訓練、員工福利、總務、庶務採購、資產管理等事項。
	採購部	負責公司所有業務性與事務性採購。
	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。

(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

92年02月28日

職稱	姓名	選任日期	任期	選任時持有股份		現在持有股份		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			最近年度董監酬勞(90年度)
				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	
董事長	劉柏園	91.06.03	3年	4,798,491	8.43%	7,711,207	7.14%	—	—	—	—	富進機械行政經理 華夏工專機械科	遊戲工廠(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司董事長 電碼數位娛樂(股)公司董事 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 Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd 董事長 Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd 董事長 Gamania Digital Entertainment (Beijing) Co., Ltd 董事 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd 董事	—	—	—	1,059

職稱	姓名	選任日期	任期	選任時持有股份		現在持有股份		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			最近年度董監酬勞(90年度)
				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	
副董事長	呂寶麟	91.06.03	3年	1,825,593	3.21%	2,791,771	2.58%	1,222,383	1.13%	—	—	日盛證券承銷處 東吳大學會計系	遊戲工廠(股)公司董事 橘子投資(股)公司董事長 電碼數位娛樂(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司董事 東岸互動科技(股)公司董事 行動戲胞數位科技(股)公司董事 樂咖數位通路科技(股)公司董事 光電文學線上互動科技(股)公司董事 Gmania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd 董事 Gmania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd 董事 Gmania Digital Entertainment (Beijing) Co., Ltd 董事 Gmania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd 董事 Gmania Digital Entertainment North America Inc. 董事長	—	—	—	1,059
董事	林輝源	91.06.03	3年	1,218,400	2.14%	2,445,050	2.26%	—	—	—	—	富峰群副總經理 東南工專電子科	—	—	—	—	1,059
董事	張兆勳	91.06.03	3年	587,418	1.03%	671,715	0.62%	—	—	—	—	日盛證券承銷處 淡江大學會計系	成彬實業(股)公司監察人 橘子投資(股)公司監察人 電碼數位娛樂(股)公司監察人 光電文學線上互動科技(股)公司法人代表監察人	—	—	—	1,059
董事	黃景立	91.06.03	3年	1,219,131	2.14%	1,335,566	1.24%	—	—	—	—	信聯社南區資訊中心 南台技術學院電子工程系	—	—	—	—	1,059

職稱	姓名	選任日期	任期	選任時持有股份		現在持有股份		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			最近年度董監酬勞(90年度)
				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	蕭彥輝	91.06.03	3年	521,581	0.92%	741,871	0.69%	—	—	—	—	京華證券承銷處 Univ of Central Oklahoma MBA	東岸互動科技(股)公司監察人 橘子投資(股)公司董事 成彬實業(股)公司董事長 飛魚數位遊戲(股)公司監察人 樂咖數位通路科技(股)公司董事 行動戲胞數位科技(股)公司監察人 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.監察人 光電文學線上互動科技(股)公司法人董事代表人 Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd 監察人	—	—	—	1,059
董事	和信超媒體代表人 陳維仁	91.06.03	3年	5,645,320	9.92%	3,507,480	3.25%	—	—	—	—	紐約大學法律系博士 芝加哥大學化學系學士	和信超媒體股份有限公司副總經理 重聚典企業股份有限公司董事長	—	—	—	1,059
董事	東岸互動科技代表人 王世宏	91.06.03	3年	167,250	0.29%	250,875	0.23%	—	—	—	—	資誠會計師事務所 東吳大學會計系	東岸互動科技(股)公司董事	—	—	—	1,059
董事	曲家林	91.06.03	3年	500,000	0.88%	750,000	0.69%	—	—	—	—	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	百萬網數位國際股份有限公司董事長	—	—	—	1,059
監察人	林碧洋	91.06.03	3年	1,158,608	2.04%	1,737,912	1.61%	955,685	0.88%	—	—	矽品精密工業監察人 淡江大學銀保系	—	—	—	—	1,059

職稱	姓名	選任日期	任期	選任時持有股份		現在持有股份		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			最近年度董監酬勞(90年度)
				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	
監察人	呂有勝	91.06.03	3年	19,861	0.03%	18,562	0.02%	—	—	—	—	建和聯合會計師事務所合夥會計師 國立台灣大學商學系 私立東吳大學會計研究所	建和聯合會計師事務所會計師	—	—	—	1,059
監察人	聖文生投資代表人 謝錦昌	91.06.03	3年	74,900	0.13%	112,350	0.10%	—	—	—	—	University of Arkansas 教育學博士	聖文生國際股份有限公司董事長	—	—	—	1,059

法人股東之主要股東

92年02月28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
東岸互動科技股份有限公司	劉柏園 呂寶麟
聖文生投資股份有限公司	文臻儀

董事及監察人資料 (二)

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		✓		✓	✓			✓	✓	
董事 曲家林		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
董事 東岸互動科技股份有限公司			✓		✓	✓		✓		
董事 和信超媒體股份有限公司			✓		✓	✓	✓	✓		
監察人 林碧洋		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	
監察人 呂有勝		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
監察人 聖文生投資股份有限公司			✓		✓	✓		✓		

- (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。
- (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) 非直接或間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

92年02月28日

職稱	姓名	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		
執行長	劉柏園	84.04.01	7,711,207	7.14%	-	-	-	-	富進機械行政經理 華夏工專機械科	遊戲工廠(股)公司董事長 東岸互動科技(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司董事長 電碼數位娛樂(股)公司董事 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 Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd 董事長 Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd 董事長 Gamania Digital Entertainment (Beijing) Co., Ltd 董事 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd 董事	-	-	-	薪資、獎金等酬勞 4,057(仟元) 其他酬勞:轎車成本:3,538(仟元)	-
副執行長兼財務長	呂寶麟	88.10.01	2,791,771	2.58%	1,222,383	1.13%	-	-	日盛證券承銷處 東吳大學會計系	遊戲工廠(股)公司董事 橘子投資(股)公司董事長 電碼數位娛樂(股)公司董事 飛魚數位遊戲(股)公司董事 東岸互動科技(股)公司董事 行動戲胞數位科技(股)公司董事 樂咖數位通路科技(股)公司董事 光電文學線上互動科技(股)公司董事 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd 董事 Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd 董事 Gamania Digital Entertainment (Beijing)	-	-	-	薪資、獎金等酬勞 3,291(仟元) 其他酬勞:轎車實際租金:304(仟元)	-

職稱	姓名	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		
										Co., Ltd 董事 Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd 董事 Gamania Digital Entertainment North America Inc. 董事長					
副執行長	林輝源	84.04.01	2,445,050	2.26%	-	-	-	-	富峰群副總經理 東南工專電子科	-	-	-	薪資、獎金等酬勞 2,795(仟元) 其他酬勞: 轎車租金: 304(仟元)	-	
稽核室 總稽核	蕭彥輝	90.02.22	741,871	0.69%	-	-	-	-	京華證券承銷處 Univ of Central Oklahoma MBA	東岸互動科技(股)公司監察人 橘子投資(股)公司董事 成彬實業(股)公司董事長 飛魚數位遊戲(股)公司監察人 樂咖數位通路科技(股)公司董事 行動戲胞數位科技(股)公司監察人 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd. 監察人 光電文學線上互動科技(股)公司法人董事代表人 Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd 監察人	-	-	-	薪資、獎金等酬勞 2,193(仟元)	-
營運長	沈秉文	89.01.03	503,297	0.47%	-	-	-	-	大狗動畫總經理特助 台灣大學政治系	-	-	-	-	-	
幕僚長	張兆勳	90.02.22	671,715	0.62%	-	-	-	-	日盛證券承銷處 淡江大學會計系	成彬實業(股)公司監察人 橘子投資(股)公司監察人 電碼數位娛樂(股)公司監察人 光電文學線上互動科技(股)公司法人代表監察人	-	-	-	薪資、獎金等酬勞 2,603(仟元)	-
海外營運 處國際事務 長	張正維	90.07.02	28,461	0.03%	-	-	-	-	IBM 業務代表 淡江大學機械系	-	-	-	-	-	

職稱	姓名	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		
網路總監	周繁湘	89.05.15	150,256	0.14%	-	-	-	-	進和資訊 MIS 華夏工專化工科	-	-	-	-	-	
行銷總監	陳淑宜	87.11.04	331,704	0.31%	-	-	-	-	大狗動畫總經理秘書 景文專校銀保科	-	-	-	-	-	
媒體總監	張尚	90.05.03	98,020	0.09%	-	-	-	-	壹伍壹零音樂行銷總監 輔仁大學會計系	-	-	-	-	-	
研發總監	岳宗魁	86.11.13	267,006	0.25%	-	-	-	-	永大機電行銷業務 致理商專國貿科	-	-	-	-	-	
行政總監	吳昌宏	90.02.22	50,331	0.05%	-	-	-	-	富邦銀行國外部資金科 東密西根大學會計研究所	-	-	-	-	-	
創意監督	郭景洲	90.08.01	20,765	0.02%	-	-	-	-	宏廣卡通藝術總監 山崎高工	-	-	-	-	-	
情報監督	焦瀛臺	90.09.21	12,481	0.01%	-	-	-	-	國防部 R&D 整合秘書 史帝文斯理工學院電腦碩士	-	-	-	-	-	
經營監督	蘇信泓	91.05.13	27,000	0.02%	-	-	-	-	元大京華證券承銷部 聖休士頓大學企管研究所	-	-	-	-	-	

(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	91 年度		當年度截至 2 月 28 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	2,913	(425)	7,711	7.14%	2,000
副董事長	呂寶麟	966	(450)	2,792	2.58%	550
董事	林輝源	1,227	108	2,445	2.26%	168
董事	黃景立	162	0	1,336	1.24%	0
董事	張兆勳	158	0	672	0.62%	0
董事	蕭彥輝	238	(125)	742	0.69%	0
董事	曲家林	34	0	750	0.69%	0
董事	和信超媒體股份有限公司 代表人：陳維仁	(2,138)	0	3,507	3.25%	0
董事	東岸互動科技股份有限公司	164	0	251	0.23%	0
監察人	林碧洋	579	0	1,738	1.61%	0
監察人	呂有勝	(1)	0	19	0.02%	0
監察人	聖文生投資股份有限公司 代表人：謝錦昌	37	0	112	0.10%	0

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	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.	17,344,730	100.00%	—	—	17,344,730	100.00%
Gamania Digital Entertainment Korea Co., Ltd.	249,900	100.00%	—	—	249,900	100.00%
行動戲胞數位科技股份有限公司	2,596,000	86.53%	4,000	0.13%	2,600,000	86.66%
光電文學線上互動科技股份有限公司	7,450,000	64.78%	401,000	3.49%	7,851,000	68.27%
電碼數位娛樂股份有限公司	1,400,000	70.00%	—	—	1,400,000	70.00%
東岸互動科技股份有限公司	2,040,000	18.55%	742,250	6.75%	2,782,250	25.3%
百億樂數碼科技股份有限公司	299,500	3.74%	155,500	1.94%	455,000	5.68%
Joyon Entertainment Co., Ltd.	696,500	17.86%	—	—	696,500	17.86%

三、資本及股份

(一)股本來源

單位：仟股；新台幣仟元

年 月	發行價格	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	無	註 1
87/04	10	1,000	10,000	1,000	10,000	現金增資\$5,000	無	註 2
88/10	10	17,000	170,000	5,000	50,000	現金增資\$40,000	無	註 3
89/05	10	60,000	600,000	28,570	280,570	現金增資\$200,000 盈餘轉增資 \$ 27,500 員工紅利轉增資 \$ 3,070	無	註 4
90/03	10	60,000	600,000	52,813	528,130	現金增資\$247,560	無	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	無	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	無	註 7
91/11	10	110,000	1,100,000	108,027	1,080,270	現金增資\$200,000	無	註 8

註 1：核准日期及文號：84.06.12 八四建四字第八六八一九號。

註 2：核准日期及文號：87.04.03 八七建三庚字第一四三六二號。

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。

單位：仟股

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	108,027	1,973	110,000	—

註：該股票屬上櫃公司股票。

(二)股東結構

股東結構

92年02月28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	49	9,803	19	9,872
持有股數(股)	無	1,615,000	17,803,396	86,620,547	1,988,057	108,027,000
持股比例(%)	無	1.49%	16.48%	80.19%	1.84%	100%

(三)股權分散情形

股權分散情形

每股面額十元

92年02月28日

持股分級	股東人數	持有股數	持股比例(%)
1至999	1,027	268,989	0.25
1,000至5,000	7,194	14,017,014	12.98
5,001至10,000	841	6,810,452	6.30
10,001至15,000	247	3,225,850	2.99
15,001至20,000	172	3,227,058	2.99
20,001至30,000	117	2,970,114	2.75
30,001至50,000	96	3,770,316	3.49
50,001至100,000	80	5,585,532	5.17
100,001至200,000	44	6,520,045	6.04
200,001至400,000	22	6,219,369	5.76
400,001至600,000	9	4,510,715	4.18
600,001至800,000	6	4,337,951	4.02
800,001至1,000,000	2	1,899,685	1.76
1,000,001以上	15	44,663,910	41.32
合計	9,872	108,027,000	100.00

(四)主要股東名單

92年02月28日

股份 主要股東名	持有股數	持股比率
劉柏園	7,711,207	7.14%
劉鐵成	6,686,677	6.19%
倍利國際綜合證券股份有限公司	4,785,000	4.43%
和信超媒體股份有限公司	3,507,480	3.25%
呂寶麟	2,791,771	2.58%
林輝源	2,445,050	2.26%
賈文中	2,197,000	2.03%
林碧洋	1,737,912	1.61%
富邦人壽保險股份有限公司	1,615,000	1.49%
黃雪珠	1,366,005	1.26%

(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

年		90 年	91 年
項	目		
每股市價 (註1)	最高	-	203
	最低	-	54
	平均	-	99.65
每股淨值	分配前	21.26	32.33
	分配後(註2)	13.61	尚未分配
每股盈餘 (註3)	加權平均股數	追溯調整前	52,794
		追溯調整後	81,646
	每股盈餘	追溯調整前	5.56
		追溯調整後	3.59
每股股利	現金股利		-
	無償配股	盈餘分配股	4元/股
		資本公積配股	1元/股
	累積未付股利		-
投資報酬分析	本益比	-	13.27
	本利比	-	-
	現金股利殖利率	-	-

註 1：本公司於 90 年尚未上市（櫃）故無每股市價可供參考。

註 2：上稱分配後數字係依據次年度股東會決議分配之情形填寫。

註 3：每股盈餘係按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。

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)員工紅利百分之十八
- (2)董事監察人酬勞最高百分之二

2、本次股東會擬議股利分配之情形：

- (1)為配合本公司營運及成長需求擬以盈餘轉增資 507,726,900 元，包含股東紅利 410,502,600 元轉增資，發行新股 41,050,260 股，每股面額 10 元，及員工紅利 97,224,300 元轉增資，發行新股 9,722,430 股，每股面額 10 元。
- (2)按配股基準日股東名冊記載之股東及其持有股份比例，每仟股無償配發新股 380 股，若除權基準日庫藏股尚未轉讓，則股票股利每仟股無償配 398 股。
- (3)上述配發不足壹股之畸零股，得由股東自停止過戶日起五日內，自行拼湊整股，逾期未拼湊者，按股票面額折付現金，計算至元為止(元以下捨去)，並由本公司職工福利委員會按面額認購。

(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：

項目		年度	92 年度 (預估)
期初實收資本額			1,080,270 仟元
本 年 度 配 股 配 息 情 形	每股現金股利		0.2 元
	盈餘轉增資每股配股數(註 1)		0.47 股
	資本公積轉增資每股配股數		0 股
營 業 績 效 變 化 情 形	營業利益		-
	營業利益較去年同期增(減)比率		-
	稅後純益		-
	稅後純益較去年同期增(減)比率		-
	每股盈餘		-
	每股盈餘較去年同期增(減)比率		-
	年平均投資報酬率(年平均本益比例數)		-
擬 制 性 每 股 盈 餘 及 本 益 比	若盈餘轉增資全數改配放 現金股利	擬制每股盈餘	-
		擬制年平均投資報酬率	-
	若未辦理資本公積轉增資	擬制每股盈餘	-
		擬制年平均投資報酬率	-
	若未辦理資本公積且盈餘 轉增資改以現金股利發放	擬制每股盈餘	-
		擬制年平均投資報酬率	-

註 1:含員工紅利

註 2:因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。

公司負責人：

經理：

承辦人：

(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)員工紅利百分之十八
- (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：

本公司九十一年度盈餘分配議案，業經過董事會通過，有關董事會通過擬議盈餘分派情形如下：

- (1)配發員工股票紅利新台幣 97,224 仟元及董事酬勞 10,803 仟元。
- (2)配發員工股票紅利 9,722 仟股，占本次合計盈餘轉增資 50,773 仟股比率 19.14%。
- (3)92 年度考慮擬議配發員工紅利及董事酬勞後之設算每股盈餘為 6.3 元。

3、九十年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)	2,647,000	2,647,000	—
2、金額(元)	26,470,000	26,470,000	—
3、占九十年底流通在 外股數比例(%)	4.65	4.65	—
二、董監事酬勞(元)	10,589,767	10,589,767	—

(九)公司買回本公司股份情形

92年03月28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：無。

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.所營事業之主要內容：

- A、各種電腦軟硬體之買賣業務。
- B、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。
- C、整廠機械設備輸出。
- D、一般進出口貿易業務。(許可業務除外)
- E、代理前各項國內外廠商產品之投標報價業務。
- F、I401010 一般廣告服務業(廣播電視廣告除外)
- G、J503021 電視節目製作業
- H、J503031 廣播電視節目發行業
- I、J503041 廣播電視廣告業
- J、JZ99050 仲介服務業
- K、CC01050 資料儲存及處理設備製造業
- L、I301010 資訊軟體服務業
- M、J303010 雜誌業
- N、G902011 第二類電信事業

2.主要產品類別及其營業比重

單位：新台幣仟元；%

商品名稱	91 年度金額	營業比重(%)
線上遊戲	1,994,447	85.78%
出版品	43,314	1.86%
其他	287,205	12.36%
合計	2,324,966	100.00%

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、戰場、混亂冒險、無盡的任務、椰子罐頭及巨商等。
- 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、攻略本及天堂破冰包等。
- 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 Talker。

E. 媒體節目製作、廣告、行銷服務：亞洲電玩 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。

C. 取得 WAP 通信平台的研發技術。

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。

(二)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
91 年度	58,085 仟元	”椰子罐頭”、3D 繪圖引擎、開發介於 3D Engine 和 Game 之間的 Middle Ware-Pyxis 及 On-line Game 發展引擎，並致力於”諾亞方舟”之研發
92.02.28	12,261 仟元	

2.未來年度研究發展計劃

目前已陸續完成各個遊戲開發的關鍵性技術如”Game SDK”、”On-line Game Engine”、”3D Engine”及”Console Engine”等。未來仍將持續致力於”諾亞方舟”3D 立體成像、語音辨識系統及移植至 Game Cube 平台之研發。並將透過與 IBM 與 Microsoft 的技術合作，提升線上遊戲平台、通訊平台、伺服器營運平台的技術研發能力等，未來研發朝向整合及互補的工作方向。

本公司自製軟體未來將採以下三個方向發展，說明如下：

發展方向	多使用者化 Multi-User	多平臺化 Multi-Platform	多語系 Multi-Language
遊戲種類	On-line Game Net-Work Game	個人電腦(PC) 電視遊樂器(TV GAME) PDA、行動電話 掌上型遊戲機(Hand Held)	中文繁體版 中文簡體版(大中華區) 英文版(歐美) 韓文版(韓國) 日文版(日本)

(三)本公司營運能量

92年2月28日

地區	客戶服務營運能力	行銷營運能量
Taiwan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 1000 通電話 /24 小時 ➢ 9,000 封 emails /24 小時 ➢ 30,000 個線上回覆/24 小時 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 一年十二款遊戲 ➢ 每款遊戲約需兩個月時間籌備規劃
China	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 500 通電話 /24 小時 ➢ 1,000 封 emails /24 小時 ➢ 10,000 個線上回覆/24 小時 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 一年四款遊戲 ➢ 每款遊戲約需三個月時間籌備規劃
Japan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 400 通電話 /24 小時 ➢ 800 封 emails /24 小時 ➢ 10,000 個線上回覆/24 小時 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 一年四款遊戲 ➢ 每款遊戲約需三個月時間籌備規劃

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

91 年度主要商品分析表

主要項目	地區別	銷售額	比重（%）
線上遊戲	內銷	1,994,447	85.78%
發行收入	內銷	43,314	1.86%
其他	內銷	287,205	12.36%
合計		2,324,966	100.00%

資料來源：經會計師查核之財務報表

2. 市場佔有率

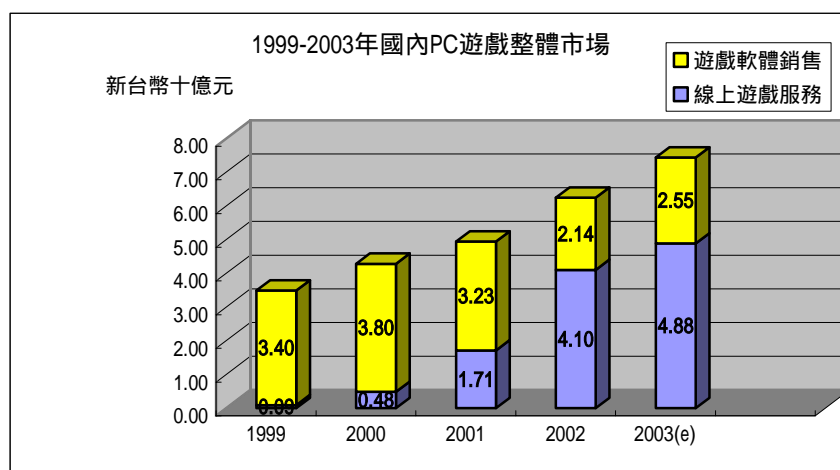
單位：新台幣億元

項目	年度	1999 年度	2000 年度	2001 年度	2002 年度
		國內遊戲軟體市場規模	線上遊戲	1	4.8
	單機軟體	34	38	32.3	21.4
本公司遊戲軟體	線上遊戲	—	2.2	11.2	19.9
營收淨額	單機軟體	1.11	0.85	—	—
市場佔有率	線上遊戲	—	45.83%	65.50%	48.78%
	單機軟體	3.26%	2.24%	—	—

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，2001 年 PC 遊戲整體市場約有 49 億元，較上期成長 13.95%，2002 年遊戲市場產值約有 62 億元，較上期成長 26.53%，預計至 2003 年，國內 PC 遊戲市場將成長至 74 億元，較上期成長 19.35%，其主要成長力來自於線上遊戲的驅動。

2001 年線上遊戲市場已有近 17 億元的市場規模，2002 年更成長至 41 億元，預計至 2003 年線上遊戲市場將達 49 億元，佔整體市場 66%，而同期單機版遊戲軟體止跌回升較上期成長 19.16%，以下為 1999 年～2003 年國內 PC 遊戲市場規模：



4. 預期銷售數量及其依據：請詳致股東報告書第 5 頁。

5. 競爭利基及發展遠景之有利、不利因素與因應對策

A. 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 2002 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高達 49.51%，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「亞洲電玩 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

1. 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。

2. 超大頻寬架構-暢通無阻的網路傳輸

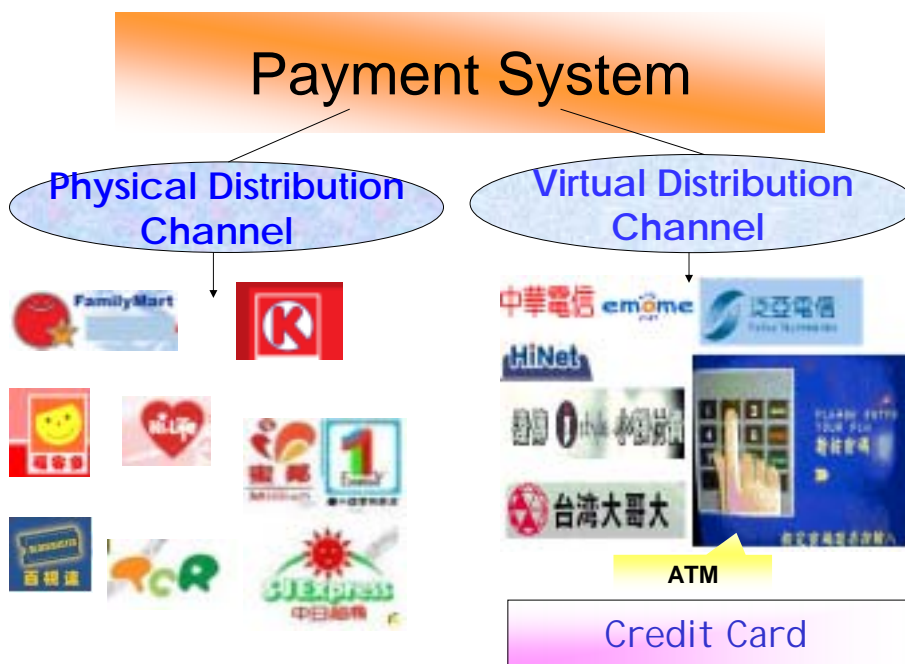
本公司與國內外多家知名 ISP 業者合作，為全台灣單一企業使用最大對外頻寬用量。

3. 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。

B. 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。

C. 不利因素及因應對策

a. 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

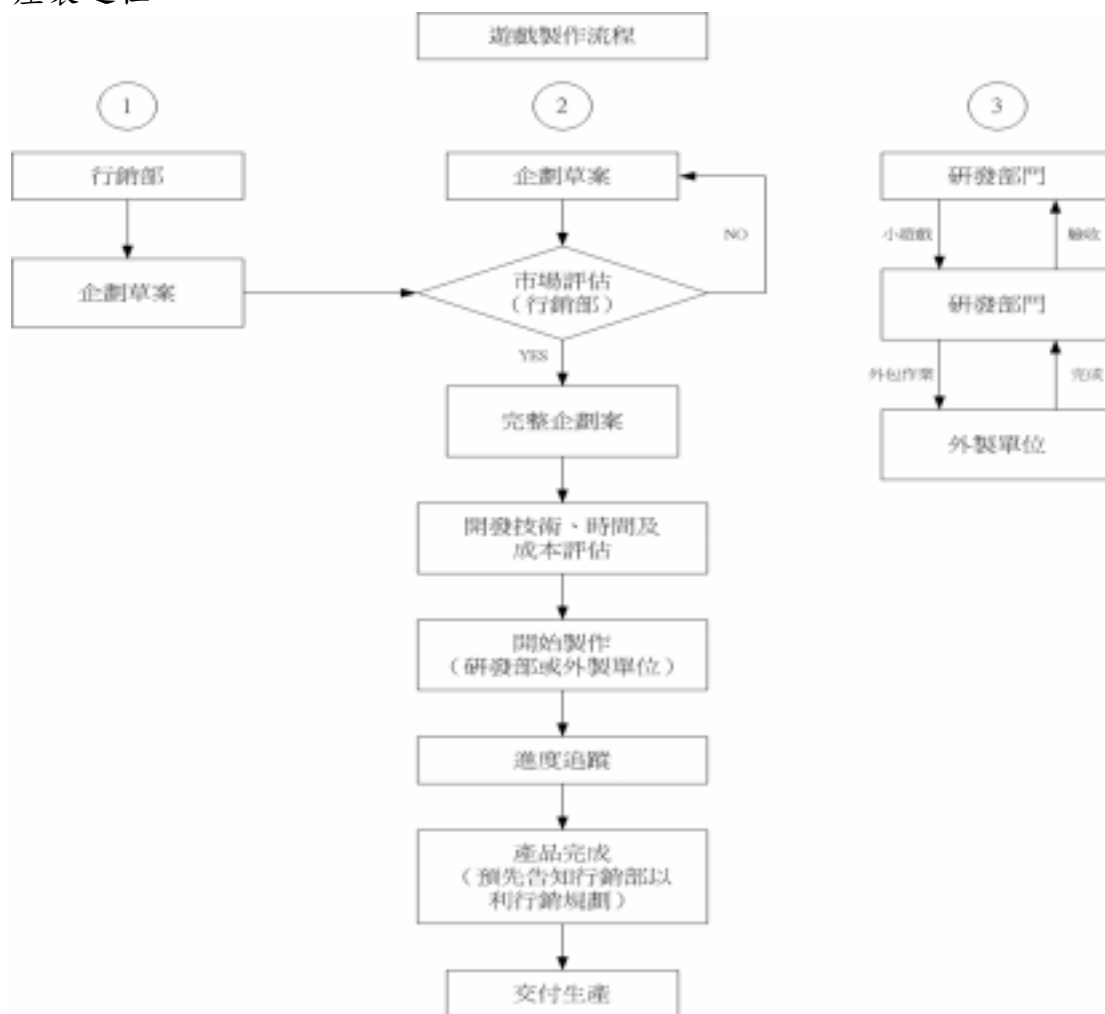
積極研發或代理符合目前及未來市場趨勢之新遊戲，隨時注意市場之脈動以即時更新遊戲之創作方向，並致力於增加發行不同類型之遊戲，以搶佔各類型之市場。

(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、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。
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。

1. 產製過程



(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，並為擷節原料耗用成本，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、勝達、昊坤	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、沈氏、喬羽	配合時間及品質良好，均能如期交貨予包裝廠商
包裝廠	青威、金美、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：本公司採購部

(四)最近二年度主要進銷貨客戶名單

1.最近二年度前十大進(銷)貨客戶之名稱及其進(銷)貨金額與比例

單位：新台幣仟元；%

90 年度					91 年度			
名次	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	NC SOFT	235,755	61.56%	無	NC SOFT	553,100	65.69%	無
2	中華電信	29,052	7.59%	無	第一美卡	65,671	7.80%	無
3	第一美卡	26,013	6.79%	無	中華電信	41,309	4.91%	無
4	紅藍	19,474	5.08%	無	紅藍	28,417	3.38%	無
5	盛詮	14,866	3.88%	無	沈式	17,305	2.06%	無
6	國堡	10,900	2.85%	無	國堡	15,216	1.81%	無
7	網易	9,571	2.50%	無	喬羽	12,108	1.44%	無
8	喬羽	5,834	1.52%	無	泛碟	9,242	1.10%	無
9	彩衣	4,650	1.21%	無	盛詮	6,884	0.82%	無
10	青威	2,870	0.75%	無	鎡謚	4,359	0.52%	無
	其他	24,008	6.27%	無	其他	88,329	10.47%	無
合計		382,993	100.00%	—	合計	841,940	100.00%	—

因線上遊戲之興起，致 NC Soft 成為 91 及 90 年度第一大進貨供應商，91 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，使第一美卡及中華電信分別成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。

2. 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	90 年度				91 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	大智通	611,749	50.93%	無	秋雨	396,773	17.07%	無
2	智冠	251,173	20.91%	無	智冠	378,493	16.28%	無
3	全家書報	99,257	8.26%	無	全家書報	369,276	15.88%	無
4	萊爾富	78,209	6.51%	無	百億樂	228,891	9.84%	無
5	網易	69,930	5.82%	無	方聯	193,187	8.31%	無
6	秋雨	60,798	5.06%	無	宏遠	119,375	5.13%	無
7	台祥	10,113	0.84%	無	萊爾富	108,301	4.66%	無
8	彬泰	8,284	0.69%	無	喜威世	96,573	4.15%	無
9	基因改造	4,090	0.34%	無	網易	85,880	3.69%	無
10	韋強	3,474	0.29%	無	竹林	59,958	2.58%	無
虛擬		-	-	-	HINET	87,520	3.76%	無
虛擬		-	-	-	台灣大哥大	80,077	3.44%	無
虛擬		-	-	-	聯邦銀行	78,008	3.36%	無
虛擬		-	-	-	遠傳	15,120	0.65%	無
虛擬		-	-	-	ATM	8,410	0.36%	無
	其他	4,185	0.35%	無	其他	19,124	0.82%	無
	合計	1,201,262	100.00%	—	合計	2,324,966	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，再加上本公司改變銷售策略，自 91 年起增加虛擬時數卡之銷售，因此秋雨、全家書報成為 91 年度前五大銷售客戶，並自 91 年起取消與大智通之合作關係。而網咖通路主要由智冠及台灣網易負責，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

單位：人;張;本;套;新台幣仟元

年度 生產量值 主要商品	90 年度			91 年度		
	產能	產量	產值	產能	產量	產值
線上遊戲(註1)	511,590	6,168,000	59,835	862,620	11,430,641	94,684
娛樂軟體	註2	173,600	6,083	註2	-	-
雜誌及節目製作	註2	720,000	38,642	註2	911,669	44,401
其他	註2	註3	77,393	註2	註3	93,704
合計	511,590	7,061,600	181,953		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：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。

(六) 最近二年度銷售量值

單位：張;本;套;新台幣仟元

年度 銷售量值 主要商品	90 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	1,120,981	-	-	註1	1,994,447	-	-
娛樂軟體	(7,623)	(15,812)	5,000	505	176,074	(6,731)	-	-
雜誌及節目 製作	465,475	42,458	-	-	559,791	43,314	-	-
其他	註2	53,130	-	-	註2	293,936	-	-
合計	457,852	1,200,757	5,000	505	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。

本公司線上遊戲之收費機制分為實體時數卡及虛擬時數卡，實體時數卡可於實體通路購得，而虛擬時數卡則利用網路銷售。以前年度套裝遊戲軟體之退貨，致90年度娛樂軟體之銷售量、值呈負數，而91年度為將剩餘存貨盡量出清，故以較低價格出售，但仍因以前年度銷售商品之退貨致使本期之銷售量增加而銷售值卻成負數。而其他營業收入因周邊商品日益增加，故呈現成長趨勢。整體而言，最近二年度主要產品銷售量值變化情形尚屬合理。

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

92年2月28日

年度		90年度	91年度	截至92年度 2月28日
員工 人數	經理人	33	48	46
	研發	56	54	52
	管銷	230	427	452
	合計	319	529	550
平均年歲		26.18	29.23	27.25
平均服務年資		1.07	1.32	1.37
學歷 分布 比率	博士	0	0	0
	碩士	14	22	25
	大專	233	404	417
	高中	70	100	105
	高中以下	2	3	3

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，其申領、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

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	無
國際數據傳輸電路合約	中華電信股份有限公司國際電信分公司	91.06.20 92.06.19	國際數據傳輸電路	無
網際網路訊務轉接契約	新世紀資通股份有限公司	開始提供契約服務為一年	網際網路訊務轉接	無
網路服務合約	台灣網易科技股份有限公司	90.11.01 92.10.31	T3 數據連線	無
軟體授權合約 Lineage	NCsoft corporation	92.03.01 93.02.28	軟體授權	授權僅限台灣地區
經銷合約書	智冠科技股份有限公司	90.01.01 92.12.31	代理經銷	僅限台灣地區之一般通路
經銷、配送契約書	秋雨物流股份有限公司	92.01.01 92.12.31	產品經銷、配送	無
91 年度供貨廠商協議書	富群超商股份有限公司	92.01.01 92.12.31	供貨協議	無
代理合約	台灣英文雜誌社股份有限公司	92.01.01 92.12.31	產品代理	無
電視節目合約	中華電視股份有限公司	92.03.01 92.05.24	亞洲 Asia Game	無
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 Forestia	ARAIDC 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
代收代付合約	台灣大哥大股份有限公司	92.01.01 92.12.31	代收代付	無
服務合約	趨勢科技股份有限公司	91.01.01 92.12.31	除駭快手	無
服務合約	台灣國際商業機器股份有限公司	91.08.12 92.09.30 (註一)	e-care 客訴服務整合系統	無
服務合約	台灣國際商業機器股份有限公司	91.08.12 92.09.30	ERP/oracle 導入專案	無
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
軟體授權合約 Athanasia	Joyon Co., Ltd.	至上市後三年	軟體授權	授權除韓國、日本以外地區
軟體授權合約 Helbreath 戰場	SIEMEDTECH Co., Ltd.	至上市後一年	軟體授權	授權限台灣地區

契約性質	當事人	契約起訖日期	主要內容	限制條款
全球總代理合約	ZONA Inc.	91.07.23 94.07.22	總代理經銷商	無
機器採購合約	台灣國際商業機器股份有限公司	(註一)	機房擴建設備	無
機器採購合約	宏燁資訊股份有限公司	(註一)	機器設備	無
服務合約	中華電信股份有限公司行動通信分公司	91.08.15 93.08.14	小額電子商務服務合約	無
軟體授權合約 Ever Quest	NC soft corporation	至上市後 三年	軟體授權	授權限台灣地區
軟體授權合約 Trickster	Plenus Co., Ltd.	至上市後 三年	軟體授權	授權限大陸、台灣、日本、香港

註一：專案時程得彈性調整。

七、訴訟或非訟事件

1. 公司及公司董事、監察人、總經理、實質負責人、持股比例超過百分之十之大股東及從屬公司，最近年度及截至年報刊印日止已判決確定之重大訴訟、非訟或行政爭訟事件，其結果可能對股東權益或證券價格有重大影響者：無。
2. 公司及公司董事、監察人、總經理、實質負責人、持股比例超過百分之十之大股東及從屬公司，最近年度及截至年報刊印日止尚在繫屬中之重大訴訟、非訟或行政爭訟事件，其結果可能對股東權益或證券價格有重大影響者：無。

八、取得或處分資產：公司及子公司最近年度及截至年報刊印日止之重大資產（交易價額達實收資本額百分之二十或三億元以上）買賣情形

(一)取得重大資產資料：

92年2月28日

資產名稱	取得年月	購價(仟元)	賣方	與公司之關係	使用情形
土地及房屋	90.12	139,190	梅亞儀	無	正常使用中
土地及房屋	91.02	47,140	艾得蒙海外股份有限公司、遠雄人壽保險事業股份有限公司	無	正常使用中
IBM 伺服器	89.09~ 90.12	165,853	亞特列士科技(股)公司、宏燁資訊(股)公司	無	正常使用中
辦公大樓主控中心建置工程	89.11~ 90.12	35,273	台灣國際商業機器(股)公司	無	正常使用中

(二)處分重大資產：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 91 年 12 月 31 日	
			預計	實際
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	68,628	
	執行進度(%)	預計	100%	
		實際	7.28%	
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	51,723	
	執行進度(%)	預計	100%	
		實際	6.47%	
合 計	支 用 金 額	預計	1,800,000	
		實際	120,351	
	執行進度(%)	預計	100%	
		實際	6.69%	
<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受設備價格波動影響，為避免遭受損失及維護公司之最大利益，正與主要合作廠商再次進行詢價及評估中。至於企業 e 化部份目前依照正常進度進行中。</p> <p>2、為能覓得適合之鄰近地點並能同時兼顧成本考量，第二機房處所，目前尚在洽談相關標的中，故執行進度落後。</p> <p>3、視子公司實際需求狀況，致影響執行進度延後。</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 88~99 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

年 度 目	最近五年度財務資料(註1)					當年度截至 92年2月28日 財務資料(註3)	
	87年	88年	89年	90年	91年		
流動資產	\$18,791	\$113,423	\$387,379	\$827,623	\$2,070,724	1,699,728	
基金及長期投資	-	-	49,092	159,647	635,050	783,056	
固定資產(註2)	4,228	17,042	187,908	334,171	654,988	646,553	
無形資產	-	157	126	-	-	-	
其他資產	33	9,400	33,603	49,665	377,178	449,295	
資產總額	23,052	140,022	658,108	1,371,106	3,737,940	3,578,632	
流動負債	分配前	17,630	55,418	317,712	248,034	617,618	359,584
	分配後	17,630	55,422	317,719	258,629	617,618	359,584
長期負債	-	-	7,550	900	148,677	164,643	
其他負債	-	157	110	-	20,259	-	
負債總額	分配前	17,630	55,575	325,372	248,934	786,554	524,227
	分配後	17,630	55,579	325,379	259,529	786,554	524,227
股本	10,000	50,000	280,570	880,270	1,080,270	1,080,270	
資本公積	-	221	221	190,861	1,390,861	1,390,861	
保留盈餘	分配前	(4,578)	34,226	51,551	303,820	693,640	581,903
	分配後	(4,578)	3,652	10,474	39,075	693,640	581,903
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	1,371	
未認列為退休金 成本之淨損失	-	-	-	-	-	-	
股東權益 總額	分配前	5,422	84,447	332,736	1,122,172	2,951,386	3,054,405
	分配後	5,422	84,443	332,729	1,111,577	2,951,386	3,054,405

註1：民國87年度至91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。

註3：92年2月28日之財務資料尚未經會計師簽證或核閱。

註4：91年度之盈餘分派尚未經股東會決議。

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)					當年度截至
	87年	88年	89年	90年	91年	92年02月28日 財務資料(註2)
營業收入	38,672	118,999	407,999	1,201,262	2,324,966	323,273
營業毛利	12,826	95,309	270,039	756,150	1,452,660	162,655
營業損益	(2,819)	50,392	75,631	419,179	871,497	63,228
營業外收入及利益	15	538	2,664	14,056	16,879	849
營業外費用及損失	6	670	22,078	108,154	154,942	41,071
繼續營業部門 稅前損益	(2,810)	50,260	56,217	325,081	733,434	23,006
繼續營業部門 損益	(2,841)	39,025	47,899	293,346	686,078	23,006
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	(2,841)	39,025	47,899	293,346	686,078	23,006
每股盈餘	(1.51)	7.77	1.44	3.59	7.51	0.21

註1：民國87年度至91年度財務資料均經會計師查核簽證

註2：當年度截至92年2月28日之財務資料尚未經會計師簽證或核閱。

註3：最近五年度並無利息資本化之情形。

註4：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
87年	資誠會計師事務所	曾惠瑾、葉冠姩	保留意見(註)
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

註：對期初存貨予以保留。

二、最近五年度財務分析

分析項目		最近五年度財務資料(註 1)					
		87 年	88 年	89 年	90 年	91 年	
財務結構 (%)	負債佔資產比率	76.48	39.69	49.44	18.16	21.03	
	長期資金佔固定資產比率	128.24	495.52	181.09	335.81	470.30	
償債能力 (%)	流動比率	106.59	204.34	121.93	333.67	335.28	
	速動比率	103.60	174.18	106.01	333.29	323.24	
	利息保障倍數	(70,150)	7,761.59	1,752.47	7,063.97	9,301.28	
經營能力	應收款項週轉率(次)	2.62	3.19	2.33	3.39	4.38	
	應收款項收現日數	139.31	114.42	156.65	107.67	83.30	
	存貨週轉率(次)	12.28	13.22	15.44	13.70	18.52	
	平均售貨日數	29.72	27.61	23.64	26.64	19.71	
	固定資產週轉率(次)	9.15	6.98	2.17	4.60	3.55	
	總資產週轉率(次)	1.68	0.85	0.62	1.18	0.63	
獲利能力	資產報酬率(%)	(19.77)	48.49	12.64	30.06	27.09	
	股東權益報酬率(%)	(65.43)	86.85	22.96	40.33	33.68	
	佔實收資本比率(%)	營業利益	(28.19)	100.78	26.75	73.64	80.67
		稅前純益	(28.10)	100.52	20.04	57.11	67.89
	純益(損)率(%)	(7.35)	32.79	11.74	24.42	29.51	
	每股盈餘(損失)(元)(註 2)	(1.51)	7.77	1.44	3.59	7.51	
現金流量	現金流量比率(%)	(25.69)	30.87	(15.25)	151.58	118.00	
	現金流量允當比率(%)	(104.36)	20.85	(12.08)	46.30	61.89	
	現金再投資比率(%)	(73.85)	19.98	(13.78)	31.84	31.68	
槓桿度	營運槓桿度	1.00	1.00	1.02	1.07	1.07	
	財務槓桿度	1.00	1.01	1.05	1.01	1.01	

註 1：上列各年度財務資料均經會計師查核簽證。

註 2：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。

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

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+長投資+其他資產+營運資金)

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
- (2)財務槓桿度=營業利益/(營業利益-利息費用)

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

董事會造送本公司九十一年度財務報表，業經資誠會計師事務所陳永清、葉冠奴會計師查核竣事，認為足以允當表達本公司之財務狀況、經營成果與現金流量情形。連同營業報告書、盈餘分配議案，經本監察人等審查，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九十二年股東常會

監察人：林 碧 洋

呂 有 勝

聖文生投資股份有限公司

代表人 謝錦昌

中 華 民 國 九 十 二 年 三 月 十 七 日

四、最近年度財務報表

會計師查核報告

(92)財審報字第 4084 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九十一年及九十年十二月三十一日之資產負債表，暨民國九十一年及九十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九十一年度與九十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。民國九十一年度與九十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 229,222 仟元與 25,766 仟元。截至民國九十一年與九十年十二月三十一日止，其長期股權投資金額分別為 452,859 仟元與 74,566 仟元。另如財務報表附註十一所述，貴公司民國九十一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九十一年及九十年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十一年及九十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九十一年及九十年度合併財務報表，並經本會計師出具修正式無保留意見查核報告在案，備供參考。

資 誠 會 計 師 事 務 所

會 計 師

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 二 年 三 月 四 日

遊戲橘子數位科技股份有限公司
資產負債表
民國91年及90年12月31日

單位：新台幣仟元

資 產	91 年 12 月 31 日		90 年 12 月 31 日		負 債 及 股 東 權 益	91 年 12 月 31 日		90 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))	\$ 1,314,974	35	\$ 367,028	27	2100 短期借款(附註四(八))	\$ 220,000	6	\$ -	-
1120 應收票據淨額(附註四(二))	260,422	7	31,159	2	2120 應付票據	63,808	1	53,342	4
1140 應收帳款淨額(附註四(三))	414,237	11	367,497	27	2140 應付帳款	120,401	3	59,670	4
1160 其他應收款	1,699	-	434	-	2160 應付所得稅(附註四(十一))	29,110	1	28,165	2
1190 其他應收款-關係人(附註五)	5,063	-	3,848	-	2170 應付費用	66,022	2	36,361	3
120X 存貨(附註四(四))	20,131	1	18,525	1	2210 其他應付款項	74,031	2	20,884	2
1250 預付費用	14,150	-	7,226	1	2260 預收款項	31,447	1	47,864	3
1280 其他流動資產(附註四(十一)、六及七)	40,048	1	31,906	2	2270 一年或一營業週期內到期長期負債(附註四(十))	7,520	-	-	-
11XX 流動資產合計	2,070,724	55	827,623	60	2280 其他流動負債	5,279	-	1,748	-
基金及長期投資(附註四(五))					21XX 流動負債合計	617,618	16	248,034	18
1421 長期股權投資	610,242	16	144,467	11	長期負債(附註四(九)(十))				
1425 預付長期投資款	24,808	1	15,180	1	2420 長期借款	126,320	3	-	-
14XX 基金及長期投資合計	635,050	17	159,647	12	2440 長期應付票據及款項	22,357	1	900	-
固定資產(附註四(六))					24XX 長期負債合計	148,677	4	900	-
成本					其他負債				
1501 土地	117,270	3	8,881	1	2860 遞延所得稅(附註四(十一))	20,259	1	-	-
1521 房屋及建築	107,225	3	6,146	-	28XX 其他負債合計	20,259	1	-	-
1531 機器設備	341,638	9	260,229	19	2XXX 負債總計	786,554	21	248,934	18
1551 運輸設備	5,238	-	6,516	1	股東權益				
1561 辦公設備	89,346	3	44,943	3	股本(附註一)				
1631 租賃改良	83,095	2	46,666	3	3110 普通股股本	1,080,270	29	569,200	41
1681 其他設備	8,043	-	1,429	-	資本公積(附註四(十三))				
15XY 成本及重估增值	751,855	20	374,810	27	3211 普通股溢價	1,390,640	37	247,560	18
15X9 減：累計折舊	(138,797)	(3)	(57,726)	(4)	3240 處分資產增益	221	-	221	-
1670 未完工程及預付設備款	41,930	1	17,087	1	保留盈餘(附註四(十五))				
15XX 固定資產淨額	654,988	18	334,171	24	3310 法定盈餘公積	37,609	1	8,275	1
其他資產					3350 未分配盈餘	656,031	18	295,545	22
1820 存出保證金	10,461	-	11,715	1	股東權益其他調整項目				
1830 遞延費用(附註四(七))	366,717	10	37,512	3	3420 累積換算調整數	11,841	-	1,371	-
1860 遞延所得稅資產(附註四(十一))	-	-	438	-	3510 庫藏股票(附註四(十七))	(225,226)	(6)	-	-
18XX 其他資產合計	377,178	10	49,665	4	3XXX 股東權益總計	2,951,386	79	1,122,172	82
1XXX 資產總計	\$ 3,737,940	100	\$ 1,371,106	100	重大承諾事項及或有負債(附註七)				
					1XXX 負債及股東權益總計	\$ 3,737,940	100	\$ 1,371,106	100

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所陳永清、葉冠奴會計師民國九十二年三月四日查核報告。

負責人：

經理人：

主辦會計：

遊戲橘子數位科技股份有限公司
股東權益變動表
民國91年及90年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	資 本 公 積 保 留 盈 餘					其 他 調 整 項 目		合 計
	普 通 股 股 本	普 通 股 溢 價	處 分 資 產 增 益	法 定 盈 餘 公 積	未 分 配 盈 餘	累 積 換 算 調 整 數	庫 藏 股 票	
<u>90 年 度</u>								
90年1月1日餘額	\$280,570	\$ -	\$ 221	\$ 3,485	\$ 48,066	\$ 394	\$ -	\$ 332,736
現金增資	247,560	247,560	-	-	-	-	-	495,120
89年度盈餘分配								
提列法定盈餘公積	-	-	-	4,790	(4,790)	-	-	-
未分配盈餘轉增資	36,970	-	-	-	(36,970)	-	-	-
員工紅利轉增資與發放	4,100	-	-	-	(4,107)	-	-	(7)
90年度稅後淨利	-	-	-	-	293,346	-	-	293,346
國外長期投資換算調整數	-	-	-	-	-	977	-	977
90年12月31日餘額	<u>\$569,200</u>	<u>\$ 247,560</u>	<u>\$ 221</u>	<u>\$ 8,275</u>	<u>\$295,545</u>	<u>\$ 1,371</u>	<u>\$ -</u>	<u>\$1,122,172</u>
<u>91 年 度</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>

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所陳永清、葉冠奴會計師民國九十二年三月四日查核報告。

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91年及90年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	91	年	度	90	年	度
<u>營業活動之現金流量</u>						
本期淨利	\$		686,078	\$		293,346
調整項目						
呆帳費用及備抵銷貨退回			73,184			13,989
處分投資利得	(4,654)	(2,536)
存貨跌價及呆滯準備轉列(收入數)提列數	(8,344)			25,406
折舊費用			82,400			47,421
各項攤提			26,503			20,429
處分固定資產損失			784			527
採權益法認列之投資損失			146,158			64,936
認列成本法評價之永久性下跌損失			-			12,846
資產及負債科目之變動						
應收票據	(229,262)	(15,541)
應收帳款	(119,925)	(116,752)
應收帳款-關係人			-			4,070
存貨			6,738	(35,944)
其他應收款	(13,063)	(561)
其他應收款-關係人	(1,216)	(3,848)
預付費用	(6,924)	(4,591)
遞延所得稅資產			5,354	(8,774)
應付票據			6,646			275
應付帳款			60,731			16,384
應付所得稅			945			22,637
應付費用			29,661			4,667
應付款項	(1,633)			4,812
預收款項	(16,417)			33,565
其他流動負債			728	(803)
遞延退休金成本			-			126
應計退休金負債			-	(110)
營業活動之淨現金流入			724,472			375,976

(續次頁)

遊戲橘子數位科技股份有限公司
現金流量表
民國 91 年及 90 年 1 月 1 日至 12 月 31 日

單位：新台幣仟元

	<u>91</u> <u>年</u> <u>度</u>	<u>90</u> <u>年</u> <u>度</u>
<u>投資活動之現金流量</u>		
購買短期投資價款	(\$ 1,622,000)	(\$ 740,000)
處分短期投資價款	1,626,654	742,536
受質押資產減少(增加)	19,000	17,596
長期投資增加	(642,604)	(187,360)
處分固定資產價款	5,641	1,905
購置固定資產	(405,785)	(186,160)
遞延費用增加數	(355,708)	(29,465)
存出保證金減少(增加)	1,254	(7,607)
投資活動之淨現金流出	(1,373,548)	(388,555)
<u>融資活動之現金流量</u>		
短期借款增加(減少)	220,000	(145,000)
應付短期票券減少	-	(14,968)
其他應付票據增加(減少)	3,820	(1,210)
長期應付票據增加(減少)	21,457	(6,650)
現金增資	1,400,000	495,120
購入庫藏股	(182,095)	-
長期借款增加	133,840	-
融資活動之淨現金流入	1,597,022	327,292
本期現金及約當現金增加	947,946	314,713
期初現金及約當現金餘額	367,028	52,315
期末現金及約當現金餘額	<u>\$ 1,314,974</u>	<u>\$ 367,028</u>
<u>現金流量資訊之補充揭露</u>		
本期支付利息	<u>\$ 7,750</u>	<u>\$ 4,663</u>
本期支付所得稅	<u>\$ 41,542</u>	<u>\$ 17,872</u>
<u>僅有部份現金支出之投資活動</u>		
購置固定資產	\$ 409,642	\$ 196,116
減：期末應付設備款	(13,813)	(9,956)
加：期初應付設備款	9,956	-
本期支付現金	<u>\$ 405,785</u>	<u>\$ 186,160</u>
<u>僅有部份現金支出之融資活動</u>		
購入庫藏股	\$ 225,226	\$ -
減：期末應付款-庫藏股	(43,131)	-
本期支付現金	<u>\$ 182,095</u>	<u>\$ -</u>

請參閱後附財務報表附註暨資誠會計師事務所
陳永清、葉冠姘會計師民國九十二年三月四日查核報告。

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 91 年 及 90 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 91 年 12 月 31 日止，額定股本為 \$1,100,000，實收資本額為 \$1,080,270，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。

二、重要會計政策之彙總說明

(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)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。

(三)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。

(四)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。

(五) 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。

(六) 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。

(七) 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。

(八) 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。

(九) 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 91 年 1 月 1 日起，子公司持有本公司股票視同庫藏股處理。

(十) 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，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。

(十一) 會計估計

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

三、會計變動之理由及其影響

無此情形。

四、重要會計科目之說明

(一)現金及約當現金

	<u>91年12月31日</u>	<u>90年12月31日</u>
庫存現金	\$ 591	\$ 255
銀行存款	1,012,383	262,025
定期存款	302,000	104,748
	<u>\$ 1,314,974</u>	<u>\$ 367,028</u>

(二)應收票據淨額

	<u>91年12月31日</u>	<u>90年12月31日</u>
應收票據	\$ 260,438	\$ 31,175
減：備抵呆帳	(16)	(16)
	<u>\$ 260,422</u>	<u>\$ 31,159</u>

(三)應收帳款淨額

	<u>91年12月31日</u>	<u>90年12月31日</u>
應收帳款	\$ 507,219	\$ 387,294
減：備抵呆帳	(25,183)	(4,540)
備抵銷貨退回	(67,799)	(15,257)
	<u>\$ 414,237</u>	<u>\$ 367,497</u>

(四)存貨

	<u>91年12月31日</u>	<u>90年12月31日</u>
商品存貨	\$ 43,725	\$ 50,463
減：備抵存貨跌價及呆滯損失	(23,594)	(31,938)
	<u>\$ 20,131</u>	<u>\$ 18,525</u>

(五)長期投資

1. 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. Gamania Digital Entertainment North America Inc.	\$ 497,501 21,118	100% 100%	\$ 385,145 -	(\$ 115,799) (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>

2. 長期股權投資明細如下：

被 投 資 公 司	90 年 12 月 31 日			90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 Digital Entertainment(H.K.) Co.,Ltd.	\$ 97,278	100%	\$ 46,993	(\$ 47,934)
Gamania Digital Entertainment North America Inc.	3	100%	-	-
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co.,Ltd.	48,652	100%	41,941	(6,443)
Gamania Digital Entertainment (Korea) Co.,Ltd.	5,191	100%	2,623	(2,406)
行動戲胞數位科技(股)公司	<u>7,980</u>	79.80%	<u>4,701</u>	(<u>3,279</u>)
	<u>159,104</u>		<u>96,258</u>	(<u>60,062</u>)
採成本法評價者：				
百億樂數碼科技(股)公司	5,990	3.74%	2,995	(2,995)
東岸互動科技(股)公司	24,200	19.25%	24,200	-
光電文學線上互動科技(股)公司	11,163	19.00%	11,163	-
Joyon Entertainment Co.,Ltd.	<u>19,702</u>	17.86%	<u>9,851</u>	(<u>9,851</u>)
	<u>61,055</u>		<u>48,209</u>	(<u>12,846</u>)
預付長期投資款：				
Gamania Digital Entertainment North America Inc.	10,631		5,858	(4,874)
Gamania Digital Entertainment (Korea) Co.,Ltd.	<u>9,345</u>		<u>9,322</u>	-
	<u>19,976</u>		<u>15,180</u>	(<u>4,874</u>)
總計	<u>\$ 240,135</u>		<u>\$ 159,647</u>	(<u>\$ 77,782</u>)

- 3.91 年度上列採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.、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。
- 4.90 年度上列採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.及 Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.係依其他會計師查核簽證之財務報表計算而得。
- 5.民國 91 年及 90 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\$229,222 及\$25,766。截至民國 91 年及 90 年 12 月 31 日止，其相關長期投資餘額分別為\$452,859 及 74,566。
- 6.91 年度上述採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment North America Inc.之投資損失係依被投資公司同期間自結未經會計師查核簽證之財務報表計算而得。
- 7.90 年度上述採權益法評價之被投資公司 Gamania Digital Entertainment North America Inc.、Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd.及行動戲胞數位科技(股)公司之投資損失係依被投資公司同期間自結未經會計師查核簽證之財務報表計算而得。
- 8.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)公司之表決權股份合計數超過 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。
- 9.Gamania Digital Entertainment (Korea)Co., Ltd.於 91 年度更改公司名稱為 Gamania Korea Co., Ltd.
- 10.Gamania Digital Entertainment (H.K.)Co., Ltd.、Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.及 Gamania Digital Entertainment North America Inc.原為本公司之子公司，本公司於 91 年度因組織架構重整，將股權移轉給本公司之曾孫公司 Gamania China Holdings Ltd.及孫公司 Gamania International Holdings Ltd.
- 11.本公司對光電文學線上互動科技(股)公司持股比例由 90 年底 19% 增加至 64.78%，故自民國 91 年 4 月改採權益法評價。

(六) 固定資產

	91年12月31日	90年12月31日
<u>原始成本</u>		
土地	\$ 117,270	\$ 8,881
房屋及建築	107,225	6,146
機器設備	341,638	260,229
運輸設備	5,238	6,516
生財器具	89,346	44,943
租賃改良	83,095	46,666
其他設備	8,043	1,429
	<u>751,855</u>	<u>374,810</u>
<u>累計折舊</u>		
房屋及建築	(1,220)	(192)
機器設備	(87,645)	(37,197)
運輸設備	(1,907)	(2,357)
生財器具	(24,272)	(11,040)
租賃改良	(21,169)	(6,605)
其他設備	(2,584)	(335)
	<u>(138,797)</u>	<u>(57,726)</u>
未完工程及預付設備款	41,930	17,087
帳面價值	<u>\$ 654,988</u>	<u>\$ 334,171</u>

(七) 遞延費用

	91年12月31日	90年12月31日
代理權	\$ 312,186	\$ 16,640
未攤銷費用	54,531	20,872
	<u>\$ 366,717</u>	<u>\$ 37,512</u>

(八) 短期借款

	91年12月31日	90年12月31日
營運週轉金	\$ 220,000	\$ -
利率	2% ~ 2.3%	-
融資額度	<u>\$ 718,800</u>	<u>\$ 415,000</u>

(九)長期應付票據

<u>借款銀行</u>	<u>借款額度</u>	<u>借款期間</u>	<u>91年12月31日</u>	<u>90年12月31日</u>
大安銀行	\$ 20,000	89/9/07~91/09/07 一個月一期，計24期	\$ -	\$ 7,550
上海銀行	51,000	91/11/11~94/11/11 一個月一期，計36期	34,027	-
富邦銀行	2,400	90/8/10~92/08/10 三個月一期，計8期	900	2,100
			<u>-</u>	<u>-</u>
			34,927	9,650
減：一年內到期部份			(<u>12,570</u>)	(<u>8,750</u>)
			<u>\$ 22,357</u>	<u>\$ 900</u>

(十)長期借款

<u>借款銀行</u>	<u>借款額度</u>	<u>借款期間</u>	<u>91年12月31日</u>	<u>90年12月31日</u>
台北商銀	\$ 49,000	91/3/28~106/3/28 一個月一期，計	\$ 49,000	\$ -
		156期		
台北商銀	51,000	91/8/19~106/8/19 前兩年還息，第三	51,000	-
		年起按季償還		
富邦銀行	37,600	91/5/09~106/5/09 三個月一期，計	33,840	-
		20期	<u>-</u>	<u>-</u>
			133,840	-
減：一年內到期之長期借款			(<u>7,520</u>)	-
			<u>\$ 126,320</u>	<u>\$ -</u>

(十一)應付所得稅

	91年度	90年度
1. 所得稅費用	\$ 36,622	\$ 30,445
未分配盈餘加徵10%所得稅	<u>10,734</u>	<u>1,290</u>
	47,356	31,735
加(減)：遞延所得稅資產增加	(5,354)	8,774
預付所得稅	(20,539)	(9,956)
以前年度所得稅高(低)估數	<u>7,647</u>	<u>(2,388)</u>
應付所得稅	<u>\$ 29,110</u>	<u>\$ 28,165</u>

2. 遞延所得稅資產及負債：

	91年12月31日	90年12月31日
遞延所得稅資產-流動	\$ 28,040	\$ 12,697
遞延所得稅資產-非流動	-	438
遞延所得稅負債-非流動	<u>(20,259)</u>	<u>-</u>
	<u>\$ 7,781</u>	<u>\$ 13,135</u>

3. 產生遞延所得稅資產之暫時性差異及其所得稅影響數：

	91年12月31日		90年12月31日	
	金 額	所 得 稅 影 響 數	金 額	所 得 稅 影 響 數
流動項目				
未實現銷貨毛利	\$ 903	\$ 226	\$ 903	\$ 226
呆帳超限數	19,329	4,832	1,799	450
期後銷貨退回	-	-	1,111	278
存貨呆滯損失	23,594	5,898	31,938	7,985
備抵銷貨退回	67,798	16,950	15,257	3,814
未實現兌換利益	-	-	(754)	(189)
職工福利	535	134	535	134
		<u>\$ 28,040</u>		<u>\$ 12,697</u>
非流動項目				
職工福利	\$ 1,215	\$ 304	\$ 1,750	\$ 438
國外長期投資				
損失準備	(82,250)	(20,563)	-	-
		<u>(\$ 20,259)</u>		<u>\$ 438</u>

4. 兩稅合一相關資訊：

	91年12月31日	90年12月31日
(1) 可扣抵稅額帳戶餘額	\$ 21,235	\$ 20,921
(2)A. 91年度預計盈餘分配之稅額扣抵比率		7.43%
B. 90年度實際盈餘分配之稅額扣抵比率		14.03%

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：

	91年12月31日	90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	\$ 654,565	\$ 295,378
b. 已加徵10%營利事業所得稅未分配盈餘	1,466	167
合 計	\$ 656,031	\$ 295,545

6. 截至民國91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(帳列其他流動資產)，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。

(十二) 退休準備金/應計退休金負債

- 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。
- 退休金之精算假設彙總如下：

	91 年 度	90 年 度
折 現 率	4.00%	4.25%
基金資產報酬率	3.25%	4.00%
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：

	91年12月31日	90年12月31日
既得給付義務	\$ -	\$ -
非既得給付義務	(4,289)	(1,959)
累積給付義務	(4,289)	(1,959)
未來薪資增加之影響數	(5,065)	(2,384)
預計給付義務	(9,354)	(4,343)
退休基金資產公平市價	5,964	2,442
提撥狀況	(3,390)	(1,901)
未認列過渡性淨給付義務	372	403
未認列退休金損(益)	4,211	2,037
預付退休金	\$ 1,193	\$ 539
既得給付	\$ -	\$ -

(2) 退休金成本明細如下：

	91 年 度	90 年 度
服務成本	\$ 2,560	\$ 1,245
利息成本	185	102
基金資產之預期報酬	(98)	(29)
未認列過渡性淨給付義務	31	31
未認列退休金損失	134	56
淨退休金成本	\$ 2,812	\$ 1,405

(十三) 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。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。

(十四) 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。

(十五)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)員工紅利百分之十八。
 - (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 91 年度盈餘分配議案，截至民國 92 年 3 月 4 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（90 年度）盈餘實際配發員工紅利及董監酬勞之有關資訊如下：

	90 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	\$ 26,470
現金紅利	5
	<u>\$ 26,475</u>
股數	<u>2,647仟股</u>
金額	<u>\$ 26,470</u>
佔當年度(90年度)流通在外股數之比例	<u>4.65%</u>
董監事酬勞	<u>\$ 10,590</u>
(2)每股盈餘相關資訊(單位：新台幣元)	
原每股盈餘(註一)	\$ 5.56
設算每股盈餘(註二)	<u>\$ 4.85</u>

(註一)係未依民國 91 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。

(十六) 每股盈餘

	91 年		加權平均流 通在外股數	度	
	金 稅 前	額 稅 後		每股盈餘(註一)	
基本每股盈餘 屬於普通股股 東之本期純益	\$ 733,434	\$ 686,078	91,301	\$ 8.03	\$ 7.51
	90 年		加權平均流 通在外股數	度	
	金 稅 前	額 稅 後		每股盈餘(註一)	
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)	\$ 325,081	\$ 293,346	81,646	\$ 3.98	\$ 3.59
追溯調整前屬於普通 股股東之本期純益	\$ 325,081	\$ 293,346	52,794	\$ 6.16	\$ 5.56

註一：單位元。

註二：此加權平均流通在外股數，業已依90年度未分配盈餘及資本公積轉增資追溯調整之。

(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	\$ -	\$ 3,776	\$ -	\$ 3,776

2. 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 91 年 12 月 31 日止，本公司已買回庫藏股票金額 \$225,226。

3. 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。

4. 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) 財務報表編製

本公司依據促進產業升級條例第 10 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 91 年 12 月 31 日止之餘額為 \$82,250。惟為符合一般公認會計原則之規定，已於民國 91 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	\$ 82,250

五、關係人交易

(一)關係人名稱及關係

關 係 人 名 稱	與 本 公 司 之 關 係
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd. (Gamania (Japan))	曾孫公司(註1)
Gamania Digital Entertainment (H. K.) Co., Ltd. (Gamania (H. K.))	曾孫公司之子公司(註1)
光電文學線上互動科技(股)公司 (光電文學)	本公司之子公司(註2)

註1：請詳附註四(五)10之說明。

註2：請詳附註四(五)11之說明。

(二)關係人之重大交易事項

1. 銷貨	91 年 度		90 年 度	
		估本公司 銷貨淨額		估本公司 銷貨淨額
	金 額	百 分 比	金 額	百 分 比
Gamania (H. K.)	\$ -	-	\$ 505	-

上開銷貨係參考成本，市場競爭狀況及其他交易條件，綜合評估其合理性，由雙方議定售價辦理。

2. 租金收入	91 年 度		90 年 度	
		估本公司 租金收入		估本公司 租金收入
	金 額	百 分 比	金 額	百 分 比
光電文學	\$ -	-	\$ 1,196	96

上開租金係依雙方議定辦理，其收款方式為訂約時預收一年按月到期之遠期票據。

3. 其他應收款	91 年 12 月 31 日		90 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	\$ 3,691	86
Gamania(JAPAN)	735	11	-	-
其他	2,200	33	157	4
	<u>\$ 5,063</u>	<u>65</u>	<u>\$ 3,848</u>	<u>90</u>

係代墊子公司購料及設備等款項。

六、質押之資產

資 產 項 目	91年12月31日	90年12月31日	擔保用途
定期存款(帳列其他流動資產)	\$ -	\$ 19,000	短期借款
土地	117,270	8,881	長期借款/短期借款
房屋及建築	100,085	5,954	長期借款/短期借款
機器設備	62,580	40,118	長期借款
	<u>\$ 279,935</u>	<u>\$ 73,953</u>	

七、重大承諾事項及或有事項

- 截至民國 91 年 12 月 31 日止，本公司因承租辦公大樓應付租金總額為 \$29,078。
- 截至民國 91 年 12 月 31 日止，增購建築物、機器設備及建置機房等所簽訂之合約總價共計 \$33,541，業已支付金額計 \$32,874。
- 本公司承租 T1、T3 專線，係按月依實際使用狀況付費。
- 權利金依銷售額一定比例支付。
- 公司目前導入會計軟體系統，截至民國 91 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 \$15,321。
- 如附註四(十一)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(帳列其他流動資產)，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

	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
長期應付票據及款項	148,677	148,677

	90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	\$ 788,966	\$ 788,966
長期投資	159,647	159,647
存出保證金	11,715	11,574
<u>負債</u>		
公平市價與帳面價值相等之金融負債	199,133	199,133
應計退休金負債	-	1,901
長期應付票據及款項	900	900

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）、受質押定期存款、其他流動資產、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。
- (三)本公司於91年度將金額約\$15,733元之雜誌等捐贈予依法設立之政黨及教育、文化、公益、慈善機關或團體。本公司與上述受捐贈之對象間無任何重大約定事項。

(以下空白)

十一、附註揭露事項

(一)重大交易事項相關資訊

1. 資金代與他人：無此情形。
2. 為他人背書保證：無此情形。
3. 期末持有有價證券情形：

持有之公司	有價證券種類及名稱		與有價證券發行人之關係	帳列科目	期			末		備註
	種類(註一)	有價證券名稱			股數/單位數	帳面金額	持股比例	市價(註二)		
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Holdings Ltd.	子公司	長期投資	17,345	\$385,145	100%	\$385,145	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	250	132,472	100%	132,472	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	Gamania Korea Co., Ltd.	子公司	預付長期投資	不適用	19,808	不適用	19,808	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	行動戲胞數位科技股份有限公司	子公司	長期投資	2,596	9,030	86.53%	9,030	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	7,450	24,682	64.78%	24,682	無	
遊戲橘子數位科技股份有限公司	股票	電碼數位娛樂股份有限公司	子公司	長期投資	1,400	11,867	70%	11,867	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	3,420	34,200	18.55%	34,200	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	不適用	預付長期投資	不適用	5,000	不適用	5,000	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，股票請填寫每股淨值，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	有價證券種類及名稱(註一)	帳列科目	交易對象(註二)	關係	期		初		買		入		賣		出		期		末(註三)	
					股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數	金額	股數	金額				
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Holdings Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	-	\$-	17,345	\$ 497,501	-	-	-	-	-	-	-	17,345	\$ 385,145			
遊戲橘子數位科技股份有限公司	阿波羅美邦債券基金	短期投資	不適用	不適用	-	-	11,879	125,000	(11,879)	(125,372)	(125,000)		372	-	-					
遊戲橘子數位科技股份有限公司	傳山永利債券基金	"	"	"	-	-	11,223	127,000	(11,223)	(127,512)	(127,000)		512	-	-					
遊戲橘子數位科技股份有限公司	聯合證券投資信託基金	"	"	"	-	-	10,291	125,000	(10,291)	(125,518)	(125,000)		518	-	-					
遊戲橘子數位科技股份有限公司	保誠威寶基金	"	"	"	-	-	11,146	131,000	(11,146)	(131,375)	(131,000)		375	-	-					

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：有價證券帳列長期投資者，需填寫該二欄，餘得免填。

註三：期末金額係依權益法認列本期之投資損益及累積換算調整數。

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：

取得之公司	財產名稱	簽約日或事實發生日	交易金額	價款支付情形	交易對象	關係	交易對象為關係人者，其前次移轉資料				價格決定之參考依據	取得目的及使用情形	其他約定事項
							所有人	與發行人之關係	移轉日期	金額			
遊戲橘子數位科技股份有限公司	中和市中正路辦公大樓第十八樓之土地及建築物	91.2.22 (過戶日)	\$ 139,190	已全數付清	梅亞儀	非關係人	不適用	不適用	不適用	不適用	註	購置辦公大樓/正常使用中	無

註：係依雙方議價及參考鑑價報告而定，其鑑價報告評估之價值為\$144,377。

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	原始投資金額		期末持有金額			被投資公司 本期(損)益	本期認列 之投資(損)益	備註
				本期期末	上期期末	股數	比率	帳面金額			
遊戲橘子數位科技股份有限公司	Gamania Holdings Ltd. (註三)	4F, Harbour Center, Box 613, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	轉投資、控股	\$ 497,501	\$-	17,345	100%	\$ 385,145	(\$ 115,799)	(\$ 115,799)	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	78,526	14,536	250	100%	152,280	72,824	72,824	子公司
遊戲橘子數位科技股份有限公司	行動戲胞數位科技股份有限公司	台北縣中和市宜安路112號6樓	資訊軟體買賣	25,960	7,980	2,596	86.53%	9,030	(15,455)	(12,680)	"
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	台北縣中和市宜安路112號6樓	線上閱讀互動科技	76,163	11,163	7,450	64.78%	24,682	(53,288)	(25,997)	"
遊戲橘子數位科技股份有限公司	電碼數位娛樂股份有限公司	台北縣中和市宜安路112號6樓	遊戲軟體設計及研發	18,000	-	1,400	70%	11,867	(9,931)	(4,581)	"
Gamania Holdings Ltd. (註三)	Gamania International Holdings Ltd.	4F, Harbour Center, Box 613, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	轉投資、控股	497,501	-	17,345	100%	385,737	(115,207)	(115,207)	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	原始投資金額		期末持有金額		被投資公司 本期(損)益	本期認列 之投資(損)益	備註	
				本期期末	上期期末	股數	比率				帳面金額
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硬體之買賣	\$ 235,503	-	11	100%	\$ 153,033	(\$ 144,715)	(\$ 144,715) (註四)	曾孫公司
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment North America Inc.	Suite 900, 609 West Hastings Street, Vancouver, BC V6B 4W4 Canada	遊戲軟體設計及銷售	12,321	-	975	100%	6,842	(9,652)	(9,652) (註五)	"
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania China Holdings Ltd. (註三)	4F, Harbour Center, Box 613, George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	轉投資、控股	230,185	-	5,908	82.11%	100,540	(131,805)	(129,840)	採權益法 評價之被 投資公司
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	英屬開曼群島葛蘭德開曼首都大廈1座4層	一般投資事業	157,729	-	不適用	100%	69,412	(88,814)	(88,814)	"
Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	北京遊戲橘子數位科技有限公司	北京市朝陽區酒仙橋路10號	軟體開發及銷售	157,729	-	不適用	100%	98,341	(60,285)	(60,285)	"
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	91,947	-	32,500	100%	50,144	(40,841)	(40,841)	"
Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	NC Gamania Company Limited	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	44,402	44,002	9,800	49%	(1,738)	(32,667)	(16,007)	"

註一：單位股。

註二：係屬預付長期投資性質，故不適用。

註三：Gamania Holdings Ltd.、Gamania International Holdings Ltd.、Gamania China Holdings Ltd.及Gamania Korea Co., Ltd.原名分別為Gamania Holding Corp.、Gamania International Holding Corp.、Gamania China Holding Corp.及Gamania Digital Entertainment (Korea) Co., Ltd.，於本年度更改公司名稱。

註四：Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.原為本公司之子公司，本公司於91年度因組織架構重整，將股權於91年度移轉給本公司之曾孫公司Gamania International Holdings Ltd.，故本公司及曾孫公司Gamania International Holdings Ltd.分別認列投資損失分別為\$55,904及\$88,811。

註五：Gamania Digital Entertainment North America Inc.原為本公司之子公司，本公司於91年度因組織架構重整，將股權於91年度移轉給本公司之曾孫公司Gamania International Holdings Ltd.，故本公司及曾孫公司Gamania International Holdings Ltd.分別認列投資損失分別為\$4,021及\$5,631。

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

持有之公司	有價證券種類及名稱		與有價證券發行人之關係	帳列科目	期 末				備註
	種類(註一)	有價證券名稱			股數/單位數	帳面金額	持股比例	市價(註二)	
Gamania Holdings Ltd.	股票	Gamania International Holdings Ltd.	子公司	長期投資	17,345	\$ 385,737	100%	\$ 385,737	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	子公司	長期投資	11	153,033	100%	153,033	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment North America Inc.	子公司	長期投資	975	6,842	100%	6,842	無
Gamania International Holdings Ltd.	股票	Gamania China Holdings Ltd.	子公司	長期投資	5,908	100,540	82.11%	100,540	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	子公司	長期投資	32,500	50,144	100%	50,144	無
Gamania Digital Entertainment (H.K.) Co., Ltd.	股票	NC Gamania Company Limited	該公司採權益法評價之被投資公司	長期投資	9,800	(1,738)	49%	(1,738)	無
Gamania China Holdings Ltd.	股票	Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	子公司	長期投資	不適用	69,412	100%	69,412	無
Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	股票	北京遊戲橘子數科技有限公司	子公司	長期投資	不適用	98,341	100%	98,341	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。

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	有價證券種類及名稱	帳列科目	交易對象	關係	期 初		買 入		賣 出				期 末 (註 一)	
					股 數	金 額	股 數	金 額	股 數	售 價	帳面成本	處分損益	股 數	金 額
Gamania Holdings Ltd.	Gamania Internaitonal Holdings Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	-	-	17,345	\$ 497,501	-	-	-	-	17,345	\$ 385,737
Gamania Internaitonal Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment (Japan)Co., Ltd.	長期投資	原始投資 (註二)	子公司	-	-	11	235,503	-	-	-	-	11	153,033
Gamania International Holdings Ltd.	Gamania China Holdings Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	-	-	5,908	230,185	-	-	-	-	5,908	100,540
Gamania China Holdings Ltd.	Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	長期投資	原始投資	子公司	-	-	不適用	157,729	-	-	-	-	不適用	69,412
Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	北京遊戲橘子數位科技有限公司	長期投資	原始投資	子公司	-	-	不適用	157,729	-	-	-	-	不適用	98,341

註一：期末金額係已認列本期之投資損益及累積換算調整數。

註二：請詳附註四(五)10之說明。

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	實收資本額	投資方式	本期期初自台灣匯出積投資金額	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	期末投資帳面價值	截至本期止已匯回台灣之投資收益
					匯出	收回					
北京遊戲橘子數位科技有限公司	軟體開發及銷售	\$ 157,729	透過第三地區投資設立公司轉投資大陸公司	-	\$ 157,729	-	\$ 157,729	82.11%	(\$ 49,500)	\$ 80,748	-

本期期末累計自台灣匯出赴大陸地區投資金額	經濟部投審會核准投資金額	依經濟部投審會規定赴大陸地區投資限額
\$ 157,729	205,776(註一)	\$ 1,180,554

(註一)核准函-經審二字第91011068號及經審二字第091015265號，合計為USD5,921,610，以34.75換算為台幣205,776仟元。

本公司民國91年度間接經由第三地區事業與轉投資大陸之被投資公司並未發生重大交易事項。

十二、部門別財務資訊

(一)產業別資訊

本公司所營業務範圍均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 91 年及 90 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 91 年及 90 年度外銷香港之遊戲軟體分別為 \$0 及 \$505。

(四)重要客戶資訊

91年度：

<u>客 戶 名 稱</u>	<u>營 業 收 入</u>	<u>佔本公司營業收入 淨額百分比 (%)</u>
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>

90年度：

<u>客 戶 名 稱</u>	<u>營 業 收 入</u>	<u>佔本公司營業收入 淨額百分比 (%)</u>
客 戶 甲	\$ 611,749	51
客 戶 乙	251,173	21
	<u>\$ 862,922</u>	<u>72</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 93~99 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	91 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(註一) (經簽證會計師核閱)
	原預測	更新(正)金額	達成數額	達成百分比(%)	
營業收入	1,371,265	2,466,692	2,324,966	94.25%	-
營業成本	526,641	849,898	872,306	102.63%	-
營業毛利	844,624	1,616,794	1,452,660	89.85%	-
營業費用	401,459	514,851	581,163	112.88%	-
營業損益	443,165	1,101,943	871,497	79.09%	-
營業外收入及利益	15,207	23,631	16,879	71.43%	-
營業外費用及損失	31,816	258,840	154,942	59.86%	-
本期稅前損益	426,556	866,734	733,434	84.62%	-
本期稅後損益	437,702	852,600	686,078	80.47%	-

註一：因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

單位：新台幣仟元

項目	年度	91 年度	90 年度	差異	
				金額	%
流動資產		2,070,724	827,623	1,243,101	60.03%
長期投資		635,050	159,647	475,403	74.86%
固定資產		654,988	344,171	310,817	47.45%
無形資產		-	-	-	-
其他資產		377,178	49,665	327,513	86.83%
資產總額		3,737,940	1,371,106	2,366,834	63.31%
流動負債		617,618	248,034	269,584	43.64%
其他負債		20,259	-	20,259	100.00%
負債總額		786,554	248,934	537,620	68.35%
股本		1,080,270	880,270	200,000	18.51%
資本公積		1,390,861	190,861	1,200,000	86.27%
保留盈餘		693,640	303,820	389,820	56.19%
股東權益總額		2,951,386	1,122,172	1,829,214	61.97%

變化原因及影響：

- (1) 流動資產：增加60.03%，主要係因辦理現金增資及營業收入提高獲利穩定所致。
- (2) 長期投資：增加74.86%，主要投資於建構亞洲地區遊戲市場版圖之海內外相關事業體。
- (3) 固定資產：增加47.45%，主要係購置線上遊戲系統機器設備、擴建線上遊戲機房、購買辦公大樓暨企業E化。
- (4) 其他資產：增加86.83%，主要係因取得數款線上遊戲之代理權其相關之保證金、簽約金及權利金等支出。
- (5) 流動負債：增加43.64%，主要係因營業額增加，相對進貨增加使得應付款項增加。
- (6) 其他負債：增加100.00%，主要係因提列國外長期投資損失準備，使得非流動遞延所得稅負債增加所致。
- (7) 資本公積：增加86.27%，主要係因辦理現金增資，普通股溢價發行所致。
- (8) 保留盈餘：增加56.19%，主要係因營業額及獲利較去年大幅成長所致。

上述變化對公司並無不利影響。

未來因應計畫：詳見第 81 頁。

二、經營結果分析

經營結果之檢討與分析表

單位：新臺幣仟元

項 目	91 年 度		90 年 度		增(減)金額	變動比例	增減比例變動分析說明
	小	計 合	小	計 合			
營業收入總額	\$	2,598,539	\$	1,444,746			1. 營業收入增加，係因該公司本年度營業項目線上遊戲持續改版且推出新款遊戲，仍持續受市場歡迎；另搭配周邊商品的銷售，仍有不錯之成績。 2. 營業成本增加，係因線上遊戲收入增加，所須支付之權利金亦增加所致。 3. 營業費用較90年度增加，係因： a. 配合線上遊戲改版及週邊商品推出，致廣告費、佣金支出增加。 b. 銷售量大幅成長使運費、T1與T3線租金及郵電費增加。 c. 公司於91年度因應營業需求擴大人事編制，亦使薪資、租金費用增加。 4. 營業外收入較上期增加係因： a. 本年度公司不定期將呆滯及過時存貨予以贈送，故致備抵轉列收入數增加所致。 b. 靈活運用閒置資金操作短期投資，致處分投資利益增加。 5. 營業外支出較上年度增加係因： a. 短期資金調度致利息費用增加所致。 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，而該等轉投資尚處於開創時期效益尚未顯現，以致本期依權益法認列之相關投資損失較上期增加。 6. 綜上所述，稅前淨利、所得稅較上期增加\$408,353及\$15,621，稅後淨利則較上期增加\$392,732。
減：銷貨退回及銷貨折讓	(273,573)	(243,484)			
營業收入淨額		\$ 2,324,966		\$ 1,201,262	\$ 1,123,704	94	
營業成本	(872,306)	(445,112)	(427,194)	96	
營業毛利		1,452,660		756,150	696,510	92	
聯屬公司間未實現銷貨毛利		-		-	-		
營業費用	(581,163)	(336,971)	(244,192)	72	
營業利益		871,497		419,179	452,318	108	
營業外收入		16,879		14,056	2,823	20	
利息收入		2,268		6,530			
兌換利益		-		-			
處分投資利益		979		3,558			
租賃收入		4,654		2,536			
什項收入		111		1,242			
		8,867		190			
營業外支出	(154,942)	(108,154)	(46,788)	43	
利息費用	(7,971)	(4,312)			
處分固定資產損失	(784)	(527)			
投資損失	(146,158)	(77,782)			
存貨跌價及呆滯損失		-		25,407)			
什項支出	(29)	(126)			
繼續營業部門稅前淨利		733,434		325,081	408,353	126	
所得稅費用	(47,356)	(31,735)	(15,621)	49	
繼續營業部門稅後淨利		\$ 686,078		\$ 293,346	\$ 392,732	134	

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

單位：新臺幣仟元

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
367,028	724,472	1,176,526	1,314,974	0	1,400,000

1. 本年度現金流量變動情形分析：

本公司 91 年度較 90 年度現金淨增加 947,946 仟元，各項營運活動現金流量變動情形如下：

- (1) 營業活動：流入 724,472 仟元。
- (2) 投資活動：流出 1,373,548 仟元。
- (3) 融資活動：流入 1,597,022 仟元。

2. 現金不足額之補救措施及流動性分析：

- (1) 理財計畫：主要係現金增資 2 億元，以每股 70 元溢價發行，共募得 1,400,000 仟元。
- (2) 流動性分析：流動資產佔流動負債比率為 335.28%，流動情形良好。

年度	91 年 12 月 31 日	90 年 12 月 31 日	增(減)比例(%)
現金流量比率(%)	118.00	151.58	(22)
現金流量允當比率(%)	61.89	46.30	34
現金再投資比率(%)	31.68	31.84	(0.5)

增減比例變動說明：

1. 本年度現金流量比率減少，主要係本年度因營業擴充，營業活動淨現金流入雖比上年度增加，惟本年度舉借短期借款，使流動負債增加幅度較大，因而使本年度現金流量比率降低。
2. 現金流量允當比率增加，主要係本年度因營業擴充，營業活動淨現金流入比上年度增加，但本公司行業特性並不需增加庫存存貨以供銷售，雖然相關資本支出亦增加，但增加幅度小於營業活動現金流入，導致現金流量允當比率增加。

3. 未來一年現金流動性分析：

年初現金餘額 (1)	預計全年來自營業活動淨現金流量(2)	預計全年現金流出量 (3)	現金剩餘(不足)數額 (1)+(2)-(3)	預計現金不足額之補救措施	
				投資計劃	理財計劃
\$1,314,974	\$433,666	\$1,166,606	\$582,034	\$-	\$-

四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響

(一)最近年度重大資本支出

重大資本支出及其資金來源之檢討與分析

重大資本支出之運用情形及資金來源

計畫項目	實際或預期之資金來源	實際或預期完工日期	所須資金總額	實際或預定資金運用情形				
				90年度	91年度	92年度	93年度	94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	90年12月	\$117,000	\$117,000				
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03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09月	\$945,600		\$245,700	\$699,900		
轉投資海內外相關事業	現金增資與自有資金	90年12月	\$243,000	\$243,000				
轉投資海內外相關事業	現金增資與自有資金	92年03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09月	\$800,000		\$192,000	\$608,000		
購置遠東世紀工業園區工業大樓	現金增資與自有資金	91年01月	\$139,190	13,920	\$125,270			

(二)對財務業務之影響

1、預計可增加之產銷量、值及毛利

預期可能產生效益

單位：新台幣仟元

年度	項 目	生 產 量	銷 售 量	銷 售 值	毛 利
92	ON-LINE GAME 機 房設備及伺服器投資	468,958 仟人次	73,157 千人次	\$731,574	438,944
93	ON-LINE GAME 機 房設備及伺服器投資	904,352 仟人次	141,079 千人次	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 千人次	1,825,567	1,095,340

2、其他效益說明（如產品品質、污染防治、成本減少等）。

- 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.重要轉投資分布亞洲地區，將對本公司建構亞洲最大遊戲王國有極大助益。
- c.購置不動產可減少租金支出約新台幣9,200千元。

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

項目	說明	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.		249,465,300	全球化佈局	91年主要係陸續建構基本設施及通路，尚無主要營業收入所致。	將於92年度推出數款新遊戲並開始收費。	視其營運狀況而定。
Gamania Korea Co., Ltd.		63,990,122	全球化佈局	該公司已上線營運，並開始獲利。	不適用。	視其營運狀況而定。
北京遊戲橘子數位科技有限公司		157,729,508	全球化佈局	91年主要係陸續建構基本設施及通路，尚無主要營業收入所致。	將於92年度推出數款新遊戲並開始收費。	視其營運狀況而定。
光電文學線上互動科技股份有限公司		65,000,000	發展數位娛樂平台	產品仍在研發中，目前尚無營收來源。	吸收優秀人才，提昇研發技術。	視其營運狀況而定。

註：本年度投資金額超過實收資本額百分之五者。

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：本公司主要銷貨多以內銷為主，故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：91年度並無通貨膨脹情形。

單位：新台幣仟元

項目／年度	90年度	91年度
兌換(損)益淨額	3,558	979
營業收入淨額	1,201,262	2,324,966
營業利益	419,179	871,497
稅前淨利	325,081	733,434
利息收入	6,530	2,268
利息費用	4,312	7,971

(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：無。

(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：

目前已陸續完成各個遊戲開發的關鍵性技術如"Game SDK"、"On-line Game Engine"、"3D Engine"及"Console Engine"等。未來仍將持續致力於"諾亞方舟"3D立體成像、語音辨識系統及移植至 Game Cube 平台之研發。並將透過與 IBM 與 Microsoft 的技術合作，提升線上遊戲平台、通訊平台、伺服器營運平台的技術研發能力等，若能順利取得網路運算(Grid Computing)技術，可增加遊戲橘子在以下兩點的競爭力，並且未來研發朝向整合及互補的工作方向。

1. 有效利用現有伺服器資源，在未來兩年內降低營運伺服器建置的軟體成本 30%。
2. 提高遊戲橘子的線上遊戲平台的服務效能，達成"提供高速、不當機

、不延遲、高容量的營運平台”。

92年預計應再投入約新台幣70,000仟元、預計完成量產時間在此為不適用，未來研發得以成功之主要因素如下：

1. 確實掌握資源(人力、技術)的分配狀況，減少不必要的資源浪費。
2. 建立完整的軟體工程模型。
3. 良好的專案進度管制。
4. 與技術大廠(IBM、Mirosoft...)的技術合作。

本公司自製軟體未來將採以下三個方向發展，說明如下：

發展方向	多使用者化 Multi-User	多平臺化 Multi-Platform	多語系 Multi-Language
遊戲種類	On-line Game Net-Work Game	個人電腦(PC) 電視遊樂器(TV GAME) PDA、行動電話 掌上型遊戲機(Hand Held)	中文繁體版 中文簡體版(大中華區) 英文版(歐美) 韓文版(韓國) 日文版(日本)

(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。

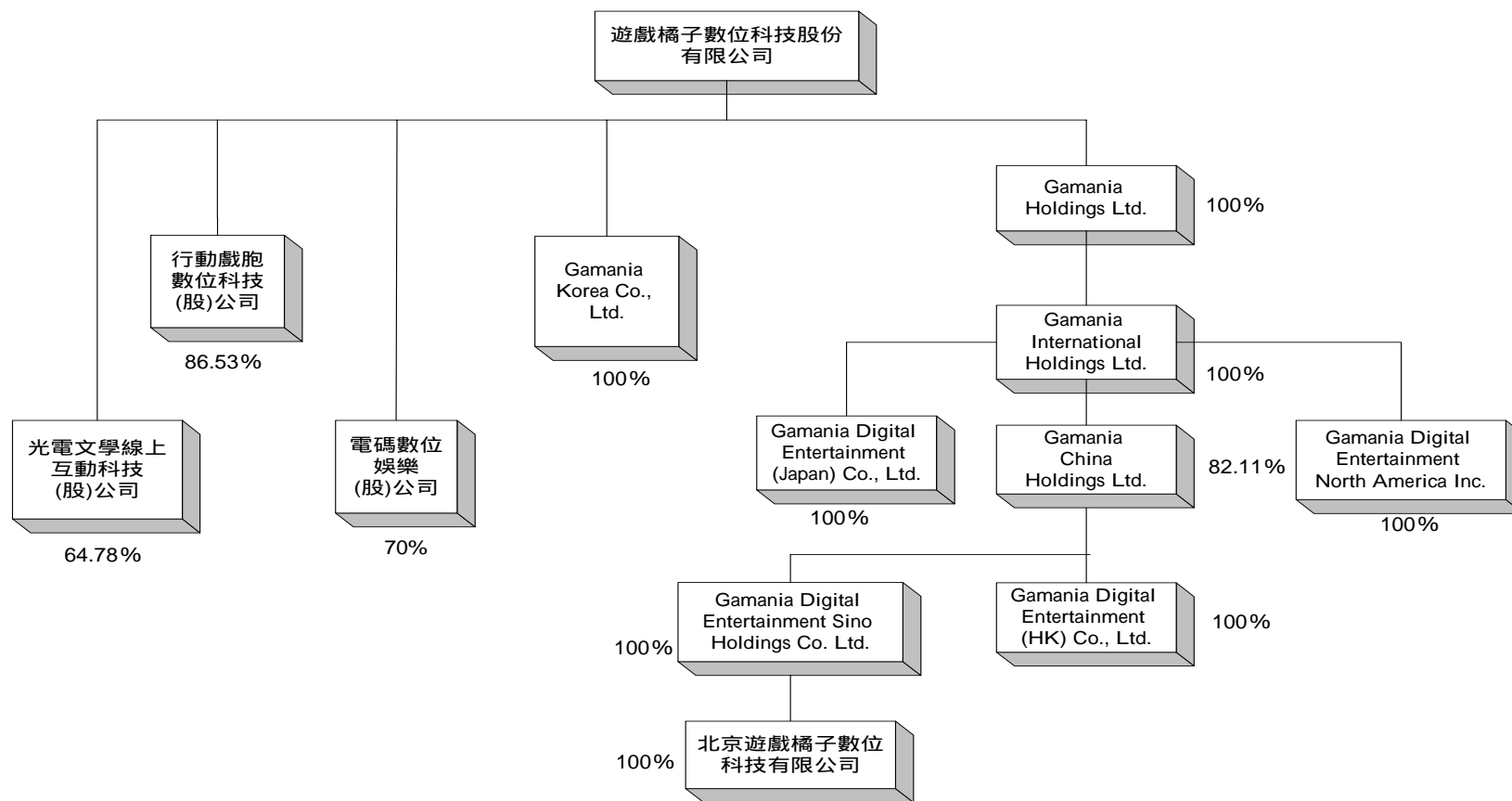
柒、特別記載事項

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
2002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	4F,Harbour Center,Box 613,George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 17,345 仟元	轉投資、控股
Gamania International Holdings Ltd.	2001.04.12	4F,Harbour Center,Box 613,George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 17,345 仟元	轉投資、控股
Gamania China Holdings Ltd.	2001.04.12	4F,Harbour Center,Box 613,George Town, Grand Cayman, Cayman Island, British West Indies	美金 7,195 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 1,070,000 仟元	軟體開發及銷售
Gamania Digital Entertainment North America Inc.	2000.08.24	Suite 900, 609 West Hastings Street, Vancouver BC,Canada V6B 4W4	加幣 974,968 元	遊戲軟體設計 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 Digital Entertainment Sino Holdings Co., 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 4,570 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 10 號	美金 4,570 仟元	軟體開發及銷 售

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 Korea Co., Ltd.	2001.11.16	3F NO.75-6 Uniwide B/D, Samsung-Dong, Kangnam-Gu, Seoul, Korea	韓幣 1,249,500 仟元	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 30,000 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 115,000 仟元	資訊軟體服務業
電碼數位娛樂股份有限公司	2002.05.27	台北縣中和市宜安路 112 號 6 樓	新台幣 20,000 仟元	資訊軟體研發

註：各幣換算新台幣之兌換率：JPY：0.293/CAD：22.42/HKD：4.456 /KRW：0.0287/USD：34.75。

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 82.11%)
Gamania Digital Entertainment(Japan)Co., Ltd.	董事長	楊 泓	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania International Holdings 100%持有)
	董事	劉柏園	—	—	
	董事	呂寶麟	—	—	
	董事	川村順一	—	—	

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 Digital Entertainment North America Inc.	董事	王智偉	—	—	本公司持股：0%(現已由 Gamania international Holdings 100%持有)
	監察人	蕭彥輝	—	—	
	董事長	呂寶麟	—	—	
	董事	劉柏霖	—	—	
	董事	劉文婷	—	—	
Gamania Digital Entertainment (Hong Kong) 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	陳冠宇	—	—	
	董事	呂寶麟	—	—	
Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	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 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	—	—	
行動戲胞數位科技股份 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	2,596,000	86.53%	代表人無持股
	董事	呂寶麟	2,000	0.07%	代表人無持股
	董事、總 經理	林育洲	242,000	8.07%	
光電文學線上互動科技 股份有限公司	監察人	蕭彥輝	2,000	0.07%	代表人無持股
	董事長	劉柏園	1,000	0.01%	
	董事	施明仁	797,250	6.93%	

企業名稱	職稱	姓名或代表人	持有股份		備註
			股數	持股比例	
電碼數位娛樂股份有限公司	董事	王素月	119,250	1.04%	代表人無持股
	董事	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：蕭彥輝	7,450,000	64.78%	
	董事	呂寶麟	400,000	3.48%	代表人無持股
	監察人	遊戲橘子數位科技股份有限公司 代表人：張兆勳	7,450,000	64.78%	
	董事長	劉柏園	—	—	
	董事	呂寶麟	—	—	
	董事	謝崇輝	480,000	24.00%	
	監察人	張兆勳	—	—	

5. 本公司整體關係企業經營業務所涵蓋之範圍為：

主要為資訊軟體之研發、代理及銷售等服務，以及雜誌出版等。

6. 各關係企業間所經營業務之關聯性：

- (1) 本公司為擴展海外據點及未來能夠募集海外資金，先後於香港、北美、日本、韓國及北京均設立子公司，從事資訊軟體之研發設計、相關雜誌之出版及代理資訊軟體之銷售業務（係由本公司簽訂代理合約）等，亞洲地區之子公司均已代理發行線上遊戲，並陸續於91年年底或92年年初正式開始收費。另外本公司視需要給予各子公司必要之技術支援，以助其早日步上軌道。
- (2) 本公司為擴展國內之業務，投資設立行動戲胞數位科技股份有限公司，主要業務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；另投資光電文學線上互動科技股份有限公司，主要業務以研發線上遊戲漫畫版為主；而投資電碼數位娛樂股份有限公司，主要業務以研發線上遊戲為主。本公司則提供其必要之技術支援、網路資源及廣告等服務。

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.	602,739	687,362	612	686,751	109,264	108,779	(115,799)	
Gamania International Holdings Ltd.	602,739	687,400	626	686,774	109,264	108,759	(115,207)	
Gamania China Holdings Ltd.	250,026	155,489	37,290	118,199	40,709	(116,688)	(131,805)	
Gamania Digital Entertainment (Japan) Co., Ltd.	313,510	180,211	27,178	153,033	877	(151,857)	(144,715)	(24,494.75)
Gamania Digital Entertainment North America Inc.	21,859	7,227	276	6,950	—	(9,650)	(9,652)	(10.80)
Gamania Digital Entertainment (HK) Co., Ltd.	144,820	69,944	19,800	50,144	40,709	(40,751)	(40,841)	(1.29)
Gamania Digital Entertainment Sino Holdings Co., Ltd.	158,808	165,407	40,860	124,547	—	(27,862)	(88,814)	—
北京遊戲橘子數位科技有限公司.	158,808	115,484	17,169	98,315	—	(60,317)	(60,285)	(39.27)
Gamania Korea Co., Ltd.	35,861	199,155	66,657	132,498	126,472	104,314	72,824	732.78
行動戲胞數位科技股份有限公司	30,000	12,335	1,899	10,436	25	(18,949)	(15,455)	(6.56)
光電文學線上互動科技股份有限公司	115,000	62,575	34,396	28,179	143	(52,693)	(53,288)	(6.26)
電碼數位娛樂股份有限公司	20,000	12,724	2,655	10,069	—	(11,048)	(9,931)	(5.96)

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：0.293/CAD：22.42/HKD：4.456/KRW：0.0287 /USD:34.75)

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：0.2764/CAD：22.0108/HKD：4.433/KRW：0.02757 /USD:34.565)

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。

(二)關係企業合併財務報表：

會計師查核報告

(92) 財審報字第 4219 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九十一年及九十年十二月三十一日之合併資產負債表，暨民國九十一年及九十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九十一年及九十年十二月三十一日之資產總額為 323,353 仟元及 101,811 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各為 8.49%及 7.38%，其民國九十一年及九十年一月一日至十二月三十一日營業收入為 10,722 仟元及 12,359 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各為 0.46%及 1.02%。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。民國九十一年度依據其他會計師查核之財務報表所認列之投資利益為 29,566 仟元，佔合併稅後淨利為 4.31%；截至民國九十一年十二月三十一日止，其相關之長期投資餘額為 197,859 仟元，佔合併資產總額為 5.20%。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九十一年及九十年十二月三十一日之財務狀況，暨民國九十一年及九十年一月一日至十二月三十一日之經營成果與現金流量。

資 誠 會 計 師 事 務 所

會 計 師

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 二 年 三 月 四 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91年及90年12月31日

單位：新台幣仟元

資 產	91年12月31日		90年12月31日			負債及股東權益	91年12月31日		90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))	\$ 1,485,793	39	\$ 412,712	30	2100 短期借款(附註四(八))	\$ 220,000	6	\$ -	-	
1120 應收票據淨額(附註四(二))	260,422	7	31,160	2	2120 應付票據	51,238	1	44,592	3	
1140 應收帳款淨額(附註四(三))	423,537	11	379,784	28	2121 其他應付票據(附註四(十))	12,570	-	8,750	1	
1160 其他應收款	26,966	1	807	-	2140 應付帳款	124,892	3	64,546	5	
1190 其他應收款-關係人(附註五)	635	-	7,487	1	2160 應付所得稅(附註四(十一))	29,781	1	28,165	2	
120X 存貨(附註四(四))	21,930	-	20,147	1	2170 應付費用	82,841	2	36,657	3	
1250 預付費用	26,962	1	12,942	1	2190 其他應付款項-關係人(附註五)	1,830	-	3,792	-	
1260 預付款項	1,259	-	-	-	2210 其他應付款項	81,361	2	20,962	2	
1280 其他流動資產(附註四(十一)及六)	40,109	1	31,906	2	2260 預收款項	33,910	1	47,864	3	
11XX 流動資產合計	2,287,613	60	896,945	65	2270 一年或一營業週期內到期長期負債(附註四(九))	12,524	-	-	-	
基金及長期投資(附註四(五))					2280 其他流動負債	4,376	-	926	-	
1421 長期股權投資	231,938	6	69,901	5	21XX 流動負債合計	655,323	17	256,254	19	
1425 預付長期投資款	24,808	1	15,180	1	長期負債					
14XX 基金及長期投資合計	256,746	7	85,081	6	2420 長期借款(附註四(九))	126,320	3	-	-	
固定資產(附註四(六)及六)					2440 長期應付票據及款項(附註四(十))	30,939	1	900	-	
成本					24XX 長期負債合計	157,259	4	900	-	
1501 土地	117,270	3	8,881	1	其他負債					
1521 房屋及建築	107,226	3	6,146	-	2820 存入保證金	669	-	-	-	
1531 機器設備	452,434	12	260,229	19	2860 遞延所得稅(附註四(十一))	20,258	-	-	-	
1551 運輸設備	5,238	-	6,517	-	2880 其他負債-其他	21,995	1	-	-	
1561 辦公設備	92,195	2	51,729	4	28XX 其他負債合計	42,922	1	-	-	
1611 租賃資產	18,836	1	-	-	2XXX 負債總計	855,504	22	257,154	19	
1631 租賃改良	116,327	3	52,065	4	股東權益					
1681 其他設備	11,828	-	1,429	-	股本					
15XY 成本及重估增值	921,354	24	386,996	28	3110 普通股股本(附註一)	1,080,270	29	569,200	41	
15X9 減：累計折舊	(154,541)	(4)	(58,708)	(4)	資本公積(附註四(十三))					
1670 未完工程及預付設備款	41,929	1	17,087	1	3211 普通股溢價	1,390,640	37	247,560	18	
15XX 固定資產淨額	808,742	21	345,375	25	3240 處分資產增益	221	-	221	-	
無形資產					保留盈餘					
1760 商譽	4,490	-	-	-	3310 法定盈餘公積(附註四(十四))	37,609	1	8,275	1	
17XX 無形資產合計	4,490	-	-	-	3350 未分配盈餘(附註四(十五))	656,031	17	295,545	21	
其他資產					股東權益其他調整項目					
1820 存出保證金	28,055	1	13,217	1	3420 累積換算調整數	11,841	-	1,371	-	
1830 遞延費用(附註四(七))	421,244	11	38,271	3	3510 庫藏股票(附註四(十七))	(225,226)	(6)	-	-	
1860 遞延所得稅資產(附註四(十一))	-	-	437	-	3XXX 股東權益總計	2,951,386	78	1,122,172	81	
18XX 其他資產合計	449,299	12	51,925	4	重大承諾事項及或有負債(附註七)					
1XXX 資產總計	\$ 3,806,890	100	\$ 1,379,326	100	1XXX 負債及股東權益總計	\$ 3,806,890	100	\$ 1,379,326	100	

請參閱後附合併財務報表附註暨資誠會計師事務所陳永清、葉冠奴會計師民國九十二年三月四日查核報告。

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
 合併股東權益變動表
 民國91年及90年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	資 本 公 積		保 留 盈 餘		其 他 調 整 項 目		合 計	
	普 通 股 股 本	普 通 股 溢 價	處 分 資 產 增 益	法 定 盈 餘 公 積	未 分 配 盈 餘	累 積 換 算 調 整 數		庫 藏 股 票
90 年 度								
90年1月1日餘額	\$ 280,570	\$ -	\$ 221	\$ 3,485	\$ 48,066	\$ 394	\$ -	\$ 332,736
現金增資	247,560	247,560	-	-	-	-	-	495,120
89年度盈餘分配								
提列法定盈餘公積	-	-	-	4,790	(4,790)	-	-	-
未分配盈餘轉增資	36,970	-	-	-	(36,970)	-	-	-
員工紅利轉增資與發放	4,100	-	-	-	(4,107)	-	-	(7)
90年度稅後淨利	-	-	-	-	293,346	-	-	293,346
國外長期投資換算調整數	-	-	-	-	-	977	-	977
90年12月31日餘額	<u>\$ 569,200</u>	<u>\$ 247,560</u>	<u>\$ 221</u>	<u>\$ 8,275</u>	<u>\$ 295,545</u>	<u>\$ 1,371</u>	<u>\$ -</u>	<u>\$ 1,122,172</u>
91 年 度								
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>

請參閱後附合併財務報表附註暨資誠會計師事務所陳永清、葉冠奴會計師民國九十二年三月四日查核報告。

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91年及90年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	91 年 度	90 年 度
<u>營業活動之現金流量</u>		
本期淨利	\$ 686,078	\$ 293,346
調整項目		
少數股權淨損	(1,965)	-
呆帳費用及備抵銷貨退回	103,772	13,989
存貨跌價及呆滯準備轉列(收入數)提列數	(8,344)	25,406
採權益法認列之投資損失	(5,729)	39,170
認列成本法評價之永久性下跌損失	-	12,846
處分長期投資利益	(109,279)	-
處分短期投資利益	(4,655)	(2,536)
折舊費用	109,556	49,713
處分固定資產利益	792	(1,097)
各項攤提	30,567	20,585
商譽攤銷數	1,117	-
資產及負債科目之變動		
應收帳款	(116,937)	(124,164)
應收票據	(229,262)	(15,541)
存貨	6,561	(35,601)
其他應收款	(56,747)	(728)
其他應收款-關係人	6,852	(7,487)
預付費用	(14,020)	(7,534)
預付款項	(1,259)	-
遞延所得稅資產	5,354	(8,774)
其他流動資產	(11,862)	(205)
遞延退休金成本	-	126
應付票據	6,646	275
應付帳款	60,346	17,551
應付所得稅	1,616	22,637
應付費用	46,184	4,800
其他應付款	2,816	8,609
其他應付款項-關係人	(1,962)	3,792
預收款項	(13,954)	33,565
應計退休金負債	-	(110)
其他流動負債	3,450	(4,441)
營業活動之淨現金流入	<u>495,732</u>	<u>338,192</u>

(續次頁)

遊戲橘子數位科技股份有限公司及其子公司

合併現金流量表
民國91年及90年1月1日至12月31日

單位：新台幣仟元

	91 年 度	90 年 度
<u>投資活動之現金流量</u>		
購買短期投資價款	(\$ 1,622,000)	(\$ 740,000)
處分短期投資價款	1,626,655	742,536
受質押資產減少	19,000	17,596
處分長期投資價款	128,669	-
長期投資增加	(190,454)	(97,049)
購置固定資產	(575,499)	(206,279)
處分固定資產價款	5,641	16,916
遞延費用增加數	(413,540)	(30,380)
商譽增加數	(5,607)	-
存出保證金增加	(14,838)	(9,109)
投資活動之淨現金流出	(1,041,973)	(305,769)
<u>融資活動之現金流量</u>		
短期借款增加(減少)	220,000	(145,000)
應付短期票據減少	-	(14,968)
其他應付票據增加(減少)	3,820	(1,210)
長期應付票據增加(減少)	30,039	(6,650)
現金增資	1,400,000	495,120
購入庫藏股	(182,095)	-
長期借款增加	138,844	-
存入保證金增加	669	-
其他負債-其他增加	4,570	-
融資活動之淨現金流入	1,615,847	327,292
匯率影響數	3,475	380
本期現金及約當現金增加	1,073,081	360,095
期初現金及約當現金餘額	412,712	52,617
期末現金及約當現金餘額	\$ 1,485,793	\$ 412,712
<u>現金流量資訊之補充揭露</u>		
本期支付利息	\$ 7,801	\$ 4,699
本期支付所得稅	\$ 41,542	\$ 17,872
<u>僅有部分現金支出之投資活動</u>		
購置固定資產	\$ 579,356	\$ 216,235
減：期末應付設備款	(13,813)	(9,956)
加：期初應付設備款	9,956	-
本期支付現金	\$ 575,499	\$ 206,279
<u>僅有部分現金支出之投資活動</u>		
購入庫藏股	\$ 225,226	\$ -
減：期末應付款-庫藏股	(43,131)	-
本期支付現金	\$ 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、葉冠姸會計師民國九十二年三月四日查核報告。

負責人：

經理人：

主辦會計：

(三)關係報告書：無。

二、內部控制制度執行狀況應揭露下列事項

(一) 內部控制聲明書：

遊戲橘子數位科技股份有限公司

內部控制制度聲明書

日期：92年3月17日

本公司民國九十一年一月一日至九十一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)，包括與營運之效果及效率、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九十二年三月十七日董事會通過，出席董事6人中，有0人持反對意見，餘均同意本聲明書之內容，併此聲明。

遊戲橘子數位科技股份有限公司

董事長：劉柏園 簽章

總經理：劉柏園 簽章

(二)委託會計師專案審查內部控制制度者，應揭露會計師審查報告：不適用。

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，上市上櫃公司治理運作情形及其改善計畫或因應措施
上市（櫃）公司治理運作情形及其改善計畫或因應措施

項目	是否已執行	簡述執行情形	未執行之原因	改善計畫或因應措施	備註
一、公司治理架構及原則					
(一) 公司是否建置公司治理制度並涵蓋主要治理原則	否	N/A	本公司董事會監察人及管理階層各負職責控管功能健全。	將依法令規定並視公司實際運作情形補定之。	
(二) 公司是否建立完備之內部控制制度並有效執行	是	本公司悉依證期會頒佈之「公開發行公司建立內部控制制度處理準則」規定辦理。	N/A	N/A	
二、公司股權結構及股東權益					
(一) 公司是否訂有股東會議事規則	是	已於股東會中訂定股東會議事規則。	N/A	N/A	
(二) 公司是否設有專責人員處理股東建議或糾紛等問題	是	已設立發言人制度並由專人處理相關問題。	N/A	N/A	
(三) 公司是否隨時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	是	目前與主要股東均保持密切連繫。	N/A	N/A	
(四) 公司是否揭露主要股東有關質押增加或減少公司股份等重要事項	是	每月將相關資訊公開於公開資訊觀測站。	N/A	N/A	
(五) 公司與關係企業是否建立適當風險控管機制及防火牆	否	N/A	研議中。	N/A	
三、董事會結構及獨立性					
(一) 公司是否設置二席以上獨立董事	否	N/A	尚在評估適當人選。	N/A	
(二) 公司董事會是否設審計委員會	否	N/A	研議中。	N/A	

項目	是否已執行	簡述執行情形	未執行之原因	改善計畫或因應措施	備註
(三) 公司董事長、總經理是否由不同人擔任，或是否無配偶或一等親之關係	否	董事長與總經理為同一人	N/A	N/A	
(四) 董事對於有利害關係議案之迴避是否確實執行	是	確實執行。	N/A	N/A	
四、董事會及經理人之職責					
(一) 公司是否訂有董事會議事規則	否	N/A	董事會已決議通過，並將提報九十二年股東常會承認後實施。	N/A	
(二) 公司是否訂定各專門委員會行使職權規章	否	N/A	研議中。	N/A	
(三) 公司董事會是否定期評估簽證會計師之獨立性	是	定期評估。	N/A	N/A	
(四) 公司是否有為董事購買責任保險	否	N/A	董事會已決議通過，將於九十二年股東常會決議通過後購買。	N/A	
(五) 公司是否訂有董事進修制度	否	N/A	研議中。	依實際需要訂定之。	
(六) 公司是否訂定風險管理政策及風險衡量標準並落實執行	不適用	不適用	不適用	不適用	證券商適用
五、監察人之組成、職責及獨立性					
(一) 公司是否設置一席以上獨立監察人	是	已設一席獨立監察人	N/A	N/A	
(二) 監察人與公司之員工、股東及利害關係人是否建立溝通管道	是	已設立相關部門及溝通管道。	N/A	N/A	

項目	是否已執行	簡述執行情形	未執行之原因	改善計畫或因應措施	備註
(三) 公司是否成立監察人會並訂定議事規則	否	N/A	研議中。	依實際需要訂定之。	
(四) 公司是否有為監察人購買責任保險	否	N/A	董事會已決議通過，將於九十二年股東常會決議通過後購買責任保險。	N/A	
(五) 公司是否訂有監察人進修制度	否	N/A	研議中。	依實際需要訂定之。	
六、利害關係人之權利及關係					
(一) 公司是否建立與利害關係人之溝通管道	是	已設立相關部門及溝通管道。	N/A	N/A	
(二) 公司是否重視公司之社會責任	是	N/A	N/A	N/A	
(三) 公司是否訂定保護消費者或客戶之政策並定期考核其執行情形	否	N/A	研議中。	依實際需要訂定之，	
七、資訊公開					
(一) 公司是否指定專人負責公司資訊蒐集及揭露工作，	是	已設立相關部門，並由專人負責。	N/A	N/A	
(二) 公司是否建立發言人制度	是	已建立發言人制度。	N/A	N/A	
(三) 公司是否架設網站，揭露財務業務及公司治理資訊	是	已架設完成，並依相關規定揭露。	N/A	N/A	
八、其他應揭露事項：無。					

- 五、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形：無。
- 六、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。
- 七、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：本公司最近年度及截至年報刊印日止並無公司法第 185 條之各項情事。
- 八、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。
- 九、其他必要補充說明事項：無。

遊戲橘子數位科技股份有限公司

董事長：劉柏園