

股票代號：8491

中華民國111年度

年 報



9Splay

真好玩娛樂科技股份有限公司

9Splay Entertainment Technology Co., Ltd. | www.9splay.com

刊印日期：中華民國112年06月30日

查詢網址：www.9splay.com

mops.twse.com.tw

一、本公司發言人及代理發言人姓名、職稱、聯絡電話及電子郵件信箱

發言人姓名：江宇軒

代理發言人姓名：劉志成

職稱：公關協理

職稱：董事長暨總經理

電話：(02)7702-7700

電話：(02)7702-7700

電子郵件：9s@9splay.com

電子郵件：9s@9splay.com

二、總公司、分公司及工廠之地址及電話

總公司：台北市內湖區洲子街 71 號 9 樓

電話：(02)7702-7700

三、辦理股票過戶機構之名稱、地址、網址及電話

名稱：永豐金證券股份有限公司股務代理部

網址：<http://www.sinotrade.com.tw>

地址：台北市博愛路 17 號 3 樓

電話：(02)2381-6288

四、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：陳憲正、賴宗義會計師

事務所名稱：資誠聯合會計師事務所

網址：<http://www.pwc.tw>

地址：台北市基隆路一段 333 號 27 樓

電話：(02) 2729-6666

五、海外有價證券掛牌買賣之交易場所名稱及查詢該海外有價證券資訊之方式：無。

六、公司網址：<http://www.9splay.com>

壹、致股東報告書.....	1
貳、公司簡介.....	4
一、設立日期.....	4
二、公司沿革.....	4
參、公司治理報告.....	7
一、組織系統.....	7
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.....	10
三、最近年度支付董事、監察人、總經理及副總經理之酬金.....	16
四、公司治理運作情形.....	20
五、會計師公費資訊.....	35
六、更換會計師資訊.....	35
七、公司之董事長、總經理、負責財務或會計事務之經理人，最近一年內曾任職於簽證會計師所屬事務所或其關係企業者，應揭露其姓名、職稱及任職於簽證會計師所屬事務所或其關係企業之期間.....	35
八、最近年度及截至年報刊印日止，董事、監察人、經理人及持股比例超過百分之十之股東股權移轉及股權質押變動情形.....	35
九、持股比例占前十名之股東，其相互間為關係人或為配偶、二親等以內之親屬關係之資訊.....	37
十、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.....	37
肆、募資情形.....	38
一、資本及股份.....	38
二、公司債辦理情形.....	41
三、特別股辦理情形.....	41
四、海外存託憑證辦理情形.....	41
五、員工認股權憑證辦理情形.....	41
六、限制員工權利新股之辦理情形.....	41
七、併購或受讓他公司股份發行新股辦理情形.....	41
八、資金運用計畫執行情形.....	41
伍、營運概況.....	42
一、業務內容.....	42
二、市場及產銷概況.....	57
三、最近二年度及截至年報刊印日止從業員工資料.....	67
四、環保支出資訊.....	68

五、勞資關係.....	68
六、資通安全管理.....	69
七、重要契約.....	71
陸、財務概況.....	72
一、最近五年度簡明資產負債表及綜合損益表.....	72
二、最近五年度財務分析.....	76
三、最近年度財務報告之監察人或審計委員會審查報告.....	79
四、最近年度財務報告，含會計師查核報告、兩年對照之資產負債表、綜合 損益表、權益變動表、現金流量表及附註或附表。.....	79
五、最近年度經會計師查核簽證之公司個體財務報告.....	79
六、公司及其關係企業最近年度及截至年報刊印日止，如有發生財務週轉困 難情事，其對本公司財務狀況之影響.....	79
柒、財務狀況及財務績效之檢討分析與風險事項.....	80
一、財務狀況.....	80
二、財務績效.....	81
三、現金流量.....	82
四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響.....	82
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.....	82
六、風險事項應分析評估.....	83
七、其他重要事項.....	85
捌、特別記載事項.....	86
一、關係企業相關資料.....	86
二、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形.....	87
三、最近年度及截至年報刊印日止子公司持有或處分本公司股票情形.....	87
四、其他必要補充說明事項.....	87
玖、最近年度及截至年報刊印日止，如發生證券交易法第三十六條第三項第二款 所定對股東權益或證券價格有重大影響之事項.....	88
附件一：111 年度合併財務報表暨會計師查核報告.....	90
附件二：111 年度個體財務報表暨會計師查核報告.....	134

壹、財務報告



各位股東女士、先生：

感謝各位股東對真好玩公司的支持。

在 111 年全球仍因疫情反覆肆虐，致使全球經濟下滑，各行各業被迫面臨嚴峻的生存考驗，全球各大遊戲開發商紛紛採以居家辦公，造成開發作業時間不斷拉長，而全球主要遊戲生產大國-中國更採以激進的封城策略，導致遊戲產品開發作業的延滯，及中國對於遊戲版號的嚴加控管，不易取得，造成多家開發商生存不易而倒閉，多項因素致使整體遊戲市場的遊戲產品短缺，代理取得不易。而真好玩 111 年度亦因而代理發行遊戲數量不多，111 年上半年度因產品動能不足，僅於台港澳市場推出 1 款自研產品《吞食天地 3：放置版》，111 年下半年代理發行之 2 款產品營收表現皆大不如預期，因此 111 年度整體營收表現較 110 年度下滑。

以下報告 111 年度營業結果：

一、111 年度營業結果

(一) 111 年度營業計畫實施成果

本公司 111 年度合併營收為新台幣 574,498 仟元，較 110 年度合併營收為新台幣 1,452,306 仟元減少約 60.44%。

111 年度合併稅後淨損為新台幣 90,684 仟元，較 110 年度合併稅後淨損為新台幣 37,690 仟元增加約 140.60%。

(二) 111 年度預算執行情形

本公司於 111 年度並未出具財務預測，故不適用。

(三) 財務收支及獲利能力分析

1. 財務收支情形

單位：新台幣仟元

年 度	111 年度	110 年度	增(減)比例(%)
項 目			
合併營業收入	574,498	1,452,306	(60.44)
合併營業毛利	291,714	815,600	(64.23)
合併營業(損失)	(119,786)	(40,794)	193.64
合併本期淨(損)	(90,684)	(37,690)	140.60

2. 獲利能力分析

年 度	111 年度	110 年度
項 目		
資產報酬率(%)	(21.57)	(6.13)
股東權益報酬率(%)	(43.88)	(14.06)
稅前利益佔實收資本額比例(%)	(30.55)	(16.80)
純益率(%)	(15.78)	(2.60)
每股盈餘(元)(註)	(3.34)	(1.39)

註：係採追溯調整後加權平均股數計算

(四) 研究發展狀況

本公司深知唯有自主研發產品，才能創造更高的利潤率，已成功轉型為研運銷一體之遊戲商，憑藉多年成功營運經驗、大數據獲利模式分析，效法市場暢銷遊戲特性，積極投入遊戲開發，累積研發能量，於 111 年已成功推出自研產品《吞食天地 3：放置版》，深獲市場好評。為將自研產品推向全球市場，本公司持續優化遊戲內容並積極開發新作，於 111 年共投入研發費用為 76,423 仟元，佔全公司營業費用 18.57%。

二、112 年度營業方針

(一) 代理遊戲穩固營收、積極擴建全球營運規模

在全球市場經濟走疲之際，本公司將發揮遊戲代理發行之強項，將與全球開發商持續保持緊密合作關係，持續透過大數據分析模式精準計算各遊戲產品可帶來的營收利益，且透過指標監控降低風險性，在可被預測、可被控制的情況下，挖掘更多優質遊戲產品，選擇符合獲利模型的遊戲產品推出，增加旗下遊戲產品多元化，以滿足市場玩家之需求。並透過營運規劃策略，拉長其遊戲生命週期，以多款可獲利的產品貢獻，穩定公司整體營收。

海外市場玩家付費金額高，本公司將持續落實「可複製成功經驗到多地區」的營運模式，將台灣成功發行經驗複製至海外其他地區，提升營收成長動能。112 年預計將在台灣成功上市之自研產品《吞食天地 3：放置版》推向全球，將瞄準全球玩家人口眾多、付費意願高，且平均用戶貢獻高之遊戲市場：韓國及日本地區，積極擴建全球營運規模，以創造更高之利潤。

今年度本公司仍積極拓展海外市場，朝營運國際化邁進，於台港澳地區、韓國、日本等地發行營運，增加本公司之營收動能，穩定其獲利。

(二) 精準掌握廣告平台、加強風險控管

面對多變且競爭的遊戲市場，整體用戶導入成本日趨昂貴，為積極爭取市場之佔有率，本公司將透過多年成功營運經驗及實時數據分析，加強 CPI、ROI 的風險管理、精準掌握廣告平台，以提升廣告投放效益。

(三) 專業分工、發揮最大效益

本公司自成立以來即以代理遊戲發行見長，而自研遊戲《吞食天地 3：放置版》於 111 年 4 月上市以來，深獲市場好評，取得亮眼佳績。而因應遊戲產業之變化及整體策略考量，本公司將專注於代理遊戲發行，並引進策略合作夥伴，持續推進自主研發產品，維護公司最大權益，並透過專業分工，發揮最大效益。

三、預期銷售數量及其依據及重要之產銷政策

本公司主要從事手機遊戲營運及全球發行；營業收入項目為手機遊戲發行收入。因本公司未編制財務預測，故無預期銷售量之統計值。

四、受到外部競爭環境、法規環境及總體經營環境之影響

(一) 公司受到外部競爭環境及總體經營環境之影響

手機遊戲市場因整體經濟下滑之影響，目前處於成長趨緩期，而台灣已成為全球第五大遊戲市場，更是全球各大遊戲商必爭之地，因此每天都有為數眾多之競品投入於市場中。本公司嚴格遵守以數據分析結果作為決策依據，以穩健經營為最高指導原則，以蓄積能量因應總體環境的變化。

(二) 公司受法規環境影響

本公司經營團隊持續注意可能影響公司營運的法規變動，並未因國內外法規環境變動而對公司財務業務產生重大影響。

以上為 111 年度營業結果及 112 年度營運展望報告，感謝各位股東之支持與信任。

謹此對所有股東的支持與指教，敬致謝忱。

董事長 劉志成



總經理 劉志成



財務主管 吳旭東



貳、公司簡介

一、設立日期：民國 102 年 09 月 11 日

二、公司沿革

時 間	重 要 紀 事
102 年 09 月	◆真好玩娛樂科技股份有限公司成立。 ◆推出首款遊戲《新石器時代》。
102 年 10 月	◆推出《獵命師行動 online》、《一統天下》及《三國牌牌戰》遊戲。 《一統天下》單月累計共 50 萬下載，TOP NEW NO.4，Grossing NO.12。 《三國牌牌戰》單月累計共 30 萬下載，TOP NEW NO.5，Grossing NO.11。
102 年 11 月	◆推出《大俠真好玩》突破 3 萬次下載。
103 年 01 月	◆取得 NHN Entertainment Corporation《球來就打》遊戲台灣代理權。
103 年 03 月	◆取得中華職棒 CPBL 授權合作。
103 年 05 月	◆推出旅日棒球選手陽岱鋼代言遊戲《球來就打》顛覆運動類遊戲。
103 年 12 月	◆香港子公司「9splay Holding Co., Limited」成立，跨足國際推廣海外業務市場發展。
104 年 01 月	◆推出泰國地區遊戲《World War III》。 ◆《群英天下》上市。 ◆取得台灣知名 IP 米滷蛋授權。
104 年 02 月	◆韓國《天魔戰記》T-store 上市。 ◆取得《戰爭世界》遊戲台灣代理權。 ◆香港子公司在台分公司「香港商真好玩科技有限公司台灣分公司」成立。
104 年 03 月	◆中國上海研發公司「上海玄玖信息科技有限公司」成立。
104 年 04 月	◆跨界社群平台 Line 合作推出遊戲《Line 一起打棒球》。 ◆韓國《天魔戰記》N-store 上市。
104 年 05 月	◆韓國《天魔戰記》Google Play 上市。
104 年 06 月	◆韓國《英雄去哪兒》Google Play 上市。
104 年 08 月	◆辦理現金增資 20,000 千元，實收資本額增加至 100,000 千元。 辦理盈餘轉增資及員工紅利發行新股共 5,520,380 股，實收資本額增加至 155,203,800 元。
104 年 10 月	◆《女神天痕》上市。
104 年 11 月	◆《仙俠奇緣》上市。
104 年 12 月	◆12 月 15 日真好玩股票公開發行。
105 年 01 月	◆1 月 19 日經財團法人中華民國證券櫃檯買賣中心核准，於該中心之興櫃股票櫃檯買賣，正式進入資本市場。 ◆1 月營收破億，創營收歷史紀錄。 ◆台灣《吞食天地》上市。
105 年 02 月	◆《鋼鐵帝國》台灣、香港上市。
105 年 04 月	◆正式設立審計委員會。 ◆自研產品《米滷蛋》與騰訊合作。 ◆韓國《仙俠奇緣》上市。
105 年 05 月	◆《永恆星語》上市。 ◆韓國《演義》上市。
105 年 06 月	◆改編自第一玄幻小說手遊《大主宰》台灣上市。

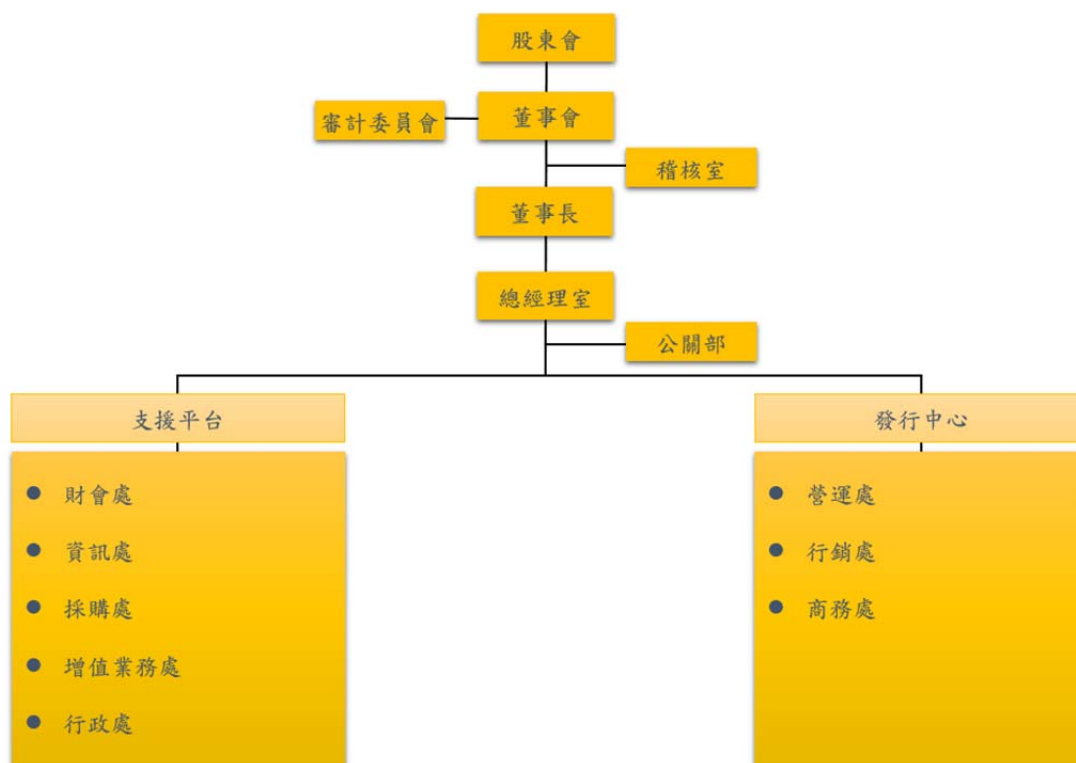
時 間	重 要 紀 事
105 年 09 月	◆《芙蒂希亞戰記》上市。 ◆《三國戰群英》上市，獲得 Google Play 遊戲推薦。
105 年 12 月	◆《刀劍如夢》上市。 ◆《三國圍城》上市，獲得 Google Play 遊戲推薦。
106 年 01 月	◆代理自日本結合「VR 虛擬實境」的手遊產品《妃十三學園》台灣上市，獲得 Google Play 遊戲推薦。 ◆《芙蒂希亞戰記》獲得 App Store 推薦。
106 年 02 月	◆《我們的甲子園》上市，獲得 Google Play 遊戲推薦。
106 年 04 月	◆《我們的甲子園》再次蟬聯獲得 Google Play 遊戲推薦。
106 年 05 月	◆經典蜀山仙俠手機遊戲《紫青雙劍》台灣上市立即進入 Google Play 營收熱門前 3 名。
106 年 06 月	◆《造物法則》上市。
106 年 07 月	◆《崑崙墟》上市，獲 Google Play 推薦。
106 年 09 月	◆《崑崙墟》營收榜進入前 10 名。 ◆《還珠格格》上市。
106 年 10 月	◆韓國版《我們甲子園》上市。
106 年 11 月	◆歐美版《紫青雙劍》上市。
107 年 01 月	◆《紫青雙劍》獲 Google Play 2017 年度遊戲榜單及年度最佳對戰遊戲。
107 年 02 月	◆《玲瓏訣》上市
107 年 05 月	◆《紫青雙劍》登陸日本成功上市。 ◆《烈火行》上市。
107 年 06 月	◆韓國《玲瓏訣》上市。
107 年 08 月	◆《那一劍江湖》上市，Google Play 營收榜第 10 名。
107 年 10 月	◆《王城攻略》上市。
107 年 11 月	◆《無雙紀元 M》上市。 ◆《群英爭霸 MAX》上市。 ◆《那一劍江湖》韓版成功上市，成為韓國首家進入 Google Play 營收榜前 10 名的台灣廠商。
107 年 12 月	◆《天神曲》上市。
108 年 03 月	◆《森之起源》上市，獲 App Store 及 Google Play 推薦編輯精選遊戲。
108 年 04 月	◆香港《勇者與龍之森》上市，獲 Google Play 推薦編輯精選遊戲，Google Play 營收榜第 5 名。 ◆韓國《天神曲》上市，獲 Google Play 推薦編輯精選遊戲。 ◆《傾城之戰》上市，獲 Google Play 推薦編輯精選遊戲。
108 年 05 月	◆《異世界之絆》上市，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲。 ◆韓國《星雲紀》上市，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲。
108 年 07 月	◆日本《異世界之絆》上市，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲。
108 年 08 月	◆韓國《星雲紀》上市，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲。 ◆全球英文地區《那一劍江湖》上市，獲 Google play 全球英文地區推薦編輯精選遊戲。
108 年 09 月	◆全球《異世界之絆》上市，獲 Google play 全球推薦編輯精選遊戲。

時 間	重 要 紀 事
108 年 10 月	◆辦理資本公積轉增資發行新股共 2,496,000 股，實收資本額增加至 274,560,000 元。
109 年 06 月	◆《天啟紀元：預言之子》上市，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲，市場唯一未來感 MMORPG 雙平台最高下載第 1 名。
109 年 07 月	◆韓國《天啟紀元：預言之子》上市，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲，韓國最時尚 MMORPG 排名最高營收第 6 名。
109 年 11 月	◆《九州幻想》上市，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲，MMORPG 新紀元雙平台下載榜獨占鰲頭。
110 年 01 月	◆韓國《九州幻想》上市，武俠品牌經典延續，獲 Google play 推薦編輯精選遊戲，韓國雙平台霸榜之作。 ◆攜手全家便利商店跨界合作，共創全新型態點數經濟生態圈，推出活動牆系統及輕型態超休閒遊戲，再創全新商業模式。
110 年 02 月	◆全球英文地區《天啟紀元：預言之子》上市，獲 Google play 全球英文地區推薦編輯精選遊戲。
110 年 05 月	◆實體通路跨界合作，榮獲台灣 2 項新型專利：「實體通路服務系統」、「跨平台個人化服務系統」。
110 年 06 月	◆獲暢銷 IP「米滴蛋」遊戲及商品之開發代理權，IP 虛實整合拓建新商機。 ◆《異能學園：Soulworker》上市，搶占 App Store 及 Google Play 雙平台免費遊戲下載排行榜冠軍寶座。
110 年 08 月	◆成立「無限製作所」研發團隊，積極開發自研產品，正式邁入研運銷一體遊戲商。
110 年 09 月	◆推出 3D 中古世紀 MMOPRG《T1：失落神境》，獲 App Store 及 Google Play 雙平台推薦遊戲。
110 年 11 月	◆《T1：失落神境》全球英文版上市。
110 年 12 月	◆於韓國推出《戰鬥吧龍魂》，並進入 App Store 及 Google Play 雙平台下載前三名。
111 年 01 月	◆取得中華網龍旗下全球華人暢銷 IP《吞食天地 3》。
111 年 03 月	◆由中華網龍暢銷 IP 改編之自研新作《吞食天地 3：放置版》，獲 App Store 及 Google Play 雙平台推薦遊戲。預約人數突破百萬人大關。 ◆辦理庫藏股註銷股數為 285,000 股。註銷變更後實收資本額減少為新台幣 271,710,000 元，流通在外股數為 27,171,000 股。
111 年 04 月	◆旗下「無限製作所」自研新作《吞食天地 3：放置版》台港澳新馬等地同步上市，進入 App Store 及 Google Play 雙平台免費遊戲排行榜前三名。
111 年 07 月	◆總經理劉志成接任公司新任董事長
111 年 08 月	◆暑期強檔新作，知名 IP 改編之黑卡級玄幻 MMORPG《太古神王》台港澳新馬地區同步上市，獲市場好評。
111 年 11 月	◆日系二次元暢銷手遊《突擊莉莉 Last Bullet》台港澳同步上市，獲 App Store 及 Google Play 雙平台推薦遊戲，上市首日搶占雙平台下載冠軍。
112 年 01 月	◆自研遊戲《吞食天地 3：放置版》與日本超人氣動漫《英雄王，為了窮盡武道而轉生～而後成為世界最強見習騎士♀～》IP 聯動，受市場好評。

參、公司治理報告

一、組織系統

(一) 公司組織結構



(二) 各主要部門所營業務

部門別	工作業務職掌
總經理室	<ol style="list-style-type: none"> 1.依公司訂定之戰略架構及目標來執行年度經營計畫。 2.負責公司產品開發、銷售、市場動態等營運管理工作。 3.公司內部例行日常管理相關事項之審理。 4.其他由董事長授權的重大事項。
稽核室	<ol style="list-style-type: none"> 1.建立與維護公司內稽制度、衡量政策執行之效率並提供改善之建議。 2.保護公司資產，防止浪費、舞弊及無效率的事情發生。 3.各項例行性及專案性之稽核與異常事項之查報。
公司治理 主管	<ol style="list-style-type: none"> 1.依法辦理董事會及股東會之會議相關事宜。 2.製作董事會及股東會議事錄。 3.協助董事(獨立董事)就任及持續進修。 4.提供董事(獨立董事)執行業務所需之資料。 5.協助董事(獨立董事)遵循法令。 6.其他依公司章程或契約所訂定之事項等。
公關部	<ol style="list-style-type: none"> 1.企業對外公共關係維護。 2.建立與維護企業形象。 3.投資人關係維護。
財會處	<ol style="list-style-type: none"> 1.公司資金調度、財務管理及預算控制等之規劃審核事項。 2.公司各項帳務處理、費用支出之審核與盤點、財務報表及年度預算的協助編制等事項。
資訊處	<ol style="list-style-type: none"> 1.資訊網路規劃、應用與管理、各類軟體之管理與維護、系統資源(MIS)之維護及管理、負責機房之維護及管理。 2.統籌並規劃全公司電腦系統之建置與維護及電子資訊之安全與系統整合、系統開發及程式修改之控制、程式及資料之存取控制、資通安全檢查之控制。 3.自主研發遊戲產品。 4.整合與建立系統服務平臺、資料庫技術開發與資源整合、負責遊戲系統之維護及管理。
採購處	<ol style="list-style-type: none"> 1.負責產品通路、平台業務之開發。 2.廣告投放之採買。 3.與廣告代理商關係維護與聯繫。
行政處	<ol style="list-style-type: none"> 1.公司人事管理、薪資計算、教育訓練、員工福利。 2.公司經營相關之法務事宜處理。 3.董事會、審計委員會、股東會等議事安排及相關事宜。 4.企業社會責任專案規劃執行。 5.公司各項一般辦公室資產採購。 6.政府相關單位補助、研發投抵、投資專案規劃執行。
營運處	<ol style="list-style-type: none"> 1.公司各項遊戲之營運規劃及執行。 2.各項客戶關係維護及服務事宜。

部門別	工作業務職掌
行銷處	<ol style="list-style-type: none"> 1.產品市場推廣策略規劃及執行。 2.產品投放行銷策略規劃及執行。 3.數據行銷策略規劃及執行。 4.公司產品相關美術圖素設計。 5.負責研究遊戲市場及相關產業概況。
商務處	<ol style="list-style-type: none"> 1.與產品遊戲廠商合作之商務談判。 2.與產品遊戲廠商關係維護與聯繫。 3.遊戲產品品質評估。
增值業務處	<ol style="list-style-type: none"> 1.廣告產品開發接案及推廣策略規劃及執行。 2.廣告產品投放策略規劃及執行。 3.數據行銷策略規劃及執行。 4.開發各項增值收益專案。

二、董事、監察人、總經理、副總經理、協理、各部門及分支機構主管資料

(一)董事資料

1.董事持股暨其學經歷

112年05月31日；單位：新台幣千元；%

職稱	國籍或註冊地	姓名	性別 年齡	選任日期	任期	初次選任日期	選任時持有股份		現持有股數		配屬、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		備註
							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	
董事長	中華民國	劉志成	男 41-50	111.06.30	3	106.01.26	90,516	0.33%	90,516	0.33%	-	-	-	-	元智大學資訊管理研究所碩士 中冠資訊股份有限公司業務經理	真好玩娛樂科技股份有限公司 總經理 9splay Holding Co., Limited 董 事長及總經理 香港真好玩科技有限公司台 灣分公司總經理	-	-	註 1. 2
董事	中華民國	智龍創業投資 股份有限公司	-	111.06.30	3	110.08.13	956,919	3.52%	956,919	3.52%	-	-	-	-	威龍線上股份有限公司監察人 智龍創業投資股份有限公司監察人 神風遊戲股份有限公司監察人 超級遊戲股份有限公司監察人 熊聚子股份有限公司監察人 樂聚多科技股份有限公司監察人 東方龍數位股份有限公司監察人 匯鑽科技股份有限公司獨立董事 中華網龍股份有限公司 財務長	-	-	-	
	中華民國	江采琳	女 41-50	111.06.30	3	110.08.13	-	-	-	-	-	-	-	-	中原大學會計學系學士 安堡建業會計師事務所	-	-	-	
董事	中華民國	永霖投資股份 有限公司	-	111.06.30	3	104.06.22	1,408,268	5.18%	1,408,268	5.18%	-	-	-	-	滬沙沙動畫股份有限公司 法人 董事	-	-	-	
	中華民國	童自穎	女 41-50	111.07.07	3	111.07.07	-	-	-	-	-	-	-	-	中國大陸中南民族大學中文系 智冠科技上海分公司宣傳課主任	同心文化有限公司負責人 同享美食有限公司負責人	-	-	-

職稱	國籍或註冊地	姓名	性別 年齡	選任日期	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		備註	
							股數	持股份比率	股數	持股份比率	股數	持股份比率	股數	持股份比率			股數	持股份比率		職稱
董事	中華民國	宇峻奧汀科技股份有限公司	-	-	3	111.06.30	602,031	2.22%	602,031	2.22%	-	-	-	-	USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD.董事 RICHLAND INVESTMENTS LIMITED 董事 北京飛行船軟件有限公司董事 USERJOY JAPAN 株式會社董事 USERJOY HONG KONG CO., LTD 董事 弘煜科技事業股份有限公司董事 郎將股份有限公司董事	-	-	-		
獨立董事	中華民國	張啓新	男 50~60	111.06.30	3	111.06.30	114,208	0.04%	114,208	0.04%	-	-	-	-	元智大學資訊系 宇峻奧汀科技股份有限公司第二事業處副總	宇峻奧汀科技股份有限公司董事	-	-	-	
獨立董事	中華民國	蔡哲岳	男 61~70	111.06.30	3	105.04.13	-	-	-	-	-	-	-	-	台灣大學商學系學士 萬通銀行民生分行經理 中國信託(個金)財富管理事業處協理	-	-	-	-	
獨立董事	中華民國	林榮真	男 41~50	111.06.30	3	105.04.13	-	-	-	-	-	-	-	-	逢甲大學財務金融學系學士 凱基銀行經理	義鼎不動產有限公司經理 晶好國際股份有限公司董事	-	-	-	-

註 1：本公司董事長兼任總經理職務，事權統一運作順暢，採此模式對營運效果及效率之強化有其合理性及必要性，且董事會已有過半數董事未兼任員工或經理人，以達監督目的；未來公司將逐步採專業

分工，提升董事會職能及強化監督功能。

註 2：於 111 年 07 月 13 日推選為新任董事長。

2.法人股東之主要股東

法人股東名稱	法人股東之主要股東
永霖投資股份有限公司	周宜綦(71%)、周財明(29%)
智龍創業投資股份有限公司	隆祥投資股份有限公司(73.9%)、智冠科技股份有限公司(13.05%)、中華網龍股份有限公司(13.05%)
宇峻奧汀科技股份有限公司	群萃投資股份有限公司(5.95%)、真原投資股份有限公司(4.68%)、居則文(3.04%)、李玉山(2.90%)、劉信(2.44%)、張啓新(2.27%)、凱基興天科技(2.19%)、永紘投資股份有限公司(1.22%)、美商摩根大通 J P 摩根證券有限公司投資專戶(1.14%)、智冠科技股份有限公司(1.11%)

3.主要股東為法人者其其主要股東

法人名稱	法人之主要股東
隆祥投資股份有限公司	智冠科技股份有限公司(44.01%)、中華網龍科技股份有限公司(29.58%)、洪巾絮(8.80%)
智冠科技股份有限公司	王俊博(16.94%)、凱基商業銀行股份有限公司受託保管興天科技有限公司投資專戶(9.02%)、智龍創業投資股份有限公司(7.09%)、貝里斯商喬誼開發股份有限公司台灣分公司(5.51%)、柯秀燕(2.42%)、聯邦商業銀行受託保管鉅控股份有限公司投資專戶(2.39%)、網銀國際股份有限公司(1.77%)、上控有限公司(1.53%)、王俊雄(1.28%)、台新人壽全權委託台新投信股票投資帳戶第一期(1.26%)
中華網龍股份有限公司	智冠科技股份有限公司(48.45%)、呂學森(1.73%)、劉裕敏(1.70%)、智冠科技股份有限公司代表人：王俊博(1.25%)、捷勝投資股份有限公司(0.96%)、呂劉桂滿(0.94%)、林伶(0.66%)、大通託管 JP 摩根證券有限公司投資專戶(0.54%)、花旗託管柏克萊資本 SBL/PB 投資專戶(0.41%)、洪彩桂(0.33%)
群萃投資股份有限公司	李謝梅子(0.06%)、江玉真(0.06%)
真原投資股份有限公司	張曉雲(75.21%)、張燕華(24.78%)
永紘投資股份有限公司	李心萍(31.59%)、張文宗(0.03%)、張賴元鳳(0.03%)
智冠科技股份有限公司	王俊博(16.94%)、施明豪(0.01%)

4. 董事專業資格及獨立董事獨立性資訊揭露

姓名	條件	專業資格與經驗	獨立性情形	兼任其他公開發行公司獨立董董事數
董事長 劉志成	具有五年以上公司業務所需工作經驗	具有五年以上公司業務所需工作經驗	-	0
董事 智龍創業投資股份有限公司 代表人：江采琳	具有五年以上財務、會計、公司業務所需之工作經驗。	具有五年以上財務、會計、公司業務所需之工作經驗。	-	1
董事 永霖投資股份有限公司 代表人：董自頡	具有五年以上公司業務所需工作經驗	具有五年以上公司業務所需工作經驗	-	0
董事 宇峻奧汀科技股份有限公司 代表人：張啓新	具有五年以上公司業務所需工作經驗	具有五年以上公司業務所需工作經驗	-	0
獨立董事 蔡哲岳	具有五年以上公司財務及會計所需之工作經驗。 未有公司法第 30 條各款情事。	具有五年以上公司財務及會計所需之工作經驗。 未有公司法第 30 條各款情事。	1. 本人、配偶、二親等以內親屬未擔任本公司或其關係企業之董事、監察人或受僱人。 2. 本人、配偶、二親等以內親屬(或利用他人名義)未持有公司股份。 3. 未擔任與本公司有特定關係公司之董事、監察人或受僱人。 4. 最近 2 年未提供本公司或其關係企業商業、法律、財務、會計等服務。	0
獨立董事 林榮真	具有五年以上公司財務及會計所需之工作經驗。 未有公司法第 30 條各款情事。	具有五年以上公司財務及會計所需之工作經驗。 未有公司法第 30 條各款情事。	1. 本人、配偶、二親等以內親屬未擔任本公司或其關係企業之董事、監察人或受僱人。 2. 本人、配偶、二親等以內親屬(或利用他人名義)未持有公司股份。 3. 未擔任與本公司有特定關係公司之董事、監察人或受僱人。 4. 最近 2 年未提供本公司或其關係企業商業、法律、財務、會計等服務。	0

5. 董事會多元化及獨立性：

(1) 董事會多元化：

本公司基於多元化政策及強化公司治理並促進董事會組成與結構健全之發展，本公司董事候選人之提名係遵照公司章程之規定採用候選人提名制，評估各候選人學(經)歷資格、衡量專業背景、誠信度或相關專業資格等，經董事會決議通過後，送請股東會選任之。董事會成員組成除兼任公司經理人之董事不宜逾董事席次三分之一外，並就本身運作、營運型態及發展需求以擬訂適當之多元化方針，包括但不限於以下：

A. 基本條件與價值：性別、年齡、國籍及文化。

B. 專業知識與技能：營運判斷能力、會計及財務分析能力、經營管理能力、危機處理能力、產業知識、國際市場觀、領導能力及決策能力。

① 本公司現任董事會由 6 位董事組成，其董事會組成多元化政策之具體管理目標及達成情形如下：

管理目標	達成情形
獨立董事席次逾董事席次三分之一	達成
兼任公司經理人之董事不宜逾董事席次三分之一	達成
獨立董事任期未逾 3 屆	達成
適足多元之專業知識與技能	達成

② 董事會成員多元化政策落實情形如下：

姓名		多元化核心												
		國籍	性別	具員工身份	基本組成			專業知識及技能						
董事長	董事	董事	董事	獨立董事	獨立董事	年齡	獨立董事任期	營運判斷能力	會計及財務分析能力	經營管理能力	危機處理能力	產業知識	國際世界觀	領導決策能力
劉志成	智龍創業投資股份有限公司 代表人：江采琳	中華民國	男	V						V	V	V	V	V
	宇峻奧汀科技股份有限公司 代表人：張啓新		男			V				V	V	V	V	V
	永霖投資股份有限公司 代表人：童自頓		女	V				V		V	V	V	V	V
獨立董事	蔡哲岳		男				V		V	V	V		V	V
獨立董事	林榮真		男	V			V		V	V	V		V	V

(2) 董事會獨立性：本公司現任董事會成員共 6 位，包含 2 位獨立董事，占董事會比例 33%。截至 111 年底，獨立董事均符合金融監督管理委員會證券期貨局有關獨立董事之規範，且各董事及獨立董事間符合證券交易法第 26 條之 3 第 3 項之規定，本公司董事會具獨立性(請參閱本報第 13 頁-董事專業資格及獨立董事獨立性資訊揭露)，各董事專業學歷、性別及工作經驗(請參閱本報第 10 頁-董事資料)。

(二)總經理、副總經理、協理及各部門及分支機構主管資料

單位：股；%；112年05月31日

職稱	國籍	姓名	性別	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		備註	
					股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例			職稱	姓名		關係
總經理	中華民國	劉志成	男	107.4.1	90,516	0.33%	-	-	-	-	元智大學 資訊管理研究所碩士 1.中冠資訊股份有限公司業務經理 2.真好玩娛樂科技股份有限公司副總經理暨產品服務處處長	1. 9splay Holding Co., Limited 董事長及總經理 2. 香港商真好玩科技有限公司台灣分公司總經理	-	-	註	
財務副總	中華民國	吳旭東	男	102.9.11	119,344	0.44%	-	-	-	-	東海大學 會計系學士 1. 資誠聯合會計師事務所組長 2. 敦吉科技股份有限公司稽核管理師	-	-	-	-	-
資訊長	中華民國	蘇海博	男	102.9.11	120,842	0.44%	-	-	-	-	中正大學 資訊管理學系碩士 1. 遊戲新幹線科技股份有限公司技術主任 2. 戲智科技股份有限公司技術總監 3. 網石棒辣椒股份有限公司技術副理	-	-	-	-	-
發行中心最高主管	中華民國	楊峻宇	男	109.4.1	70,698	0.26%	-	-	-	-	中國文化大學 韓國語文學系學士 遊海遊戲股份有限公司主任	-	-	-	-	-
發行中心最高主管	中華民國	楊振岳	男	111.8.1	38,127	0.14%	-	-	-	-	萬能工專 紡織管 副學士 1. 遊戲橘子數位科技股份有限公司專員 2. 吉恩立數位科技股份有限公司專員 3. 網石棒辣椒股份有限公司副理	-	-	-	-	-
協理	中華民國	林玉峰	男	102.9.11	185,390	0.68%	-	-	-	-	政治大學 經營管理研究所碩士 1. 吉恩立數位科技股份有限公司 PM 2. 網石棒辣椒股份有限公司 PM 3. 越進有限公司 PM	-	-	-	-	-
協理	中華民國	江宇軒	女	109.4.1	13,705	0.05%	-	-	-	-	世新大學 公共關係暨廣告學系學士 1. 華義國際數位娛樂股份有限公司遊戲營運 PM 2. 大宇資訊股份有限公司副理 3. 和信超媒體股份有限公司 經理 4. 紅心辣椒娛樂科技股份有限公司資深經理	-	-	-	-	-
協理	中華民國	季秀芬	女	111.1.1	-	-	-	-	-	-	中國文化大學 會計學系學士 1. 元大證券股份有限公司協理 2. 寶來證券股份有限公司協理 3. 安侯協和會計師事務所審計主任	-	-	-	-	-

註：本公司董事長兼任總經理職務，事權統一運作順暢，採此模式對營運效果及效率之強化有其合理性及必要性，且董事會已有過半數董事未兼任員工或經理人，以達監督目的；未來公司將逐步採專業分工，提升董事會職能及強化監督功能。

三、最近年度支付董事、監察人、總經理及副總經理之酬金
(一)一般董事及獨立董事之酬金

111年12月31日；單位：新台幣千元；%

職稱	姓名	董事酬金				兼任員工領取相關酬金				A、B、C、D、E、F及G等七項總額及占稅後純益之比例				領取來自子公司以外轉投資事業酬金											
		報酬(A)		退職退休金(B)		董事酬勞(C)		業務執行費用(D)		A、B、C及D等四項總額及占稅後純益之比例		薪資、獎金及特支費等(E) (註3)			退職退休金(F)		員工酬勞(G)								
		本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司		本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司					
董事長	劉志成(註1)	-	-	-	-	80	80	80	80	80	0.09	80	0.09	3701	5476	63	63	-	-	3844	5619	4.24	6.20	-	-
董事	永霖投資股份有限公司代表人 童自顯(註2)	-	-	-	-	40	40	40	40	40	0.04	40	0.04	-	-	-	-	-	-	40	40	0.04	0.04	-	-
董事	智龍創業投資股份有限公司代表人 江采琳	-	-	-	-	80	80	80	80	80	0.09	80	0.09	-	-	-	-	-	-	80	80	0.09	0.09	-	-
董事	宇峻奧汀科技股份有限公司(註3) 代表人 張啓新(註3)	-	-	-	-	40	40	40	40	40	0.04	40	0.04	-	-	-	-	-	-	40	40	0.04	0.04	-	-
董事	周玄昆(註4)	-	-	-	-	20	20	20	20	20	0.02	20	0.02	1925	2765	-	-	-	-	1945	2785	2.14	3.07	-	-
董事	楊凱文(註5)	-	-	-	-	40	40	40	40	40	0.04	40	0.04	-	-	-	-	-	40	40	0.04	0.04	-	-	
獨立董事	顏池男(註6)	240	240	-	-	40	40	40	40	280	0.31	280	0.31	-	-	-	-	-	280	280	0.31	0.31	-	-	
獨立董事	蔡哲岳	480	480	-	-	80	80	80	80	560	0.62	560	0.62	-	-	-	-	-	560	560	0.62	0.62	-	-	
獨立董事	林榮真	480	480	-	-	83	83	83	83	563	0.62	563	0.62	-	-	-	-	-	563	563	0.62	0.62	-	-	
合計		1200	1200	-	-	503	503	503	503	1703	1.87	1703	1.87	5626	8241	63	63	-	7392	10007	8.14	11.03	-	-	

1.請敘明獨立董事酬金給付政策、制度、標準與結構，並依所擔任之職責、風險、投入時間等因素敘明給付酬金數額之關聯性；本公司董事及獨立董事之報酬，經薪酬委員會依其對本公司營運參與程度及貢獻價值，並參酌國內外業界通常支給水準議定後，提報董事會決議。

2.除上表揭露外，最近年度公司董事為財務報告內所有公司提供服務(如擔任母公司/轉投資事業非屬員工之顧問等)領取之酬金：無。

註1：於111年06月30日永霖投資股份有限公司法人董事代表人解任；於111年06月30日當選自自然人董事；於111年07月13日推選為新任董事長。

註2：於111年07月07日指派法人董事代表人。

註3：於111年06月30日新任。

註4：於111年06月27日解任。

註5：於111年06月30日解任。

註6：於111年06月30日解任。

酬金級距表

給付本公司各個董事酬金級距	董事姓名			
	前四項酬金總額(A+B+C+D)		前七項酬金總額(A+B+C+D+E+F+G)	
	本公司	財務報告內所有公司	本公司	財務報告內所有公司
低於 1,000,000 元	劉志成、永霖投資股份有限公司代表人童自頤、智龍創業投資股份有限公司代表人江采琳、宇峻奧汀科技股份有限公司代表人張啓新、周玄昆、顏凱文、蔡哲岳、林榮真	劉志成、永霖投資股份有限公司代表人童自頤、智龍創業投資股份有限公司代表人江采琳、宇峻奧汀科技股份有限公司代表人張啓新、周玄昆、顏凱文、蔡哲岳、林榮真	永霖投資股份有限公司代表人童自頤、智龍創業投資股份有限公司代表人江采琳、宇峻奧汀科技股份有限公司代表人張啓新、周玄昆、顏凱文、蔡哲岳、林榮真	永霖投資股份有限公司代表人童自頤、智龍創業投資股份有限公司代表人江采琳、宇峻奧汀科技股份有限公司代表人張啓新、周玄昆、顏凱文、蔡哲岳、林榮真
1,000,000 元(含)~2,000,000 元(不含)	-	-	周玄昆	-
2,000,000 元(含) ~ 3,500,000 元(不含)	-	-	-	周玄昆
3,500,000 元(含)~5,000,000 元(不含)	-	-	劉志成	-
5,000,000 元(含) ~10,000,000 元(不含)	-	-	-	劉志成
10,000,000 元(含) ~15,000,000 元(不含)	-	-	-	-
15,000,000 元(含) ~30,000,000 元(不含)	-	-	-	-
30,000,000 元(含) ~50,000,000 元(不含)	-	-	-	-
50,000,000 元(含) ~100,000,000 元(不含)	-	-	-	-
100,000,000 元以上	-	-	-	-
總計	9	9	9	9

(二)監察人之酬金：不適用。

(三)最近年度(111年度)支付總經理及副總經理之酬金

職稱	姓名	薪資(A)		退職退休金(B) (註1)		獎金及 特支費等(C)		員工酬勞金額(D)				A、B、C及D等四項總額及占稅後純益之 比例(%)		領取來自 子公司以 外轉投資 事業或母 公司酬金			
		本公司	財務報告 內所有公 司	本公司	財務報告 內所有公 司	本公司	財務報告內 所有公司	現金 金額	股票 金額	總額	占稅後純 益之比例	本公司	財務報告內所有公司 總額		占稅後純 益之比例		
																現金 金額	股票 金額
董事長兼 總經理	劉志成	8,140	11,195	171	171	114	114	-	-	-	-	8,425	(9.29)	11,480	(12.66)	無	
副總經理	吳旭東																
執行長	周玄昆 (註2)																

註1：本表退職退休金係依勞退新制提撥數，實際支付數為0。

註2：於111年6月27日辭職。

酬金級距表

給付本公司各個總經理及副總經理酬金級距	總經理及副總經理社名	
	本公司	財務報告內所有公司
低於1,000,000元	-	-
1,000,000元(含)~2,000,000元(不含)	周玄昆	-
2,000,000元(含)~3,500,000元(不含)	吳旭東	周玄昆、吳旭東
3,500,000元(含)~5,000,000元(不含)	劉志成	-
5,000,000元(含)~10,000,000元(不含)	-	劉志成
10,000,000元(含)~15,000,000元(不含)	-	-
15,000,000元(含)~30,000,000元(不含)	-	-
30,000,000元(含)~50,000,000元(不含)	-	-
50,000,000元(含)~100,000,000元(不含)	-	-
100,000,000元以上	-	-

- (四) 分別比較說明本公司及合併報表所有公司於最近二年度給付本公司董事、監察人、總經理及副總經理等之酬金總額占個體或個別財務報告稅後純益比例之分析並說明給付酬金之政策、標準與組合、訂定酬金之程序與經營績效及未來風險之關聯性。
1. 本公司及合併報表所有公司最近二年度給付本公司董事、監察人、總經理及副總經理酬金總額占稅後純益比例之分析：

單位：新台幣千元；%

項目	110 年度		111 年度	
	本公司	合併公司	本公司	合併公司
稅後純(損)益	(37,690)	(37,690)	(90,684)	(90,684)
董事酬金占稅後純(損)益比例	(4.40)	(4.40)	(1.87)	(1.87)
總經理及副總經理之酬金占稅後純(損)益比例	(33.09)	(45.80)	(9.29)	(12.66)

2. 給付酬金之政策、標準與組合、訂定酬金之程序及與經營績效之關聯性：

依本公司章程，每年決算如有獲利，應先提撥 1~10% 為員工酬勞及不高於 3% 為董事酬勞，經董事會決議後分派；但公司尚有累積虧損時，應預先保留彌補虧損數額。

3. 未來風險之關聯性：

本公司董事、總經理及副總經理之酬金皆依本公司章程及對公司貢獻程度暨參考同業水準等要素訂定之，與經營績效之關聯性成正相關，並依據法令規定揭露給付金額，未來風險應屬有限。

四、公司治理運作情形

(一) 董事會運作情形資訊

最近年度(111 年度)董事會開會 8 次董事出席情形如下：

職稱	姓名	實際出(列)席次數 B	委託出席次數	實際出(列)席率 (%)【B/A】	備註
董事長	劉志成	8	-	100%	應出席 8 次。 (註 1)
董事	永霖投資股份有限公司代表人：童自頡	4	-	100%	於 111.06.30 連任並於 111.07.07 指派為代表人，應出席 4 次。
董事	永霖投資股份有限公司代表人：劉志成	4	-	100%	於 111.06.30 解任，應出席 4 次。
董事	智龍創業投資股份有限公司代表人：江采琳	8	-	100%	於 111.06.30 連任並指派為代表人，應出席 8 次。
董事	宇峻奧汀科技股份有限公司代表人：張啓新	4	-	100%	於 111.06.30 選任並指派為代表人，應出席 4 次。
董事	周玄昆	2	-	50%	於 111.06.27 辭任，請假 2 次，應出席 4 次。 (註 2)
董事	楊凱文	4	-	100%	於 111.06.30 解任，應出席 4 次。
獨立董事	顏池男	4	-	100%	於 111.06.30 解任，應出席 4 次。
獨立董事	蔡哲岳	8	-	100%	於 111.06.30 連任，應出席 8 次。
獨立董事	林榮真	8	-	100%	於 111.06.30 連任，應出席 8 次。

註 1：

(1) 於 111 年 06 月 30 日永霖投資股份有限公司法人董事代表人解任，並於 111 年 06 月 30 日當選自然人董事。

(2) 於 111 年 07 月 13 日推選為新任董事長。

註 2：於 111 年 05 月 04 日解任董事長，並於 111.06.27 辭任董事。

其他應記載事項：

一、證交法第 14 條之 3 所列事項暨其他經獨立董事反對或保留意見且有紀錄或書面聲明之董事會議決事項，應敘明董事會日期、期別、議案內容、所有獨立董事意見及公司對獨立董事意見之處理：

(一)證交法第 14 條之 3 所列事項：

開會日期 期別	議案內容	所有獨立董事意見及 公司對獨立董事意見之處理
111 年 03 月 18 日 第四屆第十四次	1.董事任期屆滿全面改選董事案。 2.擬修訂「取得或處分資產處理程序」部分條文案。	獨立董事無異議照案通過；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 04 月 22 日 第四屆第十五次	1.本公司 110 年度營業報告書及財務報表案。 2.本公司 110 年度盈虧撥補案。 3.第五屆董事補選提名及審議案。 4.解除新任董事競業禁止限制案。 5.本公司 110 年度「內部控制制度聲明書」案。 6.擬修訂「公司章程」部分條文案。 7.擬修訂「股東會議事規則」部分條文案。 8.111 年度財務報表簽證會計師委任及其報酬案。	獨立董事無異議照案通過；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 05 月 04 日 第四屆第十六次	1.解任董事長暨選任新董事長案。	獨立董事無異議照案通過；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 05 月 18 日 第四屆第十七次	1.擬變更第五屆董事候選人提名及審議案。 2.解除新任董事競業禁止限制案。	獨立董事無異議照案通過；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。

開會日期 期別	議案內容	所有獨立董事意見及 公司對獨立董事意見之處理
111年07月13日 第五屆第一次	1.推選董事長案。	獨立董事無異議照案通過；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111年08月10日 第五屆第二次	1.解除董事暨法人董事代表人競業禁止案。 2.擬取消薪資報酬委員會之設置並廢止「薪資報酬委員會組織規程」暨「薪資報酬委員會運作管理作業」案。 3.擬調整公司組織架構、核決權限表暨修定內部控制制度「薪工循環」及「採購付款循環」部分條文案。	獨立董事無異議照案通過；除董事長劉志成、法人董事智龍創業投資股份有限公司代表人江采琳、法人董事宇峻奧汀科技股份有限公司代表人張啓新、法人董事永霖投資股份有限公司代表人童自頡因利益迴避，未參與討論及表決，其餘經全體出席董事一致無異議照案通過。
111年12月07日 第五屆第三次	1.與本公司前負責人簽屬協議書案。	獨立董事無異議照案通過；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111年12月21日 第五屆第四次	1.擬訂本公司112年度稽核計劃案。 2.本公司稽核主管之異動案。	獨立董事無異議照案通過；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。

(二)除前開事項外，其他經獨立董事反對或保留意見且有紀錄或書面聲明之董事會議決事項：無。

二、董事對利害關係議案迴避之執行情形，應敘明董事姓名、議案內容、應利益迴避原因以及參與表決情形：

開會日期(期別)	董事姓名	議案內容	應利益迴避原因	參與表決情形
111年08月10日 第五屆第二次	劉志成	解除董事暨法人董事代表人競業禁止案	為利害關係人	除上述董事因利益迴避，未參與討論及表決，其餘出席董事無異議照案通過。
111年08月10日 第五屆第二次	法人董事智龍創業投資股份有限公司代表人江采琳	解除董事暨法人董事代表人競業禁止案	為利害關係人	除上述董事因利益迴避，未參與討論及表決，其餘出席董事無異議照案通過。
111年08月10日 第五屆第二次	法人董事宇峻奧汀科技股份有限公司代表人張啓新	解除董事暨法人董事代表人競業禁止案	為利害關係人	除上述董事因利益迴避，未參與討論及表決，其餘出席董事無異議照案通過。
111年08月10日 第五屆第二次	法人董事永霖投資股份有限公司代表人童自頡	解除董事暨法人董事代表人競業禁止案	為利害關係人	除上述董事因利益迴避，未參與討論及表決，其餘出席董事無異議照案通過。
111年12月21日 第五屆第四次	劉志成	本公司經理人111年度年終暨績效獎金之發放案。	董事兼任經理人	除上述董事因利益迴避，未參與討論及表決，其餘出席董事無異議照案通過。

三、董事會自我(或同儕)評鑑之評估週期及期間、評估範圍、方式、評估內容及董事會評鑑執行情形：

評估週期	評估期間	評估範圍	評估方式	評估內容
一年一次	111年度	1.個別董事成員 2.功能性委員會 3.董事會	1.董事會績效評估自評問卷 2.董事成員績效評估自評問卷 3.功能性委員會績效評估自評問卷	(一)本公司考量公司狀況與需要訂定董事會績效評估之衡量項目，並至少應包括下列五大面向： 1.對公司營運之參與程度。 2.提升董事會決策品質。 3.董事會組成與結構。 4.董事的選任及持續進修。 5.內部控制。

評估週期	評估期間	評估範圍	評估方式	評估內容
				<p>(二) 董事成員績效評估之衡量項目應至少包括下列六大面向：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 公司目標與任務之掌握。 2. 董事職責認知。 3. 對公司營運之參與程度。 4. 內部關係經營與溝通。 5. 董事之專業及持續進修。 6. 內部控制。 <p>(三) 功能性委員會績效評估之衡量項目應至少包括下列五大面向：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 對公司營運之參與程度。 2. 功能性委員會職責認知。 3. 提升功能性委員會決策品質。 4. 功能性委員會組成及成員選任。 5. 內部控制。
<p>四、當年度及最近年度加強董事會職能之目標（例如設立審計委員會、提昇資訊透明度等）與執行情形評估：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本公司已於 105 年 4 月 13 日由全體獨立董事組成審計委員會，藉以強化公司治理發揮監督職責，達到加強董事會職能之目標。 2. 本公司定期安排董事進修課程，使董事便利取得相關資訊，以保持其核心價值及專業優勢與能力。 				

(二) 審計委員會運作情形資訊

最近年度(111年)審計委員會開會 6 次(A)，獨立董事出席情形如下：

職稱	姓名	實際列席次數 (B)	委託出席次數	實際列席率(%) (B/A)	備註
獨立董事	顏池男	3	-	100%	於 111.06.30 解任，應出席 3 次。
獨立董事	蔡哲岳	6	-	100%	於 111.06.30 連任，應出席 6 次。
獨立董事	林榮真	6	-	100%	於 111.06.30 連任，應出席 6 次。
獨立董事	曾仲銘	0	-	100%	於 111.06.30 新任及解任，應出席 0 次。

其他應記載事項：

一、審計委員會之運作如有下列情形之一者，應敘明審計委員會召開日期、期別、議案內容、獨立董事反對意見、保留意見或重大建議項目內容、審計委員會決議結果以及公司對審計委員會意見之處理。

(一) 證券交易法第 14 條之 5 所列事項：

開會日期 期別	議案內容	審計委員會決議結果以及 公司對審計委員會意見之處理
111 年 03 月 18 日 第二屆第十三次	1. 擬修訂「取得或處分資產處理程序」部分條文案。	審計委員會無異議照案通過：提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 04 月 22 日 第二屆第十四次	1. 本公司 110 年度營業報告書及財務報表案。 2. 本公司 110 年度盈虧撥補案。 3. 第五屆董事提名及審議案。 4. 解除新任董事競業禁止限制案。 5. 本公司 110 年度「內部控制制度聲明書」案。 6. 擬修訂「公司章程」部分條文案。 7. 擬修訂「股東會議事規則」部分條文案。 8. 111 年度財務報表簽證會計師委任及其報酬案。	審計委員會無異議照案通過：提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 05 月 18 日 第二屆第十五次	1. 擬變更第五屆董事候選人提名及審議案。 2. 解除新任董事競業禁止限制案。	審計委員會無異議照案通過：提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 07 月 13 日 第三屆第一次	1. 推選本屆審計委員會會議主席暨召集人案。	審計委員會無異議照案通過。
111 年 08 月 10 日 第三屆第二次	1. 本公司 111 年度第二季合併財務報告案。 2. 解除董事暨法人董事代表人競業禁止限制案。 3. 擬取消薪資報酬委員會之設置並廢止「薪資報酬委員會組織規程」暨「薪資報酬委員會運作管理作業」案。 4. 擬調整公司組織架構、核決權限表暨修定內部控制制度「薪工循環」及「採購付款循環」部分條文案。	審計委員會無異議照案通過：提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 12 月 21 日 第三屆第三次	1. 擬定本公司 112 年度稽核計劃案。 2. 追認本公司內部稽核主管異動案。	審計委員會無異議照案通過：提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。

(二) 除前開事項外，其他未經審計委員會通過，而經全體董事三分之二以上同意之議決事項：無。

二、獨立董事對利害關係議案迴避之執行情形，應敘明獨立董事姓名、議案內容、應利益迴避原因以及參與表決情形：無。

三、獨立董事與內部稽核主管及會計師之溝通情形（應包括就公司財務、業務狀況進行溝通之重大事項、方式及結果等）：獨立董事定期核閱稽核報告、審查財務營運表冊。內部稽核主管及會計師與獨立董事溝通管道順暢。

(三)公司治理運作情形及與上市上櫃公司治理實務守則差異情形及原因

評估項目	運作情形		與上市上櫃公司治理實務守則差異情形及原因
	是	否	
一、公司是否依據「上市上櫃公司治理實務守則」訂定並揭露公司治理實務守則？	是	否	與上市上櫃公司治理實務守則規定無重大差異。
二、公司股權結構及股東權益是否訂定內部作業程序處理股東建議、疑義、糾紛及訴訟事宜，並依程序實施？	V		與上市上櫃公司治理實務守則規定無重大差異。
(一)公司是否訂定內部作業程序處理股東建議、疑義、糾紛及訴訟事宜，並依程序實施？			與上市上櫃公司治理實務守則規定無重大差異。
(二)公司是否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？			與上市上櫃公司治理實務守則規定無重大差異。
(三)公司是否建立、執行與關係企業間之風險控管及防火牆機制？			與上市上櫃公司治理實務守則規定無重大差異。
(四)公司是否訂定內部規範，禁止公司內部人利用市場上未公開資訊買賣有價證券？			與上市上櫃公司治理實務守則規定無重大差異。
三、董事會之組成及職責			
(一)董事會是否達成擬訂多元化政策、具體管理目標及落實執行？			(1) 本公司未視實際需求自行設置其他各類功能性委員會。
(二)公司除依法設置薪資報酬委員會及審計委員會外，是否自願設置其他各類功能性委員會？			(2) 除(1)所示，其餘項目與上市上櫃公司治理實務守則規定無重大差異。
(三)公司是否訂定董事會績效評估辦法及其評估方式，每年並定期進行績效評估，且將績效評估之結果提報董事會，並運用於個別董事薪資報酬及提名續任之參考？	V		
(四)公司是否定期評估發證會計師獨立性？			

評估項目	運作情形		與上市上櫃公司治理實務守則差異情形及原因
	是	否	
四、上市上櫃公司是否配置適任及適當人數之公司治理人員，並指定公司治理主管，負責公司治理相關事務(包括但不限於提供董事、監察人執行業務所需資料、協助董事、監察人遵循法令、依法辦理董事會及股東會議事、製作董事會及股東會議事錄等)?	V		本公司為落實公司治理，符合「上市上櫃公司治理實務守則」規定，於105年11月29日董事會通過指定本公司行政處為公司治理負責單位以資遵循公司治理相關事務，並於111年12月21日董事會通過指定李秀芬協理為本公司公司治理主管，負責公司治理相關事務。
五、公司是否建立與利害關係人(包括但不限於股東、員工、客戶及供應商等)溝通管道，及於公司網站設置利害關係人專區，並妥適回應利害關係人所關切之重要企業社會責任議題?	V		1. 股東方面：本公司除定期召開股東會外，另設立發言人制度，由專人處理股東建議、疑義及糾紛事情。 2. 員工方面：本公司定期舉辦勞資會議，鼓勵員工與管理階層進行意見交流，使員工與公司建立雙方溝通管道。 3. 本公司於公司網站(http://www.9splay.com)設置利害關係人專區，並妥適回應利害關係人所關切之重要企業社會責任議題。
六、公司是否委任專業股務代辦機構辦理股東會事務?	V		本公司委託永豐證券股份有限公司股務代理部辦理股東會事務。
七、資訊公開 (一) 公司是否架設網站，揭露財務業務及公司治理資訊? (二) 公司是否採用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)? (三) 公司是否於會計年度終了後兩個月內公告並申報年度財務報告，及於規定期限前提前公告並申報第一、二、三季財務報告與各月份營運情形?	V		1. 本公司依規定定期及不定期於公開資訊觀測站申報各項業務資料，並另外架設公司專屬網站(http://www.9splay.com)。 2. 本公司設有發言人、代理發言人等專責人員，負責與投資人溝通，以維護投資者關係。 3. 本公司依規定於會計年度終了後四個月內公告並申報年度財務報告，並於規定期限內公告並申報第二季財務報告與各月份營運情形。
八、公司是否其他有助於瞭解公司治理運作情形之重要資訊(包括但不限於員工權益、僱員關懷、投資者關係、供應關係、風險管理政策及風險衡量標準之執行情形、客戶政策之執行情形、公司為董事及監察人購買責任保險之情形等)?	V		1. 員工權益：對於員工招募秉持機會平等、唯才適用原則；工作場所嚴禁歧視、不平等及性騷擾行為，並訂有相關管理辦法及申訴管道，以維持安全健康之工作環境，並定期舉辦勞資會議，以保障員工權益。 2. 僱員關懷：成立職工福利委員會，推動各項員工福利措施，並不定期舉辦聚餐、舉辦慶生會，以調劑員工身心。 3. 投資者關係：透過公開資訊觀測站及公司網站充分揭露資訊，並設有發言人、代理發言人等專責人員，負責與投資人溝通，以維護投資者關係。 4. 供應商關係：本公司與供應商之間均保持良好互動。 5. 利害關係人之權利：本公司尊重並維護利害關係人應有之合法權益，利害關係人得與公司進行溝通、提出建言，以維護應有之合法權益。

(四) 薪資報酬委員會組成、職責及運作情形

本公司於 104 年 12 月 21 日經董事會決議設置薪資報酬委員會。該委員會之職責，係以專業客觀之地位，就本公司董事及經理人之薪資報酬政策及制度予以評估，並向董事會提出建議，以供其決策之參考。基於本公司非屬上市上櫃公司，故於 111 年 8 月 10 日董事會通過取消設置薪資報酬委員會，本公司第三屆薪資報酬委員會於 111 年召開 2 次會議。

1. 薪資報酬委員會成員資料

111 年 12 月 31 日

姓名 身分別	條件	專業資格與經驗	獨立性情形	兼任其他公開發行公司薪資報酬委員會成員家數
			請參閱第 10~14 頁 董事、監察人、總經理、副總經理、協理、各部門及分支 機構主管資料→(一)董事資料→1.董事持股暨其學經歷及 3.董事專業資格及獨立董事獨立性資訊揭露內容	
獨立董事	顏池男			-
獨立董事	蔡哲岳			-
獨立董事	林榮真			-

2. 薪資報酬委員會運作情形資訊

(1) 本公司第三屆之薪資報酬委員會委員計 3 人。

(2) 本屆委員任期：108 年 06 月 28 日至 111 年 06 月 27 日，最近年度(111 年度)薪資報酬委員會開會次數 2 次(A)，委員資格及出席情形如下：

職稱	姓名	實際出席次數 (B)	委託出席次數	實際出席率(%) (B/A)	備註
召集人	顏池男	2	-	100%	於 111.06.27 任期屆滿，應出席 2 次
委員	蔡哲岳	2	-	100%	於 111.06.27 任期屆滿，應出席 2 次
委員	林榮真	2	-	100%	於 111.06.27 任期屆滿，應出席 2 次

其他應記載事項：

一、董事會如不採納或修正薪資報酬委員會之建議，應敘明董事會日期、期別、議案內容、董事會決議結果以及公司對薪資報酬委員會意見之處理(如董事會通過之薪資報酬優於薪資報酬委員會之建議，應敘明其差異情形及原因)：無。

二、薪資報酬委員會之議決事項，如成員有反對或保留意見且有紀錄或書面聲明者，應敘明薪資報酬委員會日期、期別、議案內容、所有成員意見及對成員意見之處理：無此情形。

三、薪資報酬委員會重要決議事項：

開會日期 期別	議案內容	薪資報酬委員會決議結果以及公司對薪資報酬委員會意見之處理
111 年 03 月 18 日 第三屆第十一次	1. 本公司 110 年度董事會績效評估案。	薪資報酬委員會無異議照案通過 ；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。
111 年 04 月 22 日 第三屆第十二次	1. 本公司 110 年度董事及員工酬勞分派案。 2. 本公司 111 年擬實施之各項薪資報酬項目案。 3. 擬更新本公司經薪資報酬委員會核定之經理人名單案。	薪資報酬委員會無異議照案通過 ；提請董事會討論，經全體出席董事一致無異議照案通過。

(五)推動永續發展執行情形及與上市上櫃公司永續發展實務守則差異情形及原因

評估項目	運作情形		與上市上櫃公司永續發展實務守則差異情形及原因
	是	否	
摘要說明 本公司已於108年08月10日董事會通過行政處為企業社會責任及環境管理專職單位，於111年12月21日向董事會報告111年度企業社會責任執行結果，目前仍持續致力於永續發展之推行。	V		與上市上櫃公司永續發展實務守則無重大差異。
一、公司是否建立推動永續發展之治理架構，且設置推動永續發展專(兼)職單位，並由董事會授權高階管理階層處理，及董事會督導情形？	V		與上市上櫃公司永續發展實務守則無重大差異。
二、公司是否依重大性原則，進行與公司營運相關之環境、社會及公司治理議題之風險評估，並訂定相關風險管理政策或策略？	V		與上市上櫃公司永續發展實務守則無重大差異。
三、環境議題 (一)公司是否依其產業特性建立合適之環境管理制度？ (二)公司是否致力於提升各項能源之使用效率及使用對環境負荷衝擊低之再生物料？ (三)公司是否評估氣候變遷對企業現在及未來的潛在風險與機會，並採取氣候相關議題之因應措施？ (四)公司是否統計過去兩年溫室氣體排放量、用水量及廢棄物總重量，並制定節能減碳、溫室氣體減量、減少用水或其他廢棄物管理之政策？	V		因產業特性，較無相關議題之風險，但致力於環境之維持與資源永續發展。
四、社會議題 (一)公司是否依照相關法規及國際人權公約，制定相關之管理政策與程序？ (二)公司是否訂定及實施合理員工福利措施(包括薪酬、休假及其他福利等)，並將經營績效或成果適當反映於員工薪酬？ (三)公司是否提供員工安全與健康之工作環境，並對員工定期實施安全與健康教育？	V		與上市上櫃公司永續發展實務守則無重大差異。

評估項目	運作情形		與上市上櫃公司永續發展實務守則差異情形及原因
	是	否	
(四) 公司是否為員工建立有效之職涯能力發展培訓計畫？		<p>電、空調、消防、安全等各項設施亦定期檢視維修，提供員工最舒適安全的工作環境。不定期舉辦安全與健康相關講座(如「簡易版心肺復甦術暨自體外電擊器訓練」、「消防安全講座」)；同時，本公司亦相當注重辦公環境之清潔，配有人員定期進行清掃及消毒工作，提升工作環境衛生品質。</p> <p>並於110年06月01日起，特約醫護人員辦理場服務，針對勞工健康管理、職業病預防及健康促進等守護員工之身心健康。另每年均提供員工免費健康檢查，協助員工留意及改善身體健康。</p> <p>4. 本公司定期舉辦教育訓練，對員工進行內部培訓外，亦鼓勵各部門人員申請外部專業教育訓練以充實員工職涯技能，增加工作職能之競爭力。</p> <p>5. 本公司設有客服部門負責處理客戶事務服務，與客戶保持良好的溝通管道。</p> <p>6. 依本公司產業性質，於簽約時視實際情況確認是否需要增訂此條款。</p>	同左列說明。
(五) 針對產品與服務之顧客健康與安全、客戶隱私、行銷及標示等議題，公司是否遵循相關法規及國際準則，並制定相關保護消費者或客戶權益政策及申訴程序？			
(六) 公司是否訂定供應商管理政策，要求供應商在環保、職業安全衛生或勞動人權等議題遵循相關規範，及其實施情形？			
五、公司是否參考國際通用之報告書編製準則或指引，編製永續報告書等揭露公司非財務資訊之報告書？前揭報告書是否取得第三方驗證單位之確信或保證意見？		V	本公司非屬上市上櫃公司，故雖已於105年11月29日董事會決議通過「企業社會責任實務守則」，並依此執行企業社會責任，然並未適用永續報告書等揭露公司非財務資訊之報告書。
六、公司如依據「上市上櫃公司永續發展實務守則」定有本身之永續發展守則者，請敘明其運作與所定守則之差異情形：本公司目前皆依守則規定落實公司治理、發展永續環境、維護社會公益、加強企業社會責任資訊揭露。			
七、其他有助於瞭解永續發展執行情形之重要資訊：			
類別	活動名稱	合作對象	內容
保障員工權益及雇主關懷	健康守門員	全體員工	推廣勞工健康保護工作，營造健康、友善的職場環境。
綠色節能與環境保護	綠色生活	全體員工	1、垃圾分類。 2、人資系統增設電子表單。
弱勢救助	物資捐贈	愛閱二手書坊	藉由捐贈物資，幫助身障者與精神障礙者於書坊就業。
	舊鞋救命	社團法人舊鞋救命國際監督關懷協會	幫助非洲人民避免因赤腳而受沙蚤感染，從台灣到東非，讓二手鞋成為最珍貴的祝福。

(六)履行誠信經營情形及與上市上櫃公司誠信經營守則差異情形及原因

評估項目	是	否	運作情形摘要說明	與上市上櫃公司誠信經營守則差異情形及原因
<p>一、訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>(一) 訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>(二) 訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>(三) 訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p>	<p>是</p> <p>V</p>	<p>否</p>	<p>1. 本公司已訂定誠信經營守則，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>2. 本公司已訂定誠信經營守則，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>3. 本公司已訂定誠信經營守則，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p>	<p>與上市上櫃公司誠信經營守則無重大差異。</p>
<p>二、落實誠信經營</p> <p>(一) 訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>(二) 訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>(三) 訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>(四) 訂定誠信經營政策及方案，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p>	<p>是</p> <p>V</p>	<p>否</p>	<p>1. 本公司已訂定誠信經營守則，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>2. 本公司已訂定誠信經營守則，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>3. 本公司已訂定誠信經營守則，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p> <p>4. 本公司已訂定誠信經營守則，並作為經營政策之實效，並作為經營政策之實效。</p>	<p>與上市上櫃公司誠信經營守則無重大差異。</p>

評估項目	運作情形		與上市櫃公司誠信經營守則差異情形及原因
	是	否	
(五) 公司是否定期舉辦誠信經營之內、外部之教育訓練？		5. 本公司定期宣導誠信經營相關守則。	
三、公司檢舉制度之運作情形 (一) 公司是否訂定具體檢舉及獎勵制度，並建立便利檢舉管道，及針對被檢舉對象指派適當之受理專責人員？	√	1. 本公司於「誠信經營」及「誠信經營」之內部向員工行政處或人資處直接受理檢舉，倘有確切證據，則依情節影響性依公司獎懲管理辦法規定辦理。 2. 本公司已於「誠信經營」之調查標準作業程序及相關保密機制。 3. 本公司已於「誠信經營」之調查標準作業程序及相關保密機制。	與上市櫃公司誠信經營守則無重大差異。
(二) 公司是否訂定受理檢舉事項之調查標準作業程序、調查完成後應採取之措施及相關保密機制？			
(三) 公司是否採取保護檢舉人不因檢舉而遭受不當處置之措施？			
四、加強資訊揭露 (一) 公司是否於其網站及公開資訊觀測站，揭露其所訂誠信經營守則內容及推動成效？	√	本公司已將「誠信經營守則」置於官網投資人專區，將視需要設置專章，未來將視相關資訊之推動成效，請敘明其運作與所訂守則之差異情形。	與上市櫃公司誠信經營守則無重大差異。
五、公司如依據「上市櫃公司誠信經營守則」，清楚規範公司人員應遵守之事項，另檢舉與懲處亦明訂於各項辦法之中，與上市櫃公司誠信經營守則無重大差異。			
六、其他有助於瞭解公司誠信經營之重要資訊：(如公司檢討修正其訂定之誠信經營守則等情形) (一) 本公司董事會對於會計法及上市櫃相關規章或其他商業行為之落實誠信經營之基本。 (二) 本公司董事會對於會計法及上市櫃相關規章或其他商業行為之落實誠信經營之基本。 (三) 本公司董事會對於會計法及上市櫃相關規章或其他商業行為之落實誠信經營之基本。			

(七) 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

本公司於 105 年 11 月 29 日董事會通過訂定「公司治理實務守則」，相關公司治理等資訊請參閱公開資訊觀測站或本公司網頁 www.9splay.com。

(八) 其他足以增進對公司治理運作情形之瞭解的重要資訊，得一併揭露：無。

(九) 內部控制制度執行狀況

1. 內部控制制度聲明書

真好玩娛樂科技股份有限公司
內部控制制度聲明書



日期：112年04月26日

本公司民國111年度之內部控制制度，依據自行評估的結果，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)、報導具可靠性、及時性、透明性及符合相關規範暨相關法令規章之遵循等目標的達成，提供合理的確保。
- 二、內部控制制度有其先天限制，不論設計如何完善，有效之內部控制制度亦僅能對上述三項目標之達成提供合理的確保；而且，由於環境、情況之改變，內部控制制度之有效性可能隨之改變。惟本公司之內部控制制度設有自我監督之機制，缺失一經辨認，本公司即採取更正之行動。
- 三、本公司係依據「公開發行公司建立內部控制制度處理準則」(以下簡稱「處理準則」)規定之內部控制制度有效性之判斷項目，判斷內部控制制度之設計及執行是否有效。該「處理準則」所採用之內部控制制度判斷項目，係為依管理控制之過程，將內部控制制度劃分為五個組成要素：1. 控制環境，2. 風險評估，3. 控制作業，4. 資訊與溝通，及5. 監督作業。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，評估內部控制制度之設計及執行的有效性。茲針對本公司民國111年度評估發現之內部控制制度缺失及相關改善措施，列舉明如下：
 - (一)本公司因Flex系統異動作業未完善處理與硬體故障，導致系統之財會、採購、銷售資料損壞無法修繕復原，且未將此系統納入系統復原計畫項目，嗣後本公司已委託系統廠商進行維護並遷移至廠商伺服器中，於111年11月4日依系統備份檔還原流程計畫完成還原演練，並業已於111年11月30日完成全部資料重建。
 - (二)為完善本公司行銷廣告費用採購作業之評估程序，本公司除強化增列品質及價格評估事項，並加強詢比議價及驗收品質評估，以及供應商基本資料查核；除統一歸檔留存驗收報告電子檔外，亦將第三方廣告追蹤平台驗證畫面截圖，強化執行細節控管，以降低採購風險。
- 五、本公司基於前項評估結果，認為本公司於民國111年12月31日的內部控制制度(含對子公司之監督與管理)，包括瞭解營運之效果及效率目標達成之程度、報導係屬可靠、及時、透明及符合相關規範暨相關法令規章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112年04月26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。

真好玩娛樂科技股份有限公司

董事長：劉志成



簽章

總經理：劉志成



簽章

2. 委託會計師專案審查內部控制制度者，應揭露會計師審查報告：不適用。

(十) 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，或公司對其內部人員違反內部控制制度規定之處罰，其處罰結果可能對股東權益或證券價格有重大影響者，應列明其處罰內容、主要缺失與改善情形：無。

(十一) 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：

股東會或董事會	日期	重要決議事項
董事會	111.03.18	一、本公司 110 年度董事會績效評估案。 二、董事任期屆滿全面改選董事案。 三、擬修訂「取得或處分資產處理程序」部分條文案。 四、擬向華南商業銀行申請授信額度續約案。 五、擬訂定本公司召開民國 111 年度股東常會相關事宜案。 六、依據公司法第 172 條之 1 及 192 條之 1 規定，受理持股 1% 以上股東提案、提名案。
董事會	111.04.22	一、本公司 110 年度營業報告書及財務報表案。 二、本公司 110 年度盈虧撥補案。 三、本公司 110 年度董事及員工酬勞分派案。 四、第五屆董事提名及審議案。 五、解除新任董事競業禁止限制案。 六、本公司 110 年度「內部控制制度聲明書」案。 七、擬修訂「公司章程」部分條文案。 八、擬修訂「股東會議事規則」部分條文案。 九、本公司 111 年擬實施之各項薪資報酬項目案。 十、擬更新本公司經薪資報酬委員會核定之經理人名單案。 十一、111 年度財務報表簽證會計師委任及其報酬案。 十二、擬向永豐商業銀行申請授信額度及金融交易額度續約案。 十三、擬向國泰世華商業銀行申請授信額度及金融交易額度續約案。 十四、擬向玉山商業銀行申請授信額度續約案。
董事會	111.05.04	一、解任董事長暨選任新董事長案。
董事會	111.05.18	一、擬變更第五屆董事候選人提名及審議案。 二、解除新任董事競業禁止限制案。
股東常會	111.06.30	一、110 年度營業報告。 二、審計委員會審查 110 年度決算表冊報告。 三、110 年度營業報告書及財務報表案。 四、110 年度盈虧撥補案。 五、修訂「公司章程」部分條文案。 六、修訂「股東會議事規則」部分條文案。 七、修訂「取得或處分資產處理程序」部分條文案。 八、第五屆董事選舉案。 九、解除新任董事競業禁止限制案。
董事會	111.07.13	一、推選董事長案。 二、第五屆獨立董事薪資報酬案。

股東會或董事會	日期	重要決議事項
董事會	111.08.10	一、解除董事暨法人董事代表人競業禁止案。 二、擬投保董事責任保險案。 三、擬取消薪資報酬委員會之設置並廢止「薪資報酬委員會組織規程」暨「薪資報酬委員會運作管理作業」案。 四、調整公司組織架構、核決權限表暨修定內部控制「薪工循環」及「採購付款循環」部分條文案。
董事會	111.12.07	一、與本公司前負責人簽署協議書案。
董事會	111.12.21	一、擬訂本公司 112 年度營運計劃案。 二、擬訂本公司 112 年度預算案。 三、擬訂本公司 112 年度稽核計劃案。 四、本公司稽核主管之異動案。 五、本公司發言人、代理發言人及公司治理主管異動案。 六、本公司經理人 111 年度年終獎金之發放款案。
董事會	112.03.15	一、本公司 111 年度董事會績效評估案。 二、擬訂定本公司召開民國 112 年度股東常會相關事宜案。 三、依據公司法第 172 條之 1 規定，受理持股 1% 以上股東提案。 四、向永豐銀行申請授信額度案。
董事會	112.04.26	一、本公司 111 年度營業報告書及財務報表案。 二、本公司累積虧損達實收資本額之二分之一案。 三、本公司 111 年度董事及員工酬勞分派案。 四、本公司 111 年度盈虧撥補案。 五、本公司擬辦理減資彌補虧損案。 六、本公司 111 年度「內部控制制度聲明書」案。 七、本公司擬申請停止股票公開發行案。 八、擬修訂「公司章程」部分條文案。 九、擬修訂「股東會議事規則」部分條文案。 十、擬修訂「董事選舉管理作業程序」部分條文案。 十一、本公司擬合資成立手機遊戲研發公司案。 十二、本公司擬出售研發專案項目之相關事宜案。 十三、選任二席監察人案。 十四、擬訂定本公司召開民國 112 年度股東常會相關事宜案 (增加召集事由)

(十二) 最近年度及截至年報刊印日止，董事或監察人對董事會通過重要決議有不同意見且有紀錄或書面聲明者，其主要內容：無此情形。

(十三) 最近年度及截至年報刊印日止，公司董事長、總經理、會計主管、財務主管、內部稽核主管、公司治理主管及研發主管等辭職解任情形之彙總：

公司有關人士辭職解任情形彙總表

112年06月30日

職稱	姓名	到任日期	解任日期	辭職或解任原因
董事長	周玄昆	103/01/10	111/05/04	解任
執行長	周玄昆	103/01/10	111/06/27	辭職
內部稽核主管	李秀芬	108/08/10	111/09/30	職務調整
公司治理主管	吳旭東	110/07/09	111/12/21	職務調整
研發主管	蘇海博	107/11/01	111/09/30	職務調整
研發主管	蕭柏山	111/10/01	112/05/12	辭職

五、簽證會計師公費資訊

(一) 應揭露給付簽證會計師與其所屬事務所及關係企業之審計公費與非審計公費之金額及非審計服務內容：

單位：新台幣千元

會計師事務所名稱	會計師姓名	會計師查核期間	審計公費	非審計公費(註1)	合計	備註
資誠聯合會計師事務所	陳憲正	111.01.01 ~	2,800	630	3,430	非審計公費服務內容為稅務簽證
	賴宗義	111.12.31				

1. 更換會計師事務所且更換年度所給付之審計公費較更換前一年度之審計公費減少者，應揭露更換前後審計公費金額及原因：無此情形。
2. 審計公費較前一年度減少達百分之十以上者，應揭露審計公費減少金額、比例及原因：無此情形。

六、更換會計師資訊：無。

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

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

(一)董事、監察人、經理人及大股東股權變動情形

112年05月31日；單位：股

職稱	姓名	111年度		112年度截至 05月31日止	
		持有股數 增(減)數	質押股數增 (減)數	持有股數 增(減)數	質押股數增 (減)數
董事長	劉志成(註1)	-	-	-	-
董事	永霖投資股份有限公司	-	-	-	-
	代表人：童自韻(註2)	-	-	-	-
董事	永霖投資股份有限公司	-	-	-	-
	代表人：劉志成(註1)	-	-	-	-
董事	智龍創業投資股份有限公司	-	-	-	-
	代表人：江采琳	-	-	-	-
董事	宇峻奧汀科技股份有限公司 (註3)	-	-	-	-
	代表人：張啓新(註3)	-	-	-	-
獨立董事	蔡哲岳	-	-	-	-
獨立董事	林榮真	-	-	-	-
董事兼執行長	周玄昆(註4)	-	-	-	-
董事	楊凱文(註5)	(40,000)	-	-	-
獨立董事	顏池男(註5)	-	-	-	-
獨立董事	曾仲銘(註3、5)	-	-	-	-
總經理	劉志成	-	-	-	-
支援平台財務副總	吳旭東	-	-	-	-
發行中心最高主管	楊峻宇	-	-	-	-
發行中心最高主管	楊振岳	-	-	-	-
資訊長	蘇海博	-	-	-	-
協理	林玉峰	-	-	-	-
協理	江宇軒	-	-	-	-
協理	李秀芬	-	-	-	-
協理	林凱新(註6)	-	-	-	-
增值業務中心最高主管	陳均唯(註7)	-	-	-	-
執行長特助	劉育臣(註8)	-	-	-	-
研發中心最高主管	蕭柏山(註9)	-	-	-	-

註1：於111年06月30日永霖投資股份有限公司法人董事代表人解任；於111年06月30日當選自然人董事；於111年07月13日推選為新任董事長。

註2：於111年07月07日指派為代表人。

註3：於111年06月30日新任。

註4：已於111年05月04日解任董事長，並於111.06.27辭任董事及執行長。

註5：已於111年06月30日解任。

註6：已於111年08月01日轉任子公司協理。

註7：已於111年09月30日辭職。

註8：已於111年12月09日辭職。

註9：已於112年05月12日辭職。

(二)董事、監察人、經理人及大股東股權移轉之相對人為關係人者之資訊：無。

(三)董事、監察人、經理人及大股東股權質押之相對人為關係人者之資訊：無。

九、持股比例占前十名之股東，其相互間為關係人或為配偶、二親等以內之親屬關係之資訊：

112年05月02日；單位：股

姓名	本人持有股份		配偶、未成年子女持有股份		利用他人名義合計持有股份		前十大股東相互間具有關係人或為配偶、二親等以內之親屬關係者，其名稱或姓名及關係。		備註
	股數	持股比率	股數	持股比率	股數	持股比率	名稱(或姓名)	關係	
謝文雄	2,509,867	9.24%	-	-	-	-	-	-	-
永霖投資股份有限公司	1,408,268	5.18%	-	-	-	-	周玄昆	與永霖投資股份有限公司負責人為二親等以內親屬關係	-
永霖投資股份有限公司 代表人 周財明	11,011	0.04%	-	-	-	-	周玄昆	與永霖投資股份有限公司負責人為二親等以內親屬關係	-
智龍創業投資股份有限公司	956,919	3.52%	-	-	-	-	-	-	-
智龍創業投資股份有限公司 代表人 王李榮	-	-	-	-	-	-	-	-	-
王鼎瑞	875,243	3.22%	-	-	-	-	-	-	-
周玄昆	616,734	2.27%	-	-	-	-	永霖投資股份有限公司	永霖投資股份有限公司負責人為周玄昆二親等以內親屬關係	-
宇峻奧汀科技股份有限公司	602,031	2.22%	-	-	-	-	-	-	-
宇峻奧汀科技股份有限公司 代表人 劉信	-	-	-	-	-	-	-	-	-
永紘投資股份有限公司	574,993	2.12%	-	-	-	-	-	-	-
永紘投資股份有限公司 代表人 張文宗	-	-	-	-	-	-	-	-	-
李心萍	573,224	2.11%	-	-	-	-	-	-	-
王宣策	426,757	1.57%	-	-	-	-	-	-	-
謝柯秀美	410,107	1.51%	-	-	-	-	-	-	-

十、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：

111年12月31日單位：千股；%

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
9splay Holding Co., Limited	1,500	100%	-	-	1,500	100%

肆、募資情形

一、資本及股份

(一) 股本來源：最近年度及截至年報刊印日止已發行之股份種類

1. 股本來源

年月	發行價格(元)	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	其他
102.09	10	8,000	80,000	5,450	54,500	設立登記資本	無	註1
103.01	10	35,000	350,000	8,000	80,000	現金增資	無	註2
104.08	100	35,000	350,000	10,000	100,000	現金增資	無	註3
104.09	10	35,000	350,000	15,520	155,204	盈餘轉增資	無	註4
105.11	10	35,000	350,000	16,990	169,900	盈餘轉增資	無	註5
107.09	10	35,000	350,000	24,960	249,600	盈餘轉增資	無	註6
108.10	10	80,000	800,000	27,456	274,560	資本公積轉增資	無	註7
111.03	10	80,000	800,000	27,171	271,710	庫藏股減資	無	註8

註1：102.09.11 府產業商字第 10287701310 號。

註2：103.01.29 府產業商字第 10380775600 號。

註3：104.08.28 府產業商字第 10487363410 號。

註4：104.09.08 府產業商字第 10487843000 號。

註5：105.11.09 府產業商字第 10593831000 號。

註6：107.09.19 府產業商字第 10753627810 號。

註7：108.10.05 府產業商字第 10854824900 號。

註8：111.03.07 府產業商字第 11146389610 號。

2. 股份種類

股份種類	核定股本			備註
	流通外在股份	未發行股份	合計	
普通股	27,171,000	52,829,000	80,000,000	

(二) 股東結構

112年05月02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 外人	合計
人數	0	1	11	1,322	3	1,337
持有股數	0	41,320	4,227,368	22,836,094	66,218	27,171,000
持有比率	0	0.15%	15.56%	84.05%	0.24%	100.00%

註：本公司無陸資持股；陸資係指大陸地區人民來台投資許可辦法第3條所規定之下大陸地區人民、法人、團體、其他機構或其餘第三地區投資之公司。

(三) 股權分散情形

1. 普通股：

112年05月02日

持股分級	股東人數	持有股數	持有比率 %
1-999	187	29,677	0.11%
1,000-5,000	705	1,572,906	5.79%
5,001-10,000	160	1,269,812	4.67%
10,001-15,000	60	756,417	2.78%
15,001-20,000	42	769,261	2.83%
20,001-30,000	49	1,245,187	4.58%
30,001-40,000	23	831,155	3.06%
40,001-50,000	15	687,805	2.53%
50,001-100,000	45	3,351,241	12.33%
100,001-200,000	26	3,630,082	13.36%
200,001-400,000	14	3,663,314	13.48%
400,001-600,000	5	2,395,081	8.81%
600,001-800,000	2	1,218,765	4.49%
800,001-1,000,000	2	1,832,162	6.75%
1,000,001 股以上	2	3,918,135	14.43%
合計	1,337	27,171,000	100.00%

2. 特別股：本公司未發行特別股。

(四) 主要股東名單

持股比例達百分之五以上之股東或持股比例佔前十名之股東名稱、持股數額及比例。

112年05月02日；單位：股

主要股東名稱	股份	持有股數	持股比例
謝文雄		2,509,867	9.24%
永霖投資股份有限公司		1,408,268	5.18%
智龍創業投資股份有限公司		956,919	3.52%
王鼎瑞		875,243	3.22%
周玄昆		616,734	2.27%
宇峻奧汀科技股份有限公司		602,031	2.22%
永紘投資股份有限公司		574,993	2.12%
李心萍		573,224	2.11%
王宣策		426,757	1.57%
謝柯秀美		410,107	1.51%

(五) 最近二年度每股市價、淨值、盈餘、股利及相關資料

單位：新台幣元；千股

項 目		年 度	
		110 年	111 年
每股市價	最 高	興櫃	不適用
	最 低		
	平 均		
每股淨值	分 配 前	9.13	6.08
	分 配 後	9.13	(註)
每股(虧損)盈餘	加 權 平 均	27,171	27,171
	每 股 盈 餘	(1.39)	(3.34)
每股股利	現金股利		-
	無償配股	盈餘配股	-
		資本公積配股	-
	累積未付股利		-
投資報酬分析	本 益 比	興櫃	不適用
	本 利 比		
	現金股利殖利率		

註：111 年度盈虧撥補案尚未經股東會決議通過。

(六) 公司股利政策及執行狀況

1. 公司章程所訂之股利政策：

本公司每年總決算如有獲利，應先提撥 1~10% 為員工酬勞及不高於 3% 董事酬勞，經董事會決議後分派；但公司尚有累積虧損時，應預先保留彌補虧損數額。次依法繳納稅捐、彌補累積虧損後，再提 10% 為法定盈餘公積，但法定盈餘公積已達本公司實收資本額時，得不再提列；如尚有盈餘再依法令規定提列或迴轉特別盈餘公積後，併同累計未分配盈餘，由董事會擬具盈餘分配議案，提請股東會決議後分派股利。

本公司分派股東股利之政策，係考量公司所處環境及成長階段，基於健全財務規劃以達永續經營，將配合公司營運規劃、資本支出預算及資金需求情形，以股票股利或現金股利之方式為之，每年就可分配盈餘不低於百分之十提撥股東股利，惟可分配盈餘低於實收股本百分之九十時，得不予分配；其中現金股利不低於股東股利總額之百分之十。

員工酬勞得以股票或現金為之，其中股票包含新股與已發行股份。員工酬勞發放對象除本公司員工外，得包含符合董事會或其授權之人所訂一定條件之控制或從屬公司員工。

2. 本年度擬(已)議盈虧撥補之情形：

本公司 111 年度待彌補虧損為新台幣 140,470,757 元，於 112 年 4 月 26 日經董事會決議通過以資本公積 41,685,007 元彌補，待彌補虧損餘額為 98,785,750 元。

(七) 本次股東會擬議之無償配股對公司營業績效及每股盈餘之影響

本年度無配發股票股利，故不適用。

(八) 員工、董事及監察人酬勞

1. 公司章程所載員工、董事及監察人酬勞之成數或範圍：

(1) 董事酬勞不高於 3%。

(2) 員工酬勞 1~10%。

2. 本期估列員工、董事及監察人金額之估列基礎、以股票分派之員工酬勞之股數計算基礎及實際分派金額若與估列數有差異時之會計處理：

本公司員工酬勞及董事酬勞成本，依民國 96 年 3 月 16 日財團法人中華民國會計研究發展基金會(96)基秘字第 052 號函「員工分紅及董監酬勞會計處理」之規定，於具法律義務或推定義務且金額可合理估計時，認列為費用及負債。嗣後股東會決議實際配發金額與估列金額有差異時，則列為次年度之損益。

本期因虧損無估列員工、董事酬勞之情事。

3. 董事會通過分派酬勞情形：

(1) 以現金或股票分派之員工酬勞及董事、監察人酬勞金額。若與認列費用年度估列金額有差異者，應揭露差異數、原因及處理情形：因 111 年度為虧損，故無盈餘可供分派酬勞。

(2) 以股票分派之員工酬勞金額及占本期個體或個別財務報告稅後純益及員工酬勞總額合計數之比例：因 111 年度為虧損，故無股票分派員工酬勞。

4. 前一年度員工、董事及監察人酬勞之實際分派情形(包括分派股數、金額及股價)、其與認列員工、董事及監察人酬勞有差異者並應敘明差異數、原因及處理情形：

110 年度因虧損而無分派員工酬勞及董事酬勞。

(九) 公司買回本公司股份情形：無。

二、公司債辦理情形：無。

三、特別股辦理情形：無。

四、海外存託憑證辦理情形：無。

五、員工認股權辦理情形：無。

六、限制員工權利新股辦理情形：無。

七、併購或受讓他公司股份發行新股辦理情形：無。

八、資金運用計畫執行情形：不適用

伍、營運概況

一、業務內容

(一) 業務範圍

1. 所營業務之主要內容

- CC01110 電腦及其週邊設備製造業。
- CC01120 資料儲存媒體製造及複製業。
- F109070 文教、樂器、育樂用品批發業。
- F113050 電腦及事務性機器設備批發業。
- F118010 資訊軟體批發業。
- F209060 文教、樂器、育樂用品零售業。
- F213030 電腦及事務性機器設備零售業。
- F218010 資訊軟體零售業。
- F401010 國際貿易業。
- I301010 資訊軟體服務業。
- I301020 資料處理服務業。
- I301030 電子資訊供應服務業。
- I401010 一般廣告服務業。
- J303010 雜誌（期刊）出版業。
- J304010 圖書出版業。
- J305010 有聲出版業。
- J399010 軟體出版業。
- J602010 演藝活動業。
- JZ99050 仲介服務業。
- ZZ99999 除許可業務外，得經營法令非禁止或限制之業務。

2. 營運比重

單位:新台幣千元

項目	年度	110 年度		111 年度	
		金額	營業比重	金額	營業比重
手機遊戲收入		1,436,949	98.94%	560,094	97.49%
其他營業收入		15,357	1.06%	14,404	2.51%
合計		1,452,306	100.00%	574,498	100.00%

3. 公司目前之商品及服務項目

本公司為研運銷一體之遊戲商，主要從事手機遊戲之開發、全球代理發行及廣告行銷服務等業務，分別說明如下：

(1) 手機遊戲開發：

《吞食天地3：放置版》為本公司旗下研發團隊「無限製作所」透過大數據分析獲利模型，效法市場多款暢銷遊戲特性，耗時多年，打造出具有市場獨特性之手遊新作。此款自研新作以《吞食天地3 Online》為基礎改編，憑藉全球暢銷IP的魅力，於去(111)年4月正式於台港澳新馬地區上市推出，上市即受市場好評。本公司將採取多語言、多地區策略，積極搶佔全球遊戲市場，以期創造更高的利潤率。

(2) 手機遊戲全球代理發行：

本公司透過與遊戲開發商緊密合作，持續慎選代理手機遊戲產品，推出內容細膩且具特色之產品，旗下目前營運的代理遊戲包括、《太古神王》、《妖神在上》、《那一劍江湖》、《一統天下》、《紫青雙劍》、《崑崙墟》、《Abysswalker》、《TS》、《戰鬥吧龍魂》、《劍是江湖》、《劍是江湖2》等多款遊戲產品，以更多元且優質之代理遊戲穩定公司之獲利。

(3) 廣告行銷服務：

本公司旗下「9Smedia」數位行銷團隊，藉由公司多年累積行銷投放及數據分析的成功經驗，以靈活的專業組織及佈局，透過與各個平台或渠道的業務合作，為客戶提供投放廣告以增加客戶產品或品牌推廣的效益。

4. 計畫開發之新商品(服務)

本公司自成立以來即以代理遊戲發行見長，將持續穩固代理發行業務，依循獲利模式專注營運，慎選代理手機遊戲產品並整合企業資源，預計112年度將於台港澳市場發行2款代理遊戲產品，持續朝營運國際化方向邁進。

此外，因應遊戲產業之變化及整體策略考量，本公司將專注於代理遊戲發行，並引進策略合作夥伴，持續推進自主研發產品，維護公司最大權益，並透過專業分工，發揮最大效益。

(二) 產業概況

1. 產業之現況與發展

(1) 產業概況

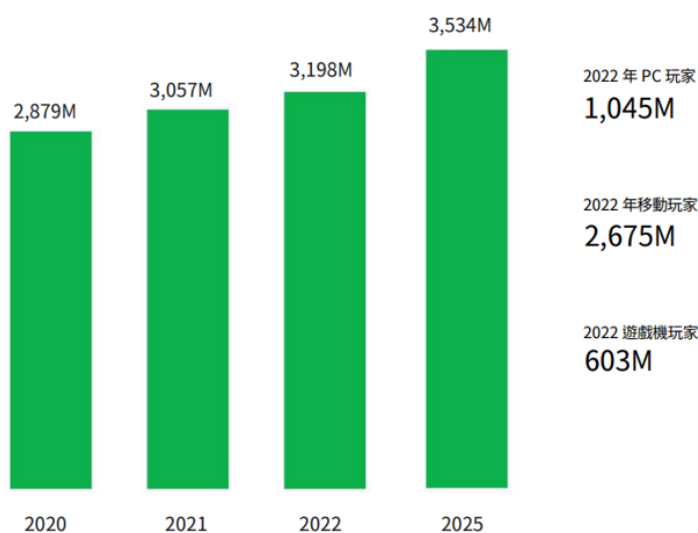
本公司為行動遊戲研發與代理發行公司，在遊戲產業供應鏈中扮演遊戲開發商與代理發行商之角色，提供玩家數位遊戲體驗，營業項目屬於數位遊戲產業，在產業類別上隸屬於文化創意業。數位遊戲產業依其終端裝置可區分為五個次領域，包括商用遊戲機軟硬體（Arcade Game）、線上遊戲（Online Game）、行動遊戲軟體或稱為手機遊戲（Mobile Game）、家用機遊戲機軟體（Console Game）及個人電腦遊戲（PC Game），隨著科技進步、手機普及化、5G網路日漸便利及休閒娛樂活動之改變，數位遊戲已成為現代生活中重要之娛樂活動之一，其中又以行動遊戲為最大占比。

近年全球 5G 建設逐步普及及疫情的影響，現代人生活習慣逐漸改變，強調社群性及連接性的概念也隨之受到重視，玩家可以隨時隨地與朋友保持聯繫，共同遊玩闖關，對於年輕一代來說，遊戲正在取代社交網路，成為與朋友社交的數位場所，加上去年元宇宙熱潮之爆發，快速推動大型科技企業投入遊戲領域，亦帶動整個遊戲產業的成長。

(2) 全球遊戲市場發展趨勢

根據遊戲市場研究及數據分析機構 Newzoo 發布之「2022 年全球遊戲市場報告」指出，全球玩家數量將以五年年複合成長率 4.2% 增長，從 2020 年的 29 億增長到 2025 年的 35 億人。主因乃為新冠疫情之影響，於 2020 年至 2021 年，全球許多國家紛紛採取居家辦公或封城激進策略，讓消費者習慣於家中辦公及娛樂，促使這兩年間玩家數量大幅成長，2022 年全球遊戲玩家來到近 32 億人，其中以行動遊戲玩家數最多達 26.75 億人，占比為 81.25%；由於 Steam 平台提供多樣化遊戲，PC 遊戲玩家數持續成長達 10.45 億人；另，隨著各國陸續解封，民眾回歸正常上班上課之生活，多樣的娛樂生活，致使家用遊戲機遊玩時間減少，玩家人口持續下滑，僅為 6.03 億人。雖然現在疫情消退，全球皆以回歸疫情前生活，但玩家習慣的娛樂生活仍將持續，且遊戲有其黏著度，預估遊戲市場的玩家將持續增長。

圖一：2020-2025 年全球遊戲玩家數量預測

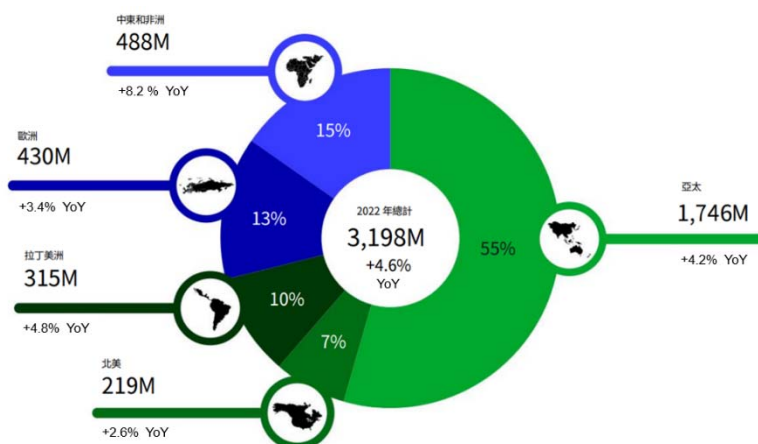


資料來源：Newzoo「2022 年全球遊戲市場報告」

儘管封鎖措施有所放鬆，人們恢復了正常生活和消費，但全球玩家數量在 2022 年達到新的高度，增長 4.6%，達到 32 億，這是由於遊戲早已成為年輕一代的娛樂及社交生活。

隨著全球網路基礎建設提升，智慧型手機用戶數量不斷增長及各式免費遊戲的推出，更帶動整體行動遊戲市場的成長，其中亞太地區仍以 55% 占比、17.46 億之玩家人口數稱霸全球。而拉丁美洲、中東和非洲等地區為 2022 年增長最為快速之地區。

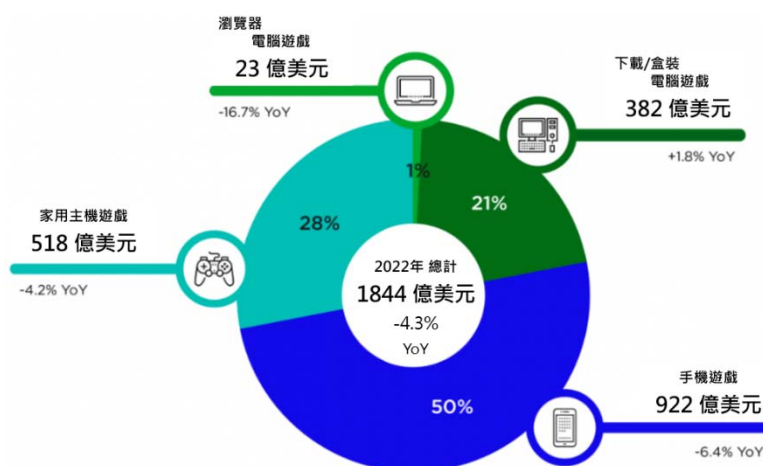
圖二：2022 年全球各地區玩家分布



資料來源：Newzoo「2022 年全球遊戲市場報告」

2022 年全球遊戲市場收入創下 15 年來首度出現下滑，以 -4.3% 下降幅度僅達 1,844 億美元，主因乃為 2020~2021 年因疫情居家辦公之政策，出現大幅度之增長，而 2022 年隨著多數國家逐步解封，疫情「宅經濟」紅利結束，面對全球經濟不景氣、通貨膨脹等壓力，加上遊戲開發及發行時程的延遲等，致使全球遊戲市場出現下滑，其中，瀏覽器電腦遊戲(網頁遊戲)跌幅最重，為 -16.7%，而手機遊戲市場規模與 2021 年相比，亦下降了 6.4%，僅為 922 億美元，但仍占整體遊戲規模一半的市場。

圖三：2022 年全球遊戲細分終端市場規模



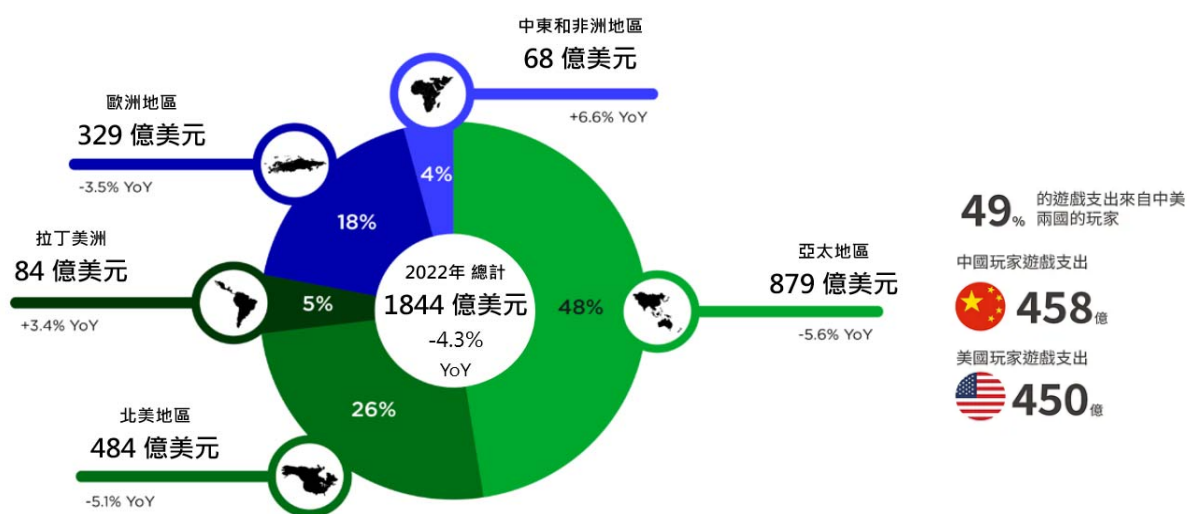
資料來源：Newzoo「2022 年全球遊戲市場報告」

根據 Newzoo 報告指出，2022 年全球多數地區之營收規模皆出現下滑趨勢，主因為疫情期間「宅經濟」發酵，2021 年整體營收貢獻達到高峰，加上 2022 年全球通貨膨脹下消費者之娛樂支出減少，故與 2021 年基期較高相比之下，全球各地市場皆出現年減之現象。但隨著全球網路及智慧型手機的普及，中東和非洲地區、拉丁美洲地區反向增長，中東增長幅度達 6.6%，為增長最高之地區，拉丁美洲地區亦有 3.4% 的增長，此兩大地區未來營收規模將不可小覷。

亞太地區以 879 億美元的市場規模成為全球遊戲第一大市場，達全球遊戲收入的 48%，年減 5.6%。其中以中國地區之貢獻最大。而北美地區市場規模雖也呈現下滑趨勢，但仍以 484 億美元，占全球遊戲收入的 26%。成為全球第二大市場。

綜觀 2022 年整體全球遊戲市場收入為 1,844 億美元，其中 49% 貢獻來自中國及美國，中國以 458 億美元稱霸全球各地市場。

圖四：2022 年全球遊戲市場個地區規模



資料來源：Newzoo「2022 年全球遊戲市場報告」

2022 年因疫情影響，全球經濟下滑，通貨膨脹之下，限制了消費者的可支配支出，於生活上必要支出增加同時，亦壓縮了其娛樂支出，致使整體遊戲市場下滑，但市場上大量免費遊戲產品推出，加上遊戲具有其黏著度，一旦整體經濟形勢恢復正常，這些玩家的遊戲支出亦將回復以往，甚至可能出現較大之增長，未來遊戲前景仍然相當樂觀。Newzoo 預估遊戲市場將在疫情大流行後的世界中繼續健康增長，在經過 2022 年的「修正」後，預估 2023 年起將有望重新迎來一波成長，預測至 2025 年整體遊戲產業的收入可望上看高達 2,112 億美元。

(3) 我國遊戲市場發展趨勢

根據文化內容策進會(以下簡稱文策院)所發布的「2022 台灣文化創意產業發展年報」中指出，台灣數位遊戲產業 2021 年成長幅度達 8.3%，總產值為新臺幣 726.1 億元。2021 年仍受到 COVID-19 疫情的影響，行動遊戲熱潮未減，且在疫情的影響之下，居家時間變長，或是辦公通勤時間變得不固定，行動遊戲更成為消費者運用零碎時間進行消遣的主要模式，產值達新臺幣 297 億元，占數位遊戲產業總產值之 40.9%，更以取代商用遊戲成為整體產業中最大貢獻。商用遊戲及行動遊戲為產業主流，尤以行動遊戲成長最為快速，而家用遊戲、個人電腦遊戲等，則呈現下滑之現況。

而我國遊戲產業自從行動遊戲蓬勃發展以來，國內遊戲大廠營收大多來自於代理國外知名遊戲，近年國內廠商開始注意到 IP 開發的重要性並逐漸提高自製遊戲比例。

另在 5G 網路發展推波助瀾之下，2019 年起各國際大廠包括 Google、Microsoft、NVIDIA 等均表示開始投入雲端串流遊戲的開發，雖開發成果不一，但在 5G 網路能夠提升頻寬與傳輸速度的特性之下，雲端串流遊戲或將如串流影視成為減輕遊戲玩家硬體負擔的娛樂選擇。雲端串流遊戲目前在各國際平台上仍存在無法跨平台的現象，各平台商間也存在互相競爭之現況，故與遊戲大作的開發商合作或擁有獨占產品皆為其競爭手法，藉此吸引玩家目光。雖然目前國內數位遊戲產值仍以行動遊戲為主流，但雲端串流遊戲未來發展仍值得關注。

圖五：2016-2021 年臺灣數位遊戲內容產值結構與成長率

單位：新台幣億元

項目	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
商用遊戲	282	229	247.6	248.7	270.5	275.9
線上遊戲	138	142	141.4	146.2	148.4	145.2
行動遊戲軟體	142	150	188.3	218.2	244.5	297
家用遊戲機軟體	4	4	3.5	3.1	2.8	3.6
個人電腦遊戲	6	6	5.9	5.6	4.1	4.4
產值	572	531	586.8	621.8	670.3	726.1
成長率	7.5%	-7.2%	10.6%	6.0%	7.8%	8.3%

資料來源：文策院「2022 台灣文化創意產業發展年報」

根據 PwC PricewaterhouseCoopers (PwC) 發布的「2022-2026 臺灣娛樂暨媒體業展望」報告指出，受益於數位內容、廣告需求強勁，全球娛樂暨媒體產業逐漸從疫情影響中重拾動能。隨著娛樂暨媒體產業日漸數位化與行動化，且更年輕族群導向，虛擬實境(VR)和電玩已成為驅動產業成長的主力。

而台灣市場，2021 年娛樂暨媒體業營收因 2020 年疫情爆發、市場基期較低的緣故，依然較前一年成長 7.6%，來到 186 億美元；不過，仍低於全球年增率的 10.4%。營收成長最迅速的產業，依序為網路廣告(營收年增 23.4%)、OTT 影音(營收年增 16.8%)、家外廣告(營收年增 16.5%)、電玩遊戲(營收年增 14.2%)及電視廣告(營收年增 8.6%)。

即使疫情餘波未息，2022 年臺灣娛樂暨媒體產業溫和復甦的態勢仍可望延續，營收預估將年增 5.3%，來到 195 億美元；在 2021-2026 年間，預估營收將以 3%的年複合成長率，走揚至 2026 年的 215 億美元。

圖六：臺灣娛樂暨媒體市場營收

臺灣娛樂暨媒體市場營收 (單位：百萬美元)

產業類別	2017	2018	2019	2020	2021E	2022F	2023F	2024F	2025F	2026F	2021-26 CAGR
B2B 中介媒體	462	467	473	398	417	455	470	482	491	498	3.6%
電影	333	340	322	184	177	314	382	403	423	439	20.0%
消費性圖書	566	560	551	554	579	586	587	588	586	582	0.1%
網際網路服務	6,666	6,342	6,109	6,059	6,260	6,412	6,544	6,690	6,831	6,969	2.2%
網路廣告	1,380	1,558	1,945	2,313	2,855	3,232	3,458	3,630	3,791	3,965	6.8%
音樂與廣播	295	309	325	265	275	308	353	373	388	399	7.7%
報紙與消費性雜誌	971	937	897	738	774	769	765	765	769	775	0.0%
OTT 影音	432	544	653	892	1,042	1,175	1,288	1,371	1,426	1,481	7.3%
家外廣告	164	179	188	172	200	229	245	249	254	264	5.7%
傳統電視與家庭影音	2,712	2,683	2,546	2,401	2,446	2,404	2,321	2,246	2,179	2,124	-2.8%
電視廣告	1,021	1,007	993	897	974	987	979	989	969	965	-0.2%
電玩遊戲	2,178	2,389	2,825	3,152	3,598	3,863	4,114	4,318	4,513	4,698	5.5%
臺灣娛樂暨媒體業總營收	17,180	17,316	17,826	18,025	19,597	20,735	21,507	22,104	22,620	23,159	
扣除重複計算後的總數	16,804	16,811	17,164	17,256	18,565	19,545	20,163	20,649	21,061	21,501	3.0%

備註：統計數據為含重複計算的初步加總，因此可能不等同個次產業的總合
資料來源：PwC「2022-2026 臺灣娛樂暨媒體業展望」

臺灣的電玩市場規模可觀，活躍玩家數估達 1,500 萬人，帶動整體營收於 2021 年達到 36 億美元，為全球第九大、亞太區第四大市場。未來五年台灣電玩遊戲營收預期將以 5.5%的年複合成長率，成長至 2026 年的 47 億美元，主要動能來自以智慧型手機高滲透率和逐漸提升的 5G 覆蓋率為基礎，所建立起來的健全行動載具網絡。

社群和休閒遊戲為台灣電玩市場的主力，2021 年營收以年增 18.1%成長率達到 25 億美元，占整體電玩遊戲營收的 70.3%，其中 App 內遊戲廣告所帶來的營收達 8.77 億美元，扮演相當重要的助力，占社群和休閒遊戲營收的 34.7%。受益於消費者和廣告主於遊戲 App 的支出成長態勢健康，預估未來五年台灣社群和休閒遊戲將以 6.7%的年複合成長率，成長至 2026 年的 35 億美元(占整體電玩營收 74.5%)。

台灣傳統電玩市場遊戲的營收成長亦可望持穩，預估截至 2026 年為止的年複合成長率為 2.3%，其中又以 PC 遊戲表現最為強勁，營收占比超過 70%，主要來自遊戲內購買、訂閱的挹注。反觀規模較小的家用遊戲機市場，則因過於依賴實體一次性機種的銷售、銷量又逐漸萎縮的緣故，成長之路恐將持續艱難，預估截至 2026 年為止，年複合成長率僅有 0.4%。

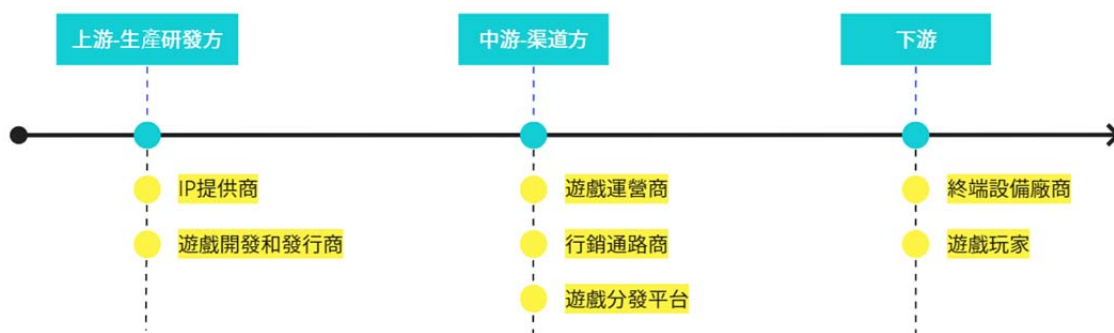
圖七：台灣電玩遊戲營收即年複合成長率

臺灣電玩遊戲

單位：百萬美元	2017	2018	2019	2020	2021E	2022F	2023F	2024F	2025F	2026F	2021-26 CAGR
社群／休閒遊戲	1,283	1,461	1,865	2,139	2,528	2,770	2,995	3,172	3,340	3,498	6.7%
App 介面	926	996	1,266	1,448	1,586	1,688	1,776	1,860	1,937	2,007	4.82%
瀏覽器介面	87	81	75	69	65	60	55	51	48	45	-7.1%
App 遊戲內廣告	270	383	524	622	877	1,022	1,163	1,261	1,356	1,447	10.5%
傳統電玩遊戲	883	915	946	998	1,055	1,078	1,104	1,129	1,156	1,183	2.3%
家用遊戲機	254	259	263	274	281	286	288	289	289	287	0.4%
- 數位	51	59	66	73	78	82	85	88	90	92	3.3%
- 線上／遊戲內微交易	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	9.3%
- 實體遊戲	202	199	195	199	201	202	200	198	195	192	-1.0%
電腦遊戲	629	656	684	724	774	792	816	840	867	896	3.0%
- 數位	21	21	22	23	23	24	24	25	25	25	1.2%
- 線上／遊戲內微交易	607	633	660	699	750	768	791	816	842	871	3.0%
- 實體遊戲	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	-52.4%
電玩廣告	12	13	14	15	15	15	16	16	17	17	2.5%
總營收	2,178	2,389	2,825	3,152	3,598	3,863	4,114	4,318	4,513	4,698	5.5%

資料來源：PwC「2022-2026 臺灣娛樂暨媒體業展望」

2. 產業上、中、下游之關聯性



遊戲產業供應鏈主要包括上游的遊戲生產研發方，中游的渠道方及下游終端使用者。其中上游的遊戲生產研發方主要進行遊戲開發工作，專注於遊戲產品研發所需的企劃、美術、音樂、程式、軟體開發工具，關鍵要素為企劃、美術與程式撰寫能力，其中遊戲的市場反應優劣，取決於遊戲開發團隊的工作品質。中游渠道方負責遊戲開發完成後的運營、行銷及平台管理，遊戲運營商遊戲發行代理、運營商負責網路運營包含客服及網管等；行銷通路商主要工作為遊戲的行銷及策略布局；而分發平台可細分通路商、金流商、平台商，主要負責發行遊戲點數、點數卡或遊戲包以及提供下載平台等服務。最終遊戲內容物或相關數位產品售予個人消費者。

本公司主要業務涵蓋遊戲產業的上游及中游，初期以手機遊戲代理為主要業務，隨後積極朝向自行開發遊戲進行。透過經營階層專業評選遊戲及尋求開發原廠合作增加代理發行，將代理的手機遊戲產品於台港澳區域發行。再將成功經驗複製於韓國、日本發行，最後於歐美國家的手機應用商店通路發佈手機遊戲，消費者可透過通路商及金流商儲值獲得遊戲幣及虛擬寶物，進行遊戲體驗。

3. 產品之各種發展趨勢

(1) 全球遊戲玩家持續增長

全球因新冠疫情之影響，於 2020 年至 2021 年，全球許多國家紛紛採取居家辦公或封城激進策略，帶動整體「宅經濟」發酵，促使這兩年間玩家數量大幅成長。雖然各國陸續解封，人們恢復了正常生活和消費，但全球玩家數量據遊戲市場研究及數據分析機構 Newzoo 發布之「2022 年全球遊戲市場報告」指出，在 2022 年達到新的高度，增長 4.6%，達到 32 億，這是由於遊戲早已成為年輕一代的娛樂及社交生活，且遊戲有其黏著度，Newzoo 預估遊戲市場的玩家將持續增長。

又根據日本 DFC Intelligence 最新釋出的遊戲產業報告中指出全球遊戲人口數已經超過 37 億人，目前世界人口約 80 億人。幾乎是全球一半之人口，更是消費的主力。

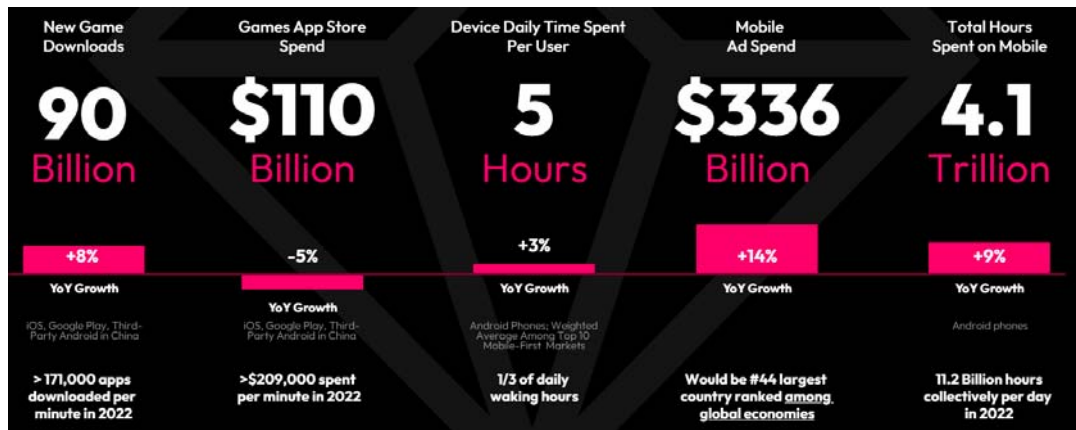
遊戲早已經脫離娛樂的簡單需求，而是滿足了核心活動之外的許多需求，尤其是對年輕一代而言。遊戲為他們提供了社交、聯繫、自我表達、沉浸感和放鬆的場所。越年輕的玩家，花在遊戲時間上越多，比任何其他娛樂媒介還多，即使在看影音，最喜歡的內容也還是遊戲直播與相關頻道，遊戲人口只會越來越多，虛擬世界和元宇宙的擴張將會加速這些趨勢。

(2) 手機遊戲持續增長

就上述 Newzoo 報告指出，2022 年全球遊戲玩家來到近 32 億人，其中以行動遊戲玩家占比最大，達 26.75 億人，而 2022 年全球手機遊戲規模出現首度下滑，僅為 922 億美元，但隨著經濟逐漸回穩，玩家人數的增長，玩家的遊戲支出亦將回復以往，甚至可能出現較大之增長，未來遊戲前景仍然相當樂觀。

另根據 App 市場分析平台 data.ai(App Annie) 年度報告「2023 年移動遊戲市場報告」中指出，2022 年全球手機遊戲支出下滑 5% 至 1,100 億美元，但遊戲下載量亦首度出現 8% 大幅增長，達到 900 億次的下載量，同時，玩家遊戲時長亦增加了 3%，平均每天遊玩時間來到 5 小時，扣除睡眠時間，幾乎有三分之一的時間花費於遊戲上。從上述各項數據顯示，雖遊戲支出減少，但手機遊戲玩家數、下載量及遊戲時長皆明顯增長下，手機遊戲市場仍將持續增長，在全球經濟回穩後，將可望再創新的高度。

圖八：2023 年移動遊戲市場報告摘要



資料來源：data.ai「2023 年移動遊戲市場報告」

(3) 全球大廠紛紛投入跨平台或多平台遊戲

對於遊戲開發商而言，要開發一款創新且受玩家喜愛的遊戲，並不是簡單的事情，近年來，玩家對遊戲的需求及期望不斷提升，遊戲畫面的精緻、遊戲玩法的多元、核心系統的創新....等，對遊戲高質量的要求日益趨增，相對的，遊戲開發時間及成本亦將隨之大幅增加，而開發商所開發出的新產品未必能受到市場的青睞，因此，許多遊戲開發商轉而朝向將自有 IP 不斷翻製成全新遊戲產品。

然而，除一般家用遊戲、電腦遊戲、手機遊戲外，隨著科技的進步，5G 網路普及，也帶動各類新型遊戲平台掘起，包含各式雲端遊戲、車用遊戲、數位遊戲平台等。全球遊戲大廠陸續投入於跨平台或多平台遊戲，將自有開發之遊戲透過不同平台之發行，廣納更多玩家，並賺取更大獲利。其中尤以如 SONY、騰訊、Epic Games、EA、網易、完美世界、NEXON、Ubisoft....等多家全球遊戲大廠。

如台灣手遊玩家會為了提高便利性或是優化遊戲體驗，選擇使用 Android 模擬器。根據 Google 內部數據統計，有將近半數的台灣行動玩家曾經使用過模擬器來體驗遊戲。跨平台或多平台遊戲除將提供玩家更多遊戲體驗外，更將成為推動整體產業關鍵動能。

(4) 超休閒遊戲熱潮來襲

隨著全球經濟膨脹，物價指數不斷的翻升，消費者生活壓力逐漸變大，因而帶動簡單好操作，又不需要花費太多腦力的超休閒遊戲興起。據 data.ai(App Annie)「2023 移動市場趨勢」報告中顯示，2022 年下載量最高為超休閒類型遊戲，達到 179 億次之下載量，佔總下載量 29%，足以可見超休閒遊戲不容小覷之威力。

(5) AI 技術提升，帶動遊戲工業化

近年隨著科技的進步，AI 能力不斷提升下，熱度持續發酵，尤以今年 ChatGPT 火熱爆紅，全球領導廠商紛紛推出不同運算模式的 AIGC (AI Generated Content AI 自動生成) 運用，包含生文、美術圖片、影片、聲音、程式代碼等不同技術。AIGC 被創造的核心價值，直接整合資本追求最快速的利益最大化和工匠精神講求信念、專注、極致、創新。

全球許多大型遊戲商將 AIGC 視為提升遊戲工業化水準的新機遇，認為其有望在美術圖示、角色對話、劇情策劃、遊戲互動等方面進行技術輔助，從而實現降本增效，升級現有的遊戲體驗，進一步降低製作門檻，推動遊戲創新活躍等。

遊戲大廠通過自行研發相關底層模型和技術，或是接入協力廠商底層模式等方式佈局該領域，包含 Epic、NCsoft、騰訊、網易、完美世界、巨人網絡、米哈遊等。

(6) 雲端遊戲服務 (Cloud Gaming) 未來前景可期

國際網路基礎設施的改善與 5G 技術的發展，雲端遊戲 (Cloud Gaming) 逐漸成為遊戲產業的另一種新趨勢，玩家不再需要花大錢買遊戲主機或追求頂級顯示卡的電腦，就能隨時透過手邊設備來遊玩高品質的遊戲內容，

雲端遊戲運作所需的效能全部都在雲端伺服器端解決，因此不管玩家的配備有多舊，只需要可以開啟串流應用的電腦、平板或手機，還有足夠的網路環境，無須耗時下載遊戲及安裝，就可以把遊戲畫面串到裝置上，實現隨時隨地相同遊戲體驗的美夢！

雲端遊戲平台改變傳統遊戲下載安裝、遊戲內購的付費模式，採用會員訂閱制、即點即玩的模式，成功打開雲遊戲的商業化模式。另加上未來電動車之普及，雲端遊戲的需求更將擴大，故目前全球已有多個科技業者推出自家雲端遊戲平台，像是 Google Stadia、SONY Playstation Now、Xbox Cloud Gaming、NVIDIA GeForce Now、Gamestream，另外日商優必達 Ubitus 與美國亞馬遜近期亦宣布將進軍雲端遊戲市場，更足以可見其未來之市場發展性。

據 Newzoo 指出，2022 年底雲端遊戲服務的付費用戶數量將達到 3,170 萬，相關的遊戲服務與串流支出總計將達 24 億美元。至 2025 年底，付費用戶數量預計將成長至 8,690 萬，總支出則成長至近 82 億美元。

(7) 遊戲成為新型社交活動

疫情期間的封鎖措施，導致大量消費者轉而尋求其他社交方式，遊戲意外地成為人們社交互動的重要渠道，而社交遊戲提供玩家重新定義社交活動、結識新朋友和探索數位世界等機會。它們不只是給玩家某一種遊戲風格，而是讓玩家感受到更多元的體驗，因此吸引了年輕世代的玩家進入。

根據 Newzoo 調查，有將近四分之三的玩家會在沒有玩遊戲的時候，依然到這些虛擬的世界與他人聚會，甚至有 44% 的「非玩家」也是如此；這在年輕世代中尤其明顯：有七成以上的年輕世代對於在遊戲世界中與親朋好友聚會、看電視或電影、甚至是參加派對型活動感興趣，同時數據顯示這樣的趨勢在未來將會繼續提升。

(8) 遊戲產品生命週期縮短

手機遊戲的生命週期正在逐漸縮短，最新推出的手機遊戲用戶介面效果及遊戲運行情況有了很大提升，可供玩家的選擇也愈加豐富，但同時導致玩家對於單一遊戲的忠誠度持續走低，新遊戲的產品生命週期逐漸縮短。遊戲市場激烈的競爭環境，不僅促使遊戲開發商不得不提高遊戲開發質量與效率，對遊戲發行廠商也提出了更具挑戰性的要求。

4. 產品之競爭情形

據 Sensor Tower「2023 移動遊戲市場現況」報告中指出，2022 第一季全球行動遊戲產值達 212 億美元；其中台灣以高達 7 億美元產值取代德國，成為全球第五大市場的手遊市場，僅次於美國、日本、中國與韓國。

以市場現況而言，台灣手機遊戲商機依然龐大，用戶消費力道強勁，使台灣成為國際市場焦點之一，亦是各國大廠兵爭之地。面對遊戲產業疲軟，台灣遊戲產業積極尋求新興成長動能，據 Google Play 觀察，台灣遊戲產業維持豐沛的創新動能，以及玩家對手遊的高度需求，成為亞太市場成長的重要推手之一。而面對 2023 年疫情紅利消退，遊戲市場疲軟，未來台灣遊戲廠商要持續深化市場發展，將有更大的發展機會。

(三) 技術及研發概況

本公司主要營業項目為手機遊戲之研發、代理及發行，為提供玩家完善的遊戲體驗，設置研發團隊與產品技術支援單位，並致力於技術發展，建立穩定的遊戲服務框架與研發流程。

1. 技術層次與成果

- (1) 研發處：針對手機遊戲進行研發作業，包含開案市場評估、技術評估、製程建立、遊戲內容開發、研究技術發展等。本公司研發團隊使用市場最主流的 Unity 遊戲引擎進行開發，並結合企劃創意與美術設計，在 111 年 4 月推出《吞食天地 3：放置版》手機遊戲，除為近年重要之研發成果外，也透過此產品確立本公司已掌握手機遊戲開發之技術。另正開發另一款新的研發手機遊戲專案《無限創示錄》，預計今年完工。
- (2) 維運支援部：提供資訊網路環境規劃管理、Office 資源維護及管理、IDC 維護及管理、Server 運行管理及維護等。
- (3) 產品支援部：提供建立資訊系統服務平臺、資料庫技術開發、遊戲接口之開發及維護、後端管理之開發與維護等。

2. 核心研發技術

- (1) 程式技術：本公司透過建立程式開發規範、標準化研發流程來建立穩定的開發團隊，同時致力於培養技術人才，提升團隊技術實力。在研發遊戲產品的同時，另亦建置遊戲編輯工具、效能監測工具、測試工具、異常監控系統等功能，除加速開發過程外，更確保產品品質良好。
- (2) 企劃創意：本公司企劃人員憑藉著市場調查與分析，結合市場主流玩法並且在其基礎上新增遊戲創意，再結合真好玩龐大的營運數據進行調整，打造能夠持續受到市場喜愛的手機遊戲產品。
- (3) 美術設計：遊戲的美術風格與呈現是玩家對於遊戲的第一印象，因此如何打造適合遊戲目標族群的美術風格與效果呈現是非常重要的，本公司美術團隊不斷自我精進，透過內部人員訓練與外師訓練，打造能夠符合市場期待的美術作品。

3. 最近年度及截至年報刊印日止投入之研發費用

單位：新台幣千元；%

項目	111 年度	112 年第一季
研發費用	76,423	18,713
營業收入	574,498	57,830
研發費用佔營收比重	13.30	32.36

4. 最近年度及截至年報刊印日止開發成功之技術或產品

年度	研發成果
106 年度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 因應廣告優化需求建置了精準投放用戶數據系統，針對不同投放策略條件可取得對應的投放目標數據。 2. 新版客服系統上線，玩家能夠在遊戲中直接反應問題，不再需要依賴傳統 e-mail。 3. 自主研發休閒運動類遊戲口袋運動會上線，取得 Apple Store 與 Google Play 雙平台推薦
107 年度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 伺服器狀態監控自動通知系統上線，輔助原有狀態監控後台無法 24 小時登入監看的缺點。 2. 完成 Samsung 商店串接，提供韓國地區產品除 Google Play 與 App Store 以外的金流渠道。
108 年	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自主研發遊戲《異世界之絆》數據測試指標達到預期，已於 108 年 5 月正式推廣。 2. 與北科大合作「線上惡意退款防治系統」，防止消費者惡意退款。
109 年度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 導入 ECS 設計模式：藉由 ECS 各物件僅運算各自本身需求數據來提升效能，得以實現在同一畫面內同時存在大量遊戲物件。 2. 結合 Docker 分散式系統：伺服器系統導入 Docker 分散式架構，省下傳統伺服器作業系統安裝與環境設定時間，並提升伺服器架構調整靈活度。
110 年度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 跨地區全球伺服器架構：經由此架構，用戶不再需要記得自己的伺服器與地區，並且能享受到與其他地區玩家一同進行排行榜比拼的樂趣。 2. 基於實體通路服務合作提供系統：提供遊戲與實體通路的虛實整合系統，並取得台灣新型專利。 3. 跨平台個人化服務系統：在虛實整合系統上提供用戶個人化服務，並取得台灣新型專利。
111 年度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自主研發遊戲《吞食天地 3：放置版》研發完成，4 月正式於新加坡、馬來西亞、香港、澳門與台灣區正式上線，並獲 Apple Store 與 Google Play 雙平台推薦。 2. 自行開發「可視覺化戰鬥系統編輯器」，將複雜的戰鬥邏輯透過視覺圖像編輯，讓戰鬥充滿變化，並可設計出無數種差異極大的角色！
112 年度 截至刊印 日止	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自主研發二次元放置類手機遊戲《無限創示錄》，正進行最後優化及調整作業，預計今年完工。

(四) 長、短期業務發展計畫

本公司自成立以來即以手機遊戲為營運主要項目，在遊戲整體業務規劃和佈局方面具備前瞻性，於全球市場營運超過 156 款以上之成功遊戲發行，獲得市場的肯定。本公司將發揮遊戲代理發行之強項，與全球開發商持續保持緊密合作關係，持續透過大數據分析模式精準計算各遊戲產品可帶來的營收利益，且透過指標監控降低風險性，在可被預測、可被控制的情況下，挖掘更多優質遊戲產品，選擇符合獲

利模型的遊戲產品推出，增加旗下遊戲產品多元化，以滿足市場玩家之需求。並透過營運規劃策略，拉長其遊戲生命週期，以多款可獲利的產品貢獻，穩定公司整體營收。此外，本公司亦將積極朝向國際化發展，落實「可複製成功經驗到多地區」的營運模式，將台灣成功發行經驗複製至海外其他地區，提升營收成長動能。

1. 短期業務發展計畫

(1) 代理遊戲穩固營收、積極擴建全球營運規模

在全球市場經濟走疲之際，本公司將發揮遊戲代理發行之強項，將與全球開發商持續保持緊密合作關係，持續透過大數據分析模式精準計算各遊戲產品可帶來的營收利益，且透過指標監控降低風險性，在可被預測、可被控制的情況下，挖掘更多優質遊戲產品，選擇符合獲利模型的遊戲產品推出，增加旗下遊戲產品多元化，以滿足市場玩家之需求。並透過營運規劃策略，拉長其遊戲生命週期，以多款可獲利的產品貢獻，穩定公司整體營收。

海外市場玩家付費金額高，本公司將持續落實「可複製成功經驗到多地區」的營運模式，瞄準全球玩家人口眾多、付費意願高，且平均用戶貢獻高之遊戲市場，將台灣成功發行經驗複製至海外其他地區，提升營收成長動能。

今年度本公司仍積極拓展海外市場，朝營運國際化邁進，於台港澳地區、韓國、日本等地發行營運，增加本公司之營收動能，穩定其獲利。

(2) 精準掌握廣告平台、加強風險控管

面對多變且競爭的遊戲市場，整體用戶導入成本日趨昂貴，為積極爭取市場之佔有率，本公司將透過多年成功營運經驗及實時數據分析，加強 CPI、ROI 的風險管理、精準掌握廣告平台，以提升廣告投放效益。

(3) 專業分工、發揮最大效益

本公司自成立以來即以代理遊戲發行見長，而自研遊戲《吞食天地 3：放置版》於 111 年 4 月上市以來，深獲市場好評，取得亮眼佳績。而因應遊戲產業之變化及整體策略考量，本公司將專注於代理遊戲發行，並引進策略合作夥伴，持續推進自主研發產品，維護公司最大權益，並透過專業分工，發揮最大效益。

(4) 掌握全球市場動態，搶得先機。

隨時掌握市場動態，與全球開發商維持緊密合作關係，發掘、創造遊戲產品多元化，以滿足市場玩家之需求。

2. 長期業務發展計畫

(1) 創造更高獲利：

本公司將持續提升手機遊戲營運的各項競爭條件，積極開發各個平台或渠道的業務合作，降低其通路成本，此外，更有效控管行銷成本，將其行銷費用發揮更大效益以提升公司整體的獲利空間。

(2) 持續擴大全球市場：

透過本公司累積之韓國、歐美市場營運經驗及能力，持續將成功經驗複製推展至人均消費力道高的市場，積極擴大其他海外市場發展力道。落實「台灣市場穩定鞏固、歐美市場積極突破及韓國市場持續擴大」的營運目標。

(3) 積極拓展全球遊戲用戶規模：

將透過本公司自研產品《吞食天地 3：放置版》，持續擴大全球遊戲市場用戶規模，培養用戶之忠誠度，以降低其行銷買量之成本，創造更高之毛利。

(4) 積極導入策略合作夥伴，開創多元商機

本公司將積極爭取與各產業跨界合作機會，導入策略合作夥伴，透過各方優勢，開創更多元不同的商機。

二、市場及產銷概況

(一) 市場分析

1. 公司主要商品(服務)之銷售(提供)地區

單位：新台幣千元

銷售地區 \ 年度	110 年度		111 年度	
	營業收入	營業比重%	營業收入	營業比重%
國內	344,412	23.71%	262,124	45.63%
海外	1,107,894	76.29%	312,374	54.37%
合計	1,452,306	100.00%	574,498	100.00%

2. 市場佔有率

據 data.ai(App Annie)「2023 移動遊戲市場」報中中顯示，台灣 2022 年移動遊戲收入約達 23.54 億元，成為全球第五大遊戲市場，以本公司 111(2022)年度國內營業收入為 2.62 億元，估算台灣市場之市佔率約為 11.13%。

又據遊戲市場研究機構 Newzoo 報告顯示，2022 年亞太地區以 879 億美元的市場規模成為全球遊戲收入占比最高地區，達全球遊戲收入的 48%。而以 111(2022)年美元對新台幣平均匯率 1：29.849 換算之營收規模約為新臺幣 26,237.27 億元，以本公司 111(2022)年度合併營業收入估算亞太地區市佔率約為 0.02%。

全球手機遊戲市場的蓬勃發展，競爭者眾，本公司積極向外拓展海外市場，憑藉著豐富遊戲營運經驗及大數據獲利模型，將成功經驗複製於海外地區，將持

續落實「台灣市場穩定鞏固、歐美市場積極突破及韓國市場持續擴大」營運目標，提升海外地區之市佔率。

3. 市場未來之供需狀況與成長性

2022 年隨著各國紛紛解封，全球經濟衰退，通貨的膨脹，致使消費者於娛樂支出上的減少，據 Newzoo「2022 年全球遊戲市場報告」指出，2022 年全球遊戲市場收入於出現了-4.3%的降幅，僅達 1,844 億元。雖整體收入小幅下降，但整體遊戲市場玩家人口卻出現明顯的增長，達到 32 億人口，其中亞太地區擁有全世界數量最多的活躍玩家，占全球玩家總數的 55%，遠高於其他地區。

而全球遊戲市場逐漸變化，隨著玩家人口數的增加、跨平台遊戲及多款免費遊戲的推出，更增加了遊戲玩家遊戲娛樂的多種享受。Newzoo 預估，疫情後的遊戲市場，將隨著經濟修正平穩後，將有機會出現另一波高度成長，預估 2025 年遊戲玩家數將可達 35 億人，而整體遊戲市場收入將可達到 2,112 億美元。

另再根據 data.ai(App Annie)「2023 年移動遊戲市場報告」中指出，2022 年全球手機遊戲支出下滑 5%，但遊戲下載量亦首度出現 8%大幅增長，玩家遊戲時長亦增加了 3%。

從上述各項數據顯示，雖全球遊戲市場支出減少，但手機遊戲玩家數、下載量及遊戲時長皆明顯增長下，手機遊戲市場仍將持續增長，在全球經濟回穩後，將可望再創新的高度。

而台灣在全球遊戲市場更具有相當重要的地位，台灣玩家的素質是全球公認肯定的地區，從過去各大遊戲廠商將台灣視為進軍全球各地市場的跳板，至今，台灣於 2022 第一季以 7 億美元的遊戲收入成為全球第五大遊戲市場，更足以顯示台灣遊戲市場之潛力。

4. 競爭利基

(1) 擁有業界豐富經驗的優秀經營團隊

本公司擁有業界經驗豐富之營運團隊，於全球市場營運超過 156 款以上之成功遊戲發行經驗。透過大數據精準分析挑選符合獲利模型的產品，並以標準的作業模式，實時觀察遊戲數據(付費率、留存率、ARPPU、LTV 等)，依遊戲特性、生態環境、玩家習慣等，制定符合玩家需求之活動與版本計畫，延長其產品生命週期，創造更高之利潤。另成立 VIP 用戶客製化服務團隊，提供大額儲值玩家各種消費優惠方案，並協助解決其遊戲內問題，增加客戶對本公司黏著度，有效提升整體遊戲之營收。

(2) 大數據分析獲利模式，穩定獲利能力

本公司自成立以來即以手機遊戲為營運主要項目，成功發行手機遊戲經驗

已近十年，累積龐大營運數據資料庫，藉由大數據分析，精準分析出各遊戲產品可帶來的營收利益，且透過指標監控降低風險性，在可預測及可控制的情況下，選擇符合獲利模型的遊戲產品上線，並不斷複製成功經驗，累積堆疊手遊產品規模，透過多款可獲利的產品貢獻，以確保公司的利潤收益。

(3) 海外市場開發實力堅強

除了持續深耕台、港、澳地區的手遊市場外，本公司近年來積極布局全球遊戲市場，將成功營運經驗複製至海外地區，擴大海外發行量能。本公司營運策略為手遊產品在台港澳地區進行系統內容調整，並進行行銷投放營運測試，待產品於台港澳市場上線穩定後，再推向韓國及其他海外地區上線，持續擴大海外營運量能，以提升營收成長動能。

(4) 自研休閒放置類型產品台港澳地區成功上市

超休閒類型遊戲市場逐漸擴大，據 data.ai(App Annie)「2023 移動市場趨勢」報告中顯示，2022 年下載量最高為超休閒類型遊戲，達到 179 億次之下載量，魅力十足。

本公司自研產品《吞食天地 3：放置版》為一款休閒放置類卡牌遊戲，最大特色為輕鬆放置，玩家可利用零碎時間隨時暢玩，而忙碌時遊戲放置著，仍可隨著放置時間累積其遊戲資源，其休閒輕鬆放置的玩法廣受玩家喜愛，2022 年 4 月於台港澳地區市場推出，成績亮眼。隨著超休閒遊戲熱潮再起，本公司預計 2023 年將以此款休閒遊戲進軍國際市場，將可帶動營收之成長。

(5) 長期合作夥伴，確保穩定之營運

本公司長期透過各種密切交流方式，包含營運經驗、成功行銷策略、全球市場動態等分享聚會，與開發商、代理商及銷售通路商來保持良好且穩定之合作關係，除可互相學習、隨時獲取合作之商機外，更可有效掌握市場之動脈，確保公司業務之長久穩定營運。

5. 發展遠景之有利、不利因素與因應對策

(1) 有利因素

A. 手機遊戲市場蓬勃發展

受惠於疫情影響，玩家人口正大幅增長，據 Newzoo「2022 年全球遊戲市場報告」指出，全球玩家於 2022 年以 4.6% 年增，達到 32 億人口。又據 data.ai(App Annie)「2023 移動市場趨勢報告」中指出，全球移動遊戲下載量更以年增 8% 速度成長，達 9,000 億次；玩家遊戲時長增長 3%，每天平均花費於遊戲上的時間長達 5 小時。

於玩家人數的迅速擴增，遊戲下載的大量增加，再加上玩家平均遊玩時間增長下，在在顯示全球遊戲市場仍在蓬勃發展中。且於 2022 年全球新興

市場如拉丁美洲、中東、非洲及印度等地區亦呈現快速增長，更將帶動整體遊戲市場的發展。

B. 亞太地區遊戲市場規模居冠，台灣成為全球第五大市場

根據 Newzoo 之研究報告指出，亞太地區為全球第一大遊戲市場，2022 年以 879 億美元收入，佔全球遊戲市場 48%。仍以行動遊戲為主要遊戲平台。而亞太地區玩家則以 55% 佔比，17.46 億人稱霸全球。

而 Sensor Tower「2023 移動遊戲市場現況」報告中亦指出，2022 第一季全球行動遊戲產值達 212 億美元；其中台灣第一季即創造高達 7 億美元產值，已經取代德國，成為全球第五大市場的手遊市場，僅次於美國、中國、日本與韓國。(中國於 2022 年第二季取代日本，成為全球第二大遊戲市場)。

此外，data.ai(App Annie)「2023 移動市場趨勢報告」中顯示，台灣行動遊戲於 IOS 平台上以高達 11.96 億美元收入位居全球第四，而 Google Play 平台上則排名全球第五，收入達 11.58 億美元。

台灣遊戲市場早已成為全球遊戲商必爭之地，本公司擅於遊戲發行，不管是台灣市場亦或是亞太地區，甚至北美地區，本公司皆有成功營運之豐富經驗，更成為本公司有利之因素，本公司將持續擴大海外發行量能，未來成長可期。

C. 遊戲已成為社交媒體

遊戲早已經脫離娛樂的簡單需求，不只是給玩家某一種遊戲風格，而是讓玩家感受到更多元的體驗，滿足了核心活動之外的許多需求，因此吸引了年輕世代的玩家進入。

在年輕世代玩家與遊戲互動方式中，他們不僅是玩家，還作為觀眾、遊戲社群成員等與其他人進行互動，大多數年輕玩家都認為自己為遊戲愛好者。據 Newzoo 調查，92% 的 α 世代(14 歲以下) 有玩遊戲，而 70% 的 α 世代(14 歲以下)則會觀看遊戲內容(討論區、直播或影片等)。同樣，有 88% 的 Z 世代(15~24 歲)平常皆有玩遊戲，而其中 68% 的 Z 世代(15~24 歲)會觀看與遊戲相關的內容，顯示著年輕世代早就視遊戲為日常生活。

此外，48% 的 α 世代(14 歲以下)和 44% 的 Z 世代(15~24 歲)會以其他方式參與遊戲，包括關注遊戲頻道、遊戲討論區、遊戲社群等與其他遊戲玩家社交、收聽遊戲播客以及參加遊戲線下的聚會等，同時數據顯示這樣的趨勢在未來將會繼續提升。

遊戲為他們提供了社交、聯繫、自我表達、沉浸感和放鬆的場所。越年輕的玩家，花在遊戲時間上越多，比任何其他娛樂媒介還多，即使在看影音，

最喜歡的內容也還是遊戲直播與相關頻道，遊戲人口只會越來越多，虛擬世界和元宇宙的擴張將會加速這些趨勢發展。

遊戲迅速進化成比一般娛樂媒體更重要的角色。遊戲已經成為真實世界的延伸：它可以是社交聚會的主要目的地，也是慶祝生活中大小事件的方式。數位化身成為人們自我表達的一部分，遊戲世界能夠承載並讓人們獲得其他媒介無法感受到的豐富社交性及人類社會體驗。

D.AI 技術提升，AIGC 運用加速遊戲工業化，可大幅降低成本

近年隨著科技的進步，AI 能力不斷提升下，熱度持續發酵，尤以今年 ChatGPT 火熱爆紅，全球領導廠商紛紛推出不同運算模式的 AIGC (AI Generated Content AI 自動生成) 運用，包含生文、美術圖片、影片、聲音、程式代碼等不同技術。AIGC 被創造的核心價值，直接整合資本追求最快速的利益最大化和工匠精神講求信念、專注、極致、創新。

全球許多大型遊戲開發商將 AIGC 視為提升遊戲工業化水準的新機遇，認為其有望在美術圖示、角色對話、劇情策劃、遊戲互動等方面進行技術輔助，從而實現降本增效，升級現有的遊戲體驗，進一步降低製作門檻，推動遊戲創新活躍等。而 AIGC 運用，對於遊戲代理商而言，於全球各地區的在地化翻譯或是在地化行銷等，更可節省大量時間與成本。

綜上而言，AIGC 運用將加速遊戲的工業化，未來不管對於遊戲開發商，或是遊戲代理商來說，遊戲開發時程的縮短、開發成本的降低，遊戲取得成本亦將隨之降低，產品推出的數量及種類更將隨之變多，玩家需求也將不斷的提升，這都將是有助於推升全球遊戲產業發展的最佳利器。

(2) 不利因素

A. 全球遊戲市場競爭者眾

據 data.ai(App Annie)「2023 移動市場報告」中指出，2022 年全球遊戲市場中營收超過 20 億美元的遊戲就有高達 11 款，市場之龐大，早已成為全球各大廠商兵爭之地。而雲端遊戲、跨平台或多平台遊戲的興起，更加劇了市場競爭。許多大型社交平台、串流平台等，亦加入了遊戲市場的戰局，如 Netflix、TikTok 等。

因應對策：

- ① 本公司將秉持大數據獲利模型，並藉由標準化的指標監控降低其風險性，挑選可被預測、可被控制且符合獲利模型的遊戲產品推出，透過活動規劃拉長其遊戲生命週期，以產品之獲利。
- ② 本公司於每款新遊戲正式上市前必會進行小型市場測試，實時監控其數據反饋(付費率、留存率、ARPPU、LTV 等)，同步檢視投放效果，透過數據

分析以評估新遊戲可能帶來的營收、用戶輪廓等，並靈活運用行銷及營運策略，達到營收最大化。

- ③ 與各遊戲開發商、通路商保持良好互動，隨時掌握全球遊戲最新脈動，並觀察全球各地市場之手遊排行榜、玩家遊戲行為、社交網路、流行資訊等各項資訊，以爭取更多遊戲合作機會，並激發更多在地化之創意行銷廣告。

B. 全球經濟通膨下，玩家遊戲支出減少

受新冠疫情之影響，全球經濟下滑，通貨膨脹，物價不斷飆漲，消費者在所得不變情況下，對於娛樂支出勢必減少，相對的對遊戲支出也同步減少，致使全球遊戲市場收入出現 15 年來首度的下滑現象，據 Neszoo 報告顯示，2022 年以 4.3% 下降幅度，僅達 1,844 億美元。

因應對策：

- ① 本公司擅用以往成功營運 156 款龐大數據，進而分析遊戲獲利模型、玩家習慣、玩家行為、玩家喜好及購買行為等各項數據，同時，更藉由遊戲社群的經營，精準掌握玩家輪廓及行為，並利用這些數據分析的結果再進行各式營運活動規劃，以刺激其消費，增進產品營收動能。
- ② 本公司將透過社群行銷方式，提供玩家更貼心的個人化服務，除創造更多與玩家互動交流之機會，也同步提供遊戲玩家更多遊戲外的體驗。並藉由遊戲營運規劃，提供玩家更多元的遊戲內社群活動，以創造玩家之需求，進而促進其遊戲消費。

C. 全球遊戲新作短缺，代理不易

近年全球因新冠病毒之影響，全球各大遊戲開發商紛紛採以居家辦公，造成工作效率低，且團隊溝通不易，開發作業時間不斷拉長。而全球主要遊戲生產大國-中國更採以激進的封城策略，導致遊戲產品開發作業的延滯，加上近年中國對於遊戲版號的嚴加控管之下，發行版號不易取得，造成多家開發商生存不易而倒閉。多項因素下，致使整體遊戲市場的短缺，代理不易。

因應對策：

- ① 積極參與全球遊戲各式展會，並掌握市場脈動，以爭取更多優質產品代理，並將成功經驗複製其他海外地區，以堆疊獲利產品。
- ② 與全球遊戲開發商保持穩固合作及密切交流，隨時關注其開發進度，以期能較其他同業更早一步爭取到好的新作代理。
- ③ 本公司擁有專業遊戲開發團隊，目前已積極針對全球各地玩家喜好，開發遊戲，並預計將透過與獨立遊戲開發團隊合作、產學合作等，加速整體開發時程。

D. 行銷成本堆高及平台隱私政策改革，獲客更難

隨著遊戲市場的蓬勃發展，全球競爭激烈下，獲客成本本已不便宜；再

加上疫情影響，促使許多行業轉型數位化，為搶流量、為搶用戶，更加速了數位廣告的成本飆升。

另又加上 iOS 及 Google 兩大平台於 2022 年進行隱私政策的改革，演算法的改變，讓原本就已是高昂成本的行銷廣告，更是雪上加霜，致使獲客難度更是與日俱增。

因應對策：

- ① 本公司已積累大量的遊戲營運數據，有助於公司精準分析與判斷。本公司專業行銷團隊透過即時大數據的廣告分析與優化，掌握最頂尖之投放技術，快速反應市場，精準導入核心用戶，有效控管行銷費用，達到行銷效益最大化。
- ② 本公司積極經營各地市場之社群，透過社群經營，可加深用戶之忠誠度。並透過各式社群活動規劃，促使原用戶的推薦引入更多新用戶。
- ③ 本公司不定期發布遊戲資訊及新聞稿等，除隨時提供用戶最新訊息外，更有助於企業品牌提升。亦或透過公關議題的操作，增加產品之聲量，可快速有效導入用戶的自然量，可大幅降低整體用戶獲取之成本。
- ④ 本公司將透過自研產品《吞食天地 3：放置版》推向全球遊戲市場，以暢銷 IP 之吸引力，積極拓建全球遊戲用戶之規模。

E. 台灣遊戲專業人才短缺、技術能力養成不易

由於全球遊戲市場的迅速發展，全球各企業紛紛祭出高報酬以吸引更多專業開發人才加入，進入搶人大作戰。而台灣仍以資訊及電子零組件等相關產業為主要龍頭大廠，一般畢業生仍會選擇上述產業就業，招募優質研發人才不易，導致遊戲業專業人才短缺，專業技術養成不易。

因應對策：

- ① 擴大徵才管道，除求職網站外，亦透過專業獵人頭發掘挖角經驗豐富之遊戲開發人才。
- ② 積極促進產官學合作，透過三方合作，進行技術交流與專業人力培養，並透過校園徵才或補助各類遊戲設計比賽，以發掘具潛力之新鮮人。
- ③ 提供員工良好之工作環境、完善之福利制度、專業職能的訓練、訂定透明的獎勵制度等，並依員工之專業及特質安排職務，以增加員工向心力並降低流動率。

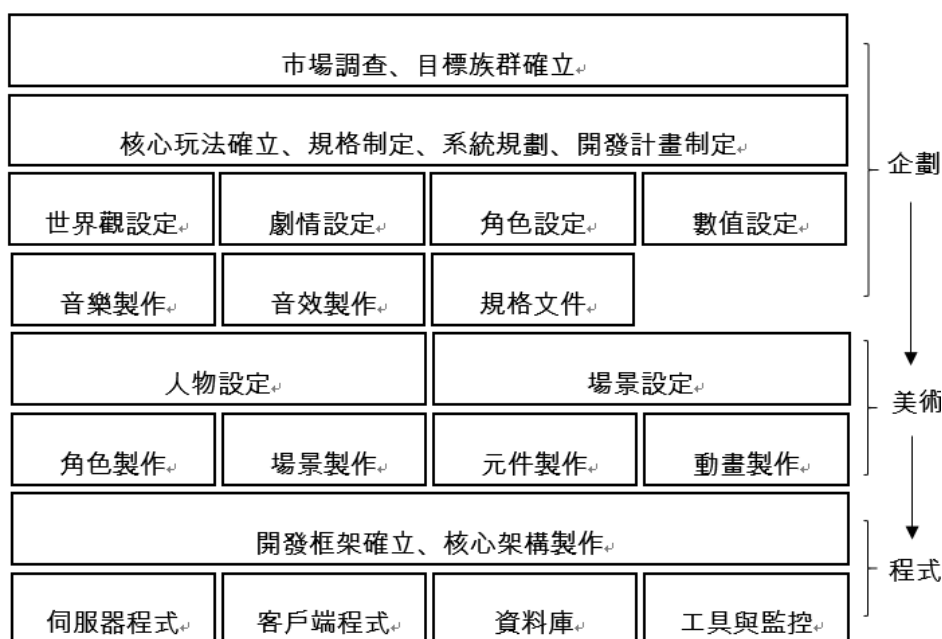
(二) 主要產品之重要用途及產製過程

1. 主要產品之重要用途

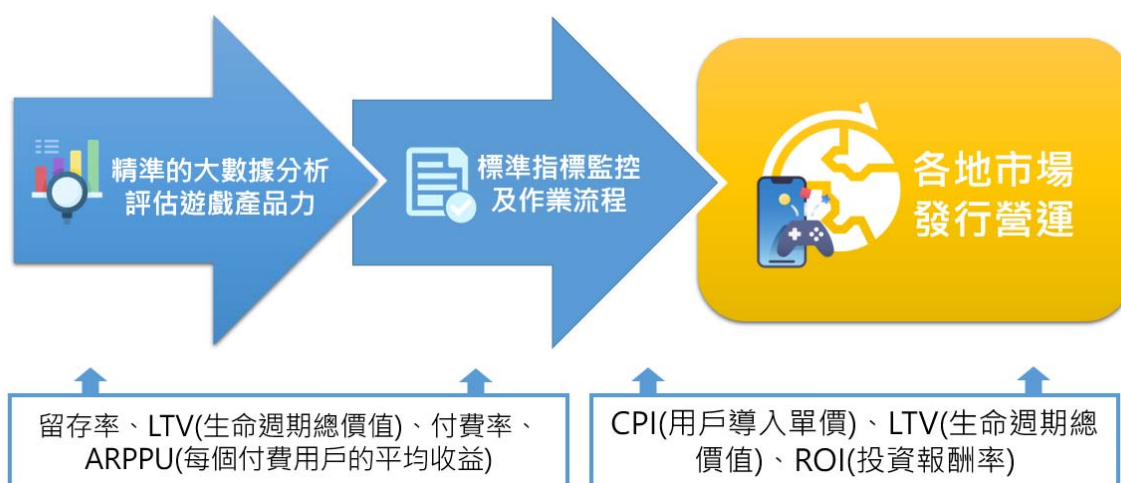
主要產品及服務	代表性產品或服務	重要用途或功能
手機遊戲代理及發行	《吞食天地 3 Online》、《太古神王》、《妖神在上》、《那一劍江湖》、《一統天下》、《紫青雙劍》、《崑崙墟》、《Abysswalker》、《TS》、《戰鬥吧龍魂》、《劍是江湖》、《劍是江湖 2》	提供消費者休閒娛樂

2. 主要產品之產製過程

(1) 研發手機遊戲



(2) 發行手機遊戲



本公司根據所累積的產品發行數據，結合 CPI(用戶導入單價)、LTV(生命週期總價值)及 ROI(投資報酬率)等概念，精準計算出符合 ROI 的「獲利模型」。並有效管理每款遊戲的 LTV，以期每款遊戲在設定期間內回收其營運及行銷成本，且所有引進的產品在上線前須經過市場測試，確定其產品能合乎「獲利模型」之要求始能上市，進而提高產品穩定獲利的能力。

(三)主要原料之供應狀況

本公司主要從事手機遊戲代理及發行，無原料進貨製造事項，故不適用。

(四)主要進、銷貨客戶名單

- 最近二年度任一年度中曾佔進貨總額百分之十以上之供應商名稱及其進貨金額與比例，並說明其增減變動原因：

單位：新台幣千元；%

項目	110 年度				111 年度			
	名稱	金額	佔全年度進貨淨額比率 [%]	與發行人之關係	名稱	金額	佔全年度進貨淨額比率 [%]	與發行人之關係
1	a 公司	244,152	41.45	無	a 公司	43,509	18.71	無
2	Google Inc.	161,259	27.38	無	Google Inc.	41,816	17.99	無
3	b 公司	36,180	6.14	無	Apple Inc.	30,786	13.24	無
4	Apple Inc.	35,912	6.10	無	b 公司	25,828	11.11	無
5	其他	111,562	18.93		其他	90,546	38.95	
	進貨淨額	589,065	100.00		進貨淨額	232,485	100.00	

進貨增減變動說明：

本公司主要業務為手機遊戲之開發、全球代理發行及廣告行銷服務等業務。進貨項目主要為代理遊戲發行所支付之權利金、軟體權利金之攤提及通路成本，110~111 年度除了通路成本係以 Google、Apple 等公司為主要之通路商外，另主係支付 a 公司及 b 公司之遊戲權利金為主；為拓展更多的市場版圖，本公司持續不斷找尋市場上各類型的產品，盡力開發各地區及各類型的遊戲研發商並與其合作。

綜上，本公司進貨變動情形主係隨遊戲代理、銷售狀況及行銷政策而有所改變。

2. 最近二年度任一年度中曾佔銷貨總額百分之十以上之客戶名稱及其銷貨金額與比率，並說明其增減變動原因

3. 單位：新台幣千元；%

項目	110 年度				111 年度			
	名稱	金額	佔全年度銷貨淨額比率[%]	與發行人之關係	名稱	金額	佔全年度銷貨淨額比率[%]	與發行人之關係
1	Google Inc.	545,464	37.56	無	Google Inc.	157,545	27.42	無
2	Payletter Inc.	404,964	27.88	無	Apple Inc.	103,771	18.06	無
3	-	-	-	-	Payletter Inc.	102,361	17.82	無
4	-	-	-	-	智冠科技	63,750	11.10	無
5	-	-	-	-	藍新科技	58,474	10.18	無
6	其他	501,878	34.56	無	其他	88,597	15.42	無
	銷貨淨額	1,452,306	100.00		銷貨淨額	574,498	100.00	

銷貨增減變動說明：

本公司主要業務為手機遊戲之開發、全球代理發行及廣告行銷服務等業務。營收主要來源為玩家購買點數儲值至本公司發行之遊戲。智冠科技主係從事線上遊戲之通路及代理，其合作之銷售通路種類充足，涵蓋實體及虛擬通路，如便利商店販賣點數卡、信用卡支付、網路銀行支付、實體 ATM、手機市話小額付費等，由智冠科技及藍新科技(為智冠旗下第三方金流的通路)提供各年齡層玩家多元化支付方式；Payletter Inc.於 2001 年成立於韓國，是在線計費和支付服務的第三方金流的通路商，自 2004 年開始在國際間的通路金流提供服務，如今已為北美、歐洲以及整個亞洲客戶群提供服務。

Google 及 Apple 係二大手機系統之服務供應商，因智慧型手機使用之普及，消費者透過 Google Play 及 Apple Store 以信用卡支付或小額付費方式購買遊戲點數具方便性。

綜上所述，本公司主要銷貨對象為通路商及金流商，110 年度因致力開發海外市場，故以 Google 及 Payletter Inc.為主要銷貨客戶之一。而 111 年本公司未於海外地區發行遊戲，海外營收占比下滑，故 111 年度則以 Google、Apple、Payletter Inc.、智冠科技及藍新科技為本公司主要之銷貨客戶。本公司與客戶之間的合作關係穩定良好，最近二年度主要銷貨客戶變化並無重大異常之情形。

(五) 最近二年度生產量值：本公司 111 年無生產行為，不適用。

(六) 最近二年度銷售量值：

單位：新台幣千元

銷售量值 主要商品	110 年度		111 年度		110 年度		111 年度	
	內銷		外銷		內銷		外銷	
	量	值	量	值	量	值	量	值
手機遊戲收入	-	329,055	-	1,107,894	-	247,720	-	312,374
其他營業收入	-	15,357	-	-	-	14,404	-	-
合 計	-	344,412	-	1,107,894	-	262,124	-	312,374

註：本公司主要業務為手機遊戲之代理及發行，故並無相對價量關係，故上表之數量分析不適用。

本公司 111 年度營業收入較 110 年度減少 60.44%。全球疫情影響，市場遊戲產品短缺，本公司於 111 年僅於國內推出 2 款代理遊戲及 1 款自製遊戲，產品動能不足再加上海內外市場的既有遊戲營收同步衰退，故致使整體營收相較 110 年大幅縮減。

三、從業員工最近二年度及截至年報刊印日止，從業員工人數、平均服務年資、平均年齡及學歷分布比率：

112 年 4 月 30 日

單位：人；年；

年 度		110 年度	111 年度	當年度截至 4 月 30 日
員 工 人 數	經理級以上	18	20	18
	職員	185	156	123
	合計	203	176	141
平均年歲		32.43	33.24	33.97
平均服務年資		2.36	2.49	2.73
學 歷 分 布 比 例	博士	0.00%	0.00%	0.00%
	碩士	7.39%	2.84%	3.55%
	大專	89.16%	93.75%	92.20%
	高中	3.45%	3.41%	4.25%
	高中以下	0.00%	0.00%	0.00%

四、環保支出資訊

最近年度及截至年報刊印日止，因污染環境所遭受之損失（包括賠償及環境保護稽查結果違反環保法規事項，應列明處分日期、處分字號、違反法規條文、違反法規內容、處分內容），並揭露目前及未來可能發生之估計金額與因應措施，如無法合理估計者，應說明其無法合理估計之事實：無。

五、勞資關係

(一) 列示公司各項員工福利措施、進修、訓練、退休制度與其實施情形，以及勞資間之協議與各項員工權益維護措施情形

1. 員工福利措施與實施情形

(1) 本公司成立職工福利委員會，內容涵蓋婚喪喜慶之禮金、佳節獎金、生日禮金等項目。

(2) 本公司及子公司員工享有團體保險。

2. 員工進修與訓練

本公司不定期舉辦新人教育訓練、內部管理訓練課程及派員參與外部機構專業課程，以提供員工完整職能訓練管道。

3. 退休制度與實施情形

本公司每月提撥勞工每月工資 6% 至勞工退休金帳戶，以保障員工退休生活。

4. 勞資間之協議與各項員工權益維護措施

本公司之各項規定皆依勞動基準法為遵循準則，重視員工雙向溝通，截至年報刊印日止，並無重大勞資糾紛而導致損失之情事，惟本公司仍將加強勞資雙方之溝通協調，並盡力做好福利措施，促使勞資關係更加和諧，以期消弭勞資糾紛發生之可能。

(二) 列明最近年度及截至年報刊印日止，因勞資糾紛所遭受之損失（包括勞工檢查結果違反勞動基準法事項，應列明處分日期、處分字號、違反法規條文、違反法規內容、處分內容），並揭露目前及未來可能發生之估計金額與因應措施，如無法合理估計者，應說明無法合理估計之事實：

1. 111 年勞工檢查結果

處分日期	處分字號	違反法規條文	違反法規內容	處分內容
112/01/13	府勞動字第 11160294431 號	勞動基準法第 36 條第 1 項	未使勞工每 7 日中有 2 日之休息，其中 1 日為例假，1 日為休息日	罰鍰 50,000 元

2. 本公司長年來使用資訊公司所開發之系統，搭配管理制度，進行各類人事行政與表單流程作業，讓工作流程透過系統管理自動化，期能將人為錯誤降至最低。惟 111 年 7 月至 8 月間因同仁填寫系統調班單，卻不慎將調班日期超出法令規定區間範圍，而系統也未跳出警示訊息，造成發生違反勞動基準法第 36 條第 1 項之情事。

3. 為避免上述異常情況再次發生，本公司已多加宣導變形工時規定，並務請同仁應事先進行調班申請，並於調班日前完成簽核程序，以利及時控管是否符合法令規範。

六、資通安全管理

(一) 敘明資通安全風險管理架構、資通安全政策、具體管理方案及投入資通安全管理之資源等。

1. 資通安全風險管理架構

本公司資訊安全之權責單位由資訊處負責，負責訂定資通安全管理政策、檢查與相關事務推動與落實。

本公司稽核室為資訊安全監理之督導單位，負責督導資安執行狀況，查核缺失與要求改善，並追蹤改善成效，以降低內部資通安全風險。

2. 資通安全政策

- (1) 由資訊處進行資安治理、推動執行、風險評估、風險改善等推動與落實。
- (2) 重視利害關係人，包括員工、客戶、股東及營運相關資訊資產之安全與隱私。
- (3) 確保資訊資產之機密性、完整性、可用性及適法性，並避免遭受內、外部蓄意或意外之威脅。
- (4) 建立資訊安全相關管理程序、資料保護管理程序，預防可能之風險，實施具體有效的安全防護及個資隱私保護措施。
- (5) 發現資安事件時，應通報資通安全窗口或聯絡人。
- (6) 定期檢視資通安全相關規範與作業辦法優化，來強化資通安全防護。
- (7) 定期進行人員資訊安全教育訓練。

3. 具體管理方案及投入資通安全管理之資源

本公司資通安全管理方案，包含下列三個面向：

- (1) 制度規範準則：訂定資訊安全作業程序，以規範本公司人員資訊安全作業，並定期檢視相關規範制度是否符合營運環境變遷，並依需求適時調整。定期執行內部稽核，以強化本公司資訊安全之防護。
- (2) 科技運用防護：為防範各種外部資安威脅，建置各式資安防護系統(如：防毒軟體、防火牆等等防護機制系統)，以提昇整體資訊環境之安全性。也透過外部專業電腦資訊廠商進行安全檢測，強化防護。
- (3) 強化人員訓練：不定期實施人員資訊安全教育訓練、實務課程與資訊安全宣導，藉以提昇公司同仁資安知識與專業技能。

4. 具體實施資訊安全管理措施：

(1) 權限管理

- ① 網路與電腦系統，人員帳號、權限等安全管理、審視。
- ② 定期檢核相關設置。

(2) 存取管制

- ① 各系統存取需申請、核可、設定等管控作業。
- ② 公司設置網路防火牆，網路連線控管，加裝防毒軟體，設定資料存取權限等防護。

(3) 外部威脅

- ① 定期檢核內外部威脅
- ② 定期弱點檢測與更新
- ③ 定期防毒防駭保護，垃圾與惡意程式偵測與阻擋。

(4) 系統可用

- ① 網路、系統、服務，進行可用狀態、連線等等監控，及異常通知機制。
- ② 業務、服務中斷的緊急應變處理方案
- ③ 資料備份、異地保存機制
- ④ 服務、系統的備援機制
- ⑤ 定期進行故障還原演練

(5) 定期檢視

- ① 檢視設定與 SOP 作業，改善設定與規範。
- ② 定期檢視防護、演練等作業、設備，是否符合科技演進的需求。
- ③ 定期強化人員資訊安全教育訓練。

(二) 列明最近年度及截至年報刊印日止，因重大資通安全事件所遭受之損失、可能影響及因應措施，如無法合理估計者，應說明其無法合理估計之事實。

本公司 111 年度及截至年報刊印日止，並未遭受重大資通安全事件，且無相關之損失及影響。

七、重要契約

契約性質	當事人	契約起迄日期	主要內容	限制條款
租賃合約	鴻總建設股份有限公司	109/12/5~115/2/28	辦公室租賃	無
開發合作合約	A 公司	永久	遊戲原始碼	無
授權代理合約	A 公司	110/3/17~114/3/16	遊戲授權代理	無
開發合作合約	B 公司	永久	遊戲原始碼	無
授權代理合約	B 公司	110/3/17~114/3/16	遊戲授權代理	無
開發合作合約	C 公司	永久	遊戲原始碼	無
授權代理合約	D 公司	110/10/5~114/10/4	遊戲授權代理	無
授權代理合約	E 公司	110/12/16~112/12/15	遊戲授權代理	無
授權代理合約	F 公司	111/3/25~113/3/24	遊戲授權代理	無
授權代理合約	G 公司	111/4/21~116/4/20	遊戲授權代理	無
授權使用合約	G 公司	111/9/1~116/4/20	授權遊戲素材使用	無

陸、財務概況

一、最近五年度簡明資產負債表及綜合損益表

(一) 最近五年度簡明資產負債表

1. 個體簡明資產負債表

單位：新台幣千元

項目	年度	最近五年度財務資料(註1)				
		107年	108年	109年	110年	111年
流動資產		395,580	311,730	326,255	313,408	112,007
不動產、廠房及設備		6,412	2,561	611	9,823	7,325
無形資產		51,962	64,685	56,400	41,152	69,784
其他資產		58,060	185,768	248,731	161,322	147,507
資產總額		512,014	564,744	631,997	525,705	336,623
流動負債	分配前	159,159	191,857	309,362	251,201	152,700
	分配後	171,639	213,594	309,362	251,201	(註2)
非流動負債		681	3,251	34,698	26,389	18,675
負債總額	分配前	159,840	195,108	344,060	277,590	171,375
	分配後	172,320	216,845	344,060	277,590	(註2)
歸屬於母公司業主之權益		352,174	369,636	287,937	248,115	165,248
股本		249,600	274,560	274,560	274,560	271,710
資本公積		115,665	76,948	76,948	42,123	41,686
保留盈餘	分配前	(1,277)	40,436	(34,825)	(37,690)	(140,471)
	分配後	-	18,699	(34,825)	(37,690)	(註2)
其他權益		(3,931)	(6,924)	(13,362)	(15,494)	(7,677)
庫藏股票		(7,883)	(15,384)	(15,384)	(15,384)	-
非控制權益	分配前	-	-	-	-	-
	分配後	-	-	-	-	-
權益總額	分配前	352,174	369,636	287,937	248,115	165,248
	分配後	339,694	347,899	287,937	248,115	(註2)

註1：各年度財務資料業經會計師查核簽證。

註2：111年度盈虧撥補案尚未經股東會決議通過。

2. 合併簡明資產負債表

單位：新台幣千元

項目	年度	最近五年度財務資料(註1)				
		107年	108年	109年	110年	111年
流動資產		536,472	462,251	462,890	366,107	129,261
不動產、廠房及設備		6,412	2,561	611	9,844	7,325
無形資產		67,619	77,276	56,400	41,152	69,784
其他資產		33,594	60,693	112,059	108,321	98,317
資產總額		644,097	602,781	631,960	525,424	304,687
流動負債	分配前	291,080	229,853	309,325	250,760	120,745
	分配後	303,560	251,590	309,325	250,760	(註2)
非流動負債		843	3,292	34,698	26,549	18,694
負債總額	分配前	291,923	233,145	344,023	277,309	139,439
	分配後	304,403	254,882	344,023	277,309	(註2)
歸屬於母公司業主之權益		352,174	369,636	287,937	248,115	165,248
股本		249,600	274,560	274,560	274,560	271,710
資本公積		115,665	76,948	76,948	42,123	41,686
保留盈餘	分配前	(1,277)	40,436	(34,825)	(37,690)	(140,471)
	分配後	-	18,699	(34,825)	(37,690)	(註2)
其他權益		(3,931)	(6,924)	(13,362)	(15,494)	(7,677)
庫藏股票		(7,883)	(15,384)	(15,384)	(15,384)	-
非控制權益	分配前	-	-	-	-	-
	分配後	-	-	-	-	-
權益總額	分配前	352,174	369,636	287,937	248,115	165,248
	分配後	339,694	347,899	287,937	248,115	(註2)

註1：各年度財務資料業經會計師查核簽證。

註2：111年度盈虧撥補案尚未經股東會決議通過。

(二) 最近五年度簡明綜合損益表(損益表)

1. 個體簡明綜合損益表

單位：新台幣千元

項目	最近五年度財務資料(註)				
	107年	108年	109年	110年	111年
營業收入	1,372,969	976,820	875,749	1,452,306	574,498
營業毛利	587,146	426,632	445,124	812,954	290,735
營業損益	72,047	(67,627)	(97,804)	(33,113)	(109,958)
營業外收入及支出	(4,544)	93,047	24,865	(10,421)	36,137
稅前淨利(損)	67,503	25,420	(72,939)	(43,534)	(73,821)
繼續營業單位 本期淨利(損)	58,137	40,436	(53,524)	(37,690)	(90,684)
停業單位損失	-	-	-	-	-
本期淨利(損)	58,137	40,436	(53,524)	(37,690)	(90,684)
本期其他綜合損益 (稅後淨額)	1,317	(2,993)	(6,438)	(2,132)	7,817
本期綜合損益總額	59,454	37,443	(59,962)	(39,822)	(82,867)
淨利(損)歸屬於母公 司業主	58,137	40,436	(53,524)	(37,690)	(90,684)
淨利歸屬於非控制權 益	-	-	-	-	-
綜合損益總額歸屬於 母公司業主	59,454	37,443	(59,962)	(39,822)	(82,867)
綜合損益總額歸屬於 非控制權益	-	-	-	-	-
每股盈餘(虧損)(元)	2.12	1.49	(1.97)	(1.39)	(3.34)

註：各年度財務資料業經會計師查核簽證。

2. 合併簡明綜合損益表

單位：新台幣千元

項目	年度	最近五年度財務資料(註)				
		107年	108年	109年	110年	111年
營業收入		1,720,295	1,860,326	960,706	1,452,306	574,498
營業毛利		791,585	911,719	492,449	815,600	291,714
營業損益		84,974	70,638	(72,570)	(40,794)	(119,786)
營業外收入及支出		(15,873)	(17,205)	5,700	(5,334)	36,786
稅前淨利(損)		69,101	53,433	(66,870)	(46,128)	(83,000)
繼續營業單位 本期淨利(損)		58,137	40,436	(53,524)	(37,690)	(90,684)
停業單位損失		-	-	-	-	-
本期淨利(損)		58,137	40,436	(53,524)	(37,690)	(90,684)
本期其他綜合損益 (稅後淨額)		1,317	(2,993)	(6,438)	(2,132)	7,817
本期綜合損益總額		59,454	37,443	(59,962)	(39,822)	(82,867)
淨利(損)歸屬於母公 司業主		58,137	40,436	(53,524)	(37,690)	(90,684)
淨利歸屬於非控制權 益		-	-	-	-	-
綜合損益總額歸屬於 母公司業主		59,454	37,443	(59,962)	(39,822)	(82,867)
綜合損益總額歸屬於 非控制權益		-	-	-	-	-
每股盈餘(虧損)(元)		2.12	1.49	(1.97)	(1.39)	(3.34)

註：各年度財務資料業經會計師查核簽證。

(三) 最近五年度簽證會計師姓名及查核意見

1. 最近五年度簽證會計師姓名及查核意見：

年度	事務所名稱	簽證會計師姓名	查核意見
107年度	資誠聯合會計師事務所	陳憲正、蕭金木	無保留意見
108年度	資誠聯合會計師事務所	陳憲正、蕭金木	無保留意見
109年度	資誠聯合會計師事務所	陳憲正、蕭金木	無保留意見
110年度	資誠聯合會計師事務所	陳憲正、賴宗義	無保留意見
111年度	資誠聯合會計師事務所	陳憲正、賴宗義	無保留意見

2. 近五年度更換會計師之原因：

因資誠聯合會計師事務所蕭金木會計師屆齡退休，配合資誠聯合會計師事務所內部調整，故本公司之簽證會計師由資誠聯合會計師事務所陳憲正會計師及蕭金木會計師變更為由陳憲正會計師及賴宗義會計師擔任本公司110年度財務報表簽證會計師。

二、最近五年度財務分析

(一) 個體最近五年度財務分析-採用國際財務報導準則

分析項目		最近五年度財務分析(註1)				
		107年	108年	109年	110年	111年
財務	負債占資產比率	31.22	34.55	54.44	52.80	50.91
結構	長期資金占不動產、廠房及設備比率	5,503.04	14,560.21	52,804.42	2,794.50	2,510.89
償債能力	流動比率	248.54	162.48	105.46	124.76	73.35
	速動比率	240.81	151.96	92.86	113.45	48.89
	(%) 利息保障倍數	42.90	20.49	(55.02)	(14.64)	(50.26)
經營能力	應收款項週轉(次)	9.64	12.14	11.16	13.67	8.11
	平均收現日數	37.86	30.07	32.71	26.70	45.01
	存貨週轉率(次)	-	-	-	-	-
	應付款項週轉(次)	9.47	7.60	4.80	8.50	4.32
	平均銷貨日數	-	-	-	-	-
	不動產、廠房及設備週轉率(次)	152.14	217.72	552.17	278.38	67.00
	總資產週轉率(次)	2.54	1.81	1.46	2.51	1.33
獲利能力	資產報酬率(%)	11.01	7.70	(8.77)	(6.13)	(20.77)
	權益報酬率(%)	17.94	11.20	(16.28)	(14.06)	(43.88)
	稅前純益占實收資本額比率(%)	27.04	9.26	(26.57)	(15.86)	(27.17)
	純益率(%)	4.23	4.14	(6.11)	(2.60)	(15.78)
	每股盈餘(虧損)(元)	2.12	1.49	(1.97)	(1.39)	(3.34)
現金流量	現金流量比率(%)	90.89	21.11	(2.34)	(25.44)	23.65
	現金流量允當比(%)	1,271.38	996.13	661.51	465.00	265.08
	現金再投資比率(%)	50.58	18.18	(56.26)	(63.37)	(4,441.33)
槓桿度	營運槓桿度	2.00	(0.16)	0.34	(1.34)	0.44
	財務槓桿度	1.02	0.98	0.99	0.92	0.99

請說明最近二年度各項財務比率變動原因。(若增減變動未達20%者可免分析)

- 1.流動比率減少：主係111年度應收帳款減少所致。
- 2.速動比率減少：主係111年度應收帳款減少所致。
- 3.利息保障倍數減少：主係111年度所得稅及利息費用前純益減少所致。
- 4.應收款項週轉率(次)減少：主係111年度銷貨淨額減少所致。
- 5.平均收現日數增加：主係111年度應收款項週轉率(次)減少所致
- 6.應付款項週轉率(次)減少：主係111年度銷貨成本減少所致。
- 7.不動產、廠房及設備週轉率減少：主係111年度銷貨淨額減少所致。
- 8.總資產週轉率(次)減少：主係111年度銷貨淨額減少所致。
- 9.資產報酬率減少：主係111年度本期淨損增加所致。
- 10.權益報酬率減少：主係111年度本期淨損增加所致。
- 11.稅前純益占實收資本比率減少：主係111年度稅前淨損增加所致。
- 12.純益率減少：主係111年度本期淨損增加所致。
- 13.每股虧損增加：主係111年度本期淨損增加所致。
- 14.現金流量比率增加：主係111年度營業活動之淨現金流入增加所致。
- 15.現金流量允當比減少：主係近5年度營業活動之淨現金流入減少所致。
- 16.現金再投資比率減少：主係111年度營運資金減少所致。
- 17.營運槓桿度增加：主係111年度營業利益減少所致。

註1：各年度財務資料業經會計師查核簽證。

註2：上開財務比率計算公式如下：

1.財務結構

(1)負債占資產比率＝負債總額／資產總額。

(2)長期資金占不動產、廠房及設備比率＝(權益總額＋非流動負債)／不動產、廠房及設備淨額。

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)不動產、廠房及設備週轉率＝銷貨淨額／平均不動產、廠房及設備淨額。

(7)總資產週轉率＝銷貨淨額／平均資產總額。

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)權益報酬率＝稅後損益／平均權益總額。

(3)純益率＝稅後損益／銷貨淨額。

(4)每股盈餘＝(歸屬於母公司業主之損益－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)／(不動產、廠房及設備毛額＋長期投資＋其他非流動資產＋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)。

(二) 合併最近五年度財務分析-採用國際財務報導準則

年 度 分析項目		最近五年度財務分析(註1)				
		107年	108年	109年	110年	111年
財務結構 (%)	負債占資產比率	45.32	38.68	54.44	52.78	45.76
	長期資金占不動產、廠房及設備比率	5,505.57	14,561.81	52,804.42	2,790.17	2,511.15
償債能力 (%)	流動比率	184.30	201.11	149.65	146.00	107.05
	速動比率	178.16	190.19	126.95	132.06	75.24
	利息保障倍數	43.89	41.98	(50.36)	(15.57)	(56.64)
經營能力	應收款項週轉率(次)	8.78	12.69	10.00	13.67	8.11
	平均收現日數	41.57	28.76	36.5	26.70	45.01
	存貨週轉率(次)	-	-	-	-	-
	應付款項週轉率(次)	5.95	8.75	7.03	11.42	7.86
	平均銷貨日數	-	-	-	-	-
	不動產、廠房及設備週轉率(次)	190.62	414.65	605.74	277.82	66.92
	總資產週轉率(次)	2.65	2.98	1.56	2.51	1.38
獲利能力	資產報酬率(%)	9.16	6.65	(8.50)	(6.13)	(21.57)
	權益報酬率(%)	17.94	11.20	(16.28)	(14.06)	(43.88)
	稅前純益占實收資本額比率(%)	27.68	19.46	(24.36)	(16.80)	(30.55)
	純益率(%)	3.38	2.17	(5.57)	(2.60)	(15.78)
	每股盈餘(虧損)(元)	2.12	1.49	(1.97)	(1.39)	(3.34)
現金流量	現金流量比率(%)	54.41	48.94	(4.73)	(20.22)	2.44
	現金流量允當比率(%)	1,238.20	1,138.13	767.21	673.48	369.44
	現金再投資比率(%)	53.81	37.50	(19.33)	(32.76)	6.09
槓桿度	營運槓桿度	2.15	2.44	0.04	(0.90)	0.48
	財務槓桿度	1.02	1.02	0.98	0.94	0.99

請說明最近二年度各項財務比率變動原因。(若增減變動未達20%者可免分析)

- 1.流動比率減少：主係111年度應收帳款減少所致。
- 2.速動比率減少：主係111年度應收帳款減少所致。
- 3.利息保障倍數減少：主係111年度所得稅及利息費用前純益減少所致。
- 4.應收款項週轉率(次)減少：主係111年度銷貨淨額減少所致。
- 5.平均收現日數增加：主係111年度應收款項週轉率(次)減少所致
- 6.應付款項週轉率(次)減少：主係111年度銷貨成本減少所致。
- 7.不動產、廠房及設備週轉率減少：主係111年度銷貨淨額減少所致。
- 8.總資產週轉率(次)減少：主係111年度銷貨淨額減少所致。
- 9.資產報酬率減少：主係111年度本期淨損增加所致。
- 10.權益報酬率減少：主係111年度本期淨損增加所致。
- 11.稅前純益占實收資本比率減少：主係111年度稅前淨損增加所致。
- 12.純益率減少：主係111年度本期淨損增加所致。
- 13.每股虧損增加：主係111年度本期淨損增加所致。
- 14.現金流量比率增加：主係111年度營業活動之淨現金流入增加所致。
- 15.現金流量允當比減少：主係近5年度營業活動之淨現金流入減少所致。
- 16.現金再投資比率增加：主係111年度營業活動之淨現金流入增加所致。
- 17.營運槓桿度增加：主係111年度營業利益減少所致。

註1：各年度財務資料業經會計師查核簽證。

註2：上開財務比率計算公式如下：

1.財務結構

(1)負債占資產比率=負債總額/資產總額。

(2)長期資金占不動產、廠房及設備比率=(股東權益淨額+長期負債)/不動產、廠房及設備淨額。

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)不動產、廠房及設備週轉率=銷貨淨額/平均不動產、廠房及設備淨額。

(7)總資產週轉率=銷貨淨額/平均資產總額。

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)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)/(不動產、廠房及設備毛額+長期投資+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或審計委員會審查報告：請參閱第 89 頁。

四、最近年度財務報告：請參閱第 90 頁。

五、最近年度經會計師查核簽證之公司個體財務報告：請參閱第 134 頁。

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

柒、財務狀況及財務績效之檢討分析與風險事項

一、財務狀況

最近二年度資產、負債及權益發生重大變動之主要原因及其影響，若影響重大者應說明未來因應計畫。

(一) 採用國際財務報導準則-合併財務報表

單位：新台幣千元；%

項 目	年 度	110 年度	111 年度	差異	
				金額	%
流動資產		366,107	129,261	(236,846)	(64.69%)
不動產、廠房及設備		9,844	7,325	(2,519)	(25.59%)
無形資產		41,152	69,784	28,632	69.58%
其他資產		108,321	98,317	(10,004)	(9.24%)
資產總額		525,424	304,687	(220,737)	(42.01%)
流動負債		250,760	120,745	(130,015)	(51.85%)
其他負債		26,549	18,694	(7,855)	(29.59%)
負債總額		277,309	139,439	(137,870)	(49.72%)
股本		274,560	271,710	(2,850)	(1.04%)
資本公積		42,123	41,686	(437)	(1.04%)
保留盈餘		(37,690)	(140,471)	(102,781)	272.70%
其他權益		(15,494)	(7,677)	7,817	(50.45%)
庫藏股票		(15,384)	-	15,384	(100.00%)
股東權益總額		248,115	165,248	(82,867)	(33.40%)

重大變動項目說明(差異金額達 10,000 千元且變動比例達 20%者)：

- (1) 流動資產減少：主係 111 年度現金及約當現金與應收帳款減少所致。
- (2) 無形資產增加：主係 111 年度新增加軟體授權金所致。
- (3) 流動負債減少：主係 111 年度短期借款減少所致。
- (4) 保留盈餘減少：主係 111 年度稅後淨損增加所致。
- (5) 庫藏股票減少：主係 111 年度註銷庫藏股所致。

(二) 採用國際財務報導準則-個體財務報表

單位：新台幣千元；%

項 目	年 度	110 年度	111 年度	差異	
				金額	%
流動資產		313,408	112,007	(201,401)	(64.26%)
採用權益法之投資		65,605	72,439	6,834	10.42%
不動產、廠房及設備		9,823	7,325	(2,498)	(25.43%)
無形資產		41,152	69,784	28,632	69.58%
其他資產		95,717	75,068	(20,649)	(21.57%)
資產總額		525,705	336,623	(189,082)	(35.97%)
流動負債		251,201	152,700	(98,501)	(39.21%)
其他負債		26,389	18,675	(7,714)	(29.23%)
負債總額		277,590	171,375	(106,215)	(38.26%)
股本		274,560	271,710	(2,850)	(1.04%)
資本公積		42,123	41,686	(437)	(1.04%)
保留盈餘		(37,690)	(140,471)	(102,781)	272.70%
其他權益		(15,494)	(7,677)	7,817	(50.45%)
庫藏股票		(15,384)	-	15,384	(100.00%)
股東權益總額		248,115	165,248	(82,867)	(33.40%)

重大變動項目說明(差異金額達 10,000 千元且變動比例達 20%者)：

- (1) 流動資產減少：主係 111 年度現金及約當現金與應收帳款減少所致。
- (2) 無形資產增加：主係 111 年度新增加軟體授權金所致。
- (3) 其他資產減少：主係 111 年度使用權資產及遞延所得稅資產減少所致。
- (4) 流動負債減少：主係 111 年度短期借款減少所致。
- (5) 保留盈餘減少：主係 111 年度稅後淨損增加所致。
- (6) 庫藏股票減少：主係 111 年度註銷庫藏股所致。

(三) 對公司之影響：111 年因行銷投放策略調整，未能完全體現營收表現，另下半年新推出的產品表現大不如預期，也導致該年度虧損。

(四) 未來因應計畫：本公司將持續加強遊戲代理的上線排程規劃及多地區發行以創造更高的獲利。

二、財務績效

最近二年度營業收入、營業純益及稅前純益重大變動之主要原因及預期銷售數量與其依據，對公司未來財務業務之可能影響及因應計畫。

(一) 財務績效比較分析

1. 合併財務報表

單位：新台幣千元；%

項目	年度	110 年度	111 年度	差異	
				金額	%
營業收入淨額		1,452,306	574,498	(877,808)	(60.44%)
營業成本		636,706	282,784	(353,922)	(55.59%)
營業毛利		815,600	291,714	(523,886)	(64.23%)
營業費用		856,394	411,500	(444,894)	(51.95%)
營業損益		(40,794)	(119,786)	(78,992)	193.64%
營業外收支		(5,334)	36,786	42,120	(789.65%)
稅前損益		(46,128)	(83,000)	(36,872)	79.93%
所得稅利益(費用)		8,438	(7,684)	(16,122)	(191.06%)
本期損益		(37,690)	(90,684)	(52,994)	140.60%

重大變動項目說明(差異金額達 10,000 千元且變動比例達 20%)：

(1) 營業收入淨額/成本/毛利/費用：主係 111 年度行銷投放策略調整及下半年新推出的產品表現大不如預期，致 111 年度營業收入、營業成本、營業毛利及營業費用大幅減少。

(2) 營業外收支：主係 111 年度外幣兌換利益及賠償收入較上年度增加。

(3) 營業/稅前/本期損益：主係 111 年度營業收入大幅下滑，致本期營業損失/稅前損失/本期損失較上年度增加。

2. 個體財務報表

單位：新台幣千元；%

項目	年度	110 年度	111 年度	差異	
				金額	%
營業收入淨額		1,452,306	574,498	(877,808)	(60.44%)
營業成本		639,352	283,763	(353,589)	(55.62%)
營業毛利		812,954	290,735	(522,219)	(64.24%)
營業費用		846,067	400,693	(445,374)	(52.64%)
營業損益		(33,113)	(109,958)	(76,845)	232.07%
營業外收支		(10,421)	36,137	46,558	(446.77%)
稅前損益		(43,534)	(73,821)	(30,287)	69.57%
所得稅利益(費用)		5,844	(16,863)	(22,707)	(388.55%)
本期損益		(37,690)	(90,684)	(52,994)	140.60%

重大變動項目說明(差異金額達 10,000 千元且變動比例達 20%)：

(1) 營業收入淨額/成本/毛利/費用：主係 111 年度行銷投放策略調整及下半年新推出的產品表現大不如預期，致 111 年度營業收入、營業成本、營業毛利及營業費用大幅減少。

(2) 營業外收支：主係 111 年度外幣兌換利益及賠償收入較上年度增加。

(3) 營業/稅前/本期損益：主係 111 年度營業收入大幅下滑，致本期營業損失/稅前損失/本期損失較上年度增加。

(二) 預期銷售數量及其依據，對公司未來財務業務之可能影響及因應計畫：

本公司 111 年度產品銷售數量預測是依據以往遊戲點數之銷售狀況、產業總體經濟環境及景氣狀況所估計，並據以預估年度銷售業績。本公司未來將視市場需求變動狀況及產品銷售反應，增強公司營運績效並持續開拓產品項目以提升公司獲利，公司未來營運應可持續成長，財務狀況亦維持良好。

三、現金流量

(一) 最近年度現金流量變動之分析說明：

單位：新台幣千元

項目/年度	110 年度	111 年度	增(減)變動
營業活動之淨現金流入(出)	(52,464)	2,949	55,413
投資活動之淨現金流入(出)	(37,209)	(45,379)	(8,170)
融資活動之淨現金流入(出)	19,776	(107,891)	(127,667)

現金流量增(減)變動說明：

(1) 營業活動：主係期末應收帳款較去年減少所致。

(2) 投資活動：主係購置遊戲權利金所致。

(3) 融資活動：主係償還短期借款所致。

(二) 流動性不足之改善計畫：本公司尚無流動性不足之虞情形。

(三) 未來一年現金流動性分析：

單位：新台幣千元

期初現金餘額(1)	預計全年來自營業活動淨現金流量(2)	預計全年來自投資及融資活動淨現金流出量(3)	現金剩餘(不足)數額(1)+(2)+(3)	現金不足額之補救措施	
				投資計畫	融資計畫
61,543	37,816	800	98,559	—	—

1. 預計未來一年現金流量變動情形分析：

(1) 營業活動：主要係本期營運獲利。

(2) 投資活動：主係營運增加所需購置遊戲權利金增加，致投資活動淨現金流出。

2. 預計現金流量不足額之彌補措施及流動分析：

本公司預計淨現金流量為正數，無預計現金流量不足之虞。

四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響：無。

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：

(一) 轉投資政策：

本公司自 109 年 4 月起將香港子公司作為本集團之全球採購中心，協助本公司針對海外遊戲開發商及行銷投放等採購業務之合作；另因應集團組織調整規劃及考量外資遊戲企業在大陸之態勢，故辦理孫公司上海玄玖信息科技有限公司終止營運，並已於 111 年 03 月 16 日完成公司清算及解散程序。

(二) 獲利或虧損之主要原因：

本公司轉投資之香港子公司自 109 年 4 月起因集團內部調整將香港子公司作為本集團之全球採購中心，並調整集團間交易的分成比率，導致 111 年為稅後淨損。

(三) 改善計畫及未來一年投資計畫：

本公司除了持續代理海外遊戲及行銷投放等採購收入來維持香港子公司的營收外，並將控管相關營運支出以求穩定獲利。

六、風險事項應分析評估

(一) 利率、匯率變動、通貨膨脹情形對公司損益之影響及未來因應措施：

1. 利率變動對公司損益之影響及未來因應措施：

本公司最近年度及截至年報刊印日止之借款為固定利率之負債，期間不長且融資金額不大，現金流量風險尚低，預估未來一年內對新台幣或外幣之借款暫未有大量需求。本公司隨時注意銀行各項存借款利率，並與往來銀行保持良好關係，以取得較優惠的利率，故利率變動對本公司不致有重大之影響。

2. 匯率變動對公司損益之影響及未來因應措施：

本公司及子公司主要之進銷貨係以美金及新台幣為計價單位，111 年度之兌換利益為 11,272 千元，兌換損益之變化情形主係隨著本公司及子公司外幣資產持有部位變動所致。本公司及子公司持有之外幣資產及負債部位及收付款期間約當，可將市場風險相互抵銷，故匯率變動對本公司不致有重大之影響。惟未來本公司將視情況對外幣部位採取避險措施，以期將匯率變動對公司損益之影響減至最低。

3. 通貨膨脹對公司損益之影響及未來因應措施：

本公司過去損益尚未因通貨膨脹而產生重大影響，預測通貨膨脹對本公司損益之影響尚屬有限。未來本公司將持續注意通貨膨脹是否影響成本之情形，以適當調整虛擬產品價格政策。

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

本公司針對資金貸與他人、背書保證及衍生性商品交易訂有相關作業辦法。111 年度及截至年報刊印日為止，本公司並無從事從事高風險、高槓桿投資、資金貸與他人、衍生性商品及為他人背書保證之情事。未來如有從事高風險、高槓桿投資、資金貸與他人、背書保證及衍生性商品交易，將遵循相關法令及本公司相關作業辦法辦理。

(三) 未來研發計畫及預計投入之研發費用：

1. 未來研發計畫：

本公司在 2022 年度推出『吞食天地 3：放置版』手機遊戲後，已在放置類型卡牌遊戲產品上站穩腳步，除了持續更新內容以維持產品熱度，延長產品生命週期外，也會在其基礎上繼續深入研究，提出更加精進，能夠讓玩家感受到更多遊戲樂趣的新作品。也同步研發其他地區語言版本，推廣到其他國家地區。在 2022 年度時，也同時進行『無限創示錄』放置類型手機遊戲的研發製作，精緻細膩的日系風格，精美角色立繪，眾多遊戲系統與玩法，預計 2023 年度進行對外測試。另外也將在技術框架之上，參考市場訊息，思考進行與測試驗證不同核心玩法的新產品，以期能滿足、覆蓋全球範圍內更大的玩家族群，確保研發競爭力。

2. 預計投入研發費用：

本公司預計投入研發費用將視產品開發進度逐步編列，並視市場變化調整產品策略，並持續投入研發經費，以擴展本公司營運規模並增加競爭力。

(四) 國內外重要政策及法律變動對公司財務業務之影響及因應措施：

本公司各項業務之執行均朝向符合主管機關法令規定辦理，並隨時注意國內外政策發展趨勢及法令變動情形，以充份掌握外在資訊並因應市場環境變化；近年來國內外重要政策及法律變動，與企業經營相關者首重公司治理與環保等項目，本公司將以法制為基礎，逐步以穩健且彈性之因應作法來提升公司治理層面。

(五) 科技改變（包括資通安全風險）及產業變化對公司財務業務之影響及因應措施：

本公司隨時注意產業相關之科技趨勢及迅速掌握產業動態，加上不斷地提升自主之技術研發能力，且積極擴展未來之市場應用領域，以因應科技改變及產業產生重大影響。並透過資通安全管控機制，來阻擋資安威脅與降低風險，並強化資訊與資產保護與管控，使公司服務業務不中斷。

(六) 企業形象改變對企業危機管理之影響及因應措施：

本公司長期專注於本業經營，積極搶佔全球遊戲市場，擴建整體營收規模，致力為股東及員工謀取最大之權益，並長期投入社會公益活動，積極建立良好的企業形象。此外，為促進產業發展及企業的拓展，近年來投入多個產官學合作案，期望透過各界專業合作來提升台灣遊戲業之國際競爭力。

為提供股東及玩家更貼心服務，本公司設有投資人關係、客戶服務、福委會、風險管理及危機處理小組等，透過企業資源整合與全方位專業服務，力求在既有企業形象基礎上更上層樓。同時透過專業公關提前做好危機控管與準備，以杜絕並因應可能面臨的潛在危機。

(七) 進行併購之預期效益、可能風險及因應措施：無。

(八) 擴充廠房之預期效益、可能風險及因應措施：無。

(九) 進貨或銷貨集中所面臨之風險及因應措施：

1. 進貨集中所面臨之風險及因應措施：

本公司主要從事手機遊戲之代理營運，採購方式為支付各項代理遊戲之權利金。積極拓展多種類型產品線並已向各家研發廠商購買手機遊戲產品，產品來源分散，且多款遊戲之營收穩定發行中，故對本公司進貨遭壟斷之風險將逐漸降低。

2. 銷貨集中所面臨之風險及因應措施：

本公司銷貨模式可分為透過 Google Play、App Store、Payletter Inc.、智冠 MyCard 平台銷售及點卡儲值、電信小額付費、大額匯款以及透過第三方金流儲值等方式售予一般消費者，提供消費者多種方式購買遊戲商品，故銷貨集中風險將逐漸降低。

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

本公司最近年度及截至年報刊印日止，公司董事尚無股權大量移轉或更換之情形，故對本公司營運尚不致產生重大之影響與風險。

(十一) 經營權之改變對公司之影響、風險及因應措施：無。

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

編號	系爭事實	標的金額	訴訟開始日期	主要涉訟當事人	目前處理情形
1	前負責人繫屬中之訴訟案件致本公司受有損害	尚待法院確定	111/4/28	周玄昆	本公司為確保公司權益，與前負責人協議於法院釐清本案確認相關損害賠償前，已先行給付本公司部分損害賠償金額新台幣 3,000 萬元，並得於日後扣抵損害賠償金額。
2	美術外包製作請求本公司給付尾款	新臺幣 2,625,000 元	111/8/31	智樂堂科技股份有限公司	開庭進度均為準備程序中，法院整理爭點。

(十三) 其他重要風險及因應措施：

資安風險評估分析之說明：

本公司主要從事手機遊戲之代理、開發及全球發行，與網際網路服務之發展息息相關，近年隨著資訊科技迅速發展及網路應用多元化，駭客入侵手法不斷推陳出新或惡意軟體攻擊事件層出不窮，這些攻擊可能對本公司營運造成損害，因此對於資訊安全之管理日趨重要，以下說明本公司具體之因應措施：

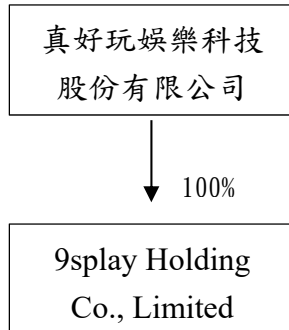
1. 落實本公司維運作業系統及相關部門與維運管理人員之標準作業程序，以確保本公司機房之機密性、完整性、及可用性。並且透過隨時檢視與評估機制，以確保網路適當性和安全性，減少資安危機所產生的損失。
2. 網路安全包含存取權管制、防火牆、入侵偵測及阻斷攻擊的機制、應用程式保護及透過網路監測通報機制與修補工作，將漏洞與被攻擊機率降低。
3. 資訊系統架構建立在高性能之主機及異地資料備份機制，以確保服務不中斷為優先考量，並將備份媒體送往異地保管存放。
4. 就公司之重要資訊系統與機密資料，定期模擬當系統失效無法正常提供服務及資料遺失時之災害復原演練，力求在規範時效內，確保關鍵性業務能迅速恢復正常，將營業損失降至最低。

七、其他重要事項：無。

捌、特別記載事項

一、關係企業相關資料

(一) 關係企業組織圖：



(二) 各關係企業基本資料：

111年12月31日 單位：美金千元

企業名稱	地址	實收資本額	主要營業或生產項目
9splay Holding Co., Limited	Room 1201, 12/F., Prosperity Centre, 982 Canton Road, Mongkok, KL, Hong Kong	USD 1,500	全球採購中心

(三) 推定為有控制與從屬關係者其相同股東資料：無。

(四) 整體關係企業經營業務所涵蓋之行業：

本公司及 9splay Holding Co., Limited，係以全球產品營運為主要營業項目，並進行遊戲軟體製作及開發，以達到研運一體、全球發行之目標。

(五) 各關係企業董事、監察人及總經理資料：

111年12月31日；單位：千股

企業名稱	職稱	姓名或代表人	持有股份	
			股數	持股比例
9splay Holding Co., Limited	董事長	劉志成	1,500	100%

(六) 關係企業營運概況：

1. 各關係企業之財務狀況及經營結果

111年12月31日 單位：新台幣千元

項目	9splay Holding Co., Limited
資產總額	120,758
負債總額	48,319
股東權益	72,439
營業收入	294,948
營業損益	(9,286)
本期損益(稅後)	(982)

2. 關係企業合併報表：請參閱前項財報。

3. 關係企業報告書：無。

二、最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形：無。

三、最近年度及截至年報刊印日止，子公司持有或處分本公司股票情形：無。

四、其他必要補充說明事項：無。

玖、最近年度及截至年報刊印日止，如發生證券交易法第三十六條第三項第二款所定對股東權益或證券價格有重大影響之事項：

本公司於 111 年度受前董事長涉入背信及洗錢防制影響，同時因本公司之輔導推薦證券商辭任，自 111 年 7 月 23 日起終止本公司興櫃一般板股票在證券商營業處所買賣。

審計委員會審查報告書

董事會造送本公司民國 111 年度營業報告書、合併財務報表(含個體財務報表)及盈虧撥補議案等。其中合併財務報表(含個體財務報表)業經資誠聯合會計師事務所查核完竣，並出具查核報告書，上述營業報告書、合併財務報表(含個體財務報表)及盈虧撥補議案經本審計委員會審查，認為尚無不符。爰依證券交易法第 14 條之 4 及公司法第 219 條之規定報告如上，敬請 鑒核。

此致



真好玩娛樂科技股份有限公司民國 112 年股東常會

獨立董事：林榮真



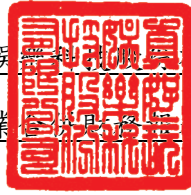
獨立董事：蔡哲岳



中 華 民 國 1 1 2 年 4 月 2 6 日

真好玩娛樂科技股份有限公司

關係企業合併財務報表聲明書



本公司民國 111 年度（自民國 111 年 1 月 1 日至 111 年 12 月 31 日止）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國際財務報導準則第十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

公司名稱：真好玩娛樂科技股份有限公司

負責人：劉志成



中華民國 112 年 4 月 26 日

會計師查核報告

(112)財審報字第 22004744 號

真好玩娛樂科技股份有限公司 公鑒：

查核意見

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司（以下簡稱「真好玩集團」）民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之合併資產負債表，暨民國 111 年及 110 年 1 月 1 日至 12 月 31 日之合併綜合損益表、合併權益變動表、合併現金流量表，以及合併財務報表附註（包括重大會計政策彙總），業經本會計師查核竣事。

依本會計師之意見，上開合併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暨經金融監督管理委員會認可並發布生效之國際財務報導準則、國際會計準則、解釋及解釋公告編製，足以允當表達真好玩集團民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之合併財務狀況，暨民國 111 年及 110 年 1 月 1 日至 12 月 31 日之合併財務績效及合併現金流量。

查核意見之基礎

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審計準則執行查核工作。本會計師於該等準則下之責任將於會計師查核合併財務報表之責任段進一步說明。本會計師所隸屬事務所受獨立性規範之人員已依中華民國會計師職業道德規範，與真好玩集團保持超然獨立，並履行該規範之其他責任。本會計師相信已取得足夠及適切之查核證據，以作為表示查核意見之基礎。

其他事項 - 個體財務報告

真好玩娛樂科技股份有限公司已編製民國 111 年及 110 年度個體財務報表，並經本會計師出具無保留意見之查核報告在案，備供參考。

管理階層與治理單位對合併財務報表之責任

管理階層之責任係依照證券發行人財務報告編製準則暨經金融監督管理委員會認可並發布生效之國際財務報導準則、國際會計準則、解釋及解釋公告編製允當表達之合併財務報表，且維持與合併財務報表編製有關之必要內部控制，以確保合併財務報表未存有導因於舞弊或錯誤之重大不實表達。

於編製合併財務報表時，管理階層之責任亦包括評估真好玩集團繼續經營之能力、相關事項之揭露，以及繼續經營會計基礎之採用，除非管理階層意圖清算真好玩集團或停止營業，或除清算或停業外別無實際可行之其他方案。

真好玩集團之治理單位(含審計委員會)負有監督財務報導流程之責任。

會計師查核合併財務報表之責任

本會計師查核合併財務報表之目的，係對合併財務報表整體是否存有導因於舞弊或錯誤之重大不實表達取得合理確信，並出具查核報告。合理確信係高度確信，惟依照中華民國審計準則執行之查核工作無法保證必能偵出合併財務報表存有之重大不實表達。不實表達可能導因於舞弊或錯誤。如不實表達之個別金額或彙總數可合理預期將影響合併財務報表使用者所作之經濟決策，則被認為具有重大性。

本會計師依照中華民國審計準則查核時，運用專業判斷及專業懷疑。本會計師亦執行下列工作：

1. 辨認並評估合併財務報表導因於舞弊或錯誤之重大不實表達風險；對所評估之風險設計及執行適當之因應對策；並取得足夠及適切之查核證據以作為查核意見之基礎。因舞弊可能涉及共謀、偽造、故意遺漏、不實聲明或踰越內部控制，故未偵出導因於舞弊之重大不實表達之風險高於導因於錯誤者。
2. 對與查核攸關之內部控制取得必要之瞭解，以設計當時情況下適當之查核程序，惟其目的非對真好玩集團內部控制之有效性表示意見。
3. 評估管理階層所採用會計政策之適當性，及其所作會計估計與相關揭露之合理性。
4. 依據所取得之查核證據，對管理階層採用繼續經營會計基礎之適當性，以及使真好玩集團繼續經營之能力可能產生重大疑慮之事件或情況是否存在重大不確定性，作出結論。本會計師若認為該等事件或情況存在重大不確定性，則須於查核報告中提醒合併

財務報表使用者注意合併財務報表之相關揭露，或於該等揭露係屬不適當時修正查核意見。本會計師之結論係以截至查核報告日所取得之查核證據為基礎。惟未來事件或情況可能導致真好玩集團不再具有繼續經營之能力。

5. 評估合併財務報表（包括相關附註）之整體表達、結構及內容，以及合併財務報表是否允當表達相關交易及事件。
6. 對於集團內組成個體之財務資訊取得足夠及適切之查核證據，以對合併財務報表表示意見。本會計師負責集團查核案件之指導、監督及執行，並負責形成集團查核意見。

本會計師與治理單位溝通之事項，包括所規劃之查核範圍及時間，以及重大查核發現（包括於查核過程中所辨認之內部控制顯著缺失）。

資 誠 聯 合 會 計 師 事 務 所

陳憲正 陳憲正

會計師

賴宗義 賴宗義



金融監督管理委員會

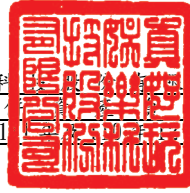
核准簽證文號：金管證審字第 1060025060 號

前行政院金融監督管理委員會證券期貨局

核准簽證文號：金管證六字第 0960038033 號

中 華 民 國 1 1 2 年 4 月 2 6 日

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司
 合併資產負債表
 民國111年12月31日



單位：新台幣仟元

資	產	附註	111 年 12 月 31 日		110 年 12 月 31 日	
			金	%	金	%
流動資產						
1100	現金及約當現金	六(一)	\$ 61,543	20	\$ 207,755	39
1136	按攤銷後成本衡量之金融資產—流 動	六(三)及八	-	-	9,000	2
1170	應收帳款淨額	六(四)及十二(二)	27,927	9	113,664	22
1200	其他應收款		1,111	-	176	-
1220	本期所得稅資產		-	-	53	-
1410	預付款項	六(五)及九	38,409	13	34,948	7
1470	其他流動資產		271	-	511	-
11XX	流動資產合計		<u>129,261</u>	<u>42</u>	<u>366,107</u>	<u>70</u>
非流動資產						
1510	透過損益按公允價值衡量之金融資 產—非流動	六(二)	6,435	2	3,329	1
1600	不動產、廠房及設備	六(六)	7,325	2	9,844	2
1755	使用權資產	六(七)	24,147	8	33,645	6
1780	無形資產	六(八)	69,784	23	41,152	8
1840	遞延所得稅資產	六(二十二)	65,408	22	65,850	12
1900	其他非流動資產		2,327	1	5,497	1
15XX	非流動資產合計		<u>175,426</u>	<u>58</u>	<u>159,317</u>	<u>30</u>
1XXX	資產總計		<u>\$ 304,687</u>	<u>100</u>	<u>\$ 525,424</u>	<u>100</u>

(續次頁)

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司
合併資產負債表
民國111年12月31日



單位：新台幣仟元

負債及權益		附註	111年12月31日			110年12月31日		
			金	額	%	金	額	%
負債								
流動負債								
2100	短期借款	六(十)及八	\$	-	-	\$	100,000	19
2130	合約負債—流動	六(十六)		9,517	3		13,639	3
2170	應付帳款			23,186	7		48,809	9
2200	其他應付款	六(十一)		72,784	24		78,081	15
2230	本期所得稅負債			5,106	2		-	-
2280	租賃負債—流動			8,046	3		8,955	2
2399	其他流動負債—其他			2,106	1		1,276	-
21XX	流動負債合計			<u>120,745</u>	<u>40</u>		<u>250,760</u>	<u>48</u>
非流動負債								
2570	遞延所得稅負債	六(二十二)		712	-		183	-
2580	租賃負債—非流動			17,982	6		26,366	5
25XX	非流動負債合計			<u>18,694</u>	<u>6</u>		<u>26,549</u>	<u>5</u>
2XXX	負債總計			<u>139,439</u>	<u>46</u>		<u>277,309</u>	<u>53</u>
權益								
歸屬於母公司業主之權益								
股本								
3110	普通股股本	六(十三)		271,710	89		274,560	52
資本公積								
3200	資本公積	六(十四)		41,686	14		42,123	8
保留盈餘								
3350	待彌補虧損	六(十五)	(140,471)	(46)	(37,690)	(7)
其他權益								
3400	其他權益		(7,677)	(3)	(15,494)	(3)
庫藏股票								
3500	庫藏股票	六(十三)		-	-	(15,384)	(3)
31XX	歸屬於母公司業主之權益合計			<u>165,248</u>	<u>54</u>		<u>248,115</u>	<u>47</u>
3XXX	權益總計			<u>165,248</u>	<u>54</u>		<u>248,115</u>	<u>47</u>
重大承諾事項及或有事項								
		九						
重大之期後事項								
		十一						
3X2X	負債及權益總計		\$	<u>304,687</u>	<u>100</u>	\$	<u>525,424</u>	<u>100</u>

後附合併財務報表附註為本合併財務報告之一部分，請併同參閱。

董事長：劉志成



經理人：劉志成



會計主管：吳旭東



真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司
 合併損益表
 民國111年及至12月31日

單位：新台幣仟元
 (除每股虧損為新台幣元外)

項目	附註	111 年 度	110 年 度
		金 額 %	金 額 %
4000 營業收入	六(十六)	\$ 574,498 100	\$ 1,452,306 100
5000 營業成本		(282,784) (49)	(636,706) (44)
5900 營業毛利		291,714 51	815,600 56
營業費用	六(二十一)		
6100 推銷費用		(285,108) (50)	(710,959) (49)
6200 管理費用		(49,969) (9)	(65,663) (5)
6300 研究發展費用		(76,423) (13)	(79,772) (5)
6000 營業費用合計		(411,500) (72)	(856,394) (59)
6900 營業損失		(119,786) (21)	(40,794) (3)
營業外收入及支出			
7100 利息收入	六(十七)	329 -	139 -
7010 其他收入	六(十八)	32,692 5	3,477 -
7020 其他利益及損失	六(十九)	5,205 1	(6,166) -
7050 財務成本	六(二十)	(1,440) -	(2,784) -
7000 營業外收入及支出合計		36,786 6	(5,334) -
7900 稅前淨損		(83,000) (15)	(46,128) (3)
7950 所得稅(費用)利益	六(二十二)	(7,684) (1)	8,438 -
8200 本期淨損		(\$ 90,684) (16)	(\$ 37,690) (3)
其他綜合損益			
8361 國外營運機構財務報表換算之 兌換差額		\$ 7,817 2	(\$ 2,132) -
8300 其他綜合損益(淨額)		\$ 7,817 2	(\$ 2,132) -
8500 本期綜合損益總額		(\$ 82,867) (14)	(\$ 39,822) (3)
淨(損)利歸屬於：			
8610 母公司業主		(\$ 90,684) (16)	(\$ 37,690) (3)
綜合損益總額歸屬於：			
8710 母公司業主		(\$ 82,867) (14)	(\$ 39,822) (3)
每股虧損	六(二十三)		
9750 基本及稀釋每股虧損		(\$ 3.34)	(\$ 1.39)

後附合併財務報表附註為本合併財務報告之一部分，請併同參閱。

董事長：劉志成



經理人：劉志成



會計主管：吳旭東



真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司
 民國111年12月31日

單位：新台幣仟元

歸屬	於本公司			業			主			之			權	益
	資本公積一發	資本公積一庫	資本公積一員	積保	留	盈	盈	盈	盈	盈	盈	盈		
附註普通股	\$ 274,560	\$ 156	\$ 9,039	\$ 4,044	\$ 6,924	\$ 13,362	\$ 15,384	\$ 287,937						
本期淨損	-	-	-	-	-	-	-	(37,690)	-	-	-	-	(37,690)	
本期其他綜合損益	-	-	-	-	-	(2,132)	-	(2,132)	-	-	-	-	(2,132)	
本期綜合損益總額	-	-	-	-	-	(2,132)	-	(37,690)	(2,132)	-	-	-	(39,822)	
盈餘指撥及分配：														
法定盈餘公積彌補虧損	-	-	-	(4,044)	-	-	-	4,044	-	-	-	-	-	
特別盈餘公積彌補虧損	-	-	-	-	(6,924)	-	-	6,924	-	-	-	-	-	
資本公積彌補虧損	(25,630)	(156)	(9,039)	-	-	-	-	34,825	-	-	-	-	-	
110年12月31日餘額	\$ 274,560	\$ 42,123	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 15,494	\$ 15,384	\$ 248,115						
111年														
111年1月1日餘額	\$ 274,560	\$ 42,123	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 15,494	\$ 15,384	\$ 248,115						
本期淨損	-	-	-	-	-	-	-	(90,684)	-	-	-	-	(90,684)	
本期其他綜合損益	-	-	-	-	-	7,817	-	-	7,817	-	-	-	7,817	
本期綜合損益總額	-	-	-	-	-	7,817	-	(90,684)	7,817	-	-	-	(82,867)	
庫藏股票註銷	(2,850)	(437)	-	-	-	-	15,384	(12,097)	-	-	-	-	15,384	
111年12月31日餘額	\$ 271,710	\$ 41,686	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 7,677	\$ 15,384	\$ 165,248						

後附合併財務報表附註為本合併財務報告之一部分，請併同參閱。



董事長：劉志成



經理人：劉志成



會計主管：吳旭東

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司
 合併財務報表
 民國111年及110年12月31日

單位：新台幣仟元

	111年度	110年度
營業活動之現金流量		
本期稅前淨損	(\$ 83,000)	(\$ 46,128)
調整項目		
收益費損項目		
折舊費用(含使用權資產)	六(六)(七) (二十一) 12,126	15,303
各項攤銷	六(八)(二十一) 21,260	33,012
減損損失	六(八)(九) (十九) 4,941	3,460
處分無形資產利益	六(十九) -	(1,561)
處分不動產、廠房及設備損失	六(十九) -	116
處分投資損失	六(十九) 1,148	-
利息收入	六(十七) (329)	(139)
利息費用	六(二十) 1,440	2,784
租賃修改利益	六(十九) (22)	(26)
與營業活動相關之資產/負債變動數		
與營業活動相關之資產之淨變動		
應收帳款	85,737	(14,826)
其他應收款	(879)	8,751
預付款項	(3,461)	35,244
其他流動資產	240	403
與營業活動相關之負債之淨變動		
合約負債—流動	(4,122)	3,739
應付帳款	(25,623)	(13,880)
其他應付款	(6,277)	(64,801)
預收款項	-	(13,131)
其他流動負債—其他	830	147
營運產生之現金流入(流出)	4,009	(51,533)
收取之利息	329	139
支付之利息	(1,440)	(2,784)
退還之所得稅	51	1,714
營業活動之淨現金流入(流出)	2,949	(52,464)
投資活動之現金流量		
按攤銷後成本衡量之金融資產-流動	9,000	(5,000)
取得透過損益按公允價值衡量之金融資產	(3,106)	(3,329)
購置不動產、廠房及設備付現數	六(二十四) (509)	(11,436)
取得無形資產	六(八) (53,934)	(27,963)
處分無形資產	六(八) -	8,366
其他非流動資產減少	3,170	2,153
投資活動之淨現金流出	(45,379)	(37,209)
籌資活動之現金流量		
短期借款增加	六(二十五) 134,000	544,000
短期借款減少	六(二十五) (234,000)	(514,000)
租賃負債本金支付數	六(二十五) (7,891)	(10,224)
籌資活動之淨現金(流出)流入	(107,891)	19,776
匯率影響數	4,109	(2,260)
本期現金及約當現金減少數	(146,212)	(72,157)
期初現金及約當現金餘額	207,755	279,912
期末現金及約當現金餘額	\$ 61,543	\$ 207,755

後附合併財務報表附註為本合併財務報告之一部分，請併同參閱。

董事長：劉志成



經理人：劉志成



會計主管：吳旭東



真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司
合併財務報表附註
民國 111 年度及 110 年度

單位：新台幣仟元
(除特別註明者外)

一、公司沿革

真好玩娛樂科技股份有限公司(以下簡稱「本公司」)設立於民國 102 年 9 月，並於同年開始營業。本公司及子公司(以下統稱「本集團」)主要營業項目為資訊軟體服務等。本公司於民國 105 年 1 月 19 日向財團法人中華民國櫃檯買賣中心申請普通股登錄興櫃掛牌交易。另本公司依據財團法人中華民國櫃檯買賣中心 111 年 7 月 8 日證櫃審字 11101010601 號函，本公司股票自 111 年 7 月 23 日起終止興櫃股票櫃檯買賣。

二、通過財務報告之日期及程序

本合併財務報告已於民國 112 年 4 月 26 日經董事會通過發布。

三、新發布及修訂準則及解釋之適用

(一)已採用金融監督管理委員會(以下簡稱「金管會」)認可並發布生效之新發布、修正後國際財務報導準則之影響

下表彙列金管會認可並發布生效之民國 111 年適用之國際財務報導準則之新發布、修正及修訂之準則及解釋：

<u>新發布/修正/修訂準則及解釋</u>	<u>國際會計準則理事會 發布之生效日</u>
國際財務報導準則第3號之修正「對觀念架構之索引」	民國111年1月1日
國際會計準則第16號之修正「不動產、廠房及設備：達到預定使用狀態前之價款」	民國111年1月1日
國際會計準則第37號之修正「虧損性合約—履行合約之成本」	民國111年1月1日
2018-2020週期之年度改善	民國111年1月1日

本集團經評估上述準則及解釋，對本集團財務狀況與財務績效並無重大影響。

(二)尚未採用金管會認可之新發布、修正後國際財務報導準則之影響

下表彙列金管會認可之民國 112 年適用之國際財務報導準則之新發布、修正及修訂之準則及解釋：

<u>新發布/修正/修訂準則及解釋</u>	<u>國際會計準則理事會 發布之生效日</u>
國際會計準則第1號之修正「會計政策之揭露」	民國112年1月1日
國際會計準則第8號之修正「會計估計之定義」	民國112年1月1日
國際會計準則第12號之修正「與單一交易所產生之資產及負債有關之遞延所得稅」	民國112年1月1日

本集團經評估上述準則及解釋，對本集團財務狀況與財務績效並無重大影響。

(三) 國際會計準則理事會已發布但尚未經金管會認可之國際財務報導準則之影響

下表彙列國際會計準則理事會已發布但尚未納入金管會認可之國際財務報導準則之新發布、修正及修訂之準則及解釋：

<u>新發布/修正/修訂準則及解釋</u>	<u>國際會計準則理事會 發布之生效日</u>
國際財務報導準則第10號及國際會計準則第28號之修正「投資者與其關聯企業或合資間之資產出售或投入」	待國際會計準則理事會決定
國際財務報導準則第16號之修正「售後租回中之租賃負債」	民國113年1月1日
國際財務報導準則第17號「保險合約」	民國112年1月1日
國際財務報導準則第17號「保險合約」之修正	民國112年1月1日
國際財務報導準則第17號之修正「初次適用國際財務報導準則第17號及國際財務報導準則第9號—比較資訊」	民國112年1月1日
國際會計準則第1號之修正「負債之流動或非流動分類」	民國113年1月1日
國際會計準則第1號之修正「具合約條款之非流動負債」	民國113年1月1日

本集團經評估上述準則及解釋，對本集團財務狀況與財務績效並無重大影響。

四、重大會計政策之彙總說明

編製本合併財務報告所採用之主要會計政策說明如下。除另有說明外，此等政策在所有報導期間一致地適用。

(一) 遵循聲明

本合併財務報告係依據證券發行人財務報告編製準則與金管會認可並發布生效之國際財務報導準則、國際會計準則、解釋及解釋公告(以下簡稱 IFRSs)編製。

(二) 編製基礎

1. 除按公允價值衡量之透過損益按公允價值衡量之金融資產外，本合併財務報告係按歷史成本編製。
2. 編製符合 IFRSs 之財務報告需要使用一些重要會計估計，在應用本集團的會計政策過程中亦需要管理階層運用其判斷，涉及高度判斷或複雜性之項目，或涉及合併財務報告之重大假設及估計之項目，請詳附註五說明。

(三) 合併基礎

1. 合併財務報告編製原則

- (1) 本集團將所有子公司納入合併財務報告編製之個體。子公司指受本集團控制之個體，當本集團暴露於來自對該個體之參與之變動報酬或對該等變動報酬享有權利，且透過對該個體之權力有能力影響該等報酬時，本集團即控制該個體。子公司自本集團取得控制之日起納入合併財務報告，於喪失控制之日起終止合併。

(2)集團內公司間之交易、餘額及未實現損益業已銷除。子公司之會計政策已作必要之調整，與本集團採用之政策一致。

2. 列入合併財務報告之子公司：

投資公司名稱	子公司名稱	業務性質	所持股權百分比		說明
			111年12月31日	110年12月31日	
真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	資訊軟體服務	100%	100%	
9splay Holding Co., Limited	上海玄玖信息科技有限公司	資訊軟體服務	-	100%	註

註：上海玄玖信息科技有限公司於民國 110 年 8 月 13 日經董事會決議通過清算解散案，業已於民國 111 年 3 月 16 日完成清算程序。

3. 未列入合併財務報告之子公司：無。

4. 子公司會計期間不同之調整及處理方式：無。

5. 重大限制：無。

6. 對本集團具重大性之非控制權益之子公司：無。

(四) 外幣換算

本集團內每一個體之財務報告所列之項目，均係以該個體營運所處主要經濟環境之貨幣（即功能性貨幣）衡量。本合併財務報告係以本公司之功能性貨幣「新台幣」作為表達貨幣列報。

1. 外幣交易及餘額

(1) 外幣交易採用交易日或衡量日之即期匯率換算為功能性貨幣，換算此等交易產生之換算差額認列為當期損益。

(2) 外幣貨幣性資產及負債餘額，按資產負債表日之即期匯率評價調整，因調整而產生之換算差額認列為當期損益。

(3) 外幣非貨幣性資產及負債餘額，屬透過損益按公允價值衡量者，按資產負債表日之即期匯率評價調整，因調整而產生之兌換差額認列為當期損益；屬透過其他綜合損益按公允價值衡量者，按資產負債表日之即期匯率評價調整，因調整而產生之兌換差額認列於其他綜合損益項目；屬非按公允價值衡量者，則按初始交易日之歷史匯率衡量。

(4) 所有兌換損益於損益表之「其他利益及損失」列報。

2. 國外營運機構之換算

功能性貨幣與表達貨幣不同之所有集團合併個體，其經營結果和財務狀況以下列方式換算為表達貨幣：

(1) 表達於每一資產負債表之資產及負債係以該資產負債表日之收盤匯率換算；

(2) 表達於每一綜合損益表之收益及費損係以當期平均匯率換算；及

(3) 所有因換算而產生之兌換差額認列為其他綜合損益。

(五) 資產負債區分流動及非流動之分類標準

1. 資產符合下列條件之一者，分類為流動資產：

- (1) 預期將於正常營業週期中實現該資產，或意圖將其出售或消耗者。
- (2) 主要為交易目的而持有者。
- (3) 預期於資產負債表日後十二個月內實現者。
- (4) 現金或約當現金，但於資產負債表日後至少十二個月交換或用以清償負債受到限制者除外。

本集團將所有不符合上述條件之資產分類為非流動。

2. 負債符合下列條件之一者，分類為流動負債：

- (1) 預期將於正常營業週期中清償者。
- (2) 主要為交易目的而持有者。
- (3) 預期於資產負債表日後十二個月內到期清償者。
- (4) 不能無條件將清償期限遞延至資產負債表日後至少十二個月者。負債之條款，可能依交易對方之選擇，以發行權益工具而導致清償者，不影響其分類。

本集團將所有不符合上述條件之負債分類為非流動。

(六) 約當現金

約當現金係指短期並具高度流動性之投資，該投資可隨時轉換成定額現金且價值變動之風險甚小。定期存款符合前述定義且其持有目的係為滿足營運上之短期現金承諾者，分類為約當現金。

(七) 透過損益按公允價值衡量之金融資產

1. 係指非屬按攤銷後成本衡量或透過其他綜合損益按公允價值衡量之金融資產。
2. 本集團對於符合慣例交易之透過損益按公允價值衡量之金融資產係採用交易日會計。
3. 本集團於原始認列時按公允價值衡量，相關交易成本認列於損益，後續按公允價值衡量，其利益或損失認列於損益。

(八) 按攤銷後成本衡量之金融資產

1. 係指同時符合下列條件者：

- (1) 在以收取合約現金流量為目的之經營模式下持有該金融資產。
- (2) 該金融資產之合約條款產生特定日期之現金流量，完全為支付本金及流通在外本金金額之利息。

2. 本集團對於符合交易慣例之按攤銷後成本衡量之金融資產係採用交易日會計。

3. 本集團持有不符合約當現金之定期存款，因持有期間短，折現之影響不重大，係以投資金額衡量。

(九) 應收帳款

1. 係指依合約約定，已具無條件收取因移轉商品或勞務所換得對價金額權利之帳款。
2. 屬未付息之短期應收帳款，因折現之影響不大，本集團係以原始發票金額衡量。

(十) 金融資產減損

本集團於每一資產負債表日，就按攤銷後成本衡量之金融資產與包含重大財務組成部分之應收帳款，考量所有合理且可佐證之資訊(包括前瞻性者)後，對自原始認列後信用風險並未顯著增加者，按 12 個月預期信用損失金額衡量備抵損失；對自原始認列後信用風險已顯著增加者，按存續期間預期信用損失金額衡量備抵損失；就不包含重大財務組成部分之應收帳款或合約資產，按存續期間預期信用損失金額衡量備抵損失。

(十一) 金融資產之除列

當本集團對收取來自金融資產現金流量之合約權利失效時，將除列金融資產。

(十二) 不動產、廠房及設備

1. 不動產、廠房及設備係以取得成本為入帳基礎。
2. 後續成本只有在與該項目有關之未來經濟效益很有可能流入本集團，且該項目之成本能可靠衡量時，才包括在資產之帳面金額或認列為一項單獨資產。被重置部分之帳面金額應除列。所有其他維修費用於發生時認列為當期損益。
3. 不動產、廠房及設備之後續衡量採成本模式，除土地不提折舊外，其他按估計耐用年限以直線法計提折舊。不動產、廠房及設備各項組成若屬重大，則單獨提列折舊。
4. 本集團於每一財務年度結束對各項資產之殘值、耐用年限及折舊方法進行檢視，若殘值及耐用年限之預期值與先前之估計不同時，或資產所含之未來經濟效益之預期消耗型態已有重大變動，則自變動發生日起依國際會計準則第 8 號「會計政策、會計估計變動及錯誤」之會計估計變動規定處理。各項資產之耐用年限如下：

機器設備	3年
辦公設備	3年
租賃改良物	5年

(十三) 承租人之租賃交易－使用權資產/租賃負債

1. 租賃資產於可供本集團使用之日認列為使用權資產及租賃負債。當租賃合約係屬短期租賃或低價值標的資產之租賃時，將租賃給付採直線法於租賃期間認列為費用。

2. 租賃負債於租賃開始日將尚未支付之租賃給付按本集團增額借款利率折現後之現值認列，租賃給付為固定給付，減除可收取之任何租賃誘因。

後續採利息法按攤銷後成本法衡量，於租賃期間提列利息費用。當非屬合約修改造成租賃期間或租賃給付變動時，將重評估租賃負債，並將再衡量數調整使用權資產。

3. 使用權資產於租賃開始日按成本認列，成本包括：

- (1) 租賃負債之原始衡量金額；及
- (2) 於開始日或之前支付之任何租賃給付。

後續採成本模式衡量，於使用權資產之耐用年限屆滿時或租賃期間屆滿時兩者之較早者，提列折舊費用。當租賃負債重評估時，使用權資產將調整租賃負債之任何再衡量數。

(十四) 無形資產

1. 電腦軟體

電腦軟體以取得成本認列，依直線法按估計耐用年限 3 年攤銷。

2. 權利金

主係取得線上遊戲軟體代理權所支出之權利金，以取得成本為入帳基礎，並按其估計效益年數採直線法攤銷，攤銷年限為 1~3 年。

3. 特許權

特許權以取得成本認列，依直線法按估計耐用年限 1 年攤銷。

(十五) 非金融資產減損

本集團於資產負債表日針對有減損跡象之資產，估計其可回收金額，當可回收金額低於其帳面價值時，則認列減損損失。可回收金額係指一項資產之公允價值減處分成本或其使用價值，兩者較高者。當以前年度已認列資產減損之情況不存在或減少時，則迴轉減損損失，惟迴轉減損損失而增加之資產帳面金額，不超過該資產若未認列減損損失情況下減除折舊或攤銷後之帳面金額。

(十六) 借款

係指向銀行借入之短期款項。本集團於原始認列時按其公允價值減除交易成本衡量，後續就減除交易成本後之價款與贖回價值之任何差額，採有效利息法按攤銷程序於流通期間內認列利息費用於損益。

(十七) 應付帳款

1. 係指因賒購商品及勞務所發生之債務及因營業與非因營業而發生之應付帳款。
2. 屬未付息之短期應付帳款，因折現之影響不大，本集團係以原始發票金額衡量。

(十八) 金融負債之除列

本集團於合約所載之義務履行、取消或到期時，除列金融負債。

(十九) 金融資產及負債之互抵

當有法律上可執行之權利將所認列之金融資產及負債金額抵銷，且意圖以淨額基礎交割或同時實現資產及清償負債時，始可將金融資產及金融負債互抵，並於資產負債表中以淨額表達。

(二十) 員工福利

1. 短期員工福利

短期員工福利係以預期支付之非折現金額衡量，並於相關服務提供時認列為費用。

2. 退休金

確定提撥計畫

對於確定提撥計畫，係依權責發生基礎將應提撥之退休基金數額認列為當期之退休金成本。預付提撥金於可退還現金或減少未來給付之範圍內認列為資產。

3. 員工酬勞及董監酬勞

員工酬勞及董監事酬勞係於具法律或推定義務且金額可合理估計時，認列為費用及負債。嗣後決議實際配發金額與估列金額有差異時，則按會計估計變動處理。另以股票發放員工酬勞者，計算股數之基礎為董事會決議日前一天收盤價。

(二十一) 員工股份基礎給付

以權益交割之股份基礎給付協議係於給與日以所給與權益工具之公允價值衡量所取得之員工勞務，於既得期間認列為酬勞成本，並相對調整權益。權益工具之公允價值應反映市價既得條件及非既得條件之影響。認列之酬勞成本係隨著預期將符合服務條件及非市價既得條件之獎勵數量予以調整，直至最終認列金額係以既得日既得數量認列。

(二十二) 所得稅

1. 所得稅費用包含當期及遞延所得稅。除與列入其他綜合損益或直接列入權益之項目有關之所得稅分別列入其他綜合損益或直接列入權益外，所得稅係認列於損益。

2. 本集團依據營運及產生應課稅所得之所在國家在資產負債表日已立法或已實質性立法之稅率計算當期所得稅。管理階層就適用所得稅相關法規定期評估所得稅申報之狀況，並在適用情況下根據預期須向稅捐機關支付之稅款估列所得稅負債。未分配盈餘依所得稅法加徵之所得稅，嗣盈餘產生年度之次年度於股東會通過盈餘分派案後，始就實際盈餘之分派情形，認列未分配盈餘所得稅費用。

3. 遞延所得稅採用資產負債表法，按資產及負債之課稅基礎與其於合併資產負債表之帳面金額所產生之暫時性差異認列。源自於原始認列之商譽所產生之遞延所得稅負債則不予認列，若遞延所得稅源自於交易（不包括企業合併）中對資產或負債之原始認列，且在交易當時未影響會計利潤或課稅所得（課稅損失），則不予認列。若投資子公司產生之暫時性差異，本集團可以控制暫時性差異迴轉之時點，且暫時性差異很有可能於可預見之未來不會迴轉者則不予認列。遞延所得稅採用在資產負債表日已立法或已實質性立法，並於有關之遞延所得稅資產實現或遞延所得稅負債清償時預期適用之稅率（及稅法）為準。
4. 遞延所得稅資產於暫時性差異很有可能用以抵減未來應課稅所得之範圍內認列，並於每一資產負債表日重評估未認列及已認列之遞延所得稅資產。

(二十三) 股本

1. 普通股分類為權益。直接歸屬於發行新股或認股權之增額成本以扣除所得稅後之淨額於權益中列為價款減項。
2. 本集團買回已發行股票時，將所支付之對價包括任何可直接歸屬之增額成本以稅後淨額認列為股東權益之減項。

(二十四) 收入認列

線上遊戲收入

本集團從事線上遊戲服務的提供，待遊戲玩家於遊戲充值後，可於遊戲中以遊戲幣購買各項服務或虛擬寶物。本集團的收入認列，係於消費者於遊戲點數卡銷售通路購買遊戲點數進行儲值時予以遞延並帳列「合約負債」項下，而再依據遊戲幣消耗情形及按各項服務期間或虛擬寶物的預計存續期間分期攤銷認列收入。因移轉所承諾之商品或服務予客戶與客戶付款間之時間間隔未有超過一年者，因此本集團並未調整交易價格以反映貨幣時間價值。

(二十五) 政府補助

政府補助於可合理確信企業將遵循政府補助所附加之條件，且將可收到該項補助時，按公允價值認列。若政府補助之性質係補償本集團發生之費用，則在相關費用發生期間依有系統之基礎將政府補助認列為當期損益。

(二十六) 營運部門

本集團營運部門資訊與提供給主要營運決策者之內部管理報告採一致之方式報導。主要營運決策者負責分配資源予營運部門並評估其績效，經辨識本集團之主要營運決策者為董事會。

五、重大會計判斷、估計及假設不確定性之主要來源

本集團編製本合併財務報告時，管理階層已運用其判斷以決定所採用之會計政策，並依據資產負債表日當時之情況對於未來事件之合理預期以作出會計估計及假設。所作出之重大會計估計與假設可能與實際結果存有差異，將考量歷史經驗及其他因子持續評估及調整。該等估計及假設具有導致資產及負債帳面金額於下個財務年度重大調整之風險。請詳下列對重大會計判斷、估計與假設不確定性之說明：

(一)會計政策採用之重要判斷

無。

(二)重要會計估計及假設

1. 收入認列

本集團的收入認列，係於收取遊戲價金時認列銷貨收入，而再考量扣點購買遊戲幣情形及按各服務期間或虛擬寶物的預計存續期間，將未實現之銷貨收入予以遞延並認列於合約負債項下，分期攤銷認列為收入。相關遞延之收入係依歷史經驗及其他已知原因估計可能應遞延的金額及期間，且本集團定期檢視估計之合理性，請參閱附註六(十六)。

民國 111 年 12 月 31 日，本集團認列之合約負債為\$9,517。

2. 權利金減損評估

權利金減損評估過程涉及本集團管理階層判斷，係採用預計玩家使用點數產生之線上遊戲收入及預計支出評估可回收金額，有關權利金減損損失之認列及評估，請參閱附註六(八)及六(九)之說明。

民國 111 年 12 月 31 日止，本集團認列減損損失後之權利金為\$69,592。

六、重要會計項目之說明

(一)現金

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
庫存現金及週轉金	\$ 140	\$ 152
支票存款及活期存款	<u>61,403</u>	<u>207,603</u>
	<u>\$ 61,543</u>	<u>\$ 207,755</u>

1. 本集團往來之金融機構信用品質良好，且本集團與多家金融機構往來以分散信用風險，預期發生違約之可能性甚低。
2. 本集團將現金及約當現金提供作為質押擔保且已轉列「按攤銷後成本衡量之金融資產-流動」之情形，請詳附註六(三)及八之說明。

(二) 透過損益按公允價值衡量之金融資產

項	目	111年12月31日	110年12月31日
非流動項目：			
強制透過損益按公允價值衡量之金融資產			
非公開發行公司股票		\$ 13,860	\$ 13,860
評價調整		(13,860)	(13,860)
小計		-	-
指定為透過損益按公允價值衡量之金融資產			
動畫投資		\$ 6,689	\$ 3,329
評價調整		(254)	-
小計		6,435	3,329
合計		\$ 6,435	\$ 3,329

1. 本集團投資電視用動畫作品(以下簡稱本動畫)投資協議，其主要內容如下：

(1)原始投資金額：日幣 25,170 仟元。

(2)簽約日：民國 110 年 9 月 1 日。

(3)到期日：民國 117 年 6 月 30 日。

(4)投資收益：本集團依其投資比例應得分配本動畫淨收益，每季結算日起 90 天內分配投資收益。

(5)投資收益分配期間：自簽約日起至到期日為合約有效期間，與本動畫產生之相關收益皆可分配。

截至民國 111 年 12 月 31 日止，本公司尚未收回分配款；於民國 112 年 1 月，本動畫業已依約上映。

2. 本集團透過損益按公允價值衡量之金融資產於民國 111 年及 110 年度認列之淨損失分別為\$254 及\$0。

3. 本集團未有將透過損益按公允價值衡量之金融資產提供質押之情形。

4. 相關透過損益按公允價值衡量之金融資產信用風險資訊請詳附註十二(二)。

(三) 按攤銷後成本衡量之金融資產

項	目	111年12月31日	110年12月31日
流動項目：			
受限制之銀行存款		\$ -	\$ 9,000
1. 按攤銷後成本衡量之金融資產認列於損益之明細如下：			
		111年度	110年度
利息收入		\$ 109	\$ 2

2. 在不考慮所持有之擔保品或其他信用增強之情況下，最能代表本集團持有按攤銷後成本衡量之金融資產，於民國 111 年及 110 年 12 月 31 日信用風險最大之暴險金額分別為 \$0 及 \$9,000。
3. 本集團將按攤銷後成本衡量之金融資產提供作為質押擔保之情形，請詳附註八之說明。
4. 相關按攤銷後成本衡量之金融資產信用風險資訊請詳附註十二(二)。本集團投資定期存單之交易對象為信用品質良好之金融機構，預期發生違約之可能性甚低。

(四) 應收帳款

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
應收帳款	\$ 27,927	\$ 113,664
減：備抵損失	-	-
	<u>\$ 27,927</u>	<u>\$ 113,664</u>

1. 本集團應收帳款之帳齡分析請詳附註十二(二)之說明。

本集團對客戶之授信期間通常按約定之支付條款，並以逾期天數為基準進行之帳齡分析，有關應收帳款減損之變動及帳齡分析資訊，請詳附註十二之信用風險揭露。

2. 民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之應收帳款餘額均為客戶合約所產生，另於民國 110 年 1 月 1 日客戶合約之應收帳款總額為 \$98,838，備抵損失為 \$0。
3. 本集團應收帳款並未持有任何的擔保品及有提供作為質押擔保之情形。
4. 在不考慮所持有之擔保品或其他信用增強之情況下，最能代表本集團應收帳款於民國 111 年及 110 年 12 月 31 日信用風險最大暴險金額分別為 \$27,927 及 \$113,664。

(五) 預付款項

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
預付分成費	\$ 32,924	\$ 26,604
預付勞務費	1,161	1,159
預付廣告費	400	6,085
其他預付費用	<u>3,924</u>	<u>1,100</u>
	<u>\$ 38,409</u>	<u>\$ 34,948</u>

預付分成費減損情形，請詳附註六(九)說明。

(六) 不動產、廠房及設備

	111年			
	<u>機器設備</u>	<u>辦公設備</u>	<u>租賃改良</u>	<u>合計</u>
1月1日				
成本	\$ 21,362	\$ 1,031	\$ 8,237	\$ 30,630
累計折舊	(<u>19,110</u>)	(<u>302</u>)	(<u>1,374</u>)	(<u>20,786</u>)
	<u>\$ 2,252</u>	<u>\$ 729</u>	<u>\$ 6,863</u>	<u>\$ 9,844</u>
1月1日	\$ 2,252	\$ 729	\$ 6,863	\$ 9,844
增添	415	79	-	494
折舊費用	(<u>1,016</u>)	(<u>350</u>)	(<u>1,647</u>)	(<u>3,013</u>)
12月31日	<u>\$ 1,651</u>	<u>\$ 458</u>	<u>\$ 5,216</u>	<u>\$ 7,325</u>
12月31日				
成本	\$ 21,771	\$ 1,110	\$ 8,237	\$ 31,118
累計折舊	(<u>20,120</u>)	(<u>652</u>)	(<u>3,021</u>)	(<u>23,793</u>)
	<u>\$ 1,651</u>	<u>\$ 458</u>	<u>\$ 5,216</u>	<u>\$ 7,325</u>
	110年			
	<u>機器設備</u>	<u>辦公設備</u>	<u>租賃改良</u>	<u>合計</u>
1月1日				
成本	\$ 18,734	\$ 123	\$ 8,092	\$ 26,949
累計折舊	(<u>18,568</u>)	(<u>26</u>)	(<u>7,744</u>)	(<u>26,338</u>)
	<u>\$ 166</u>	<u>\$ 97</u>	<u>\$ 348</u>	<u>\$ 611</u>
1月1日	\$ 166	\$ 97	\$ 348	\$ 611
增添	2,629	908	8,237	11,774
處分	-	-	(117)	(117)
折舊費用	(<u>543</u>)	(<u>276</u>)	(<u>1,605</u>)	(<u>2,424</u>)
12月31日	<u>\$ 2,252</u>	<u>\$ 729</u>	<u>\$ 6,863</u>	<u>\$ 9,844</u>
12月31日				
成本	\$ 21,362	\$ 1,031	\$ 8,237	\$ 30,630
累計折舊	(<u>19,110</u>)	(<u>302</u>)	(<u>1,374</u>)	(<u>20,786</u>)
	<u>\$ 2,252</u>	<u>\$ 729</u>	<u>\$ 6,863</u>	<u>\$ 9,844</u>

1. 本集團所持有之不動產、廠房及設備主要供自用。
2. 本集團未有不動產、廠房及設備借款資本化之情形。
3. 本集團無以任何不動產、廠房及設備提供擔保之情事。

(七)租賃交易－承租人

1. 本集團租賃之標的資產包括辦公處所及公務車，租賃合約之期間通常介於 1 到 5 年。租賃合約是採個別協商並包含各種不同的條款及條件，除租賃之資產不得用作借貸擔保外，未有加諸其他之限制。
2. 本集團承租之系統設備及停車位之租賃期間不超過 12 個月，及承租屬低價值之標的資產為影印機。
3. 使用權資產之帳面價值與認列之折舊費用資訊如下：

	<u>111年12月31日</u>	<u>111年度</u>	<u>110年12月31日</u>	<u>110年度</u>
	<u>帳面金額</u>	<u>折舊費用</u>	<u>帳面金額</u>	<u>折舊費用</u>
辦公室	\$ 24,147	\$ 8,049	\$ 32,196	\$ 9,281
運輸設備(公務車)	-	1,064	1,449	3,598
	<u>\$ 24,147</u>	<u>\$ 9,113</u>	<u>\$ 33,645</u>	<u>\$ 12,879</u>

4. 本集團使用權資產於民國 111 年及 110 年度變動情形如下：

	<u>111年</u>		
	<u>辦公室</u>	<u>運輸設備</u>	<u>合計</u>
1月1日	\$ 32,196	\$ 1,449	\$ 33,645
增添	-	2,095	2,095
租賃修改	-	(2,480)	(2,480)
折舊費用	(8,049)	(1,064)	(9,113)
12月31日	<u>\$ 24,147</u>	<u>\$ -</u>	<u>\$ 24,147</u>
	<u>110年</u>		
	<u>辦公室</u>	<u>運輸設備</u>	<u>合計</u>
1月1日	\$ 41,785	\$ 4,331	\$ 46,116
增添	-	716	716
租賃修改	(308)	-	(308)
折舊費用	(9,281)	(3,598)	(12,879)
12月31日	<u>\$ 32,196</u>	<u>\$ 1,449</u>	<u>\$ 33,645</u>

5. 本集團於民國 111 年及 110 年度使用權資產分別增添\$2,095 及\$716。
6. 與租賃合約有關之損益項目資訊如下：

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
<u>影響當期損益之項目</u>		
租賃負債之利息費用	(\$ 706)	(\$ 944)
屬短期租賃合約之費用	(1,456)	(1,251)
屬低價值資產租賃之費用	(203)	(151)
租賃修改利益	22	26

7. 本集團於民國 111 年及 110 年度租賃現金流出總額分別為\$10,256 及\$12,570。

(八) 無形資產

	111年		
	電腦軟體	權利金	合計
1月1日			
成本	\$ 1,632	\$ 235,437	\$ 237,069
累計攤銷及減損	(1,519)	(194,398)	(195,917)
	<u>\$ 113</u>	<u>\$ 41,039</u>	<u>\$ 41,152</u>
1月1日	\$ 113	\$ 41,039	\$ 41,152
增添	194	53,740	53,934
攤銷費用	(115)	(21,145)	(21,260)
減損損失	-	(3,134)	(3,134)
匯率影響數	-	(908)	(908)
12月31日	<u>\$ 192</u>	<u>\$ 69,592</u>	<u>\$ 69,784</u>
12月31日			
成本	\$ 1,827	\$ 211,196	\$ 213,023
累計攤銷及減損	(1,635)	(141,604)	(143,239)
	<u>\$ 192</u>	<u>\$ 69,592</u>	<u>\$ 69,784</u>
	110年		
	電腦軟體	權利金	合計
1月1日			
成本	\$ 1,522	\$ 258,532	\$ 260,054
累計攤銷及減損	(1,098)	(202,556)	(203,654)
	<u>\$ 424</u>	<u>\$ 55,976</u>	<u>\$ 56,400</u>
1月1日	\$ 424	\$ 55,976	\$ 56,400
增添	110	27,853	27,963
處分	-	(6,805)	(6,805)
攤銷費用	(421)	(32,591)	(33,012)
減損損失	-	(3,460)	(3,460)
匯率影響數	-	66	66
12月31日	<u>\$ 113</u>	<u>\$ 41,039</u>	<u>\$ 41,152</u>
12月31日			
成本	\$ 1,632	\$ 235,437	\$ 237,069
累計攤銷及減損	(1,519)	(194,398)	(195,917)
	<u>\$ 113</u>	<u>\$ 41,039</u>	<u>\$ 41,152</u>

1. 無形資產攤銷明細如下：

	111年度	110年度
營業成本	\$ 18,641	\$ 19,173
營業費用	2,619	13,839
	<u>\$ 21,260</u>	<u>\$ 33,012</u>

2. 權利金減損情形，請詳附註六(九)說明。

3. 本公司未有以無形資產提供擔保之情事。

(九) 非金融資產減損

1. 本集團部分線上遊戲權利金及預付款項之預計可回收金額小於帳面價值，而民國 111 年及 110 年度所認列之減損損失分別為 \$4,941 及 \$3,460，明細如下：

	111年度	110年度
	<u>認列於當期損益</u>	<u>認列於當期損益</u>
減損損失－無形資產	\$ 3,134	\$ 3,460
減損損失－預付分成費	1,807	-
	<u>\$ 4,941</u>	<u>\$ 3,460</u>

2. 上述減損損失按部門別予以揭露之明細如下：

	111年度	110年度
	<u>認列於當期損益</u>	<u>認列於當期損益</u>
遊戲發行部門	\$ 4,941	\$ 3,460

(十) 短期借款(民國 111 年 12 月 31 日:無。)

借款性質	110年12月31日	利率區間	擔保品
銀行借款			
擔保借款	\$ 40,000	1.80%~2.05%	存款(備償戶)
擔保借款	30,000	2.02%	信用保證基金
擔保借款	30,000	1.40%	活期存款
	<u>\$ 100,000</u>		

本集團民國 111 年及 110 年 12 月 31 日未動用之借款額度分別為 \$0 及 \$200,000。

(十一) 其他應付款

	111年12月31日	110年12月31日
應付廣告服務費	\$ 34,883	\$ 39,817
應付薪資及獎金	18,394	21,288
應付勞務費	4,328	2,665
應付資訊服務費	3,845	4,890
應付營業稅	3,495	3,180
其他	7,839	6,241
	<u>\$ 72,784</u>	<u>\$ 78,081</u>

(十二) 退休金

1. 本公司依據「勞工退休金條例」，訂有確定提撥之退休辦法，適用於本國籍之員工。本集團就員工選擇適用「勞工退休金條例」所定之勞工退休金制度部分，每月按薪資之 6% 提繳勞工退休金至勞保局員工個人帳戶，員工退休金之支付依員工個人之退休金專戶及累積收益之金額採月退休金或一次退休金方式領取。
2. 民國 111 年及 110 年度，本集團依上開退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$7,343 及 \$7,340。

(十三) 股本

1. 民國 111 年 12 月 31 日，本公司額定資本額為 \$800,000，分為 80,000 仟股（含員工認股權憑證可認購股數 2,625 仟股），實收資本額為 \$271,710，每股面額 10 元。本公司已發行股份之股款均已收訖。
2. 庫藏股（民國 111 年 12 月 31 日：無。）

(1) 股份收回原因及其數量：

持有股份之公司名稱	收回原因	110年12月31日	
		股數	帳面金額
本公司	供轉讓股份予員工	285仟股	\$ 15,384

(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。

(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，因供轉讓股份予員工所買回之股份，應於買回之日起三年內將其轉讓，逾期未轉讓者，視為公司未發行股份，並應辦理變更登記銷除股份。

(5) 本公司於民國 110 年 12 月 24 日經董事會決議辦理庫藏股註銷減資 285 仟股，減資基準日訂於民國 111 年 2 月 7 日，並已於民國 111 年 3 月 7 日完成變更登記。

(十四) 資本公積

依公司法規定，超過票面金額發行股票所得之溢額及受領贈與之所得之資本公積，除得用於彌補虧損外，於公司無累積虧損時，按股東原有股份之比例發給新股或現金。另依證券交易法之相關規定，以上開資本公積撥充資本時，每年以其合計數不超過實收資本額百分之十為限。公司非於盈餘公積填補資本虧損仍有不足時，不得以資本公積補充之。

(十五) 保留盈餘（待彌補虧損）

1. 依本公司章程規定，年度總決算，如有盈餘應先提繳稅款，彌補以往年度虧損，次提列 10% 為法定盈餘公積，直到法定盈餘公積已達到本公司資本總額為止，並依法令或主管機關之規定提列或迴轉特別盈餘公積，如尚有盈餘，由董事會擬具分派案，提請股東會決議分派之。

2. 本公司考量公司所處環境及成長階段，基於建全財務規劃以達永續經營，未來盈餘之分派將配合公司營運規劃、資本支出預算及資金需求情形，於發放股利時，以現金股利不低於當次配發股東股利總額之 10% 為原則。但股利若低於每股新臺幣 1 元，得以股票股利發放。
3. 法定盈餘公積除彌補公司虧損及按股東原有股份之比例發給新股或現金外，不得使用之，惟發給新股或現金者，以該項公積超過實收資本額百分之二十五之部分為限。
4. 本公司分派盈餘時，依法令規定須就當年度資產負債表日之其他權益項目借方餘額提列特別盈餘公積始得分派，嗣後其他權益項目借方餘額迴轉時，迴轉金額得列入可供分派盈餘中。
5. 本公司於民國 110 年 8 月 13 日，經股東會決議通過民國 109 年度彌補虧損案，分別以特別盈餘公積 \$6,924、法定盈餘公積 \$4,044 及資本公積 \$34,825 彌補虧損。因民國 110 年度為待彌補虧損，於民國 6 月 30 日經股東會決議，不予配發股利。
6. 本公司於民國 112 年 4 月 26 日經董事會提議之民國 111 年度彌補虧損案，以資本公積 \$41,685 彌補虧損，因民國 111 年度為待彌補虧損，故無盈餘可供分配。有關董事會通過及股東會決議盈虧撥補案情形，請至公開資訊觀測站查詢。
7. 有關員工酬勞及董事酬勞資訊，請詳附註六(二十一)。
8. 依公司法第 211 條規定，本公司因民國 111 年 12 月 31 日累積虧損達實收資本二分之一，董事會應於最近一次股東會報告。

(十六) 營業收入

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
客戶合約收入	\$ 574,498	\$ 1,452,306

1. 客戶合約收入之細分

本集團之收入源於提供逐步移轉及某一時點移轉之商品及勞務，收入可細分為下列主要事業群：

<u>111年度</u>	<u>遊戲發行部門</u>	<u>研發部門</u>	<u>合計</u>
部門收入	\$ 545,822	\$ 28,676	\$ 574,498
收入認列時點			
於某一時點認列之收入	\$ 543,810	\$ 28,676	\$ 572,486
隨時間逐步認列之收入	2,012	-	2,012
	<u>\$ 545,822</u>	<u>\$ 28,676</u>	<u>\$ 574,498</u>
<u>110年度</u>	<u>遊戲發行部門</u>	<u>研發部門</u>	<u>合計</u>
部門收入	\$ 1,439,307	\$ 12,999	\$ 1,452,306
收入認列時點			
於某一時點認列之收入	\$ 1,437,490	\$ 12,999	\$ 1,450,489
隨時間逐步認列之收入	1,817	-	1,817
	<u>\$ 1,439,307</u>	<u>\$ 12,999</u>	<u>\$ 1,452,306</u>

2. 合約負債

本集團認列客戶合約收入相關之合約負債如下：

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>	<u>110年1月1日</u>
合約負債：			
合約負債－線上遊戲收入	\$ 9,517	\$ 13,639	\$ 9,900
	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>	
期初合約負債本期認列收入			
線上遊戲收入	\$ 13,639	\$ 9,900	

(十七) 利息收入

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
銀行存款利息	\$ 187	\$ 91
按攤銷後成本衡量之金融資產利息收入	109	2
其他利息收入	33	46
	<u>\$ 329</u>	<u>\$ 139</u>

(十八) 其他收入

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
賠償收入(註)	\$ 30,000	\$ -
稅權轉讓收入	1,741	3,198
政府補助收入	948	-
其他	3	279
	<u>\$ 32,692</u>	<u>\$ 3,477</u>

註：本公司因訴訟案所衍生應得而未得利益持續訴訟進展尚繫於法院審理，無法合理估計可能產生之影響數額，故與前負責人協議於釐清損害數額前，先行給付部分損害賠償金額\$30,000，予以扣抵日後求償金額。

(十九) 其他利益及損失

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
外幣兌換利益(損失)	\$ 11,272	(\$ 3,588)
減損損失	(4,941)	(3,460)
處分投資損失	(1,148)	-
租賃修改利益	22	26
處分無形資產利益	-	1,561
賠償損失	-	(589)
處分不動產、廠房及設備損失	-	(116)
	<u>\$ 5,205</u>	<u>(\$ 6,166)</u>

(二十) 財務成本

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
銀行借款利息費用	\$ 734	\$ 1,840
租賃負債利息費用	706	944
	<u>\$ 1,440</u>	<u>\$ 2,784</u>

(二十一) 員工福利、折舊及攤銷費用

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
薪資費用	\$ 145,747	\$ 154,195
勞健保費用	14,830	14,572
退休金費用	7,343	7,340
董事酬金	1,703	1,690
其他用人費用	6,349	6,200
	<u>\$ 175,972</u>	<u>\$ 183,997</u>
折舊費用(含使用權資產)	\$ 12,126	\$ 15,303
攤銷費用	\$ 21,260	\$ 33,012

1. 依本集團章程規定，本集團依當年度獲利狀況扣除累積虧損後，如尚有餘額，應先提撥員工紅利 1%~10%，董事、監察人酬勞不高於 3%。
2. 本集團民國 111 年及 110 年度因係稅前淨損，故員工紅利及董監酬勞估列金額均為 \$0。經董事會決議民國 111 年度不予配發員工紅利及董監酬勞，與民國 111 年度財務報告認列之金額一致。
本公司董事會通過之員工及董監酬勞相關資訊可至公開資訊觀測站查詢。

(二十二) 所得稅費用(利益)

1. 所得稅費用(利益)組成部分：

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
當期所得稅：		
以前年度所得稅高估	\$ 5,106	(\$ 265)
遞延所得稅：		
暫時性差異之原始產生及迴轉	5,740	6,299
課稅損失	(3,162)	(14,472)
所得稅費用(利益)	<u>\$ 7,684</u>	<u>(\$ 8,438)</u>

2. 所得稅費用(利益)與會計利潤關係：

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
稅前淨利按法定稅率計算之所得稅	(\$ 16,796)	(\$ 11,065)
其他按法令規定應調整項目影響數	(6,950)	1,869
以前年度所得稅高估	5,106	(265)
遞延所得稅資產可實現性評估變動	26,331	1,027
按法令規定不得認列項目影響數	(7)	(4)
所得稅費用(利益)	<u>\$ 7,684</u>	<u>(\$ 8,438)</u>

3. 因暫時性差異及課稅損失而產生之各遞延所得稅資產或負債金額如下：

111年				
	1月1日	認列於損益	兌換差額	12月31日
遞延所得稅資產：				
-暫時性差異：				
減損損失	\$ 13,523	(\$ 4,667)	\$ 802	\$ 9,658
其他	2,094	(544)	14	1,564
課稅損失	<u>50,233</u>	<u>3,162</u>	<u>791</u>	<u>54,186</u>
小計	<u>65,850</u>	<u>(2,049)</u>	<u>1,607</u>	<u>65,408</u>
-遞延所得稅負債：				
未實現兌換利益	(183)	(529)	-	(712)
小計	(183)	(529)	-	(712)
合計	<u>\$ 65,667</u>	<u>(\$ 2,578)</u>	<u>\$ 1,607</u>	<u>\$ 64,696</u>

110年				
	1月1日	認列於損益	兌換差額	12月31日
遞延所得稅資產：				
-暫時性差異：				
減損損失	\$ 18,885	(\$ 5,097)	(\$ 265)	\$ 13,523
其他	3,197	(1,096)	(7)	2,094
課稅損失	<u>36,211</u>	<u>14,472</u>	<u>(450)</u>	<u>50,233</u>
小計	<u>58,293</u>	<u>8,279</u>	<u>(722)</u>	<u>65,850</u>
-遞延所得稅負債：				
未實現兌換利益	(77)	(106)	-	(183)
小計	(77)	(106)	-	(183)
合計	<u>\$ 58,216</u>	<u>\$ 8,173</u>	<u>(\$ 722)</u>	<u>\$ 65,667</u>

4. 本集團尚未使用之課稅損失之有效期限及未認列遞延所得稅資產相關金額如下：

111年12月31日				
發生年度	申報數/核定數	尚未抵減金額	未認列遞延 所得稅資產金額	最後扣抵年度
108年	核定數	\$ 77,705	\$ 77,705	118年
109年	核定數	96,181	53,951	119年
110年	申報數	77,278	-	120年
111年	申報數	<u>172,130</u>	<u>-</u>	121年
		<u>\$ 423,294</u>	<u>\$ 131,656</u>	

110年12月31日

發生年度	申報數/核定數	未認列遞延		最後扣抵年度
		尚未抵減金額	所得稅資產金額	
108年	核定數	\$ 77,705	\$ -	118年
109年	申報數	96,181	-	119年
110年	申報數	77,278	-	120年
		<u>\$ 251,164</u>	<u>\$ -</u>	

5. 本公司於民國 112 年 3 月經稅捐稽徵機關更正民國 105 年度營利事業所得稅核定通知書，應補繳稅額計\$2,440。本公司基於穩健原則，業將民國 106 年度應補繳稅捐計\$2,666 估列入帳。

6. 本集團營利事業所得稅業經稅捐稽徵機關核定至民國 109 年度。

(二十三) 每股虧損

	111年度	
	加權平均流通 稅後金額	每股虧損 在外股數(仟股) (元)
	<u>基本/稀釋每股虧損</u>	
歸屬於母公司普通股股東之本期 淨損	(\$ 90,684)	27,171 (\$ 3.34)
	110年度	
	加權平均流通 稅後金額	每股虧損 在外股數(仟股) (元)
	<u>基本/稀釋每股虧損</u>	
歸屬於母公司普通股股東之本期 淨損	(\$ 37,690)	27,171 (\$ 1.39)

(二十四) 現金流量補充資訊

僅有部分現金支付之投資活動：

	111年度	110年度
購置不動產、廠房及設備	\$ 509	\$ 11,774
減：期初預付設備款	-	(338)
本期支付現金	<u>\$ 509</u>	<u>\$ 11,436</u>

(二十五) 來自籌資活動之負債之變動

	111年		
	租賃負債	短期借款	來自籌資活動 之負債總額
1月1日	\$ 35,321	\$ 100,000	\$ 135,321
籌資現金流量之變動	(7,891)	(100,000)	(107,891)
利息費用支付數(註)	(706)	-	(706)
其他非現金之變動	(696)	-	(696)
12月31日	<u>\$ 26,028</u>	<u>\$ -</u>	<u>\$ 26,028</u>
	110年		
	租賃負債	短期借款	來自籌資活動 之負債總額
1月1日	\$ 46,107	\$ 70,000	\$ 116,107
籌資現金流量之變動	(10,224)	30,000	19,776
利息費用支付數(註)	(944)	-	(944)
其他非現金之變動	382	-	382
12月31日	<u>\$ 35,321</u>	<u>\$ 100,000</u>	<u>\$ 135,321</u>

註：表列營業活動現金流量。

七、關係人交易

(一) 關係人之名稱及關係

關係人名稱	與本集團關係
董事、監察人、總經理及副總經理等	本集團之主要管理階層

(二) 主要管理階層薪酬資訊

	111年度	110年度
薪資及其他短期員工福利	\$ 9,975	\$ 14,232
退職後福利	171	216
	<u>\$ 10,146</u>	<u>\$ 14,448</u>

八、質押之資產

本集團之資產提供擔保明細如下：

資產項目	帳面價值		擔保用途
	111年12月31日	110年12月31日	
受限制之銀行存款(表列「按攤銷後 成本衡量之金融資產-流動」)	<u>\$ -</u>	<u>\$ 9,000</u>	短期借款額度

九、重大承諾事項及或有事項

本集團與數家手機遊戲開發商簽訂有手機遊戲軟體授權合約，主要合約內容如下：

1. 授權使用期間為 3~10 年。
2. 本集團應依合約約定金額支付權利金；截至民國 111 年 12 月 31 日止，本集團已簽約而尚未支付之線上遊戲權利金計 USD360 仟元。
3. 本集團應自遊戲正式收費之日起，依遊戲營業收入之一定比例支付銷售分成費。
4. 部分合約訂有銷售分成費條款：截至民國 111 年 12 月 31 日止，已正式營運之遊戲，本集團已依約預付分成費 \$20,026(當中提列減損金額 \$1,843)；已簽訂合約但尚未正式營運之遊戲，本集團已預付分成費 \$41,867(當中提列減損金額 \$27,126)，尚未支付之分成費用金額計 USD30 仟元。上述已預付之分成費分別列於「預付款項」科目項下，可扣抵未來應付之銷售分成費。

十、重大之災害損失

無。

十一、重大之期後事項

1. 本公司於民國 112 年 4 月 26 日經董事會提議之民國 111 年度彌補虧損案，請詳六(十五)之說明。
2. 本公司於民國 112 年 4 月 26 日經董事會決議辦理減資彌補虧損案，減資比率為 36.36%，本公司按持股比例減少股數 9,879 仟股，減資後實收資本額為 \$172,924。惟該減資案尚待股東會決議通過並呈奉主管機關核准後進行之。
3. 本公司因應整體遊戲產業之變化，於民國 112 年 4 月 26 日經董事會同意，與智歲資訊科技股份有限公司(以下稱智歲公司)合資成立手機遊戲研發公司(以下稱合資公司)，專責手機遊戲開發業務。合資公司預定資本額為新台幣 \$41,000，本公司預計投資金額及持股比例分別為 \$20,250 元及 49.39%。
4. 本公司欲專注於遊戲代理發行業務，於民國 112 年 4 月 26 日經董事會同意，將手機遊戲研發專案項目 P2 暨相關營業資產出售予與智歲公司共同成立之合資公司，預計處分價款計 \$20,697。
5. 本公司基於整體營運規劃及因應未來發展策略，於民國 112 年 4 月 26 日經董事會決議，依公司法第 156 條之 2 規定，提請 112 年股東常會討論決議本公司停止股票公開發行案。

十二、其他

(一)資本管理

本集團之資本管理目標，係為保障公司能繼續經營，維持最佳資本結構以降低資金成本，並為股東提供報酬。考量遊戲業產業特性，本公司之資本管理係為確保公司有足夠且必要之財務資源，因應未來 12 個月內之營運需求、資本支出、研究發展支出及股利支出等。

(二) 金融工具

1. 金融工具之種類

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
<u>金融資產</u>		
透過損益按公允價值衡量之金融資產		
指定為透過損益按公允價值衡量之金融資產	\$ 6,435	\$ 3,329
按攤銷後成本衡量之金融資產		
現金	61,543	207,755
按攤銷後成本衡量之金融資產	-	9,000
應收帳款	27,927	113,664
其他應收款	1,111	176
存出保證金	2,327	5,497
	<u>\$ 99,343</u>	<u>\$ 339,421</u>
<u>金融負債</u>		
按攤銷後成本衡量之金融負債		
短期借款	\$ -	\$ 100,000
應付帳款	23,186	48,809
其他應付款	72,784	78,081
	<u>\$ 95,970</u>	<u>\$ 226,890</u>
租賃負債	<u>\$ 26,028</u>	<u>\$ 35,321</u>

2. 風險管理政策

- (1) 本集團日常營運受多項財務風險之影響，包含市場風險(包括匯率風險、利率風險、及價格風險)、信用風險及流動性風險。本集團整體風險管理政策著重於金融市場的不可預測事項，並尋求可降低對本集團財務狀況及財務績效之潛在不利影響。
- (2) 風險管理工作由本集團財務部按照董事會核准之政策執行。本集團財務部透過與集團內各營運單位密切合作，以負責辨認、評估與規避財務風險。

3. 重大財務風險之性質及程度

(1) 市場風險

匯率風險

- A. 本集團係跨國營運，因此受相對與本公司及各子公司功能性貨幣不同的交易所產生之匯率風險，主要為美元及人民幣。相關匯率風險來自未來之商業交易及已認列之資產與負債。
- B. 本集團管理階層已訂定政策管理相對其功能性貨幣之匯率風險。

- C. 本集團從事之業務涉及若干非功能性貨幣(本集團及部分子公司之功能性貨幣為台幣、部分子公司之功能性貨幣為美元及人民幣),故受匯率波動之影響,具重大匯率波動影響之外幣資產及負債資訊如下:

111年12月31日			
	外幣(仟元)	匯率	帳面金額 (新台幣)
(外幣:功能性貨幣)			
<u>金融資產</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金:新台幣	\$ 837	30.71	\$ 25,704
<u>金融負債</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金:新台幣	\$ 300	30.71	\$ 9,213

110年12月31日			
	外幣(仟元)	匯率	帳面金額 (新台幣)
(外幣:功能性貨幣)			
<u>金融資產</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金:新台幣	\$ 2,479	27.68	\$ 68,619

- D. 本集團貨幣性項目因匯率波動具重大影響於民國111年及110年度認列之全部兌換利益(損失)(含已實現及未實現)彙總金額分別為\$11,272及(\$3,588)。

- E. 本集團因重大匯率波動影響之外幣市場風險分析如下:

111年度			
敏感度分析			
	變動幅度	影響損益	影響其他綜合損益
(外幣:功能性貨幣)			
<u>金融資產</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金:新台幣	1%	\$ 257	\$ -
110年度			
敏感度分析			
	變動幅度	影響損益	影響其他綜合損益
(外幣:功能性貨幣)			
<u>金融資產</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金:新台幣	1%	\$ 686	\$ -

價格風險

- A. 本集團暴露於價格風險的權益工具，係所持有帳列於透過損益按公允價值衡量之金融資產。為管理權益工具投資之價格風險，本集團將其投資組合分散，其分散之方式係根據本集團設定之限額進行。
- B. 本集團主要投資於國內發行之權益工具，此等權益工具之價格會因該投資標的未來價值之不確定性而受影響。

現金流量及公允價值利率風險

本集團之利率風險來自短期借款。按固定利率發行之借款則使本集團承受公允價值利率風險。

(2) 信用風險

- A. 本集團之信用風險係因客戶無法履行合約義務而導致本集團財務損失之風險，主要來自交易對手無法清償按收款條件支付之應收帳款，及分類為按攤銷後成本衡量之金融資產與透過損益按公允價值衡量之金融資產的合約現金流量。
- B. 本集團係以集團角度建立信用風險之管理。對於往來之銀行，僅有信評良好之機構，始可被接納為交易對象。依內部明定之授信政策，集團內各營運個體與每一新客戶於訂定付款及提出交貨之條款與條件前，須對其進行管理及信用風險分析。內部風險控管係透過考慮其財務狀況、過往經驗及其他因素，以評估客戶之信用品質。個別風險之限額係董事會依內部或外部之評等而制訂，並定期監控信用額度之使用。
- C. 本集團採用 IFRS 9 提供之前提假設，作為判斷自原始認列後金融工具之信用風險是否有顯著增加之依據，係當合約款項按約定之支付條款逾期超過 30 天，視為金融資產自原始認列後信用風險已顯著增加。
- D. 本集團採用 IFRS 9 提供前提假設，當合約款項按約定之支付條款逾期超過 90 天，視為已發生違約。
- E. 本集團採用簡化作法以準備矩陣為基礎估計預期信用損失。
- F. 本集團納入台灣經濟研究院景氣觀測報告對未來前瞻性的考量調整按特定期間歷史及現時資訊所建立之損失率，以估計應收帳款的備抵損失，民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之準備矩陣如下：

	未逾期	逾期30天內	逾期31~90天	逾期超過90天	合計
<u>111年12月31日</u>					
預期損失率	0.00%	0.03%	0.03%	100%	
帳面價值總額	\$ 27,854	\$ 73	\$ -	\$ -	\$ 27,927
備抵損失	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -

	未逾期	逾期30天內	逾期31~90天	逾期超過90天	合計
110年12月31日					
預期損失率	0.00%	0.03%	0.03%	100%	
帳面價值總額	\$113,089	\$ 575	\$ -	\$ -	\$113,664
備抵損失	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -

(3) 流動性風險

- A. 現金流量預測是由集團內各部門合併執行，並由集團財務部予以彙總。集團財務部監控集團流動資金需求之預測，確保其有足夠資金得以支應營運需要
- B. 本集團之非衍生金融負債係依據資產負債表日至合約到期日之剩餘期間進行分析。除應付帳款及其他應付款，其未折現合約現金流量金額約當於其帳面價值，並於一年內到期外，餘金融負債之未折現合約現金流量金額詳下表所述：

非衍生金融負債：

111年12月31日	1年以內	1年以上
租賃負債	\$ 8,571	\$ 18,571

非衍生金融負債：

110年12月31日	1年以內	1年以上
短期借款	\$ 100,120	\$ -
租賃負債	9,670	27,488
	\$ 109,790	\$ 27,488

(三) 公允價值資訊

1. 為衡量金融及非金融工具之公允價值所採用評價技術的各等級定義如下：

第一等級：企業於衡量日可取得之相同資產或負債於活絡市場之報價（未經調整）。活絡市場係指有充分頻率及數量之資產或負債交易發生，以在持續基礎上提供定價資訊之市場。

第二等級：資產或負債直接或間接之可觀察輸入值，但包括於第一等級之報價者除外。

第三等級：資產或負債之不可觀察輸入值。本集團投資之無活絡市場之權益工具投資皆屬之。

2. 非以公允價值衡量之金融工具

包括現金、應收帳款、其他應收款、短期借款、應付帳款及其他應付款的帳面金額係公允價值之合理近似值。

3. 以公允價值衡量之金融及非金融工具，本集團依資產及負債之性質、特性及風險及公允價值等級之基礎分類，相關資訊如下：

(1) 本集團依資產及負債之性質分類，相關資訊如下：

	<u>第一等級</u>	<u>第二等級</u>	<u>第三等級</u>	<u>合計</u>
111年12月31日				
資產				
重復性公允價值				
透過損益按公允價值衡				
量之金融資產				
動畫投資	\$ -	\$ -	\$ 6,435	\$ 6,435
	<u>第一等級</u>	<u>第二等級</u>	<u>第三等級</u>	<u>合計</u>
110年12月31日				
資產				
重復性公允價值				
透過損益按公允價值衡				
量之金融資產				
動畫投資	\$ -	\$ -	\$ 3,329	\$ 3,329

(2) 本集團用以衡量公允價值所使用之方法及假設說明如下：

- A. 本集團持有第三等級金融工具之公允價值係以評價技術或參考交易對手報價取得。透過評價技術所取得之公允價值可參照其他實質上條件及特性相似之金融工具之現時公允價值、現金流量折現法或以其他評價技術，包括以合併資產負債表日可取得之市場資訊運用模型計算而得。
- B. 評價模型之產出係預估之概算值，而評價技術可能無法反映本公司持有金融工具及非金融工具之所有攸關因素。因此評價模型之預估值會適當地根據額外之參數予以調整，例如流動性風險等。根據本集團之公允價值評價模型管理政策及相關之控制程序，管理階層相信為允當表達合併資產負債表中金融工具及非金融工具之公允價值，評價調整係屬適當且必要。在評價過程中所使用之價格資訊及參數係經審慎評估，且適當地根據目前市場狀況調整。

4. 民國 111 年及 110 年度無第一等級、第二等級及等三等級間之任何移轉。

5. 下表列示民國 111 年及 110 年度第三等級之變動：

	<u>111年</u>	<u>110年</u>
1月1日	\$ 3,329	\$ -
本期購買	3,106	3,329
12月31日	<u>\$ 6,435</u>	<u>\$ 3,329</u>

6. 本集團對於公允價值歸類於第三等級之評價流程係由財務部門負責進行金融工具之獨立公允價值驗證，藉獨立來源資料使評價結果貼近市場狀態、確認資料來源係獨立、可靠、與其他資源一致以及代表可執行價格，並定期評估任何必要之公允價值調整，以確保評價結果係屬合理。
7. 有關屬第三等級公允價值衡量項目所使用評價模型之重大不可觀察輸入值之量化資訊及重大不可觀察輸入值變動之敏感度分析說明如下：

	111年12月31日 公允價值	評價技術	重大不可觀 察輸入值	區間 (加權平均)	輸入值與 公允價值關係
非衍生權益工具：					
動畫投資	\$ 6,435	現金流量 折現法	不適用(註)	-	不適用
110年12月31日					
	公允價值	評價技術	重大不可觀 察輸入值	區間 (加權平均)	輸入值與 公允價值關係
非衍生權益工具：					
動畫投資	\$ 3,329	現金流量 折現法	不適用(註)	-	不適用

註：動畫投資係採收益法，按現金流量折現之方式計算預期可因此項投資而獲取收益之現值。

十三、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。
2. 為他人背書保證：無。
3. 期末持有有價證券情形：請詳附表一。
4. 累積買進或賣出同一有價證券之金額達新台幣三億元或實收資本額百分之二十以上：無。
5. 取得不動產之金額達新台幣三億元或實收資本額百分之二十以上：無。
6. 處分不動產之金額達新台幣三億元或實收資本額百分之二十以上：無。
7. 與關係人進、銷貨交易金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上者：請詳附表二。
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。
9. 從事衍生性商品交易：無。
10. 母公司與子公司及子公司間之業務關係及重要交易往來情形及金額：請詳附表三。

(二) 轉投資事業相關資訊

被投資公司名稱、所在地區等相關資訊(不包含大陸被投資公司)：請詳附表四。

十四、部門資訊

(一)一般性資訊

本集團管理階層已依據營運決策者於制定決策所使用之報導資訊辨認應報導部門。

本集團營運決策者以功能別之角度經營業務；本集團目前著重於線上遊戲營運業務及研發業務。雖然研發部門規模未達應報導部門量化門檻，但由於本集團將其視為潛在成長區域，且預期未來將會為本公司收益帶來貢獻，故決定應報導此一部門。本集團揭露之營運部門均係以線上遊戲為主要收入來源。

(二)部門資訊之衡量

本集團營運決策者係以稅前損益評估營運部門之表現，並為績效衡量之基礎。

(三)部門資訊

提供予主要營運決策者之應報導部門資訊如下：

	111年度	遊戲發行部門	研發部門	沖銷	合計
部門收入		\$ 545,822	\$ 28,676	\$ -	\$ 574,498
部門損益—稅前		(\$ 14,338)	(\$ 68,662)	\$ -	(\$ 83,000)
折舊及攤銷		(\$ 26,147)	(\$ 7,239)	\$ -	(\$ 33,386)
利息收入		\$ 329	\$ -	\$ -	\$ 329
利息支出		(\$ 1,440)	\$ -	\$ -	(\$ 1,440)
	110年度	遊戲發行部門	研發部門	沖銷	合計
部門收入		\$ 1,439,307	\$ 12,999	\$ -	\$ 1,452,306
部門損益—稅前		\$ 32,078	(\$ 78,352)	\$ 146	(\$ 46,128)
折舊及攤銷		(\$ 40,974)	(\$ 7,341)	\$ -	(\$ 48,315)
利息收入		\$ 139	\$ -	\$ -	\$ 139
利息支出		(\$ 2,784)	\$ -	\$ -	(\$ 2,784)

(四)部門損益之調節資訊

提供予主要決策者之外部收入、部門損益、資產及負債，與財務報表內之收入、稅前淨利總資產及總負債採用一致之衡量方式，故無須調節。

(五)產品別及勞務別之資訊

本集團主要係從事線上遊戲之經營，係為單一產業。請詳附註六(十六)。

(六) 地區別資訊

本集團民國 111 年及 110 年度地區別資訊如下：

	<u>111年度</u>		<u>110年度</u>	
	<u>收入</u>	<u>非流動資產</u>	<u>收入</u>	<u>非流動資產</u>
台灣	\$ 262,124	\$ 101,256	\$ 344,412	\$ 84,641
其他	<u>312,374</u>	<u>-</u>	<u>1,107,894</u>	<u>-</u>
	<u>\$ 574,498</u>	<u>\$ 101,256</u>	<u>\$ 1,452,306</u>	<u>\$ 84,641</u>

非流動資產係指不動產、廠房及設備、使用權資產及無形資產。

(七) 重要客戶資訊

本集團民國 111 年及 110 年度重要客戶資訊如下：

<u>通路商名稱</u>	<u>111年度</u>		<u>110年度</u>	
	<u>金額</u>	<u>百分比</u>	<u>金額</u>	<u>百分比</u>
甲	\$ 157,545	27	\$ 545,464	38
乙	103,771	18	120,402	8
丁	102,361	18	404,964	28
丙	63,750	11	80,293	6
戊	58,474	10	81,110	6
己	42,898	7	123,760	9

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司

期末持有有價證券情形（不包含投資子公司、關聯企業及合資控制部分）

民國111年1月1日至12月31日

附表一

單位：新台幣仟元
(除特別註明者外)

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	期			備註
			股數	帳面金額	持股比例	
真好玩娛樂科技股份有限公司	非公開發行的股票－齊民	無	153,350	\$ -	0.08%	- 未質押
真好玩娛樂科技股份有限公司	動畫投資	無	-	6,435	-	6,435 未質押
						強制透過損益按公允價值衡量之金融資產－非流動
						指定為透過損益按公允價值衡量之金融資產－非流動

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司

與關係人進、銷貨之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上

民國111年1月1日至12月31日

附表二

單位：新台幣仟元
(除特別註明者外)

進(銷)貨 之公司	交易對象名稱	關係	交易情形			交易條件與一般交易不同之 情形及原因			應收(付)票據、帳款		備註
			進(銷)貨 金額	佔總進(銷) 貨之比率	授信期間	單價	授信期間	餘額	佔總應收(付)票據、 帳款之比率		
真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	子公司	\$ 236,356	83.29%	月結15天	正常	正常	(\$ 62,072)	(86.12%)		
9splay Holding Co., Limited	真好玩娛樂科技股份有限公司	母公司	236,356	(80.13%)	月結15天	正常	正常	62,072	100.00%		

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司

母公司與子公司及各子公司間之業務關係及重要交易往來情形及金額

民國111年1月1日至12月31日

附表三

單位：新台幣千元
(除特別註明者外)

編號 (註1)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之關係 (註2)		科目	金額	交易條件	交易往來情形	
								佔合併總營收或 總資產之比率(註3)	
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		其他預付款	\$ 18,027	與一般供應商同	5.92%	
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		應付帳款	62,072	與一般供應商同	20.37%	
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		分成費	236,356	與一般供應商同	41.14%	
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	12splay Holding Co., Limited	1		廣告費	180,489	依合約規定	31.42%	
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	13splay Holding Co., Limited	1		勞務費	20,280	依合約規定	3.53%	
1	9splay Holding Co., Limited	真好玩娛樂科技股份有限公司	2		無形資產	11,029	依合約規定	3.62%	

註1：母公司及子公司相互間之業務往來資訊應分別於編號欄註明，編號之填寫方法如下：

(1). 母公司填0。

(2). 子公司依公司別由阿拉伯數字1開始依序編號。

註2：與交易人之關係有以下三種，標示種類即可(若係母子公司間或各子公司間之同一筆交易，則無須重複揭露。如：母公司對子公司之交易，若母公司已揭露，則子公司部分無須重複揭露)：
子公司對子公司之交易，若其一子公司已揭露，則另一子公司無須重複揭露)；

(1). 母公司對母公司。

(2). 子公司對子公司。

(3). 子公司對母公司。

註3：交易往來金額佔合併總營收或總資產比率之計算，若屬資產負債項目者，以期末餘額佔合併總資產之方式計算；若屬損益項目者，以期中累積金額佔合併總營收之方式計算。

註4：揭露標準為交易金額達新台幣一千萬元以上者，另相對之關係人交易不予揭露。

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司

被投資公司名稱、所在地區等相關資訊（不包含大陸被投資公司）

民國111年1月1日至12月31日

附表四

單位：新台幣千元
(除特別註明者外)

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 比率	帳面金額	被投資公司本 期損益		本期認列之投 資損益		備註
				本期末	去年年底			股數	100%	983)	983)	
真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	香港	資訊軟體服務	\$ 46,065	\$ 41,520	1,500,000	72,439	(\$ 983)	(\$ 983)	983)	子公司	

會計師查核報告

(112)財審報字第 22004525 號

真好玩娛樂科技股份有限公司 公鑒：

查核意見

真好玩娛樂科技股份有限公司(以下簡稱「真好玩公司」)民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之個體資產負債表，暨民國 111 年及 110 年 1 月 1 日至 12 月 31 日之個體綜合損益表、個體權益變動表、個體現金流量表，以及個體財務報表附註(包括重大會計政策彙總)，業經本會計師查核竣事。

依本會計師之意見，上開個體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編製，足以允當表達真好玩公司民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之個體財務狀況，暨民國 111 年及 110 年 1 月 1 日至 12 月 31 日之個體財務績效及個體現金流量。

查核意見之基礎

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審計準則執行查核工作。本會計師於該等準則下之責任將於會計師查核個體財務報表之責任段進一步說明。本會計師所隸屬事務所受獨立性規範之人員已依中華民國會計師職業道德規範，與真好玩公司保持超然獨立，並履行該規範之其他責任。本會計師相信已取得足夠及適切之查核證據，以作為表示查核意見之基礎。

管理階層與治理單位對個體財務報表之責任

管理階層之責任係依照證券發行人財務報告編製準則編製允當表達之個體財務報表，且維持與個體財務報表編製有關之必要內部控制，以確保個體財務報表未存有導因於舞弊或錯誤之重大不實表達。

於編製個體財務報表時，管理階層之責任亦包括評估真好玩公司繼續經營之能力、相關事項之揭露，以及繼續經營會計基礎之採用，除非管理階層意圖清算真好玩公司或停止營業，或除清算或停業外別無實際可行之其他方案。

真好玩公司之治理單位(含審計委員會)負有監督財務報導流程之責任。

會計師查核個體財務報表之責任

本會計師查核個體查核財務報表之目的，係對個體財務報表整體是否存有導因於舞弊或錯誤之重大不實表達取得合理確信，並出具查核報告。合理確信係高度確信，惟依照中華民國審計準則執行之查核工作無法保證必能偵出個體財務報表存有之重大不實表達。不實表達可能導因於舞弊或錯誤。如不實表達之個別金額或彙總數可合理預期將影響個體財務報表使用者所作之經濟決策，則被認為具有重大性。

本會計師依照中華民國審計準則查核時，運用專業判斷及專業懷疑。本會計師亦執行下列工作：

1. 辨認並評估個體財務報表導因於舞弊或錯誤之重大不實表達風險；對所評估之風險設計及執行適當之因應對策；並取得足夠及適切之查核證據以作為查核意見之基礎。因舞弊可能涉及共謀、偽造、故意遺漏、不實聲明或踰越內部控制，故未偵出導因於舞弊之重大不實表達之風險高於導因於錯誤者。
2. 對與查核攸關之內部控制取得必要之瞭解，以設計當時情況下適當之查核程序，惟其目的非對真好玩公司內部控制之有效性表示意見。
3. 評估管理階層所採用會計政策之適當性，及其所作會計估計與相關揭露之合理性。
4. 依據所取得之查核證據，對管理階層採用繼續經營會計基礎之適當性，以及使真好玩公司繼續經營之能力可能產生重大疑慮之事件或情況是否存在重大不確定性，作出結論。本會計師若認為該等事件或情況存在重大不確定性，則須於查核報告中提醒個體

財務報表使用者注意個體財務報表之相關揭露，或於該等揭露係屬不適當時修正查核意見。本會計師之結論係以截至查核報告日所取得之查核證據為基礎。惟未來事件或情況可能導致真好玩公司不再具有繼續經營之能力。

5. 評估個體財務報表（包括相關附註）之整體表達、結構及內容，以及個體財務報表是否允當表達相關交易及事件。
6. 對於真好玩公司內組成個體之財務資訊取得足夠及適切之查核證據，以對個體財務報表表示意見。本會計師負責個體查核案件之指導、監督及執行，並負責形成個體財務報表之查核意見。

本會計師與治理單位溝通之事項，包括所規劃之查核範圍及時間，以及重大查核發現（包括於查核過程中所辨認之內部控制顯著缺失）。

資 誠 聯 合 會 計 師 事 務 所

陳憲正

陳憲正



會計師

賴宗義

賴宗義



金融監督管理委員會

核准簽證文號：金管證審字第 1060025060 號

前行政院金融監督管理委員會證券期貨局

核准簽證文號：金管證六字第 0960038033 號

中 華 民 國 1 1 2 年 4 月 2 6 日

真好玩娛樂股份有限公司
個體財務報表
民國111年12月31日

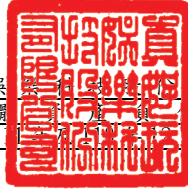


單位：新台幣仟元

資	產	附註	111年12月31日		110年12月31日	
			金	%	金	%
流動資產						
1100	現金及約當現金	六(一)	\$ 45,194	14	\$ 161,448	31
1136	按攤銷後成本衡量之金融資產—流動	六(三)及八	-	-	9,000	2
1170	應收帳款淨額	六(四)及十二(二)	27,927	8	113,664	22
1200	其他應收款		1,111	-	176	-
1210	其他應收款—關係人	七	154	-	145	-
1220	本期所得稅資產		-	-	54	-
1410	預付款項	六(五)、七及九	37,350	11	28,409	5
1470	其他流動資產		271	-	512	-
11XX	流動資產合計		<u>112,007</u>	<u>33</u>	<u>313,408</u>	<u>60</u>
非流動資產						
1510	透過損益按公允價值衡量之金融資產—非流動	六(二)	6,435	2	3,329	1
1550	採用權益法之投資	六(六)	72,439	21	65,605	12
1600	不動產、廠房及設備	六(七)	7,325	2	9,823	2
1755	使用權資產	六(八)	24,147	7	33,645	6
1780	無形資產	六(九)	69,784	21	41,152	8
1840	遞延所得稅資產	六(二十三)	42,159	13	53,246	10
1900	其他非流動資產		2,327	1	5,497	1
15XX	非流動資產合計		<u>224,616</u>	<u>67</u>	<u>212,297</u>	<u>40</u>
1XXX	資產總計		<u>\$ 336,623</u>	<u>100</u>	<u>\$ 525,705</u>	<u>100</u>

(續次頁)

真好玩娛樂股份有限公司
個體財務報表
民國111年12月31日



單位：新台幣仟元

負債及權益		附註	111年12月31日		110年12月31日	
			金	%	金	%
負債						
流動負債						
2100	短期借款	六(十一)及八	\$ -	-	\$ 100,000	19
2130	合約負債—流動	六(十七)	9,517	3	13,639	3
2170	應付帳款		10,008	3	5,969	1
2180	應付帳款—關係人	七	62,072	18	53,358	10
2200	其他應付款	六(十二)及七	55,865	17	68,044	13
2230	本期所得稅負債		5,106	1	-	-
2280	租賃負債—流動		8,046	2	8,955	2
2399	其他流動負債—其他		2,086	1	1,236	-
21XX	流動負債合計		<u>152,700</u>	<u>45</u>	<u>251,201</u>	<u>48</u>
非流動負債						
2570	遞延所得稅負債	六(二十三)	693	-	23	-
2580	租賃負債—非流動		17,982	6	26,366	5
25XX	非流動負債合計		<u>18,675</u>	<u>6</u>	<u>26,389</u>	<u>5</u>
2XXX	負債總計		<u>171,375</u>	<u>51</u>	<u>277,590</u>	<u>53</u>
權益						
股本						
3110	普通股股本	六(十四)	271,710	81	274,560	52
資本公積						
3200	資本公積	六(十五)	41,686	12	42,123	8
保留盈餘						
3350	待彌補虧損	六(十六)	(140,471)	(42)	(37,690)	(7)
其他權益						
3400	其他權益		(7,677)	(2)	(15,494)	(3)
庫藏股票						
3500	庫藏股票	六(十四)	-	-	(15,384)	(3)
3XXX	權益總計		<u>165,248</u>	<u>49</u>	<u>248,115</u>	<u>47</u>
重大承諾事項及或有事項						
重大之期後事項						
3X2X	負債及權益總計		<u>\$ 336,623</u>	<u>100</u>	<u>\$ 525,705</u>	<u>100</u>

後附個體財務報表附註為本個體財務報告之一部分，請併同參閱。

董事長：劉志成



經理人：劉志成



會計主管：吳旭東




 真好玩娛樂股份有限公司
 個體損益表
 民國111年及至12月31日

單位：新台幣仟元
 (除每股虧損為新台幣元外)

項目	附註	111 年 度	110 年 度
		金 額 %	金 額 %
4000 營業收入	六(十七)	\$ 574,498 100	\$ 1,452,306 100
5000 營業成本	七	(283,763) (49)	(639,352) (44)
5900 營業毛利		290,735 51	812,954 56
營業費用	六(二十二)及七		
6100 推銷費用		(284,907) (50)	(715,934) (49)
6200 管理費用		(40,871) (7)	(51,928) (4)
6300 研究發展費用		(74,915) (13)	(78,205) (5)
6000 營業費用合計		(400,693) (70)	(846,067) (58)
6900 營業損失		(109,958) (19)	(33,113) (2)
營業外收入及支出			
7100 利息收入	六(十八)	293 -	131 -
7010 其他收入	六(十九)及七	33,713 6	4,210 -
7020 其他利益及損失	六(二十)	4,554 1	(2,780) -
7050 財務成本	六(二十一)	(1,440) (1)	(2,784) -
7070 採用權益法認列之子公司、關 聯企業及合資損益之份額	六(六)	(983) -	(9,198) (1)
7000 營業外收入及支出合計		36,137 6	(10,421) (1)
7900 稅前淨損		(73,821) (13)	(43,534) (3)
7950 所得稅(費用)利益	六(二十三)	(16,863) (3)	5,844 -
8200 本期淨損		(\$ 90,684) (16)	(\$ 37,690) (3)
其他綜合損益			
後續可能重分類至損益之項目			
8361 國外營運機構財務報表換算之 兌換差額		\$ 7,817 2	(\$ 2,132) -
8300 其他綜合損益(淨額)		\$ 7,817 2	(\$ 2,132) -
8500 本期綜合損益總額		(\$ 82,867) (14)	(\$ 39,822) (3)
每股虧損	六(二十四)		
9750 基本及稀釋每股虧損		(\$ 3.34)	(\$ 1.39)

後附個體財務報表附註為本個體財務報告之一部分，請併同參閱。

董事長：劉志成



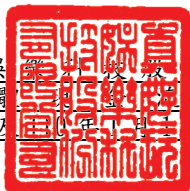
經理人：劉志成



會計主管：吳旭東



真好玩娛樂股份有限公司
個體財務報表
民國111年1月1日至12月31日



單位：新台幣仟元

附註	1 1 1 年 度	1 1 0 年 度
營業活動之現金流量		
本期稅前淨損	(\$ 73,821)	(\$ 43,534)
調整項目		
收益費損項目		
折舊費用(含使用權資產)	六(七)(八) (二十二) 12,120	15,303
各項攤銷	六(九)(二十二) 21,260	33,012
減損損失	六(九)(十) (二十) 4,941	3,460
處分無形資產利益	六(二十) -	(1,561)
處分不動產、廠房及設備損失	六(二十) -	116
利息收入	六(十八) (293)	(131)
利息費用	六(二十一) 1,440	2,784
採用權益法認列之子公司、關聯企業及損失之份額	六(六) 983	9,198
租賃修改利益	六(二十) (22)	(26)
與營業活動相關之資產/負債變動數		
與營業活動相關之資產之淨變動		
應收帳款	85,737	(14,826)
其他應收款(含關係人)	(944)	3,841
預付款項	(10,748)	10,586
其他流動資產	241	305
與營業活動相關之負債之淨變動		
合約負債-流動	(4,122)	3,739
應付帳款(含關係人)	12,753	(31,842)
其他應付款(含關係人)	(13,171)	(58,984)
其他流動負債-其他	850	179
營運產生之現金流入(流出)	37,204	(68,381)
收取之利息	293	131
支付之利息	(1,440)	(2,784)
退還之所得稅	51	5,194
營業活動之淨現金流入(流出)	36,108	(65,840)
投資活動之現金流量		
按攤銷後成本衡量之金融資產	9,000	(5,000)
取得透過損益按公允價值衡量之金融資產	(3,106)	(3,329)
購置不動產、廠房及設備付現數	六(二十五) (509)	(11,436)
取得無形資產	六(九) (53,026)	(28,029)
處分無形資產	六(九) -	8,366
採用權益法之投資退回股款	-	70,576
其他非流動資產	3,170	2,248
投資活動之淨現金(流出)流入	(44,471)	33,396
籌資活動之現金流量		
短期借款增加	六(二十六) 134,000	544,000
短期借款減少	六(二十六) (234,000)	(514,000)
租賃負債本金支付數	六(二十六) (7,891)	(10,224)
籌資活動之淨現金(流出)流入	(107,891)	19,776
本期現金及約當現金減少數	(116,254)	(12,668)
期初現金及約當現金餘額	161,448	174,116
期末現金及約當現金餘額	\$ 45,194	\$ 161,448

後附個體財務報表附註為本個體財務報告之一部分，請併同參閱。

董事長：劉志成



經理人：劉志成



會計主管：吳旭東



真好玩娛樂科技股份有限公司
個體財務報表附註
民國111年度及110年度

單位：新台幣仟元
(除特別註明者外)

一、公司沿革

真好玩娛樂科技股份有限公司(以下簡稱「本公司」)設立於民國102年9月，並於同年開始營業。本公司主要營業項目為資訊軟體服務等。本公司於民國105年1月19日向財團法人中華民國櫃檯買賣中心申請普通股登錄興櫃掛牌交易。另本公司依據財團法人中華民國櫃檯買賣中心111年7月8日證櫃審字11101010601號函，本公司股票自111年7月23日起終止興櫃股票櫃檯買賣。

二、通過財務報告之日期及程序

本個體財務報告已於民國112年4月26日經董事會通過發布。

三、新發布及修訂準則及解釋之適用

(一)已採用金融監督管理委員會(以下簡稱「金管會」)認可並發布生效之新發布、修正後國際財務報導準則之影響

下表彙列金管會認可並發布生效之民國111年適用之國際財務報導準則之新發布、修正及修訂之準則及解釋：

<u>新發布/修正/修訂準則及解釋</u>	<u>國際會計準則理事會 發布之生效日</u>
國際財務報導準則第3號之修正「對觀念架構之索引」	民國111年1月1日
國際會計準則第16號之修正「不動產、廠房及設備：達到預定使用狀態前之價款」	民國111年1月1日
國際會計準則第37號之修正「虧損性合約—履行合約之成本」	民國111年1月1日
2018-2020週期之年度改善	民國111年1月1日

本公司經評估上述準則及解釋，對本公司財務狀況與財務績效並無重大影響。

(二)尚未採用金管會認可之新發布、修正後國際財務報導準則之影響

下表彙列金管會認可之民國112年適用之國際財務報導準則之新發布、修正及修訂之準則及解釋：

<u>新發布/修正/修訂準則及解釋</u>	<u>國際會計準則理事會 發布之生效日</u>
國際會計準則第1號之修正「會計政策之揭露」	民國112年1月1日
國際會計準則第8號之修正「會計估計之定義」	民國112年1月1日
國際會計準則第12號之修正「與單一交易所產生之資產及負債有關之遞延所得稅」	民國112年1月1日

本公司經評估上述準則及解釋，對本公司財務狀況與財務績效並無重大影響。

(三) 國際會計準則理事會已發布但尚未經金管會認可之國際財務報導準則之影響

下表彙列國際會計準則理事會已發布但尚未納入金管會認可之國際財務報導準則之新發布、修正及修訂之準則及解釋：

新發布/修正/修訂準則及解釋	國際會計準則理事會 發布之生效日
國際財務報導準則第10號及國際會計準則第28號之修正「投資者與其關聯企業或合資間之資產出售或投入」	待國際會計準則理事會決定
國際財務報導準則第16號之修正「售後租回中之租賃負債」	民國113年1月1日
國際財務報導準則第17號「保險合約」	民國112年1月1日
國際財務報導準則第17號「保險合約」之修正	民國112年1月1日
國際財務報導準則第17號之修正「初次適用國際財務報導準則第17號及國際財務報導準則第9號—比較資訊」	民國112年1月1日
國際會計準則第1號之修正「負債之流動或非流動分類」	民國113年1月1日
國際會計準則第1號之修正「具合約條款之非流動負債」	民國113年1月1日

本公司經評估上述準則及解釋，對本公司財務狀況與財務績效並無重大影響。

四、重大會計政策之彙總說明

編製本個體財務報告所採用之主要會計政策說明如下。除另有說明外，此等政策在所有報導期間一致地適用。

(一) 遵循聲明

本個體財務報告係依據證券發行人財務報告編製準則編製。

(二) 編製基礎

1. 除按公允價值衡量之透過損益按公允價值衡量之金融資產外，本個體財務報告係按歷史成本編製。
2. 編製符合金管會認可之國際財務報導準則、國際會計準則、解釋及解釋公告(以下簡稱 IFRSs)之財務報告需要使用一些重要會計估計，在應用本公司的會計政策過程中亦需要管理階層運用其判斷，涉及高度判斷或複雜性之項目，或涉及個體財務報告之重大假設及估計之項目，請詳附註五說明。

(三) 外幣換算

本公司內每一個體之財務報告所列之項目，均係以該個體營運所處主要經濟環境之貨幣(即功能性貨幣)衡量。本個體財務報告係以本公司之功能性貨幣「新台幣」作為表達貨幣列報。

1. 外幣交易及餘額

- (1) 外幣交易採用交易日或衡量日之即期匯率換算為功能性貨幣，換算此等交易產生之換算差額認列為當期損益。
- (2) 外幣貨幣性資產及負債餘額，按資產負債表日之即期匯率評價調整，因調整而產生之換算差額認列為當期損益。

(3) 外幣非貨幣性資產及負債餘額，屬透過損益按公允價值衡量者，按資產負債表日之即期匯率評價調整，因調整而產生之兌換差額認列為當期損益；屬透過其他綜合損益按公允價值衡量者，按資產負債表日之即期匯率評價調整，因調整而產生之兌換差額認列於其他綜合損益項目；屬非按公允價值衡量者，則按初始交易日之歷史匯率衡量。

(4) 所有兌換損益於損益表之「其他利益及損失」列報。

2. 國外營運機構之換算

功能性貨幣與表達貨幣不同之所有集團合併個體、關聯企業、聯合協議及分公司，其經營結果和財務狀況以下列方式換算為表達貨幣：

(1) 表達於每一資產負債表之資產及負債係以該資產負債表日之收盤匯率換算；

(2) 表達於每一綜合損益表之收益及費損係以當期平均匯率換算；及

(3) 所有因換算而產生之兌換差額認列為其他綜合損益。

(四) 資產負債區分流動及非流動之分類標準

1. 資產符合下列條件之一者，分類為流動資產：

(1) 預期將於正常營業週期中實現該資產，或意圖將其出售或消耗者。

(2) 主要為交易目的而持有者。

(3) 預期於資產負債表日後十二個月內實現者。

(4) 現金或約當現金，但於資產負債表日後至少十二個月交換或用以清償負債受到限制者除外。

本公司將所有不符合上述條件之資產分類為非流動。

2. 負債符合下列條件之一者，分類為流動負債：

(1) 預期將於正常營業週期中清償者。

(2) 主要為交易目的而持有者。

(3) 預期於資產負債表日後十二個月內到期清償者。

(4) 不能無條件將清償期限遞延至資產負債表日後至少十二個月者。負債之條款，可能依交易對方之選擇，以發行權益工具而導致清償者，不影響其分類。

本公司將所有不符合上述條件之負債分類為非流動。

(五) 約當現金

約當現金係指短期並具高度流動性之投資，該投資可隨時轉換成定額現金且價值變動之風險甚小。定期存款符合前述定義且其持有目的係為滿足營運上之短期現金承諾者，分類為約當現金。

(六) 透過損益按公允價值衡量之金融資產

1. 係指非屬按攤銷後成本衡量或透過其他綜合損益按公允價值衡量之金融資產。

2. 本公司對於符合慣例交易之透過損益按公允價值衡量之金融資產係採用交易日會計。
3. 本公司於原始認列時按公允價值衡量，相關交易成本認列於損益，後續按公允價值衡量，其利益或損失認列於損益。

(七) 按攤銷後成本衡量之金融資產

1. 係指同時符合下列條件者：
 - (1) 在以收取合約現金流量為目的之經營模式下持有該金融資產。
 - (2) 該金融資產之合約條款產生特定日期之現金流量，完全為支付本金及流通在外本金金額之利息。
2. 本公司對於符合交易慣例之按攤銷後成本衡量之金融資產係採用交易日會計。
3. 本公司持有不符合約當現金之定期存款，因持有期間短，折現之影響不重大，係以投資金額衡量。

(八) 應收帳款

1. 係指依合約約定，已具無條件收取因移轉商品或勞務所換得對價金額權利之帳款。
2. 屬未付息之短期應收帳款，因折現之影響不大，本公司係以原始發票金額衡量。

(九) 金融資產減損

本公司於每一資產負債表日，就按攤銷後成本衡量之金融資產與包含重大財務組成部分之應收帳款，考量所有合理且可佐證之資訊(包括前瞻性者)後，對自原始認列後信用風險並未顯著增加者，按 12 個月預期信用損失金額衡量備抵損失；對自原始認列後信用風險已顯著增加者，按存續期間預期信用損失金額衡量備抵損失；就不包含重大財務組成部分之應收帳款或合約資產，按存續期間預期信用損失金額衡量備抵損失。

(十) 出租人之租賃交易－營業租賃

營業租賃之租賃收益扣除給予承租人之任何誘因，於租賃期間內按直線法攤銷認列為當期損益。

(十一) 金融資產之除列

當本公司對收取來自金融資產現金流量之合約權利失效時，將除列金融資產。

(十二) 採用權益法之投資－子公司

1. 子公司指受本公司控制之個體，當本公司暴露於來自對該個體之參與之變動報酬或對該等變動報酬享有權利，且透過對該個體之權力有能力影響該等報酬時，本公司即控制該個體。
2. 本公司與子公司間交易所產生之未實現損益業已銷除。子公司之會計政策已作必要之調整，與本公司採用之政策一致。

3. 本公司對子公司取得後之損益份額認列為當期損益，對其取得後之其他綜合損益份額則認列為其他綜合損益。如本公司對子公司所認列之損失份額等於或超過在該子公司之權益時，本公司繼續按持股比例認列損失。
4. 依證券發行人財務報告編製準則規定，個體財務報告當期損益及其他綜合損益應與合併基礎編製之財務報告中當期損益及其他綜合損益歸屬於母公司業主之分攤數相同，個體財務報告業主權益應與合併基礎編製之財務報告中歸屬於母公司業主之權益相同。

(十三) 不動產、廠房及設備

1. 不動產、廠房及設備係以取得成本為入帳基礎。
2. 後續成本只有在與該項目有關之未來經濟效益很有可能流入本公司，且該項目之成本能可靠衡量時，才包括在資產之帳面金額或認列為一項單獨資產。被重置部分之帳面金額應除列。所有其他維修費用於發生時認列為當期損益。
3. 不動產、廠房及設備之後續衡量採成本模式，除土地不提折舊外，其他按估計耐用年限以直線法計提折舊。不動產、廠房及設備各項組成若屬重大，則單獨提列折舊。
4. 本公司於每一財務年度結束對各項資產之殘值、耐用年限及折舊方法進行檢視，若殘值及耐用年限之預期值與先前之估計不同時，或資產所含之未來經濟效益之預期消耗型態已有重大變動，則自變動發生日起依國際會計準則第8號「會計政策、會計估計變動及錯誤」之會計估計變動規定處理。各項資產之耐用年限如下：

機器設備	3年
辦公設備	3年
租賃改良物	5年

(十四) 承租人之租賃交易－使用權資產/租賃負債

1. 租賃資產於可供本公司使用之日認列為使用權資產及租賃負債。當租賃合約係屬短期租賃或低價值標的資產之租賃時，將租賃給付採直線法於租賃期間認列為費用。
2. 租賃負債於租賃開始日將尚未支付之租賃給付按本公司增額借款利率折現後之現值認列，租賃給付為固定給付，減除可收取之任何租賃誘因。後續採利息法按攤銷後成本法衡量，於租賃期間提列利息費用。當非屬合約修改造成租賃期間或租賃給付變動時，將重評估租賃負債，並將再衡量數調整使用權資產。
3. 使用權資產於租賃開始日按成本認列，成本包括：
 - (1) 租賃負債之原始衡量金額；及
 - (2) 於開始日或之前支付之任何租賃給付。

後續採成本模式衡量，於使用權資產之耐用年限屆滿時或租賃期間屆滿時兩者之較早者，提列折舊費用。當租賃負債重評估時，使用權資產將調整租賃負債之任何再衡量數。

(十五) 無形資產

1. 電腦軟體

電腦軟體以取得成本認列，依直線法按估計耐用年限 3 年攤銷。

2. 權利金

主係取得線上遊戲軟體代理權所支出之權利金，以取得成本為入帳基礎，並按其估計效益年數採直線法攤銷，攤銷年限為 1~3 年。

3. 特許權

特許權以取得成本認列，依直線法按估計耐用年限 1 年攤銷。

(十六) 非金融資產減損

本公司於資產負債表日針對有減損跡象之資產，估計其可回收金額，當可回收金額低於其帳面價值時，則認列減損損失。可回收金額係指一項資產之公允價值減處分成本或其使用價值，兩者較高者。當以前年度已認列資產減損之情況不存在或減少時，則迴轉減損損失，惟迴轉減損損失而增加之資產帳面金額，不超過該資產若未認列減損損失情況下減除折舊或攤銷後之帳面金額。

(十七) 借款

係指向銀行借入之短期款項。本公司於原始認列時按其公允價值減除交易成本衡量，後續就減除交易成本後之價款與贖回價值之任何差額，採有效利息法按攤銷程序於流通期間內認列利息費用於損益。

(十八) 應付帳款

1. 係指因賒購原物料、商品或勞務所發生之債務及因營業與非因營業而發生之應付帳款。
2. 屬未付息之短期應付帳款，因折現之影響不大，本公司係以原始發票金額衡量。

(十九) 金融負債之除列

本公司於合約所載之義務履行、取消或到期時，除列金融負債。

(二十) 金融資產及負債之互抵

當有法律上可執行之權利將所認列之金融資產及負債金額抵銷，且意圖以淨額基礎交割或同時實現資產及清償負債時，始可將金融資產及金融負債互抵，並於資產負債表中以淨額表達。

(二十一) 員工福利

1. 短期員工福利

短期員工福利係以預期支付之非折現金額衡量，並於相關服務提供時認列為費用。

2. 退休金

確定提撥計畫

對於確定提撥計畫，係依權責發生基礎將應提撥之退休基金數額認列為當期之退休金成本。預付提撥金於可退還現金或減少未來給付之範圍內認列為資產。

3. 員工酬勞及董監酬勞

員工酬勞及董監酬勞係於具法律或推定義務且金額可合理估計時，認列為費用及負債。嗣後決議實際配發金額與估列金額有差異時，則按會計估計變動處理。另以股票發放員工酬勞者，計算股數之基礎為董事會決議日前一天收盤價。

(二十二) 員工股份基礎給付

以權益交割之股份基礎給付協議係於給與日以所給與權益工具之公允價值衡量所取得之員工勞務，於既得期間認列為酬勞成本，並相對調整權益。權益工具之公允價值應反映市價既得條件及非既得條件之影響。認列之酬勞成本係隨著預期將符合服務條件及非市價既得條件之獎勵數量予以調整，直至最終認列金額係以既得日既得數量認列。

(二十三) 所得稅

1. 所得稅費用包含當期及遞延所得稅。除與列入其他綜合損益或直接列入權益之項目有關之所得稅分別列入其他綜合損益或直接列入權益外，所得稅係認列於損益。
2. 本公司依據營運及產生應課稅所得之所在國家在資產負債表日已立法或已實質性立法之稅率計算當期所得稅。管理階層就適用所得稅相關法規定期評估所得稅申報之狀況，並在適用情況下根據預期須向稅捐機關支付之稅款估列所得稅負債。未分配盈餘依所得稅法加徵之所得稅，嗣盈餘產生年度之次年度於股東會通過盈餘分派案後，始就實際盈餘之分派情形，認列未分配盈餘所得稅費用。
3. 遞延所得稅採用資產負債表法，按資產及負債之課稅基礎與其於個體資產負債表之帳面金額所產生之暫時性差異認列。源自於原始認列之商譽所產生之遞延所得稅負債則不予認列，若遞延所得稅源自於交易（不包括企業合併）中對資產或負債之原始認列，且在交易當時未影響會計利潤或課稅所得（課稅損失），則不予認列。若投資子公司產生之暫時性差異，本公司可以控制暫時性差異迴轉之時點，且暫時性差異很有可能於可預見之未來不會迴轉者則不予認列。遞延所得稅採用在資產負債表日已立法或已實質性立法，並於有關之遞延所得稅資產實現或遞延所得稅負債清償時預期適用之稅率（及稅法）為準。
4. 遞延所得稅資產於暫時性差異很有可能用以抵減未來應課稅所得之範圍內認列，並於每一資產負債表日重評估未認列及已認列之遞延所得稅資產。

(二十四)股本

1. 普通股分類為權益。直接歸屬於發行新股或認股權之增額成本以扣除所得稅後之淨額於權益中列為價款減項。
2. 本公司買回已發行股票時，將所支付之對價包括任何可直接歸屬之增額成本以稅後淨額認列為股東權益之減項。

(二十五)收入認列

線上遊戲收入

本公司從事線上遊戲服務的提供，待遊戲玩家於遊戲充值後，可於遊戲中以遊戲幣購買各項服務或虛擬寶物。本公司的收入認列，係於消費者於遊戲點數卡銷售通路購買遊戲點數進行儲值時予以遞延並帳列「合約負債」項下，而再依據遊戲幣消耗情形及按各項服務期間或虛擬寶物的預計存續期間分期攤銷認列收入。因移轉所承諾之商品或服務予客戶與客戶付款間之時間間隔未有超過一年者，因此本公司並未調整交易價格以反映貨幣時間價值。

(二十六)政府補助

政府補助於可合理確信企業將遵循政府補助所附加之條件，且將可收到該項補助時，按公允價值認列。若政府補助之性質係補償本公司發生之費用，則在相關費用發生期間依有系統之基礎將政府補助認列為當期損益。

五、重大會計判斷、估計及假設不確定性之主要來源

本公司編製本個體財務報告時，管理階層已運用其判斷以決定所採用之會計政策，並依據資產負債表日當時之情況對於未來事件之合理預期以作出會計估計及假設。所作出之重大會計估計與假設可能與實際結果存有差異，將考量歷史經驗及其他因子持續評估及調整。該等估計及假設具有導致資產及負債帳面金額於下個財務年度重大調整之風險。請詳下列對重大會計判斷、估計與假設不確定性之說明：

(一)會計政策採用之重要判斷

無。

(二)重要會計估計及假設

1. 收入認列

本公司的收入認列，係於收取遊戲價金時認列銷貨收入，而再考量扣點購買遊戲幣情形及按各服務期間或虛擬寶物的預計存續期間，將未實現之銷貨收入予以遞延並認列於合約負債項下，分期攤銷認列為收入。相關遞延之收入係依歷史經驗及其他已知原因估計可能應遞延的金額及期間，且本公司定期檢視估計之合理性，請參閱附註六(十七)。

民國 111 年 12 月 31 日，本公司認列之合約負債為\$9,517。

2. 權利金減損評估

權利金減損評估過程涉及本公司管理階層判斷，係採用預計玩家使用點數產生之線上遊戲收入及預計支出評估可回收金額，有關權利金減損損失之認列及評估，請參閱附註六(九)及六(十)之說明。

民國 111 年 12 月 31 日，本公司認列減損損失後之權利金為 \$69,592。

六、重要會計項目之說明

(一) 現金

	111年12月31日	110年12月31日
庫存現金及週轉金	\$ 110	\$ 121
支票存款及活期存款	45,084	161,327
	<u>\$ 45,194</u>	<u>\$ 161,448</u>

1. 本公司往來之金融機構信用品質良好，且本公司與多家金融機構往來以分散信用風險，預期發生違約之可能性甚低。
2. 本公司將現金及約當現金提供作為質押擔保且已轉列「按攤銷後成本衡量之金融資產－流動」之情形，請詳附註六(三)及八之說明。

(二) 透過損益按公允價值衡量之金融資產

項 目	111年12月31日	110年12月31日
非流動項目：		
強制透過損益按公允價值衡量之金融資產		
非公開發行公司股票	\$ 13,860	\$ 13,860
評價調整	(13,860)	(13,860)
小計	<u>-</u>	<u>-</u>
指定為透過損益按公允價值衡量之金融資產		
動畫投資	6,689	3,329
評價調整	(254)	-
小計	<u>6,435</u>	<u>3,329</u>
合計	<u>\$ 6,435</u>	<u>\$ 3,329</u>

1. 本公司投資電視用動畫作品(以下簡稱本動畫)投資協議，其主要內容如下：
 - (1) 原始投資金額：日幣 25,170 仟元。
 - (2) 簽約日：民國 110 年 9 月 1 日。
 - (3) 到期日：民國 117 年 6 月 30 日。
 - (4) 投資收益：本公司依其投資比例應得分配本動畫淨收益，每季結算日起 90 天內分配投資收益。
 - (5) 投資收益分配期間：自簽約日起至到期日為合約有效期間，與本動畫產生之相關收益皆可分配。

截至民國 111 年 12 月 31 日止，本公司尚未收回分配款；於民國 112 年 1 月，本動畫業已依約上映。

2. 本公司透過損益按公允價值衡量之金融資產於民國 111 年及 110 年度認列之淨損失為\$254 及\$0。
3. 本公司未有將透過損益按公允價值衡量之金融資產提供質押之情形。
4. 相關透過損益按公允價值衡量之金融資產信用風險資訊請詳附註十二(二)。

(三)按攤銷後成本衡量之金融資產

項 目	111年12月31日	110年12月31日
流動項目：		
受限制之銀行存款	\$ -	\$ 9,000

1. 按攤銷後成本衡量之金融資產認列於損益之明細如下：

	111年度	110年度
利息收入	\$ 109	\$ 2

2. 在不考慮所持有之擔保品或其他信用增強之情況下，最能代表本公司持有按攤銷後成本衡量之金融資產，於民國 111 年及 110 年 12 月 31 日信用風險最大之暴險金額分別為\$0 及\$9,000。
3. 本公司將按攤銷後成本衡量之金融資產提供作為質押擔保之情形，請詳附註八之說明。
4. 相關按攤銷後成本衡量之金融資產信用風險資訊請詳附註十二(二)。本公司投資定期存單之交易對象為信用品質良好之金融機構，預期發生違約之可能性甚低。

(四)應收帳款

	111年12月31日	110年12月31日
應收帳款	\$ 27,927	\$ 113,664
減：備抵損失	-	-
	\$ 27,927	\$ 113,664

1. 本公司應收帳款之帳齡分析請詳附註十二(二)之說明。

本公司對客戶之授信期間通常按約定之支付條款，並以逾期天數為基準進行之帳齡分析，有關應收帳款減損之變動及帳齡分析資訊，請詳附註十二之信用風險揭露。

2. 民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之應收帳款餘額均為客戶合約所產生，另於民國 110 年 1 月 1 日客戶合約之應收帳款餘額為\$98,838，備抵損失為0。
3. 本公司應收帳款並未持有任何的擔保品及有提供作為質押擔保之情形。
4. 在不考慮所持有之擔保品或其他信用增強之情況下，最能代表本公司應收帳款於民國 111 年及 110 年 12 月 31 日信用風險最大暴險金額分別為\$27,927 及\$113,664。

(五) 預付款項

	111年12月31日	110年12月31日
預付分成費-關係人	\$ 18,027	\$ 26,637
預付分成費	14,808	-
其他預付費用	4,515	1,772
	<u>\$ 37,350</u>	<u>\$ 28,409</u>

預付分成費減損情形，請詳附註六(十)說明。

(六) 採用權益法之投資

	111年12月31日	110年12月31日
9splay Holding Co., Limited	\$ 72,439	\$ 65,605

1. 有關本公司之子公司資訊，請參見本公司民國 111 年度合併財務報表附註四(三)。
2. 本公司民國 111 年及 110 年度採權益法評價認列之投資損失分別為\$983 及\$9,198，係依被投資公司同期經會計師查核簽證之財務報表評價認列。
3. 子公司 9splay Holding Co., Limited 於民國 110 年 5 月減資退回股款 USD250 萬元。

(七) 不動產、廠房及設備

	111年			
	機器設備	辦公設備	租賃改良	合計
1月1日				
成本	\$ 21,341	\$ 1,031	\$ 8,237	\$ 30,609
累計折舊	(19,110)	(302)	(1,374)	(20,786)
	<u>\$ 2,231</u>	<u>\$ 729</u>	<u>\$ 6,863</u>	<u>\$ 9,823</u>
1月1日	\$ 2,231	\$ 729	\$ 6,863	\$ 9,823
增添	430	79	-	509
折舊費用	(1,010)	(350)	(1,647)	(3,007)
12月31日	<u>\$ 1,651</u>	<u>\$ 458</u>	<u>\$ 5,216</u>	<u>\$ 7,325</u>
12月31日				
成本	\$ 21,771	\$ 1,110	\$ 8,237	\$ 31,118
累計折舊	(20,120)	(652)	(3,021)	(23,793)
	<u>\$ 1,651</u>	<u>\$ 458</u>	<u>\$ 5,216</u>	<u>\$ 7,325</u>

110年				
	機器設備	辦公設備	租賃改良	合計
1月1日				
成本	\$ 18,734	\$ 123	\$ 8,092	\$ 26,949
累計折舊	(18,568)	(26)	(7,744)	(26,338)
	<u>\$ 166</u>	<u>\$ 97</u>	<u>\$ 348</u>	<u>\$ 611</u>
12月31日				
1月1日	\$ 166	\$ 97	\$ 348	\$ 611
增添	2,629	908	8,237	11,774
處分	(21)	-	(117)	(138)
折舊費用	(543)	(276)	(1,605)	(2,424)
12月31日	<u>\$ 2,231</u>	<u>\$ 729</u>	<u>\$ 6,863</u>	<u>\$ 9,823</u>
12月31日				
成本	\$ 21,341	\$ 1,031	\$ 8,237	\$ 30,609
累計折舊	(19,110)	(302)	(1,374)	(20,786)
	<u>\$ 2,231</u>	<u>\$ 729</u>	<u>\$ 6,863</u>	<u>\$ 9,823</u>

1. 本公司所持有之不動產、廠房及設備主要供自用。
2. 本公司未有不動產、廠房及設備借款資本化之情形。
3. 本公司無以任何不動產、廠房及設備提供擔保之情事。

(八) 租賃交易－承租人

1. 本公司租賃之標的資產包括辦公處所及公務車，租賃合約之期間通常介於 1 到 5 年。租賃合約是採個別協商並包含各種不同的條款及和條件，除租賃之資產不得用作借貸擔保外，未有加諸其他之限制。
2. 本公司承租之系統配備及停車位之租賃期間不超過 12 個月，及承租屬低價值之標的資產為影印機。
3. 使用權資產之帳面價值與認列之折舊費用資訊如下：

	111年12月31日	111年度	110年12月31日	110年度
	帳面金額	折舊費用	帳面金額	折舊費用
辦公室	\$ 24,147	\$ 8,049	\$ 32,196	\$ 9,281
運輸設備(公務車)	-	1,064	1,449	3,598
	<u>\$ 24,147</u>	<u>\$ 9,113</u>	<u>\$ 33,645</u>	<u>\$ 12,879</u>

4. 本公司使用權資產於民國 111 年及 110 年度變動情形如下：

	111年		
	辦公室	運輸設備	合計
1月1日	\$ 32,196	\$ 1,449	\$ 33,645
增添	-	2,095	2,095
租賃修改	-	(2,480)	(2,480)
折舊費用	(8,049)	(1,064)	(9,113)
12月31日	<u>\$ 24,147</u>	<u>\$ -</u>	<u>\$ 24,147</u>

	110年		
	辦公室	運輸設備	合計
1月1日	\$ 41,785	\$ 4,331	\$ 46,116
增添	-	716	716
租賃修改	(308)	-	(308)
折舊費用	(9,281)	(3,598)	(12,879)
12月31日	<u>\$ 32,196</u>	<u>\$ 1,449</u>	<u>\$ 33,645</u>

5. 本公司於民國 111 年及 110 年度使用權資產之增添分別為\$2,095 及\$716。

6. 與租賃合約有關之損益項目資訊如下：

	111年度	110年度
<u>影響當期損益之項目</u>		
租賃負債之利息費用	(\$ 706)	(\$ 944)
屬短期租賃合約之費用	(1,456)	(1,251)
屬低價值資產租賃之費用	(203)	(151)
租賃修改利益	22	26

7. 本公司於民國 111 年及 110 年度租賃現金流出總額分別為\$10,256 及\$12,570。

(九) 無形資產

	111年		
	電腦軟體	權利金	合計
1月1日			
成本	\$ 1,633	\$ 203,045	\$ 204,678
累計攤銷及減損	(<u>1,520</u>)	(<u>162,006</u>)	(<u>163,526</u>)
	<u>\$ 113</u>	<u>\$ 41,039</u>	<u>\$ 41,152</u>
1月1日	\$ 113	\$ 41,039	\$ 41,152
增添	194	52,832	53,026
攤銷費用	(115)	(21,145)	(21,260)
減損損失	—	(3,134)	(3,134)
12月31日	<u>\$ 192</u>	<u>\$ 69,592</u>	<u>\$ 69,784</u>
12月31日			
成本	\$ 1,827	\$ 180,448	\$ 182,275
累計攤銷及減損	(<u>1,635</u>)	(<u>110,856</u>)	(<u>112,491</u>)
	<u>\$ 192</u>	<u>\$ 69,592</u>	<u>\$ 69,784</u>
	110年		
	電腦軟體	權利金	合計
1月1日			
成本	\$ 1,522	\$ 225,203	\$ 226,725
累計攤銷及減損	(<u>1,098</u>)	(<u>169,227</u>)	(<u>170,325</u>)
	<u>\$ 424</u>	<u>\$ 55,976</u>	<u>\$ 56,400</u>
1月1日	\$ 424	\$ 55,976	\$ 56,400
增添	110	27,919	28,029
處分	—	(6,805)	(6,805)
攤銷費用	(421)	(32,591)	(33,012)
減損損失	—	(3,460)	(3,460)
12月31日	<u>\$ 113</u>	<u>\$ 41,039</u>	<u>\$ 41,152</u>
12月31日			
成本	\$ 1,633	\$ 203,045	\$ 204,678
累計攤銷及減損	(<u>1,520</u>)	(<u>162,006</u>)	(<u>163,526</u>)
	<u>\$ 113</u>	<u>\$ 41,039</u>	<u>\$ 41,152</u>

1. 無形資產攤銷明細如下：

	111年度	110年度
營業成本	\$ 18,641	\$ 19,173
管理費用	<u>2,619</u>	<u>13,839</u>
	<u>\$ 21,260</u>	<u>\$ 33,012</u>

2. 權利金減損情形，請詳附註六(十)說明。

3. 本公司未有以無形資產提供擔保之情事。

(十) 非金融資產減損

1. 本公司部分線上遊戲權利金及預付款項之預計可回收金額小於帳面價值，而民國 111 年及 110 年度所認列之減損損失分別為\$4,941 及\$3,460，明細如下：

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
	認列於 當期損益	認列於 當期損益
減損損失－無形資產	\$	\$ 3,460
減損損失－預付分成費	1,807	-
	<u>\$ 4,941</u>	<u>\$ 3,460</u>

2. 上述減損損失按部門別予以揭露之明細如下：

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
	認列於 當期損益	認列於 當期損益
遊戲發行部門	<u>\$ 4,941</u>	<u>\$ 3,460</u>

(十一) 短期借款(民國 111 年 12 月 31 日：無)

<u>借款性質</u>	<u>110年12月31日</u>	<u>利率區間</u>	<u>擔保品</u>
銀行借款			
擔保借款	\$ 40,000	1.80%~2.05%	存款(備償戶)
擔保借款	30,000	2.02%	信用保證基金
擔保借款	<u>30,000</u>	1.40%	活期存款
	<u>\$ 100,000</u>		

本公司民國 111 年及 110 年 12 月 31 日未動用之借款額度分別為\$0 及\$200,000。

(十二) 其他應付款(含關係人)

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
應付廣告服務費	\$ 21,525	\$ 34,996
應付薪資及獎金	17,776	19,521
應付勞務費	4,328	2,605
應付資訊服務費	3,845	4,890
其他	<u>8,391</u>	<u>6,032</u>
	<u>\$ 55,865</u>	<u>\$ 68,044</u>

(十三) 退休金

1. 本公司依據「勞工退休金條例」，訂有確定提撥之退休辦法，適用於本國籍之員工。本公司就員工選擇適用「勞工退休金條例」所定之勞工退休金制度部分，每月按薪資之 6% 提繳勞工退休金至勞保局員工個人帳戶，員工退休金之支付依員工個人之退休金專戶及累積收益之金額採月退休金或一次退休金方式領取。
2. 民國 111 年及 110 年度，本公司依上開退休金辦法認列之退休金成本分別為 \$7,077 及 \$6,997。

(十四) 股本

1. 民國 111 年 12 月 31 日，本公司額定資本額為 \$800,000，分為 80,000 仟股（含員工認股權憑證可認購股數 2,625 仟股），實收資本額為 \$271,710，每股面額 10 元。本公司已發行股份之股款均已收訖。
2. 庫藏股（民國 111 年 12 月 31 日：無）

(1) 股份收回原因及其數量：

持有股份之公司名稱	收回原因	110年12月31日	
		股數	帳面金額
本公司	供轉讓股份予員工	285仟股	\$ 15,384

- (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。
- (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，因供轉讓股份予員工所買回之股份，應於買回之日起三年內將其轉讓，逾期未轉讓者，視為公司未發行股份，並應辦理變更登記銷除股份。
- (5) 本公司於民國 110 年 12 月 24 日經董事會決議辦理庫藏股註銷減資 2,850 仟股，減資基準日訂於民國 111 年 2 月 7 日，並已於民國 111 年 3 月 7 日完成變更登記。

(十五) 資本公積

依公司法規定，超過票面金額發行股票所得之溢額及受領贈與之所得之資本公積，除得用於彌補虧損外，於公司無累積虧損時，按股東原有股份之比例發給新股或現金。另依證券交易法之相關規定，以上開資本公積撥充資本時，每年以其合計數不超過實收資本額百分之十為限。公司非於盈餘公積填補資本虧損仍有不足時，不得以資本公積補充之。

(十六) 保留盈餘(待彌補虧損)

1. 依本公司章程規定，年度總決算，如有盈餘應先提繳稅款，彌補以往年度虧損，次提列 10% 為法定盈餘公積，直到法定盈餘公積已達到本公司資本總額為止，並依法令或主管機關之規定提列或迴轉特別盈餘公積，如尚有盈餘，由董事會擬具分派案，提請股東會決議分派之。

2. 本公司考量公司所處環境及成長階段，基於建全財務規劃以達永續經營，未來盈餘之分派將配合公司營運規劃、資本支出預算及資金需求情形，於發放股利時，以現金股利不低於當次配發股東股利總額之 10% 為原則。但股利若低於每股新臺幣 1 元，得以股票股利發放。
3. 法定盈餘公積除彌補公司虧損及按股東原有股份之比例發給新股或現金外，不得使用之，惟發給新股或現金者，以該項公積超過實收資本額百分之二十五之部分為限。
4. 本公司分派盈餘時，依法令規定須就當年度資產負債表日之其他權益項目借方餘額提列特別盈餘公積始得分派，嗣後其他權益項目借方餘額迴轉時，迴轉金額得列入可供分派盈餘中。
5. 本公司於民國 110 年 8 月 13 日，經股東會承認通過民國 109 年度彌補虧損案，分別以特別盈餘公積 \$6,924、法定盈餘公積 \$4,044 及資本公積 \$34,825 彌補虧損。因民國 110 年度為待彌補虧損，於民國 6 月 30 日經股東會決議，不予配發股利。
6. 本公司因民國 112 年 4 月 26 日經董事會提議之民國 111 年度彌補虧損案，以資本公積 \$41,685 彌補虧損，因民國 111 年度為待彌補虧損，故無盈餘可供分配。有關董事會通過及股東會決議盈虧撥補案情形，請至公開資訊觀測站查詢。
7. 有關員工酬勞及董事酬勞資訊，請詳附註六(二十二)。
8. 依公司法第 211 條規定，本公司因民國 111 年 12 月 31 日累積虧損達實收資本二分之一，董事會應於最近一次股東會報告。

(十七) 營業收入

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
客戶合約收入	\$ 574,498	\$ 1,452,306

1. 客戶合約收入之細分

本公司之收入源於提供逐步移轉及某一時點移轉之商品及勞務，收入可細分為下列主要事業群：

<u>111年度</u>	<u>遊戲發行部門</u>	<u>研發部門</u>	<u>合計</u>
部門收入	\$ 545,822	\$ 28,676	\$ 574,498
收入認列時點			
於某一時點認列之收入	\$ 543,810	\$ 28,676	\$ 572,486
隨時間逐步認列之收入	2,012	-	2,012
	<u>\$ 545,822</u>	<u>\$ 28,676</u>	<u>\$ 574,498</u>
<u>110年度</u>	<u>遊戲發行部門</u>	<u>研發部門</u>	<u>合計</u>
部門收入	\$ 1,439,307	\$ 12,999	\$ 1,452,306
收入認列時點			
於某一時點認列之收入	\$ 1,437,490	\$ 12,999	\$ 1,450,489
隨時間逐步認列之收入	1,817	-	1,817
	<u>\$ 1,439,307</u>	<u>\$ 12,999</u>	<u>\$ 1,452,306</u>

2. 合約負債

本公司認列客戶合約收入相關之合約負債如下：

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>	<u>110年1月1日</u>
合約負債：			
合約負債－線上遊戲收入	\$ 9,517	\$ 13,639	\$ 9,900
		<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
期初合約負債餘額本期認列收入			
線上遊戲收入		\$ 13,639	\$ 9,900

(十八) 利息收入

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
銀行存款利息	\$ 151	\$ 83
按攤銷後成本衡量之金融資產利息收入	109	2
其他利息收入	33	46
	<u>\$ 293</u>	<u>\$ 131</u>

(十九) 其他收入

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
賠償收入(註)	\$ 30,000	\$ -
稅權轉讓收入	1,741	3,198
政府補助收入	948	30
租金收入	514	505
其他	510	477
	<u>\$ 33,713</u>	<u>\$ 4,210</u>

註：本公司因訴訟案所衍生應得而未得利益持續訴訟進展尚繫於法院審理，無法合理估計可能產生之影響數額，故與前負責人協議於釐清損害數額前，先行給付部分損害賠償金額\$30,000，予以扣抵日後求償金額。

(二十) 其他利益及損失

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
淨外幣兌換利益(損失)	\$ 9,473	(\$ 202)
減損損失	(4,941)	(3,460)
租賃修改利益	22	26
處分無形資產利益	-	1,561
賠償損失	-	(589)
處分不動產、廠房及設備損失	-	(116)
	<u>\$ 4,554</u>	<u>(\$ 2,780)</u>

(二十一) 財務成本

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
銀行借款利息費用	\$ 734	\$ 1,840
租賃負債利息費用	706	944
	<u>\$ 1,440</u>	<u>\$ 2,784</u>

(二十二) 員工福利、折舊及攤銷費用

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
薪資費用	\$ 135,992	\$ 136,687
勞健保費用	14,234	13,969
退休金費用	7,077	6,997
董事酬金	1,703	1,690
其他用人費用	6,118	5,991
	<u>\$ 165,124</u>	<u>\$ 165,334</u>
折舊費用(含使用權資產)	<u>\$ 12,120</u>	<u>\$ 15,303</u>
攤銷費用	<u>\$ 21,260</u>	<u>\$ 33,012</u>

1. 依本公司章程規定，本公司依當年度獲利狀況扣除累積虧損後，如尚有餘額，應先提撥員工紅利 1%~10%，董事酬勞不高於 3%。

2. 本公司民國 111 年及 110 年度均為待彌補虧損，是以不估列員工紅利及董事酬勞。經董事會決議民國 111 年度不予配發員工紅利及董事酬勞，與民國 111 年度財務報告認列之金額一致。

本公司董事會通過之員工及董事酬勞相關資訊可至公開資訊觀測站查詢。

(二十三) 所得稅費用(利益)

1. 所得稅費用(利益)組成部分：

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
當期所得稅：		
以前年度所得稅低估	\$ 5,106	\$ 54
遞延所得稅：		
暫時性差異之原始產生及迴轉	2,209	4,390
課稅損失	9,548	(10,288)
所得稅費用(利益)	<u>\$ 16,863</u>	<u>(\$ 5,844)</u>

2. 所得稅費用(利益)與會計利潤關係

	111年度	110年度
稅前淨利按法定稅率計算之所得稅	(\$ 14,764)	(\$ 8,707)
其他按法令規定應調整項目影響數	197	1,840
以前年度所得稅低估	5,106	54
遞延所得稅資產可實現性評估變動	26,331	973
按法令規定不得認列項目影響數	(7)	(4)
	<u>\$ 16,863</u>	<u>(\$ 5,844)</u>

3. 因暫時性差異及課稅損失而產生之各遞延所得稅資產或負債金額如下：

	111年		
	1月1日	認列於損益	12月31日
遞延所得稅資產：			
-暫時性差異：			
減損損失	\$ 5,243	(\$ 1,075)	\$ 4,168
其他	1,911	(463)	1,448
課稅損失	46,092	(9,549)	36,543
小計	<u>53,246</u>	<u>(11,087)</u>	<u>42,159</u>
-遞延所得稅負債：			
未實現兌換利益	(23)	(670)	(693)
小計	<u>(23)</u>	<u>(670)</u>	<u>(693)</u>
合計	<u>\$ 53,223</u>	<u>(\$ 11,757)</u>	<u>\$ 41,466</u>
	110年		
	1月1日	認列於損益	12月31日
遞延所得稅資產：			
-暫時性差異：			
減損損失	\$ 8,842	(\$ 3,599)	\$ 5,243
其他	2,810	(899)	1,911
課稅損失	35,804	10,288	46,092
小計	<u>47,456</u>	<u>5,790</u>	<u>53,246</u>
-遞延所得稅負債：			
未實現兌換利益	(77)	54	(23)
小計	<u>(77)</u>	<u>54</u>	<u>(23)</u>
合計	<u>\$ 47,379</u>	<u>\$ 5,844</u>	<u>\$ 53,223</u>

4. 本公司尚未使用之課稅損失之有效期限及未認列遞延所得稅資產相關金額如下：

111年12月31日				
發生年度	申報數/核定數	尚未抵減金額	未認列遞延	
			所得稅資產金額	最後扣抵年度
108年度	核定數	\$ 77,705	\$ 77,705	118年
109年度	核定數	96,181	53,951	119年
110年度	申報數	56,574	-	120年
111年度	申報數	83,914	-	121年
		<u>\$ 314,374</u>	<u>\$ 131,656</u>	

110年12月31日				
發生年度	申報數/核定數	尚未抵減金額	未認列遞延	
			所得稅資產金額	最後扣抵年度
108年度	核定數	\$ 77,705	\$ -	118年
109年度	申報數	96,181	-	119年
110年度	申報數	56,574	-	120年
		<u>\$ 230,460</u>	<u>\$ -</u>	

5. 本公司於民國 112 年 3 月經稅捐稽徵機關更正民國 105 年度營利事業所得稅核定通知書，應補繳稅額計\$2,440。本公司基於穩健原則，業將民國 106 年度應補繳稅捐計\$2,666 估列入帳。

6. 本公司營利事業所得稅業經稅捐稽徵機關核定至民國 109 年度。

(二十四) 每股虧損

	111年度		
	稅後金額	加權平均流通 在外股數(仟股)	每股虧損 (元)
	<u>基本及稀釋每股虧損</u>		
本期淨損	<u>(\$ 90,684)</u>	<u>27,171</u>	<u>(\$ 3.34)</u>
	110年度		
	稅後金額	加權平均流通 在外股數(仟股)	每股虧損 (元)
	<u>基本及稀釋每股虧損</u>		
本期淨損	<u>(\$ 37,690)</u>	<u>27,171</u>	<u>(\$ 1.39)</u>

(二十五) 現金流量補充資訊

僅有部分現金支付之投資活動：

	111年度	110年度
購置不動產、廠房及設備	\$ 509	\$ 11,774
減：期初預付設備款	—	(338)
本期支付現金	<u>\$ 509</u>	<u>\$ 11,436</u>

(二十六) 來自籌資活動之負債之變動

	111年		
	租賃負債	短期借款	來自籌資活動之負債總額
1月1日	\$ 35,321	\$ 100,000	\$ 135,321
籌資現金流量之變動	(7,891)	(100,000)	(107,891)
利息費用支付數(註)	(706)	—	(706)
其他非現金之變動	(696)	—	(696)
12月31日	<u>\$ 26,028</u>	<u>\$ —</u>	<u>\$ 26,028</u>
	110年		
	租賃負債	短期借款	來自籌資活動之負債總額
1月1日	\$ 46,107	\$ 70,000	\$ 116,107
籌資現金流量之變動	(10,224)	30,000	19,776
利息費用支付數(註)	(944)	—	(944)
其他非現金之變動	382	—	382
12月31日	<u>\$ 35,321</u>	<u>\$ 100,000</u>	<u>\$ 135,321</u>

註：表列營業活動現金流量。

七、關係人交易

(一) 關係人之名稱及關係

關係人名稱	與本公司關係
9splay Holding Co., Limited (9splay)	本公司之子公司
董事、監察人、總經理及副總經理等	本公司之主要管理階層

(二) 與關係人間之重大交易事項

1. 進貨

	111年度	110年度
勞務購買：		
9splay	<u>\$ 236,356</u>	<u>\$ 299,199</u>

勞務係按一般商業條款和條件向子公司購買。

2. 應收關係人款項

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
其他應收款：		
9splay	\$ 154	\$ 145

3. 預付款項

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
9splay	\$ 18,027	\$ 26,637

4. 應付關係人款項

	<u>111年12月31日</u>	<u>110年12月31日</u>
應付帳款：		
9splay	\$ 62,072	\$ 53,358
其他應付款：		
9splay	\$ 1	\$ 3

5. 其他收入

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
<u>租金收入</u>		
9splay	\$ 514	\$ 505

上開租金係依雙方簽定合約為之，係向關係人收取辦公室租金收入，收款條件為每月收款。

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
<u>勞務收入</u>		
9splay	\$ 508	\$ 476

係本公司向關係人收取管理服務及營運相關收入，收款條件為每月收款。

6. 營業費用

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
9splay	\$ 200,823	\$ 595,226

包含關係人替本公司宣傳之廣告費及提供本公司之勞務費、電腦軟體服務費，係依雙方簽訂之合約辦理。

7. 財產交易

取得其他資產

	<u>111年度</u>	<u>110年度</u>
帳列項目	取得價款	取得價款
9splay	\$ 11,029	\$ 26,119
	無形資產	

(三) 主要管理階層薪酬資訊

	111年度	110年度
薪資及其他短期員工福利	\$ 8,707	\$ 12,557
退職後福利	171	216
	<u>\$ 8,878</u>	<u>\$ 12,773</u>

八、質押之資產

本公司之資產提供擔保明細如下：

資產項目	帳面價值		擔保用途
	111年12月31日	110年12月31日	
受限制之銀行存款(表列「按攤銷後成本衡量之金融資產-流動」)	\$ -	\$ 9,000	短期借款額度

九、重大承諾事項及或有事項

本公司與數家手機遊戲開發商簽訂有手機遊戲軟體授權合約，主要合約內容如下：

1. 授權使用期間為 3~10 年。
2. 本公司應依合約約定金額支付權利金；截至民國 111 年 12 月 31 日止，本公司已簽約而尚未支付之線上遊戲權利金計 USD360 仟元。
3. 本公司應自遊戲正式收費之日起，依遊戲營業收入之一定比例支付銷售分成費。
4. 部分合約訂有銷售分成費條款：截至民國 111 年 12 月 31 日止，已正式營運之遊戲，本集團已依約預付分成費 \$5,129(當中提列減損金額 \$1,843)；已簽訂合約但尚未正式營運之遊戲，本公司已預付分成費 \$37,450(當中提列減損金額 \$22,709)，尚未支付之分成費用金額計 USD30 仟元。上述已預付之分成費列於「預付款項」科目項下，可扣抵未來應付之銷售分成費。

十、重大之災害損失

無。

十一、重大之期後事項

1. 本公司於民國 112 年 4 月 26 日經董事會提議之民國 111 年度彌補虧損案，請詳六(十六)之說明。
2. 本公司於民國 112 年 4 月 26 日經董事會決議辦理減資彌補虧損案，減資比率為 36.36%，本公司按持股比例減少股數 9,879 仟股，減資後實收資本額為 \$172,924。惟該減資案尚待股東會決議通過並呈奉主管機關核准後進行之。
3. 本公司因應整體遊戲產業之變化，於民國 112 年 4 月 26 日經董事會同意，與智歲資訊科技股份有限公司(以下稱智歲公司)合資成立手機遊戲研發公司(以下稱合資公司)，專責手機遊戲開發業務。合資公司預定資本額為新台幣 \$41,000，本公司預計投資金額及持股比例分別為 \$20,250 元及 49.39%。

4. 本公司欲專注於遊戲代理發行業務，於民國 112 年 4 月 26 日經董事會同意，將手機遊戲研發專案項目 P2 暨相關營業資產出售予與智歲公司共同成立之合資公司，預計處分價款計\$20,697。
5. 本公司基於整體營運規劃及因應未來發展策略，於民國 112 年 4 月 26 日經董事會決議，依公司法第 156 條之 2 規定，提請 112 年股東常會討論決議本公司停止股票公開發行案。

十二、其他

(一) 資本管理

本公司之資本管理目標，係為保障公司能繼續經營，維持最佳資本結構以降低資金成本，並為股東提供報酬。考量遊戲業產業特性，本公司之資本管理係為確保公司有足夠且必要之財務資源，因應未來 12 個月內之營運需求、資本支出、研究發展支出及股利支出等。

(二) 金融工具

1. 金融工具之種類

	111年12月31日	110年12月31日
<u>金融資產</u>		
透過損益按公允價值衡量之金融資產		
指定為透過損益按公允價值衡量		
之金融資產	\$ 6,435	\$ 3,329
按攤銷後成本衡量之金融資產		
現金	\$ 45,194	\$ 161,448
按攤銷後成本衡量之金融資產	-	9,000
應收帳款	27,927	113,664
其他應收款(含關係人)	1,265	321
存出保證金	2,327	5,497
	<u>\$ 83,148</u>	<u>\$ 293,259</u>
<u>金融負債</u>		
按攤銷後成本衡量之金融負債		
短期借款	\$ -	\$ 100,000
應付帳款(含關係人)	72,080	59,327
其他應付款(含關係人)	55,865	68,044
	<u>\$ 127,945</u>	<u>\$ 227,371</u>
租賃負債	<u>\$ 26,028</u>	<u>\$ 35,321</u>

2. 風險管理政策

- (1) 本公司日常營運受多項財務風險之影響，包含市場風險(包括匯率風險、利率風險、及價格風險)、信用風險及流動性風險。本公司整體風險管理政策著重於金融市場的不可預測事項，並尋求可降低對本公司財務狀況及財務績效之潛在不利影響。
- (2) 風險管理工作由本公司財務部按照董事會核准之政策執行。本公司

財務部透過與集團內各營運單位密切合作，以負責辨認、評估與規避財務風險。

3. 重大財務風險之性質及程度

(1) 市場風險

匯率風險

- A. 本公司係跨國營運，因此受相對與本公司及各子公司功能性貨幣不同的交易所產生之匯率風險，主要為美元及人民幣。相關匯率風險來自未來之商業交易及已認列之資產與負債。
- B. 本公司管理階層已訂定政策管理相對其功能性貨幣之匯率風險。
- C. 本公司從事之業務涉及若干非功能性貨幣(本公司及部分子公司之功能性貨幣為台幣、部分子公司之功能性貨幣為美元及人民幣)，故受匯率波動之影響，具重大匯率波動影響之外幣資產及負債資訊如下：

111年12月31日			
	外幣(仟元)	匯率	帳面金額 (新台幣)
(外幣:功能性貨幣)			
<u>金融資產</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金：新台幣	\$ 837	30.71	\$ 25,705
<u>金融負債</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金：新台幣	2,285	30.71	70,172
110年12月31日			
	外幣(仟元)	匯率	帳面金額 (新台幣)
(外幣:功能性貨幣)			
<u>金融資產</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金：新台幣	\$ 2,479	27.68	68,619
<u>金融負債</u>			
<u>貨幣性項目</u>			
美金：新台幣	1,905	27.68	52,730
D. 本公司貨幣性項目因匯率波動具重大影響於民國 111 年及 110 年度認列之全部兌換利益(損失)(含已實現及未實現)彙總金額分別為\$9,473 及(\$202)。			

E. 本公司因重大匯率波動影響之外幣市場風險分析如下：

		111年度		
		敏感度分析		
		變動幅度	影響損益	影響其他綜合損益
(外幣:功能性貨幣)				
<u>金融資產</u>				
<u>貨幣性項目</u>				
美金：新台幣	1%	\$	257	\$ -
<u>金融負債</u>				
<u>貨幣性項目</u>				
美金：新台幣	1%		702	-
		110年度		
		敏感度分析		
		變動幅度	影響損益	影響其他綜合損益
(外幣:功能性貨幣)				
<u>金融資產</u>				
<u>貨幣性項目</u>				
美金：新台幣	1%	\$	686	\$ -
<u>金融負債</u>				
<u>貨幣性項目</u>				
美金：新台幣	1%		527	-

價格風險

A. 本公司暴露於價格風險的權益工具，係所持有帳列於透過損益按公允價值衡量之金融資產。為管理權益工具投資之價格風險，本公司將其投資組合分散，其分散之方式係根據本公司設定之限額進行。

B. 本公司主要投資於國內發行之權益工具，此等權益工具之價格會因該投資標的未來價值之不確定性而受影響。

現金流量及公允價值利率風險

本公司之利率風險來自短期借款。按固定利率發行之借款則使本公司承受公允價值利率風險。

(2) 信用風險

A. 本公司之信用風險係因客戶無法履行合約義務而導致本公司財務損失之風險，主要來自交易對手無法清償按收款條件支付之應收帳款，及分類為按攤銷後成本衡量之金融資產與透過損益按公允價值衡量之金融資產的合約現金流量。

B. 本公司係以集團角度建立信用風險之管理。對於往來之銀行，僅有信評良好之機構，始可被接納為交易對象。依內部明定之授信政策，集團內各營運個體與每一新客戶於訂定付款及提出交貨之條款與條件前，須對其進行管理及信用風險分析。內部風險控管係透過考慮其財務狀況、過往經驗及其他因素，以評估客戶之信

用品質。個別風險之限額係董事會依內部或外部之評等而制訂，並定期監控信用額度之使用。

- C. 本公司採用 IFRS 9 提供之前提假設，作為判斷自原始認列後金融工具之信用風險是否有顯著增加之依據，係當合約款項按約定之支付條款逾期超過 30 天，視為金融資產自原始認列後信用風險已顯著增加。
- D. 本公司採用 IFRS 9 提供前提假設，當合約款項按約定之支付條款逾期超過 90 天，視為已發生違約。
- E. 本公司採用簡化作法以準備矩陣為基礎估計預期信用損失。
- F. 本公司納入台灣經濟研究院景氣觀測報告對未來前瞻性的考量調整按特定期間歷史及現時資訊所建立之損失率，以估計應收帳款的備抵損失，民國 111 年及 110 年 12 月 31 日之準備矩陣如下：

	未逾期	逾期30天內	逾期31-90天	逾期超過90天	合計
<u>111年12月31日</u>					
預期損失率	0.00%	0.03%	0.03%	100%	
帳面價值總額	\$ 27,854	\$ 73	\$ -	\$ -	\$ 27,927
備抵損失	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -

	未逾期	逾期30天內	逾期31-90天	逾期超過90天	合計
<u>110年12月31日</u>					
預期損失率	0.00%	0.03%	0.03%	100%	
帳面價值總額	\$ 113,089	\$ 575	\$ -	\$ -	\$ 113,664
備抵損失	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -

(3) 流動性風險

- A. 現金流量預測是由公司內各部門合併執行，並由公司財務部予以彙總。公司財務部監控公司流動資金需求之預測，確保其有足夠資金得以支應營運需要。
- B. 本公司之非衍生金融負債係依據資產負債表日至合約到期日之剩餘期間進行分析。

除應付帳款(含關係人)及其他應付款(含關係人)，其未折現合約現金流量金額約當於其帳面價值，並於一年內到期外，餘金融負債之未折現合約現金流量金額詳下表所述：

非衍生金融負債：

111年12月31日	1年以內	1年以上
租賃負債	\$ 8,571	\$ 18,571

非衍生金融負債：

110年12月31日	1年以內	1年以上
短期借款	\$ 100,120	\$ -
租賃負債	9,670	27,488
	\$ 109,790	\$ 27,488

(三) 公允價值資訊

1. 為衡量金融及非金融工具之公允價值所採用評價技術的各等級定義如下：

第一等級：企業於衡量日可取得之相同資產或負債於活絡市場之報價（未經調整）。活絡市場係指有充分頻率及數量之資產或負債交易發生，以在持續基礎上提供定價資訊之市場。

第二等級：資產或負債直接或間接之可觀察輸入值，但包括於第一等級之報價者除外。

第三等級：資產或負債之不可觀察輸入值。本公司投資之無活絡市場之權益工具投資皆屬之。

2. 非以公允價值衡量之金融工具

包括現金、應收帳款、其他應收款(含關係人)、短期借款、應付帳款(含關係人)及其他應付款(含關係人)的帳面金額係公允價值之合理近似值。

3. 以公允價值衡量之金融及非金融工具，本公司依資產及負債之性質、特性及風險及公允價值等級之基礎分類，相關資訊如下：

(1) 本公司依資產及負債之性質分類，相關資訊如下：

111年12月31日	第一等級	第二等級	第三等級	合計
資產				
<u>重複性公允價值</u>				
透過損益按公允價值衡量之金融資產				
動畫投資	\$ -	\$ -	\$ 6,435	\$ 6,435
110年12月31日	第一等級	第二等級	第三等級	合計
資產				
<u>重複性公允價值</u>				
透過損益按公允價值衡量之金融資產				
動畫投資	\$ -	\$ -	\$ 3,329	\$ 3,329

(2) 本公司用以衡量公允價值所使用之方法及假設說明如下：

A. 本公司持有第三等級金融工具之公允價值係以評價技術或參考交易對手報價取得。透過評價技術所取得之公允價值可參照其他實質上條件及特性相似之金融工具之現時公允價值、現金流量折現法或以其他評價技術，包括以合併資產負債表日可取得之市場資訊運用模型計算而得。

B. 評價模型之產出係預估之概算值，而評價技術可能無法反映本公司持有金融工具及非金融工具之所有攸關因素。因此評價模型之預估值會適當地根據額外之參數予以調整，例如流動性風險等。根據本公司之公允價值評價模型管理政策及相關之控制程序，管理階層相信為允當表達合併資產負債表中金融工具及非金融工具

之公允價值，評價調整係屬適當且必要。在評價過程中所使用之價格資訊及參數係經審慎評估，且適當地根據目前市場狀況調整。

4. 民國 111 年及 110 年度無第一等級、第二等級及第三等級間之任何移轉。

5. 下表列示民國 111 年及 110 年度第三等級之變動：

	111年		110年	
1月1日	\$	3,329	\$	-
本期購買		3,106		3,329
12月31日	\$	6,435	\$	3,329

6. 本公司對於公允價值歸類於第三等級之評價流程係由財務部門負責進行金融工具之獨立公允價值驗證，藉獨立來源資料使評價結果貼近市場狀態、確認資料來源係獨立、可靠、與其他資源一致以及代表可執行價格，並定期評估任何必要之公允價值調整，以確保評價結果係屬合理。

7. 有關屬第三等級公允價值衡量項目所使用評價模型之重大不可觀察輸入值之量化資訊及重大不可觀察輸入值變動之敏感度分析說明如下：

	111年12月31日		重大不可觀察 輸入值	區間 (加權平均)	輸入值與 公允價值關係
	公允價值	評價技術			
非衍生權益工具：					
動畫投資	\$ 6,435	現金流量折 現法	不適用(註)	-	不適用
110年12月31日					
	公允價值	評價技術	輸入值	區間 (加權平均)	輸入值與 公允價值關係
非衍生權益工具：					
動畫投資	\$ 3,329	現金流量折 現法	不適用(註)	-	不適用

註：動畫投資係採收益法，按現金流量折現之方式計算預期可因此項投資而獲取收益之現值。

十三、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。
2. 為他人背書保證：無。
3. 期末持有有價證券情形：請詳附表一。
4. 累積買進或賣出同一有價證券之金額達新台幣三億元或實收資本額百分之二十以上：無。
5. 取得不動產之金額達新台幣三億元或實收資本額百分之二十以上：無。
6. 處分不動產之金額達新台幣三億元或實收資本額百分之二十以上：無。
7. 與關係人進、銷貨交易金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上者：請詳附表二。
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。

9. 從事衍生性商品交易：無。

10. 母公司與子公司及各子公司間之業務關係及重要交易往來情形及金額：請詳附表三。

(二) 轉投資事業相關資訊

被投資公司名稱、所在地區等相關資訊(不包含大陸被投資公司)：請詳附表四。

十四、部門資訊

得免揭露。

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司
 期末持有有價證券情形（不包含投資子公司、關聯企業及合資控制部分）
 民國111年11月1日至12月31日

附表一

單位：新台幣千元
 （除特別註明者外）

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	
				股 數	帳面金額	持股比例		公允價值
真好玩娛樂科技股份有限公司	非公開發行股票-齊民	無	強制透過損益按公允價值衡量之金融資產-非流動	153,350	\$ -	0.08%	\$ -	未質押
真好玩娛樂科技股份有限公司	動畫投資	無	指定為透過損益按公允價值衡量之金融資產-非流動	-	6,435	-	6,435	未質押

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司

與關係人進、銷貨之金額達新台幣一億元或實收資本額百分之二十以上

民國111年1月1日至12月31日

附表二

單位：新台幣仟元
(除特別註明者外)

進(銷)貨之公司	交易對象名稱	關係	交易情形			交易條件與一般交易不同之情形及原因			應收(付)票據、帳款		備註
			進(銷)貨	金額	佔總進(銷)貨之比率	授信期間	單價	授信期間	餘額	佔總應收(付)票據、帳款之比率	
真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	子公司	進貨	\$ 236,356	83.29%	月結15天	正常	正常	(\$ 62,072)	(86.12%)	
9splay Holding Co., Limited	真好玩娛樂科技股份有限公司	母公司	銷貨	236,356	(80.13%)	月結15天	正常	正常	62,072	100.00%	

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司

母公司與子公司及各子公司間之業務關係及重要交易往來情形及金額

民國111年1月1日至12月31日

附表三

單位：新台幣千元
(除特別註明者外)

編號 (註1)	交易人名稱	交易往來對象	與交易人之關係		科目	金額	交易條件	佔總營收或 總資產之比率(註3)
			(註2)					
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		其他預付款	\$ 18,027	與一般供應商同	5.36%
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		應付帳款	62,072	與一般供應商同	18.44%
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		分成費	236,356	與一般供應商同	41.14%
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		廣告費	180,489	依合約規定	31.42%
0	真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	1		勞務費	20,290	依合約規定	3.53%
1	9splay Holding Co., Limited	真好玩娛樂科技股份有限公司	2		無形資產	11,029	依合約規定	3.28%

註1：母公司及子公司相互間之業務往來資訊應分別於編號欄註明，編號之填寫方法如下：

(1). 母公司填0。

(2). 子公司依公司別由阿拉伯數字1開始依序編號。

註2：與交易人之關係有以下三種，標示種類即可(若係母子子公司間或各子公司間之同一筆交易，則無須重複揭露。如：母公司對子公司之交易，若母公司已揭露，則子公司部分無須重複揭露)：

(1). 母公司對子公司。

(2). 子公司對母公司。

(3). 子公司對子公司。

註3：交易往來金額佔合併總營收或總資產比率之計算，若屬資產負債項目者，以期末餘額佔合併總資產之方式計算；若屬損益項目者，以期中累積金額佔合併總營收之方式計算。

註4：揭露標準為交易金額達新台幣一千萬元以上者，另相對之關係人交易不予揭露。

真好玩娛樂科技股份有限公司及子公司

被投資公司名稱、所在地區等相關資訊（不包含大陸被投資公司）

民國111年1月1日至12月31日

附表四

單位：新台幣千元
(除特別註明者外)

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 比率	帳面金額	被投資公司本 期損益		本期認列之投 資損益		備註
				本期末	去年年底			股數	100%	983)	983)	
真好玩娛樂科技股份有限公司	9splay Holding Co., Limited	香港	資訊軟體服務	\$ 46,065	\$ 41,520	1,500,000	\$ 72,439	(\$ 983)	(\$ 983)	(\$ 983)	子公司	

真好玩娛樂科技股份有限公司



董事長：劉志成





9Splay

真好玩娛樂科技