



股票代碼:7584

樂意傳播股份有限公司 HAPPYTUK CO., LTD.

中華民國一一四年度 年報

中華民國一一五年三月三十日 刊印

本年報內容及公司相關資訊可至下列網址查詢

公開資訊觀測站：<http://mops.twse.com.tw/>

一、發言人姓名：梁敏永

職稱：董事長

電話：(02)8913-1363

電子郵件信箱：ir@mangot5.com

代理發言人姓名：黃喻崢

職稱：財務長

電話：(02)8913-1363

電子郵件信箱：ir@mangot5.com

二、總公司、分公司及工廠之地址及電話：

地址：新北市新店區北新路三段 205-3 號 9 樓

電話：(02)8913-1363

傳真：(02)8913-1520

工廠之地址及電話：無

三、辦理股票過戶機構：

群益金鼎證券股份有限公司

地址：臺北市大安區敦化南路二段 97 號 B2

電話：(02) 2702-3999

網址：www.capital.com.tw

四、最近年度簽證會計師、事務所名稱、地址及電話：

會計師姓名：傅泓文會計師、洪士剛會計師

事務所名稱：安侯建業聯合會計師事務所

地址：臺北市信義路五段 7 號 68 樓

電話：(02)8101-6666

網址：www.kpmg.com.tw

五、海外有價證券掛牌買賣之交易場所名稱：不適用

六、本公司網址：www.mangot5.com

目錄

壹、致股東報告書	1
貳、公司治理報告	4
一、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	4
二、最近年度給付董事、監察人、總經理及副總經理之酬金	10
三、公司治理運作情形	13
四、簽證會計師公費資訊	29
五、更換會計師資訊	29
六、公司之董事長、總經理、負責財務或會計事務之經理人，最近一年內曾任職於簽證會計師所屬事務所或其關係企業	29
七、最近年度及截至年報刊印日止，董事、監察人、經理人及持股比例超過百分之十之股東股權移轉及股權質押變動情形	29
八、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	30
九、公司、公司之董事、監察人、經理人及公司直接或間接控制之事業對同一轉投資事業之持股，並合併計算綜合持股比例	30
參、募資情形	31
一、資本及股份	31
二、公司債辦理情形	34
三、特別股辦理情形	34
四、海外存託憑證辦理情形	34
五、員工認股權憑證辦理情形	34
六、限制員工權利新股辦理情形	34
七、併購或受讓他公司股份發行新股辦理情形	34
八、資金運用計畫執行情形	34
肆、營運概況	35
一、業務內容	35
二、市場及產銷概況	42
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	48
四、環保支出資訊	48
五、勞資關係	49
六、資通安全管理	49
七、重要契約	50
伍、財務狀況及財務績效之檢討分析與風險事項	51
一、財務狀況	51
二、財務績效	51
三、現金流量	52
四、最近年度重大資本支出對財務業務之影響	52
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	52
六、風險事項應分析評估最近年度及截至年報刊印日止之下列事項	53
七、其他重要事項	55

陸、特別記載事項	56
一、 關係企業相關資料	56
二、 最近年度及截至年報刊印日止，私募有價證券辦理情形	56
三、 其他必要補充說明事項	56
四、 最近年度及截至年報刊印日止，如發生證交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	56

壹、致股東報告書

各位股東女士、先生：

樂意集團近年除持續深耕經典端遊代理外，亦積極開發手遊市場，並透過取得韓國開發商股權，以加強國際競爭力及研發動能，另新設整合行銷公司及娛樂事業部門，拓展娛樂關聯之多角化經營，提升企業韌性及長期成長動能。

感謝各位股東先進一路以來對本公司的信任與支持，茲將114年度經營結果及115年未來展望報告如下：

一、114年度營業結果

(一)營業計畫及經營實施成果

本公司除了繼續耕耘原來已代理遊戲外，增加《Special Force》、十二之天系列《十二之天M Rebron》及《精靈M：無盡冒險》等多款經典端遊及手遊營運，以有效精準的行銷方式創立品牌知名度，並結合線上直播、線下見面會及不定期舉辦比賽等活動，以提高品牌忠誠度，並滿足多元玩家的需求；經典遊戲《封印者Closers》的韓國開發商Naddic併入集團後，除積極開發手遊外，亦已導入代理遊戲商業模式，逐漸發揮合併綜效。

(二)114年度預算執行情形

本公司114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：新台幣千元

項目	114年度	
	金額	%
營業收入	959,583	100
營業毛利	383,532	40
營業淨利(損)	(6,609)	(1)
稅前淨利(損)	(32,318)	(3)
稅後淨利(損)	(32,912)	(3)
歸屬於母公司 業主之淨利(損)	(32,515)	(3)

2.獲利能力分析

項目	114年度
資產報酬率(%)	(3.80)
權益報酬率(%)	(6.37)
純益率(%)	(3.43)
基本每股盈餘(單位：元)	(1.98)

(四)研究發展狀況

本公司114年度研發支出為38,025千元，較113年度成長約51%。本公司於113年度取得經典遊戲《封印者》的韓國開發商Naddic股權後，透過其研發動能，積極投入自製遊戲研發。

二、115年度營業計劃概要

(一)經營方針及重要產銷策略

本公司致力於各類型遊戲之代理，主要營運來自知名與經典IP遊戲代理，擁有高度忠實消費族群，目前已有《失落的方舟》、《新王者之劍》、《新熱血江湖》、《勁舞團》、《彩虹島物語》、《A.V.A；戰地之王》及《巨商》等多款經典電腦遊戲代理，種類涵蓋角色扮演、音樂遊戲、策略經營、動作類及射擊額等多元遊戲，本公司將持續深耕經典遊戲市場，並運用多年遊戲營運經驗，為玩家帶來更多遊戲體驗。未來除努力讓各類型經典遊戲回歸台灣市場外，亦拓展具潛力之國外新遊戲代理。

隨著行動裝置及行動網路的快速的發展，手機遊戲市場目前仍持續成長，本公司亦將持續深耕手機遊戲代理及自主研發手機遊戲，目前已有《勁舞團M》、《十二之天M》系列及《強棒出擊：ALL IN》等各式類型的手機遊戲代理，而《快樂玩Store》第三方手機遊戲應用平台，更加強化了手機遊戲的多樣性與遊戲數量。

海外市場的布局，因取得經典遊戲《封印者Closers》的韓國開發商Naddic，強化集團的研發動能，積極開發自製遊戲，而自有的成功IP亦開創更多元的可能性。另日本地區在過去多年的努力下，已掌握消費行為及特性，未來除持續營運現有代理遊戲，並期將在台灣代理獲得亮眼成績之遊戲，拓展至日本市場。

除專注於遊戲市場外，公司亦多角化經營，透過以往積累的經驗，拓展至整合行銷業務及KPOP粉絲經濟，朝整合娛樂事業發展。

(二)預期銷售數量及其依據

本公司營業收入來源主要為遊戲收入等，由於本公司並未出具財務預測，故無預期銷售數量之統計值及其相關依據說明。

三、未來公司發展策略

- (一)深耕現有遊戲產品，持續拓展新品開發創造動能。
- (二)舉辦遊戲賽事，結合線上及線下活動，跨足其他領域之合作。
- (三)複製台灣成功經營模式，拓展海外遊戲市場。
- (四)培養專業化人才，打造全方位專業服務。
- (五)投入及提升研發能力，擴大自製遊戲開發深度及廣度，提升整體競爭力。
- (六)以各方面行動展開擴展國際遊戲市場進程，進一步擴大觸及市場規模與發展條件。

四、受外部競爭環境、法規環境及總體經營環境之影響

因應外部競爭環境、法規環境及總體經營環境之變化，本公司設有營運管理單位及委任專業法律顧問團隊，提供經營階層專業之法律建議及公司營運策略，隨時注意國內外法令更新並予以遵守，同時參酌同業概況，以期達到有效進行風險控管，降低影響。

樂意透過各種不同創新的營運模式及增加代理遊戲種類與數量，為消費者帶來更多的選擇與快樂，同時也創造公司獲益，並持續以公司經營「HAPPYTUK」的理念：希望能將快樂的意念傳遞散播到世界各地，無論是公司同仁或是消費者都能感受到快樂。

最後，希望諸位股東能秉持以往對本公司的支持，繼續給予我們鼓勵與指教。

謹致上最高的謝意！敬祝各位股東身體健康、萬事如意。

董事長：梁敏永



貳、公司治理報告

一、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(含獨立董事)資料

1. 董事(含獨立董事)資料

截至 115 年 3 月 30 日
(股東常會停止過戶起始日)

單位：股

職稱	國籍或註冊地	姓名	性別 年齡	選(就)任日期	任期	初次選任日期	選任時持有股份		在現有股份		配偶、未成年子女、現在持有股份		利用他人名義持有股份		主要經(學)歷	目前兼任本公司及其他公司之職務	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	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例	股數	持股比例			職稱	姓名	
董事長 (註1)	韓國	梁敏永	男 41~50歲	113/02/02	3年	104/08/15	1,356,267	9.34%	1,261,267	7.66%	252,832	1.54%	8,221,092	49.94%	韓國江原大學理工學院資訊工程學系學士 韓商 NC Soft 海外代理組組長 韓商 NC Soft 服務營運組副理	本公司執行長、遊戲研發處長及娛樂事業處長 林式會社 HappyTuk 代表人 三恩投資股份有限公司董事長 幻創行銷股份有限公司董事長 NADDIC GAMES CO., LTD 董事長	-	-	-
董事	中華民國	三萬投資股份有限公司	-	113/02/02	3年	107/07/10	7,713,816	53.1%	7,713,816	46.86%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
董事	韓國	代表人:姜志勳	男 41~50歲	113/10/18	3年	113/10/18	140,273	0.85%	140,273	0.85%	-	-	-	-	韓國高麗大學物理學系學士 日本 Onna 平台開發組主任 韓商 Hantecsf 海技術師	本公司技術開發處處長及資訊安全長	-	-	-
董事	中華民國	吳慶隆 (註3)	男 41~50歲	113/02/02	3年	113/02/02	-	-	-	-	-	-	-	美國克拉克大學企管碩士 中原大學國際貿易系學士 智冠科技(股)公司平台發展部平台業務課副理	騰永顧問有限公司副總經理 癡狂的眼投資(股)公司董事	-	-	-	

職稱	國籍或註冊地	姓名	性別 年齡	選(就)任日期	任期	初次選任日期	選時持有股份		現在持有股份		配偶、未成年子女現在持有股份		利用他人名義持有股份		主要經(學)歷	目前兼任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			職稱	姓名	
獨立董事	中華民國	游偉煌	男 51~60歲	113/02/02	3年	110/04/01	-	-	-	-	-	-	-	-	本公司審計委員會及薪資報酬委員會召集人 亞元科技股份有限公司總經理暨發言人 量質能科技股份有限公司監察人 裕質能科技(深圳)有限公司監察人 司法人董事代表人 深圳市宏德科技股份有限公司董事代表人 東莞亞興電源科技有限公司法人董事代表人、執行董事 三一東林科技股份有限公司獨立董事	-	-	-	
獨立董事	韓國	黃逸錫	男 51~60歲	113/02/02	3年	110/4/1	-	-	-	-	-	-	-	-	韓國延世大學通訊多媒體工程學碩士 韓國國立釜山大學食品工學院食品科學系碩士 韓國GHP專利商標事務所合夥人 WELL 專利商標事務所合夥人	-	-	-	
獨立董事	中華民國	謝伊婷	女 41~50歲	113/02/02	3年	113/02/02	-	-	-	-	-	-	-	-	輔仁大學法律學系碩士 台北大學司法系學士 中租迪和(股)公司專案經理	合一法律事務所主持律師	-	-	-
獨立董事	中華民國	張競今	女 31~40歲	113/02/02	3年	113/02/02	-	-	-	-	-	-	-	-	東吳大學會計系師範專科畢業 誠正聯合會計師事務所 畢馬威中華振會計師事務所 畢馬威中華振會計師事務所 上海建業聯合會計師事務所主任	信允誠會計師事務所所長	-	-	-

註1：董事長與總經理或相當職務者(最高經理人)為同一人、互為配偶或一親等親屬時，應揭露其原因、合理性、必要性及因應措施(例如增加獨立董事席次，並應有過半數董事兼任員工或經理人等方式)之相關資訊；本公司由梁敏永董事長兼任執行長(總經理)、遊戲研發處長及娛樂事業處長，由於經理人需熱稔遊戲產業之高專業度及執行決策力，本公司董事長除具備國際世界觀及有高度產業專業知識，其本身擁有領導及經營管理特質，為公司營運發展及業務拓展需求，故有其必要性及合理性；本公司並已增選一席獨立董事並設置審計委員會之方強化監督功能，並有過半數董事兼任員工或經理人。

註2：吳慶陸董事於115年2月13日辭任。

2.法人股東之主要股東

115年3月30日
(股東常會停止過戶起始日)

法人股東名稱	法人股東之主要股東
三蔥投資股份有限公司	GOLDEN SPRING HOLDINGS LIMITED (100%)

3.主要股東為法人者其主要股東

115年3月30日
(股東常會停止過戶起始日)

法人名稱	法人之主要股東
GOLDEN SPRING HOLDINGS LIMITED	梁敏永 (100%)

4.董事專業資格及獨立董事獨立性資訊揭露：

115年3月30日

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事家數
梁敏永		1.本公司董事長具備領導決策、經營管理、營運判斷及商務、業務等專業且完整資歷；目前亦擔任本公司執行長、三蔥投資股份有限公司董事長、日本子公司株式會社 HappyTuk 代表人、幻創行銷股份有限公司董事長、NADDIC GAMES CO.,LTD 董事長。 2.韓國國立江原大學理工學院資訊工程學系、NC Soft 首爾服務營運組副理、海外代理組部長、並獲派中國北京及臺灣。 3.未有公司法第 30 條各款情事。		無
三蔥投資股份有限公司 代表人：姜志勳		1.該董事熱衷遊戲業界之發展與策略管理；目前擔任本公司技術處處長及資訊安全長。 2.韓國高麗大學物理學系學士畢業、日本 OnNet 平台開發部主管、韓商 Hanbitsoft 海技術部工程師。 3.未有公司法第 30 條各款情事。	不適用	無
吳慶隆 (註 1)		1.該董事專精於同業管理服務經驗及視野，能適時提供經營與管理之多元意見，讓本公司在經營管理策略之思維上能更具多元化之面向；目前亦是騰永顧問有限公司副總。 2.美國克拉克大學企管碩士、中原大學國際貿易系、智冠科技股份有限公司副理。 3.未有公司法第 30 條各款情事。		無
游偉煌 (獨立董事)		1.該獨立董事具備會計及財務專長、公司治理、產業發展洞察力，能適時對本公司董事會及審計委員會提出完善的建議；目前亦是亞元科技股份有限公司總經理、三一東林科技股份有限公司獨立董事、量質能科技股份有限公司法人監察人代表人、東莞市亞興電源科技有限公司法人代表人及執行董事。 2.淡江大學會計系、勤業眾信會計師事務所審計部副理、振維電子股份有限公司財務處協理、微采視像科技股份有限公司監察人、晟鈦股份有限公司財務副總暨發言人、誠美材料科技股份有限公司。 3.未有公司法第 30 條各款情事。	1.本人、配偶、二親等以內親屬或三親等以內直系血親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、二親等以內親屬或三親等以內直系血親親屬(或利用他人名義)未持有公司股份數。 3.未擔任與本公司有特定關係公司(參考公開發行公司獨立董事設置及應遵循事項辦法第 3 條第 1 項 5~8 款規定)之董事、監察人或受僱人。	1 家
黃逸錫 (獨立董事)		1.該獨立董事其具備在公司治理、市場行銷及等領域之分析及管理能力，進以提升董事會及審計委員會監督及管理品質；目前亦是宏景智權科技股份有限公司專利代理人、韓國專利師、擊亞電子股份有限公司獨立董事。 2.韓國延世大學通訊、多媒體工程學碩士、韓國國立首爾大學食品工業科學系。 3.未有公司法第 30 條各款情事。		1 家
謝伊婷 (獨立董事)		1.該獨立董事具備法律專業及實務，本公司仍借重其在不同產業之異產業管理服務經驗及視野，進以提升董事會及審計委員會監督及管理品質；目前亦是合一法律事務所主持律師。 2.天主教輔仁大學法學碩士、國立台北大學司法系學士、中租迪和股份有限公司專案經理。 3.未有公司法第 30 條各款情事。		0 家
張競今 (獨立董事)		1.該獨立董事具備會計及財務專長、公司治理、產業發展洞察力，能適時對本公司董事會及審計委員會提出完善的建議；目前亦是信允誠會計師事務所所長。 2.東吳大學會計系學士、誠正聯合會計師事務所專案組、畢馬威華振會計師事務所(特殊普通合伙)上海分所副理、安侯建業聯合會計師事務所主任。 3.未有公司法第 30 條各款情事。	4.最近 2 年未提供本公司或其關係企業商務、法務、財務、會計等服務所取得之報酬金額逾新臺幣 50 萬元。	0 家

註1: 吳慶隆董事於115年2月13日辭任。

5. 董事會多元化及獨立性：

(1) 董事會多元化政策：

本公司除「公司章程」外，另訂有「董事選舉辦法」明確規定選任董事採公平、公正、公開程序，並依本公司「公司治理實務守則」規範董事會成員組成除應考量多元化方針外其董事會成員整體應具備之能力如下：

- 一、營運判斷能力。
- 二、會計及財務分析能力。
- 三、經營管理能力。
- 四、危機處理能力。
- 五、產業知識。
- 六、國際市場觀。
- 七、領導能力。
- 八、決策能力。

(2) 董事會成員多元化之具體管理目標：

董事會成員多元化有助於董事會功能有效發揮，本公司董事會成員之提名與遴選係遵照公司章程之規定，並採用候選人提名制，以確保董事成員之多元性及獨立性，並遴選具有不同專業知識技能之董事，提供不同角度思維與貢獻，以進一步強化董事會職能。

本公司董事會設置七席董事，包含具有員工身分董事兩席，占比 28.57%；女性董事二席，占比為 28.57%；獨立董事四席，占比 57.14%。

本公司目前女性董事席次未達三分之一者，敘明原因及規劃提升董事性別多元化採行之措施：

主要股東提名董事時，優先考量具備產業經驗與專業能力之人選，受到社會、文化、經濟結構及產業特性等多重因素影響，現有適任之女性候選人相對有限，故為逐步提升董事會性別多元化，本公司將於未來董事提名時，納入性別多元化考量，鼓勵及培養具備專業背景及經驗的女性人才進入董事會，以提升公司治理效能並落實董事會成員多元化政策。

(3)董事會成員多元化政策落實情形如下表：

多元項目 董事姓名	基本組成					產業經驗				專業能力			
	國籍	性別	年齡(歲)			員工身份	營運事業發展	經營管理	國際市場	大專院校講師	商務	會計及財務分析能力	風險管理
			31至40	41至50	51至60								
梁敏永董事長	韓國	男		✓		✓	✓	✓	無	✓		✓	
三慧投資有限公司代表人：姜志勳董事	韓國	男		✓		✓	✓	✓	無	✓		✓	
吳慶隆董事(註1)	中華民國	男		✓		無	✓	✓	無	✓		✓	
游偉煌獨立董事	中華民國	男			✓	無	✓	✓	無	✓	✓	✓	
黃逸錫獨立董事	韓國	男			✓	無	✓	✓	無	✓		✓	
謝伊婷獨立董事	中華民國	女		✓		無	✓	✓	無	✓		✓	
張競今獨立董事	中華民國	女	✓			無	✓	✓	無	✓	✓	✓	

註1：吳慶隆董事於115年2月13日辭任。

(4)董事會獨立性：

本公司目前董事會成員由七席董事組成，其中包含四席專業的獨立董事，其佔比重占比 57.14%，成員分別具備經營管理、商務及會計等領域之豐富經驗與專業，個別董事之獨立性，請參閱第 6 頁「董事專業資格及獨立董事獨立性資訊揭露」。本公司四席獨立董事並無證券交易法第 26 條之 3 第 3 項及第 4 項規定之情事，包括董事間具有配偶及二親等以內親屬關係之情形。綜上所述，本公司董事會具獨立性、多元化及專業性。

(二)總經理、副總經理、協理、各部門及分支機構主管資料

截至115年3月30日
(股東常會停止過戶起算日)
單位：股

職稱	姓名	性別	國籍	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	
執行長、遊戲研發處長及娛樂事業處長(註1)	梁敏永	男	韓國	104/06/20	1,261,267	7.66%	252,832	1.54%	8,221,092	49.94%	韓國江原大學理工學院資訊工程學系學士 韓商 NC Soft 海外代理組部長 韓商 NC Soft 服務營運組副理	株式會社 HappyTuk 代表人 三意投資股份有限公司董事長 幻創行創股份有限公司董事長 NADDIC GAMES CO., LTD 董事長	-	-	-
資訊安全、技術開發及技術開發處處長	姜志勳	男	韓國	104/07/02	140,273	0.85%	-	-	-	-	韓國高麗大學物理學系學士 日本 OnNet 平台開發部主管 韓商 Hanbitsoft 海外技術部工程師	-	-	-	-
營運事業處處長	權恩孝	女	韓國	110/03/01	77,116	0.47%	-	-	-	-	韓國淑明女子大學企管系學士 韓商 Kakao games 行銷組組員 韓商 Actoz Soft 事業處專案經理	-	-	-	-
財務長兼任會計主管、代理發言人	黃喻呼	男	中華民國	114/06/10	-	-	-	-	-	-	安侯建業聯合會計師事務所審計部經理	-	-	-	-
總管理處處長兼任公司治理主管	陳秉豐	男	中華民國	113/09/01	1,000	0.01%	-	-	-	-	全球華人股份有限公司總管理處總監 全微道安科技股份有限公司總管理處處長 勝悅國際有限公司行政協理	-	-	-	-
稽核主管	周泓儒	男	中華民國	114/11/10	-	-	-	-	-	-	安侯建業聯合會計師事務所主任	-	-	-	-

註1：本公司由梁敏永董事長兼任執行長(總經理)一職，由於經理人需熟悉遊戲產業之高專業度及執行決策力，本公司董事長除具備國際世界觀及有高度產業專業知識，其本身擁有領導及經營管理特質，為公司營運發展及業務拓展需求，故有其必要性及合理性；本公司並已增選一席獨立董事並設置審計委員會之方強化監督功能，並有過半數董事未兼任員工或經理人。

二、最近年度給付董事、監察人、總經理及副總經理之酬金

1. 一般董事及獨立董事之酬金（彙總配合級距揭露姓名方式）：

單位：新臺幣仟元

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		領取自公司以外轉投資或母公司酬金						
		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)			退職退休金(F)		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		現金金額	股票金額	現金金額	股票金額	本公司	財務報告內所有公司
董事長	梁敏永	-	-	-	-	-	40	40	40/-0.12%	7,433	9,493	-	-	-	-	7,473/-22.98%	9,533/-29.32%	-	-	
董事	二億投資股份有限公司 代表人： 姜志勳	-	-	-	-	-	35	35	35/-0.11%	4,807	4,807	-	-	-	-	4,842/-14.89%	4,842/-14.89%	-	-	
董事	吳慶隆(註1)	-	-	-	-	-	40	40	40/-0.12%	-	-	-	-	-	-	40/-0.12%	40/-0.12%	-	-	
獨立董事	游偉煌	360	360	-	-	-	40	40	400/-1.23%	-	-	-	-	-	-	400/-1.23%	400/-1.23%	-	-	
獨立董事	黃逸錫	360	360	-	-	-	35	35	395/-1.21%	-	-	-	-	-	-	395/-1.21%	395/-1.21%	-	-	
獨立董事	謝伊婷	360	360	-	-	-	35	35	395/-1.21%	-	-	-	-	-	-	395/-1.21%	395/-1.21%	-	-	
獨立董事	張競今	360	360	-	-	-	35	35	395/-1.21%	-	-	-	-	-	-	395/-1.21%	395/-1.21%	-	-	

註1：吳慶隆董事於115年2月13日辭任。

2. 總經理及副總經理之酬金 (彙總配合級距揭露姓名方式)

114 年 12 月 31 日
單位：新臺幣仟元

職稱	姓名	薪資(A)		退職退休金(B)		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	本公司	現金金額	股票金額	現金金額	股票金額	本公司	
執行長	梁敏永	6,001	8,061	0	0	1,432	1,432	-	-	-	-	7,433/ -22.86%	9,493/ -29.20%	-

3. 上市上櫃公司前五位酬金最高主管之酬金：

114 年 12 月 31 日
單位：新臺幣仟元

職稱	姓名	薪資(A)		退職退休金(B)		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	本公司	現金金額	股票金額	現金金額	股票金額	本公司	
執行長(註1)	梁敏永	6,001	8,061	-	-	1,432	1,432	-	-	-	-	7,433/ -22.86%	9,493/ -29.20%	-
技術開發處長(註2)	姜志勳	3,360	3,360	-	-	1,447	1,447	-	-	-	-	4,807/ -14.78	4,807/ -14.78	-
營運事業處處長	權恩孝	3,601	3,601	-	-	1,552	1,552	-	-	-	-	5,153/ -15.85	5,153/ -15.85	-
總管理處長(註3)	陳秉豐	1,167	1,167	-	-	103	103	-	-	-	-	1,270/ -3.91%	1,270/ -3.91%	-
財務長(註4)	黃喻呼	970	970	-	-	83	83	-	-	-	-	1,053/ -3.24%	1,053/ -3.24%	-

註1：兼任遊戲研發處處長及娛樂事業處處長。

註2：兼任資訊安全處長。

註3：兼任公司治理主管。

註4：兼任會計主管，於2025年6月到任。

4.分派員工酬勞之經理人姓名及分派情形：無。

(四)分別比較說明本公司及合併報表所有公司於最近二年度支付本公司董事(含獨立董事)、監察人、總經理及副總經理酬金總額占個體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於最近二年度支付本公司董事、總經理及副總經理酬金總額占個體財務報告稅後純益比例分別為：

單位：新臺幣仟元

職 稱	113 年度		114 年度	
	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	24.02%	27.28%	-42.87%	-49.21%
總經理及副總經理	20.85%	24.11%	-22.86%	-29.20%

2.給付酬金政策、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：

本公司董事之報酬，係明訂公司章程內並依規定辦理，由董事會決議董事酬勞分派案並提股東會報告；總經理酬金包含薪資、獎金及員工酬勞，係依所擔任之職位、所承擔之責任及對本公司之貢獻度，並參酌同業水準釐訂；員工酬勞分派標準係遵循公司章程，提報董事會並經董事會決議通過後發放。

綜上所述，本公司支付董事、總經理酬金，已併同考量公司未來面臨之營運風險及其當年度對公司營運目標達成之貢獻度，以謀永續經營與風險控管之平衡。

三、公司治理運作情形

(一)董事會運作情形：

114 年度第 6 屆董事會共計開會 7 次(A)，董事出席情形如下：

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
董事長	梁敏永	7	0	100%	
董事	三蔥投資股份有限公司 代表人:姜志勳	7	0	100%	
董事	吳慶隆	7	0	100%	
獨立董事	游偉煌	6	1	85.71%	
獨立董事	黃逸錫	6	1	85.71%	
獨立董事	謝伊婷	6	1	85.71%	
獨立董事	張競今	7	0	100%	

其他應記載事項：

一、董事會之運作如有下列情形之一者，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：本公司於 113 年 2 月 2 日股東臨時會全面改選，並依法成立審計委員會，依據證券交易法第 14 條之 5 規定，本公司不適用同法第 14 條之 3 規定，有關證券交易法第 14 條之 5 所列事項之說明，請參閱審計委員會運作情形。

(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：

董事會 日期/屆次	議案內容	應利益迴避原因以及參與表決情形
114/03/12 第六屆 第 12 次	<ul style="list-style-type: none"> 本公司經理人薪資規範案。 本公司經理人薪資審查案。 	梁敏永董事長及三蔥投資有限公司代表人姜志勳董事因利益迴避不參與本案討論及表決。
114/07/16 第六屆 第 15 次	<ul style="list-style-type: none"> 本公司財務長薪酬結構追認案。 本公司公司治理主管薪酬審查案。 	梁敏永董事長及三蔥投資有限公司代表人姜志勳董事因利益迴避不參與本案討論及表決。
114/08/13 第六屆 第 16 次	<ul style="list-style-type: none"> 本公司經理人績效獎金案。 	梁敏永董事長及三蔥投資有限公司代表人姜志勳董事因利益迴避不參與本案討論及表決。
114/11/10 第六屆 第 17 次	<ul style="list-style-type: none"> 本公司經理人薪資結構案。 本公司「董事及經理人薪資酬勞辦法」。 	梁敏永董事長、三蔥投資有限公司代表人姜志勳董事兼任本公司經理人與自身利益有相關，需利益迴避不參與本項討論及表決。
114/12/17 第六屆 第 18 次	<ul style="list-style-type: none"> 本公司 114 年度董事及經理人薪酬檢討案。 	本案附件一為獨立董事薪酬，因涉及獨立董事自身利益，故獨立董事利益迴避不參與本項討論及表決。本案附件二為一般董事薪酬，因涉及一般董事自身利益，故請一般董事利益迴避不參與本項討論及表決。本案附件三為經理人薪酬，因涉及梁敏永董事長、三蔥投資有限公司代表人姜志勳董事兼任本公司經理人與自身利益有相關，需利益迴避不參與本項討論及表決。
	<ul style="list-style-type: none"> 本公司高階經理人福利補助辦法修訂案。 本公司 115 年度經理人年終獎金發放案。 	梁敏永董事長、三蔥投資有限公司代表人姜志勳董事兼任本公司經理人與自身利益有相關，故利益迴避不參與本案討論及表決。

三、上市上櫃公司應揭露董事會自我(或同儕)評鑑之評估週期及期間、評估範圍、方式及評估內容等資訊，董事會評鑑執行情形如下：

評估週期	評估期間	評估範圍	評估方式
每年執行一次	114/01/01~ 114/12/31	1.董事會 2.個別董事會成員 3.功能性委員會	1.董事會、功能性委員會內部自評 2.董事成員自評

評估內容：

- 一、董事會績效評估內容：包括 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.董事之選任及持續進修。5.內部控制。
- 二、個別董事成員績效評估內容：1.對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。
- 三、功能性委員會(審計委員會及薪酬委員會)績效評估內容：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.功能性委員會組益及成員選任。5.內部控制。
- 四、114 年度董事會及功能性委員會績效評估結果如下(滿分 5 分)：
 - (一)董事會整體得分(5 大面向)：平均 4.74 分
 - (二)董事會成員得分(6 大面向)：平均 4.63 分
 - (三)審計委員會得分(5 大面向)：平均 4.45 分
 - (四)薪資報酬委員會得分(5 大面向)：平均 4.98 分

- 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：
- 1.設立審計委員會：本公司於 113 年 2 月 2 日股東臨時會全面改選，由全體獨立董事成立審計委員會，並依公司章程及證券交易法第 14 條之 4 規定取代監察人職務。
 - 2.設立薪資報酬委員會：為健全董事及經理人薪資報酬制度，本公司已設置薪資報酬委員會，並訂定「薪資報酬委員會組織規程」，以資遵循。
 - 3.本公司對於法令所要求之各項重大訊息及財務資訊，均能正確即時公告於公開資訊觀測站，並揭露於公司網站，供投資人及利害關係人參閱。
 - 4.本公司已訂定「董事會議事規則」及「董事會及功能性委員會績效評估辦法」並定期召開會議，使董事會成員了解公司營運狀況，充分發揮董事會功能；薪資報酬委員會亦權責執行本公司董事及經理人薪資報酬之審議，並依相關政策與制度提供建議及評估，以供董事會決策參考。

(二)審計委員會運作情形：

本公司審計委員會由 4 名獨立董事組成，審計委員會旨在協助董事會履行其監督公司在執行有關會計、稽核、財務報導流程及財務控制上的品質和誠信度。

審計委員會於 114 年舉行了 7 次會議，審議年度工作重點：

- (1) 依證券交易法第十四條之一規定訂定或修正內部控制制度。
- (2) 內部控制制度有效性之考核。
- (3) 依證券交易法第三十六條之一規定訂定或修正取得或處分資產、從事衍生性商品交易、資金貸與他人、為他人背書或提供保證之重大財務業務行為之處理程序。
- (4) 涉及董事自身利害關係之事項。
- (5) 重大之資產或衍生性商品交易。
- (6) 重大之資金貸與、背書或提供保證。
- (7) 募集、發行或私募具有股權性質之有價證券。
- (8) 簽證會計師之委任、解任或報酬。
- (9) 財務、會計或內部稽核主管之任免。
- (10) 由董事長、經理人及會計主管簽名或蓋章之年度財務報告及須經會計師查核簽證之第二季財務報告。
- (11) 其他公司或主管機關規定之重大事項。

114 年度，審計委員會開會共計 7 次(A)，獨立董事出席情形如下：

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
獨立董事	游偉煌	6	1	85.71%	
獨立董事	黃逸錫	6	1	85.71%	
獨立董事	謝伊婷	6	1	85.71%	
獨立董事	張競今	7	0	100%	

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：請參閱 114 年度審計委員會開會日期、議案內容及決議結果，提案均經審計委員會成員二分之一以上同意。

(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。

(三)證券交易法第 14 條之 5 所列事項：

審計委員會 日期/屆次	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	決議 結果	公 司 對 審 計 委 員 會 意 見 之 理 由
114/03/12 第 2 屆第 9 次	1.本公司 113 年度內部控制制度聲明書案。 2.本公司 113 年度自結合併財務報表案。 3.本公司為韓國子公司 Naddic Games Co., Ltd 向韓國韓亞銀行提供背書保證案。	1.請財務長於 3 月底召開董事會前，將審計委員會委員們詢問之問題，內容包含:本期 113 年度、近期 113 年第三季及上一期 112 年度之財務數字差異分析，且應列示清楚並匯報給全體審計委員備查。 2.在每次召開審計委員會時，應呈報去年同期及上一期之財務數字差異分析報告及下一季展望報告。 3.倘若此案與會計師查核 113 年度合併財務報告書稿有重大差異之情事發生，協請簽證會計師詳述說明。	出席委員一致無異議，照案通過。	提 董 事 會 由 全 體 董 事 同 意 通 過
114/03/28 第 2 屆第 10 次	1.本公司 113 年度合併財務報告案。 2.本公司 113 年度營業報告書案。 3.本公司 113 年度盈餘分配案。 4.擬修訂本公司「職務授權及代理人管理辦法」及其他有關管理辦法案。 5.擬修訂本公司「核決權限管理辦法」及其他有關管理辦法案。 6.擬修訂本公司內部控制制度作業案。 7.本公司資金貸與供應商 Dragonfly GF Co., Ltd. NTS7,740,291 元整案。	1.本公司樂意需要與 Dragonfly GF 受託管理的事務所簽訂三方合同，當法院提存金匯到其受託管理的保管事務所時，本公司樂意要有優先拿到這筆提存金的權利，就是優先轉與。故請於三方合同裡要加註一條:當 Dragonfly GF 勝訴時，法院提存金本公司樂意股份有限公司保有優先權。 2.三方合同簽訂後，三方合同經全體委員審視後，才能動撥該筆資金貸與案。	出席委員一致無異議，照案通過。	提 董 事 會 由 全 體 董 事 同 意 通 過

114/05/14 第 2 屆第 11 次	1.本公司 114 年度財務報表簽證會計師獨立性及適任性評估案。 2.本公司 114 年度財務報表簽證會計師委任報酬案。 3.本公司 114 年第一季合併財務報告案。	無	出席委員一致無異議，照案通過。	提董事會全出席董同意通過
114/07/16 第 2 屆第 12 次	1.本公司財務長、會計主管及代理發言人異動追認案。 2.本公司擬資金貸與子公司 NADDIC GAMES CO., LTD 案。	無	出席委員一致無異議，照案通過。	提董事會全出席董同意通過
114/08/13 第 2 屆第 13 次	本公司 114 年第二季合併財務報告案	無	出席委員一致無異議，照案通過。	提董事會全出席董同意通過
114/11/10 第 2 屆第 14 次	1. 本公司內部稽核主管任命案。 2. 擬修訂本公司之「董事及經理人薪資酬勞辦法」。 3. 擬新增本公司之「娛樂事業管理辦法」。 4. 擬修訂本公司之「核決權限管理辦法」。 5. 本公司 114 年第三季合併財務報告案。 6. 擬投資子公司 NADDIC GAMES CO., LTD 股權案。	無	出席委員一致無異議，照案通過。	提董事會全出席董同意通過
114/12/17 第 2 屆第 15 次	1.擬定本公司 115 年度稽核計畫案。 2.擬修訂本公司預先核准非確信服務政策之一般性原則案	無	出席委員一致無異議，照案通過。	提董事會全出席董同意通過

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）。

(一) 獨立董事與內部稽核主管及會計師之溝通原則：

- 1.平時稽核主管及會計師得視需要直接與獨立董事聯繫，溝通情形良好。
- 2.本公司獨立董事除按月收到稽核報告外，稽核主管亦於每季座談會中，單獨向獨立董事進行本公司及子公司之重要業務報告，對於稽核業務執行情形及成效皆已充分溝通。
- 3.會計師於每季座談會中，針對財務報告結果及發現向獨立董事進行報告。

(二) 與內部稽核主管溝通情形：

會議日期	溝通方式	溝通事項	溝通結果
114/03/12	審計委員會	1.內部稽核業務報告 (113年12月-114年2月)	無異議
		2.113年度內部控制制度聲明書及為符合申請股票上櫃需要委託會計師專案審查內部控制制度聲明書 3.修訂「防範內線交易管理作業程序」	討論通過
	董事會	4.授權董事簽核稽核報告	
114/05/14	審計委員會	1.內部稽核業務報告(4月)	無異議
114/08/13	審計委員會	1.內部稽核業務報告(5-7月)	無異議
114/11/10	審計委員會	1.內部稽核業務報告(9-10月)	無異議
		2.內部稽核主管任命案 3.修訂「董事及經理人薪資酬勞辦法」 4.新增「娛樂事業管理辦法」。 5.修訂「核決權限管理辦法」。	討論通過
114/12/17	審計委員會	1.內部稽核業務報告(11月)	無異議
		2.擬定114年度稽核計畫	討論通過

(三)與會計師溝通情形：

會議日期	溝通方式	溝通事項	溝通結果
114/03/28	審計委員會	1.113年度財務報告查核結果 2.重要法規更新報告及公司治理單位溝通	無異議
114/05/14	審計委員會	1.114年第一季財務報告核閱結果 2.重要法規更新報告及公司治理單位溝通	無異議
114/08/13	審計委員會	1.114年第二季財務報告核閱結果 2.重要法規更新報告及公司治理單位溝通	無異議
114/11/10	審計委員會	1.114年第三季報財務報告核閱結果 2.重要法規更新報告及公司治理單位溝通	無異議

(三)公司治理運作情形及其與上市上櫃公司治理實務守則差異情形及原因：

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？	✓		本公司訂定「公司治理實務守則」，依照公司治理之精神並執行其相關規範，實務運作與公司治理實務守則尚無重大差異。
二、公司股權結構及股東權益	✓		(一)本公司設有發言人、代理發言人制度亦設置股務代理機構群益金鼎證券股份有限公司股務代理部負責股務業務，由發言人或代理發言人負責處理投資人之建議或回覆其疑義，截至目前並未發生糾紛。
(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？	✓		(二)本公司委由群益金鼎證券股份有限公司股務代理部處理股票過戶事務，公司內部仍設有股務單位每月按時申報董事、經理人及大股東持股情形，並於依法之停止過戶日由本公司股務代理機構向集保申請股東名冊，掌握公司主要股東名單資料。
(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？	✓		(三)本公司訂定「關係人、集團企業及持定公司往來交易管理與準法」，準則明確訂定本公司與關係人之間的交易作業管理與準則，對關係企業多建立一道風險控管防火牆。
(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？	✓		(四)本公司訂定「防範內線交易管理作業程序」，規範內部人及基於職業或控制關係獲悉消息之人，禁止任何可能涉及內線交易之行為。
(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？	✓		(一)本公司已訂定「董事選舉辦法」，並依辦法選任董事會成員，成員除具備執行職務之學識外，並應達到多元化，包括具備不同之性別、年齡、文化及教育背景等考量。本公司共有7位董事，2位為女性董事及4位為獨立董事，除健全董事會結構外，更能提升對公司之營運績效及發展。
三、董事會之組成及職責	✓		(二)本公司已依法設置薪酬委員會及審計委員會，未來將依法規要求及營運需要設置其他功能性委員會。
(一)董事會是否擬訂多元化政策、具體管理目標及落實執行？	✓		(三)本公司訂定「董事績效評估辦法」，包括整體董事會、個別董事會成員及功能性委員會之績效評估。董事會及功能性委員會每年定期評估，內部績效評估結果已於114年3月12日董事會報告。本公司已於114年5月14日審計委員會審議並經董事會決議通過會計師獨立性。
(二)公司除依法設置薪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？	✓		(四)本公司已於114年5月14日審計委員會審議並經董事會決議通過會計師獨立性。
(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績任之參考？	✓		
(四)公司是否定期評估簽證會計師獨立性？	✓		
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之會議相關事宜、製作董事會及股東會議事錄等)？	✓		本公司已設置公司治理主管，負責公司治理相關事務。包括：隨時檢視公司網頁更新，以投資大眾及時知悉公司訊息；辦理董事會及股東會之會議相關事宜、辦理公司登記及變更登記、製作董事會及股東會議事錄等。

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	
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？	✓		本公司已設置發言人、代理發言人、稽核及股務單位，以作為利害關係人之溝通管道，並將於網站架設利害關係人專區，由專人負責處理相關事宜。
六、公司是否委任專業股務代辦機構辦理股東會事務？	✓		本公司委任專業股務代辦機構群益金鼎證券股份有限公司股務代理部代辦股東會事務。
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？	✓		(一)本公司依法將各資訊公告於公開資訊觀測站；並架設本公司網站，置入財務業務及公司治理資訊相關專區，可供股東及社會大眾參考。
(二)公司是否採行其他資訊揭露之方式(如架設英文網站、指定專人負責公司資訊之蒐集及揭露、落實發言人制度、法人說明會過程放置公司網站等)？	✓		(二)本公司依規定落實發言人、代理發言人制度，依法將各資訊公告於公開資訊觀測站。
(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，及於規定期限前提早公告並申報第一、二、三季財務報告與各月份營運情形？	✓		(三)本公司皆於規定期限內如實申報，並依法將各資訊公告於公開資訊觀測站。
八、公司是否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、供應商關係、利害關係人之權利、董事及監察人進修之情形、風險管理政策及風險衡量標準之執行情形、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)？	✓		(一)員工權益與僱員關懷：本公司除依法成立職工福利委員會統籌辦理職工福利金之籌劃及相關法令所規範之相關事宜，並實施退休金制度，及辦理各項員工訓練課程，另定期舉辦勞資會議，作為勞資雙方與公司間溝通的橋樑，皆以法令規範為依據。 (二)投資者關係：本公司每年依據公司法及相關法令之規定召集股東會，亦給予股東充分發問或提案機會，並設有發言人、代理發言人制度以處理股東疑義事項。 (三)供應商關係：本公司與供應商之合作，除加強維護品質外，皆以相關規範為依據。 (四)利害關係人之權利：包括員工權益的保障、債權人的權益保障、公司的社會責任及投資者關係，本公司皆有相對應負責部門及人員，以維護其應有之權益。 (五)董事進修之情形：本公司董事每年持續進修課程，並將進修情形申報於公開資訊觀測站。 (六)本公司之風險管理及衡量標準：依法訂定各項內部規章，進行風險管理及評估作業。 (七)客戶政策之執行情形：本公司建立往來客戶完整資料，並檢視後給予適當授信額度及收款條件，以確保交易往來順暢，另客戶相關重要文件及合約皆設定為最高機密列入控管。 (八)公司為董事購買責任保險之情形：本公司已於112年11月向南山產物保險股份有限公司續保保險人保護。
九、請就臺灣證券交易所股份有限公司治理中心最近年度發布之公司治理評鑑結果說明已改善情形，及就尚未改善者提出優先加強事項與措施：本公司113年1月1日以後掛牌，且截制刊印日，114年評鑑結果尚未公告，故尚未有公司			治理評鑑結果。本公司113年1月1

(四)薪資報酬委員會之組成、職責及運作情形：

1.薪資報酬委員會成員資料

身分別	姓名	條件	專業資格與經驗	獨立性情形(註3)	兼任其他公開發行公司薪資報酬委員會成員家數
獨立董事 (召集人)	游偉煌	具備商務、財務、會計及公司業務所須之工作經驗，且無公司法第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)未持有公司股份數及比重。 3.未擔任與本公司有特定關係公司(參考公開發行公司獨立董事設置及應遵循事項辦法第3條第1項5~8款規定)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務、法務、財務、會計等服務所取得之報酬金額逾新臺幣50萬元。	1家
獨立董事 (委員)	黃逸錫				1家
獨立董事 (委員)	謝伊婷				0家

2.薪資報酬委員會運作情形資訊

(1)本公司之薪資報酬委員會委員計3人。

(2)本屆委員任期：113年02月22日至116年02月1日，114年度及截至年報刊印日止第2屆薪資報酬委員會開會12次，114年度薪資報酬委員會共計開會6次(A)，委員出席情形如下：

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 (本屆)	游偉煌	6	0	100	
委員	黃逸錫	5	1	83.33	
委員	謝伊婷	5	1	83.33	

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)：無此情形。

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、薪資報酬委員會之討論事由與決議結果：

薪資報酬委員會 日期/屆次	議案內容	薪資報酬委員會 決議結果	公司對薪資報酬委員 會意見之處理
114/3/12 第二屆第6次	本公司經理人薪資規範案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	本公司經理人薪資審查案	無異議照案通過	經董事會討論通過
114/3/28 第二屆第7次	討論本公司113年度董事酬勞分配案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	討論本公司113年度員工酬勞分配案	無異議照案通過	經董事會討論通過
114/7/16 第二屆第8次	本公司財務長薪酬結構追認案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	本公司公司治理主管薪酬審查案	無異議照案通過	經董事會討論通過

114/8/13 第二屆第 9 次	本公司經理人績效獎金案	無異議照案通過	經董事會討論通過
114/11/10 第二屆第 10 次	本公司經理人薪資結構案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	擬修訂本公司「董事及經理人薪資酬勞辦法」	無異議照案通過	經董事會討論通過
114/12/17 第二屆第 11 次	本公司 114 年度董事及經理人薪酬檢討案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	本公司高階經理人福利補助辦法修訂案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	本公司 115 年度經理人年終獎金發放案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	子公司 Naddic 執行長 115 年度薪酬結構案	無異議照案通過	經董事會討論通過
	本公司基層員工定義定期評估案	無異議照案通過	經董事會討論通過

(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：

推動項目	執行情形		與上市上櫃公司永續發展實務守則差異情形及原因
	是	否	
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層處理，及董事會督導情形？	✓		本公司已設置推動永續發展之專(兼)職單位，該單位由執行長當召集人，召集財會處、總務部及人人資部，並由執行長指派永續發展之單位負責人。負責永續發展政策、制度或相關管理方針及具體推動計畫之提出及執行，並定期向董事會報告。
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？	✓		本公司主要從事電腦線上遊戲及手機遊戲代理與網路遊戲平台經營業務，故應不會對環境保護及生態保育造成影響，社會經濟與法令遵循方面已訂定「永續發展實務守則」及「風險管理政策與程序」，將依其規範作業，並隨時掌握社會責任相關課程訊息，如有舉辦相關課程，本公司會視課程內容之必要性，指派專人參與訓練。
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能源使用效率及使用對環境負荷衝擊低之再生物料？	✓		本公司主要從事電腦線上遊戲及手機遊戲代理與網路遊戲平台經營業務，故應不會對環境保護及生態保育造成影響。
(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，並採取相關之因應措施？	✓		本公司主要從事電腦線上遊戲及手機遊戲代理與網路遊戲平台經營業務，公司的產業性質不會產生有害的廢棄物或空氣污染排放；本公司瞭解社會責任，皆致力於各項資源之回收再利用，並力求無紙化政策及節能政策，以降低對生態環境之衝擊。
(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，並制定溫室氣體減量、減少用水或其他廢棄物管理之政策？	✓		本公司恪遵國家法令、致力於減少環境污染、強化保安措施，並採取適當的運作與培訓，定期對新進及在職員工實施安全衛生教育訓練。
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？	✓	✓	本公司並未從事產品製程組裝之情形，故不會產生廢水排放或空氣汙染情事。公司地點為辦公大樓，針對用水量及廢棄物數量有進行節約及回收宣導，另對於冷氣的溫度控制節約亦透過中央系統調控，以期發揮節能減碳效果。
(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？	✓		本公司已參考「世界人權宣言」、「聯合國全球盟約」及國際勞工組織的「工作基本原則與權利宣言」等國際公認之人權規範與原則，制定適用於公司之人權政策，以杜絕侵犯及違反人權的行為，提供合理安全之工作場所，並使公司現職同仁獲得合理與有尊嚴的對待。
			本公司已訂定及實施合理員工福利措施，並設立獎勵與懲戒制度，酬金政策係依據個人績效表現能力及對公司的貢獻度，並與經營績效之關聯性成正比相關。

推動項目	執行情形		與上市上櫃公司永續發展實務守則差異情形及原因
	是	否	
(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？	✓		本公司定期提供完善員工健康檢查，保障勞工健康，並提供員工與醫師一對一諮詢，亦定期檢視工作環境之安全。
(四) 公司是否為員工建立有效之職涯能力發展培訓計畫？	✓		本公司教育訓練包含內訓及外訓，按職務功能屬性之專業領域區分課程。
(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？	✓		本公司皆遵循相關法規與國際準則，未有其他破壞消費者信任、損害消費者權益之行為。客服中心亦提供在線服務，同時因應不同產品需求，亦備有多元服務管道（電話專線、官網問題回報...等，面對客戶抱怨事件進行溝通與了解，促進客戶關係。
(六) 公司是否訂定供應商管理政策，要求供應商在環保、職業安全衛生或勞工權益等議題遵循相關規範，及其實施情形？	✓		本公司已訂定供應商管理作業，並已取得廠商簽署之供應商企業社會責任承諾書。
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？		✓	本公司履行企業社會責任情形皆依主管機關及相關法令規定辦理，將依實際運作情形將相關資訊揭露於公司網站及公開資訊觀測站等處。
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實務守則者，請敘明其運作與所定守則之差異情形：本公司已於112年12月15日訂定，公司營運將遵循相關法規。			本公司已進行編製永續報告書，擬於114年8月提董事會通過並申報。
七、其他有助於瞭解推動永續發展執行情形之重要資訊： (一) 持續參與政府單位進行產業招募合作，強化核心職能，提供就業友善環境。 (二) 設置職工福利委員會，辦理員工旅遊活動、提供各項補助、年度尾牙活動。 (三) 配置勞工安全衛生主管，並提供安全舒適的工作環境予員工。 (四) 定期提供免費健康檢查並提供健康諮詢，協助員工進行自我健康照顧。 (五) 定期檢查飲用水、並提供員工免費茶、咖啡及點心零食等福利。			

(六)上市上櫃公司氣候相關資訊符合一定條件之公司應揭露氣候相關資訊
1. 氣候相關資訊執行情形

項目	執行情形
1. 敘明董事會與管理階層對於氣候相關風險與機會之監督及治理。	本公司認知到氣候變遷背景下，有效掌握相關風險與機會，是履行對社會及所有利害關係人責任的重要一環。我們將由高階管理層負責關注氣候變遷對公司營運的潛在影響，ESG 永續發展專責小組協助審議與氣候變遷相關的議題。本公司將參照國際標準逐步導入溫室氣體盤查，並定期向管理層報告相關進度。目前，氣候相關風險的初步評估將由各部門依其業務特性進行，並於管理會議中進行討論與追蹤，以確保潛在風險得到有效管理。並定期董事會報告，董事會針對氣候相關議題充分授權並給予指導，如淨零宣言、減碳目標與策略規劃等。
2. 敘明所辨識之氣候風險與機會如何影響企業之業務、策略及財務(短期、中期、長期)。	本公司尚未完成辨識之氣候風險與機會。
3. 敘明極端氣候事件及轉型行動對財務之影響。	本公司尚未完成評估極端氣候事件及轉型行動對財務之影響。
4. 敘明氣候風險之辨識、評估及管理流程如何整合於整體風險管理制度。	本公司尚未完成氣候風險之辨識、評估及管理流程。
5. 若使用情境分析評估面對氣候變遷風險之韌性，應說明所使用之情境、參數、假設、分析因子及主要財務影響。	本公司尚未使用情境分析評估面對氣候變遷風險之韌性。
6. 若有因應管理氣候相關風險之轉型計畫內容，及用於辨識及管理實體風險及轉型風險之指標與目標。	本公司暫無針對管理氣候相關風險之轉型計畫。
7. 若使用內部碳定價作為規劃工具，應說明價格制定基礎。	本公司暫無執行內部碳定價。
8. 若有設定氣候相關目標，應說明所涵蓋之活動、溫室氣體排放範疇、規劃期程，每年達成進度等資訊；若使用碳抵換或再生能源憑證(RECs)以達成相關目標，應說明所抵換之減碳額度來源及數量或再生能源憑證(RECs)數量。	本公司尚未設定氣候相關目標。

<p>9. 溫室氣體盤查及確信情形與減量目標、策略及具體行動計畫 (另填於 1-1 及 1-2)。</p>	<p>一、溫室氣體盤查及確信情形 本公司為落實環境永續，積極推動溫室氣體管理作業。相關執行進度如下： 1. 盤查範疇與量化數據： 本公司已完成 2025 年度範疇一及範疇二之溫室氣體盤查作業。經統計，2025 年度總排放量約當為 179,856 公噸二氧化碳當量。 2. 基準年設定與確信計畫： 基準年設定 本公司規劃於將 2026 年定為本公司減碳之基準年。於基準年數據定案後，本公司由 ESG 永續發展專責小組/溫室氣體盤查小組統籌決策，透過由上而下的目標設定與由下而上的路徑規劃，確保減碳目標兼具科學性與可執行性，展現公司對氣候治理的實質承諾。 確信計畫 本公司之溫室氣體確信安排，旨在透過第三方獨立確信建立數據公信力。本公司規劃於 2028 年委託具備資格之第三方驗證機構或會計師，針對母公司個體 2027 年之溫室氣體排放量執行確信作業。</p>
---	--

2. 最近二年度公司溫室氣體盤查及確信情形：因本公司屬實收資本額 50 億元以下之公司，將於第三階段適用溫室氣體盤查確信。

(七)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	運作情形		與上市上櫃公司誠信經營守則差異情形及原因
	是	否	
<p>一、訂定誠信經營政策及方案</p> <p>(一)公司是否制定經董事會通過之誠信經營政策，並於規章及對外文件中明示誠信經營之政策、作法，以及董事會與高階管理階層積極落實誠信經營政策之承諾？</p> <p>(二)公司是否建立不誠信行為風險之評估機制，定期分析及評估營業範圍內具較高不誠信行為風險之營業活動，並據以訂定防範不誠信行為方案，且至少涵蓋「上市上櫃公司誠信經營守則」第七條第二項各款行為之防範措施？</p> <p>(三)公司是否於防範不誠信行為方案內明定作業程序、行為指南、違規之懲戒及申訴制度，且落實執行，並定期檢討修正前揭方案？</p>	<p>是</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>摘要說明</p> <p>(一)訂有誠信經營守則、道德行為守則等規章；本公司董事及經理人皆簽具有違反誠信原則行為聲明書。</p> <p>(二)本公司訂有誠信經營作業程序及行為指南，明確規範作業程序及懲戒、申訴處理制度，並據以執行。</p> <p>(三)已於工作規則載明，如有違反法令規章、營私舞弊、收受賄賂佣金；竊取、侵占、挪用、虧短公款、公物、同仁或業務往來對象之財務者，得不經預告終止契約。並於誠信經營作業程序及行為指南中載明，如涉有不法情事，公司將通報司法、檢察機關處理規定。</p>	<p>(一)無重大差異。</p> <p>(二)無重大差異。</p> <p>(三)無重大差異。</p>
<p>二、落實誠信經營</p> <p>(一)公司是否評估往來對象之誠信紀錄，並於其與往來交易對象簽訂之契約中明定誠信行為條款？</p> <p>(二)公司是否設置隸屬董事會之推動企業誠信經營專責單位，並定期(至少一年一次)向董事會報告其誠信經營政策與防範不誠信行為方案及監督執行情形？</p> <p>(三)公司是否制定防止利益衝突政策、提供適當陳述管道，並落實執行？</p> <p>(四)公司是否為落實誠信經營已建立有效的會計制度、內部控制制度，並由內部稽核單位依不誠信行為風險之評估結果，擬訂相關稽核計畫，並據以查核防範不誠信行為方案之遵循情形，或委託會計師執行查核？</p> <p>(五)公司是否定期舉辦誠信經營之內、外部之教育訓練？</p>	<p>是</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>(一)本公司於商業往來中避免與涉有不誠信行為紀錄者進行交易，並在契約中納入遵守誠信經營政策及涉有不誠信行為之終止條款。</p> <p>(二)本公司已訂定「道德行為準則」、「誠信經營作業程序及行為指南」及「誠信經營守則」，確實執行相關政策與防範方案之制定及監督執行，並向董事會報告。</p> <p>(三)本公司於董事會議事規則，要求董事、董事之配偶、二親等內血親，或與董事具有控制從屬關係之公司，對於會議事項，與其自身或其代表之法人有利害關係，致有害於公司利益之虞時，應於當次董事會說明其自身利害關係之重要內容，其得陳述意見及答詢，不得加入討論及表決，且討論及表決時應予迴避，並不得代理其他董事行使其表決權。</p> <p>(四)本公司採用國際會計準則，持續檢視、修正估計與基本假設；及由專責稽核單位依據內部控制制度定期查核相關遵循事項。</p> <p>(五)本公司隨時掌握公司治理等相關課程訊息，如有舉辦誠信經營教育訓練課程，本公司會視訓練課程之必要性，指派</p>	<p>(一)無重大差異。</p> <p>(二)無重大差異。</p> <p>(三)無重大差異。</p> <p>(四)無重大差異。</p> <p>(五)無重大差異。</p>

評估項目	運作情形		與上市上櫃公司誠信經營守則差異情形及原因
	是	否	
<p>三、公司檢舉制度之運作情形</p> <p>(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？</p> <p>(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後續措施及相關保密機制？</p> <p>(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？</p> <p>四、加強資訊揭露</p> <p>(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？</p>	<p>專人參與訓練。</p> <p>(一)本公司誠信經營作業程序及行為指南中訂有收受不正當利益之處理解程序、工作規則中訂有舉發舞弊之獎勵措施。</p> <p>(二)本公司已明定本公司人員或他人對公司從事不誠信行為之處理解程序。</p> <p>(三)本公司誠信經營守則已明確規範檢舉制度需涵蓋保護檢舉人不因檢舉情事而遭不當處置之措施。</p> <p>(一)本公司於內部網站揭露誠信經營相關規章，供內部員工查閱。</p>	<p>(一)無重大差異。</p> <p>(二)無重大差異。</p> <p>(三)無重大差異。</p> <p>(一)無重大差異。</p>	
<p>五、公司如依據「上市上櫃公司誠信經營守則」定有本身之誠信經營守則者，請敘明其運作與所定守則之差異情形：無重大差異。</p> <p>六、其他有助於瞭解公司誠信經營運作情形之重要資訊：本公司訂有「道德行為準則」、「誠信經營守則」、「誠信經營作業程序及行為指南」及「防範內線交易管理作業程序」等管理辦法，並配合公司稽核單位與審計委員會之監督機制與風險之管控，本公司各項營運皆能落實對履行公司誠信經營之承諾，以符合投資大眾及所有員工對公司的期望。</p>			

(八)其他足以增進對公司治理運作情形之瞭解的重要資訊：本公司之公司治理運作情形，請參見本公司網站-公司治理專區，網址：https://landing.mangot5.com/template/ir_company/ir_2024/index.html。

(九)內部控制制度執行狀況：

1.內部控制聲明書：

請至公開資訊觀測站>單一公司>公司治理>公司規章/內部控制>內控聲明書公告
(<https://mops.twse.com.tw/mops/#/web/t06sg20>)

2.委託會計師專案審查內部控制制度者，應揭露會計師審查報告：無。

(十)114 年度及截至年報刊印日止，股東會及董事會之重要決議：

董事會之重要決議並發佈重大訊息之事項	
114/3/12	(1)本公司 113 年度自結合併財務報表案 (2)本公司為韓國子公司 Naddic Games Co., Ltd 向韓國韓亞銀行提供背書保證新台幣五仟萬元整案
114/3/28	(1)本公司 113 年度合併財務報告案 (2)本公司 113 年度營業報告書案 (3)本公司 113 年度盈餘分配案 (4)討論本公司 113 年度董事酬勞分配案 (5)討論本公司 113 年度員工酬勞分配案 (6)本公司召開 114 年股東常會案 (7)本公司 114 年股東常會受理股東提案之期間及場所事宜案
114/5/14	(1)本公司 114 年第一季合併財務報告案
114/7/16	(1)本公司財務長、會計主管及代理發言人異動追認案 (2)本公司公司治理主管異動追認案 (3)本公司擬資金貸與子公司 NADDIC GAMES CO., LTD 案
114/8/13	(1)本公司 114 年第二季合併財務報告案
114/11/10	(1)本公司內部稽核主管任命案 (2)本公司 114 年第三季合併財務報告案 (3)擬投資子公司 NADDIC GAMES CO., LTD 股權案

114 年度及截至年報刊印日止股東會重要決議事項及執行情形	
114/06/25	(1)通過承認 113 年度營業報告書及財務報表案： 經無異議照案通過。 (2)通過承認 113 年度盈餘分派案： 經無異議照案通過。 (3)通過討論修訂「公司章程」案： 經無異議照案通過，依規定辦理。

(十一)114 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。

四、簽證會計師公費資訊

(一)114 年度簽證會計師公費

金額單位：新臺幣仟元

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	合計	備註
安侯建業聯合會計師事務所	傅泓文	114/1/1-12/31	2,760	405	3,165	主係稅務簽證。
	洪士剛					

(二)更換會計師事務所且更換年度所支付之審計公費較更換前一年度之審計公費減少者，應揭露更換前後審計公費金額及原因：無。

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

五、更換會計師資訊：無。

六、公司之董事長、總經理、負責財務或會計事務之經理人，最近一年內曾任職於簽證會計師所屬事務所或其關係企業：無。

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

(一)董事、監察人、經理人及大股東股權變動情形資訊：

請至公開資訊觀測站>單一公司>股權變動/證券發行>股權轉讓資料查詢>內部人持股異動事後申報表(https://mops.twse.com.tw/mops/#/web/query6_1)

請至公開資訊觀測站>單一公司>股權變動/證券發行>內部人設質解質>內部人設質解質公告(https://mopsov.twse.com.tw/mops/web/STAMAK03_1)

(二)股權移轉之相對人為關係人之資訊：無。

(三)股權質押之相對人為關係人之資訊：無。

八、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：

115年3月30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	
三慈投資股份有限公司 代表人：姜志勳	7,713,816	47.13%	-	-	-	-	-	-	-
	140,273	0.86%	-	-	-	-			
梁敏永	1,261,267	7.71%	252,832	1.54%	8,221,092	49.94%	GOLDEN SPRING HOLDINGS LIMITED	董事長	-
徐婕	1,011,928	6.18%	-	-	-	-	-	-	-
群益金鼎證券股份有限公司受託保管T3娛樂股份有限公司投資專戶	901,824	5.51%	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-			
GOLDEN SPRING HOLDINGS LIMITED 代表人：梁敏永	507,276	3.10%	-	-	-	-	梁敏永	董事長	-
	1,261,267	7.71%	252,832	1.54%	8,221,092	49.94%			-
吳青錡	180,000	1.10%	-	-	-	-	-	-	-
趙靖美	161,040	0.98%	-	-	-	-	-	-	-
姜志勳	140,273	0.86%	-	-	-	-	-	-	-
江柔惠	129,000	0.79%	-	-	-	-	-	-	-
李宜珍	128,000	0.78%	-	-	-	-	-	-	-

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

綜合持股比例

114年12月31日單位：股；%

轉投資事業 (註)	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
株式会社 HappyTuk	800	100%	0	0	800	100%
Naddic Games CO.,Ltd	51,000,000	100%	0	0	51,000,000	100%
幻創行銷股份有限公司	2,000,000	100%	0	0	2,000,000	100%

註：係公司採用權益法之長期投資。

參、募資情形

一、資本及股份

(一)股本來源：

1.股本來源

單位：仟股；新臺幣仟元

年 月	發行價格	核定股本		實收股本		備註		
		股數	金額	股數	金額	股本來源	以現金以外之財產抵充股款者	其他
101年06月	10	500	5,000	500	5,000	設立	無	註1
101年10月	10	900	9,000	900	9,000	現金增資4,000仟元	無	註2
108年03月	10	5,000	50,000	1,200	12,000	現金增資3,000仟元	無	註3
108年10月	10	20,000	200,000	7,000	70,000	盈餘轉增資58,000仟元	無	註4
108年12月	14	20,000	200,000	9,000	90,000	現金增資20,000仟元	無	註5
109年03月	40	20,000	200,000	9,20	90,200	現金增資200仟元	無	註6
109年07月	10	20,000	200,000	11,004	110,044	盈餘轉增資19,844仟元	無	註7
110年09月	10	20,000	200,000	13,205	132,053	盈餘轉增資22,009仟元	無	註8
111年07月	10	20,000	200,000	14,525	145,258	盈餘轉增資13,205仟元	無	註9
113年08月	10	20,000	200,000	16,463	164,628	現金增資1,937仟元	無	註10

註1：變更登記日期文號：101年06月13日府產業商字第10184537710號。

註2：變更登記日期文號：101年12月24日府產業商字第1019596710號。

註3：變更登記日期文號：108年03月25日新北府經司字第1088018599號。

註4：變更登記日期文號：108年10月17日新北府經司字第1088070628號。

註5：變更登記日期文號：109年01月16日新北府經司字第1098004424號。

註6：變更登記日期文號：109年04月08日新北府經司字第109823295號。

註7：變更登記日期文號：109年08月19日新北府經司字第109858289號。

註8：變更登記日期文號：110年09月24日新北府經司字第1108067746號。

註9：變更登記日期文號：111年08月03日新北府經司字第1118055458號。

註10：變更登記日期文號：113年08月07日新北府經司字第1138056997號。

2.股份種類

115年3月30日；單位：股

股份種類	核定股本			備註
	流通在外股份	未發行股份	合計	
普通股	16,462,808	3,537,192	20,000,000	上櫃公司股票

3.總括申報制度相關資訊：無

(二)主要股東名單：

115年3月30日；單位：股

主要股東名稱	股份	持有股數	持股比例
三蔥投資股份有限公司		7,713,816	47.13%
梁敏永		1,261,267	7.71%
徐婕		1,011,928	6.18%
T3 Entertainment Inc.		901,824	5.51%
GOLDEN SPRING HOLDINGS LIMITED		507,276	3.10%
吳青錡		180,000	1.10%
趙靖美		161,040	0.98%
姜志勳		140,273	0.86%
江柔惠		129,000	0.79%
李宜珍		128,000	0.78%

(三)公司股利政策及執行狀況：

1.股利政策：

公司章程所訂之股利政策

本公司年度總決算如有盈餘，應先提繳稅款，彌補累積虧損，次提百分之十為法定盈餘公積，但法定盈餘公積已達本公司實收資本額時，得不再提列，其餘再依主管機關規定提列或迴轉特別盈餘公積；如尚有盈餘併同期初未分配盈餘，由董事會擬定盈餘分配案，再由股東會決議分配股東紅利。

前項盈餘分配若以現金股利為之，本公司依公司法第 240 條規定，授權董事會以三分之二以上董事出席，及出席董事過半數之決議，將應分派股息及紅利或公司法第 241 條規定之法定盈餘公積及資本公積之全部或一部，以發放現金之方式為之，並報告股東會。

本公司分派股利政策，係配合目前及未來之發展計劃、考量投資環境、資金需求及國內外競爭狀況，並兼顧股東利益等因素，每年就可供分配盈餘提撥不低於百分之十為股東紅利，得以股票或現金之方式分派之，惟累積可供分配盈餘低於實收股本百分之十時，得不予分配；為達平衡穩定之股利政策，本公司股利分派時，其中現金股利不得低於股利總額之百分之十。股利分派實際分配比率或方法得視公司營運情形調整。

2.本年度擬(已)議股東股利分配之情形：

本公司 114 年度盈餘分配案，業經 115 年 3 月 10 日董事會決議通過，配發股東現金股利 659 仟元，每股配發 0.04 元及股票股利 5,927 仟元，每股配發 0.36 元，合計每股配發 0.4 元。依公司章程第二十一條規定，股利分派以發放現金方式為之，授權董事會另訂除息基準日及發放日並提報股東會。

3.預期股利政策將有重大變動時，應加以說明：本公司往年均以配發現金股利為主。惟考量本公司目前正處於成長階段，為因應未來營運擴張之資金需求、強化財務結構並充實營運資金，本年度調整股利政策，採取「現金股利搭配股票股利」之平衡股利政策，以兼顧股東現金流需求並追求公司長期成長之最大利益。

(四)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：

無此情形。

(五)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：

公司年度如有獲利，應提撥百分之三至百分之十為員工酬勞，由董事會決議以股票或現金分派發放，其發放對象包含符合一定條件之控制或從屬公司員工；本公司得以上開獲利數額，由董事會決議提撥不高於百分之三為董監酬勞。員工酬勞及董監酬勞分派案應提股東會報告。但公司尚有累積虧損時，應預先保留彌補數額，再依前項比例提撥員工酬勞及董監酬勞。

2.本期估列員工、董事及監察人酬勞金額之估列基礎、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：

員工酬勞、董事及監察人酬勞金額，係以本公司各該段期間之稅前淨利扣除員工及董事、監察人酬勞前之金額乘上本公司章程所訂之員工酬勞分派成數為估計基礎。當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。

3.董事會通過分派酬勞情形

本公司 114 年度酬勞分配案，業經 115 年 3 月 10 日董事會決議通過，不分派員工酬勞及董事酬勞。

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：

本公司 113 年度酬勞分配案，業經 114 年 3 月 28 日董事會決議通過，以現金分配員工酬勞計新臺幣 2,740 仟元及董監酬勞新臺幣 1,027 仟元，與認列費用年度估列金額無差異。

(六)公司買回股份情形：

截至年報刊印日止，本公司買回股份執行情形如下：

董事會決議日期	民國 115 年 03 月 10 日
買回目的	轉讓股份予員工
買回種類	普通股
買回總金額上限	新台幣 284,588,342 元
預定買回期間	民國 115 年 03 月 11 日至民國 115 年 05 月 10 日
預定買回區間價格	每股新台幣 28 元至新台幣 50 元，惟若股價低於前述買回區間價格下限時，將繼續執行買回股份
已買回股份種類及數量	普通股 96,000 股
已買回股份金額	新台幣 3,263,608 元
已買回數量占預定買回數量之比率	24%
累積持有本公司股份數量	96,000 股
累積持有本公司股份數量占已發行股份總數比率	0.58%

二、公司債辦理情形：無。

三、特別股辦理情形：無。

四、海外存託憑證辦理情形：無。

五、員工認股權憑證辦理情形：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：無。

肆、營運概況

一、業務內容

(一)業務範圍：

(1)所營業務之主要內容：

- 01.I301010 資訊軟體服務業
- 02.I301020 資料處理服務業
- 03.I301030 電子資訊供應服務業
- 04.J399010 軟體出版業
- 05.I401010 一般廣告服務業
- 06.I501010 產品設計業
- 07.I599990 其他設計業
- 08.F118010 資訊軟體批發業
- 09.F218010 資訊軟體零售業
- 10.F113050 電腦及事務性機器設備批發業
- 11.F213030 電腦及事務性機器設備零售業
- 12.F199990 其他批發業
- 13.F299990 其他零售業
- 14.F399040 無店面零售業
- 15.F399990 其他綜合零售業
- 16.F401010 國際貿易業
- 17.J402010 電影片發行業
- 18.ZZ99999 除許可業務外，得經營法令非禁止或限制之業務
- 19.JE01010 租賃業
- 20.IZ04010 翻譯業
- 21.I199990 其他顧問服務業
- 22.I401020 廣告傳單分送業
- 23.IZ09010 管理系統驗證業
- 24.IZ13010 網路認證服務業
- 25.H703100 不動產租賃業
- 26.IZ12010 人力派遣業

(2)目前主要產品之營業比重

單位:新臺幣仟元

營業項目	年度	113 年度		114 年度	
		金額	%	金額	%
遊戲收入		966,575	95.56	911,534	94.99
IP 授權收入		24,074	2.38	32,978	3.44
代操收入		17,184	1.70	8,701	0.91
其他		3,683	0.36	6,370	0.66
合計		1,011,516	100.00	959,583	100.00

(3)目前之商品(服務)項目

本公司及子公司主要從事電腦線上遊戲及手機遊戲代理與網路遊戲平台經營業務，屬遊戲產業之中游。公司成立初期以高忠實度玩家之經典遊戲代理為主要發展策略，自 102 年開始每年至少增加一款銷售穩定之經典遊戲，使營收持續成長；106 年更擴展到海外日本市場，日本子公司目前經營 2 款電腦線上遊戲，以挹注集團營收成長；韓國子公司除自行開發的經典端遊 IP Closers 外，亦有多款自研手遊，114 年取得 GoGosky 代理權，首次嘗試代理業務；114 年創立子公司幻創行銷提供整合行銷服務。公司目前發行遊戲產品共計 20 款(電腦線上遊戲 13

款、手機遊戲 7 款)，所代理遊戲之開發商多為韓國知名上市公司，遊戲類型涵蓋範圍廣，包括 ACT(動作)、ARPG(動作角色扮演)、AVG(冒險遊戲)、AAVG(動作冒險)、RPG(角色扮演)、FPS(第一人稱射擊遊戲)、MMORPG(大型多人線上角色扮演遊戲)、SRPG(模擬角色扮演)及 MUG(音樂遊戲)等。

公司目前發行 20 款遊戲如下：

電腦線上遊戲：封印者：CLOSERS、新王者之劍、勁舞團、失落的方舟、A.V.A、巨商、彩虹島物語、新熱血江湖、Special Force、十二之天貳、AIKA、笑傲江湖、十二之天 2。

手機線上遊戲：輸贏、強棒出擊、十二之天 M Reborn、勁舞團 M、樂快玩 STORE、PriStonTale M、十二之天 M Origin。

(4) 計畫開發之新商品(服務)

本公司並取得經典遊戲《封印者》的韓國開發商《Naddic Games Co.,Ltd》股權，併入集團營運版圖，對於未來增加產品動能以及擴展國際市場增加極大的助力，未來可期待取得更穩定與高品質的國際型遊戲產品，更加強化了國際市場的競爭力。

本公司團隊自行開發之 MangoT5 平台，為可直接配合原廠以及公司內部需求的平台，目前持續投入平台各項後台功能建立，並透過分類及使用權限的設定，有效管理資訊流量，透過後台各項統計分析，提升經營效率及精準掌握玩家習性，並藉此 MangoT5 平台以打造幸福世界為經營理念，並精耕「快樂玩 HappyTuk」自有品牌。未來將結合遊戲開發商及遊戲社群平台技術整合開發，提供多元營運服務，以技術為基礎、強化服務品質、服務穩定及精準營運廣告投放，為服務提供營運即時有效分析策略。

本公司將持續以前期自製研發成果及核心技術累積為基礎，推進模組化系統建設，強化研發資源整合、技術複用及專案延續能力，以提升整體開發效率與產品推進效能。同時，亦將持續深化自有 IP 之開發與應用，逐步擴大產品布局及市場觸及範圍，藉以厚植長期成長動能。

115 年度除《命運殿很大 Dice Caravan》預計於台港澳地區正式上市外，本公司亦規劃推進新遊戲產品開發，持續拓展不同平台及遊戲類型之產品組合，以提升整體競爭力及國際市場發展空間。

(二) 產業概況：

(1) 產業之現況與發展

本公司及子公司主要從事電腦線上及手機遊戲之代理及平台營運，提供玩家最佳的遊戲體驗，係屬「數位遊戲產業」。隨著科技進步、手機普及化、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人娛樂生活中重要的一環。依其執行之硬體平台可區分為電腦遊戲(PC Game)、電視遊戲(Console Game)、大型機台遊戲(Arcade Game)、行動遊戲(Mobil Game)、虛擬實境設備遊戲(Virtual Reality Game)等五大類，茲分述如下：

① 電腦遊戲(PC Game)

電腦(以下簡稱 PC)遊戲狹義之定義係指僅使用個人電腦即可進行非網際網路之電子遊戲或電腦遊戲。在數位多媒體及電腦科技的快速發展下，數位資訊的傳輸速度及儲存空間均已大幅提升，促使 PC 單機遊戲可支援高位元之動畫、音效等聲光效果之呈現。然因網路的普及，為延伸 PC 單機遊戲之市場，許多單機遊戲亦開始支援網際網路並進行多人互動，發展模式已趨於線上遊戲，玩家間的互動交流使得大型線上遊戲已為市場主流，傳統 PC 單機遊戲市場成長已逐漸趨緩。而隨著網路頻寬提升，網路使用人口漸增，加上線上遊戲具備互動、不斷的更新機制及帶給廠商穩定營收來源等因素，故使國內遊戲廠商相繼投入大型多人線上角色扮演遊戲(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game，以下簡稱 MMORPG)的經營。在所有 MMORPG 中，玩家都需連上網

路並扮演一個或多個虛擬角色，控制該角色在遊戲中虛擬世界的活動與行為並與其他玩家互動。而大型多人線上角色扮演遊戲與單機遊戲和其他小型的、或多人參加的遊戲區別在於：大型 MMORPG 具有一個持續運行的虛擬世界，玩家在離開遊戲之後，這個虛擬世界仍在網路遊戲營運商提供的主機伺服器裡繼續存在，並且不斷演進，直至遊戲停運（即遊戲終止運作）為止；而小型 MMORPG 則通常以固定角色數值及遊戲模式為主，相較大型 MMORPG 強調角色成長及玩家互動，小型 MMORPG 普遍以競技及戰鬥回合為遊玩方式，吸引單次遊玩時間較短、重視技術呈現的玩家。而網頁型線上遊戲則經由網際網路連線至遊戲公司之遊戲伺服器端來進行遊戲，遊戲中所有變動數據資料，均保留於遊戲公司之伺服器中，玩家無須下載客戶端軟體，因此這類型線上遊戲平台以網頁瀏覽器為主。由於其具有讓玩家遊戲時間較短、電腦硬體要求規格較低、無須具備複雜之安裝程序等特性，主要之遊戲類型通常為規模較小之線上遊戲及大型多人線上遊戲等重度類型遊戲的區隔。

② 電視遊戲(Console Game)

電視遊戲之執行對應格式需視其對應之電視遊戲機硬體平台而定，因電視遊戲機硬體開發成本高昂及技術層次較個人電腦高，故全球電視遊戲機硬體平台幾乎由美、日大廠所掌控，分別為新力的 Playstation、任天堂的 Wii、Switch 及美國微軟的 XBOX 系列。電視遊戲特色為規格封閉，對於開發商而言製作遊戲較為便利，不像電腦遊戲需考量電腦相容性、是否可以在不同語言、規格之電腦上操作等因素，而增加遊戲製作的困難度。然而電視遊戲要求高規格聲光效果、美術設計及畫面細膩度，導致開發成本十分高昂，且不同機種的遊戲無法跨機遊玩，使得遊戲市場較為限縮。另外在遊戲軟體方面，因目前遊戲機遊戲發展主要係朝向寫實化，遊戲畫面、動畫及音效均較佳，故其開發所需之技術層次及製作成本均較其他遊戲高，加上遊戲開發商需支付硬體平台廠商權利金，所以利潤不佳，故目前遊戲機軟體市場主要係由北美及歐洲廠商進行合作研發及代工，而臺灣廠商則較少投入此遊戲機之相關開發業務。

③ 大型機台遊戲(Arcade Game)

大型機台遊戲機主要係指於電子遊樂場中提供投幣消費的所有遊戲機台，主要分為益智娛樂及博弈二大類，其中益智娛樂包含常見賽車、格鬥、射擊與機智問答等。由於大型機台電玩主要特色係擁有多元之聲光效果，並伴隨著動感體驗，故所採用之軟體及硬體規格較高，目前此市場以美、日廠商所掌握，然因遊戲機功能日益強大，傳統大型機台電玩市場漸漸移向中國大陸與東南亞等地方發展。另一博弈類則針對北美拉斯維加斯及歐亞特定開發地區，日本地區則專研實體卡牌對戰及記憶卡連線格鬥等類型；而臺灣大型機台市場則趨於向於休閒化，如近年來流行的抓娃娃機、大頭貼拍攝、藍球機、跳舞機、扭蛋等。

④ 行動遊戲(Mobile Game)

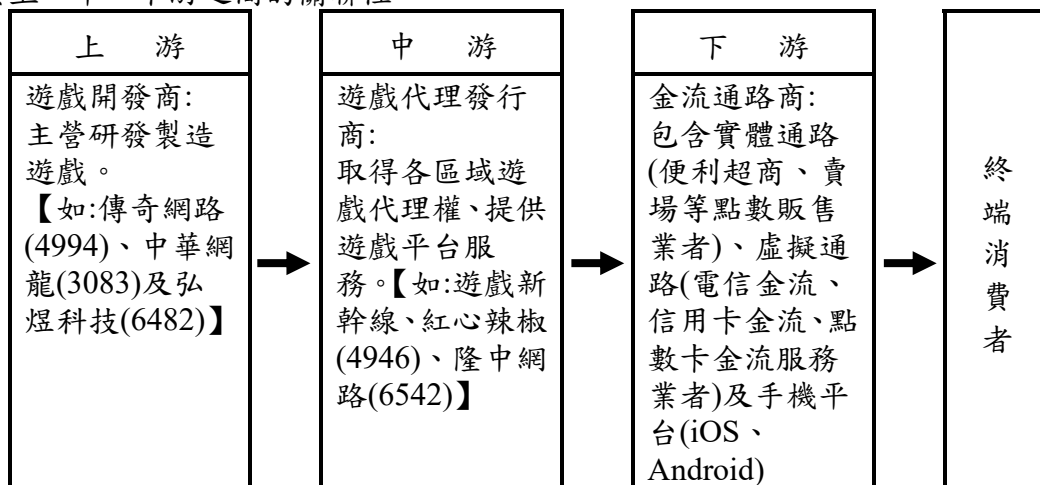
行動遊戲係透過手持式行動裝置(如智慧型手機與平板電腦)與手持式遊戲機(如 Sony 的 PS Vita、任天堂的 3DS 等)執行之遊戲，其特色為方便攜帶、不受外在環境限制等。隨著硬體技術提升，增強了智慧型手機及手持式遊戲機的多媒體功能，加上 4G 網路的普及，使智慧型手機蔚為一股風潮，遊戲機業者也伺機推出多款多樣化的手機遊戲，因應 5G 網路時代來臨，將帶動行動遊戲市場的大幅成長。

⑤ 虛擬實境設備遊戲(Virtual Reality Game)

主要利用虛擬實境設備，包含頭戴顯示器、空間定位裝置及其他周邊配備等，結合電腦、手機、遊戲機等平台產生虛擬世界，透過感應裝置提供使用者與當下時空不同的視覺、聽覺、觸覺等感官體驗，讓使用者如同身歷其境一般，可以即時、沒有限制的與虛擬世界互動，惟目前尚未普及。

本公司及子公司雖為線上遊戲代理商，但非追求最新、最流行的遊戲代理權，而是選擇市場主流熱度已略冷卻但仍然擁有一定忠實玩家，在原來代理商不再積極投入營運成本或放棄下，原開發廠商願意繼續配合公司營運需求提供改版，並以低成本或不用代理金取得代理權的經典遊戲，以老店新開追求復古並結合網路社群媒體的創新營運概念。

(2) 產業上、中、下游之間的關聯性



遊戲軟體產業供應鏈主要包括上游的遊戲開發商，中游的營運商、代理商，下游的通路商、平台商、金流商(服務金流)，最後即為終端使用之消費者。本公司及子公司主要業務為各式遊戲代理與營運，位居產業鏈之中游，代理市場具潛力之遊戲，透過公司遊戲平台，結合金流商銷售遊戲點數予消費者。

(3) 產品之未來發展趨勢

① 消費者參與遊戲程度提高

由於普及的數位化裝置、網路基礎建設及完善的網站平台，現今的消費者樂於即時與他人分享自己的生活及遊戲點滴，加上網路遊戲社團及網路討論版盛行，遊戲玩家在網路上積極參與遊戲討論，甚至在通訊軟體中開設遊戲相關群組進行遠距離討論及資訊交換，皆是反應消費者對於遊戲的高度參與。

② 素人直播平台興起

影音串流平台及網路實況直播平台(如 youtube、twitch 等)的興起，給予消費者相當便利的管道製作並分享自己的遊戲體驗。此外，市場大眾對於素人自製影片的接受度相當高。

藉由此項服務將遊戲社群凝聚，提供消費者更容易找到喜歡的遊戲作品、追蹤玩家與直播名人之使用體驗，進而能激盪出更多遊戲市場產值，這對遊戲公司以及成功的遊戲來說具有重要影響。另外，透過直播，玩家可以生產內容，成為遊戲公司免費的「合作夥伴」，很大程度上為遊戲公司節省了獲取用戶和應用商店推廣的精力。同時也打開了一個全新的收入源，使得遊戲公司從觀眾和玩家身上都可以實現變現。更重要的是，遊戲直播將會影響未來在全球範圍內取得成功遊戲的類型。

③ 電競產業的崛起

近幾年來，電子競技產業如日中天，至今已成為世界上主要娛樂之一，甚至已不只是在電腦桌前的休閒活動，在許多國家更洗脫玩樂標籤，走向專業運動化。電競遊戲在 2018 年印尼雅加達亞運首次列入亞運競賽項目表演賽，並在 2022 年杭州亞運列入正式競賽項目。根據國際遊戲產業研究機構公司 Newzoo 出具的《2022 年度全球電競及直播市場報告》中指出，2022 年的電子競技產業全球收入將突破 10 億美元，達到 13.8 億美元，而這其中中國市場具有很大的影響力，佔據其中三分之一的市場，根據 Newzoo 的預估，全球電競市場的總收入到 2025 年將會達到 18.6 億美元。電子競賽 (Esport) 除了遊戲內容、

遊戲的配音、美術設計、硬體、競賽系統以及轉播平台完整發展，越來越多的遊戲直播與 IP 連結，例如【要塞英雄】，與知名饒舌歌手 Travis Scoot 合作，在遊戲裡開唱，這個演唱會就吸引超過 1,200 萬人同時上線觀看。未來，電競產業將受惠於觀看人數的不斷上升，也讓全球越來越看重電競市場，雖未能預測直接為遊戲發行商增加多少利潤，不過，電競帶起的消費仍然為遊戲產業創造營收的成長。

④ 全球化市場趨勢

隨著智慧型手機之普及改變了市場生態，特別是 Apple 和 Google 創造一個開放且幾乎無處不在的全球遊戲平台，遊戲開發商可以向全球用戶提供各式遊戲，而遊戲玩家和遊戲開發商將可下載及參與世界各地開發的遊戲，並進入全新的遊戲類型、機制和主題。相對於臺灣市場，全球市場的成長性與獲利性更為可觀，拓展海外市場成為臺灣遊戲公司必走之路。

⑤ 雲端平台上線帶動串流遊戲流行

隨著全球 5G 網路服務陸續上路，「雲端遊戲(Cloud Gaming)」逐漸成為遊戲產業新趨勢，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，對於不想花錢更新設備的老玩家來說，更是一項劃時代的創新科技。「雲端遊戲」的出現，意味著「遊戲」不再是與「平台」所綁定的狀態，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，透過網路串流服務連上遊戲業者的伺服器主機，就能和其他玩家一起玩遊戲，並享受過往只侷限在高階電腦或遊戲主機才能遊玩的 3A 級遊戲，讓玩家願意花更多的時間玩遊戲。

(4) 產品之競爭情形

全球遊戲快速發展，遊戲產品如雨後春筍般冒出，卻也造成眾多同質性高的遊戲彼此競爭分食市場，使遊戲市場呈現快速更迭且競爭者眾的態勢，而遊戲玩家的選擇性增加，卻也降低對遊戲的忠誠度，遊戲的生命週期因此逐漸縮短。在手機遊戲上，由於上 Apple 與 Google 的平台技術逐漸成熟，更有國外廠商跨海營運，使行動遊戲之同業競爭亦趨白熱化。

本公司及子公司除了持續深耕原有經典遊戲市場，亦將著重首推遊戲及手機遊戲發展，提升公司在產品廣度的實力及競爭力；並以臺灣為遊戲發展中心，以日韓子公司為輔，將代理遊戲業務推展至全球各地，海外市場的發展。

(三) 技術及研發概況

(1) 所營業務技術層次及研究發展：

目前本公司及子公司主要業務為代理及營運手機遊戲，主要投入平台經營，該平台各項後台功能分類完整、透明且即時，可設定使用權限，並配合及提供即時營運狀況予原廠，藉此精耕平台品牌，提升經營效率及精準掌握玩家習性，進而優化廣告投放效益等；建置及維護設置有技術開發負責遊戲營運、金流串接、遊戲串接及營運數據管理等技術相關作業。

遊戲研發

本公司以手機線上遊戲研發為核心業務，持續投入自製產品開發與技術能力建設。112 年度完成首款自製國產乙女向戀愛模擬手機遊戲《煙硝絮語》研發，並於 112 年 12 月正式上市。歷經市場環境調整後，114 年度研發策略聚焦於核心技術深化、專案延續性強化及美術與劇情 IP 基礎建置，完成休閒骰子策略手機遊戲《命運骰很大 Dice Caravan》之開發，並於 114 年 12 月於菲律賓展開市場測試，預計 115 年於台港澳地區正式上市。該產品以輕度休閒玩法結合骰子策略機制，兼具市場普及性與商業化發展潛力。

本公司遊戲研發主要涵蓋企劃創意、美術設計及程式開發三大領域：

a. 企劃創意：依據市場需求、產品定位及營運經驗，建構具市場潛力之世界

觀、角色設定與主線故事，並規劃具差異化之遊戲機制與互動內容，以提升產品完整性、玩家沉浸感及後續 IP 延展空間。

b.美術設計：美術設計方面，負責制定產品整體視覺風格，並統籌遊戲所需之角色、介面、插圖、動畫及相關美術資產製作，以提升產品辨識度與視覺表現品質

c.程式設計：整合伺服器、遊戲引擎、資料庫及客戶端應用等技術架構，將企劃與美術成果轉化為可穩定運行之最終產品，並持續投入自製框架系統研發，以累積核心技術資產並提升後續專案複用效益

(2)研究發展狀況：

本公司台北總公司於 111 年 4 月成立研發單位，創建初期以市場研究及小型遊戲產品開發為主，並逐步建立自製研發團隊與開發流程，於 112 年成功推出首款自製產品後，已累積完整之遊戲自製研發經驗。114 年度主要研究發展成果如下：

一、AI 應用導入與流程優化：

本公司於程式開發及美術設計流程中導入 AI 應用工具，並自行建置自動翻譯系統，提升遊戲文本翻譯、校對及多語系版本製作之自動化程度，有效縮短內容製作時程。另於美術流程導入 AI 輔助後，已顯著提升由草圖至完稿之作業效率，使團隊得以在相同資源條件下進行更多設計方案驗證，進一步提升整體美術品質與創意產能。

二、自製伺服器框架《Mizugo》v2 版本升級：

本公司完成《Mizugo》v2 伺服器框架之重構與升級，採被動式伺服器設計以優化系統資源運用效率，並全面更新配置、日誌、網路、實體管理、訊息處理及資料庫等核心模組，同步擴充資料庫佇列操作、儲存結構及多項工具組件，並持續優化演算法、修正關鍵問題及升級第三方函式庫。整體而言，已有效提升伺服器框架之執行效能、系統穩定性、開發效率及後續擴展能力。

三、自製客戶端框架《MKFrame》功能強化：

本公司持續強化《MKFrame》客戶端框架，完成紅點通知系統重構、音效管理模組建置及本地化多語系功能優化，並整合階層式有限狀態機（HFSM）於戰鬥、關卡、登入及商城等核心遊戲流程，同步優化依賴注入機制與狀態模組設計。另客戶端採用 MVVM（Model-View-ViewModel）架構進行開發，有效降低模組耦合度，提升系統模組化、可維護性及專案承接效率，進一步強化後續產品開發之技術延續基礎。

(3)研究發展人員與其學經歷：

本公司研發單位成員歷經組織精簡後目前為 9 名，均來自研究所、大學或專科學校畢業，且皆具備多年從事遊戲開發或設計實務經驗，為研發單位中之資深核心人員，於企畫、美術及程式各領域均具深厚專業能力。未來將視專案需求與市場發展增聘專業人才。

(4)最近五年度每年投入之研發費用：

由於台北總公司 111 年 4 月始成立研發單位，114 年及 113 年投入之合併研究發展費用共計 38,025 仟元 25,170 仟元，而過往主要業務負責平台經營的技術及系統開發，費用直接以發生當期費用認列。

單位:新臺幣仟元

項目 \ 年度	110 年度	111 年度	112 年度	113 年度	114 年度
研發費用 (A)	-	7,746	20,671	25,170	38,025
營業收入淨額 (B)	597,555	645,889	579,364	1,011,516	959,583
佔營收收入比重	-	1.20%	3.60%	2.49%	3.96%

(5)最近五年度開發成功之技術或產品

年度	開發成果
112 年	1.本公司完成首款自製研發國產乙女向戀愛模擬手機遊戲《煙硝絮語》，並於 112 年 12 月成功上市。 2.遊戲框架系統《Nomu》：建構於 Unity 開發的遊戲框架，統一開發流程、提升開發效率，同時保留可擴充性，以適應不同遊戲開發專案需求。 3.伺服器框架系統《Mizugo》：建構於 Go 語言開發的遊戲伺服器框架，提供穩定、高效且易於使用的開發環境、高效的網路傳輸及堅固的安全機制，並能滿足大規模遊戲開發需求。
113 年	1.本公司完成首款自製國產 Steam 平台 Roguelike 經營單機遊戲《煙硝絮語：灰鷹》，並於 113 年 9 月成功上市。 2.配合公司行銷推廣計畫，完成首款自製互動式廣告：《Doremi：拼圖嘉年華》，提升品牌曝光與導流成效。 3. 遊戲框架《Nomu》：持續改良優化效能與降低系統耦合性，新增動態演出模組，提升遊戲表現力。 4.伺服器框架《Mizugo》：資料庫存取與搜尋行為擴充、優化訊息比對程度，強化日誌記錄功能，調整錯誤防護機制，提升效能、穩定性與相容性。
114 年	1.本公司自製研發國產休閒手遊《命運骰很大》在菲律賓進行海外測試，預計於隔年在台港澳推出。 2.配合公司行銷推廣計畫，完成自製互動式廣告：《zoo》，提升品牌曝光與導流成效。 3.自動化：建立多語系翻譯校對自動化系統。 4.客戶端框架《MKFrame》：紅點、音效、多語系等通用系統強化；採用 MVVM 架構進行開發，整合 HFSM。提升架構清晰度與可維護性，加速功能開發效率與交付穩定性。降低模組間耦合度，提升模組化程度。 5.伺服器框架《Mizugo》：升級翻新配置、日誌、網路、實體、訊息處理與資料庫等核心管理器，擴充資料庫佇列操作與儲存結構，新增多項工具組件並優化演算法，同步修正關鍵錯誤、升級第三方函式庫，全面提升框架效能、穩定性、開發效率與可擴展性。

(四)長、短期業務發展計畫：

(1)短期業務發展計畫

- ①舊品支撐，新品創造動能：
經典遊戲擁有大批的忠實玩家，能夠帶來持續穩定的收益來源，公司持續針對目前營收較佳的遊戲提供更優質的服務；亦將著重首推遊戲及手機遊戲的代理，讓新品為公司創造新的營收動能。
- ②舉辦遊戲賽事，跨足電競市場：
電競市場在未來發展將有其龐大成長潛力，公司對於電競市場之發展策略，主要以參與國際賽事及舉辦國內選拔賽方式累積相關經驗，過去三年公司已參與「勁舞團」國際賽及舉辦國內選拔賽之經驗，未來將以取得代理遊戲，複製「勁舞團」成功比賽經驗以厚植本公司及子公司在電競市場之競爭力為主。
- ③成立研發單位，累積營運創新動能：
本公司 111 年成立研發單位，創建初期目標以市場研究及小品遊戲發展為主，預計不久的將來可以推出首款自創手機遊戲上市，另透過平台即時提供營運地區市場變化予原廠，促進雙方業務合作及遊戲營運策略創新。
- ④成立娛樂事業單位，拓展粉絲經濟：
考量 K-POP 文化影響力持續擴大，本公司 114 年成立娛樂事業單位，擬透過整合演出、內容與粉絲互動資源，並以累積舉辦演出及銷售周邊商品之經驗為短期目標，逐步建構娛樂事業營運模式。

(2)長期業務發展計畫

①拓展海外遊戲市場：

自 106 年開始經營日本市場，在過去年度的努力下，已漸漸能掌握日本玩家消費行為及特性，未來除了持續深耕現有已代理遊戲，並積極增加不同款式遊戲及數量，提高海外市場營收，另外除日本市場持續深耕外，亦會努力拓展其他海外市場，以期複製臺灣成功模式為發展策略。自 113 年，將經典遊戲《封印者》的韓國開發商《Naddic》併入集團營運版圖，對於未來增加產品動能以及擴展國際市場增加極大的助力，並期望透過台日韓三方的經營，發揮合併綜效。

②整合娛樂事業：

集團營運持續以遊戲代理及遊戲開發為核心，並拓展至 KPOP 粉絲經濟及整合行銷市場等於樂關聯之多角化經營，除期望能降低系統性風險外，亦期整合各事業，提升長期成長動能，創造集團獲利。

③培養專業化人才：

持續培養及引進專業開發人員，以因應未來以技術為導向之專業市場，期許本公司及子公司未来自行或透過合作方式開發遊戲，使公司除了為遊戲營運上架及服務整合之遊戲平台商外，更是能自行產出自製遊戲之全方位專業遊戲公司。

二、市場及產銷概況：

(一)市場分析：

(1)主要產品之銷售地區

單位:新臺幣仟元

地區 \ 年度	113 年度		114 年度	
	金額	%	金額	%
臺灣	921,832	91.13	728,478	75.92
日本	40,496	4.00	50,688	5.28
韓國	22,115	2.19	137,738	14.35
其他	27,073	2.68	42,679	4.45
總計	1,011,516	100.00	959,583	100.00

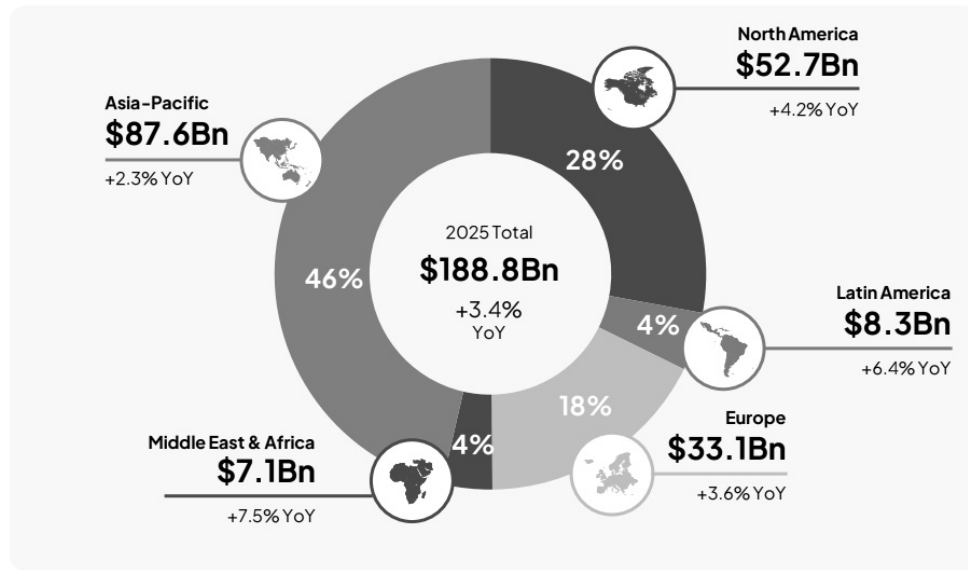
(2)市場佔有率

根據國際遊戲產業研究機構 Newzoo 於 2026 年 4 月全球遊戲市場報告【詳下圖一】，估計 2025 年全球遊戲市場產值約 1,888 億美元，亞太地區仍是遊戲收入最高區域，876 億美元，換算之產值為新臺幣 28,095 億元，本公司及子公司 2024 年度合併營業收入新臺幣 959,583 仟元估算其市占率約為 0.03%。

【圖一】全球遊戲市場分佈

Global revenue by region

2025F



資料來源：Newzoo 統計報告(2026 年 4 月)

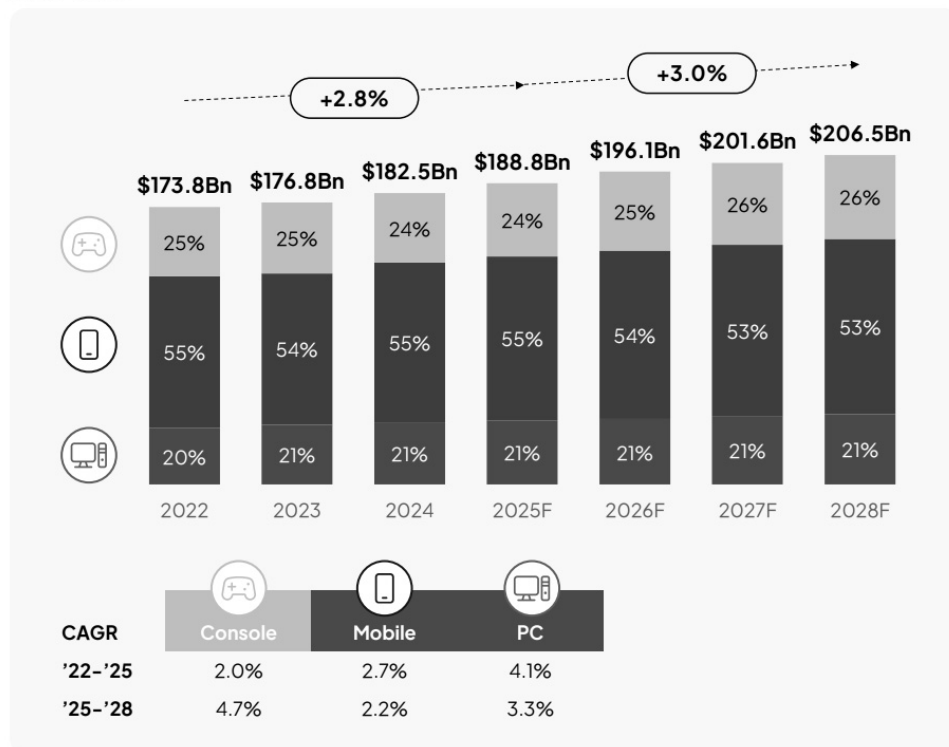
(3)市場未來供需狀況與成長性

①全球市場

全球市場規模維持穩定成長，預計營收為 1,888 億美元，較 2024 年成長 3.4%，其中手機遊戲市場近年對於整體遊戲占比皆超過 50%，年增長約 2.9%；而 PC 市場亦有 2.5%之年增率。

【圖二】全球遊戲類別分佈

2022 - 2028F



資料來源：Newzoo 統計報告(2026 年 4 月)

2025-2028 年市場展望

雖未來三年整體成長率 3.0%，較過去三年之 2.8% 仍略有成長，惟 PC 端及手遊成長率卻呈下滑趨勢，且玩家占網路人口的比例將趨於停滯，顯示遊戲市場已進入成熟階段，並凸顯留存與變現既有用戶的重要性。

② 臺灣市場

2025 年台灣遊戲市場將持續展現多元化的發展趨勢。其中，跨平台遊戲、遊戲化策略、電競及 NFT 遊戲等，都將成為重要的亮點。

· 跨平台遊戲成主流趨勢

根據 Google 遊戲產業交流會的分享，PC 與手機遊戲的同步發行已成為提升玩家參與度與商業回報的關鍵策略。開發商將更重視不同平台間的無縫銜接，以滿足玩家隨時隨地遊玩的需求，提升使用者黏著度。

· 遊戲化策略滲透各行各業

「遊戲化 (Gamification)」不再侷限於娛樂產業，越來越多企業將遊戲設計思維導入工作流程、教育訓練、行銷活動與用戶互動之中。此一趨勢將持續推動創新應用與生產力提升，形成跨領域整合的發展模式。

· 電競持續壯大，專業與休閒並進

電競市場規模穩步擴張，不僅專業賽事制度化、商業化發展迅速，來自一般玩家與社群的參與度也同步提升。賽事內容、轉播權益與相關周邊產業的拓展，將成為電競經濟的成長引擎。

· NFT 遊戲創造全新商業模式

NFT (非同質化代幣) 遊戲的崛起為玩家帶來全新「數位資產擁有權」概念，結合區塊鏈技術與遊戲內容，創造出可交易、收藏與升值的虛擬物品。這類遊戲的發展預期將顛覆傳統的遊戲營利架構，吸引更多開發者與投資者投入。

· 遊戲直播與串流內容多元化

遊戲直播平台如 Twitch 等不再只是遊戲實況的舞台，**非遊戲類型內容 (如聊天、評論)** 的快速成長，顯示出觀眾需求的轉變。同時，隨著平台審核政策的變化，內容創作者也需更靈活調整策略，進一步改變直播產業生態。

· 線上模擬遊戲市場蓬勃發展

面對現場互動與真實情境的渴望，線上模擬遊戲如生活模擬、職業模擬等類型日益受到玩家喜愛。結合擴增實境 (AR)、虛擬實境 (VR) 等技術的應用，預期將推動此類遊戲在娛樂與教育市場中的廣泛應用。

· 遊戲 GPU 需求大幅成長

隨著高效能遊戲機與 PC 銷售量的提升，**遊戲用 GPU (圖形處理器)** 的市場需求同步成長。這不僅對硬體製造商是一大利多，也促進遊戲內容開發者採用更高畫質與運算需求的設計，提升整體遊戲體驗。

2025 年的台灣遊戲市場將進一步邁向多元化、個性化與科技融合的新階段。跨平台整合、電競成長、NFT 應用與直播內容轉型等趨勢，將共同驅動產業創新與市場擴張。未來，遊戲不只是娛樂，更是產業、社群與技術交匯的重要平台。

(4) 競爭利基

① 專業經營及溝通團隊

本公司及子公司管理階層及經營團隊於代理遊戲經營、平台技術開發及廣告行銷均有多年經驗，在遊戲整體規劃及經營策略具備前瞻性，透過遊戲平台數據分析及雇用經營地區人員進行遊戲營運規劃及行銷，除達到在地化經營外，並能有效進行廣告投放。由於代理遊戲原廠主要來自韓國，於各部門配置韓國籍或精通韓文人員，直接與原廠開發商溝通，進而快速及有效地使各項業務順利進行。

②自行研發 MangoT5 遊戲平台

公司自行研發遊戲平台 MangoT5，持續不斷改造及演進，不僅止於提供遊戲相關資訊，透過玩家在遊戲端與網頁端之意見提供消費行為反饋，即時地提供公司數據分析，進而使行銷資源有效運用、遊戲活動符合玩家期待，達到深耕玩家之目的。

③穩定的代理權

由於公司建立的平台優勢、經營團隊合作有效的溝通及良好的營運策略，本公司除了繼續耕耘原來已代理遊戲外，在電腦線上遊戲方面，增加經典射擊遊戲《Special Force 1》營運，以有效精準的行銷方式創立品牌知名度，並結合線上直播、線下見面會及不定期舉辦比賽等活動，以提高品牌忠誠度，並滿足多元玩家的需求；手機遊戲方面，增加經典十二之天系列《十二之天 M Reborn》遊戲營運，吸引該系列忠實玩家回歸。公司持續爭取多款遊戲代理權，未來將陸續上市。

④遊戲多元化

本公司及子公司致力於各類型遊戲之代理，目前已有角色扮演、音樂遊戲、策略經營、動作類及射擊類等多款多元遊戲，未來亦會增加多款運動類遊戲，透過代理不同類型遊戲，除增加本公司及子公司產品深度及能滿足多元玩家之需求；同時也使本公司合作的原廠分散化，營收尚無過度集中於某單一原廠的情形。

(5)發展遠景之有利、不利因素與因應對策

①有利因素

- (a)專業經營及溝通團隊，透過專業分工及快速溝通，使各項業務順利進行並滿足最終消費者之需求。
- (b)遊戲平台 MangoT5 數據分析，有效強化營運及行銷執行。
- (c)穩定的代理權及營運佳遞造遊戲較長生命週期。
- (d)提供多元化遊戲服務，滿足不同多元玩家之需求。

②不利因素

(a) 玩家喜好變化迅速，遊戲產品生命週期縮短

市場上遊戲種類多元豐富，且隨著技術的進步也不斷的推陳出新，提供遊戲玩家許多選擇性，因此也降低對遊戲的忠誠度，遊戲的生命週期因此逐漸縮短。

因應對策

- a. 積極透過遊戲遴選制度挑選，並由專業營運團隊進行測試，以期提供受玩家歡迎之遊戲，滿足遊戲玩家的喜好及需求，進而提高遊戲營運成功之機率。
- b. 本公司不定期舉辦線上活動，如直播、GM 活動等，並結合線下活動，如遊戲見面會及實體比賽等，強化玩家間之互動，以提高對遊戲的忠誠度及黏著度。

(b) 遊戲資料及用戶帳號易發生駭客攻擊、修改或資料盜取

隨著網路科技發達、遊戲玩家人口日益增加及駭客入侵事件頻傳，在遊戲產業快速發展之下，保障玩家權益備受矚目。

因應對策

- a. 設置資安專責單位，負責資訊安全之治理、規劃、教育訓練、督導及推動執行，持續強化防禦及應變能力。
- b. 建立伺服器資料備份機制，防止資料被破壞或遺失。

- c. 裝置防火牆及防護軟體，此外，提升資訊技術及維機處理能力防止駭客攻擊及侵入資料庫時的各項因應措施。

(c) 遊戲市場競爭激烈

雖然台灣遊戲市場在全球排名前端，惟經營遊戲廠商家數眾多，倘若無法持續代理發行受玩家喜愛之遊戲，將難以維持現有市佔率及成長率，加上遊戲趨向全球化，外國廠商紛紛進入台灣市場，使得遊戲市場競爭加劇。

因應對策

- a. 策略經營、動作類及射擊類等多款多元遊戲，未來亦會增加多款運動類遊戲，透過代理不同類型遊戲，除增加本公司及子公司產品深度及能滿足多元玩家之需求。
- b. 隨著行動裝置及行動網路的快速的發展，手機遊戲市場目前仍持續成長，本公司除經典端遊營運外，亦將拓展手機遊戲代理及自主研發手機遊戲，目前已有《勁舞團 M》、《十二之天 M》系列及《強棒出擊：ALL IN》等各式類型的手機遊戲代理，同時新增了《快樂玩 Store》第三方手機遊戲應用平台，更加強化了手機遊戲的多樣性與遊戲數量，未來將持續努力拓展手機遊戲市場，把多元及豐富的手機遊戲帶給消費者。
- c. 海外市場的布局，除深耕臺灣、香港及澳門市場外，亦以全球第三大遊戲市場的日本地區為發展重心外，另因取得韓國開發商《Naddic Games》股權，更可強化國際市場的產品競爭力。在過去多年的努力下，已漸漸能掌握日本消費行為及特性，未來持續深耕現有代理遊戲，並擬複製日本的成功經驗，於韓國開拓代理事業，發揮合併綜效，提升海外知名度及市佔率。

(d) 專業人才不足、技術能力養成不易

我國人材培育仍以資訊電子、半導體、IC 設計及面板等硬體產業為主，為一般求職者之首選，加上國內教育體系較少有專門培育遊戲企劃、經營、設計及研發等相關科系，且遊戲產業人才養成有限，導致遊戲專業人才招募不易。

因應對策

- a. 提供良好之工作環境、完善之福利制度、訂定獎勵制度與員工教育訓練制度等，以增加員工向心力及降低人員流動率。
- b. 持續推出優質遊戲，參加國內外遊戲展覽，提高公司形象及知名度，以吸引有專才的遊戲愛好者認同並加入團隊。
- c. 本公司除刊登求職訊息於求職網站外，亦會由員工人才推薦、校園徵才或由各類遊戲設計比賽中發掘具潛力之新人，以建立多元人才招募管道，強化公司經營團隊。
- d. 取得《Naddic Games》97.7%股權，借重其研發能力強化集團開發量能。

(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

主要商品及服務	代表性產品及服務	重要用途或功能
電腦線上遊戲之營運	封印者：CLOSERS 新王者之劍 勁舞團 失落的方舟 A.V.A 巨商 彩虹島物語 新熱血江湖 Special Force 十二之天貳 AIKA 笑傲江湖 十二之天2	提供休閒、益智、啟發等用途電腦遊戲，以滿足消費者的娛樂需求。
手機遊戲之營運	輸贏 強棒出擊 十二之天M Reborn 勁舞團M 樂快玩STORE PriStonTale M 十二之天M Origin	提供各式手機行動裝置遊戲，以滿足玩家的娛樂需求。

(2)主要產品之產製過程

本公司及子公司非生產業，故不適用。

(三)主要原料之供應狀況

本公司及子公司主要從事遊戲獨家代理發行及遊戲平台經營，其營運模式無需進行原料之採購，主要合作之供應商包括金流商(金流成本)、遊戲開發廠商(權利金及分成金成本)等，本公司及子公司與其維持緊密合作關係，故所代理遊戲來源尚稱穩定且分散，且本公司及子公司提供遊戲玩家多元化的消費儲值管道，故應無過度集中之風險，亦無短缺或中斷之風險。

(四)主要進銷貨客戶名單

(1)最近二年度任一年度中曾占進貨總額百分之十以上之供應商名稱及其進貨金額與比例

單位:新臺幣仟元

項目	113 年度				114 年度			
	名稱	金額	占全年度進貨淨額比率(%)	與發行人之關係	名稱	金額	占全年度進貨淨額比率(%)	與發行人之關係
1	Smilegate	147,606	33.67	無	智冠	76,908	18.78	無
2	智冠	96,814	22.09	無	Smilegate	67,071	16.37	無
3	AK	42,733	9.75	無	AK	48,129	11.75	無
	其他	151,184	17.01		其他	230,194	53.10	
	進貨淨額	438,337	100.00		進貨淨額	417,503	100.00	

註：截至年報刊印日前，上市或股票已在證券商營業處所買賣之公司如有最近期經會計師查核簽證或核閱之財務資料，應並予揭露。

變動原因：本公司及子公司最近二年度及申請年度主要支付金流通路成本、代理權利金成本及拆帳權利金成本等，主係受熱門程度與玩家儲值管道不同等因素影響。

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

位:新臺幣仟元

項目	113 年度				114 年度			
	名稱	金額	占全年度銷貨淨額比率(%)	與發行人之關係	名稱	金額	占全年度銷貨淨額比率(%)	與發行人之關係
1	智冠	797,593	78.85	無	智冠	626,509	65.29	無
	其他	213,923	21.15		其他	333,074	34.71	
	銷貨淨額	1,011,516	100.00		銷貨淨額	959,583	100.00	

註：截至年報刊印日前，上市或股票已在證券商營業處所買賣之公司如有最近期經會計師查核簽證或核閱之財務資料，應並予揭露。

變動原因：本公司及子公司主要從事遊戲代理發行，透過金流通路商代收付玩家儲值款乃遊戲產業特性，故主要客戶以金流商為主，而交易金額變動主係受玩家儲值管道不同等因素影響。

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

單位：人；年

年度		113 年度	114 年度	當年度截至 115 年 3 月 30 日
員 工 人 數	經理級以上	7	7	7
	職 員	319	297	293
	合 計	326	304	300
平均年歲		33.09	36.49	35.96
平均服務年資		2.74	3.69	3.79
學 歷 分 布 比 率	碩士以上	3.99%	4.93%	5%
	大學(專)	86.81%	87.5%	89%
	高中(含)以下	9.20%	7.57%	6%

註1：員工人數含所有子公司。

註2：經理級以上台灣總公司6位、韓國子公司1位。

四、環保支出資訊

- (一)依法令規定，應申領污染設施設置許可證或污染排放許可證或應繳納污染防治費用或應設立環保專責單位人員者，其申領、繳納或設立情形：不適用。
- (二)公司有關對防治環境污染主要設備之投資及其用途與可能產生效益：無。
- (三)最近二年度及截至年報刊印日止，公司改善環境污染之經過，其有污染糾紛事件者，並應說明其處理經過：無。
- (四)最近年度及截至年報刊印日止，公司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)目前污染狀況及其改善對公司盈餘、競爭地位及資本支出之影響及其未來二年度預計之重大環保資本支出：無。

五、勞資關係

(一)公司各項員工福利措施、進修、訓練、退休制度與其實施狀況，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

本公司一向以尊重人性、關懷員工為經營理念核心，為充分照顧同仁、保障其生活，俾使其能在無後顧之憂下為公司服務，現行之福利制度要項包括：

1. 員工依法加勞保、勞退與健保。
2. 獎金制度健全，包括年終獎金、績效獎金、三節等獎金。
3. 部門聚餐費用補助。
4. 完整之職前與在職教育訓練。
5. 員工專屬生日假。
6. 享有公司提供的每月紅利點數。
7. 公司每年定期提供員工健康檢查。

(2)員工進修、訓練狀況

本公司為提升人力資源素質與發展優勢，訂有教育訓練及評核作業程序，並設有專人負責員工職前訓練及在職訓練，以培養員工之專業技能，讓員工能隨著經驗與技能成長，逐步實現生涯規劃。

(3)退休制度與其實施狀況

勞工退休金條例自民國 94 年 7 月 1 日起實施行，並採確定提撥制。實施後員工得選擇適用「勞動基準法」有關之退休金規定，或適用該條例之退休金制度並保留適用該條款前之工作年資。對適用條例之員工，每月負擔員工之退休金提撥率，不得低於員工每月薪資百分之六。

依據勞工退休金條例之規定，按月依員工薪資提撥百分之六退休金至勞工保險局之勞工退休金個人專戶中，另員工可自願另行提繳退休金。

(4)勞資間之協議與各項員工權益維護措施情形

本公司及子公司勞資關係和諧，未曾發生重大勞資糾紛，加以公司一向重視勞資雙向溝通，因此並無重大勞資糾紛情事發生。

(二)最近年度及截至年報刊印日止，公司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，應說明無法合理估計之事實：無。

六、資通安全管理：

(一)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

(1)資通安全風險管理架構：

為促進本公司及子公司資訊安全管理制度執行之有效性，經 113 年 11 月 12 日董事會決議委由姜志勳處長兼任資訊安全長，另設有技術開發處，負責統籌並執行資通安全政策、宣導資訊安全訊息，提升員工資安意識，搜集及改進組織資訊安全管理系統績效及有效性之技術、產品或程序等。由稽核處每年就內部控制制度一資訊循環，定期進行資通安全查核，評估公司資訊作業內部控制之有效性。

(2)資通安全政策：

為落實資安管理，公司訂有內部控制制度一資訊循環及各細項作業辦法，籍由全體同仁共同努力期望達成下列政策目標確保資訊資產之機密性、完整性。

- ◎確保資訊資產之機密性、完整性。
- ◎確保資訊系統之持續運作。
- ◎防止未經授權修改或使用資料與系統。
- ◎定期執行資安稽核作業、確保資安落實執行。

(3)具體管理方案：

- ◎網際網路資安管控。
 - ◆架設防火牆
 - ◆定期對電腦系統進行病毒掃瞄
 - ◆對系統及伺服器設立監控機制
 - ◆使用 VPN 進行遠端連線
- ◎資料存取管控。
 - ◆定期執行使用者帳號清查及做成記錄表
 - ◆依據職能分別授予不同存取權限
 - ◆遠端登入管理資訊系統應經適當核准
- ◎應變復原機制。
 - ◆定期進行系統災難復原演練
 - ◆建立系統備份機制
 - ◆定期檢討電腦網路安全控制措施
- ◎宣導及檢核。
 - ◆定期資通安全宣導，提升員工資安意識
 - ◆定期執行資通安全檢查及使用軟體盤點

(4)投入資通安全管理之資源：

本公司針對資通安全政策、計畫及技術規範之建置及評估等事項，由技術開發處負責辦理，每年依作業規定對資訊使用者、資訊系統及資訊設備等進行安全檢查後做成記錄及評估，以確保遵行資通安全政策及規定。

(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。

本公司落實資通安全控制之管理下，最近年度及截至年報刊印日止未有重大資通安全事件遭受損害之情形。

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
通路銷售	智冠科技股份有限公司	114/01/01~115/12/31	銷售平台服務	無
授信契約	國泰世華商業行	115/01/26~116/01/26	短期擔保放款	無
授信契約	國泰世華商業行	115/01/26~116/01/26	短期信用放款	無

伍、財務狀況及財務績效之檢討分析與風險事項

一、財務狀況：

最近兩年度資產、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

單位：新台幣仟元

項目	113 年度	114 年度	增(減)金額	變動比例(%)
流動資產	382,583	225,846	(156,737)	(41)
不動產、廠房及設備	152,740	137,826	(14,914)	(10)
無形資產	366,933	333,116	(33,817)	(9)
其他資產	47,486	85,659	38,173	80
資產總額	949,742	782,447	(167,295)	(18)
流動負債	365,895	295,535	(70,360)	(19)
非流動負債	14,774	22,473	7,699	52
負債總額	380,669	318,008	(62,661)	(16)
普通股股本	164,628	164,628	0	0
資本公積	179,362	179,362	0	0
保留盈餘	215,116	111,781	(103,335)	(48)
其他權益	7,810	8,638	828	11
非控制權益	2,157	0	(2,157)	(100)
權益總額	569,073	464,409	(104,664)	(18)
說明公司最近二年度資產、負債及權益發生重大(變動項目增減變動比例達 20%以上且變動金額達新台幣一仟萬者)之主要原因及其影響及未來因應計畫：				
(1)流動資產：主係獲利下滑。				
(2)其他資產：主係遞延所得稅及存出保證金變動。				
(3)保留盈餘：主係發放股利及獲利下滑。				

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)經營結果比較分析表

單位：新台幣仟元

項目	113 年度	114 年度	增(減)金額	變動比例(%)
營業收入	1,011,516	959,583	(51,933)	(5)
營業成本	517,172	576,051	58,879	11
營業毛利	494,344	383,532	(110,812)	(22)
營業費用	398,941	390,141	(8,800)	(2)
營業淨利	95,403	(6,609)	(102,012)	(107)
營業外收入及支出	(17,898)	(25,709)	(7,811)	44
稅前淨利	77,505	(32,318)	(109,823)	(142)

項目 \ 年度	113 年度	114 年度	增(減)金額	變動比例(%)
本期淨利	61,907	(32,912)	(94,819)	(153)
本期其他綜合損益	10,428	(328)	(10,756)	(103)
本期綜合損益總額	72,335	(33,240)	(105,575)	(146)
說明公司最近二年度營業收入、營業純益及稅前純益重大變動(增減變動比例達 20%以上且變動金額達新台幣一仟萬之分析)之主要原因及其影響及未來因應計畫： (1)營業純益及稅前純益：主係併購子公司 Naddic 及代理權減損致營運虧損。未來擬持續加強併入子公司之經營管理，並加強遊戲代理之評估。				

(二)預期銷售數量與其依據，對公司未來財務業務可能影響及因應計畫：

本公司未編製與公告財務預測，故不適用預期銷售數量與其依據，且本公司整體營運表現尚無重大異常，故無需擬定因應計畫。

三、現金流量：

(一)最近年度現金流量變動之分析

項目 \ 年度	113 年度	114 年度	增(減)金額	變動比例(%)
營業活動淨現金流入(出)	200,996	4,188	(196,808)	(98)
投資活動淨現金流入(出)	(216,836)	(78,616)	138,220	(64)
籌資活動淨現金流入(出)	66,681	(74,846)	(141,527)	(212)
增減變動分析(增減變動比例達 20%以上且變動金額達新台幣一仟萬之分析)： (1)營業活動淨現金流入(出)：主係因獲利下滑。 (2)投資活動淨現金流入(出)：主係因 113 年收購子公司及取得無形資產。 (3)籌資活動淨現金流入(出)：主係因 113 年度現金增資。				

(二)流動性不足之改善計畫：無此情事

(三)未來一年現金流動性分析：

(1)營業活動：產生損益，致營業活動產生淨現金流入。

(2)投資及籌資活動：主係取得無形資產產生淨現金流出。

(3)預計現金流量不足額之補救措施及流動分析：本公司帳上現金及銀行借款額度充足，尚無現金流量不足之虞。

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：本公司於113年9月轉投資Naddic Games，主係借重其研發能力強化集團開發量能，114年度該透過持續加強經營管理，該子公司已逐步收斂虧損，未來亦期能產生綜效，為集團帶來成長動能。本公司114年設立子公司幻創行銷，尚處業務拓展階段。本公司未來投資將視營運需求評估，並依相關內控制度進行。

六、風險事項應分析評估最近年度及截至年報刊印日止之下列事項：

(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

近期全球各國都在執行升息政策，臺灣央行陸續宣佈升息，對本公司及子公司利息收入及利息支出之損益影響不高。本公司財務穩健，營運資金以自有資金支應為主，利率變動雖有影響公司借款利息支出及定存所產生的利息收入，但本公司及子公司帳上現金足夠償還銀行長期借款，保有銀行長期借款除了增進與銀行往來業務，同時增加公司營運週轉金，有助於公司與國際大廠洽談業務合作，未來隨著本公司營運規模擴大，對銀行若有融資需求增加，將藉由平常與銀行保持密切聯繫，以取得較優惠的借款利率，使利率變動對本公司影響降到最低，故利率之變動對本公司及子公司影響不大。

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業務為電腦線上遊戲及手機遊戲之代理營運，銷售地區除了臺灣，尚有透過轉投資子公司營運的日本地區。對於取得遊戲代理及營運所必需支付的代理授權金及營收分潤多以美元計價，所以會有以外幣計價之現金及約當現金、應收帳款、其他應收帳款、應付帳款及其他應付款等，於換算時產生外幣兌換損益。於民國 114 年及 113 年 12 月 31 日當新臺幣相對於美元、日圓及韓元貶值或升值 1%，而其他所有因素不變之情況下，114 年度及 113 年度之稅後淨利將分別增加或減少新臺幣 250 仟元及新臺幣 157 仟元，對公司的損益影響很微小。未來隨著本公司及子公司營運規模擴大，匯兌損益也會增加，本公司及子公司除了密切注意國際貨幣金融情況，掌握最新匯率變動情形，以外幣收款直接支付外幣付款，達自然避險效果，以降低匯率風險。

3.通貨膨脹情形對公司損益之影響及未來因應措施

目前通貨膨脹情形致各項民生消耗用品費用增加，然受新冠病毒疫情影響、減少群聚型休閒娛樂，線上遊戲成了宅經濟不可或缺活動之一，而休閒娛樂也是現代人生活所需。本公司及子公司過去損益尚未因通貨膨脹而產生重大影響，因此通貨膨脹對本公司損益之影響有限。本公司將持續密切觀察物價指數變化情形，研判通貨膨脹對本公司及子公司之影響，適當調整產品價格政策，以因應通貨膨脹所帶來之壓力。

(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

本公司及子公司以專注本業經營為基礎，並無從事高風險、高槓桿投資及衍生性商品交易之行為。而最近年度及截至公開說明書刊印日止，本公司及子公司並無資金貸與他人及背書保證之情事。此外本公司及子公司訂有「資金貸與他人作業程序」、「背書保證作業程序」、「取得或處份資產處理程序」及「衍生性商品交易處理程序」，規範未來從事資金貸與、背書保證及衍生性商品交易之風險管理制度，故對本公司損益並無造成重大不利之影響。

(三)未來研發計畫及預計投入之研發費用

本公司主要業務為代理及營運線上遊戲，於 113 年與韓國《OneStore》合作，設立全新第三方手機遊戲應用平台《快樂玩 Store》，與市面上多種遊戲產品進行上架串接，可選擇性的進行遊戲上架與金流串接等多樣性的合作模式，達到擴展遊戲市場與吸納不同族群的手遊用戶，並強「HAPPYTUK」品牌的多元方展方向，發展出未來除代理與營運線上遊戲之外的成長動能。

本公司並取得經典遊戲《封印者》的韓國開發商《Naddic Games Co.,Ltd》股權，併入集團營運版圖，對於未來增加產品動能以及擴展國際市場增加極大的助力，未來可期待取得更穩定與高品質的國際型遊戲產品，更加強化了國際市場的競爭力。

本公司及子公司 114 年投入之合併研究發展費用共計 38,025 千元，未來預計投入之研發費用，將視公司營運狀況及市場趨勢予以穩定投入。

(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

本公司及子公司營運均遵循國內外相關法令，且隨時注意國內外政策發展與法規變動趨勢，並不定期指派人員接受相關專業內、外訓之課程，且蒐集相關資訊提供管理階層決策參考，藉以調整本公司及子公司相關營運策略，以即時因應國內外政經情勢變化，故國內外重要政策及法律變動對本公司及子公司財務業務尚不致產生重大影響。

(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

本公司及子公司針對資安風險評估分析及其因應措施處理作業，皆建立完整制度並落實內部控制強化與維護資訊安全政策。

1.電子資訊安全政策之目標：

辦理資訊安全教育訓練及宣導，建立員工資訊安全認知。

保護本公司機密資訊，尊重智慧財產權。

2.加強資訊系統安全防護：

對外設有防火牆及啟用入侵偵測防禦功能，對內則購買正版防毒軟體，以防範電腦病毒之襲擊。

3.定期評估軟硬體資訊設備效能及更新修補程式或設備：

本公司積極提供資安防護及能量，提高作業效能及降低公司資源浪費及損失，得以即時修補資安漏洞。

本公司及子公司合作往來公司為遊戲界大廠，除隨時蒐集並分析科技改變所造成顧客需求變動外，亦將顧客端之需求提供給合作夥伴，使彼此對產業及科技的變化都能明確掌握。加上不斷地提升自主之技術能力，且積極擴展未來之市場應用領域，以因應科技改變及產業變化對本公司的影響，故本公司及子公司最近年度及截至年報刊印日止，科技改變及產業變化對本公司財務業務並無重大影響之情事。

(六)企業形象改變對企業危機管理之影響及因應措施

本公司及子公司專注經營本業，尚無因企業形象改變造成危機管理之情事。未來將落實遵循公司治理要求，並適時諮詢財務業務法務等相關領域專家，以降低企業危機發生的風險及該風險對於公司財務業務的影響。

(七)進行併購之預期效益、可能風險及因應措施

本公司及子公司最近年度及截至年報刊印日止，並無進行併購之計畫。

(八)擴充廠房之預期效益、可能風險及因應措施

目前無預期擴充廠房計畫。

(九)進貨或銷貨集中所面臨之風險及因應措施

1.銷貨方面：

本公司及子公司主要從事電腦線上遊戲及手機遊戲之代理營運，其合作之銷售模式係透過銷售平台(如 Google Play, Apple Store, Mycard)或金流商業者代收代付方式售予一般消費者，因終端消費者仍為一般遊戲玩家，遊戲本身受玩家的歡迎度影響各營運商的貢獻度，故本公司除了積極擴大玩家粉絲數，力求產品持續保持受到消費者滿意，因此若以終端客戶(即玩家)觀察之，應未有銷貨集中之風險。另為順應目前遊戲市場的銷售模式提供消費者方便且多元之付費方式，以及有效分散營運風險，故不應產生代理商更換供應商或抽單之問題。

2.進貨方面：

本公司及子公司主要業務為電腦線上遊戲及手機遊戲之代理營運，主要採購項目為遊戲代理之權利金，產品並非如製造業有大量之實體原物料，故無進貨項目，其係屬行業特性；再者目前遊戲原廠大都來自韓國，係為遊戲產業知名大廠且部份為上市企業，未

有集中單一供應者情形，所以應無進貨過於集中之風險。

(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，本公司董事或持股超過百分之十之大股東並無股權大量移轉或更換之情事，故並無因股權大量移轉或更換對本公司營運造成重大影響。

(十一)經營權之改變對公司之影響、風險及因應措施

本公司最近年度及截至年報刊印日止，本公未有經營權改變之情事。

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

(十三)其他重要風險及因應措施：無。

七、其他重要事項：無。

陸、特別記載事項

一、關係企業相關資料

請至公開資訊觀測站>單一公司>電子文件下載>關係企業三書表專區
(https://mopsov.twse.com.tw/mops/web/t57sb01_q10)

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、其他必要補充說明事項：無。

四、最近年度及截至年報刊印日止，如發生證交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：無。

樂意傳播  股份有限公司

董事長：梁敏永 

