

臺灣臺北地方法院民事判決

110年度重訴字第18號

原告 樂磚股份有限公司

法定代理人 陳均榜

訴訟代理人 李德正律師

廖乃慶律師

李德正律師

被告 神機數位科技有限公司

法定代理人 張智傑

訴訟代理人 蔡承育律師

吳家維律師

蔡承育律師

上列當事人間請求返還不當得利事件，本院於民國111年11月17日言詞辯論終結，判決如下：

主 文

被告應給付原告新臺幣參佰零肆萬伍仟元，及自民國一百一十年一月十九日起至清償日止，按週年利率百分之五計算之利息。

原告其餘之訴駁回。

訴訟費用由被告負擔四分之一，餘由原告負擔。

本判決於原告以新臺幣壹佰零貳萬元為被告供擔保後，得假執行。但被告如以新臺幣參佰零肆萬伍仟元為原告預供擔保，得免為假執行。

原告其餘假執行之聲請駁回。

事實及理由

壹、程序方面：

一、按當事人法定代理人代理權消滅者，訴訟程序在有法定代理人承受其訴訟以前當然停止，民事訴訟法第170條定有明

01 文。復按第168條至第172條及前條所定之承受訴訟人，於得
02 為承受時，應即為承受之聲明，民事訴訟法第175條第1項亦
03 有明文。本件被告神機數位科技有限公司（下稱神機公司）
04 法定代理人原為陳棋清（見本院卷(一)第55至56頁），嗣變更
05 為張智傑，經被告神機公司法定代理人張智傑具狀聲明承受
06 訴訟等情，有民事聲明承受訴訟狀暨臺北市政府民國110年8
07 月18日府產業商字第11052324810號函、有限公司變更登記
08 表及民事委任狀等在卷可參（見本院卷(一)第573至579頁），
09 經核尚無不合，應予准許。

10 貳、實體方面：

11 一、原告起訴主張：

12 (一)原告委託被告製作「次世代跨遊戲運營平台」之繁體中文iO
13 S及Android版本（包括但不限於伺服器端和用戶端程式，）
14 及其文檔（下稱系爭遊戲），兩造於108年7月1日簽訂設計
15 開發合約（下稱系爭合約）。原告依系爭合約第6條第2項規
16 定之方式依序支付款項予被告，於109年1月6日以前已支付
17 第1期至第3期之款項共計新臺幣（下同）924萬元。惟迄至
18 第4期時，因開發項目美術設計調整之故，遂修正第4期之支
19 付金額為304萬5,000元，並在109年9月23日簽訂補充協議
20 書，依該補充協議書第2條規定，原告應於109年10月10日前
21 將第4期之剩餘款項58萬元支付予被告，原告亦於109年10月
22 10日前支付上開款項予被告。又被告依系爭合約第5條第2項
23 第1款規定應依附件一所示之內容及時程完成應完成之事
24 項，又系爭合約第6條第2項第3、4款規定被告若依附件一所
25 示 Prototype優化驗收後、Production開發50%後，始得向
26 原告請領第3、4期之款項。而依系爭合約附件一所示Protot
27 ype 優化須在簽約後9個月內完成即109年4月、Production
28 開發50%須在簽約後14個月內完成即109年9月，被告始得依
29 約受領第3期以及第4期之款項。詎被告收受原告所給付之第
30 3期及第4期款項後，卻未依約將應完成之內容交付予原告。

31 (二)被告於108年12月31日向原告提出之第3期工作物，經檢視發

01 現有如附表1所示之瑕疵。又被告於109年5月8日向原告提出
02 之第4期工作物，如附表2編號所示1、2、4項目經檢視發現
03 有如附表缺失欄所示之瑕疵，且被告亦未完成50%；而如附
04 表2編號所示3、5、6、7項目，被告並未提供。經原告於109
05 年12月2日以存證信函通知被告，促請其提出Prototype優化
06 以及Production開發50%之工作物於109年12月18日前交付予
07 原告，但被告仍置若罔聞，被告違反系爭合約第5條第2項第
08 1款之義務，原告遂於109年12月21日以存證信函向被告表示
09 依系爭合約第11條第3項規定解除合約。原告既已合法解除
10 系爭合約，被告先前所受領之第1期至第4期之款項合計1,22
11 8萬5,000元，即屬無法律上原因，自應返還予原告，爰依民
12 法第259條第2款、第179條之規定請求被告返還已收受之1,2
13 28萬5,000元。並聲明：1. 被告應給付原告1,228萬5,000元
14 及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按年息5%計算之利
15 息；2. 願供擔保請准予假執行。

16 (三)對被告答辯之陳述：

- 17 1. 被告辯稱若非經原告驗收合格無誤，怎會如期支付款項，可
18 證被告已完成第3、4期之工作項目云云，惟依系爭合約第6條
19 第6項規定「如乙方依附件一各期請求驗收付款，甲方如證明
20 乙方有未符附件一內容之情事者，得於乙方提出驗收要求後
21 七日（含例假日）內，以書面提出不符之證明及說明，並要
22 求乙方於下一期驗收前修正，惟甲方仍不得拒絕給付該期之
23 款項。」。由上可知，只要被告向原告提出驗收付款之請
24 求，原告即不得拒絕給付該期款項，不論被告有無交付該期
25 之工作物，或是即便有交付該期工作物，工作物有瑕疵且經
26 原告書面告知，皆不影響原告仍有給付該期款項予被告之義
27 務。故原告給付被告第3、4期款項並不代表被告確實已完成
28 該期之工作項目，且無瑕疵，乃因依系爭合約第6條第6項規
29 定，在被告一提出驗收付款之請求，原告即須付款。
- 30 2. 被告辯稱依系爭合約第4條第2項規定須等到第5期之工作事項
31 皆完成後，原告依約履行所有付款義務時，被告始有一併提

01 交第4期、第5期應完成之工作事項予原告之義務云云。惟依
02 系爭合約第6條第2項第4款規定可知，第4期所應完成之工作
03 事項係附件一所示Production開發完成50%，附件一「Produc
04 tion」期間應完成「前台內容開發與整合」與「後台內容開
05 發與整合」，二者之比例應各為50%。被告依約應交付給原告
06 之第4期工作事項即前台內容開發與整合之成果為Design Doc
07 s之全部、Art Resources之50%、Source Code之50%、APP完
08 成50%、Operation tools之50%、外部合作商業企畫書之5
09 0%。而觀被告所提第4期之工作物，不僅缺少如附表2編號所
10 示3、5、6、7項目共4項，連已提出之如附表2編號所示1、
11 2、4項目亦有諸多缺失，被告已提交給原告之app都無法與其
12 所提出之遊戲企劃、關卡設計、場景呈現等相符，甚至根本
13 無法登入遊戲，而此並非第5期所應完成之「後台內容開發與
14 整合」工作項目，被告所提第4期之工作物顯然不到Producti
15 on階段之50%，足證被告確實未完成第4期所應完成之工作內
16 容。

17 3. 又遍觀系爭合約並「無」被告向原告提交第4期之工作事項須
18 等到第5期工作事項亦完成時始一併提交之規定，亦「無」原
19 告須履行所有付款義務後，被告始有一併提交第4期及第5期
20 工作事項之規定。又系爭合約第4條係針對「智慧財產權之歸
21 屬及擔保」所為之約定，並「非」針對被告應如何或在何時
22 交付第4期或第5期工作事項之規定，應係規定被告依系爭合
23 約附件一所示之時程完成相應之工作事項，原告依約付款且
24 受領被告完成之工作物後，此時原告得向被告請求在系爭合
25 約項目內所開發之完整檔源等資料，如原告對上開資料有其
26 他利用行為，則須獲得被告書面同意。此與被告須依系爭合
27 約附件一所示之時程及應完成交付相應工作事項給原告之義
28 務，係屬二事。且無被告所稱第4期工作事項須等待至第5期
29 工作事項完成後始須一併交付予原告之情。

30 二、被告則以：

31 (一)兩造間依系爭合約第6條第2項第3款、第4款清楚約定當原告

01 驗收完成並確認被告已履行各期應完成之工作項目後，原告
02 始有給付各期款項之義務；縱原告認為被告請求驗收付款
03 時，有不符各期所約定之工作項目者，亦應依系爭合約第6
04 條第6項約定於被告提出驗收要求後7日內以書面提出不符之
05 證明及說明。衡諸上開系爭合約之內容，原告既依約給付各
06 期款項，則表示被告已確實完成該期工作項目，此乃常態；
07 倘原告主張被告未將第3期、第4期應完成之內容交付予原
08 告，而其已依約付款完畢，則屬變態，原告自應就被告並未
09 依約交付工作物之變態事實負舉證責任。被告均有依系爭合
10 約所約定時程完成第3期、第4期之工作項目，並由原告驗收
11 確認符合雙方約定之內容，被告並無任何違約之情事。

12 (二)兩造於108年7月1日簽訂系爭合約後，被告開始著手設計開
13 發原告所委託製作之「次世代跨遊戲營運平台」及其文檔。
14 被告已初步完成遊戲雛型後，雙方乃約定於108年12月3日進
15 行第2期Prototype開發驗收作業，原告同意被告交付第2期
16 款項之發票進行請款，惟另對被告提及其因被天剛公司緊盯
17 預算，且已有部分款項被天剛公司扣留，故希望被告能夠給
18 予協助，將本案後續美術設計之部分工作交給原告製作，藉
19 此抵扣本件應給付之第4期價金等語，雙方達成後續再就此
20 議題進行協商之共識，原告便於108年12月10日給付第2期之
21 款項。因原告對被告所完成之第2期Prototype開發予以驗收
22 且依約付款，被告乃在此基礎之下持續進行系爭合約第3期P
23 rototype優化作業，並與原告約定於108年12月31日進行第3
24 期Prototype優化驗收作業。驗收當日，透過由原告親自操
25 作手機體驗優化後之遊戲內容進行驗收，被告亦有依約交付
26 第4期Production開發企劃書，原告對於被告所提出之第3期
27 工作項目亦相當滿意，遂指示被告可以繼續製作第4期之工
28 作項目，此有被告於驗收日後旋即派員將第3期之請款發票
29 送至原告，原告不僅無異議即予收受，甚而明確表示「那我
30 這邊先著手進行第三期匯款等語」，顯見原告對於被告所給
31 付之第3期Prototype優化作業確實已完成驗收。被告依原告

指示朝向第4期Production開發完成50%之期程推進，被告並與原告約定於109月4月23日進行第4期開發驗收作業(被證6)。惟驗收當日，因原告對於遊戲內容、細節有提出若干想法及修正建議，被告爰依雙方於該次驗收所討論之方向及結論進行調整更新，被告再與原告約定於109年5月8日進行第4期開發之第2次驗收作業，該次驗收原告均完全認同修正過後之工作項目已符合系爭合約第4期Production開發完成50%之程度，且被告考量該期工作項目已完成驗收，開發作業將邁入最後階段，乃於當日與原告約定一個禮拜後再次拜訪，屆時將完整說明後續階段工作期程及討論美術外包細節。

(三)系爭合約第5期美術設計量產之部分工作，原告先前有請求將本案後續美術設計之部分工作交由其製作，原告希望能將費用預先自第4期價金中抵扣，故被告乃將第4期價金扣除原告初估美術設計所需費用後，僅先向原告請求給付款項246萬5,000元。詎原告原答應於109年6月底匯款，但陸續以資金不足等理由延宕付款，直至109年8月31日始付清款項。嗣雙方於109年9月下旬達成協議，被告將第5期美術設計其中六套UI共計42萬元交由原告製作，雙方於109年9月23日簽署補充協議書，約定將原先第4期款項346萬5,000元調整為304萬5,000元，且原告應於同年10月10日前付清剩餘第4期款項58萬元。當被告見原告有依補充協議之約定遵期給付第4期餘款，以為原告之財務狀況逐漸好轉，乃持續進行第5期Production後期階段之工作項目。詎原告竟於109年12月2日寄發存證信函指摘被告尚未完成系爭合約第3期、第4期之工作項目，且再於同年12月21日以存證信函據此主張解除雙方間系爭合約。

(四)又系爭合約附件1中欄位Deliverables分別記載，被告在第2期工作項目Prototype開發所需完成之工作內容為Prototype*1、製作規格書*1、第3期工作項目Prototype優化與finalize所需完成之工作內容為Polished prototype*1、Production製作規格書*1、第4期、第5期工作項目Production前、後

台內容開發與整合，需共同完成之工作內容為如附表2編號1至7項目。被告於第2期、第3期工作項目驗收時雖有各自應提交之工作內容，但第4期工作項目必須等到第5期工作項目完成始須交付，因第5期須以第4期為基礎更進一步開展，乃第4期之延伸，因此上開工作內容才會同列為第4期、第5期所需共同完成之工作內容，而待第5期完成後始一併交付。細繹系爭合約附表一所示之內容，其中Deliverable欄位無論在期前準備（pre-production）、第2期、第3期工作項目，均以單一欄位表彰該期所需完成之工作內容，唯獨在第4期、第5期乃是透過兩期共用一個欄位方式載明所需完成之工作內容，係因第4期、第5期工作項目在開發上具有連動性，且該欄位所載內容大多是所有開發完成後才有辦法完整提交事項，故系爭合約才會約定第4期、第5期完成後一併提供完成之工作內容。另依系爭合約第4條第2項，原告依約履行完成所有付款等義務時，被告才需一併提供所謂如附表2項目欄編號1至7之工作內容。

(五)當雙方分別於108年12月3日、同年12月31日、109年5月8日完成第2期至第4期之開發驗收作業後，被告每次均會將相關檔案上傳至前揭驗收用資料夾，同時往下一期之工作項/目持續開發、更新。無論第2期工作項目所需完成之Prototype*1、製作規格書*1，或第3期工作項目之Polished prototype*1、Production製作規格書*1，被告均依約提供給原告；至於第4期工作項目雙方雖已於109年5月8日完成驗收作業，但因第4期之工作內容依約須等到第5期工作項目完成，或原告依約履行完成所有付款等義務時，被告始需一併提供，此從第4期工作項目之驗收資料夾明確註明「將於完成後打包提供」等文字足憑。原告自始至終都有進入Google雲端空間之權限，對於被告於履約過程中都有把驗收相關資料上傳乙節更是清楚，卻指摘被告從未提供系爭合約第3期、第4期所應交付之工作物云云，顯不可採。

(六)因歷代版本之apk檔案與手機本身的作業系統均有更迭情

01 事，亦會造成如以手機開啟舊版本的apk檔將無法順利運作
02 之情事，故原告在爭議事發後長達2年之今日，再以手機開
03 啟歷經更迭之舊版本apk檔案，並無法重現雙方於108年12月
04 31日、109年5月8日所進行第3期、第4期工作項目驗收之過
05 程及結果。又針對編號2、4 apk檔案打不開的情形，係因檔
06 案是108、109年的產品，所以手機本身的作業系統需要更
07 新，但更新的同時，開發的軟體需要做相對應的更新才能夠
08 呈現正常的產品狀態，才能夠登入。遊戲產品都是連線網
09 路，連線在當初設置的伺服器，但是伺服器租用都需要錢，
10 若未繼續租用伺服器，產品是無法連線到伺服器，下載相關
11 資料進行遊戲。遊戲也需要連到臉書或GOOGLE的帳號的伺服
12 器，去取用帳號的資料，但是系爭軟體已經2年未更新，自
13 亦無法連到臉書或GOOGLE的資料。

14 (七)觀諸驗收資料夾「03_Production\前台內容開發與整合\
15 【將於完成後打包提供】-Art Resources\關卡設計\魔法書
16 關卡版」中影片檔之勘驗結果：「影片檔點開後可以撥放
17 ，一開始是出現一本書打開，畫面中出現無人島，畫面中海
18 盜會移動，出現相關工具列的選項，畫面亦出現相對功能的
19 遊戲反應。」；而上開勘驗所撥放之影片，該影片檔即為當
20 時被告履約過程中提供給原告之實際操作遊戲之畫面，且錄
21 製時間約為109年5、6月間，是該影片檔合理推測應為雙方
22 完成第4期工作項目驗收後之遊戲操作內容，可看出系爭工
23 作物在當初履約過程中是可以正常遊玩，隨著遊戲劇情發展
24 亦可操作相對應之遊戲功能選項，此對比本院勘驗「Matrix
25 _level_test_00000000.apk」時，在相同遊戲畫面、介面卻
26 是呈現「被困在島上的海盜船長之畫面，畫面中任何圖示均
27 無相關遊戲反應出現」之情況。由此可證就驗收資料夾內ap
28 k檔案所為勘驗之狀況，基於歷義版本apk檔案更迭、開發軟
29 體須同步更新、伺服器未能連線等原因，導致無法呈現當初
30 雙方履約過程中實際完成之遊戲開發進度及內容，原告自無
31 法憑此勘驗結果作為其主張雙方並未完成第3期、第4期工作

01 項目驗收之依據等語置辯。並聲明：1. 原告之訴駁回；2. 願
02 供擔保請准免為假執行。

03 三、經查，兩造於108年7月1日簽訂系爭合約，原告依系爭合
04 約，於109年1月6日前已支付第1期至第3期之款項924萬元。
05 原告並依兩造於109年9月23日簽訂之系爭協議書規定，將第
06 四期款項修正為304萬5,000元，原告共給付被告1,228萬5,0
07 00元。被告有依系爭合約第6條第2項第2款交付第二期之工
08 作物並經原告驗收等情，有系爭合約、系爭協議書、及匯款
09 資料影本等件可證（見本院卷一第17至29頁），且為兩造所
10 不爭執（見本院卷二第134頁），堪可信實。

11 四、原告主張被告未依限完成系爭遊戲第三期及第四期之工作
12 物，所交付之工作物亦未通過驗收，其已解除系爭合約，被
13 告應返還原告所給付被告之第1期至第4期之款項合計1,228
14 萬5,000元等語；被告則辯以被告已依限完成系爭遊戲第三
15 期及第四期之工作物，所交付之工作物亦通過驗收，原告不
16 得解除契約請求返還已交付之款項等語，是本件爭點厥為：
17 (一)被告有無依系爭合約第6條第2項第3款完成系爭合約第
18 三期工作項目即附件一所示之prototype 優化內容，並經原
19 告驗收？(二)被告有無依系爭合約第6條第2項第4款完成系
20 爭合約第四期工作項目即附件一所示之「production前台內
21 容開發與整合」50%之工作物，並經原告驗收，有無理由？
22 又原告依系爭合約第11條第3項規定解除合約，並依第259條
23 第2款、第179條之規定請求被告返還已收受之1,228萬5,000
24 元，有無理由？

25 五、法院之認定

26 (一)原告主張被告依系爭合約第三期應給付如附表1所示編號1、
27 2項目之內容有附表1缺失欄所示之瑕疵，故被告未完成第三
28 期應給付之工作物內容，有無理由？

29 1.按解釋當事人之契約，應以當事人立約當時之真意為準，而
30 真意何在，應以過去事實及其他一切證據資料為斷定之標
31 準，不能拘泥文字致失真意。亦即解釋契約，應於文義上及

01 論理上為推求，以探求當事人立約時之真意，並通觀契約全
02 文，斟酌訂立契約當時及過去之事實、交易上之習慣等其他
03 一切證據資料，本於經驗法則及誠信原則，從契約之主要目
04 的及經濟價值作全盤之觀察，以為判斷之基礎。

05 2.按系爭合約第6條第2項第3款約明：「二、乙方同意甲方得按
06 下列方式分期匯付至下列乙方之帳戶…(三)第三期：附件
07 一所示Prototype優化驗收後30天內（含例假日）內給付總
08 價金之25.03%(即330萬元)。」（見本院卷一第19頁）；另
09 按系爭合約之附件一所示，第三期之Prototype優化階段應
10 交付之工作物內容為「PolishedPrototype*1」、「Polishe
11 dPrototype*1」（下合稱第三期工作物，見本院卷一第24
12 頁），查原告不爭執被告有於第三期階段交付如附表1「被
13 告提交之工作物」欄位所示之工作物，並經本院勘驗被告所
14 提雲端共享資料夾之「驗收用資料夾」/「02_Prototype」
15 資料夾/「Prototype 優化與Finalize」資料夾內容之勘驗
16 結果1.、2.所示內容在卷可參（見本院卷二第7-8頁），故
17 被告有交付原告系爭第三期工作物之事實應堪認定。惟原告
18 主張被告所交付之第三期工作物有未符系爭合約第三期應給
19 付工作物之內容故有瑕疵而未通過驗收等語，惟查原告法定
20 代理人陳均榜已到庭證稱：「（問：109年5月8日驗收過程
21 為何？在場有誰？當日是否係進行第四期之驗收？被告公司
22 當日所提交之工作項目為何？）在場有證人陳棋清及證人黃
23 宥晟，還有我及原告公司的美術同仁，當天驗收過程一樣由
24 被告公司展示安裝在手機裡的兩個apk檔，除了驗收第四期
25 內容外，也驗收第三期不通過的內容，被告當日提交的工作
26 項目主要就是兩個apk檔及相關的文件，但我們並沒有當場
27 拿到這些檔案，都是日後被告公司才上傳到雲端硬碟
28 的。）」、「（問：證人稱會給付款項是因為合約第六條第
29 六項有規定被告公司可以請求為驗收完成的款項，既然雙方
30 公司是第一次合作，且系爭合約第六條第六項第三期工作項
31 目不符的書面證明文件，原告公司才需付款，證人是否有依

01 約提出不符的證明文件？（提示原證1）當時並沒有提出書面
02 文件，因為乙方已經配合我方的要求修正版本，所以我以為
03 LINE對話中的討論過程就足以證明我方提出驗收不符。）」
04 （見本院卷二第60頁）；證人黃宥晟亦證稱：「（問：（提
05 示原證23、24、25、26）這幾份文件是被告依約應提交給原
06 告第幾期的工作物？）原證23是會算在第三期要提供的第四
07 期的規格書，但是為何時間寫的是5月，是因為原告有一直
08 在調整我們第三期結束之後的企劃，當時在整理驗收資料夾
09 時，我把最新的替代掉原本的版本後就放上去。」（見本
10 院卷二第23頁）等語，足見被告就第三期工作物於第一次驗
11 收未通過後，於109年5月8日有再進行第二次驗收，被告並
12 依原告要求就第三期工作物進行修正無誤。

- 13 3.另被告當時之法定代理人即證人陳棋清到庭具結證稱：
14 「（問：承上，原告公司於驗收當日對於第三期工作項目內
15 容是否滿意？是否有當場提出有瑕疵地方或表示不同意驗
16 收？）沒有表示不同意驗收，只有說可以送請款發票過來，
17 還有提到後續公司的款項也會比較緊張，事先預告我第四期
18 部分款項，要轉成美術外包形式，回到原告公司。」、
19 「（問：（提示原證1）承上，原告公司是否曾經依照系爭
20 合約第6條第6項之約定，提出第三期工作項目有不符之書
21 面證明文件？）無，當時驗收的結果是第三期驗收沒問
22 題。」（見本院卷二第16-17頁）等語，堪認原告就第三期
23 工作物並未具體表示驗收未通過等情。再觀以證人陳棋清與
24 證人陳均榜就第三期款項之匯款事宜曾提及：「因為最終的
25 做法跟當時預估的有些不一樣」、「對呀！我需要知道最終
26 做法跟預估的量大概有多少出入」、「初始預估美術量+最
27 終作法美術量-委託你們製作的3D量」、「對了，那這個會
28 影響到我們這期的請款嗎？」、「如果金額落差不反應在這
29 期也可以」、「因為上回跟股東跟財務討論，也告知他們有
30 先跟您這邊討論過，會落在第四期款項」、「好、那我這邊
31 先著手進行第三期匯款」等語無誤（見本院卷一第91-94

頁），足認兩造之法定代理人已就第三期工作物之內容及應給付之款項達成合意，原告亦同意付款，故被告應得向原告請求第三期款項，原告主張第三期工作物有如附表1之瑕疵而解除契約應無理由。

(二)原告主張被告未依系爭合約第四期給付如附表2所示編號1至7項目之50%內容有無理由？又原告依系爭合約第11條第3項規定解除合約，並依第259條第2款、第179條之規定請求被告返還已收受之1,228萬5,000元有無理由？

1.按系爭合約第6條第2項第4款約明：「二、乙方同意甲方得按下列方式分期匯付至下列乙方之帳戶…(四)第四期：附件一所示Production開發完成50%後30天內（含例假日）內給付總價金之25.03%(即330萬元)。」（見本院卷一第19頁），又系爭合約附表所載「Production」欄位右方標示「Deliverables」欄位共記載「Design Docs」、「Art Resources」、「Source Code」、「APP*1」、「Operation tools*1」、「外部合作商業企畫書*1」、「運營服務器架設」7項工作內容（見本院卷一第24頁），此有系爭合約附表在卷可參。

2.查被告有交付原告如附表2編號1.2.4項目名稱所示之「Design Docs」、「Art Resources」、「APP」之第四期工作物，經本院勘驗被告所提雲端共享資料夾之資料夾中「驗收用資料夾」/「03_Production」資料夾/「前台內容開發與整合」資料夾/「Design Docs」、「App」、【將於完成後打包提供】-ArtResources」資料夾內容，並製作勘驗結果3.至5.在卷可稽（見本院卷二第8-9頁），故被告有交付原告如附表2編號1.2.4項目欄位所示之系爭第四期工作物「Design Docs」、「Art Resources」、「APP」之事實應堪認定。

3.惟附表2編號3、5、6、7之項目名稱為「Source Code」、「Operation tools」、「外部合作商業企畫書」、「運營服務器架設」等工作物內容，除附表2編號3「Source Cod

e」工作物項目於勘驗被告所提之雲端共享資料夾中之「前台內容開發與整合」資料夾/「【將於完成後打包提供】-Source Code」資料夾，裡面無任何檔案，並經本院製作勘驗結果5.4所示（見本院卷二第9頁）外，附表2編號5、6、7之工作物均未出現於被告所提之雲端共享資料夾中，且被告對於附表2編號3、5、6、7之項目之工作物未交付亦未爭執，僅辯稱「Production開發完成50%」之內容僅限於「production前台內容開發與整合」50%之工作物云云，惟此業經原告所否認，觀以系爭合約附表「Production」欄位右方標示「category」（即類別）之欄位，共併列「前台內容開發與整合」與「後台內容開發與整合」2欄位，此有系爭合約在卷可參（見本院卷一第24頁），故有關第四期應交付之工作物內容「Production開發完成50%」自應包括「前台內容開發與整合」與「後台內容開發與整合」工作項目均完成50%為是，被告所辯核與契約解釋意旨與解釋不符，自難憑採。故「前台內容開發與整合」與「後台內容開發與整合」之項目工作物內容，應包含附表2編號1-7所示之工作物，而被告未交付附表2編號3、5、6、7之項目之工作物已如前所述，足認被告應未依約完整交付第四期工作物之內容無誤。

- 4.又原告主張被告未完成第四期工作物之內容，並以存證信函通知被告提出第四期工作物之內容，被告未提出後，原告以被告違反系爭合約第5條第2項第1款之義務，復於109年12月21日以存證信函向被告表示依系爭合約第11條第3項規定解除合約等情，亦有存證信函2份在卷可稽（本院卷一第31-34頁），堪認原告已合法解除契約。原告雖主張因系爭合約解除，被告先前所受領之第1期至第4期之款項合計1,228萬5,000元，即屬無法律上原因，請求被告依第179條、民法第259條第2款規定返還1,228萬5,000元等語，惟參以被告已提出第三期之工作物已如前所述，而兩造亦不爭執被告所提出之第2期工作物內容業經原告驗收（見本院卷二第134頁），原告亦未爭執被告有交付原告系爭合約第一期之工作物，故認

01 被告應已提出系爭合約第1至3期之工作物予原告無誤，是被
02 告就第1至3期工作物受領系爭合約第1至3期之報酬部分，因
03 已履行系爭合約第1至3期之義務，被告受有報酬之利益自係
04 依履行系爭合約之結果而取得，自非無法律上之原因，應不
05 構成不當得利。而被告所交付之第四期工作物部分既經認定
06 未符合系爭合約第四期之約定，被告就第四期工作物所受領
07 之報酬，於系爭合約解除後自屬無法律上之原因，原告請求
08 被告返還第四期工作物之報酬即304萬5,000元（見本院卷一
09 第29頁），應屬有據，自應准許。從而，原告依系爭合約、
10 不當得利之法律關係，請求被告給付原告304萬5,000元，及
11 自起訴狀繕本送達翌日即110年1月19日（見本院卷一第45
12 頁）起至清償日止，按週年利率5%計算之利息，為有理由，
13 應予准許。逾此部分之請求，則無理由，應予駁回。就
14 原告勝訴部分，兩造均陳明願供擔保請准宣告假執行及免為
15 假執行，經核均與法律規定相符，爰分別酌定相當擔保金宣
16 告之。至原告敗訴部分，其訴既經駁回，其假執行之聲請亦
17 失所依附，應併予駁回。

18 六、本件事證已臻明確，兩造其餘主張攻擊防禦方法，經本院斟酌
19 後，認與判決結果不生影響，爰不予以一一論述，附此敘
20 明。

21 七、據上論結：本件原告之訴為一部有理由、一部無理由。依民
22 事訴訟法第79條、第390條第2項、第392條第2項，判決如主
23 文。

24 中 華 民 國 111 年 12 月 29 日
25 民事第八庭 法 官 陳宣每

26 以上正本係照原本作成

27 如對本判決上訴，須於判決送達後20日內向本院提出上訴狀。如
28 委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

29 中 華 民 國 111 年 12 月 29 日
30 書記官 連晨宇

01 附表1

02

編號	項目	被告提交之工作物	缺失
1	Polished Prototype	「Matrix_00000000_decoratable_room.apk」、「Matrix_00000000_bookWorld_with_guide.apk」	1. 將此2個apk檔安裝至手機後竟會出現2個app應用程式，但依被告所提交Production開發企劃書之內容並未將此遊戲設計分割成2個app應用程式。 2. 此乃開發成果未完成且未經系統整合所導致。
2	Production開發企劃書	Matrix世界調整	(1)安裝Matrix_00000000_decoratable_room.apk：①開啟後之畫面結構、介面風格與Production開發企劃書所載內容不符。②點擊「日記相簿」、「好友社群」、「遊戲魂勳章」只會跳出「建構中」的畫面，並無任何功能。③點擊「玩家成就」與「設定按鈕」，也只會不斷要求玩家登入，但卻依然無法註冊登入或使用遊客登入。④Production開發企劃書第2至15頁提及的功能與流程皆無法實現。⑤Production開發企劃書第16至17頁的「九本魔法書」之設計，其功能為「反映玩家各類遊戲表現」、「一本書一個遊戲類別」、「一頁一個3D場景」、「書本外觀成長」全部未完成。 (2)安裝Matrix_00000000_bookWorld_with_guide.apk：①開啟後出現的也只有要求玩家登入，但無法註冊登入或使用遊客登入。②Production開發企劃書第2至15頁所提及的功能與流程皆無法實現。③Production開發企劃書第16至17頁的「九本魔法書」之設計，其功能為「反映玩家各類遊戲表現」、「一本書一個遊戲類

(續上頁)

01

			別」、「一頁一個3D 場景」、「書本外觀成長」全部未完成。
--	--	--	-------------------------------

02

附表2

03

編號	項目	被告提交之工作物	缺失
1	Design Docs	「1塔防版」、「2旅娃版(星球外觀成長_帶回探索日記_突發小遊戲)」、「3星球探索版(可入星球主動拍照_內定背景與3D自由拍_裝飾房間)」、「4紙雕屋版(同入星球拍照,改角色房間與收集物件玩法)」、「5繪本版」、「6魔法書關卡版」資料夾中之文件	1. 以「6魔法書關卡版」為 app最終開發定調之 版本,其餘5個版本是先前兩造討論預想設計呈現之版本,但因被告無法達成,故淘汰不用,最終才以「6_魔法書關卡版」為定調下去開發app。 2. 點開「6魔法書關卡版」資料夾,選取檔名為「Matrix-for Present」之 EXCEL檔案,此 EXCEL檔案中敘述被告所完成之app應展示之流程為何,以下分別說明: (1)展示流程1記載:「進入app,首先登入AK帳號(或遊客),接著玩家綁定遊戲平台steam,系統開始截取玩家資料。」【實際狀況:不論開啟哪一個app,都沒有要求玩家登入】 (2)展示流程2記載:「玩家登入其它遊戲平台後,進入到大廳,等待一小段時間(5~30秒?)讀取資料後,進行初步評價。Steam擁有遊戲數量?100套〈真是好野人〉Steam成就達成率25%〈成就休閒家〉Steam平台最愛玩〔冒險類〕遊戲,開啓Matrix世界的〔冒險類〕主題」【實際狀況:不論開啟哪一個app,都根本沒有出現上開敘述的橋段】 (3)展示流程3記載:「系統初步分析玩家各平台資料,〔取得遊戲成就的數量/以及成就較高的遊戲類型〕,開啓對應的〔遊戲主題〕,同時依據平台資料的評價,解鎖各項〔場景、角色、物件、任務〕」【實際狀況:不論開

			啟哪一個app，都根本沒有出現上開敘述的橋段】 (4)展示流程4記載：「魔法書開啓了〔冒險類〕主題後，玩家點擊魔法書，開啓/新的Matrix 世界。初次開啓Matrix世界，系統依據玩家成就資料，獲取對應元件，並進入世界生成一個新世界，隨機骰出一場景、角色、物件、任務」【實際狀況：只有其中一個app會生成一座小島，但每次開啟內容完全一樣並沒有像上開敘述所說會隨機出現場景、角色、物件、任務】 (5)展示流程5至8大致描述了一段點擊或拖曳物件並解決任務的過程，並以點擊椰子樹將掉落椰子進而可以料理為例【實際狀況：點擊椰子樹就失敗了，根本沒掉落椰子】 (6)展示流程9 記載：「解完任務，玩家可〔重新生成〕新的世界，再次挑戰下一個新任務，每次也會骰出不同的物件與任務除了解任務外，玩家也可從圖鑑上，拖出其它物件，自行再探索其它有趣的組合。【實際狀況：沒辦法完成任何任務、也看不到重新生成的按鈕也無法骰出不同物件，更找不到所謂的圖鑑，文件描述的所謂有趣的組合完全不見縱影】 (7)展示流程10記載：「從圖鑑中可看到未解鎖〕的物件，玩家查看詳細說明可看到〔解鎖條件〕點擊〔解鎖條件〕可連結到對應的〔履歷、社群〕的解鎖需求冒險家：指定遊戲〔秘境探險4〕，成就達成率遠30%以上，即解鎖。 黑圓炸彈：玩家〔已擁有成就總數〕獲得1000筆以上，即解鎖。 海盜彎刀：玩家在社群〔發表攻略次數〕，達3篇以上，即解鎖。」【實際
--	--	--	---

			狀況：完全無法在任何一個app中找到上述內容】 (8)展示流程11記載：「玩家點擊了〔黑圓炸彈〕的〔已擁有成就總數〕的解鎖條件，直接連結開啓〔履歷〕頁面，並框亮起提示〔成就總數〕。讓玩家了解到目前的〔成就總數〕尚不足，1000筆，需再加油。玩家順道瀏覽〔履歷〕相關個人資料與系統評價，以及Steam平台目前的遊戲列表與各遊戲的成就列表。」【實際狀況：完全無法在任何一個app中找到上述內容】 (9)展示流程12記載：「玩家點擊〔名片區〕的其中一張，點擊分享鍵，分享到〔Matrix社群〕中的〔動態牆〕，瀏覽〔社群〕中各功能頁面〔社群、好友、世界、排行榜、攻略〕」【實際狀況：完全無法在任何一個app中找到上述內容】 (10)展示流程13記載：「最後點擊看到〔攻略〕頁面，點擊〔秘境探險4〕遊戲，開啓該遊戲的〔成就列表〕，該遊戲的成就列表上，可看到玩家這款遊戲，已達成與未達成的成就，點擊〔未達成〕的成就，條列出了其它玩家所撰寫的〔成就攻略〕。」【實際狀況：完全無法在任 何一個app中找到上述內容】 (11)展示流程14記載：「瀏覽攻略文章，引導玩家再去遊戲外玩〔秘境4〕，達成多項成就，只要〔秘境4〕達成30%以上，回到Matrix中，又 可解鎖〔冒險家〕的角色。」【實際狀況：完全無法在任何一個app中找到上述內容】 3. 點開「6魔法書關卡版」資料夾，選取檔名為「Matrix_關卡清單」及「任務規劃_冒險主題」之EXCEL檔案，此二個EXCEL檔案中敘述app在規畫上應有
--	--	--	--

			多少角色、場景、主題、任務、關卡等等，但在被告所提出之2個app中，除海盜及小島以外，再也沒有任何上開檔案所指之內容。
2	Art Resources	被告提交之工作物為：「介面設計」、「角色設計」、「房間設計」、「關卡設計」資料中之文件	1. 打開介面設計之資料夾，裡面僅有6張圖檔，皆為先前已淘汰不用之設計，且在被告所提2個app內都找不到與上開6張圖檔相符之畫面。 2. 打開角色設計之資料夾，裡面有8個資料夾分別為「ver1PolyArt」、「ver2飢荒版」、「ver3彩色飢荒版」、「ver4筆觸風格版」、「ver5筆觸搭機荒版」、「ver6迪士尼版」、「ver7短身版」、「ver8紙片版」，除「ver8紙片版」以外之版本皆為先前已淘汰不用之設計。而「ver8紙片版」資料夾中僅有6個圖標，亦不符合「Matrix_關卡清單」中所列角色設計之數量與種類。 3. 打開房間設計之資料夾，裡面僅有8張圖檔，皆為先前已淘汰不用之設計，且在被告所提2個app內都找不到與上開8張圖檔相符之畫面。 4. 打開關卡設計之資料夾，裡面有3個資料夾分別為「旅蛙版」、「繪本版」、「魔法書關卡版」，其中「旅蛙版」、「繪本版」皆為先前已淘汰不用之設計。而「魔法書關卡版」資料夾中有16張圖檔，與「Matrix_關卡清單」及「任務規劃_冒險主題」中所列關卡設計之種類、數量根本不符。
3	Source Code*1	被告並無提供。	
4	App*1(Alpfa build)	Matrix_00000000_resume.apk Matrix_level_test_00000000.apk	1. 依照系爭合約附件一「MAT for次世代跨遊戲運營平台」關於「前台內容開發與整合」階段（即第4期）應提交之工作物中，應完成之app數量應係1個，而非2個。

(續上頁)

01

			2. 打開其中一個app無法順利登入遊戲平台帳號，且不論有無登入帳號，在另一個app打開看到的，永遠都是出現「被困在島上的海盜船長」之畫面，被告提交之2個app之間並無任何關聯性。
5	Operation tools*1	被告並無提供。	
6	外部合作商業企畫書*1	被告並無提供。	
7	運營服務器架設	被告並無提供。	