

臺灣臺北地方法院民事判決

111年度簡上字第164號

上訴人 陳嘉珮

訴訟代理人 李德正律師

廖乃慶律師

被上訴人 天剛資訊股份有限公司

法定代理人 呂國雄

訴訟代理人 熊南彰律師

上列當事人間請求確認本票債權不存在事件，上訴人對於民國111年1月27日本院臺北簡易庭110年度北簡字第12235號第一審判決提起上訴，本院於民國111年11月23日言詞辯論終結，判決如下：

主 文

上訴駁回。

第二審訴訟費用由上訴人負擔。

事實及理由

壹、程序方面

按確認之訴，非原告有即受確認判決之法律上利益者，不得提起。所謂即受確認判決之法律上利益，係指法律關係之存否不明確，原告主觀上認其在法律上之地位有不安之狀態存在，且此種不安之狀態，能以確認判決將之除去者而言（最高法院52年度台上字第1240號判決意旨參照）。經查，上訴人主張其於民國110年6月4日簽發、票面金額為新臺幣（下同）5,250萬元之本票（下稱系爭本票），被上訴人聲請就系爭本票所載5,250萬元之其中2,500萬元及自110年6月4日起至清償日止，按週年利率5%計算之利息部分（下稱系爭債權）強制執行，經本院以110年度司票字第10762號裁定（下稱系爭裁定）獲准，然上訴人否認被上訴人對其之系爭本票

債權存在，是上訴人應否負擔系爭本票債務之法律上地位即
有不妥之狀態，而該狀態能以確認判決將之除去，揆諸前揭
說明，上訴人自有即受確認判決之法律上利益，而得提起本
件確認之訴，合先敘明。

貳、實體方面

一、上訴人主張：

(一)伊簽發系爭本票之原因，係因兩造以及訴外人放縱遊戲有限
公司（下稱放縱公司）於108年4月25日共同簽訂遊戲合作開
發與發行契約書（下稱系爭開發合約），伊於同日依系爭開
發合約第10條約定開立授權書以及系爭本票作為系爭開發合
約之附件予被上訴人，擔保放縱公司基於系爭開發合約對於
被上訴人所生之一切履約與違約責任。而依該授權書約定之
記載可知，若放縱公司因系爭開發合約對被上訴人負擔債務
時，伊授權被上訴人得視實際狀況自行填載完成系爭本票並
行使票據權利。惟放縱公司對被上訴人就系爭開發合約並無
發生任何履約或違約責任，被上訴人自無權在系爭本票上填
載發票日、付款地、到期日等一切票據記載事項，更遑論執
系爭本票向伊行使票據權利，故被上訴人擅自填載系爭本票
之發票日及其他記載事項，確屬無權填載，非經伊承認，自
不生效力，不應使伊負發票人責任。

(二)再依系爭開發合約第1條約定可知，約定之海洋遊戲（下稱
系爭遊戲）版本顯然僅有手遊及桌機二種版本而已，其他三
種Nintendo Switch、Play Station、Microsoft Xbox版本
（下稱家用主機版本）不在契約範圍內，從被上訴人所提契
約修改協議書二並無增加系爭遊戲版本約定可知，被上訴人
顯係強加莫須有之契約義務於放縱公司，據此解約並不合
法，不生解約效力。又被上訴人於110年4月28日發函請求放
縱公司改正相關缺失再行驗收，但該函文記載卻請放縱公司
於函到3日內改善，並至被上訴人公司進行驗收，不符合系
爭開發合約第4條第2項應給予放縱公司20日回覆期限之約
定，亦未經雙方協議指定3日內須改善再次驗收，自不生效

力。被上訴人嗣後以放縱公司經110年4月28日函文通知後仍未改善，依系爭開發合約第9條第1項約定在110年6月4日發函解約，則自110年4月28日起至110年6月4日止，僅經過37日，亦與系爭開發合約第9條第1項約定不符，被上訴人據此主張解約不生合法解約效力，系爭開發合約現仍有效存在於被上訴人與放縱公司之間，被上訴人主張放縱公司有違約並已解約併請求懲罰性違約金，與事實不符。

(三)況被上訴人於本院110年度訴字第2304號民事案件自承遊戲各種版本上市後之營收預估表非系爭開發合約之一部，被上訴人與放縱公司簽約時並未附在契約後，不符系爭開發合約第12條第2項若更改、修改契約內容，須雙方於事前書面協議之約定，足證被上訴人與放縱公司根本未就系爭遊戲要開發家用主機版本達成合意；至訴外人陳均榜進行系爭遊戲電話訪談乃因訴外人樂磚股份有限公司（下稱樂磚公司）與被上訴人於108年4月25日簽訂委託技術服務合約書（下稱系爭服務合約），故擔任系爭遊戲之遊戲顧問而須提供相關之技術服務及諮詢建議，經被上訴人詢問是否考慮在其他平台發行，以增加被上訴人之營銷收入，陳均榜始回覆家用主機版本之開發時程，並非謂被上訴人與放縱公司有約定開發家用主機版本。且放縱公司已完成系爭遊戲製作並發佈在steam平台，玩家可使用手機透過steam串流應用程式「steam link」遊玩，已符合系爭開發合約應完成手機版本。故本件伊簽發系爭本票所擔保被上訴人對放縱公司之債權並不存在等語。而於原審聲明：確認系爭裁定所載被上訴人持有系爭本票在系爭債權範圍本票暨利息債權不存在。

二、被上訴人則以：

(一)系爭本票開立原因，為伊與放縱公司於108年4月25日簽訂系爭開發合約，由伊提供5,000萬元遊戲研發經費，委託放縱公司開發系爭遊戲之手遊及桌機版本（包含Pc及家用主機版本）。嗣雙方於109年8月11日簽訂主契約修改協議書二，將系爭開發合約開發時程之「2020年11月上市」修改為「2021

01 年3月31日完成遊戲完整版與上市」。又伊為整合系爭遊戲
02 之開發技術，另與上訴人掛名負責人之樂磚公司簽訂系爭服
03 務合約，由樂磚公司提供系爭開發合約所示系爭遊戲之開
04 發、行銷及平台上架等技術服務。詎伊依約支付放縱公司研
05 發經費2,500萬元後，放縱公司遲至110年3月31日，仍未依
06 約向伊提交符合系爭開發合約規範之系爭遊戲手遊及桌機共
07 5種平台及繁體中文、英文、日本3種版本，經伊於110年4月
08 28日，發函要求放縱公司改正相關缺失再行驗收未果，伊乃
09 於同年5月間，分由伊公司人員及委託訴外人天火數位股份
10 有限公司（下稱天火公司）針對上訴人提出之PC版本測試，
11 均認定「驗收不合格」，伊遂於110年6月4日以放縱公司違
12 約而解除系爭開發合約，並於同日寄發存證信函終止與樂磚
13 公司之系爭服務合約關係。

14 (二)依系爭開發合約第10條約定：「丙方（即上訴人）為乙方
15 （即放縱公司）連帶保證人，於簽署本契約同時，丙方同意
16 開出面額5,250萬元整本票壹張，授權甲方（即伊）於依本
17 契約之權利發生且乙方經書面催告未為履行時，有權填上發
18 票日期與其他記載事項並行使權利」。是依民法第272條第1
19 項、第273條規定及前揭系爭開發合約所定連帶責任，本件
20 系爭開發合約既已依法解除，上訴人即應履行連帶保證責
21 任，伊向上訴人主張並行使系爭本票權利，於法有據。

22 (三)復觀系爭開發合約上係稱「桌機版本」而非電腦版本，此桌
23 機版本即係涵蓋包括Pc及家用主機等版本，而非僅限於個人
24 電腦而言，若僅限於個人電腦版本則開發利潤不高，伊斷無
25 將列入家用主機版本之營收分潤評估數據送請財團法人台灣
26 經濟研究院（下稱台經院）鑑定之理；且放縱公司實際負責
27 人及委託技術服務之樂磚公司負責人陳均榜，又豈會於電話
28 訪談記錄中提及家用主機版本之開發時程？故本件系爭遊戲
29 之開發，伊與放縱公司之意思表示合致，確實包括手機APP
30 版、Pc及家用主機版本無疑。上訴人主張僅須完成除手機AP
31 P版及PC以外之3種版本，顯已違背契約真意及誠信原則。本

01 件放縱公司於契約屆期，仍未提交系爭遊戲手機APP版本，
02 所提出之桌上電腦版本亦經伊驗收不合格，其餘版本更是付
03 之闕如，伊合法解約，自屬有據等語，資為抗辯。

04 三、原審判決上訴人全部敗訴，上訴人不服提起上訴，並上訴聲
05 明：(一)原判決廢棄；(二)確認系爭裁定所載被上訴人持有、上
06 訴人簽發之系爭本票，在2,500萬元及自110年6月4日起至清
07 償日止，按週年利率5%計算利息之本票本金債權及利息債權
08 之範圍內對上訴人不存在。被上訴人則答辯聲明：上訴駁
09 回。

10 四、經本院於111年6月9日準備程序期日協同兩造整理本件之不
11 爭執事項如下（見本院卷第98頁，並依判決格式為部分文字
12 之修正）：

13 (一)上訴人於108年4月25日開立系爭本票，被上訴人就系爭本票
14 中之2,500萬元本息即系爭債權向本院聲請強制執行，經本
15 院以系爭裁定准予強制執行（見原審卷第225頁）。

16 (二)上訴人開立系爭本票，係為擔保放縱公司於108年4月25日與
17 被上訴人簽立系爭開發合約所生之履約及違約責任，上訴人
18 於同日開立系爭本票及授權書作為系爭合約之附件交予被上
19 訴人。

20 五、得心證之理由：

21 (一)按票據乃文義證券及無因證券，票據上之權利義務悉依票上
22 所載文義定之，與其基礎之原因關係各自獨立，票據上權利
23 之行使不以其原因關係存在為前提。執票人行使票據上權利
24 時，就其基礎之原因關係確係有效存在不負舉證責任，票據
25 債務人如提出原因關係抗辯時，應由其就原因關係之確定負
26 舉證責任，迨至票據基礎之原因關係確定後，法院就此項原
27 因關係進行實體審理時，當事人於該原因關係是否有效成立
28 或已否消滅等事項有所爭執，即應依一般舉證責任分配法則
29 處理（最高法院105年度台上字第934號、106年度台簡上字
30 第65號判決意旨參照）。亦即票據行為之有效性與票據原因
31 關係之抗辯，係屬二事。前者係票據債務人應負票據債務之

01 前提，票據法就此舉證責任並無明文，應適用民事訴訟法第
02 277 條規定，由執票人就票據作成之真實負舉證之責。後者
03 則係票據債務發生後，票據債務人依票據法第13條前段規定
04 之反面解釋，對票據執票人主張兩造間有直接抗辯之事由，
05 而提起確認票據債權不存在之訴時，因票據係文義證券及無
06 因證券，票據行為一經成立發生票據債務後，即與其基礎之
07 原因關係各自獨立，執票人關於票據給付之原因，不負證明
08 之責，應由票據債務人就其抗辯之原因事實先負舉證責任，
09 俾貫徹票據無因性之本質，以維票據流通性。迨票據原因關
10 係確定後，有關該原因關係之存否（包括成立生效、消
11 滅）、內容（如清償期、同時履行抗辯等），再依一般舉證
12 責任分配法則處理，最高法院107年度台簡上字第7號民事判
13 決意旨可參。本件兩造就系爭本票之簽發原因，係上訴人為
14 擔保放縱公司對被上訴人因系爭開發合約所負履約與違約責
15 任，由上訴人擔任系爭開發合約之連帶保證人，並開立系爭
16 本票，授權被上訴人填載發票日期及其他記載事項並行使權
17 利，為兩造所不爭執，已如前述。今因被上訴人抗辯放縱公
18 司有違反系爭開發合約之情事，故而主張解除系爭開發合
19 約，行使系爭本票之權利等語，依前所述，應由被上訴人就
20 放縱公司確有違反系爭開發合約情事、其已依法解除系爭開
21 發合約等事項負舉證之責，先予敘明。

22 (二)放縱公司未依系爭開發合約交付系爭遊戲予被上訴人：

23 被上訴人與放縱公司於108年4月25日簽立系爭開發合約，由
24 上訴人擔任放縱公司之連帶保證人，上訴人於簽立系爭開發
25 合約同時開立系爭本票予被上訴人，授權被上訴人或其指定
26 人得視被上訴人與放縱公司就系爭開發合約所載、上訴人應
27 負擔債務之實際狀況自行填載，並視事實需要隨時自行填載
28 系爭本票之發票日、付款地、到期日等一切票據記載事項，
29 及行使票據上之權利等情，有系爭開發合約、授權書及系爭
30 本票在卷可稽（見原審卷第15頁至第25頁）。被上訴人於簽
31 立系爭開發合約同時，另與樂磚公司簽立系爭服務合約，由

樂磚公司提供系爭遊戲之開發（包含人力配置）、行銷及平台上架（包含串接相容及通路溝通）相關之專業技術服務及諮詢建議等內容，亦有系爭服務合約附卷可考（見原審卷第57頁至第60頁）。本件上訴人主張系爭本票原因關係不存在，主要係以放縱公司已依系爭開發合約完成系爭遊戲，故其對系爭開發合約之連帶擔保責任尚未發生為主要論據。然查：

- 1、依系爭開發合約前言及第1條約定，由被上訴人委託放縱公司開發系爭遊戲，而系爭遊戲之內容係指按系爭開發合約完成之手遊版本及桌機版本（各繁體中文、英文及日文版）、伺服器端和最終用戶端程式及其圖文檔的現有、調整、升級及衍生版本（如遊戲名稱變更亦包括在內）（見原審卷第15頁），可知被上訴人委託放縱公司開發者為系爭遊戲之手遊及桌機版本。再參系爭開發合約第1條約定所稱「最終用戶端程式」，係指「最終用戶可用於連接遊戲伺服器的手機、電腦軟體程式（…）」而言（見原審卷第15頁），亦即放縱公司應開發包含手遊部分之手機軟體程式；且系爭開發合約第2條第3項、第4項關於系爭遊戲銷售收益分配之約定，又均特別提及銷售淨額應扣除「包括但不限於ios、google play平台費用」等語（見原審卷第16頁至第17頁），足見被上訴人與放縱公司簽訂系爭開發合約時，已預期系爭遊戲將於ios、google play等手機APP平台上架銷售，則系爭開發合約所指「手遊」版本核係指得以獨立APP形式於手機平台運行之遊戲。至桌機版本部分，被上訴人雖辯稱所謂「桌機」版本包含Pc及家用主機版本等語（見原審卷第47頁），惟所謂桌機，通常係指放在桌上而不隨身攜帶之桌上型電腦，而系爭開發合約並未見被上訴人與放縱公司明文約定應開發家用主機版本之系爭遊戲，是此部分自難認放縱公司依系爭開發合約有開發「桌機」版本包含運行於家用遊戲主機版本之義務。被上訴人雖以樂磚公司負責人於110年2月25日所做系爭遊戲問卷中曾提及將發行家用主機版本（見原審卷第95

頁），及被上訴人自行委託台經院製作之無形資產評估報告將家用主機版本之系爭遊戲收益納入評估（見原審卷第139頁），而認系爭開發合約約定放縱公司應開發家用主機版本之系爭遊戲。惟陳均榜係基於系爭服務合約擔任系爭遊戲開發顧問之職務，而於100年2月25日填寫該問卷，此觀該問卷第18題即明（見原審卷第98頁），自難憑被上訴人事後所發問卷推論被上訴人與放縱公司於108年4月25日簽訂系爭開發合約時，就系爭遊戲版本所為約定之真意。至台經院之無形資產評估報告，既非系爭開發合約及系爭服務合約之附件，其評價標的又是被上訴人於108年5月22日委託評價時所提供（見原審卷第123頁），則縱台經院將家用主機版本之系爭遊戲收益納入評估，仍無足證明被上訴人與放縱公司確有合意放縱公司應開發家用主機版本之系爭遊戲。是本件依系爭開發合約之約定內容，放縱公司應開發之系爭遊戲版本，為得以獨立手機APP方式運行之「手遊」版本（下稱手遊版本），以及得於家用電腦上運行之「桌機」版本（下稱桌機版本），並不包含家用主機版本。

2、依系爭合約第2條第2項所載系爭遊戲之完成階段分為3段，放縱公司應按約定之完成時點完成3階段之系爭遊戲開發內容，其中第1階段完成時點為108年7月31日，完成事項為完成遊戲完整demo版本；第2階段完成時點為109年1月31日，完成事項為遊戲最終boss製作完成，劇本定調，並於正式劇情音樂音效加入製作多國語言外包；第3階段完成時點為109年11月30日，完成事項為完成遊戲完整版，並依同條第1項約定於109年11月上市。嗣被上訴人與放縱公司於109年8月11日簽訂主契約修改協議書二，將系爭合約開發時程之109年11月上市修改為110年3月31日完成遊戲完整版與上市等情，有系爭合約及契約修改協議書在卷可參（見原審卷第16頁、第55頁）。是依前開約定內容，放縱公司應依系爭合約開發時程完成系爭遊戲之手遊版本及桌機版本開發，並於110年3月31日前完成遊戲完整版與上市。

01 3、嗣放縱公司交付系爭遊戲予被上訴人驗收之版本僅有桌機版
02 本，並無手遊版本，且經被上訴人及被上訴人所委託之天火
03 公司驗收結果，並未達到驗收標準等情，有被上訴人所提驗
04 收報告在卷可稽（見原審卷第193頁至第204頁）。上訴人雖
05 爭執上開驗收報告之真正，然此部分經證人即驗收報告之製
06 作人洪英超到庭證述：伊於110年5月間在天火公司任職，擔
07 任董事長。（提示被證4，原審卷第71頁至第76頁）此份驗
08 收報告是伊製作，有實際測試系爭遊戲，當時是同仁分開測
09 試，有技術、策劃、美術人員分別依照不同領域分開測試，
10 大家彙整後再把彙整結果統一製作成這份驗收報告，之後把
11 報告拿給伊看，伊看內容無誤後再進行簽核。被上訴人有提
12 供遊戲序號，伊等下載後利用被上訴人提供的遊戲序號登入
13 測試，最後結果如這份驗收報告所記載。序號是被上訴人提
14 供，印象中有5組。（提示上證8，本院卷第139至143頁）這
15 五組序號測試人員就是伊公司負責測試的人員。伊測試結
16 果，系爭遊戲在第三章就遊戲結束中斷，依伊等的評估，系
17 爭遊戲的完成度大約60%，因為有嚴重bug的現象。公司同
18 仁驗收的時間大約在110年5月到5月底，伊有提出截圖報告
19 及登入時數。測試的5個同仁具備專業知識，且從業經歷在1
20 0年以上，行業的習慣是由專業的人測試完後，再移交給相
21 關的負責人，伊等也是依循這個方法，由專業的人將報告提
22 出後，由伊來審視。專業人員在測試時，伊都在旁邊，因為
23 大家會約定好時間一起進入測試，伊有在旁邊看，所以伊知
24 道測試的經過。…驗收報告最後評分部分，是參與的人員會
25 有權重，其他人員也會參與其他項目的評分，再以平均方式
26 打出這樣的分數，伊會看參與人員的評分狀況，伊的部分是
27 在遊戲穩定性及玩家感受這部分權重會高，最後綜合大家的
28 評分及權重，算出最後的分數。…被上訴人印象中是在109
29 年間委託天火公司就系爭遊戲進行驗收等語（見本院卷第16
30 9頁至第172頁），足認放縱公司所提供系爭遊戲之桌機版
31 本，於110年5月間經被上訴人委請之天火公司驗收，確實尚

01 未完成。

02 4、再參證人吳漢章證述：伊從110年5月在被上訴人公司任職，
03 擔任遊戲商務及測試的職務。（提示被證4，原審卷第65頁
04 至第70頁）這份驗收報告是伊本人簽名製作，伊是依照帳號
05 登入後進行測試，根據測試後的結果做出這份驗收報告。印
06 象中伊進公司就開始進行驗收，應該是110年5月10日就提
07 出。伊是世新傳播系畢業，在很多遊戲公司任職過，包括手
08 遊公司、雷爵網路，對於遊戲測試及遊戲內容都非常熟悉。

09 （提示被上證1即放縱公司傳送帳號密碼予被上訴人之電子
10 郵件，本院卷第113頁）當時伊登入測試的就是這個帳號密
11 碼。伊記得是110年5月5日用這組帳號密碼進入遊戲測試，
12 因為伊記得是5月10日寫報告，用這個來推算。伊每天一小
13 時，測試五天。被上訴人公司只有伊一個人進行測試，但當
14 時伊有跟天火公司的人一起進行測試。當時是跟天火公司的
15 四個人，名字不記得。伊寫完驗收報告後就交給上司陳斐
16 暄，陳斐暄有簽核通過伊的驗收報告。（提示原審卷第69頁
17 至第70頁）伊在測試過程時發現遊戲內容有這些問題，也提
18 出適當的建議，並針對每一個項目進行評分等語（見本院卷
19 第173頁至第175頁），亦可證被上訴人所提上開驗收報告內
20 容之真正，即放縱公司所提供之系爭遊戲，於110年5月測試
21 時，並未完成系爭開發合約所約定之內容。

22 5、至系爭開發合約所約定之系爭遊戲手遊版本部分，上訴人雖
23 稱放縱公司已依系爭開發合約提供手遊版本（見原審卷第14
24 5頁至第146頁），並提出放縱公司之存證信函為據（見原審
25 卷第149頁至第150頁）。惟依放縱公司前開存證信函之內
26 容，所提及之手遊版本係指「可使用手機透過STEAM LINK遊
27 玩」（見原審卷第149頁），而依證人陳均榜到庭證述：「st
28 eam平台本身是pc遊戲平台起家，但他們想要讓玩家可以跨
29 裝置遊玩的野心，讓他們開發了各種方式讓玩家可以透過手
30 機甚至掌上型遊戲機玩到steam裡面的遊戲」、「（問：系
31 爭遊戲之電腦版本可否透過steam link在手機上開啟遊

01 玩？）可以」等語（見本院卷第165頁），足認STEAM LINK
02 實係STEAM平台為使玩家可於手機或其他行動裝置上執行STE
03 AM平台於PC上之遊戲而開發之APP，其作用方式係透過該APP
04 操作PC上之遊戲，執行之該遊戲本質上仍是PC版本之遊戲，
05 而非以獨立手機APP運行，是縱使系爭遊戲得藉由該STEAM L
06 INK於手機上執行，仍不合於前述手遊版本應為得以獨立手
07 機APP方式運行之約定。故放縱公司實未履行系爭開發契約
08 中開發系爭遊戲手遊版本之約定。

- 09 6、再依系爭服務合約，被上訴人委託樂磚公司提供系爭遊戲相
10 關之技術服務，合作優化被上訴人所投資開發之系爭遊戲，
11 樂磚公司另提供系爭遊戲之開發、行銷及平台上架相關之專
12 業技術服務及諮詢建議，有系爭服務合約在卷可佐（見原審
13 卷第57頁）。而樂磚公司負責人陳均榜曾以系爭遊戲開發之
14 技術服務顧問身分，於110年2月25日填寫被上訴人所提供、
15 針對系爭遊戲開發內容之問卷，此為上訴人所不爭執（見原
16 審卷第106頁），觀之陳均榜於系爭遊戲之問卷中之回覆內
17 容：「1、海洋遊戲預計於何時發行？Ans：預計2021年8
18 月。2、遊戲於2月份在steam公開試玩後，遊戲中的Bug及優
19 化何時可以改善完成？Ans：因人手不足，預計最快是2021
20 年6月（但不樂觀），最晚2021年8月惡（應為錯別字）完
21 成」、「3、為何遊戲在steam公開試玩後需要再6個月才能
22 正式上架，期間有哪些事項尚需處理？Ans：除了持續優化
23 之外，因上架PC及Switch需要經過審查，需等待平台審查完
24 成，中國市場預計要授權給當地的代理商發行」（見原審卷
25 第95頁至第96頁），故從系爭遊戲之技術服務顧問陳均榜針
26 對系爭遊戲之評估內容，系爭遊戲中的Bug及優化最快要到1
27 10年6月才可改善完，預計110年8月才能發行，更足認放縱
28 公司確實未依系爭合約中所定期限即應於110年3月31日前完
29 成系爭遊戲上市之要件。是綜合前述，放縱公司確未於系爭
30 開發合約所約定之110年3月31日前，完成系爭遊戲手遊版
31 本，而所提供之桌機版本亦未通過被上訴人之驗收，此部分

事實堪可認定。

7、證人陳均榜雖證述：伊有代表樂磚公司與被上訴人簽訂系爭服務合約，…系爭遊戲曾在108年9月驗收過，當時參與驗收的單位有放縱公司、樂磚公司、被上訴人的代表，當時是鄧光明董事，及陳沅榜，驗收地點在樂磚公司。因為這個遊戲共分三個開發階段，五個付款階段，第一個付款階段在簽約後，第二個付款階段是在完成遊戲demo版開發，當時是針對這個部分的付款階段進行驗收，當時有通過也有會議記錄。之後針對第三及第四個付款階段，原本預計在109年1月要進行驗收，但因被上訴人表示無法如期支付款項，希望延後驗收日期，所以第三、四個付款階段驗收日期延到109年6月30日，也就是第五個付款階段，但到了109年6月30日被上訴人仍然沒有要驗收的意思，一直到109年7月份才進行驗收，這次針對第三、四、五付款階段的內容都驗收完畢，驗收人員有放縱公司代表、伊代表樂磚公司、被上訴人之代表是洪英超，及被上訴人公司之陳斐暄。當天驗收完，伊從樂磚公司的角度認為遊戲有通過，但被上訴人並無當場表示遊戲有無通過驗收，是隔一兩天，洪英超約伊私下見面，要伊遊說放縱公司同意降低簽約金額，因為當時還有2,500萬元未支付，也建議伊把這個遊戲部分的開發工程轉給洪英超的公司即天火公司。因為那時遊戲已經開發的差不多，所以伊並沒有同意，而且也避免有回扣的嫌疑。從這之後，因為驗收一直沒有結論，所以伊有問過陳斐暄，想知道是否驗收通過或是要再度驗收，當時得到的回答是希望再次驗收，但沒有說原因，所以伊請放縱公司寄出遊戲的試玩帳號，讓雙方以線上方式進行驗收、試玩，在信中伊記得放縱公司表示，109年7月樂磚公司已經完成驗收，希望被上訴人盡快完成驗收，信中還提到如果被上訴人沒有回覆就視為完成驗收。這些都寫在給被上訴人遊戲帳號的該封信件內。後來被上訴人回函表示未委託樂磚公司進行驗收，並表示近日會派員前往驗收，但一直到110年3月都沒有人來驗收。…在109年7月伊

有進行第三、四、五付款階段的驗收，伊的認知這就是驗收系爭遊戲，放縱公司的認知也相同，所以才會在信裡提到再次驗收，驗收情形如伊剛剛所述。…伊的意思是遊戲有符合合約中的驗收標準，但並不是指遊戲已經全部完成，因為伊剛剛指的五個付款階段，是指遊戲開發的第一、二階段需要完成，所以109年7月那次，是針對遊戲開發的第二階段，伊的理解，第二階段完成後，被上訴人要先撥款，之後放縱公司把相關的遊戲全部完成，會再進行第三階段的驗收，本件並無進行第三階段的驗收。109年7月當場伊有提出驗收單，格式跟之前的驗收格式一樣，但被上訴人未簽署這份驗收單，所以伊無法提交。在伊109年7月驗收時，系爭軟體遊戲並沒有全部完成等語（見本院卷第161頁至第167頁）。依陳均榜所述內容，縱認系爭遊戲於109年7月，有針對系爭遊戲第二階段進行驗收，然本件放縱公司僅有提出系爭遊戲之桌機版本供驗收，就提出之手遊版本部分，僅提供由STEAM LINK於手機上執行系爭遊戲之桌機版本而已，已於前述，則陳均榜所述已完成系爭開發合約第二階段之驗收、遊戲有通過等情，即與事實不符，所述自難採憑。

8、上訴人另以陳均榜前開證述，認系爭遊戲未完成驗收，係被上訴人未配合安排、可歸責於被上訴人，與放縱公司無涉等語。惟參放縱公司於110年3月31日寄送予被上訴人之電子郵件中記：「天剛資訊的各位長官好，3月26日的驗收會議後，敝公司與樂磚根據貴公司所提出之驗收需求，整理相關檔案如下，皆以上傳至雲端，其中有無法提供者，也在以下信件中解釋原因…驗收檔案相關資料夾連結：…」（見本院卷第131頁至第133頁），被上訴人公司於同年4月1日亦回覆：「…1、目前驗收資料都未提到關於手機平台的製作資訊，目前達成率未及一半。2、其他已經提繳的驗收資料，細節回饋如下：…」（見本院卷第135頁至第137頁），足認放縱公司於110年3月31日確曾提供系爭遊戲欲與被上訴人進行驗收，被上訴人於檢視放縱公司所提供之系爭遊戲後，發

01 現有未符合系爭合約之情，並無上訴人或陳均榜所稱、被上
02 訴人故意不進行驗收等情。且放縱公司所提供之手遊版本，
03 未符合系爭開發合約之約定，已於前述，則放縱公司既未履
04 行系爭開發合約就系爭遊戲手遊版本之給付義務，被上訴人
05 即使拒絕驗收或驗收後認為不通過，亦屬有正當理由，尚難
06 認被上訴人有何故意不配合辦理驗收之可歸責之事由，此部
07 分上訴人所辯，難認有據。

08 9、至陳均榜證述需依上證3至5（即本院卷第37至41頁）mail所
09 提供之5組遊戲序號，啟用後登入之系爭遊戲才是最終、最
10 新之版本，因為開發遊戲最注重保密原則，109年8月所提供
11 的帳號密碼，亦即本院卷第113頁mail中所提供的帳號密
12 碼，只有在當月份能夠玩到最新且最終的版本，之後伊就取
13 消這個權限了，之後這個帳號密碼還是可以登入，但是登入
14 進去所玩的是伊刪減大部分遊戲內容與長度的試玩版，與完
15 成版有非常大的落差，內容長度也完全不一樣，差了好幾
16 倍。…也就是不論以帳號密碼或是序號登入，如果不是在指
17 定的時間，一次是109年7月、一次是110年3月，伊給序號或
18 帳戶密碼後大約會給對方一個月的時間可以玩到最新的版
19 本，但如果不是在上開時間，不論以帳號密碼或是序號登
20 入，玩到的就會是刪減過的試玩版等語（見本院卷第163頁
21 至第164頁、第172頁）。然此部分觀之放縱公司於109年8
22 月25日寄給被上訴人公司之電子郵件記載：「To天剛資訊 今日
23 得知貴司提出再次驗收遊戲之需求，請先下載steam...
24 並使用下列帳密登入即可下載最新版本，…」（見本院卷第
25 113頁），其中均未提及驗收之帳戶、密碼使用期間為一個
26 月等情；且放縱公司於110年3月31日寄送予被上訴人之電子
27 郵件中：「天剛資訊的各位長官好，3月26日驗收會議後，
28 敝公司與樂磚根據貴公司所提出之驗收需求，整理相關檔案
29 如下，皆以上傳至雲端，其中有無法提供者，也在以下信件
30 中解釋原因…驗收檔案相關資料夾連結：…」（見本院卷第
31 131頁至第133頁），亦未提及驗收檔案之資料夾連結只有一

01 個月之期限等語，嗣後於被上訴人發函催告放縱公司及樂磚
02 公司改善系爭遊戲缺失時，放縱公司亦未表示被上訴人已逾
03 期限、玩到的是試玩版本等語，是此部分上訴人所述，難認
04 有據。

05 10、上訴人主張系爭遊戲早在110年2月4日於Steam線上遊戲平台
06 上架，先供試玩測試，目前已正式發行，極獲好評，並獲得
07 2020騰訊遊戲創意大賽銅牌獎，可認放縱公司並無違約情事
08 等語，雖提出網路資料1份（見本院卷第53頁至第64頁）。
09 然此部分依上訴人所提之資料，所提供者係「限時免費體驗
10 版」，而非正式版本（見本院卷第53頁），且放縱公司參賽
11 所提供者為體驗版本，此觀騰訊遊戲大賽說明中記載「…遊
12 戲運行文件均為體驗版本」等語自明（見本院卷第253
13 頁），自難以前開內容，即認放縱公司已完成系爭合約所定
14 之系爭遊戲完整版本。至上訴人另主張放縱公司早於110年3
15 月18日即向被上訴人表示系爭遊戲已按約完成，隨時可安排
16 驗收，雖提出被上訴人公司陳斐暄於110年3月18日之LINE對
17 話紀錄為據，惟從前開對話中，「（陳斐暄）：你確認如現
18 在要驗收，你們是可以驗收的嗎？」、「（放縱公司人
19 員）：對啊，文件上要求的驗收內容我們都已經完成了」、
20 「（陳斐暄）：是指合約嗎？」、「（放縱公司員工）：對
21 的」，接下來便是兩造在安排進行驗收的時間等內容（見本
22 院卷第33頁至第35頁），是從前開對話內容中，並無法看出
23 驗收結果，亦無法依此即認定放縱公司已依系爭開發合約完
24 成系爭遊戲內容。

25 11、綜合上述，本件放縱公司確未依系爭開發合約提供系爭遊戲
26 之手遊版本，另所提供之桌機版本經被上訴人驗收結果亦未
27 符合系爭開發合約所定內容，故放縱公司未依系爭開發合約
28 所定期間、完成系爭遊戲之開發並交予被上訴人等情，洵堪
29 認定。

30 （三）被上訴人公司依系爭開發合約第9條第1項解除系爭開發合
31 約，為有理由：

01 1、系爭開發合約第4條第1項約定：「乙方（即放縱公司）應將
02 本契約之執行成果，包含本遊戲依第二條之各開發時程所完
03 成之半成品、成品及相關檔案資料，送至甲方（即被告上訴
04 人）指定處所，並經甲方及樂磚公司收受及驗收」、第9條
05 第1項約定：「任一方如有違反本契約所定之義務，非違約
06 方之一方得通知違約方於45日改善，若違約方未能於前述期
07 限內改善者，非違約方得終止或解除契約，違約方須對非違
08 約方負損害賠償責任」等情（見原審卷第18頁、第21頁）。
09 而放縱公司未依系爭開發合約交付系爭遊戲之手遊版本，另
10 交付之桌機版本經被上訴人驗收亦未通過驗收等情，已於前
11 述。放縱公司雖於110年3月31日傳送驗收檔案相關資料夾連
12 結予被上訴人，然被上訴人於同年4月1日回覆：「…1、目
13 前驗收資料都未提到關於手機平台的製作資訊，目前達成率
14 未及一半。2、其他已經提繳的驗收資料，細節回饋如下：
15 …」，後被上訴人以放縱公司仍未向被上訴人提出符合約定
16 之遊戲版本，於110年4月8日以台北火車站存證號碼000092
17 號存證信函依系爭合約第9條第1項約定催告放縱公司於函到
18 45日內完成系爭遊戲及上市作業，復於110年4月28日以110
19 天字第0019號函要求放縱公司改善補正之事項，放縱公司未
20 進行改善補正，被上訴人遂於110年6月4日以台北復興橋郵
21 局存證號碼第000262號存證信函向放縱公司依系爭合約第9
22 條第1項約定解除系爭合約等情，亦有被上訴人110年4月28
23 日110天字第0019號函文、前開存證信函、兩造間之電子郵件
24 件及送達回證等資料在卷可考（見原審卷第61頁至第64頁、
25 第77頁至第80頁、第99頁至第101頁、本院卷第131頁至第13
26 7頁、第255頁至第258頁），足認被上訴人以放縱公司未依
27 系爭開發合約約定期限即於110年3月31日前，完成系爭遊戲
28 版本，經依系爭開發合約第9條第1項通知放縱公司改善，放
29 縱公司並未於45日內改善，故而依系爭合約第9條第1項約定
30 解除系爭開發合約之情，洵屬有據。

31 2、上訴人主張依被上訴人110年4月28日之函文說明三、四記

載，要求放縱公司於函到3日內補正驗收資料，不符系爭開發合約第4條第2項約定：「甲方（即被上訴人）為驗收不通過之通知時，應詳細載明該事項。乙方（即放縱公司）於收受驗收不通過之通知後20日內應為答履並應於雙方協議期限內改善」，被上訴人未給予放縱公司20日之回覆期限，足證此一改善及驗收之通知不生效力等語。然本件從被上訴人於110年4月28日發函通知放縱公司改善缺失，直到被上訴人於同年6月4日以臺北復興橋郵局存證號碼000262號存證信函解除系爭合約之時，早已逾上訴人所指之20日答覆期間，上訴人復未提出放縱公司與被上訴人有另行協議改善期限而該期限尚未屆至，或放縱公司於協議期限前已經完成全部應改善事項並通過被上訴人驗收之情，上訴人前開主張，洵屬無據。且上訴人迄今亦無法提出放縱公司已完成系爭遊戲改善之相關資料，其一再指述被上訴人對放縱公司解約不合法，難認有據。

3、上訴人另主張放縱公司未提交遊戲部分依照系爭合約第9條約定應有45日改善期間，被上訴人未予放縱公司該等期間，自不得解約等語，然本件因放縱公司逾系爭合約約定之期限即110年3月31日仍未交付符合約定之系爭遊戲版本，經被上訴人於110年4月8日以台北火車站存證號碼000092號存證信函催告放縱公司於函到45日內完成系爭遊戲，至被上訴人於110年6月4日以台北復興橋郵局存證號碼第000262號存證信函向放縱公司解除系爭合約時，已逾45日之期限，故此部分應認被上訴人業已依系爭合約第9條第1項，給予放縱公司45日之改善期間，上訴人上開主張，自屬無理。

（四）上訴人請求確認系爭裁定所載被上訴人持有系爭本票在系爭債權範圍之本票本金暨利息債權不存在，為無理由：

1、系爭開發合約第9條第3項約定：「因可歸責於乙方（即放縱公司）之事由致解除契約時，乙方應將所有已收取之研發經費加計自收取翌日起依年利率5%計算之利息一次返還甲方（即被上訴人），…」（見原審卷第21頁）。如前所述，本

01 件被上訴人因放縱公司未依系爭開發合約之約定，於110年3
02 月31日前交付開發完成之系爭遊戲桌機版本及手遊版本，經
03 被上訴人催告後，放縱公司未於45日內改善，故被上訴人依
04 系爭開發合約第9條第1項解除系爭開發合約，已生效力。則
05 依前所述，被上訴人自得請求放縱公司返還被上訴人依系爭
06 開發合約已交付之2,500萬元及自110年6月4日起至清償日
07 止、按週年利率5%之利息。

08 2、上訴人為系爭開發合約之連帶保證人，依系爭開發合約第10
09 條第1項約定：「乙方基於本契約所生之對甲方之一切履約
10 與違約責任，與乙方未經甲方事前書面同意，不得就本契約
11 轉讓、撤銷及其他任何用途之違約情形，均屬連帶保證範
12 圍」、同條第2項約定：「於簽署本契約之同時，丙方（即
13 上訴人）同意開出面額新台幣5,250萬元整之本票壹張（附
14 件一），授權甲方於依本契約之權利發生且乙方經書面催告
15 未為履行時，有權填上發票日期與其他記載事項並行使權
16 利。於乙方依本契約之約定完成所有履約之同時，甲方應返
17 還上開票據予丙方」（見原審卷第21頁）；上訴人另簽立系
18 爭開發合約附件一之授權書，該授權書記載：「茲立具本授
19 權書授予天剛資訊股份有限公司或其指定之人得視天剛資訊
20 股份有限公司與放縱遊戲公司『遊戲合作開發與發行契約
21 書』所載之立授權書人應負擔債務之實際狀況自行填載，並
22 視事實需要，隨時自行填載發票日、付款地、到期日等一切
23 票據記載事項，並行使票據上之權利，立授權書人等絕無異
24 議。」（見原審卷第24頁）。依前開約定，上訴人自應就放
25 縱公司對被上訴人所負之上開返還義務負連帶保證責任，是
26 被上訴人依系爭開發合約、授權書，於系爭本票上填載發票
27 日，並就其中2,500萬元本息部分聲請裁定准許強制執行，
28 自屬有理。

29 六、綜上所述，上訴人請求確認被上訴人持有系爭本票在系爭債
30 權範圍之本票本金暨利息債權不存在，為無理由，應予駁
31 回。原審為上訴人敗訴之判決，並無不當，上訴意旨指摘原

01 判決不當，求為廢棄改判，為無理由，應予駁回。

02 七、本件判決基礎已臻明確，兩造其餘之攻擊防禦方法及證據資
03 料，經核與判決基礎不生影響，爰不一一論駁，併予敘明。

04 八、據上論結，本件上訴為無理由，依民事訴訟法第436條之1第
05 3項、第449條第1項、第78條，判決如主文。

06 中 華 民 國 111 年 12 月 28 日
07 民事第一庭 審判長法官 賴錦華

08 法 官 呂俐雯

09 法 官 賴淑萍

10 以上正本係照原本作成。

11 本判決不得上訴。

12 中 華 民 國 111 年 12 月 28 日
13 書記官 黃怜瑄