臺灣臺北地方法院民事簡易判決

114年度北簡字第8776號

原　　告　夢界數位藝術有限公司

000000000000000000

法定代理人　曾柏祐

訴訟代理人　温令行律師

　　張睿平律師

被　　告　櫻特森系統整合股份有限公司

000000000000000000

法定代理人　吳柏辰

000000000000000000

000000000000000000

訴訟代理人　彭若鈞律師

上列當事人間請求給付款項事件，本院於民國115年8月12日言詞辯論終結，判決如下

主　　文

被告應給付原告新臺幣336,000元，及自民國114年4月22日起至清償日止，按年息5%計算之利息。

原告其餘之訴駁回。

訴訟費用由被告負擔95%，餘由原告負擔。

本判決第1項得假執行。但被告如以新臺幣336,000元為原告預供擔保，得免為假執行。

事實及理由

一、原告主張：兩造於民國114年2月27日簽立Slime Adventure開發合約書（下稱系爭契約），由被告委託伊開發以Slime為主題之遊戲系統（下稱系爭遊戲），總費用為新臺幣（下同）80萬元（未稅），於簽約後支付20%，另分3次驗收，每次驗收後支付20%，尾款於最終驗收完成後支付。伊分別於114年4月2日、4月10日提供第2、3次驗收項目之工作進度Demo，經被告驗收通過，伊遂於114年4月14日開立發票，被告應於7日內付款，然被告迄未給付，爰依系爭契約第3條約

定，請求被告給付上開驗收款共33萬6,000元（含稅）等語。並聲明：被告應給付原告33萬6,000元，及自113年4月22日起至清償日止，按年息5%計算之利息。

二、被告則以：原告提出之Demo存有瑕疵，且未完成約定之開發內容，並未通過驗收，原告應不得請求伊給付款項等語，資為抗辯。並聲明：原告之訴駁回。

三、兩造不爭執事項：（見本院卷第121至123頁）

㈠系爭契約第3條所定開發費用，被告業於114年3月17日給付簽約後之16萬8,000元、於114年3月29日給付第1次驗收通過之16萬8,000元（均含稅）。

㈡原證三檔案即為原告於114年4月最後提供予被告之內容，其後未提出更新之內容。

㈢本院卷第27、29頁文件（下稱系爭文件A）為原告於114年4月3日提出予被告。

四、本院之判斷：

㈠依系爭契約第3條第1項約定：「本階段專案總預算為新台幣800,000元整（未稅），支付方式如下：簽約後支付20%（NT$160,000元）。每次驗收後支付20%（NT$160,000元），共三次驗收（預計至4月中完成）。尾款20%（NT$160,000元），於最終驗收完成後支付。」、第3項約定：「付款將於每期確認後7日內匯款至乙方（即原告）指定帳戶。」（見司促字卷第9頁），足見兩造約定系爭契約所定報酬係分5次給付，簽約、尾款以外之60%費用，被告應於3次驗收確認後7日各給付20%。又按當事人預期不確定事實之發生，以該事實發生時為債務之清償期者，倘債務人以不正當行為阻止該事實之發生，類推適用民法第101條第1項規定，應視為清償期已屆至。

㈡綜觀系爭契約第1條第1項約定：「甲方（即被告）委託乙方（即原告）開發以Slime為主題的遊戲系統，雙方確認開發範圍包含但不限於：遊戲核心機制開發（基礎操作與規則）、介面與使用者體驗設計、WebGL（Unity）版本開發、

預留未來擴展至App版本的可能性（不影響現階段開發）、雙周Demo迭代與測試調整。」、第2條約定：「1.開發計畫於2025年3月啟動。2.試玩版按雙方溝通結果擬定交付日期。3.2025年4月初完成基礎版（Demo版），並進行初步測試與調整。4.雙周進行Demo與付款，同步確認下一步提案與方向。5.2025年4月初之後，雙方可依實際合作情況進行修正與調整。」（見司促字卷第9頁），及原告法定代理人曾柏祐與被告窗口Alvin之對話紀錄，曾柏祐於114年3月3日詢問Alvin：「DEMO你們有沒有特別希望可以看到什麼？還是我自己參考之前的規畫就好」，Alvin則於114年3月4日與曾柏祐確認：「你的demo是4月的嗎？還是試玩？」，曾柏祐答以：「4月這次的」，渠等後續則針對Demo版之內容為討論，曾柏祐嗣於114年3月6日傳送會議紀錄予Alvin，Alvin則於114年3月7日傳送：「...你們處理完的段落，我們會以四月23時我們期望的完整度進行修改，比如說更多的武器，更多的怪物...」（見本院卷第214至221頁），再參以曾柏祐於114年3月6日傳送之會議紀錄載明「本次DEMO目標」、「2025/04/01前，提交DEMO版本主介面配置設計，僅介面配置，不包含點擊後功能」等語（見本院卷第71頁），114年3月24日之會議摘要記載：「4月23日：遊戲上線0.1Alpha版」等語（見本院卷第151頁），可見系爭契約所定之開發標的應為以Slime為主題，包含介面設計、基礎操作與規則功能之網頁版遊戲之試玩版，原告應於114年4月1日前提出基礎Demo版本供被告測試，並於114年4月23日交付試玩版。另對照系爭契約第2條所定雙週進行Demo、原告應於114年4月初提出基礎Demo版本之開發時程，及第3條所定除最終驗收外，共分3次驗收，第3次驗收預計於4月中完成之付款方式，足見兩造約定之第2次驗收係對應到4月初之基礎Demo版本，嗣該版本驗收確認後，再依確認、調整之開發內容於114年4月23日完成試玩版之開發。而經本院勘驗原告提出之開發成果如附表所示（見本院卷第327至328頁、第331至335

頁），對照兩造於114年3月5日會議後會議紀錄所載之DEMO版目標（見本院卷第71頁），堪認原告確已完成僅包含商店、裝備、健康、頻道配置，未含點擊後功能之主介面設計，含兩隻腳色（1隻藍色握拳、1隻橘色握槍），且可完整遊玩1關主戰鬥關卡之系爭遊戲，應已完成第2次驗收應提出之基礎Demo版。

㈢再查兩造約定原告應於第2次驗收完成基礎Demo版本，嗣該版本驗收確認後，再依調整確認之開發內容於114年4月23日完成試玩版之開發等情，業如前述，是對照系爭契約第3條所定開發費用之付款方式，足見於原告提出基礎Demo版本後，尚需經過第3次驗收，末於114年4月23日進行最終驗收。而觀諸曾柏祐與Alvin之對話紀錄，曾柏祐於114年4月10日交付系爭遊戲之檔案後，Alvin表示：「有了🙏🙏🙏剛剛玩兩三把了」、「好感動🥹🥹🥹🥹」、「Ui需要調整一下，略微有點變形，但無傷大雅」，曾柏祐則稱：「對，因為輸出圖尺寸不一致導致的，我的鍋，下次就會修正完成」、「還有很多細節要接著調，我會盡量讓4/23的版本看起來更接近商業水準」，Alvin答覆：「安心超多」、「款項再麻煩你開發票」，渠等嗣後仍持續討論後續之開發內容及修改項目至114年4月19日（見本院卷第253至275頁），可見Alvin就第3次驗收並無任何因原告交付之工作成果不符約定而保留付款之表示。再參以系爭契約本約定尾款於最終驗收通過後給付，是於第3次驗收後，當於114年4月23日始進行最終驗收，則Alvin於第3次驗收後要求原告應為之修正及後續開發內容，應係針對最終驗收時應完成之內容所為，尚難以此認定原告未通過第3次驗收。

㈣被告雖辯稱原告未於第3次驗收完成如系爭文件A所示之全部開發工作，故未驗收通過等語。然原告業否認兩造約定應於第3次驗收即完成系爭遊戲之全部開發，此亦與系爭契約所定分3次驗收及最終驗收之內容不符。再觀諸曾柏祐與Alvin之對話紀錄，Alvin於114年3月26日傳送：「追加的合約，

看你們能不能評估需求後追加報價，我現在在HK這邊，可以盡量爭取，或者讓他們少做一點夢...取一個平衡點」，曾柏祐回覆：「我報給你兩個價，一個是我期望的價格，一個是我能接受的底價，讓你有空間去周旋，這樣好嗎」；曾柏祐又於114年3月27日傳送：「因為這是超急件的項目，我的期望報價是160，考量到我們之間的交情，我可以接受的最低報價是80」、於114年3月28日詢問：「費用的部分你們要繼續開會才知道嗎？」、「因為太趕，我已經先預把時間安排下去了，如果不盡快跟我說，我會虧錢喔」；Alvin復於114年3月29日回覆：「談完了，先說結論，追加80沒問題，往上也還有空間。但是會有幾個點需要和你談一下細節還有付款方式。先列幾個重點：1.目前報價對應到的功能，每個功能大約多少$？...3.超過80的部分，更具體一點，需視4/23的成效才有辦法確定可以追到多少。」，曾柏祐則稱：「1.有點難單一報價，尤其現在金額是超急件堆起來的，是想理解難度來確認是否製作嗎？...3.不太理解，4/23就已經完成了，我不確定什麼情況下檔案都交付，甲方還願意追加費用」；Alvin於114年3月30日傳送：「目前的報價方式是一口價，因此我們無法清楚知道，如果要針對痛點優化，該如何更有效地規劃預算。...另一個角度上也是想知道能否提供一個報價的準則？這樣在4/23之後，我們也能更好地安排和規劃。」；曾柏祐於114年3月31日仍詢問：「HK那邊還沒有正式答應你們會給錢嗎」；Alvin於114年4月8日尚傳送：「我要開始請會計那邊處理1)兩次的發票和款項2)追加開發的費用」（見本院卷第234至238頁、第240、242、248頁），及兩造114年3月24日之會議摘要亦記載「預計追加新增功能開發」之文字（見本院卷第151頁），可知兩造自114年3月24日起確實已討論追加工作項目及費用。再參以系爭文件A係曾柏祐與Alvin於114年4月2日會議後，由曾柏祐於114年4月3日所提出（見本院卷第244至245頁），對照Alvin就曾柏祐所提追加預算部分，曾要求曾柏祐說明報價對應之

各功能及金額，堪認系爭文件A確係因應預計追加功能及預算所製作，難認系爭文件A即為系爭契約原定之開發內容。此外，關於兩造就第2、3次驗收應完成內容之約定、原告所提出之工作成果有何不符約定等節，被告復未提出其他舉證，要不得逕以114年4月23日最終驗收之結果不如預期，即拒絕支付第2、3次驗收通過後應給付之開發費用，是被告上開辯詞，均無可採。

㈤準此，被告以原告未完成系爭文件A所示內容拒絕通過第2、3次驗收，應屬因被告之不正當行為阻止驗收通過，揆諸首開說明，應視為清償期已屆至，故原告依上開約定請求被告給付各20%之開發費用共33萬6,000元（含稅，計算式：160,000元×1.05×2＝336,000元），洵屬有據。

㈥末按給付有確定期限者，債務人自期限屆滿時起，負遲延責任；遲延之債務，以支付金錢為標的者，債權人得請求依法定利率計算之遲延利息；應付利息之債務，其利率未經約定，亦無法律可據者，週年利率為百分之5，民法第229條第1項、第233條第1項前段、第203條分別定有明文。查系爭契約第3條第3項既約定被告應於每期確認後7日內付款（見司促字卷第9頁），而第3次驗收業於114年4月10日通過，原告並於114年4月14日開立第2、3次驗收款之發票（見本院卷第253頁；司促字卷第19頁），被告應於114年4月21日以前給付上開金額，是原告請求被告給付自114年4月22日起至清償日止，按年息5%計算之利息，亦屬有據。至逾此部分之請求，即屬無據。

五、綜上所述，原告依系爭契約第3條約定，請求被告給付33萬6,000元，及自114年4月22日起至清償日止，按年息5%計算之利息，為有理由，應予准許。逾此部分之請求，則無理由，應予駁回。

六、本件原告勝訴部分係就民事訴訟法第427條訴訟適用簡易程序所為被告敗訴之判決，依同法第389條第1項第3款規定，應依職權宣告假執行，並依同法第392條第2項規定，依職權

宣告被告預供擔保，得免為假執行。

七、本件事證已臻明確，兩造其餘主張與攻擊防禦方法及所提證據，經審酌後認與本件判決之結果不生影響，爰不另一一論述，併此敘明。

八、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第79條。

中　　華　　民　　國　　115　　年　　9　　月　　30　　日

臺北簡易庭　法　官　蕭如儀

以上正本係照原本作成。

如不服本判決，應於判決送達後20日內向本庭（臺北市○○區○○○路0段000巷0號）提出上訴狀，並按他造當事人之人數附繕本。如委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

中　　華　　民　　國　　115　　年　　9　　月　　30　　日

書記官　黃進傑

附表：

輸入「https://ansaga.github.io/AvaDemo/ 」網址後，顯示為遊戲畫面首頁，中間角色有二個可以選擇（如附圖一、二），點選「Rewards 」、「Friends 」、「Notice」、「Quests」、「Inbox 」按鈕後均無實際功能，點選下方「SHOP」、「INVENTORY 」、「CHANNEL 」按鈕後均為上鎖畫面（如附圖三至五），點選畫面中之「BATTLE」按鈕後，會進入遊戲畫面（如附圖六），可以滑鼠操控移動角色進行攻擊，如選藍色角色係預設拳頭，如選橘色角色係預設手槍技能，上方紫色橫條會隨角色攻擊敵人而向右增加，且遊戲進行到一定程度會出現「LEVEL UP」之升級頁面，升級頁面會出現三個技能選項（種類包含：「GUN 」、「MACHINE GUN 」、「WAND」、「SHURYKEN」、「ROCKET」、「BULLET_SIZE_UP」、「ATTAKC_UP 」、「MOVE_SPEED_UP」等）（如附圖七至十），點選升級頁面之技能按鈕後，會跳回遊戲畫面，角色旁會增加道具符號並疊加相應技能繼續進行攻擊，角色上的紅色血條會因應戰鬥情況減少，持續進行遊戲後會出現過關畫面（如附圖十一），點選「Claim 」按鈕後會回到首頁，遊戲首頁最上方均為示意數值，並

未隨遊戲進行改變，每次試玩關卡後過關畫面顯示的金額跟寶石數量不同，但因遊戲進行中之畫面上方金額及寶石僅有圖示，未含數字，故無法得知過關畫面顯示數量是否正確。