

華義國際數位娛樂股份有限公司(3086)

Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.

113年第二次 法人說明會

December 26, 2024



簡報大綱

財務概況 113年Q1-Q3

產品管理 實名制落實狀況 〇2 營運中項目

登展策略 04 產品開發



財務概況

113年Q1-Q3 合併損益表

單位:仟元	113Q1	%	113Q2	%	113Q3	%	Total	%
營業收入	43,923	100	33,096	100	36,790	100	113,809	100
營業成本	18,855	43	15,492	47	18,863	51	53,210	47
營業毛利	25,068	57	17,604	53	17,927	49	60,599	53
營業費用	15,277	35	18,292	55	22,255	61	55,824	49
營業淨利(損)	9,791	22	-688	-2	-4,328	-12	4,775	4
營業外收入及支出	9,172	21	4,138	12	-1,360	-3	11,950	11
本期淨利(損)	18,963	43	3,450	10	-5,688	-15	16,725	15
稅後EPS	0.8		0.15		-0.22		0.64	

每股盈餘	全年
112年稅後EPS	1.41



營運產品

113年平台營運



遊戲大亂鬥

2024以增加受眾,強化社群功能為主進行開發:

A.受眾

新增電影版等新討論版,增加影視娛樂等族群,加強youtube經營,嘗試不同主題影音企劃,並加強產量。

B.社群功能

以強化用戶互動,陸續開發版主、特約寫 手、投票、行事曆等平台功能。

2025除持續相關功能發展外,將著重廣告成效、聯播網發展等行銷發展。



BanaBana

2024.05試營運上線,在陸續增加遊戲館、 漫畫館等內容的同時,將平台營運重心放在收 集用戶回饋進行平台優化與功能開發上。

2025設定為平台成長期,目標為A.會員成長、B.新增主題館、C.自製遊戲上線、D.招商與參展等,持續豐富平台內容。



營運產品

營運中項目

2024

代理遊戲



《動物朋友3》

2023.03 上市, 營運中

《妖界黃昏 妖怪皇帝與終焉的夜叉姬》 2024.07 上市,營運中

聯運遊戲

《神姬計畫X》

2024.09 上市,營運中

《奇想之戰R》

2024.11 上市,營運中

《傳奇四葉草》

2024.12 上市,預登中

2025 Q1 ~ Q2 已排程項目

代理遊戲:預計1款

聯運遊戲:預計3款

2025 Q3 ~

自研遊戲:預計1款

共同開發:預計1款

投資項目:預計1款

聯運遊戲:預計2款



營運產品

IP聯運項目



營運中

《式神繪卷》 《81 Keys SLOT》

《捕魚季》 《無上至尊OVERLORD》

《神鑰》 《動物朋友3》



開發中

除代理遊戲《妖界黃昏》同名IP產品正在開發中,另外三款IP授權已確認取得,並開始進行相關企劃與開發工作。



產品管理

落實年齡驗證 全台第一家完成實名認證機制之遊戲平台





用戶推廣:相較其他平台,確實降低消費者註冊意願(個資顧慮、不夠理解實名制)。

廠商顧慮:外部廠商採觀望居多(雖肯定實名制,但在意玩家意願)。



未來趨勢,提早準備:政府近年對打詐、兒少議題等加強關注並持續宣導,華義主動執行除 善盡企業責任,將來政府正式推動相關法令時,華義因已落實檢驗,無須擔心政策改動而影 響開發進度,或相關規劃的推動。

對應與改善:

活動曝光:藉由廣告、行銷,或實體地推活動等持續加強品牌價值,吸引消費者並建立品牌信任度。

平台導入:與其他平台或網站合作,曝光或導流會員以增加平台會員成長。





發展策略

2025 積極參展









BanaBana於2024.11.29-2024.12.01參加 G-EIGHT 遊戲展, 佈展於成人專區, 三天取得1,419位新會員, 其中完成進階驗證之人數為1,103位 (78%), 證實與消費者面對面溝通, 能有效提高消費者對新平台的認識與信任, 故已規劃2025相關參展活動, 藉此持續擴展會員數。



發展策略

自製與共同研發項目



自製研發

共同開發

投資開發

除代理、聯運,以及招商產品上架外,華義將透過自研、合作,以及投資等模式,取得更多遊戲產品,目前自製遊戲已在開發中,預計 2025 上線;共同開發與投資標的亦計畫於 2025~2026 陸續完成並推出。





THANK YOU!

