



華義國際數位娛樂股份有限公司(3086)

Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.

114年第一次 法人說明會

July 24, 2025



簡報大綱

01 **財務概況**
114年 Q1

02 **營運產品**
營運中項目

03 **產品管理**
平台項目

04 **發展策略**
2025參展、投資項目

財務概況

114 年 Q1 合併損益表

單位：仟元	114Q1	%
營業收入	43,688	100
營業成本	21,671	50
營業毛利	22,017	50
營業費用	20,211	46
營業淨利	1,806	4
營業外收入及支出	3,137	7
本期損益	4,943	11
114年Q1稅後EPS	0.21	

每股盈餘	全年
113年稅後EPS	0.67

營運產品

營運中項目

2025

代理遊戲



《妖界黃昏 妖怪皇帝與終焉的夜叉姬》
2024.07 上線，營運中

聯運遊戲

《神姬計畫X》
2024.09 上線

《奇想之戰R》
2024.11 上線

《傳奇四葉草》
2024.12 上線

《LAST ORIGIN:最後的起源》
2025.03 上線

「BokiBoki」單機遊戲聯運：共14款
2025.05 上線

2025 Q3 ~ 2026 Q1

自研遊戲：預計 1 款，*預計 2025 Q3上線*

共同開發：預計 2 款（1款進行中、1款商務進行中）

投資項目：預計 1 款

聯運遊戲：含連線遊戲、單機遊戲，預計 5 款以上

自研項目除於台港澳營運外，
也計畫後續往海外市場發展。

營運產品

IP聯運項目



營運中

《式神繪卷》

《捕魚季》

《神鑰》

《81 Keys SLOT》

《無上至尊OVERLORD》

《動物朋友3》

《妖界黃昏》 2025.06上線

開發中

2 款產品進行中，

分別預計 2025 Q3、2026 Q1 上線

營運產品

114年平台營運

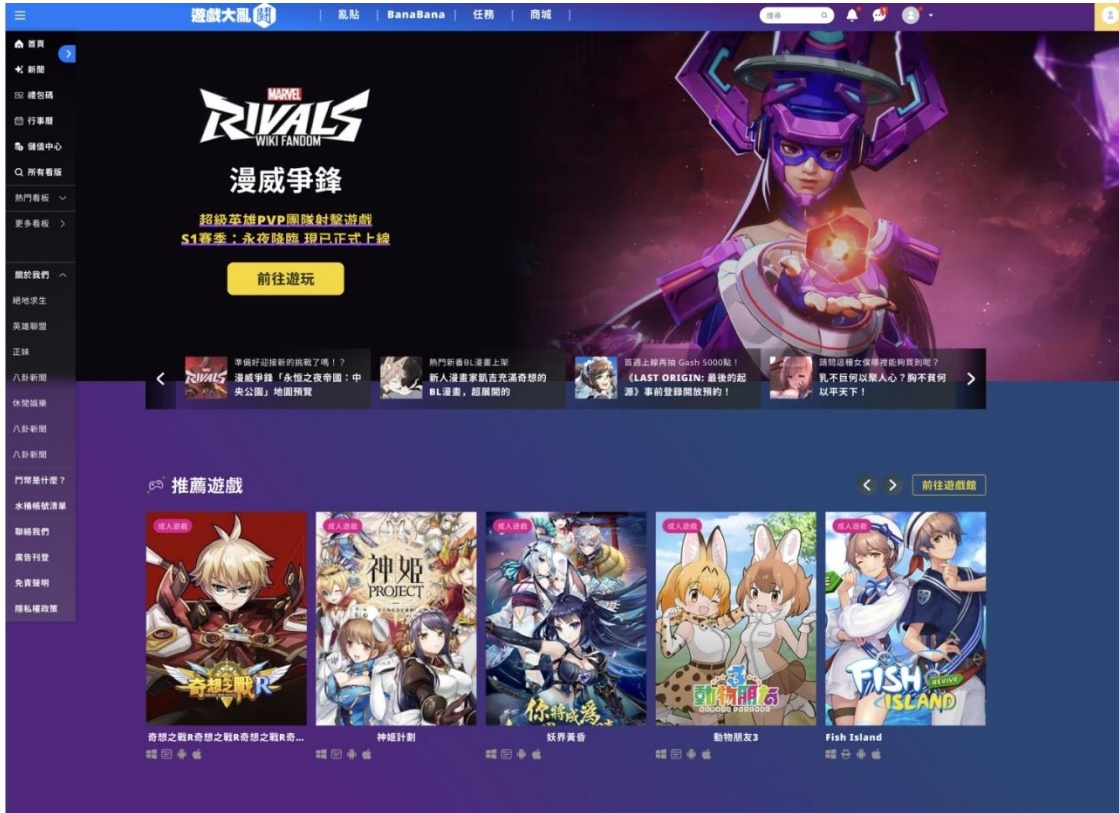


「遊戲大亂鬥」與「BanaBana」會員數總數突破40萬 數據截至2025年6月底

Q1~Q2 著重於平台系統與研發，如前後台改版、功能擴展（包含社群系統、單機遊戲上架等）、自研遊戲開發。

平台整合

遊戲大亂鬥 + BanaBana



平台功能整合

「遊戲大亂鬥」與「BanaBana」功能整合，
除利於拓展平台業務、功能，也以能讓會員更
加直覺、便利運用各項服務為考量點。

平台業務拓展

電商系統、內容產出



電商系統

預計於 2025 Q4 新增電商功能。



開箱短片嘗試

「遊戲大亂鬥」於 2025 新增各類開箱影片，豐富平台內容，並創造新的廣告營收來源。

2025實體活動

參展規劃



2025.07

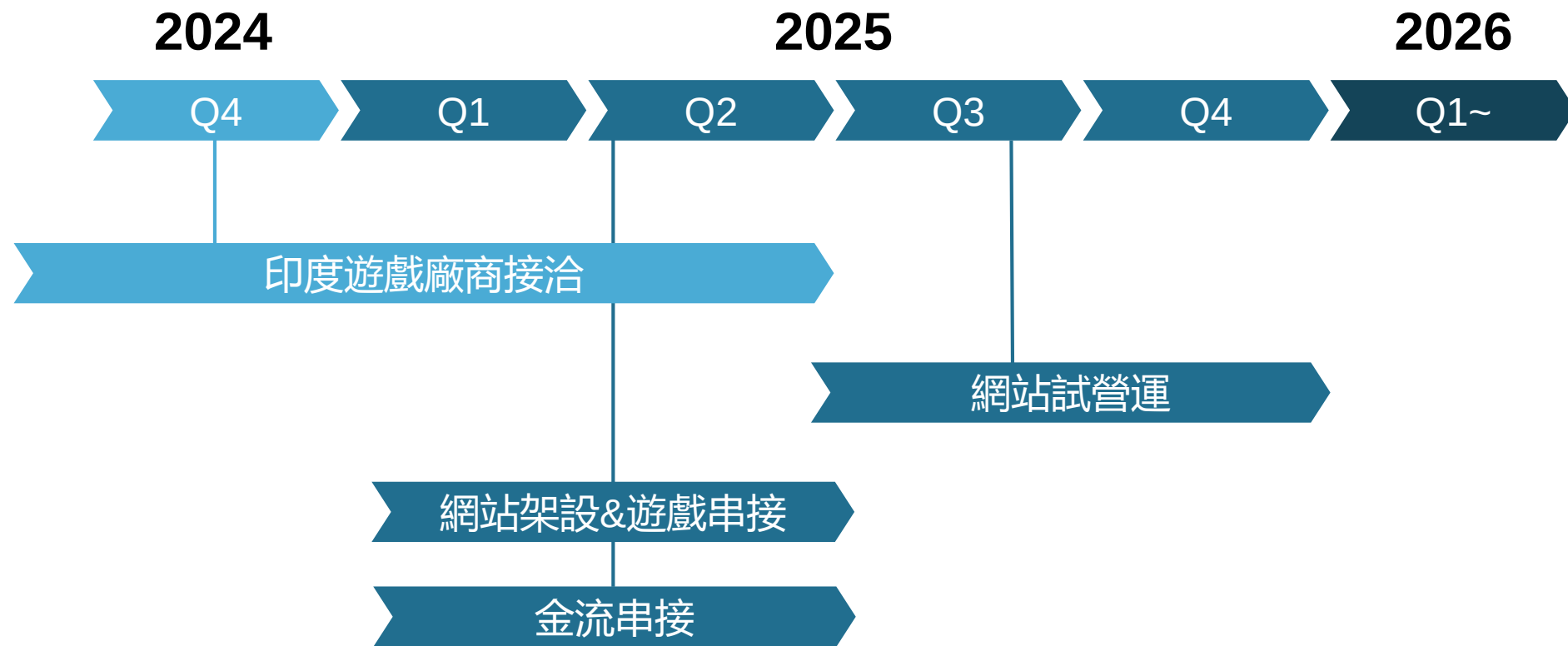
2025.12

鑑於2024.11 G-EIGHT 遊戲展參展成效，華義國際今年擴大參展，包含：

1. 持續參與 2025 G-EIGHT，除推廣產品，亦將接觸合適的投資項目（如：遊戲開發團隊、產品等）。
2. 參與暑期盛事「2025漫畫博覽會」（2024參展人數達64萬人）。
3. 2025 Q4 遊戲參展活動（規劃中）。

投資-合資公司

華智數位娛樂 – 印度遊戲平台



預計 2025 Q3 進行試營運

THANK YOU!