

WEMADE MAX

2021년 4분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2022. 2. 9.

Disclaimer (투자자 유의사항)

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다.

2021년 4분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있습니다.

본 자료는 위메이드맥스(이하 "회사") 및 그 연결대상종속회사들의 재정상황, 운영, 영업성과 및 회사 경영진의 계획·목표와 관련된 향후 전망을 포함하고 있습니다. 이러한 향후 전망은 미래에 대한 "예측정보"를 포함하고 있습니다. 회사의 실제 성과에 영향을 줄 수 있는 알려지지 않은 위험과 불확실성, 그리고 다른 요인들에 의해 변경될 수 있습니다.

본 자료는 작성일 현재 시점의 정보에 기초하여 작성된 것이며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 공개적으로 현행화 할 책임이 없으며 실제 회사의 미래 실적과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

● 위메이드맥스 연결대상기업

(주)위메이드커넥트(구. (주)플레로게임즈), (주)조이스튜디오, (주)위메이드이프(구. (주)아이들상상공장), (주)라이크잇게임즈, (주)라이트컨

목차.

2021년 4분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2021년 4분기 실적 요약
3. 매출구성
 - 플랫폼 및 라이선스 매출
 - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업성과 및 계획

2021년 4분기 사업성과

- 위메이드맥스 글로벌 블록체인 게임 개발사 전환 선언 (9/1)
- 위메이드맥스, <미르4> 개발사 위메이드넥스트와 포괄적 주식교환 결정 (11/26)
- 연결자회사 위메이트커넥트의 투자회사 NT게임즈, <갤럭시토네이도 온 위믹스> 출시 (12/31)
- 연결자회사 라이트컨, 블록체인 기반 SLG 게임 <라이즈 오브 스타즈(ROS)> 신규 토큰 실더리움 공개 (12/24)

2022년 1분기 현황 및 계획

- 연결자회사 라이트컨, 블록체인 기반 SLG 게임 <라이즈 오브 스타즈(ROS)>의 사전예약 개시(1/12) 및 글로벌 출시 준비
 - NFT 모함 아이템의 1차 사전 물량이 판매 직후 완판 (1/27)
- 연결자회사 위메이트커넥트, 신작 블록체인 게임 <다크에덴M>, <에브리타운>, <두근두근레스토랑> 위믹스 플랫폼에 온보딩 예정
- 연결자회사 라이트컨, 미소녀 수집형 대전 TCG 블록체인 게임 <프로젝트 SA(가칭)> 개발 중

2. 2021년 4분기 연결실적 요약

- 매출액 (+23% QoQ, -5% YoY) : 기존 서비스게임 매출 증가에 따라 전분기 대비 +23% 증가, 전년대비 -5% 감소
- 영업이익 (흑자전환 QoQ, 흑자전환 YoY) : 전분기 및 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (-750% QoQ, +44% YoY) : 파생상품평가손실 반영되며, 전분기 대비 손실 증가, 전년대비 손실 축소

[단위: 백만원]

	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY	4Q'21(누적)	4Q'20(누적)	YoY
매출액	9,371	7,641	+23%	9,858	-5%	35,480	37,921	-6%
영업비용	8,781	8,137	+8%	11,940	-26%	35,058	43,098	-19%
영업이익	590	-496	흑자전환	-2,082	흑자전환	422	-5,177	흑자전환
영업외손익	-936	73	-	-2,619	-	-793	-2,555	-
금융손익	-2,718	242	-	-572	-	-3,088	-979	-
지분법손익	-264	-66	-	-670	-	-435	-1,350	-
법인세차감전이익	-3,327	-247	-1246%	-5,943	+44%	-3,895	-10,062	+61%
법인세비용	-148	127	-	-239	-	34	-54	-
당기순이익	-3,179	-374	-750%	-5,704	+44%	-3,929	-10,008	+61%

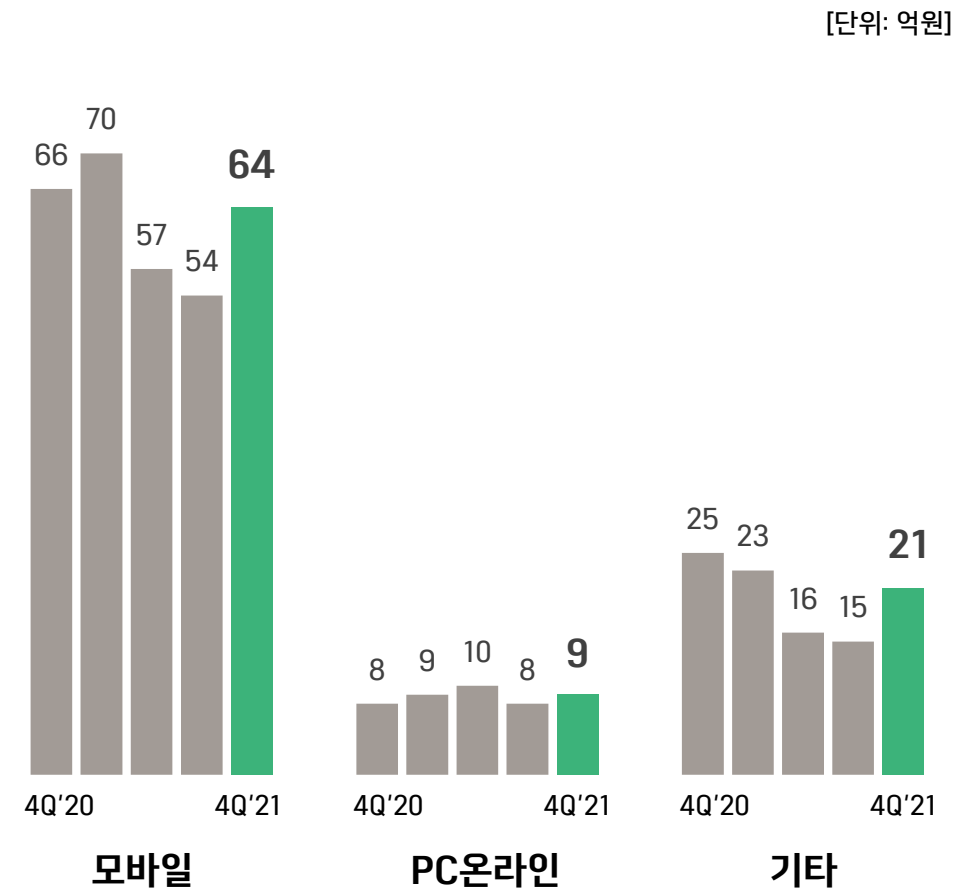
※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

플랫폼별 매출

- 모바일 (+19% QoQ, -4% YoY) : 기존게임 매출 증가에 따라 전분기 대비 +19% 증가
- PC 온라인 (+16% QoQ, +20% YoY) : <실크로드> 해외 매출 증가로 전분기 및 전년대비 증가
- 기타 (+41% QoQ, -15% YoY) : 라이선스 및 광고매출 등의 증가로 전분기 대비 41% 증가

[단위: 백만원]

	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY
모바일	6,387	5,385	+19%	6,642	-4%
PC 온라인	898	774	+16%	751	+20%
기타(광고매출)	2,086	1,482	+41%	2,465	-15%
합 계	9,371	7,641	+23%	9,858	-5%



* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

지역별 매출

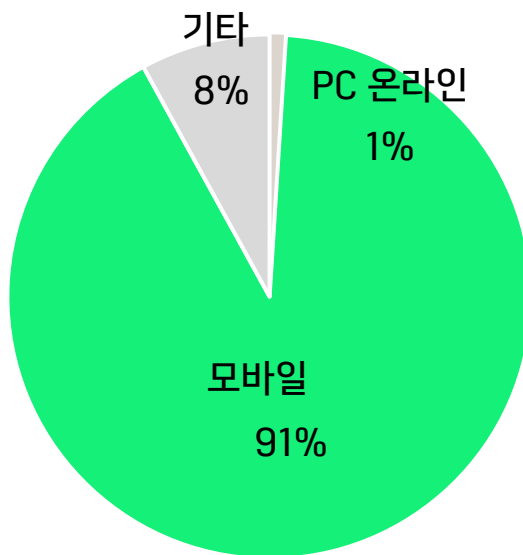
- 국내 (+34% QoQ, +19% YoY) : 모바일 게임 <에브리타운> 매출증가로 전분기 대비 +34% 증가
- 해외 (+8% QoQ, -28% YoY) : <실크로드> 해외매출 증가로 전분기 대비 8% 증가

[단위: 백만원]

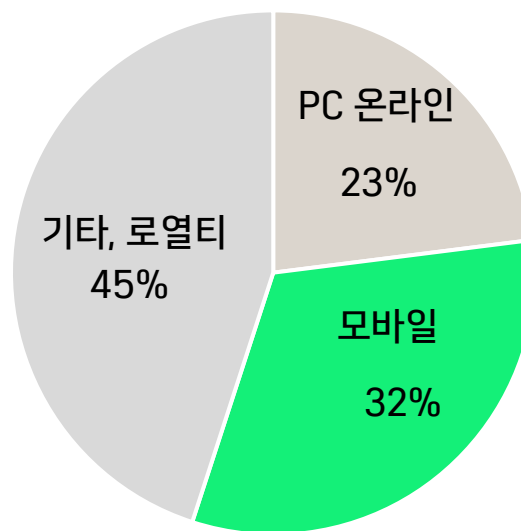
	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY
국 내	5,886	4,267	+34%	4,788	+19%
해 외	3,485	3,374	+8%	5,070	-28%
합 계	9,371	7,641	+23%	9,858	-5%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

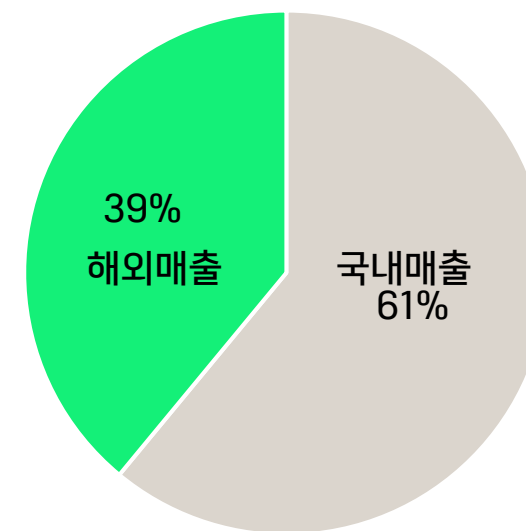
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



4. 영업비용

- 영업비용 (+8% QoQ, -26% YoY) : 스톡옵션 행사와 지급수수료 증가 등으로 전분기 대비 +8% 증가, 전년대비 -26% 감소
- 4분기 영업비용

[단위: 백만원]

	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY
인건비*	4,009	3,881	+3%	4,220	-5%
지급수수료	3,431	2,900	+18%	3,741	-8%
광고선전비	397	447	-11%	2,758	-86%
세금과 공과	58	50	+14%	158	-64%
기타	887	859	+3%	1,063	-17%
합 계	8,781	8,137	+8%	11,940	-26%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2019	2020	2021
자산총계	272	421	536
유동자산	155	279	311
비유동자산	117	142	225
부채총계	226	138	287
유동부채	224	77	71
비유동부채	2	61	216
자본총계	45	283	249
자본금	43	79	79
이익잉여금	-310	-392	-416
부채와 자본총계	272	421	536

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2019	2020	2021
매출액	305	379	355
영업비용	414	431	351
영업이익	-109	-52	4
영업외손익	-52	-49	-43
법인세차감전계속사업이익	-161	-101	-38
법인세비용	2	1	1
당기순이익	-159	-100	-39
지배회사지분순이익	-139	-104	-24
소수주주지분순이익	-20	4	-15

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.