

# WEMADE MAX

## 2022년 2분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2022. 7. 27.

# Disclaimer (투자자 유의사항)

---

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

2022년 2분기 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, (주)조이스튜디오, (주)위메이드이프, (주)라이크잇게임즈, (주)라이트컨, (주)위메이드넥스트

목차.

## 2022년 2분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2022년 2분기 실적 요약
3. 매출구성
  - 플랫폼 및 라이선스 매출
  - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

# 1. 주요 사업성과 및 계획

## 2022년 2분기 사업성과

### 위믹스 플랫폼 신작 출시

- 연결자회사 위메이드커넥트, 블록체인 게임 <다크에덴 M 온 위믹스> 글로벌 서비스 시작 (5/4)
- 연결자회사 위메이드커넥트, 블록체인 게임 <에브리팜> 글로벌 서비스 시작 (5/26)

### 모바일 신작 출시

- 연결자회사 위메이드커넥트, 신규 모바일 SNG 게임 <요정의 숲 : 두근두근 레스토랑 두번째 이야기> 서비스 시작 (4/27)

## 2022년 3분기 현황 및 계획

### 위믹스 플랫폼 신작 개발

- 연결자회사 라이트컨, 미소녀 수집형 대전 TCG 블록체인 게임 <프로젝트 SA(가칭)> 개발
- 연결자회사 위메이드커넥트, 방치형 RPG 블록체인 게임 <바바리안 키우기> 개발
- 연결자회사 위메이드커넥트, 신작 블록체인 게임 <두근두근레스토랑>, <스피릿세이버>, <블랙샷M> 등 글로벌 출시 예정

### 모바일 신작 개발

- 연결자회사 위메이드커넥트, 신작 모바일 게임 <미르의 전설2M> 개발

## 2. 2022년 2분기 연결실적 요약

- 매출액 (+4% QoQ, +192% YoY) : 블록체인 신작(다크에덴M 등) 및 기존 게임 매출 증가에 따라 전분기 증가, 위메이드넥스트 연결 편입효과에 따른 전년대비 매출 증가
- 영업이익 (-5% QoQ, 흑자전환 YoY) : 광고선전비와 지급수수료 증가에 따라 전분기대비 소폭 감소 및 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (+1% QoQ, 흑자전환 YoY) : 93억원을 기록하며 전분기 대비 소폭 증가, 전년대비 흑자전환

[단위: 백만원]

	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
매출액	24,243	23,366	+4%	8,313	+192%
영업비용	15,297	13,972	+9%	8,421	+82%
영업이익	8,946	9,394	-5%	-108	흑자전환
영업외손익	91	63	-	25	-
금융손익	413	-146	-	-646	-
지분법손익	-193	-159	-	-47	-
법인세차감전이익	9,257	9,153	+1%	-776	흑자전환
법인세비용	-22	-0	-	62	-
당기순이익	9,280	9,153	+1%	-838	흑자전환

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

## 플랫폼별 매출

- 모바일 (+6% QoQ, +274% YoY) : 블록체인게임 <다크에덴M 온 위믹스>, <에브리팜> 등 신규 매출 반영에 따라 전분기 대비 6% 증가
- PC 온라인 (-18% QoQ, -33% YoY) : <실크로드> 매출 감소로 전분기 및 전년대비 감소
- 기타 (-10% QoQ, +32% YoY) : 라이선스 및 광고매출 감소로 전분기 대비 감소

[단위: 백만원]

	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
모바일	21,481	20,238	+6%	5,741	+274%
PC 온라인	646	788	-18%	970	-33%
기타(광고매출 등)	2,117	2,340	-10%	1,601	+32%
합 계	24,243	23,366	+4%	8,313	+192%

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

# 지역별 매출

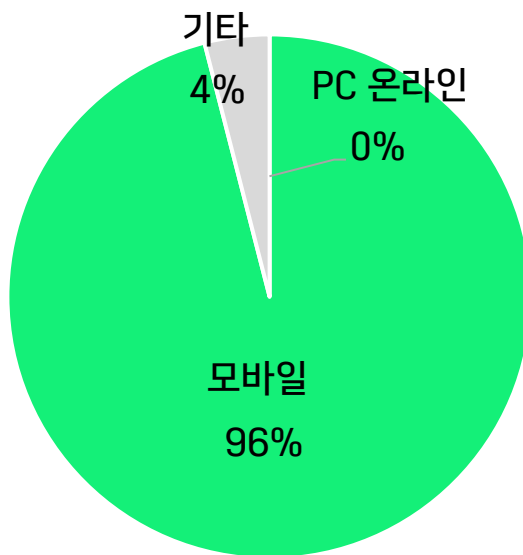
- 국내 (+12% QoQ, +263% YoY) : 기존 모바일 게임 국내매출 증가로 전분기 대비 +12% 증가
- 해외 (-3% QoQ, +150% YoY) : 모바일 게임 <미르4 글로벌> 해외매출 감소로 전분기 대비 소폭 감소

[단위: 백만원]

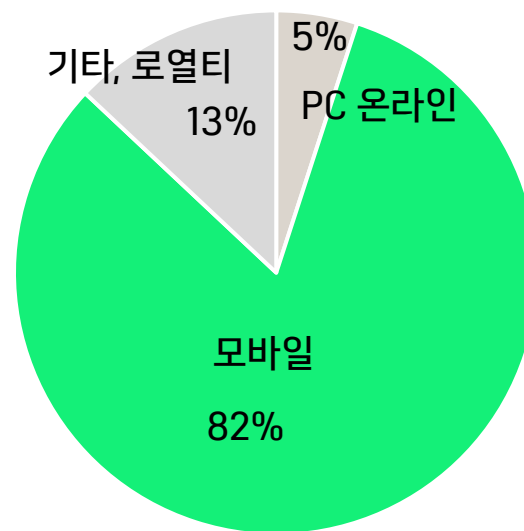
	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
국 내	11,183	9,950	+12%	3,079	+263%
해 외	13,061	13,417	-3%	5,233	+150%
합 계	24,243	23,366	+4%	8,313	+192%

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

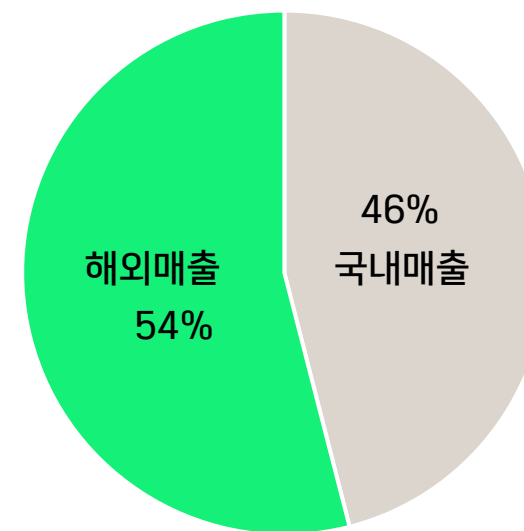
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



## 4. 영업비용

- 영업비용 (+12% QoQ, +94% YoY) : 광고선전비와 지급수수료 증가에 따라 전분기대비 증가,  
위메이드넥스트 연결 편입에 따라 전년대비 전반적인 비용 증가

- 2분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
인건비*	7,725	6,880	+12%	3,983	+94%
지급수수료	4,808	4,404	+9%	3,206	+50%
광고선전비	1,235	1,054	+17%	360	+243%
세금과 공과	108	145	-26%	115	-6%
기타	1,421	1,489	-5%	757	+88%
합 계	15,297	13,972	+12%	3,983	+94%

\* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



## 5. 요약 연결재무제표

### • 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2020	2021	1H'22
<b>자산총계</b>	<b>421</b>	<b>534</b>	<b>1,199</b>
유동자산	279	316	957
비유동자산	142	219	242
<b>부채총계</b>	<b>138</b>	<b>261</b>	<b>448</b>
유동부채	77	104	174
비유동부채	61	157	274
<b>자본총계</b>	<b>283</b>	<b>273</b>	<b>751</b>
자본금	79	79	79
이익잉여금	-392	-405	-210
<b>부채와 자본총계</b>	<b>421</b>	<b>534</b>	<b>1,199</b>

### • 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2020	2021	1H'22
<b>매출액</b>	<b>379</b>	<b>355</b>	<b>476</b>
영업비용	431	352	293
<b>영업이익</b>	<b>-52</b>	<b>3</b>	<b>183</b>
영업외손익	-49	-18	1
법인세차감전계속사업이익	-101	-15	184
법인세비용	1	1	-0
<b>당기순이익</b>	<b>-100</b>	<b>-15</b>	<b>184</b>
지배회사지분순이익	-104	-13	194
소수주주지분순이익	4	-2	-10

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.