

WEMADE MAX

2022년 3분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2022. 10. 26.

Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2022년 3분기 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, (주)넥셀론

목차.

2022년 3분기 실적

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

1. 주요 사업성과 및 계획

2022년 3분기 사업성과

개발력 강화를 위한
개발사 인수
자회사 합병

- 연결자회사 위메이드커넥트, 모바일게임 개발사 '넥셀론' 인수 (7/28)
- 연결자회사 위메이드커넥트, 위메이드이프와 합병 결정 (8/29)

라이즈 오브 스타즈
Re:Verse
글로벌 사전예약

- 연결자회사 라이트컨, 전략시뮬레이션 SLG <라이즈 오브 스타즈 Re:Verse> 글로벌 사전예약 진행 (9/29)

2022년 4분기 현황 및 계획

위믹스 플랫폼 신작
8종 개발 중

- 연결자회사 라이트컨, 블록체인 게임 미소녀 수집형 TCG <프로젝트 SA(가칭)> , 소셜카지노 <베가스> 개발
- 연결자회사 위메이드커넥트, 신작 블록체인 게임 <스피릿세이버>, <어비스리움 오리진>, <스포라이브>, <여신의 키스 OVE> 등 글로벌 출시 예정

미르IP기반
모바일 신작 개발 중

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

2. 2022년 3분기 연결실적 요약

- 매출액 (-14% QoQ, +168% YoY) : <미르4> 등 기존 출시 게임 안정화에 따라 전분기 대비 감소,
위메이드넥스트 연결 편입효과에 따른 전년대비 매출 증가
- 영업이익 (-39% QoQ, 흑자전환 YoY) : 비용 소폭 감소하였으나, 매출 감소 영향에 따라 전분기 대비 감소 및 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (-24% QoQ, 흑자전환 YoY) : 69억원을 기록하며 전분기 대비 감소, 전년대비 흑자전환

[단위: 백만원]

	3Q'22	2Q'22	QoQ	3Q'21	YoY	3Q'22(누적)	3Q'21(누적)	YoY
매출액	20,496	23,955	-14%	7,641	+168%	67,818	26,109	+160%
영업비용	15,219	15,268	-0.3%	8,137	+87%	44,459	26,277	+69%
영업이익	5,277	8,687	-39%	-496	흑자전환	23,358	-168	흑자전환
영업외손익	6	107	-	73	-	175	143	-
금융손익	1,853	498	-	242	-	2,206	-371	-
지분법손익	-223	-184	-	-66	-	-565	-172	-
법인세차감전이익	6,913	9,108	-24%	-247	흑자전환	25,174	-567	흑자전환
법인세비용	0	-22	-	127	-	-22	182	-
당기순이익	6,913	9,131	-24%	-374	흑자전환	25,197	-750	흑자전환

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

플랫폼별 매출

- 모바일 (-17% QoQ, +231% YoY) : <미르4> 등 기존 출시 게임 안정화에 따라 전분기 대비 감소, 위메이드넥스트 편입효과에 따라 전년대비 증가
- PC 온라인 (-3% QoQ, -19% YoY) : <실크로드> 매출 감소로 전분기 및 전년대비 감소
- 기타 (+11% QoQ, +38% YoY) : 라이선스 및 광고매출 증가로 전분기 및 전년대비 증가

[단위: 백만원]

	3Q'22	2Q'22	QoQ	3Q'21	YoY
모바일	17,837	21,481	-17%	5,390	+231%
PC 온라인	627	646	-3%	774	-19%
기타(광고매출 등)	2,032	1,829	+11%	1,477	+38%
합 계	20,496	23,955	-14%	7,641	+168%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

지역별 매출

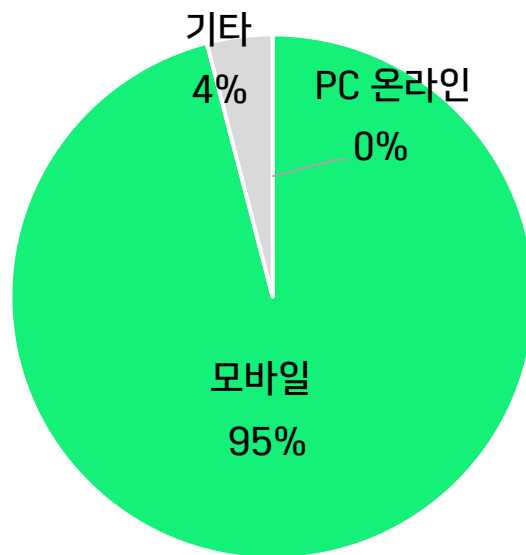
- 국내 (+6% QoQ, +174% YoY) : 기존 모바일 게임 국내매출 증가로 전분기 대비 증가, 위메이드넥스트 편입효과로 전년대비 증가
- 해외 (-32% QoQ, +160% YoY) : 모바일 게임 <미르4 글로벌> 안정화에 따라 전분기 대비 감소, 위메이드넥스트 편입효과로 전년대비 증가

[단위: 백만원]

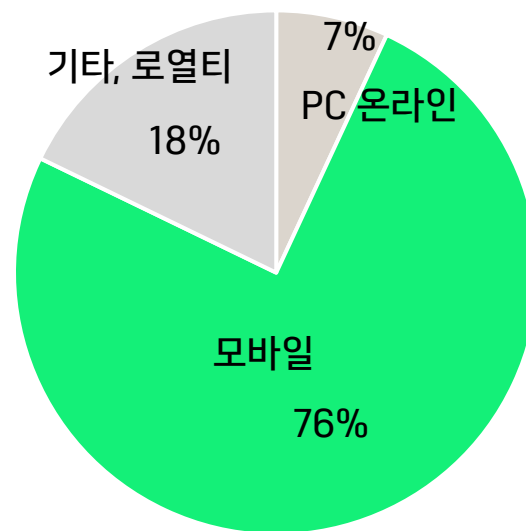
	3Q'22	2Q'22	QoQ	3Q'21	YoY
국 내	11,814	11,183	+6%	4,306	+174%
해 외	8,682	12,773	-32%	3,334	+160%
합 계	20,496	23,955	-14%	7,641	+168%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

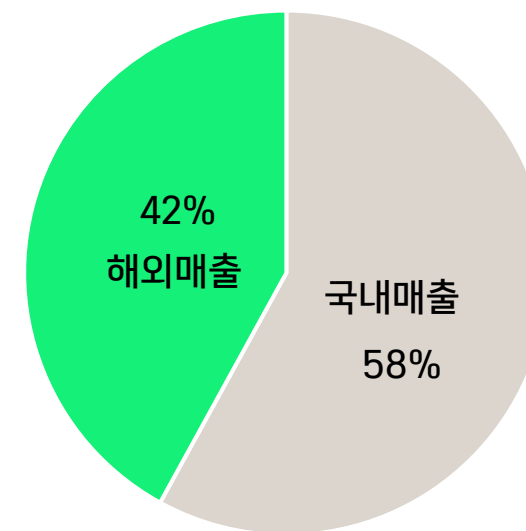
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



4. 영업비용

- 영업비용 (-0.3% QoQ, +87% YoY) : 광고선전비와 지급수수료 감소에 따라 전분기 대비 소폭 감소, 위메이드넥스트 연결 편입에 따라 전년대비 전반적인 비용 증가

- 3분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	3Q'22	2Q'22	QoQ	3Q'21	YoY
인건비*	8,226	7,725	+6%	3,881	+112%
지급수수료	4,661	4,779	-2%	2,900	+61%
광고선전비	847	1,235	-31%	447	+89%
세금과 공과	110	108	+2%	50	+118%
기타	1,376	1,421	-3%	859	+60%
합 계	15,219	15,268	-0.3%	8,137	+87%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2020	2021	3Q'22
자산총계	421	534	1,272
유동자산	279	316	1,012
비유동자산	142	219	260
부채총계	138	261	446
유동부채	77	104	138
비유동부채	61	157	308
자본총계	283	273	826
자본금	79	79	79
이익잉여금	-392	-405	-145
부채와 자본총계	421	534	1,272

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2020	2021	3Q'22
매출액	379	355	678
영업비용	431	352	444
영업이익	-52	3	234
영업외손익	-49	-18	18
법인세차감전계속사업이익	-101	-15	252
법인세비용	1	1	-0
당기순이익	-100	-15	252
지배회사지분순이익	-104	-13	259
소수주주지분순이익	4	-2	-7

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.