

# WEMADE MAX

## 2022년 4분기 및 연간 실적발표

WEMADE MAX

INVESTOR RELATIONS

2023. 02. 15.

# Disclaimer (투자자 유의사항)

---

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

2022년 4분기 실적은 외부 감사인의 감사가 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)조이스튜디오, (주)라이트컨, (주)위메이드넥스트, (주)위메이드커넥트, (주)라이크잇게임즈, (주)넥셀론, (주)니트로엑스

목차.

## 2022년 4분기 실적

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

# 1. 주요 사업성과 및 계획

## 2022년 4분기 사업성과

개발력 강화를 위한 개발사 인수	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연결자회사 위메이드커넥트, 위메이드이프와 합병 완료 (11/1)</li> <li>• 위메이드커넥트, 니트로엑스 인수 (12/7)</li> </ul>
라이즈 오브 스타즈 Re:Verse 글로벌 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연결자회사 라이트컨, 전략시뮬레이션 SLG &lt;라이즈 오브 스타즈 Re:Verse&gt; 글로벌시장 정식 출시 (10/27)</li> <li>- 주요성과: 'NFT 사전판매 완판', '홍콩 구글 플레이 전략 게임 매출 2위 등극' 등</li> </ul>
스피릿세이버 글로벌 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위메이드커넥트, 모바일 방치형 RPG &lt;스피릿세이버&gt; 글로벌시장 정식 출시(12/15)</li> <li>- 주요성과: '사전예약 40만 명 달성', '원스토어 우수베타게임 선정' 등</li> </ul>
기 출시 게임 업데이트 및 이벤트 진행 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위메이드커넥트, &lt;어비스리움&gt; 일본 무료앱 전체 3위로 인기 역주행(10/7)</li> <li>• 위메이드커넥트, &lt;에브리타운&gt; X 롯데월드 어드벤처 콜라보레이션 진행(12/20)</li> <li>• 라이트컨, &lt;맞고의 신&gt; 서비스 7주년 기념 대규모 리뉴얼 업데이트 실시(12/20)</li> </ul>

## 2023년 1분기 현황 및 계획

위믹스 플랫폼 신작 8종 개발 중	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 라이트컨, 블록체인 게임 수집형 RPG + TCG &lt;발키리어스(가칭)&gt;, 소셜카지노 &lt;베가스&gt; 개발</li> <li>• 위메이드커넥트, 신작 블록체인 게임 &lt;어비스리움 오리진&gt;, &lt;스포라이브&gt; 등 글로벌 출시 예정</li> </ul>
미르IP기반 모바일 신작 개발 중	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위메이드커넥트, 신작 모바일 게임 &lt;미르의 전설2M&gt; 개발</li> </ul>

## 2. 2022년 4분기 연결실적 요약

- 매출액 (-11% QoQ, +93% YoY) : <미르4>, <미르4 글로벌> 등 기존 게임 안정화에 따라 전분기 대비 감소, 위메이드넥스트 연결 편입효과에 따른 전년대비 매출 증가
- 영업이익 (-69% QoQ, 흑자지속 YoY) : 블록체인 게임 <라이즈 오브 스타즈> 신작 출시에 따른 광고선전비 및 지급수수료 증가로 전분기 대비 감소, 전년대비 흑자지속
- 당기순이익 (적자전환 QoQ, 적자지속 YoY) : 법인세 비용 반영으로 전분기 대비 적자전환, 전년대비 적자지속

[단위: 백만원]

	4Q'22	3Q'22	QoQ	4Q'21	YoY	4Q'22(누적)	4Q'21(누적)	YoY
매출액	18,205	20,496	-11%	9,413	+93%	86,022	35,522	+142%
영업비용	16,557	15,219	+9%	8,953	+85%	61,016	35,230	+73%
영업이익	1,648	5,277	-69%	460	흑자지속	25,006	292	흑자지속
영업외손익	-1,360	6	-	-936	-	-1,185	-793	-
금융손익	-1,200	1,853	-	-161	-	1,006	-532	-
지분법손익	-165	-223	-	-263	-	-730	-435	-
법인세차감전이익	-1,077	6,913	적자전환	-901	-20%	24,097	-1,468	흑자전환
법인세비용	1,883	0	-	-148	-	1,861	34	-
당기순이익	-2,960	6,913	적자전환	-753	적자지속	22,237	-1,502	흑자전환

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

## 플랫폼별 매출

- 모바일 (-12% QoQ, +144% YoY) : 기존 출시 게임 안정화에 따라 전분기 대비 감소, 위메이드넥스트 편입효과로 전년대비 증가
- PC 온라인 (+7% QoQ, -25% YoY) : <실크로드> 매출 증가로 전분기 대비 소폭 증가
- 기타 (-10% QoQ, -12% YoY) : 라이선스 및 광고매출 감소로 전분기 및 전년대비 감소

[단위: 백만원]

	4Q'22	3Q'22	QoQ	4Q'21	YoY
모바일	15,695	17,837	-12%	6,428	+144%
PC 온라인	671	627	+7%	898	-25%
기타(광고매출 등)	1,839	2,032	-10%	2,086	-12%
합 계	18,205	20,496	-11%	9,413	+93%

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

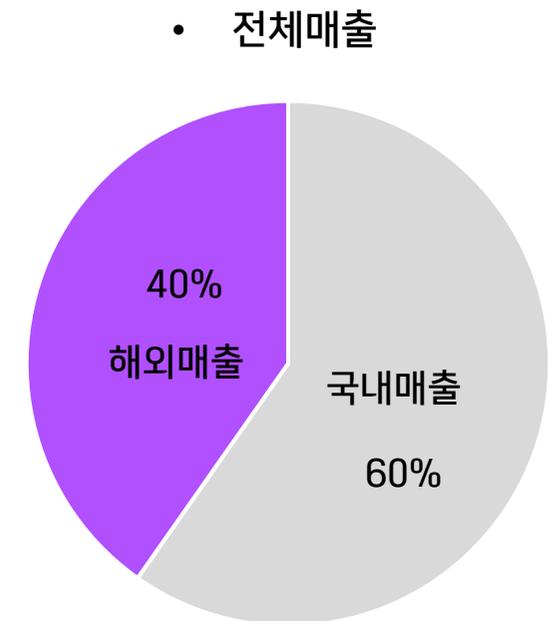
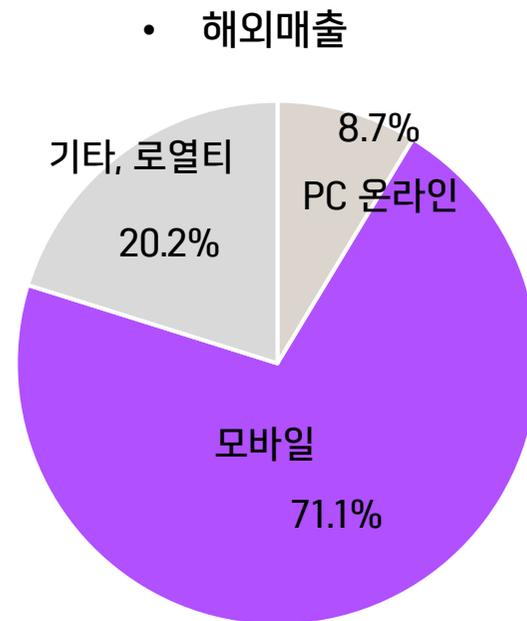
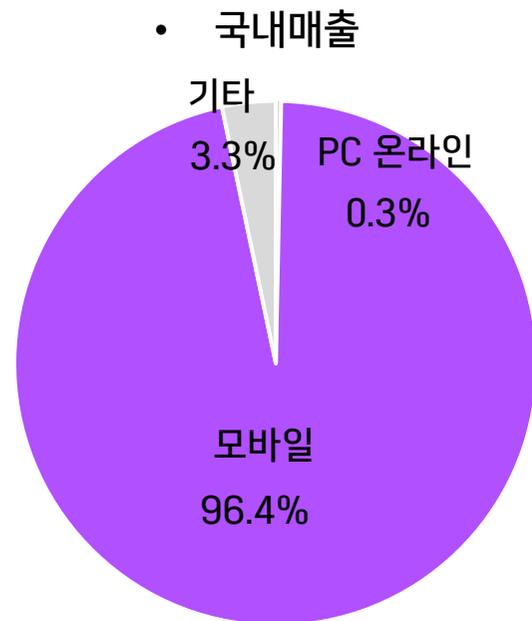
# 지역별 매출

- 국내 (-9% QoQ, +86% YoY) : 기존 모바일 게임 국내매출 감소로 전분기 대비 감소, 위메이드넥스트 편입효과로 전년대비 증가
- 해외 (-14% QoQ, +105% YoY) : 모바일 게임 <미르4 글로벌> 안정화에 따라 전분기 대비 감소, 위메이드넥스트 편입효과로 전년대비 증가

[단위: 백만원]

	4Q'22	3Q'22	QoQ	4Q'21	YoY
국 내	10,730	11,814	-9%	5,760	+86%
해 외	7,475	8,682	-14%	3,653	+105%
합 계	18,205	20,496	-11%	9,413	+93%

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



## 4. 영업비용

- 영업비용 (+9% QoQ, +85% YoY) : 신작게임 출시 등 광고선전비 및 지급수수료 증가로 전분기 대비 +9% 증가, 위메이드넥스트 연결 편입에 따라 전년대비 전반적인 비용 증가

- 4분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	4Q'22	3Q'22	QoQ	4Q'21	YoY
인건비*	8,333	8,226	+1%	4,100	+103%
지급수수료	5,235	4,661	+12%	3,536	+48%
광고선전비	1,738	847	+105%	397	+338%
세금과 공과	87	110	-21%	58	+51%
기타	1,163	1,376	-16%	862	+35%
합 계	16,557	15,219	+9%	8,953	+85%

\* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

## 5. 요약 연결재무제표

### • 요약 연결재무상태표

	[단위: 억원]		
	2020	2021	2022
<b>자산총계</b>	<b>421</b>	<b>534</b>	<b>1,244</b>
유동자산	279	316	1,022
비유동자산	142	219	222
<b>부채총계</b>	<b>138</b>	<b>261</b>	<b>448</b>
유동부채	77	104	157
비유동부채	61	157	292
<b>자본총계</b>	<b>283</b>	<b>273</b>	<b>796</b>
자본금	79	79	166
이익잉여금	-392	-405	-164
<b>부채와 자본총계</b>	<b>421</b>	<b>534</b>	<b>1,244</b>

### • 요약 연결손익계산서

	[단위: 억원]		
	2020	2021	2022
<b>매출액</b>	<b>379</b>	<b>355</b>	<b>860</b>
영업비용	431	352	610
<b>영업이익</b>	<b>-52</b>	<b>3</b>	<b>250</b>
영업외손익	-49	-18	-9
법인세차감전계속사업이익	-101	-15	241
법인세비용	1	1	19
<b>당기순이익</b>	<b>-100</b>	<b>-15</b>	<b>222</b>
지배회사지분순이익	-104	-13	248
소수주주지분순이익	4	-2	-26

\* 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.