

WEMADE MAX

2023년 1분기 실적발표

WEMADE MAX

INVESTOR RELATIONS

2023. 05. 10.

Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2023년 1분기 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.

2023년 1분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2023년 1분기 실적 요약
3. 매출구성
 - 플랫폼 및 라이선스 매출
 - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업성과 및 계획

2023년 1분기 사업성과

개발력 강화를 위한 개발사 투자

- 위메이드커넥트, 지부스트 지분투자(지분율 20.0%) (1/18)
- 위메이드맥스, 티니스튜디오 지분투자(지분율 33.3%) (3/2)

기 출시 게임 업데이트 및 이벤트 진행 현황

- 위메이드커넥트, <두근두근 레스토랑> X 롯데월드 어드벤처 콜라보레이션 진행(1/10)
- 위메이드커넥트, <에브리타운> 서비스 10주년 기념 '정(情)타운 감사제' 이벤트 진행(3/1~3/31)
- 위메이드넥스트, <미르4> 신규 성장 시스템(잠재력) 및 지역(신기선, 흑룡의 탑4층) 등 업데이트(1/5~3/30)

2023년 2분기 현황 및 계획

위믹스 플랫폼 신작 8종 개발 중

- 라이트컨, 블록체인 소셜 카지노 게임 <바일로 카지노(구. 베가스)>, <발키리어스> 개발 중
- 위메이드커넥트, 블록체인 게임 <어비스리움 오리진>, <벳넥스(구. 스포라이브)> 등 글로벌 출시 예정

모바일 신작 개발 중

- 위메이드커넥트, 신작 모바일 MMORPG 게임 <미르의 전설2: 기연>, 방치형 RPG 2종 <용녀키우기(가칭)>, <팔라딘 키우기(가칭)> 개발 중

2. 2023년 1분기 연결실적 요약

- 매출액 (-2.1% QoQ, -22.8% YoY) : <미르4>, <미르4 글로벌> 등 기존 출시 게임 매출 안정화로 전분기 대비 감소
- 영업이익 (+48.4% QoQ, -69.6% YoY) : 광고선전비 및 지급수수료 감소로 전분기 대비 영업이익 대폭 증가
- 당기순이익 (흑자전환 QoQ, -69.1% YoY) : 외화환산이익 증가로 전분기 대비 흑자전환

[단위: 백만원]

	1Q'23	4Q'22	QoQ	1Q'22	YoY
매출액	18,032	18,417	-2.1%	23,366	-22.8%
영업비용	15,178	16,494	-8.0%	13,972	+8.6%
영업이익	2,854	1,923	+48.4%	9,394	-69.6%
영업외손익	-53	-1,402	-	63	-
금융손익	548	-1,172	-	-146	-
지분법손익	-2	-165	-	-159	-
법인세차감전이익	3,347	-815	흑자전환	9,153	-63.4%
법인세비용	514	1,822	-	-0	-
당기순이익	2,832	-2,637	흑자전환	9,153	-69.1%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

플랫폼별 매출

- PC 온라인 (+6.0% QoQ, -9.7% YoY) : <실크로드> 매출 증가로 전분기 대비 소폭 증가
- 모바일 (-4.2% QoQ, -25.4% YoY) : <미르4>, <미르4 글로벌> 등 기존 출시 게임 매출 안정화로 전분기 대비 소폭 감소
- 로열티 (+46.8% QoQ, +27.2% YoY) : <실크로드> 로열티 매출 증가로 전분기 대비 증가
- 기타 (-20.4% QoQ, -34.4% YoY) : 라이선스 및 광고매출 감소로 전분기 대비 감소

[단위: 백만원]

	1Q'23	4Q'22	QoQ	1Q'22	YoY
PC 온라인	711	671	+6.0%	788	-9.7%
모바일	15,105	15,772	-4.2%	20,238	-25.4%
로열티	1,406	958	+46.8%	1,105	+27.2%
기타(광고매출 등)	810	1,017	-20.4%	1,235	-34.4%
합 계	18,032	18,417	-2.1%	23,366	-22.8%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

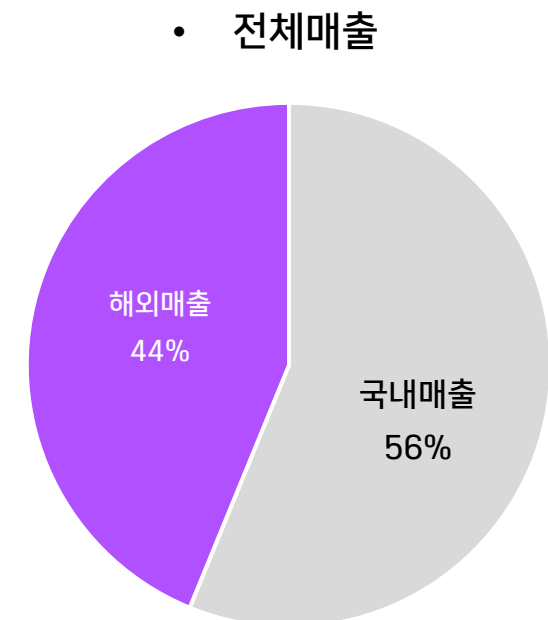
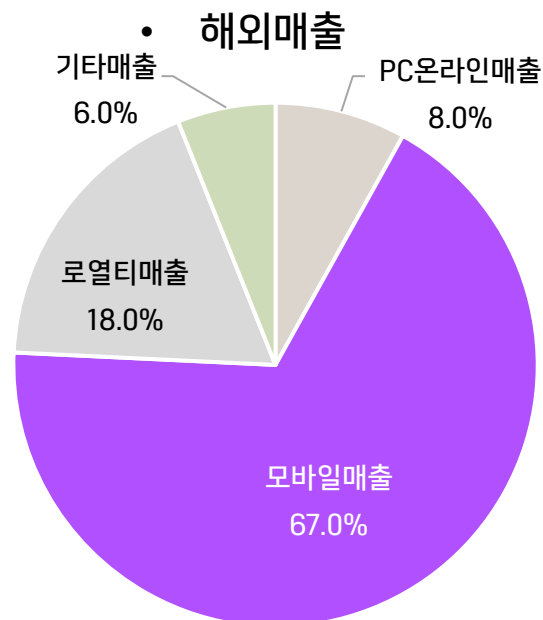
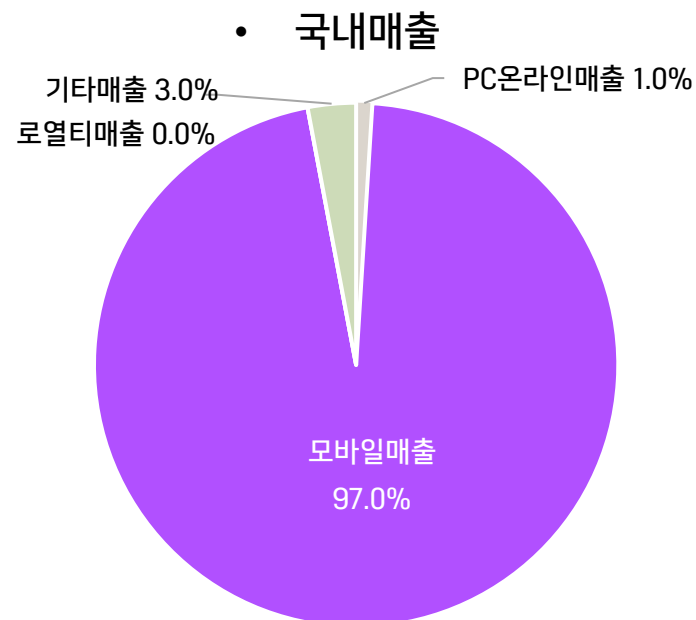
지역별 매출

- 국내 (-7.2% QoQ, +2.4% YoY) : 기존 출시 게임 매출 안정화로 전분기 대비 감소
- 해외 (+5.4% QoQ, -41.4% YoY) : 모바일 MMORPG 게임 <미르4 글로벌> 매출 기여 지속되며, 전분기 대비 소폭 증가

[단위: 백만원]

	1Q'23	4Q'22	QoQ	1Q'22	YoY
국 내	10,131	10,920	-7.2%	9,893	+2.4%
해 외	7,901	7,497	+5.4%	13,473	-41.4%
합 계	18,032	18,417	-2.1%	23,366	-22.8%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



4. 영업비용

- 영업비용 (-8.0% QoQ, +8.6% YoY) : 광고선전비 및 지급수수료 감소로 전분기 대비 소폭 감소

- 1분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	1Q'23	4Q'22	QoQ	1Q'22	YoY
인건비*	8,343	8,380	-0.4%	6,880	+21.3%
지급수수료	4,298	5,311	-19.1%	4,404	-2.4%
광고선전비	936	1,738	-46.1%	1,054	-11.2%
세금과 공과	231	87	+166.4%	145	+59.8%
기타	1,370	978	+40.0%	1,489	-8.0%
합 계	15,178	16,494	-8.0%	13,972	+8.6%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

	[단위: 억원]		
	2021	2022	1Q23
자산총계	534	1,288	1,263
유동자산	316	1,022	993
비유동자산	219	206	270
부채총계	261	431	437
유동부채	104	320	319
비유동부채	157	111	119
자본총계	273	797	825
자본금	79	166	166
이익잉여금	-405	-152	-117
부채와 자본총계	534	1,228	1,263

• 요약 연결손익계산서

	[단위: 억원]		
	2021	2022	1Q23
매출액	355	862	180
영업비용	352	610	151
영업이익	3	253	29
영업외손익	-18	-9	4
법인세차감전계속사업이익	-15	244	33
법인세비용	1	18	5
당기순이익	-15	226	28
지배회사지분순이익	-13	250	35
소수주주지분순이익	-2	-27	-7

* 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.