

WEMADE

2025년 3분기 실적발표

위메이드
IR실

2025.11.11

Disclaimer

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다. 2025년 3분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 외부 감사인의 최종 검토 과정에서 달라질 수 있습니다.

본 자료는 위메이드(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.

위메이드 연결대상기업

(주)위메이드맥스, (주)위메이드엑스알, (주)위메이드넥스트, (주)위메이드엠, (주)위메이드플러스, (주)전기아이피, (주)위메이드플레이(구 (주)선데이토즈), (주)라이트컨, (주)위메이드커넥트, (주)넥셀론, (주)라이크잇게임즈, (주)니트로엑스, CaiShenChuanQi Ltd., (주)위믹스코리아, WEMIX PTE. LTD., 피지에스-씨앤씨아이 코리아 기술 사업 투자조합 1호, WEMIX US, LLC, WeRise Limited, Shanghai Werise Network Technology Co. Ltd., WEMIX MENA LTD., (주)디스민즈워, (주)플레이링스, (주)플레이토즈, 코람코일반사모부동산투자신탁제142호, JB국내리츠일반사모부동산투자신탁제1호, 케이원제19호위탁관리부동산투자회사, Wemade Japan Co. Ltd., Wemade USA, Inc., Beijing Wemade IP Service Co. LTD., WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Entertainment Digital Technology (Shanghai) Co., Ltd., (주)매드엔진, (주)원웨이티켓스튜디오, Legend Network Technology Limited., Hainan Mir Chuanqi Interactive Entertainment Co., Ltd., CBG Network Technology (Hainan) Co., Ltd., Shanghai Mir Era Network Technology Co., Ltd., PLAYON INTERACTIVE PTE. LTD

목차

2025년 3분기 연결실적

1. 2025년 3분기 연결실적 요약	05
2. 매출 구성 – 사업부문 별	06
3. 게임 사업 – 블록체인 구분	07
4. 영업비용	08
5. Key Growth Drivers & Strategic Outlook	10
6. 위메이드 주요 게임 IP 라인업	12
7. 요약 연결 재무제표	13
8. 계열사 현황	14

3Q' 2025 Financial Highlights

2025년 3분기 연결실적 요약

WEMADE

'25년 3분기는 중국 라이선스 3차년도 계약금 인식 영향으로 매출 큰 폭 증가하며 영업이익, 당기순이익 흑자전환

단위: 백만원

	3Q'25	2Q'25	QoQ	3Q'24	YoY
매출액	163,648	116,820	40%	214,361	-24%
영업비용	137,340	145,369	-6%	162,572	-16%
영업이익	26,308	-28,548	흑자전환	51,788	-49%
기타손익	37,802	23,662	60%	-5,154	흑자전환
금융손익	3,594	-20,445	흑자전환	4,812	-25%
지분법손익	-2,656	-683	적자지속	3,270	적자전환
법인세차감전이익	65,048	-26,014	흑자전환	54,716	19%
당기순이익	57,360	-28,314	흑자전환	35,886	60%
지배주주지분손익	62,060	-28,334	흑자전환	41,937	48%

매출 1,636억원 (QoQ +40%)

- **게임 (QoQ -6%)**

: 기존 라이브 게임 매출의 안정화에도 불구하고, 캐주얼 타이틀 2종 ("로스트 소드", "악마단 둘겨억!")의 글로벌 출시 효과로 매출 감소폭 완화

- **라이선스 (QoQ +7,312%)**

: 중국 라이선스 매출 인식 효과로 전분기 대비 큰 폭 성장

- **블록체인 (QoQ +39%)**

: WEMIX PAY 신규 매출 인식에 따른 견조한 성장

매출 증가와 비용 효율화로 영업이익 263억원 기록 (QoQ 흑자전환)

└ 3분기말 누적 영업비용 4,359억원, 전년동기 대비 22% 감소

- **인건비 (QoQ -7%)**

: 전분기 일회성 상여금 역기저효과

지급수수료 (QoQ -5%)

: **매출연동비 (QoQ -8%)** 라이브 게임 매출 안정화 영향에 따른 자연 감소

: **외주개발비** 3분기말 누적 기준 전년동기 대비 64% 감소

당기순이익 574억원 (QoQ 흑자전환)

- **영업외손익 387억원**

: 환율 상승에 따른 외화 채권 환산 손실 감소 및

전분기 전환사채 조기상환 관련 이자비용 인식 효과 해제 등

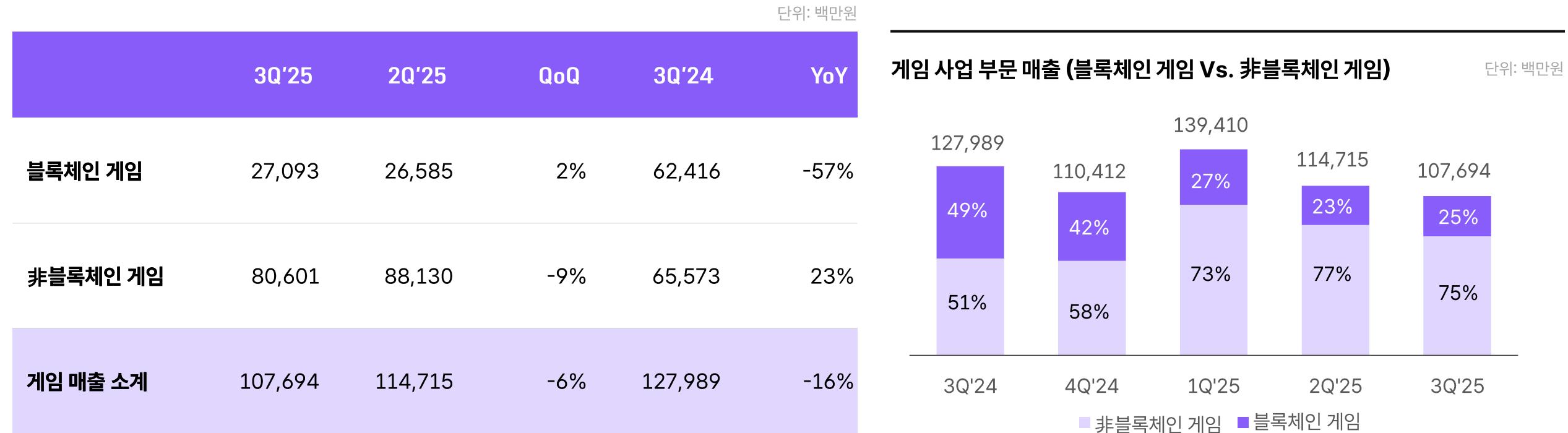
'미르' IP 중국 계약금 500억원 일시 인식으로 라이선스 매출 큰 폭 증가. 게임 매출은 기존작 매출 안정화에 따라 감소
블록체인 매출은 신규 온보딩 게임의 WEMIX PAY 매출 반영되며 증가

	3Q'25	2Q'25	QoQ	3Q'24	YoY	PC온라인 게임 매출 (국내 vs. 해외 비중)		단위: 백만원
						10,426	8,990	
게임	107,694	114,715	-6%	127,989	-16%	68%	71%	13,065
└ PC온라인	9,791	13,065	-25%	10,426	-6%	32%	29%	9,791
└ 모바일	97,903	101,650	-4%	117,563	-17%	73%	73%	77%
라이선스	54,755	739	7,312%	83,594	-34%			
블록체인	847	608	39%	1,095	-23%	117,563	101,423	132,466
기타	352	759	-54%	1,684	-79%	68%	65%	101,650
합계	163,648	116,820	40%	214,361	-24%	32%	57%	97,903

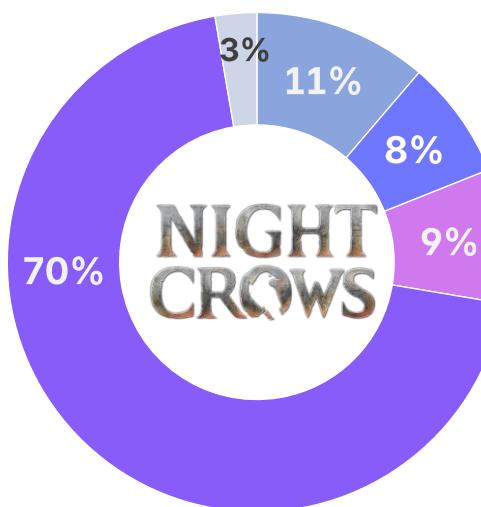
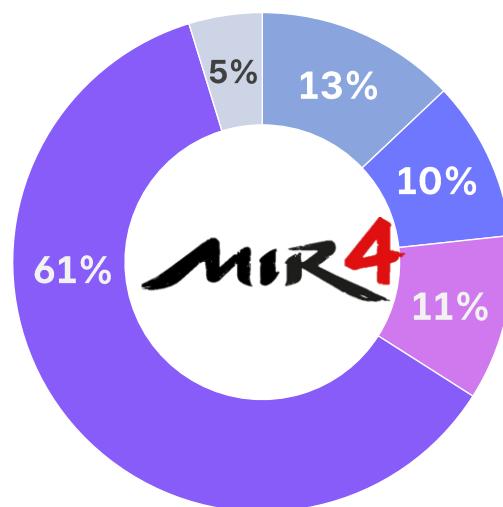
	3Q'25	2Q'25	QoQ	3Q'24	YoY	모바일 게임 매출 (국내 vs. 해외 비중)		단위: 백만원
						132,466	101,423	
게임	107,694	114,715	-6%	127,989	-16%	43%	43%	13,065
└ PC온라인	9,791	13,065	-25%	10,426	-6%	27%	27%	9,791
└ 모바일	97,903	101,650	-4%	117,563	-17%	55%	55%	77%
라이선스	54,755	739	7,312%	83,594	-34%			
블록체인	847	608	39%	1,095	-23%	32%	35%	77%
기타	352	759	-54%	1,684	-79%	55%	45%	45%
합계	163,648	116,820	40%	214,361	-24%	45%	45%	97,903

1) 블록체인 매출 중 '위믹스' 관련 매출은 선수수익에서 인식되었으며, 3분기 연결 매출 인식 기준 위믹스 가격은 약 2,161원

글로벌 캐주얼 신작 매출 반영되었으나, 국내 출시 게임들의 매출 안정화 영향으로 非블록체인 게임 매출 소폭 조정



2025년 3분기 주요 블록체인 게임 지역별 매출 비중



- 아시아 (한국, 중국 제외)
- 북미
- 남미
- 유럽
- 기타 (러시아, 호주 등)

영업비용

매출연동비 감소 및 전분기 일회성 인건비 인식 효과 해제로 영업비용 감소

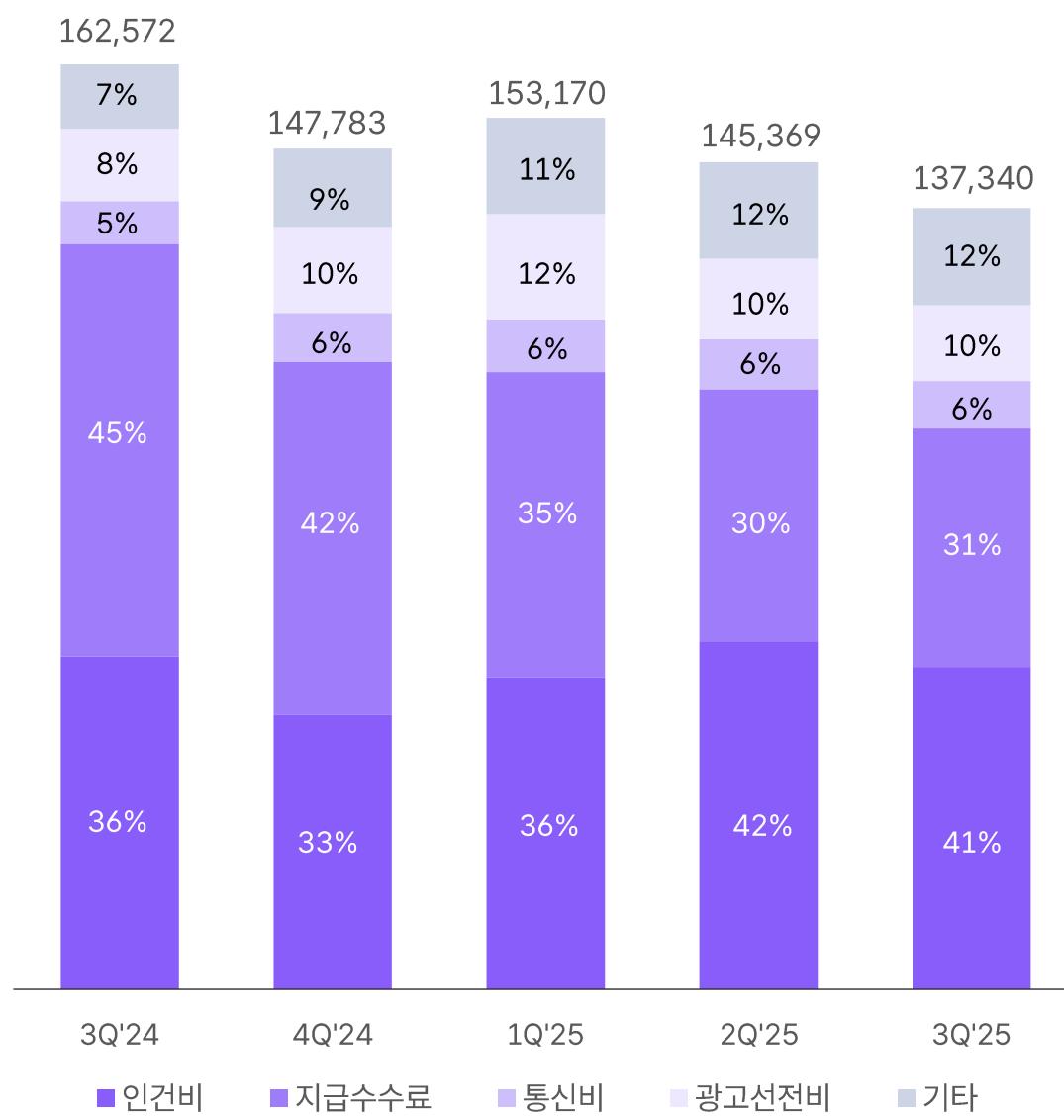
2025년 3분기 영업비용

단위: 백만원

	3Q'25	2Q'25	QoQ	3Q'24	YoY
영업비용	137,340	145,369	-6%	162,572	-16%
인건비 ¹⁾	56,661	61,197	-7%	58,515	-3%
지급수수료	41,918	44,211	-5%	72,457	-42%
└ 매출연동비 ²⁾	31,394	34,231	-8%	58,036	-46%
└ 외주용역비	3,174	2,797	13%	4,615	-31%
└ 기타 지급수수료	7,350	7,183	2%	9,806	-25%
통신비 ³⁾	8,364	8,861	-6%	7,590	10%
광고선전비	13,292	14,169	-6%	12,678	5%
감가상각비	11,394	11,375	0.2%	5,025	127%
기타	5,713	5,555	3%	6,306	-9%

분기별 영업비용/항목별 비중

단위: 백만원



1) 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함

2) 지급수수료 항목 중 매출연동비는 앱 마켓/개발사 수수료 등을 포함

3) 통신비는 서버운영비용 포함

Key Growth Drivers & Strategic Outlook

Key Growth Drivers & Strategic Outlook

WEMADE

글로벌 라인업 확대 기반의 본업 강화 및 블록체인 플랫폼 고도화를 통한 지속가능한 성장 추진

Investment Highlights	<ul style="list-style-type: none">• 게임 본업 중심의 실적 개선 지속<ul style="list-style-type: none">- '미르' IP 중국 시장 라이선스 매출 확보로 안정적 수익 기반 구축 (4분기, 중국 라이선스 매출 추가 인식 예정)- 올해 하반기부터 내년까지 신작 게임 6종 이상 출시 계획<ul style="list-style-type: none">'25년 출시 : "레전드 오브 이미르 글로벌 (10/28)", "미르M 중국"'26년 출시 : "미드나잇워커스 (H1)", "미르4 중국 (H1)", "미르5 (H1)", "나이트 크로우2"• 경영효율화 통한 재무구조 개선 및 안정화<ul style="list-style-type: none">- 비용 절감 및 효율적 조직 운영 기반의 지속 가능한 재무 안정성 확보 ('25년 3분기 누적 vs. '24년, 판관비 및 개발비 감소)- '24년 흑자 전환에 이은 '25년 실적 개선 흐름 지속 전망 (4분기 "레전드 오브 이미르 글로벌" 성과 기반의 흑자폭 확대 기대)• 플랫폼 기반 경쟁력 강화<ul style="list-style-type: none">- 마케팅 비용 절감을 통한 효율성 극대화 및 토크노믹스 기반의 유저 풀 확보 역량 강화<ul style="list-style-type: none">"미르4", "나이트 크로우", "레전드 오브 이미르" 통한 글로벌 블록체인 사업성 증명 (글로벌 매출 > 국내 매출)
Mid-to-Long Term Strategy	<ul style="list-style-type: none">• 게임 사업 역량 강화 및 글로벌 포트폴리오 확대<ul style="list-style-type: none">- 장르·IP·플랫폼 다변화 전략을 통해 글로벌 시장 기반 성장<ul style="list-style-type: none">"미르4 중국", "미르5", "나이트 크로우2" 포함 20종 이상의 신규 파이프라인 보유 (FPS, 캐주얼 등 다양한 장르 확장)- 국내외 전략적 투자·파트너십 기반의 개발 및 퍼블리싱 역량 고도화 ("스튜디오라사" 100억원 투자 집행)• 블록체인 게임 플랫폼 경쟁력 강화 및 신규 BM 도입<ul style="list-style-type: none">- 선별적 외부 프로젝트 On-boarding 확대 및 Toolkit 가이드라인 제공을 통해 플랫폼 접근성 강화• 지속 가능한 경영 체계 확립<ul style="list-style-type: none">- 책임경영 강화 및 리스크 관리 체계 고도화

Appendix

게임 IP	~2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026~
미르2	'01년 출시											
미르3	'02년 출시											
실크로드	'05년 출시											
애니팡	'09년 출시											
에브리타운	'13년 출시											
윈드러너	'13년 출시											
이카루스	'14년 출시											
어비스리움												
미르4							G					C
미르M									G		C ³⁾	
나이트 크로우									G			
레전드 오브 이미르										G		
미드나잇워커스 ⁴⁾												
미르5												
나이트 크로우 2												
TAL												

1) G: 글로벌 블록체인 버전 출시

2) C: 중국 출시

3) 미르M 2H25 중국 출시 예정

4) 미드나잇워커스 26년초 글로벌 출시 예정

요약 연결재무상태표

단위: 억원

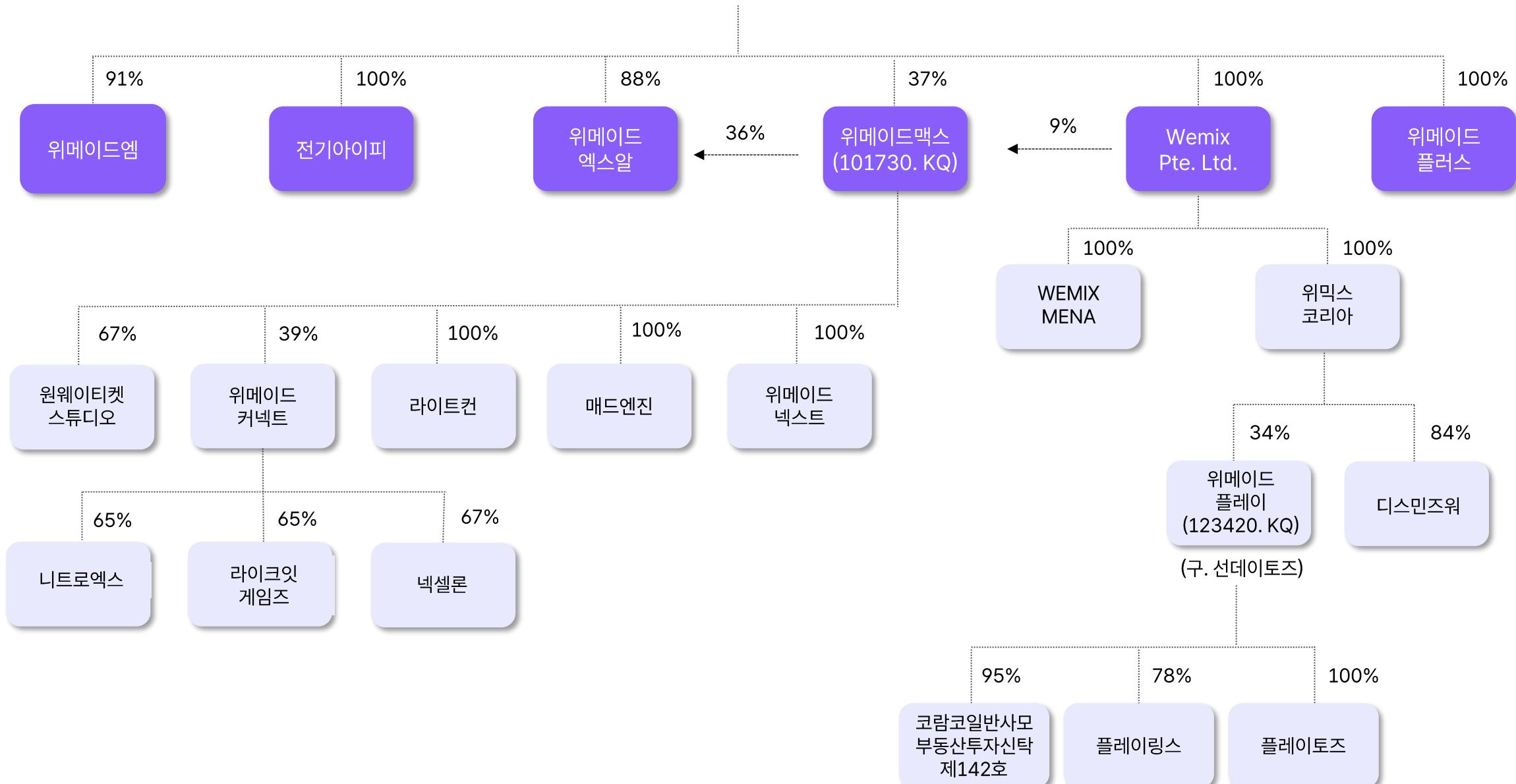
	2023	2024	2025
자산총계	14,177	18,757	17,469
유동자산	4,220	5,507	4,886
비유동자산	9,957	13,250	12,583
부채총계	10,170	10,438	8,885
유동부채	8,895	9,813	6,831
비유동부채	1,275	625	2,053
자본총계	4,008	8,319	8,584
자본금	172	173	173
이익잉여금	155	2,027	2,026
부채와 자본총계	14,177	18,757	17,469

요약 연결손익계산서

단위: 억원

	2023	2024	3Q'25
매출액	6,053	7,119	4,223
영업비용	7,157	7,048	4,359
영업이익	-1,104	71	-136
기타손익	31	684	465
금융손익	-713	560	-83
지분법손익	185	244	-52
법인세차감전이익	-1,601	1,559	193
당기순이익	466	-257	84
지배회사지분순이익	-2,067	1,816	113
소수주주지분순이익	-2,005	1,884	-28

WEMADE



감사합니다.