

# WEMADE

## 2025년 4분기 및 연간 실적발표

위메이드  
IR실

2026.02.11

# Disclaimer

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다. 2025년 4분기 및 연간 실적은 외부 감사인의 감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있으며 금융위원회 지시에 따라 변경될 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

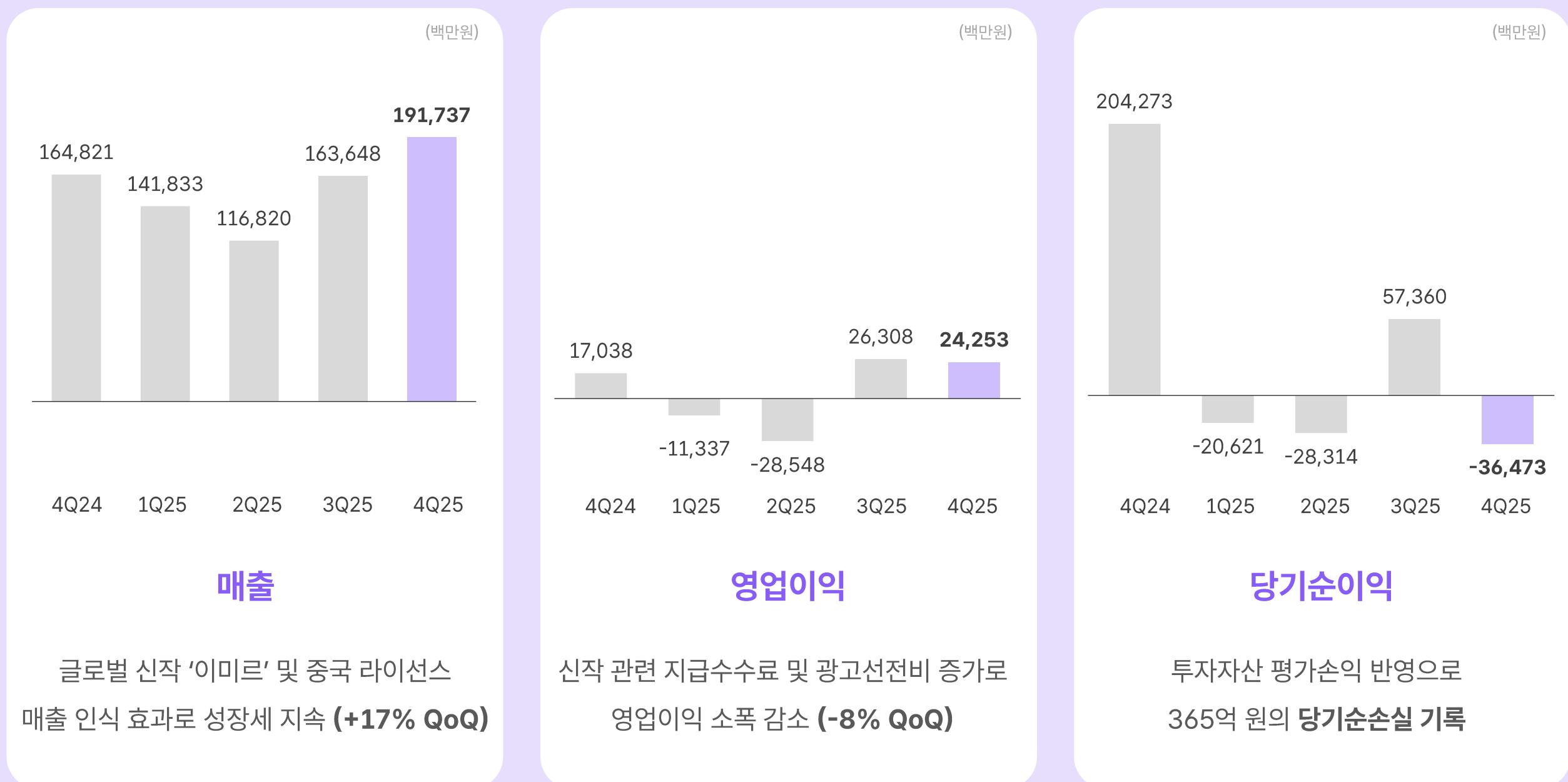
(주)위메이드맥스, (주)위메이드엑스알, (주)위메이드넥스트, (주)위메이드엠, (주)위메이드플러스, (주)전기아이피, (주)위메이드플레이(구 (주)선데이토즈), (주)라이트컨, (주)위메이드커넥트, (주)넥셀론, (주)라이크잇게임즈, (주)니트로엑스, CaiShenChuanQi Ltd., (주)위믹스코리아, WEMIX PTE. LTD., 피지에스-씨앤씨아이 코리아 기술 사업 투자조합 1호, WEMIX US, LLC, WeRise Limited, Shanghai Werise Network Technology Co. Ltd., WEMIX MENA LTD., (주)디스민즈워, (주)플레이링스, 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, Shaoxing Mir Fun Network Technology Co., Ltd.

# 목차

1. 2025년 4분기 연결실적 요약
2. [분기] 요약 연결 재무제표
3. [분기] 매출 구성
4. [분기] 영업비용
5. 2025년 연간 연결실적 요약
6. [연간] 요약 연결 재무제표
7. Key Growth Drivers & Strategic Outlook
8. 위메이드 주요 게임 IP 라인업
9. 블록체인 게임 주요 지표
10. 계열사 현황

# Financial Highlights

2025년 4분기 연결실적 요약



## 연결 손익계산서

(백만원)

	4Q'24	1Q'25	2Q'25	3Q'25	4Q'25	QoQ	YoY
매출액	164,821	141,833	116,820	163,648	191,737	+17%	+16%
영업비용	147,783	153,170	145,369	137,340	167,485	+22%	+13%
영업이익	17,038	-11,337	-28,548	26,308	24,253	-8%	+42%
기타손익	77,238	-15,009	23,662	37,802	-29,223	적자전환	적자전환
금융손익	47,818	8,549	-20,445	3,594	-13,848	적자전환	적자전환
지분법손익	8,651	-1,908	-683	-2,656	-1,035	적자지속	적자전환
법인세차감전이익	150,744	-19,705	-26,014	65,048	-19,854	적자전환	적자전환
당기순이익	204,273	-20,621	-28,314	57,360	-36,473	적자전환	적자전환
지배회사지분순이익	198,106	-22,470	-28,334	62,060	-31,451	적자전환	적자전환

# [분기] 매출구성

**게임 (+24% QoQ, +21% YoY)** 10월 28일 출시한 "레전드 오브 이미르 글로벌" 출시 효과로 전분기 대비 성장

**라이선스 (-7% QoQ, -2% YoY)** 중국 '미르' IP 라이선스 계약금 반영하며 전분기에 이어 500억원 이상의 분기 매출 기록

**블록체인 (+655% QoQ, +541% YoY)** 위믹스 직접 활용 토크노믹스를 도입한 "레전드 오브 이미르 글로벌" 영향으로 전분기 대비 증가

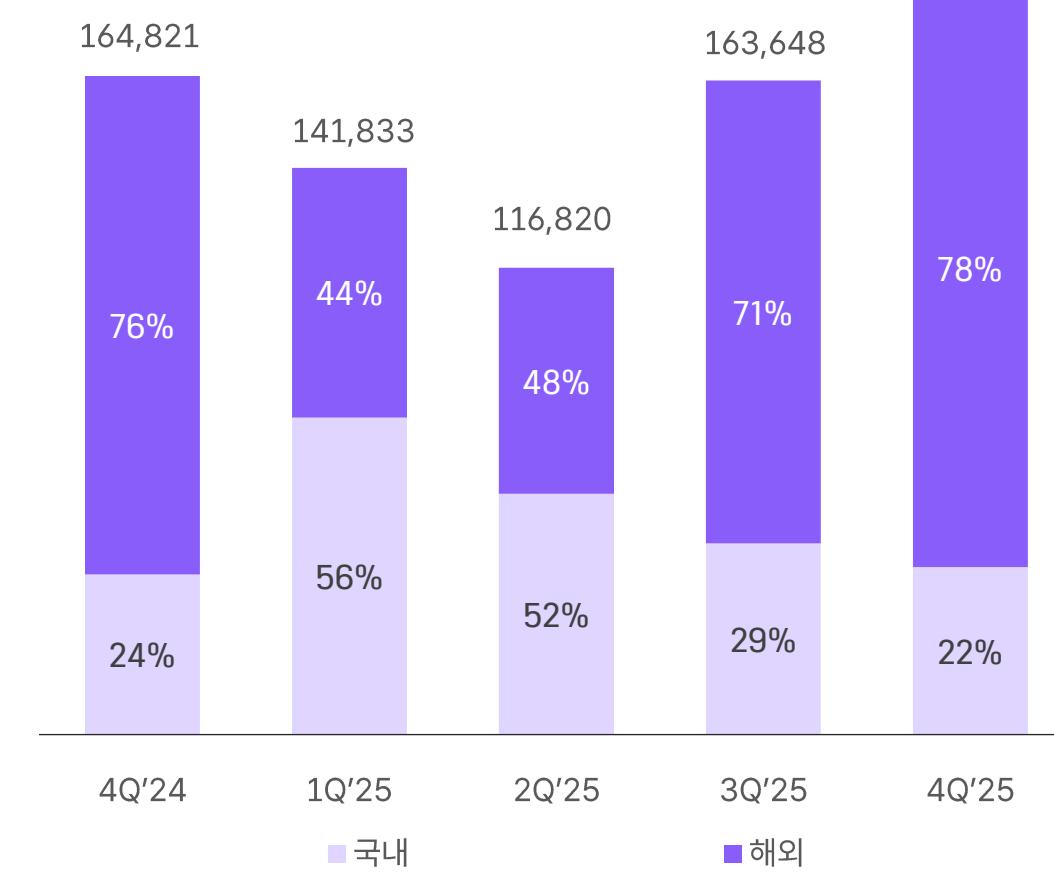
## 사업부문별 구분

(백만원)

## 전체 국내·해외 매출 비중

(백만원)

	4Q'24	1Q'25	2Q'25	3Q'25	4Q'25	QoQ	YoY
<b>게임</b>	110,412	139,410	114,715	107,694	133,686	+24%	+21%
└ PC온라인	8,990	6,944	13,065	9,791	11,262	+15%	+25%
└ 모바일	101,423	132,466	101,650	97,903	122,425	+25%	+21%
<b>라이선스</b>	51,916	804	739	54,755	50,819	-7%	-2%
<b>블록체인</b>	997	773	608	847	6,392	+655%	+541%
<b>기타</b>	1,496	846	759	352	840	+138%	-44%
<b>합계</b>	164,821	141,833	116,820	163,648	191,737	+17%	+16%



1) 블록체인 매출 중 '위믹스' 관련 매출은 선수수익에서 인식되었으며, 4분기 연결 매출 인식 기준 위믹스 가격은 약 2,172원

**인건비(+6% QoQ, +25% YoY)** 일부 자회사 임직원 상여 등 일회성 비용 반영으로 전분기 대비 소폭 증가  
**지급수수료(+51% QoQ, +2% YoY)** 신작 출시에 따른 비용 반영과 선급금 MG 손상처리 영향으로 전분기 대비 증가

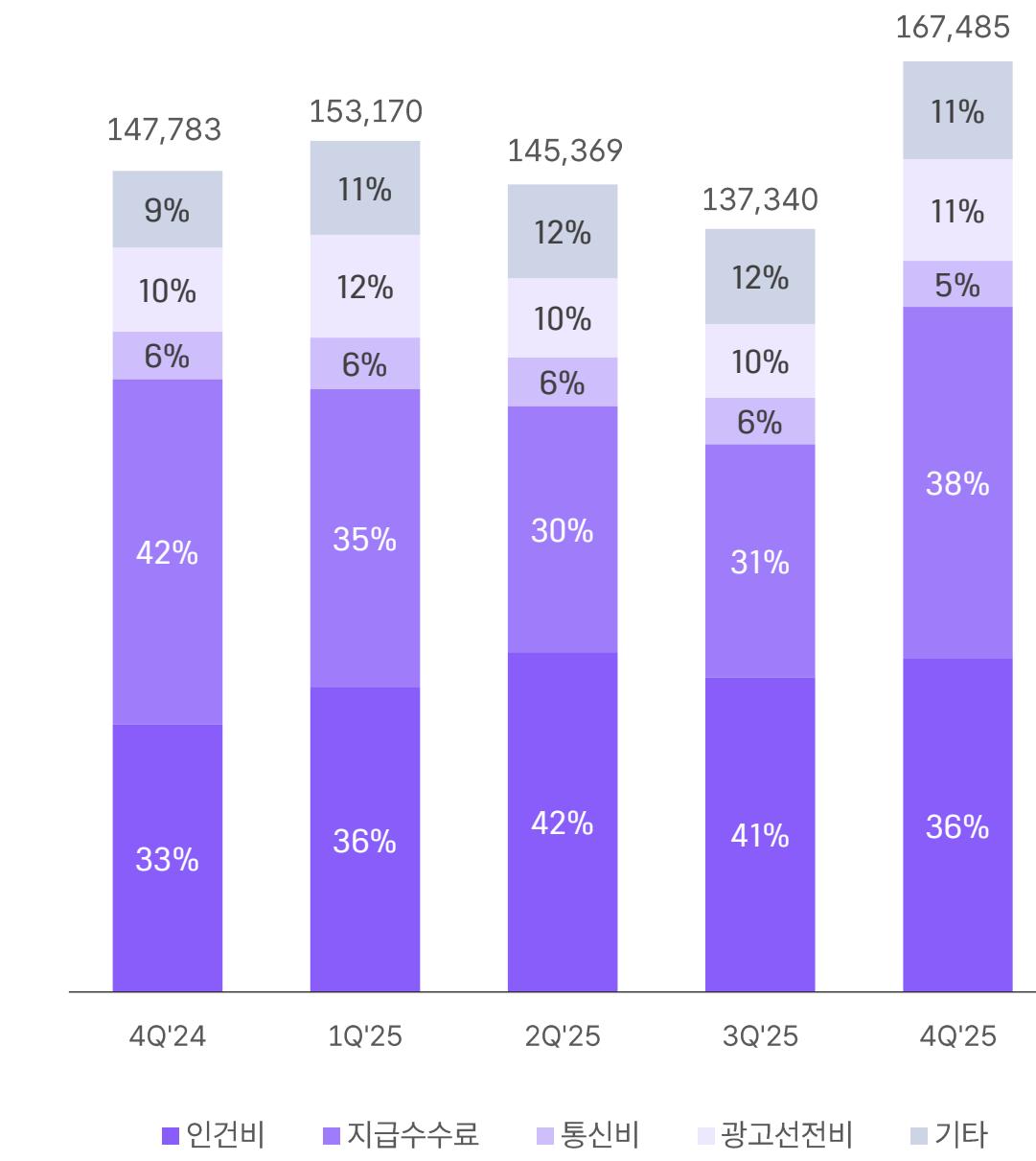
## 영업비용 세부내역

(백만원)

	4Q'24	1Q'25	2Q'25	3Q'25	4Q'25	QoQ	YoY
<b>영업비용</b>	147,783	153,170	145,369	137,340	167,485	+22%	+13%
<b>인건비<sup>1)</sup></b>	48,195	54,817	61,197	56,661	60,011	+6%	+25%
<b>지급수수료</b>	62,055	53,664	44,210	41,918	63,320	+51%	+2%
└ 매출연동비 <sup>2)</sup>	44,977	42,927	34,231	31,394	35,146	+12%	-22%
└ 외주용역비	2,097	1,698	2,797	3,174	3,862	+22%	+76%
└ 기타수수료	14,981	9,039	7,182	7,350	24,311	+231%	+63%
<b>통신비<sup>3)</sup></b>	8,648	9,317	8,861	8,364	8,240	-1%	-5%
<b>광고선전비</b>	15,089	18,482	14,169	13,292	18,294	+38%	+21%
<b>감가상각비</b>	6,211	11,557	11,375	11,394	11,235	-1%	+81%
<b>기타</b>	7,585	5,332	5,556	5,713	6,384	+12%	-16%

## 영업비용 세부내역 비중

(백만원)



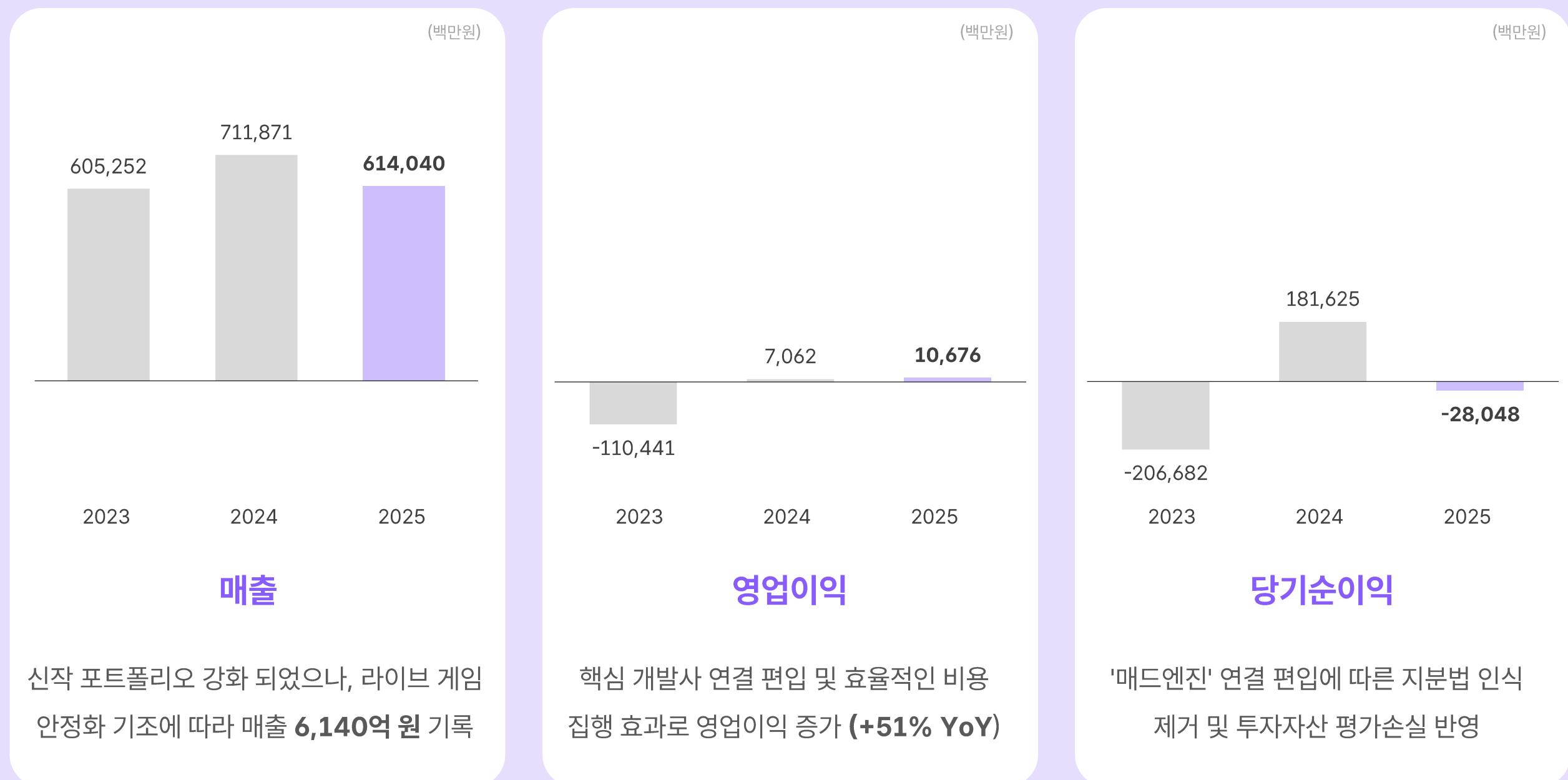
1) 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함

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

3) 통신비는 서버운영비용 포함

# Financial Highlights

2025년 연간 연결실적



# [연간] 요약 연결 재무제표

WEMADE

## 연결 재무상태표

(억원)

	2023	2024	2025
<b>자산총계</b>	<b>14,177</b>	<b>18,757</b>	<b>17,434</b>
유동자산	4,220	5,507	5,151
비유동자산	9,957	13,250	12,283
<b>부채총계</b>	<b>10,170</b>	<b>10,438</b>	<b>9,314</b>
유동부채	8,895	9,813	7,453
비유동부채	1,275	625	1,861
<b>자본총계</b>	<b>4,008</b>	<b>8,319</b>	<b>8,120</b>
자본금	172	173	173
이익잉여금	155	2,027	1,718
<b>부채와 자본총계</b>	<b>14,177</b>	<b>18,757</b>	<b>17,434</b>

## 연결 손익계산서

(억원)

	2023	2024	2025
매출액	6,053	7,119	6,140
영업비용	7,157	7,048	6,034
영업이익	-1,104	71	107
기타손익	31	684	172
금융손익	-713	560	-221
지분법손익	185	244	-63
법인세차감전이익	-1,601	1,559	-5
당기순이익	-2,067	1,816	-280
지배회사지분순이익	-2,005	1,884	-202
소수주주지분순이익	-62	-68	-79

# Key Growth Drivers & Strategic Outlook

글로벌 역량 강화 및 포트폴리오 확대를 통한 지속가능한 성장 추진

## Investment Highlights



### 게임 중심의 실적 개선 지속

- '미르' IP 중국 시장 라이선스 매출 확보로 안정적 수익 기반 구축
- '25년 대작 2종 출시 완료 '26년부터 7종 이상 대작 라인업 보유
  - '25년 출시 : "레전드 오브 이미르(2/20 국내, 10/28 글로벌)"
  - '26년 출시 : "미르M 중국(1/13)", "미드나잇워커스 (1/29)", "레전드 오브 이미르 글로벌(스팀)", "미르4 중국", "나이트 크로우2", "미르5" 등
- '27년 출시 : "TAL(콘솔)" 등



### 경영효율화 통한 재무구조 개선 및 안정화

- 비용 절감 및 효율적 조직 운영 기반의 지속 가능한 재무 안정성 확보 (FY25 영업비용 전년 대비 14% 감소)
- '24년 흑자 전환 이후 '25년 실적 개선 흐름 지속 (FY25 영업이익 전년 대비 51% 증가)



### 블록체인 기술 경쟁력 강화

- 마케팅 비용 절감을 통한 효율성 극대화 및 토크노믹스 기반의 유저 풀 확보
- "미르4", "나이트 크로우", "레전드 오브 이미르"를 통한 글로벌 블록체인 사업성 증명 (글로벌 매출 > 국내 매출)
- 정부 주도의 원화 스테이블코인 컨소시엄 체계에 최적화된 기술 확보
  - 국내 유일의 블록체인 전주기 서비스 운영 경험 보유

## Mid-to-Long Term Strategy



### 게임 사업 글로벌 역량 강화 및 포트폴리오 확대

- 장르·IP·플랫폼 다변화 전략을 통해 글로벌 시장 기반 성장
- "미르4 중국", "나이트 크로우2", "미르5" 등 20종 이상의 신규 파이프라인 확보 (FPS, 캐주얼 등 다양한 장르 확장)
- 국내외 전략적 투자 및 글로벌 파트너십을 통한 퍼블리싱 및 개발 역량 고도화



### 지속 가능한 경영 체계 확립

- 책임경영 강화 및 리스크 관리 체계 고도화



### 원화 기반 스테이블코인 생태계 기여

- 국내 최초 원화 스테이블코인 전용 Layer 1 메인넷 구축
- 글로벌 원화 스테이블코인 연합체 'GAKS' 기반의 보안 및 컴플라이언스 표준 선점
- 자금세탁방지 (AML) 등 규제 기관의 요구 사항에 충족하는 독보적 기술력 및 안정성 입증

# 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
나이트 크로우									G			
레전드 오브 이미르										G		S
미드나잇워커스												S
미르5												
나이트 크로우 2												
TAL												

1) G: 글로벌 블록체인 버전 출시

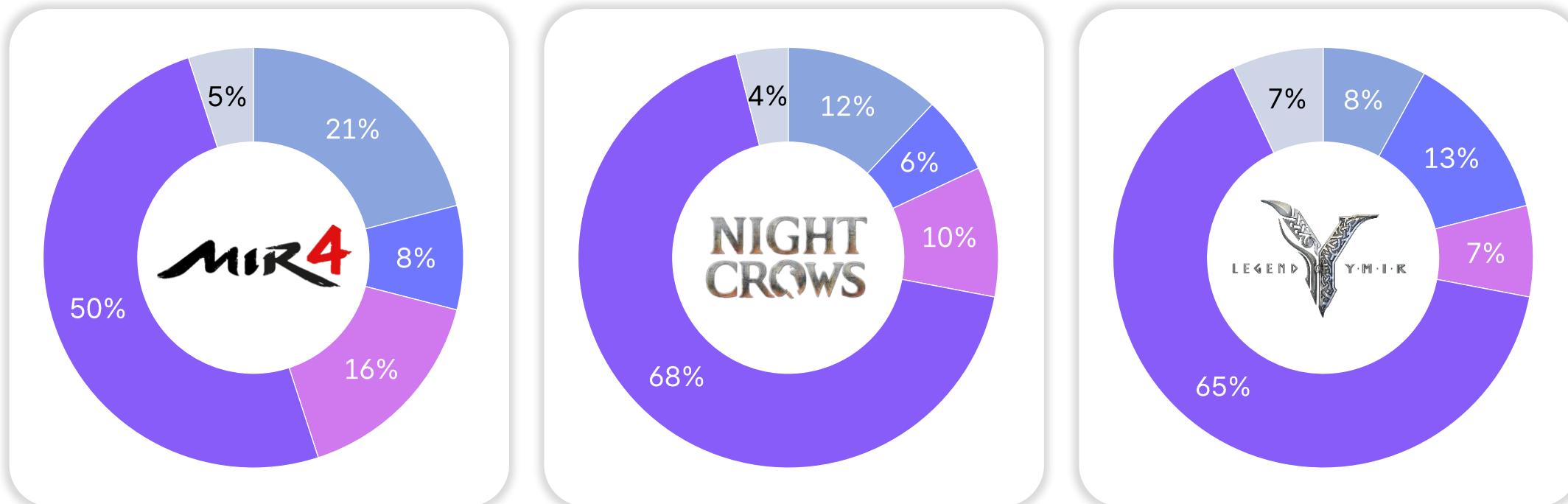
2) C: 중국 출시

3) S: Steam 출시

4Q'25 신작 "레전드 오브 이미르 글로벌" 출시를 통해 WEMIX PLAY 대표 게임 라인업이 확대되었으며  
필리핀, 태국, 미국, 브라질, 튜르키예 등 매출 다원화를 통해 플랫폼의 글로벌 영향력 강화 지속

## 주요 블록체인 게임 지역별 매출 비중

(4Q'25 기준)



### Top 5

- #1 태국
- #2 필리핀
- #3 미국
- #4 튜르키예
- #5 브라질

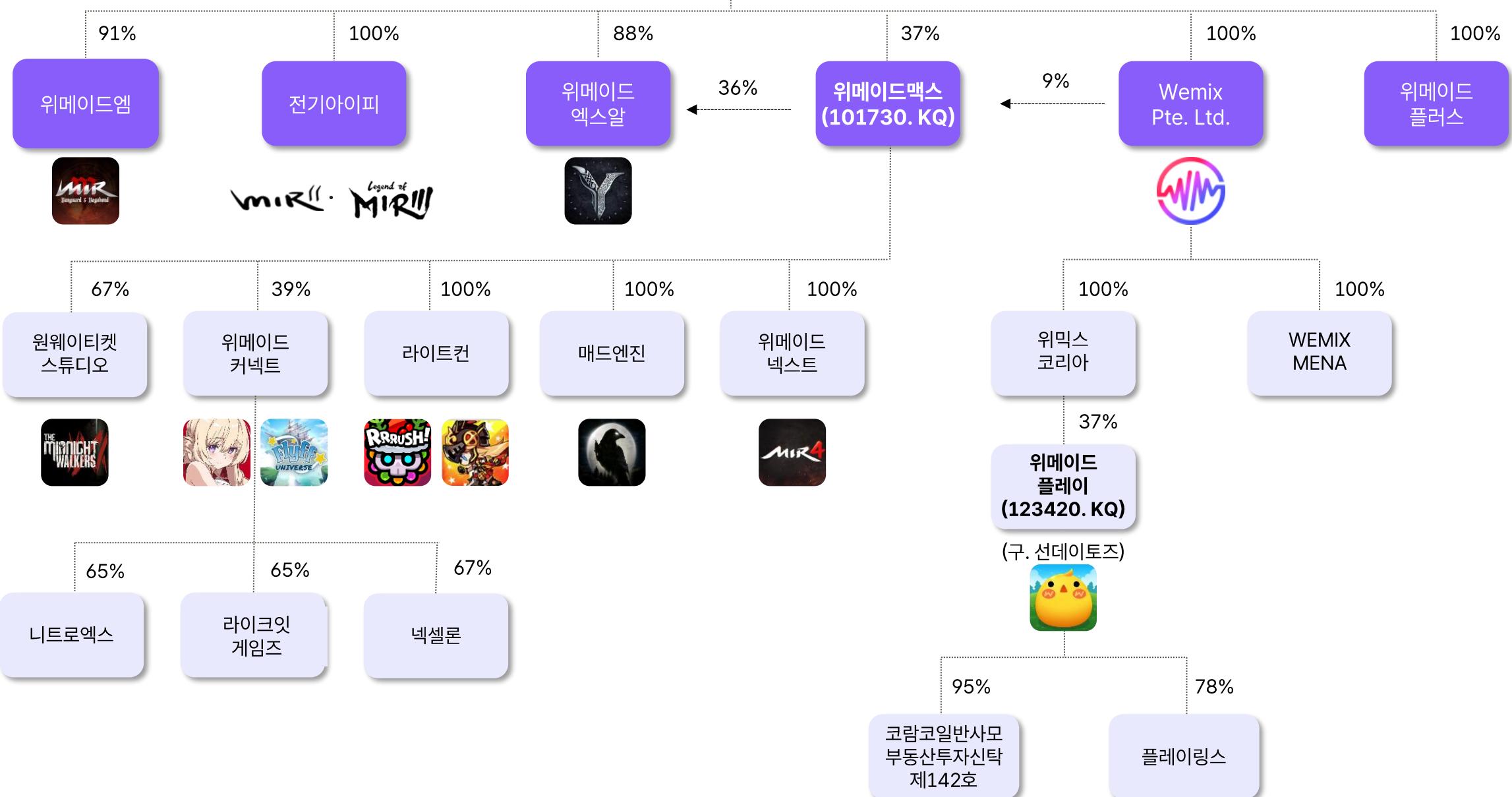
### Top 5

- #1 필리핀
- #2 타이완
- #3 태국
- #4 미국
- #5 홍콩

### Top 5

- #1 필리핀
- #2 태국
- #3 브라질
- #4 일본
- #5 인도네시아

# WEMADE



# 감사합니다.