

# WEMADE

## 2021년 3분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2021. 11. 03.

# Disclaimer (투자자 유의사항)

---

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

2021년 3분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 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)위메이드넥스트, (주)위메이드플러스, (주)위메이드엑스알, (주)전기아이피, (주)위메이드엠, (주)위메이드트리, (주)위메이드맥스(구 (주)조이맥스), (주)플레로게임즈, (주)조이스튜디오, (주)아이들상상공장, (주)라이트컨, (주)라이크잇게임즈, Wemade Online Co., Ltd., Wemade Entertainment USA Inc., WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Science Technology(Yinchuan) Co., Ltd., Wemade Entertainment Digital Technology(Shanghai) Co., Ltd., Wemade Tree Pte. Ltd., Beijing Wemade IP Service Co., LTD., CaiShenChuanQi Co., Ltd.

목차.

## 2021년 3분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2021년 3분기 실적 요약
  - 연결실적 요약
  - 위믹스 플랫폼 지표
  - <미르4> 글로벌 지표
3. 매출구성
  - 플랫폼 및 라이선스 매출
  - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

# 1. 주요 사업성과 및 계획

---

## 2021년 3분기 사업성과

- 위믹스 기반의 블록체인 기술 적용한 <미르4> 글로벌 버전 (170여개국, 12개국 언어) 정식 출시('21년 8/26)  
-출시 1달여 만에 서버 100개 돌파 (9/30) (11/2 현재 186개) 및 동시접속자 수 100만명 돌파 (10/27)
- 주주가치 제고를 위한 100% 무상증자 결정 (8/30)
- 연결자회사 위메이드맥스, 글로벌 블록체인 게임 개발사 전환 선언 (9/1)
- '위믹스' 토큰 글로벌 암호화폐 거래소 'gate.io' (9/3), 'MEXC' (9/9), 및 'Liquid Global' (9/20) 상장

## 2021년 4분기 현황 및 계획

- 블록체인 기반 게임 서비스 역량 강화 및 위믹스 플랫폼 사업 확대 목적의 연결자회사 위메이드트리와 흡수합병 결정 (10/25)
- 신작 <미르M> 티저사이트 공개 및 2022년 1분기 중 국내 정식 서비스 준비
- <미르4> 글로벌 드레이코 스테이킹 프로그램 (DSP) 정식 서비스 개시 (11/2)
- <미르4> 글로벌 버전의 NFT 아이템 거래소 'XDRACO' (11/16) 및 NFT 캐릭터 거래소 (12/14) 오픈 예정
- <열혈강호>, <어비스리움>, <다크에덴> 등 신작 블록체인 게임들 출시 준비 중
- 연결자회사 위메이드트리, NHN과 게임 및 블록체인 사업 협력 MOU 체결 (10/29)

## 2. 2021년 3분기 연결실적 요약

- 매출액 (-8% QoQ, +167% YoY) : <미르4> 국내 및 기존 출시 게임 매출 안정화 등으로 전분기 대비 감소하였으나, 전년대비 167% 증가
- 영업이익 (-35% QoQ, 흑자전환 YoY) : 전분기 대비 감소하였으나, 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (-4% QoQ, 흑자전환 YoY) : 전분기 대비 소폭 감소하였으나, 전년대비 흑자전환

[단위: 백만원]

	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY
<b>매출액</b>	<b>63,345</b>	<b>68,895</b>	-8%	<b>23,729</b>	+167%
<b>영업비용</b>	<b>45,928</b>	<b>42,003</b>	+9%	<b>33,324</b>	+38%
<b>영업이익</b>	<b>17,416</b>	<b>26,892</b>	-35%	<b>-9,595</b>	<b>흑자전환</b>
영업외손익	3,718	-1,199	-	2	-
금융손익	3,122	-684	-	-1,487	-
지분법손익	-516	-417	-	-	-
<b>법인세차감전이익</b>	<b>23,740</b>	<b>24,592</b>	-3%	<b>-11,079</b>	<b>흑자전환</b>
법인세비용	5,875	6,021	-2%	436	+1247%
<b>당기순이익</b>	<b>17,866</b>	<b>18,571</b>	-4%	<b>-11,516</b>	<b>흑자전환</b>

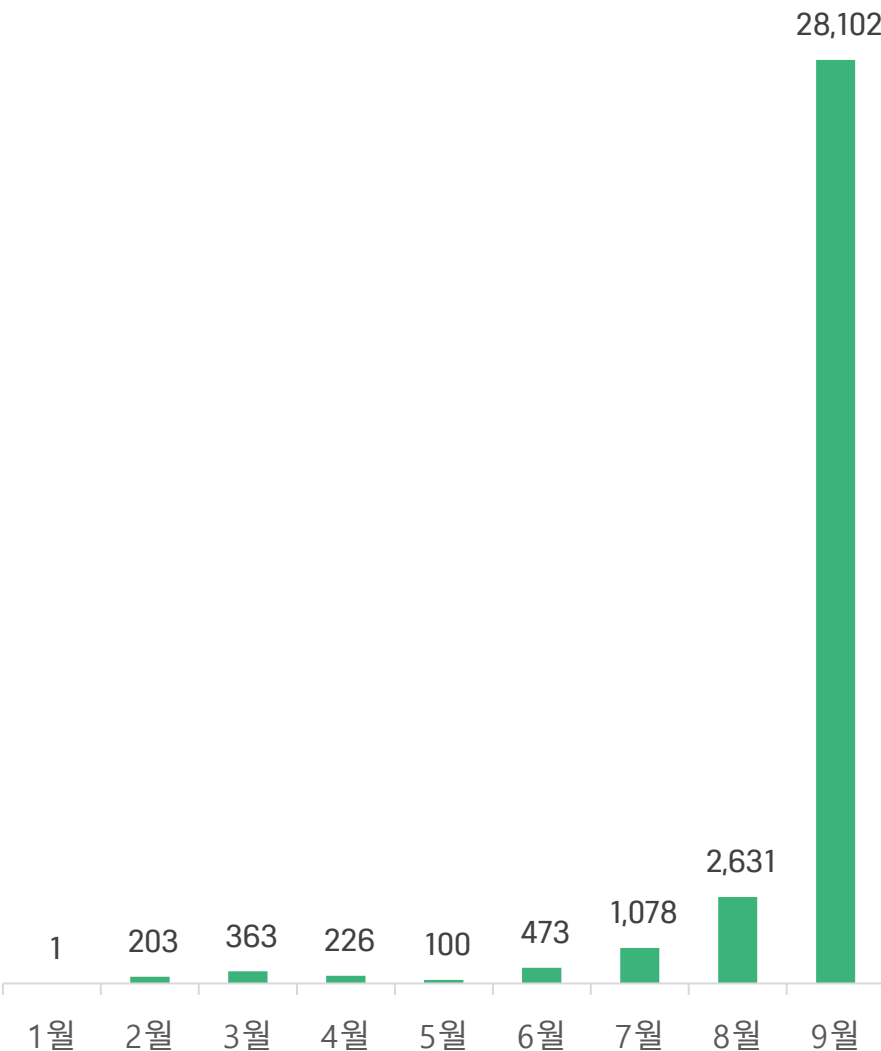
※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

# 위믹스 플랫폼 지표

- 위믹스 플랫폼 Monthly Active Users(MAU)는 9월에 28,102명, 월 거래금액은 9월 2,900만 USD를 기록하며, 1월 런칭 이후 비약적 증가
- <미르4>를 포함한 4개의 위믹스 게임 서비스 중

## MAU

[단위: 명]



## 월 거래금액

[단위: USD]



## 위믹스 게임 라인업



<MIR 4 GLOBAL>



<CAISHENCHUANQI for WEMIX>



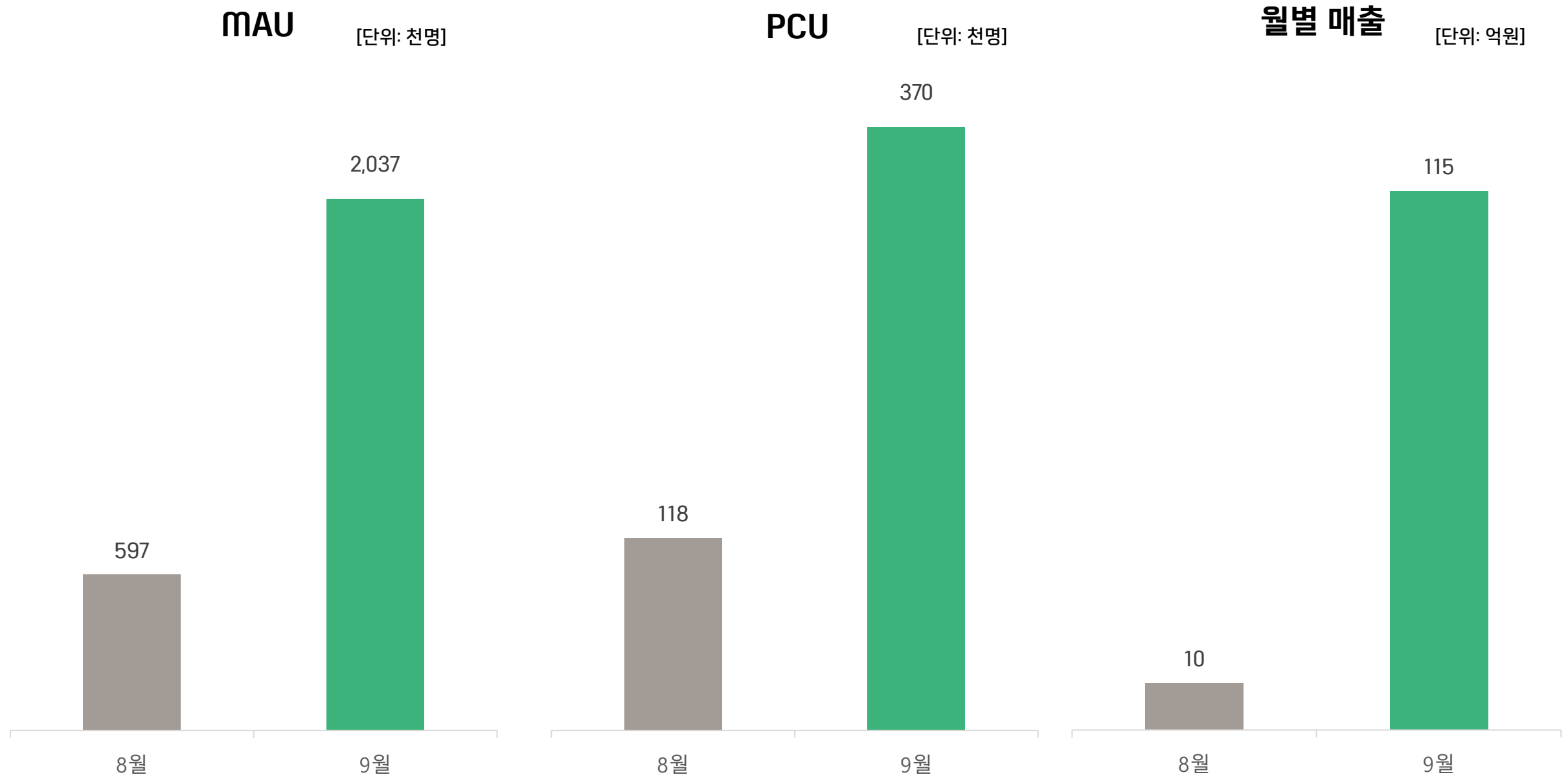
<CRYPTORNADO for WEMIX>



<BIRDTORNADO for WEMIX>

## <미르4> 글로벌 지표

- <미르4> 글로벌은 8월 26일 출시되어 9월 MAU 204만명을 기록하였으며, 최고동시접속자(PCU) 수는 10월 27일 100만명 돌파



\* 매출에는 플랫폼 매출도 포함되어 있음.

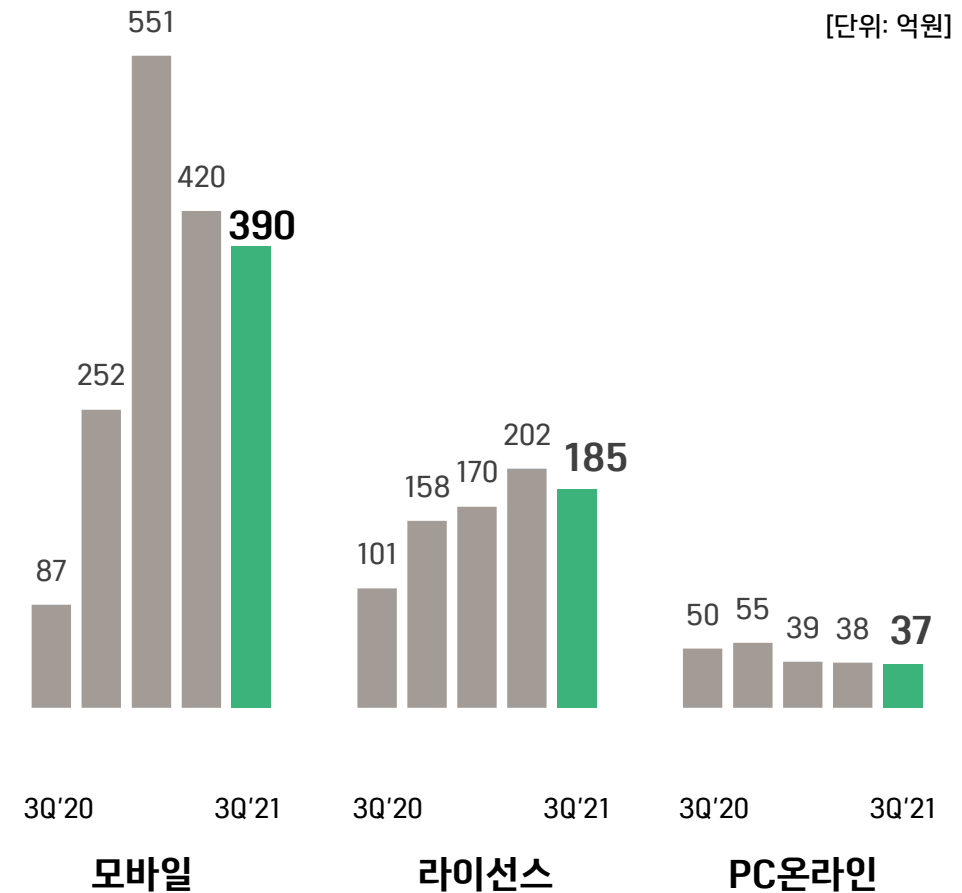
# 플랫폼 및 라이선스 매출

- 모바일 (-7% QoQ, +348% YoY) : <미르4> 국내 매출 안정화에 따라 전분기 대비 감소하였으나, <미르4> 글로벌 매출 반영되며 전년대비 대폭 성장
- 라이선스 (-8% QoQ, +84% YoY) : 기존 라이선스 게임 매출 감소 등으로 전분기 대비 감소하였으나, 전년대비 큰 폭 증가
- PC 온라인 (-4% QoQ, -26% YoY) : 해외 서비스 게임 매출 감소 등으로 전분기 대비 소폭 감소
- 위믹스플랫폼 : <미르4> 글로벌 출시로 인한 WEMIX DEX 플랫폼 수수료 증가로 신규 매출 분류

[단위: 백만원]

	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY
모바일	38,973	41,984	-7%	8,699	+348%
라이선스	18,481	20,167	-8%	10,069	+84%
PC 온라인	3,662	3,808	-4%	4,959	-26%
위믹스플랫폼	526	-	-	-	-
기타	1,704	2,937	-42%	2	+85,100%
합 계	63,345	68,895	-8%	23,729	+167%

[단위: 억원]



\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



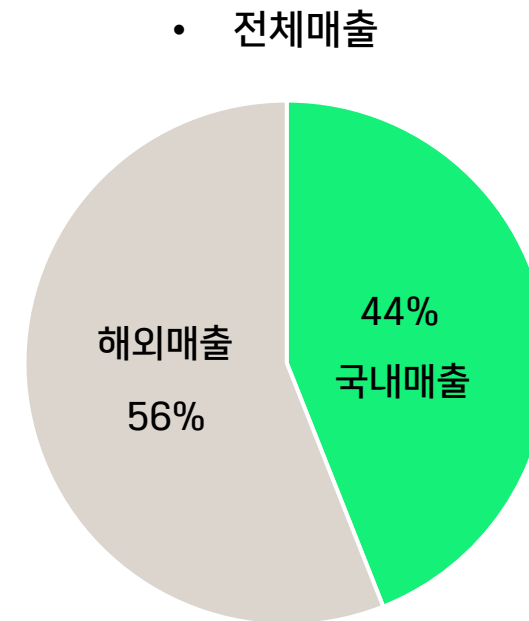
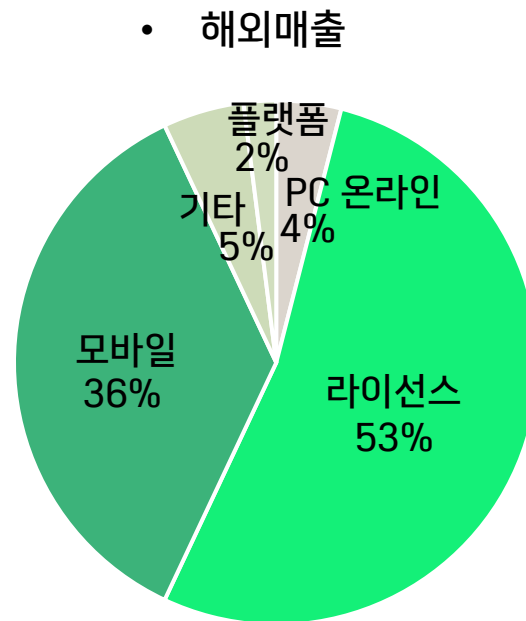
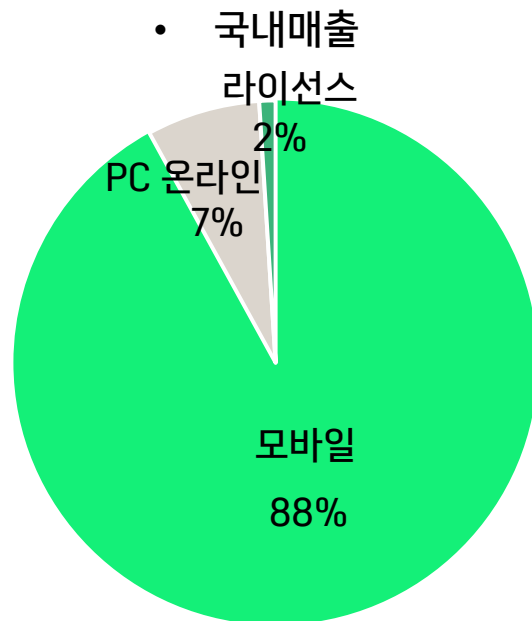
# 지역별 매출

- 국내 (-34% QoQ, +189% YoY) : <미르4> 매출 안정화 및 PC 온라인 게임 매출 감소로 전분기 대비 감소하였으나, 전년대비 189% 증가
- 해외 (+39% QoQ, +150% YoY) : <미르4> 글로벌 출시에 힘입어 전분기 대비 39% 증가

[단위: 백만원]

	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY
국 내	29,377	44,489	-34%	10,149	+189%
해 외	33,968	24,407	+39%	13,580	+150%
합 계	63,345	68,895	-8%	23,729	+167%

\* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



## 4. 영업비용

- 영업비용 (+9% QoQ, +38% YoY) : <미르4> 글로벌 출시에 따라 광고선전비 및 서버증설로 인한 통신비(기타비용에 포함) 증가하며, 전체적으로 전분기 대비 9% 증가

- 3분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY
인건비*	16,939	16,347	+4%	14,180	+19%
지급수수료	15,781	15,758	0%	11,743	+34%
광고선전비	5,772	5,020	+15%	4,107	+41%
감가상각비	790	844	-6%	1,007	-22%
세금과 공과	1,309	1,379	-5%	842	+55%
기타	5,337	2,656	+101%	1,444	+270%
합 계	45,928	42,003	+9%	33,324	+38%

\* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

## 5. 요약 연결재무제표

### • 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2019	2020	3Q'21
<b>자산총계</b>	<b>2,963</b>	<b>3,234</b>	<b>5,252</b>
유동자산	1,266	1,456	1,878
비유동자산	1,696	1,778	3,374
<b>부채총계</b>	<b>616</b>	<b>674</b>	<b>2,162</b>
유동부채	607	646	1,512
비유동부채	9	27	650
<b>자본총계</b>	<b>2,347</b>	<b>2,560</b>	<b>3,090</b>
자본금	87	87	87
이익잉여금	941	776	1,263
<b>부채와 자본총계</b>	<b>2,963</b>	<b>3,234</b>	<b>5,252</b>

### • 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2019	2020	3Q'21
<b>매출액</b>	<b>1,136</b>	<b>1,262</b>	<b>2,083</b>
영업비용	1,230	1,391	1,364
<b>영업이익</b>	<b>-93</b>	<b>-128</b>	<b>718</b>
영업외손익	-11	-18	81
법인세차감전계속사업이익	-105	-146	800
법인세비용	182	37	195
<b>당기순이익</b>	<b>-287</b>	<b>-184</b>	<b>605</b>
지배회사지분순이익	-100	-73	585
소수주주지분순이익	-187	-110	20

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차임.