

WEMADE

2021년 4분기 및 연간 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2022. 02. 09.

Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2021년 4분기 및 연간 실적은 외부 감사인의 검토가 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(구 (주)조이맥스), (주)위메이드엑스알, (주)위메이드넥스트, (주)위메이드엠, (주)위메이드플러스, (주)전기아이피, (주)위메이드트리, (주)라이트컨, (주)조이스튜디오, (주)위메이드커넥트, (주)위메이드이프, (주)라이크잇게임즈, CaiShenChuanQi Co., Ltd., Wemade Entertainment USA Inc., Wemade Online Co., Ltd., Wemade Science Technology(Yinchuan) Co., Ltd., WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Entertainment Digital Technology Shanghai Co., Ltd., Beijing Wemade IP Service, Co., LTD., Wemade Tree Pte. Ltd.

목차.

2021년 4분기 및 연간 실적

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

1. 주요 사업성과 및 계획

2021년 4분기 사업성과

- 위믹스 기반의 블록체인 기술 적용한 <미르4> 글로벌 버전 동시접속자 11월 중 140만명 돌파
- <미르4> 글로벌 내 NFT 아이템 거래소 'XDRACO'(11/30) 및 NFT 캐릭터 거래소(12/21) 오픈
- 블록체인 기반 게임 서비스 역량 강화 및 위믹스 플랫폼 사업 확대 목적의 연결자회사 위메이드트리와 흡수합병 결정 (10/25)
- 위믹스 플랫폼 내 캐주얼 게임 라인업 강화 및 소셜 카지노 장르 확대 목적으로 국내 게임사 '선데이토즈' 인수 결정(12/20)
- '위믹스' 토큰 글로벌 암호화폐 거래소 'LBANK' (11/18), 국내 암호화폐 거래소 '코인원'(12/29) 상장
- 연결자회사 위메이드맥스, <미르4> 개발사 위메이드넥스트와 포괄적 주식교환 결정(11/26)

2022년 1분기 현황 및 계획

- 신작 <미르M> 2022년 상반기 중 국내 정식 서비스 준비
- 위믹스 스테이킹 서비스 오픈(1/6) 및 블록체인 DeFi 서비스 'KLEVA Protocol' 정식 출시(1/19) 및 총예치자산(TVL) 5억불 돌파
- <열혈강호>, <건쉽배틀: 토탈워페어>, <라이즈 오브 스타즈>, <다크에덴M>, <에브리타운>, <이카루스 온라인>, <프로젝트 위믹스 스포츠> 등 신작 블록체인 기반 게임 20여종 상반기 중 위믹스 플랫폼 온보딩 예정
- '위믹스' 토큰 국내 최대 디지털 자산 거래소 '업비트' 상장(1/11), OKX 상장(1/28) (2/9 기준 국내 거래소 4개, 해외 거래소 7개 상장)
- 연결자회사 위메이드엑스알, 개발 중인 신작 MMORPG 게임 <레전드 오브 이미르> 테크 데모 공개
- 연결자회사 라이트컨, 블록체인 기반 SLG 게임 <라이즈 오브 스타즈(ROS)>의 사전예약 개시(1/12) 및 글로벌 출시 준비

2. 2021년 4분기 연결실적 요약

- 매출액 (+456% QoQ, +656% YoY) : <미르4> 글로벌 온기 반영 및 위믹스 유동화 매출 반영(2,255억원) 등으로 전분기 대비 456%, 전년대비 656% 증가
- 영업이익 (+1,358% QoQ, 흑자전환 YoY) : 전분기 대비 큰 폭 증가하였으며, 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (+2,277% QoQ, 흑자전환 YoY) : 공정가치 평가손익(2,814억원) 등 반영으로 전분기 대비 비약적으로 증가, 전년대비 흑자전환

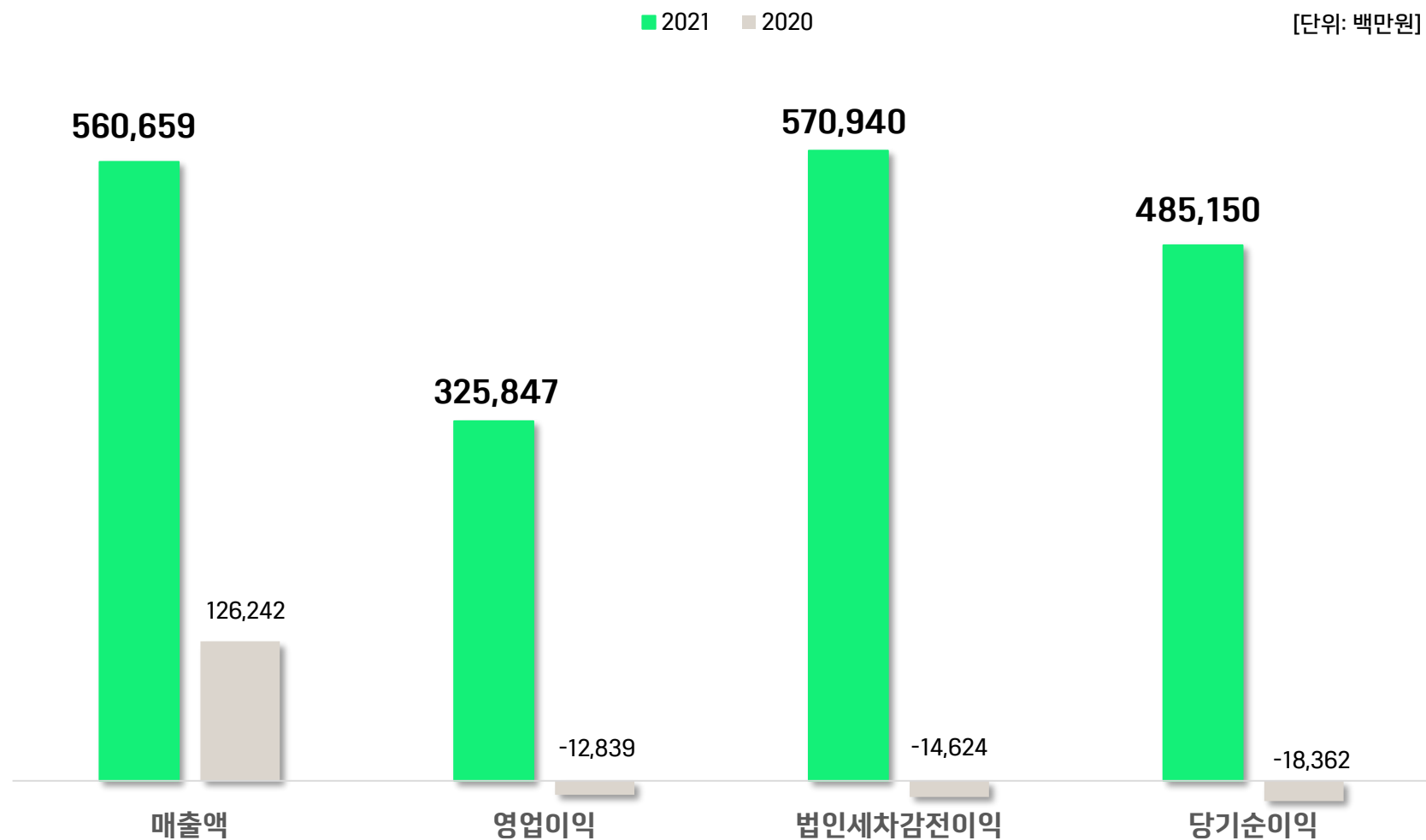
[단위: 백만원]

	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY
매출액	352,376	63,345	+456%	46,615	+656%
영업비용	98,378	45,928	+114%	49,784	+98%
영업이익	253,998	17,416	+1,358%	-3,170	흑자전환
영업외손익	-44,872	3,718	-	-883	-
금융손익	281,845	3,122	-	-6,481	-
지분법손익	-	-516	-	-10	-
법인세차감전이익	490,971	23,740	+1,968%	-10,543	흑자전환
법인세비용	66,282	5,875	+1,028%	-1,019	+6,605%
당기순이익	424,689	17,866	+2,277%	-9,524	흑자전환

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

3. 2021년 연간 연결실적 요약

- 2021년 연간 연결실적 기준 창사이래 최대 매출, 영업이익, 당기 순이익 기록
- 매출액 (+344% YoY) : <미르4> 글로벌 출시 및 위믹스 플랫폼 서비스 운영 등 영향으로 전년대비 344% 증가
- 영업이익 (흑자전환 YoY) : 큰 폭의 매출 증가에 따라 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (흑자전환 YoY) : 전략적 투자 지분의 공정가치 평가손익 증가 등 반영되며 전년대비 흑자전환



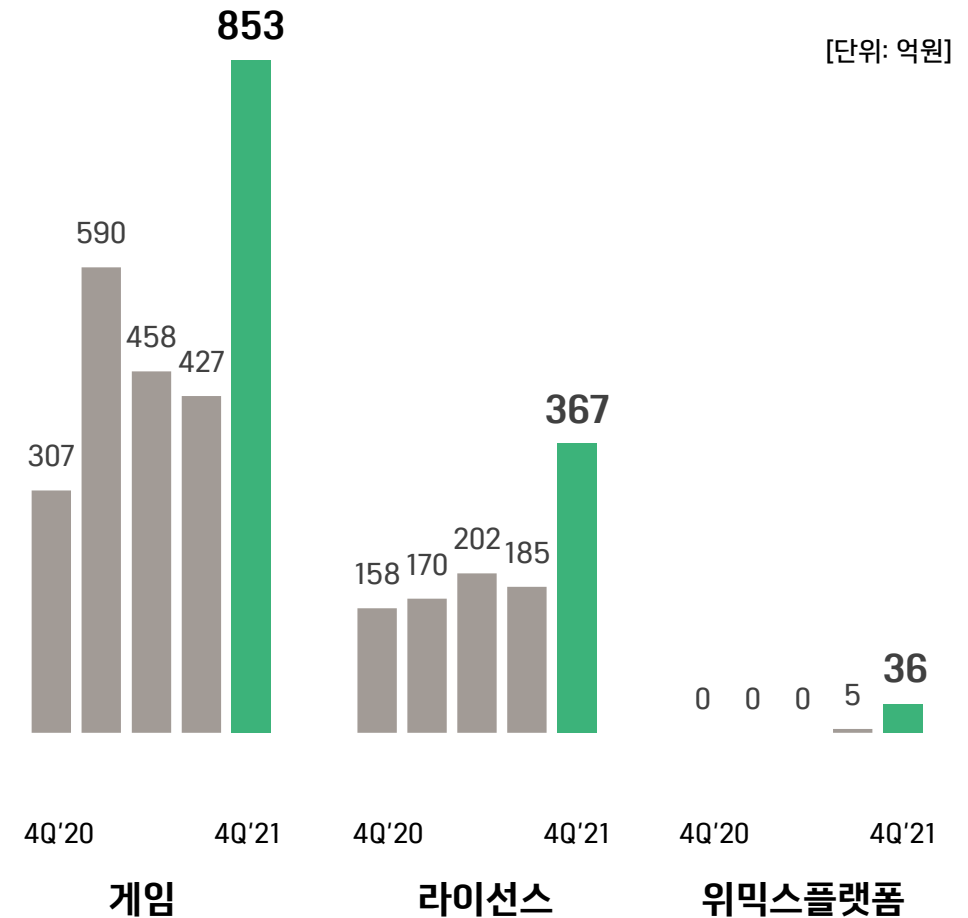
플랫폼 및 라이선스 매출

- 게임 (+100% QoQ, +178% YoY) : <미르4> 글로벌 매출 온기 반영 등 영향으로 전분기 및 전년대비 대폭 성장
- 라이선스 (+99% QoQ, +132% YoY) : 기존 라이선스 계약 매출 일시인식 등 영향으로 전분기 대비 +99%, 전년대비 +132% 증가
- 위믹스 플랫폼 (+579% QoQ) : <미르4> 글로벌 출시로 인한 WEMIX DEX 플랫폼 수수료 증가로 전분기 대비 +579% 성장
- 위믹스 유동화 : 위믹스 유동화 매출 반영에 따른 신규 매출 분류

[단위: 백만원]

	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY
게임 (모바일/PC온라인)	85,335	42,634	+100%	30,730	+178%
라이선스	36,749	18,481	+99%	15,844	+132%
위믹스 플랫폼	3,569	526	+579%	-	-
위믹스 유동화	225,489	-	-	-	-
기타	1,236	1,704	-27%	40	+2,990%
합 계	352,376	63,345	+456%	46,615	+656%

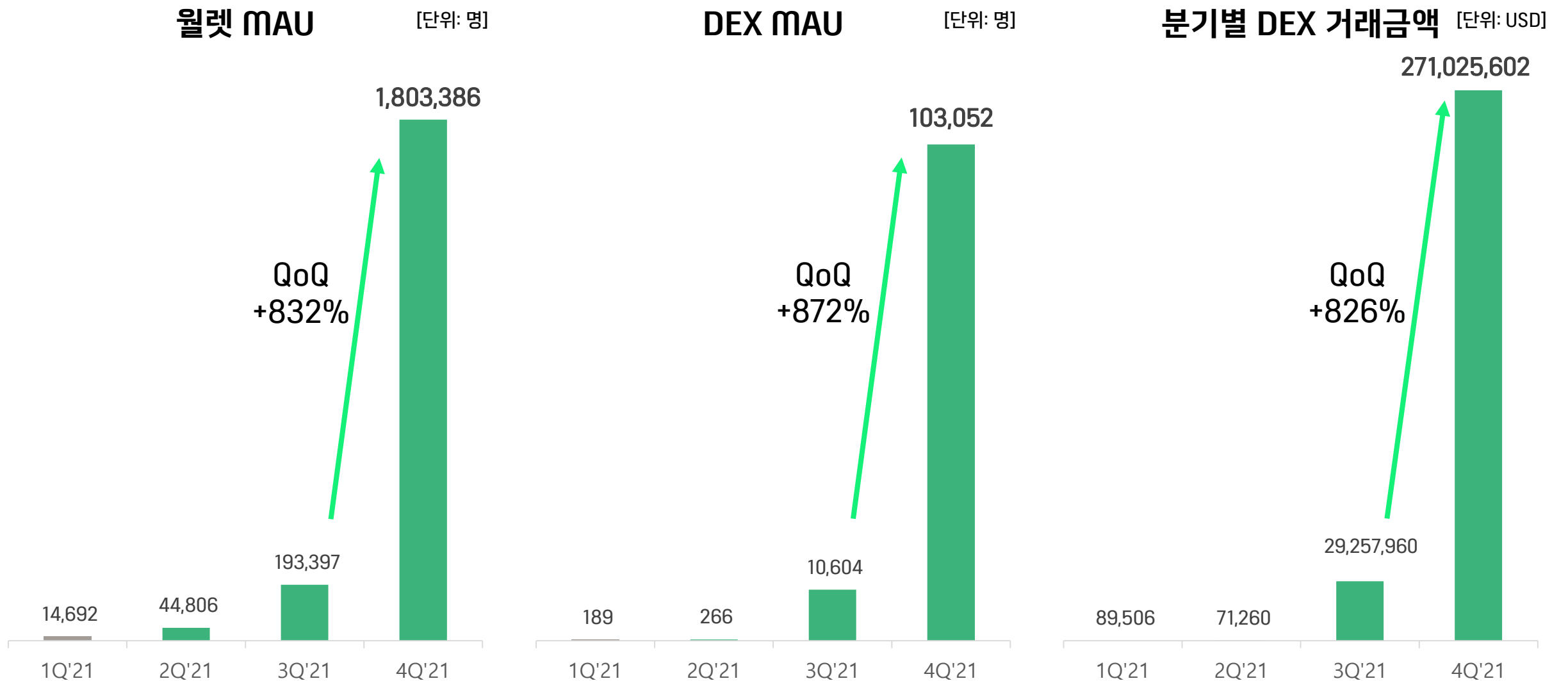
[단위: 억원]



* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.
 ** 기존의 모바일과 PC온라인 매출을 4Q'21부터 게임 매출로 분류.

위믹스 플랫폼 지표

- 위믹스 월렛 MAU는 4분기 월평균 180만명을 기록하며 전분기 대비 +832% 성장하였으며, WEMIX DEX MAU는 4분기 월평균 10만명을 기록하며 전분기 대비 +872% 성장
- 4분기 WEMIX DEX 총거래 금액은 2억 7천만 달러를 기록하였으며 전분기 2천 9백만 달러 대비 +826% 성장

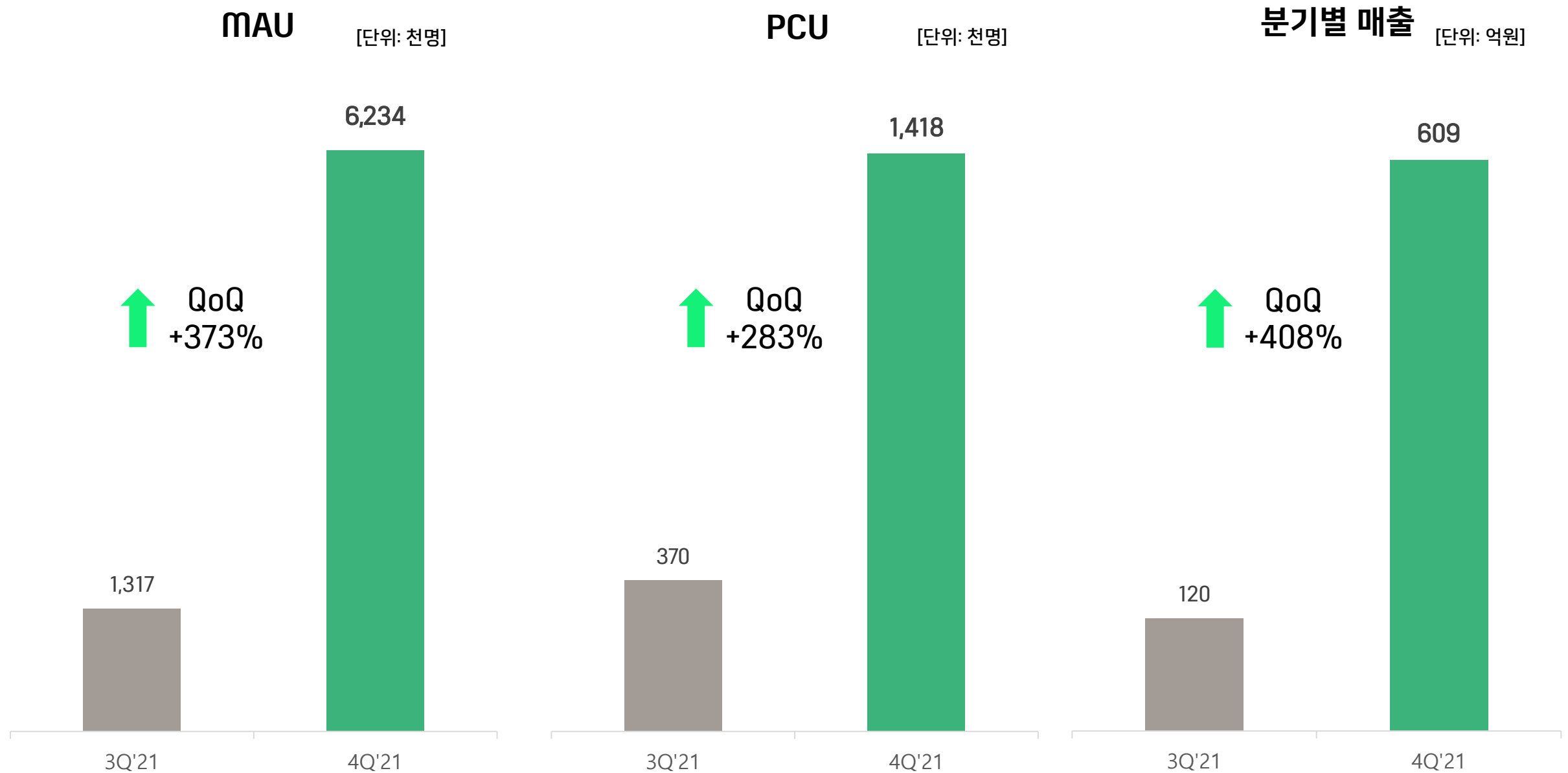


*상기 MAU는 각 분기 평균값 기준임.

**위믹스 월렛 MAU는 방문 기준이며, WEMIX DEX MAU는 거래 이용 기준임.

<미르4> 글로벌 지표

- <미르4> 글로벌은 4분기 평균 MAU 620만명을 기록하였으며, 최고동시접속자(PCU)수는 11월 중 140만명 돌파
- <미르4> 글로벌 4분기 매출은 609억원으로 전분기 120억원 대비 +408% 성장

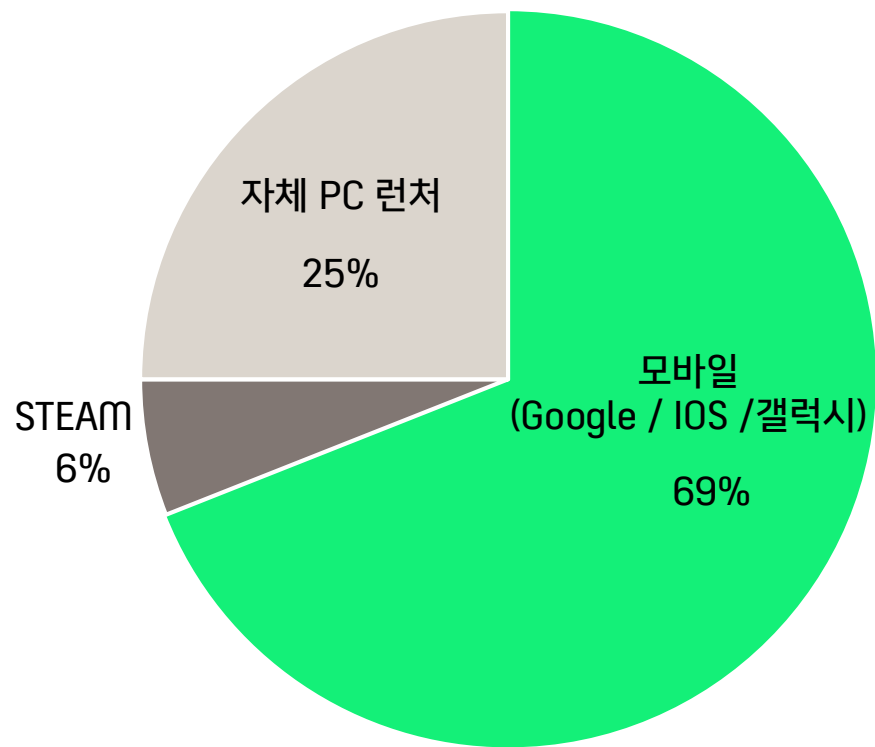


*상기 MAU는 각 분기 평균값 기준임.

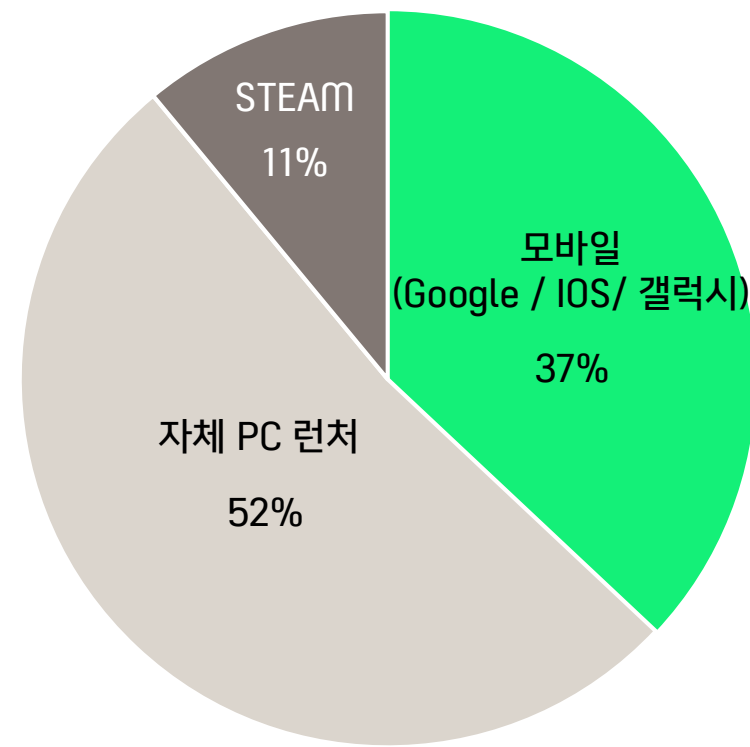
미르4 글로벌 플랫폼별 지표

- 2021년 4분기 <미르4> 글로벌 플랫폼별 평균 매출 비중은 모바일(구글/IOS/갤럭시스토어)이 69%으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 자체 PC 런처 25%, STEAM 6% 비중 기록
- 2021년 4분기 <미르4> 글로벌 플랫폼별 유저 비중은 PC 유저(STEAM, 자체 런처)가 63%로 모바일(구글/IOS)이 37% 기록

• 미르4 글로벌 플랫폼별 매출 비중



• 미르4 글로벌 플랫폼별 유저 비중



지역별 매출

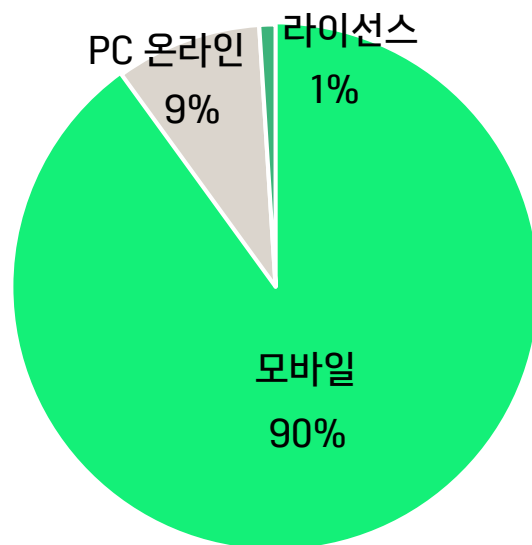
- 국내 (-21% QoQ, -14% YoY) : 기존 서비스 게임들의 매출 안정화 등 영향으로 전분기 대비 21% 감소
- 해외 (+869% QoQ, +1,576% YoY) : <미르4> 글로벌 및 위믹스 플랫폼 매출 증가 등으로 전분기 대비 869% 증가

[단위: 백만원]

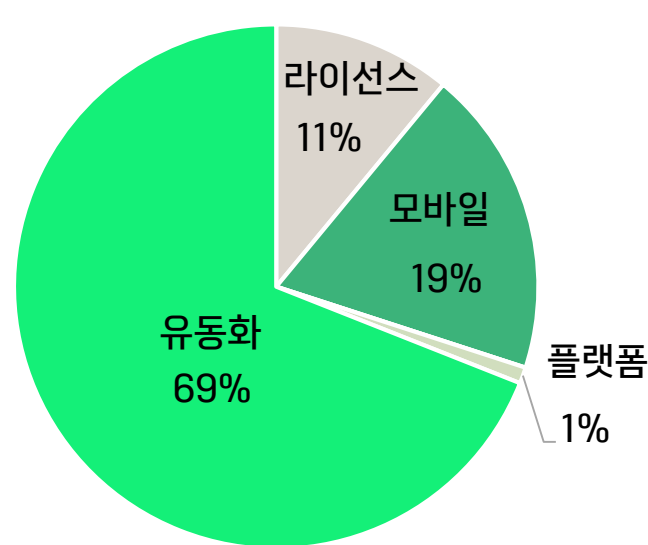
	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY
국 내	23,209	29,377	-21%	26,971	-14%
해 외	329,167	33,968	+869%	19,643	+1,576%
합 계	352,376	63,345	+456%	46,615	+656%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

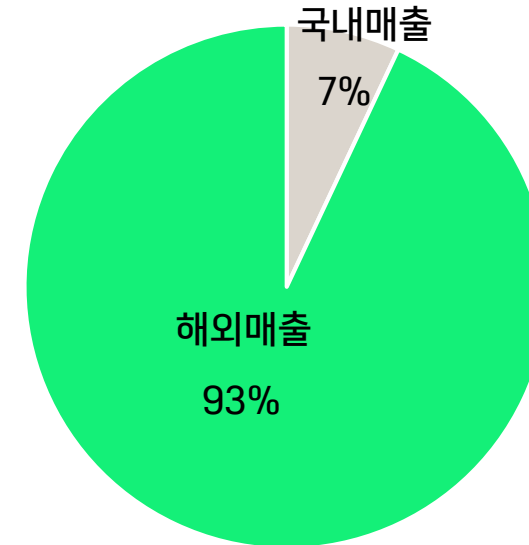
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



*1% 미만은 표기 생략

5. 영업비용

- 영업비용 (+114% QoQ, +98% YoY) : <미르4> 글로벌 서버증설로 인한 통신비(기타비용에 포함) 증가 및 사업 확장에 따른 인력 총원 및 일회성 비용에 따른 인건비 증가 등으로 전분기, 전년대비 증가

- 4분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	4Q'21	3Q'21	QoQ	4Q'20	YoY
인건비*	37,197	16,939	+120%	15,506	+140%
지급수수료	31,365	15,781	+99%	14,057	+123%
광고선전비	6,745	5,772	+17%	14,554	-54%
감가상각비	1,951	790	+147%	603	+224%
세금과 공과	1,339	1,309	+2%	858	+56%
기타	19,781	5,337	+271%	4,206	+370%
합 계	98,378	45,928	+114%	49,784	+98%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

6. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2019	2020	2021
자산총계	2,963	3,234	9,754
유동자산	1,266	1,456	4,070
비유동자산	1,696	1,778	5,684
부채총계	616	674	1,584
유동부채	607	646	1,260
비유동부채	9	27	324
자본총계	2,347	2,560	8,170
자본금	87	87	169
이익잉여금	941	776	4,993
부채와 자본총계	2,963	3,234	9,754

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2019	2020	2021
매출액	1,136	1,262	5,606
영업비용	1,230	1,391	2,348
영업이익	-93	-128	3,258
영업외손익	-11	-18	2,451
법인세차감전계속사업이익	-105	-146	5,709
법인세비용	182	37	858
당기순이익	-287	-184	4,851
지배회사지분순이익	-100	-73	4,290
소수주주지분순이익	-187	-110	561

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차임.