

WEMADE

2022년 2분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2022. 07. 27.

Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2022년 2분기 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, (주)위메이드엑스알, (주)위메이드넥스트, (주)위메이드엠, (주)위메이드플러스, (주)전기아이피, (주)위메이드플레이(구 (주)선데이토즈)
(주)라이트컨, (주)조이스튜디오, (주)위메이드커넥트, (주)위메이드이프, (주)라이크잇게임즈, CaiShenChuanQi Co., Ltd., (주)위메이드이노베이션,
Wemade Entertainment USA Inc., Wemade Online Co., Ltd., Wemade Science Technology(Yinchuan) Co., Ltd., WeRise Limited.,
WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Entertainment Digital Technology Shanghai Co., Ltd., Beijing Wemade IP Service, Co., LTD.,
Wemix Pte. Ltd., 피지엑스-씨앤씨아이 코리아 신기술사업투자조합 1호, Shanghai Werise Network Technology Co., Ltd.,
(주)크립톤컴퍼니, (주)플라이셔, (주)플레이링스, (주)플레이토즈, (주)플레이매치컬

목차.

2022년 2분기 연결실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2022년 2분기 연결실적 요약
3. 매출구성
 - 사업부문별 매출
 - 위믹스 플랫폼 지표
 - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업성과 및 계획

2022년 2분기 사업성과

신작 <미르M> 국내 출시

- 신작 MMORPG 게임 <미르M> 국내 정식 출시 (6/23)
- 출시 직후 양대 마켓(애플 앱스토어, 구글 플레이스토어) 최고 인기 순위 Top 3 진입 및 구글 플레이 스토어 매출 순위 3위 기록

위믹스 플랫폼 신작 출시 및 거버넌스 파트너 확대

- <열혈강호>, <다크에덴M>, <크립토틀Z>, <사신>, <에브리팜>, <ASU>, <이카루스 온라인> 총 7종의 신작 블록체인 게임 위믹스 플랫폼 출시
- 위믹스 거버넌스 파트너에 '카카오게임즈'와 'SK스퀘어' 신규 합류

성공적인 전략적 투자

- 전략적 투자 목적(최초투자금액 50억원) 보유 중인 라이온하트스튜디오(<오딘: 더 발할라라이징> 개발사) 지분 일부(2.99%) 매각; 매각 수취대금 1,187억원, 잔여 주식수(지분율) 31,369주(4.23%)

2022년 3분기 현황 및 계획

WEMIX 3.0 발표

- 1) 글로벌 블록체인 게임 플랫폼 'WEMIX Play' 오픈
- 2) 'REFLECT' 출시
- 3) 'STAKE 360' 시작

- 블록체인 게임 플랫폼 'WEMIX Play' 오픈 (7/1) 및 합성자산 'REFLECT', 스테이킹 프로그램 'STAKE 360' 서비스 시작(7/15)
- 메인넷 정식 출시 전 테스트넷 오픈(7/1)
- 위믹스 기반 DAO 프로젝트 'NILE 플랫폼' 및 디파이 서비스 'WDS(WEMIX DeFi Service)' 출시 준비

위믹스 플랫폼 신작 계획

- 1) <미르M> 글로벌
- 2) 위믹스 온보딩 게임 장르 다각화

- <미르M> 블록체인 버전 연내 글로벌 출시 준비
- <그랑프리 슬롯> 포함 소셜 카지노 게임 및 <프로젝트 위믹스 스포츠>(가칭) 등 스포츠 승부 예측 게임 온보딩으로 위믹스 게임 플랫폼 내 장르 다각화

2. 2022년 2분기 연결실적 요약

- 매출액 (-17% QoQ, +58% YoY) : 기존 게임 매출 안정화에 따라 전분기 대비 감소하였으나, 위메이드플레이 연결 편입에 따라 전년대비 58% 증가
- 영업이익 (적자전환 QoQ, YoY) : 인력 충원에 따른 인건비 및 신작 출시 관련 광고선전비 등 영업비용 증가하며 전분기 대비, 전년대비 적자전환
- 당기순이익 (적자전환 QoQ, YoY) : 전분기 대비, 전년대비 적자전환

[단위: 백만원]

	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
매출액	108,963	131,035	-17%	68,895	58%
영업비용	142,220	125,715	13%	42,003	239%
영업이익	-33,258	5,320	적자전환	26,892	적자전환
영업외손익	-23,459	-454	-5,067%	-1,199	-1,857%
금융손익	32,050	3,919	718%	-684	4,786%
지분법손익	-1,860	-1,614	-15%	-417	-346%
법인세차감전이익	-26,527	7,171	적자전환	24,592	적자전환
법인세비용	5,115	6,849	-25%	6,021	-15%
당기순이익	-31,642	322	적자전환	18,571	적자전환

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이.

사업부문별 매출

- 게임 (-15% QoQ, +114% YoY) : <미르4(국내/글로벌)> 매출 안정화로 전분기 대비 감소
- 라이선스 (-35% QoQ, -58% YoY) : 기존 게임들의 매출 하향 안정화에 따라 전분기 대비 감소
- 위믹스 플랫폼 (-19% QoQ) : 위믹스 DEX 거래 금액 축소로 인하여 전분기 대비 감소

[단위: 백만원]

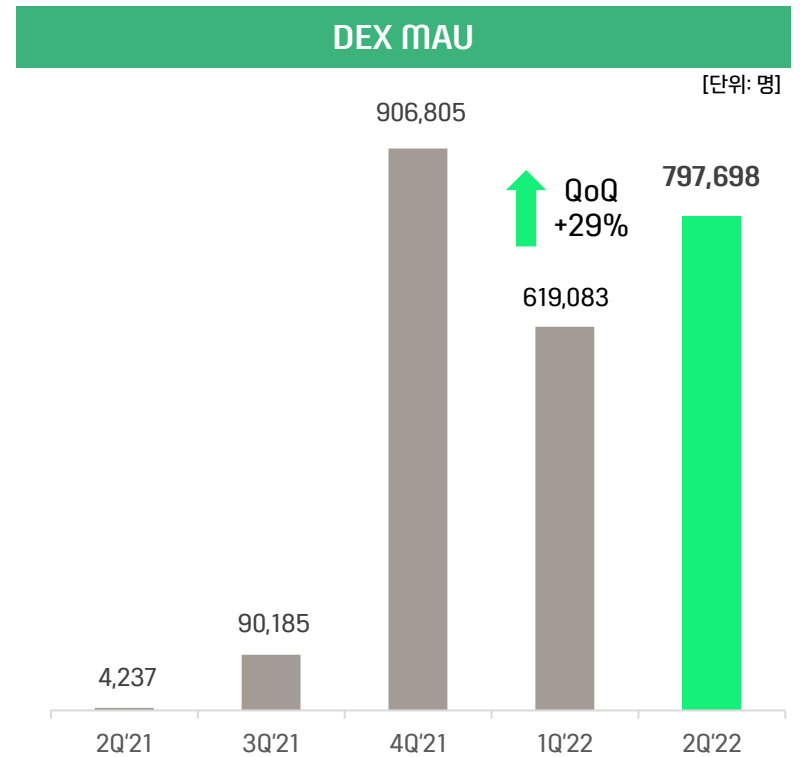
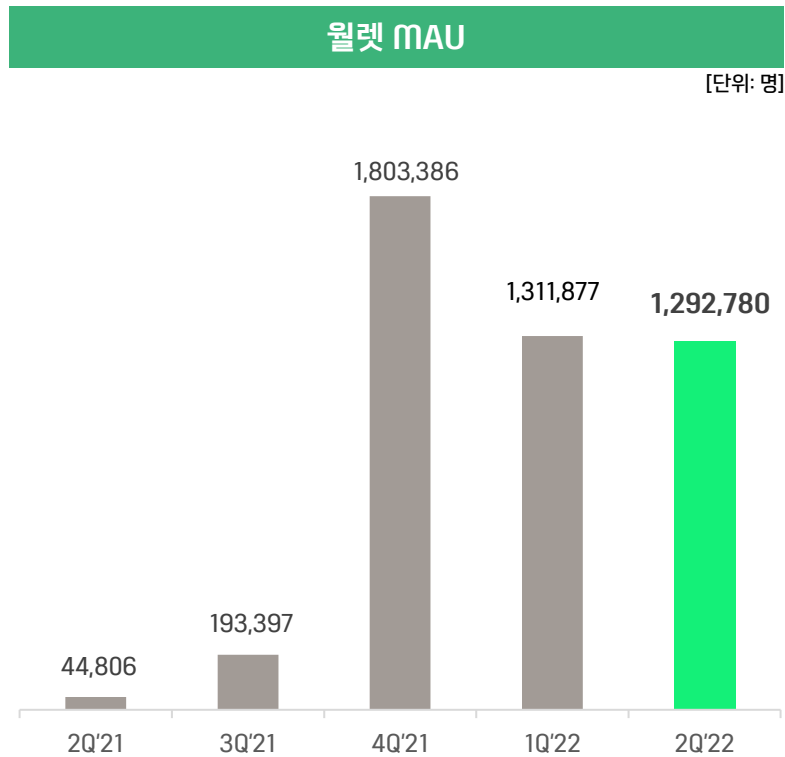
	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
게임 (모바일/PC온라인)	97,945	115,802	-15%	45,792	114%
라이선스	8,389	12,943	-35%	20,167	-58%
위믹스 플랫폼	858	1,058	-19%	-	-
기타	1,770	1,231	44%	2,937	-40%
합 계	108,963	131,035	-17%	68,895	58%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이.

** 위믹스 플랫폼은 선수수익에서 인식되었으며, 2분기 연결 매출 인식 기준 위믹스 가격은 약 1,920원.

위믹스 플랫폼 지표(1)

- 2022년 2분기 위믹스 월렛 MAU는 129만명 기록하며 전분기 대비 견조한 수준 유지하였으며, DEX MAU는 80만명 기록하며 전분기 대비 +29% 성장
- 전년 동기 대비 월렛 MAU +2,785%, DEX MAU +18,727% 성장



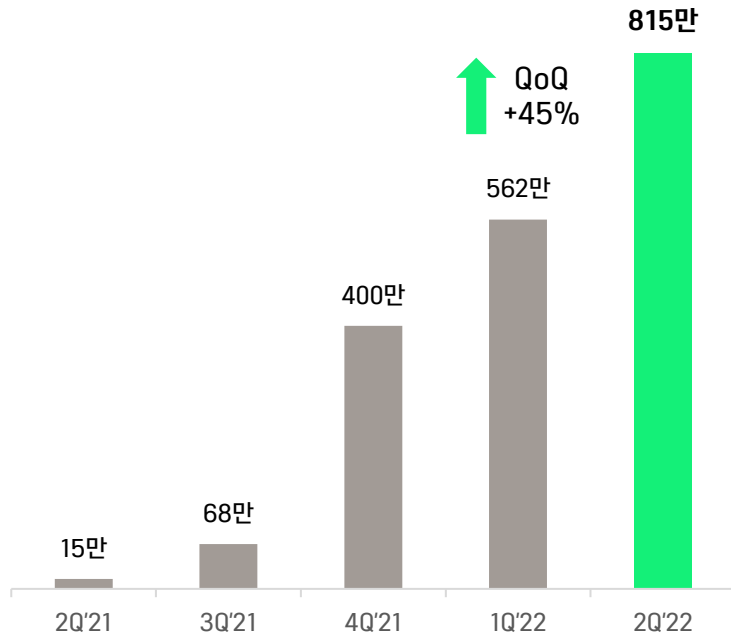
*상기 MAU는 각 분기 평균값 기준. 위믹스 월렛 MAU는 방문 기준, WEMIX DEX MAU는 거래 이용 기준임.

위믹스 플랫폼 지표(2)

- 위믹스 월렛 누적 가입자 수는 2분기말 현재 815만명으로, 연초 대비 2배 이상 성장(YTD +104%)하였으며 전년 동기 대비 +5,342% 증가
- 2분기 중 7개 게임 온보딩되며 총 14개의 온보딩 게임 서비스 중(QoQ +100%)

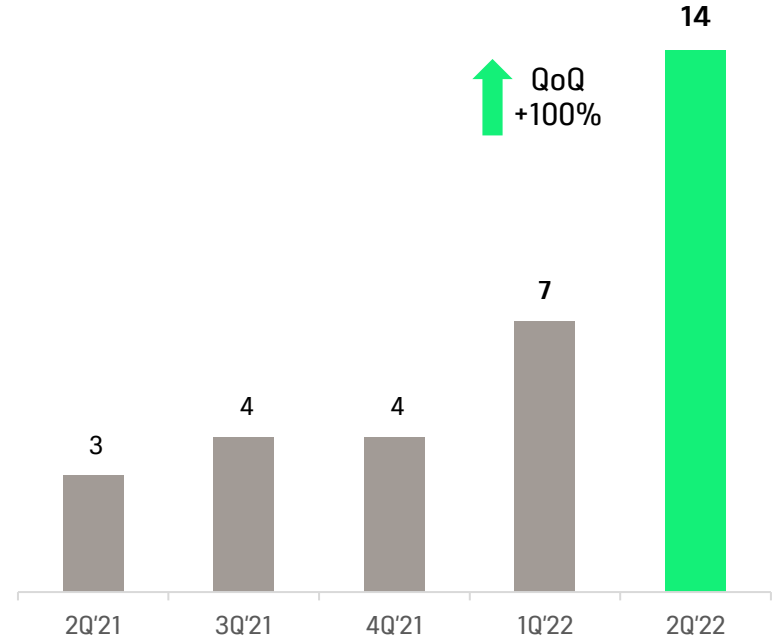
월렛 누적 가입자 수

[단위: 명]



위믹스 플랫폼 온보딩 게임

[단위: 개]



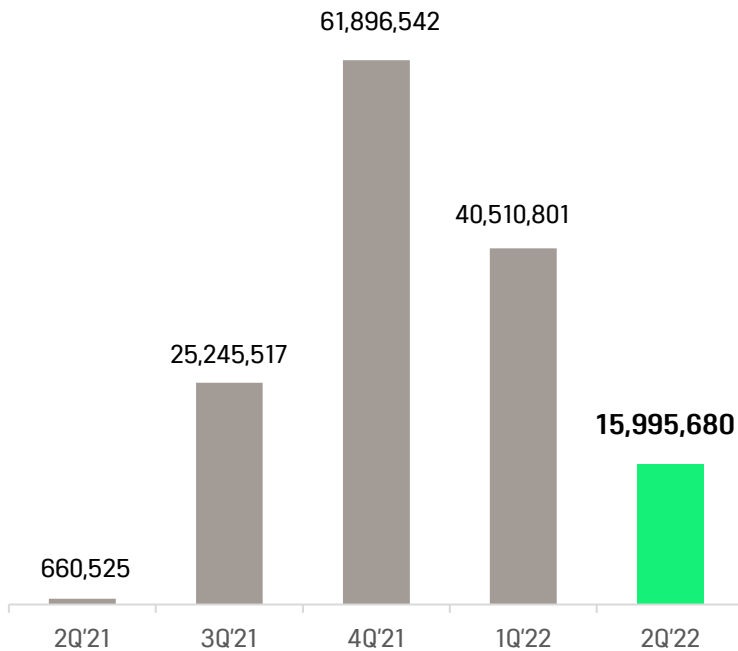
*상기 위믹스 플랫폼 온보딩 게임 개수는 각 분기별 플랫폼 내 서비스되고 있는 게임 기준.

위믹스 플랫폼 지표(3)

- 2022년 2분기 위믹스 DEX 거래금액은 1천 6백만 위믹스 기록하며 전분기 대비 감소
- 2022년 2분기 위믹스 플랫폼 내 NFT 총 거래금액은 509만 위믹스였으며 전분기와 유사한 수준 기록

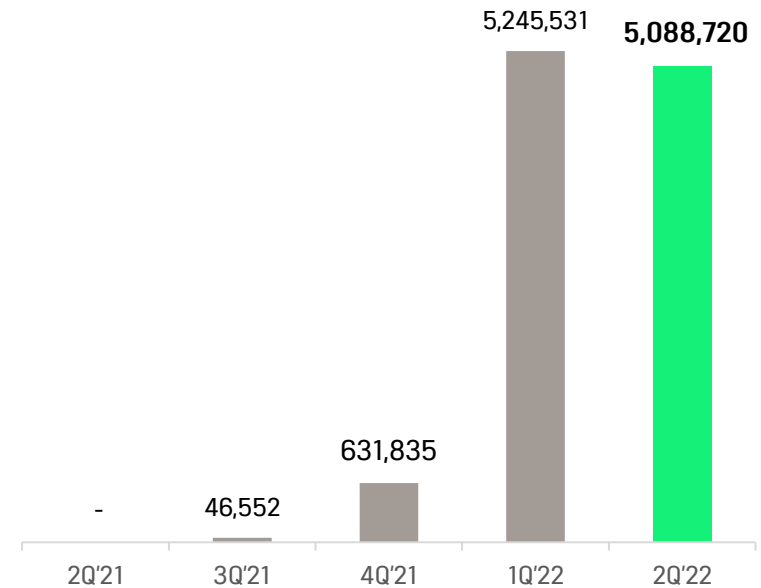
DEX 분기별 거래 금액

[단위: WEMIX]



NFT 분기별 거래 금액

[단위: WEMIX]



지역별 매출

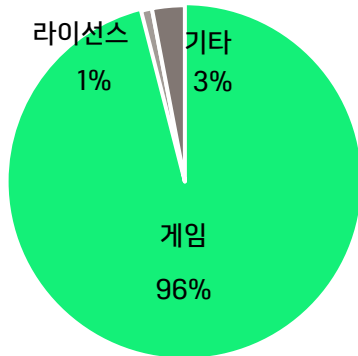
- 국내 (+3% QoQ, +43% YoY) : 신작 MMORPG 게임 <미르M> 출시 및 기존 캐주얼 장르 게임 매출 증가 등으로 전분기 대비 증가
- 해외 (-34% QoQ, +86% YoY) : 기존 출시 게임들의 매출 안정화에 따라 전분기 대비 감소하였으나, 전년대비 86% 증가

[단위: 백만원]

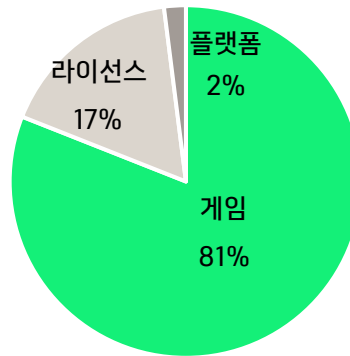
	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
국 내	63,528	61,920	3%	44,488	43%
해 외	45,435	69,115	-34%	24,407	86%
합 계	108,963	131,035	-17%	68,895	58%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

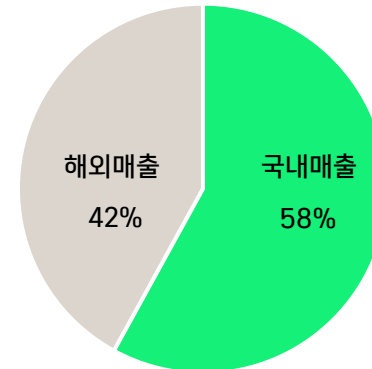
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



*1% 미만은 표기 생략

4. 영업비용

- 영업비용 (+13% QoQ, +239% YoY) : 인력 총원에 따른 인건비 및 신작 게임 출시 관련 광고선전비 증가되며 전분기 대비 13% 증가
- 2분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	2Q'22	1Q'22	QoQ	2Q'21	YoY
인건비*	56,200	44,367	27%	16,356	244%
지급수수료	40,505	46,887	-14%	15,732	157%
통신비*	12,317	14,011	-12%	1,681	633%
광고선전비	24,457	13,453	82%	5,020	387%
감가상각비	4,526	2,666	70%	861	426%
세금과 공과	965	1,074	-10%	1,379	-30%
기타	3,250	3,257	0%	975	233%
합 계	142,220	125,715	13%	42,003	239%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함. 통신비는 서버운영비용 포함.

** 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2020	2021	2Q'22
자산총계	3,234	10,273	14,141
유동자산	1,456	3,992	4,322
비유동자산	1,778	6,281	9,819
부채총계	674	3,836	7,428
유동부채	646	3,550	5,363
비유동부채	27	286	2,065
자본총계	2,560	6,437	6,713
자본금	87	169	171
이익잉여금	776	3,876	3,336
부채와 자본총계	3,234	10,273	14,141

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2020	2021	2Q'22
매출액	1,262	3,350	2,400
영업비용	1,391	2,376	2,679
영업이익	-128	974	-279
영업외손익	-18	2,945	86
법인세차감전계속사업이익	-146	3,918	-194
법인세비용	37	837	120
당기순이익	-184	3,081	-313
지배회사지분순이익	-73	3,067	-335
소수주주지분순이익	-110	14	22

* 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준.

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이.