



2024년 4분기 및 연간 실적발표

WEMADE

INVESTOR RELATIONS

2025.02.12

Disclaimer

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다.
2024년 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., 피지애스-씨앤씨아이 코리아 기술 사업 투자조합 1호, WEMIX US, LLC, WeRise Limited, Shanghai Werise Network Technology Co. Ltd., WEMIX MENA LTD., BYLO Malta Ltd., (주)도티소프트, (주)디스민즈워, (주)플레이링스, (주)플레이토즈, 코람코일반사모부동산투자신탁제142호, JB국내리츠일반사모부동산투자신탁제1호, (주)플레이킹스, (주)케이원제19호위탁관리 부동산투자회사, Wemade Japan Co. Ltd., Wemade USA, Inc., Beijing Wemade IP Service Co. LTD., WEMIX Technology(DIFC) Ltd., WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Entertainment Digital Technology Shanghai Co. Ltd., (주)매드엔진, (주)원웨이티켓스튜디오, Legend Network Technology Limited.

목차

2024년 4분기 및 연간 연결실적

1. 2024년 4분기 연결실적 요약
2. 2024년 연간 연결실적 요약
3. 매출 구성 - 사업부문별
4. 매출 구성 - 지역별
5. 영업비용
6. 블록체인 사업 부문 주요 지표
7. 신작 게임 라인업
8. 요약 연결 재무제표

2024년 4분기 연결실적 요약

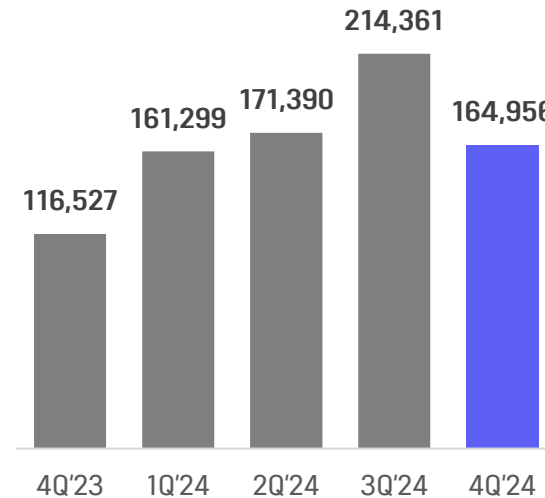
- 4분기중 '미르' IP 중국 시장 라이선스 계약 2차 납입금 500억원 매출 인식
- 주식보상비용 및 매출연동비 감소 등에 따라 영업비용 전분기에 이어 감소; 영업이익 전년대비 흑자전환
- 매드엔진 연결 편입에 따른 관계기업 투자주식 처분이익 등 반영되며 당기순이익 전분기 대비 증가, 전년 대비 흑자전환

[단위: 백만원]

	4Q'24	3Q'24	QoQ	4Q'23	YoY
매출액	164,956	214,361	-23%	116,527	42%
영업비용	146,866	162,572	-10%	185,226	-21%
영업이익	18,090	51,788	-65%	-68,699	흑자전환
기타영업외손익	79,550	-5,154	흑자전환	-25,938	흑자전환
금융손익	37,803	4,812	686%	-77,638	흑자전환
지분법손익	2,498	3,270	-24%	3,143	-21%
법인세차감전이익	137,941	54,716	152%	-169,131	흑자전환
당기순이익	109,574	35,886	205%	-186,608	흑자전환
지배주주지분손익	101,102	41,937	141%	-182,536	흑자전환

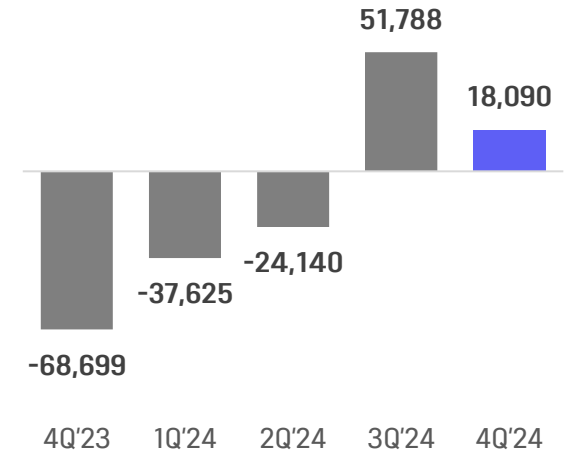
분기별 매출

[단위: 백만원]



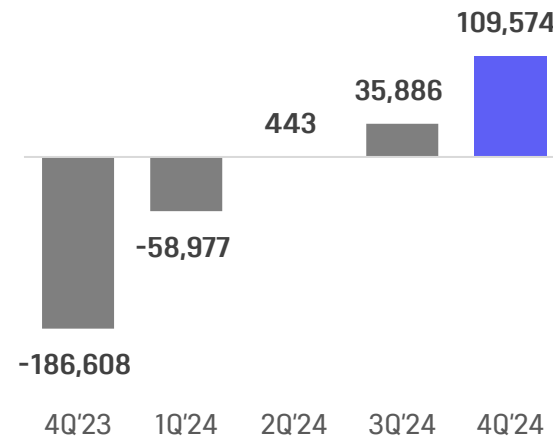
분기별 영업이익

[단위: 백만원]



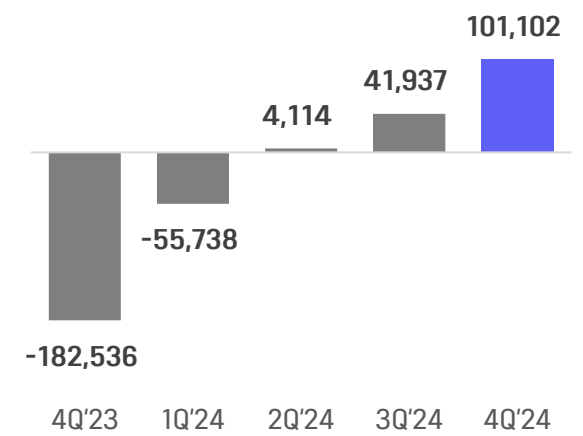
분기별 당기순이익

[단위: 백만원]



분기별 지배주주 순이익

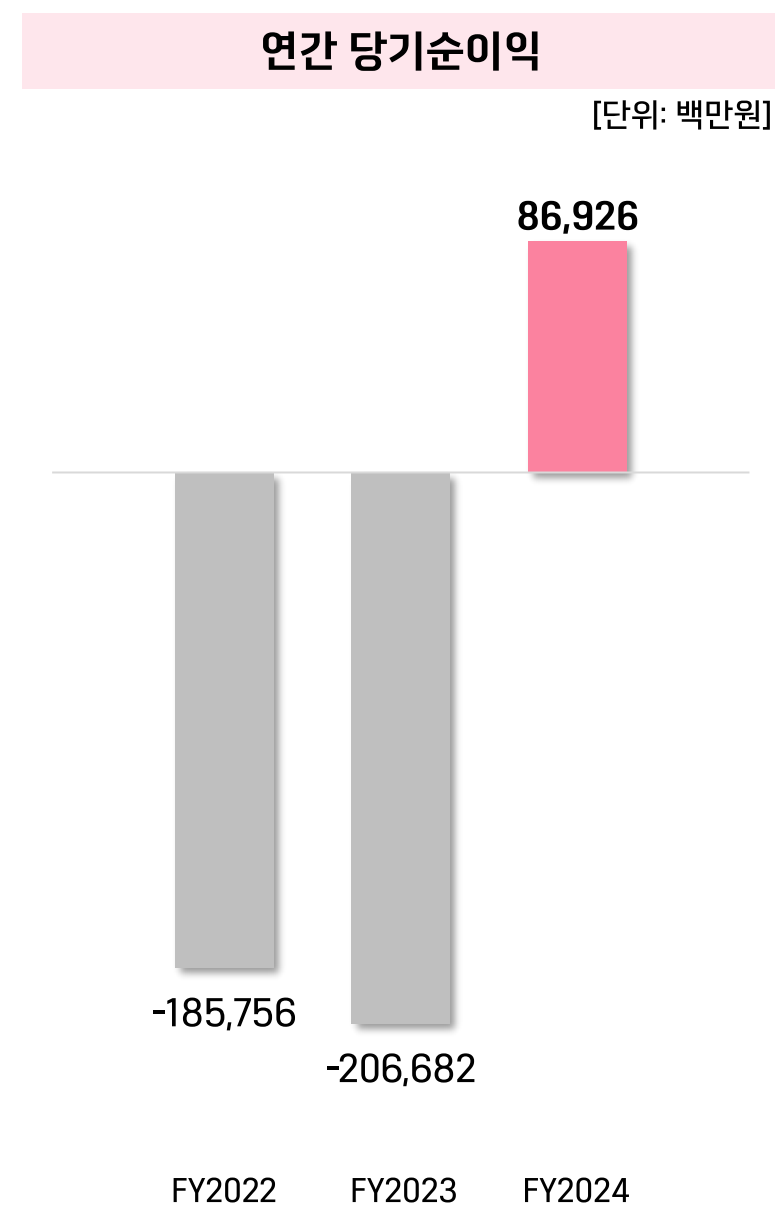
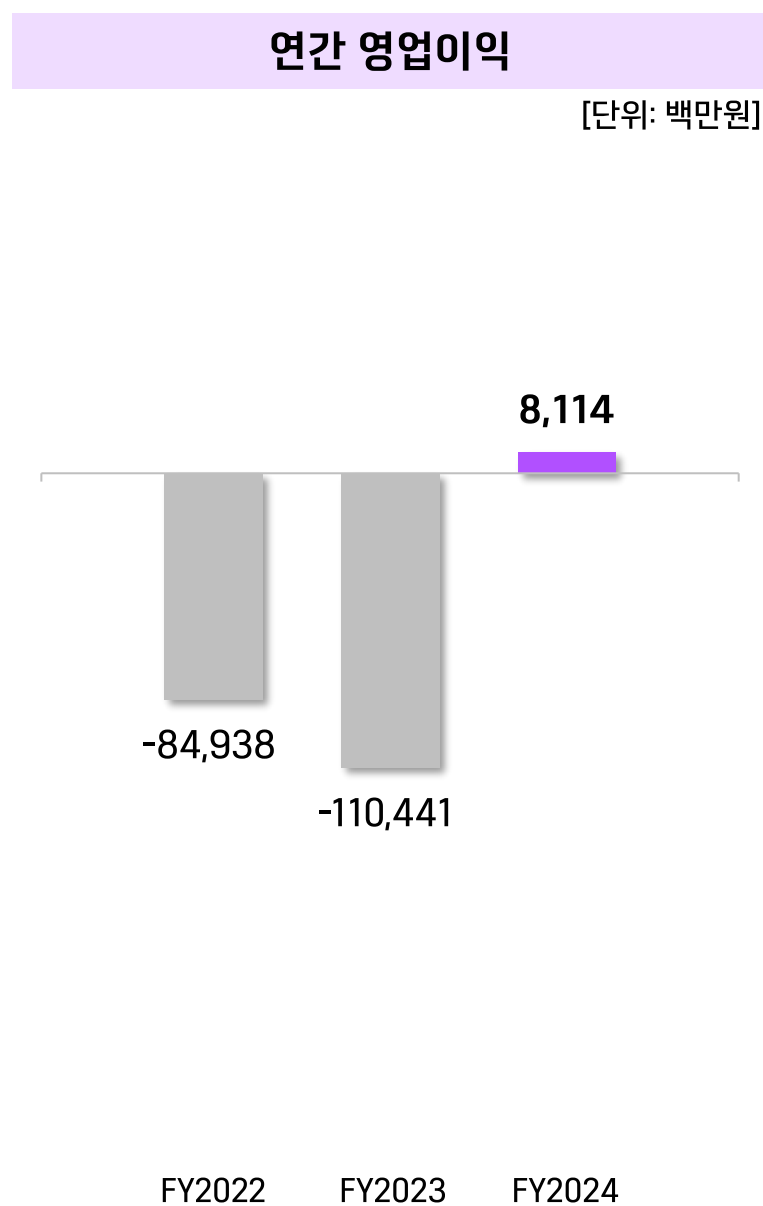
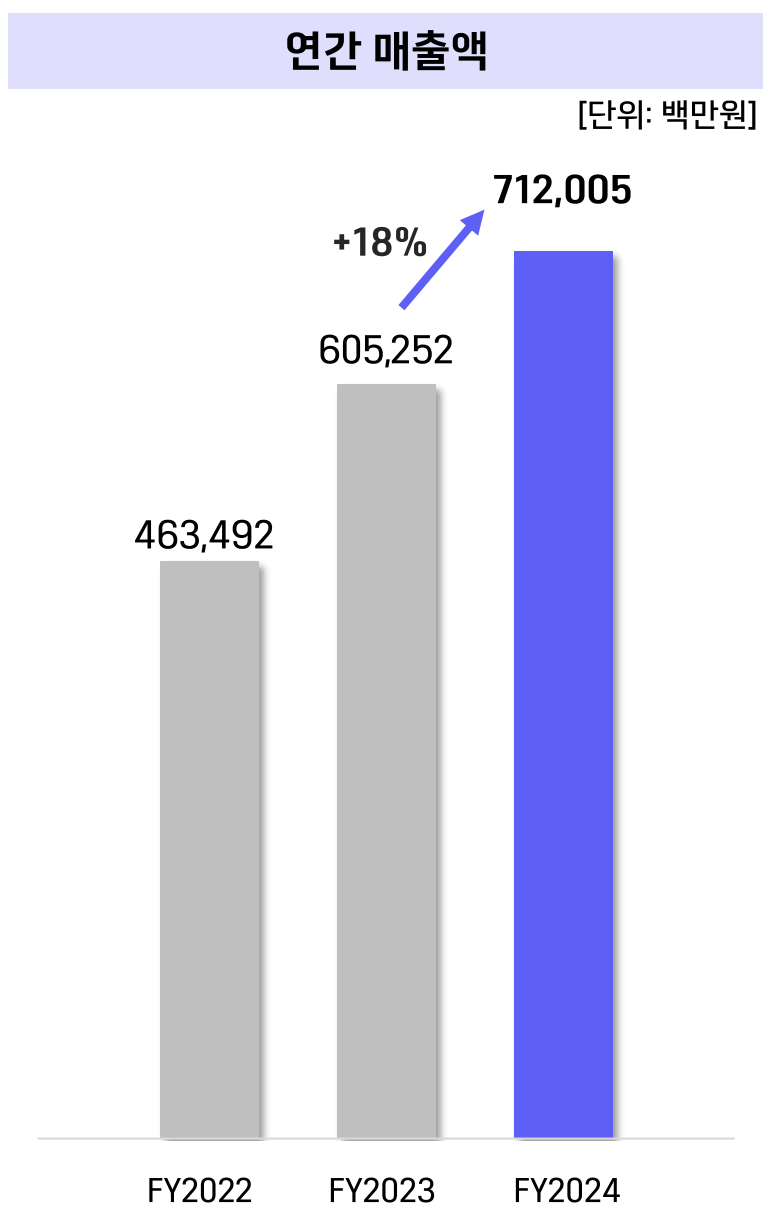
[단위: 백만원]



1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

2024년 연간 연결실적 요약

- 2021년부터 4개년 연속 역대 최고 매출 경신; 2024년 역대 최대 매출 7,120억원 기록
- 매출액 (+18% YoY): <나이트 크로우 글로벌> 출시되며 매출 성장 주도
- 영업이익 (흑자전환): 경영 효율화 노력으로 주요 영업비용 감소하며 영업이익 흑자전환
- 당기순이익 (흑자전환): 매드엔진 편입에 따른 관계기업 투자주식 처분이익 반영되며 당기순이익 흑자전환



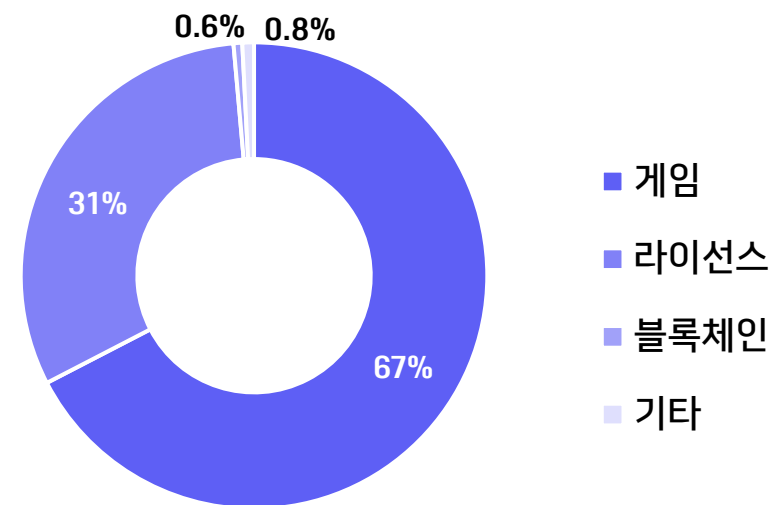
매출 구성 - 사업부문별

- 2024년 4분기 사업부문별 매출은 게임 1,107억원 > 라이선스 519억원 > 블록체인 10억원 순
 - 기존 출시작들의 매출 안정화 영향으로 게임 매출 감소
 - '미르' IP 중국 라이선스 계약금 2차 납입금 매출 반영; 전분기 중국외시장 라이선스 매출 인식에 따른 기저 효과로 라이선스 매출 감소

[단위: 백만원]

	4Q'24	3Q'24	QoQ	4Q'23	YoY
게임	110,745	127,989	-13%	111,845	-1%
라이선스	51,916	83,594	-38%	-668	7874%
블록체인	997	1,095	-9%	4,138	-76%
기타	1,298	1,684	-23%	1,213	7%
합계	164,956	214,361	-23%	116,527	42%

2024년 4분기 부문별 매출 비중

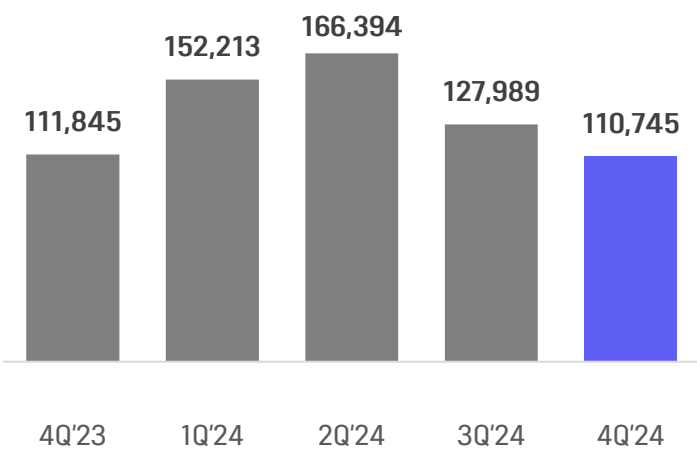


1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

2) 블록체인 매출 중 '위믹스' 관련 매출은 선수수익에서 인식되었으며, 4분기 연결 매출 인식 기준 위믹스 가격은 약 2,155원

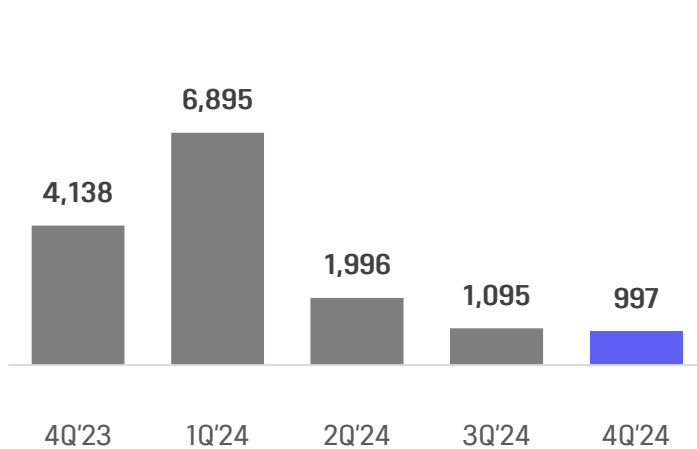
게임 매출

[단위: 백만원]



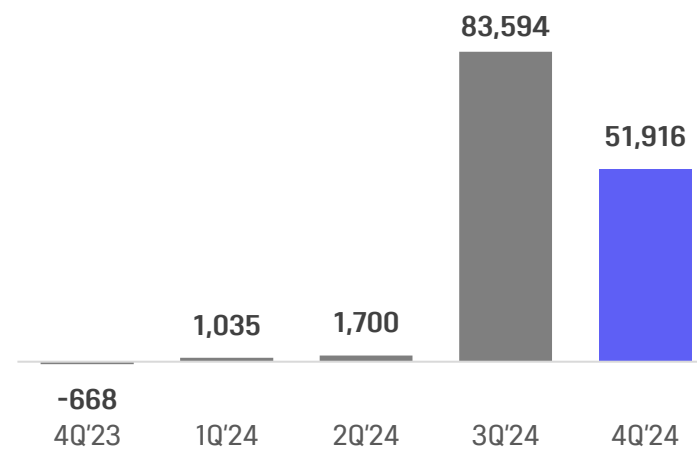
블록체인 매출

[단위: 백만원]



라이선스 매출

[단위: 백만원]



매출 구성 - 지역별

- 4분기 지역별 매출 비중은 국내 27%, 해외 73% 기록;
 <나이트 크로우 글로벌> 및 중국 '미르' IP 라이선스 매출 반영되며 해외 매출 비중 전년 대비 큰 폭 증가

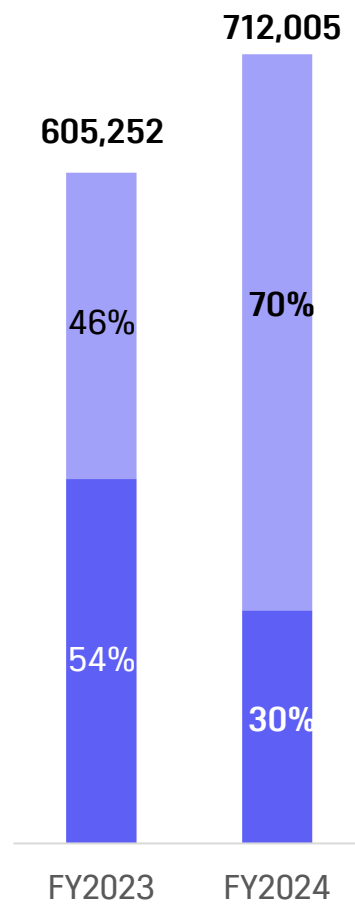
4분기 지역별 매출

[단위: 백만원]

	4Q'24	3Q'24	QoQ	4Q'23	YoY
국내	43,740	47,583	-8%	80,717	-46%
해외	121,215	166,777	-27%	35,810	238%
합계	164,956	214,361	-23%	116,527	42%

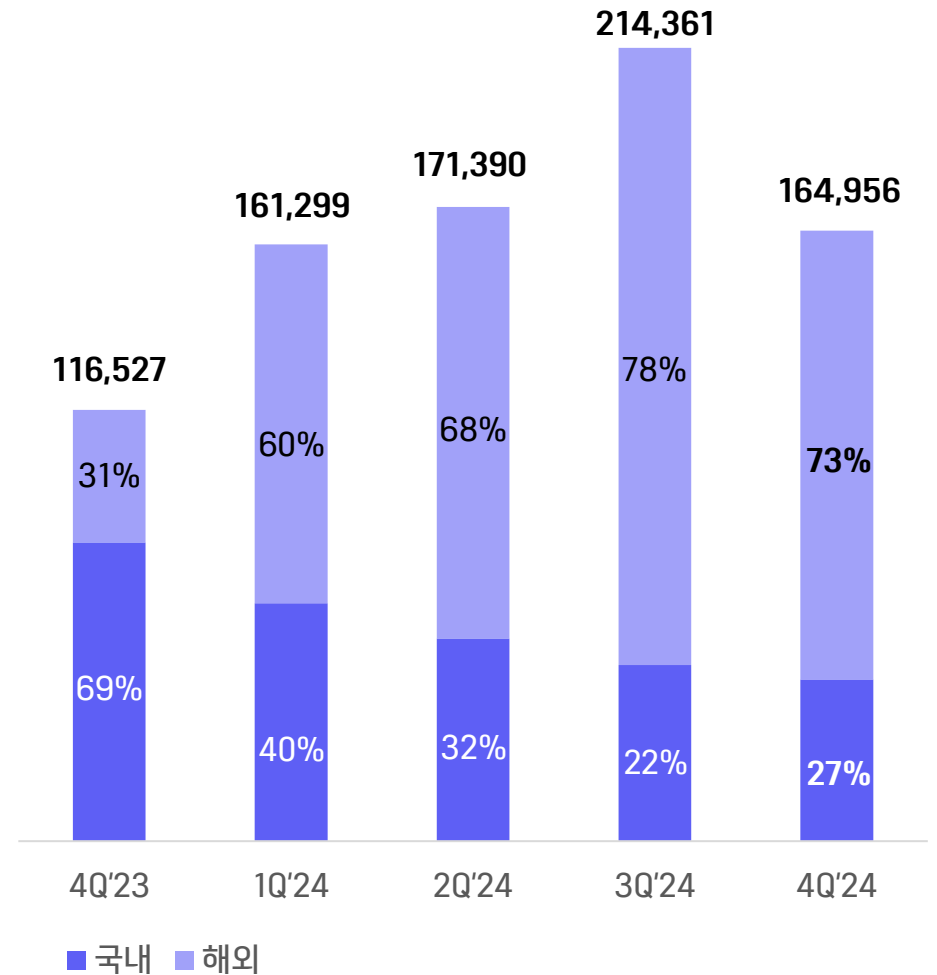
연간 국내/해외 매출 비중

[단위: 백만원]



분기별 국내/해외 매출 비중

[단위: 백만원]



1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

영업비용

- 4분기 영업비용은 전분기 대비 10%, 전년 대비 21% 감소
 - 인건비: 주식보상비용 회계처리 인식기간 종료에 따라 전분기 대비 14%, 전년 대비 15% 감소
 - 지급수수료: 매출연동비 및 외주용역비 감소 등으로 전분기 대비 18%, 전년 대비 32% 감소
 - 광고선전비: 위믹스 챔피언십 행사 개최 등으로 전분기 대비 19% 증가, 전년 대비 40% 감소

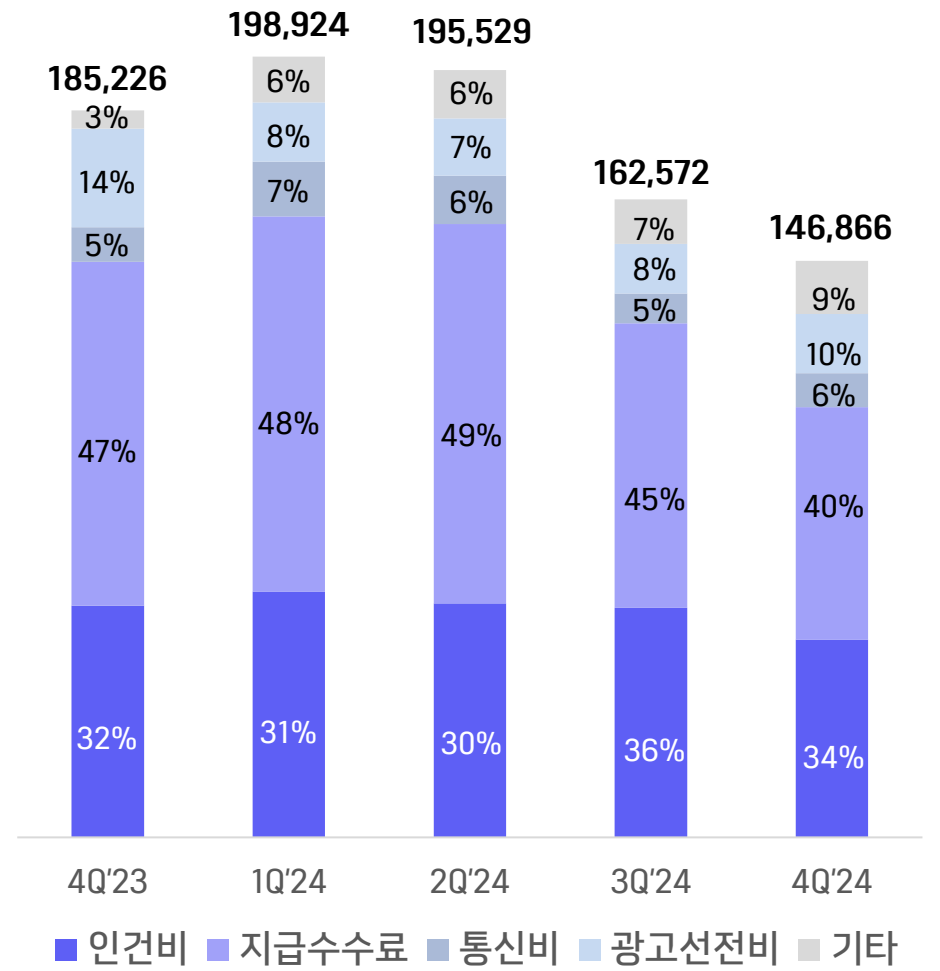
2024년 4분기 영업비용

[단위: 백만원]

	4Q'24	3Q'24	QoQ	4Q'23	YoY
영업비용	146,866	162,572	-10%	185,226	-21%
인건비 ¹⁾	50,407	58,515	-14%	59,066	-15%
지급수수료	59,204	72,457	-18%	87,566	-32%
↳매출연동비 ²⁾	45,055	58,036	-22%	60,202	-25%
↳기타 지급수수료	14,149	14,421	-2%	27,364	-48%
통신비 ¹⁾	8,648	7,590	14%	8,867	-2%
광고선전비	15,089	12,678	19%	25,058	-40%
감가상각비	7,045	5,025	40%	-5,152	-237%
세금과 공과	2,664	2,265	18%	2,217	20%
기타	3,810	4,041	-6%	7604	-50%

분기별 영업비용/항목별 비중

[단위: 백만원]

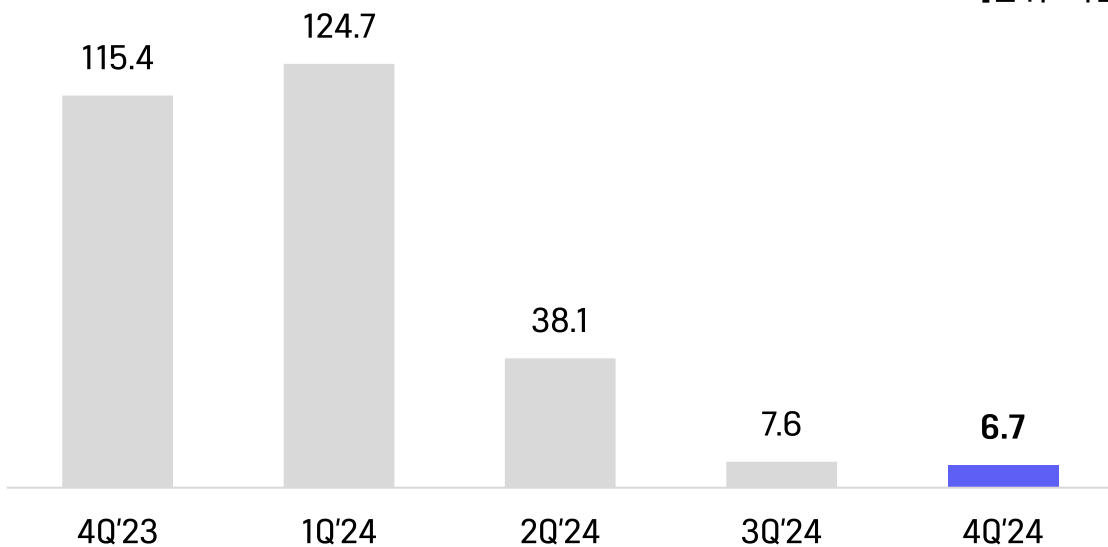


1) 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함, 통신비는 서버운영비용 포함
 2) 지급수수료 항목 중 매출연동비는 앱마켓/개발사 수수료 등을 포함
 3) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

블록체인 사업 부문 주요 지표

WEMIX3.0 거래건수 ¹⁾

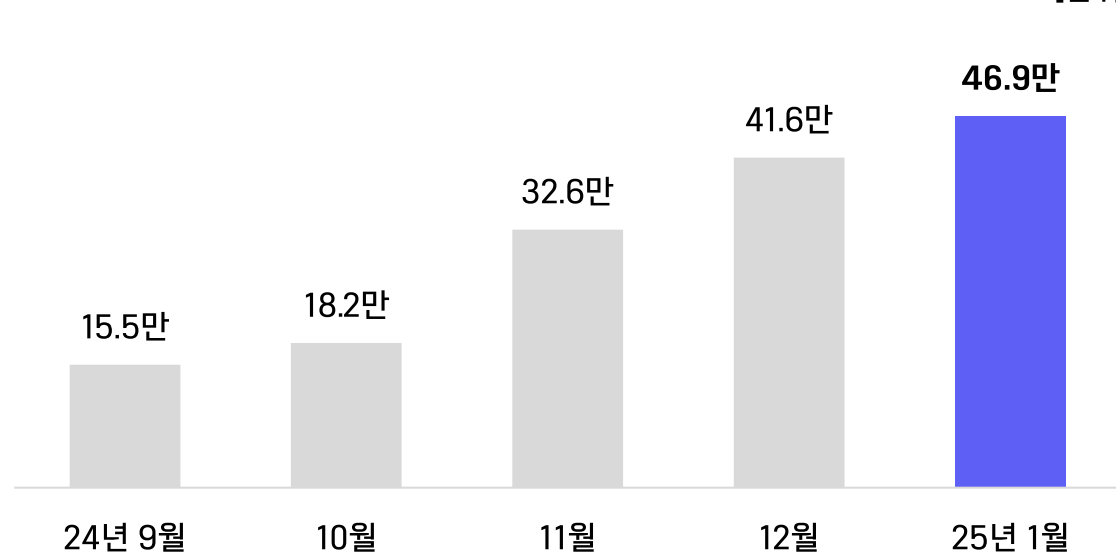
[단위: 백만 건]



1) WEMIX 3.0 블록체인의 총 거래 건수 기준입니다. (Source: WEMIX SCAN)

WEMIX PLAY 누적 가입자수 (리뉴얼 오픈 후) ²⁾

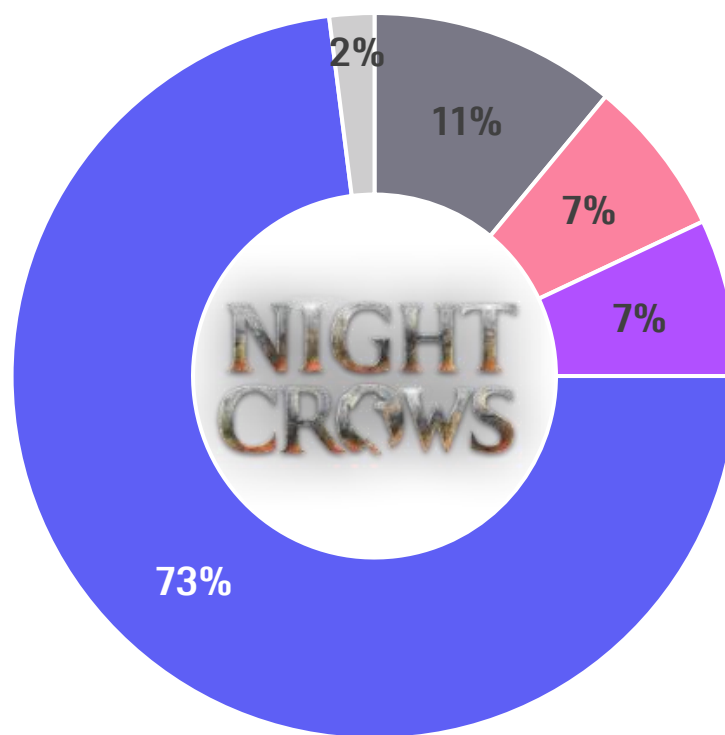
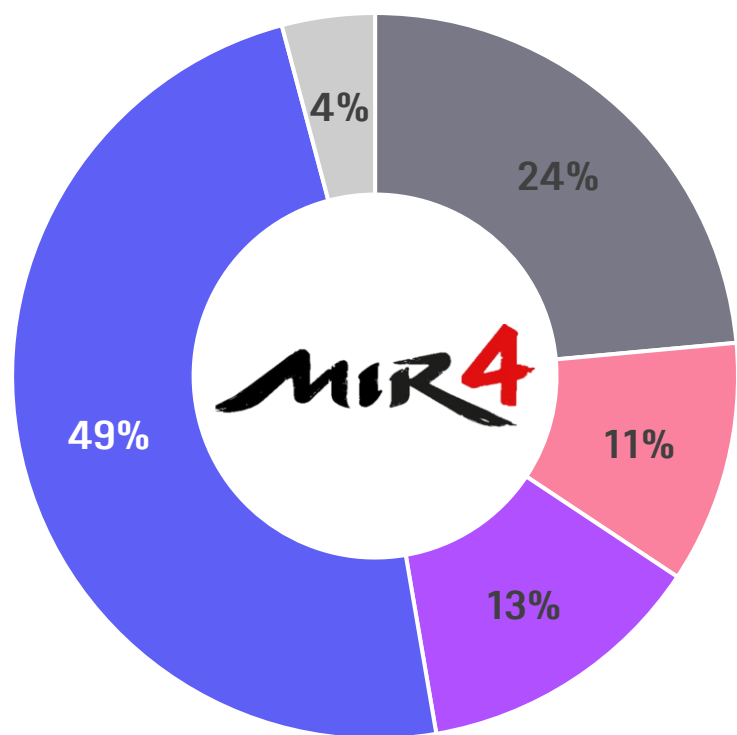
[단위: 명]



2) 통합월렛 서비스 기능이 추가된 WEMIX PLAY App 출시에 따라 PLAY Wallet 서비스는 12월 16일부로 종료되었고, 상기 제공 데이터는 신규 App 누적 가입자수로 대체되었습니다.

주요 블록체인 게임 지역별 매출 비중

[4Q'24 기준]



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

2025년 위메이드 주요 신작 게임 라인업



레전드 오브 이미르, 국내 (2/20 출시 예정) MMORPG



레전드 오브 이미르, 글로벌 블록체인 MMORPG



미르4 / 미르M 중국 MMORPG



미르5 MMORPG



미드나잇워커스 (STEAM) 익스트랙션 FPS



디스민즈워 (가칭) 팀 익스트랙션 FPS



로스트 소드 (1/16 출시 완료) 서브컬처 수집형 RPG



판타스틱 베이스볼 : 일미프로 (일본 한정) 스포츠/야구
ファンタスティック ベースボール : 日米プロ



골프 슈퍼 크루, 글로벌 블록체인 스포츠/골프
(2/11 출시 완료)

요약 연결 재무제표

요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2022	2023	2024
자산총계	14,298	14,177	18,242
유동자산	4,054	4,220	4,865
비유동자산	10,245	9,957	13,376
부채총계	8,955	10,170	10,847
유동부채	7,227	8,895	9,966
비유동부채	1,728	1,275	882
자본총계	5,343	4,008	7,394
자본금	172	172	173
이익잉여금	1,812	155	1,034
부채와 자본총계	14,298	14,177	18,242

1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2022	2023	2024
매출액	4,635	6,053	7,120
영업비용	5,484	7,157	7,039
영업이익	-849	-1,104	81
영업외손익	-968	-497	1,350
법인세차감전계속사업이익	-1,817	-1,601	1,431
법인세비용	41	466	562
당기순이익	-1,858	-2,067	869
지배회사지분순이익	-1,854	-2,005	914
소수주주지분순이익	-3	-62	-45

1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

감사합니다



INVESTOR RELATIONS