

WEMADE MAX

2021년 1분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2021. 5. 12.

Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2021년 1분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있습니다.

본 자료는 위메이드맥스(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.

● 위메이드맥스 연결대상기업

(주)플레로게임즈, (주)조이스튜디오, (주)아이들상상공장, (주)라이크잇게임즈

목차.

2021년 1분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2021년 1분기 실적 요약
3. 매출구성
 - 플랫폼 및 라이선스 매출
 - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업성과 및 계획

2021년 1분기 사업성과

- 우주 배경 모바일 전략 시뮬레이션 게임 <RISE OF STARS> 소프트 런칭
- <윈드러너 : 퍼즐대전> 미국, 일본 등 172개 국가에 정식 글로벌 출시 (2월 9일)
- 실크로드 IP 라이선스 게임, <실크로드M> 퍼블리셔 중국 유원게임즈에서 국내 서비스 개시 (4월 8일)
- 사업 부문별 역량 집중 및 사업 특성에 맞는 신속한 경영 전략 수립 목적의 물적분할 완료
- 신설법인 연결자회사 라이트컨 설립 (위메이드맥스 분할 신설회사, 4월 2일)
- 관계회사 위메이드엑스알 '이카루스' IP 라이선스 게임, <이카루스 이터널> 라인게임즈에서 서비스 개시 (3월 18일)

2021년 2분기 현황 및 계획

- 우주 배경 모바일 전략 시뮬레이션 게임 <RISE OF STARS> 정식 출시 준비
- 연결자회사 라이트컨 모바일 신작 3종 개발 중
- 연결자회사 플레로게임즈 신작 <에브리타운 글로벌>, <두근두근레스토랑2>, <당신에게 고양이가2> 하반기 출시예정

2. 2021년 1분기 연결실적 요약

- 매출액 (3% QoQ, 5% YoY) : 실크로드 해외매출 및 모바일매출 증가 등으로 전분기 대비 3%, 전년대비 5% 증가
- 영업이익 (흑자전환 QoQ, 흑자전환 YoY) : 매출액 증가와 비용절감에 따라 전분기 대비, 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (흑자전환 QoQ, 흑자전환 YoY) : 환율 상승에 따른 외화환산이익 등 금융수익 증가 등으로 전분기 대비, 전년대비 흑자전환
- 분기 연결 실적 기준 2013년 이후 8년만에 첫 흑자전환 달성

[단위: 백만원]

	1Q'21	4Q'20	QoQ	1Q'20	YoY
매출액	10,156	9,858	+3%	9,707	+5%
영업비용	9,720	11,940	-19%	10,070	-3%
영업이익	436	-2,082	흑자전환	-363	흑자전환
영업외손익	45	-2,619	-	3	-
금융손익	34	-572	-	192	-
지분법손익	-59	-670	-	4	-
법인세차감전이익	456	-5,943	흑자전환	-163	흑자전환
법인세비용	-7	-239	-	14	-
당기순이익	462	-5,704	흑자전환	-177	흑자전환

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

플랫폼별 매출

- 모바일 (+5% QoQ, +2% YoY) : 신작 및 에브리타운 등 기존 주요 게임들의 매출 기여 등으로 전분기 대비 +5%, 전년대비 +2% 증가
- PC 온라인 (+14% QoQ, +30% YoY) : 실크로드 해외 매출 증가에 따라 전분기 대비 14%, 전년대비 30% 증가
- 기타 (-6% QoQ, +5% YoY) : 라이선스 및 광고매출 등의 감소로 전분기 대비 -6% 감소

[단위: 백만원]

	1Q'21	4Q'20	QoQ	1Q'20	YoY
모바일	6,982	6,632	+5%	6,890	+1%
PC 온라인	859	751	+14%	659	+30%
기타(광고매출)	2,315	2,475	-6%	2,159	+7%
합 계	10,156	9,858	+3%	9,707	+5%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

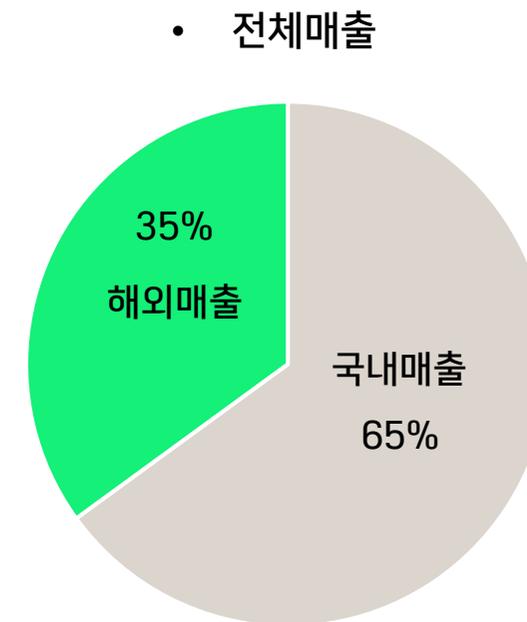
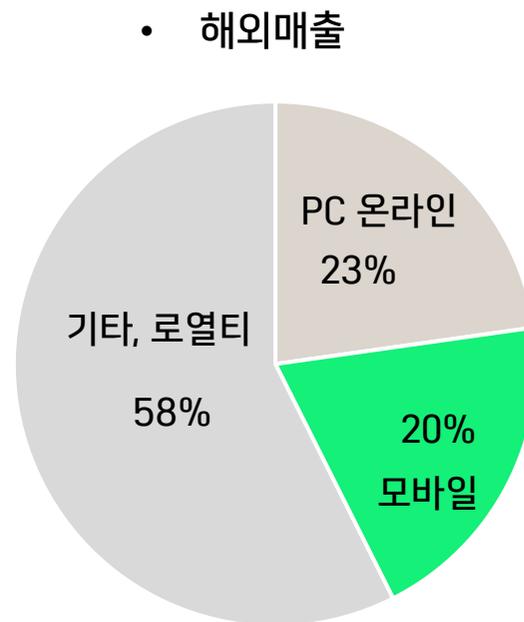
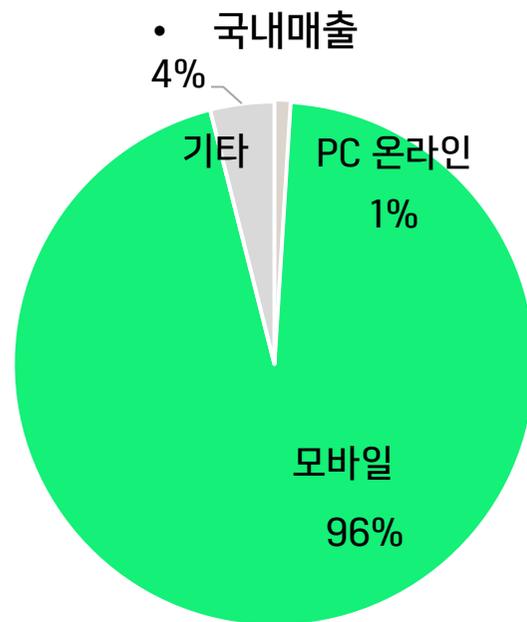
지역별 매출

- 국내 (+6% QoQ, +5% YoY) : 기존 주요 게임 및 신작 출시 등으로 전분기 대비 +6%, 전년대비 +5% 증가
- 해외 (-0% QoQ, +5% YoY) : 실크로드 해외매출 및 로열티, 광고매출 등으로 전년대비 +5% 증가

[단위: 백만원]

	1Q'21	4Q'20	QoQ	1Q'20	YoY
국 내	6,561	6,164	+6%	6,277	+5%
해 외	3,595	3,694	-0%	3,430	+5%
합 계	10,156	9,858	-0%	9,707	+5%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



4. 영업비용

- 영업비용 (-19% QoQ, -3% YoY) : 광고선전비 대폭 감소(-82% QoQ) 등으로 전분기 대비 -19%, 전년대비 -3% 감소
- 1분기 영업비용

[단위: 백만원]

	1Q'21	4Q'20	QoQ	1Q'20	YoY
인건비*	4,381	4,220	4%	4,074	8%
지급수수료	3,894	3,752	4%	3,891	0%
광고선전비	502	2,758	-82%	1,187	-58%
세금과 공과	42	158	-73%	147	-71%
기타	900	1,053	-14%	771	17%
합 계	9,720	11,940	-19%	9,965	-3%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2019	2020	1Q'21
자산총계	272	421	471
유동자산	155	279	306
비유동자산	117	142	165
부채총계	226	138	180
유동부채	224	77	57
비유동부채	2	61	123
자본총계	45	283	291
자본금	43	79	79
이익잉여금	-310	-392	-392
부채와 자본총계	272	421	471

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2019	2020	1Q'21
매출액	305	379	102
영업비용	414	431	97
영업이익	-110	-52	4
영업외손익	-52	-49	1
법인세차감전계속사업이익	-162	-101	5
법인세비용	-160	1	-0
당기순이익	-139	-100	5
지배회사지분순이익	-139	-104	-1
소수주주지분순이익	-21	4	6

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.