

WEMADE MAX

2021년 3분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2021. 11. 3.

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 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, (주)라이트컨

목차.

2021년 3분기 실적

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

1. 주요 사업성과 및 계획

2021년 3분기 사업성과

- 글로벌 블록체인 게임 개발사 전환 선언 (9/1)
- PC온라인 게임 <실크로드> U1게임즈(중국)와 서비스 계약 체결 (9/14)
- 연결자회사 라이트컨 <포커의 신 for Kakao> 정식 출시 (7/28)

2021년 4분기 현황 및 계획

- 연결자회사 라이트컨 <정글잼 매치> 정식 출시 (10/12)
- 연결자회사 라이트컨 미소녀 수집형 대전 TCG 블록체인 게임 <프로젝트 SA(가칭)> 개발 중
- 연결자회사 조이스튜디오 우주 배경 모바일 전략 시뮬레이션 블록체인 게임 <Rise of Stars> 개발 중
- 연결자회사 플레로게임즈 신작 블록체인 게임 <에브리타운2 글로벌>, <두근두근레스토랑2>, <어비스리움>, <야인키우기(가칭)> 개발 중

2. 2021년 3분기 연결실적 요약

- 매출액 (-8% QoQ, -20% YoY) : 기존 서비스게임 매출 감소에 따라 전분기 대비, 전년대비 감소
- 영업이익 (-359% QoQ, +64% YoY) : 전분기 및 전년대비 적자 지속 되었으나, 전년대비 손실 규모 축소
- 당기순이익 (+55% QoQ, +82% YoY) : 외화환산이익 증가로 전분기 및 전년대비 손실 축소

[단위: 백만원]

	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY	3Q'21(누적)	3Q'20(누적)	YoY
매출액	7,641	8,313	-8%	9,574	-20%	26,109	28,063	-7%
영업비용	8,137	8,421	-3%	10,952	-26%	26,277	31,158	-16%
영업이익	-496	-108	-359%	-1,378	+64%	-168	-3,095	+95%
영업외손익	73	25	-	-1	-	143	64	-
금융손익	242	-646	-	-315	-	-371	-407	-
지분법손익	-66	-47	-	-445	-	-172	-680	-
법인세차감전이익	-247	-776	+68%	-2,140	+88%	-567	-4,118	+86%
법인세비용	127	62	-	-6	-	182	185	-
당기순이익	-374	-838	+55%	-2,134	+82%	-750	-4,303	+83%

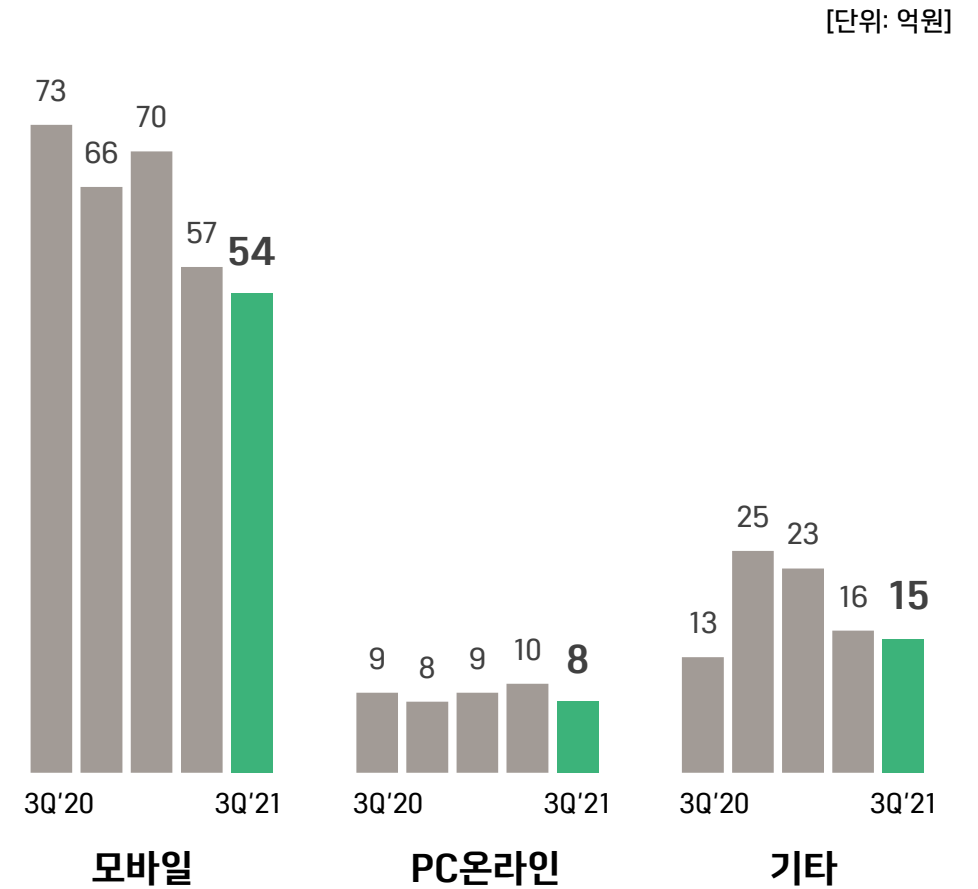
※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

플랫폼별 매출

- 모바일 (-6% QoQ, -26% YoY) : 기존게임 매출 감소에 따라 전분기 대비 소폭 감소
- PC 온라인 (-20% QoQ, -16% YoY) : <실크로드> 해외 매출 소폭 감소하며 전분기 대비 감소
- 기타 (-7% QoQ, +10% YoY) : 라이선스 및 광고매출 등의 감소로 전분기 대비 감소하였으나 전년대비 10% 증가

[단위: 백만원]

	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY
모바일	5,390	5,746	-6%	7,311	-26%
PC 온라인	774	970	-20%	925	-16%
기타(광고매출)	1,477	1,597	-7%	1,338	+10%
합 계	7,641	8,313	-8%	9,574	-20%



* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

지역별 매출

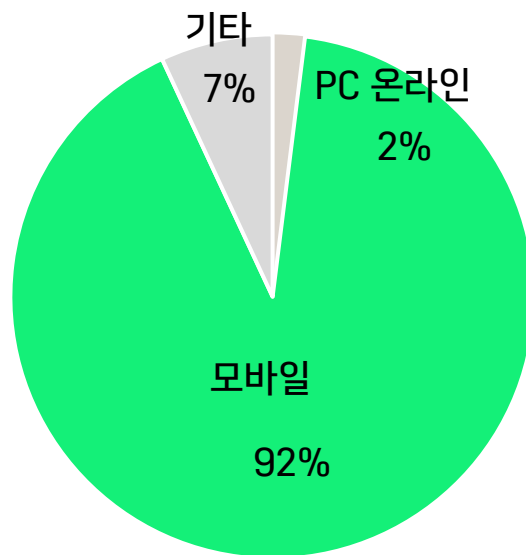
- 국내 (+34% QoQ, -39% YoY) : 모바일 게임 <에브리타운> 매출증가로 전분기 대비 +34%증가
- 해외 (-33% QoQ, +26% YoY) : <실크로드> 해외매출 감소로 전분기 대비 감소

[단위: 백만원]

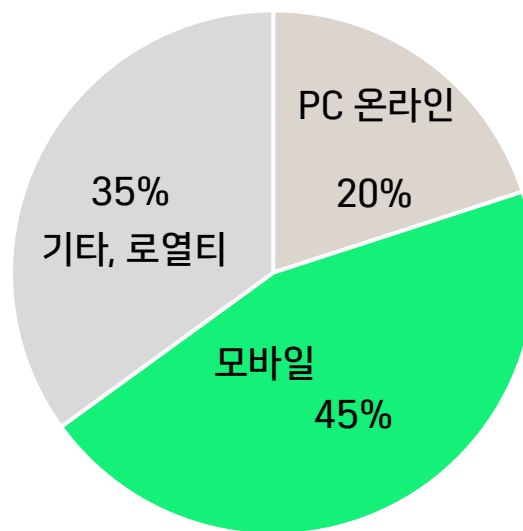
	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY
국 내	4,139	3,079	+34%	6,801	-39%
해 외	3,502	5,233	-33%	2,773	+26%
합 계	7,641	8,313	-8%	9,574	-20%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

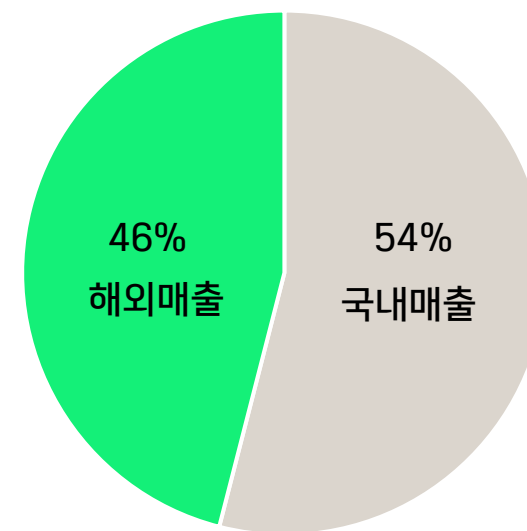
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



4. 영업비용

- 영업비용 (-3% QoQ, -26% YoY) : 인건비 및 지급수수료 감소 등으로 전분기 대비 -3%, 전년대비 -26% 감소
- 3분기 영업비용

[단위: 백만원]

	3Q'21	2Q'21	QoQ	3Q'20	YoY
인건비*	3,881	4,865	-20%	4,114	-6%
지급수수료	2,900	3,206	-10%	3,678	-21%
광고선전비	447	360	+24%	2,165	-79%
세금과 공과	50	115	-56%	135	-63%
기타	859	-125	+789%	860	-0%
합 계	8,137	8,421	-3%	10,952	-26%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2019	2020	2021.09.30
자산총계	272	421	471
유동자산	155	279	294
비유동자산	117	142	177
부채총계	226	138	191
유동부채	224	77	63
비유동부채	2	61	128
자본총계	45	283	280
자본금	43	79	79
이익잉여금	-310	-392	-403
부채와 자본총계	272	421	471

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2019	2020	3Q'21(누적)
매출액	305	379	261
영업비용	414	431	263
영업이익	-110	-52	-2
영업외손익	-52	-49	-4
법인세차감전계속사업이익	-162	-101	-6
법인세비용	-160	1	2
당기순이익	-139	-100	-8
지배회사지분순이익	-139	-104	-11
소수주주지분순이익	-21	4	4

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.