

WEMADE PLAY

Investor Presentation

본 자료는 (주)위메이드플레이가 작성하였으며, 본 자료에 제시된 위메이드플레이의 사업 성과와 관련된 재무 정보 및 향후 전망 또는 계획은 불확실성과 리스크를 포함하고 있으며 실제 결과와 다를 수 있음을 알려드립니다.
따라서, 본 자료에 포함되어 있는 정보에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자에 대한 책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀 드립니다.

▶ Leading Game Developer, Wemade Play

- 2009년 1월 6일 설립
- 2013년 10월 18일 KOSDAQ 하나그린스팩 합병 상장
- 최대주주 위메이드이노베이션 34.0% 지분 보유
- 임직원수 420명 (2022년 6월 현재 연결 기준)
- 출시 게임

국내

애니팡 for Kakao
애니팡 사천성 for Kakao
애니팡2 for Kakao
아쿠아스토리 for Kakao
상하이 애니팡 for Kakao
애니팡 맞고 for Kakao
애니팡 포커 for Kakao
애니팡3 for Kakao

애니팡 터치 for Kakao
애니팡 섯다 for Kakao
스누피 틀린그림찾기 for Kakao
위 베어 베어스 더 퍼즐 for Kakao
디즈니 팝 타운 for Kakao
애니팡4 for Kakao
니모의 오션라이프 for Kakao

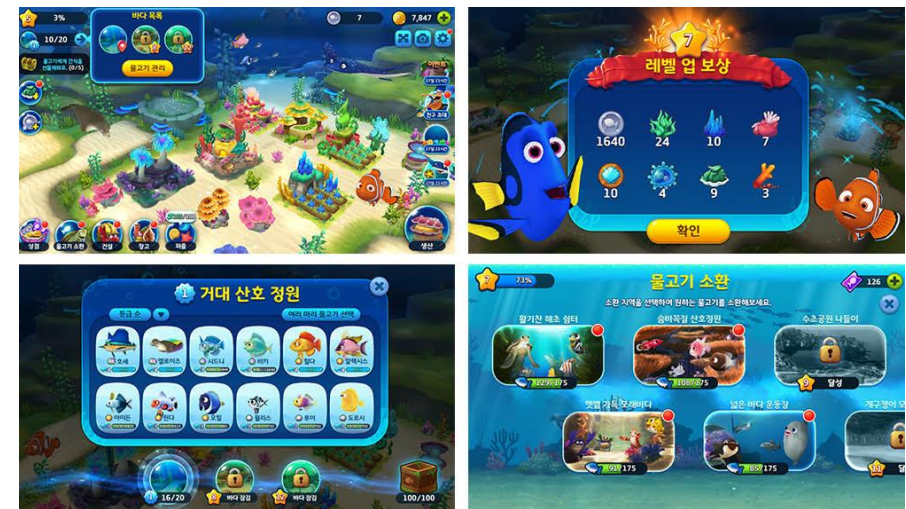
해외

Shanghai Smash
We Bare Bears Match3 Repairs
Snoopy: Spot the Difference
Disney POP TOWN
The Powerpuff Girls Smash (LINE)
BT21 POP STAR (LINE)

Slot Mate (Facebook Instant)
Electric Slots (Facebook Instant)
High Roller Vegas
Rock n' Cash Casino



2021/03 'BT21 POP STAR' 아시아권 출시



2021/05 '니모의 오션라이프' 국내 출시

	2012년~2018년			2019년	2020년	2021년
국내	 2012년 7월 애니팡 for Kakao	 2015년 9월 상하이 애니팡 for Kakao	 2016년 11월 애니팡 터치 for Kakao	 2019년 4월 디즈니팝	 2020년 2월 디즈니 팝 타운 For Kakao	 2021년 5월 니모의 오션라이프 For Kakao
	 2013년 2월 애니팡 사천성 for Kakao	 2015년 12월 애니팡 맞고 for Kakao	 2017년 1월 애니팡 섯다 for Kakao		 2020년 6월 애니팡4 for Kakao	
	 2014년 1월 애니팡2 for Kakao	 2016년 7월 애니팡 포커 for Kakao	 2017년 10월 스누피 틀린그림찾기 for Kakao			
	 2014년 7월 아쿠아스토리 for Kakao	 2016년 9월 애니팡3 for Kakao	 2018년 1월 위 베어 베어스 더 퍼즐 for Kakao			
해외		 2015년 3월 Rock n' Cash Casino ('21.12 연결)	 2018년 5월 We Bare Bears Match3 Repairs	 2019년 3월 High Roller Vegas ('21.06 연결)	 2020년 8월 The Powerpuff Girls Smash (Asia)	 2021년 3월 BT21 POP STAR (Aisa)
		 2016년 6월 Shanghai Smash	 2018년 6월 Slot Mate (Facebook Instant Games)	 2019년 4월 Electric Slots (Facebook Instant Games) ('21.06 연결)		 2021년 5월 Disney POP TOWN (Global)
			 2018년 10월 Snoopy: Spot the Difference	 2019년 10월 Disney POP TOWN (Asia)		

- 캐주얼 게임 중 '애니팡 매치', '애니팡 블라스트' 2종 위믹스 온보딩 확정. 애니팡 시리즈의 채널 확장 및 글로벌 진출 기대.
- 향후 블록체인 기반 '소셜 카지노 게임' 2종 출시 예정
- 블록체인 기반 '장르 결합형 캐주얼 게임' 출시 예정
- '니모의 오션라이프'(아시아), 'BT21 POP STAR'(글로벌) 출시 예정
- 자회사 플레이링스 및 플라이셔를 통해 소셜 카지노 게임 사업 확대 및 경쟁력 강화 계획

‘플레이링크스’ 정통 카지노 · 페이스북 인스턴트 주력 + ‘플라이셔’ 캐주얼한 슬롯 · 모바일 플랫폼 주력

→ 규모의 경제, UA 효율화, 크로스 프로모션, 인력 효율화 등 시너지 창출 및 소셜 카지노 사업 경쟁력 강화 기대

* 2022.05.31 양사 임시주주총회에서 합병 승인, 2022.07.01 합병기일(위메이드플레이 지분율 84.52%)

PLAY LINKS

2021.06.01 선데이토즈플레이 & 링크게임즈 합병
(위메이드플레이 지분율 84.65%)

- 대표게임 -

Slot mate (FB Instant)
Electric Slots (FB Instant)
High Roller Vegas (App, FB Canvas)

주력 플랫폼 : 페이스북 인스턴트

총인원 62명

2021년
매출 304억원 → 합산매출* 375억원
영업이익 17억원 → 합산영업이익* 20억원

* 링크게임즈 1~5월 지분법 인식으로 미반영 실적 반영시

2022년 1분기
매출 101억원
영업손실 2억원

FLY SHER

2021.11.12 주식양수도 완료(예정) : 인수가 360억원
(위메이드플레이 지분율 84.35%)

- 대표게임 -

Rock n' Cash Casino (App, FB Canvas)

주력 플랫폼 : 모바일

총인원 66명

2021년
매출 278억원
영업손실 4억원

2022년 1분기
매출 68억원
영업이익 2천만원

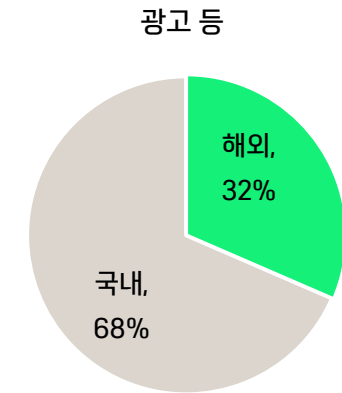
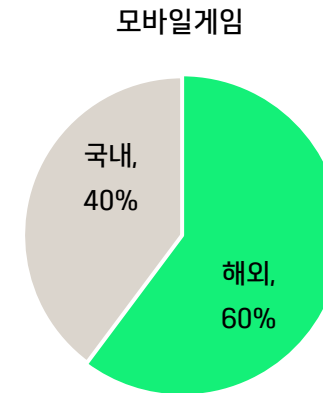
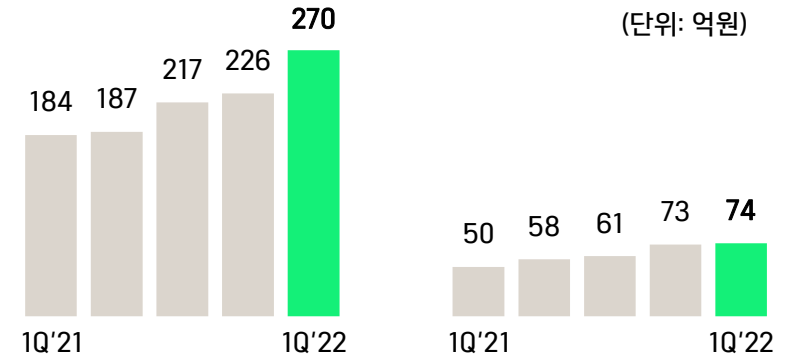
- 영업수익 (+15% QoQ, +47% YoY) : 2021년 11월 인수한 소셜 카지노 게임 개발사 플라이셔의 실적이 1분기 온기 반영됨에 따른 증가
- 영업이익 (+116% QoQ, -36% YoY) : 모바일게임 매출 증가에 따라 전분기 대비 증가
- 당기순이익 (-49% QoQ, -63% YoY) : 전분기 애니팡펀드 지분법이익 발생 및 법인세 환급에 따른 기저효과로 전분기 대비 감소

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	QoQ	1Q 2021	YoY
영업수익	34,408	29,943	14.9%	23,408	47.0%
영업비용	33,175	29,371	13.0%	21,474	54.5%
영업이익	1,233	572	115.7%	1,934	-36.2%
금융손익	197	-447	144.0%	722	-72.8%
기타손익	21	-2,719	100.8%	23	-7.4%
지분법손익	51	2,845	-98.2%	1,425	-96.4%
법인세차감전순이익	1,502	251	499.1%	4,104	-63.4%
법인세비용	330	-2,052	116.1%	899	-63.3%
당기순이익	1,172	2,303	-49.1%	3,205	-63.4%
지배기업 소유주지분	1,218	2,493	-51.1%	3,205	-62.0%
비지배지분	-46	-190	75.7%	-	-

- 모바일게임 (+19% QoQ, +47% YoY) : 2021년 11월 인수한 소셜 카지노 게임 개발사 플라이셔의 실적이 1분기 온기 반영됨에 따른 증가
- 광고 등 (+2% QoQ, +49% YoY) : 1분기는 광고 비수기임에도 전분기 대비 소폭 상승했으며, 5분기 연속 상승세 기록
- 국내 (+0.4% QoQ, -1% YoY) : 애니팡 시리즈 등 국내 기 출시 게임의 견고한 매출 유지에 기인
- 해외 (+31% QoQ, +152% YoY) : 플라이셔의 실적 온기 반영에 따른 소셜 카지노 매출 상승으로 해외 매출 역대 최고 기록 달성

(단위: 백만원)	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
모바일게임	26,972	22,645	19.1%	18,404	46.6%
광고 등	7,436	7,297	1.9%	5,004	48.6%
합계	34,408	29,943	14.9%	23,408	47.0%

(단위: 백만원)	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
국내	15,826	15,759	0.4%	16,021	-1.2%
해외	18,582	14,183	31.0%	7,387	151.6%
합계	34,408	29,943	14.9%	23,408	47.0%



- 영업비용 (+13% QoQ, +54% YoY)
 - 인건비 : 2021년 11월 인수한 소셜 카지노 게임 개발사 플라이셔의 인건비가 1분기 온기 반영됨에 따른 증가
 - 게임수수료 : 모바일게임 매출 증가에 따른 게임수수료 증가
 - 광고선전비 : 자회사 플레이링스 및 플라이셔의 소셜 카지노 게임 마케팅 진행에 따른 광고선전비 증가

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	QoQ	1Q 2021	YoY
인건비	6,774	5,386	25.8%	3,844	76.2%
연구개발비	2,764	3,397	-18.6%	3,106	-11.0%
게임수수료	10,143	8,719	16.3%	8,725	16.3%
지급수수료	3,277	3,902	-16.0%	3,030	8.2%
광고선전비	7,950	5,268	50.9%	1,768	349.8%
기타	2,266	2,698	-16.0%	1,001	126.4%
합계	33,175	29,371	13.0%	21,474	54.5%

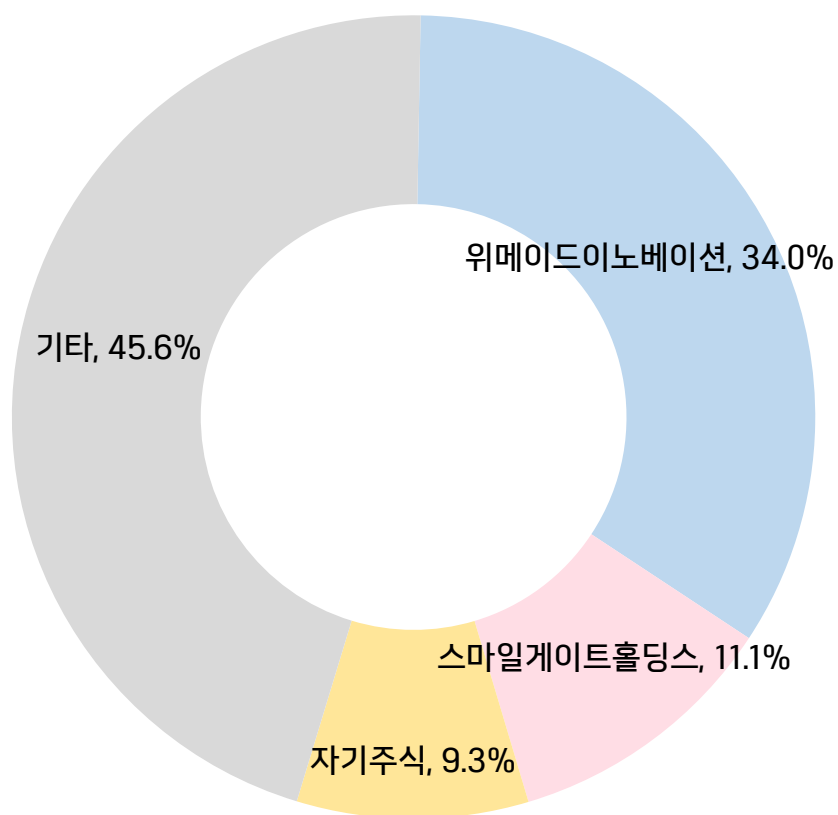
• 요약 연결재무상태표

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	1Q 2021
자산총계	274,474	191,157	162,913
유동자산	175,529	126,414	143,172
비유동자산	98,945	64,743	19,740
부채총계	54,163	25,670	17,921
유동부채	16,178	17,558	13,764
비유동부채	37,985	8,112	4,157
자본총계	220,311	165,487	144,992
지배회사지분	212,209	157,925	144,808
자본금	5,735	4,785	4,785
기타자본구성요소	49,858	-2,184	-4,268
이익잉여금	156,617	155,324	144,291
비지배지분	8,101	7,563	184
부채와 자본총계	274,474	191,157	162,913

• 요약 연결손익계산서

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	1Q 2021
영업수익	34,408	29,943	23,408
영업비용	33,175	29,371	21,474
영업이익	1,233	572	1,934
금융수익	1,087	95	761
금융비용	891	542	39
기타수익	212	40	143
기타비용	191	2,759	121
지분법이익	51	2,845	1,425
지분법손실	-	-	-
법인세비용차감전순이익	1,502	251	4,104
법인세비용	330	-2,052	899
당기순이익	1,172	2,303	3,205

주주현황



세부현황 (2022년 6월 현재)

위메이드이노베이션	3,900,000 주	34.0%
스마일게이트홀딩스	1,273,271 주	11.1%
자기주식	1,068,801 주	9.3%
기타	5,227,770 주	45.6%
총합계	11,469,842 주	100.0%

※ 최대주주 위메이드이노베이션 지분 취득 내역

- 2022.01.13 스마일게이트홀딩스 지분 3,399,351주(35.52%) 중 2,000,000주(20.90%) 주당 42,000원에 취득
- 2022.01.25 제3자배정 유상증자 1,900,000주 참여 (주당 발행가액 27,750원, 총 527억원)
- 2022.01.25 신주인수권부사채 300억원 인수 (상환일 2025.01.25, 신주인수권 행사기간 2023.01.25~2024.12.25, 행사가격 29,604원)