

WEMADE PLAY

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 및 상반기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계 검토 과정에서 달라질 수 있으며 금융위원회 지시에 따라 변경될 수 있습니다.

본 자료는 위메이드플레이(이하 "회사") 및 그 연결대상 종속회사들의 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 현행화할 책임이 없으며 실제 회사의 미래 실적과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

● 위메이드플레이 연결대상기업

(주)플레이링스, (주)플레이토즈, (주)플레이매치컬, (주)플라이서, (주)케이원제19호위탁관리부동산투자회사,
코람코일반사모부동산투자신탁, 유나이티드파트너스국내리츠일반사모부동산투자신탁 (총 7개사)

목차.

2022년 2분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2022년 2분기 연결실적 요약
3. 매출구성
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업성과 및 계획

2022년 2분기 사업성과 및 변화

- 자회사 플레이링스-플라이셔 합병(5/31 임시주주총회 승인, 7/1 합병 완료). P&E 결합 소셜카지노 게임 신작 개발에 주력
- '애니팡 매치', '애니팡 블라스트', '그랑프리 슬롯' 위믹스 온보딩 확정 및 개발 진행 중
- 애니팡IP 활용 NFT 발행 결정
- 기 출시게임 업데이트
 - 4월. 애니팡3 '애니의 별자리' 이벤트 스테이지 업데이트, 애니팡 사전청 '챔피언 리그' 1대1 경쟁 이벤트 업데이트
 - 5월. 애니팡2 '스피드 그랑프리' 레이스 컨셉트 경쟁 이벤트 업데이트, 애니팡4 '도전! 낚시왕' 월드 랭킹 시스템 업데이트
 - 6월. 애니팡4 'OX 퀴즈' 콘텐츠 및 로얄 능력 카드 업데이트

2022년 3분기 현황 및 향후 계획

- 블록체인 기반 P&E 게임 신작 4~5종 출시 예정
 - 애니팡 시리즈 P&E 신작 '애니팡 매치', '애니팡 블라스트' 출시 예정
 - 자회사 플레이링스, 소셜카지노 '그랑프리 슬롯' 출시 예정. 소셜카지노 게임 최초 위믹스 플레이 온보딩 예정
 - 글로벌 인증기관의 인증을 득한 P&E 소셜카지노 게임 1종 출시 예정
- NFT 멤버십 '애니팡 클럽(가칭)' 오픈 예정
 - 애니팡 IP를 활용한 NFT 멤버십 플랫폼. 하반기 중 홈페이지 오픈 및 NFT 판매 예정
 - 블록체인 기반 P&E 게임 신작과 연계한 혜택 제공을 통해 NFT 판매와 신작 게임간의 시너지 효과 기대
- 7/5 플레이링스 '슬롯메이트' 아시아 4개국 출시
 - 소셜카지노 게임 '슬롯메이트' 앱 버전 아시아 4개국 출시 완료(일본, 홍콩, 마카오, 대만)

2. 2022년 2분기 연결실적 요약

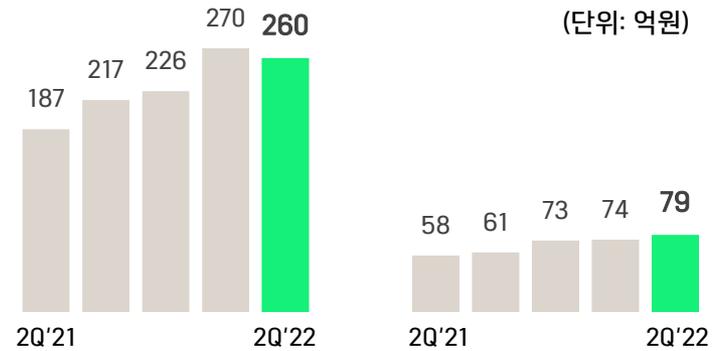
- 영업수익 (-1% QoQ, +38% YoY) : 기 출시게임의 매출 자연 감소로 전분기 대비 소폭 하락했으나, 플라이셔 자회사 편입(2021.11), 플레이링스의 링스게임즈 합병(2021.06) 등의 효과로 전년 동기 대비 상승
- 영업이익 (-154% QoQ, -126% YoY) : 리츠 연결 편입에 따른 감가상각비 증가 및 인건비, 마케팅비 등 비용 증가로 적자 전환
- 당기순이익 (-890% QoQ, -270% YoY) : 글로벌 증시 하락에 따른 금융상품평가손실 66억, BW평가손실 30억원 등 일회성 비용 인식에 따른 적자 전환

| (단위: 백만원) | 2Q 2022 | 1Q 2022 | QoQ | 2Q 2021 | YoY | 1H 2022 | 1H 2021 | YoY |
|------------|---------|---------|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 영업수익 | 33,909 | 34,408 | -1.5% | 24,564 | 38.0% | 68,317 | 47,972 | 42.4% |
| 영업비용 | 34,574 | 33,175 | 4.2% | 21,965 | 57.4% | 67,749 | 43,439 | 56.0% |
| 영업이익 | -665 | 1,233 | 적자전환 | 2,599 | 적자전환 | 569 | 4,534 | -87.5% |
| 금융손익 | -9,616 | 197 | -4,988.5% | 1,280 | -851.4% | -9,419 | 2,002 | -570.5% |
| 기타손익 | 86 | 21 | 303.6% | 2,369 | -96.4% | 107 | 2,392 | -95.5% |
| 지분법손익 | 249 | 51 | 390.3% | 223 | 11.8% | 300 | 1,647 | -81.8% |
| 법인세차감전순이익 | -9,946 | 1,502 | 적자전환 | 6,470 | 적자전환 | -8,444 | 10,574 | 적자전환 |
| 법인세비용 | -690 | 330 | -309.1% | 1,034 | -166.7% | -360 | 1,933 | -118.6% |
| 당기순이익 | -9,256 | 1,172 | 적자전환 | 5,436 | 적자전환 | -8,084 | 8,642 | 적자전환 |
| 지배기업 소유주지분 | -9,043 | 1,218 | 적자전환 | 5,429 | 적자전환 | -7,825 | 8,634 | 적자전환 |
| 비지배지분 | -214 | -46 | 적자지속 | 7 | 적자전환 | -260 | 7 | 적자전환 |

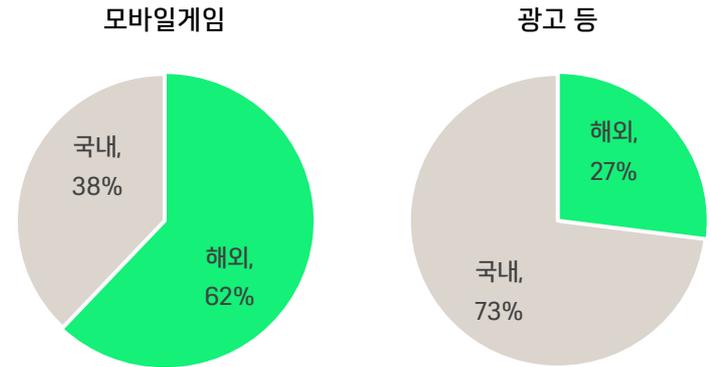
3. 매출구성

- 모바일게임 (-4% QoQ, +39% YoY) : 기 출시 게임 매출 자연 감소로 전분기 대비 하락, 플라이셔 자회사 편입 등의 효과로 전년 동기 대비 상승
- 광고 등 (+7% QoQ, +36% YoY) : 2분기 리츠 연결 편입에 따른 기타수익 11억원 반영. 플라이셔 편입 등의 효과로 전년 동기 대비 상승
- 국내 (-1% QoQ, +1% YoY) : 애니팡 시리즈 등 국내 기 출시 게임 견고한 매출 유지 중
- 해외 (-2% QoQ, +103% YoY) : 기 출시 게임 매출 자연 감소로 전분기 대비 하락, 플라이셔의 소셜카지노 매출 반영에 따라 전년 동기 대비 상승

| (단위: 백만원) | 2Q 2022 | 1Q 2022 | QoQ | 2Q 2021 | YoY |
|-----------|---------|---------|-------|---------|-------|
| 모바일게임 | 25,960 | 26,972 | -3.8% | 18,735 | 38.6% |
| 광고 등 | 7,949 | 7,436 | 6.9% | 5,829 | 36.4% |
| 합계 | 33,909 | 34,408 | -1.5% | 24,564 | 38.0% |



| (단위: 백만원) | 2Q 2022 | 1Q 2022 | QoQ | 2Q 2021 | YoY |
|-----------|---------|---------|-------|---------|--------|
| 국내 | 15,645 | 15,826 | -1.1% | 15,575 | 0.5% |
| 해외 | 18,263 | 18,582 | -1.7% | 8,989 | 103.2% |
| 합계 | 33,909 | 34,408 | -1.5% | 24,564 | 38.0% |



4. 영업비용

- 영업비용 (+4% QoQ, +57% YoY)
 - 인건비 : 플라이셔 자회사 편입(2021.11), 플레이링스의 링스게임즈 합병(2021.06)에 따른 인력수 증가로 전년 동기 대비 상승
 - 광고선전비 : 자회사 플레이링스 및 플라이셔의 소셜 카지노 게임 마케팅 진행에 따라 전년 동기 대비 상승
 - 감가상각비 : 부동산 리츠 연결 편입에 따라 전분기 및 전년 동기 대비 증가

| (단위: 백만원) | 2Q 2022 | 1Q 2022 | QoQ | 2Q 2021 | YoY | 1H 2022 | 1H 2021 | YoY |
|-----------|---------|---------|-------|---------|--------|---------|---------|--------|
| 인건비* | 10,077 | 9,524 | 5.8% | 7,270 | 38.6% | 19,601 | 14,218 | 37.9% |
| 게임수수료 | 11,254 | 11,563 | -2.7% | 9,937 | 13.2% | 22,817 | 19,909 | 14.6% |
| 광고선전비 | 7,628 | 7,950 | -4.1% | 1,945 | 292.3% | 15,578 | 3,712 | 319.7% |
| 감가상각비 | 2,862 | 1,744 | 64.1% | 786 | 264.4% | 4,607 | 1,386 | 232.4% |
| 지급수수료* | 2,063 | 1,857 | 11.1% | 1,602 | 28.8% | 3,920 | 3,385 | 15.8% |
| 기타 | 690 | 536 | 28.7% | 425 | 62.3% | 1,225 | 829 | 47.9% |
| 합계 | 34,574 | 33,175 | 4.2% | 21,965 | 57.4% | 67,749 | 43,439 | 56.0% |

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용, 연구개발비 포함

* 지급수수료는 서버비, 용역비, 기타수수료 포함

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

| (단위: 백만원) | 2Q 2022 | 1Q 2022 | 2Q 2021 |
|-----------|---------|---------|---------|
| 자산총계 | 416,385 | 274,474 | 175,229 |
| 유동자산 | 134,921 | 175,529 | 147,947 |
| 비유동자산 | 281,464 | 98,945 | 27,281 |
| 부채총계 | 203,556 | 54,163 | 18,331 |
| 유동부채 | 49,567 | 16,178 | 12,061 |
| 비유동부채 | 153,989 | 37,985 | 6,270 |
| 자본총계 | 212,829 | 220,311 | 156,898 |
| 지배회사지분 | 204,564 | 212,209 | 154,928 |
| 자본금 | 5,735 | 5,735 | 4,785 |
| 기타자본구성요소 | 50,416 | 49,858 | 450 |
| 이익잉여금 | 148,413 | 156,617 | 149,693 |
| 비지배지분 | 8,265 | 8,101 | 1,970 |
| 부채와 자본총계 | 416,385 | 274,474 | 175,229 |

• 요약 연결손익계산서

| (단위: 백만원) | 2Q 2022 | 1Q 2022 | 2Q 2021 |
|-------------|---------|---------|---------|
| 영업수익 | 33,909 | 34,408 | 24,564 |
| 영업비용 | 34,574 | 33,175 | 21,965 |
| 영업이익 | -665 | 1,233 | 2,599 |
| 금융수익 | 1,164 | 1,087 | 1,770 |
| 금융비용 | 10,780 | 891 | 490 |
| 기타수익 | 422 | 212 | 2,596 |
| 기타비용 | 336 | 191 | 228 |
| 지분법이익 | 249 | 51 | 223 |
| 지분법손실 | - | - | - |
| 법인세비용차감전순이익 | -9,946 | 1,502 | 6,470 |
| 법인세비용 | -690 | 330 | 1,034 |
| 당기순이익 | -9,256 | 1,172 | 5,436 |