

WEMADE



WEMIX

2024년 2분기

실적발표

WEMADE

INVESTOR RELATIONS

2024.08.07

Disclaimer

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다.
2024년 2분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로,
그 내용 중 일부는 외부 감사인의 최종 검토 과정에서 달라질 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., 피지에스-씨앤씨아이 코리아 기술 사업 투자조합 1호, WEMIX US, LLC, WeRise Limited, LIGHTSCALE HOLDINGS PTE. LTD., Shanghai WeRise Network Technology Co. Ltd., LIGHTSCALE LABS PTE. LTD., WEMIX MENA LTD., BYLO Malta Ltd., (주)도티소프트, (주)라이트스케일, (주)디스민즈워, (주)플레이링스, (주)플레이토즈, (주)플레이매치컬, 코람코일반사모부동산투자신탁제142호, JB국내리츠일반사모부동산투자신탁제1호, (주)플레이킹스, (주)케이원제19호위탁관리부동산투자회사, Wemade Science Technology(Yinchuan) Co., Ltd., Wemade Japan Co., Ltd., Wemade USA, Inc., BYLO Curacao B.V., Beijing Wemade IP Service Co., LTD., WEMIX Technology(DIFC) Ltd., WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Entertainment Digital Technology Shanghai Co., Ltd.



목차

2024년 2분기 연결 실적

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

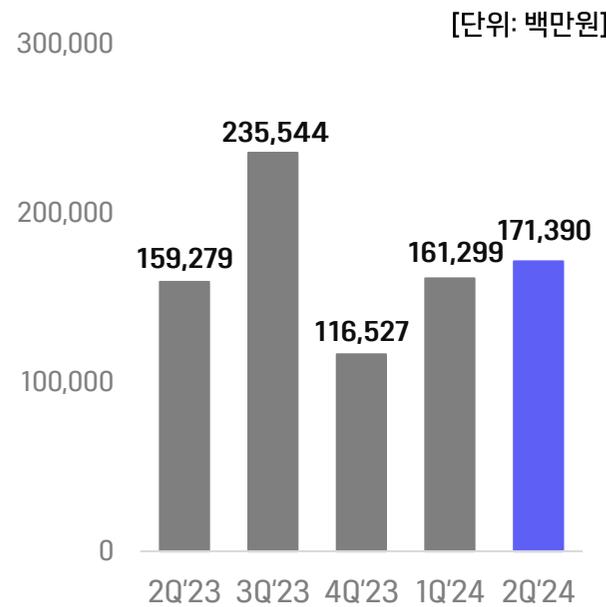
2024년 2분기 연결실적 요약

- <나이트 크로우 글로벌> 매출 온기 반영 및 비용 최적화에 따른 영업 비용(인건비, 외주용역비 등) 감소 등으로 2개 분기 연속 전분기 대비 영업손실 규모 감소
- 주가 변동에 따른 전환사채 관련 파생상품평가이익 발생 등 영향으로 당기순이익과 지배주주지분순이익 모두 전분기 대비 흑자 전환

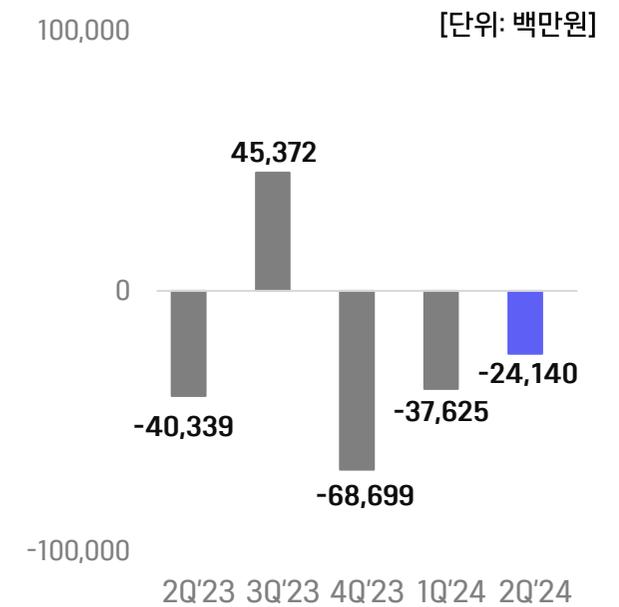
[단위: 백만원]

	2Q'24	1Q'24	QoQ	2Q'23	YoY
매출액	171,390	161,299	6%	159,279	8%
영업비용	195,529	198,924	-2%	199,618	-2%
영업이익	-24,140	-37,625	적자축소	-40,339	적자축소
기타영업외손익	-3,917	269	-	1,401	-
금융손익	30,305	-26,935	-	3,025	-
지분법손익	3,204	9,324	-	12,092	-
법인세차감전이익	5,452	-54,967	흑자전환	-23,822	흑자전환
당기순이익	443	-58,977	흑자전환	-29,446	흑자전환
지배주주지분손익	4,114	-55,738	-	-29,075	-

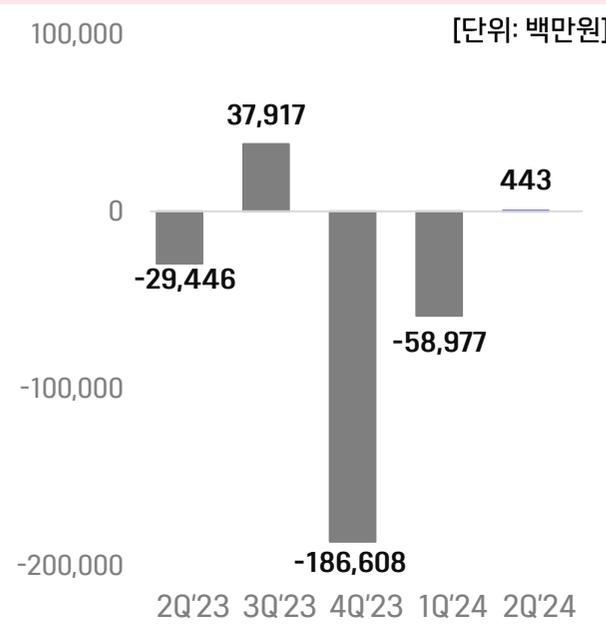
분기별 매출 [단위: 백만원]



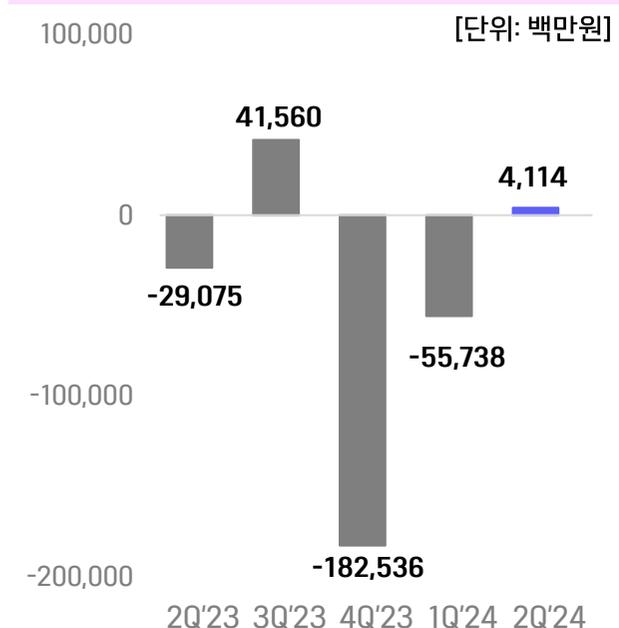
분기별 영업이익 [단위: 백만원]



분기별 당기순이익 [단위: 백만원]



분기별 지배주주 순이익 [단위: 백만원]



1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

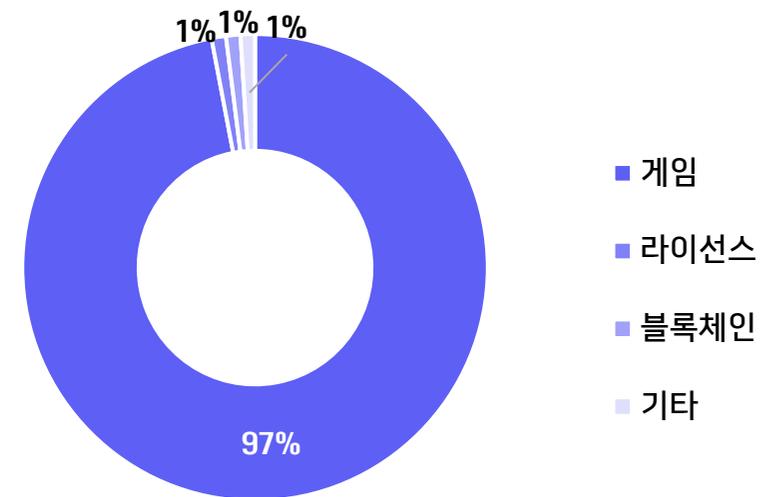
매출 구성 - 사업부문별

- 2024년 2분기 사업부문별 매출은 게임 1,664억원 > 라이선스 17억원, 블록체인 17억원 순
 - 기존 출시 게임들의 매출 자연 감소에도 불구하고 <나이트 크로우 글로벌> 매출 862억원 온기 반영되며 게임 매출 전분기 대비 +9% 증가
 - 라이선스 매출은 중국 외 지역에 대한 신규 라이선스 계약 체결 건들이 반영되며 전분기 대비 +64% 증가
 - 블록체인 매출은 전분기 NFT 관련 매출 기저효과 및 블록체인 사업 서비스 재정비에 따른 트래픽 하락으로 전분기 대비 감소

[단위: 백만원]

	2Q'24	1Q'24	QoQ	2Q'23	YoY
게임	166,394	152,213	9%	150,467	11%
라이선스	1,700	1,035	64%	6,414	-73%
블록체인	1,681	5,931	-72%	959	75%
기타	1,614	2,120	-24%	1,438	12%
합계	171,390	161,299	6%	159,279	8%

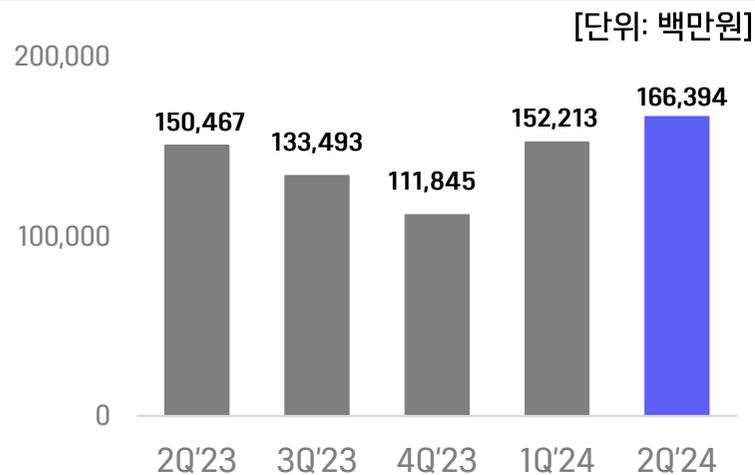
2024년 2분기 부문별 매출 비중



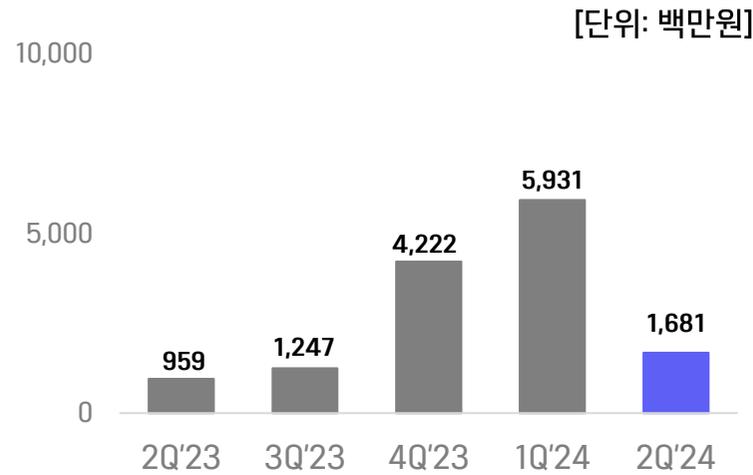
1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

2) 블록체인 매출 중 '위믹스' 관련 매출은 선수수익에서 인식되었으며, 2분기 연결 매출 인식 기준 위믹스 가격은 약 2,160원

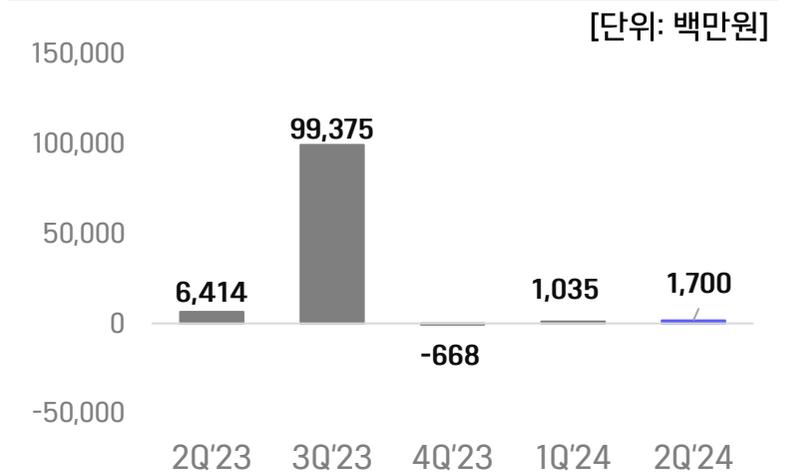
게임 매출



블록체인 매출



라이선스 매출



매출 구성 - 지역별

- 2분기 지역별 매출 비중은 국내 42%, 해외 58% 기록; <나이트 크로우 글로벌> 온기 반영 등으로 전분기 대비 해외 지역 매출 증가
 - 해외 매출로 반영되는 블록체인 매출은 전분기 대비 감소
 - 국내 매출은 대부분 게임 매출로 구성되어 있으며, 2분기 국내 매출은 기존 출시 게임들의 매출 안정화에 따라 전분기 대비 감소

2분기 지역별 매출

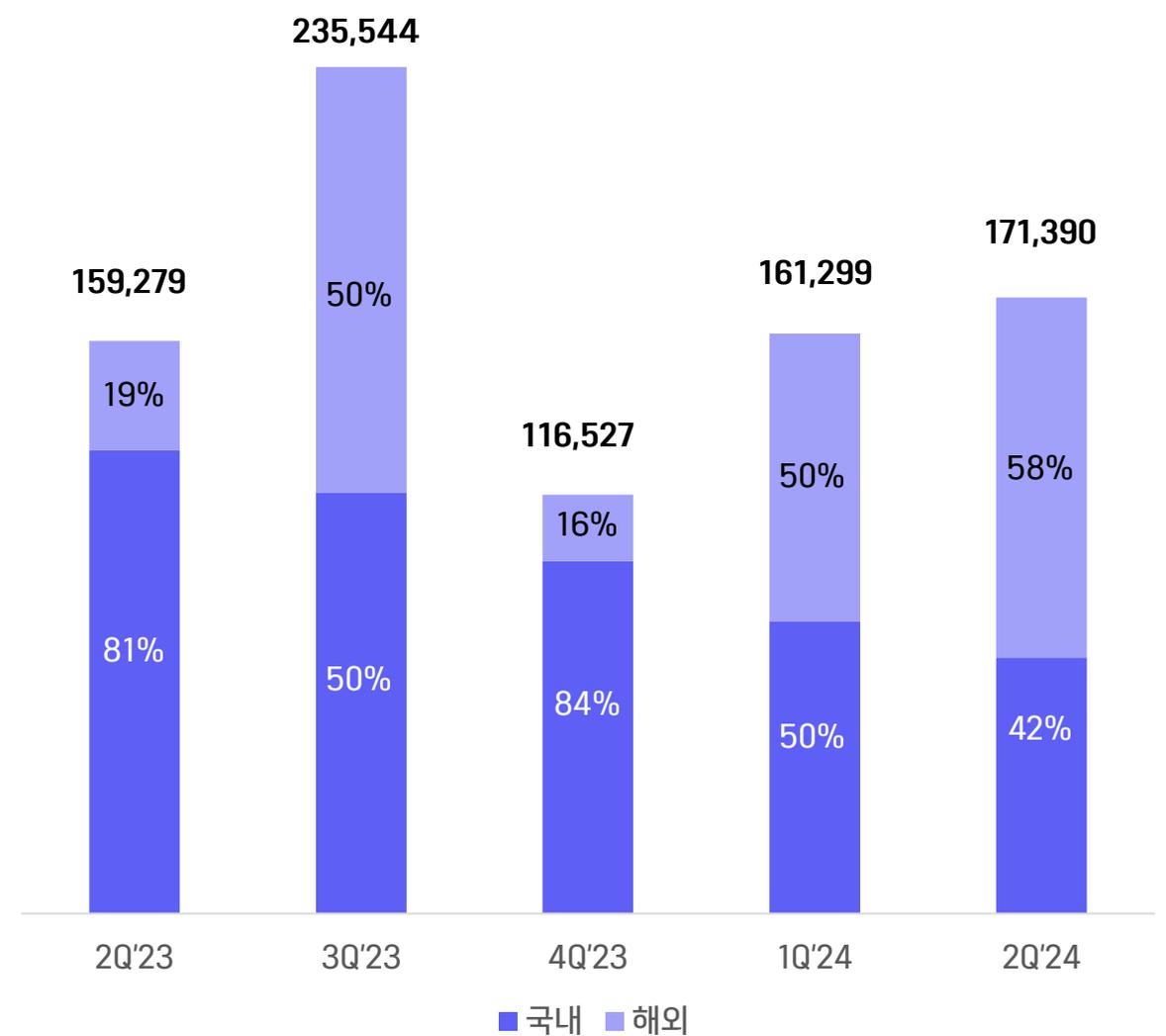
[단위: 백만원]

	2Q'24	1Q'24	QoQ	2Q'23	YoY
국내	71,198	81,295	-12%	128,970	-45%
해외	100,192	80,004	25%	30,309	231%
합계	171,390	161,299	6%	159,279	8%

1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

분기별 국내/해외 매출 및 비중

[단위: 백만원]



영업비용

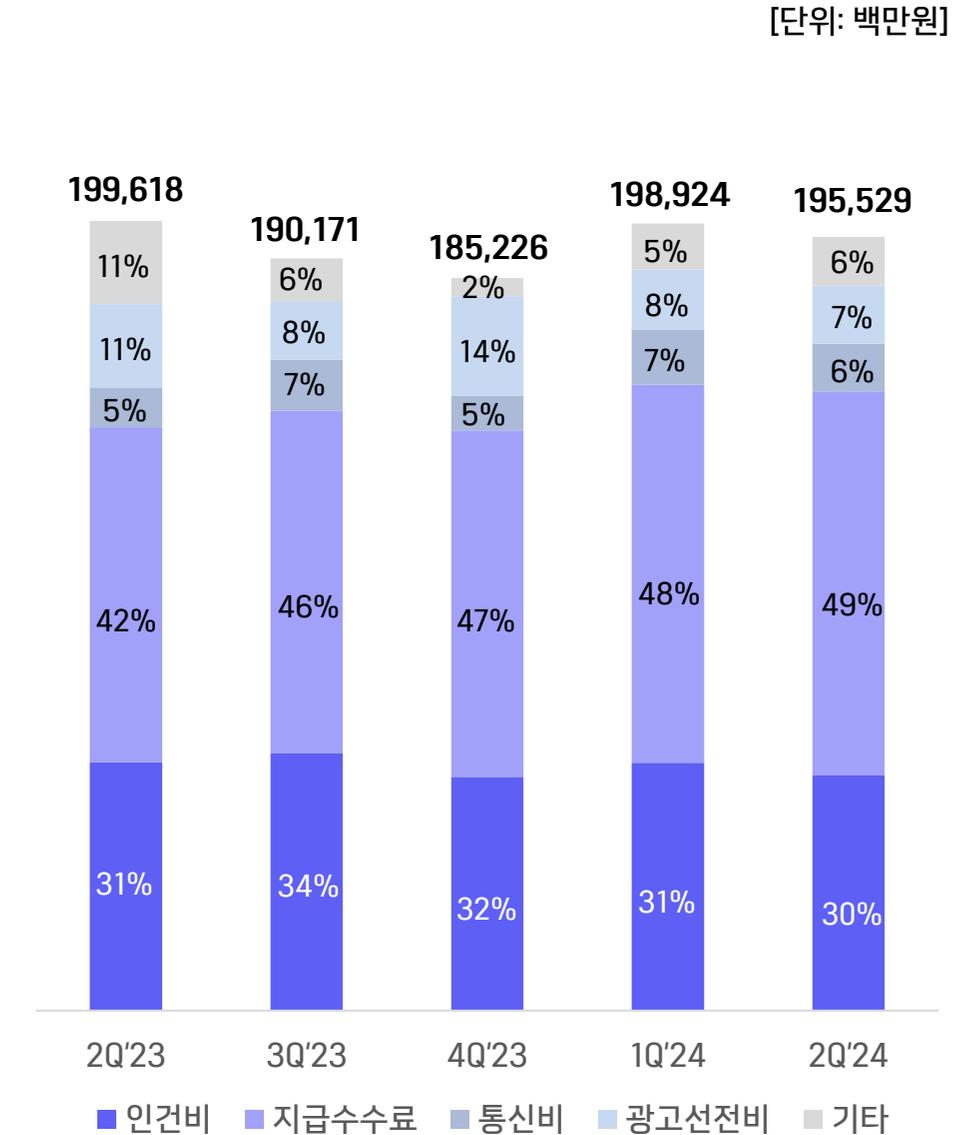
- 2분기 영업비용은 인건비 감소, 외주 용역비 감소 등에 힘입어 전분기 및 전년대비 -2% 감소한 1,955억원 기록
 - 인력 자연 감소에 따라 전분기 대비 인건비 감소
 - 블록체인 서비스 재정비 및 운영 내재화 등으로 전분기 대비 외주용역비 88억 (-64% QoQ) 감소했으나, 모바일 게임 매출 성장에 따른 매출 연동수수료 증가하며 전체 지급수수료 소폭 증가

2024년 2분기 영업비용

[단위: 백만원]

	2Q'24	1Q'24	QoQ	2Q'23	YoY
영업비용	195,529	198,924	-2%	199,618	-2%
인건비 ¹⁾	59,601	62,647	-5%	62,812	-5%
지급수수료	96,719	95,581	1%	84,656	14%
통신비 ¹⁾	12,253	13,950	-12%	10,063	22%
광고선전비	14,660	15,116	-3%	21,015	-30%
감가상각비	4,836	4,765	1%	15,573	-69%
세금과 공과	3,121	3,944	-21%	910	243%
기타	4,340	2,921	49%	4,590	-5%

분기별 영업비용/항목별 비중



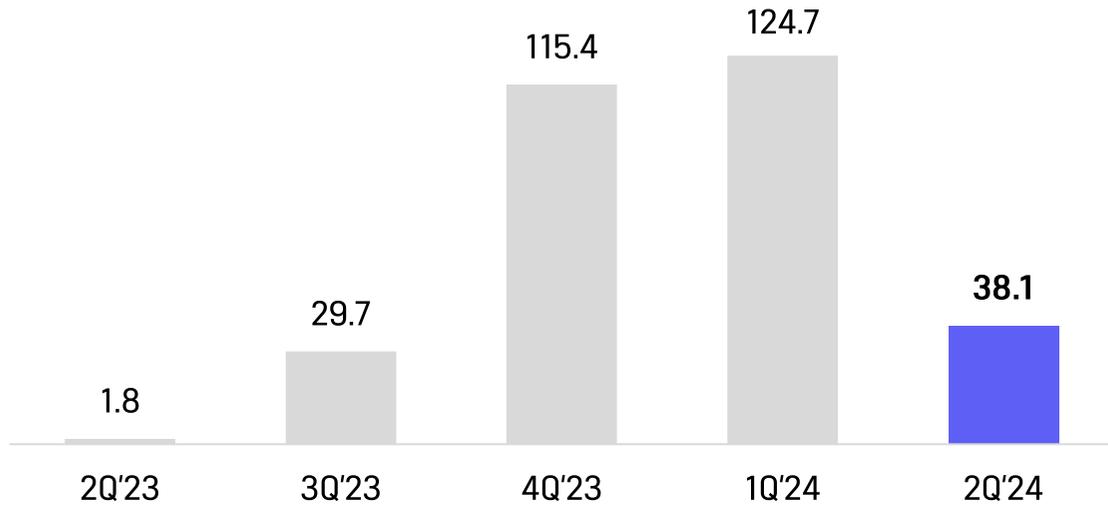
1) 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함, 통신비는 서버운영비용 포함

2) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

블록체인 사업 부문 주요 지표

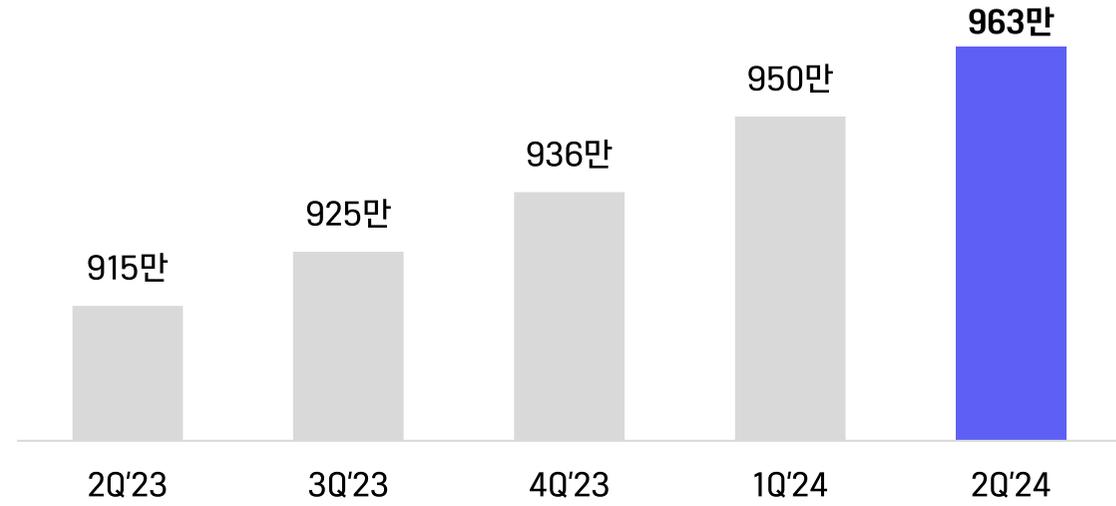
WEMIX3.0 거래건수 1)

[단위: 백만 건]



플레이 월렛 누적 가입자 수

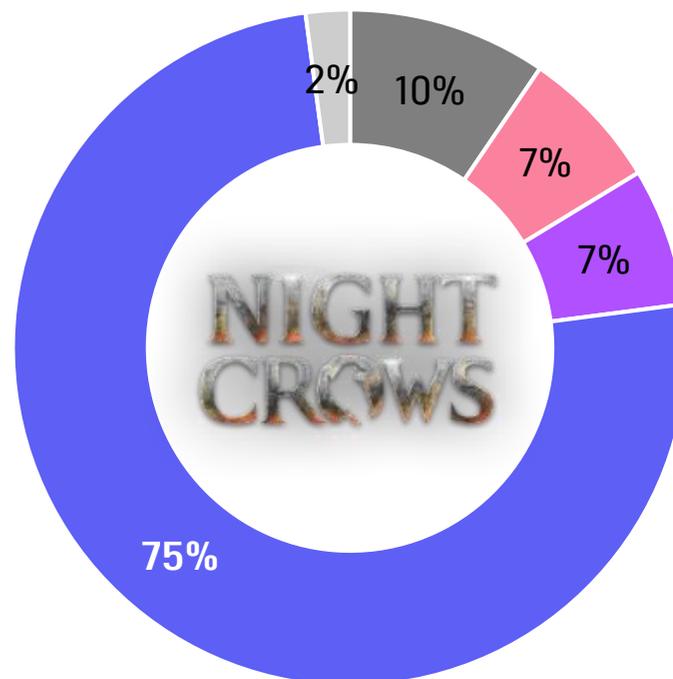
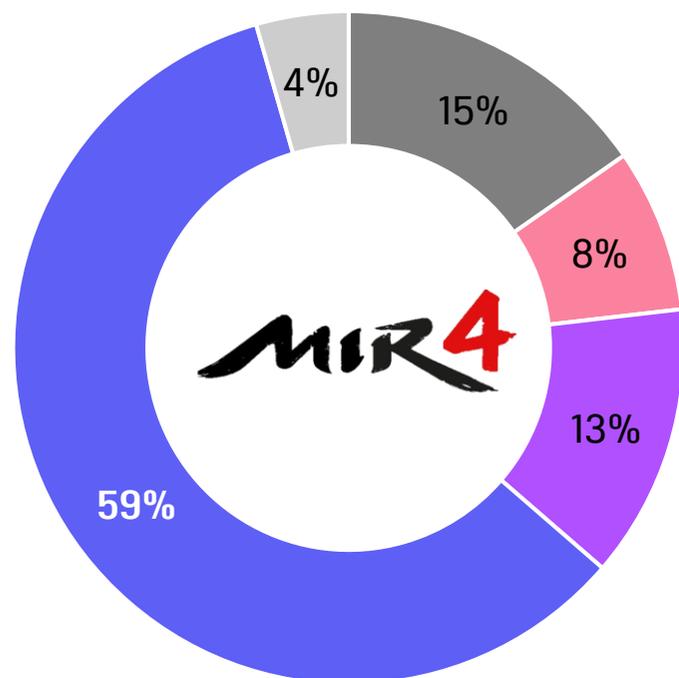
[단위: 명]



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

주요 블록체인 게임 지역별 매출 비중

[2Q'24 기준]



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

신작 게임 라인업

2024 신작 게임 라인업



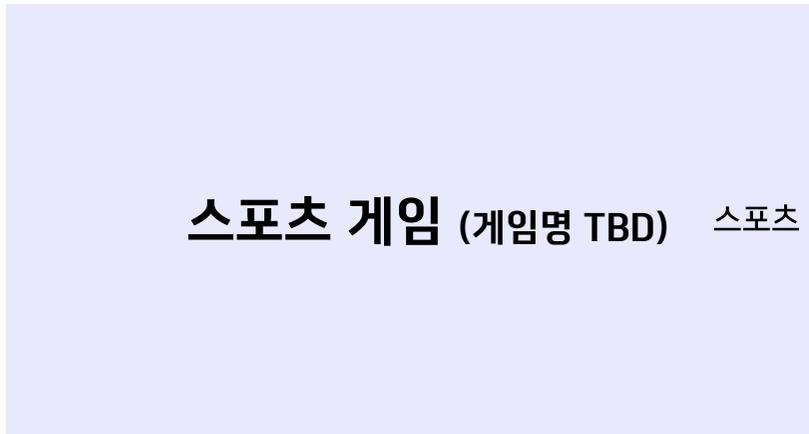
판타스틱 베이스볼 (출시 완료) 스포츠/야구



나이트 크로우 글로벌 (출시 완료) MMORPG



레전드 오브 이미르 MMORPG



미르4 / 미르M 중국 MMORPG



로스트 소드 서브컬처 수집형 RPG
 어비스리움 더 클래식 힐링 캐주얼
 아틀란스토리 HTML5 턴제 RPG
 애니팡 머지 / 애니팡매치라이크 등 퍼즐

종속회사들의 다양한 장르 신작 출시 준비 중

2025 이후 신작 게임 라인업



레전드 오브 이미르 글로벌 MMORPG



미르5 MMORPG



디스민즈워 (가칭) FPS

요약 연결 재무제표

요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2022	2023	2Q'24
자산총계	14,298	14,177	13,446
유동자산	4,054	4,220	3,087
비유동자산	10,245	9,957	10,359
부채총계	8,955	10,170	10,005
유동부채	7,227	8,895	9,653
비유동부채	1,728	1,275	352
자본총계	5,343	4,008	3,441
자본금	172	172	173
이익잉여금	1,812	155	-395
부채와 자본총계	14,298	14,177	13,446

1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2022	2023	2Q'24
매출액	4,635	6,053	3,327
영업비용	5,484	7,157	3,945
영업이익	-849	-1,104	-618
영업외손익	-968	-497	122
법인세차감전계속사업이익	-1,817	-1,601	-495
법인세비용	41	466	90
당기순이익	-1,858	-2,067	-585
지배회사지분순이익	-1,854	-2,005	-516
소수주주지분순이익	-3	-62	-69

1) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

감사합니다



INVESTOR RELATIONS