

WEMADE

2025년 2분기 실적발표

위메이드
IR실

2025.08.08

Disclaimer

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다. 2025년 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, Shanghai Werise Network Technology Co. Ltd., WEMIX MENA LTD., BYLO Malta Ltd., (주)도티소프트, (주)디스민즈워, (주)플레이링스, (주)플레이토즈, 코람코일반사모 부동산투자신탁제142호, JB국내리츠일반사모부동산투자신탁제1호, (주)플레이킹스, (주)케이원제19호위탁관리부동산투자회사, Wemade Japan Co. Ltd., Wemade USA, Inc., Beijing Wemade IP Service Co. LTD., WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Entertainment Digital Technology (Shanghai) Co., Ltd., (주)매드엔진, (주)원웨이티켓스튜디오, Legend Network Technology Limited., Hainan Mir Chuanqi Interactive Entertainment Co., Ltd., CBG Network Technology (Hainan) Co., Ltd.

목차

2025년 2분기 연결실적

1.	2025년 2분기 연결실적 요약	05
2.	매출 구성 - 사업부문 별	06
3.	게임 사업 - 블록체인 구분	07
4.	영업비용	08
5.	Key Growth Drivers & Strategic Outlook	10
6.	위메이드 주요 게임 IP 라인업	12
7.	요약 연결 재무제표	13
8.	계열사 현황	14

2Q' 2025 Financial Highlights

2025년 2분기 연결실적 요약

‘25년 2분기는 신작 매출 기여 축소 및 기존 게임 매출 안정화 등 매출 감소 영향으로 영업손실, 당기순손실 기록 (반기 적자 축소)

단위: 백만원

	2Q'25	1Q'25	QoQ	2Q'24	YoY
매출액	116,820	141,833	-18%	171,390	-32%
영업비용	145,369	153,170	-5%	195,529	-26%
영업이익	-28,548	-11,337	적자지속	-24,140	적자지속
기타영업외손익	23,662	-15,009	흑자전환	-3,917	흑자전환
금융손익	-20,445	8,549	적자전환	30,305	적자전환
지분법손익	-683	-1,908	적자지속	3,204	적자전환
법인세차감전이익	-26,014	-19,705	적자지속	5,452	적자전환
당기순이익	-28,314	-20,621	적자지속	443	적자전환
지배주주지분손익	-28,334	-22,470	적자지속	4,114	적자전환

매출 1,168억원 (QoQ -18%)

- **게임 (QoQ -18%)**
: 전분기 출시 신작 “레전드 오브 이미르”, “로스트소드” 출시 효과 약화 및 기존 게임 중심의 매출 안정화 지속 영향
- **라이선스 (QoQ -8%) , 블록체인 (QoQ -21%)**
: 별도 특이 사항 없음

영업비용 1,454억원 (QoQ -5%) / 영업손실 285억원 기록 (QoQ 적자지속)

↳ 1H'25 기준 영업손실 399억원 (vs. 1H'24 손실 618억원). 비용 효율화에 따라 손실 규모 축소

- **인건비**
: 매드엔진 상여 지급 등 일부 일회성 비용 반영 QoQ +12%
- **매출연동비**
: 게임 매출 하락에 따른 감소 QoQ -20%
- **광고선전비**
: 다수의 신작 출시가 있었던 전분기 대비 마케팅 축소 QoQ -23%

당기순손실 283억원 (QoQ 적자지속)

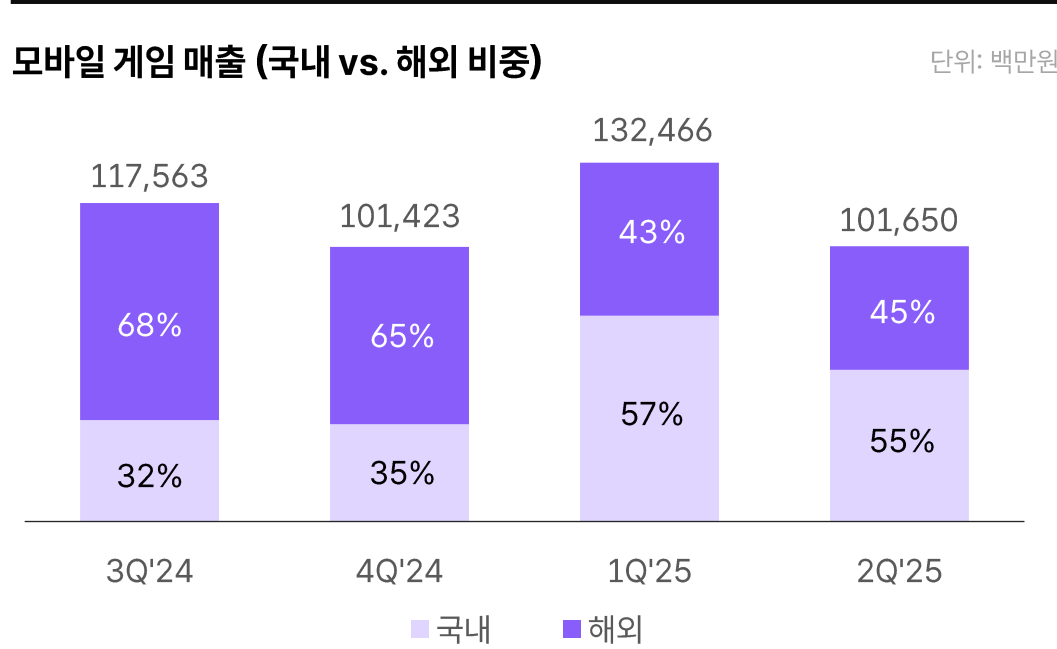
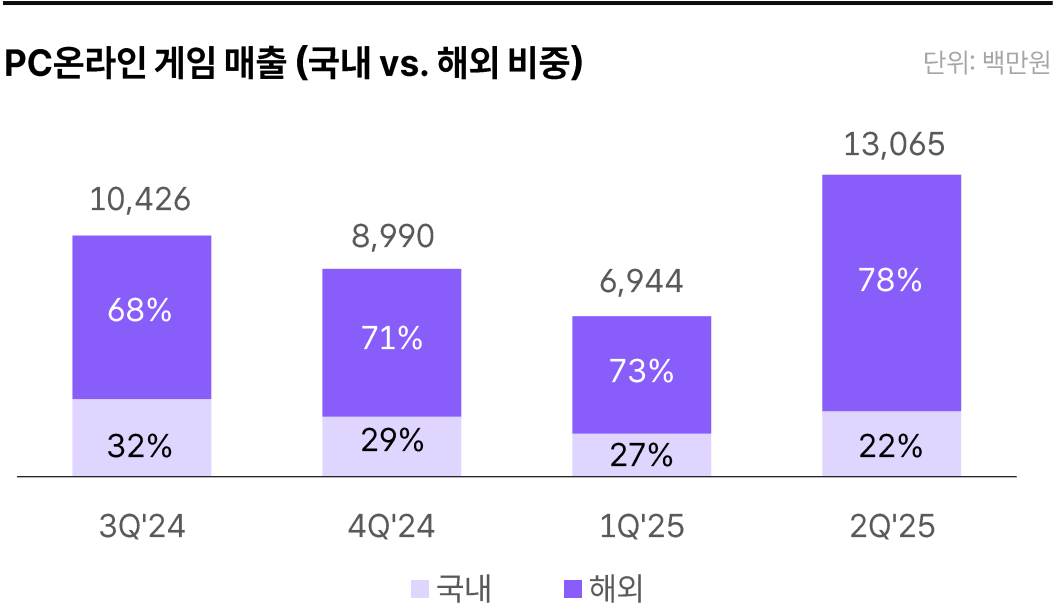
- **영업외손익 25억원**
: 전환사채 조기상환에 따른 파생상품평가이익이 발생했으나 관련 이자 비용 등 반영
: 환율 하락에 따른 외화자산 평가 손실 반영

매출 구성 - 사업부문 별

신작 출시 효과 약화 및 매출 안정화에 따라 모바일 게임 매출 감소하였으나 PC온라인 게임 매출은 증가. 라이선스 및 블록체인 매출은 유의한 변화 없음

단위: 백만원

	2Q'25	1Q'25	QoQ	2Q'24	YoY
게임	114,715	139,410	-18%	166,394	-31%
└ PC온라인	13,065	6,944	88%	9,250	41%
└ 모바일	101,650	132,466	-23%	157,144	-35%
라이선스	739	804	-8%	1,700	-57%
블록체인	608	773	-21%	1,996	-70%
기타	759	846	-10%	1,299	-42%
합계	116,820	141,833	-18%	171,390	-32%



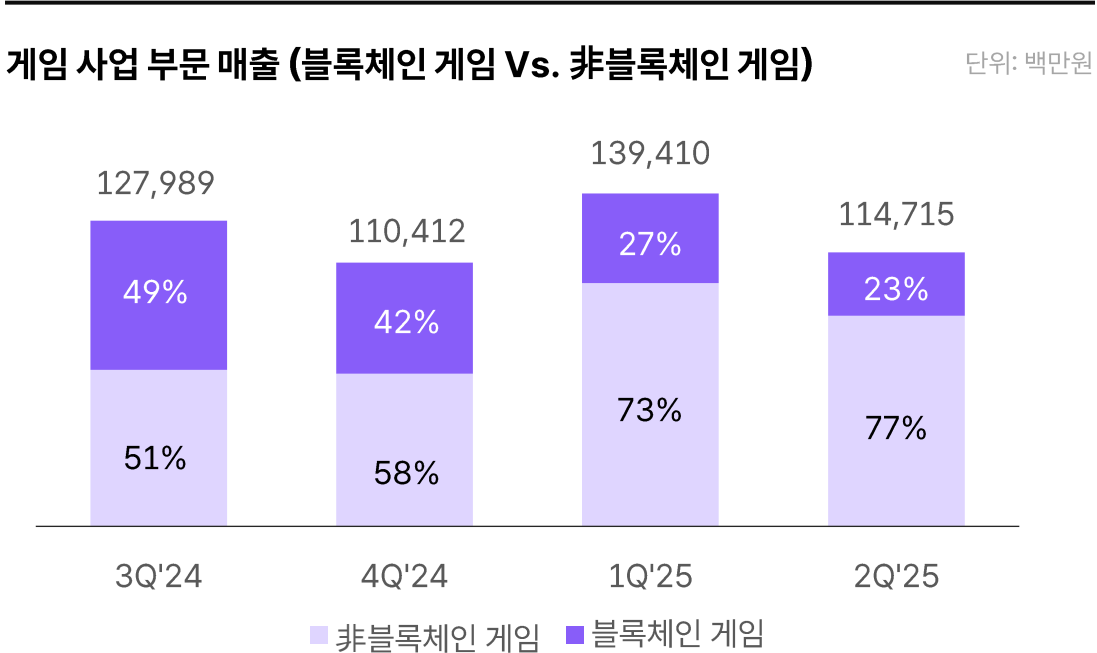
1) 블록체인 매출 중 '위믹스' 관련 매출은 선수수익에서 인식되었으며, 2분기 연결 매출 인식 기준 위믹스 가격은 약 1,804원

게임 사업 - 블록체인 구분

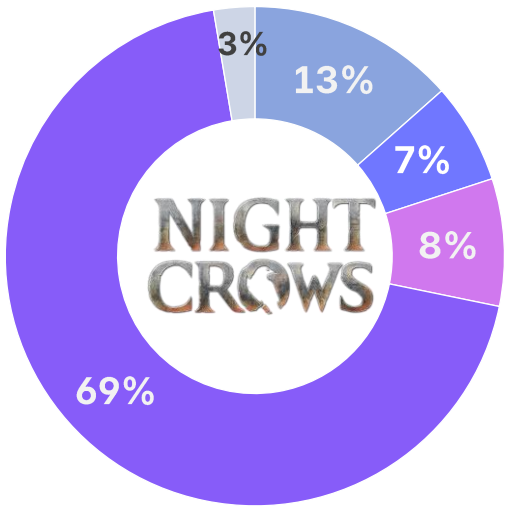
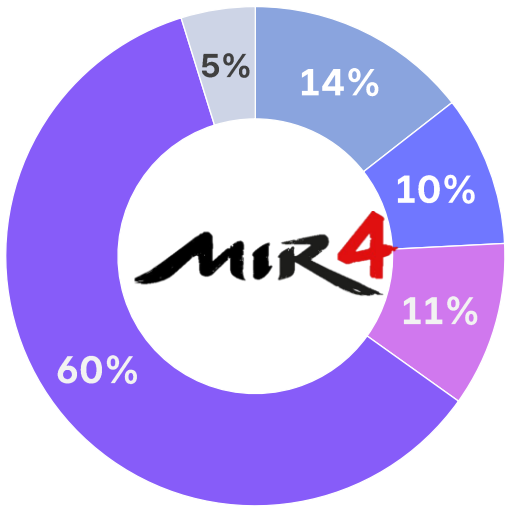
상반기 국내 신작 출시로 블록체인 게임 매출 비중 감소. 블록체인 게임 유저 비중은 아시아 및 유럽 지역이 가장 높음

단위: 백만원

	2Q'25	1Q'25	QoQ	2Q'24	YoY
블록체인 게임	26,585	37,538	-29%	94,755	-72%
非블록체인 게임	88,130	101,872	-13%	71,639	23%
게임 매출 소계	114,715	139,410	-18%	166,394	-31%



2025년 2분기 주요 블록체인 게임 지역별 매출 비중



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

게임 매출 하락에 따른 매출연동비 감소 등으로 전체 영업비용은 줄었으나, '매드엔진' 상여 등 일부 일회성 비용이 반영되며 인건비는 소폭 증가

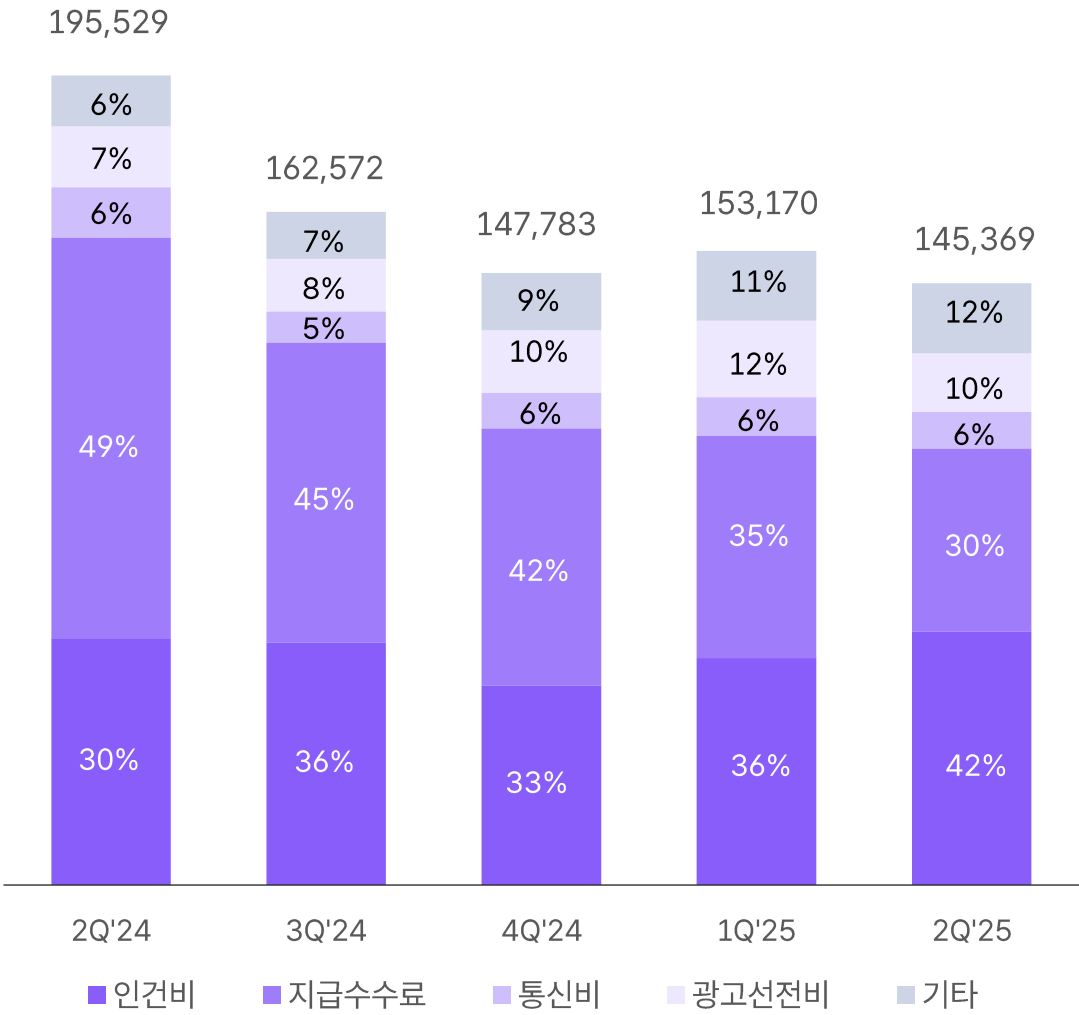
2025년 2분기 영업비용

단위: 백만원

	2Q'25	1Q'25	QoQ	2Q'24	YoY
영업비용	145,369	153,170	-5%	195,529	-26%
인건비 ¹⁾	61,197	54,817	12%	59,601	3%
지급수수료	44,211	53,667	-18%	96,719	-54%
└ 매출연동비 ²⁾	34,231	42,927	-20%	85,236	-60%
└ 외주용역비	2,797	1,698	65%	4,968	-44%
└ 기타 지급수수료	7,183	9,042	-21%	6,515	10%
통신비 ³⁾	8,861	9,317	-5%	12,253	-28%
광고선전비	14,169	18,482	-23%	14,660	-3%
감가상각비	11,375	11,557	-2%	4,836	135%
기타	5,555	5,329	4%	7,460	-26%

분기별 영업비용/항목별 비중

단위: 백만원



1) 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함
2) 지급수수료 항목 중 매출연동비는 앱 마켓/개발사 수수료 등을 포함
3) 통신비는 서버운영비용 포함

Key Growth Drivers & Strategic Outlook

Key Growth Drivers & Strategic Outlook

글로벌 라인업 확대 기반의 본업 강화 및 블록체인 플랫폼 고도화를 통한 지속가능한 성장 추진

Investment Highlights	• 게임 본업 중심의 실적 개선 가시화 - 올해 하반기부터 내년까지 신작 게임 10종 이상 출시 계획 '25년 출시 예정 : "미르M 중국", "레전드 오브 이미르 글로벌", "미드나잇워커스" - '미르' IP 중국 시장 라이선스 매출 확보로 안정적 수익 기반 구축 (하반기, 중국 라이선스 매출 인식 예정) • 경영효율화 통한 재무구조 개선 및 안정화 - 개발비 등 비용 절감 및 효율적 조직 운영 기반의 지속 가능한 재무 안정성 확보 - 체질 개선을 통해 '24년 흑자 전환 성공 (1H'25 기준 영업손실 규모 yoy 축소. '25년, '26년 연간 실적 개선 전망) • 플랫폼 고도화 및 BM 확대 - 외부 게임 편입 확대 및 수익모델 다각화 ("ROM: Golden Age" 위믹스플레이 플랫폼 수수료 기반 수익모델 최초 적용) - 마케팅 효율성 극대화 및 유저 풀 확보 역량 강화 ("ROM: Golden Age" 400만+ 사전 예약 달성)
Mid-to-Long Term Strategy	• 게임 사업 역량 강화 및 글로벌 포트폴리오 확대 - 장르·IP·플랫폼 다변화 전략을 통해 글로벌 매출 기반 확장 - "미르5", "나이트 크로우2" 포함 20종 이상 신규 파이프라인 보유 (FPS, 스포츠, 캐주얼 등 다양한 장르 확장) - 국내외 전략적 투자·파트너십 강화를 통한 개발 및 퍼블리싱 역량 고도화 • 블록체인 게임 플랫폼 경쟁력 강화 및 신규 BM 도입 - 선별적 프로젝트 On-boarding 및 Toolkit 가이드라인 제공을 통한 플랫폼 접근성 강화 '26년까지 외부 블록체인 게임 10종 이상 신규 편입 계획 (플랫폼 수수료 기반 수익모델 확대) • 지속 가능한 경영 체계 확립 - 책임경영 강화 및 리스크 관리 체계 고도화 - 배당 정책 구체화 및 본격적인 주주환원 추진 ('25년 실행 예정)

Appendix

게임 IP	~2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026~
미르2	'01년 출시											
미르3	'02년 출시											
실크로드	'05년 출시											
애니팡	'09년 출시											
에브리타운	'13년 출시											
윈드러너	'13년 출시											
이카루스	'14년 출시											
어비스리움												
미르4							G					C
미르M									G		C ³⁾	
나이트크로우										G		
레전드오브미르											G	
미드나잇워커스 ⁴⁾												
미르5												
블랙벌처스												
TAL												

1) G: 글로벌 블록체인 버전 출시

2) C: 중국 출시

3) 미르M 2H25 중국 출시 예정

4) 미드나잇워커스 2H25 글로벌 출시 예정

요약 연결재무상태표

단위: 억원

	2023	2024	2025
자산총계	14,177	18,757	17,522
유동자산	4,220	5,507	5,115
비유동자산	9,957	13,250	12,407
부채총계	10,170	10,438	9,424
유동부채	8,895	9,813	7,315
비유동부채	1,275	625	2,109
자본총계	4,008	8,319	8,098
자본금	172	173	173
이익잉여금	155	2,027	1,445
부채와 자본총계	14,177	18,757	17,522

요약 연결손익계산서

단위: 억원

	2023	2024	1H'25
매출액	6,053	7,119	2,587
영업비용	7,157	7,048	2,985
영업이익	-1,104	71	-399
기타영업외손익	31	684	87
금융손익	-713	560	-119
지분법손익	185	244	-26
법인세차감전이익	-1,601	1,559	-457
당기순이익	466	-257	-489
지배회사지분순이익	-2,067	1,816	-508
소수주주지분순이익	-2,005	1,884	19

WEMADE

