

WEMADE MAX

2021년 2분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2021. 8. 11.

Disclaimer (투자자 유의사항)

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다.

2021년 2분기 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 2분기 실적

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

1. 주요 사업성과 및 계획

2021년 2분기 사업성과

- 실크로드 IP 라이선스 게임, <실크로드M> 퍼블리셔 (중국 유원게임즈) 국내 서비스 개시 (4월 8일)
- 사업 부문별 역량 집중 및 사업 특성에 맞는 신속한 경영 전략 수립 목적의 물적분할 완료 (4월 2일)
- 신설법인 연결자회사 라이트컨 설립 (위메이드맥스 분할 신설회사, 4월 2일)

2021년 3분기 현황 및 계획

- 연결자회사 라이트컨 포커의 신 for Kakao 정식 출시 (7월 27일)
- 연결자회사 라이트컨 모바일 신작 4종 개발 중 (퍼즐 3종, 방치형 RPG 1종)
- 연결자회사 조이스튜디오 우주 배경 모바일 전략 시뮬레이션 게임 <RISE OF STARS> 출시 준비
- 연결자회사 플레로게임즈 신작 <에브리타운 글로벌>, <두근두근레스토랑2>, <당신에게 고양이가2> 하반기 출시예정

2. 2021년 2분기 연결실적 요약

- 매출액 (-18% QoQ, -5% YoY) : 모바일매출 감소에 따라 전분기 대비 18%, 전년대비 5% 감소
- 영업이익 (적자전환 QoQ, +92% YoY) : 영업비용 하락에도 불구하고 매출감소에 따라 전분기 대비 적자전환, 전년대비 손실감소
- 당기순이익 (적자전환 QoQ, +58% YoY) : 금융비용 증가로 전분기 대비 적자전환, 전년대비 손실감소

[단위: 백만원]

	2Q'21	1Q'21	QoQ	2Q'20	YoY	1H'21	1H'20	YoY
매출액	8,313	10,156	-18%	8,782	-5%	18,469	18,489	-0%
영업비용	8,421	9,720	-13%	10,136	-17%	18,141	20,206	-10%
영업이익	-108	436	적자전환	-1,354	+92%	328	-1,716	흑자전환
영업외손익	25	45	-	62	-	70	65	-
금융손익	-646	34	-	-284	-	-612	-92	-
지분법손익	-47	-59	-	-239	-	-106	-235	-
법인세차감전이익	-776	456	적자전환	-1,815	+57%	-320	-1,978	+84%
법인세비용	62	-7	-	178	-	56	191	-
당기순이익	-838	462	적자전환	-1,993	+58%	-376	-2,169	+83%

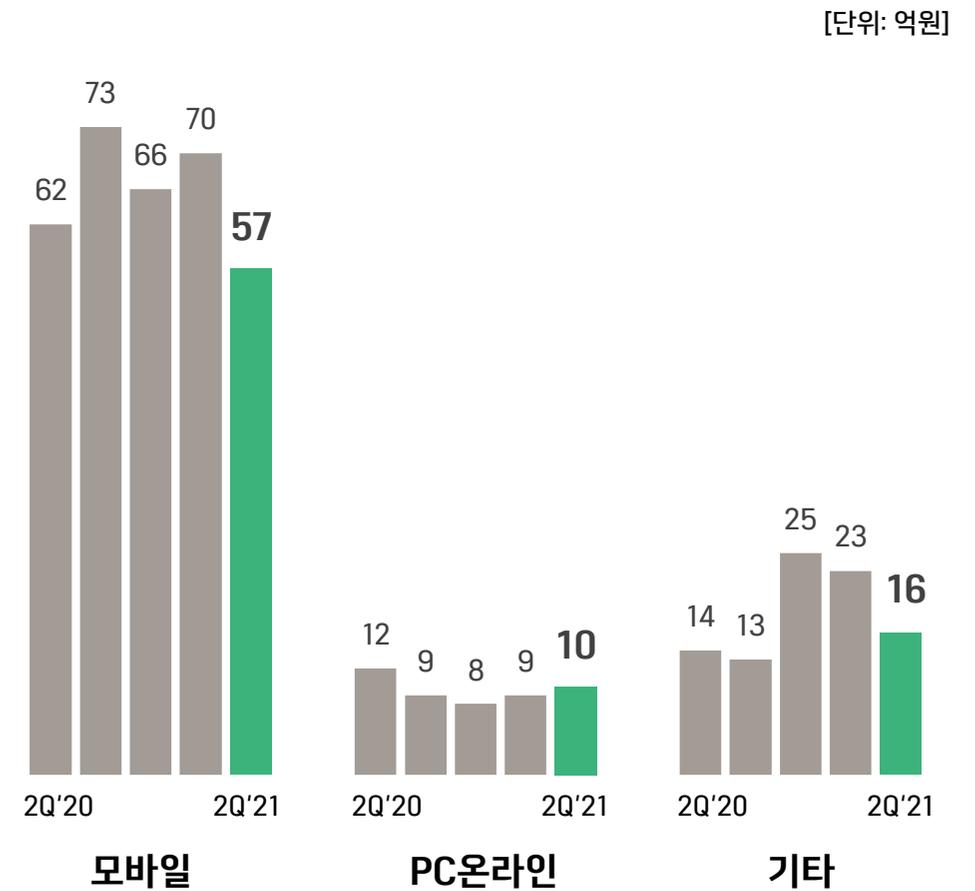
※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

플랫폼별 매출

- 모바일 (-18% QoQ, -7% YoY) : 모바일게임 매출 감소에 따라 전분기 대비 18%, 전년대비 7% 감소
- PC 온라인 (+13% QoQ, -21% YoY) : 실크로드 해외 매출 소폭 증가에 따라 전분기 대비 13% 증가
- 기타 (-31% QoQ, +15% YoY) : 라이선스 및 광고매출 등의 감소로 전분기 대비 감소하였으나 전년대비 15% 증가

[단위: 백만원]

	2Q'21	1Q'21	QoQ	2Q'20	YoY
모바일	5,746	6,982	-18%	6,170	-7%
PC 온라인	970	859	+13%	1,222	-21%
기타(광고매출)	1,597	2,315	-31%	1,390	+15%
합 계	8,313	10,156	-18%	8,782	-5%



* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

지역별 매출

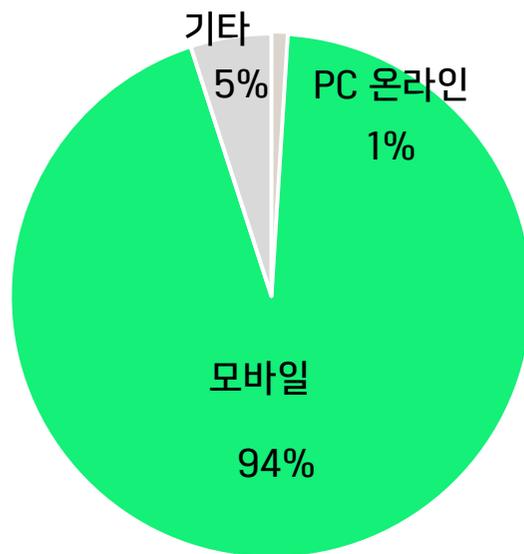
- 국내 (-53% QoQ, -46% YoY) : 기존 모바일 게임 매출감소로 전분기 대비, 전년대비 감소
- 해외 (+46% QoQ, +70% YoY) : 실크로드 해외매출 및 로열티, 광고매출 등으로 전분기 대비 +46% 증가, 전년대비 +70% 증가

[단위: 백만원]

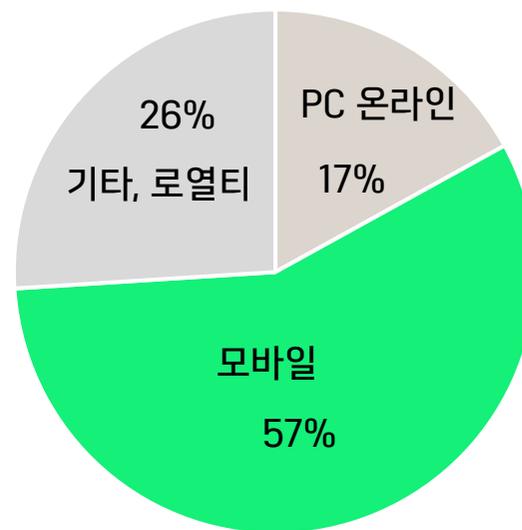
	2Q'21	1Q'21	QoQ	2Q'20	YoY
국 내	3,079	6,561	-53%	5,704	-46%
해 외	5,233	3,595	+46%	3,078	+70%
합 계	8,313	10,156	-18%	8,782	-5%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

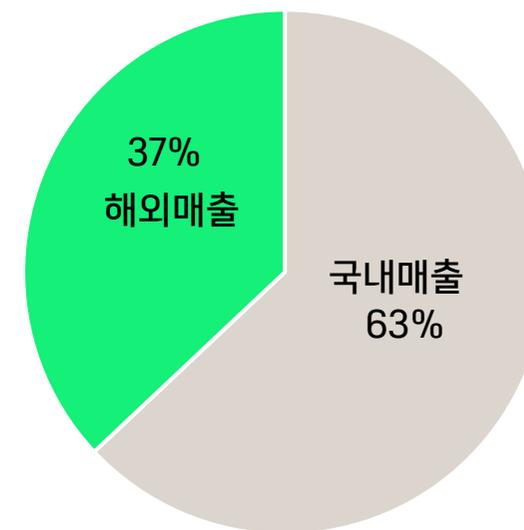
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



4. 영업비용

- 영업비용 (-13% QoQ, -17% YoY) : 지급수수료 및 광고선전비 감소 등으로 전분기 대비 -13%, 전년대비 -17% 감소
- 2분기 영업비용

[단위: 백만원]

	2Q'21	1Q'21	QoQ	2Q'20	YoY
인건비*	4,865	4,381	+11%	4,237	+15%
지급수수료	3,206	3,894	-18%	3,539	-9%
광고선전비	360	502	-28%	1,428	-75%
세금과 공과	115	42	+172%	123	-7%
기타	-125	900	-114%	808	-115%
합 계	8,421	9,720	-13%	10,136	-17%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2019	2020	1H'21
자산총계	272	421	475
유동자산	155	279	300
비유동자산	117	142	175
부채총계	226	138	192
유동부채	224	77	65
비유동부채	2	61	127
자본총계	45	283	283
자본금	43	79	79
이익잉여금	-310	-392	-399
부채와 자본총계	272	421	475

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2019	2020	1H'21
매출액	305	379	184
영업비용	414	431	181
영업이익	-110	-52	3
영업외손익	-52	-49	-6
법인세차감전계속사업이익	-162	-101	-3
법인세비용	-160	1	1
당기순이익	-139	-100	-4
지배회사지분순이익	-139	-104	-7
소수주주지분순이익	-21	4	3

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.