

# WEMADE MAX

2025년 4분기 및 연간 실적발표

위메이드맥스  
IR팀

2026. 02. 09

# Disclaimer

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

2025년 4분기 및 연간 실적은 외부 감사인의 감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있으며 금융위원회 지시에 따라 변경될 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)위메이드넥스트, (주)라이트콘, (주)위메이드커넥트, (주)라이크잇게임즈, (주)넥셀론, (주)니트로엑스, (주)매드엔진,  
(주)원웨이티켓스튜디오

# 목차

## 2025년 4분기 연결실적

1. 2025년 4분기 연결실적 요약	04
2. 2025년 연간 연결실적 요약	05
3. 매출 구성 - 사업부문별	06
4. 매출 구성 - 지역별	07
5. 영업비용	08
6. 주식교환 PPA 상각 로드맵	09
7. 주요 신작 게임 라인업	10
8. 요약 연결 재무제표	11

# 2025년 4분기 연결실적 요약

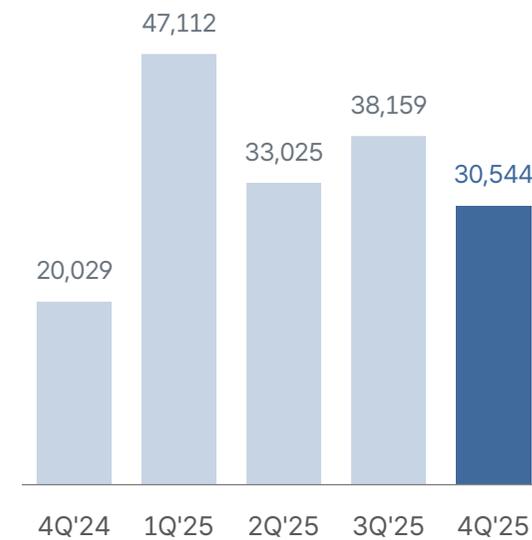
- 매출액: 기존 서비스 라인업의 매출 하향 안정화로 전분기 대비 감소
- 영업이익: 차기 신작 라인업 확보를 위한 개발 인력 충원에 따른 인건비 증가 및 매출 감소로 전분기 대비 영업손실 확대
- 당기순이익: 영업손실 지속 및 환율 변동에 따른 외화환산손실 가중으로 따른 당기순손실 폭 확대

단위: 백만원

	4Q'25	3Q'25	QoQ	4Q'24	YoY
매출액	30,544	38,159	-20.0%	20,030	+52.5%
영업비용	48,458	49,907	-2.9%	23,307	+107.9%
영업이익	-17,914	-11,748	-52.5%	-3,277	-446.6%
기타영업외손익	-2,921	335	-972.3%	-6,763	+56.8%
금융손익	3,387	1,194	+183.6%	1,348	+151.2%
지분법손익	-	-	-	-248	-
법인세차감전이익	-17,448	-10,219	-70.7%	-8,941	-95.2%
당기순이익	-10,500	-8,709	-20.6%	-9,503	-10.5%
지배주주지분손익	-9,875	-8,355	-18.2%	-4,856	-103.3%

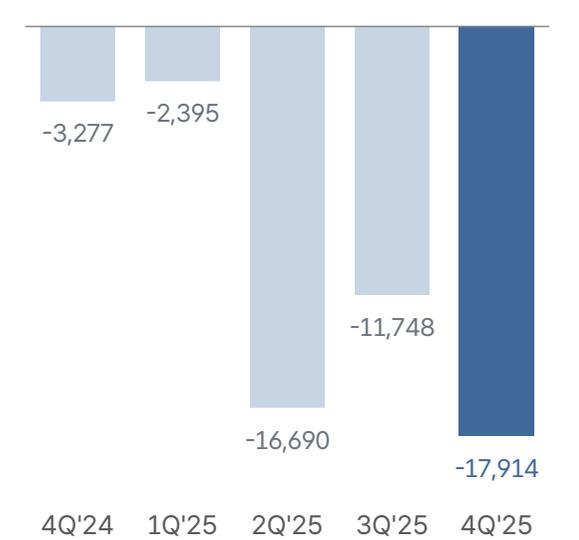
분기별 매출

단위: 백만원



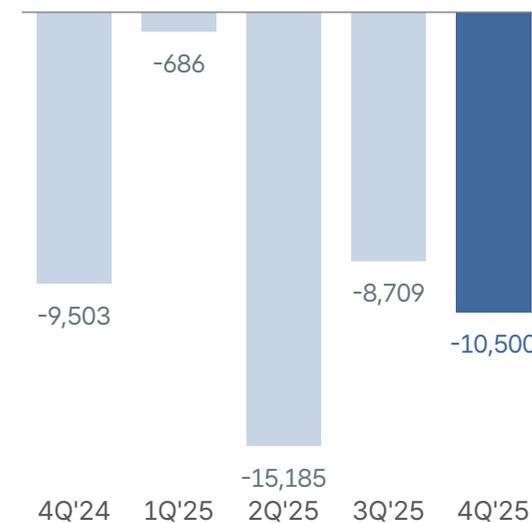
분기별 영업이익

단위: 백만원



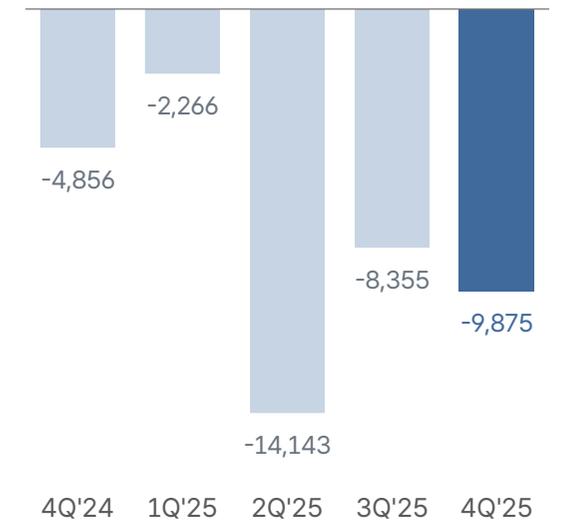
분기별 당기순이익

단위: 백만원



분기별 지배주주 순이익

단위: 백만원



# 2025년 연간 연결실적 요약

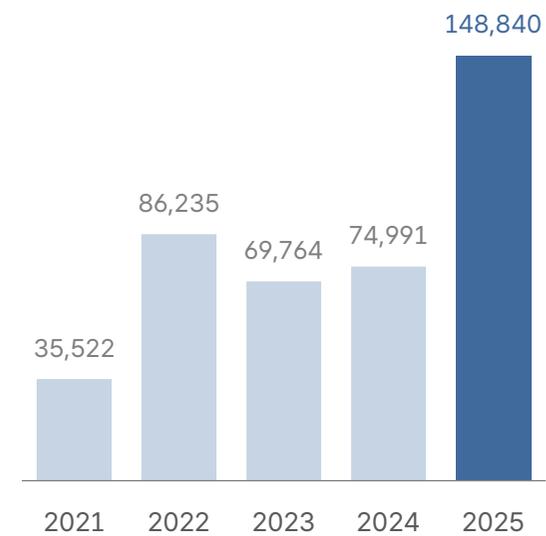
- 매출액: <실크로드> 등 기존작 매출 견조, <로스트소드>를 포함한 신작 모바일 게임 매출 발생 및 매드엔진 연결 자회사 편입 효과로 전년 대비 큰 폭의 외형 성장
- 영업이익: 매드엔진 인력 유입에 따른 고정비 증가 및 신작 파이프라인 개발을 위한 투자 확대 등 영향으로 전년 대비 영업손실 폭 확대
- 당기순이익: 영업손실 확대에 따른 당기순손실 규모 전년 대비 확대

단위: 백만원

	2025	2024	YoY
매출액	148,840	74,991	+98.5%
영업비용	197,587	83,085	+137.8%
영업이익	-48,747	-8,094	-502.2%
기타영업외손익	-2,604	-8,717	+70.1%
금융손익	5,557	3,385	+64.1%
지분법손익	-	-1,427	-
법인세차감전이익	-45,794	-14,853	-208.3%
당기순이익	-35,080	-15,665	-123.9%
지배주주지분손익	-34,640	-9,488	-265.1%

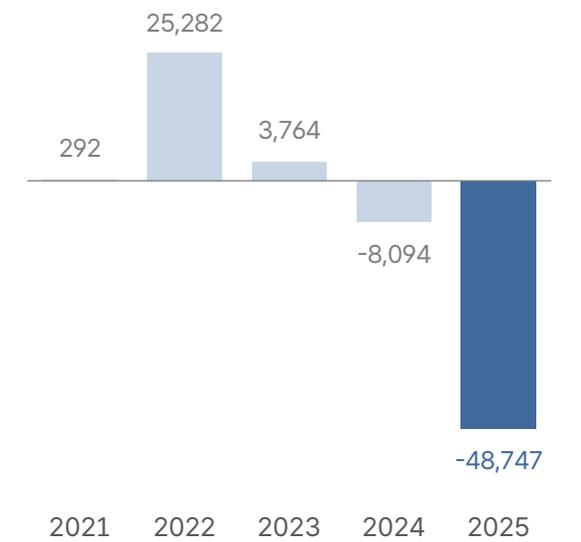
연간 매출

단위: 백만원



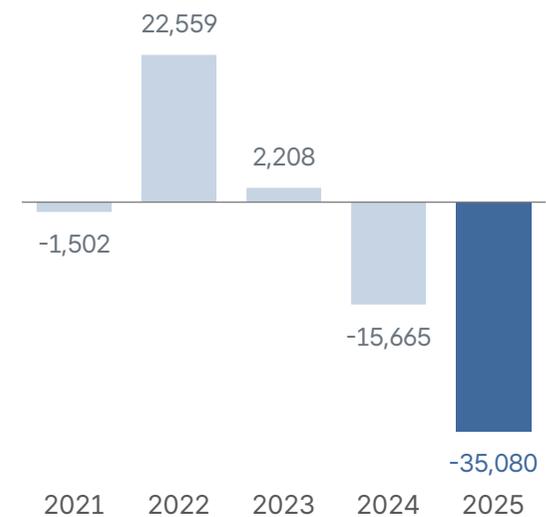
연간 영업이익

단위: 백만원



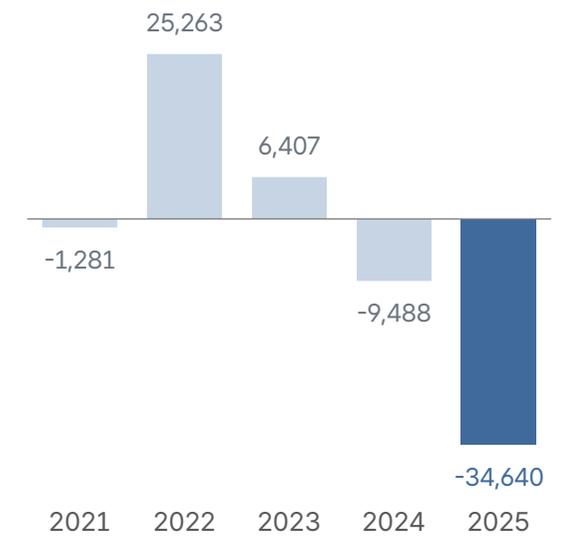
연간 당기순이익

단위: 백만원



연간 지배주주 순이익

단위: 백만원



# 매출 구성 - 사업부문별

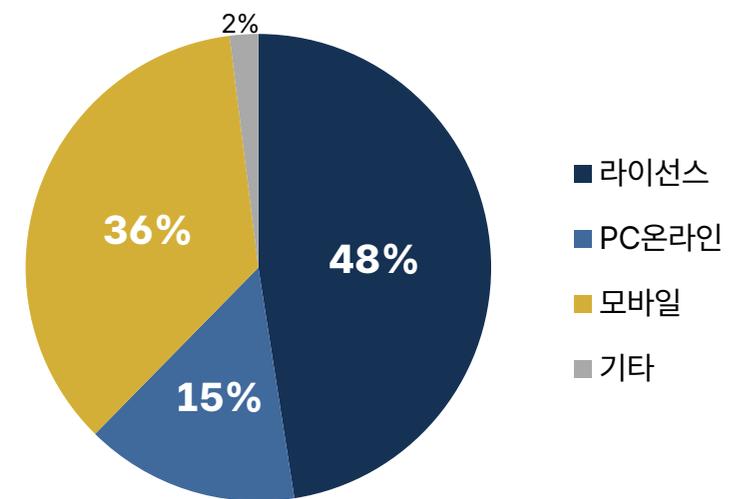
## 2025년 4분기 부문별 매출은 라이선스 155억원 > 모바일 88억원 > PC온라인 55억원 순

- 라이선스: <로스트소드 대만·홍콩·마카오> 매출 온분기 반영 및 '실크로드' IP 라이선스 매출 증가에도 불구하고, '나이트크로우' IP 매출 안정화로 전분기 대비 감소
- 모바일: <악마단 돌격역!>, <로스트소드 글로벌> 등 매출 안정화에 따라 전분기 대비 감소
- PC온라인: <실크로드> 매출 반등에도 불구하고, <프리프 유니버스> 매출 하향 안정화 진행되며 전분기 대비 감소

단위: 백만원

	4Q'25	3Q'25	QoQ	4Q'24	YoY
라이선스	15,530	17,494	-11.2%	9,405	+65.1%
모바일	8,812	14,059	-37.3%	5,626	+56.6%
PC온라인	5,542	5,700	-2.8%	4,304	+28.8%
기타	660	905	-27.0%	695	-5.0%
<b>합계</b>	<b>30,544</b>	<b>38,159</b>	<b>-20.0%</b>	<b>20,030</b>	<b>+52.5%</b>

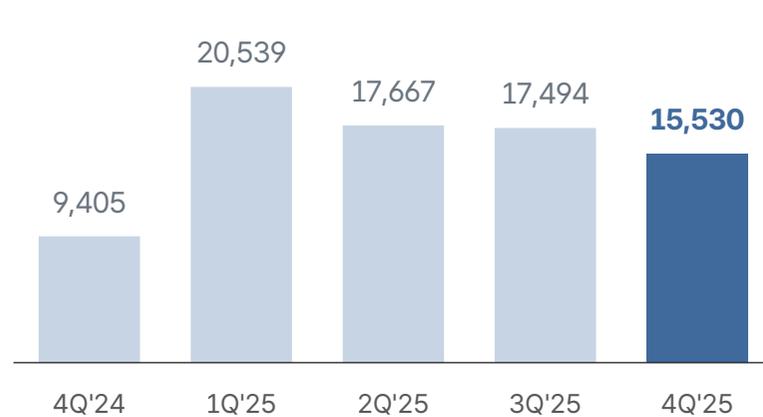
2025년 4분기 부문별 매출 비중



1) 2025년부터 매출유형 재분류에 따라 순매출 인식 <미르4>, <나이트크로우>는 라이선스 매출로 분류하였습니다.

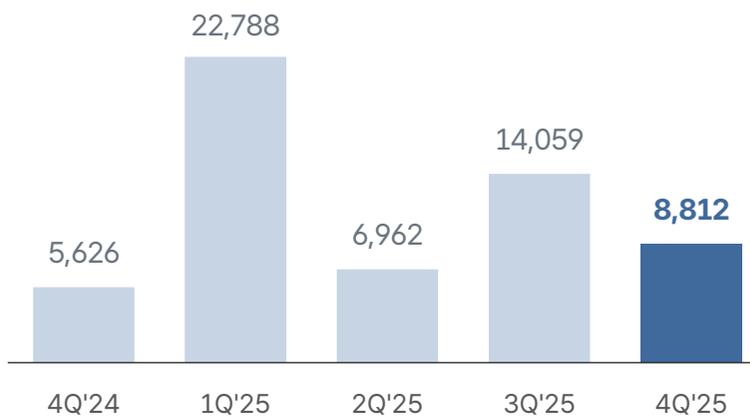
라이선스 매출

단위: 백만원



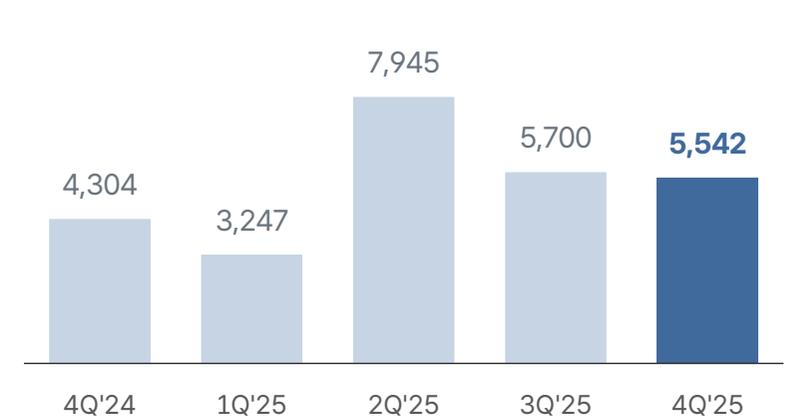
모바일 매출

단위: 백만원



PC온라인 매출

단위: 백만원



# 매출 구성 - 지역별

## 4분기 지역별 매출 비중은 국내 63%, 해외 37% 기록

- 국내 매출: <나이트크로우>, <나이트크로우 글로벌> 라이선스 매출 축소 및 국내 모바일 게임 매출 감소 영향으로 전분기 대비 감소
- 해외 매출: 3분기 출시된 <악마단 돌격역!>, <로스트소드 글로벌> 안정화 영향으로 전분기 대비 감소

4분기 지역별 매출

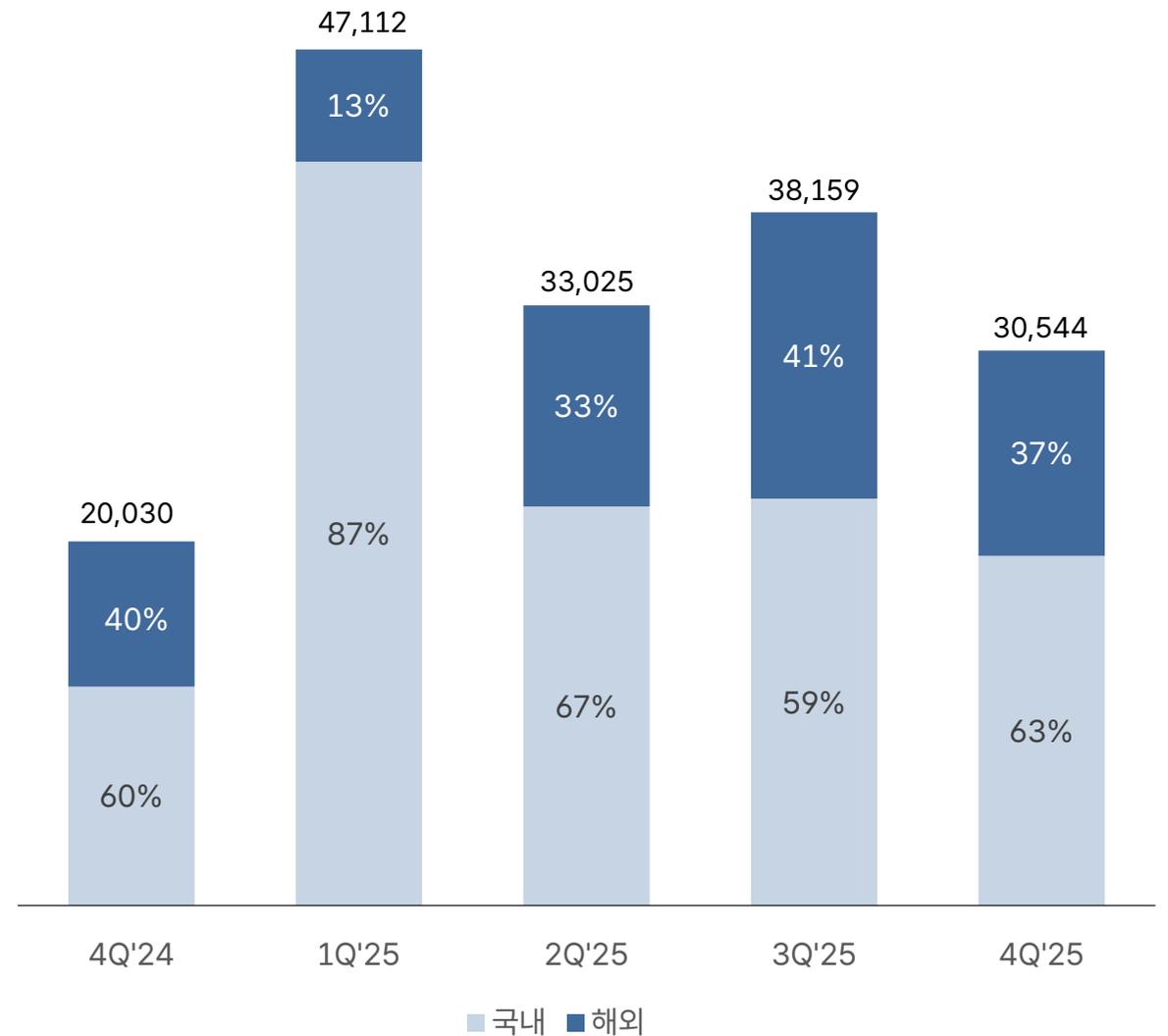
단위: 백만원

	4Q'25	3Q'25	QoQ	4Q'24	YoY
국내	19,248	22,387	-14.0%	12,046	+59.8%
해외	11,295	15,772	-28.4%	7,984	+41.5%
합계	30,544	38,159	-20.0%	20,030	+52.5%

1) 2025년부터 매출유형 재분류에 따라 라이선스 매출은 국내 매출로 포함되었습니다.

분기별 국내/해외 매출 비중

단위: 백만원



## 4분기 영업비용은 전분기 대비 2.9% 감소, 전년대비 107.9% 증가

- 인건비: 차기작 개발을 위한 개발인력 확충으로 전분기 대비 증가
- 지급수수료: 국내외 매출 변동에 따른 연동 수수료 전분기 대비 감소
- 광고선전비: 대형 신작 마케팅 종료에 따른 비용 집행 효율화로 전분기 대비 감소

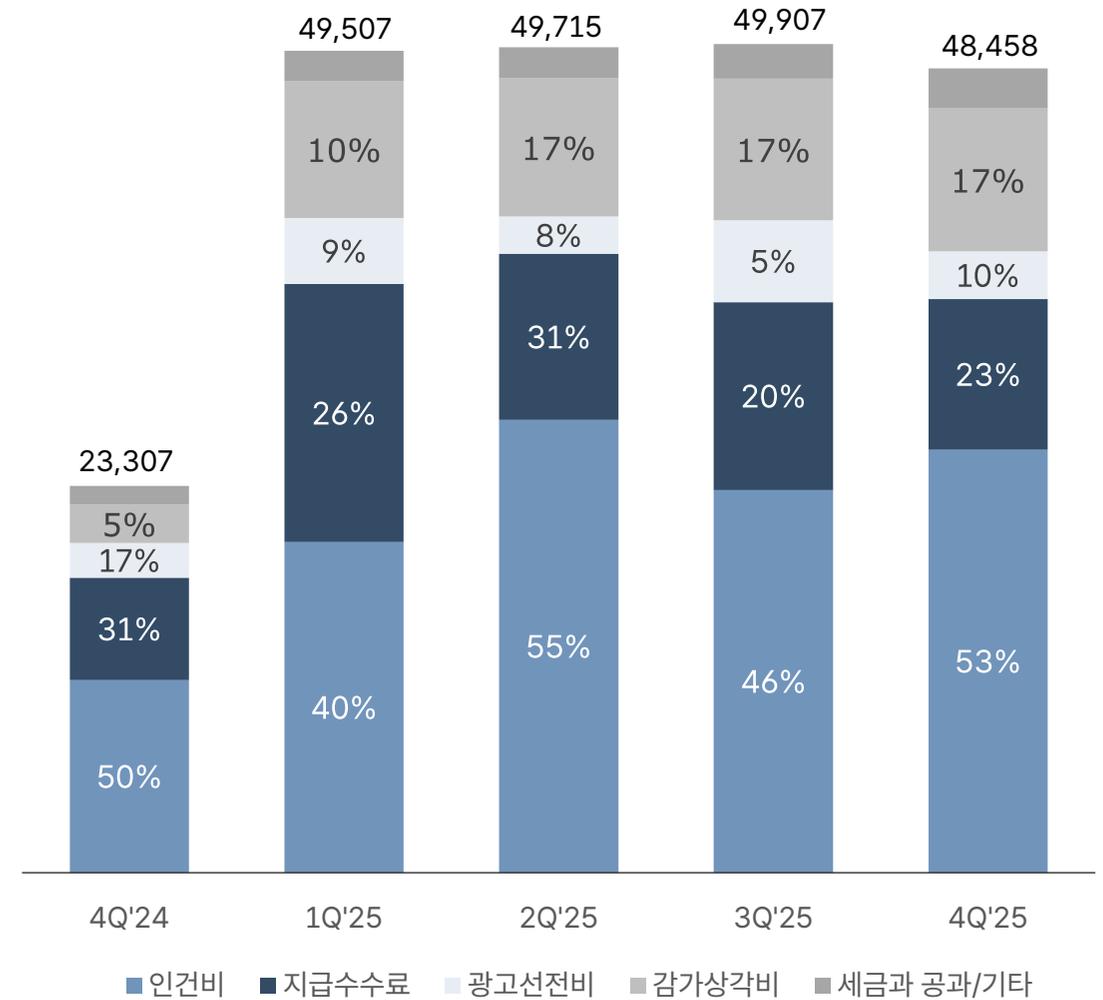
### 4분기 영업비용

단위: 백만원

	4Q'25	3Q'25	QoQ	4Q'24	YoY
<b>영업비용</b>	<b>48,458</b>	<b>49,907</b>	<b>-2.9%</b>	<b>23,307</b>	<b>+107.9%</b>
인건비 <sup>1)</sup>	25,486	23,054	+10.5%	11,600	+119.7%
지급수수료	9,060	11,313	-19.9%	6,167	+46.9%
광고선전비	2,876	4,931	-41.7%	2,096	+37.2%
세금과 공과	763	620	+23.1%	560	+36.2%
감가상각비	8,622	8,533	+1.0%	2,318	+272.0%
└ 무형자산상각비 <sup>2)</sup>	6,586	6,626	-0.6%	1,408	+367.9%
기타	1,651	1,456	+13.4%	567	+191.3%

### 분기별 영업비용/항목별 비중

분기별 영업비용/항목별 비중



1) 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함

2) 무형자산상각비 중 매드엔진 지분인수에 따른 PPA상각비 64억 반영

3) 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수 차이

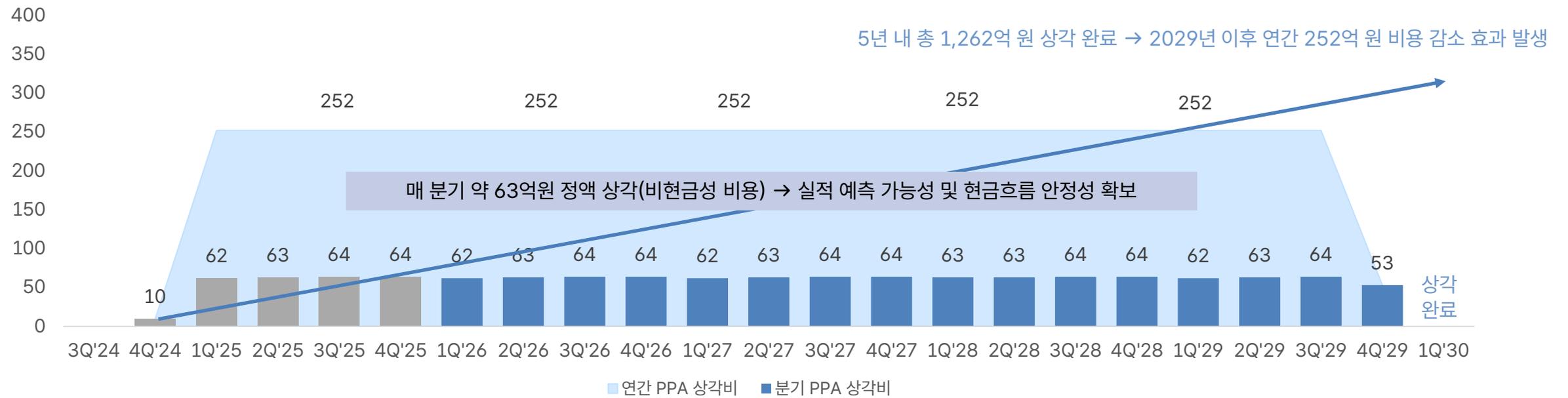
# 주식교환 PPA 상각 로드맵

## 비현금성 PPA 상각비의 전략적 단기 집중 상각 → 2030년 실질 이익 퀀텀점프 기반 마련

- 무형자산상각비: 매드엔진 주식교환에 따른 비현금성 PPA 상각비 분기별 약 60억 원 영업비용으로 발생
- 단기 손익 부담은 글로벌 IP 확보 및 개발 역량 내재화를 위한 투자 과정에서 발생, 주요 파이프라인 <TAL>, <나이트크로우2> 등 가동 시 수익 레버리지 확대 기대
- Adjusted EBITDA: 영업손익에서 비현금성 비용인 상각비(PPA 및 감가상각비)를 가산한 조정 EBITDA는 연간 -150억 원 기록

### 주식교환에 따른 PPA 무형자산 상각 로드맵(2025~2029)

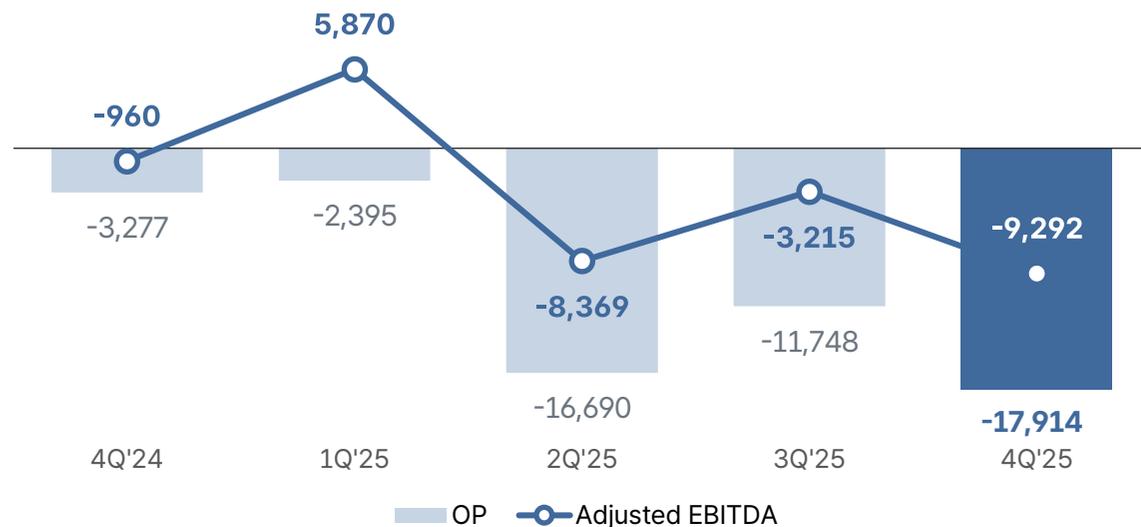
단위: 억원



### '무형자산상각비 등 비현금성 비용이 연간 영업손실의 약 70% 차지'

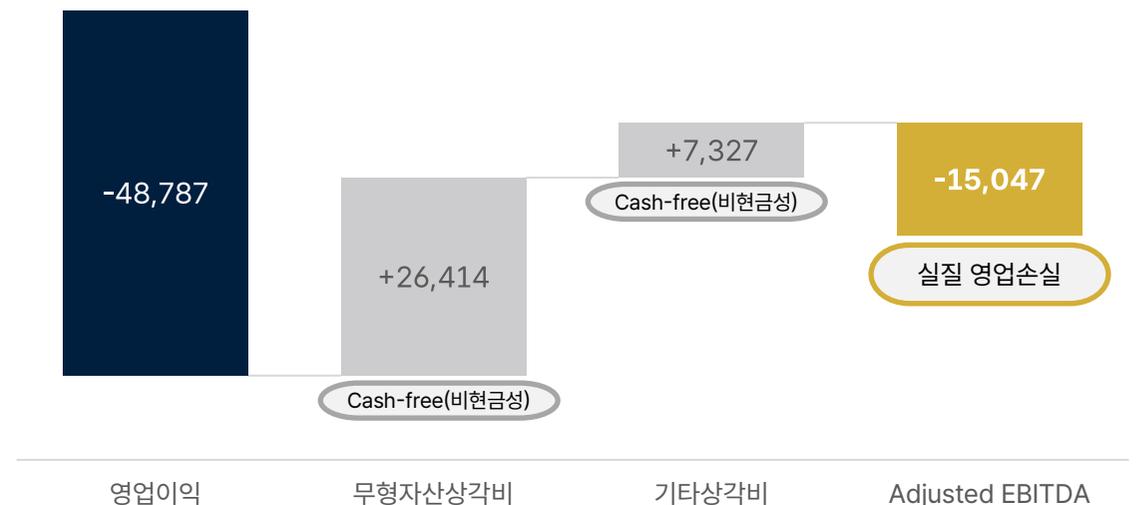
#### 영업이익 vs. Adjusted EBITDA

단위: 백만원



#### 2025년 영업이익 분석

단위: 백만원



# 위메이드맥스 주요 신작 게임 라인업



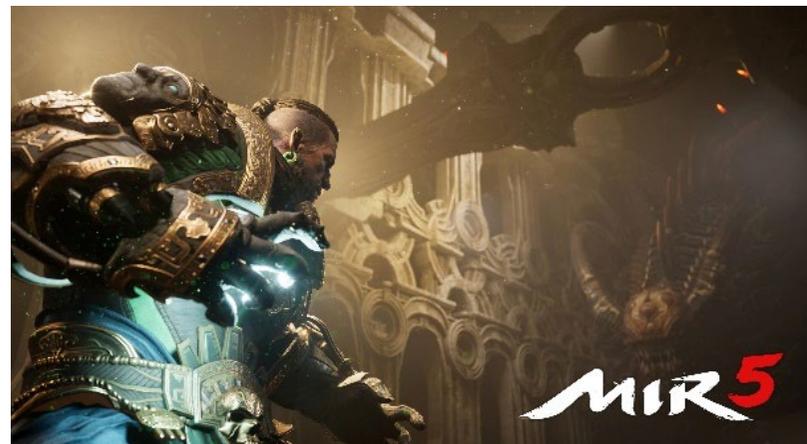
미드나잇워커스 (STEAM, 1/29 얼리액세스 출시)    익스트랙션 FPS



미르4 / 나이트크로우 중국    MMORPG



나이트크로우2 (가칭)    MMORPG



미르5    MMORPG



MO TF    서브컬처 RPG



TAL : The Arcane Lands    PC Console



윈드러너 키우기    RPG



헌드레드노트 IP 신작    서브컬처 RPG



노아    서브컬처 RPG

## 요약 연결재무상태표

단위: 억원

	2023	2024	2025
<b>자산총계</b>	<b>1,299</b>	<b>5,976</b>	<b>5,652</b>
유동자산	682	1,967	1,703
비유동자산	617	4,009	3,949
<b>부채총계</b>	<b>480</b>	<b>962</b>	<b>1,020</b>
유동부채	440	660	573
비유동부채	40	302	447
<b>자본총계</b>	<b>819</b>	<b>5,014</b>	<b>4,632</b>
자본금	166	415	419
이익잉여금	-88	-183	-529
<b>부채와 자본총계</b>	<b>1,299</b>	<b>5,976</b>	<b>5,652</b>

## 요약 연결손익계산서

단위: 억원

	2023	2024	2025
<b>매출액</b>	<b>698</b>	<b>749</b>	<b>1,488</b>
영업비용	660	831	1,976
<b>영업이익</b>	<b>38</b>	<b>-81</b>	<b>-487</b>
영업외손익	-12	-87	30
법인세차감전계속사업이익	-20	-149	-458
법인세비용	-4	8	-107
<b>당기순이익</b>	<b>22</b>	<b>-157</b>	<b>-351</b>
지배회사지분순이익	64	-95	-346
소수주주지분순이익	-42	-62	-4

1) 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준

감사합니다

**WEMADE MAX**

INVESTOR RELATIONS