



2015년 4분기 및 연간 실적발표

WEMADE ENTERTAINMENT

INVESTOR RELATIONS 2016.2.1

Disclaimer

본 자료는 외부감사인의 외부감사가 완료되지 않은 내용으로 작성된 점을 주지하시기 바랍니다.

외부감사인의 감사가 완료되지 않은 내용으로 실적을 발표하는 이유는, 내부 결산내용을 기초로 가급적 신속하게 회사의 경영성과를 시장에 제공하기 위함입니다. 따라서 본 자료에 포함된 내용은 외부감사인의 감사 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

또한, 본 자료에 포함된 예측 정보는 당사의 내부적인 시장 전망 및 사업환경 분석에 기초한 수치로써 경영환경 및 사업여건의 변화 등으로 변경될 수 있습니다.

- 연결대상기업 : 위메이드, 조이맥스(플레로게임즈, 디포게임즈), 위메이드아이오, 위메이드크리에이티브
Wemade Online, Wemade Ent. USA, Wemade Ent. Shanghai, Wemade Hongkong Limited.

2015년 4분기 및 연간실적 발표

I. 2015년 4분기 및 연간실적

1. 4분기 Highlights
2. 위메이드 4분기 및 연간실적 요약 (위메이드 및 종속기업)
3. 조이맥스 4분기 및 연간실적 요약 (조이맥스 및 종속기업)
4. 게임별 매출
5. 지역별 매출
6. 영업비용

II. 첨부

1. 미르의 전설2 중국
2. 요약 재무제표 (위메이드 연결재무제표)
3. 요약 재무제표 (조이맥스 연결재무제표)

I. 2015년 4분기 및 연간실적

1. 4분기 Highlights
2. 위메이드 4분기 및 연간실적 요약 (위메이드 및 종속기업)
3. 조이맥스 4분기 및 연간실적 요약 (조이맥스 및 종속기업)
4. 게임별 매출
5. 지역별 매출
6. 영업비용

1. 4분기 실적 Highlights

모바일 게임

• 국내시장

- 신작 '맞고의 신' 출시 및 '소울 & 스톤', '히어로 스톤' CBT 진행
- 1분기 중 신작 '히어로 스톤'(1/12), '소울 & 스톤' (1/28) 출시하며 2016년 모바일 신작 게임 출시 본격화

• 해외시장

- 중국 '열혈전기' 8월초 출시 이후 안정적인 매출 지속 유지, 2015년 모바일 해외매출 전년대비 99% 증가
- 2016년 신작 모바일게임 선별적인 해외 출시로 해외 매출 지속 성장 기대

온라인 게임

- '미르2' 중국은 전분기 대비 매출 감소.
- '이카루스' 북미서비스 2016년 상반기 상용서비스를 목표로 준비 중.

2. 위메이드 4분기 실적요약 (위메이드 및 종속기업)

- 매출액 322억원 기록, 전분기 대비 5% 증가, 영업이익 12억원으로 전분기 대비 증가
- 광고비 증가로 인건비 전분기 대비 10% 감소하였으나 전체 영업비용 전분기 대비 2% 증가
- '카카오' 주식 평가로 인한 금융손실 영향으로 당기순손실 1,132억원 기록

[단위: 백만원]

구 분	Q4'15	Q3'15	QoQ	Q4'14	YoY
매출액	32,226	30,790	5%	38,604	-17%
모바일게임	20,049	16,878	19%	16,332	23%
온라인게임	12,176	13,912	-12%	22,271	-45%
영업비용	31,036	30,573	2%	49,161	-37%
인건비	15,621	17,449	-10%	24,862	-37%
지급수수료	5,928	6,553	-10%	12,384	-52%
광고선전비	3,926	367	970%	865	354%
감가상각비	2,385	2,486	-4%	2,915	-18%
세금과공과	1,407	1,099	28%	691	104%
기타	1,769	2,618	-32%	7,444	-76%
영업이익	1,190	218	446%	-10,557	흑자전환
영업외손익	-14,088	-363	-	-48,099	-
금융손익	-118,846	1,119	-	364,712	-
지분법 손익	-2,862	-1,234	-	-8,045	-
법인세차감전이익	-134,606	-260	-	298,011	-
법인세비용	-21,448	-2,381	-	77,139	-
당기순이익	-113,158	2,121	적자전환	220,873	적자전환
지배회사지분순이익	-102,876	3,437	적자전환	225,238	적자전환
소수주주지분순이익	-10,282	-1,316	-	-4,365	-

2. 위메이드 연간실적 요약 (위메이드 및 종속기업)

- 2015년 온라인게임 순매출 인식 및 모바일게임 매출 감소로 전체매출 1,266억원 기록.
- 영업손실 117억원, 지속적인 비용 절감으로 전년대비 영업손실 대폭 감소.
- 연간 당기순손실 1,243억원, '카카오' 주식 평가에 따른 금융손실 등 반영.

[단위: 백만원]

구 분	2015	2014	YoY
매출액	126,579	162,687	-22%
모바일게임	60,738	71,006	-14%
온라인게임	65,840	91,681	-28%
영업비용	138,313	194,146	-29%
인건비	76,123	104,947	-27%
지급수수료	30,891	48,649	-37%
광고선전비	6,217	5,732	8%
감가상각비	10,234	11,629	-12%
세금과공과	4,092	3,458	18%
기타	10,757	19,730	-45%
영업이익	-11,735	-31,459	-
영업외손익	-18,969	-50,321	-
금융손익	-115,914	366,486	-
지분법 손익	-5,520	-5,805	-
법인세차감전이익	-152,138	278,901	적자전환
법인세비용	-27,860	72,597	-
당기순이익	-124,278	206,304	적자전환
지배회사지분순이익	-107,402	211,812	적자전환
소수주주지분순이익	-16,876	-5,508	-

3. 조이맥스 4분기 실적 요약 (조이맥스 및 종속기업)

- 4분기 매출액 84억원 기록, 온라인매출 감소로 전분기대비 8% 감소
- 전분기 수준의 영업비용 발생하였으나 매출액 감소로 영업손실 24억원 발생

[단위: 백만원]

구 분	Q4 '15	Q3 '15	QoQ	Q4 '14	YoY
매출액	8,368	9,128	-8%	7,262	15%
모바일게임	5,969	5,287	13%	4,256	40%
온라인게임	2,399	3,842	-38%	3,005	-20%
영업비용	10,811	10,859	-	8,584	26%
인건비	4,739	5,254	-10%	5,423	-13%
지급수수료	3,164	3,059	3%	841	276%
광고선전비	1,534	102	1405%	0	0%
감가상각비	360	1,223	-71%	985	-63%
세금과공과	193	45	329%	38	411%
기타	821	1,176	-30%	1,297	-37%
영업이익	-2,443	-1,730	-	-1,322	-
영업외손익	-10,934	-155	-	-459	-
금융손익	-1,534	108	-	333	-
지분법 손익	915	-28	-	319	-
법인세차감전이익	-13,996	-1,805	-	-1,130	-
법인세비용	611	-184	-	394	-
당기순이익	-14,606	-1,621	-	-1,524	-
지배회사지분순이익	-14,147	-1,484	-	-1,479	-
소수주주지분순이익	-459	-137	-	-44	-

3. 조이맥스 연간실적 요약 (조이맥스 및 종속기업)

- 2015년 전체 매출 전년도와 비슷한 302억원 기록
- 모바일게임 직접서비스에 따른 마케팅 및 판매수수료, 지급수수료 증가로 영업손실 79억원 기록
- 영업권 감액에 따른 기타비용 증가로 당기순손실 215억원 발생

[단위: 백만원]

구 분	2015	2014	YoY
매출액	30,238	30,518	-1%
모바일게임	17,512	16,562	6%
온라인게임	12,727	13,957	-9%
영업비용	38,178	35,231	8%
인건비	20,032	22,369	-10%
지급수수료	8,160	3,346	144%
광고선전비	1,976	166	1089%
감가상각비	3,375	3,808	-11%
세금과공과	395	225	76%
기타	4,241	5,317	-20%
영업이익	-7,939	-4,713	-
영업외손익	-11,186	-432	-
금융손익	-3,047	1,400	-
지분법 손익	794	319	-
법인세차감전이익	-21,379	-3,426	-
법인세비용	168	548	-
당기순이익	-21,547	-3,973	-
지배회사지분순이익	-20,595	-4,268	-
소수주주지분순이익	-951	295	-

4. 게임별 매출

- 4분기 모바일게임, '열혈전기' 중국 로열티 매출의 온기 반영으로 전분기 대비 19% 증가
- 4분기 온라인게임, '미르2' 중국매출 감소 영향으로 전체 온라인게임 전분기 대비 12% 감소
- 연간매출, 국내 온라인게임 로열티 인식 및 국내 모바일게임 부진으로 전년대비 22% 감소

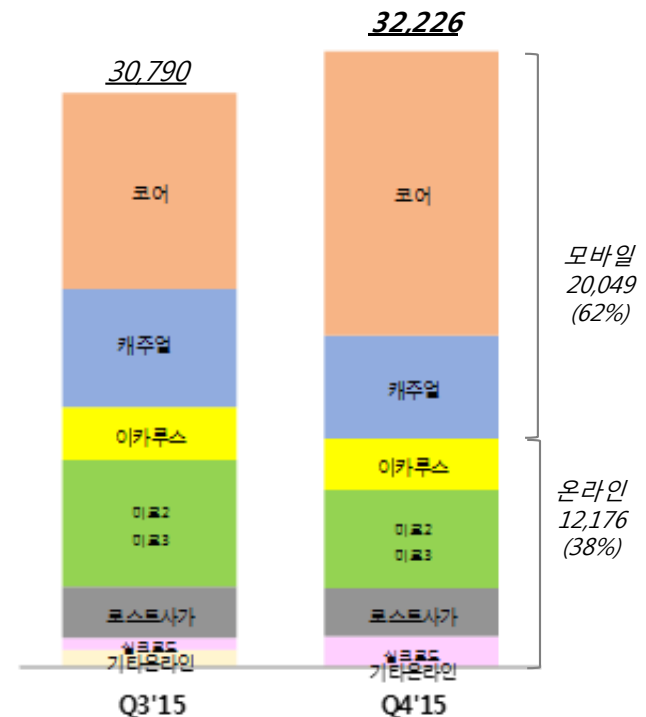
• 4분기 게임별 매출

구분	Q4'15	Q3'15	QoQ
모바일게임	20,049	16,878	19%
코어	14,461	10,474	38%
캐주얼 ¹⁾	5,588	6,404	-13%
온라인게임	12,176	13,912	-12%
MIR2	4,373	5,815	-25%
MIR3	959	940	2%
이카루스	2,718	2,848	-5%
로스트사가	2,607	2,741	-5%
실크로드	1,584	658	141%
기타	-65	910	-107%
합계	32,226	30,790	5%

• 연간 게임별 매출

[단위: 백만원]

	2015	2014	YoY
모바일게임	60,738	71,006	-14%
코어	32,150	26,470	21%
캐주얼	28,588	44,536	-36%
온라인게임	65,840	91,681	-28%
MIR2	25,252	37,726	-33%
MIR3	5,110	6,456	-21%
이카루스	15,406	21,991	-30%
로스트사가	12,535	13,029	-4%
실크로드	4,228	5,511	-23%
기타	3,310	6,968	-53%
합계	126,579	162,687	-22%



¹⁾ 캐주얼장르에는 기존 SNG가 포함됨

²⁾ 온라인게임 기타에는 '디지털마스터즈'가 포함됨

5. 지역별 매출

- 4분기 해외매출, '열혈전기' 중국 로열티 매출 온기 인식으로 전분기 대비 15% 증가
- 4분기 국내매출, 기존 모바일게임, 온라인게임 전반적인 매출 감소로 전분기 대비 16% 감소
- 연간 모바일 해외매출 99% 증가 하였으나, 신규 모바일게임 부재 및 국내 온라인게임 로열티 인식으로 국내매출 43%감소

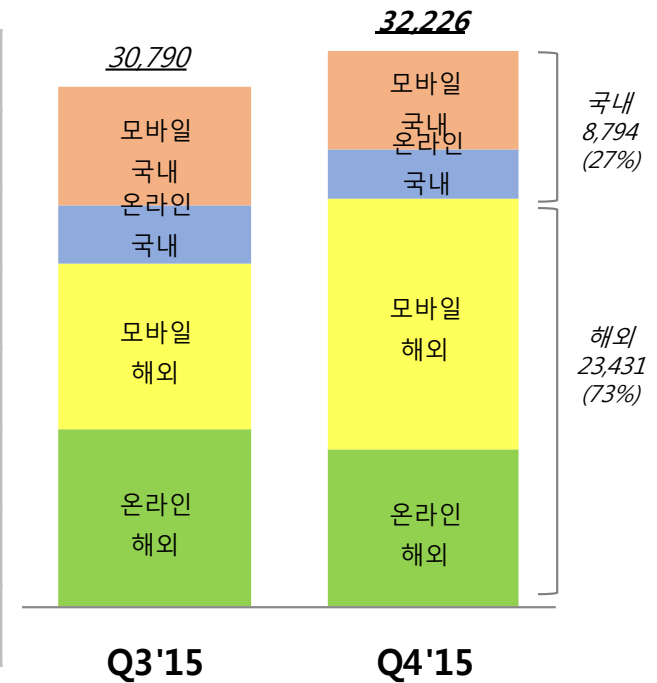
• 4분기 지역별 매출

구 분	Q4 '15	Q3 '15	QoQ
국내매출	8,794	10,467	-16%
모바일-국내	5,919	7,043	-16%
온라인-국내	2,875	3,424	-16%
해외매출	23,431	20,323	15%
모바일-해외	14,130	9,835	44%
온라인-해외	9,301	10,488	-11%
합 계	32,226	30,790	5%

• 연간 지역별 매출

[단위: 백만원]

	2015	2014	YoY
국내매출	52,458	92,250	-43%
모바일-국내	31,552	56,309	-44%
온라인-국내	20,906	35,941	-42%
해외매출	74,120	70,437	5%
모바일-해외	29,186	14,697	99%
온라인-해외	44,934	55,740	-19%
합 계	126,579	162,687	-22%



6. 영업비용

- 4분기 영업비용, 인력감소로 인건비 전분기 대비 10% 감소하였으나, Soul & Stone 등의 광고비 집행으로 전체 영업비용은 전분기 대비 2% 증가
- ‘열혈전기’ 중국매출에 따른 영업세 발생으로 세금과공과 전분기 대비 28% 증가
- 연간 영업비용, 지속적인 인력감소로 인건비 27% 감소하며 전체 영업비용 전년대비 29% 감소

• 4분기 영업비용

구 분	Q4 '15	Q3 '15	QoQ
인건비 ¹	15,621	17,449	-10%
지급수수료	5,928	6,553	-10%
광고선전비	3,926	367	970%
감가상각비	2,385	2,486	-4%
세금과공과	1,407	1,099	28%
기타	1,769	2,618	-32%
영업비용	31,036	30,573	2%

• 연간 영업비용

[단위: 백만원]

2015	2014	YoY
76,123	104,947	-27%
30,891	48,649	-37%
6,217	5,732	8%
10,234	11,629	-12%
4,092	3,458	18%
10,757	19,730	-45%
138,313	194,146	-29%

*1 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용이 포함된 비용임.

II. 첨부

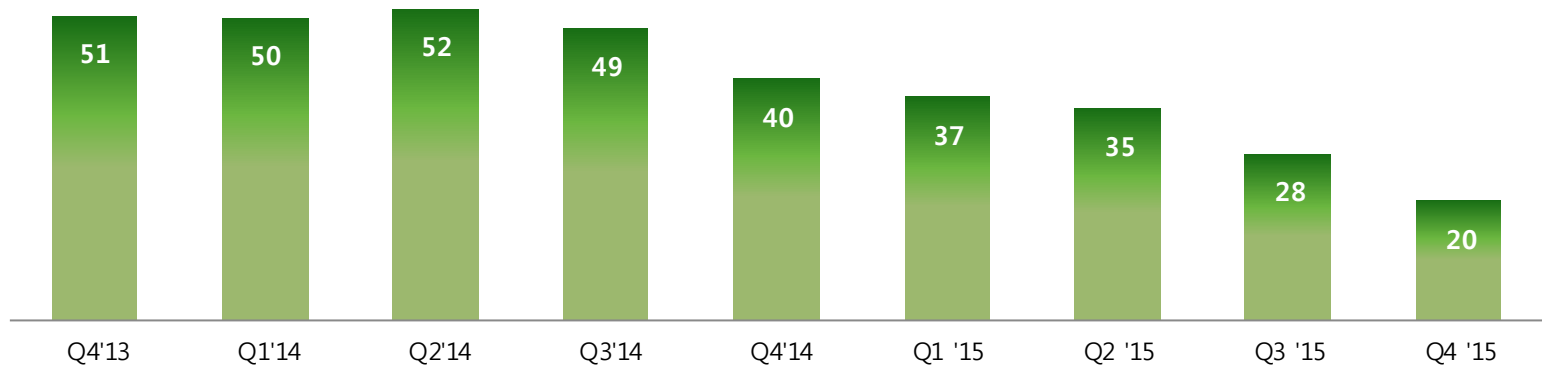
1. 미르의 전설2 중국
2. 요약 재무제표 (위메이드 연결재무제표)
3. 요약 재무제표 (조이맥스 연결재무제표)

1. 미르의 전설2 (중국)

- RMB기준 전분기 대비 28%, 원화기준 전분기 대비 30% 감소
- 현 매출수준 유지를 위한 트래픽 안정화를 위해 지속 노력

• “미르의 전설2” 중국 매출 추이

[단위: 백만RMB]



• 화폐별 매출액 비교

구분	Q4 '15	Q3 '15	QoQ	Q4 '14	YoY
백만 RMB	19.96	27.84	-28%	40.24	-50%
백만 USD	3.1	4.4	-29%	6.5	-53%
백만 KRW	3,573.1	5,140.8	-30%	7,096.3	-50%

2. 요약 재무제표 (위메이드 연결 기준)

• 요약 재무상태표

[단위 : 억원]	2013	2014	2015
유동자산	1,441	1,231	1,266
비유동자산	2,253	4,189	3,657
자산총계	3,694	5,420	4,923
부채총계	254	738	779
자본금	87	87	87
기타불입자본	1,610	1,607	1,553
기타자본구성요소	27	-18	-79
기타포괄손익누계	-17	-800	-18
이익잉여금	1,036	3,154	2,079
비지배지분	698	652	522
자본총계	3,440	4,682	4,144
부채와 자본총계	3,694	5,420	4,923

• 요약 손익계산서

[단위 : 억원]	2013	2014	2015
매출액	2,274	1,627	1,266
영업비용	2,151	1,941	1,383
영업이익	123	-315	-117
영업외손익	65	3,104	-1,404
법인세차감전 계속사업이익	189	2,789	-1,521
법인세비용	65	726	-279
중단사업이익	-1	-	0
당기순이익	123	2,063	-1,243
지배회사지분순이익	0.03	2,118	-45
소수주주지분순이익	123	-55	-66

3. 요약 재무제표 (조이맥스 연결 기준)

• 요약 재무상태표

[단위 : 억원]	2013	2014	2015
유동자산	735	572	480
비유동자산	461	507	469
자산총계	1,196	1,080	949
부채총계	105	89	208
자본금	35	43	43
기타불입자본	464	479	426
기타자본구성요소	-112	-130	-107
기타포괄손익누계	-1	1	4
이익잉여금	583	539	333
비지배지분	122	59	42
자본총계	1091	991	741
부채와 자본총계	1,196	1,080	949

• 요약 손익계산서

[단위 : 억원]	2013	2014	2015
매출액	514	305	302
영업비용	333	352	381
영업이익	181	-47	-79
영업외손익	27	13	-134
법인세차감전계속사업이익	208	-34	-213
법인세비용	62	5	2
당기순이익	146	-40	-215
지배회사지분순이익	71	-43	-205
소수주주지분순이익	75	3	-10

감사합니다.