



2016년 4분기 및 연간 실적발표

WEMADE ENTERTAINMENT

INVESTOR RELATIONS 2017.2.8

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, 위메이드넥스트, 위메이드플러스, 이보게임즈, 위메이드아이오
조이맥스(플레로게임즈, 디포게임즈, 조이스튜디오),
Wemade Online, Wemade Ent. USA, Wemade Hongkong Limited(Wemade Ent. Shanghai)
Wemade Science Technology(Yinchuan)

2016년 4분기 및 연간실적 발표

I. 2016년 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. 2016년 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

국내 시장

- '이카루스M' 넷마블과 퍼블리싱 계약 체결
- '플레로게임즈' 신규 모바일 게임 '여신의 키스' 출시
- 'Fishing Strike', 'Aero Strike', 'CandyPang2' 등 상반기 출시 목표로 개발 적극적 진행

해외 시장

- PC '미르2' 중국, 안정적으로 전분기 수준 유지
- '열혈전기' 매출 소폭 하락하였으나 안정적 운영 중

2. 위메이드 4분기 실적 요약 (위메이드 및 종속기업)

- 매출액 223억원 기록, 전분기 대비 20%감소, 영업손실 3.7억원 기록.
- '카카오'주식 평가로 인한 금융손실 영향으로 당기순손실 90억원 발생

[단위: 백만원]

구 분	Q4'16	Q3'16	QoQ	Q4'15	YoY
매출액	22,302	27,758	-20%	32,235	-31%
모바일게임	7,561	7,403	2%	7,061	7%
온라인게임	11,403	10,311	11%	12,186	-6%
라이선스	3,338	10,043	-67%	12,988	-74%
영업비용	22,672	23,780	-5%	30,970	-27%
인건비	11,462	12,181	-6%	15,403	-26%
지급수수료	6,150	5,851	5%	5,698	8%
광고선전비	876	674	30%	3,933	-78%
감가상각비	1,637	2,049	-20%	2,552	-36%
세금과공과	899	959	-6%	1,446	-38%
기타	1,648	2,065	-20%	1,939	-14%
영업이익	-371	3,978	적자전환	1,266	적자전환
영업외손익	-7,543	-750	-	-12,326	-
금융손익	-1,477	-29,776	-	-119,353	-
지분법 손익	-206	59	-	-2,371	-
법인세차감전이익	-9,596	-26,488	-	-132,783	-
법인세비용	-562	-4,437	-	-19,987	-
당기순이익	-9,034	-22,051	-	-112,797	-
지배회사지분순이익	-10,410	-20,380	-	-102,819	-
소수주주지분순이익	1,376	-1,672	-	-9,977	-

2. 위메이드 연간실적 요약 (위메이드 및 종속기업)

- 라이선스매출 37% 성장하였으나 모바일 및 온라인게임 매출 감소로 전체매출 1,080억원 기록.
- 영업이익 41억원 달성하며 흑자전환
- '카카오' 주식 평가에 따른 금융손실 등 반영으로 당기순손실 730억원 발생

[단위: 백만원]

구 분	2016	2015	YoY
매출액	107,979	126,588	-15%
모바일게임	30,500	38,994	-22%
온라인게임	47,673	65,850	-28%
라이선스	29,806	21,745	37%
영업비용	103,848	138,247	-25%
인건비	53,975	75,904	-29%
지급수수료	24,400	30,661	-20%
광고선전비	5,790	6,224	-7%
감가상각비	8,166	10,401	-21%
세금과공과	3,997	4,130	-3%
기타	7,519	10,927	-31%
영업이익	4,131	-11,659	흑자전환
영업외손익	-8,659	-17,207	-
금융손익	-83,831	-116,421	-
지분법 손익	-231	-5,028	-
법인세차감전이익	-88,591	-150,315	-
법인세비용	-15,590	-26,399	-
당기순이익	-73,001	-123,916	-
지배회사지분순이익	-71,199	-107,345	-
소수주주지분순이익	-1,801	-16,571	-

3. 조이맥스 4분기 실적 요약 (조이맥스 및 종속기업)

- 4분기 매출액 83억원 기록, 신규 모바일게임 서비스에 따라 전분기 대비 8% 증가
- 신규 모바일게임 직접서비스에 따른 지급수수료 및 광고선전비 증가로 영업손실 12억원 발생
- 전환상환우선주에 따른 파생상품평가이익 증가로 당기순이익 18억원 기록

[단위: 백만원]

구 분	Q4'16	Q3'16	QoQ	Q4'15	YoY
매출액	8,305	7,689	8%	8,384	-1%
모바일게임	7,020	6,381	10%	5,979	17%
온라인게임	1,285	1,308	-2%	2,406	-47%
영업비용	9,521	8,399	13%	10,777	-12%
인건비	3,496	3,547	-1%	4,675	-25%
지급수수료	4,168	3,523	18%	3,152	32%
광고선전비	626	312	101%	1,534	-59%
감가상각비	355	385	-8%	364	-3%
세금과공과	242	47	418%	231	5%
기타	634	586	8%	821	-23%
영업이익	-1,216	-710	-71%	-2,393	49%
영업외손익	-880	-92	-	-9,358	-
금융손익	4,219	-594	-	-1,136	-
지분법 손익	74	-482	-	-349	-
법인세차감전이익	2,198	-1,877	흑자전환	-13,236	-
법인세비용	442	-28	-	1,093	-
당기순이익	1,756	-1,849	흑자전환	-14,329	-
지배회사지분순이익	933	-1,694	-	-13,999	-
소수주주지분순이익	823	-155	-	-331	-

3. 조이맥스 연간실적 요약 (조이맥스 및 종속기업)

- 매출액 315억원 기록, 신규 모바일게임 서비스에 따라 전년 대비 4% 증가
- 모바일게임 직접서비스에 따른 마케팅 및 지급수수료 증가로 영업 손실 41억원 발생
- 전환상환우선주에 따른 파생상품평가이익 증가로 당기순손실 17억원 기록

[단위: 백만원]

구 분	2016	2015	YoY
매출액	31,507	30,255	4%
모바일게임	26,841	17,522	53%
온라인게임	4,666	12,733	-63%
영업비용	35,558	38,144	-7%
인건비	14,627	19,968	-27%
지급수수료	14,461	8,148	77%
광고선전비	1,539	1,976	-22%
감가상각비	1,778	3,379	-47%
세금과공과	394	433	-9%
기타	2,759	4,241	-35%
영업이익	-4,050	-7,889	49%
영업외손익	-57	-9,610	-
금융손익	3,278	-2,650	-
지분법 손익	-782	-470	-
법인세차감전이익	-1,612	-20,619	-
법인세비용	109	651	-
당기순이익	-1,720	-21,269	-
지배회사지분순이익	-1,752	-20,447	-
소수주주지분순이익	31	-822	-

4. 게임별 매출

- 4분기 모바일 게임 전분기 대비 2% 증가, '로스트사가' 중국 서비스 계약금 반영으로 전체 온라인게임 전분기 대비 11% 증가
- 4분기 라이선스 매출 전분기 대비 67% 감소
- 연간매출, 신규 라이선스 매출 발굴로 라이선스 매출 증가하였으나, 신작 부재로 모바일, 온라인게임 전년대비 감소

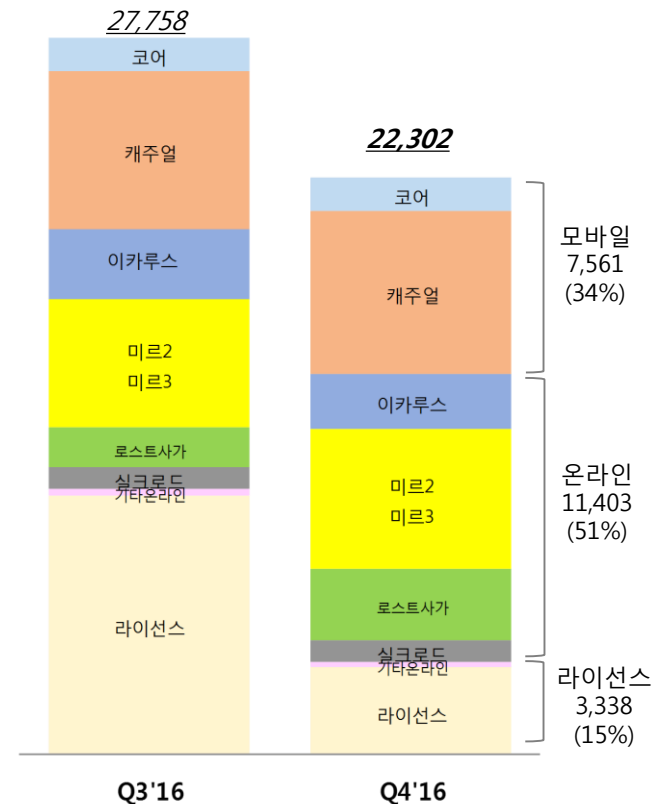
• 4분기 게임별 매출

구 분	Q4'16	Q3'16	QoQ
모바일게임	7,561	7,403	2%
코어	1,245	1,324	-6%
캐주얼 ¹	6,316	6,079	4%
온라인게임	11,403	10,311	11%
MIR2	4,533	4,235	7%
MIR3	869	734	18%
이카루스	2,135	2,746	-22%
로스트사가	2,805	1,546	81%
실크로드	807	844	-4%
기 타	256	205	24%
라이선스	3,338	10,043	-67%
합 계	22,302	27,758	-20%

• 연간 게임별 매출

[단위: 백만원]

	2016	2015	YoY
모바일게임	30,500	38,994	-22%
코어	6,172	10,405	-41%
캐주얼 ¹	24,328	28,588	-15%
온라인게임	47,673	65,850	-28%
MIR2	17,725	25,252	-30%
MIR3	3,449	5,110	-33%
이카루스	10,032	15,406	-35%
로스트사가	8,994	12,538	-28%
실크로드	3,816	4,235	-10%
기 타	3,658	3,310	11%
라이선스	29,806	21,745	37%
합 계	107,979	126,588	-15%



5. 지역별 매출

- 4분기 국내매출, 신작 '여신의키스' 출시로 전분기 대비 소폭 증가
- 4분기 해외매출, 라이선스 매출 감소 및 기존 모바일게임 해외매출 하락 영향으로 전분기 대비 30% 감소
- 연간매출, 라이선스 해외매출 증가하였으나, 신규 모바일게임 부재 및 기존 온라인게임 부진으로 전체 국내, 해외매출 전년대비 감소

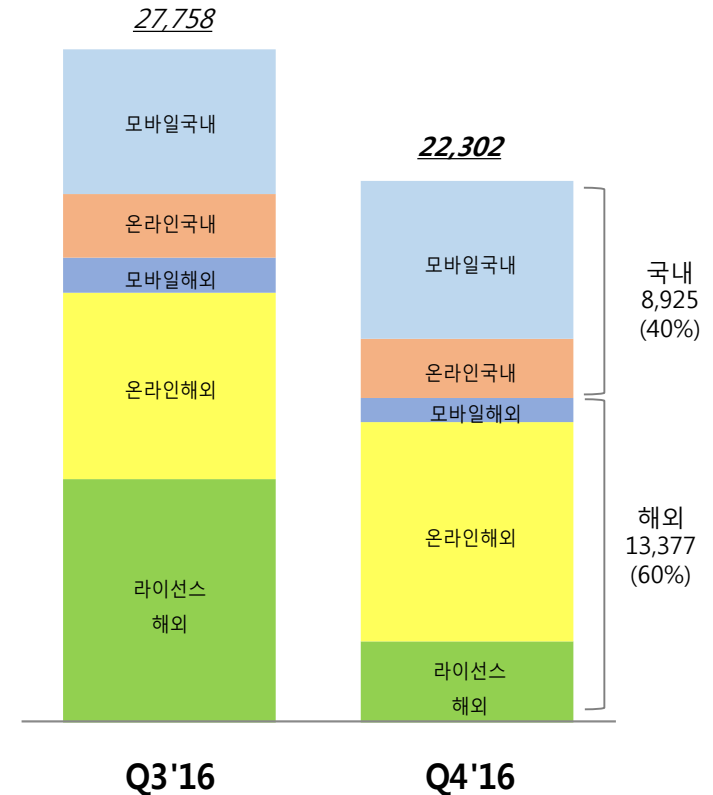
• 4분기 지역별 매출

구분	Q4'16	Q3'16	QoQ
국내매출	8,925	8,581	4%
모바일-국내	6,518	5,941	10%
온라인-국내	2,407	2,641	-9%
해외매출	13,377	19,177	-30%
모바일-해외	1,043	1,463	-29%
온라인-해외	8,996	7,671	17%
라이선스-해외	3,338	10,043	-67%
합계	22,302	27,758	-20%

• 연간 지역별 매출

[단위: 백만원]

구분	2016	2015	YoY
국내매출	37,383	53,334	-30%
모바일-국내	25,774	31,552	-18%
온라인-국내	11,608	21,781	-47%
해외매출	70,596	73,255	-4%
모바일-해외	4,726	7,441	-36%
온라인-해외	36,064	44,069	-18%
라이선스-해외	29,806	21,745	37%
합계	107,979	126,588	-15%



6. 영업비용

- 4분기 영업비용, 인건비 등 고정비 지속 절감으로 전 분기 대비 5% 감소
- 연간 영업비용, 인건비 전년대비 29% 감소, 전체 영업비용 전년대비 25% 감소

• 4분기 영업비용

구 분	Q4'16	Q3'16	QoQ
인건비 ¹	11,462	12,181	-6%
지급수수료	6,150	5,851	5%
광고선전비	876	674	30%
감가상각비	1,637	2,049	-20%
세금과공과	899	959	-6%
기타	1,648	2,065	-20%
영업비용	22,672	23,780	-5%

• 연간 영업비용

[단위: 백만원]

2016	2015	YoY
53,975	75,904	-29%
24,400	30,661	-20%
5,790	6,224	-7%
8,166	10,401	-21%
3,997	4,130	-3%
7,519	10,927	-31%
103,848	138,247	-25%

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

II. 첨부

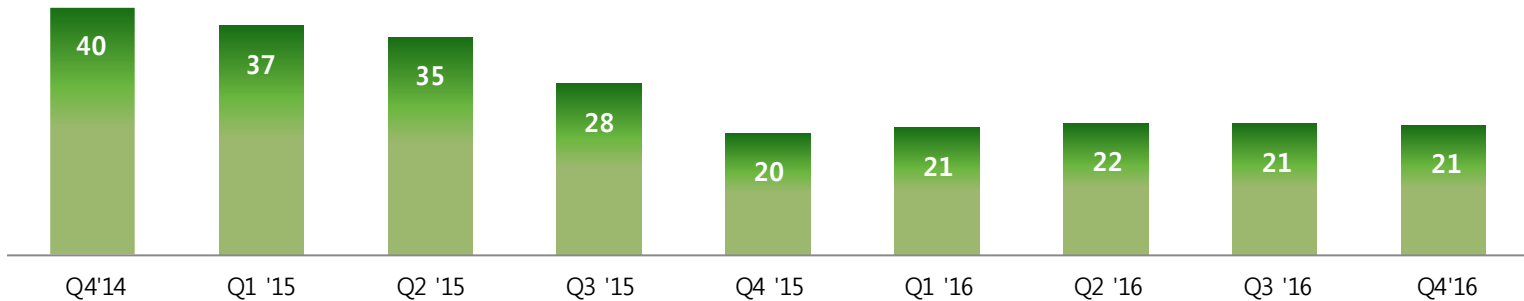
1. 미르의 전설2 중국
2. 요약 재무제표 (위메이드 연결재무제표)
3. 요약 재무제표 (조이맥스 연결재무제표)

1. 미르의 전설2 (중국)

- RMB기준 전분기 대비 0.3% 감소, 원화기준 전분기 대비 1% 소폭 증가
- 안정적인 매출 수준 유지

• “미르의 전설2” 중국 매출 추이

[단위: 백만RMB]



• 화폐별 매출액 비교

구 분	Q4'16	Q3'16	QoQ	Q4'15	YoY
백만 RMB	21.2	21.3	-0.3%	19.9	+6%
백만 USD	3.1	3.2	-3.4%	3.1	-1%
백만 KRW	3,615.1	3,552.0	+1.8%	3,573.1	+1%

2. 요약 재무제표 (위메이드 연결 기준)

• 요약 재무상태표

[단위 : 억원]

	2014	2015	2016
유동자산	1,231	1,252	1,318
비유동자산	4,189	3,683	2,709
자산총계	5,420	4,935	4,027
부채총계	738	787	545
자본금	87	87	87
기타불입자본	1,607	1,563	1,590
기타자본구성요소	-18	-110	-83
기타포괄손익누계	-800	-28	-26
이익잉여금	3,154	2,082	1,372
비지배지분	652	554	541
자본총계	4,682	4,148	3,482
부채와 자본총계	5,420	4,935	4,027

• 요약 손익계산서

[단위 : 억원]

	2014	2015	2016
매출액	1,627	1,266	1,080
영업비용	1,941	1,383	1,038
영업이익	-315	-117	41
영업외손익	3,104	-1,404	-927
법인세차감전계속사업이익	2,789	-1,521	-886
법인세비용	726	-279	-156
당기순이익	2,063	-1,243	-730
지배회사지분순이익	2,118	-45	-712
소수주주지분순이익	-55	-66	-18

3. 요약 재무제표 (조이맥스 연결 기준)

• 요약 재무상태표

[단위 : 억원]	2014	2015	2016
유동자산	572	478	467
비유동자산	507	479	454
자산총계	1,080	957	921
부채총계	89	205	186
자본금	43	43	43
기타불입자본	479	444	444
기타자본구성요소	-130	-106	-108
기타포괄손익누계	1	1	3
이익잉여금	539	336	319
비지배지분	59	34	34
자본총계	991	752	735
부채와 자본총계	1,080	957	921

• 요약 손익계산서

[단위 : 억원]	2014	2015	2016
매출액	305	303	315
영업비용	352	382	356
영업이익	-47	-79	-41
영업외손익	13	-127	25
법인세차감전계속사업이익	-34	-206	-16
법인세비용	5	7	1
당기순이익	-40	-213	-17
지배회사지분순이익	-43	-205	-18
소수주주지분순이익	3	-8	1

4. 요약 재무제표 (조이맥스 별도 기준)

• 요약 재무상태표

[단위 : 억원]	2014	2015	2016
유동자산	325	204	226
비유동자산	561	586	571
자산총계	886	790	797
부채총계	54	53	32
자본금	43	43	43
기타불입자본	537	537	537
기타자본구성요소	-130	-112	-114
기타포괄손익누계	1	3	4
이익잉여금	381	266	295
자본총계	832	737	765
부채와 자본총계	886	790	797

• 요약 손익계산서

[단위 : 억원]	2014	2015	2016
매출액	101	86	90
영업비용	154	178	72
영업이익	-53	-92	18
영업외손익	54	-11	10
법인세차감전계속사업이익	1	-103	28
법인세비용	6	12	-1
당기순이익	-5	-115	29

감사합니다.