



2017년 3분기 실적 발표

위메이드 엔터테인먼트

IR실

2017년 11월 09일



Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2017년 3분기 실적은 외부 감사인의 감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로,

그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있습니다

본 자료는 위메이드엔터테인먼트(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 현행화할 책임이 없으며 실제 회사의 미래 실적과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

● 위메이드엔터테인먼트 연결대상기업

(주)위메이드넥스트, (주)위메이드플러스, (주)위메이드아이오, (주)전기아이피, (주)이보게임즈,
(주)조이맥스, (주)플레로게임즈, (주)디포게임즈, (주)조이스튜디오, (주)아이들상상공장,
Wemade Online Co., Ltd., Wemade Entertainment USA Inc., Wemade Hong Kong Ltd.,
Wemade Entertainment Shanghai Co., Ltd, Wemade Science Technology (Yinchuan) Co., Ltd.

2017년 3분기 실적발표

- 1. 3분기 Highlights**
- 2. 3분기 연결실적 요약**
- 3. 매출구성**
 - 플랫폼 및 라이선스 매출
 - 지역별 매출
- 4. 영업비용**
- 5. 요약 연결재무제표**

1. 3분기 Highlights

해 외

- 중국 지방정부 및 협력사와 전략적 양해각서(MOU) 체결로 중국 내 '미르' IP 가치 제고.
 - 샹라오시 정부 : '지적재산권 보호 연합 회의 제도' 구축으로 비수권서버 단속 및 양성화
 - 샹라오시 정부 및 시광과기 : '전기 정품 연맹' 설립을 통한 라이선스 매출 확대 기대
- '미르' IP 기반, 신규 HTML5 게임 '전기래료' 출시로 라이선스 매출 성장.

국 내

- '이카루스 모바일', '피싱 스트라이크' 2018년 1분기 출시 목표로 개발 진행 중.
- 연결대상종속회사 플레로게임즈의 '아이들상상공장' 인수에 따른 모바일 캐주얼 게임 line-up 강화.

2. 3분기 연결실적 요약

- 3분기 매출액 전분기 대비 10% 증가한 244억원 달성, 영업이익 전분기 대비 흑자전환.
- 넥스트플로어 투자지분 매각으로 금융이익 32억원 반영되며, 전년 및 전분기 대비 당기순이익 흑자전환.

[단위: 백만원]

	Q3'17	Q2'17	QoQ	Q3'16	YoY
매출액	24,389	22,190	10%	27,758	-12%
영업비용	23,420	25,001	-6%	23,780	-2%
영업이익	969	-2,812	흑자전환	3,978	-76%
영업외손익	17	17	6%	-750	흑자전환
금융손익	4,456	14,406	-69%	-29,776	흑자전환
지분법 손익	-14	-134	적자축소	59	적자전환
법인세차감전이익	5,428	11,476	-53%	-26,488	흑자전환
법인세비용	2,402	11,563	-	-4,437	-
당기순이익	3,026	-87	흑자전환	-22,051	흑자전환

3. 매출구성 (플랫폼 및 라이선스 매출)

- 라이선스: 전분기 대비 24% 증가. '열혈전기', '사북전기' 및 신규 HTML5 게임 '전기래료' 매출 증가 기여.
- 모바일게임: 캐주얼 게임 '어비스리움' 신규 매출 기여. 전분기 대비 4% 소폭 감소. 전년동기 대비 1% 성장.
- 온라인게임: 해외시장 확대로 전분기 대비 5% 증가.

[단위: 백만원]

	Q3'17	Q2'17	QoQ	Q3'16	YoY
모바일게임	7,464	7,806	-4%	7,403	1%
온라인게임	5,054	4,793	5%	6,135	-18%
라이선스	11,713	9,438	24%	14,220	-18%
기타	158	153	3%	-	N/A
합계	24,389	22,190	10%	27,758	-12%

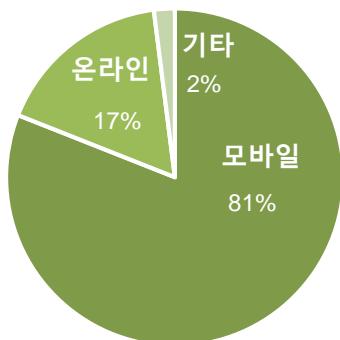
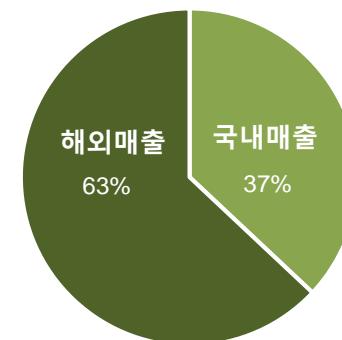
3. 매출구성 (지역별 매출)

- 국내: 기존 게임 라이프사이클상 성숙기 지속됨. 전분기 대비 5% 감소. 전년동기 대비 4% 증가.
- 해외: HTML5 게임 포함한 라이선스 게임 매출 성장. 전분기 대비 20% 성장.

[단위: 백만원]

	Q3'17	Q2'17	QoQ	Q3'16	YoY
국 내	8,911	9,339	-5%	8,581	4%
해 외	15,477	12,851	20%	19,177	-19%
합 계	24,389	22,190	10%	27,758	-12%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

국내매출해외매출전체매출

4. 영업비용

- 인건비 및 광고선전비 등 감소로 전체 영업비용 전분기 대비 6% 감소.
- 해외매출 증가에 따른 관련 해외납부세액 상승으로 세금과공과 전분기 대비 40% 증가.

[단위: 백만원]

	Q3'17	Q2'17	QoQ	Q3'16	YoY
인건비*	11,699	12,541	-7%	12,181	-4%
지급수수료	7,168	7,561	-5%	5,851	23%
광고선전비	563	1,015	-45%	674	-16%
감가상각비	1,607	1,499	7%	2,049	-22%
세금과공과	987	707	40%	959	3%
기타	1,396	1,678	-17%	2,065	-32%
영업비용	23,420	25,001	-6%	23,780	-2%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용이 포함된 비용임

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2015	2016	Q3'17
자산총계	4,935	4,034	4,372
유동자산	1,252	1,325	3,110
비유동자산	3,683	2,709	1,262
부채총계	787	552	947
유동부채	152	209	731
비유동부채	635	343	216
자본총계	4,148	3,482	3,425
자본금	87	87	87
이익잉여금	2,082	1,375	1,340
부채와 자본총계	4,935	4,034	4,372

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2015	2016	Q3'17
매출액	1,266	1,080	804
영업비용	1,383	1,038	799
영업이익	-117	42	5
영업외손익	-1,404	-927	146
법인세차감전계속사업이익	-1,521	-885	151
법인세비용	-279	-156	146
당기순이익	-1,239	-730	5
지배회사지분순이익	-1,073	-710	64
소수주주지분순이익	-166	-20	-59

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임

감사합니다.