



# 2017년 2분기 실적발표

**WEMADE ENTERTAINMENT**

**INVESTOR RELATIONS 2017.08.09**

## 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), 전기아이피  
Wemade Online, Wemade Ent. USA, Wemade Hongkong Limited(Wemade Ent. Shanghai)  
Wemade Science Technology(Yinchuan)

# 2017년 2분기 실적 발표

## I. 2017년 2분기 실적

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

## II. 첨부

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

# I . 2017년 2분기 실적

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

## 1. Highlights

### 해 외

- 중국 '샹라오시' 인민정부와 전략적 MOU 체결, '샹라오시' 게임산업펀드를 통한 중국 합작법인(JV)을 시작으로 미르 IP사업 확장 계획
- 중국 '예즈스타게임(YZ Star Game)'과 '미르의전설2' IP를 활용한 웹드라마 제작 계약 체결
- 신작 미르IP 라이선스 모바일게임 '열화뇌정'(팀탐게임즈), HTML5 게임 '전기래료'(덕청성락) 출시로 하반기 라이선스 매출 성장 기대

### 국 내

- 회사분할에 따라 '㈜전기아이피' 신설법인 설립. '미르' 관련 사업 총괄 진행
- '에어로 스트라이크', '마이리틀쉐프' 신작 출시로 모바일 캐주얼게임 매출 증진
- '피싱 스트라이크' 하반기 출시 목표로 개발 진행
- 이카루스모바일, 미르모바일 대작 포지셔닝 개발 중

## 2. 2분기 실적요약 (위메이드 및 종속기업)

- 매출액 222억원 기록, 전분기 라이선스 일회성 매출 제거 영향으로 전분기 대비 34% 감소
- 카카오 지분 매각으로 영업외손익 131억원 반영(관련 법인세 102억원), 법인세차감전이익 흑자전환

[단위: 백만원]

구 분	Q2"17	Q1"17	QoQ	Q2"16	YoY
<b>매출액</b>	<b>22,190</b>	<b>33,846</b>	<b>-34%</b>	<b>25,917</b>	<b>-14%</b>
모바일게임	7,806	6,329	23%	7,316	7%
온라인게임	8,593	9,938	-14%	10,844	-21%
라이선스	5,637	17,484	-68%	7,758	-27%
기타	153	94			
<b>영업비용</b>	<b>25,001</b>	<b>31,448</b>	<b>-21%</b>	<b>25,876</b>	<b>-3%</b>
인건비	12,541	12,219	3%	14,519	-14%
지급수수료	7,561	5,672	33%	5,714	32%
광고선전비	1,015	9,059	-89%	919	10%
감가상각비	1,499	1,566	-4%	2,180	-31%
세금과공과	707	1,574	-55%	949	-26%
기타	1,678	1,359	23%	1,594	5%
<b>영업이익</b>	<b>-2,812</b>	<b>2,398</b>	<b>적자전환</b>	<b>41</b>	<b>적자전환</b>
영업외손익	13,145	-21	-	-541	-
금융손익	1,278	-4,032	-	-13,385	-
지분법 손익	-134	-128	-	11	-
<b>법인세차감전이익</b>	<b>11,476</b>	<b>-1,783</b>	<b>흑자전환</b>	<b>-13,874</b>	<b>흑자전환</b>
법인세비용	11,563	675	-	-1,708	-
<b>당기순이익</b>	<b>-87</b>	<b>-2,458</b>	<b>-</b>	<b>-12,165</b>	<b>-</b>
지배회사지분순이익	57	303	-	-11,061	-
소수주주지분순이익	-143	-2,761	-	-1,105	-

## 3. 게임별 매출

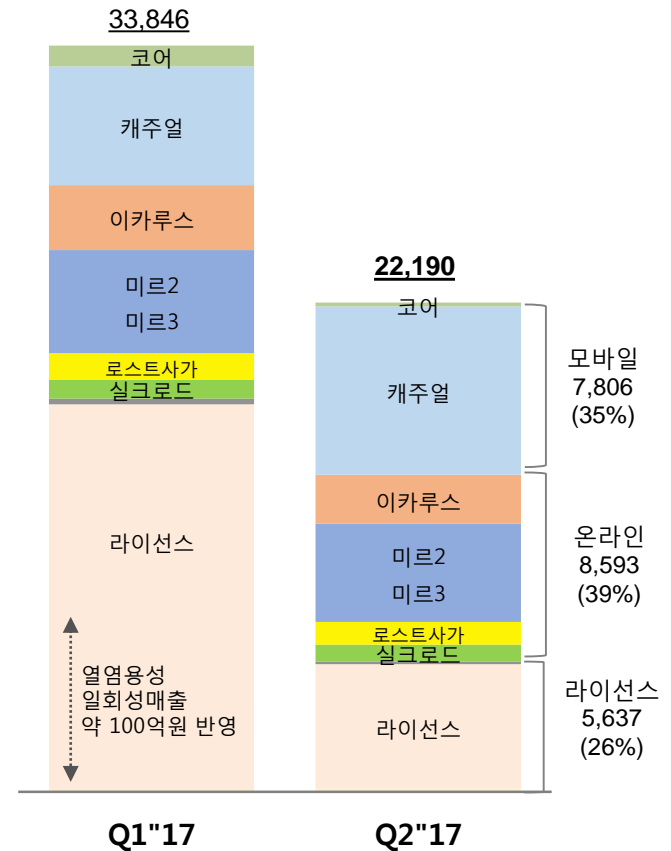
- 라이선스 매출, 전분기 일회성 매출 (열염용성) 100억원 제외 시, 전분기 대비 25% 감소.
- 모바일게임, '에어로스트라이크'과 '마이리틀슈프' 신작 매출 효과로 전분기 대비 23% 증가.
- 온라인게임, 전반적 매출 감소로 전분기 대비 14% 감소.

### • 2분기 게임별 매출

[단위: 백만원]

구 분	Q2"17	Q1"17	QoQ	Q2"16	YoY
모바일게임	7,806	6,329	23%	7,316	7%
코어	171	947	-82%	1,180	-86%
캐주얼 <sup>1)</sup>	7,635	5,382	42%	6,136	24%
온라인게임	8,593	9,938	-14%	10,844	-21%
MIR2	3,776	3,944	-4%	4,473	-16%
MIR3	683	732	-7%	921	-26%
이카루스	2,221	2,947	-25%	2,615	-15%
로스트사가	1,018	1,194	-15%	1,843	-45%
실크로드	781	866	-10%	728	7%
기 타	114	255	-55%	264	-57%
라이선스	5,637	17,484	-68%	7,758	-27%
기타	153	94	-	-	-
<b>합 계</b>	<b>22,190</b>	<b>33,846</b>	<b>-34%</b>	<b>25,917</b>	<b>-14%</b>

<sup>1)</sup> 캐주얼장르에는 기존 SNG가 포함됨



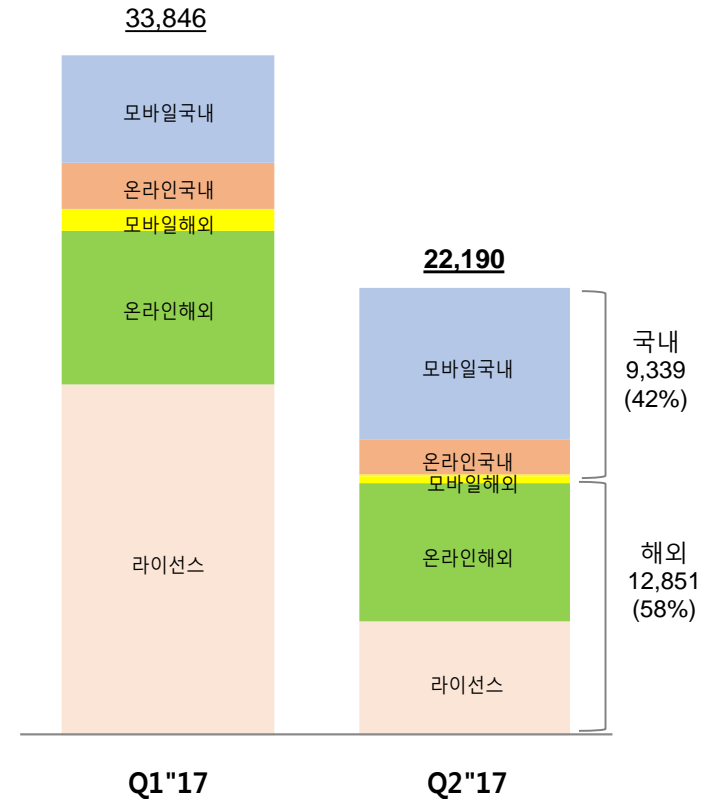
## 4. 지역별 매출

- 국내 매출 전분기 대비 20%증가, 모바일 게임 매출 신작 효과로 전분기 대비 39% 증가
- 해외 매출 전분기 대비 51% 감소, 전분기 라이선스 일회성 매출 약 100억원 제외에 따른 감소  
일회성 매출 미 반영시 전분기 대비 전체 해외매출 전분기 대비 약 20% 감소.

### • 2분기 지역별 매출

[단위: 백만원]

구분	Q2'17	Q1'17	QoQ	Q2'16	YoY
국내매출	9,339	7,810	20%	9,032	3%
모바일-국내	7,514	5,406	39%	6,216	21%
온라인-국내	1,671	2,309	-28%	2,816	-41%
기타 - 국내	153	94	62%	-	-
해외매출	12,851	26,036	-51%	16,885	-24%
모바일-해외	292	923	-68%	1,100	-73%
온라인-해외	6,922	7,629	-9%	8,027	-14%
라이선스-해외	5,637	17,484	-68%	7,758	-27%
<b>합계</b>	<b>22,190</b>	<b>33,846</b>	<b>-34%</b>	<b>25,917</b>	<b>-14%</b>





## 5. 영업비용

- 전분기 일회성 광고선전비 감소로 전체 영업비용 전분기 대비 21% 감소.
- 모바일게임 매출 증가에 따른 연동수수료 증가로 전체 지급수수료 전분기 대비 33% 증가.

### • 2분기 영업비용

[단위: 백만원]

구 분	Q2"17	Q1"17	QoQ	Q2"16	YoY
인건비 <sup>1</sup>	12,541	12,219	3%	14,519	-14%
지급수수료	7,561	5,672	33%	5,714	32%
광고선전비	1,015	9,059	-89%	919	10%
감가상각비	1,499	1,566	-4%	2,180	-31%
세금과공과	707	1,574	-55%	949	-26%
기타	1,678	1,359	23%	1,594	5%
<b>영업비용</b>	<b>25,001</b>	<b>31,448</b>	<b>-21%</b>	<b>25,876</b>	<b>-3%</b>

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

## II. 첨부

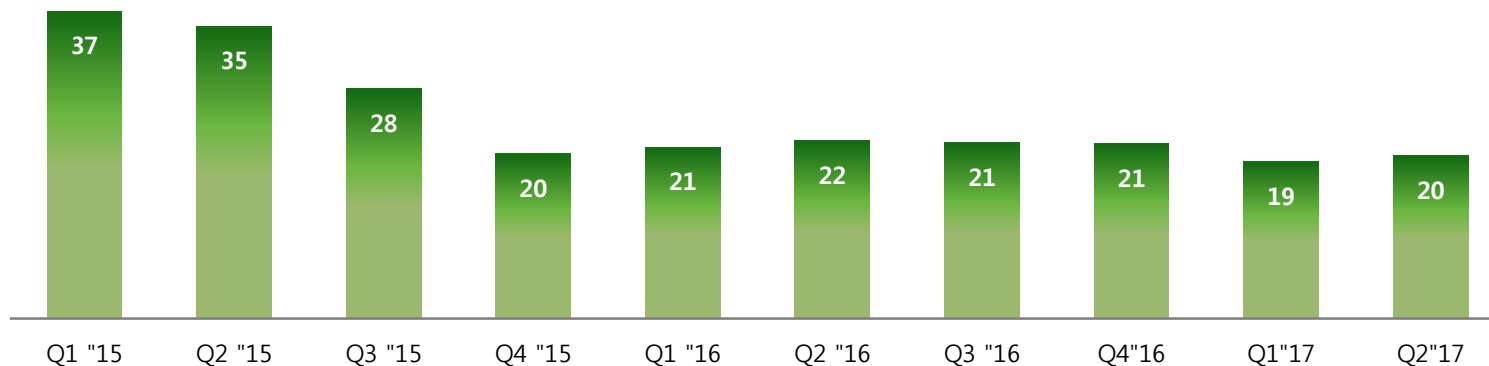
1. 미르의 전설2 중국
2. 요약 재무제표 (위메이드 연결재무제표)

## 1. 미르의 전설2 (중국)

- RMB기준 전분기 대비 4% 증가 및 원화기준 전분기 대비 3% 증가

### • “미르의 전설2” 중국 매출 추이

[단위: 백만RMB]



### • 화폐별 매출액 비교

구분	Q2" 17	Q1" 17	QoQ	Q2" 16	YoY
백만 RMB	19.7	19.0	4%	21.50	-8%
백만 USD	2.9	2.8	4%	3.3	-12%
백만 KRW	3,260.5	3,152.1	3%	3,813.3	-14%

## 2. 요약 재무제표 (위메이드 연결 기준)

### • 요약 재무상태표

[단위 : 억원]	2015	2016	2017.06.30
유동자산	1,252	1,325	<b>3,115</b>
비유동자산	3,683	2,709	<b>1,144</b>
자산총계	4,935	4,034	<b>4,259</b>
부채총계	787	552	<b>866</b>
자본금	87	87	<b>87</b>
기타불입자본	1,563	1,590	<b>1,630</b>
기타자본구성요소	-110	-87	<b>-107</b>
기타포괄손익누계	-28	-26	<b>-23</b>
이익잉여금	2,082	1,375	<b>1,279</b>
비지배지분	554	543	<b>528</b>
자본총계	4,148	3,482	<b>3,393</b>
부채와 자본총계	4,935	4,033	<b>4,259</b>

### • 요약 손익계산서

[단위 : 억원]	2015	2016	1H 2017
매출액	1,266	1,080	<b>560.4</b>
영업비용	1,383	1,038	<b>564.5</b>
영업이익	-117	41	<b>-4.1</b>
영업외손익	-1,404	-927	<b>101.1</b>
법인세차감전계속사업이익	-1,521	-886	<b>96.9</b>
법인세비용	-279	-156	<b>122.4</b>
당기순이익	-1,243	-730	<b>-25.5</b>
지배회사지분순이익	-45	-710	<b>3.6</b>
소수주주지분순이익	-66	-20	<b>-29.1</b>

감사합니다.