



2018년 1분기 실적발표

위메이드 엔터테인먼트

IR실

2018년 5월 9일



Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2018년 1분기 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 현행화 할 책임이 없으며 실제 회사의 미래 실적과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

위메이드엔터테인먼트 연결대상기업

(주)위메이드넥스트, (주)위메이드플러스, (주)위메이드카루스 (구 (주)위메이드아이오), (주)전기아이피, (주)위메이드열혈전기쓰리디 (구 (주)이보게임즈), (주)위메이드트리, (주)조이맥스, (주)플레로게임즈, (주)디포게임즈, (주)조이스튜디오, (주)아이들상상공장, Wemade Online Co., Ltd., Wemade Entertainment USA Inc., WEMADE HONG KONG LIMITED, Wemade Science Technology (Yinchuan) Co., Ltd. Wemade Entertainment Digital Technology (Shanghai) Co., Ltd., Beijing Wemade ChuanQi Science Technology Co., Ltd., Shenzhen Wemade ChuanQi Science Technology Co., Ltd., Shangrao Wemade ChuanQi Science Technology Co., Ltd.

2018년 1분기 실적발표

1. 주요 사업실적 및 계획

2. 1분기 연결실적 요약

3. 매출구성

- 플랫폼 및 라이선스 매출

- 지역별 매출

4. 영업비용

5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업실적 및 계획

1분기 실적

- 플랫폼 및 양성화 사업 확장에 따른 '미르의 전설' IP 기반 라이선스 매출의 견고한 성장 지속
- '피싱스트라이크', '이카루스 M'을 포함한 주요 신작 및 자회사 퍼블리싱 게임 출시 준비

2분기 현황 및 계획

- '미르의 전설' IP 기반 신규 라이선스 게임 '최전기' 출시, 모바일 게임 1종 및 HTML5게임 2종 출시 예정
- 중국 문화부 산하 국영기업 중전열중문화발전과 공동으로 '미르의 전설' IP 양성화 사업 진행
- 신작 모바일 낚시 게임 '피싱스트라이크' 글로벌 출시 / '이카루스 M' 7월 출시 준비
- 조이맥스 신작 '윈드러너Z' 사전예약 개시 / 플레로게임즈 신작 모바일 수집형 RPG 게임 '요리차원' 출시
- '이카루스 M', '미르의 전설4' 중국 퍼블리셔 선정 프로세스 시작

2. 1분기 연결실적 요약

- 매출액 (+20% QoQ, +4% YoY) : 라이선스 게임 매출 성장에 따라 전분기 대비 20% 증가한 351억원 기록
- 영업이익 (+38% QoQ, +211% YoY) : 전분기 대비 38%, 전년 대비 211% 증가한 75억원 달성
- 당기순이익 (흑자전환 QoQ, 흑자전환 YoY) : 전년 및 전분기 대비 흑자전환

[단위: 백만원]

	Q1'18	Q4'17	QoQ	Q1'17	YoY
매출액	35,096	29,144	20%	33,846	4%
영업비용	27,642	23,724	17%	31,448	-12%
영업이익	7,454	5,420	38%	2,398	211%
영업외손익	103	-432		-21	
금융손익	652	-5,452		-4,032	
지분법손익	-	-123		-128	
법인세차감전이익	8,209	-586	흑자전환	-1,783	흑자전환
법인세비용	3,749	780	381%	675	455%
당기순이익	4,460	-1,366	흑자전환	-2,458	흑자전환

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

3. 매출구성 (플랫폼 및 라이선스 매출)

- 라이선스 (+84% QoQ) : 기존 게임의 일시 정산 매출 및 전분기 말 출시 게임들의 금번 분기 전체 반영
- 모바일 (-20% QoQ) : 분기 중 신규 출시 게임 부재 영향으로 하락
- 온라인 (-52% QoQ) : 4분기 '이카루스' PC 게임 중국 계약 종료에 따른 일회성 매출 반영 제거 효과

[단위: 백만원]

	Q1'18	Q4'17	QoQ	Q1'17	YoY
모바일	6,083	7,564	-20%	6,329	-4%
온라인	3,682	7,717	-52%	6,233	-41%
라이선스	25,172	13,706	84%	21,190	19%
기타	159	158	1%	94	69%
합 계	35,096	29,144	20%	33,846	4%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

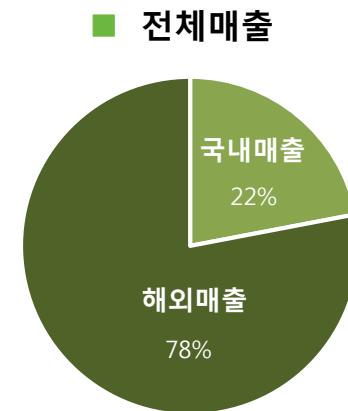
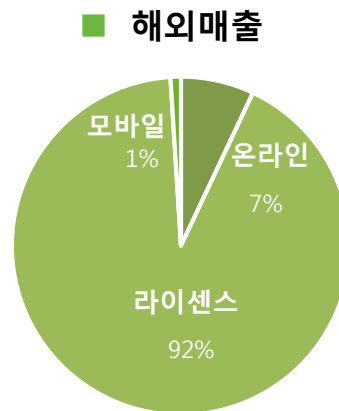
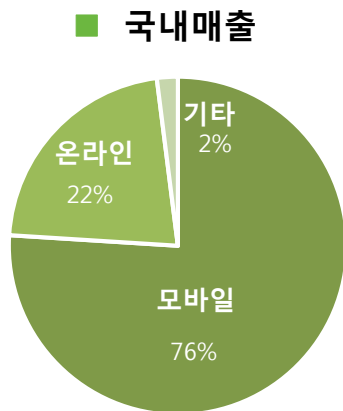
3. 매출구성 (지역별 매출)

- 국내 (-18% QoQ) : 분기 중 신작 게임 부재 영향 전분기 대비 감소
- 해외 (+39% QoQ) : 라이선스 매출 증가에 따라 전분기 대비 큰 폭 성장

[단위: 백만원]

	Q1'18	Q4'17	QoQ	Q1'17	YoY
국 내	7,762	9,466	-18%	7,810	-1%
해 외	27,334	19,678	39%	26,036	5%
합 계	35,096	29,144	20%	33,846	4%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



4. 영업비용

- 영업비용 (+17% QoQ, -12% YoY) : 인건비 및 지급수수료 증가에 따라 전분기 대비 17% 증가하였으나, 전년대비 12% 감소

■ 1분기 영업비용

[단위: 백만원]

	Q1'18	Q4'17	QoQ	Q1'17	YoY
인건비*	12,604	11,714	8%	12,219	3%
지급수수료	10,964	7,640	44%	5,672	93%
광고선전비	666	757	-12%	9,059	-93%
감가상각비	1,340	1,642	-18%	1,566	-14%
세금과공과	681	861	-21%	1,574	-57%
기타	1,387	1,111	25%	1,359	2%
영업비용	27,642	23,724	17%	31,448	-12%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용이 포함된 비용임

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임

5. 요약 연결재무제표

■ 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2016	2017	Q1'18
자산총계	4,034	4,533	4,770
유동자산	1,325	3,211	3,459
비유동자산	2,709	1,322	1,311
부채총계	552	1,113	1,379
유동부채	209	936	1,197
비유동부채	343	177	182
자본총계	3,482	3,420	3,390
자본금	87	87	87
이익잉여금	1,375	1,375	1,365
부채와 자본총계	4,034	4,533	4,770

■ 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2016	2017	Q1'18
매출액	1,080	1,096	351
영업비용	1,038	1,036	276
영업이익	42	60	75
영업외손익	-927	86	8
법인세차감전계속사업이익	-885	145	82
법인세비용	-156	154	37
당기순이익	-730	-9	45
지배회사지분순이익	-710	97	94
소수주주지분순이익	-20	-106	-50

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임

감사합니다