



2018년 2분기 실적발표

위메이드 엔터테인먼트

IR실

2018년 8월 8일



Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2018년 2분기 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)위메이드리카루스 (구 (주)위메이드아이오), (주)전기아이피, (주)위메이드열혈전기쓰리디 (구 (주)이보게임즈), (주)위메이드트리, (주)조이맥스, (주)플레로게임즈, (주)조이스튜디오, (주)아이들상상공장, (주)위메이드서비스

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.,

SuiZhou Wemade Science Technology Co.,Ltd.

2018년 2분기 실적발표

1. 주요 사업실적 및 계획
2. 2분기 연결실적 요약
3. 매출구성
 - 플랫폼 및 라이선스 매출
 - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업실적 및 계획

2분기 실적

- 중국 문화부 산하 국영기업 중전열중문화발전과 공동으로 진행한 '미르의 전설' IP 양성화 사업을 통해 신규 라이선스 계약 5건 체결
- '미르의 전설' IP 기반 신작 라이선스 게임 '최전기'(모바일), '용성전가'(HTML5) 출시
- 신작 모바일 게임 '피싱스트라이크', '윈드러너Z', '요리차원' 출시

3분기 현황 및 계획

- 신작 모바일 MMORPG 게임 '이카루스 M' 7월 26일 국내 출시, 연내 일본 및 대만 출시 준비
- 중국 문화부 IP(지식재산권) 등록 시스템 IPCI(Intellectual Property Copyright Identifier) 참여
- '미르의 전설' IP 기반 신작 라이선스 모바일 게임 1종 및 HTML5게임 3종 출시 계획
- 자체 개발중인 신작 모바일 게임 '미르의 전설4' 중국 퍼블리셔 선정 프로세스 진행
- '미르의 전설' IP 기반 신작 모바일 게임 '열혈전기3D' 개발 진행
- 연결 자회사 조이맥스 신작 모바일 게임 '캔디팡: 쥬시월드' 출시

2. 2분기 연결실적 요약

- 매출액 (-21% QoQ, +25% YoY) : 1분기 일시 정산 매출 반영 기저효과로 전분기 대비 21% 감소하였으나 전년대비 25% 증가
- 영업이익 (-99% QoQ, 흑자전환 YoY) : 전분기 대비 99% 감소, 전년대비 흑자전환
- 당기순이익 (-67% QoQ, 흑자전환 YoY) : 전분기 대비 67% 감소, 전년대비 흑자전환

[단위: 백만원]

	2Q'18	1Q'18	QoQ	2Q'17	YoY
매출액	27,773	35,096	-21%	22,190	25%
영업비용	27,690	27,642	0%	25,001	11%
영업이익	83	7,454	-99%	-2,812	흑자전환
영업외손익	77	103		13,145	
금융손익	6,432	652		1,278	
지분법손익	0	-		-134	
법인세차감전이익	6,592	8,209	-20%	11,476	-43%
법인세비용	5,113	3,749	36%	11,563	-56%
당기순이익	1,479	4,460	-67%	-87	흑자전환

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

3. 매출구성 (플랫폼 및 라이선스 매출)

- 라이선스 (-38% QoQ) : 1분기 일시 정산 매출 반영 기저효과로 전분기 대비 감소
- 모바일 (+30% QoQ) : 신작 모바일 게임 '피싱스트라이크', '윈드러너Z', '요리차원' 출시로 전분기 대비 30% 증가
- 온라인 (+5% QoQ) : 2분기 중 기존 게임 업데이트 등으로 전분기 대비 5% 증가

[단위: 백만원]

	2Q'18	1Q'18	QoQ	2Q'17	YoY
모바일	7,923	6,083	30%	7,806	1%
온라인	3,883	3,682	5%	4,793	-19%
라이선스	15,586	25,172	-38%	9,438	65%
기타	381	159	140%	153	149%
합 계	27,773	35,096	-21%	22,190	25%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

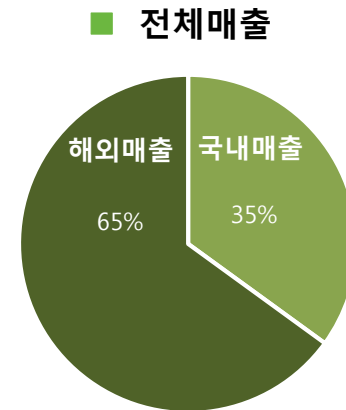
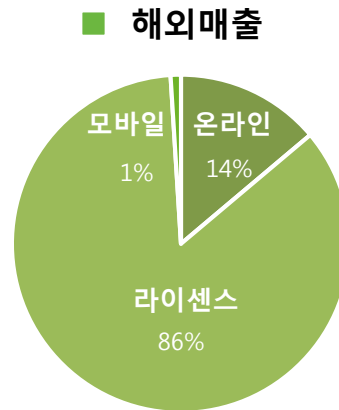
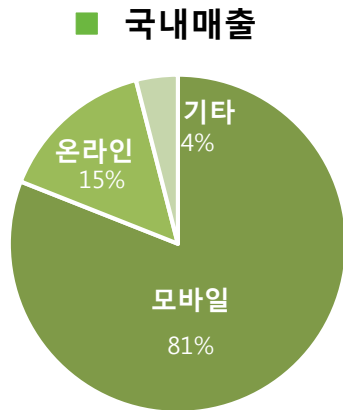
3. 매출구성 (지역별 매출)

- 국내 (+23% QoQ) : 신작 모바일 게임 및 기존 게임 업데이트 영향 전분기 대비 23% 증가
- 해외 (-33% QoQ) : 1분기 일시 정산 매출 반영 기저효과에 따라 전분기 대비 감소

[단위: 백만원]

	2Q'18	1Q'18	QoQ	2Q'17	YoY
국 내	9,577	7,762	23%	9,339	3%
해 외	18,196	27,334	-33%	12,851	42%
합 계	27,773	35,096	-21%	22,190	25%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.



4. 영업비용

- 영업비용 (0% QoQ, +11% YoY) : 신작 게임들 출시에 따라 전분기 대비 인건비 및 광고선전비 증가하였으나, 지급수수료 등 감소하며 전분기 수준 기록

■ 2분기 영업비용

[단위: 백만원]

	2Q'18	1Q'18	QoQ	2Q'17	YoY
인건비*	13,514	12,604	7%	12,541	8%
지급수수료	8,926	10,964	-19%	7,561	18%
광고선전비	1,830	666	175%	1,015	80%
감가상각비	1,192	1,340	-11%	1,499	-20%
세금과공과	738	681	8%	707	4%
기타	1,489	1,387	7%	1,678	-11%
영업비용	27,690	27,642	0%	25,001	11%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용이 포함된 비용임

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임

5. 요약 연결재무제표

■ 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2016	2017	2Q'18
자산총계	4,034	4,533	4,350
유동자산	1,325	3,211	2,793
비유동자산	2,709	1,322	1,557
부채총계	552	1,113	933
유동부채	209	936	902
비유동부채	343	177	31
자본총계	3,482	3,420	3,418
자본금	87	87	87
이익잉여금	1,375	1,375	1,423
부채와 자본총계	4,034	4,533	4,350

■ 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2016	2017	2Q'18
매출액	1,080	1,096	629
영업비용	1,038	1,036	553
영업이익	42	60	75
영업외손익	-927	86	73
법인세차감전계속사업이익	-885	145	148
법인세비용	-156	154	89
당기순이익	-730	-9	59
지배회사지분순이익	-710	97	152
소수주주지분순이익	-20	-106	-93

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임

감사합니다