

WEMADE PLAY

2022년 1분기 경영실적

INVESTOR RELATIONS

2022. 05. 11.

Disclaimer (투자자 유의사항)

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

2022년 1분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계 검토 과정에서 달라질 수 있으며 금융위원회 지시에 따라 변경될 수 있습니다.

본 자료는 위메이드플레이(이하 "회사") 및 그 연결대상 종속회사들의 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.

- 위메이드플레이 연결대상기업

(주)플레이링스, (주)플레이토즈, (주)플레이매치컬, (주)플라이셔 총 4개사

목차.

2022년 1분기 경영 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2022년 1분기 연결실적 요약
3. 매출구성
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업성과 및 계획

2022년 1분기 사업성과 및 변화

- 1/13 최대주주 변경 : 주식회사 스마일게이트홀딩스(현재 지분율 12.2%) → 주식회사 위메이드이노베이션(현재 지분율 34.0%)
- 2/10 신규 선임된 이호대 대표이사는 '새로운 무대가 될 블록체인 시장에서 위믹스 플랫폼을 통해 해외 판로 개척과 안정적인 유통망 확보를 기대하며, P&E(Play&Earn) 시장을 선도하는 대표 주자가 될 수 있도록 준비할 것' 이라 발표
- 3/31 사명 변경 : 주식회사 선데이토즈 → 주식회사 위메이드플레이
- 2022년 1분기 해외매출 186억원(총매출 중 54%)을 기록하며 역대 최고기록 달성. 광고매출 역시 74억원을 기록하며 5분기 연속 상승세.

2022년 2분기 현황 및 향후 계획

- 캐주얼 게임 중 '애니팡 매치', '애니팡 블라스트' 2종 위믹스 온보딩 확정. 애니팡 시리즈의 채널 확장 및 글로벌 진출 기대.
- 향후 블록체인 기반 '소셜 카지노 게임' 2종 출시 예정
- 블록체인 기반 '장르 결합형 캐주얼 게임' 출시 예정
- '니모의 오션라이프'(아시아), 'BT21 POP STAR'(글로벌) 출시 예정
- 4/26 아바타 소셜 게임 '유메이로가든' 일본 런칭

2. 2022년 1분기 연결실적 요약

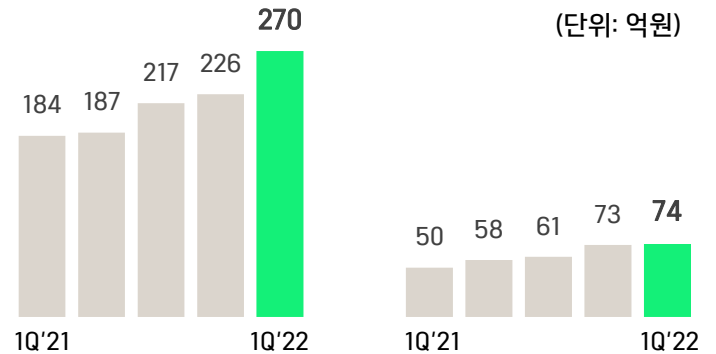
- 영업수익 (+15% QoQ, +47% YoY) : 2021년 11월 인수한 소셜 카지노 게임 개발사 플라이셔의 실적이 1분기 온기 반영됨에 따른 증가
- 영업이익 (+116% QoQ, -36% YoY) : 모바일게임 매출 증가에 따라 전분기 대비 증가
- 당기순이익 (-49% QoQ, -63% YoY) : 전분기 애니팡펀드 지분법이익 발생 및 법인세 환급에 따른 기저효과로 전분기 대비 감소

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	QoQ	1Q 2021	YoY
영업수익	34,408	29,943	14.9%	23,408	47.0%
영업비용	33,175	29,371	13.0%	21,474	54.5%
영업이익	1,233	572	115.7%	1,934	-36.2%
금융손익	197	-447	144.0%	722	-72.8%
기타손익	21	-2,719	100.8%	23	-7.4%
지분법손익	51	2,845	-98.2%	1,425	-96.4%
법인세차감전순이익	1,502	251	499.1%	4,104	-63.4%
법인세비용	330	-2,052	116.1%	899	-63.3%
당기순이익	1,172	2,303	-49.1%	3,205	-63.4%
지배기업 소유주지분	1,218	2,493	-51.1%	3,205	-62.0%
비지배지분	-46	-190	75.7%	-	-

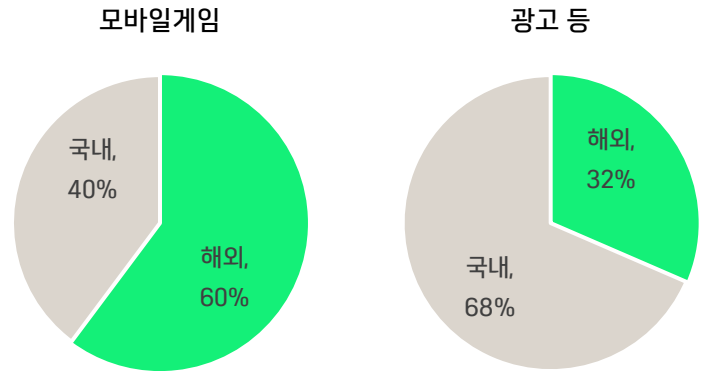
3. 매출구성

- 모바일게임 (+19% QoQ, +47% YoY) : 2021년 11월 인수한 소셜 카지노 게임 개발사 플라이셔의 실적이 1분기 온기 반영됨에 따른 증가
- 광고 등 (+2% QoQ, +49% YoY) : 1분기는 광고 비수기임에도 전분기 대비 소폭 상승했으며, 5분기 연속 상승세 기록
- 국내 (+0.4% QoQ, -1% YoY) : 애니팡 시리즈 등 국내 기 출시 게임의 견고한 매출 유지에 기인
- 해외 (+31% QoQ, +152% YoY) : 플라이셔의 실적 온기 반영에 따른 소셜 카지노 매출 상승으로 해외 매출 역대 최고 기록 달성

(단위: 백만원)	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
모바일게임	26,972	22,645	19.1%	18,404	46.6%
광고 등	7,436	7,297	1.9%	5,004	48.6%
합계	34,408	29,943	14.9%	23,408	47.0%



(단위: 백만원)	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
국내	15,826	15,759	0.4%	16,021	-1.2%
해외	18,582	14,183	31.0%	7,387	151.6%
합계	34,408	29,943	14.9%	23,408	47.0%



4. 영업비용

- 영업비용 (+13% QoQ, +54% YoY)
 - 인건비 : 2021년 11월 인수한 소셜 카지노 게임 개발사 플라이셔의 인건비가 1분기 온기 반영됨에 따른 증가
 - 게임수수료 : 모바일게임 매출 증가에 따른 게임수수료 증가
 - 광고선전비 : 자회사 플레이링스 및 플라이셔의 소셜 카지노 게임 마케팅 진행에 따른 광고선전비 증가

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	QoQ	1Q 2021	YoY
인건비	6,774	5,386	25.8%	3,844	76.2%
연구개발비	2,764	3,397	-18.6%	3,106	-11.0%
게임수수료	10,143	8,719	16.3%	8,725	16.3%
지급수수료	3,277	3,902	-16.0%	3,030	8.2%
광고선전비	7,950	5,268	50.9%	1,768	349.8%
기타	2,266	2,698	-16.0%	1,001	126.4%
합계	33,175	29,371	13.0%	21,474	54.5%

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	1Q 2021
자산총계	274,474	191,157	162,913
유동자산	175,529	126,414	143,172
비유동자산	98,945	64,743	19,740
부채총계	54,163	25,670	17,921
유동부채	16,178	17,558	13,764
비유동부채	37,985	8,112	4,157
자본총계	220,311	165,487	144,992
지배회사지분	212,209	157,925	144,808
자본금	5,735	4,785	4,785
기타자본구성요소	49,858	-2,184	-4,268
이익잉여금	156,617	155,324	144,291
비지배지분	8,101	7,563	184
부채와 자본총계	274,474	191,157	162,913

• 요약 연결손익계산서

(단위: 백만원)	1Q 2022	4Q 2021	1Q 2021
영업수익	34,408	29,943	23,408
영업비용	33,175	29,371	21,474
영업이익	1,233	572	1,934
금융수익	1,087	95	761
금융비용	891	542	39
기타수익	212	40	143
기타비용	191	2,759	121
지분법이익	51	2,845	1,425
지분법손실	-	-	-
법인세비용차감전순이익	1,502	251	4,104
법인세비용	330	-2,052	899
당기순이익	1,172	2,303	3,205

THANK YOU