



KOSDAQ | 미디어와엔터테인먼트

위메이드플레이 (123420)

캐주얼 게임과 소셜카지노 게임에 특화된 게임개발사

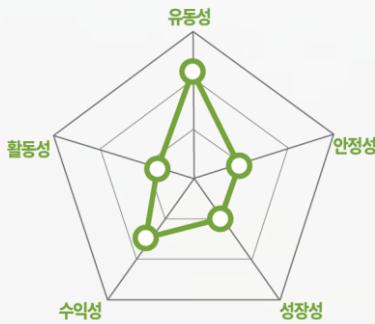
체크포인트

- 위메이드플레이는 모바일 게임 개발사. 대표적인 게임은 애니팡 시리즈, 슬롯메이트와 락앤캐시카지노 등. 주요 매출은 모바일 게임 매출 (74.6%, 2024년 상반기 기준)과 광고 매출 등(25.4%, 부동산 펀드 및 리츠 영업수익 포함)으로 구성
- 투자포인트는 1) 신작 출시에 따른 매출 증가 기대와 2) 슬롯 게임 분야에 경쟁력을 보유한 자회사, 플레이링스
- 동사의 2024년 매출액 1,253억원(+3.0%YoY), 영업이익 6억원(전년대비 흑전), 영업이익률 0.5%(+0.9%pYoY)로 추정. 현재 위메이드 플레이의 2024년 PBR은 0.4배로 밸류에이션 최하단 수준
- 리스크 요인은 소형사로서 1) 신작 출시 지역 개연성과 2) 출시된 신작의 흥행 실패 가능성에 따라 큰 매출 변동성

주가 및 주요이벤트



재무지표



밸류에이션 지표



위메이드플레이 (123420)

Analyst 김태현 thkim@kirs.or.kr

RA 김현주 phhj4050@kirs.or.kr

KOSDAQ

미디어와엔터테인먼트

위메이드플레이의 모바일 게임 개발사

동사는 캐주얼 게임과 소셜카지노 게임에 특화. 대표적인 게임은 애니팡 시리즈, 슬롯메이트와 락 앤 캐시카지노 등. 주요 매출은 모바일 게임 매출(74.6%, 2024년 상반기 기준)과 광고 매출 등(25.4%, 부동산 펀드 및 리츠 영업수익 포함)으로 구성. 수출 비중은 56.6%

투자포인트1. 신작 출시에 따른 매출 증가 기대

올해 상반기 매출액은 전년 동기 대비 1.6% 감소되었으나, 예정되었던 신작이 국내와 글로벌로 9월에 본격적으로 출시되면서 2024년 연간 매출액은 3% 증가할 것으로 예상. 지난 9월 '애니팡 매치라이크'(9월 3일)와 '애니팡 머지'(9월 10일)를 국내 및 글로벌(중국 제외)에 본격적으로 출시. 동 게임은 올해 초 대만과 일본에 출시하며 소프트 런칭 기간을 거침. 동사는 이후 자회사인 플레이킹스를 통해 매치 및 퍼즐 신작을 출시(연내 목표)하고, 애니팡 시리즈 후속작(내년 예정)도 출시할 계획

투자포인트2. 슬롯 게임 분야에 경쟁력을 보유한 자회사, 플레이링스

플레이링스는 소셜 카지노 개발 자회사. 2021년 합병을 통해 외형을 확장한 동사는 운영 효율화 진행 중. 소셜카지노 게임 중 가장 유저가 많고 매출 규모가 큰 슬롯 게임 분야에서 특화된 경쟁력을 보유. 소셜카지노 게임사로서 신작 출시보다는 게임을 주기적으로 업데이트 하며 유저 렉인 전략 구사. 2020년 173억원에 불과했던 매출액은 합병 이후 2022년 515억원 기록, 2023년도에도 20.3% 증가하며 캐주얼 게임으로 인한 매출 감소 폭 축소에 기여

Forecast earnings & Valuation

	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액(억원)	1,062	1,057	1,340	1,217	1,253
YoY(%)	25.8	-0.4	26.8	-9.2	3.0
영업이익(억원)	130	85	9	-4	6
OP 마진(%)	12.2	8.0	0.7	-0.4	0.5
지배주주순이익(억원)	146	142	-4	43	14
EPS(원)	1,530	1,488	-34	376	121
YoY(%)	394.3	-2.8	적전	흑전	-67.8
PER(배)	13.9	23.1	N/A	33.0	65.6
PSR(배)	1.9	3.1	1.0	1.2	0.7
EV/EBITDA(배)	4.9	18.0	22.9	24.7	28.1
PBR(배)	1.4	2.1	0.7	0.7	0.4
ROE(%)	10.4	9.4	-0.2	2.0	0.6
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

자료: 한국IR협의회 기업리서치센터

Company Data

현재주가 (9/20)	7,940원
52주 최고가	15,050원
52주 최저가	6,970원
KOSDAQ (9/20)	748.33p
자본금	57억원
시가총액	911억원
액면가	500원
발행주식수	11백만주
일평균 거래량 (60일)	10만주
일평균 거래액 (60일)	9억원
외국인지분율	1.08%
주요주주	위믹스코리아 34.00%

Price & Relative Performance



Stock Data

주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	0.4	-365	4.9
상대주가	56	-24.3	237

참고

1) 표지 재무지표에서 안정성 지표는 '부채비율', 성장성 지표는 매출액 증가율, 수익성 지표는 'ROE', 활동성지표는 '총자산회전율', 유동성지표는 '유동비율'임. 2) 표지 벨류에이션 지표 차트는 해당 산업군내 동사의 상대적 벨류에이션 수준을 표시. 우측으로 갈수록 벨류에이션 매력도 높음.



기업 개요

1 연혁

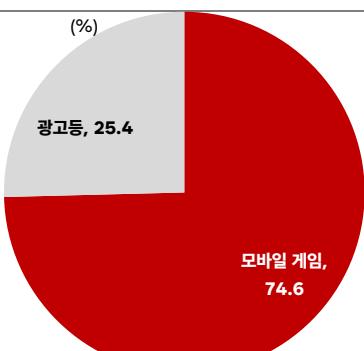
위메이드플레이는 캐주얼게임과

소셜 카지노 게임에 특화된 모바일

게임 개발사

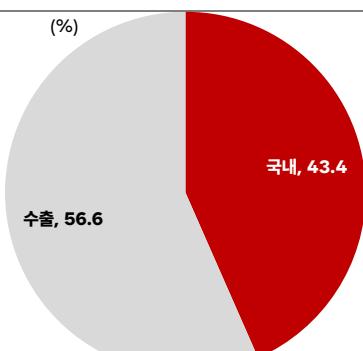
위메이드플레이은 모바일 게임 개발사이며, 게임 퍼블리싱 업무도 하고 있다. 동사는 캐주얼 게임과 소셜카지노 게임에 특화되어 있다. 대표적인 게임으로는 애니팡 시리즈(캐주얼 게임), 슬롯메이트(소셜카지노 게임)와 락앤캐시카지노(소셜카지노 게임)가 있다. 동사의 주요 매출은 모바일 게임 매출(74.6%, 2024년 상반기 기준)과 광고 매출 등(25.4%, 부동산 펀드 및 리츠 영업수익 포함)으로 구성되어 있다. 또한 매출액 내에서 캐주얼 게임과 소셜카지노 게임이 각각 50% 비중을 차지하고 있으며, 캐주얼 게임 매출의 80%가 애니팡 시리즈에서 발생하고 있다. 2024년 상반기 기준으로 수출 비중이 56.6%이다. 동사는 그룹 차원에서 중장기적으로 위믹스 플랫폼을 통한 새로운 해외 판로 개척과 블록체인 게임 개발도 준비해 가고 있다.

위메이드플레이의 매출 구성



주: 2024년 상반기 기준, 자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

위메이드플레이 매출 내 수출 및 국내 비중



주: 2024년 상반기 기준, 자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

연혁: 2009년 설립,

2010년 코스닥 시장 상장

위메이드플레이은 2009년 2월 (주)선데이토즈로 설립되었으며, 2010년 11월 코스닥 시장에 상장되었다. 2022년 1월 최대주주가 (주)스마일게이트홀딩스에서 (주)위믹스코리아로 변경된 동사는 사명을 (주)선데이토즈에서 (주)위메이드플레이로 변경했다.

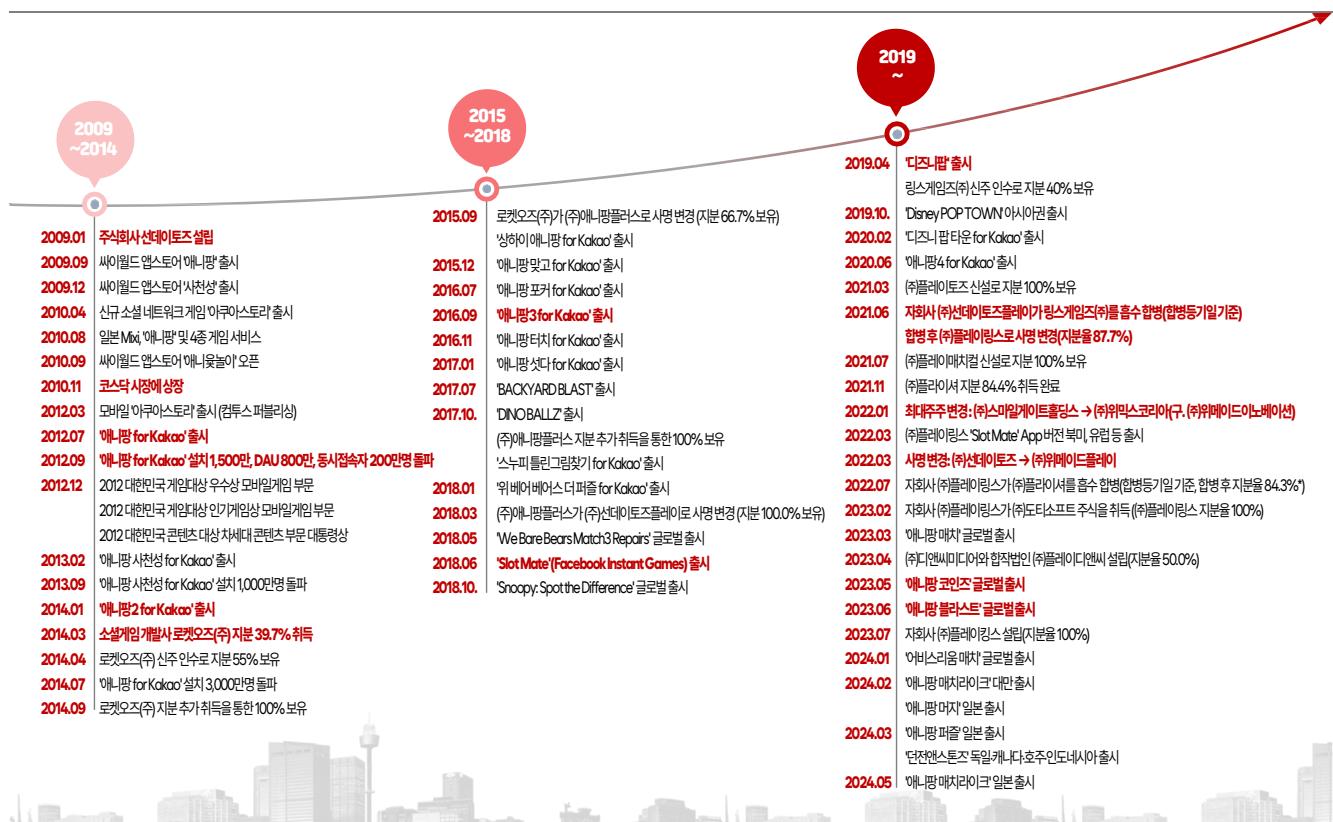
2009년 설립 직후, 동사는 싸이월드 앱스토어에 '애니팡'과 '사천성'을 출시했다. 이 중 '애니팡'은 당해 누적 다운로드 수가 2,000만을 돌파하며 흥행에 성공했다. 2012년에는 '애니팡 for Kakao'를 출시했으며, 설치 수가 1,500만, DAU(Daily Active User)가 800만, 동시접속사가 200만을 돌파하는 기록을 세웠다. 이에 2012년 위메이드플레이은 대한민국 게임대상과 대한민국 콘텐츠 대상을 수상했다.

동사는 2014년 소셜게임 개발사 로켓오즈(주)(現 (주)에니팡플러스) 지분 100%를 취득하고, '애니팡2 for Kakao'를 출시했다. 당해 '애니팡2 for Kakao' 설치는 3000만을 돌파했다. 2015년에는 '상하이 애니팡 for Kakao'를 2016년에는 '애니팡3 for Kakao'를 출시했다. 2017년부터는 해외 IP를 이용해 게임을 개발, 출시했다. '스누피 틀린그림찾기 for Kakao'(2017)와 '위 베어 베어스 더 퍼즐 for Kakao'(2018), '디즈니팝 타운(2019)'이 그 예이다. 2018년에는 소셜

카지노 게임 'Slot Mate'를 출시했다. 2020년에는 '애니팡4 for Kakao'가 출시됐다.

2022년 1월에는 최대주주변경과 함께 위메이드그룹에 편입되면서, 사명이 위메이드플레이로 변경되었다. 2023년 블록체인 게임 '애니팡 매치', '애니팡 블라스트', '애니팡 코인즈'를 출시했다.

위메이드플레이 주요 연혁



자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

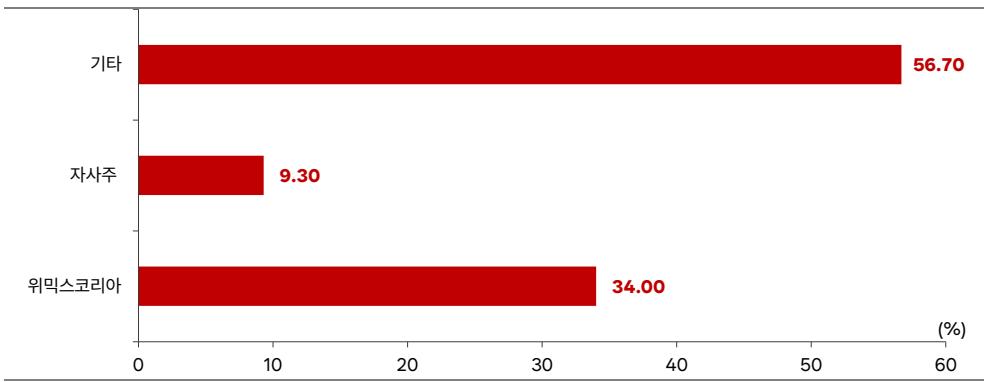
▣ 주주 구성과 종속 회사

최대주주는 위믹스코리아로

지분을 34% 보유

2024년 6월말 기준으로 위메이드플레이의 최대주주는 (주)위믹스코리아로 지분을 34%를 보유하고 있다. 자사주로 1,068,601주(지분율 9.3%)를 보유하고 있다.

위메이드플레이 주주 구성



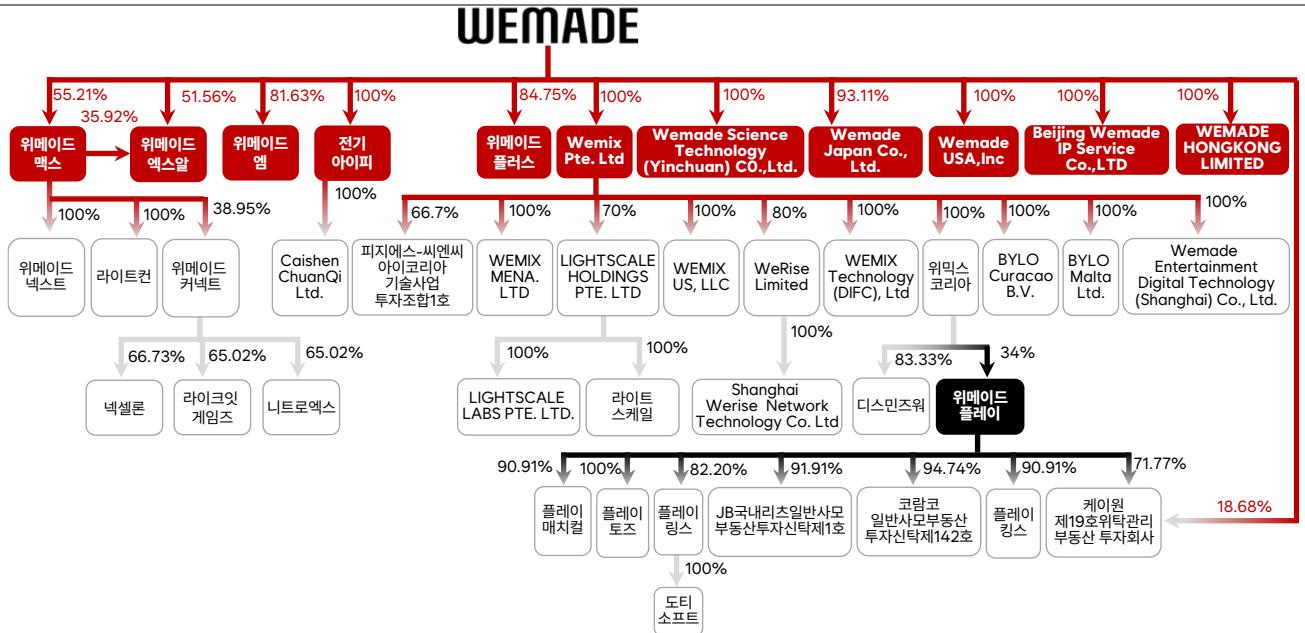
주: 2024년 6월말 기준, 자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

위믹스코리아는 위믹스 관련 투자 사업을 전개하는 기업

위믹스코리아는 2021년 12월에 게임소프트웨어 개발 및 판매를 목적으로 설립되었으나, 실질적으로는 위믹스 관련 투자 사업을 전개하는 곳이다. 위믹스코리아는 위메이드플레이 외에 디스민즈워(지분율 83.33%, 2024년 6월말 기준)를 종속회사로 두고 있으며, 관계회사로는 라운드원스튜디오(지분율 20.0%, 2023년말 기준), 테라바이트(32.26%)와 프렌클리(5.63%)가 있다. 모두 게임 관련 회사로, 가상화폐 위믹스를 게임에 접목하겠다는 청사진을 가진 위메이드 복안에 의한 지배구조이다. 2023년말 기준으로 위믹스코리아의 자산과 자본 규모는 각각 2,129억원, 1,674억원이다. 2023년 매출액은 5.8억원으로 미미하며, 당기순적자를 기록했다.

위믹스코리아의 최대 주주는 WEMIX PTE. LTD.로 지분율 100%를 보유하고 있다. WEMIX PTE. LTD.는 위메이드 미래 성장동력인 가상화폐 '위믹스' 사업을 총괄하는 법인이다. 2023년말 자산규모는 4,050억원이다. 지속적인 적자로 완전자본잠식 상태이다. 이에 WEMIX PTE. LTD.는 위믹스코리아의 유상감자를 통해 작년과 올해 각각 60억원, 50억 원을 회수했다.

위메이드 그룹 지배구조



주: 2024년 6월말 기준, 자료: 금감원, 한국IR협의회 기업리서치센터

위메이드플레이 종속회사

1) 플레이링스

위메이드플레이의 종속회사로는 1) (주)플레이링스(지분율 82.2%, 2024년 6월말 기준), 2) (주)플레이매치컬(90.91%), 3) (주)플레이토즈(100%), 4) (주)도티소프트(82.2%, 손자회사), 5) (주)플레이킹스(90.91%)가 있다. 또한 판교에 위치한 위믹스 타워와 관련된 부동산 펀드로 6) JB국내리츠일반사모 부동산투자신탁 제 1호(91.91%), 7) 코람코일반사모 부동 산투자신탁 제 142호(94.74%)와 8) (주)케이원 제19호 위탁관리부동산투자회사(71.77%)가 있다. 위메이드플레이에는 6), 7), 8)의 LP(Limited Partners)로 참여하고 있다.

2) 플레이매치컬

3) 플레이토즈

4) 도티소프트

5) 플레이킹스

6) JB국내리츠일반사모

부동산투자신탁

7) 코람코일반사모

부동산투자신탁

8) 케이원 제19호

위탁관리부동산투자회사

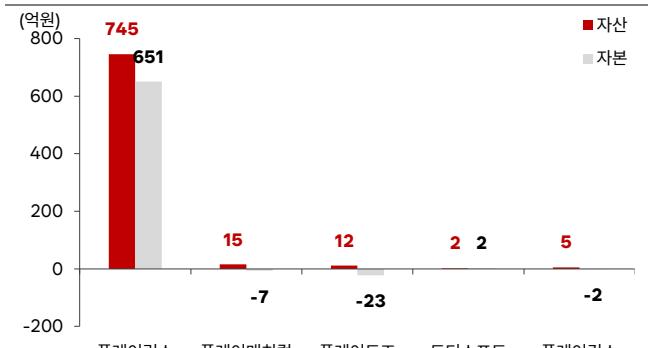
플레이링스는 2010년 3월에 로켓오즈(주)로 설립된 소셜게임 개발사이다. 위메이드플레이이는 2014년 로켓오즈 지분을 취득하였으며, 로켓오즈는 사명을 (주)애니팡플러스(2015년), 애니팡플러스에서 (주)선데이토즈플레이(2018년)으로, 선 데이토즈플레이에서 (주)플레이링스(2021년)로 변경하였다. 2022년 플레이링스는 'Slot Mate' App버전을 출시했다. 2024년 6월말 기준으로 플레이링스의 자산과 자본 규모는 745억원, 651억원이며, 올해 상반기 매출액은 332억원으로 전년 동기 대비 14.8% 증가했으며, 당기순이익은 27억원을 기록 전년동기 대비 흑자 전환했다.

플레이매치컬, 플레이토즈, 도티소프트는 2021년에 설립된 게임개발사이다. 플레이매치컬은 미드코어 퍼즐 RPG 게임 을, 플레이토즈는 블록체인 게임을 전문화하기 위해 설립되었다. 현재 자산 및 자본 규모는 미미하다. 매출도 거의 발생하지 않아, 지속적인 당기순적자를 기록하고 있다. 최근에는 일부 구조조정을 단행하기도 했다. 플레이킹스는 2023년 7월 설립한 캐주얼 게임 개발사이다. 올해 신작 출시를 준비하고 있다.

부동산 펀드인 JB국내리츠일반사모 부동산투자신탁 제 1호와 코람코일반사모 부동산투자신탁 제 142호는 2022년에, 케이원 제 19호 위탁관리부동산투자회사는 2021년에 설립되었다. JB국내리츠일반사모 부동산투자신탁 제 1호와 코람 코일반사모 부동산투자신탁 제 142호는 부채가 없어 자산과 자본 규모가 일치하다. JB국내리츠일반사모 부동산투자신

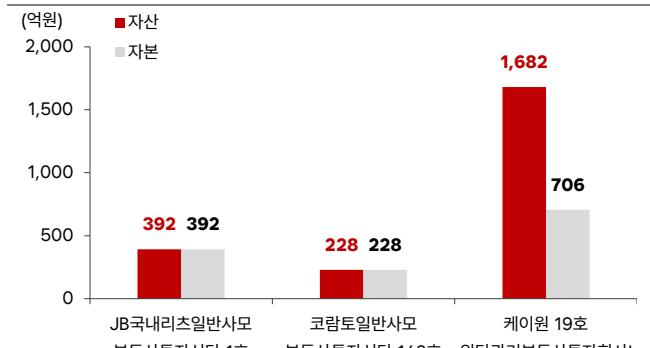
탁 제 1호와 코람코일반사모 부동산투자신탁 제 142호의 2024년 6월말 자산규모는 각각 392억원, 228억원이다. 케이원 제 19호 위탁관리부동산투자회사의 자산과 자본 규모는 각각 1,682억원, 706억원이다. 2024년 상반기 부동산 펀드들의 영업수익은 총 30억원이다.

위메이드플레이의 게임 종속회사들의 자산과 자본 규모



주: 2024년 6월말 기준, 자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

위메이드플레이 부동산펀드 종속회사들의 자산과 자본 규모



주: 2024년 6월말 기준, 자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

③ 주요 게임

대표게임: '애니팡', '위 베어

위메이드플레이의 주요 게임은 캐주얼 게임으로, 자회사인 플레이링스에서는 소셜 카지노 게임을 개발, 출시하고 있다.

'베어스더 퍼즐', '디즈니 팝타운',

동사가 개발, 출시한 게임 중 대표적인 게임은 '애니팡'으로 Match3형식의 캐주얼 퍼즐 게임이다. 버전이 지속적으로 업그레이드되며 국내에서는 '애니팡2', '애니팡3', '애니팡4', '애니팡 사천성'과 '애니팡 터치'가 출시되었다. 국내 및 글로벌로 출시된 애니팡 시리즈로는 '상하이 애니팡'이 있다. 애니팡 시리즈는 출시 후 현재까지 누적 다운로드 1억 건을 돌파한 게임으로 특히, '애니팡'과 '애니팡2'는 지금까지 10년 이상 꾸준히 사랑을 받고 있는 게임이다.

외부의 IP를 활용해 개발한 게임으로는 '스누피 틀린 그림 찾기', '위 베어 베어스 더 퍼즐'과 '디즈니 팝 타운'이 있다. '위 베어 베어스 더 퍼즐'은 3매치 퍼즐 게임과 위 베어 베어스 애니메이션 스토리를 함께 즐길 수 있는 신개념 퍼즐 게임으로 2018년에 국내와 북미를 타겟으로 출시되었다. 디즈니 팝타운은 디즈니 IP를 활용한 매치 퍼즐 게임으로 스토리 재미를 즐길 수 있는 다양한 챕터, 귀여운 코스튬과 화려하고 강력한 스킬 이팩트가 매력적인 게임이다. 국내와 글로벌로 출시되었으며, 일본에서 흥행했었다.

위메이드플레이의 소셜카지노 게임은 해외로만 서비스를 제공하고 있다. 플레이링스는 2021년 선데이토즈플레이가 링스게임즈 합병을 통해 유저층을 확대했으며, 사명을 플레이링스로 변경했다. 서비스되고 있는 게임으로는 'Slot mate', 'Electric Slots', 'High Roller Vegas', 'Rock N' Cash Casino'가 있다.

위메이드플레이의 게임 포트폴리오

국내 서비스 캐주얼 게임



애니팡



애니팡 사천성



애니팡2



아쿠아스토리



애니팡 맞고



Rock N' Cash Casino



Electric Slots



Slot Mate



애니팡 포커



애니팡3



애니팡 터치



애니팡 셧다



애니팡4



High Roller Vegas

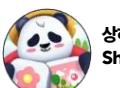


Bingo Mate



Vegas Craze

국내&해외 서비스 캐주얼 게임

스누피 틀린그림찾기
Snoopy: Spot the Difference상하이 애니팡
Shanghai Smash

Anipang Match



Anipang Coins

위 베어 베어스 더 퍼즐
We Bare Bears Match3 Repairs어비스리움매치
Abyssrium Match

Anipang Blast

Anipang puzzle
アニパンパズル디즈니 팝 타운
Disney POP TOWN애니팡 매치라이크
Anipang Matchlike

자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

해외 서비스 캐주얼 게임



Rock N' Cash Casino



Electric Slots



Slot Mate



High Roller Vegas



Bingo Mate



Vegas Craze



Anipang Match



Anipang Coins

Anipang puzzle
アニパンパズル

Anipang Blast

Anipang Match

Anipang Coins

Anipang puzzle
アニパンパズル

Anipang Match

Anipang Coins

 산업 현황

게임 산업

위메이드플레이는 게임개발사

위메이드플레이는 게임 개발 및 퍼블리싱 사업을 하는 회사로, 게임 산업에 속해 있다.

2022년 국내 게임시장 규모는

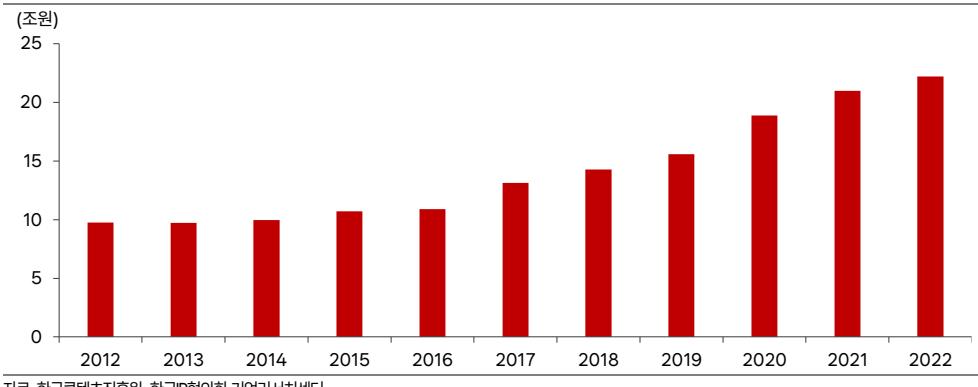
위메이드플레이는 주요 사업으로 게임 사업을 영위하고 있다.

22.2조원으로

10년간 연평균 8.6% 성장

한국콘텐츠진흥원에 의하면, 2022년 국내 게임시장의 규모는 22조 2,149억원으로 2012년부터 연평균 8.6% 성장해 왔다. 특히 게임시장은 2020년 코로나 시기에 21.3% 고성장하였으며, 2021년에도 전년대비 11.2% 성장하며 견조한 모습을 보여주었다. 코로나 시기에 사회적 거리두기가 시행되면서 실내 활동의 증가가 게임 시장의 고성장을 견인했다. 2022년 게임시장은 전년 대비 5.8% 증가하며, 성장률이 둔화되었다.

국내 게임 시장 규모 추이



자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

한국갤럽조사연구소에 의하면

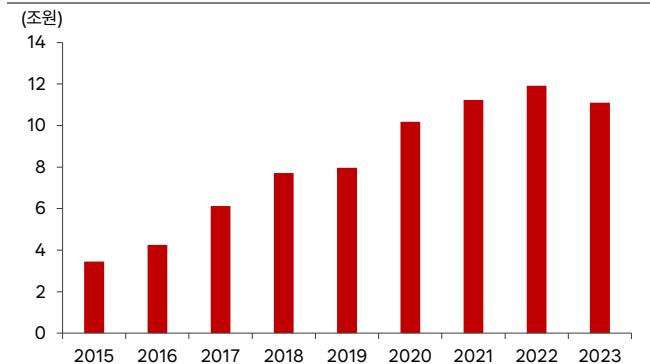
2023년 게임산업 매출액은

전년 대비 3.5% 감소로 추정

한국콘텐츠진흥원은 아직 '게임백서'를 통해 2023년 게임산업 시장 규모에 대한 자료는 제공하고 있지 않다. 그러나 한국갤럽조사연구소가 한국콘텐츠진흥원에 제출한 '2023년 하반기 및 연간 콘텐츠 산업 동향 분석 보고서'에 따르면 2023년 게임산업 매출액 규모는 21조 4,287억원으로 2022년 대비 3.5% 감소했을 것으로 추정된다. 또한, 국내 주요 상장 19개 게임사의 2023년 매출액도 11.1조원으로 2022년 11.9조원 대비 6.9% 감소했다. 이는 1) 리오프닝으로 인한 모바일 게임 수요 약화, 2) 중국의 외자판호 발급 규제 강화, 3) 재택 근무 및 인건비 상승으로 신작 출시 연기 등이 주요 요인으로 작용했다.

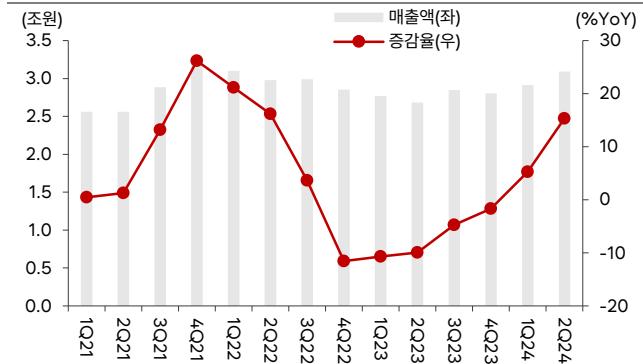
다만, 긍정적인 점은 올해 들어서 게임사들의 매출액이 성장 추세로 전환되었다는 점이다. 국내 주요 상장 19개 게임사의 2024년 상반기 매출액은 6조원으로 전년동기 대비 10.2% 증가했다.

국내 주요 19개 상장 게임사의 합산 연간 매출액 추이



주: 네오위즈, 넥슨게임즈, 넷마블, 더블유게임즈, 데브시스터즈, 미투온, 액션스웨어, 엔씨소프트, 웹젠, 위메이드, 위메이드맥스, 위메이드플레이, 조이시티, 카카오게임즈, 컴투스, 컴투스홀딩스, 크래프톤, 펄어비스, 네툰
합산 기준, 자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 주요 19개 상장 게임사의 분기별 매출액과 증감률 추이



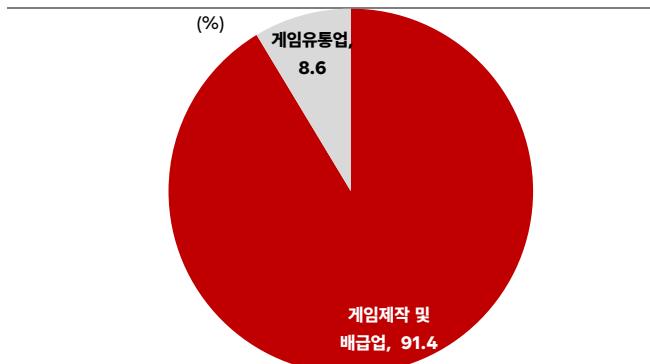
주: 네오위즈, 넥슨게임즈, 넷마블, 더블유게임즈, 데브시스터즈, 미투온, 액션스웨어, 엔씨소프트, 웹젠, 위메이드, 위메이드맥스, 위메이드플레이, 조이시티, 카카오게임즈, 컴투스, 컴투스홀딩스, 크래프톤, 펄어비스, 네툰
합산 기준, 자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 게임시장에서 비중이 높은

게임 플랫폼은 모바일 게임

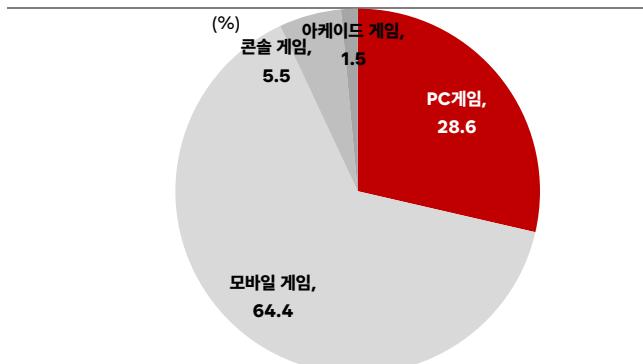
국내 게임시장은 크게 게임 제작 및 배급업과 게임유통업으로 구분된다. 2022년 기준으로 게임 제작 및 배급업은 전체 게임시장의 91.4%를 차지하고 게임유통업은 8.6%의 비중을 차지하고 있다. 게임 제작 및 배급업은 이용 플랫폼에 따라 1) 모바일 게임, 2) PC 게임, 3) 콘솔 게임과 4) 아케이드 게임으로 구분된다. 국내 게임시장은 모바일 게임 규모가 다른 국가 대비 크다. 2022년 기준으로 전체 국내 게임제작 및 배급업 시장 대비 1) 모바일 게임, 2) PC 게임, 3) 콘솔 게임과 4) 아케이드 게임은 각각 64.4%, 28.6%, 5.5%, 1.5% 비중을 차지하고 있다.

국내 게임 시장의 분야별 비중



주: 2022년 기준, 자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 게임제작 및 배급업의 플랫폼별 게임 비중



주: 2022년 기준, 자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

국내 게임의 주요 수출국은

중국 및 일본

2022년 기준 국내 게임 산업 수출액은 89.8억달러(원화 11.6조원, 한국은행 2022년 연평균 매매기준을 1,291.95원 적용시)이며, 수입액은 2.6억 달러였다. 모바일 게임의 수출 규모(55.6억 달러)가 가장 크며, 수입에서는 모바일 수입 게임 수입 규모(1.9억달러)가 크다. 수출국 중에서는 중국이 30.1%로 가장 높은 비중을 차지하고, 일본, 동남아가 각각 14.4%, 14.2%를 차지하고 있다. 일본의 경우 2020년 3.8%에서, 2021년 10.5%, 2022년에는 14.4%를 차지하며 비중이 빠르게 증가하고 있다. 2010년 초반까지 게임산업을 적극 육성하던 중국은 커지는 미성년자의 게임 중독 우려로 2018년 게임 판호 발급 규제를 도입했다. 이의 일환으로 정부가 온라인 게임 라이선스 발급을 통제하고 있으며, 이를 통해 신작 출시 속도를 조절하고 있다.

국내 게임의 국가별 수출 비중

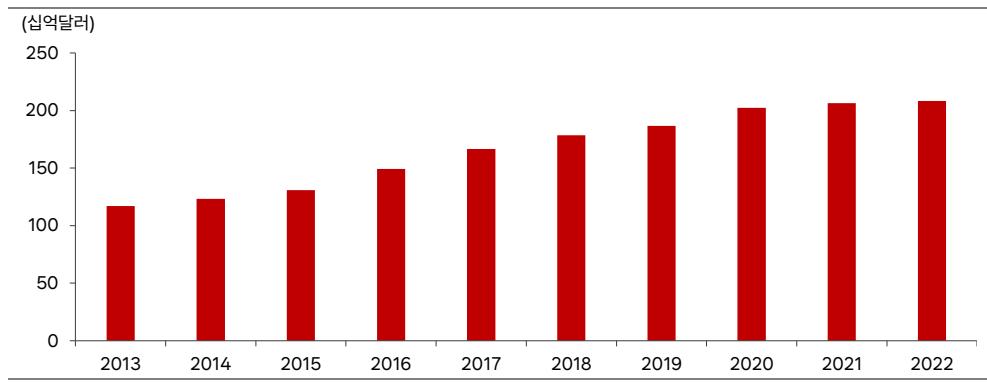


주: 2022년 기준, 자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

**2022년 글로벌 게임시장 규모는
2,082억달러로 지난 10년간
6.3% 성장. 한국 게임시장은
글로벌 게임시장에서
7.8% 비중 차지**

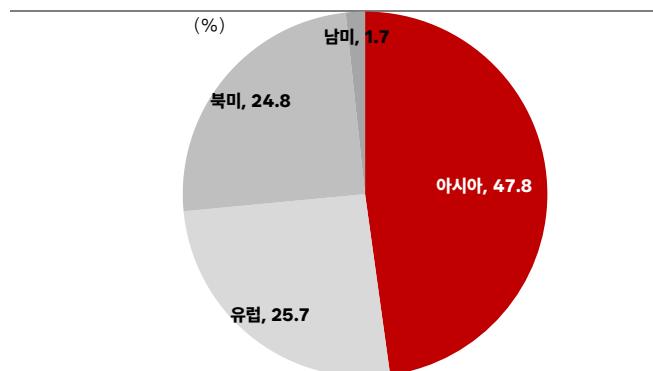
2022년 기준 글로벌 게임시장 규모는 2,082억 달러로 지난 10년간 연평균 6.3% 성장했다. 권역별로 게임 점유율을 살펴보면, 아시아가 47.8%를 차지해 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 유럽과 북미가 각각 25.7%, 24.8%를 차지하고 있다. 한국 게임시장은 글로벌 게임시장에서 7.8%의 비중을 차지하고 있다. 한국 게임시장은 2016년 글로벌 시장에서 5.4% 비중을 차지한 이후 지속적으로 비중이 증가하는 추이를 보이고 있다. 글로벌 게임시장의 플랫폼별 점유율을 살펴보면, 모바일 게임, 콘솔 게임, PC게임과 아케이드 게임이 각각 44%, 28.4%, 17.5%, 10.1%를 차지하고 있다. 국내 게임 시장과 비교 시, 국내는 모바일 게임에서 우위를 점하고 있으며, 콘솔 게임에서는 열위에 있다.

글로벌 게임 시장 규모 추이



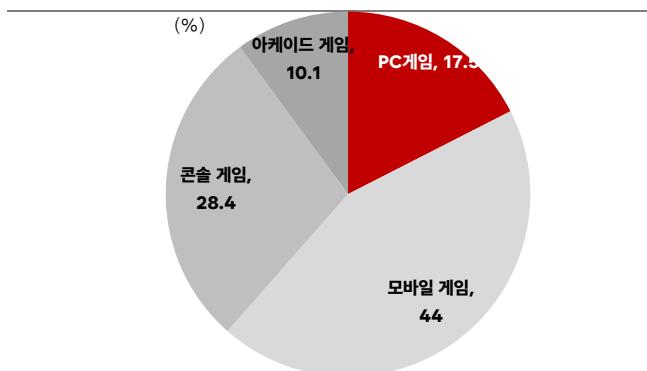
자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

글로벌 게임시장의 권역별 비중



주: 2022년 기준, 자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

글로벌 게임시장의 플랫폼별 비중



주: 2022년 기준, 자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터



투자포인트

1 신작 출시에 따른 매출 증가 기대

투자포인트1. 본격적인 신작

출시에 따른 매출 증가 기대

위메이드플레이의 첫번째 투자포인트는 신작 출시에 따른 매출 증가 기대이다. 올해 상반기 매출액은 전년 동기 대비 1.6% 감소되었으나, 예정되었던 신작이 국내와 글로벌로 9월에 본격적으로 출시되면서 하반기에는 매출 증가로 전환될 개연성이 높다.

위메이드플레이는 2022년 1월 최대주주가 위믹스코리아로 변경된 이후, 국내보다는 해외에서 신작을 출시해왔다. 2023년에는 블록체인 게임을 출시하는데 주력했다. 이에 2023년 3월에는 '애니팡4'의 다양한 콘텐츠를 활용한 글로벌 블록체인 게임인 '애니팡 매치'를, 5월에는 애니팡 IP에 러렛 게임을 결합한 블록체인 게임인 '애니팡 코인즈'를, 6월에는 '애니팡 터치'를 원작으로 개발한 블록체인 게임 '애니팡 블라스트'를 출시했다. 위 세 가지 게임은 모두 글로벌 시장으로 출시되었다. 그러나 2023년에 출시된 캐주얼 블록체인 게임은 흥행에 크게 성공하지는 못했다.

올해초부터 위메이드플레이는 자회사와 함께 1) 애니팡 특유의 경쟁력을 특징으로 하는 게임과 2) 다른 장르를 결합한 게임을 출시하고 있다. 특히, 9월에 본격적으로 출시된 '애니팡 매치라이크'와 '애니팡 머지'에 대해 상반기 대만과 일본에 선출시하며 소프트런칭 기간을 거쳤다. 동사는 1월에는 어비스리움 IP를 활용, 퍼즐에 물고기 수집, 바다 꾸미기, 미니게임을 결합해 유저의 재미 요소를 극대화한 모바일 게임 '어비스리움 매치'를 글로벌 출시했으며, 2월에는 '애니팡 매치라이크'를 대만에 출시했다. 애니팡 IP를 활용한 로그라이크, RPG 결합 모바일 퍼즐게임인 '애니팡 매치라이크'는 5월에 일본에도 출시되었다. 또한, 2월과 3월 일본에 '애니팡 머지'와 '애니팡 퍼즐'을 출시했다. 3월에는 퍼즐 플레이에 RPG를 결합한 미드코어 장르 모바일 퍼즐 게임인 '던전앤�亲스톤즈'를 독일, 캐나다, 호주, 인도네시아에 출시했다. 이와 같은 해외로의 신작이 잇달아 출시되면서 올해 상반기 해외 매출액은 337억원으로 전년동기 대비 9.8% 증가했다.

지난 9월 3일에는 '애니팡 매치라이크'가 국내 및 글로벌(중국 제외)에서 출시되었다. '애니팡 매치라이크'는 국내에서 4년만에 애니팡IP를 활용한 신작으로, 출시 하루 만에 국내 구글 플레이 게임 부문 인기 1위에 오르기도 했다. 이와 같은 기록은 2020년 7월 '애니팡 4' 이후 4년만의 기록이다. 최근까지도 국내 애플 스토어에서 다운로드 100위권 안에 드는 등 긍정적인 반응이 이어지고 있다. 또한 9월 10일에는 애니팡 IP에 매치 3퍼즐과 머지 장르를 결합한 모바일 게임인 '애니팡 머지'가 한국 및 글로벌(중국 제외)에서 출시되었다. 스탠리에그가 개발했고, 위메이드플레이가 퍼블리싱을 담당했다. 이와 같이 해외 뿐만 아니라 국내에도 오랜만에 신작이 출시되며 상반기 전년동기 대비 13.3% 감소했던 국내 매출액의 감소 폭이 축소될 전망이다.

이 외에 위메이드플레이는 애니팡-애니팡4를 잇는 매치 장르 캐주얼 게임 신작을 준비 중이며, 자회사인 플레이킹스에서 매치 장르 신작을 준비 중이다. 애니팡 시리즈 후속작은 내년 중에, 플레이킹스 신작은 연내 출시가 목표이다.

위메이드플레이의 게임신작

애니팡 매치라이크	9/3 출시	애니팡 머지	9/10 출시	이후 신작 라인업
<p>[기본정보] ·장르:로그라이크/퍼즐 ·플랫폼:모바일 ·서비스국가:글로벌(중국제외)</p> <p>[게임특징] 퍼즐플레이에 몬스터와의 대전, 아이템 강화 등 RPG 장르를 결합 기준 매치3 퍼즐보다 시원한 플레이가 특징</p>				
<p>[기본정보] ·장르:머지 ·플랫폼:모바일 ·서비스국가:글로벌(중국제외)</p> <p>[게임특징] 애니팡IP에 머지 장르를 결합한 모바일 게임. 애니팡IP 특유의 아기자기함에 심플한 게임 플레이를 결합 기준 매치3보다 느긋하고 쉬운 플레이가 특징</p>				

자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터



투자포인트2. 슬롯 게임 분야에 경쟁력을 보유한 자회사, 플레이링스

투자포인트2. 슬롯 게임 분야에 경쟁력을 보유한 자회사, 플레이링스의 경쟁력을 보유한 플레이링스의 안정적 매출 증가

2. 슬롯 게임 분야에 경쟁력을 보유한 자회사, 플레이링스

위메이드플레이의 두번째 투자포인트는 동사의 자회사인 플레이링스가 슬롯 게임 분야에 경쟁력을 보유하고 있다는 점이다. 플레이링스는 꾸준한 매출 증가로 위메이드플레이 캐주얼 게임으로 인한 매출 감소 폭을 축소하는데 기여하고 있다.

플레이링스는 소셜 카지노 개발 자회사이다. 소셜 카지노 게임은 실제 돈을 사용하지 않고 가상의 코인이나 크레딧을 이용해 카지노 게임을 즐길 수 있는 온라인 게임이다. 즉, 슬롯머신, 빙고, 포커 등 카지노 게임을 소셜 미디어(SNS) 플랫폼이나 모바일 앱을 통해 제공되는 캐주얼 게임이다. 한국에서도 소셜 카지노 게임을 허용되어 있으나, 유료 게임 머니 판매가 금지되어 있어 실질적으로 대부분의 국내 게임사들은 국내보다는 해외에서 소셜 카지노 게임 서비스를 제공하고 있다. 소셜 카지노 게임은 다른 게임에 비해 제작비 부담이 덜하고 이용자의 충성도가 높아 '캐시카우' 역할을 하고 있기 때문에 게임사들의 관심사는 높다.

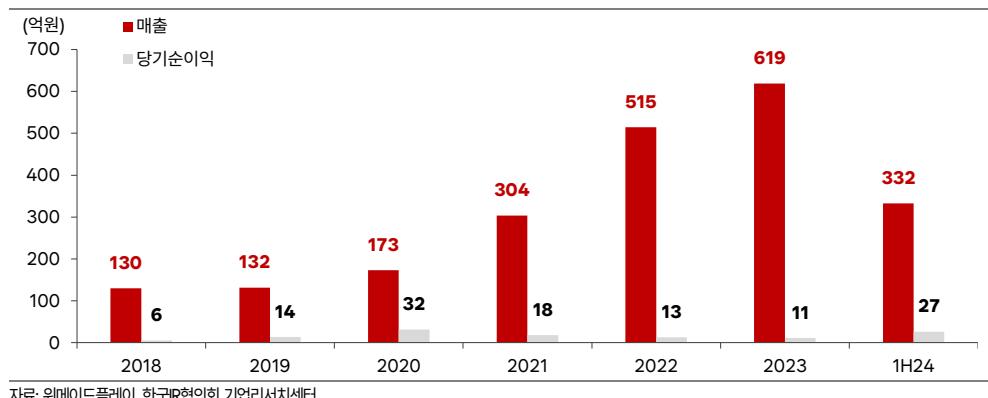
시장 조사업체인 Business Research에 의하면 글로벌 소셜카지노 게임 시장 규모는 2021년 64.6억달러에서 연평균 6.15%씩 성장해 2031년에는 118.7억 달러에 이를 전망이다. 소셜카지노 게임 시장은 북미와 유럽 시장이 주도하고 있으며, 스마트폰과 태블릿 기기 등 모바일 기기 사용 증가와 소셜 미디어와 연계되어 상호작용할 수 있는 소셜 기능으로 인해 빠르게 성장했다. 소셜 카지노 게임의 주요 수익모델은 게임 내에서 사용할 수 있는 가상의 코인이나 아이템을 판매해 수익을 창출하는 'マイクロトラン잭션(microtransaction)'이다.

플레이링스는 2010년 3월에 로켓오즈(주)로 설립된 소셜게임 개발사이다. 위메이드플레이이는 2014년 로켓오즈 지분을 취득하였으며, 로켓오즈는 사명을 (주)애니팡플러스(2015년), 애니팡플러스에서 (주)선데이토즈플레이(2018년)으로, 선데이토즈플레이에서 (주)플레이링스(2021년)로 변경하였다. 2021년 선데이토즈플레이이는 링스게임즈를 흡수 합병하면서 사명을 변경하였다. 합병을 통해 외형을 확장한 동사는 운영 효율화를 진행 중이다. 소셜카지노 게임 중 가장 유저

가 많고 매출 규모가 큰 슬롯 게임 분야에서 특화된 경쟁력을 보유한 플레이링스는 유저가 본인 취향에 맞게 즐길 수 있는 다양한 UI(User Interface)를 제공하고, 다양한 슬롯 게임을 주기적으로 업데이트하여 유저 이탈을 방지하고 있다. 플레이링스의 대표 게임으로는 'Slot mate', 'Electric Slots', 'High Roller Vegas', 'Rock N' Cash Casino' 등이 있다.

합병 전인 2020년 플레이링스의 매출액은 173억원에 불과했다. 2021년 합병 이후 2022년 515억원의 매출액을 기록한 동사는 2023년에도 20.3% 증가한 619억원의 매출액을 기록했다. 또한, 올해 상반기 매출액은 332억원으로 전년 동기 대비 14.8% 증가했으며, 당기순이익은 27억원을 기록 전년동기 대비 흑자 전환했다. 동사는 향후 대형 소셜 게임사에 B2B슬롯콘텐츠를 제공하며 추가적인 성장을 이어갈 계획을 가지고 있다.

플레이링스의 매출액 및 당기순이익 추이



자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

 **실적 추이 및 전망****1 2023년 실적 Review****2023년 매출액**

**1,217억원(-9.2%YoY),
영업이익 4억원 적자 기록**

위메이드플레이의 2023년 매출액은 1,217억원으로 전년 대비 9.2% 감소했다.

매출 구성을 구분하여 살펴보면, 게임 서비스를 기반으로 게임내 유료 아이템 판매를 통해 발생하는 모바일 게임 매출은 916억원으로 전년 대비 11.0% 감소했고, 게임 내 모바일 광고를 삽입하여 수익화한 광고 매출액은 301억원으로 3.2% 감소했다. 또한 수출(해외 매출)과 국내로 구분해서 매출액을 비교해 보면, 전체 매출액의 52.9% 비중(2023년 기준)을 차지하는 수출은 9.7% 감소했고, 국내 매출도 8.7% 감소했다. 소셜카지노 게임 매출액은 증가했으나, 블록체인 게임 신작들의 출시에도 불구하고 캐주얼 게임 매출액 감소가 전체 매출액 감소의 주요인으로 작용했다.

동사의 영업이익은 4억원 적자로 2022년 9억원에서 적자로 전환되었다. 영업이익률은 -0.4%로 전년대비 -1.1%p 하락했다. 매출액은 감소했으나, 인건비 등 고정비가 증가한 점이 영업이익 적자 전환의 주요인이었다.

2023년 지배주주당기순이익은 43억원으로 전년 대비 흑자 전환했다. 이는 영업외이익에서 1) 관계기업투자(케이원 제 23호 역삼위탁관리부동산투자회사)의 일부 지분 처분이익과 2) 신주인수권부사채로 인한 파생상품평가이익이 발생했기 때문이다.

2 2024년 상반기 실적 Review**2024년 상반기 매출액
596억원(-1.6%YoY),
영업이익 1억원 기록**

위메이드플레이의 2024년 상반기 매출액은 596억원으로 전년동기 대비 1.6% 감소했다. 전년도에 이어 캐주얼게임 매출액의 자연 감소가 이어진 점이 매출액 감소의 주요인이다. 플레이링스의 소셜카지노 게임 매출액은 전년동기 대비 14.8% 증가했다. 매출 구성 측면에서는 모바일 게임 매출액이 2.5% 감소한 반면, 광고 매출액은 1.2% 증가했다. 지역별로 보면 국내 매출액이 13.3% 감소한 반면, 수출은 9.8% 증가했다.

동사의 영업이익은 1억원으로 2023년 상반기 6억원 적자에서 흑자 전환되었다. 영업이익률은 0.2%로 전년동기 대비 1.2%p 상승했다. 1) 캐주얼 게임 매출 감소로 게임수수료가 감소하고, 2) 플레이링스의 무형자산상각비(합병시 링스게임즈가 보유한 고객 관계를 무형자산화, 3년간 상각) 감소가 영업이익 흑자 전환의 주요인이었다.

지배주주당기순이익은 3억원 적자를 기록했다.

3 2024년 실적 전망**2024년 매출액
1,253억원(+3.0%YoY),
영업이익 6억원 예상**

위메이드플레이의 2024년 매출액을 1,253억원(+3.0%YoY), 영업이익을 6억원(전년대비 흑전), 영업이익률을 0.5%(+0.9%pYoY)로 추정한다.

상반기 매출액은 전년동기 대비 소폭 감소했으나, 9월 신작('애나팡 매치라이크', '애니팡)이 국내 및 글로벌에 본격적으로 출시됨에 따라 캐주얼 게임 매출액 감소 폭이 축소될 것으로 예상한다. 소셜카지노 게임의 매출액은 꾸준히 견조한

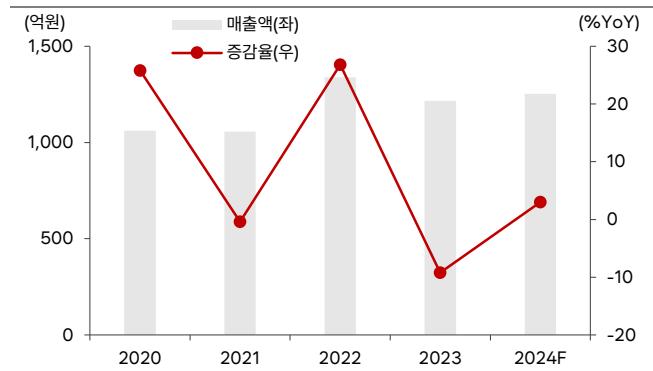
흐름을 이어갈 예상이다.

동사의 영업이익은 1) 사업비 효율화와 2) 플레이링스의 무형자산 감가상각비 소멸로 전년도 적자에서 흑자 전환될 전망이다.

실적 전망	(단위: 억원, %)				
	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액	1,062	1,057	1,340	1,217	1,253
수출	406	426	713	644	704
국내	656	632	627	573	549
영업이익	130	85	9	-4	6
당기순이익	146	142	-4	43	14
%YoY					
매출액	25.8	-0.4	26.8	-9.2	3
영업이익	370.1	-34.7	-89.5	적전	흑전
당기순이익	394.3	-3.2	적전	흑전	-67.8
영업이익률	12.2	8	0.7	-0.4	0.5
당기순이익률	13.7	13.4	-	0.3	1.1

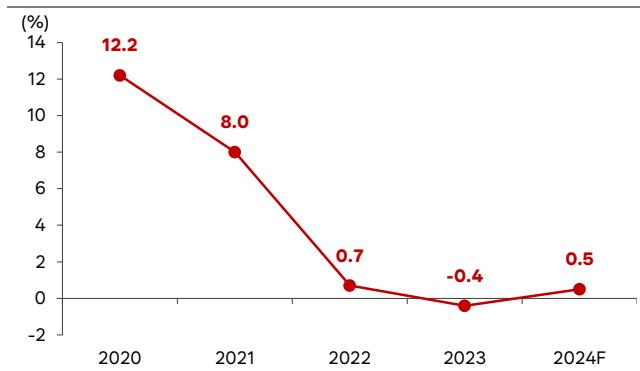
자료: 한국IR협의회 리서치센터

위메이드플레이의 매출액과 증감률 추이 및 전망



자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

위메이드플레이 영업이익률 추이 및 전망



자료: 위메이드플레이, 한국IR협의회 기업리서치센터

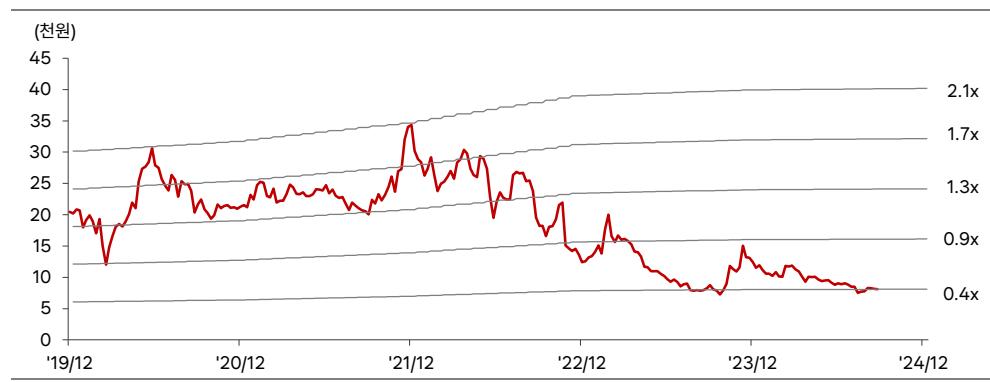


Valuation

**위메이드플레이의
2024년 PBR은 0.4배로
밸류에이션 최하단 위치**

현재 위메이드플레이의 2024년 PBR은 0.4배이다. 2019년 이후 동사의 주가는 PBR Band 0.4배~2.1배 사이에서 움직였다. 이를 감안 시, 동사의 주가는 현재 밸류에이션 최하단에 위치해 있다. 동사는 2022년 이후 실적이 악화되면서 주가가 지속적으로 하락하고 있다. 참고로, PSR 측면에서도 동사 주가는 밸류에이션 상 하단에 있다. 현재 PSR는 0.7배인 반면, 2019년부터 동사의 주가는 PSR Band 0.6배에서 3.2배 사이에서 움직였기 때문이다.

위메이드플레이 PBR Band



자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

위메이드플레이 PSR Band



자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

**위메이드플레이의
2024년 PER은 65.6배로
경쟁사 대비 높은 편. PSR로는
0.7배로 경쟁사 대비 소폭 낮은 편**

위메이드플레이와 같은 게임 개발사로 웹젠, 컴투스, 넥툰, 위메이드맥스와 조이시티가 있다.

웹젠은 2000년에 설립된 게임회사로 2003년에 코스닥 시장에 상장했다. 동사는 3D MMORPG로 시장에서 크게 인기를 얻은 뮤 온라인을 개발한 게임사이다. 동사는 현재 '뮤 온라인', 'R2', 'Metin2', '샷온라인' 등의 온라인 게임과 '뮤 모나크', '라그나돌', '어둠의 실력자가 되고 싶어서', '뮤 오리진(MU IP)', 'R2M(R2 IP)'등의 모바일 게임, 그리고 '뮤 이그니션2(MU IP)'등의 웹게임을 주요 게임으로 서비스하고 있다. 또한 IP제휴사업 부분에서 MU IP를 활용한 다수의 게임들이 해외에서 서비스되고 있다.

컴투스는 1998년 설립되었고, 2007년 코스닥 시장에 상장했다. 동사는 모바일 게임 개발 및 공급을 주요 영업으로 하고 있으며, 2000년 초부터 해외 시장에 진출해 현재 미국, 중국, 일본, 대만, 싱가폴, 독일 등에 현지 법인을 두고 전세계 주요 국가에 모바일 게임을 서비스하고 있다. 주요 게임으로는 글로벌 RPG게임인 '서머너즈 워: 천국의 아레나', '서머너즈워: 크로니클', '서머너즈 워: 백년전쟁', 'MLB9이닝스', '컴투스프로야구', '낚시의 산' 등이 있다. 동사는 종속회사인 위즈웍스튜디오를 통해 미디어 사업도 영위하고 있다. 2023년 매출액 기준으로 게임사업부와 미디어사업부 매출비중은 각각 76%, 24%이다.

넵튠은 2012년에 설립되었고, 2016년 코스닥 시장에 상장했다. 현재는 카카오 기업집단의 소속 회사로 계열 편입되어 있다. 모바일 게임사로 시작한 동사는 꾸준한 인수합병과 지분투자로 사업을 다각화하고 있다. 급격히 변화하는 환경 하에서 빠른 의사결정과 팀 단위의 조직력으로 기민하게 다양한 사업적 시도를 추진하고 있다. 게임 개발 및 퍼블리싱 사업 외에 광고 수익화 플랫폼 사업을 같이 영위하고 있다. 동사의 사업부문은 크게 게임(78.6%, 2023년 매출액 기준)과 광고(18.8%), 기타(2.6%)로 구분된다. 게임은 1) 캐주얼(63.2%), 2) 소셜카지노(2.3%)와 3) MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, 다중사용자 온라인 전투 아레나)(13.1%)로 구성되어 있다. 현재 동사의 대표 게임으로는 '고양이 스낵바', '우르르 용병단' 등이 있다.

위메이드맥스도 위메이드의 자회사이다. 1997년에 설립되어, 2009년 코스닥 시장에 상장했다. 2010년 위메이드 자회사가 되었고, 현재는 위메이드 그룹의 M&A 플랫폼 역할을 하고 있다. 동사의 주요 게임으로는 '미르4', '미르4 글로벌', '플레이포커' 등이 있다. 최근 '나이트크로우'로 알려진 매드엔진과 주식 교환을 통한 완전자회사화를 공시했다.

조이시티는 1994년에 설립되어 2008년 코스닥 시장에 상장했다. 동사는 자체 개발한 온라인 스포츠게임 '프리스타일 시리즈'를 비롯해 '캐리비안의 해적: 전쟁의 물결', '건쉽배틀: 토탈워페어' 등 전략 시뮬레이션 전쟁 게임, 보드게임등 다양한 장르의 모바일 게임과 프리스타일 IP를 활용한 콘솔게임 '3on3프리스타일' 등을 서비스하고 있다. 동사는 2020년 웹툰회사 로드비웹툰에 투자했으며, 2022년에는 다날과 메타버스 서비스 MOU를 체결했다.

이 중 2024년 시장 컨센서스가 존재하는 기업은 웹젠, 컴투스, 조이시티가 있다. 이들과 2024년 PER을 비교해 보면 위메이드플레이의 상대적 밸류에이션은 높은 편이다. 위메이드플레이의 2024년 PER은 65.6배이다. 웹젠, 컴투스, 조이시티의 평균 PER은 8.9배로 위메이드플레이보다 낮다. 다만, PSR 기준으로 비교 시, 위메이드플레이(0.7배)는 경쟁사들 평균(1.0배)보다 소폭 낮다.

위메이드플레이와 주요 경쟁사의 재무지표 및 벤류에이션 지표 비교

(단위: 억원, %, 배)

	위메이드플레이	웹젠	컴투스	위메이드맥스	넵튠	조이시티
주가(원)	7,940	16,110	38,600	10,260	5,480	1,706
시가총액 (억원)	911	5,631	4,917	3,416	2,554	1,193
자산총계 (억원)	2021 2022 2023 2024E	1,912 4,041 3,916 3,810	6,153 6,469 7,031 7,608	18,588 18,988 17,160 16,937	534 1,228 1,299 4,084	4,661 4,263 4,084 2,513
자본총계 (억원)	2021 2022 2023 2024E	1,579 2,130 2,181 2,296	5,041 5,721 6,217 6,670	11,739 11,390 11,147 10,956	226 769 833 997	3,933 3,843 3,686 1,151
매출액 (억원)	2021 2022 2023 2024E	1,057 1,340 1,217 1,253	2,848 2,421 1,963 2,364	5,587 6,773 7,396 6,824	355 862 698 997	203 295 997 1,516
영업이익(억원)	2021 2022 2023 2024E	85 9 -4 6	1,030 830 499 634	526 -151 -332 75	3 253 38 22	-246 -287 22 132
영업이익률(%)	2021 2022 2023 2024E	8.0 0.7 -0.4 0.5	36.2 34.3 25.4 26.8	9.4 -2.2 -4.5 1.1	0.8 29.3 5.4 8.0	-121.3 -97.3 2.2 8.7
지배당기준이익(억원)	2021 2022 2023 2024E	142 -4 43 14	869 724 576 694	1,294 334 398 225	-13 253 64 777	70 32 55 88
ROE(%)	2021 2022 2023 2024E	9.4 -0.2 2.0 0.6	18.5 13.5 9.7 10.8	12.1 2.9 3.5 2.0	-55 50.8 8.0 30.5	8.0 3.3 5.4 8.0
PER(배)	2021 2022 2023 2024E	23.1 N/A 33.0 65.6	11.8 7.4 9.9 5.5	15.7 23.0 15.9 100	N/A 11.9 72.8 11.2	65.4 86.6 34.0 11.3
PBR(배)	2021 2022 2023 2024E	1.9 0.6 0.6 0.4	1.7 0.8 0.8 0.6	1.6 0.6 0.5 0.4	31.9 4.1 5.6 2.3	4.8 2.8 1.8 0.9
PSR(배)	2021 2022 2023 2024E	3.1 1.1 1.2 0.7	36 2.2 2.9 1.8	36 11 0.9 0.6	206 35 6.7 42.7	2.3 1.7 1.3 0.6
배당수익률(%)	2021 2022 2023	- - -	- 2.4 1.8	0.8 2.2 5.3	- - -	- - -

주: 주가, 시가총액은 2024년 9월 20일 기준 / 위메이드플레이의 2024년 실적은 당사 추정치, 웹젠/컴투스/조이시티는 시장 컨센서스

자료: Fnguide, 한국IR협의회 리서치센터



리스크 요인

리스크 요인은

1) 신작 출시 지연 개연성과

게임 개발사로서 위메이드플레이의 리스크 요인은 1) 신작 출시 지연 개연성과 2) 출시된 신작의 흥행 실패 가능성이

다.

2) 출시된 신작의 흥행 실패

가능성

위메이드플레이는 지난 9월 '애니팡 매치라이크'(9월 3일)와 '애니팡 머지'(9월 10일)를 국내 및 글로벌(중국 제외)에 본격적으로 출시했다. 동 게임은 올해 초 대만과 일본에 출시하며 소프트 런칭 기간을 거쳤다. 동사는 이후 자회사인 플레이킹스를 통해 매치 및 퍼즐 신작을 출시하고, 애니팡 시리즈 후속작도 출시할 예정이다. 플레이킹스의 신작은 작년부터 올해 초 출시할 계획으로 준비했던 것이었으나 지연되었고, 위메이드플레이는 연내 출시가 목표이다. 애니팡 시리즈 후속작도 내년 중 출시가 목표이다. 그러나 대형사와 같이 라인업이 많지 않은 상황에서 플레이킹스의 신작이 내년으로 지연되고, 애니팡 시리즈 후속작도 내년초가 아닌 하반기에 출시될 경우 매출 성장이 둔화되거나 감소할 개연성이 있다.

또한, 신규 게임 라인업이 한 해에 2~4개 정도되는 상황에서 출시된 신작의 흥행 실패 시 매출 감소폭은 대형사 대비 클 수 있다.

포괄손익계산서

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액	1,062	1,057	1,340	1,217	1,253
증가율(%)	25.8	-0.4	26.8	-9.2	3.0
매출원가	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	1,062	1,057	1,340	1,217	1,253
매출이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	932	973	1,332	1,221	1,247
판관비율(%)	87.8	92.1	99.4	100.3	99.5
EBITDA	152	127	104	98	68
EBITDA 이익률(%)	14.3	12.0	7.8	8.1	5.4
증가율(%)	229.0	-16.6	-17.5	-5.7	-31.3
영업이익	130	85	9	-4	6
영업이익률(%)	12.2	8.0	0.7	-0.4	0.5
증가율(%)	370.1	-34.7	-89.5	적전	흑전
영업외손익	36	21	-108	27	4
금융수익	60	34	50	81	55
금융비용	17	10	159	60	53
기타영업외손익	-7	-3	1	6	3
총속/관계기업관련손익	-24	45	97	28	7
세전계속사업이익	142	150	-2	51	17
증가율(%)	138.3	6.0	적전	흑전	-65.8
법인세비용	-5	9	4	8	3
계속사업이익	146	142	-5	43	14
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	146	142	-5	43	14
당기순이익률(%)	13.8	13.4	-0.4	3.6	1.1
증가율(%)	394.3	-3.2	적전	흑전	-67.8
지배주주지분 순이익	146	142	-4	43	14

재무상태표

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
유동자산	1,441	1,264	776	614	470
현금성자산	362	496	474	324	291
단기투자자산	967	630	189	170	69
매출채권	89	119	91	99	89
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	23	19	22	20	21
비유동자산	211	647	3,265	3,302	3,340
유형자산	52	72	20	20	17
무형자산	3	455	414	369	357
투자자산	111	101	1,005	1,112	1,160
기타비유동자산	45	19	1,826	1,801	1,806
자산총계	1,652	1,912	4,041	3,916	3,810
유동부채	167	176	271	196	566
단기차입금	0	0	0	0	0
매입채무	0	0	0	0	0
기타유동부채	167	176	271	196	566
비유동부채	40	81	1,547	1,438	948
사채	0	0	301	206	0
장기차입금	0	0	936	936	650
기타비유동부채	40	81	310	296	298
부채총계	207	257	1,818	1,634	1,514
지배주주지분	1,444	1,579	2,130	2,181	2,195
자본금	48	48	57	57	57
자본잉여금	162	129	672	695	695
자본조정 등	-177	-151	-161	-170	-170
기타포괄이익누계액	0	0	0	0	0
이익잉여금	1,411	1,553	1,561	1,598	1,612
자본총계	1,446	1,655	2,223	2,282	2,296

현금흐름표

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
영업활동으로인한현금흐름	178	102	93	40	96
당기순이익	146	142	-5	43	14
유형자산 상각비	21	28	52	59	40
무형자산 상각비	1	14	43	44	21
외환손익	1	1	4	3	0
운전자본의감소(증가)	-19	-53	-67	-50	44
기타	28	-30	66	-59	-23
투자활동으로인한현금흐름	103	92	-2,143	-3	7
투자자산의 감소(증가)	17	60	-530	9	-41
유형자산의 감소	0	1	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-12	-13	-3	-14	-37
기타	98	44	-1,610	2	85
재무활동으로인한현금흐름	-85	-62	2,032	-184	-155
차입금의 증가(감소)	0	-9	936	0	51
사채의증가(감소)	0	0	300	-103	-206
자본의 증가	0	0	527	0	0
배당금	0	0	-3	-0	0
기타	-85	-53	272	-81	0
기타현금흐름	-1	1	-3	-3	18
현금의증가(감소)	195	133	-22	-149	-34
기초현금	167	362	496	474	324
기말현금	362	496	474	324	291

주요투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024F
P/E(배)	13.9	23.1	N/A	33.0	65.6
P/B(배)	1.4	2.1	0.7	0.7	0.4
P/S(배)	1.9	3.1	1.0	1.2	0.7
EV/EBITDA(배)	4.9	18.0	22.9	24.7	28.1
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	1,530	1,488	-34	376	121
BPS(원)	15,089	16,502	18,572	19,013	19,134
SPS(원)	11,098	11,049	11,815	10,609	10,926
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	10.4	9.4	-0.2	2.0	0.6
ROA	9.1	8.0	-0.2	1.1	0.4
ROIC	536.2	44.3	1.5	-12.3	0.3
안정성(%)					
유동비율	864.8	720.0	286.2	313.2	83.0
부채비율	14.3	15.5	81.8	71.6	65.9
순차입금비율	-90.0	-65.5	39.3	40.0	38.8
이자보상배율	90.3	62.2	0.2	-0.1	0.2
활동성(%)					
총자산회전율	0.7	0.6	0.5	0.3	0.3
매출채권회전율	11.5	10.2	12.7	12.8	13.3
재고자산회전율	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

최근 3개월간 한국거래소 시장정보제도 지정 여부

시장정보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다. 시장정보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의7

종목명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
위메이드플레이	X	X	X

Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과, 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 신하 독립(리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 시가총액 5천억원 미만 중소형 기업에 대한 무상 보고서로, 투자자들에게 국내 중소형 상장사에 대한 양질의 투자 정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 작성되었습니다.

- 당사 리서치센터는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트와 그 배우자 등 관계자는 자료 작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 중소형 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- 본 자료에 게재된 내용은 애널리스트의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 자료제공일 현재 시점의 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다.
- 본 조사자료는 투자 참고 자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사자료의 저작재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
- 본 자료는 텔레그램에서 "한국IR협의회(https://t.me/kirsofficial)" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받으실 수 있습니다.
- 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 1RTV에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '小中한 텐트방'과 2) 기업보고서 심층해설방송인 '小中한 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.