

KOSDAQ | 커뮤니케이션서비스/미디어와엔터테인먼트

위메이드플레이 (123420)

Company Overview

설립일	2010년 02월 25일
상장일	2010년 11월 10일
특례 상장 유형	해당사항 없음
주요 사업	모바일게임
본사	경기도 성남시 분당구 황새울로 360번길 42
홈페이지	corp.wemadeplay.com
주요 주주	(주)위믹스코리아 34.0%
수출 비중	62%

위메이드플레이 Investment Keywords

애니팡 시리즈 GenAI 기술 활용

한국거래소 공시

2025-10-29	16:50	결산실적공시 예고
2025-10-21	15:48	주식소각 결정
2025-09-16	15:50	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-09-16	15:45	본점소재지변경
2025-09-16	15:41	회사합병 결정(소규모합병)
2025-08-14	16:22	반기보고서(일반법인)(2025.06)
2025-08-08	15:43	연결재무제표 기준 영업(잠정)실적(공정공시)
2025-07-28	16:00	결산실적공시 예고

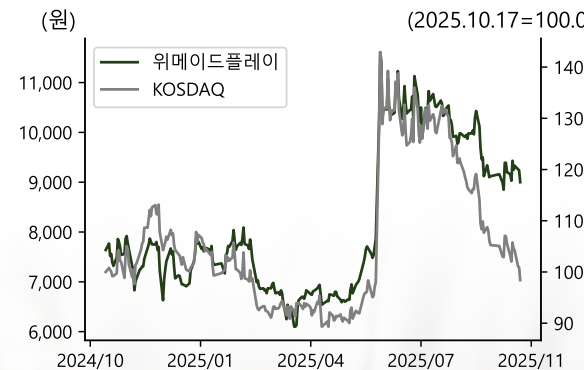
주요지표

연도	매출액(억 원)	영업이익(억 원)	지배주주순이익(억 원)	EPS(원)	P/E(배)	P/B(배)	ROE(%)
2022	1,340	9	-4	-34	N/A	0.7	-0.2
2023	1,217	-4	43	376	33.0	0.7	2.0
2024	1,204	11	236	2,053	3.4	0.3	10.2
1H25	620	42	164	-	-	-	-

Company Data

현재가 (10/29일)	9,000원
52주 최고가/최저가	11,610원/6,100원
액면가	500원
시가총액	103십억원
발행주식수	11백만주
평균거래량(60일)	10만주
1개월/6개월/12개월 수익률(%)	-3.6/30.2/14.5
외국인 지분율	4.39%

Price & Relative Performance





기업 개요

1 주요 제품 및 연혁

위메이드플레이는 모바일게임 개발 및 서비스업을 주된 사업으로 영위한다. 위메이드플레이의 핵심 게임은 애니팡 시리즈로, 매치3 퍼즐 게임의 탄탄한 게임성과 카카오톡, 라인 등 소셜그래프를 결합하여 지인과의 친목 도모와 랭킹 시스템을 통한 승부욕 자극으로 새로운 재미와 중독성을 창조했다. 이 게임은 기존 장르 게임의 한계를 극복하고 30대 이상 이용자 비율이 80%를 상회하는 비게임 이용자 성인 그룹의 대규모 유입을 달성했다. 또한 위 베어 베어스, 디즈니 등 해외 유명 IP를 활용한 게임과 자회사 플레이링스를 통한 Slot Mate, Electric Slots 등 소셜 카지노 게임으로 사업 영역을 확장하고 있다.

위메이드플레이는 GenAI를 활용한 유저 피드백 수집 및 분석 시스템을 통해 글로벌 게임 서비스에 대한 다양한 유저 의견을 빠르게 수용하고 서비스에 적극 반영하여 유저 활성도를 증가시키고 있다. 자사 핵심 게임 서비스인 매치3 퍼즐의 엔진을 고도화하고 테스트 시간을 단축하여 제작 공정에 기여하며, 모바일 및 저사양 디바이스에서 GPU 점유율 관리를 통해 글로벌 유저 접근성을 제고한다. 게임 기획에 필요한 시나리오를 다양한 관점에서 빠르게 초기 제작하고, QA의 루틴한 테스트를 자동화하여 GenAI를 통한 생산성 향상을 실현하고 있다.

위메이드플레이

KOSDAQ 123420 | 모바일 게임 개발 & 서비스

핵심 사업영역

캐주얼 퍼즐

애니팡 시리즈
디즈니 팍 타운
애니팡3, 애니팡4
주력 IP 기반

소셜 카지노

Slot Mate
Rock N' Cash
Electric Slots
해외 시장 진출

하이브리드

위베어베어스
애니팡 매치라이크
로그라이크 RPG
장르 다각화

광고 수익화

인게임 광고
AdMob 연동
Unity Ad
안정적 수익원

핵심 경쟁력

애니팡 IP

브랜드 파워
게임부문 1위
성인층 80%

소셜그래프

카카오톡 연동
친목 기능
랭킹 시스템

생성형 AI

개발 효율화
QA 자동화
시나리오 생성

글로벌 IP

디즈니
위베어베어스
마케팅 효과

멀티 클라우드

AWS, GCP
글로벌 서비스
안정성 확보

최근 실적 및 성과

- 2025년 반기 연결매출 620억원 (모바일게임 498억원, 광고 등 122억원)
- 해외매출 비중 59.2% (367억원), 연구개발비 비율 13.14%

기업정보

설립: 2010년
상장: 2010년
최대주주: 위믹스코리아
(34.00% 지분)

주요제품

애니팡 시리즈
소셜 카지노 게임
해외 IP 활용 게임
광고 수익화

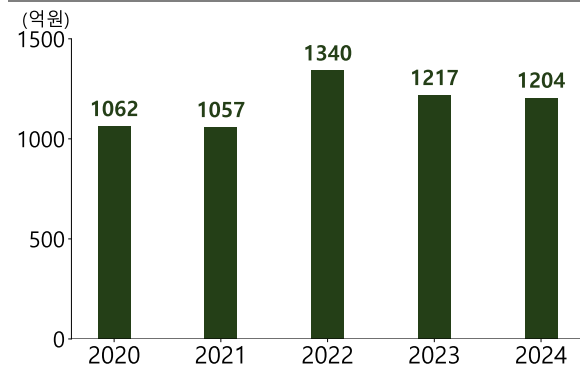
판매경로

Google Play Store
Apple App Store
Facebook Gaming
One Store

기업비전

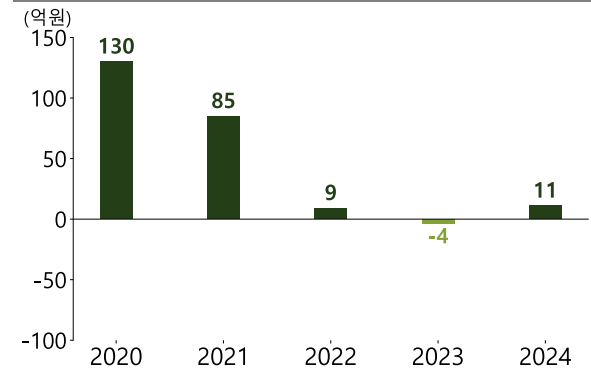
가장 재미있는 게임을
전 세계 유저들에게
안정적으로 서비스
한다

위메이드플레이 매출 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

위메이드플레이 영업 이익 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

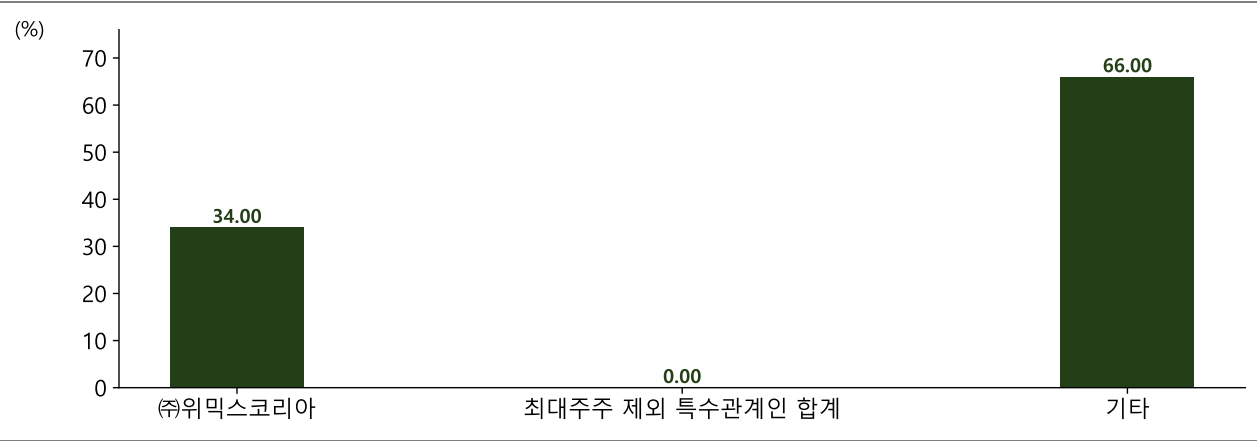
위메이드플레이는 2010년 설립 이후 지속적인 성장을 통해 모바일 게임 시장에서의 입지를 확고히 했다. 2022년 3월 위믹스 코리아가 최대주주로 변경되면서 선데이토즈에서 위메이드플레이로 사명을 변경했고, 이후 플레이링스, 플라이셔 합병을 통해 소셜 카지노 게임 사업 역량을 확대했다. 2024년 2월 애니팡 매치라이크를 대만에 출시한 것을 시작으로 일본, 한국 및 글로벌 시장에 순차적으로 서비스를 확장했다. 전 세계 다양한 국가에서 자사 게임을 원활히 서비스할 수 있도록 클라우드 인프라를 활용한 글로벌 서비스 서버 아키텍처를 설계하고 적용하여 글로벌 진출 기반을 구축했다.

위메이드플레이는 애니팡 IP가 2015년 한국산업의 브랜드 파워 조사 모바일 게임 부문 최초 1위에 선정되는 등 강력한 브랜드 파워를 보유하고 있으며, 애니팡 시리즈의 지속적인 출시와 업데이트를 통해 장기 흥행 기반을 마련했다. AWS·GCP 멀티 클라우드 구축, 서버리스 아키텍처 및 컨테이너 관리 플랫폼 연구, Kubernetes 기반 GitOps·CI/CD 자동화 등 첨단 기술을 도입하여 글로벌 경쟁력을 강화하고 있다. Data Lake를 중심으로 한 Marketing Intelligence, Ads Intelligence 등 실시간 분석 톨과 머신러닝을 활용한 이탈 예측, 코호트 분석 기능을 통해 데이터 기반의 게임 운영 체계를 구축하며 지속 가능한 성장 동력을 확보하고 있다.

2 주주 구성

위메이드플레이의 최대주주는 (주)위믹스코리아로 34.00%의 지분을 보유하고 있다. (주)위믹스코리아는 위메이드플레이의 모회사 역할을 하며, 위메이드 그룹에서 게임 및 기업투자 분야의 사업지주회사이다. 자기주식으로 9.32%를 보유하고 있으며, 이는 1,068,801주에 해당한다. 위메이드플레이는 주가 안정 및 주주가치 제고를 목적으로 자기주식을 취득하여 보유하고 있다. 자기주식은 배당가능이익범위 내 신탁계약을 통한 취득분 917,508주와 기타 취득분 151,293주로 구성되어 있다. 배당가능이익범위 내 취득은 2014년부터 2021년까지 여러 차례에 걸쳐 이루어졌으며, 주요 취득 시기는 2020년 3월 579,732주, 2019년 3월 229,258주 순이다. 기타 취득분은 주로 2013년 합병 과정에서 발생한 주식매수청구권 행사 및 합병으로 인한 취득, 액면병합 및 무상증자 과정에서 발생한 단주 취득으로 구성되어 있다. 위메이드플레이는 현재 자기주식 취득, 처분, 소각 계획이 없으나 향후 대내외 시장 상황과 회사 재무 상황을 종합적으로 검토하여 이사회 결의를 통해 결정할 예정이다.

위메이드플레이 주요 주주 현황



자료: 전자공시시스템(DART)

3 실적 추이

2024년 위메이드플레이의 연결기준 영업수익은 1,204억원으로 전년(1,217억원) 대비 1.0% 감소했다. 영업이익은 11억원으로 전년 영업손실 4억원에서 흑자로 전환했다. 당기순이익은 지배주주지분 기준 236억원으로 전년(43억원) 대비 448.8% 증가했다. 모바일 게임 서비스 부문이 전체 매출의 97.3%를 차지하며 주력 사업으로 자리잡았다. 영업이익률은 전년 -0.4%에서 0.9%로 개선되었으며, 순이익률은 3.6%에서 20.3%로 대폭 상승했다.

2025년 상반기 연결기준 영업수익은 620억원으로 전년동기(596억원) 대비 4.1% 증가했다. 영업이익은 42억원으로 전년동기 영업이익 1억원 대비 3,719.6% 증가했다. 당기순이익은 지배주주지분 기준 164억원으로 전년동기 적자 3억원에서 흑자로 전환했다. 별도기준으로는 영업수익 244억원으로 전년동기(240억원) 대비 1.7% 증가했으며, 영업이익은 10억원으로 전년동기 영업손실 1억원에서 흑자로 전환했다. 별도기준 당기순이익은 63억원으로 전년동기(13억원) 대비 388.4% 증가하며 수익성이 크게 개선됐다.

연간 실적		(단위: 백만 원)		
해당 년도	매출액	영업손익	영업손익률 (%)	
2024년	120,412	1,054	0.9	
2023년	121,679	-436	-0.4	
2022년	134,045	893	0.7	

자료: 전자공시시스템(DART)

반기 실적			(단위: 백만 원)	
	2025년 상반기		2024년 상반기	
	3개월	누적	3개월	누적
매출액	29,625	62,022	29,220	59,576
영업손익	2,455	4,213	413	110

자료: 전자공시시스템(DART)



산업 현황

1 한눈에 보는 산업 현황

모바일 게임 시장은 2024년 기준 국내 67억 7천만 달러로, 미국, 중국, 일본에 이어 세계 4위 시장을 형성하고 있다. 연평균 6.0% 성장률을 기록하며 2028년까지 860억원 규모로 확대될 전망이다. 글로벌 게임 시장은 2024년 4,505억 달러에서 2028년 6,046억 달러로 성장이 예상되며, 이 중 모바일 게임 부문은 1,185억 달러에서 1,492억 달러로 증가할 것으로 전망된다.

특히 생성형 AI 기술 도입과 서브컬처, 하이퍼캐주얼 게임 등 다양한 장르의 등장으로 시장 성장이 가속화되고 있으며, 이는 위메이드플레이와 같은 모바일 게임 전문 기업에게 유리한 환경을 조성하고 있다. 캐주얼 장르는 향후 5년간 다운로드 수 38% 증가가 예상되지만, 다운로드당 평균 매출이 1.68달러로 낮아 광고 수익 중심의 수익 구조를 보인다. 반면 RPG 장르는 23.79달러의 높은 수익성을 기록하고 있다.

시장 경쟁력은 탄탄한 게임성과 소셜그래프 활용, 유명 IP 확보가 좌우하고 있다. 위메이드플레이는 '애니팡' IP를 통해 30대 이상 이용자 80% 이상을 확보하고 비게임 이용자까지 유입시키는 데 성공했으며, '디즈니', '위 베어 베어스' 등 해외 유명 IP를 활용한 글로벌 진출을 추진하고 있다. 또한 자회사 플레이링스를 통한 소셜 카지노 사업 확장으로 사업 포트폴리오 다각화를 실현하고 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 산업 현황

Q1. 위메이드플레이는 어떤 산업에 속해 있나?

A1. 위메이드플레이는 게임 소프트웨어 개발 및 공급업에 속해 있으며, 특히 모바일게임 개발 및 관련 제반 기술 중에서도 캐주얼 퍼즐 게임과 소셜 카지노 게임을 전문으로 하는 기업이다. 이는 첨단 기술집약적인 산업이자 고부가가치를 창출할 수 있는 산업에서 기획력과 아이디어로 승부하는 특징을 가진다.

Q2. 위메이드플레이가 속한 모바일게임 시장의 규모와 성장률은 어느 정도인가?

A2. 위메이드플레이가 속한 국내 모바일게임 시장은 2024년 기준 67억 7천만 달러 규모로 12.25%의 연평균 성장률을 기록하며 미국, 중국, 일본에 이어 세계 4번째로 큰 시장이다. 글로벌 모바일게임 시장은 2024년 1,185억 달러 규모에서 2028년까지 1,492억 달러 규모로 성장할 전망이며, 국내 시장도 2028년까지 86억 달러 규모로 증가할 것으로 예상된다.

Q3. 위메이드플레이가 속한 모바일게임 산업의 경쟁구도는 어떠한가?

A3. 모바일게임 산업은 초대형 게임 및 소수의 주도적 제품에 의한 시장 지배가 극명한 특징을 보인다. 위메이드플레이는 '애니팡' 시리즈라는 강력한 IP를 보유하여 30대 이상 이용자 비율이 80%를 상회하며 비게임 이용자였던 성인 그룹을 대규모로 유입시켜 경쟁우위를 확보했다. 또한 디즈니, 위 베어 베어스 등 해외 유명 IP를 활용한 게임과 자회사 플레이링스를 통한 소셜 카지노 사업으로 경쟁력을 강화하고 있다.

Q4. 위메이드플레이가 속한 모바일게임 산업의 주요 기술트렌드는 무엇인가?

A4. 모바일게임 산업의 주요 기술트렌드는 AI 기술 도입이 핵심이다. 위메이드플레이는 GenAI를 통한 유저 피드백 수집과 분석, GenAI를 활용한 게임 시나리오 생성, Sonnet GenAI를 활용한 QA 자동화 등을 연구하고 있다. 또한 클라우드 기반 글로벌 서비스 시스템, 서버리스 아키텍처, Kubernetes 기반 GitOps-CI/CD 자동화, 머신러닝을 활용한 이탈 예측과 코호트 분석 등 첨단 기술을 적극 도입하고 있다.

Q5. 위메이드플레이가 속한 모바일게임 산업의 향후 전망은 어떠한가?

A5. 모바일게임 산업은 지속적인 성장이 예상되며, 특히 다양한 플랫폼으로의 확장과 원소스 멀티유즈 전략이 주요 성장동력이 될 것이다. 위메이드플레이는 애니팡 IP 강화와 새로운 콘텐츠 제공, 유명 IP 활용 신작 개발을 통한 글로벌 시장 공략, 소셜 카지노 사업 영역 확대 등을 통해 성장을 도모하고 있다. 게임의 재미와 게임성이 가장 중요한 요소로 작용하며, 휴대폰 제작 기술과 네트워크 기술 발전이 산업 성장에 직접적인 영향을 미칠 전망이다.



핵심포인트

1 한눈에 보는 핵심포인트

위메이드플레이의 핵심 경쟁력은 AI 기술을 활용한 게임 개발 및 운영 고도화에 있다. GenAI를 통한 유저 피드백 수집·분석 시스템과 자동 보고 파이프라인을 구축하여 글로벌 게임 서비스에 대한 다양한 유저 피드백을 빠르게 수용하고 서비스에 반영함으로써 유저 활동성을 증가시키고 있다. 또한 AI 시나리오 생성과 QA 자동화를 통해 게임 개발 주기를 단축하고 품질을 향상시키며, Match-3 엔진 고도화와 Runtime Packing을 활용한 성능 최적화로 모바일 및 저사양 디바이스에서도 원활한 플레이 경험을 제공한다.

기술 인프라 측면에서는 AWS-GCP 멀티 클라우드 기반의 글로벌 서비스 시스템을 구축하고 서버리스 아키텍처 및 컨테이너 관리 플랫폼을 연구하여 운영 효율성과 확장성을 동시에 달성했다. Data Lake 중심의 Marketing Intelligence와 Ads Intelligence 도입, 머신러닝 기반 이탈 예측 및 코호트 분석 기능을 통해 데이터 기반 의사결정 체계를 확립했다. 이러한 기술적 우위는 Apple, Google과 같은 주요 플랫폼에서의 모바일게임 유통 및 결제 서비스에서 경쟁력을 제공한다.

중장기 성장 동력으로는 애니팡 IP와 위 베어 베어스, 디즈니 등 유명 IP를 활용한 신작 개발이 핵심이다. 퍼즐게임에서 다양한 장르와 결합한 신규 캐주얼 게임으로 라인업을 확장하고, 자회사 플레이링스를 통한 소셜 카지노 사업 확대로 사업 영역을 다각화하고 있다. 하지만 금융상품 운용에 따른 신용위험, 유동성위험, 시장위험 등에 노출되어 있으며, 게임 산업 특성상 변동성이 큰 매출 구조가 주요 고려사항이다.

2 질의응답으로 살펴보는 핵심포인트

Q1. 위메이드플레이의 핵심 사업구조와 수익모델은 어떻게 구성되어 있는가?

A1. 위메이드플레이는 모바일 퍼즐게임을 중심으로 한 게임 개발 및 퍼블리싱 사업을 영위하고 있다. 애니팡 시리즈를 비롯해 디즈니 팝 타운 등 IP 기반 게임과 자회사 플레이링스를 통한 소셜 카지노 게임 사업으로 포트폴리오를 확장하고 있다. 2024년 기준 매출액 120십억원을 기록했다.

Q2. 회사의 기술적 차별화 요소와 경쟁우위는 무엇인가?

A2. 위메이드플레이는 GenAI를 활용한 유저 피드백 분석 시스템과 게임 시나리오 생성 기술을 보유하고 있다. Match-3 퍼즐 엔진 고도화와 Runtime Packing을 통한 성능 최적화 기술, 서버리스 글로벌 서비스 아키텍처 구축 등이 핵심 기술력이다. 또한 머신러닝 기반 이탈 예측과 코호트 분석 기능을 통해 게임 운영 효율성을 제고하고 있어 기술적 차별화를 실현하고 있다.

Q3. 현재 재무상황과 수익성은 어떻게 평가되는가?

A3. 2024년 기준 매출액은 120십억원으로 전년 대비 1.0% 감소했으나, 지배주주 기준 당기순이익은 24십억원으로 전년 4십억원 대비 448.8% 증가하며 흑자전환에 성공했다. 영업이익률은 0.9%로 소폭 개선되었고, ROE는 10.2%를 기록했다. 현금성자산 32십억원을 보유하고 있고 P/E 3.4배이다.

Q4. 모바일 게임 시장 변화에 대한 대응전략은 무엇인가?

A4. 위메이드플레이는 유명 IP 활용을 통한 글로벌 시장 진출 전략을 추진하고 있다. 위 베어 베어스, 디즈니 등 해외 IP를 활용한 게임 개발로 인지도 기반 마케팅 효과를 도모하고 있으며, 클라우드 기반 글로벌 서비스 인프라를 구축해 전 세계 서비스 역량을 강화했다. 또한 AI 기술 도입을 통한 개발 효율성 제고와 소셜 카지노 사업 확장으로 시장 변화에 능동적으로 대응하고 있다.

Q5. 향후 성장전략과 사업 확장 계획은 어떻게 전개될 예정인가?

A5. 위메이드플레이는 지속적인 신규 게임 개발과 라인업 확충을 통해 성장기반을 확대할 계획이다. 애니팡 IP 강화와 새로운 콘텐츠 제공을 통한 유저 만족도 제고, 다양한 장르와 결합한 신규 캐주얼 게임 출시로 게임 포트폴리오를 다각화할 예정이다. 특히 자회사 플레이링스를 통한 소셜 카지노 사업 역량 확대와 플라이셔 합병 시너지 창출로 새로운 성장동력을 확보하고 있다.

Valuation

1 최근 주가

위메이드플레이 주가는 2025년 10월 21일 기준 9,030원을 기록했으며, 52주 최고가 11,610원 대비 22.2% 하락한 수준이다. 52주 최저가는 6,100원으로, 현재 주가는 최저가 대비 48.0% 상승한 상태다. 2025년 4월 초까지 6,000원대 후반에서 7,000원대 초반 사이에서 등락을 반복하며 상대적으로 안정적인 흐름을 보였다. 4월 중순부터 상승세가 시작되어 6월 24일 11,610원으로 52주 최고가를 기록했다. 특히 6월 23일 하루 동안 7,870원에서 10,230원으로 급등한 후 다음 날 11,610원까지 상승하며 강한 상승 모멘텀을 보였다. 하지만 7월 말 이후 조정을 받기 시작해 8월 중순부터 10,000원대 중후반에서 등락을 반복했다. 9월 들어서는 하락세가 지속되어 9월 말 9,000원대 초반까지 떨어졌으며, 10월에도 9,000원대에서 횡보하고 있다. 현재 위메이드플레이의 시가총액은 1,040억원 수준이며, 일평균 거래량은 60일 기준 22만주, 일평균 거래액은 24억원을 기록하고 있다.

위메이드플레이 주가 및 공시 이벤트



자료: 한국거래소 시장정보

한국거래소 공시 (최근 1년)

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-10-29	16:50	결산실적공시 예고
2025-10-21	15:48	주식소각 결정
2025-09-16	15:50	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-09-16	15:45	본점소재지변경
2025-09-16	15:41	회사합병 결정(소규모합병)
2025-08-14	16:22	반기보고서(일반법인)(2025.06)
2025-08-08	15:43	연결재무제표 기준 영업(잠정)실적(공정공시)
2025-07-28	16:00	결산실적공시 예고
2025-06-24	20:01	(예고)단기과열종목(3거래일 단일가매매) 지정예고
2025-06-13	16:10	회사합병 결정(종속회사의 주요경영사항)
2025-05-15	15:59	분기보고서(일반법인)(2025.03)
2025-05-14	10:03	연결재무제표 기준 영업(잠정)실적(공정공시)
2025-04-30	15:44	결산실적공시 예고
2025-03-24	14:47	사외이사의선임 · 해임또는중도퇴임에관한신고
2025-03-24	14:44	대표이사변경
2025-03-24	14:34	정기주주총회결과
2025-03-21	15:40	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-03-13	17:53	[연결포함]사업보고서(일반법인)(2024.12)
2025-03-13	17:52	감사보고서 제출
2025-03-06	14:37	주주총회소집공고
2025-03-06	14:31	주주총회소집결의

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-02-06	16:42	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-02-06	16:39	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-02-06	16:36	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-02-06	16:32	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-02-06	16:14	매출액 또는 손익구조 30%(대규모법인은 15%)이상 변동
2025-02-06	16:13	연결재무제표 기준 영업(잠정)실적(공정공시)
2025-01-24	16:19	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-01-24	15:59	결산실적공시 예고
2024-12-13	16:23	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2024-11-14	15:19	분기보고서(일반법인)(2024.09)
2024-11-05	16:31	연결재무제표 기준 영업(잠정)실적(공정공시)

한국거래소 공시정보

2 전년도말 기준 밸류에이션

위메이드플레이의 2024년말 기준 밸류에이션은 수익성 개선에 따라 전반적으로 상승했다. 2024년 P/E는 3.4배로 전년도 33.0배에서 크게 낮아졌으며, 이는 당기순이익이 236억원으로 증가하면서 주가 대비 수익성이 개선된 결과다. P/B는 0.3배로 전년도 0.7배에서 낮아졌고, P/S는 0.7배로 전년도 1.2배에서 하락했다. EV/EBITDA는 19.2배로 전년도 24.7배에서 낮아졌다. ROE는 10.2%로 전년 2.0%에서 크게 상승하며 수익성 개선을 보여줬다.

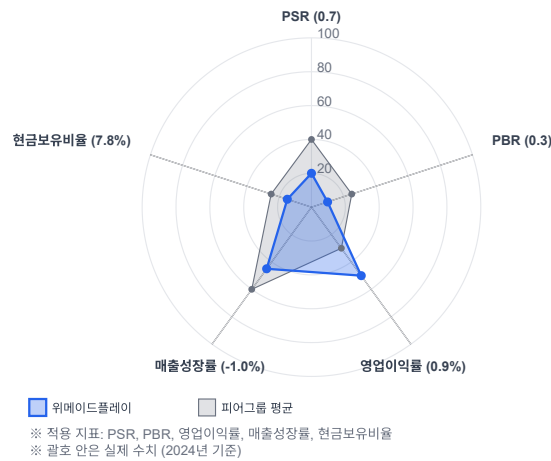
주요 투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024
P/E(배)	13.9	23.1	N/A	33	3.4
P/B(배)	1.4	2.1	0.7	0.7	0.3
P/S(배)	1.9	3.1	1.0	1.2	0.7
EV/EBITDA(배)	4.9	18.0	22.9	24.7	19.2
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	1,530	1,488	-34	376	2,053
BPS(원)	15,089	16,502	18,572	19,013	21,358
SPS(원)	11,098	11,049	11,815	10,609	10,498
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ROE	10.4	9.4	-0.2	2.0	10.2
ROA	9.1	8.0	-0.2	1.1	6.2
ROIC	536.2	44.3	1.5	-12.3	27.7

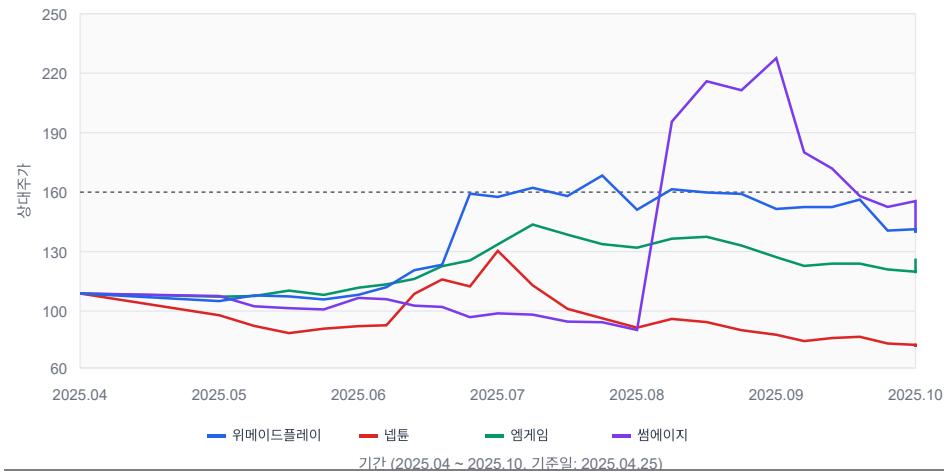
주: 각 연도말 주가 기준
자료: FnGuide

위메이드플레이의 피어그룹은 넷툰, 엠게임, 썸에이지로 설정되며 피어그룹과의 비교에서 위메이드플레이의 밸류에이션은 상대적으로 매력적인 수준이다. 넷툰은 2024년 연간 기준 연결 매출액 1,216억원, 영업이익 96억원, 당기순이익 19억원을 기록하며 P/E 130.4배, P/B 0.7배, P/S 2.1배를 나타낸다. 엠게임은 매출액 834억원, 영업이익 128억원, 당기순이익 157억원을 기록하며 P/E 6.5배, P/B 0.8배, P/S 1.2배를 보인다. 썸에이지는 매출액 140억원, 영업손실 90억원, 당기순손실 64억원으로 적자 전환하여 P/E 산정이 불가능하며, P/B 1.8배, P/S 2.9배를 나타낸다. 위메이드플레이의 P/E 3.4배는 넷툰의 130.4배, 엠게임의 6.5배보다 현저히 낮은 수준으로 수익성 대비 저평가된 상태다.

밸류에이션 레이더 차트 (2024년 기준)



상대주가 성과 비교 (기준일 = 100)



포괄손익계산서						재무상태표					
(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024	(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
매출액	106	106	134	122	120	유동자산	144	126	78	61	49
증가율(%)	25.8	-0.4	26.8	-9.2	-1.0	현금성자산	36	50	47	32	32
매출원가	0	0	0	0	0	단기투자자산	97	63	19	17	5
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	매출채권	9	12	9	10	10
매출총이익	106	106	134	122	120	재고자산	0	0	0	0	0
매출총이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	기타유동자산	2	2	2	2	2
판매관리비	93	97	133	122	119	비유동자산	21	65	327	330	355
판매비율(%)	87.8	92.0	99.3	100.4	99.1	유형자산	5	7	2	2	2
EBITDA	15	13	10	10	9	무형자산	0	46	41	37	34
EBITDA 이익률(%)	14.3	12.0	7.8	8.1	7.7	투자자산	11	10	100	111	151
증가율(%)	229.0	-16.6	-17.5	-5.7	-6.1	기타비유동자산	5	2	183	180	168
영업이익	13	8	1	0	1	자산총계	165	191	404	392	404
영업이익률(%)	12.2	8.0	0.7	-0.4	0.9	유동부채	17	18	27	20	114
증가율(%)	370.1	-34.7	-89.5	적전	흑전	단기차입금	0	0	0	0	0
영업외손익	4	2	-11	3	35	매입채무	0	0	0	0	0
금융수익	6	3	5	8	42	기타유동부채	17	18	27	20	114
금융비용	2	1	16	6	7	비유동부채	4	8	155	144	35
기타영업외손익	-1	0	0	1	0	사채	0	0	30	21	0
중속/관계기업관련손익	-2	4	10	3	-1	장기차입금	0	0	94	94	0
세전계속사업이익	14	15	0	5	35	기타비유동부채	4	8	31	30	35
증가율(%)	138.3	6.0	적전	흑전	595.7	부채총계	21	26	182	163	149
법인세비용	0	1	0	1	11	지배주주지분	144	158	213	218	245
계속사업이익	15	14	-1	4	24	자본금	5	5	6	6	6
중단사업이익	0	0	0	0	0	자본잉여금	16	13	67	70	73
당기순이익	15	14	-1	4	24	기타자본	-18	-15	-16	-17	-16
당기순이익률(%)	13.8	13.4	-0.4	3.6	20.3	기타포괄이익누계액	0	0	0	0	0
증가율(%)	394.3	-3.2	적전	흑전	465.9	이익잉여금	141	155	156	160	183
지배주주지분 순이익	15	14	0	4	24	자본총계	145	165	222	228	255
자료: FnGuide						자료: FnGuide					
현금흐름표						주요투자지표					
(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024		2020	2021	2022	2023	2024
영업활동으로인한현금흐름	18	10	9	4	5	P/E(배)	13.9	23.1	N/A	33	3.4
당기순이익	15	14	-1	4	24	P/B(배)	1.4	2.1	0.7	0.7	0.3
유형자산 상각비	2	3	5	6	6	P/S(배)	1.9	3.1	1.0	1.2	0.7
무형자산 상각비	0	1	4	4	2	EV/EBITDA(배)	4.9	18.0	22.9	24.7	19.2
외환손익	0	0	0	0	-1	배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
운전자본의감소(증가)	-2	-5	-7	-5	-3	EPS(원)	1,530	1,488	-34	376	2,053
기타	3	-3	7	-6	-24	BPS(원)	15,089	16,502	18,572	19,013	21,358
투자활동으로인한현금흐름	10	9	-214	0	2	SPS(원)	11,098	11,049	11,815	10,609	10,498
투자자산의 감소(증가)	2	6	-53	1	-11	DPS(원)	0	0	0	0	0
유형자산의 감소	0	0	0	0	0	수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
유형자산의 증가(CAPEX)	-1	-1	0	-1	0	ROE	10.4	9.4	-0.2	2.0	10.2
기타	10	4	-161	0	13	ROA	9.1	8.0	-0.2	1.1	6.2
재무활동으로인한현금흐름	-8	-6	203	-18	-9	ROIC	536.2	44.3	1.5	-12.3	27.7
차입금의 증가(감소)	0	-1	94	0	0	안정성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
사채의 증가(감소)	0	0	30	-10	-21	유동비율	864.8	720.0	286.2	313.2	43.4
자본의 증가	0	0	53	0	0	부채비율	14.3	15.5	81.8	71.6	58.3
배당금	0	0	0	0	0	순차입금비율	-90.0	-65.5	39.3	40.0	34.5
기타	-8	-5	27	-8	12	이자보상배율	90.3	62.2	0.2	-0.1	0.3
기타현금흐름	-0	0	-0	-0	1	활동성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
현금의증가(감소)	20	13	-2	-15	-1	총자산회전율	0.7	0.6	0.5	0.3	0.3
기초현금	17	36	50	47	32	매출채권회전율	11.5	10.2	12.7	12.8	12.0
기말현금	36	50	47	32	32	재고자산회전율	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
자료: FnGuide						자료: FnGuide					

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정 거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의 7

종목명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
위메이드플레이	X	X	X

Compliance Notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회가 사업보고서 및 반기/분기 보고서의 데이터를 사용하여 인공지능(AI) 기술을 통해 작성한 기업분석보고서입니다.

AI가 생성한 기업분석보고서는 자체 검증과정을 거쳤으나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자 참고 자료로만 활용하되, 투자자 자신의 판단과 책임하에 투자여부, 종목 선택이나 투자시기에 대한 결정을 하시기 바랍니다.

본 보고서는 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

- ☐ 당사는 본 보고서를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- ☐ 당사와 검수자는 자료작성일 현재 해당 회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- ☐ 본 보고서의 검수자는 자료 작성일 현재 해당 회사의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- ☐ 본 보고서는 AI 기술을 활용한 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- ☐ 본 보고서에 게재된 내용은 AI 시스템이 객관적 데이터를 기반으로 생성한 것이며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 알고리즘에 따라 작성되었습니다.
- ☐ 본 보고서의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.