

—

(주) 게임빌

2017년 4분기 및 연간 경영실적

Feb 8, 2018

# Disclaimer

본 자료의 2017년 4분기 실적 및 연간실적은 외부감사인의 회계 감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료입니다.

본 자료는 객관적 기준 등을 참고하여 작성하였으나 일부는 예상, 전망 또는 주관적 판단에 의한 표현이 포함 되어 있을 수 있고, 향후 환경의 변화, 상이한 데이터 집계 기준 등에 의하여 본 자료와 일치하지 않은 다른 숫자와 해석이 도출 될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 여기에 포함되어 있는 서술 정보만을 믿고 이 정보에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀 드립니다. 아울러 본 자료에 변경 내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 Update해서 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

1. 실적 요약

2. 매출 구성

3. 비용 구조

4. 2018년 사업전략

# 1. 실적 요약

FY17 4Q 매출 222억원, 4Q 영업이익 -86억원

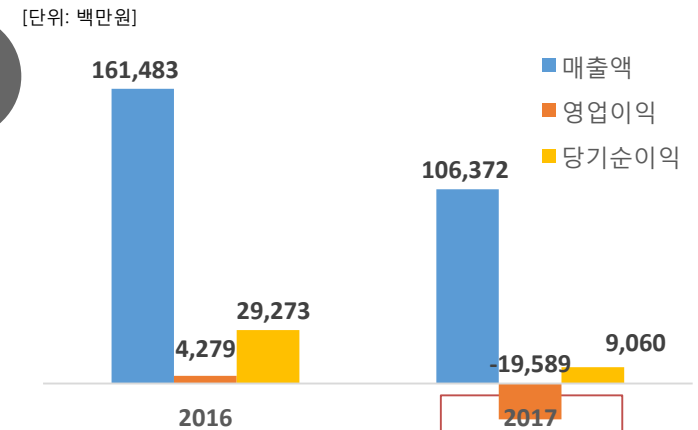
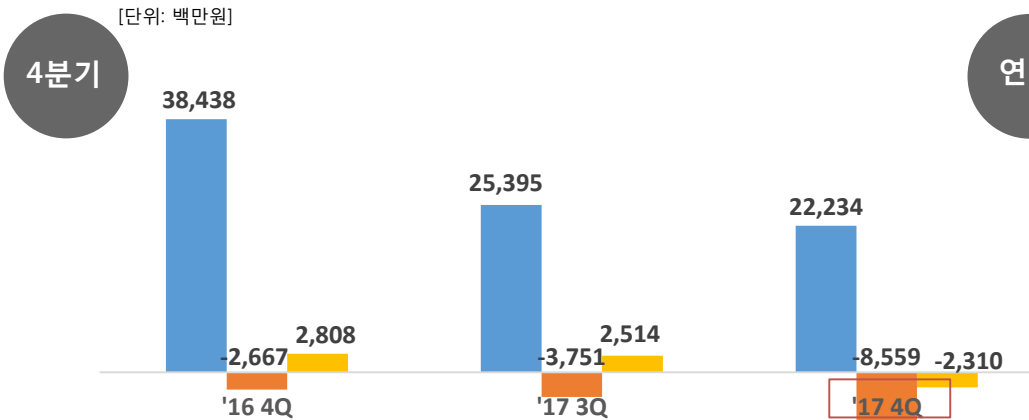
[매출] 기존 라이브 게임들의 매출 감소 영향으로 전분기, 전년동기 대비 하락했으나, 안정화 추세

[이익] 영업 이익은 마케팅비 증가에 따라 전분기 대비 감소

FY17 매출 1,064억원, 연간 영업이익 -196억원, 연간 당기순이익 91억원

[매출] 기존작들의 매출 하락, 신작 출시 일정 등으로 전년동기 대비 감소

[이익] 매출의 하락 영향으로 영업이익, 순이익 전년 대비 감소



구분	2016 4Q	2017 3Q	2017 4Q	QoQ	YoY
매출	38,438	25,395	22,234	-12.4%	-42.2%
영업이익	-2,667	-3,751	-8,559	-128.2%	-220.9%
영업이익률	-6.9%	-14.8%	-38.5%		
순이익	2,808	2,514	-2,310	적자전환	적자전환
당기순이익률	7.3%	9.9%	-10.4%		

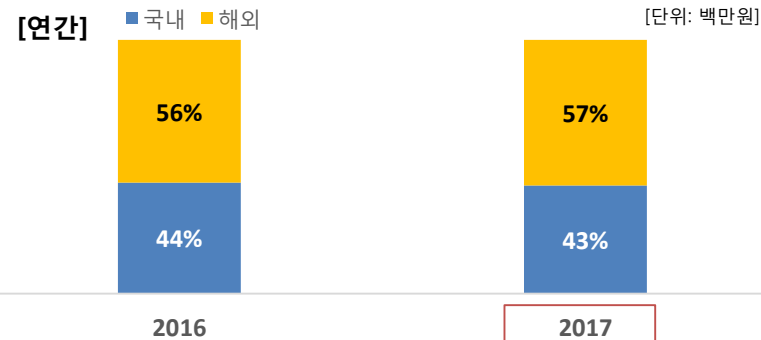
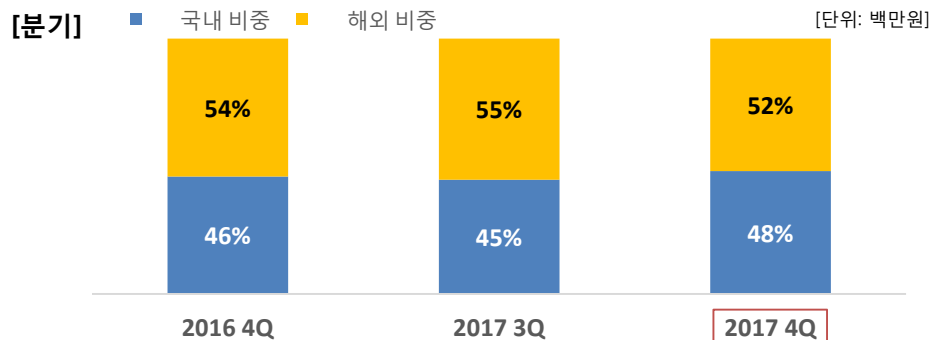
구분	2016	2017	YoY
매출	161,483	106,372	-34.1%
영업이익	4,279	-19,589	적자전환
영업이익률	2.6%	-18.4%	
순이익	29,273	9,060	
당기순이익률	18.1%	8.5%	-69.0%

## 2. 매출 구성

[국 내] FY17 4Q 107억원, FY17 454억원

[해 외] FY17 4Q 115억원, FY17 610억원

- 4Q & 연간 국내 및 해외 매출은 하락하였으나 해외 매출 비중 50% 이상 유지



구분	'16.4Q	'17.3Q	'17.4Q	Q-Q	Y-Y
국 내	17,675	11,350	10,687	-5.8%	-39.5%
해 외	20,763	14,045	11,546	-17.8%	-44.4%
아시아태평양	11,661	6,873	5,869	-14.6%	-49.7%
북미, 유럽 등	9,102	7,172	5,678	-20.8%	-37.6%
국내 비중	46%	45%	48%		
해외 비중	54%	55%	52%		
아시아 비중*	56%	49%	51%		
북미, 유럽 등 비중*	44%	51%	49%		

구분	2016	2017	Y-Y
국 내	70,608	45,407	-35.7%
해 외	90,875	60,965	-32.9%
아시아태평양	50,927	31,990	-37.2%
북미, 유럽 등	39,948	28,975	-27.5%
국내 비중	44%	43%	
해외 비중	56%	57%	
아시아 비중*	56%	52%	
북미, 유럽 등 비중*	44%	48%	

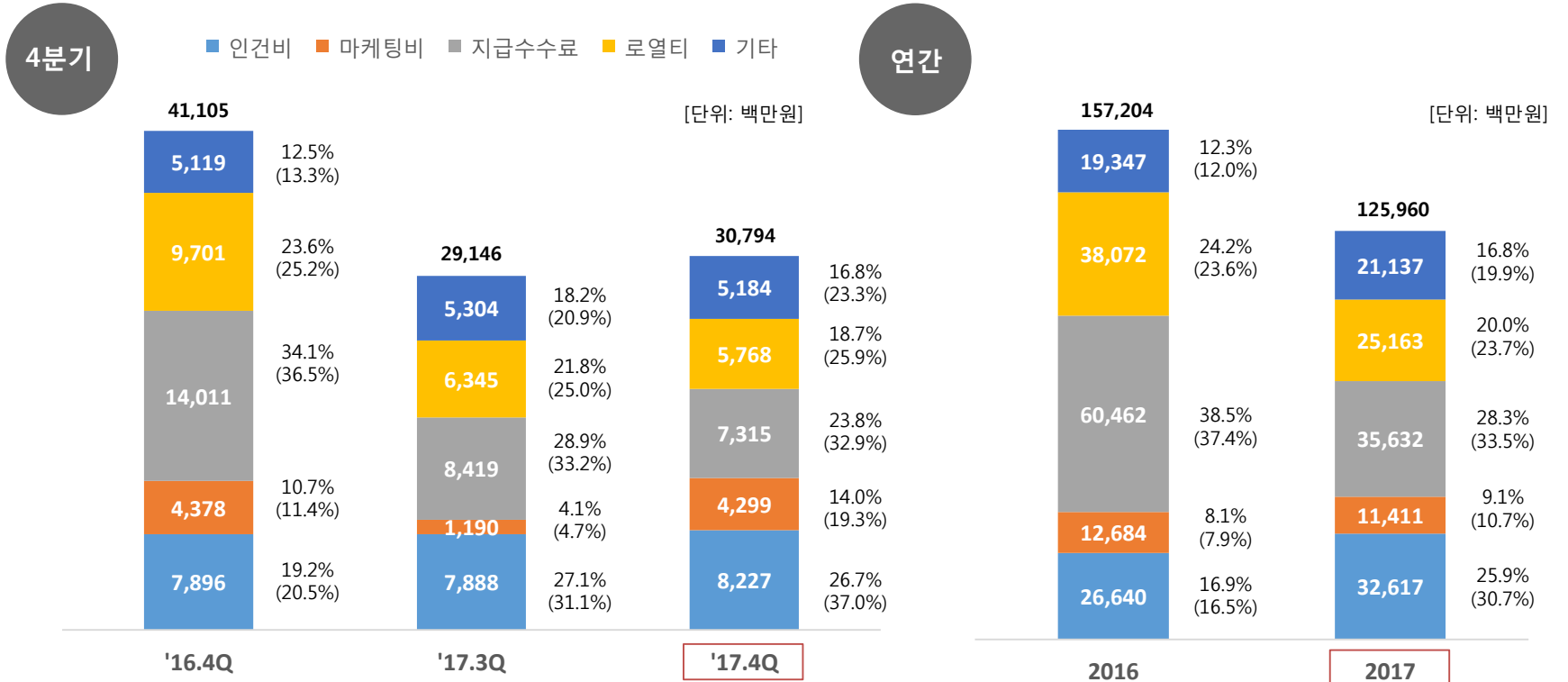
\* 한국 제외한 해외 매출에서 차지하는 비중

# 3. 비용 구조

[비 용] 2017년도 총 영업비용은 전년 대비 19.9% 감소한 1,260억원

- 지급수수료: 매출과 연동되어 전분기, 전년동기 대비 감소
- 마케팅비: 4분기는 주요 신작 출시에 따른 비용 증가, 연간 마케팅 비용은 효율적 집행으로 소폭 감소
- 인건비: R&D, 사업 등 인력의 보강에 따라 점진적 상승

총 비용대비 비중 및 비용 상세



\* 괄호는 매출액 대비 비중

## 4. 2018년 사업전략 - OVERVIEW

### 2018년도 신작 본격 출시와 경영 효율성 극대화를 통한 글로벌 성장 및 이익 확대 (Qualitative & Quantitative Growth)

#### 다양한 장르 신작 출시에 따른 성장

- 10종의 글로벌 신작 출시
- 자체와 퍼블리싱 게임의 균형 잡힌 라인업 (4 : 6)
- 분산된 출시 일정 (상반기 6종, 하반기 4종 출시)

Timely and  
Successful  
Game  
Launch

#### 성공적인 글로벌 시장 진출

- MMORPG : 초기 글로벌 시장 진출로 선점효과 극대화
- S-RPG : 차별화된 게임성으로 글로벌 시장 공략
- 스포츠 : 유명 IP 활용으로 게임 포트폴리오 강화 및 M/S 확대

Successful  
Overseas  
Market  
Penetration

#### 경영 효율성 제고를 통한 수익 개선

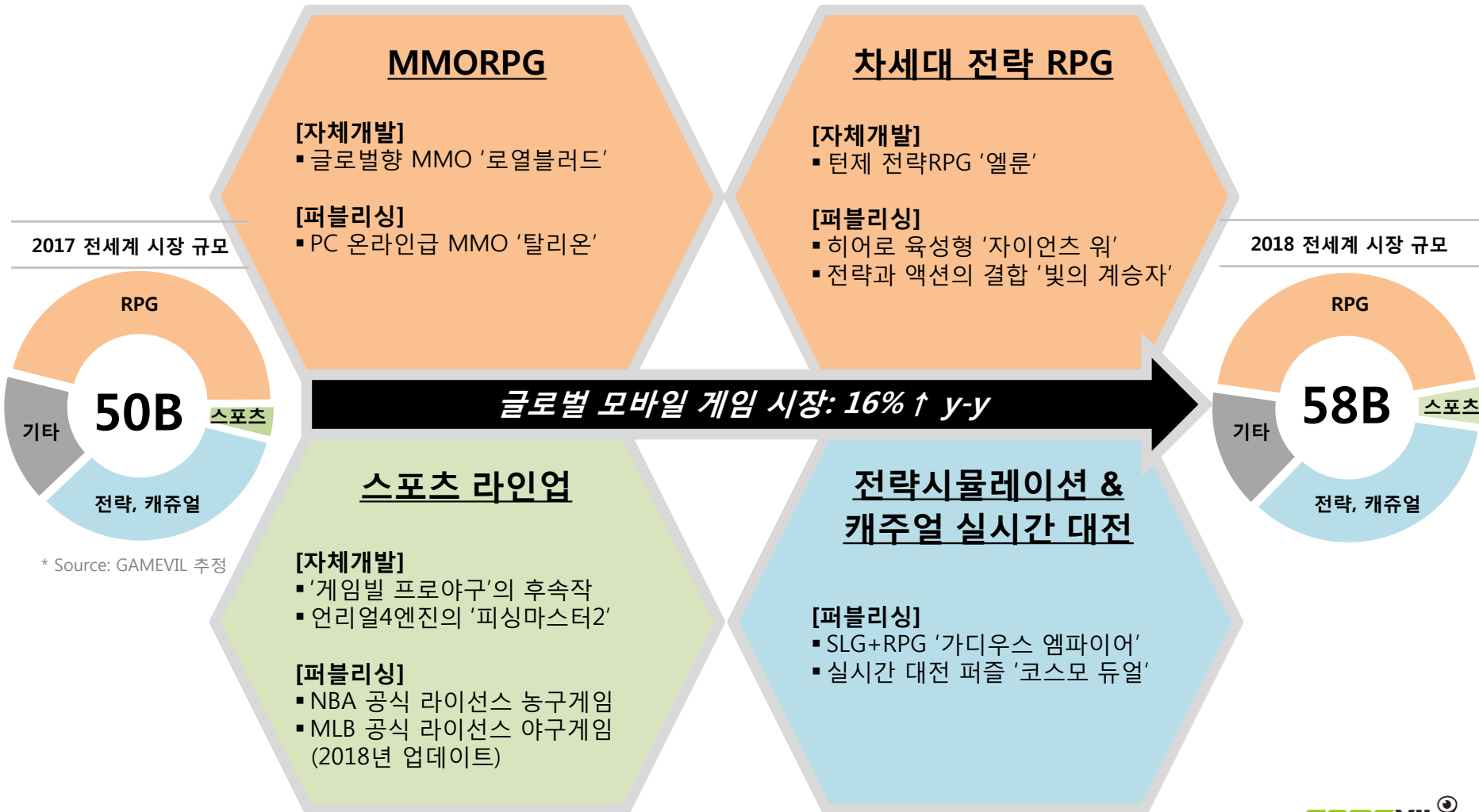
- 전략적 투자로 경영 효율성 제고
- 자체 신작 증가에 따라 이익률 개선
- 해외 자회사 통합으로 시너지 창출

Profitable  
Business

# 4. 2018년 사업전략 - 글로벌 게임 포트폴리오

## ■ RPG, 스포츠 등의 핵심 장르 다양한 기대작 글로벌 본격 출시

- 자체개발 및 퍼블리싱 게임의 균형 있는 라인업을 통한 글로벌 시장 본격 공략










# 4. 2018년 사업전략 - 게임 출시 계획

## ■ MMORPG, S-RPG, 스포츠 등 총 10여종 출시 예정

- RPG 중심 상반기 6종, 스포츠 중심 하반기 4종 Line-up구성

<p>'빛의 계승자'</p>  <p>빛의 계승자 FEAR OF LIGHT</p> <p>(18.1Q)</p>	<p>'자이언츠 워'</p>  <p>GIANWAR</p> <p>(18.2Q)</p>	<p>'엘룬'</p>  <p>Elun</p> <p>(18.2Q)</p>	<p>'코스모 듀얼'</p>  <p>COSMO DUEL</p> <p>(18.3Q)</p>	<p>'게임빌 프로야구'</p>  <p>(18.3Q)</p>
---	---	---	--	--



<p>(18.1Q)</p>  <p>MMORPG THE NEXT ROYALBLOOD</p> <p>'로열블러드' 해외</p>	<p>(18.2Q)</p>  <p>TALION</p> <p>'탈리온'</p>	<p>(18.2Q)</p>  <p>GARDIUS EMPIRE</p> <p>'가디우스 엠파이어'</p>	<p>(18.3Q)</p>  <p>NBA</p> <p>'NBA 농구게임'</p>	<p>(18.4Q)</p>  <p>FISHING MASTER 2</p> <p>'피싱마스터2'</p>
--	--	---	--	---

# 4. 2018년 사업전략 - MMORPG 시장 공략

## ■ 한국을 시작으로 글로벌 시장을 선점할 2종의 MMORPG 출시

- '18년 상반기 출시로 전세계 MMORPG 성장 지역 선점 공략

### 글로벌향 MMO '로열블러드'



- ✓ '확정형 성장'
- ✓ '100 대 100 RVR'
- ✓ '수동 조작 Advantage'

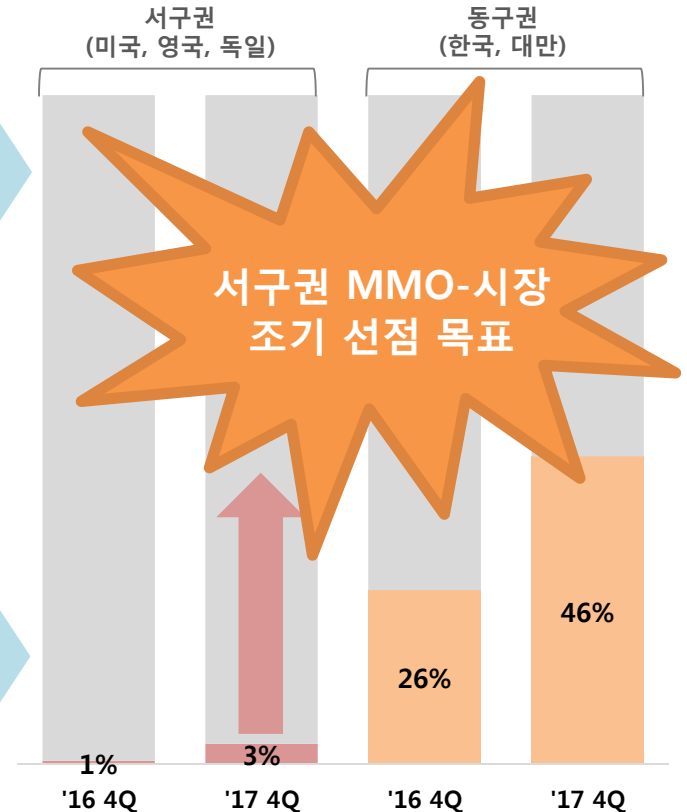
#### <글로벌 최적화>

- ✓ '전략적 RVR 전투'
- ✓ '신개념 레이드 전투'
- ✓ '캐릭터 커스터마이징'

### PC 온라인급 MMO '탈리온'



### 권역별 MMORPG 매출 비중



\* Source: GAMEVIL 추정

# 4. 2018년 사업전략 - 전략 RPG 시장 공략

## ■ 기존 수집형 RPG에 새로운 콘텐츠가 혼합된 '차세대 전략 RPG' 3종 상반기 출시

- 성장성이 높은 북미 지역에서 CBT 호평으로 게임성 입증

'17 말 S-RPG 장르  
글로벌 모바일 게임 매출 비중

24%

31%

'17 4Q, S-RPG 장르  
북미지역 성장률 (YoY)

### '빛의계승자' 1Q 출시!



PC-레이드와 같은 몰입감  
높은 액션성



다양한 속성을 활용하는  
전략성

### '자이언츠워' 2Q 출시!



신개념 카드형태 탐사  
시스템



글로벌 유저 취향의  
감성 그래픽

### '엘룬' 2Q 출시!



다양한 캐릭터 조합을  
통한 높은 전략성



높은 퀄리티의  
매력적인 캐릭터

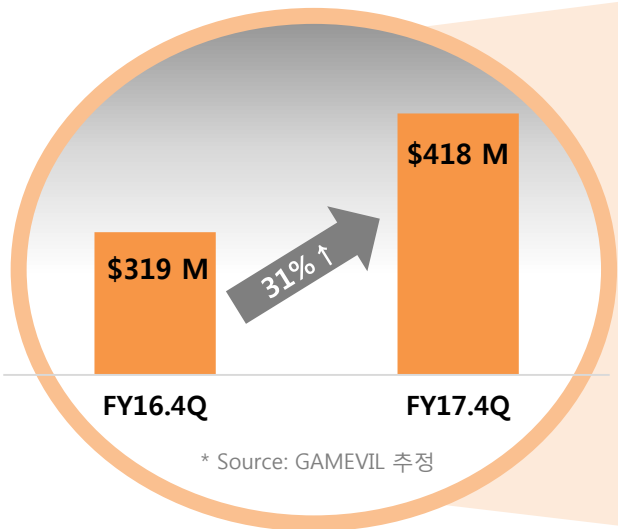
\* Source: GAMEVIL 추정

# 4. 2018년 사업전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

## ■ 2018년 하반기 모바일 야구/농구/낚시 게임시장 집중 공략

- 메이저 스포츠 라이선스 및 자체 흥행 IP 활용한 스포츠 라인업

전세계 모바일 스포츠 게임시장



# 4. 2018년 사업전략 - 전략 시뮬레이션 & 캐주얼

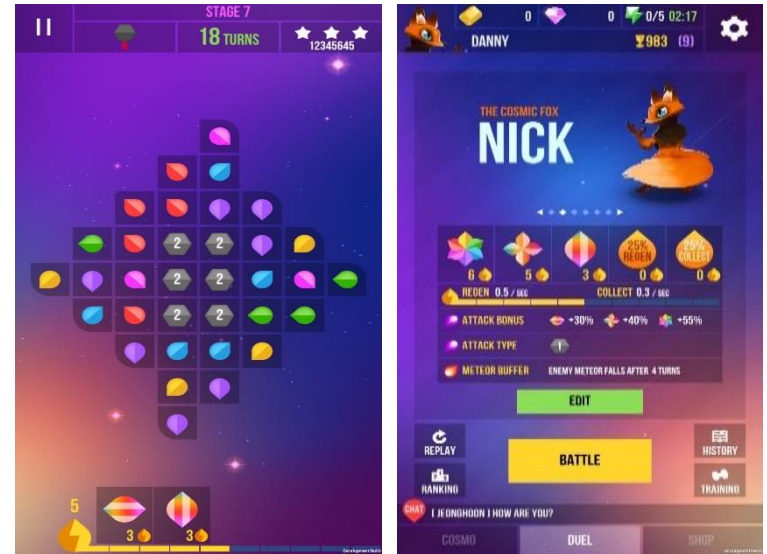
## 'SLG(전쟁)'와 'RPG(성장)' 융합한 하이브리드형 '가디우스 엠파이어'

- 2차 글로벌 CBT 진행 중
- 대형 PVP 콘텐츠 '천상대전' 전투에 높은 만족감



## 실시간으로 이뤄지는 퍼즐 배틀 '코스모 듀얼'

- 아바타와 아이템 덱을 전략적으로 조합
- 전략적 매칭과 스킬사용이 가능한 실시간 전략 PVP



# 4. 2018년 사업전략 - 전사 경영 효율성 제고

## ■ 경영효율성 제고를 통한 수익성 개선

'신작 출시 ↑, 매출 ↑'



'자체작 출시 ↑, 수익성 ↑'



'마케팅 비용 효율적 집행'

❖ 지난 3년간 매출대비 마케팅비용 10% 유지

'해외 자회사 통합 시너지 창출'

❖ 마케팅 노하우 통합  
❖ 글로벌 사업역량 강화



감사합니다

