㈜ 게임빌
2018년 1분기 및 연간 경영실적

May 11, 2018

GAMEVIL

Disclaimer

본 자료의 2018년 1분기 실적은 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.

목차

1. 실적 요약

2. 매출 구성

3. 비용 구조

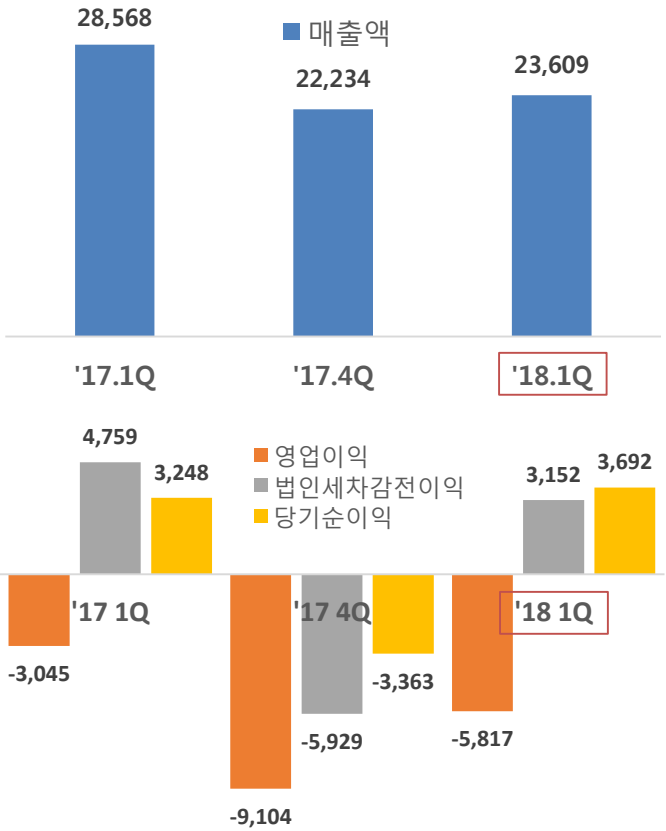
4. 2018년 사업전략

1. 실적 요약

[매출] FY18 1Q 매출 236억 원 (Q-Q 6%↑)
- 신작 출시 및 신규 통합법인 연결 효과로 전분기 대비 증가

[이익] FY18 1Q 영업손실 58억 원 (Q-Q 36%↑), 당기순이익 37억원 (Q-Q 흑자전환)
- 자체 신작 출시 및 변동비 감소로 영업이익 개선, 당기순이익은 흑자 전환

[단위: 백만원]



[단위: 백만원]

구 분	2017.1Q	2017.4Q	2018.1Q	QoQ	YoY
매출액	28,568	22,234	23,609	6.2%	-17.4%
영업이익	-3,045	-9,104	-5,817	36.1%	-91.1%
영업이익률	*-10.7%*	*-40.9%*	*-24.6%*		
법인세차감전이익	4,759	-5,929	3,152	흑자전환	-33.8%
당기순이익	3,248	-3,363	3,692	흑자전환	13.7%
당기순이익률	*11.4%*	*-15.1%*	*15.6%*		

2. 매출 구성

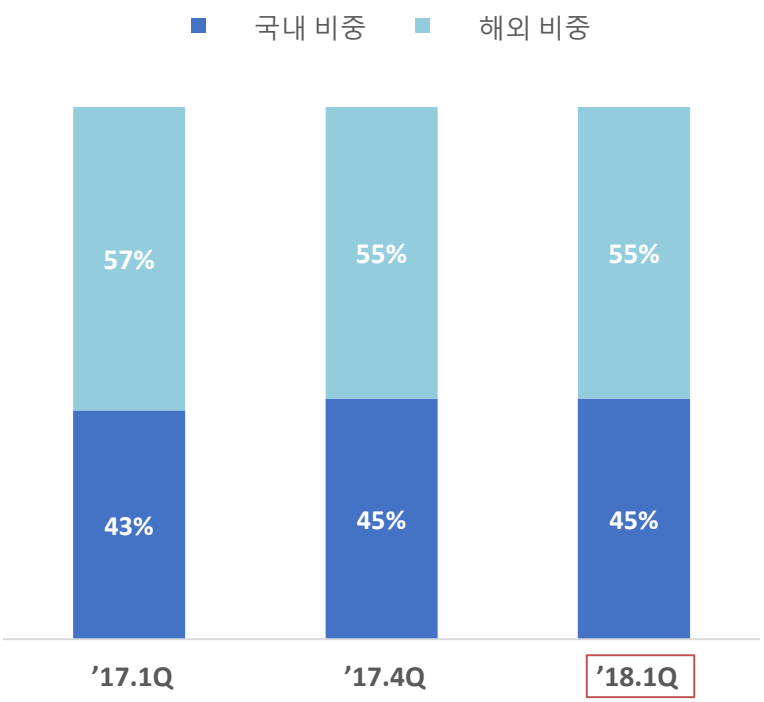
[지역별 매출]

FY18 1Q 국내매출 107억 원 (Q-Q 6%↑, Y-Y 13%↓)

FY18 1Q 해외매출 129억 원 (Q-Q 6%↑, Y-Y 21%↓)

- 국내외 매출 모두 고른 비중 유지

분기별 국내외 매출 비중 [단위: %]



[단위: 백만원]

구 분	'17.1Q	'17.4Q	'18.1Q	Q-Q	Y-Y
매 출	28,568	22,234	**23,609**	6.2%	-17.4%
국내	12,275	10,039	**10,674**	6.3%	-13.0%
해외	16,293	12,195	**12,935**	6.1%	-20.6%
국내 비중	43.0%	45.2%	**45.2%**	-	-
해외 비중	57.0%	54.8%	**54.8%**	-	-

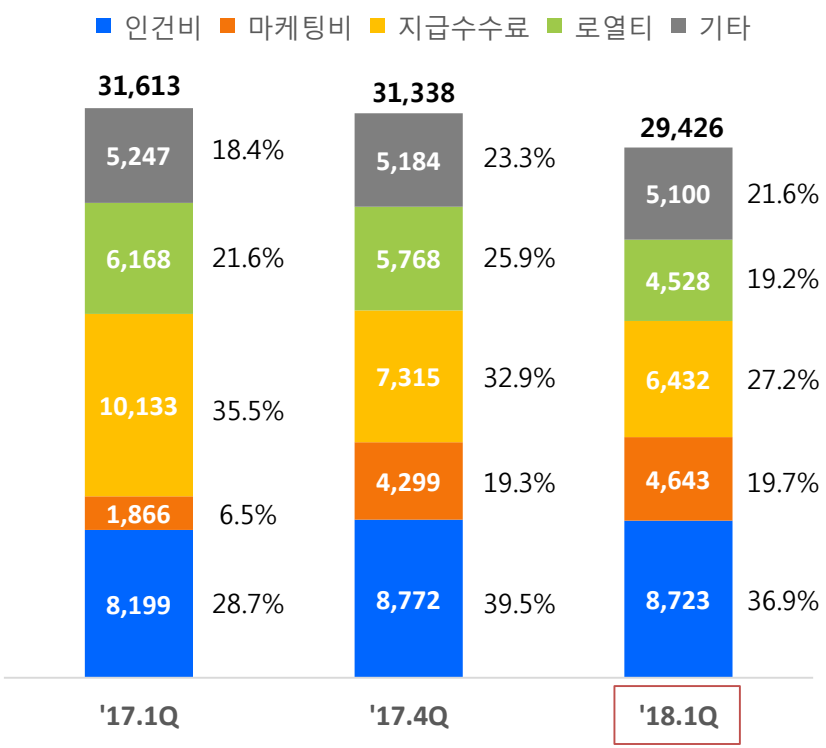
3. 비용 구조

[비 용] 2018년도 1분기 총 영업비용은 전분기대비 6% 감소한 294억원

- 지급수수료 & 로열티: 기존 게임 매출 감소와 연동하여 전분기, 전년동기 대비 감소

- 마케팅비: 신규 게임 출시 영향 등으로 46.4억원 집행

총 매출대비 비중 및 비용 상세 [단위: 백만원, %]



[단위: 백만원]

구분	'17. 1Q	'17. 4Q	'18. 1Q	QoQ	YoY
매출	**28,568**	**22,234**	**23,609**	**6.2%**	**-17.4%**
영업비용	**31,613**	**31,338**	**29,426**	**-6.1%**	**-6.9%**
인건비	8,199	8,772	8,723	-0.6%	6.4%
마케팅비	1,866	4,299	4,643	8.0%	148.8%
지급수수료	10,133	7,315	6,432	-12.1%	-36.5%
로열티	6,168	5,768	4,528	-21.5%	-26.6%
기타	5,247	5,184	5,100	-1.6%	-2.8%
인건비	*28.7%*	*39.5%*	*36.9%*		
마케팅비	*6.5%*	*19.3%*	*19.7%*		
지급수수료	*35.5%*	*32.9%*	*27.2%*		
로열티	*21.6%*	*25.9%*	*19.2%*		
기타	*18.4%*	*23.3%*	*21.6%*		

4. 2018년 사업전략 – 게임 포트폴리오 전략

■ RPG, 스포츠 등의 핵심 장르 기반, 자체-퍼블리싱의 균형 있는 라인업

- 자체개발 4종, 퍼블리싱 6종 게임 출시 (2018년)
  → '로열블러드'(국내), '빛의 계승자'(글로벌) 출시 완료

	<자체개발>	<퍼블리싱>
RPG & War game	ROYALBLOOD '로열블러드' Elun3 엘룬 '엘룬'	빛의 계승자 HEIR OF LIGHT '빛의 계승자' GARDIUS EMPIRE '가디우스 엠파이어' GIANTSWAR 자이언츠워 '자이언츠 워' TALION '탈리온'
스포츠 & 캐주얼	BASEBALL SUPERSTARS '게임빌 프로야구' FISHING MASTER 2 '피싱마스터2'	COSMO DUEL '코스모 듀얼' NBA 'NBA Go'

* Source: GAMEVIL 추정

2018년 글로벌 모바일 게임시장: 58조(E), 16% ↑ y-y

4. 2018년 사업전략 – 게임 출시 계획

2분기: MMO War Game, MMORPG, 전략RPG

'가디우스 엠파이어'

'로열블러드'(글로벌)

'자이언츠 워'

하반기: 전략RPG, MMORPG, 스포츠

'엘룬' (5월 CBT)

'탈리온' (5월 CBT 예정)

'코스모듀얼' (8월 CBT 예정)

'게임빌 프로야구'

'NBA Go' (가제)

'피싱마스터2'

GAMEVIL

4. 2018년 사업전략 – 2분기 출시작 (사전예약 중)

■ 글로벌 MMO워게임 '가디우스 엠파이어', 히어로 육성형 전략 RPG '자이언츠워'

'가디우스 엠파이어'

'RPG(성장)'와 'SLG(워게임)' 융합 글로벌 MMO War Game

글로벌 유저들과 실시간 경쟁 콘텐츠 '천상대전 '

'자이언츠워'

독창적인 탐사 시스템과 감성그래픽이 돋보이는 전략 RPG

자원 약탈

모험

다양한 콘텐츠가 카드 형태로 등장하는 '탐사 시스템 '

건설

PvP

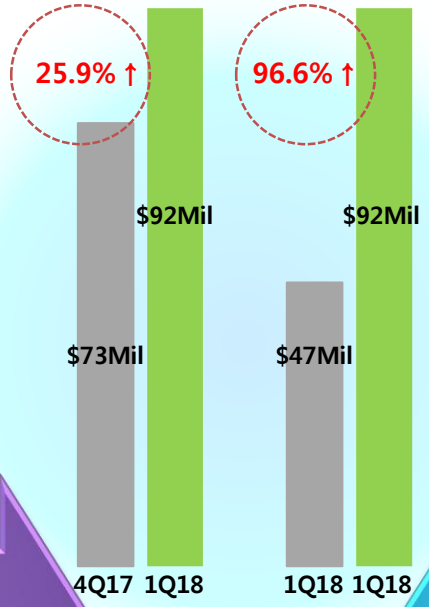
■ 고성장 해외 시장 타깃으로 MMORPG 2종 선점 공략

글로벌향 MMO '로열블러드'

<글로벌 업그레이드>

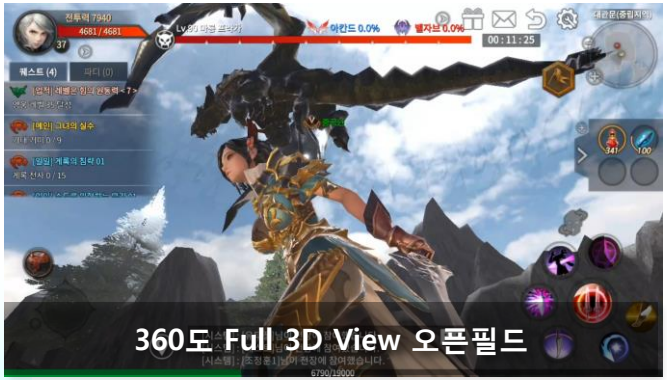
- ✓ 게임성 향상
  - 성장시스템 및 밸런스 개선, 신규 콘텐츠
- ✓ 최적화 강화
  - 그래픽 사양 조정, 기기 호환 개선

1Q18 서구권 MMORPG성장률 (미.영.독)



* Source: GAMEVIL 추정

PC MMO급 전투시스템 '탈리온'



<PC급 모바일 MMO 콘텐츠>

- ✓ 차별화된 게임성
  - 전략적 RVR전투, 신개념 레이드 전투
- ✓ 개인 특성 강화
  - 캐릭터 커스터마이징

4. 2018년 사업전략 – 하반기 출시 예정작 (전략RPG & 캐주얼PvP)

전략적 자유도를 가진 수집형 RPG

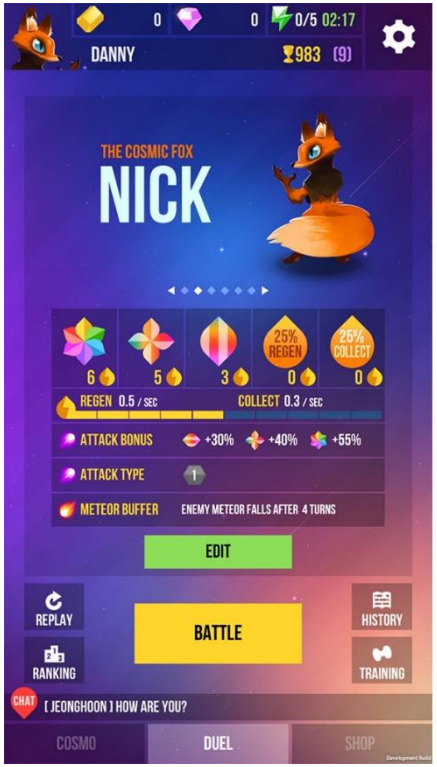
‘엘룬’

- 190여종의 캐릭터 조합을 통한 높은 전략성
- 차별화된 실시간 PVP와 인스턴스 PVE 던전

한방과 반전이 있는 실시간 퍼즐 배틀

‘코스모 듀얼’

- 전략적 매칭과 스킬 사용이 필요한 동기식 PvP
- 쉬운 조작법과 다양한 캐릭터로 게임성 강화

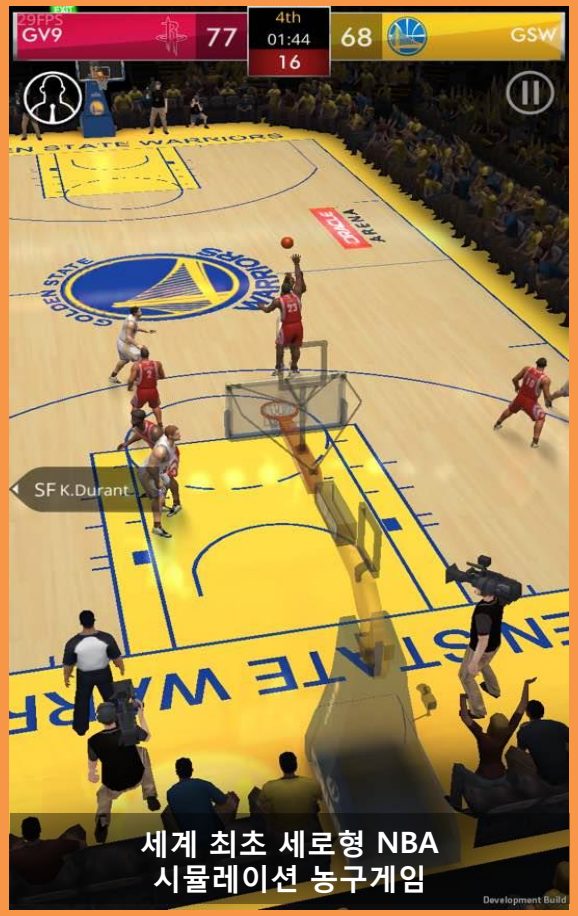


4. 2018년 사업전략 – 하반기 출시 예정작 (스포츠 라인업)

■ 글로벌 스포츠 리그와 다양한 협력을 기반으로 3종의 스포츠 모바일 게임 출격

<글로벌 메이저 스포츠 라이선스 및 게임빌 유명 IP 활용>

'NBA Go'
(가제)



세계 최초 세로형 NBA
시뮬레이션 농구게임

'게임빌 프로야구'

누적 다운로드 6,700만의
모바일 야구 게임의 신화

'피싱마스터2'

누적 다운로드 2,700만의
스테디셀러 낚시게임 후속작

GAMEVIL

감사합니다