

—

(주) 게임빌  
2018년 2분기 경영실적

Aug. 9, 2018

# Disclaimer

본 자료의 2018년 2분기 실적은 외부감사인의 회계 검토가 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

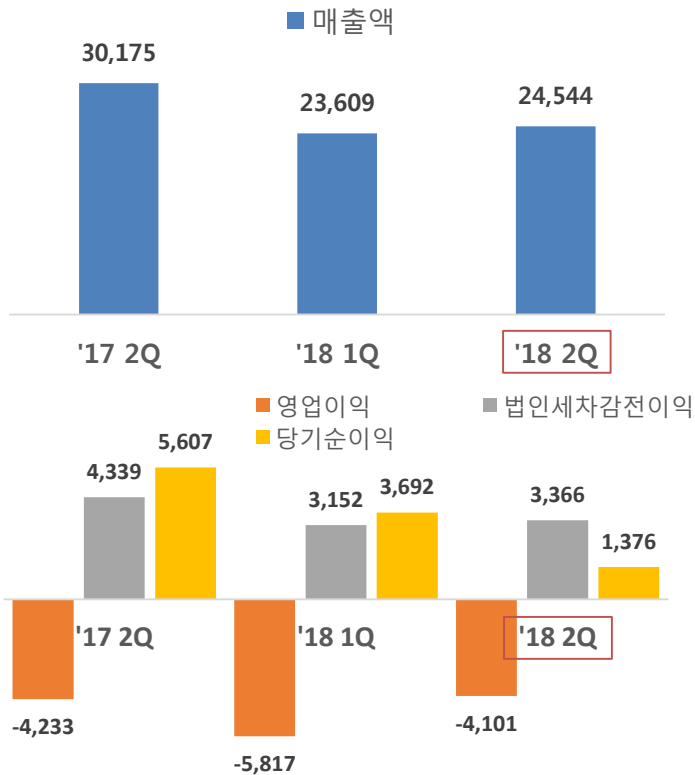
[매출] FY18 2Q 매출 245억원 (Q-Q 4% ↑)

- 신작 출시 등의 영향으로 전분기 대비 증가

[이익] FY18 2Q 영업손실 41억원 (Q-Q 30% ↑), 당기순이익 14억원 (Q-Q 63% ↓)

- 매출 증가 및 비용 감소로 영업 수익성 개선

[단위: 백만원]



[단위: 백만원]

구분	'17 2Q	'18 1Q	'18 2Q	QoQ	YoY
매출액	30,175	23,609	24,544	4.0%	-18.7%
영업이익	-4,233	-5,817	-4,101	29.5%	3.1%
영업이익률	-14.0%	-24.6%	-16.7%		
법인세차감전이익	4,339	3,152	3,366	6.8%	-22.4%
당기순이익	5,607	3,692	1,376	-62.7%	-75.5%
당기순이익률	18.6%	15.6%	5.6%		

# 2. 매출 구성

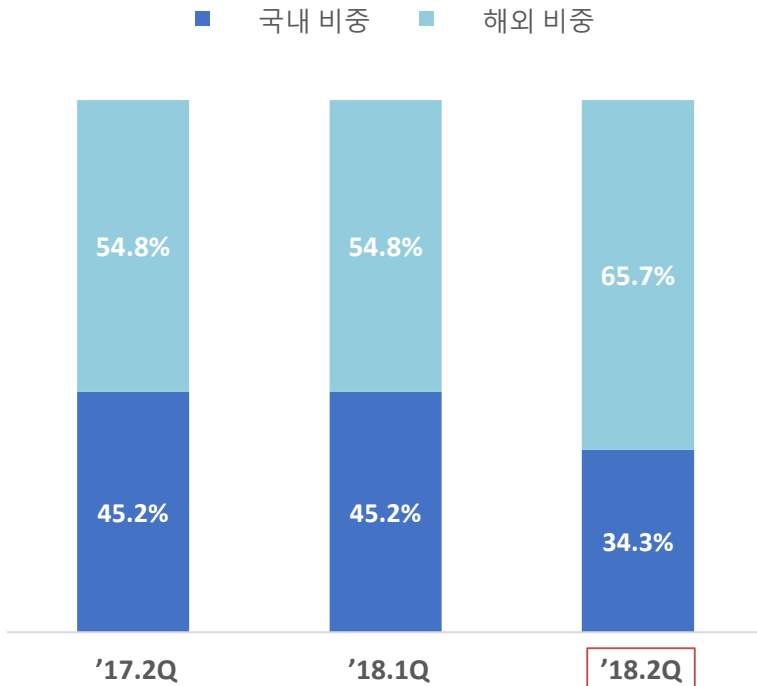
## [지역별 매출]

FY18 2Q 국내매출 84억 원 (Q-Q 21% ↓, Y-Y 33% ↓)

FY18 2Q 해외매출 161억 원 (Q-Q 25% ↑, Y-Y 8% ↓)

- 신작 출시 등의 영향으로 해외 매출 증가

분기별 국내외 매출 비중 [단위: %]



[단위: 백만원]

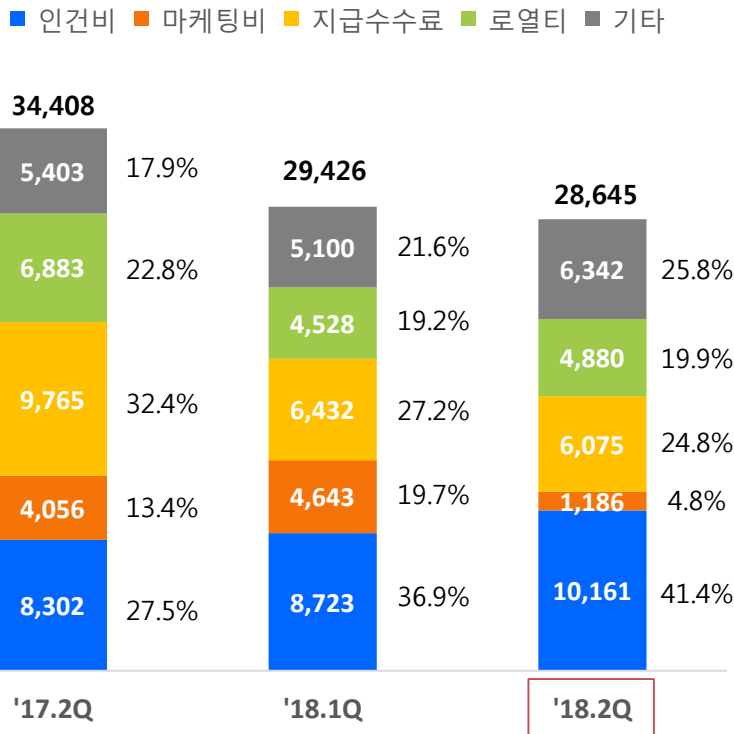
구분	'17.2Q	'18.1Q	'18.2Q	Q-Q	Y-Y
매출	30,175	23,609	24,544	4.0%	-18.7%
국내	12,622	10,674	8,411	-21.2%	-33.4%
해외	17,553	12,935	16,132	24.7%	-8.1%
국내 비중	45.2%	45.2%	34.3%		
해외 비중	54.8%	54.8%	65.7%		

# 3. 비용 구조

[비 용] 2018년도 2분기 총 영업비용은 전분기대비 3% 감소한 286억원

- 로열티: 퍼블리싱 게임들의 해외성과 확대에 따라 전분기 대비 증가
- 지급수수료: 국내 매출 감소에 따라 전분기 대비 감소
- 마케팅비: 효율적인 마케팅 운영으로 전분기 대비 감소
- 인건비: 연봉인상 등에 따라 전분기 대비 증가

총 매출대비 비중 및 비용 상세 [단위: 백만원, %]



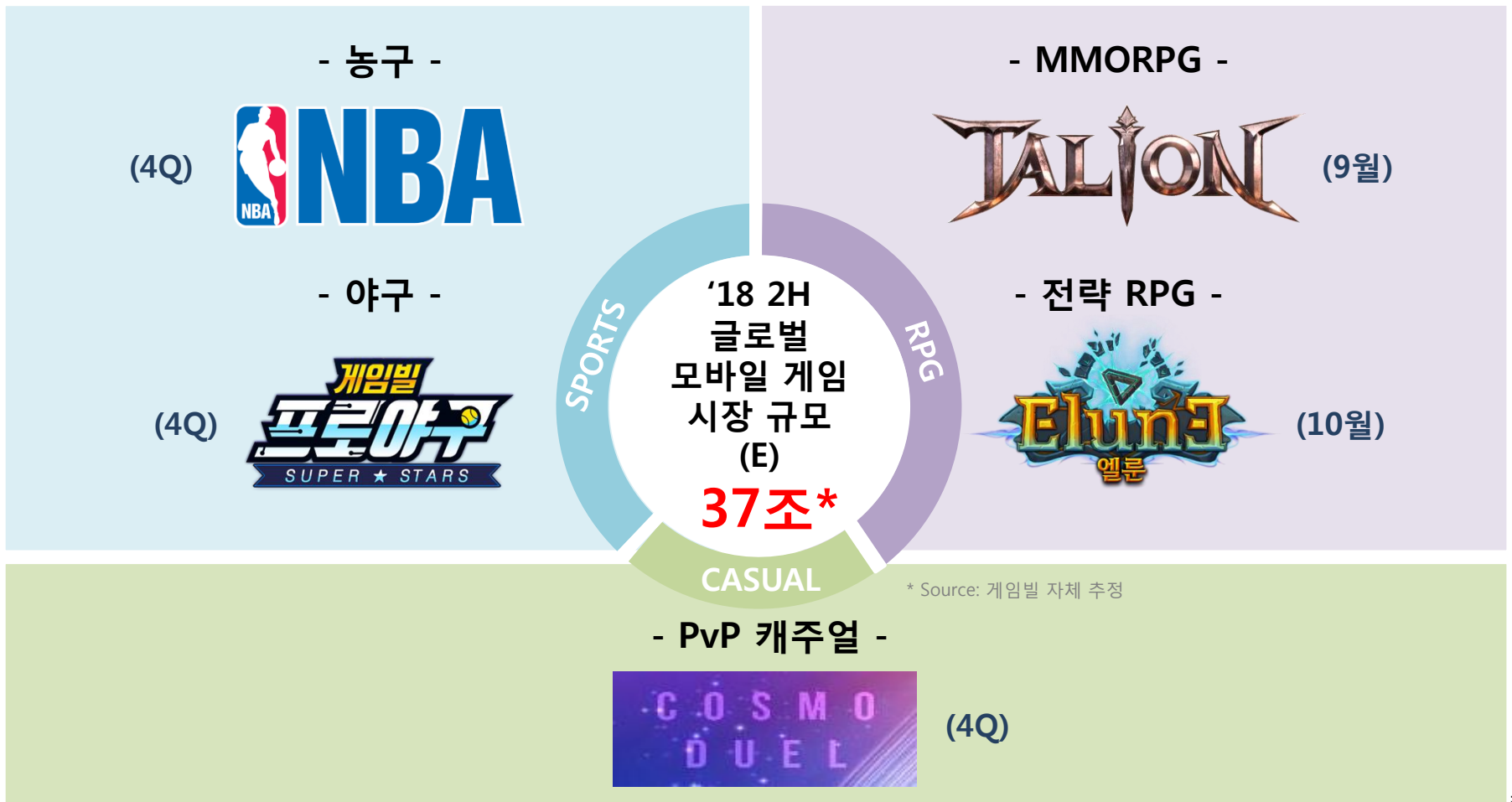
[단위: 백만원]

구분	'17.2Q	'18.1Q	'18.2Q	QoQ	YoY
매출	30,175	23,609	24,544	4.0%	-18.7%
영업비용	34,408	29,426	28,645	-2.7%	-16.8%
인건비	8,302	8,723	10,161	16.5%	22.4%
마케팅비	4,056	4,643	1,186	-74.5%	-70.8%
지급수수료	9,765	6,432	6,075	-5.6%	-37.8%
로열티	6,883	4,528	4,880	7.8%	-29.1%
기타	5,403	5,100	6,342	24.4%	17.4%
인건비	27.5%	36.9%	41.4%		
마케팅비	13.4%	19.7%	4.8%		
지급수수료	32.4%	27.2%	24.8%		
로열티	22.8%	19.2%	19.9%		
기타	17.9%	21.6%	25.8%		

# 4. 2018년 사업전략 - 게임 포트폴리오 전략

## ■ 지속성장 장르(RPG, 스포츠, 캐주얼)의 다양한 신작 포트폴리오 구축

- '18' 9월 '탈리온' 출시를 기점으로 RPG 1종, 스포츠 2종, 캐주얼 1종 등 총 5종 게임 하반기 출시 목표







## 4. 2018년 사업전략 - 전략 RPG

### ■ 완성도 높은 자체개발 RPG '엘룬'

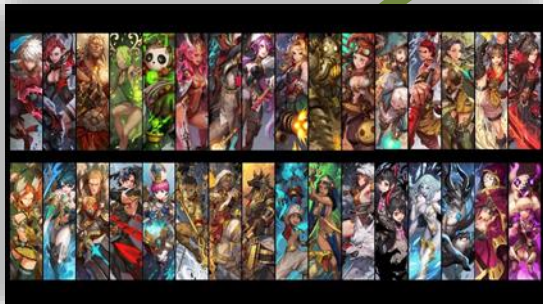
도전자극! 하드코어 PvE 모드



높은 전략적 자유도 기반  
하드코어 전략 RPG



엘룬만의 PvP 시스템  
[게임 플레이 전략 공유]



190여종의 영웅조합으로  
나만의 파티 구성



옴니버스 방식의  
스토리 및 세계관

# 4. 2018년 사업전략 - 스포츠

## 전세계 10억 NBA팬을 사로잡을 공식 라이선스 농구 게임 'NBA NOW'

- 글로벌 사업역량으로 국내 업계 최초 MLB, NBA 게임 라이선스 동시 획득

글로벌 스포츠 라이선스 'NBA'

세계 최초 '세로형 원터치' 플레이 농구 게임

215개국 NBA 방송 송출



# 4. 2018년 사업전략 - 스포츠

## ■ 7천만 육박 다운로드 베스트셀러 IP 최신작 '게임빌 프로야구' (가제)

정통성 계승



16년 야구게임 운영 노하우 총집결

진보된 게임성



Full 3D로 재탄생

신규 야구게임 시장 창출

非 라이선스  
캐주얼 판타지 야구

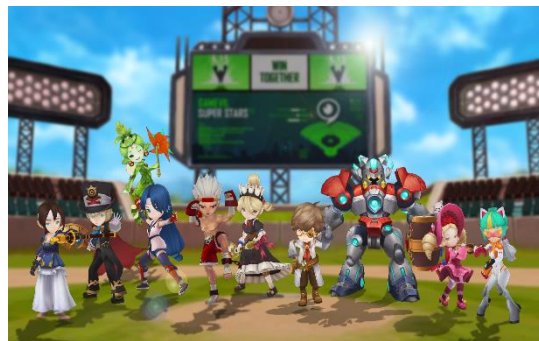
VS.

〈기존 모바일 야구장르〉

- ✓ 라이선스 기반 실사
- ✓ 라이선스 기반 캐주얼
- ✓ 라이선스 기반 매니지먼트



게임빌 프로야구 게임성 계승  
'나만의 리그', '마선수' 등



100종 이상의 '마선수 트레이너'

# 4. 2018년 사업전략 - 캐주얼

## ■ 퍼즐게임과 PvP가 결합한 신개념 캐주얼 게임 '코스모 듀얼'

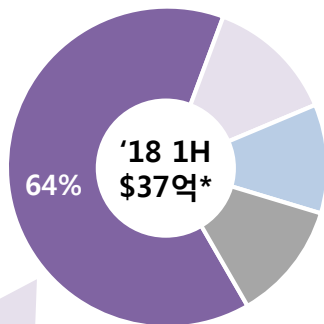
- 최근 성장세가 뚜렷한 퍼즐 장르에서, 차별화된 실시간 PvP 방식으로 전략적인 시장 공략

글로벌 캐주얼 게임 시장

실시간 PvP 퍼즐 게임

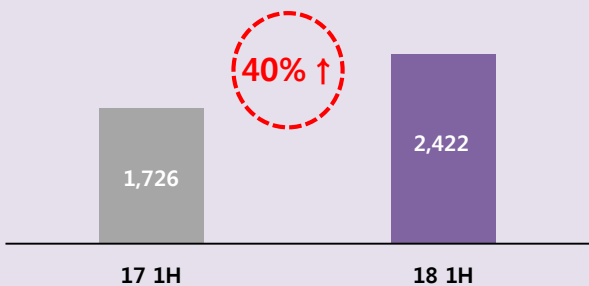
캐주얼 게임시장 Breakdown

- 퍼즐
- SNG
- 리듬게임
- 기타



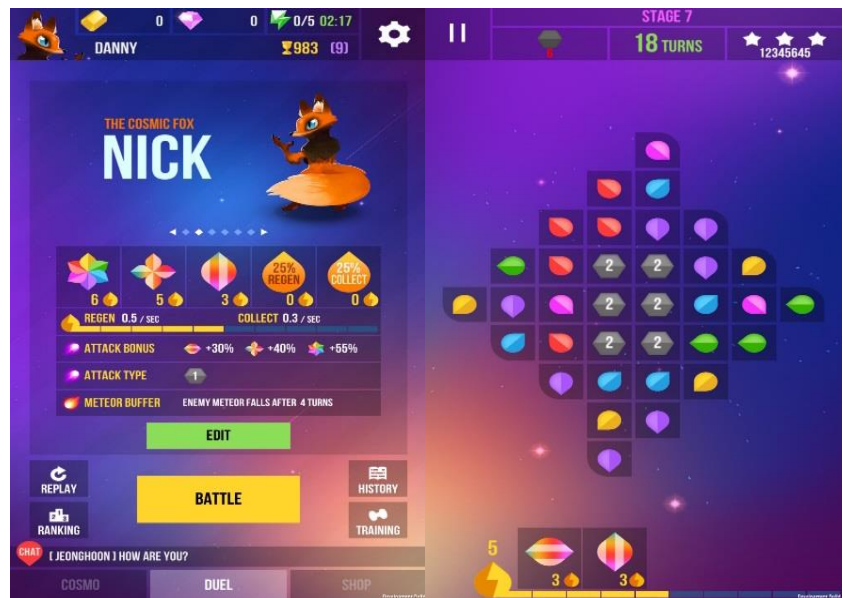
\* Top 200 모바일 게임 기준

18' 1H 퍼즐 게임 매출 성장률 (단위 \$M)



\* Source: 게임빌 추정

### 한방과 반전이 있는 실시간 퍼즐 배틀



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

감사합니다