

—

(주) 게임빌
2018년 3분기 경영실적

Nov. 8, 2018

Disclaimer

본 자료의 2018년 3분기 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.사업전략

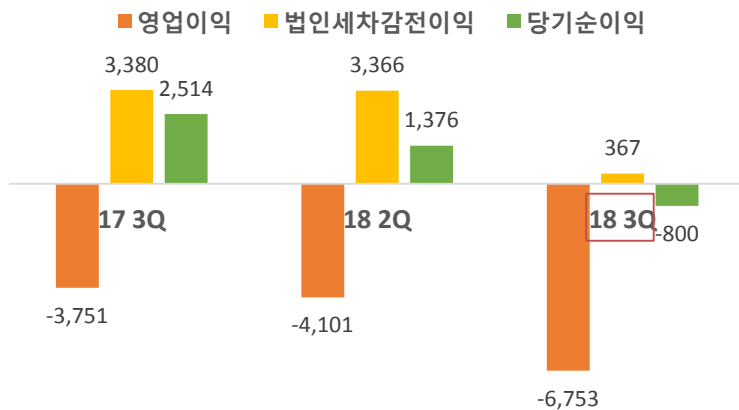
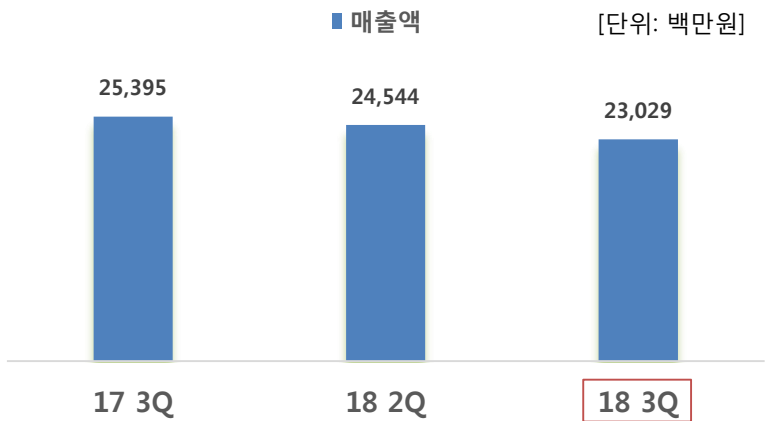
1. 실적 요약

[매출] FY18 3Q 매출 230억원 (Q-Q 6% ↓)

- 기존 주요작 게임 운영 일정 등의 영향으로 전분기 대비 감소

[이익] FY18 3Q 영업손실 68억원 (Q-Q 65% ↓), 당기순이익 -8억원 (적자전환)

- 영업 이익은 마케팅비 증가 등에 따라 전분기 대비 감소



[단위: 백만원]

구분	17 3Q	18 2Q	18 3Q	QoQ	YoY
매출액	25,395	24,544	23,029	-6.2%	-9.3%
영업이익	-3,751	-4,101	-6,753	-64.7%	-80.0%
영업이익률	-14.8%	-16.7%	-29.3%		
법인세차감전이익	3,380	3,366	367	-89.1%	-89.1%
당기순이익	2,514	1,376	-800	적자전환	적자전환
당기순이익률	9.9%	5.6%	-3.5%		

2. 매출 구성

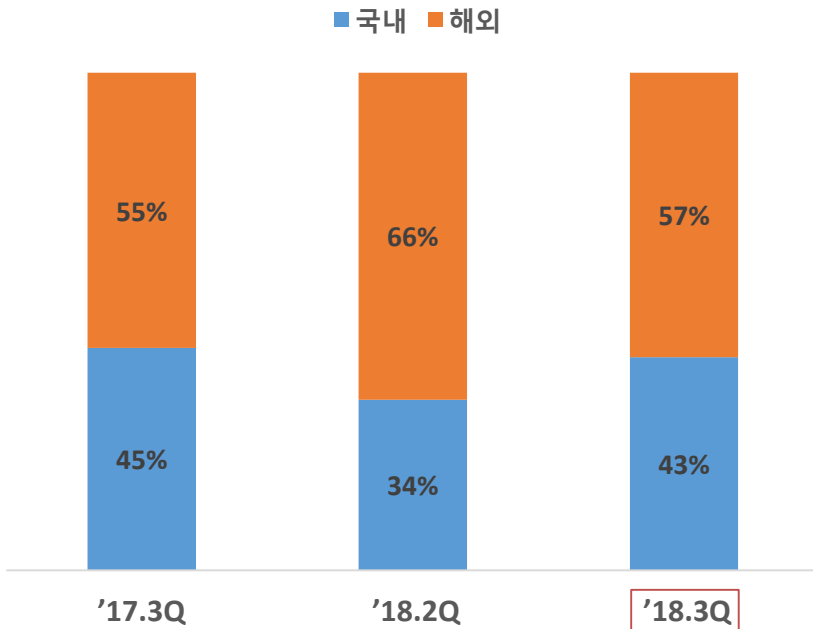
[지역별 매출]

FY18 3Q 국내매출 99억 원 (Q-Q 17% ↑, Y-Y 13% ↓)

FY18 3Q 해외매출 132억 원 (Q-Q 18% ↓, Y-Y 6% ↓)

- 국내 매출은 '별이 되어라!' 업데이트 영향으로 전분기 대비 증가

분기별 국내외 매출 비중 [단위: %]



[단위: 백만원]

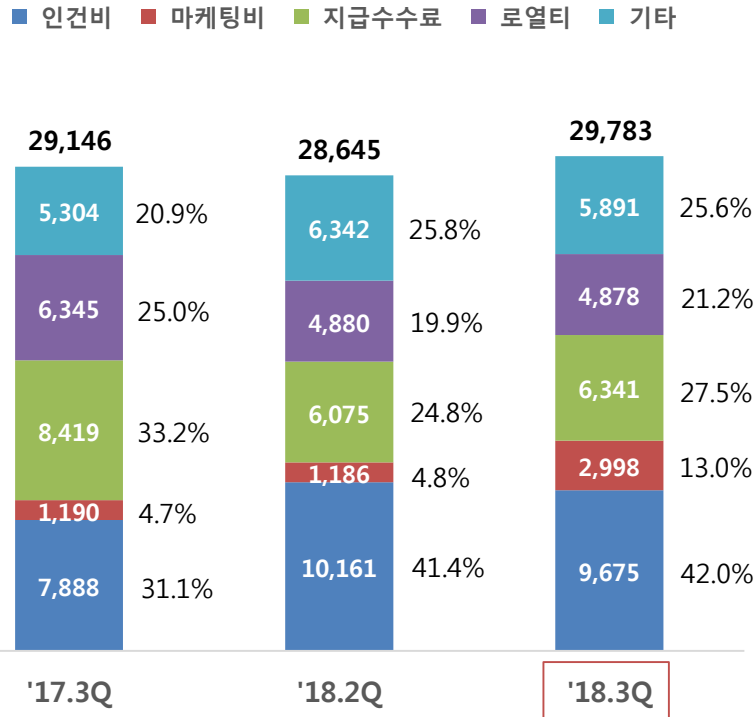
구분	'17.3Q	'18.2Q	'18.3Q	Q-Q	Y-Y
매출	25,395	24,544	23,029	-6.2%	-9.3%
국내	11,350	8,411	9,866	17.3%	-13.1%
해외	14,045	16,132	13,164	-18.4%	-6.3%
국내 비중	45%	34%	43%	-	-
해외 비중	55%	66%	57%	-	-

3. 비용 구조

[비 용] 2018년도 3분기 총 영업비용은 전분기대비 4% 증가한 298억원

- 지급수수료: 국내 매출 증가에 따라 전분기 대비 증가
- 마케팅비: 주요작들의 업데이트 마케팅에 따른 비용 증가
- 인건비: 3분기 97억으로 전분기 대비 감소

총 매출대비 비중 및 비용 상세 [단위: 백만원, %]



[단위: 백만원]

단위: 백만원, %	'17.3Q	'18.2Q	'18.3Q	QoQ	YoY
매출	25,395	24,544	23,029	-6.2%	-9.3%
영업비용	29,146	28,645	29,783	4.0%	2.2%
인건비	7,888	10,161	9,675	-4.8%	22.6%
마케팅비	1,190	1,186	2,998	152.7%	152.0%
지급수수료	8,419	6,075	6,341	4.4%	-24.7%
로열티	6,345	4,880	4,878	-0.1%	-23.1%
기타	5,304	6,342	5,891	-7.1%	11.1%
인건비%	31.1%	41.4%	42.0%		
마케팅비%	4.7%	4.8%	13.0%		
지급수수료%	33.2%	24.8%	27.5%		
로열티%	25.0%	19.9%	21.2%		
기타%	20.9%	25.8%	25.6%		

4. 사업 전략 - 주요 사업 추진 계획

■ 전세계 주요 시장에 구축한 글로벌 퍼블리싱 역량 가동 극대화

▶ 글로벌 원빌드 지역별 순차 출시로 성과 확대






- 선택과 집중을 통한 지역별 현지화된 마케팅 및 운영 강화
- 순차 출시로 BM 고도화, 리텐션 및 밸런싱 개선 가능
- 신속한 지역 확대, 개발팀 역량 집중 등 원빌드 장점 유지

→ '탈리온' 동남아 출시 후 일본 진출 성공



▶ RPG, 스포츠 등 다양한 기대작 출시로 실적 개선 주력

- 자체개발 및 퍼블리싱 게임의 균형 있는 라인업

RPG		CASUAL	SPORTS	
MMORPG	S-RPG	PvP PUZZLE	농구	야구
				
('18 9월)	('19 1월)	('18 12월)	('19 1월)	('19 1Q)

* 괄호 해당 장르별 출시 예정시기 **GAMEVIL**

4. 사업전략 - 모바일 MMORPG

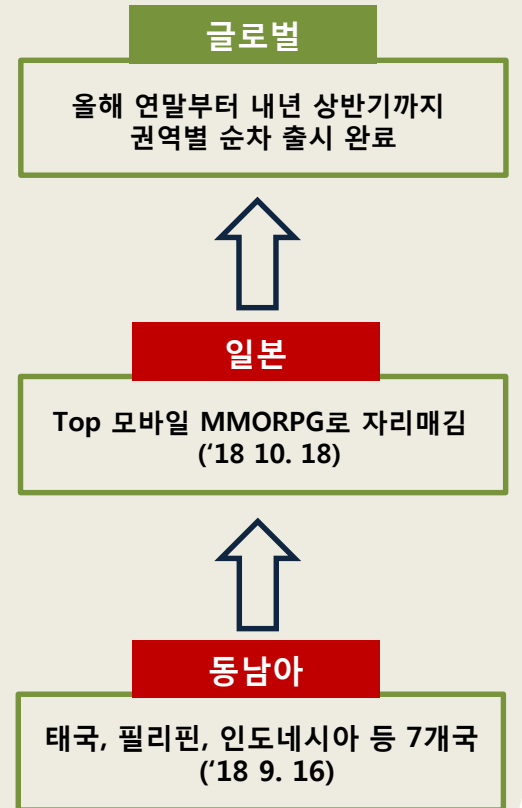
■ 모바일 MMORPG '탈리온' 전세계 본격 공략

▶ 전략적 순차 출시로 지역별 마케팅 효과 및 게임 운영 안정성 극대화

- 일본 출시 전 커스터마이징 이벤트, 사전 다운로드 앱스토어 인기 순위 1위 기록 등 현지 탑 퍼블리셔로서의 마케팅 역량 입증
- 동남아 출시 후 분석을 통해 일본 진출 시 리텐션, 밸런스, BM 등 지표 강화
- 추가 권역별 진출 시 추가 지표 개선으로 성공 가능성 증대



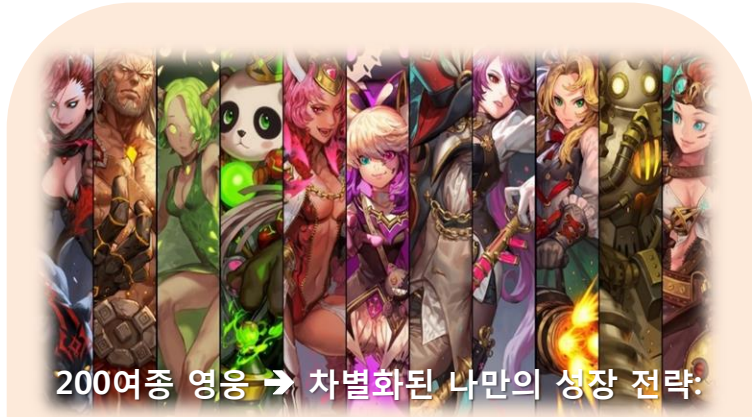
'탈리온' 글로벌 출시 계획



4. 사업전략 - 전략 RPG

■ 자체 개발 기대작 '엘룬' '19 1월 대만, 홍콩, 마카오 출시 예정

▶ 높은 전략적 자유도로 치열한 두뇌 싸움이 펼쳐지는 턴제 전략 RPG



200여종 영웅 → 차별화된 나만의 성장 전략:

권역별 마케팅 및 운영 집중
→ 확고한 해당 지역 성공 전략



탄탄한 완성형 전략 RPG

전략적 순차 출시



정교한 밸런싱 → 장기적 플레이 가능!

6.5조원
(23%)

'18 3Q YTD
모바일 S-RPG 글로벌 시장 규모
(전체 모바일게임 시장에서 S-RPG 비중)

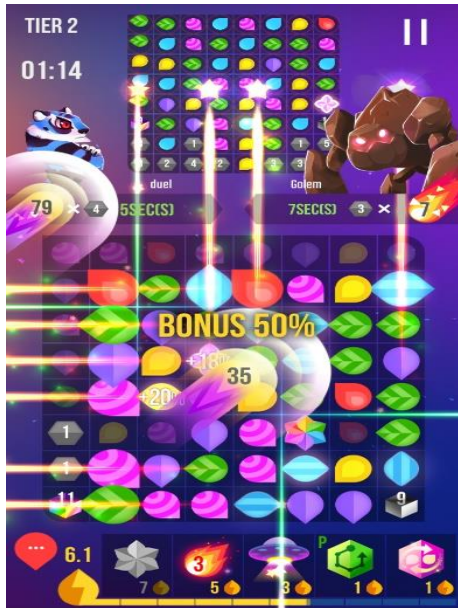
* Source: GAMEVIL 추정

4. 사업전략 - 캐주얼

■ 신개념 퍼즐 게임 '코스모 듀얼' 캐나다, 브라질 '18 12월 출시 예정

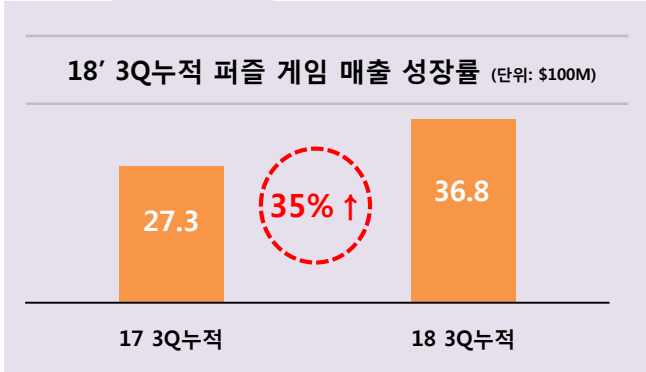
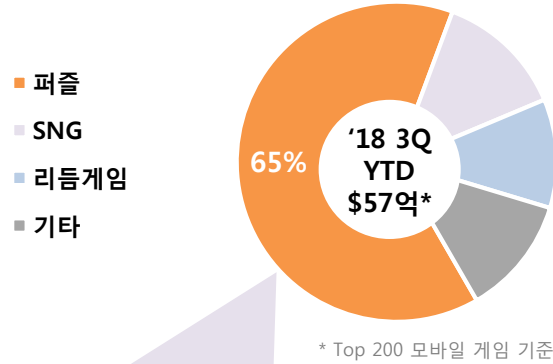
▶ 글로벌 퍼즐게임 시장은 싱글 플레이 위주로 차별화된 실시간 PvP 퍼즐로 시장 공략

실시간 PvP 퍼즐 배틀



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

글로벌 캐주얼 게임 시장



* Source: 게임빌 추정 GAMEVIL

4. 사업전략 - 스포츠

■ 공식 라이선스 농구 게임 'NBA NOW' '19 1월 호주 출시 예정

▶ 시뮬레이션 강조된 액션 농구 게임으로 차별화된 시장 공략



215개국 NBA 방송 송출

세계 최대 메이저 스포츠 라이선스 'NBA'



4. 사업전략 - 스포츠

■ 7천만 다운로드 베스트셀러 IP를 계승한 '게임빌 프로야구'의 최신작

▶ 기존의 야구 게임과 차별화 두는 **신개념 판타지 야구**로 신규 시장 창출

베스트 셀러 IP



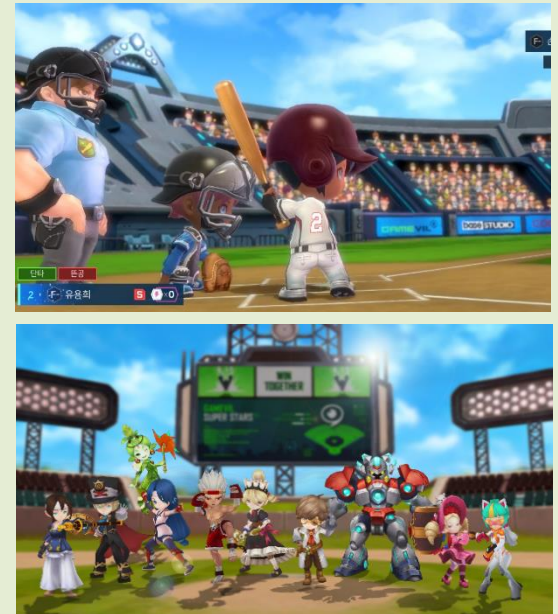
'마선수', '나만의 리그' 등
게임빌 프로야구 게임성 계승

非 라이선스 캐주얼
판타지 야구

〈기존 모바일 야구 장르〉

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

진보된 게임성



'마선수 트레이너' 통한 구단 육성 등
풀 3D 그래픽으로 재탄생