

—

(주) 게임빌

2018년 4분기 및 연간 경영실적

Feb 8, 2019

# Disclaimer

본 자료의 2018년 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. 2019년 사업전략

# 1. 실적 요약

**[매출] FY18 4분기 매출 413억원 (Q-Q 79% ↑, Y-Y 86% ↑), 연간 매출 1,125억원 (Y-Y 6% ↑)**

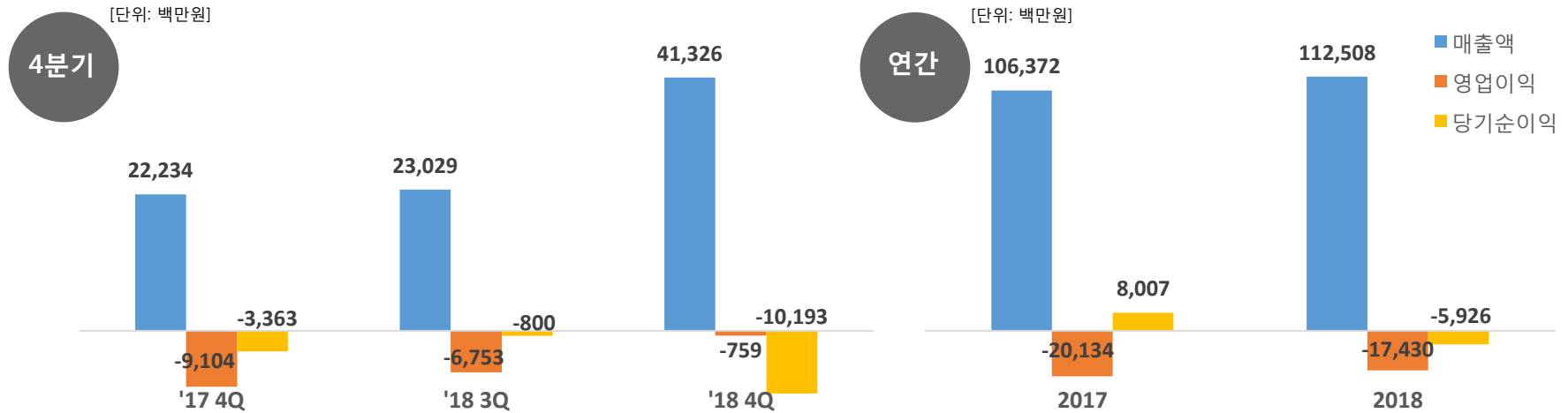
[ 4Q ] 신작 출시 성과 및 기존작들의 성공적인 업데이트로 전분기 대비 약 80% 상승

[ 18Y ] 모바일 MMO장르 신작 출시 성과 등에 힘입어 전년동기 대비 약 6% 상승

**[영업이익] FY18 4분기 영업이익 -7.6억원(Q-Q 89% ↑, Y-Y 92% ↑), 연간 영업이익 -174억원(Y-Y 13% ↑)**

[ 4Q ] 매출 증가에 따른 고정비 레버리지 효과로 전분기, 전년동기 대비 영업적자 대폭 감소

[ 18Y ] 매출 증가 및 변동비 감소로 전년동기 대비 영업이익 개선



구분	'17 4Q	'18 3Q	'18 4Q	QoQ	YoY
매출	22,234	23,029	41,326	79%	86%
영업이익	-9,104	-6,753	-759	89%	92%
영업이익률	-41%	-29%	-2%		
순이익	-3,363	-800	-10,193	-1174%	-203%
당기순이익률	-15%	-4%	-25%		

구분	2017	2018	YoY
매출	106,372	112,508	6%
영업이익	-20,134	-17,430	13%
영업이익률	-19%	-16%	
순이익	8,007	-5,926	적자전환
당기순이익률	8%	-5%	

## 2. 매출 구성

**[분기] 4분기 국내 매출 137억원 (Q-Q 39% ↑), 해외 매출 276억원 (Q-Q 110% ↑)**

- 4분기 국내 매출은 '별이되어라' 인기 재점화에 따라 전분기 대비 39% 증가 하였으며, 해외 매출은 '탈리온' 일본 성과에 힘입어 역대 최고 분기 매출 달성

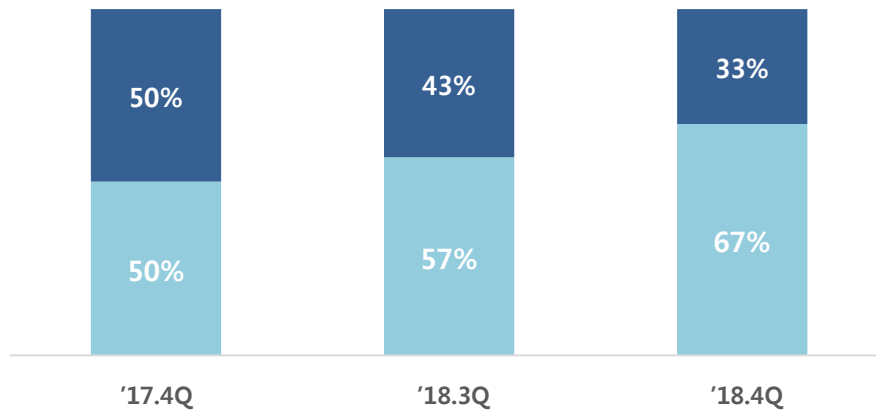
**[연간] FY18 국내 매출 427억원 (Y-Y 17% ↓), 해외 매출 699억원 (Y-Y 26% ↑)**

- FY18 국내 매출은 전년동기 대비 하락 했으나, 해외는 신작들의 성과에 힘입어 매출 비중 60% 이상 최초 달성

**[분기]**

■ 해외 ■ 국내

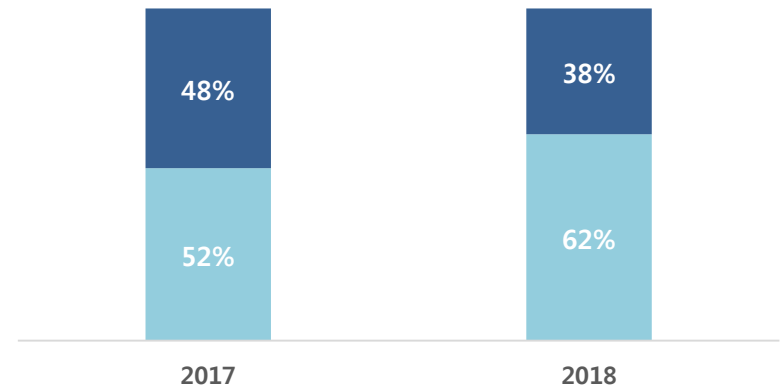
[단위: 백만원]



**[연간]**

■ 해외 ■ 국내

[단위: 백만원]



구분	'17.4Q	'18.3Q	'18.4Q	Q-Q	Y-Y
국내	11,071	9,866	13,705	39%	24%
해외	11,163	13,164	27,621	110%	147%
국내 비중	50%	43%	33%		
해외 비중	50%	57%	67%		

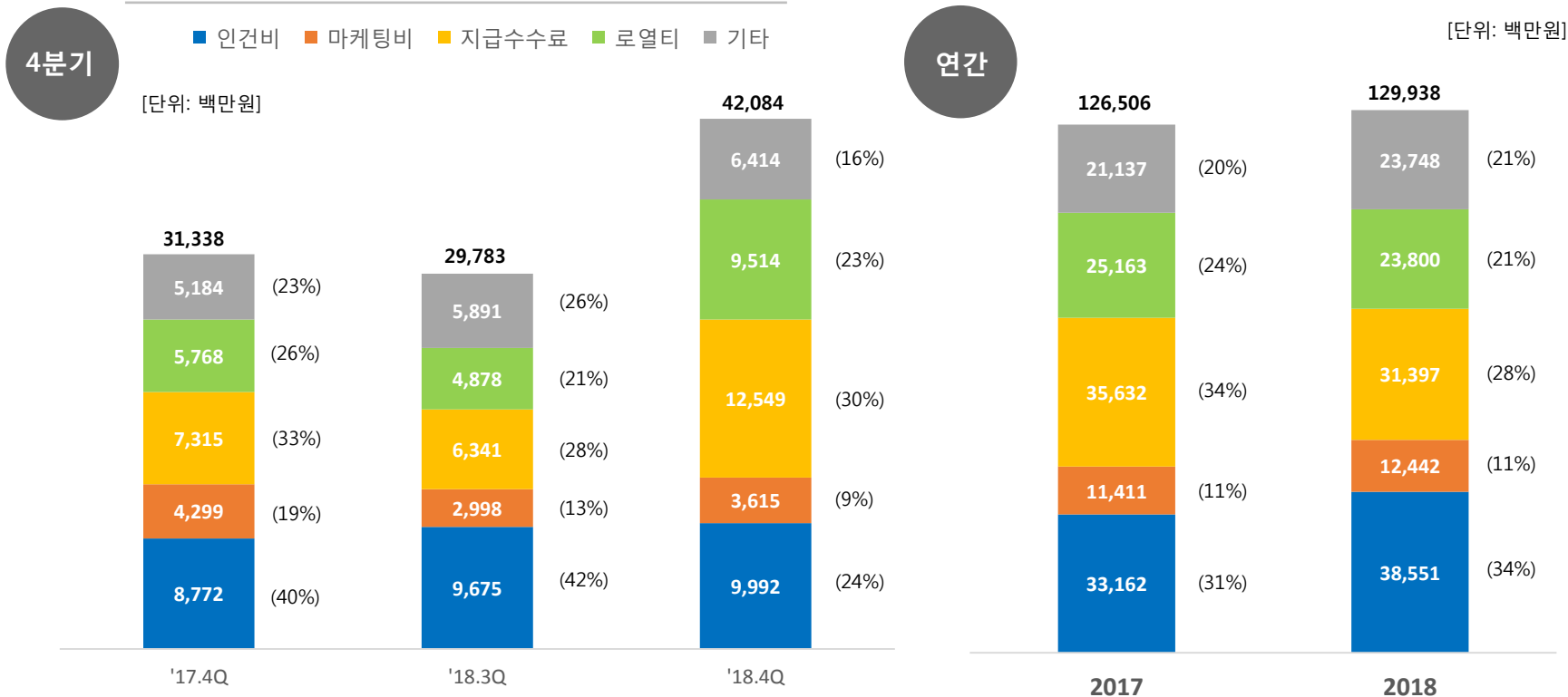
구분	2017	2018	Y-Y
국내	51,095	42,656	-17%
해외	55,277	69,853	26%
국내 비중	48%	38%	48%
해외 비중	52%	62%	52%

# 3. 비용 구조

**[비 용] FY18 총 영업비용은 전년도 대비 2.7% 증가한 1,299억원**

- 4분기 마케팅비용은 효율적 집행에 따라 매출액 대비 10% 미만 집행, 연간 마케팅 비용은 매출액 대비 11% 수준 유지
- 연간 및 4분기 인건비 및 기타 비용은 인력 증가 등 적극적인 투자 활동에 따라 모두 증가
- 4분기 지급수수료는 매출에 연동하여 증가 했으나, 연간은 메신저 플랫폼 매출 비중 하락에 따라 감소

## 총 매출액 대비 비중 및 비용 상세



# 4. 2019년 사업전략 - Overview

## ■ 강력한 파이프라인 가동 및 전략적 순차 출시로 **매출 성장 극대화**

◆ 매출 성장 & Hit-ratio 극대화

2019 출시 포트폴리오

'글로벌 원빌드 순차 출시'

자체개발 신작  
(2종)



엘룬



게임빌 프로야구

퍼블리싱 신작  
(2종)



NBA NOW



Project CARS GO

글로벌 확산 출시  
(1종)



탈리온

대작 집중 육성

주요 거점 중심 지역별 마케팅 운영

# 4. 2019년 사업전략 - 모바일 MMORPG 시장 공략



## ■ 글로벌 MMORPG 히트작 '탈리온' 전세계 본격 공략

◆ 성공적 일본 출시 성과(월 100억↑\*) 기반, 게임성(컨텐츠, BM) 강화로 장기 흥행 공고화

[전세계 순차 출시 및 운영 계획]

《 '19 1Q 》

《 '19 2Q 》

러시아, 유럽 출시 예정

대만, 북미 등 출시 예정

신규 콘텐츠 강화

BM 강화

브랜드 강화

전투 콘텐츠 강화

신규지역 추가 등

강화 아이템/신규 캐릭터 등

유명IP 콜라보

크로스서버 RVR

'19 2월  
러시아 현지화  
공략

(\* '탈리온' 출시 후 1개월 매출-'18 10.18~11.18 )



# 4. 2019년 사업전략 - 전략 RPG 시장 공략



## ■ 자체개발 기대작 '엘룬' 글로벌 핵심지역 전략적 확대

◆ 대만 출시 성과로 탄탄한 전략 RPG 게임성 입증

탄탄한 게임성



200여종 매력적인 영웅

현지화 마케팅



캐릭터, 코스튬 등 현지화

성공적 시장 안착



대만 앱스토어 인기순위 4위 달성

당사 최고 초반 리텐션 기록\*



스킬 기반의 높은 전략성



다양한 이벤트 등 현지 감성마케팅

[ 1월 24일 대만 출시 완료 ]

[ 한,미,EU 등 순차 출시 계획 ]

(\* 지난 2개년 출시 게임 기준)

# 4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략



■ 'NBA NOW' '19 1월 소프트 런칭 완료 → 2Q 글로벌 출시 예정

◆ 손쉬운 '세로형 원터치' 농구게임으로 시장 공략

## 시뮬레이션 강조된 액션 농구 게임



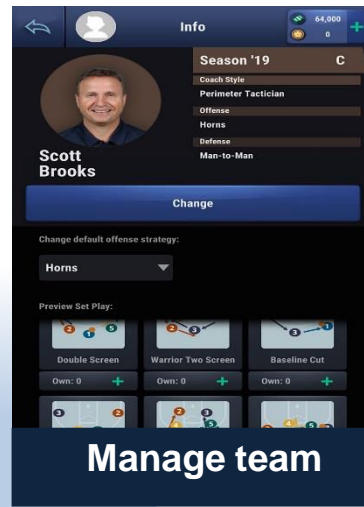
Play games

- 연습 / 시즌게임 등



Collect players

- 450명 이상의 NBA선수



Manage team

- 선수 / 코치 육성



Track real data

- Daily stat update

세계 최대 메이저 스포츠 라이선스 'NBA'

10억 명

전세계 NBA TV 시청자 수

10억 명

소셜미디어 팔로워 수

# 4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

## ■ 英 유명 개발사 IP 'Project CARS' 모바일 버전 3Q 출시 예정



◆ PC·콘솔 등 전 세계 누적 2백만건 판매고 기록한 실사형 레이싱 게임 시리즈

공극적 레이싱 환경 재현  
'Project CARS' 콘솔 IP



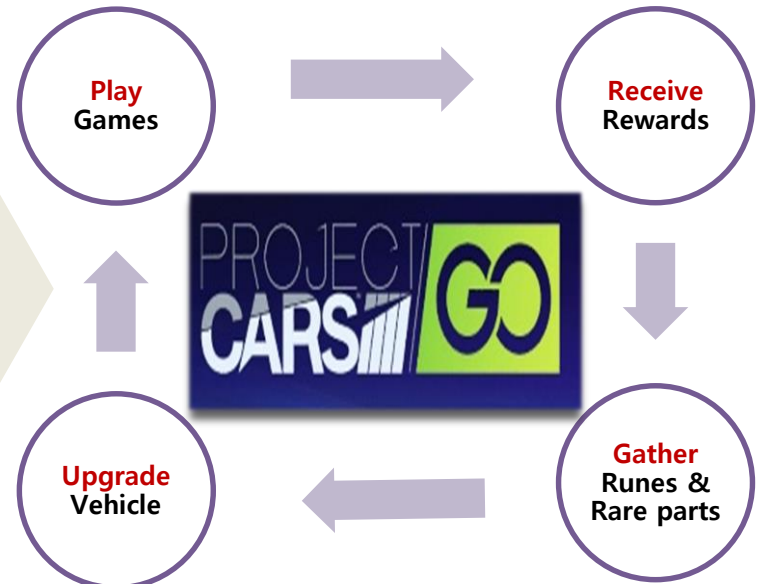
실제와 흡사한 차량의 움직임 재현



실제 레이싱과 같은 핸들링 체험

C.A.R.S (Community Assisted Racing Simulator)

'프로젝트 카스고' 모바일



- ✓ 한손으로 즐기는 캐주얼한 게임성
- ✓ 총 50여종의 다양한 라이선스 레이싱카 보유



# 4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

■ 7천만 다운로드 '게임빌 프로야구' 2Q 글로벌 CBT → 3Q 출시 예정



◆ '게임빌 프로야구' 정통성 계승과 진보된 게임성으로 신규 시장 창출

야구 소재 정통성 계승



마선수, 나만의리그 등 '게임빌 프로야구'  
야구 소재 게임성 계승

진보된 게임성



- 퀄리티 풀 3D 그래픽 구현  
- 진보된 RPG 게임성 탑재

야구 소재 RPG 게임 시장 창출



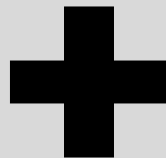
- 스포츠게임의 장점과 RPG 게임성을  
합성하여 신규시장 창출

# 2019년도 '성장성' 및 '효율성' 강화를 통한 이익 창출 극대화

### 매출 성장성

- 19년 4종의 신작 출시  
[자체-2종 및 퍼블리싱-2종]
- '탈리온' 글로벌 확산 출시  
[상반기 내 권역별 순차 출시 완료]

→ 2018년부터 시작된 매출 성장  
가속 전망



### 경영 효율성

- Hit-ratio 극대화 focus 마케팅  
[순차 출시로 선택과 집중 기반의 마케팅 전개]
- 전사 효율성 극대화  
[전년 대비 인당 매출 규모 확대 예상]

→ 전략적 투자 및 비용 효율성 강화로  
이익 창출 극대화



감사합니다

