

(주) 게임빌
2020년 4분기 및 연간 경영실적

Feb 9, 2021

본 자료의 2020년 4분기 및 연간 경영실적은 외부감사인의 회계감사가 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.

1-1. 실적 요약 (분기)

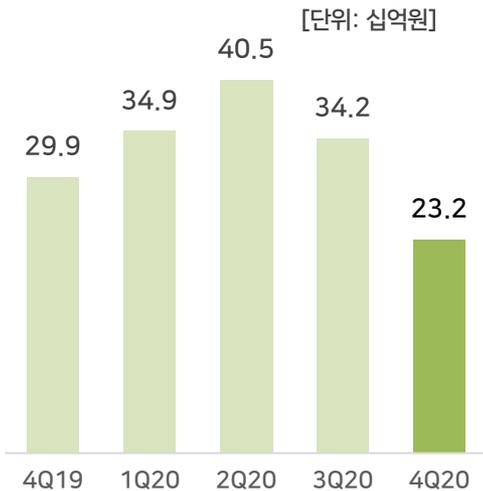
[영업수익] 4분기 영업수익 232억 (QoQ 32.1% ↓, YoY 22.5% ↓)

- 관계기업 투자손실 반영 등에 따른 영업수익 감소

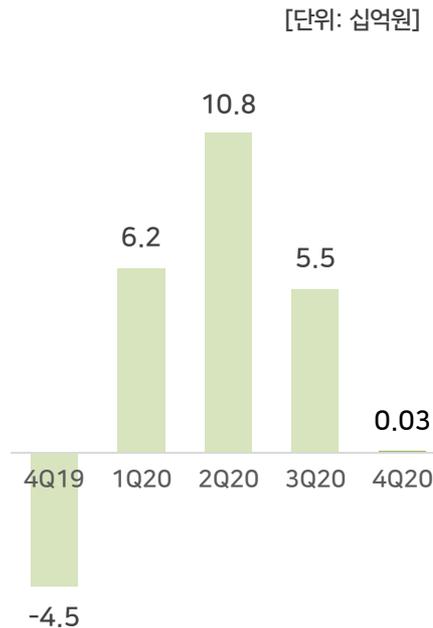
[이익] 4분기 영업이익 0.3억 (QoQ 99.4% ↓, YoY 흑자전환), 4분기 당기순이익 -26억

- 관계기업 투자손실 영향에도 불구하고 11억원 수준의 견조한 게임사업 이익 창출을 통해 흑자 기조 유지

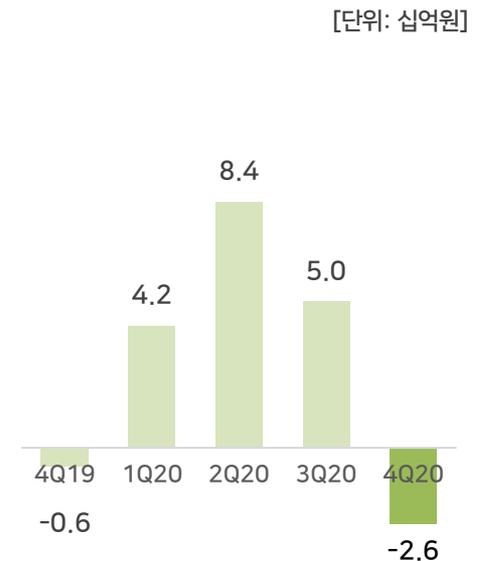
영업수익



영업이익



당기순이익



1-2. 실적 요약 (연간)

[영업수익] 2020년 연간 영업수익 1,328억 (YoY 10.8% ↑)

[이익] 2020년 연간 영업이익 226억 (YoY 흑자전환), 2020년 연간 당기순이익 150억 (YoY 26.9% ↑)

- 자회사의 견조한 연간 실적 및 원가 개선 등 사업구조 효율화로 영업이익 및 당기순이익 증가



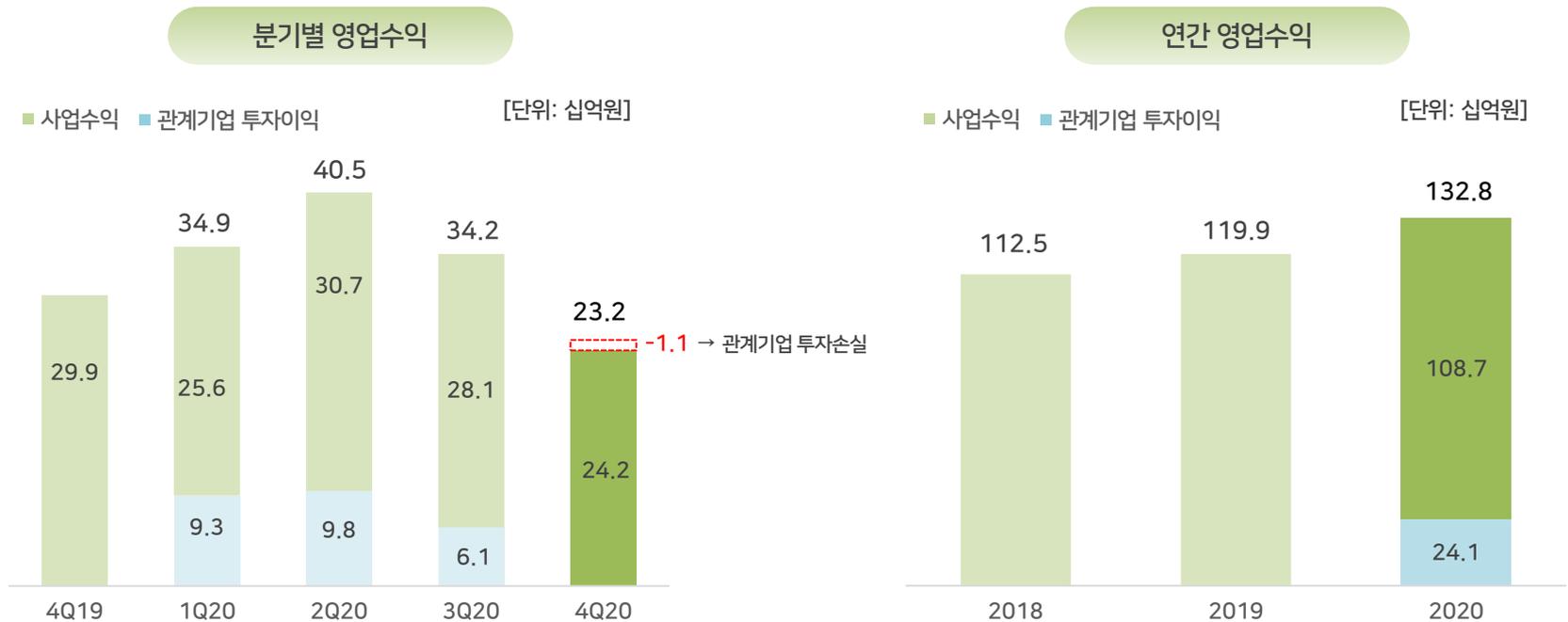
2. 영업수익 분석

[사업수익] 4분기 사업수익 242억 (QoQ 13.7% ↓, YoY 19.0% ↓) / 연간 사업수익 1,087억 (YoY 9.3% ↓)

- 야구라인업의 안정적인 매출성과에도 일부 RPG 게임의 매출 감소로 연간 및 분기 사업수익 일부 감소

[관계기업 투자이익] 4분기 관계기업 투자손실 11억 / 연간 관계기업 투자이익 241억

- 견조한 자회사 실적을 바탕으로 241억의 관계기업 투자이익 창출



3. 영업비용 분석

[영업비용] 4분기 영업비용 231억 (QoQ 19.1% ↓, YoY 32.8% ↓) / 2020년 연간 영업비용 1,101억 (YoY 19.6% ↓)

- [인건비] 4분기는 전분기대비 유사한 수준으로 안정화, 연간으로는 5.8% 감소
- [마케팅비] 4분기는 전분기 '게임빌 프로야구 슈퍼스타즈' 글로벌 출시 마케팅에 따른 기저효과로 감소, 연간으로는 효율적인 마케팅 운영으로 20% 감소

세부 영업비용

[단위: 십억원]

[단위: 십억원]

구 분	4Q19		1Q20		2Q20		3Q20		4Q20		QoQ	YoY	2019	2020	YoY		
영업수익	29.9		34.9		40.5		34.2		23.2		-32.1%	-22.5%	119.9	132.8	10.8%		
영업비용	34.4		28.7		29.7		28.6		23.1		-19.1%	-32.8%	136.9	110.1	-19.6%		
구 분	금액	비중	QoQ	YoY	금액	비중	금액	비중	YoY								
인건비	10.2	34%	10.0	29%	10.3	26%	8.8	26%	8.9	39%	1.2%	-12.0%	40.4	34%	38.1	29%	-5.8%
마케팅비	2.7	9%	0.7	2%	1.4	3%	3.6	10%	1.6	7%	-55.4%	-41.4%	9.1	8%	7.3	5%	-20.0%
지급수수료	8.6	29%	6.8	20%	6.6	16%	6.3	18%	5.1	22%	-19.6%	-40.8%	34.2	29%	24.8	19%	-27.5%
로열티	6.5	22%	5.5	16%	5.6	14%	6.1	18%	4.2	18%	-30.8%	-35.4%	26.2	22%	21.3	16%	-18.6%
기타	6.5	22%	5.7	16%	5.8	14%	3.8	11%	3.3	14%	-12.8%	-48.3%	27.0	23%	18.6	14%	-31.0%

* 영업수익 대비 비중

4. 2021년 사업 전략

'지주사업 확대' 와 '게임사업 강화'를 통한 기업가치 증대



5. 2021년 게임사업 전략

게임사업 다각화를 통한 수익 창출 확대

성공 가능성 높은
게임의 빠른 출시

글로벌 Lite 게임 사업

- 성장 잠재력 높은 국내 강소게임 확보 후 신속한 글로벌 시장 최적화 및 출시
- 기존 게임에 필수 성공 요소를 추가 개발기간 단축하고 초기비용 절감

게임
소싱

현지화
상품성
개선

글로벌
런칭



유망 IP를 활용한
포트폴리오 강화

IP 게임 사업

- 유명 글로벌 라이선스 활용한 다양한 장르의 게임 퍼블리싱
- 자체 흥행 IP 기반 차세대 글로벌 RPG 게임 개발



6. 2021년 게임 라인업

게임명	장르	출시국가	CBT	Launch
	랜덤 디펜스 RPG	글로벌	1월 (완료)	3월 9일
	레이싱 스포츠	글로벌	20년 11월 (완료)	3월
 (로엠)	횱스크롤 싱글 RPG	글로벌	-	4월
랜덤 디펜스 1종	랜덤 디펜스	글로벌	-	6월
	방치형 RPG	글로벌	하반기	하반기
	수집형 RPG	글로벌	하반기	하반기

7. 출시 예정작 - 아르카나 택틱스 RE:VOLVERS



전략형 랜덤 디펜스 RPG **아르카나 택틱스 RE:VOLVERS**, 3월 9일 글로벌 출시

1월 22일~29일 글로벌 CBT 성료, 국내외 2만여명 테스터 참여로 성공 가능성 확인
신선하고 독특한 장르의 **게임성** + 전략성이 돋보이는 **실시간 PvP**



매력적인 비주얼의 캐릭터 디자인



다양한 경쟁 콘텐츠 (실시간 PvP, 협동 PvE, 결투장)



랜덤 디펜스와 전략 RPG 장르를 조합한 신개념 게임



캐릭터 조합으로 100여종의 다양한 영웅 소환

7. 출시 예정작 - 프로젝트 카스 고, 로엠

Project CARS GO



모바일 원터치 레이싱 게임, 2월 사전예약 & 3월 글로벌 출시

'해외 유명 콘솔 IP + 차별화된 커스터마이징 시스템'으로 모바일시장 도전



ROEM (로엠)



횡스크롤 싱글 RPG 게임, 리뉴얼로 글로벌 시장 도전 (4월)

국내 인플루언서 사이에서 호평 받은 유망 게임



7. 참고 자료

연결 요약 재무상태표

[단위: 백만원]

구 분	2018	2019	2020
유동자산	37,777	35,523	30,182
비유동자산	316,329	363,801	402,113
자산총계	354,106	399,323	432,296
유동부채	66,880	75,408	110,357
비유동부채	43,330	69,080	47,758
부채총계	110,210	144,488	158,115
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	73,875	74,047	74,152
기타자본구성요소	-2,147	-3,389	993
이익잉여금	163,737	177,305	192,393
비지배지분	5,133	3,575	3,345
자본총계	243,896	254,835	274,181
부채와 자본총계	354,106	399,323	432,296

연결 요약 손익계산서

[단위: 백만원]

구 분	'19. 4Q	'20. 1Q	'20. 2Q	'20. 3Q	'20. 4Q
영업수익	29,918	34,914	40,509	34,158	23,182
사업수익	29,918	25,602	30,735	28,098	24,247
관계기업투자이익	-	9,312	9,774	6,060	-1,065
영업비용	34,430	28,682	29,687	28,613	23,147
영업이익	-4,512	6,232	10,822	5,545	35
영업외손익	3,721	-871	-1,488	-821	-1,204
세전이익	-791	5,361	9,334	4,723	-1,169
법인세비용	-177	1,185	916	-276	1,426
당기순이익	-614	4,177	8,417	5,000	-2,595
지배지분순이익	630	4,477	8,083	4,810	-2,282
비지배지분순이익	-1,244	-300	334	190	-313



감사합니다

