



IR Book

2022년 9월



유의 사항

본 자료의 포함된 "예측정보"는 별도 확인절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대' 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 "예측정보"는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 본 자료의 작성시점 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 회사계획수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

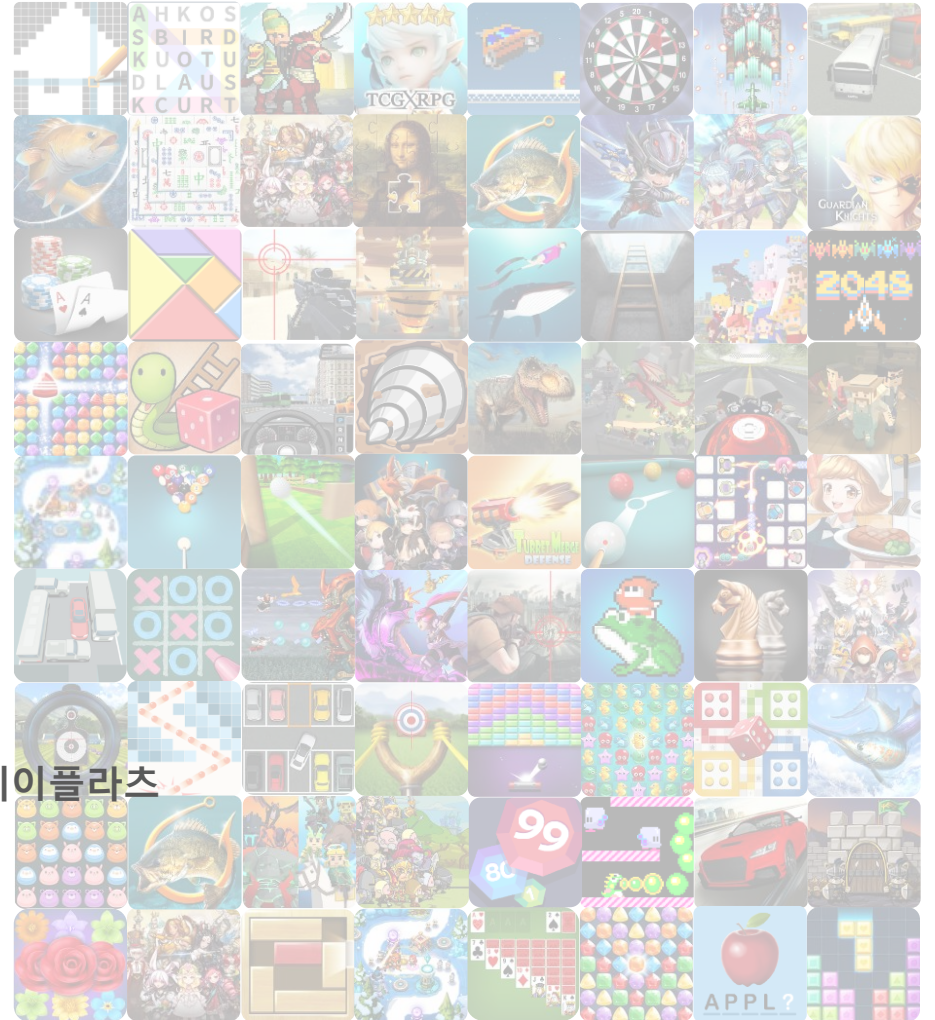
이러한 불확실성으로 인해 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, '예측정보'에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 밝혀드립니다.

따라서 투자자는 이 자료에 포함되어 있는 정보만을 믿고 투자결정을 하지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀드립니다.

About MOBIRIX

1. 회사 개요
2. 주요 사업 현황
3. 주요 경쟁력
4. 2022년 사업방향과 목표
5. 신작 라인업
6. Appendix
(2022.2Q 실적자료)

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일	2007년 7월 9일
자본금	9.6억
임직원수	168명
주요제품	모바일 게임 개발 서비스
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604호 - 607호
홈페이지	www.mobirix.com



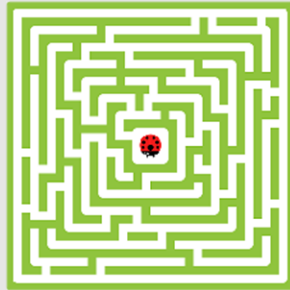
2004~2010



캐주얼 게임 역량 강화

- 모비릭스 설립 (2004, 법인전환 2007)
- 파라오의 보석 이달의 우수게임상 수상
- 문화관광부장상 모바일 부문
- 모바일 게임 8종 출시 체스마스터 등
- 모바일 게임 제작, 컨버팅, 퍼블리싱 사업개시
- KT2010 SHOW 모바일 게임 어워즈 최우수상 수상

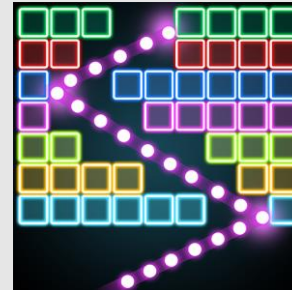
2011~2015



다운로드 & 광고수익 확대

- 국내 안드로이드/iOS 모바일게임 50종 출시
- Google Play/iOS 게임 글로벌 출시 및 광고플랫폼 수익화 사업 시작
- '스도쿠와 세계탐험' 미래창조과학부 주최 제2회 대한민국 앱 이노베이션 우수상 수상
- '미로찾기의 왕(Maze King)' 구글플레이 1,000만 다운로드 달성
- 월간 글로벌 신규다운로드 1,000만 달성

2016~2020



벽돌깨기퀘스트출시 & 투자유치

- 벽돌깨기퀘스트, 벽돌깨기퍼즐 출시 (2017)
- Apple Search Ads 마케팅 성공사례
- 투자유치(유상증자)
 - 네오위즈 플레이스튜디오(2015, 10억)
 - 미래창조 지온펀드4호(2015,10억)
 - 미래창조 LB선도기업투자펀드 20호 (2015, 40억)
 - 네오위즈 (2016, 49억)

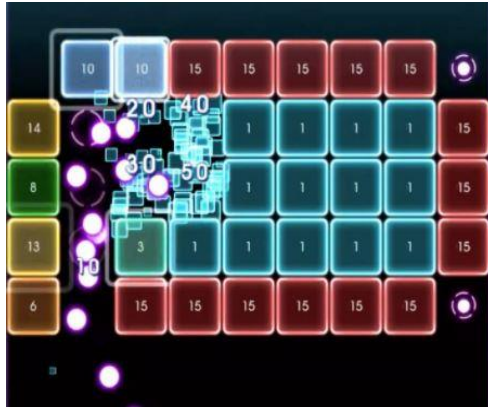
2021~현재



코스닥 상장 & 미드코어 확대

- 코스닥시장 상장 (2021)
- 던전기사키우기, 관우키우기 IP 앱인수
- 자회사 모비릭스 파트너스 설립 (2021)
- 블록체인 BORA 2.0 Governance Council 참여 (2022)
- 모비릭스파트너스 주주배정 유증참여 (2022, 200억)

핵심 KEYWORD



매출
광고 &
인앱결제



'22년 7월기준

DAU
(7,105,425)

MAU
(48,800,902)

글로벌
TOP 퍼블리셔



신작라인업
자체개발
퍼블리싱

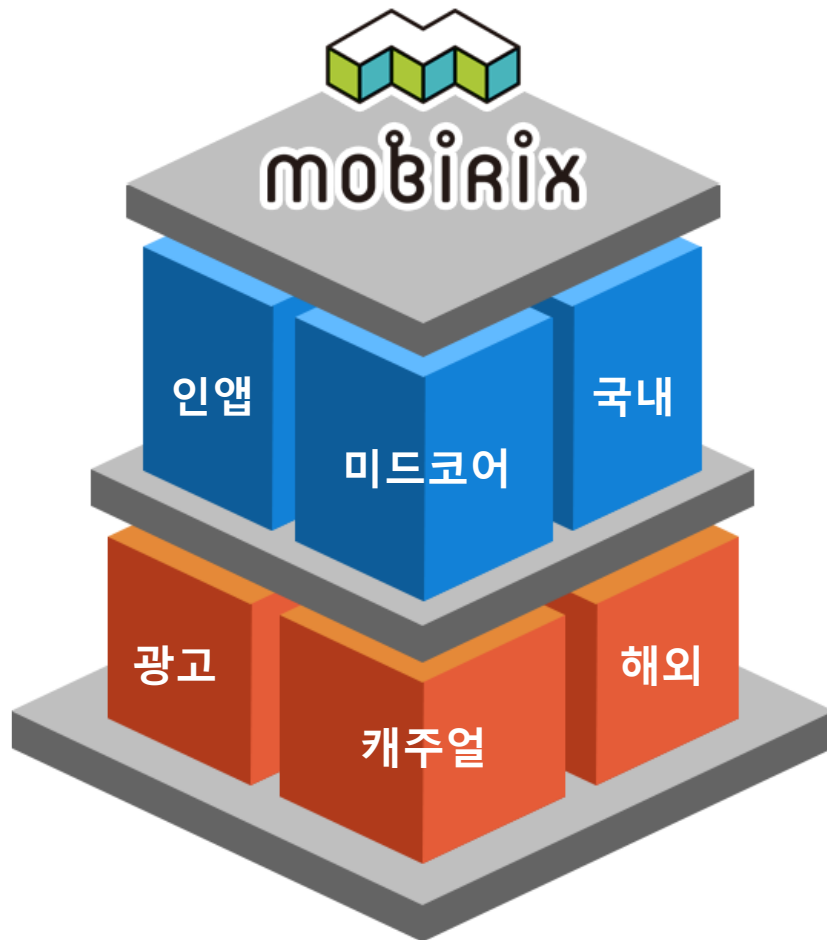


서비스게임
200여개 이상



게임장르
캐주얼
미드코어





수익구조



장르



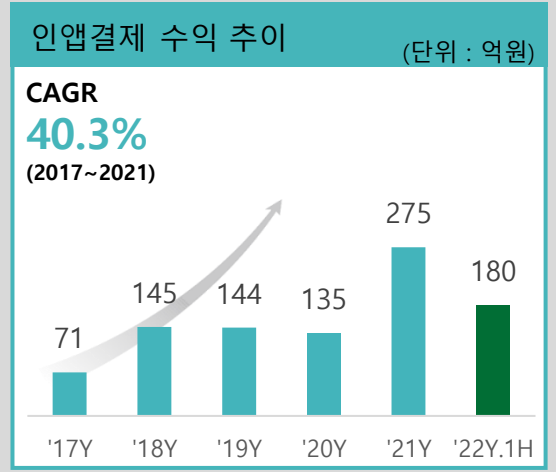
국가



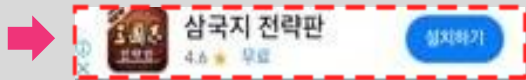
인앱 결제



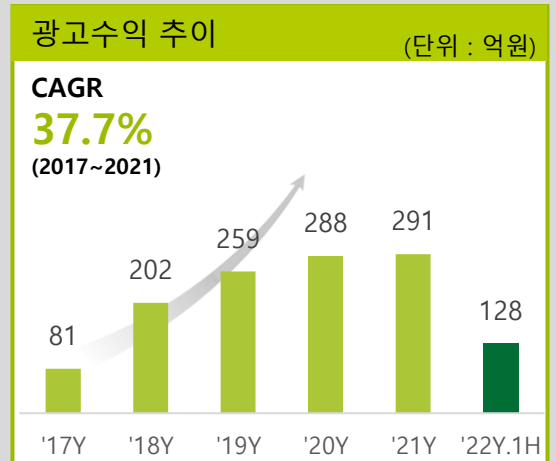
게임 내 재화구매 및 광고제거
구독권 결제 통해 수익

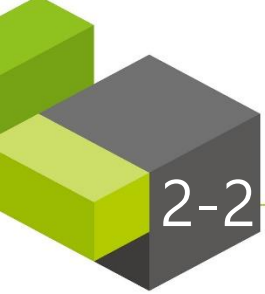


광고 수익



인게임 화면에 배너 및 전면 광고 노출 통해 광고료 수취



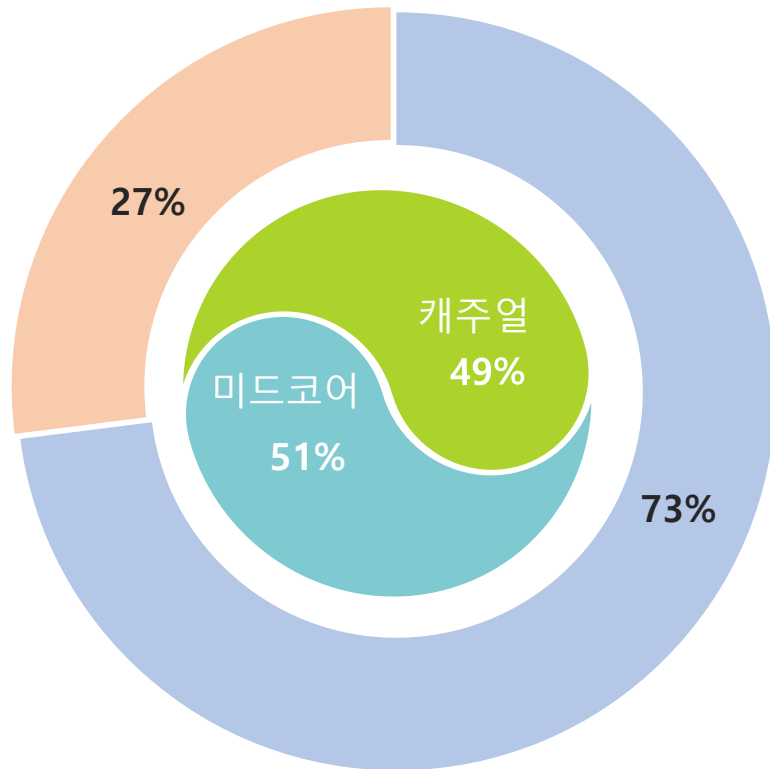


주요 사업 서비스 게임

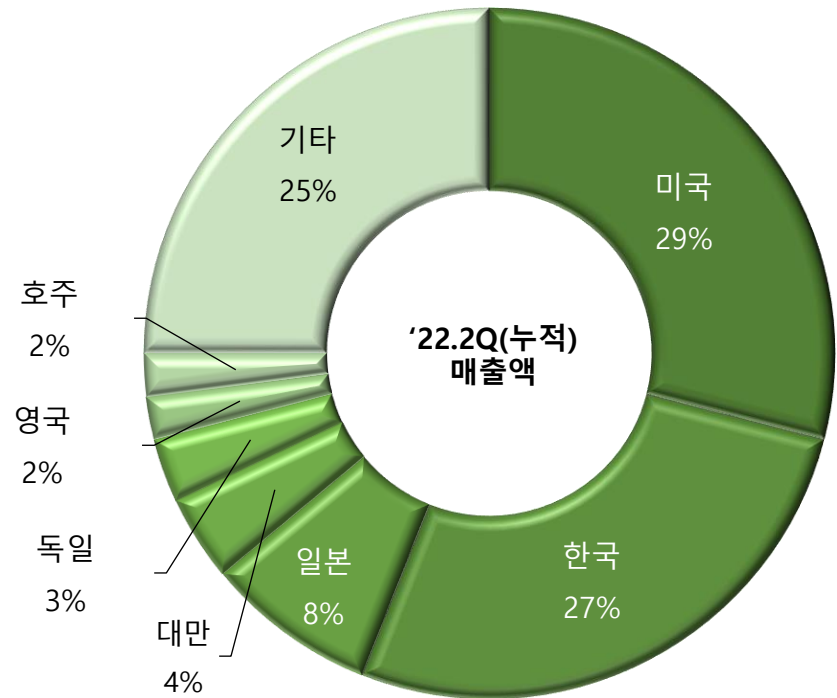
국가별 매출 구성



해외/국내 장르별 매출현황 비교



■ 해외 ■ 국내

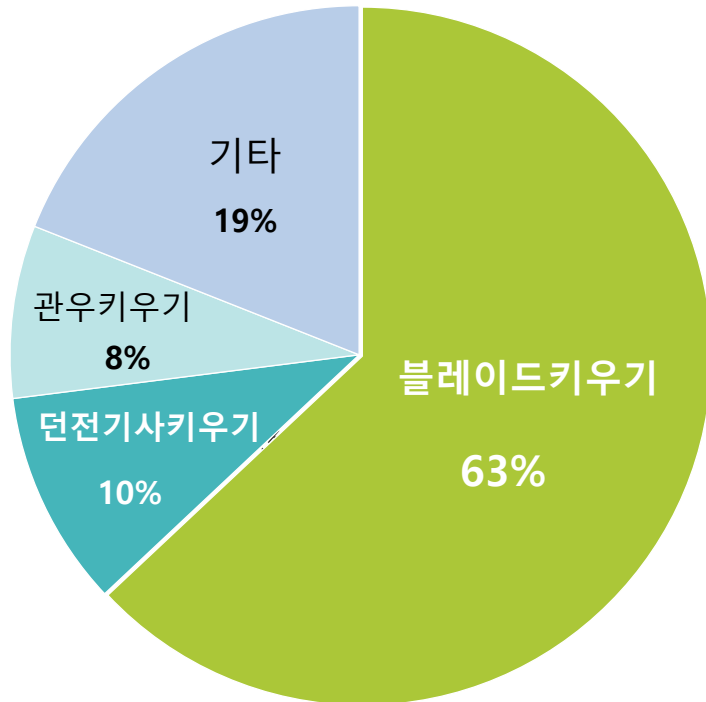


※ 매출액 : 2022년 1H기준
 ※ 출처 : 당사 내부데이터

장르별 주요서비스 게임

미드코어

게임 수 35개 / 전체 매출비중 51 %



블레이드키우기

99 억원 (매출액)

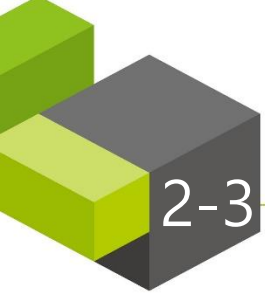
2022.02 (출시일)



던전기사키우기

15 억원 (매출액)

2020.12 (출시일)

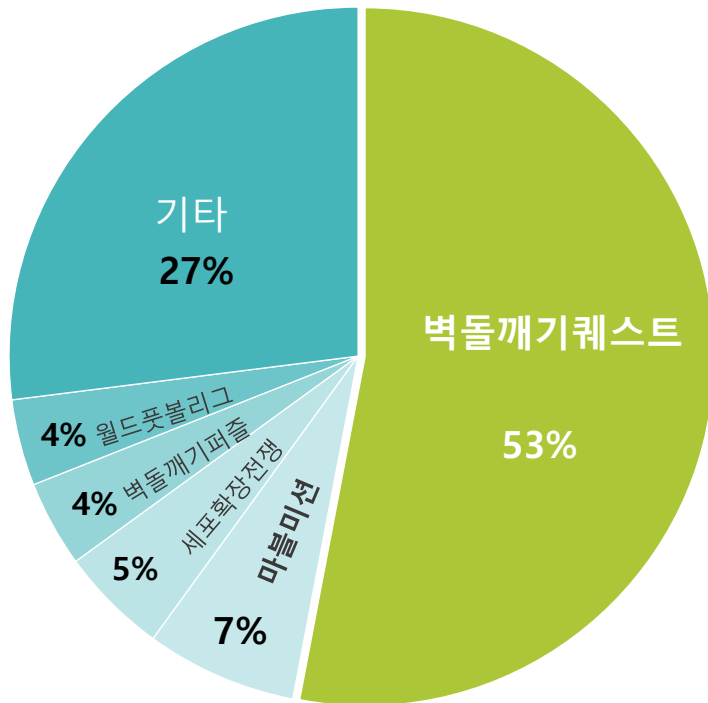


장르별 주요서비스 게임



캐주얼

게임 수 219개 / 전체 매출비중 49 %



벽돌깨기퀘스트

8,345,545 (7월 MAU)

2017.10 (출시일)



마블미션

1,951,170 (7월 MAU)

2018.07 (출시일)

※ 매출액 : 2022년 1H(누적)기준
※ 출처 : 당사 내부데이터



균형 잡힌 게임 포트폴리오



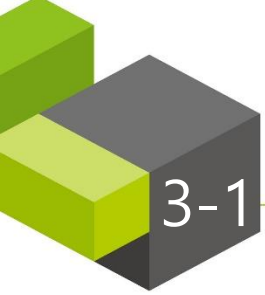
내부 Cross Promotion



글로벌 TOP 퍼블리셔



글로벌 게임시장 규모 및 전망



균형 잡힌 게임 포트폴리오



누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



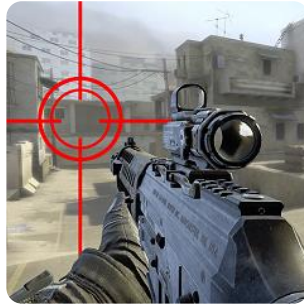
World Football League
2억 4050만+



Bricks Breaker Quest
1억 550만+



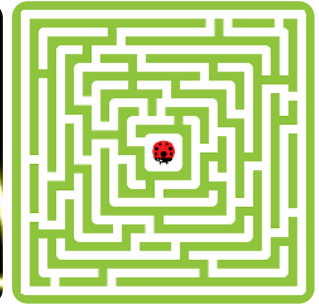
Fishing Hook
9,450만+



Zombie Hunter King
6,400만+



Air Hockey Challenge
6,050만+



Maze King
5,850만+



Snake & Ladders King
5,650만+



Hit & Knock down
4,700만+



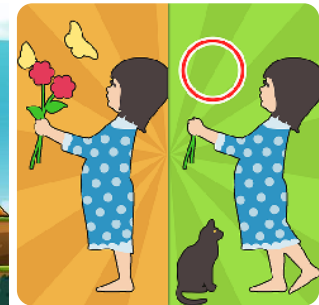
Marble Mission
4,150만+



Shooting King
3,550만+



Catapult Quest
3,100만+



Difference Find King
2,850만+

외 200여종 이상

※ 구글 플레이 + iOS 외, 마켓누적 다운로드 수 기준

※ 출처: Google Play Console + Apple Appstore connect + MS store +Galaxy store (2022년 7월 기준)

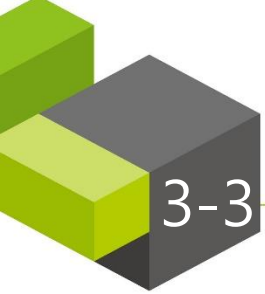


내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화

자체 게임 내 유사 장르간 교차 홍보.

마케팅 비용 없이 유저 유입.

게임의 성장 가능성 판단 용이.



글로벌 TOP 퍼블리셔



국내 퍼블리셔 중 글로벌 다운로드 1위 모비릭스

AOS

순위	회사명	다운로드 수
1	AZUR GAMES	
2	SUPER SONIC	
3	SAY GAMES	
⋮		
24	mobirix	19,043,751
⋮		
87	netmarble	

글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 **상위 2.4%**

AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
1	AZUR GAMES	
2	EMBRACER+ GROUP	
3	SUPER SONIC	
⋮		
30	mobirix	19,607,814
⋮		
71	netmarble	

글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 **상위 3%**

※ 출처 : Sensor Tower, 2022년 7월 기준, 각사 홈페이지 (AZUR GAMES, SAY GAMES, SUPER SONIC, EMBRACER GROUP, 넷마블)

글로벌 TOP 퍼블리셔

국가별 DAU 상위게임

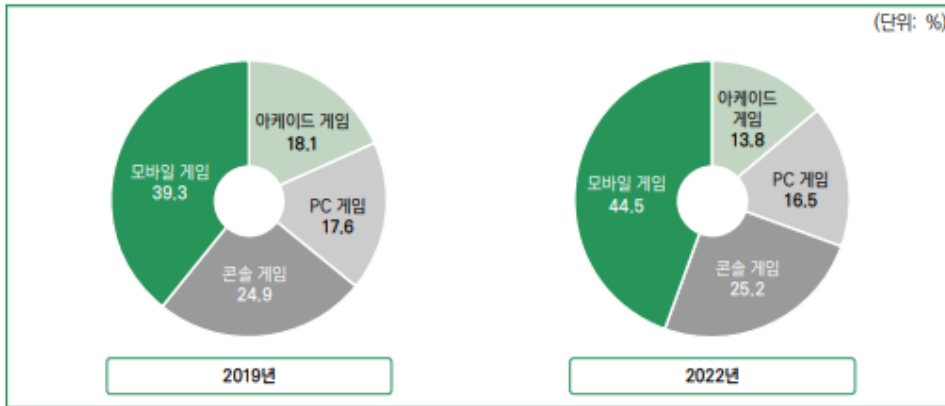


※ 2022년 07월 (DAU) 기준

※ DAU: Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출

플랫폼별 세계 게임 시장 점유율

그림 6 플랫폼별 세계 게임 시장 점유율(2019년/2022년)



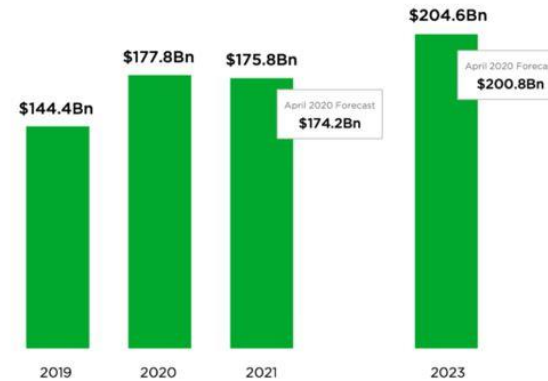
출처: PWC(2020), Enterbrain(2020), JOGA(2020), iResearch(2019), Playmeter(2016), NPD(2020)

세계 게임 시장 전망



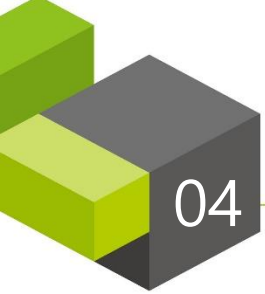
Global Games Market Forecast

Forecast Toward 2023



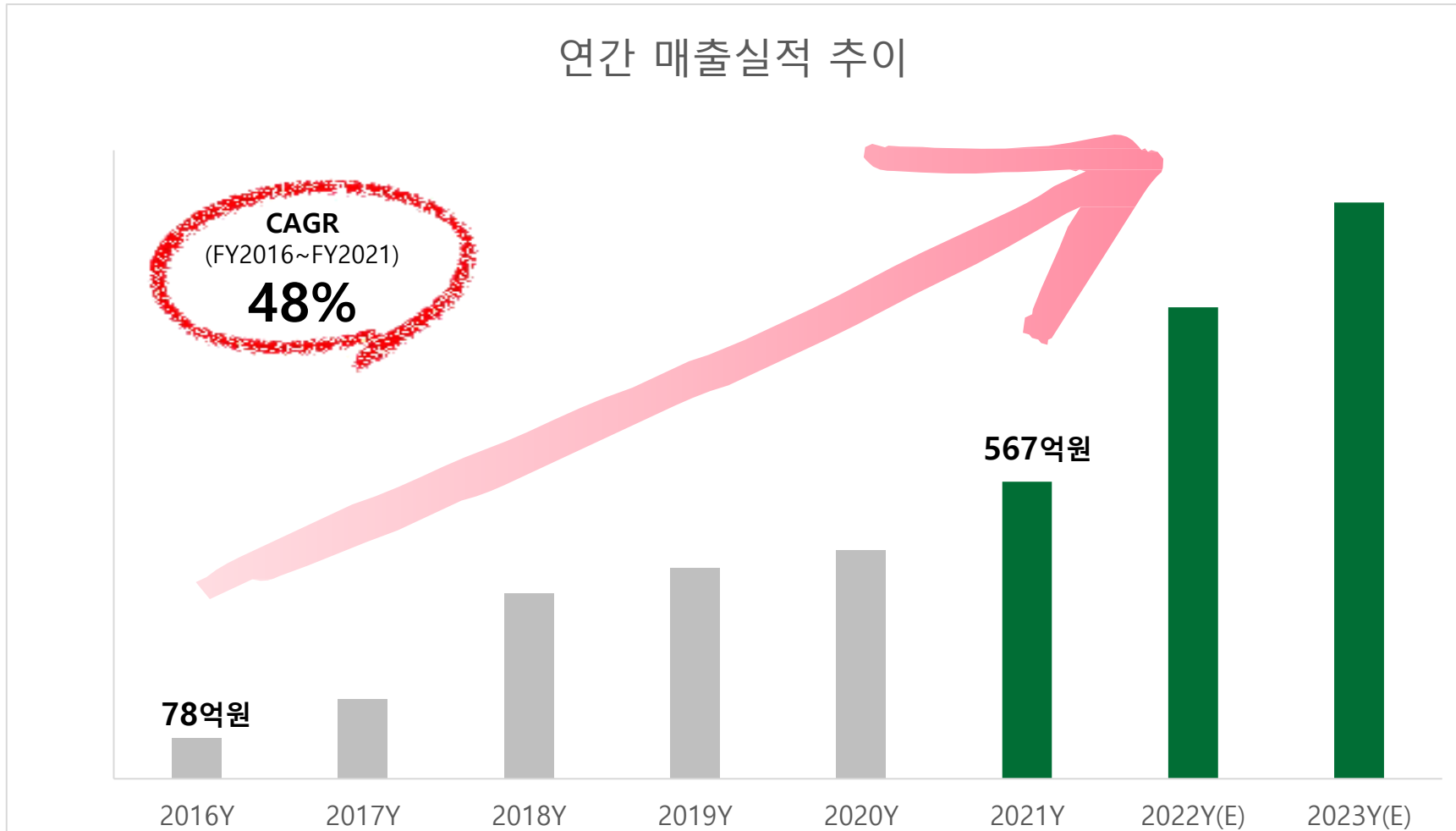
+7.2%
Total Market CAGR
2019-2023

Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | April 2021
newzoo.com/globalgamesreport



2022년 사업방향과 목표

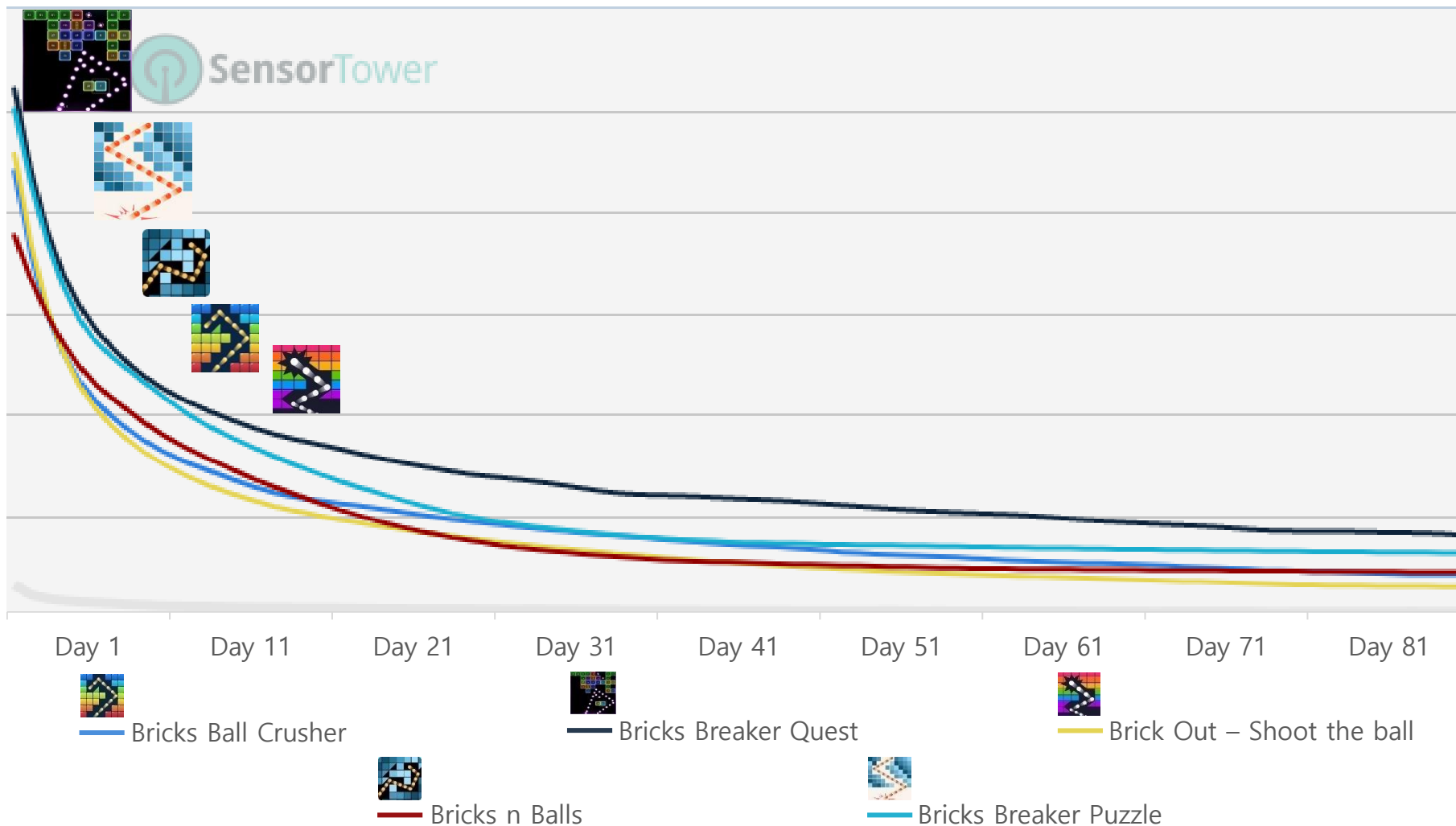
과거 5개년도 매출추이 및 향후 목표매출



※ 당사 연간실적추이 2016년~2021년
※ 2022Y, 2023Y 목표매출

대표게임(BBQ)경쟁력

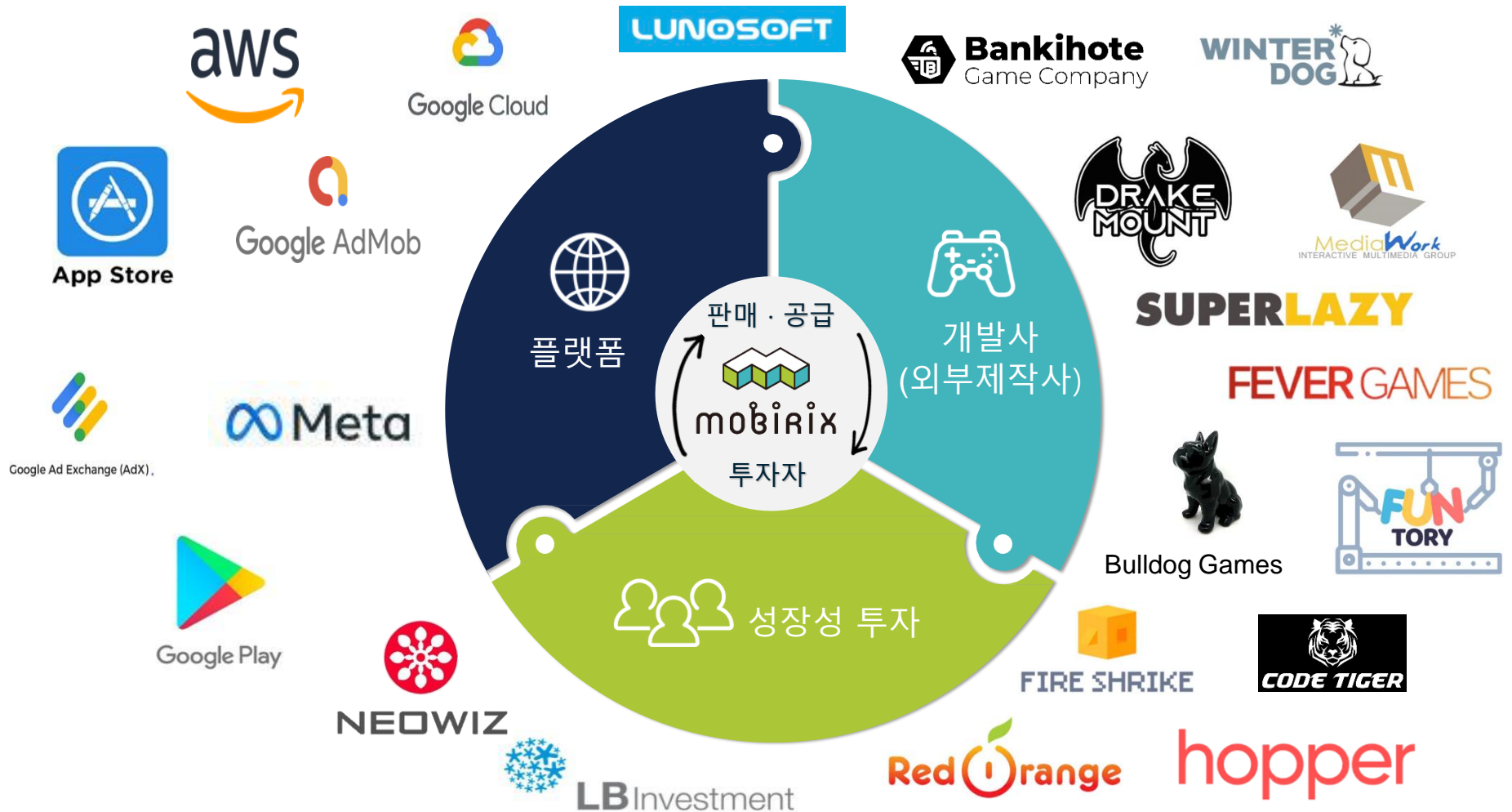
BBQ & BBP게임 및 유사게임 리텐션 비교



※ 산출기간: 2015.10~2021.10

※ 출처: SensorTower, googleplay store 재인용 (poseidon joy, Tee Studio, Bitmango 이미지)

MOBIRIX Partners



※ 출처: 당사 내부데이터 2021.12월 기준, 각 사 홈페이지 (AWS, Google Cloud, App Store, Google AdMob, Google Ad Exchange, Google Play, Meta, NEOWIZ, LB Investment, Red Orange, Bankihote, WINTER DOG, DRAKE MOUNT, Media Work, SUPERLAZY, FEVER GAMES, Bulldog Games, FUN tory, FIRE SHRIKE, CODE TIGER, HOOPER, LUNOSOFT)



Brick Breaker House (캐주얼)

벽돌깨기 퀘스트의 차기작으로 또 다른 성공 신화 재현!

- 타이틀 : Brick Breaker House
- 특 징 : 추가된 10종 특수 블록을 격파하며 해결해야 하는 중독성 높은 게임성과 정교하게 구현된 물리 엔진은 높은 완성도로 전작과 차별화
- 시스템 : 벽돌깨기 퀘스트 후속 + 하우스징 시스템 접목
- 출 시 : 구글 플레이, 애플 앱 스토어, 아마존 앱 스토어, 마이크로소프트 스토어, 삼성 갤럭시 앱 스토어
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '22년 10월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



Hide and Seek Online(캐주얼)

풀 네트워크 환경에서 메타버스 유저들을 자극!

- 타이틀 : Hide and Seek Online
- 특 징 : 글로벌 누구나 아는 숨바꼭질 소재로 온라인 환경속에서 상대방을 찾고 대결하는 게임이며, 승리를 통해 캐릭터를 바꿔가며 플레이 가능
- 시스템 : 15인이 솔래로 구분하여 풀 네트워크 대결
- 출 시: 구글 플레이, 애플 앱 스토어, 아마존 앱 스토어, 마이크로소프트 스토어, 삼성 갤럭시 앱 스토어
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '22년 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



Match Puzzle House (캐주얼)

글로벌 캐주얼 유저들을 전략적으로 공략할 3-Match!

- 타이틀 : Match Puzzle House
- 특 징 : 컬리 조합이 쉽게 되도록 구성했고 최적의 무브 수를 찾기 위해 인공지능 알고리즘을 반영하여 게임 시스템에 적용
- 시스템 : 3 매칭 퍼즐 시스템 + 하우스 시스템 접목
- 출 시: 구글 플레이, 애플 앱 스토어, 아마존 앱 스토어, 마이크로소프트 스토어, 삼성 갤럭시 앱 스토어
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '22년 10월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



슈퍼 애로우 온라인 (방치형 RPG)

150개 스킬에 다양한 특성을 커스터마이징하여 플레이하는 재미!

- 타이틀 : 슈퍼 애로우 온라인
- 특 징 : 취향대로 조합하는 다양한 스킬 + 멀티플레이 요소
- 시스템 : 자유도 높은 스킬로 셋팅하여 콘텐츠를 즐기는 자동
진행형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '22년 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



암흑 전사 키우기(방치형 RPG)

미드코어 RPG의 깊이와 손쉬운 방치형 RPG의 재미 극대화

- 타이틀 : 암흑 전사 키우기
- 특 징 : 디아블로3의 재미 + 방치형의 재미 극대화
- 시스템 : 아이템 파밍의 재미 극대화한 자동 진행형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '22년 12월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)

※ 상기 신작라인업은 개발사 사정에 따라 일정이 변동 될 수 있습니다.



소울워커:도시전략전 (전략시뮬레이션)

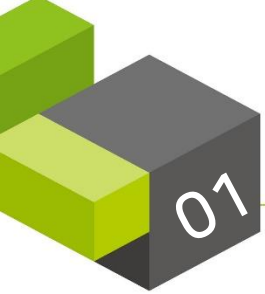
미드코어 RPG로서 개인간/길드간 전투를 통한 몰입도 강화

- 타이틀 : 소울워커 : 도시전략전
- 특 징 : 고착화된 플레이 패턴 탈피한 개인/길드간 전략게임
- 시스템 : 소울워커 리소스 등을 활용한 전략시뮬레이션 게임
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '22년 12월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)

Appendix.

2022.2Q 실적자료

1. 실적 요약
2. 영업수익 분석
3. 매출구성
4. 해외 매출비중
5. 영업비용 분석
6. 요약 연결재무제표



실적 요약



- ▶ 영업수익 18,727 백만원 (YoY +14.7%, QoQ +54.4%)
- ▶ 영업이익 259 백만원 (YoY Δ 89.7%, QoQ Δ 43.6%), 당기순이익 1,903 백만원 (YoY Δ 16.3%, QoQ +228.9%)

영업수익

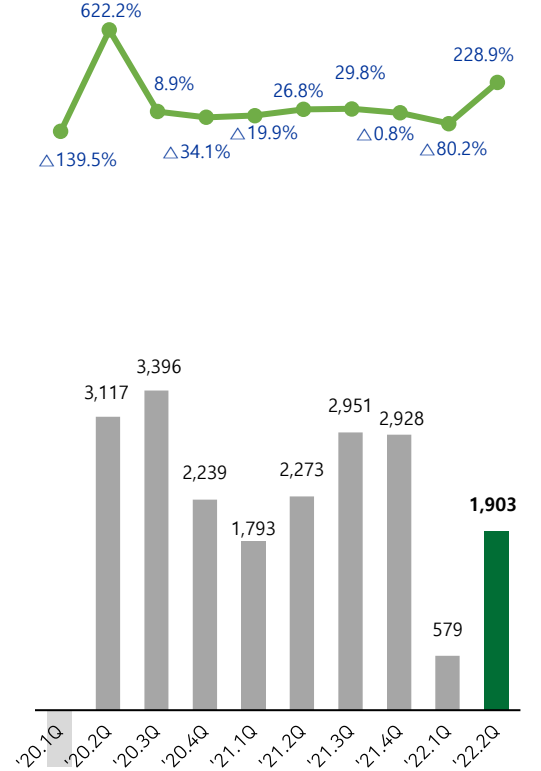
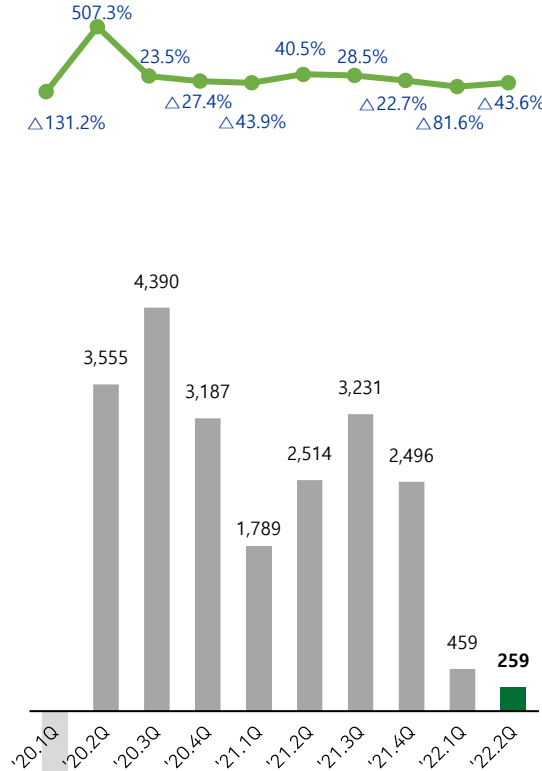
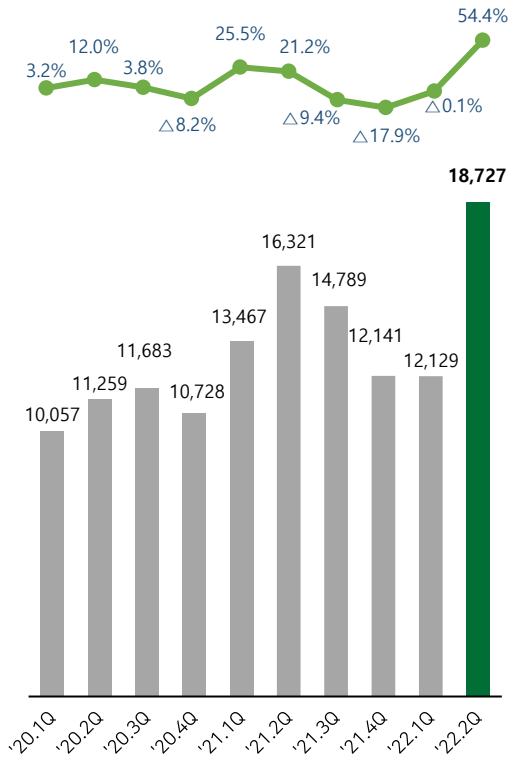
영업이익

당기순이익

QoQ 증감률 (단위: 백만원)

QoQ 증감률 (단위: 백만원)

QoQ 증감률 (단위: 백만원)



※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



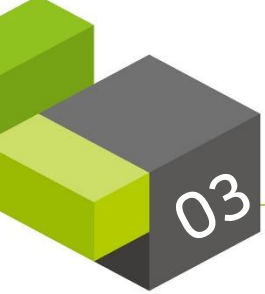
영업수익 분석



(단위: 백만원)

구 분	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	16,321	14,789	12,141	12,129	18,727	14.7%	54.4%	
인앱결제	8,901	7,535	4,762	5,778	12,196	37.0%	111.1%	신작출시로 인한 매출상승
해외	3,204	3,058	2,748	3,201	8,103	152.9%	153.1%	신작출시로 인한 글로벌 매출 증가
국내	5,697	4,477	2,014	2,577	4,093	△28.2%	58.8%	- 신작출시로 인한 QoQ 매출증가 - 기존게임 안정화로 YoY 매출감소
광고	7,420	7,254	7,378	6,351	6,531	△12.0%	2.8%	- 신작출시로 인한 QoQ 매출증가 - 기존게임 안정화로 YoY 매출감소
해외	6,350	6,375	6,586	5,478	5,736	△9.7%	4.7%	
국내	1,070	879	792	873	795	△25.7%	△8.9%	
기타 (라이선스)	-	-	-	-	-	-	-	

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

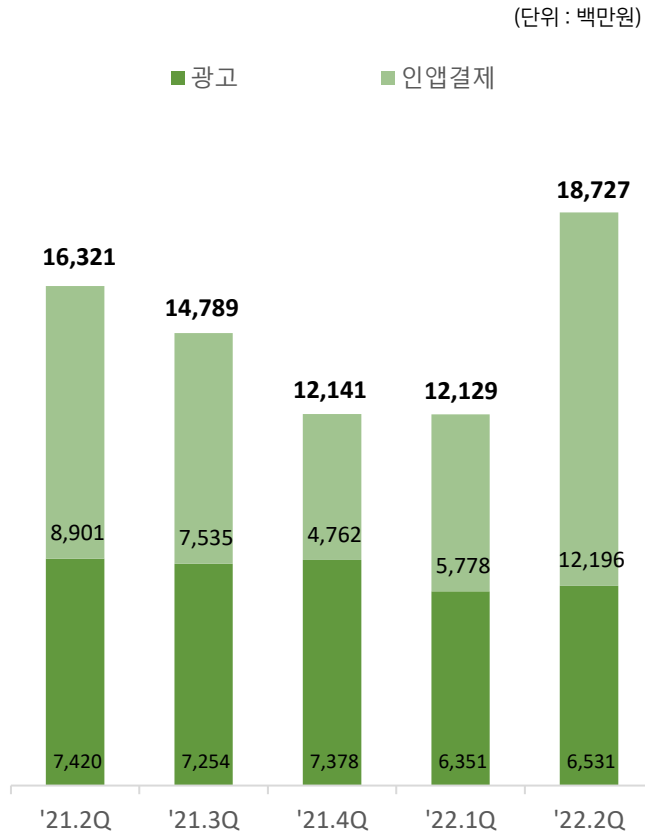


매출 구성

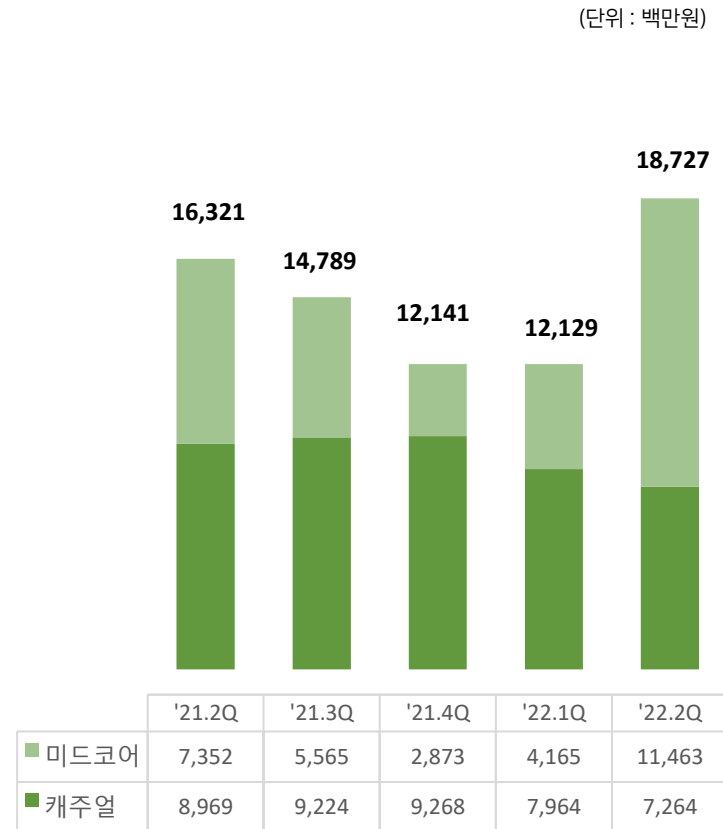


- ▶ 광고 6,531백만원 (YoY Δ 12.0%, QoQ +2.8%), 인앱결제 12,196백만원 (YoY +37%, QoQ +111.1%)
- ▶ 캐주얼 7,264백만원 (YoY Δ 19%, QoQ Δ 8.8%), 미드코어 11,463백만원 (YoY +55.9%, QoQ +175.2%)

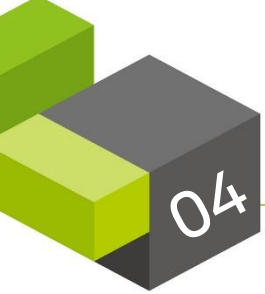
부문별 매출 구조



장르별 매출(인앱+광고)



※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

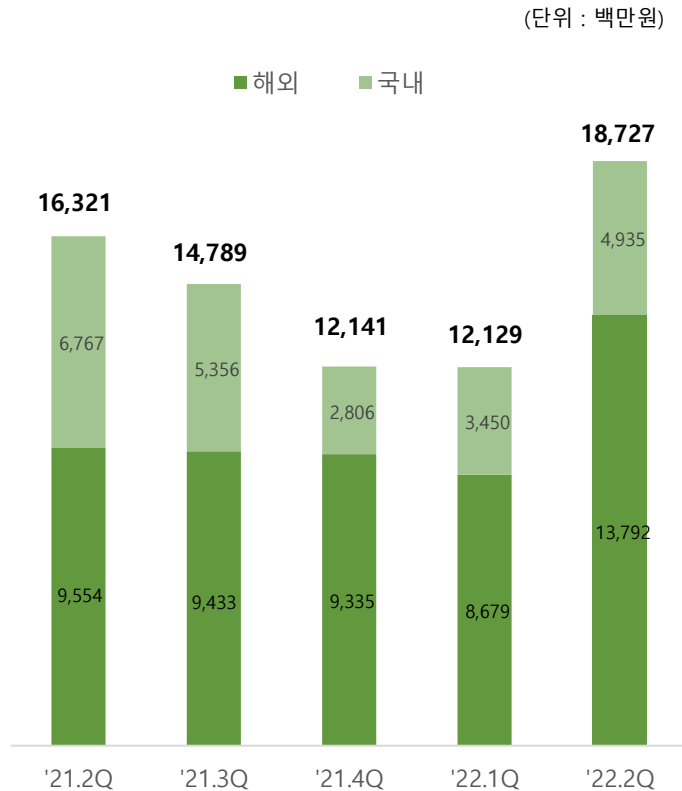


해외 매출비중

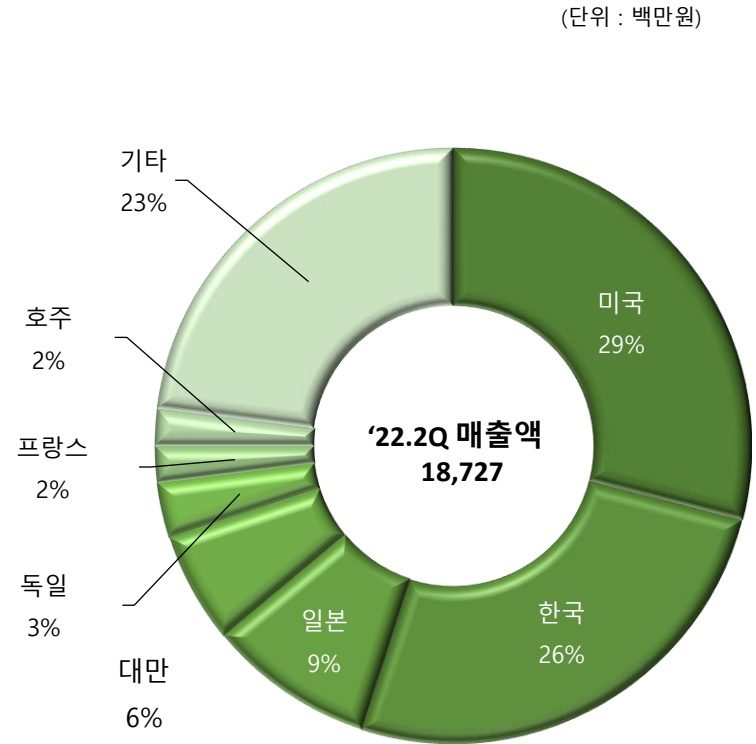


▶ 해외매출 13,792백만원 (YoY +44.3%, QoQ +58.9%), 국내매출 4,935백만원 (YoY △27.1%, QoQ +43.0%)

국내/해외 매출 현황



국가별 매출 비중

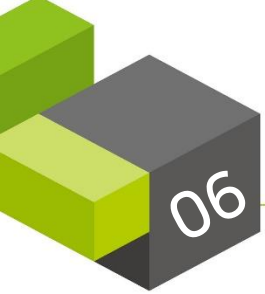


※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

(단위: 백만원)

구 분	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	YoY	QoQ	비 고
영업비용	13,807	11,558	9,645	11,670	18,469	33.8%	58.3%	
플랫폼수수료	2,666	2,115	1,386	1,499	3,750	40.7%	150.2%	미드코어류 인앱매출증가에 따른 플랫폼수수료 증가
RS정산수수료	392	500	511	730	690	76.0%	△5.5%	
서버이용료	120	113	96	132	144	20.0%	9.1%	
마케팅수수료	8,947	6,637	4,677	6,003	9,925	10.9%	65.3%	신작출시에 따른 마케팅비용 증가
인건비성 경비	1,036	1,348	1,643	1,897	2,227	115.0%	17.4%	인원증원 및 인건비 상승분 반영
상각비	136	271	505	554	613	350.7%	10.6%	미드코어류 IP양수 및 소프트웨어 취득에 따른 상각비 증가
기타비용	510	575	826	855	1,120	119.6%	31.0%	인원증원에 따른 복리후생비 및 기타유지비용 증가
영업손익	2,514	3,231	2,496	459	259	△89.7%	△43.6%	- 인건비 등의 고정비 증가 - 신작출시 마케팅비용 및 플랫폼 수수료 등 제반비용 증가
EBITDA	2,656	3,507	3,007	1,019	886	△66.6%	△13.1%	영업이익+상각비+이자비용
당기순이익	2,273	2,951	2,928	579	1,903	△16.3%	228.7%	외환차익, 보유주식 평가차익 증가

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



요약 연결재무제표

Appendix



연결재무상태표

(단위: 백만원)

구 분	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q
유동자산	58,327	57,711	58,535	59,561	58,595
비유동자산	13,282	15,660	21,958	19,133	21,207
자산총계	71,608	73,371	80,494	78,693	79,802
유동부채	5,033	4,574	4,454	5,509	5,503
비유동부채	1,664	1,601	2,436	2,447	1,306
부채총계	6,698	6,175	6,890	7,956	6,809
자본금	930	930	930	960	960
자본잉여금	35,182	35,182	35,182	36,531	36,531
자본조정	6,879	6,879	6,879	5,780	5,780
기타포괄손익누계액	2,712	2,047	5,526	1,802	2,154
이익잉여금	19,207	22,158	25,085	25,664	27,567
자본총계	64,911	67,196	73,603	70,737	72,993

연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q
영업수익	16,321	14,789	12,141	12,129	18,727
영업비용	13,807	11,558	9,645	11,670	18,469
영업손익	2,514	3,231	2,496	459	259
영업외수익	181	593	509	344	1,537
영업외비용	49	41	237	54	245
법인세차감 전 순손익	2,646	3,783	2,769	749	1,550
법인세비용	373	832	△159	170	△353
당기순손익	2,273	2,951	2,928	579	1,903

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



möbiriX

(주)모비릭스 | 서울특별시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604-607호 | <https://www.mobirix.com>