

—

(주) 게임빌 2019년 3분기 경영실적

Nov. 08, 2019

| Disclaimer

본 자료의 2019년 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 해석 이 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

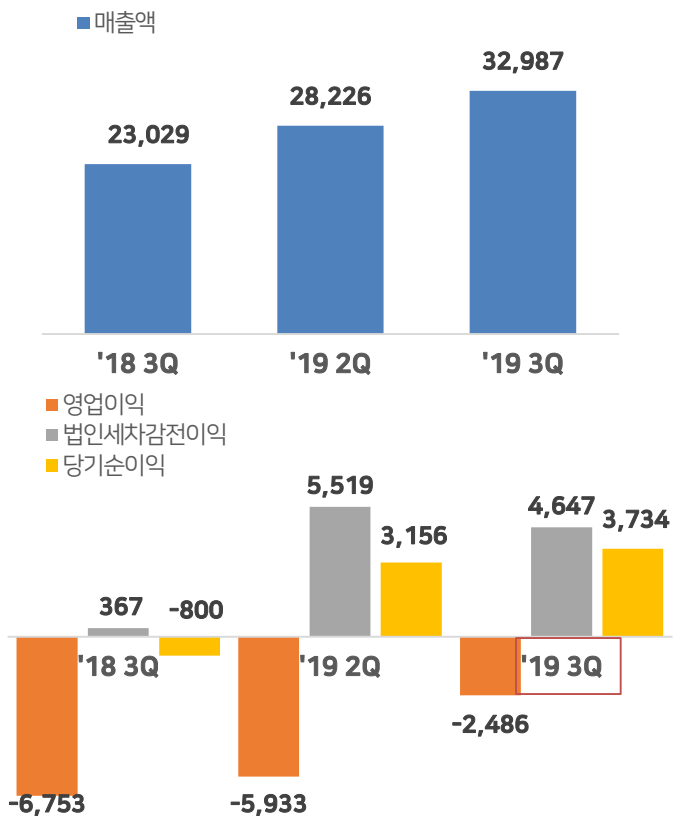
[매출] FY19 3Q 매출 330억 원 (Q-Q 17% ↑ , Y-Y 43% ↑)

- 신작들의 전략적 글로벌 출시 성과에 따라 전분기, 전년동기 대비 모두 상승

[이익] FY19 3Q 영업손실 25억 원 (Q-Q 58% ↑ , Y-Y 63% ↑), 당기순이익 37억원 (Q-Q 18% ↑ , Y-Y 흑자전환)

- 수익성이 높은 자체제작 게임 매출 증가 등의 효과로 전분기, 전년동기대비 영업적자 대폭 축소

[단위: 백만원]



[단위: 백만원]

구분	2018.3Q	2019.2Q	2019.3Q	QoQ	YoY
매출액	23,029	28,226	32,987	17%	43%
영업이익	-6,753	-5,933	-2,486	58%	63%
영업이익률	-29.3%	-21.0%	-7.5%		
법인세차감전이익	367	5,519	4,647	-16%	1,165%
당기순이익	-800	3,156	3,734	18%	흑자전환
당기순이익률	-3.5%	11.2%	11.3%		

I 2. 매출 구성

[지역별 매출]

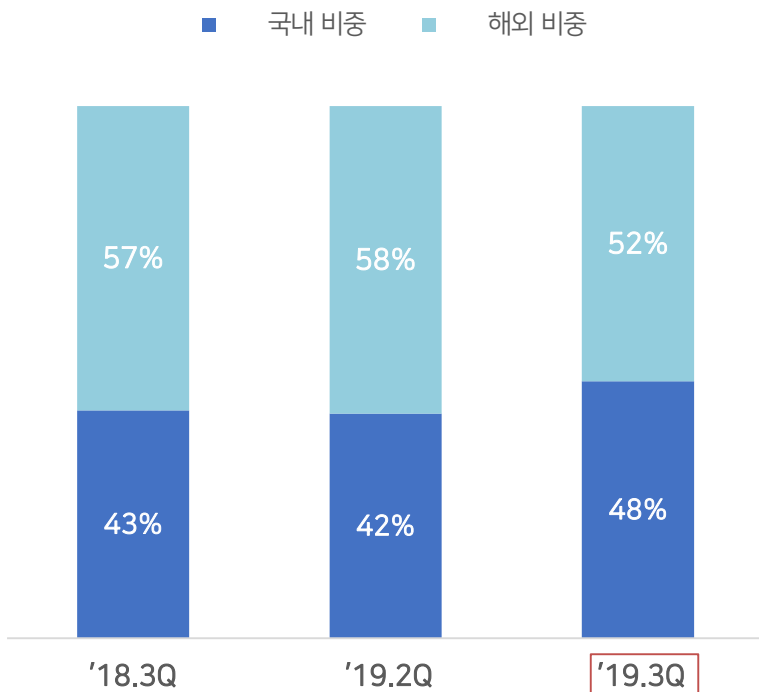
FY19 3Q 국내매출 159억 원 (Q-Q 34% ↑, Y-Y 62% ↑)

FY19 3Q 해외매출 171억 원 (Q-Q 5% ↑, Y-Y 30% ↑)

- '탈리온'과 '엘룬'의 국내외 출시 성과로 전분기, 전년동기 대비 모두 상승

분기별 국내외 매출 비중

[단위: %]



[단위: 백만원]

구분	'18.3Q	'19.2Q	'19.3Q	Q-Q	Y-Y
매출	23,029	28,226	32,987	17%	43%
국내	9,866	11,910	15,930	34%	62%
해외	13,164	16,316	17,057	5%	30%
국내 비중	43%	42%	48%		
해외 비중	57%	58%	52%		

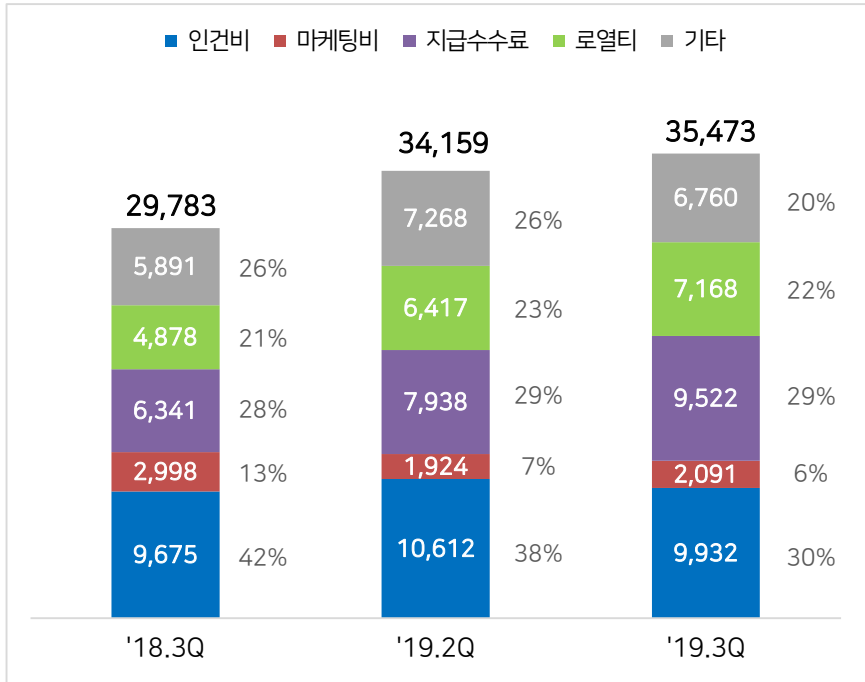
3. 비용 구조

[비용] 2019년도 3분기 총 영업비용은 전분기대비 4.0% 증가한 355억원

- 로열티 : 자체게임 매출 증가에 따라 매출 대비 로열티 비용 비중 전분기 대비 감소
- 인건비 : 3분기 99억으로 전분기 대비 감소
- 기타 : 본사 이전 완료 등에 따라 전분기 대비 감소

총 매출대비 비중 및 비용 상세

[단위: 백만원, %]



[단위: 백만원]

구분	'18.3Q	'19.2Q	'19.3Q	QoQ	YoY
매출	23,029	28,226	32,987	17%	43%
영업비용	29,783	34,159	35,473	4%	19%
인건비	9,675	10,612	9,932	-6%	3%
마케팅비	2,995	1,924	2,091	9%	-30%
지급수수료	6,341	7,938	9,522	20%	50%
로열티	4,878	6,417	7,168	12%	47%
기타	5,891	7,268	6,760	-7%	15%

4. 2019년 사업전략 - Overview

■ 기대 신작 본격 출시로 영업이익 '흑자 전환' 목표

2019~

2020~

 퍼블리싱  자체개발



실적 개선
목표



프로야구
홍행

4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략



■ 대한민국 No.1 야구 게임의 귀환 '게임빌 프로야구' : 11월 26일 국내 출시 예정

◆ 우수한 개발진과 역량 있는 멤버들을 투입해 3년간 개발해 온 야심작

전세계 7천만 누적 D/L IP 파워



12번째 프로야구 시리즈 (국내 1700만 D/L 기록)

독창적 게임성



나만의 선수, 마선수, 다양한 시나리오 등

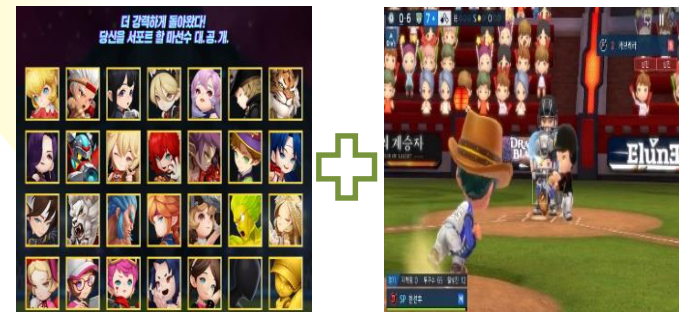
국내
스포츠 장르
1위 목표

신규 야구게임 시장 창출



전국민이 즐기는 캐주얼 야구

장기 흥행 가능 장르



스포츠의 장점과 RPG 특성 결합

4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

■ 英 유명 개발사 IP 기반 모바일 게임 'Project CARS GO' : FY20 1H 출시 예정



◆ 사실적 레이싱 경험과 차별화된 튜닝 시스템 접목을 통해 실사형 모바일 레이싱 게임 장르 No.1 목표

사실적인 카 레이싱 경험 구현



- ✓ 50여종의 '카스고' 고유 레이싱카
- ✓ 전세계 유명 트랙 완벽 실사 구현

차별화된 커스터마이징 시스템



- ✓ 희귀 부품 등 나만의 레이싱카 제작
- ✓ 트랙 특성에 맞춘 80여종의 튜닝 옵션 제공

실사형 모바일 레이싱 No.1 목표



[20년 상반기 글로벌 시장 공략]



감사합니다



이 종목의 더 많은 IR정보 [확인하기](#)

IR GO 주주와 기업을 연결하고 응원합니다.