

(주) 게임빌 2021년 1분기 경영실적

MAY 12, 2021

본 자료의 2021년 1분기 경영실적은 외부감사인의 회계검토가 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

[영업수익] 1분기 영업수익 321억 (QoQ 32.3% ▲, YoY 8.2% ▼)

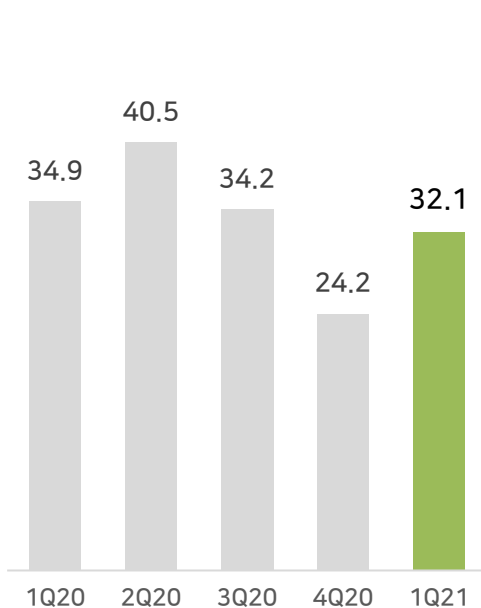
- 기존 게임의 안정적인 매출 달성과 관계기업 투자이익 증가로 전분기 대비 영업수익 증가

[이익] 1분기 영업이익 84억 (QoQ 671.3%▲, YoY 35.1% ▲), 1분기 당기순이익 76억 (QoQ 199.8% ▲, YoY 82.7% ▲)

- 비수기 영향에도 지속적인 게임 매출 창출 및 효율성 개선을 통해 전년동기 및 전분기 대비 영업이익과 당기순이익 큰 폭으로 상승

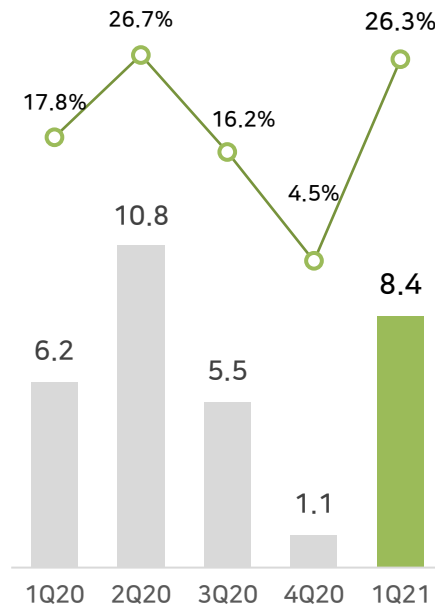
영업수익

[단위: 십억원]



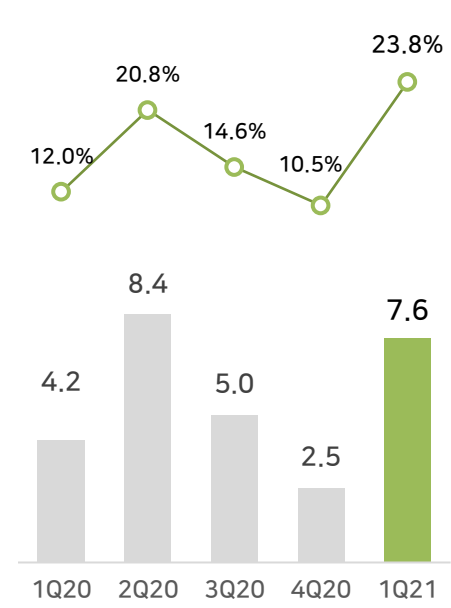
영업이익 및 이익률

[단위: 십억원]



당기순이익 및 이익률

[단위: 십억원]



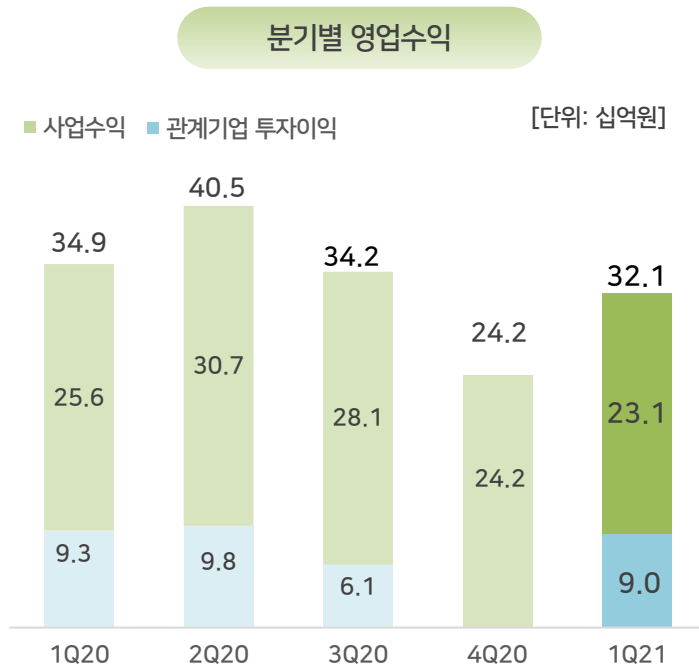
2. 영업수익 분석

[사업수익] 1분기 사업수익 231억 (QoQ 4.9% ▼, YoY 10.0% ▼)

- '아르카나 텍틱스:리볼버스' 출시에 따른 게임매출 증가에도 해외종속법인의 매출 감소로 사업수익 소폭 감소

[관계기업 투자이익] 1분기 관계기업 투자이익 90억 (QoQ 흑자전환, YoY 3.2% ▼)

- 자회사의 실적 상승으로 전분기 대비 관계기업 투자이익 흑자전환



[단위: 백만원]

구 분	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21
영업수익	34,914	40,509	34,158	24,239	32,064
사업수익	25,602	30,735	28,098	24,247	23,054
관계기업투자이익	9,312	9,774	6,060	-8	9,010

3. 영업비용 분석

[영업비용] 1분기 영업비용 236억 (QoQ 2.1% ▲, YoY 17.6% ▼)

- [인건비] '21년 임금 상승분 반영 등으로 전분기 대비 증가
- [마케팅비] '아르카나 텍틱스:리볼버스' 출시에도 효율적으로 광고비를 집행하며 전분기 대비 감소

세부 영업비용

[단위: 십억원]

구 분	1Q20		2Q20		3Q20		4Q20		1Q21		QoQ	YoY
영업수익	34.9		40.5		34.2		24.2		32.1		32.3%	-8.2%
영업비용	28.7		29.7		28.6		23.1		23.6		2.1%	-17.6%
구 분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	QoQ	YoY
인건비	10.0	29%	10.3	26%	8.8	26%	8.9	37%	9.7	30%	8.1%	-3.0%
마케팅비	0.7	2%	1.4	3%	3.6	10%	1.6	7%	1.3	4%	-18.1%	80.5%
지급 수수료	6.8	20%	6.6	16%	6.3	18%	5.1	21%	5.1	16%	-	-25.7%
로열티	5.5	16%	5.6	14%	6.1	18%	4.2	17%	3.7	12%	-11.4%	-32.2%
기타	5.7	16%	5.8	14%	3.8	11%	3.3	14%	3.9	12%	16.1%	-31.7%

* 영업수익 대비 비중

4-1. 게임사업 Highlights

1분기 신작 출시 & 대규모 업데이트로 게임사업 포트폴리오 강화

■ 신작게임의 글로벌 출시로 게임사업의 본격적인 성장 가속

- 아르카나 텍틱스: 리볼버스 글로벌 출시 (3월 9일)
- 프로젝트 카스고 글로벌 출시 (3월 23일)

■ 다양한 이벤트와 유저 소통 기반 게임 업데이트로 게임 PLC 확장

- 빛의 계승자, 유튜브 실시간 유저 소통 방송 진행으로 신규 유저 유입량 증가
- 별이되어라, 유저가 원하는 업데이트를 통한 소통활동 강화 (2분기 대규모 업데이트로 역주행 기대)
- 탈리온, 게임성 업그레이드 및 다양한 이벤트를 진행



‘빛의 계승자’ 유저 소통 라이브 “무엇이든 말해보살”

2분기 글로벌 Lite 게임 사업 본격화 & 야구라인업 2021년 시즌 개막

■ 글로벌 Lite 게임 사업 본격 시동 걸며 글로벌 니치마켓 공략

- 아르카나 텍틱스: 리볼버스 글로벌 유저 중심의 안정적인 매출 달성
- 2D 횡스크롤 싱글 RPG ‘로엠’ 글로벌 출시 (5월 11일) *글로벌 서비스명 ‘Slime hunter : wild impact’

■ 프로야구 시즌 개막에 맞춰 야구 라인업 신규 시즌 오픈 (4월)

- 2021 게임빌 프로야구 슈퍼스타즈, ‘해피 위크엔드’ 모드 업데이트로 글로벌 실시간 대전 콘텐츠 추가
- MLB 퍼펙트 이닝 2021, 새 시즌 클레이튼 커쇼 메인 모델 발탁· ‘PvP 리그’ 리뉴얼 오픈



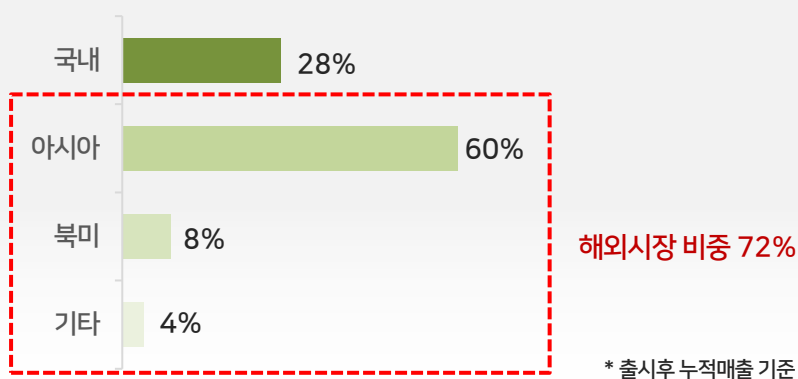
두번째 글로벌 Lite 게임 ‘로엠’ 출시

4-2. 게임사업 Highlights

'아르카나 택틱스:리볼버스', 출시후 안정적 매출 창출

안정적인 리텐션과 DAU 확보로 해외 중심의 견조한 매출 유지
대결·협동 모드 등 지속적인 콘텐츠 업데이트로 유저 만족도 상승

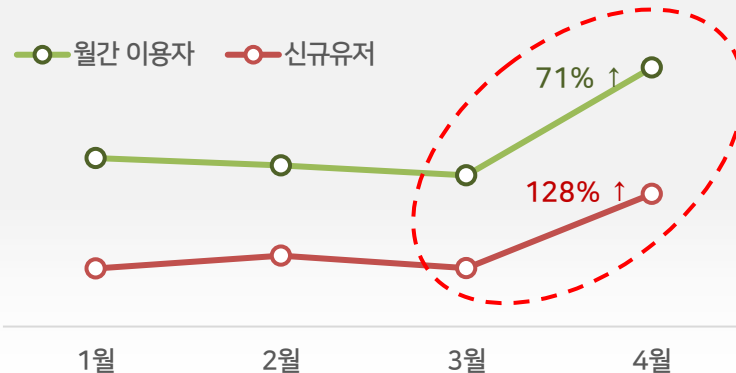
[지역별 매출 비중]



'2021 겐프야', 새시즌 개막으로 DAU 증가

4월, 실시간 PvP 모드 등 다양한 콘텐츠 개편 및 추가
적극적인 유저 소통을 통한 신규 콘텐츠 업데이트로 겐프야 IP 재열풍 기대

[월간 이용자 수 추이]



5-1. 게임사업 전략: IP 게임 사업

주력 게임사업 강화로 수익 창출 확대

팬덤이 확보된 IP 기반 다양한 장르의 게임 퍼블리싱
자체 흥행 IP 기반 차세대 글로벌 RPG 게임 개발

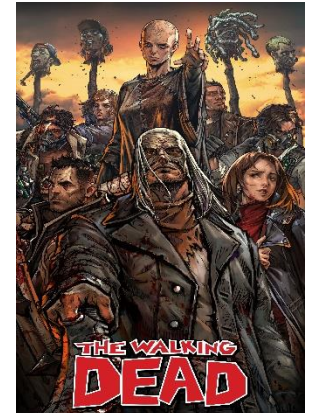
주력 게임의 성공적인 운영관리로 **장기 흥행작 확보**



팬덤이 확보된 IP를 활용하여 **포트폴리오 강화**



크로매틱 소울 : AFK 레이드



더 워킹 데드



월드 오브 제노니아

5-2. 게임사업 전략: 글로벌 Lite 게임 사업

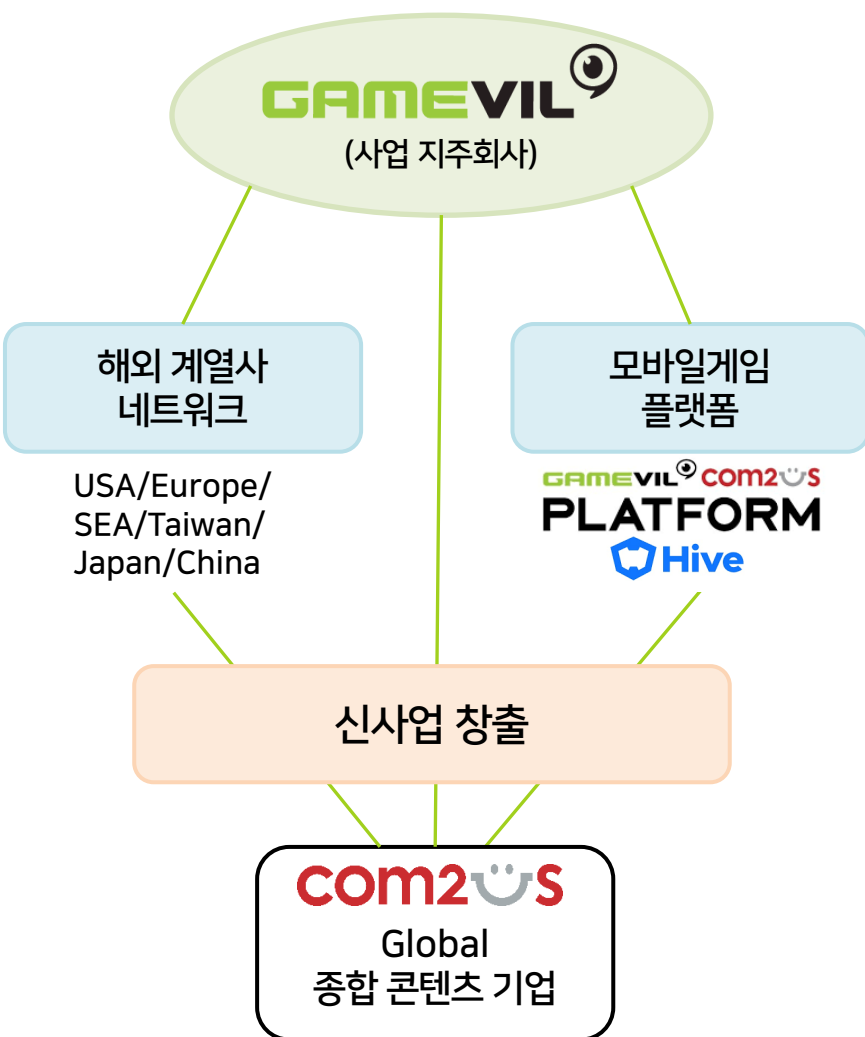
글로벌 퍼블리싱 노하우 + 성장 잠재력 높은 강소 게임 ▶▶ 글로벌 시장 공략

소규모 개발사의 니즈를 충족시켜 게임빌과 함께 동반 성장할 수 있는 글로벌 게임 사업 추진
매분기 2종 이상 게임 출시를 목표로 전사 게임 사업의 새로운 축으로 성장



6-1. 게임빌 사업 전략

“모바일게임 사업 기반으로 다각적 성장을 극대화하는 사업 지주회사”



게임빌만의 최적화된 게임 사업

- 유망 IP 및 글로벌 퍼블리싱 역량 최대 활용
- 글로벌 Lite 게임사업 강화

❖ 향후 1년 내 게임빌 모바일 게임 사업의 재도약 과제 완수

글로벌 Facilitator

- 게임빌컴투스플랫폼(GCP)의 Hive
- . 글로벌 모바일 게임 성공을 위한 Total 플랫폼
- . 외부 게임사를 대상으로 서비스 확장 ('21)
- 미주/유럽/아시아 등 전 세계 서비스 네트워크

❖ 글로벌 모바일 게임 facilitation 사업 강화

신규 성장 Innovator

- 신규 투자 기회 및 신사업 발굴 추진
- . 게임빌, 블록체인/가상자산 분야 투자 (코인원)
- 국내외 계열사와 공동 기회 발굴 및 투자
- . 미국법인 유망 개발사 투자 : 콩스튜디오(2013)
- . 유럽법인의 컴투스 OOTP 인수 지원(2020)

❖ 전 계열사 통합 신성장 동력 창출

6-2. 신규 성장 기회

국내 3대 가상자산 거래소 '코인원' 전략적 지분 인수

"가상자산 생태계로 사업 포트폴리오 확장"

- ✓ 게임사업과 블록체인 기술 간의 연관 사업 발굴
- ✓ 가상자산 플랫폼을 활용한 새로운 비즈니스 구상
- ✓ 대규모 트래픽 기술, 보안기술 등 기술 협력

"블록체인", "메타버스", "NFT",

"블록체인 게임", "디파이 경제", "메타버노믹스"

GAMEVIL

글로벌 게임사업

PARTNERSHIP



coinone

가상자산 플랫폼

7. 참고 자료

연결 요약 재무상태표

[단위: 백만원]

구 분	2019	2020	1Q21
유동자산	35,523	32,622	39,568
비유동자산	363,801	400,344	436,471
자산총계	399,323	432,966	476,039
유동부채	75,408	112,393	112,149
비유동부채	69,080	41,746	41,723
부채총계	144,488	154,139	153,873
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	74,047	74,152	74,175
기타자본구성요소	-3,389	503	36,086
이익잉여금	177,305	197,529	205,190
비지배지분	3,575	3,345	3,417
자본총계	254,835	278,827	322,166
부채와 자본총계	399,323	432,966	476,039

연결 요약 손익계산서

[단위: 백만원]

구 분	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21
영업수익	34,914	40,509	34,158	24,239	32,064
사업수익	25,602	30,735	28,098	24,247	23,054
관계기업투자이익	9,312	9,774	6,060	-8	9,010
영업비용	28,682	29,687	28,613	23,147	23,644
영업이익	6,232	10,822	5,545	1,092	8,420
영업외손익	-871	-1,488	-821	-1,204	-537
세전이익	5,361	9,334	4,723	-113	7,883
법인세비용	1,185	916	-276	-2,658	253
당기순이익	4,177	8,417	5,000	2,545	7,630
지배지분순이익	4,477	8,083	4,810	2,858	7,661
비지배지분순이익	-300	334	190	-313	-31

감사합니다