

—

# (주) 게임빌 2019년 1분기 경영실적

May 10, 2019

# Disclaimer

본 자료의 2019년 1분기 실적은 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

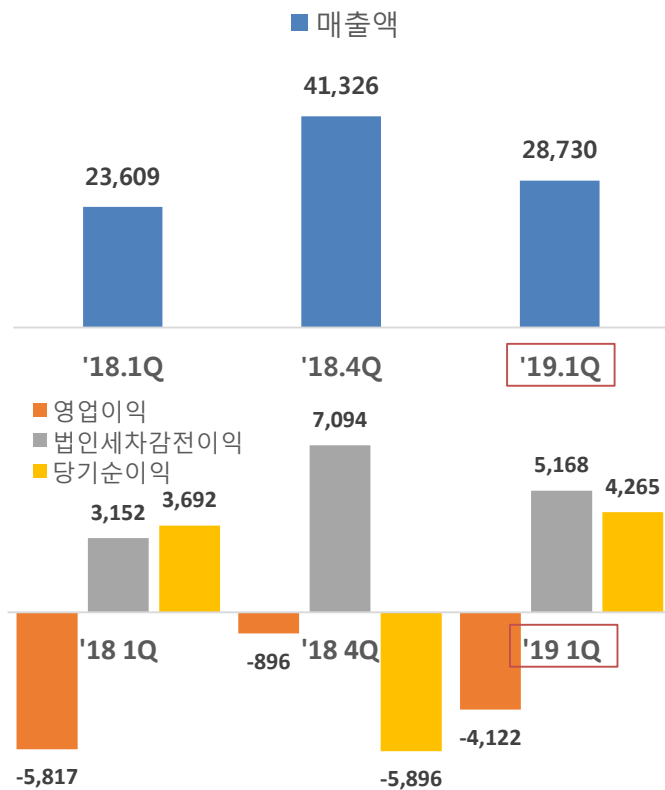
[매출] FY19 1Q 매출 287억 원 (Q-Q 30% ↓, Y-Y 22% ↑)

- 주력 라이브 게임들의 운영 등의 영향으로 전년 동기 대비 20% 이상 성장 기록

[이익] FY19 1Q 영업손실 41억 원 (Q-Q 360% ↓, Y-Y 29% ↑), 당기순이익 43억원 (Q-Q 흑자전환, Y-Y 16% ↑)

- 전년 동기 대비 영업이익 적자폭 감소

[단위: 백만원]



[단위: 백만원]

구분	2018.1Q	2018.4Q	2019.1Q	QoQ	YoY
매출액	23,609	41,326	28,730	-30%	22%
영업이익	-5,817	-896	-4,122	-360%	29%
영업이익률	-25%	-2%	-14%		
법인세차감전이익	3,152	7,094	5,168	-27%	64%
당기순이익	3,692	-5,896	4,265	흑자전환	16%
당기순이익률	16%	-14%	15%		

# 2. 매출 구성

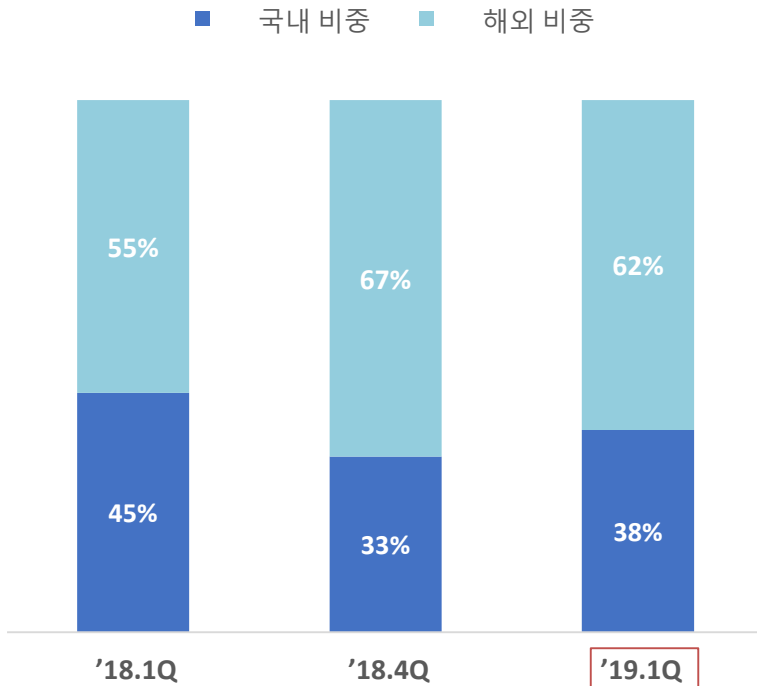
## [지역별 매출]

FY19 1Q 국내매출 110억 원 (Q-Q 19% ↓, Y-Y 3% ↑)

FY19 1Q 해외매출 177억 원 (Q-Q 36% ↓, Y-Y 37% ↑)

- 주요 게임들의 견조한 실적으로 전년 동기 대비 국내외 매출 모두 성장

분기별 국내외 매출 비중 [단위: %]



[단위: 백만원]

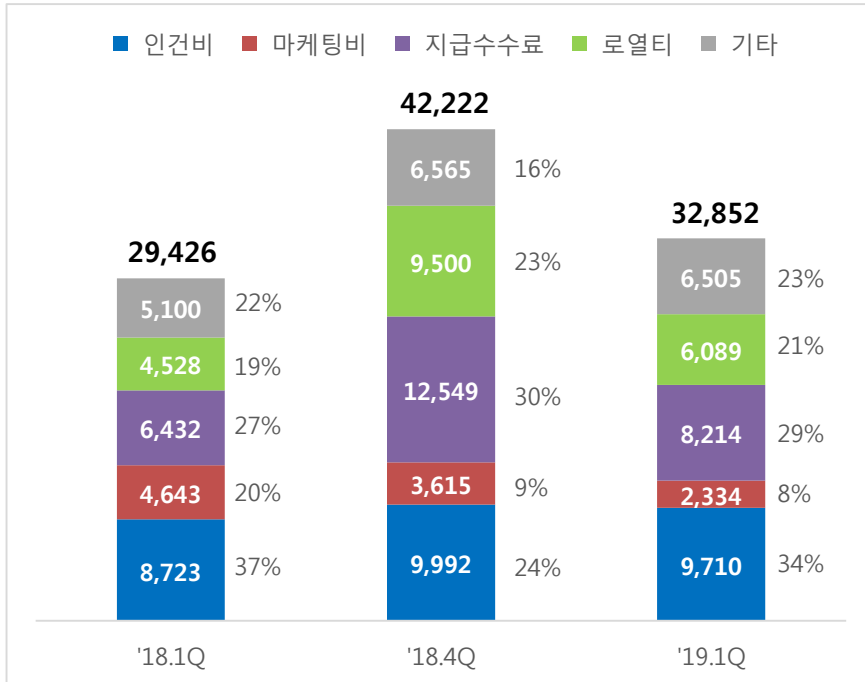
구분	'18.1Q	'18.4Q	'19.1Q	Q-Q	Y-Y
매출	23,609	41,326	28,730	-30%	22%
국내	10,674	13,704	11,036	-19%	3%
해외	12,935	27,622	17,694	-36%	37%
국내 비중	45%	33%	38%		
해외 비중	55%	67%	62%		

# 3. 비용 구조

[비 용] 2019년도 1분기 총 영업비용은 전분기대비 22% 감소한 329억원

- 지급수수료 및 로열티 : 매출과 연동하여 발생되어 전분기 대비 감소
- 마케팅비 : 효율적인 글로벌 마케팅 운영으로 전분기 대비 감소
- 인건비 : 인력규모는 유지되는 가운데 전분기 대비 소폭 감소

총 매출대비 비중 및 비용 상세 [단위: 백만원, %]



[단위: 백만원]

구분	'18. 1Q	'18. 4Q	'19. 1Q	QoQ	YoY
매출	23,609	41,326	28,730	-30%	22%
영업비용	29,426	42,222	32,852	-22%	12%
인건비	8,723	9,992	9,710	-3%	11%
마케팅비	4,643	3,615	2,334	-35%	-50%
지급수수료	6,432	12,549	8,214	-34%	28%
로열티	4,528	9,500	6,089	-36%	34%
기타	5,100	6,565	6,505	-2%	28%

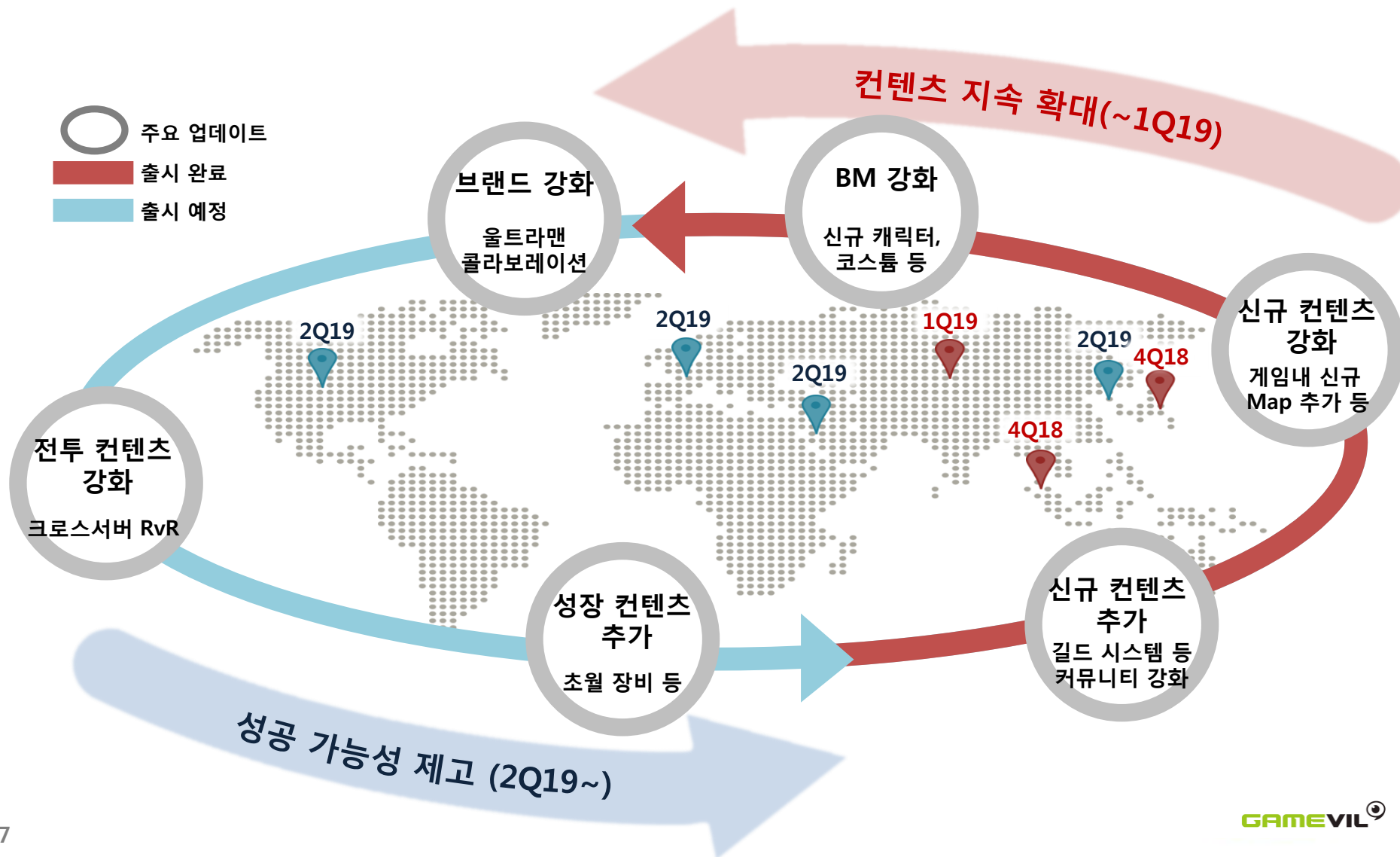
# 4. 2019년 사업전략 - Overview

■ 다양한 기대작 출시로 포트폴리오 지속 확장 : 2019년 흑자전환 달성 목표



# 4. 2019년 사업전략 - 모바일 MMORPG 시장 공략

■ 대작 MMORPG '탈리온' : 5월 북미·유럽 → 6월 국내 정식 출시 예정



# 4. 2019년 사업전략 - 전략 RPG 시장 공략

■ 높은 전략적 자유도 기반 하드코어 RPG '엘룬' : 7월 국내 출시 예정



## 운영 역량 강화



대만 런칭을 통한 라이브 경험 축적

## 게임성 향상

밸런스  
조정

- 영웅 성장  
난이도 변경  
(승급체계)

BM·리텐션  
강화

컨텐츠  
개선

- 신규영웅
- 월드보스
- 연맹전
- UI개선

## 전략적 순차 출시

대만

출시 완료 (19년 1월)

한국

출시 예정 (19년 7월)

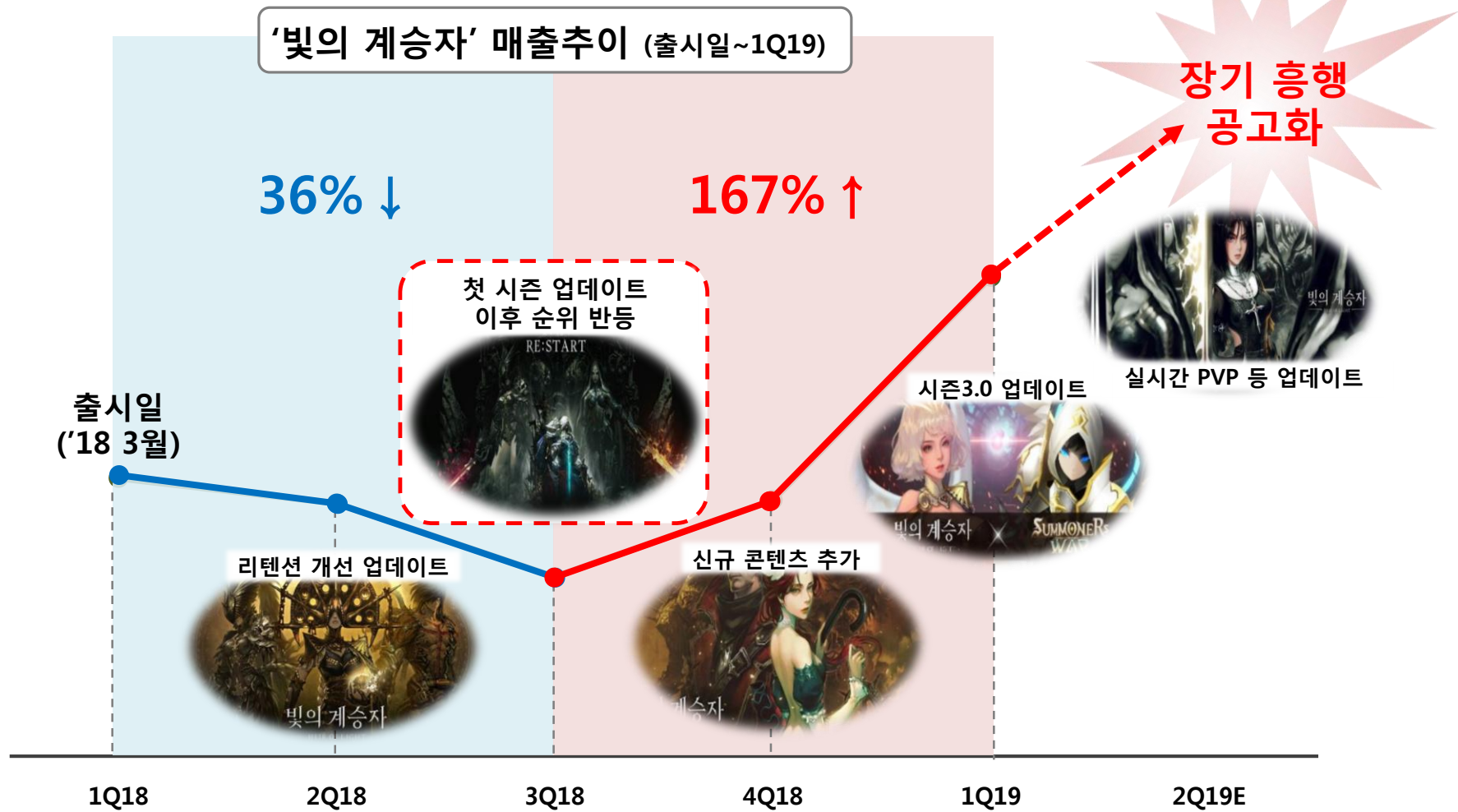
글로벌

출시 예정 (19년 3Q)



# 4. 2019년 사업전략 - 전략 RPG 시장 공략

■ 축적된 운영 노하우 바탕으로 마니아층 확산 : 매출 역주행 지속 갱신중 **빛의 계승자**  
 — HEIR OF LIGHT —



# 4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

■ 6년만의 국민게임 귀환 : 7월 소프트런칭 → 9월 국내 정식 출시 예정



## 정통성 계승



- 2002년 이후 총 12종 시리즈 출시
- 나만의 리그, 마선수 등 '게임빌 프로야구' 게임성 계승

## 차별화된 게임성



- 나만의 선수육성 방식, 커스터마이징
- 100여종의 '마선수 코치', '특수스킬'

## 신규 야구 시장 창출

非 라이선스 캐주얼 야구

기존 모바일 야구게임

- 라이선스 기반 실사
- 매니지먼트

**성공적  
국내 런칭**

한국내 누적 1,700만 D/L 기반

'게임빌 프로야구  
슈퍼스타즈'

글로벌 누적  
7천만 D/L

# 4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

## ■ NBA 공식 라이선스 농구 게임 'NBA NOW' : 3Q 글로벌 출시 예정



손쉬운 '세로형 원터치' 농구게임



Collect players



Play games



Track real data



Manage team

컨텐츠 업데이트

유저 편의성, 몰입도 증가

- ✓ 튜토리얼 개선
- ✓ PvP 콘텐츠 추가
- ✓ AI 개선을 통한 게임 라이브성 강화
- ✓ BM 개선을 통한 상품성 강화

성공적 시장 안착

글로벌 스포츠 라이선스 'NBA'

10억 명

전세계 NBA TV 시청자 및  
소셜미디어 팔로워 수

3Q19  
글로벌 출시 계획



감사합니다

