

(주) 게임빌 2020년 1분기 경영실적

May 13, 2020

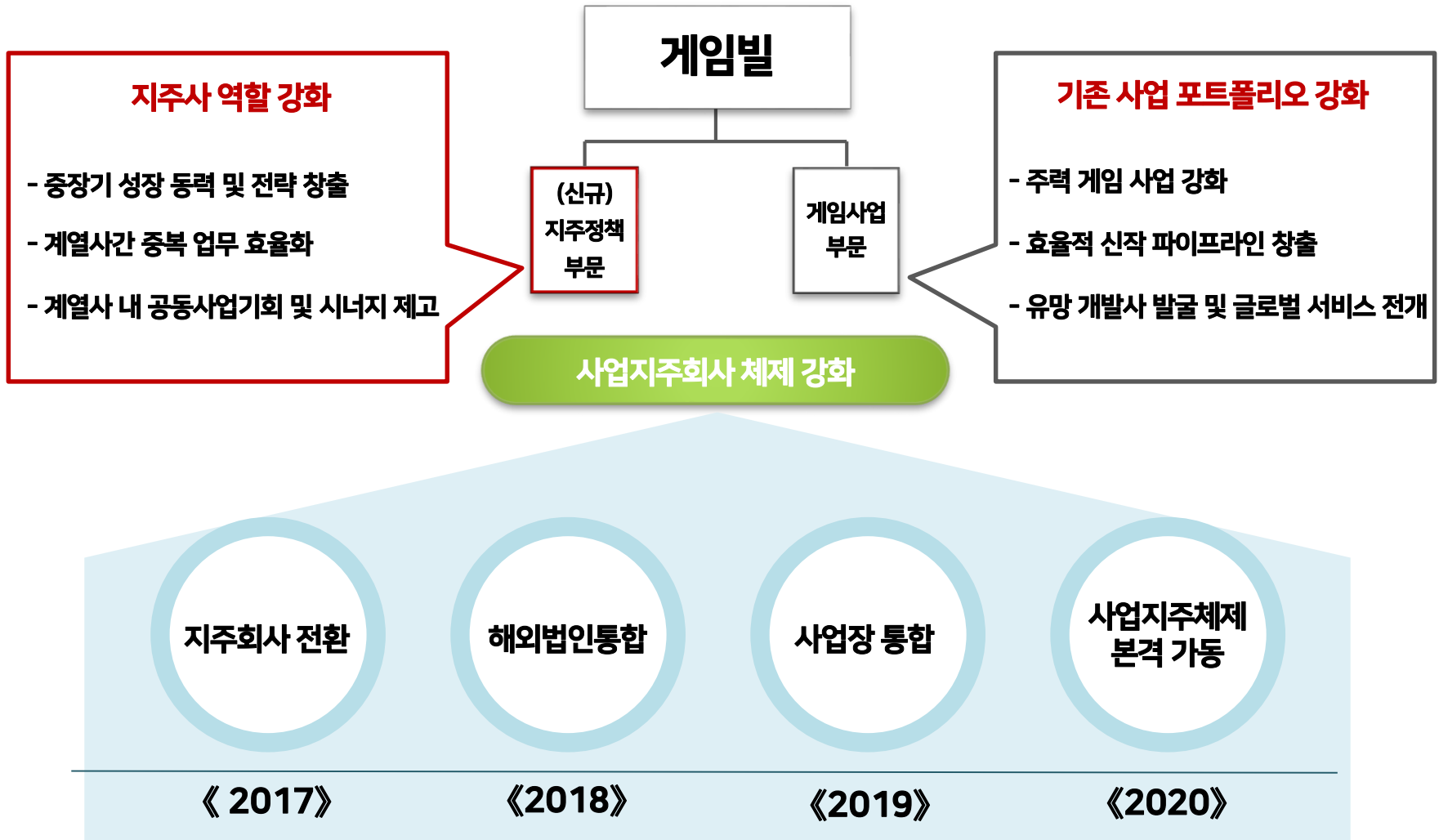
본 자료의 2020년 1분기 실적은 외부감사인의 회계 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료입니다.

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.

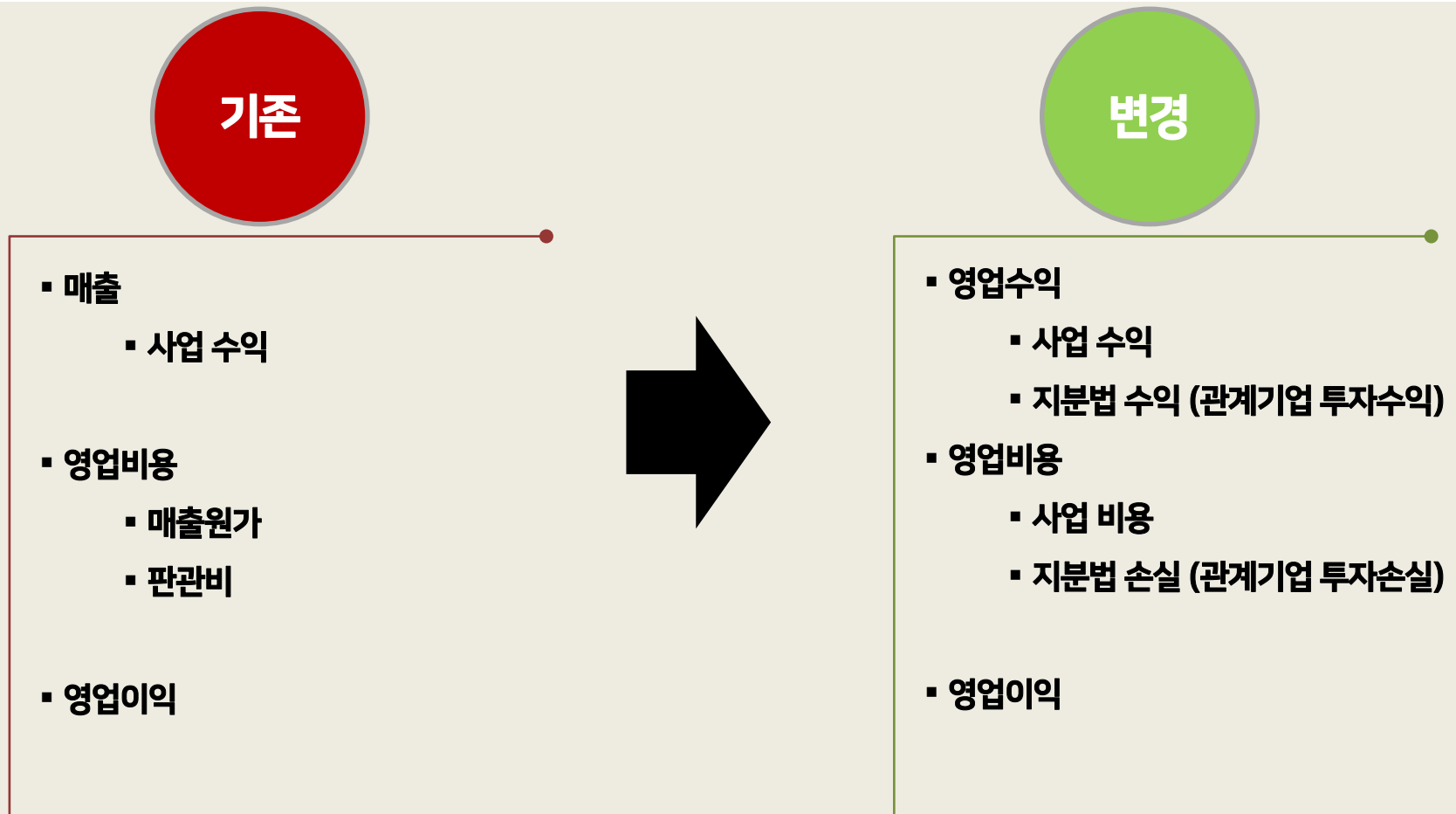
1. 사업구조 - Overview

■ 사업지주회사 체제 강화를 통한 중장기 기업가치 증대



1. 사업구조 - 손익계산서 구조 변화

■ 사업지주회사 체제 완성에 따른 지분법 수익의 영업 수익 인식



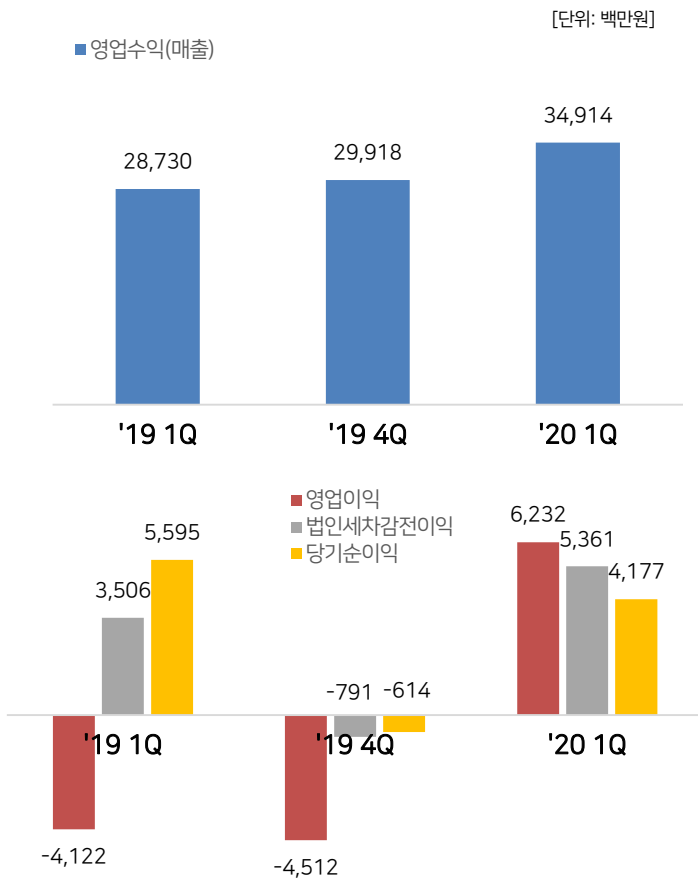
I 2. 실적 요약

[영업수익/매출] FY20 1Q 영업수익 349.1억 원 (Q-Q 16.7% ↑ , Y-Y 21.5% ↑)

- 지분법 수익 반영(93억)에 따라 증가

[이익] FY20 1Q 영업이익 62.3억 원 (Q-Q 흑자전환, Y-Y 흑자전환), 당기순이익 41.7억원 (Q-Q 흑자전환, Y-Y 25.3% ↓)

- 영업수익 증가 영향 및 마케팅 비용 축소로 흑자전환



[단위: 백만원]

구분	'19.1Q	'19.4Q	'20.1Q	QoQ	YoY
영업수익(매출)	28,730	29,918	34,914	+16.7%	+21.5%
영업이익	-4,122	-4,512	6,232	흑자전환	흑자전환
영업이익률	-14.3%	-15.1%	17.8%		
법인세차감전이익	3,506	-791	5,361	흑자전환	+52.9%
당기순이익	5,595	-614	4,177	흑자전환	-25.3%
당기순이익률	19.5%	-2.1%	12.0%		

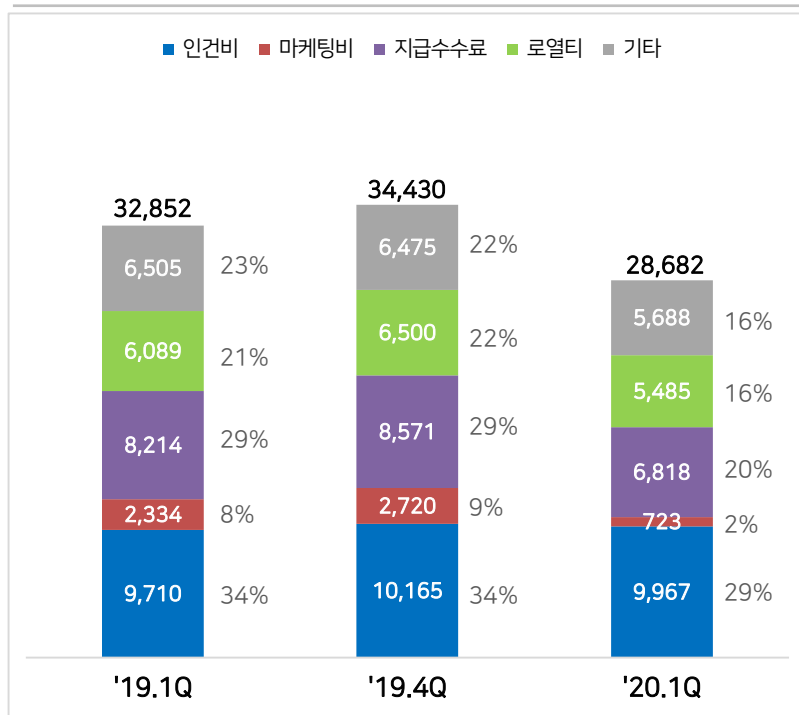
3. 비용 구조

[비 용] FY20 1Q 총 영업비용은 전분기대비 16.7% 감소한 286.8 억원

- 지급수수료 & 로열티 : 게임 매출 변화와 연동되어 감소
- 마케팅비 : COVID-19 영향 및 야구시즌 개막 연기에 따른 비용 감소

[단위: 백만원, %]

영업비용 세부내역 및 영업수익(총 매출) 대비 비중



[단위: 백만원]

구분	'19.1Q	'19.4Q	'20.1Q	QoQ	YoY
영업수익	28,730	29,918	34,914	+16.7%	+21.5%
영업비용	32,852	34,430	28,682	-16.7%	-12.7%
인건비	9,710	10,165	9,967	-1.9%	+2.6%
마케팅비	2,334	2,720	723	-73.4%	-69.0%
지급수수료	8,214	8,571	6,818	-20.4%	-17.0%
로열티	6,089	6,500	5,485	-15.6%	-9.9%
기타	6,505	6,475	5,688	-12.2%	-12.6%

4. 2020년 출시 신작 - 글로벌 스포츠 시장 공략

■ 자체개발 기대작 '게임빌 프로야구 2020 슈퍼스타즈' : 일본 포함 글로벌 출시 (8月)



[국내실적 반등]

2020
시즌 업데이트

[글로벌 최적화]

- ✓ 유명 IP 콜라보 이벤트
- ✓ 게임 조작 개선 및 콘텐츠 현지화

[성공적 글로벌 출시]

권역별 야구시즌
이슈 마케팅 전개



- ✓ 야구 시즌 마케팅/이벤트 강화
- ✓ 신규 시나리오 및 야구 리그 업데이트



4. 2020년 출시 신작 - 글로벌 스포츠 시장 공략

■ 글로벌 레이싱 게임시장 타겟 '프로젝트 카스 고' : 글로벌 출시 (10月)



사실적 카 레이싱 경험 구현



실사형 모바일
레이싱 장르
No.1 목표

FY20 10월
글로벌 출시

FY20 7월
CBT

FY20 5월
FGT

4. 2020년 출시 신작 - RPG 시장 공략

■ 신개념 랜덤 디펜스 RPG '아르카나 택틱스' : 글로벌 버전 출시 (10月)



참신한 게임성



다양한 조합/배치를 통한 전략 수립

글로벌 상품성 강화



국내 런칭을 통한 라이브 경험 축적

성공적 글로벌 시장 안착

'19 11월 국내 출시 완료 후
성공적인 글로벌 확산을 위한 TF 가동 中

글로벌
퍼블리싱
역량

Synergy ↑

*개발/기획력
검증된
유망 개발사

유저친화적
컨텐츠 개선

UX ↑

전략성 ↑

- 플레이타임 개선
- 경제구조 최적화

- 신규 영웅
- 신규 모드

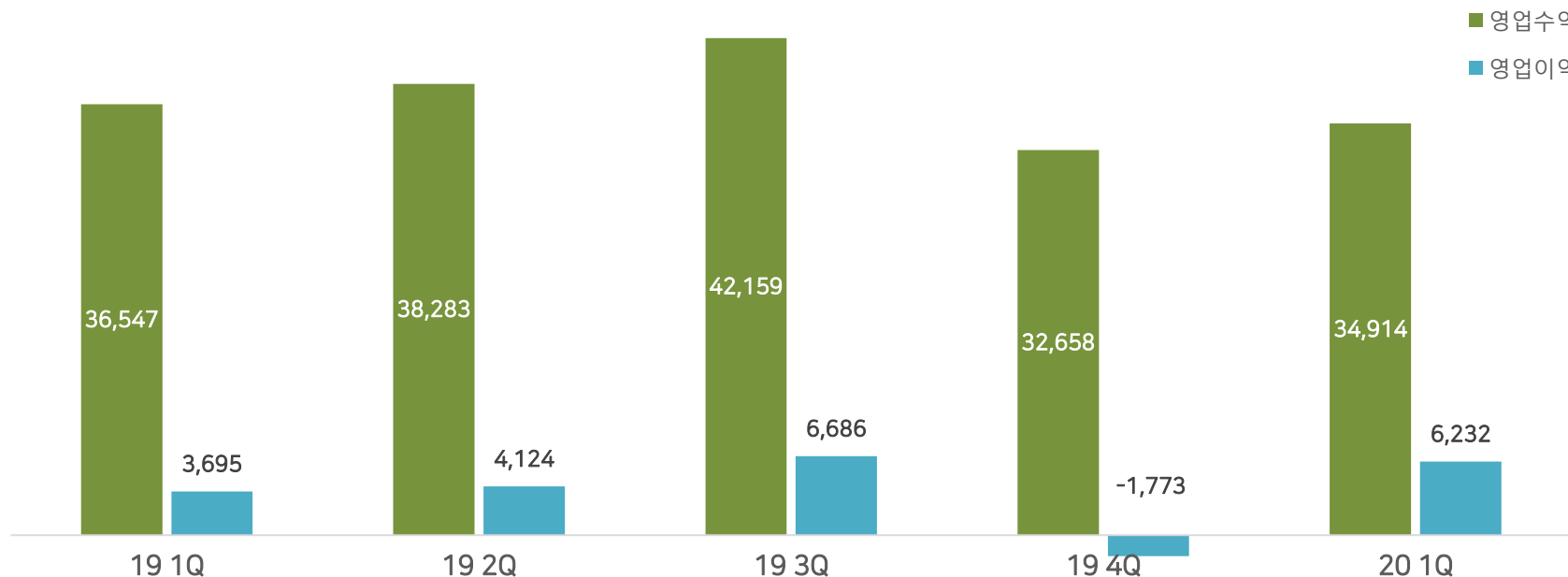


전술+랜덤성 (재미의 지속성)

* 2019년 새로운경기 게임오디션 (톱3),
대한민국 게임 페스티벌 (우수게임 선정)

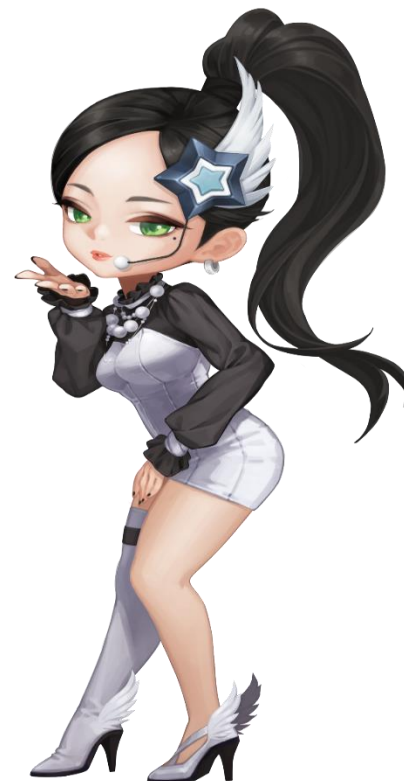
I 참고 자료

※ 이해를 돕기 위해 당기의 손익계산서 구조를 전기에 적용하였을 경우의 분기별 수치입니다.



단위: 백만원	19 1Q	19 2Q	19 3Q	19 4Q	20 1Q
영업수익	36,547	38,283	42,159	32,658	34,914
사업수익	28,730	28,226	32,987	29,918	25,602
지분법수익	7,816	10,057	9,173	2,740	9,312
영업비용	32,852	34,159	35,473	34,430	28,682
영업이익	3,695	4,124	6,686	-1,773	6,232

감사합니다



이 종목의 더 많은 IR정보 [확인하기](#)

IR GO 주주와 기업을 연결하고 응원합니다.