

—

# (주) 게임빌

## 2019년 2분기 경영실적

Aug. 09, 2019

# Disclaimer

본 자료의 2019년 2분기 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

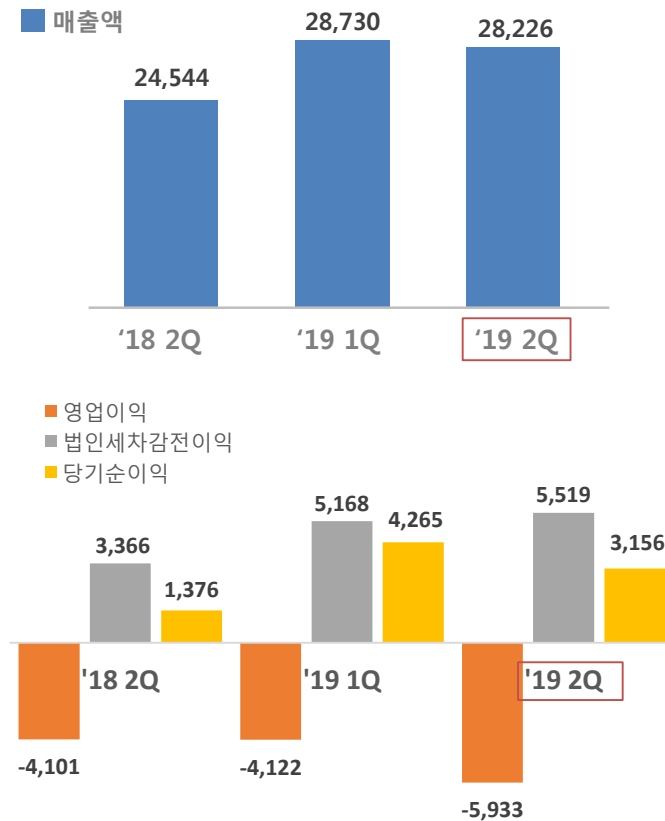
[매출] FY19 2Q 매출 282억 원 (Q-Q 1.8% ↓, Y-Y 15.0% ↑)

- 기존 주요작들의 안정적 매출 성과로 전년동기 대비 성장

[이익] FY19 2Q 영업손실 59억 원 (Q-Q 43.9% ↓, Y-Y 44.7% ↓), 당기순이익 32억원 (Q-Q 26.0% ↓, Y-Y 129.5% ↑)

- 영업이익은 본사 이전에 따른 일회성 비용 증가 등에 따라 전분기, 전년동기 대비 감소

[단위: 백만원]



[단위: 백만원]

구분	2018.2Q	2019.1Q	2019.2Q	QoQ	YoY
매출액	24,544	28,730	28,226	-1.8%	15.0%
영업이익	-4,101	-4,122	-5,933	-43.9%	-44.7%
영업이익률	-16.7%	-14.3%	-21.0%		
법인세차감전이익	3,366	5,168	5,519	6.8%	64.0%
당기순이익	1,376	4,265	3,156	-26.0%	129.5%
당기순이익률	5.6%	14.8%	11.2%		

# 2. 매출 구성

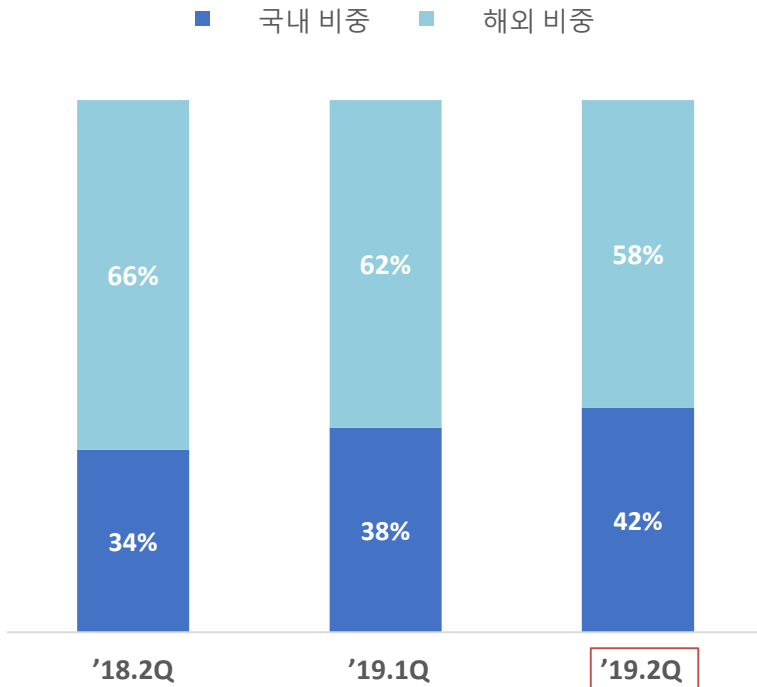
## [지역별 매출]

FY19 2Q 국내매출 119억 원 (Q-Q 7.9% ↑, Y-Y 41.6% ↑)

FY19 2Q 해외매출 163억 원 (Q-Q 7.8% ↓, Y-Y 1.1% ↑)

- 주요작들의 견조한 성과로 전년 동기 대비 국내외 매출 모두 성장

분기별 국내외 매출 비중 [단위: %]



[단위: 백만원]

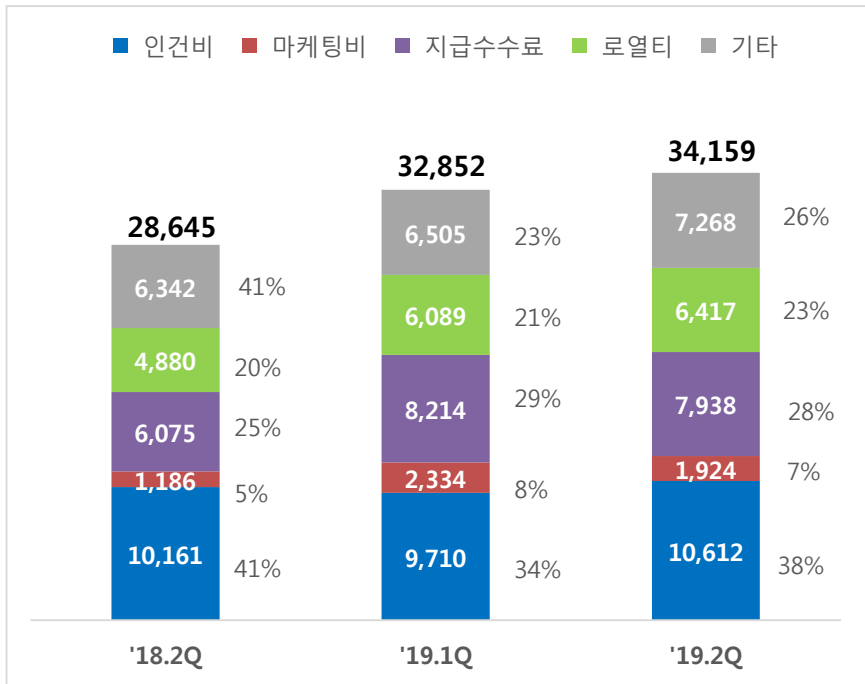
구분	'18.2Q	'19.1Q	'19.2Q	Q-Q	Y-Y
매출	24,543	28,730	28,226	-1.8%	15.0%
국내	8,411	11,036	11,910	7.9%	41.6%
해외	16,132	17,694	16,316	-7.8%	1.1%
국내 비중	34%	38%	42%		
해외 비중	66%	62%	58%		

# 3. 비용 구조

[비용] 2019년도 2분기 총 영업비용은 전분기대비 4.0% 증가한 342억원

- 마케팅비 : 효율적인 마케팅 운영으로 전분기 대비 감소
- 인건비 : 연봉인상 등에 따라 전분기 대비 증가
- 기타 : 본사 이전 등에 따라 전분기 대비 증가

총 매출대비 비중 및 비용 상세 [단위: 백만원, %]



[단위: 백만원]

구분	'18.2Q	'19.1Q	'19.2Q	QoQ	YoY
매출	24,544	28,730	28,226	-1.8%	15.0%
영업비용	28,645	32,852	34,159	4.0%	19.2%
인건비	10,161	9,710	10,612	9.3%	4.4%
마케팅비	1,186	2,334	1,924	-17.6%	62.2%
지급수수료	6,075	8,214	7,938	-3.4%	30.7%
로열티	4,880	6,089	6,417	5.4%	31.5%
기타	6,342	6,505	7,268	11.7%	14.6%

# 4. 2019년 사업전략 - Overview

## ■ 글로벌 기대작 전격 출격 → 하반기 흑자전환 달성 목표

### 자체 개발 신작



자체 신작 본격 출시

실적 향상

### IP 활용 신작



유명 스포츠 라이선스 & IP 활용

Hit-ratio ↑

### 기존작



글로벌 운영 및 업데이트

견조한 매출

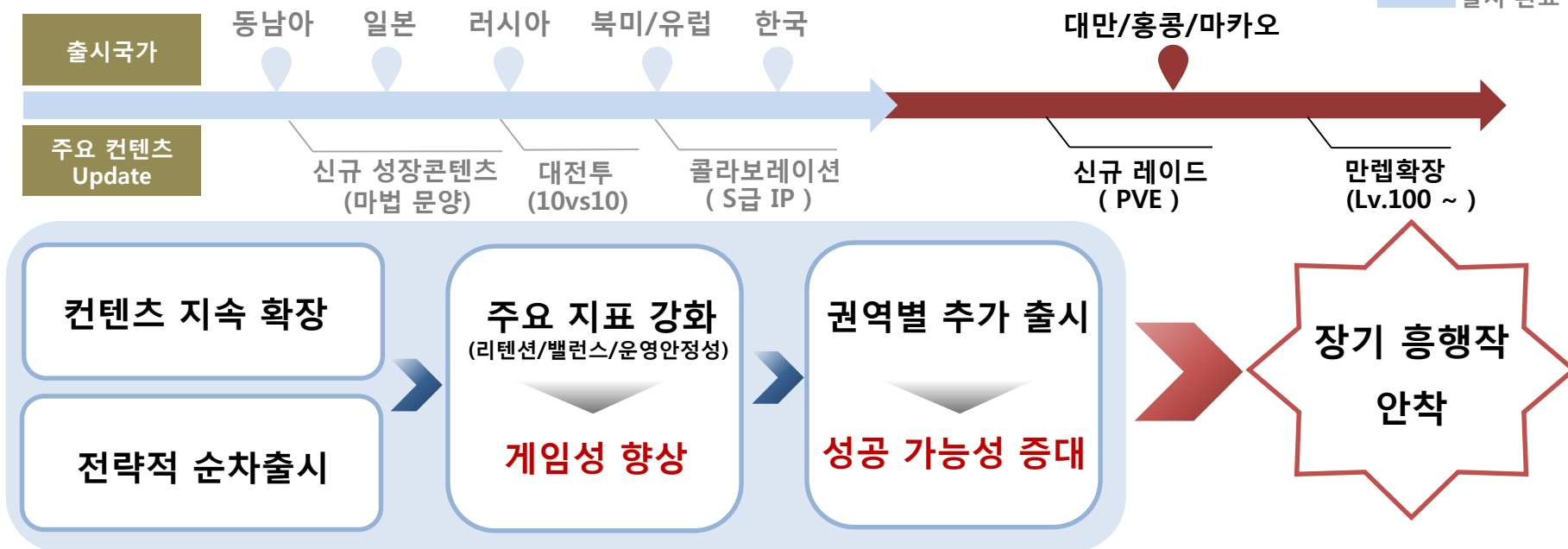
FY19  
하반기  
흑자 목표

# 4. 2019년 사업전략 - 모바일 MMORPG 시장 공략

## ■ 대작 MMWARRPG '탈리온' : 9월 대만/홍콩/마카오 출시 예정 (전쟁특화 MMORPG)



■ 출시 예정  
■ 출시 완료



진영전 (이지스 vs 바이던트)



5 vs 5 팀전투



20 vs 20 점령전

# 4. 2019년 사업전략 - 전략 RPG 시장 공략



## ■ 자체개발 기대작 '엘룬' 성공적 글로벌 출시 : **안정적 수익성 제고**

- 대만/홍콩/마카오 ( 1/24 ) → 한국 ( 7/17 ) → 글로벌 ( 7/26 )

### '엘룬' 성공가능성 증대

#### 게임성 향상



- 게임 밸런스 조정
- 신규 콘텐츠 추가
- 편의성 증가

(UI & UX 개편)

#### 운영역량 강화

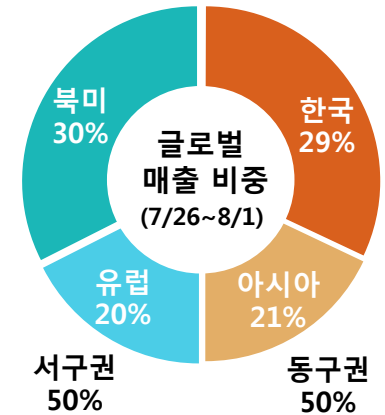


- 투명한 소통 운영
- 지역 특화 이벤트
- 전략적 순차출시

**효율적  
마케팅 전개**

### '엘룬'의 글로벌 성과

#### 1 다양한 지역별 글로벌 매출



#### 2 높은 구매율 & 리텐션

대만 출시

한국 & 글로벌 출시

Time



# 4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

■ 대한민국 No.1 야구 게임의 귀환 '게임빌 프로야구' : 9월 한국 첫 출시



강력한 IP 활용



글로벌 누적 다운 7,000만 IP 파워

독자적 게임성을 통한 시장 안착



전작을 계승하고, 진화된 나만의 선수

글로벌 시장 진출

'게임빌 프로야구'  
국내외 누적 매출비중 (12년 ~ 현재)

해외 : 48%  
국내 : 52%

글로벌  
성과 확대

非 라이선스 캐주얼 야구

기존 모바일 야구게임  
- 라이선스 기반 실사  
- 매니지먼트 게임



감독/마선수 등을 통한 전작 향수 환기



꿈꾸던 야구를 실현할 판타지 야구

# 4. 2019년 사업 전략 - 글로벌 스포츠 시장 공략

■ 국내 게임사 최초 NBA공식라이선스 'NBA NOW' : 10월 NBA 개막 시즌 출시



전세계 유일 NBA라이선스 캐주얼 농구게임



**차별화된 게임성**

실제 농구전략 구현

승부예측 시스템

NBA 현장감 강화

팀케미 살린 선수구성

글로벌 리딩 모바일 NBA 농구게임

현재 구글 글로벌 사전예약자 수 : **약 100만명**



감사합니다



이 종목의 더 많은 IR정보 [확인하기](#)

**IR GO** 주주와 기업을 연결하고 응원합니다.