



모두가 플레이 할 수 있는
게임 놀이터 모비릭스



Disclaimer

본 자료는 투자자들을 대상으로 실시되는 Presentation에서의 정보 제공을 목적으로 (주)모비릭스(이하 “회사”)에 의해 작성되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다.

본 Presentation에의 참석은 위와 같은 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며 제한 사항에 대한 위반은 ‘자본시장과 금융투자업에 관한 법률’에 대한 위반에 해당될 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다. 본 자료에 포함된 “예측정보”는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’, ‘(E)’ 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로는 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래실적은 “예측정보”에 기대되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 또한, 향후 전망은 Presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.
(과실 및 기타의 경우 포함)

본 문서는 회사가 발행하는 증권의 모집 또는 매매를 위한 권유를 구성하지 아니하며, 문서의 어떠한 내용도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없습니다.

INVESTOR RELATIONS 2021

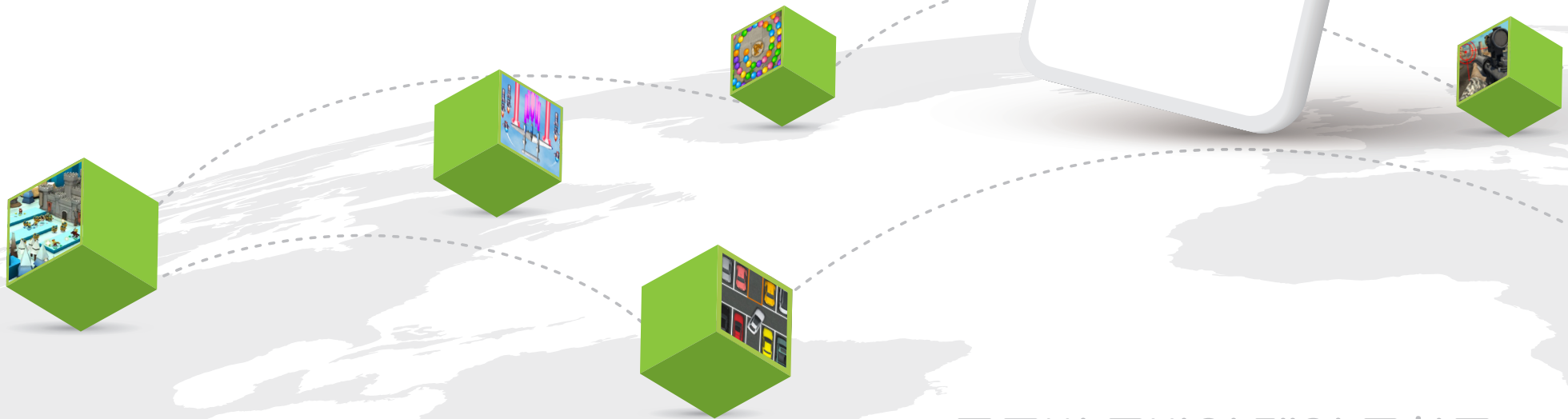
CONTENTS

Chapter 01. **Company Overview**

Chapter 02. **Core Competence**

Chapter 03. **Investment Highlights**

Appendix



글로벌 모바일 게임 문화를
선도하는 퍼블리셔

01

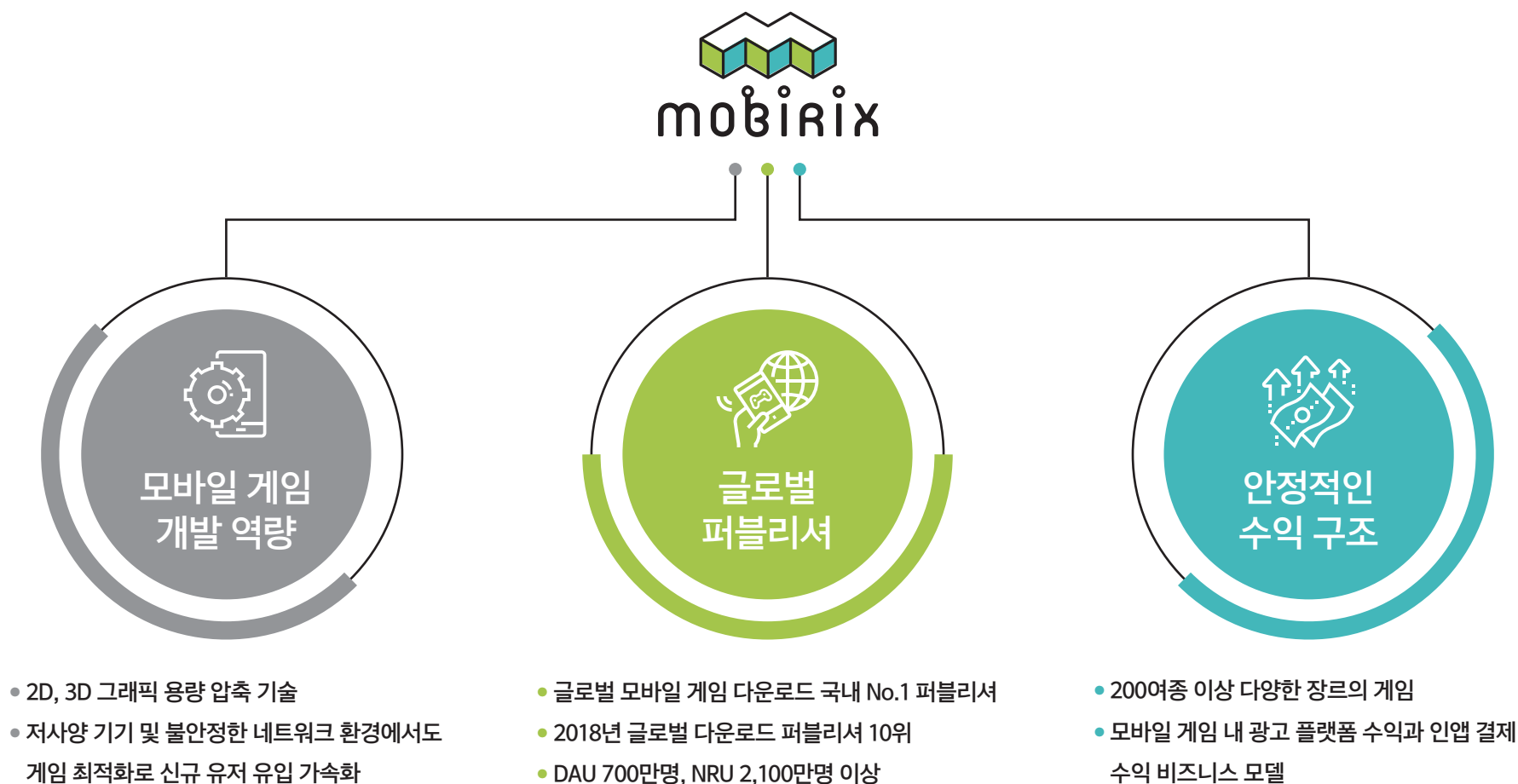
Chapter

Company Overview

1. Corporate Identity
2. 회사 연혁
3. 매출 발생 구조
4. 매출 구조 및 매출 발생 국가
5. 경영 성과



글로벌 모바일 게임 퍼블리셔 '모비릭스'



※ DAU: 일일 활성 사용자 / NRU: 신규 가입 사용자

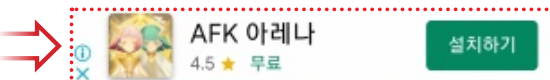
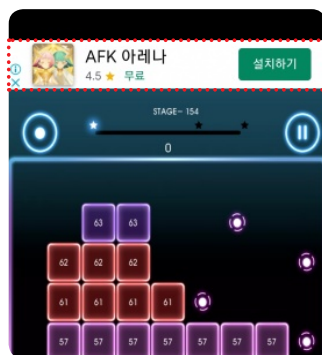
차별화된 글로벌 전략과 경험을 바탕으로 성공적인 글로벌 모바일 게임 퍼블리셔로 성장



인앱수익에 의존하는 다수 게임회사 대비, 광고플랫폼 수익을 통한 안정적 수익 창출

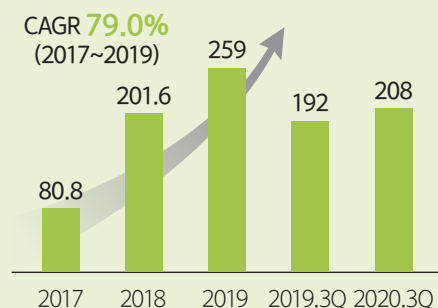
모비릭스의 매출 발생 구조

광고플랫폼 수익

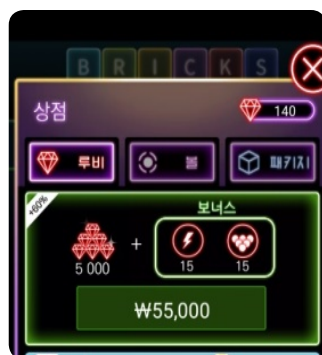


- 인게임 화면에 배너 및 전면 광고 노출
→ Google(AdMob 등), Facebook 등을 통해 광고료 수취
- 유저들은 인앱 결제 대신 일정시간의 동영상 광고 시청
→ 게임내 재화인 루비습득 가능

광고플랫폼 수익 추이 (단위: 억 원)

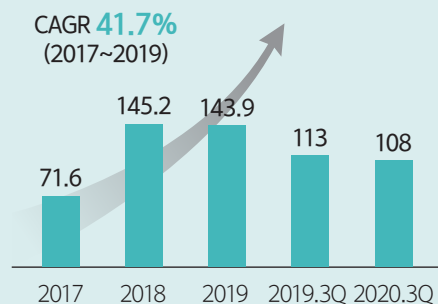


인앱 결제 수익



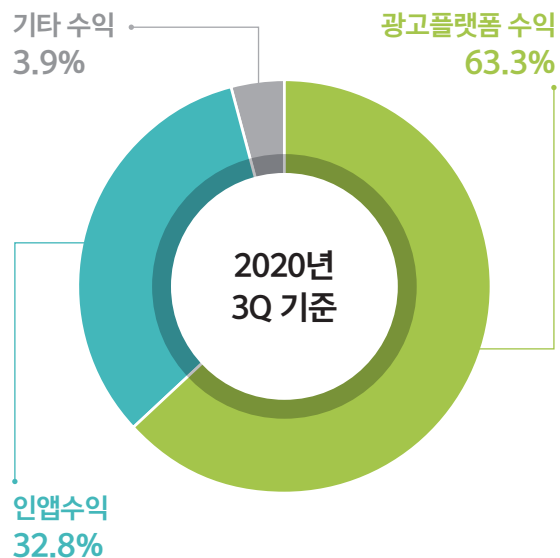
- 광고 시청을 원치 않거나 추가 재화를 원하는 경우 인앱 결제 가능
- 광고 플랫폼을 적용하지 않는 전략 시뮬레이션, 디펜스, RPG 와 같은 게임에 적용

인앱 결제 수익 추이 (단위: 억 원)



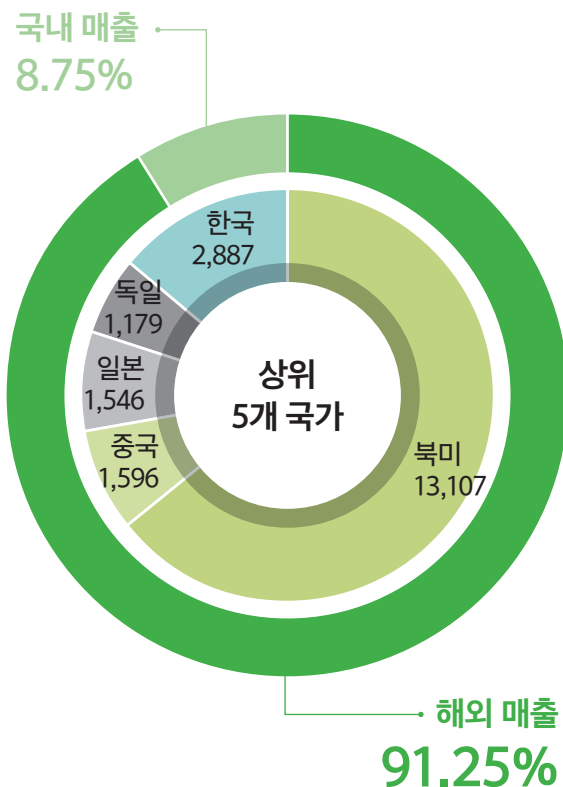
범세계적으로 다양한 지역 및 채널을 통한 안정적 수익 구조 확보

 수익형태별 매출 구조

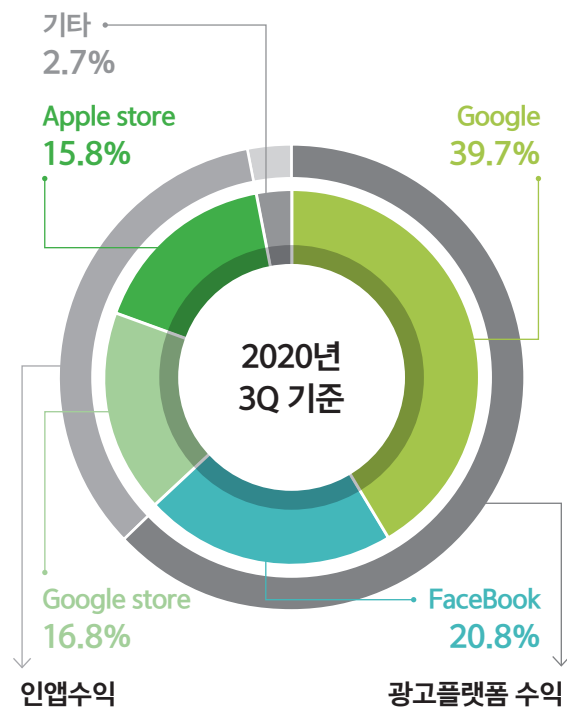


 주요 매출 발생 국가

(단위: 백만 원)

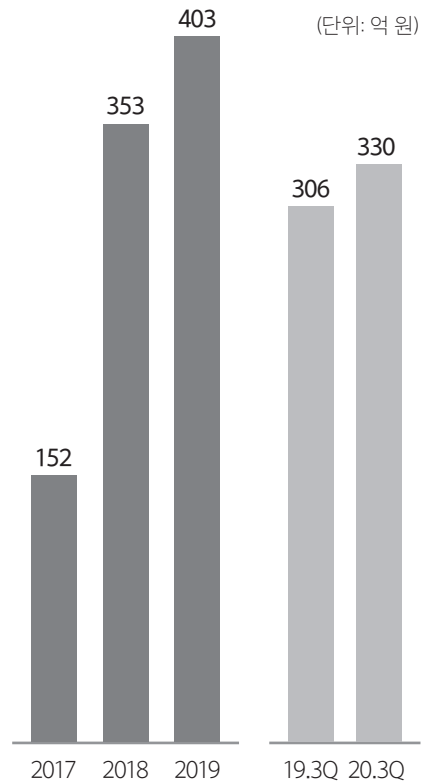
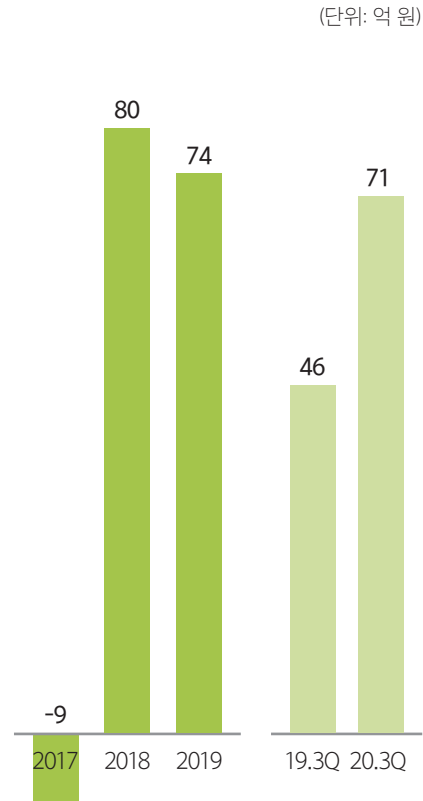
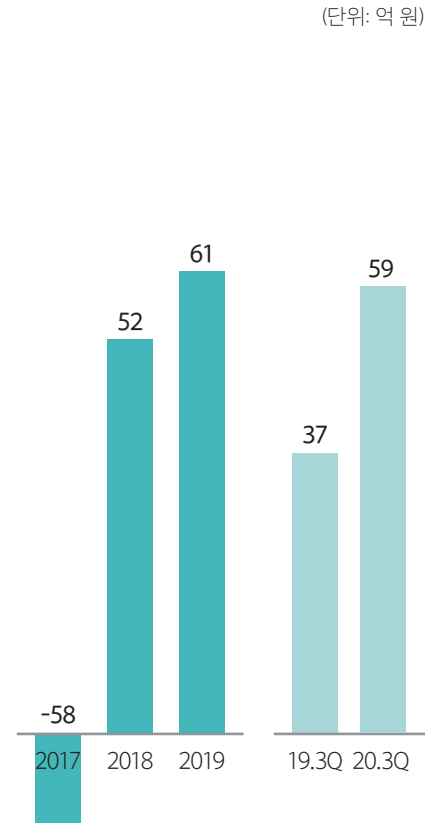
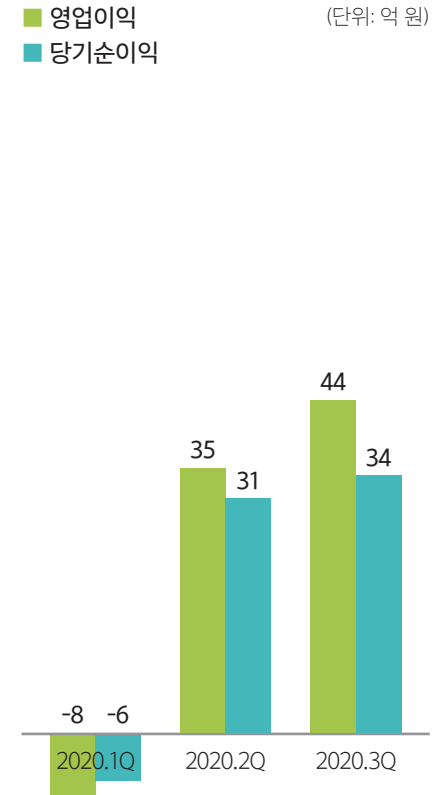


 채널별 매출 구조



※ 2020년 3Q 기준

200여종 이상의 캐쉬 카우 게임을 기반으로 지속적인 외형 성장

 영업수익

 영업이익

 당기순이익

 20년 분기별
영업이익, 당기순이익 추이


※ 재무제표 기준

※ 2017년 IFRS 국제회계기준 적용으로 인한 일시적 비용 발생 / 2020년 3월 공격적인 마케팅 집행으로 인한 일시적 적자 실현

02

Chapter

Core Competence

1. 글로벌大作 다수 보유
2. 안정적 성장 비즈니스 모델
3. 글로벌 모바일 게임 퍼블리싱 역량
4. 지속적인 유저 유입
5. 타 플랫폼과 다른 모객 경쟁력



5,000만 다운로드 이상 달성한 글로벌大作 모바일 게임 다수 보유

World Football League



1억 5000만+
누적 다운로드수

Fishing Hook



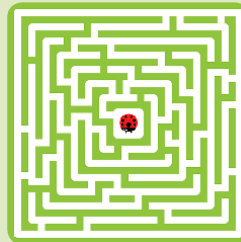
7,600만+
누적 다운로드수

Bricks Breaker Quest



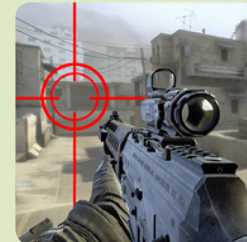
7,000만+
누적 다운로드수

Maze king



5,700만+
누적 다운로드수

Zombie Hunter King



5,600만+
누적 다운로드수

Snake & Ladders King



5,300만+
누적 다운로드수

Hit & Knock down



4,100만+
누적 다운로드수

Air Hockey Challenge



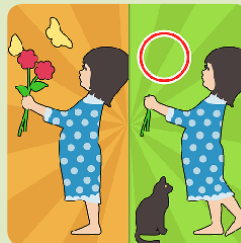
3,300만+
누적 다운로드수

Shooting King



3,300만+
누적 다운로드수

Difference Find King



2,500만+
누적 다운로드수

Marble Mission



2,500만+
누적 다운로드수

Parking King

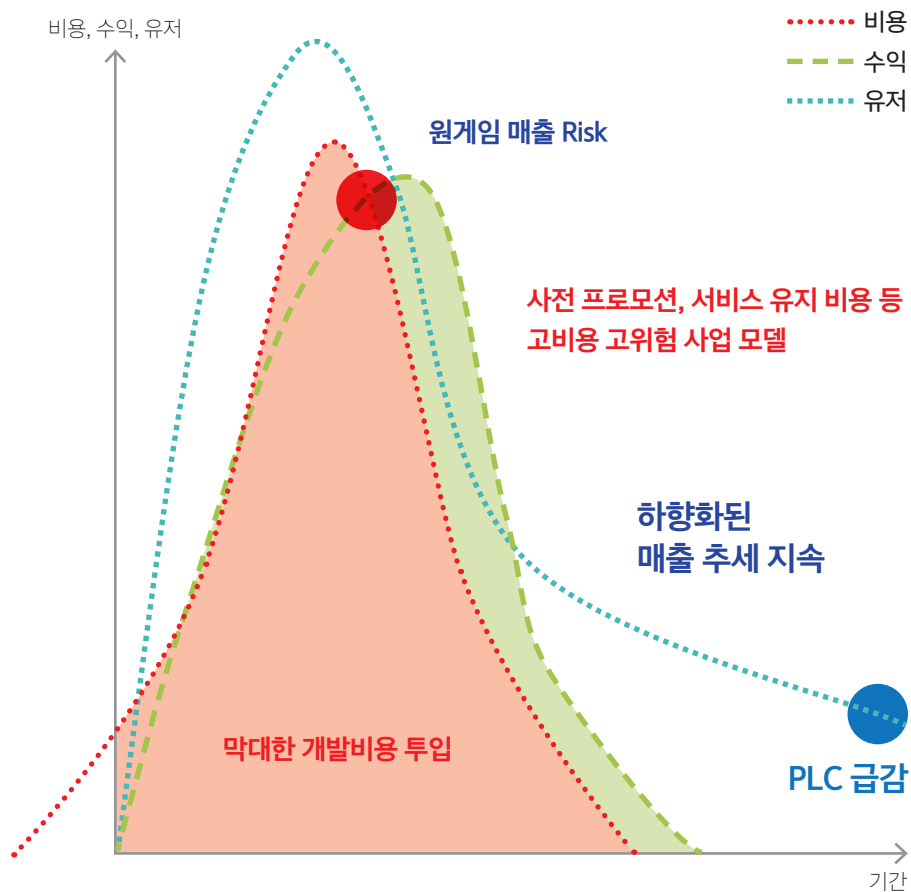


2,000만+
누적 다운로드수

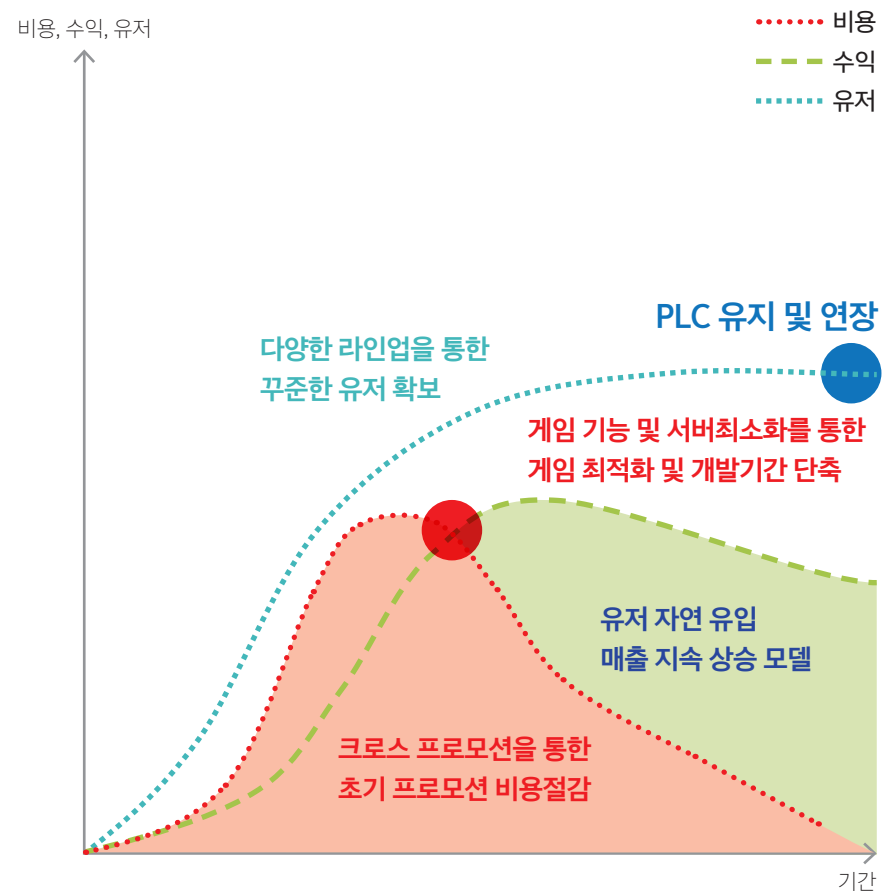
※ 구글 플레이 + iOS 누적 다운로드 수 기준

하드코어 게임 대비 안정적 비즈니스 모델 구축으로 지속적 성장 실현

모바일 하드코어 게임 사업구조



모비릭스 게임 사업구조



국내 게임사 중 글로벌 다운로드 1위 “모비릭스”

퍼블리셔별 글로벌 다운로드 순위

Google Play 4위

순위	다운로드 기준	다운로드수
1	Voodoo	
2	OUTFIT7	
3	APPROVIN	
4	 mobirix	45,537,658
5	MINICLIP	

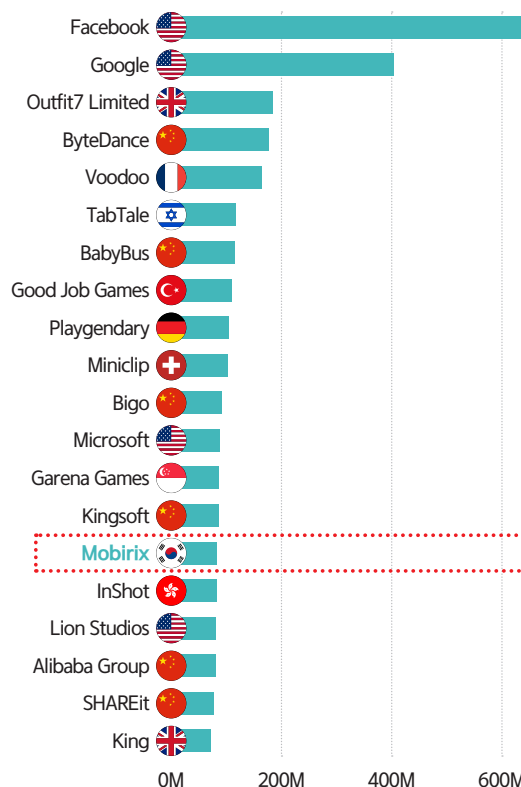
Google Play + iOS 10위

순위	다운로드 기준	다운로드수
1	Voodoo	
	:	
8	UBISOFT	
9	PLAYGENDARY	
10	 mobirix	46,792,772

※ 출처: App Annie, 2018년 12월 기준

Google Play 15위

Publishers by Worldwide Downloads



※ 출처: Sensor Tower, 2019.1Q 기준

게임별 글로벌 다운로드 순위(한국)



2020년 9월기준 다운로드 수

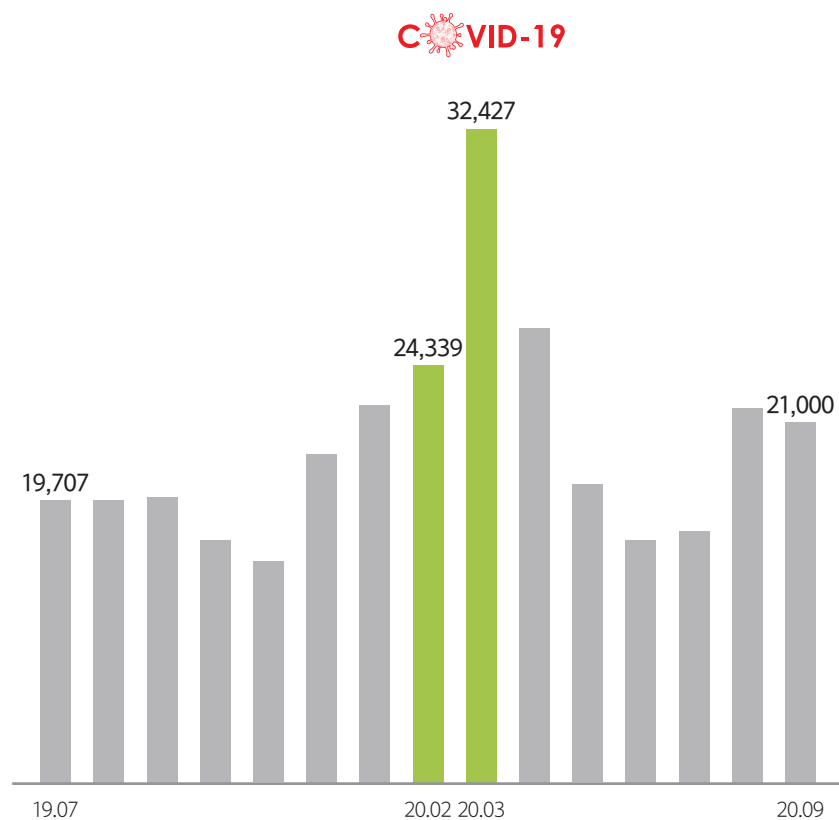
1	Google Play	20,449,885
2	iOS	433,539
3	Google Play + iOS	20,883,424

※ 출처: App Annie, 2020.1Q 기준

Covid-19에 영향을 받지 않고 게임 유저 지속적 유입 중

신규 가입 사용자 (NRU)

(단위: 천 명)

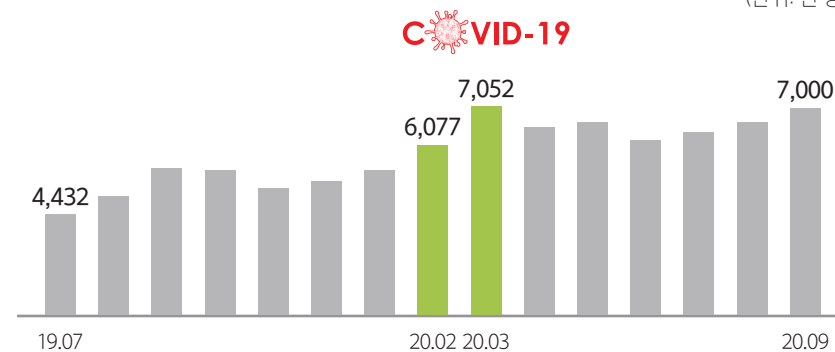


※ Firebase 등 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출

※ 2019년 7월~2020년 9월 기준

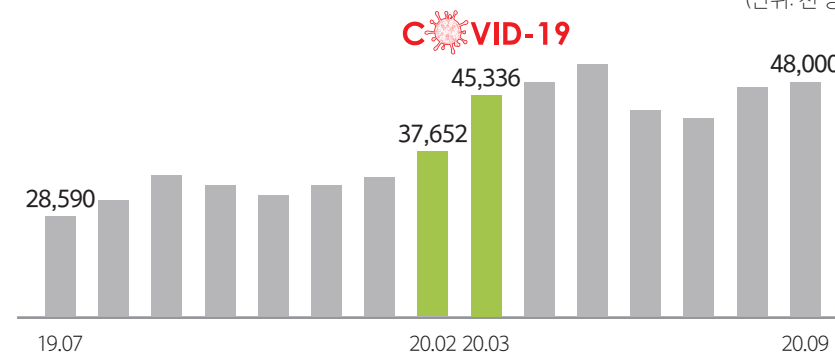
일일 활성 사용자(DAU)

(단위: 천 명)

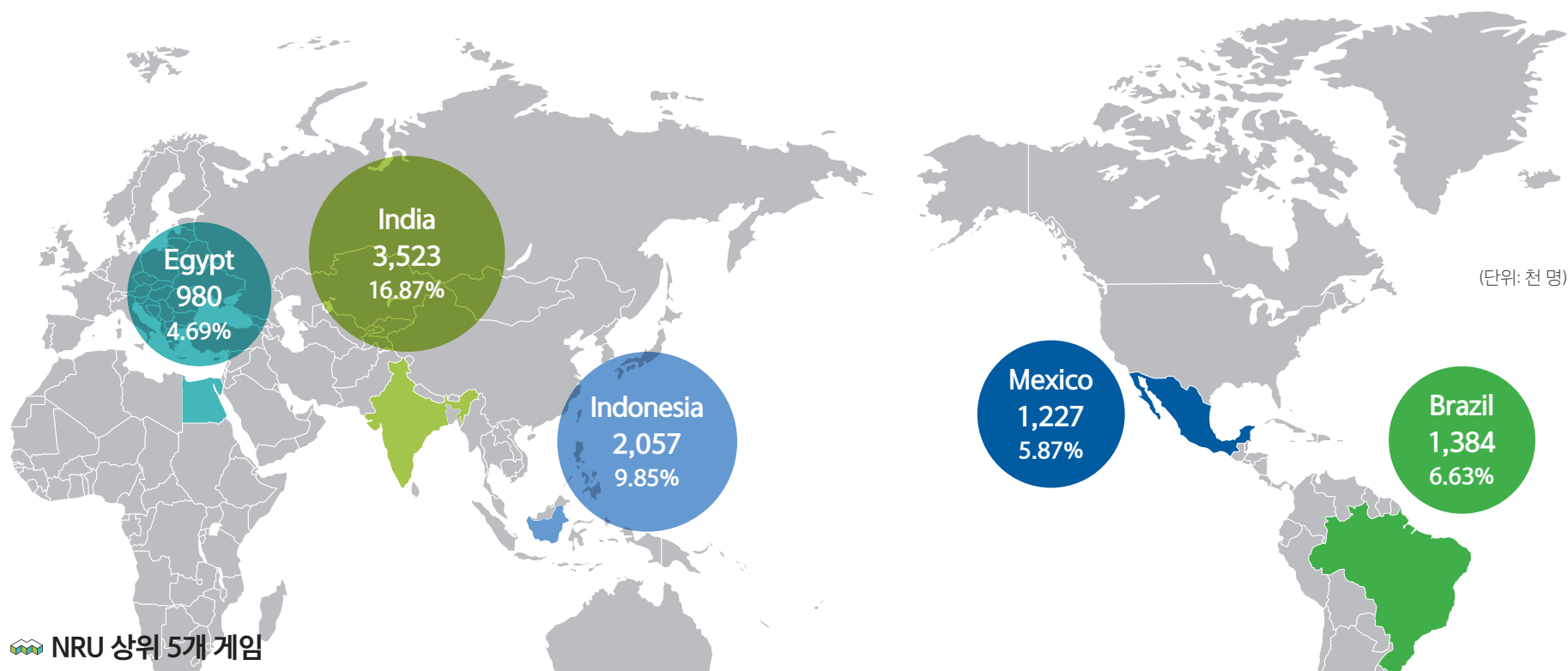


월별 활성 사용자(MAU)

(단위: 천 명)



고사양 Device 를 요구하지 않으면서
동남아, 중남미 등 **향후 성장 잠재력이 높은 국가에서 대규모 NRU 유입**

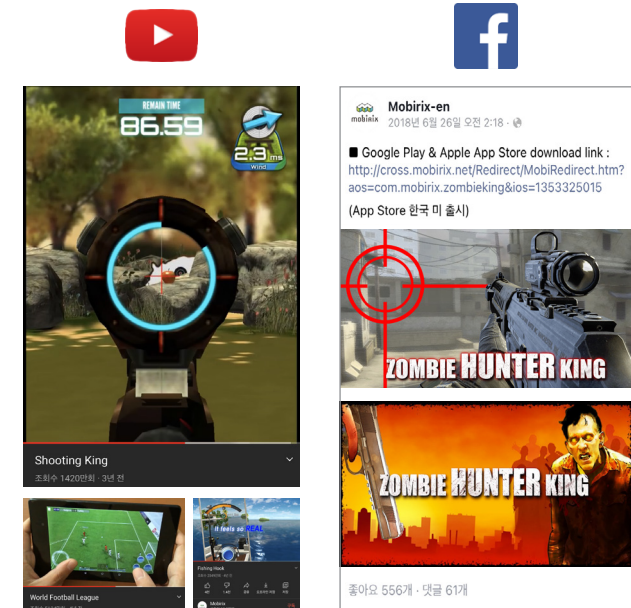


	World Football League	Catapult Quest	Bricks Breaker Quest	Marble Mission	Air Hockey Challenge
NRU	3,907	3,621	1,754	1,481	959
비율	18.71%	17.34%	8.40%	7.09%	4.59%

※ 2020년 9월 기준

내부 Cross Promotion, Social Platform을 통한 모객 가속화

 내부 Cross Promotion

 Social Platform


03

Chapter

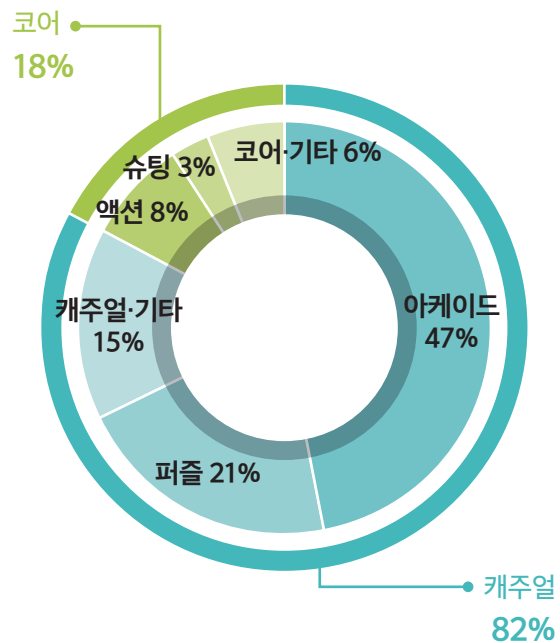
Investment Highlights

1. 모바일 게임 시장의 Hot Keyword 'Casual Game'
2. 다양한 장르의 게임을 통한 진입장벽과 글로벌 광고 채널 구축
3. 성공적인 캐주얼 게임 지속 출시
4. 2021년 신작 라인업
5. 2021년 미드코어 대표 기대작



글로벌 게임 다운로드 비중 내 캐주얼 게임 장르가 82%로 가장 많은 다운로드를 차지

🎮 게임 장르별 전 세계 다운로드 비중



참고: 다운로드 기준 상위 100대 게임의 장르별 비중
iOS 및 Google Play 합산 값

※ 출처: App annie 모바일 현황 보고서 2020

🎮 구글 플레이 게임 순위

	무료	유료	매출
1	 Among Us	 Minecraft	 Coin Master
2	 Beat Blader 3D	 Bloons TD 6	 캔디크러쉬사가
3	 Do Not Fall. io	 Connect Deep Pipes 2020	 Pokémon GO
4	 호일 공예 3D	 Monopoly	 ROBLOX
5	 Color Roll 3D	 Geometry Dash	 Garena Free Fire -원터랜드

“캐주얼 게임 장르가 다운로드 순위, 매출 상위권 대부분 차지”

※ 출처: 게볼루션, 2020년 9월 기준

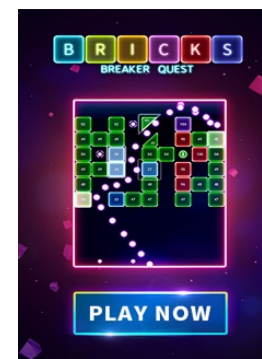
지속적 게임 론칭을 통한 In-Game 광고채널의 증가로 기존 포트폴리오 동반 성장 유도

 모비릭스 포트폴리오


신작 론칭 시 글로벌 광고채널의 증가



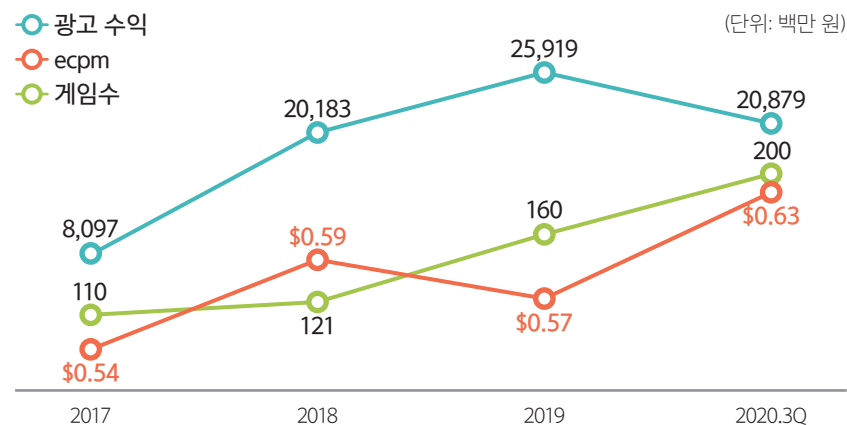
Banner



Interstitial



Rewarded

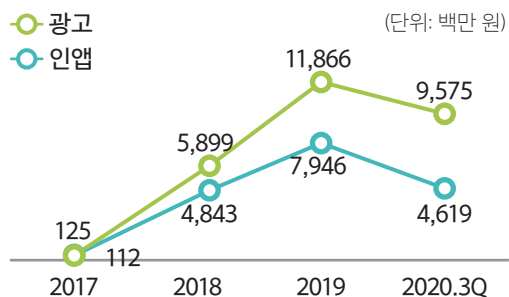


최근 우수한 캐주얼 게임 개발 역량을 통해 성공적인 게임 출시를 통한 성장

Bricks Breaker Quest



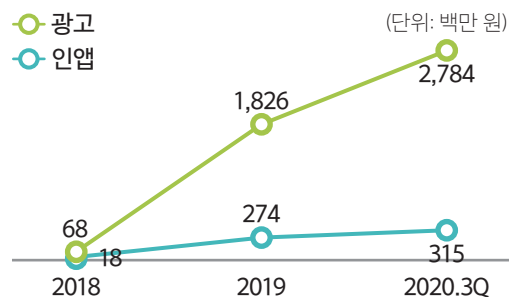
- 17년 10월 출시한 모비릭스의 주력 게임
- 모바일 기반 캐주얼 아케이드 퍼즐의 복합장르
- 매출기여: 43.01% ('20년 3분기 기준)
- 누적 다운로드: 7,000만+ (AOS+iOS)



Marble Mission



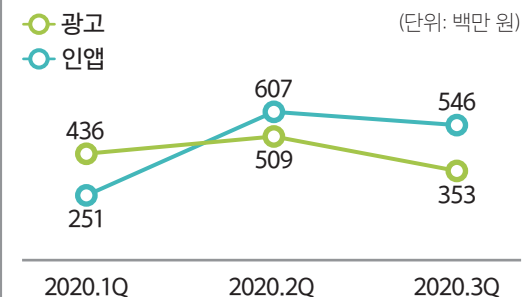
- 18년 7월 출시한 모비릭스의 주력 게임
- 모바일 기반 캐주얼 아케이드 퍼즐의 복합장르
- 매출기여: 9.39% ('20년 3분기 기준)
- 누적 다운로드: 2,500만+ (AOS+iOS)



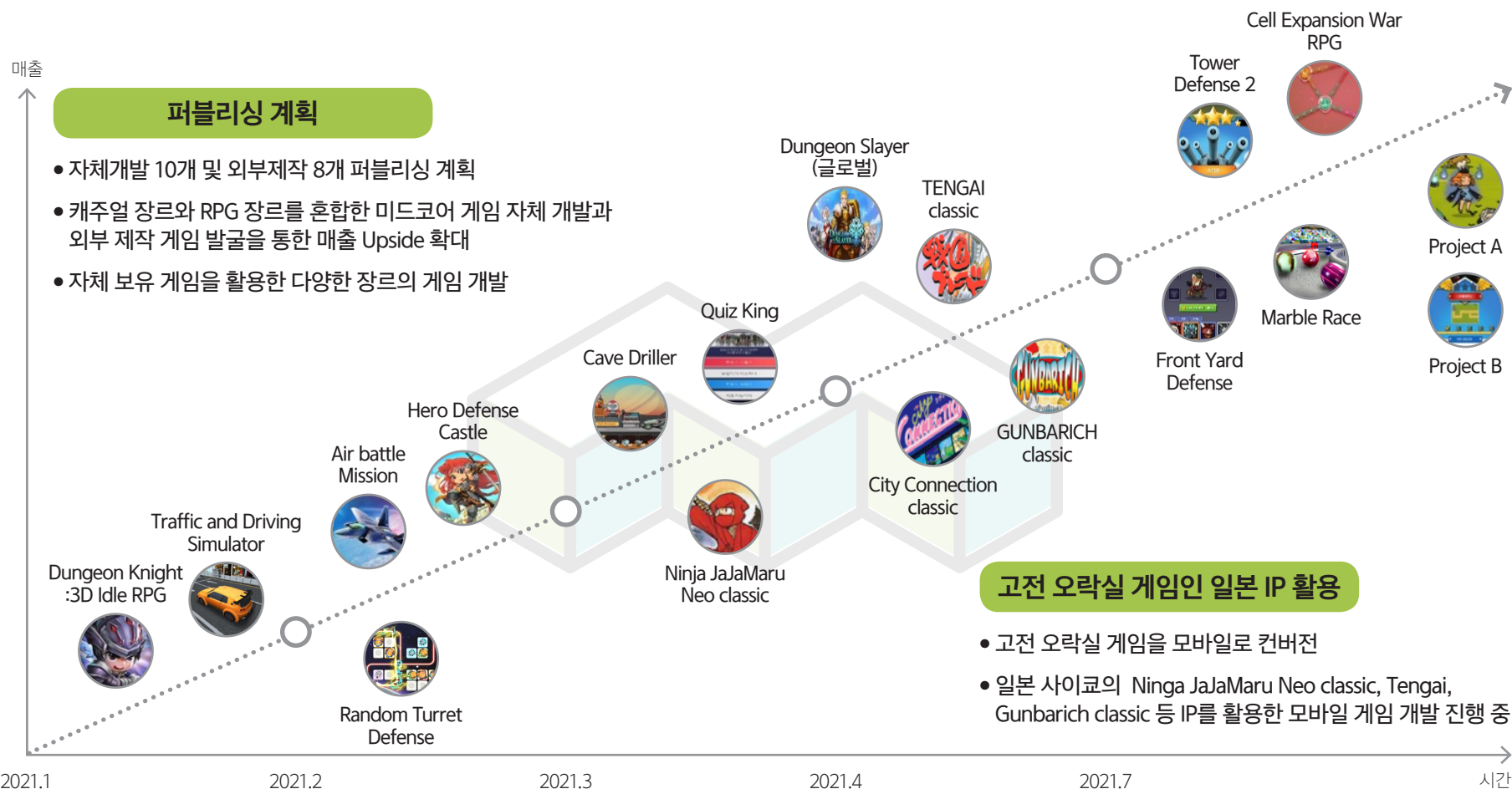
Cell Expansion War



- 19년 5월 출시한 모비릭스의 주력 게임
- 모바일 기반 캐주얼 전략 장르
- 매출기여: 8.19% ('20년 3분기 기준)
- 누적 다운로드: 620만+ (AOS+iOS)



미드코어 등 신작 게임 출시 예정 상장후 우수개발사 M&A 및 퍼블리싱으로 인앱매출 ARPU 향상



※ ARPU(Average Revenue Per User): 게임에서 가입자 1명 당 특정 기간 동안 지불한 평균 금액을 산정한 수치

※ 2020년 하반기: 퍼블리싱 및 자체제작 라인업 / 2021년: 퍼블리싱 및 자체제작 게임 라인업 표시

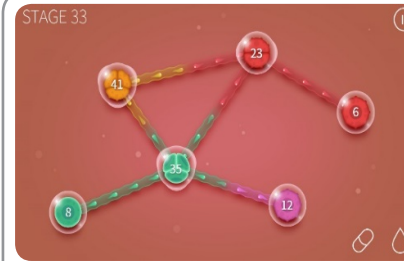
미드코어 포트폴리오 확대에 인앱수익 성장 기대

Dungeon Knight
:3D Idle RPG

- 출시일: 2021년 1월
- 장르: Simulation
- 게임 설명: 세상이 멸망하기 전의 과거로 타임슬립한 기사를 육성하여 몬스터들을 처치하는 방치형 RPG게임으로 직접 조작하면서 방치형 게임을 즐길 수 있다. 또한 아레나, 랭킹시스템으로 다른 유저와 대결할 수 있다.

Random Turret
Defense

- 출시일: 2021년 1분기
- 장르: Defense
- 게임 설명: 길을 이동하는 몬스터를 랜덤으로 생산되는 터렛으로 방어하는 랜덤 디펜스 게임으로 개성 강한 63종의 터렛을 육성할 수 있으며, 자유로운 터렛 덱을 구성해 자신만의 디펜스 전략을 세울 수 있다.

Cell Expansion War
RPG

- 출시일: 2021년 하반기
- 장르: SRPG
- 게임 설명: 세포 간의 증식과 소멸의 전투세계관을 가지고 있는 두뇌 게임인 세포확장전쟁에 네트워크가 추가된 형태로 전투 간 상성과 성장을 전략화하여 PVP모델로 탄생시킬 전략 게임이다.

Tower Defense 2



- 출시일: 2021년 하반기
- 장르: Defense
- 게임 설명: 길을 따라 이동하는 적을 방어하여 기지를 보호하는 밀리터리 디펜스 게임으로 영웅, 타워, 아이템 등 다양한 육성 시스템과 퀘스트들로 구성되어 다채로운 재미를 느낄 수 있다.

Appendix

- 1. IPO Information
- 2. 요약 재무제표
- 3. 회사 개요



 공모에 관한 사항

공모주식수	1,800,000 주
공모희망가액	10,500원 ~ 14,000원
공모예정금액	189 억 원 ~ 252억 원
예상시가총액	974 억 원 ~ 1,299 억 원

 공모일정

수요예측일	2021년 1월 14일 ~ 1월 15일
청약일	2021년 1월 19일 ~ 1월 20일
납입일	2021년 1월 22일
상장예정일	2021년 1월 28일

 공모 후 주주 구성

	구분	주식수	비중	기간
유통 제한 수량	최대주주등	4,807,500	51.81%	6개월
	네오위즈	1,300,000	14.01%	1개월
	우리사주조합	103,000	1.11%	1년
	주관사 의무인수분	54,000	0.58%	3개월
	합계	6,264,500	67.51%	-
유통 가능 수량	미래창조LB선도기업 투자펀드 20호	850,000	9.16%	-
	네오위즈 플레이스튜디오	275,000	2.96%	-
	소액주주	192,500	2.07%	-
	공모주주	1,697,000	18.29%	-
	합계	3,014,500	32.49%	-
	총발행주식수	9,279,000	100%	-

 재무상태표

(단위: 백만 원)

구분	2018	2019	2020.3Q(누적)
유동자산	15,458	18,585	25,491
비유동자산	5,880	8,958	11,818
자산총계	21,338	27,543	37,309
유동부채	3,882	2,515	3,433
비유동부채	-	68	730
부채총계	3,882	2,583	4,163
자본금	74	742	742
자본잉여금	10,870	10,197	10,197
자본조정	6,970	6,970	6,970
기타포괄손익누계액	(721)	599	2,869
이익잉여금	263	6,452	12,368
자본총계	17,456	24,960	33,146

※ K-IFRS 기준

 손익계산서

(단위: 백만 원)

구분	2018	2019	2020.3Q(누적)
영업수익	35,380	40,340	32,999
영업비용	27,310	32,905	25,926
영업이익	8,070	7,435	7,073
영업외수익	253	464	538
영업외비용	1,365	327	252
법인세차감전순이익	6,958	7,572	7,359
법인세비용	1,686	1,383	1,443
당기순이익 (손실)	5,272	6,189	5,916

※ K-IFRS 기준

 기업개요

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일	2007년 07월 09일
자본금	7.4억
임직원수	62명
주요제품	모바일 게임 개발 서비스
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 901-902호
홈페이지	www.mobirix.com

※ 신고서 제출일 기준

 CEO Profile

대표이사 임 중 수

'04~현재 (주)모비릭스 대표이사,
'03.10~'03.12 소프트웨어 개발연구원
'01.05~'03.08 시스메타(現, 솔트룩스)
개발연구원


 주요협력사
MAJOR
DOMESTIC
PARTNERSFOW GAMES
KINGDOM
한정기 불제MAJOR
OVERSEAS
PARTNERS

Google Play



App Store



by facebook



Google AdMob



Google Ad Exchange (AdX)



aws



Google Cloud

