



ACTION
SQUARE

Contents

1. 기업 개요
2. 연혁
3. 자산 및 부채 변동
4. 영업손익
5. 조직 구성
6. 지분 구성
7. Corporate Identity
8. 2017년~2018년 신규 라인 업

Appendix

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 영업실적입니다.

본 자료는 미래에 대한 “예측정보”를 포함하고 있습니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 것으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’ 등과 같은 단어를 포함합니다. 본 자료는 회사에 대한 정보제공을 위해 작성된 것으로 예고없이 변경 될 수 있습니다.

01. 기업 개요

○ 일반현황

(2017년 10월 기준)

회사명	(주)액션스퀘어
대표이사	이 승 한
설립일	2012년 8월 8일
상장일	케이비제4호기업인수목적(주)와 2015년 9월 18일 합병
발행 주식 수	24,939,426주(액면가 500원/주)
자본금	125억원
임직원수	214명
업종	모바일 게임 개발
주요제품	블레이드, 삼국블레이드, 블레이드II 등
사업장	경기도 성남시 판교역로 221, 3층
홈페이지	www.action2square.com

○ 대표이사 및 주요 임원진

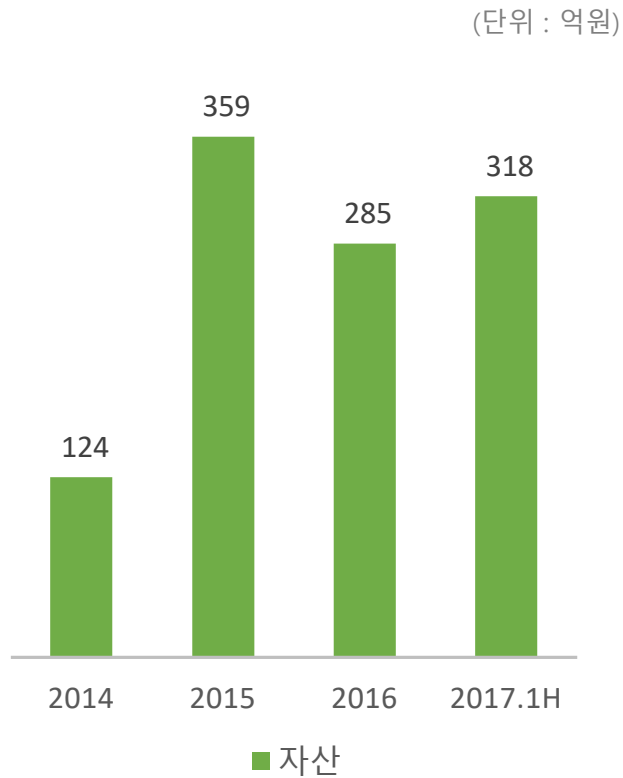
이승한 대표이사	서울대학교 경영학 학사 미국 피츠버그대학교 경영학 석사 현대그룹 종합기획실 IMM 금융그룹 (주)넥슨모바일 대표이사 (주)액션스퀘어 CFO
권준모 이사회위원장	서울대학교 심리학 학사 미국콜롬비아대학교 심리학 석사,박사 경희대학교 심리학과 교수 (사)게임산업협회 3기 회장 (주)넥슨 대표이사 (주)네시삼십삼분 대표이사
김재영 CCO	한양대학교 기계공학 학사 한양대학교 기계설계공학 석사 일본 KOEI (주)소프트닉스 (주)네오위즈게임즈 (주)액션스퀘어 대표이사
권강현 사외이사	한양대학교 전자공학 학사 미국 일리노이 대학교 경영학 석사 MBA 삼성전자 전무 (現)서강대학교 교수 (現)(주)아프리카TV 사외이사 .

02. 연혁

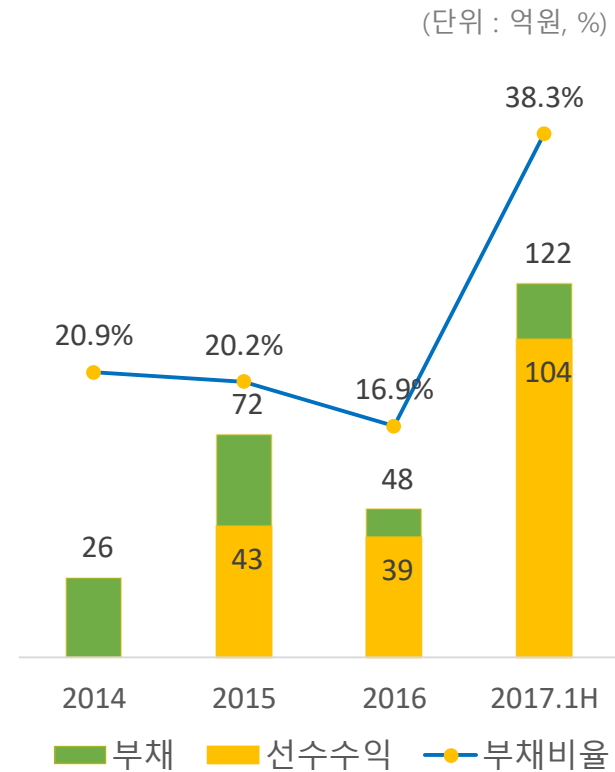


03. 자산 및 부채 변동

○ 자산



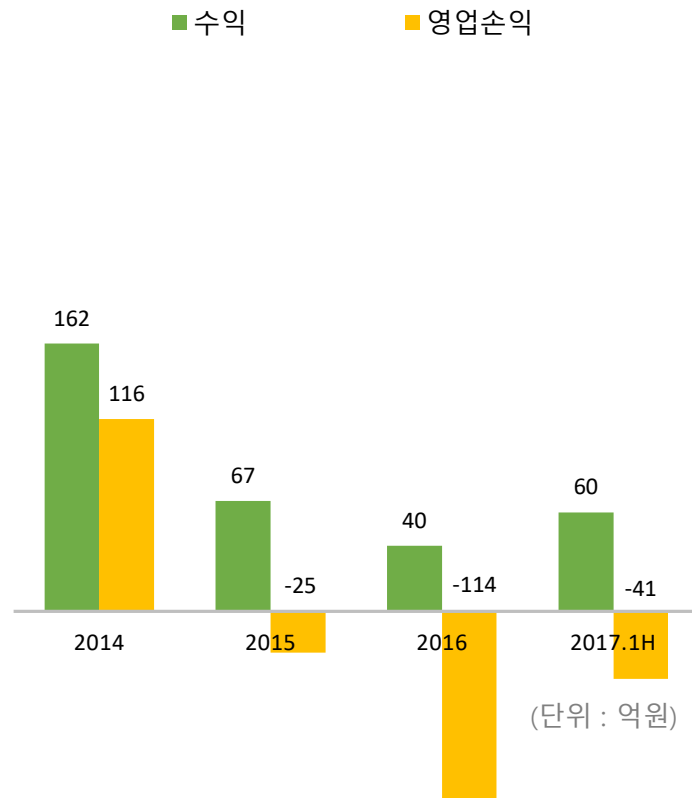
○ 부채



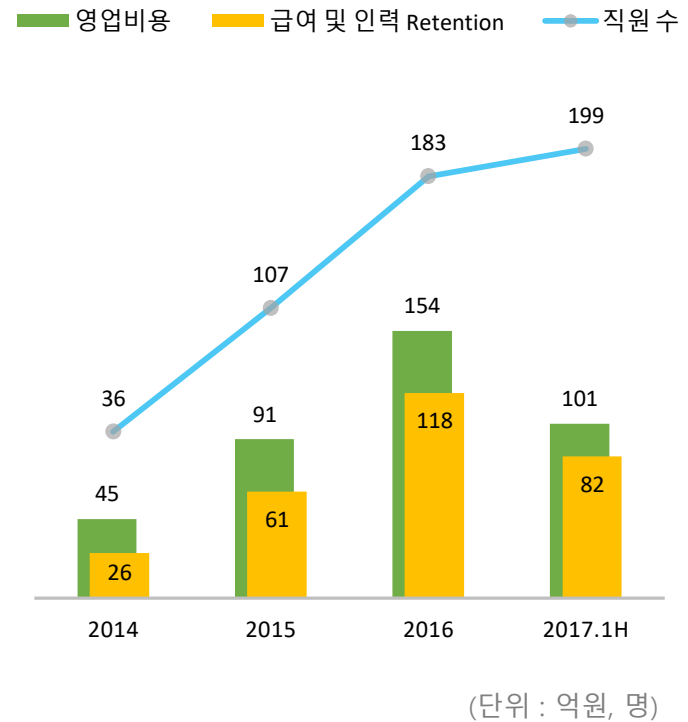
04. 영업손익

지속적인 라인업 확대를 위한 연구개발 투자

○ 매출, 영업이익



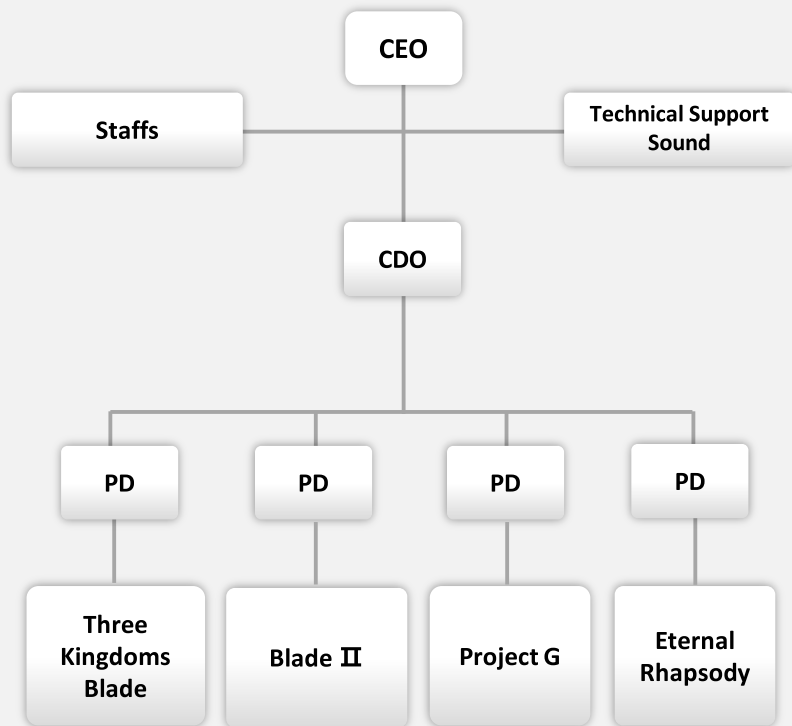
○ 영업비용



05. 조직구성

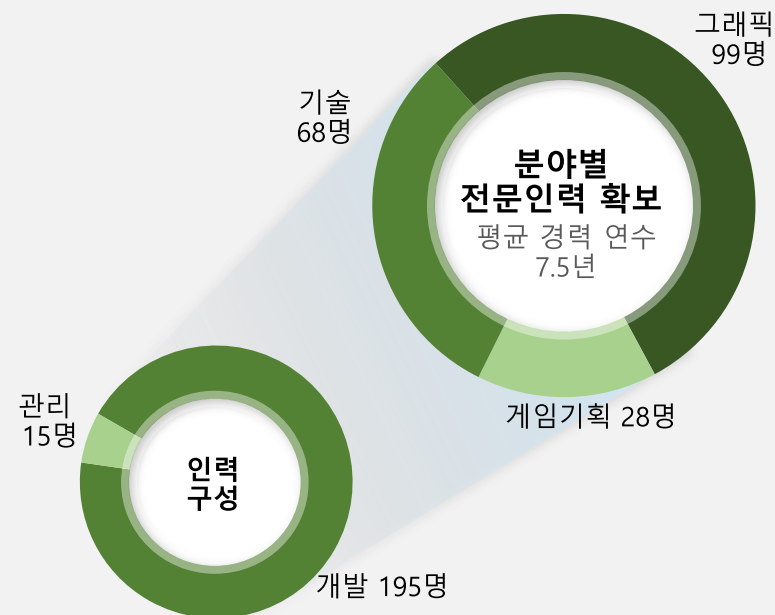
○ 조직 구성

경영과 게임 개발 분야별 전문성 강화



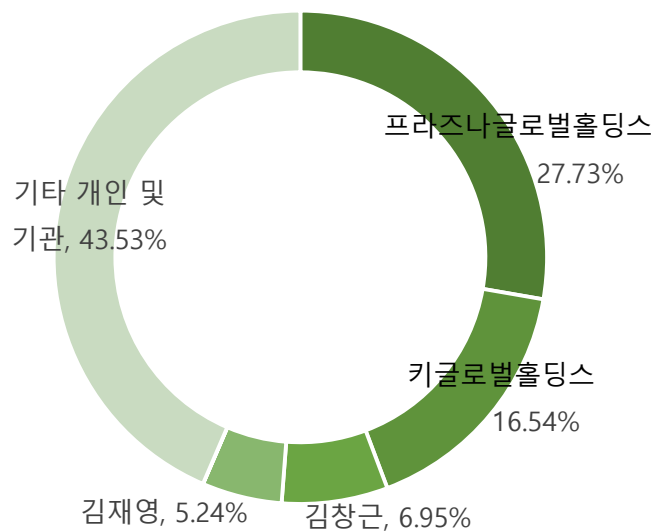
○ 인력 현황

전체 인력 대비 약 93%의 개발 인력



(2017년 10월 기준)

06. 지분구성



- 발행주식 총수 : 24,939,426주(액면가 500원)

주주명	소유주식 수	지분율
프라즈나글로벌홀딩스	6,915,042주	27.73%
키글로벌홀딩스	4,124,543주	16.54%
김창근	1,733,313주	6.95%
김재영	1,307,760주	5.24%
기타 개인 및 기관	10,858,768주	43.53%
발행 주식 총수	24,939,426주	100.00%

스톡옵션 행사 기간	행사 가능 수	행사 가격
2017.03.06 ~ 2022.03.05	212,402주	6,705원
2018.03.06 ~ 2023.03.05	212,403주	6,705원
2019.02.05 ~ 2024.02.04	696,000주	8,925원
2019.03.26 ~ 2024.03.24	1,222,000주	10,225원

(2017년 10월 기준)

차별화된 게임 기획 및 개발 역량

고퀄리티 RPG 게임



The Origin of Action RPG

- 우수 인력 및 축적된 기술 노하우 적용으로 차별화된 기술력 구현
- PC 수준 이상의 그래픽, 완성도, Full 3D 액션 RPG 최초 시장 진입 성공
- 블레이드, 삼국블레이드 등 고퀄리티 액션 RPG, 블레이드2 등 IP 라인업 확대

08. 2017년~2018년 신규 라인 업

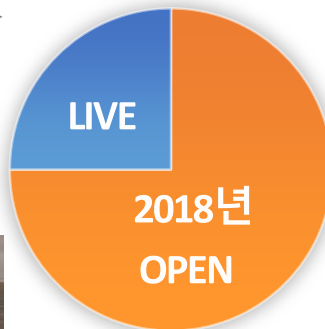
○ 보유 라인업 타이틀



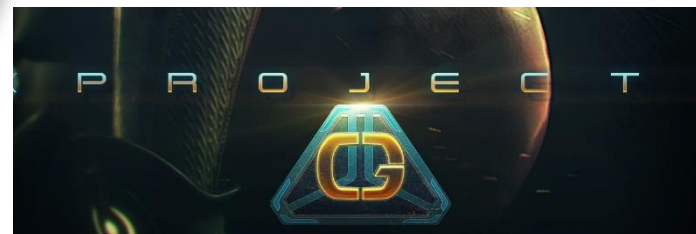
2017년 1월 출시, 구글플레이 최고 매출 4위



1,400억 매출 신화 '블레이드'의 정통 후속작



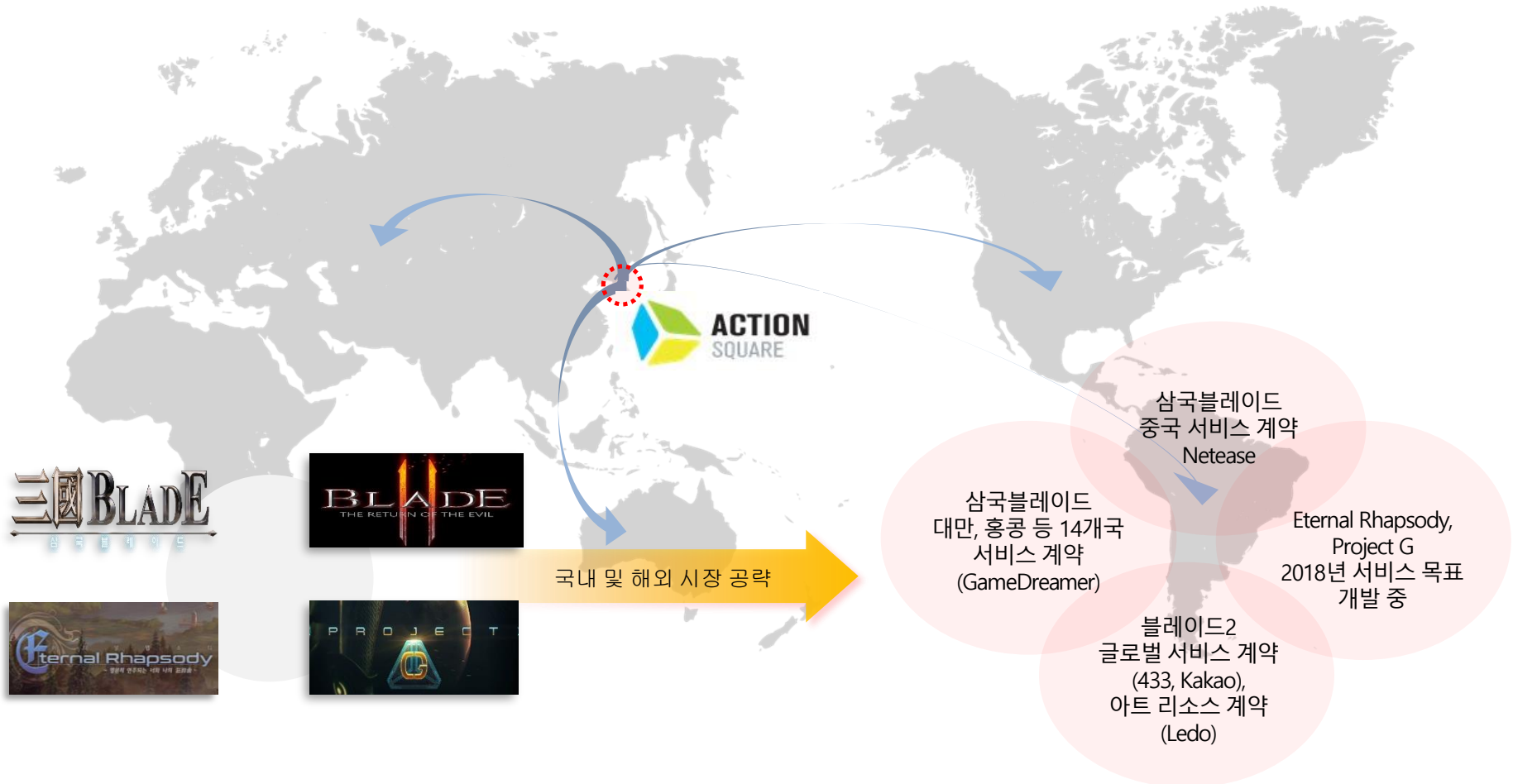
새로운 액션 조작감과 화려한 연출로 모험의 재미를 선사할 액션 SRPG



모바일 슈팅액션 + SF
탑 다운 뷰 슈팅액션 RPG

08. 2017년~2018년 신규 라인 업

지속적인 라인업 확장 및 해외시장 공략 추진



08. 2017년~2018년 신규 라인 업

○ 삼국 블레이드

Overview

액션 & 수집형 RPG

개발엔진

언리얼 엔진 4

게임 설명

삼국지 속 영웅들을 그대로 옮긴 수집형 RPG의 진수
콘솔 게임을 방불케 하는 호쾌한 전투 액션
삼국지의 영웅들을 수집하고 성장
전투모드, 내정모드, 일기토 등 다양한 즐길거리 제공

메인 타겟

20~40대 중반 남성/모바일 RPG 장르에 친숙한 유저
삼국지 매니아/영웅 수집형 RPG 유저
삼국지 IP 선호가 높은 아시아 시장

Achievements

2017년 1월 출시 이후 200만 다운로드 기록
구글플레이 최고 매출 4위 기록
대만, 홍콩, 마카오 등 동남아시아 14개국 서비스 계약(GameDreameer)
중국 퍼블리싱 계약(Netease)



08. 2017년~2018년 신규 라인 업

○ 블레이드 II

Overview

정통 액션 RPG

개발엔진

언리얼 엔진 4

게임 설명

1.400억 매출 신화 블레이드의 정통 후속작
모바일 최고의 그래픽, 더 향상된 타격감
콘솔 게임 같은 스토리 연출
6개의 테마, 180여개의 다양한 던전 구성

메인 타겟

30~40대 / 모바일 RPG 장르에 친숙한 유저
블레이드 유저 / 액션 RPG 유저

Achievements

2017년 6월 중국 외 지역의 네시삼십삼분 퍼블리싱 계약
국내, 북미, 유럽 지역은 네시삼십삼분, 카카오 공동 퍼블리싱
MMOARPG 개발을 위한 아트리스오스 협력 계약(Ledo)



08. 2017년~2018년 신규 라인 업

Project E

Overview

수집형 SRPG

개발엔진

언리얼 엔진 4

게임 설명

캐릭터 수집형 SRPG의 진수
턴방식 전투에 액션스퀘어만의 액션시스템 접목
무역과 생산 활동을 통한 전략 시스템 적용
성을 기반으로 세계를 모험하라

메인 타겟

20~40대 / 액션 & 전략 RPG 유저
일본 및 동남아 패키지 형식의 RPG 유저

Achievements

2018년 서비스 예정



08. 2017년~2018년 신규 라인 업

○ Project G

Overview

슈팅 액션 RPG

개발엔진

언리얼 엔진 4

게임 설명

탑다운뷰 슈팅액션 RPG
최고 퀄리티의 SF 슈팅액션
광활한 우주를 배경으로 다양한 미션을 수행하고
행성을 정복하라

메인 타겟

20~40대 / 국내 슈팅게임 유저
북미 및 유럽권 슈팅액션 RPG 유저

Achievements

2018년 서비스 예정



○ 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2014	2015	2016	2017.1H
유동자산	11,630	33,226	23,309	24,605
비유동자산	791	2,658	5,206	7,182
자산총계	12,420	35,884	28,514	31,787
유동부채	1,885	1,281	1,726	3,250
비유동부채	706	5,960	3,101	8,952
부채총계	2,591	7,241	4,827	12,202
자본총계	9,829	28,643	23,688	19,585

* K-IFRS 연결기준

○ 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	2014	2015	2016	2017.1H
매출액	16,162	6,663	3,958	6,003
영업비용	4,543	9,140	15,382	10,061
영업이익	11,618	(2,477)	(11,423)	(4,059)
법인세비용차감전 순이익	11,626	(8,409)	(10,911)	(4,047)
법인세비용	(1,393)	221	2,169	(946)
당기순이익	10,232	(8,188)	(8,741)	(4,992)

* K-IFRS 연결기준