INVESTOR RELATIONS

2018 3Q

Actoz Soft

Disclaimer

본 자료는 투자자 대상 정보 제공의 목적으로 작성된 자료입니다.
본 자료는 객관적 기준 등을 참고하여 작성하였으나, 일부는 '예상', '전망', '계획', '기대', '(E)' 등 주관적 판단에 의한 표현이 포함되었을 수 있습니다.
해당 예측정보는 향후 시장 및 경영환경의 변화 등으로 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.
따라서 본 자료에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자 책임은 전적으로 투자자 본인에게 있음을 알려 드립니다.

Contents

I. Company Overview

1. 회사개요
2. 주요 사업분야

II. Investment Highlights

1. E-Sports Roadmap

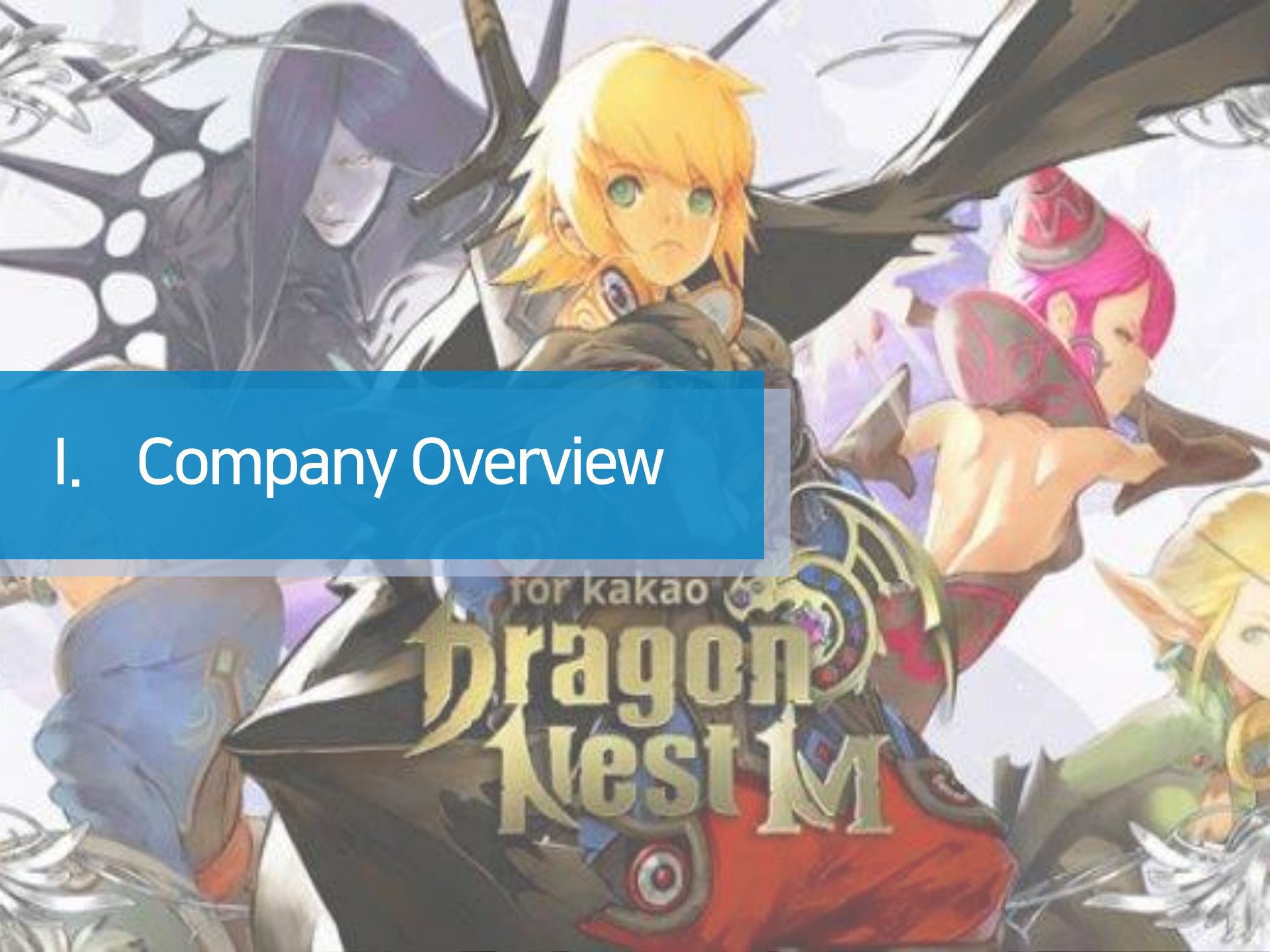
III. Financial Highlights

1. 실적요약
2. 매출비중

IV. Appendix

1. 요약연결재무제표
2. 라인업현황

Actoz Soft



I. Company Overview

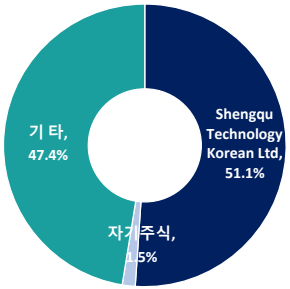
1. 회사개요

회사 개요

- 회 사 명 : 주식회사 액토즈소프트
- 설 립 일 : 1996년 10월 21일
- 자 본 금 : 5,665 백만원
- 상 장 일 : 2001년 08월 14일 (KOSDAQ)
- C E O : 구오 하이빈 (Guo Haibin)
- 임직원수 : 123명 (2018.06.30 별도기준)
- 주 소 : 서울특별시 강남구 테헤란로 44길 8 아이콘역삼빌딩 10~15F

지분 구조

- 총 발행주식수 : 11,330,638주
- 최대주주 등 : 51.1%
  (Shengqu Technology Korean Ltd.)
- 자기주식 : 1.5%



자회사 및 관계회사 현황

Consolidation

Actoz Soft

- EYEDENTITY Entertainment
  - 지분율 : 100%
  - FF14 퍼블리싱 및 E-스포츠 사업
  - 대한민국 서울 소재
  - 자회사 : Meiyu Information& Technology(Shanghai) Co., Ltd.
- Actoz Soft Hong Kong Ltd
  - 지분율 : 100%
  - E-스포츠 및 IP사업
  - 홍콩 소재
  - 자회사 : Actoz Soft Japan Co., Ltd.
- ACTOZ STARS
  - 지분율 : 100%
  - 프로게임단 운영 등
  - 대한민국 서울 소재

Strategic Partnership

- EYEDENTITY GAMES
  - 지분율 : 20.5%
  - 온라인 및 모바일 게임 개발
  - 대한민국 서울 소재

2. 주요 사업분야

게임 개발 및 퍼블리싱

[온라인]
- 미르의 전설, 라테일 등 수명주기가 긴 대작들을 개발 및 서비스 중인 1세대 온라인 게임 기업
- 파이널판타지14 국내 퍼블리싱 중

[모바일]
- 샨다게임즈, 카카오게임즈 등 글로벌 게임 업체와의 파트너십
  : 드래곤네스트M 국내 퍼블리싱
- 중국 파트너십을 활용, 흥행이력 보유한 대작IP 확보하여 퍼블리싱 지속

IP Business

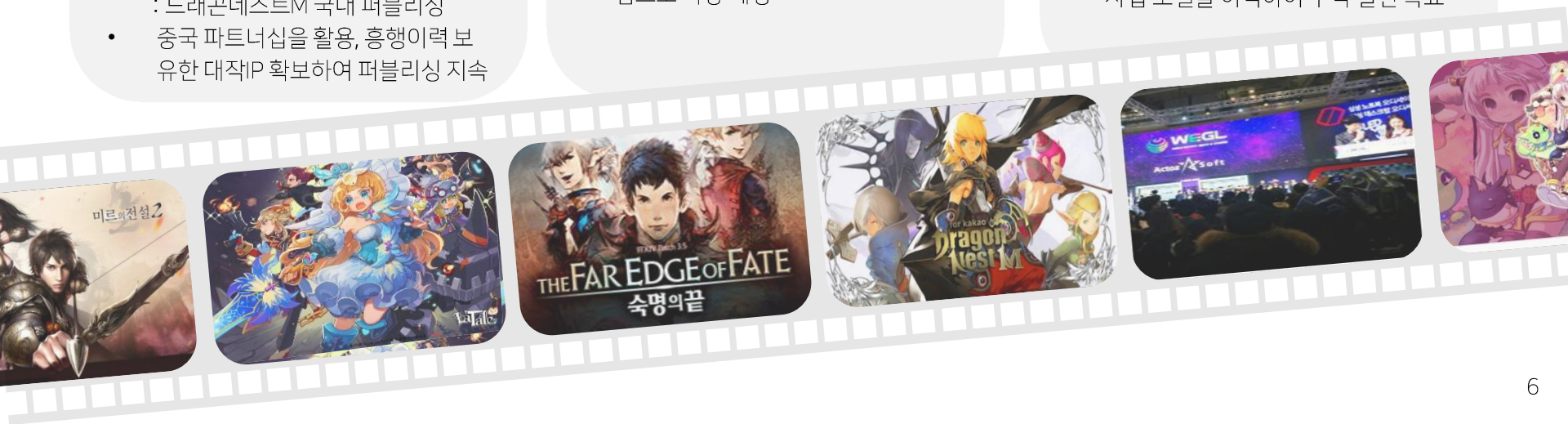
미르의 전설, 천년, 라테일, 드래곤네스트 등 보유하고 있는 IP를 활용한 사업 전개

- 미르의전설 2 : 17년째 중국 서비스 중
- 온라인·모바일·웹게임·HTML5 등 다양한 게임 디바이스로 확장
- 웹소설, 웹툰 , 영화 등 컨텐츠 서비스 산업으로 확장 예정

E-sports

[글로벌 e스포츠 플랫폼 : WEGL]
- e스포츠 대회 및 리그 진행
- e스포츠 관련 컨텐츠 제작
- e스포츠 경기장 건립 등 인프라 투자
- 프로팀·선수, e스포츠 게임 종목 육성

▶ e스포츠 흥행 시장인 중국 등에 같은 사업 모델을 이식하여 수익 실현 목표



II. Investment Highlights

1. E-Sports Roadmap

세상의 모든 e스포츠, WEGL(World Esports Games & Leagues) !

글로벌 e스포츠 브랜드 전개

- 글로벌 e스포츠 대회 개최를 위한 파트너십 (Asia & Europe, U.S 등 범위 확대 중)
- 세계 e스포츠 주요 거점별 WEGL 사업모델 이식

e스포츠 엔터테인먼트 콘텐츠

- GSK(Game Star Korea) 4Q 18 방영 목표
- 프로게임단 액토즈스타즈(레드/인디고) 출범 후 프로대회 최상위권 성공적 안착 – 게임종목 확대
- 다양한 콘텐츠 공급을 통한 e스포츠 유저 확보

e스포츠 컨텐츠 제작 인프라 구축

- Actoz Arena / E-Sports Mobile Arena 등 상시 e스포츠 경기 진행을 위한 인프라 구축
- WEGL 대회 진행 및 e스포츠 관련 컨텐츠 제작·송출을 위한 공간으로 활용
- e스포츠 경기장, 제작 스튜디오, e스포츠 프로팀 등 e스포츠를 위한 인력, 인프라, 파트너 확보

e스포츠 플랫폼

- All about E-Sports : WEGL 컨텐츠를 비롯 e스포츠 팬들이 필요로 하는 컨텐츠를 제공하는 플랫폼 마련
- 스트리밍 서비스, e스포츠 데이터 분석, 게임종목사에 e스포츠 솔루션 제공 등
- 고객들의 니즈에 맞춘 컨텐츠 제공을 통한 유저 트래픽 확대 및 수익 창출 기대

1. E-Sports Roadmap

글로벌 e스포츠 브랜드 전개

전략적 투자, Alliance, 현지거점 설립 등 다각적인 진출 전략 검토 중

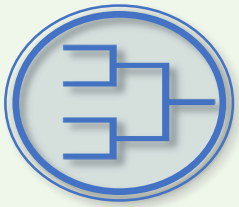
- e스포츠 최대 시장
- 액토즈 - J.Z. Company(웨이보그룹 e스포츠)와 파트너십 체결

- 게임 선호도 차이로 인한 차별적 접근 필요

- 독특한 게임 환경 고려한 현지화 필요

e스포츠 플랫폼

SMART Tournament



Career & Data Analysis

E-sport prediction

Live & Contents Streaming

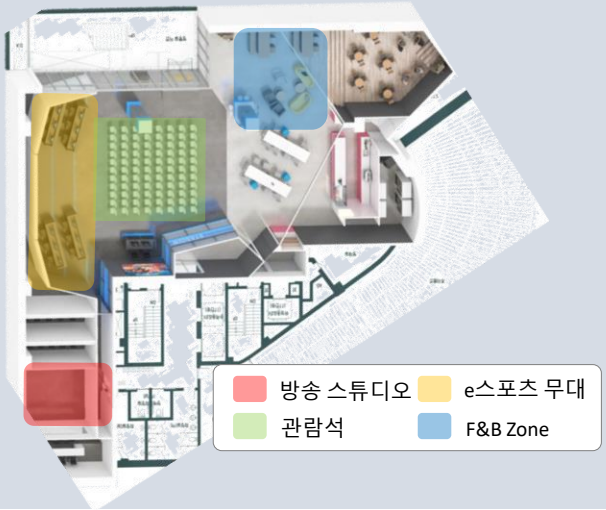
1. E-Sports Roadmap

e스포츠 컨텐츠 제작 인프라 구축

E-Sports Stadium, Actoz Arena

Actoz Arena (2018년 9월 오픈)

- 규　모 : 본사 지하 1층 200평 규모
- 관람석 : 100여석
- 시　설 : e스포츠 무대 및 경기장, 방송 스튜디오, 대형 LED 전광판, 방송 음향
- 활　용 : 연중 상시 WEGL 진행 / e스포츠 관련 컨텐츠 제작 및 송출 / 스폰서 게임대회 유치 등으로 수익 창출



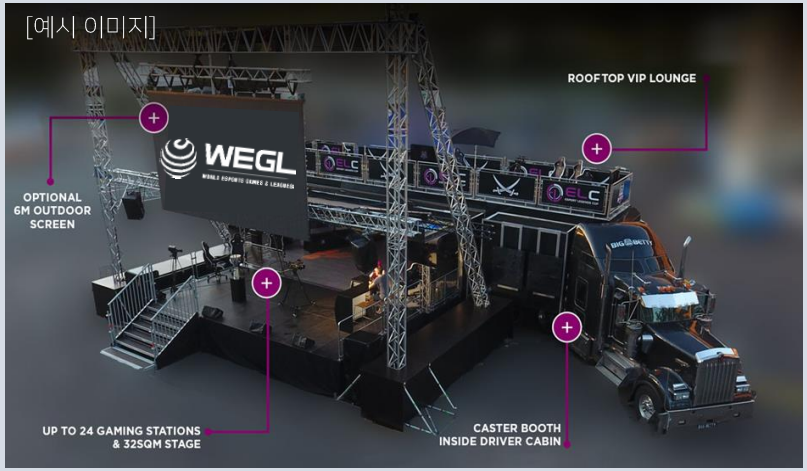
1. E-Sports Roadmap

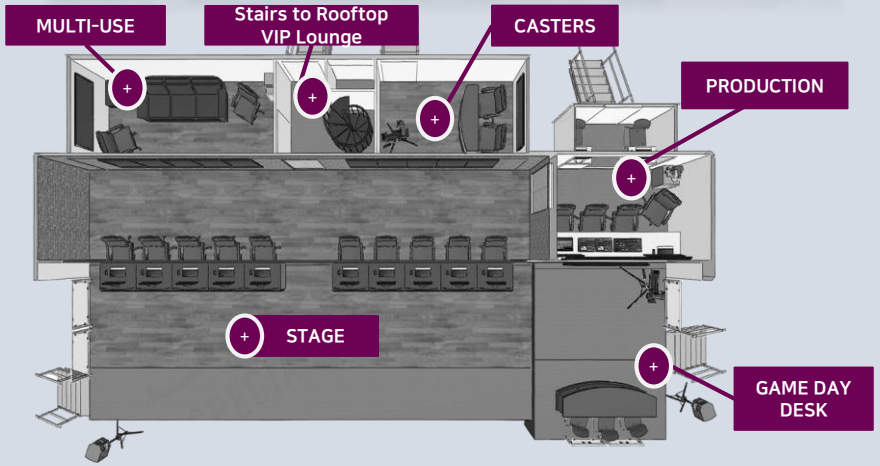
e스포츠 컨텐츠 제작 인프라 구축

이동식 Gaming Booth, E-Sports Mobile Arena

E-Sports Mobile Arena (가칭)

- 2019년 상반기 도입 예정
- 이동식 게이밍 부스, 해설자테이블, 프로덕션 장비, 대기실 등이 완비된 e스포츠를 위한 All-in-One 이동식 차량
- 활용 : 장소에 구애받지 않는 e스포츠 현장 경기 및 행사 진행
  e스포츠 관련 컨텐츠 제작 및 송출 / 프로모션 이벤트 등





1. E-Sports Roadmap

e스포츠 엔터테인먼트 콘텐츠

게임스타 코리아(GSK)

- 2018년 4분기 방영 예정
- 최초의 e스포츠 오디션 프로그램이라는 차별화 된 컨텐츠
- 현재 종목 추가 확보 및 포맷 · 방송사 최종 협의 단계
- GSM, SM C&C 제작 협력을 통한 전문적인 컨텐츠 제작
- 국내 제작을 시작으로 WEGL 글로벌 진출과 함께 글로벌 시즌제 고려

액토즈스타즈(레드/인디고)

- 2018년 4월 PUBG 프로 2개 팀 창단
- 스타플레이어 출신 감독, FPS 출신 코치 선임을 통한 선수 육성
- PUBG 한중매치 우승 및 공식 프로투어 PSS 최상위권 등 출범 직후 프로대회 최상위권 성공적 안착
- 향후 게임종목 확대 고려

#	팀 이름	1R	2R	3R	4R	5R	킬	조정	포인트
1	ROG CENTURION	100	470	405	550	185	26	20	1730
2	ROCCAT ARMOR	240	335	195	465	415	19		1670
3	ACTOZ STARS INDIGO	405	320	445	75	355	25		1600
4	MTH	160	600	120	215	370	22		1465
5	Medal MP	95	435	340	425	150	25		1455
5	VG	570	165	240	240	240	16		1455
7	Afreeca Freecs Aries	225	215	70	260	680	25		1430
8	Astrick	260	170	250	315	280	11		1305
9	KONGDOO Redbot	525	130	405	135	55	24		1265
10	Afreeca Freecs Fatal	160	250	550	150	70	11		1180

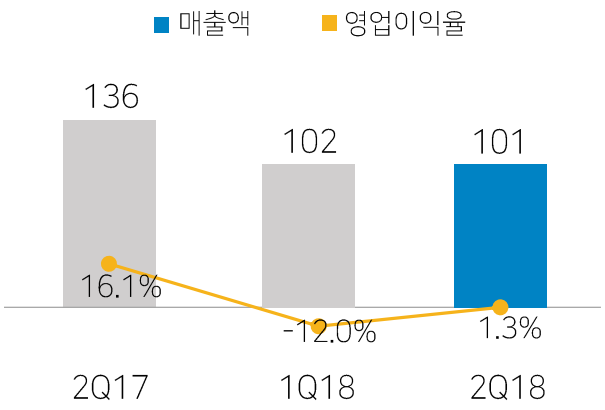
III. Financial Highlights

1. 2Q18 연결 실적 요약

- 2Q18 매출액 101억원, 영업이익 1.3억원으로 각각 QoQ -0.2%, 흑자전환 / YoY -25.4%, -94.0%
- 회계정책 변경에 따라, 일부 게임 매출 순액법 적용 … 온라인매출 감소 / 드래곤네스트M 실적 반영으로 인한 모바일매출 증가
- 드래곤네스트M 프로모션 비용 등 광고선전비 발생으로 판관비 증가

[2Q 연결 실적]

(단위 : 억원)



구 분	2Q 17	1Q 18	2Q 18	YoY	QoQ
매출	13,580	10,163	10,135	-25.4%	-0.2%
온라인매출	9,322	7,057	5,303	-43.1%	-24.9%
모바일매출	3,473	2,364	4,107	18.3%	73.7%
기타매출	785	742	725	-7.6%	-2.3%
비용 총계	11,390	11,378	10,004	-12.2%	-12.1%
매출원가	6,784	2,849	4,329	-36.2%	51.9%
판매비와관리비	4,606	8,529	5,675	23.2%	-33.5%
영업이익	2,190	(1,215)	132	-94.0%	흑자전환
법인세차감전순이익	2,994	(1,713)	686	-77.1%	흑자전환
당기순이익	1,101	(2,063)	(849)	적자전환	58.8%

- 신 회계정책 적용 (K-IFRS 1115호 등)

1) 당반기부터 미르매출 총액법 -> 순액법 : 매출액은 줄어드나, 이익은 변함 없음.

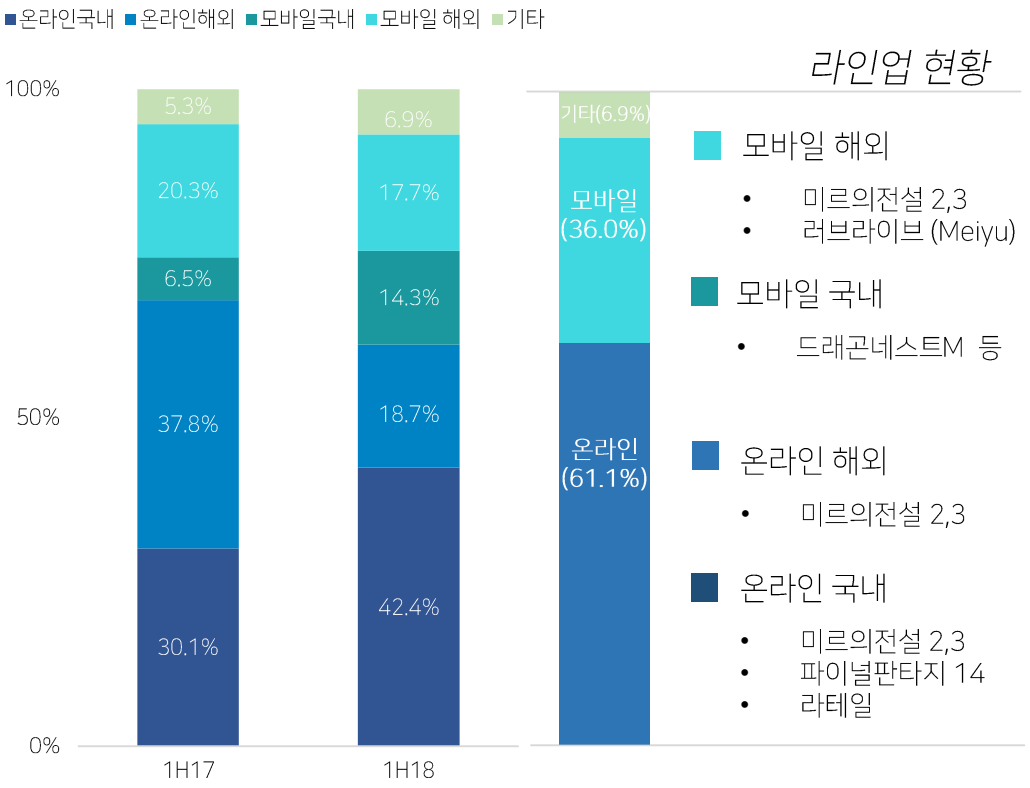
2) LF 발생시점 인식 : 미르2 SLA 갱신에 따른 계약금 등 기초이익잉여금에 + 25.4억원 소급 반영

[회계정책 변경 효과]

2. 2Q18 매출 비중

- 드래곤네스트M 매출 반영으로 인한 국내 및 모바일 매출 비중 확대
- 미르의전설2 게임매출 순액 인식에 따른 온라인 해외 매출비중 감소

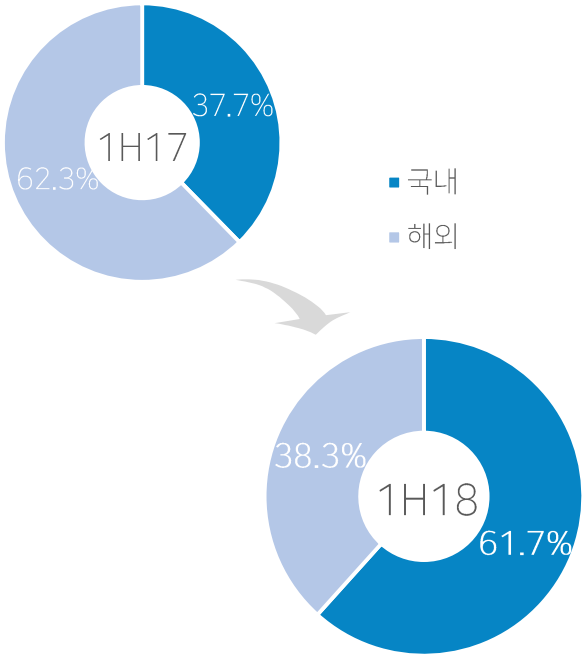
[유형별 매출비중]



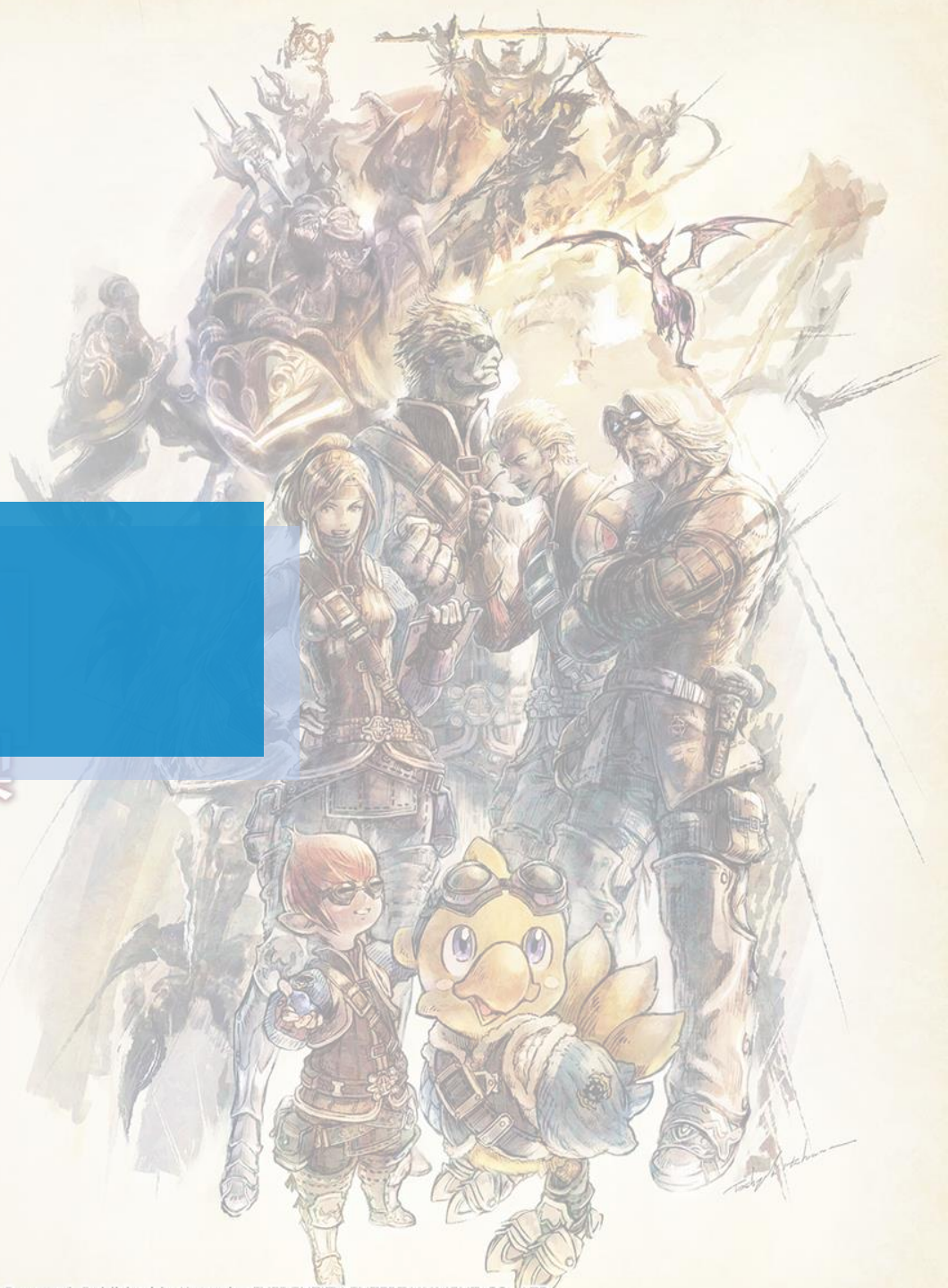
라인업 현황

- **모바일 해외**
  - 미르의전설 2,3
  - 러브라이브 (Meiyu)
- **모바일 국내**
  - 드래곤네스트M 등
- **온라인 해외**
  - 미르의전설 2,3
- **온라인 국내**
  - 미르의전설 2,3
  - 파이널판타지 14
  - 라테일

[지역별 매출비중]



IV. Appendix



1. 요약 연결재무제표

요약 연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2018 1H	2017	2016
유동자산	80,560	91,713	73,433
비유동자산	60,326	52,023	74,304
자산총계	**140,886**	**143,737**	**147,737**
유동부채	31,866	25,500	27,905
비유동부채	1,799	11,129	4,362
부채총계	**33,665**	**36,629**	**32,267**
자본금	5,665	5,665	5,665
자본잉여금	103,975	103,975	103,975
자본조정	726	726	1,343
기타포괄손익누계액	195	(369)	19
이익잉여금	(3,340)	(2,863)	4,468
비지배지분	-	-	-
자본총계	**107,221**	**107,107**	**115,470**
부채와 자본총계	**140,886**	**143,737**	**147,737**

요약 연결 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	2018 1H	2017	2016
매출액	**20,299**	**55,399**	**72,386**
매출원가	7,178	26,998	36,913
매출총이익	13,121	28,401	35,473
판매비와관리비	14,204	21,758	24,590
영업이익	**(1,083)**	**6,643**	**10,883**
기타순손익	(54)	1,256	(5,153)
금융수익	1,785	2,207	2,559
금융비용	915	5,035	1,206
관계기업에 대한 지분법손익	(762)	(9,437)	(6,347)
법인세차감전순이익	(1,027)	(4,366)	736
법인세비용	1,885	3,112	2,999
당기순이익	**(2,912)**	**(7,478)**	**(2,263)**
기타포괄손익	591	(268)	193
총포괄손익	**(2,321)**	**(7,746)**	**(2,070)**

2. 라인업현황 (서비스 중)

미르의전설 (Legend of Mir)

제품명	미르의전설2, 미르의전설3
장르	동양 무협 MMORPG
서비스지역	한국, 중국
성과	중국 동시접속자수 70만명(2002년), 누적 회원수 2억명 기록할 정도로 흥행 위메이드와 공동저작권 소유
IP사업	미르의전설 IP 활용한 모바일게임 "열혈전기", "사북전기" 등 중국에서 흥행

라테일 (LaTale)

제품명	라테일
장르	횡스크롤 캐주얼 액션 MMORPG
서비스지역	한국, 중국, 일본, 대만, 북미
성과	2006년 서비스 시작 후 11년 차 서비스 중
IP사업	모바일게임 "라테일W" 70% 이상의 여성 유저비율(퍼니글루 개발)

2. 라인업현황

드래곤네스트 M

제품명	드래곤네스트M (액토즈소프트, 카카오게임즈 공동퍼블리싱)
장르	Mobile ARPG
출시시기	2018년 3월 27일 국내 출시
특징	중국 내 '용지곡수유(**龙之谷手游**)' 타이틀 2017 '중국 10대 모바일게임' 선정 국내 출시 이후 양대마켓 인기게임 1위 달성

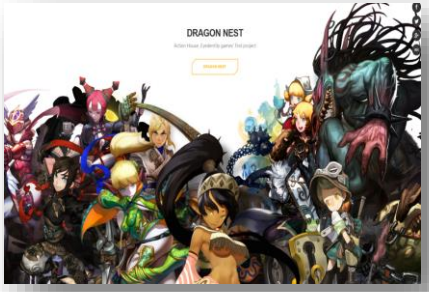
파이널판타지14

제품명	파이널판타지14
장르	MMORPG
서비스지역	한국(SQUARE ENIX 개발)
성과	2015년 8월 한국 런칭 후 서비스 중
현황	2017년 10월 파이널판타지14 팬페스티벌 서울 개최

2. 라인업현황 (서비스 중)

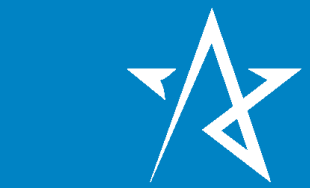
드래곤네스트 (Dragon Nest)

제품명	드래곤네스트 (개발사 : 아이덴티티게임즈)
장르	Action MMORPG
서비스지역	16개국 글로벌 서비스 (한국, 중국, 일본, 동남아시아, 북미, 유럽 등)
성과	누적 매출액 8억불, 누적 회원수 2.5억명
IP사업	모바일게임(용지곡수유(龙之谷手游)), 영화(드래곤네스트 : Warriors Dawn)등



월드 오브 드래곤네스트 (World of Dragon Nest)

제품명	월드 오브 드래곤네스트 (개발사 : 아이덴티티게임즈)
장르	Mobile MMORPG (Multi-Platform)
출시시기	2018년 말 CBT / 2019년 상반기 출시 예정
특징	개발진 약 50명 PC 와 모바일 디바이스 동시 호환 길드전, 대규모 전투 컨텐츠



Actoz Soft

IR Contact Point. 070-5137-9055