

WE WILL RULE THE OCEAN



IR Presentation



Disclaimer

본 자료는 투자자에게 당사가 진행하는 사업을 보다 이해하기 쉽게 하기 위해 (주)넵튠(이하 '회사')에 의해 작성되었으며, 반출/복사 또는 타인에 대한 재배포가 금지됨을 알려드립니다. 또한 본 자료의 열람은 위와 같은 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며, 제한 사항에 대한 위반은 '자본시장과 금융투자업에 관한 법률'에 대한 위반에 해당될 수 있음을 알려드립니다.

본 자료는 미래에 대한 예측정보를 포함하고 있습니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 것으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현 상으로는 "예상", "전망", "계획", "목표", "예정", "추정", "기대"와 같은 단어를 포함합니다. 예측정보는 그 성격상 불확실한 사건들을 언급하는데, 회사의 향후 경영상황 및 재무실적에 긍정적 또는 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 불확실성에는 국내외 금융시장의 동향, 회사의 전략적인 의사결정, 회사가 영위하는 주요 사업의 예상치 못한 급격한 변화, 기타 경영 환경 및 재무실적에 영향을 줄 수 있는 국내외 변수들이 포함됩니다.

이러한 불확실성으로 인해 회사의 실제 미래실적은 예측정보에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있음을 양지하여 주시기 바랍니다. 또한 향후 시장변화 및 경영환경의 변화와 전략 변경 등으로 수정될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 알려드립니다. 또한 본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 경영진들은 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

본 자료는 주식의 모집 또는 매매 및 청약의 권유를 구성하지 않으며, 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 및 근거자료가 될 수 없음을 알려드립니다.

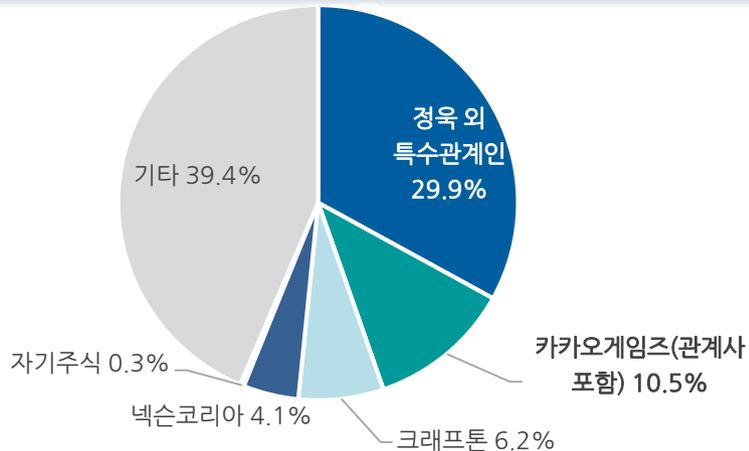
1. 회사 개요

다양한 게임 포트폴리오, 우수한 개발 역량, 지속적인 투자와 M&A를 통해 지속 성장 중인 글로벌 모바일 게임 전문 개발사

회사 개요

설립일	2012년 1월 31일
대표이사	정욱
임직원 수	본사: 58명, 연결: 229명('20년말 기준)
최대주주	정욱(10.43%, '21년 1월 현재)
발행주식수	23,707,586주('21년 1월 현재)
상장 정보	2016년 12월 코스닥 상장
본점 소재지	경기도 성남시 분당구 성남대로 331번길 8, 601호

지분율



주1) '20년 12월 18일, 제3자배정 유증 결의(대상: 카카오게임즈, 투자액 1,935억원)

주2) '21년 1월 현재 CB잔액 150억원(전환가능 주식수 약 160만주, 카카오게임즈)

경영 철학 및 주요 경영진(BOD)

Specialty Game “절대 트렌드를 쫓지 않는다”

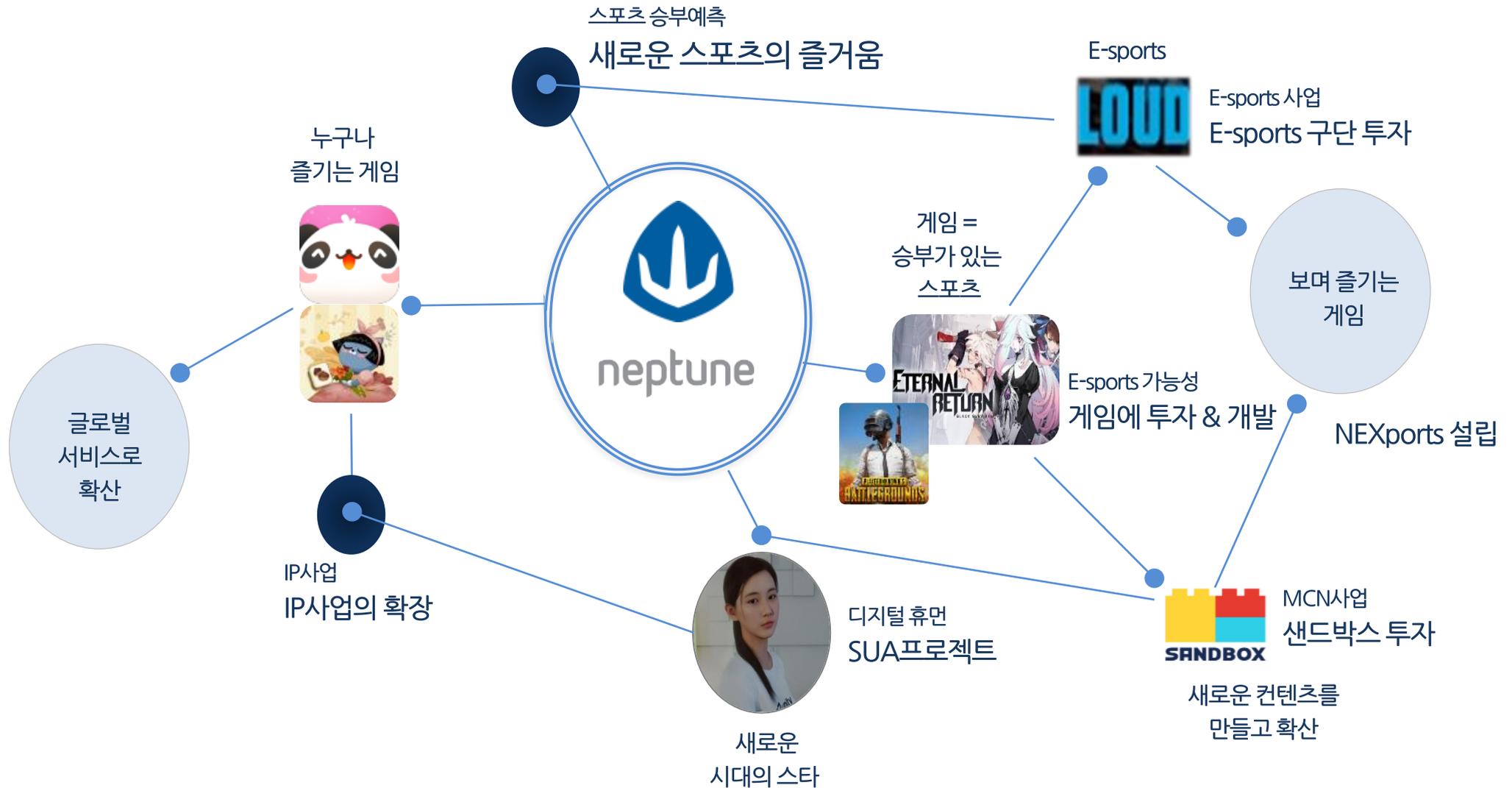
Constant Growth “게임 사업은 실패를 준비하는 데서 시작한다”

직책	이름	경력사항
대표이사	정욱	- 서울대학교 무기재료공학과 - 前) 프리챌 콘텐츠 기획실장 - 前) NHN 한게임 대표 - 現) 카카오벤처스 밸류업 파트너(兼)
대표이사 (사업전략 및 사업개발)	유태웅	- 서울대학교 경영학과 - 前) NHN - 現) (주)넵툰 사업전략담당(COO) (兼 사업개발담당)
기술지원담당(CTO) (게임 개발 총괄)	권상훈	- 서울대학교 계산통계학과 - 서울대학교 전산과학(석사) - 프리챌 CTO - 前) NHN 일본서비스 개발랩장
경영지원 담당	조한상	- 고려대학교 경영학과 - 고려대학교 경영정보학(석사) - 핸디소프트 서비스 운영 - 前) NHN 게임서비스 운영 총괄
기타비상무이사 (소셜카지노게임 개발 총괄)	손호준	- 카이스트 전산학(학사) - 카이스트 전산학(석사) - 前) (주)이노그리드 CTO - 現) (주)에이치앤씨게임즈 대표

주) 2021년 1월 현재

2. 사업 방향

'게임': 모두가 즐기는 '문화 콘텐츠'로서, 당사는 새로운 시대의 "놀이" 문화'를 만들어 가고자 함



3. 사업 전략

M&A와 투자를 통해 다양한 장르의 게임 라인업을 확보함과 동시에 새롭게 변하는 게임 문화 트렌드에 대응하기 위해 eSports와 MCN 비즈니스로 확장 진행 중

- 적극적 M&A : 퍼즐, 스포츠, RPG 등 자체 개발 라인업 外 소셜카지노, MOBA 등 **다양한 장르의 게임 라인업 확보**

- 재무적 투자 : 게임 개발력이 **우수하나 저평가된 게임사에 대한 투자**를 통해 투자이익 실현

- 연관 사업으로의 확장 전략 : 게임 비즈니스와 연관된 **e스포츠 및 MCN 사업에 대한 신규 투자**



모바일 게임 개발



Casual
퍼즐탄탄
글로벌

Sports
야구
일본

Casual
글로벌IP
글로벌

자체 및 개발 자회사

성장 전략

M&A

MOBA, 소셜 카지노 등 다양한
게임 포트폴리오 확보



Investment

게임 개발사 투자(ex. 크래프톤)



New Business(MCN, e스포츠)

(ex. 샌드박스네트워크, 라우드커뮤니
케이션즈)



4. 게임 라인업



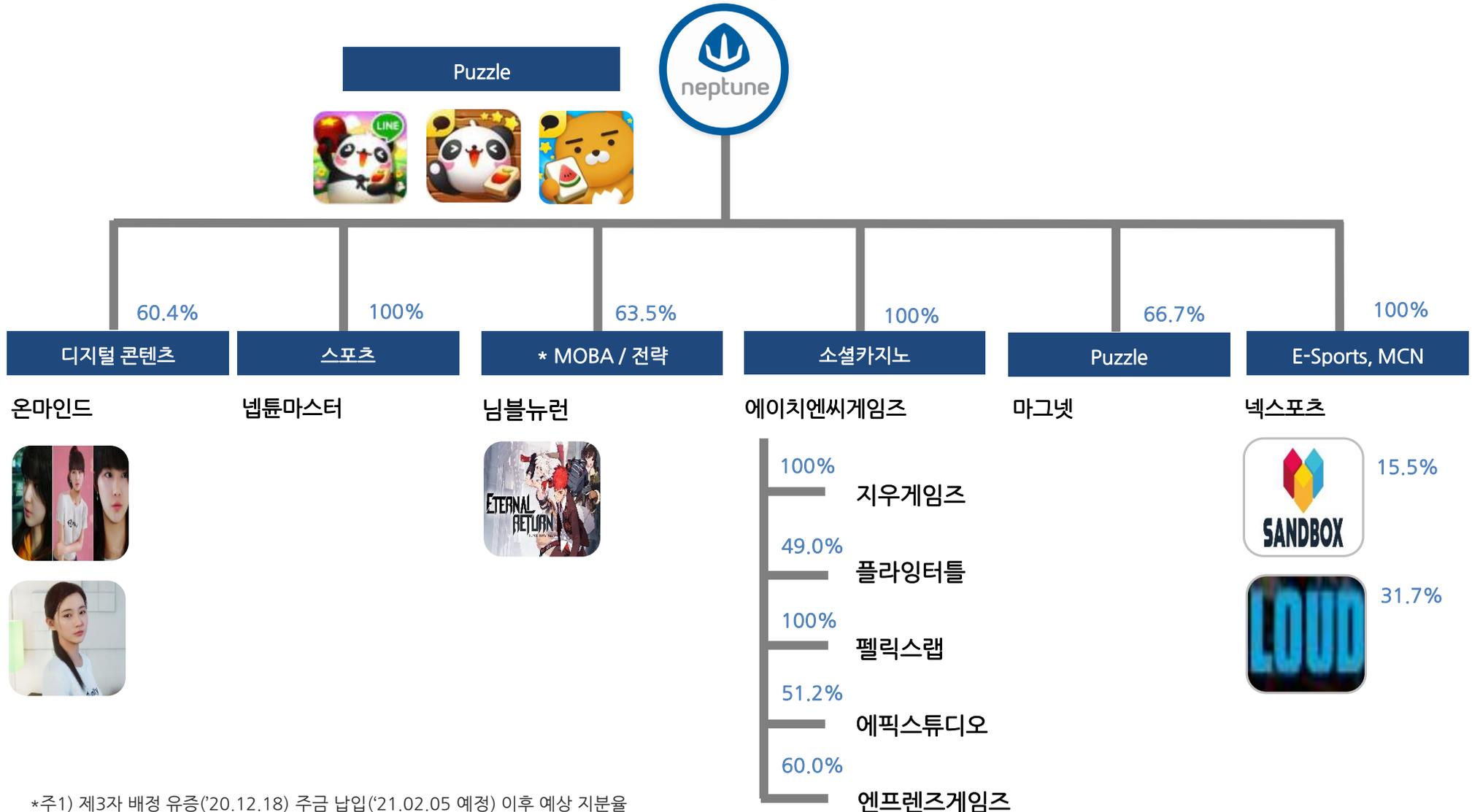
5. 지배구조

kakaogames (*31.6%)

2021년 1월 현재

(연결 기준 총 12社, 지배회사: 넵튠, 종속회사: 11개사)

(*정육 외 22.7%)

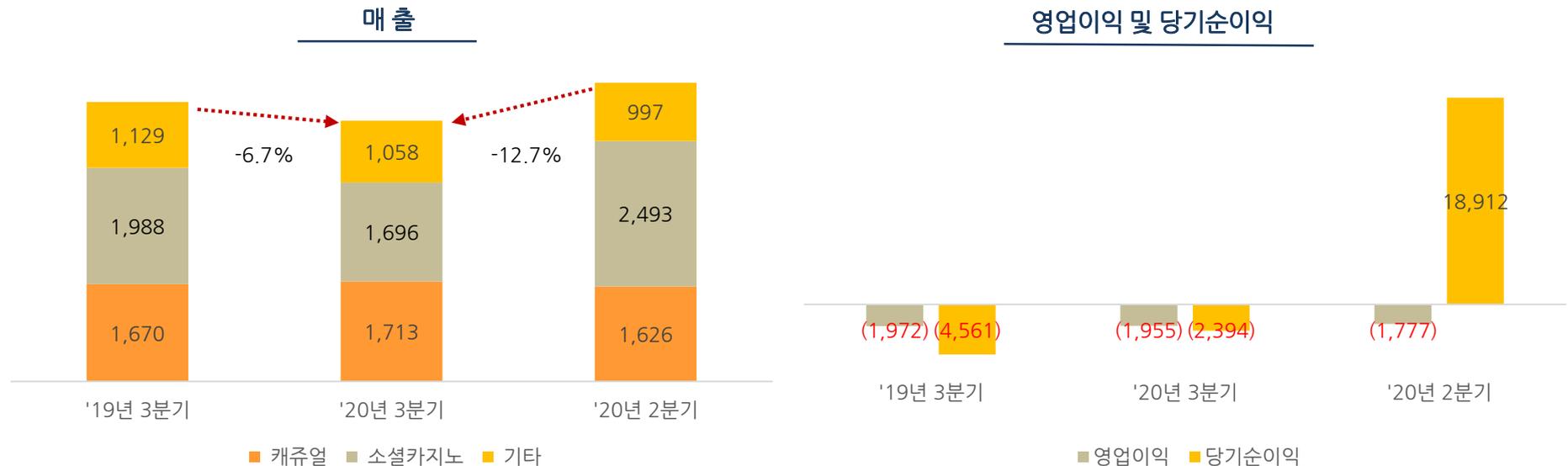


*주1) 제3자 배정 유증('20.12.18) 주금 납입('21.02.05 예정) 이후 예상 지분율

6. 실적 Review(연결)

대표 게임인 LINE탄탄과 MOBA(블랙서바이벌 모바일) 매출의 두 자리수 증가에도 소셜카지노 매출 감소로 분기 매출 감소

(단위: 백만원)	'20.3Q	'20.2Q	'19.3Q	QoQ	YoY
영업수익	4,467	5,116	4,787	-12.7%	-6.7%
캐주얼	1,713	1,626	1,670	+5.4%	+2.6%
소셜카지노	1,696	2,493	1,988	-32.0%	-14.7%
기타	1,058	997	1,129	+6.1%	-6.3%
영업비용	6,423	6,893	6,760	-6.8%	-5.0%
영업이익	(1,955)	(1,777)	(1,972)	+10.0%	-0.9%
영업외손익	(518)	26,238	(2,636)	-102.0%	-80.3%
법인세차감전순이익	(2,473)	24,461	(4,608)	적자전환	적자지속
당기순이익	(2,394)	18,912	(4,561)	적자전환	적자지속

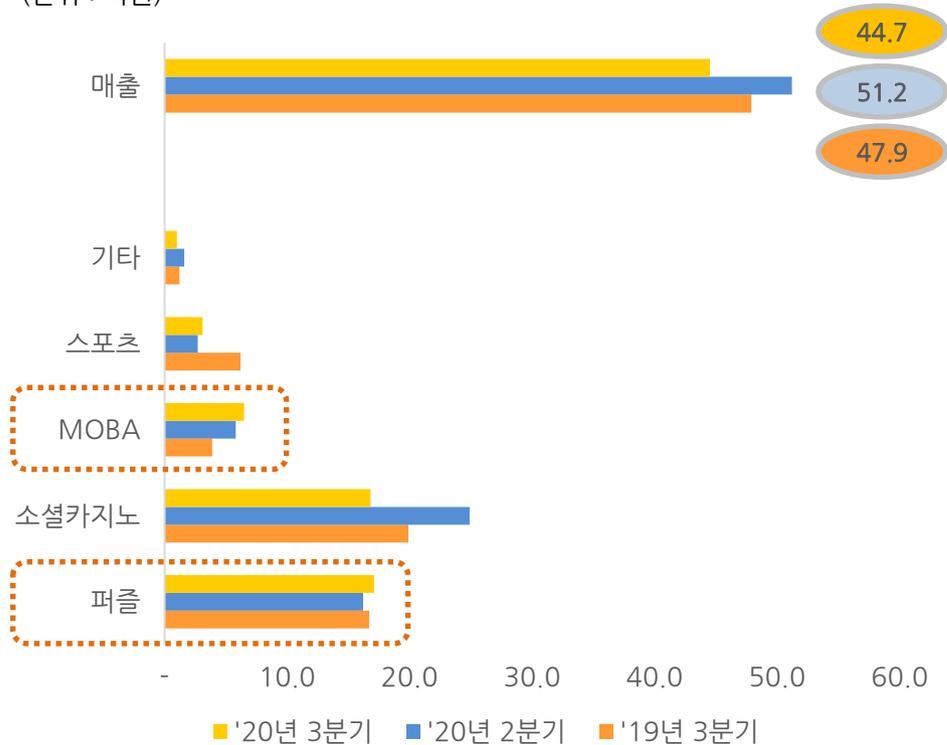


7. 매출구조-(I)

- '20년 3분기 퍼즐 38.6%, 소셜카지노 37.8%, MOBA 11.5%, 스포츠 6.9%, 기타 2.2%이며, **게임 포트폴리오 다변화 진행 중**
- 상위 매출 게임은 리얼카지노, LINE 퍼즐탄탄, 블랙서바이벌(모바일)이며, 블랙서바이벌 매출은 QoQ +12.1%, YoY +66.3% 증가

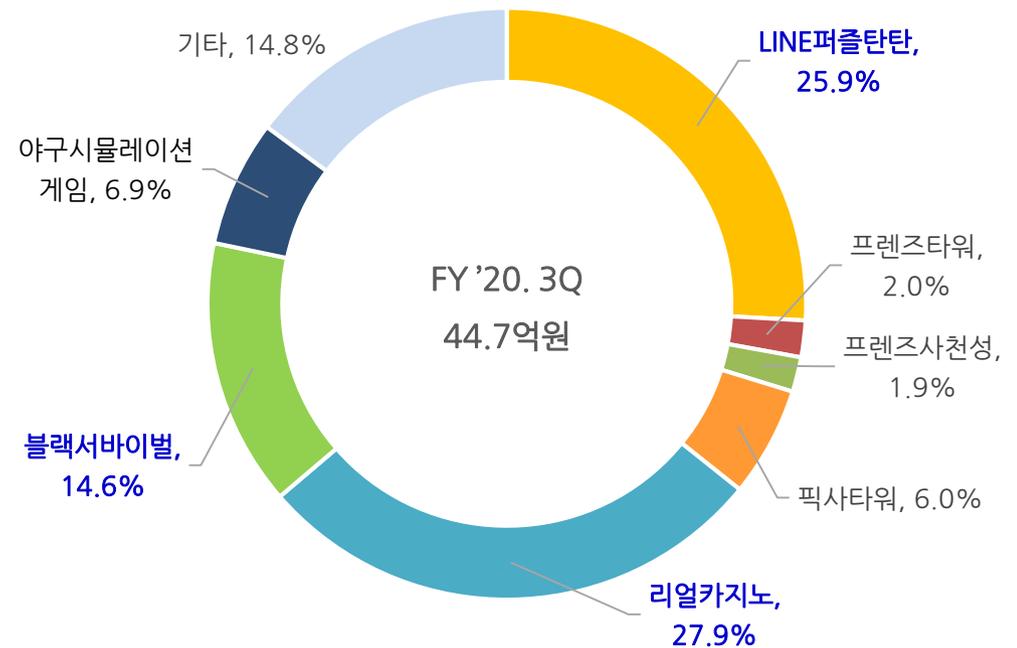
장르별 매출

(단위 : 억원)



- 주1) 퍼즐은 순매출(개발), 나머지 게임은 총매출(퍼블리셔 및 개발) 기준
- 주2) 총매출 기준 시, 매출 비중은 퍼즐 > 소셜카지노 > 기타(MOBA, 스포츠, 기타 게임)
- 주3) 기타: 전략, RPG, 디펜스 게임

주요 게임별 매출

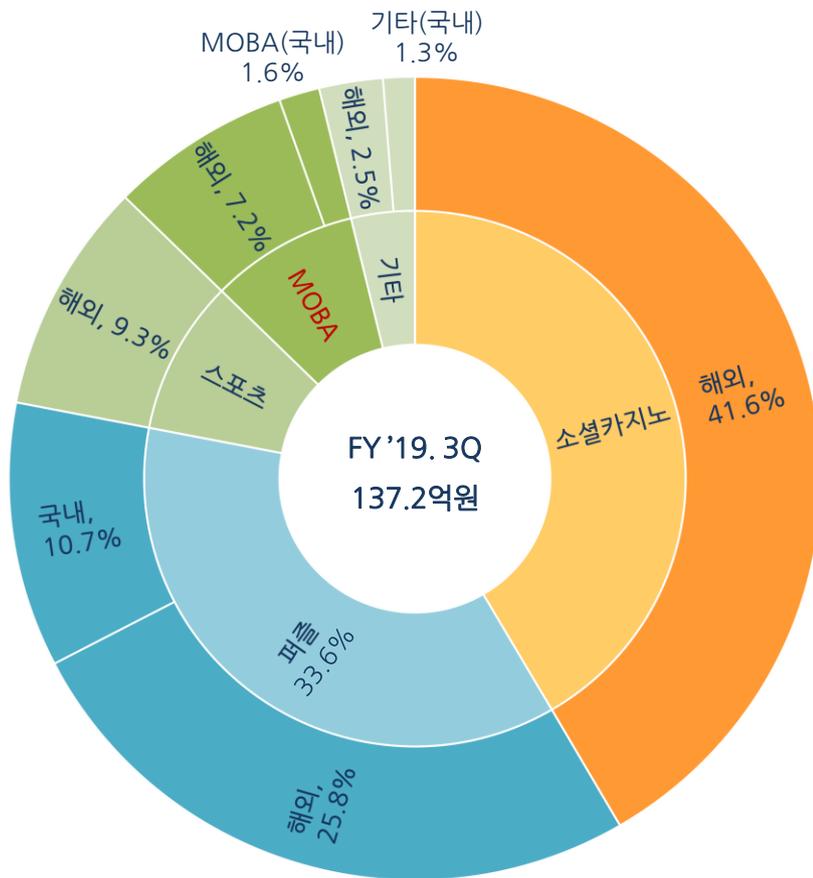


- 주4) '19년 3분기: LINE퍼즐탄탄(22.6%), 프렌즈타워(3.1%), 프렌즈사천성(2.4%), 픽사타워(4.6%), 리얼카지노(33.9%), 블랙서바이벌(8.1%), 야구시뮬레이션(13.0%) 기타(12.3%)
- 주5) 퍼즐: LINE퍼즐탄탄, 프렌즈타워, 프렌즈사천성, 픽사타워, 탄탄사천성(기타)

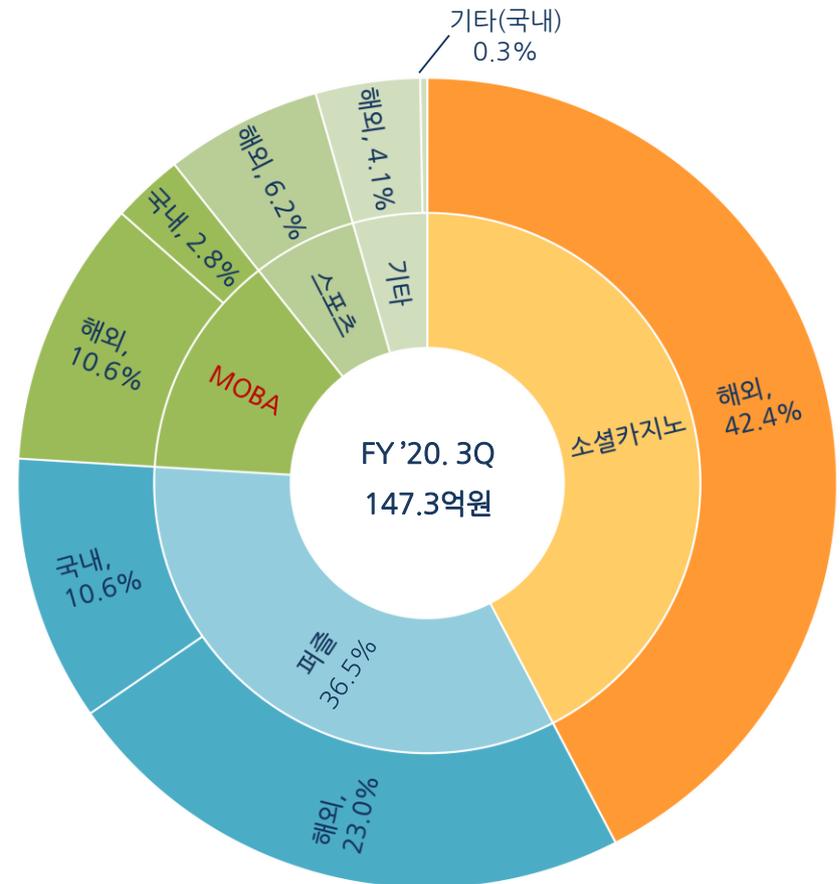
7-1. 매출구조-(II)

- 주력 게임인 퍼즐, 소셜카지노 게임을 일본, 대만, 북미 지역에서 서비스하고 있으며, 전체 매출의 약 86%가 해외에서 발생
- MOBA(블랙서바이벌 모바일) 매출은 전년 동기 대비 약 62.8% 증가하였으며, 매출 비중이 점진적으로 증가하고 있음

장르별 지역 매출 ('19년 3분기 누적)



장르별 지역 매출 ('20년 3분기 누적)

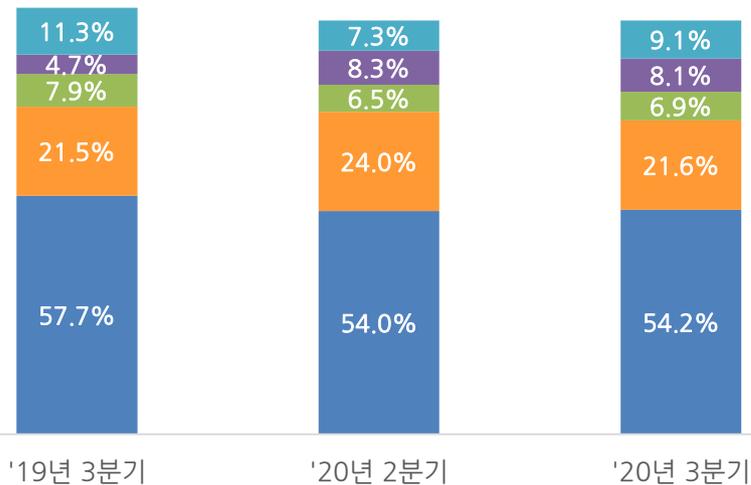


8. 비용구조

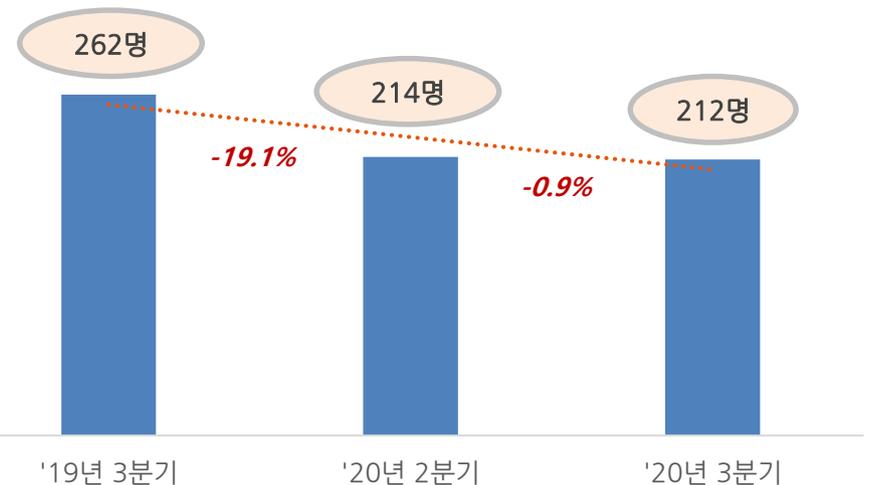
소셜카지노 등 매출 감소로 지급수수료와 광고선전비 감소하였으나, 인건비 개선 진행 중

(단위 : 백만원)	'20. 3Q	'20. 2Q	'19.3Q	QoQ	YoY
				%	%
영업비용	6,423	6,893	6,760	(6.8%)	(5.0%)
인 건 비	3,484	3,719	3,898	(6.3%)	(10.6%)
지급수수료	1,389	1,654	1,456	(16.0%)	(4.6%)
광고선전비	521	571	319	(8.8%)	63.3%
감가상각비	443	448	532	(1.1%)	(16.7%)
기 타	586	501	764	17.0%	(23.3%)

비용구조



인력 현황



■ 인건비 ■ 지급수수료 ■ 감가상각비 ■ 광고선전비 ■ 기타

9. 신작 라인업

PC게임 'ER:BS(영원회귀:블랙서바이벌)'를 '20년 10월 얼리 액세스 출시하였으며, '21년 상반기 글로벌 프로 스포츠 리그를 소재로 한 '스포츠 승부 예측 서비스'와 모바일 보드 게임 '대부호' 등 신작 출시 준비 중임

다양한 장르의 라인업을 통한 성장 확보 & 적극적 M&A 및 게임 IP 사업을 통한 도약

	신작	출시완료	지역 확대/하드론치/리뉴얼
'20.1Q ~ 3Q			
'20.4Q			
			'21.1Q ~

Nimble neuron
miniMax
전략 디펜스, 글로벌

magnet
픽사타워
퍼즐, 대만

Nimble neuron
BS:ER
MOBA, 글로벌

NABU STUDIO
스포츠 승부 예측 서비스
스포츠베팅, 한국

LINE GAME
대부호
웹보드, 일본

다운로드 아이콘
쉐도우세븐
실시간 전략 RPG
글로벌



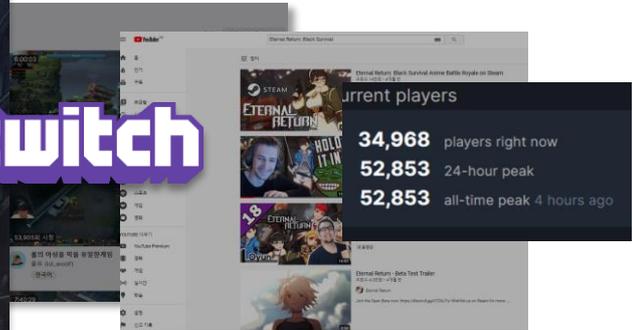
Nimble neuron
miniMax
전략 디펜스, 아시아

magnet
마이 펫 스토리
퍼즐, 중국

Nimble neuron
mimiMax
전략 디펜스, 베트남

다운로드 아이콘
주사위 배틀
로그라이크, 글로벌

Nimble neuron
블랙서바이벌(모바일)
MOBA, 한, 중, 일 외



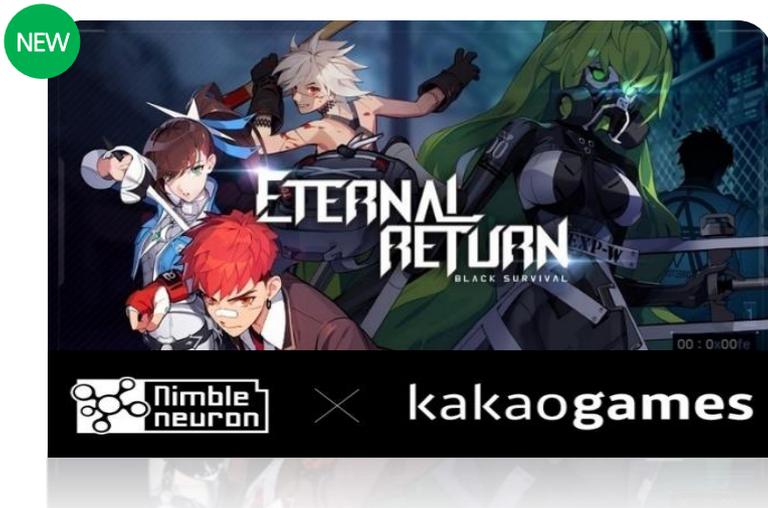
주) 상기 일정은 당사 개발 및 서비스 일정에 따라 변경될 수 있음

9-1. 신작(ER:BS) : Battle Royale MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)

1세대 모바일 배틀로얄 게임, '블랙서바이벌'을 3차원 그래픽으로 구현한 'ER:BS(영원회귀 : 블랙서바이벌)'을 스팀(Steam) 플랫폼에 얼리 액세스 출시 하였으며, 유저들 사이에 입소문이 퍼지며 **e스포츠 대회 진행 및 콘텐츠 생산 등 '보는 게임'으로의 확장** 진행 중임

ER:BS(영원회귀 : 블랙서바이벌)

동일한 캐릭터와 세계관으로 원작 'BS(블랙서바이벌) 모바일'의 게임성을 구현하며 모바일 팬의 유입 효과와 함께, '플레이의 재미' & '보는 재미'를 갖춘 게임



- 최후의 승자가 나올 때까지 싸우는 배틀로얄 PVP PC 게임
- 웹툰, 시리즈물 제작을 통한 IP 확장 및 e스포츠화 계획
- 인기 스트리머 및 프로게이머 주관 e스포츠 대회 및 중계 진행, 카카오게임즈 스폰서십 체결
(‘ER 인비테이셔널’, ‘영원회귀 프로게이머 파티’, ‘공식 유저 대회’)
- 국내외 트위치tv 인기 스트리머들의 자발적 방송으로 신규 유저 수 빠르게 증가
(최고 동접자수 5만명, 최고 트위치 뷰어수 8.8만명 달성)
- PC방 랭킹 최고 8위('21년 1월 현재 12위 유지 중)



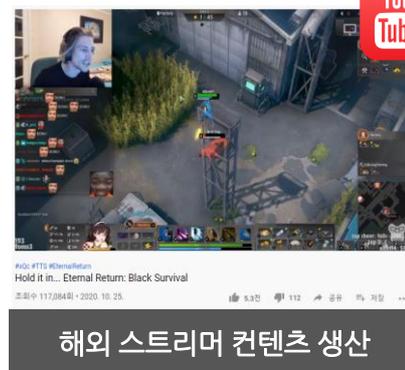
'20년 10월 얼리 액세스(Global, 스팀), 13개 언어
Reviews : Positive 85.3%



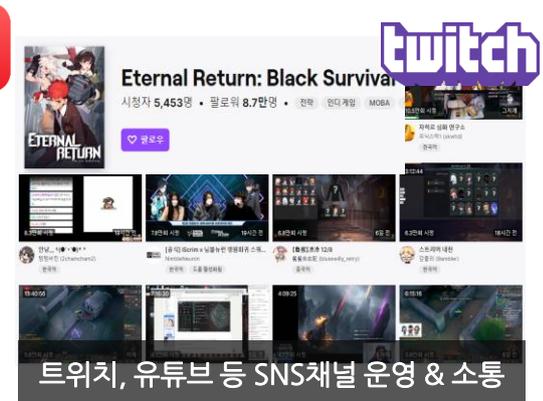
대회 진행(ER 인비테이셔널 등)



유명 스트리머 콘텐츠 생산 & 확대



해외 스트리머 콘텐츠 생산



트위치, 유튜브 등 SNS채널 운영 & 소통

9-1. 신작(ER:BS 영원회귀 블랙서바이벌) : 주요 성과

'20년 10월 얼리 액세스 출시 후 유저들 사이에 입소문이 빠르게 퍼지며 동시접속자수 최고 5.3만명, 트위치(Twitch) 뷰어수 최고 8.8만명 달성 하였으며, 국내 및 해외 유명 인플루언서들이 자발적으로 콘텐츠를 생산하면서 '보는 게임'으로의 e스포츠 흥행 가능성을 보여줌



Streamers with Most Viewers(Korea)

Rank	Avatar	Channel Name	Avg Viewers	Time Streamed	All Time Peak Viewers	Hours Watched	Rank	Followers Gained	Total Followers	Total Views
#1		LCK_KOREA	51,700	57.9 hours	365,983	2.99M	20	+37.9K	798K	211M
#2		FAKER	23,772	35.4 hours	214,841	842K	57	+60.0K	3.14M	111M
#3		TEAMINVEN	18,712	47.6 hours	62,588	890K	76	+14.0K	153K	24.4M
#4		풍혈양	15,890	258.7 hours	44,351	4.11M	69	+12.1K	534K	117M
#5		할로	15,294	40.8 hours	24,361	625K	143	+54.3K	196K	4.73M
#6		NIMBLENEURON	11,601	17.9 hours	25,598	208K	230	+16.8K	41.5K	628K

출처) Twitch database('21년 1월)

PC방 점유율 순위

순위	변동	게임명	장르	점유율(%)	사용시간(시)
1		리그 오브 레전드	RTS	47.98%	1,657,099
2	▲2	피파온라인4	스포츠	7.27%	251,214
3	▼1	서든어택	FPS	6.93%	239,371
4	▼1	배틀그라운드	FPS	6.10%	210,677
5		오버워치	FPS	4.54%	156,641
6		메이플 스토리	RPG	4.03%	139,060
7		아이온	RPG	3.11%	107,423
8		던전앤파이터	RPG	2.28%	78,726
9		스타크래프트	RTS	2.03%	70,188
10	▲1	로스트아크	RPG	1.21%	41,801
11	▼1	월드 오브 워크래프트	RPG	1.17%	40,498
12		영원회귀: 블랙서바이벌	RTS	0.81%	28,052
13	▲2	리니지 2	RPG	0.77%	26,698
14	▼1	리니지	RPG	0.73%	25,288
15	▼1	워크래프트 3	RTS	0.71%	24,570

출처) 게임트릭스('21년 1월 3주)

9-2. 신작(실시간 전략 배틀 RTS) : 미니막스(miniMax)

실시간 전략 게임인 'Minimax'를 '21년 상반기 중 아시아 지역을 대상으로 새로운 버전으로 출시 진행 중

미니막스(miniMax)



- 강렬한 RvR 감성을 자극하는 Watch & Help 스타일의 실시간 전략 PC 게임(RTS)
- 걸리버 여행기를 모티브로 한 게임(두 소인국 종족간의 전쟁에 게이머가 개입해 자신이 선택한 종족과 승리를 거두는 것을 목표로 함)
- Twitch, Youtube 등을 통한 홍보, e스포츠도 고려한 게임성 추구
- E스포츠화를 염두에 둔 오픈형 개발 진행



'20년 1월 글로벌(AOS, IOS)

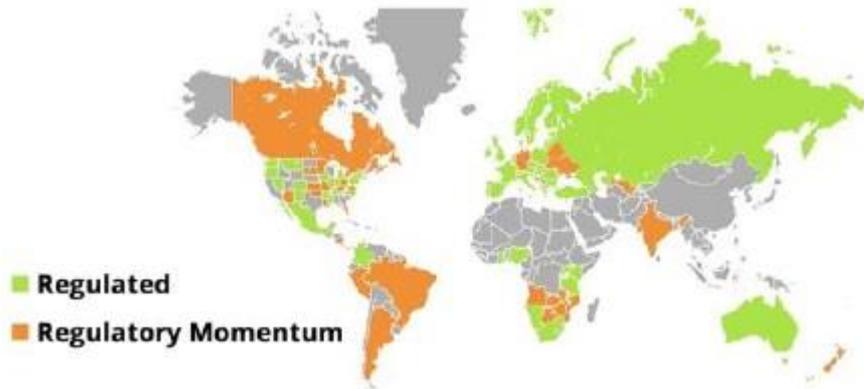
'20년 4월 베트남(AOS, IOS)

'21년 상반기 모바일 런칭 예정(아시아)

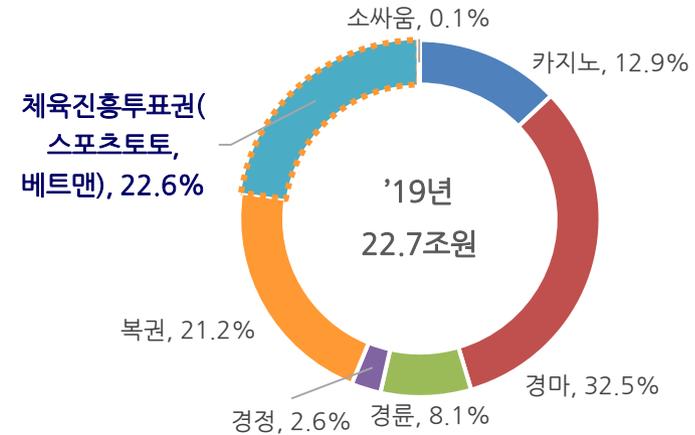
9-3. 신작 – Sports Betting Game(스포츠 승부 예측 서비스)

국내 온라인 불법 스포츠 도박 시장은 20.5조원이며, 스포츠 승부 예측 게임 합법화로 신규 시장 창출 기대됨

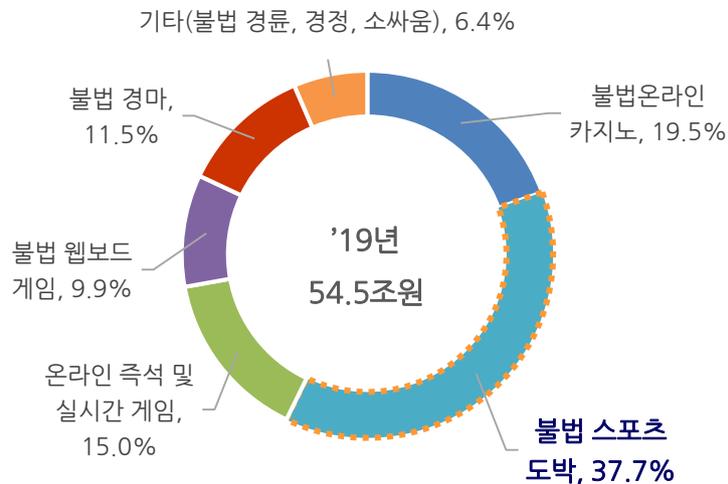
글로벌 스포츠 승부 예측 산업 규제 현황



국내 사행산업 시장 규모



국내 온라인 불법 도박 시장 현황



넵툰 - 나부스튜디오 '스포츠 승부 예측 서비스' 개발

- '20년 6월 '스포츠 승부 예측 서비스' 공동 서비스 계약 체결
- '21년 1분기 중 정식 출시 예정
- 게임 개요 : 전세계 프로스포츠 리그 및 e스포츠 경기를 소재로 승부 예측을 하고, 적중 결과에 따라 가상의 재화를 보상 받는 서비스
- 게임의 차별성 : 스포츠도토(단순승패) vs 넵툰-나부(단순승패 + 스포츠 데이터를 활용한 시뮬레이션 등)
- 개발 강점 : 웹보드, 스포츠 시뮬레이션 게임과의 유사성
 - ① 웹보드(한게임 포커, 한게임 맞고) 및 스포츠 게임(야구9단, 풋볼 데이) 개발 모두 경험 → 경제, 통계 이해도 높음
 - ② 다년간의 웹보드 사업 경험: 규제 가이드에 대한 높은 이해도 및 사행성 최소화 노하우 보유

10. 투자 – eSports(국내 e스포츠 산업)

- 글로벌 e스포츠 산업은 약 1.1조원 규모로 **연평균성장률 30.7%**로 매년 **고속 성장이 진행** 중이며, 이 중 한국 e스포츠 산업은 약 16.5%를 차지함
- '19년 국내 e스포츠 관람객 및 시청자 수는 각각 18.4만명, 3억 586만명으로 e스포츠 관련 매출 및 대회 상금 규모가 증가 추세에 있음
- '코로나'로 오프라인 **스포츠 관람이 제한되었으나, 온라인 경기 중계의 시청자 수가 크게 증가**하면서 e스포츠는 새로운 가능성을 보여줌

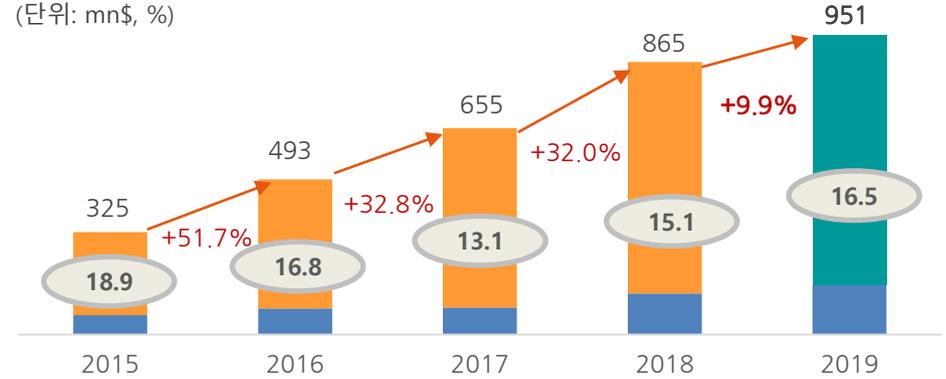
한국 e스포츠 산업 규모

(단위: 억원)



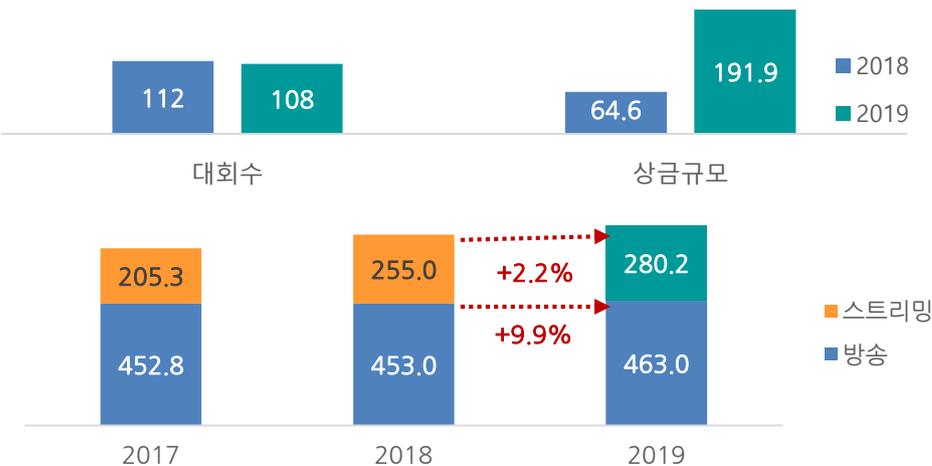
글로벌 e스포츠 산업 규모 및 한국 비중

(단위: mn\$, %)



대회 및 상금 규모, 매출 규모(한국)

(단위: 회, 억원)



코로나 & e스포츠 시청자수(2020 LOL Champions Korea)

	LCK 스프링	YOY	LCK 서머	YoY
한국	225,250	78.6%	301,165	71.4%
유럽	221,503	9.8%	227,156	87.5%
북미	175,538	-11.5%	205,750	26.4%
브라질	106,055	18.4%	175,372	88.6%
베트남	62,912	22.9%	72,966	2.2%
독립국가연합	29,619	-	115,063	-
터키	26,227	-9.0%	33,092	20.2%
일본	24,101	44.4%	44,605	139.1%

주) 중국은 정확한 집계기 불가능하여 통계에서 제외

10-1. 투자 - e스포츠(라우드커뮤니케이션즈_舊스틸에잇)

- 국내 최대 e스포츠 엔터테인먼트 전문 기업인 라우드커뮤니케이션즈(舊 스틸에잇)에 지분 투자(총 투자액 145억원, 지분율 31.7%)
- 게임 및 e스포츠 콘텐츠 전문기업인 '라우드커뮤니케이션즈'와의 합병으로 리브랜딩 효과 외 자체적인 IP를 보유한 콘텐츠 제작 능력 증대 기대
- 기존 비즈니스 구조 재편 및 e스포츠 사업의 수정 전략을 통해 수익성 강화와 함께 e스포테인먼트 사업부문의 성장에 주력할 계획

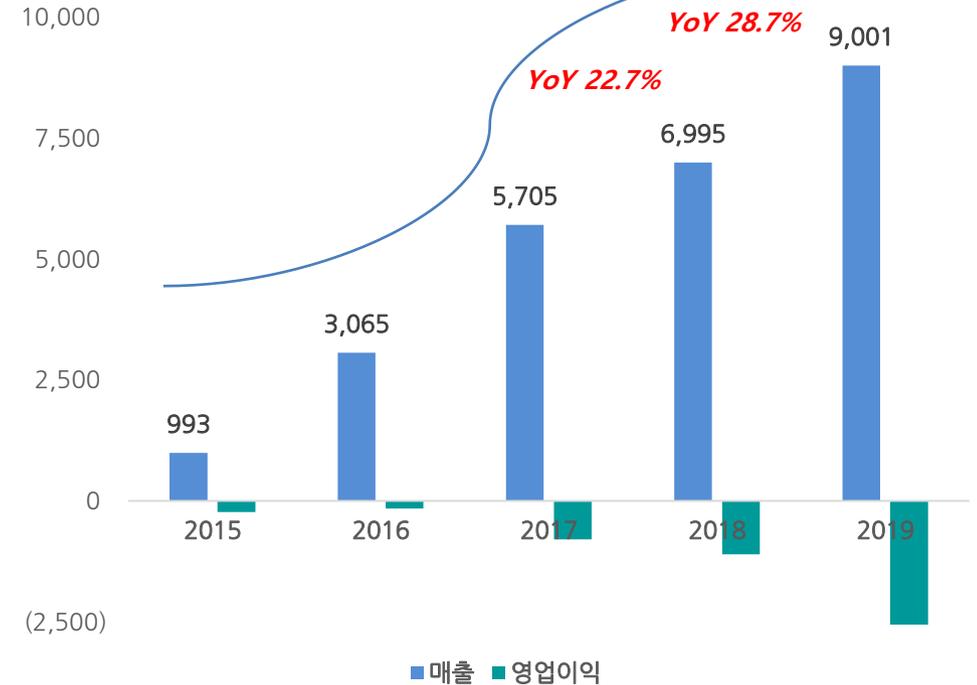
사업 내용

eSports 비즈니스	e스포테인먼트 비즈니스
 <p>e스포츠구단 아카데미 데이터 사업</p>	<p>스폰서십 광고 콘텐츠</p> <p>리그 운영</p>
<p>- e스포츠구단 배틀그라운드, 오버워치 카트라이더, 발로란트 (대회 참가 수익, 선수단 이적료, 스폰서십 / 광고, 스트리밍 수익)</p> <p>- e스포츠 아카데미 & 에이전시 (58smith)</p> <p>- e스포츠 데이터 비즈니스 (QWER.GG 기반의 데이터)</p>	<p>- 콘텐츠(스트리밍, 기획 영상) 판매 구단 및 e스포츠 선수의 스트리밍, 자체 제작 e스포츠 콘텐츠</p> <p>- 커머스 및 스폰서십, 광고 (확보된 IP 매니지먼트 활용)</p> <p>- 리그 운영 및 중계권 판매 ASL, 아프리카TV, 스타리그 등</p>

매출 추이

기존 사업 재편을 통한 수익성 강화
e스포테인먼트 비즈니스를 주력으로 성장성 재고

(단위: 백만원)



출처) 라우드커뮤니케이션즈(舊 스틸에잇)

10-2. 투자 – MCN(샌드박스네트워크)

- 국내 대표 MCN 회사인 샌드박스네트워크에 지분 투자(총 투자액 121억원, 지분율 15.5%)
- '20년 3Q 평균 월간 조회수 26.6억회 달성, 해외 뷰어십 비중 31.4%, '21년 1월 중국 최대 동영상 플랫폼 '비리비리'에서 구독자 수 130만명 확보
- '20년 11월 500억 투자 유치로 크리에이터 및 IP 대상 투자, 콘텐츠 제작 확대, 광고 및 커머스 사업 고도화, 글로벌 시장 진출 등 추가 성장 진행 중

SANBOX

사업 내용

크리에이터를 육성, 지원, 관리하고, 콘텐츠 제작을 통해 크리에이터의 영향력을 바탕으로 수익 창출 및 공유

CREATOR
MANAGEMENT

소속 크리에이터 436팀

플랫폼
(66.5%)

광고
(22.7%)

콘텐츠
(7.8%)

커머스
(3.0%)

샌드박스 대표 크리에이터



도티
(246만명)



장배주
(272만명)

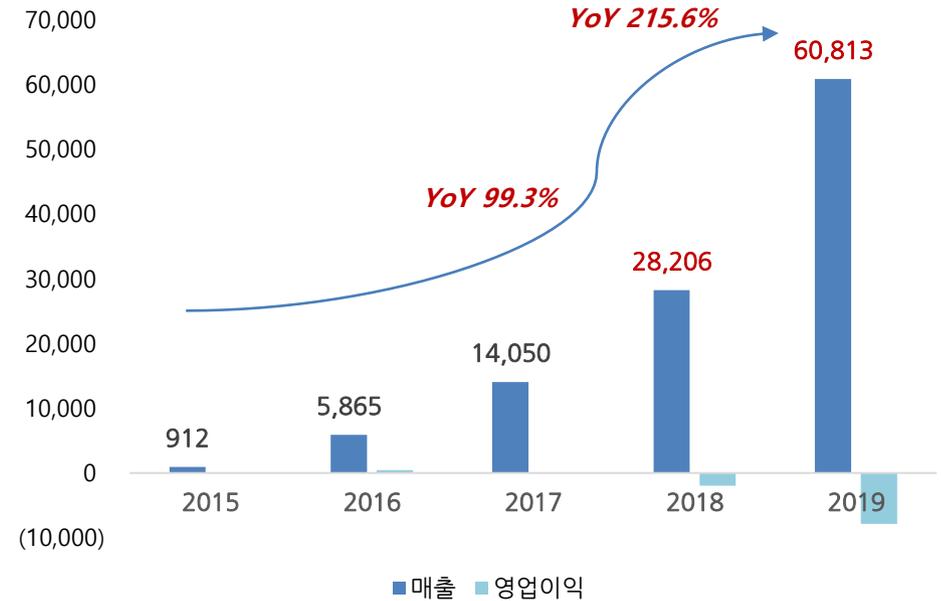


땡개땡
(425만명)

매출 추이

플랫폼 부문의 안정적인 매출 증가를 바탕으로
기타 사업부문의 (콘텐츠, 커머스, 광고) 성장세가 가파르게 진행 중

(단위: 백만원)



출처: 샌드박스네트워크

별첨 1. Consolidated(연결)

Balance Sheet

단위: 백만원	2020 3Q	2019	2018
I. 유동자산	46,299	12,730	14,152
현금및현금성자산 등	42,151	8,241	10,109
매출채권 및 기타채권	2,468	2,273	2,170
기타	1,680	2,216	1,873
II. 비유동자산	79,244	102,938	115,455
당기손익-공정가치금융자산	49,673	70,848	61,180
관계기업투자주식	11,478	13,247	27,413
유형자산	545	671	820
무형자산	13,712	13,970	21,656
기타	3,836	4,202	4,386
자 산	125,543	115,667	129,608
I. 유동부채	36,251	37,557	44,563
전환사채	20,960	29,899	37,143
기타지급채무	2,286	2,619	2,982
단기차입금	1,600	1,700	2,100
기타	11,405	3,339	2,337
II. 비유동부채	12,446	16,108	16,238
전환사채	2,202	-	2,375
기타	10,244	16,108	13,863
부 채	48,697	53,664	60,801
I. 지배기업소유주지분	83,596	68,821	72,470
자본금	11,694	11,685	10,689
기타불입자본	81,844	82,906	69,204
기타자본항목	-2,012	-2,017	-1,446
이익잉여금(결손금)	-7,930	-23,753	-5,976
II. 비지배지분	-6,750	-6,818	-3,664
자 본	76,846	62,003	68,807

Income Statement

단위: 백만원	2020 3Q	2019	2018
I. 영업수익	14,732	18,037	18,174
II. 영업비용	20,343	28,156	36,545
III. 영업이익	(5,611)	(10,119)	(18,371)
IV. 영업외손익	25,091	(11,277)	(20,576)
1. 금융수익	26,489	1,207	1,954
2. 금융비용	(228)	(8,195)	6,771
3. 기타수익	772	10,467	200
4. 기타비용	(173)	(6,008)	(14,993)
5. 지분법이익(손실)	(1,769)	(8,749)	(966)
V. 법인세비용차감전순손실	19,480	(21,396)	(38,947)
VI. 법인세비용(수익)	5,457	(608)	(2,022)
VII. 연결당기순손실	14,023	(20,789)	(36,925)
VIII. 연결기타포괄손실	-	(744)	(1,933)
IX. 연결총포괄손실	14,023	(21,533)	(38,857)
X. 주당손익(단위: 원)			
1. 기본주당손실	671	(799)	(1,683)
2. 희석주당손실	612	(799)	(1,683)

별첨 1-1. Parent Company(별도)

Balance Sheet

(단위: 백만원)	2020 3Q	2019	2018
I. 유동자산	42,232	9,446	20,512
현금및현금성자산 등	38,423	6,623	6,158
매출채권 및 기타채권	1,743	1,537	1,107
당기법인세자산	317	318	44
기타	1,749	967	13,202
II. 비유동자산	88,396	103,560	103,217
당기손익공정가치금융자산	29,642	50,818	61,178
관계기업투자주식	500	500	27,873
종속기업투자주식	35,668	34,010	10,543
유형자산	205	202	308
무형자산	27	32	39
기타	22,354	17,998	3,277
자 산	130,628	113,006	123,729
I. 유동부채	29,091	29,137	31,353
전환사채	17,989	26,954	29,865
기타지급채무	807	793	543
단기차입금	500	600	600
기타	9,795	790	345
II. 비유동부채	6,164	9,304	10,255
전환사채	-	-	-
기타	6,164	9,304	10,255
부 채	35,254	38,441	41,608
자본금	11,694	11,685	10,689
기타불입자본	84,583	84,185	70,483
기타자본항목	(1,951)	(1,951)	(1,503)
이익잉여금(결손금)	1,048	(19,356)	2,453
자 본	95,374	74,564	82,121

Income Statement

(단위: 백만원)	2020 3Q	2019	2018
I. 영업수익	5,680	7,858	6,581
II. 영업비용	5,972	6,679	11,119
III. 영업이익(손실)	(291)	1,180	(4,539)
IV. 영업외손익	26,315	(24,770)	(29,541)
1. 금융수익	27,066	1,423	2,081
2. 금융비용	(778)	(16,312)	(6,462)
3. 기타수익	49	59	3
4. 기타비용	(22)	(9,940)	(25,162)
V. 법인세비용차감전순손익	26,024	(23,590)	(34,080)
VI. 법인세비용(수익)	5,620	1,303	2,144
VII. 당기순손익	20,404	(22,287)	(31,935)
VIII. 기타포괄손익	-	32	(1,852)
IX. 총포괄손익	20,404	(22,256)	(33,787)
X. 주당손익(단위: 원)			
1. 기본주당손익	875	(1,006)	(1,598)
2. 희석주당손익	875	(1,006)	(1,598)

별첨 2. 게임(Puzzle) : 사천성 시리즈

- 넵툰 자체 개발 역량으로 지역 확대, 플랫폼 다양화, IP 콜라보 등의 전략으로 글로벌 No.1 사천성 게임으로 포지셔닝
- 안정적 캐시카우 역할, 외부 게임 개발사와 자사 사천성 시리즈 게임의 IP 제휴를 통한 게임 개발로 추가적인 수익 창출 기대

LINE 퍼즐탄탄 (일본, 대만), 탄탄사천성 for Kakao (한국)

일본, 대만, 한국에서 인기의 인기를 바탕으로
글로벌 No.1 사천성 게임으로 자리잡음
유명 IP와 콜라보 진행하여 꾸준한 인지도 확대



'14년 4Q(LINE퍼즐탄탄)
'15년 2Q(탄탄사천성 for Kakao)



다운로드 1천만, 월평균 MAU 70만
누적 매출 600억, 다운로드 랭킹 1위(일본, 대만, 한국)

프렌즈사천성

'16년 런칭 이후 지속적인 인기로
한국 시장 최고의 사천성 게임으로 자리 잡음
프렌즈 IP 제휴, 최고 매출 : AOS 20, IOS 5위



'16년 3Q(한국)



다운로드 600만, 월평균 MAU 50만
누적 매출 160억, 다운로드 랭킹 3위(한국)

별첨 2-1. 게임(IP활용 한붓그리기 퍼즐) : 카카오프렌즈, 픽사(Pixar)

카카오프렌즈 IP를 활용한 한붓그리기 퍼즐인 프렌즈타워의 검증된 게임성을 바탕으로, '19년 8월 Pixar IP와 인기 캐릭터를 활용하여 만든 '라인: 픽사타워' 를 일본에서 정식 런칭하였으며, '21년 현재 신규프로젝트 진행 중

IP 활용 한붓그리기 퍼즐 게임

프렌즈타워 for Kakao

“턴제 한붓그리기 형태의 퍼즐게임”



다운로드 200만
퍼즐 부문 매출 1위(AOS), 다운로드 랭킹 1위(AOS)

Line Pixar Tower

“원작 IP의 인지도와 충성도 + 일본 유명 디자이너 ‘모구’ 스타일로 새롭게 제작된 Pixar 캐릭터로 일본시장 취향 저격”



'19년 8월 출시 직후 IOS, AOS 다운로드 1위

별첨 2-2. 게임(소셜 카지노)

다양한 방식의 정교한 슬롯머신과 높은 ARPDAU의 비즈니스 모델을 보유하며, 페이스북(PC)에서 특히 높은 인기를 끌고 있음
 다양한 소셜 카지노 게임 라인업과 검증된 게임성을 바탕으로, 전년 동기 대비 누적 매출 성장과 함께 이익 턴어라운드 시현

주요 게임 현황



Real Casino Free Slots & Poker

(Global / 에이치앤씨게임즈)

출시: '14.1Q(PC), '15.4Q(Mobile)



Real Casino 2 Free Slots & Poker

(Global / 에이치앤씨게임즈)

출시: '18.4Q(PC, Mobile)



Casino Frenzy

(Global, 펠릭스랩)

출시일: '14.4Q(Mobile)



Big Vegas Free Slots

(Global / 에이치앤씨게임즈)

출시: '18.1Q(PC),

'18.3Q(Mobile)



Holy Moly casino slots

(Global, 플라잉터틀)

출시일: '19.2Q



Hit7 Casino

(Global, 펠릭스랩)

출시일: '18.4Q



7 Luck Vegas

(Global, 에이치앤씨게임즈)

출시: '17.1Q(PC, Mobile)



Vegas Tower

(Global, 지우게임즈)

출시: '15.4Q(PC), '18.2Q(Mobile)



별첨 2-3. 게임(Battle Royale MOBA) : 블랙서바이벌 모바일

- 무인도에 모여 최후의 승자가 나올 때까지 싸우는 배틀로얄 게임으로, 독특한 게임성으로 국내 및 글로벌 팬덤 형성
- ER:BS(영원회귀:블랙서바이벌)의 원작으로, 중국, 일본의 충성도 높은 유저와 유료화(스킨 등)로 글로벌 매출 꾸준히 성장 중임
- '21년 1분기 중 한국, 중국, 일본 및 글로벌(한, 중, 일 제외 지역) 리뉴얼 버전으로 정식 서비스 예정

블랙서바이벌 (BS: Black Survival)

마케팅 집행 없이 게임성 개선과 언어 확대 등을 통해 글로벌 매출 성장 진행 중



- 장르 : Battle Royale(Survival Game)
- 플랫폼 : Android, IOS, Windows
- 글로벌 One build
- 주요 서비스 국가: 한국, 일본, 중국 및 글로벌
- 출시: '15년 4Q



'15년 4Q (한국)
'17년 3Q (일본)
'19년 1Q (중국)
'21년 1Q (글로벌)



네이버 공식 대표 카페(회원수 7.2만명)
다수의 글로벌 커뮤니티 생성
번역, 웹사이트 등 자발적 참여와 지원



Downloads

누적 다운로드
약 500만



'18년 매출 약 11억
'19년 매출 약 20억



4점 이상



4점 이상

주) MOBA(Multiplayer Online Battle Arena): 1명의 플레이어가 남을 때까지 전투하는 게임

별첨 2-4. 게임(Sports) : 야구 시뮬레이션

국내 최고 수준의 모바일 야구 전략 시뮬레이션 게임 엔진, 국내 게임성 검증 후 해외 진출 및 시리즈물 개발

프로 야구 게임

현지 퍼블리셔와 계약하여 해외 시장을 타겟으로 한 프로야구 시뮬레이션 게임 출시



neptune

* 퍼블리싱 대외비



야구 시뮬레이션 게임
'19년 2Q (일본)

HISTORY

수년간에 걸친 프로야구 전략 시뮬레이션 게임 개발을 통한 시뮬레이션 엔진 고도화 및 노하우 보유



감사합니다