



# INVESTOR RELATIONS

# 2021

플레이워드\_IR 자료 2021

본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 투자자 편의를 위하여 작성된 자료입니다.

본 자료는 객관적 기준 등을 참고했으나 일부는 예상, 전망 또는 여러 판단에 의한 표현이 포함되어 있을 수 있습니다. 또한 향후 환경변화, 데이터 집계 기준 등에 의하여 본 자료와 일치하지 않을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 여기에 포함되어 있는 정보만을 믿고 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 알려드립니다.

또한 본 자료에 변경 내용이 발생했을 경우 이를 반영하여 자료를 업데이트하여 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

# CONTENTS

---

**1. Company Overview**

**2. Our Business**

**3. Business in 2021**

# Appendix \_ Financial Info  
\_ 분기 리뷰



01  
Company  
Overview

# Company Overview

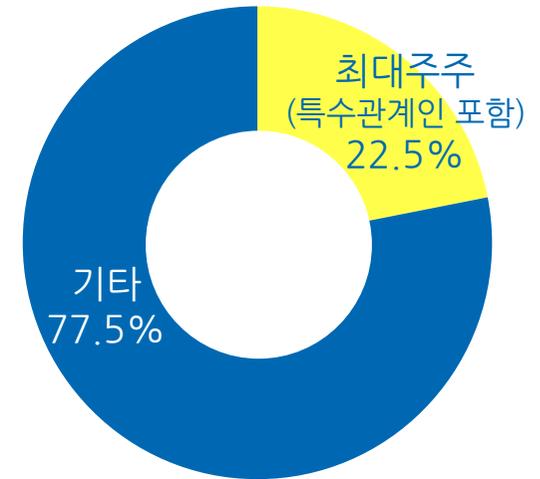
## \_회사개요

(주)플레이워드 PLAYWITH Inc. _ 종목코드 KOSDAQ 023770			
설립일	1984.07.25	대표이사	김학준
상장일	1994.10.31	직원 수	41명('21.1월)
업종	온라인 · 모바일SW 개발	상장주식 수	8,703,529('21.1월)
시가총액	829억원('21.1월)	홈페이지	www.playwith.co.kr

## \_파트너사 현황

회사명	소재지	주요사업
(주)플레이워드 게임즈	대한민국	게임개발 및 운영
Playwith Taiwan Co., Ltd	대만	게임 서비스 및 운영
Playwith Interactive Inc	미국	게임 서비스 및 운영
Playwith LATIN AMERICA	페루	게임 서비스 및 운영
Playwith Thailand co., Ltd	태국	게임 서비스 및 운영

## \_주주 현황





02  
OUR  
BUSINESS

# Business Overview

## \_사업현황

# 17 X 3

- 로한 M 개발



- 로한 · 썰온라인 IP 보유 및 개발
- 프로젝트 썰 모바일 개발 중
- 프로젝트 R2 개발 중
- 프로젝트 S2 개발 중



- 스팀 PC Café



- 로한 온라인 (PC) 서비스 since 2006
- 썰 온라인 (PC) 서비스 since 2004
- 로한M (모바일) 서비스 since 2019
- 플레이워드존 (PC방) since 2008
- 스팀 PC Café (PC방) '21 2Q 정식 서비스 예정



- 로한 온라인 (PC) 서비스
- 썰 온라인 (PC) 서비스



- 로한 온라인 (PC) 서비스
- 썰 온라인 (PC) 서비스



- 썰 온라인 (PC) 서비스
- 거상 (PC) 서비스 (대만, 홍콩)
- 루나 온라인 (PC) 서비스
- 로한M (모바일) 서비스



- 로한 온라인 (PC) 서비스
- 썰 온라인 (PC) 서비스
- 로한M (모바일) 서비스

# Business Overview

## \_사업전략

파트너사와의 협업을 통해 대표 게임 라인업 확보와 함께 신규 플랫폼 서비스 확장

\_ 대표 게임 라인업 확보 : 프로젝트 씰 모바일, 프로젝트 R2, 프로젝트 S2

\_ 신규 플랫폼 서비스 : 스팀 PC Café 가맹점 확장

\_ 글로벌 파트너사와 협업 : 글로벌 코맨드 오피스 역할하며 매출 확장



- 신규 캐주얼 모바일 MMORPG
- 인기 있는 중화권 시작 기점으로 국내 공략



**STEAM**<sup>®</sup>  
PC Café

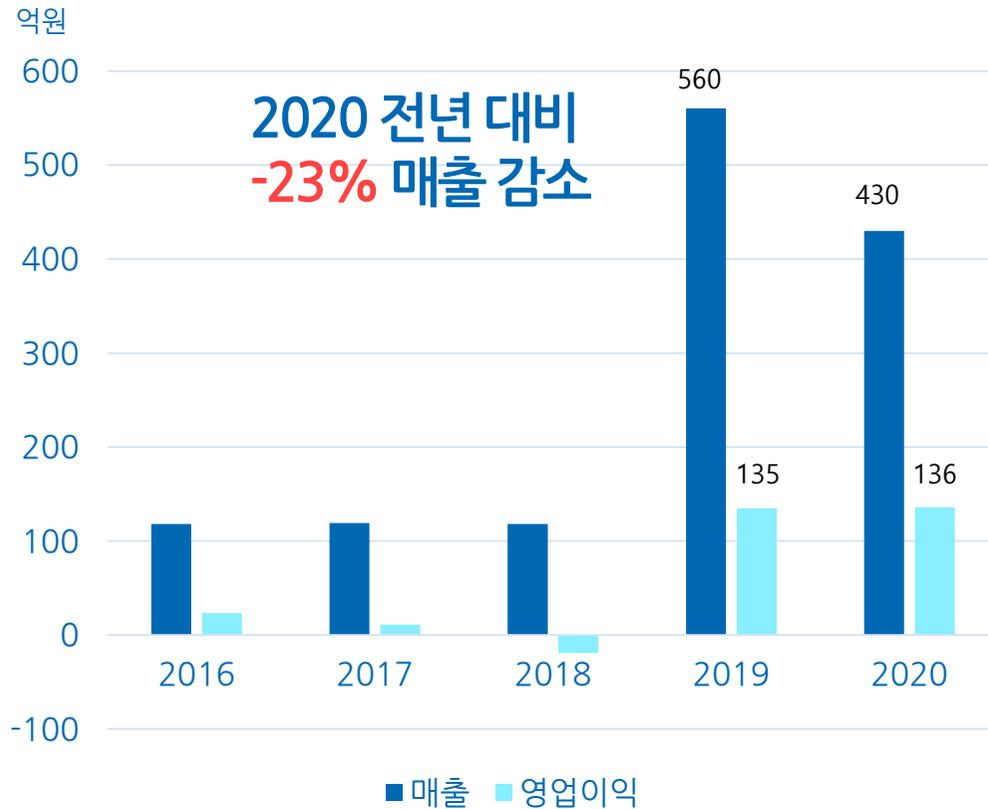
- 신규 사업
- 어몽 어스 등 대표 라인업 구축

# Business Overview

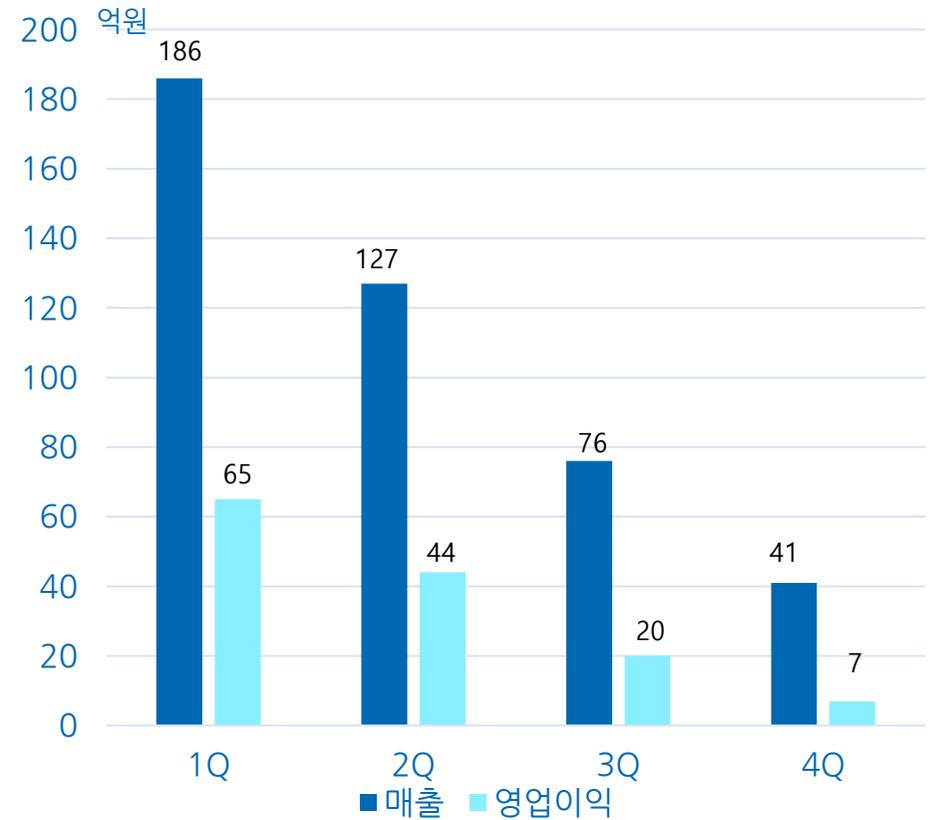
## \_ Financial Info

- 01 매출은 감소했지만 2019 ~ 2020 2년 연속 흑자 이어나가
- 02 코로나로 인한 신규 플랫폼 사업 연기, 로한M 매출 감소 영향

### 5년간 매출 / 영업이익



### 2020 분기별 매출 / 영업이익



# Business Overview

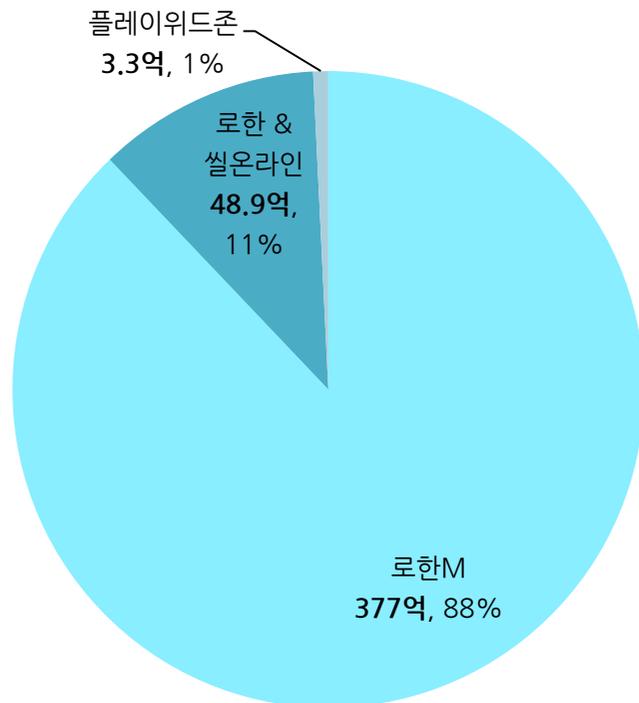
## \_ Financial Info

01

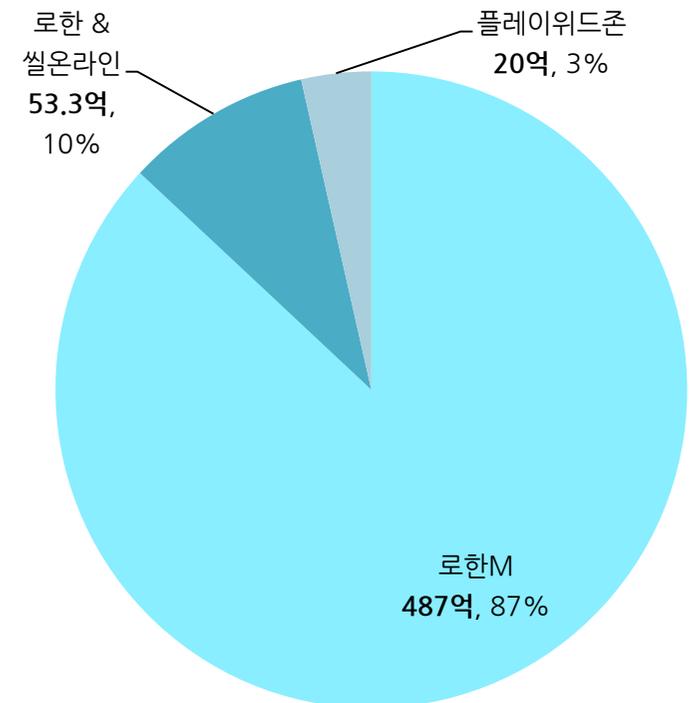
재무현황	2020(감사 이전)	2019 (감사보고서 기준)
자산총계	108,805,977,605	122,707,636,352
부채총계	75,896,569,868	104,648,850,505
자본총계	32,909,407,737	18,058,785,847
자본금	4,351,764,500	2,131,668,500

- 전환사채 상환 및 전환으로 비현금성 금융수익 증가
- 20년 재무수치는 외부감사인 감사 결과 및 주주총회 승인과정에서 변경될 수 있어

### 게임별 매출 \_ 2020



### 게임별 매출 \_ 2019





**03**  
**BUSINESS IN**  
**2021**

# Business in 2021

## \_Retention Marketing

### online

#### ◆ 로한

✓ 상반기 : 신규 서버 개편 증설 및 전투 콘텐츠 추가

✓ 하반기 : 신규 클래스 1종 출시 및 대규모 마케팅

고레벨 확장, 필드 개편 등 다양하게 즐길 수 있는 콘텐츠 업데이트

플레이워드 타이완 통해 대만 서비스 신규 시작

#### ◆ 쉴 온라인

✓ 상반기 : 하반기 콘텐츠 업데이트에 따른 전 직업 스킬 밸런스 및 매커니즘 개선 작업

✓ 하반기 : 최고 레벨 확장과 더불어 신규 필드 콘텐츠 업데이트

신규 클래스 추가 출시와 더불어 마케팅 진행

플레이워드 타일랜드 통해 태국 서비스 신규 시작

대만 신규 서버 오픈

쉴M 출시 이전 브랜딩 병행

### mobile

#### ◆ 로한 M

✓ 상반기 : 신규 서버 개편 증설 및 전투 콘텐츠 추가

✓ 하반기 : 신규 클래스 1종 출시 및 유저 마케팅

고레벨 확장, 필드 개편 등 다양하게 즐길 수 있는 콘텐츠 업데이트

### PC 방

#### ◆ 플레이워드존

✓ 상반기 : 스팀 PC Café 와 협업 전개

✓ 하반기 : 업주, 총판과 피드백 강화를 통한 매출 확대 노력

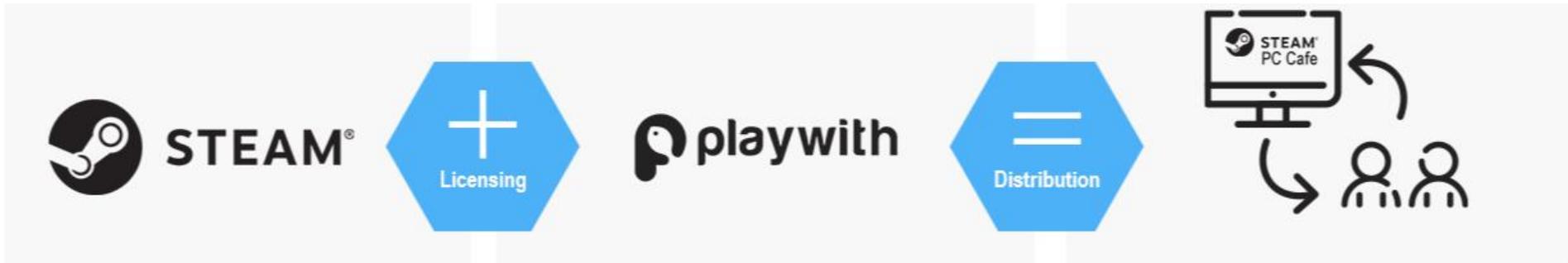
기존 서비스 게임들의 수익성 확대 방안 마케팅 진행

# Business in 2021

## \_New Business

스팀의 다양한 유료 게임을 PC방에서 무료로 플레이할 수 있다

### 스팀 PC 카페



- 밸브가 서비스하는 글로벌 게임 서비스 플랫폼 내 **PC Café 전용 콘텐츠(게임 등)** 를 PC방에서 무료로 즐기는 서비스
- 지난 해 코로나 19로 **연기된 일정** 진행
- ~1Q 전국 207 개 PC방 대상 공개 시범 서비스 진행
- **2Q 중 정식 서비스(4월 사전예약 & 5월 정식 런칭)** 진행 예정
- 시즌제 도입을 통한 다양한 콘텐츠 라인업 구성



# Business in 2021

## \_New Business

2020 최대 화제작 스팀 PC 카페에서 즐길 수 있다

### 스팀 PC 카페



- 어몽 어스를 포함한 6개 라인업 필두로 **시즌제 도입 통해 이슈 및 매출 증대**
- **정식 서비스 시 20여개 이상의 라인업** 서비스 구축 확보
- **포트리스 V2, 데스티니 2 등 '20 스팀 최고 인기 게임 라인업 참여**
- 전국 7,000여개의 PC방 중 **80%까지 가맹점 목표** 진행
- **NMP & 미디어웹과 협업**을 통해 관리 효율 극대
- 최대 스팀 커뮤니티와 제휴 통해 이용자 점점 확보

#### Opportunity

- PC방 이용자 및 업주에게 신규 서비스 어필 부각
- 1만개 이상의 다양한 게임의 집산지인 대형 마켓 활용
- 꾸준한 가맹점 유지 및 확보로 인한 수익 창출

#### Threat

- 코로나19로 인한 점차적인 PC방 감소
- 타이틀 추가와 관련된 프로세스
- 에픽게임즈의 성장



# Business in 2021

\_New Business

‘썰온라인’ 원 개발사인 플레이위드 게임즈가 모바일로 재해석했다

프로젝트 썰 M

플레이위드의 썰M: 더 클래식  
“원작을 가장 원작답게”



장르  
캐주얼 MMORPG

플랫폼  
모바일

일정  
4Q

# Business in 2021

## \_New Business

아시아지역을 대상으로 사전 오픈, 글로벌 IP 영역 확대

### 프로젝트 썬 M

- 하드코어 MMORPG 로한 M에 이어 캐주얼 MMORPG 로 **다양한 모바일 라인업 포트폴리오 구축**
- 글로벌 유저로부터 **검증받은 IP**로 몰입도 높은 콘텐츠 제공
- 아시아 및 북미 등 인기있는 캐주얼 MMORPG 시장 장악
- **대만, 홍콩 선 런칭 진행 후 국내 런칭 예정 (4Q 중)**

1 콤보 시스템

2 원작의 다양한 직업 제공

3 세분화된 성장 요소

4 그래픽적 강점 강화

5 모바일 문법에 맞는 콘텐츠와 시스템의 재설계

Since 2003

글로벌 \$ 155M 누적 매출

World - Wide - IP

모바일 플랫폼 이식

\$155M Rev  
5.0M Users



누적 매출

중국 \$ 22M | 대만 \$ 71M | 태국 \$ 13M  
한국 \$ 15M | 일본 \$ 14M | 미국 \$ 10M

카툰렌더링 / 콤보시스템 타격 / 개그 액션



# Business in 2021

\_New Project R2



장르  
하드코어 MMORPG

플랫폼  
모바일



일정  
'21 4Q 프로젝트 공개  
'22 4Q 런칭

특징  
플레이워드게임즈 차기작  
프로젝트

# Business in 2021

\_New Project S2



장르  
캐주얼

플랫폼  
스팀 & 모바일

일정  
'21 4Q 프로젝트 공개  
'22 1Q 런칭

특징  
IP 활용한 신규 캐주얼



#  
APPENDIX

# Appendix

## \_재무상태표 ~2120 3Q

	제 37 기 3분기말	제 36 기말
<b>자산</b>		
<b>유동자산</b>	25,036,454,137	46,842,634,867
현금및현금성자산	2,101,714,372	3,358,893,784
매출채권 및 기타유동채권	1,671,446,983	7,146,969,631
기타유동금융자산	20,134,525,934	29,091,104,246
기타유동비금융자산	1,128,766,848	7,245,667,206
<b>비유동자산</b>	81,294,168,221	75,865,001,485
장기매출채권 및 기타비유동채권	3,160,602,731	4,083,623,850
유형자산	761,887,535	447,935,361
투자부동산	66,697,087,985	66,697,087,985
무형자산	490,491,862	679,550,926
기타비유동금융자산	8,873,411,849	957,861,924
이연법인세자산	1,310,686,259	2,998,941,439
<b>자산총계</b>	106,330,622,358	122,707,636,352
<b>부채</b>		
<b>유동부채</b>	73,448,834,126	104,195,455,642
매입채무 및 기타유동채무	1,229,157,263	3,298,230,382
유동성전환사채	500,000,000	9,385,031,175
유동파생상품부채	425,642,773	3,865,237,155
유동성리스부채	124,115,664	109,046,433
당기법인세부채	501,035,534	3,728,216,853
기타유동비금융부채	70,668,882,892	83,809,693,644
<b>비유동부채</b>	304,011,854	453,394,863
장기매입채무 및 기타비유동채무	9,000,000	9,000,000
리스부채	198,806,919	164,351,888
순확정급여부채	18,699,852	197,537,892
기타비유동비금융부채	77,505,083	82,505,083
<b>부채총계</b>	73,752,845,980	104,648,850,505
<b>자본</b>		
<b>자본금</b>	4,351,764,500	2,131,668,500
<b>자본잉여금</b>	15,904,095,141	39,552,759,518
<b>기타자본구성요소</b>	(785,303,534)	(725,783,764)
<b>이익잉여금(결손금)</b>	13,107,220,271	(22,899,858,407)
<b>자본총계</b>	32,577,776,378	18,058,785,847
<b>자본과부채총계</b>	106,330,622,358	122,707,636,352

# Appendix

\_포괄손익계산서 ~2020 3Q

	제 37 기 3분기		제 36 기 3분기	
	3개월	누적	3개월	누적
수익(매출액)	7,552,158,046	38,882,791,650	23,587,996,676	28,033,473,930
매출원가	2,482,091,643	12,496,586,336	7,886,793,279	10,142,942,168
매출총이익	5,070,066,403	26,386,205,314	15,701,203,397	17,890,531,762
판매비와관리비	3,077,213,022	13,543,307,551	9,518,057,672	13,660,248,764
영업이익(손실)	1,992,853,381	12,842,897,763	6,183,145,725	4,230,282,998
기타수익	42,850,365	175,196,985	101,722,839	301,559,245
기타비용	(54,922,540)	176,902,280	320,135,756	2,395,902,924
금융수익	1,188,017,533	4,630,403,127	340,360,534	561,613,234
금융비용	259,648,291	1,237,004,488	61,851,880	159,908,330
법인세비용차감전순이익	3,018,995,528	16,234,591,107	6,243,241,462	2,537,644,223
법인세비용	47,396,502	3,127,370,836	107,175,139	453,219,593
당기순이익	2,971,599,026	13,107,220,271	6,136,066,323	2,084,424,630
기타포괄손익	0	0	0	0
총포괄손익	2,971,599,026	13,107,220,271	6,136,066,323	2,084,424,630
주당이익 (주30)				
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	343	1,530	733	261
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	343	1,526	698	247

# Appendix

\_20 4Q review & '21 1Q preview

## 4Q review

- 로한M 상위 사용자를 겨냥한 하드코어 서버 신규 오픈으로 매출 활성화
- 로한 온라인, 홈페이지 개편 작업 등 리뉴얼 진행중
- 싘온라인, 온라인 결혼식 등 유저 친화 정책으로 인지도 강화
- 스팀 PC 카페 일정, 수도권 PC방 대상으로 1차 시범 공개 서비스 및 라인업 확보
- 주주친화 정책 일환으로 현금배당 결정 공시



## 1Q preview

- 로한M 상위 사용자를 위한 각종 특화 콘텐츠 제공 및 프로모션 진행
- 스팀 PC 카페, 시범 공개 서비스 전국 확대 진행 및 어몽어스를 포함한 라인업 확대
- 스팀 PC 카페 그랜드런칭을 위한 BtB, BtC 사전 마케팅 진행 및 신규 라인업 스팀과 조율
- 프로젝트 싘M, 하반기 런칭을 위한 해외 파트너사와 일정 조율
- 2021 신규 프로젝트 공개를 위한 내부 작업 진행
- 2021 정기 주주총회 진행



The background of the image is a blue-tinted photograph showing several hands reaching towards the center, forming a circle. The hands are of various skin tones and are positioned at different heights, suggesting a group of people participating in a team-building exercise or a collaborative activity. The overall mood is positive and supportive.

 playwith

**Thank You**