



## Investor Relations

Apr. 2021

JOYCITY All Rights Reserved.

# Contents

## 01

### Overview

- 1.1. 회사 개요
- 1.2. 경영진 소개
- 1.3. 밸류 체인
- 1.4. 시장 전망

## 02

### Core Competitiveness

- 2.1. 글로벌 시장
- 2.2. 글로벌 타겟 제품
- 2.3. 수직적 통합
- 2.4. 수평적 통합
- 2.5. 선순환 구조

## 03

### Investment Points

- 3.1. 투자포인트 요약
- 3.2. 성장하는 라이브 서비스
- 3.3. 내부 IP 라인업
- 3.4. 외부 IP 라인업
- 3.5. 신작 라인업
- 3.6. 글로벌 마케팅 플랫폼

## 04

### Appendix

- 4.1. 제품 소개
- 4.2. 게임 별 매출
- 4.3. 실적 요약

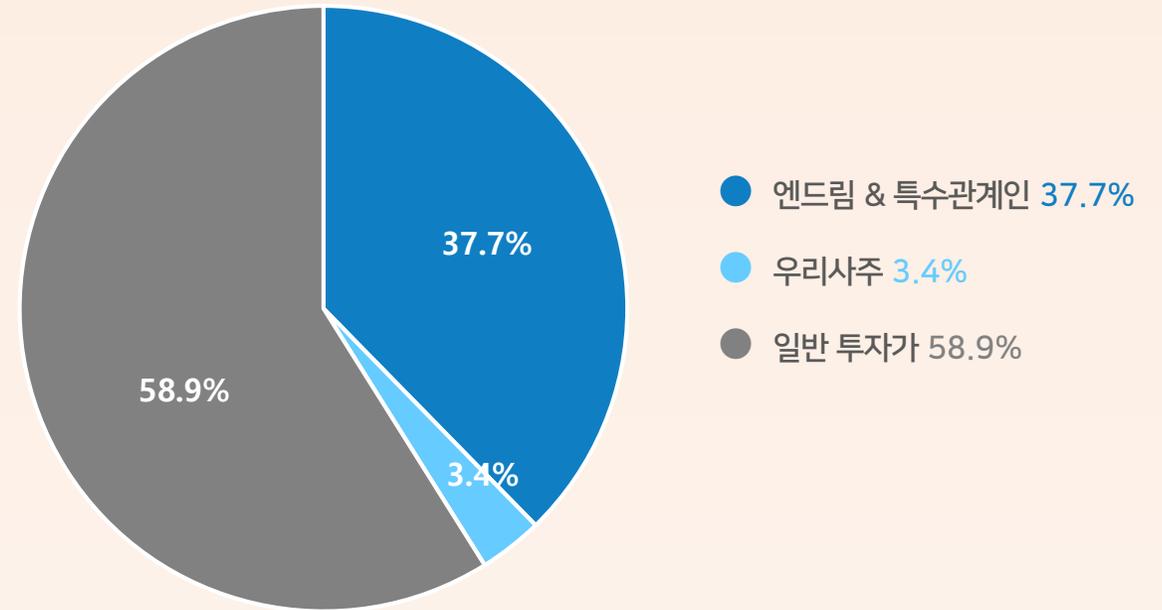
Chapter 1

# OVERVIEW

# Company Overview

회사명	(주) 조이시티
사업 영역	게임 소프트웨어 개발 및 공급
본점 소재지	경기도 성남시 분당구 분당로 55
대표자	조성원
자본금	7,094 백만 원
직원	265명 (Y2020 기말 기준)

● 지분 구조



# Company Leaderships



조성원

- 디즈니 베스트 파트너 선정
- FIFA온라인3 퍼블리싱 사업권 획득
- 엔도어즈 M&A
- 딜로이트 선정 아시아에서 가장 빠르게 성장하는 100대 기업

2013 ~ 현재 조이시티/엔드림 대표이사

2011 ~ 2013 넥슨코리아 사업개발센터장

2003 ~ 2013 엔도어즈 대표이사



김태곤

- 캐리비안의해적, 영웅의군단, 아틀란티카, 군주온라인, 거상, 임진록 외 다수의 제품 개발
- 대한민국게임대상 우수개발자상 수상('08, '12)
- KGC어워드 게임디자인부문 대상

2015~ 현재 조이시티/엔드림 CTO

2003~2015 엔도어즈 개발총괄 상무이사

2000~2003 조이온 개발이사



조한서

- FIFA온라인3, 아틀란티카, 군주온라인 외 다수의 제품 국내외 서비스 총괄
- 엔드림 주요 타이틀의 서비스 총괄

2013 ~ 현재 조이시티/엔드림 COO

2012 ~ 2013 넥슨코리아 퍼블리싱 본부장

2006 ~ 2012 엔도어즈 CSO

# Value Chain

예측가능하고 지속 가능한 글로벌 콘텐츠 플랫폼의 강화로  
해외매출 약 80% 수준 달성(2019년 기준)

개발 및 퍼블리싱을 넘어  
AI 빅데이터 기반의 플랫폼 구축

개발

퍼블리싱

플랫폼

모바일부터 PC/스팀, 콘솔  
그리고 클라우드 게임까지 확장

모바일

PC/스팀

콘솔

클라우드

글로벌 유저들이 선호하고 게임  
수명이 긴 글로벌 핵심 장르에 집중

MMOSLG

E스포츠

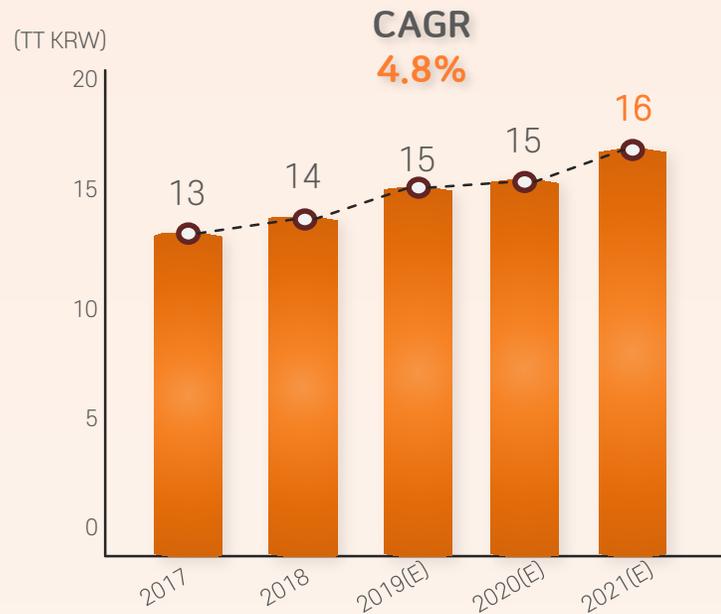
서브컬처



# 2021 Market Prediction

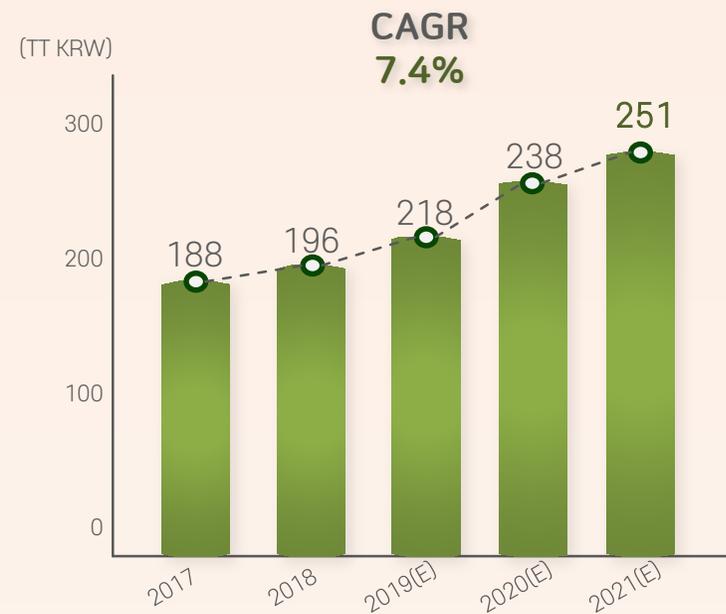
## “국내 게임 시장과 글로벌 게임 시장의 연속적인 추가 성장 예상”

국내 게임 시장 (16 조 원)



\*출처: 2019 대한민국 게임백서 (한국콘텐츠진흥원)

글로벌 게임 시장 (251 조 원)



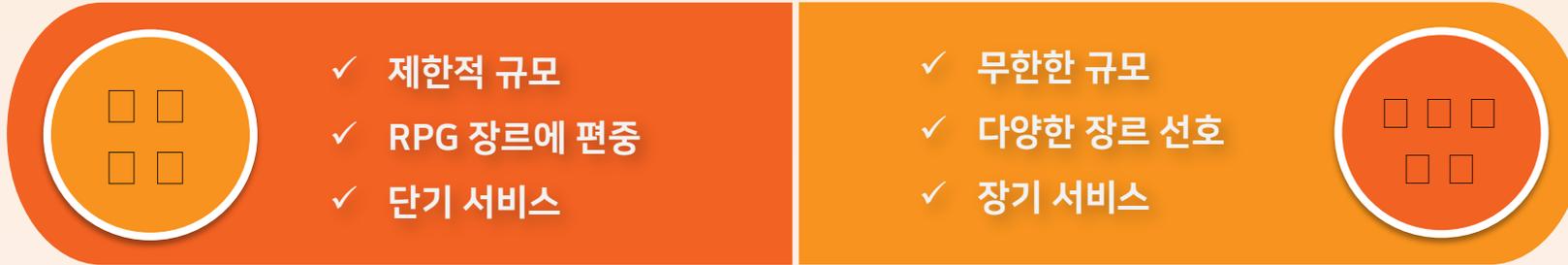
\*출처: 2019 대한민국 게임백서 (한국콘텐츠진흥원)

Chapter 2

# Core Competitiveness

# Global Market

한국 시장을 뛰어넘어 글로벌 시장의 가능성에 주목



	고객 수	시장 매출 규모	성장률
한국	약 3,500만 명	16조 원	4.8%
글로벌	약 25억 명	251조 원	7.4%

\* 출처: 2019 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

# Global Target Product

글로벌 시장의 성공 가능성을 높여주는, 글로벌 시장에서의 장기 서비스에 적합한 제품들

## 전략게임

## E스포츠

## 서브컬처

### 시장 특성

연평균 장르  
매출 성장률  
**20% 이상**

북미 모바일  
게임 매출의  
**1/3 규모**

압도적인  
흥행성을 가진  
**글로벌  
No. 1 장르**

게이머들을  
흥분 시키는  
**E-Sports  
의 가능성**

재패니메이션에  
열광하는 10~30대의  
**확고한  
시장성**

애니메이션, 굿즈,  
IP 제휴까지  
**2차 산업  
확장성**

### 시장 주요 실적



모바일스트라이크  
누적 매출 1.6조원



게임오브워  
누적 매출 4.5조원



배틀그라운드  
연 매출 1조원



FIFA 시리즈  
연 매출 15억불



페이트: 그랜드오더  
연 매출 1.5조원



드래곤볼: 폭렬격전  
연 매출 8500억원

### 조이스티 주요 실적



캐리비안의 해적  
누적 매출 1,600억원



건설배틀: 토탈워페어  
누적 매출 510억원



프리스타일  
누적 매출 7,000억원



3on3  
PS4 다운로드 TOP 3



주사위의 신  
홍콩 매출 6개월간 1위



히어로볼 Z  
한국 최고 매출 25위\*

# Vertical Integration

제품의 글로벌 서비스 성공을 보장하는, "글로벌 개발 & 서비스 플랫폼"



A.I. supported by Big-Data



향후 서드파티에 시스템을 오픈, '글로벌 서비스 플랫폼' 생태계 조성  
빅데이터 기반의 의사결정 시스템을 구축하여 B2B 비즈니스로 확장

# Horizontal Integration

안정화된 "글로벌 개발 & 서비스 플랫폼"을 기반으로, 본격적인 사업 확장을 준비 중

IAD 중심으로 고도화된 신규 캐시카우



# Virtuous Cycle

개발부터 글로벌 서비스 그리고 신사업 발굴을 통한 재투자까지 유기적인 선순환 구조 구축

NDREAM

MOJITO  
GAMES

NT201

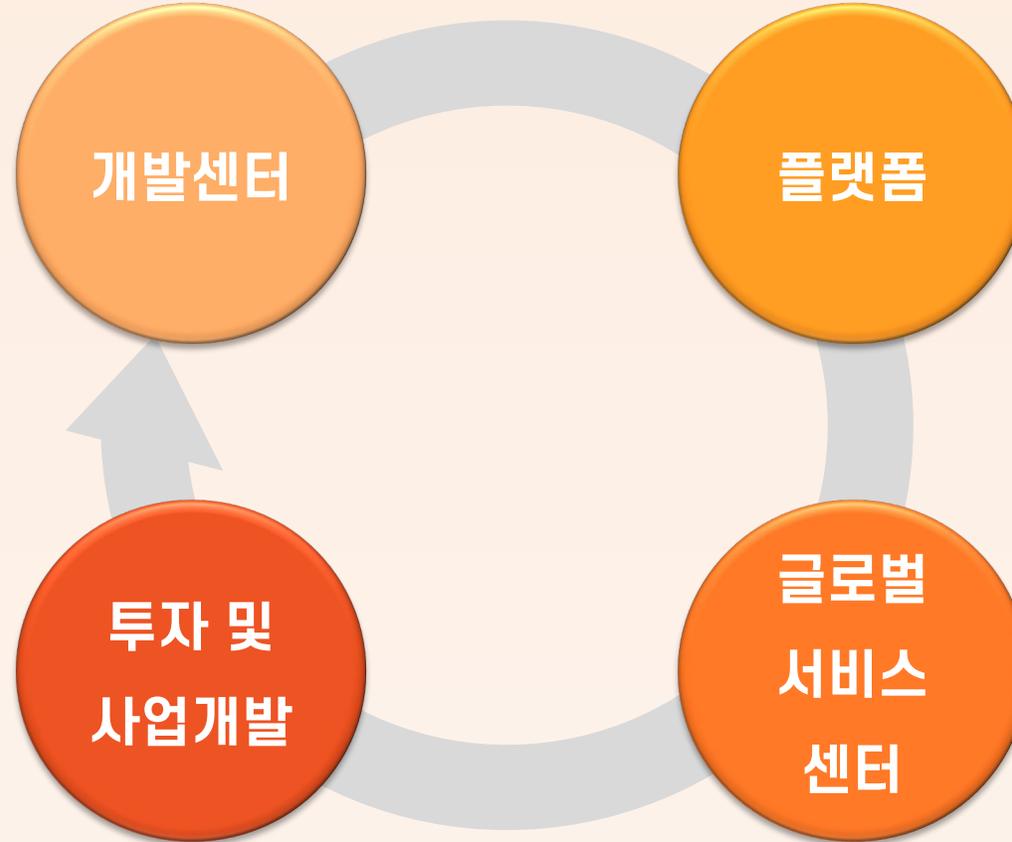
ROSETTA

takes  
S + U D I O S

FREE  
STYLE  
STREET BASKETBALL

THINK FUN

LAGUNA  
INVESTMENT



JOYCITY

JOYCITY  
ANNEX

JCC

Chapter 3

# Investment Points

# Investment Points

01

성장하는  
라이브 매출



02

검증된 게임성과  
IP의 신작



03

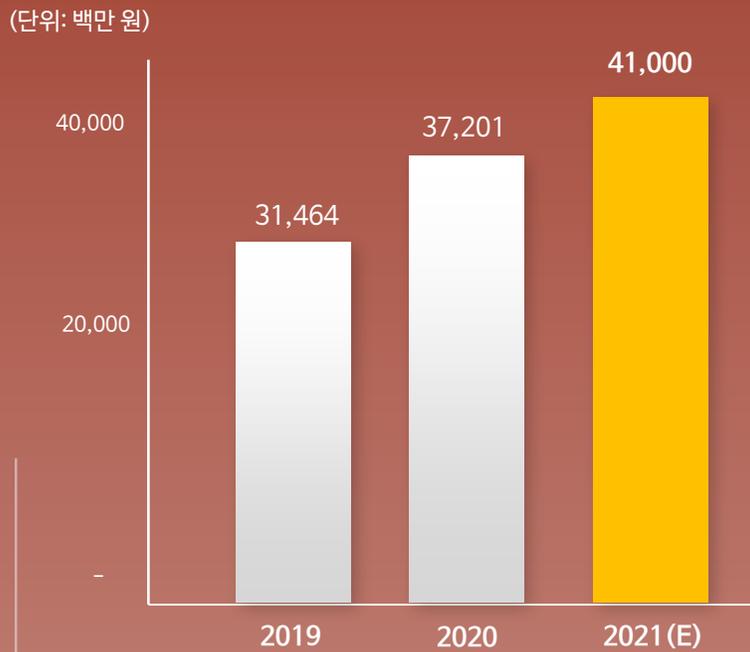
성장하는 글로벌  
마케팅 플랫폼



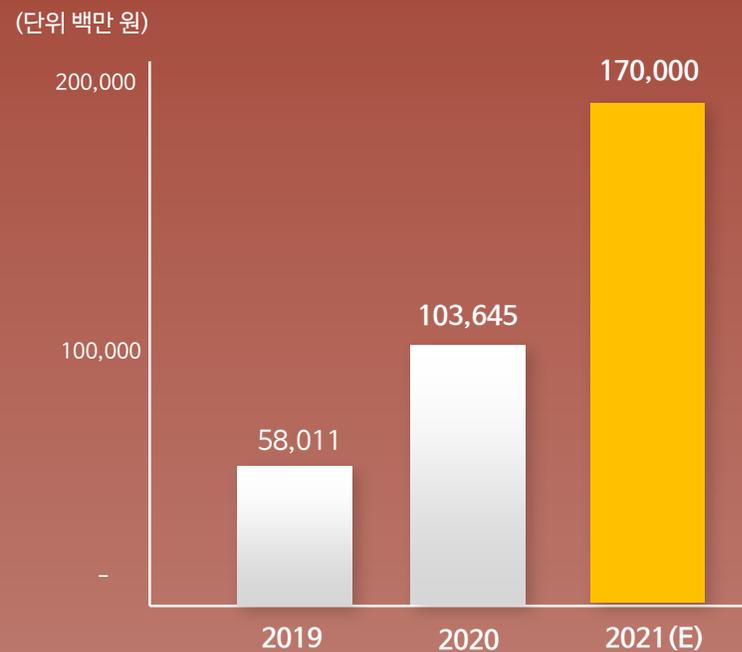
# Strong Growth of Live Service Titles

“지속적인 성장세의 라이브 서비스 제품”

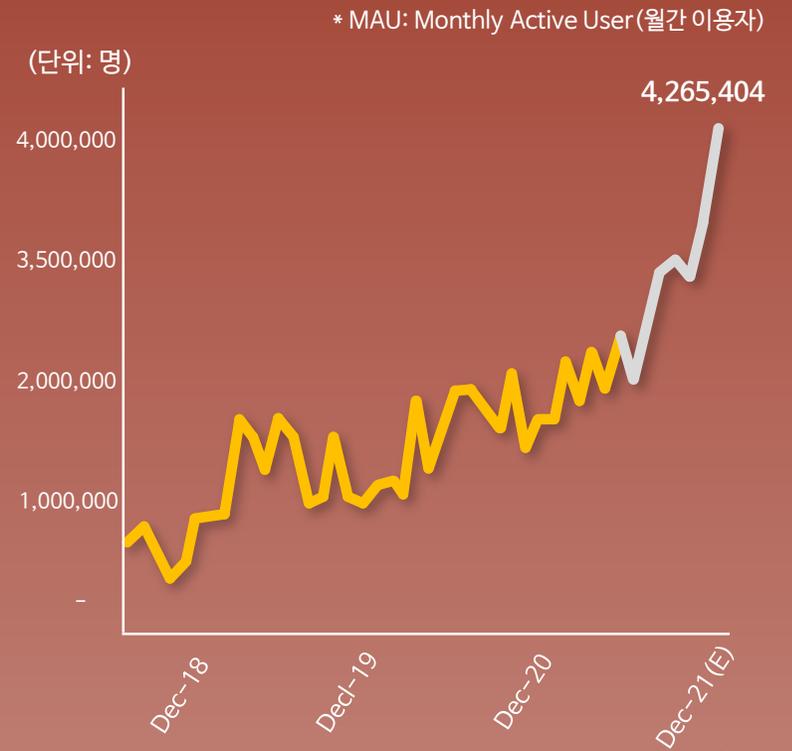
### 프리스타일 매출



### 전략게임 매출



### 전략게임 MAU



# Internally Owned IP Line-Ups



## Freestyle

글로벌 누적매출 약 7,000억 원  
PC, 스팀, 콘솔 등 멀티 플랫폼 확장  
2017년 E스포츠 프로리그 'FSPL' 출범



## Game of Dice

홍콩 구글 안드로이드 마켓, 애플 앱스토어 6개월 간 매출 1위 기록  
페이스북, 애플 앱스토어 2016 올해의 게임 선정  
글로벌 다운로드 730만 건



## Rule the Sky

국내 최초의 모바일 게임 흥행작  
출시 후 193일 간 국내 양대 마켓 매출 1위 기록



## Gunship Battle

실시간 3D 액션 모바일 게임  
글로벌 누적 다운로드 1억 5천만 건

# Licensed IP Line-Ups

글로벌 탑 클래스 IP와 엄선된 파트너십 보유



캐리비안의 해적



디즈니 X 픽사

Disney · PIXAR



크로스파이어



Smilegate  
Entertainment

- '디즈니'의 대표 블록버스터 영화 시리즈인 '캐리비안의 해적' 공식 IP 획득 후 5년 간 협업
- 오랜 협업으로 쌓은 신뢰를 바탕으로 2018-2019년 연속 '디즈니 베스트 파트너' 선정
- 공고한 파트너십으로 '디즈니'와 '픽사'에서 제작하는 모든 영화에 대한 IP를 추가 확보: 겨울왕국, 토이스토리 등
- '마블' 영화 시리즈 보다 '디즈니&픽사'가 더 높은 누적 박스오피스 매출을 기록  
: 10억\$ 이상 매출 영화 마블 9편, 디즈니&픽사 15편
- 동 IP를 활용한 게임 '킹덤하츠'는 글로벌 600만 장을 판매, 후속작 '킹덤하츠2'는 1,000만 장 이상 판매
- '스마일게이트'가 개발하고 '텐센트'가 서비스하는 '크로스파이어'의 공식 IP 보유
- 해당 IP를 소재로 제작된 영화가 중국에서만 1억 명이 넘는 관객을 모으며 굳건한 IP 파워를 입증
- 전세계 누적 가입자 수 6.5억 명, 연간 매출 1조 원 이상 추정, 최고 동시 접속자수 800만 명 기록 보유

# Licensed IP Line-Ups

글로벌 탑 클래스 IP와 엄선된 파트너십 보유



테라



- '배틀그라운드'로 유명한 '크래프톤(구, 블루홀)'이 개발하고 '넥슨'이 서비스 중인 RPG게임
- 한국형 RPG 게임 중 유럽과 북미 등 서구권에서 호평을 받은 최초의 글로벌 성공 제품
- 누적 가입자수 2,000만 명(북미 450만 명), 현재 스팀 MMORPG 점유율 1위를 기록 중



킹오브파이터즈



- '킹오브파이터즈' 는 1994년 출시 이후 시리즈를 거듭하며 서비스 중인 대전격투게임
- 2019년 '넷마블'의 '더킹오브파이터즈 올스타'는 출시 이후 애플 앱스토어 매출 1위 기록하며 IP파워 입증
- 시리즈 통산 500만 장 이상의 글로벌 판매 기록
- 영화, 애니메이션 등 활발한 미디어믹스 진행

# Upcoming Line-Ups

## 전략게임

글로벌 시장의 Major 장르  
장기간 서비스 가능

2020년 10월  
글로벌 론칭



크로스파이어: 워존

2020년 11월  
글로벌 론칭



테라: 엔드리스워

2021년 하반기



킹오브파이터즈: 스트리트윈

2020

2021

2022

## 서브컬처

충성도 높은 유저층 확보  
애니메이션, 굿즈 등 사업 확장 가능

2021년 상/하반기



프로젝트NEO



프로젝트M

## E스포츠

글로벌에서 가장 인기 높은 장르  
PC/모바일 동반 흥행 가능

2022년 상/하반기



나이츠사가



프리스타일 위닝골프  
(가제)

# Global Marketing Platform

기술과 감성에 기반한 글로벌 마케팅 플랫폼의 성장

## Technology

유저 데이터 학습을 통해  
효율적인 상품 구성

마케팅 Fraud 자동 감지  
마케팅 소재 자동 최적화

유저 패턴에 따른  
1:1 맞춤 이탈 방지 케어

AI &  
빅데이터  
기술기반  
시스템

Data oriented  
Decision Making

- 유저의 모든 행동에 대한 철저한 데이터 분석
- 다수의 서비스로 축적된 적중률 높은 미래 예측

Global Marketing  
System

- 매월 50억 원 이상을 집행하는 지속적인 글로벌 마케팅 노하우
- 축적된 빅데이터에 기반한 우월한 마케팅 퍼포먼스

## Sensitivity

VIP Management

핵심 고객에 대한  
직접적이고 감성적인  
커뮤니케이션

Global Branding

개별 제품을 뛰어넘어  
하나의 브랜드로  
감성적인 메시지 전달

Chapter 4

# Appendix

## 제품소개\_프리스타일 시리즈

- 장르: 스포츠
- 제작: 조이시티
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2004년 12월



- PC온라인 멀티플레이 팀 대전 스포츠 게임
- 중국, 한국 등 아시아 시장 서비스 중
- 출시 17년차. 여전히 안정적 서비스
- 최근 서비스 강화를 통해 다시 매출 증가



- PC온라인 멀티플레이 팀 대전 스포츠 게임
- 글로벌 서비스 중
- 2014년부터 세기천성을 통해서 중국 서비스 중
- 2015년부터 Steam 을 통한 글로벌 서비스



- 콘솔 멀티플레이 팀 대전 F2P 스포츠 게임
- 글로벌 서비스 중
- 누적 다운로드 9백만 돌파
- PC온라인 버전 출시 (STEAM)

## 제품소개\_건십배틀: 도탈워페어

- 장르: 전쟁시뮬레이션
- 제작: 조이시티
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2018년 12월



- 검증된 시스템을 기반으로 하는 근 미래 밀리터리 전쟁 시뮬레이션 게임
- 해상, 공중 및 지상에서 통합적으로 전투를 지휘하는 사령관으로 성장
- 밀리터리 매니아들을 매료시킬 높은 퀄리티의 그래픽으로 다이내믹한 현대전의 전투 장면 연출
- 다양한 병기들의 전략적 특성을 적극적으로 활용해 전략적인 전투 요소를 구성
- 마케팅, 서비스 노하우, 데이터 사이언스를 바탕으로 2-3배의 마케팅 효율성을 보이는 중

## 제품소개\_캐리비안의 해적: 전쟁의 물결

- 장르: 전쟁시뮬레이션
- 제작: 엔드림
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2017년 05월



- '오션앤앰파이어'로 증명된 전쟁게임시스템과 글로벌 IP '캐리비안의해적'의 결합
- 잭스패로우와 같은 영화 내 주요 캐릭터들과의 모험을 통해 동지애 형성 및 전쟁 경험
- 지속적인 IP 관련 콘텐츠 업데이트와 서비스 강화를 통해 글로벌 주요 전쟁게임으로 성장 중
- 안정적인 캐시카우로 안착 ('20년 매출: 510억원)
- 페이스북 클라우드 게이밍 론칭으로 서비스 플랫폼 확대

## 제품소개\_블레스 모바일

- 장르: 3D 액션 MMORPG
- 제작: 씽크편
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2020년 03월



- 오리지널 PC게임인 '블레스'의 고퀄리티 그래픽 자산을 활용한 High-End 급 Action MMORPG
- 언리얼4 엔진의 능력을 극대화하여 동종 장르 대비 월등히 앞선 록앤필 전달
- 다양하고 화려한 캐릭터 커스터마이징 지원
- 액션성을 극대화하는 Non-Target 전투로 기존 MMORPG가 줄 수 없었던 조작과 액션의 재미 제공
- 직업별 역할에 충실한 Role Playing Game 본연의 재미 제공
- 다양한 성장 방법과 그 사이를 메워줄 서브 콘텐츠 제공

## 제품소개\_히어로볼 Z

- 장르: 하이퍼캐주얼
- 제작: 모히또게임즈
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2020년 07월



- 미소녀 캐릭터를 모으는 서브컬처 게임 요소에
- 비행 슈팅 게임의 모양새, 합체(Merge)나 변신 같은 전대물(특촬물)의 설정을 덧붙임
- 누구나 일정 시간 플레이하면 모든 캐릭터 수집 가능
- 글로벌 730만 다운로드를 기록한 '주사위의 신' IP를 활용한 효율적인 개발 (총 개발비 5억원)
- 화려한 연출과 애니메이션 풍 그래픽 제공

## 제품소개\_크로스파이어: 워존

- 장르: 전쟁 시뮬레이션
- 제작: 엔드림
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2020년 10월



- 매년 1조원 이상의 매출을 기록하고 전 세계 6.6억 명이 즐기는 FPS게임 '크로스파이어'의 공식 IP를 활용한 최초의 모바일 전쟁 시뮬레이션 게임
- 동종 장르 최고의 그래픽과 연출로 유저 호감도 및 몰입도 강화
- 원작의 향수를 느낄 수 있던 FPS 형태의 '스나이퍼 모드'와 '나노 감염체 모드'를 제공
- '20년 10월 전 세계 170여개국 그랜드 오픈

## 제품소개\_테라: 엔드리스워

- 장르: 전쟁시뮬레이션
- 제작: 테이크파이브스튜디오스
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2020년 11월



- 크래프톤(구 블루홀)이 개발한 대작 MMORPG '테라'의 IP를 활용한 최초의 전쟁 시뮬레이션 게임
- '테라'는 PC와 콘솔 플랫폼에서 성공적으로 글로벌 서비스를 하고 있는 게임 IP
- 언리얼4 엔진으로 제작한 첫 SLG로 경쟁 제품 대비 월등한 그래픽 퀄리티 제공
- 수집형 RPG의 게임성을 결합하여 SLG의 장르적 한계를 돌파
- '문명' 시리즈를 연상시키는 헥사곤 타일 맵과 대규모 도시 점령전을 통한 전략적 재미 극대화
- '20년 11월 전 세계 170여개국 그랜드 오픈

## 제품소개\_프로젝트 M

- 장르: 캐릭터 수집형 RPG
- 제작: 모히또게임즈
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2021년 예정



- 미소녀 서바이벌 프로젝트
- 고퀄리티 3D 그래픽으로 구현한 수십여 종의 캐릭터를 수집 및 성장시키는 수집형 RPG
- 스킬 사용에 따른 전략적 요소 추가
- 서브컬처와 포스트아포칼립스 기반의 매력적인 세계관으로 몰입도 강화

## 제품소개\_프로젝트 NEO

- 장르: 전쟁 시뮬레이션
- 제작: 모히또게임즈
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2021년 예정



- 2D 일본풍(서브컬처) 미소녀 중심의 전쟁 시뮬레이션 게임
- 전쟁 시뮬레이션 문법에 매력적인 미소녀 캐릭터 수집과 성장의 재미를 더함

# 제품소개\_킹오브파이터즈: 스트리트워

- 장르: 전쟁 시뮬레이션
- 제작: 엔드림
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2021년 예정



- 글로벌 최상급 인지도를 보유한 SNK의 대전 격투 게임 “The King Of Fighters”의 공식 IP 사용
- 경쾌한 카툰 그래픽으로 기존 전쟁 게임과 차별화된 비주얼 제공
- 단순 격투를 넘어 사우스타운의 지배자로 성장하는 재미를 담음

# 제품소개\_디즈니 나이트 사가

- 장르: PVP매니지먼트
- 제작: 테이크파이브스튜디오스
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2022년 예정



- 디즈니와 픽사의 과거부터 미래까지 모든 IP 활용
- 마블 스튜디오보다 많은 영화 제작으로 지속적인 콘텐츠 확장 및 부스팅 가능
- 디즈니와 픽사의 영웅을 수집하고 육성하여 서로 경쟁하는 대전 매니지먼트 게임

# Y2020 실적 요약

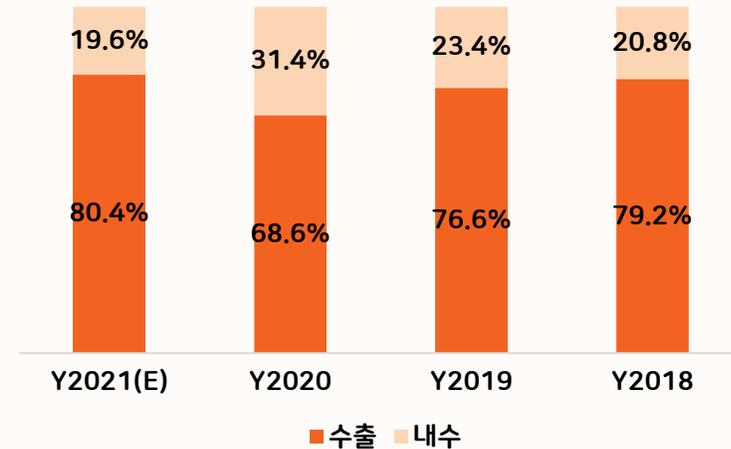
## ● 연결재무상태표

(백만원)	2020	2019	2018
<b>유동자산</b>	<b>66,610</b>	<b>39,158</b>	<b>38,716</b>
현금 및 현금성자산	18,843	10,301	18,901
매출채권	24,012	10,980	6,878
기타	23,754	17,877	12,937
<b>비유동자산</b>	<b>43,374</b>	<b>25,772</b>	<b>16,451</b>
유형자산	1,192	1,006	980
무형자산	13,985	7,494	3,482
기타 비유동자산	28,197	17,272	11,990
<b>자산총계</b>	<b>109,984</b>	<b>64,931</b>	<b>55,168</b>
<b>유동부채</b>	<b>29,590</b>	<b>35,019</b>	<b>28,610</b>
매입채무 및 기타유동채무	11,815	9,675	4,530
단기금융부채	4,973	16,000	16,000
계약부채	7,073	3,472	5,701
기타유동부채	5,730	5,872	2,378
<b>비유동부채</b>	<b>2,578</b>	<b>4,890</b>	<b>60</b>
<b>부채총계</b>	<b>32,168</b>	<b>39,909</b>	<b>28,670</b>
자본금	7,691	5,892	5,892
주식발행초과금	63,748	24,553	24,553
기타자본	(8,159)	(8,602)	(9,092)
이익잉여금	14,832	3,910	5,245
비지배분	(296)	(731)	(101)
<b>자본총계</b>	<b>77,816</b>	<b>25,022</b>	<b>26,498</b>

## ● 연결포괄손익계산서

(백만원)	2020	2019	2018
<b>매출액</b>	<b>165,384</b>	<b>103,136</b>	<b>87,222</b>
<b>영업비용</b>	<b>144,688</b>	<b>94,588</b>	<b>92,669</b>
<b>영업이익</b>	<b>20,696</b>	<b>8,548</b>	<b>(5,447)</b>
영업이익률	12.5%	8.3%	-
<b>세전이익</b>	<b>11,471</b>	<b>344</b>	<b>(4,333)</b>
<b>순이익</b>	<b>11,470</b>	<b>(1,895)</b>	<b>(7,942)</b>
순이익률	6.9%	-	-
<b>지배주주순이익</b>	<b>11,097</b>	<b>(1,284)</b>	<b>(8,029)</b>
지배주주순이익률	6.7%	-	-

## ● 해외 매출 비중





  
**JOYCITY**  
Thank you