



Investor Relations

Jun. 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

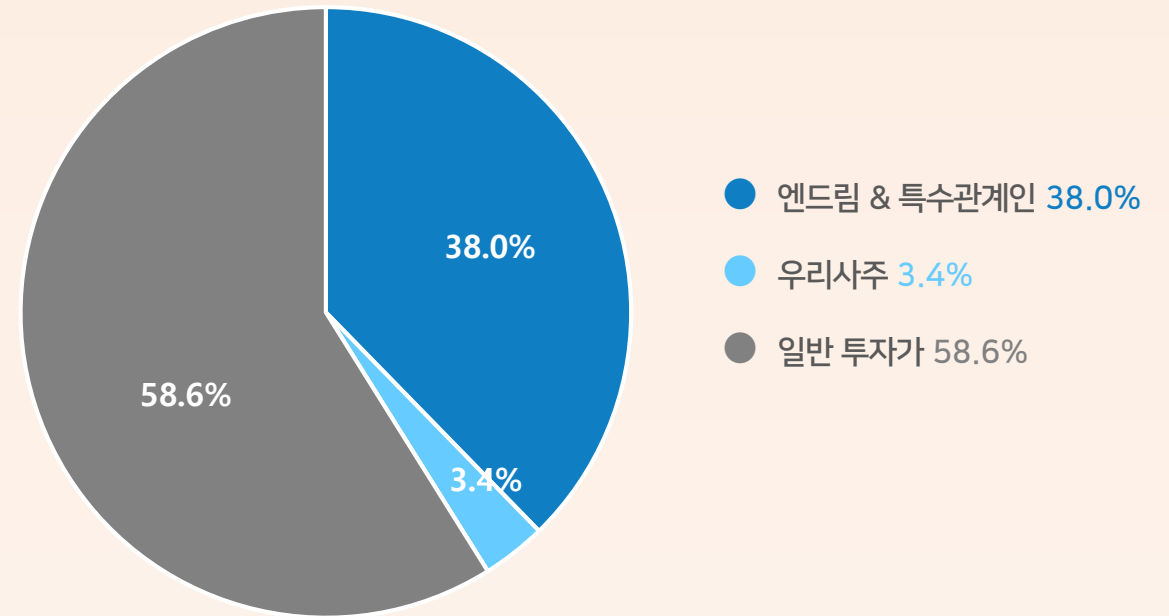
Chapter 1

OVERVIEW

Company Overview

회사명	
사업영역	
본점소재지	경기도성남시분당구분당로 55
대표자	조성원
자본금	
직원	

● 지분 구조



Company Leaderships



- 디즈니 베스트 파트너 선정
- 딜로이트 선정 아시아에서 가장 빠르게 성장하는 100대 기업
- 대한민국인터넷대상 국무총리상 수상
- 대한민국게임대상 최우수상 수상

2013 ~ 현재 조이시티/엔드림 대표이사

2011 ~ 2013 넥슨코리아 사업개발센터장

2003 ~ 2013 엔도어즈 대표이사



- 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



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

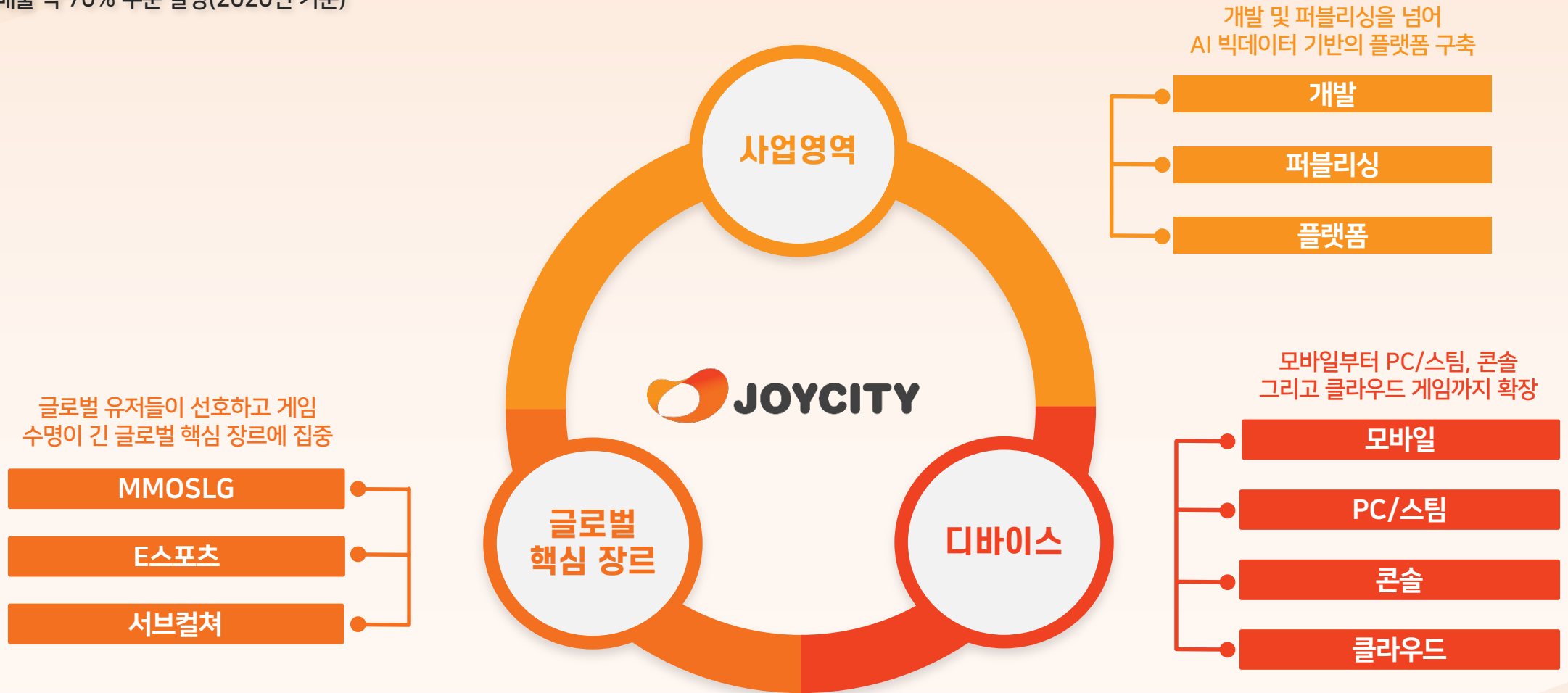
2013 ~ 현재 조이시티/엔드림 COO

2012 ~ 2013 넥슨코리아 퍼블리싱 본부장

2006 ~ 2012 엔도어즈 CSO

Value Chain

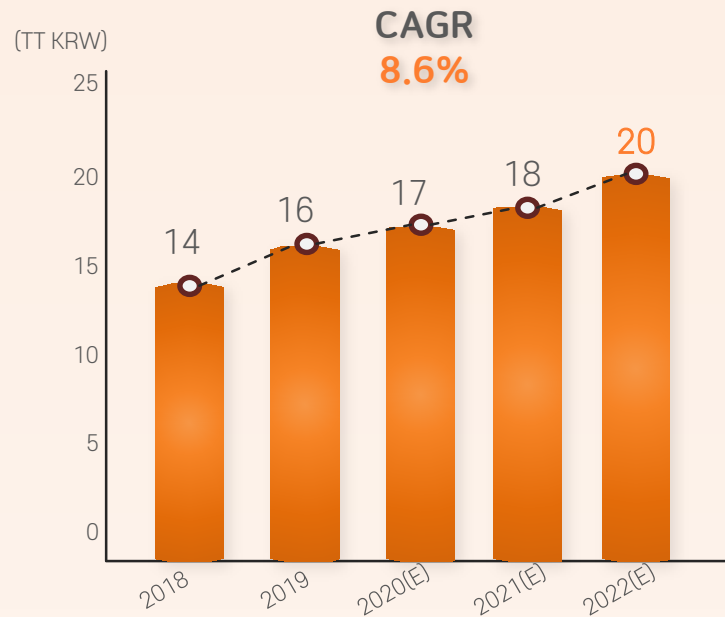
예측가능하고 지속 가능한 글로벌 콘텐츠 플랫폼의 강화로
해외매출 약 70% 수준 달성(2020년 기준)



2022 Market Prediction

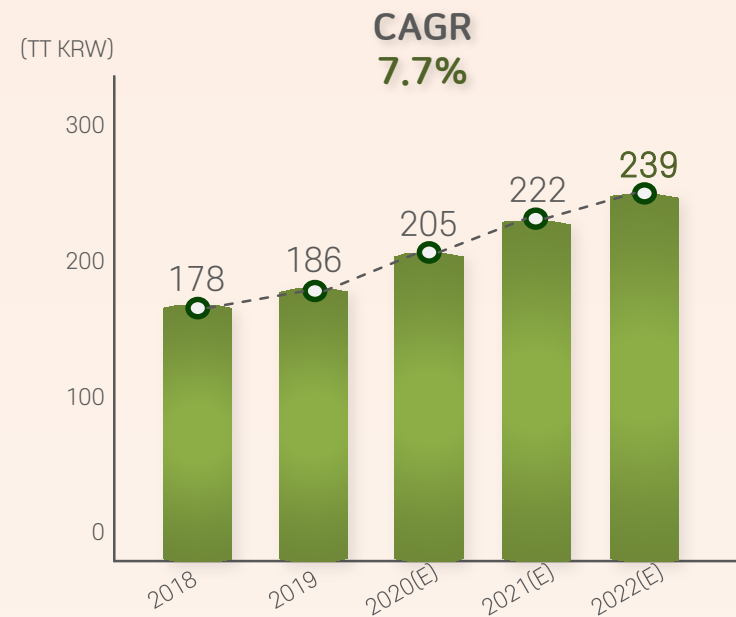
“국내 게임 시장과 글로벌 게임 시장의 연속적인 추가 성장 예상”

국내 게임 시장 (20 조 원)



*출처: 2020 대한민국 게임백서 (한국콘텐츠진흥원)

글로벌 게임 시장 (239 조 원)



*출처: 2020 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	20조 원	8.6%
글로벌	약 25억 명	239조 원	7.7%

* 출처: 2020 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

Global Target Product

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

전략게임

시장 특성

연평균 장르
매출 성장률
20% 이상

시장 주요 실적



모바일스트라이크
누적 매출 1.6조원



캐리비안의 해적
누적 매출 1,600억원



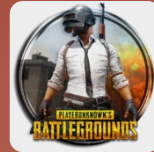
게임오브워
누적 매출 4.5조원



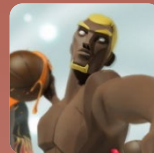
건설배틀: 토탈워페어
누적 매출 510억원

E스포츠

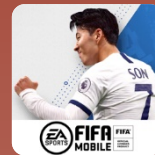
압도적인
흥행성을 가진
**글로벌
No. 1 장르**



배틀그라운드
연 매출 1조원



프리스타일
누적 매출 7,000억원



FIFA 시리즈
연 매출 15억불



3on3
PS4 다운로드 TOP 3

서브컬처

재패니메이션에
열광하는 10~30대의
**확고한
시장성**



페이트: 그랜드오더
연 매출 1.5조원



주사위의 신
홍콩 매출 6개월간 1위



드래곤볼: 폭렬격전
연 매출 8500억원



히어로볼 Z
한국 최고 매출 25위'

Vertical Integration

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



Horizontal Integration

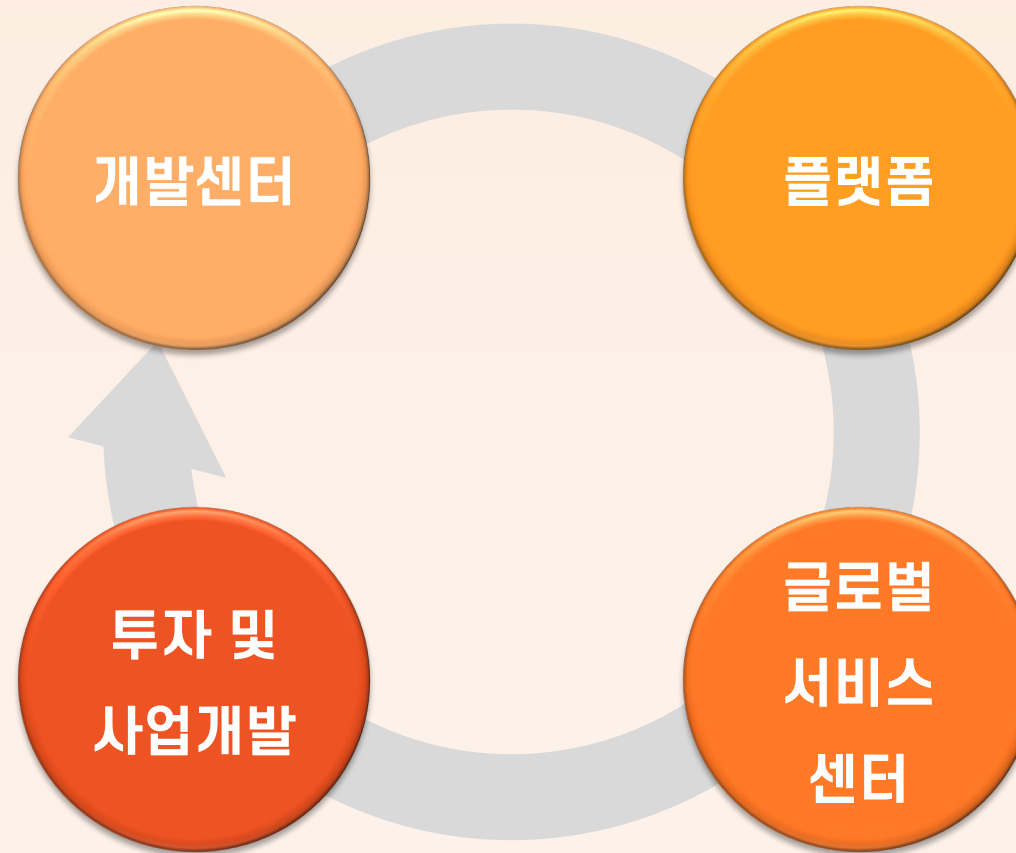
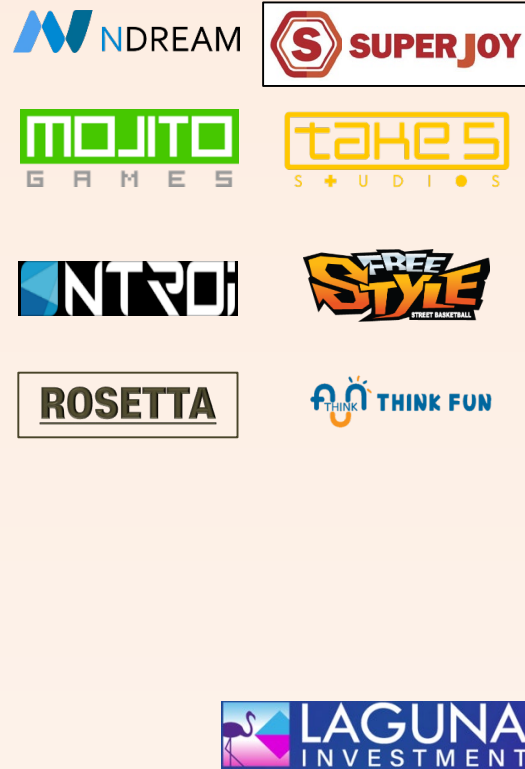
안정화된 “글로벌 개발 & 서비스 플랫폼”을 기반으로, 본격적인 사업 확장을 준비 중

IAD 중심으로 고도화된 신규 캐시카우



Virtuous Cycle

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



Chapter 3

Investment Points

Investment Points

01

성장하는
라이브 매출

02

검증된 게임성과
IP의 신작

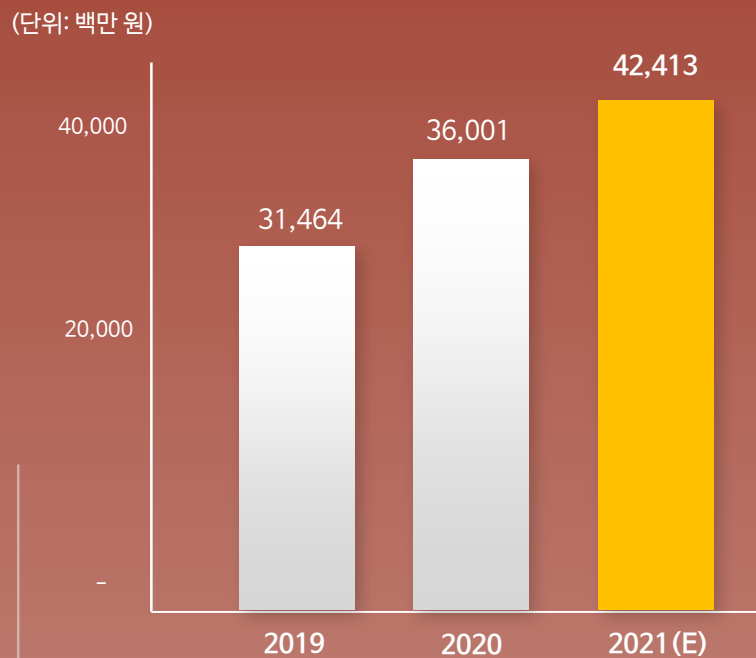
03

성장하는 글로벌
마케팅 플랫폼

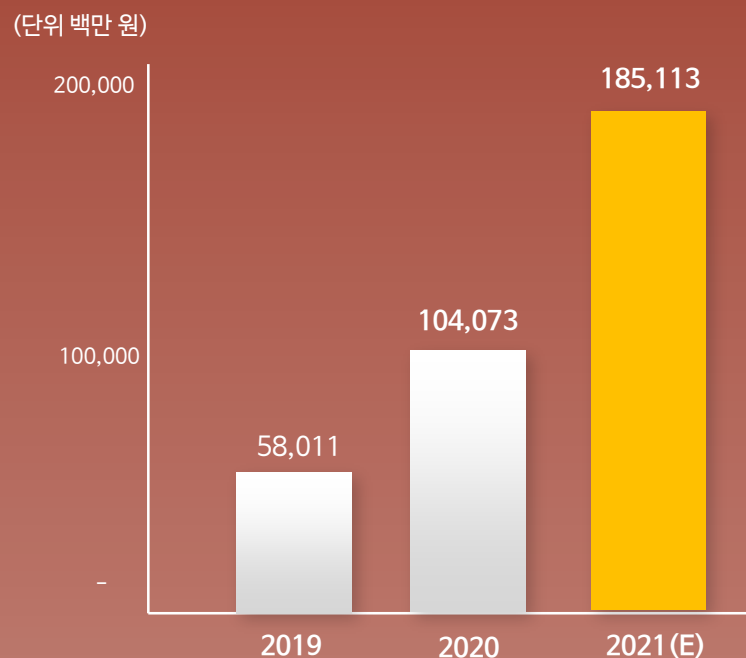
Strong Growth of Live Service Titles

“지속적인 성장세의 라이브 서비스 제품”

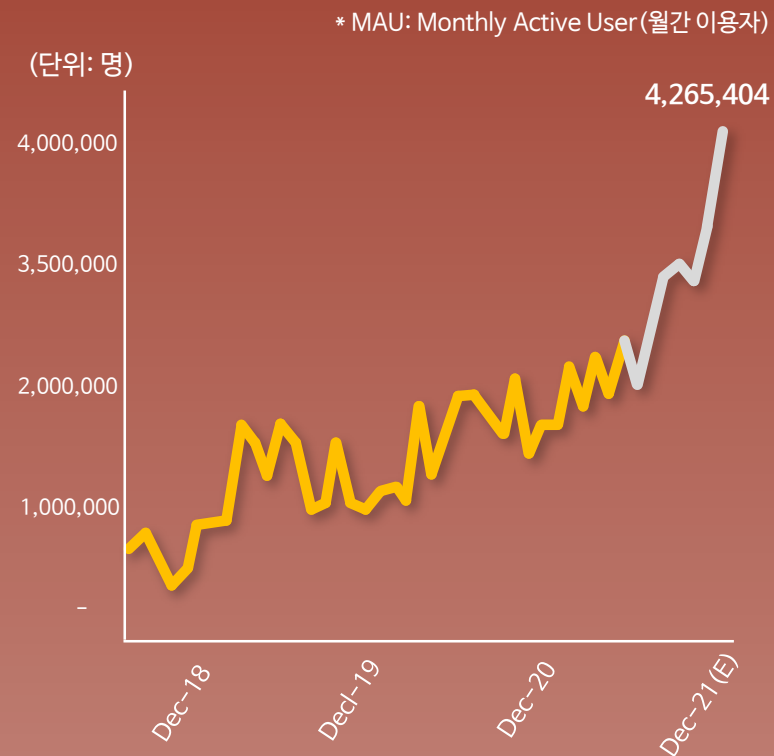
프리스타일 매출



전략게임 매출



전략게임MAU



Internally Owned IP Line-Ups



Freestyle

PC, 스팀, 콘솔 등 멀티 플랫폼 확장
2017년 E스포츠프로리그 'FSPL' 출범



Game of Dice



Rule the Sky

국내 최초의 모바일게임 흥행작



Gunship Battle

Licensed IP Line-Ups

글로벌 탑 클래스 IP와 엄선된 파트너십 보유



캐리비안의 해적



디즈니 X 픽사

Disney · PIXAR

- '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



크로스파이어



Smilegate
Entertainment

- '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



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

Upcoming Line-Ups

전략게임

글로벌 시장의 Major 장르
장기간 서비스 가능

2020년 10월
글로벌 론칭



크로스파이어: 워존

2020년 11월
글로벌 론칭



테라: 엔드리스워

2022년



Project Zombie Warfare

2020

2021

2022

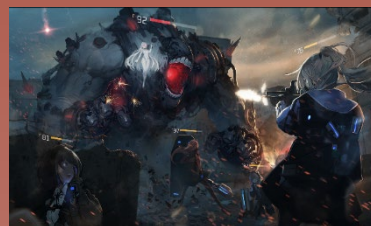
2021년 상/하반기

서브컬처

충성도 높은 유저층 확보
애니메이션, 굿즈 등 사업 확장 가능



프로젝트NEO



프로젝트M

E스포츠

글로벌에서 가장 인기 높은 장르
PC/모바일 동반 흥행 가능



디즈니
나이츠사가



프리스타일
풋볼2

2022년 상/하반기

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 세기전성을 통해서 중국 서비스 중
- 2015년 부터 Steam 을 통한 글로벌 서비스



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

제품소개_건함배틀: 토탈워페어

- 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



- '오션앰파이어'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_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_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_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

Y2021 실적 요약

● 연결재무상태표

백만원)	1Q21	2020	2019
	66,103	69,821	39,158
	13,579	18,843	10,301
	23,200	24,013	10,980
기타	29,324	26,965	17,877
비유동자산	50,930	41,454	25,772
유형자산	1,201	1,196	1,006
무형자산	12,352	13,838	7,494
	37,376	26,420	17,272
	117,032	111,275	64,931
	23,451	26,429	35,019
	11,130	11,829	9,675
단기금융부채	4,342	4,973	16,000
	3,076	3,760	3,472
기타유동부채	4,903	5,867	5,872
비유동부채	6,253	6,999	4,890
	29,704	33,428	39,909
자본금	22,383	7,691	5,892
주식발행초과금	50,436	63,746	24,553
	16,459	(8,279)	(8,602)
이익잉여금	(1,657)	14,987	3,910
	(293)	(299)	(731)
	87,328	77,847	25,022

● 연결포괄손익계산서

백만원)	1Q21	2020	2019
매출액	53,010	165,384	103,136
	45,903	144,911	94,588
	7,108	20,473	8,548
	13.4%	12.4%	8.3%
	8,255	11,703	344
순익	8,255	11,704	(1,895)
순익률	15.6%	7.1%	-
지배주주순익	8,232	11,322	(1,284)
지배주주순익률	15.5%	6.8%	-

● 해외 매출 비중

