



DEVSISTERS

MAKING GAMES THAT ARE LOVED

IR PRESENTATION

2021.11

DISCLAIMER

본 자료는 **한국채택국제회계기준에 따라 작성된 연결기준 영업실적**입니다.

본 자료에 포함된 2021년 3분기 재무 실적 및 영업성과는 투자자 편의를 위하여 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 작성된 것으로 향후 외부 감사인의 검토 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

또한 본 자료는 객관적인 기준 등을 참고하여 작성하였으나 일부 예상, 전망 또는 주관적 판단에 의한 표현이 포함되어 있을 수 있고, 향후 환경의 변화, 상이한 데이터 집계 기준 등에 의하여 본 자료와 일치하지 않은 다른 숫자와 해석이 도출될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 당사는 본 자료에 서술된 정보만을 믿고 본 정보에만 의존한 투자 결정을 내리지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀 드립니다. 아울러 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 변경 내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 업데이트해서 추가로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

CONTENTS

K-IFRS CONSOLIDATED BASIS

1. Q3 21 실적 요약

2. 매출 분석

3. 비용 분석

4. 주요 서비스 게임 사용자 지표 추이

5. 주요 서비스 게임 현황

6. 신작 라인업

APPENDIX

1. Q3 21 실적 요약

- 3분기 매출 671억 원 기록(QoQ -29.9%, YoY +278.7%)
 - 해외 매출 293억 원 달성(QoQ +11.5%), 9월 글로벌 마케팅 공략 성과 창출을 통해 해외 매출 본격적인 성장 추세 전환
 - 국내 매출 376억 원을 기록하며 전분기 대비 감소하면서 하향 안정화 국면
- 영업이익 76억 원(QoQ -61.5%), 당기순이익 62억 원(QoQ -61.4%) 기록
 - 주요 고정비용 감소 등 전반적인 영업비용이 감소하였으나, 매출 감소에 따른 이익률 하락
- 2021년 3분기 누계 실적 : 매출액 2,682억 원, 영업이익 509억 원, 당기순이익 426억 원 기록
 - 9월 글로벌 마케팅 이후 미국, 일본, 영미권 등 본격적인 글로벌 지표 상승으로 4분기 성장 가속화 예상

단위: 억 원

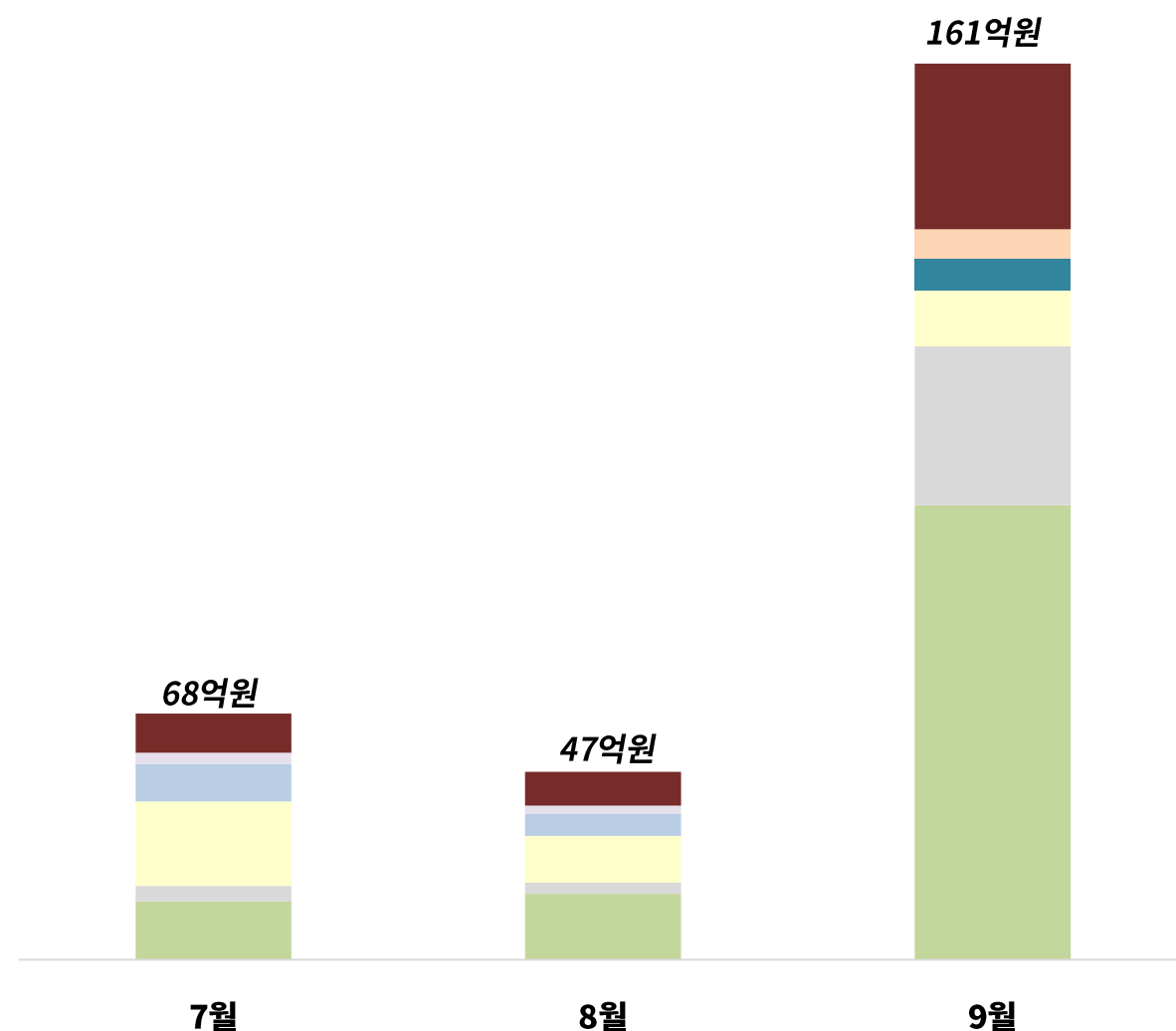
	Q3 20	Q2 21	Q3 21	QoQ	YoY
매출	177	958	671	-29.9%	278.7%
국내매출(게임)	103	687	376	-45.3%	264.7%
해외매출(게임)	72	262	293	11.5%	304.9%
기타매출	2	8	3	-66.1%	40.2%
영업비용	180	760	595	-21.7%	230.5%
영업이익	(3)	197	76	-61.5%	흑자전환
영업이익률	-1.6%	20.6%	11.3%	-9.3%p	+12.9%p
당기순이익	3	160	62	-61.4%	2302.2%
당기순이익률	1.5%	16.7%	9.2%	-7.5%p	+7.7%p

2. 매출 분석

- 3분기 해외 매출 293억 원 기록(QoQ +11.5% 성장)
 - 9월 4일 ‘쿠키런:킹덤’ 일본 캠페인을 시작으로 10월 미국 등 북미 시장 공략으로 글로벌 성과 창출
 - 7~8월 하향 안정화 추세에서 9월 ‘쿠키런:킹덤’ 일본 캠페인 이후 급격한 성장 추세로 전환
- 3분기 해외 매출 293억 원 중 55%인 161억 원을 9월 이후 글로벌 시장 공략을 통해 달성
 - 기존 대만, 태국 중심의 매출 구성이 9월 이후 미국, 일본, 캐나다, 영국, 홍콩 등 글로벌 전역으로 확장
 - 10월 전체 게임 MAU 합 1,150만(9월 940만)을 기록하며 4분기 해외 매출 더 큰 폭의 성장세 예상

3분기 해외 월별 매출 추이

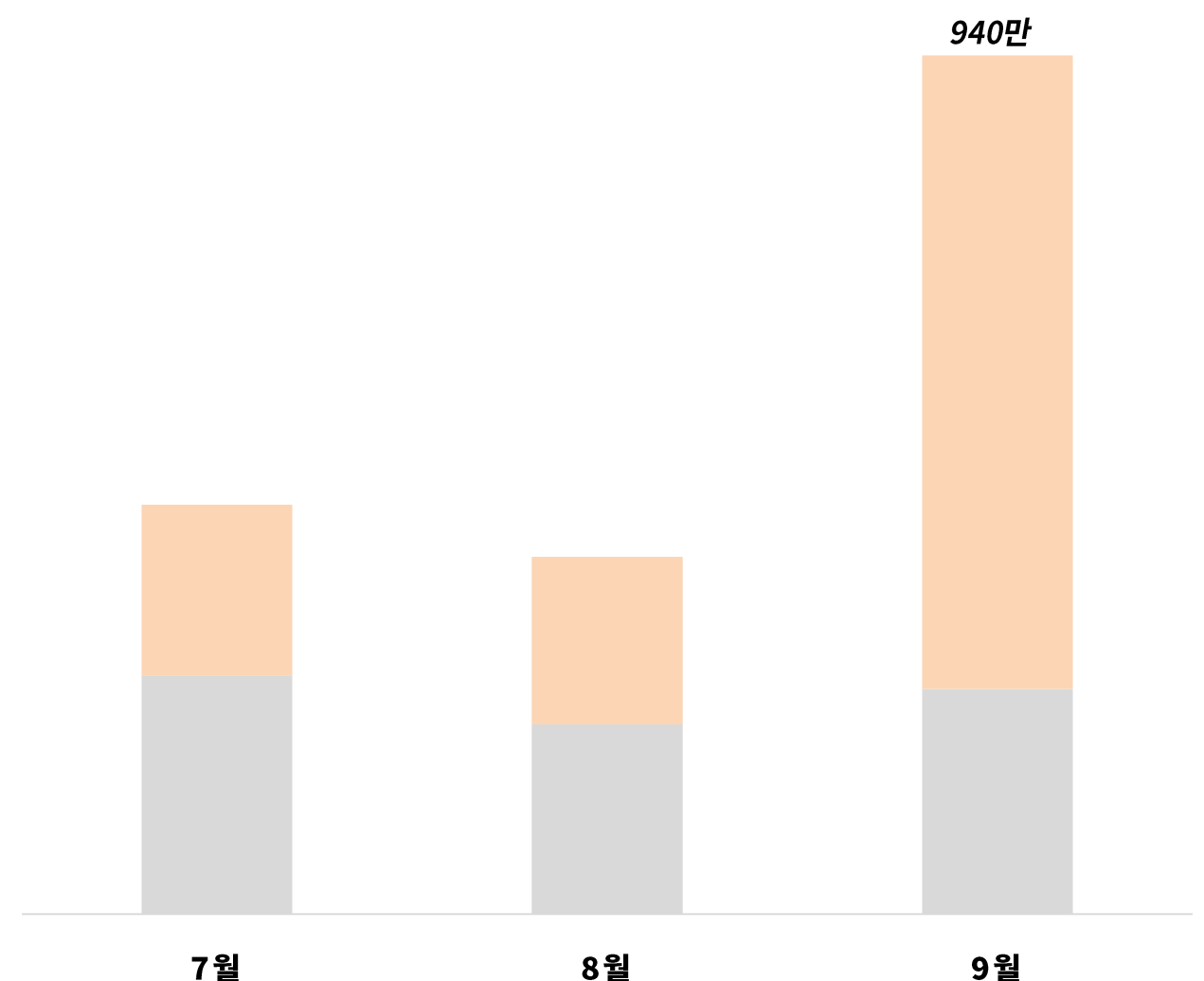
■ 미국 ■ 일본 ■ 대만 ■ 캐나다 ■ 태국 ■ 홍콩 ■ 영국 ■ Others



*수익이연 효과 반영 전 매출 기준

3분기 전체 MAU 월별 추이

■ 국내 ■ 해외



* MAU(Monthly Active Users) : 한달 동안 실제 게임에 접속한 활성 이용자수

3. 비용 분석

- 3분기 총 영업비용 595억 원으로 전분기 대비 -21.7%, 전년 대비 +230.5%
 - 전분기 대비 감소하였으나 일본, 미국 등 글로벌 시장 공략 결과로 마케팅 비용 189억 원 집행
- 인건비 및 기타비용 180억 원으로 전분기 대비 24% 감소

영업비용

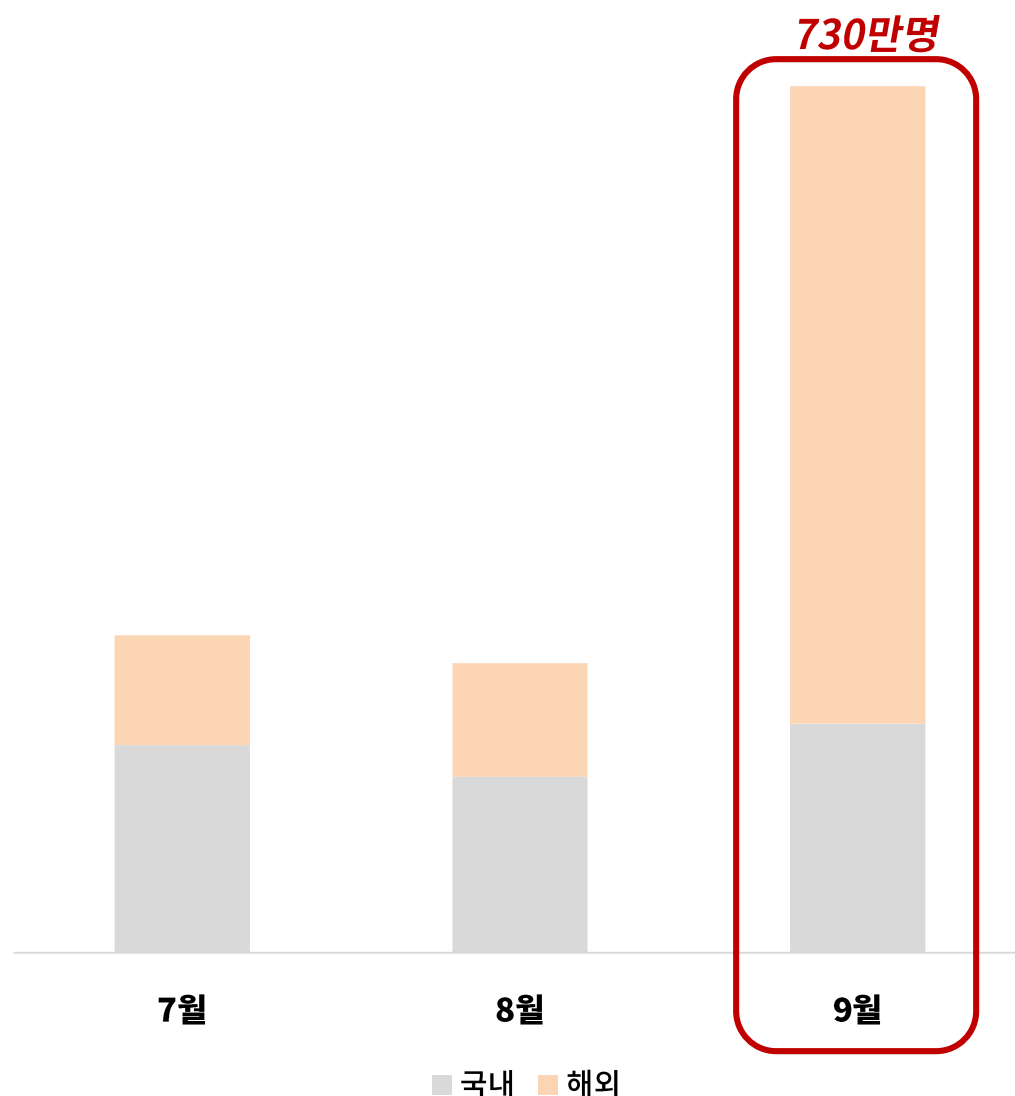
단위: 억 원

	Q3 20	Q2 21	Q3 21	QoQ	YoY
영업비용	180	760	595	-21.7%	230.5%
인건비	73	160	122	-24.0%	67.5%
지급수수료	62	314	226	-28.1%	262.9%
광고선전비	12	210	189	-9.9%	1422.2%
기타비용	33	76	58	-23.5%	78.3%
영업이익	(3)	197	76	-61.5%	흑자전환
법인세차감전순이익	3	210	81	-61.3%	2768.4%
당기순이익	3	160	62	-61.4%	2302.2%

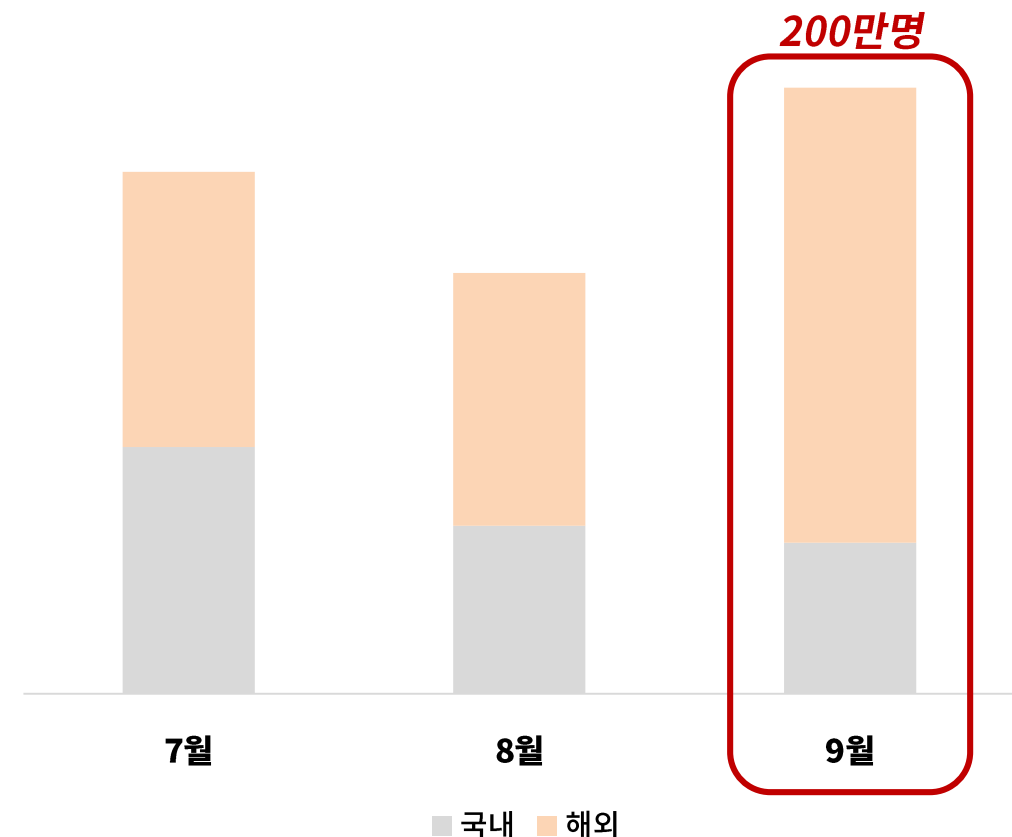
4. 주요 서비스 게임 사용자 지표 추이

- ‘쿠키런:킹덤’ 9월 글로벌 전체 MAU 730만 명 기록(8월대비 199.2% 성장)
 - 9월 4일 일본을 시작으로 글로벌 시장 공략 개시 이후 글로벌 MAU의 급격한 성장 추세
 - 10월 미국 시장 공략과 함께 더 큰 폭의 성장 기록
- ‘쿠키런: 킹덤’과의 시너지 효과로 ‘쿠키런:오븐브레이크’의 해외 지표 역시 반등 추세 기록
 - 10월 5주년 업데이트를 통해 사용자 지표 상승과 더불어 수익지표 역시 상승세로 전환

쿠키런:킹덤 MAU



쿠키런:오븐브레이크 MAU



* MAU(Monthly Active Users) : 한달 동안 실제 게임에 접속한 활성 이용자수

5. 주요 현황 및 계획

(1) 기존 게임 서비스 현황



현황

- 쿠키런:킹덤의 본격적인 글로벌 진출 시동 및 인게임 콘텐츠 다각화
 - 다국어 보이스 콘텐츠 추가로 글로벌 진출의 기반 마련 및 해외 유저 유입으로 글로벌 사용자 수 & 수익성 지표 상승 기록
 - Q3 트로피컬 소다 제도, 메인 스토리 확장 및 Q4 초 대난투, 스킨 시스템 등 지속적인 콘텐츠의 다각화를 통해 글로벌 흥행 게임으로 자리 매김

예정

- 대규모 업데이트 및 타겟 글로벌 시장 확장을 통한 추가 성장 도모
 - 유럽('22년): 컴투스와의 협업을 통해 독일, 프랑스 등 유럽 24개국 공략
 - 또 하나의 거대 시장 중국 진출 추진 및 그 외 국가 보이스 콘텐츠 지속 확대



현황

- 성공적인 5주년 업데이트를 통해 보여준 독보적인 게임 운영 역량으로 지표 반등 견인
- 쿠키런 IP의 글로벌 확장에 따른 시너지 효과로 AU 동반 상승
- 인게임 및 소셜 커뮤니티를 활용하여 유저와 적극적인 소통으로 유저와의 유대감 강화
 - CM 라이브 방송, 사전 게임 콘텐츠 프리뷰 및 커뮤니티 이벤트 진행 등을 통한 소통 확대

예정

- 블랙프라이데이, 크리스마스, 신년 타게팅한 다양한 업데이트 예정
- 쿠키런 IP의 글로벌 확장과 함께 기존 유저와 신규 유저가 모두 즐겁게 즐길 수 있는 콘텐츠 준비 예정

(2) 신 성장 동력 확보

- 신규 라인업 확보 (연내 공개 예정): 중장기 성장 기반 쿠키런 IP 신규 라인업 확보
- 시장 트렌드를 반영한 신규 성장 동력 셋업: NFT 기반의 쿠키런 디지털 아트 사업을 시작으로 블록체인과 NFT 기반의 게임 및 서비스, VR를 바탕으로 한 신사업 기획 중

6. 신작 라인업



6. 신작 라인업



deco★play

파티파티: 신규 IP / 소셜 네트워크 CCP (Character Coordinating Play)



BRIXITY: 신규 IP / 글로벌 캐주얼 게이머 공략



OVEN SMASH: 기존 IP / 쿠키런 IP 기반 신규 프로젝트

APPENDIX.

연결포괄손익계산서

단위: 백만원

	Q3 20	Q4 20	Q1 21	Q2 21	Q3 21
영업수익	17,721	17,354	105,361	95,771	67,102
영업비용	18,001	22,519	81,817	76,029	59,497
영업손익	(280)	(5,165)	23,545	19,742	7,605
영업외손익	562	(4,825)	217	1,219	501
법인세차감전손익	283	(9,990)	23,762	20,961	8,106
법인세비용	26	(3,321)	3,268	5,002	1,939
당기순이익	257	(6,670)	20,494	15,958	6,167
지배기업소유지분	314	(6,942)	20,532	16,013	6,194
비지배주주지분	(57)	272	(38)	(55)	(27)

APPENDIX.

연결재무상태표

단위: 백만원

	Q2 21	Q3 21
자 산		
I. 유동자산	127,380	134,439
현금및현금성자산	8,812	9,857
단기금융상품	7,121	7,121
유동당기손익-공정가치금융자산	77,424	87,959
매출채권	25,349	21,639
기타채권	425	4,260
기타유동자산	8,023	3,409
재고자산	211	178
당기법인세자산	15	17
II. 비유동자산	79,477	86,132
장기기타채권	9,500	9,680
비유동당기손익-공정가치금융자산	34,020	36,862
기타포괄손익-공정가치금융자산	4,956	6,613
관계기업투자	2,140	2,540
이연법인세자산	307	307
유형자산	4,618	7,058
사용권자산	17,485	16,986
무형자산	6,451	6,086
자산총계	206,857	220,571

	Q2 21	Q3 21
부 채		
I. 유동부채	27,355	32,967
기타채무	10,193	12,275
기타유동부채	12,039	8,726
유동성장기차입금	200	0
당기법인세부채	94	6,828
유동충당부채	331	331
유동성리스부채	4,497	4,808
II. 비유동부채	37,273	38,729
순확정급여부채	1,381	1,762
당기손익-공정가치 금융부채	23,485	25,225
비유동리스부채	12,407	11,742
부채총계	64,627	71,696
지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본	142,057	148,604
자본금	5,725	5,729
기타불입자본	108,605	102,527
이익잉여금(결손금)	28,696	41,218
기타포괄손익누계액	(968)	(870)
비지배지분	172	271
자본총계	142,229	148,875
부채와 자본총계	206,857	220,571