



IR Book

2021년 12월



유의 사항

본 자료의 포함된 “예측정보”는 별도 확인절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’ 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 “예측정보”에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 본 자료의 작성시점 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 회사계획수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

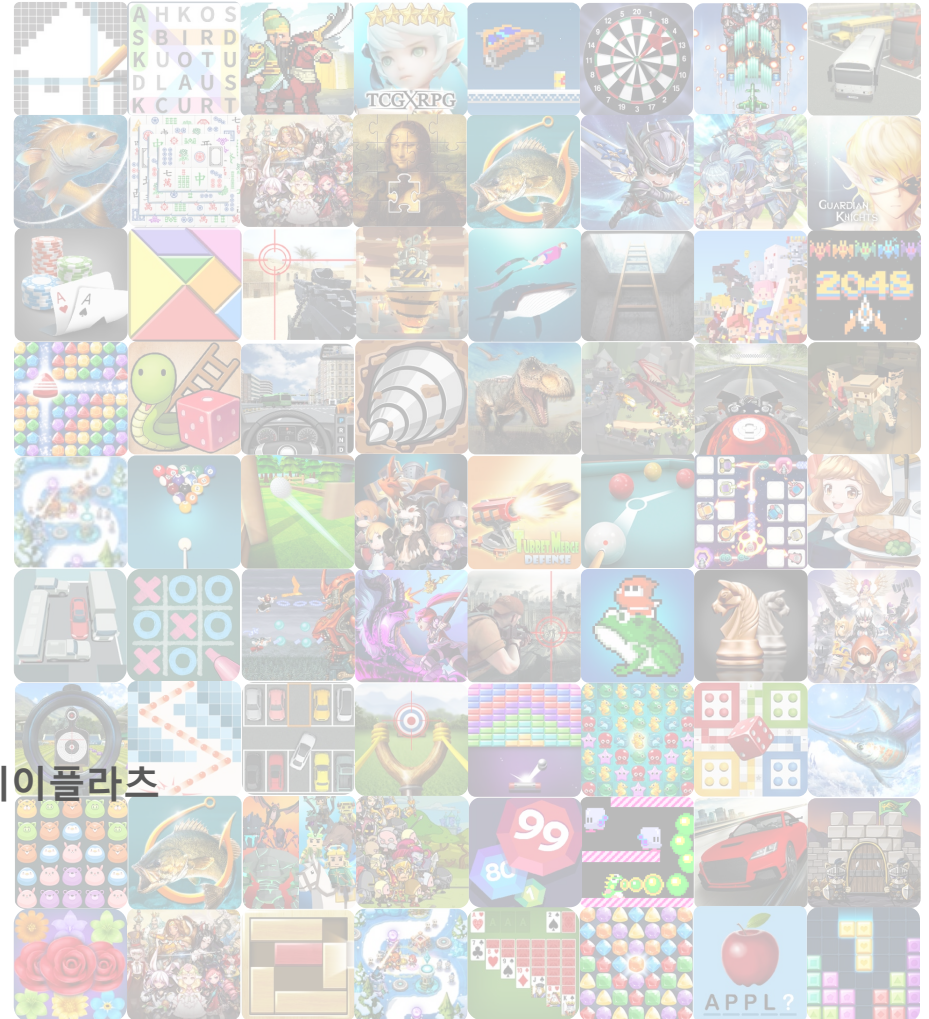
이러한 불확실성으로 인해 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, ‘예측정보’에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 밝혀드립니다.

따라서 투자자는 이 자료에 포함되어 있는 정보만을 믿고 투자결정을 하지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀드립니다.

About MOBIRIX

1. 회사 개요
2. 주요 사업 현황
3. 주요 경쟁력
4. 2022년 사업계획
5. 신작 라인업
6. Appendix
(2021.3Q 실적자료)

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일	2007년 7월 9일
자본금	9.3억
임직원수	109명
주요제품	모바일 게임 개발 서비스
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 901-902호
홈페이지	www.mobirix.com



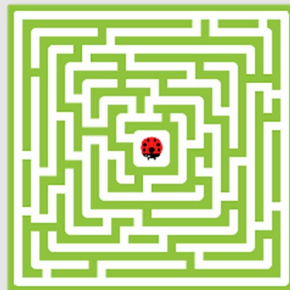
2004~2010



캐주얼 게임 역량 강화

- 모비릭스 설립 (2004, 법인전환 2007)
- 파라오의 보석
이달의 우수게임상 수상
- 문화관광부장상
모바일 부문
- 모바일 게임 8종 출시
체스마스터 등
- 모바일 게임 제작, 컨버팅,
퍼블리싱 사업개시
- KT2010 SHOW 모바일 게임 어워드 최우수상 수상

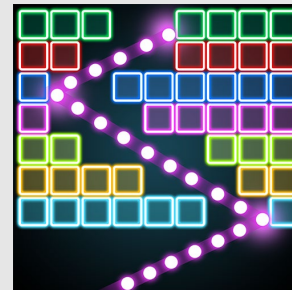
2011~2015



다운로드 & 광고수익 확대

- 국내 안드로이드/iOS 모바일게임 50종 출시
- Google Play/iOS 게임 글로벌 출시 및 광고플랫폼 수익화 사업 시작
- '스도쿠와 세계탐험' 미래창조과학부 주최 제2회 대한민국 앱 이노베이션 우승 수상
- '미로찾기의 왕(Maze King)' 구글플레이 1,000만 다운로드 달성
- 월간 글로벌 신규다운로드 1,000만 달성

2016~2020



벽돌깨기퀘스트출시 & 투자유치

- 벽돌깨기퀘스트, 벽돌깨기퍼즐 출시 (2017)
- Apple Search Ads 마케팅 성공사례
- 투자유치(유상증자)
 - 네오위즈 플레이스튜디오(2015, 10억)
 - 미래창조 지온펀드4호(2015, 10억)
 - 미래창조 LB선도기업투자펀드 20호 (2015, 40억)
 - 네오위즈 (2016, 49억)

2021~현재

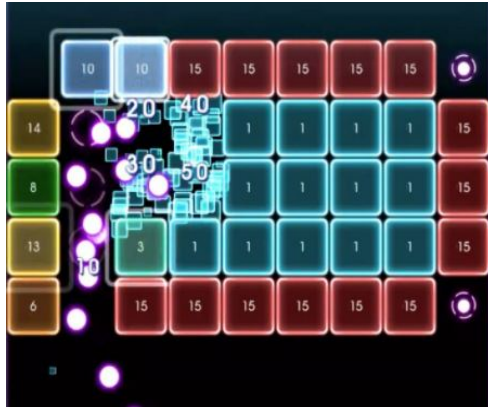


코스닥 상장 & 미드코어 확대

- 코스닥시장 상장 (2021.01)
- 던전기사키우기, 관우키우기 IP 앱인수
- 자회사 모비릭스 파트너스 설립 (2021. 9월)

주요 사업 현황

핵심 KEYWORD



매출
광고 &
인앱 결제

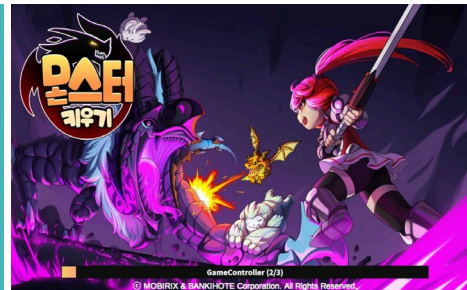


'21년 10월기준

DAU
(6,033,979)

MAU
(37,192,226)

글로벌
TOP 퍼블리셔



신작라인업
자체개발
퍼블리싱



서비스게임
200여개 이상

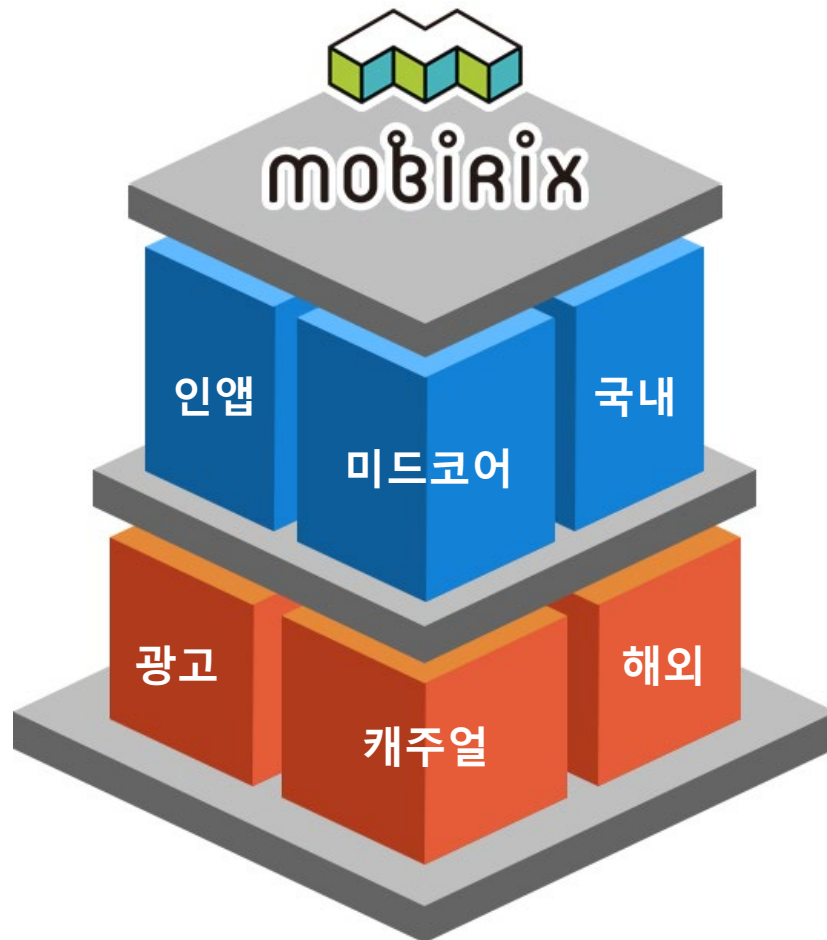


게임장르
캐주얼
미드코어



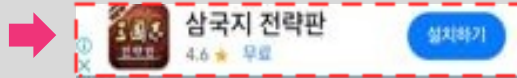
주요 사업 현황

수익 모델 구성





광고 수익



인게임 화면에 배너 및 전면 광고 노출 통해 광고료 수취

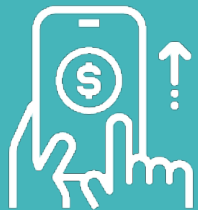
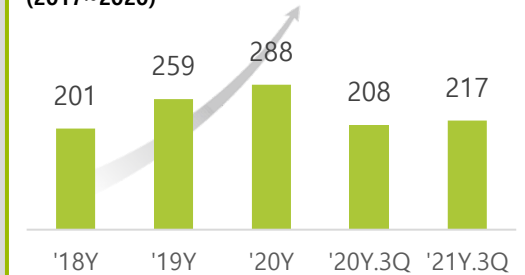
광고수익 추이

(단위 : 억원)

CAGR

52.7%

(2017~2020)



인앱 결제



게임 내 재화구매 및 광고제거 구독권 결제 통해 수익

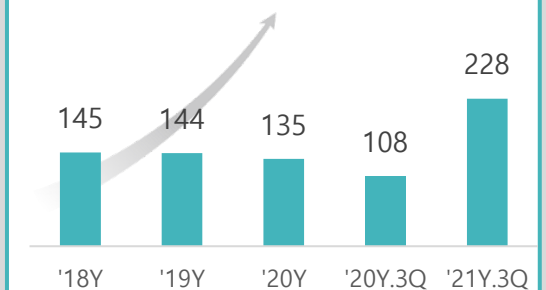
인앱결제 수익 추이

(단위 : 억원)

CAGR

23.7%

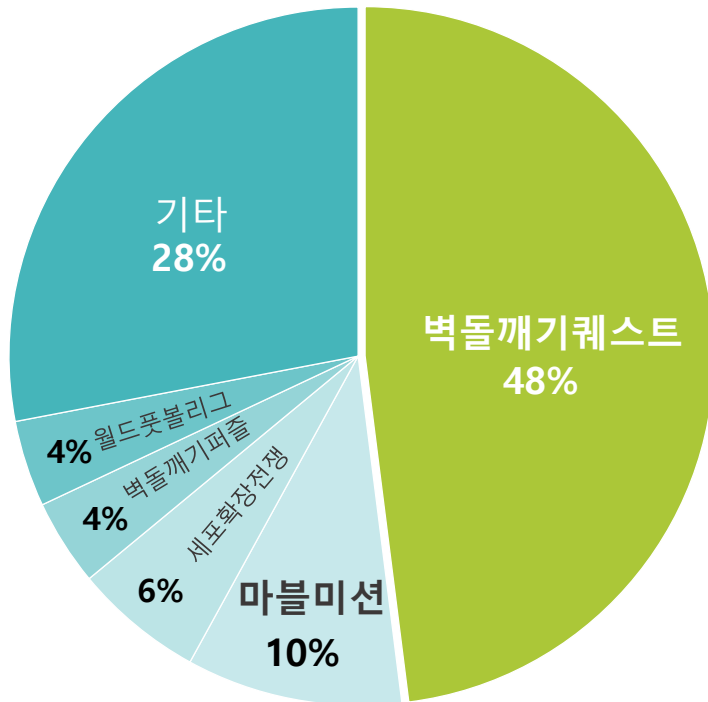
(2017~2020)



장르별 주요서비스 게임

캐주얼

게임 수 222개 / 전체 매출비중 60.3 %



벽돌깨기퀘스트

8,853,953 (10월 MAU)

2017.10 (출시일)



마블미션

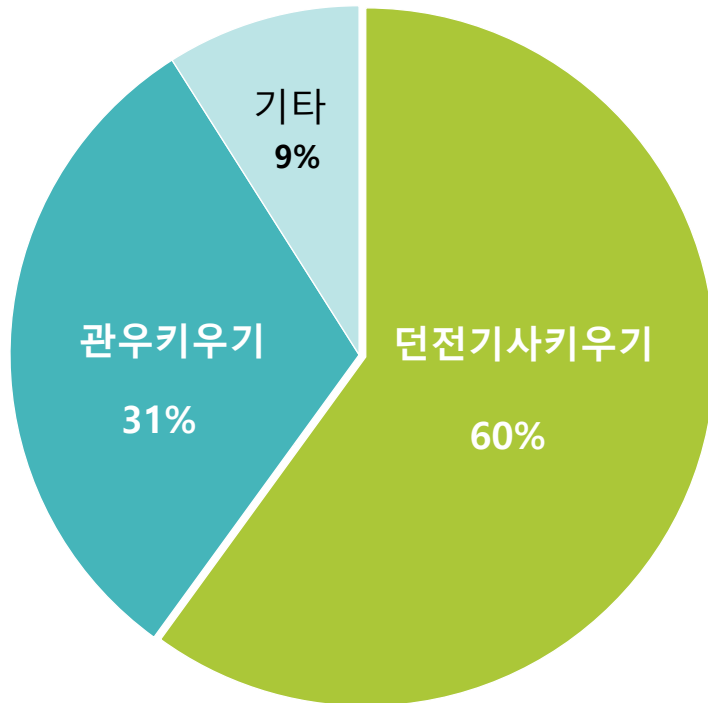
2,763,378 (10월 MAU)

2018.07 (출시일)

장르별 주요서비스 게임

미드코어

게임 수 29개 / 전체 매출비중 39.7 %



던전기사키우기

105 억원 (매출액)

2020.12 (출시일)



관우키우기

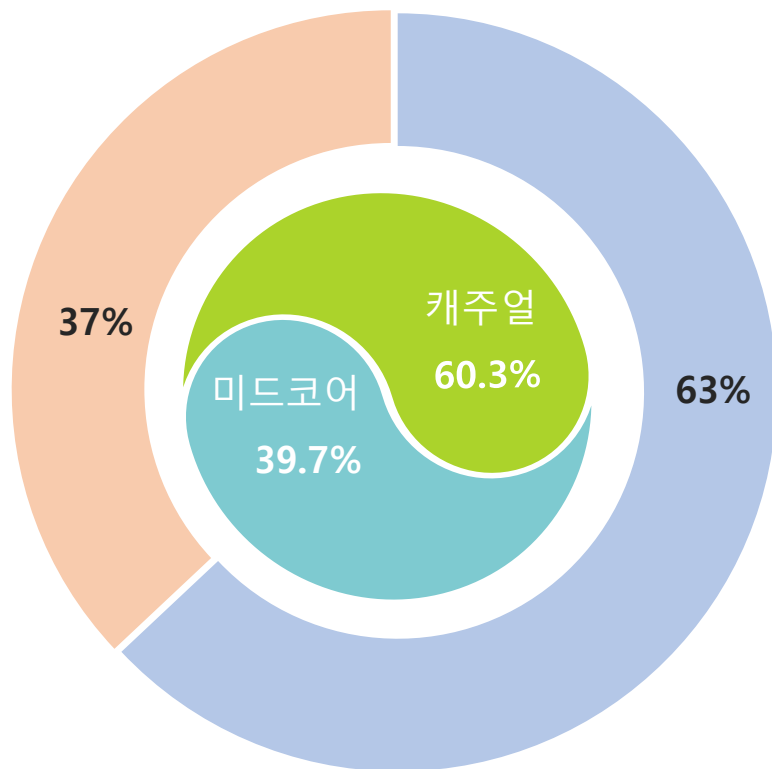
55 억원 (매출액)

2021.03 (출시일)

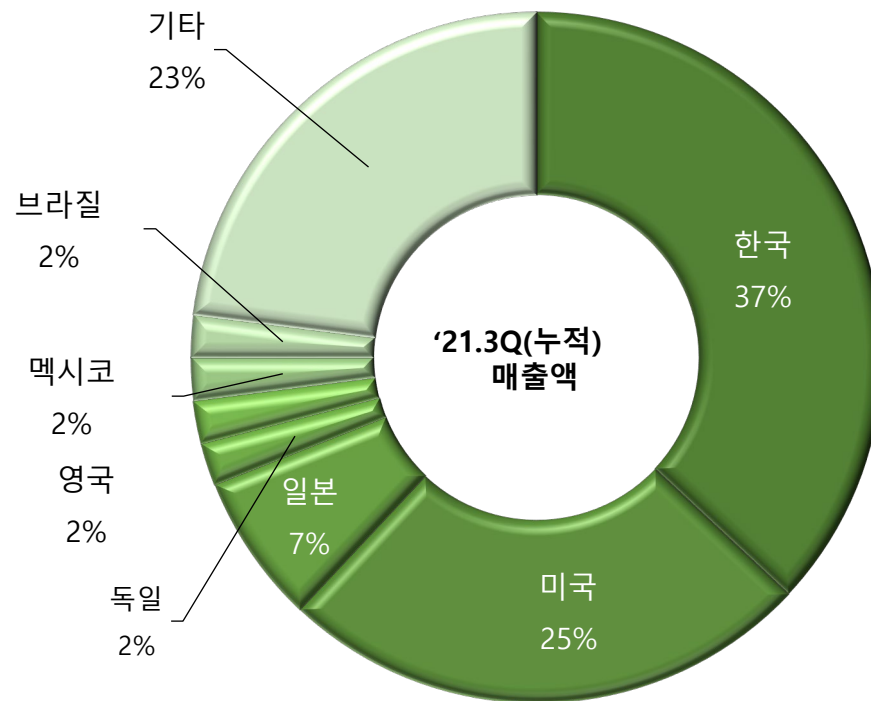
주요 사업 서비스 게임

국가별 매출 구성

해외/국내 장르별 매출현황 비교



■ 해외 ■ 국내





균형 잡힌 게임 포트폴리오



내부 Cross Promotion



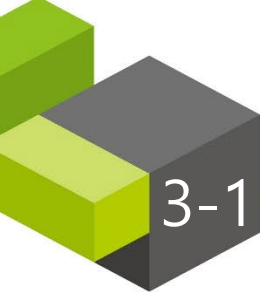
Business model



글로벌 TOP 퍼블리셔



글로벌 게임시장 규모 및 전망



균형 잡힌 게임 포트폴리오

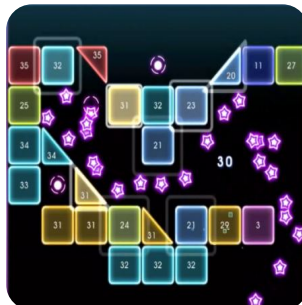
누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



World Football League
2억 100만+



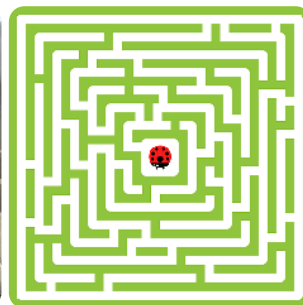
Fishing Hook
8,600만+



Bricks Breaker Quest
8,500만+



Zombie Hunter King
5,900만+



Maze King
5,800만+



Snake & Ladders King
5,500만+



Air Hockey Challenge
5,000만+



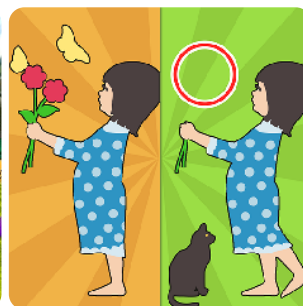
Hit & Knock down
4,500만+



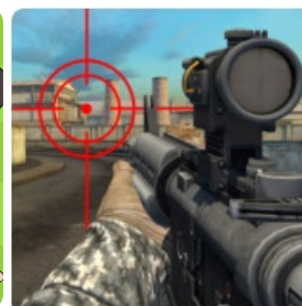
Marble Mission
3,500만+



Shooting King
3,400만+



Difference Find King
2,700만+



Zombie Fire
2,500만+

외 200여종 이상

※ 구글 플레이 + iOS 누적 다운로드 수 기준

※ 출처: Google Play Console + Apple Appstore connect (2021.3Q 기준)



내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화

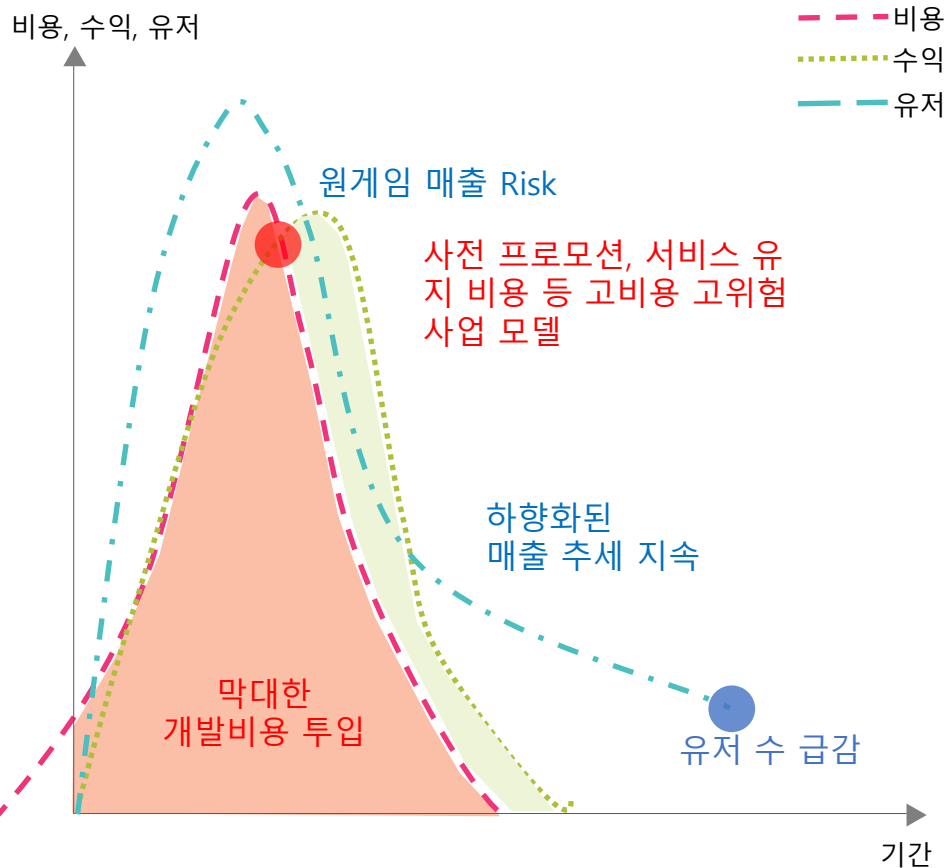
자체 게임 내 유사 장르간 교차 홍보.

마케팅 비용 없이 유저 유입.

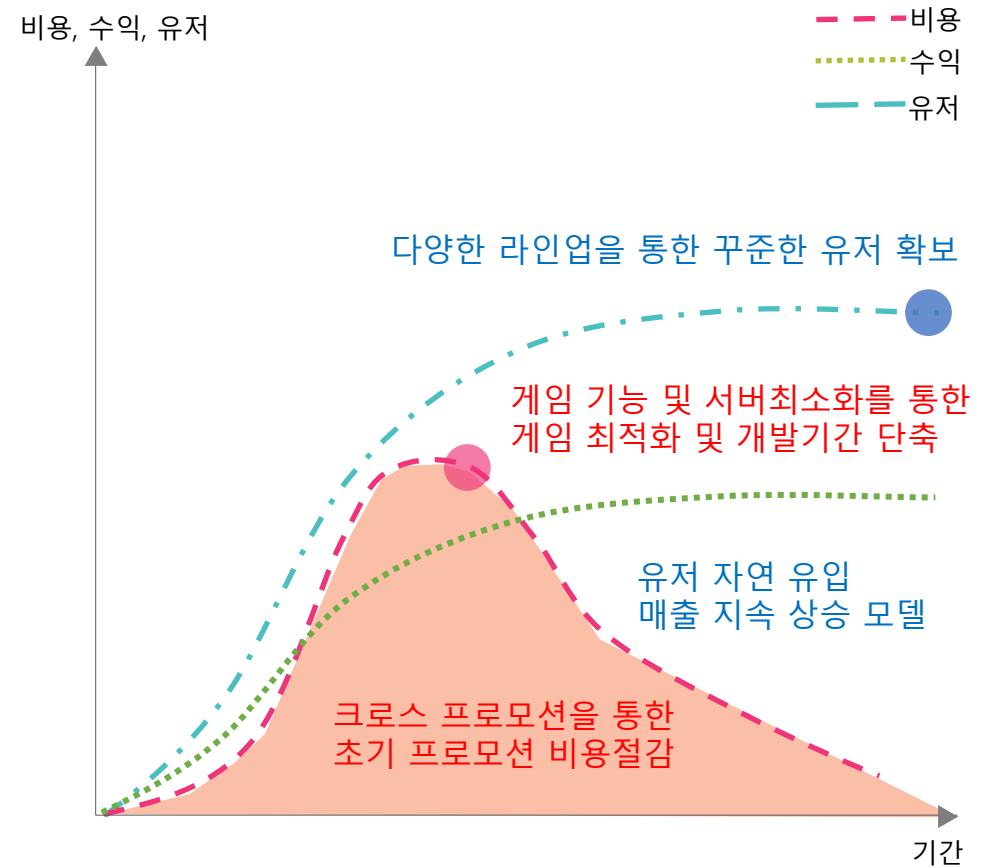
게임의 성장 가능성 판단 용이.

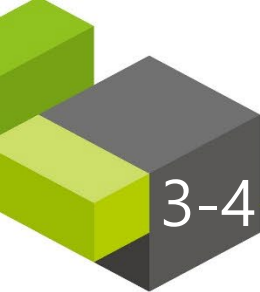
하드코어 게이머 사업구조 / 모비릭스 사업구조 차별성

모바일 하드코어 게임 사업구조



모비릭스 게임 사업구조





글로벌 TOP 퍼블리셔



국내 퍼블리셔 중 글로벌 다운로드 1위 모비릭스

AOS

순위	회사명	다운로드 수
1		
2		
3		
	⋮	
35		
36	mobirix	12,954,092
	⋮	
403		
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 3.6%		

AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
1		
2		
3		
	⋮	
42		
43	mobirix	13,401,292
	⋮	
283		
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 4.3%		

글로벌 TOP 퍼블리셔

국가별 DAU 상위게임



※ 2021년 10월 (DAU) 기준

※ DAU: Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출

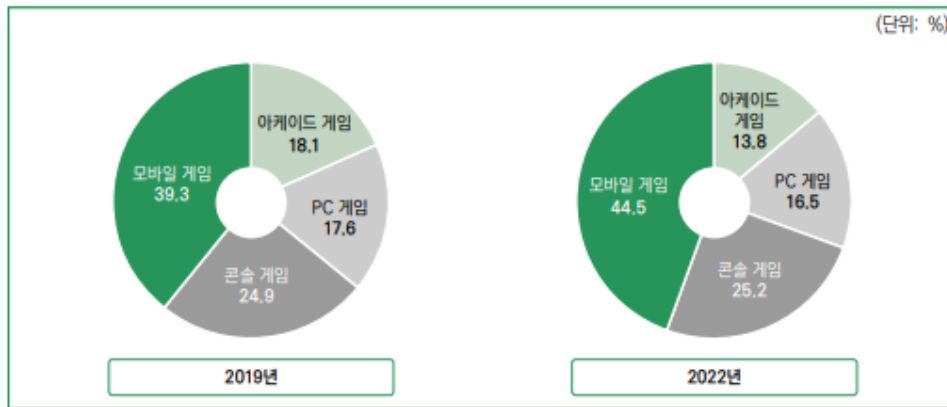


글로벌 게임시장 규모 및 전망



플랫폼별 세계 게임 시장 점유율

그림 6 플랫폼별 세계 게임 시장 점유율(2019년/2022년)



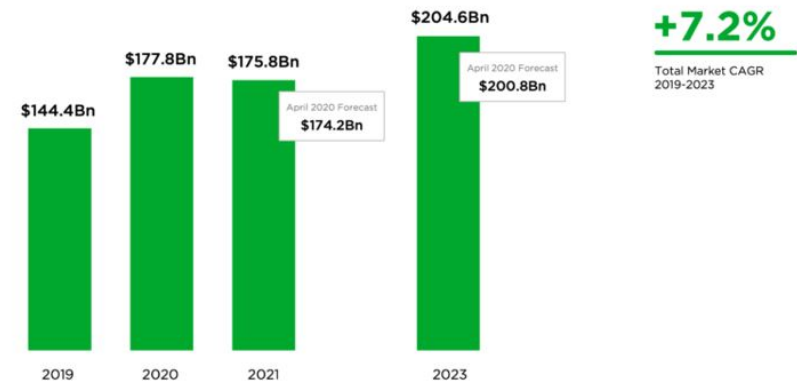
출처: PWC(2020), Enterbrain(2020), JOGA(2020), iResearch(2019), Playmeter(2016), NPD(2020)

세계 게임 시장 전망

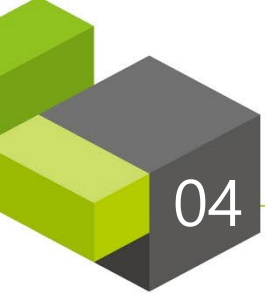


Global Games Market Forecast

Forecast Toward 2023



Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | April 2021
newzoo.com/globalgamesreport

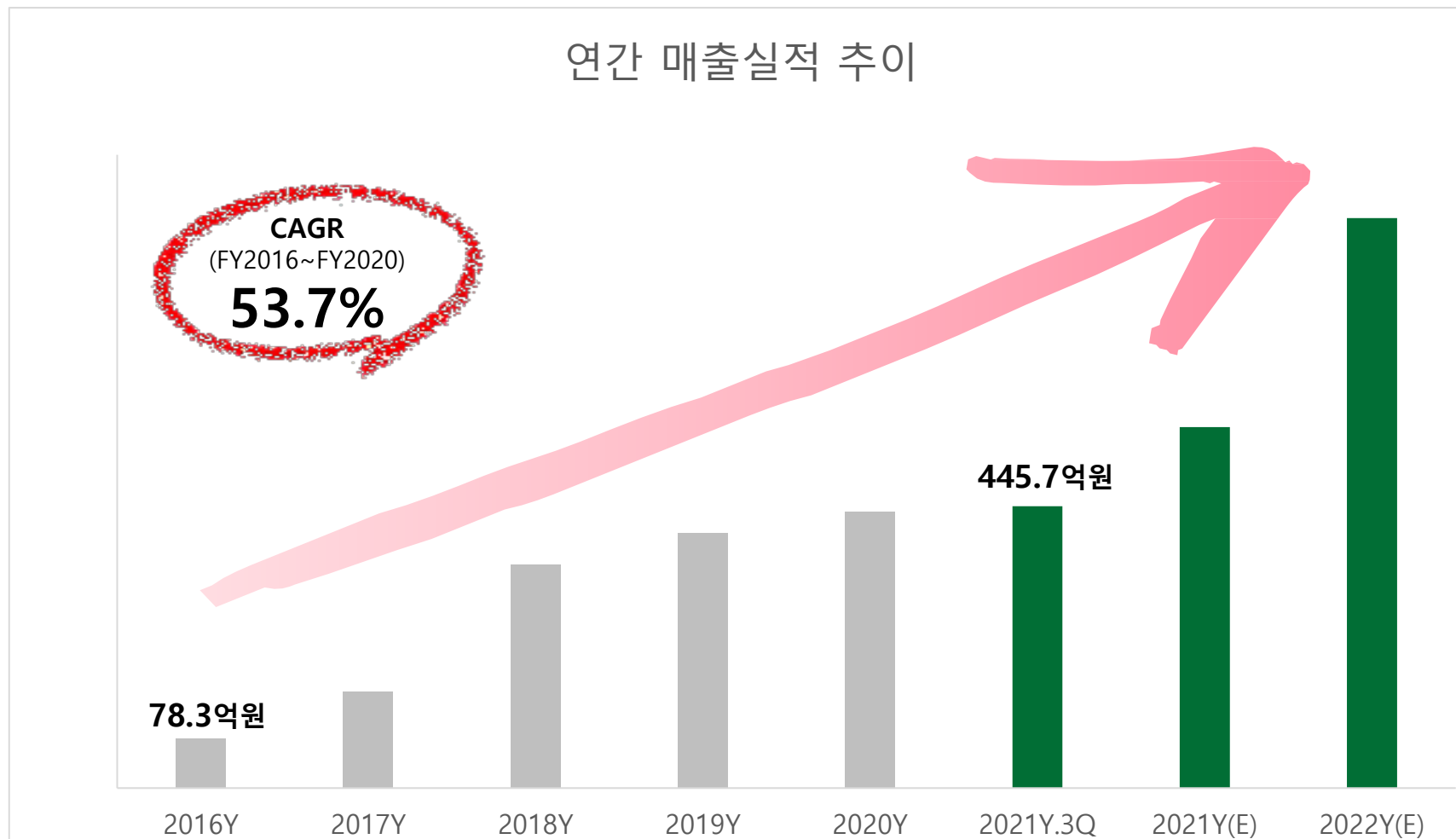


04

2022년 사업방향과 목표



과거 5개년도 매출추이 및 향후 목표매출

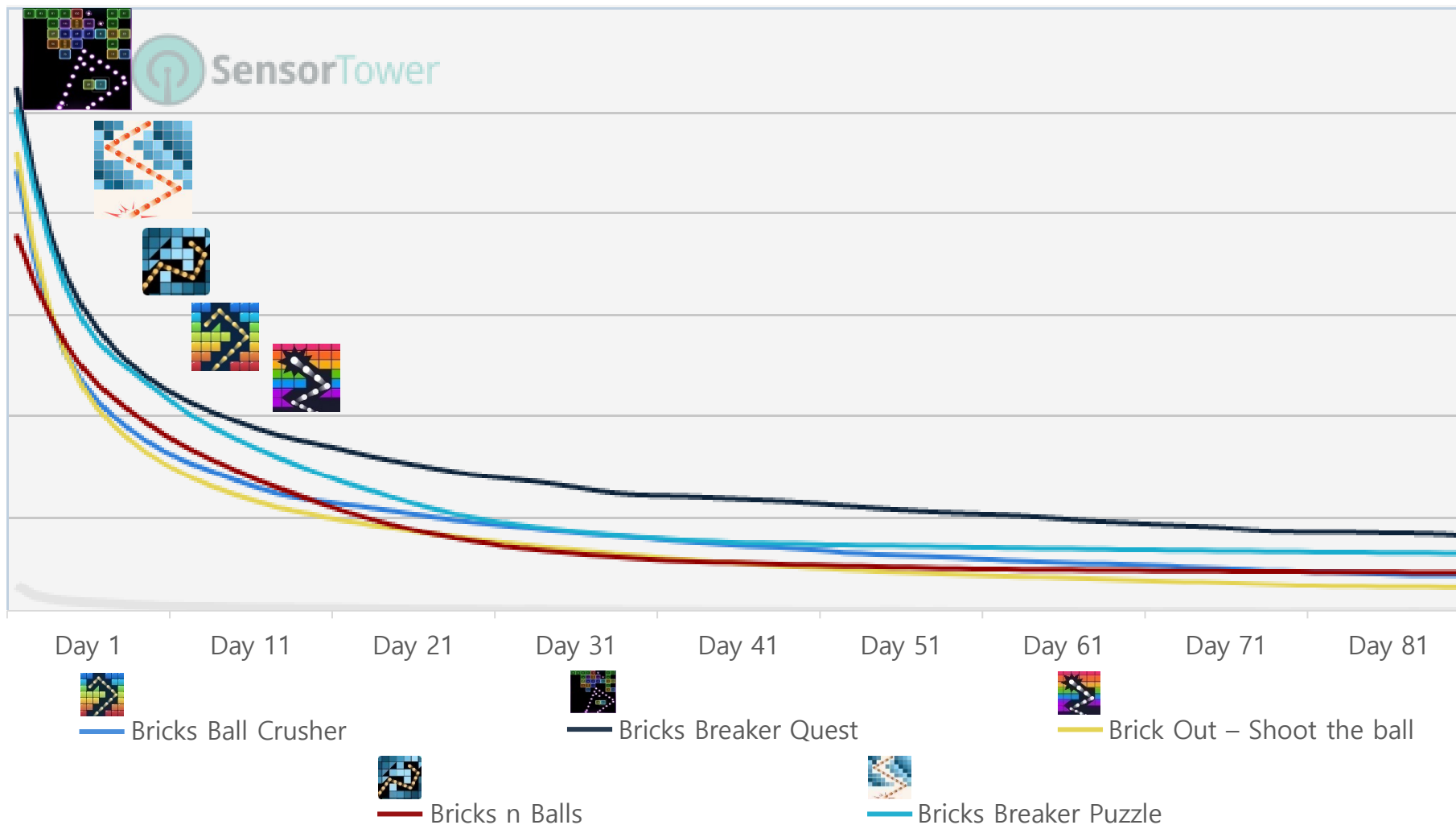


※ 당사 연간실적추이 2016년~2021.3Q(누적)

※ 2021Y, 2022Y 목표매출

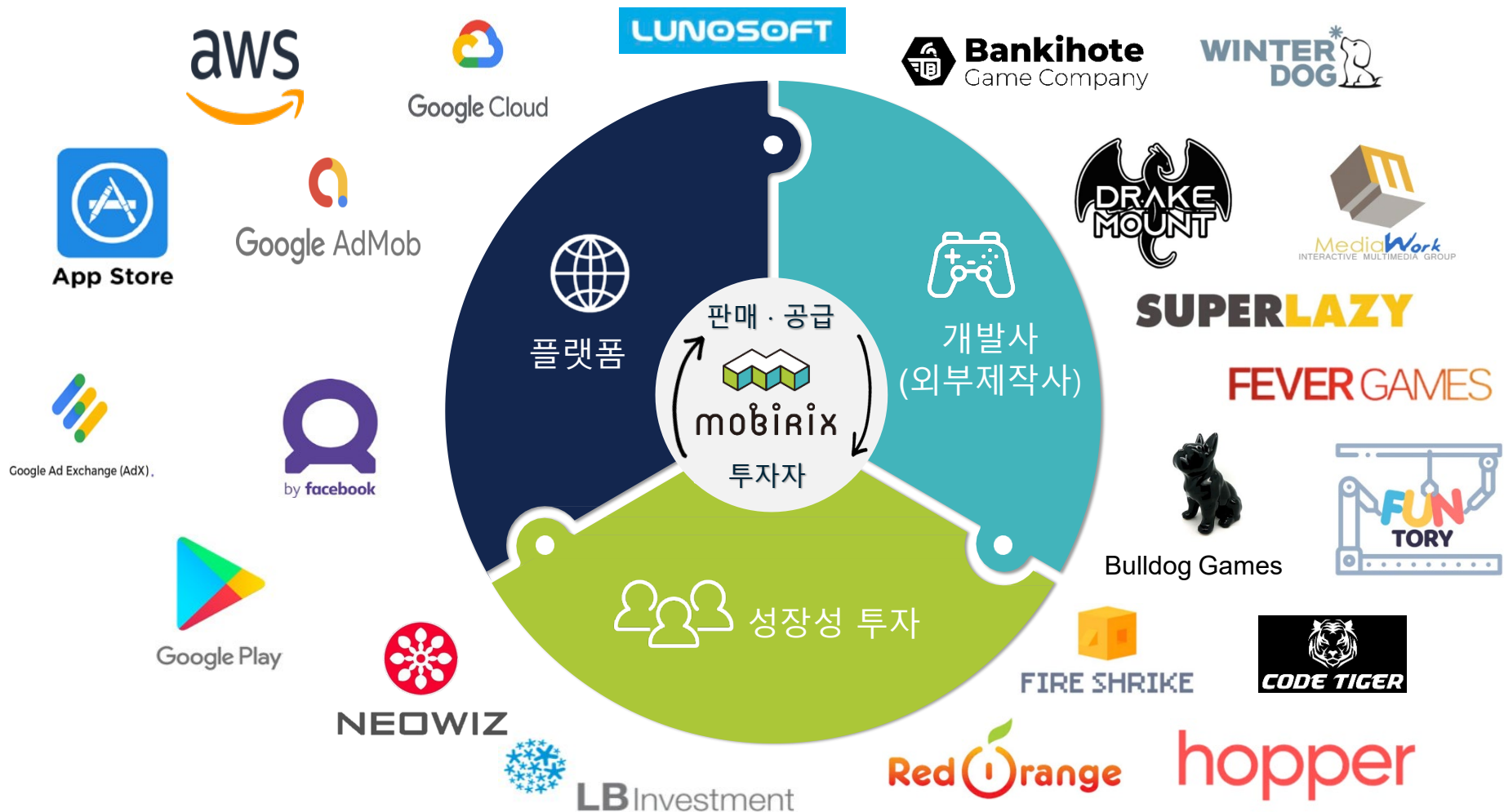
대표게임(BBQ)경쟁력

BBQ & BBP게임 및 유사게임 리텐션 비교



※ 산출기간: 2015.10~2021.10

※ 출처: SensorTower, googleplay store 재인용 (poseidon joy, Tee Studio, Bitmango 이미지)



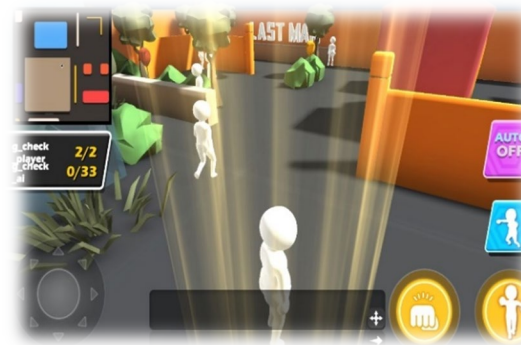
신작라인업

- ▶ 월드 마블 리그(캐주얼) 신작게임 2021년 12월 출시예정
- ▶ 미션 서바이벌: 스파이파인더(캐주얼) 신작게임 2022년 1월 출시 예정
- ▶ 강철 기사 키우기(미드코어) 신작 게임 2022년 1월 출시예정
- ▶ 삼국영웅전(가제)(미드코어) 신작게임 2022년 1월 출시예정



월드 마블 리그
대전 아케이드 게임

2021년 12월
중국 제외 글로벌 출시



미션 서바이벌:
스파이파인더
캐주얼 대전 아케이드 게임

2022년 1월
중국 제외 글로벌 출시



강철 기사 키우기
방치형 게임

2022년 1월
중국 제외 글로벌 출시



삼국영웅전
방치형 게임

2022년 1월
국내 우선 출시

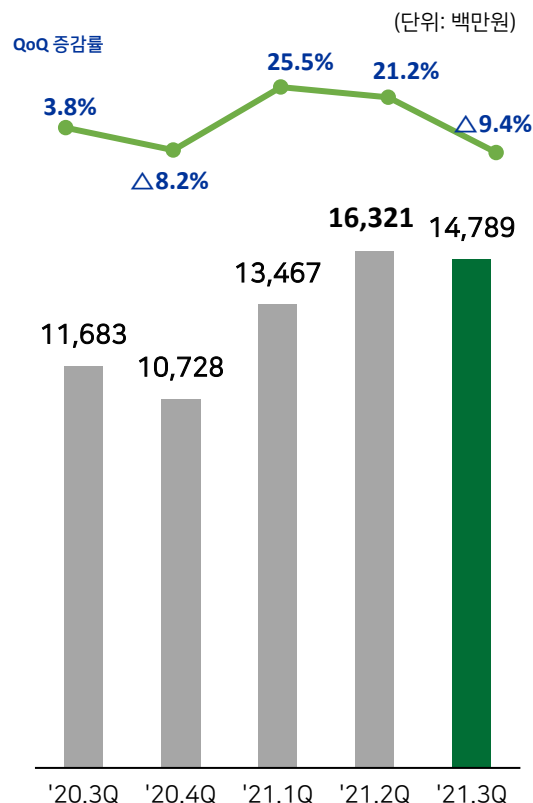
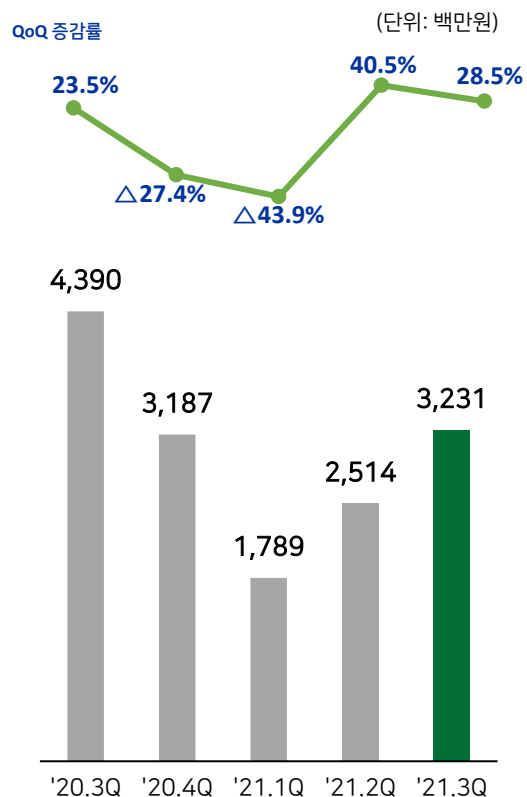
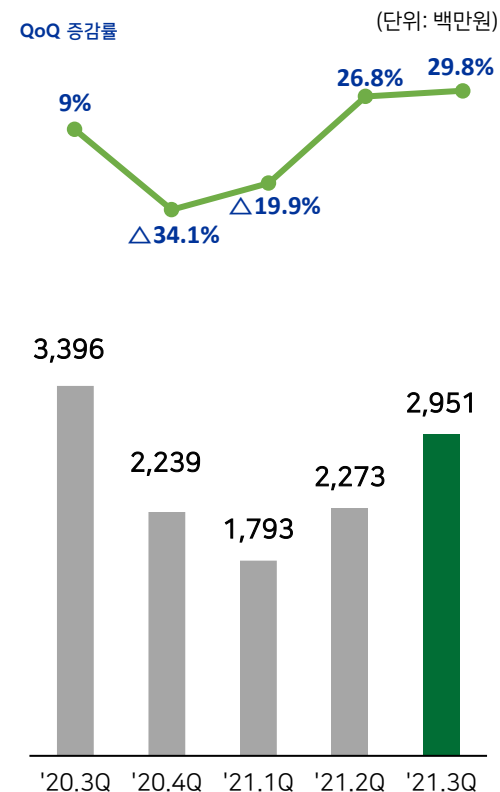
Appendix.

2021.3Q 실적자료

1. 실적 요약
2. 영업수익 분석
3. 매출구성
4. 해외 매출비중
5. 영업비용 분석
6. 요약 연결재무제표

▶ 영업수익 14,789 백만원 (YoY +26.6%, QoQ Δ 9.4%)

▶ 영업이익 3,231 백만원 (YoY Δ 26.4%, QoQ +28.5%), 당기순이익 2,951 백만원 (YoY Δ 13.1%, QoQ +29.8%)

 영업수익

 영업이익

 당기순이익


※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

(단위: 백만원)

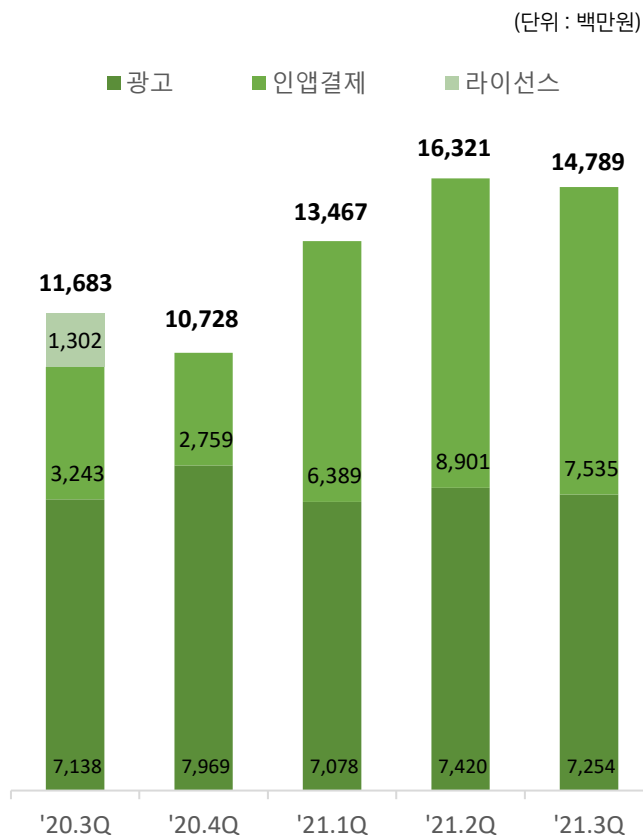
구 분	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	11,683	10,728	13,467	16,321	14,789	26.6%	△9.4%	
인앱결제	3,243	2,759	6,389	8,901	7,535	132.3%	△15.3%	
해외	2,998	2,482	3,043	3,204	3,058	2.0%	△4.5%	
국내	245	277	3,346	5,697	4,477	1,727.3%	△21.4%	전년동기대비 미드코어류 게임 인앱 매출증가
광고	7,138	7,969	7,078	7,420	7,254	1.6%	△2.2%	
해외	6,422	7,253	6,054	6,350	6,375	△0.7%	0.4%	
국내	716	716	1,024	1,070	879	22.8%	△17.9%	전년동기대비 미드코어류 게임 광고 매출증가
기타 (라이선스)	1,302	-	-	-	-	△100.0%		게임 L/O ¹ 해외 매출

¹L/O : license out

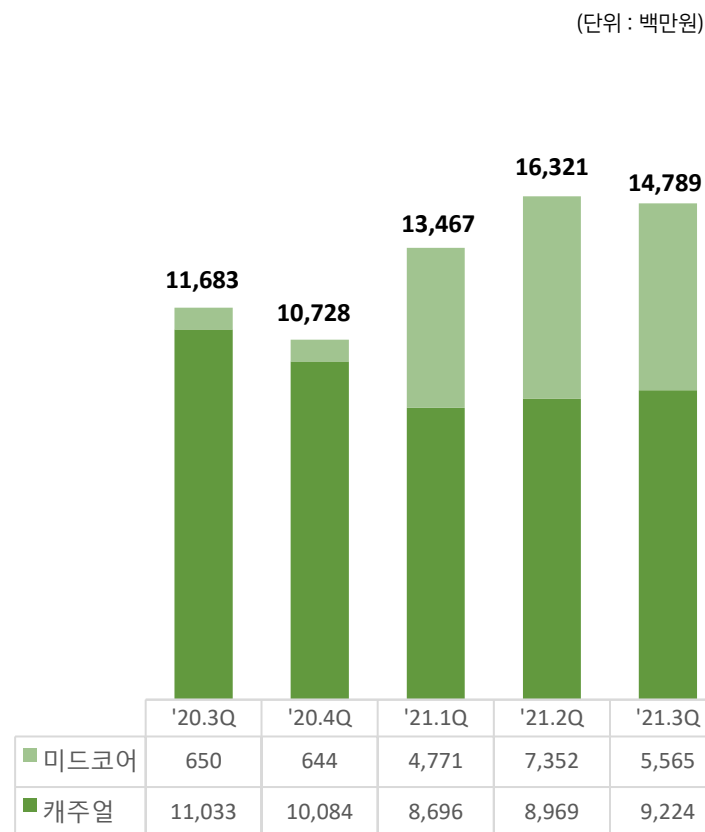
※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

- ▶ 광고 7,254만원 (YoY +1.6%, QoQ Δ 2.2%), 인앱결제 7,535백만원 (YoY +132.3%, QoQ Δ 15.3%)
- ▶ 캐주얼 9,224백만원 (YoY Δ 16.4%, QoQ +2.8%), 미드코어 5,565백만원 (YoY +756.0%, QoQ Δ 24.3%)

부문별 매출 구조



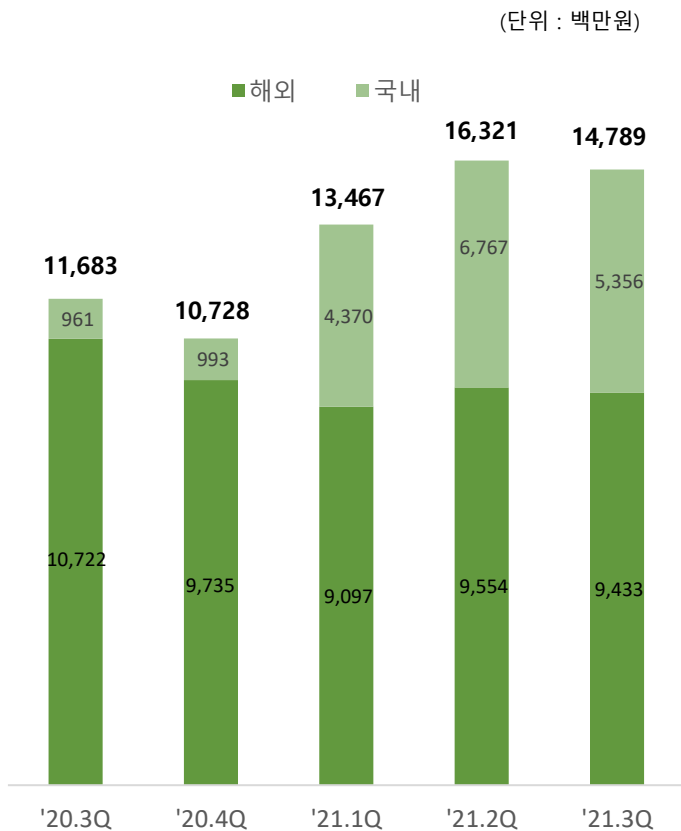
장르별 매출(인앱+광고)



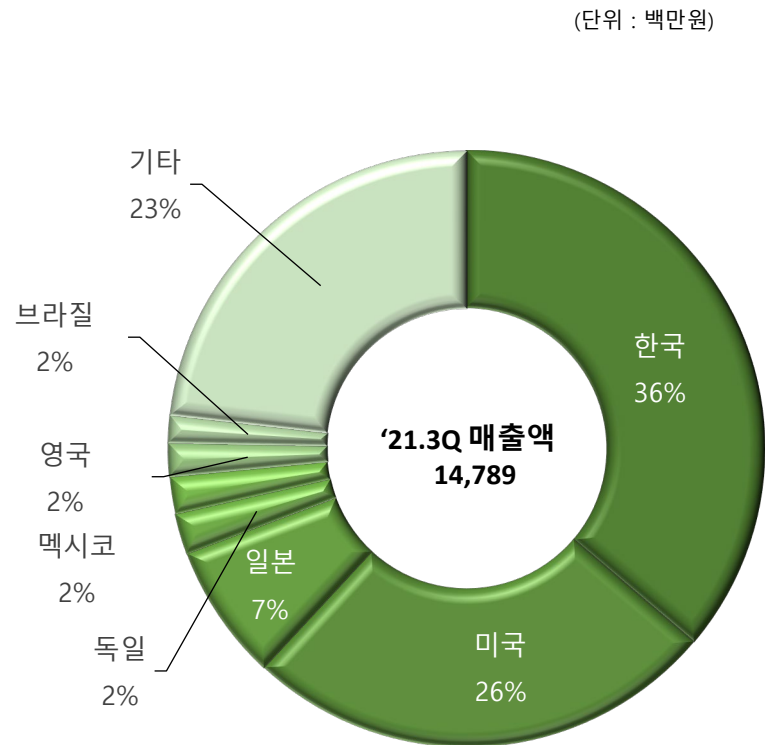
※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

▶ 해외매출 9,433백만원 (YoY Δ 12.0%, QoQ Δ 1.3%), 국내매출 5,356백만원 (YoY +457.3%, QoQ Δ 20.9%)

국내/해외 매출 현황



국가별 매출 비중



※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

(단위: 백만원)

구 분	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q	YoY	QoQ	비 고
영업비용	7,293	7,541	11,678	13,807	11,558	58.5%	△16.3%	
플랫폼수수료	952	807	1,880	2,666	2,115	122.2%	△20.6%	전년동기대비 인앱매출 증가로 인한 플랫폼 수수료 증가
RS정산수수료	449	434	356	392	500	11.3%	27.5%	
서버이용료	38	51	67	120	113	200.0%	△5.9%	
마케팅수수료	4,539	4,835	7,557	8,947	6,637	46.2%	△25.8%	
인건비성 경비	869	977	1,360	1,036	1,348	55.1%	30.1%	신규인원 증원으로 인한 증가
상각비	65	103	123	136	271	315.1%	99.1%	
기타비용	382	334	335	510	575	50.6%	12.6%	
영업손익	4,390	3,187	1,789	2,514	3,231	△26.4%	28.5%	
EBITDA	4,456	3,295	1,918	2,656	3,507	△21.3%	32.1%	영업이익+상각비+이자비용
당기순이익	3,396	2,239	1,793	2,273	2,951	△13.1%	29.8%	

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

 연결재무상태표

(단위: 백만원)

구 분	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q
유동자산	25,491	29,216	56,720	58,327	57,711
비유동자산	11,818	11,535	11,720	13,282	15,660
자산총계	37,309	40,751	68,440	71,608	73,371
유동부채	3,433	4,238	4,783	5,033	4,574
비유동부채	730	1,477	1,430	1,664	1,601
부채총계	4,163	5,715	6,213	6,698	6,175
자본금	742	742	930	930	930
자본잉여금	10,197	10,197	35,182	35,182	35,182
자본조정	6,970	6,970	6,879	6,879	6,879
기타포괄손익누계액	2,869	1,986	2,302	2,712	2,047
이익잉여금	12,368	15,141	16,934	19,207	22,158
자본총계	33,146	35,036	62,227	64,911	67,196

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

 연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q
영업수익	11,683	10,728	13,467	16,321	14,789
영업비용	7,293	7,541	11,678	13,807	11,558
영업손익	4,390	3,187	1,789	2,514	3,231
영업외수익	67	283	520	181	593
영업외비용	114	975	9	49	41
법인세차감 전 순손익	4,343	2,495	2,300	2,646	3,783
법인세비용	948	256	507	373	832
당기순손익	3,396	2,239	1,793	2,273	2,951



mobirix

(주)모비릭스 | 서울특별시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 901-902호 | <https://www.mobirix.com>