



Investor Relations

February 2022

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

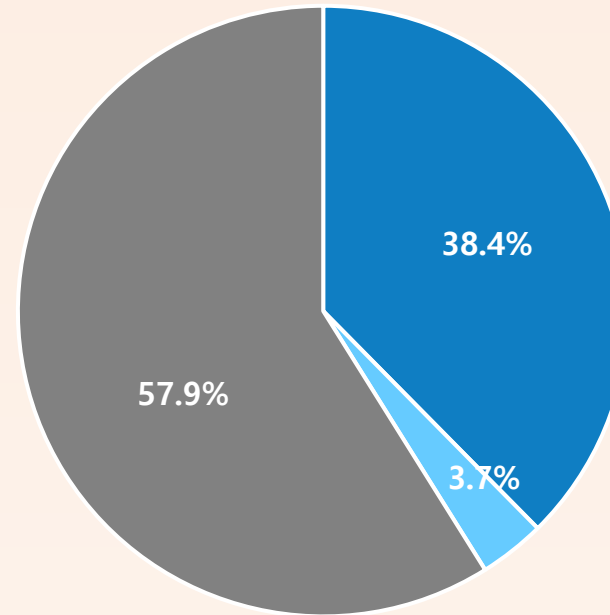
Chapter 1

OVERVIEW

Company Overview

회사명	(주) 조이시티
사업 영역	게임 소프트웨어 개발 및 공급
본점 소재지	경기도 성남시 분당구 분당로 55
대표자	조성원
자본금	23,201 백만 원
직원	300명

● 지분 구조



- 엔드림 & 특수관계인 38.4%
- 우리사주 3.7%
- 일반 투자자 57.9%

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

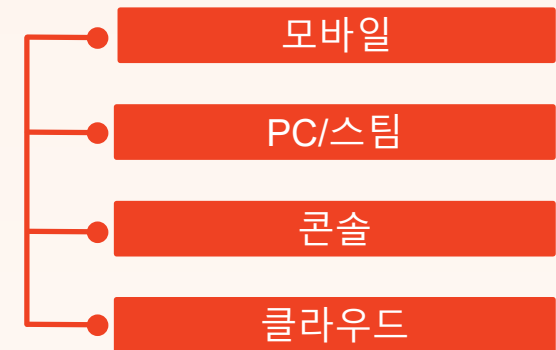
예측가능하고 지속 가능한 글로벌 콘텐츠 플랫폼의
강화로

해외매출 약 70% 수준 달성(2021년 기준)

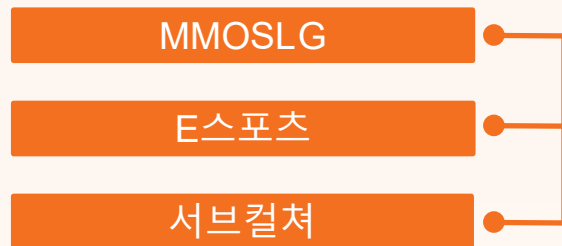
개발 및 퍼블리싱을 넘어
AI 빅데이터 기반의 플랫폼 구축



모바일부터 PC/스팀, 콘솔
그리고 클라우드 게임까지 확장



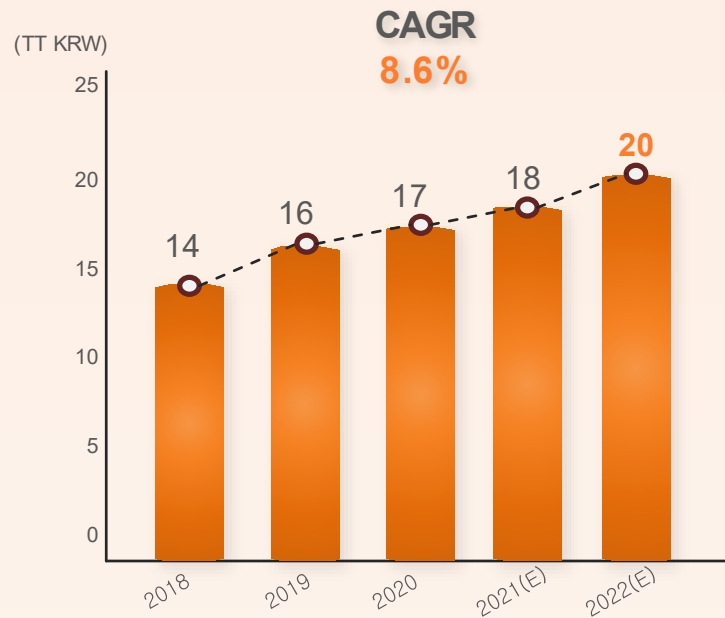
글로벌 유저들이 선호하고 게임
수명이 긴 글로벌 핵심 장르에 집중



2022 Market Prediction

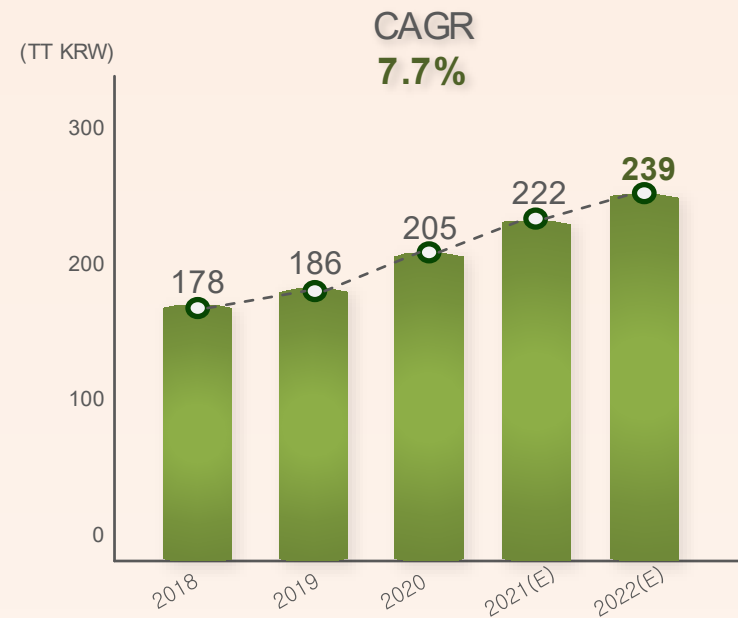
“국내 게임 시장과 글로벌 게임 시장의 연속적인 추가 성장 예상”

국내 게임 시장 (20 조 원)



* 출처: 2021 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

글로벌 게임 시장 (239 조 원)



* 출처: 2021 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: 2021 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**

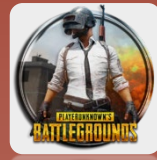
시장
주요 실적



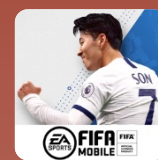
로드모바일
누적 매출 20억불



S.O.S
누적 매출 10억불



배틀그라운드
연 매출 1조원



FIFA 시리즈
연 매출 15억불



페이트: 그랜드오더
연 매출 1.5조원



드래곤볼: 폭렬격전
연 매출 8500억원

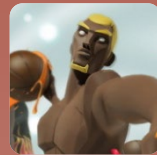
조이시티
주요 실적



캐리비안의 해적
누적 매출 2,000억원



건설배틀: 도탈위페어
누적 매출 1,200억원



프리스타일
누적 매출 7,000억원



3on3
PS4 다운로드 TOP 3



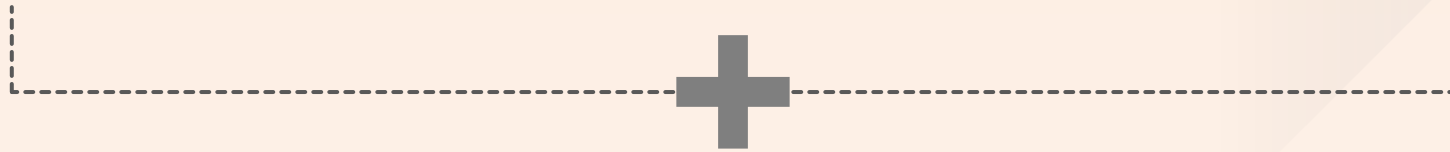
주사위의 신
홍콩 매출 6개월간 1위



Project M
2022년 출시 예정

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

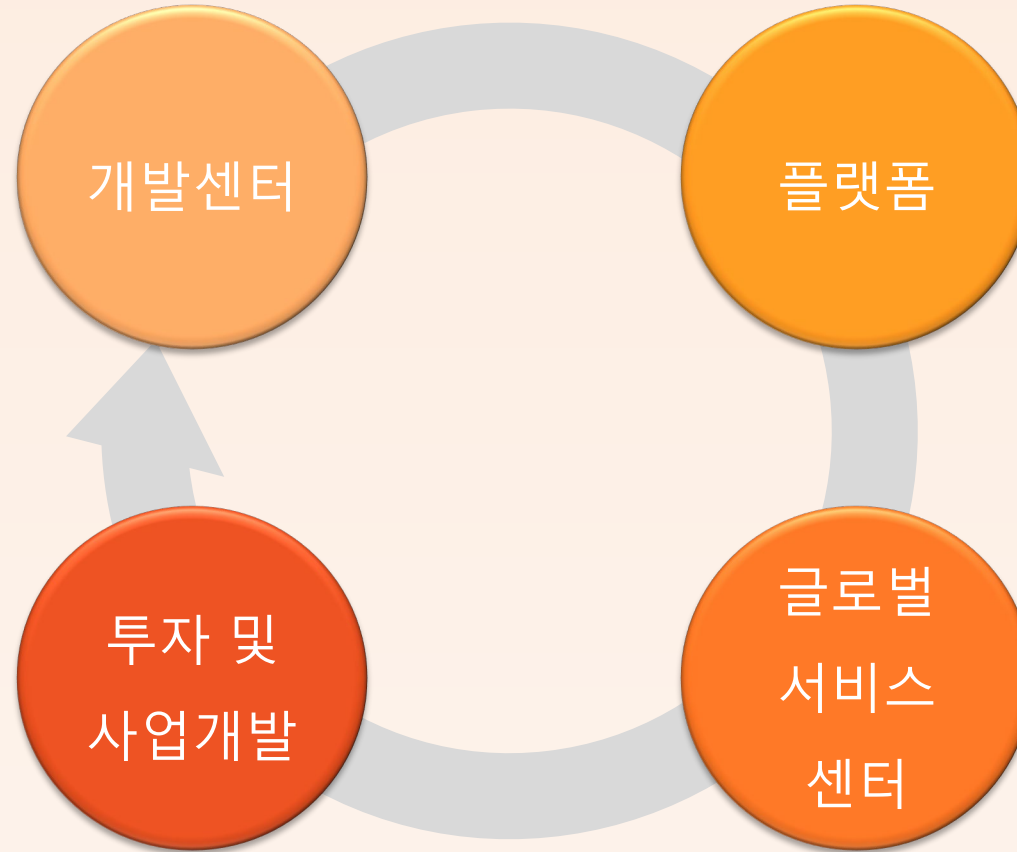
 takes
STUDIOS

 INTRO

 FREE
STYLE
STREET BASKETBALL

 ROSETTA

 LAGUNA
INVESTMENT



 JOYCITY

 JOYCITY
ANNEX

 JCC

Chapter 3

Investment Points

Investment Points

01

성장하는
라이브 매출

02

검증된 게임성과
IP의 신작

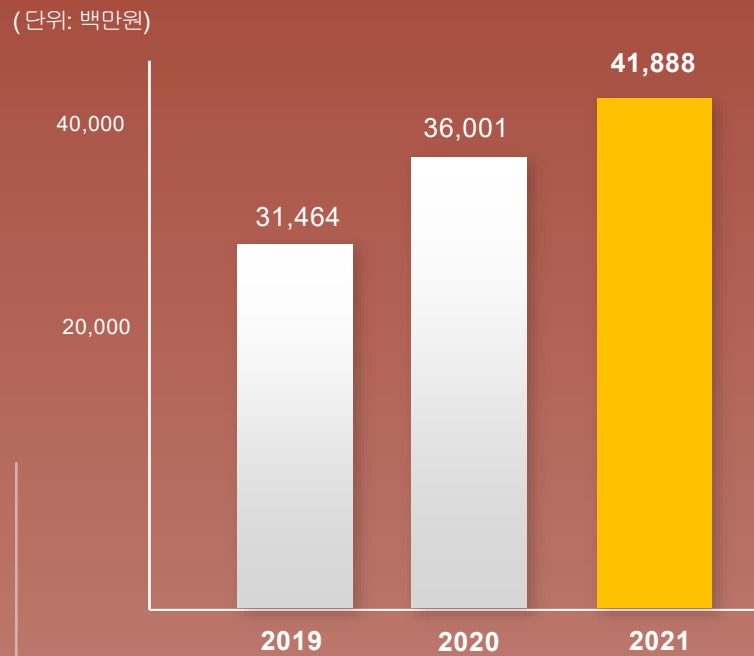
03

성장하는 글로벌
마케팅 플랫폼

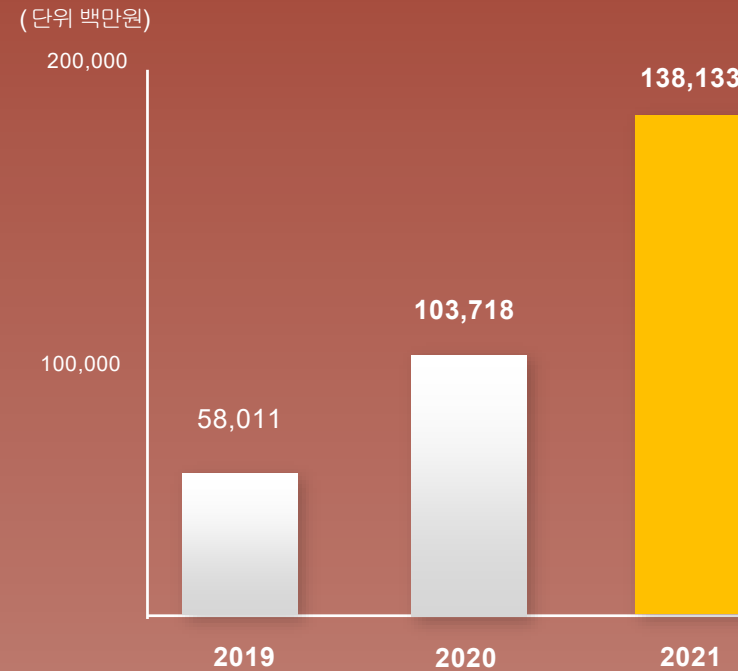
Strong Growth of Live Service Titles

“지속적인 성장세의 라이브 서비스 제품”

프리스타일 매출



전략게임 매출



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



크로스파이어



Smilegate
Entertainment



더킹오브파이터즈

- ‘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
- 글로벌 500만 장 이상 판매된 SNK의 대표 히트작 대전 격투 게임
- 아케이드 / 콘솔 시장에서의 후속작은 물론, IP를 활용해 모바일로 출시된 게임들이 지속적으로 성공
- 아시아 / 미주 지역에서의 높은 IP 인지도로 핵심 시장 공략에 적합

Upcoming New Game Launches

2022년 2월
글로벌 론칭

P2E



Gunship Battle: Crypto Conflict

글로벌 500만장 이상 판매된
히트작 대전 격투 게임,
아시아/미주 지역에서의 높은
IP 인지도

2022년 하반기



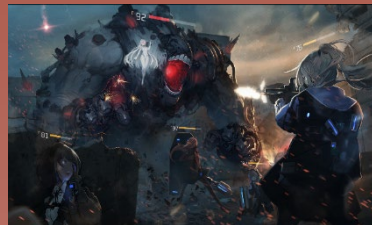
더킹오브파이터즈

2022

2022년 상/하반기

서브컬처

충성도 높은 유저층 확보
애니메이션, 굿즈 등 사업 확장 가능



프로젝트 M

디즈니 Licensed IPs

파트너십으로 '디즈니'와 '픽사'에서
제작하는 모든 영화에 대한 IP를 추가
확보: 겨울왕국, 토이스토리 등

2022년 하반기



디즈니
나이츠사가

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 17년 차. 여전히 안정적 서비스
- 최근 서비스 강화를 통해 다시 매출 증가

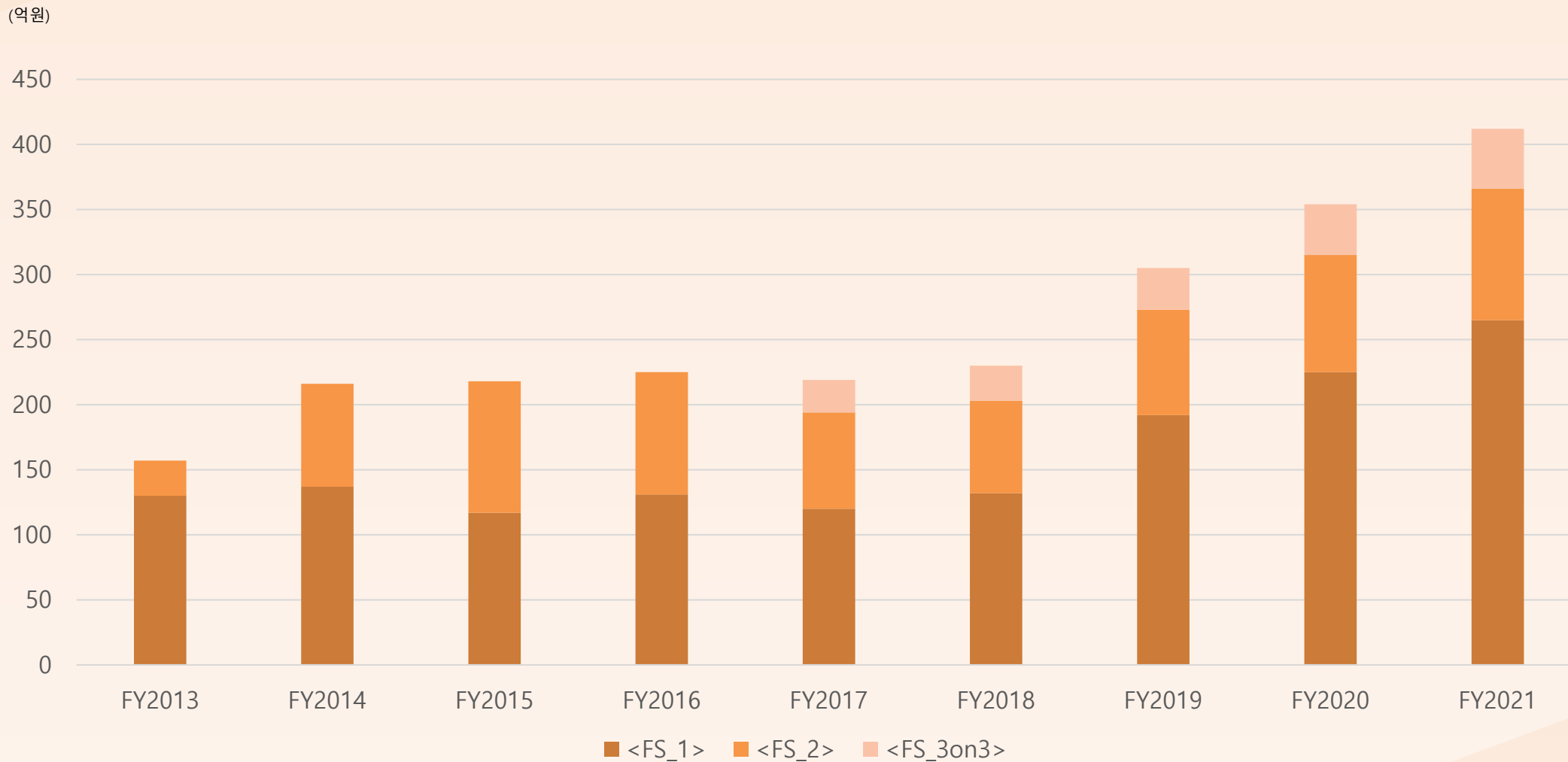


- PC온라인 멀티플레이 팀 대전 스포츠 게임
- 글로벌 서비스 중
- 2014년부터 세기천성을 통해서 중국 서비스 중
- 2015년부터 Steam을 통한 글로벌서비스



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

프리스타일 시리즈 매출



제품소개_건설배틀: 토탈워페어

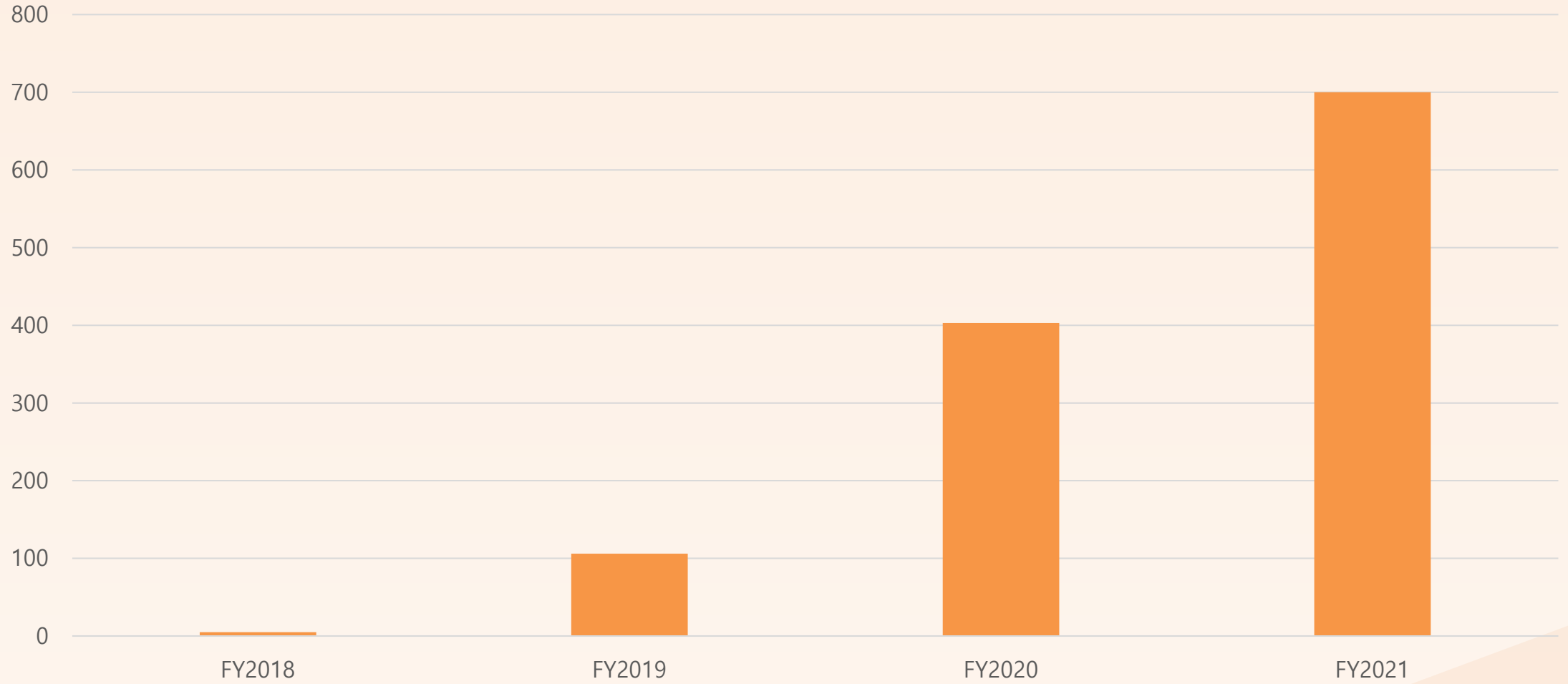
- 장르: 전쟁시뮬레이션
- 제작: 조이시티
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2018년 12월



- 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

건십배틀: 토탈워페어 매출

(억원)



제품소개_캐리비안의 해적: 전쟁의 물결

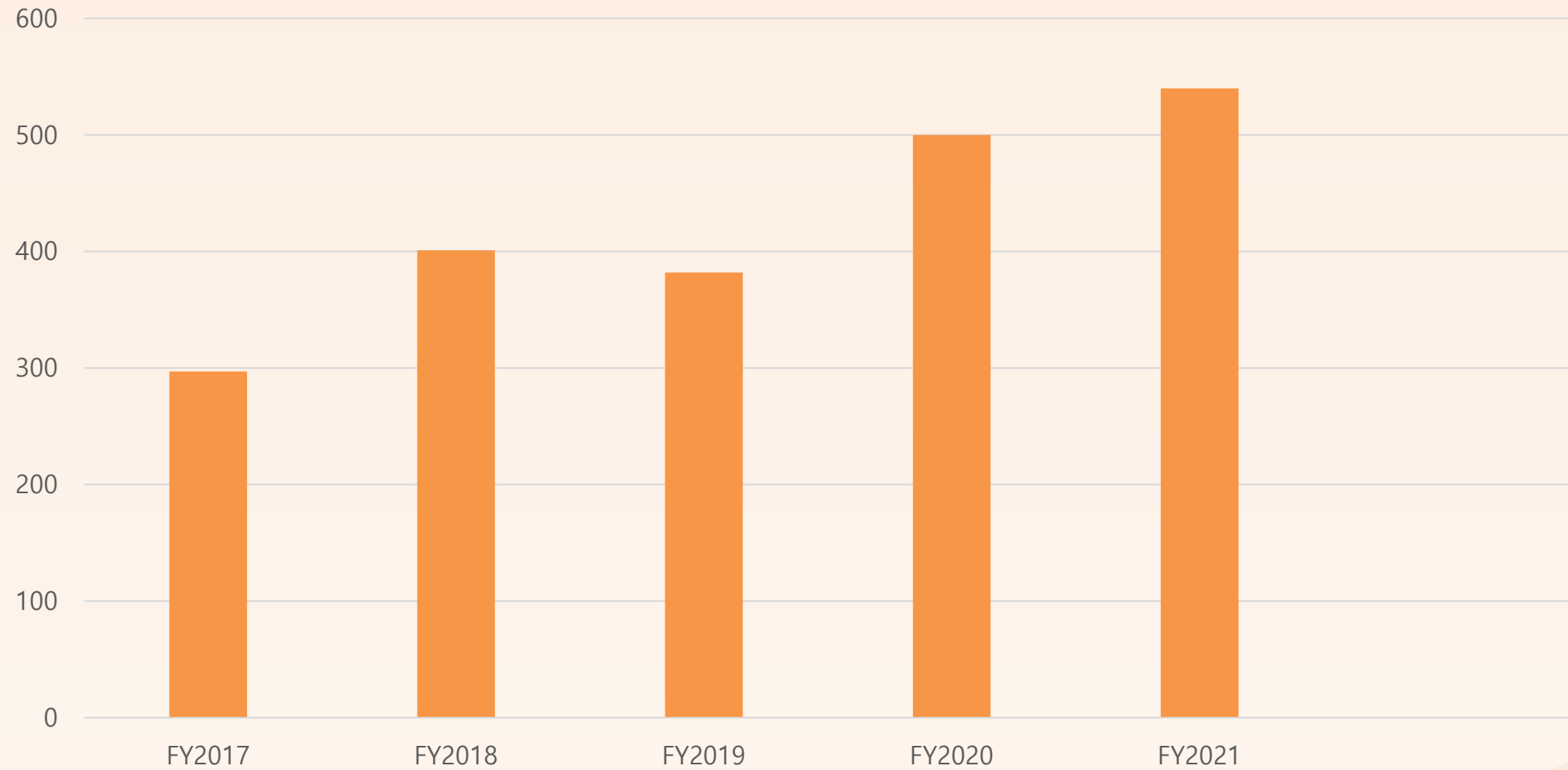
- 장르: 전쟁시뮬레이션
- 제작: 엔드림
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2017년 05월



- ‘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

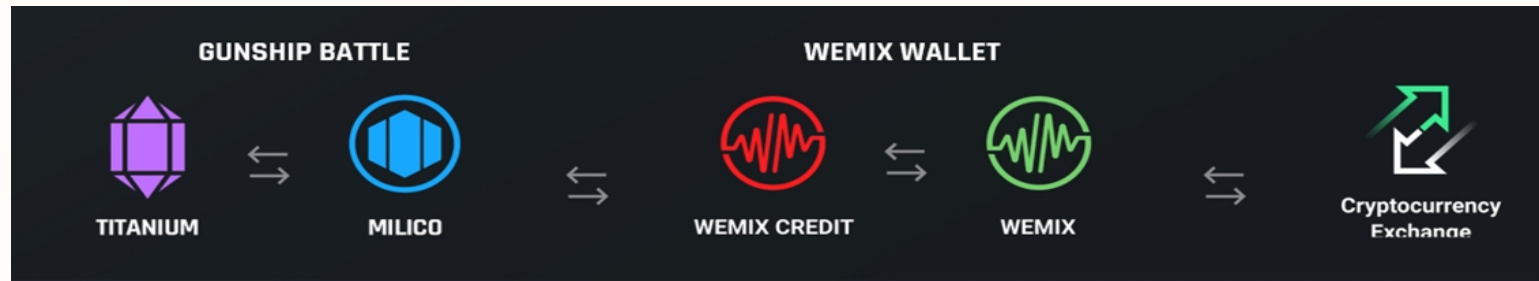
캐리비안의 해적: 전쟁의 물결 매출

(억원)



제품소개_건십배틀: 크립토 컨플릭트

- 장르: P2E 전쟁 시뮬레이션
- 제작: 조이시티
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2022년 2월



- ‘건십배틀’ IP를 활용해 사실적으로 재현된 육해공의 각종 병기와 치밀한 전략, 전술 등 현대전의 양상을 구현
- 인게임 활동을 통해 ‘티타늄’을 획득하고, 이를 성장에 사용하거나 ‘밀리코’ 토큰으로 교환 가능
- 밀리코는 WEMIX Platform에 존재하는 ‘건십배틀: 크립토 컨플릭트’의 유틸리티 코인으로 게임내 자산을 게임 밖에서 자유롭게 교환, 저장, 판매, 구매할 수 있는 코인
- 향후 NFT, Smart Contract등 적용 블록체인 기술 확대 계획

제품소개_프로젝트 M

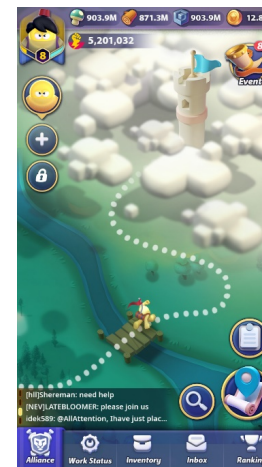
- 장르: 캐릭터 수집형 RPG
- 제작: 모히또게임즈
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2022년 예정



- 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_디즈니 나이트 사가

- 장르: 캐주얼 전쟁 게임
- 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

2021년 실적 요약

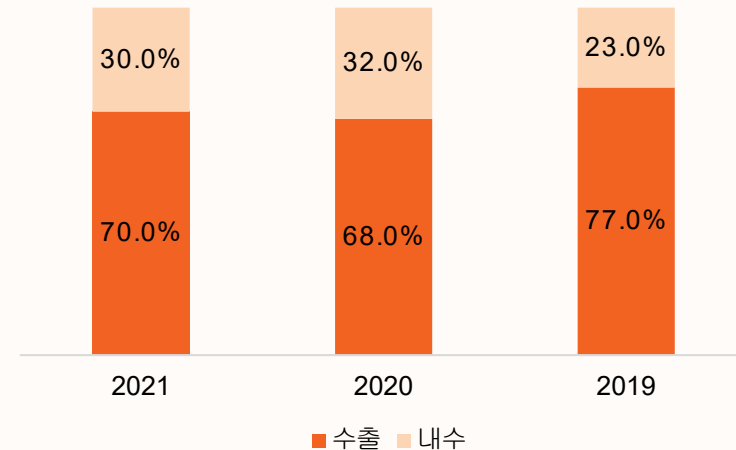
● 연결재무상태표

(백만원)	2021	2020	2019
유동자산	74,407	69,821	39,158
현금 및 현금성자산	21,925	18,843	10,301
매출채권	25,055	24,013	10,980
기타	27,427	26,965	17,877
비유동자산	161,819	41,454	25,772
유형자산	1,439	1,196	1,006
무형자산	12,087	13,838	7,494
기타 비유동자산	148,293	26,420	17,272
자산총계	238,318	111,275	64,931
유동부채	65,924	26,429	35,019
매입채무 및 기타유동채무	17,482	11,829	9,675
단기금융부채	35,693	4,973	16,000
계약부채	5,809	3,760	3,472
기타유동부채	2,469	5,867	5,872
비유동부채	74,522	6,999	4,890
부채총계	140,447	33,428	39,909
자본금	23,200	7,691	5,892
주식발행초과금	58,274	63,746	24,553
기타자본	15,691	(8,279)	(8,602)
이익잉여금	(1,386)	14,987	3,910
비지배지분	0	(299)	(731)
자본총계	95,780	77,847	25,022

● 연결포괄손익계산서

(백만원)	4Q21	2021	2020	2019
매출액	47,190	201,478	165,384	103,136
영업비용	42,711	179,462	144,911	94,588
영업이익	4,475	22,048	20,473	8,548
영업이익률	9.5%	11.0%	12.4%	8.3%
세전이익	(329)	14,176	11,703	344
순이익	(5,036)	9,140	11,704	(1,895)
순이익률	-	4.5%	7.1%	-
지배주주순이익	(5,365)	9,028	11,322	(1,284)
지배주주순이익률	-	4.5%	6.8%	-

● 해외 매출 비중





JOYCITY

Thank you