

kakaogames

2022년 2분기 실적발표

2022.08.03

Disclaimer

본 자료의 2022년 2분기 재무정보는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 실적에 대한 추정치이며, 별도 재무제표를 제외한 모든 재무정보와 영업성과는 종속회사를 포함한 연결 기준으로 작성되었습니다.

외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 작성된 자료이므로, 내용 중 일부는 향후 검토결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서, 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트 책임을 지지 않습니다.

Contents

01 실적요약

02매출구성

03비용구성

04영업이익/순이익

Appendix.

- ‘우마무스메 : 프리티 더비’ 성과
- PC 신작 소개
- 주요 라인업
- 요약 재무제표

실적 요약

- 2분기 매출은 '오딘'의 글로벌 확장과 기타 사업 부문의 지속된 성장으로 YoY 162% 증가, QoQ 27% 증가
- 2분기 영업이익은 자체 IP의 성과 확장과 비게임 부문의 실적 개선으로 분기 최대 영업이익 달성, YoY 900% 증가, QoQ 93% 증가

단위: 억원	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	YoY	QoQ
매출	1,295	4,662	2,867	2,663	3,388	161.7%	27.2%
모바일 게임	843	4,105	2,000	1,772	2,131	152.8%	20.3%
PC 게임	188	179	193	146	150	-20.3%	2.3%
기타	264	377	674	745	1,108	319.0%	48.6%
영업비용	1,214	4,234	2,412	2,243	2,578	112.4%	14.9%
영업이익	81	427	455	421	810	900.2%	92.5%
영업이익률	6.3%	9.2%	15.9%	15.8%	23.9%	17.7%p	8.1%p
당기순이익	4	443	4,571	283	640	16,418.3%	126.4%
지배주주지분이익	10	496	4,573	135	451	4,444.9%	232.9%

매출 구성

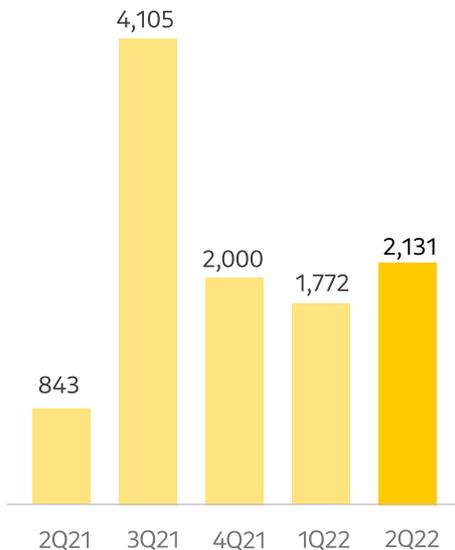
2분기 매출 3,388억원 YoY 161.7% ▲ / QoQ 27.2% ▲

- 모바일 게임: '오딘' 대만 성과의 온기 반영과 '우마무스메: 프리티 더비'의 초반 흥행성과 기여로 증가
- PC 게임: 신작 부재가 지속되었으나 꾸준한 업데이트로 유저 이탈 방어하며 성과 유지
- 기타: 스포츠 분야의 계절적 성수기 시즌 영향과 부품 수급난 해소로 증가

모바일 게임

(YoY 152.8% ▲ / QoQ 20.3% ▲)

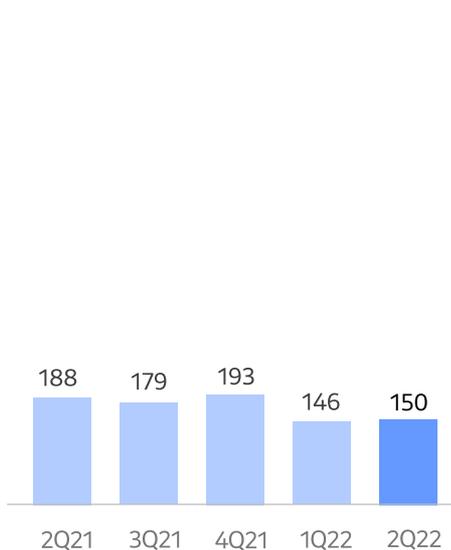
(단위: 억원)



PC 게임

(YoY 20.3% ▼ / QoQ 2.3% ▲)

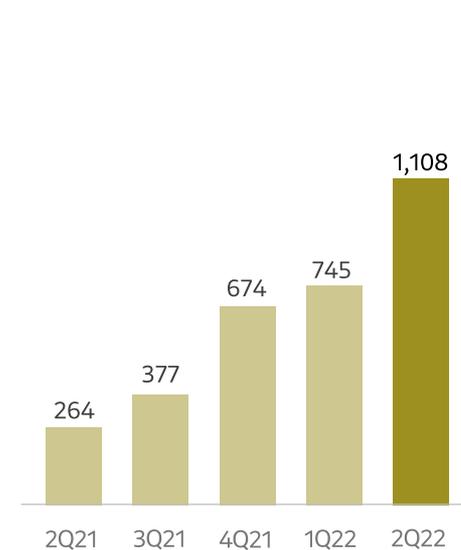
(단위: 억원)



기타

(YoY 319.0% ▲ / QoQ 48.6% ▲)

(단위: 억원)



비용 구성

2분기 영업비용 2,578억원 YoY 112.4% ▲ / QoQ 14.9% ▲

- 인건비: 영업이익 증가에 따른 미지급 상여 추가인식 등으로 증가
- 지급수수료: 모바일 게임 매출 증가에 따른 마켓수수료 증가
- 마케팅비: 글로벌 진출과 신작 출시에도 불구하고, 매출액 대비 효율적인 집행비율 관리
- 기타(상각비 포함): 비게임부문의 매출 증가에 따른 매출원가 증가

단위: 억원	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	YoY	QoQ
영업비용	1,214	4,234	2,412	2,243	2,578	112.4%	14.9%
인건비	257	338	464	475	504	95.9%	6.0%
지급수수료	595	3,242	1,046	893	945	58.8%	5.8%
마케팅비	133	364	214	149	204	52.9%	37.0%
유무형자산 등 상각비	45	60	193	201	211	370.9%	5.3%
기타	184	229	495	525	714	289.1%	36.0%
영업이익	81	427	455	421	810	900.2%	92.5%
법인세비용	26	174	1,801	59	529	1,912.4%	792.2%

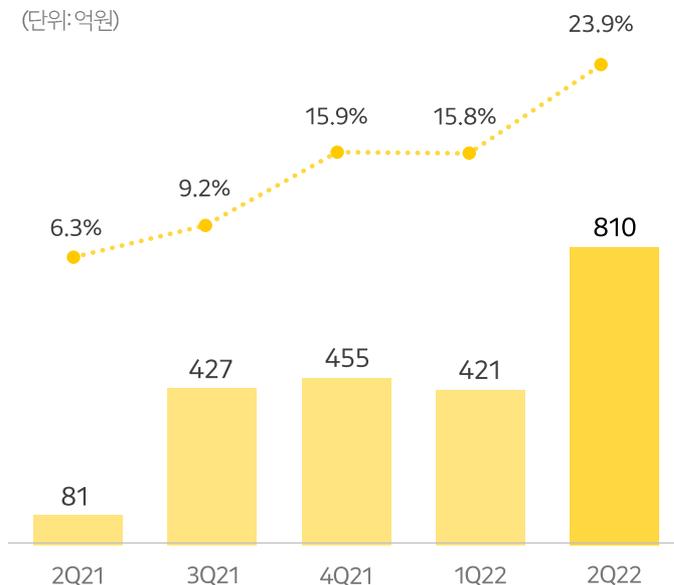
이익

2분기 영업이익 810억원 YoY 900.2% ▲ / QoQ 92.5% ▲

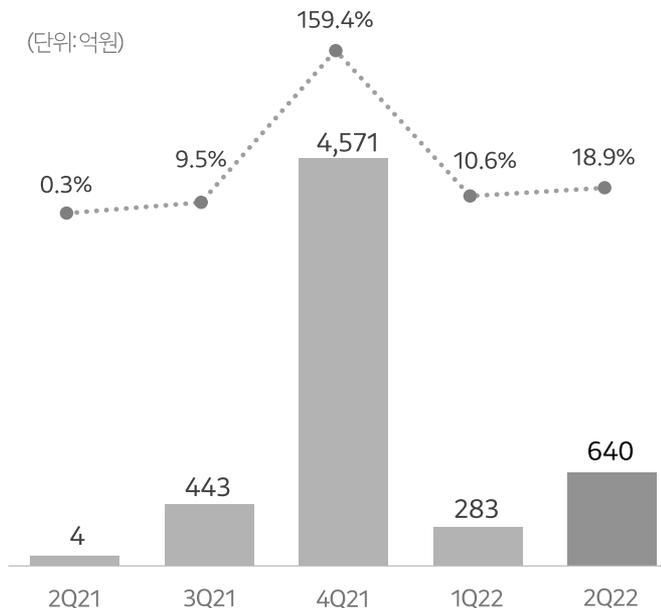
2분기 순이익 640억원 YoY 16,418.3% ▲ / QoQ 126.4% ▲

- 자체 IP의 성과 확장 및 비게임부문 자회사의 이익율 개선으로 분기 최대 영업이익 달성

영업이익(률)



당기순이익(률)



Appendix.

‘우마무스메 : 프리티 더비’ 출시 성과

비주류 장르 우려에도 불구하고 신작의 연이은 서비스 성과로 IP소싱 안목 재검증과 더욱 높아진 Hit Ratio

- 6/20, 높은 화제성으로 런칭 후 안정적인 매출 및 유저 지표 유지하며 시장 안착
- 7/25, SSR 등급의 ‘키타산 블랙’ 업데이트로 출시 초반과 같은 유저 지표 재현되며 본격적인 서비스 개시

성공적 초기 성과 달성

- MMO 외 장르에서 최근 3년 가장 높은 구글 매출 순위 달성

마켓 순위



매출 1위

(*) 인기순위 1위

매출액



일매출신기록

(*) 자체기준, 7/25

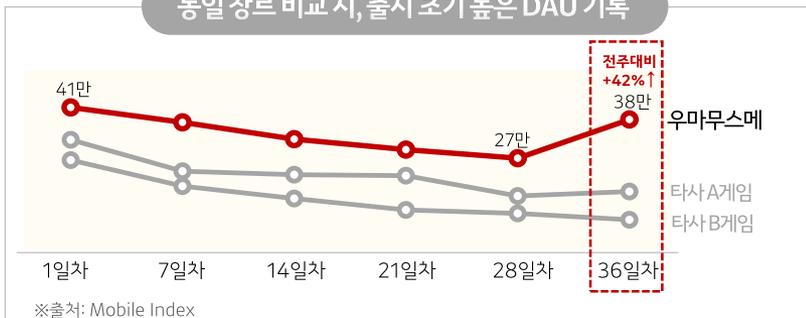
마켓 평점



★ 4.6

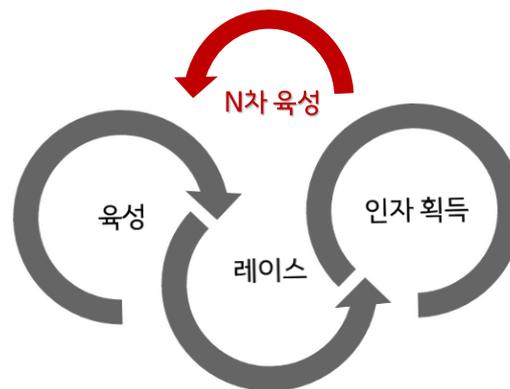
(*) 8월 현재 ★ 4.5

동일 장르 비교 시, 출시 초기 높은 DAU 기록



PLC 장기화 기대

- 캐릭터를 반복적으로 키우며 더 좋은 ‘최.애.캐’를 육성
속도감 있는 진행과 게임 전반에 확률 요소를 배치하여 지루함 제거
- ‘키타산 블랙’ 업데이트 후 NRU 증가, 장기 흥행 위한 진성 유저층 확보
선호 픽업 콘텐츠 등장 기간에 일매출액 증가 패턴 예상



Appendix.

PC 신작 소개 : 디스테라

글로벌 인기 장르에 도전, 생존 게임 장르내 Key-player로 성과 기대

- 보다 캐주얼한 시즌제 생존 게임, 6월 SNF(Steam Next Fest)에서 글로벌 유저 관심 확인
- FPS와 액션RPG를 결합, 진입장벽 완화 및 부정적인 경험 최소화로 기존 생존 게임과 차별화

【디스테라(Dysterra)게임 소개】



게임명	• 디스테라(Dysterra)
개발사	• 리얼리티매직
서비스 국가	• 중국 제외 전세계 국가
장르	• 생존 FPS / 오픈월드 / 샌드박스
플랫폼	• Steam (PC)
게임 특징	• 파괴된 미래의 지구에서 인류의 생존을 위한 갈등이 주제인 생존 FPS로 PvE 뿐 아니라 유저간 상호 경쟁을 위한 풍부한 PvP 요소

【Steam 내 인기 장르로 자리매김】

SteamDB		
Most Played Games →	Players Now	Peak Today
Counter-Strike: Global Offensive	566,738	894,774
DOTA 2	392,813	636,172
LOSTARK	292,188	334,027
PUBG: BATTLEGROUNDS	239,902	378,838
Apex Legends	237,312	339,538
Grand Theft Auto V	132,509	191,400
Team Fortress 2	97,335	121,671
MultiVersus	92,748	135,003
MONSTER HUNTER RISE	71,803	99,626
Wallpaper Engine	69,865	85,497
ARK: Survival Evolved	68,854	99,133
RUST	63,331	94,421
NARAKA: BLADEPOINT	56,751	87,385
DESTINY 2	56,076	68,740
PAYDAY 2	54,318	69,061

【글로벌 타겟: 북미/유럽 기대감 확인】

지역	스팀 위시 리스트 %
유럽	35.9%
북미	25.2%
아시아	23.7%
남미	9.8%
기타	5.4%

※ '22년 6월 Steam Next Fest 기간 중 조사

【향후 일정】



주요 라인업

다양한 장르의 다수의 신작 글로벌 핵심권역 출시 계획

출시 일정	게임	장르	자체개발 / 퍼블리싱(개발사)	디바이스(플랫폼)	지역
3Q22	버디샷	스포츠 캐주얼	자체개발(메타보라)	Mobile(BORA)	글로벌
	아키월드	MMORPG	자체개발(엑스엘게임즈)	PC(BORA)	아시아
	컴퍼츠(2~5종)	캐주얼	퍼블리싱(라이징윙스)	Mobile(BORA)	글로벌
4Q22	미니대전 게임(7종)	캐주얼	자체개발(메타보라 외)	Mobile(BORA)	글로벌
	에버소울	수집형 RPG	퍼블리싱(나인아크)	Mobile	글로벌(일본/중국 제외)
	디스테라	생존 FPS	퍼블리싱(리얼리티매직)	PC(Steam)	글로벌
	XL게임즈 신작	MMORPG	자체개발(엑스엘게임즈)	PC+Mobile	국내
1Q23	아레스:라이즈 오브 가디언즈	MMORPG	퍼블리싱(세컨드다이브)	PC+Mobile	국내
	오딘:발할라 라이징	MMORPG	자체개발(라이온하트)	PC+Mobile	일본
	가디스오더	액션 RPG	퍼블리싱(로드컴플릿)	Mobile	글로벌(중국 제외)
2Q23	오딘:발할라 라이징	MMORPG	자체개발(라이온하트)	PC+Mobile	북미유럽
	에버소울	수집형 RPG	퍼블리싱(나인아크)	Mobile	일본

요약 재무제표

연결 재무상태표

단위: 백만원	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22
유동자산	1,004,800	1,306,163	1,151,245	1,108,754	879,652
현금및현금성자산	778,649	742,243	929,737	757,906	621,190
공정가치금융자산	125,161	360,261	25,093	134,198	5,010
기타유동자산	100,989	203,659	196,416	216,650	253,452
비유동자산	1,163,384	1,317,165	3,153,766	3,016,327	3,260,580
매도가능금융자산	467,355	481,852	451,257	351,267	282,253
관계기업투자	357,563	390,033	324,933	297,972	307,242
무형자산	200,913	233,731	2,128,232	2,116,199	2,374,928
기타비유동자산	137,553	211,548	249,344	250,889	296,156
자산총계	2,168,184	2,623,327	4,305,012	4,125,081	4,140,232
유동부채	157,805	322,541	842,729	802,200	283,994
비유동부채	700,275	767,936	1,041,797	989,960	1,630,127
부채총계	858,081	1,090,477	1,884,526	1,792,160	1,914,121
자본금	7,463	7,469	7,745	7,847	7,870
자본잉여금	736,203	823,478	1,053,648	1,089,059	972,914
기타자본구성요소	308,386	304,569	299,321	138,582	79,175
이익잉여금	233,248	283,397	740,577	754,124	799,218
비지배주주지분	24,802	113,938	319,195	343,309	366,933
자본총계	1,310,103	1,532,850	2,420,486	2,332,921	2,226,110

연결 손익계산서

단위: 백만원	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22
매출액	129,470	466,187	286,699	266,348	338,799
영업비용	121,368	423,441	241,238	224,255	257,760
영업이익	8,102	42,746	45,461	42,093	81,039
기타수익	763	7,149	666,209	2,331	59,237
기타비용	4,855	299	26,531	7,274	6,921
금융수익	2,859	3,954	7,455	3,754	5,760
금융비용	2,523	15,581	44,703	1,854	16,597
지분법평가손익	-1,330	23,787	-10,679	-4,848	-5,603
법인세차감전순이익	3,017	61,757	637,212	34,202	116,914
법인세비용	2,630	17,433	180,103	5,931	52,918
당기순이익	387	44,324	457,109	28,271	63,996
지배주주지분	992	49,595	457,314	13,548	45,094
비지배주주지분	-605	-5,271	-205	14,723	18,902