

DEVSISTERS

IR PRESENTATION
2024. 08

DISCLAIMER

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

본 자료에 포함된 **2024년 2분기 재무 실적 및 영업성과**는 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 본 자료에 서술된 정보만을 믿고 본 정보에만 의존한 투자 결정을 내리지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝힙니다. 아울러 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 변경 내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 업데이트해서 추가로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

실적 요약

▶ 실적 요약 및 주요 성과

2024년 2분기 매출 545억 원, 영업이익 49억 원, 당기순이익 63억 원

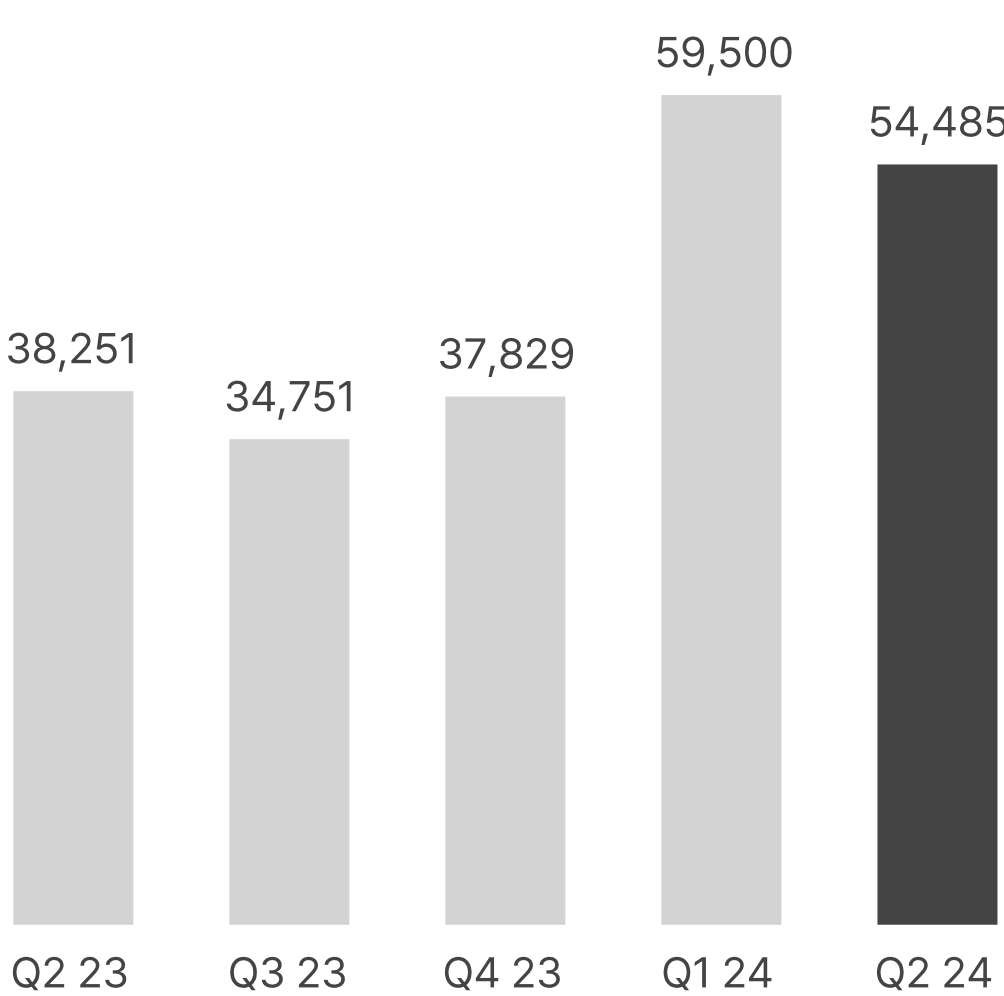
▶매출 및 비용 분석

▶게임 파이프라인

▶부록 (재무제표)

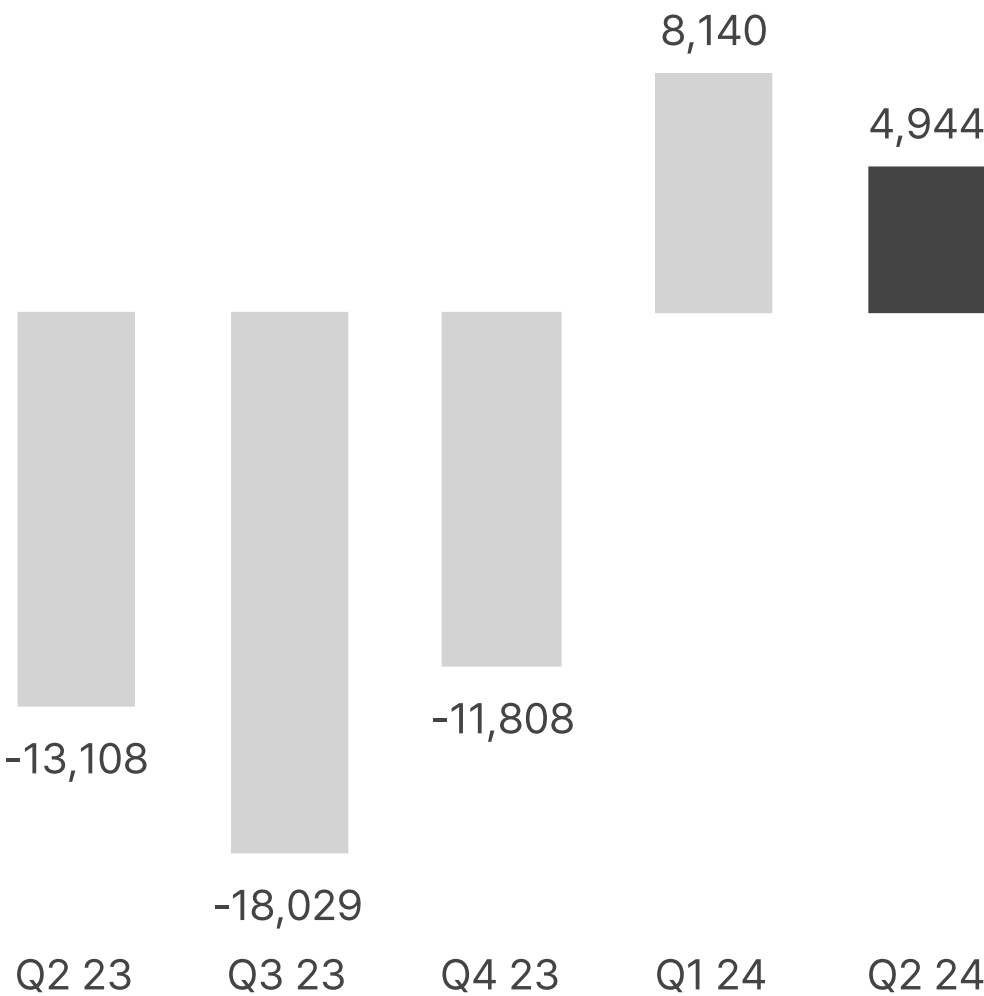
매출

YoY 42.4%, QoQ -8.4%



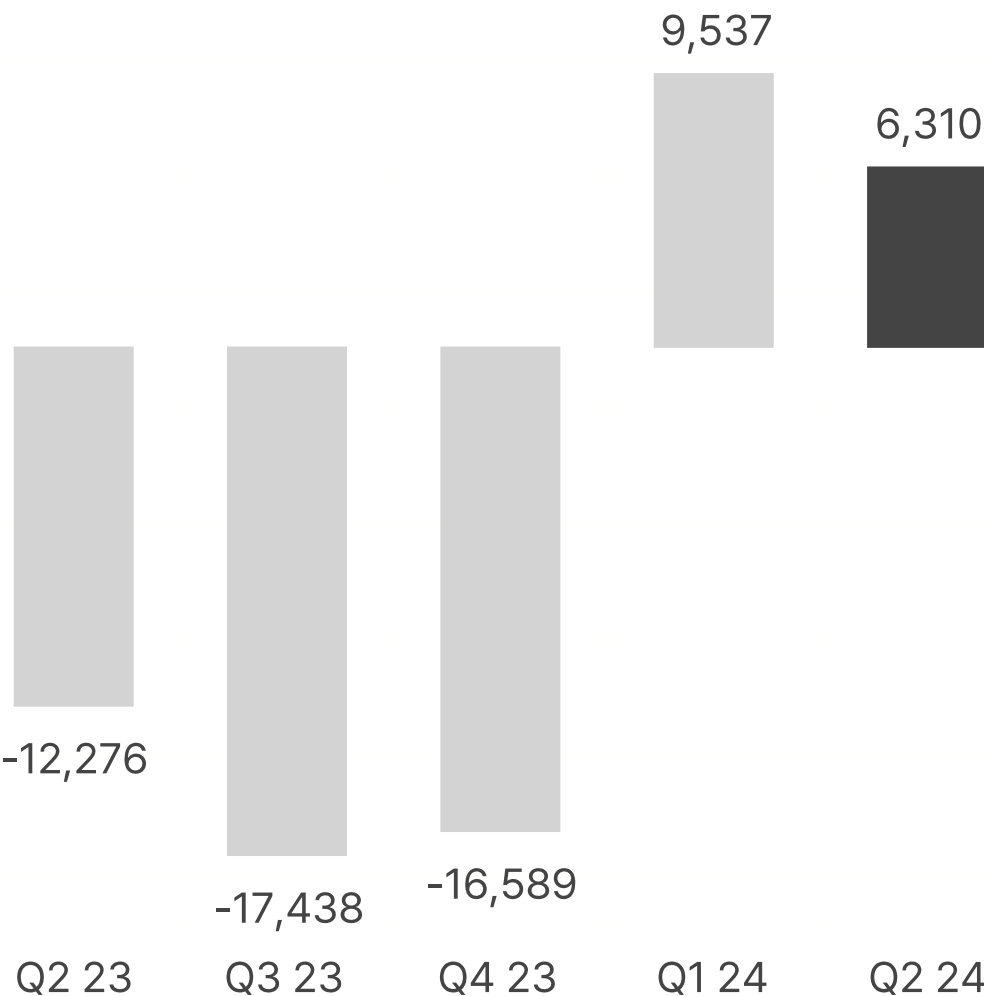
영업이익

YoY 흑자전환, QoQ -39.3%



당기순이익

YoY 흑자전환, QoQ -33.8% (단위: 백만 원)



주요 사업성과 및 계획

2분기 사업성과

매출

- 기존 라이브서비스 게임의 매출 안정화 및 신작 성과 가시화
 - '쿠키런: 킹덤' 3주년 업데이트가 있었던 전분기 대비 기저효과로 인하여 매출 감소했으나 여전히 견조한 매출 유지
 - '쿠키런' 11주년 업데이트로 사용자 지표 및 매출 크게 성장하며 2분기 주요 매출원으로 안착
 - '쿠키런: 오븐브레이크' e-스포츠 개최(쿠림픽)를 통해 안정적인 매출 기여
 - 6월 26일 출시된 신작 '쿠키런: 모험의 탑' 성공적인 출시로 신규 성장 동력 확보

비용 및 이익

- 전반적인 비용 효율화 정책 효과 가시화
 - 신작 출시에도 불구하고 효율적인 마케팅 집행으로 광고선전비 매출 대비 10% 이내로 집행
 - 23년 하반기 이후 진행한 조직개편 등 경영 효율화로 주요 고정비 감소
- 매출 감소에도 불구하고 비용 효율화를 통한 49억 원 영업 흑자 기록 (영업이익률 9.1%)

신작 및 이슈

- 24.06.21 '쿠키런: 브레이버스', <영웅과 왕국의 시대> 출시
 - '쿠키런: 킹덤'의 메인 서사 활용 및 플레이 재미를 더한 리브랜딩 부스터 팩 3탄 발매
 - '쿠키런'에 브레이버스 한정 보물 증정 프로모션을 진행함으로써 모바일 게임과 연계 강화
- 24.06.26 '쿠키런: 모험의 탑' 일본과 중국을 제외한 글로벌 동시 출시
 - 앞서 25일 오후 사전 다운로드 시작, 출시 전부터 한국·미국·캐나다 애플 1위 등극
 - 출시 후 200만 다운로드 및 누적 매출 100억 원 달성하며 빠른 흥행 속도 지속 (7/5 기준)

3분기 현황 및 계획

'쿠키런: 모험의 탑'

- 24.07.17 첫 업데이트 후 애플 매출 1위 달성 및 400만 다운로드 돌파
- 24.08.07 원스토어 한국, 대만 서비스 시작을 통한 플랫폼 확장의 발판 마련

'쿠키런 인도'

- 인도 지역 전략 및 콘텐츠 개발과 비즈니스 모델 설계 등 퍼블리셔(그래프톤)와 현지화 준비 가속화 예정

2024년 2분기 매출 및 비용 분석

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶게임 파이프라인

▶부록 (재무제표)

매출 분석 (단위: 백만 원)

	Q1 24	Q2 24	QoQ	Q2 23	YoY
게임매출	58,055	52,745	-9.1%	37,782	39.6%
국내매출	18,950	28,083	48.2%	15,598	80.0%
해외매출	39,105	24,662	-36.9%	22,184	11.2%
비게임매출	1,446	1,740	20.3%	469	270.6%
총매출	59,500	54,485	-8.4%	38,251	42.4%

비용 분석 (단위: 백만 원)

	Q1 24	Q2 24	QoQ	Q2 23	YoY
영업비용	51,361	49,541	-3.5%	51,359	-3.5%
인건비	15,927	15,908	-0.1%	20,549	-22.6%
지급수수료	21,673	19,340	-10.8%	15,869	21.9%
광고선전비	2,688	5,259	95.6%	1,640	220.6%
기타비용	11,073	9,034	-18.4%	13,301	-32.1%
영업이익	8,140	4,944	-39.3%	-13,108	흑자전환
당기순이익	9,537	6,310	-33.8%	-12,276	흑자전환

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶ 게임 파이프라인

▶ 부록 (재무제표)

쿠키런: 킹덤



2024년 2분기

- 여러 종류의 쿠키(레전더리 쿠키, 비스트 쿠키, 각성 에이전트 쿠키 등) 출시와 비스트이스트 에피소드의 본격적인 시작을 통해 전체적인 지표 반등을 꾀함

2024년 3분기 현황 및 예정사항

- 새로운 즐길거리인 커스텀 가능한 마이쿠키 업데이트 진행
- 감성적인 서사의 스페셜 에피소드와 기존 레전더리 쿠키의 복각 업데이트 예정
- 두 번째 비스트이스트 에피소드의 시작을 알리는 업데이트 예정

쿠키런: 오븐브레이크



2024년 2분기

- 5월, 쿠키런: 오븐브레이크 e스포츠 대회 '쿠림픽' 예선전 진행으로 새로운 콘텐츠 제공
- 꾸준한 쿠키 및 콘텐츠 업데이트로 핵심 재미 제공

2024년 3분기 현황 및 예정사항

- 8월, 두 번째 '시즌 스페셜'로 다양한 이벤트 및 콘텐츠 출시
- 8월, 새로운 레전더리 쿠키 등장으로 스토리 심화 및 새로운 콘텐츠로 플레이 집중도 증대

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶ 게임 파이프라인

▶ 부록 (재무제표)

쿠키런: 모험의 탑(6월 26일 출시)



2024년 2분기

- 정식 런칭 직후 한국·북미 등 주요 시장에서 양대 마켓 인기 1위 및 매출 상위권 안착
- 출시 하루 만에 100만 다운로드 달성

2024년 3분기 현황 및 예정사항

- BM이 가벼운 캐주얼 게임임에도 불구하고, 출시 후 9일 만에 누적 매출 100억 원 돌파
- 7월, 첫 대규모 업데이트 실시 직후 앱스토어 매출 1위 달성하며 자체 최고 순위 경신
- 주 단위의 촘촘한 업데이트로 유저 리텐션 유지 및 유저 풀 확장 예정
- 라이브 방송을 통하여 유저 친화적 운영으로 장기 흥행 목표

쿠키런



2024년 2분기

- 지속적인 편의성 개선 및 다양한 이벤트 운영
- 쿠키 랭킹 시스템 개선 및 용감한 쿠키 15주년 기념 특별 패키지 포함 신규 패키지 추가

2024년 3분기 현황 및 예정사항

- 추석 한정 판매 패키지 등 신규 패키지 추가
- 얼음파도의 탑 밸런스 개선 및 쿠키 펫 밸런스 변화
- 꾸준한 이벤트 운영 및 유저 피드백 반영으로 긍정적인 커뮤니티 분위기 유지 예정

- ▶ 실적 요약 및 주요 성과
- ▶매출 및 비용 분석
- ▶게임 파이프라인
- ▶부록 (재무제표)

쿠키런: 마녀의 성



2024년 2분기

- '퍼스트크림 시즌' 업데이트 실시하며 신규 기믹 6종 및 신규 퍼즐모드 추가
- 유저 피드백 반영한 레벨 난이도 조정 및 지속적인 콘텐츠 제공으로 플레이타임 증가

2024년 3분기 현황 및 예정사항

- 새로운 이벤트 제공 및 유저 경험 개선작업을 통하여 신규 이용자 증가 목표
- 최적화 작업 진행을 통해 안정적인 서비스 지속 제공 예정

쿠키런: 오븐스매시(출시 예정)



기본 정보

- 장르: 대전 슈팅
- 플랫폼: 모바일
- 서비스 국가: TBA

주요 포인트

- 쿠키런 IP의 글로벌 인지도를 바탕으로 누구나 즐길 수 있는 캐주얼한 게임성을 더함
- 향상된 액션성과 조작감을 바탕으로 타격감, 모션, 연출 극대화한 완성도 높은 캐주얼 게임

재무제표

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶게임 파이프라인

▶부록 (재무제표)

연결재무상태표

(단위: 백만 원)

	Q1 24	Q2 24
자 산		
유동자산	93,472	109,798
현금및현금성자산	7,783	10,431
기타금융자산	53,619	59,536
매출채권	20,588	29,921
기타채권	4,183	2,825
기타유동자산	4,250	4,570
재고자산	981	572
당기법인세자산	2,068	1,943
비유동자산	154,759	153,728
장기기타채권	7,197	7,279
장기금융자산	116,711	119,351
기타비유동자산	93	151
관계기업투자	2,279	2,270
유형자산	10,651	9,705
무형자산	5,973	4,498
사용권자산	11,854	10,474
자산총계	248,231	263,525

	Q1 24	Q2 24
부 채		
유동부채	24,780	30,957
기타채무	7,310	12,225
기타유동부채	4,848	6,610
당기법인세부채	112	116
기타유동금융부채	6,841	6,346
리스부채	5,670	5,660
비유동부채	78,069	80,190
장기기타채무	4,691	5,012
기타비유동부채	4,730	4,415
순확정급여부채	233	285
비유동충당부채	818	820
기타비유동금융부채	61,237	64,463
비유동리스부채	6,359	5,195
부채총계	102,849	111,147
자 본		
지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본	142,961	149,731
자본금	5,999	6,007
기타불입자본	124,052	124,475
이익잉여금(결손금)	216	6,508
기타포괄손익누계액	12,693	12,741
비지배지분	2,420	2,648
자본총계	145,382	152,378
부채와 자본총계	248,231	263,525

재무제표

연결손익계산서 (단위: 백만 원)					
	Q2 23	Q3 23	Q4 23	Q1 24	Q2 24
매출	38,251	34,751	37,829	59,500	54,485
영업비용	51,359	52,779	49,637	51,361	49,541
영업이익	-13,108	-18,029	-11,808	8,140	4,944
영업외손익	935	630	-4,748	1,399	1,618
법인세차감전손익	-12,172	-17,399	-16,556	9,538	6,562
법인세비용	103	40	33	1	252
당기순이익	-12,276	-17,438	-16,556	9,537	6,310
지배기업소유지분	-12,276	-17,438	-16,464	9,352	6,269
비지배주주지분	0	0	-125	185	41