

2024년 3분기 실적 자료

2024. 11. 12



Disclaimer

본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 가결산 재무제표 기준으로 투자자 편의를 위하여 작성된 것으로
향후 최종 결산 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

당사는 본 자료에 서술된 재무실적 및 영업성과의 정확성과 완전함을 보장하지 않으며,
자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트 관련 책임을 지지 않으므로 이점 유의하여 주시기 바랍니다.

따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며,
본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

Contents

- 01. '24년 3분기 Highlight
- 02. 실적요약
- 03. 영업수익
- 04. 영업비용
- 05. 영업이익 및 당기순이익
- 06. Q&A

Appendix

- 요약 재무제표

01. '24년 3분기 Highlight

1

User Engagement

<승리의 여신: 니케>
유저 지표 안정적으로 유지 중

<스텔라 블레이드>
IP 화제성 지속 중

2

Profitability

영업수익 **580억원**
영업이익 **356억원**
마진율 **61%** 기록

업계 최고 수준의 수익성 유지

3

Global Footprint

니케 **신규 지역 진출** 및
스텔라 블레이드 **플랫폼 확장 준비**

각각 '25년 내 출시를 검토 중

02. 실적 요약

'24년 3분기 실적 자료

❖ '24년 3분기 영업수익 580억원, 영업이익 356억원, 분기순이익 235억원

(단위 : 백만원,%)

구분	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	증감률	
						YoY	QoQ
영업수익	38,091	45,818	37,376	65,202	58,018	52.3%	-11.0%
승리의 여신 : 니케	38,416	45,410	36,471	38,467	34,231	-10.9%	-11.0%
스텔라 블레이드	-	-	-	25,863	22,584	-	-12.7%
기타	(325)	408	905	871	1,202	469.5%	38.0%
영업비용	21,951	13,431	11,440	20,195	22,441	2.2%	11.1%
영업이익	16,140	32,387	25,935	45,007	35,577	120.4%	-21.0%
영업이익률	42.4%	70.7%	69.4%	69.0%	61.3%	18.9%	-7.7%
영업외손익	1,973	(1,335)	3,287	2,113	(3,754)	-290.2%	-277.6%
법인세차감전순이익	18,113	31,052	29,222	47,120	31,824	75.7%	-32.5%
분기순이익	23,936	32,618	24,700	40,260	23,484	-1.9%	-41.7%
분기순이익률	62.8%	71.2%	66.1%	61.7%	40.5%	-22.4%	-21.3%

03. 영업수익

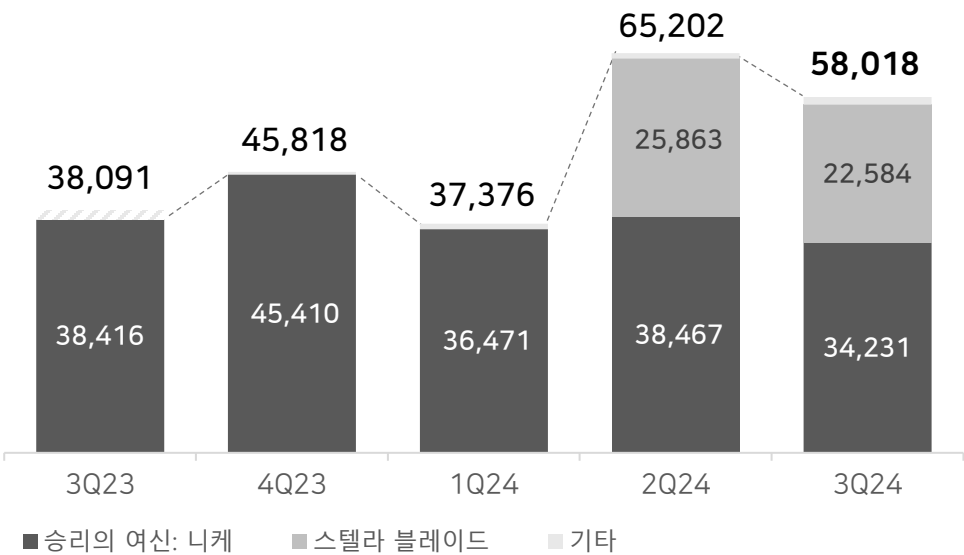
'24년 3분기 실적 자료

❖ '24년 3분기 영업수익 580억원 (QoQ -11.0%, YoY 52.3%) / EBITDA 369억원 (QoQ -20.0%, YoY 120.2%)

- <승리의 여신: 니케> 2주년 이벤트를 앞두고 유저 트래픽(MAU)을 안정적으로 유지 중
- <스텔라 블레이드> 3분기 판매이익 정산금액을 영업수익으로 인식

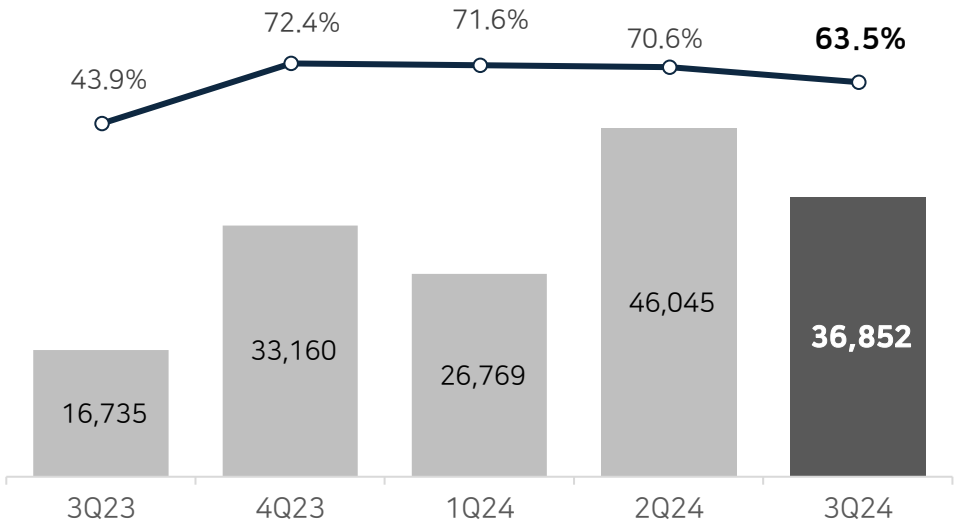
▶ 영업수익

(단위 : 백만원)



▶ EBITDA

(단위 : 백만원, %)



04. 영업비용

'24년 3분기 실적 자료

❖ '24년 3분기 영업비용 224억원 (QoQ 11.1%, YoY 2.2%)

- 인건비는 <스텔라 블레이드> 출시 및 성과 인센티브 등을 지급함에 따라 전분기 대비 11.0% 증가한 192억원

(단위 : 백만원,%)

구분	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	증감률	
						YoY	QoQ
영업비용	21,951	13,431	11,440	20,195	22,441	2.2%	11.1%
인건비 ¹	18,992	10,933	9,123	17,199	19,083	0.5%	11.0%
변동비 ²	1,443	877	686	890	833	-42.3%	-6.4%
고정비 ³	1,515	1,621	1,631	2,107	2,525	66.6%	19.8%

※ 분기별 인원 현황

(단위 : 명, %)

구분	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	증감률	
						YoY	QoQ
전체 인원	287	289	296	309	314	9.4%	1.6%
개발	253	257	265	276	278	9.9%	0.7%
임원 / 비개발	34	32	31	33	36	5.9%	9.1%

05. 영업이익 및 분기순이익

'24년 3분기 실적 자료

❖ '24년 3분기 영업이익 356억원 (QoQ -21.0%, YoY 120.4%) / 분기순이익 235억원 (QoQ -41.7%, YoY -1.9%)

- 영업외손익은 환율 하락으로 인한 외화 관련 손실과 IPO 관련 일회성 비용으로 -38억원

(단위 : 백만원, %)

구분	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	증감률	
						YoY	QoQ
영업이익	16,140	32,387	25,935	45,007	35,577	120.4%	-21.0%
영업이익률	42.4%	70.7%	69.4%	69.0%	61.3%	18.9%	-7.7%
영업외손익	1,973	(1,335)	3,287	2,113	(3,754)	-290.2%	-277.6%
법인세차감전순이익	18,113	31,052	29,222	47,120	31,824	75.7%	-32.5%
법인세비용	(5,823)	(1,567)	4,523	6,859	8,340	-243.2%	21.6%
분기순이익	23,936	32,618	24,700	40,260	23,484	-1.9%	-41.7%
분기순이익률	62.8%	71.2%	66.1%	61.7%	40.5%	-22.4%	-21.3%

06. Q&A

<승리의 여신: 니케>

Q.1 : <승리의 여신: 니케>의 '24년 3분기 성과 부진의 원인 및 개선 방안은?

A.1 : '24년 3분기 <승리의 여신 : 니케> 글로벌 서비스 성과는 전분기(385억원) 대비 11% 감소한 342억원을 기록하였습니다. 7월 여름 이벤트와 8월 <에반게리온> 콜라보 이벤트를 진행하며, 2주년 이벤트를 앞두고 유저 트래픽을 안정적으로 유지할 수 있었습니다.

다만, <에반게리온> 콜라보 이벤트 성과가 다소 아쉬웠습니다. <에반게리온>의 원작성을 유지하며 구현한 콜라보 캐릭터가 유저들에게 충분히 매력적으로 다가가지 못한 점을 주요 원인으로 파악하고 있습니다. '25년 콜라보 진행 시 '24년도에 진행된 콜라보레이션에 대한 유저 피드백을 면밀히 반영할 수 있도록 하겠습니다.

Q.2 : <승리의 여신 : 니케>의 '24년 4분기 기대 성과는?

A.2 : '24년 4분기에는 2주년 이벤트와 겨울 이벤트 등이 준비되어 있으며, 현재 진행하고 있는 2주년 이벤트의 신규캐릭터 3종 (픽업 캐릭터 2종 포함)과 스킨가챠 2종 등의 출시가 유저들에게 뜨거운 호응을 받고 있습니다. (2주년 이벤트 출시 1주차 iOS 마켓 매출 순위 최고 국내 1위, 일본 2위, 대만 1위 기록)

2주년 이벤트에서는 지난 1주년 이벤트 대비 볼륨감 있는 콘텐츠가 투입되는 만큼, 4분기에는 작년 동기와 같거나 나은 성과를 기대하고 있습니다.

Q.3 : <승리의 여신 : 니케> 의 신규 지역 진출 시기 및 기대 성과는?

A.3 : 중국 현지에서의 서비스 경험이 풍부한 글로벌 퍼블리셔와의 긴밀한 협업 하 '25년 상반기 중으로 출시를 검토하고 있습니다. 타 서브컬처 게임들은 물론, 최근 성공을 거둔 사례 등을 면밀히 분석하여, <승리의 여신 : 니케>가 새로운 지역에서 안정적으로 오랜기간 성과를 낼 수 있도록 차별화된 전략과 마케팅을 준비하고 있습니다.

06. Q&A

<스텔라 블레이드>

Q.1 : <스텔라 블레이드> 의 3분기 성과는 어땠으며 연말까지 예상하는 성과는?

A.1 : 4월 PS5 독점 타이틀로 출시된 이후, 하향안정화되는 판매추세 속에서도 꾸준히 판매를 이어갔습니다. IP 밸류 제고와 열기 유지를 위해 지속적으로 콘텐츠 패치 등 업데이트를 진행하고 있으며, 이를 통해 화제성을 유지하고 있습니다. <니어 오토마타> DLC 추가, 마케팅 활동을 통해 플랫폼 확장 전까지 IP의 열기를 꾸준히 유지해 나갈 계획입니다.

Q.2: <스텔라 블레이드> PC 플랫폼 확장 시기와 기대성과는?

A.2 : 출시 시기는 '25년 내 출시를 목표로 하고 있습니다. 최근 AAA 게임시장에 대한 스팀(Steam)의 점유율 확대와 <검은신화: 오공>의 글로벌 흥행 등의 트렌드를 고려 시, PC에서의 성과는 콘솔 이상을 기대하고 있습니다.

06. Q&A

<기타 사항>

Q.1 : '기타' 영업 수익의 항목들은 무엇이며, 향후 굿즈, 애니메이션 사업 등의 사업 다각화의 여지가 있을지?

A.1 : 당사의 기타 영업수익 대부분은 머천다이징 및 IP 로열티 수익으로 구성이 되어 있습니다. 당사는 IP 가치 제고를 위해 각종 IP 사업들을 진행하고 있으며, 머천다이징 사업 뿐만 아니라 신규 게임 개발 및 영상화 등도 추진 중에 있습니다. ('24년 4분기 중 컴투스와의 <데스티니 차일드> IP 기반 서비스 계약 체결 완료)

Q.2 : 상여금 등 인센티브 지급 체계는 어떻게 되는지?

A.2 : 당사는 퀄리티 높은 게임을 안정적으로 개발하기 위해, 회사의 핵심 자산인 개발자에게 경쟁력 있는 인센티브를 제공하는 것을 매우 중요하게 생각하고 있습니다. 당사의 인센티브는 각 IP의 최근 성과(성공적인 출시, 마일스톤 달성)를 감안하여 체계적인 계획에 따라 지급하고 있습니다.

Q.3 : <Project Witches> 의 준비 현황은 어떠한지?

A.3 : '27년 이후 론칭을 목표로 게임 개발하고 있습니다. 내년 상반기 중 <Project Witches>에 대한 구체적인 사항들로 유저 및 시장과 소통하는 것을 검토 중에 있습니다.

Appendix: 요약 재무제표

'24년 3분기 실적 자료

재무상태표

(단위 : 백만원)		
구 분	2023	3Q24
자산총계	203,918	732,292
유동자산	177,201	707,202
비유동자산	26,717	25,089
부채총계	22,860	26,037
유동부채	11,199	16,028
비유동부채	11,661	10,009
자본총계	181,058	706,255
자본금	9,916	11,667
자본잉여금	87,670	529,652
이익잉여금	71,097	159,541
기타포괄손익	(53)	(53)
자본조정 등	12,428	5,448
부채와 자본총계	203,918	732,292

손익계산서

(단위 : 백만원)					
구 분	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24
영업수익	38,091	45,818	37,376	65,202	58,018
영업비용	21,951	13,431	11,440	20,195	22,441
영업이익	16,140	32,387	25,935	45,007	35,577
영업외수익	3,512	488	3,643	2,843	3,640
영업외비용	1,539	1,823	356	730	7,394
법인세차감전순이익	18,113	31,052	29,222	47,120	31,824
법인세비용	(5,823)	(1,567)	4,523	6,859	8,340
분기순이익	23,936	32,618	24,700	40,260	23,484