

kakaogames

Investor Relations

2025년 05월

Disclaimer

본 자료의 2025년 1분기 재무정보는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 실적에 대한 추정치이며, 별도 재무제표를 제외한 모든 재무정보와 영업성과는 종속회사를 포함한 연결 기준으로 작성되었습니다.

기타 사업 부문은 카카오VX를 매각예정자산으로 분류함에 따라 중단영업손익으로 분류되었으며, 비교표시되는 과거 재무제표에는 세나테크놀로지의 지분 매각에 따른 중단영업손익이 포함되어있습니다.

외부감사인의 회계검토가 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

02 매출구성

03 비용구성

04 영업이익/순이익

Appendix.

- 신작 라인업
- 요약 재무제표

실적 요약

- 1분기 매출은 신작 성과 부재 및 장기 서비스 타이틀의 자연감소 영향으로 YoY 31%, QoQ 8% 감소
- 1분기 영업이익은 매출 감소에 따른 수익성 둔화

단위: 억원	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	YoY	QoQ
매출	1,783	1,528	1,628	1,332	1,229	-31.1%	-7.8%
모바일 게임	1,628	1,365	1,287	1,126	961	-41.0%	-14.7%
PC 게임	156	163	342	206	268	72.0%	29.7%
영업비용	1,640	1,517	1,551	1,372	1,353	-17.5%	-1.4%
영업이익	143	11	77	-39	-124	적자전환	적자지속
영업이익률	8.0%	0.7%	4.7%	-3.0%	-10.1%	-18.1%p	-7.2%p
당기순이익	4	-117	-73	-1,095	-334	적자전환	적자지속
지배주주지분순이익	10	-95	-40	-964	-230	적자전환	적자지속

매출 구성

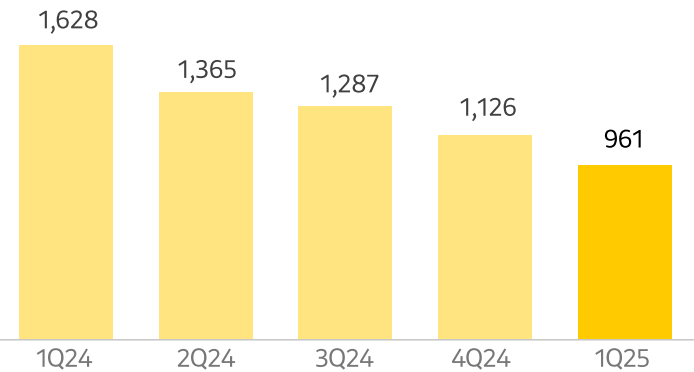
1분기 매출 1,229억원 YoY 31.1% ▼ / QoQ 7.8% ▼

- 모바일 게임 : 주력 타이틀의 안정적인 성과 불구, 신작 성과 부재 및 장기 서비스 타이틀의 자연 감소 영향
- PC 게임 : ‘배틀그라운드’의 건조한 트래픽 기반 업데이트 효과 및 전분기 ‘POE’의 매출 이연분 반영

모바일 게임

(YoY 41.0% ▼ / QoQ 14.7% ▼)

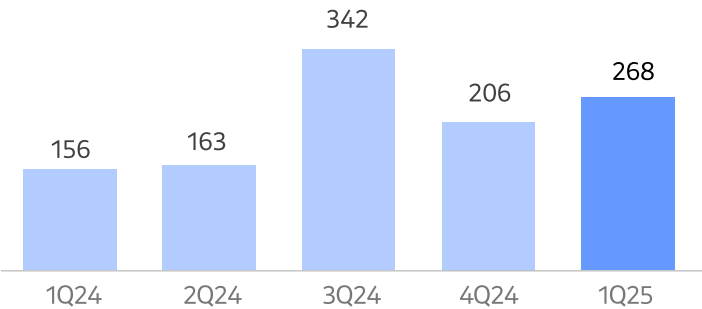
(단위: 억원)



PC 게임

(YoY 72.0% ▲ / QoQ 29.7% ▲)

(단위: 억원)



비용 구성

1분기 영업비용 1,353억원 YoY 17.5% ▼ / QoQ 1.4% ▼

- 인건비: 연간 인건비성비용의 일시 반영
- 지급수수료: 게임매출 변동에 따른 개발사 RS/마켓수수료 등
- 마케팅비: 글로벌 신작 관련 사전 마케팅 집행
- 기타: 전분기 무형자산 손상에 따른 상각비 감소 등

단위: 억원	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	YoY	QoQ
영업비용	1,640	1,517	1,551	1,372	1,353	-17.5%	-1.4%
인건비	398	377	388	382	400	0.3%	4.6%
지급수수료	948	843	823	679	623	-34.2%	-8.2%
마케팅비	83	80	142	104	127	52.3%	21.6%
유무형자산 등 상각비	119	118	119	117	113	-4.3%	-3.4%
기타	93	98	79	89	90	-2.9%	1.1%
영업이익	143	11	77	-39	-124	적자전환	적자치속
법인세비용	75	18	89	-130	-18	-	-

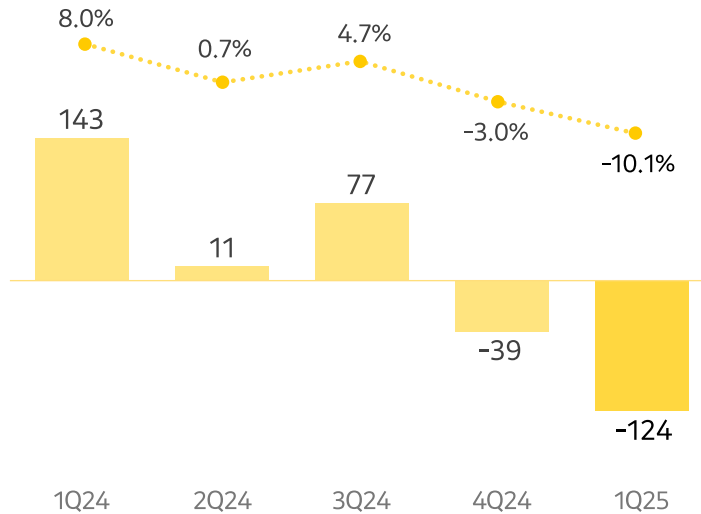
이익

1분기 영업이익 -124억원 / 순손익 -334억원

- 전분기 일회성 자산 손상차손 반영에 따른 기저효과

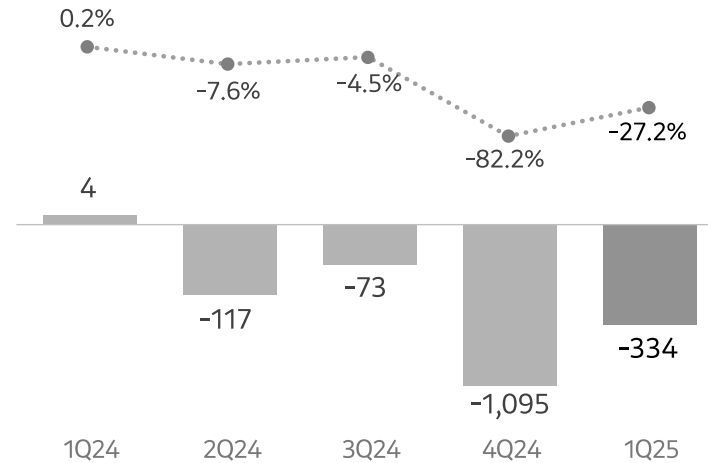
영업이익(률)

(단위: 억원)



당기순손익(률)

(단위: 억원)



Appendix. 신작 라인업

* 자체개발 타이틀

출시 일정	타이틀	장르	플랫폼	출시 지역
2Q25	섹션13 *	액션 로그라이트 슈터	PC/콘솔	글로벌
3Q25	가디스오더	액션 RPG	모바일	글로벌
4Q25	SM 게임 스테이션(가제) *	SM 아이돌IP 활용 캐주얼	모바일	글로벌
	갯 세이프 버밍엄 *	오픈월드 좀비 생존 시뮬레이터	PC	글로벌
	Project Q *	MMORPG	모바일+PC	국내
	크로노 오디세이	온라인 액션 RPG	PC/콘솔	글로벌
	Project C *	서브컬처 육성 시뮬레이션	모바일+PC	국내, 일본
1H26	아키에이지 크로니클 *	온라인 액션 RPG	PC/콘솔	글로벌
26년	Project S *	루트 슈터	PC/콘솔	글로벌
	검술명가 막내아들 IP *	헌팅 액션 RPG	PC/콘솔	글로벌

요약 재무제표

연결 재무상태표

단위: 백만원	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25
유동자산	1,061,624	1,002,319	849,825	1,069,084	1,058,282
현금및현금성자산	805,351	756,795	630,285	634,969	551,585
공정가치금융자산	40,779	37,378	105,777	30,277	86,042
기타유동자산	215,494	208,146	113,764	403,838	420,655
비유동자산	2,506,670	2,541,234	2,522,417	2,104,155	2,098,926
매도가능금융자산	301,812	331,712	406,372	306,958	311,442
관계기업투자	211,379	215,181	221,653	178,118	179,991
무형자산	1,631,333	1,624,957	1,559,658	1,484,418	1,476,320
기타비유동자산	362,146	369,385	334,734	134,662	131,172
자산총계	3,568,294	3,543,554	3,372,243	3,173,239	3,157,208
유동부채	744,869	1,229,064	1,129,194	1,199,409	1,220,245
비유동부채	1,162,581	650,223	607,362	495,473	491,192
부채총계	1,907,449	1,879,286	1,736,556	1,694,882	1,711,437
자본금	8,263	8,266	8,267	8,287	8,287
자본잉여금	1,102,020	1,102,122	1,101,861	1,099,757	1,099,349
기타자본구성요소	44,098	56,934	100,169	41,967	33,308
이익잉여금	278,344	268,868	271,271	188,098	174,571
비지배주주지분	228,120	228,077	154,120	140,249	130,255
자본총계	1,660,845	1,664,268	1,635,687	1,478,357	1,445,770

연결 손익계산서

단위: 백만원	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25
매출액	178,342	152,813	162,850	133,223	122,854
영업비용	164,038	151,746	155,126	137,169	135,295
영업이익	14,304	1,067	7,724	-3,946	-12,440
기타수익	3,402	251	542	4,347	885
기타비용	1,422	693	3,789	47,637	2,045
금융수익	6,449	5,732	7,601	23,493	5,034
금융비용	14,209	16,724	13,066	65,090	22,666
지분법평가손익	1,100	-915	-514	-15,677	-1,221
법인세차감전순손익	9,625	-11,282	-1,502	-104,510	-32,454
법인세비용	7,468	1,824	8,937	-12,999	-1,762
당기순손익	377	-11,679	-7,311	-109,476	-33,428
지배주주지분	951	-9,476	-4,002	-96,390	-23,031
비지배주주지분	-574	-2,204	-3,309	-13,085	-10,397

E.O.D