

DEVSISTERS

Investor Relations

DISCLAIMER

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 연결기준 영업실적입니다.

본 자료에 포함된 **2025년 1분기 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.

주요 연혁



2007
회사 설립



2009
'오븐브레이크' 출시



2013
'쿠키런 for Kakao' 출시



2014
'라인 쿠키런' 출시
코스닥 상장



2016
'쿠키런: 오븐브레이크' 출시



2020
'쿠키런: 퍼즐 월드' 출시



2021
'쿠키런: 킹덤' 출시



2023
'브릭시티' 출시
'쿠키런: 브레이버스' 출시
'쿠키런: 킹덤' 중국 서비스 시작



2024
'쿠키런: 마녀의 성' 출시
'쿠키런: 모험의 탑' 출시
'쿠키런 인도' 정식 서비스 시작



2025
'쿠키런: 모험의 탑' 일본 서비스 시작
'쿠키런: 오븐스매시' CBT

주요 개발 스튜디오



오븐게임즈

세상에 없는 새로운 재미 레시피로
맛있고 다양한 게임을 구워 냅니다.



쿠키런: 오븐브레이크
러닝액션



쿠키런: 모험의 탑
캐주얼 협동 액션



스튜디오 킹덤

스튜디오 킹덤의 희망과 용기를 닮은 세계,
그 세계를 사랑하는 사람들의 힘으로 나아갑니다.



쿠키런: 킹덤
소셜 RPG



쿠키런: 마녀의 성
퍼즐 어드벤처



쿠키런
러닝액션



브릭시티
샌드박스 시티 빌딩



프레스에이

게임을 좋아하고 사랑하는 개발자들이 모여,
게임을 처음 시작할 때의 그 두근거림과 긴장감을
함께 찾아가고 있습니다.



쿠키런: 오븐스매시
실시간 배틀 액션

2025년 하이라이트

기존 제품 성장 및 성공적인 신작 출시 통하여 지속적인 매출 확대 도모



쿠키런

12주년 업데이트와 지속적인 신규 콘텐츠 추가를 통해 사용자 지표 향상 및 매출 증대를 도모하며 서비스 안정화 예정

쿠키런 인도 퍼블리셔 크래프톤과 협업해 인도 맞춤형 서비스를 강화하고, 신규 콘텐츠(쿠키, 모드)와 콜라보 이벤트를 제공하여 트래픽과 매출을 점진적으로 성장시킬 예정



쿠키런: 오븐브레이크

[1분기] 유저 선호 컨셉이 담긴 레전더리 쿠키 업데이트

[10월] 9주년 업데이트 및 온/오프라인 이벤트 진행 예정

꾸준하고 안정적인 업데이트를 바탕으로 다양한 새로운 도전 예정



쿠키런: 킹덤

[1월~2월] 4주년 대규모 업데이트 진행 및 슈도우밀크 쿠키 출시

[4월~6월] 네 번째 비스트 쿠키와 각성 에인션트 쿠키 출시와 함께 대규모 업데이트 진행

유저들이 기다려왔던 신규 콘텐츠인 광산 콘텐츠를 추가하고, 신규 성장 시스템인 토폭 타르트 추가하며 텍 세팅의 다양화 유도



쿠키런: 마녀의 성

[1월] 오프라인 모드 지원

[3월] 1주년 업데이트 및 오프라인 모드 지원 확대



쿠키런: 모험의 탑

[4월] 일본 출시

[6월] 1주년 업데이트를 기점으로 세계관을 기반으로 한 깊이 있는 콘텐츠 업데이트 예정

안정된 콘텐츠 기반을 토대로 신규 모드 업데이트 및 게임 외적으로의 새로운 도전 예정



쿠키런: 오븐스매시

[4월] 글로벌 CBT 진행

[하반기] 글로벌 출시 목표
(중국 및 VNG Games 계약 국가 제외)

2025년 1분기 재무 실적

DEVSISTERS

실적 요약

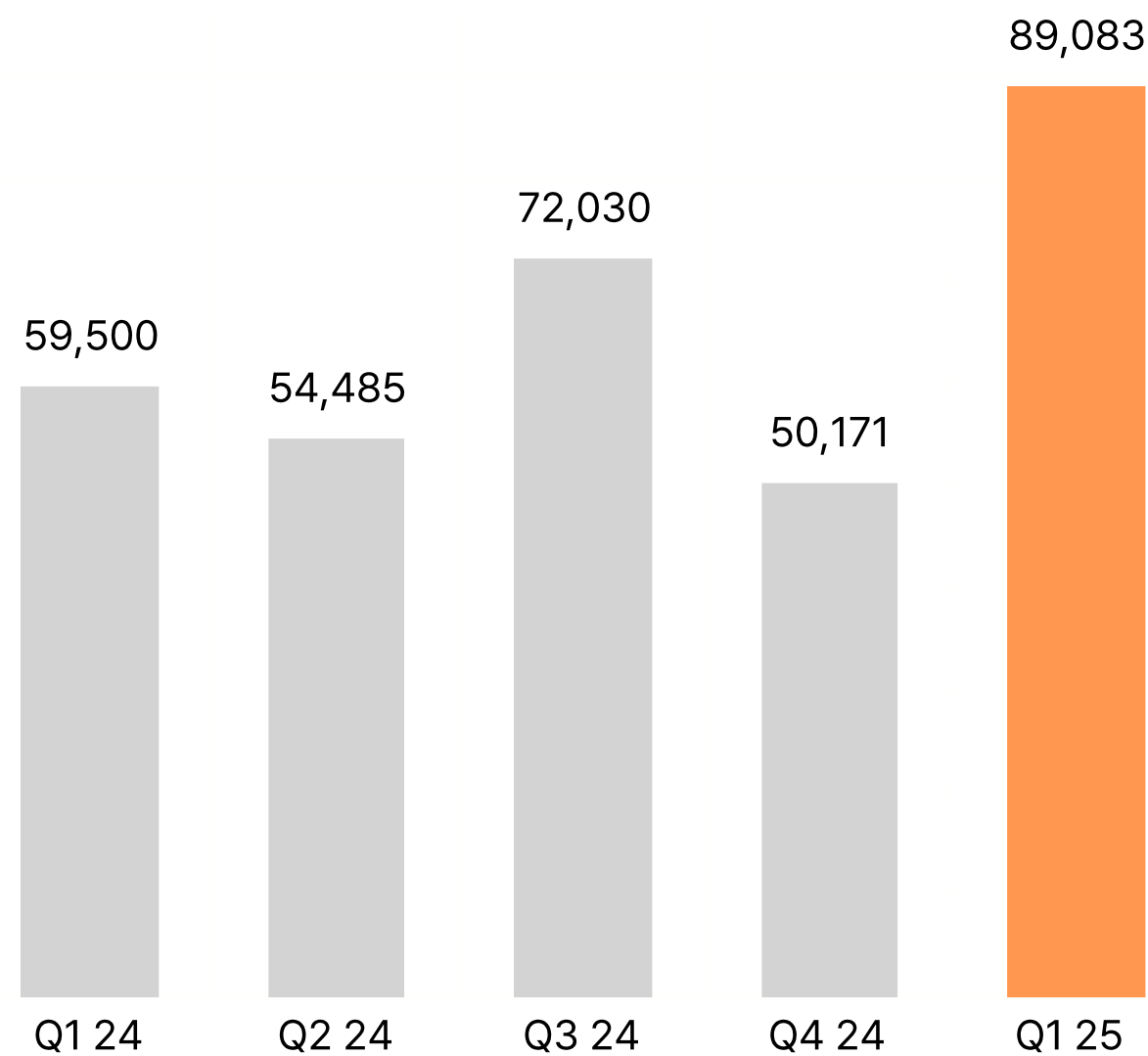
2025년 1분기 매출 891억 원, 영업이익 94억 원, 당기순이익 102억 원

쿠키런: 킹덤 4주년 업데이트 및 UA 마케팅에 힘입어 매출, 영업이익 큰 폭으로 성장

체계적인 마케팅 전략의 수립과 실행을 통해 장기적 성장 위한 운영 시스템 확립

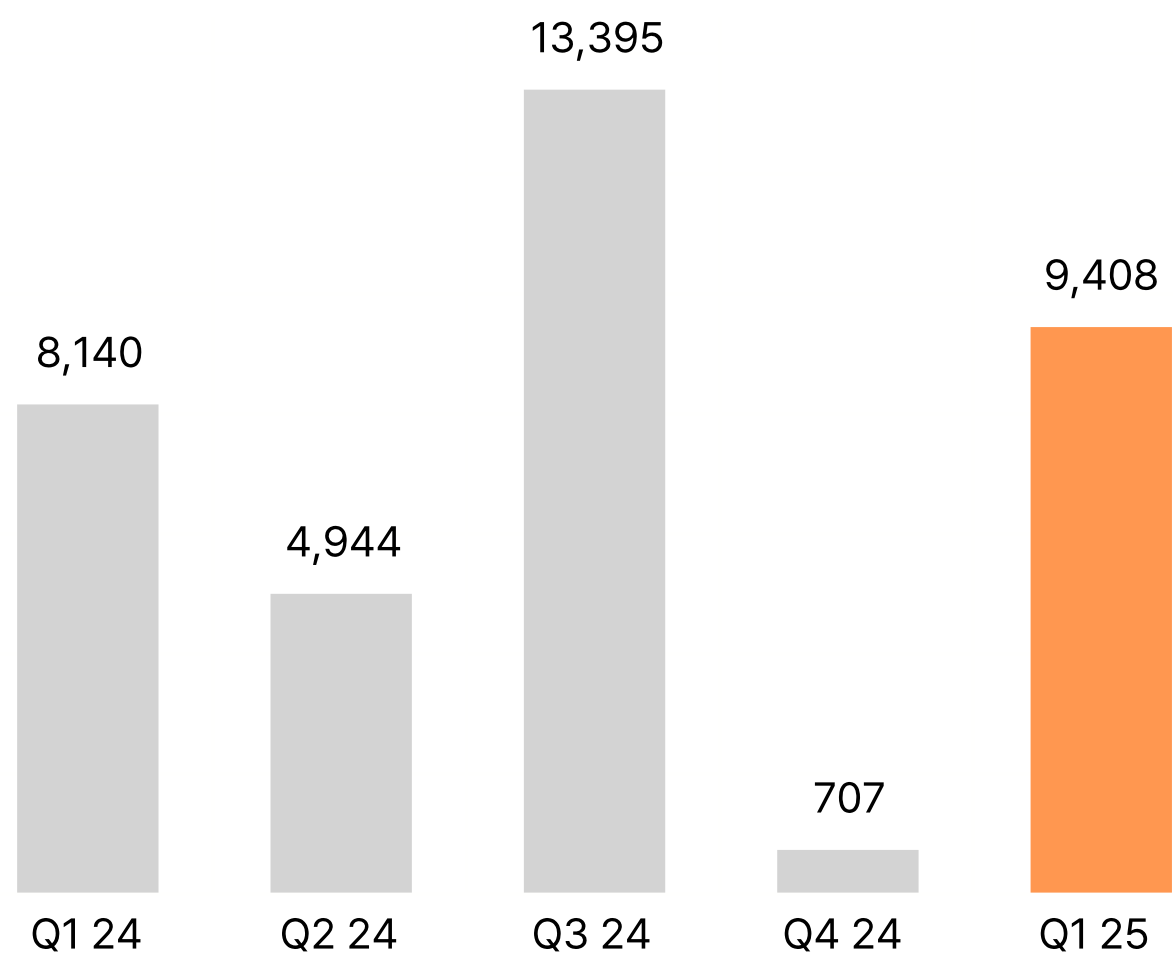
매출

YoY 49.7%, QoQ 77.6%



영업이익

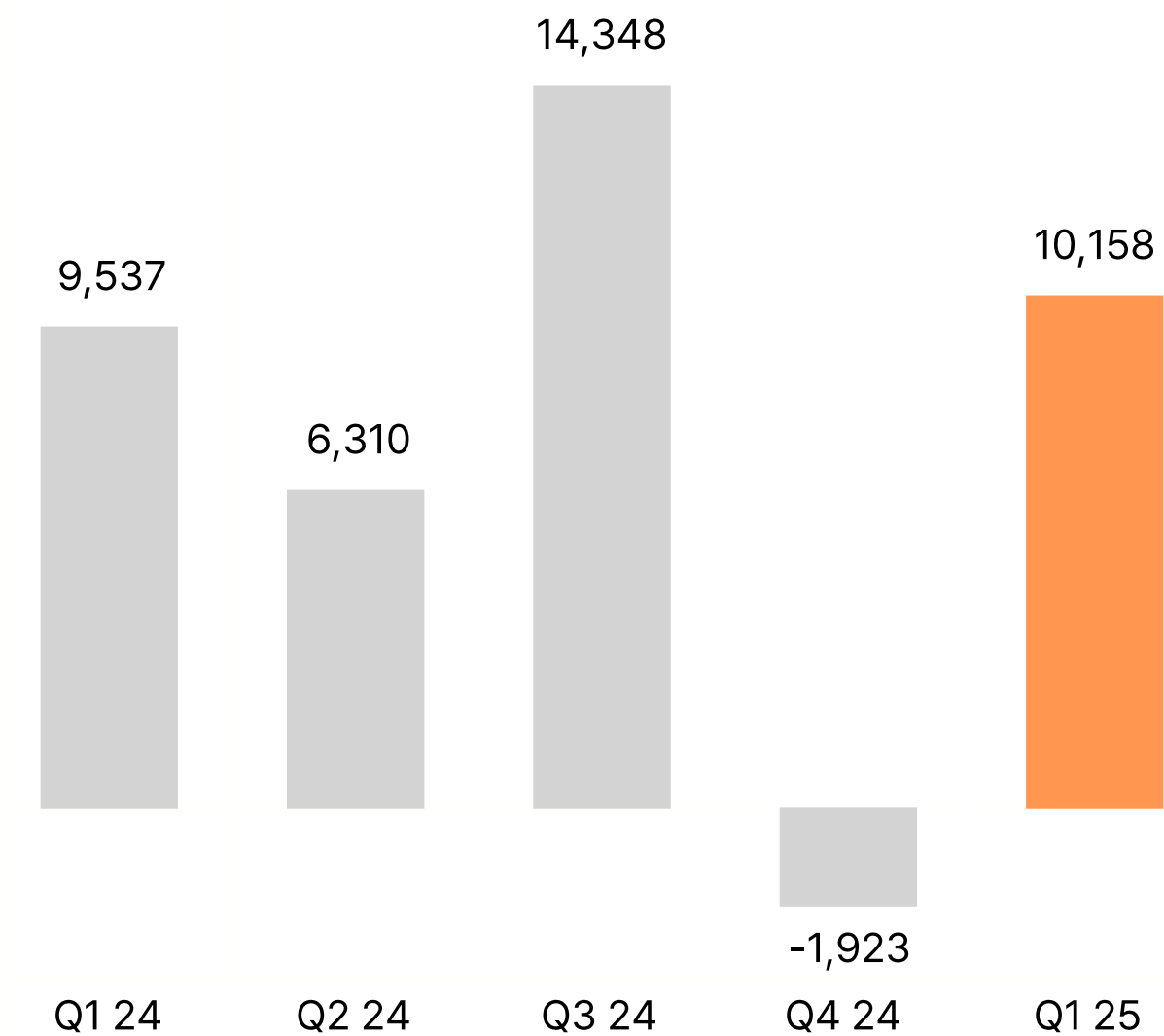
YoY 15.6%, QoQ 1231.5%



당기순이익

YoY 6.5%, QoQ 흑자전환

(단위: 백만 원)



매출 및 비용 분석

매출 분석

(단위: 백만 원)	Q4 FY2024	Q1 FY2025	QoQ	Q1 FY2024	YoY
게임매출	48,194	86,456	79.4%	58,055	48.9%
국내매출	19,703	27,046	37.3%	18,950	42.7%
해외매출	28,492	59,410	108.5%	39,105	51.9%
비게임매출	1,976	2,627	32.9%	1,446	81.7%
총매출	50,171	89,083	77.6%	59,500	49.7%

비용 분석

(단위: 백만 원)	Q4 FY2024	Q1 FY2025	QoQ	Q1 FY2024	YoY
영업비용	49,464	79,674	61.1%	51,361	55.1%
인건비	16,166	17,231	6.6%	15,927	8.2%
지급수수료	18,020	30,843	71.2%	21,673	42.3%
광고선전비	6,732	21,585	220.6%	2,688	702.9%
기타비용	8,546	10,015	17.2%	11,073	-9.6%
영업이익	707	9,408	1231.5%	8,140	15.6%
당기순이익	-1,923	10,158	흑자전환	9,537	6.5%

주요 성과

고효율 마케팅 집행 통해 핵심 타이틀 지속 성장 이끌며 글로벌 유저층 및 쿠키런 인지도 확대를 위해 IP 사업 다각화



4주년 맞은 '쿠키런: 킹덤' 지표 전반에 걸쳐 성장세 이어가며 실적 향상 핵심축으로 활약

- '쿠키런: 킹덤'의 탄탄한 콘텐츠 업데이트 및 고효율 마케팅 시너지 효과로 게임 매출 증가
- 애플 앱스토어 게임 매출 기준, 한국 2위, 태국 6위, 미국 13위, 캐나다 14위 등 국내외 순위 상승



다양한 온·오프라인 활동 영향으로 쿠키런 관심도 증대되며 IP 상품 분기 최고 매출 달성

- 전시, 팬 페스티벌, 팝업 스토어, 콜라보레이션 음원, 옥외 미디어아트 등 쿠키런 IP 관심도가 증대됨
- '쿠키런: 브레이버스' 전 세계적으로 영향력을 점차 넓혀가며 상품 매출 증가에 기여
 - 한국, 대만, 태국, 베트남, 싱가포르, 말레이시아, 인도네시아, 필리핀 총 8개국에서 활발하게 정식 리그 운영 중



회사 외형 확장하고 안정적인 이익 구조 확립한 데 효율적인 UA 마케팅 전략이 주효

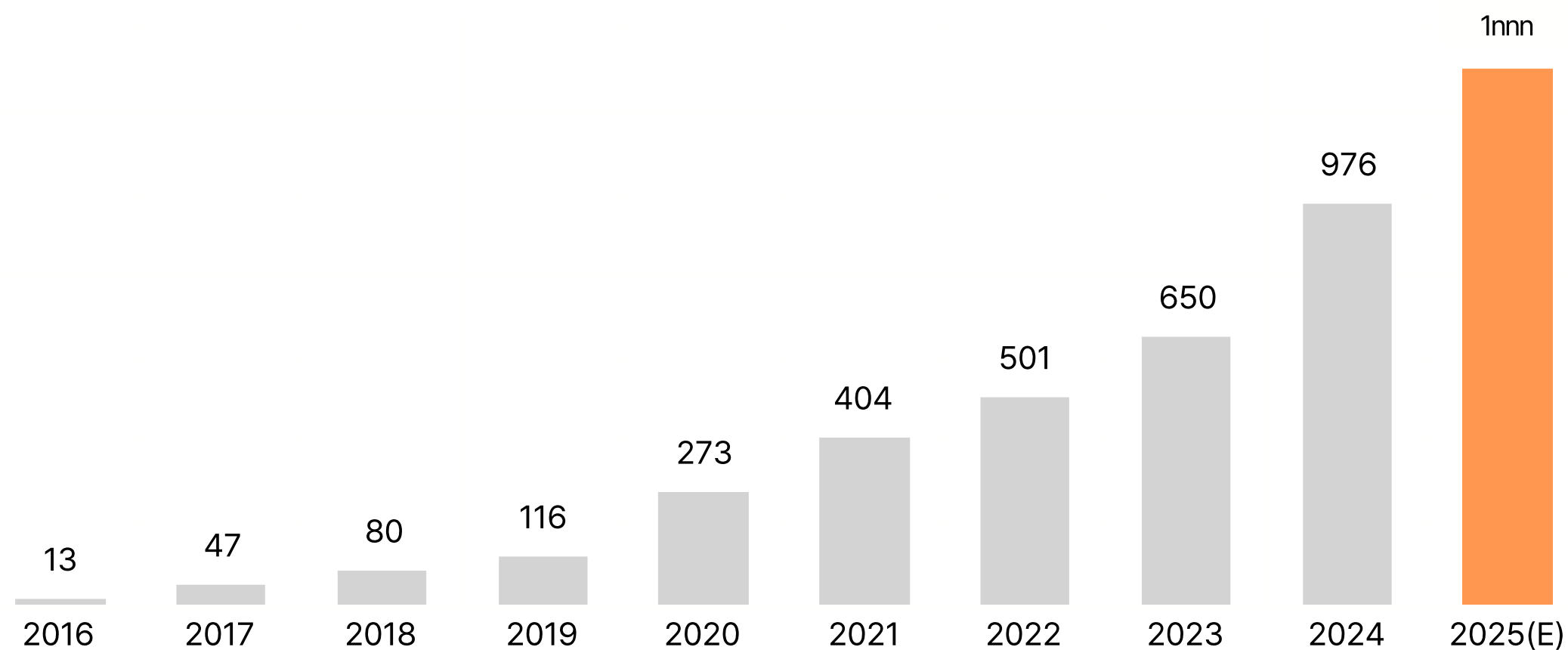
- 4주년 캠페인을 통해 '쿠키런: 킹덤'의 유입된 유저들이 신규 설치 수의 26%, 전체 매출의 37%를 차지하며 성공적으로 안착한 것으로 분석됨
- 마케팅 전략의 정교화와 지속적인 개선 활동을 통해 기업의 장기적 성장과 안정성 확보

'25 라이브서비스 마케팅 운영 전략

UA 크리에이티브 제작 역량 강화: 연간 1천 건 이상 마케팅 콘텐츠 제작

- 체계적인 마케팅 프로세스 구축
 - ① 업데이트 시기에 유저 모객 위한 캠페인 계획 수립 → ② 제품의 USP, 시장 트렌드, 업데이트 내용 반영해 크리에이티브 기획 → ③ 적합한 매체와 캠페인 선정하여 광고 세팅 → ④ 캠페인이 KPI 달성하고 있는지 지속적으로 최적화 → ⑤ 장기적인 성과 및 다음 기획 집행 시 개선점 리뷰
- [자료1] 역량 강화와 제작 프로세스 구축으로 투입 비용 및 시간 대비 더 많은 고품질의 크리에이티브 제작
- 크리에이티브 제작 효율 향상으로 UA 지표 또한 효과적으로 상승

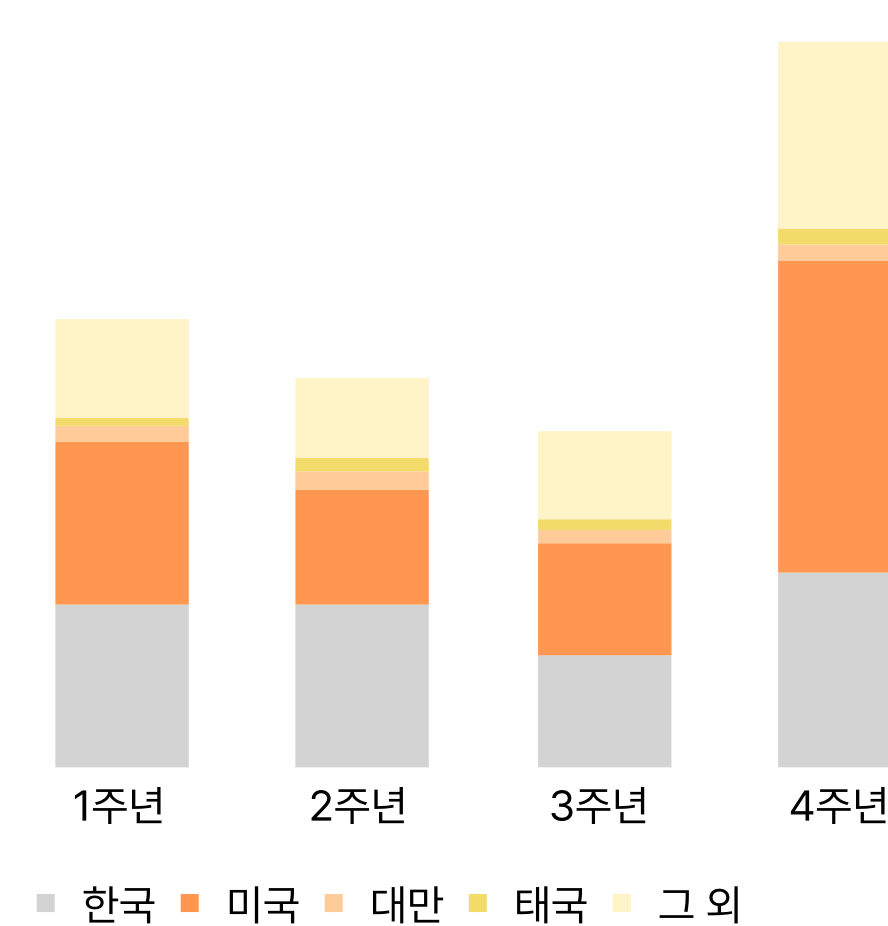
[자료1. 연간 UA 크리에이티브 제작 건수]



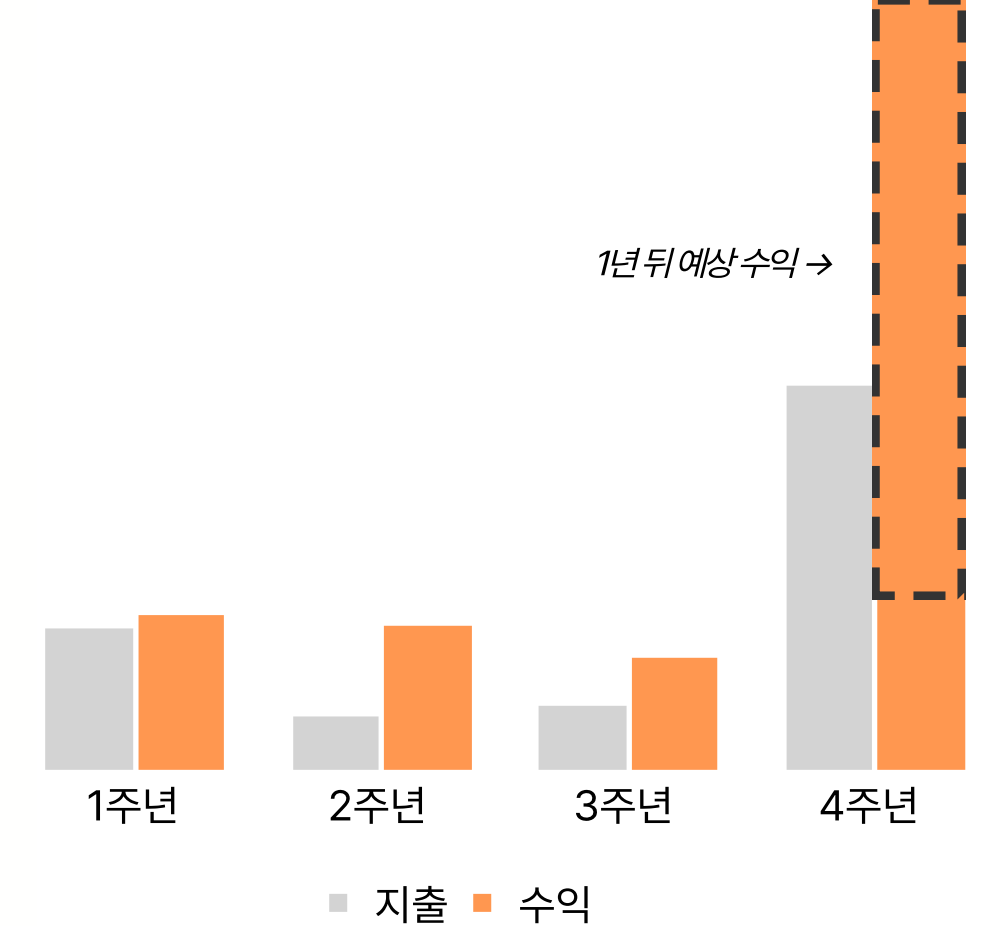
쿠키런: 킹덤 4주년 마케팅 과정 및 결과 (예년 대비 4배 집행된 예산과 투입 이상의 재무적 성과)

- 매출 볼륨 증가를 목표로 킹덤 4주년은 1~3주년 때 대비 약 4배 많은 마케팅 예산을 투입
- [자료2] 미국과 그 외 국가에 전체 UA 예산 중 50% 비중을 투입하여 글로벌 유저를 모객하였고, 효과적으로 마케팅을 집행한 결과 해당 국가 매출이 많이 증가한 것을 확인
- [자료3] 4주년 마케팅을 통하여 유입된 유저의 향후 매출은 1분기에 국한된 것만이 아닌 1년간 걸쳐서 꾸준히 발생할 것으로 예상되며, 지출 대비 더 많은 수익을 가져올 수 있을 것으로 전망

[자료2. 국가별 매출 비중]



[자료3. N주년 UA 지출 및 누적 수익]



IP 사업 성과

2025년 1분기



쿠키런: 킹덤 팬 페스티벌 '거짓의 카니발'

- 25.02.22~25.02.23 출시 4주년 기념 팬 페스티벌 수원컨벤션센터에서 개최
- 최대 5천 명의 유저와 함께하는 쿠키런 역대 규모의 단독 오프라인 행사로 티켓 예매 오픈한 지 약 3분 만에 사전 구매 수량 모두 품절



쿠키런: 킹덤 DDP '진리와 거짓의 게임'

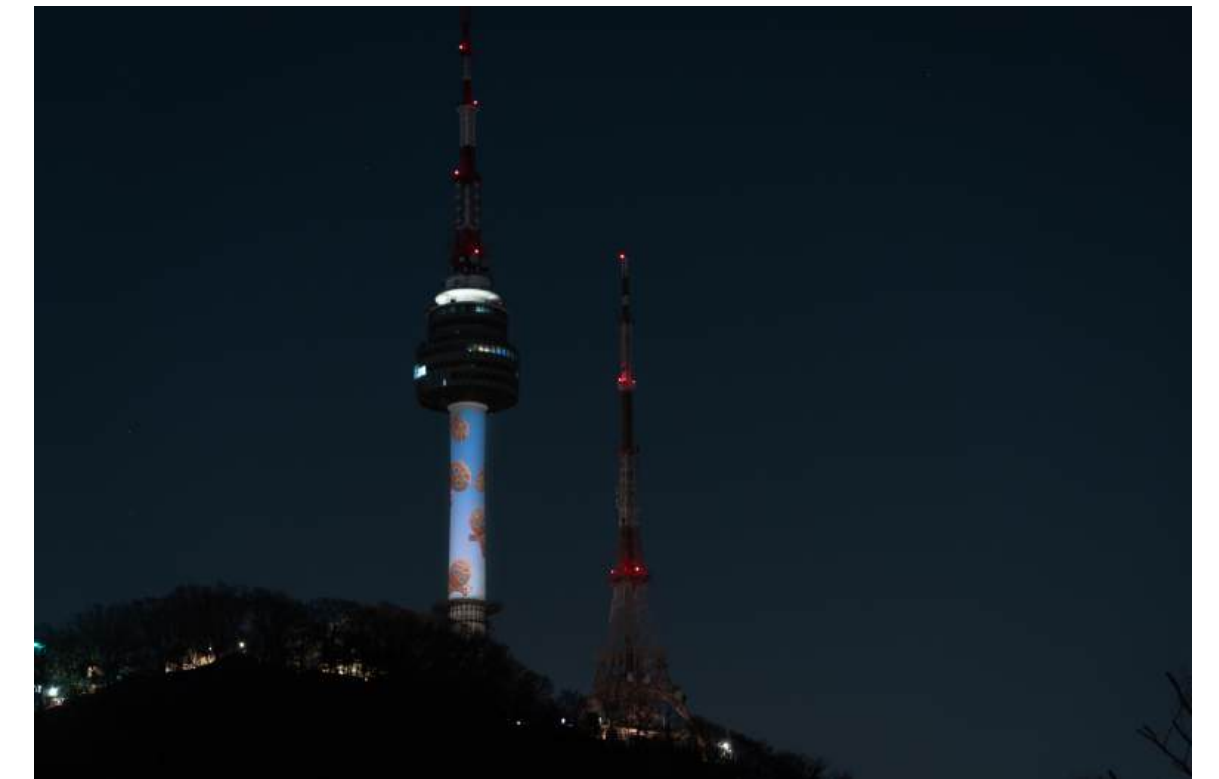
- 25.02.14~25.03.16 약 한 달 간의 기간 동안 총 11만 명이 넘는 관람객이 방문
- 게임 속 세계관을 색다르게 경험할 수 있도록 전통문화 아트 콜라보 작품과 체험 프로그램을 결합한 형태로 진행



악동뮤지션 x 쿠키런 클래식

- 25.03.30 쿠키런 클래식 출시 12주년 기념, AKMU와 협업해 제작한 'DADA' 음원 발매
- 쿠키런의 쿠키들이 달려온 것처럼 12년이라는 시간 동안 각자의 목표를 향해 달려온 이들의 이야기를 조명

2025년 2분기



남산서울타워 x 쿠키런 클래식



케이윤상 x 쿠키런: 모험의 탑

게임 파이프라인

쿠키런: 킹덤

2025년 1분기

- 슈도우밀크 쿠키와 각성 퓨어바닐라 쿠키와의 대립 서사를 통한 대규모 4주년 업데이트 진행
- 수원컨벤션센터에서 열렸던 '거짓의 카니발' 팬 페스티벌 및 '진리와 거짓의 게임(DDP)' 특별전 등 4주년 오프라인 행사 성황리 종료

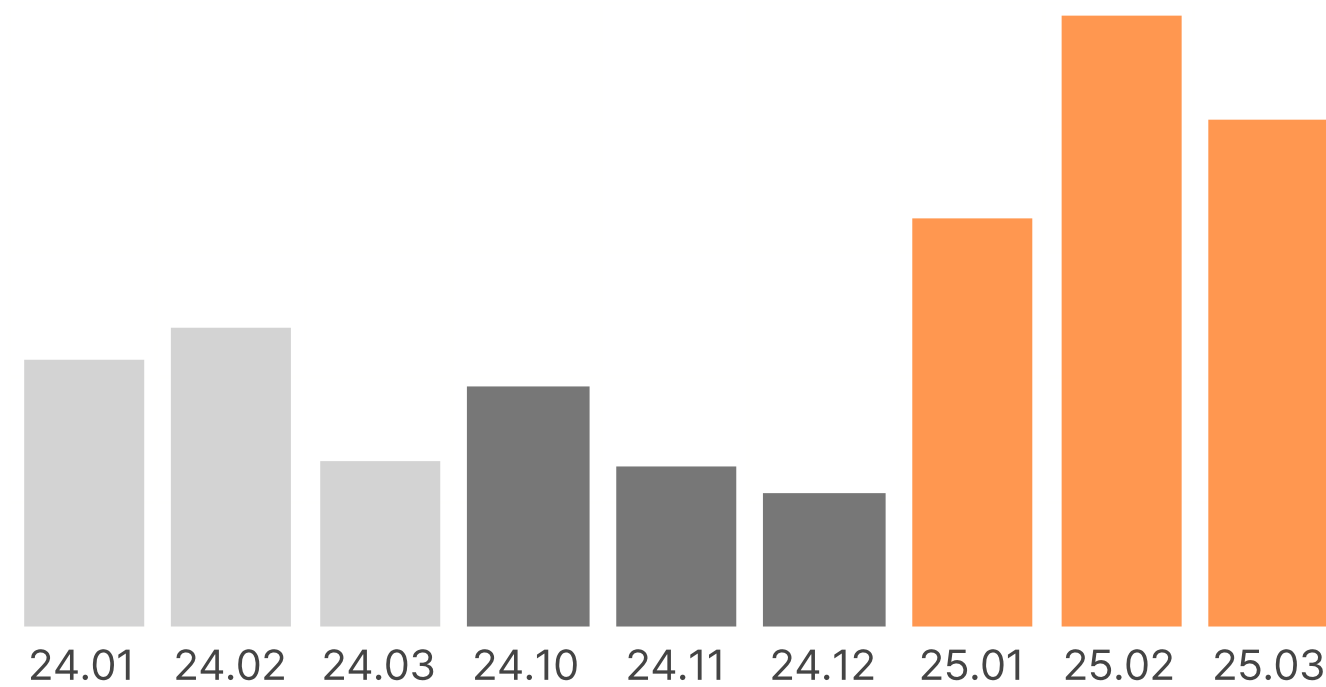
2025년 2분기 현황 및 예정 사항

- 4주년 업데이트 이후 지표 안정적으로 우상향하는 모습을 보이고 있으며 현재까지 그 트렌드를 유지하는 중
- 네 번째 비스트 서사를 위한 업데이트를 진행하고, 신규 콘텐츠 광산 및 신규 성장 시스템인 토폭 타르트 추가

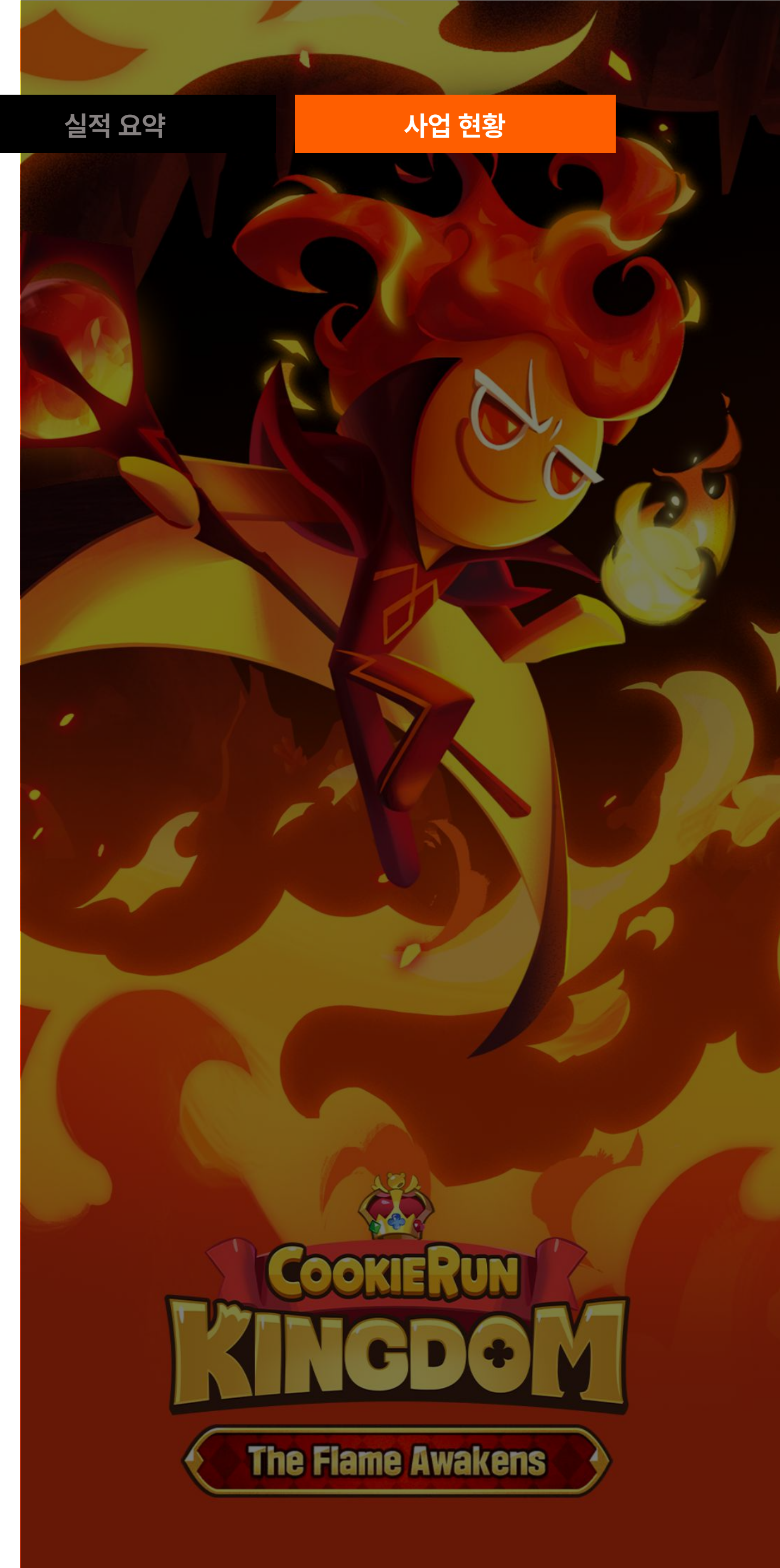
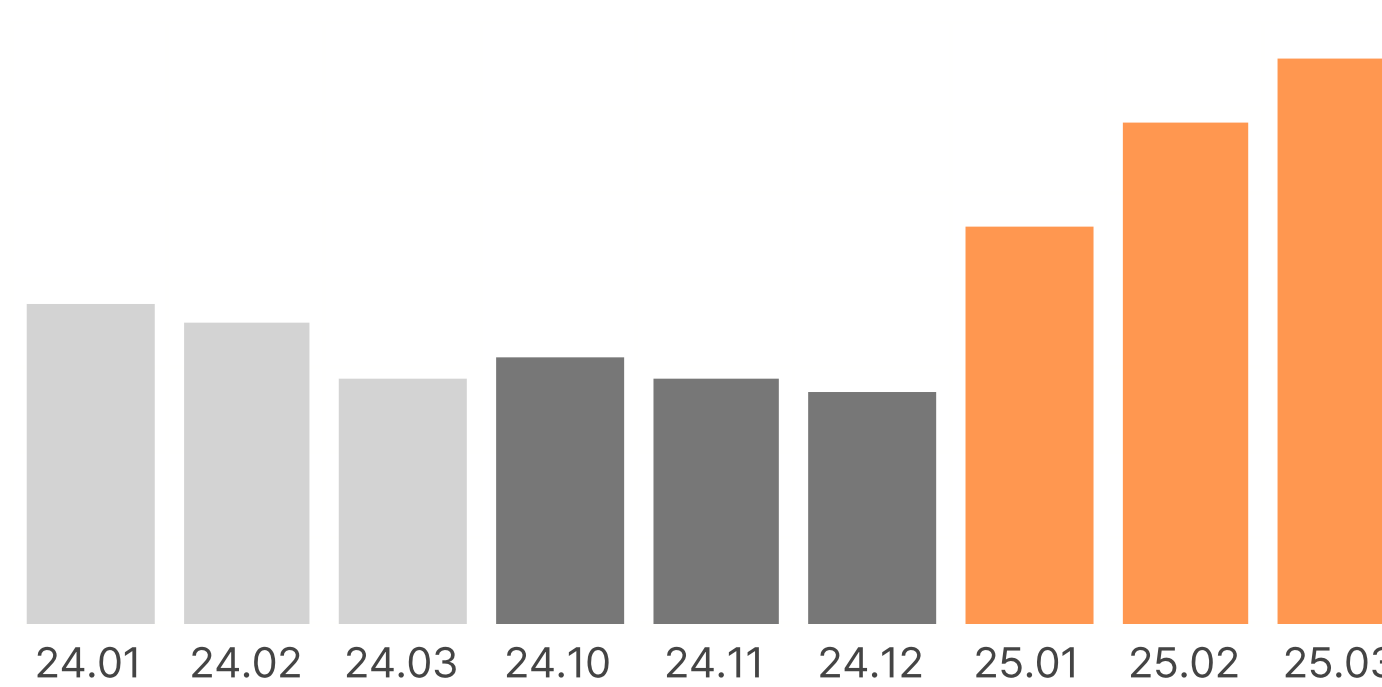
4주년 업데이트 성과

- 3월 기준, 매출 YoY 206% 이상 증가 / NU YoY 336% 이상 증가 / AU YoY 132% 이상 증가
- 4주년 오프라인 행사였던 '거짓의 카니발' 기간(2일) 동안 약 5천 여명의 팬층이 행사 참여
- 슈도우밀크 쿠키와 각성 퓨어바닐라 쿠키 관련 오프라인 행사였던 '진리와 거짓의 게임' 특별전 기간 동안 일 평균 6~7천 명 방문하며 성황리에 마무리 됨

[매출 추이]



[AU 추이]



게임 파이프라인



쿠키런: 오븐브레이크

2025년 1분기

- 스토리를 심화하는 레전더리 쿠키 업데이트로 유저 플레이 집중도 강화
- 7년 만에 진행하는 타 IP와의 콜라보로 지표 향상
- 콜라보를 통해 다양한 인게임/아웃게임 이벤트를 진행하며 긍정적 커뮤니티 분위기 도모

2025년 2분기 현황 및 예정 사항

- 시즌10 업데이트로 다양한 콘텐츠 제공 예정
- 유저 선호 스토리 전개로 유저 플레이 몰입도 향상
- 레전더리 상품 추가로 쿠키런 IP 확장 및 매출원 다양화



쿠키런: 모험의 탐

2025년 1분기

- 신규 정기 모드인 '타워 아레나' 업데이트로 기록식 경쟁이 아닌 PvEvP 모드 업데이트
- 인기 있는 기존 콘텐츠를 업그레이드하여 안정적으로 운영
- 시즌별 이슈인 신년, 봄 등에 맞춰 설산, 그린벨트 쿠키 등 시즌 테마에 맞춘 업데이트 진행

2025년 2분기 현황 및 예정 사항

- 플레이어블 콘텐츠 외, 본인이 보유한 쿠키로 가볍게 즐길 수 있는 다양한 기본 시스템 추가
- 1주년을 기점으로 기존 유저들이 더욱 만족할 수 있는 편의성 및 콘텐츠 개편 예정
- 쿠키런 IP만이 가질 수 있는 매력을 강조하기 위한 세계관 확장



쿠키런

2025년 1분기

- [한국] 12주년 기념 콘텐츠 업데이트
- [한국] AKMU 콜라보 프로모션 전개
- [인도] 라이브 데이터 기반 서비스 현지화 및 온보딩 퍼포먼스 개선
- [인도] 크리켓 등 현지 주요 시즌에 대응한 신규 쿠키/이벤트 업데이트

2025년 2분기 현황 및 예정 사항

- [한국] 신규 쿠키, 펫, 보물, 스킨 추가 등을 통한 매출원 다양화
- [한국] 플레이 편의성 개선, 시즌 이벤트를 통한 신규 유저 모객 및 유저 로열티 상승
- [인도] 신규 쿠키 업데이트 및 현지 니즈 반영한 맞춤형 이벤트 운용



쿠키런: 마녀의 성

2025년 1분기

- 신규 퍼스트 초코 사가 및 퍼스트 스프링클 사가 업데이트로 즐길거리 지속 제공
- 1주년 축하 이벤트와 특별 출석부 보상 추가를 통한 유저 유입 증가
- 레벨 3300까지 퍼즐 스테이지 확장

2025년 2분기 현황 및 예정 사항

- 복귀 유저 전용 보상 추가를 통한 유저 케어
- 신규 피쳐 추가로 다양한 재미 제공

쿠키런: 오븐스매시 게임 소개

장르	개발 스튜디오	지역	언어/음성 지원	출시일
실시간 배틀 액션	프레스에이(PressA)	글로벌(중국, VNGGames 퍼블리싱* 지역 제외)	한국어, 영어	2025년 하반기

*VNGGames가 퍼블리싱 하는 국가: 베트남, 태국, 인도네시아, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 대만, 홍콩, 마카오

주요 게임 플레이 및 핵심 콘텐츠 - ① 전장에서 시작되는 전략성

· 각 모드별로 상이한 승리 조건에 따라, 전장에 맞춘 전략적 판단과 팀 운영이 요구됨



▶ 스매시아레나
3vs3 팀전으로, 상대 팀을 처치하여 목표 점수를 먼저 달성해야 하는 모드



▶ 캐슬브레이크
3vs3 팀전으로, 중앙에 있는 거북이를 이용해 제한 시간 내 상대 성을 빨리 파괴하는 팀이 승리



▶ 골드러시
3vs3 팀전으로, 상대 팀 쿠키를 처치해 현상금을 목표 수치만큼 먼저 달성한 팀이 승리



▶ 배틀로얄
최대 10명이 참여 가능한 개인전으로 점점 좁아지는 맵에서 최후의 1인이 승자가 되는 전투

② 스펠카드로 실시간 전략 개입

· 전투 중 특정 위치에 등장하는 카드를 획득해 2장의 스펠카드 중 하나를 선택하면 즉시 효과가 발동됨 (CBT 기준 총 10종의 스펠카드가 소개됨)

③ 스킬 커스터마이징을 통한 전략·액션의 확장

· 쿠키의 역할군과 성장 단계에 따라 궁극기 및 특수 스킬 구성이 달라지며, 전투 양상에 맞춘 전략적 선택이 가능해짐
· 다양한 조합을 통해 전략성과 함께 액션 연출의 다양성도 강화



쿠키런: 오븐스매시 CBT 결과

CBT 참여 인원	일 평균 플레이타임	D1 리텐션	3일차 잔존율
약 10만 명	약 41분	69.12%	43.92%

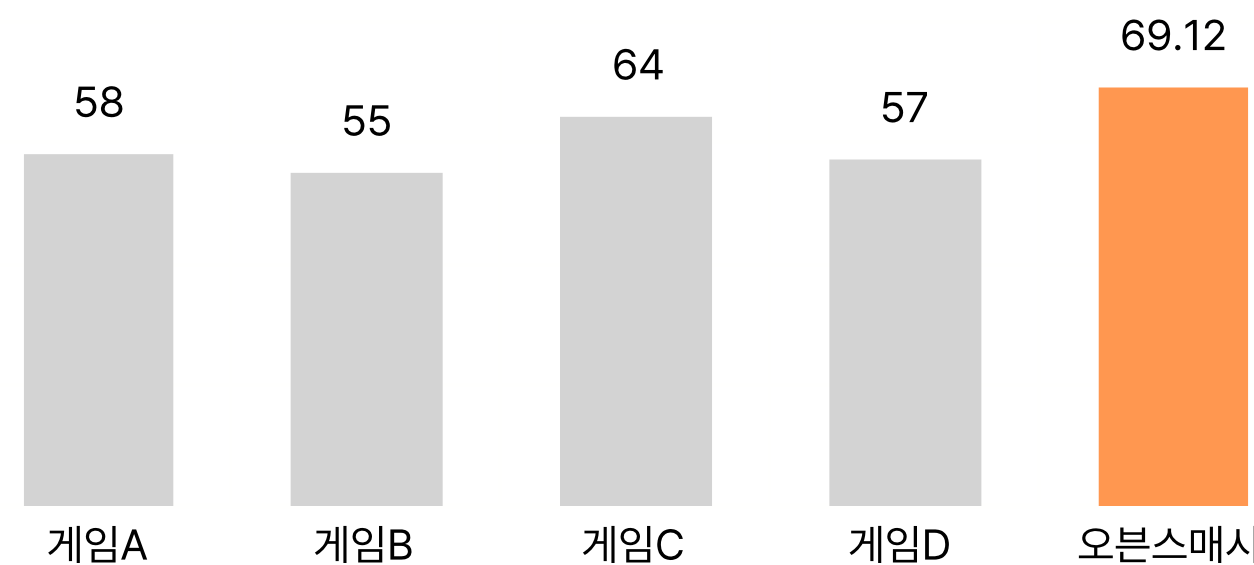
CBT를 통해 수집한 피드백을 바탕으로 개선 사항을 반영해 정식 출시 준비

- 고품질 3D 모델링과 그래픽에 대한 긍정적인 평가
- 정식 출시 시점 공개 예정인 신규 테마 스킨, 광장 시스템 확장 및 소셜 기능 추가에 대한 유저 기대감 확인
- 상대 성을 파괴하는 새로운 룰의 '캐슬브레이크' 모드는 차별화된 재미로 가장 높은 참여율과 긍정적인 평가를 기록
- 다양한 아이템과 스펠카드 파밍 중심의 '배틀로얄' 모드는 짧은 플레이 타임에 따른 접근성과 반복성 측면에서 호응
- 쿠키 스킬과 조합해 전투를 확장하는 '스펠카드'는 지속적인 전투 몰입을 유도
- 크리에이터컵에서 보는 재미와 하는 재미를 모두 갖춘 e스포츠 가능성을 검증
- 캐릭터 밸런스 조정, UI/UX 편의성 점검 및 특정 기기 환경에 따라 발생하는 최적화 이슈 개선 예정

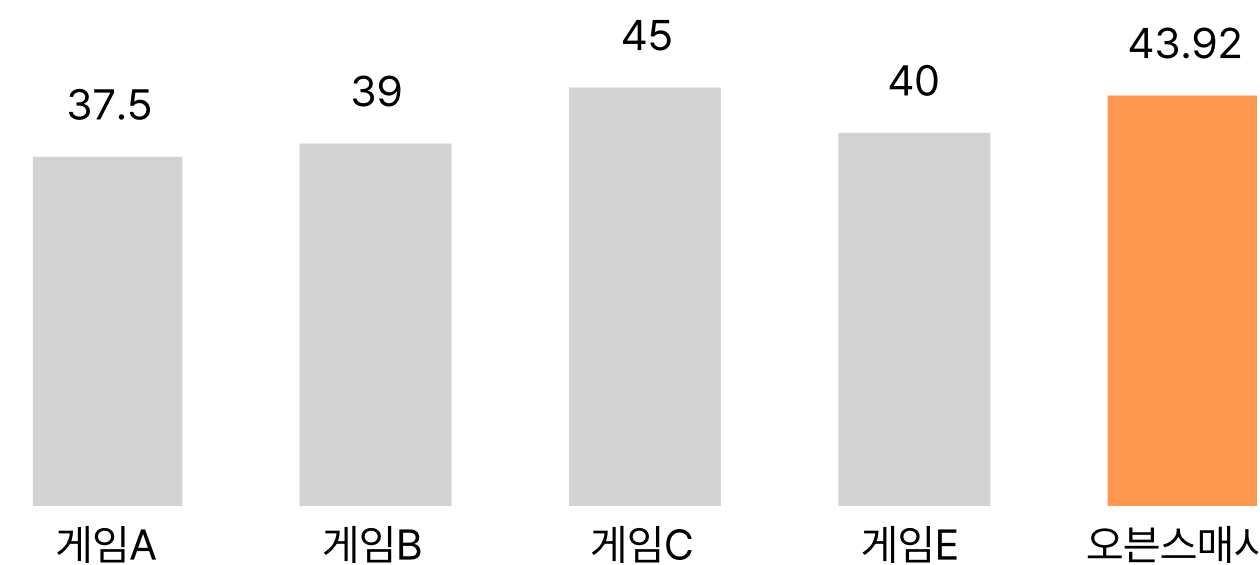
쿠키런: 오븐스매시의 CBT 수치를 다른 성공한 모바일 MOBA 게임들과 비교했을 때, 준수한 수치를 기록

- [자료1] D1 리텐션 69.12% 를 달성하며 경쟁작들 CBT D1 리텐션 대비 높은 수치를 보임
- [자료2] 3일차 잔존율이 40% 이상일 경우, 출시 시 흥행할 가능성이 상당히 높다는 평가를 받음

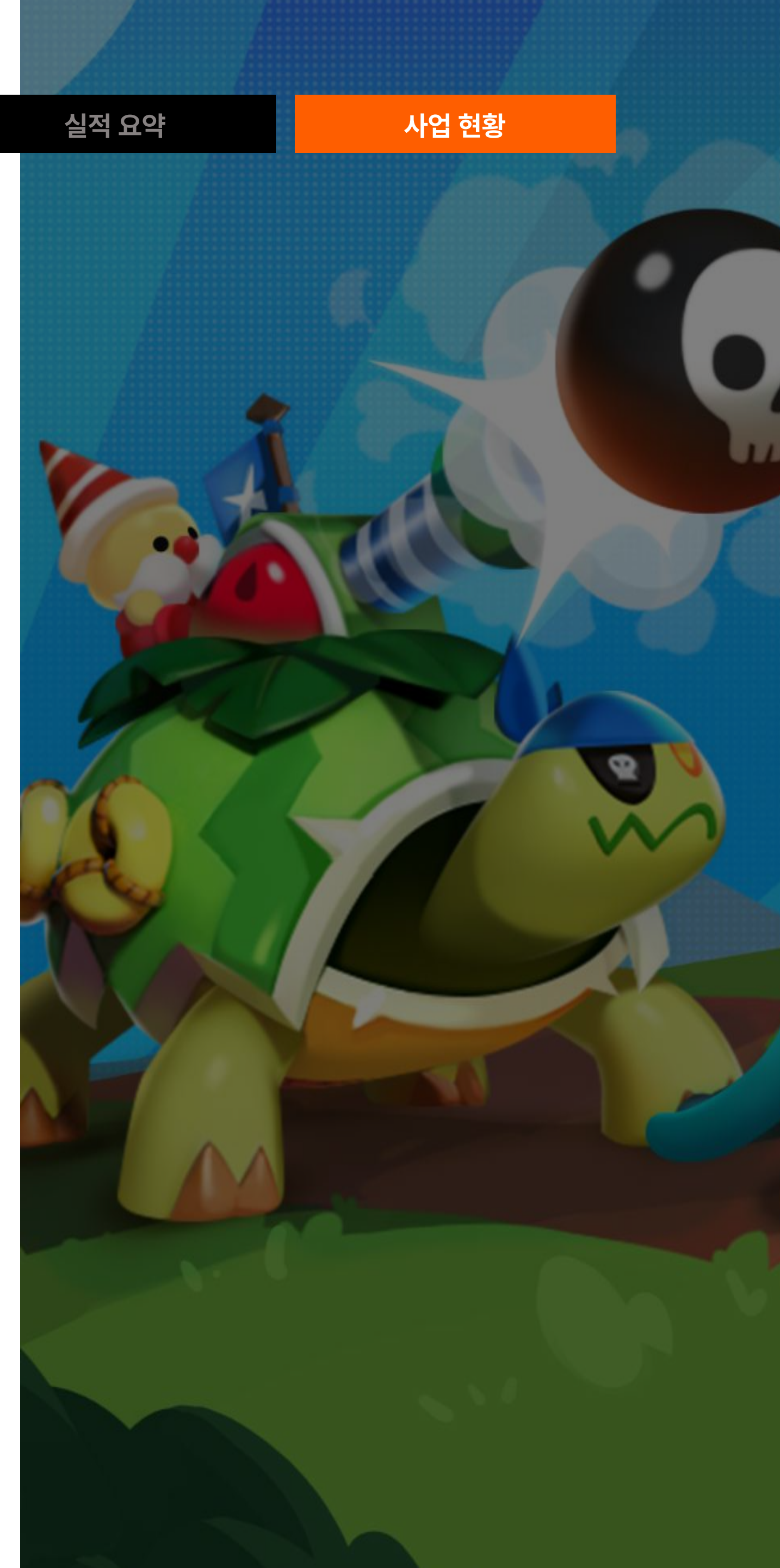
[자료1. D1 리텐션]



[자료2. 3일차 잔존율]



*단위: %, 출처: IR·기업 발표 자료·센서타워 등



재무제표

연결손익계산서 (단위: 백만 원)

	Q4 FY2024	Q1 FY2025
자 산		
유동자산	129,191	138,721
현금및현금성자산	10,835	7,654
기타금융자산	89,660	82,981
매출채권	17,582	35,813
기타채권	3,392	2,920
기타유동자산	4,943	6,710
재고자산	413	75
당기법인세자산	2,367	2,567
비유동자산	131,176	136,261
장기기타채권	7,351	7,425
장기금융자산	92,236	99,735
기타비유동자산	165	149
관계기업투자	2,146	2,227
유형자산	8,488	8,096
무형자산	6,249	6,308
사용권자산	7,951	6,575
이연법인세자산	4,514	4,514
순확정급여자산	2,078	1,232
자산총계	260,368	274,981

	Q4 FY2024	Q1 FY2025
부 채		
유동부채	37,418	42,962
기타채무	12,306	17,060
기타유동부채	6,946	7,812
당기법인세부채	715	468
기타금융부채	11,778	12,008
리스부채	5,673	5,615
비유동부채	68,801	67,144
장기기타채무	4,514	4,962
기타비유동부채	5,183	4,868
순확정급여부채	107	180
비유동충당부채	889	891
기타비유동금융부채	55,602	55,040
비유동리스부채	2,506	1,203
부채총계	106,219	110,106
자 본		
지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본	151,082	161,563
자본금	6,020	6,062
기타불입자본	125,496	125,828
이익잉여금(결손금)	18,141	28,179
기타포괄손익누계액	1,425	1,494
비지배지분	3,066	3,312
자본총계	154,148	164,875
부채와 자본총계	260,368	274,981

재무제표

연결손익계산서 (단위: 백만 원)

	Q1 FY2024	Q2 FY2024	Q3 FY2024	Q4 FY2024	Q1 FY2025
매출	59,500	54,485	72,030	50,171	89,083
영업비용	51,361	49,541	58,636	49,464	79,674
영업이익	8,140	4,944	13,395	707	9,408
영업외손익	1,399	1,618	977	-3,394	755
법인세차감전손익	9,538	6,562	14,372	-2,687	10,163
법인세비용	1	252	24	-764	5
당기순이익	9,537	6,310	14,348	-1,923	10,158
지배기업소유지분	9,352	6,269	14,351	-2,002	10,017
비지배주주지분	185	41	-3	78	141