

DEVSISTERS

Investor Relations

DISCLAIMER

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 연결기준 영업실적입니다.

본 자료에 포함된 **2025년 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.

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.



스튜디오 킹덤

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



프레스에이

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



쿠키런: 오븐브레이크
러닝액션



쿠키런: 마녀의 성
캐주얼 협동 액션



쿠키런: 킹덤
소셜 RPG



쿠키런: 마녀의 성
퍼즐 어드벤처



쿠키런
러닝액션



브릭시티
샌드박스 시티 빌딩



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 증가시킬 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

[7월~8월] 신규 콘텐츠(섬꾸미기, 영광의 항로) 업데이트

[9월~10월] 마지막 비스트 쿠키, 각성 에인션트 쿠키 출시

2025년 8월부터 시작되는 비스트이스트의 최종장을 위한 스토리가 공개될 예정이며, 이후 5주년까지의 스토리가 진행될 예정



쿠키런: 마녀의 성

[6월] 신규 미니게임 추가 및 복귀 유저 케어와 퍼스트 쿠키 특별 뽑기 추가

[8월] 퍼스트밀크 사가 및 쿠키타워 팰리스 업데이트로 기존 유저와 신규 유저 동시에 새로운 경험 제공



쿠키런: 모험의 탑

[6월] 1주년 업데이트를 기점으로 세계관 기반 콘텐츠 업데이트 진행

유입된 유저를 기반으로 더 탄탄한 콘텐츠 흐름 구축 예정

스토리, 수집, 성장 등 IP 강점을 살린 중장기 콘텐츠 라인업 강화 예정



쿠키런: 오븐스매시

[4월] 글로벌 CBT 진행

[4분기] 글로벌 출시 목표
(중국 및 VNG Games 계약 국가 제외)

2025년 2분기 재무 실적

DEVSISTERS

실적 요약

2025년 2분기 매출 920억 원, 영업이익 101억 원, 당기순이익 103억 원

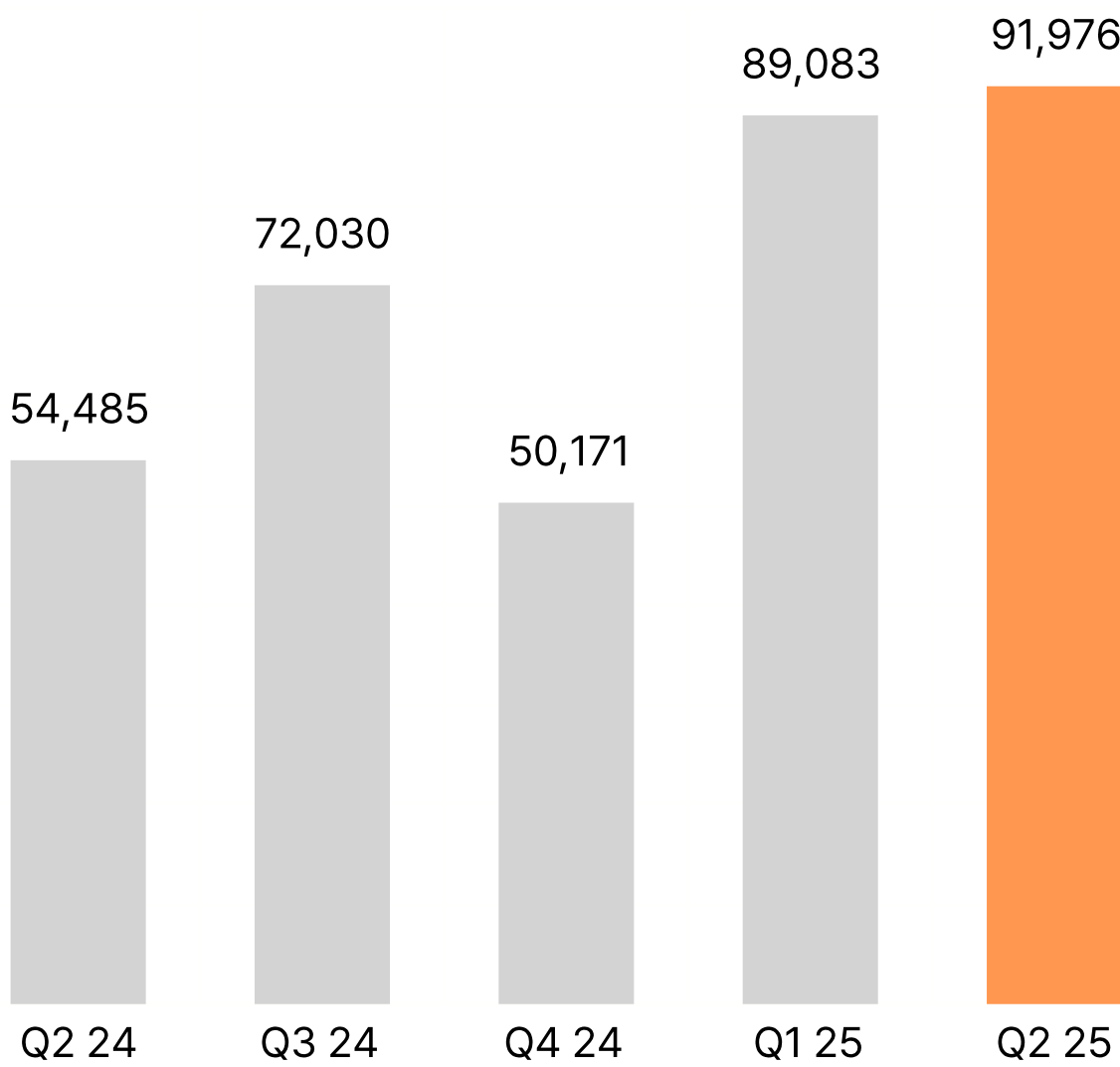
쿠키런 IP를 기반으로 한 주요 게임들의 성공적인 업데이트와 함께, IP 확장에 따른 비게임 부문 매출 증가로 QoQ, YoY 대비 매출 성장 기록

효과적인 마케팅 집행을 통해 회사 외형 확장 및 안정적인 이익 구조 확립

글로벌 IP 기업으로 도약 위한 전략적 사업 확장과 투자 확대

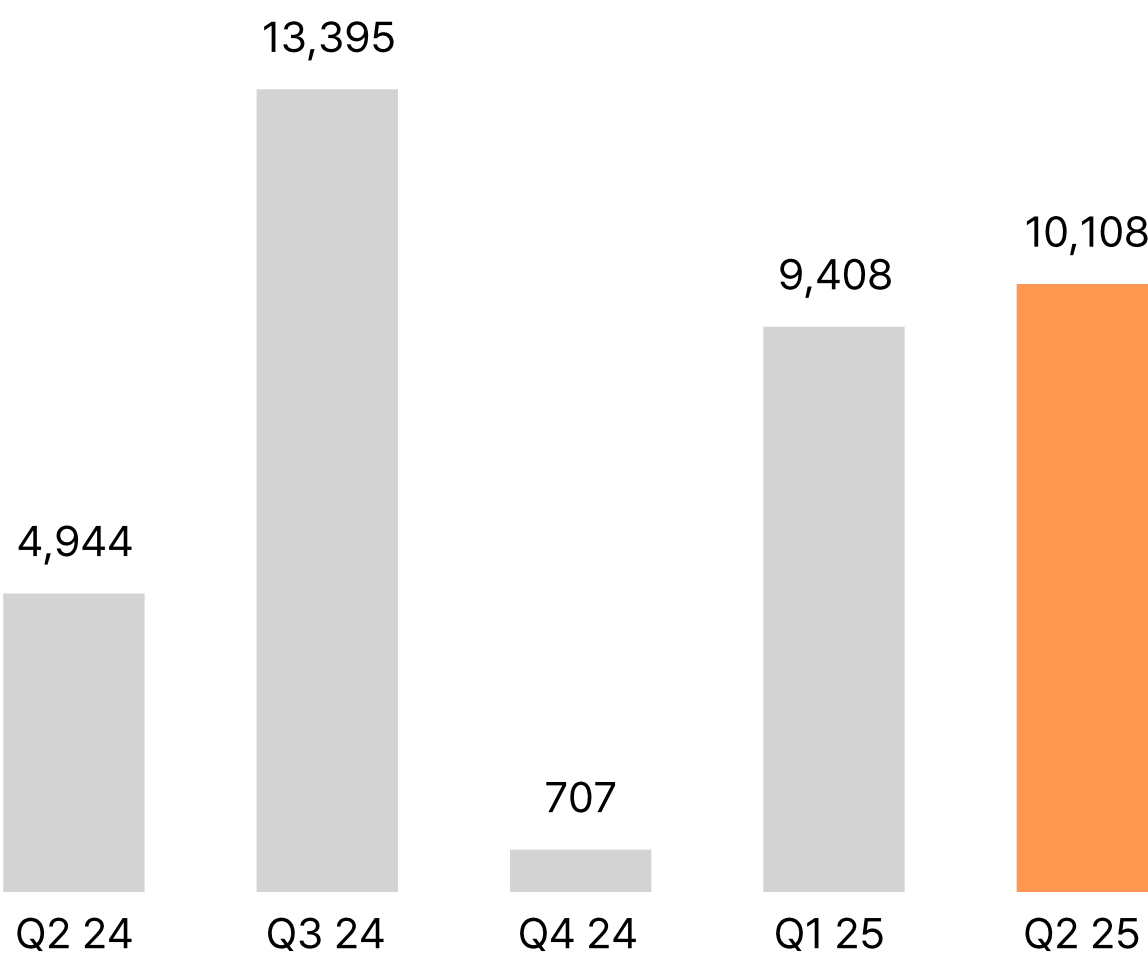
매출

YoY 68.8%, QoQ 3.2%



영업이익

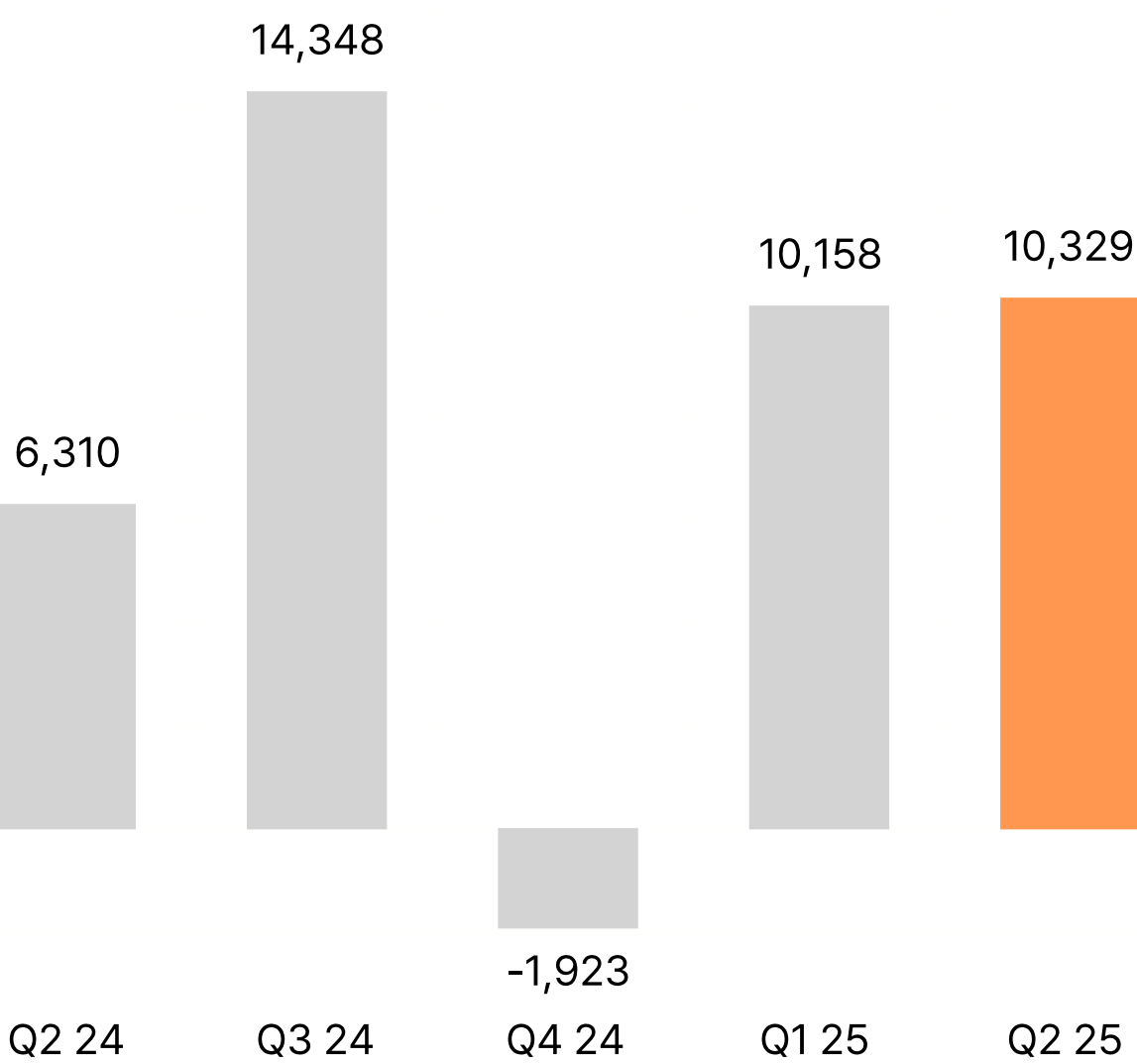
YoY 104.4%, QoQ 7.4%



당기순이익

YoY 63.7%, QoQ 1.7%

(단위: 백만 원)



매출 및 비용 분석

매출 분석

(단위: 백만 원)	Q1 FY2025	Q2 FY2025	QoQ	Q2 FY2024	YoY
게임매출	86,456	88,768	2.7%	52,745	68.3%
국내매출	26,854	20,519	-23.6%	28,083	-26.9%
해외매출	59,602	68,249	14.5%	24,662	176.7%
비게임매출	2,627	3,207	22.1%	1,740	84.4%
총매출	89,083	91,976	3.2%	54,485	68.8%

비용 분석

(단위: 백만 원)	Q1 FY2025	Q2 FY2025	QoQ	Q2 FY2024	YoY
영업비용	79,674	81,867	2.8%	49,541	65.3%
인건비	17,231	17,201	-0.2%	15,908	8.1%
지급수수료	30,843	32,523	5.4%	19,340	68.2%
광고선전비	21,585	22,872	6.0%	5,259	334.9%
기타비용	10,015	9,272	-7.4%	9,034	2.6%
영업이익	9,408	10,108	7.4%	4,944	104.4%
당기순이익	10,158	10,329	1.7%	6,310	63.7%

주요 성과

기존 라이브서비스 게임의 성장 및 신작 모멘텀 기반으로 회사의 글로벌 경쟁력 확대 집중하고, 글로벌 IP 사업과 온오프라인 활동 전방위적으로 확대하며 IP 영향력 적극 강화



쿠키런 IP 기반 게임들의 성공적인 업데이트와 효율적인 마케팅 전략에 따른 매출 성장

- '쿠키런: 킹덤', 4주년 업데이트부터 이어온 긍정적인 지표 기반하에 유저들이 선호하는 업데이트 및 다양한 마케팅 활동으로 지속적인 상승 흐름 유지
- '쿠키런: 오븐브레이크', 7년 동안 이어진 용족 서사의 대단원을 담은 '시즌10! 최후의 용족 전쟁!' 업데이트로 유저 유입 및 매출 확대
- AppMagic IAP(In-App Purchases) Revenue 성장률 기준 전 세계 'Growing Publishers in H1 2025' Top 10 기록 (\$84M Downloads, 36% IAP Revenue)



미국 시장에서 영향력을 확대하는 '쿠키런: 킹덤'

- 올해 들어 미국 지역에서 매출 및 활성 이용자 수 등 주요 지표가 더 상승하며, 2분기 기준 쿠키런: 킹덤 전체 매출의 약 50%를 미국 시장이 차지
- 지난 5월, 신규 비스트 '이터널슈가 쿠키'를 중심으로 한 업데이트 이후, 애플 앱스토어 게임 매출 순위에서 미국 6위에 오르며 저력을 입증



점차 세계적으로 넓혀가는 쿠키런 IP 기반 오프라인 트레이딩 카드 게임 '쿠키런: 브레이버스'

- 지역 확장에 따른 매출 지속 성장
 - 2023년 9월 국내 출시를 시작으로, 2024년에는 대만 및 동남아 5개국(태국, 싱가포르, 말레이시아, 인도네시아, 필리핀)에서 서비스 개시
 - 2025년 7월, TCG의 본고장인 북미 시장에 정식 출시되었으며, 1차 생산된 초도 물량은 북미 전역 카드샵에 전량 출고 완료되어 추가 공급 준비 중
 - 2026년 4월, 한국에서 쿠키런 카드 게임 최대 규모의 글로벌 TCG 대회인 '쿠키런: 브레이버스 카드 게임 월드 챔피언십' 개최 예정

IP 사업 현황

2024년~2025년 IP 브랜딩 내역

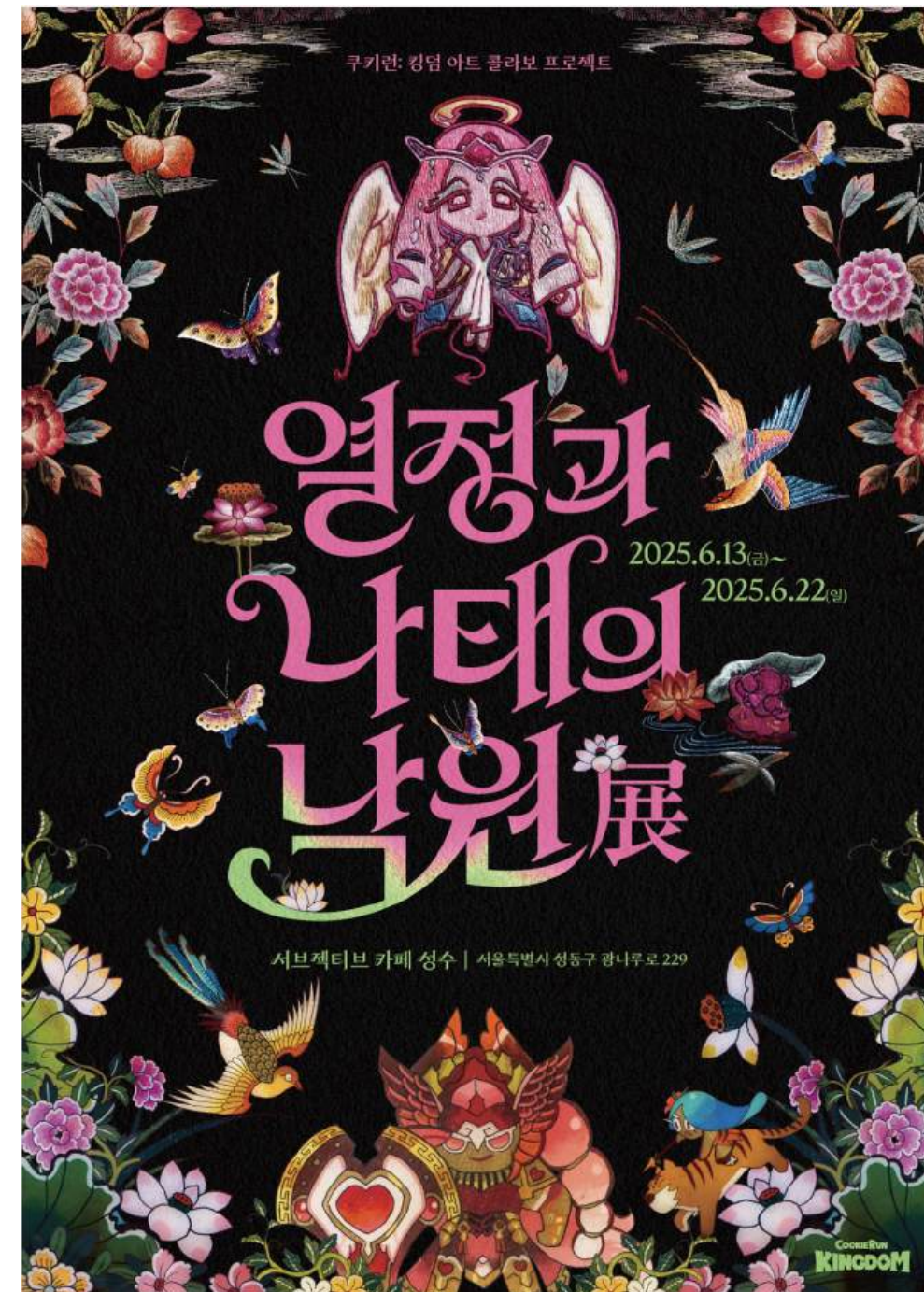
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
2024년		Kurly			CASPER HYUNDAI	TALK	SPAO	samlip	FUJIFILM	crocs™	LOTTERIA	EDIYA COFFEE
						Knotted	MEGABOX MEET PLAY SHARE™			삼척분식	TALK	CGP. CODEGRAPHY WORLDWIDE
							Jeju	국가유산청		전주시	순천시	부산광역시 BUSAN METROPOLITAN CITY
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
2025년		4th Anniversary Cross the Kingdom		the Galleria	COOKIE RUN BRAVE ESCAPE -비삭한 달콤-			신한카드	국가유산청			
	THE NINEMALL			TALK	천연기념물센터			쿠키런 IP 경험을 팬덤뿐만 아니라 대중으로 확장할 수 있는 오프라인 활동을 꾸준히 전개하여 IP 영향력 증대 예정				
					강남구 GANG NAM GU	강남 쿠키런 시티어드벤처						
					제주관광공사 JEJU TOURISM ORGANIZATION	CookieRun is Jeju 2024 & 2025 Partners						

2025년 2분기 IP 사업 성과



체험형 전시 '쿠키런 방탈출' 오픈

- 25.05.28~25.08.28 성수동에서 세 달간 쿠키런 세계관을 테마로 한 방탈출 체험형 전시 진행
- 참가자는 쿠키가 되어 '마녀의 오븐'으로 입장한 뒤, '마녀의 상'을 모티브로 만들어진 메인룸에서 방탈출을 체험. 탈출 후 '쿠키 왕국'에서 한정판 굿즈와 F&B, 포토 프레임 경험



쿠키런: 킹덤 성수 카페 '열정과 나태의 낙원'

- 25.06.13~25.06.22 성수동 서브젝티브 카페에서 팝업 전시 특별전 오픈
- 서사적인 감동을 게임 밖으로 확장하고, 전 세계 유저에게 한국의 전통 무형유산을 알리는 아트 콜라보레이션 프로젝트의 일환



데브시스터즈 x 강남구 MOU 체결

- 25.05.28 데브시스터즈(주)와 문화도시 강남과 함께하는 ESG 실천 업무 협약 체결
- 사회적 가치 실현과 ESG 경영 확산이라는 공동 목표 아래, 민관이 협력하여 창의적이고 의미 있는 문화 프로젝트를 함께 진행 예정



데브시스터즈 x 제주관광공사 MOU 체결

- 25.06.19 지역중심 제주 여행 콘텐츠 확산을 위한 업무 협약 체결
- 쿠키런 IP 활용 제주 지역 컨셉 캐릭터 아트워크 개발 및 제주 관광 활성화를 위한 온오프라인 홍보/이벤트 운영 지원
- 연간 캠페인 '제주여행주간' 공항 환대 부스, 스탬프 투어, 마을 여행 등 협업

쿠키런: 브레이버스 카드게임 미국 성과

북미 내 온라인 유통 채널 확장과 함께 브랜드 인지도 강화 및 장기적인 시장 안착 전략을 본격적으로 추진



북미 정식 런칭 (7/11)

- 2025년 2월과 5월, GAMA Expo 및 ACD Games Day와 같은 미국 현지 B2B 행사에 참가
 - 게임성과 상품성에 대해 북미 리테일러들로부터 긍정적인 피드백 확보 후, 이를 바탕으로 북미 시장에 성공적으로 런칭
- 현재 ACD Distribution LLC(미국) 및 Universal Distribution Inc.(캐나다) 등 북미의 영향력 있는 현지 유통사 통해 쿠키런 TCG 제품 공급 중
- 출시 이후 상품 출시 주기에 맞춘 오프라인 이벤트 운영 및 토너먼트 기획을 체계적으로 전개



직관적인 게임성과 카드 덱 색상별 다채로운 전략성 호평받으며 성공적인 초기 안착

- 북미 출시 직후 각 카드샵에서 진행되는 오프라인 이벤트를 통해 현지 TCG 플레이어들로부터 긍정적인 반응을 얻음
- 출시 한 달 만에 북미 전역 약 500개 가까운 카드샵에 입점하는 성과를 기록
 - 현재까지 확정된 카드 유통 규모가 1,000만 장 이상으로 빠르게 확대되며 시장 초기 반응 또한 고무적
- 지속적인 오프라인 운영과 플레이 커뮤니티를 형성하여 이벤트를 통한 장기적 성장세 이어갈 예정



전 세계 최대 규모의 테이블탑 게임 축제 Gen Con 참여 (7/31~8/3)

- 올해 10만 명 이상의 글로벌 플레이어와 리테일러가 참여하는 행사인 Gen Con에 참가하며 북미 TCG 시장에서의 존재감 본격 각인
 - 메인 부스를 중심으로 게임 소개, 데모 플레이, 한정 굿즈 체험까지 다양한 방식으로 북미 TCG 플레이어들과 직접 소통
- Gen Con 참가로 기존 TCG 플레이어 팬층은 물론 신규 고객들에게도 긍정적인 첫인상을 남기어 출시 이후 수요가 빠르게 증가할 것으로 기대
- 추후 더욱 다양한 글로벌 컨벤션 행사에 참여하며 쿠키런: 브레이버스를 북미에서 하나의 브랜드로 자리매김해 나갈 예정

게임 파이프라인

쿠키런: 킹덤

2025년 2분기

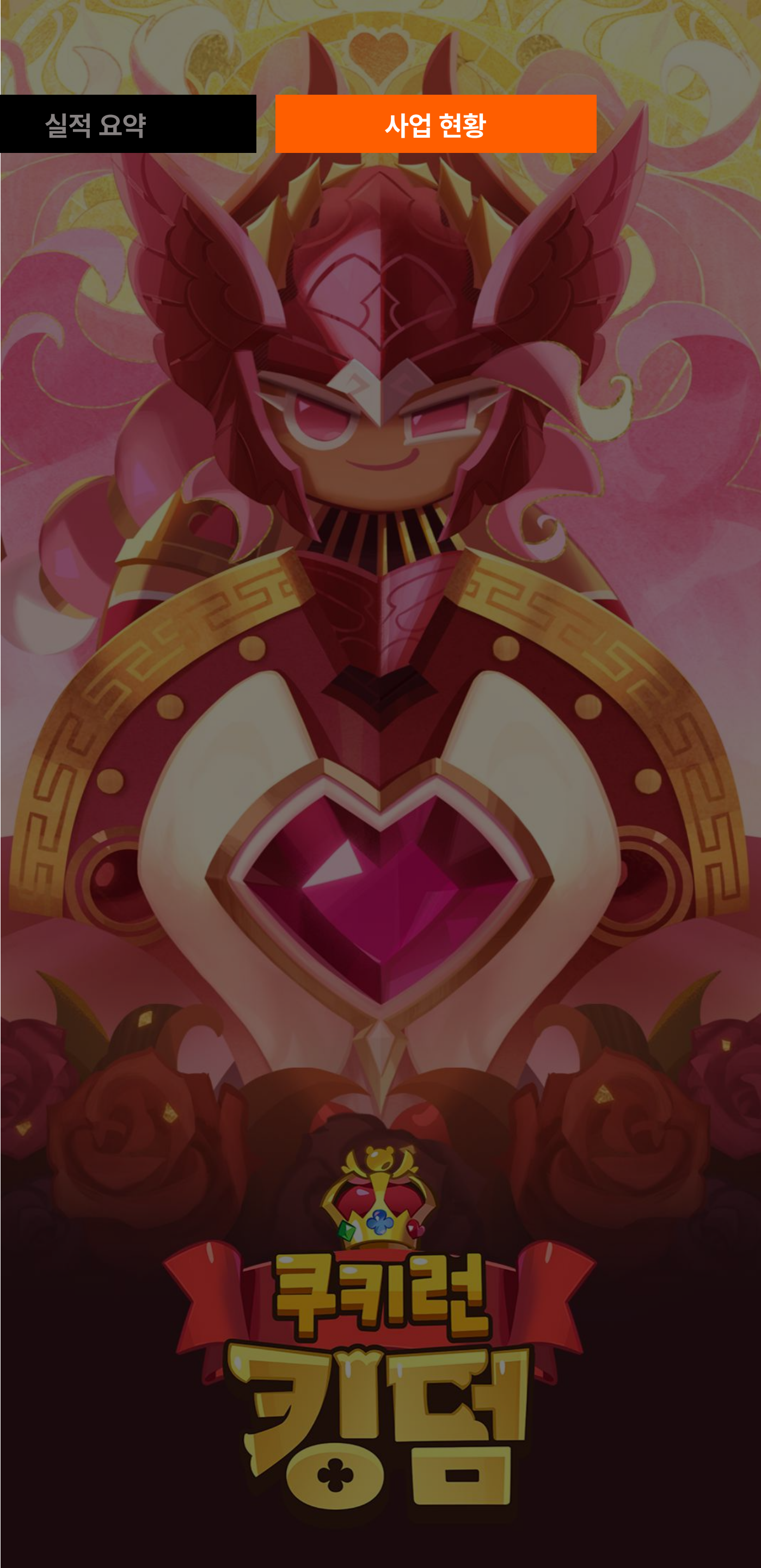
- 불꽃정령 쿠키를 출시하면서 네 번째 비스트 스토리 시작
- 5월, 네 번째 비스트 쿠키인 이터널슈가 쿠키가 출시되며 전년대비 지표 전반적으로 상승
- 지난 분기부터 이어온 긍정적인 흐름을 바탕으로 유저들이 선호하는 업데이트 및 다양한 마케팅 활동을 통해 지속적인 상승 흐름 유지

2025년 2분기 마케팅



2025년 3분기 현황 및 예정사항

- 새로운 경험을 주기 위해 신규 콘텐츠인 섬꾸미기 및 영광의 향로 콘텐츠 업데이트
- 8월 말부터 다섯 번째 비스트 쿠키 스토리를 시작하는 업데이트 진행 예정이며 9월에 다섯 번째 비스트 쿠키인 사일런트솔트 쿠키 출시 예정



게임 파이프라인



쿠키런: 오븐브레이크

2025년 2분기

- 신규 및 개선 콘텐츠가 다수 포함된 시즌 10 업데이트를 통한 지표 향상
- 인/아웃게임 내, '용족 전쟁의 대단원'을 주제로 한 첫 애니메이션 공개로 유저 몰입도 강화

2025년 3분기 현황 및 예정 사항

- 레전더리 쿠키 업데이트로 세계관과 서사 확장 및 매출원 다양화
- 신규 콘텐츠 및 이펙트 추가로 유저 플레이 재미 향상



쿠키런: 모험의 탑

2025년 2분기

- (4월~5월) 안정적인 콘텐츠 운영을 통해 기존 유저 중심의 사용자 흐름 유지
- 신규 시스템 추가 및 편의성 개선 등을 통해 1주년 업데이트 기반 마련
- (6월) 1주년 업데이트를 기점으로 대규모 보상, 사전 등록 마케팅, 유저 참여형 캠페인 전개

2025년 3분기 현황 및 예정 사항

- 1주년 업데이트를 통해 예고한 어비스 레이드 등, 매월 순차적 대규모 콘텐츠 업데이트 예정
- 업적, 수집 요소 등 다양한 부가 시스템의 개선 및 신규 추가를 통해 게임 몰입도 강화
- 세계관과 서사를 중심으로 IP 매력을 부각시킬 수 있는 스토리 콘텐츠 확장에 집중



쿠키런

2025년 2분기

- (한국) 한국 소재 활용한 신규 쿠키 4종, 펫 4종 출시
- (한국) 명예의 전당 등 신규 콘텐츠 추가 및 플레이 편의성 개선
- (인도) 신규 쿠키와 펫 출시, 콘텐츠 현지화 통한 온보딩 개선

2025년 3분기 현황 및 예정 사항

- (한국) 신규 콘텐츠 출시를 통해 플레이 경험 다양화 및 신규 유저 모객 확대
- (인도) 현지 시즌 이슈 반영한 신규 쿠키/이벤트 업데이트
- (인도) 오리온 초코파이 콜라보 프로모션 통한 브랜딩 진행 중



쿠키런: 마녀의 성

2025년 2분기

- 기출시된 퍼스트 쿠키를 획득할 수 있는 특별 뽑기를 추가해 유저들의 쿠키 수집 욕구를 충족
- 다양한 캐주얼 유저들의 유입을 위해 새로운 미니게임 '머지게임' 추가
- 게임에 다시 돌아온 유저들을 위한 특별 보상 제공하여 원활한 복귀 지원
- 레벨 추가하며 퍼즐 스테이지 지속적 확장

2025년 3분기 현황 및 예정 사항

- 새로운 퍼스트 밀크 쿠키 출시해 쿠키 수집 재미 극대화
- 쿠키타워 팰리스 추가해 게임 초반 경험에 변화를 주고, 신규 유저들의 게임 진입 장벽을 낮춤
- 친구와 함께 하는 신규 미니게임 추가로 다양한 재미 제공

재무제표

연결재무상태표 (단위: 백만 원)

	Q1 FY2025	Q2 FY2025
자 산		
유동자산	138,721	149,001
현금및현금성자산	7,654	16,357
기타금융자산	82,981	84,277
매출채권	35,813	34,258
기타채권	2,920	3,001
기타유동자산	6,710	7,651
재고자산	75	494
당기법인세자산	2,567	2,964
비유동자산	136,261	142,280
장기기타채권	7,425	7,502
장기금융자산	99,735	105,739
기타비유동자산	149	149
관계기업투자	2,227	2,317
유형자산	8,096	7,639
무형자산	6,308	6,589
사용권자산	6,575	5,651
이연법인세자산	4,514	4,514
순확정급여자산	1,232	2,181
자산총계	274,981	291,281

*반올림에 의한 단수 차이 존재

	Q1 FY2025	Q2 FY2025
부 채		
유동부채	42,962	41,731
기타채무	17,060	15,243
기타유동부채	7,812	8,519
당기법인세부채	468	-
기타금융부채	12,008	12,252
리스부채	5,615	5,718
비유동부채	67,144	73,683
장기기타채무	4,962	4,879
기타비유동부채	4,868	7,340
순확정급여부채	180	91
비유동충당부채	891	894
기타비유동금융부채	55,040	60,223
비유동리스부채	1,203	256
부채총계	110,106	115,413
자 본		
지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본	161,563	172,439
자본금	6,062	6,102
기타불입자본	125,828	125,973
이익잉여금(결손금)	28,179	39,248
기타포괄손익누계액	1,494	1,116
비지배지분	3,312	3,429
자본총계	164,875	175,868
부채와 자본총계	274,981	291,281

재무제표

연결손익계산서 (단위: 백만 원)

	Q2 FY2024	Q3 FY2024	Q4 FY2024	Q1 FY2025	Q2 FY2025
매출	54,485	72,030	50,171	89,083	91,976
영업비용	49,541	58,636	49,464	79,674	81,867
영업이익	4,944	13,395	707	9,408	10,108
영업외손익	1,618	977	-3,394	755	236
법인세차감전손익	6,562	14,372	-2,687	10,163	10,344
법인세비용	252	24	-764	5	15
당기순이익	6,310	14,348	-1,923	10,158	10,329
지배기업소유지분	6,269	14,351	-2,002	10,017	10,167
비지배주주지분	41	-3	78	141	162