



## Investor Relations

November 2025

JOYCITY All Rights Reserved.

# Contents

## 01

### Overview

- 1.1. 회사 개요
- 1.2. 경영진 소개
- 1.3. 밸류 체인
- 1.4. 시장 전망

## 02

### Core Competitiveness

- 2.1. 글로벌 시장
- 2.2. 글로벌 타겟 제품
- 2.3. 수직적 통합
- 2.4. 선순환 구조

## 03

### Investment Points

- 3.1. 투자포인트 요약
- 3.2. 성장하는 라이브 서비스
- 3.3. 내부 IP 라인업
- 3.4. 글로벌 마케팅 플랫폼

## 04

### Appendix

- 4.1. 제품 소개
- 4.2. 게임 별 매출
- 4.3. 실적 요약

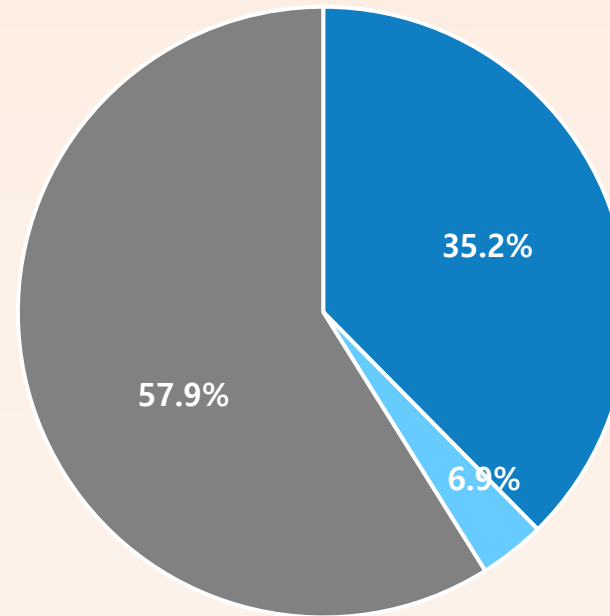
## Chapter 1

# OVERVIEW

# Company Overview

회사명	(주) 조이시티
사업 영역	게임 소프트웨어 개발 및 공급
본점 소재지	경기도 성남시 분당구 황새울로 258번길 25
대표자	조성원
자본금	35,379 백만 원
직원	370명

● 지분 구조



- 엔드림 & 특수관계인 35.2%
- 우리사주 6.9%
- 일반 투자자 57.9%



# Company Leaderships



CEO 조 성 원

- 디즈니 베스트 파트너 선정
- 딜로이트 선정 아시아에서 가장 빠르게 성장하는 100대 기업
- 대한민국인터넷대상 국무총리상 수상
- 대한민국게임대상 최우수상 수상

2013 ~ 현재 조이시티/엔드림 대표이사  
2011 ~ 2013 넥슨코리아 사업개발센터장  
2003 ~ 2013 엔도어즈 대표이사



CTO 김 태 곤

- 캐리비안의해적, 영웅의군단, 아틀란티카, 군주온라인, 거상, 임진록 외 다수의 제품 개발
- 대한민국게임대상 우수개발자상 수상('08, '12)
- KGC어워드 게임디자인부문 대상

2015~ 현재 조이시티/엔드림 CTO  
2003~2015 엔도어즈 개발총괄 상무이사  
2000~2003 조이온 개발이사



COO 조 한 서

- FIFA온라인3, 아틀란티카, 군주온라인 외 다수의 제품 국내외 서비스 총괄
- 엔드림 주요 타이틀의 서비스 총괄

2013 ~ 현재 조이시티/엔드림 COO  
2012 ~ 2013 넥슨코리아 퍼블리싱 본부장  
2006 ~ 2012 엔도어즈 CSO

# Value Chain

예측가능하고 지속 가능한 글로벌 콘텐츠 플랫폼의 강화로  
해외매출 약 **70%** 수준 달성(2024년 기준)

글로벌 유저들이 선호하고 게임  
수명이 긴 글로벌 핵심 장르에 집중

MMOSLG

E스포츠

서브컬처

글로벌  
핵심 장르

사업영역



디바이스

개발 및 퍼블리싱을 넘어  
AI 빅데이터 기반의 플랫폼 구축

개발

퍼블리싱

플랫폼

모바일부터 PC/스팀, 콘솔  
그리고 클라우드 게임까지 확장

모바일

PC/스팀

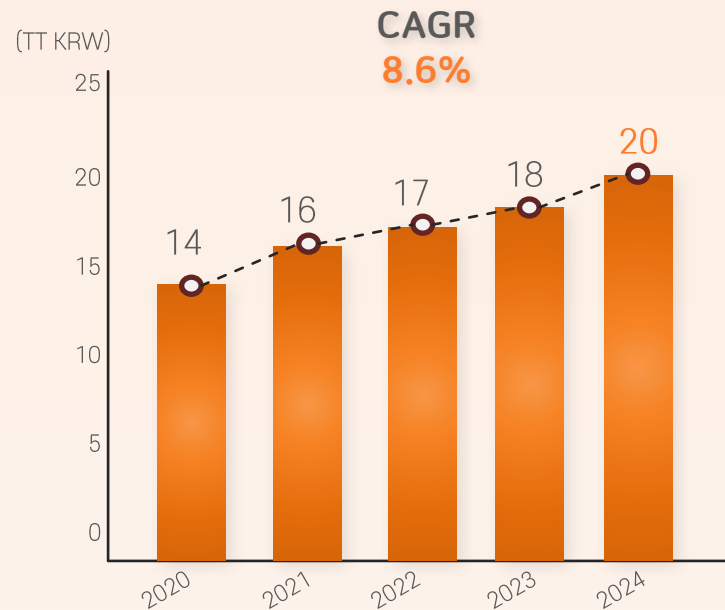
콘솔

클라우드

# Global & Korea Game Market

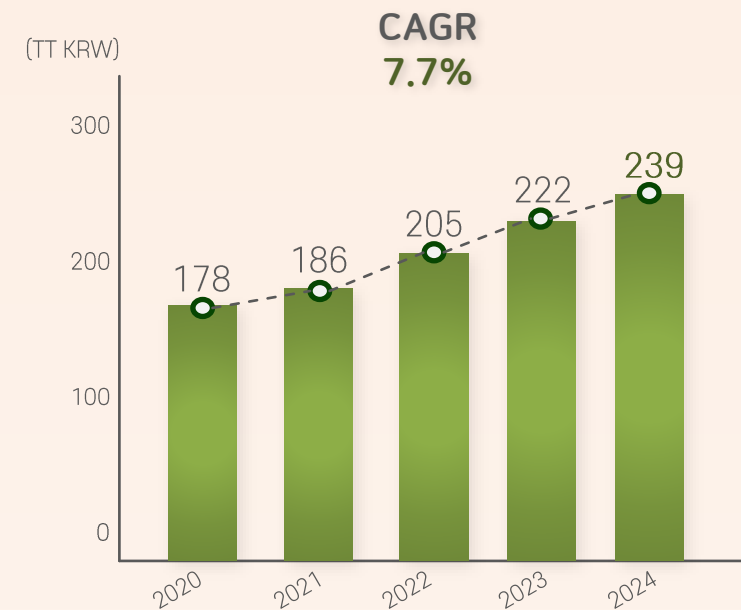
## “국내 게임 시장과 글로벌 게임 시장의 연속적인 추가 성장 예상”

국내 게임 시장 (20조원)



\*출처: 2024 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

글로벌 게임 시장 (239조원)



\*출처: 2024 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

## Chapter 2

# Core Competitiveness

# Global Market

한국 시장을 뛰어넘어 글로벌 시장의 가능성에 주목

<b>국내 시장</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 제한적 규모</li><li>✓ <b>RPG</b> 장르에 편중</li><li>✓ 단기 서비스</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 무한한 규모</li><li>✓ 다양한 장르 선호</li><li>✓ 장기 서비스</li></ul>	<b>글로벌 시장</b>
------------------	---	---	-------------------

	고객 수	시장 매출 규모	성장률
한국	약 <b>3,500</b> 만 명	<b>20</b> 조 원	<b>8.6%</b>
글로벌	약 <b>25</b> 억 명	<b>239</b> 조 원	<b>7.7%</b>

\* 출처: 2024 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

# Global Target Product

글로벌 시장의 성공 가능성을 높여주는, 글로벌 시장에서의 장기 서비스에 적합한 제품들

## 전략게임

## E스포츠

## 서브컬처

시장  
특성

연평균 장르  
매출 성장률  
**20% 이상**

시장  
주요 실적



**로드모바일**  
누적 매출 20억불

조이시티  
주요 실적



**캐리비안의 해적**  
누적 매출 2,000억원

북미 모바일  
게임 매출의  
**1/3 규모**



**S. O. S**  
누적 매출 10억불

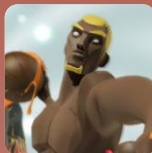


**건설배틀: 토탈워페어**  
누적 매출 1,200억원

압도적인  
흥행성을 가진  
**글로벌**  
**No. 1 장르**

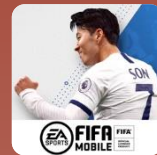


**배틀그라운드**  
연 매출 1조원



**프리스타일**  
누적 매출 7,000억원

게이머들을  
흥분 시키는  
**E-Sports**  
의 가능성



**FIFA 시리즈**  
연 매출 15억불



**3on3**  
PS4 다운로드 TOP 3

재패니메이션에  
열광하는 10~30대의  
**확고한**  
**시장성**



**페이트: 그랜드오더**  
연 매출 1.5조원

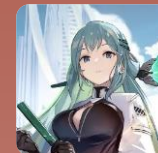


**주사위의 신**  
홍콩 매출 6개월간 1위

애니메이션, 굿즈,  
IP 제휴까지  
**2차 산업**  
**확장성**



**드래곤볼: 폭렬격전**  
연 매출 8500억원



**Starseed**  
2024년 출시

# Vertical Integration

제품의 글로벌 서비스 성공을 보장하는, “글로벌 개발 & 서비스 플랫폼”



# Virtuous Cycle

개발부터 글로벌 서비스 그리고 신사업 발굴을 통한 재투자까지 유기적인 선순환 구조 구축

NDREAM

MOJITO  
GAMES

take5  
STUDIOS

INTRO

FREE  
STYLE  
STREET BASKETBALL

ROSETTA

LAGUNA  
INVESTMENT

개발센터

플랫폼

JOYCITY

투자 및  
사업개발

글로벌  
서비스  
센터

JOYCITY  
ANNEX

JCC



## Chapter 3

# Investment Points

# Investment Points

01

성장하는  
라이브 매출

02

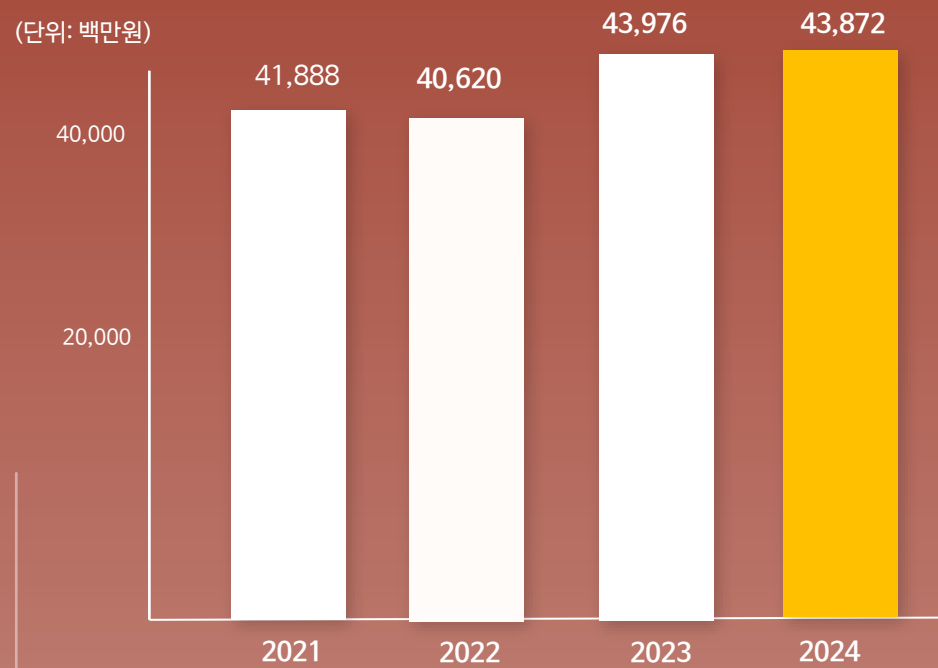
검증된 게임성과  
IP의 신작

03

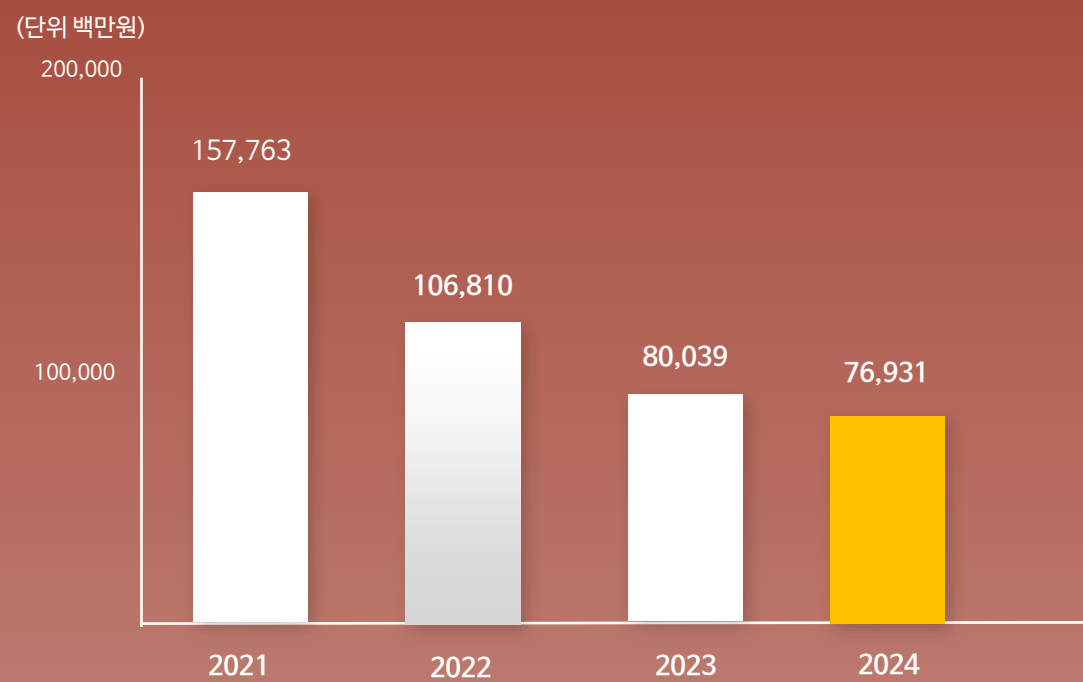
성장하는 글로벌  
마케팅 플랫폼

# Live Service Sales Trend

프리스타일 매출



모바일 매출





# Internally Owned IP Line-Ups



## Freestyle

글로벌 누적매출 약 7,000억 원  
PC, 스팀, 콘솔 등 멀티 플랫폼 확장  
2017년 E스포츠 프로리그 'FSPL' 출범



## Game of Dice

홍콩 구글 안드로이드 마켓, 애플 앱스토어 6개월 간 매출 1위 기록  
페이스북, 애플 앱스토어 2016 올해의 게임 선정  
글로벌 다운로드 730만 건



## Rule the Sky

국내 최초의 모바일 게임 흥행작  
출시 후 193일 간 국내 양대 마켓 매출 1위 기록



## Gunship Battle

실시간 3D 액션 모바일 게임  
글로벌 누적 다운로드 1억 5천만 건

# Global Marketing Platform

기술과 감성에 기반한 글로벌 마케팅 플랫폼의 성장

## Technology

유저 데이터 학습을 통해  
효율적인 상품 구성

마케팅 Fraud 자동 감지  
마케팅 소재 자동 최적화

유저 패턴에 따른  
1:1 맞춤 이탈 방지 케어

AI &  
빅데이터  
기술기반  
시스템

Data oriented  
Decision Making

- 유저의 모든 행동에 대한 철저한 데이터 분석
- 다수의 서비스로 축적된 적중률 높은 미래 예측

Global Marketing  
System

- 매월 50억 원 이상을 집행하는 지속적인 글로벌 마케팅 노하우
- 축적된 빅데이터에 기반한 우월한 마케팅 퍼포먼스

## Sensitivity

VIP Management

핵심 고객에 대한  
직접적이고 감성적인  
커뮤니케이션

Global Branding

개별 제품을 뛰어넘어  
하나의 브랜드로  
감성적인 메시지 전달

Chapter 4

# Appendix

## 제품소개 - 프리스타일 시리즈

- 장르: 스포츠
- 제작: 조이시티
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2004년 12월



- PC온라인 멀티플레이 팀 대전 스포츠 게임
- 중국, 한국 등 아시아 시장 서비스 중
- 출시 17년 차. 여전히 안정적 서비스
- 최근 서비스 강화를 통해 다시 매출 증가

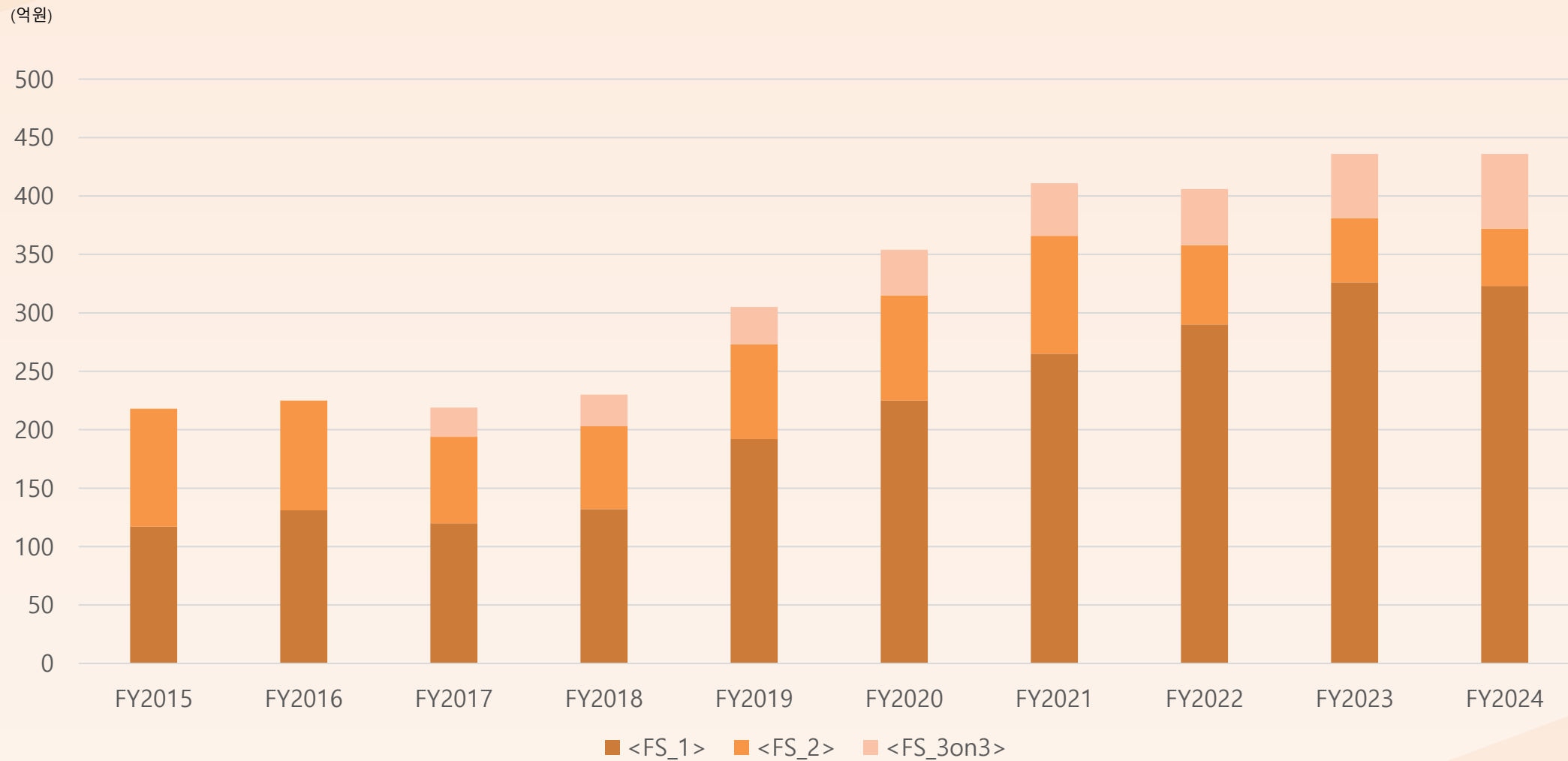


- PC온라인 멀티플레이 팀 대전 스포츠 게임
- 글로벌 서비스 중
- 2014년부터 세기전성을 통해서 중국 서비스 중
- 2015년부터 Steam을 통한 글로벌 서비스



- 콘솔 멀티플레이 팀 대전 F2P 스포츠 게임
- 글로벌 서비스 중
- 누적 다운로드 9백만 돌파
- PC온라인 버전 출시 (STEAM)

## 프리스타일 시리즈 매출





## 제품소개 - 건쉽배틀: 토탈워페어

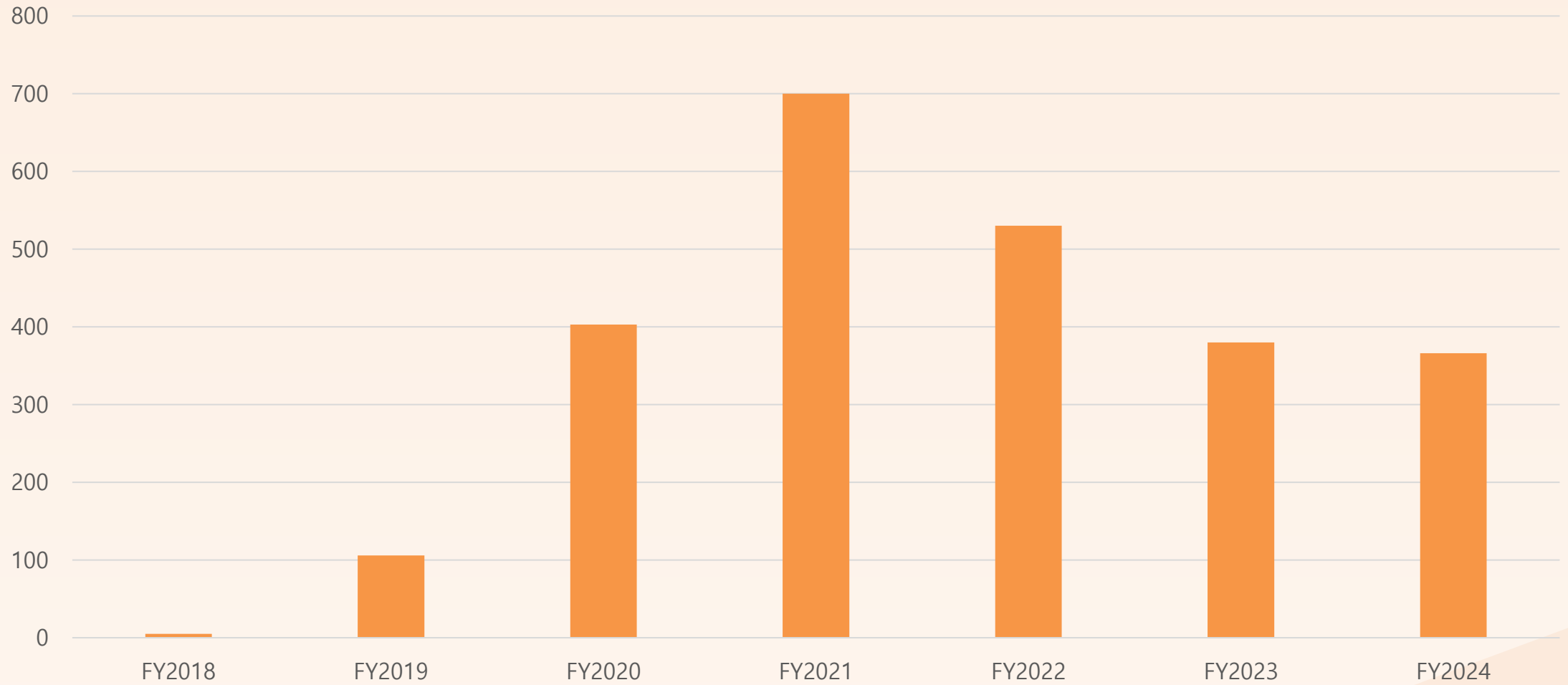
- 장르: 전쟁시뮬레이션
- 제작: 조이시티
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: **2018년 12월**



- 검증된 시스템을 기반으로 하는 근 미래 밀리터리 전쟁 시뮬레이션 게임
- 해상, 공중 및 지상에서 통합적으로 전투를 지휘하는 사령관으로 성장
- 밀리터리 매니아들을 매료시킬 높은 퀄리티의 그래픽으로 다이내믹한 현대전의 전투 장면 연출
- 다양한 병기들의 전략적 특성을 적극적으로 활용해 전략적인 전투 요소를 구성
- 마케팅, 서비스 노하우, 데이터 사이언스를 바탕으로 **2-3배**의 마케팅 효율성을 보이는 중

## 건설패들: 토탈워페어 매출

(억원)



## 제품소개 - 캐리비안의 해적: 전쟁의 물결

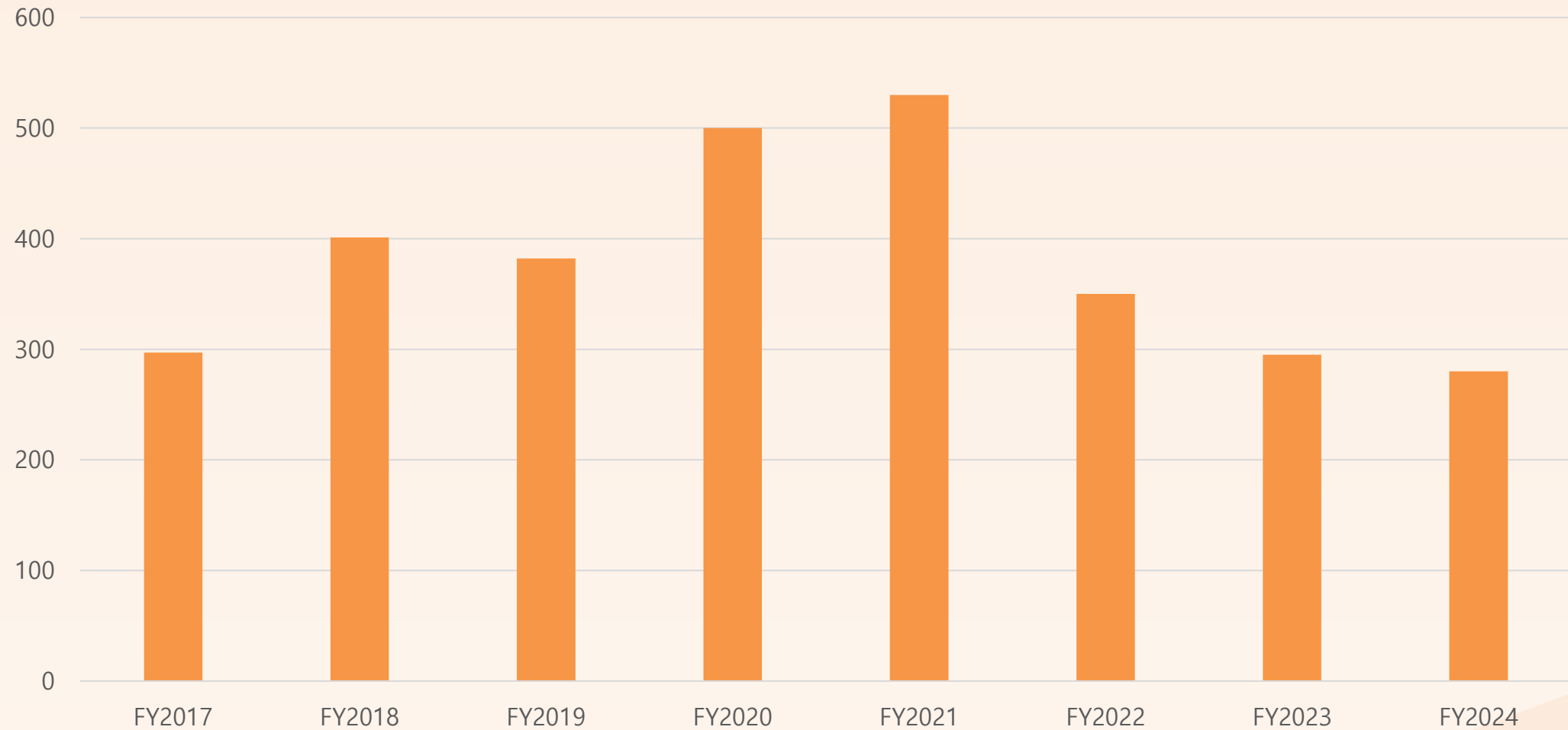
- 장르: 전쟁시뮬레이션
- 제작: 엔드림
- 배급: 조이시티
- 대상 국가: 글로벌 서비스
- 출시일: 2017년 5월



- ‘오션앰파이어’로 증명된 전쟁게임시스템과 글로벌 IP ‘캐리비안의해적’의 결합
- 잭스패로우와 같은 영화 내 주요 캐릭터들과의 모험을 통해 동지애 형성 및 전쟁 경험
- 지속적인 IP 관련 콘텐츠 업데이트와 서비스 강화를 통해 글로벌 주요 전쟁게임으로 성장 중
- 안정적인 캐시카우로 안착 (‘20년 매출: 510억원)
- 페이스북 클라우드 게이밍 론칭으로 서비스 플랫폼 확대

## 캐리비안의 해적: 전쟁의 물결 매출

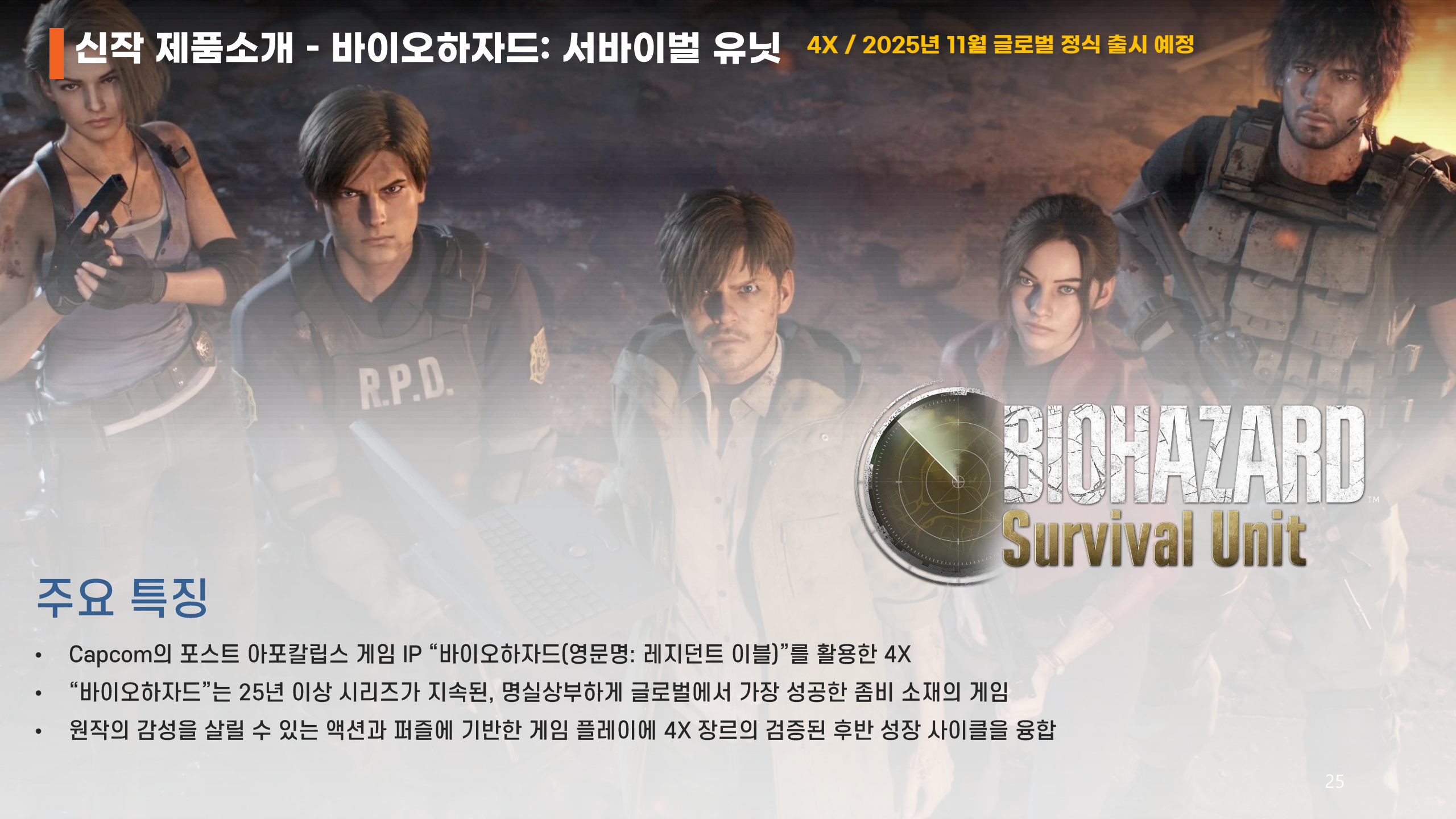
(억원)





# 신작 제품소개 - 바이오하자드: 서바이벌 유닛

4X / 2025년 11월 글로벌 정식 출시 예정



## 주요 특징

- Capcom의 포스트 아포칼립스 게임 IP “바이오하자드(영문명: 레지던트 이블)”를 활용한 4X
- “바이오하자드”는 25년 이상 시리즈가 지속된, 명실상부하게 글로벌에서 가장 성공한 좀비 소재의 게임
- 원작의 감성을 살릴 수 있는 액션과 퍼즐에 기반한 게임 플레이에 4X 장르의 검증된 후반 성장 사이클을 융합



## 신작 제품소개 - 바이오하자드: 서바이벌 유닛



- 레온 케네디, 에이다 웡, 질 발렌타인, 클레어 레드필드 등 원작 팬들을 열광시킬 수 있는 시리즈 전반의 주요 캐릭터들을 게임 내에서 직접 획득하고 육성할 수 있는 게임 플레이
- 수집한 캐릭터들과 함께 다수의 좀비를 방어하고, 기지를 성장시키는 재미



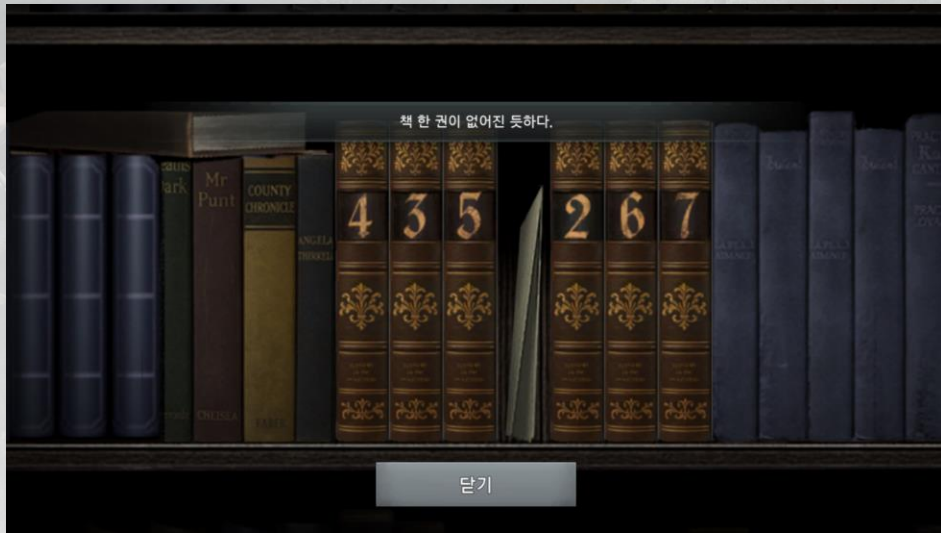
## 신작 제품소개 - 바이오하자드: 서바이벌 유닛



- 수집한 바이오하자드의 캐릭터들과 함께 좀비들을 방어하는 디펜스 전투 모드
- 전열과 후열, 단일 공격과 광역 공격 등 캐릭터들을 전략적으로 조합하여 다양한 패턴의 좀비 웨이드에 대응해야 하는 게임 플레이 제공



## 신작 제품소개 - 바이오하자드: 서바이벌 유닛



- 원작 IP의 공포, 액션 감성을 살릴 수 있도록  
미로 탈출 & 퍼즐 & 액션 요소를 모바일 환경에 최적화해 구현
- 게임 진입 초반부 및  
바이오하자드의 원작 팬들은 감성을 되살리며 게임에 접근할 수 있고  
좀비 IP의 팬들은 수색 모드를 통해 게임의 세계관에 적응할 수 있음
- 지속적인 업데이트를 통해 바이오하자드: 서바이벌 유닛 만의  
스토리를 전개할 예정



# 신작 제품소개 - 바이오하자드: 서바이벌 유닛



- 게임 후반부에서는 검증된 4X 플레이가 메인으로 등장할 계획
- 생존자들을 확보해 기지를 성장시키고, 병력을 모아 자원을 확보하며 연맹 간의 격돌 및 영역 싸움으로 이어지는 구조
- 엔드림이 축적한 노하우를 기반으로, 장기적인 서비스를 기대





## FREESTYLE FOOTBALL2

### 주요 특징

- 조이시티의 대표작, 『프리스타일』 시리즈의 축구 기반 신작
- 기존 시장의 클럽 축구와 차별화 되는, 길거리에서 벌어지는 역동적이고 조작성 높은 5 vs. 5 축구
- 5명의 플레이어가 각각 캐릭터 하나만을 조작하는, 팀플레이의 재미
- 모든 플랫폼을 지원하는 멀티 플랫폼 게임



# 신작 제품소개 - 프리스타일 풋볼2



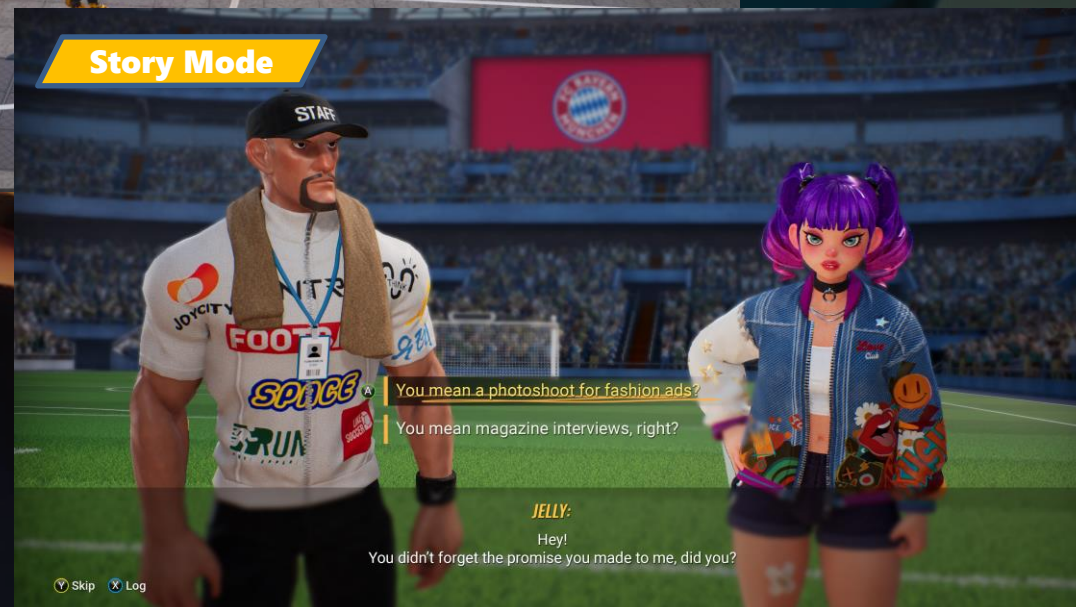


# 신작 제품소개 - 프리스타일 풋볼2





# 제품소개 - 프리스타일 풋볼2





## 신작 제품소개 - 프리스타일 풋볼2





# 3Q25 실적 요약

## ● 연결재무상태표

(백만원)	3Q25	2024	2023
<b>유동자산</b>	<b>53,754</b>	<b>49,192</b>	<b>61,859</b>
현금 및 현금성자산	16,561	21,285	30,445
매출채권	12,236	14,763	17,783
기타	24,956	12,241	13,632
<b>비유동자산</b>	<b>171,229</b>	<b>183,159</b>	<b>183,913</b>
유형자산	49,016	50,154	25,229
무형자산	12,897	15,628	9,370
기타 비유동자산	64,898	71,637	149,314
<b>자산총계</b>	<b>224,983</b>	<b>232,350</b>	<b>245,772</b>
<b>유동부채</b>	<b>66,692</b>	<b>58,536</b>	<b>64,990</b>
매입채무 및 기타유동채무	7,009	6,997	15,192
단기금융부채	40,000	40,700	37,000
계약부채	14,239	5,339	5,646
기타유동부채	2,351	3,500	2,753
<b>비유동부채</b>	<b>64,176</b>	<b>75,299</b>	<b>69,720</b>
<b>부채총계</b>	<b>130,868</b>	<b>133,834</b>	<b>134,710</b>
자본금	35,379	35,379	35,359
주식발행초과금	50,100	50,100	50,035
기타자본	10,175	10,079	15,136
이익잉여금	(1,703)	2,058	5,472
비지배지분	164	899	1,687
<b>자본총계</b>	<b>94,115</b>	<b>98,516</b>	<b>107,688</b>

## ● 연결포괄손익계산서

(백만원)	3Q25	3Q24	2024	2023
<b>매출액</b>	<b>26,485</b>	<b>34,002</b>	<b>142,890</b>	<b>149,619</b>
<b>영업비용</b>	<b>29,444</b>	<b>32,169</b>	<b>130,966</b>	<b>124,288</b>
<b>영업이익</b>	<b>-2,959</b>	<b>1,833</b>	<b>11,924</b>	<b>25,331</b>
영업이익률	-11%	5%	8%	17%
<b>세전이익</b>	<b>-2,031</b>	<b>109</b>	<b>-1,539</b>	<b>12,392</b>
순이익	-2,662	-771	-4,109	7,750
순이익률	-10%	-2%	-3%	5%
지배주주순이익	-2,374	-528	-3,291	7,639
지배주주순이익률	-9.0%	-2%	-2%	5%

## ● 해외 매출 비중

