



## 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

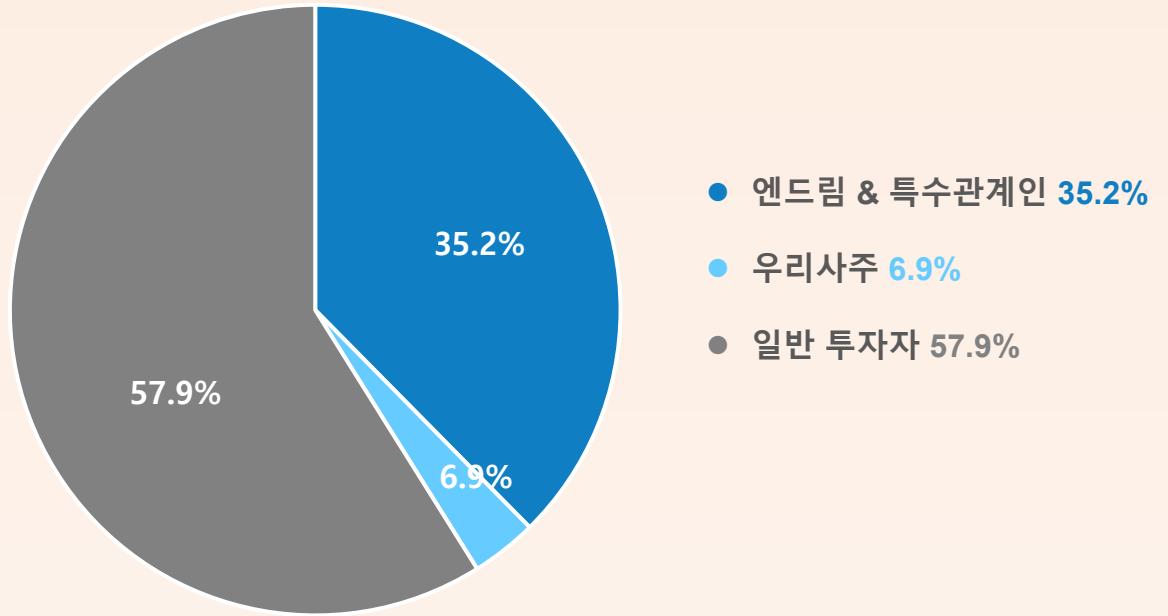
# Chapter 1

# 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



# 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

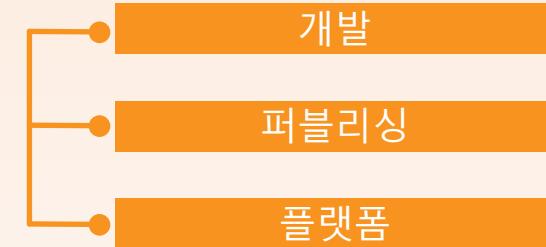
예측가능하고 지속 가능한 글로벌 컨텐츠 플랫폼의 강화로

해외매출 약 70% 수준 달성(2024년 기준)

글로벌 유저들이 선호하고 게임  
수명이 긴 글로벌 핵심 장르에 집중



개발 및 퍼블리싱을 넘어  
AI 빅데이터 기반의 플랫폼 구축



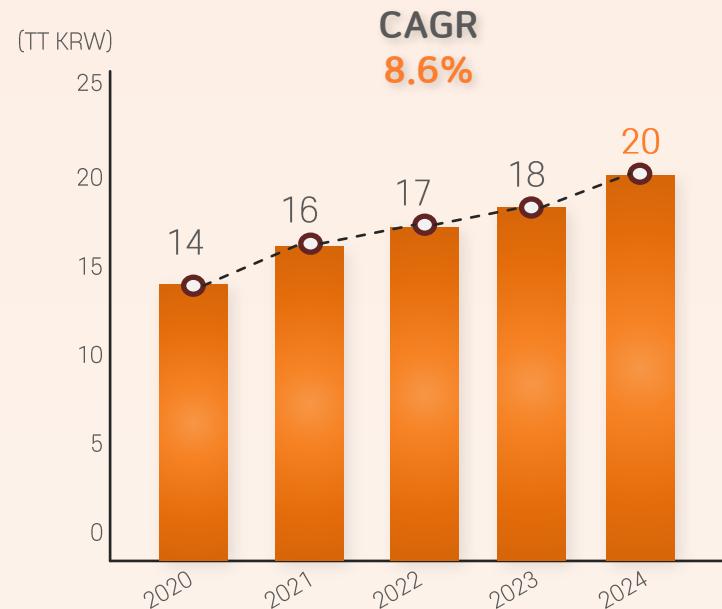
모바일부터 PC/스팀, 콘솔  
그리고 클라우드 게임까지 확장



# Global & Korea Game Market

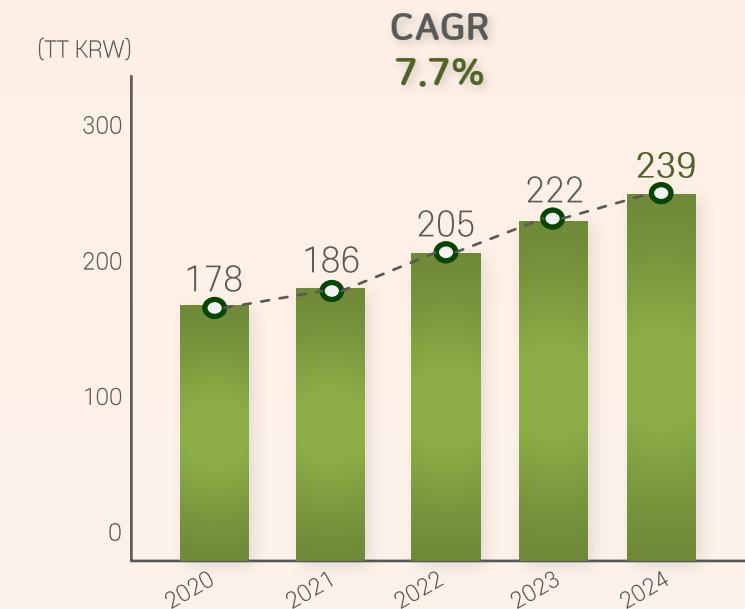
“국내 게임 시장과 글로벌 게임 시장의 연속적인 추가 성장 예상”

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

## 국내 시장

- ✓ 제한적 규모
- ✓ RPG 장르에 편중
- ✓ 단기 서비스

## 글로벌 시장

- ✓ 무한한 규모
- ✓ 다양한 장르 선호
- ✓ 장기 서비스

### 고객 수

### 시장 매출 규모

### 성장률

한국

약 3,500만 명

20조 원

8.6%

글로벌

약 25억 명

239조 원

7.7%

\* 출처: 2024 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원)

# Global Target Product

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

## 전략게임

### 시장 특성

연평균 장르  
매출 성장률  
**20% 이상**



**로드모바일**  
누적 매출 20억불



**캐리비안의 해적**  
누적 매출 2,000억원

북미 모바일  
게임 매출의  
**1/3 규모**



**S. O. S**  
누적 매출 10억불



**건쉽배틀: 토탈워페어**  
누적 매출 1,200억원

## E스포츠

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

## 서브컬쳐

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



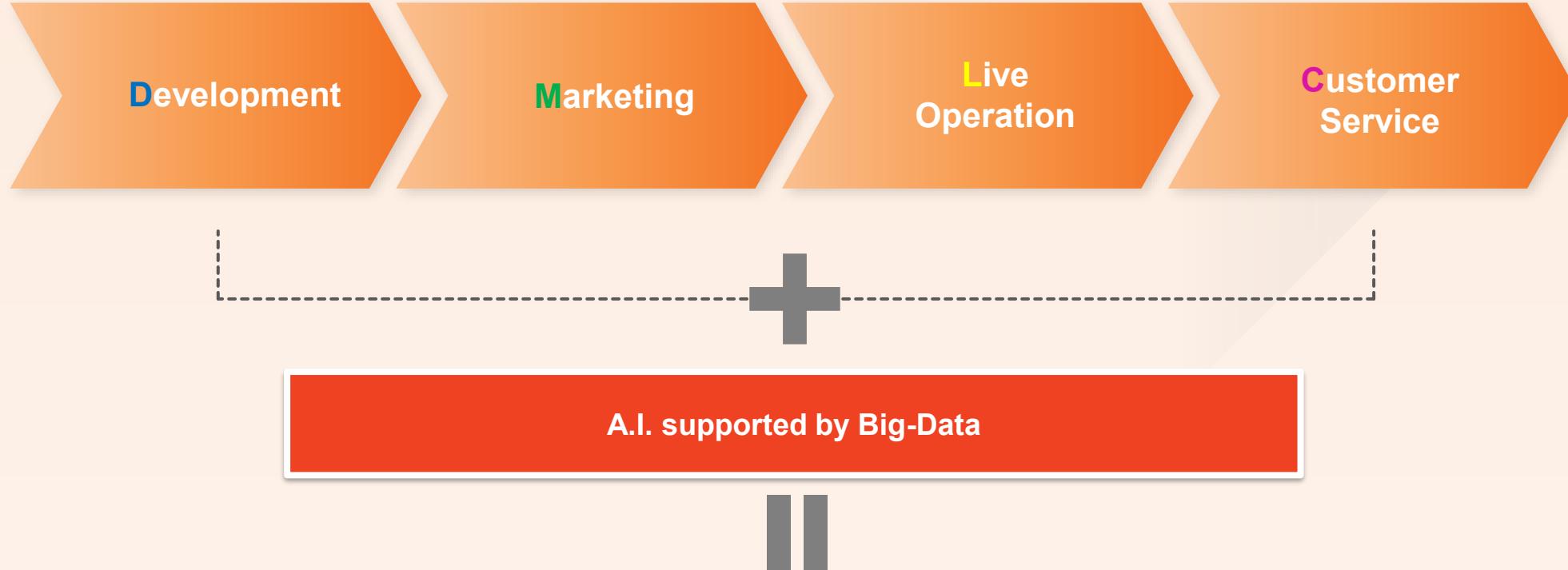
**Starseed**  
2024년 출시

### 시장 주요 실적

### 조이시티 주요 실적

# Vertical Integration

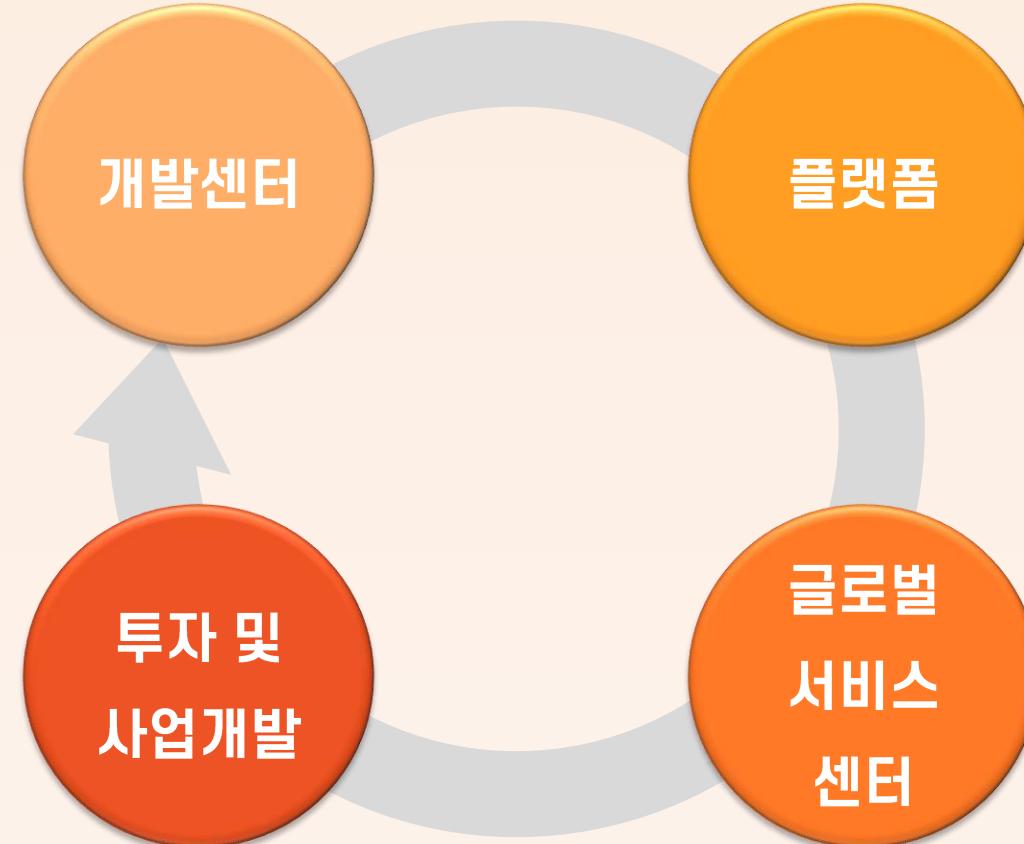
제품의 글로벌 서비스 성공을 보장하는, “글로벌 개발 & 서비스 플랫폼”



향후 서드파티에 시스템을 오픈, ‘글로벌 서비스 플랫폼’ 생태계 조성  
빅데이터 기반의 의사결정 시스템을 구축하여 **B2B** 비즈니스로 확장

# Virtuous Cycle

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



Chapter 3

# Investment Points

## Investment Points

01

성장하는  
라이브 매출



02

검증된 게임성과  
IP의 신작



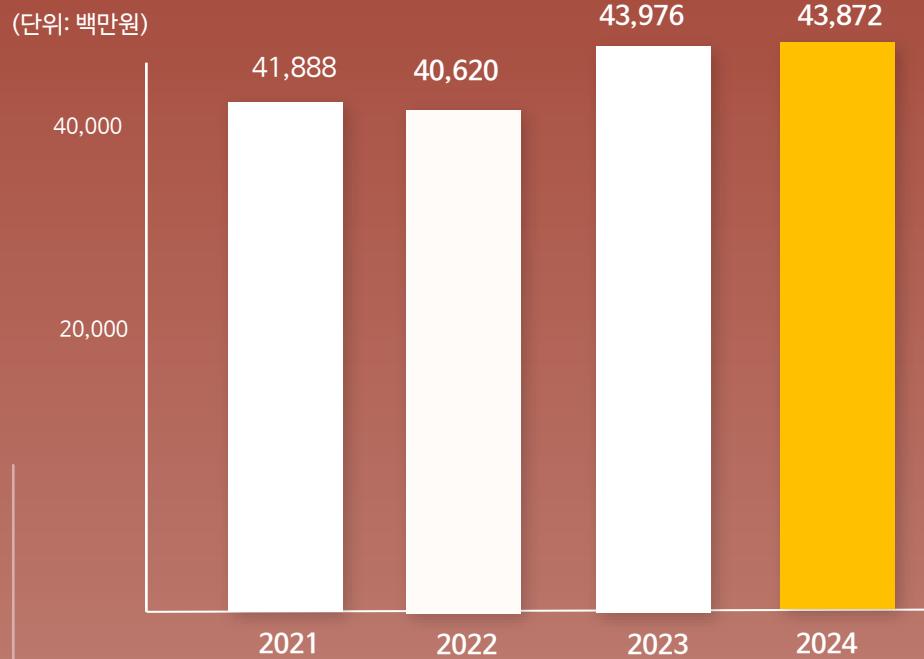
03

성장하는 글로벌  
마케팅 플랫폼

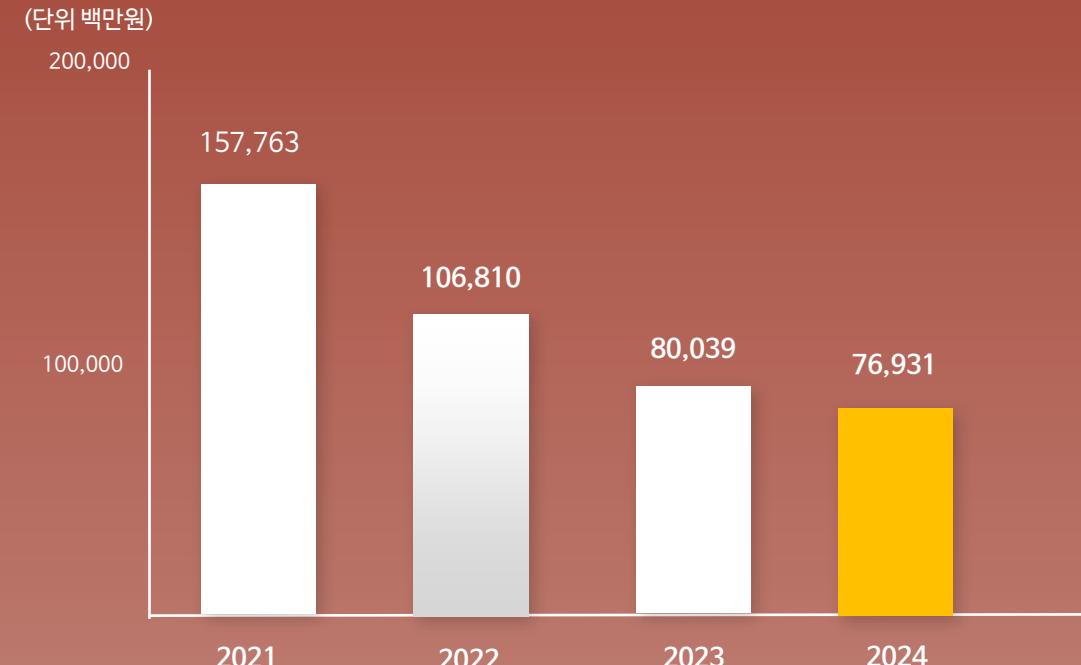


# Live Service Sales Trend

프리스타일 매출



모바일 매출



# Internally Owned IP Line-Ups



## Freestyle

글로벌 누적매출 약 7,000억 원  
PC, 스팀, 콘솔등 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 집행 하는 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

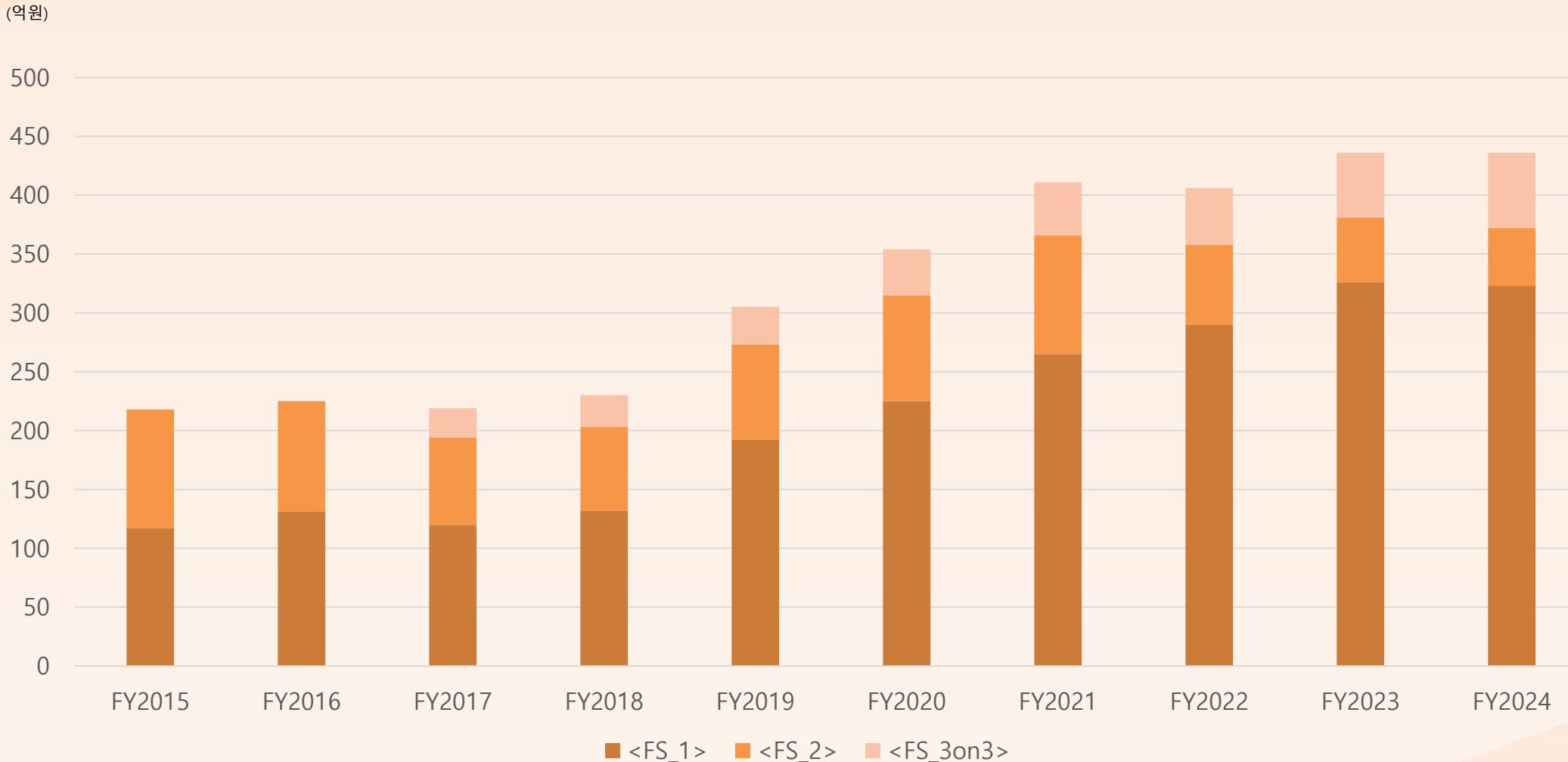


- PC온라인 멀티플레이 팀 대전 스포츠 게임
- 글로벌 서비스 중
- 2014년부터 세기천성을 통해서 중국 서비스 중
- 2015년부터 Steam을 통한 글로벌 서비스



- 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 다이나믹한 현대전의 전투 장면 연출
- 다양한 병기들의 전략적 특성을 적극적으로 활용해 전략적인 전투 요소를 구성
- 마케팅, 서비스 노하우, 데이터 사이언스를 바탕으로 **2-3배의 마케팅 효율성**을 보이는 중

## 건쉽배틀: 토탈워페어 매출



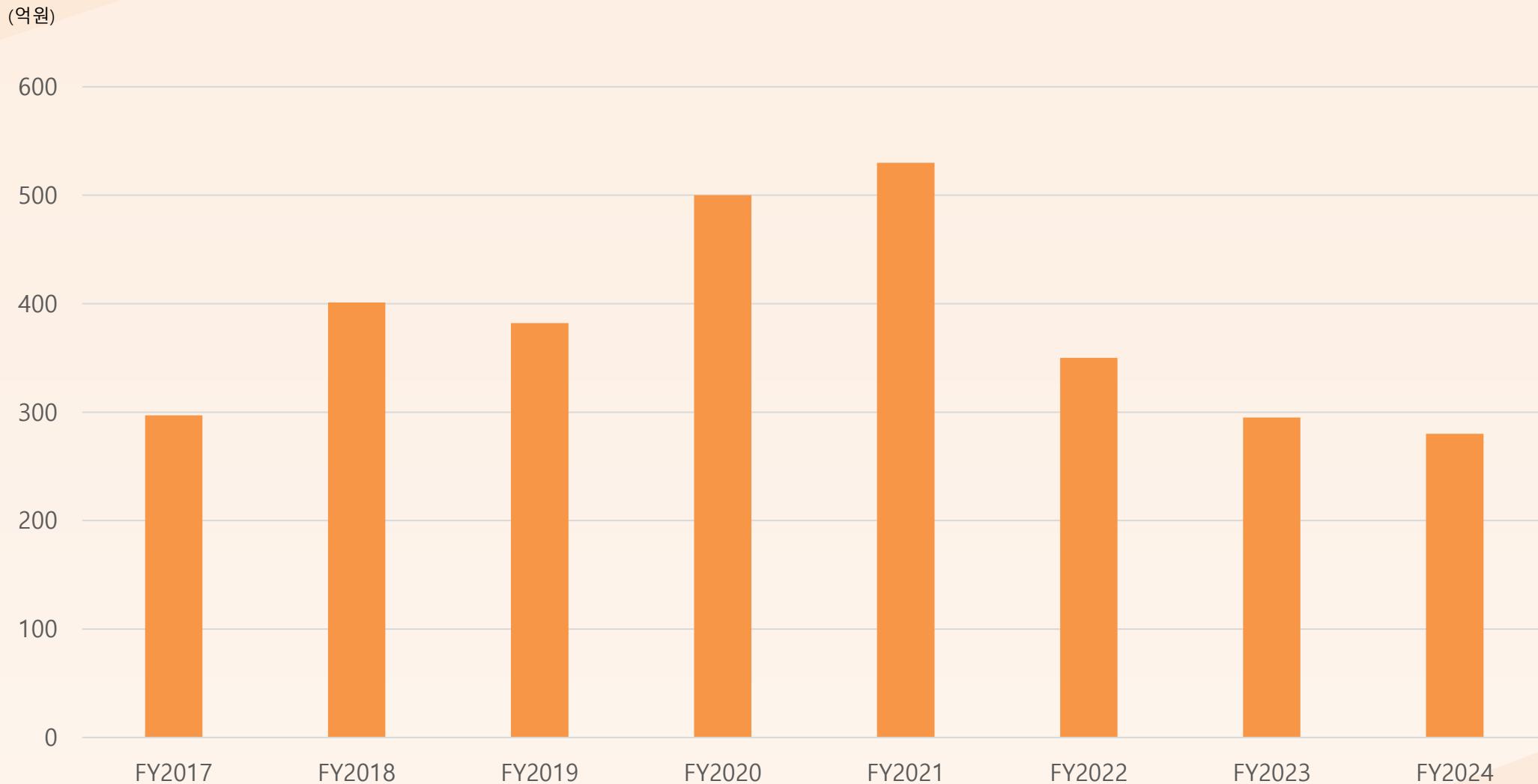
# 제품소개 - 캐리비안의 해적: 전쟁의 물결

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

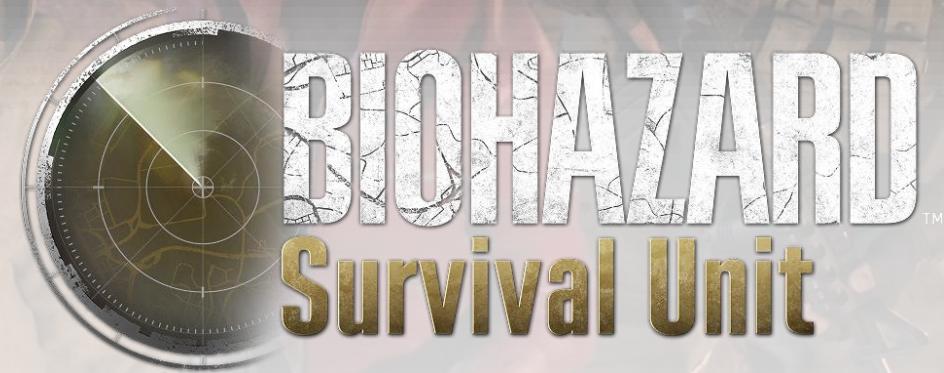


- ‘오션앤파이어’로 증명된 전쟁게임시스템과 글로벌 IP ‘캐리비안의해적’의 결합
- 잭스파로우와 같은 영화 내 주요 캐릭터들과의 모험을 통해 동지애 형성 및 전쟁 경험
- 지속적인 IP 관련 콘텐츠 업데이트와 서비스 강화를 통해 글로벌 주요 전쟁게임으로 성장 중
- 안정적인 캐시카우로 안착 (**‘20년 매출: 510억원**)
- 페이스북 클라우드 게이밍 론칭으로 서비스 플랫폼 확대

## 캐리비안의 해적: 전쟁의 물결 매출



# | 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



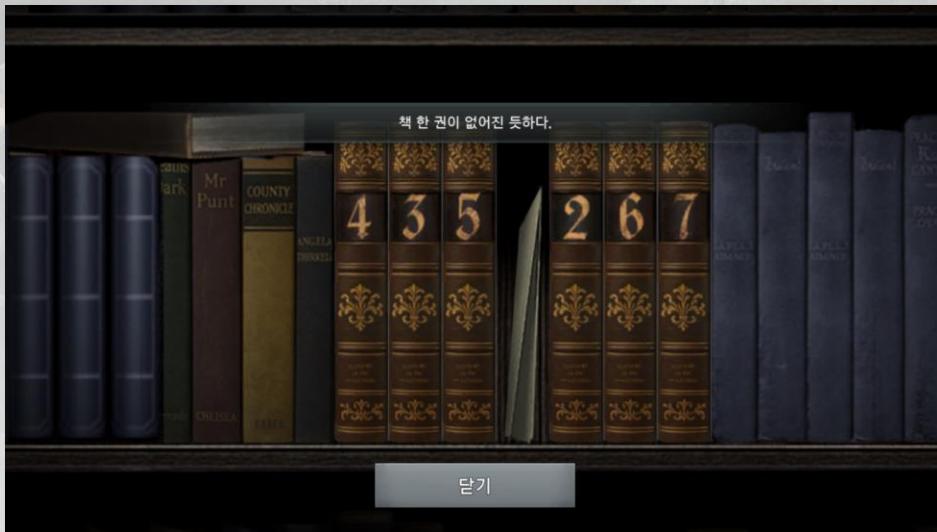
- 레온 케네디, 에이다 웹, 질 발렌타인, 클레어 레드필드 등 원작 팬들을 열광시킬 수 있는 시리즈 전반의 주요 캐릭터들을 게임 내에서 직접 획득하고 육성할 수 있는 게임 플레이
- 수집한 캐릭터들과 함께 다수의 좀비를 방어하고, 기지를 성장시키는 재미

# | 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 웨이브에 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

# 신작 제품소개 - 프리스타일 풋볼2

Sports / 글로벌서비스 / 2026년 출시 예정



## 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



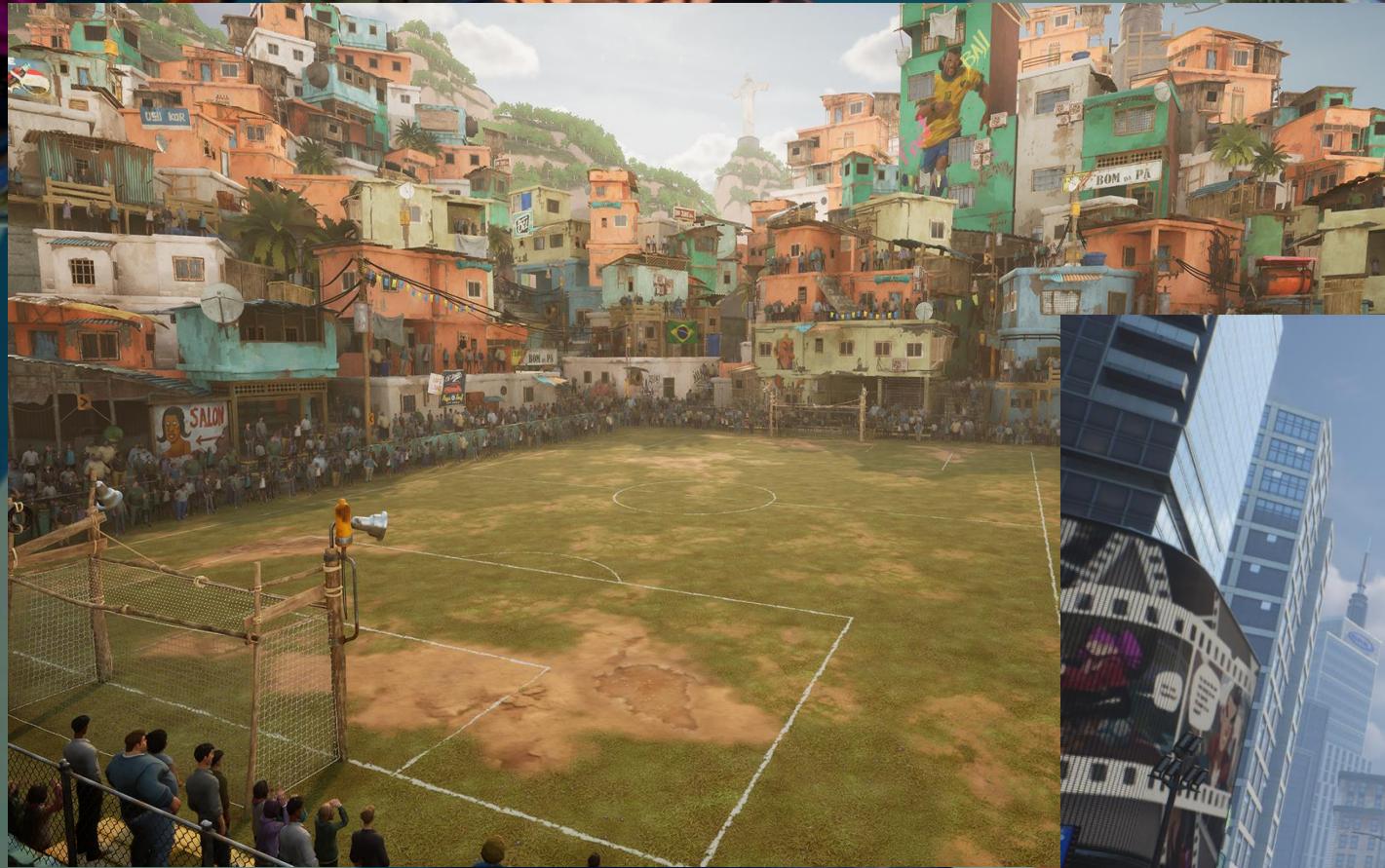
# | 신작 제품소개 - 프리스타일 풋볼2



# 제품소개 - 프리스타일 풋볼2



# | 신작 제품소개 - 프리스타일 풋볼2



# 3Q25 실적 요약

- 연결재무상태표

(백만원)	3Q25	2024	2023
유동자산	53,754	49,192	61,859
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
매출액	26,485	34,002	142,890	149,619
영업비용	29,444	32,169	130,966	124,288
영업이익	-2,959	1,833	11,924	25,331
영업이익률	-11%	5%	8%	17%
세전이익	-2,031	109	-1,539	12,392
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

