

2024년 2분기 실적 자료

2024. 08. 14.

Disclaimer

본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 가결산 재무제표 기준으로 투자자 편의를 위하여 작성된 것으로
향후 최종 결산 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

당사는 본 자료에 서술된 재무실적 및 영업성과의 정확성과 완전함을 보장하지 않으며,
자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트 관련 책임을 지지 않으므로 이점 유의하여 주시기 바랍니다.

따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며,
본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 지지 않음을 알려드립니다.

Contents

- 01. '24년 2분기 Highlight
- 02. 실적요약
- 03. 영업수익
- 04. 영업비용
- 05. 영업이익 및 당기순이익
- 06. Q&A

Appendix

- 요약 재무제표

01. '24년 2분기 Highlight

- 1 '24년 2분기 영업수익 652억원** (분기 최대 매출액 달성)
: 신작 '스텔라 블레이드' ('24년 4월 출시_PS5) 성과 259억원 반영 (YoY 65.4% / QoQ 74.4% 성장)
- 2 업계 최고 수준의 수익성 기록**
: 2분기 기준, EBITDA 461억원 기록 (마진율 70.7%) / 영업이익 451억원 기록 (마진율 69.2%)
- 3 안정적인 인력 관리**
: '승리의 여신 : 니케' 지역 확장, '스텔라 블레이드' 플랫폼 확장, 신규 프로젝트 개발 중에도 효율적인 인력 관리 (QoQ 4.2% 증가)

02. 실적 요약

※ '24년 2분기 영업수익 652억원, 영업이익 451억원, 당기순이익 404억원

(단위 : 백만원, %)

구분	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	증감률	
						YoY	QoQ
영업수익	39,429	38,447	45,818	37,376	65,202	65.4%	74.4%
승리의 여신: 니케	37,164	38,354	45,410	36,471	38,467	3.5%	5.5%
스텔라 블레이드	-	-	-	-	25,863	-	-
기타 ²	2,265	93	408	905	872	-61.6%	-3.8%
영업비용	9,159	19,881	13,431	11,440	20,094	119.4%	75.6%
영업이익	30,270	18,566	32,387	25,935	45,108	49.0%	73.9%
<i>영업이익률</i>	76.8%	48.3%	70.7%	69.4%	69.2%	-7.6%	-0.2%
영업외손익	847	1,522	(1,335)	3,287	2,113	149.5%	-35.7%
법인세차감전순이익	31,117	20,087	31,052	29,222	47,221	51.8%	61.6%
당기순이익	38,415	10,862	32,618	24,700	40,362	5.1%	63.4%
<i>당기순이익률</i>	97.4%	28.3%	71.2%	66.1%	61.9%	-35.5%	-4.2%

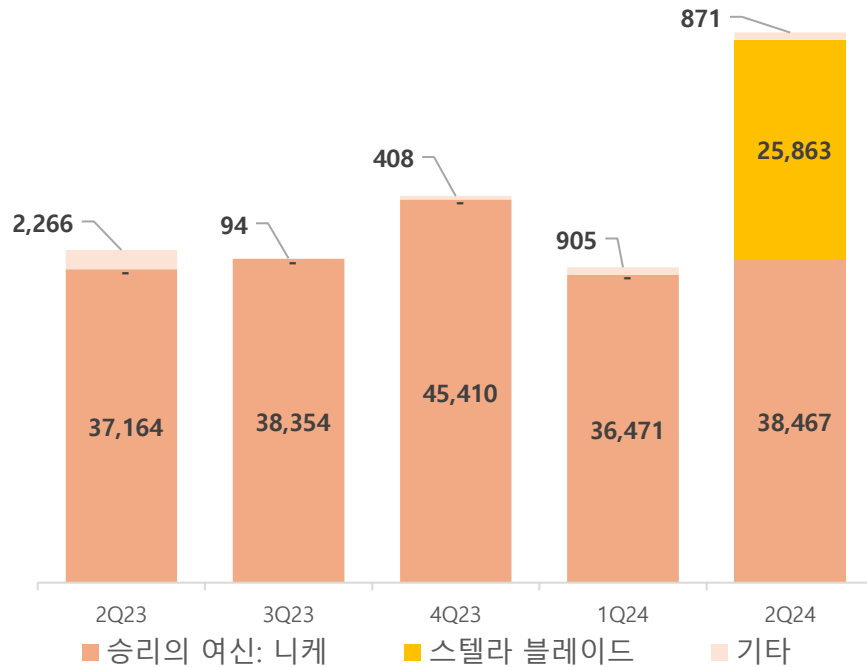
03. 영업수익

※ '24년 2분기 영업수익 652억원 (QoQ 74.4%, YoY 65.4%) / EBITDA 461억원 (QoQ 72.4%, YoY 52.7%)

- '승리의 여신 : 니케' 1.5주년 업데이트 및 이벤트 진행, 하반기 규모감 있는 다양한 이벤트를 앞두고 안정적인 유저 지표 유지 중
- 신작 '스텔라 블레이드' PS5 독점 출시로 상반기 견조한 Top-line 성장 시현

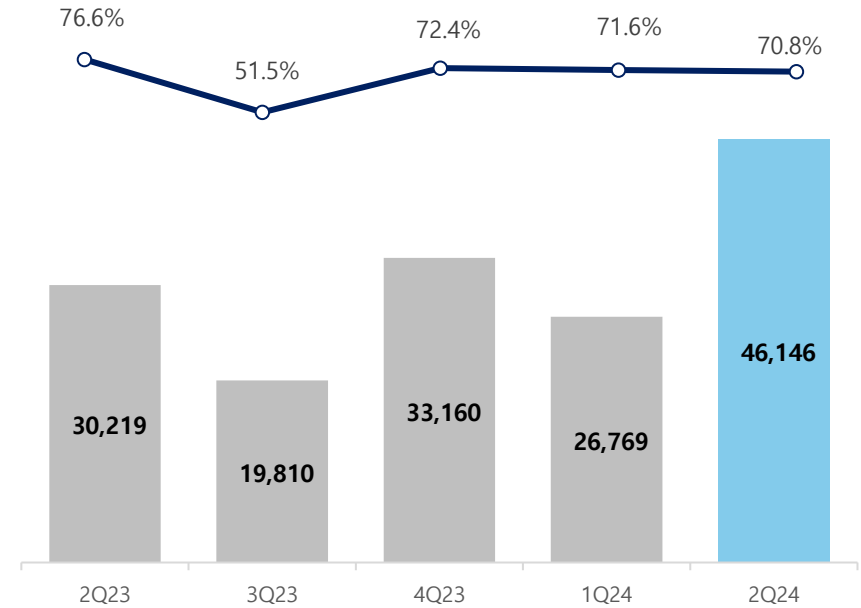
영업수익

(단위 : 백만원)



EBITDA

(단위 : 백만원)



04. 영업비용

※ '24.2분기 영업비용 201억원 (QoQ 75.6%, YoY 119.4%)

- 인건비는 '승리의 여신 : 니케' 퍼포먼스 인센티브 지급으로 전분기 대비 87.4% 증가한 171억원

(단위 : 백만원, %)

구분	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	증감률	
						YoY	QoQ
영업비용	9,159	19,881	13,431	11,440	20,094	119.4%	75.6%
인건비 ¹	6,603	17,084	10,933	9,123	17,097	158.9%	87.4%
변동비 ²	935	1,443	877	686	890	-4.8%	29.7%
고정비 ³	1,621	1,355	1,621	1,632	2,107	30.0%	29.1%

※ 분기별 인원 현황

(단위 : 명, %)

구분	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	증감률	
						YoY	QoQ
전체 인원	310	287	289	296	309	-0.3%	4.4 %
개발	282	253	257	265	276	-2.1%	4.2 %
임원 / 비개발	28	34	32	31	33	17.9%	6.5 %

05. 영업이익 및 당기순이익

※ '24.2분기 영업이익 451억원 (QoQ 73.9, YoY 49.0%) / 당기순이익 404억원 (QoQ 63.4%, YoY 5.1%)

(단위 : 백만원, %)

구분	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	증감률	
						YoY	QoQ
영업이익	30,270	18,566	32,387	25,935	45,108	49.0%	73.9%
영업이익률	76.8%	48.3%	70.7%	69.4%	69.2%	-7.6%	-0.2%
영업외손익	847	1,521	(1,335)	3,287	2,113	149.5%	-35.7%
법인세차감전순이익	31,117	20,087	31,052	29,222	47,221	51.8%	61.6%
법인세비용	(7,298)	9,225	(1,567)	4,523	6,859	194.0%	51.6%
당기순이익	38,415	10,862	32,618	24,700	40,362	5.1%	63.4%
당기순이익률	97.4%	28.3%	71.2%	66.1%	61.9%	-35.5%	-4.2%

06. Q&A

<승리의 여신: 니케>

Q.1 : '승리의 여신 : 니케' 의 '24년 하반기 콘텐츠 업데이트 계획과 기대 성과는?

A.1 : '24년 하반기 '승리의 여신 : 니케' 글로벌은 대형 IP와의 콜라보레이션, 2주년 이벤트, 겨울 시즌별 이벤트, 신년 이벤트 등 대형 이벤트가 준비되어 있습니다. '승리의 여신 : 니케'의 대형 콘텐츠가 상반기보다 하반기에 많이 배치되어 있고, 24년도 상반기에는 23년도 상반기보다 우호적인 유저 지표 트렌드를 보여주고 있는 만큼, 24년 하반기는 전년 동기간 대비 그리고 24년 상반기 보다 실적이 상향될 것으로 예상하고 있습니다.

Q.2 : '24년 5월과 7월에 글로벌 출시된 서브컬처 대작으로 인한 영향은?

A.2 : '24년 5월과 7월에 출시된 글로벌 대작의 영향이 일부 존재하나, 전반적으로 유저 지표는 안정적으로 유지되고 있습니다.

Q.3 : '승리의 여신 : 니케' 의 신규 지역 확장 시기 및 기대 성과는?

A.3 : 확장 시기와 기대성과를 현재로선 구체적으로 예측하긴 어려우나, 현지에서의 서비스 경험이 풍부한 글로벌 퍼블리셔와 긴밀히 협업하며 철저히 준비하고 있습니다. 타 서브컬처 게임들의 출시 사례와 최근 큰 성공을 거둔 사례 등을 면밀히 분석하여, '승리의 여신 : 니케'가 새로운 지역에서 안정적으로 오랜기간 성과를 낼 수 있도록 차별화된 전략과 마케팅을 준비하고 있습니다.

06. Q&A

<스텔라 블레이드>

Q.1 : '스텔라 블레이드'의 출시 초 성과가 회사가 예상한 성과인지? 2024년 하반기 예상 판매량은?

A.1 : 지난 4월 PS5 독점 타이틀로 출시한 '스텔라 블레이드'는 출시 전 세계 각국 PS5 스토어 사전 예약 타이틀 1위를 달성하였으며, 출시 2개월차에 약100만장 이상의 판매고를 달성하는 등 큰 상업적 성과를 거두며 글로벌 대형 프랜차이즈 IP로 자리매김했다고 판단하고 있습니다.
콘솔 패키지 타이틀의 경우 출시 직후 첫 두세 달에 판매량이 집중되는 만큼, 현재는 출시 초기 대비 판매량이 하향 안정화 되었는데 그럼에도 꾸준히 판매가 이루어지고 있습니다. IP 밸류의 제고와 열기 유지를 위해 꾸준히 콘텐츠 패치 및 업데이트를 진행하고 있으며, 최근 콘텐츠 업데이트를 통해서도 활성화 유저 지표가 큰 폭으로 상승하는 등의 긍정적인 분위기를 이어가고 있습니다.

Q.2 : 상반기 '스텔라 블레이드' 판매량에 비해 매출이 저조한 이유는 무엇일까요?

A.2 : '스텔라 블레이드'는 국내 최초로 소니 2nd Party 계약에 따라 출시된 작품입니다. 당사가 체결한 계약의 정산구조 상 소니의 선리쿱 구간이 존재하고, 그렇기에 일정 판매량까지는 당사의 매출로 인식하지 못하였습니다. 현재 소니의 선리쿱은 모두 종료되었기에 매출을 인식하고 있습니다.

Q.3 : '스텔라 블레이드' PC 플랫폼 확장 시기와 기대성과는?

A.3 : '스텔라 블레이드' IP의 열기가 이어지도록 PC에서의 출시를 머지않은 시기로 준비하고 있으며, PC에서는 콘솔 이상의 성과를 기대하고 있습니다.

06. Q&A

<기타 사항>

Q.1 : 신작 'Project Witches' 디테일에 대한 공개 시점은?

A.1 : 당사는 '승리의 여신 : 니케'의 모바일과 PC에서의 성공, 그리고 '스텔라 블레이드'의 콘솔에서의 성공을 기반으로 차기작 'Project Witches'를 크로스 플랫폼으로 제공하는 것을 목표로 개발하고 있습니다. 2025년 내 게임에 대한 구체적인 정보를 제공하는 것을 계획하고 있습니다.

Q.2 : 신작 'Project Witches' 개발까지 고려한 중장기 인력 충원 계획은?

A.2 : 당사는 퀄리티 높은 게임을 일정한 개발기간 내에 합리적인 비용으로 개발하는 것을 매우 중요하게 고려하고 있습니다.

'승리의 여신 : 니케'의 신규 지역 확장, '스텔라 블레이드'의 플랫폼 확장과 관련하여서 연내 약 20~30명의 인력 충원을 계획하고 있으며, 'Project Witches'와 관련하여서는 2025년말까지 약 70명 수준의 개발 인력을 채용할 계획입니다. 당사는 내년말 약 420명까지 인력이 증가할 것으로 예상하고 있습니다.

Appendix

▶ 재무상태표

(단위 : 원)

구 분	2Q24	2023
자산총계	273,538,578,271	203,918,102,465
유동자산	247,474,401,437	177,200,980,837
비유동자산	26,064,176,834	26,717,121,628
부채총계	21,864,665,238	22,859,817,720
유동부채	12,264,261,604	11,198,987,853
비유동부채	9,600,403,634	11,660,829,867
자본총계	251,673,913,033	181,058,284,745
자본금	10,155,144,000	9,916,152,000
자본잉여금	99,022,557,042	95,895,518,998
이익잉여금	136,158,775,258	71,097,412,670
기타포괄손익	(53,244,210)	(53,244,210)
자본조정 등	6,390,680,943	4,202,445,287
부채와 자본총계	273,538,578,271	203,918,102,465

▶ 손익계산서

(단위 : 원)

구 분	2Q24	1Q24
영업수익	65,201,790,796	37,375,662,309
영업비용	20,093,932,326	11,440,364,191
영업이익	45,107,858,470	25,935,298,118
영업외수익	2,843,176,953	3,642,989,851
영업외비용	730,223,331	355,826,139
법인세차감전순이익	47,220,812,092	29,222,461,830
법인세비용	6,859,307,318	4,522,604,016
당기순이익	40,361,504,774	24,699,857,814

End of Document