



IR Book

2022년 5월



유의 사항

본 자료의 포함된 "예측정보"는 별도 확인절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대' 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 "예측정보"는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 본 자료의 작성시점 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 회사계획수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

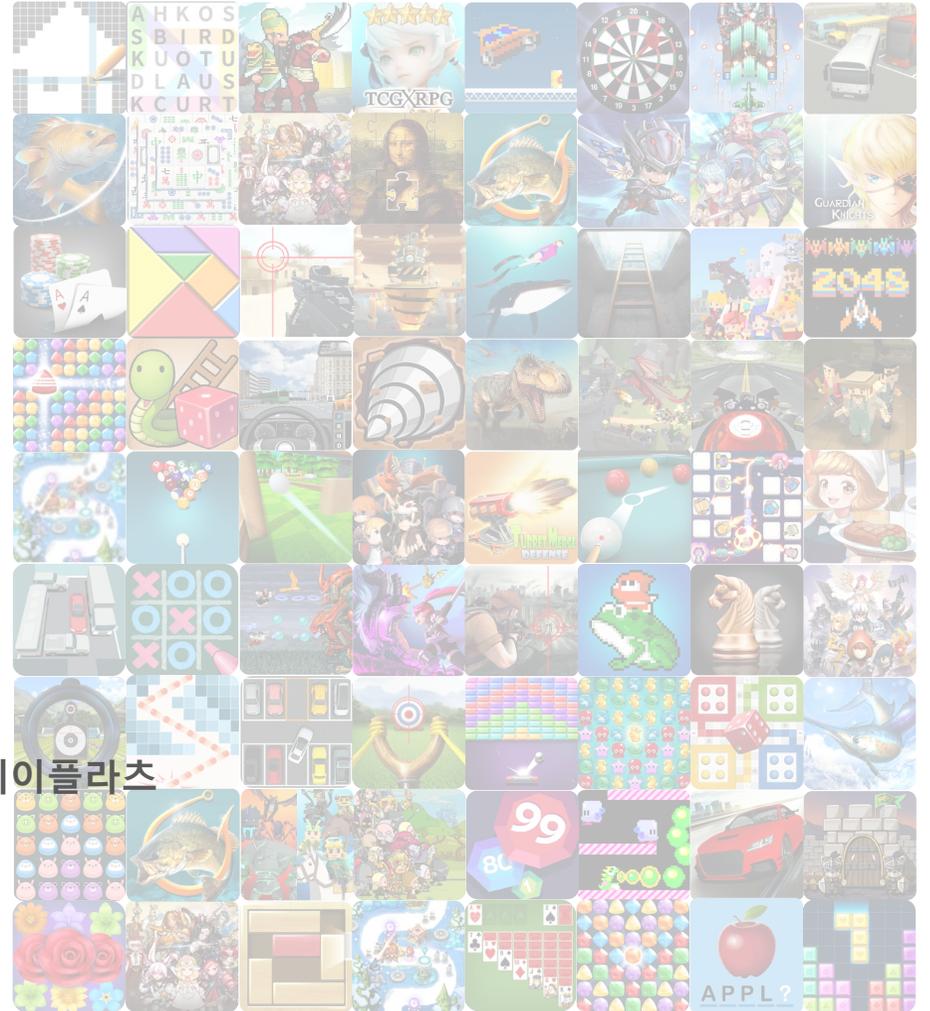
이러한 불확실성으로 인해 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, '예측정보'에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 밝혀드립니다.

따라서 투자자는 이 자료에 포함되어 있는 정보만을 믿고 투자결정을 하지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀드립니다.

About MOBIRIX

1. 회사 개요
2. 주요 사업 현황
3. 주요 경쟁력
4. 2022년 사업계획
5. 신작 라인업
6. Appendix
(2022.1Q 실적자료)

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일	2007년 7월 9일
자본금	9.6억
임직원수	150명
주요제품	모바일 게임 개발 서비스
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604호 - 607호
홈페이지	www.mobirix.com



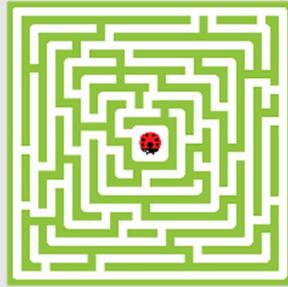
2004~2010



캐주얼 게임 역량 강화

- 모비릭스 설립 (2004, 법인전환 2007)
- 파라오의 보석
이달의 우수게임상 수상
- 문화관광부장상
모바일 부문
- 모바일 게임 8종 출시
체스마스터 등
- 모바일 게임 제작, 컨버팅,
퍼블리싱 사업개시
- KT2010 SHOW 모바일 게임 어워즈 최우수상 수상

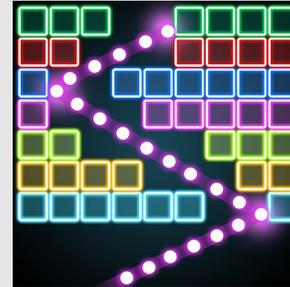
2011~2015



다운로드 & 광고수익 확대

- 국내 안드로이드/iOS
모바일게임 50종 출시
- Google Play/iOS 게임 글로벌 출시 및 광고플랫폼 수익화 사업 시작
- '스도쿠와 세계탐험'
미래창조과학부 주최 제2회 대한민국 앱 이노베이션 우수상 수상
- '미로찾기의 왕(Maze King)' 구글플레이 1,000만 다운로드 달성
- 월간 글로벌 신규다운로드 1,000만 달성

2016~2020



벽돌깨기퀘스트출시 & 투자유치

- 벽돌깨기퀘스트, 벽돌깨기퍼즐 출시 (2017)
- Apple Search Ads 마케팅 성공사례
- 투자유치(유상증자)
 - 네오위즈 플레이스튜디오(2015, 10억)
 - 미래창조 지온펀드4호(2015,10억)
 - 미래창조 LB선도기업투자펀드 20호 (2015, 40억)
 - 네오위즈 (2016, 49억)

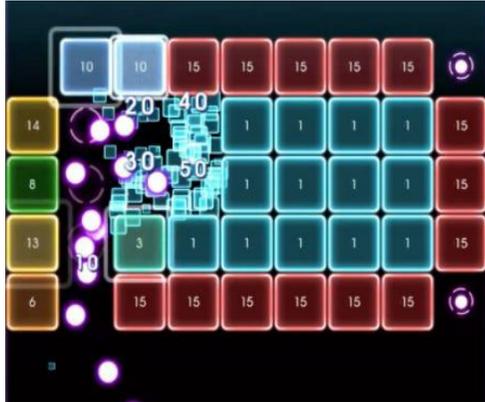
2021~현재



코스닥 상장 & 미드코어 확대

- 코스닥시장 상장 (2021)
- 던전기사키우기, 관우키우기 IP 앱인수
- 자회사 모비릭스 파트너스 설립 (2021)
- 블록체인 BORA 2.0 Governance Council 참여 (2022)

핵심 KEYWORD



매출
인앱결제 &
광고



'22년 4월기준

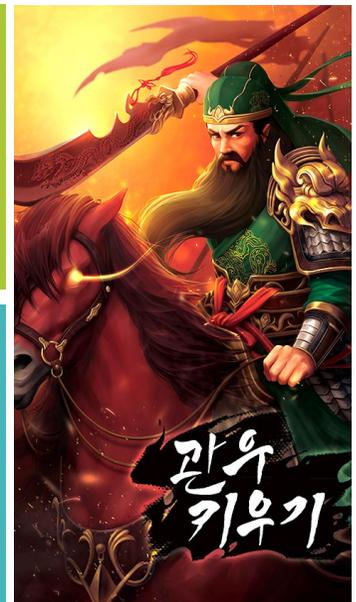
DAU
(7,206,269)

MAU
(41,359,797)

글로벌
TOP 퍼블리셔



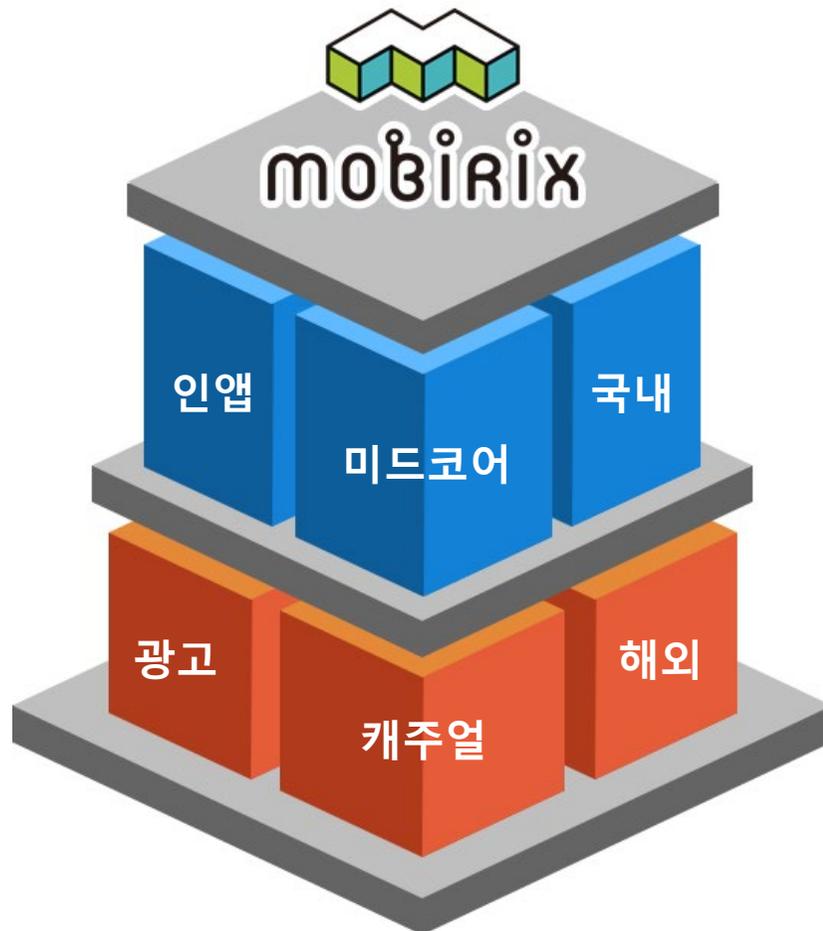
신작라인업
자체개발
퍼블리싱



서비스게임
200여개 이상



게임장르
캐주얼
미드코어



수익구조



인앱 결제 수익

광고 수익

장르



캐주얼

미드 코어

국가



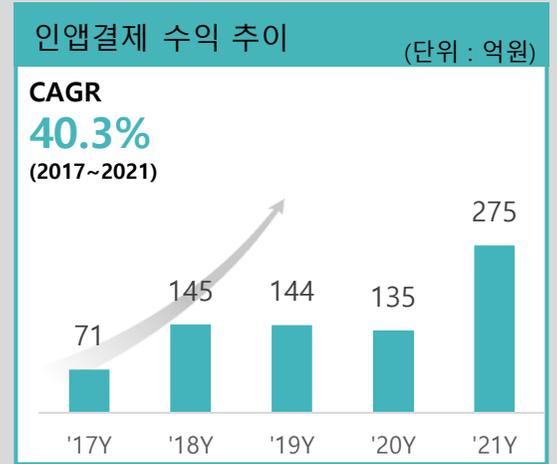
국내

해외

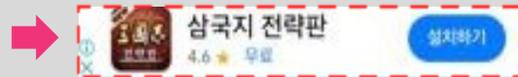
인앱 결제



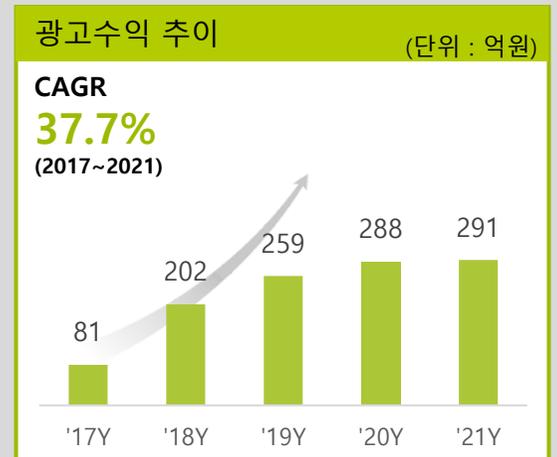
게임 내 재화구매 및 광고제거
구독권 결제 통해 수익



광고 수익



인게임 화면에 배너 및 전면 광고
노출 통해 광고료 수취



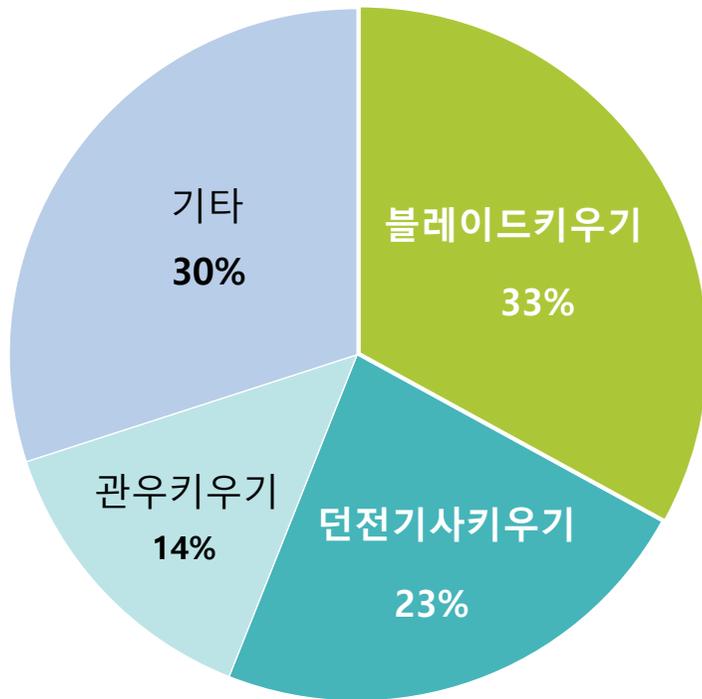


장르별 주요서비스 게임



미드코어

게임 수 35개 / 전체 매출비중 34 %



블레이드키우기

14 억원 (매출액)

2022.02 (출시일)

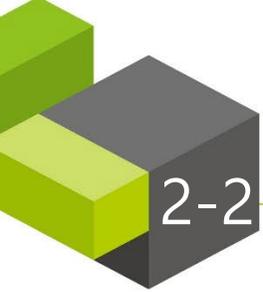


던전기사키우기

10 억원 (매출액)

2020.12 (출시일)

※ 매출액 : 2022년 1Q(누적)기준
※ 출처 : 당사 내부데이터

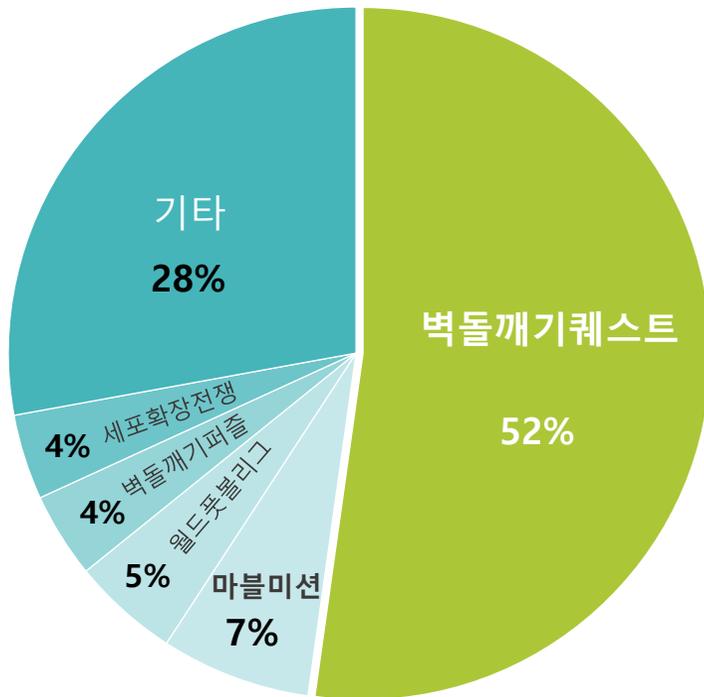


장르별 주요서비스 게임



캐주얼

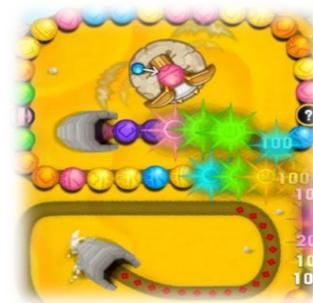
게임 수 216개 / 전체 매출비중 66 %



벽돌깨기퀘스트

8,878,969 (4월 MAU)

2017.10 (출시일)

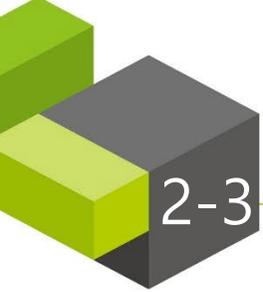


마블미션

2,461,066 (4월 MAU)

2018.07 (출시일)

※ 매출액 : 2022년 1Q(누적)기준
※ 출처 : 당사 내부데이터

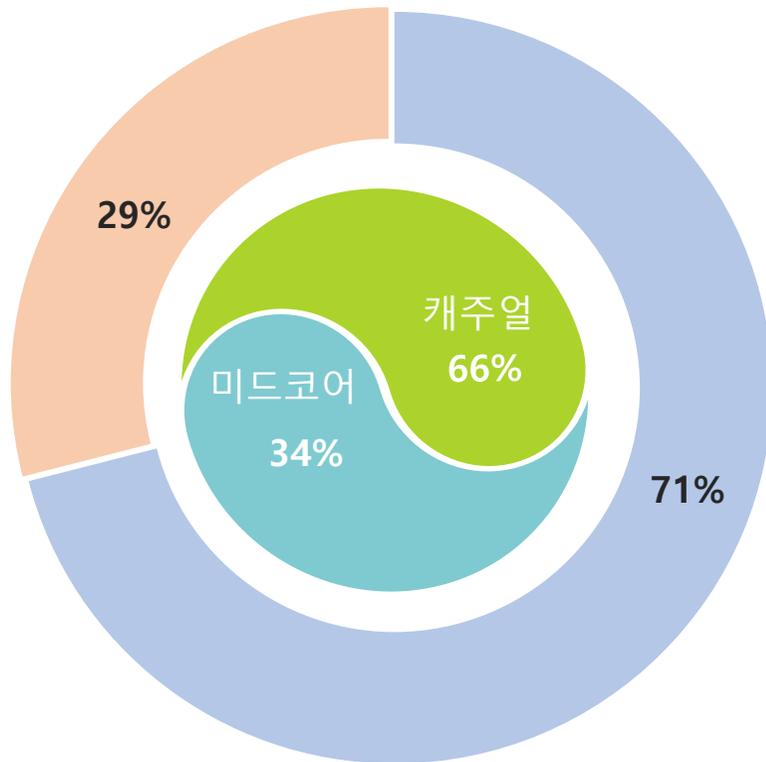


주요 사업 서비스 게임

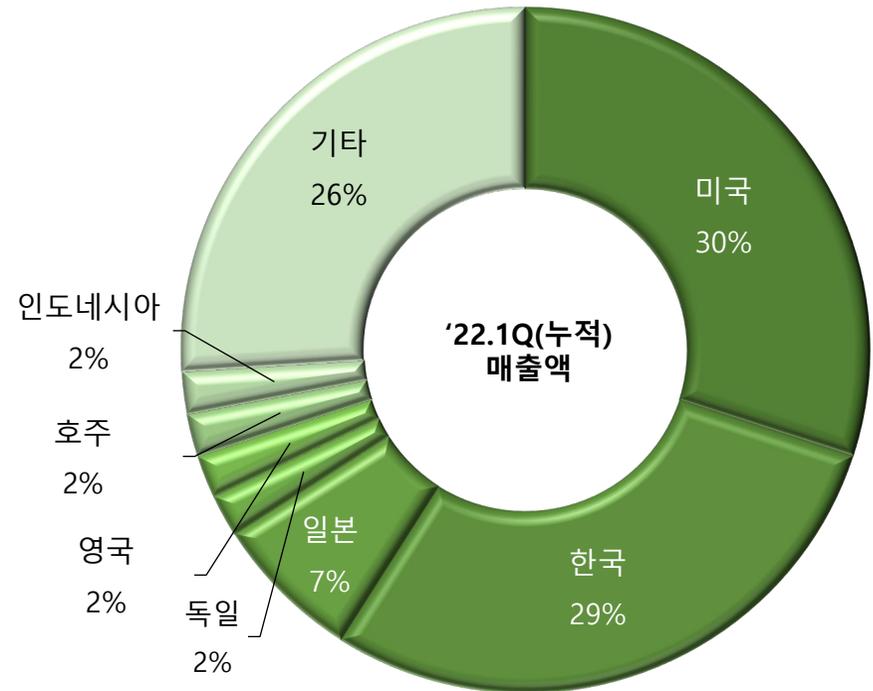
국가별 매출 구성



해외/국내 장르별 매출현황 비교



■ 해외 ■ 국내



※ 매출액 : 2022년 1Q(누적)기준
 ※ 출처 : 당사 내부데이터



균형 잡힌 게임 포트폴리오



내부 Cross Promotion



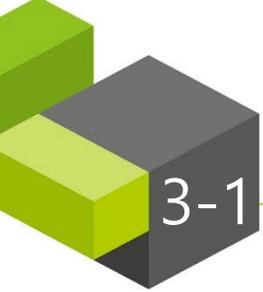
Business model



글로벌 TOP 퍼블리셔



글로벌 게임시장 규모 및 전망



균형 잡힌 게임 포트폴리오



누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



World Football League
2억 2950만+



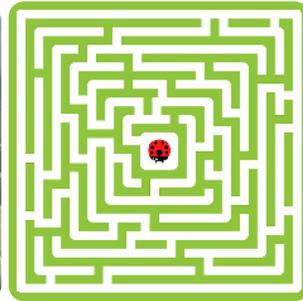
Bricks Breaker Quest
1억 200만+



Fishing Hook
9,350만+



Zombie Hunter King
6,000만+



Maze King
5,850만+



Snake & Ladders King
5,750만+



Air Hockey Challenge
5,650만+



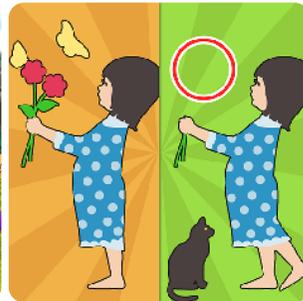
Hit & Knock down
4,700만+



Marble Mission
4,050만+



Shooting King
3,500만+



Difference Find King
2,800만+



Zombie Fire
2,650만+

외 200여종 이상

※ 구글 플레이 + iOS 외, 마켓누적 다운로드 수 기준

※ 출처: Google Play Console + Apple Appstore connect + MS store +Galaxy store (2022년 4월 기준)



내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화

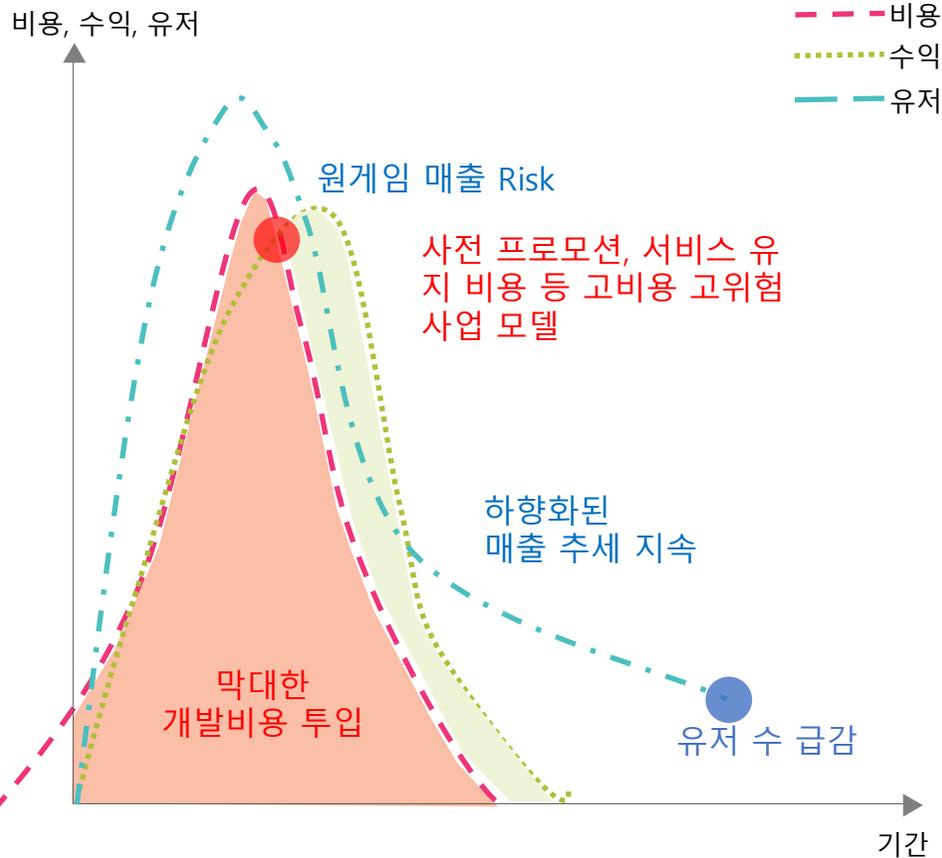
자체 게임 내 유사 장르간 교차 홍보.

마케팅 비용 없이 유저 유입.

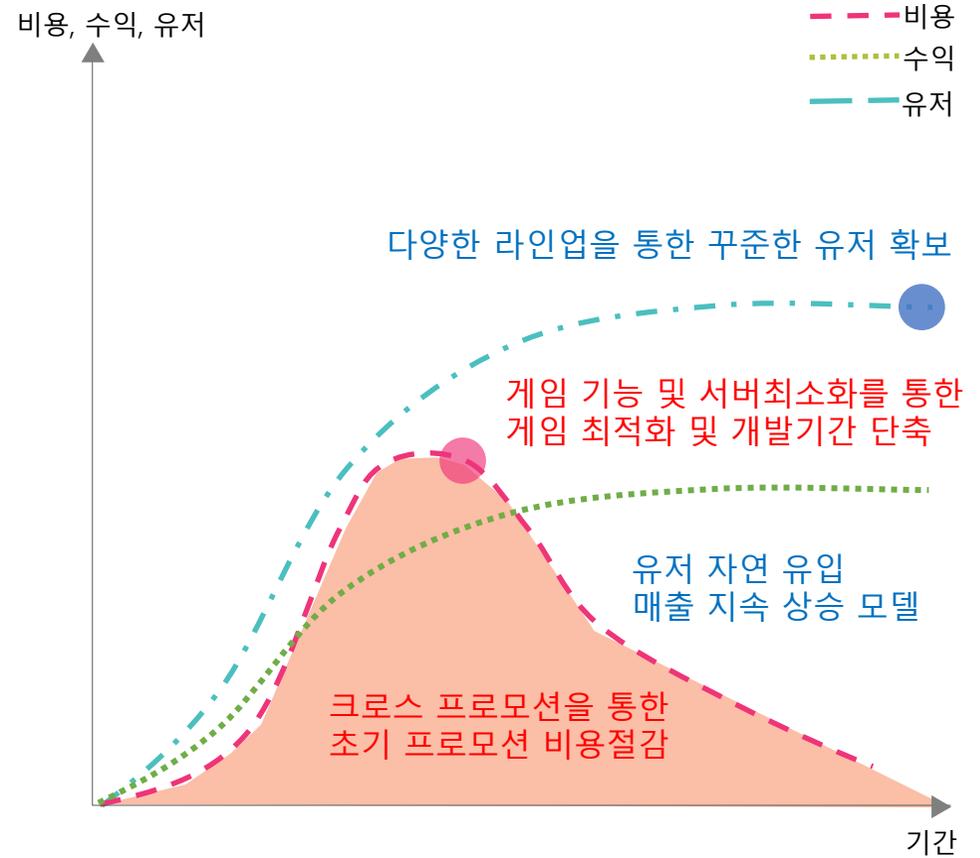
게임의 성장 가능성 판단 용이.

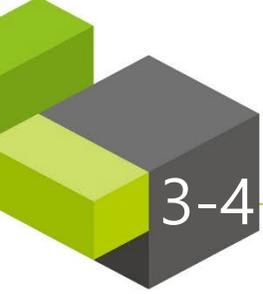
하드코어 게이머 사업구조 / 모비릭스 사업구조 차별성

모바일 하드코어 게임 사업구조



모비릭스 게임 사업구조





글로벌 TOP 퍼블리셔



국내 퍼블리셔 중 글로벌 다운로드 1위 모비릭스

AOS

순위	회사명	다운로드 수
1		
2		
3		
	⋮	
61	Adaric music	
62	mobirix	9,339,450
	⋮	
139	netmarble	
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 6.2%		

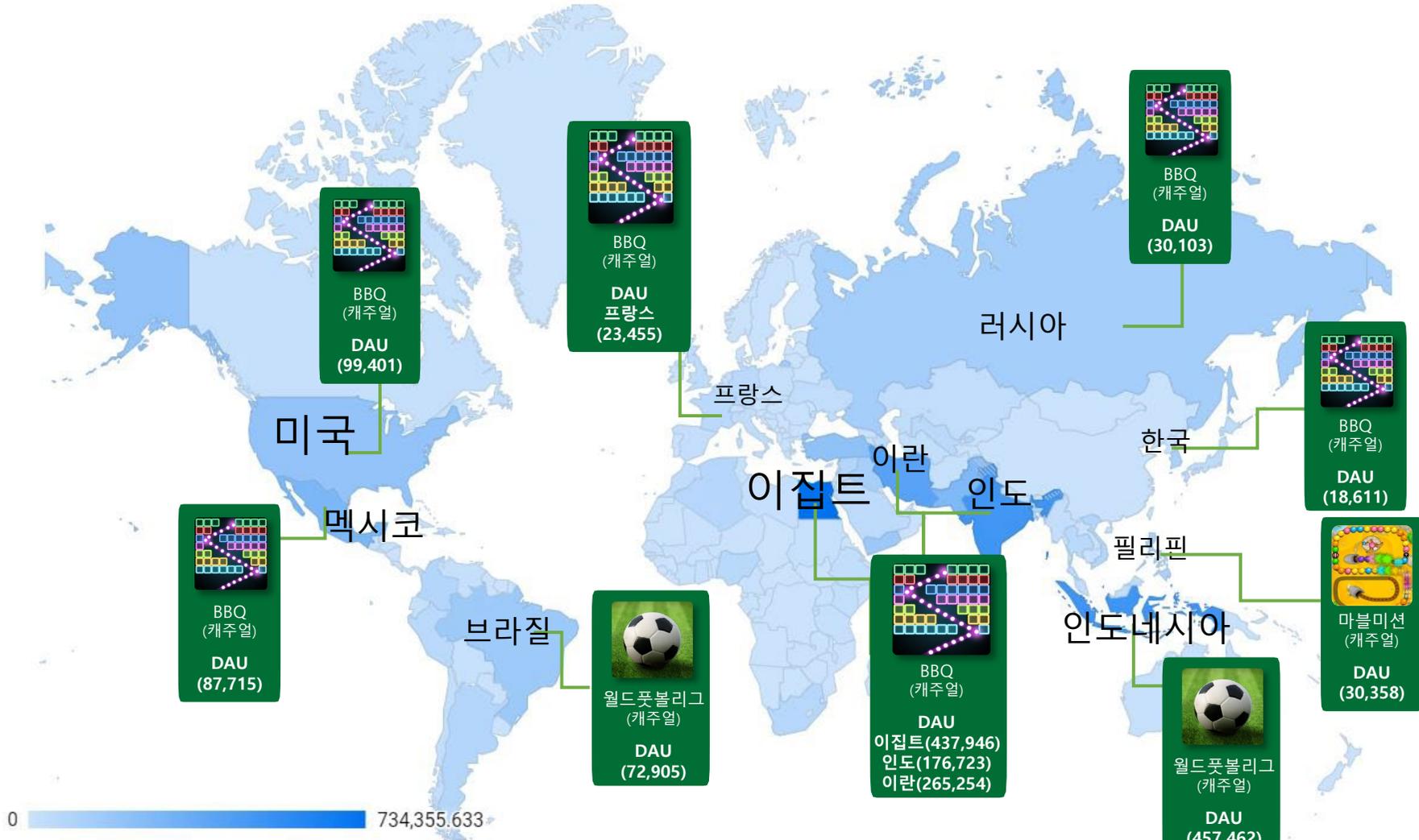
AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
1		
2		
3		
	⋮	
66		
67	mobirix	9,943,463
	⋮	
99	netmarble	
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 6.7%		

※ 출처 : Sensor Tower, 2022년 4월 기준, 각사 홈페이지 (AZUR GAMES, SAY GAMES, SUPER SONIC, Adaric music, EMBRACER GROUP, APP LOVIN, YASA Ltd, 넷마블)

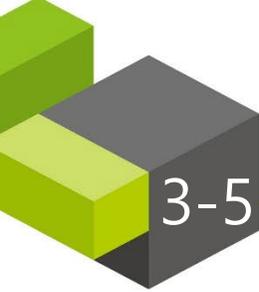
글로벌 TOP 퍼블리셔

국가별 DAU 상위게임



0 734,355.633

※ 2022년 04월 (DAU) 기준
 ※ DAU: Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출

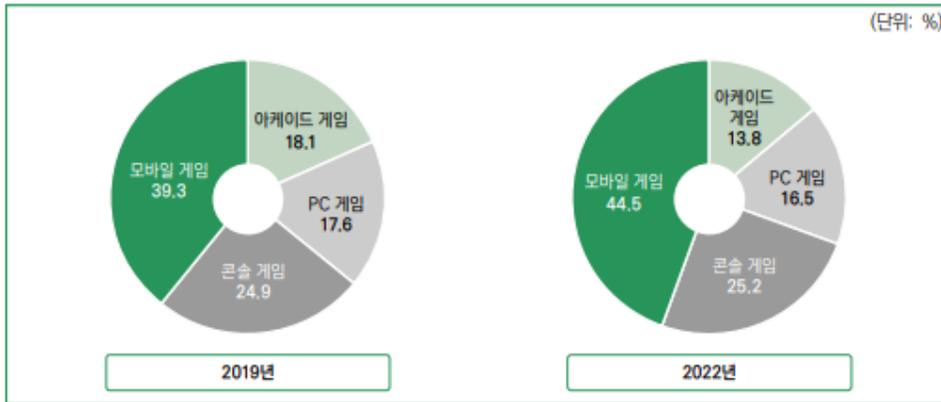


글로벌 게임시장 규모 및 전망



플랫폼별 세계 게임 시장 점유율

그림 6 플랫폼별 세계 게임 시장 점유율(2019년/2022년)



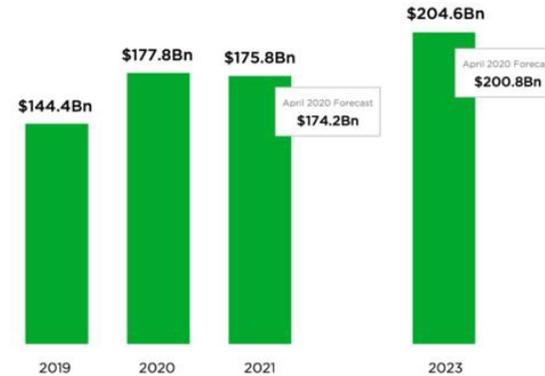
출처: PWC(2020), Enterbrain(2020), JOGA(2020), iResearch(2019), Playmeter(2016), NPD(2020)

세계 게임 시장 전망



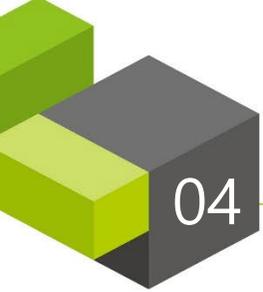
Global Games Market Forecast

Forecast Toward 2023



+7.2%
Total Market CAGR
2019-2023

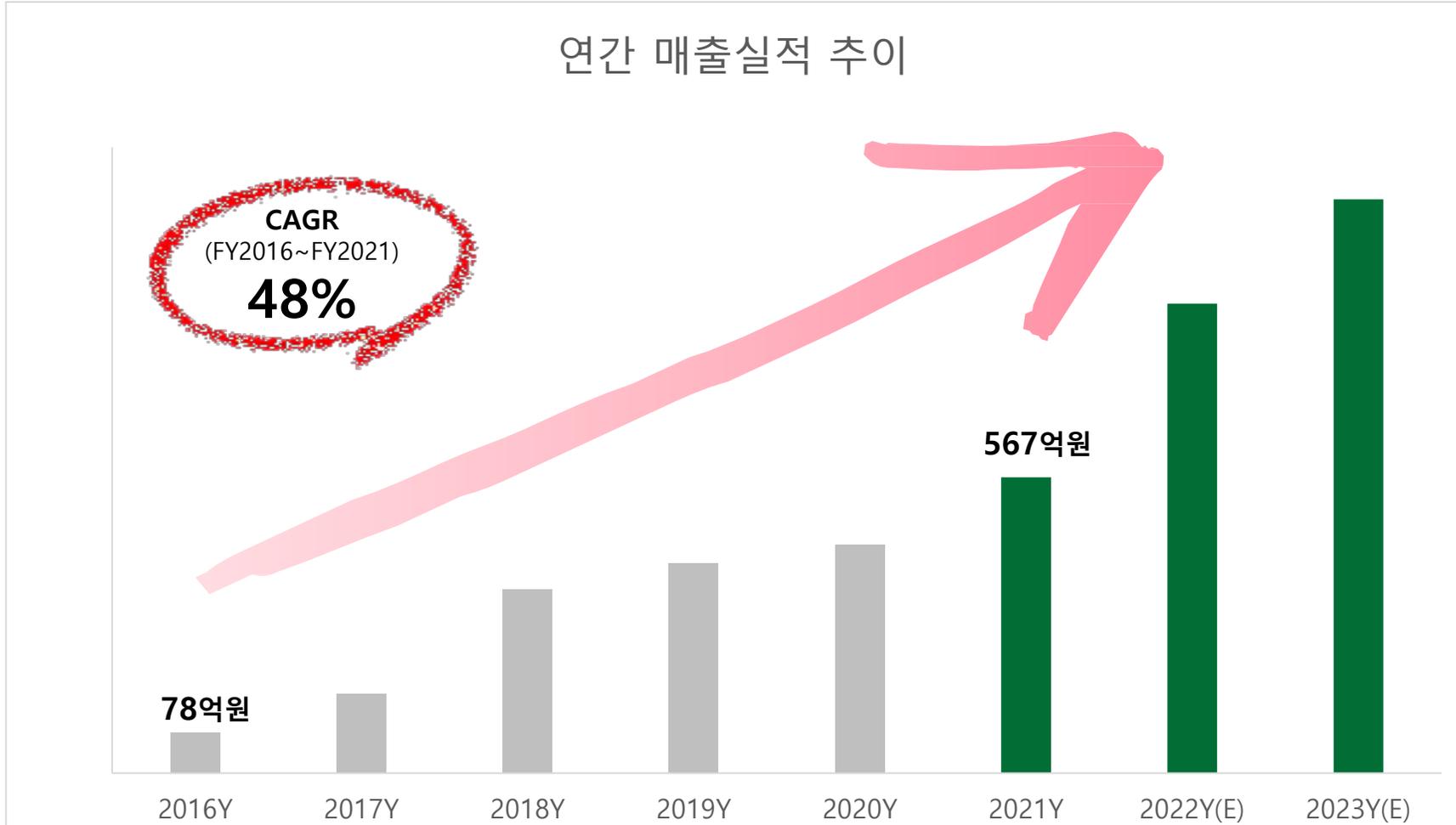
Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | April 2021
newzoo.com/globalgamesreport



2022년 사업방향과 목표



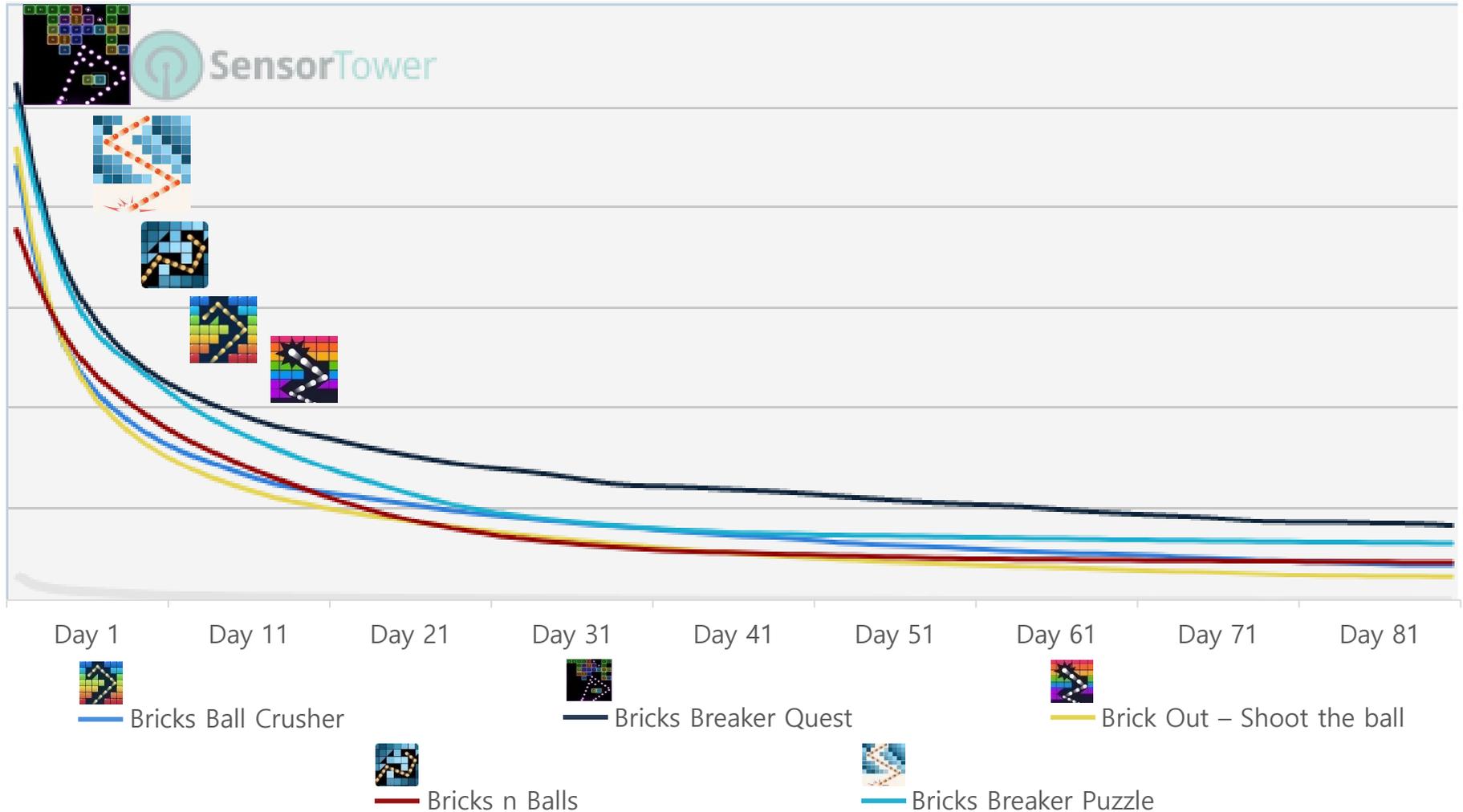
과거 5개년도 매출추이 및 향후 목표매출



※ 당사 연간실적추이 2016년~2021년
※ 2022Y, 2023Y 목표매출

대표게임(BBQ)경쟁력

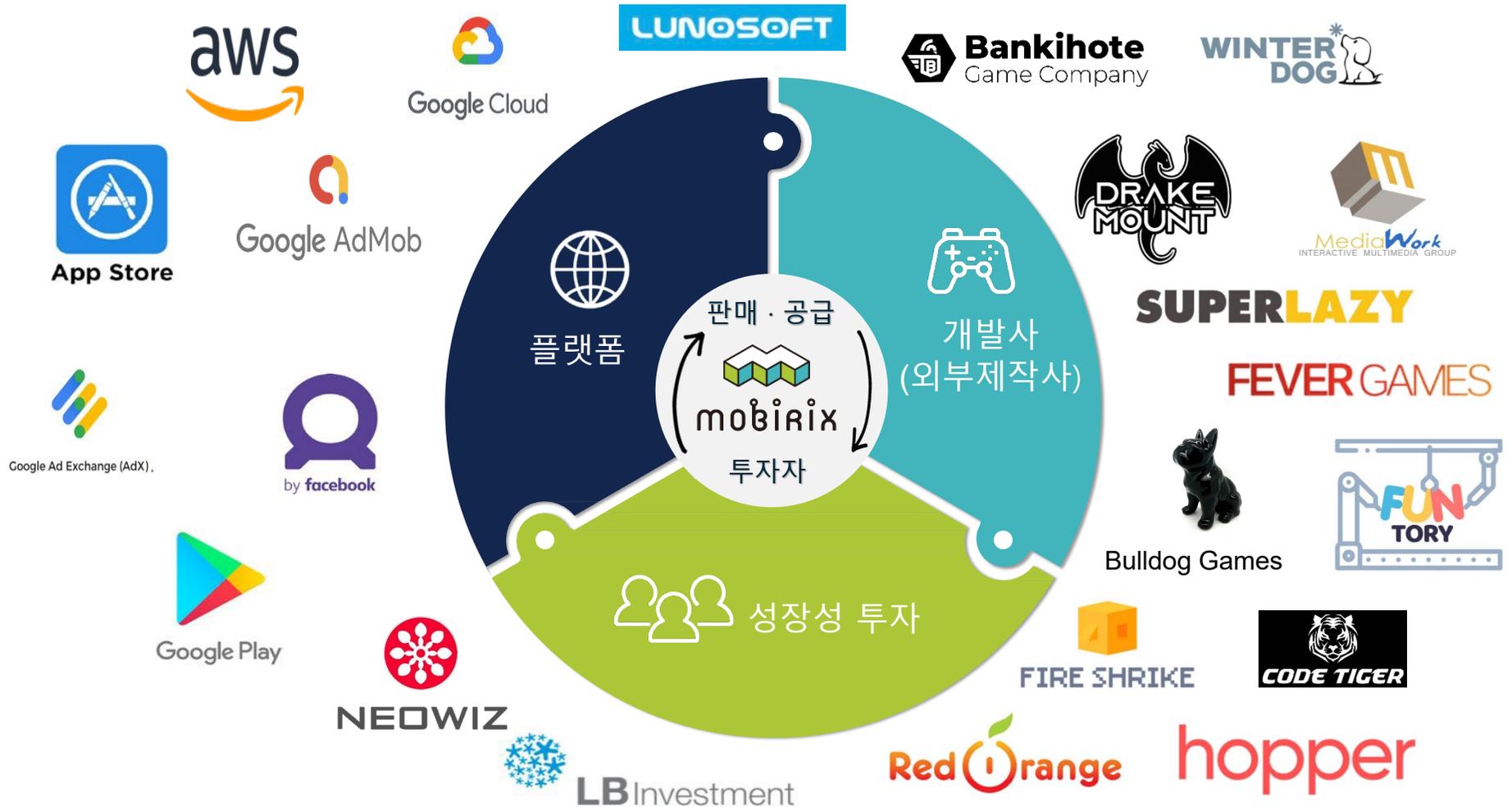
BBQ & BBP게임 및 유사게임 리텐션 비교



※ 산출기간: 2015.10~2021.10

※ 출처: SensorTower, googleplay store재인용(poseidon joy, Tee Studio, Bitmango 이미지)

MOBIRIX Partners



※ 출처: 당사 내부데이터 2021.12월 기준, 각 사 홈페이지 (AWS, Google Cloud, App Store, Google AdMob, Google Ad Exchange, Google Play, Facebook, NEOWIZ, LB Investment, Red Orange, Bankihote, WINTER DOG, DRAKE MOUNT, Media Work, SUPERLAZY, FEVER GAMES, Bulldog Games, FUN tory, FIRE SHRIKE, CODE TIGER, HOOPER, LUNOSOFT)

신작 라인업

- ▶ 삼국 영웅전[미드코어] 신작게임 5월 출시완료
- ▶ 에어 배틀 미션[캐주얼] 신작게임 6월 출시예정
- ▶ 발키리 키우기[가제][미드코어] 신작게임 7월 출시예정
- ▶ 소악마 키우기[가제][미드코어] 신작게임 하반기 출시예정



삼국영웅전

방치형 게임

2022년 5월
중국 제외 글로벌 출시



에어 배틀 미션

슈팅 게임

2022년 6월
중국 제외 글로벌 출시



발키리 키우기(가제)

방치형 게임

2022년 7월
중국 제외 글로벌 출시



소악마 키우기(가제)

방치형 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시

신작 라인업

- ▶ NEW 3 Match[가제][캐주얼] 신작게임 하반기 출시예정
- ▶ NEW BBQ[가제][캐주얼] 신작게임 하반기 출시예정



New 3 Match(가제) 캐주얼 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시



New BBQ(가제) 캐주얼 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시

신작 라인업

- ▶ 대항해 월드(가제)[미드코어] 신작게임 하반기 출시예정
- ▶ 초능력자 키우기(가제)[미드코어] 신작게임 하반기 출시예정
- ▶ 마법사 키우기(가제)[미드코어] 신작게임 하반기 출시예정



대항해 월드(가제)
방치형 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시



초능력자 키우기(가제)
방치형 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시



마법사 키우기(가제)
방치형 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시

신작 라인업

- ▶ 소울워커(가제)[미드코어] 신작게임 하반기 출시예정
- ▶ S프로젝트(가제)[미드코어] 신작게임 하반기 출시예정
- ▶ 무한영웅(가제)[미드코어] 신작게임 하반기 출시예정



소울워커(가제)
전략 시뮬레이션게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시



S프로젝트(가제)
필드형 방치형 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시



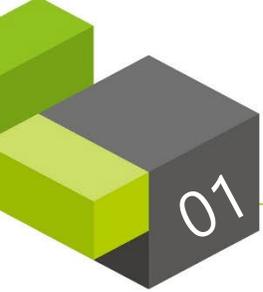
무한영웅(가제)
방치형 액션 게임

2022년 하반기
중국 제외 글로벌 출시

Appendix.

2022.1Q 실적자료

1. 실적 요약
2. 영업수익 분석
3. 매출구성
4. 해외 매출비중
5. 영업비용 분석
6. 요약 연결재무제표

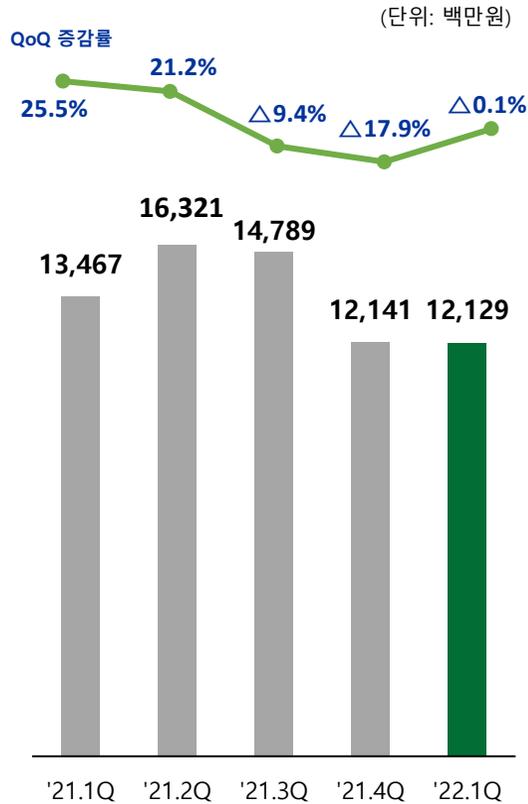


실적 요약

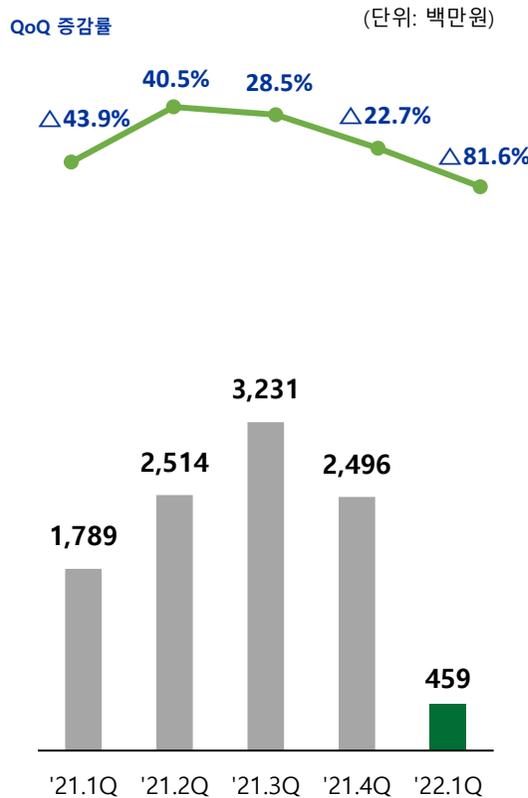


- ▶ 영업수익 12,129 백만원 (YoY Δ 9.9%, QoQ Δ 0.1%)
- ▶ 영업이익 459 백만원 (YoY Δ 74.4%, QoQ Δ 81.6%), 당기순이익 579 백만원 (YoY Δ 67.7%, QoQ Δ 80.2%)

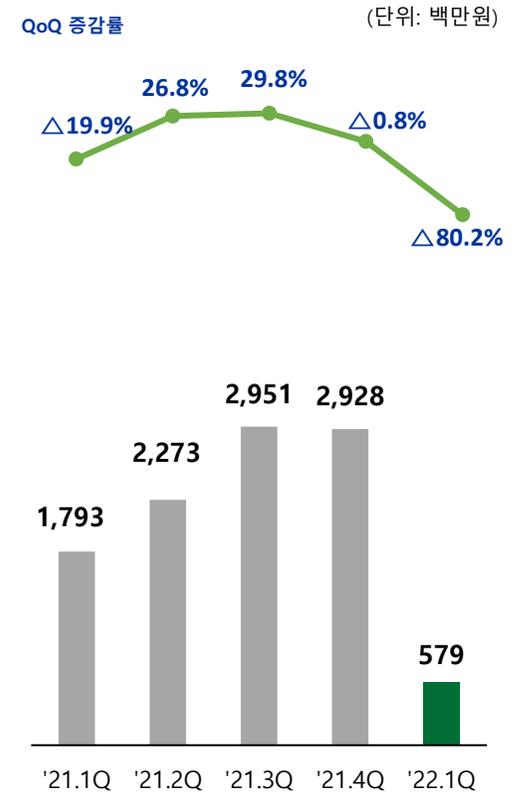
영업수익



영업이익



당기순이익



※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



영업수익 분석



(단위: 백만원)

구 분	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	13,467	16,321	14,789	12,141	12,129	△9.9%	△0.1%	
인앱결제	6,389	8,901	7,535	4,762	5,778	△9.6%	21.3%	
해외	3,043	3,204	3,058	2,748	3,201	5.2%	16.5%	
국내	3,346	5,697	4,477	2,014	2,577	△23.0%	28.0%	
광고	7,078	7,420	7,254	7,378	6,351	△10.3%	△13.9%	
해외	6,054	6,350	6,375	6,586	5,478	△9.5%	△16.8%	
국내	1,024	1,070	879	792	873	△14.7%	10.2%	
기타 (라이선스)	-	-	-	-	-			

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



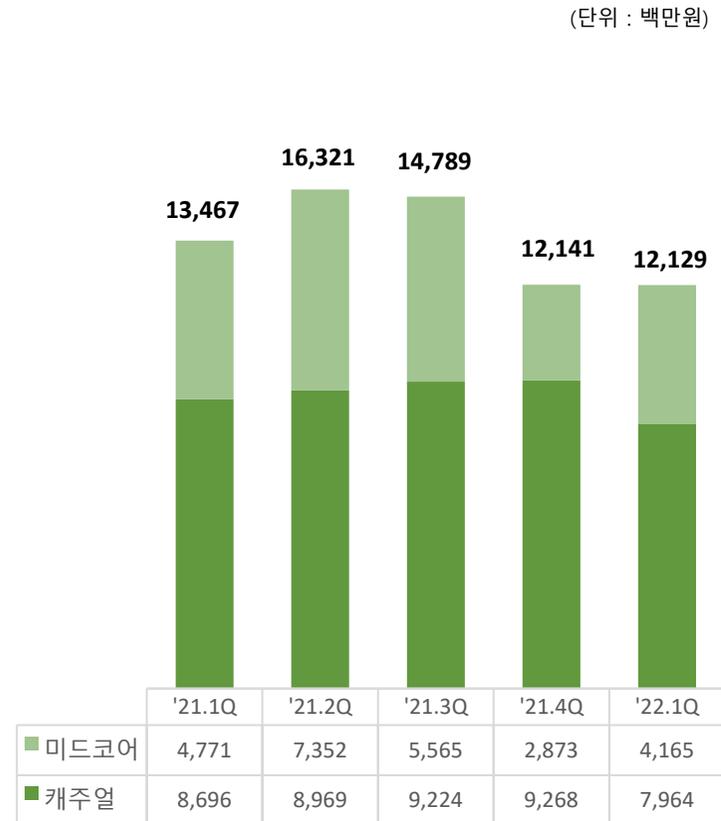
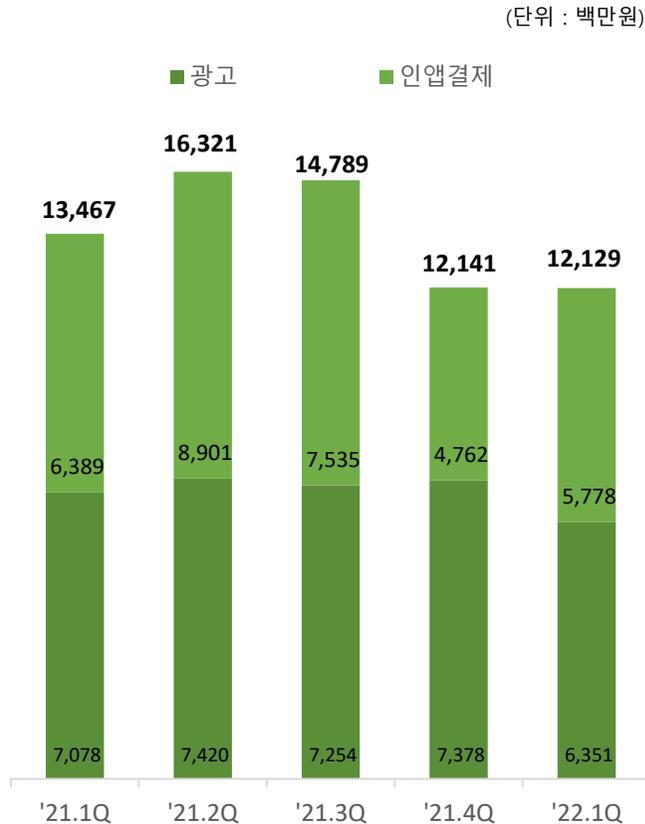
매출 구성



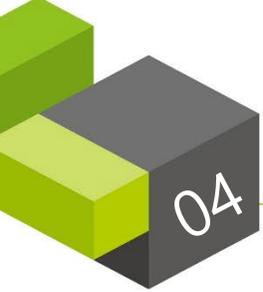
- ▶ 광고 6,351백만원 (YoY Δ 10.3%, QoQ Δ 13.9%), 인앱결제 5,778백만원 (YoY Δ 9.6%, QoQ +21.3%)
- ▶ 캐주얼 7,964백만원 (YoY Δ 8.4%, QoQ Δ 14.1%), 미드코어 4,165백만원 (YoY Δ 12.7%, QoQ +45.0%)

부문별 매출 구조

장르별 매출(인앱+광고)



※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



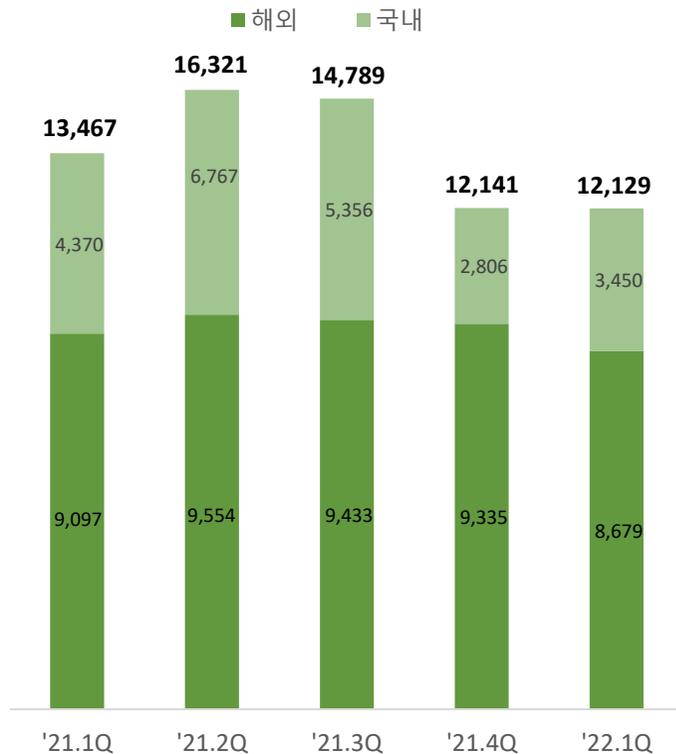
해외 매출 비중



▶ 해외매출 8,679백만원 (YoY Δ 4.6%, QoQ Δ 7.0%), 국내매출 3,450백만원 (YoY Δ 21.1%, QoQ +23.0%)

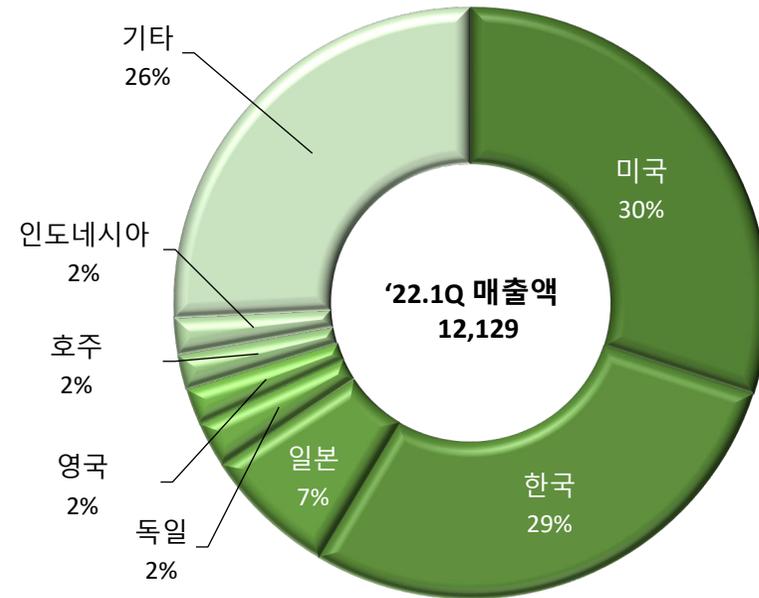
국내/해외 매출 현황

(단위 : 백만원)



국가별 매출 비중

(단위 : 백만원)

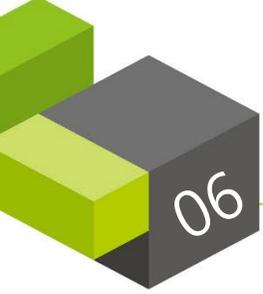


※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

(단위: 백만원)

구 분	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	YoY	QoQ	비 고
영업비용	11,678	13,807	11,558	9,645	11,670	△0.1%	21.0%	
플랫폼수수료	1,880	2,666	2,115	1,386	1,499	△20.3%	8.2%	
RS정산수수료	356	392	500	511	730	105.1%	42.9%	신작출시 및 매출 정산에 따른 RS비용 증가
서버이용료	67	120	113	96	132	97.0%	37.5%	
마케팅수수료	7,557	8,947	6,637	4,677	6,003	△20.6%	28.4%	신작게임출시에 따른 마케팅비 증가
인건비성 경비	1,360	1,036	1,348	1,643	1,897	39.5%	15.5%	인원증원 및 인건비 상승분 반영
상각비	123	136	271	505	554	350.4%	9.7%	미드코어류 IP양수에 따른 무형고정자산상각비 증가
기타비용	335	510	575	826	855	155.2%	3.5%	인원증원에 따른 복리후생비 및 기타유지비용 증가
영업손익	1,789	2,514	3,231	2,496	459	△74.3%	△81.6%	- 인건비성 경비 등의 고정비 증가 - 마케팅비용 증가로 인한 영업 이익 감소
EBITDA	1,918	2,656	3,507	3,007	1,019	△46.9%	△66.1%	영업이익+상각비+이자비용
당기순이익	1,793	2,273	2,951	2,928	579	△67.7%	△80.2%	

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



요약 연결재무제표

Appendix



연결재무상태표

(단위: 백만원)

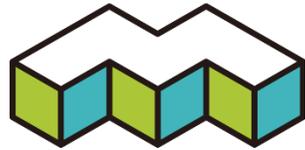
구 분	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q
유동자산	56,720	58,327	57,711	58,535	59,561
비유동자산	11,720	13,282	15,660	21,958	19,133
자산총계	68,440	71,608	73,371	80,494	78,693
유동부채	4,783	5,033	4,574	4,454	5,509
비유동부채	1,430	1,664	1,601	2,436	2,447
부채총계	6,213	6,698	6,175	6,890	7,956
자본금	930	930	930	930	960
자본잉여금	35,182	35,182	35,182	35,182	36,531
자본조정	6,879	6,879	6,879	6,879	5,780
기타포괄손익누계액	2,302	2,712	2,047	5,526	1,802
이익잉여금	16,934	19,207	22,158	25,085	25,664
자본총계	62,227	64,911	67,196	73,603	70,737

연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'21.1Q	'21.2Q	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q
영업수익	13,467	16,321	14,789	12,141	12,129
영업비용	11,678	13,807	11,558	9,645	11,670
영업손익	1,789	2,514	3,231	2,496	459
영업외수익	520	181	593	509	344
영업외비용	9	49	41	237	54
법인세차감 전 순손익	2,300	2,646	3,783	2,769	749
법인세비용	507	373	832	△159	170
당기순손익	1,793	2,273	2,951	2,928	579

※ 상기자료는 2021.3Q부터 종속회사를 포함한 연결재무제표를 기준으로 작성하였습니다.



möbiriX

(주)모비릭스 | 서울특별시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604-607호 | <https://www.mobirix.com>