



IR Book

2022년 11월



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.

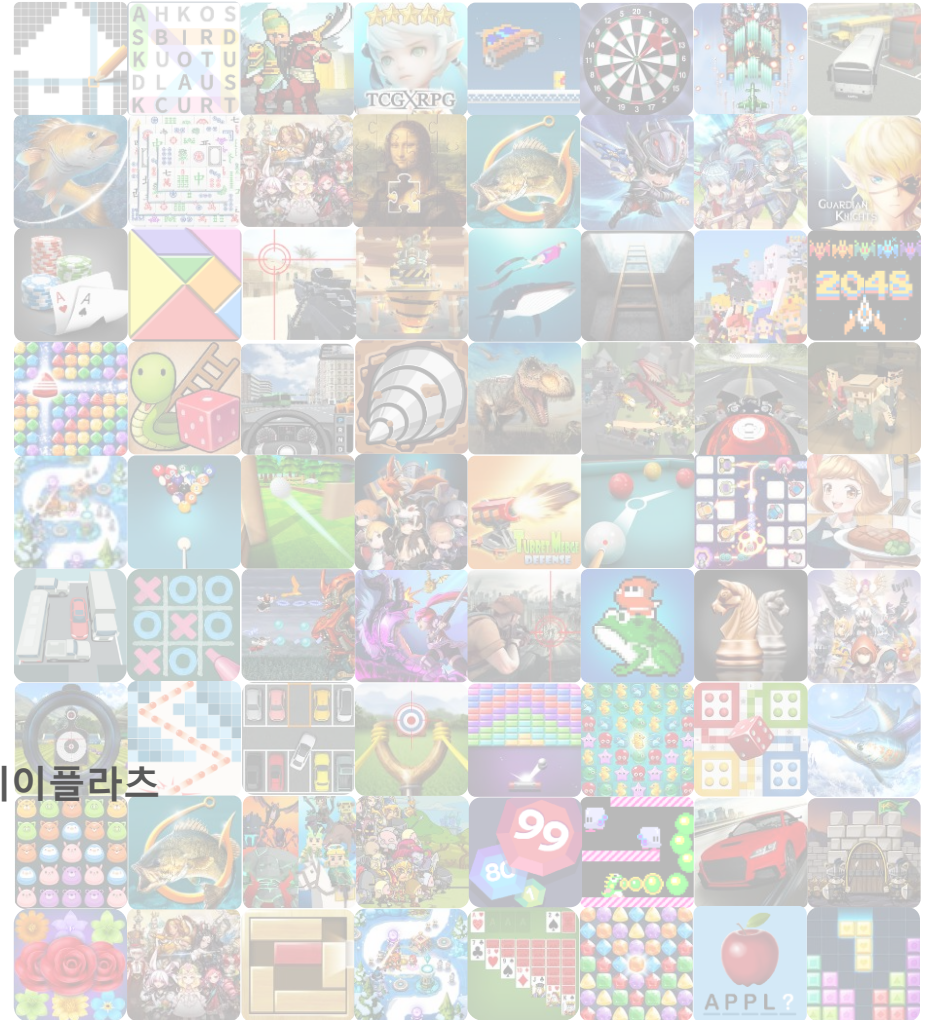
이러한 불확실성으로 인해 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, '예측정보'에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 밝혀드립니다.

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. 신작 라인업
5. Appendix
(2022.3Q 실적자료)

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일	2007년 7월 9일
자본금	9.6억
임직원수	173명
주요제품	모바일 게임 개발 서비스
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604호 - 607호
홈페이지	www.mobirix.com



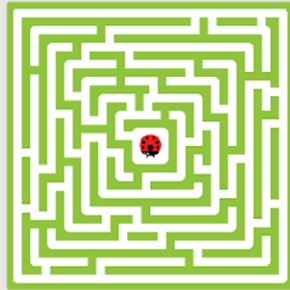
2004~2010



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

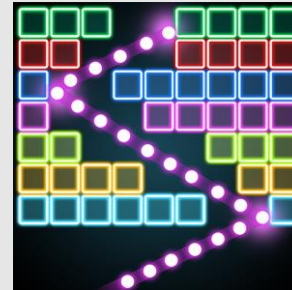
2011~2015



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)

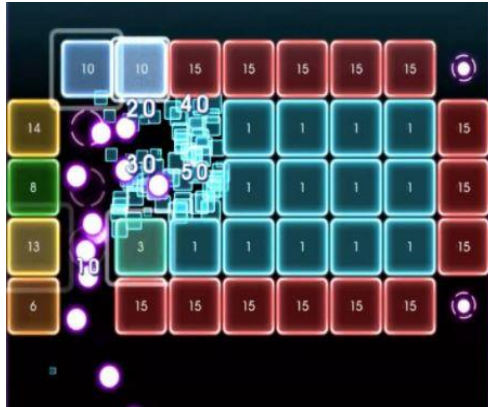
2021~현재



코스닥 상장 & 미드코어 확대

- 코스닥시장 상장 (2021)
- 던전기사키우기, 관우키우기 IP 앱인수
- 자회사 모비릭스 파트너스 설립 (2021)
- 블록체인 BORA 2.0 Governance Council 참여 (2022)
- 모비릭스파트너스 주주배정 유증참여 (2022, 200억)

핵심 KEYWORD



매출
광고 &
인앱결제



'22년 9월기준

DAU
(6,129,486)

MAU
(36,148,512)

글로벌
TOP 퍼블리셔



신작라인업
자체개발
퍼블리싱

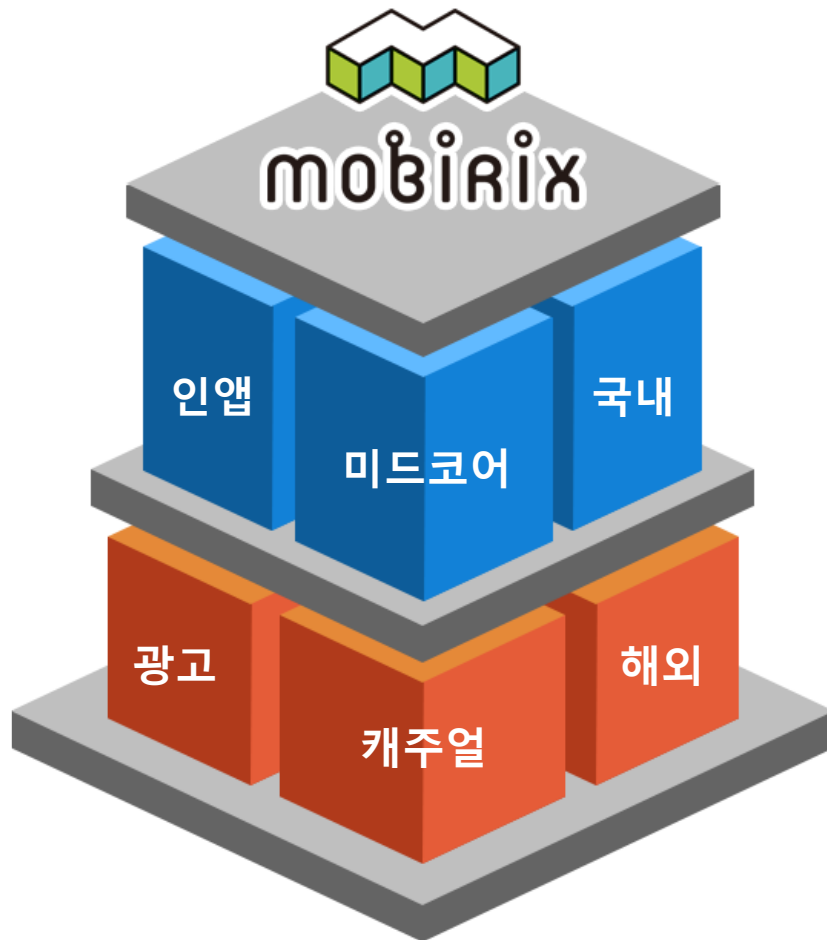


서비스게임
200여개 이상



게임장르
캐주얼
미드코어





수익구조



장르



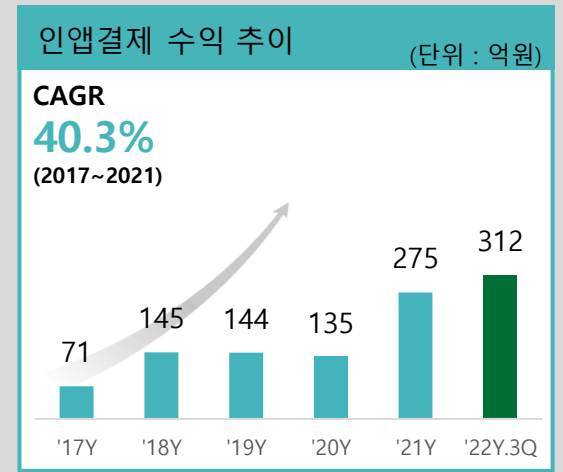
국가



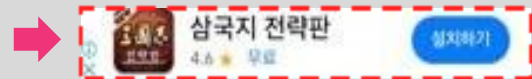
인앱 결제



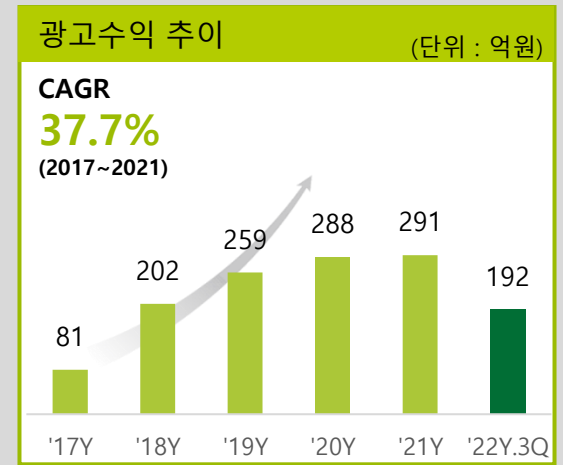
게임 내 재화구매 및 광고제거
구독권 결제 통해 수익



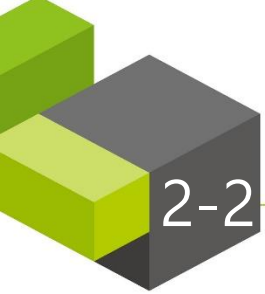
광고 수익



인게임 화면에 배너 및 전면 광고
노출 통해 광고료 수취



※ 매출액 : 2022년 3Q(누적기준)

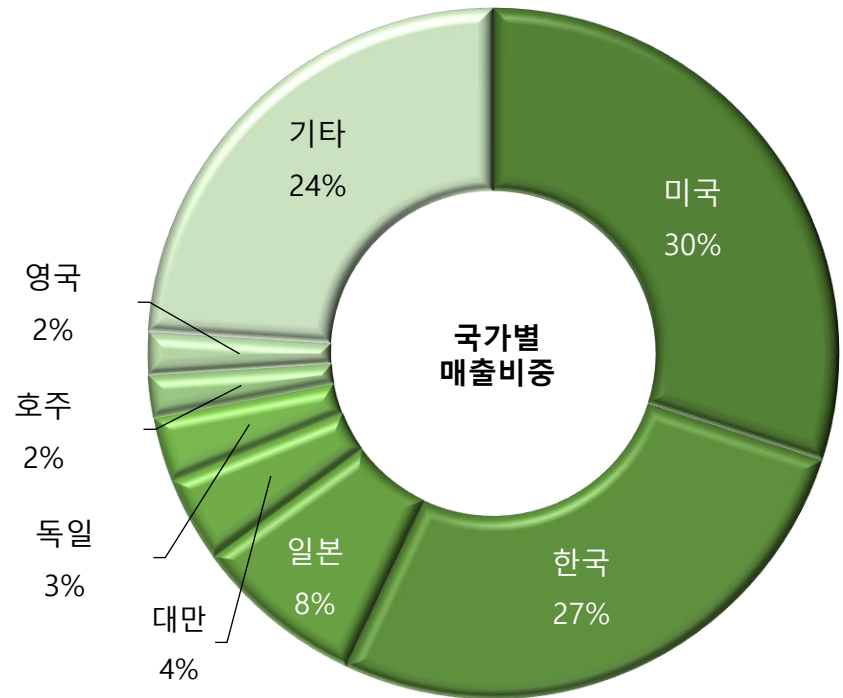
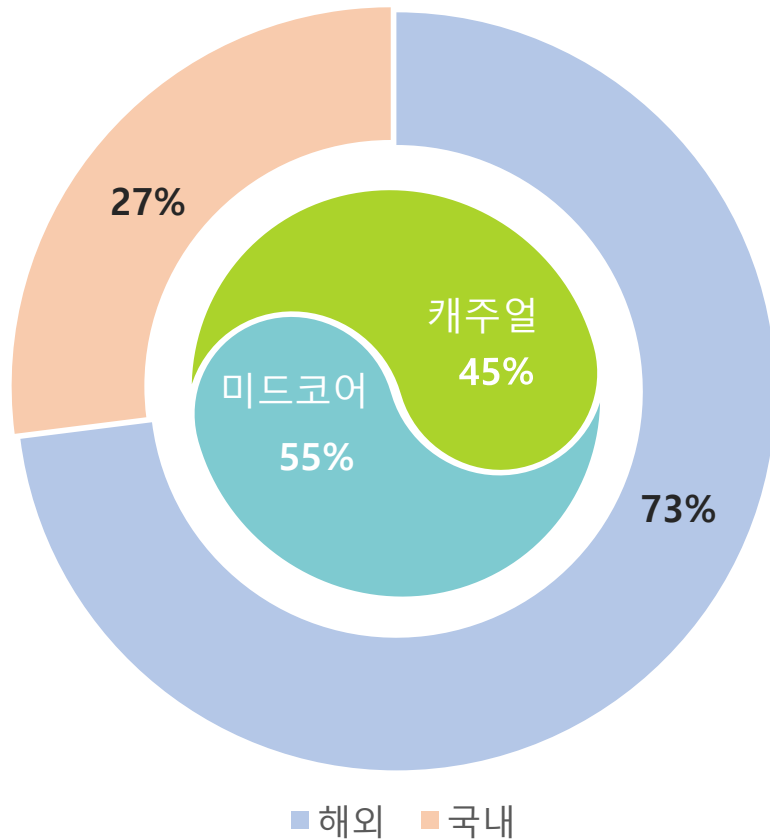


주요 사업 서비스 게임

국가별 매출 구성



해외/국내 장르별 매출현황 비교

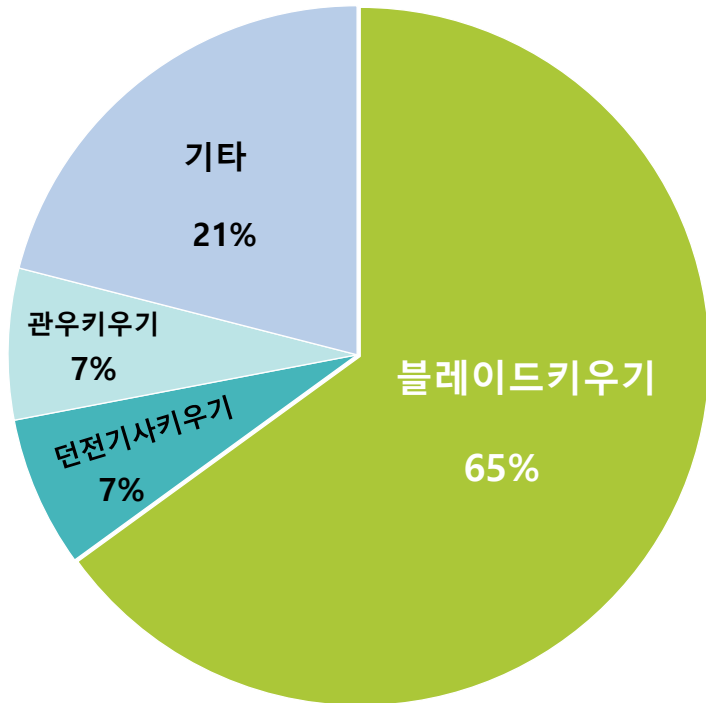


※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준
 ※ 상기자료는 22년 3Q 누적 기준.

장르별 주요서비스 게임

미드코어

게임 수 37개 / 매출비중 55 %



블레이드키우기

179 억원 (매출액)

2022.02 (출시일)



던전기사키우기

19 억원 (매출액)

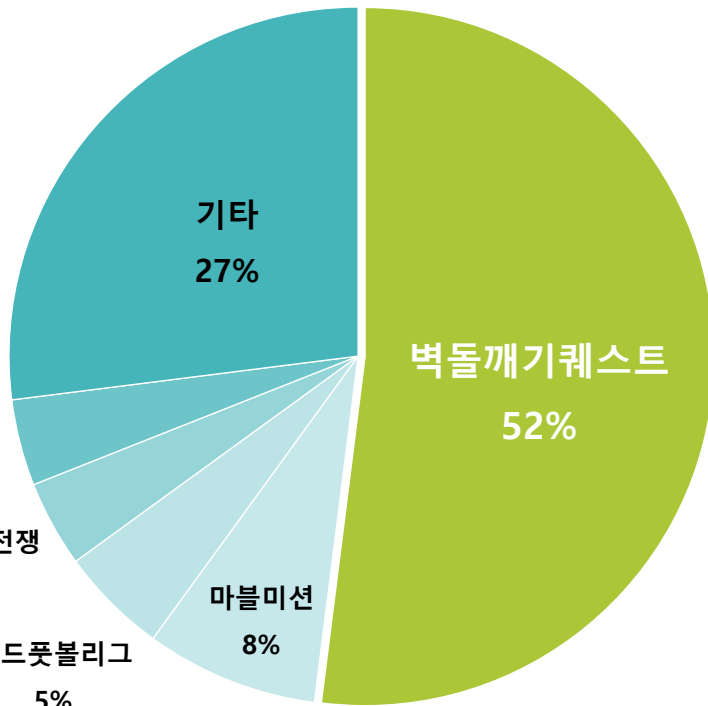
2020.12 (출시일)

※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준
 ※ 상기자료는 '22년 3Q 누적 기준.

장르별 주요서비스 게임

캐주얼

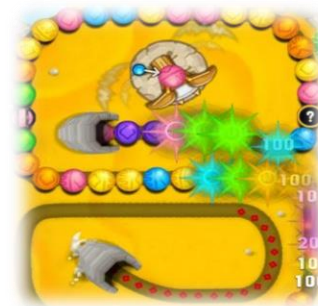
게임 수 213개 / 매출비중 45 %



벽돌깨기퀘스트

8,344,814 (9월 MAU)

2017.10 (출시일)



마블미션

1,605,910 (9월 MAU)

2018.07 (출시일)

※ 상가지료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준
 ※ 상가지료는 '22년 3Q 누적 기준.



균형 잡힌 게임 포트폴리오



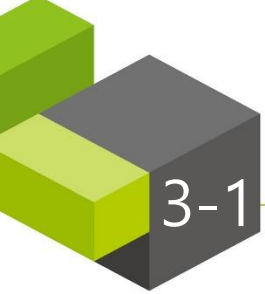
내부 Cross Promotion



글로벌 TOP 퍼블리셔



Mobirix Partners



균형 잡힌 게임 포트폴리오



누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



World Football League
2억 4750만+



Bricks Breaker Quest
1억 800만+



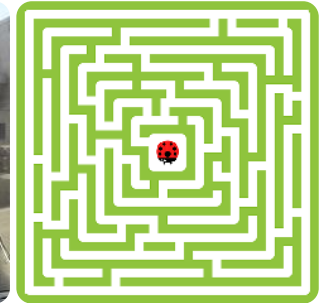
Fishing Hook
9,650만+



Air Hockey Challenge
6,200만+



Zombie Hunter King
6,050만+



Maze King
5,850만+



Snake & Ladders King
5,700만+



Hit & Knock down
4,700만+



Marble Mission
4,200만+



Shooting King
3,550만+



Catapult Quest
3,150만+



Zombie Fire
3,000만+

외 200여종 이상

※ 구글 플레이 + iOS 외, 마켓누적 다운로드 수 기준

※ 출처: Google Play Console + Apple Appstore connect + MS store +Galaxy store (2022년 9월 기준)

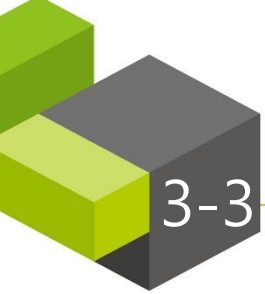


내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화

자체 게임 내 유사 장르간 교차 홍보.

마케팅 비용 없이 유저 유입.

게임의 성장 가능성 판단 용이.



글로벌 TOP 퍼블리셔



국내 퍼블리셔 중 글로벌 다운로드 수 Top tier 모비릭스

AOS

순위	회사명	다운로드 수
1	ironSource	
2	AZUR GAMES	
3	EMBRACER+ GROUP	
	⋮	
63	mobirix	8,817,668
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 6.3%		

AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
1	ironSource	
2	AZUR GAMES	
3	EMBRACER+ GROUP	
	⋮	
72	mobirix	9,189,967
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 7.2%		

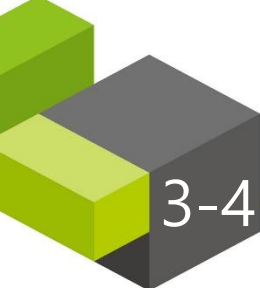
글로벌 TOP 퍼블리셔

국가별 DAU 상위게임

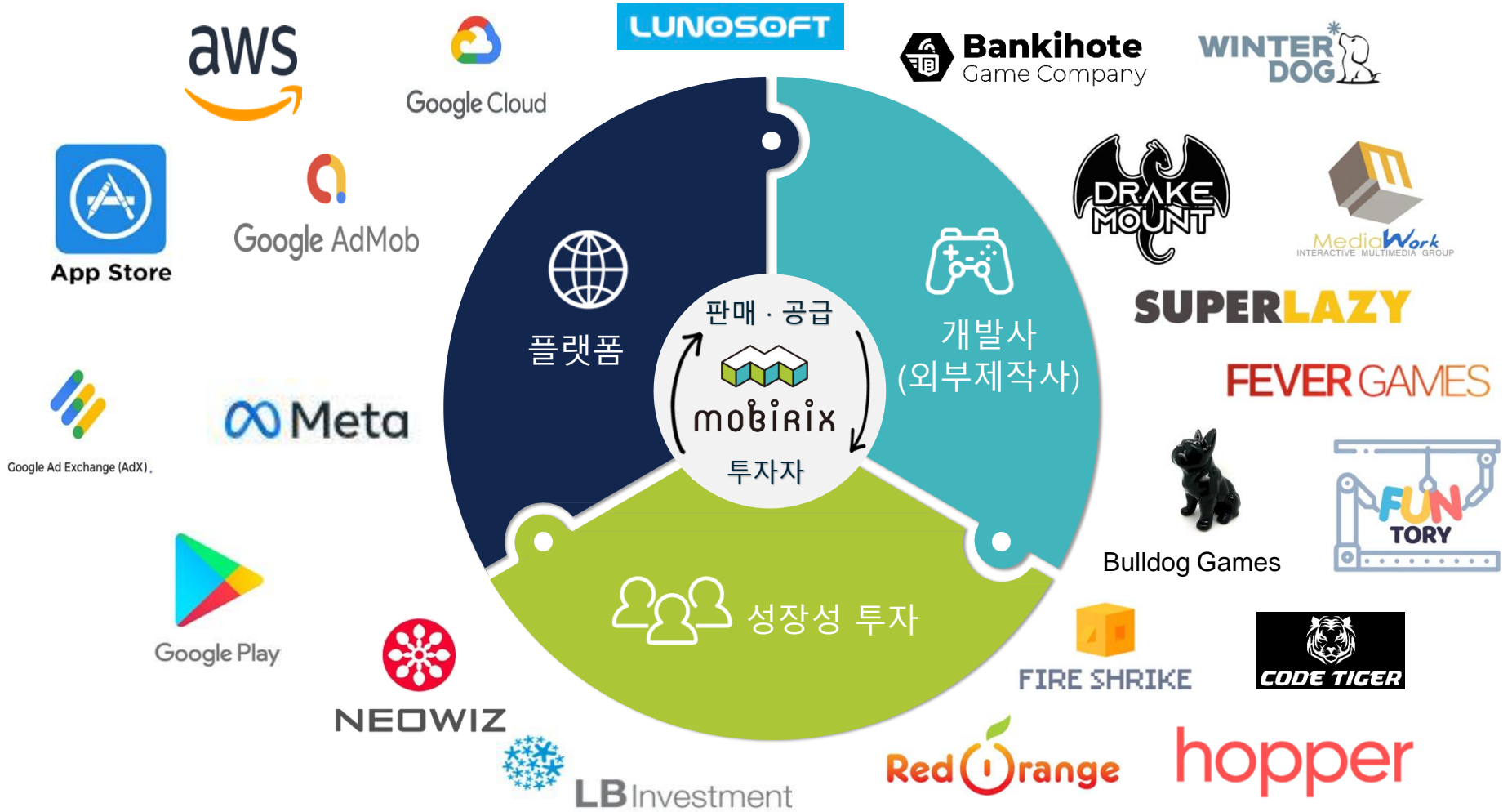


※ 2022년 09월 (DAU) 기준

※ DAU: Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출)



MOBIRIX Partners



※ 출처: 각 사 홈페이지 (AWS, Google Cloud, App Store, Google AdMob, Google Ad Exchange, Google Play, Meta, 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)



데빌 헌터 사가(가제) (방치형 RPG)

횡 스크롤 액션 RPG를 연상케 하는 방치형 RPG

- 타이틀 : 데빌 헌터 키우기
- 특 징 : 방치형 장르에 공격 회피 / 패링 / 사격 등을 이용
컨트롤 요소가 더해진 액션 RPG
- 시스템 : 장비/스킬/마법/각인을 이용한 육성
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '22년 12월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



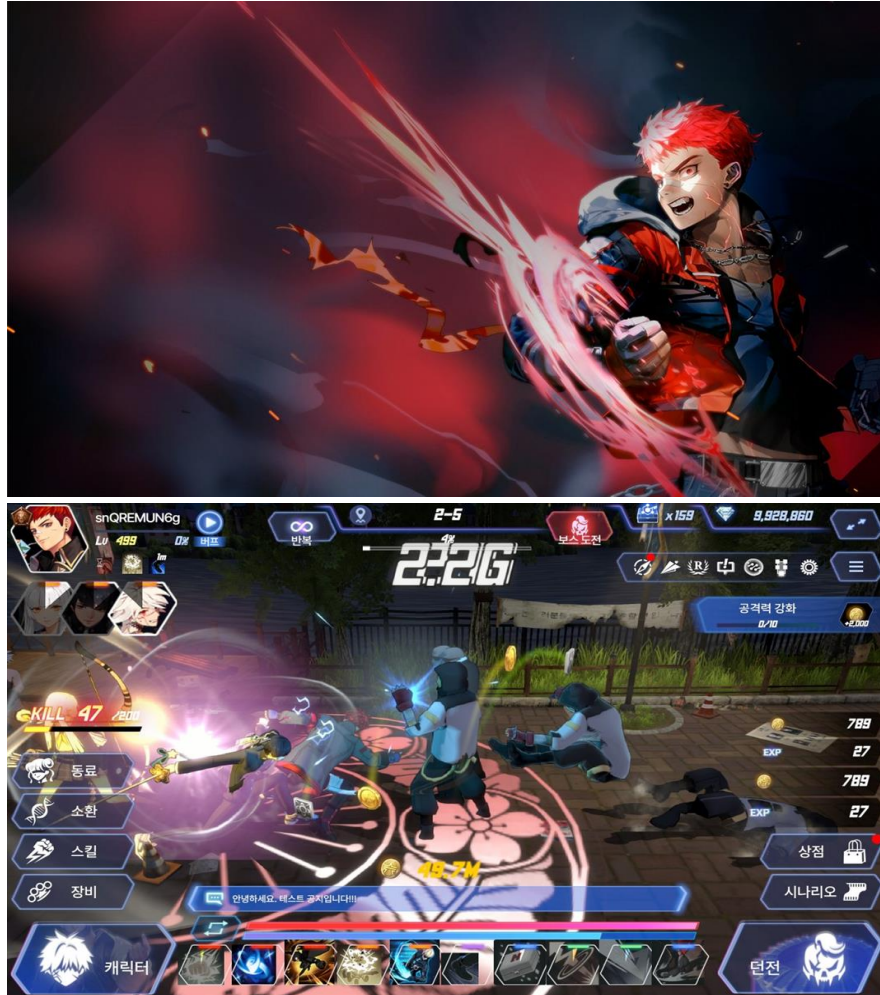
소울워커:도시전략전 (전략시뮬레이션)

미드코어 RPG로서 개인간/길드간 전투를 통한 몰입도 강화

- 타이틀 : 소울워커 : 도시전략전
- 특 징 : 고착화된 플레이 패턴 탈피한 개인/길드간 전략게임
- 시스템 : 소울워커 리소스 등을 활용한 전략시뮬레이션 게임
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 1월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)

프로젝트 현우(가제) (방치형 RPG)

미드코어 RPG로서 횡스크롤 돌파를 통한 타격감과 속도감 연출



- 타이틀 : 프로젝트 현우(가제)
- 특 징 : 블랙 서바이벌 세계관의 연장선에 있는 스토리 라인을 사용한 방치형 액션 시뮬레이션 게임
- 시스템 : 다양한 특성의 동료들과 수십 가지의 스킬을 사용하여 나만의 조합을 만드는 재미
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 1월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



발키리 나이트 (방치형 RPG)

손쉬운 조작과 빠른 전투로 속도감이 느껴지는 방치형 RPG 게임

- 타이틀 : 발키리 나이트
- 특 징 : 고속 성장 + 승급시마다 변화되는 능력 및 외형 + 빠른 전투로 속도감이 느껴지는 방치형 RPG
- 시스템 : 동료 수집과 캐릭터 성장의 재미를 극대화한 자동 진행형 방치형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 2월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



대항해월드 (시뮬레이션 RPG)

항해를 통해 중세 대항해시대의 다양한 재미를 느낄 수 있는
시뮬레이션 게임

- 타이틀 : 대항해월드
- 특 징 : 항해를 통해 교역, 전투, 탐험 등 다양한 요소를 즐길 수 있는 재미
- 시스템 : 선단을 꾸려 항로를 개척하고 미지의 세계로 모험을 떠나는 시뮬레이션 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 2월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



소녀기사단(가제) (방치형 RPG)

스팀펑크 장르를 동양적인 시각으로 풀어낸 미들코어 RPG

- 타이틀 : 소녀기사단(가제)
- 특 징 : 스팀펑크 장르를 동양의 시선으로 재해석한 스토리 /
 횡스크롤로 다양한 스킬을 활용하는 시각적 재미 제공
- 시스템 : 동료/속성 시스템을 통해 15가지까지 장착이 가능한
 스킬 시스템
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티
- 서비스 : '23년 2월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



Hide and Seek Online(캐주얼)

풀 네트워크 환경에서 메타버스 유저들을 자극!

- 타이틀 : Hide and Seek Online
- 특 징 : 글로벌 누구나 아는 숨바꼭질 소재로 온라인 환경속에서 상대방을 찾고 대결하는 게임이며, 승리를 통해 캐릭터를 바꿔가며 플레이 가능
- 시스템 : 15인이 솔래로 구분하여 풀 네트워크 대결
- 출 시: 구글 플레이, 애플 앱 스토어, 아마존 앱 스토어, 마이크로소프트 스토어, 삼성 갤럭시 앱 스토어
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 3월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



암흑 전사 키우기 (방치형 RPG)

미드코어 RPG의 깊이와 손쉬운 방치형 RPG의 재미 극대화

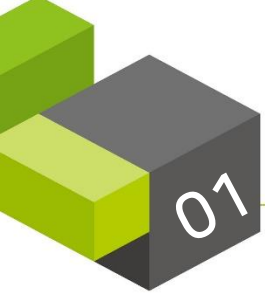
- 타이틀 : 암흑 전사 키우기
- 특 징 : 디아블로3의 재미 + 방치형의 재미 극대화
- 시스템 : 아이템 파밍의 재미 극대화한 자동 진행형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 3월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



Appendix.

2022.3Q 실적자료

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

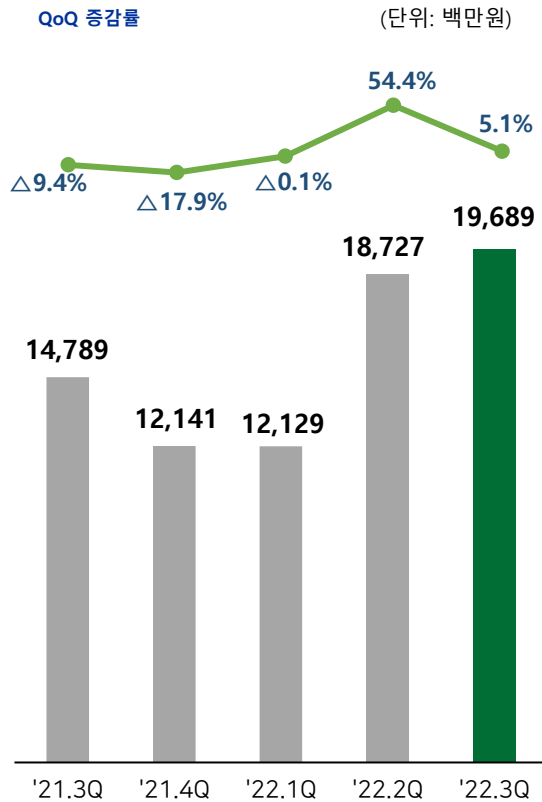


실적 요약

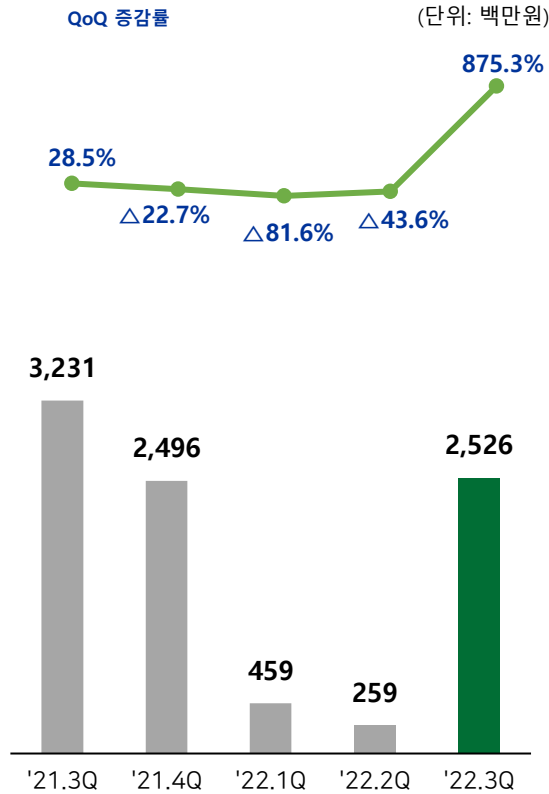


- ▶ 영업수익 19,689 백만원 (YoY +33.1%, QoQ +5.1%)
- ▶ 영업이익 2,526 백만원 (YoY △21.8%, QoQ +875.3%), 당기순이익 2,467 백만원 (YoY △16.4%, QoQ +29.6%)

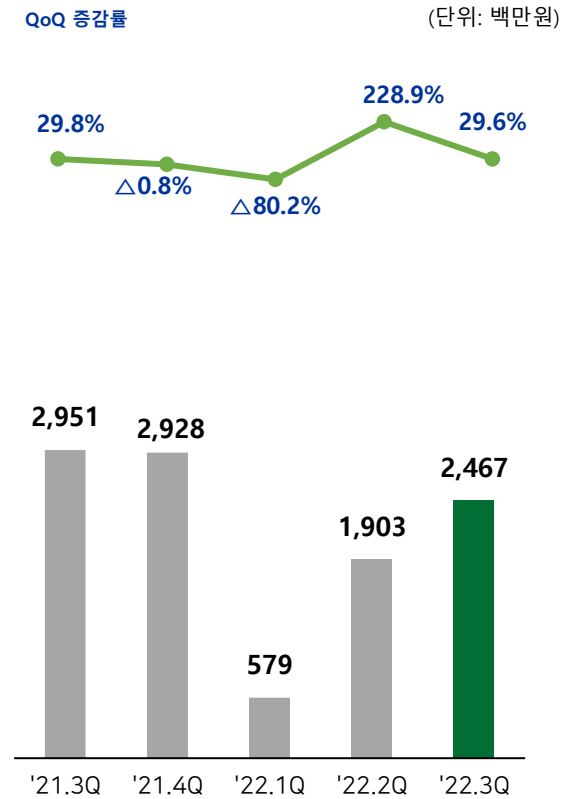
영업수익



영업이익



당기순이익



※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



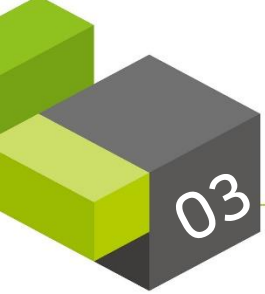
영업수익 분석



(단위: 백만원)

구 분	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	14,789	12,141	12,129	18,727	19,689	33.1%	5.1%	
인앱결제	7,535	4,762	5,778	12,196	13,263	76.0%	8.7%	신규게임 출시 및 미드코어류 매출 증가
해외	3,058	2,748	3,201	8,103	8,887	190.6%	9.7%	
국내	4,477	2,014	2,577	4,093	4,376	△2.3%	6.9%	
광고	7,254	7,378	6,351	6,531	6,324	△12.8%	△3.2%	기존게임 마케팅비용 감소에 따른 매출감소
해외	6,375	6,586	5,478	5,736	5,479	△14.1%	△4.5%	
국내	879	792	873	795	845	△3.9%	6.3%	
기타(비게임부문)	-	-	-	-	102	-	-	종속회사 매출 반영

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.

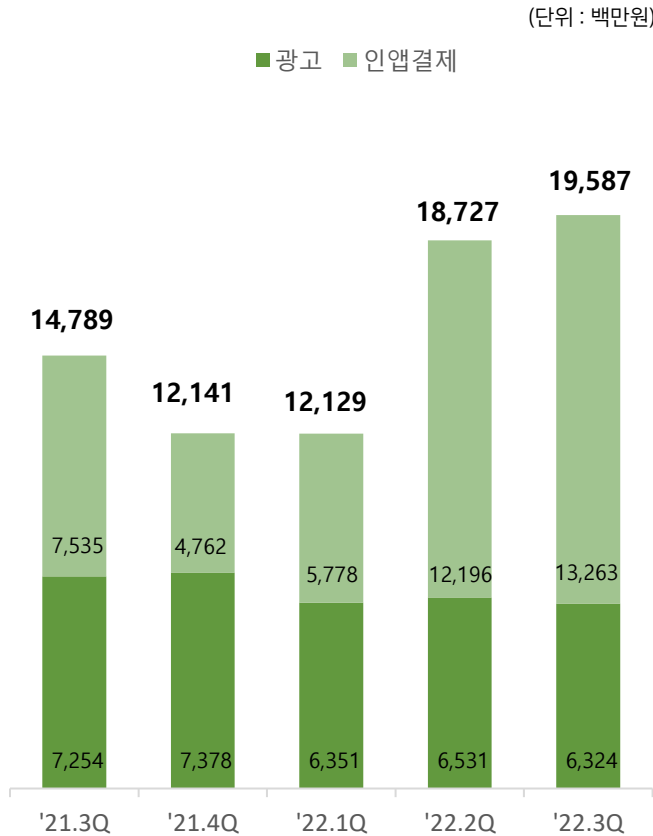


매출 구성

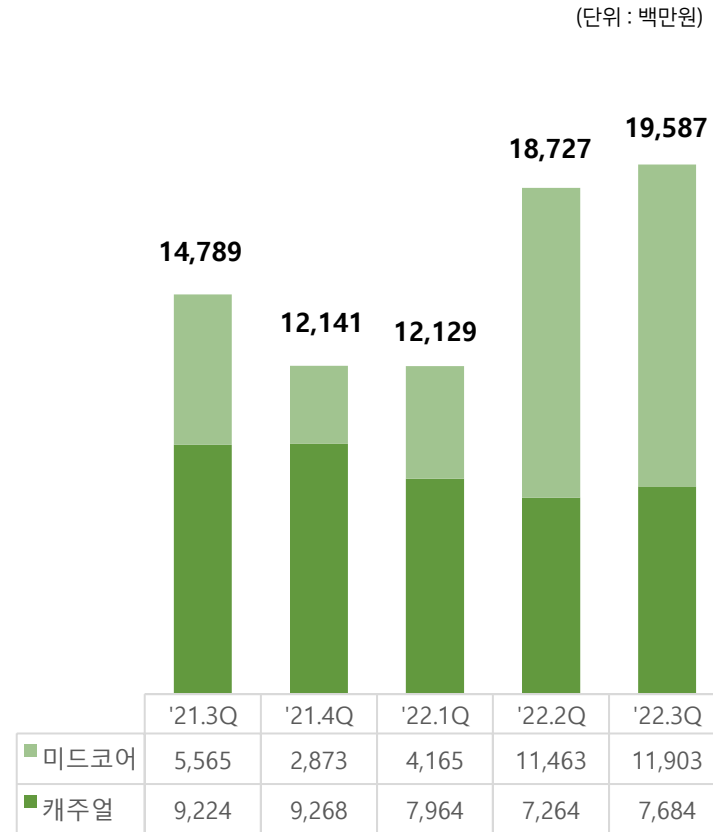


- ▶ 인앱결제 13,263백만원 (YoY +76%, QoQ +8.7%), 광고 6,324백만원 (YoY △12.8%, QoQ △3.2%)
- ▶ 미드코어 11,903백만원 (YoY +113.9%, QoQ +3.8%), 캐주얼 7,684백만원 (YoY △16.7%, QoQ +5.8%)

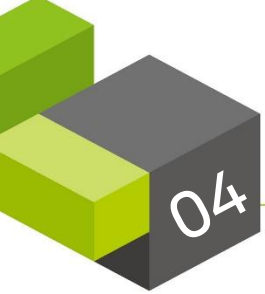
인앱/광고 매출 구조



장르별 매출(인앱+광고)



※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준

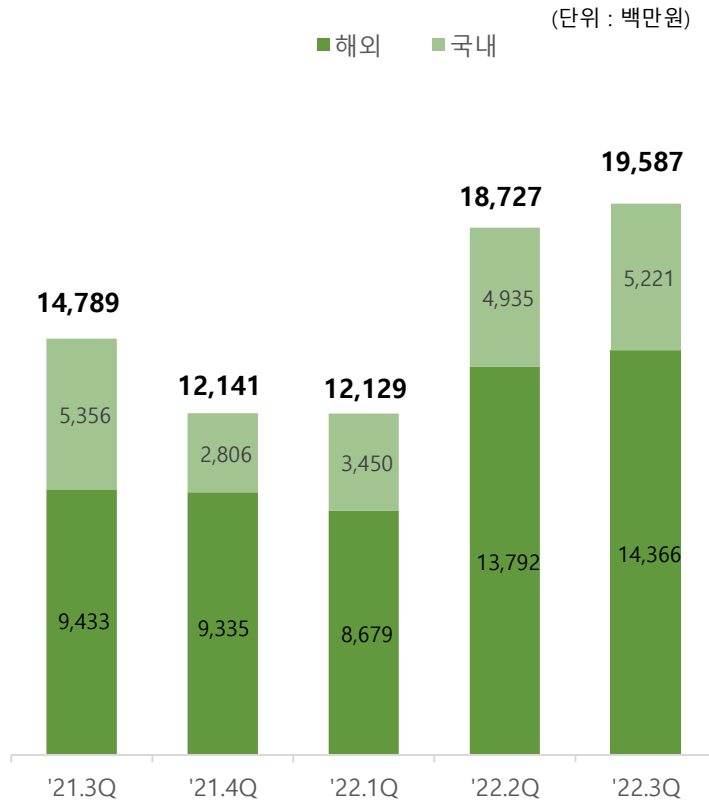


해외 매출 비중

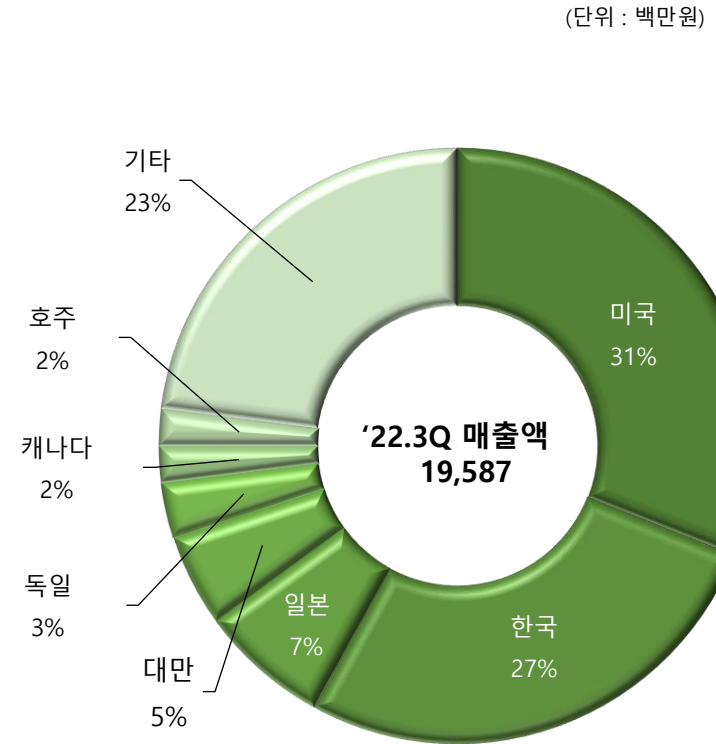


▶ 해외매출 14,366백만원 (YoY +52.3%, QoQ +4.2%), 국내매출 5,221백만원 (YoY △2.5%, QoQ +5.8%)

국내/해외 매출 현황



국가별 매출 비중

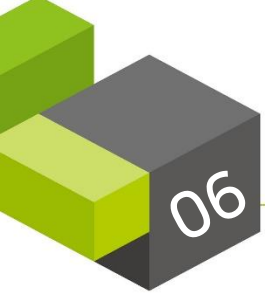


※ 상기자료는 비계임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준

(단위: 백만원)

구 분	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q	YoY	QoQ	비 고
영업비용	11,558	9,645	11,670	18,469	17,163	48.5%	△7.1%	
플랫폼수수료	2,115	1,386	1,499	3,750	3,967	87.6%	5.8%	미드코어류 인앱매출 증가에 따른 플랫폼수수료 증가
RS정산수수료	500	511	730	690	2,128	326%	208.5%	매출증가로 인한 RS정산료 증가
서버이용료	113	96	132	144	163	43.8%	13.2%	
마케팅수수료	6,637	4,677	6,003	9,925	6,526	△1.7%	△34.2%	매출 안정화에 따른 마케팅 비용 감소
인건비성 경비	1,348	1,643	1,897	2,227	2,392	77.5%	7.4%	인원증원 및 인건비 상승분 반영
상각비	271	505	554	613	613	126.6%	△0.1%	미드코어류 IP양수 및 소프트웨어 취득에 따른 증가
기타비용	575	826	855	1,120	1,374	139%	22.8%	인원증원에 따른 복리후생비 및 기타유지비용 증가
영업손익	3,231	2,496	459	259	2,526	△21.8%	875.3%	
EBITDA	3,507	3,007	1,019	886	3,151	△10.1%	255.8%	영업이익+상각비+이자비용
당기순이익	2,951	2,928	579	1,903	2,467	△16.4%	29.7%	

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



요약 연결재무제표

Appendix



연결재무상태표

(단위: 백만원)

구 분	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q
유동자산	57,711	58,535	59,561	58,595	54,718
비유동자산	15,660	21,958	19,133	21,207	32,062
자산총계	73,371	80,494	78,693	79,802	86,780
유동부채	4,574	4,454	5,509	5,503	5,289
비유동부채	1,601	2,436	2,447	1,306	1,441
부채총계	6,175	6,890	7,956	6,809	6,730
자본금	930	930	960	960	960
자본잉여금	35,182	35,182	36,531	36,531	36,531
자본조정	6,879	6,879	5,780	5,780	5,780
기타포괄손익누계액	2,047	5,526	1,802	2,154	6,743
이익잉여금	22,158	25,085	25,664	27,567	30,034
자본총계	67,196	73,603	70,737	72,993	80,049

연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'21.3Q	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q
영업수익	14,789	12,141	12,129	18,727	19,689
영업비용	11,558	9,645	11,670	18,469	17,163
영업손익	3,231	2,496	459	259	2,526
영업외수익	593	509	344	1,537	787
영업외비용	41	237	54	245	37
법인세차감 전 순손익	3,783	2,769	749	1,550	3,276
법인세비용	832	△159	170	△353	809
당기순손익	2,951	2,928	579	1,903	2,467



möbirix

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