



# IR Book

2023년 8월



# 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.

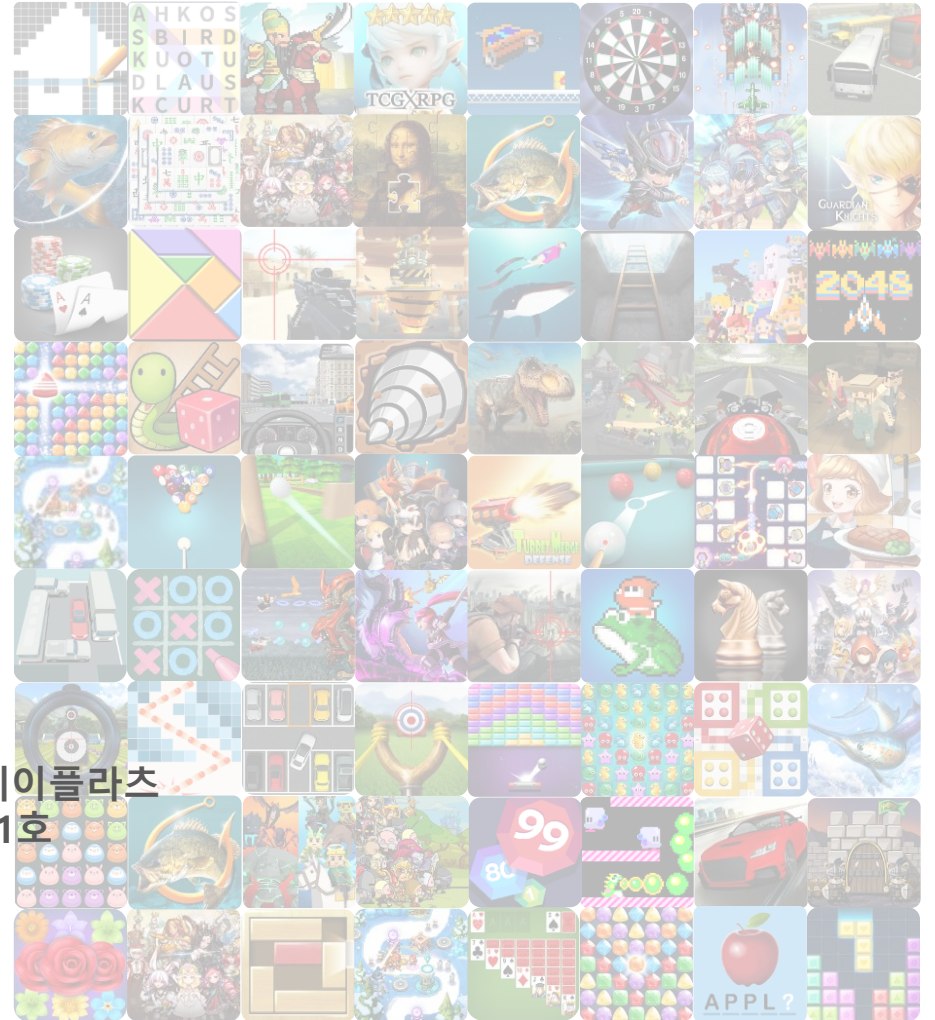
이러한 불확실성으로 인해 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, '예측정보'에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 밝혀드립니다.

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  
(2023.2Q 실적자료)

<b>회사명</b>	(주)모비릭스
<b>대표이사</b>	임 중 수
<b>설립일</b>	2007년 7월 9일
<b>자본금</b>	9.6억
<b>직원수</b>	254명
<b>주요제품</b>	모바일 게임 개발 서비스
<b>본사주소</b>	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604호-607호,901호,902호 일부,1401호
<b>홈페이지</b>	<a href="http://www.mobirix.com">www.mobirix.com</a>



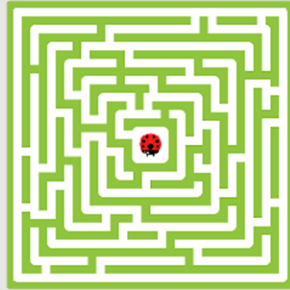
## 2004~2010



### 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

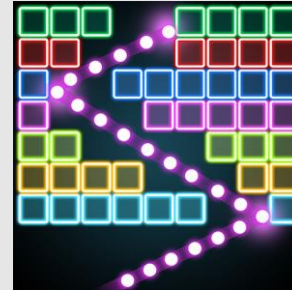
## 2011~2015



### 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)

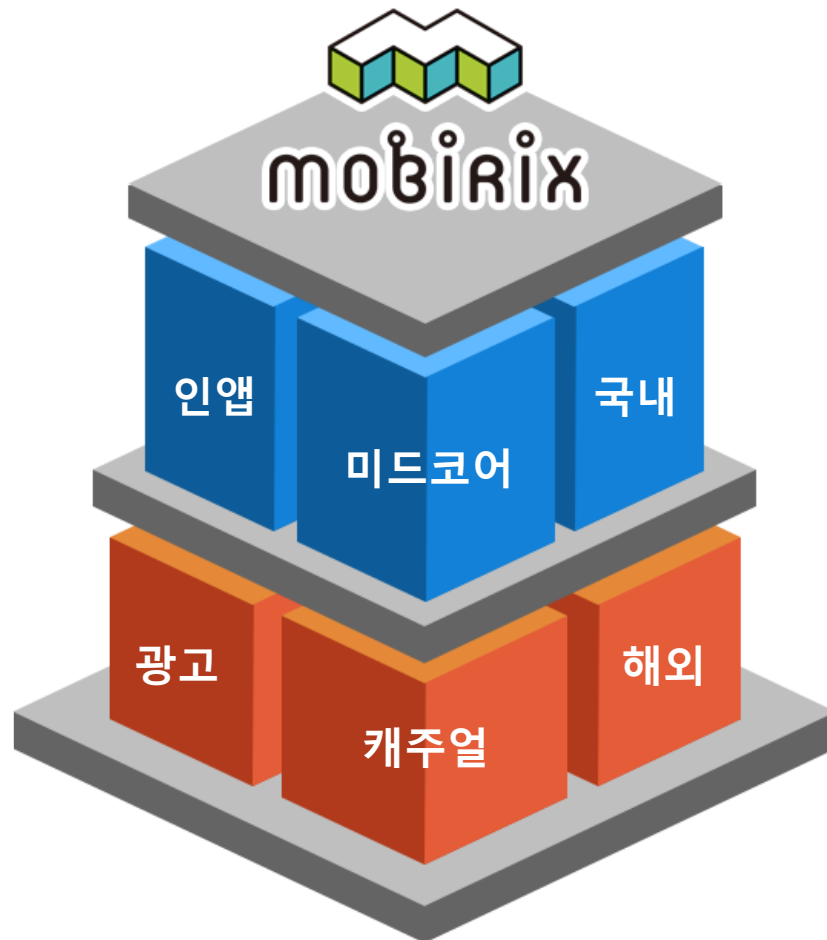
## 2021~현재



### 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)

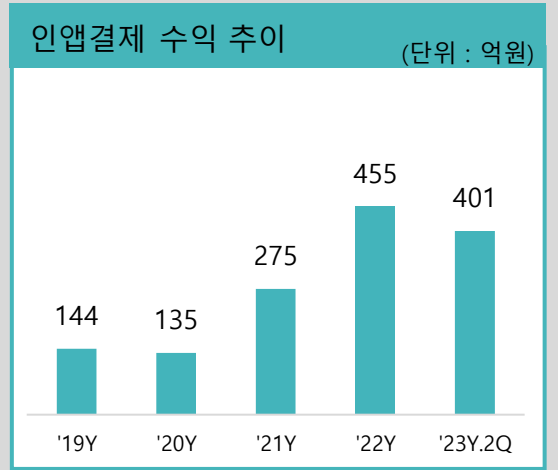




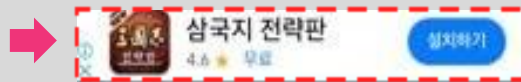
인앱 결제



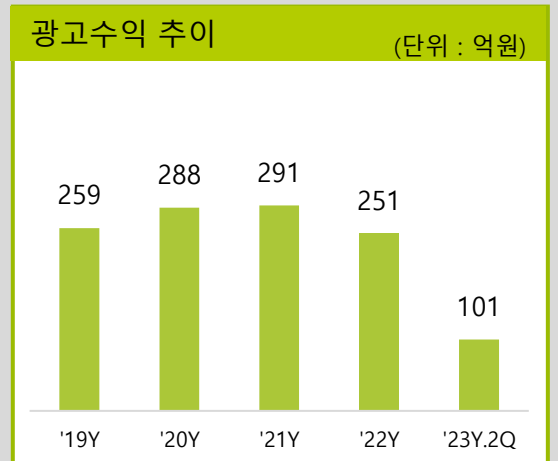
게임 내 재화구매 및 광고제거  
구독권 결제 통해 수익



광고 수익

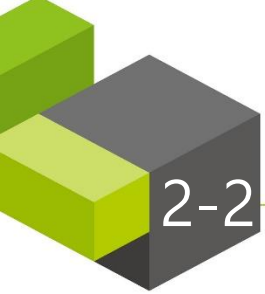


인게임 화면에 배너 및 전면 광고 노출 통해 광고료 수취



※ 상가지료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준  
 ※ 상가지료는 '23년 2Q 누적 기준.



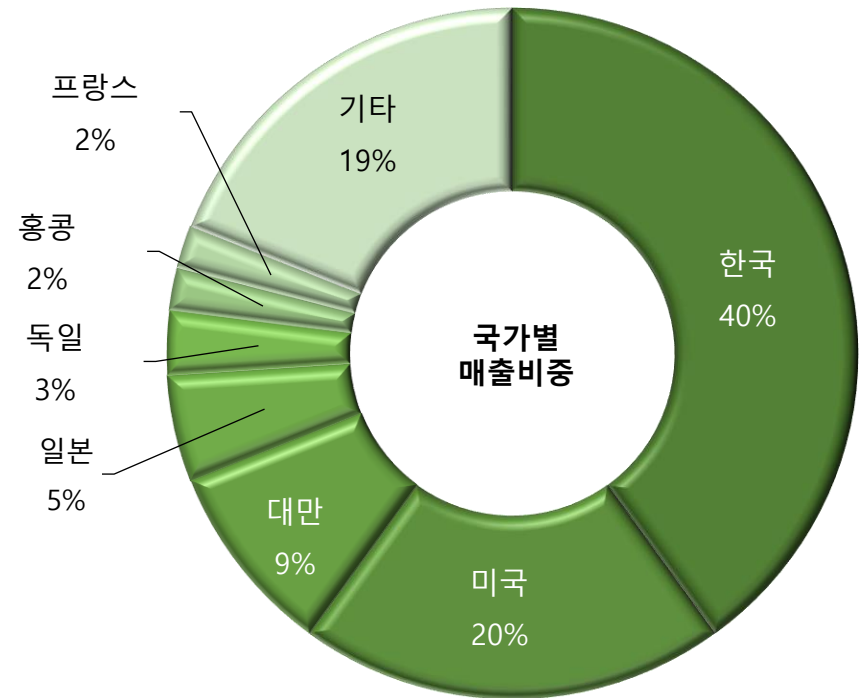
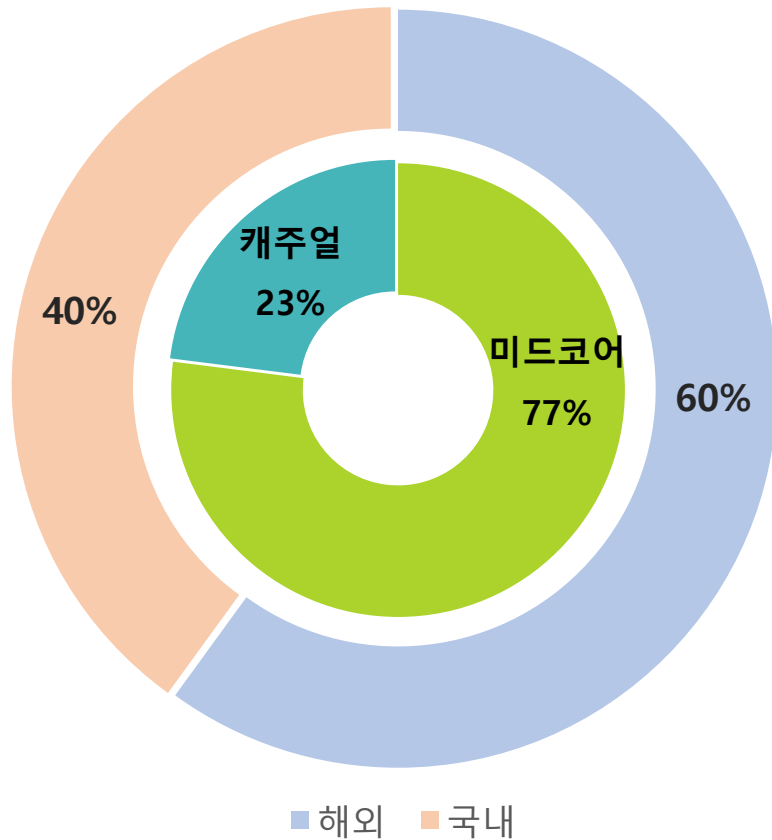


# 주요 사업 서비스 게임

## 국가별 매출 구성



해외/국내 장르별 매출현황 비교

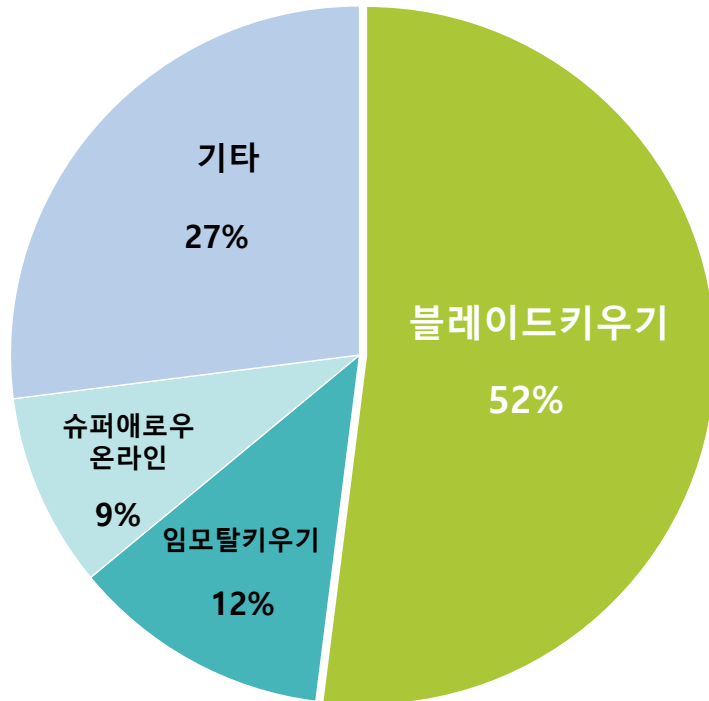


※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준  
 ※ 상기자료는 '23년 2Q 누적 기준.

# 장르별 주요서비스 게임

## 미드코어

게임 수 45개 / 매출비중 77%



### 블레이드키우기

201 억원 (매출액)

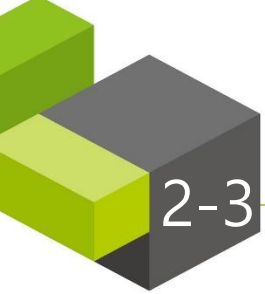
2022.02 (출시일)



### 임모탈키우기

48 억원 (매출액)

2022.11 (출시일)

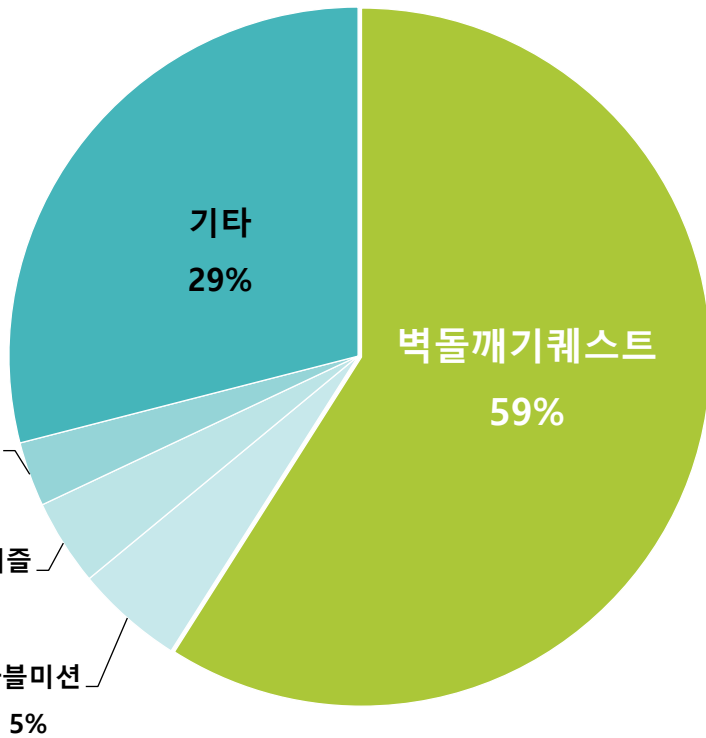


# 장르별 주요서비스 게임



## 캐주얼

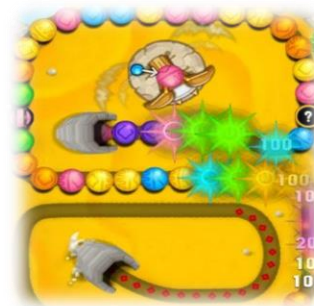
게임 수 214개 / 매출비중 23 %



### 벽돌깨기퀘스트

9,094,518 (6월 MAU)

2017.10 (출시일)



### 마블미션

1,240,156 (6월 MAU)

2018.07 (출시일)

※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준  
※ 상기자료는 '23년 2Q 누적 기준.



균형 잡힌 게임 포트폴리오



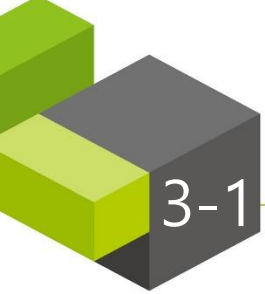
내부 Cross Promotion



글로벌 TOP 퍼블리셔



MOBIRIX Partners



# 균형 잡힌 게임 포트폴리오



## 누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



World Football League  
2억 7700만+



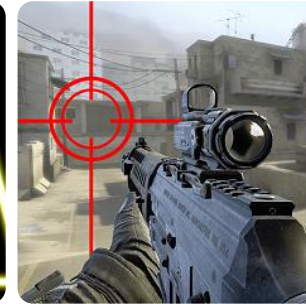
Bricks Breaker Quest  
2억 3200만+



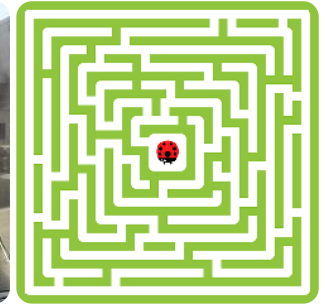
Fishing Hook  
1억 200만+



Air Hockey Challenge  
6,950만+



Zombie Hunter King  
6,100만+



Maze King  
5,850만+



Snake & Ladders King  
5,750만+



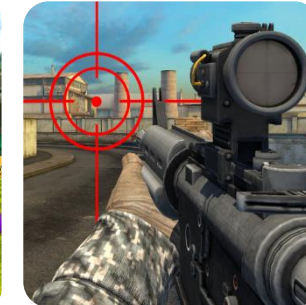
Hit & Knock down  
4,750만+



Marble Mission  
4,350만+



Shooting King  
3,650만+



Zombie Fire  
3,650만+



Catapult Quest  
3,500만+

외 200여종 이상

※ 구글 플레이 + iOS 외, 마켓누적 다운로드 수 기준

※ 출처: Google Play Console + Apple Appstore connect + MS store +Galaxy store (2023년 6월 기준)

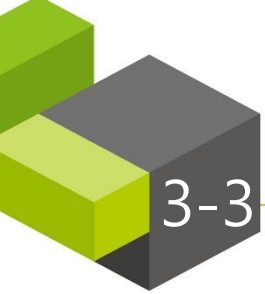


### 내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화

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	ONESOFT	
2	AZUR GAMES	
3	Unity	
	⋮	
83	mobirix	7,839,718
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 8.3%		

### AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
1	ONESOFT	
2	Tencent 腾讯	
3	AZUR GAMES	
	⋮	
94	mobirix	8,284,802
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 9.4%		

※ 출처 : dataai, 2023년 6월 기준, 각사 홈페이지 (AZUR Interactive Games, OneSoft, Super Sonic)

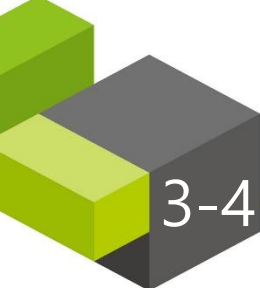
# 글로벌 TOP 퍼블리셔

## 국가별 DAU 상위게임



※ 2023년 06월 (DAU) 기준  
 ※ DAU: Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출





# MOBIRIX Partners



※ 출처: 각사 홈페이지



## 데빌 슬레이어(방치형 RPG)

### 다크 판타지(2D)방치형 RPG

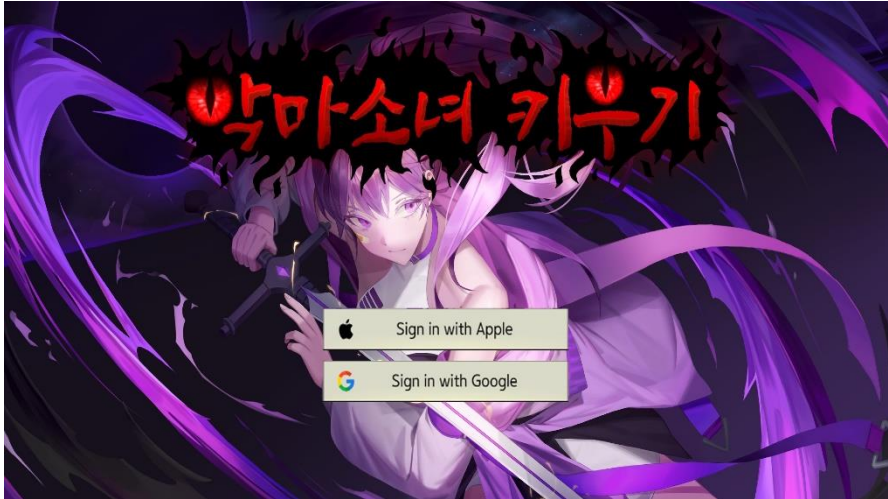
- 타이틀 : 데빌 슬레이어
- 특 징 : 캐릭터의 입체감이 살아있는 그래픽과 시원하고 화려한 타격감을 느낄 수 있는 이펙트 액션
- 시스템 : 직관적 전투 시스템 설계
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 7월 국내 출시 완료(Google), 9월 서비스 예정(Apple), 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 던전 앤 이블 헌터 (방치형 RPG)

다크 판타지 컨셉의 정통 핵 앤 슬러시 방치형 RPG

- 타이틀 : 던전 앤 이블 헌터
- 특 징 : 다크판타지 컨셉에 핵 앤 슬러시의 시원한 액션을 느낄 수 있는 방치형 RPG
- 시스템 : 스테이지 플레이를 통한 장비 파밍 시스템 구현
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 9월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 악마 소녀 키우기 (방치형 RPG)

다양한 스킬 타격감의 재미를 느낄 수 있는 미드코어 RPG

- 타이틀 : 악마 소녀 키우기
- 특 징 : 3D디자인의 매력, 스킬 타격감, 넓은 필드
- 시스템 : 승급시스템(단계별로 악마화 습득)
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 10월 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 : 10월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 이세계 헌터 키우기 (방치형 RPG)

손쉬운 플레이와 화려한 스킬로 타격감이 느껴지는 3D 방치형 RPG

- 타이틀 : 이세계 헌터 키우기
- 특 징 : 기존 방치형 게임들에서 보기 힘들었던 3D 그래픽의 화려한 액션
- 시스템 : 13여종의 스킬과 그림자 군단을 소환하여 함께 전투하는 고퀄리티 3D 방치형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔진 : 유니티 3D
- 서비스 : 10월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 악몽 소녀(가제) (방치형 RPG)

그래픽적인 요소가 뛰어나고 매력적인 방치형 RPG

- 타이틀 : 악몽 소녀(가제)
- 특 징 : 연령, 성별 구분없이 조작이 쉬운 전투 시스템  
보면 볼수록 매력이 넘치는 그래픽
- 시스템 : 다양한 직업을 가진 개성 넘치는 동료들과 함께하는  
전투 시스템
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 대항해월드 (시뮬레이션 RPG)

항해를 통해 중세 대항해시대의 다양한 재미를 느낄 수 있는  
시뮬레이션 게임

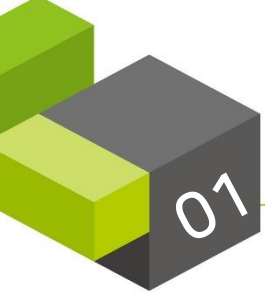
- 타이틀 : 대항해월드
- 특 징 : 항해를 통해 교역, 전투, 탐험 등 다양한 요소를 즐길 수 있는 재미
- 시스템 : 선단을 꾸려 항로를 개척하고 미지의 세계로 모험을 떠나는 시뮬레이션 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



# Appendix.

## 2023.2Q 실적자료

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

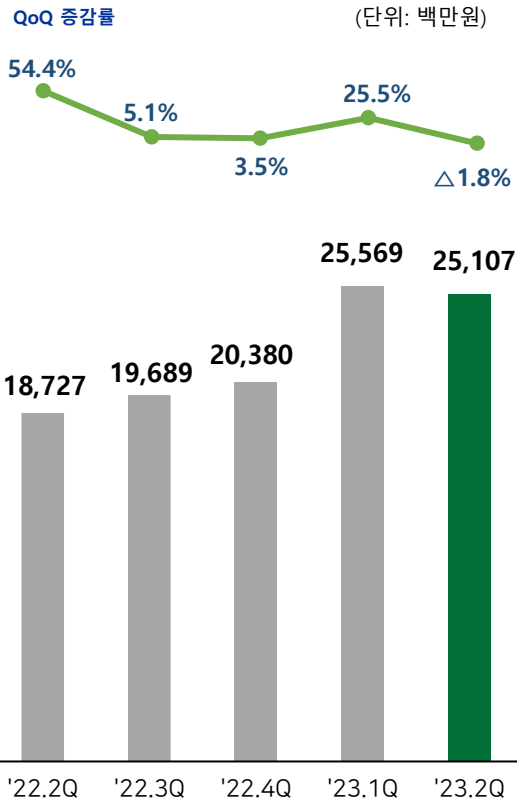


# 실적 요약

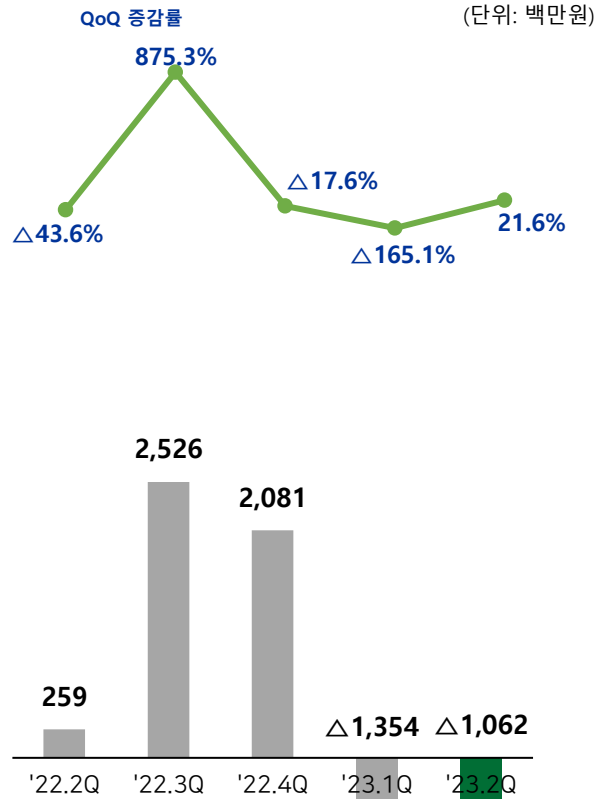


- ▶ 영업수익 25,107 백만원 (YoY +34.1%, QoQ  $\Delta$ 1.8%)
- ▶ 영업이익  $\Delta$ 1,062 백만원 (YoY  $\Delta$ 510.3%, QoQ +21.6%), 당기순이익  $\Delta$ 784 백만원 (YoY  $\Delta$ 141.2%, QoQ  $\Delta$ 37.5%)

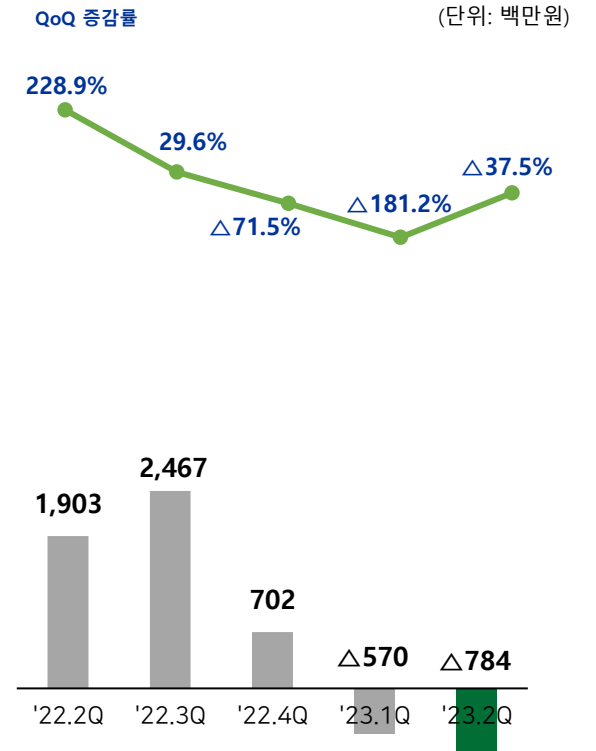
## 영업수익



## 영업이익



## 당기순이익



※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



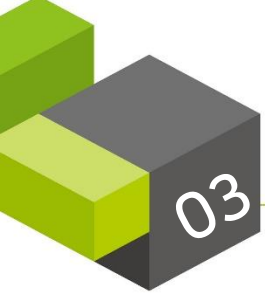
# 영업수익 분석



(단위: 백만원)

구 분	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	18,727	19,689	20,380	25,569	25,107	34.07%	△1.81%	
인앱결제	12,196	13,263	14,238	20,286	19,802	62.36%	△2.39%	
해외	8,103	8,887	8,286	10,357	11,147	37.57%	7.63%	
국내	4,093	4,376	5,952	9,929	8,655	111.46%	△12.83%	- YoY : 미드코어류 매출 증가 - QoQ : 마케팅 효율성으로 감소
광고	6,531	6,324	5,949	4,994	5,095	△21.99%	2.02%	기존 광고수익 전년동기 대비 하향안정화
해외	5,736	5,479	5,122	4,083	4,314	△24.79%	5.66%	
국내	795	845	827	911	781	△1.76%	△14.27%	
기타(비게임부문)	-	102	194	289	210	-	△27.33%	종속회사 매출

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



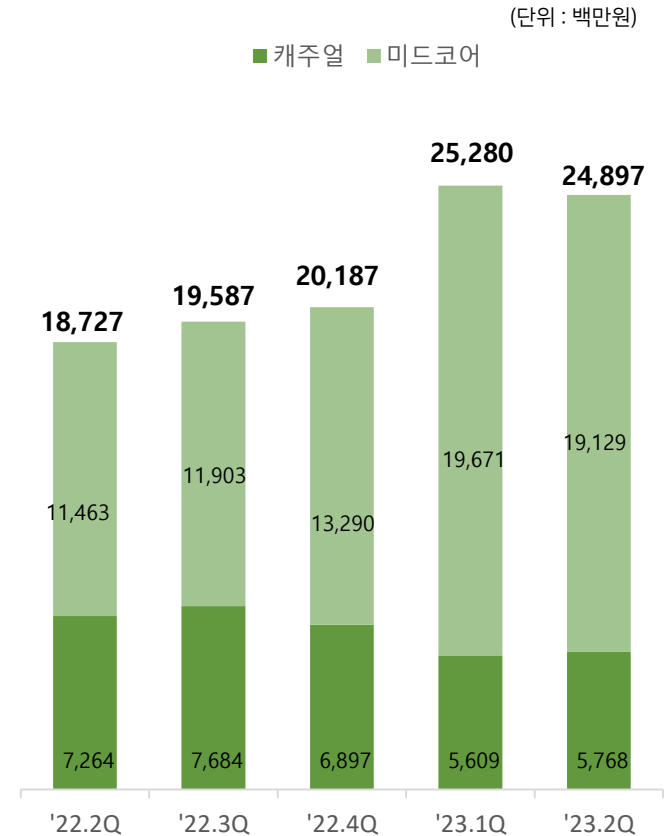
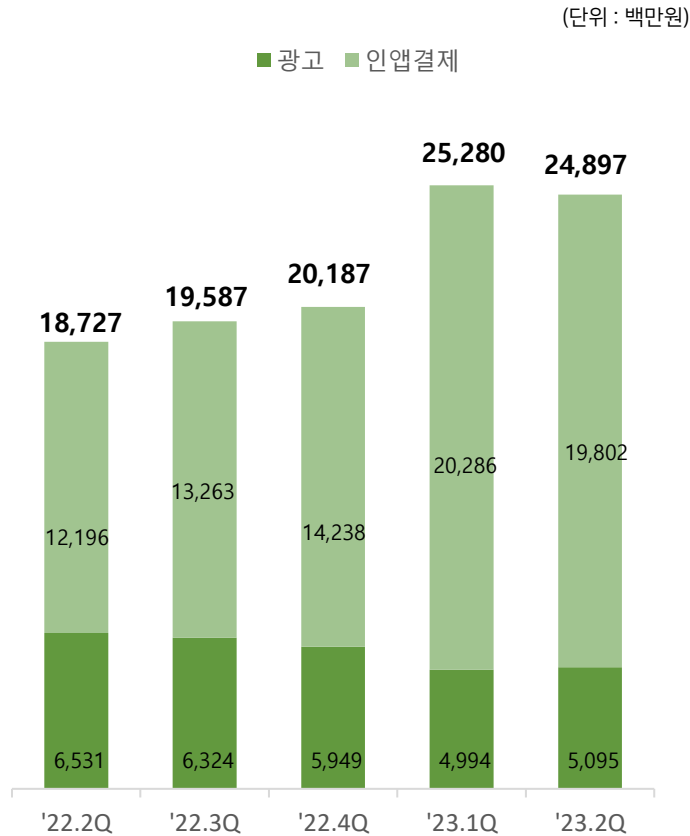
# 매출 구성



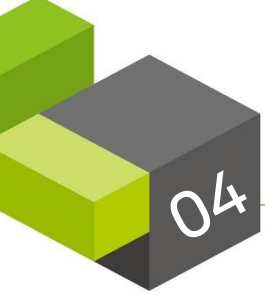
- ▶ 인앱결제 19,802백만원 (YoY +62.4%, QoQ △2.4%), 광고 5,095백만원 (YoY △22.0%, QoQ +2.0%)
- ▶ 미드코어 19,129백만원 (YoY +66.9%, QoQ △2.8%), 캐주얼 5,768백만원 (YoY △20.6%, QoQ +2.8%)

인앱/광고 매출 구조

장르별 매출(인앱+광고)



※ 상기자료는비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준

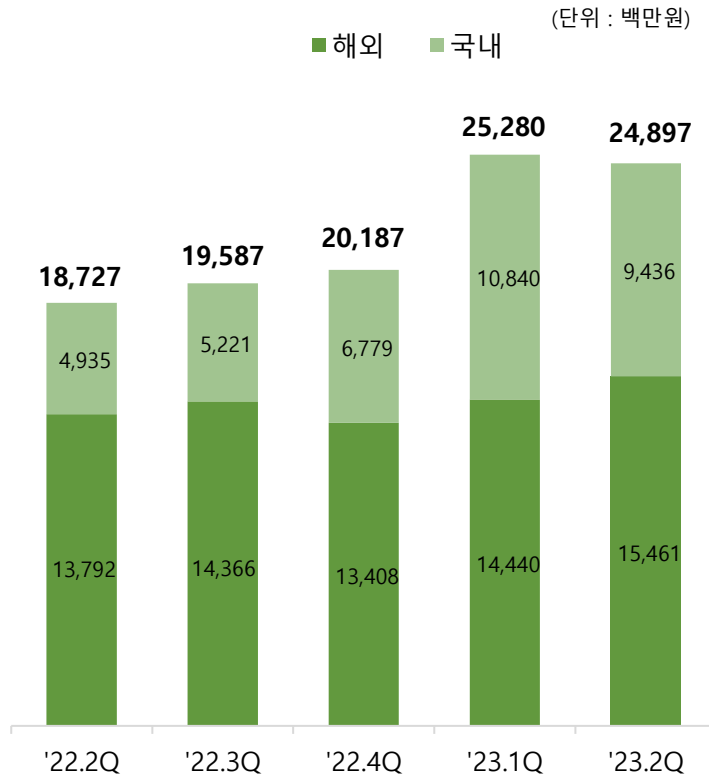


# 해외 매출 비중

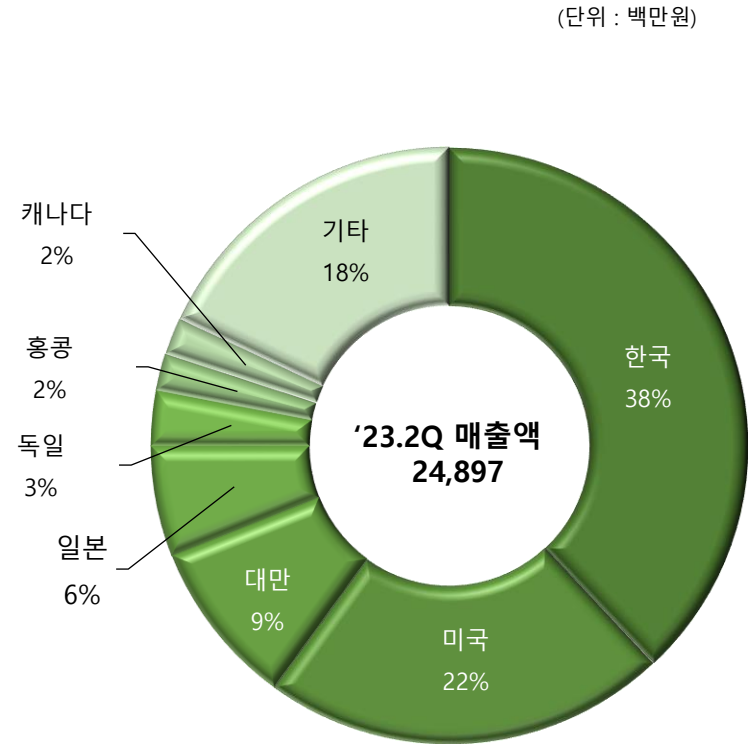


▶ 해외매출 15,461백만원 (YoY +12.1%, QoQ +7.1%), 국내매출 9,436백만원 (YoY +91.2%, QoQ △13.0%)

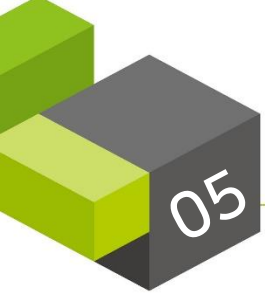
국내/해외 매출 현황



국가별 매출 비중



※ 상기자료는 비계임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준



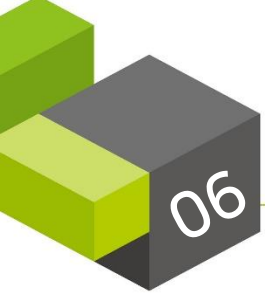
# 영업비용 분석



(단위: 백만원)

구 분	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q	YoY	QoQ	비 고
<b>영업비용</b>	<b>18,469</b>	<b>17,163</b>	<b>18,300</b>	<b>26,923</b>	<b>26,169</b>	<b>35.94%</b>	<b>△6.75%</b>	
플랫폼수수료	3,750	3,967	4,401	5,987	6,162	64.32%	2.92%	
RS정산수수료	690	2,128	2,968	2,362	3,379	389.71%	43.06%	매출 상승 및 신규출시로 인한 RS정산분 증가
서버이용료	144	163	184	300	342	137.50%	14.00%	미드코어류 서버비용 증가
마케팅수수료	9,925	6,526	6,103	13,081	10,815	8.97%	△17.32%	마케팅비 효율화를 위한 감소
인건비성 경비	2,227	2,392	2,943	3,162	3,584	60.93%	13.35%	인원증원으로 인한 인건비증가
상각비	613	613	614	596	631	2.94%	5.87%	
기타비용	1,120	1,374	1,087	1,435	1,256	12.14%	△12.47%	기타비용 감소
<b>영업손익</b>	<b>259</b>	<b>2,526</b>	<b>2,081</b>	<b>△1,354</b>	<b>△1,062</b>	<b>△510.04%</b>	<b>21.57%</b>	
<b>당기순이익</b>	<b>1,903</b>	<b>2,467</b>	<b>702</b>	<b>△570</b>	<b>△784</b>	<b>△141.20%</b>	<b>△37.54%</b>	

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



# 요약 연결재무제표

Appendix



## 연결재무상태표

(단위: 백만원)

구 분	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q
유동자산	58,595	54,718	56,654	57,954	60,462
비유동자산	21,207	32,062	29,828	32,706	28,279
<b>자산총계</b>	<b>79,802</b>	<b>86,780</b>	<b>86,482</b>	<b>90,660</b>	<b>88,742</b>
유동부채	5,503	5,289	5,797	9,367	8,384
비유동부채	1,306	1,441	857	1,019	1,258
<b>부채총계</b>	<b>6,809</b>	<b>6,730</b>	<b>6,653</b>	<b>10,387</b>	<b>9,642</b>
자본금	960	960	960	960	960
자본잉여금	36,531	36,531	36,531	36,531	36,531
자본조정	5,780	5,780	5,780	5,780	5,780
기타포괄손익누계액	2,154	6,743	5,820	6,835	6,446
이익잉여금	27,567	30,034	30,736	30,166	29,382
<b>자본총계</b>	<b>72,993</b>	<b>80,049</b>	<b>79,828</b>	<b>80,273</b>	<b>79,100</b>

## 연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q
<b>영업수익</b>	<b>18,727</b>	<b>19,689</b>	<b>20,380</b>	<b>25,569</b>	<b>25,107</b>
영업비용	18,469	17,163	18,300	26,923	26,169
<b>영업손익</b>	<b>259</b>	<b>2,526</b>	<b>2,081</b>	<b>△1,354</b>	<b>△1,062</b>
영업외수익	1,537	787	△125	1,100	889
영업외비용	245	37	3,455	332	468
법인세차감 전 순손익	1,550	3,276	△1,499	△585	△640
법인세비용	△353	809	△2,201	△15	144
<b>당기순손익</b>	<b>1,903</b>	<b>2,467</b>	<b>702</b>	<b>△570</b>	<b>△784</b>



mobirix

㈜모비릭스 | 서울특별시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604-607호,901호,902호 일부,1401호 | <https://www.mobirix.com>