



# IR Book

2023년 3월



# 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.

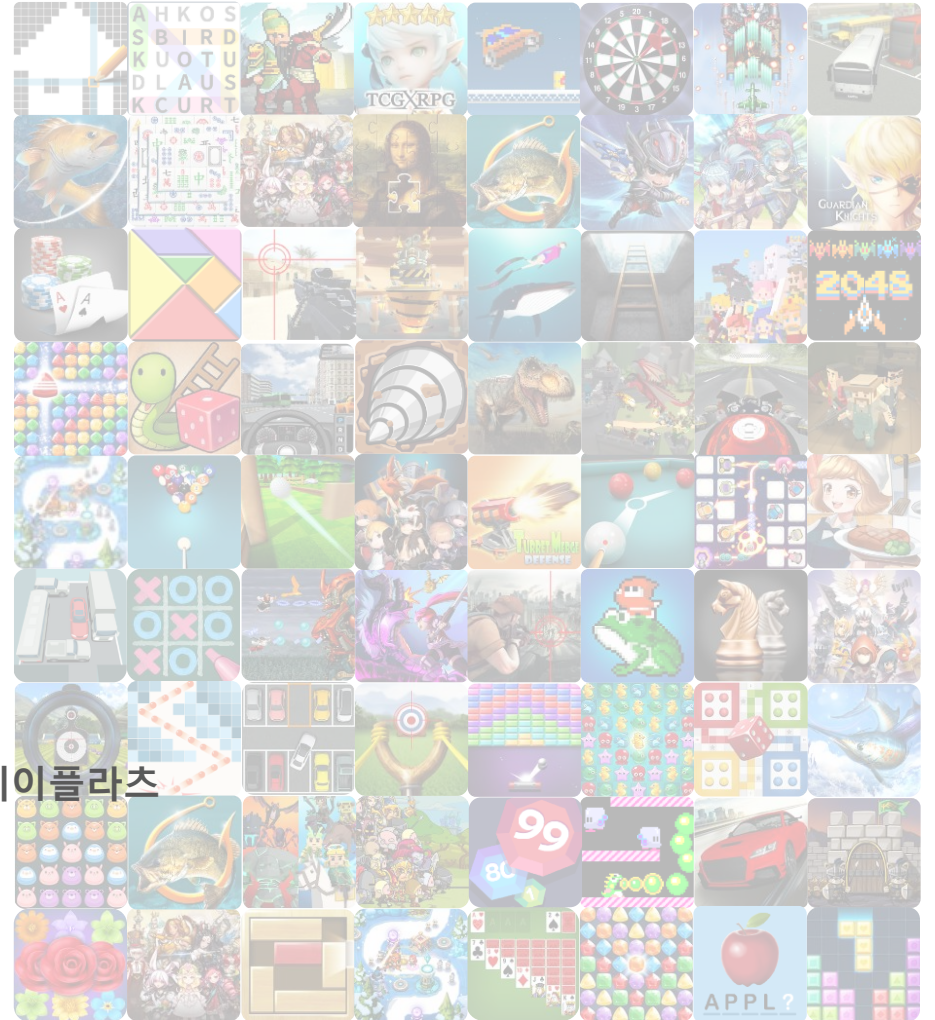
이러한 불확실성으로 인해 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, '예측정보'에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 밝혀드립니다.

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  
(2022.4Q 실적자료)

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일	2007년 7월 9일
자본금	9.6억
임직원수	200명
주요제품	모바일 게임 개발 서비스
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604호 - 607호,901호,902호 일부
홈페이지	<a href="http://www.mobirix.com">www.mobirix.com</a>



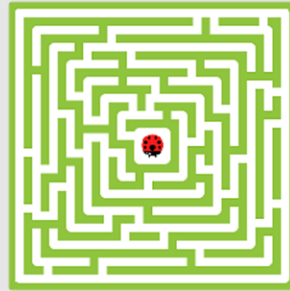
## 2004~2010



### 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 어워드 최우수상 수상

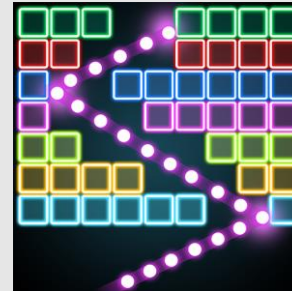
## 2011~2015



### 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



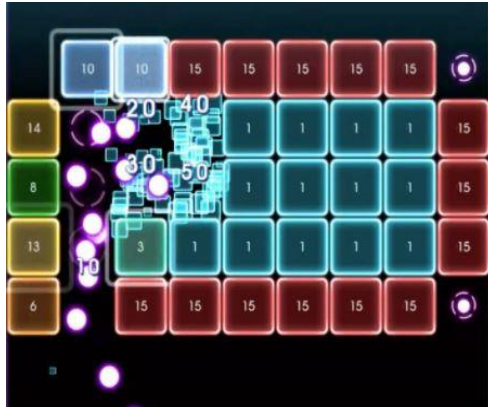
### 코스닥 상장 & 미드코어 확대

- 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)



# 주요 사업 현황

## 핵심 KEYWORD



매출  
광고 &  
인앱결제



'23년 2월기준  
  
DAU  
(6,169,590)  
  
MAU  
(35,133,003)

글로벌  
TOP 퍼블리셔



신작라인업  
자체개발  
퍼블리싱



서비스게임  
200여개 이상



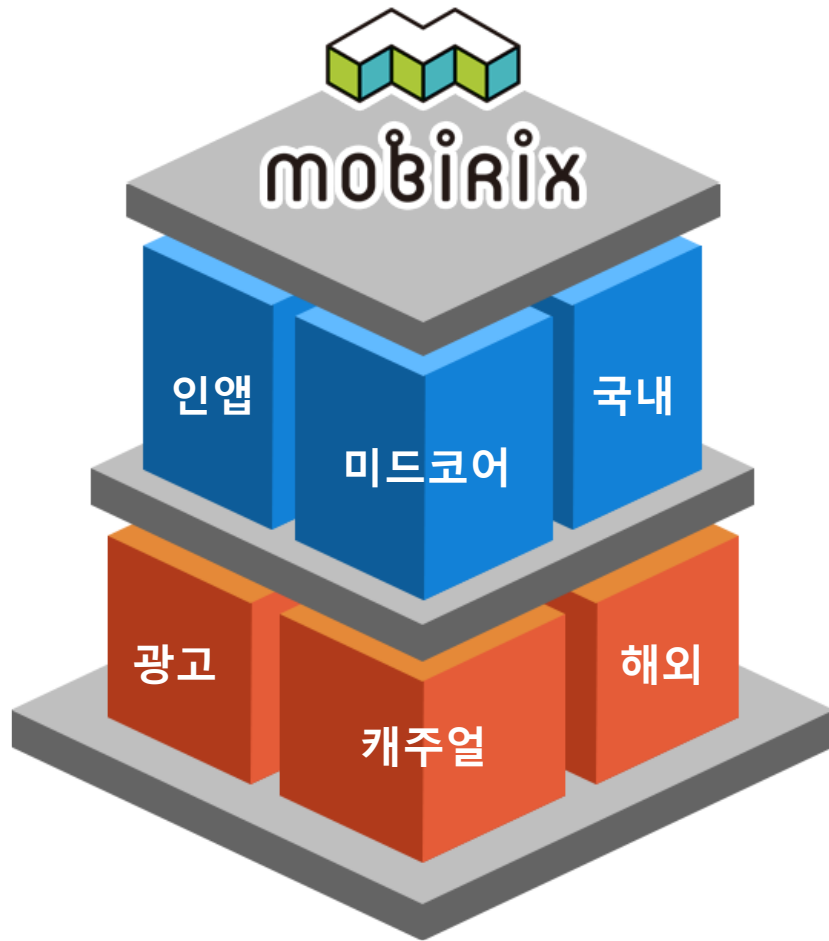
게임장르  
캐주얼  
미드코어



※ DAU,MAU : Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출

# 주요 사업 현황

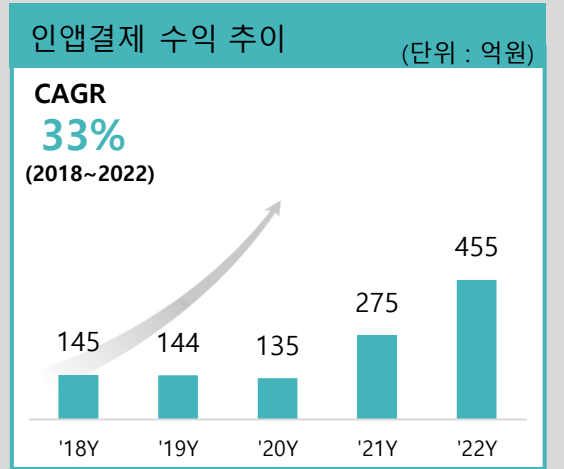
## 수익 모델 구성



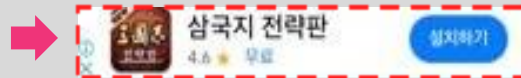
## 인앱 결제



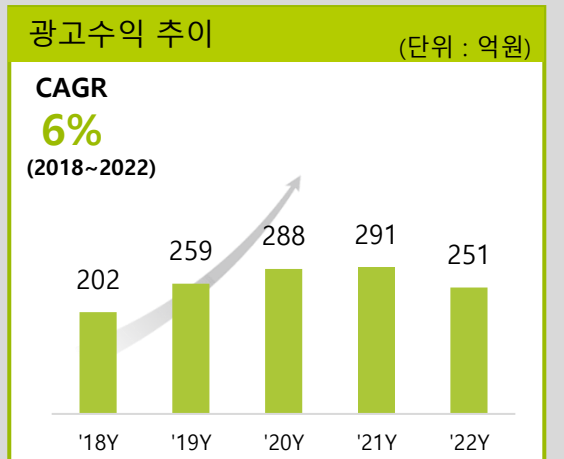
게임 내 재화구매 및 광고제거  
구독권 결제 통해 수익



## 광고 수익

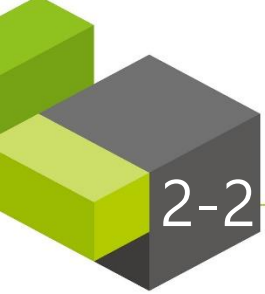


인게임 화면에 배너 및 전면 광고 노출 통해 광고료 수취



※ 상가지료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준  
 ※ 상가지료는 '22년 4Q 누적 기준.



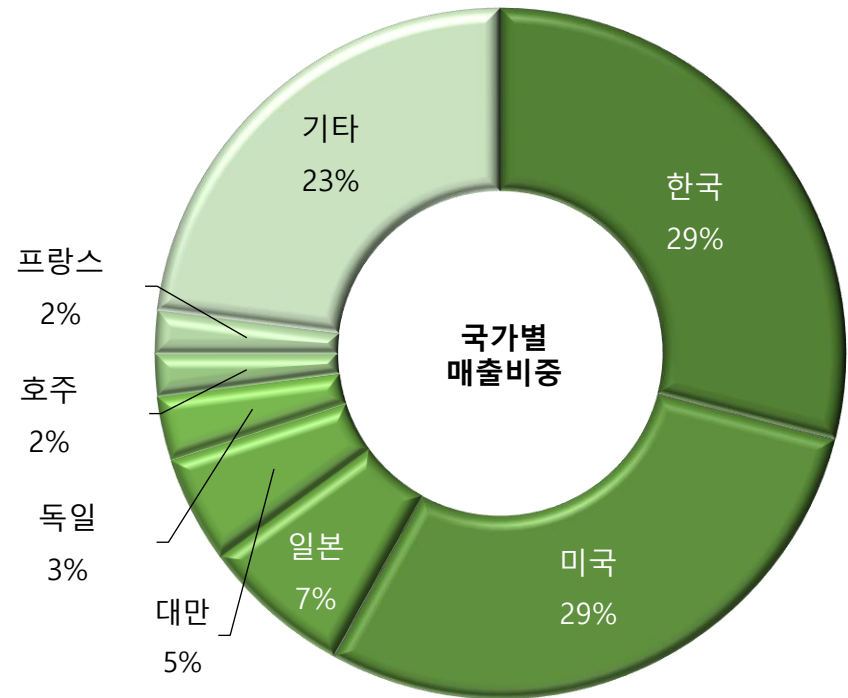
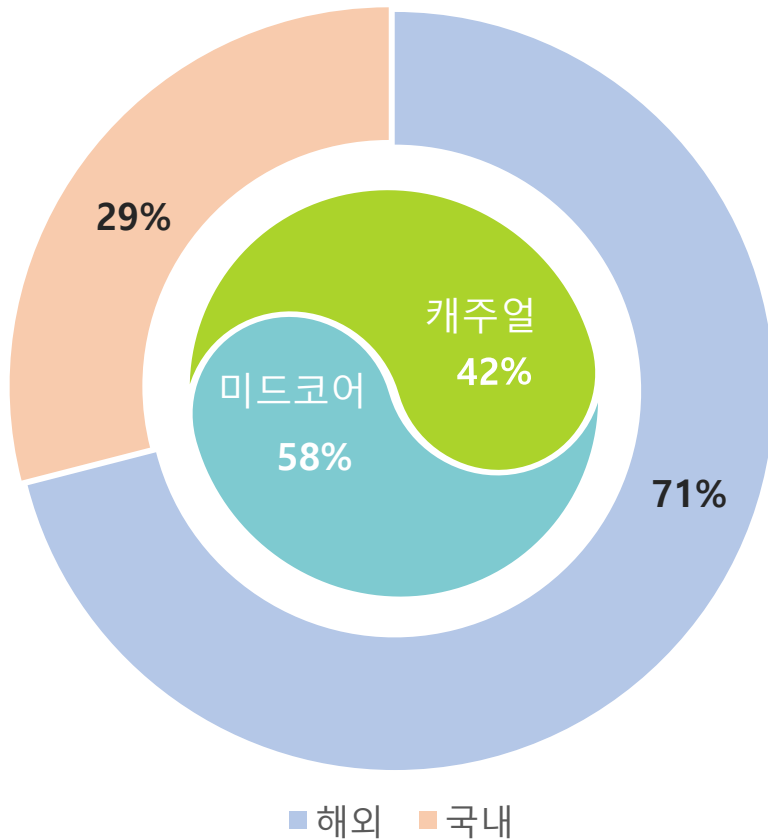


# 주요 사업 서비스 게임

## 국가별 매출 구성



해외/국내 장르별 매출현황 비교

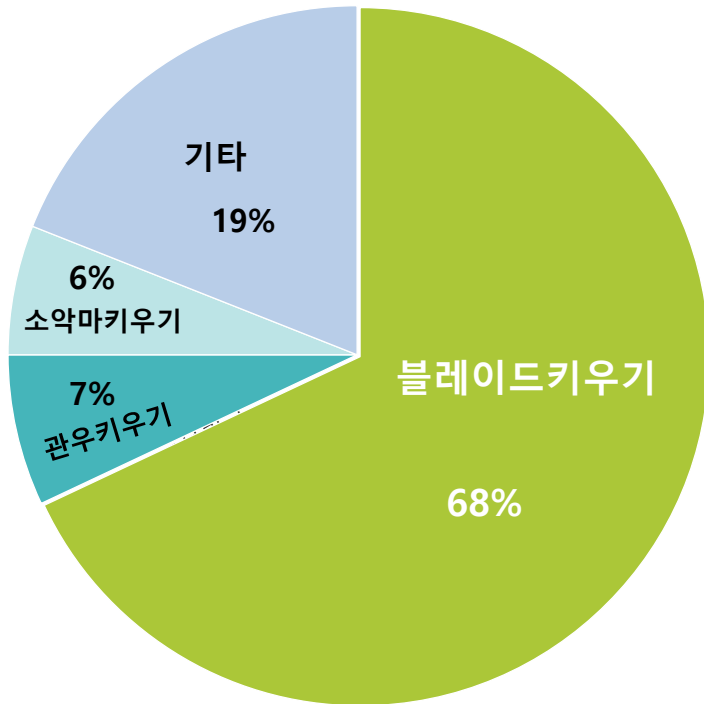


※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준  
 ※ 상기자료는 22년 4Q 누적 기준.

# 장르별 주요서비스 게임

## 미드코어

게임 수 40개 / 매출비중 58 %



### 블레이드키우기

276 억원 (매출액)

2022.02 (출시일)

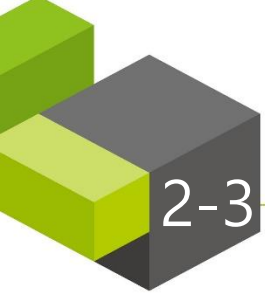


### 관우키우기

27 억원 (매출액)

2021.03 (출시일)

※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준  
※ 상기자료는 '22년 4Q 누적 기준.

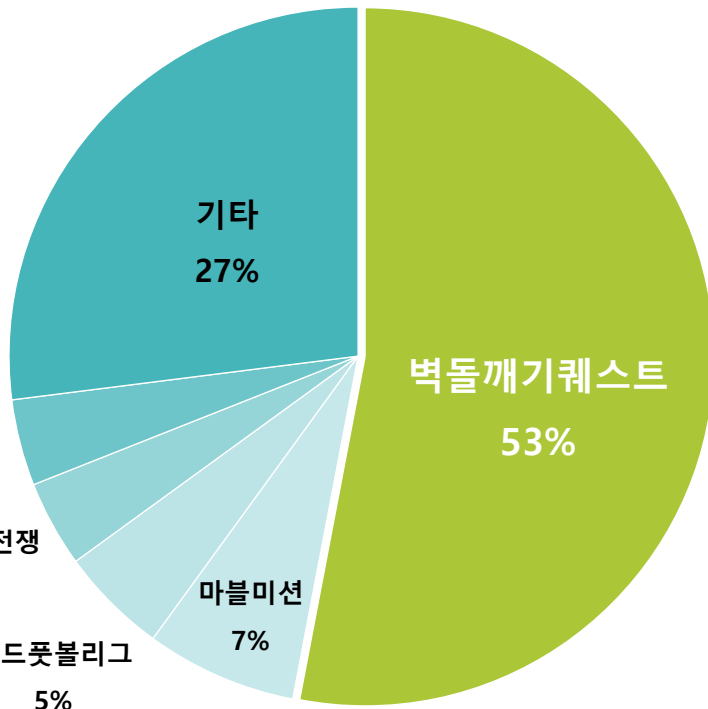


# 장르별 주요서비스 게임



## 캐주얼

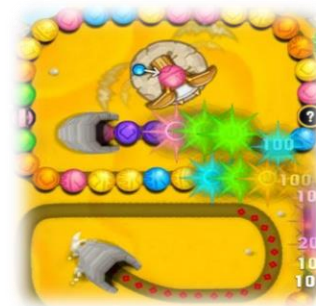
게임 수 215개 / 매출비중 42 %



### 벽돌깨기퀘스트

9,100,831 (2월 MAU)

2017.10 (출시일)



### 마블미션

1,352,374 (2월 MAU)

2018.07 (출시일)

※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준  
 ※ 상기자료는 '22년 4Q 누적 기준.



균형 잡힌 게임 포트폴리오



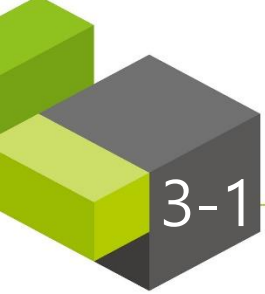
내부 Cross Promotion



글로벌 TOP 퍼블리셔



Mobirix Partners



# 균형 잡힌 게임 포트폴리오



## 누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



World Football League  
2억 6900만+



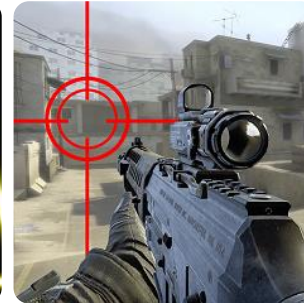
Bricks Breaker Quest  
1억 1500만+



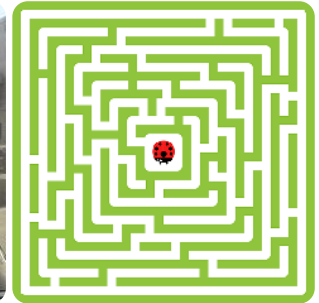
Fishing Hook  
1억 50만+



Air Hockey Challenge  
6,550만+



Zombie Hunter King  
6,050만+



Maze King  
5,850만+



Snake & Ladders King  
5,750만+



Hit & Knock down  
4,750만+



Marble Mission  
4,300만+



Shooting King  
3,650만+



Catapult Quest  
3,400만+



Zombie Fire  
3,300만+

외 200여종 이상

※ 구글 플레이 + iOS 외, 마켓누적 다운로드 수 기준  
※ 출처: Google Play Console + Apple Appstore connect + MS store +Galaxy store (2023년 2월 기준)



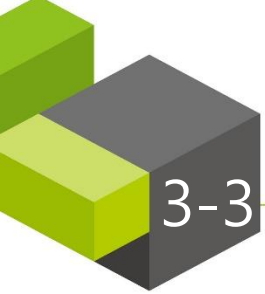


### 내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화

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		
2		
3		
	⋮	
67	mobirix	8,402,540
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 6.7%		

### AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
1		
2		
3		
	⋮	
69	mobirix	8,933,236
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 6.9%		

※ 출처 : dataai, 2023년 2월 기준, 각사 홈페이지 (AZUR Interactive Games, OneSoft, Super Sonic)

# 글로벌 TOP 퍼블리셔

## 국가별 DAU 상위게임

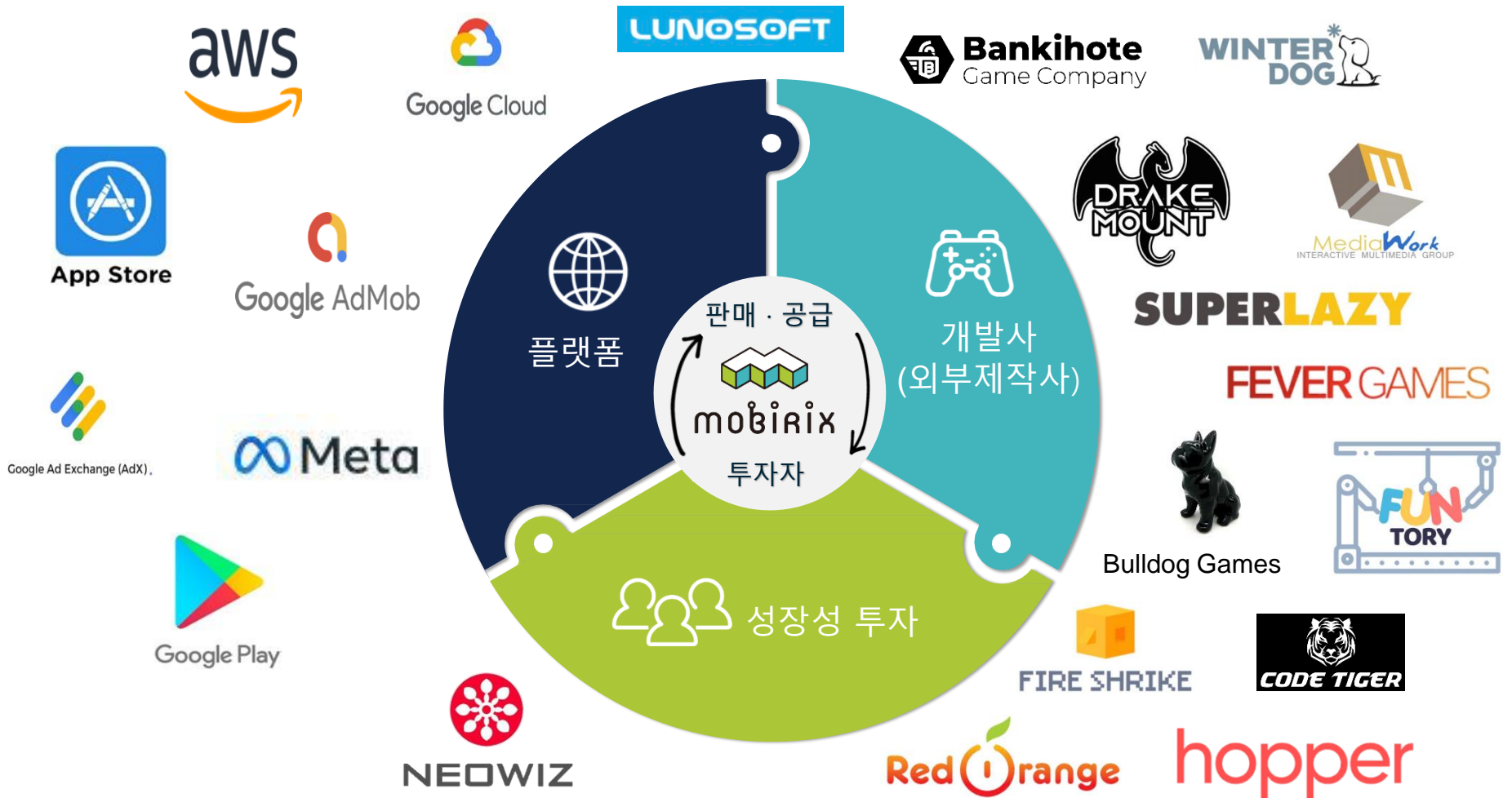


※ 2023년 02월 (DAU) 기준

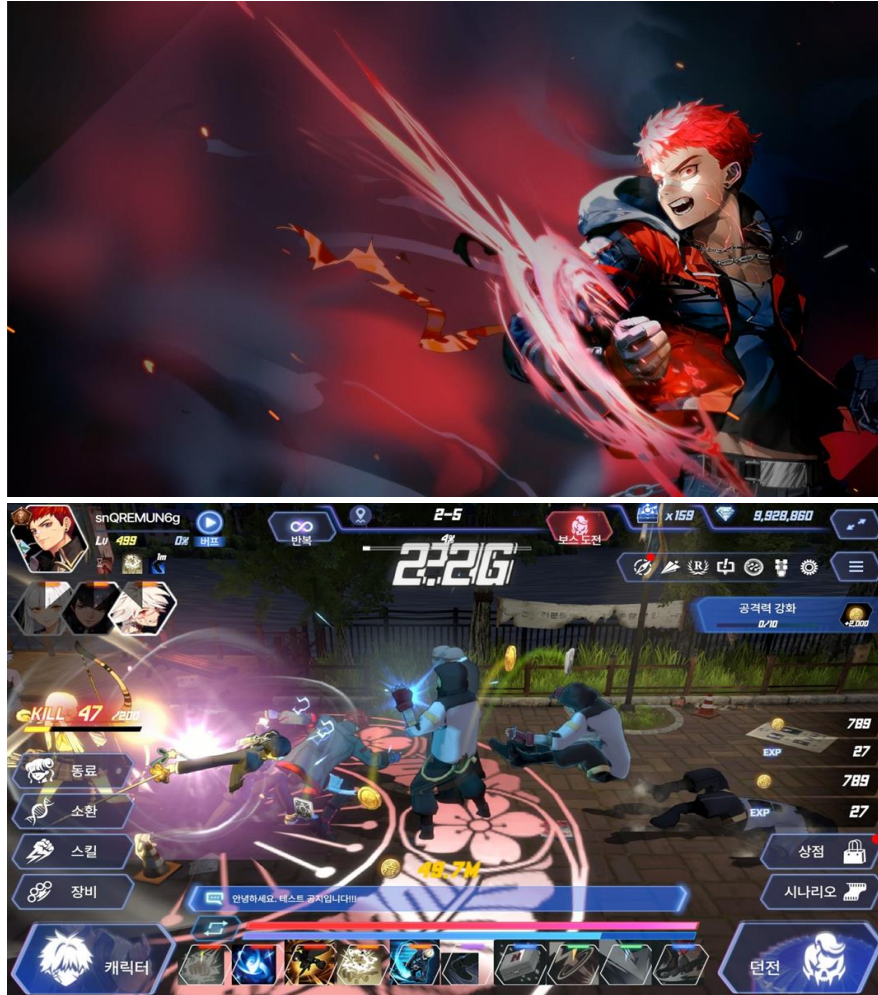
※ DAU: Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출)



# MOBIRIX Partners



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



## 와일드 파이터 키우기 (방치형 RPG)

미드코어 RPG로서 횡스크롤 돌파를 통한 타격감과 속도감 연출

- 타이틀 : 와일드 파이터 키우기
- 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 3월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)

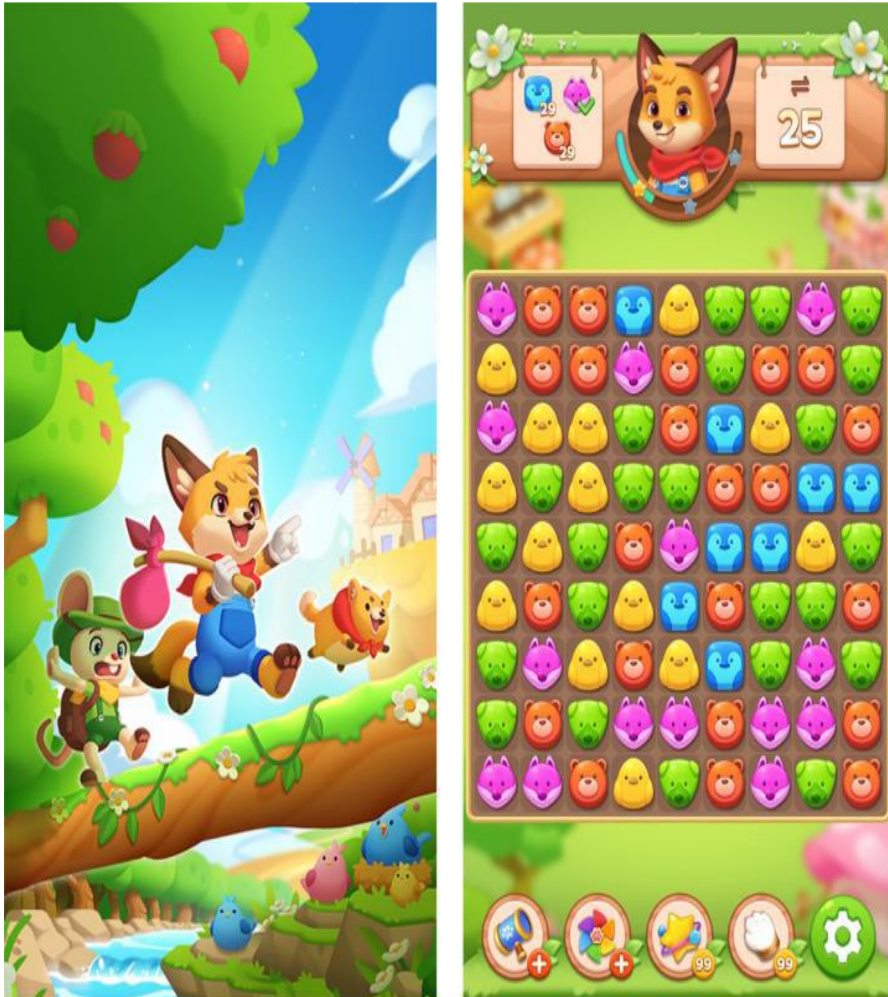




## Hide and Seek Online(캐주얼)

**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 4월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 매치 퍼즐 클래식 (3매치 퍼즐)

귀여운 동물의 모험을 그린 3매치 퍼즐 게임

- 타이틀 : 매치 퍼즐 클래식
- 특 징 : 귀여운 동물들과 함께 떠나는 퍼즐 모험
- 시스템 : 다양한 퍼즐 게임 모드 구성
- 운영체제 :
  - Android(Google, Samsung, Amazon)
  - iOS(Apple)
  - PC(Google Play Games)
- 엔 진 : Unity 3D
- 서비스 : '23년 4월 글로벌 서비스 예정

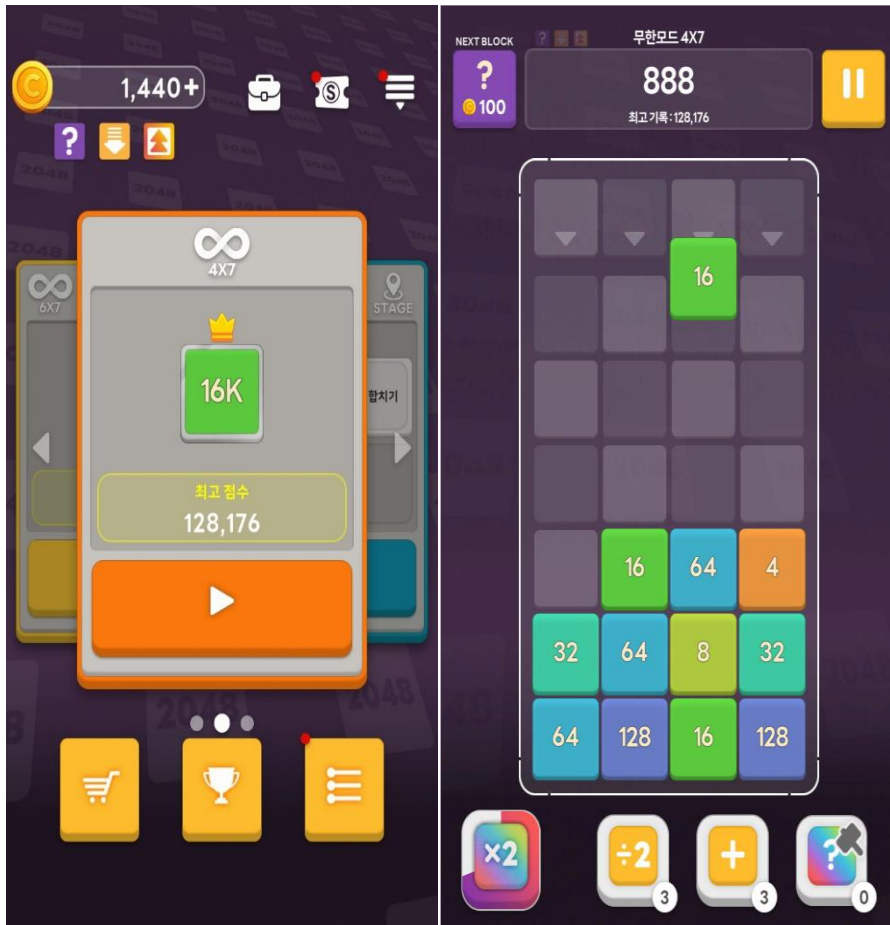




## 발키리 나이트 (방치형 RPG)

손쉬운 조작과 빠른 전투로 속도감이 느껴지는 방치형 RPG 게임

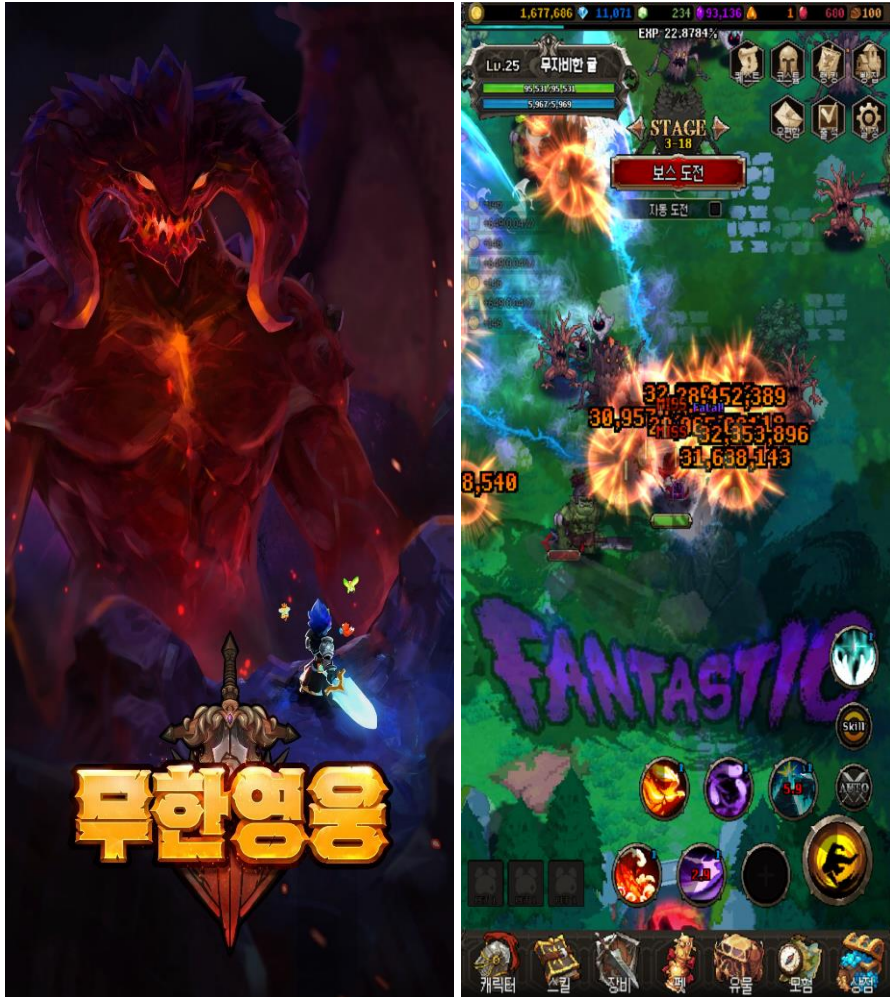
- 타이틀 : 발키리 나이트
- 특 징 : 고속 성장 + 승급시마다 변화되는 능력 및 외형 + 빠른 전투로 속도감이 느껴지는 방치형 RPG
- 시스템 : 동료 수집과 캐릭터 성장의 재미를 극대화한 자동 진행형 방치형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 4월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 드랍 더 넘버(가제) (2048 퍼즐)

재미있고 다양한 기믹으로 구성된 2048 퍼즐 게임

- 타이틀 : 드랍 더 넘버(가제)
- 특 징 : 10종의 기믹 블록들을 활용한 미션 클리어
- 시스템 : 퍼즐 형태의 스테이지 모드와 무한 모드 제공
- 운영체제 :
  - Android(Google, Samsung, Amazon)
  - iOS(Apple)
  - PC(Google Play Games)
- 엔 진 : Unity 3D
- 서비스 : '23년 5월 글로벌 서비스 예정



## 무한 영웅 (방치형 RPG)

손쉬운 조작과 빠른 전투로 속도감이 느껴지는 방치형 RPG

- 타이틀 : 무한 영웅
- 특 징 : 높은 수준의 픽셀 아트와 이펙트
- 시스템 : 스킬 연계 시스템을 극대화한 어드벤처 방치형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 5월 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 5월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 무림소녀 키우기 (방치형 RPG)

### 힙 스크롤로 즐기는 정통 무협 액션 방치형 RPG

- 타이틀 : 무림소녀 키우기
- 특 징 : 미려한 일러스트와 매력적인 캐릭터, 탄탄한 스토리가  
가미된 정통 무협 장르와 방치형 시스템의 결합
- 시스템 : 완성도 높은 그래픽과 전투 스킬 액션을 통해 극대화  
된 타격감과 짜릿한 쾌감을 선사하는 전투 시스템을 비롯한 재미  
요소 탑재
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 5월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 이세계 무직 영웅 키우기 (방치형 RPG)

손쉬운 플레이와 화려한 스킬로 타격감이 느껴지는 3D 방치형 RPG

- 타이틀 : 이세계 무직 영웅 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 : '23년 5월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)





## 별빛기사 키우기 (방치형 RPG)

압도적인 비주얼의 3D 고퀄리티를 바탕으로, 다양한 스킬과 타격감이 느껴지는 화려한 전투

- 타이틀 : 별빛 기사 키우기
- 특 징 : 10여종의 다양한 스킬 + 광대하고 넓은 필드 사냥터
- 시스템 : 장비 수집과 스킬 조합으로 캐릭터를 성장 시켜 스테이지를 돌파하는 방치형 PRG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 5월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 악마왕(가제) (방치형 RPG)

다양한 스킬 타격감의 재미를 느낄 수 있는 미드코어 RPG

- 타이틀 : 악마왕(가제)
- 특 징 : 3D디자인의 매력, 스킬 타격감, 넓은 필드
- 시스템 : 승급시스템(단계별로 악마화 습득)
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '23년 6월 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 8월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



## 대항해월드 (시뮬레이션 RPG)

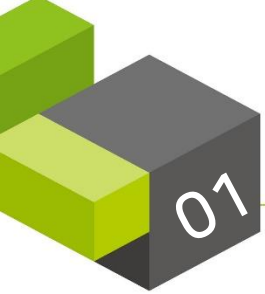
항해를 통해 중세 대항해시대의 다양한 재미를 느낄 수 있는  
시뮬레이션 게임

- 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 8월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)

# Appendix.

## 2022.4Q 실적자료

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

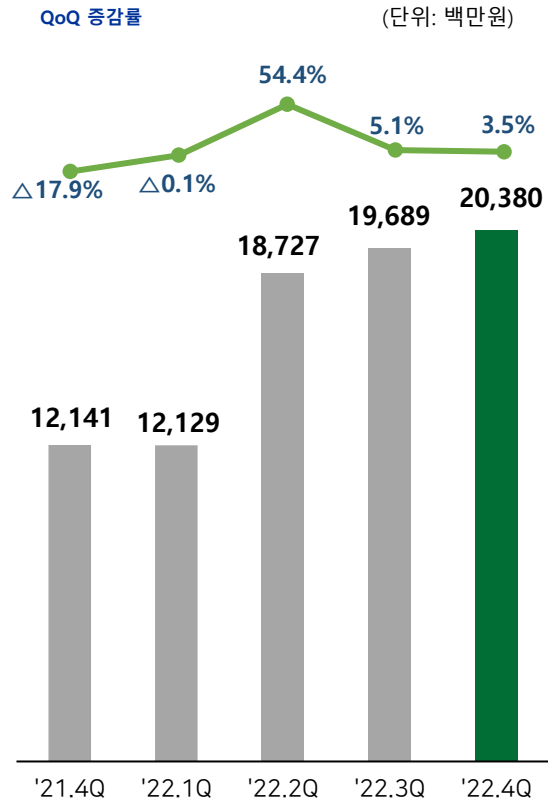


# 실적 요약

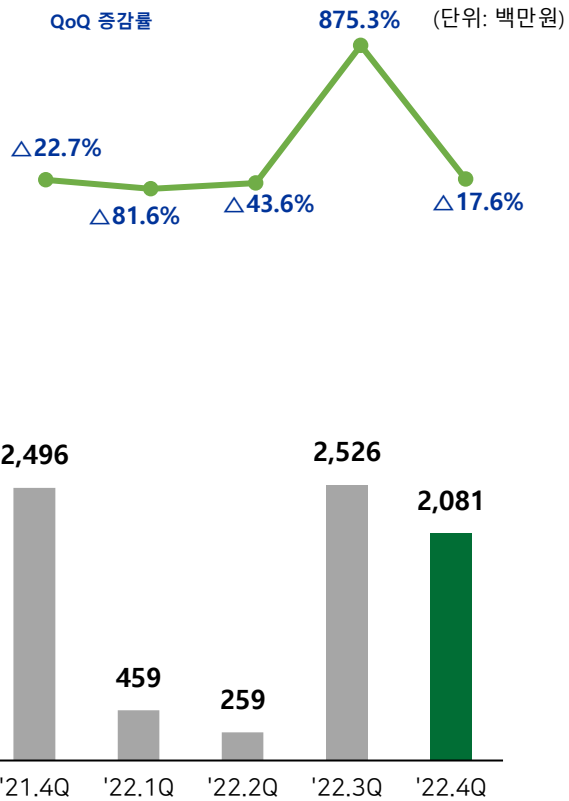


- ▶ 영업수익 20,380 백만원 (YoY +67.9%, QoQ +3.5%)
- ▶ 영업이익 2,081 백만원 (YoY  $\Delta$ 16.6%, QoQ  $\Delta$ 17.6%), 당기순이익 702 백만원 (YoY  $\Delta$ 76.0%, QoQ  $\Delta$ 71.5%)

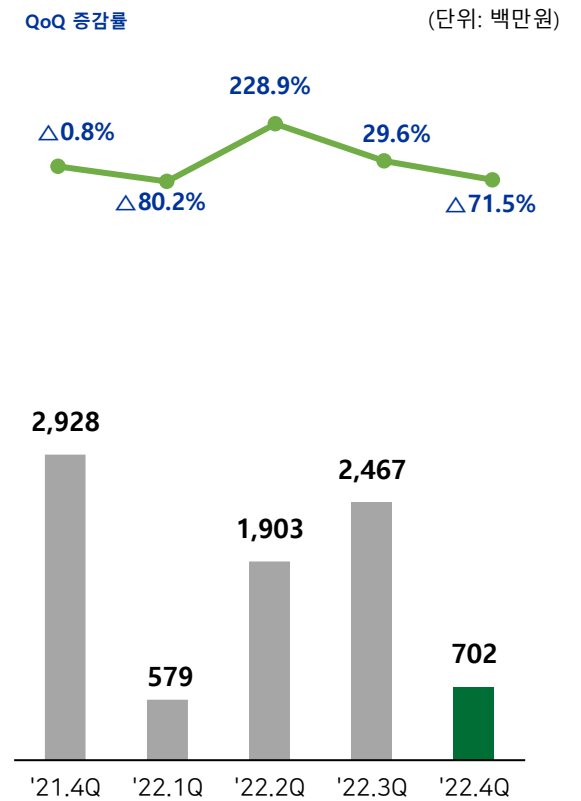
## 영업수익



## 영업이익



## 당기순이익



※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



# 영업수익 분석

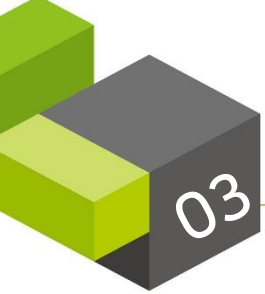


(단위: 백만원)

구 분	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	12,141	12,129	18,727	19,689	20,380	67.9%	3.5%	
인앱결제	4,762	5,778	12,196	13,263	14,238	199.0%	7.4%	- 신작게임출시 및 미드코어류 매출 증가
해외	2,748	3,201	8,103	8,887	8,286	201.5%	△6.8%	
국내	2,014	2,577	4,093	4,376	5,952	195.5%	36.0%	
광고	7,378	6,351	6,531	6,324	5,949	△19.4%	△5.9%	- 캐주얼 게임 광고매출 감소
해외	6,586	5,478	5,736	5,479	5,122	△22.2%	△6.5%	
국내	792	873	795	845	827	4.4%	△2.1%	
기타(비게임부문)	-	-	-	102	194	-	90.2%	- 종속회사 매출 반영

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



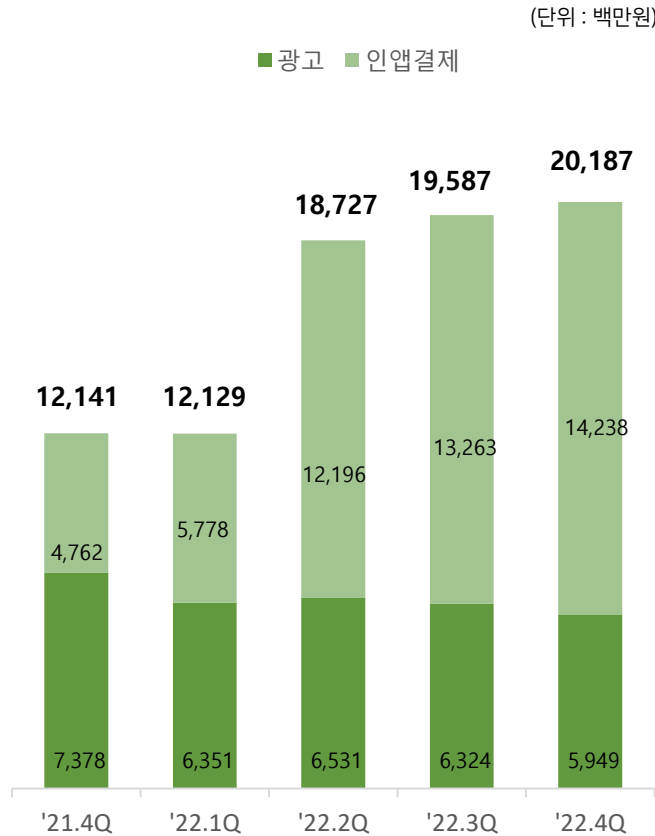


# 매출 구성

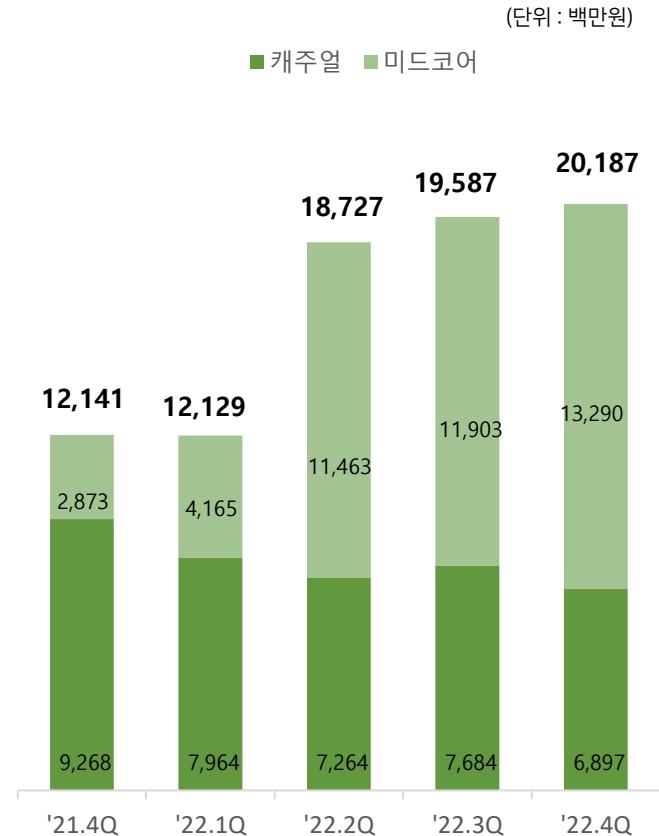


- ▶ 인앱결제 14,238백만원 (YoY +199.0%, QoQ +7.4%), 광고 5,949백만원 (YoY △19.4%, QoQ △5.9%)
- ▶ 미드코어 13,290백만원 (YoY +362.6%, QoQ +11.7%), 캐주얼 6,897백만원 (YoY △25.6%, QoQ △ 10.2%)

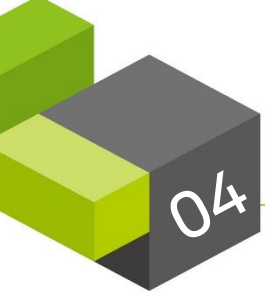
인앱/광고 매출 구조



장르별 매출(인앱+광고)



※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준

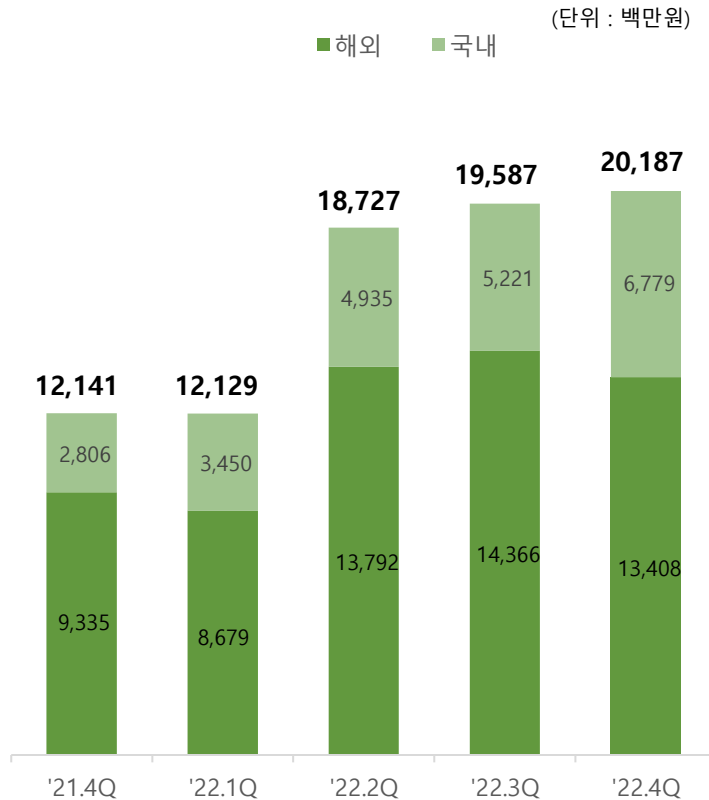


# 해외 매출 비중

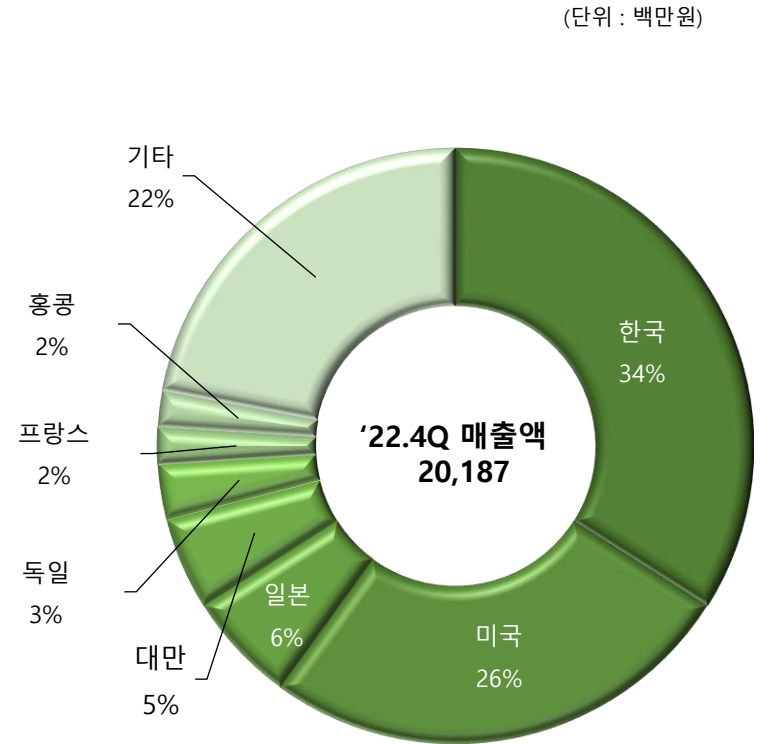


▶ 해외매출 13,408백만원 (YoY +43.6%, QoQ △6.7%), 국내매출 6,779백만원 (YoY +141.6%, QoQ +29.8%)

## 국내/해외 매출 현황



## 국가별 매출 비중

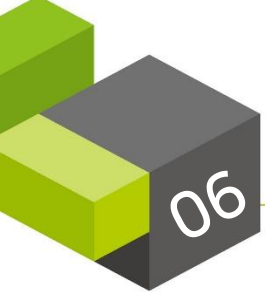


※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준

(단위: 백만원)

구 분	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q	YoY	QoQ	비 고
영업비용	9,645	11,670	18,469	17,163	18,300	89.7%	6.6%	
플랫폼수수료	1,386	1,499	3,750	3,967	4,401	217.5%	10.9%	인앱매출 증가에 따른 플랫폼 수수료 증가
RS정산수수료	511	730	690	2,128	2,968	480.8%	39.5%	매출 증가로 인한 정산수수료 증가
서버이용료	96	132	144	163	184	91.7%	12.9%	미드코어류 서버비용 증가
마케팅수수료	4,677	6,003	9,925	6,526	6,103	30.5%	△6.5%	매출 안정화에 따른 마케팅 비용 감소
인건비성 경비	1,643	1,897	2,227	2,392	2,943	79.1%	23.0%	인원증원 및 상여금 지급에 따른 인건비 상승
상각비	505	554	613	613	614	21.6%	0.2%	
기타비용	826	855	1,120	1,374	1,087	31.6%	△20.9%	복리후생비 및 기타비용 감소
영업손익	2,496	459	259	2,526	2,081	△16.6%	△17.6%	
EBITDA	3,001	1,013	872	3,139	2,695	△10.2%	△14.1%	영업이익+감가상각비+무형자산상각비
당기순이익	2,928	579	1,903	2,467	702	△76.0%	△71.5%	

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



# 요약 연결재무제표

Appendix



## 연결재무상태표

(단위: 백만원)

구 분	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q
유동자산	58,535	59,561	58,595	54,718	56,654
비유동자산	21,958	19,133	21,207	32,062	29,828
<b>자산총계</b>	<b>80,494</b>	<b>78,693</b>	<b>79,802</b>	<b>86,780</b>	<b>86,482</b>
유동부채	4,454	5,509	5,503	5,289	5,797
비유동부채	2,436	2,447	1,306	1,441	857
<b>부채총계</b>	<b>6,890</b>	<b>7,956</b>	<b>6,809</b>	<b>6,730</b>	<b>6,653</b>
자본금	930	960	960	960	960
자본잉여금	35,182	36,531	36,531	36,531	36,531
자본조정	6,879	5,780	5,780	5,780	5,780
기타포괄손익누계액	5,526	1,802	2,154	6,743	5,820
이익잉여금	25,085	25,664	27,567	30,034	30,736
<b>자본총계</b>	<b>73,603</b>	<b>70,737</b>	<b>72,993</b>	<b>80,049</b>	<b>79,828</b>

## 연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'21.4Q	'22.1Q	'22.2Q	'22.3Q	'22.4Q
<b>영업수익</b>	<b>12,141</b>	<b>12,129</b>	<b>18,727</b>	<b>19,689</b>	<b>20,380</b>
영업비용	9,645	11,670	18,469	17,163	18,300
<b>영업손익</b>	<b>2,496</b>	<b>459</b>	<b>259</b>	<b>2,526</b>	<b>2,081</b>
영업외수익	509	344	1,537	787	△125
영업외비용	237	54	245	37	3,455
법인세차감 전 순손익	2,769	749	1,550	3,276	△1,499
법인세비용	△159	170	△353	809	△2,201
<b>당기순손익</b>	<b>2,928</b>	<b>579</b>	<b>1,903</b>	<b>2,467</b>	<b>702</b>



mobirix

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