

IR Book

2024년 11월



Disclaimer

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.

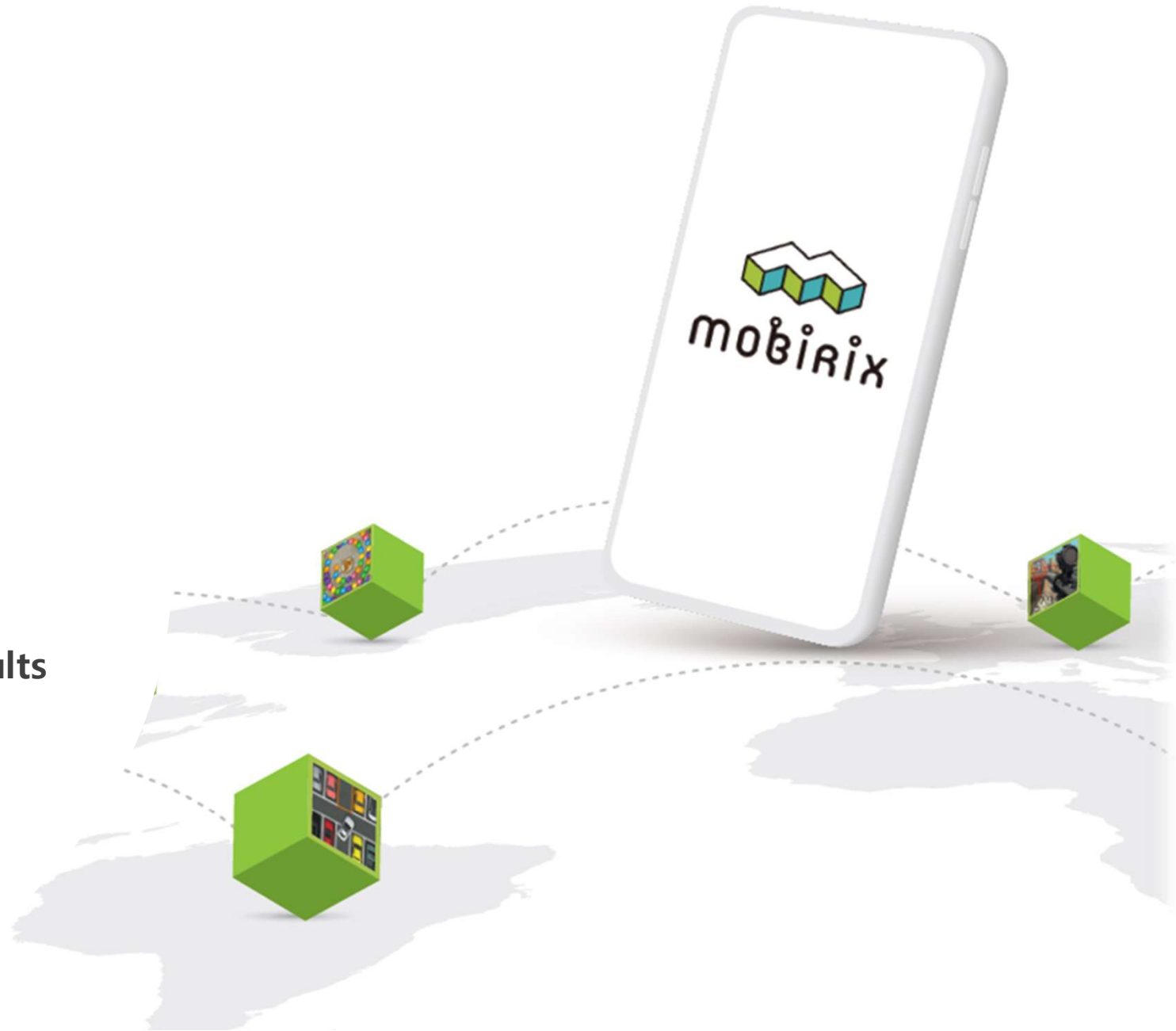
About **MOBIRIX**

1. Overview

- 1-1. Company Overview
- 1-2. Company Strength
- 1-3. Company Strategy
- 1-4. Business Overview

2. 2024.3Q Financial Results

◆ Appendix



1. Overview

1. Company Overview

2. Company Strength

3. Company Strategy

4. Business Overview

1. Company Overview

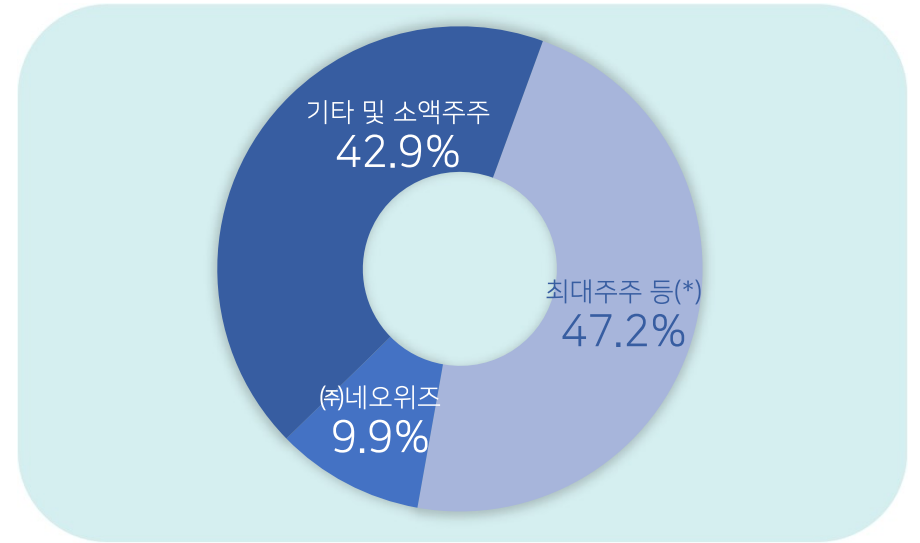


기업개요

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일 (법인전환일)	2007년 7월 9일
자본금	9.6억
직원수	255명
주요사업	모바일게임 개발 및 퍼블리싱 사업
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604호-607호,901호,902호 일부,1401호
홈페이지	www.mobirix.com

※ 2024년 3분기 공시기준
 ※ 최대주주 등 (*): 최대주주 및 특수관계인

주주구성



성명	보유주식수	지분율
최대주주 등	4,536,500	47.24%
(주)네오위즈	950,184	9.89%
기타 및 소액주주	4,117,116	42.87%
합계	9,603,800	100.00%

2. Company Strength



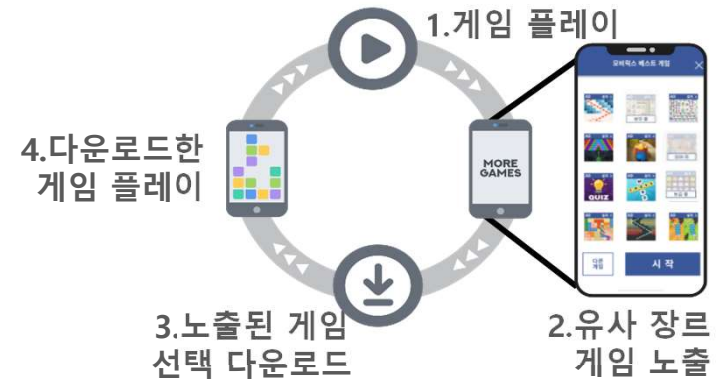
균형 잡힌 게임 포트폴리오

- 누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



내부 Cross Promotion

- 내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화



글로벌 TOP 퍼블리셔

- 글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 12.3%

AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
63	mobirix	92,968,920

MOBIRIX Partners

- 다양한 채널을 통한 강력한 파트너십 구축



※ 구글 플레이 + iOS, 마켓누적 다운로드 수 기준 (2024년 3분기 합산 기준)
 ※ 출처: dataai, 이미지: 각 사 홈페이지

3. Company Strategy (01)



3. Company Strategy (02)



2,000만

누적 다운로드 2,000만 이상
CASH COW 확보



벽돌깨기 퀘스트



CAGR 24% ↑

(2021 - 2023)

미드코어 라인업 강화
연속 매출성장 기록



블레이드키우기



IP+

콘텐츠 고도화, BM 강화
하드코어 IP 게임개발



관우키우기 - 국산 삼국지...

4. Business Overview (Casual Genre)

캐주얼 장르 전체 매출 : **172억** Live Service : **237종 +**

대표 게임 : 벽돌깨기퀘스트 (Brick Break Quest)

- 국가별 사용자 접속률 상향 유지
- 지속적인 업데이트를 통한 안정적인 Cash-cow
- 누적 다운로드 1억 4,870만 돌파



게임서비스 : 자체개발



출시일 : 2017.10



세부장르 : Puzzle



서비스국가 : 글로벌



MAU : **8,655,957 +**
(24년도 3Q)



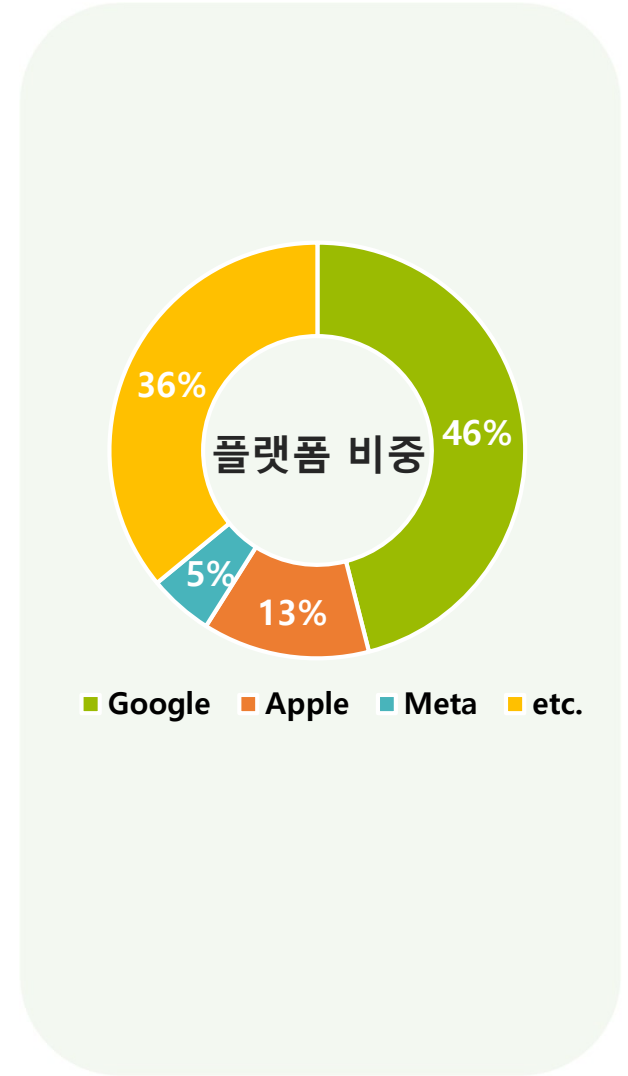
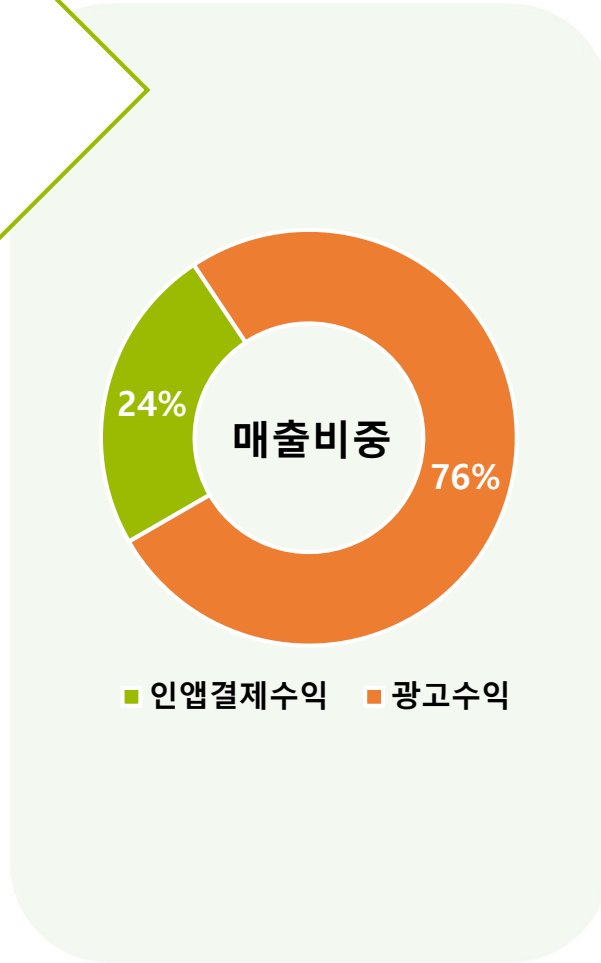
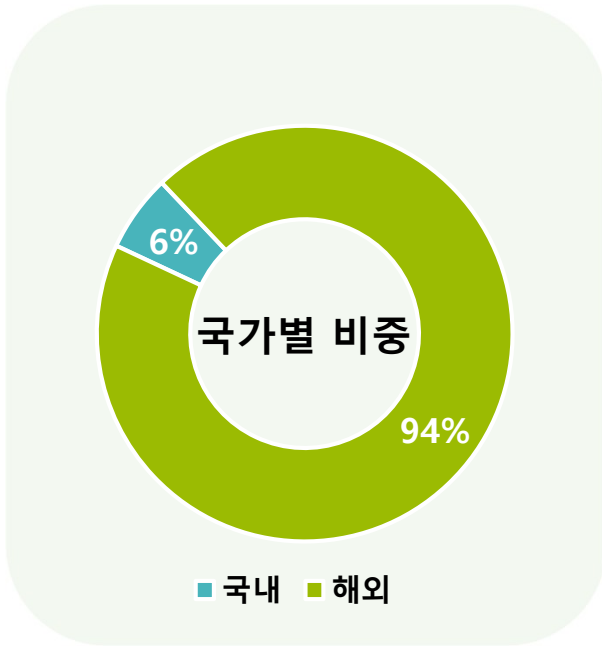
누적다운로드 : **148,710,049 +**
(Google Play+IOS 기준)



4. Business Overview (Casual Genre)



Brick Break Quest



※ 2024.3Q(누적) 기준
※ 출처 : 내부데이터, data.ai

4. Business Overview (Mid core genre)

미드코어 장르 전체 매출 : **245억** Live Service : **51종 +**

대표 게임 : 블레이드키우기 (Blade Idle)

- 글로벌 미드코어 시장에서 인정받은 게임으로 안정적인 Cash-cow 유지
- 유명 IP와의 콜라보 등 지속적인 인앱결제 사용자 관리
- 꾸준한 콘텐츠 업데이트 통한 장르 Life Cycle 지속연장



게임서비스 : 퍼블리싱



출시일 : 2022.02



세부장르 : Idle RPG



서비스국가 : 글로벌



MAU : **113,167 +**
(24년도 3Q)



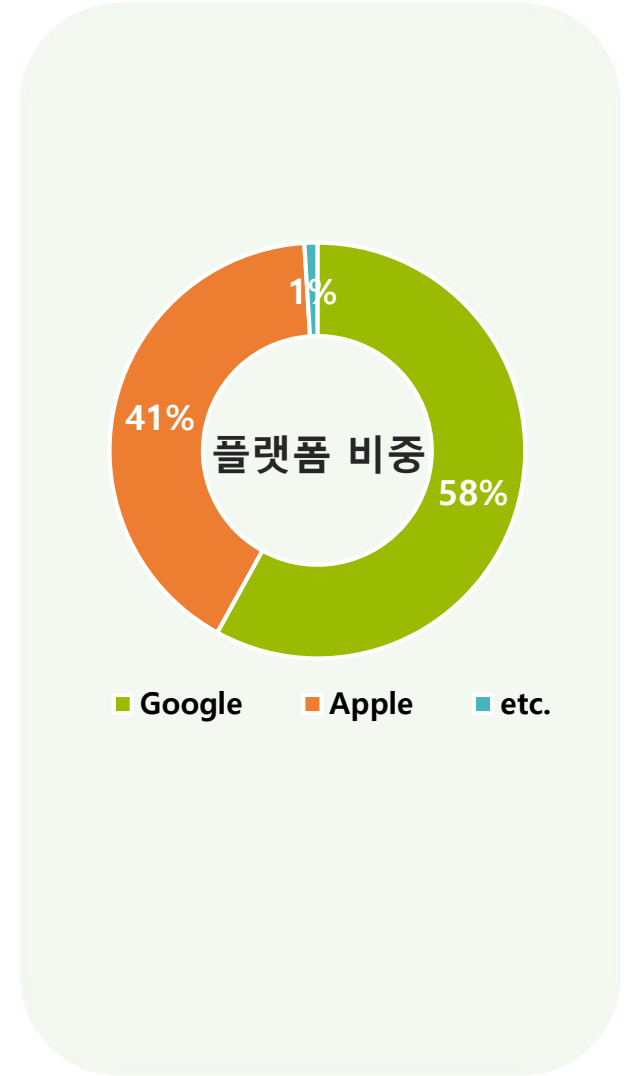
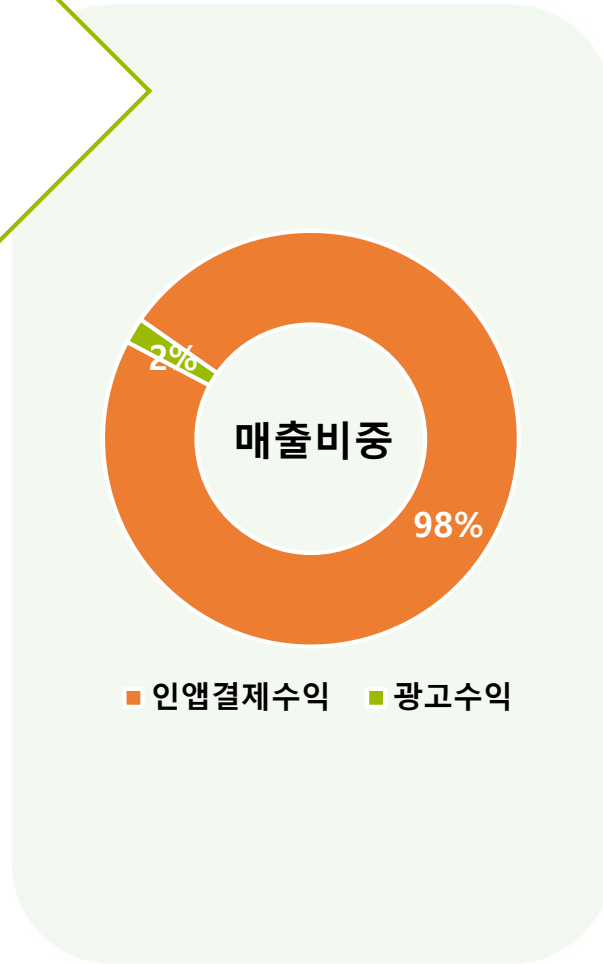
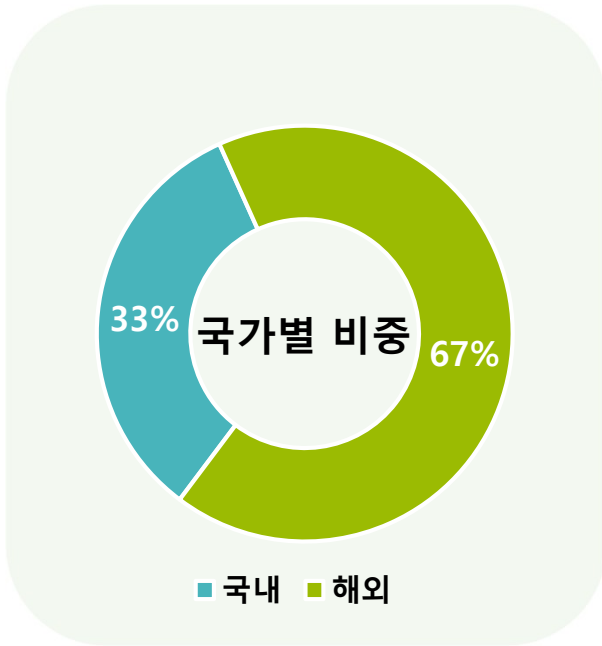
누적다운로드 : **4,045,061 +**
(Google Play+IOS 기준)



4. Business Overview (Mid core genre)



Blade Idle



※ 2024.3Q(누적) 기준
※ 출처 : 내부데이터, data.ai

2. 2024.3Q Financial Results

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

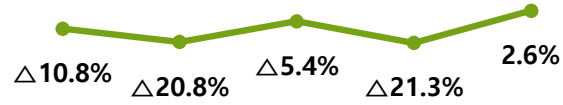
1. 실적요약



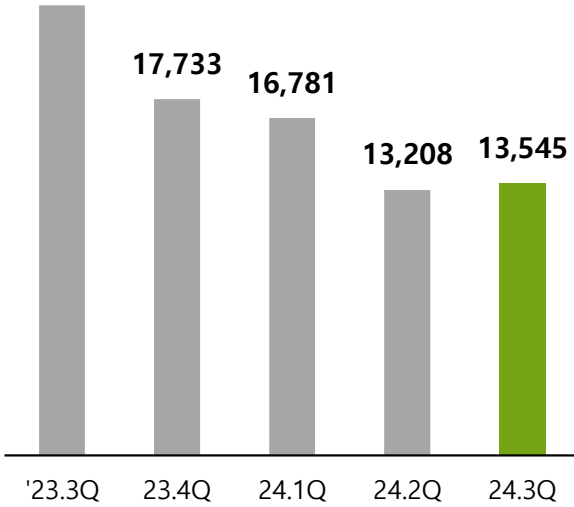
영업수익

QoQ 증감률

(단위: 백만원)



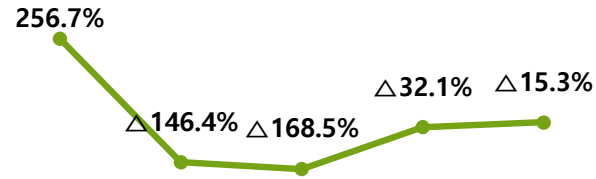
22,386



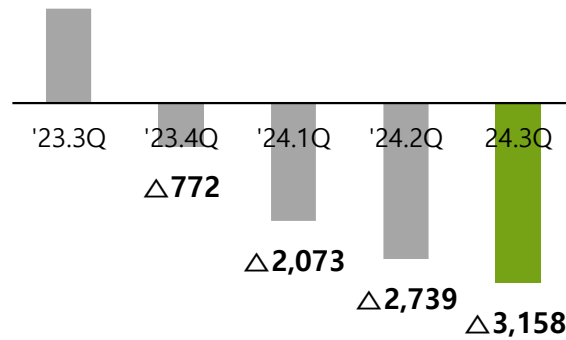
영업이익

QoQ 증감률

(단위: 백만원)



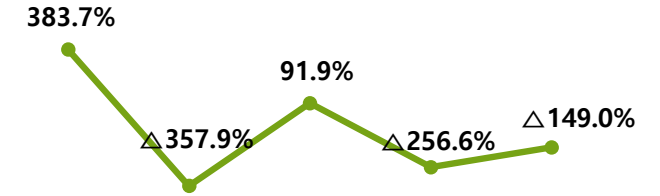
1,664



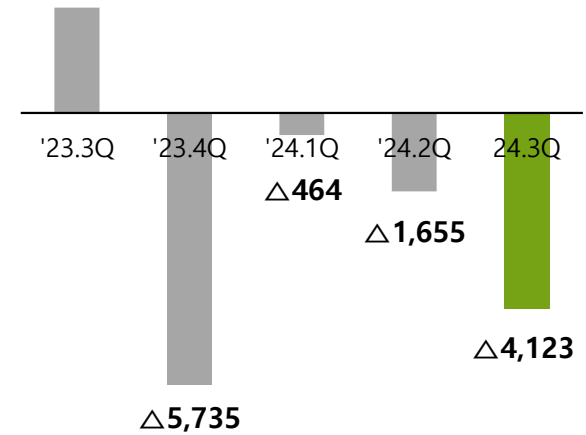
당기순이익

QoQ 증감률

(단위: 백만원)



2,224



※ 상기자료는 연결재무제표 기준.

2. 영업수익 분석



영업수익

(단위: 백만원)

구 분	'23.3Q	'23.4Q	'24.1Q	'24.2Q	'24.3Q	YoY	비 고
영업수익	22,386	17,733	16,781	13,208	13,545	△39.5%	
인앱결제	15,559	11,356	10,284	8,372	9,072	△41.7%	
해외	9,528	6,559	6,254	5,355	4,828	△49.3%	
국내	6,031	4,797	4,030	3,017	4,244	△29.6%	
광고	5,002	5,162	5,117	4,552	4,292	△14.2%	
해외	4,358	4,464	4,364	3,952	3,667	△15.9%	
국내	644	698	753	600	625	△3.1%	
기타(비게임부문)	1,825	1,215	1,380	284	181	△90.1%	

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.

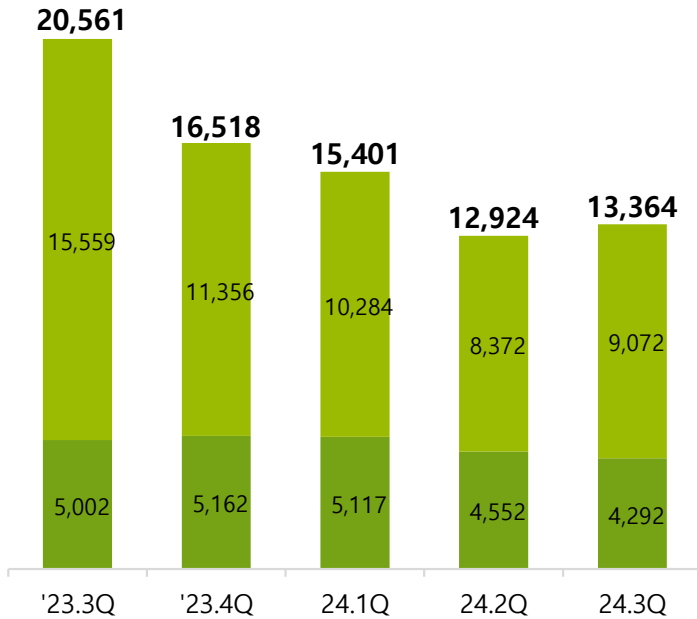
3. 매출구성



인앱/광고 매출 구조

(단위: 백만원)

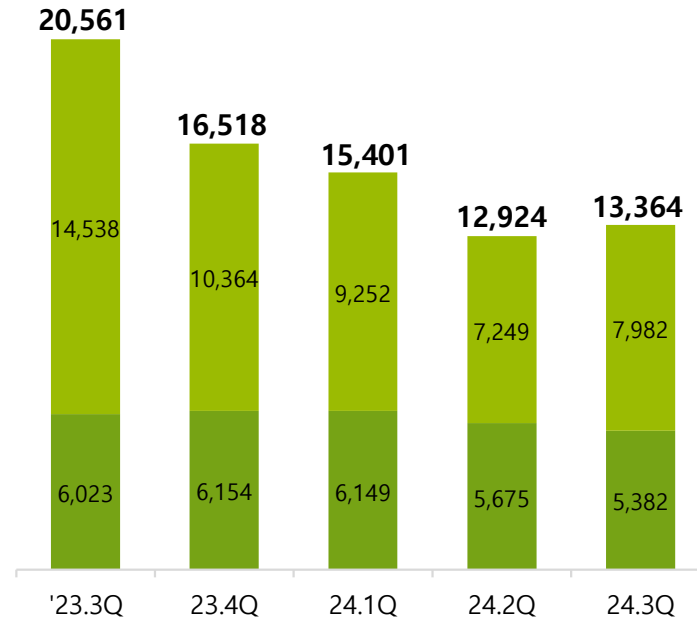
■ 광고 ■ 인앱결제



장르별 매출(인앱+광고)

(단위: 백만원)

■ 캐주얼 ■ 미드코어

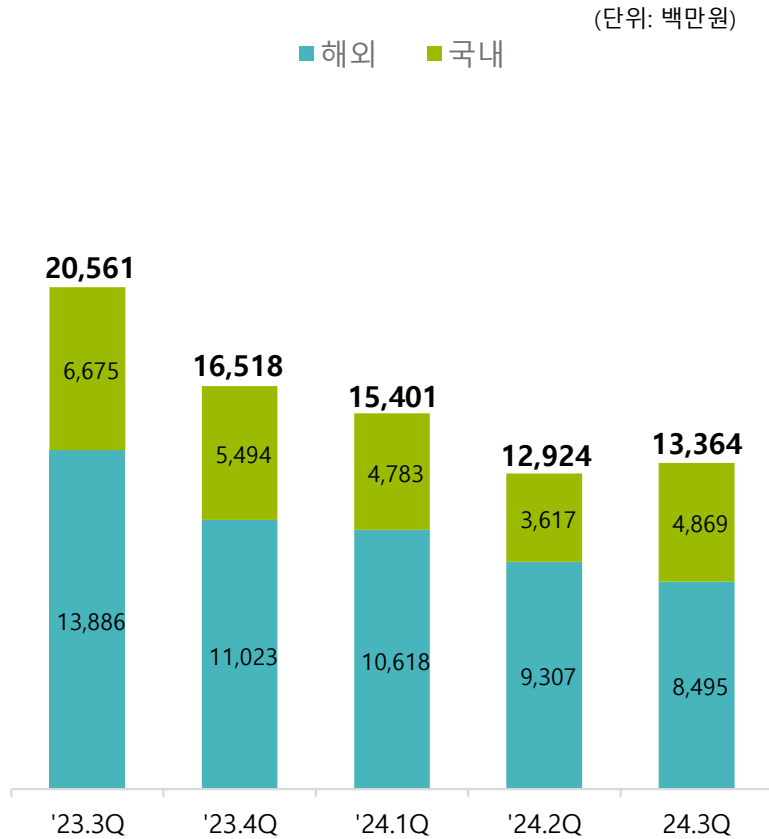


※ 상기자료는 비게임부문 매출 제외.

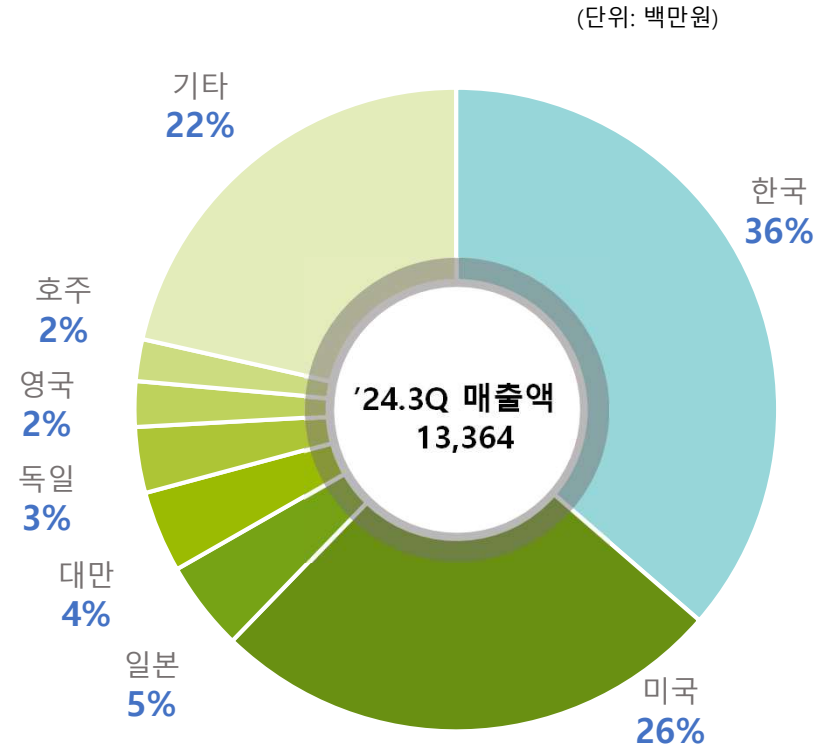
4. 해외매출구성



국내/해외 매출 현황



국가별 매출 비중



※ 상기자료는 비게임부문 매출 제외.

5. 영업비용 분석



영업비용

(단위: 백만원)

구 분	'23.3Q	'23.4Q	'24.1Q	'24.2Q	'24.3Q	YoY	비 고
영업비용	20,722	18,505	18,854	15,947	16,703	△19%	
플랫폼수수료	4,815	3,490	2,924	2,513	2,724	△43%	
RS정산수수료	2,651	2,190	1,887	1,530	1,590	△40%	
서버이용료	364	362	390	329	353	△3%	
마케팅수수료	6,480	5,066	6,207	4,127	3,948	△39%	
인건비성 경비	4,222	4,953	5,107	5,023	5,622	33%	
상각비	652	702	530	533	529	△19%	
기타비용	1,538	1,742	1,809	1,892	1,937	26%	
영업이익	1,664	△772	△2,073	△2,739	△3,158	△290%	
당기순이익	2,224	△5,735	△464	△1,655	△4,123	△285%	

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.

6. 요약 연결재무제표



연결재무상태표

(단위: 백만원)

구 분	'23.3Q	'23.4Q	'24.1Q	'24.2Q	'24.3Q
유동자산	55,712	46,428	46,098	43,186	36,557
비유동자산	28,357	32,445	29,899	30,398	32,293
자산총계	84,069	78,873	75,997	73,584	68,850
유동부채	5,499	5,780	5,175	4,526	3,721
비유동부채	863	831	621	547	477
부채총계	6,362	6,611	5,796	5,073	4,198
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	2,829	3,118	1,522	1,487	1,751
이익잉여금	31,607	25,872	25,407	23,752	19,630
자본총계	77,707	72,262	70,201	68,511	64,652

연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'23.3Q	'23.4Q	'24.1Q	'24.2Q	'24.3Q
영업수익	22,386	17,733	16,781	13,208	13,545
영업비용	20,722	18,505	18,854	15,947	16,703
영업손익	1,664	△772	△2,073	△2,739	△3,158
영업외수익	976	163	1,613	1,127	△604
영업외비용	57	4,783	56	38	374
법인세차감 전 순손익	2,583	△5,393	△515	△1,650	△4,136
법인세비용	358	342	△51	6	△13
당기순손익	2,224	△5,735	△464	△1,655	△4,123

◆ Appendix.

- New Games



수박만들기 2048 (캐주얼)

귀여운 과일들을 합성하여 최고 점수를 획득하는 게임

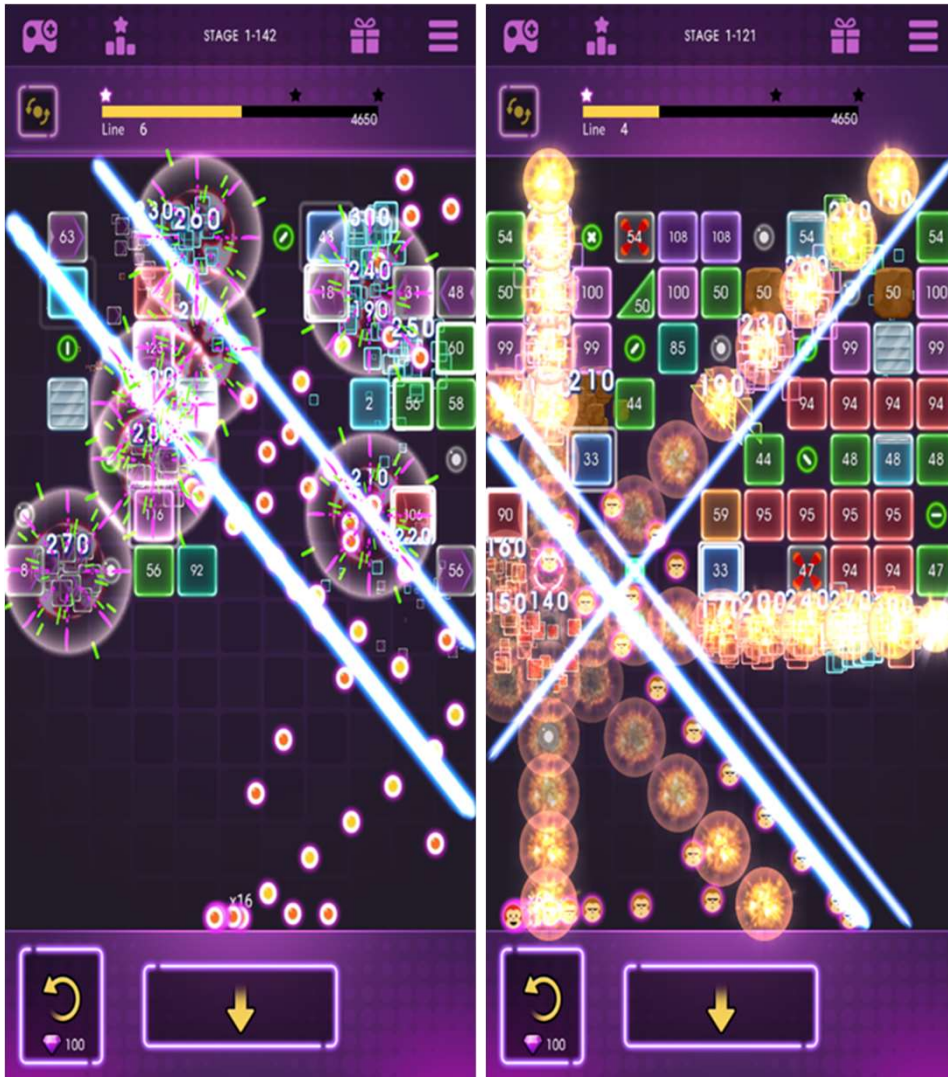
- 타이틀 : 수박만들기 2048 / Watermelon Maker 2048
- 특 징 : 한 손으로 플레이 가능한 쉬운 조작과 간단한 규칙
오프라인 플레이 가능
- 운영체제 : 안드로이드(AOS, Samsung), 애플(IOS)
- 서비스 : '24년 4분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



오션 매치 월드 (퍼즐/캐주얼)

바다를 배경으로 한 캐주얼 3매치 퍼즐 게임

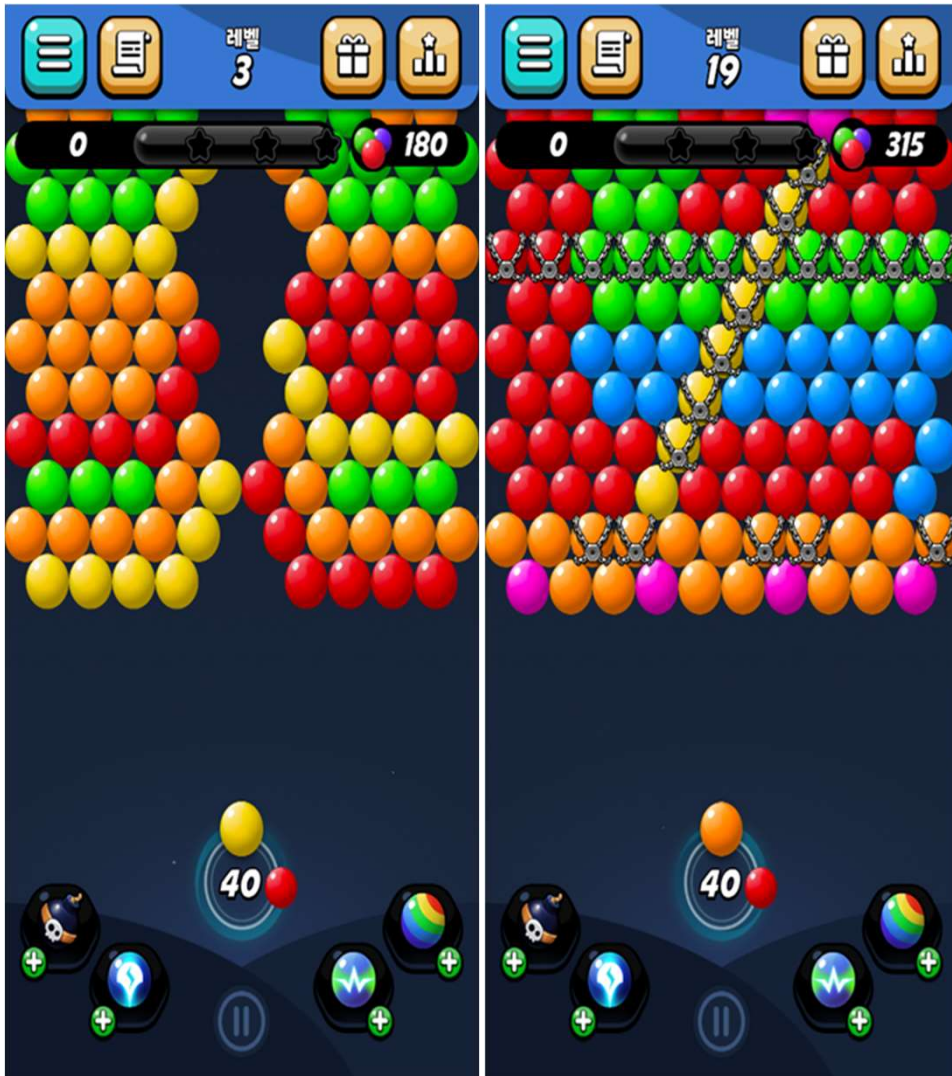
- 타이틀 : 오션 매치 월드 / Ocean Match World
- 특 징 : 클래식 3매치에 바다 요소를 결합하여 여러 가지 바다 테마를 즐길 수 있음
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '24년 4분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



Brick Breaker Dash (퍼즐/아케이드)

수 많은 공과 블록의 물리적 충돌을 통한 카니발

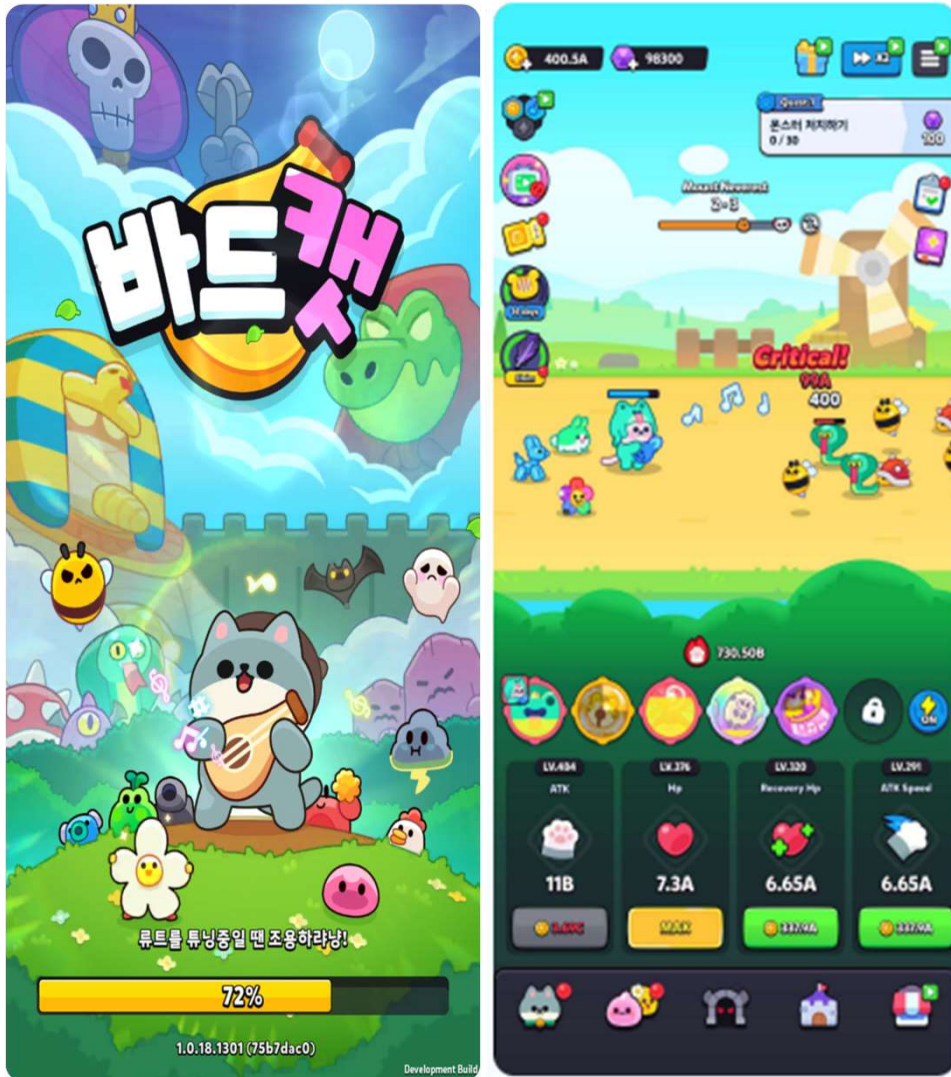
- 타이틀 : 벽돌깨기 대쉬
- 특 징 : 기존 벽돌깨기 퀘스트의 정통성을 계승한 업그레이드 버전
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '24년 4분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



버블 슈팅 퀘스트 (퍼즐/캐주얼)

같은 색상의 버블을 조준하여 매치하여 목표 달성

- 타이틀 : 버블 슈팅 퀘스트 / Bubble Shooting Quest
- 특 징 : 전략적으로 버블을 터트리고 미션을 클리어
수천 가지의 다양한 스테이지
오프라인 플레이 가능
- 운영체제 : 안드로이드(AOS, Samsung), 애플(IOS)
- 서비스 : '24년 4분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



바드캐트(가제) (방치형 RPG)

리듬 액션 + 방치형 RPG

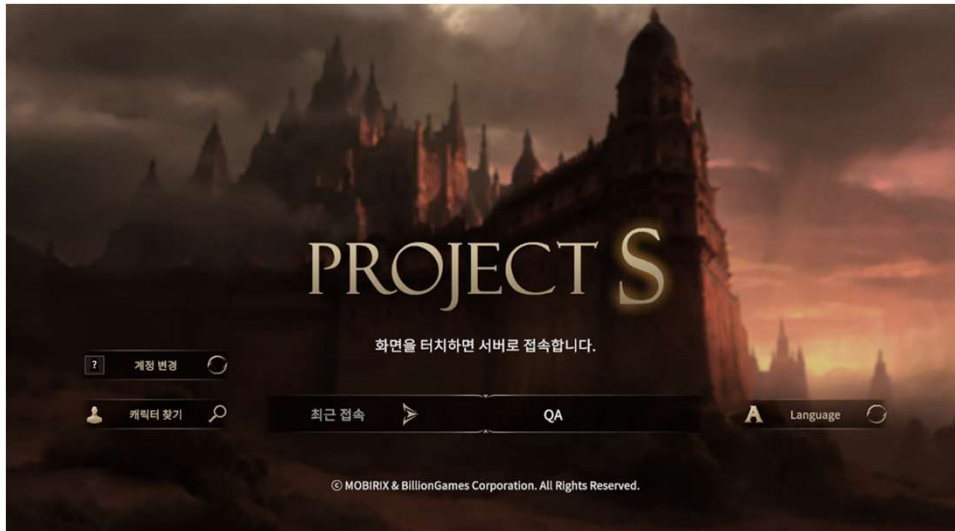
- 타이틀 : 바드캐트(가제)
- 특 징 : 방치형 RPG와 리듬액션 요소를 감각적으로 결합
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '24년 4분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



킹덤 디펜스 워 (디펜스)

고품질 그래픽으로 즐기는 전략 디펜스

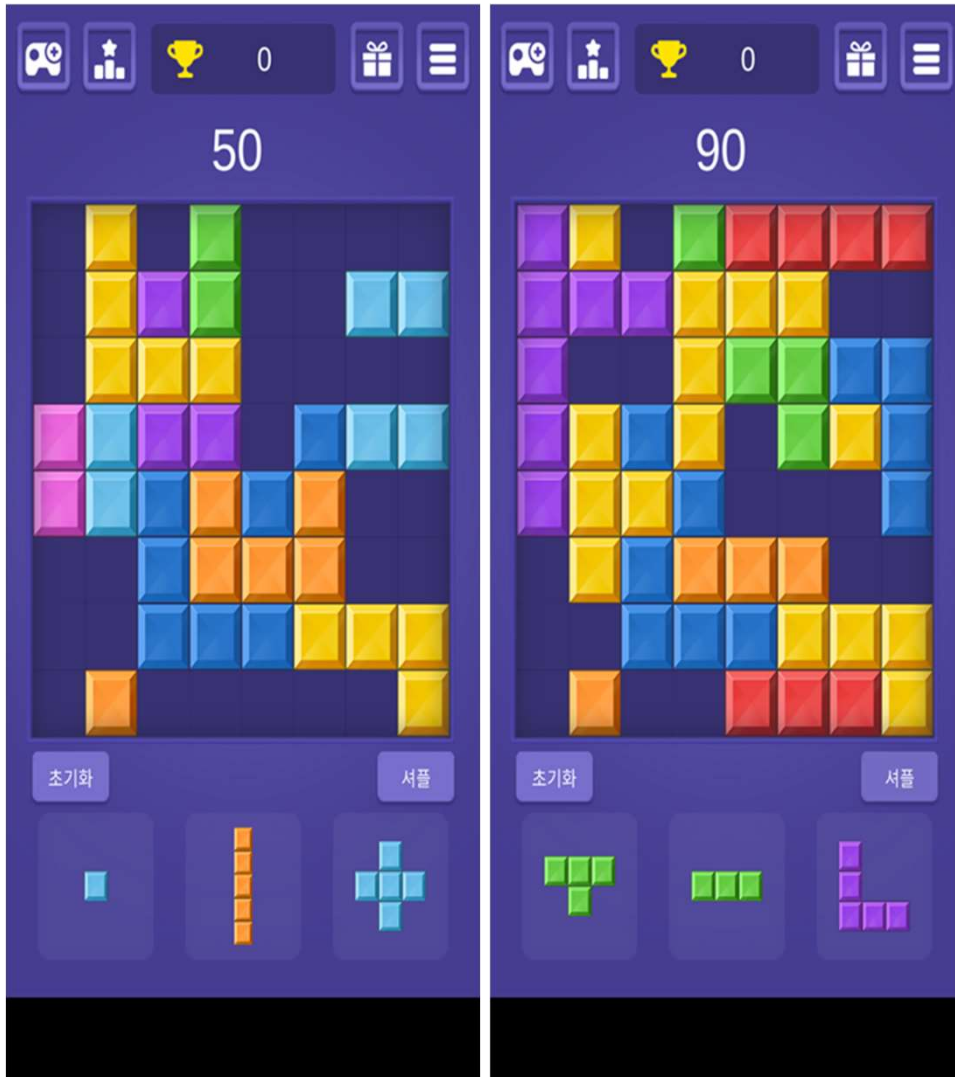
- 타이틀 : 킹덤 디펜스 워 / Kingdom Defense War
- 특 징 : 40종 이상의 다양한 캐릭터를 활용하여 적을 물리치는 전략 디펜스 게임
- 운영체제 : 안드로이드(AOS, Samsung), 애플(IOS)
- 서비스 : '24년 4분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



카르나크M (MMORPG)

성장을 통한 콘텐츠 경험과 유저들과의 세력 전쟁을
극대화 시킨 MMORPG

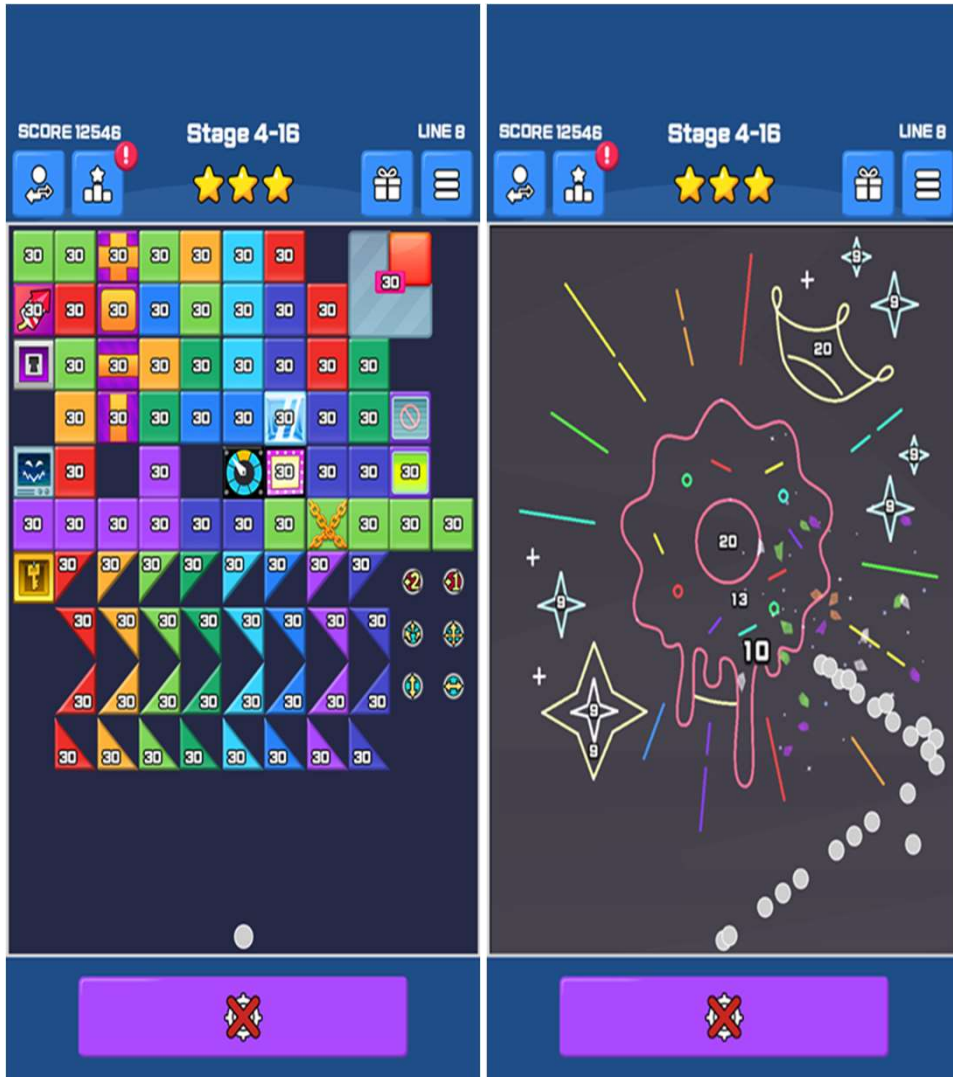
- 타이틀 : 카르나크M / KARNAK M
- 특 징 : 성장을 통한 콘텐츠 경험과 유저들과의 세력 전쟁을 극대화 시킨 MMORPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '25년 1분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



Block Crush Match(가제) (퍼즐)

간단한 규칙과 중독성 강한 두뇌 퍼즐 게임

- 타이틀 : 블록 크러쉬 매치(가제)
- 특 징 : 높은 점수를 목표를 한 클래식모드와 다양한 기믹이 있는
두뇌 힐링 퍼즐 게임
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '25년 1분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



Brick Breaker Smash(가제) (퍼즐/아케이드)

다양한 공략이 존재하는 두뇌 퍼즐 아케이드 게임

- 타이틀 : 벽돌깨기 스매쉬(가제)
- 특 징 : 기믹을 이용하여 다양한 전략을 세울 수 있는 벽돌깨기 게임
아트맵과 폭탄맵 등을 제공하여 다채로운 재미 제공
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '25년 1분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



Spike City(가제) (스포츠)

박진감 넘치는 통쾌한 리얼 배구 게임

- 타이틀 : 스파이크 시트(가제)
- 특 징 : 유저 조작으로 공격과 수비를 통해 액션성을 살렸으며,
추가 서브 콘텐츠와 성장 시스템 및 코스튬 제공
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '25년 1분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)

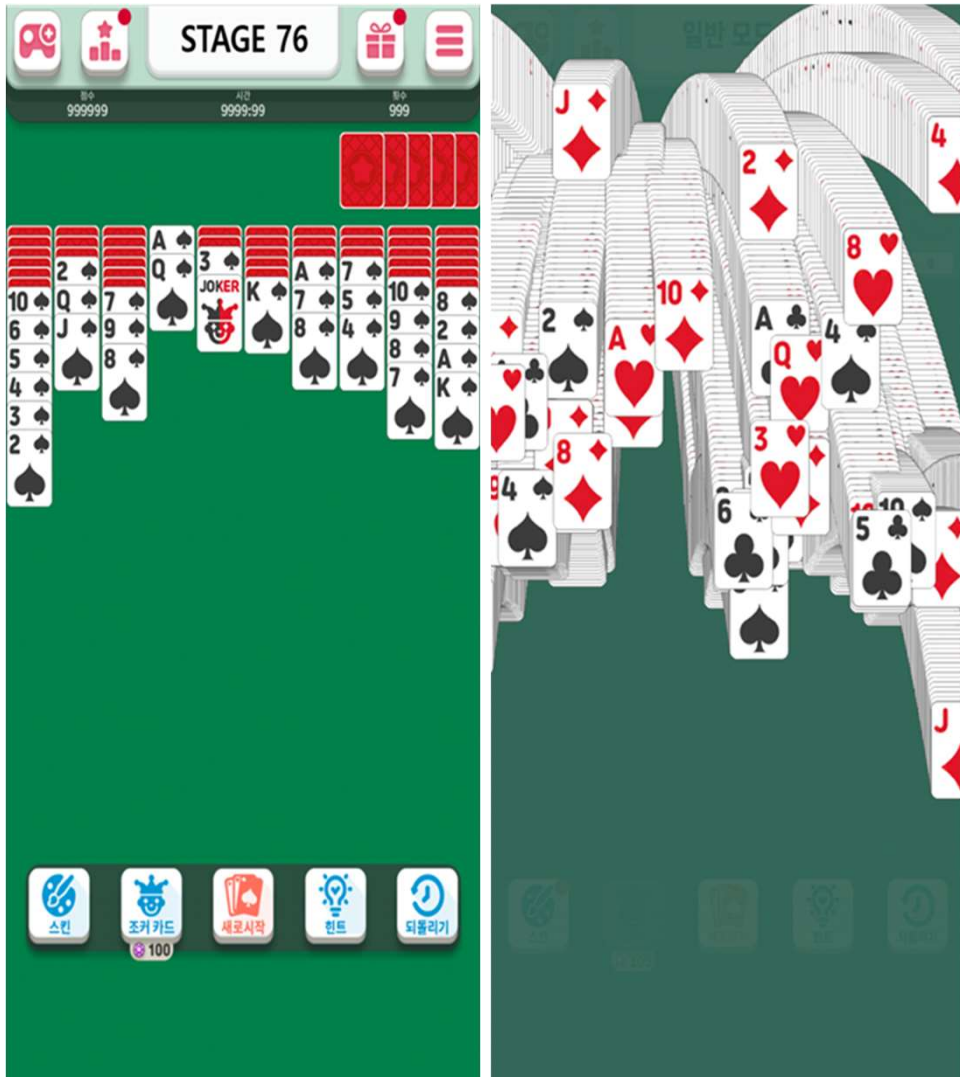


숨은 그림 찾기 퍼즐(가제) (퍼즐)

다양한 배경 속 숨겨진 물체를 찾아내는 집중력 게임



- 타이틀 : 숨은 그림 찾기 퍼즐(가제)
- 특 징 : 난이도 별로 다양한 물건을 탐색하는 재미와 실루엣 타겟 모드, 랭킹 서버 등 다채로운 재미 제공
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '25년 1분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



Spider Solitaire Classic(가제) (보드)

익숙한 규칙의 정통 스파이더 솔리테어 게임

- 타이틀 : 스파이더 카드 놀이 클래식(가제)
- 특 징 : 클래식한 재미와 중독성 넘치는 카드 놀이 게임과 카드, 배경 등의 스킨을 제공하여 몰입도 높은 보드 게임 제공
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 서비스 : '25년 1분기 글로벌 서비스 예정 (중국 제외)



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