



# 2021.1Q 실적 발표

2021.07.19





## 유의 사항

본 자료의 재무정보는 한국채택 국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 자료입니다.

본 자료는 2021년 1분기 실적에 대한 외부감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위하여 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

또한 본 자료는 미래에 대한 '예측정보'를 포함하고 있습니다. '예측정보'는 그 성격상 회사의 향후 경영현황 및 재무실적 등에 영향을 미칠 수 있는 불확실한 사건들을 포함하고 있습니다.

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.

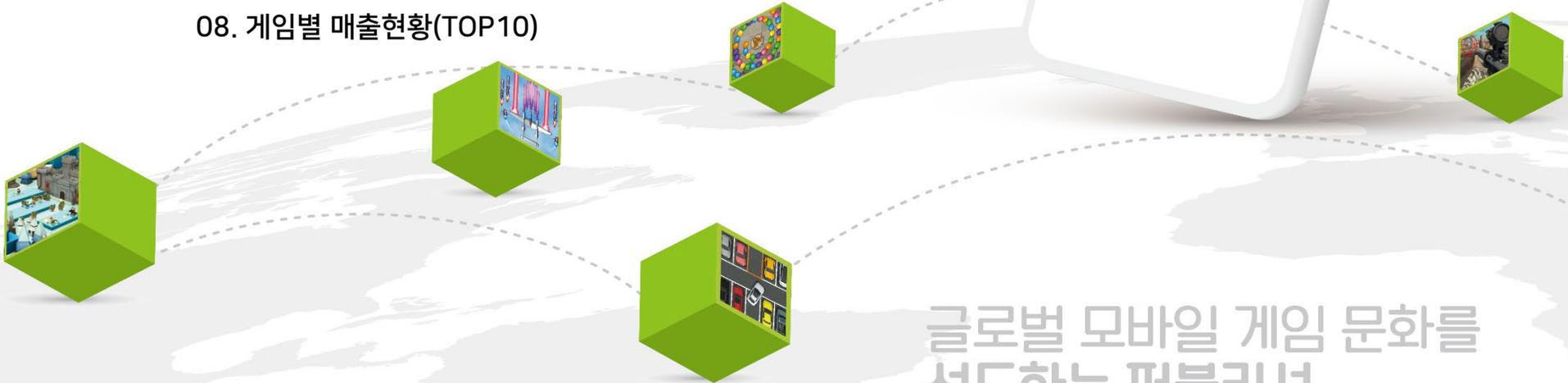
따라서 투자자는 이 자료에 포함되어 있는 정보만을 믿고 투자결정을 하지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀드립니다.

# Contents

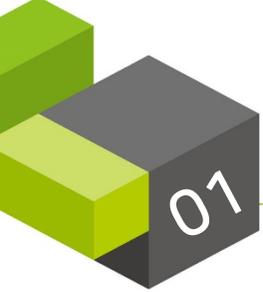
- 01. 실적요약
- 02. 영업수익 분석
- 03. 매출구성
- 04. 해외매출 비중
- 05. 영업비용 분석
- 06. 신작 라인업

## Appendix

- 07. 요약재무제표
- 08. 게임별 매출현황(TOP10)



글로벌 모바일 게임 문화를  
선도하는 퍼블리셔

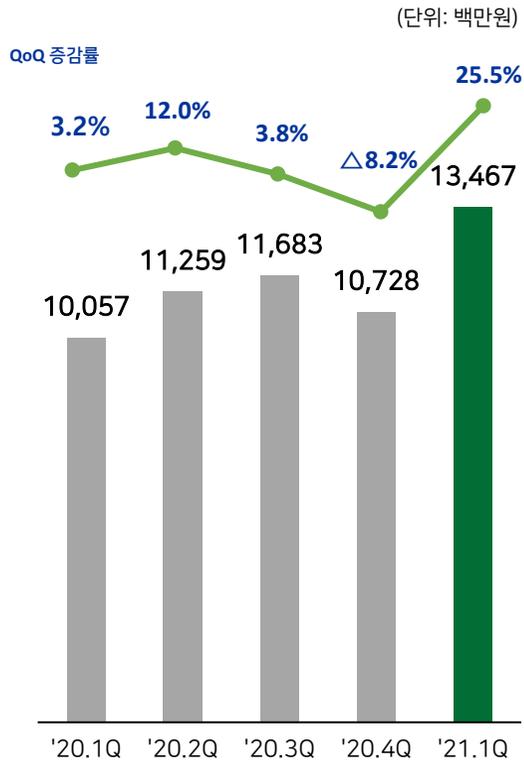


# 실적 요약

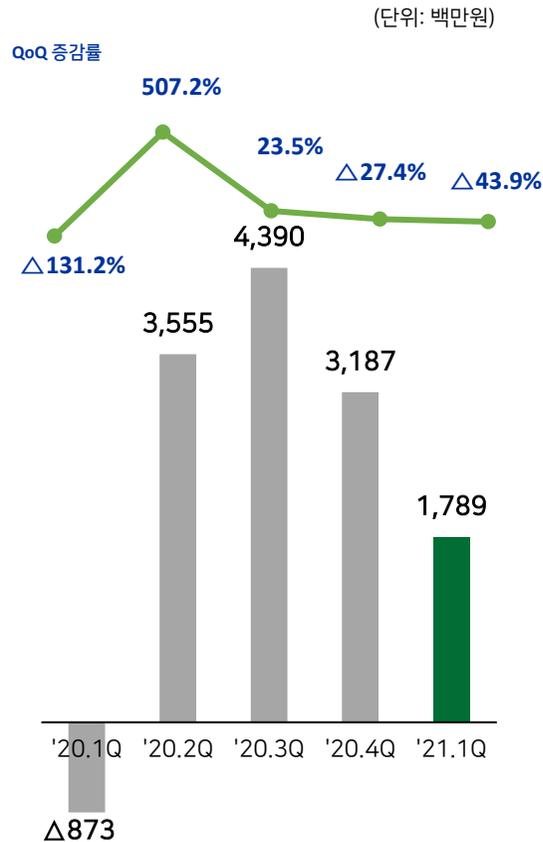


- ▶ 영업수익 13,467 백만원 (YoY +33.9% QoQ +25.5%)
- ▶ 영업이익 1,789 백만원 (YoY +304.93%, QoQ  $\Delta$ 43.9%), 당기순이익 1,793 백만원 (YoY +400.3%, QoQ  $\Delta$  19.9%)

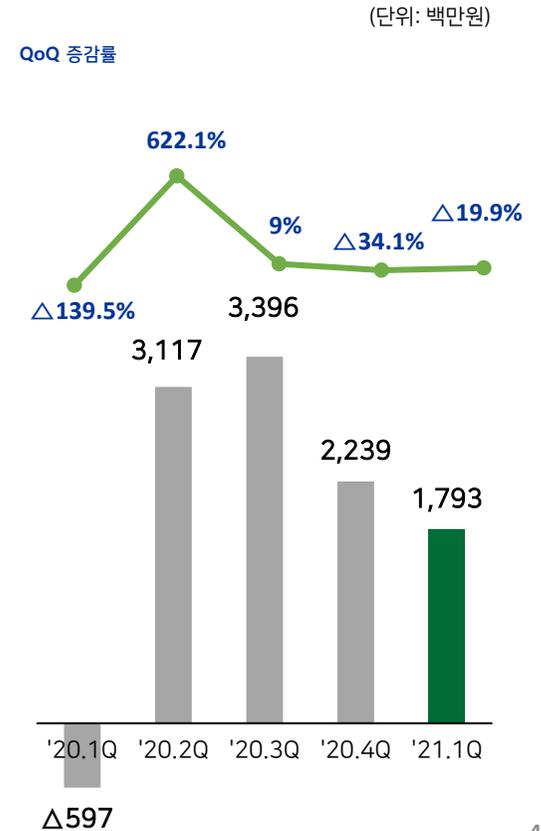
영업수익



영업이익



당기순이익





# 영업수익 분석

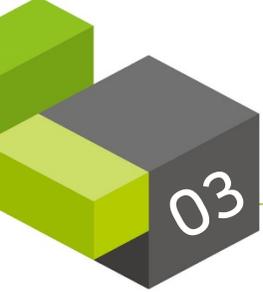


- ▶ 인앱결제 매출 6,389 백만원, (YoY +97.7% QoQ +131.5%), 광고 매출 7,078 백만원, (YoY +3.6% QoQ Δ11.2%)
- ▶ 신작 출시 효과로 인한 국내 매출 대폭 상승(YoY +834.6% QoQ +1,108%)

(단위: 백만원)

구 분	'20.1Q	'20.2Q	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	10,057	11,259	11,683	10,728	13,467	33.9%	25.5%	
인앱결제	3,231	4,345	3,243	2,759	6,389	97.7%	131.5%	
해외	2,873	3,905	2,998	2,482	3,043	5.9%	22.6%	
국내	358	440	245	277	3,346	834.6%	1,108%	던전기사 키우기 (2020.12월 출시) 관우 키우기 (2021.3월 출시)
광고	6,826	6,914	7,138	7,969	7,078	3.6%	Δ11.2%	
해외	6,265	6,349	6,422	7,253	6,054	Δ3.3%	Δ16.5%	
국내	561	565	716	716	1,024	82.5%	43%	
기타 (라이선스)	-	-	1,302	-	-			게임 L/O <sup>1</sup> 해외 매출

<sup>1</sup>L/O : license out

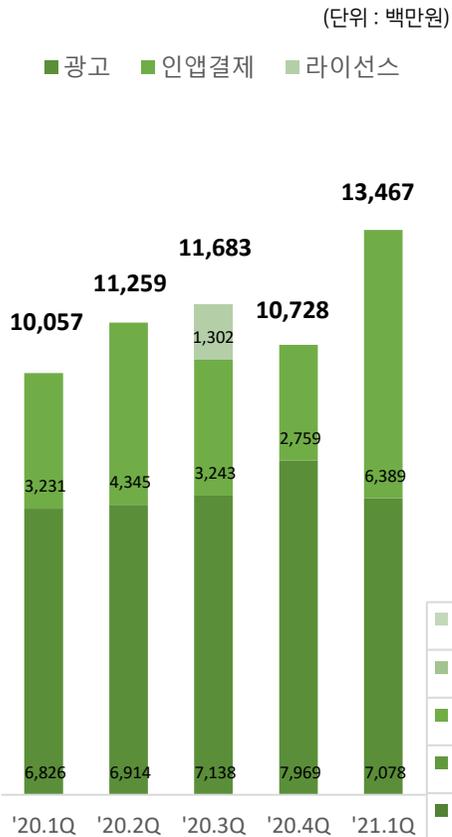


# 매출 구성

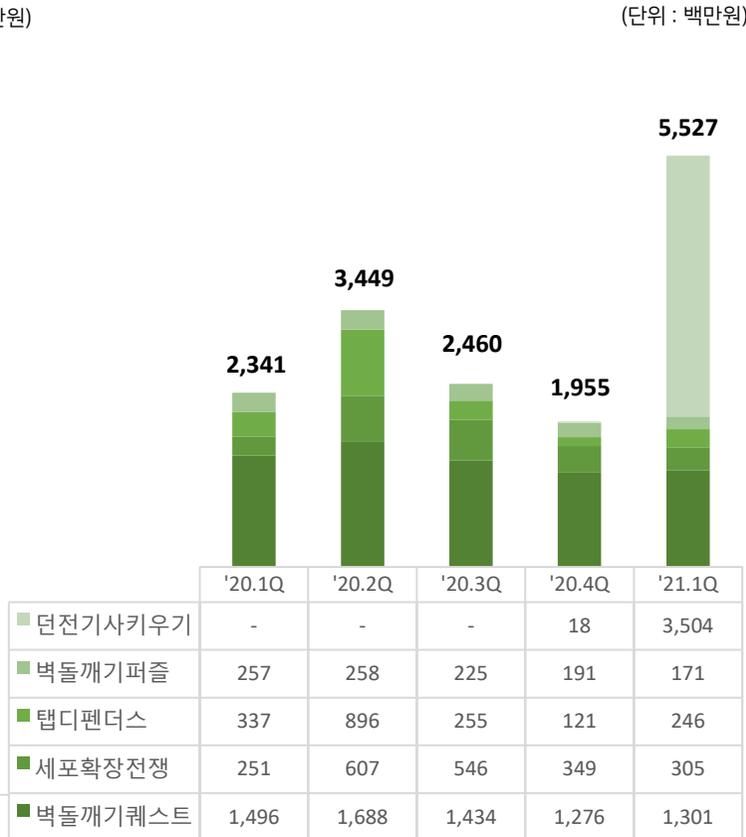


- ▶ 광고 7,078백만원 (YoY +3.6%, QoQ Δ11.2%), 인앱결제 6,389백만원 (YoY +97.7%, QoQ +131.5%)
- ▶ '20Y 인앱결제 비중 약 25~38% → '21.1Q 비중 47% 확대 (전분기대비 인앱결제 2배 이상 증가↑)

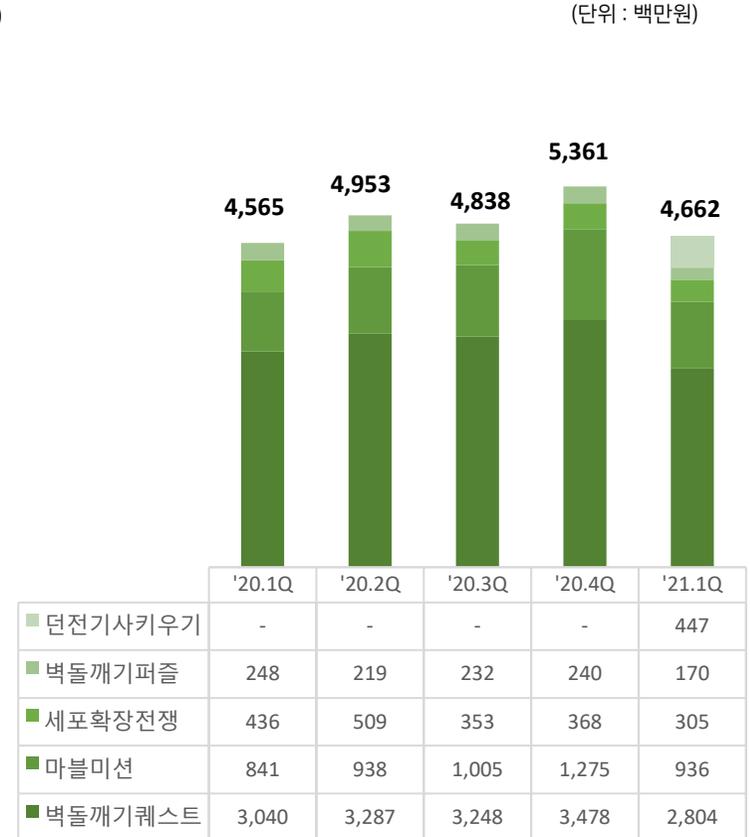
## 부문별 매출 구조

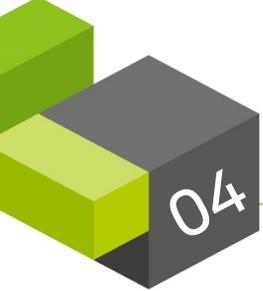


## 주요게임 매출(인앱결제)



## 주요게임 매출(광고)



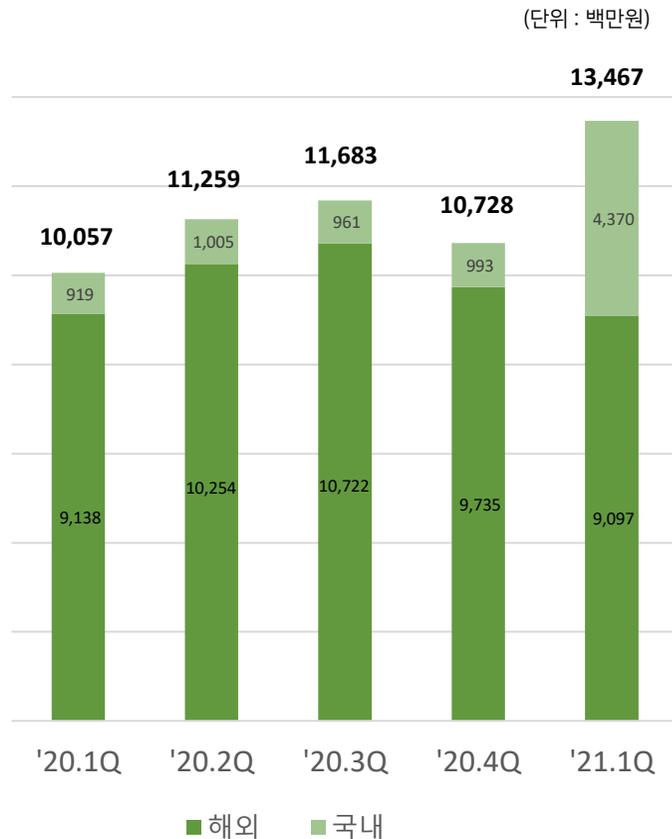


# 해외 매출 비중

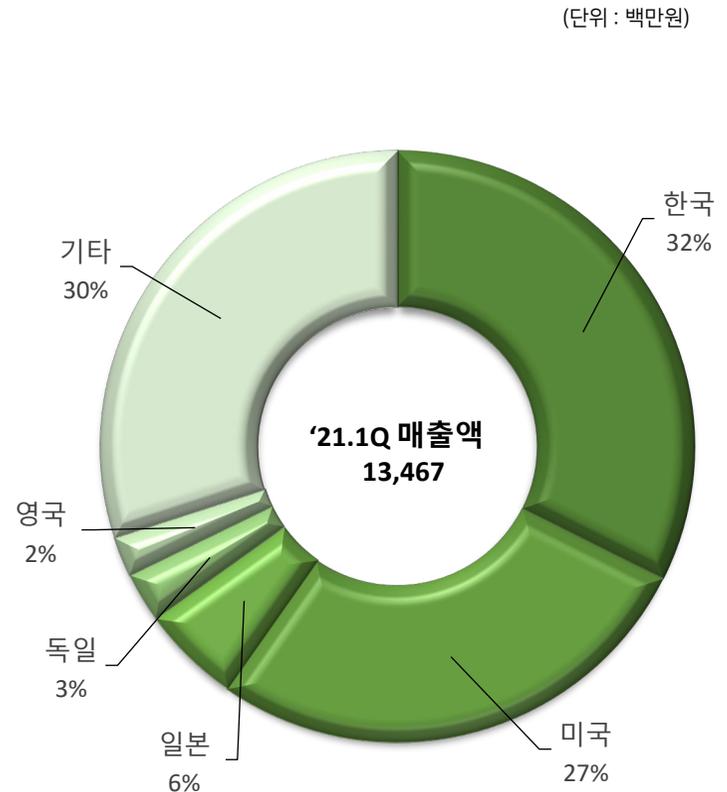


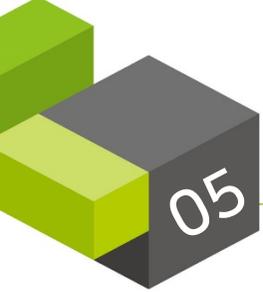
- ▶ 해외매출 9,097백만원 (YoY  $\Delta$ 0.4%, QoQ  $\Delta$ 6.5%), 국내매출 4,370백만원 (YoY +375.5%, QoQ +340%)
- ▶ '21.1Q 국내 매출 증가에 따른 해외 비중 감소

국내/해외 매출 현황



국가별 매출 비중





# 영업비용 분석



(단위: 백만원)

구 분	'20.1Q	'20.2Q	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q	YoY	QoQ	비 고
영업비용	10,929	7,704	7,293	7,541	11,678	6.8%	54.9%	
플랫폼수수료	936	1,263	952	807	1,880	100.8%	132.9%	매출 상승에 따른 인앱결제 수수료 증가
RS정산수수료	563	336	449	434	356	△36.7%	△18.0%	
서버이용료	36	30	38	51	67	86.1%	31.4%	
마케팅수수료	8,126	4,899	4,539	4,835	7,557	△7.0%	56.3%	
인건비성 경비	832	869	869	977	1,360	63.5%	39.2%	
상각비	56	65	65	103	123	119.6%	19.4%	
기타비용	381	242	382	334	335	△12.1%	0.3%	
영업손익	△873	3,555	4,390	3,187	1,789	303.5%	△43.9%	전년 동기대비 흑자전환
EBITDA	△816	3,621	4,456	3,295	1,918	335.1%	△41.8%	영업이익+상각비+ 이자비용
당기순이익	△597	3,117	3,396	2,239	1,793	400.3%	△19.9%	전년 동기대비 흑자전환

- ▶ 광산드릴러, 랜덤 터렛 디펜스 등 미드코어 게임 출시예정
- ▶ 마블레이싱, 4종 보드게임 합본 등 캐주얼 게임 출시예정



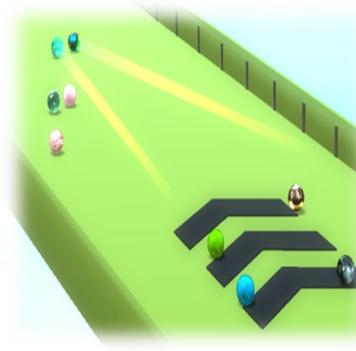
**광산 드릴러**  
방치형 게임

2021년 8월  
중국 제외 글로벌 출시



**랜덤 터렛 디펜스**  
디펜스 전략

2021년 8월  
중국 제외 글로벌 출시



**마블 레이싱**  
대전 아케이드 게임

2021년 9월  
중국 제외 글로벌 출시



**4종 게임 합본**  
보드게임

2021년 9월  
중국 제외 글로벌 출시

○

# Appendix.

재무제표  
주요게임별 매출현황





# 요약 재무제표

Appendix



## 재무상태표

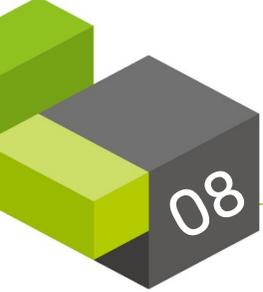
(단위: 백만원)

구 분	'20.1Q	'20.2Q	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q
유동자산	20,830	21,160	25,491	29,216	56,720
비유동자산	9,161	12,561	11,818	11,535	11,720
<b>자산총계</b>	<b>29,991</b>	<b>33,721</b>	<b>37,309</b>	<b>40,751</b>	<b>68,440</b>
유동부채	5,443	2,582	3,433	4,238	4,783
비유동부채	67,889	870	730	1,477	1,430
<b>부채총계</b>	<b>5,511</b>	<b>3,452</b>	<b>4,163</b>	<b>5,715</b>	<b>6,213</b>
자본금	742	742	742	742	930
자본잉여금	10,197	10,197	10,197	10,197	35,182
자본조정	6,970	6,970	6,970	6,970	6,879
기타포괄손익누계액	715	3,388	2,869	1,986	2,302
이익잉여금	5,855	8,972	12,368	15,141	16,934
<b>자본총계</b>	<b>24,480</b>	<b>30,269</b>	<b>33,146</b>	<b>35,036</b>	<b>62,227</b>

## 손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'20.1Q	'20.2Q	'20.3Q	'20.4Q	'21.1Q
영업수익	<b>10,057</b>	<b>11,259</b>	<b>11,683</b>	<b>10,728</b>	<b>13,467</b>
영업비용	10,929	7,704	7,293	7,541	11,678
<b>영업손익</b>	<b>△873</b>	<b>3,555</b>	<b>4,390</b>	<b>3,187</b>	<b>1,789</b>
영업외수익	345	127	67	283	520
영업외비용	69	69	114	975	9
법인세차감전 순손익	△597	3,613	4,343	2,495	2,300
법인세비용	0	495	948	256	507
<b>당기순손익</b>	<b>△597</b>	<b>3,117</b>	<b>3,396</b>	<b>2,239</b>	<b>1,793</b>

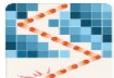
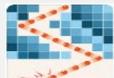
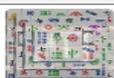


# 게임별 매출현황(TOP10)



Appendix

(단위: 백만원)

게임명		'20.1Q	게임명		'21.1Q	비고
1. 벽돌깨기 퀘스트		4,537	1. 벽돌깨기 퀘스트		4,106	
2. 마블 미션		931	2. 던전기사 키우기		3,951	'20.12월 미드코어 RPG출시
3. 세포확장전쟁		688	3. 마블 미션		1,017	
4. 벽돌깨기 퍼즐		505	4. 세포확장전쟁		610	
5. 탭 디펜더스		350	5. 벽돌깨기 퍼즐		341	
6. 공 던지기의 왕		250	6. 관우 키우기		269	'21.3월 미드코어 RPG출시
7. 월드축구리그		229	7. 탭 디펜더스		259	
8. 벽돌깨기 미션		187	8. 월드축구리그		253	
9. 방치 기사단		131	9. 투석기 퀘스트		213	
10. 상하이의 왕		122	10. 공 던지기의 왕		154	



mobirix

(주)모비릭스 | 서울특별시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 901-902호 | <https://www.mobirix.com>