

WE WILL RULE THE OCEAN



# IR Presentation

September 2017



# Contents

---

1. 회사 개요
2. 연결 종속회사 현황
3. 실적 요약
4. 매출 분석
5. 사업전략
6. 주요 모바일 게임
7. 소셜카지노 실적

## Appendix

1. 연결 재무제표
2. 재무제표

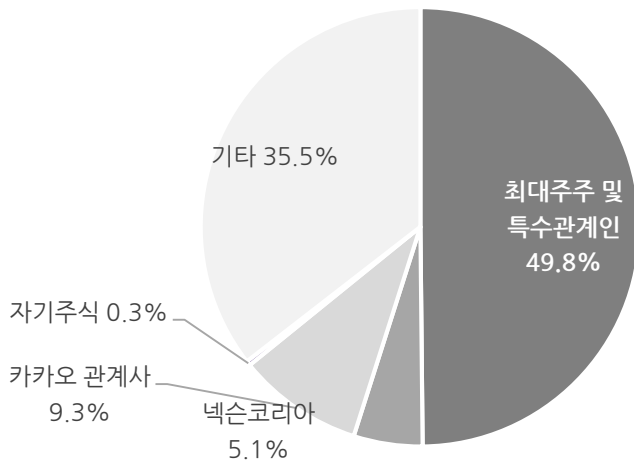
# 1. 회사 개요

다양한 게임 포트폴리오, 뛰어난 개발 역량, 지속적인 투자와 M&A를 통해 성장하는 글로벌 모바일 게임 전문 개발사

## 회사 현황

설립일자	2012년 1월 31일
대표이사	정욱
임직원수	본사: 103명, 연결: 238명 (2017.6 현재)
최대주주	정욱(12.9%)
발행주식수	18,948,402주
상장정보	코스닥, Ticker 217270
본사	경기도 성남시 분당구 성남대로 331번길 8, 13층

## 지분율



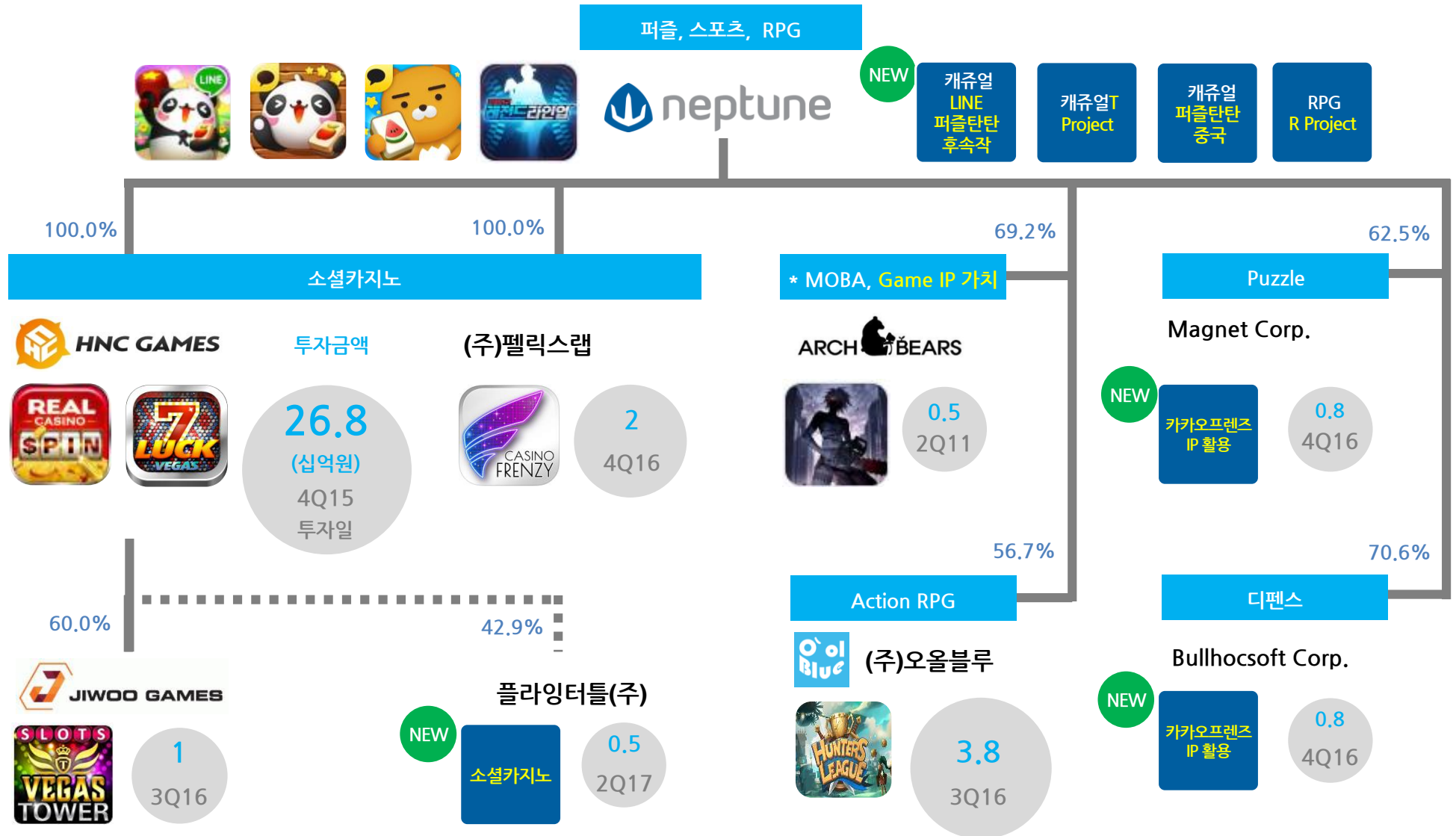
## 경영철학 및 이사회

Specialty Game “절대 트렌드를 쫓지 않는다”  
Constant Growth “게임 사업은 실패를 준비하는 데서 시작한다”

직책	성함	학력 및 경력
대표이사	정욱	서울대학교 무기재료공학 프리첼 한게임(현, 네이버 게임사업부문) 대표
사내이사 (스포츠게임 개발 총괄)	권상훈	서울대 전산과학 석사 NHN(현, 네이버) 일본서비스개발 랩장
사내이사 (캐주얼게임 개발 총괄)	조한상	고려대 경영정보학 석사 NHN 게임서비스 운영 총괄
기타비상무이사 (소셜카지노게임 개발 총괄)	성춘호	카이스트 기계공학 박사 이노그리드 현)(주)펠릭스랩 대표
기타비상무이사 (소셜카지노게임 개발 총괄)	손호준	카이스트 전산학 석사 이노그리드 현)(주)에이치앤씨게임즈 대표
기타비상무이사	정석모	서울대 지구환경공학 학사 Pedder Street 현) (주)넥슨코리아 CBDO
감사	김창근	카이스트 산업경영학 석사 NHN 웹젠 현) 모모콘 공동대표

## 2. 연결 종속회사

다양한 모바일 게임 장르 라인업 확보 및 게임 IP 사업을 확대를 위한 적극적인 모바일 게임 개발사 투자



\* MOBA, Multiplayer Online Battle Arena: 플레이어가 한 명이 남을때까지 전투

\*\* (주)플라잉터틀은 의미 있는 지분율을 보유한 회사로 본 보고서 작성일 현재 당사의 연결종속회사는 아님

### 3. 실적 요약 - ① 매출

#### 2Q17 연결 기준

(백만원)	2Q16	1Q17	2Q17	Y/Y	Q/Q
<b>I. 영업수익</b>	4,392	5,672	4,906	11.7%	-13.5%
캐주얼	1,629	2,021	1,632	0.2%	-19.2%
소셜카지노	2,560	3,592	3,064	19.7%	-14.7%
기타	203	59	210	3.2%	254.0%
<b>II. 영업비용</b>	4,678	6,606	7,459	59.4%	12.9%
<b>III. 영업이익(손실)</b>	(286)	(934)	(2,553)	적자	적자
<b>IV. 영업외손익</b>	274	335	74	-73.2%	-78.0%
1. 금융수익	46	46	55	18.1%	19.6%
2. 금융비용	142	278	(0)	-	-
3. 기타수익	59	7	3	-94.3%	-49.0%
4. 기타비용	27	5	16	-42.2%	224.7%
<b>V. 법인세비용차감전순이익</b>	(350)	(1,165)	(2,511)	적자	적자
<b>VI. 법인세비용(수익)</b>	(202)	(93)	(13)	-	-
<b>VII. 연결당기순이익</b>	(148)	(1,072)	(2,498)	적자	적자
1. 지배기업소유주지분	(55)	(515)	(470)	적자	적자
2. 비지배주주지분	(93)	(557)	(2,028)	적자	적자
<b>EBITDA</b>	106	(452)	(2,058)	적자	적자
<b>주식보상비용 제외 EBITDA</b>	295	(366)	(1,993)	적자	적자

#### 영업수익

- ① 캐주얼 게임은 ‘프렌즈사천성 for Kakao’(2016년 9월 출시) 및 ‘LINE 퍼즐탄탄’(2014년 10월 출시) 등의 기존 게임의 매출 감소와 신작 부재 영향
  - ▶ 하반기 및 2018년 상반기 3종 이상 신작 준비
- ② 소셜카지노 게임은 계절적 비수기 등으로 매출 감소
  - ▶ 하반기 1종 이상 신작 출시 예정
- ③ 프로야구게임 신작 ‘레전드라인업’ 성과 다소 부진
  - ▶ 하반기 및 2018년 상반기 RPG, MOBA, 디펜스, 스포츠 준비

#### 영업손실

- ① 기존 게임의 매출 감소와 신작 출시를 위한 인력 등 투자 확대와 신작 마케팅 비용의 증가
  - 본사 RPG 신작 프로젝트에 따른 인원수 증가
  - 하반기 및 2018년 상반기 신작 출시 예정인 오울블루, 마그넷, 불혹소프트 등은 인건비 등의 영업비용만 발생하는 구조
    - ▶ 기존 사업구조는 BEP 이상의 성과를 보이고 있으나, Live 게임 7개 보다 많은 신작 10종(지역 확대 1종 포함) 준비로 인한 투자비용 발생으로 신작 출시 이후 정상화 기대

(비용 상세는 다음 페이지)

참고: 상기 소셜카지노 매출은 게임 매출이외에 게임 관련한 광고 등 기타 매출 포함

### 3. 실적 요약 - ② 비용

#### 2Q17 연결 영업 비용

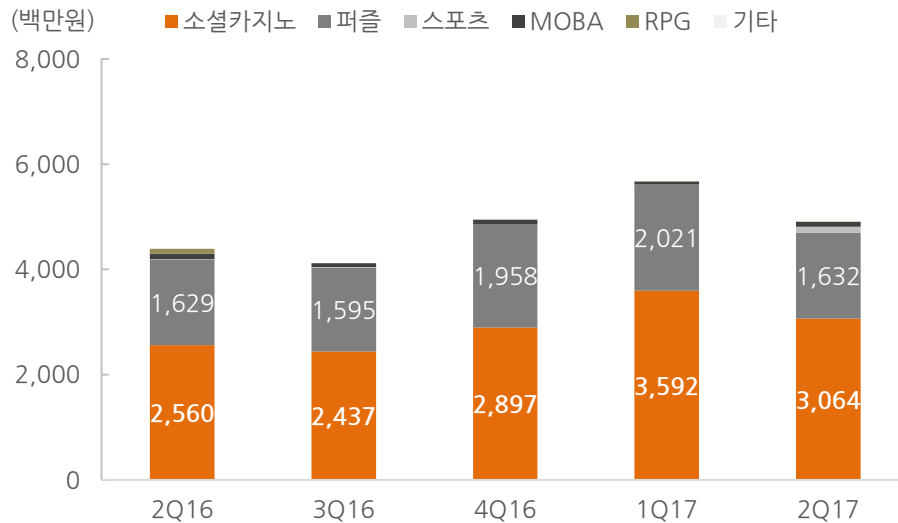
(백만원)	2Q16	1Q17	2Q17	영업비용 대비 비중	Y/Y	Q/Q	내 용
영업비용	4,678	6,606	7,459		59.4%	12.9%	
인건비	2,045	3,387	3,615	48.5%	76.8%	6.8%	신작 출시를 위한 인력 증가 영향 하반기 신작 출시 영향으로 인력 증가할 것이나, 당분기의 일시 적 인건비를 제외하면 당분기와 유사한 인건비 발생 전망
주식보상비용	190	86	64	0.9%	-66.1%	-24.9%	
지급수수료	1,295	1,569	1,541	20.7%	19.0%	-1.8%	소셜카지노 매출 감소
감가상각비	392	483	496	6.6%	26.5%	2.6%	에이치앤씨게임즈 인수에 대한 무형자산상각비 지속 발생
광고선전비	580	666	1,316	17.6%	126.8%	97.5%	소셜카지노 및 '레전드라인업'에 대한 마케팅비 증가
기타	203	59	210	2.8%	3.2%	254.0%	

참고: 에이치앤씨인수에 대해 무형자산 감액을 총 88억원, 연간 약 13.5억원 진행

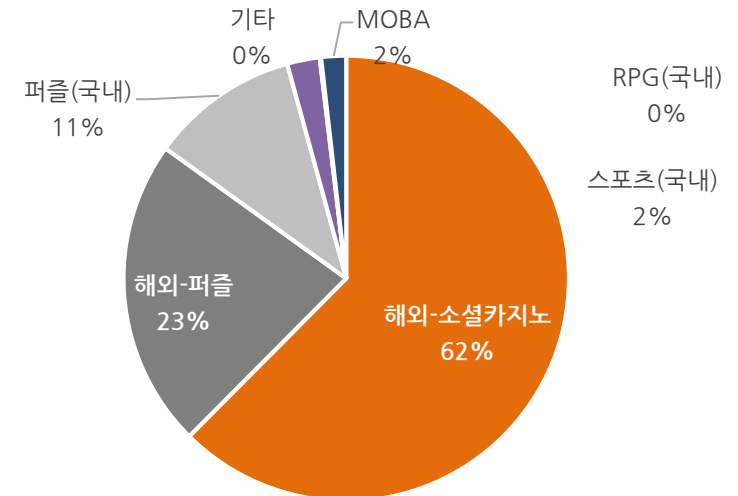
## 4. 매출 분석

- 북미향 소셜카지노 및 LINE 퍼즐게임 영향으로 해외 매출 비중은 85%
- 연결기준 소셜카지노(매출 비중 62%)와 퍼즐(23%)의 매출 비중이 대부분이나, 2017년 이후 다변화 계획

### 매출 분석



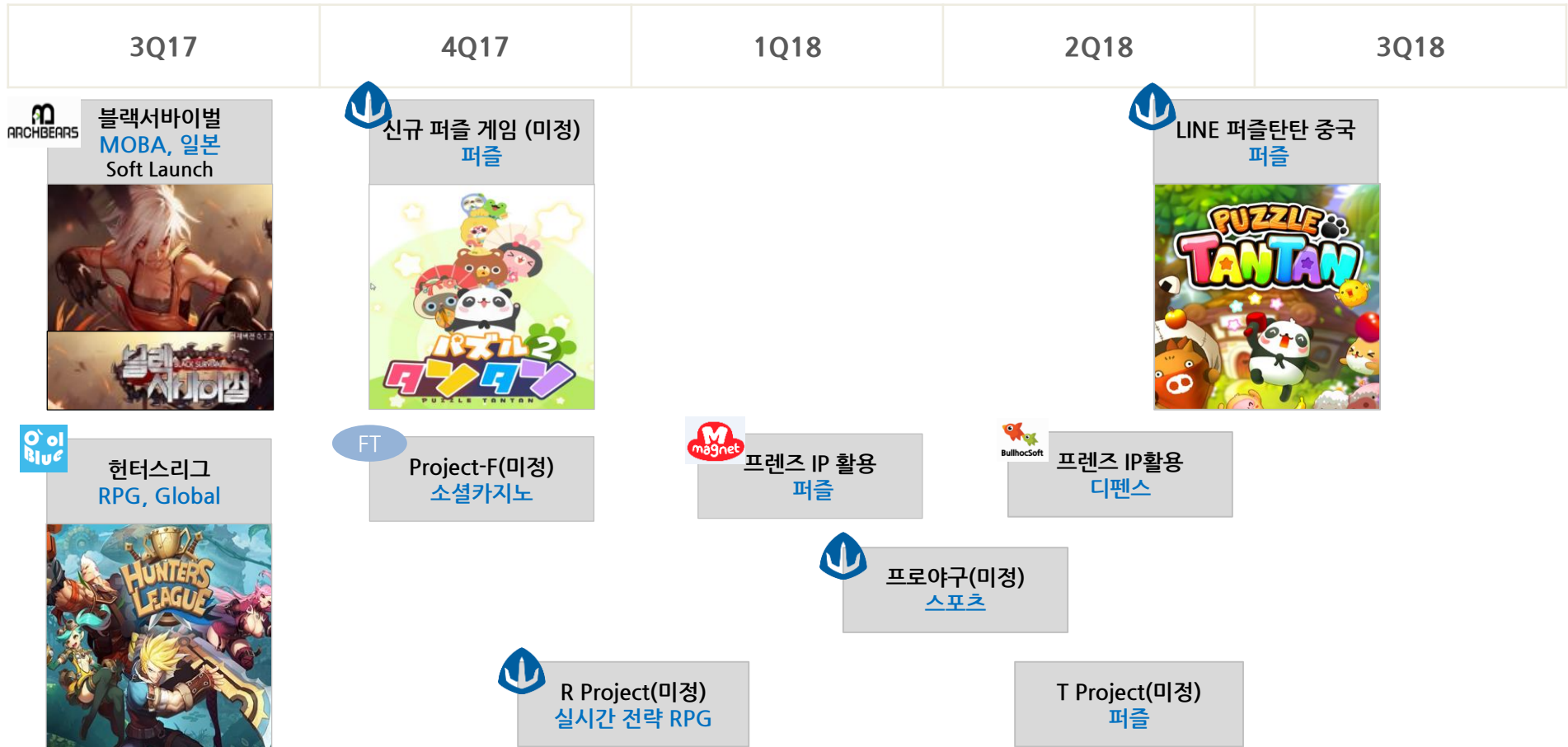
### 2Q17 지역, 장르별 매출



## 5. 신작 라인업 일정

- 넵튠은 약 90명의 게임 개발인력이 본사가 강점을 가진 퍼즐, 야구게임 개발에 집중. 우수인력 확보로 RPG 신작개발 준비
- 당사가 강점을 갖고 있지 않은 기타 라인업은 개발사 투자를 통해 우수 개발 인력과 게임 라인업 확보, IP 가치 극대화
- 2017년 하반기 ~ 2018년 신작 10종 이상 출시 예정

다양한 장르의 라인업을 통한 성장 확보 & 적극적 M&A 및 게임 IP 사업을 통한 도약



\* 참고: 상기 일정은 당사 개발 및 서비스 일정에 따라 변경될 수 있음



## 6. 주요 모바일 게임 - ① 캐주얼 & 스포츠게임

- 캐주얼(사천성) 장르: 자체 개발 역량, 글로벌 진출, IP 콜라보를 통한 안정적 Cash Cow
- 스포츠 장르: 국내 최고 수준의 모바일 야구 전략 시뮬레이션 게임 엔진, 국내 게임성 검증 후 해외 진출 및 시리즈물 개발

### Casual



개발사  
neptune

퍼블리셔/  
플랫폼



LINE 퍼즐탄탄 순매출  
탄탄사천성 Kakao 총매출  
(일본, 대만 / LINE)  
(한국 / Kakao)  
출시일: 4Q14, 2Q15



neptune



프렌즈 사천성 순매출  
(한국 / Kakao)  
출시일: 3Q16  
최고 매출 순위: AOS 20위, IOS 5위



neptune

퍼즐게임 순매출  
(미정 / LINE)  
출시예정일: 2017E

LINE 퍼즐탄탄 중국 로열티매출  
(중국 / Lantu games)  
출시예정일: 2018E  
짱구는 못말려 IP 제휴

### Sports



레전드라인업 총매출  
(한국)

출시: 2017년 4월  
전략시뮬레이션 야구게임

\* 게임별 회계 매출인식 방법 상이: 총매출(당사 개발 및 퍼블리싱), 순매출(당사 개발, 타사 퍼블리싱)

## 6. 주요 모바일 게임 - ② RPG

오울블루 '헌터스리그', 저용량, 저사양으로 글로벌에 최적화된 횡스크롤 액션 RPG의 글로벌 성공 기대

### 헌터스리그 (Hunters League)

NEW



무기 중심의 헌팅 팀액션 RPG

횡스크롤 방식, 스피디한 플레이 전개, 팀단위 실시간 액션플레이, 반자동전투시스템

AOS, IOS, Facebook 게임룸(PC) 지원

개발 및 퍼블리셔



(총매출)

### 일정

Soft Launch

Hard Launch

(국내) 16년 10월  
원스토어-----종료

(해외) 17년 4월  
CA, SG, AU  
영어

(글로벌) 17.08.17  
일본, 중국 제외

### 목표

- 글로벌 서비스 성과 기대  
- 북미 및 동남아 등의 타겟 국가에서의 성장을 기대

### 주요 개발자

김남석 대표 : 웹젠 'C9' 기획 팀장

허일주 디자이너 : 엔씨소프트 '리니지이터널' 콘텐츠/레벨디자인 파트장

김승후 T/A : 웹젠 'C9' 배경 그래픽 팀장, 펠어비스 '검은 사막' 그래픽 팀장

박민우 개발자 : 펠어비스 '검은사막' 리드 서버 프로그래머

최영민 개발자 : 펠어비스 '검은사막' 리드클라이언트 프로그래머

## 6. 주요 모바일 게임 - ③ MOBA

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena: 1명의 플레이어가 남을 때까지 전투하는 게임)

아크베어즈의 '블랙서바이벌', 매력적인 콘텐츠를 가진 새로운 장르 게임의 글로벌 도전과 게임 IP 가치 확대 기대

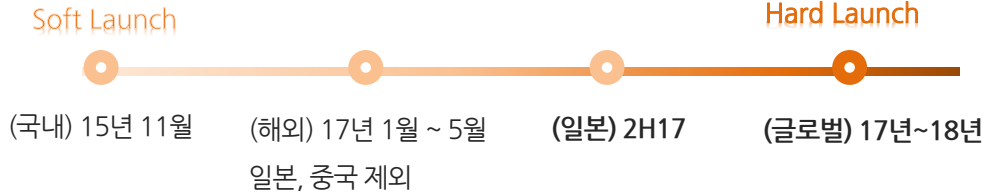
### 블랙서바이벌 (Black Survival)



새로운 장르, 독특한 세계관, 유저와 함께 만들어가는 게임  
10명이 무인도에 보여 최후의 승자가 나올 때까지 싸우는 PVP 게임

개발 및 퍼블리셔 ARCH BEARS (총매출)

#### 일정



#### 목표

- 글로벌 서비스 성과 기대
  - 국내: 게임 폴리싱, Retention Rate 개선, 코어게이머 및 캐릭터 팬덤 형성
  - 해외: 다양한 장르 인기, 글로벌 퍼블리셔, 플랫폼 다양화, 피쳐드 등 기대

- 유저가 직접 만들어가는 바이럴마케팅



- 웹툰, 오프라인 상품 등 게임 IP 가치 확보



## 6. 주요 모바일 게임 - ④ 카카오프렌즈 IP 활용 퍼즐 및 디펜스

2018년 상반기, 카카오프렌즈 IP를 활용한 퍼즐 및 디펜스 게임 출시 예정

### 카카오프렌즈 IP 활용 게임



턴제 한붓그리기 형태의 퍼즐게임

순매출

(한국/ Kakao)

출시일: 1H18E



캐릭터 수집/조합/육성 및 전투 대전 디펜스게임

순매출

(한국/ Kakao)

출시일: 1H18E

## 6. 주요 모바일 게임 - ⑤ 소셜카지노

다양한 방식의 정교한 슬롯 머신과 높은 ARPDAU의 비즈니스 모델을 보유한 총 4개의 소셜카지노 포트폴리오 구축

### 주요 게임 현황 및 전략

1. 게임별 연매출 100억원 달성  
-> 3년 이내 총 10개 게임 확보



**Real Casino Free Slots & Poker**

(북미 / 에이치앤씨게임즈)

출시일: 2Q14



2. 적극적 M&A 등을 통한 라인업 확대  
-> Center of Excellence 구축



**Vegas Tower**

(북미, 지우게임즈)

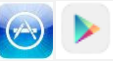
출시일: 4Q16 (하드론칭)



**Casino Frenzy**

(북미, 펠릭스랩)

영업양수도: 4Q16



3. 검증된 게임 엔진을 통한 신작 출시  
-> 개발 및 운영 효율, 성공가능성 확대



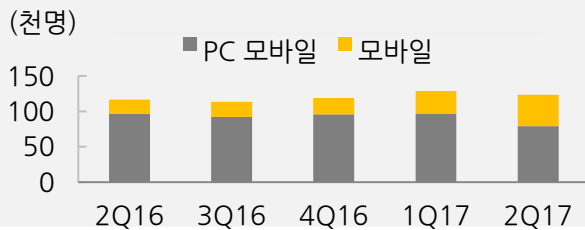
**7 Luck Vegas**

(Global, 에이치앤씨게임즈)

출시일: 1Q17

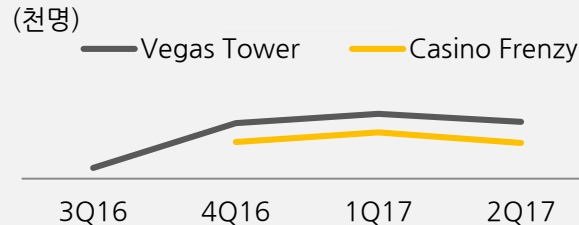


#### PC는 안정화, 모바일 DAU 상승 중



출처: Facebook, App annie (2/17)

#### 인수 후 ARPU



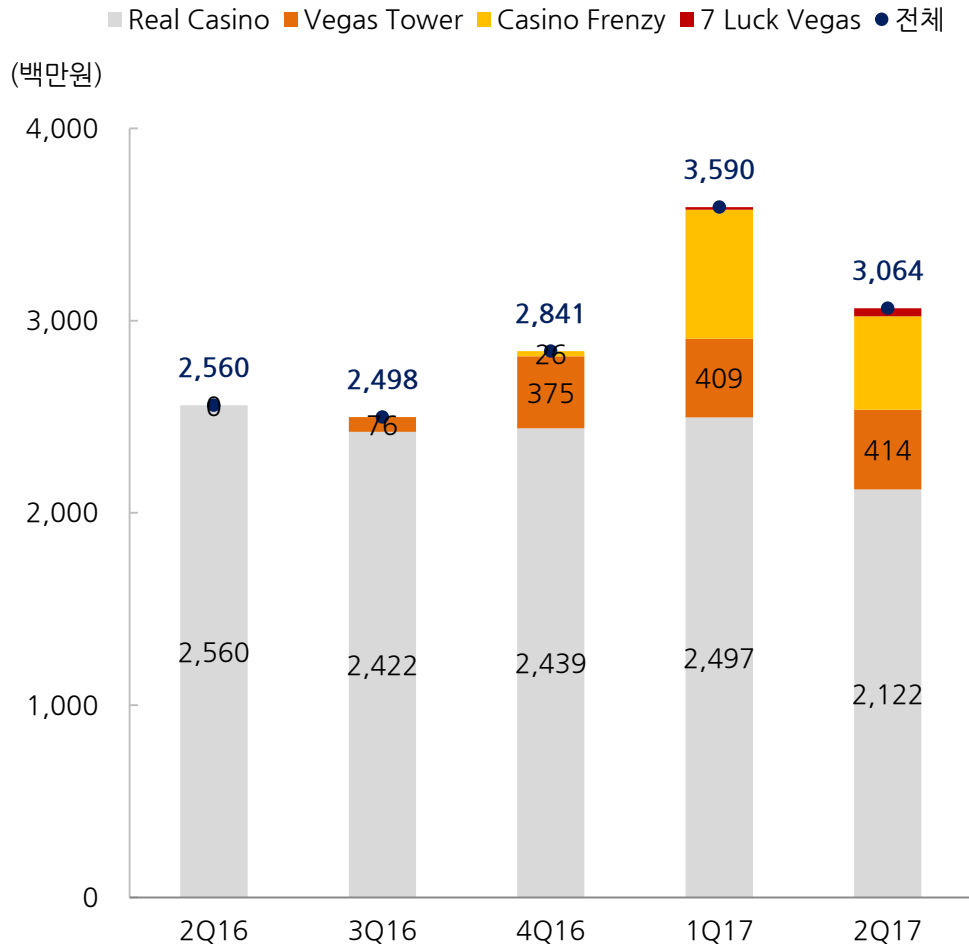
#### 슬롯 개수 및 부가 서비스 확대 후 마케팅 계획

- NEW**  
4. 신규 시장 진입  
-> 중국, 동남아 등

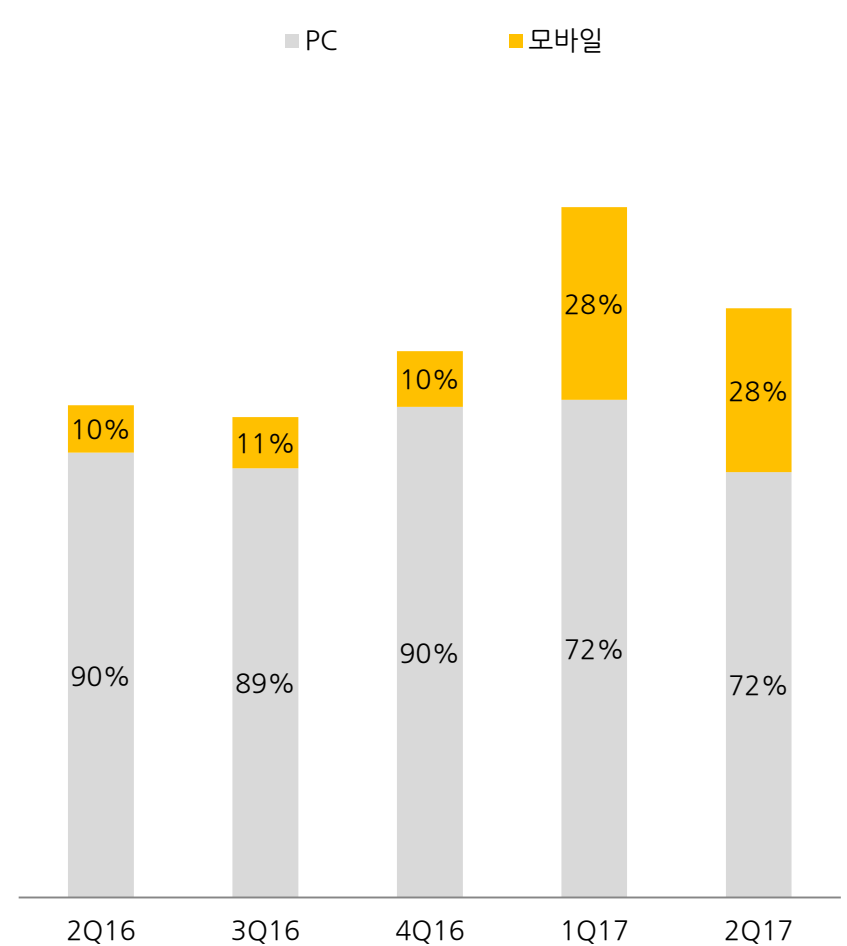
# 7. 당사 소셜카지노 실적

2017년 지속적인 M&A 및 자체 출시 확대와 모바일 매출 증가 등으로 성장 기대

## 신작 출시 및 효율적 마케팅을 통한 매출 확대 도모



## Facebook 기반의 PC 비중 높으나, 모바일 매출 비중 증가



출처: 내부

[Appendix]

1. 연결재무제표

2. 재무제표

# Appendix 1. 연결 재무제표

## 연결 재무상태표

(백만원)	2016년말	2015년말	2014년말
I. 유동자산	11,659	8,631	1,262
현금및현금성자산 등	8,980	5,239	792
매출채권 및 기타채권	2,371	3,325	412
당기법인세자산	0	0	58
기타	309	3,392	0
II. 비유동자산	36,226	27,257	1,354
매도가능금융자산	301	300	300
종속기업투자주식	0	0	500
유형자산	613	342	113
무형자산	34,450	26,260	27
기타	862	356	414
<b>자 산</b>	<b>47,885</b>	<b>35,889</b>	<b>2,616</b>
I. 유동부채	4,796	3,547	1,264
기타지급채무	2,564	2,226	25
단기차입금	1,000	500	500
전환상환우선주	0	334	304
기타	1,232	487	434
II. 비유동부채	4,147	2,002	5,846
전환사채	1,644	320	2,545
장기차입금	0	0	0
기타	2,503	1,682	3,301
<b>부 채</b>	<b>8,944</b>	<b>5,549</b>	<b>7,110</b>
I. 지배기업소유주지분	40,235	30,556	-4,494
자본금	8,820	463	235
기타불입자본	37,392	32,351	515
이익잉여금	-5,977	-2,259	-5,244
II. 비지배지분	-1,293	-216	-10
<b>자 본</b>	<b>38,942</b>	<b>30,339</b>	<b>-4,503</b>

## 연결 포괄손익계산서

(백만원)	2016년	2015년	2014년
I. 영업수익	18,336	10,001	1,571
II. 영업비용	21,454	7,155	2,529
III. 영업이익	-3,118	2,846	-958
IV. 영업외손익	-1,014	483	-3,087
1. 금융수익	32	693	19
2. 금융비용	-53	-265	-3,128
3. 기타수익	393	71	22
4. 기타비용	-1,385	-17	0
V. 법인세비용차감전순손익	-4,132	3,329	-4,044
VI. 법인세비용(수익)	-138	476	-339
VII. 당기순손익	-3,994	2,853	-3,706
VIII. 기타포괄손익	-114	-74	-24
IX. 총포괄손익	-4,108	2,778	-3,729
X. 주당손익			
1. 기본주당손익	-44	5,829	-7,877
2. 희석주당손익	-44	5,224	-7,877



## Appendix 2. 재무제표

### 재무상태표

(백만원)	2016년말	2015년말	2014년말
I. 유동자산	7,398	6,038	1,262
현금및현금성자산 등	4,943	3,140	792
매출채권 및 기타채권	0	2,529	412
당기법인세자산	43	0	58
기타	2,412	369	0
II. 비유동자산	36,489	28,037	1,354
매도가능금융자산	300	300	300
종속기업투자주식	35,371	27,297	500
유형자산	333	199	113
무형자산	15	20	27
기타	469	221	414
<b>자 산</b>	<b>43,887</b>	<b>34,075</b>	<b>2,616</b>
I. 유동부채	538	2,764	1,264
기타지급채무	353	1,703	25
단기차입금	0	500	500
전환상환우선주	0	334	304
기타	185	226	434
II. 비유동부채	1,287	424	5,846
전환사채	505	-	2,545
기타	782	424	3,301
<b>부 채</b>	<b>1,825</b>	<b>3,188</b>	<b>7,110</b>
자본금	8,820	8,092	4,110
기타불입자본	37,406	24,723	-3,359
이익잉여금	-4,165	-1,928	-5,244
<b>자 본</b>	<b>42,062</b>	<b>30,886</b>	<b>-4,494</b>

### 포괄손익계산서

(백만원)	2016년	2015년	2014년
I. 영업수익	7,345	8,471	1,571
II. 영업비용	8,387	5,101	2,529
III. 영업이익	-1,042	3,370	-958
IV. 영업외손익	-1,083	462	-3,087
1. 금융수익	46	695	19
2. 금융비용	-34	-252	-3,128
3. 기타수익	3	25	22
4. 기타비용	-1,098	-6	0
V. 법인세비용차감전순손익	-2,125	3,832	-4,044
VI. 법인세비용(수익)	21	460	-339
VII. 당기순손익	-2,146	3,372	-3,706
VIII. 기타포괄손익	-91	-56	-24
IX. 총포괄손익	-2,237	3,316	-3,729
X. 주당손익			
1. 기본주당손익	-26	74	-90
2. 희석주당손익	-26	66	-90

Thank you.

[ir@neptunez.co.kr](mailto:ir@neptunez.co.kr)