

Investor Relations 2018

선데이토즈 2018년 3분기 경영실적

2018.11.02

Disclaimer

본 자료는
외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서
투자자 여러분의 편의를 위하여 작성된 자료입니다.

이런 이유로 본 자료에 포함된 내용은
외부 감사인의 검토 결과 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료에 포함되어 있는 정보에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며,
투자에 대한 책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀 드립니다.

실적 요약

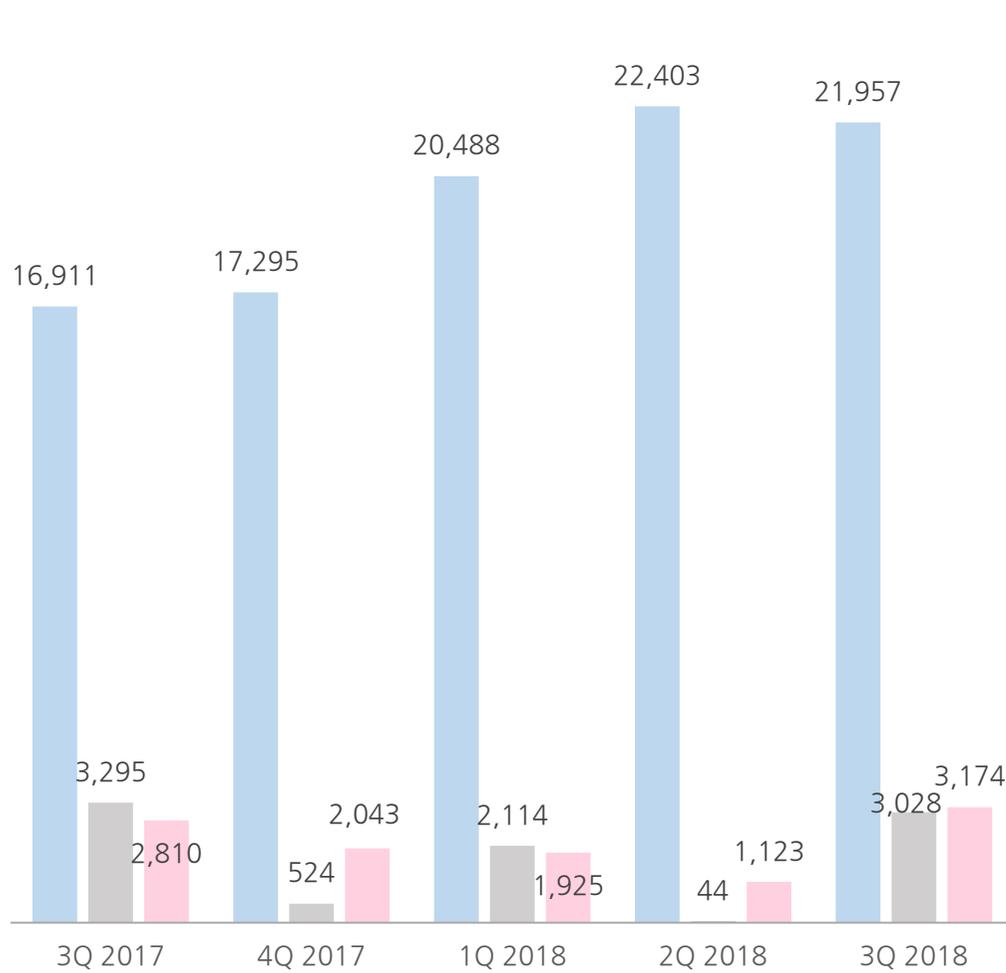
구분 (단위: 백만원)	3Q 2018	2Q 2018	QoQ	3Q 2017	YoY	2018 누적	2017 누적	YoY
영업수익	21,957	22,403	-2.0%	16,911	29.8%	64,848	55,360	17.1%
모바일게임	19,644	21,288	-7.7%	16,697	17.7%	61,243	54,659	12.0%
기타	2,313	1,115	107.4%	214	982.1%	3,606	700	414.8%
영업비용	18,929	22,359	-15.3%	13,615	39.0%	59,662	43,363	37.6%
영업이익	3,028	44	6,804.1%	3,295	-8.1%	5,186	11,997	-56.8%
영업외수익	954	1,199	-20.5%	907	5.1%	3,004	2,317	29.7%
영업외비용	174	112	54.9%	369	-52.8%	399	568	-29.8%
법인세차감전순이익	3,808	1,131	236.7%	3,834	-0.7%	7,792	13,746	-43.3%
법인세비용	633	8	8,308.4%	1,024	-38.1%	1,569	1,643	-4.5%
당기순이익	3,174	1,123	182.6%	2,810	13.0%	6,223	12,103	-48.6%

- 2018년 3분기 영업수익 220억원(QoQ -2.0%, YoY 29.8%), 영업이익 30억원(QoQ 6,804.1%, YoY -8.1%) 기록 (영업이익률 13.8%)
 : 기 출시 게임의 매출 자연감소로 모바일 게임 매출은 감소하였으나 모바일 광고 매출의 성장으로 영업수익은 전분기 대비 소폭 감소하였고, 영업이익은 마케팅비 지출 감소에 따라 전분기 대비 증가
- 연결대상 종속회사는 (주)선데이토즈플레이 1개사
 (2018년 3분기말 기준 지분율 100%, 2018.03.30 ‘애니팡플러스’ → ‘선데이토즈플레이’ 로 사명변경)

실적 추이

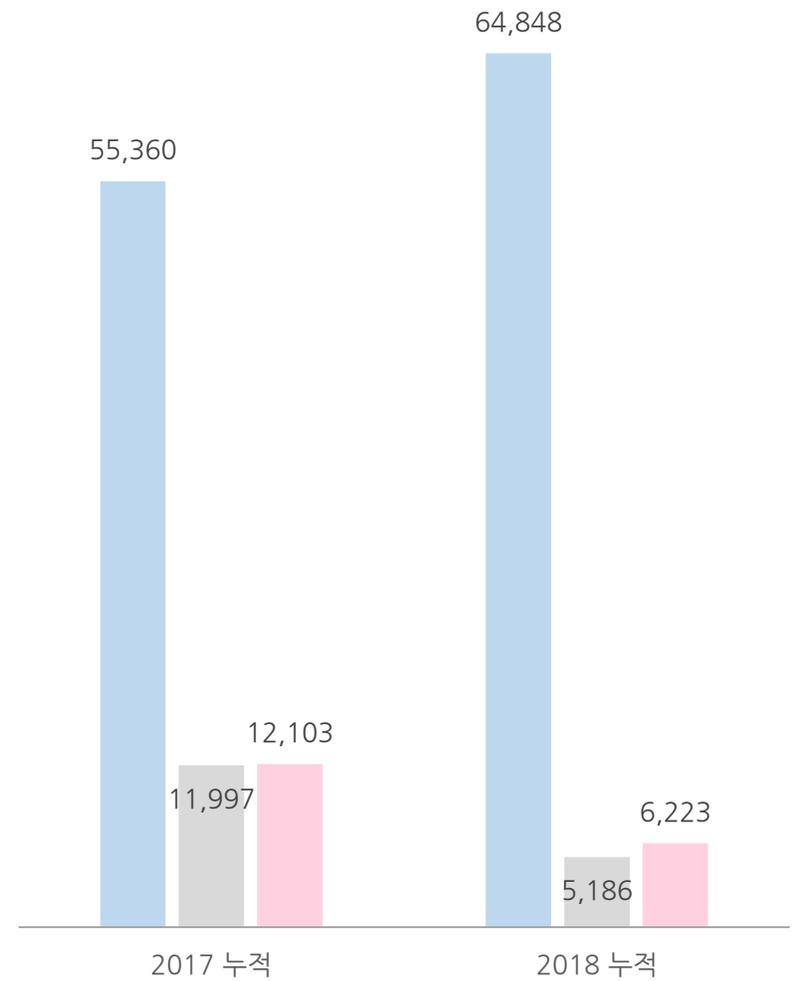
분기별 실적 추이 (단위:백만원)

■ 영업수익 ■ 영업이익 ■ 당기순이익



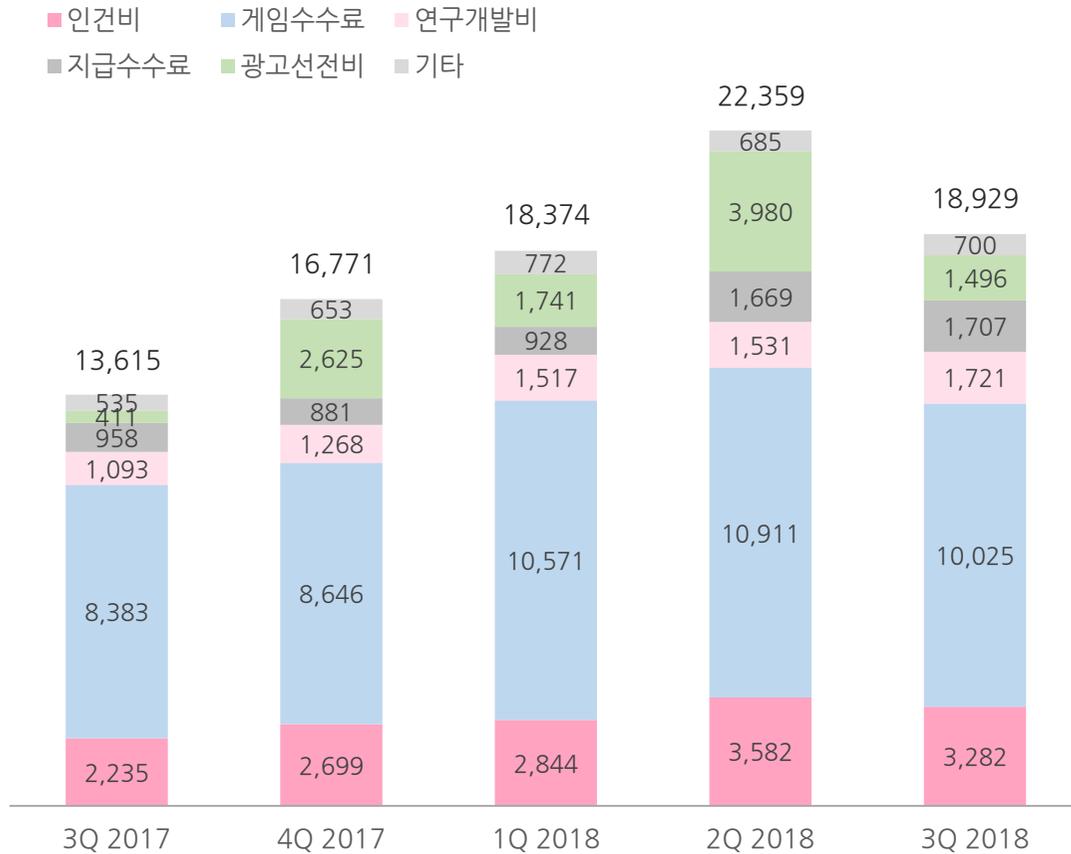
누적 실적 추이 (단위:백만원)

■ 영업수익 ■ 영업이익 ■ 당기순이익

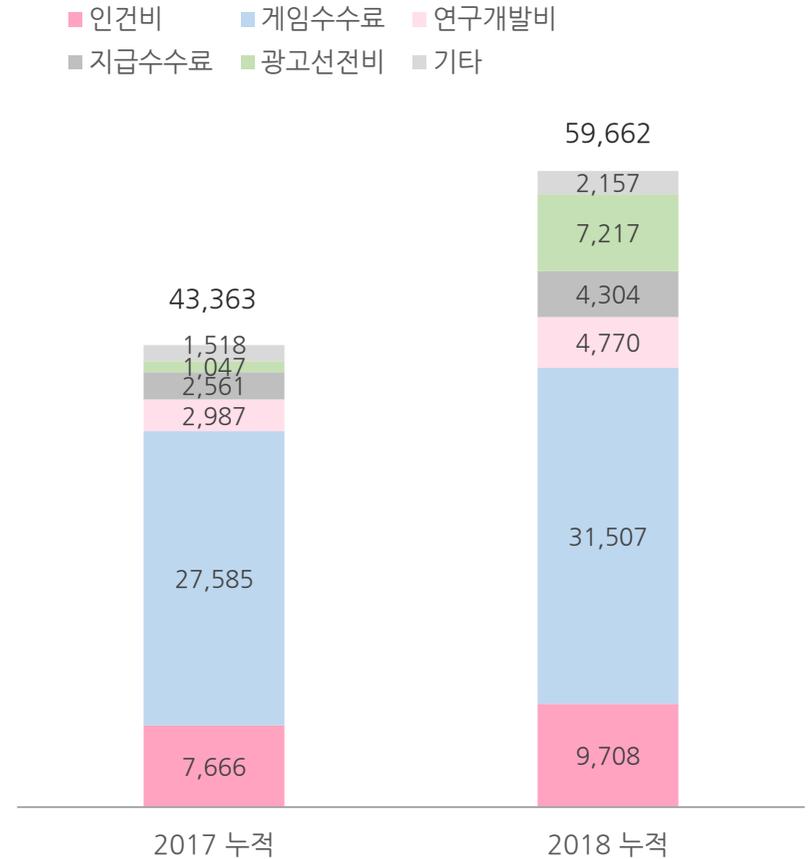


영업비용 추이

분기별 비용 추이 (단위:백만원)



누적 비용 추이 (단위:백만원)



- 광고선전비 : 'We Bare Bears Match3 Repairs'의 해외 마케팅비 감소에 따른 광고선전비 감소(QoQ -62.4%, YoY 264.2%)
- 게임수수료 : 모바일게임 매출 감소에 따른 게임수수료 감소 (QoQ -8.1%, YoY 19.6%)
- 인건비 : 복리후생비 감소에 따른 인건비 감소 (QoQ -8.4%, YoY 46.8%)

게임 출시 현황 및 계획

▶ 지속적인 게임 개발 및 라인업 확대



2012.7월
애니팡
for Kakao



2014.1월
애니팡2
for Kakao



2015.9월
상하이 애니팡
for Kakao



2016.6월
Shanghai Smash



2016.9월
애니팡3
for Kakao



2013.2월
애니팡 사천성
for Kakao



2014.7월
아쿠아스토리
for Kakao



2015.12월
애니팡 맞고
for Kakao



2016.7월
애니팡 포커
for Kakao



2016.11월
애니팡 터치
for Kakao

○ 2012년

○ 2013년

○ 2014년

○ 2015년

○ 2016년

○ 2017년

○ 2018년



2017.1월
애니팡 섯다
for Kakao



2017.10월
Dino Ballz
(Facebook Instant Games)



2018.1월
위 베어 베어스 더 퍼즐
for Kakao



2018.5월
Dino Runz
(Facebook Instant Games)



2018.7월
Dino Ballz
(LINE Quick Game)



2017.7월
BACKYARD BLAST



2017.10월
스누피 틀린그림찾기
for Kakao



2018.2월
Space Bullet Time
(Facebook Instant Games)



2018.5월
We Bare Bears
Match3 Repairs



2018.10월
Snoopy: Spot
the Difference



2018.5월
Dino Thornz
(Facebook Instant Games)



2018.6월
Slot Mate
(Facebook Instant Games)

- 2018년 1월 '위 베어 베어스(We Bare Bears)' IP를 활용하여 퍼즐에 스토리를 접목시킨 매쉬업 캐주얼 게임 '위 베어 베어스 더 퍼즐' 출시
2018년 5월 '위 베어 베어스 더 퍼즐' 의 글로벌 서비스 'We Bare Bears Match3 Repairs' 출시
- 2017년 10월 국내 게임 개발사 최초 'Facebook Instant Games' 에 HTML5 기반 'Dino Ballz' 를 글로벌 출시한데 이어
'Space Bullet Time', 'Dino Thornz', 'Dino Runz', 'Slot Mate' 출시
- 2018년 7월 HTML5 기반 'LINE Quick Game' 플랫폼 오픈과 동시에 출시하는 1차 출시게임 4종 중 하나로 'Dino Ballz' 출시
- 2018년 10월 '스누피 틀린그림찾기' 의 글로벌 서비스 'Snoopy: Spot the Difference' 출시
- 향후 유명 글로벌 IP 기반 캐주얼 게임 신작 및 HTML5 후속작 출시 예정

요약 재무제표(연결)

▶ 요약재무상태표 (단위:백만원)

구분	2Q 2018	3Q 2018
유동자산	87,404	97,976
비유동자산	57,865	49,856
자산총계	145,269	147,832
유동부채	14,362	12,880
비유동부채	2,087	2,386
부채총계	16,450	15,266
지배회사지분	128,819	132,566
자본금	4,785	4,785
기타불입자본	7,159	7,736
이익잉여금	116,875	120,045
기타포괄손익누계액	-	-
비지배지분	-	-
자본총계	128,819	132,566

▶ 요약 손익계산서 (단위:백만원)

구분	3Q 2017	2Q 2018	3Q 2018
영업수익	16,911	22,403	21,957
영업비용	13,615	22,359	18,929
영업이익	3,295	44	3,028
법인세비용 차감전순이익	3,834	1,131	3,808
법인세비용	1,024	8	633
당기순이익	2,810	1,123	3,174