

Investor Relations 2019

# 선데이토즈 2018년 4분기 및 연간 경영실적

2019. 02. 07

# Disclaimer

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

이런 이유로 본 자료에 포함된 내용은  
외부 감사인의 감사 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.

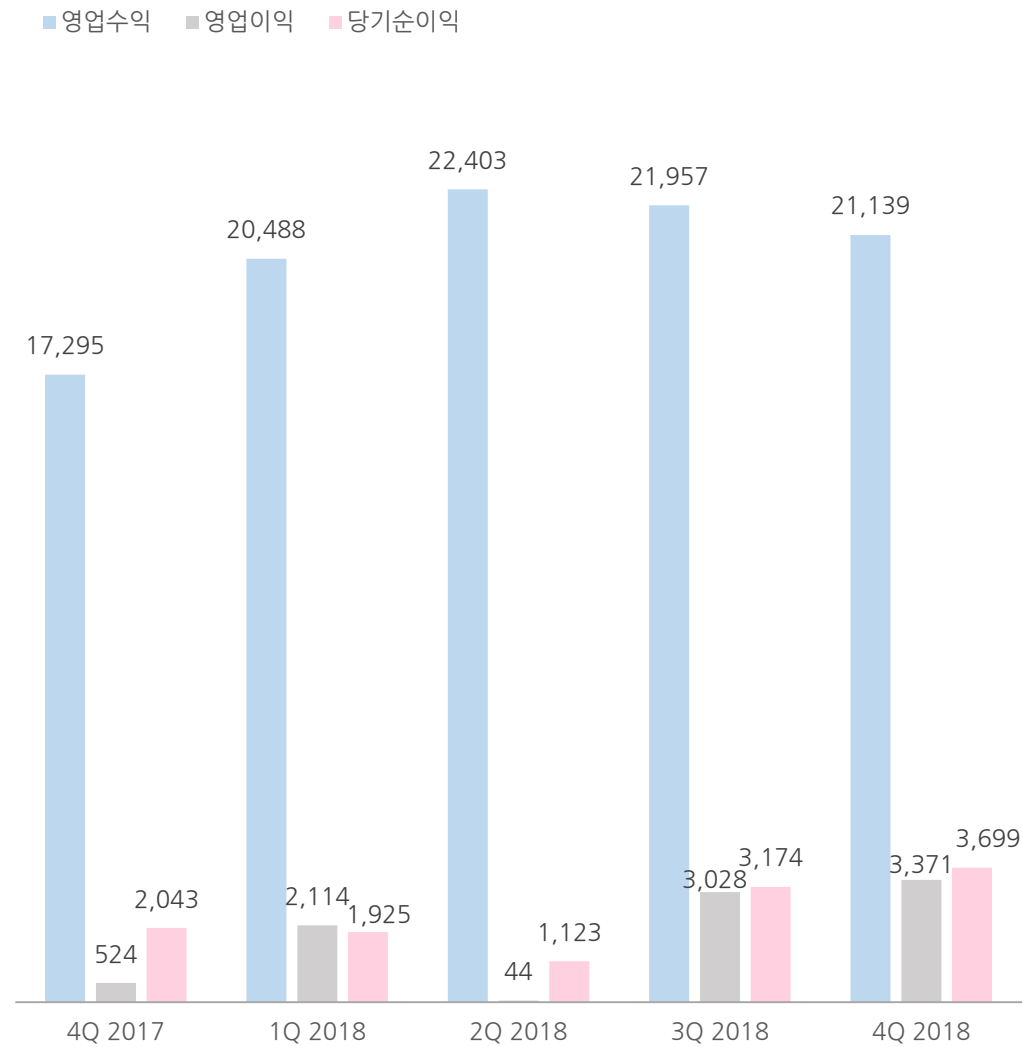
# 01 실적 요약

| 구분 (단위: 백만원) | 4Q 2018 | 3Q 2018 | QoQ    | 4Q 2017 | YoY      | 2018년  | 2017년  | YoY    |
|--------------|---------|---------|--------|---------|----------|--------|--------|--------|
| 영업수익         | 21,139  | 21,957  | -3.7%  | 17,295  | 22.2%    | 85,987 | 72,654 | 18.4%  |
| 모바일게임        | 17,766  | 19,644  | -9.6%  | 17,056  | 4.2%     | 79,009 | 71,715 | 10.2%  |
| 기타           | 3,373   | 2,313   | 45.8%  | 239     | 1,311.0% | 6,978  | 939    | 642.9% |
| 영업비용         | 17,768  | 18,929  | -6.1%  | 16,771  | 5.9%     | 77,430 | 60,134 | 28.8%  |
| 영업이익         | 3,371   | 3,028   | 11.3%  | 524     | 543.8%   | 8,557  | 12,521 | -31.7% |
| 영업외수익        | 1,261   | 954     | 32.3%  | 1,044   | 20.8%    | 4,265  | 3,361  | 26.9%  |
| 영업외비용        | 354     | 174     | 103.8% | 529     | -33.1%   | 753    | 1,097  | -31.4% |
| 법인세차감전순이익    | 4,278   | 3,808   | 12.4%  | 1,038   | 312.0%   | 12,070 | 14,784 | -18.4% |
| 법인세비용        | 579     | 633     | -8.6%  | -1,004  | -157.7%  | 2,148  | 639    | 236.1% |
| 당기순이익        | 3,699   | 3,174   | 16.5%  | 2,043   | 81.1%    | 9,921  | 14,145 | -29.9% |

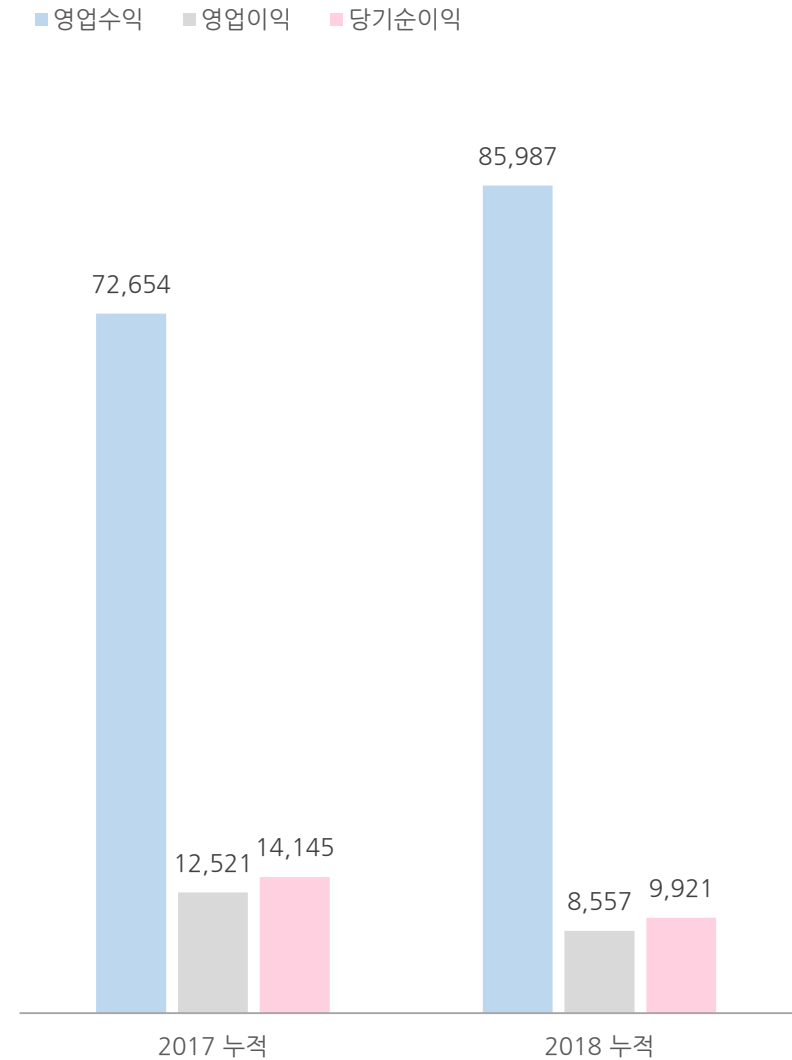
- 2018년 4분기 영업수익 211억원(QoQ -3.7%, YoY 22.2%), 2018년 연간 영업수익 860억원(YoY 18.4%)  
: 2018년 1월 출시한 ‘위 베어 베어스 더 퍼즐’의 흥행 및 광고 매출 증가로 전년 대비 영업수익 증가
- 2018년 4분기 영업이익 34억원(QoQ 11.3%, YoY 543.8%), 2018년 연간 영업이익 86억원(YoY -31.7%)  
: 신규 인력 채용에 따른 인건비 및 연구개발비 증가, 신작 마케팅에 따른 광고선전비 증가로 영업이익 감소
- 연결대상 종속회사는 ㈜선데이토즈플레이 1개사  
(2018년 말 기준 지분율 100%, 2018.03.30 ‘애니팡플러스’ → ‘선데이토즈플레이’ 로 사명변경)

## 02 실적 추이

### ▶ 분기별 실적 추이 (단위:백만원)

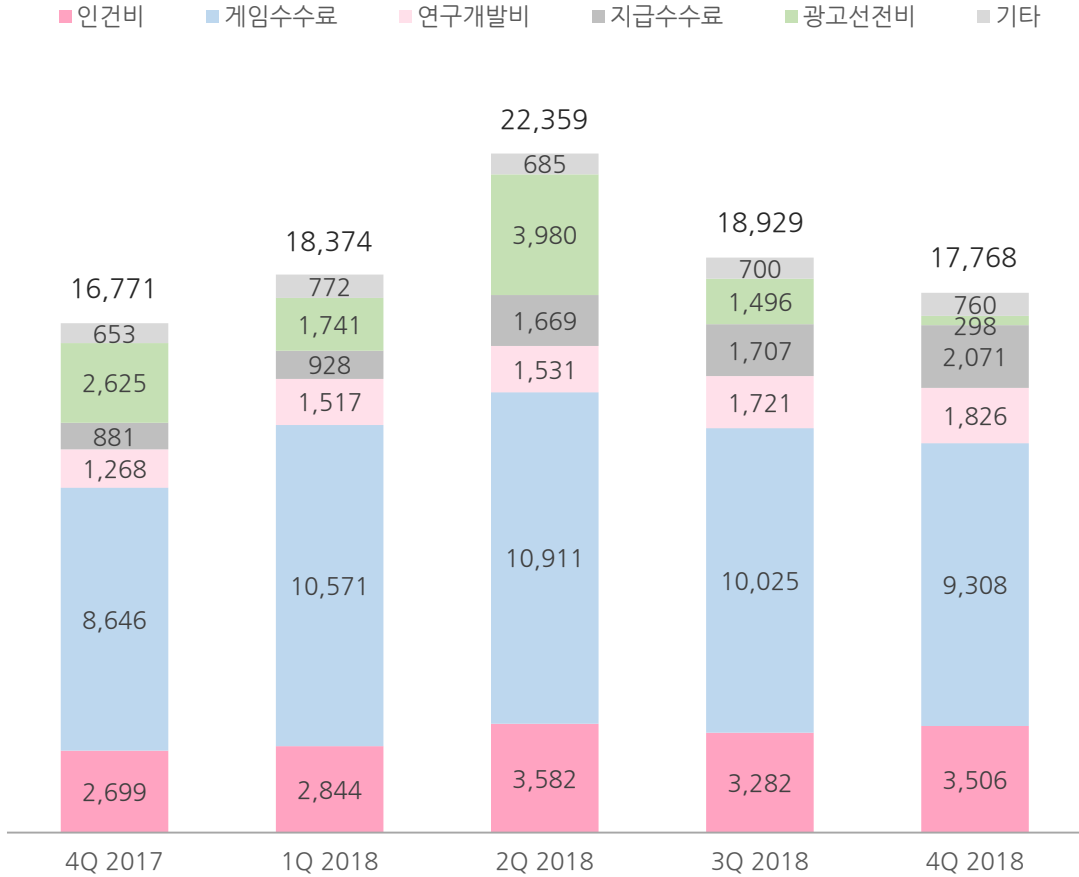


### ▶ 누적 실적 추이 (단위:백만원)

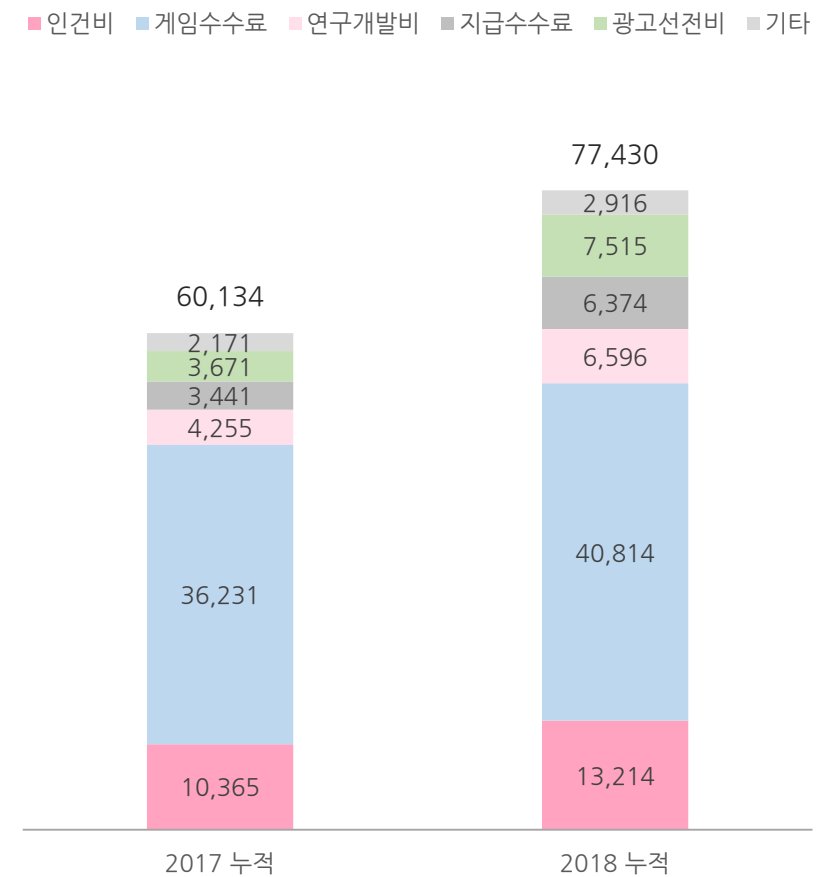


# 03 영업비용 추이

## ▶ 분기별 비용 추이 (단위:백만원)



## ▶ 누적 비용 추이 (단위:백만원)



- 인건비 및 연구개발비 : 개발인력 증원에 따른 인건비(YoY 27.5%)와 연구개발비(YoY 55.0%) 증가
- 게임수수료 : 모바일 게임 매출 증가에 따른 게임수수료 증가(YoY 12.6%)
- 지급수수료 : 광고매출 증가에 따른 판매수수료 증가 및 게임 매출 증가로 인한 서버 비용 증가(YoY 85.2%)
- 광고선전비 : 신작 마케팅에 따른 광고선전비 증가(YoY 104.7%)

# 04 게임 출시 현황 및 계획

|       | 2012년~2015년  | 2016년  | 2017년  | 2018년  |  |
|-------|--|--|--|--|--|
| 국내    |  2012년 7월<br>애니팡<br>for Kakao                         |  2013년 2월<br>애니팡 사천성<br>for Kakao                           |  7월<br>애니팡 포커<br>for Kakao                           |  1월<br>애니팡 섯다<br>for Kakao                    |  1월<br>위 베어 베어스 더 퍼즐<br>for Kakao                               |
|       |  2014년 1월<br>애니팡2<br>for Kakao                        |  2014년 7월<br>아쿠아스토리<br>for Kakao                            |  9월<br>애니팡3<br>for Kakao                             |  10월<br>스누피 틀린그림찾기<br>for Kakao               |  |
|       |  2015년 9월<br>상하이 애니팡<br>for Kakao                     |  2015년 12월<br>애니팡 맞고<br>for Kakao                           |  11월<br>애니팡 터치<br>for Kakao                          |  |  |
| 해외    |  |  6월<br>Shanghai<br>Smash                                   |  7월<br>BACKYARD<br>BLAST                            |  5월<br>We Bare Bears<br>Match3 Repairs        |  |
|       |  |  |  |  10월<br>Snoopy: Spot<br>the Difference        |  |
| HTML5 |  2017. 10월<br>Dino Ballz<br>(Facebook Instant Games) |  2018. 2월<br>Space Bullet Time<br>(Facebook Instant Games) |  2018. 6월<br>Slot Mate<br>(Facebook Instant Games) |  2018. 7월<br>Dino Ballz<br>(LINE Quick Game) |  2018.11월<br>Golden Baseball Derby<br>(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’, ‘Golden Baseball Derby’, ‘Fortune 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

## 05 재무제표(연결)

### ▶ 요약재무상태표 (단위:백만원)

| 구분        | 2017    | 2018    |
|-----------|---------|---------|
| 유동자산      | 99,939  | 97,461  |
| 비유동자산     | 37,681  | 55,048  |
| 자산총계      | 137,621 | 152,508 |
| 유동부채      | 7,669   | 13,792  |
| 비유동부채     | 2,609   | 1,741   |
| 부채총계      | 10,278  | 15,533  |
| 지배회사지분    | 127,343 | 136,976 |
| 자본금       | 4,785   | 4,785   |
| 기타자본구성요소  | 6,531   | 8,314   |
| 이익잉여금     | 115,988 | 123,876 |
| 기타포괄손익누계액 | 39      | -       |
| 비지배지분     | -       | -       |
| 자본총계      | 127,343 | 136,976 |

### ▶ 요약손익계산서 (단위:백만원)

| 구분              | 2017   | 2018   |
|-----------------|--------|--------|
| 영업수익            | 72,654 | 85,987 |
| 영업비용            | 60,134 | 77,430 |
| 영업이익            | 12,521 | 8,557  |
| 법인세비용<br>차감전순이익 | 14,784 | 12,070 |
| 법인세비용           | 639    | 2,148  |
| 당기순이익           | 14,145 | 9,921  |