

Investor Relations 2014

# 선데이토즈 2013년 4분기 및 연간 경영실적





# 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.

# 2013년 4분기 및 연간 경영실적

1. 실적 요약
2. 실적 추이
3. 모바일게임 매출 및 사용자 추이
4. 영업비용 추이
5. 게임 출시 현황 및 계획



## 1

## 실적 요약

구분 (단위: 백만원)	4Q 2013	3Q 2013	QoQ	4Q 2012	YoY	2013년	2012년	YoY
영업수익	<b>15,907</b>	<b>11,960</b>	33.0%	12,494	27.3%	47,616	23,801	100.1%
모바일게임	<b>15,879</b>	<b>11,948</b>	32.9%	12,463	27.4%	47,529	23,461	102.6%
PC게임	<b>3</b>	<b>11</b>	-77.8%	26	-90.3%	31	320	-90.3%
사용료 등 기타	<b>25</b>	<b>1</b>	2,617.7%	4	476.3%	55	21	166.1%
영업비용	<b>10,333</b>	<b>7,436</b>	39.0%	8,071	28.0%	30,289	15,092	100.7%
영업이익	<b>5,574</b>	<b>4,524</b>	23.2%	4,423	26.0%	17,327	8,709	99.0%
영업외수익	<b>817</b>	<b>124</b>	561.0%	62	1,212.2%	1,079	86	1,149.4%
영업외비용	<b>1,297</b>	<b>81</b>	1,502.3%	102	1,174.4%	1,548	313	395.2%
법인세차감전순이익	<b>5,094</b>	<b>4,567</b>	11.5%	4,384	16.2%	16,859	8,483	98.7%
법인세비용	<b>803</b>	<b>396</b>	103.0%	415	93.6%	2,000	925	116.2%
당기순이익	<b>4,291</b>	<b>4,171</b>	2.9%	3,969	8.1%	14,859	7,558	96.6%

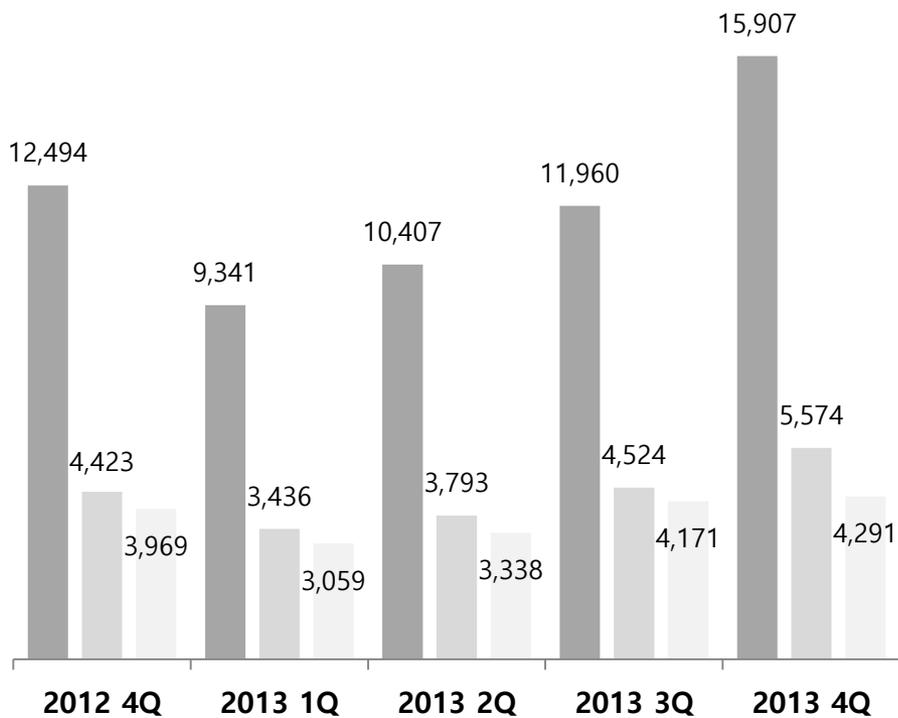
- 2013년 영업수익 476억원 달성 (YoY 100.1% ↑)  
: 애니팡이 견조한 매출을 유지하는 가운데, 애니팡 사천성 시즌2 출시로 매출 상승을 견인함
- 2013년 영업이익 173억원 달성, 영업이익률 36.4% (YoY 99.0% ↑)
- 2013년 4분기 영업외비용 중 합병에 따른 상장비용 12.7억원 일시 반영

## 2

# 실적 추이

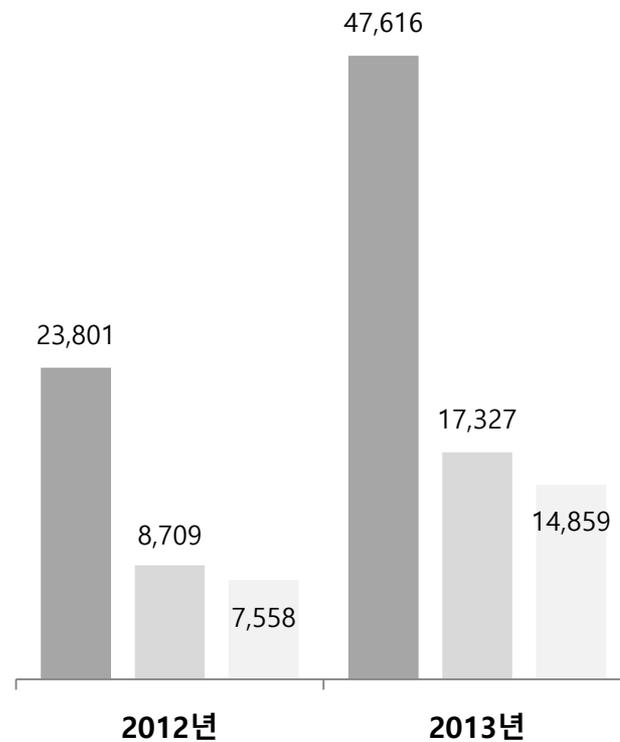
### 분기별 실적 추이

■ 매출액 ■ 영업이익 ■ 순이익 (단위: 백만원)



### 연간 실적 추이

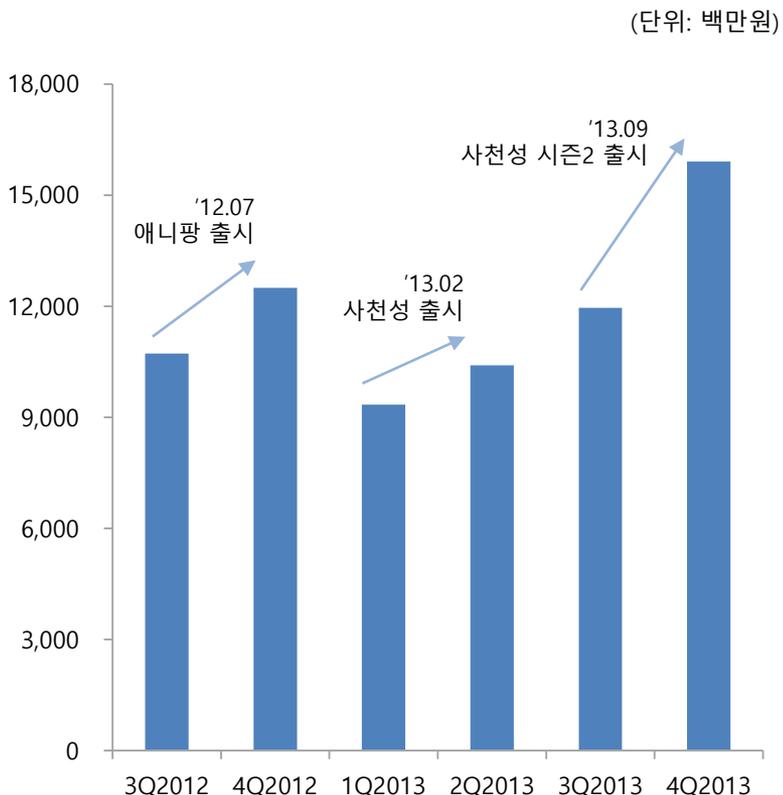
■ 매출액 ■ 영업이익 ■ 순이익 (단위: 백만원)



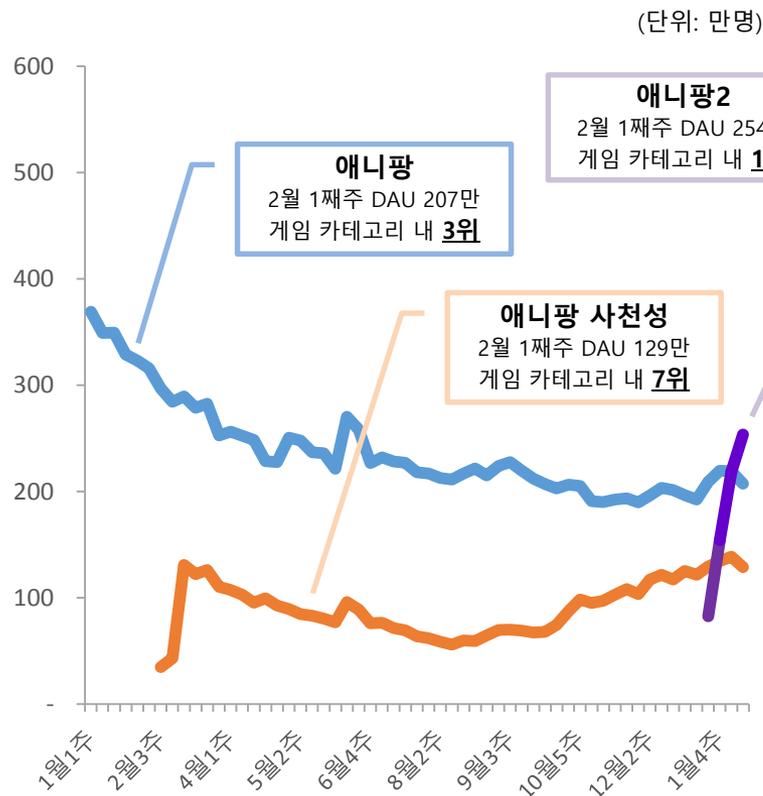
# 3

## 모바일게임 매출 및 사용자 추이

### 분기별 모바일게임 매출 추이



### 주별 일 평균 사용자 추이



\* 출처: 앱랭커(www.appranker.co.kr)

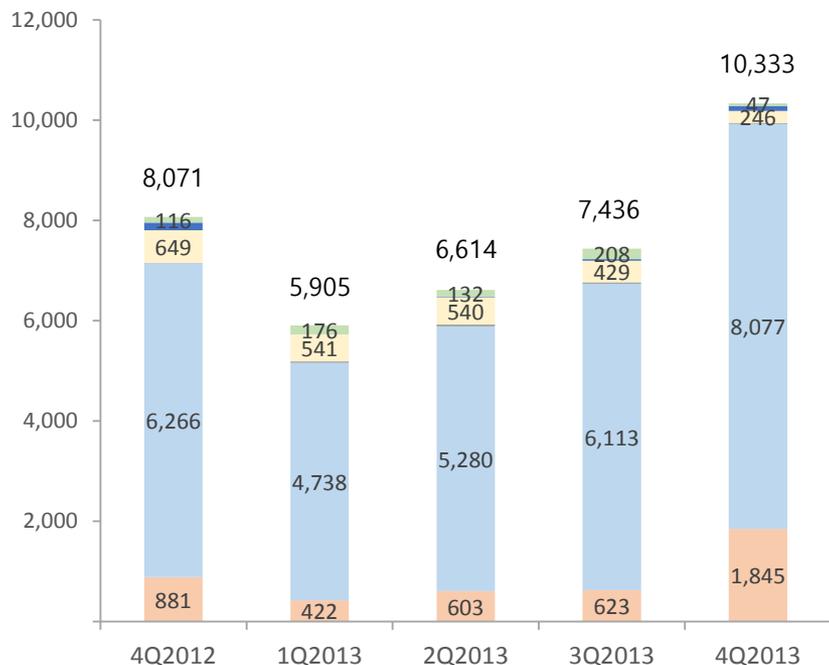
# 4

## 영업비용 추이

### 분기별 비용 추이

■ 인건비    ■ 게임수수료    ■ 서버비  
■ 지급수수료    ■ 광고선전비    ■ 기타

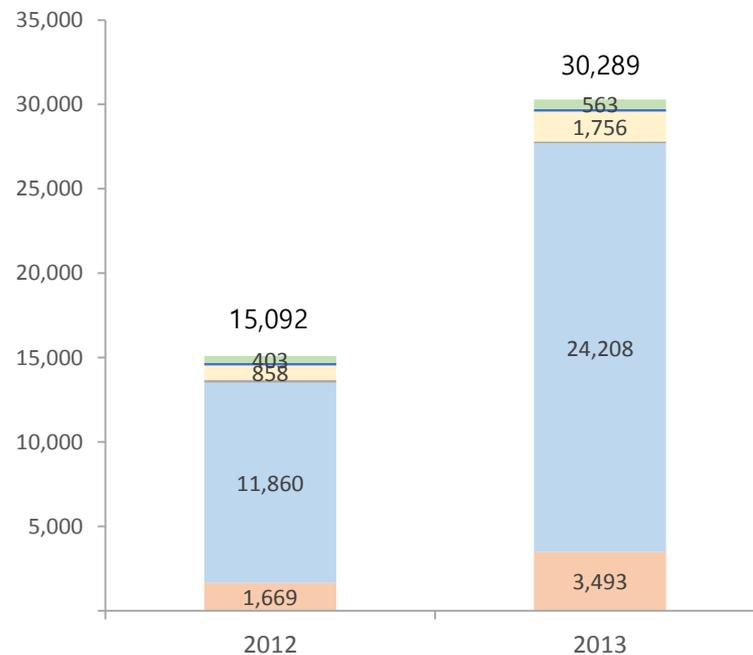
(단위: 백만원)



### 누적 비용 추이

■ 인건비    ■ 게임수수료    ■ 서버비  
■ 지급수수료    ■ 광고선전비    ■ 기타

(단위: 백만원)



- 인건비 : 인력 총원 및 인센티브 지급에 따른 증가 (YoY 109.3%)
- 게임수수료 : 모바일게임 매출 증가에 따른 수수료 증가 (YoY 104.1%)

# 5

## 게임 출시 현황 및 계획

풍부한 유저층 확보를 위한 지속적인 게임 개발 및 라인업 확충, 글로벌 진출 계획

