2024. 5. 10

풀어비스 263750

1Q24 실적 발표

인터넷/게임

Analyst **이효진**
02. 6454-4864
hyojinlee@meritz.co.kr

RA **강하라**
02. 6454-4889
hara.kang@meritz.co.kr

[재무실적]

■ 매출 YoY -0.4%, QoQ +1.2% / 컨센서스 대비 +7.1%

1. 검은사막 YoY -1%, QoQ +11%

- PC: 길드리그, '장미전쟁' 프리시즌 등 PVP, RVR 콘텐츠 강화
대규모 업데이트 부재와 이에 따른 낮은 강도 마케팅 진행했음에도 꾸준한 성과
- 콘솔: 신규 클래스 '스칼라' 업데이트로 매출과 DAU 모두 증가
- 모바일: 12월 연회 이후 개선된 유저지표 지속 유지

2. 이브 YoY +7%, QoQ -10%

- 대규모 콘텐츠 부재에도 안정적 성과

지역별: 국내 18% / 아시아 29% / 북미유럽 53%

플랫폼별: PC 69% / 콘솔 5% / 모바일 26%

■ 영업이익 YoY -46.3%, QoQ 흑전

1. 인건비 YoY +3.9%, QoQ +13.2%: 인건비 상승 및 인원 증가

- 전체인원: 1,351명(개발 786명)

2. 지급수수료 YoY -10.8%, QoQ -2.0%

3. 광고선전비 YoY +0.4%, QoQ -30.3%: 효율적 마케팅 진행

■ 당기순이익 YoY +36.3%, QoQ 흑전

■ 2분기 Highlight

1. 검은사막

- PC: 10주년 대규모 이용자 행사, '장미전쟁' 업그레이드 버전, '아침의 나라: 서울' 출시 예정
- 콘솔: 차세대 기기용 개발 진행 중
- 모바일: 4월 아침의 나라 신규 사냥터 추가, 최근 신규 클래스 '아스케아' 출시
- 검은사막 중국 판호 발급 이후 빠르게 서비스할 수 있도록 준비 중

2. 이브

- 이브 온라인 신규 확장팩 'EQUINOX' 및 뱅가드 신규 맵 출시 예정

3. 신작

- Project Awakening: 5월 중 대규모 테스트 및 연중 지속적으로 테스트 진행 예정
- EVE Galaxy Conquest: 작년 말 일부 지역 대상 소프트웨어 업그레이드, 5월 소프트웨어 업그레이드 지역 확대 예정
- 붉은사막: 게임스컴 참가해 유저 시연 지원 예정. 유저 대상 다양한 마케팅 준비 중

Q&A

Q 붉은사막 추가 인게임 영상 공개 계획 및 출시 타임라인

- A**
- 최적화와 완성도 높여가며 마무리 작업 중. 외부에는 게임스컴 타겟으로 한 마케팅 활동 통해서 공개할 수 있도록 준비 중
 - 게임스컴 참여 통해 유저 시연 준비 중. 지스타 등 다양한 게임 행사 참여 예정. 이 과정에서 필요하다고 판단 시 추가적인 영상 공개 예정
 - 마케팅 과정에서 사전예약 포함한 자세한 일정 공개 예정. 게임스컴은 유저에게 게임 알리고 기대감 올리는데 집중할 계획으로 사전 예약 및 출시 일정은 실제로 사전 판매량이 많이 이어질 수 있다고 판단하는 다음 일정으로 계획 중

Q 도깨비 추가 인게임 영상 공개 계획

- A**
- 블랙스페이스 엔진 통해 붉은사막과 함께 개발 진행 중. 붉은사막 개발 마무리 단계로 도깨비에 인력 지속적으로 투입하고 있음. 추가 영상 공개 내부적으로 고민 중이나 현재는 붉은사막 집중 위해서 도깨비는 붉은사막 공개 이후 계획 중

Q 검은사막 PC 중국 서비스 가능 시점 및 재무적 기대 수준

- A**
- 판호는 관련 당국에 준비 서류 제출 마치고 답변 기다리는 중. 내부적으로 판호 발급 기대감 높음. 발급 후 빠르게 서비스할 수 있도록 게임 뿐만 아니라 서비스 위한 사전 작업들 파트너사와 준비 중
 - 현재 서비스 중인 글로벌 버전으로 준비 중. 출시 이후 빠르게 콘텐츠 선보일 예정
 - 기존 검은사막 모바일 중국 서비스를 통해 데이터 많이 쌓아온 만큼 좋은 성과 기대 중

Q 붉은사막 마케팅 예산, 소니/엑스박스 등 플랫폼사와 독점 퍼블리싱 계약 예정?

- A**
- 이미 일정 수준 계획 되어있으며 많은 팬층 확보하고 있어 마케팅비 효율적으로 관리할 수 있을 것
 - 이미 검은사막 통해 다양한 해외 파트너사들과 마케팅 협력해왔는데 이러한 네트워크 활용해서 효율적으로 마케팅 예정
 - 여러 파트너사들과 독점 파트너십을 포함해서 여러가지 방안 논의 중, 독점 파트너십은 고려사항 많은 만큼 아직 확정된 바는 없음

Q 인력 분기마다 늘어나고 있는데 대부분이 붉은사막에 투입되고 있는지?

- A**
- 인력 효율적으로 관리 중. 늘어나고는 있으나 상황에 따라 개발 포함한 모든 인력이 같이 충원 중
 - 개발 인력 관해서는 다양한 부분에서 자동화 및 효율화 하고 있기 때문에 여러 타이틀 동시 개발하더라도 효율적으로 개발 가능한 역량 보유

자료: 금융감독원 전자공시시스템, 펠어비스

Compliance Notice

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기를 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.