

# DEVSISTERS

IR PRESENTATION  
2024. 05

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶라이브 서비스

▶신작 소개

▶부록(재무제표)

# DISCLAIMER

본 자료는 **한국채택국제회계기준에 따라 작성된 연결기준 영업실적**입니다.

본 자료에 포함된 **2024년 1분기 재무 실적 및 영업성과**는 투자자 편의를 위하여 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 작성된 것으로, 향후 외부 감사인의 검토 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

또한 본 자료는 객관적인 기준 등을 참고하여 작성하였으나 일부 예상, 전망 또는 주관적 판단에 의한 표현이 포함되어 있을 수 있고, 향후 환경의 변화, 상이한 데이터 집계 기준 등에 의하여 본 자료와 일치하지 않은 다른 숫자와 해석이 도출될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 본 자료에 서술된 정보만을 믿고 본 정보에만 의존한 투자 결정을 내리지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝힙니다.

아울러 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 변경 내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 업데이트해서 추가로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

# 실적 요약

▶ 실적 요약 및 주요 성과

2024년 1분기 매출 595억 원, 영업이익 81억 원, 당기순이익 95억 원

▶매출 및 비용 분석

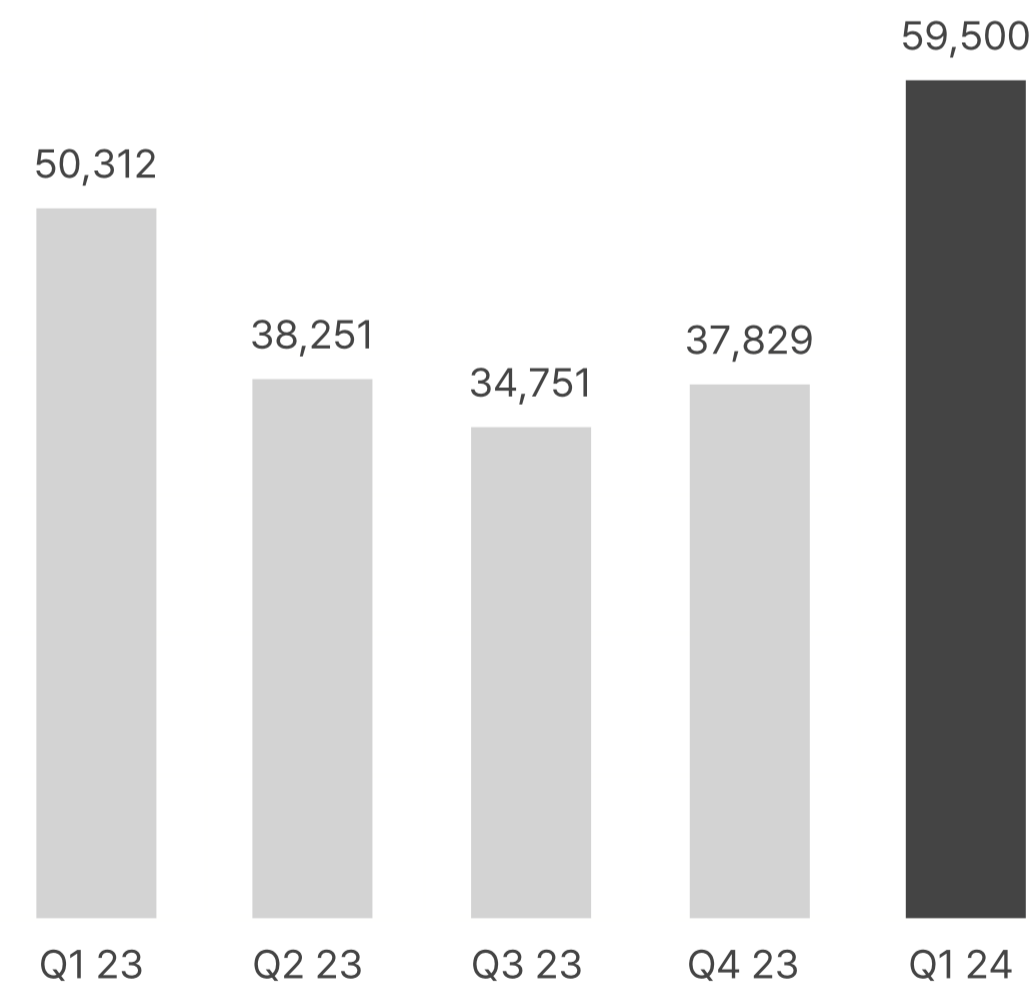
▶라이브 서비스

▶신작 소개

▶부록(재무제표)

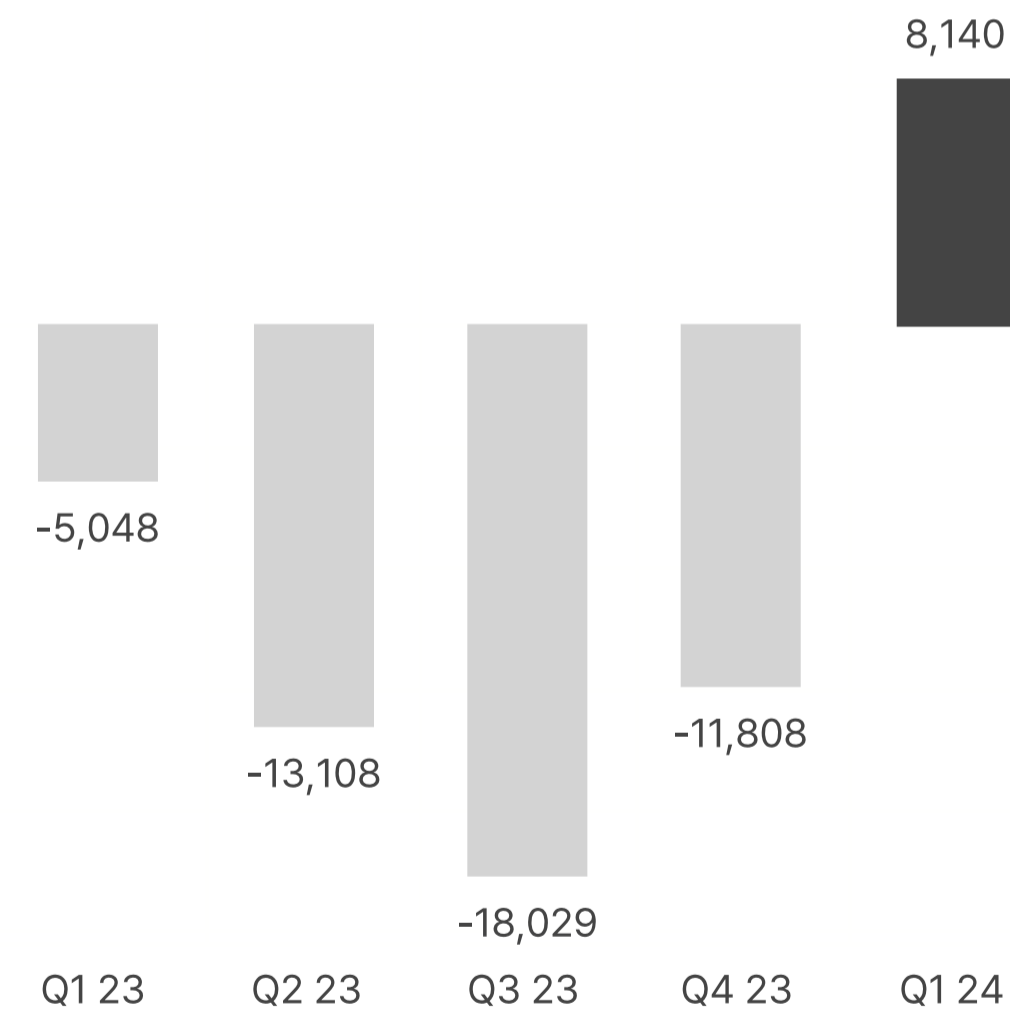
### 매출

YoY 18.3%, QoQ 57.3%



### 영업이익

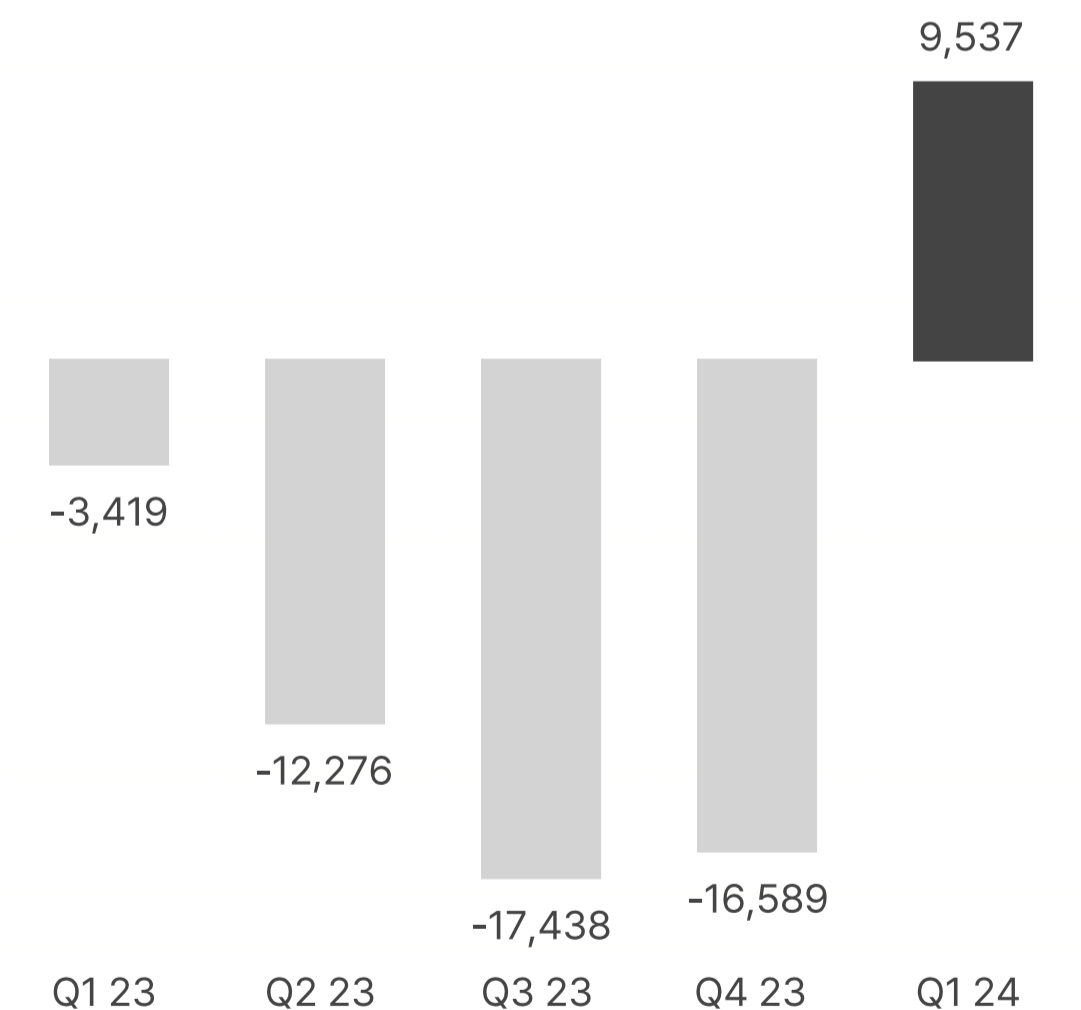
YoY 흑자전환, QoQ 흑자전환



### 당기순이익

YoY 흑자전환, QoQ 흑자전환

(단위: 백만 원)



# 주요 사업성과 및 계획

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶라이브 서비스

▶신작 소개

▶부록(재무제표)

**1분기 사업성과: 매출 성장 및 비용 절감 등을 통한 81억 원 영업 흑자 기록**

**매출**

- 주력 서비스 게임의 성공적인 라이브 운영을 통한 견조한 매출 반등
  - '쿠키런: 킹덤'의 성공적인 3주년 업데이트를 통해 매출 및 사용자 지표 큰 폭으로 반등
  - 2023년 말 출시된 중국 '쿠키런: 킹덤'의 서비스 안착으로 주력 매출원 다각화
  - 출시 9년 차인 '쿠키런: 오븐브레이크' 역시 안정적인 매출 기여

**비용 및 이익**

- 전반적인 비용 효율화 정책 효과 가시화
  - 마케팅 비용 등 주요 비용 집행 효율화를 통한 전반적인 영업비용 감소
  - 23년 하반기 이후 진행한 조직개편 등 경영 효율화로 주요 고정비 감소
- 매출 성장 및 비용 효율화 정책 효과를 통한 81억 영업 흑자 기록 (영업이익률 13.7%)

**신작 및 이슈**

- 24.03.15 신작 '쿠키런: 마녀의 성' 글로벌 출시
  - 쿠키런 IP 기반의 탄탄한 세계관(프리퀄)을 바탕으로 퍼즐과 시네마틱 스토리텔링을 결합한 차별화된 즐거움 선사
  - 지속적인 밸런싱과 핵심 콘텐츠 업데이트를 통해 안정적 성장 목표
- '쿠키런' (구 '쿠키런 for 카카오')
  - 출시 11주년 기념 업데이트를 통한 지표 반등 기반 마련
  - (주)크래프톤과 인도지역 퍼블리싱 계약 체결

**2분기 현황 및 계획**

**'쿠키런: 모험의 탑'**

- 24.01.19~02.04 최초 글로벌 CBT 통해 전 세계 유저들의 피드백 받아 게임성 점검
  - 개선사항: 뽑기 시스템 분리 개편, 쿠키 1성 궁극기 적용, 유리미궁 경쟁 콘텐츠로 변경, 스토리모드 쿠키 태깅 시스템 조정 등
- 24.04.26~06.25 애플 앱스토어와 구글플레이 통하여 글로벌 사전 예약 시작
- 24.06.26 글로벌 출시 (일본, 중국 제외)

**'쿠키런'**

- 11주년 업데이트를 통해 사용자 지표 및 매출 큰 폭 성장하며 2분기 주요 매출원으로 안착

**'쿠키런 인도'**

- 인도 지역 전략 및 콘텐츠 개발과 비즈니스 모델 설계 등 퍼블리셔(크래프톤)와 현지화 준비 가속화 예정

# 2024년 1분기 매출 및 비용 분석

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶라이브 서비스

▶신작 소개

▶부록(재무제표)

## 매출 분석

(단위: 백만원)

	Q4 23	Q1 24	QoQ	Q1 23	YoY
게임매출	36,580	58,055	58.7%	49,608	17.0%
국내매출	15,373	18,950	23.3%	21,394	-11.4%
해외매출	21,206	39,105	84.4%	28,214	38.6%
비게임매출	1,250	1,446	15.7%	704	105.4%
총매출	37,829	59,500	57.3%	50,312	18.3%

## 비용 분석

(단위: 백만원)

	Q4 23	Q1 24	QoQ	Q1 23	YoY
영업비용	49,637	51,361	3.5%	55,361	-7.2%
인건비	20,720	15,927	-23.1%	19,010	-16.2%
지급수수료	17,239	21,673	25.7%	20,633	5.0%
광고선전비	4,330	2,688	-37.9%	2,524	6.5%
기타비용	7,348	11,073	50.7%	13,193	-16.1%
영업이익	-11,808	8,140	흑자전환	-5,048	흑자전환
당기순이익	-16,589	9,537	흑자전환	-3,419	흑자전환

# 라이브 서비스 현황 및 예정사항

- ▶ 실적 요약 및 주요 성과
- ▶매출 및 비용 분석
- ▶라이브 서비스
- ▶신작 소개
- ▶부록(재무제표)

쿠키런: 킹덤



## 2024년 1분기

- 1월, 3주년 비스티이스트 대륙 업데이트 진행
- 신규 업데이트를 통해 출시된 쿠키, 스킨, 성장 요소를 기반으로 전체 지표 상승
- 3주년 기념 유저 대상 다양한 활동 전개 (팬아트 페스티벌, 3주년 웹사이트 오픈 등)

## 2024년 2분기 현황 및 예정사항

- MO 게임으로의 확장을 위한 광장 업데이트 진행
- 비스티이스트 에피소드 본격 시작으로 신규 에피소드, 레전더리/비스트 등급 쿠키 출시

쿠키런: 오븐브레이크



## 2024년 1분기

- 2월, 처음 진행하는 스페셜 시즌으로 다양한 이벤트 및 콘텐츠 출시

## 2024년 2분기 현황 및 예정사항

- 용족 관련 신규 스토리 공개 및 시스템 개선을 통한 콘텐츠 플레이 집중도 증대
- 4월 말, 시즌 9 업데이트 기념 특별 이벤트 진행
- 5월, 쿠키런: 오븐브레이크 e스포츠 대회 '쿠림픽' 예선전 온라인 생중계

# 라이브 서비스 현황 및 예정사항

- ▶ 실적 요약 및 주요 성과
- ▶매출 및 비용 분석
- ▶ **라이브 서비스**
- ▶ 신작 소개
- ▶ 부록(재무제표)

쿠키런: 마녀의 성



**2024년 1분기**

- 3월, 글로벌 정식 런칭
- 쿠키런: 마녀의 성 오리지널 캐릭터 및 쿠키런: 킹덤의 프리퀄 스토리에 대한 유저들의 기대감 형성

**2024년 2분기 현황 및 예정사항**

- 4월, 초기 유저 피드백을 반영한 개편 업데이트를 진행하여 게임의 안정화와 유저들의 긍정적인 반응 유도
- 지속적인 레벨 밸런싱과 업데이트를 바탕으로 지표 안정화 예정

쿠키런



**2024년 1분기**

- 쿠키런 11주년 기념하여 팬들의 오랜 사랑에 감사의 마음을 담아 7년 만의 업데이트 진행
- 신규 쿠키와 펫, 보물, 특별 이벤트, 기념 보상 등 다양한 콘텐츠 업데이트로 팬들에게 운영에 대한 기대감 고조

**2024년 2분기 현황 및 예정사항**

- 지속적인 편의성 개선 및 다양한 이벤트 진행 예정
- 신규 패키지 및 이벤트 꾸준히 업데이트 하며 좋은 커뮤니티 분위기 유지 예정

## 신작 소개

- ▶ 실적 요약 및 주요 성과
- ▶매출 및 비용 분석
- ▶라이브 서비스
- ▶신작 소개
- ▶부록(재무제표)

쿠키런: 모험의 탐



### 기본 정보

- 장르: 캐주얼 협동 액션 어드벤처
- 플랫폼: 모바일, PC(Google Play Games)
- 서비스 국가: 글로벌(일본, 중국 제외)

### 주요 포인트

- 쿠키런 모바일 게임 최초의 3D 모델링
- 가족 및 친구들과 함께할 수 있는 협동 콘텐츠 및 혼자서도 즐길 수 있는 싱글 콘텐츠
- 남녀노소 모든 유저가 쉽게 즐길 수 있는 캐주얼한 조작

쿠키런: 오븐스매시



### 기본 정보

- 장르: 대전 슈팅
- 플랫폼: 모바일
- 서비스 국가: TBA

### 주요 포인트

- 쿠키런 IP의 글로벌 인지도를 바탕으로 누구나 즐길 수 있는 캐주얼한 게임성을 더함
- 향상된 액션성과 조작감을 바탕으로 타격감, 모션, 연출 극대화한 완성도 높은 캐주얼 게임



# 재무제표

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶라이브 서비스

▶신작 소개

▶부록(재무제표)

## 연결재무상태표

(단위: 백만 원)

	Q4 23	Q1 24
<b>자 산</b>		
<b>유동자산</b>	<b>80,056</b>	<b>93,472</b>
현금및현금성자산	8,230	7,783
기타금융자산	46,031	53,619
매출채권	13,230	20,588
기타채권	4,313	4,183
기타유동자산	6,242	4,250
재고자산	925	981
당기법인세자산	1,085	2,068
<b>비유동자산</b>	<b>159,696</b>	<b>154,718</b>
장기기타채권	7,145	7,197
장기금융자산	118,460	116,711
기타비유동자산	103	93
관계기업투자	2,298	2,239
유형자산	11,630	10,651
무형자산	6,752	5,973
사용권자산	13,308	11,854
<b>자산총계</b>	<b>239,752</b>	<b>248,190</b>

	Q4 23	Q1 24
<b>부 채</b>		
<b>유동부채</b>	<b>25,693</b>	<b>24,780</b>
기타채무	8,885	7,310
기타유동부채	4,124	4,848
당기법인세부채	106	112
기타유동금융부채	6,841	6,841
리스부채	5,737	5,670
<b>비유동부채</b>	<b>79,502</b>	<b>81,832</b>
장기기타채무	4,465	4,691
기타비유동부채	5,045	4,730
순확정급여부채	187	233
비유동충당부채	817	818
기타비유동금융부채	61,366	64,999
비유동리스부채	7,621	6,359
<b>부채총계</b>	<b>105,194</b>	<b>106,611</b>
<b>자 본</b>		
<b>지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본</b>	<b>132,542</b>	<b>139,158</b>
자본금	5,993	5,999
기타불입자본	123,038	124,052
이익잉여금(결손금)	(9,148)	(3,700)
기타포괄손익누계액	12,659	12,807
<b>비지배지분</b>	<b>2,015</b>	<b>2,420</b>
<b>자본총계</b>	<b>134,557</b>	<b>141,579</b>
<b>부채와 자본총계</b>	<b>239,752</b>	<b>248,190</b>

# 재무제표

▶ 실적 요약 및 주요 성과

▶매출 및 비용 분석

▶라이브 서비스

▶신작 소개

▶부록(재무제표)

## 연결손익계산서

(단위: 백만원)

	Q1 23	Q2 23	Q3 23	Q4 23	Q1 24
매출	50,312	38,251	34,751	37,829	59,500
영업비용	55,361	51,359	52,779	49,637	51,361
<b>영업이익</b>	<b>-5,048</b>	<b>-13,108</b>	<b>-18,029</b>	<b>-11,808</b>	<b>8,140</b>
영업외손익	1,631	935	630	-4,748	1,399
법인세차감전손익	-3,418	-12,172	-17,399	-16,556	9,538
법인세비용	1	103	40	33	1
<b>당기순이익</b>	<b>-3,419</b>	<b>-12,276</b>	<b>-17,438</b>	<b>-16,556</b>	<b>9,537</b>
지배기업소유지분	-3,419	-12,276	-17,438	-16,464	9,352
비지배주주지분	0	0	0	-125	185

**DEVSISTERS**