

Investor Relations 2021

선데이토즈 2021년 3분기 경영실적

2021. 11. 11

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.

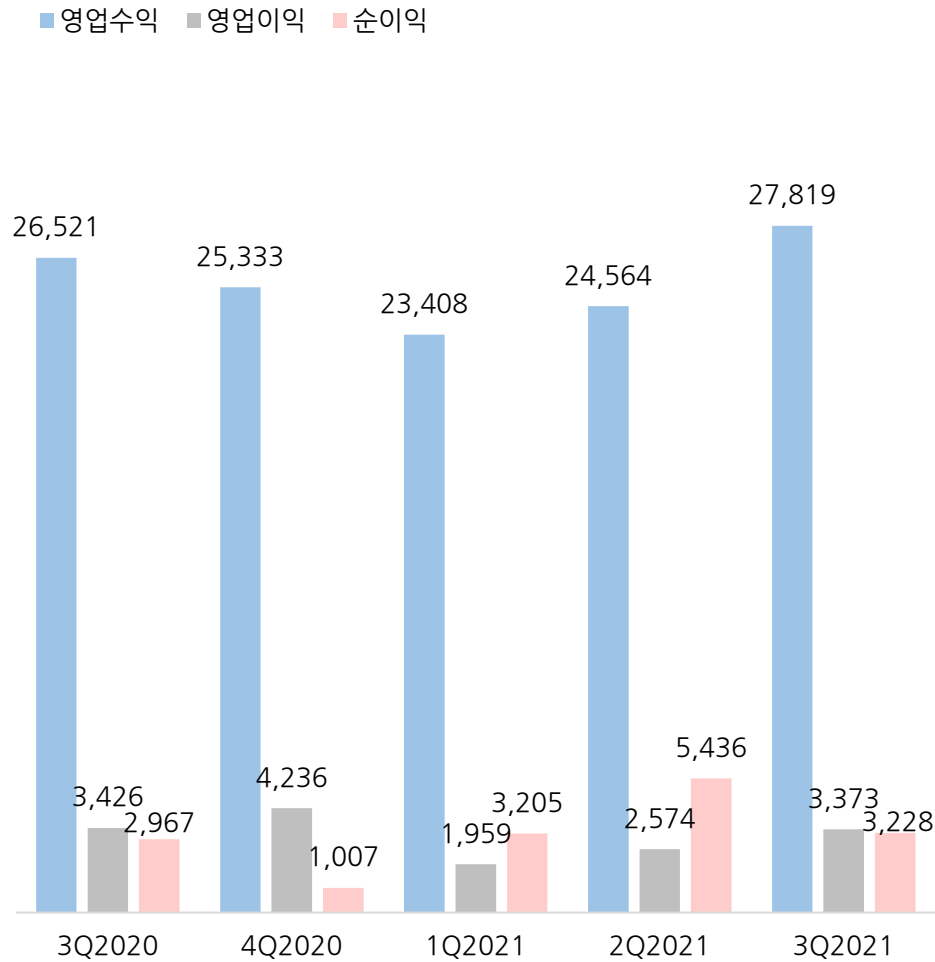
01 실적 요약

| 구분 (단위: 백만원) | 3Q 2021 | 2Q 2021 | QoQ | 3Q 2020 | YoY | 2021 누적 | 2020 누적 | YoY |
|--------------|---------|---------|----------|---------|-------|---------|---------|---------|
| 영업수익 | 27,819 | 24,564 | 13.3% | 26,521 | 4.9% | 75,791 | 80,871 | -6.3% |
| 모바일게임 | 21,715 | 18,735 | 15.9% | 21,230 | 2.3% | 58,854 | 66,949 | -12.1% |
| 광고 등 | 6,104 | 5,829 | 4.7% | 5,291 | 15.4% | 16,937 | 13,922 | 21.7% |
| 영업비용 | 24,446 | 21,990 | 11.2% | 23,095 | 5.9% | 67,885 | 72,121 | -5.9% |
| 영업이익 | 3,373 | 2,574 | 31.0% | 3,426 | -1.6% | 7,907 | 8,749 | -9.6% |
| 법인세차감전순이익 | 4,199 | 6,470 | -35.1% | 3,645 | 15.2% | 14,773 | 12,622 | 17.0% |
| 법인세비용 | 971 | 1,034 | -6.1% | 678 | 43.2% | 2,903 | -1,015 | -386.1% |
| 당기순이익 | 3,228 | 5,436 | -40.6% | 2,967 | 8.8% | 11,870 | 13,637 | -13.0% |
| 지배기업 소유주지분 | 3,111 | 5,429 | -42.7% | 2,967 | 4.8% | 11,745 | 13,637 | -13.9% |
| 비지배지분 | 118 | 7 | 1,537.0% | - | - | 125 | - | - |

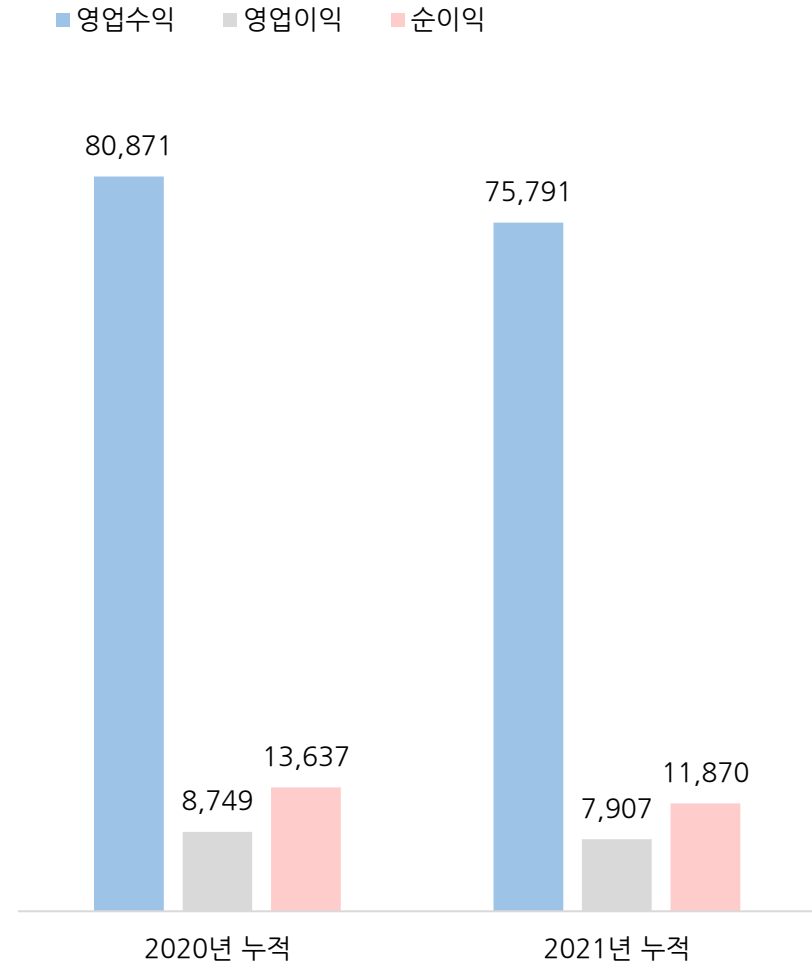
- 2021년 3분기 영업수익 278억원(QoQ 13.3%, YoY 4.9%)
: 2021년 6월 자회사 선데이토즈플레이와 링스게임즈 합병에 따라 합병법인 플레이링스의 실적이 3분기 온기 반영됨에 따른 상승
- 2021년 3분기 영업이익 34억원(QoQ 31.0%, YoY -1.6%), 영업이익률 12.1%
: 이익률이 높은 소셜 카지노 게임 매출 증가로 전분기 대비 영업이익 증가
- 2021년 3분기 법인세차감전순이익 42억원(QoQ -35.1%, YoY 15.2%), 당기순이익 32억원(QoQ -40.6%, YoY 8.8%)
: 전분기 일회성 관계기업투자처분이익 25억원 발생에 따른 기저효과로 전분기 대비 감소

02 실적 추이

▶ 분기별 실적 추이 (단위:백만원)



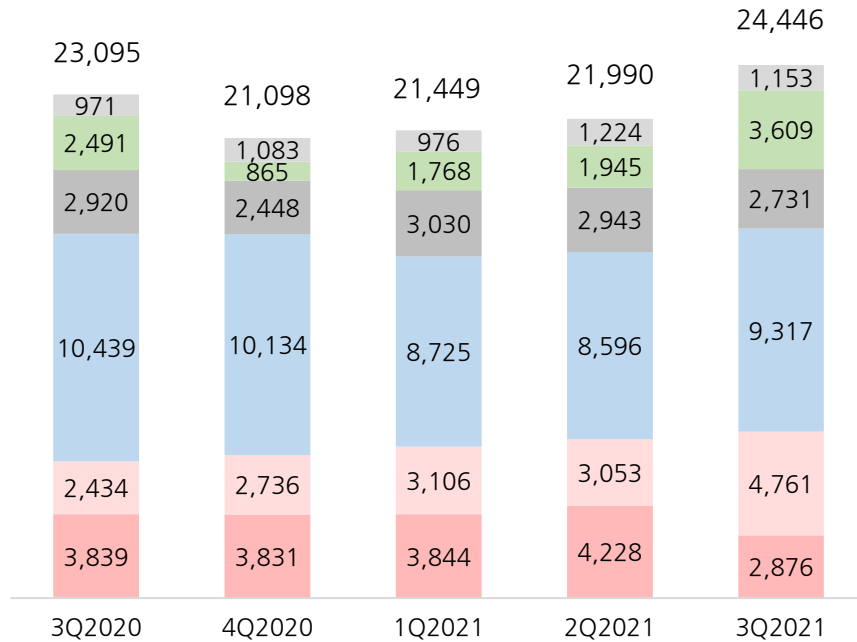
▶ 누적 실적 추이 (단위:백만원)



03 영업비용 추이

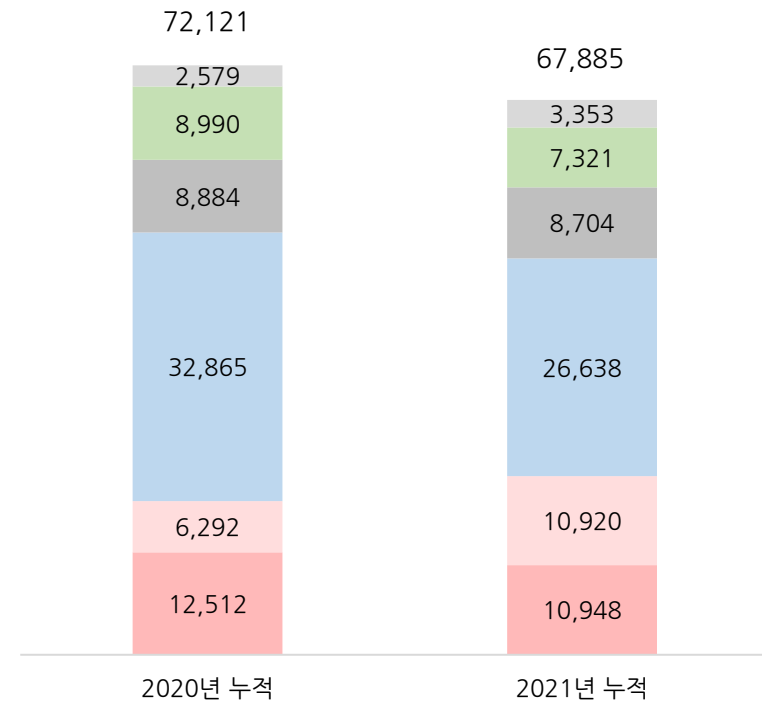
▶ 분기별 비용 추이 (단위:백만원)

인건비 연구개발비 게임수수료 지급수수료 광고선전비 기타



▶ 누적 비용 추이 (단위:백만원)

인건비 연구개발비 게임수수료 지급수수료 광고선전비 기타



- 인건비 및 연구개발비 : 연구소 근무인력의 2021년도 상여금 및 퇴직급여 등을 3분기에 인건비에서 연구개발비로 계정을 재분류함에 따라 인건비 감소(QoQ -32.0%, YoY -25.1%), 연구개발비 증가(QoQ 55.9%, YoY 95.6%) 효과 발생
- 광고선전비 : 자회사 플레이링스의 슬롯게임 마케팅 진행에 따른 광고선전비 증가(QoQ 85.6%, YoY 44.8%)
- 게임수수료 : 이익률이 높은 소셜 카지노 매출 증가로 모바일 게임 매출 상승폭(QoQ 15.9%, YoY 2.3%) 대비 게임수수료는 소폭 증가(QoQ 8.4%, YoY -10.8%)

04 게임 출시 현황 및 계획

| | 2012년~2018년 | | | 2019년 | 2020년 | 2021년 |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 국내 |  2012년 7월 애니팡 for Kakao |  2015년 9월 상하이 애니팡 for Kakao |  2016년 11월 애니팡 터치 for Kakao |  2019년 4월 디즈니팝 |  2020년 2월 디즈니 팝 타운 For Kakao |  2021년 5월 니모의 오션라이프 For Kakao |
| |  2013년 2월 애니팡 사천성 for Kakao |  2015년 12월 애니팡 맞고 for Kakao |  2017년 1월 애니팡 섯다 for Kakao | |  2020년 6월 애니팡4 for Kakao | |
| |  2014년 1월 애니팡2 for Kakao |  2016년 7월 애니팡 포커 for Kakao |  2017년 10월 스누피 트링그림찾기 for Kakao | | | |
| |  2014년 7월 아쿠아스토리 for Kakao |  2016년 9월 애니팡3 for Kakao |  2018년 1월 위 베어 베어스 더 퍼즐 for Kakao | | | |
| 해외 | |  2016년 6월 Shanghai Smash |  2018년 5월 We Bare Bears Match3 Repairs |  2019년 10월 Disney POP TOWN |  2020년 8월 The Powerpuff Girls Smash |  2021년 3월 BT21 POP STAR |
| | | |  2018년 6월 Slot Mate (Facebook Instant Games) | |  2020년 11월 SundayTown |  2021년 5월 Disney POP TOWN (Jam City) |
| | | |  2018년 10월 Snoopy: Spot the Difference | | | |

- 2020년 6월 ‘애니팡4’(국내), 8월 카툰네트워크 ‘파워퍼프걸’ IP를 활용한 ‘상하이 애니팡’의 리메이크작 ‘The Powerpuff Girls Smash’(아시아), 11월 카툰네트워크의 인기 애니메이션 IP 4종을 활용한 캐주얼 게임 ‘SundayTown’(일본) 출시
- 2021년 3월 라인프렌즈의 ‘BT21’ IP를 활용한 퍼즐 게임 ‘BT21 POP STAR’(아시아) 출시, 5월 Jam City 퍼블리싱을 통해 Disney POP TOWN(글로벌) 출시, 5월 ‘니모를 찾아서’ IP를 활용한 ‘니모의 오션라이프’(국내) 출시
- 향후 ‘니모의 오션라이프’(아시아), ‘BT21 POP STAR’(글로벌), ‘유메이로 가든’(아시아) 등 출시 예정
- 자회사 플레이링스 및 플라이셔를 통해 소셜 카지노 게임 사업 확대 및 경쟁력 강화 계획

05 플레이링스 & 플라이셔 - 소셜 카지노

‘플레이링스’ 정통 카지노·페이스북 인스턴트 주력 + ‘플라이셔’ 캐주얼한 슬롯·모바일 플랫폼 주력
 → 규모의 경제, UA 효율화, 크로스 프로모션, 인력 효율화 등 시너지 창출 및 소셜 카지노 사업 경쟁력 강화 기대

PLAY LINKS

2021.06.01 선데이토즈플레이 & 링스게임즈 합병
 (선데이토즈 지분율 84.65%)

- 대표게임 -
 Slot mate (FB Instant)
 Electric Slots (FB Instant)
 High Roller Vegas (App, FB Canvas)

주력 플랫폼 : 페이스북 인스턴트

총인원 61명

2020년 (합병전)
 매출 선토플 173억원 + 링스 135억원 = 308억원
 영업이익 선토플 44억원 + 링스 -9억원 = 35억원

2021년 반기 (합병후)
 매출 111억원 → 합산매출* 182억원
 영업이익 17억원 → 합산영업이익* 19억원

* 링스게임즈 1~5월 지분법 인식으로 미반영 실적 반영시

FLYSHER

2021.11.12 주식양수도 완료(예정) : 인수가 360억원
 (선데이토즈 지분율 84.35%)

- 대표게임 -
 Rock N' Cash Casino (App, FB Canvas)

주력 플랫폼 : 모바일

총인원 67명

2020년
 매출 301억원
 영업이익 13억원

2021년 반기
 매출 149억원
 영업이익 21억원

05 재무제표(연결)

▶ 요약재무상태표 (단위:백만원)

| 구분 | 3Q 2020 | 2Q 2021 | 3Q 2021 |
|-----------|---------|---------|---------|
| 유동자산 | 143,691 | 147,947 | 153,294 |
| 비유동자산 | 22,808 | 27,281 | 27,470 |
| 자산총계 | 166,499 | 175,229 | 180,765 |
| 유동부채 | 15,581 | 12,061 | 13,854 |
| 비유동부채 | 5,304 | 6,270 | 6,500 |
| 부채총계 | 20,885 | 18,331 | 20,354 |
| 지배회사지분 | 145,614 | 154,928 | 158,247 |
| 자본금 | 4,785 | 4,785 | 4,785 |
| 기타자본구성요소 | 622 | 450 | 675 |
| 이익잉여금 | 140,207 | 149,693 | 152,787 |
| 기타포괄손익누계액 | - | - | - |
| 비지배지분 | - | 1,970 | 2,164 |
| 자본총계 | 145,614 | 156,898 | 160,411 |

▶ 요약손익계산서 (단위:백만원)

| 구분 | 3Q 2020 | 2Q 2021 | 3Q 2021 |
|-----------------|---------|---------|---------|
| 영업수익 | 26,521 | 24,564 | 27,819 |
| 영업비용 | 23,095 | 21,990 | 24,446 |
| 영업이익 | 3,426 | 2,574 | 3,373 |
| 금융수익 | 383 | 1,801 | 819 |
| 금융비용 | 502 | 490 | -44 |
| 기타수익 | 68 | 2,596 | 192 |
| 기타비용 | 187 | 234 | 201 |
| 지분법이익 | 510 | 223 | -27 |
| 지분법손실 | 52 | - | - |
| 법인세비용 차감전순이익 | 3,645 | 6,470 | 4,199 |
| 법인세비용 | 678 | 1,034 | 971 |
| 당기순이익 | 2,967 | 5,436 | 3,228 |

Thank you