

Investor Relations 2021

선데이토즈 2020년 4분기 및 연간 경영실적

2021. 02. 10

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.

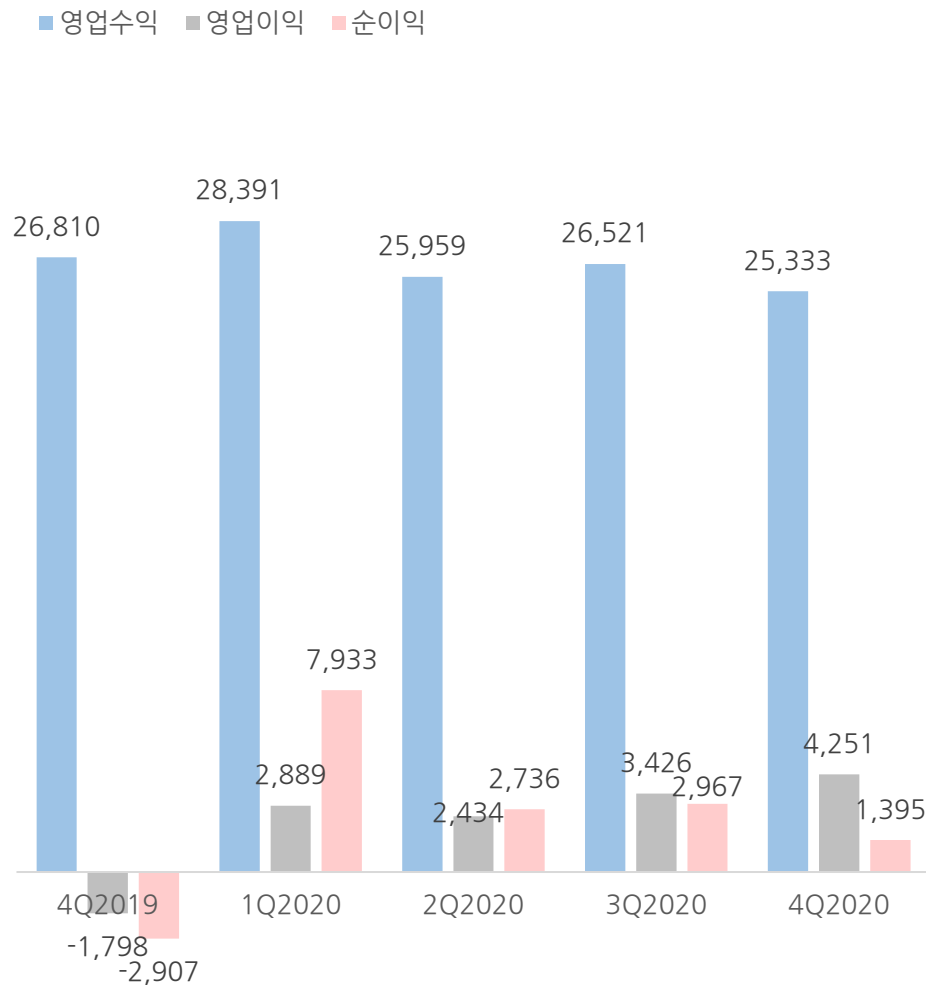
01 실적 요약

구분 (단위: 백만원)	4Q 2020	3Q 2020	QoQ	4Q 2019	YoY	2020년	2019년	YoY
영업수익	25,333	26,521	-4.5%	26,810	-5.5%	106,204	84,401	25.8%
모바일게임	20,853	21,230	-1.8%	22,386	-6.8%	87,802	71,665	22.5%
광고 등	4,480	5,291	-15.3%	4,424	1.3%	18,402	12,736	44.5%
영업비용	21,082	23,095	-8.7%	28,608	-26.3%	93,204	81,639	14.2%
영업이익	4,251	3,426	24.1%	-1,798	336.4%	13,000	2,762	370.6%
영업외수익	320	960	-66.6%	2,968	-89.2%	6,464	6,974	-7.3%
영업외비용	2,954	741	298.7%	2,982	-0.9%	5,225	3,792	37.8%
법인세차감전순이익	1,617	3,645	-55.6%	-1,812	189.3%	14,239	5,944	139.5%
법인세비용	222	678	-67.2%	1,095	-79.7%	-792	2,982	-126.6%
당기순이익	1,395	2,967	-53.0%	-2,907	148.0%	15,032	2,962	407.4%
지배기업 소유주지분 순이익	1,395	2,967	-53.0%	-2,907	148.0%	15,032	2,962	407.4%
비지배지분	-	-	-	-	-	-	-	-

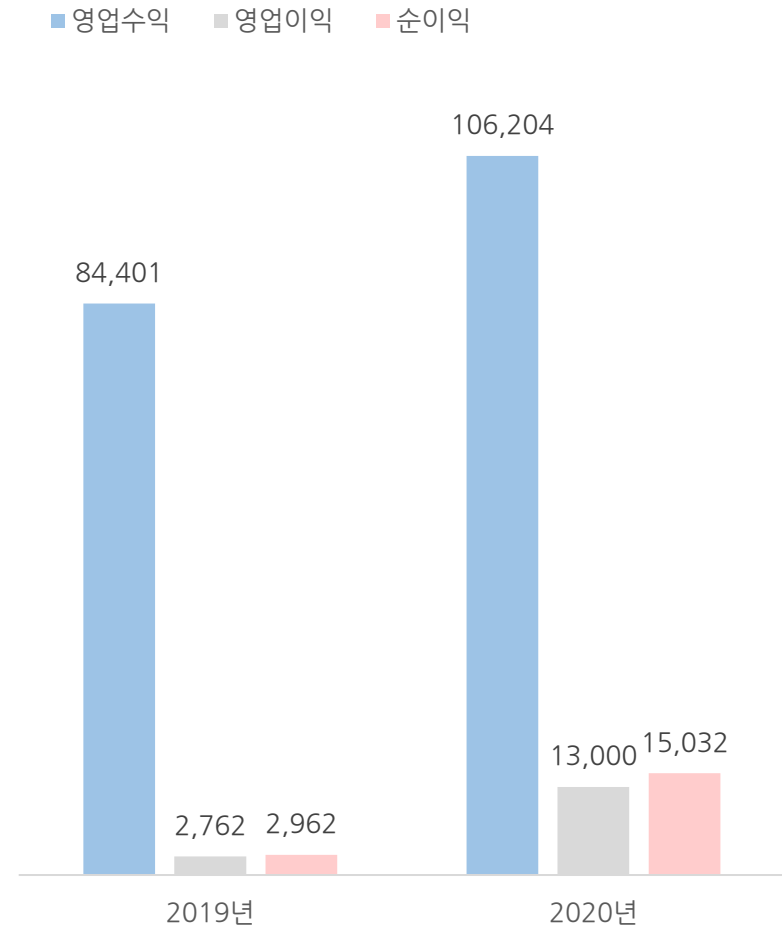
- 2020년 4분기 영업수익 253억원(QoQ -4.5%, YoY -5.5%), 2020년 연간 영업수익 1,062억원(YoY 25.8%)
 : 2020년 Disney POP TOWN, Slot Mate 등 해외 출시 게임의 매출이 증가(해외 매출 비중 '19년 18% → '20년 38%)하고 신작 애니팡4의 매출 기여가 본격화되었으며, 광고매출이 성장함에 따라 전년도 대비 영업수익 증가
- 2020년 4분기 영업이익 43억원(QoQ 24.1%, YoY 336.4%), 2020년 연간 영업이익 130억원(YoY 370.6%)
 : 마케팅비 감소 등 비용 효율화에 따라 전분기 대비 및 전년도 대비 영업이익 증가
- 2020년 4분기 당기순이익 14억원(QoQ -53.0%, YoY 148.0%), 2020년 연간 영업이익 150억원(YoY 407.4%)
 : 2020년 법인세 경정청구로 법인세 환급 발생

02 실적 추이

▶ 분기별 실적 추이 (단위:백만원)



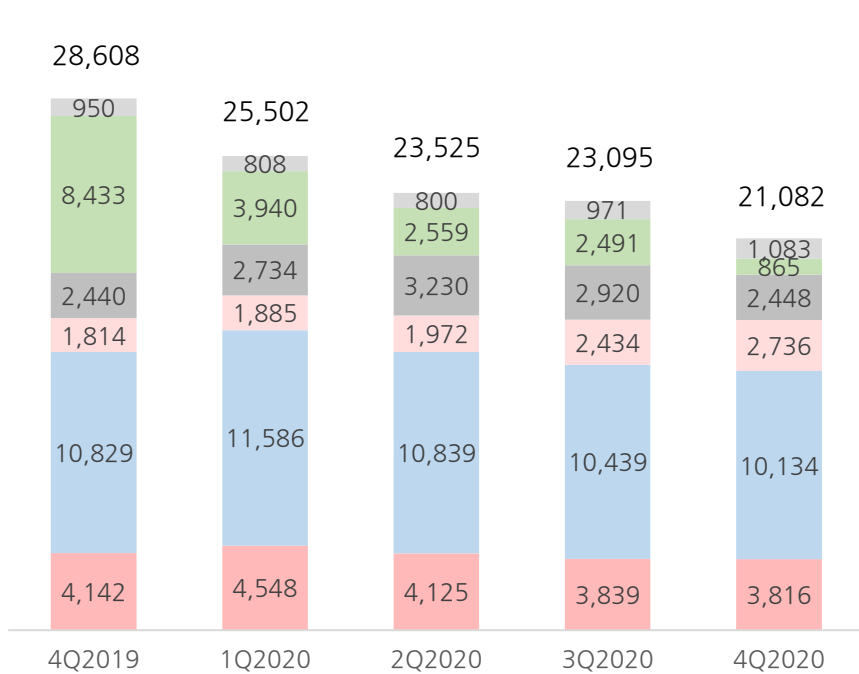
▶ 누적 실적 추이 (단위:백만원)



03 영업비용 추이

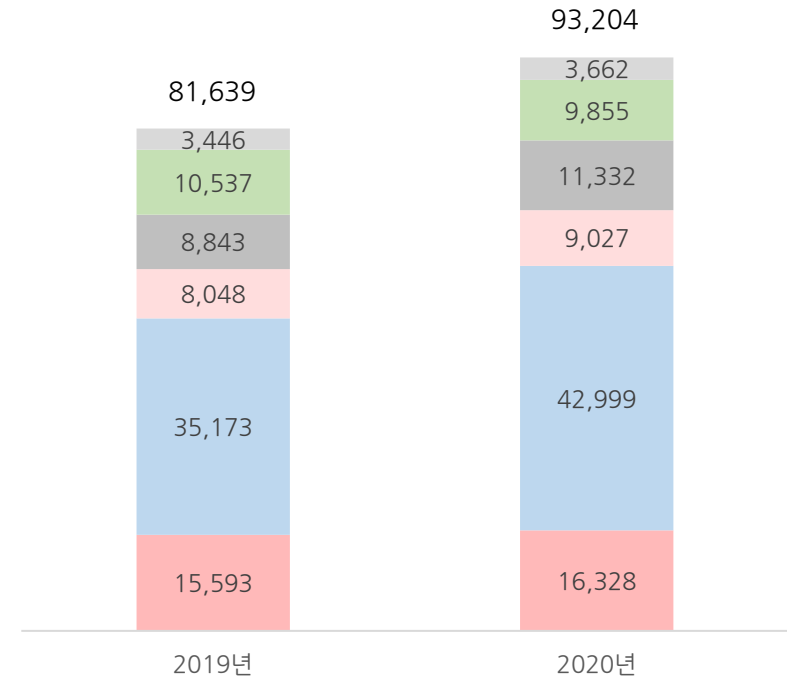
분기별 비용 추이 (단위:백만원)

인건비 게임수수료 연구개발비 지급수수료 광고선전비 기타









누적 비용 추이 (단위:백만원)

인건비 게임수수료 연구개발비 지급수수료 광고선전비 기타



- 게임수수료: 모바일 게임 매출 증가에 따른 게임수수료 증가 (YoY 22.3%)
- 지급수수료: 광고매출 증가에 따른 판매수수료 증가 등 (YoY 28.2%)
- 인건비 및 연구개발비: 개발인력 증원에 따른 인건비(YoY 4.7%)와 연구개발비(YoY 12.2%) 증가
- 광고선전비: 마케팅비 지출 감소 (YoY -6.5%)

04 게임 출시 현황 및 계획

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

- 2019년 10월 ‘Disney POP TOWN’ 아시아권 출시. 2020년 2월 ‘디즈니 팝 타운 for Kakao’ 출시
미키와 푸를 시작으로 디즈니 영화 라인업에 맞추어 알라딘, 토이스토리, 라이온킹, 겨울왕국2 등 IP 추가 업데이트 중
- 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
- 향후 라인프렌즈의 ‘BT21’ IP를 활용한 캐주얼 게임 ‘BT21 Pop Star’(아시아), ‘니모를 찾아서’ IP를 활용한 캐주얼 게임 ‘니모의 오션라이프’(국내) 출시 예정

05 재무제표(연결)

▶ 요약재무상태표 (단위:백만원)

구분	2019	2020
유동자산	122,715	144,813
비유동자산	32,680	20,319
자산총계	155,396	165,132
유동부채	14,720	16,207
비유동부채	3,885	3,995
부채총계	18,605	20,202
지배회사지분	136,791	144,930
자본금	4,785	4,785
기타자본구성요소	5,413	-1,344
이익잉여금	126,593	141,489
기타포괄손익누계액	-	-
비지배지분	-	-
자본총계	136,791	144,930

▶ 요약손익계산서 (단위:백만원)

구분	2019	2020
영업수익	84,401	106,204
영업비용	81,639	93,204
영업이익	2,762	13,000
금융수익	4,331	6,017
금융비용	2,436	1,709
기타수익	341	447
기타비용	417	1,175
지분법이익	2,303	-
지분법손실	938	2,341
법인세비용 차감전순이익	5,944	14,239
법인세비용	2,982	-792
당기순이익	2,962	15,032

Thank you