

주요 지표 및 뉴스

2023. 2. 8

카카오게임즈 293490

4Q22 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 -17.8%, QoQ -23.2% / 컨센서스 대비 -10.4%

1. 모바일 게임 YoY -24.2%, QoQ -23.0%

- 신작 출시 일정 조정되며 감소
- 오딘 업데이트 시 동접자 의미있게 증가, 4분기부터 진행된 공성전 다양한 개선작업, 콘텐츠 리뉴얼 상반기 계획
- 우마무스메 콘텐츠 업데이트 효과 기대보다 낮았음, 운영 개선 및 업데이트/이벤트 철저히 할 것
- 에버소울 국내외 의미 있는 초반 성과 달성 중
- 아키에이지워 사전예약 원활히 진행

2. PC 게임 YoY -44.0%, QoQ -19.0%

- 배틀그라운드 이벤트와 맵 업데이트로 트래픽 방어
- 아키에이지 주요 해외지역에 신규 맵 오픈
- 엘리온 서비스 종료 지역별로 진행
- 코로나로 감소했던 PC방 트래픽 회복 중, 개발 지연되었던 신작도 가속화,
- 아키에이지2 개발 속도 높이는데 집중할 것

3. 기타 YoY +8.6%, QoQ -24.2%

- 카카오VX, 세나테크놀로지 계절적 비수기

■ 영업이익 YoY -76.2%, QoQ -75.3% / 컨센서스 대비 -59.8%

1. 인건비 YoY +13.4%, QoQ +8.9%:

- 4분기 일부 종속회사 인건비 일시적 증가, 신작 개발/비게임 부문 채용 증가
- 올해 신작 개발 채용 제외하고는 인건비 등 비용 효율화에 집중할 것

2. 지급수수료 YoY -18.8%, QoQ -23.3%:

- 매출 감소로 마켓, 개발자 지급 수수료 감소

3. 마케팅비 YoY -29.1%, QoQ -27.3%:

- 매출 하향에 따른 수익성 관리 강화
- 올해 신작 출시로 마케팅비 증가할 예정이나 매출 대비 비율 예년과 유사한 수준으로 유지할 것

4. 상각비 YoY +8.1%, QoQ -3.0%:

- 오피스 근무 공간 확장에 따른 리스 자산 상각비 증가
- 일부 종속회사 무형자산 감소

5. 기타 YoY +3.5%, QoQ -17.0%:

- 카카오VX, 세나테크놀로지 매출 증감에 따라 변동

■ 당기순이익 YoY 적자전환, QoQ 적자전환

- 라이온하트 스튜디오 지분 인수 대가와 관련하여 특정기간 재무성과에 따라 최종 확정 지급, 2,630억원 비용 처리
- 보유 상장 주식 시가 변동에 따라 평가 비용 1,493억원 일시 반영

Q&A

Q 오딘 작년 말 공성전 이후 동향, 향후 업데이트 일정

- A**
- 공성전 이후 트래픽 반등하는 모습, 1분기 동안 공성전 재미 극대화 위해 피드백 반영하며 지속적으로 수정
 - 공성 규칙 개선을 통해 치열한 콘텐츠 효과, 기존 모바일 게임에서 볼 수 없었던 성벽 오르기 등 기술적으로 차별화된 콘텐츠 준비
 - 1분기 후반부터는 공성전 개선 마무리하고 대형 업데이트와 이벤트 속도감 있게 진행할 것, 오늘 11시 점검 후에 앞으로 업데이트 계획과 방향 공개 예정

Q 에버소울 매출 등 현황, 2월 이후 업데이트 일정

- A**
- 서브컬처 장르지만 수집형 성장 RPG 유저들도 많이 획득했다고 생각, 전략적 전투가 특장점
 - 신규 IP임에도 캐릭터 디자인, 서정적인 BGM, 스토리 제공
 - 운영 측면에서 진입 허들 낮추는 방향으로 유료화
 - 매출 비중 국내 60%, 북미/유럽에서 기대 이상의 성과 내고 있음
 - 장르적 특징 고려 시 매출 상승 시점 1분기말/2분기초로 예상, 앞으로 3/4분기 동안 업데이트 및 콘텐츠 준비 되어있어 기대 중
 - 하반기 일본 런칭 시 큰 성과 예상하고 있음, 준비 과정에서도 좋은 반응 있다고 판단

Q 아키에이지워만의 특별한 포인트, 출시 일정 구체화

- A**
- 사전예약 5일만에 100만명 달성, 첫날에 마케팅 없이 시작했는데 모집된 organic 수치 매우 높았음, 기대감 상당하다고 판단
 - 아키에이지1 누적가입자 한국 300만명, 러시아 천만명, 북미/유럽 400만명, 중국 천만명, 글로벌 성공했던 IP 영향 있다고 생각
 - 전쟁 게임 가지는 특징+빠른 육성+다양한 경쟁 콘텐츠, 원작에서 중요했던 해상전/해상 무역시스템 등 반영
 - 무과금 유저 위한 장치까지 가지고 있음, 수개월치 업데이트 사전 완료한 상태로 런칭, 3개월 뒤 공성전, 서버 이전 제공하는 형태, 이번 달 쇼케이스 통해서 상세한 내용 설명, 3월 내 런칭 계획

Q 가디스 오더 구체적 특성, 기대감, 지스타 반응

- A**
- 로드컴플릿 전작 크루세이더 퀘스트 통해 노하우 다져진 2D 도트 그래픽 기반 액션 RPG
 - 액션 손맛 살린 수동 조작 베이스로 액션성 강조, 조작의 피로도 높을 수 있으나 x축으로만 전투할 수 있는 방식 사용하면서 모바일에서도 낮은 피로도도 전투 재미 느낄 수 있도록 구현
 - 지스타에서 큰 호평, 해외 인플루언서들이 자발적으로 영상 많이 올렸음, 글로벌에서도 높은 성과 낼 것으로 기대 중

Q 23년 주요 신작 일정 변동성

- A**
- 기존 작품의 해외 진출은 일정 맞춰서 할 수 있을 것
 - 아레스와 가디스오더도 급박하게 일정 잡은 것은 아님, 예상치 못했던 기술적 이슈 등으로 인한 것 아니라면 1개월 이상의 큰 편차는 없을 것으로 예상

Q 아키에이지워 동일 장르 오딘 대비 차별화 포인트

- A**
- 타겟층 다르다고 생각, 오딘이 더 넓은 층 커버, 아키에이지 원작 계승해서 철학 만들고 있는 게임은 아키에이지2
 - 아키에이지워는 PvP/경쟁 집중화된 게임, 큰 방향성으로는 경쟁 관련 콘텐츠나 시스템의 제공을 오딘 등 다른 게임보다 빠르게 제공해서 경쟁 부문 빠른 확장
 - 오딘 이후에도 비슷한 장르 게임 출시되었음에도 불구하고 트래픽 등 영향 없었음. 모바일에서의 MMORPG 시장 아직 성장하고 있다고 생각, 오딘이 증명, 아키에이지워도 여전히 많은 대기 수요 통해서 오딘 카니발 없이 성과 낼 수 있을 것으로 생각

Q 장기적 성장 방향성, 추가적으로 M&A 고려?, 글로벌 확장 전략, 해외개발사 투자 사업적 업데이트

- A**
- 일관적으로 IP 중심 투자에 집중, 자체 IP를 만들 수 있는 좋은 개발팀 있다면 국내외 개발사에 투자해왔고 현재도 검토 중, 기존과 비슷한 방식으로 진행할 것
 - 수 차례 걸쳐 좋은 성과 냈기 때문에 해외개발사에서도 자발적 문의 오고 있음

Q 아키에이지워 출시 이후에도 장기적 흥행 위한 전략

- A**
- 현재 모바일 게임에서 주류 특성을 많이 반영한 완전히 다른 종류의 포지셔닝을 가지고 있는 게임. 다른 게임과는 다른 방식의 업데이트나 콘텐츠 제공을 통해서 장기적 흥행 이룰 수 있을 것으로 생각

Q 오딘 QoQ 트렌드로 보았을 때 매출 증감

- A**
- 오딘 유저지표 작년 최고 지표 유지 중
 - 공성전, 대형 업데이트 이후 동접자 유의미하게 증가
 - 매출 수치로 제공 어렵지만 전분기 대비 조금 상승
 - 12월 업데이트 효과 반영되는데 제한적이었음, 재무적으로 공성전 개선 작업 1분기 동안 진행되기 때문에 그 과정에서 매출 기대 보수적, 그 이후 기대
 - 오딘 소비자층 넓고, 유저 층에 따라 요구내용 달라 개발 방향도 요구하는 부분 차분히 제공 및 개선하는 방향으로 진행하고 있어 매출 측면에서 부족해 보일 수 있으나 BM 관련 업데이트 없이도 견고하게 매출 유지 중

Q MMO 장르 국내에서 유저 트래픽 기준 70위 정도로 트렌드를 벗어나는 장르?, 유저들 과금 모델에 대한 반감 격해진 상황, 아키에이지워 이런 부분 어떻게 반영?

- A**
- 캐주얼이나 미드코어 RPG 게임이 접근성이 좋기 때문에 데일리 유저 지표는 해당 게임이 더 높음. 하지만 게임 소모시간, 몰입도, 매출 측면에서는 MMO가 한국에서 메인 장르이고 대기 수요 많다고 생각
 - BM 관련해서는 소비자 트렌드를 반영하는 것이 맞다고 생각. 아키에이지워도 그런 부분 반영해서 준비 중

자료: 금융감독원 전자공시시스템, 카카오게임즈

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 하시기 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.