

주요 지표 및 뉴스

2024. 2. 15

풀어비스 263750

4Q23 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 -18.0%, QoQ -0.6% / 컨센서스 대비 -0.5%

1. 검은사막 YoY -16%, QoQ -12%

- PC: 신규 클래스 스칼라 업데이트 및 편의성 패치

4분기 결제액 YoY +17%, 연간 결제액 YoY +13%

2. 이브 YoY +15%, QoQ +24%

- 이브 뱅가드 4분기 첫번째 플레이 테스트, 많은 복귀 유저

- 11월 이브 일별 동시접속자 동일 일자 기준 최근 5개년중 최대치, 일별 매출 5년 내 최고치

- CCP 상하이에서 모바일 캐주얼 게임 이브 갤럭시 컨셉스트 개발 중, 4분기 일부 지역 소프트 런칭

지역별: 국내 21% / 아시아 20% / 북미유럽 59%

플랫폼별: PC 84% / 콘솔 12% / 모바일 5%

■ 영업이익 YoY 적전, QoQ 적전

1. 인건비 YoY -5.2%, QoQ -0.1%: 전체인원: 1,324명(개발 765명)

2. 지급수수료 YoY -11.9%, QoQ +21.4%

3. 광고선전비 YoY -36.2%, QoQ -19.6%: 다양한 유저 행사와 광고 효율적으로 진행

■ 당기순이익 YoY 적지, QoQ 적전

■ 1분기 Highlight

1. 검은사막

- 길드 리그, 거점자 업데이트 등 PvP 콘텐츠 개편, 편의성 업데이트 지속

- 아침의 나라 part2 차세대 콘솔 기기 서포트 예정

- 검은사막 중국 서비스: 최근 비공개 테스트 진행, 판호 획득 기대

2. 이브

- 올해 2개 확장팩 준비 중, 사용자 생성 콘텐츠 도입 예정

- 이브 뱅가드: 지속적 콘텐츠 업데이트 예정, 독자적인 BM 고민 중

3. 신작

- 이브 갤럭시 컨셉스트 올해 글로벌 런칭 예정

- 프로젝트 어웨이큰: 12월 비공개 테스트 진행, 상반기 중 phase 3 테스트 준비 중

4. 기타

- 작년 팩토리얼 게임즈 정리, 올해 인디 게임 준비하던 캐나다 스튜디오 정리

- CCP 런던 사무실 이전으로 비용 감소

Q&A

Q 붉은 사막 공개 가능한 정보

- A**
- 최적화와 완성도 높이는 마무리 작업 중. 여름부터 B2C로 확대해 본격적인 마케팅 시작 예정
 - 하반기부터 마케팅 시작해서 연말까지 강도 높일 것. 연중 마케팅 과정에서 출시 일정 공개 예정

Q 검은사막 탐라인 성장

- A**
- 올해 10주년. 아침의 나라 파트2 서울편 준비 중. 이외에도 다양한 콘텐츠 준비 중

Q 올해 출시 예정 신작

- A**
- CCP 게임즈에서도 신작 개발해왔음. 이브 뱅가드, 이브 갤럭시 컨퀘스트 등 올해 출시 위한 준비 중
 - 신규 블록체인 프로젝트 작년 수차례 테스트. 올해 중 게임 관해서 공개 예정
 - CCP 이브 IP 활용한 게임 만들어왔는데 올해부터 차례로 출시 예정
 - 검은사막 온라인 올해 중국 판호 받을 수 있으면 올해 안에 런칭 목표

자료: 금융감독원 전자공시시스템, 필어비스

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.