

주요 지표 및 뉴스

2025. 5. 7

카카오게임즈 293490

1Q25 실적 발표

인터넷/게임

Analyst 이효진

02. 6454-4864

hyojinlee@meritz.co.kr

[재무실적]

■ 매출 1,229억원 / YoY -31.1%, QoQ -7.8% / 컨센서스 대비 -7.7%

1. 모바일 게임 YoY -41.0%, QoQ -14.7%

- 신작 성과 부재 및 장기 서비스 타이틀의 자연감소 영향
- <오딘> 글로벌 출시, 긍정적 지표 확인
- <오딘>, <아키에이지워> 안정적 트래픽, 글로벌 내 장기 IP로 성장시킬 것
- 4월 말 대만/일본 이어 북미/유럽/동남아로 글로벌 서비스 확장, <오딘> IP 인지도 확장
- <발할라 서바이벌> 아쉬운 초기 성과, <우마무스메> 장기 서비스의 매출 감소
- 하반기 신작 <가디즈오더> 출시 예정

2. PC 게임 YoY +72.0%, QoQ +29.7%

- <배틀그라운드>의 견조한 트래픽, <POE> 매출 이연분
- 11분 <POE> 글로벌 대비 국내에서 높은 리텐션, 정식 출시에 대한 높은 기대감
- <배틀그라운드> 국내 마케팅을 통해 안정적인 트래픽 기반

■ 영업비용 YoY -17.5%, QoQ -1.4%

1. 인건비 YoY +0.3%, QoQ +4.6%

- 인력 채용 통제하였으나, 신작 준비와 글로벌 부문 투자 확대 영향
- 연간 인건비는 지난해 수준으로 이어갈 것

2. 지급수수료 YoY -34.2%, QoQ -8.2%

- 게임 매출과 구성에 따라 변동

3. 마케팅비 YoY +52.3%, QoQ +21.6%

- 글로벌 신작의 CBT 마케팅/트레일러 제작 본격화 영향
- 연간 마케팅비는 매출 10% 이내로 통제할 것

4. 상각비 YoY -4.3%, QoQ -3.4%

- 무형자산손상 효과

5. 기타 YoY -2.9%, QoQ +1.1%

■ 영업이익 -124억원 / YoY 적전, QoQ 적지

■ 당기순이익 -334억원 / YoY 적전, QoQ 적지

Q&A

Q CBT 관련 타이틀 개발 상황, 내부 기대감, CBT 규모 및 일정

- A
- <크로노 오디세이>, <아키에이지 크로니클> 두 작품 예정
 - <크로노 오디세이> 핵심 콘텐츠, 시스템은 구현 완료. 북미/유럽 유저 150명 대상 비공개 테스트 진행. 내부적으로 고무적 성과. 스팀 통해 글로벌 대규모 CBT 준비 중이며 5월 일정 공개, CBT 상반기 진행 계획
 - <아키에이지 크로니클> 전투, 성장, 오픈 월드 콘텐츠, 커뮤니케이션 시스템 등 개발 완료. 세계관 연결을 위한 다듬는 과정. 6월~7월 100명 이상 비공개 테스트 진행 예정. 결과 바탕으로 하반기 글로벌 CBT 계획

Q 2Q 이후 <오딘> 반등 가능성

- A
- 1Q 다수 경쟁작에도 불구하고 <오딘>은 코어 유저 이탈 없었음
 - 4Q24 신규 직업 출시 후 트래픽 일부 반등 확인. 매출 안정적 유지 중
 - 6월 중 4주년 업데이트 계획 중. 이를 통한 반등 기대
 - 하반기 <가디스오더> 출시 통해 모바일 매출 증가 기대

Q 하반기 출시 예정인 <가디스오더>의 타겟 시장과 게임성

- A
- 한국, 일본, 북미, 유럽 포함한 글로벌 지역 타겟. 5월 글로벌 테스트 내부 진행 후 좋은 유저 반응 확인. 6월 소프트 런칭 통해 데이터 확인 후 3Q 중 글로벌 출시 목표
 - 도트 그래픽 기반의 액션 게임. 수집/육성/몰입감 등 작업 진행 중. 개발사가 전작을 통해 일본/아시아 지역에 팬덤이 있다는 점도 초기 유저 모객에 도움될 것

Q '넵툰' 매각의 이유와 매각 대금 활용 계획

- A
- 사업 포트폴리오 재정비 과정에서 카카오게임즈와 시너지가 미흡하다는 판단으로 매각
 - 확보된 자금의 사용처가 결정된 바는 없음. 신작 라인업 확충/지분 투자를 우선적으로 검토. 검토 후 적절한 투자처가 없다면 부채 일부 상환도 함께 고려 중

Q 올해 재무적 목표, 턴어라운드 기대할 수 있는 시점

- A
- 상반기까지 대작 부진으로 인해 현재 매출 수준 유지하며 체질 개선하는 것을 목표
 - 하반기 <가디스오더> 출시와 함께 매출 성장 트렌드 확보가 1순위 목표. 이를 시작으로 2026년까지 매출 성장 가능하다고 생각. 수익성 개선은 2026년 상반기라고 생각

Q PC/콘솔 글로벌 확장 계획을 위해 <크로노 오디세이>, <아키에이지 크로니클> 외 추가로 주목할 수 있는 타이틀

- A
- 자회사 중심으로 PC/콘솔 시장을 타겟. 특히 <갯 세이프 버밍엄> 영상 공개 첫 주만에 80만 뷰 이상 조회수 달성. 글로벌 유저로부터 기대감 받고 있음. 5월 8일 팍스에 출품, 영상 공개를 통해 기대감 이어갈 계획

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.