

Investor Relations 2014

선데이토즈 2014년 1분기 경영실적





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.

2014년 1분기 경영실적 (연결기준)

1. 실적 요약
2. 실적 및 사용자 추이
3. 영업비용 추이
4. 게임 출시 현황 및 계획
5. 요약 재무제표



1

실적 요약

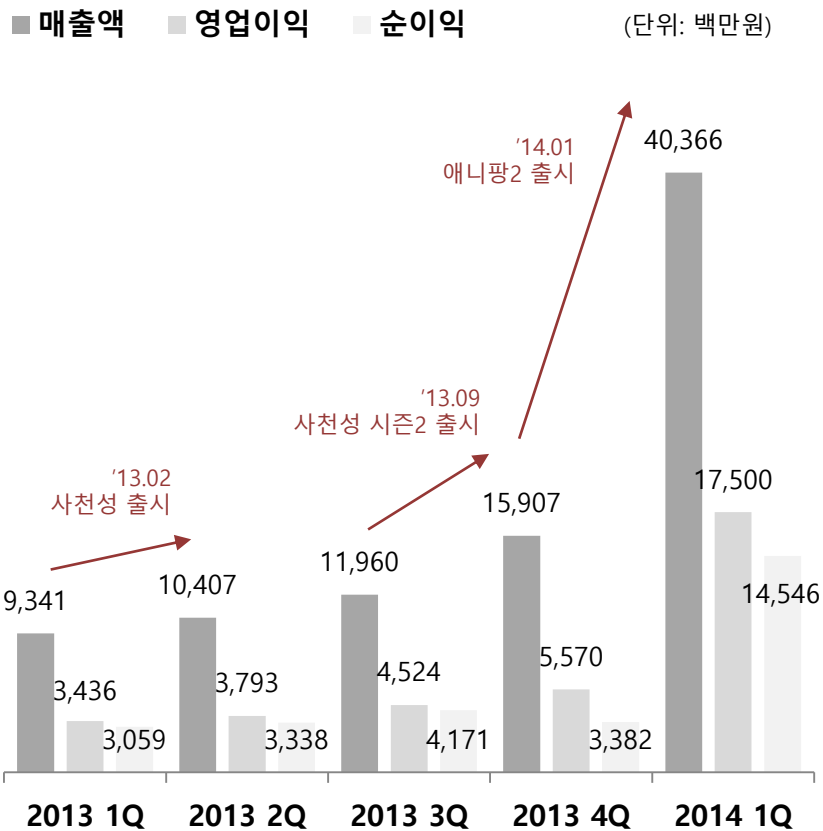
구분 (단위: 백만원)	1Q 2014	4Q 2013	QoQ	1Q 2013	YoY	2013년
영업수익	40,366	15,907	153.8%	9,341	332.1%	47,616
모바일게임	40,294	15,879	153.8%	9,330	331.9%	47,529
PC게임	2	3	-7.1%	8	-70.0%	31
사용료 등 기타	70	25	173.6%	3	1992.2%	55
영업비용	22,866	10,337	121.2%	5,905	287.2%	30,283
영업이익	17,500	5,570	214.2%	3,436	409.3%	17,323
영업외수익	271	817	-66.8%	66	310.8%	1,079
영업외비용	13	1,784	-99.3%	79	-83.2%	2,034
법인세차감전순이익	17,758	4,603	285.8%	3,423	418.8%	16,369
법인세비용	3,212	1,222	162.9%	364	783.5%	2,418
당기순이익	14,546	3,382	330.1%	3,059	375.5%	13,950

- 2014년 1분기 영업수익 404억원 달성 (QoQ 154% ↑, YoY 332% ↑)
: 2014년 1월 14일 출시한 애니팡2의 흥행이 매출 상승을 견인함
- 2014년 영업이익 175억원 달성 (QoQ 214% ↑, YoY 409% ↑), 영업이익률 43.4%
- 연결대상 종속회사는 로켓오즈(주) 1개사임 (2014년 3월 12일 지분 취득)
(로켓오즈(주)는 2010년 3월 11일 설립되었으며, 주요 사업은 게임 소프트웨어 개발 및 공급업임)

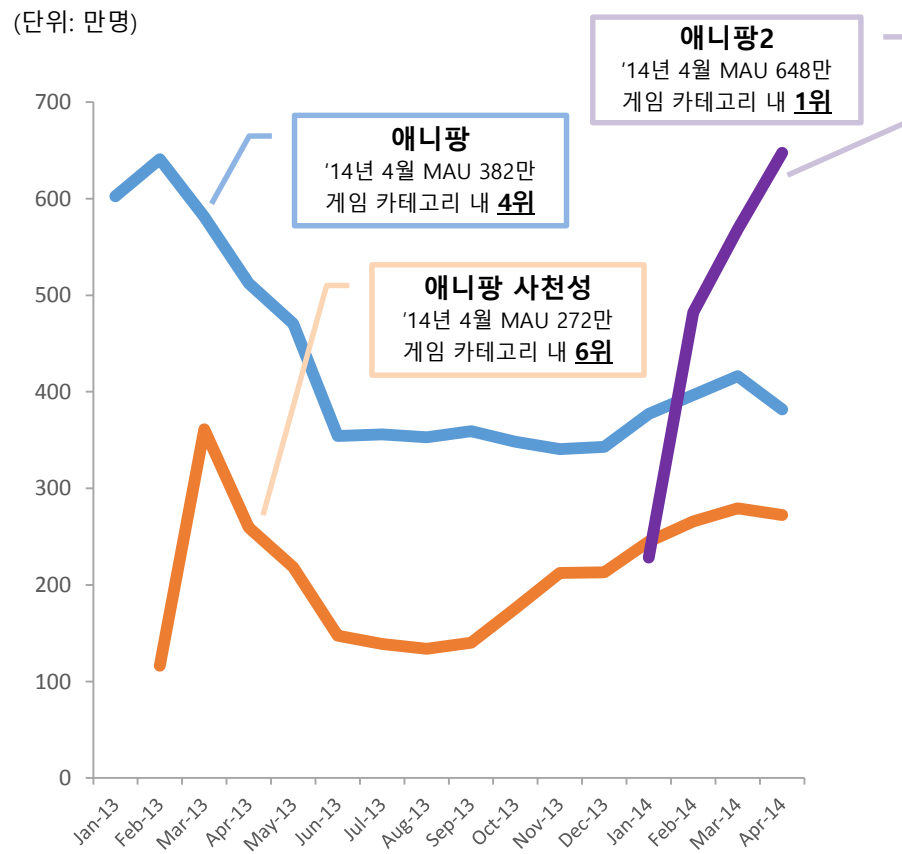
2

실적 및 사용자 추이

분기별 실적 추이



월 사용자 추이

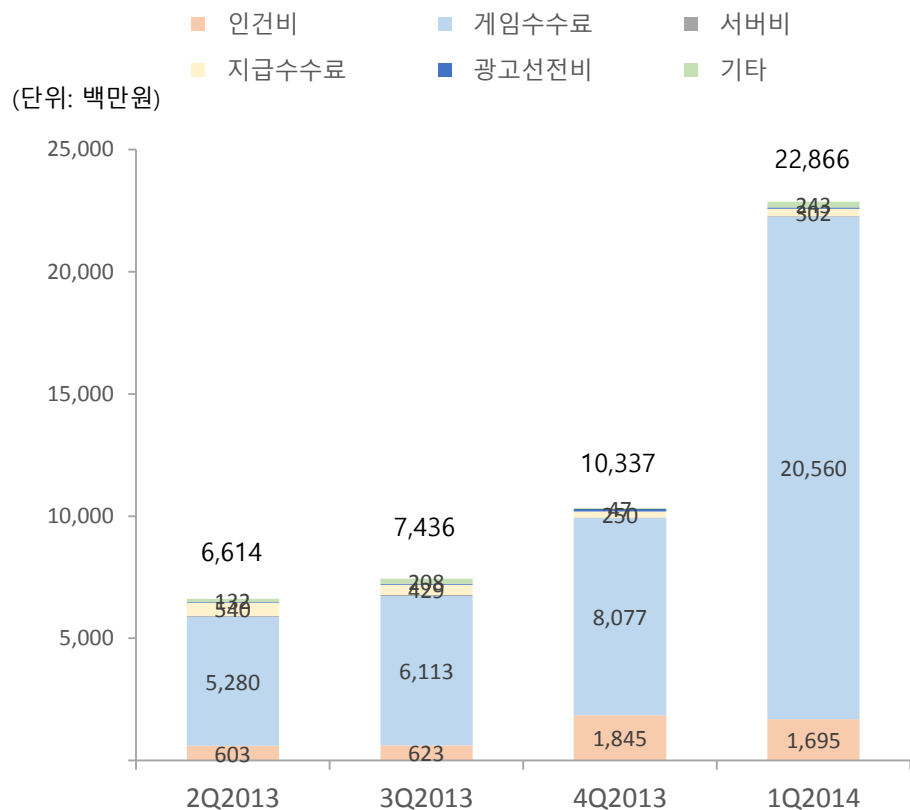


* 출처: 앱랭커(www.appranker.co.kr)

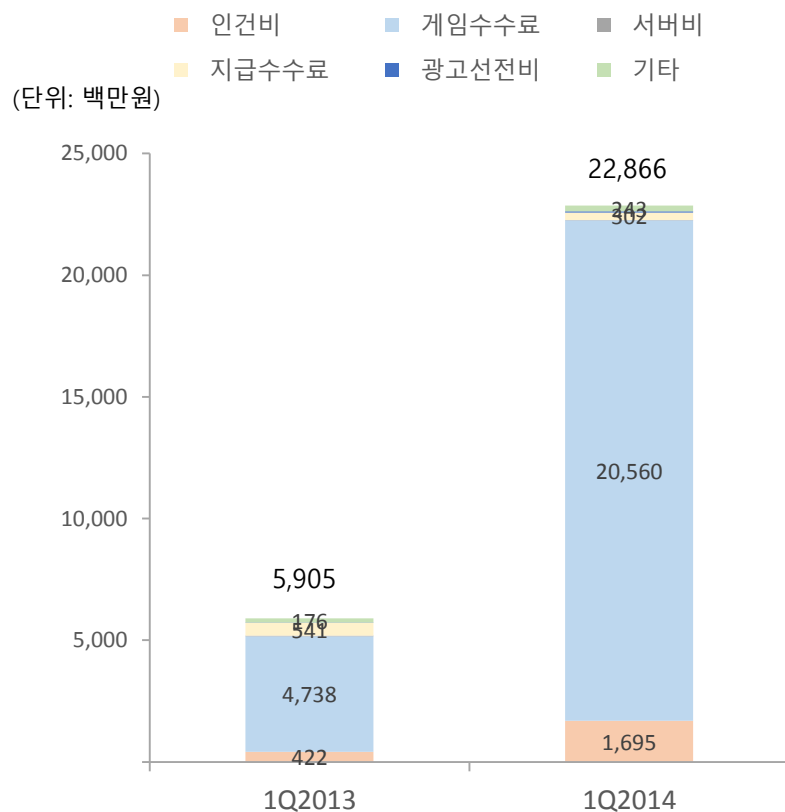
3

영업비용 추이

분기별 비용 추이



전년 동기 대비



- 게임수수료 : 모바일게임 매출 증가에 따른 수수료 증가 (QoQ 155% ↑, YoY 334% ↑)
- 인건비(선데이토즈 60명 및 로켓오즈 10명) : 전분기 인센티브 일시반영에 따른 기저효과로 전분기 대비 감소 (QoQ 8% ↓, YoY 302% ↑)

4 게임 출시 현황 및 계획

● 지속적인 게임 개발 및 라인업 확충



● 2014년 글로벌 모바일 게임 개발사로 자리매김하기 위해 역량을 집중



5

요약 재무제표 (연결)

요약 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	4Q 2013	1Q 2014
유동자산	48,332	71,847
비유동자산	1,071	1,837
자산총계	49,403	73,684
유동부채	6,829	17,730
비유동부채	454	722
부채총계	7,283	18,452
지배회사지분	-	55,203
자본금	3,225	3,225
기타불입자본	17,814	17,821
이익잉여금	21,077	34,133
기타자본구성요소	4	24
비지배지분	-	29
자본총계	42,120	55,232

요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	1Q 2013	4Q 2013	1Q 2014
영업수익	9,341	15,907	40,366
영업비용	5,905	10,337	22,866
영업이익	3,436	5,570	17,500
법인세비용 차감전순이익	3,423	4,603	17,758
법인세비용	364	1,222	3,212
당기순이익	3,059	3,382	14,546