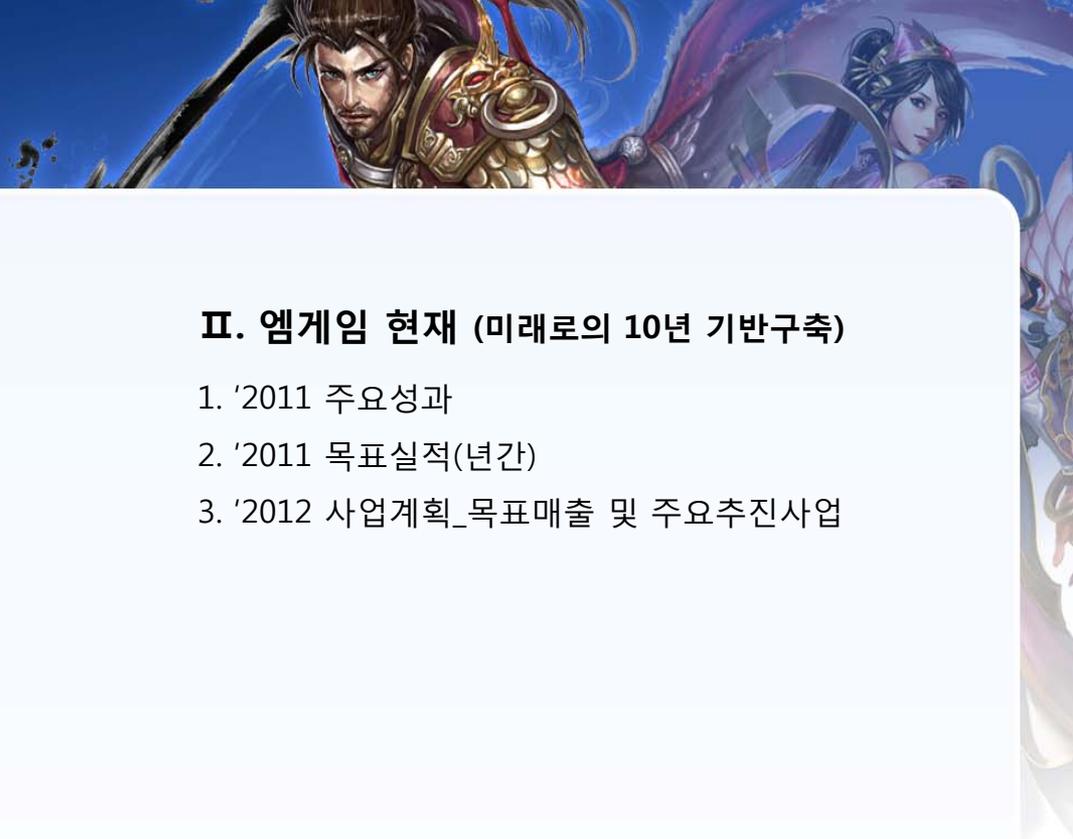


# 게임산업과 엠게임의 도전!

熱血江湖2

# 목 차

## Investor Relations 2012



### I. 엠게임 소개

1. 회사소개
2. 사업현황
3. 성장 및 연혁
4. Corporate Identity
5. 게임서비스별 매출 현황
6. 개발 경쟁력
7. 글로벌 영업망
8. 해외진출 현황
9. 매출현황
10. 신작게임현황
11. Vision

### II. 엠게임 현재 (미래로의 10년 기반구축)

1. '2011 주요성과
2. '2011 목표실적(년간)
3. '2012 사업계획\_목표매출 및 주요추진사업



엠게임

DREAMS, HOPE  
AND THE FUTURE  
COM TRUE ON MGAME

# 엠게임 소개

## 熱血江湖2



# 1. 회사소개

## Investor Relations 2012

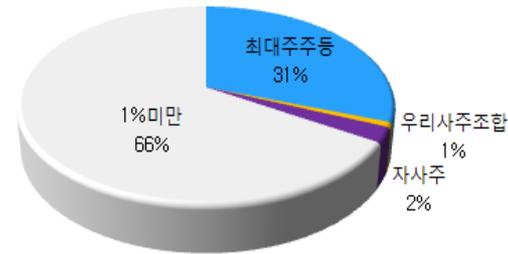
### 일반 현황

회사명	주식회사 엠게임 (Mgame Corp.)
대표이사	권 이 형
주 소	서울 금천구 가산동 371-50 에이스하이엔드3차 6층
설립일	1999년 12월 28일
주식수	11,603,815주
자본금	58억원
임직원수	250명



### 기타 현황

#### 주주구성



\* 총주주수 : 8,361명

\* 최대주주 등  
- 최대주주 및  
특수관계인 17명  
(3,437,821주)

<2011년 12월 31일 기준>

#### 임원현황

성 명	직 책	주요경력
손승철	회장	• 중앙대 전자공학 석사 • 엠게임 대표이사
권이형	CEO	• 중앙대 전자공학 학사 • 엠게임 사장
김상천	CTO	• 중앙대 전자공학 석사 • 엠게임 부사장
이성훈	CFO	• 연세대 경영학 석사 • 메디슨 CFO • 한글과컴퓨터 CFO

# 2. 사업현황

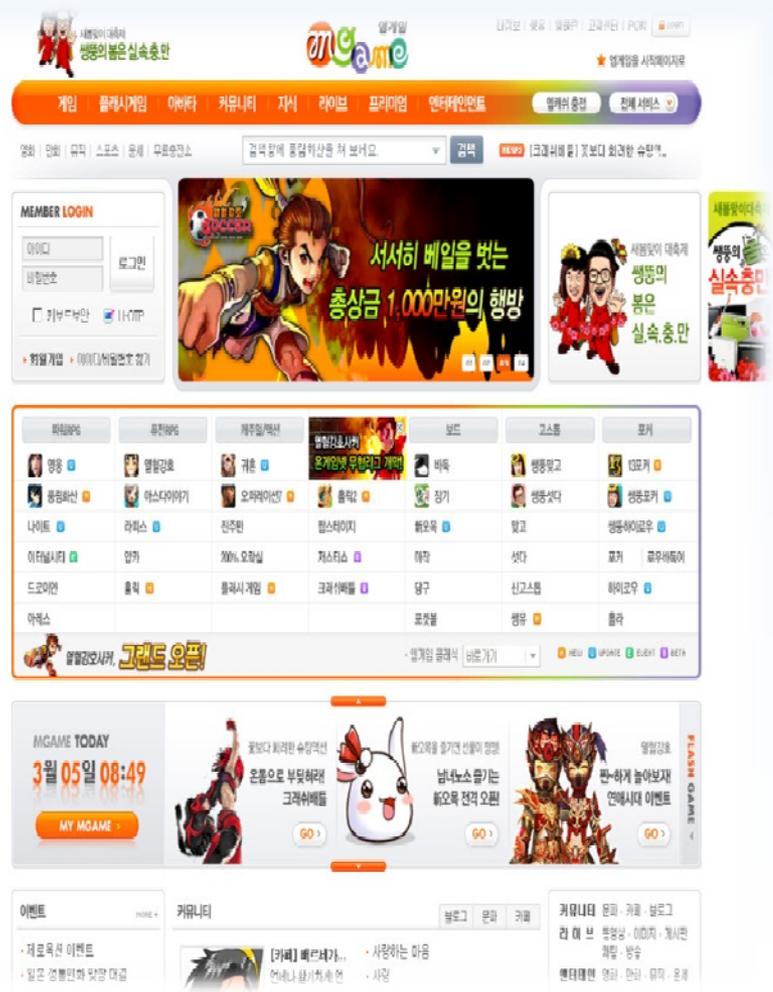
## Investor Relations 2012

### 인터넷 온라인게임 포털사이트 "엠게임" <http://www.mgame.com>

1999년 12월에 설립된 위즈게이트는 인터넷 게임문화가 형성되기 시작한 2000년 7월 기존의 "넷바둑"과 "넷장기" 등 개별 보드 게임들을 모두 통합한 **온라인 게임포털사이트인 'www.mgame.com'**으로 게임서비스를 시작하였습니다.

2003년 이미지 제고차원에서 **사명을 엠게임으로 변경** 이후 본격적인 게임포털 사업확장으로 보드게임, 카드게임, 미니 게임, 스포츠게임, 캐주얼, 아케이드게임, 롤플레이팅게임 등 총 50여 가지의 게임을 서비스하고 있는 **국내 온라인게임포털 사이트**입니다.

현재 "엠게임"은 **무협 MMORPG류 주종으로 20여종의 온라인게임과 10여종의 웹보드게임을 서비스**하고 있으며 **모든 게임은 부분유료화**이며 온라인 게임 이외에도, 채팅, 동호회, 아바타 등의 서비스로 이용자간 커뮤니티를 활발히 하고 있으며, 영화,만화,스포츠, 애니메이션등의 엔터테인먼트 관련 부가 콘텐츠를 서비스함으로써, 이용자들에게 양질의 문화 콘텐츠를 꾸준히 제공하고 있습니다.



# 3. 성장 및 연혁

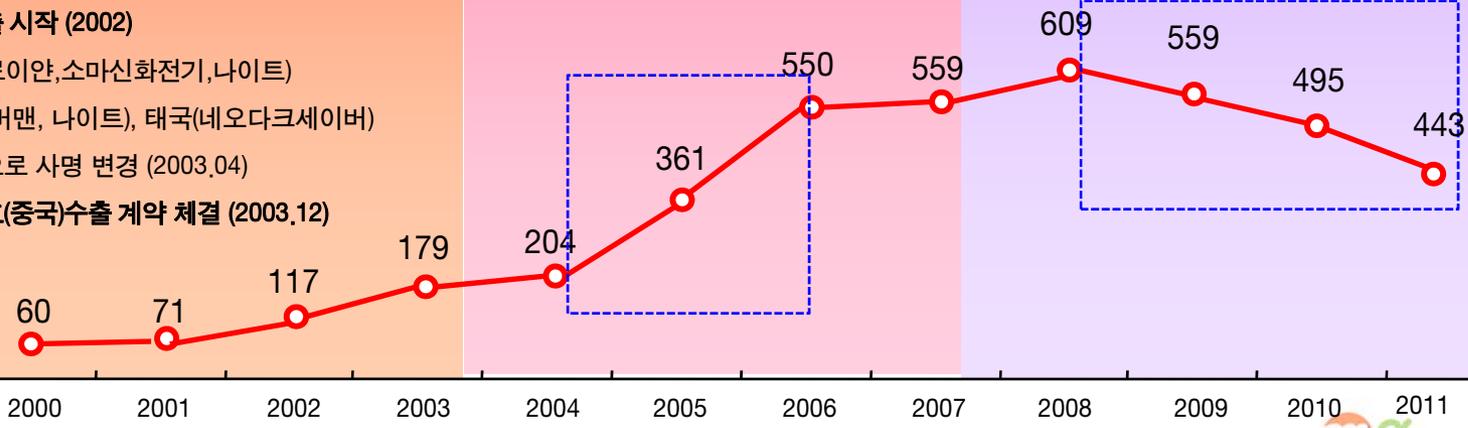
## Investor Relations 2012

### 사업의 안정화 및 해외시장 진출을 통한 매출 성장 가속화

#### 엠게임 게임포털 런칭 및 부분 유료화로 매출 기반 확보

- 위즈게이트 설립 (1999.12)
- 포털사이트 www.mgame.com 오픈 (2000. 07)
- 다크세이버, 넷바둑 개발 및 웜즈, 봄버맨, 드로이안, 네오다크세이버 런칭
- 해외진출 시작 (2002)  
중국(드로이안,소마신화전기,나이트)  
대만(봄버맨, 나이트), 태국(네오다크세이버)
- 엠게임으로 사명 변경 (2003.04)
- 열혈강호(중국)수출 계약 체결 (2003.12)

단위 : 억원



#### 퍼블리싱 사업 진출 및 해외 시장 진출 가속화로 고속 성장

- 중국, 일본, 미국 현지법인 설립 (2005)
- 나이트, 아레스, 열혈강호, 영웅, 귀훈, 썬똥 게임 런칭
- 열혈강호(중국, 대만, 2005), 영웅(중국), 나이트(미국, 동남아), 드로이안(이탈리아), 귀훈(중국) 런칭
- 미국, 일본 포털 런칭 (2005)

#### 코스닥시장 상장 및 대형 게임 개발 진행

- 현지법인을 통한 자체 퍼블리싱 확대
- 터키, 콜롬비아 등 신규 시장 개척
- 열혈강호2, WOD 등 대형 게임 개발 진행
- 코스닥시장 상장 (2008.12.)
- 유럽 등 신규시장 진출 계획



# 4. Corporate Identity

Investor Relations 2012



**“Online Game Portal Leader”**

안정성, 수익성, 성장성을 갖춘 게임 포털



**안정성**

- **안정적 비즈니스 모델로 리스크 분산**
  - 2011년 매출기준
    - 자체개발 22%, 스튜디오개발 47%, 퍼블리싱 31%
- 전 장르의 40여종 게임 서비스
  - MMORPG 14종, 캐주얼게임 3종, 액션 3종, 카드/보드 게임 10종 등
- 경기 및 환율 불안에도 안정적 지속 경영가능

**수익성**

- **다양한 수익 창출 게임 확보**
  - 연매출 30억원 이상 게임 5개 보유
- 총 2,100만명의 회원 확보
  - 실 구매력 있는 20~49세 회원 비중 59%
  - 구매율이 높은 남성 회원 비중 67%
  - 주요 게임에 대한 높은 고객구매율 (ARPU)

**성장성**

- 고강도의 비용절감으로 인한 2011년도 턴어라운드 및 본격 성장단계 돌입
- **타포털사 대비 자체개발 능력 보유**
- 해외매출의 급속한 성장세로 총 매출 대비 수출비중 상승세
  - 국내매출 57%, 해외매출 43% (2011년 기준)



# 5. 게임서비스별 매출 현황

Investor Relations 2012



## 안정적 매출 창출 기반의 다양한 게임 서비스

(기준 : 2011년 12월 31일)

구분	MMORPG	웹보드게임	캐주얼게임	액션게임
100억이상	열혈강호			
50억이상	나이트	웹보드		
30억이상	영웅		귀혼	
10억이상	아르고 풍림화산 오퍼레이션7			
기타	이터널시티 드로이안 아스다이야기 라피스 아레스 저스티쇼		팝스테이지 200%오락실 플래시게임	크레쉬배틀 열혈강호사커 진주만

# 6. 개발 경쟁력

Investor Relations 2012

## 두터운 개발인력과 In-House 개념의 효율적 운영

### ● 개발인력현황

- \* 엠게임 : 184명 (엠게임전체 80%)
- \* 개발스튜디오 개발인원 : 256명
  - (주)KRG소프트, (주)엠게임스튜디오
  - (주)지포레스트, (주)리더스소프트

게임 개발 스튜디오

- 게임 개발 스튜디오의 **사내 벤처** 운용
  - 개발인력 변동 Risk 감소
  - 게임 개발의 동기 부여
- 근접한 위치 확보
  - 원활한 커뮤니케이션
  - 문제 발생시 신속한 대응 가능

- 게임엔진의 효율적 활용으로 개발 시간 단축
- 다양한 Tool 활용으로 개발시 오류 및 지연 최소화



- 저비용 투자 및 리스크 관리 가능
- **규격화/표준화된 엔진을** 활용하여 다양한 게임 구현
- 기획 및 그래픽 등 최소 구성으로 개발 가능

### 개발 시간 단축

- 게임 개발기간 1~2년 단축 효과
- 기존 게임 개발기간 : 3~4년

### 개발 비용 절감

- 전체 게임의 30% 비용 절감 기대
- 게임엔진개발 스튜디오 활용



# 7. 글로벌 영업망

## Investor Relations 2012

### 전략적 제휴 및 현지법인 운영을 통한 글로벌 시장 공략

#### 전략적 제휴

• 전세계 14개 글로벌 퍼블리셔와 전략적 제휴 체결

**Burda IC (Germany)** [아르고]

독일 온라인 게임업체  
유럽 최대 게임포털 알라플라야를 통해 서비스

**AsiaSoft (Thailand)** [귀훈, 풍림화산,

태국 상장기업  
동남 아시아 1위 글로벌 퍼블리셔

**K2 Network (USA)** [나이트]

북미시장 외산 온라인 게임 서비스 1위 업체

**CDC Games (China)** [열혈강호]

나스닥 상장기업  
1억명 이상의 유저를 보유한 중국 1세대 온라인 게임 퍼블리셔

**Digital Worlds (Russia)** [아르고]

러시아 메이저 게임업체 '메일루' 의 파트너사

#### 현지법인 운영

##### JAPAN

설립일	2005. 09
자본금	38.9억원
서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 퍼블리싱, 개발</li> <li>- 아르고, 나이트, 이터널시티, 영웅, 열혈강호, 귀훈, 애니멀워리어즈, 훌릭 오퍼레이션7, 풍림화산 등</li> </ul>

##### U.S.A.

설립일	2005. 09
자본금	10.0억원
서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 퍼블리싱</li> <li>- 영웅, 열혈강호, 아레스, 훌릭, 오퍼레이션7 (60여개국 글로벌 서비스 중)</li> </ul>

# 8. 해외진출현황

## Investor Relations 2012

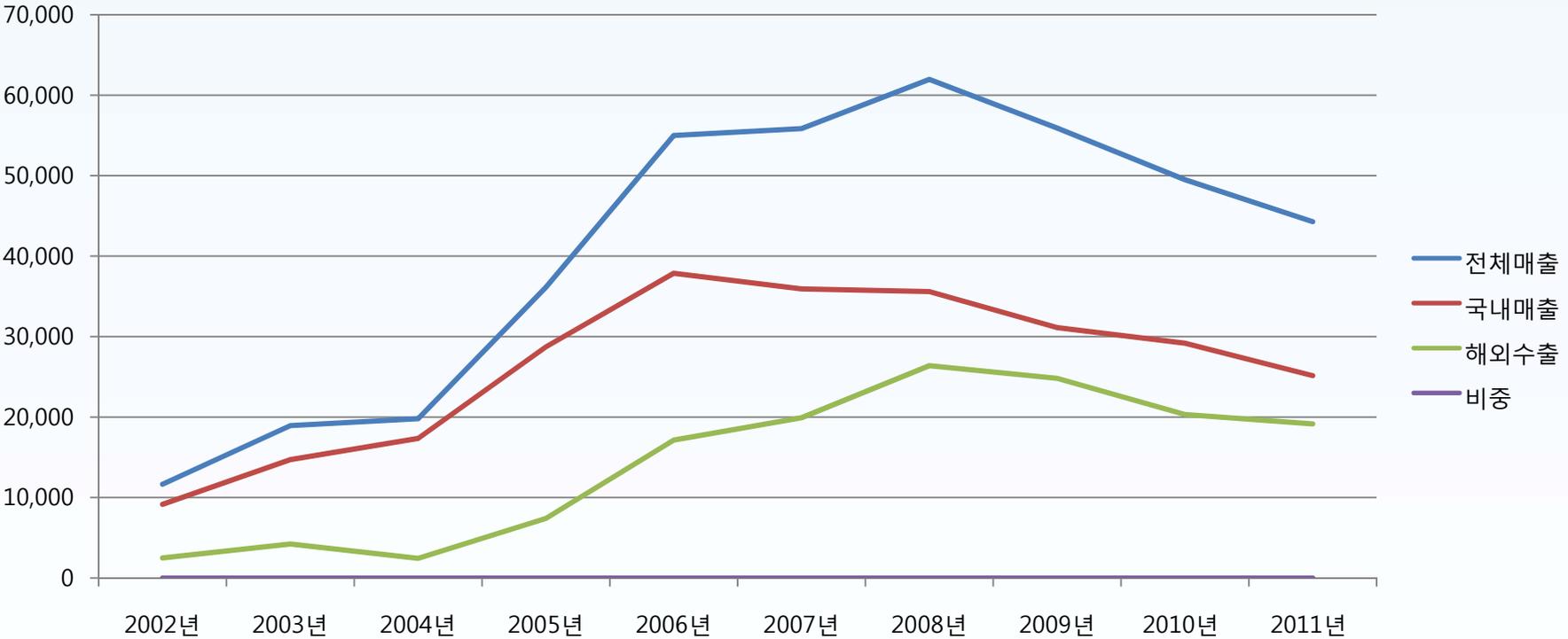
• 글로벌 시장 14개국 12종 게임 런칭/서비스



국가	게임	국가	게임
중국	열혈강호, 영웅, 귀훈, 홀릭 (4종), 아르고	미국	열혈강호, 영웅, 귀훈, 홀릭, 풍림화산, 나이트, 아레스, 오퍼레이션7, 아르고 (9종)
일본	열혈강호, 영웅, 귀훈, 풍림화산, 아레스, 나이트, 드로이안, 오퍼레이션7, 이터널시티, 홀릭2, 아르고	유럽	독일 (나이트, 오퍼레이션7, 아르고), 터키 (영웅)
대만	열혈강호, 영웅, 귀훈, 홀릭, 풍림화산, 아스다이야기, 나이트 (7종)	남미	브라질 (영웅, 아스다이야기, 발리언트)
태국	열혈강호, 귀훈, 풍림화산, 열혈강호2, 홀릭2, 아르고	동남아시아	인도네시아 (귀훈, 열혈강호), 베트남(귀훈) 싱가포르(열혈강호, 홀릭, 아르고), 말레이시아 (귀훈, 아르고)
러시아	아르고		

# 9. 매출현황

## Investor Relations 2012



(단위 : 백만원)

구분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년
<b>전체매출</b>	<b>11,651</b>	<b>18,941</b>	<b>19,797</b>	<b>36,138</b>	<b>55,004</b>	<b>55,852</b>	<b>61,978</b>	<b>55,937</b>	<b>49,506</b>	<b>44,287</b>
국내매출	9,161	14,718	17,351	28,723	37,865	35,927	35,591	31,129	29,177	25,141
해외수출	2,490	4,223	2,446	7,416	17,139	19,925	26,387	24,808	20,329	19,146
비중	21.40%	22.30%	12.40%	20.50%	31.20%	35.70%	42.60%	44.40%	41.10%	43.23%



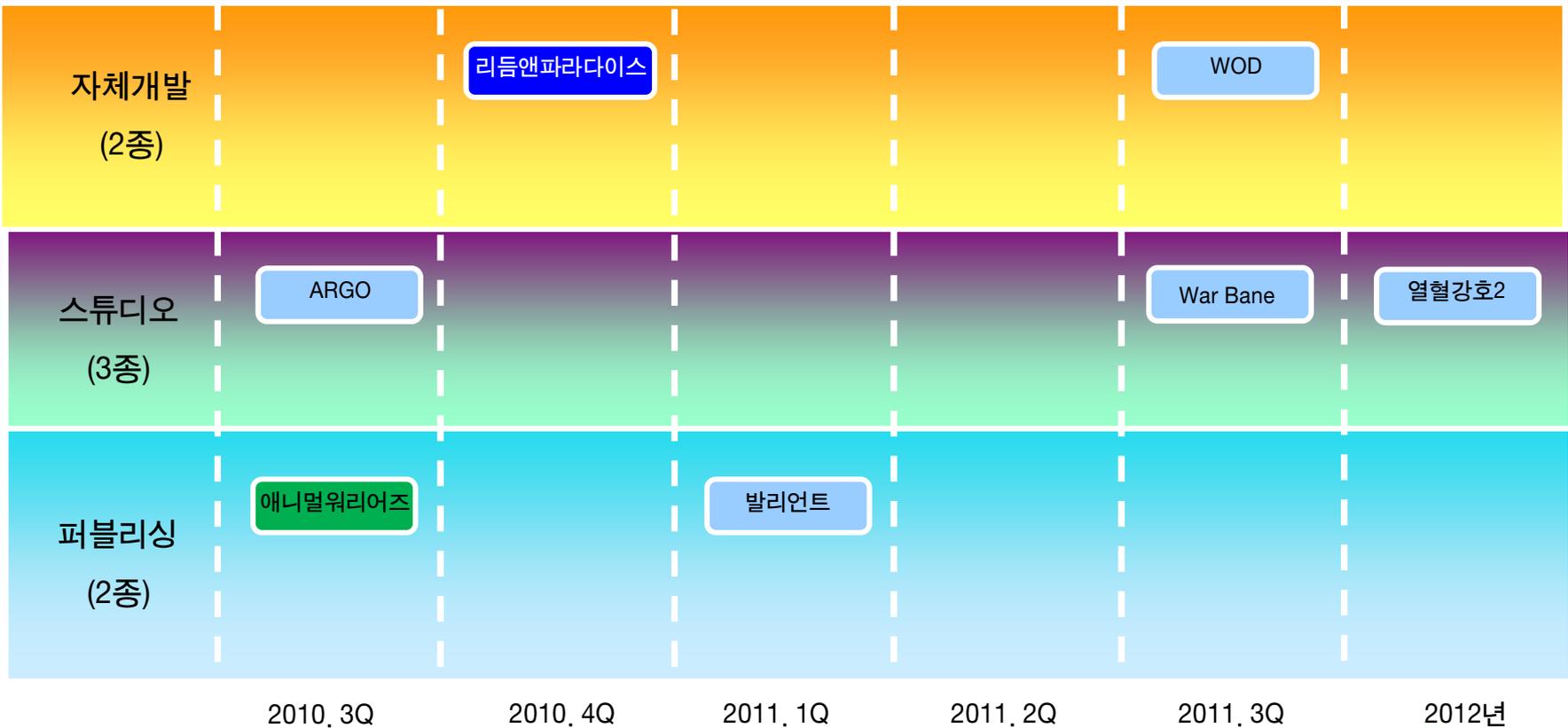
# 10. 신작게임현황

Investor Relations 2012

## 지속적인 신규게임 런칭으로 신 수익 창출 기반 확보

- MMORPG
- 카드, 보드
- FPS
- 액션
- 캐주얼
- 스포츠

(OBT 기준)



# 11. Vision

Investor Relations 2012

“Global Game Portal Leader”



## 신 성장동력 확보

- 열혈강호2, 프린세스메이커 등  
신규 게임 런칭
- SNG, 모바일게임 등
- 자체개발, 스튜디오, 퍼블리싱 등 다양한 수익구조

2012년

매출의 턴어라운드

## 해외시장 진출 가속화

- 해외 서비스 경쟁력 강화
- GSP 서비스를 통한 개발완료 신작의 해외진출
- 지속적인 신규게임 런칭, 자체 퍼블리싱 확대
- 현지 개발로 경쟁력 있는 콘텐츠 라인업 확보
- 해외진출 네트워크 강화
- 터키, 태국, 콜롬비아 등 신규 서비스 거점 확보

“On-Line Game Portal Leader”





# 엠게임 현재

“미래로의 10년 기반구축”

# 13. '2011 \_주요 성과

## Investor Relations 2012

### ● 주요 추진과제

#### 1) 비용구조의 혁신 - (1단계 완료, 2단계 향후 추진)

- 기존 인력비용을 감축, 수익구조 개선  
신작의 개발완성에 따른 기타 투입비용(외주개발비 등) 감소
- 인원감축 950명에서 550명: 42% (개발마무리에 따른 자연감축)

#### 2) 수익원 추가확보

(1) 기존작: 신작개발 완료로 기존작 매출에 집중할 인력구조 개편완료

- "열강1"의 고단가 재수출계약

(2) 신작:

- **수익 포트폴리오게임**: 국내(운영비용 조달), 해외\_라이선스매출(개발비 회수), 해외\_로열티매출(수익추구)
- **기대게임**: 국내(운영비용 조달 및 개발비 회수), 해외\_라이선스 및 로열티 매출(수익추구)
- **주력게임**: 엠게임의 "미래로의 10년" 및 "**글로벌 기업으로의 성장**"의 원동력이 되는 게임
- 수익 포트폴리오게임(아르고 등), 기대게임(WOD,워베인), 주력게임(열혈강호2)

### ● 성과

**"Turn Around의 해" 달성 - 기업의 재무 건전성 및 수익 leverage 확보, 경영 효율성 향상**

- 비용의 대폭 절감을 통한 **공헌이익율 향상**
- 매출확대 시 **매출이익율의 대폭적인 향상**
- 조직의 슬림화 및 재무구조 개선, 지속적인 성장을 위한 경쟁력 확보

# 14. '2011 사업계획\_목표 실적(년간)

## Investor Relations 2012

### ● '2010 vs '2011 손익 비교

(단위: 백만원)

구분	'2010	'2011				비고
		1분기	2분기	3분기	년간(E)	
매출 합계	49,506	11,434	10,618	11,336	44,287	-10.5%
국내매출	29,177	6,497	6,102	6,329	25,141	-13.8%
해외매출	20,329	4,937	4,516	5,007	19,146	-5.82%
비용 합계	49,437	10,630	9,215	10,287	41,365	-19.5%
급여	6,356					-
지급수수료	20,377					-
광고선전비	5,846					-
기타 판관비	16,858					-
영업이익	69	804	1,402	1,048	2,921	4,132.9%

# 15. '2012 사업계획\_목표 매출 및 이익

## Investor Relations 2012

### ● '2011 vs '2012 매출 비교

(단위: 백만원)

구분	'2011	'2012			대비
		기존게임	신규게임	Total	
Total	44,287			약 550억	24.15%
국내 (매출액대비)	25,141 56.77%				
해외 (매출액대비)	19,146 43.23%				-

# 2012년 신규게임: 열혈강호2, 신규모바일게임, 신규 채널링게임

### ● '2012 주요 추진사업

#### 1) 비용구조의 효율화 지속 (2단계)

→ 신작의 개발진행도에 따른 인력비용 및 기타 투입비용 절감

#### 2) 주력게임 열혈강호2 런칭을 통한 제2의 도약

- (1) 국내: 하반기 오픈 예정이며, 최소 월 10억~15억 이상의 매출예상
- (2) 해외: 중국 등 해외진출을 통한 License 매출 예상

#### 3) 국내 매출사업 강화

→ 국내 기존작 5%이상 매출성장

#### 4) GSP 서비스를 통한 해외사업 강화

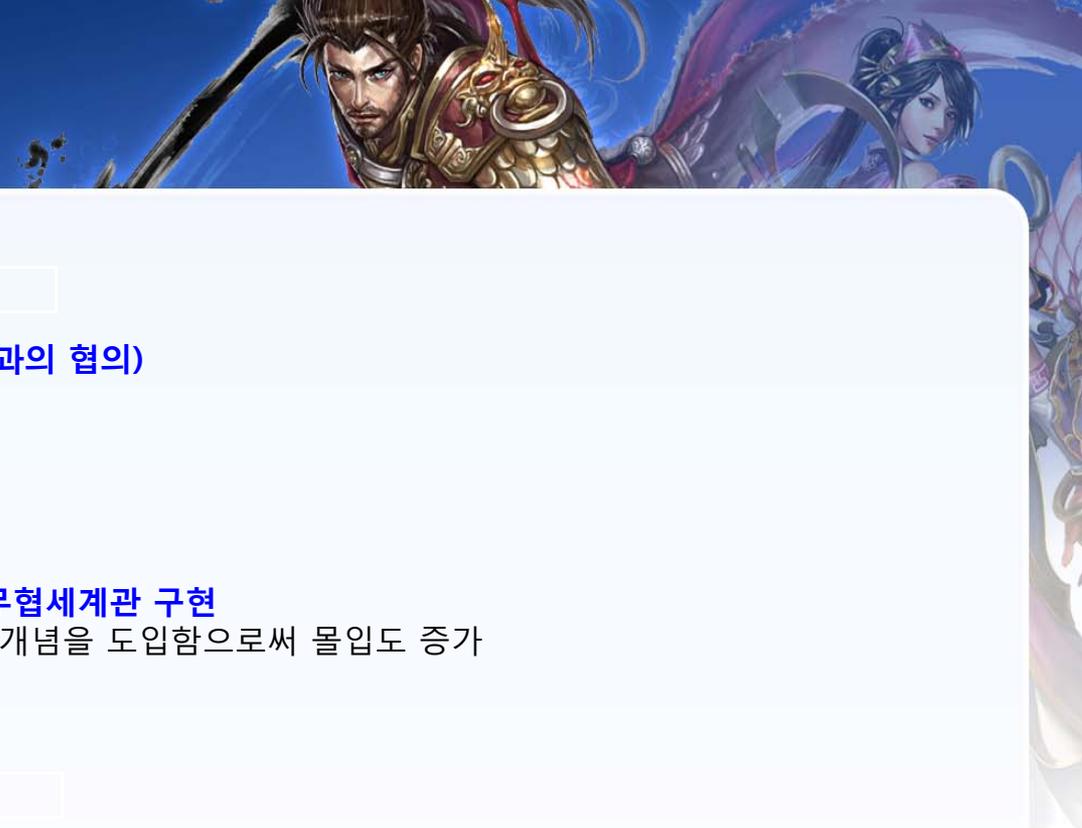
→ WOD, 워베인 등 2011년 개발 완료된 신작의 해외진출 노력 강화

#### 5) 모바일게임 시장으로의 진출

→ 프린세스메이커 등

# 16. 신작 성공요소

## Investor Relations 2012



### ● 열혈강호 2

#### 1) 원작을 잇는 시나리오(열혈강호 원작 작가들과의 협의)

→ 검증된 시나리오의 탄탄한 구성

#### 2) 통쾌한 전투시스템과 무투장

→ 소규모 / 대규모 전투방식 도입

#### 3) 경공과 몬스터 AI, 평판과 공명도를 이용한 무협세계관 구현

→ 높은 지능의 몬스터 레벨과 캐릭터의 '평판' 개념을 도입함으로써 몰입도 증가

### ● 프린세스메이커

#### 1) 검증된 원작의 Valution

→ 기존 프린세스메이커를 바탕으로 온라인, 웹, 모바일 등의 다양한 버전으로 개발중

#### 2) 새로운 게임진행 방식의 도입

→ 모바일 게임버전에도 횡스크롤 게임진행 방식을 도입함으로 RPG게임의 재미를 부여

#### 5) 캐릭터 육성 시뮬레이션

→ 기존의 건설, 관리 시뮬레이션에서 업그레이드 된 캐릭터 육성방식의 진행

# 열혈강호 온라인 VS 열혈강호2

Investor Relations 2012



## ● 열혈강호 온라인





### ● 열혈강호 2





감사합니다

熱血江湖2