

Investor Relations 2021

# 선데이토즈 2021년 2분기 경영실적

2021. 08. 13

# 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.

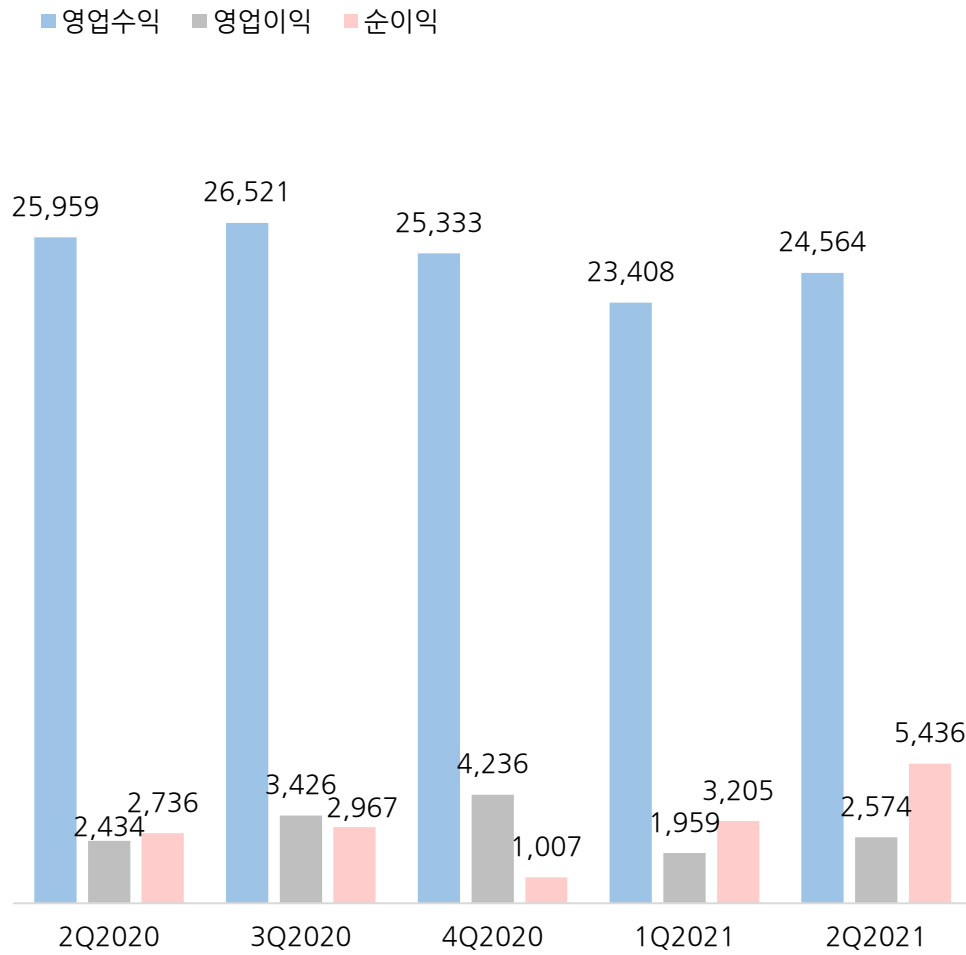
# 01 실적 요약

구분 (단위: 백만원)	2Q 2021	1Q 2021	QoQ	2Q 2020	YoY	1H 2021	1H 2020	YoY
영업수익	24,564	23,408	4.9%	25,959	-5.4%	47,972	54,350	-11.7%
모바일게임	18,735	18,404	1.8%	21,949	-14.6%	37,139	45,719	-18.8%
광고 등	5,829	5,004	16.5%	4,010	45.4%	10,834	8,630	25.5%
영업비용	21,990	21,449	2.5%	23,525	-6.5%	43,439	49,027	-11.4%
영업이익	2,574	1,959	31.4%	2,434	5.8%	4,534	5,323	-14.8%
법인세차감전순이익	6,470	4,104	57.7%	2,973	117.7%	10,574	8,977	17.8%
법인세비용	1,034	899	15.1%	236	337.8%	1,933	-1,693	214.2%
당기순이익	5,436	3,205	69.6%	2,736	98.7%	8,642	10,670	-19.0%
지배기업 소유주지분	5,429	3,205	69.4%	2,736	98.4%	8,634	10,670	-19.1%
비지배지분	7	-	-	-	-	7	-	-

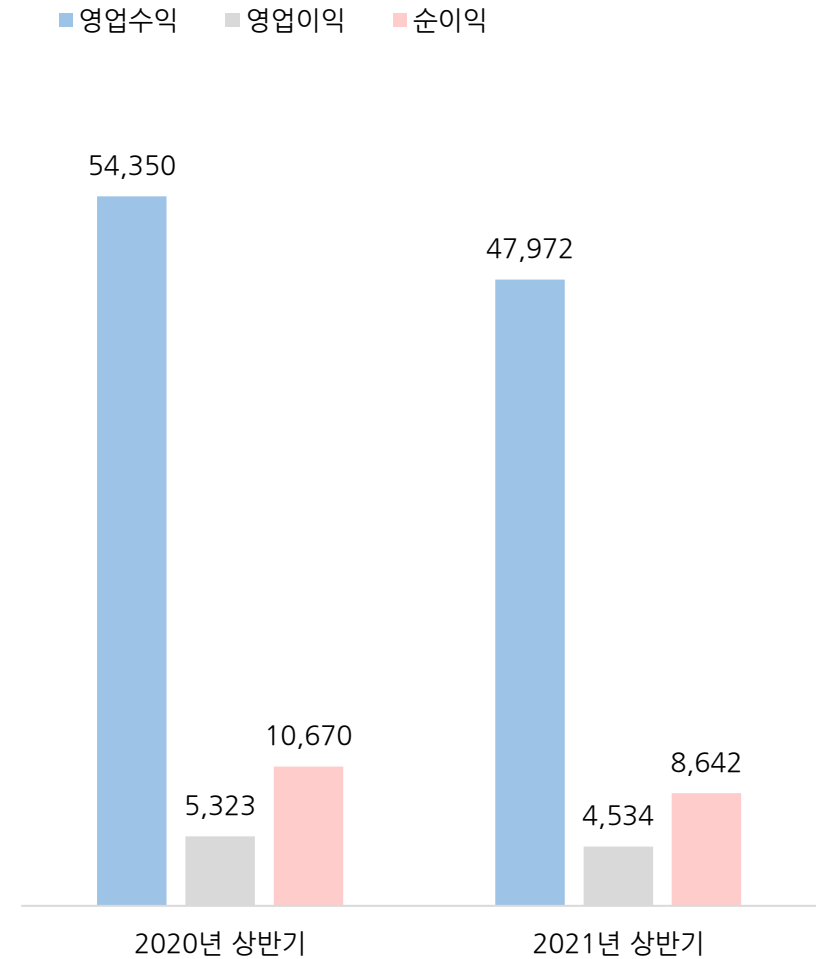
- 2021년 2분기 영업수익 246억원(QoQ 4.9%, YoY -5.4%)
  - : 분기 기준 역대 최고 매출을 기록한 광고 매출 호조에 힘입어 전분기 대비 영업수익 증가
- 2021년 2분기 영업이익 26억원(QoQ 31.4%, YoY 5.8%), 영업이익률 10.5%
  - : 영업수익이 증가한 가운데 게임수수료, 지급수수료 등의 비용 감소로 전분기 대비 영업이익 증가
- 2021년 2분기 법인세차감전순이익 65억원(QoQ 57.7%, YoY 117.7%), 당기순이익 54억원(QoQ 69.6%, YoY 98.7%)
  - : 2021년 6월 1일 자회사 선데이토즈플레이와 링스게임즈 합병(합병법인명: 주식회사 플레이링스)에 따라 일회성 관계기업투자처분이익 25억원이 발생함에 따른 증가

## 02 실적 추이

### ▶ 분기별 실적 추이 (단위:백만원)



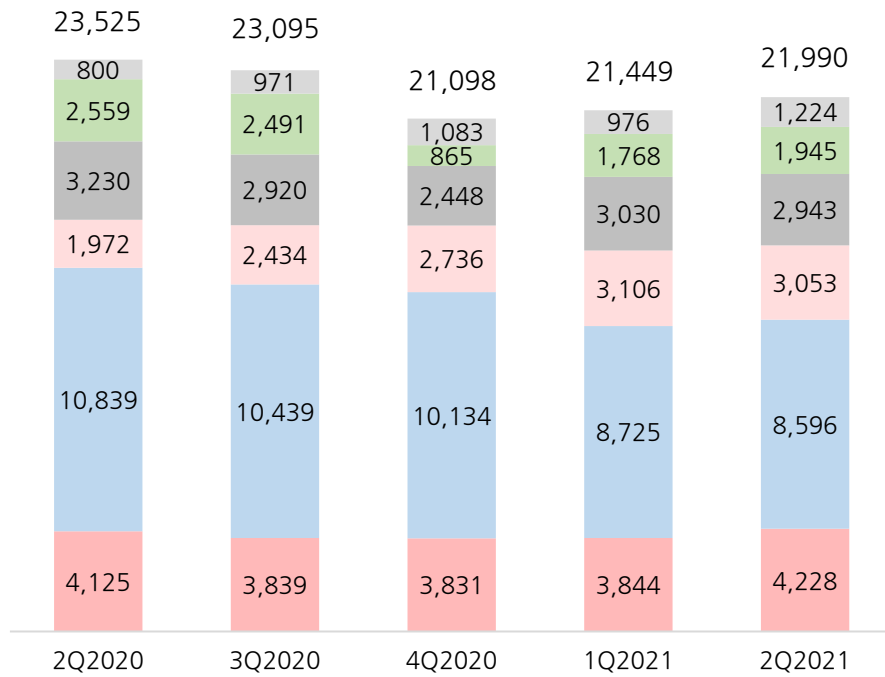
### ▶ 누적 실적 추이 (단위:백만원)



# 03 영업비용 추이

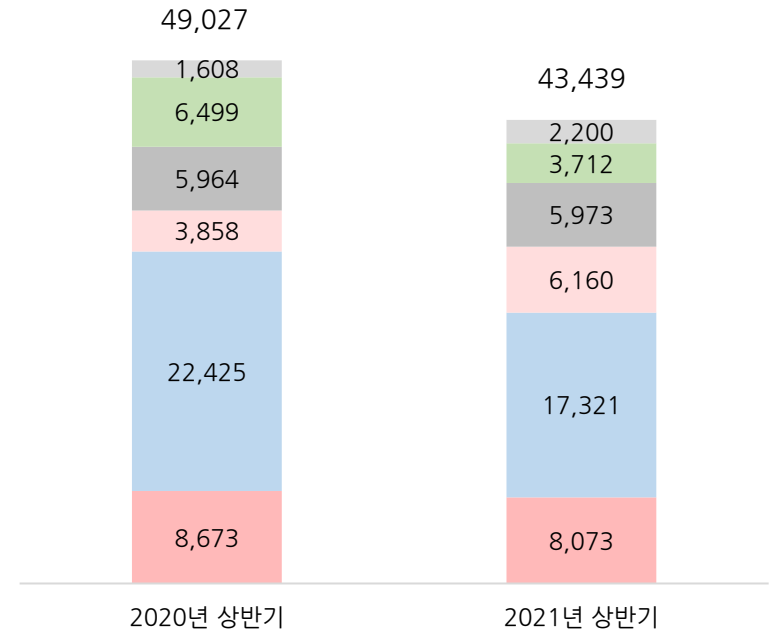
## ▶ 분기별 비용 추이 (단위:백만원)

■ 인건비 ■ 게임수수료 ■ 연구개발비 ■ 지급수수료 ■ 광고선전비 ■ 기타



## ▶ 누적 비용 추이 (단위:백만원)

■ 인건비 ■ 게임수수료 ■ 연구개발비 ■ 지급수수료 ■ 광고선전비 ■ 기타



- 인건비 : 2021년 4월 주식매수선택권 부여에 따른 주식보상비 반영 및 6월 1일 자회사 선데이토즈플레이와 링스게임즈 합병에 따라 링스게임즈 인력의 인건비 반영에 따른 증가(QoQ 10.0%, YoY 2.5%)
- 광고선전비 : 자회사 플레이링스의 슬롯게임 마케팅 진행에 따른 광고선전비 증가(QoQ 10.0%, YoY -24.0%)
- 기타 : 자회사 플레이링스(구. 선데이토즈플레이) 4월 본점 이전 확장에 따른 건물관리비 및 감가상각비 증가(QoQ 25.5%, YoY 53.1%)

# 04 게임 출시 현황 및 계획

	2012년~2018년			2019년	2020년	2021년
국내	 2012년 7월 애니팡 for Kakao	 2015년 9월 상하이 애니팡 for Kakao	 2016년 11월 애니팡 터치 for Kakao	 2019년 4월 디즈니팝	 2020년 2월 디즈니 팝 타운 For Kakao	 2021년 5월 니모의 오션라이프 For Kakao
	 2013년 2월 애니팡 사천성 for Kakao	 2015년 12월 애니팡 맞고 for Kakao	 2017년 1월 애니팡 섯다 for Kakao		 2020년 6월 애니팡4 for Kakao	
	 2014년 1월 애니팡2 for Kakao	 2016년 7월 애니팡 포커 for Kakao	 2017년 10월 스누피 트링그림찾기 for Kakao			
	 2014년 7월 아쿠아스토리 for Kakao	 2016년 9월 애니팡3 for Kakao	 2018년 1월 위 베어 베어스 더 퍼즐 for Kakao			
해외		 2016년 6월 Shanghai Smash	 2018년 5월 We Bare Bears Match3 Repairs	 2019년 10월 Disney POP TOWN	 2020년 8월 The Powerpuff Girls Smash	 2021년 3월 BT21 POP STAR
			 2018년 6월 Slot Mate (Facebook Instant Games)		 2020년 11월 SundayTown	 2021년 5월 Disney POP TOWN (Jam City)
			 2018년 10월 Snoopy: Spot the Difference			

- 2019년 10월 ‘Disney POP TOWN’ 아시아권 출시. 2020년 2월 ‘디즈니 팝 타운 for Kakao’ 출시  
미키와 푸를 시작으로 디즈니 영화 라인업에 맞추어 알라딘, 토이스토리, 라이온킹, 겨울왕국2 등 IP 추가 업데이트 중
- 2020년 6월 ‘애니팡4’(국내), 8월 카툰네트워크 ‘파워퍼프걸’ IP를 활용한 ‘상하이 애니팡’ 의 리메이크작 ‘The Powerpuff Girls Smash’(아시아),  
11월 카툰네트워크의 인기 애니메이션 IP 4종을 활용한 캐주얼 게임 ‘SundayTown’(일본) 출시
- 2021년 3월 라인프렌즈의 ‘BT21’ IP를 활용한 퍼즐 게임 ‘BT21 POP STAR’(아시아) 출시, 5월 Jam City 퍼블리싱을 통해 Disney POP TOWN(글로벌) 출시  
5월 ‘니모를 찾아서’ IP를 활용한 ‘니모의 오션라이프’(국내) 출시, 향후 ‘니모의 오션라이프’(아시아), ‘BT21 POP STAR’(글로벌) 등 출시 예정

## 05 재무제표(연결)

### ▶ 요약재무상태표 (단위:백만원)

구분	2Q 2020	1Q 2021	2Q 2021
유동자산	138,773	143,172	147,947
비유동자산	23,694	19,740	27,281
자산총계	162,467	162,913	175,229
유동부채	14,742	13,764	12,061
비유동부채	5,091	4,157	6,270
부채총계	19,833	17,921	18,331
지배회사지분	142,634	144,808	154,928
자본금	4,785	4,785	4,785
기타자본구성요소	603	-4,268	450
이익잉여금	137,246	144,291	149,693
기타포괄손익누계액	-	-	-
비지배지분	-	184	1,970
자본총계	142,634	144,992	156,898

### ▶ 요약손익계산서 (단위:백만원)

구분	2Q 2020	1Q 2021	2Q 2021
영업수익	25,959	23,408	24,564
영업비용	23,525	21,449	21,990
영업이익	2,434	1,959	2,574
금융수익	510	730	1,801
금융비용	-127	39	490
기타수익	96	143	2,596
기타비용	183	114	234
지분법이익	-	1,425	223
지분법손실	10	-	-
법인세비용 차감전순이익	2,973	4,104	6,470
법인세비용	236	899	1,034
당기순이익	2,736	3,205	5,436

**Thank you**