

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

# 데브시스터즈(194480)

## 디지털 콘텐츠

요약

기업현황

시장동향

기술분석

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성 기관

한국기업데이터(주)

작성자

이학봉 선임전문위원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용 평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미 게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 한국기업데이터(주)(TEL.051-667-5743)로 연락하여 주시기 바랍니다.



한국IR협의회



# 데브시스터즈[194480]

2020년 다수의 신규 IP게임 출시로 글로벌 기업가치 제고 예상

## 기업정보(2020/10/26 기준)

대표자	이지훈, 김종흔
설립일자	2007년 05월 30일
상장일자	2014년 10월 06일
기업규모	중기업
업종분류	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	쿠키런for kakao, 쿠키런:오븐브레이크, 쿠키런:퍼즐월드 외

## 시세정보(2020/11/17 기준)

현재가(원)	9,940
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	1,058
발행주식수	11,204,370주
52주 최고가(원)	9,890
52주 최저가(원)	3,875
외국인지분율	0.65%
주요주주	이지훈, 엔에이치엔엔터테인먼트(주) 외

## ■ 쿠키런 IP(Intellectual Property)의 확장으로 전략 다변화 모색

동사는 2014년 코스닥 시장에 상장하였으며 모바일게임(쿠키런 시리즈)을 주력제품으로 하는 모바일 게임 소프트웨어 개발사업을 진행 중이다. 2013년에 출시한 쿠키런(CookieRun)은 전 세계 1억 다운로드를 기록하였고, 2016년 10월에 공개한 후속작 ‘쿠키런:오븐브레이크’ 역시 누적 다운로드 3,000만 건을 돌파하였으며 꾸준한 업데이트를 통해 서비스 4주년을 맞이하고 있는 지금까지 꾸준한 사랑을 받고 있다. 또한, ‘쿠키런’ IP를 활용한 라이선스 사업과 오디오 콘텐츠 서비스 등 다양한 사업분야에 참여해 쿠키런 캐릭터 IP 가치 제고를 위한 노력 지속하고 있다.

## ■ 개발 및 운영의 이원화를 통한 전문적 역량 강화

동사는 8개의 게임 소프트웨어 개발 전문 회사와 3개의 게임 퍼블리싱 회사 및 5개의 투자전문회사를 계열회사로 두고 있다. 해외법인 데브시스터즈 재팬(주), 데브시스터즈 타이완(주), 데브시스터즈 USA(주)의 설립으로 성공적인 글로벌 시장 진출을 통해 성과 창출을 이끌고 있다. 전체 직원의 약 70%에 해당하는 인력이 소프트웨어 및 디자인 개발업무에 집중하고 있으며 꾸준한 연구개발비 투자를 통해 다수의 연구개발 프로젝트를 진행 중이다.

## ■ 신규 게임 런칭으로 최근년도 매출성장세 지속

동사는 ‘쿠키런’ IP를 활용하여 다양한 장르의 게임을 개발해 IP 강화와 게임 라인업 다변화에 힘쓰고 있다. 2020년 1월 ‘안녕! 용감한 쿠키들’ 신규 출시를 시작으로 ‘스타일릿’, ‘파티파티 데코플레이’를 2020년 상반기에 출시하였으며 2020년 하반기와 2021년 출시를 목표로 하는 4개의 신작 게임이 현재 막바지 개발 작업에 있다. 지속적인 신작게임 출시와 기존 출시 게임에 대한 업데이트를 통해 3개년 연속 매출 성장세를 이어오고 있으며 매출증대에 따른 수익성 개선도 기대해 볼 수 있다.

## 요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	영업이 익률(%)	순이익 (억 원)	순이익 률(%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2017 (2017.12)	172	11.62	-148	-86.25	-190	-110.47	-13.26	-12.68	10.47	-1,686	13,601	-	1.08
2018 (2018.12)	357	51.82	-123	-34.51	-184	-51.49	-14.33	-12.92	15.83	-1,613	11,735	-	0.70
2019 (2019.12)	376	5.05	-222	-59.01	-139	-36.97	-12.10	-10.74	20.52	-1,188	10,338	-	0.71



## 기업경쟁력

### 쿠키런 IP를 통한 글로벌 경영기반 구축

- '쿠키런 IP' 경쟁력과 게임 장르 다변화를 통한 IP확장
- 쿠키런 시리즈 통합 전 세계 1억 3,000만 누적 다운로드 돌파

### 게임 개발과 운영의 분리로 전문화역량 강화

- 프로젝트별 설립한 8개의 개발 스튜디오 운영
- 대만, 일본, 미국 등 현지 퍼블리싱 회사를 통해 글로벌 유저 확보를 위한 시스템 구축

## 주요 핵심 사업

### 주요 쿠키런 IP 게임 및 상품

- 쿠키런:오븐브레이크
  - 쿠키형상을 한 캐릭터를 통한 러닝 게임
- 쿠키런: 퍼즐월드
  - 쿠키들과 함께하는 글로벌 Match3 퍼즐게임
- 게임 캐릭터를 활용한 다양한 상품 판매
  - 쿠키런 게임 캐릭터 굿즈(GOODS) 등

### 대표 게임

#### 주요 게임



### 매출비중과 최근 실적

#### ■ 사업부문별 매출 비중('19년 기준) (단위: 천 원)

제품군	매출액	비중
게임 매출	36,817,731	97.93%
로열티 매출	303,230	0.81%
상품 매출	275,964	0.73%
기타	200,000	0.53%
총 합계	37,596,925	100%

#### 영업이익/당기순손실/매출액



## 시장경쟁력

### 데브시스터즈의 5가지 경쟁력

- "쿠키런 IP(Intellectual Property)" 경쟁력 구축
- 해외 운영사를 통한 글로벌 유저 기반 경쟁력 확보
- 게임 개발 경쟁력(게임 기획능력, 기술 경쟁력, ART 및 디자인 개발 능력) 확보
- 다년간의 게임서비스 및 운영 노하우 구축
- 데브시스터즈 벤처스를 통한 Capital gain 사업 확장

### 관계기업 현황

개발 자회사	해외법인	벤처캐피털
<b>COOKIERUN</b> DEVSISTERS	<b>rubycube</b>	<b>DEVSISTERS</b> VENTURES
<b>DEVSISTERS</b> CONNECTIER	<b>makers5 games</b>	<b>DEVSISTERS</b> TAIWAN
<b>DEVSISTERS</b> MARS	<b>JELLYPOP</b> GAMES	<b>DEVSISTERS</b> USA
<b>DEVSISTERS</b> KINGDOM	<b>PRESS.A</b>	데브-청년창업 투자조합 2호 데브-넥시드청년창업투자조합 3호 데브-혁신모범초기 투자조합 4호 데브-KDBC문화투자조합 5호

### 국내 모바일 게임 시장규모

연도	시장규모	성장률
2019년	70,824 억 원	연평균 ▲5% (2019 대한민국 게임백서)
2021년(E)	76,757 억 원	

## 최근 변동사항 및 이슈

- 쿠키런:오븐브레이크 4주년 대규모 이벤트 준비
- 2020년 상반기 3개의 신작 게임 출시
  - 쿠키런:퍼즐월드, 스타일릿, 파티파티 데코플레이
- 2021년 4개의 게임 출시 예정
  - 쿠키런:킹덤(가제), Mars frontier(가제), CONQUEST OF ARKLAND(가제), SAFE HOUSE(가제)
- 자회사 데브시스터즈킹덤(주), 데브시스터즈 USA(주) 신규 설립



## I. 기업현황

### 탁월한 기술, 다양한 서비스 콘텐츠 확보

데브시스터즈(주)는 2007년 5월 설립 후 2014년 10월 코스닥 시장에 상장되었고 모바일 게임 개발 및 콩급업을 영위하고 있으며 주요 개발 게임은 ‘쿠키런:오븐브레이크’, ‘쿠키런:퍼즐 월드(안녕! 용감한쿠키들)’ 등이 있다.

#### ■ 개요

데브시스터즈(Devsisters)는 2007년 5월 ‘(주)익스트라스탠다드’로 설립되었고 2010년 3월 데브시스터즈(주)로 상호를 변경하였다. 2014년 코스닥 시장에 상장하였으며 모바일 게임(쿠키런 시리즈)을 주력제품으로 하는 모바일 게임 소프트웨어 개발사업을 진행 중이고 쿠키런 시리즈는 통합 1억 3,000만 누적 다운로드를 돌파하였다. 또한, 쿠키런 IP(Intellectual Property)를 활용한 쿠키런 딱지, 도서, 문구, 캐릭터 인형 등 캐릭터 상품사업도 병행하고 있으며 2019년 12월말 기준 총자산 109,296백만 원, 자기자본 104,705백만 원(납입자본금 5,602백만 원), 상시종업원 139명 규모의 중소기업이다.

#### ■ 주요 관계회사 및 최대주주

최대주주는 이지훈 대표이사로 동사의 지분 20.61%를 보유하고 있고, 엔에이치엔(주)를 비롯한 주요 기업들이 나머지를 차지하고 있으며, 기타주주가 43.05%의 지분을 보유하고 있다.

[표 1] 동사 주요주주 현황

(단위 : 백만 원)

주요주주	지분율
이지훈(대표이사)	20.61%
엔에이치엔(주)	15.92%
데브시스터즈(주)	11.05%
(주)컴투스	9.37%
기타	43.05%

\*출처: 2020년 반기 사업보고서

#### ■ 대표이사 정보

공동대표이사 이지훈(1978년생, 남)은 흥익대학교 시각디자인학과를 졸업하였고, 2007년 8월 대표이사에 취임하여 경영전반을 총괄하고 있다. 공동대표이사 김종흔(1973년생, 남)은 스탠퍼드대학교(대학원) MBA를 졸업하였고, 스톰벤처스(미국)(2003년), 한솔헬스케어(2004년~2007년), LuxResearch(2008년~2010년)에서 근무한 경험을 바탕으로 2011년 4월 대표이사에 취임하여 동사 경영전반을 총괄하고 있다.

대표이사 이지훈은 한국에 아이폰이 출시되기 전부터 모바일 게임을 만들어 왔고, 한국의 모바일 시대 이전에 해외 시장에서 다년간 게임 개발 경험을 쌓아 왔으며 개발기술의 시장 및 수요분석



을 진행하고 주력 사업을 위한 실현가능한 중장기 경영계획을 체계적으로 수립하고 있다.

## ■ 경영진 현황

공동 대표이사 제외한 총 5명의 임원이 있다. 그 중 사내이사 정문희는 동사의 CFO(Chief Financial Officer)로 재무 및 관리 총괄을 담당하고 있고, 사내이사 배형숙은 COO(Chief Operating Officer)로 비등기 사내이사이지만 게임운영을 총괄하고 있는 기술책임자이다.

## ■ 관계기업 현황

2020년 04월 미국 현지법인(Devsisters USA, Inc: 게임소프트웨어 개발 및 퍼블리싱)을 신규 설립해 총 16개의 계열회사를 두고 있으며 모두 비상장회사이다.

[그림 1] 관계기업 현황

개발 자회사	해외법인	벤처캐피털
<b>COOKIERUN</b> DEVSISTERS	<b>rubycuve</b>	<b>DEVSISTERS</b> JAPAN
<b>DEVSISTERS</b> CONNECTIER	<b>makers games</b>	<b>DEVSISTERS</b> TAIWAN
<b>DEVSISTERS</b> MARS	<b>JELLYPOP</b> GAMES	<b>DEVSISTERS</b> USA
<b>DEVSISTERS</b> KINGDOM	<b>PRESS.A</b>	<b>DEVSISTERS</b> VENTURES

\*출처: 데브시스터즈(주)

## ■ 주요 제품

주요 게임 라인업은 ‘쿠키런 for kakao’, ‘쿠키런:오븐브레이크’, ‘쿠키런:퍼즐월드(안녕! 용감한쿠키들)’, ‘스타일릿’, ‘파티파티 데코플레이’ 등이 있고 ‘쿠키런’ IP의 장르 확장과 다양한 신규 IP 기반 게임(MOSNG, 스타일링 게임, 전략게임, 대규모 월드건설 게임)들을 개발 중에 있으며 ‘쿠키런’ IP를 활용한 라이선스 사업 및 오디오 콘텐츠 서비스 등을 통한 사업 다각화도 추진하고 있다.

[그림 2] 대표 게임

쿠키런 for kakao	쿠키런: 오븐브레이크	쿠키런: 퍼즐월드	스타일릿	파티파티 데코플레이

\*출처: 데브시스터즈(주)



## ■ 국내외 매출실적

주요 매출은 모바일 게임, 캐릭터 판매 등을 통한 매출과 유지/관리 등을 통해 발생하고 있다. 국내뿐만 아니라 해외 현지 퍼블리싱 회사를 통한 글로벌 유저 확보로 게임 매출의 약 40%는 수출을 통해 발생하고 있다. 게임 수익모델 방식은 다운로드가 발생할 때 요금을 부과하는 유료 판매 방식보다는 무료 배포 후 게임 내 결제를 유도하는 수익모델이 일반적이다. 일회성 과금으로 끝나는 다운로드 과금 방식에 비해 게임 내 아이템 결제 방식은 지속적인 업데이트를 통해 한 번 이상 구매한 사용자로 하여금 지속적인 구매를 유도하는 효과가 있다.

[표 2] 국내외 매출실적

(단위 : 천 원)

매출유형	품목	구분	2020년 반기	2019년	2018년	
게임 매출	모바일 게임	내수	20,890,265	21,169,200	21,809,684	
		수출	14,056,558	15,648,531	13,223,958	
		소계	34,946,823	36,817,731	35,033,641	
상품 매출	로열티 및 직접판매	내수	347,462	473,382	651,050	
		수출	40,666	105,812	9,231	
		소계	388,128	579,194	660,280	
기타	관리보수 등	내수	100,000	200,000	13,699	
		수출	-	-	-	
		소계	100,000	200,000	13,699	
합계		내수	21,337,727	21,842,582	22,474,432	
		수출	14,097,224	15,754,343	13,233,188	
		소계	35,434,951	37,596,925	35,707,620	

\*출처: 2020년 반기 사업보고서

[표 3] 판매경로 및 매출비중

매출유형	품목	구분	판매경로	매출비중
게임 매출	모바일 게임 매출	국내	게임개발 → 국내 이동통신사 및 어플리케이션 스토어 게임 등록 → 게임 서비스 시작 → 이용자	58.95%
		수출	게임개발 → 해외 이동통신사 및 어플리케이션 스토어 게임 등록 → 게임 서비스 시작 → 이용자	39.67%
상품매출	로열티 및 직접판매	국내/수출	계약 업체 및 동사 쇼핑몰 등	1.10%
기타	관리보수 등	국내	관리보수 등	0.28%

\*출처: 2019년 사업보고서 기준



## II. 시장 동향

### 게임분야 지속적인 시장 확대 전망

한국 게임 산업의 성장 잠재력은 이제 일부 게이머 집단이나 특정 플랫폼의 단독 성장을 통해 견인되는 흐름을 벗어나고 있다. 2020년 국내 게임시장은 2019년 대비 2.3% 성장한 15조 3천억 원의 시장규모를 보일 것으로 추정되고 특히, PC 게임과 모바일 게임 부문에서의 성장이 기대된다.

#### ■ 전체 게임 산업의 특징

게임 산업은 창조적 아이디어, 뉴미디어 기술, 풍부한 게임 소재 및 자국의 문화를 기반으로 한 고부가가치 지식산업이다. 원자재나 대량의 설비투자 없이 기획력과 아이디어로 승부하기에 투입 대비 산출의 비율이 높고 컴퓨터 그래픽으로 구현된 내용을 가지고 있기 때문에 문화적 거부감 또는 문화적 장벽도 거의 없다. 제품 판매의 라이프 사이클이 짧아서 사업 실패 위험도가 상대적으로 큰 편이나, 그렇기 때문에 대형 게임이나 소수의 주도적 제품에 의한 시장 지배가 일반적인 편이다.

#### ■ 모바일 게임 산업 특징

게임이란 콘텐츠 산업의 일종으로 ‘참여자가 전자 기기의 조작을 통해서 특정 행위를 하고, 영상 장치, 음향 장치 등으로 출력되는 결과를 통해 즐거움을 얻는 전자오락’을 의미하며 아케이드, 비디오, 온라인, 모바일 게임 등으로 구분된다. 모바일 게임이란 스마트폰, 태블릿 등의 휴대용 기기를 이용하여 즐길 수 있는 게임을 총칭하고 2009년 아이폰, 안드로이드폰 등 스마트폰이 개발되면서 기존의 PC게임 기술들이 모바일 게임에 적용되는 계기가 되었다. 이처럼 모바일 기기를 기반으로 한 모바일 게임은 시간적, 공간적 제약을 받지 않고 사용자가 항상 소지하면서 게임을 즐길 수 있으므로 타 게임 플랫폼과 비교해 볼 때 휴대성, 간편성 측면에서 비교우위를 가지고 있다.

모바일 게임은 가상현실(VR, Virtual Reality) 기술, 증강현실(AR, Augmented Reality) 기술, 클라우드 컴퓨팅 기술, 인공지능 기술의 발전과 함께 새로운 형태의 체감형 모바일 게임이 등장하면서 현실 세계와 가상 세계를 아우르는 형태로 발전하고 있다. 온라인게임의 경우 남성 사용자 및 30대 이하 사용자의 비중이 매우 높았으나 모바일게임의 경우 여성사용자 및 30세 이상 사용자가 늘어난 점이 특징이며, 30대 이상 사용자의 구매력이 높다는 것을 감안하면 향후 모바일게임 시장의 성장성에 대한 기대감이 높다고 볼 수 있다.

모바일 게임은 게임을 구매할 때 이용료를 부과하는 패키지형 수익 모델과 게임 이용 중 게임 내에서 필요한 아이템을 별도로 구매하는 부분유료화 수익 모델로 나누어 볼 수 있다. 최근에는 패키지형 수익 모델보다는 부분유료화 수익 모델이 사용자 측면에서 접근성이 좋으며 게임에 흥미를 느끼게 되는 경우 아이템 구매로 이어지는 확률이 높고, 게임 제공자 측면에서도 구매를 유도하는 방법 등이 고도화되면서 인기게임의 경우 그 수입이 계속 성장하고 있어 지속적인 시장 성장이 기대되고 있다. 뿐만 아니라 게임 내에 광고를 삽입, 모바일 애플리케이션 광고를 통



해서도 수익구조를 다변화할 수 있는 시장 구조가 형성되고 있어 다양한 부가가치 창출이 가능해지고 있다.

## ■ 게임시장의 전망

‘2019년 대한민국 게임백서’에 따르면 2018년 국내 게임 시장 규모는 14조 2,902억 원 수준으로, 이는 2017년 13조 1,423억 원 대비 8.7% 증가한 수치이며 2020년 국내 게임시장은 2019년 대비 2.3% 성장한 15조 3천억 원의 시장규모를 보일 것으로 추정된다. 특히, 여타 게임 분야의 마이너스 성장률이 예상되는 가운데 PC게임과 모바일 게임은 지속적인 성장세를 나타내고 있어 국내 PC 게임과 모바일 게임 산업의 전망은 밝을 것으로 예상된다.

[그림 3] 국내 게임 시장 규모 및 성장률

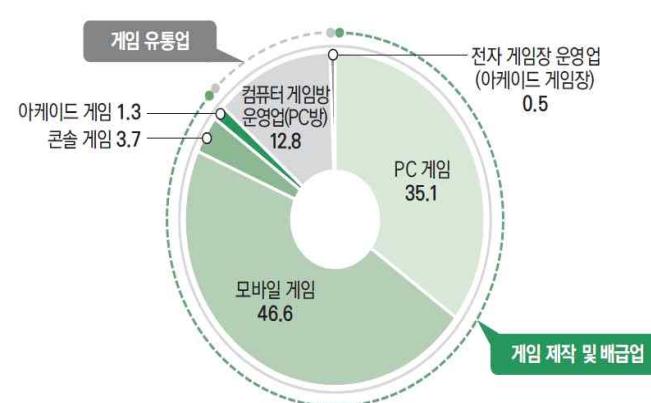


\*출처: 2019 대한민국 게임백서, 한국기업데이터(주) 재가공

게임 산업 전반의 성장 속에서 2018년 다소 두드러지는 흐름은 플랫폼 비중의 다변화이다. 고사양의 스마트폰이 보급되고, 게임 전용폰이 개발되어 시장에 출시되고 있으며 스마트폰 및 SNS의 활성화, 캐주얼 게임 중심의 개발, 정부의 게임 산업 육성 계획 등이 모바일 게임 시장을 촉진요소로 작용해 2017년에는 처음으로 모바일 게임 시장 규모가 PC

게임 시장의 규모를 넘어섰다. 이는 국내 게임 산업의 무게 중심이 모바일로 확실히 이동한 증거로 받아들여진다. 2018년 모바일 게임 시장 매출은 6조 6,558억 원이며 점유율은 46.6%이며, PC 게임 시장 매출은 5조 236억 원, 점유율은 35.1%를 보이고 있다. 넥슨, 넷마블(Netmarble), 엔씨소프트 등 이른바 3대 게임 기업들조차 PC 게임보다는 모바일 게임에 집중하고 있다. 특히, 엔씨소프트의 경우 리니지2M(Lineage2M), 블레이드 앤 소울2(Blade & Soul 2) 등 기존 인기를 검증한 IP에 기반한 모바일 게임을 출시 및 준비하고 있다. 2018년에도 모바일 게임 시

[그림 4] 국내 게임 시장의 분야별 비중



\*출처: 2019 대한민국 게임백서



장 규모는 전체 게임 산업에서 가장 큰 비중을 유지했다.

한국 게임 산업의 성장 잠재력은 이제 일부 게이머 집단이나 특정 플랫폼의 단독 성장을 통해 견인되는 흐름을 벗어나고 있다. 모바일 게임의 성공적인 시장 안착은 널리 보급된 스마트폰을 통해 게임을 경험해 본 배경인구를 큰 폭으로 확대시켰으며, 설령 스마트폰 시장이 이제 성장이 아닌 내부경쟁으로 접어들었다 해도 그를 통해 게임을 경험한 소비자들을 다른 방식의 게임으로 인도할 수 있는 길 또한 과거보다 크게 열렸다고 볼 수 있다.

[표 4] 국내 게임 시장의 규모와 전망

(단위 : 억 원, %)

구분	2017년		2018년		2019년(E)		2020년(E)		2021년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	45,409	-2.9	50,236	10.6	51,929	3.4	53,210	2.5	52,399	-1.5
모바일 게임	62,102	43.4	66,558	7.2	70,824	6.4	72,579	2.5	76,757	5.8
콘솔 게임	3,734	42.2	5,285	41.5	5,467	3.4	5,334	-2.4	7,042	32.0
아케이드 게임	1,798	121.0	1,854	3.1	1,908	2.9	1,881	-1.4	1,992	5.9
PC방	17,600	20.0	18,283	3.9	19,313	5.6	19,879	2.9	19,527	-1.8
아케이드 게임장	780	4.0	686	-12.0	731	6.5	691	-5.5	703	1.7
합계	131,423	20.3	142,902	8.7	150,172	5.1	153,575	2.3	158,421	3.2

\*출처: 2019 대한민국 게임백서

## ■ 한국, 세계 모바일 게임시장의 9.5% 점유, 모바일 게임 시장 세계 4위

2018년 기준, 한국은 전 세계 게임 시장에서 6.3%의 비율을 점하는 것으로 집계되었다. 글로벌 게임 시장에서 1위부터 3위를 차지하는 국가는 미국, 중국, 일본이며 한국은 일본의 뒤를 이어 4위의 점유율을 나타내고 있다. 5위부터 10위 국가는 영국, 독일, 프랑스, 이탈리아, 캐나다, 스페인 순이다.

2018년 기준, 전 세계 모바일 게임 시장에서 한국은 9.5%의 점유율로 중국, 일본, 미국에 이어 4위를 차지하고 있다. 2018년 세계 모바일 게임 시장에서 중국과 일본, 미국의 점유율은 각각 26.5%, 16.5%, 14.9%로 한국과 어느 정도 격차를 나타내고 있다.

[표 5] 2018년 세계 시장에서의 국내 게임 시장 비중(매출액 기준)

(단위 : 백만 달러, %)

구분	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	전체
세계 게임시장	32,807	63,88	48,968	32,709	178,368
국내 게임시장	4,566	6,049	480	231	11,326
점유율	13.9	9.5	1.0	0.7	6.3

\*출처: 2019 대한민국 게임백서



### III. 기술분석

#### ‘쿠키런 IP’ 경쟁력과 게임 장르 다변화를 통한 IP확장

2013년에 출시한 쿠키런(CookieRun)은 전 세계 1억 다운로드를 기록하였고, 2016년 10월에 공개한 후속작 쿠키런:오븐브레이크 역시 누적 다운로드 3,000만 건을 돌파하였으며 지속적인 업데이트를 통해 서비스 4주년을 맞이하고 있는 지금까지 꾸준한 사랑을 받고 있다.

##### ■ 게임시장 마케팅전략

개발한 게임수가 적은 초기단계에 동사는 마케팅 비용의 지출 없이 카카오 플랫폼 등을 통한 바이럴(Viral, 구전) 효과만으로 개발 게임의 성공이 가능하였으나, 수많은 게임들이 출시되고 시장 경쟁이 심화되는 현재는 마케팅 및 게임 운영 전략이 게임의 승패를 좌우하는 중요한 요소로 자리매김하게 되었다. 이에 따라 사전모집, 모바일 광고, 온/오프라인 광고, 이벤트 프로모션, 크로스 프로모션 등 다양한 마케팅 방법 등을 통해 적극적으로 유저를 확보하고 확보한 유저를 통해 매출이 발생할 수 있도록 마케팅 전략을 실시하고 있다. 글로벌 시장에 대한 판매 전략은 출시 방식에 따라 ‘글로벌 원빌드’(급변하는 게임 업계의 트렌드에 맞춰 하나의 게임을 글로벌 시장에 동시에 출시하는 방법으로, 정식 출시 이전 일부 국가에서 먼저 테스트를 진행하는 소프트론칭 시기를 거치며 완성도를 가다듬는 기간을 가진 후 글로벌 전역에 정식 출시하는 구조) 방식과 각 국가의 특색에 맞게 콘텐츠를 재구성하여 재출시하는 전략 등을 통하고 있다.

‘쿠키런:오븐브레이크’, ‘쿠키워즈(by쿠키런)’, ‘안녕! 용감한 쿠키들’의 경우 글로벌 원빌드 방식으로 출시되어 서비스되고 있으며 지역적 특색이 강한 일본, 중국 시장의 경우 해당 국가의 특색에 맞도록 재구성하여 출시하고 있다.

##### ■ 모바일 게임에서의 중요기술

모바일 게임 콘텐츠의 성공적인 사업화를 위해서는 게임 엔진, 게임 운영지표 분석 기술, 게임 행동 예측 기술 등이 중요한 기술적 요소로 작용한다.

게임엔진은 게임 개발에 필요한 핵심적인 기술을 제공하는 일종의 SW 개발도구의 모음으로, 2D/3D 그래픽을 출력하기 위한 렌더링 엔진, 실제 세계의 물리 작용을 모사하기 위한 물리 엔진, 네트워크를 처리하는 네트워크 엔진 등이 있다. 게임 운영지표 분석 기술은 게이머들의 플레이로부터 발생되는 로그데이터를 수집하고 시각화하여 관리자의 운영 편의성 증대와 게이머 유형별 최적화된 운영 시나리오를 제공함으로써 게임의 품질과 게이머의 만족도를 향상시키는데 활용된다. 게임 행동 예측 기술은 이용자의 접속, 게임플레이, 구매 등 게임로그 데이터로부터 특정 행동에 관련된 특징을 추출하여 행동패턴을 분석하고 해당 행동을 예측하는 기술로 게임 이탈 예측, 구매 예측 등 예측 비즈니스 모델의 중요한 열쇠가 된다.

##### ■ ‘쿠키런IP(Intellectual Property)’ 경쟁력

경쟁이 점차 심화되는 시장상황에서 장기적으로 흥행과 꾸준한 수익을 창출하기 위해서는 여러



가지 측면에서 경쟁력과 게임 관리 시스템이 구비되어야 한다. 특히, IP(Intellectual Property)의 가치는 게임 산업에 있어서 흥행 가능성은 높일 수 있는 중요한 부분이다.

2013년에 출시한 쿠키런(CookieRun)은 전 세계 1억 다운로드를 기록하며 동사의 대표적인 게임으로 자리잡고 있다. 다양한 지역에서 폭넓은 인기를 누리고 있는 ‘쿠키런IP’ 보유는 향후 후속작 및 타 장르로의 흥행 성과를 이어갈 수 있는 경쟁력이 될 수 있다. 실제로 2016년 10월에 공개한 후속작 ‘쿠키런:오븐브레이크’는 누적 다운로드 3,000만 건을 돌파하였고 2018년 8월 전략 배틀 게임인 ‘쿠키워즈(by쿠키런)’, 2020년 1월 ‘쿠키런:퍼즐 월드’ 등을 출시해 ‘쿠키런IP’의 장르 확장성을 입증하였으며 ‘쿠키런 IP’를 기반으로 다양한 게임 라인업을 구축해 지속적으로 사랑받을 수 있는 게임 콘텐츠를 만들고 있다.

[표 6] 동사의 주요 게임 라인업

품목	게임명	지역	내용
모바일 게임	쿠키런 for Kakao	내수	<ul style="list-style-type: none"> <li>쿠키런 IP를 사용한 러닝 액션 게임으로, kakao 플랫폼으로 국내시장에 출시한 게임</li> </ul>
	쿠키런:오븐브레이크	내수/수출	<ul style="list-style-type: none"> <li>기존 쿠키런 for kakao에서 경쟁의 재미를 부각하여 자체 플랫폼으로 출시한 쿠키런 IP 기반의 게임으로 멀티/싱글 플레이를 제공</li> <li>최근 시즌5 업데이트를 통한 지표 상승세</li> </ul>
	쿠키런:퍼즐월드	내수/수출	<ul style="list-style-type: none"> <li>쿠키런IP 기반의 매치3 퍼즐게임으로 쿠키들의 능력을 활용한 독특한 스테이지 구성과 다양한 쿠키들을 수집하는 것이 특징</li> <li>최근 시즌2 업데이트를 통한 시스템 개편</li> </ul>
	스타일릿	내수/수출	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신만의 스타일을 꾸미는 스타일링 게임으로 유려한 3D 그래픽과 유저들 간의 소통이 특징</li> <li>2020년 6월 대규모 업데이트 실시</li> </ul>
	파티파티 데코플레이	내수	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 아바타를 꾸미고, 유저들 간 미니 게임을 즐기는 MOSNG 게임</li> <li>2020년 5월 8일 소프트런칭 하였으며 유저 피드백 진행 후 글로벌 런칭 계획</li> </ul>

\*출처: 2020년 반기 사업보고서

[그림 5] 게임 장르 다변화를 통한 IP확장



\*출처: 데브시스터즈(주)



쿠키런:오븐브레이크는 2018년 한국 애플 앱스토어 ‘2018년을 빛낸 최고작’ 올해의 인기 무료 게임에 2년 연속 선정되었고, 2019년 12월 글로벌 2,800만 다운로드를 돌파하였다. 시즌5 (해저도시 슈가티어) 업데이트에 대한 반응이 뜨거워 국내 앱스토어 게임 매출 5위, 태국에서는 7위, 대만에서는 24위 등을 차지하였다. 또한, 쿠키워즈(by 쿠키런)은 2018년 한국 구글플레이 ‘Best of 2018’ 올해를 빛낸 캐주얼 게임 부문에서 우수상을 수상하였다.

[그림 6] 쿠키런:오븐브레이크 시즌5(해저도시 슈가티어) 업데이트 성과



\*출처: 데브시스터즈(주)

## ■ 게임 콘텐츠 개발 경쟁력

- 1) 게임 기획능력: ‘쿠키런’ 시리즈가 국내외 다양한 지역에서 오랜 기간 흥행할 수 있었던 차별화된 요소는 창의적이고 탁월한 게임기획 능력에서 비롯된다. 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 설계된 직관적인 UI(User Interface)와 게임 연출효과 그리고 소셜기능 최적화 등을 통해 반복적인 플레이로 쉽게 지루해질 수 있는 캐주얼 게임의 한계를 창의적으로 보완하였다.
- 2) 기술 경쟁력: 모바일 게임 서비스에 있어 핵심 기술은 마케팅과 고객 서비스를 넘어 클라이언트 구현기술과 서버 기술로 확대되고 있다. 클라이언트 기술은 게임 사용자가 직접 접하게 되는 부분으로 그래픽, 사운드, 인공지능, UI부터 네트워크까지 일반적으로 게임 개발에 필요한 대부분의 요소가 결합된 기술이다. 저사양 스마트폰 비중이 아주 높은 태국시장에서도 안정적인 서비스 제공을 통해 국민게임으로 자리잡을 정도로 당사의 클라이언트 기술은 동사의 경쟁력 중 하나이다. 또한, 서버기술은 다수의 사용자가 게임을 즐길 수 있도록 중앙에서 안정적인 서비스를 제공하고, 사용자가 게임 정보를 연속적으로 저장 및 관리하는 기술이다. 수많은 사용자의 요청을 안정적이고 빠르게 제공하는 것이 핵심인데 동사는 안정적이며 탄력적인 클라우드 서버 아키텍트를 구축하여 일시적으로 늘어나는 사용자의 접속에도 안정적인 서비스를 유지할 수 있는 역량을 갖추고 있다.
- 3) ART 및 디자인 개발 능력: 쿠키런 시리즈의 성공 바탕에는 게임성도 있지만 디자인적 요소 역시 크게 작용하였다고 평가받고 있다. ART 및 디자인 개발 능력을 함양하며 캐릭터IP 가치를 끊임없이 제고해 다양한 상업 브랜드와 콜라보레이션 프로젝트 및 세계 유수 캐릭터 페어 참가 등 여러 가지 채널을 통해 그 가치와 경쟁력을 입증해 나가고 있다.



[그림 7] 쿠키런 캐릭터IP 가치 제고



### ■ 주요 기술역량

상시종업원 139명 대비 개발인력 약 37.5%, 디자인 인력 약 35.1%로 약 73%의 인력이 기술 개발 및 디자인 개발 업무를 수행하고 있어 경쟁사 대비 양적, 질적으로 우수한 개발조직을 보유하고 있다. 기업부설연구소에서 게임 및 아이템 기획을 주관하고, 각 하부 조직에서 개발과 디자인 구상 등의 작업을 수행한다. 꾸준한 연구개발비 투자를 통해 최근 5년간 다수의 프로젝트를 수행하였다.

[표 7] 최근 5개년 연구개발 실적(개발 중인 게임 관련 프로젝트는 생략)

과제명	연구기간
플랫폼별 클라우드 게임 아키텍처 연구 개발	2015.02~2017.01
인공지능 게임 검수 및 개발 지원 시스템	2015.02~2018.04
Unity 모바일 테스팅 기법 연구	2016.07~2018.04
Kubernetes를 활용한 개발서버 구축 연구	2016.09~2018.05
멀티클라이언트 리퀘스트 GraphQL 구현 연구	2017.01~2020.01
모바일게임 통합 서비스 플랫폼 연구	2017.01~2020.01
게임 밸런싱 및 QA를 위한 머신러닝 및 AI 기반 '퍼즐봇' 프로젝트	2019.03~
멀티OS 컨테이너 기반의 클러스터 구축 및 운영방법 연구	2020.04~
Kubernetes 기반 서비스를 위한 클라우드 지표 관련 시스템 연구	2020.04~

\*출처: 2020년 반기 사업보고서

[그림 8] 연구개발 조직도



\*출처: 2020년 반기 사업보고서



한편, 동사는 사업 초기부터 국내 디자인 출원(등록포함), 국내 및 해외 상표출원 등을 통해 동사의 IP(Intellectual Property)를 보호하고 있다. 특히, 해외의 경우 중국, 일본, 미국에 마드리드 상표권 출원을 진행하고 있고, 국내의 경우 상표출원 이외에 캐릭터 자체를 보호하기 위한 디자인 출원을 진행하여 다각적인 IP보호 방안을 세우고 있다.

[표 8] 지식재산권 현황

구분	디자인		상표권		저작권		합계
	국내	해외	국내	해외	국내	해외	
출원(등록포함)	148	-	37	66	25	-	275

\*출처: 2020년 반기 사업보고서



## IV. 재무분석

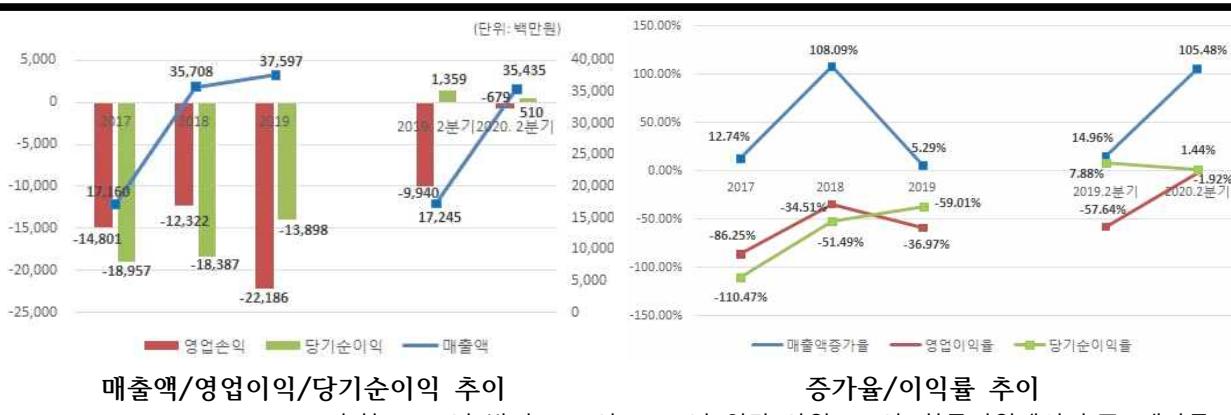
### 성장성 우수하나 수익성 취약, 2020년도부터 턴어라운드 예상

동사는 최근 3개년 성장세 지속하고 있으나 수익성 취약하여 적자 지속중이다. 한편, 2020년 상반기 매출액이 전년 대비 2배 이상 증가하면서 반기 당기순이익이 510백만 원 발생하여 턴어라운드 기조에 접어들었고, 재무구조 및 현금흐름 개선 조짐을 보이고 있다.

#### ■ 최근 3년간 매출실적 증가세 및 적자 지속중이나 적자폭 감소세

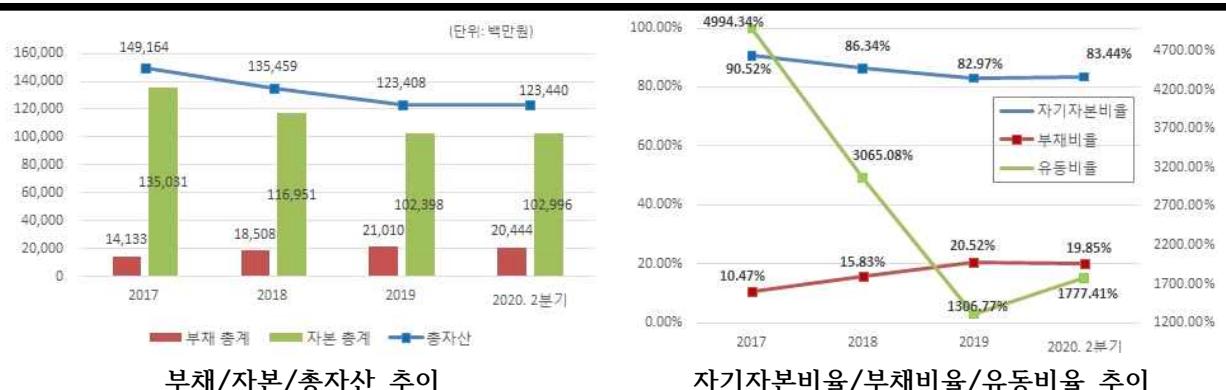
동사는 ‘쿠키런’ IP 장르 확장과 다양한 신규 IP 기반 게임을 개발, 서비스하면서 최근 3개년 매출액이 2017년 17,160백만 원, 2018년 35,708백만 원, 2019년 37,597백만 원으로 성장세 이어가고 있으나 영업외수지 개선세에도 불구하고 판관비 등 영업비용이 급증하여 적자 지속되고 있다. 한편, 2019년도 영업손실 22,186백만 원, 당기순손실 13,898백만 원(영업이익률과 당기순이익률이 각각 -59.01%, -36.97%)으로, 2019년 4분기 마케팅 비용과 일회성 비용의 급증으로 인해 전체적인 영업손실이 확대되었으나 영업외수익(금융수익)의 증가로 순손실 규모는 전년 대비 비교적 큰 폭으로 감소하였고, 2020년 상반기 매출액이 전년 대비 2배 이상 증가하면서 반기 당기순이익이 510백만 원 발생하여 턴어라운드 기조에 접어들었다.

[그림 9] 동사 연간 및 2분기(반기) 요약 포괄손익계산서 분석



\*출처: 2020년 반기 보고서, 2019년 연간 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

[그림 10] 동사 연간 및 2분기(반기) 요약 재무상태표 분석



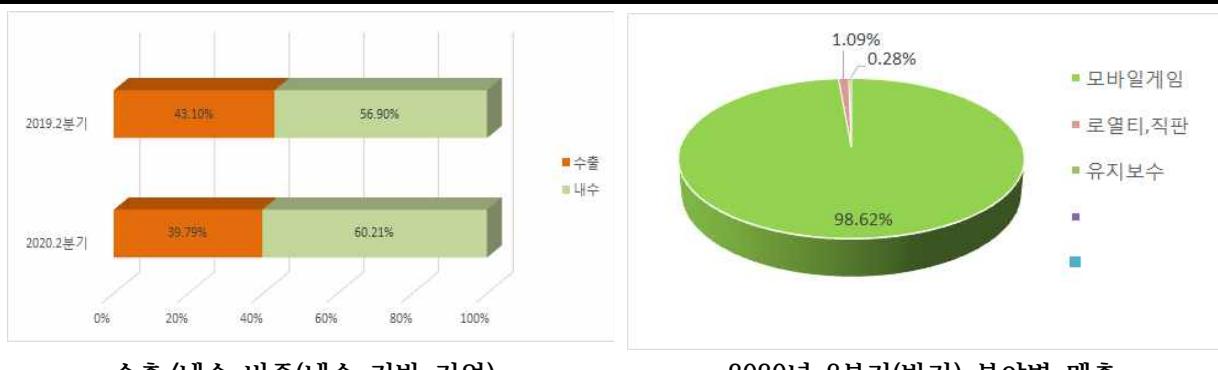
\*출처: 2020년 반기 보고서, 2019년 연간 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공



## ■ 최근 3개년 적자 지속 및 재무안정성 저하 추세이나 개선 전환 중

동사는 게임 콘텐츠 개발 및 서비스 사업을 주력 영위중인 중소기업으로, 대표 게임으로 ‘쿠키런 for kakao, 라인쿠키런, 쿠키런:오븐브레이크, 쿠키런:퍼즐월드’ 등을 서비스하였고, ‘쿠키런’ IP 장르 확장과 다양한 신규 IP 기반 게임(MOSNG, 스타일링 게임, 전략 게임, 대규모 월드 건설 게임, 건슈팅 게임)을 서비스 및 개발하면서 최근 3개년 성장세 이어가고 있으나 동업계 특성상 높은 매출원가 비중과 판관비(마케팅비 외) 증가 지속 등으로 인해 수익성 취약하여 2016년도부터 2019년도까지 최근 4개년 적자 지속되고 있다. 동사의 영업손실이 2018년 12,322백만 원에서 2019년 22,186백만 원으로, 당기순손실이 2018년 18,387백만 원에서 2019년 13,898백만 원으로 증감하면서 2019년 말 누적결손금이 7,858백만 원에 이르고 있다. 재무안정성 측면에서 보면, 동사의 최근 3개년 및 최근분기 부채비율은 2017년 10.47%, 2018년 15.83%, 2019년 20.52%, 2020년 2분기 말 19.85%이며, 최근 3개년 및 최근분기 자기자본비율도 2017년 90.52%, 2018년 86.34%, 2019년 82.97%, 2020년 2분기 말 83.44%로, 최근 2개년 자본 총계의 감소와 더불어 부채비율은 점진적으로 증가하고 자기자본비율은 점진적으로 하락하면서 재무안정성이 다소 저하되는 흐름을 보이고 있다. 한편, 2020년 상반기 매출액이 전년 대비 2배 이상 증가하면서 반기 당기순이익이 510백만 원 발생하여 턴어라운드 기조에 접어들었고, 2019년도 말 대비 부채비율이 소폭 감소하고, 자기자본비율이 소폭 증가하였으며 또한, 2020년 2분기 사업보고서상 설비 신설 및 대규모 자금이 소요되는 투자계획이 없는 점 등을 감안할 때, 실적 증가세가 지속된다면 재무구조도 점진적으로 개선될 것으로 보인다.

[그림 11] 동사 연간 수출/내수 비중 및 분야별 매출 분석



\*출처: 2020년 반기 보고서, 2019년 연간 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

## ■ 2020년 2분기 수출 비중 39.8% 및 모바일 게임 사업부문 매출비중 절대적

동사의 매출 성장을 견인하는 사업부문은 모바일 게임 사업 부문으로 동사 매출의 98.62%를 차지하고 있고, 로열티 및 직접판매 부문이 1.09%, 유지관리보수 부문이 0.28%로, 모바일 게임 위주의 사업 구조를 지니고 있다. 한편, 내수 판매가 상대적으로 증가하면서 동사의 수출비중은 2019년 2분기 43.10%에서 2020년 2분기 39.79%로 다소 감소하였으나 수출금액 측면에서 보면 2019년 2분기 7,432백만 원에서 2020년 2분기 14,098백만 원으로 전년 동기 대비 89.7% 증가하였다. 수출액의 증가는 동사의 글로벌 시장 판매 전략(글로벌 원빌드 전략, 콘텐츠 재구성 출시 전략)이 주효하게 작용하고 있기 때문으로 분석된다.



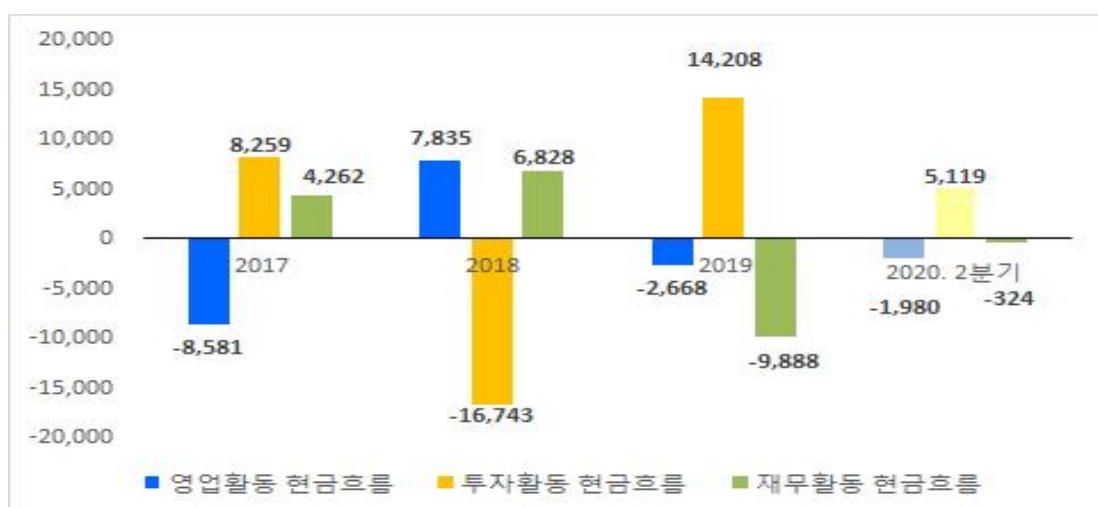
## ■ 수익성 취약하나 2020년 상반기 매출실적 큰 폭 증가하며 개선 전망

2020년 상반기 누적 매출액은 35,787백만 원으로, 전년 동기(17,245백만 원) 대비 105.48% 증가하였고, 영업손실 679백만 원, 당기순이익 510백만 원을 기록하며 전년 동기(2019년 상반기) 대비 영업손실은 9,261백만 원 감소하였고(영업이익률 개선), 당기순이익은 849백만 원 감소하였다(순이익률 저하). 2020년 상반기 영업손실 규모가 급감했음에도 불구하고 반기 순이익 규모가 감소한 것은, 전년 동기에 발생했던 금융수익(21,108백만 원) 규모가 올해에 1,174백만 원으로 크게 감소하였기 때문으로 분석된다. 모바일 게임 시장 경쟁이 격화되고 있기는 하나 동사가 ‘쿠키런’ IP 장르 확장과 다양한 신규 IP 기반 게임(MOSNG, 스타일링 게임, 전략 게임, 대규모 월드 건설 게임, 건슈팅 게임)을 서비스 및 개발하면서 성장세 이어가고 있고, ‘쿠키런’ IP를 활용한 라이선스 사업과 오디오 콘텐츠 및 콜라보레이션을 통한 미디어 서비스까지 사업 다각화를 추진하고 있으며, 글로벌 시장 판매전략 측면에서도 ‘글로벌 원빌드 전략(하나의 게임을 글로벌 시장에 동시 출시하는 방법)’과 ‘콘텐츠 재구성 재출시 전략(지역적 특색이 강한 시장의 경우 해당 국가의 특색에 맞게 재구성하여 출시하는 전략)’을 선별적으로 전개하면서 시장 입지를 확대하고 있어 현재의 실적 증가세가 지속된다면 점진적으로 재무구조와 수익성이 동반 개선될 수 있을 것으로 전망된다.

## ■ 영업활동 부족분을 투자활동으로 충당하며 현금창출능력 소폭 개선 중

2019년 동사의 영업활동현금흐름(-2,668백만 원)은 전년(7,835백만 원) 대비 큰 폭으로 감소하였기는 하나 영업손실(22,186백만 원) 규모에 비해서는 상대적인 안정성을 보이고 있고, 현금 부족으로 인해 금융상품 및 금융자산 등을 처분하는 투자활동을 보이고 있으며(투자활동현금흐름 14,208백만 원), 금융리스부채 및 기타금융부채를 상환하는 재무활동을 통해(재무활동현금흐름 -9,888백만 원) 2019년 말 현금성 자산이 2018년 말 대비 1,598백만 원 증가하였다. 한편, 2020년 2분기 말 동사의 영업활동현금흐름(-1,980백만 원)도 미흡하나 투자활동현금흐름이 5,119백만 원 증가하면서 2020년 2분기 말 현금성 자산(10,094백만 원)이 2019년 말 대비 2,866백만 원 증가하여 현금창출능력이 소폭 개선되고 있는 것으로 분석된다.

[그림 12] 동사 현금흐름의 변화



\*출처: 2020년 반기 보고서, 2019년 연간 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공



## V. 주요 변동사항 및 향후 전망

### 기존 IP 업데이트, 신규 IP의 신작을 통한 기업가치 제고

동사는 기존 꾸준히 사랑받고 있는 쿠키런:오븐브레이크 4주년을 맞아 대규모 업데이트를 준비 중에 있고 ‘쿠키런’ IP 확대와 게임장르 다양화를 위해 다양한 신작게임을 개발해 출시하고 있다.

#### ■ 쿠키런:오븐브레이크 4주년

쿠키런:오븐브레이크는 2020년 10월 27일 4주년을 맞는다. 국내 모바일게임 4주년은 게이머들로부터 환영받기 어렵다. 서비스가 이어지는 경우도 별로 없고 게임차트에 남아 있는 일은 더욱 드물며 크고 작은 이슈로 인해 싸늘한 댓글로 돌아오는 일도 다반사이다. 하지만, 쿠키런:오븐브레이크는 4주년을 맞이했고 현재에도 많은 게이머들이 활발하게 게임을 진행하고 있다. 이에 유저들과 4주년을 축하하고 기념하기 위한 글로벌 팬아트를 개최했고 참가자 중 400명을 무작위로 선정해 쿠키런:오븐브레이크 재화인 무지개큐브 4,000개를 선물하며 응모된 팬아트 가운데 우수한 작품들은 10월 27일 오픈되는 4주년 기념 영상을 통해 만나볼 수 있다.

[그림 13] 쿠키런:오븐브레이크 4주년 팬아트 이벤트



\*출처: 데브시스터즈(주)

쿠키런 IP 개발 및 확장, 게임장르 다변화, 다양한 신규 라인업 확보를 위한 포트폴리오 강화, 자사 게임 통합 플랫폼 구축을 통한 자체 플랫폼 구축 등 기업가치 제고를 위한 노력 진행 중에

#### ■ 기존 IP 게임 업데이트 및 신규 IP 게임 개발을 통한 기업가치 제고

쿠키런 IP 개발 및 확장, 게임장르 다변화, 다양한 신규 라인업 확보를 위한 포트폴리오 강화, 자사 게임 통합 플랫폼 구축을 통한 자체 플랫폼 구축 등 기업가치 제고를 위한 노력 진행 중에

[그림 14] 쿠키런:오븐브레이크 대규모 업데이트



있다. 특히, 쿠키런 오븐브레이크 런칭 4주년을 맞아 2020년 10월 23일 대규모 업데이트를 예고했고 ‘시간구출 대작전’이라는 테마를 오픈할 예정이다. ‘시간구출 대작전’은 시간선에 혼란이 생겼고 용감한 쿠키가 시간 도둑이라는 누명을 써 사건의 범인으로 몰리게 되는 설정을 기반으로 하고 있으며 이를 해결하기 위해

크루아상 쿠키와 용감한 쿠키가 과거로 돌아가는 내용으로 게임이 전개된다.

또한, 2020년 1월 ‘안녕! 용감한 쿠키들’ 게임 신규 런칭을 시작으로 2020년 4월 스타일링 게임 ‘스타일릿’, 2020년 5월 ‘파티파티 데코플레이’ 등 다양한 게임을 연이어 출시하였고



‘안녕! 용감한 친구들’은 2020년 7월 시즌 2 업데이트에 맞춰 게임명을 ‘쿠키런 퍼즐월드’로 변경하여 서비스를 계속하고 있다. ‘스타일릿’은 정식 출시 이후 일본 ios 인기다운로드 2위를 차지하였고 ‘안녕! 용감한 쿠키들’의 경우도 출시 후 국내 ios 인기 다운로드 1위를 차지하였다.

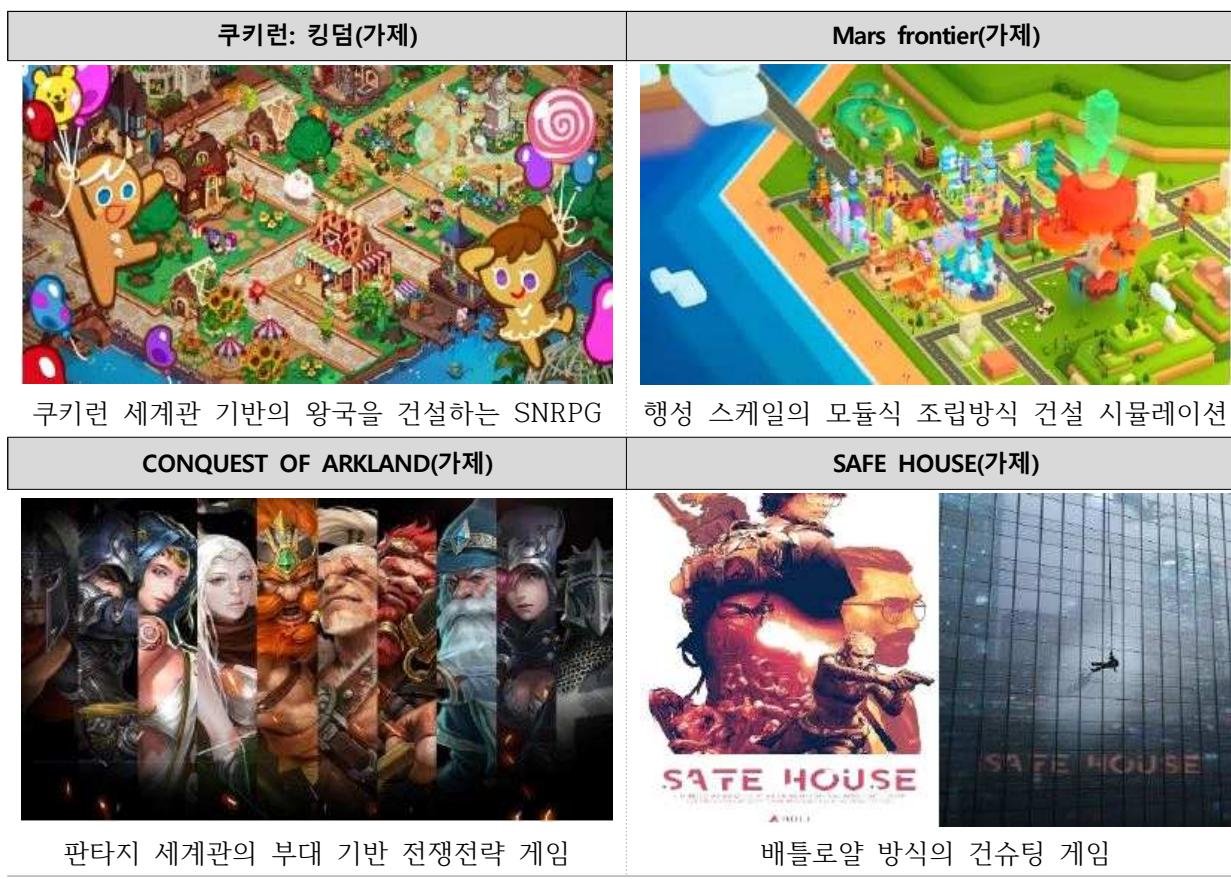
[그림 15] 2020년 출시 신작 게임



\*출처: 데브시스터즈(주)

그리고, ‘쿠키런’ IP를 활용하여 다양한 장르의 게임들을 개발하여 IP 강화와 게임 라인업 장르의 다변화에 힘쓰고 있으며 추가적으로 2021년 신작 게임 런칭을 준비하고 있다.

[그림 16] 2021년 출시 예정 게임



\*출처: 데브시스터즈(주) 한국기업데이터 재구성



## ■ 신규 자회사 설립

동사는 게임과 서비스의 자체 개발 및 공동 개발뿐만 아니라 퍼블리싱, 투자까지 사업 영역을 확장하면서 크고 지속적인 성장과 시장가치를 창출하고 있으며 신규 게임 개발을 목적으로 2019년 12월 데브시스터즈 킹덤(주)를 신규 설립하였다.

또한, 일본과 대만에 해외 거점[데브시스터즈재팬(주), 데브시스터즈타이완(주)]을 두어 운영해 오다 2020년 4월 미국 캘리포니아에 데브시스터즈 USA(주)를 설립해 미국 시장 진출을 위한 교두보를 만들었다. 2019년 게임백서 2019년 자료에 따르면 미국 시장은 게임규모 면에서 단일국가로 세계 1위를 차지하고 있으며 미국과 캐나다를 포함하는 북미시장은 전체 게임 시장의 약 23%를 차지하고 있어 향후 미국 시장 진출이 활성화 된다면 판로개척에 따른 성장을 기대해 볼 수 있다.

## ■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	없음	N/R	2020.3.24
IBK 투자증권	<ul style="list-style-type: none"><li>2020년 신작과 텐어라운드 모멘텀 주목</li></ul>		

## ■ 시장정보(주가 및 거래량)

