

# *ESTsoft*

내일의 상상을 실현하는 소프트웨어

2015 이스트소프트 회사소개서

# Disclaimer

본 자료의 2014년 및 비교 표시된 2013년 실적은 한국채택국제회계기준(K-IFRS)을 적용하여 연결기준으로 작성하였습니다.

일부 자료의 경우, 외부감사인의 감사를 받지 않은 결산자료로 투자자 여러분의 편의를 위해 제공하는 것입니다.

이런 이유로 본 자료에 포함된 내용은 외부감사인의 감사 결과에 따라 변동될 수 있습니다.

또한, 경영전망과 관련된 자료는 이스트소프트 내부적인 시장 전망 및 사업환경 분석에 기초한 수치로 경영환경 및 사업여건의 변화 등으로 영업성과의 결과치는 본 자료와 반드시 일치하지 않을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료에 포함되어 있는 예측, 전망, 미래 관련 정보만을 믿고 이 정보에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 자신에게 있음을 밝혀 드립니다.

# Contents

---

PART 01. Overview (4p)

PART 02. Business Plan (8p)

PART 03. Financial Information (17p)

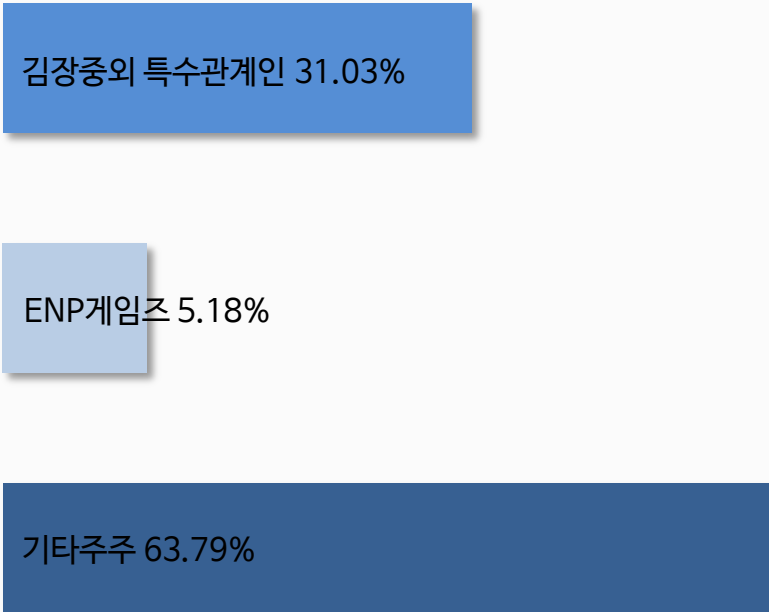
PART 01

# Overview

# 개요

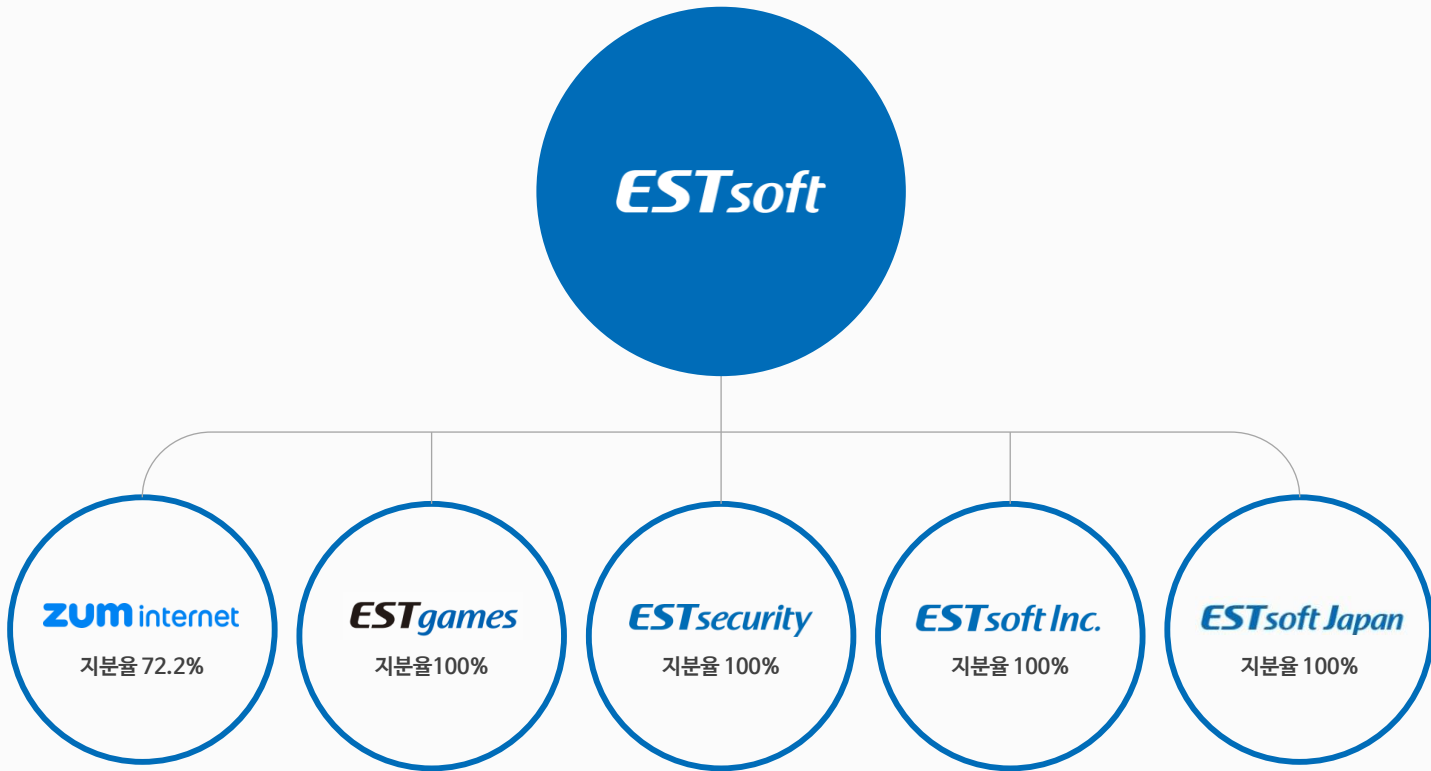
회사명	(주) 이스트소프트
대표이사	김 장 중
법인설립일	1993년 10월 20일
상장일	2008년 07월 01일(코스닥 상장)
본사소재지	서울 서초구 반포대로3 이스트 빌딩
자본금	49.5억원 (2015.05월 기준)
임직원수	254명 (2014년 사업보고서 및 본사기준)
홈페이지	www.estsoft.co.kr

# 주요 주주

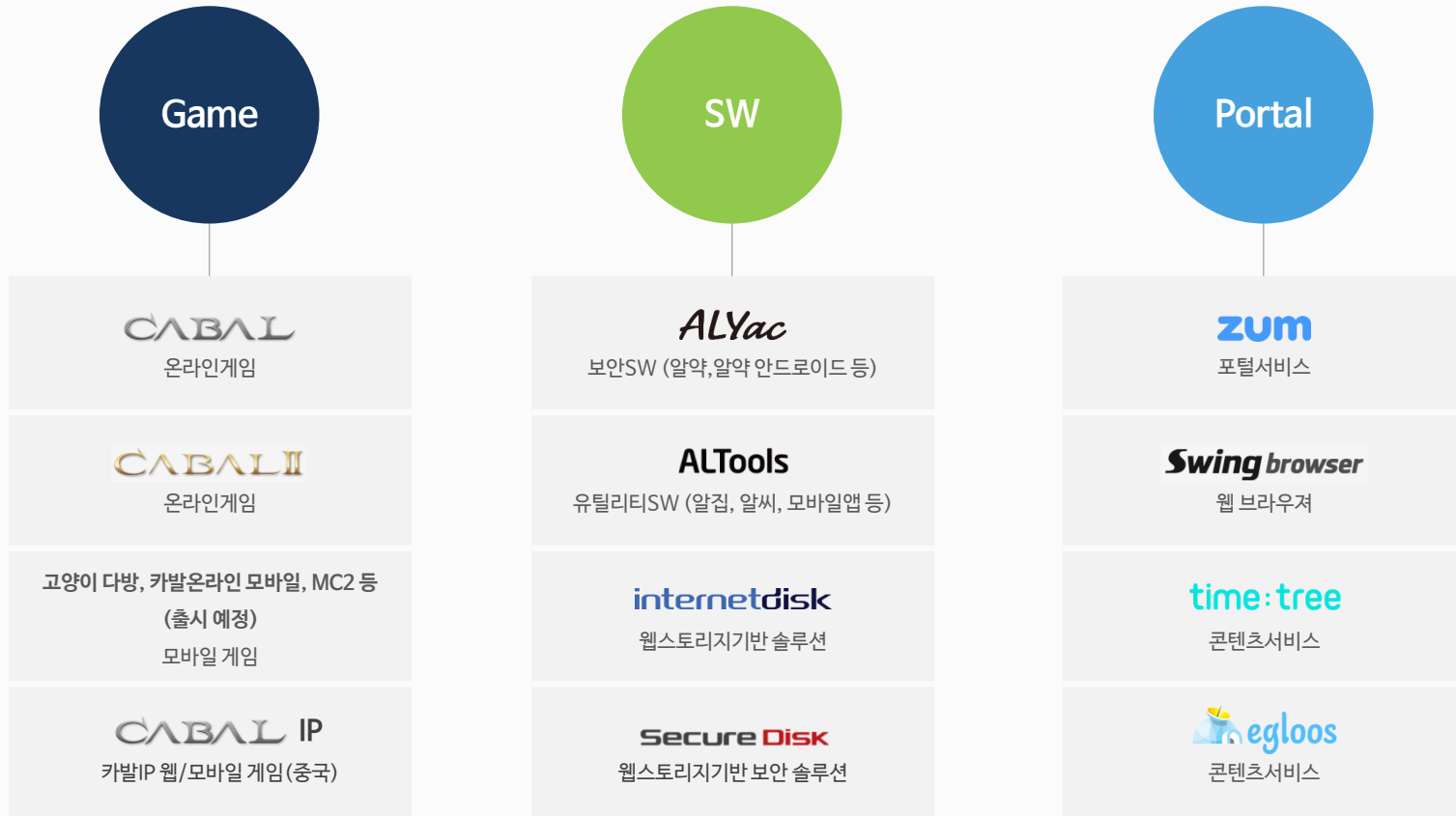


※ 2015. 05. 28 기준

# 주요계열사 현황



# 주요사업 현황



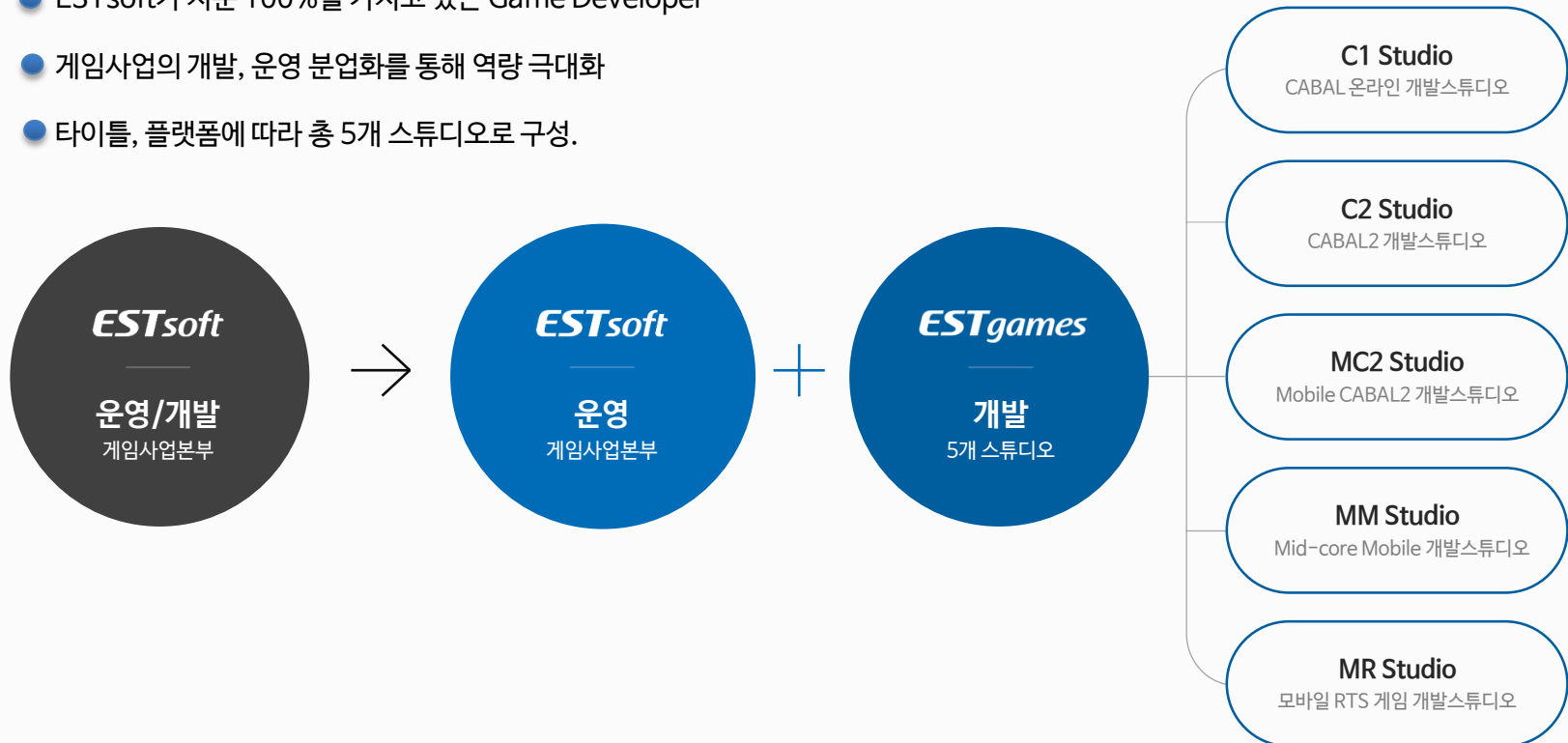
PART 02

# Business Plan



# Plan 1. ESTgames 운영

- ESTsoft가 지분 100%를 가지고 있는 Game Developer
- 게임사업의 개발, 운영 분업화를 통해 역량 극대화
- 타이틀, 플랫폼에 따라 총 5개 스튜디오로 구성.



# Plan2.CABAL2 글로벌 서비스

카발 브랜드의 글로벌 인프라를 바탕으로 세계 각 지역 퍼블리셔를 통한 서비스 진행



# Plan3.IP (Intellectual Property) Business

구분	운영	개발	마케팅
IP 계약	IP사용권 계약 수익에 대한 일정 배분	당사 비용발생 없음	당사 발생비용 없음
IP 활용 자체 개발	기존 IP를 활용 플랫폼 확장, 자체 게임개발	기존 리소스를 활용 개발기간 및 비용 감소	기존 유저인프라를 활용 효율적인 마케팅 가능



개발과 마케팅측면 효율적 Business  
카발브랜드 인프라 활용 IP Business 성공 기대

# Plan3.IP (Intellectual Property) Business (2)

## IP Business Plan



—  
**驚天動地(경천동지) (가칭)**

카발 온라인IP를 활용한 웹게임

개발사: Mokylin(중국)

퍼블리셔: 37wan(중국)

서비스: 중국 -15Y 2Q



—  
**驚天動地(경천동지) 3D 모바일(가칭)**

카발 온라인IP를 활용한 모바일게임

개발사: 창유(중국)

서비스: 중국 -15Y 4Q



—  
**카발:Another Epic(가칭)**

카발2 IP를 활용한 모바일게임

개발사: ESTgames(한국)

서비스: 한국 -16Y 1Q

**향후 추가 IP사업의 지속적인 확장을 추진할 계획.**

# 2015 Game Line up

	2Q	3Q	4Q	2016년
<b>온라인 Online</b>	<p><b>카발2</b> 서비스: 북미&amp;유럽 퍼블리셔: ESTsoft Inc * <b>현재 OBТ 진행중</b></p>		<p><b>카발2</b> <b>CBT 예정</b> 서비스: 중국 / 퍼블리셔: 창유  서비스: 필리핀, 싱가포르, 말레이시아 퍼블리셔: Asiasoft  서비스: 대만 / 퍼블리셔: OMG</p>	<p><b>카발2</b> <b>16Y1Q, CBT 및 OBТ 예정</b> 서비스: 태국 퍼블리셔: Asiasoft</p>
<b>모바일 Mobile</b>	<p><b>고양이다방</b> 서비스: 대한민국 퍼블리셔: 자체 캐주얼 SNG</p>		<p><b>고양이다방</b> <b>Global 출시 예정</b> 서비스: 미국, 일본 등 퍼블리셔: 자체 캐주얼 SNG</p>	<p><b>카발:어나더에픽 (가칭)</b> 자체 카발2 IP 모바일 RPG게임 <b>16Y3Q, 서비스 예정</b> 서비스: 대한민국 퍼블리셔: 미정</p>
<b>IP</b>	<p><b>驚天動地 (경천동지)</b> 카발온라인 IP 웹게임 서비스: 중국 개발사: Mokylin 퍼블리셔: 37wan * <b>현재 CBT 진행중</b> * <b>15Y4Q, OBТ 예정</b></p>		<p><b>驚天動地 (경천동지) 3D 모바일</b> 카발 온라인 IP 모바일RPG게임 <b>FGT 예정</b> 서비스: 중국 개발사: 창유</p>	

※상기 일정은 변동될 수 있습니다.

# Plan4. ESTsoft & 줌닷컴 통합 Business



Business 사업부 신설, 광고영업 및 제휴 마케팅 사업 통합운영  
다양한 광고 플랫폼 적용 및 고도화 진행

## Plan4. ESTsoft & 줌닷컴 통합 Business (2)

SW, 포털, 모바일 등 다양한 광고 영역으로 효과적인 광고, 마케팅 솔루션 제공



효율성 높은 광고 및 마케팅 클라이언트 만족감 상승



광고 서비스 매출 증가

# Plan5. SW고도화 및 신규서비스



유틸리티  
SW

- PC기반신규SW서비스개발및알툴즈라인추가 → 가격 경쟁력 상승으로 매출증대 기대
- 알송 모바일, 알집 모바일, 알람이 등 기존 모바일 앱의 기능 강화, 신규 버전 출시
- 신규 모바일 App 지속적 출시 → 모바일 유저 인프라 강화



보안SW

- 개인용 알약 3.0, 기업용 알약 4.0 신규 버전 출시 → 클라우드 기반 검색 기능
- 알약 안드로이드 2.0 및 알약 타이젠 출시
- 신규 보안서비스 지속적 출시

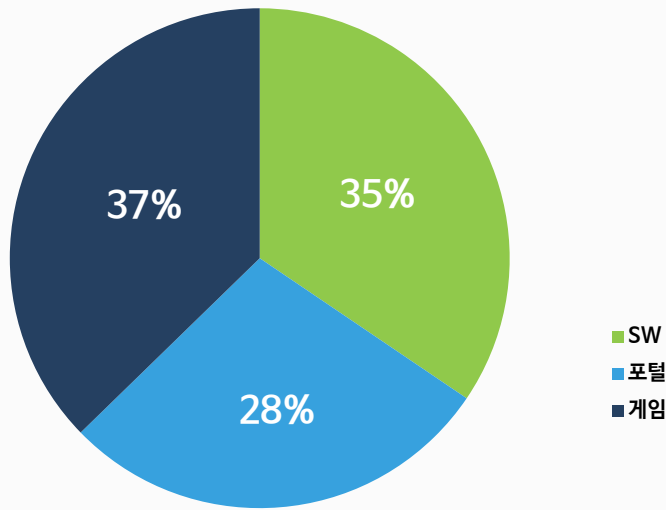


PART 03

# 2014 Financial Information

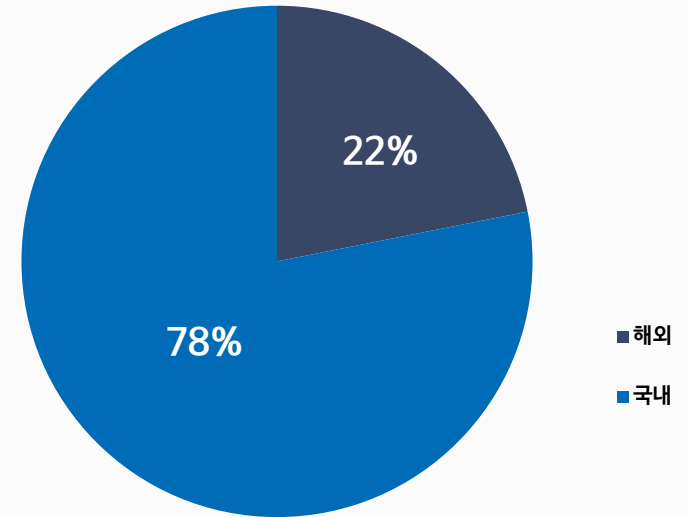
# 2014년 경영실적(연결기준)

사업별 매출현황



구분	매출액(백만원)	비중(%)
게임	15,986	37.3
SW	14,779	34.5
포털	12,109	28.2

지역별 매출현황

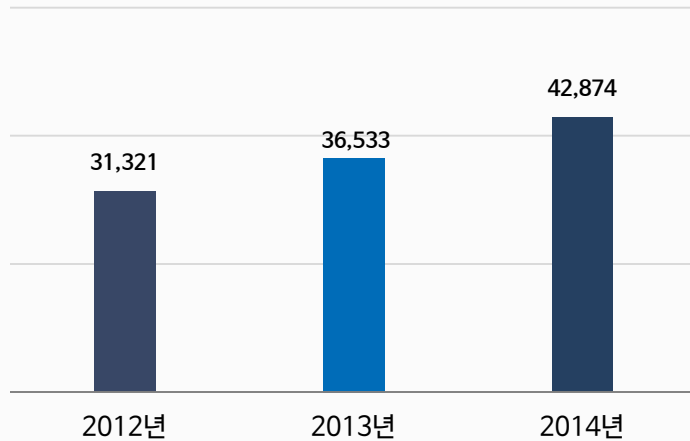


구분	매출액(백만원)	비중(%)
국내	33,495	78.1
해외	9,380	21.9

※ 게임해외 매출액 9,329백만원, 게임매출액의 58.38%

# 2014년 경영실적(연결기준) (2)

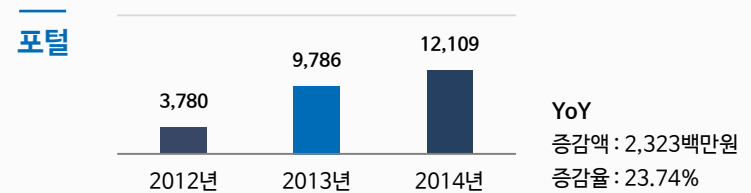
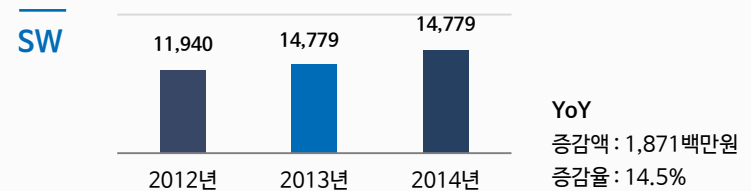
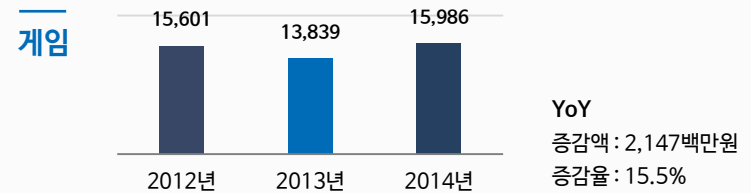
## 전사 매출



[단위: 백만원]

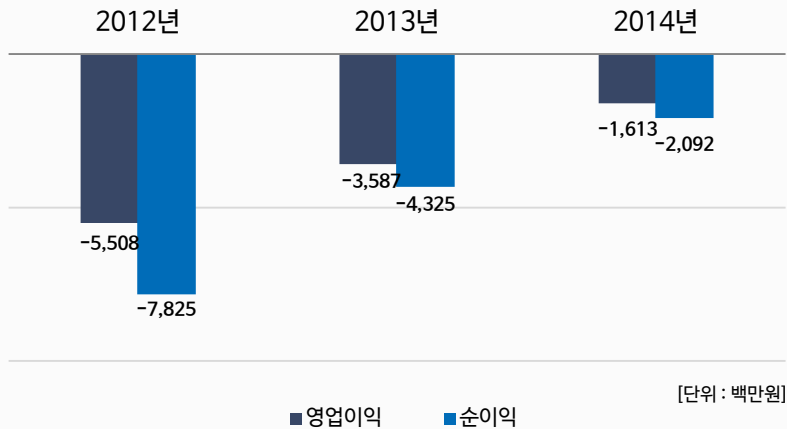
2013년	2014년	증감
36,533	42,874	6,341 (17.4%)

## 사업별 매출



# 2014년 경영실적(연결기준) (3)

## 영업이익/순이익



### Remark

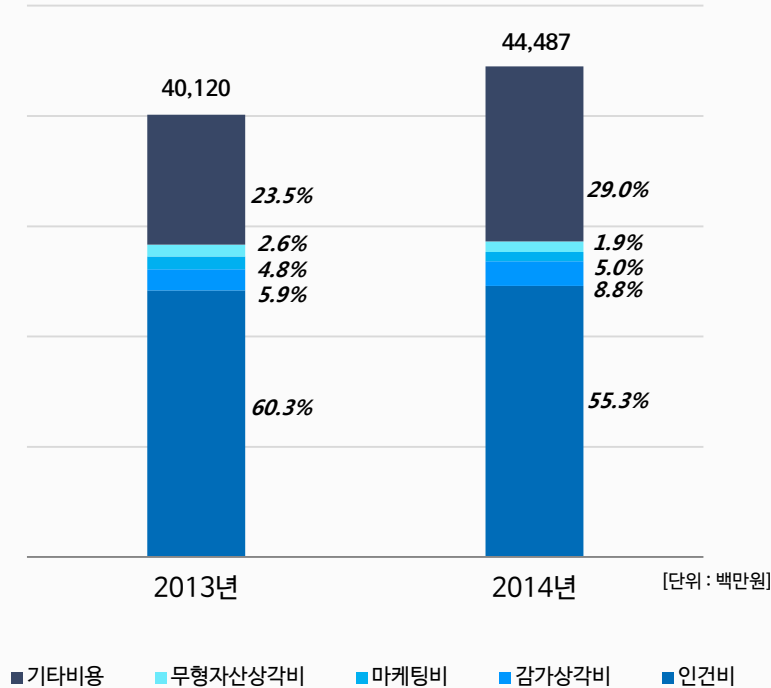
- 전 사업의 매출증대로 인하여 손익 개선
- 유럽지역 게임 서비스 직영에 따른 전환비용발생(인건비, 지급수수료)
- 서비스 확대에 따른 지급수수료 등의 비용증가(줍인터넷등)

- 2014년 영업이익 : -1,613 백만원 (YoY : 1,974 백만원 / 55.0% 증가)
- 2014년 순이익 : -2,092 백만원 (YoY : 2,233 백만원 / 51.6% 증가)

# 2014년 경영실적(연결기준) (4)

## 영업비용

[단위 : 백만원]



	2013년	2014년	YOY
총 영업비용	40,120	44,487	10.9%
인건비	24,186	24,598	1.7%
감가상각비	1,917	2,214	15.5%
마케팅비	1,163	852	-26.7%
무형자산상각비	1,061	959	-9.6%
기타비용	11,793	15,864	34.5%

※ 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비로 이루어져 있습니다.  
 ※ 주요 기타비용은 지급수수료, 대손상각비, 세금과공과, 외주용역비 등입니다.  
 ※ 2014말 당사가 보유중인 무형자산 장부가액은 약 30억원이며, 이중 신규 취득한 무형자산금액은 약 3억원입니다. (SW 21억, 산업재산권 3.1억)  
 ※ 당사는 연구 및 개발에 대한 지출 대부분을 비용으로 처리하고 있으며, 2014년 비용으로 인식된 연구개발비는 약 83억원입니다.

# 2014년 경영실적(연결기준) (5)

## 요약 재무상태표

과목	2014년	2013년
유동자산	23,517	21,410
비유동자산	53,036	56,341
<b>자산총계</b>	<b>76,552</b>	<b>77,751</b>
유동부채	29,619	13,078
비유동부채	20,147	39,629
<b>부채총계</b>	<b>49,766</b>	<b>52,707</b>
지배기업지분	27,459	27,329
자본금	2,475	2,475
자본잉여금	7,693	7,693
기타자본항목	(2,034)	(2,572)
기타포괄손익누계액	318	144
이익잉여금	16,797	19,589
비지배지분	(673)	(2,284)
<b>자본총계</b>	<b>26,789</b>	<b>25,045</b>
<b>자본 및 부채총계</b>	<b>76,552</b>	<b>77,751</b>

[단위 : 백만원]

## 손익계산서

과목	2014년	2013년
매출액	42,874	36,533
매출원가	27,742	23,592
매출총이익	15,132	12,941
판매비와 관리비	16,745	16,527
영업이익	(1,613)	(3,587)
금융수익	563	340
금융비용	1,500	1,788
영업외수익	740	995
영업외비용	76	98
법인세비용차감전순익	(2,092)	(4,234)
법인세비용	(62)	91
당기순이익	(2,029)	(4,325)
지배기업소유주지분	(1,715)	(3,875)
비지배지분	42,874	36,533

[단위 : 백만원]