

Investor Relations 2020

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

 **대원미디어**



Disclaimer

본 자료는 투자자에게 당사가 진행하는 사업을 보다 이해하기 쉽게 하기 위해 대원미디어(이하 '회사')에 의해 작성되었으며, 반출/복사 또는 타인에 대한 재배포가 금지됨을 알려드리는 바입니다.

또한 IR미팅, Presentation 참석, 본 자료의 열람은 위와 같은 제한사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며, 제한 사항에 대한 위반은 관련 '자본시장과 금융투자업에 관한 법률'에 대한 위반에 해당 될 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

본 자료에 포함된 '예측정보'는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 향후 예상되는 회사의 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '목표', '추정', '예정', '기대', 'D 혹은 변수' 등과 같은 단어를 포함하고 있습니다.

위 '예측정보'는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는바, 실제 미래 실적은 '예측정보'에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 시장환경의 변화와 전략 변경 등에 따라 수정 될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다. (과실 및 기타의 경우 포함)

본 자료는 주식의 모집 또는 매매 및 청약권 권유를 구성하지 않으며, 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

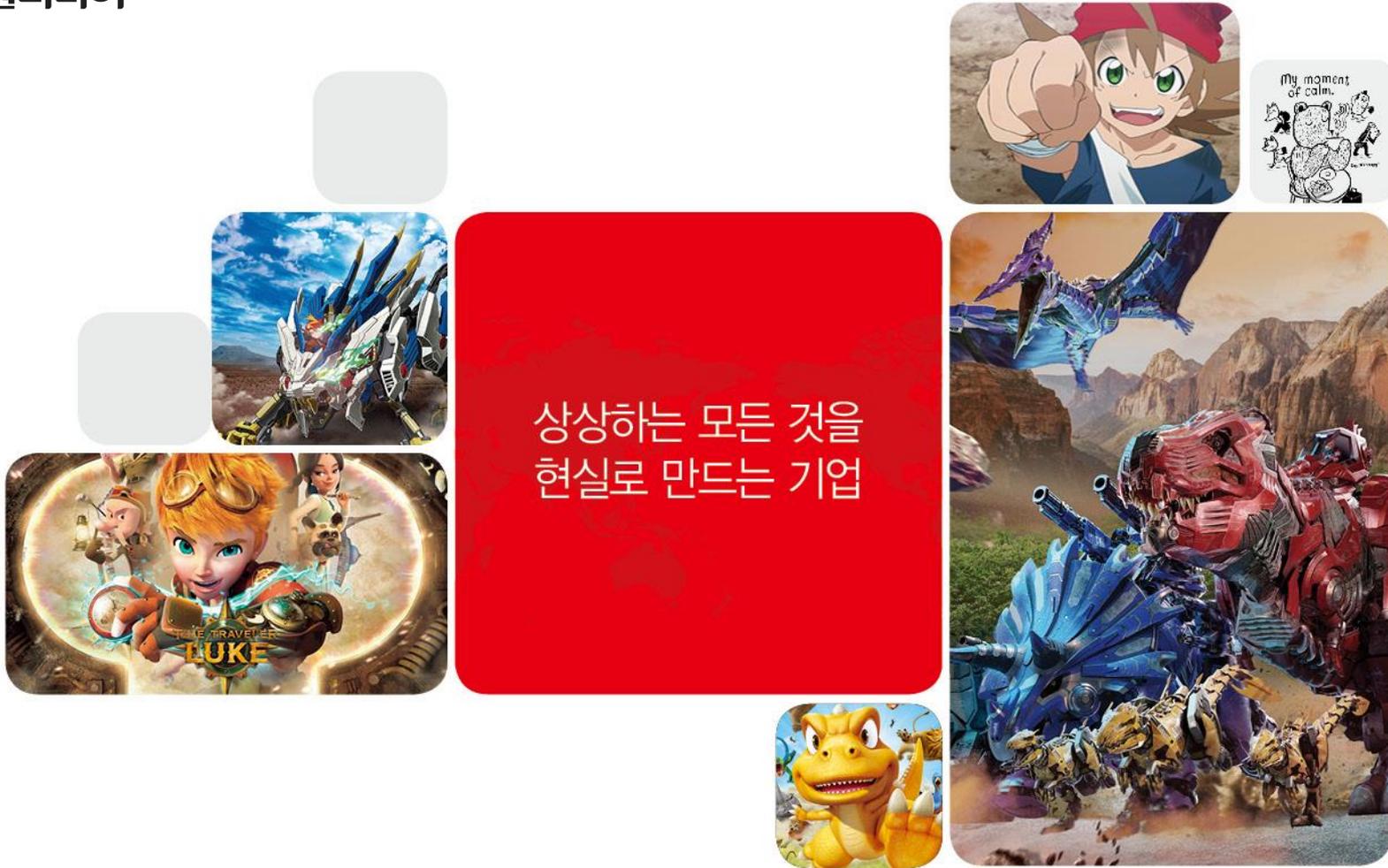


Table of Contents

Chapter 1.
Company Overview

Chapter 2.
Business Results

Chapter 3.
Current Issues

Appendix

1 Chapter

Company Overview

- 01. History & Vision
- 02. Corporate Identity
- 03. Business Partner



상상하는 모든 것을 현실로 만드는 'Fun & Experience' 글로벌 엔터테인먼트 종합 문화 그룹

대원미디어 History



1974~1980's

1990~2005's

2006~2016's

정등훈
대표이사
취임

2017~

다수 애니메이션 창작

- 원프로덕션 설립
- 대원프로덕션으로 상호 변경
- **日 도에이와 수출계약 및 기술제휴**
(은하철도999, 캔디 등 수출)
- **극장용 애니메이션 10여 편 제작**
- 최초 TV 애니메이션 <떠돌이 까치> 제작
- TV시리즈 <달려라 하니>, <영심이> 제작
- 88올림픽 홍보용 TV시리즈 <달려라 호돌이> 제작 참여

국내 최초 라이선스 사업

- **국내 최초 라이선스사업부 신설**
- <포켓몬스터>
한국 라이선스 사업 전개
- <선과 치히로의 행방불명>, <하울의 움직이는 성> 등
스튜디오 지브리 작품 수입 배급
- 출판 사업 진출 (도서출판 대원)
- 방송 사업 진출 (애니원TV/챔프)

엔터테인먼트 사업 강화

- 대원게임 설립 및 닌텐도 DS 유통사업 전개
- <GON> 제작 및 EBS, 일본TV도쿄 방영
- 도토리숲, 원피스 카페, 애니랜드 등
캐릭터샵(유통)사업 전개
- 스튜디오 지브리, 원피스 등 **전시사업** 전개
- 온라인 출판 서비스 본격화
애니메이션 채널 확대 (애니박스)
일본 전문채널 <채널J> 인수 (대원엔터테인먼트)

콘텐츠 MSMU 본격화

- **팝콘MS퀘어 문화공간 사업 전개**
- 대원뮤지엄 / 대원콘텐츠타이브 / 애니랜드 / 팝퍼블 론칭
- 다카라토미社 <조이드와일드>
완구 직접 유통 전개
- 짱구 페스티벌 <짱구야 놀자> 개최
- 프랑스 칸 'MIPCOM 2019'에서
<용감합체! Armoured Saurus(가제)> 첫 선
- <시간여행자루크> 상반기 KBS 방영 예정





콘텐츠 Biz

애니메이션 창작
IP 라이선스
영화·전시
TCG/SCC

유통 Biz

닌텐도
완구
캐릭터 상품

방송 Biz

대원방송
대원엔터테인먼트

출판 Biz

대원이아이

다양한 사업 영역 아우르며
국내 콘텐츠 시장 선도하는
국내 대표 종합 콘텐츠 기업



대원미디어

국내외 콘텐츠 시장 리더들과의 긴밀한 파트너십 구축

☐: 대원 지분 보유 기업



국내

해외

※ 기타 다수의 기업과 파트너십 구축

2 Chapter

Business Results

- 01. 경영 성과 - 2019년 4Q 실적
- 02. 분기·사업부문별 매출 추이



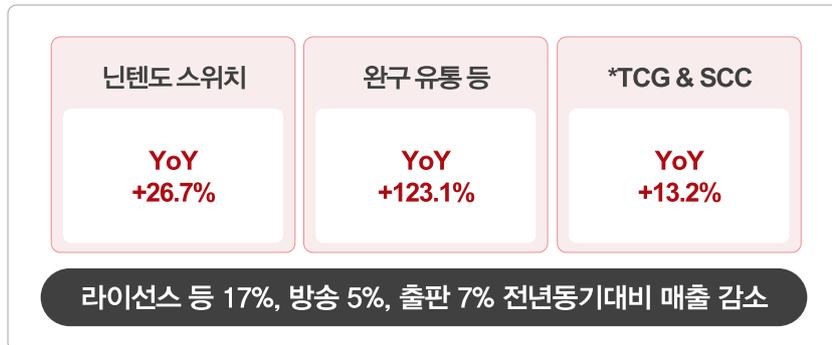
2019년 온기 연결 기준 매출액 1,915억 원 기록

경영 성과 요약

단위 : 억 원

| 연결 | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---------------|---------------|---------------|----------------|-------------|-------------|
| 구분 | 2017 | 2018 | | | | | 2019 | | | | | YoY (4Q) | YOY (누적) |
| | 연간 | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 연간 | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 누적 | | |
| 매출액 | 1,207.3 | 438.1 | 332.1 | 311.9 | 551.4 | 1,633.7 | 490.7 | 415.6 | 372.7 | 636.3 | 1,915.4 | +15.4% | +17.2% |
| 영업이익 (률) | 69.8 (5.8%) | 28.7 (6.6%) | 10.3 (3.1%) | 11.1 (3.6%) | 13.9 (2.5%) | 64.1 (3.9%) | 23.8 (4.9%) | 7.7 (1.8%) | 2.4 (0.6%) | 2.6 (0.4%) | 36.6 (1.9%) | -80.8% | -42.8% |
| 순이익 (률) | 77.9 (6.5%) | 26.2 (6.0%) | 5.4 (1.6%) | 9.2 (3.0%) | 0.5 (0.1%) | 41.5 (2.5%) | 18.4 (3.7%) | 9.2 (2.2%) | 3.3 (0.9%) | 0.7 (0.1%) | 31.8 (1.6%) | +37.0% | -23.4% |

2019년 연간 매출 성과 요인



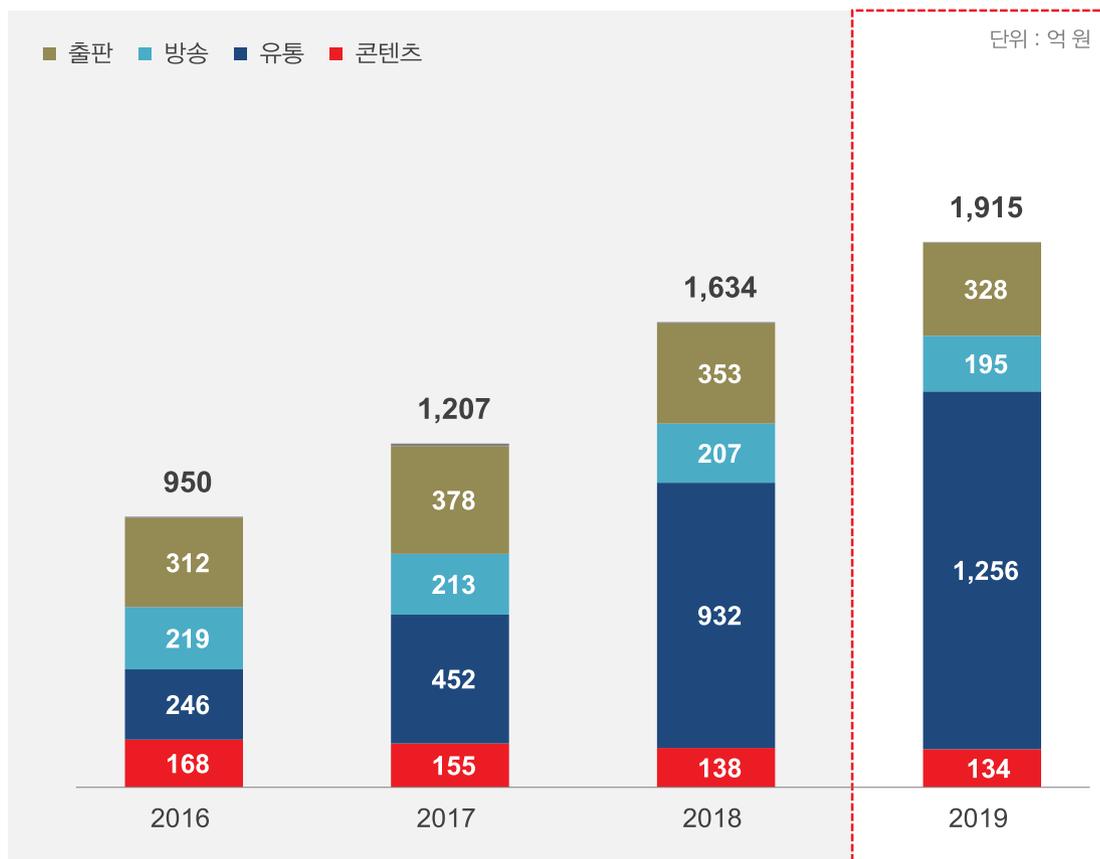
2019년 연간 영업이익 & 당기순이익 요인

| | |
|-----|--|
| 이익률 | <ul style="list-style-type: none"> 성장세의 유통 이익률이 상대적으로 낮음 한일 관계 악화의 여파를 받은 콘텐츠, 출판 이익률은 상대적으로 높음 |
| 비용 | <ul style="list-style-type: none"> 팝콘D스퀘어 등 시설투자에 따른 감가상각비 및 운용 비용 엄격한 회계정책 반영 <ul style="list-style-type: none"> - 재고자산 평가 충당 비용 상승 - 수익성 낮은 콘텐츠에 대한 무형자산 상각 |

*TCG (Trading Card Game) : 유희왕 시리즈, 카드파이트!! 배가드
 SCC (Sports Collection Card) : 스포츠 컬렉션 카드 시리즈

닌텐도 스위치 및 신규 완구 사업으로 유통 부문 매출 증대

사업부문별 매출액 추이 (연간)



실적 요인

1. 닌텐도 스위치 HW 및 SW 판매
2. 유통 사업 라인업 증가 및 유통 채널 증가
: 수입 물품 증가에 따른 재고자산에 대한 평가충당금 상승
3. 출판사업(대원씨아이)
: 오프라인 출판사업 부진

향후 계획

1. <조이드 와일드 ZERO> 3월 방영 개시 & 신규 완구 론칭
2. 닌텐도 스위치 화제작 <모여봐요 동물의 숲> 3월 정식 발매
피트니스 가미된 <링 피트 어드벤처> 인기 지속中
3. <시간여행자루크> 상반기 방영 개시 및 OSMU 사업 전개
4. 게임 사업 본격화

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

2017 - 2019 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위 : 억 원

| 구분 | | 2017 | | | | | 2018 | | | | | 2019 | | | | |
|--|-----------|------------------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------------|
| | | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 연간 | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 연간 | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 연간 |
| 콘텐츠 Biz  | 라이선스 | 23.8 (9.0%) | 23.5 (11.3%) | 24.0 (10.6%) | 14.4 (2.8%) | 85.7 (7.1%) | 17.3 (3.9%) | 17.6 (5.3%) | 23.1 (7.4%) | 17.1 (3.1%) | 75.1 (4.6%) | 10.5 (2.1%) | 23.5 (5.7%) | 16.6 (4.4%) | 11.7 (1.8%) | 62.2 (3.2%) |
| | TCG | 17.2 (6.5%) | 16.7 (8.0%) | 17.4 (7.7%) | 17.5 (3.4%) | 68.8 (5.7%) | 14.8 (3.4%) | 17.7 (5.3%) | 12.0 (3.8%) | 18.4 (3.3%) | 62.9 (3.9%) | 16.2 (3.3%) | 16.6 (4.0%) | 16.7 (4.5%) | 21.7 (3.4%) | 71.2 (3.7%) |
| 유통 Biz  | 닌텐도 | 40.7 (15.5%) | 24.7 (11.9%) | 29.7 (13.1%) | 307.7 (60.5%) | 402.8 (33.4%) | 240.3 (54.9%) | 146.0 (44.0%) | 109.4 (35.1%) | 358.0 (64.9%) | 853.7 (52.3%) | 298.3 (60.8%) | 201.1 (48.4%) | 167.5 (44.9%) | 414.8 (65.2%) | 1081.6 (56.5%) |
| | Shop & 유통 | 10.2 (3.9%) | 10.6 (5.1%) | 9.7 (4.3%) | 18.6 (3.7%) | 49.1 (4.1%) | 13.2 (3.0%) | 10.6 (3.2%) | 23.2 (7.4%) | 31.3 (5.7%) | 78.3 (4.8%) | 25.1 (5.1%) | 47.0 (11.3%) | 49.2 (13.2%) | 53.3 (8.4%) | 174.6 (9.1%) |
| 방송/출판  | 방송 | 57.3 (21.8%) | 48.3 (23.2%) | 54.6 (24.1%) | 53.1 (10.4%) | 213.3 (17.7%) | 59.6 (13.6%) | 46.1 (13.9%) | 50.7 (16.2%) | 50.4 (9.1%) | 206.8 (12.7%) | 58.3 (11.9%) | 42.5 (10.2%) | 45.4 (12.2%) | 49.2 (7.7%) | 195.4 (10.2%) |
| | 출판 | 113.0 (42.9%) | 83.2 (39.9%) | 90.4 (39.8%) | 91.6 (18.0%) | 378.2 (31.3%) | 92.0 (21.0%) | 93.1 (28.0%) | 92.8 (29.7%) | 74.8 (13.6%) | 352.7 (21.6%) | 81.6 (16.6%) | 84.3 (20.3%) | 77.1 (20.7%) | 85.2 (13.4%) | 328.1 (17.1%) |
| 기타 | 기타 | 0.9 (0.3%) | 1.4 (0.7%) | 1.1 (0.5%) | 6.0 (1.2%) | 9.4 (0.8%) | 0.8 (0.2%) | 0.9 (0.3%) | 0.8 (0.3%) | 1.8 (0.3%) | 4.3 (0.3%) | 0.7 (0.1%) | 0.6 (0.1%) | 0.4 (0.1%) | 0.6 (0.1%) | 2.2 (0.1%) |
| 합계 | | 263.1 | 208.4 | 226.9 | 508.9 | 1,207.3 | 438.0 | 332.0 | 312.0 | 551.6 | 1,633.7 | 490.7 | 415.6 | 372.7 | 636.3 | 1,915.4 |

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

3 Chapter

Current Issues

- 01. 닌텐도 스위치
- 02. 시간여행자 루크
- 03. 게임 사업



2020년 기대작 <모여봐요 동물의 숲> 예약 판매 개시 및 정식 발매(3/20)

닌텐도 스위치 사업 현황

게임 기기
누적 판매량

422,870대

2019.4Q 판매량
79,417대
(YoY 43.2%↑)

<모여봐요 동물의 숲> 2월 7일 예약 판매 개시



본체 1대와 소프트웨어 1개에 하나의 섬

게임 타이틀(S/W)
누적 판매량

1,156,802개

2019.4Q 판매량
260,453개
(YoY 52.1%↑)

주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 2019년 12월 31일까지의 대원미디어 누적 판매 기준

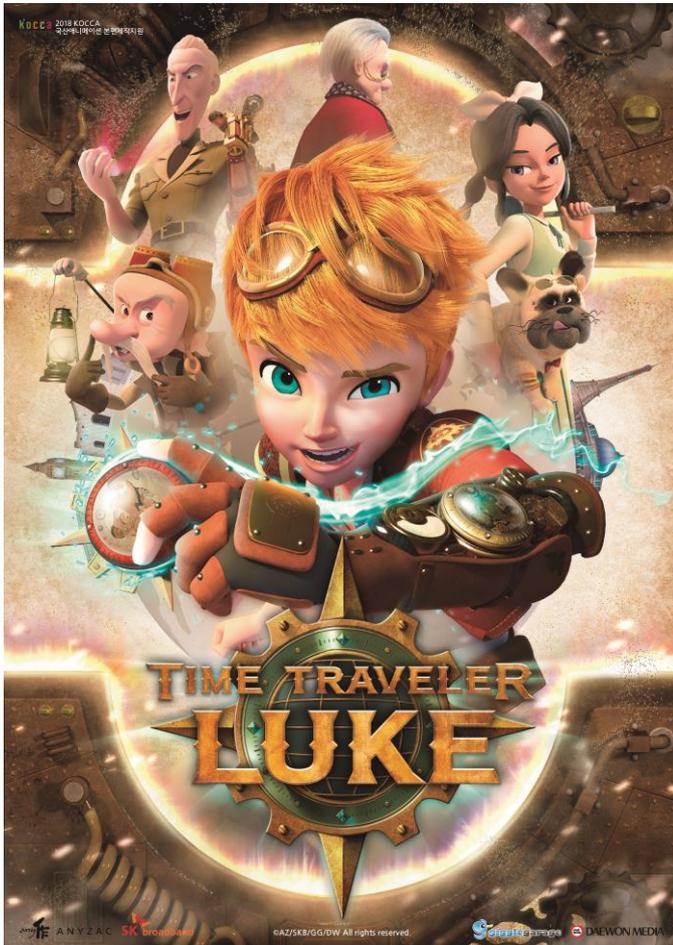
<모여봐요 동물의 숲> 특별 본체 및 휴대용 케이스 발매 판매중



인기 신작 게임 타이틀의 닌텐도 스위치 다운로드 번호 판매 지속

[DL]모여봐요 동물의 숲
2020년 3월 20일 정식 발매[DL]슈퍼 스매시브라더스 알티미트 파이터 패스 세트 Vol.2
2020년 1월 29일 정식 발매[DL]포켓몬스터스워드 & 실드 익스팬션 패스
2020년 1월 10일 정식 발매

대원미디어 제작투자 <시간여행자 루크> 상반기 공중파 TV 방영 개시 예정



세계 최대 키즈 콘텐츠 마켓 <MIPJunior2019>에서
미래 유망 장르(모험, 여행, 액션)의 성공적인 사례로 소개
(2019년 10월, 프랑스 칸)



기대효과

KBS 방영 예정으로
출판 사업 진행 및
완구 사업 추진

+

리빙, 펜시 등
OSMU 사업 전개 및
콜라보 사업 추진



글로벌 IP의 확보를 바탕으로 국내외 파트너사와 협업 적극 추진 예정

이누야샤 -되살아난 이야기 (가칭)

- 타카하시 루미코의 애니메이션 <이누야샤>를 바탕으로 하는 모바일 게임
- 국내 정식 서비스 시기 협의중 (일본 정식 서비스 2020년 3월 예정)



조이드 와일드 모바일 (가칭)

- 애니메이션 <조이드 와일드 제로>를 바탕으로 동 시리즈 <조이드 와일드>의 캐릭터도 함께 등장
- 2020년 4분기 중국 상용화 목표
- 중국 론칭 이후 순차적으로 한국, 대만 상용화 예정



곤 매치3 퍼즐

- 애니메이션 <곤>을 바탕으로 하는 모바일 게임
- 2019년 11월 글로벌 서비스 개시
- 아시아, 북미, 유럽 등 약 120여개국 서비스중



파워레인저 대수

- <파워레인저> 시리즈를 바탕으로 하는 모바일 게임 (2014년 12월 글로벌 서비스 개시)
- 아시아, 북미, 유럽 등 약 100여개국 서비스중
- 글로벌 1500만 다운로드 달성
- 2020년 3분기 대규모 업데이트 예정



파워레인저 올스타즈

- <파워레인저> 시리즈를 바탕으로 하는 모바일 게임 (2018년 11월 글로벌 서비스 개시)
- 아시아, 북미, 유럽 등 약 100여개국 서비스중
- 글로벌 800만 다운로드 달성
- 2020년 4분기 대규모 업데이트 예정



Appendix

- 01. 사업 영역
 - 1) 콘텐츠 Biz
 - 2) 유통 Biz
 - 3) 방송 Biz
 - 4) 출판 Biz
- 02. 회사 개요
- 03. 요약재무제표

I'm too tired
to talk
but let's
hug.



CupOfTherapy™

애니메이션 창작

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>한국 최초 TV 애니메이션</p>  <p>〈떠돌이 까치〉</p> | <p>SF TV 시리즈 / 극장용 특촬물</p>  <p>〈자주용사 박터맨〉</p> | <p>3D 애니메이션 / 美 워너브라더스(키즈) 방영</p>  <p>〈큐빅스〉</p> | <p>EBS, 美 CBS 방영</p>  <p>〈곤(GON)〉</p> |
|  <p>〈시간여행자 루크〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 국산 3D 애니메이션 · 액션 판타지 어드벤처 · 러닝타임/편수: 11분/52편 · 2020년 상반기 방영 개시 · OSMU 사업 전개 예정 |  <p>〈용갑합체 Armoured Saurus〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · SF Action Drama · Live-action TV series, HDTV · 러닝타임/편수: 30분/26편 · MIPCOM2019에서 첫 공개 · OSMU 사업 전개 예정 | <p>총 40여 개 창작 애니메이션 제작 및 방영</p> | |

라이선스

자체 콘텐츠

대원미디어가 자체적으로 제작보유하고 있는 다양한 캐릭터

+

수입 콘텐츠

해외 콘텐츠 기업과의 계약을 통해 확보하고 있는 다양한 캐릭터

완구 · 의류 · 식품
생활잡화 · 문구 등
200여 개 업체와
IP 상품화 진행



국내 콘텐츠 업계 최다 · 최고 IP의 상품화권 보유

영화·전시



스튜디오 지브리, 도라에몽, 파워레인저, 짱구 등 인기 애니메이션 작품 기반 영화 및 전시 사업 전개

글로벌



대원미디어 자체 제작 인기 IP <곤(GON)>의 중국 라이선스 사업 전개

트레이딩 카드 게임(TCG)

- 국내 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개
- 인기 IP 유희왕, 카드파이트!! 뱅가드 카드 게임 제작 · 유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



유희왕 시리즈



카드파이트!! 뱅가드

- ▶ 유희왕 시리즈('03~) : '11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 카드파이트!! 뱅가드 : 2019. 01 신규 론칭

※ '트레이딩 카드 게임(Trading Card Game; TCG)' 이란?

- 특정 테마, 규칙을 바탕으로 디자인된 카드 게임 장르
- 각각의 카드에 가치를 부여해 거래 및 수집이 이루어지는 것이 특징

스포츠 컬렉션 카드(SCC)

- KBO 공인 프로야구 스포츠 카드 출시 ('17 / '18 / '19 시즌)
- 카드전문숍, 문구 · 팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 출시 준비 중



사업 연혁

2019 닌텐도 스위치 다운로드 번호 스토어 오픈
닌텐도 스위치 Lite 출시
(닌텐도 매출 1,081억원 달성)

2017 닌텐도 스위치 유통 개시

2015 NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시

2013 닌텐도 3DS XL 유통 개시

2012 닌텐도 3DS 유통 개시

2009 닌텐도 DSi 유통 개시
(2009년 닌텐도 매출 1,752억 원 기록)

2008 닌텐도 Wii 유통 개시
(2008년 닌텐도 매출 1,322억 원 기록)

2007 닌텐도 DS Lite 국내 유통 개시
(대원게임 설립)

H/W



닌텐도 스위치 Lite
'19.9



닌텐도 스위치
'17.12



닌텐도 3DS



닌텐도 Wii



닌텐도 DS

S/W



〈포켓몬스터 스워드 & 실드〉



〈링피트 어드벤처〉



〈젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드〉



〈슈퍼마리오메이커2〉



〈젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드〉



〈포켓몬스터 레조코〉



〈닌텐도 라보 시리즈〉



〈슈퍼마리오 파티〉



〈슈퍼스매시브라더스얼티메이트〉



〈마리오카트8디럭스〉

독점 유통



〈조이드와일드 킹 오브 블레스드〉



〈네오이틀라스 146〉



〈레미토어〉



〈드래곤마이드포데스〉



〈베이블레이드 버스트 베틀저로〉



〈사이투스일파〉



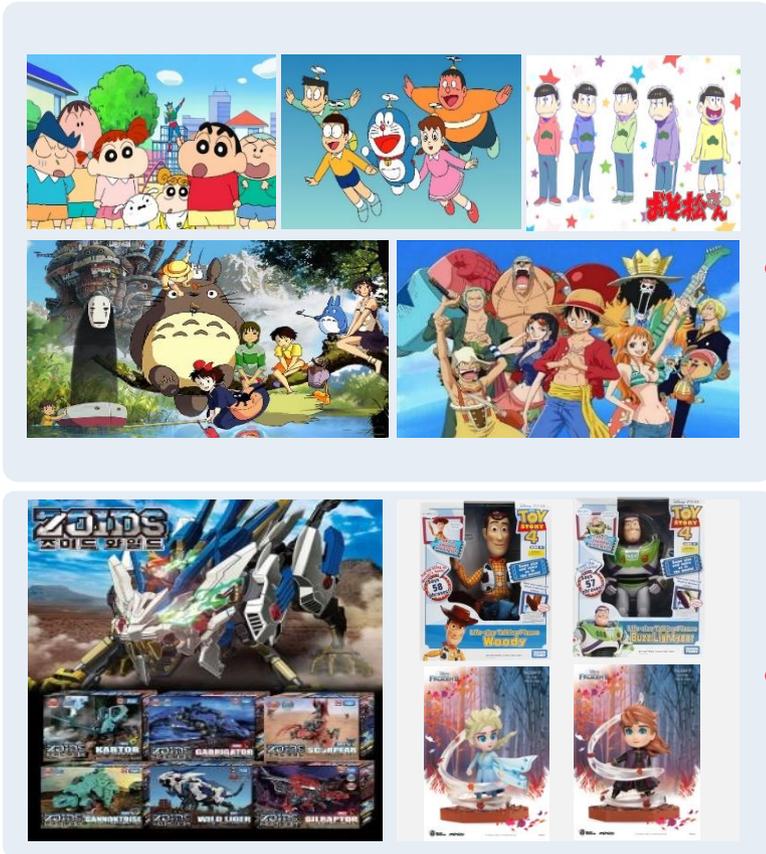
〈Demo〉



〈푸른노징건볼트 스토리커팩〉

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌 인기 IP



애니랜드, Café de ONE PIECE, 도토리숲, 애니메이트 등 다수의 킬러콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영



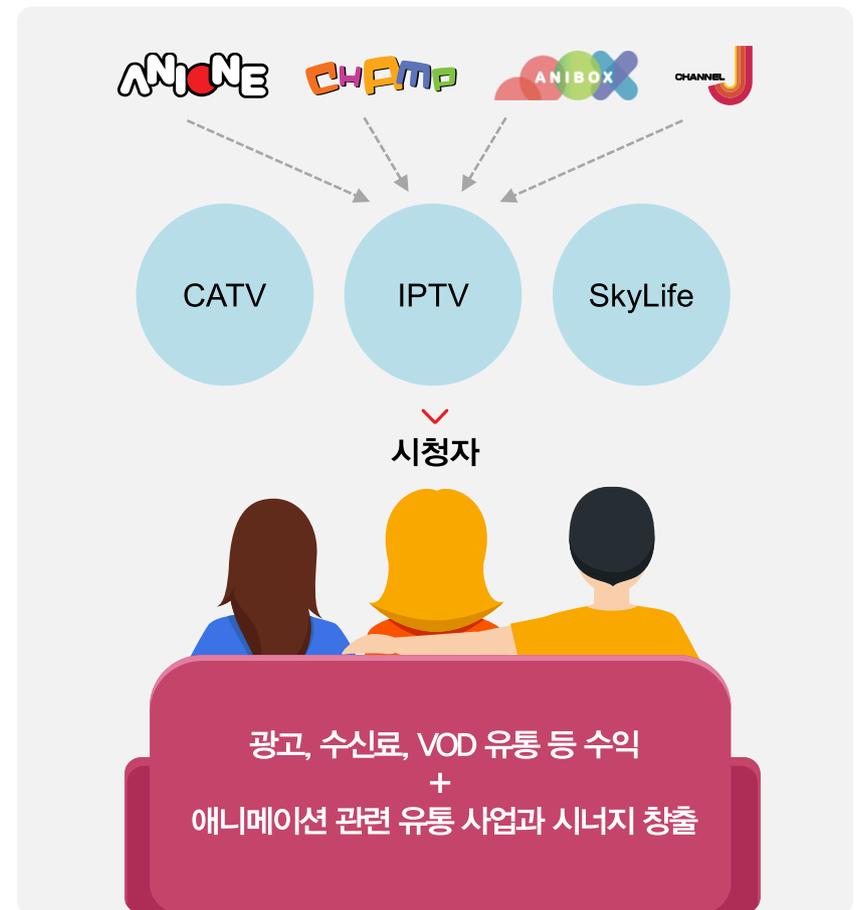
전국 대형마트 및 완구 전문점, 하비샵, 온라인 등 유통 채널 및 리테일 통한 캐릭터 완구 직접 판매 진행

종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



| | |
|-------|--|
| 보유 채널 | <p>애니메이션 전문 방송</p> <p>일본 콘텐츠 전문 방송</p> |
| 사업 내용 | 대원미디어 IP 연계 애니메이션 사업 (TV방송, VOD 사업) |

수익모델



자회사(대원씨아이) 개요



- 카카오페이지와 전략적 제휴
- 매출 성장세 지속
- 온라인/모바일 사업경쟁력 강화하며 지속 성장

대원미디어 지분율
80.2%

| 오프라인 | | 온라인 | |
|--|--|------------------------|--|
| 만화 출판 아동도서, 캐릭터도서 학습만화, 일반실용서 취미서 | | 디지털 만화 출판 웹툰 웹소설 | |
| 직소퍼즐/문구 | | 스마트폰 어플리케이션 사업 | |
| 출판콘텐츠 관련 판권사업 | | | |

사업 경쟁력

| | |
|------------------------|--|
| + 풍부한 IP 작가 Pool | 풍부한 IP • 만화 총 13,254권 : 국내 695 타이틀, 해외 908 타이틀 • 소설 총 1,252권 : 국내 131 타이틀, 해외 186 타이틀(온라인서비스포함) |
| | 풍부한 IP 작가 Pool • 만화 작가 155명 • 소설 작가 185명 : 국내 80명, 해외 105명(온라인 서비스 작가 포함) |

OSMU

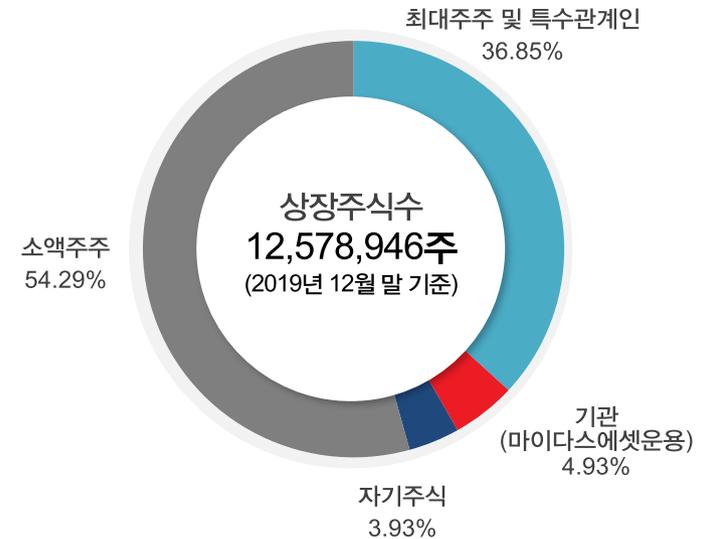
| | |
|--------|---|
| 웹툰 | <흰 사슴 잉그리드> 론칭 (작가: 레드파슬리, 원작: 흰울타리) <크리스마스의 남자> 론칭 (작가: 마릴린, 원작: 정경윤) <열세 번째 밤> 론칭 (작가: 시리얼) |
| 애니메이션 | <반지의 비밀일기> 시즌2 애니맥스 방영 |
| 웹소설 | <아가씨 뜻대로> 등 20개 작품 론칭 |
| Global | <101번째 여주인공> - 웹툰 서비스 시작(중국, 대만, 태국) <야수는 죽어야 한다> - 미국 <카카오 프렌즈 과학 탐정단> - 대만 <도티&잠뜰 미래과학상식 시리즈> - 중국 |

회사 개요

| | |
|-------|---|
| 회사명 | 대원미디어 주식회사 |
| 대표이사 | 정 욱, 정동훈 |
| 주소 | 서울시 용산구 한강대로 23길 55 아이파크몰 리빙파크 6층 1-1호 |
| 자본금 | 63억 원 |
| 발행주식수 | 12,578,946주 |
| 종업원수 | 145명 |
| 설립일 | 1977년 12월 6일 |
| 홈페이지 | http://daewonmedia.com |

주 : 2019년 12월 말 기준

주주 현황



| 구분 | 주식수(주)지분율 |
|------------|--------------------|
| 최대주주 | 4,636,393 (36.85%) |
| 자기주식 | 494,532 (3.93%) |
| 마이다스에셋자산운용 | 619,877 (4.93%) |
| 소액주주 | 6,828,144 (54.29%) |

주1 : 2020년 03월 말 기준

단, 마이다스에셋자산운용의 주식 소유 현황은 2019.11.07 '주식 등의 대량보유상황보고서' 를 근거하여 기재된 자료이므로, 결산일 현재 주식소유현황과 차이가 발생할 수 있습니다.

연결재무상태표

단위 : 백만 원

| 구분 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
|----------------|---------------|----------------|----------------|----------------|
| 유동자산 | 56,210 | 54,972 | 65,263 | 67,363 |
| 비유동자산 | 41,551 | 49,377 | 60,310 | 68,775 |
| 자산총계 | 97,761 | 104,349 | 125,573 | 136,139 |
| 유동부채 | 17,449 | 19,942 | 18,649 | 28,070 |
| 비유동부채 | 5,970 | 3,457 | 5,379 | 6,870 |
| 부채총계 | 23,419 | 23,399 | 24,027 | 34,941 |
| 지배기업 소유주 지분 | 58,059 | 63,681 | 80,503 | 78,541 |
| 자본금 | 6,319 | 6,319 | 6,319 | 6,319 |
| 자본잉여금 | 38,214 | 38,308 | 51,139 | 51,139 |
| 기타자본 | -2,294 | -2,272 | -2,272 | -4,203 |
| 기타포괄손익누계액 | 13,388 | 12,281 | 13,433 | 13,360 |
| 이익잉여금 | 2,432 | 9,045 | 11,882 | 11,926 |
| 비지배지분 | 16,282 | 17,269 | 21,043 | 22,655 |
| 자본총계 | 74,341 | 80,950 | 101,545 | 101,197 |
| 자본과부채총계 | 97,761 | 104,349 | 125,573 | 136,139 |

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

| 구분 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
|--------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|
| 매출액 | 94,993 | 120,735 | 163,375 | 191,545 |
| 매출원가 | 71,341 | 91,738 | 133,562 | 162,124 |
| 매출총이익 | 23,652 | 28,997 | 29,813 | 29,420 |
| 판매비와관리비 | 21,272 | 22,010 | 23,400 | 25,756 |
| 영업이익 | 2,380 | 6,987 | 6,413 | 3,664 |
| 금융수익 | 847 | 946 | 791 | 1,052 |
| 금융비용 | 226 | 45 | 135 | 621 |
| 투자손익 | 470 | 2,623 | 1,284 | 773 |
| 기타수익 | 1,196 | 699 | 918 | 552 |
| 기타비용 | 1,873 | 1,285 | 2,496 | 1,522 |
| 법인세비용차감전순이익 | 2,794 | 9,925 | 6,775 | 3,899 |
| 법인세비용 | 2,313 | 2,128 | 2,622 | 718 |
| 당기순이익 | 480 | 7,797 | 4,154 | 3,181 |
| 지배기업소유주지분 | -1,048 | 6,237 | 2,081 | 1,100 |
| 비지배지분 | 1,528 | 1,560 | 2,072 | 2,081 |

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준