

Investor Relations 2018

FOR THE NO.1 GLOBAL ENTERTAINMENT

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.

FOR THE NO.1 GLOBAL ENTERTAINMENT



Table of Contents

- Chapter 1. Company Overview
- Chapter 2. 사업 영역
- Chapter 3. 투자 포인트
- Chapter 4. 2018.3Q 경영 성과 및 4Q 경영 이슈
- Appendix



FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

1

Company Overview

- 01. Corporate Identity
- 02. 주요 콘텐츠
- 03. 성장 연혁



1. CORPORATE IDENTITY



캐릭터 & 엔터테인먼트
종합 콘텐츠 기업

DAE WON **대원미디어**

브랜드 라이선싱

캐릭터 완구 유통

닌텐도 유통

콘텐츠 창작

(영어)번역
출판

영화 전시

트레이딩
카드게임

방송
(대원방송)



두터운 팬 층을 형성하고 있는 다수의 인기 콘텐츠 보유

DAE WON **대원미디어**

자체 콘텐츠

GON

- 국내 애니메이션 최고 시청률 9.8% 기록 (EBS)
- 中 방영 첫날 시청률 1.57%, 어린이프로 동시간대 1위 (CCTV)

TIME TRAVELER LUKE

- 국내 애니메이션 투자를 통해 국내 및 해외 사업
- 2016년 Cartoon Connection EU-Asia SKB Award 선정
- Cartoon Forum 경쟁 피칭 International Finalist 5 선정

IRON KID

- 美 키즈워너브라더스 채널 방영
- Full 3D 작품 제작, 캐릭터상품 해외 수출

빠꾸야 놀자!

- 日 세기토이즈와 공동 제작
- 해외 사업 추진, 다양한 완구 제작

눈보리 season 2

- 대한민국 만화애니메이션캐릭터 대상 애니메이션 부문 대상(2009)
- 미국 지상파채널 CBS, 캐나다 BBC 방영

큐빅스

- 한미일 3국 글로벌 프로젝트 파이낸싱 작품
- 美 키즈워너브라더스 채널 방영

수입 콘텐츠

Zoids
조이드 와일드

- 2018년 가을 대작 인기 IP
- 1985년 탄생한 조이드의 3세대 시리즈
- 주력 완구 유통사업 및 캡슐 토이, 출판 등 사업 전개 예정

ONE PIECE
원피스

- 40여 개 시리즈로 제작된 인기 IP
- 극장 상영, 뮤지컬, 캐릭터 워터파크 등 사업 확장 중

ONE PIECE

- 1997년 연재 시작, 현재까지 연재 중인 글로벌 IP
- 일본 만화책 누적 판매량 1위 (집영사)

Doraemon

- 1969년 12월 연재 시작된 어린이 SF 만화
- 애니메이션, 게임 제작 등 활발한 OSMU 진행

짱구는 못말려!

- 1990년 만화 연재 시작, 2010년 새로운 시리즈 연재
- 국내 1996년 SBS 방영을 계기로 대중적 인기 구가

세계명작극장

- 빨간머리 앤, 플라다스의 개, 통소여의 모험 등 다수의 인기 애니메이션 시리즈 보유
- 세계적으로 널리 알려진 소설과 동화를 원작으로 제작

→ 다수의 국내외 인기 콘텐츠 보유 ←

40년간 새로운 사업분야의 성장 모멘텀 지속 창출하며 국내 콘텐츠 분야 선도기업으로 자리매김

70's

콘텐츠 사업
기반 마련

- 원프로덕션 설립
- 대원프로덕션으로 상호 변경
- 日 도에이와 수출계약 및 기술제휴 (은하철도999, 캔디 등 수출)

연간 80편 이상 OEM 수출

80's

국내 No.1
애니메이션 제작사

- 독고탁 시리즈 등 극장용 애니메이션 10여 편 제작
- 최초 TV 애니메이션 <떠돌이 까치> 제작
- TV시리즈 <달려라 하니>, TV시리즈 <영심이> 제작
- 88올림픽 홍보용 TV시리즈 <달려라 호돌이> 제작 참여

국내 최초 창작 TV시리즈
애니메이션 제작

90's

국내
캐릭터 라이선스
시장 선도

- 국내 최초 라이선스 사업부 신설
- <포켓몬스터> 한국 라이선스 사업 전개
- <센과 치히로의 행방불명> 등 스튜디오 지브리 작품 수입 배급

해외 인기 IP
라이선싱 사업 확대

00's ~

Total
Entertainment
사업 본격화

- 대원게임 설립 및 닌텐도 DS 유통사업 전개
- <GON> 제작 및 EBS, 일본TV도쿄 방영
- 도토리숲, 원피스 카페, 애니랜드 등 캐릭터숍(유통) 사업 전개
- 스튜디오 지브리, 원피스 등 전시 사업 전개
- 팝콘D스퀘어 문화공간사업 전개
- 대원뮤지엄/대원콘텐츠라이브/애니랜드/
팝퍼블/사일런트D.HOUSE 론칭

우량 IP 기반
사업 포트폴리오 다변화

FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

2

사업 영역

- 01. 캐릭터
 - (1) 콘텐츠 창작
 - (2) 브랜드 라이선싱
 - (3) 캐릭터 유통
- 02. 엔터테인먼트
 - (1) 영화·전시
 - (2) 트레이딩 카드 게임
 - (3) 닌텐도 유통
- 03. 방송 & 출판



캐릭터 (1) 콘텐츠 창작

창작 애니메이션 지속 제작 → 국내 대표 콘텐츠 기업으로서 견고한 지위 확보

한국 최초
TV 애니메이션



<떠돌이 까치>

<달려라 하니>

<영심이>

SF TV 시리즈
/ 극장용 특촬물



<지구용사 벡토맨>



<영구와땡철이>

극장용 장편
애니메이션



<협객 붉은매>



<신암행어사>

1980
년대

1990
년대

2000
년 이후

국내 애니메이션 시장 선도

총 40여 개 창작 애니메이션
제작 및 방영



SF 드라마
19' 하반기 방영 예정

EBS, 日 TV도쿄, 넷플릭스,
카툰네트워크, 中 CCTV 방영

EBS, 美 CBS 방영

3D 애니메이션
美 워너브라더스(키즈) 방영

3D 애니메이션
美 워너브라더스(키즈) 방영

캐릭터 (2) 브랜드 라이선싱

자체 제작 콘텐츠, 일본·중국·북미 해외 콘텐츠 등
국내 콘텐츠 업계 내 최다, 최고 작품의 상품화권 보유

○ 브랜드 라이선싱 사업 구조



자료 : 대원미디어

캐릭터 (3) 캐릭터 유통

**애니랜드, 카페 드 원피스, 도토리 숲, 애니메이트 등 다수의 킬러콘텐츠 기반 유통 사업 영위
+ 조이드와일드, 카드 슈터즈 등 인기 캐릭터 완구 유통 사업 본격 개시**

○ **캐릭터숍 보유 현황**

애니랜드



ANILAND
ANILAND

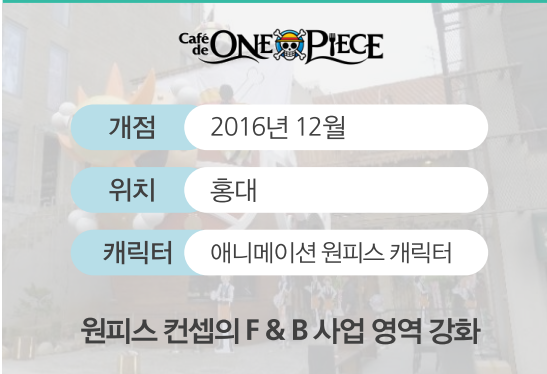
개점 2017년 9월

위치 스타필드 고양, 용산

캐릭터 원피스, 도라에몽, 짱구 등

향후 점포 수 및 IP 확대 예정

Café de ONE PIECE



Café de **ONE PIECE**

개점 2016년 12월

위치 홍대

캐릭터 애니메이션 원피스 캐릭터

원피스 컨셉의 F & B 사업 영역 강화

도토리 숲



도토리숲
STUDIO GHIBLI COLLECTION

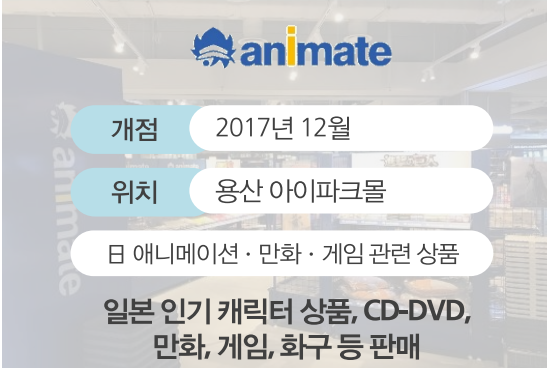
개점 2015년 9월

위치 홍대 / 용산 / 잠실

캐릭터 스튜디오 지브리 캐릭터

스튜디오 지브리 영화· 전시 사업 시너지

애니메이트



animate

개점 2017년 12월

위치 용산 아이파크몰

日 애니메이션· 만화· 게임 관련 상품

일본 인기 캐릭터 상품, CD-DVD, 만화, 게임, 화구 등 판매

○ **완구 유통 사업**

<조이드와일드>

<카드 슈터즈>

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

지브리, 도라에몽 등 인기 애니메이션 작품 기반의 전시 및 영화 사업 전개

○ 전시 사업 현황



- 2013 스튜디오 지브리 레이아웃전
- 2014 스튜디오 지브리 입체조형전 원피스 특별기획전 등
- 2015 도라에몽 100 비밀도구전 스튜디오 지브리 건축전
- 2017 스튜디오 지브리 대박람회
- 2018 세계명작극장전 (팝콘D스퀘어 대원뮤지엄 개관전) 로메로브리토 한국 특별전 (18.06.30~18.11.18)

○ 영화 사업 현황



스튜디오 지브리의 극장용 애니메이션 독점적 국내사업 전개



파워레인저, 도라에몽, 짱구는못말려 등 TV애니메이션의 극장 사업

상설 전시공간 + 애니메이션 전용 극장 + 액션쇼/뮤지컬 등
Total Entertainment Business

캐릭터 인지도 및 경쟁력 제고



캐릭터 습 매출 증대 견인

한국 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개

○ 트레이딩 카드 게임 개요

‘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

유희왕 IP



DAE WON **대원미디어**



유희왕 카드 게임
제작 및 유통

+

피규어·완구 등 유희왕 IP 상품화

○ TCG 사업 현황

한국 최초
트레이딩 카드
사업 전개

- 2003년 12월 TCG 사업 개시
- 누적 매출 1,700억 원 기록

+

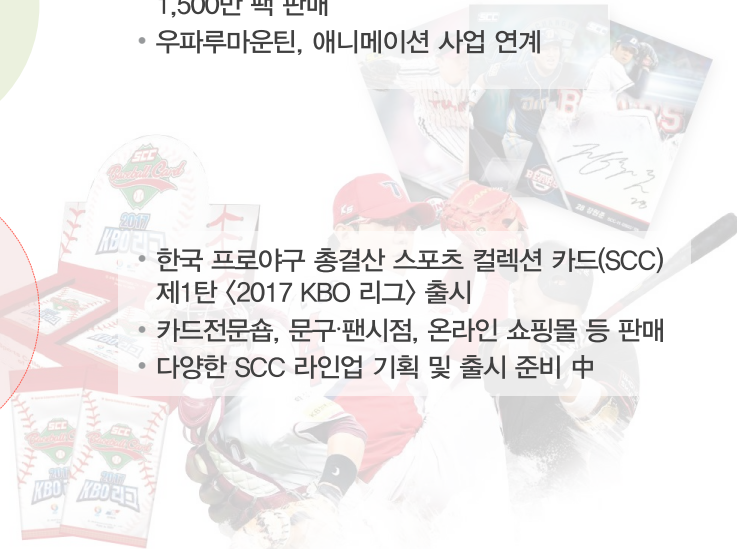
모바일 연동
카드 게임
시장 진출

- 드래곤빌리지, 출시 1년 만에 1,500만 팩 판매
- 우파루마운틴, 애니메이션 사업 연계

+

국내 최고
인기 스포츠
프로야구 카드
사업 개시

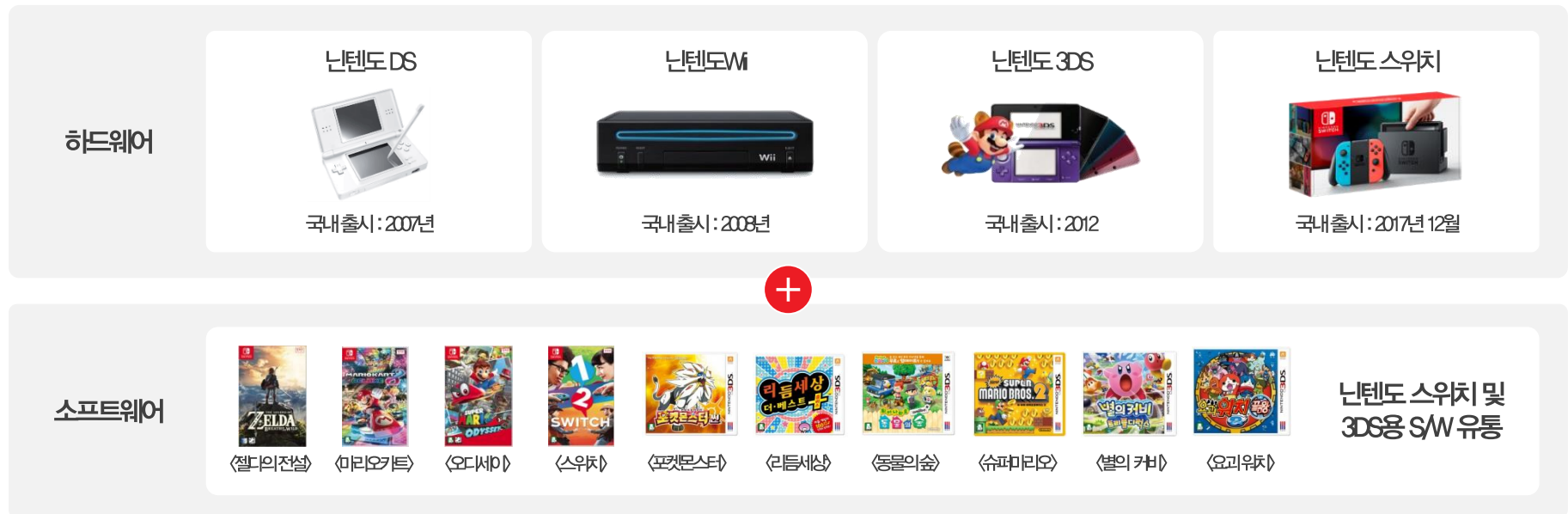
- 한국 프로야구 총결산 스포츠 컬렉션 카드(SCC) 제1탄 <2017 KBO 리그> 출시
- 카드전문숍, 문구·팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 출시 준비 中



엔터테인먼트 (3) 닌텐도

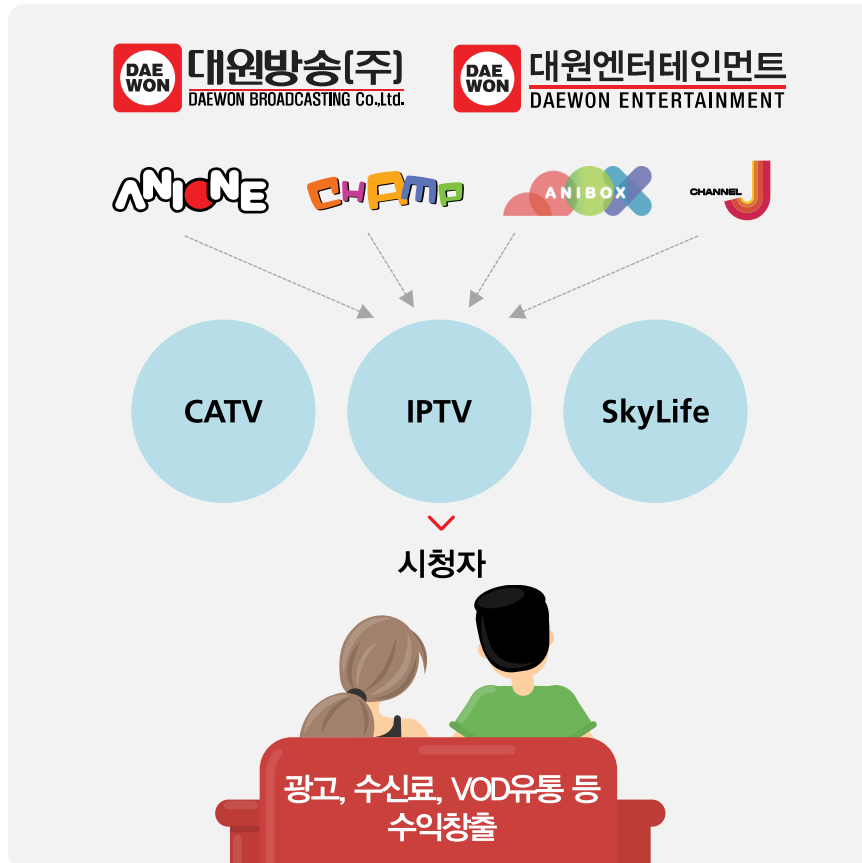
국내 대표 공식 닌텐도 게임기 유통사(국내 점유율 약 50%)
비디오 게임 소비자의 높은 충성도 → 출시에 따른 매출 증대 견인

○ 닌텐도 제품 개요 및 매출 추이



대원 그룹 관계사(대원방송·대원엔터테인먼트·대원씨아이)를 통해 방송, 출판 등 다양한 콘텐츠 사업 영역 확보

○ 관계사 방송 및 출판 사업 현황

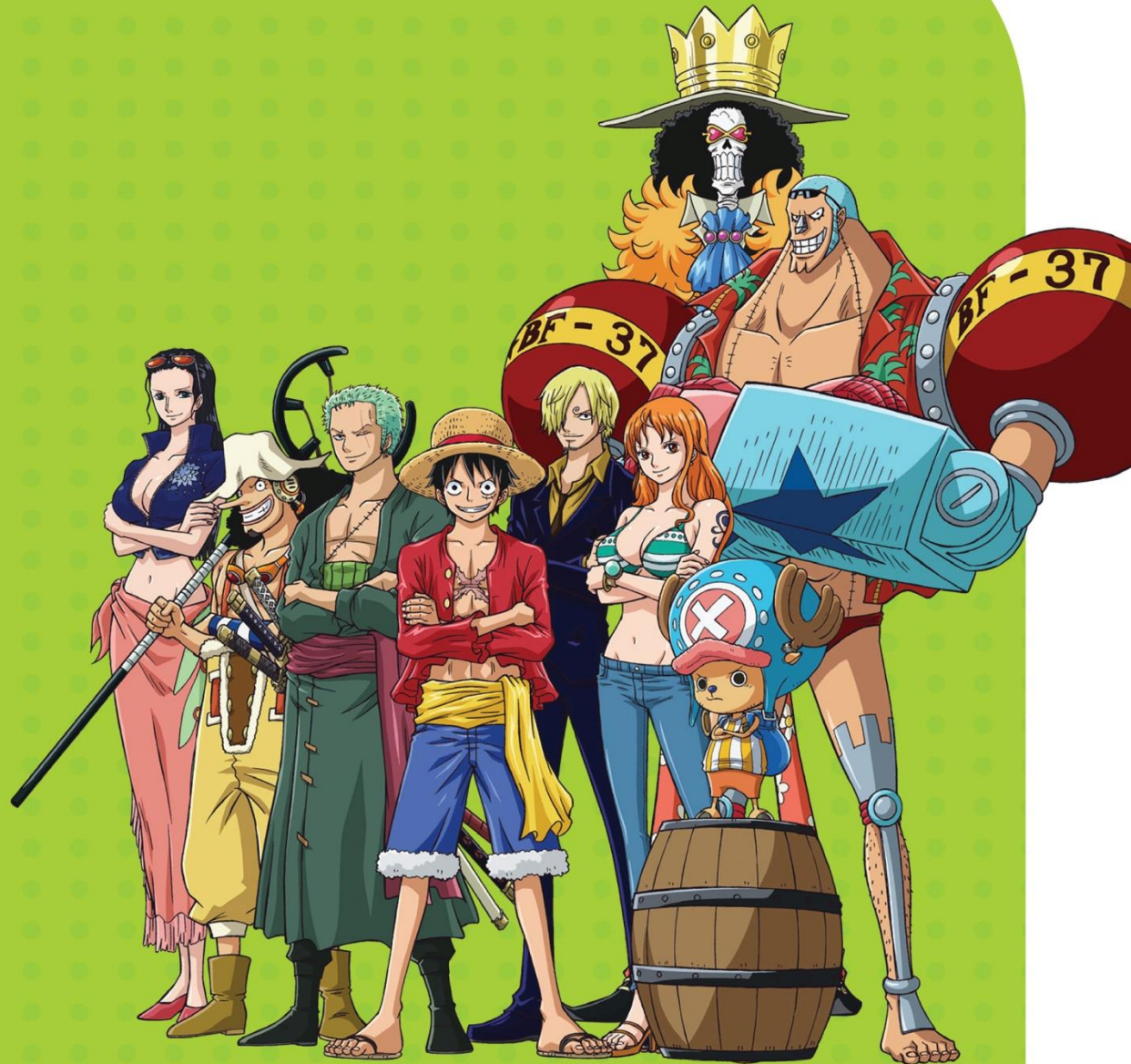


FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

3

투자 포인트

- 01. 독보적인 글로벌 IP 수급 능력
- 02. 맨파워 기반의 사업 포트폴리오 다각화
- 03. 대원 그룹 관계사 시너지
- 04. VISION



독보적인 글로벌 IP 수급 능력

다수의 해외 콘텐츠 업체와의 장기 네트워크 형성
→ 인기 IP 선점 및 지속적인 성공 레퍼런스 창출

○ 해외 콘텐츠 라이선스 수급 현황

해외 우수 콘텐츠 기업과의 거래 관계 형성



기업명 - 도에이 애니메이션
개 요 - 1956년 설립된 일본 대표 애니메이션 제작사
대표작 - 마징가Z, 은하철도 999, 드래곤볼, 슬램덩크, 원피스 등



기업명 - 반다이남코
개 요 - 완구 및 비디오게임 전문 기업
대표작 - 파워레인저, 건담 등



기업명 - 슈에이사(집영사), 쇼프로(쇼가쿠칸-슈에이사프로덕션)
개 요 - 오락만화 분야 일본 대표 출판사 및 미디어-영상 관련 자회사
대표작 - 원피스, 드래곤볼, 나루토 등



기업명 - 스튜디오 지브리
개 요 - 미야자키 히야오 감독이 설립한 애니메이션 스튜디오
대표작 - 이웃집 토토로, 하늘의 움직이는 성 등

대원방송
주요 주주



오랜 업력을 통한
캐릭터 산업 내
견고한 인적 네트워크

OSMU를 통한
IP 상품화 노하우 및
다양한 성공 레퍼런스



해외 인기 IP의
성공적인
국내 진출 견인



맨파워 기반의 사업 포트폴리오 다각화

2세 경영체제 돌입 → 콘텐츠 사업 노하우 + 트렌드를 반영한 콘텐츠 사업 영역 다각화

○ 대표이사 소개 및 주요 추진 사업



정욱 회장

- 동국대학교 경영대학원
- 대원씨앤에이홀딩스(주) 회장(2000)
- 한국만화출판협회 초대회장(2002)
- 現 대원미디어(주) 대표이사 / 회장

애니메이션 창작,
국내 라이선스 사업 선도

애니메이션
제작 노하우

국내 최초
IP 라이선스
사업 전개

日 대표
콘텐츠 기업과의
네트워크



정동훈 사장

- 조지워싱턴대학 국제관계학 졸업
- 게이오 기주쿠 대학 대학원
경영관리 석사(MBA) 졸업
- 現 대원미디어(주) 대표이사 / 사장

OSMU 통한
문화 콘텐츠 사업 선도

인기 IP 기반
사업 영역 확장
(유통, 어패럴 등)

전략적인
소비자 접점 확대

최신 트렌드
반영한
신규 사업 추진

대원미디어 대표이사 맨파워를 기반으로
콘텐츠 사업 포트폴리오 다각화 동력 확보

대원 그룹 관계사 시너지

OSMU 등 시너지 창출에 최적화된 계열사 네트워크 보유

관계사를 통한
사업간 시너지 창출



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


대원미디어

독보적인
글로벌 IP
수급 역량

+

맨파워 기반
사업 포트폴리오
다각화

+

대원 그룹
관계사 시너지
극대화

콘텐츠 창작

+

브랜드 라이선싱

+

캐릭터 유통

영화·전시

+

TCG·닌텐도 유통

+

방송·출판

FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

4

2018.3Q 경영 성과 및 4Q 경영 이슈

01. 2018년 3분기 경영 성과
02. 2018년 4분기 경영 이슈
 - (1) 조이드 와일드
 - (2) 대원씨아이(출판사업)
 - (3) 닌텐도 판매 현황



2018년 3분기 경영 성과

2018년 3분기 연결기준 매출액 312억 원, 영업이익 11억 원, 당기순이익 9억 원 기록
 별도기준 매출액 186억 원, 영업이익 -3.5억 원, 당기순이익 144억 원 기록

○ 경영 성과 요약

단위 : 억 원

	연결			별도		
	2017	2018	증감률	2017	2018	증감률
	3Q	3Q	YoY	3Q	3Q	YoY
매출액	226.9	312.0	+37.5%	92.7	186.1	+100.7%
영업이익	0.3	11.2	+3,266.6%	(2.8)	(3.5)	+26.8%
순이익	(1.1)	9.3	흑자전환	20.0	143.8	+618.5%

주 : K-IFRS 연결 및 별도재무제표 기준

경영 성과 변동 요인

- 닌텐도 사업부: 전년 동기 대비 매출 증가 260% 이상
 - 2·3분기 게임 업계 비수기 영향에도 불구하고 닌텐도 스위치의 판매 지속
- 캐릭터 사업 부문 실적 회복세
 - 캐릭터 라이선스 : 파워레인저 갤럭시포스(7월 초 방영), 조이드와일드(10월 말 방영)
 - 캐릭터 샵 & 유통 : '조이드와일드' 완구-대형마트, 온라인 샵 통해 직접 유통 개시
- 출판 사업(대원씨아이)
 - 8월부터 슬램덩크 신장재판판 출간(월 1~2권 발간)
 - 대원씨아이, 플랫폼 최강자 카카오페이지와 전략적 협업 관계 구축(지분 19.8% 매각)
 - 별도 기준 영업외이익 145억 원 발생/연결 기준 자본거래 인식(지배력을 보유한 종속회사)

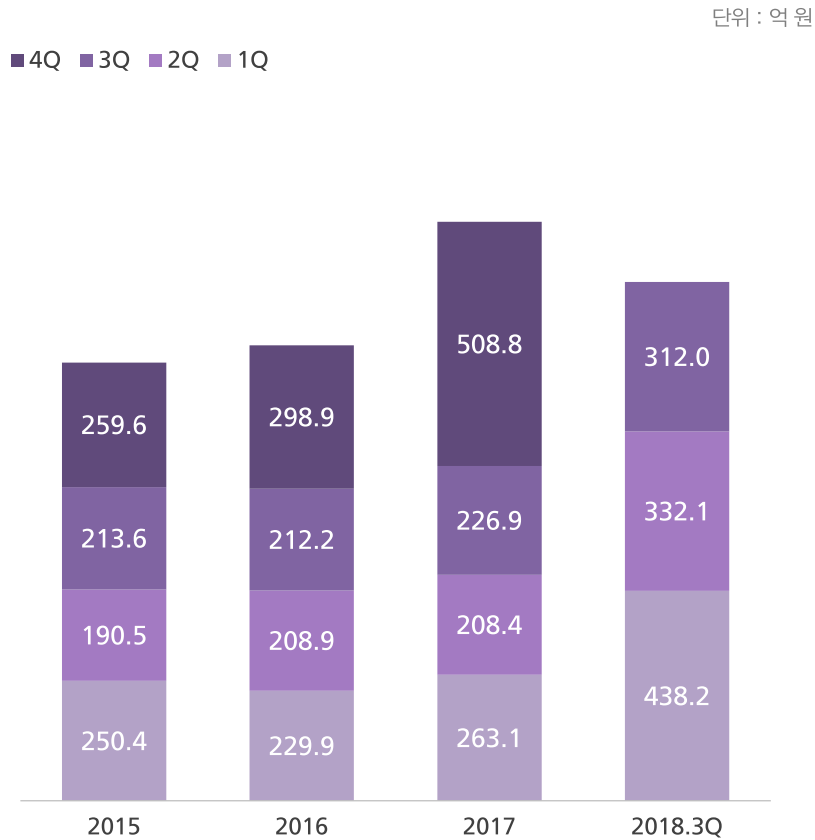
향후 대응 방안 및 경영 전략

- **日 다카라토미사의 '조이드와일드' 사업 개시**
 - 애니박스, 챔프, 애니원, KBS KIDS, 재능TV, 대교어린이TV 등 방송 채널 확대
 - 전국 대형마트 및 완구 전문점, 허비샵, 온라인몰 등 유통채널 및 리테일 판매를 통한 완구 유통 확대
 - 유명 유튜버를 통한 MCN 마케팅(제품 알리기 및 이슈 메이킹) 전략 수립
- **국내 최대 만화 출판사 '대원씨아이' 도약**
 - 인기 원작IP를 활용한 OSMU 활성화(일단 뜨겁게 청소하라 JTBC 11/26 첫 방영)
 - 풍부한 IP 보유량과 폭넓은 작가 Pool, 글로벌 콘텐츠 사업부 출범 등을 통한 대외 경쟁력 강화
 - 콘텐츠 강자 '대원씨아이'와 플랫폼 강자 '카카오'의 전략적 협업 관계 강화
- **Nintendo Switch 연간 최대 성수기(4Q) 대형 타이틀 연속 유통**
 - '포켓몬스터 레조고! 피카츄·레조고! 이브이' 11/16 국내 정식 발매
 - '슈퍼 스매시브라더스 얼티밋'과 '뉴 슈퍼 마리오브라더스' 대형 타이틀 라인업 예정

2018년 3분기 경영 성과

대원미디어 분기별, 사업별 매출 비중 현황

○ 매출액 추이



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

○ 사업별 매출액 및 비중

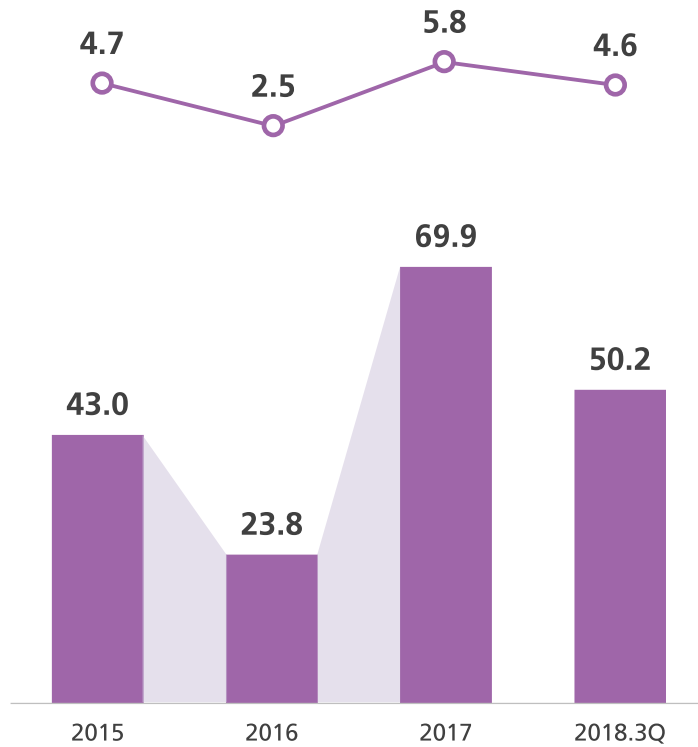
단위 : 억 원

		2015	2016	2017	2018.3Q
캐릭터	브랜드 라이선싱	99.1 (10.8%)	93.2 (9.8%)	85.7 (7.1%)	58.2 (5.4%)
	캐릭터 유통	38.8 (4.2%)	57.2 (6.0%)	49.0 (4.1%)	47.1 (4.4%)
엔터테인먼트	닌텐도	213.7 (23.4%)	188.7 (19.9%)	402.8 (33.4%)	495.6 (45.8%)
	TCG	71.1 (7.8%)	74.6 (7.9%)	68.8 (5.7%)	44.5 (4.1%)
방송/출판	방송	210.7 (23.0%)	219.1 (23.1%)	213.3 (17.7%)	156.4 (14.5%)
	출판	276.1 (30.2%)	312.5 (32.9%)	378.3 (31.3%)	277.9 (25.7%)
기타	기타	4.6 (0.5%)	4.6 (0.5%)	9.4 (0.8%)	2.6 (0.2%)
합계		914.1 (100%)	949.9 (100%)	1,207.3 (100%)	1,082.3 (100%)

주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준
주2 : 방송 수익에서 상계 거래 차감

2018년 3분기 경영 성과**영업이익 및 당기순이익 수익성 지표**○ **영업이익(률)**

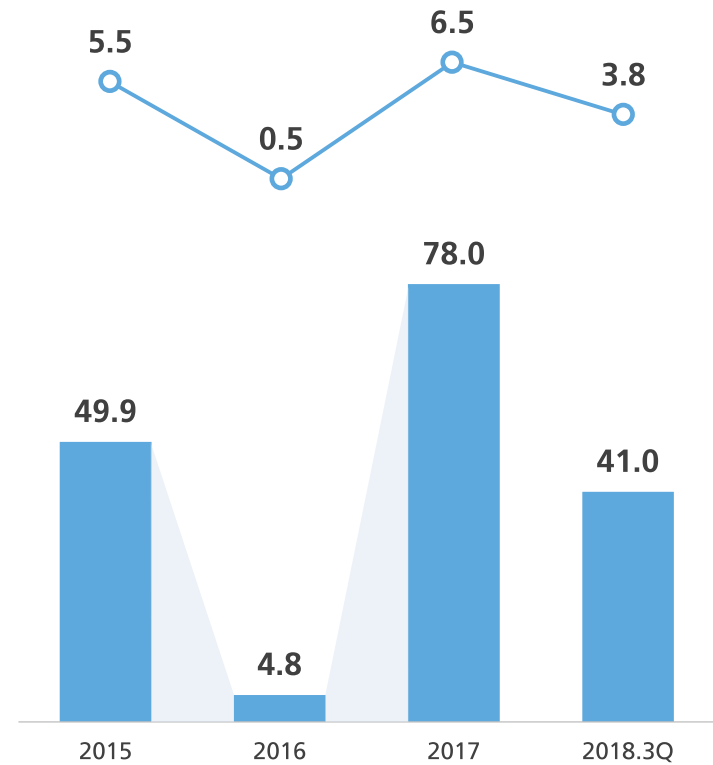
단위 : %, 억 원



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

○ **당기순이익(률)**

단위 : %, 억 원



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

2018년 4분기 경영 이슈 (1) 조이드와일드

<조이드와일드> 국내 독점 사업 본격화 → 애니메이션 국내 방영 개시 및 라이선스 사업 확대

○ 조이드와일드 소개



- 日 최대 완구기업 '다카라토미'가 1983년 출시한 <조이드> 3세대 시리즈로 30년 기술·노하우 집약체
- 전세계 누적매출 약 1조 원 기록한 글로벌 히트 IP
- 공룡, 동물 등 생물과 기계 요소 겸비한 메카니컬 생명체
- Target : 만 6~10세 남아 (서브 Target : 20~30대 남성)

○ 유통 사업 계획

4가지 SIZE,

“합리적인 가격대 완구 라인업 구축”



S size ZOIDS

M size ZOIDS

L size ZOIDS

XL size ZOIDS

- 전국 대형마트 및 완구 전문점, 하비샵, 온라인 등 유통채널 및 리테일 통해 판매 (2018.08~)
- 2018년 11종 출시예정, 2019년 총 40여 종 출시예정 (애니메이션 출현 기체 전체 출시)

○ 상품화(라이선스) 계약 현황

“총 50여 종 제품에 대한 상품화 계약 체결”

문구	완구	생활용품	놀이용품
스티커 색칠 북, 캐릭터 스티커 북, 게임 북, 직소 퍼즐, 왕 스티커 북 등	캡슐 토이 봉제인형, 쿠션, 인형 파우치	식기류, 물통, 도시락 통, 욕실화, 변기 커버, 앞치마, 책가방 등	튜브, 파도타기, 아쿠아 덧신, 보조복, 수경세트 등

○ 마케팅 전략

방송	<ul style="list-style-type: none"> · 다수 애니메이션 전문채널에 주간 50회 이상 방송 편성 10월 말 본 방영 시작... 6개 채널 편성 확정 · 애니메이션 전 채널에 완구 TV광고 방영 (1일 100회 이상 노출)
온라인	<ul style="list-style-type: none"> · 유명 유튜버를 통한 MCN 마케팅 (제품 알리기 및 이슈 메이킹) · 조이드와일드 크리에이터 대회 진행 · 대원 그룹 사이트 내 프로모션 (대원미디어/대원샵/팝콘D스퀘어/대원씨아이/학산문화사 등)
오프라인	<ul style="list-style-type: none"> · 오프라인 전시 체험 (아동 대상 조립 시연회, 성인 대상 조이드와일드 개조 전시, 한정판 판매 등) · 조이드와일드 뮤지컬 공연

2018년 4분기 경영 이슈 (2) 대원씨아이(출판사업)

국내 최대 만화 출판 기업 '대원씨아이'

→ 온라인 및 모바일 사업 경쟁력 강화 + 인기 IP OSMU 활성화로 지속 성장 중

○ 대원씨아이 회사 개요

대원씨아이 회사 개요

- 대원미디어의 자회사
- 매출 성장세 지속
(2015년 276억 원, 2016년 312억 원, 2017년 378억 원)
- 온라인/모바일 사업 경쟁력 강화하며 지속 성장

출판 사업 + 출판 연계 사업 + 머천다이징

- | | | |
|------------------|-----------------|---------------|
| 1. 정기간행물 | 1. OSMU, 저작권 사업 | 1. 문구 및 팬시 제품 |
| 2. 만화/소설 단행본 | 2. 만화 콘텐츠 해외 수출 | 2. 캐릭터 라이선스 |
| 3. 실용서 등 일반 단행본 | 3. 디지털 콘텐츠 사업 | 3. 어린이 생활용품 |
| 4. 학습만화 출판 사업 | | 4. 키덜트 아이템 |
| 5. 디지털 만화 콘텐츠 개발 | | |

“만화 중심의 종합 엔터테인먼트 기업” 도약 목표

○ 대원씨아이 OSMU 현황

드라마

- 〈일단 뜨겁게 청소하라〉 - JTBC 방송 예정 (11월)
- 〈연모합니다〉 - 2019년 드라마화 예정
- 〈국립자유경제고등학교 세실고〉 - 계약 체결

웹툰

- 〈허니허니 웨딩〉
웹소설 원작의 '노블코믹스'
네이버 웹툰 연재 中
일본, 중국, 태국, 대만, 인도네시아 5개국 연재 中

애니메이션

- 〈반지의 비밀일기〉
9월 대만, 10월 일본 내 애니메이션 방영 시작

2018년 4분기 경영 이슈 (2) 대원씨아이(출판사업)

콘텐츠 경쟁력 보유한 '대원씨아이' + 플랫폼 경쟁력 보유한 '카카오페이지' 지분 매각을 통한 전략적 협업 관계 강화

○ 대원씨아이 사업 경쟁력

풍부한 IP

- 만화 총 8,636권
: 국내 463 타이틀, 해외 489 타이틀 확보
- 소설 총 594권
: 국내 32 타이틀, 해외 123 타이틀 확보



풍부한
작가 Pool

- 만화 작가 120명
- 소설 작가 35명
(연재 중인 국내 작가 수 기준,
작가의 95%는 디지털 서비스 진행 중)



○ 대원씨아이-카카오페이지 협업 기대 효과

"IP 경쟁력 극대화 할 수 있는
강력한 플랫폼 필요"

"콘텐츠 플랫폼 경쟁력 유지 위한
양질의 콘텐츠 필요"



전략적 협력 관계 기반
신작 마케팅, OSMU 활성화 등
사업 시너지 극대화 + 시장 지배력 강화



2018년 4분기 경영 이슈 (3) 닌텐도 판매 현황

닌텐도 신제품 '닌텐도 스위치', 판매 현황 및 하반기 S/W 사업 계획

○ 대원미디어 닌텐도 스위치 판매 현황

2018년 하반기 신규大作 '포켓몬스터 레츠고!'



주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 2018년 9월 30일까지의 대원미디어 누적판매 기준

○ 닌텐도 스위치 소프트웨어 사업 현황

“닌텐도 스위치 '사이바리아 델타' 한국어판 국내 독점 유통”



- 출시 : 2018년 8월 30일
- 분류 : 슈팅게임
- 기종 : Nintendo Switch™, PlayStation®4
- 발매 : 주식회사 CITY CONNECTION(시티 커넥션), 대원미디어 국내 독점 유통
- 비고 : 제3개발자에 의한 닌텐도 스위치 전용 게임개발 활성화 대원미디어는 선별 유통(독점 유통 포함)



<GOD WARS>
9월 발매
(NSW, PS4)



<간볼트 스트라이커 팩>
10월 발매
(NSW)

“닌텐도스위치 인기 게임 타이틀 라인업 지속 확대”

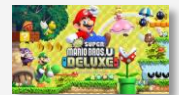
연말(2018.4Q) 출시 예정 닌텐도 스위치 게임 타이틀



<포켓몬스터 레츠고!>
11/16 발매 예정



<슈퍼 스매시브라더스 얼티밋>
12/7 발매 예정



<슈퍼 마리오 브라더스 2>
2019년 1/11 발매 예정

FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT



•
Appendix

- 01. 회사 개요
- 02. 요약재무제표



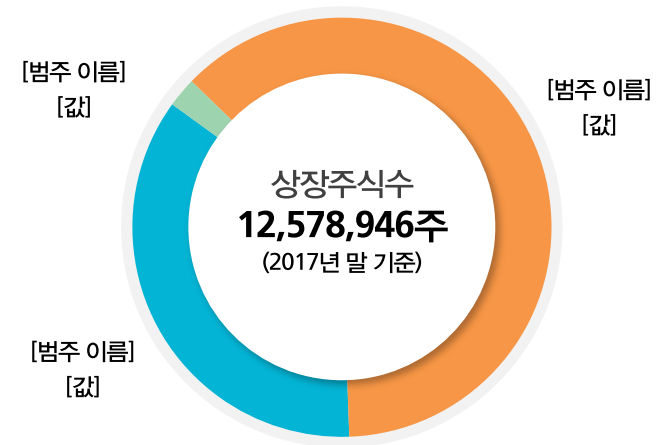
회사 개요

○ 회사 개요

회사명	대원미디어 주식회사
대표이사	정 욱, 정동훈
주소	서울시 용산구 한강대로 23길 55 아이파크몰 테마파크 6층 1-1호
자본금	63억 원
발행주식수	12,578,946주
종업원수	135명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2017년 3분기 말 기준

○ 주주 현황



주주명	주식수(주)	지분율
최대주주 및 특수관계인	4,135,139	32.87%
소액주주	7,235,086	57.52%

주1 : 2017년 말 기준

주2 : 소액주주 - 발행주식 총수의 100분의 10에 미달하는 주식을 보유한 주주

○ 연결재무상태표

단위 : 백만 원

구분	2015	2016	2017	2018.3Q
유동자산	54,247	56,210	54,972	63,870
비유동자산	39,562	41,551	49,377	61,450
자산총계	93,809	97,761	104,349	125,320
유동부채	15,844	17,449	19,942	20,740
비유동부채	11,703	5,970	3,457	3,888
부채총계	27,547	23,419	23,399	24,628
지배기업 소유주 지분	51,248	58,059	63,381	80,456
자본금	5,559	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	29,830	38,214	38,308	51,408
자본조정	-2,294	-2,294	-2,272	-2,272
기타포괄손익누계액	13,646	13,388	12,281	13,355
이익잉여금	4,506	2,432	9,045	11,645
소수주주지분	15,014	16,282	17,269	20,235
자본총계	66,262	74,341	80,950	100,692
자본과부채총계	93,809	97,761	104,349	125,320

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

○ 연결손익계산서

단위 : 백만 원

구분	2015	2016	2017	2018.3Q
매출액	91,413	94,993	120,735	108,231
매출원가	68,516	71,341	91,738	86,621
매출총이익	22,898	23,652	28,997	21,610
판매비와관리비	18,598	21,272	22,010	16,590
영업이익	4,300	2,380	6,987	5,020
금융수익	755	847	946	490
금융비용	908	226	452	107
투자손익	543	470	2,623	244
기타수익	2,506	1,196	699	458
기타비용	1,158	1,873	1,285	225
법인세비용차감전순이익	6,037	2,794	9,925	5,880
법인세비용	1,048	2,313	2,128	1,785
당기순이익	4,989	480	7,797	4,095
지배기업소유주지분	3,268	-1,048	6,237	2,527
소수주주지분	1,721	1,528	1,560	1,568

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준