



INVESTOR RELATIONS

2021년 2분기 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2021년 2분기 실적 추정치가 포함되어 있으며, 모든 재무정보와 영업성과는 종속회사를 포함한 연결 기준으로 작성되었습니다.

외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자의 편의를 위해 작성된 자료이기 때문에, 일부는 회계감사 과정에서 달라질 수 있습니다.

따라서, 회사는 본 자료의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트를 책임지지 않습니다.

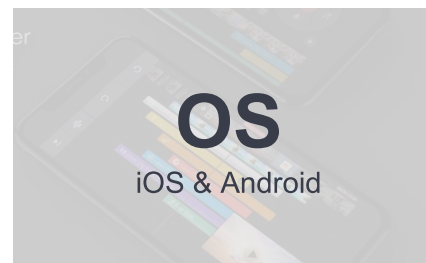
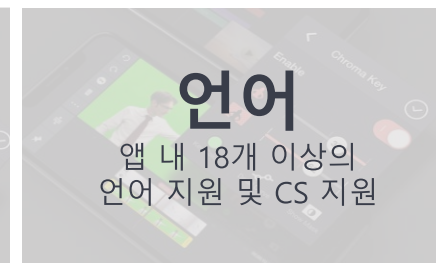


목차

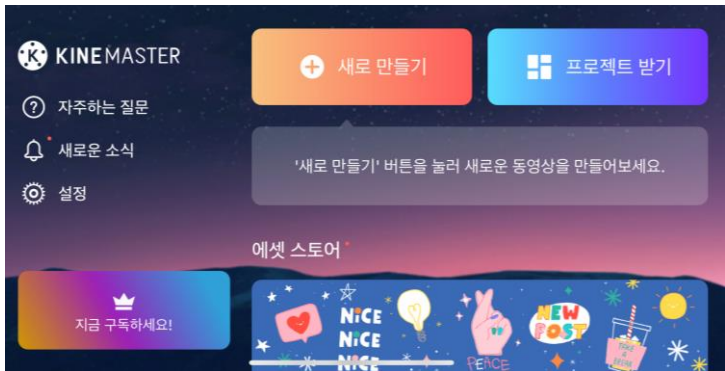
01. Business KineMaster / PlayerSDK	4
02. 2021년 2분기 실적 KineMaster / PlayerSDK Performance	7
03. 2021년 2분기 실적 Earnings Summary	11
04. Market Trend 동영상 편집 앱 시장	15
05. Appendix 주요 연혁 및 지배구조	20

Business | KineMaster; 모두를 위한 다양한 기능을 갖춘 동영상 편집 앱

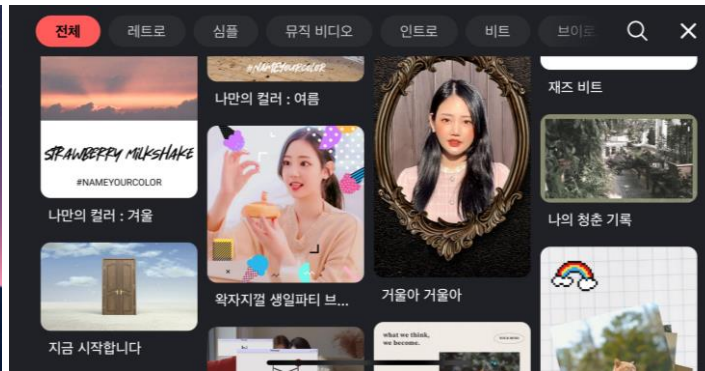
- > 직관적인 사용자 인터페이스를 기반으로 한 모바일 동영상 편집앱
- > 구독모델 기반; 구독 시 워터마크 및 광고 제거
- > 에셋 스토어에서 음악, 사운드 효과, 비주얼 효과, 전환 효과, 애니메이션 스티커 및 글꼴 등의 에셋 제공
- > 멀티레이어, 크로마키, 속도 조정, 트랜지션, 자막, 리버스, 색상 필터 및 고급 오디오 편집 기능을 이용해 컴퓨터 없이 전문적인 동영상 콘텐츠 제작 가능



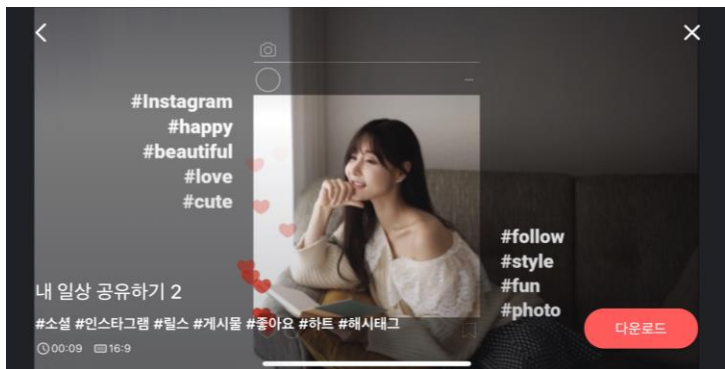
K Business | KineMaster; 프로젝트 제공 서비스로 전문적인 영상 편집을 손쉽게



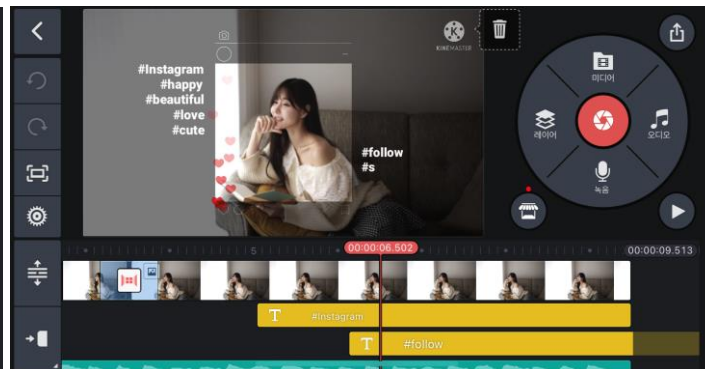
<① KineMaster App 메인>



<② '프로젝트 받기' 진입>



<③ 선택한 '프로젝트' 미리보기>



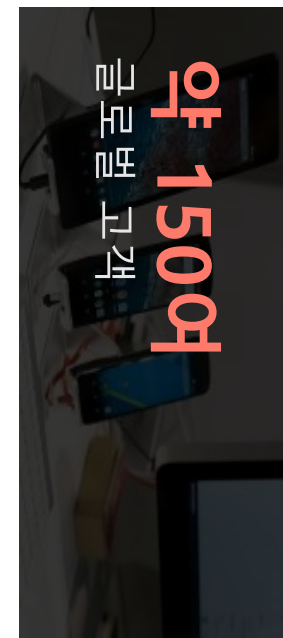
<④ 다운로드 받은 '프로젝트' 편집>

- > 홈 화면 '프로젝트 받기'를 통해 주제별 카테고리를 선택하여 원하는 프로젝트를 다운받아 편집에 이용
- > 트렌드에 맞는 신규 프로젝트 지속적인 업로드 예정
- > '프로젝트 내보내기 (.kine 파일)'로 내가 편집한 영상의 프로젝트를 저장, 공유하고 타 디바이스에서 불러와 재편집이 가능
- > 향후 프로젝트를 앱 내에서 직접 공유할 수 있는 포털 기능을 구현하여 글로벌 편집 공동체를 형성해 나갈 예정



Business | PlayerSDK; 앱에서 고품질 동영상 플레이어 기능을 구현할 수 있는 도구

- > OTT사업자들에게 크로스 플랫폼이 가능한 최고 사양의 동영상 플레이어 품질을 제공
- > 스마트폰 & 태블릿, 스마트TV, STBs, 웹 브라우저에서 사용 가능
- > 빠르고 전문적인 글로벌 1:1 기술지원

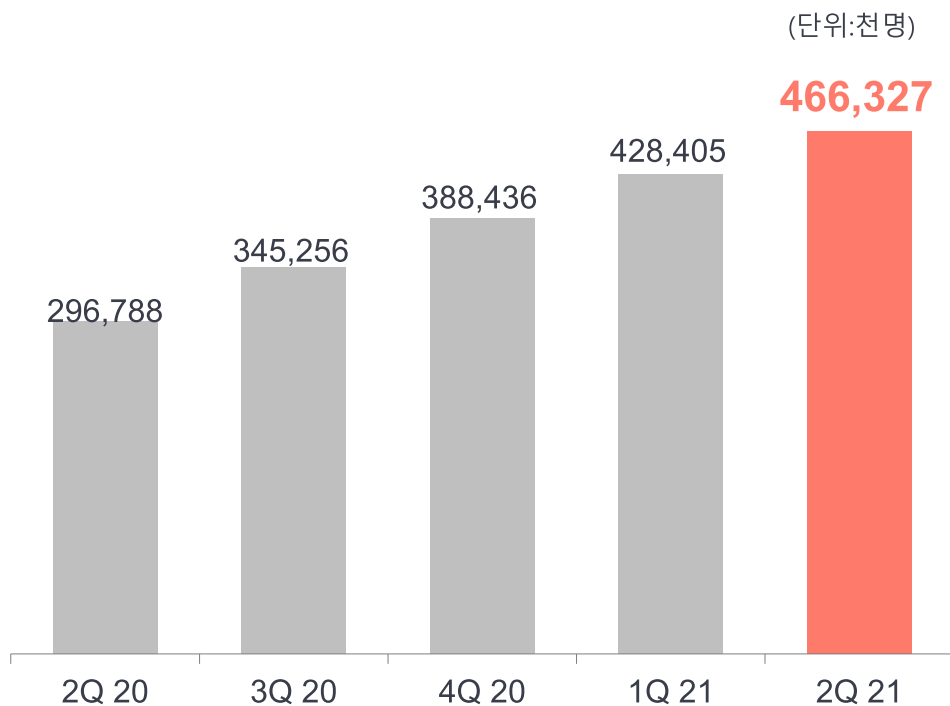




2분기 실적 | KineMaster 다운로드

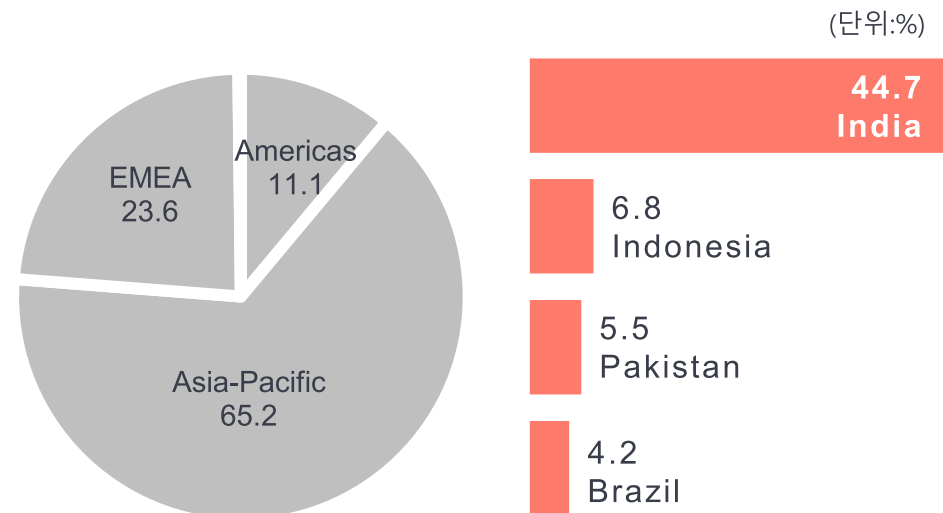
> KineMaster 누적 다운로드

2분기 누적 다운로드 YoY +57% / QoQ +9%



> 국가별 다운로드

Asia Pacific 65.2% 중 India, Indonesia가 51.5% 이상 차지



※ 상기 수치는 2분기에 발생한 국가별 다운로드입니다.

※ 순서대로 Iraq 4.1%, Egypt 3.3%, Bangladesh 2.8%, United States 2.5%, Philippines 2.3%, China 1.7% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

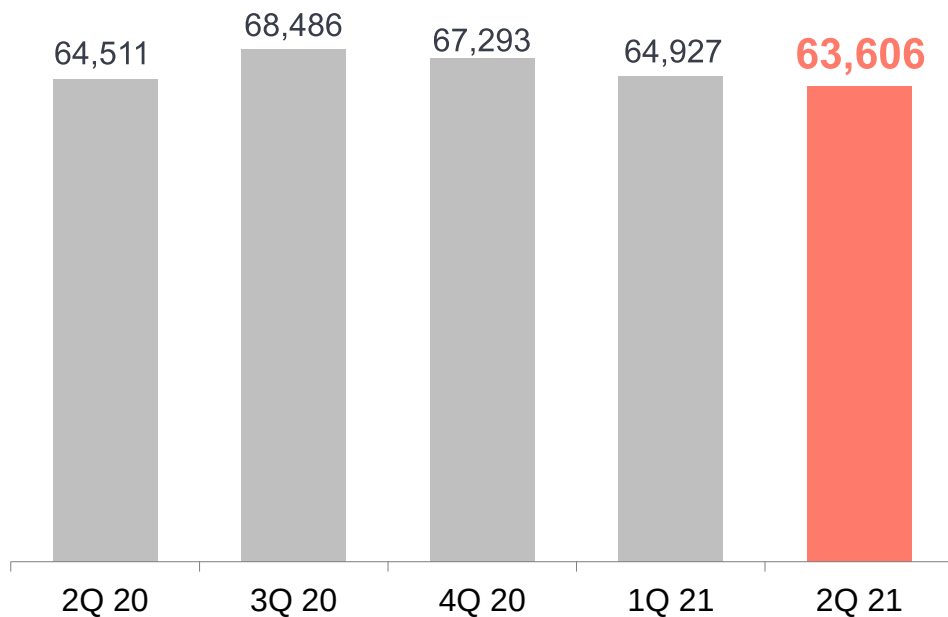


2분기 실적 | KineMaster MAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

2분기 MAU YoY -1% / QoQ -2%

(단위:천명)

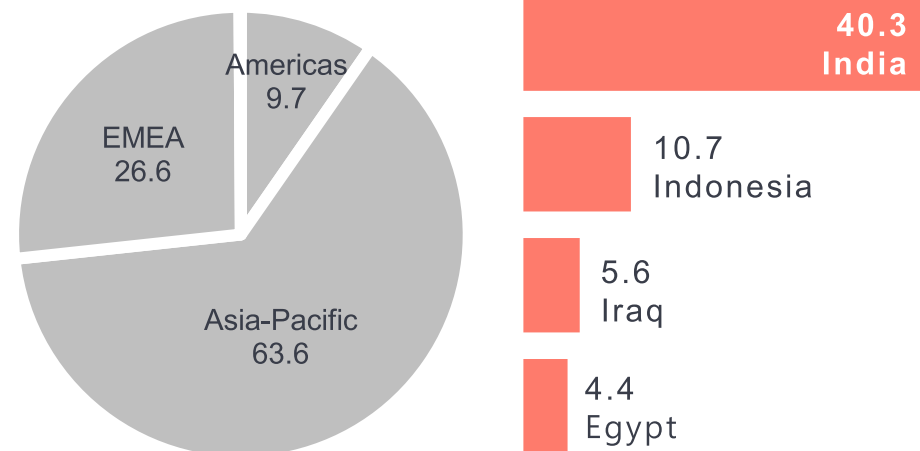


※ 상기 수치는 월별 MAU의 분기 평균값 입니다.

> 국가별 MAU

Asia Pacific 63.6% 중 India, Indonesia가 51.0% 이상 차지

(단위:%)



※ Android + iOS '21년도 2분기 MAU 기준입니다.

※ 순서대로 Pakistan 4.1%, Brazil 3.6%, Philippines 2.6%, United States 2.5%, China 2.4%, Bangladesh 2.1% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.



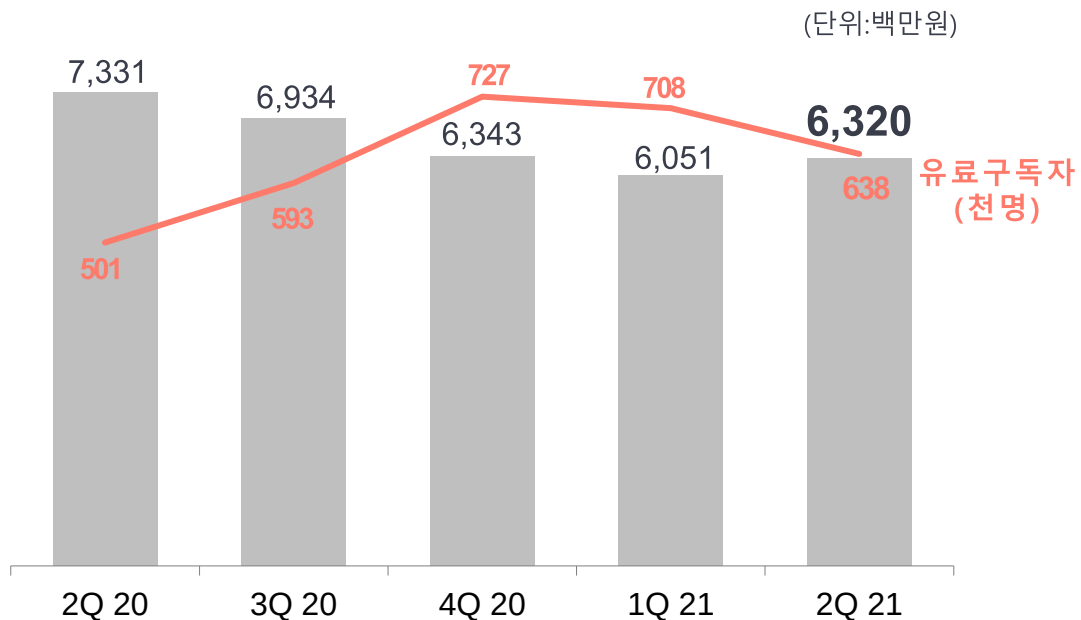
2분기 실적 | KineMaster 매출

> KineMaster 매출

2분기 매출 YoY -14% / QoQ +4%

2분기 구독자수 YoY +27% / QoQ -10%

연간 구독자 증가로 전분기 대비 매출액 소폭증가

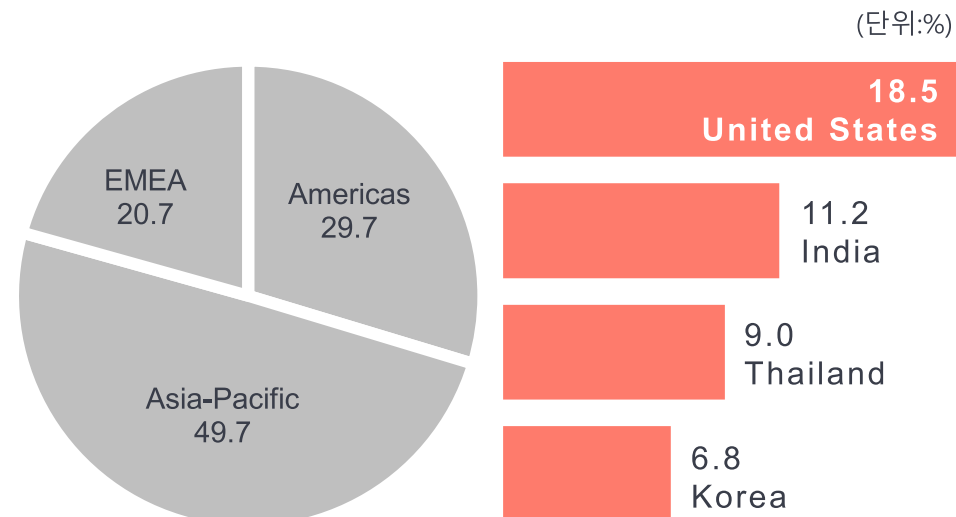


※ 총 매출에는 구독, 광고, 에셋 매출이 포함되어 있으며 구독 매출이 대부분을 차지하고 있습니다.

※ 구독자 수는 매 분기 평균 기준이며, Android의 경우 Free trial 사용자도 포함된 수치입니다.

> 국가별 매출

Americas 29.7% 중 United States가 약 18.5% 비중



※ Android + iOS '21년도 2분기에 발생된 매출 기준입니다.

※ 순서대로 Indonesia 6.3%, Brazil 6.0%, China 3.8%, Philippines 3.0%, Saudi Arabia 2.9%, United Kingdom 2.9% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

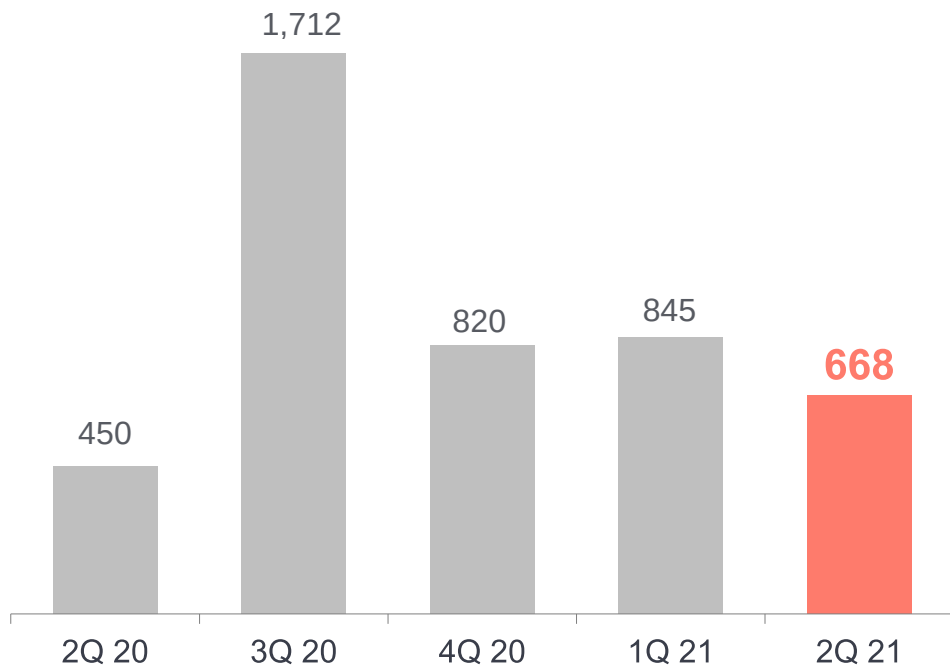


2분기 실적 | PlayerSDK 매출

> PlayerSDK 매출

2분기 매출 YoY +48% / QoQ -21% .

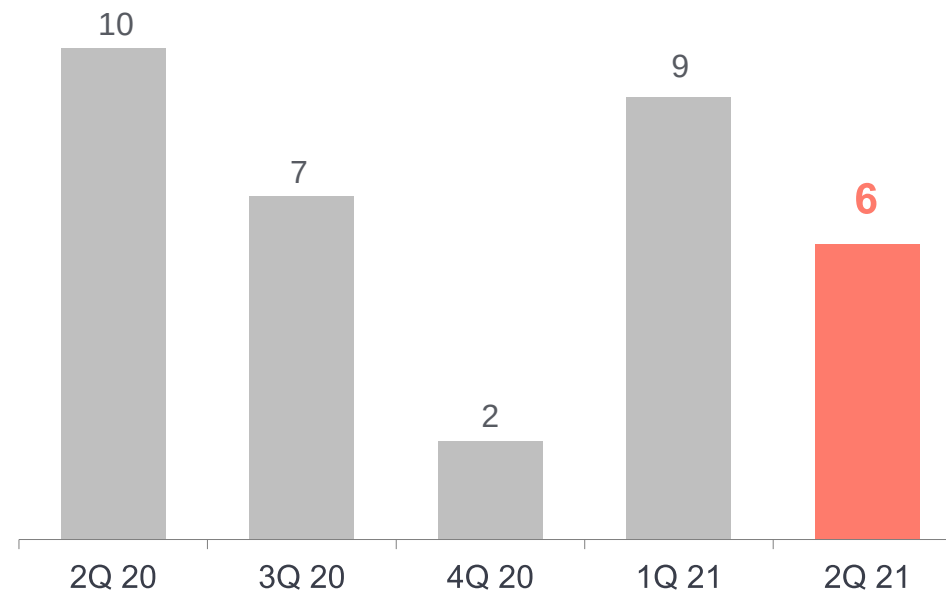
(단위:백만원)



> PlayerSDK 고객수

2분기 고객사 YoY -40% / QoQ -33% .

(단위:고객수)





2분기 실적 | Earnings Summary

(단위: 백만원)

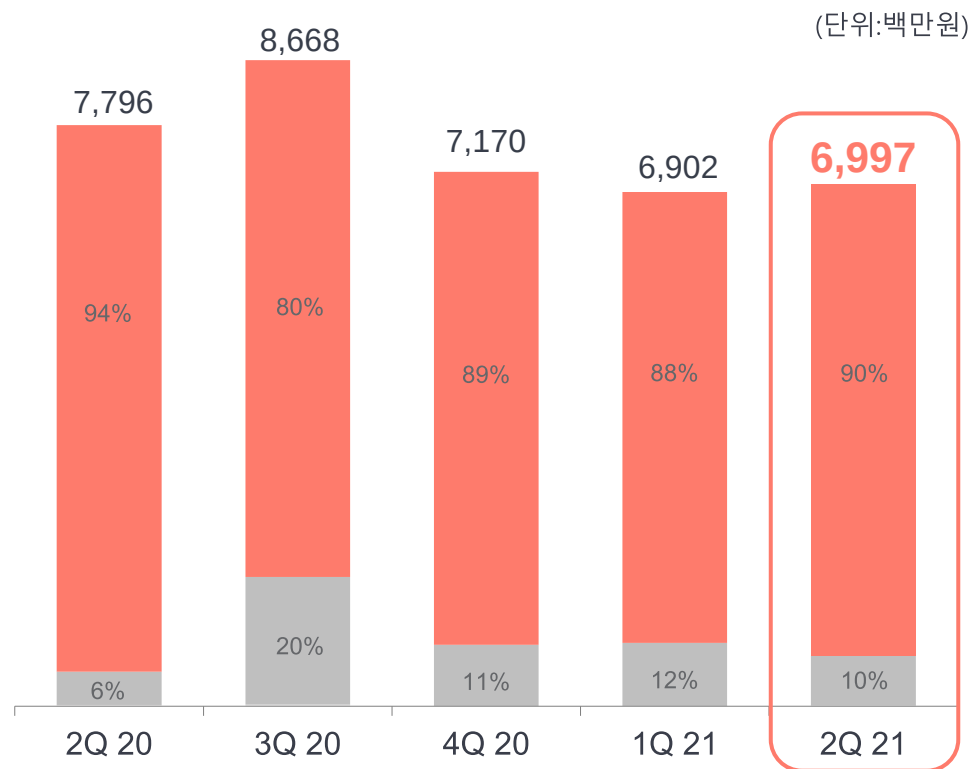
	2Q 20	3Q 20	4Q 20	1Q 21	2Q 21	QoQ	YoY
전체매출	7,796	8,668	7,170	6,902	6,997	1.36%	(10.25%)
KineMaster	7,331	6,934	6,343	6,051	6,320	4.45%	(13.78%)
PlayerSDK	450	1,712	820	845	668	(21.03%)	48.45%
기타	15	22	6	6	9	39.43%	(43.68%)
영업비용	6,426	6,707	6,891	6,544	7,622	16.48%	18.61%
KineMaster 매출연동비	1,872	1,725	1,428	1,358	1,367	0.71%	(26.97%)
영업이익	1,369	1,961	278	359	(626)	-	-
% 영업이익률	17.56%	22.62%	3.88%	5.20%	(8.94%)	-	-
순이익	1,082	1,439	(568)	537	(715)	-	-
% 순이익률	13.87%	16.60%	(7.92%)	7.79%	(10.22%)	-	-



2분기 실적 | Earnings Summary

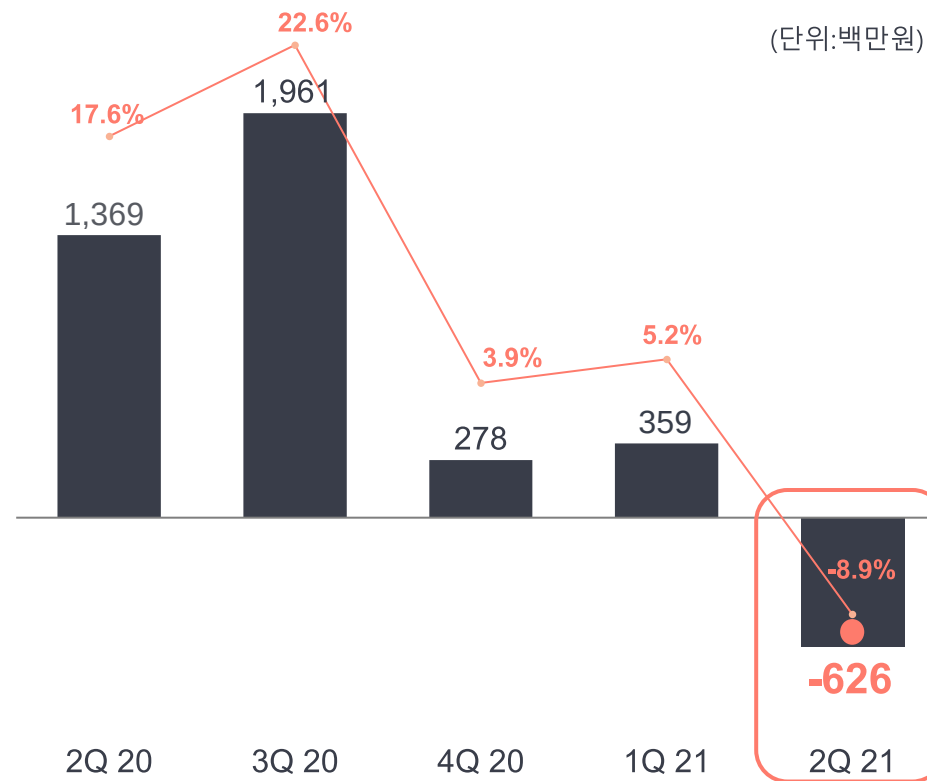
> 전체매출

- KineMaster 매출비중 90%
- SDK 매출비중 10%



> 영업이익

2분기 영업이익 및 영업이익률: -626백만원, -8.94%
일회성 비용 반영: 임원퇴직 특별위로금 769백만원





2분기 실적 | Earnings Summary

> 사용자 지표 확대를 위한 프로젝트 제공 서비스의 도입 및 지속적 기능 추가

- KineMaster 5.0 버전 릴리즈
다양한 카테고리의 프로젝트 제공 및 주기적인 업데이트 예정
프로젝트 파일(.kine) 불러오기 및 내보내기
프리미엄 에셋 광고 없이 무료로 사용할 수 있도록 제공
iOS 손글씨 in/out 애니메이션
- GooglePlay 프로모션
국내 Android 유저를 대상으로 6월 한달동안 구독료의 15%를 할인

> 2분기 실적 주요내용

- KineMaster 앱 매출
2분기 앱 매출액 6,320백만원 (YoY -13.78%, QoQ +4.45%)
연간 구독자 증가로 전분기 대비 매출액 소폭증가
- 일회성 비용 반영
임원퇴직에 따른 특별위로금 769백만원 반영

> 투자재원 확보

- 자사주 매각 (2021년 7월 2일, 3분기 반영 예정)
처분 주식 수 487,515주, 처분 가액 10,976백만원
-



2분기 실적 | Earnings Summary

(단위:백만원)

연결재무상태표	2Q 20	3Q 20	4Q 20	1Q 21	2Q 21
유동자산	15,175	16,756	14,140	14,769	14,499
비유동자산	958	772	2,399	2,255	1,865
자산총계	16,133	17,528	16,539	17,024	16,364
유동부채	1,067	1,163	1,372	1,333	1,193
비유동부채	775	730	891	940	1,072
부채총계	1,842	1,894	2,263	2,273	2,264
자본금	6,773	6,773	6,773	6,773	6,773
자본잉여금	1,327	1,327	1,327	1,327	1,327
기타자본구성요소	-2,428	-2,428	-2,428	-2,428	-2,428
기타포괄손익누계액	63	70	-59	-112	-39
이익잉여금	8,555	9,892	8,663	9,191	8,466
자본총계	14,291	15,634	14,276	14,751	14,100
자본과 부채총계	16,133	17,528	16,539	17,024	16,364

(단위:백만원)

연결손익계산서	2Q 20	3Q 20	4Q 20	1Q 21	2Q 21
영업수익	7,796	8,668	7,170	6,903	6,997
영업비용	6,426	6,707	6,891	6,544	7,622
영업이익	1,369	1,961	278	359	-626
영업이익률 (%)	17.6	22.6	3.9	5.2	-8.94
영업외수익	79	15	-164	320	17
영업외비용	218	213	549	82	54
법인세차감전순이익	1,230	1,764	-435	596	-663
법인세비용	148	325	133	59	52
당기순이익	1,082	1,439	-568	537	-715
총포괄이익	1,066	1,441	-1,358	475	-651
기본주당이익(원)	83	110	-43	41	-55



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Ranking (2Q 21)	App	Revenue 4Q 20	Revenue 1Q 21	Revenue 2Q 21	QoQ	YoY	% of Total	19 FY	20 FY
1	-	\$9,267,920	\$9,946,103	\$11,769,749	18.34%	50.40%	16.26%	\$4,545,134	\$29,357,343
2	-	\$7,097,383	\$7,101,386	\$7,017,756	-1.18%	-5.77%	9.70%	\$17,637,927	\$26,957,629
3	-	\$4,554,444	\$5,188,703	\$6,155,729	18.64%	30.66%	8.50%	\$13,883,342	\$17,636,503
4	-	\$3,569,152	\$4,539,125	\$5,399,528	18.96%	45.45%	7.46%	\$5,695,871	\$13,411,584
5	-	\$3,940,031	\$4,509,934	\$4,914,517	8.97%	25.27%	6.79%	\$6,589,322	\$13,784,682
6	-	\$3,538,091	\$3,921,936	\$4,190,136	6.84%	6.61%	5.79%	\$14,665,785	\$13,749,567
7	KineMaster	\$3,203,238	\$2,994,769	\$3,418,554	14.15%	-13.42%	4.72%	\$7,960,744	\$13,326,668
8	-	\$2,661,321	\$2,647,424	\$2,759,359	4.23%	2.75%	3.81%	\$17,500,099	\$10,596,268
9	-	\$3,153,770	\$2,824,020	\$2,589,950	-8.29%	-24.39%	3.58%	\$18,963,206	\$13,313,262
10	-	\$3,163,041	\$2,872,337	\$2,655,066	-7.56%	-22.56%	3.67%	\$10,488,110	\$12,391,623
11	-	\$1,424,100	\$2,115,797	\$2,307,406	9.06%	21978.33%	3.19%	\$0	\$2,359,914
12	-	\$1,579,895	\$1,660,478	\$2,040,459	22.88%	34.01%	2.82%	\$5,674,966	\$6,175,638
13-41	-	\$17,432,255	\$17,422,770	\$17,164,903	-1.48%	-0.24%	23.71%	\$40,565,801	\$64,771,091
Total		\$64,584,641	\$67,744,782	\$72,383,112	6.85%	13.50%	100%	\$164,170,307	\$237,831,772

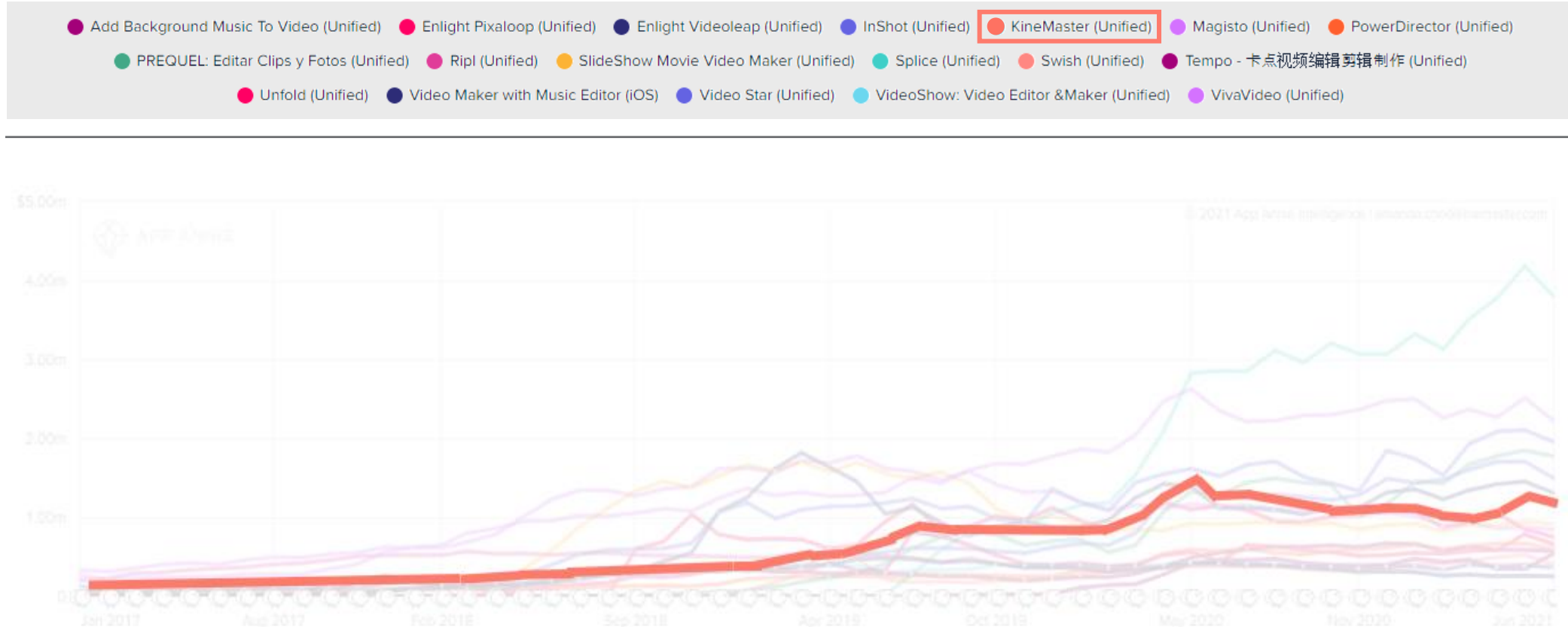
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

※ 해당 랭크는 비디오 및 사진 편집앱 시장 중 사진에 대한 앱은 제외되었으며, 비디오 편집앱 시장만 포함된 DATA로 회사에서 재 가공된 자료입니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

> Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q'17 ~ 2Q'21)



※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Ranking (2Q 21)	App	MAU 4Q 20	MAU 1Q 21	MAU 2Q 21	QoQ	YoY	% of Total
1	-	64,598,332	66,624,906	68,915,505	3.44%	15.15%	22.20%
2	-	24,276,640	41,530,436	56,261,887	41.52%	3217.88%	18.94%
3	KineMaster	49,471,565	53,472,432	54,305,195	-3.14%	13.24%	16.69%
4	-	23,747,397	21,459,964	19,713,898	-8.14%	-37.84%	6.35%
5	-	14,650,575	15,347,899	16,082,666	4.79%	24.69%	5.18%
6	-	7,219,529	8,746,282	12,089,483	38.22%	492.97%	3.90%
7	-	10,820,363	11,242,611	10,150,085	-9.72%	-20.57%	3.27%
8	-	7,099,882	10,049,576	9,440,784	-6.06%	543.79%	3.04%
10	-	3,607,111	4,014,042	7,633,258	90.16%	185.64%	2.46%
9	-	9,213,727	8,928,651	7,620,503	-14.65%	-21.28%	2.46%
11	-	7,561,450	7,888,135	6,147,734	-22.06%	-37.84%	1.98%
12	-	4,435,172	5,842,056	5,883,611	0.71%	54.44%	1.90%
13-45	-	41,265,646	40,562,293	36,132,609	-10.92%	-21.27%	11.64%
Total		267,967,390	295,709,283	310,377,216	4.96%	29.19%	100.00%

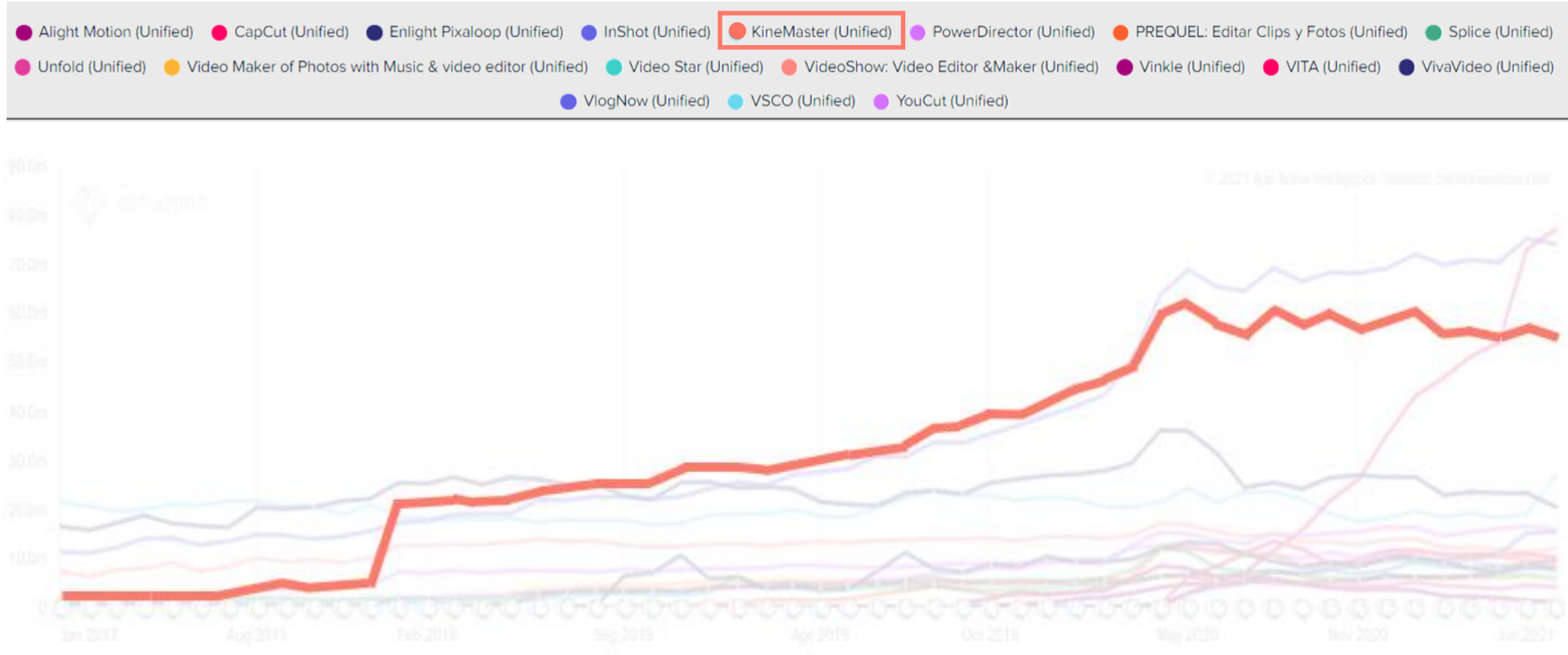
※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

※ 해당 랭크는 비디오 및 사진 편집앱 시장 중 사진 대한 앱은 제외되었으며, 비디오 편집앱 시장만 포함되었으며, 중국 Android가 제외된 DATA로 회사에서 재 가공된 자료입니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

> Android & iOS 앱애니 추정 MAU (1Q'17 ~ 2Q'21)



※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다..

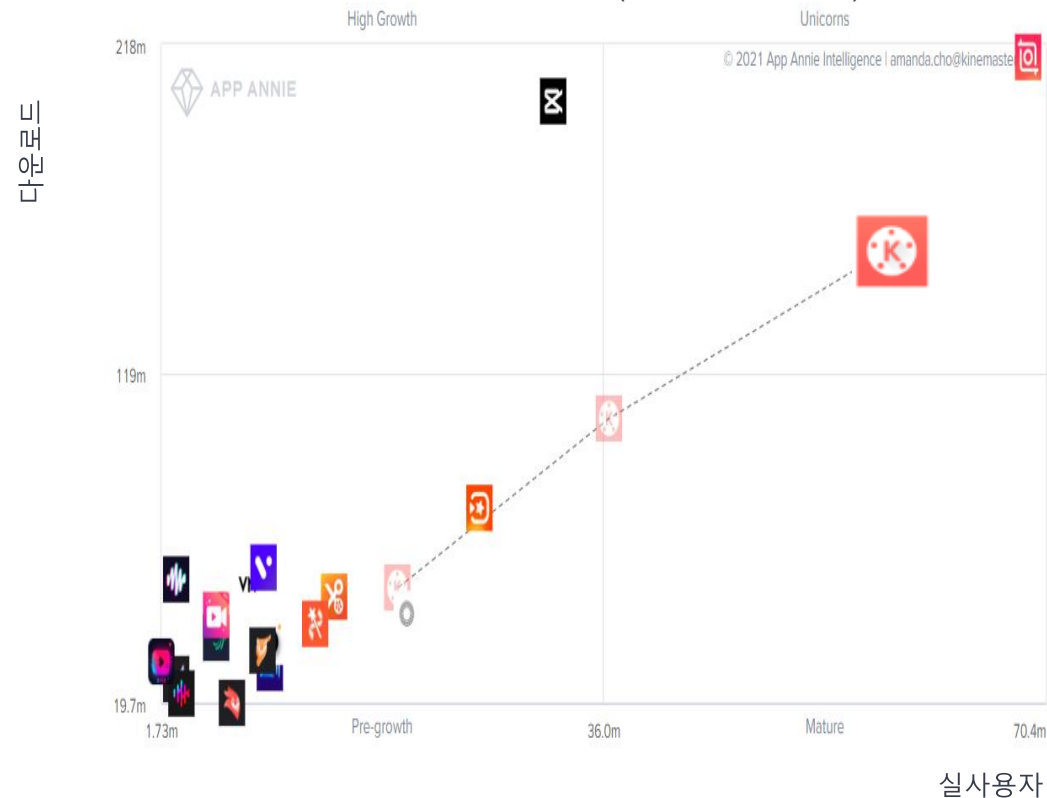


Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

> Android & iOS 앱애니 고객관심도 (2Q'20 ~ 2Q'21)



> Android & iOS 앱애니 성장단계 (2Q'20 ~ 2Q'21)



※ 해당자료 앱시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공하는 추정 DATA 로 실제 회사의 실적과 일치하지 않습니다..



Appendix I 주요 연혁 및 지배구조

주요 연혁

- 02년 회사설립
- 05년 삼성전자에 스트리밍 플레이어제품 공급
- 10년 LG전자에 스트리밍 플레이어제품 공급
- 11년 코스닥시장 상장
- 11년 HBO에 안드로이드용 Player SDK공급
- 12년 KineMaster 앱 개발 시작
- 13년 Time Warner Cable에 Player SDK공급
- 13년 안드로이드 버전 KineMaster 출시
- 14년 안드로이드 버전 SingPlay 출시
- 15년 샤오미에 동영상 편집 솔루션 공급
- 17년 iOS 버전 KineMaster 출시
- 18년 누적다운로드 8천만 돌파
- 19년 누적 다운로드 1억 2천, MAU 2천 5백만
- 19년 키네마스터 주식회사로 사명변경**
- 19년 누적 다운로드 2억 1천, MAU 3천 7백만
- 19년 안드로이드 버전 BeatSync 출시
- 20년 100% 무상증자 진행
- 20년 누적 다운로드 2억 4천, MAU 4천 7백만
- 20년 누적 다운로드 2억 9천, MAU 6천 4백만
- 21년 누적 다운로드 4억 6천, MAU 6천 8백만

연결법인



※ ()는 중요한 프리랜서 및 외주인력을 포함한 총 운영인력 기준임

키네마스터 주주구성

임일택	1,574,407	11.62%	Founder · 대표이사
솔본등	4,543,251	33.54%	투자자
그 외	7,428,649	54.84%	-
총합계	13,546,373	100.00%	-



2021년도 2분기 실적발표 | KineMaster Corporation

Business Planning Team | **ir@kinemaster.com** / **woojin.rho@kinemaster.com**

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com