

INVESTOR RELATIONS

2021년 4분기 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성되었으며, 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.

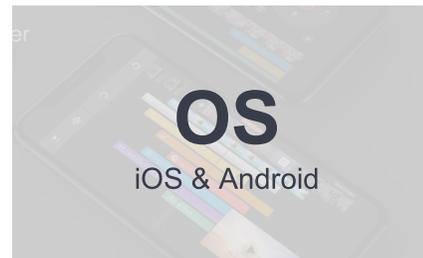
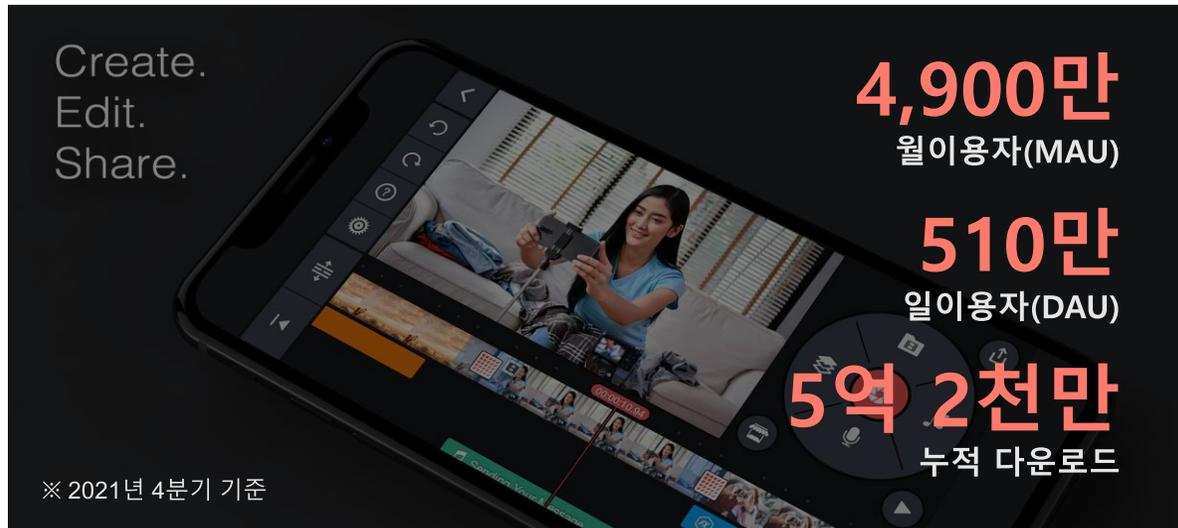


목차

01. Business KineMaster / PlayerSDK	4
02. 2021년 4분기 실적 KineMaster / PlayerSDK Performance	7
03. 2021년 4분기 실적 Earnings Summary	12
04. Market Trend 동영상 편집 앱 시장	16
05. Appendix 주요 연혁 및 지배구조	21

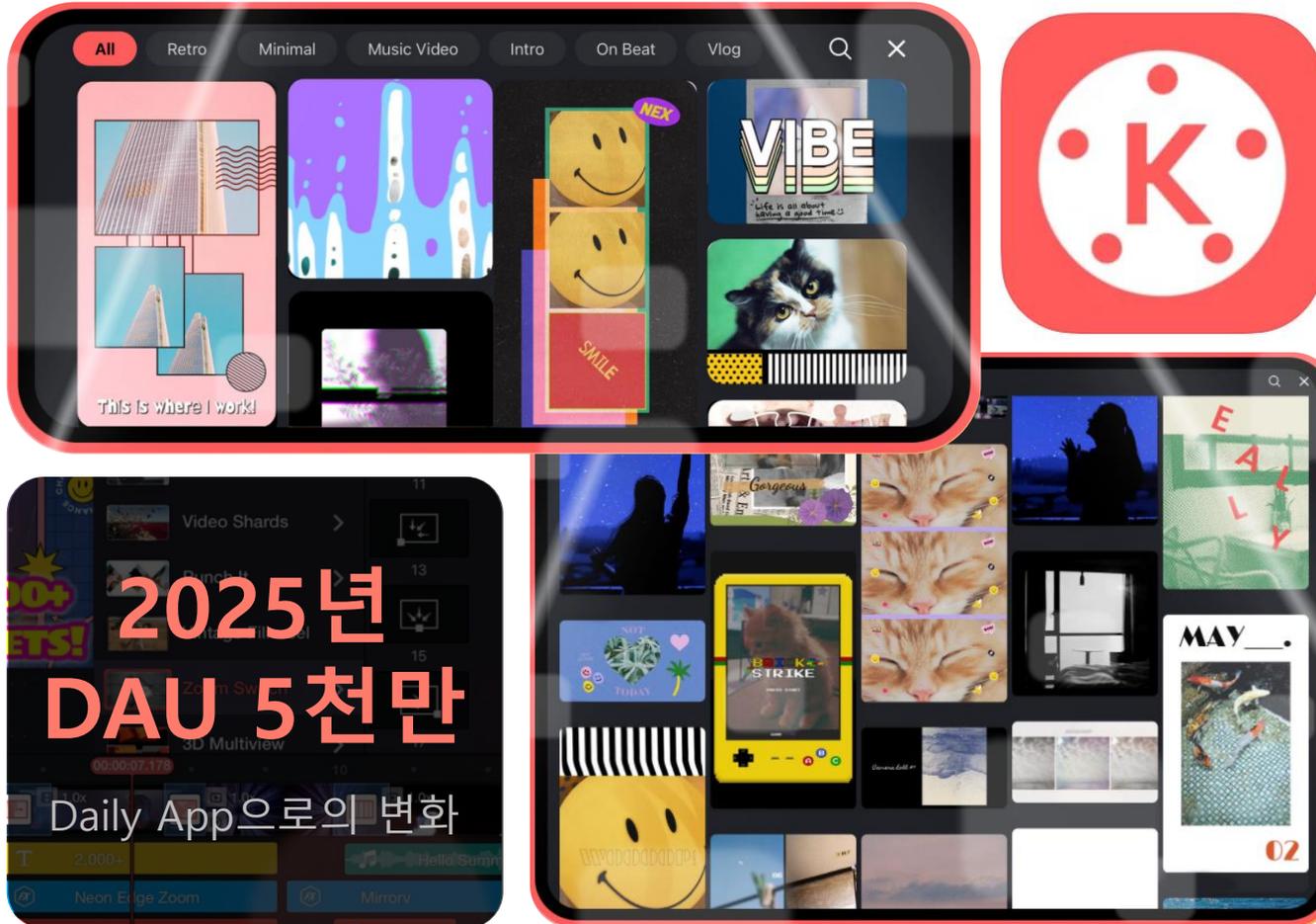
Business | KineMaster; 1.모두를 위한 다양한 기능을 갖춘 동영상 편집 앱

- > 직관적인 사용자 인터페이스를 기반으로 한 모바일 동영상 편집앱
- > 구독모델 기반; 구독 시 워터마크 및 광고 제거, 프리미엄 에셋 사용가능
- > 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





Business | KineMaster; 2.모두 즐기는 프로젝트 공유 플랫폼



- > 프로젝트를 앱 내에서 직접 공유할 수 있는 포털 기능을 구현하여 2025년 DAU 5천만 달성을 목표로 프로젝트 공유 플랫폼으로의 변화를 도모함
- > 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



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



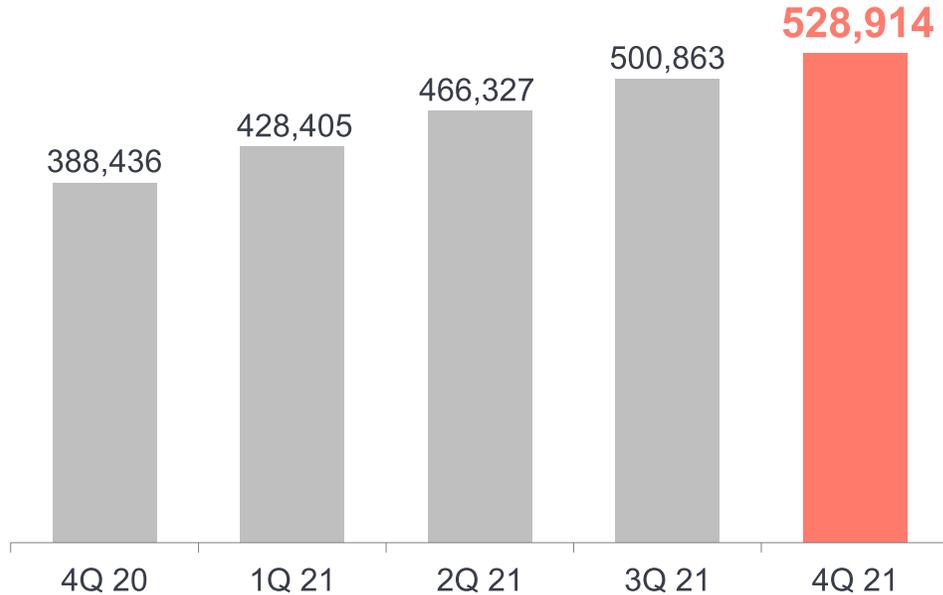


4분기 실적 | KineMaster 다운로드

> KineMaster 누적 다운로드

4분기 누적 다운로드 YoY +36% / QoQ +6%

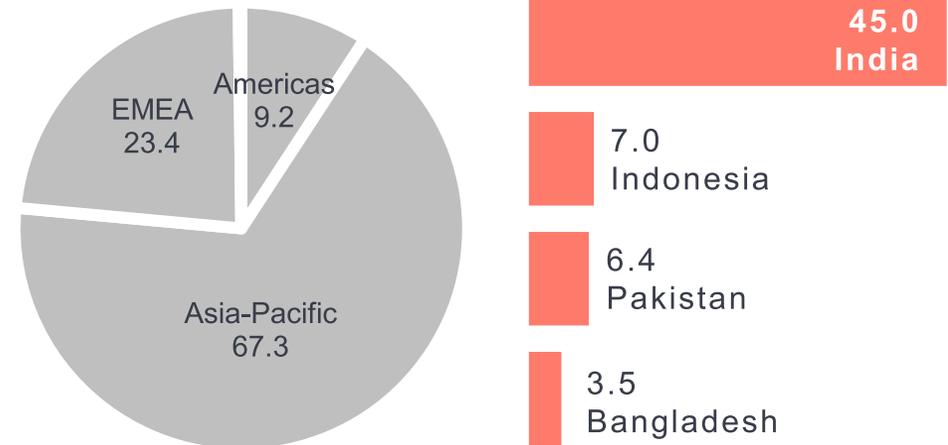
(단위:천명)



> 국가별 다운로드

Asia Pacific 67.3% 중 India, Indonesia가 52.0% 이상 차지

(단위:%)



※ 상기 수치는 4분기에 발생한 국가별 다운로드입니다.

※ 순서대로 Brazil 3.1%, Iraq 3.0%, Philippines 2.8%, Egypt 2.7%, United States 2.4%, Thailand 1.4% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

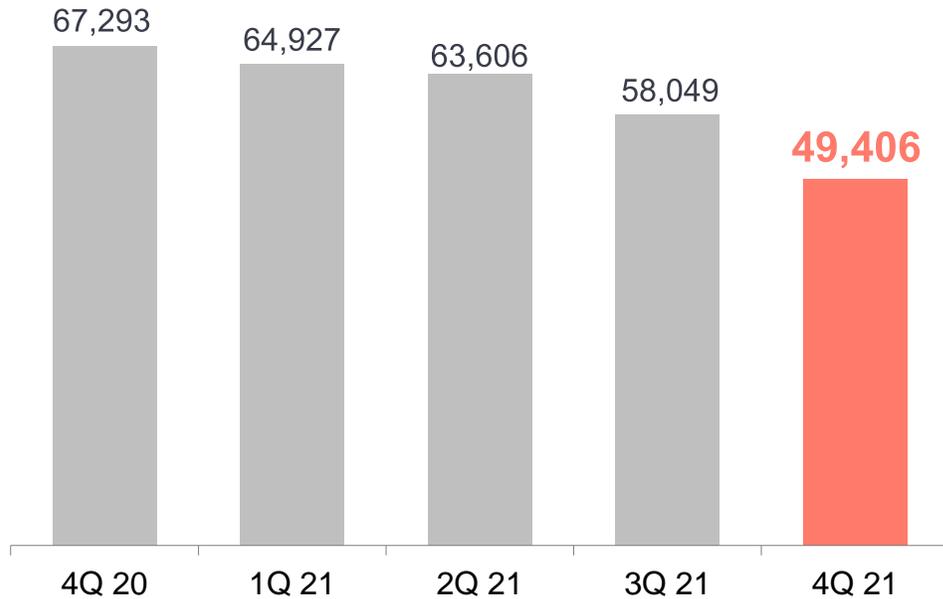


4분기 실적 | KineMaster MAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

4분기 MAU YoY -27% / QoQ -15%

(단위:천명)

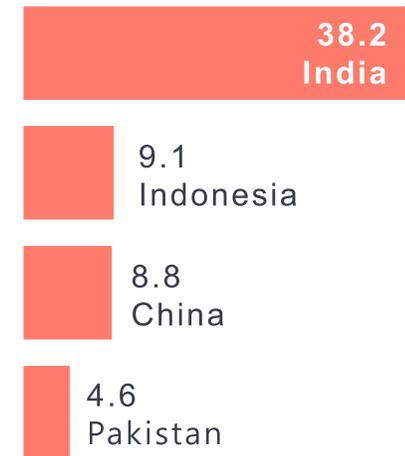
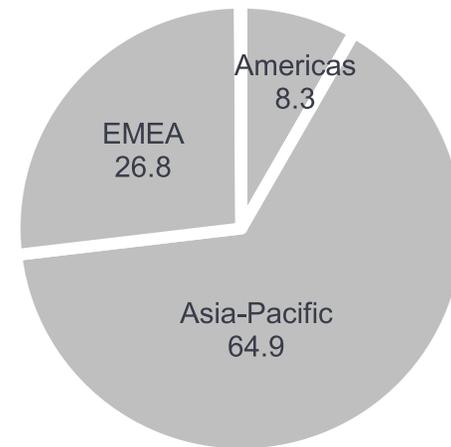


※ 상기 수치는 MAU의 분기 평균값 입니다.

> 국가별 MAU

Asia Pacific 64.9% 중 India, Indonesia가 47.3% 이상 차지

(단위:%)



※ Android + iOS '21년도 4분기 MAU 기준입니다.

※ 순서대로 Iraq 3.9%, Egypt 3.5%, Brazil 2.7%, Philippines 2.6%, Bangladesh 2.4%, United States 2.3% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

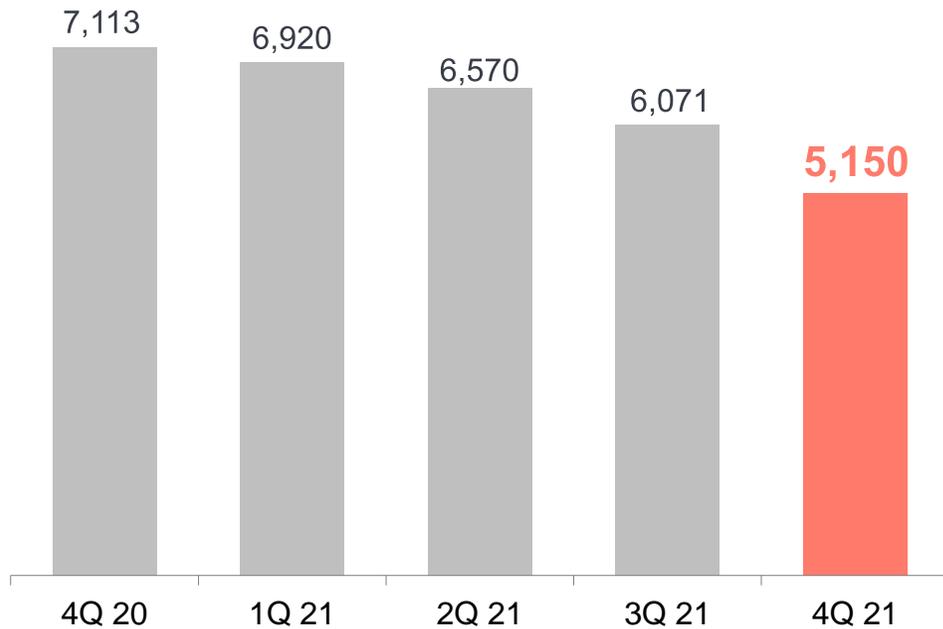


4분기 실적 | KineMaster DAU

> KineMaster 일 사용자 DAU

4분기 MAU YoY -28% / QoQ -15%

(단위:천명)

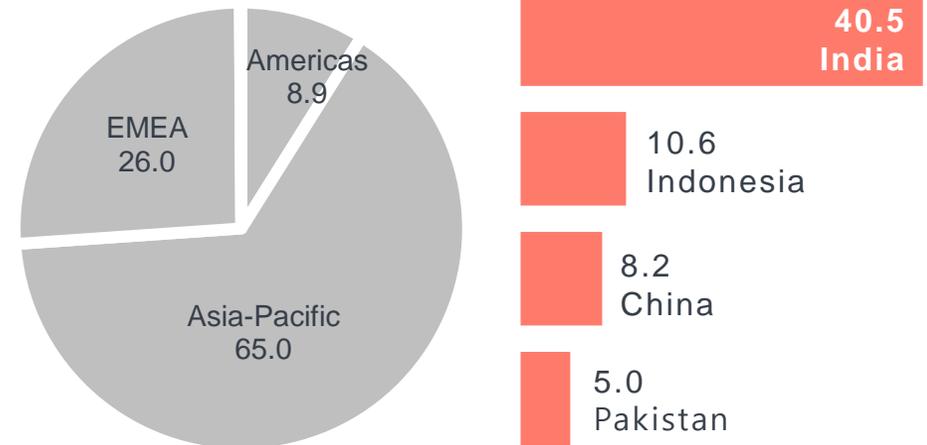


※ 상기 수치는 DAU의 분기 평균값 입니다.

> 국가별 DAU

Asia Pacific 66.9% 중 India, Indonesia가 51.1% 이상 차지

(단위:%)



※ Android + iOS '21년도 4분기 DAU 기준입니다.

※ 순서대로 Iraq 4.2%, Egypt 3.7%, Brazil 2.3%, United State 2.2%, Philippines 2.1%, Bangladesh 2.0% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

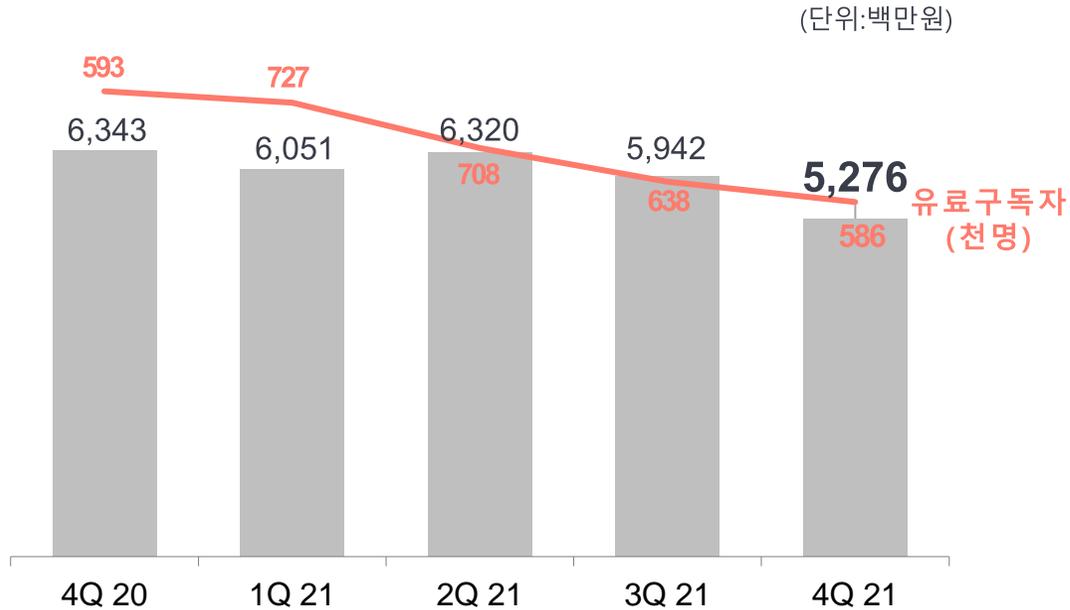


4분기 실적 | KineMaster 매출

> KineMaster 매출

4분기 매출 YoY -17% / QoQ -11%

4분기 구독자수 YoY -24% / QoQ -5%

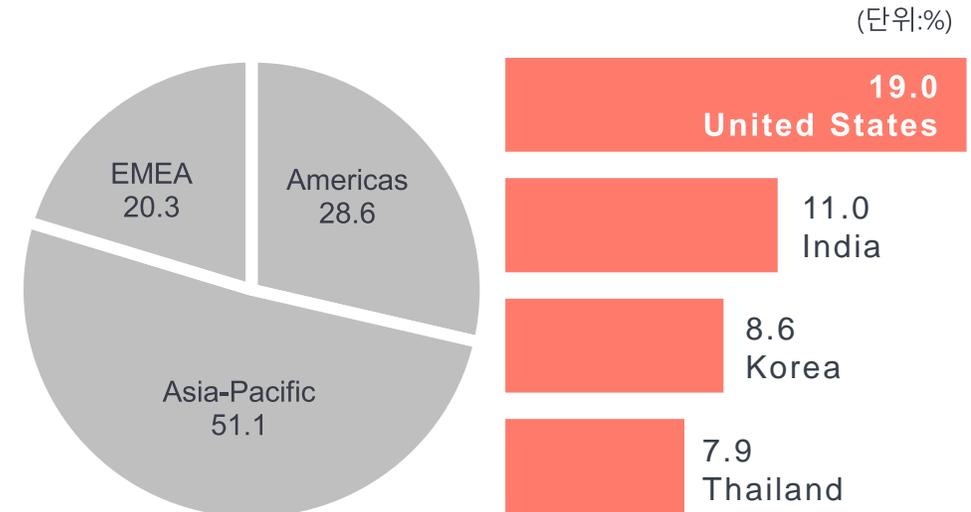


※ 총 매출에는 구독, 광고, 에셋 매출이 포함되어 있으며 구독 매출이 대부분을 차지하고 있습니다.

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

> 국가별 매출

Americas 28.6% 중 United States가 약 19.0% 비중



※ Android + iOS '21년도 4분기에 발생된 매출 기준입니다.

※ 순서대로 Indonesia 7.3%, Brazil 4.8%, Philippines 3.4%, China 3.2%, Saudi Arabia 3.2%, United Kingdom 2.9% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

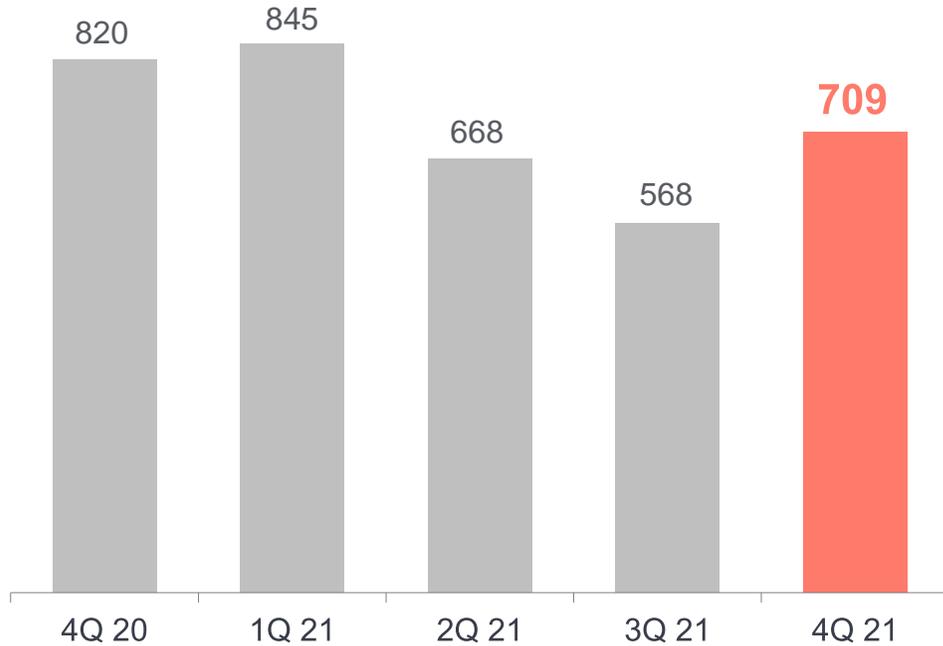


4분기 실적 | PlayerSDK 매출

> PlayerSDK 매출

4분기 매출 YoY -14% / QoQ +25% .

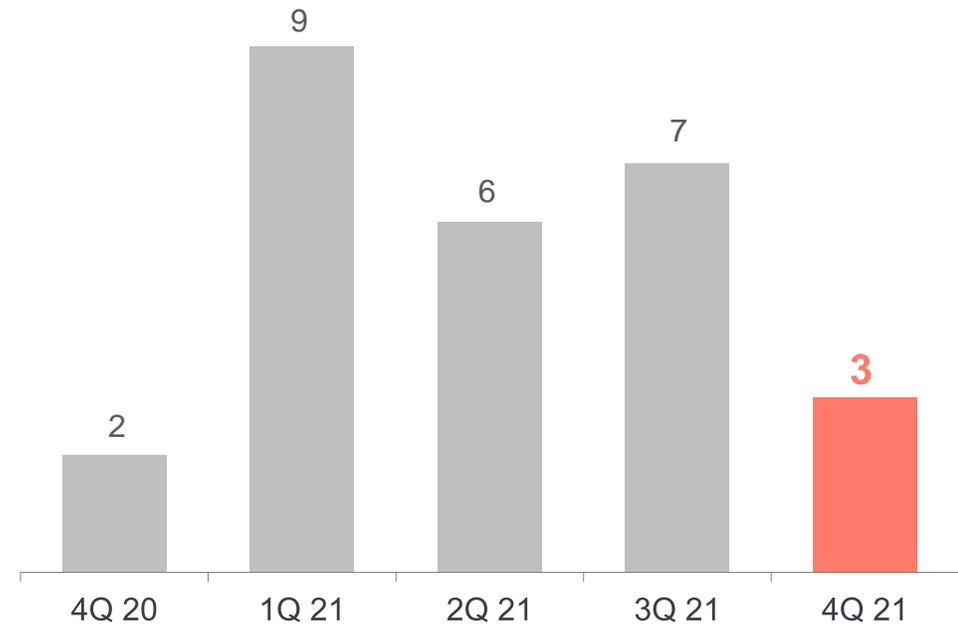
(단위:백만원)



> PlayerSDK 고객수

4분기 고객사 YoY +50% / QoQ -57% .

(단위:고객수)





4분기 실적 | Earnings Summary

(단위: 백만원)

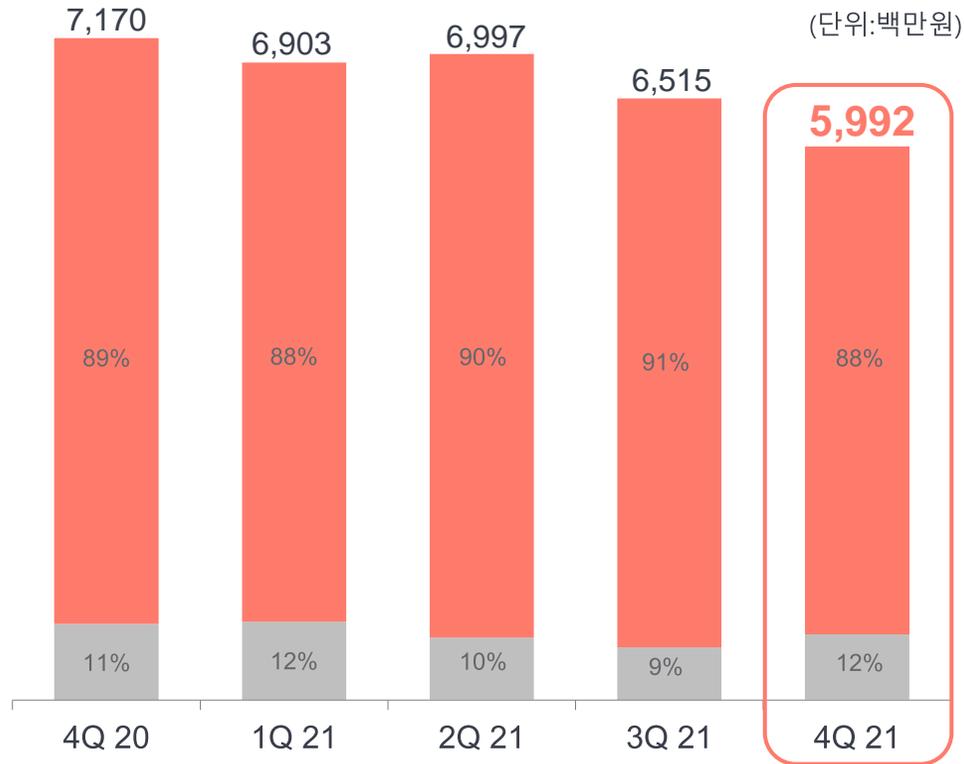
	4Q 20	1Q 21	2Q 21	3Q 21	4Q 21	QoQ	YoY
전체매출	7,170	6,903	6,997	6,515	5,992	(8.04%)	(16.43%)
KineMaster	6,343	6,051	6,320	5,942	5,276	(11.21%)	(16.83%)
PlayerSDK	820	845	668	568	709	24.79%	(13.54%)
기타	6	6	9	5	7	30.42%	8.40%
영업비용	6,891	6,544	7,622	6,941	7,003	0.89%	1.62%
KineMaster 매출연동비	1,428	1,358	1,367	1,189	1,121	(5.71%)	(21.47%)
영업이익	278	359	(626)	(425)	(1,011)	-	-
% 영업이익률	3.88%	5.20%	(8.94%)	(6.53%)	(16.87%)	-	-
순이익	(568)	537	(715)	(36)	(1,067)	-	-
% 순이익률	(7.92%)	7.79%	(10.22%)	(0.56%)	(17.80%)	-	-



4분기 실적 | Earnings Summary

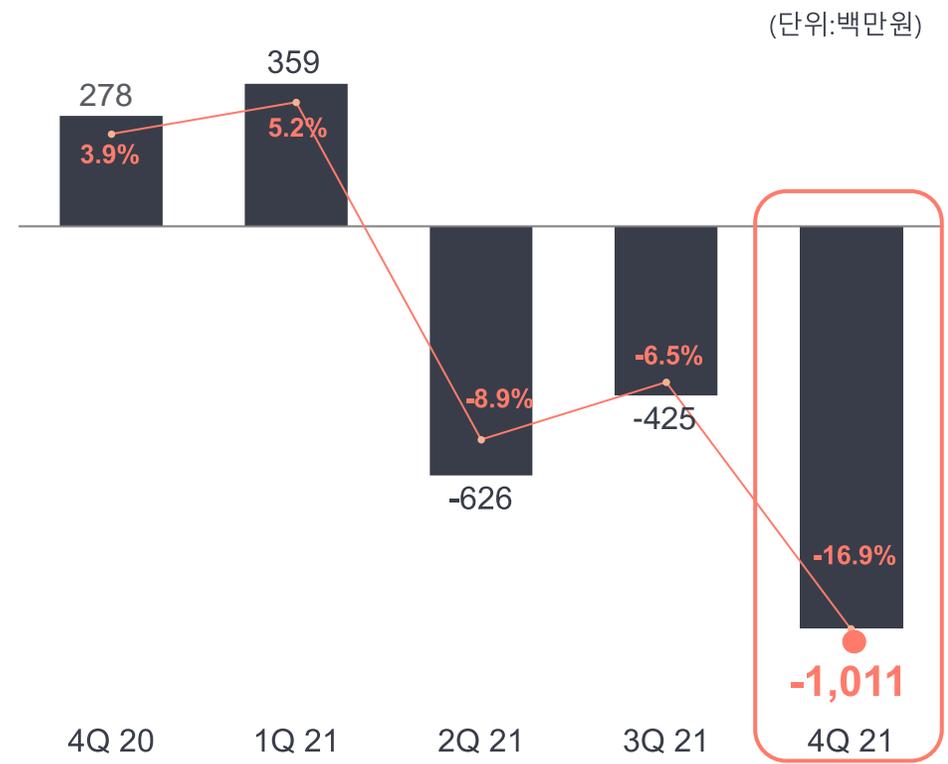
> 전체매출

- KineMaster 매출비중 88%
- SDK 매출비중 12%



> 영업이익

4분기 영업이익 및 영업이익률: -1,011백만원, -16.87%





4분기 실적 | Earnings Summary

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

- KineMaster 5.2.4 버전 릴리즈

에셋 스토어에서 카테고리 별로 에셋을 검색

오디오 브라우저에서 바로 오디오 파일 및 에셋을 검색.

새롭게 추가한 텍스트에 이전 텍스트의 폰트가 적용되며 커스텀 폰트를 설치하여 이용
색상 조정의 설정값을 초기화

프로젝트 편집 화면에서 동영상을 낮은 해상도로 변환

동영상 클립을 스피드램프 앱으로 바로 내보내기 및 가져오기

- GooglePlay 프로모션

국내 Android 유저를 대상으로 10월 한달동안 구독료의 15%를 할인

> 4분기 실적 주요내용

- KineMaster 앱 매출

4분기 앱 매출액 5,276백만원 (YoY -17%, QoQ -11%)

> 투자재원 확보

- 전환우선주 발행 결정 (발행일: 2022년 1월 5일)

발행 주식 수 454,536주, 발행 총액 8,499백만원



4분기 실적 | Earnings Summary

(단위:백만원)

연결재무상태표	4Q 20	1Q 21	2Q 21	3Q 21	4Q 21
유동자산	14,140	14,769	14,499	25,088	22,984
비유동자산	2,399	2,255	1,865	2,233	3,350
자산총계	16,539	17,024	16,364	27,321	26,333
유동부채	1,372	1,333	1,193	992	1,701
비유동부채	891	940	1,072	1,202	774
부채총계	2,263	2,273	2,264	2,194	2,474
자본금	6,773	6,773	6,773	6,773	6,773
자본잉여금	1,327	1,327	1,327	9,631	9,562
기타자본구성요소	-2,428	-2,428	-2,428	245	245
기타포괄손익누계액	-59	-112	-39	60	20
이익잉여금	8,663	9,191	8,466	8,418	7,270
자본총계	14,276	14,751	14,100	25,127	23,859
자본과 부채총계	16,539	17,024	16,364	27,321	26,333

(단위:백만원)

연결손익계산서	4Q 20	1Q 21	2Q 21	3Q 21	4Q 21
영업수익	7,170	6,903	6,997	6,515	5,992
영업비용	6,891	6,544	7,622	6,941	7,003
영업이익	278	359	-626	-425	-1,011
영업이익률 (%)	3.9	5.2	-8.94	-6.53	-16.87
영업외수익	-164	320	17	473	84
영업외비용	549	82	54	7	151
법인세차감전순이익	-435	596	-663	40	-1,078
법인세비용	133	59	52	76	-12
당기순이익	-568	537	-715	-36	-1,067
총포괄이익	-1,358	475	-651	51	-1,199
기본주당이익(원)	-42	40	-54	-3	-80

※ 주당이익은 2021년 7월 2일 자기주식처분 이후 재계산 되었습니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : *App Annie*

Ranking (4Q 21)	App	Revenue 2Q 21	Revenue 3Q 21	Revenue 4Q 21	QoQ	YoY	% of Total	20 FY	21 FY
1	-	\$11,769,749	\$10,478,820	\$8,973,492	-14.37%	-3.18%	16.13%	\$29,357,343	\$41,168,164
2	-	\$7,017,756	\$5,820,028	\$5,172,353	-11.13%	-27.12%	9.30%	\$26,957,629	\$25,111,523
3	-	\$6,155,729	\$5,818,654	\$5,067,759	-12.90%	11.27%	9.11%	\$17,636,503	\$22,230,845
4	-	\$4,914,517	\$4,460,516	\$4,015,823	-9.97%	1.92%	7.22%	\$13,784,682	\$17,900,790
5	-	\$5,399,528	\$4,640,005	\$3,503,056	-24.50%	-1.85%	6.30%	\$13,411,584	\$18,081,714
6	-	\$4,190,136	\$3,886,447	\$3,267,465	-15.93%	-7.65%	5.87%	\$13,749,567	\$15,265,984
7	KineMaster	\$3,418,554	\$3,133,857	\$2,581,593	-17.62%	-19.41%	4.64%	\$13,326,668	\$12,128,773
8	-	\$2,759,359	\$2,503,086	\$1,786,933	-28.61%	-32.86%	3.21%	\$10,596,268	\$9,696,802
9	-	\$1,236,993	\$1,597,009	\$1,498,157	-6.19%	26.05%	2.69%	\$3,055,786	\$5,707,476
10	-	\$2,040,459	\$1,974,185	\$1,621,490	-17.87%	2.63%	2.92%	\$6,175,638	\$7,296,612
11	-	\$2,589,950	\$2,189,249	\$1,657,944	-24.27%	-47.43%	2.98%	\$13,313,262	\$9,261,163
12	-	\$1,937,853	\$1,728,691	\$1,609,757	-6.88%	-8.90%	2.89%	\$6,199,810	\$7,162,176
13-42	-	\$20,083,925	\$18,121,767	\$14,865,459	-17.97%	-24.33%	26.73%	\$71,771,441	\$73,137,710
Total		\$73,514,508	\$66,352,314	\$55,621,281	-16.17%	-14.65%	100.00%	\$239,336,181	\$264,149,732

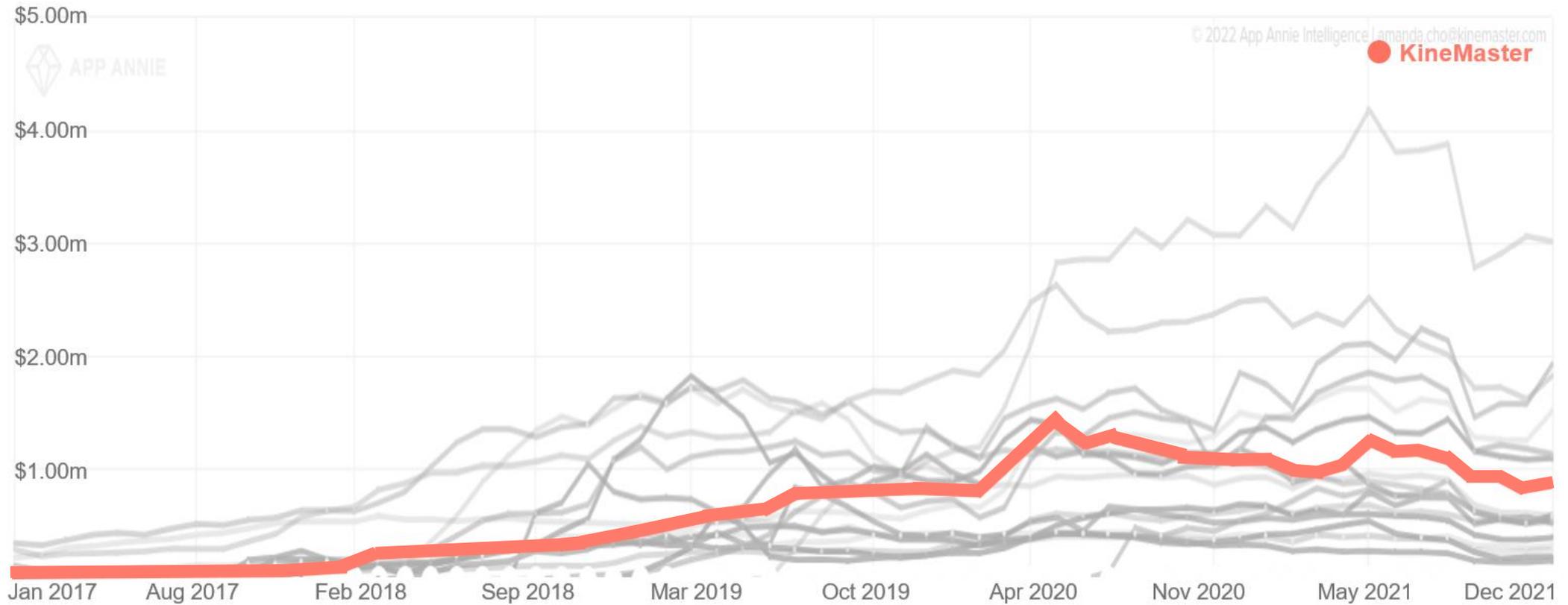
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

※ 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 ~ 4Q'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 (4Q 21)	App	MAU 2Q 21	MAU 3Q 21	MAU 4Q 21	QoQ	YoY	% of Total
1	-	58,772,812	81,728,524	96,177,809	17.68%	296.17%	23.55%
2	-	68,915,505	79,143,913	78,537,647	-0.77%	21.58%	19.23%
3	KineMaster	51,794,270	54,867,139	51,624,323	-5.91%	4.35%	12.64%
4	-	12,089,483	17,852,667	22,858,557	28.04%	216.62%	5.60%
5	-	19,713,898	22,892,171	21,316,328	-6.88%	-10.24%	5.22%
6	-	16,082,666	16,491,919	17,739,779	7.57%	21.09%	4.34%
7	-	7,633,258	11,409,793	12,361,216	8.34%	242.69%	3.03%
8	-	9,440,784	10,053,782	10,791,637	7.34%	52.00%	2.64%
10	-	10,150,085	10,865,407	10,165,860	-6.44%	-6.05%	2.49%
9	-	3,200,586	6,485,464	7,941,820	22.46%	489.43%	1.94%
11	-	7,620,503	8,071,636	7,999,866	-0.89%	-13.17%	1.96%
12	-	2,556,670	7,047,766	7,275,825	3.24%	189.46%	1.78%
13-45	-	43,147,685	66,257,327	63,563,400	-4.07%	28.18%	15.57%
Total		311,118,203	393,167,507	408,354,065	3.86%	52.28%	100.00%

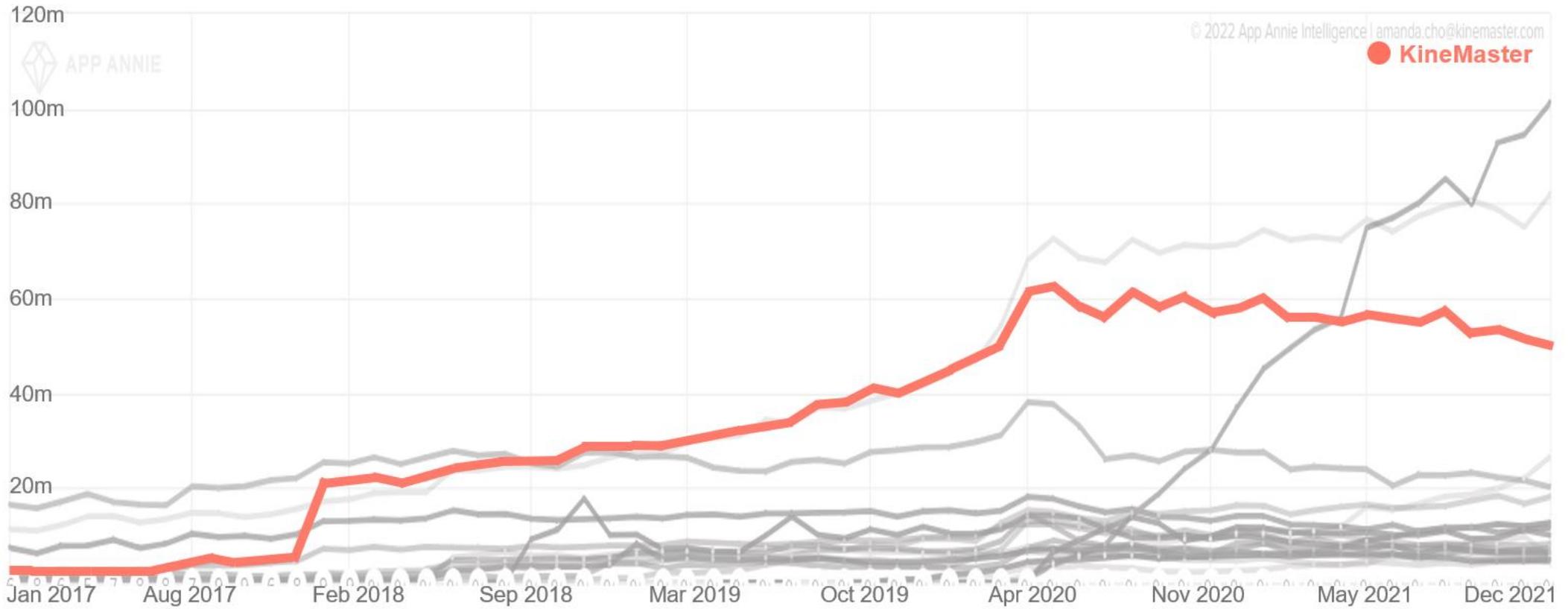
※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

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



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

> Android & iOS 앱애니 추정 MAU (1Q'17 ~ 4Q'21)

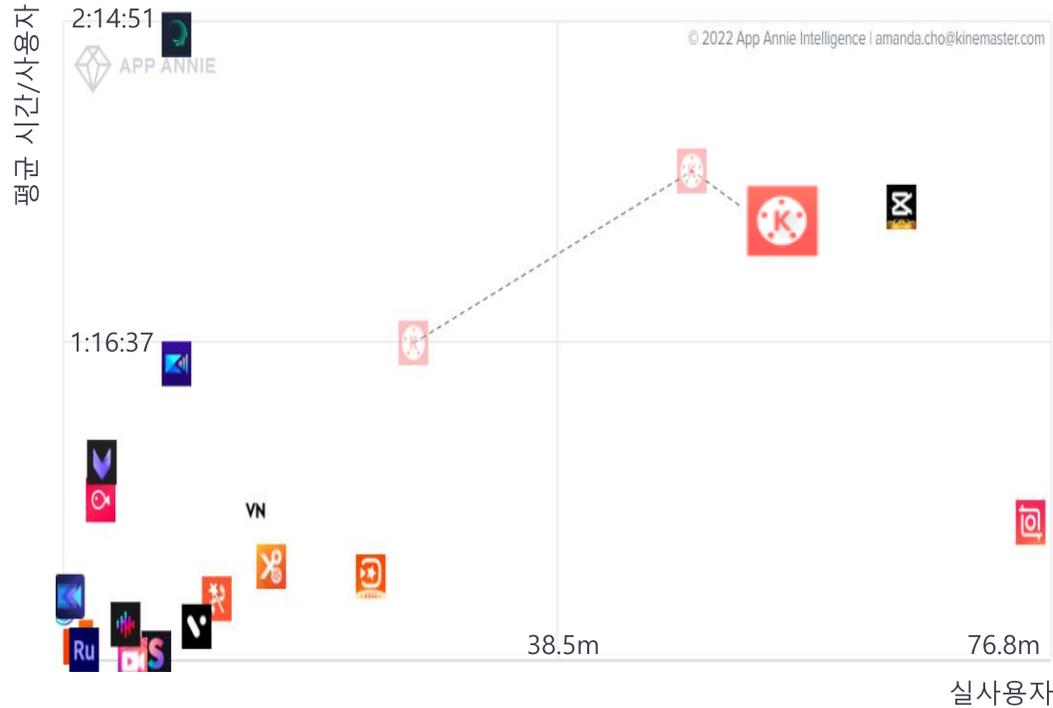


※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다..

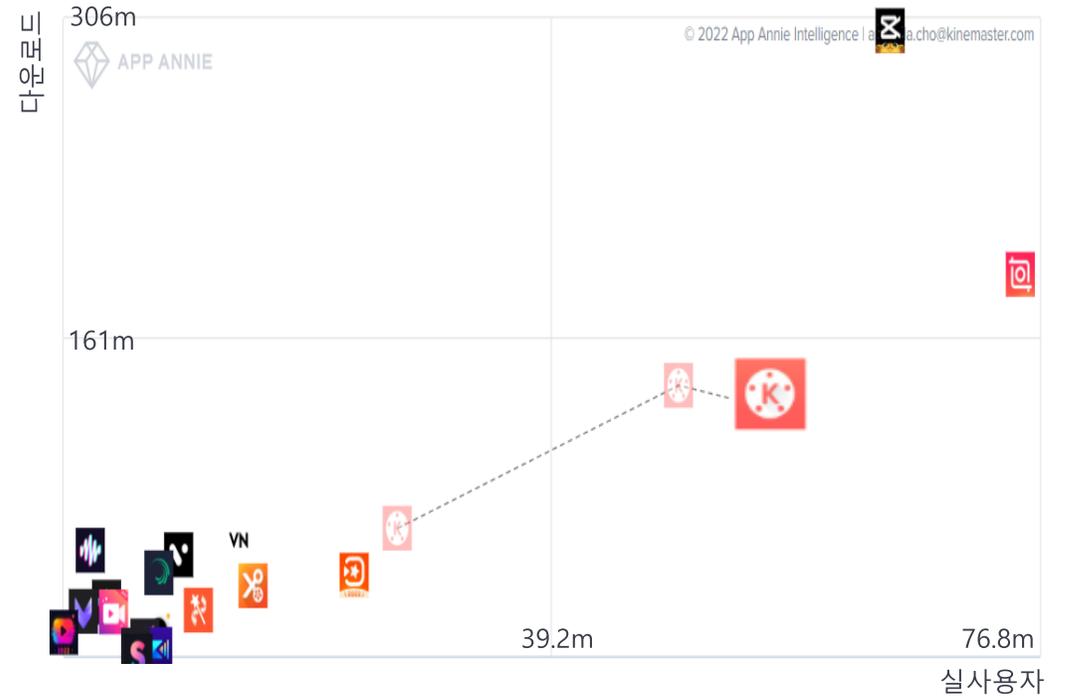


Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

> Android & iOS 앱애니 고객관심도 (4Q'20 ~ 4Q'21)



> Android & iOS 앱애니 성장단계 (4Q'20 ~ 4Q'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 5억 2천, MAU 4천 9백만

연결법인

	본사	※ 연결기준 149명 (181명)	
	KineMaster , SDK총괄		
	104명 (130명)		
본사지분 100%	본사지분 100%	본사지분 100%	
미국	중국	스페인	
KineMaster	KineMaster	PlayerSDK	
8명 (13명)	5명	32명 (33명)	

※ ()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 4분기 실적발표 | KineMaster Corporation
IR/Planning Team | ir@kinemaster.com
www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com