

The background of the slide features several characters from the game Ragnarok Online. On the left, a white-haired male character in a white and red outfit is shown from the chest up, looking towards the right. Below him is a female character with long blue hair wearing ornate golden armor. On the right side, a blonde female character in a red and white outfit is holding a staff, and below her is a male character with brown hair in a red and gold outfit. In the foreground on the right, a male character with red hair is wearing detailed plate armor and holding a large sword. The background is white with light blue geometric shapes.

2019 1Q IR PRESENTATION

Investor Relations

May 2019



Disclaimer

These materials have been prepared by GRAVITY Co., Ltd. ("Gravity" or the "Company"). The statements contained in this presentation have not been independently verified. No representations or warranties, express or implied, are made as to, and no reliance should be placed on, the accuracy, fairness or completeness of the information presented or contained in these materials. Neither the Company nor any of its affiliates, advisers or representatives accepts any responsibility whatsoever for any loss or damage arising from any information presented or contained in these materials.

The information presented or contained in these materials is subject to change without notice and its accuracy is not guaranteed. The presentations do not constitute an offer or invitation to purchase or subscribe for any shares or other securities of the Company and neither any part of the materials nor any information or statement contained therein shall form the basis of or be relied upon in connection with any contract or commitment whatsoever. Certain statements or other disclosure content in these presentation materials may include, in addition to historical information, "forward-looking statements" within the meaning of the "safe-harbor" provisions of the U.S. Private Securities Litigation Reform Act of 1995. Forward-looking statements can generally be identified by the use of forward-looking terminology, such as "may," "will," "expect," "intend," "estimate," "anticipate," "believe," "project," or "continue" or the negative thereof or other similar words, although not all forward-looking statements will contain these words. These forward-looking statements are based on our current assumptions, expectations and projections about future events. All forward-looking statements involve risks and uncertainties that may cause our actual performance, financial condition or results of operations to be materially different from those suggested by the forward-looking statements, including, but not limited to, our ability to diversify revenue; our ability to collect, and in a timely manner, license fees and royalty payments from overseas licensees; our ability to acquire, develop, license, launch, market or operate commercially successful online games; our ability to compete effectively in a highly competitive industry; our ability to anticipate and access technological developments in our industry; our ability to recruit and retain quality employees as we grow; our ability to implement our growth strategies; and economic and political conditions globally. Investors should consider the information contained in our submissions and filings with the United States Securities and Exchange Commission (the "SEC") including our annual report for the fiscal year ended December 31, 2017 on Form 20-F, together with such other documents that we may submit to or file with the SEC from time to time, including on Form 6-K. The forward-looking statements speak only as of this press release and we assume no duty to update them to reflect new, changing or unanticipated events or circumstances.

Contents

2019 1Q Updates

- 01 Ragnarok M: Eternal Love グローバル巡航中
- 02 Ragnarok M: Eternal Love イベント及びアップデート
- 03 Global Marketingを通した多様な楽しい経験の提供
- 04 日本2019年上半期サービス目標

2019 事業戦略

- 05 Ragnarok IPのグローバル拡大を通した企業価値継続成長
- 06 ROIP基盤の多様なジャンルのゲームポートフォリオ構築
- 07 IPライセンス事業及び自社パブリッシング拡大

2019 1Q Analysis

- 08 Operation Results Trend
- 09 Revenues Breakdown

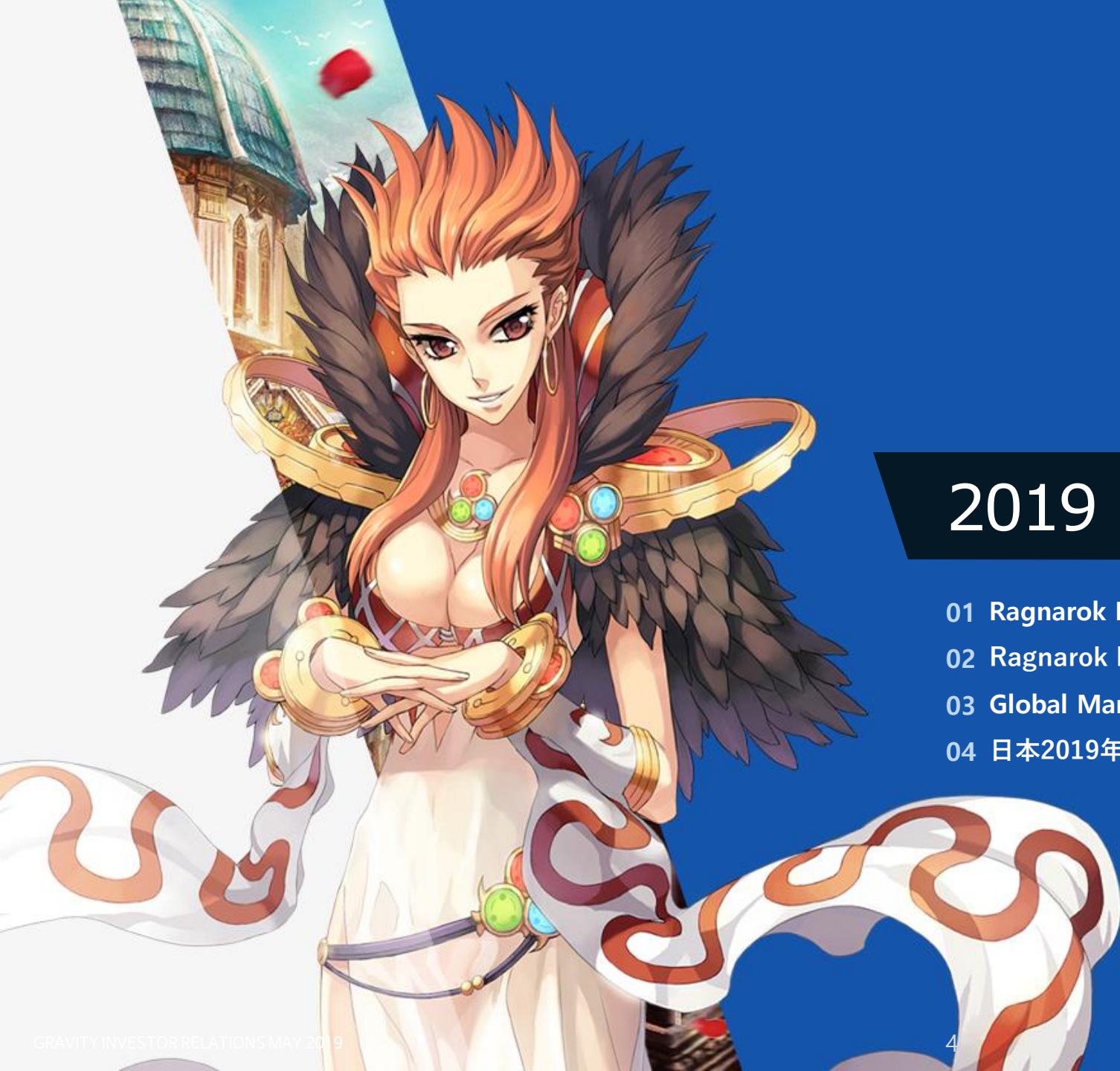
Gravity Outlook

- 10 2019年度Major Upcoming Launchings
- 11 Global Market Strategy

Exhibits

- 01 会社概要
- 02 財務諸表
- 03 子会社状況





2019 1Q Updates

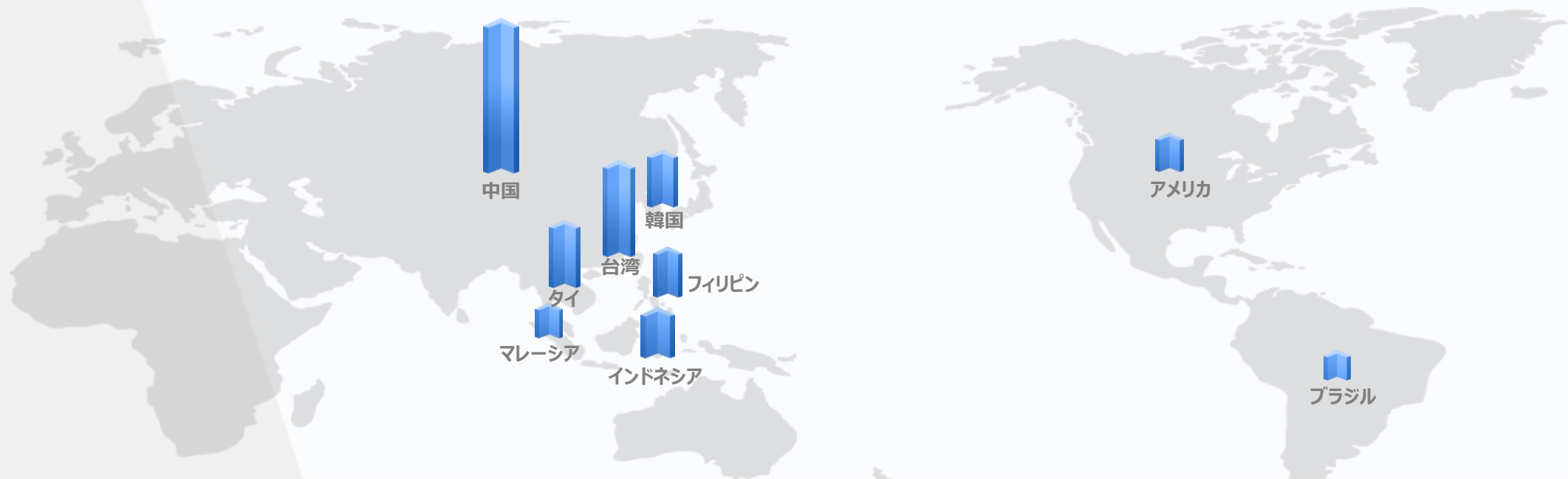
- 01 Ragnarok M: Eternal Love グローバル巡航中
- 02 Ragnarok M: Eternal Love イベント及びアップデート
- 03 Global Marketingを通した多様な楽しい経験の提供
- 04 日本2019年上半期サービス目標

Ragnarok M: Eternal Love グローバル巡航中

グローバルゲームに生まれ変わったRagnarok M、グローバル市場に安着成功!

- ▶ 台湾、韓国、東南アジア、北米地域においてRagnarok M: Eternal Love安着、2018年度モバイル売上に大きく寄与する。
- ▶ グローバル累積ダウンロード 2,400万件突破! (2019年3月31日基準)

主要国家累積ダウンロード数(2019.03.31基準)



Ragnarok M: Eternal Love イベント及びアップデート

01

Ragnarok M: Eternal Love
韓国1周年イベント

- 1周年イベント日程: 3月14日～29日
- 1周年記念イベント及びマーケティングで新規ユーザー1日平均約5倍増加!

02

Episode 6.0 Update

- アップデート日程: 中国6月予定、台湾/韓国7月予定
- 新規地域: 研究所
- 新規NPC: セニア、セイレン、マーガレット、未定
- 新規パーティーダンジョン: タナトタワー第1区域(最大 12人)
- 新規ハウジングシステム及びルーンシステム

03

中国新規サーバーオープン

- オープン日程: 4月11日
- 中国で2017年3月にオープン後、DAU(Daily Active Users)が2倍増加し、Ragnarok IPのブランドパワーを立証

- ✓ 韓国バージョン1周年を迎え多様なイベント及びマーケティングを実施し、新規/休眠ユーザーの流入拡大及びリテンション強化
- ✓ 大規模Episodeアップデートで豊富なコンテンツを提供し、ユーザーの期待充足

Ragnarok M: Eternal Love Global Marketingを通した多様な楽しい経験の提供

Ragnarok M: Eternal Love Live

中国:上海/広州、タイ:バンコク、フィリピン:マニラ、インドネシア:ジャカルタで盛況裏に終了



- ✓ 4月 4日～6日: 中国上海/広州でコンサートチケット2分で販売完了
- ✓ 4月 20日: タイ、4月 27日: フィリピン、5月 4日: インドネシアで開催
- ✓ 5回のコンサートに約7千人が参加し、コスプレ、ガチャゾーンなどのイベントに参加
- ✓ グローバルマーケティングを通した多様な方法でユーザーと疏通し、ユーザーに楽しい経験と満足感提供

Ragnarok M: Eternal Love : 日本2019年上半期サービス目標

iOS 売上最高 1位
Android 売上最高 3位

iOS 人気順位最高 2位
売上順位最高 20位

iOS 売上最高 1位
Android 売上最高 1位

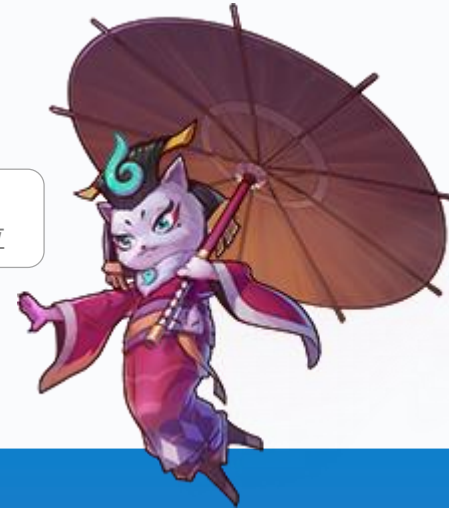
iOS 売上最高 1位
Android 売上最高 1位
(Singapore)
Android 売上最高 1位
(Malaysia)

Country	NO. of Ragnarok Online Registered Accounts
Taiwan	12.3M
Philippines	10.4M
Korea	7.7M
Thailand	7.3M
Brazil	5.3M
China	5.1M
U.S. and Canada	5M
Japan	4.2M
Indonesia	3.2M
Russia and CIS	1.4M
Singapore/Malaysia	1.1M
...	...
...	...

iOS 売上最高 1位
Android 売上最高 1位

iOS 売上最高 1位
Android 売上最高 1位

iOS 売上最高 1位
Android 売上最高 1位



Global MMORPG、Ragnarok M:Eternal Love 日本本格攻略の準備

- 2019年年内を目標に日本サービス準備中
- Ragnarok Onlineの日本サービスを安定的に運営しているガンホーのノウハウと力量を活用してRagnarok M: Eternal Loveをサービスする予定→ 日本成功期待感増幅
- 5月内にガンホーは日本サービスについて正式発表する予定



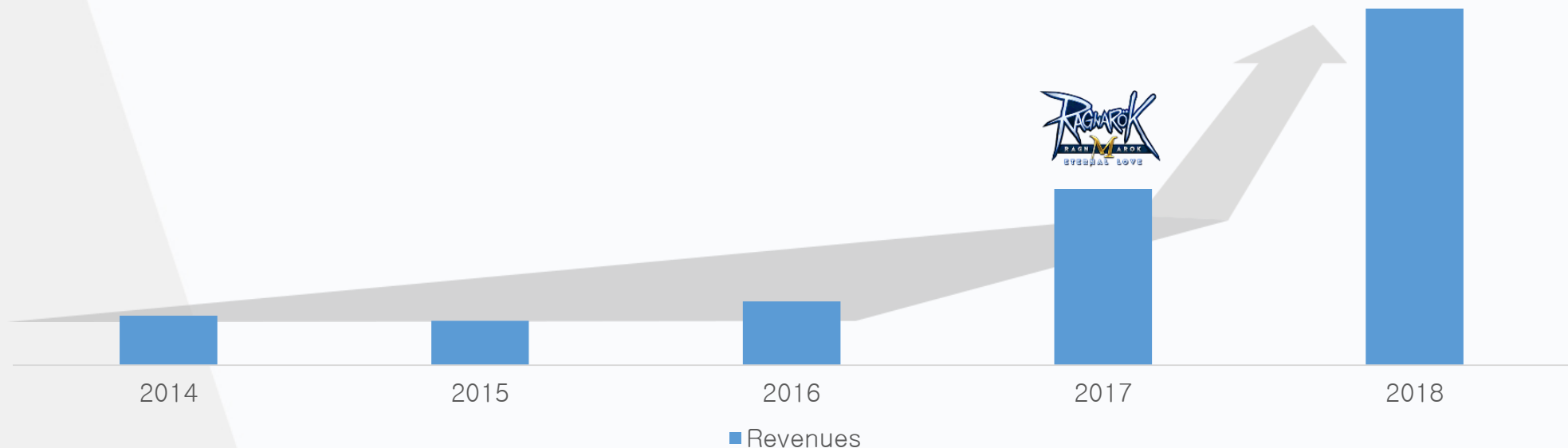
2019年事業戦略

- 05 Ragnarok IPのグローバル拡大を通じた企業価値継続成長
- 06 RO IP基盤の多様なジャンルのゲームポートフォリオ構築
- 07 IPライセンス事業及び自社パブリッシング拡大

Ragnarok IPのグローバル拡大を通じた企業価値継続成長

- ▶ Ragnarok M: Eternal Love 2017年10月台湾、2018年3月韓国、10月東南アジア、2019年1月北米/南米/オセアニア発売で成長本格化、企業価値も一緒に成長
- ▶ 多様なジャンルのラインナップ拡大、海外市場への本格進出、IPライセンス事業拡大及びキャラクター事業推進を通して長期的に企業価値継続成長

Yearly Revenues Trend Since 2014



RO IP基盤の多様なジャンルのゲームポートフォリオ構築

RO IP基盤の多様なジャンルのゲームポートフォリオ



 **Ragnarok CRUSH(Puzzle Game):**
iOS 3月21日ローンチ(73ヶ国)、
AOS 3月26日ローンチ(61ヶ国)



Ragnarok Web MMORPG
(3D New Version): 2019年2四半期台湾/香港/マカオサービス予定



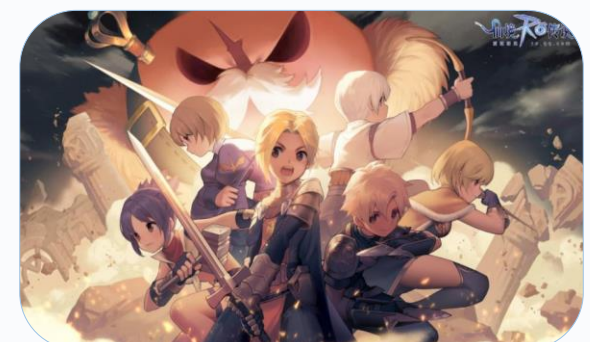
 **Ragnarok Mobile Adventurer**
(3D ARPG): 2019年サービス予定



 **Ragnarok: Spear of Odin**
(Action MORPG) (Ragnarok Dungeon Survivor)
: 2019年台湾/香港/マカオサービス予定



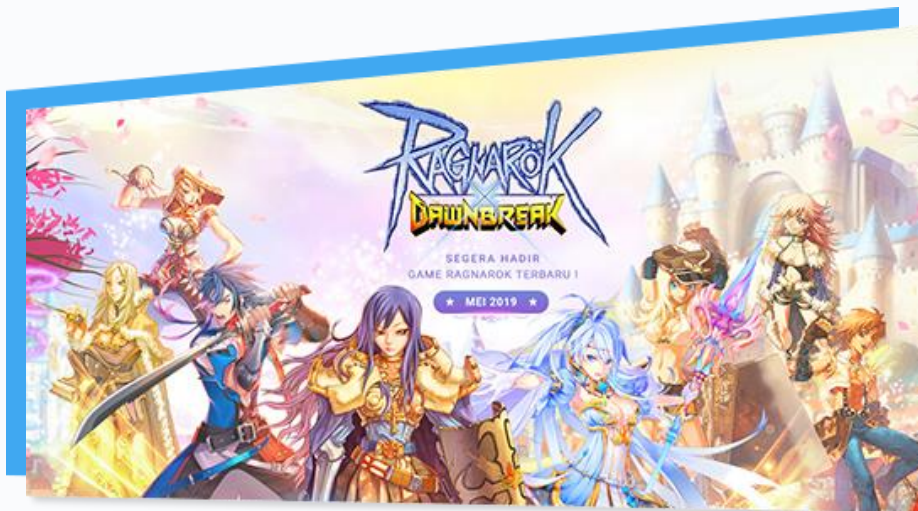
RO Click H5(Idle Game):
2019年4月9日韓国サービスローンチ / 2019年グローバルローンチ予定



 **Ragnarok M: First Love**
(MMORPG): 2019年サービス予定

IPライセンス事業及び自社パブリッシング拡大

RO X Dawn Break、インドネシアサービス5月予定



■ Dawn of Break (MO RPG)

紹介：

- 多様なキャラクターと妖精、英雄特化装備及び多様なシナリオとストーリーを保有した膨大なコンテンツ
- ラグナロクキャラクター/コンテンツ適用を通したラグナロクコラボ方式

日程：2019年5月14日インドネシア発売予定

その他多数の
タイトル準備中



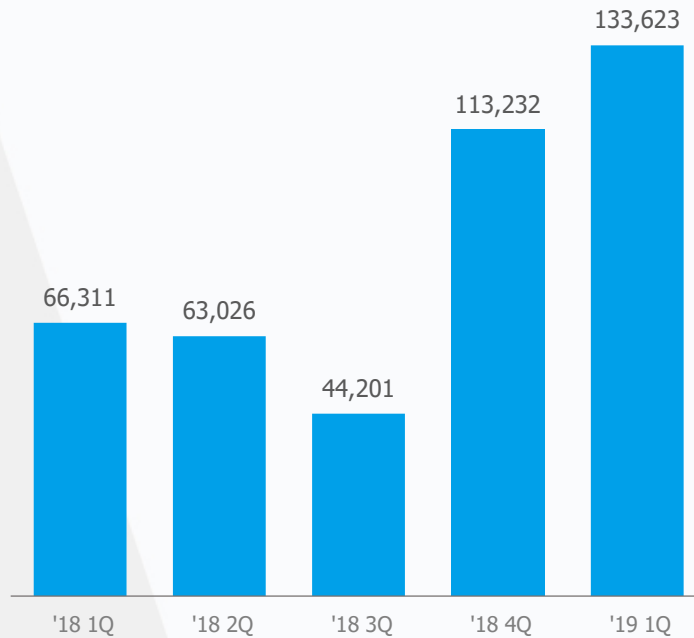
2019 1Q Analysis

08 Operation Results Trend

09 Revenues Breakdown

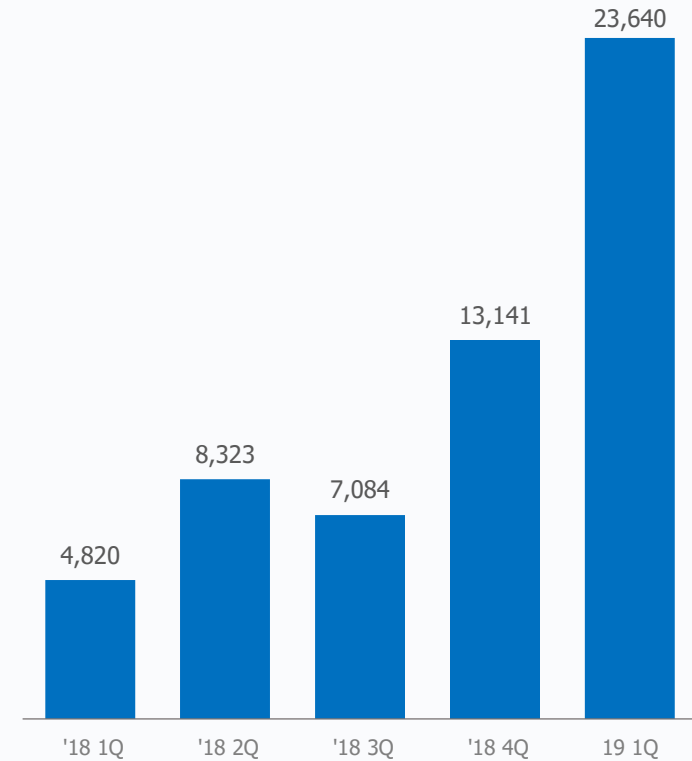
Operation Results Trend

売上



営業利益

(単位: 百万円)

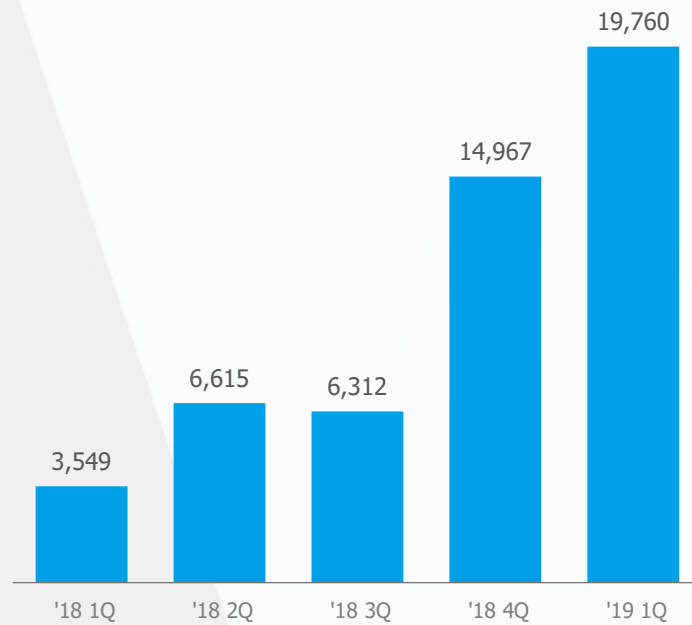


❖ 上場以来四半期別最大売上及び営業利益達成 ❖

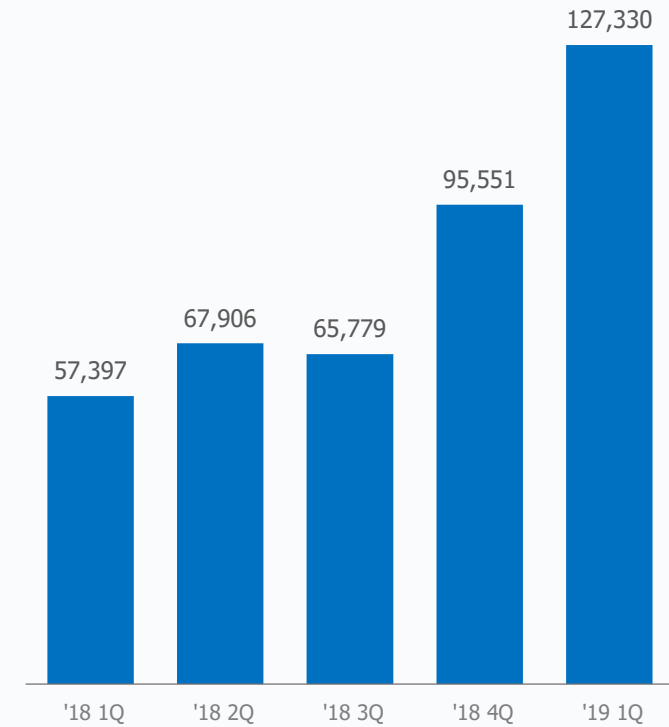
Operation Results Trend

(単位: 百万ウォン)

当期純利益

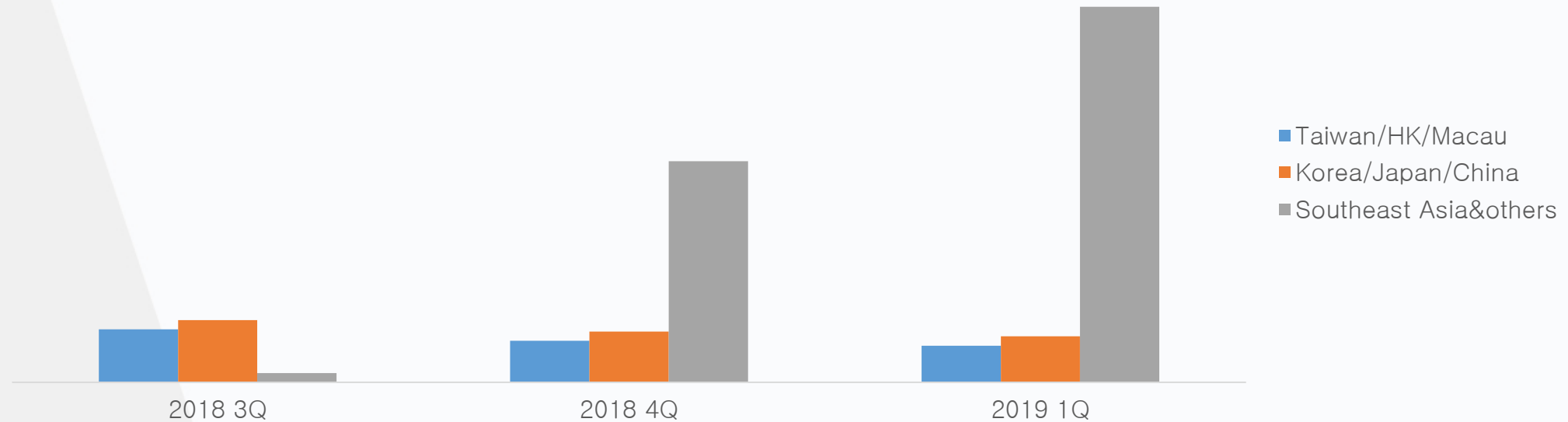


現金及び現金性資産



Revenues Breakdown

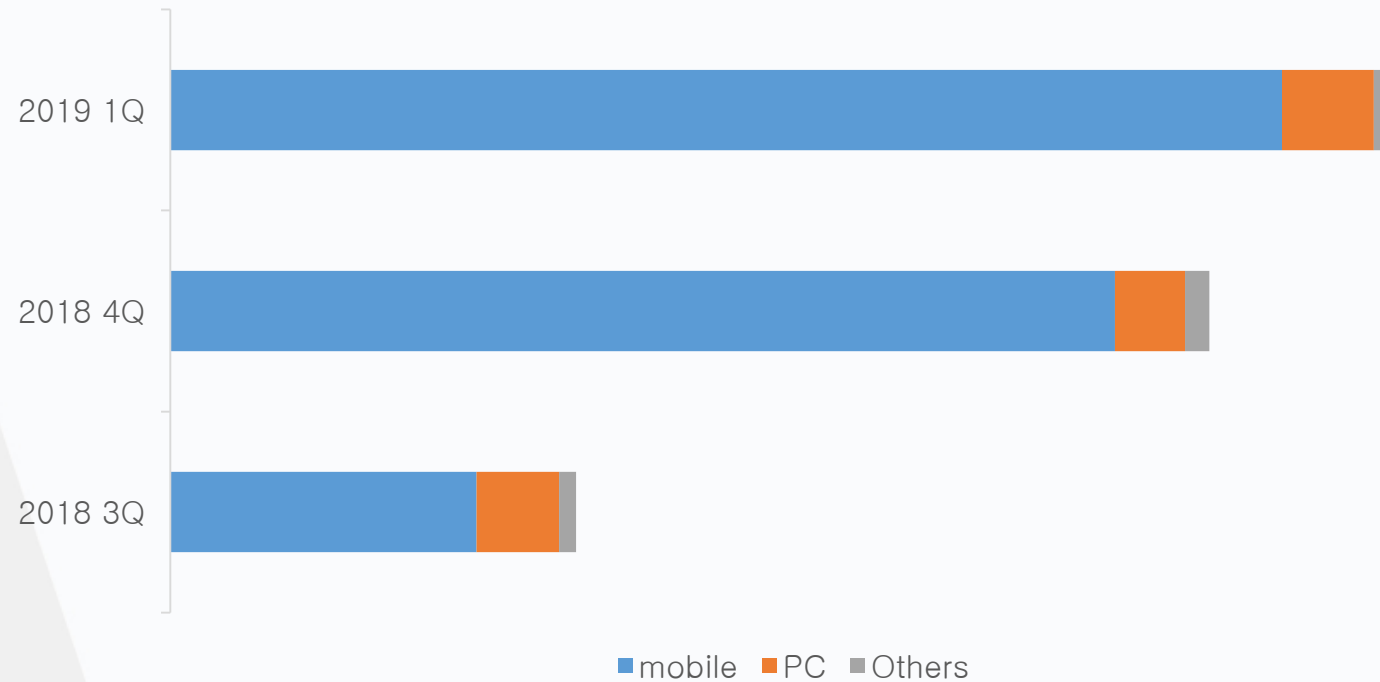
市場別売上比重



2018 4QにRagnarok M: Eternal Love 東南アジア、
2019 1Qに北米/南米/オセアニア順次発売による売上成長

Revenues Breakdown

ゲーム類型別売上比重



**Online Gameと Mobile Games
共に持続的な売上成長**



**GravityがOnline市場とMobile市場
共にLeading Game会社に成長**



2019 Gravity Outlook

10 2019年度Major Upcoming Launchings

11 Global Market Strategy

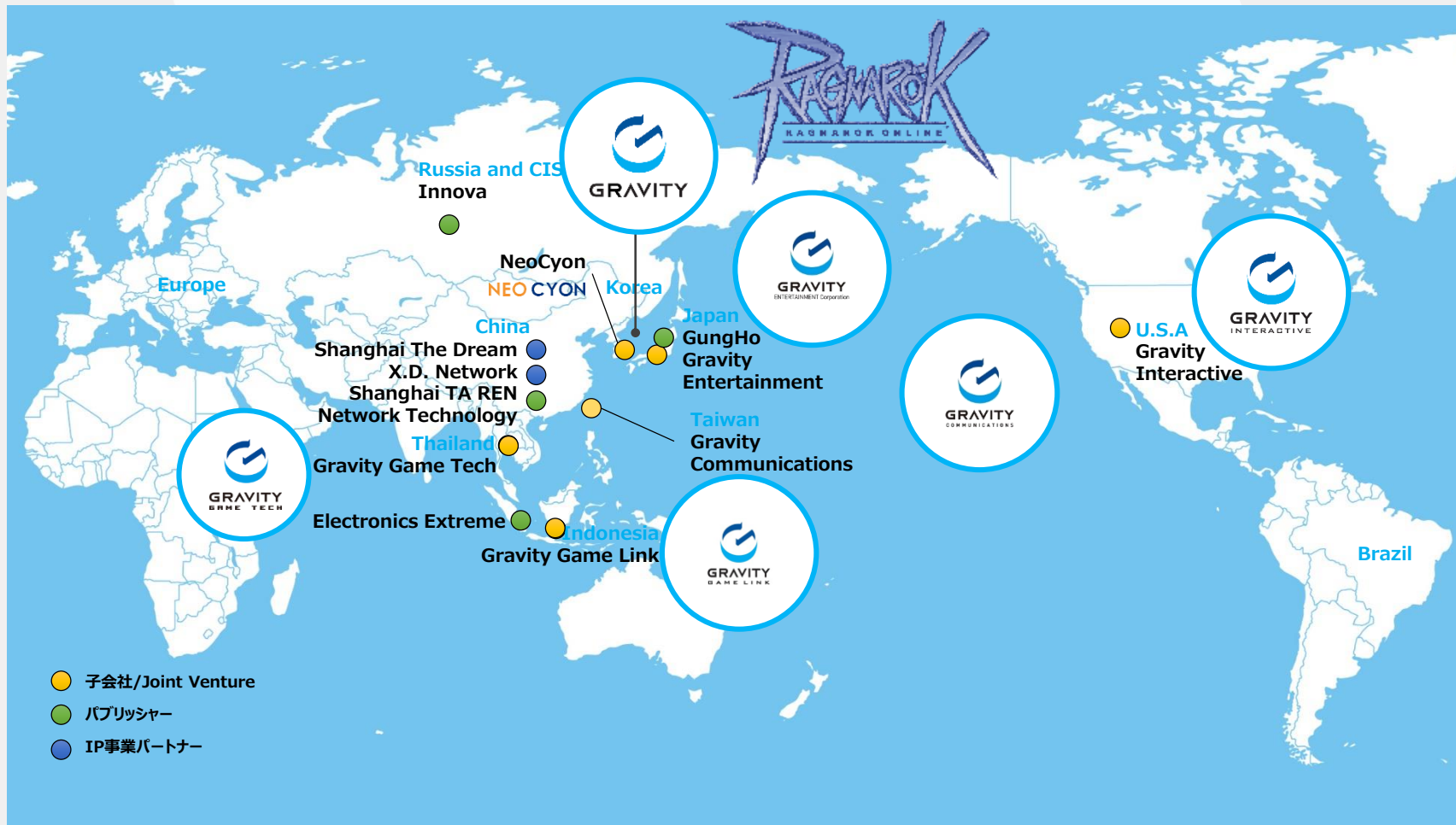
Upcoming Launchings



Platform	Game	Plan	Schedule	Market
PC	Ragnarok Zero	Additional launching	2019	TBD
Web Browser	Ragnarok Web MMORPG (3D New Version)	New launch	2Q 2019	Taiwan/Hong Kong/Macau
Mobile	Ragnarok M (MMORPG)	Additional launching	2019	Japan
Mobile	Ragnarok: Spear of Odin (MO RPG)	New launch	2019	Taiwan/Hong Kong/Macau
Mobile	Mobile games based on Ragnarok IP	New launch	2019	TBD
Mobile	Ragnarok Adventurer (3D MORPG)	New launch	2019	TBD
HTML5	RO Click H5(Idle Game)	New launch	2019	Global Markets



Global Market Strategy



戦略的グローバル市場攻略計画

- ・ タイ支社：タイ、ミャンマー、カンボジア、ラオス地域で Ragnarok Online 外多数のゲームを自社サービス予定
- ・ インドネシア Joint Venture：多様なゲームを通してインドネシア市場攻略予定
- ・ アメリカ子会社：北米、南米、オセアニア地域におけるグローバルサービス拡大
- ・ Ragnarok IP を主軸に世界約80以上の市場を対象にグローバルビジネス拡大及び強化
- ・ 新規事業機会発掘を通じた未来成長動力確保



Exhibits

- 01 会社概要
- 02 財務諸表
- 03 子会社状況

会社概要



設立年月日

2000年04月04日



位置

大韓民国ソウル(本社)、台湾台北(支社)、米国カリフォルニア(支社)
タイバンコク(支社)、インドネシアジャカルタ(支社)



従業員数

578人(子会社を含む、2019年1四半期基準)



事業分野

オンラインゲーム / モバイルゲームなどの開発及びパブリッシング事業
IPライセンス事業
キャラクター事業及びその他関連サービス



経営陣

CEO パク・ヒョンチョル
COO 佳典北村
CFO キム・フンゴン

財務諸表

連結包括損益計算書(IFRS)

(In millions of KRW except share and per share data)

Account	2018 1Q	2018 2Q	2018 3Q	2018 4Q	2019 1Q
	(unaudited)				
Revenues	66,311	63,026	44,201	113,232	133,623
Online games—subscription revenue	8,896	6,116	6,005	4,880	6,256
Online games—royalties and license fees	4,619	3,208	2,961	2,768	3,720
Mobile games and applications	51,396	51,790	33,387	102,916	121,147
Character merchandising, animation and other revenue	1,400	1,912	1,848	2,668	2,500
Cost of revenues	45,784	43,150	29,806	91,304	101,237
Gross Profit	20,527	19,876	14,395	21,928	32,386
Total operating expenses	15,707	11,553	7,311	8,787	8,746
SG&A	13,827	9,470	5,602	5,921	6,665
R&D expenses	1,874	1,742	1,760	2,642	1,877
Other expenses (income)	6	341	(51)	224	204
Operating Profit	4,820	8,323	7,084	13,141	23,640
Finance income	590	892	58	533	1,062
Financial costs	(293)	(573)	187	(323)	(313)
Profit before income tax expense	5,117	8,642	7,329	13,351	24,389
Income Tax Expense	1,593	2,042	1,024	(1,606)	4,627
Profit for the period	3,524	6,600	6,305	14,957	19,762
Profit (loss) attributable to:					
Non controlling interest	(25)	(15)	(7)	(10)	2
Owners of the Parent Company	3,549	6,615	6,312	14,967	19,760
Earnings (loss) per share—basic and diluted:	511	952	908	2,154	2,844
Earnings (loss) per ADS—basic and diluted:	511	952	908	2,154	2,844

財務諸表

連結財務狀態表 (IFRS)

(In millions of KRW except share and per share data)

Account	2018 1Q	2018 2Q	2018 3Q	2018 4Q	2019 1Q
	(unaudited)			(audited)	(unaudited)
Assets	111,792	108,198	98,756	173,174	198,031
Current Assets	104,748	101,137	90,956	160,168	181,789
Cash and cash equivalents	57,397	67,906	65,779	95,551	127,330
Account receivables, net	41,811	28,008	20,751	60,664	50,691
Others	5,540	5,223	4,426	3,953	3,768
Non Current Assets	7,044	7,061	7,800	13,006	16,242
Property and equipment, net	972	1,329	1,615	1,498	5,148
Intangible asset	947	520	526	1,163	1,022
Deferred tax assets	3,037	3,036	3,036	7,413	6,978
Other non-current financial assets	1,384	1,453	1,492	1,494	1,497
Others	704	723	1,131	1,438	1,597
Liabilities	64,010	54,119	38,418	97,622	102,440
Current Liabilities	57,464	48,043	33,532	93,521	97,303
Account Payables	38,248	29,028	18,720	71,928	75,127
Deferred Revenue	14,639	15,177	12,361	16,476	14,395
Others	4,578	3,838	2,451	5,117	7,781
Non Current Liabilities	6,546	6,076	4,886	4,101	5,137
Equity	47,782	54,079	60,338	75,552	95,591
Share capital	3,474	3,474	3,474	3,474	3,474
Capital surplus	27,164	27,164	27,140	27,141	27,140
Other components of equity	220	(83)	(118)	138	244
Retained earnings (Accumulated deficit)	17,511	24,126	30,438	45,405	65,165
Non-controlling interest	(587)	(602)	(596)	(606)	(432)
Total Liabilities and Equity	111,792	108,198	98,756	173,174	198,031

子会社状況

GRAVITY
ENTERTAINMENT Corporation

Gravity Entertainment Corporation

- 日本市場ゲームサービス

GRAVITY
COMMUNICATIONS

Gravity Communications Co., Ltd.

- アジア地域ゲームサービス戦略樹立

GRAVITY
GAME TECH

Gravity Game Tech Co., Ltd

- IP ライセンシングビジネス
- タイ市場オンライン/モバイルゲームサービス

Gravity Co., Ltd.

GRAVITY
INTERACTIVE

Gravity Interactive, Inc.

- Steam 業務提携
- ゲームポータル warportal.com
- グローバルモバイルゲームサービス
- グローバルオンラインゲームサービス

GRAVITY
GAME LINK

Gravity Game Link Co., Ltd

- Lytoとジョイントベンチャー
- IP ライセンシングビジネス
- インドネシア市場オンライン/モバイルゲームサービス

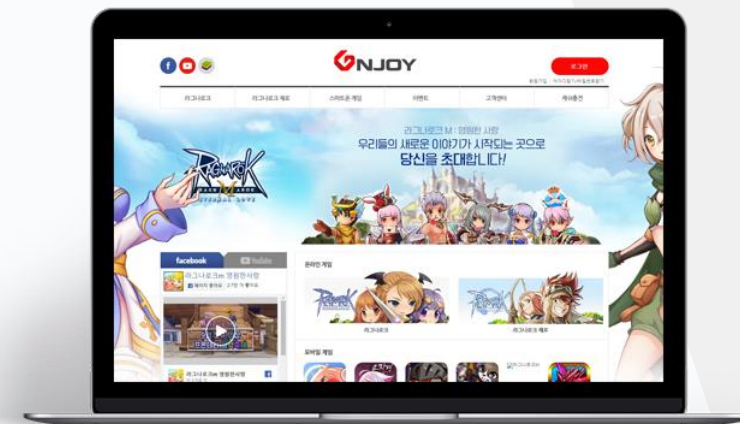
NEO CYON

NeoCyon, Inc.

- モバイルゲーム開発
- 韓国市場モバイルゲームサービス
- B2B IT ビジネス

Gravity Co., Ltd.

- オンライン/モバイルゲーム開発
- 韓国 Ragnarok Online サービス
- 韓国市場オンライン/モバイルゲームサービス
- IP ライセンシングビジネス
- グローバル事業企画/マーケティング



ゲームポータル GmJoy.com

Investor Relations Contact Information

Heung Gon Kim
Chief Financial Officer

Sang Eun Sung
IR Manager



Contact Information

Address | 15F, 396 World Cup buk-ro,
Mapo-gu, Seoul 121-795, Korea

E-mail | ir@gravity.co.kr

Tel | +82 - 2 - 2132- 7800~7801

Fax | +82 - 2 - 2132 - 7070



RAGNAROK

(株)グラヴィティは、Ragnarokを主軸に
最高のグローバルゲーム会社に成長して参ります。

Thank You