

netmarble



2021년
4분기 및 연간 경영 실적발표

Netmarble IR 2022. 02. 09

DISCLAIMER

본 자료의 재무정보는 한국채택 국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다.

본 자료에 포함된 “2021년 4분기 및 연간 경영 실적”은 넷마블(주) (이하 “회사”), 자회사 및 관계사 등에 대한 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

또한 본 자료는 미래에 대한 “예측정보”를 포함하고 있습니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 것으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’ 등과 같은 단어를 포함합니다. “예측정보”는 그 성격상 불확실한 사건들을 언급하는데, 회사의 향후 경영현황 및 재무실적에 긍정적 또는 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 불확실성에는 국내·외 금융시장의 동향, 회사의 전략적인 의사결정, 회사가 영위하는 주요 사업분야의 예상치 못한 급격한 여건 변화, 기타 경영 및 재무실적에 영향을 미칠 수 있는 국내·외적 변화 등이 포함됩니다.

이러한 불확실성으로 인해 회사의 실제 미래 실적은 “예측정보”에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

목차

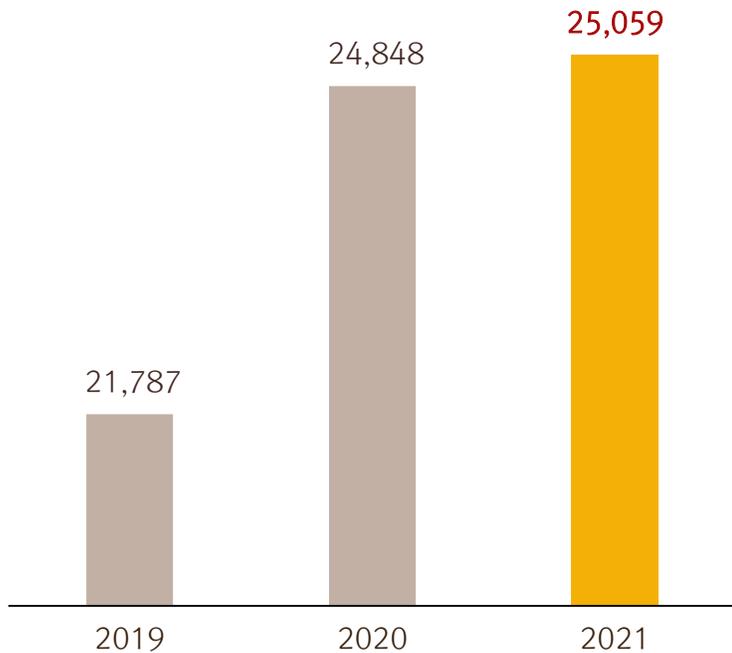
• 2021년 연간 경영 실적	3
• 2021년 4분기 실적	4
• 지역별 매출 비중	6
• 장르별 매출 비중	7
• 게임 포트폴리오	8
• 주요 비용 구조	9
• 신작 라인업	10
별첨 1) 연결 재무제표	11
별첨 2) ESG 중심경영 강화	13

2021년 연간경영실적

[매출] 2조 5,059억원 (YoY 0.8% ▲) 달성
 - 2021년 해외 매출 비중은 73%, 한국 매출 비중은 27%를 기록
[EBITDA] 3,058억원 (YoY 20.3% ▼) 기록
 - 임직원 연봉 인상 및 개발 인력 증가 등으로 인건비가 늘어남에 따라 EBITDA는 감소

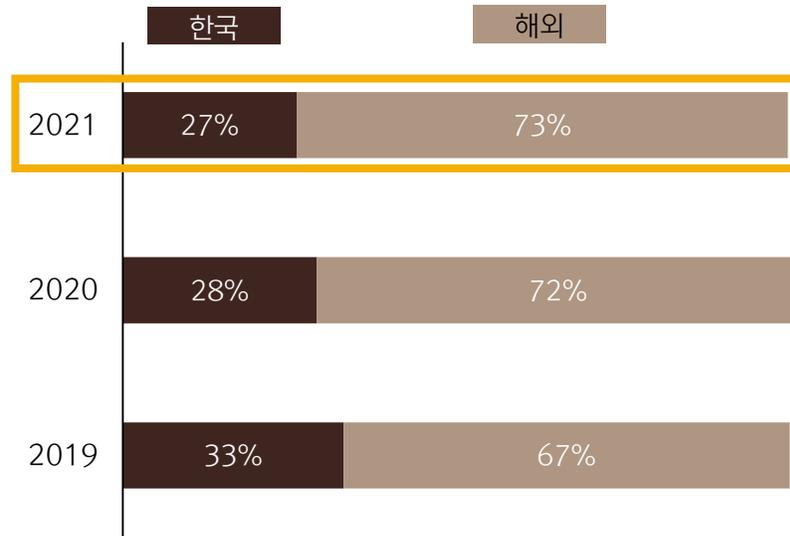
매출액

(단위: 억원)
YoY 0.8% ▲



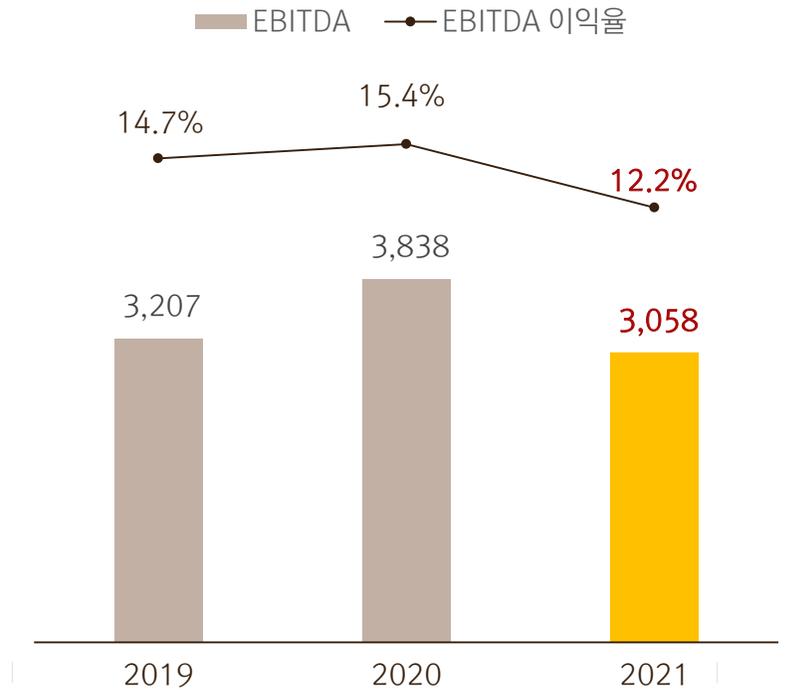
매출 비중

[한국/해외매출비중]



EBITDA

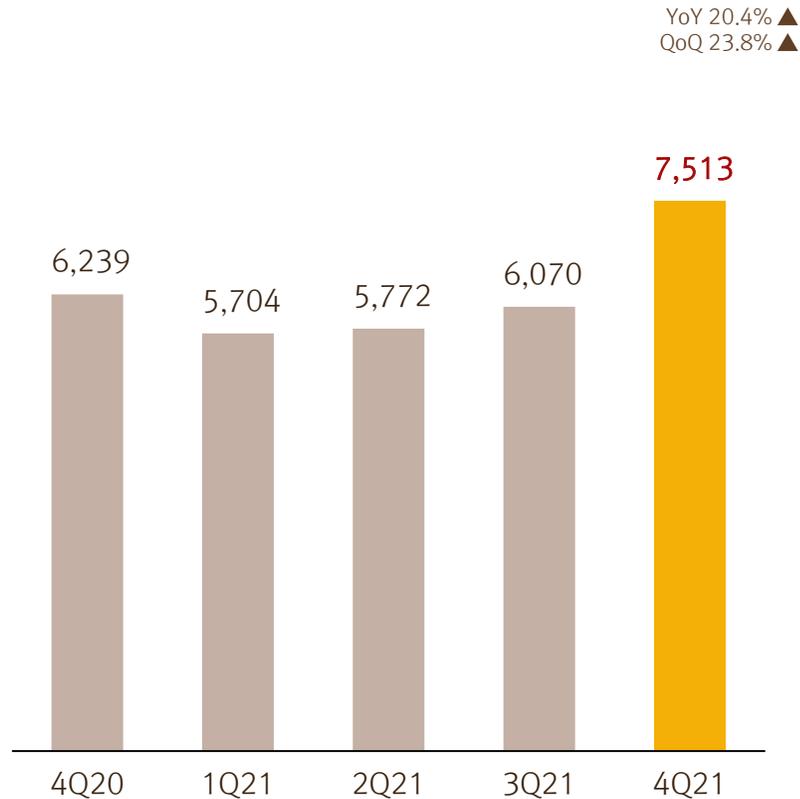
(단위: 억원)
YoY 20.3% ▼



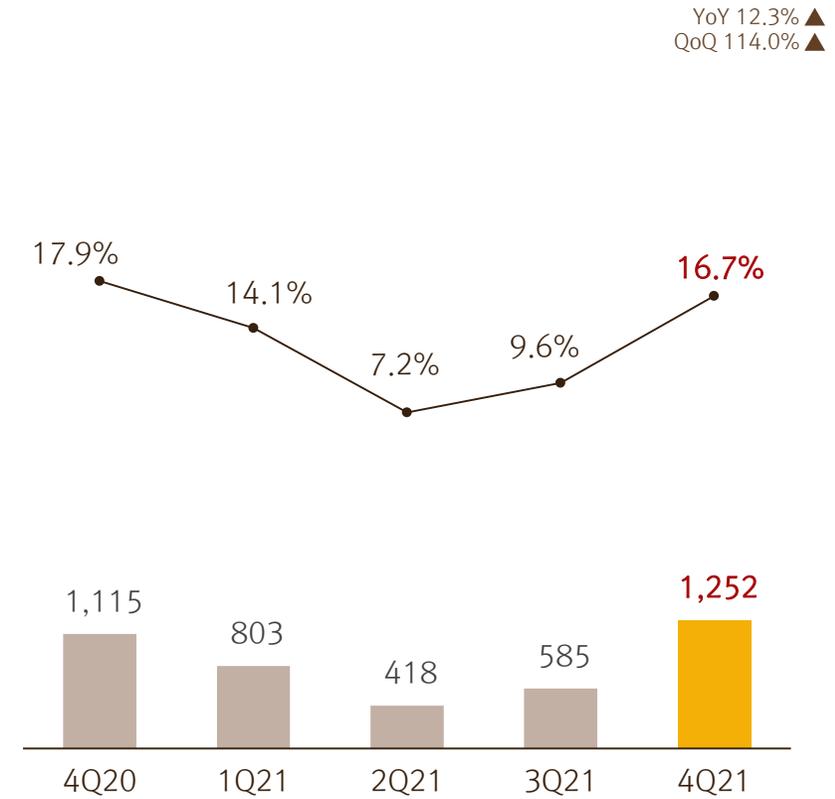
2021년 4분기 실적

[매출] 7,513억 (YoY 20.4% ▲ / QoQ 23.8% ▲) 기록
 [EBITDA] 1,252억 (YoY 12.3% ▲ / QoQ 114.0% ▲) 달성
 - 세븐나이츠2 글로벌 출시 및 4분기 스피엑스게임즈 실적 온기 반영 효과
 - 4분기부터 스피엑스게임즈 인수 영향으로 인하여 EBITDA 증가
 - EBITDA 마진율 16.7% (D&A 677억)

매출액 (단위: 억원)



EBITDA (단위: 억원)



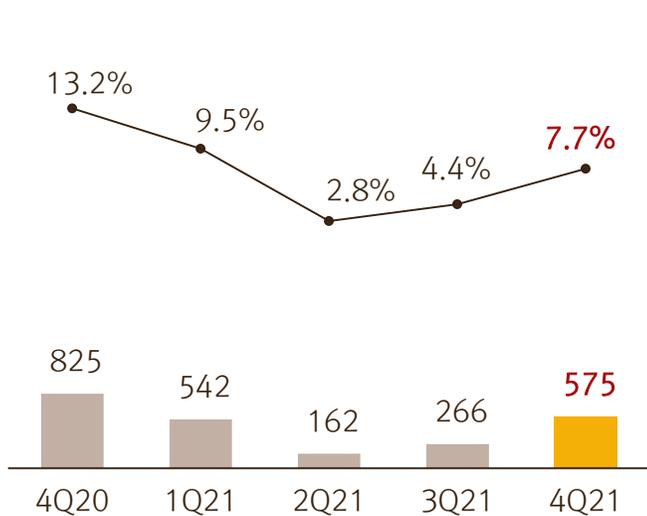
2021년 4분기 실적

[이익] 영업이익 575억 (YoY 30.3% ▼ / QoQ 116.2% ▲) 달성
 순이익 1,071억 (YoY 4.2% ▲ / QoQ 200.0% ▲) 기록
 지배주주 순이익 1,115억 (YoY 11.4% ▲ / QoQ 269.2% ▲) 기록
 - 영업외손익은 관계회사인 하이브의 유상증자로 인한 지분법이익의 일시적 증가

영업이익

(단위: 억원)

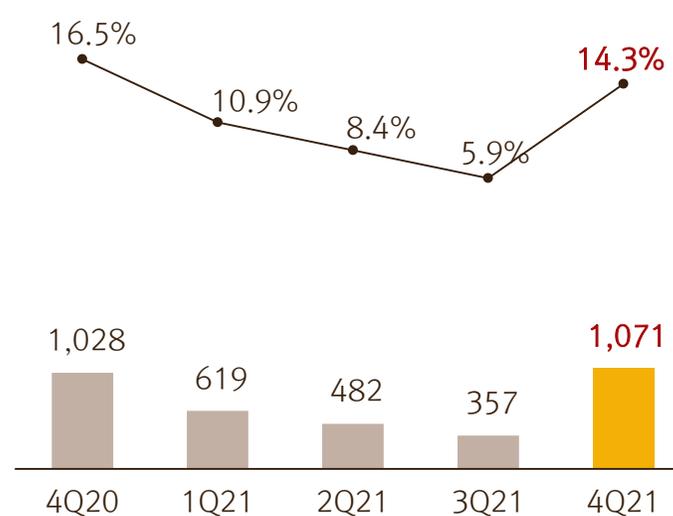
YoY 30.3% ▼
 QoQ 116.2% ▲



순이익

(단위: 억원)

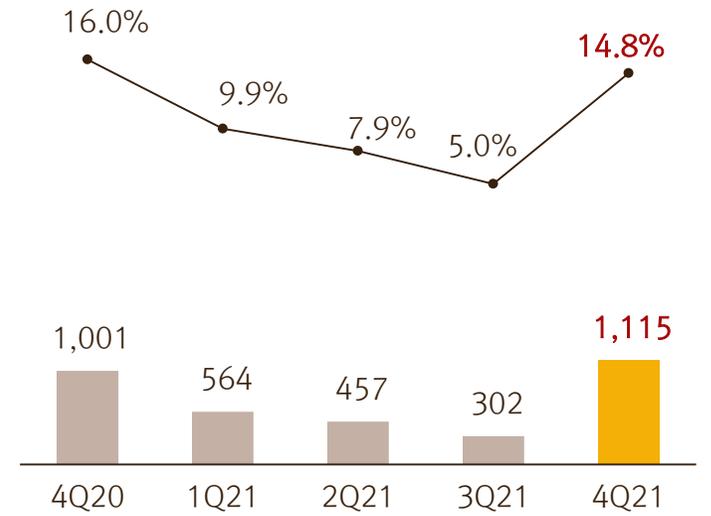
YoY 4.2% ▲
 QoQ 200.0% ▲



지배주주 순이익

(단위: 억원)

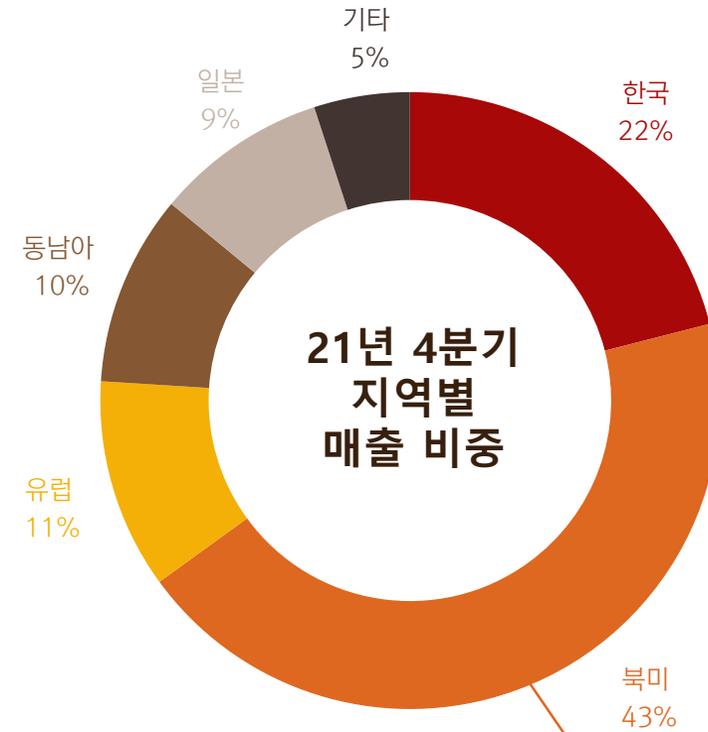
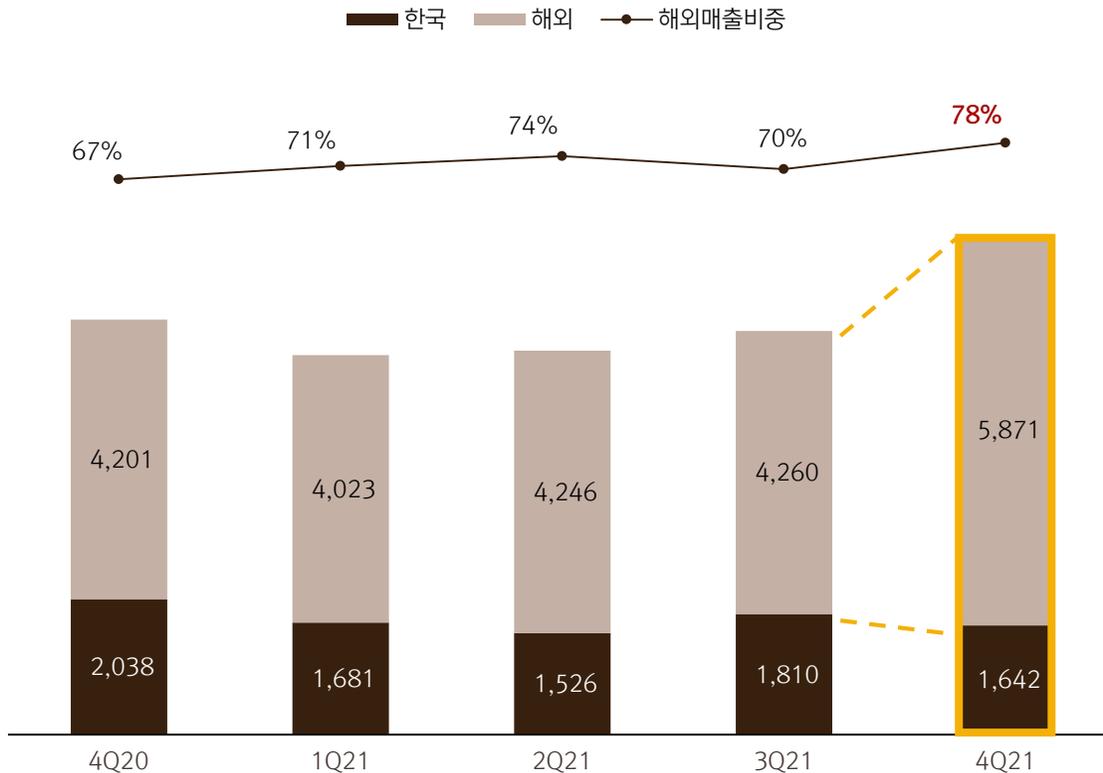
YoY 11.4% ▲
 QoQ 269.2% ▲



지역별 매출 비중

- 4분기 스피엑스게임즈 실적이 온기로 인식되며 해외 매출은 5,871억원을 기록하였으며, 해외 매출 비중은 전분기 대비 +8%p 증가
- 지역별 매출 비중은 북미 43%, 한국 22%, 유럽 11%, 동남아 10%, 일본 9%, 기타 5%로 다변화된 포트폴리오 지속
- 4분기 스피엑스게임즈 실적 온기 반영으로 북미 매출 비중은 전분기 대비 +9%p 증가하며 크게 확대

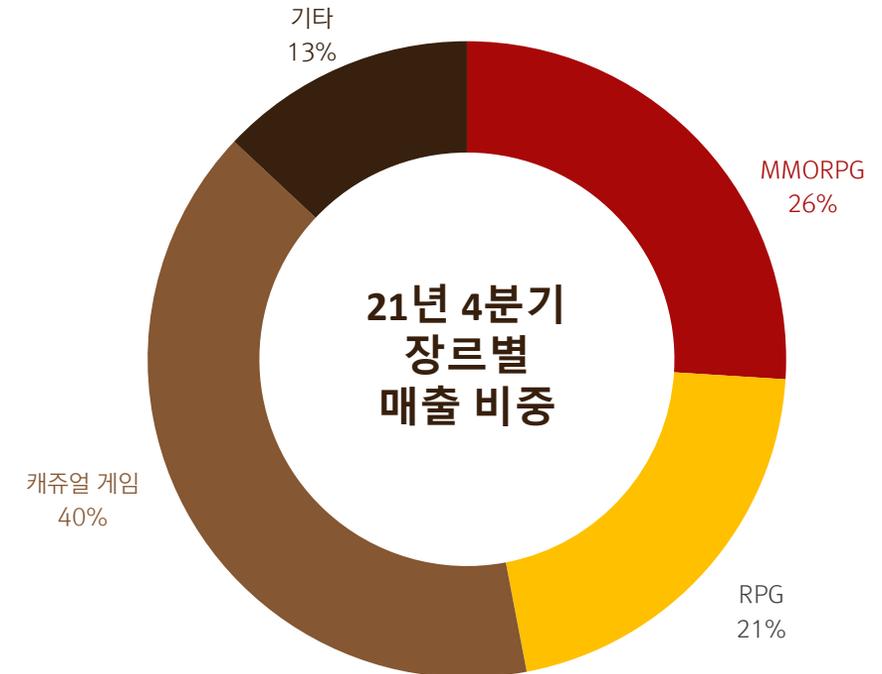
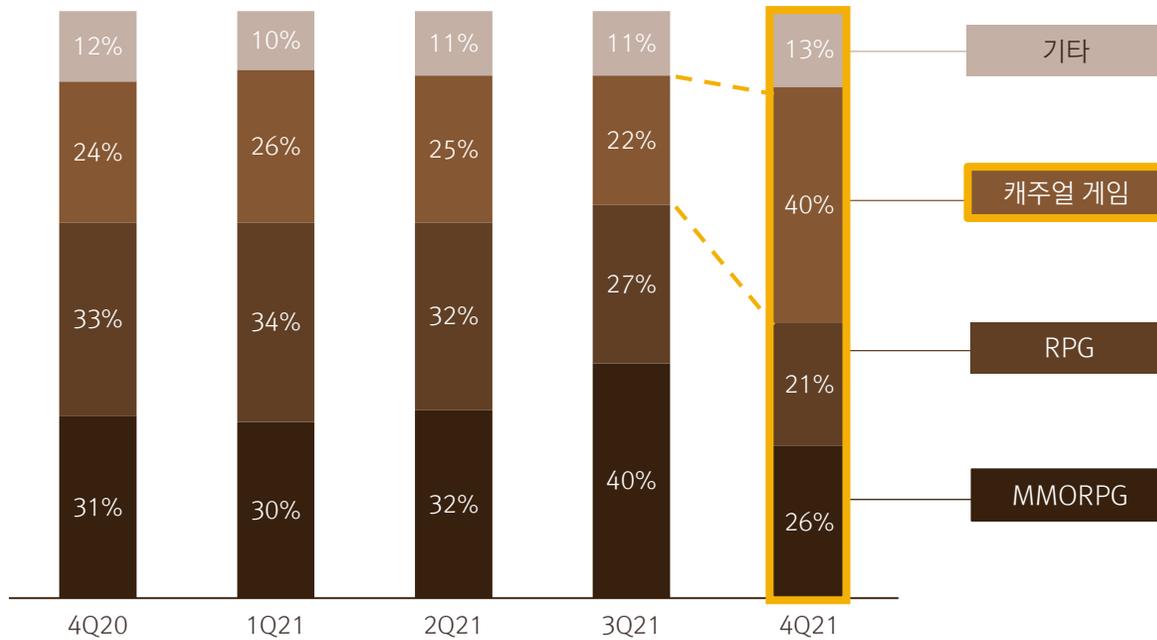
(단위: 억원)



✓ 4분기 스피엑스게임즈 실적 온기 반영으로 북미 매출 비중은 전분기 대비 +9%p 증가하며 크게 확대

장르별 매출 비중

- 4분기 현재 캐주얼 게임 40%, MMORPG 26%, RPG 21%, 기타 13%로 다변화된 포트폴리오 지속
- 4분기부터 스피엑스게임즈 게임 (캐시 프렌지, 잭팟월드, 랫처 슬롯 등)이 추가되며 캐주얼 게임 매출 비중이 전분기 대비 +18%p 증가



※ 21년 4분기부터 스피엑스게임즈 게임 (캐시 프렌지, 잭팟월드, 랫처 슬롯 등) 추가되며 캐주얼 게임 매출 비중 확대

게임 포트폴리오

- 상위 매출 게임은 마블 콘테스트 오브 챔피언스 12%, 제2의나라 9%, 캐시프렌지 8%, 잭팟월드 6%, 랫처 슬롯 6%, 일곱개의 대죄: 그랜드 크로스 5%, 세븐나이츠2 5% 등으로 다변화된 포트폴리오 지속
- 4분기부터 스피엑스게임즈 실적이 반영되어 캐시프렌지, 잭팟월드, 랫처 슬롯 등 신규 게임 추가

✓ 2021년 4분기 주요 이벤트 / 업데이트



[마블 콘테스트 오브 챔피언스]
2021 사이버 위켄드 이벤트 (11/26)



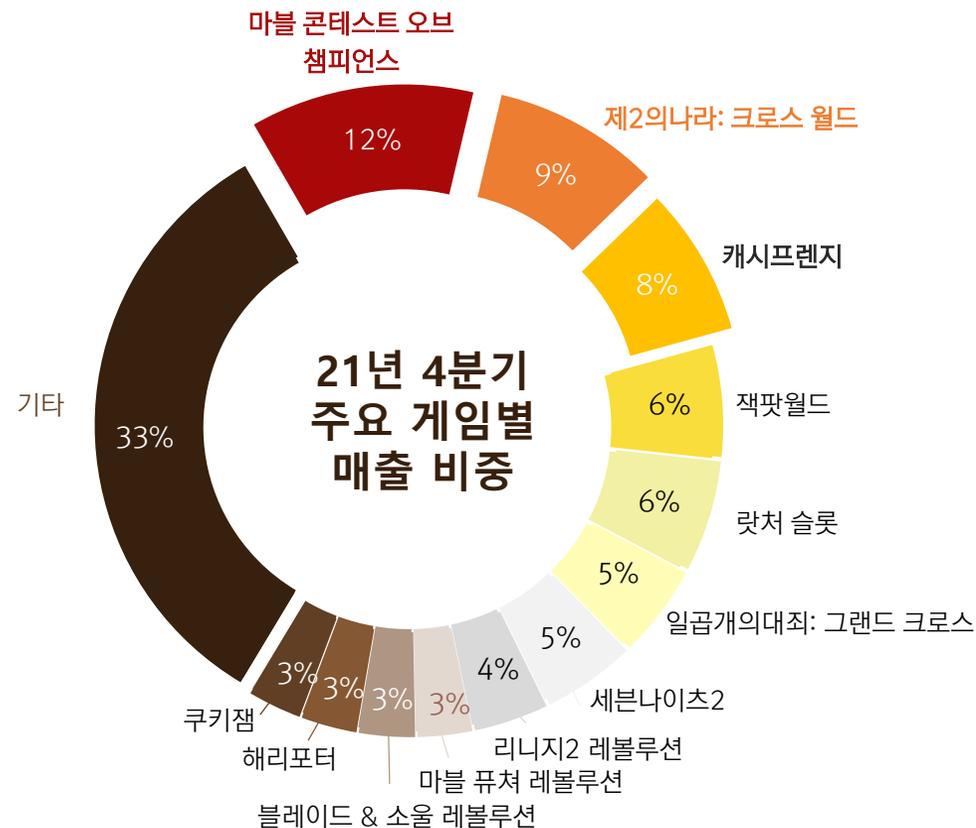
[제2의나라]
0.5주년 대축제 업데이트 (12/10)



[일곱개의 대죄: 그랜드 크로스]
2.5주년 대규모 업데이트 (11/25)



[세븐나이츠2]
1주년 대규모 업데이트 (11/19)



주요 비용 구조

[영업비용] 6,938억 (YoY 28.1% ▲ / QoQ 19.5% ▲)

- 지급수수료 2,811억원 (YoY 14.1% ▲ / QoQ 10.4% ▲)

지급수수료는 전분기 대비 증가하였으나, 스피엑스게임즈 인수 및 세븐나이츠2 글로벌 출시에 따른 자체 IP증가로 인해 지급수수료율은 전분기 대비 감소

- 기타비용 1,123억원 (YoY 59.5% ▲ / QoQ 66.4% ▲)

4분기에는 스피엑스게임즈와 루디아 인수 관련 PPA 상각비 및 기타 운영비 등으로 전분기 대비 증가

(단위: 억원)

	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	YoY	QoQ
영업비용	5,414	5,162	5,610	5,804	6,938	28.1%	19.5%
지급수수료	2,464	2,342	2,434	2,546	2,811	14.1%	10.4%
*비중(%)	39.5%	41.1%	42.2%	41.9%	37.4%	-	-
인건비	1,378	1,434	1,546	1,579	1,827	32.6%	15.7%
*비중(%)	22.1%	25.1%	26.8%	26.0%	24.3%	-	-
마케팅비	868	776	1,004	1,004	1,177	35.6%	17.2%
*비중(%)	13.9%	13.6%	17.4%	16.5%	15.7%	-	-
기타 (상각비포함)	704	610	626	675	1,123	59.5%	66.4%
*비중(%)	11.3%	10.7%	10.8%	11.1%	14.9%	-	-

※ 4Q21 기타비용: 감가상각비 677억원, 기타수수료 446억원 등

* 매출액 대비 비중을 의미

2022년 신작 라인업

- 2022년 상반기 세븐나이츠 레볼루션, 제2의나라: 크로스 월드 글로벌 (2분기), 골든브로스 (4월), 넷마블 프로야구 2022 (4월), 머지 쿡야 아일랜드, BTS드림: 타이니탄 하우스 (소프트론칭) 출시 예정
- 2022년 하반기 오버프라임, 스퀘드배틀, 모두의마블: 메타월드, 챔피언스: 어센션, 몬스터 길들이기: 아레나, 그랜드크로스W 출시 예정
- 2022년 A3: Still Alive (3월)를 비롯한 총 6종의 블록체인 게임 출시 예정

2022년 상반기

2022년 하반기



세븐나이츠 레볼루션
한국
MMORPG / PC 및 모바일



제2의나라: 크로스 월드
글로벌 (기출시국 및 중국 제외)
MMORPG / PC 및 모바일



골든브로스
글로벌 (한국, 중국 제외)
캐주얼 슈팅 / PC 및 모바일



오버프라임
글로벌 (중국 제외)
TPS MOBA / PC 및 콘솔



스쿼드배틀
글로벌 (중국 제외)
액션 배틀 / PC



모두의마블: 메타월드
글로벌
캐주얼 / PC 및 모바일



넷마블 프로야구 2022
국내
스포츠 / 모바일



머지 쿡야 아일랜드
글로벌 (중국 제외)
머지 장르 / 모바일



BTS드림: 타이니탄 하우스
소프트론칭, 글로벌 (중국 제외)
리듬 + 꾸미기 장르 / 모바일



챔피언스: 어센션
글로벌
RPG / 모바일



몬스터 길들이기: 아레나
글로벌
CCG / 모바일



그랜드크로스W
글로벌
전략 / 모바일

신작



A3: Still Alive
글로벌 (한국, 중국, 베트남 제외)
MMORPG / PC 및 모바일



제2의나라: 크로스 월드
글로벌 (기출시국 및 중국 제외)
MMORPG / PC 및 모바일



골든브로스
글로벌 (한국, 중국 제외)
캐주얼 슈팅 / PC 및 모바일



챔피언스: 어센션
글로벌
RPG / 모바일



몬스터 길들이기: 아레나
글로벌
CCG / 모바일



모두의마블: 메타월드
글로벌
캐주얼 / PC 및 모바일

블록
체인

1) Appendix

연결 손익계산서

(단위 : 억원)	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	FY2020	FY2021
매출액	6,239	5,704	5,772	6,070	7,513	24,848	25,059
지급수수료	2,464	2,342	2,434	2,546	2,811	10,251	10,133
인건비	1,378	1,434	1,546	1,579	1,827	5,313	6,386
마케팅비	868	776	1,004	1,004	1,177	3,924	3,961
기타 (감가상각비 제외)	414	349	370	356	446	1,522	1,521
EBITDA	1,115	803	418	585	1,252	3,838	3,058
<i>마진율 (%)</i>	<i>17.9%</i>	<i>14.1%</i>	<i>7.2%</i>	<i>9.6%</i>	<i>16.7%</i>	<i>15.4%</i>	<i>12.2%</i>
감가상각비	290	261	256	319	677	1,118	1,513
영업이익	825	542	162	266	575	2,720	1,545
<i>마진율 (%)</i>	<i>13.2%</i>	<i>9.5%</i>	<i>2.8%</i>	<i>4.4%</i>	<i>7.7%</i>	<i>10.9%</i>	<i>6.2%</i>
영업외수익비용	1,374	404	464	294	835	2,026	1,997
세전이익	2,199	946	626	560	1,410	4,746	3,542
법인세비용	1,171	327	144	203	339	1,366	1,013
순이익	1,028	619	482	357	1,071	3,380	2,529
지배주주순이익	1,001	564	457	302	1,115	3,130	2,438
<i>마진율 (%)</i>	<i>16.0%</i>	<i>9.9%</i>	<i>7.9%</i>	<i>5.0%</i>	<i>14.8%</i>	<i>12.6%</i>	<i>9.7%</i>

1) Appendix

연결 재무상태표

(단위 : 억원)	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	FY2020	FY2021
유동자산	18,207	18,487	13,134	16,824	19,632	18,207	19,632
현금 및 현금성 자산	12,575	12,800	7,927	11,404	14,369	12,575	14,369
매출채권	1,818	1,934	2,119	2,086	2,015	1,818	2,015
기타유동금융자산	2,872	2,670	2,188	2,371	2,194	2,872	2,194
기타유동자산	942	1,083	900	963	1,054	942	1,054
비유동자산	64,027	64,053	67,015	65,417	87,000	64,027	87,000
투자자산	45,261	44,420	47,338	40,975	38,540	45,261	38,540
무형자산	12,918	13,330	13,242	15,703	41,014	12,918	41,014
유형자산	4,606	3,110	3,240	3,640	3,745	4,606	3,745
기타비유동자산	1,242	3,193	3,195	5,099	3,701	1,242	3,701
자산총계	82,234	82,540	80,149	82,241	106,632	82,234	106,632
유동부채	16,335	15,571	11,176	10,235	30,528	16,335	30,528
매입채무	705	646	728	830	856	705	856
단기차입금	8,075	5,200	2,900	397	17,126	8,075	17,126
기타유동금융부채	5,131	6,767	5,087	4,247	6,197	5,131	6,197
기타유동부채	2,424	2,958	2,461	4,761	6,349	2,424	6,349
비유동부채	9,393	11,777	11,904	12,356	16,009	9,393	16,009
기타비유동금융부채	3,706	6,629	6,346	7,798	11,907	3,706	11,907
기타비유동부채	5,687	5,148	5,558	4,558	4,102	5,687	4,102
부채총계	25,728	27,348	23,080	22,591	46,537	25,728	46,537
자본총계	56,506	55,192	57,069	59,650	60,095	56,506	60,095

2) Appendix

ESG 중심경영 강화

- 넷마블은 지속가능경영에 대해 이해관계자와의 소통을 확대하고자
→ 21년 12월 ESG 경영위원회 신설 및 22년 3월 첫 번째 지속가능경영보고서를 발간 예정
- 넷마블의 지속가능경영 활동 및 성과, 계획을 ESG 보고서를 통해 매년 공유 예정

ESG 비전

We Entertain, Support, and Grow together

세상을 즐겁게하고(Entertain), 사회에 봉사하며(Support), 함께 성장(Grow together)한다는 넷마블의 의지 표명

ESG 전략방향



ESG 경영체계 확립



THANK YOU

