

IR Presentation

2023. Oct.



Contents

1. Overview

Snapshot

Key Milestone

2. Business

Strategy

Product Pipeline

Service Roadmap

3. Financials

Financial Highlights

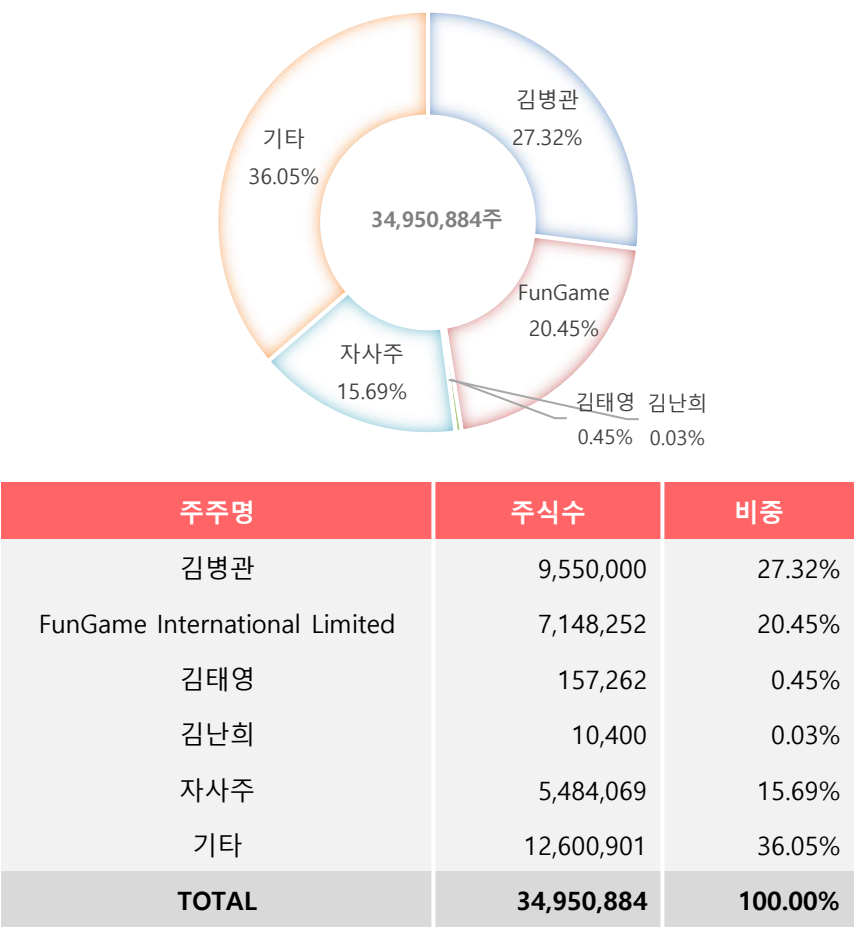
Sales Breakdown

Cost Breakdown

Financial Statements

Snapshot

구분	내용
설립일자	2000년 4월
상장일	2003년 5월
자본금	176.5억 원
발행주식총수	34,950,884주
액면가	500원
CEO	김태영
자회사	18개사
직원수	약 510명 (별도)
주요사업	게임 개발 및 서비스
주요게임	라그나돌, 뮤 오리진3, R2M 등
회사홈페이지	company.webzen.com
게임포털	www.webzen.com



Key Milestone

2000~2010

2000.04 회사설립
2001.11 'MU' 국내 서비스
2003.05 코스닥 상장
2003.12 나스닥 상장(2010.07 상장폐지)
2006.10 'R2' 국내 서비스
2008.12 NHN 계열회사 편입
2009.04 Global Portal Service
(webzen.com)
2009.09 'C9' 국내 서비스
2010.07 NHN게임스 흡수합병

2011~2014

2013.02 Webzen West, Inc. 인수(지분100%)
(*)중속회사 Webzen Dublin Ltd. 포함
2013.08 최대주주 변경(NHN Ent.)
2014.06 '대천사지검(IP)' 중국 서비스
2014.12 '전민기적(IP)' 중국 서비스

2015~2017

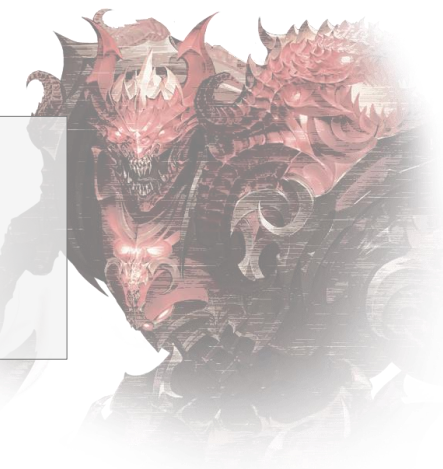
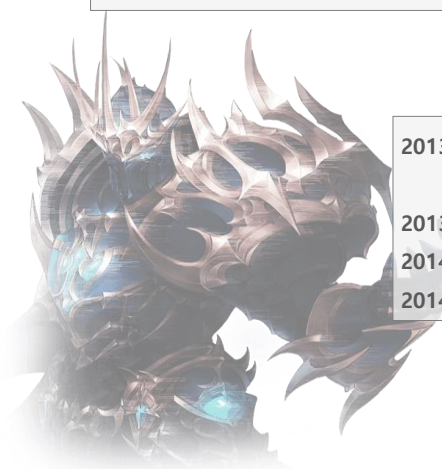
2015.04 '뮤 오리진' 국내 서비스
2015.09 '뮤 오리진' 태국 서비스
(주)온네트 지분 86.2% 취득
2016.07 '샷온라인M' 국내 서비스
2016.07 '뮤 오리진' 북미/유럽 서비스
2017.03 Webzen Japan Inc. 설립(100%)
2017.09 '대천사지검H5(IP)' 중국 서비스
2017.12 '뮤 템페스트' 국내 서비스

2018~2020

2018.01 '기적:각성(IP)' 중국 서비스
2018.06 '뮤 오리진2' 국내 서비스
2019.05 '뮤 오리진2' 북미/유럽 서비스
2020.03 '뮤 이그니션2' 국내 서비스
2020.05 '뮤 아크엔젤' 국내 서비스
2020.08 'R2M' 국내 서비스

2021~

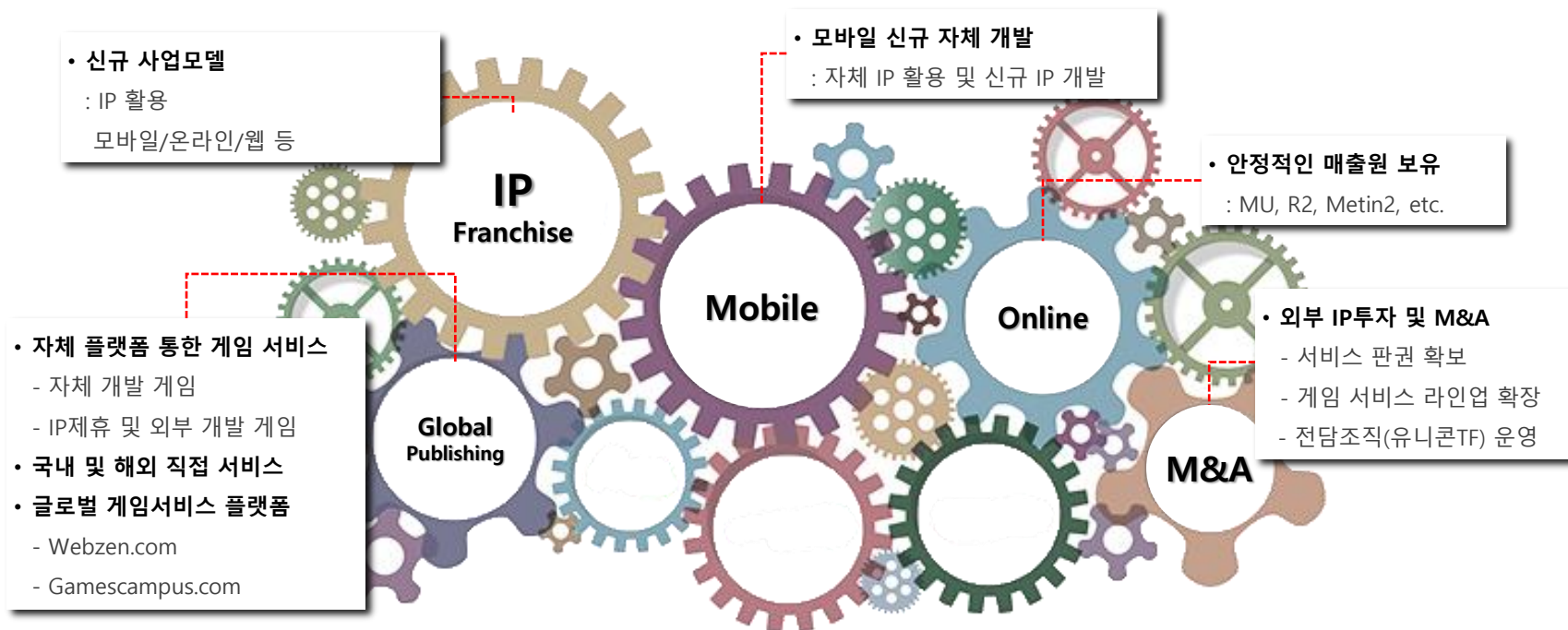
2021.05 '뮤 아크엔젤' 동남아 서비스
2021.09 '뮤 아크엔젤2' 국내 서비스
2022.02 '뮤 오리진3' 국내 서비스
2022.04 '뮤 아크엔젤2' 대만 서비스
2022.07 'R2M' 대만 서비스
2023.02 이익소각(36만주/총발행주식대비 1%)
2023.03 현금배당(주당370원/시가배당율 2.5%)
2023.09 '라그나돌' 국내 서비스



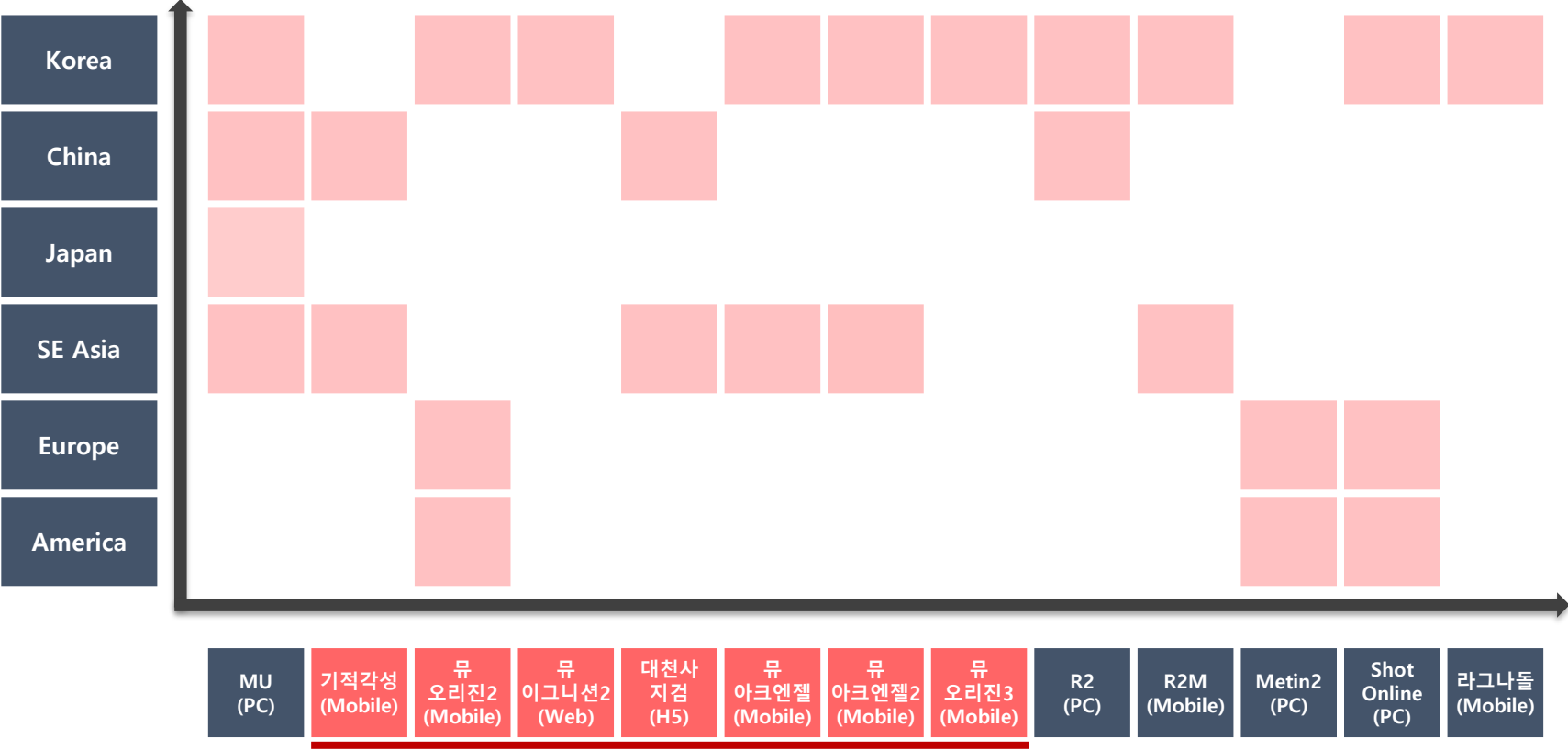
Strategy

- IP 제휴사업 및 국내/글로벌 퍼블리싱 사업 확대
- 자체 개발 게임 확대 및 MMORPG, RPG, Casual, Indie 등 게임 장르 다양화
- 신기술과 게임개발력의 확충을 위한 전담 부서 운영 및 중장기 사업전략 고도화를 위한 투자 확대

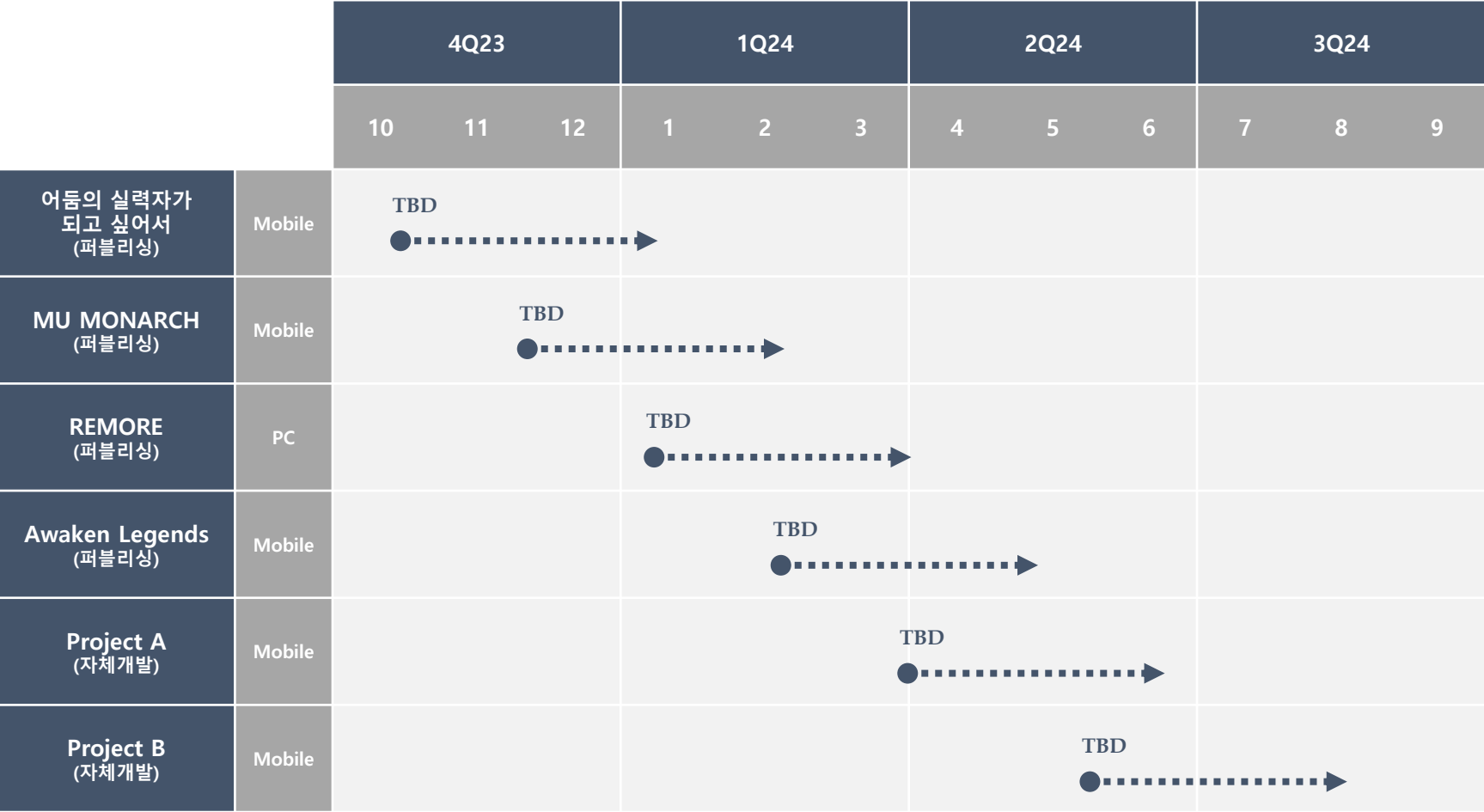
성장동력



Product Pipeline



Service Roadmap



(*) TBD : To be determined

Financial Highlights

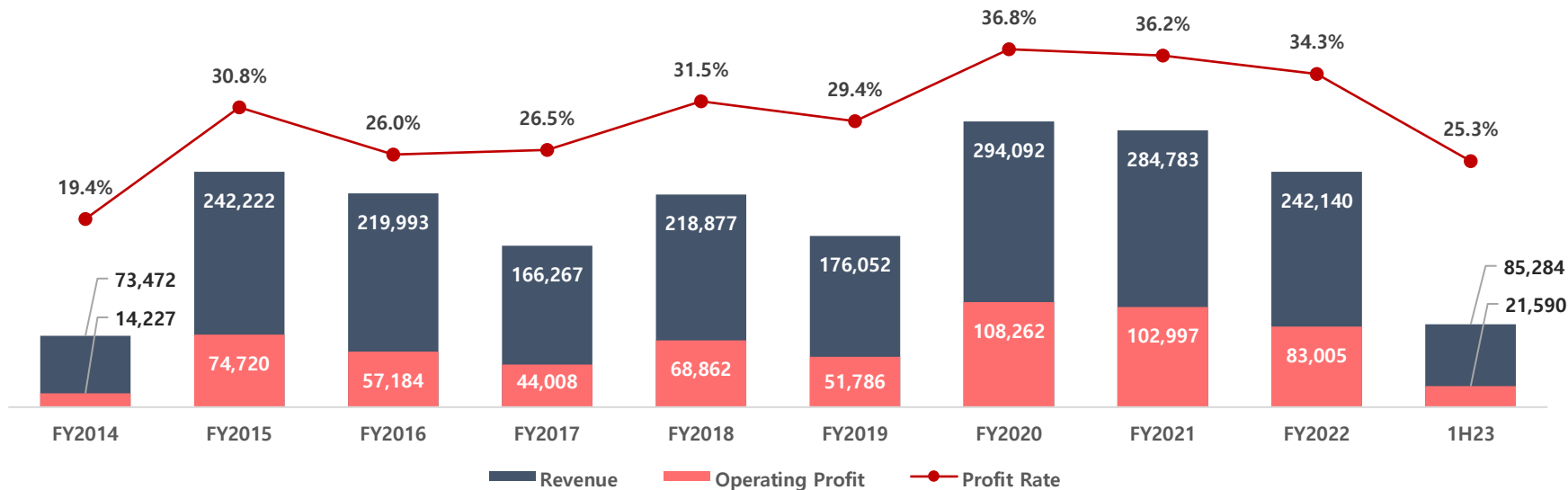
2014 ~ 2022

CAGR +16%

 IP License Revenue



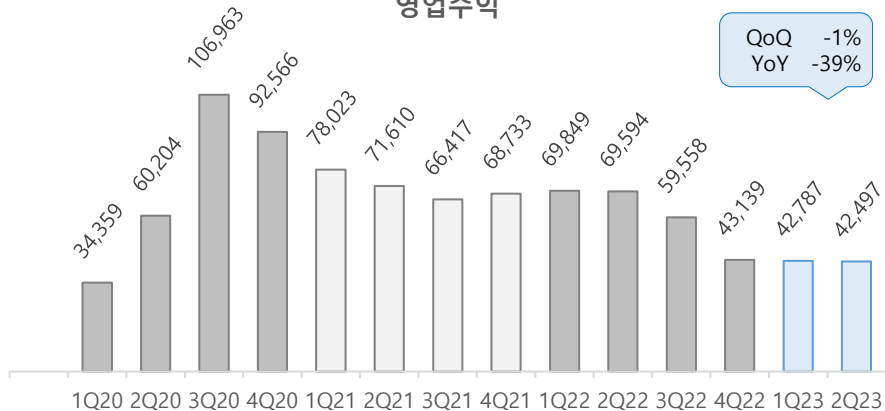
(단위: 백만 원)



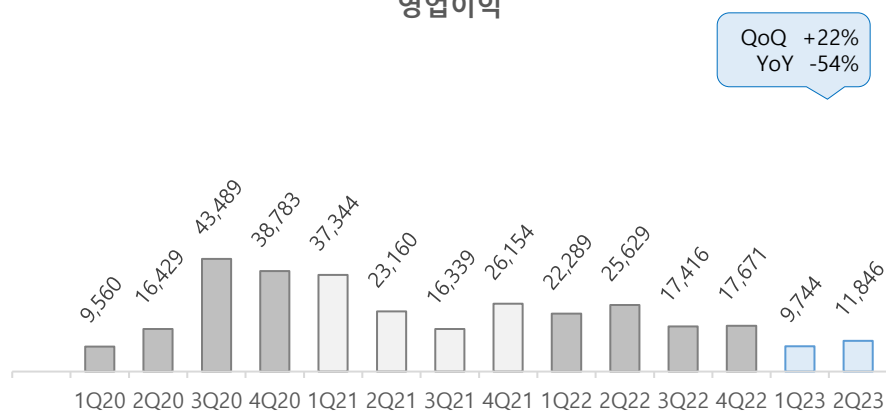
Financial Highlights (Quarterly)

(단위: 백만원)

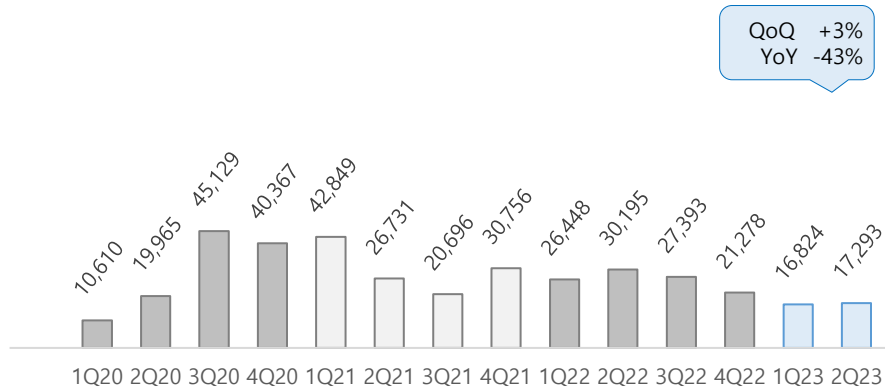
영업수익



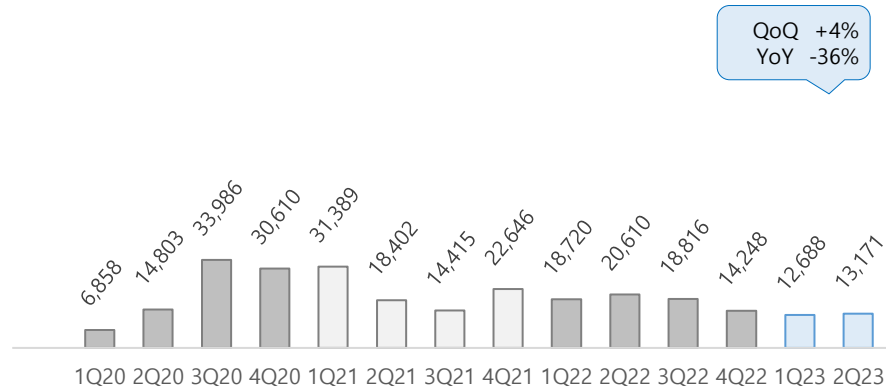
영업이익



법인세비용차감전순이익



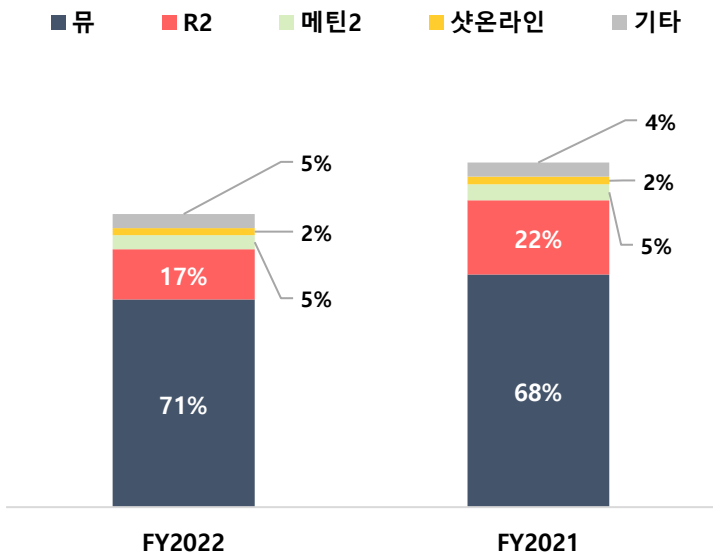
당기순이익



Sales Breakdown

- **뮤** 1,715억 원 (전년 대비 11% 감소)
- **R2** 415억 원 (전년 대비 32% 감소)
- **메틴2** 114억 원 (전년 대비 14% 감소)
- **샷온라인** 58억 원 (전년 대비 6% 감소)

매출 구성(연결)



(단위 : 백만원)

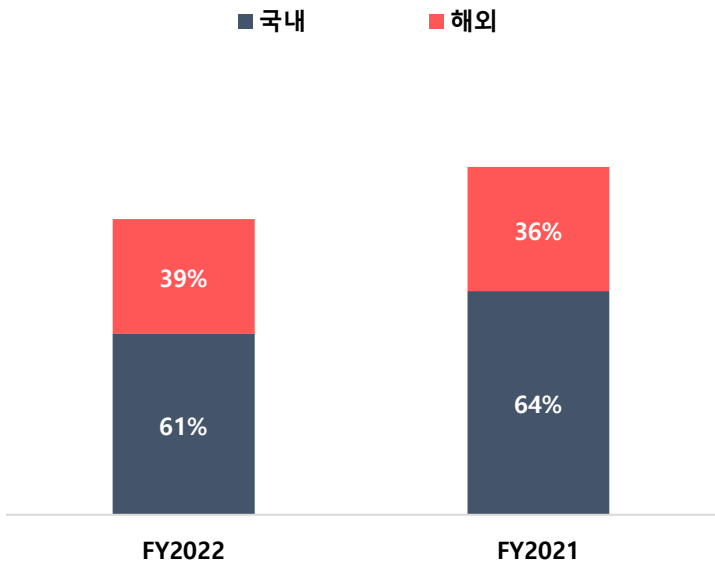
구 분	FY2022	FY2021
총 매출액	241,979	284,522
뮤(*)	171,498	192,102
R2(*)	41,500	61,251
메틴2	11,433	13,250
샷온라인	5,783	6,171
기타	11,765	11,748

(*) '뮤' 및 'R2'는 해당 IP 활용 게임의 매출액을 포함.

Sales Breakdown

- 국내 매출 1,479억 원 (전년 대비 19% 감소)
- 해외 매출 941억 원 (전년 대비 7% 감소)
- 해외 매출 비중 전년 대비 3%p 증가

매출 구성(연결)



(단위 : 백만원)

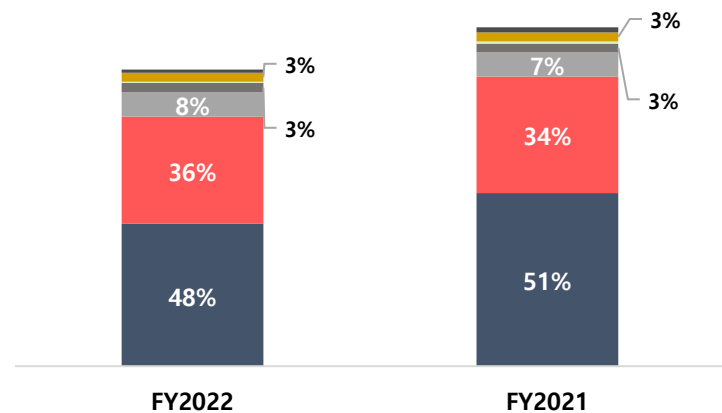
구분	FY2022	FY2021
총 매출액	241,979	284,522
국내	147,851	183,141
해외	94,128	101,381

Cost Breakdown

- 총 영업비용 1,591억 원 (전년 대비 12% 감소)
 - 지급수수료 764억 원 (전년 대비 18% 감소)
 - 인건비 576억 원 (전년 대비 8% 감소)
 - 광고선전비 130억 원 (전년 대비 1% 감소)

비용 구성(연결)

■ 지급수수료 ■ 인건비 ■ 광고선전비 ■ 상각비 ■ 통신비 ■ 세금과공과 ■ 기타



(단위 : 백만원)

구 분	FY2022	FY2021
영업비용	159,135	181,785
지급수수료	76,421	92,867
인건비	57,579	62,518
광고선전비	13,027	13,142
상각비	4,933	4,652
통신비	749	1,108
세금과공과	4,722	4,841
기타	1,704	2,656

Financial Statements

(단위 : 백만원)

BS	2022.12.31	2021.12.31
유동자산	366,112	355,239
비유동자산	280,755	260,026
자산총계	646,867	615,265
유동부채	62,738	96,733
비유동부채	9,769	12,620
부채총계	72,508	109,353
자본금	17,655	17,655
자본잉여금	149,814	149,925
기타포괄손익누계액	438	336
기타자본구성요소	(79,120)	(72,640)
이익잉여금	483,328	408,776
비지배지분	2,245	1,859
자본총계	574,360	505,911
부채와 자본총계	646,867	615,265

IS	FY2022	FY2021
영업수익	242,140	284,783
게임매출	241,979	284,522
기타수익	161	261
영업비용	159,135	181,785
영업이익	83,005	102,997
법인세차감전순이익	105,314	121,032
법인세비용	32,920	34,182
당기순이익	72,394	86,851
기타포괄손익	2,262	(514)
총포괄손익	74,656	86,337
지배기업지분	74,653	86,348
비지배기업지분	3	(11)