

IR Presentation

2024. May.



Contents

1. Overview

Snapshot

Key Milestone

2. Business

Strategy

Product Pipeline

Service Roadmap

3. Financials

Financial Highlights

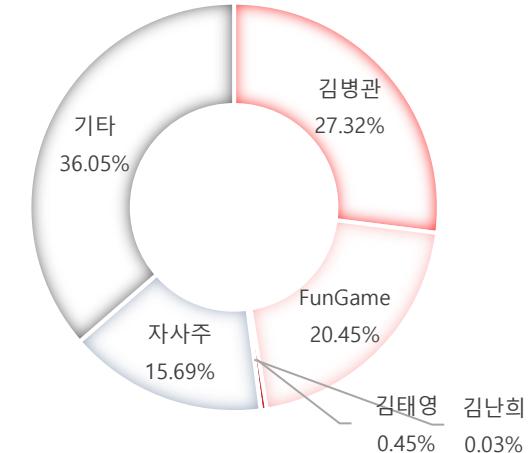
Sales Breakdown

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 530명 (별도)
주요사업	게임 개발 및 서비스
주요게임	뮤 모나크, 어둠의 실력자, 라그나돌, R2M 등
회사홈페이지	company.webzen.com
게임포털	www.webzen.com



주주명	주식수	비중
김병관	9,550,000	27.32%
FunGame International Limited	7,148,252	20.45%
김태영	157,262	0.45%
김난희	10,400	0.03%
자사주	5,484,069	15.69%
기타	12,600,901	36.05%
TOTAL	34,950,884	100.00%

Key Milestone

2000~2013

2014~2017

2018~2021

2022~2023

2024~

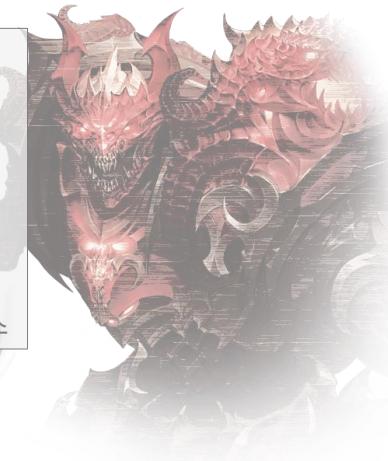
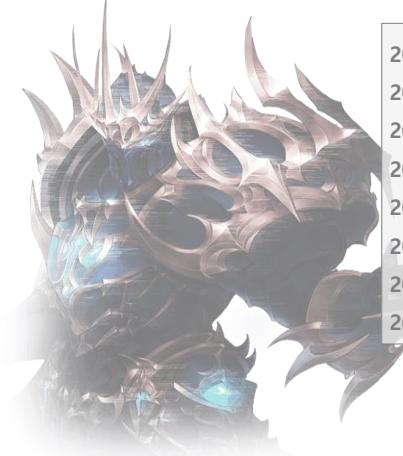
2000.04 회사설립
2001.11 'MU' 국내 서비스
2003.05 코스닥 상장
2003.12 나스닥 상장(2010.07 상장폐지)
2006.10 'R2' 국내 서비스
2008.12 NHN 계열회사로 편입
2009.04 Global Portal Service
(webzen.com)
2009.09 'C9' 국내 서비스
2010.07 NHN게임스를 흡수합병

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
2021.05 '뮤 아크엔젤' 동남아 서비스
2021.09 '뮤 아크엔젤2' 국내 서비스

2024.01 (주)하운드13 지분 취득(25.6%)
2024.03 (주)파나나스튜디오 지분 취득(12.2%)
2024.04 현금배당(주당300원/시가배당률 1.7%)

2014.06 '대천사지검(IP)' 중국 서비스
2014.12 '전민기적(IP)' 중국 서비스
2015.04 '뮤 오리진' 국내 서비스
2015.09 (주)온네트 지분 취득 (86.2%)
2016.07 '샷온라인M' 국내 서비스
2016.07 '뮤 오리진' 북미/유럽 서비스
2017.09 '대천사지검H5(IP)' 중국 서비스
2017.12 '뮤 템페스트' 국내 서비스

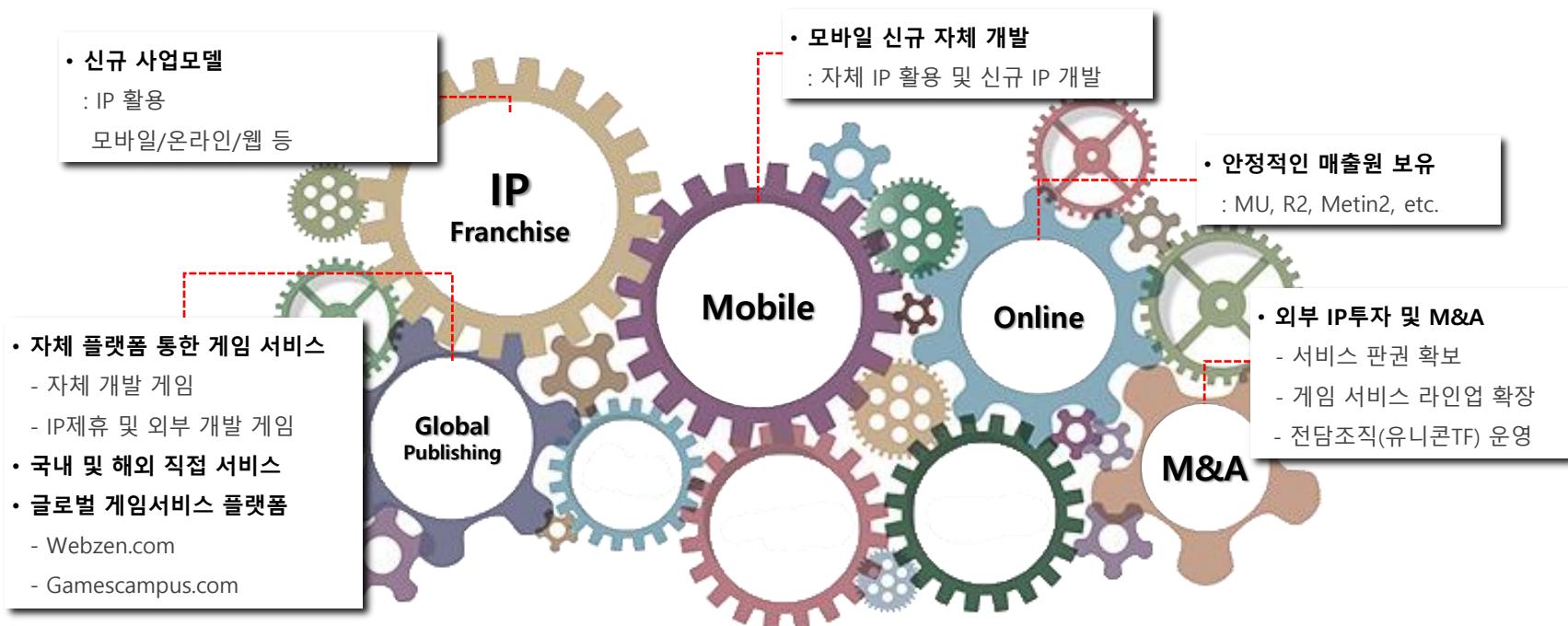
2022.02 '뮤 오리진3' 국내 서비스
2022.04 '뮤 아크엔젤2' 대만 서비스
2022.07 'R2M' 대만 서비스
2023.02 이익소각(36만주/총발행주식대비 1%)
2023.03 현금배당(주당370원/시가배당률 2.5%)
2023.09 '라그나돌' 국내 서비스
2023.10 '뮤 모나크' 국내 서비스
2023.10 '어둠의 실력자가 되고 싶어서!' 국내 서비스



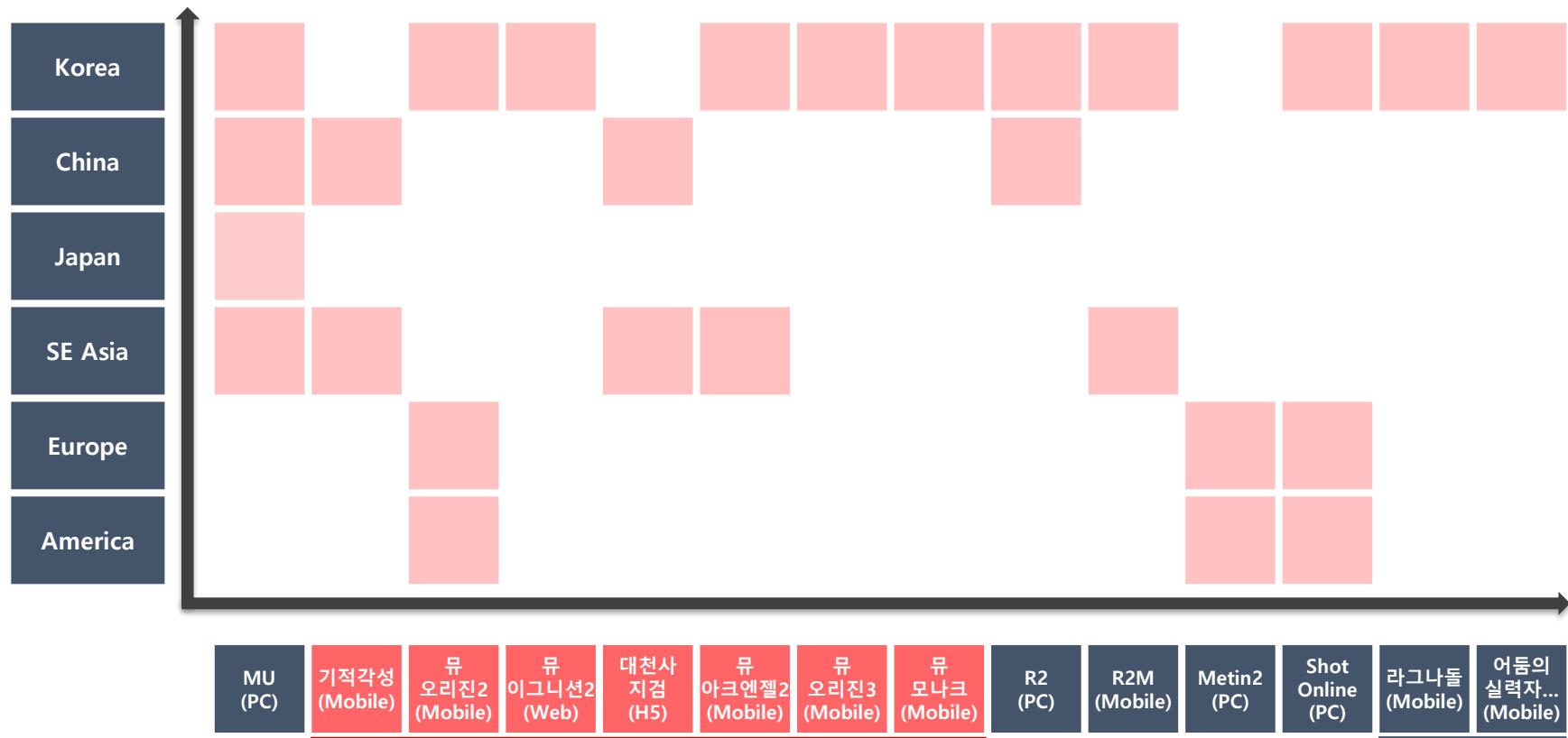
Strategy

- 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

		3Q24			4Q24			1Q25			2Q25		
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
Project S (퍼블리싱)	Mobile PC		TBD	●	----->								
테르비스 (자체개발)	Mobile				TBD	●	----->						
REMORE (퍼블리싱)	PC							TBD	●	----->			
Project A (자체개발)	Mobile								TBD	●	----->		

(*) TBD : To be determined

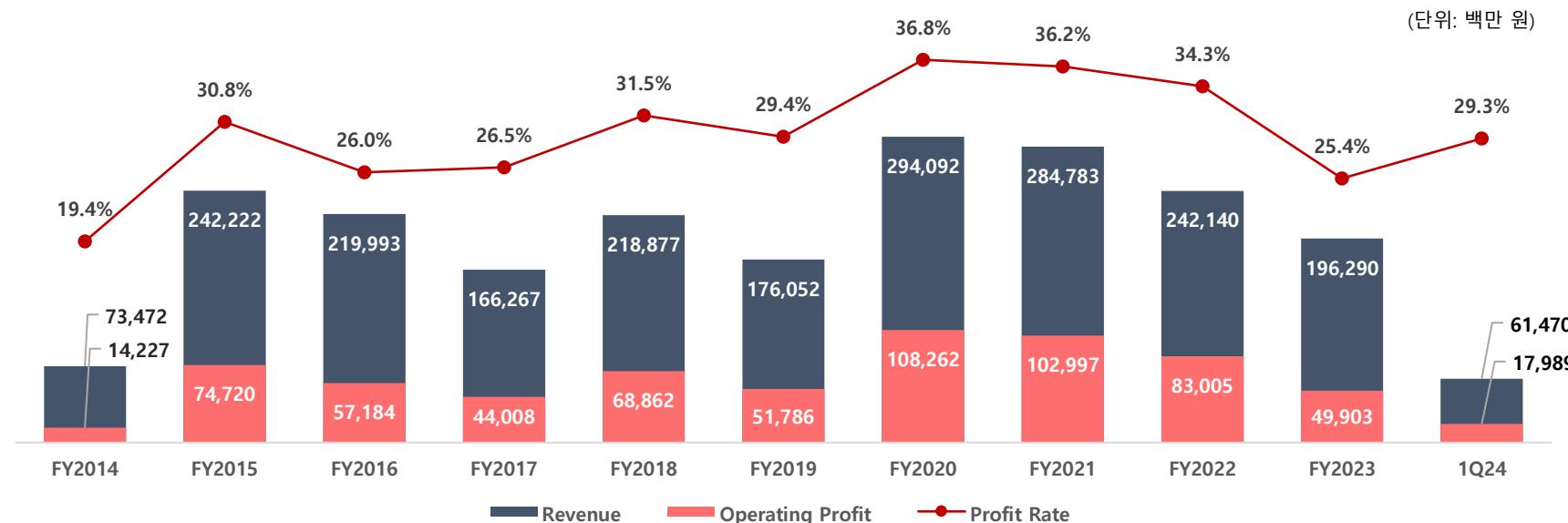
Financial Highlights

2014 ~ 2023 CAGR +12%

✓ IP IP License Revenue

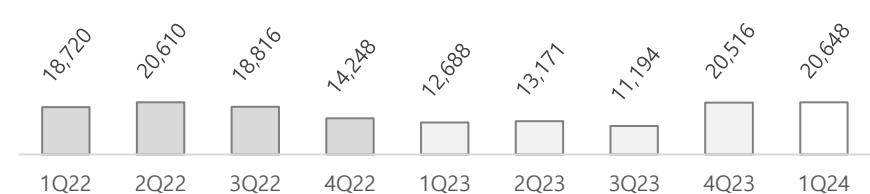
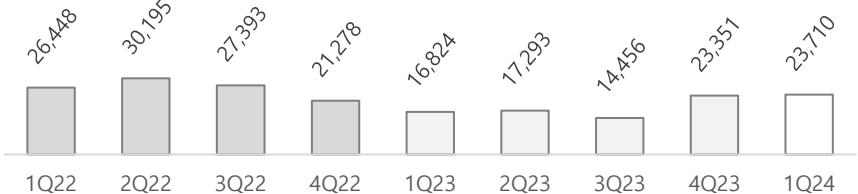
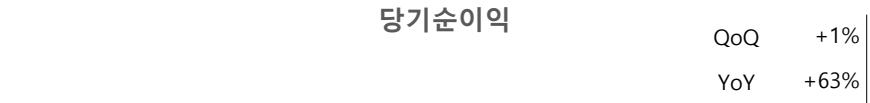
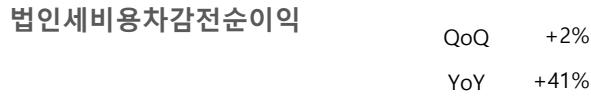
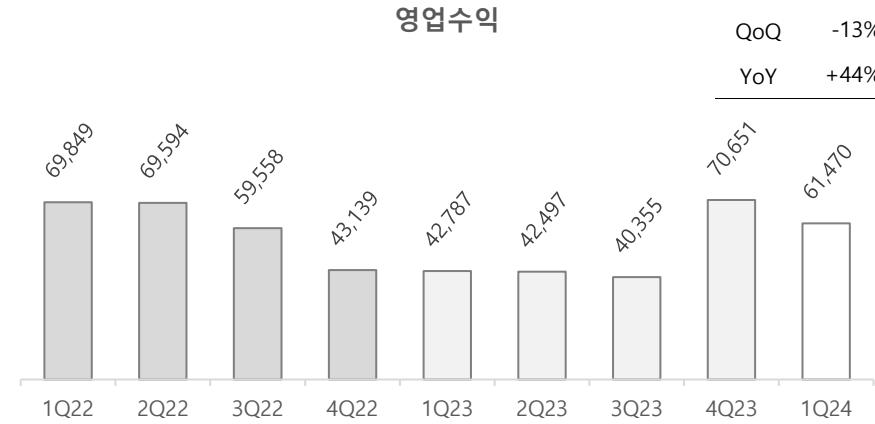


어둠의 실체가 떠고 싶어서
The Eminence in shadow



Financial Highlights(Quarterly)

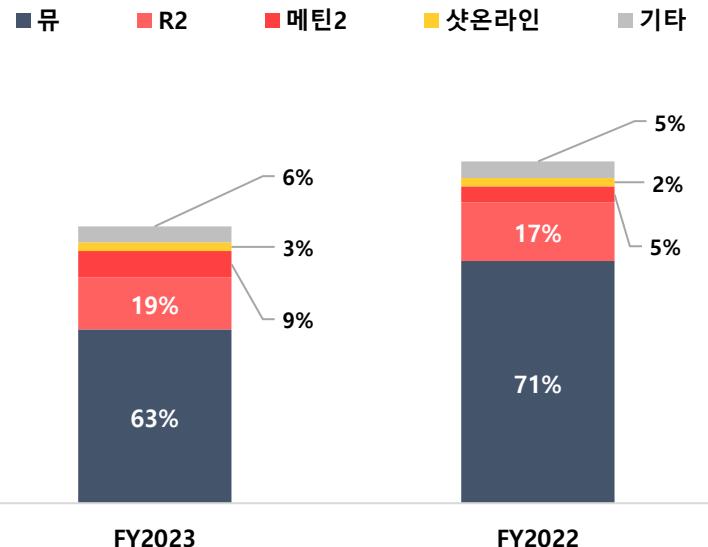
(단위: 백만원)



Sales Breakdown

뮤	1,231억 원	(전년동기 대비 28% 감소)
R2	369억 원	(전년동기 대비 11% 감소)
메틴2	186억 원	(전년동기 대비 63% 증가)
샷온라인	60억 원	(전년동기 대비 3% 증가)

매출 구성



구 분	FY2023	FY2022
게임 매출액	196,117	241,979
뮤(*)	123,122	171,498
R2(*)	36,856	41,500
메틴2	18,620	11,433
샷온라인	5,985	5,783
기타	11,534	11,765

(*) '뮤' 및 'R2'는 해당 IP 활용 게임의 매출액을 포함.

Sales Breakdown

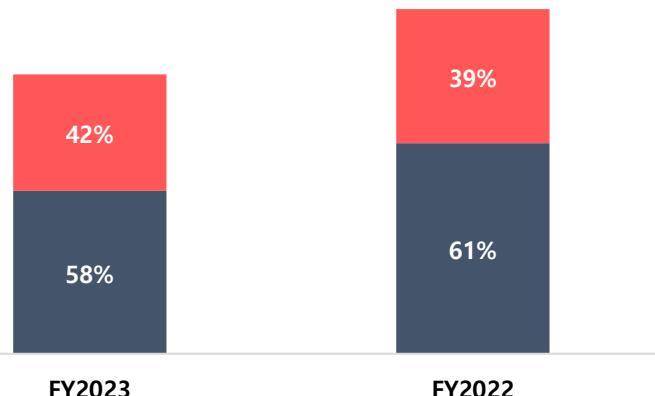
국내 매출 1,144억 원 (전년동기 대비 23% 감소)

해외 매출 817억 원 (전년동기 대비 13% 감소)

해외 매출 비중 전년동기 대비 3%p 증가

매출 구성

■ 국내 ■ 해외



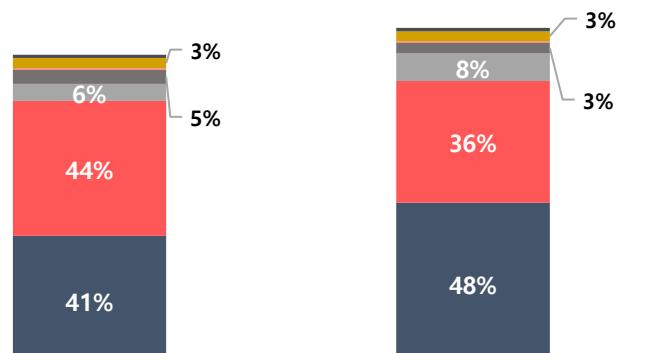
구분	FY2023	FY2022
게임 매출액	196,117	241,979
국내	114,418	147,851
해외	81,699	94,128

Cost Breakdown

영업비용	1,464억 원	(전년동기 대비 8% 감소)
- 지급수수료	606억 원	(전년동기 대비 21% 감소)
- 인건비	639억 원	(전년동기 대비 11% 증가)
- 광고선전비	81억 원	(전년동기 대비 38% 감소)

비용 구성

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



구 분	FY2023	FY2022
영업비용	146,387	159,135
지급수수료	60,625	76,421
인건비	63,859	57,579
광고선전비	8,140	13,027
상각비	6,629	4,933
통신비	800	749
세금과공과	4,769	4,722
기타	1,565	1,704

Financial Statements

(단위 : 백만원)

BS	2023.12.31	2022.12.31	IS	FY2023	FY2022
유동자산	382,363	366,112	영업수익	196,290	242,140
비유동자산	320,700	280,755	게임매출	196,117	241,979
자산총계	703,064	646,867	기타수익	173	161
유동부채	72,676	62,738	영업비용	146,387	159,135
비유동부채	6,489	9,769	영업이익	49,903	83,005
부채총계	79,165	72,508	법인세차감전순이익	71,924	105,314
자본금	17,655	17,655	법인세비용	14,356	32,920
자본잉여금	149,814	149,814	당기순이익	57,569	72,394
기타포괄손익누계액	1,171	438	기타포괄손익	(386)	2,262
기타자본구성요소	(70,592)	(79,120)	총포괄손익	57,183	74,656
이익잉여금	523,642	483,328	지배기업지분	57,224	74,653
비지배지분	2,208	2,245	비지배기업지분	(41)	3
자본총계	623,899	574,360			
부채와 자본총계	703,064	646,867			