

IR Presentation

2024. May.



Contents

1. Overview

Snapshot

Key Milestone

2. Business

Strategy

Product Pipeline

Service Roadmap

3. Financials

Financial Highlights

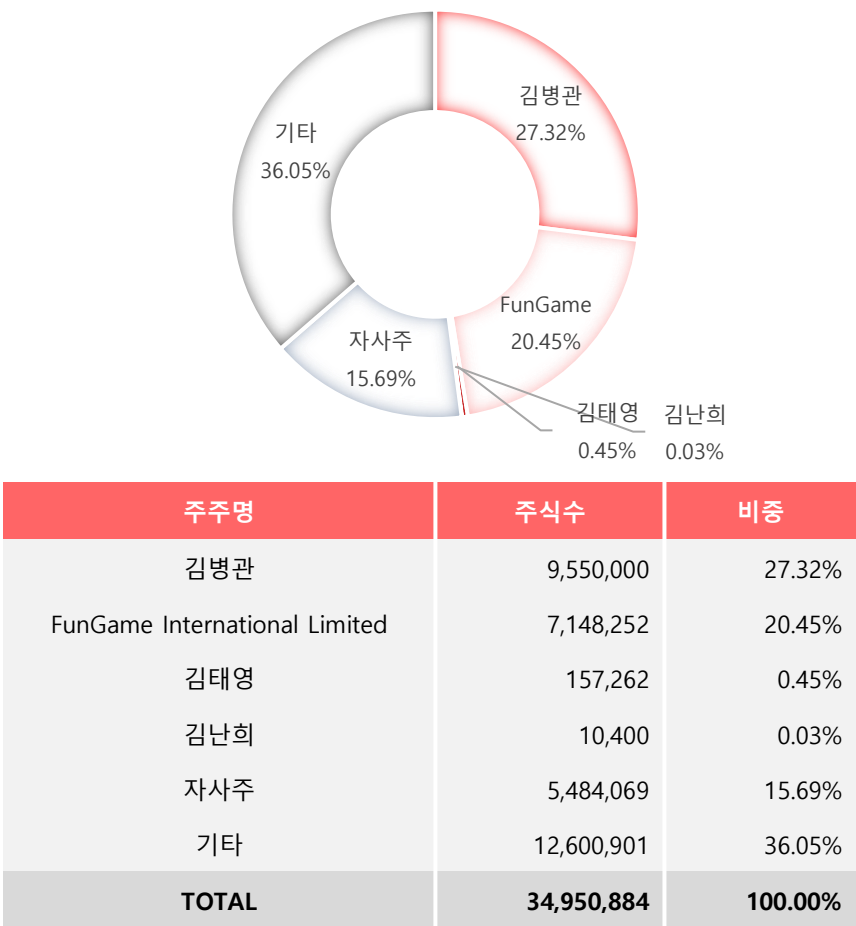
Sales Breakdown

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



Key Milestone

2000~2013

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 NHN게임을 흡수합병

2014~2017

2014.06 '대천사지검(IP)' 중국 서비스
2014.12 '전민기적(IP)' 중국 서비스
2015.04 '뮤 오리진' 국내 서비스
2015.09 ㈜온넷 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

2018~2021

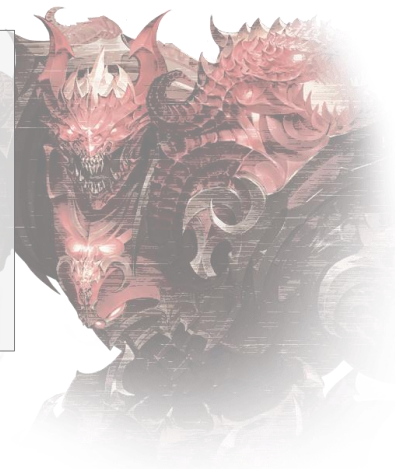
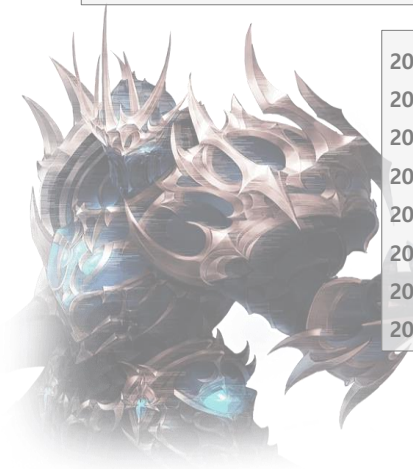
2018.01 '기적:각성(IP)' 중국 서비스
2018.06 '뮤 오리진2' 국내 서비스
2019.05 '뮤 오리진2' 북미/유럽 서비스
2020.03 '뮤 이그니션2' 국내 서비스
2020.05 '뮤 아크엔젤' 국내 서비스
2020.08 'R2M' 국내 서비스
2021.05 '뮤 아크엔젤' 동남아 서비스
2021.09 '뮤 아크엔젤2' 국내 서비스

2022~2023

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
2023.10 '뮤 모나크' 국내 서비스
2023.10 '어둠의 실력자가 되고 싶어서!' 국내 서비스

2024~

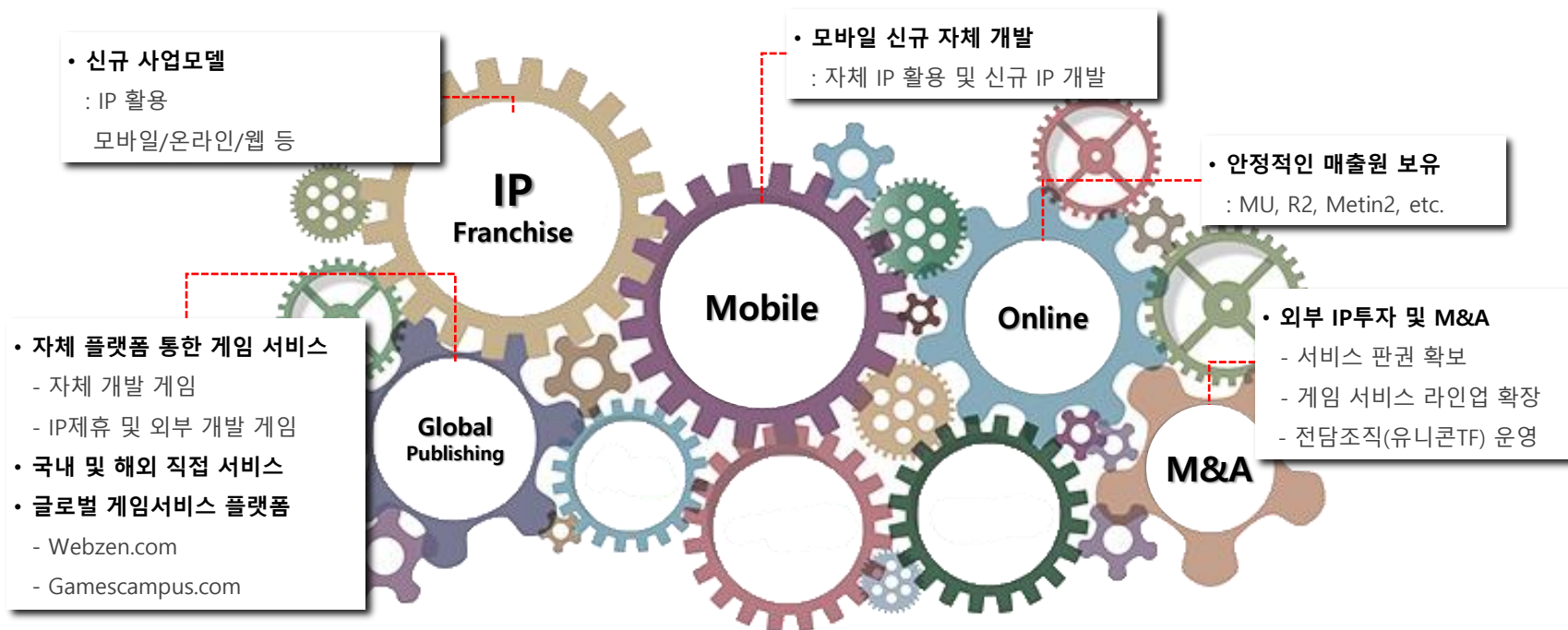
2024.01 ㈜하운드13 지분 취득(25.6%)
2024.03 ㈜파나나스튜디오 지분 취득(12.2%)
2024.04 현금배당(주당300원/시가배당율 1.7%)



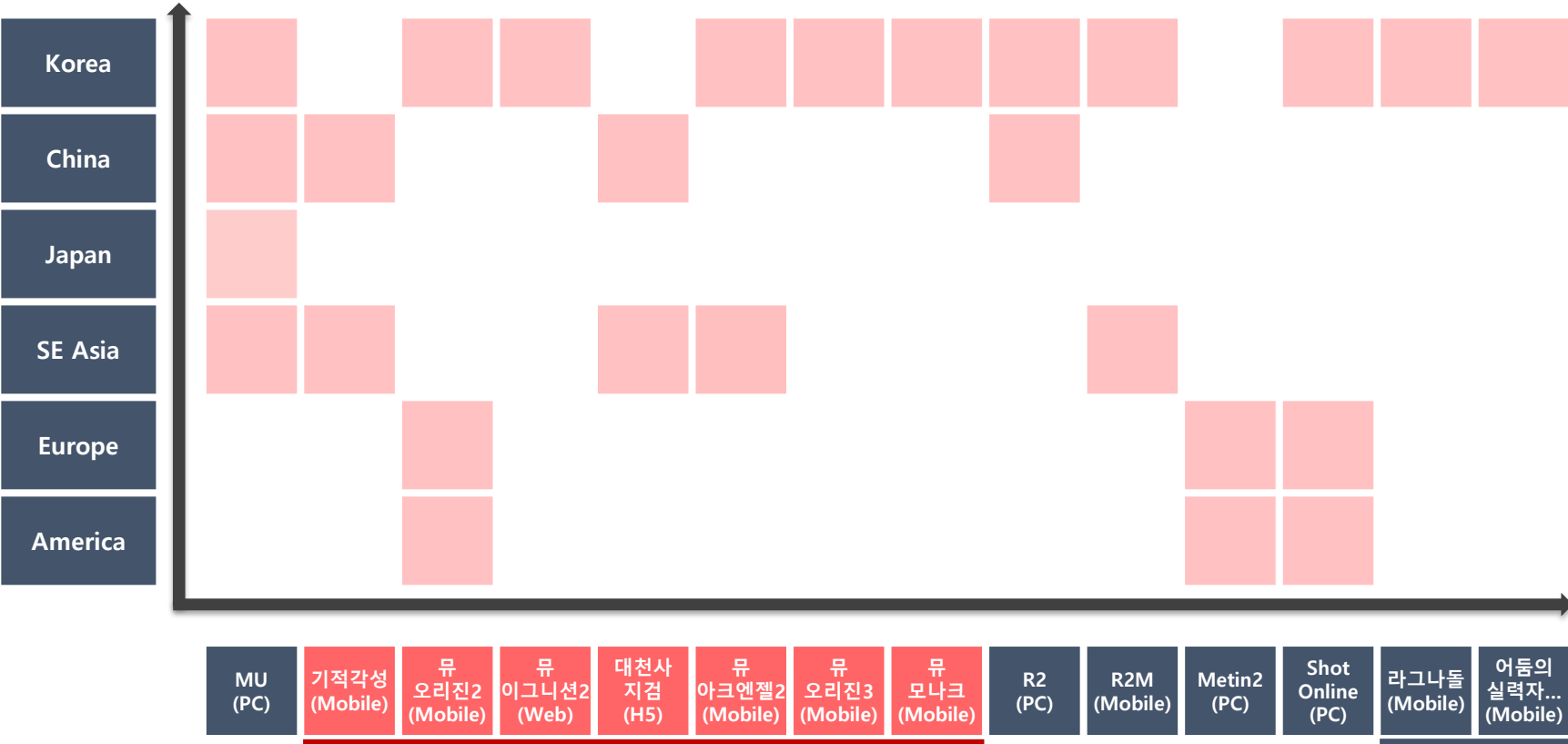
Strategy

- 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

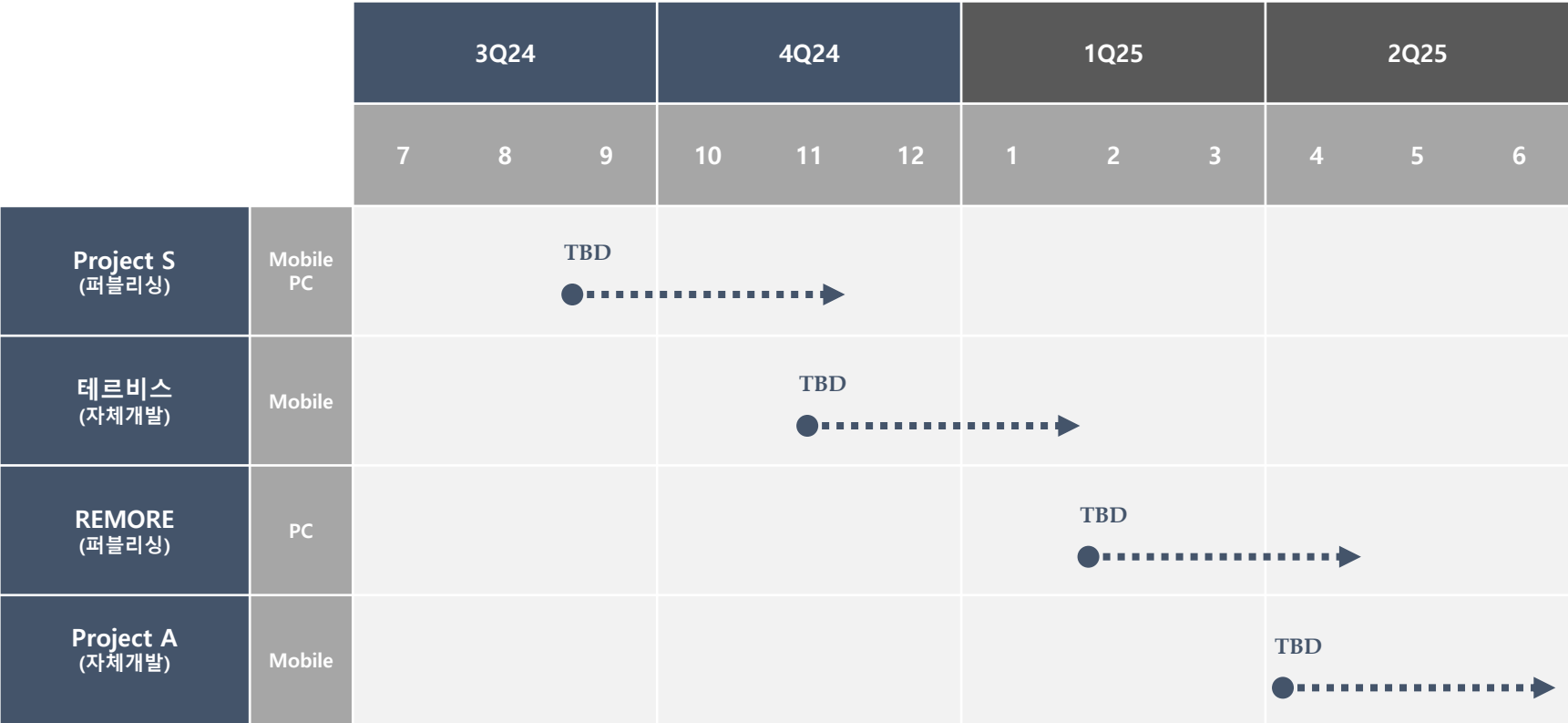
성장동력



Product Pipeline



Service Roadmap

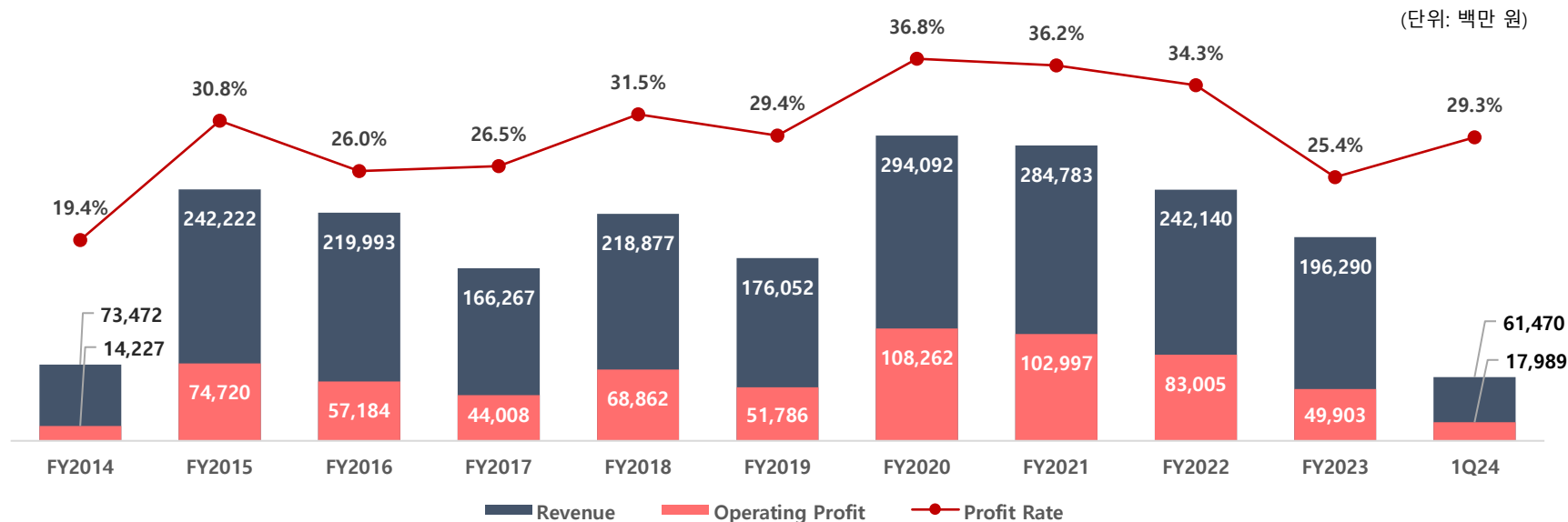


(*) TBD : To be determined

Financial Highlights

2014 ~ 2023 CAGR +12%

 IP License Revenue

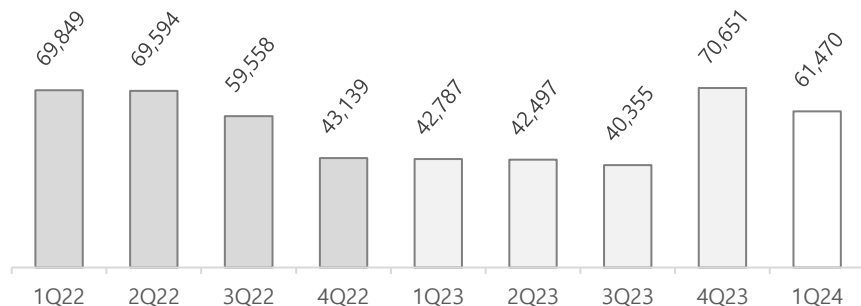


Financial Highlights(Quarterly)

(단위: 백만원)

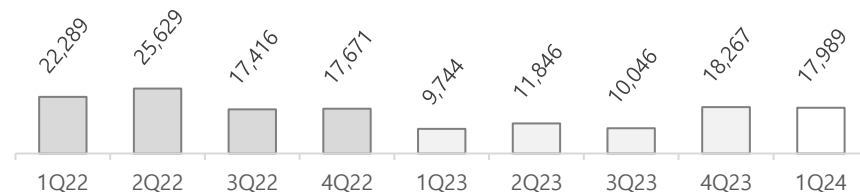
영업수익

QoQ -13%
YoY +44%



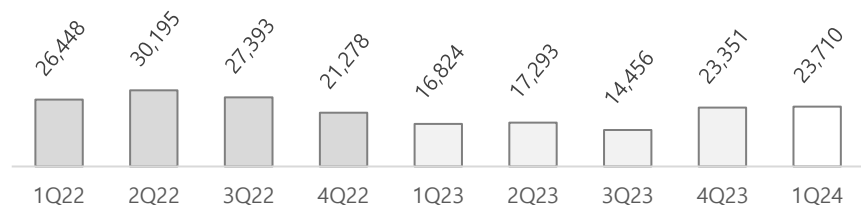
영업이익

QoQ -2%
YoY +85%



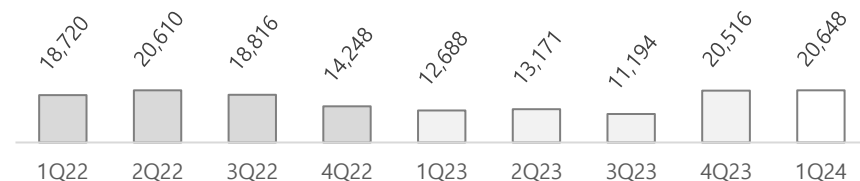
법인세비용차감전순이익

QoQ +2%
YoY +41%



당기순이익

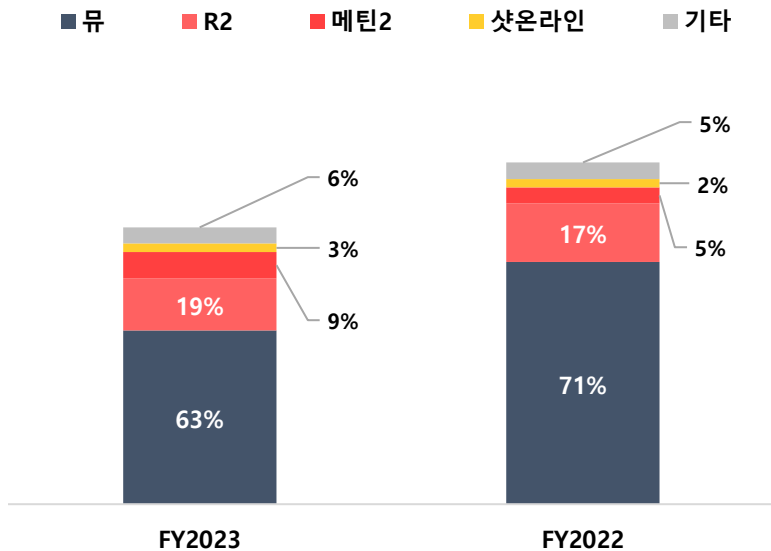
QoQ +1%
YoY +63%



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



(단위 : 백만원)

구 분	FY2023	FY2022
게 임 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

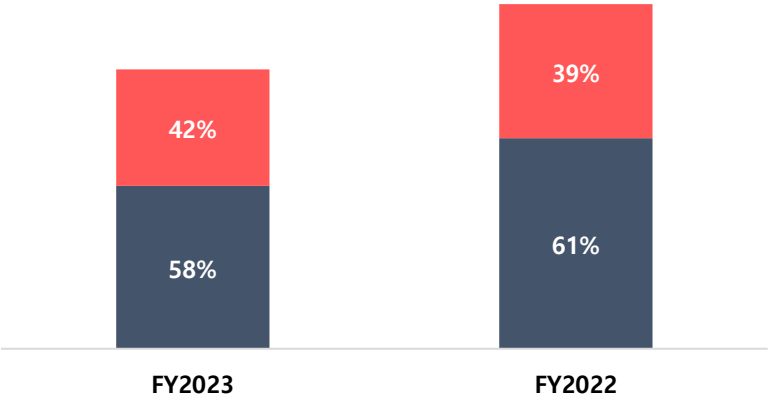
국내 매출 1,144억 원 (전년동기 대비 23% 감소)

해외 매출 817억 원 (전년동기 대비 13% 감소)

해외 매출 비중 전년동기 대비 3%p 증가

매출 구성

■ 국내 ■ 해외



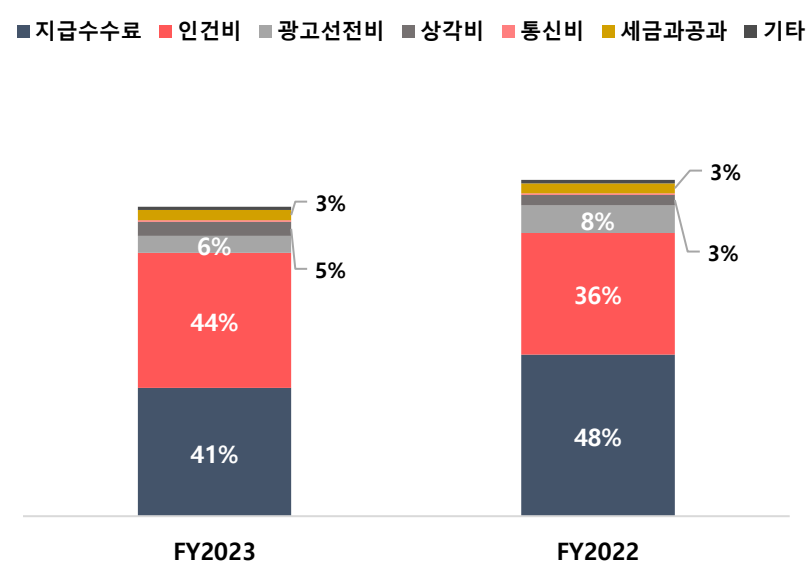
(단위 : 백만원)

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



(단위 : 백만원)

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
유동자산	382,363	366,112
비유동자산	320,700	280,755
자산총계	703,064	646,867
유동부채	72,676	62,738
비유동부채	6,489	9,769
부채총계	79,165	72,508
자본금	17,655	17,655
자본잉여금	149,814	149,814
기타포괄손익누계액	1,171	438
기타자본구성요소	(70,592)	(79,120)
이익잉여금	523,642	483,328
비지배지분	2,208	2,245
자본총계	623,899	574,360
부채와 자본총계	703,064	646,867

IS	FY2023	FY2022
영업수익	196,290	242,140
게임매출	196,117	241,979
기타수익	173	161
영업비용	146,387	159,135
영업이익	49,903	83,005
법인세차감전순이익	71,924	105,314
법인세비용	14,356	32,920
당기순이익	57,569	72,394
기타포괄손익	(386)	2,262
총포괄손익	57,183	74,656
지배기업지분	57,224	74,653
비지배기업지분	(41)	3