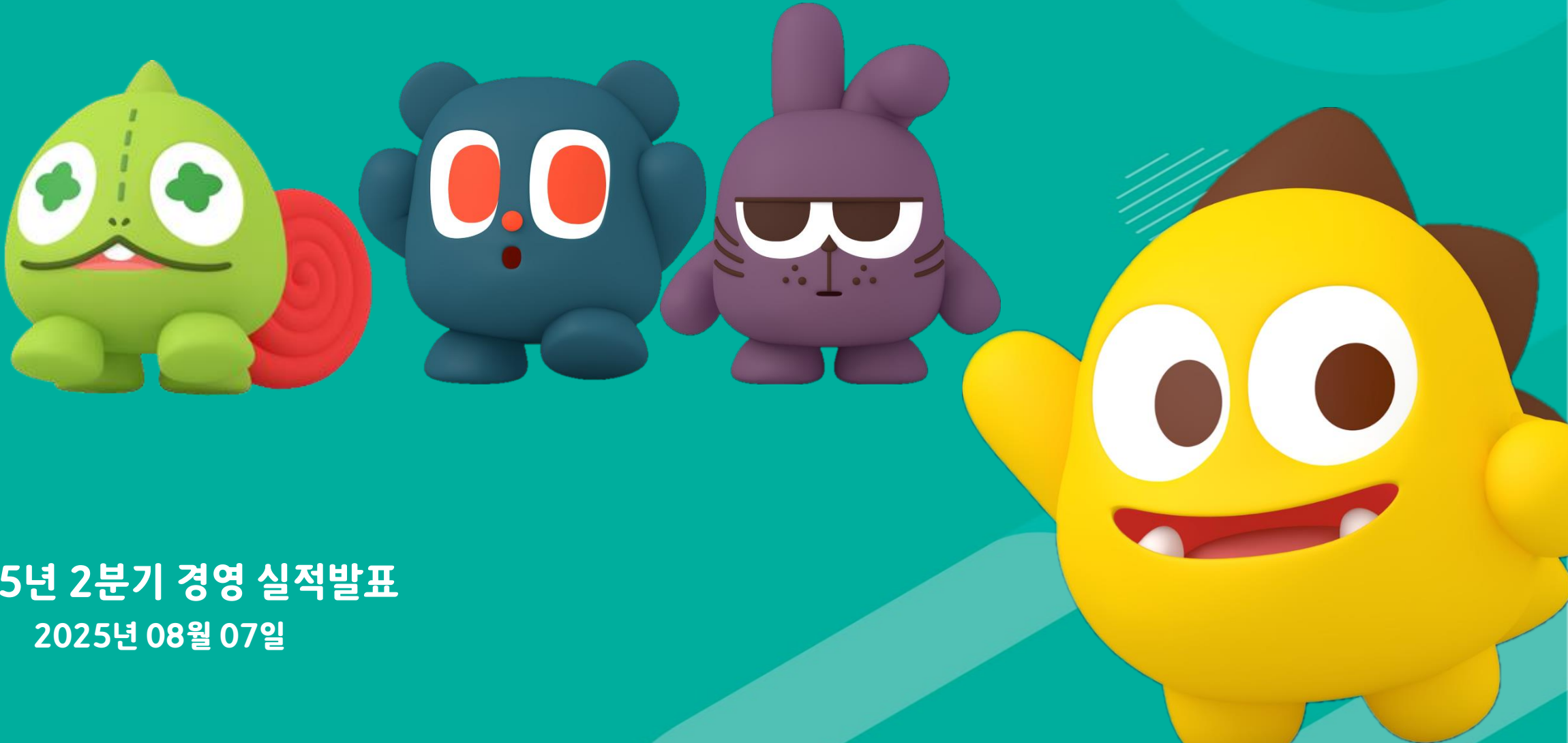


netmarble



2025년 2분기 경영 실적발표

2025년 08월 07일

DISCLAIMER

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

본 자료에 포함된 “2025년 2분기”는 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.

2025년 2분기 실적

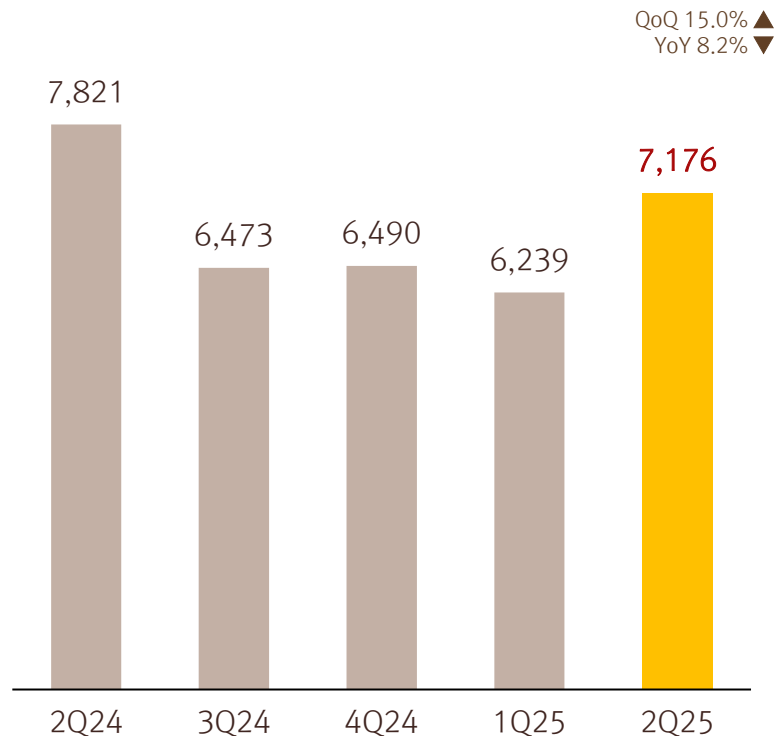
[매출] 7,176억 (QoQ 15.0% ▲ / YoY 8.2% ▼) 달성

[EBITDA] 1,311억 (QoQ 60.7% ▲ / YoY 13.2% ▼) 기록

- RF 온라인 넥스트의 실적 온기 반영 및 세븐나이트 리버스 출시 성과 반영으로 매출 및 EBITDA 전분기 대비 증가
- EBITDA 이익율은 18.3% (D&A 300억) 기록

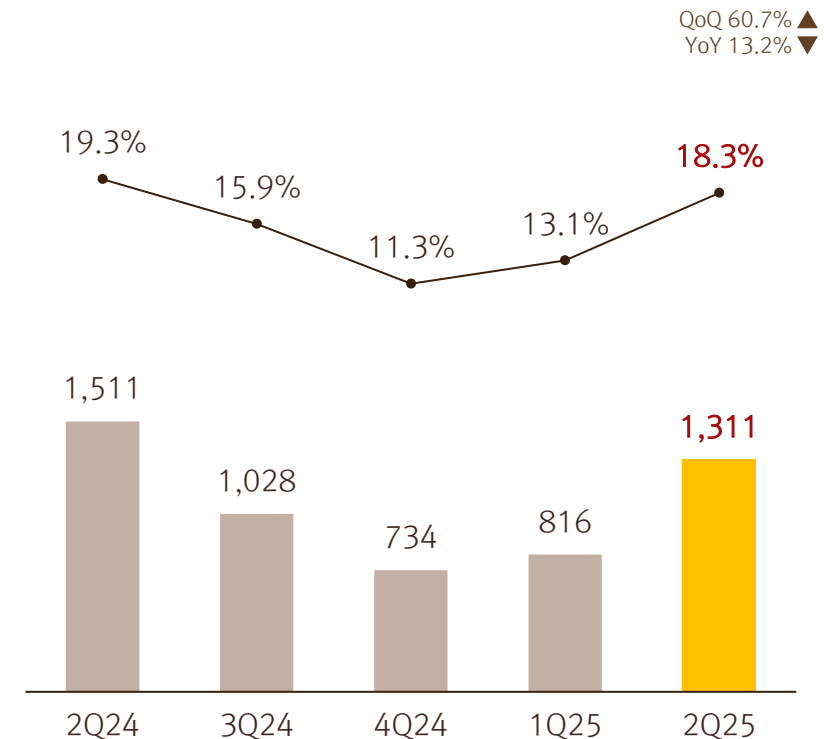
매출액

(단위: 억원)



EBITDA

(단위: 억원)

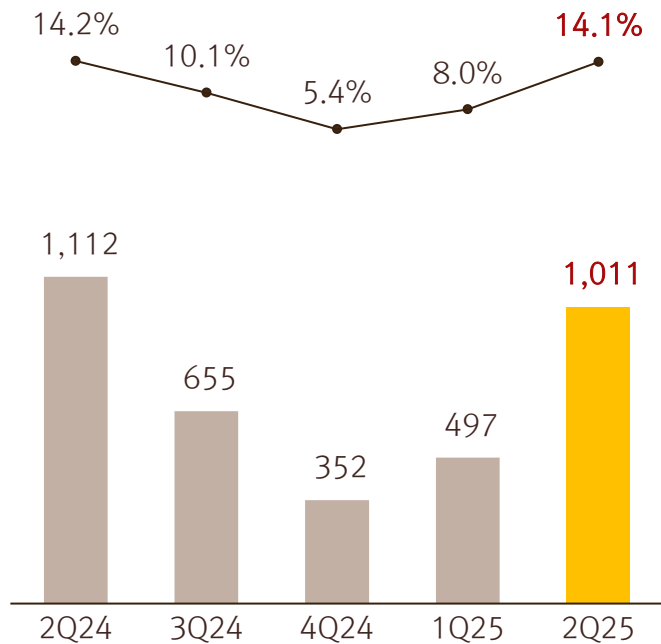


2025년 2분기 실적

[이익] 영업이익 1,011억, 당기순이익 1,602억, 지배주주순이익 1,603억
- 신작 효과, 효율적인 비용 집행으로 영업이익 및 당기순이익 증가

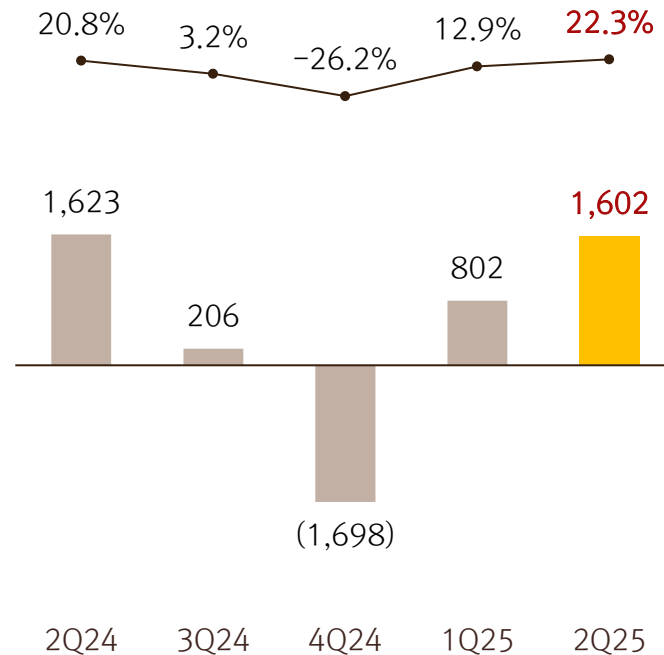
영업이익

(단위: 억원)



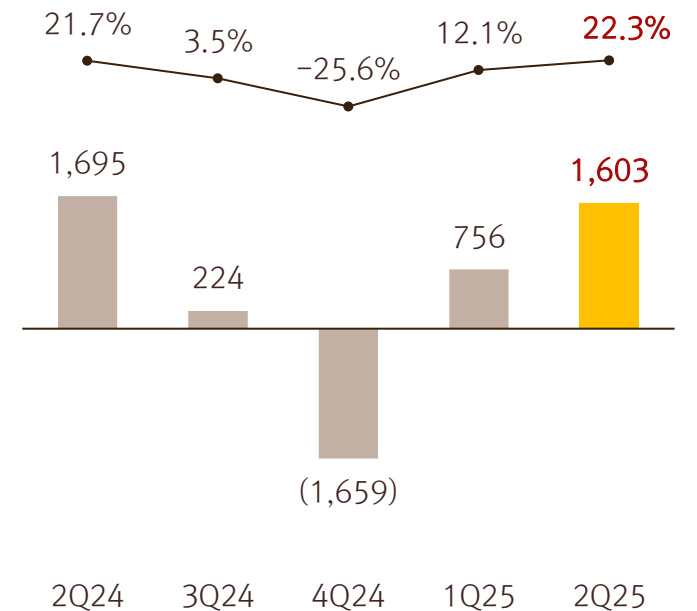
당기순이익

(단위: 억원)



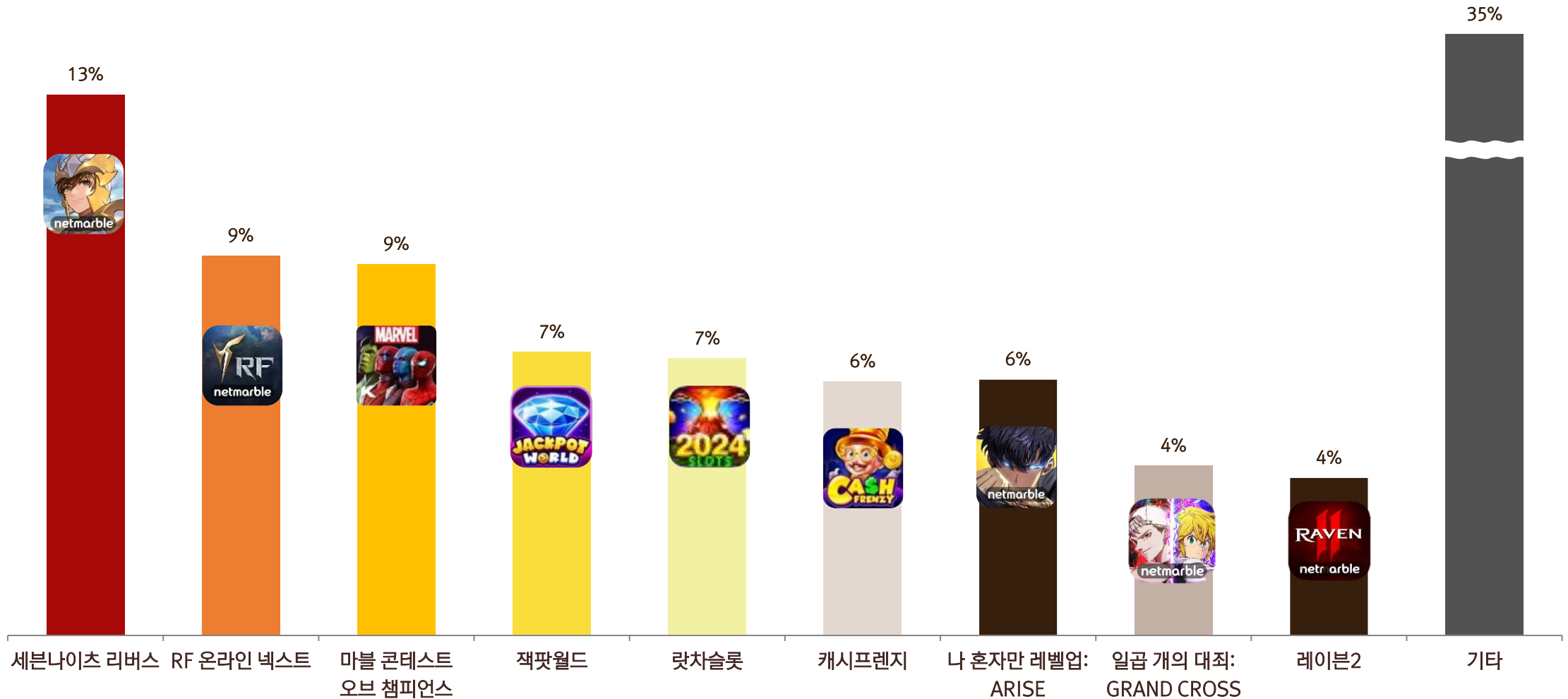
지배주주순이익

(단위: 억원)



게임 포트폴리오

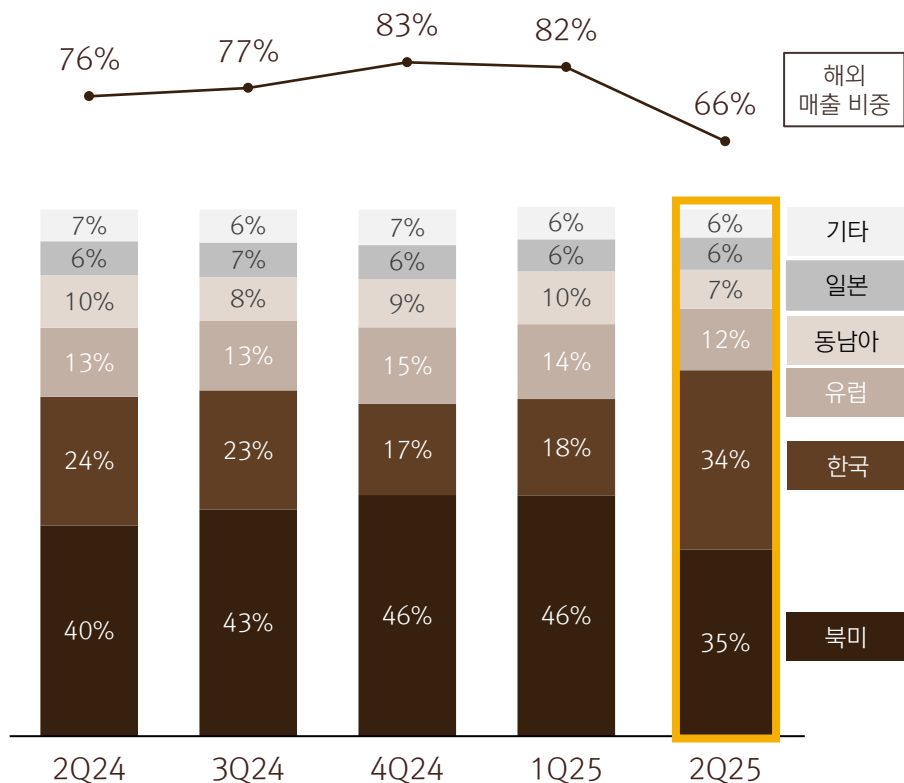
- 상위 매출 게임은 세븐나이츠 리버스 13%, RF 온라인 넥스트 9%, 마블 콘테스트 오브 챔피언스 9%, 잭팟월드 7%, 랫차슬롯 7%, 캐시프렌지 6%, 나 혼자만 레벨업:ARISE 6%, 일곱 개의 대죄: GRAND CROSS 4%, 레이븐2 4% 등 게임 포트폴리오 다변화 지속



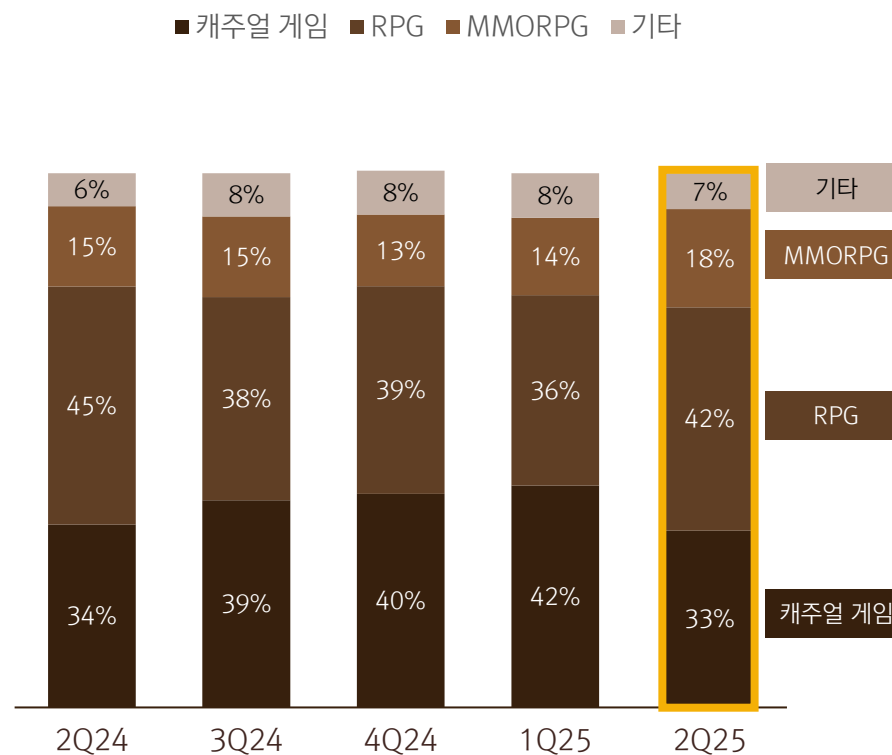
지역별 / 장르별 매출 비중

- RF 온라인 넥스트(국내)의 실적 온기 반영과 세븐나이트 리버스 (국내) 출시 효과로 인해 국가는 한국 (QoQ +16%P), 장르는 RPG (QoQ +6%P) 및 MMORPG (QoQ +4%P)의 매출 비중 증가
 - 지역별 매출 비중 ▶ 북미 35%, 한국 34%, 유럽 12%, 동남아 7%, 일본 6%, 기타 6%
 - 장르별 매출 비중 ▶ RPG 42%, 캐주얼 33%, MMORPG 18%, 기타 7%

지역별 매출 비중



장르별 매출 비중



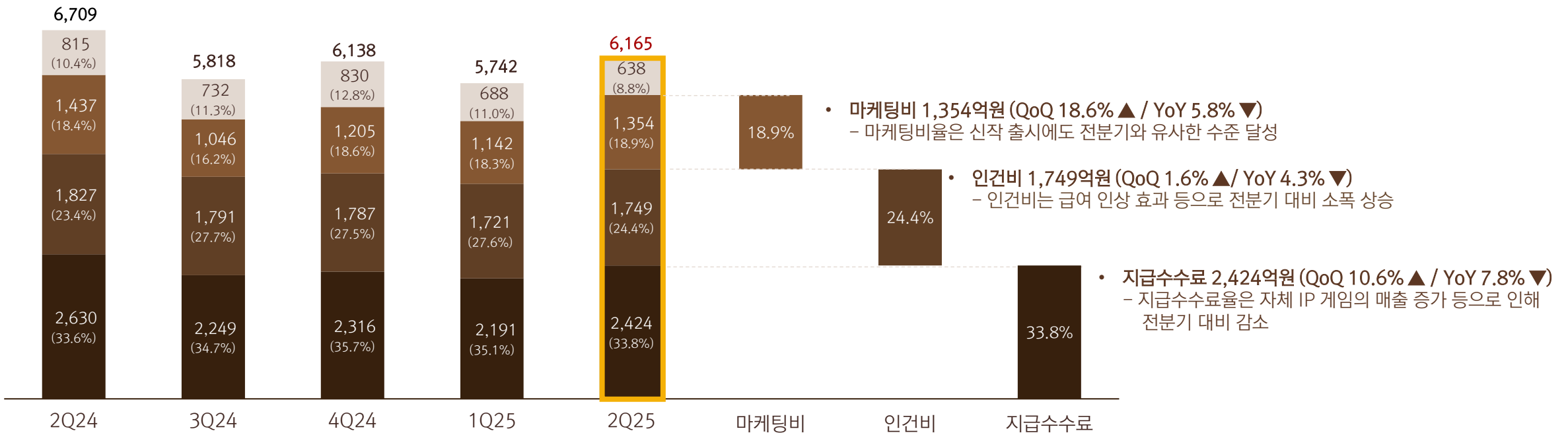
주요 비용구조

[2Q25 영업비용] 6,165억 (QoQ 7.4% ▲ / YoY 8.1% ▼)

(단위: 억원)

■ 지급수수료 ■ 인건비 ■ 마케팅비 ■ 기타 (상각비 포함)

<주요 비용별 증감 내역>



※ 2Q25 기타비용: 감가상각비 300억원, 기타수수료 338억원

* 매출액 대비 비중을 의미

신작라인업

- 25년 하반기 신작 7종 (킹 오브 파이터 AFK, 뱀피르, 스톤에이지: 펫월드 등)을 출시할 예정이며, 기존작 (RF 온라인 넥스트, 세븐나이츠 리버스 등)의 권역 확장을 진행할 계획

 모바일
  PC
  콘솔

25년 하반기

킹 오브 파이터 AFK



글로벌
수집형 AFK RPG



뱀피르 (8/26)



한국
MMORPG



스톤에이지: 펫월드



글로벌
수집형 RPG



몬길: STAR DIVE



글로벌 / 액션 RPG



일곱 개의 대죄: Origin



글로벌 / 오픈월드 RPG



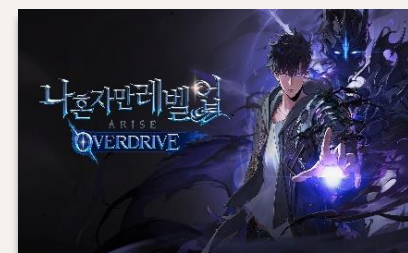
프로젝트 SOL



한국 / MMORPG



나 혼자만 레벨업: ARISE OVERDRIVE



글로벌 / 액션 RPG



별첨) 연결 손익계산서

(단위 : 억원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
매출액	7,821	6,473	6,490	6,239	7,176
지급수수료	2,630	2,249	2,316	2,191	2,424
인건비	1,827	1,791	1,787	1,721	1,749
마케팅비	1,437	1,046	1,205	1,142	1,354
기타 (감가상각비 제외)	416	359	448	369	338
EBITDA	1,511	1,028	734	816	1,311
마진율 (%)	19.3%	15.9%	11.3%	13.1%	18.3%
감가상각비	399	373	382	319	300
영업이익	1,112	655	352	497	1,011
마진율 (%)	14.2%	10.1%	5.4%	8.0%	14.1%
영업외수익비용	1,061	(233)	(2,193)	479	888
세전이익	2,173	422	(1,841)	976	1,899
법인세비용	550	216	(143)	174	297
순이익	1,623	206	(1,698)	802	1,602
지배주주순이익	1,695	224	(1,659)	756	1,603
마진율 (%)	21.7%	3.5%	-25.6%	12.1%	22.3%

별첨) 연결 재무상태표

(단위 : 억원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
유동자산	9,989	10,090	11,149	10,910	11,098
현금 및 현금성 자산	4,730	5,292	5,779	5,933	5,130
매출채권	3,369	2,406	2,773	2,410	2,711
기타유동금융자산	761	1,342	1,376	1,640	2,377
기타유동자산	1,129	1,050	1,221	927	880
비유동자산	70,305	69,769	70,622	68,803	67,152
투자자산	28,443	29,059	29,179	28,893	29,629
무형자산	33,750	32,020	32,452	30,851	28,629
유형자산	4,217	4,018	4,098	4,030	4,395
기타비유동자산	3,895	4,672	4,893	5,029	4,499
자산총계	80,294	79,859	81,771	79,713	78,250
유동부채	9,716	9,926	13,482	15,267	16,171
매입채무	277	256	279	207	254
단기차입금	4,068	4,054	6,173	6,073	7,500
기타유동금융부채	2,148	2,343	3,180	5,886	5,336
기타유동부채	3,223	3,273	3,850	3,101	3,081
비유동부채	16,809	17,254	13,550	9,834	7,480
기타비유동금융부채	14,021	14,500	10,754	7,085	4,748
기타비유동부채	2,788	2,754	2,796	2,749	2,732
부채총계	26,525	27,180	27,032	25,101	23,651
자본총계	53,769	52,679	54,739	54,612	54,599



Thank You