



Investor Presentation

August 2025



유의사항

(주)네오위즈는 2011년부터 한국채택국제회계기준(K-IFRS)을 도입하여
본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 모두 K-IFRS 기준으로 작성되었으며,
연결 실적의 경우 지배회사인 (주)네오위즈와 종속회사를 대상으로 작성되었습니다.

회사는 본 자료에 서술된 재무실적 및 영업성과의 정확성에 대해 보장하지 않으며,
본 자료에 서술된 내용은 과거 또는 미래에 대한 약속이나 진술로 간주될 수 없습니다.

따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 안되며,
본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임을 지지 않음을 알려드립니다.
(과실 및 기타의 경우 포함)

본 자료는 자료 작성일 현재의 사실에 기초하여 작성된 것이며,
향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 업데이트 책임을 지지 않습니다.

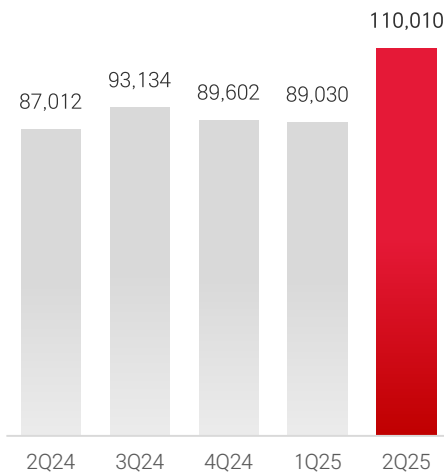
| 2025년 2분기 실적

분기 실적 요약

2Q 2025 매출액 1,100억 원, 영업이익 186억 원, 당기순이익 128억 원

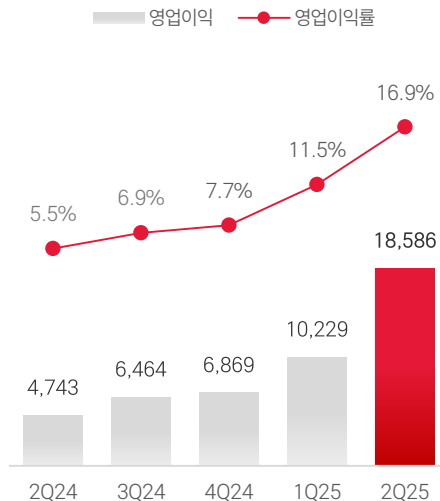
매출액

(단위: 백만원)



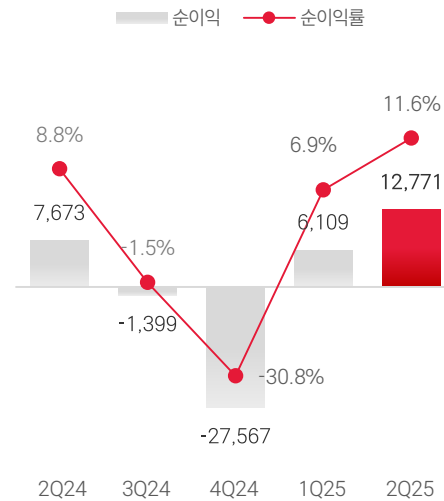
영업이익

(단위: 백만원)



순이익

(단위: 백만원)



분기 매출액

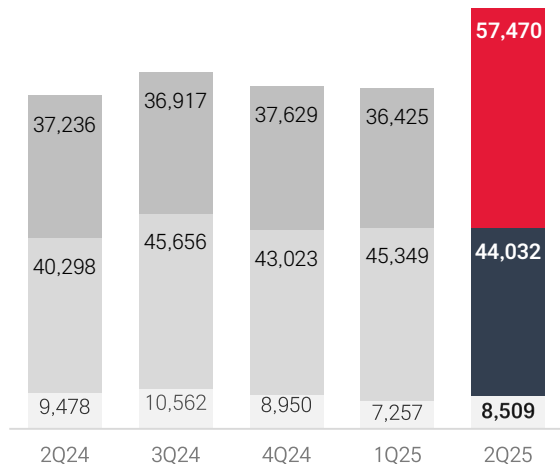
2Q 2025 매출액 1,100억 원, YoY 26.4% ▲, QoQ 23.6% ▲

- PC/콘솔 게임 575억 원 (YoY 54.3%, QoQ 57.8%) : 'P의 거짓: 서곡' 출시 성과 및 'DJMAX RESPECT V' 신규 DLC 출시 효과
- 모바일 게임 440억 원 (YoY 9.3%, QoQ -2.9%) : '브라운더스트 2' 2주년 이벤트 효과 매출이연으로 일부 반영, 자회사 모바일게임 매출 감소

매출액 추이

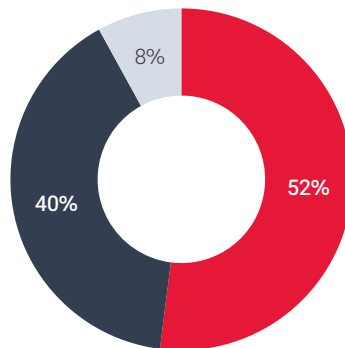
(단위: 백만원)

■ PC/콘솔게임 ■ 모바일게임 ■ 기타(임대,광고수익)



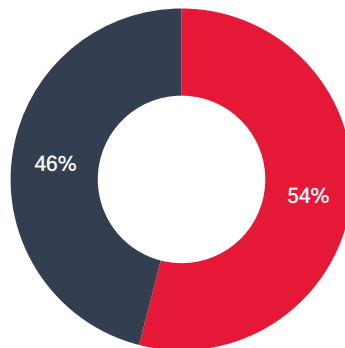
매출액 비중

[2Q25 플랫폼별 매출]



■ PC/콘솔 ■ 모바일 ■ 기타

[2Q25 지역별 매출]



■ 해외 ■ 국내

분기 영업비용

2Q 2025 영업비용 914억 원, YoY 11.1% ▲, QoQ 16.0% ▲

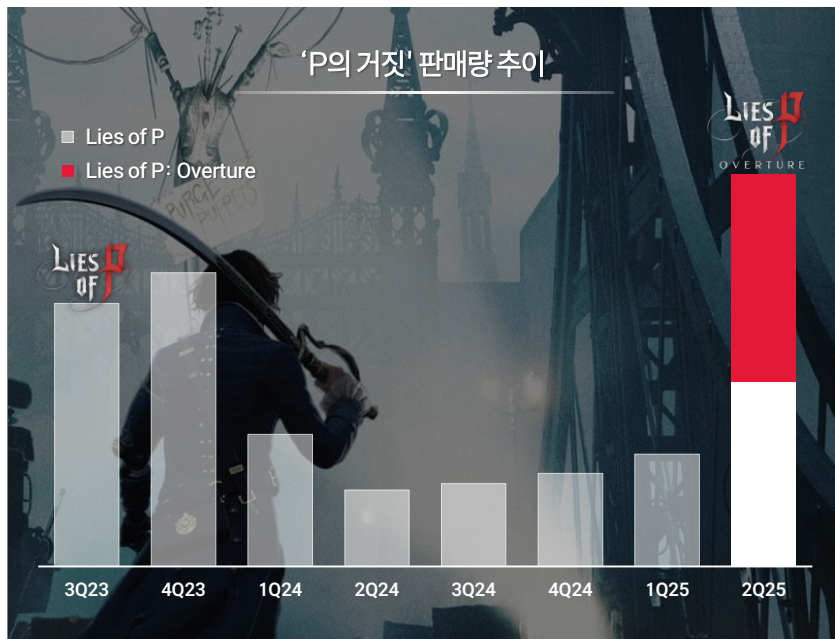
- 인건비 : 'P의 거짓' 본편 및 DLC 성과에 따른 인센티브 총당금 반영 등
- 마케팅비 : '브라운더스트 2'의 2주년 이벤트 및 'P의 거짓: 서곡' 마케팅 활동

(단위: 백만원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	YoY	QoQ
영업비용	82,269	86,670	82,733	78,802	91,424	11.1%	16.0%
인건비	39,715	38,182	39,287	36,597	41,843	5.4%	14.3%
변동비	22,512	25,730	23,712	24,769	30,744	36.6%	24.1%
마케팅비	8,283	10,438	8,045	5,589	8,316	0.4%	48.8%
상각비	4,153	4,954	3,960	5,643	3,499	-15.7%	-38.0%
기타비용	7,606	7,366	7,730	6,197	7,022	-7.7%	13.3%

분기 사업 하이라이트

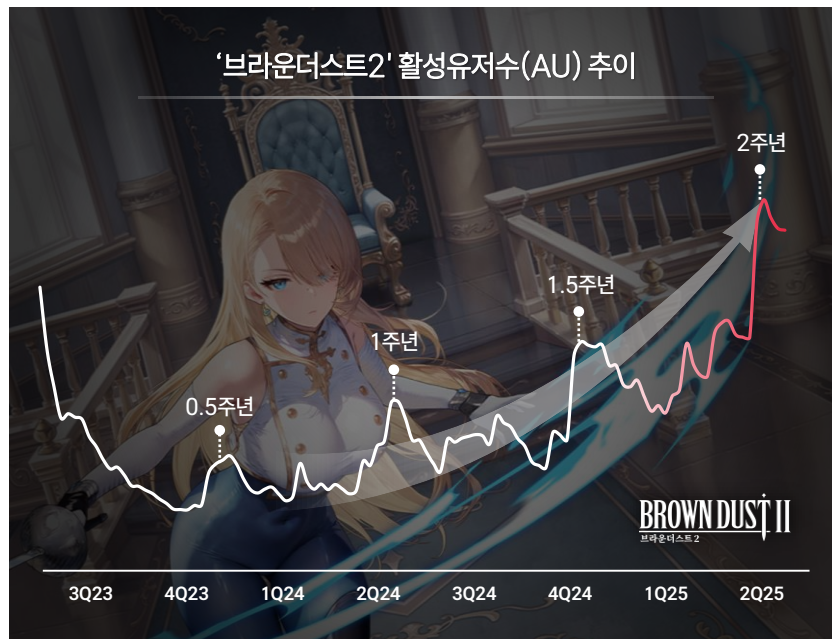
‘P의 거짓: 서곡’ 출시에 힘입어 분기 최고 판매량 기록

- DLC 호평 → 본편 매출 견인 → DLC 잠재유저 확대



‘브라운더스트2’ 2주년 이벤트로 최고 매출과 트래픽 달성

- 글로벌 팬덤 강화 액션, 새로운 BM과 콘텐츠로 신규 및 복귀유저 유입

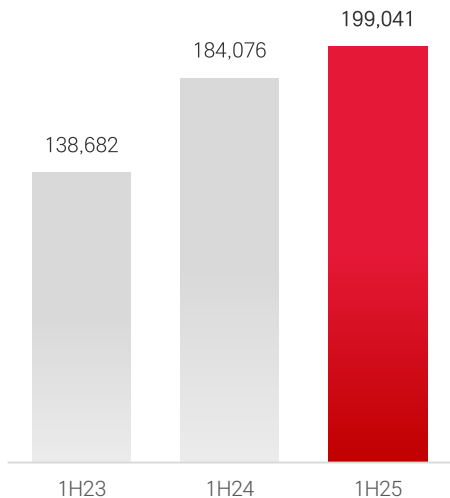


상반기 실적 요약

1H 2025 매출액 1,990억 원, 영업이익 288억 원, 당기순이익 189억 원

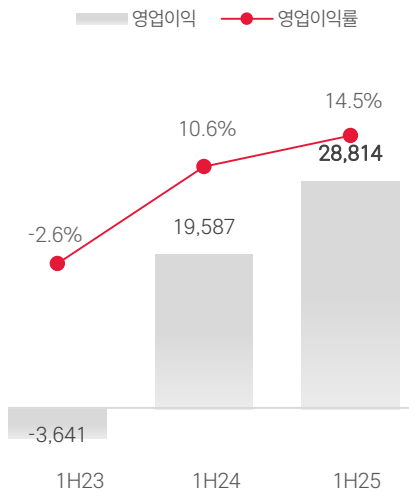
매출액

(단위: 백만원)



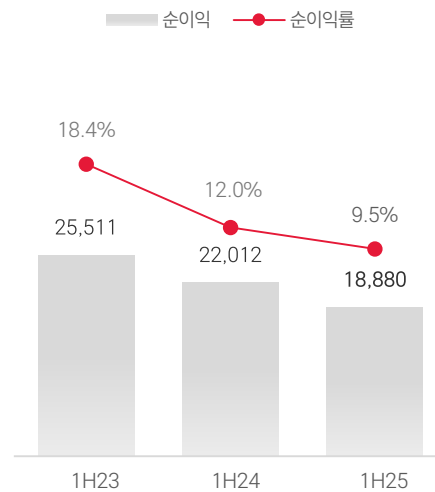
영업이익

(단위: 백만원)



순이익

(단위: 백만원)



| 네오위즈 성장 전략



내러티브 중심 게임 자체개발 및 소싱으로 IP 확보 및 지속 성장

- 팬덤을 가진 스토리와 세계관 기반의 게임으로 IP 확보
- 매년 1개 이상 글로벌 팬덤을 갖춘 IP 시리즈 출시로 지속 성장 목표

Fan Base



성장의 핵심은 '팬'
팬의 규모와 호감도 = IP Value

Story & Universe



스토리는 시리즈화의 기초
원작 호감도 → 차기작 기대

Serialize



시리즈화 통해 IP 시작
개발 경쟁력 동시 향상

Growth

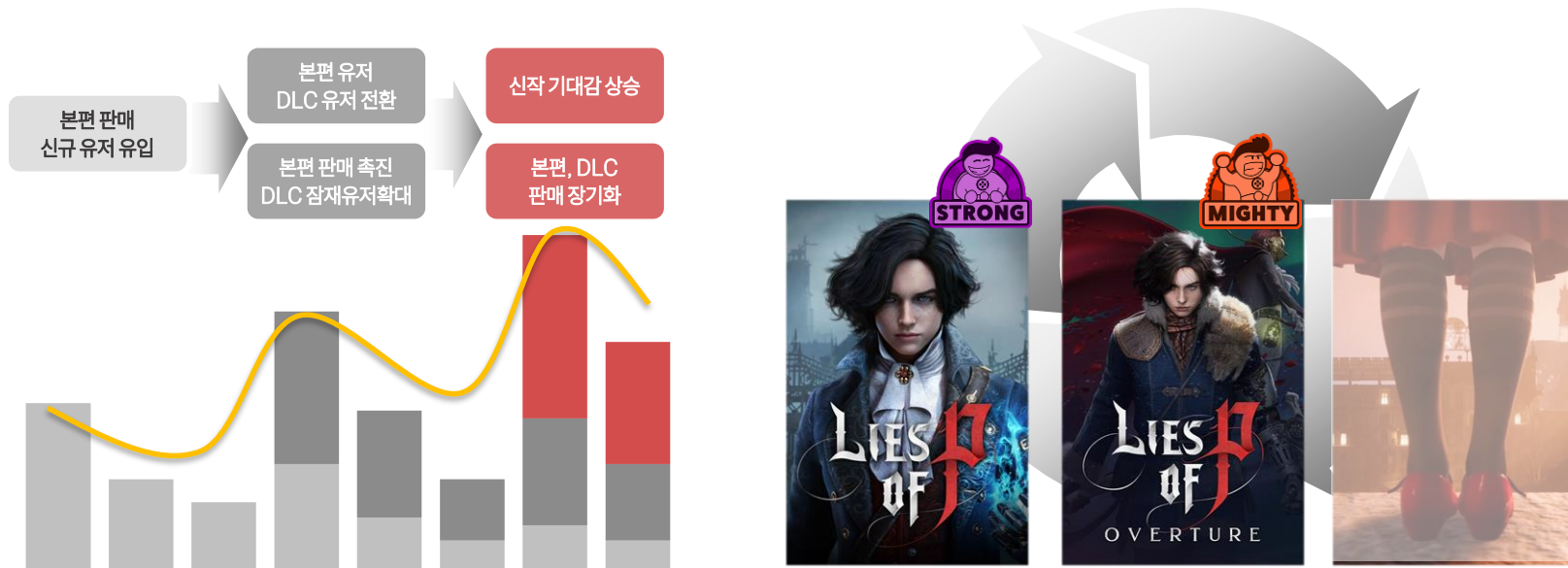


IP 신작 및 시리즈 출시로
지속 성장

‘P의 거짓’ IP 프랜차이즈화

‘P의 거짓: 서곡’을 통해 증명된 IP 프랜차이즈화 가능성

- ‘P의 거짓: 서곡’의 완성도 높은 스토리, 보스전 전투에 대한 높은 평가로 ‘P의 거짓’ 본편 재조명
- 본편 신규 유저 유입 촉진, 기존 유저 DLC 전환의 선순환으로 판매 장기화, 차기작에 대한 기대감 고조



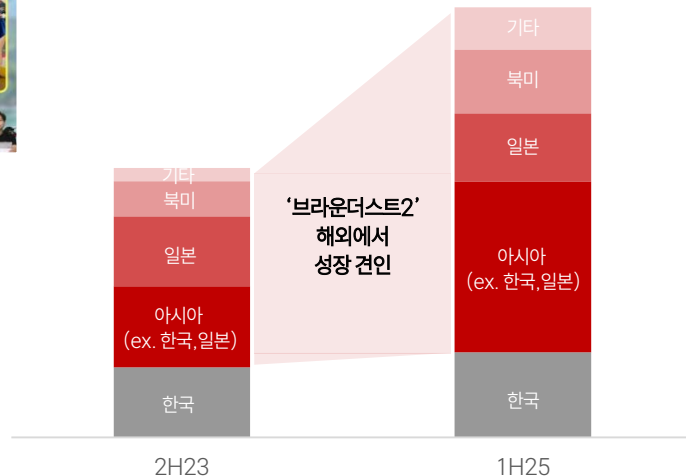
‘브라운더스트2’의 팬 중심 서비스

글로벌 팬덤과 함께 성장하는 ‘브라운더스트2’

- 2023년 12월 반주년 기념 특별방송을 기점으로 대규모 변화 선언, 적극적인 유저 소통을 시작
- ‘브라운더스트2’만의 강점인 아트, 스킨컷신을 앞세워 각종 국내외 게임쇼를 통해 글로벌 팬덤 강화



‘브라운더스트2’ 권역별 매출 비교



시리즈화 가능성 높은 내러티브 기반의 글로벌 IP 및 유망 개발사 발굴



장르	싱글 플레이 턴제 RPG
출시일	2026년 이후
특징	서부 느와르 배경으로 펼쳐지는 내러티브 중심의 RPG 외딴 광산에 도착한 보안관을 중심으로 펼쳐지는 미스터리한 이야기
개발스튜디오	폴란드 게임 개발사 '자카자네' CDPR(위쳐 시리즈), 11비트스튜디오(프로스트펍) 개발자구성

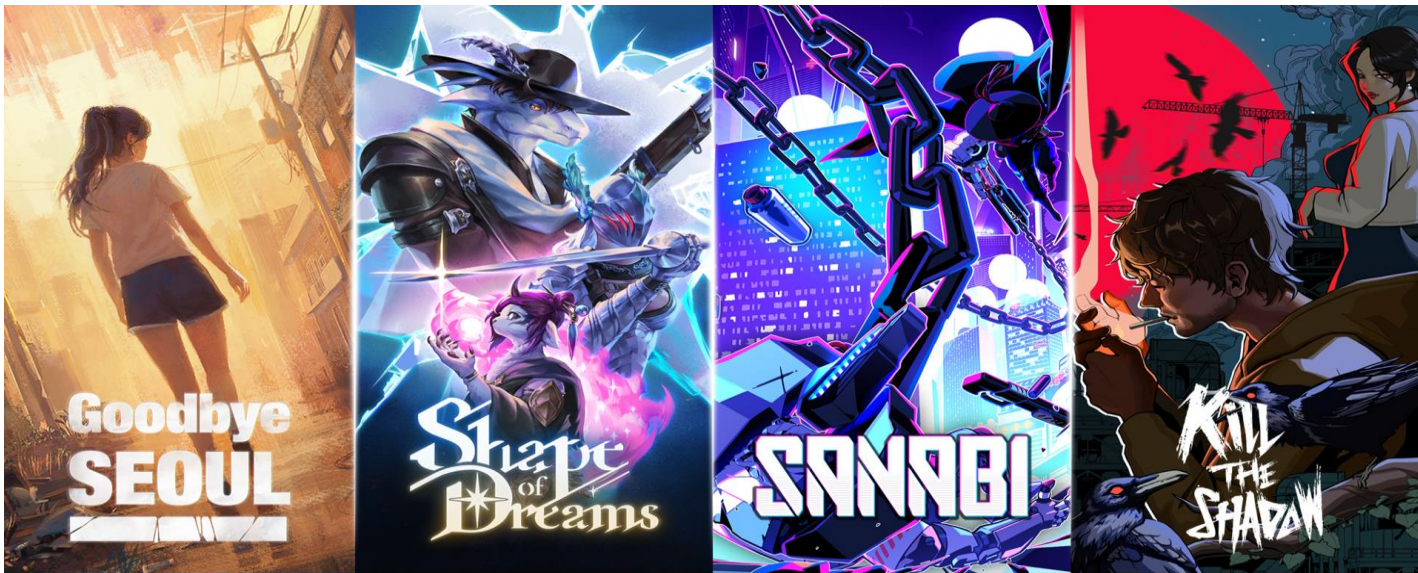


장르	1인칭 액션 RPG
출시일	2026년 이후
특징	1900년대 미국 콜로라도 배경의 레트로 공상과학 RPG 다양한 상호작용과 선택이 가능한 플레이 환경 속 몰입도 높은 내러티브가 특징
개발스튜디오	북미 게임 개발사 '울프아이 스튜디오' 아케인스튜디오(디스아너드, 프레이) 창업자 라파엘 콜란토니오 설립

창의적인 스토리텔링 인디게임 소싱

장르적 독창성과 내러티브 강점을 가진 인디게임 라인업 확보

- 중장기 전략 방향에 맞는 국내 인디 개발사 지속 발굴, 퍼블리싱에 이어 장기적 동반 성장 기회 마련
- 인디게임 '산나비' '스컬'의 풍부한 스토리와 게임성의 호평으로 서비스 장기화
- MOBA 로그라이크 액션 'Shape of Dreams', 플랫폼 어드벤처 '안녕서울: 이태원편', 서스펜스 어드벤처 'Kill the Shadow' 2025년 출시 목표



신작 라인업

출시	게임	장르	플랫폼	시장	자체개발/퍼블리싱
2025년	Shape of Dreams	로그라이크 MOBA	PC(Steam)	글로벌	퍼블리싱
	고양이와 스프: 마법의 레시피	시뮬레이션	모바일	글로벌	자체개발
	안녕서울: 이태원편	퍼즐 플랫폼머	PC(Steam)	글로벌	퍼블리싱
	Kill the Shadow	내러티브 추리 어드벤처	PC(Steam)	글로벌	퍼블리싱
2026년 이후	킹덤 2	MMORPG	모바일	글로벌	자체개발
	Wolfeye Studios 신작	1인칭 RPG	PC/콘솔	글로벌	퍼블리싱
	Zakazane Studio 신작	서부 느와르 CRPG	PC/콘솔	글로벌	퍼블리싱
	라이프 시뮬레이션 신작	라이프 시뮬레이션	PC/콘솔	글로벌	자체개발
	서바이벌 액션 어드벤처 신작	서바이벌 액션 어드벤처	PC/콘솔	글로벌	자체개발
	P의 거짓 차기작	소울라이크	PC/콘솔	글로벌	자체개발

※ 위 계획은 현재 기준이며, 기획/초기 개발 단계의 작품은 제외하였음.

Appendix : 요약 재무제표

연결 재무상태표

(단위: 백만원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
유동자산	306,422	302,822	314,032	316,235	336,127
현금및현금성자산	125,367	112,373	116,867	99,854	95,937
매출채권및기타채권	42,774	42,444	49,310	36,257	67,147
유동금융자산	131,378	141,244	141,032	173,184	159,782
기타유동자산	6,903	6,761	6,823	6,940	13,261
비유동자산	349,662	348,897	305,966	304,782	306,070
매출채권및기타채권	1,230	1,213	1,249	1,259	1,253
공동기업 및 관계기업투자	22,577	22,386	22,337	22,419	22,218
투자부동산	29,169	29,022	26,657	26,521	26,385
유형자산	86,270	85,753	87,493	86,957	86,163
무형자산	146,157	136,973	99,599	94,998	91,856
비유동금융자산	28,804	37,561	36,291	37,595	41,679
기타비유동자산	35,455	35,989	32,340	35,033	36,516
자산총계	656,084	651,719	619,998	621,017	642,197
유동부채	74,858	77,491	81,060	75,478	87,315
비유동부채	34,948	34,317	20,002	19,551	22,404
부채총계	109,805	111,808	101,062	95,028	109,719
지배기업소유주지분	510,917	505,160	487,326	495,657	503,910
자본금	11,017	11,017	11,017	11,017	11,017
주식발행초과금	129,989	129,989	129,989	129,989	129,989
이익잉여금	448,438	449,877	420,821	428,059	440,620
기타자본	(78,527)	(85,722)	(74,500)	(73,409)	(77,717)
비지배지분	35,362	34,750	31,611	30,332	28,568
자본총계	546,279	539,911	518,937	525,989	532,478
부채와자본총계	656,084	651,719	619,998	621,017	642,197

연결 손익계산서

(단위: 백만원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
영업수익	87,012	93,134	89,602	89,030	110,010
영업비용	82,269	86,670	82,733	78,802	91,424
영업이익	4,743	6,464	6,869	10,229	18,586
금융수익	4,415	611	10,753	4,109	4,184
금융비용	(137)	6,692	4,569	4,976	5,008
영업외수익	658	2,922	4,765	589	90
영업외비용	3,035	1,820	39,724	708	418
관계기업투자평가손익	(271)	(192)	(27)	(197)	(208)
법인세차감전순이익	6,646	1,293	(21,933)	9,044	17,225
법인세비용	(1,027)	2,692	5,634	2,935	4,454
당기순이익	7,673	(1,399)	(27,567)	6,109	12,771
지배회사의 소유주지분	7,791	1,416	(24,682)	7,279	14,009
비지배지분	(118)	(2,815)	(2,885)	(1,170)	(1,238)