

IR Presentation

2025년 8월



Contents

1. Overview

Snapshot

Key Milestone

2. Business

Strategy

Product Pipeline

Service Roadmap

3. Financials

Financial Highlights

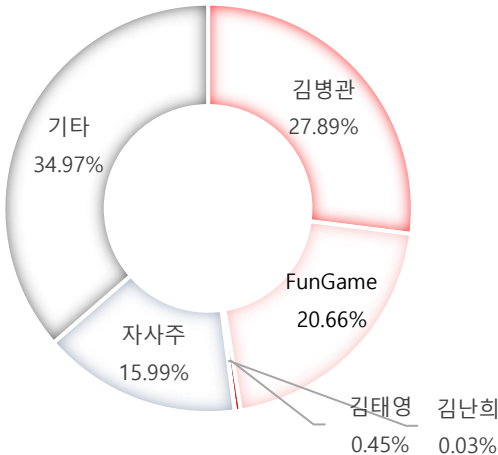
Sales Breakdown

Cost Breakdown

Financial Statements

Snapshot

구분	내용
설립일자	2000년 4월
상장일	2003년 5월
자본금	176.5억 원
발행주식총수	34,600,884주
액면가	500원
CEO	김태영
자회사	19개사
직원수	약 476명 (별도)
주요사업	게임 개발 및 서비스
주요게임	뮤 모나크2, 뮤 오리진3, R2M 등
회사홈페이지	company.webzen.com
게임포털	www.webzen.com



주주명	주식수	비중
김병관	9,650,000	27.89%
FunGame International Limited	7,148,252	20.66%
김태영	157,262	0.45%
김난희	10,400	0.03%
자사주	5,534,069	15.99%
기타	12,100,901	34.97%
TOTAL	34,600,884	100.00%

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 '뮤 오리진' 북미/유럽 서비스
2017.09 '대천사지검H5(IP)' 중국 서비스
2017.12 '뮤 템페스트' 국내 서비스

2018~2021

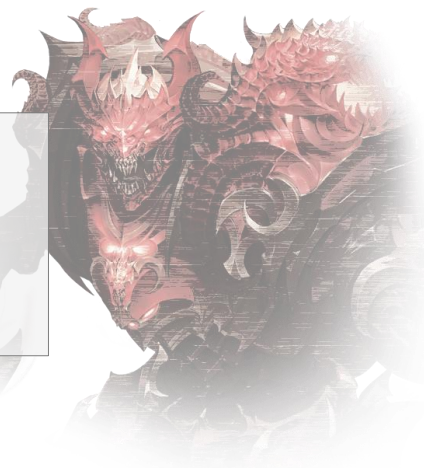
2018.01 '기적:각성(IP)' 중국 서비스
2018.06 '뮤 오리진2' 국내 서비스
2019.05 '뮤 오리진2' 북미/유럽 서비스
2020.03 '뮤 이그니션2' 국내 서비스
2020.05 '뮤 아크엔젤' 국내 서비스
2020.08 'R2M' 국내 서비스
2021.05 '뮤 아크엔젤' 동남아 서비스
2021.09 '뮤 아크엔젤2' 국내 서비스

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%)
2023.10 '뮤 모나크' 국내 서비스

2024~

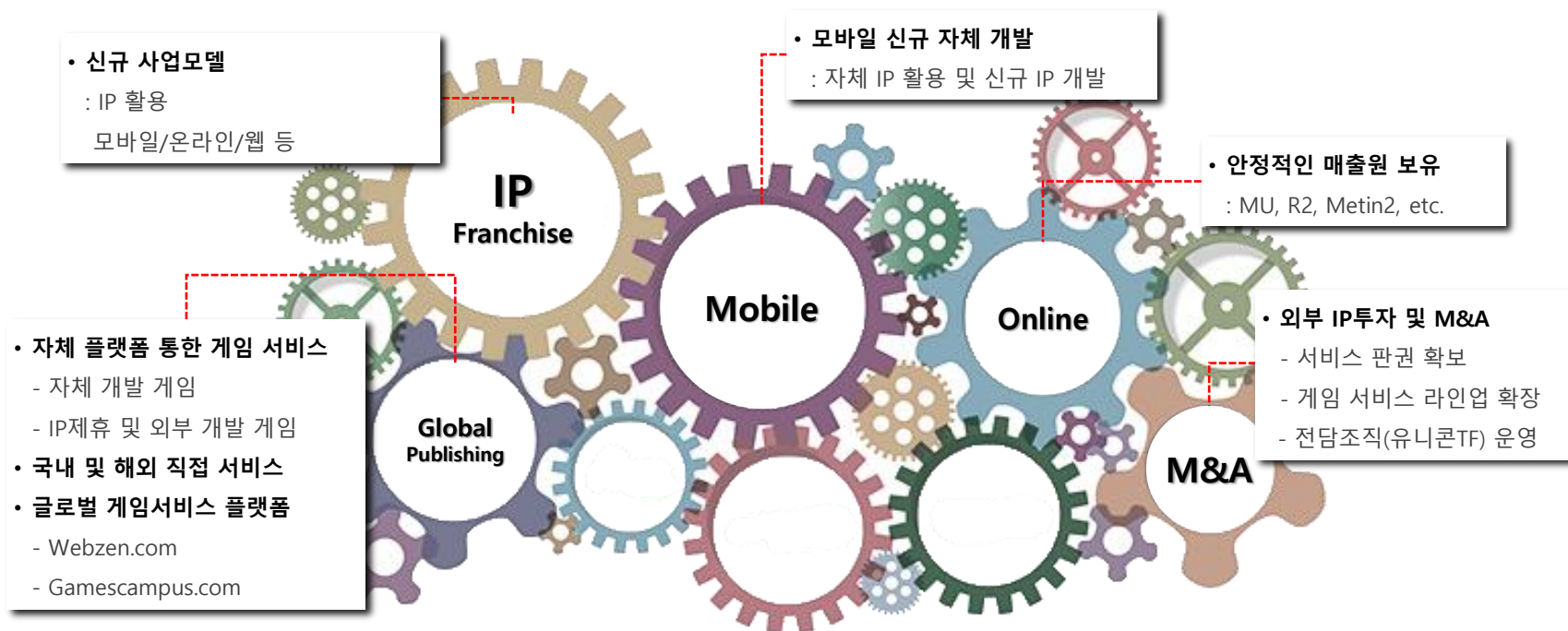
2024.01 ㈜하운드13 지분 취득(25.6%)
2024.03 ㈜파나나스튜디오 지분 취득(12.2%)
2024.03 현금배당(주당300원/시가배당율 1.7%)
2024.08 ㈜던라이크 지분 취득(19.8%)
2024.08 '뮤 모나크2' 국내 서비스
2025.02 이익소각(35만주/총발행주식대비 1%)
2025.03 현금배당(주당300원/시가배당율 2.1%)



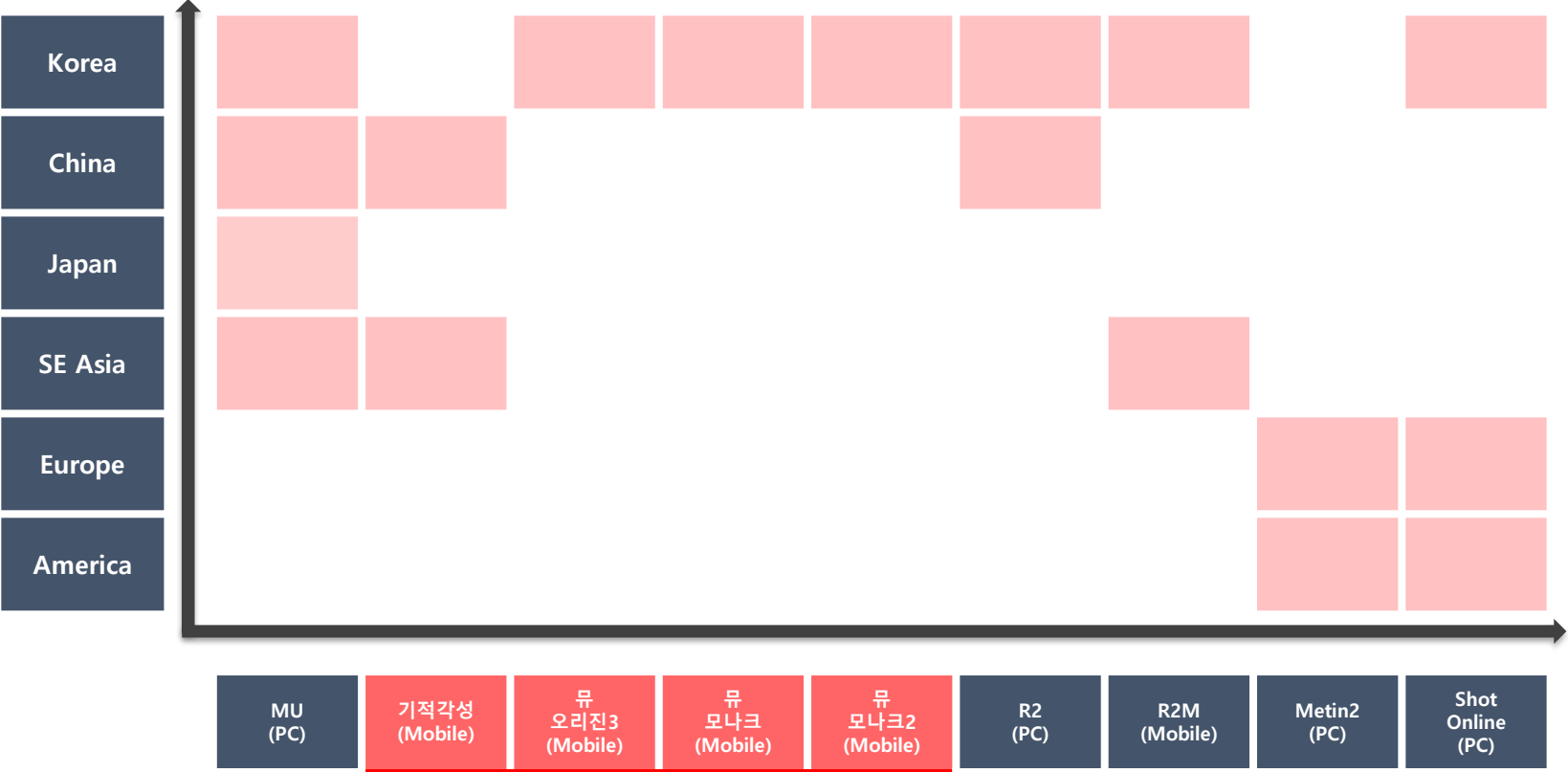
Strategy

- IP 제휴사업 및 국내/글로벌 퍼블리싱 사업 확대
- 자체 개발 게임 확대 및 MMORPG, ARPG, 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

		3Q25			4Q25			1Q26			2Q26		
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
뮤:포켓 나이트 (퍼블리싱)	Mobile			TBD									
드래곤소드 (퍼블리싱)	Mobile PC				TBD (CBT: 2025.05)								
REMORE (퍼블리싱)	PC					TBD							
R2 Origin (자체개발)	Mobile PC				TBD								
신작 2종	Mobile PC							TBD					

(*) TBD : To be determined

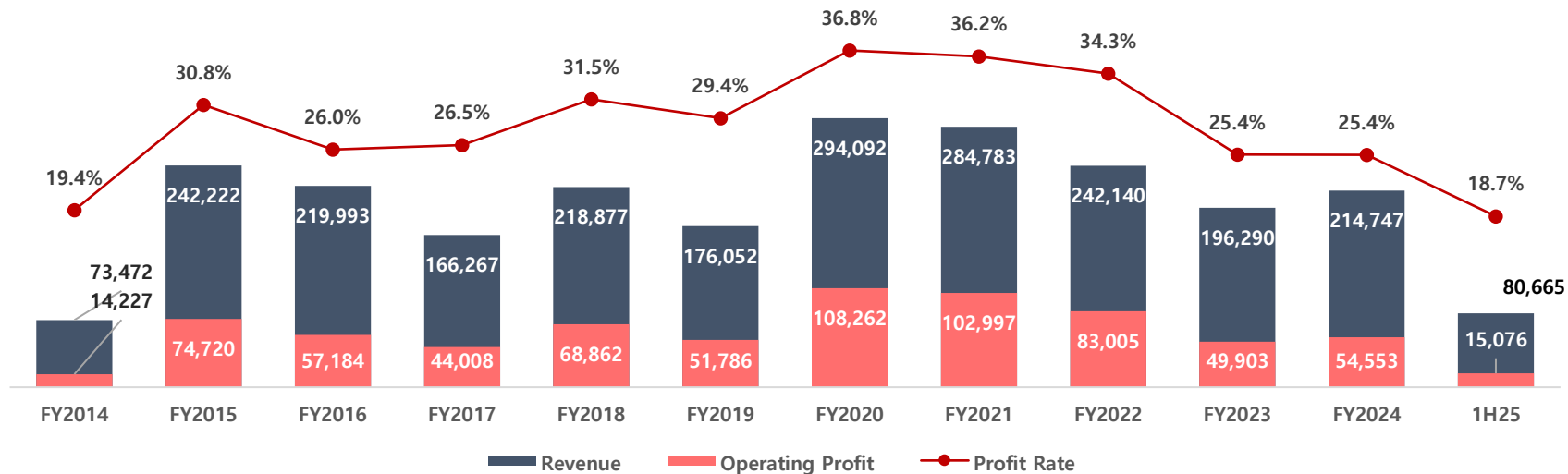
Financial Highlights

 IP License Revenue

2014 ~ 2024 CAGR +11%



(단위: 백만 원)

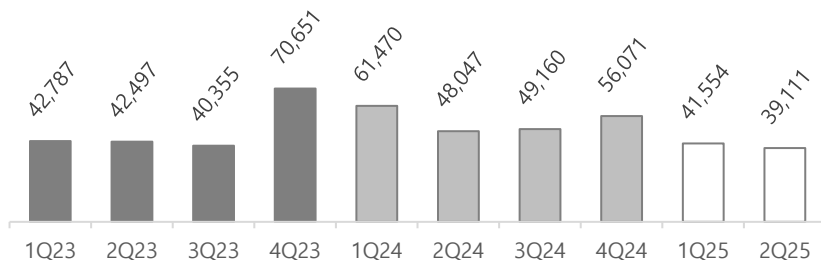


Financial Highlights(Quarterly)

(단위: 백만원)

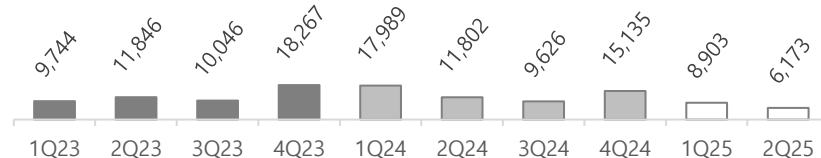
영업수익

QoQ -6%
YoY -19%



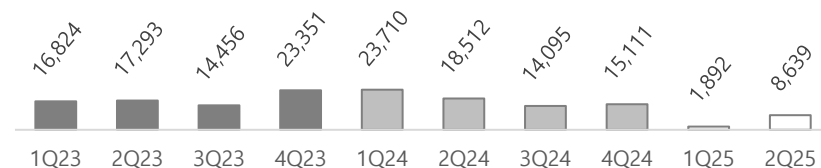
영업이익

QoQ -31%
YoY -48%



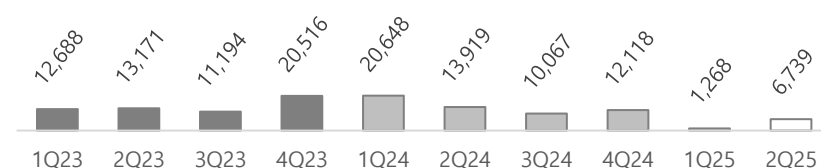
법인세비용차감전순이익

QoQ +357%
YoY -53%



당기순이익

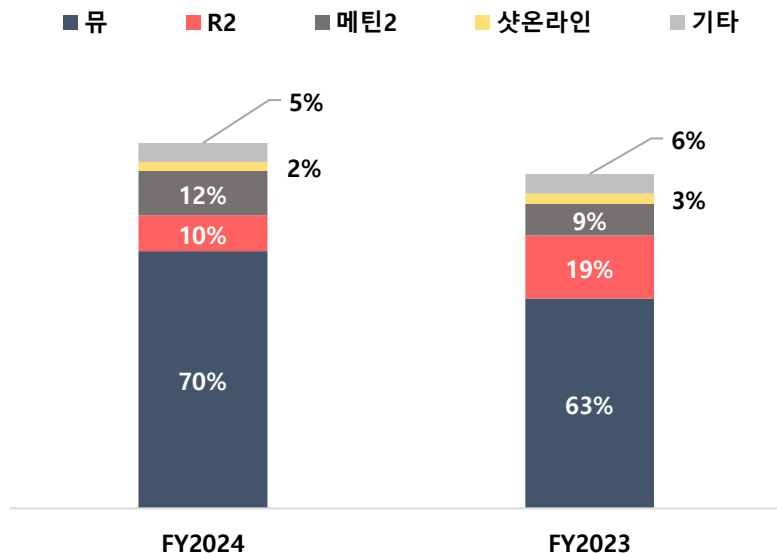
QoQ +431%
YoY -52%



제품별 매출 분석(연결)

뮤	1,509억 원	(전년동기 대비 23% 증가)
R2	210억 원	(전년동기 대비 43% 감소)
메틴2	261억 원	(전년동기 대비 40% 증가)
샷온라인	52억 원	(전년동기 대비 12% 감소)

매출 구성



(단위 : 백만원)

구 분	FY2024	FY2023
총 매출액	214,345	196,117
뮤	150,882	123,122
R2	20,996	36,856
메틴2	26,057	18,620
샷온라인	5,244	5,985
기타	11,166	11,534

(*) 위 매출액은 해당 게임매출 및 IP관련수익까지 포함된 금액.

지역별 매출 분석(연결)

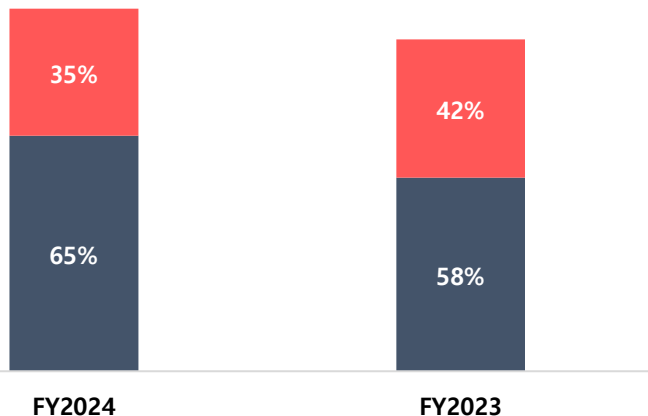
국내 매출 1,392억 원 (전년동기 대비 22% 증가)

해외 매출 752억 원 (전년동기 대비 8% 감소)

국내 매출 비중 전년동기 대비 7%p 증가

매출 구성

■ 국내 ■ 해외



(단위 : 백만원)

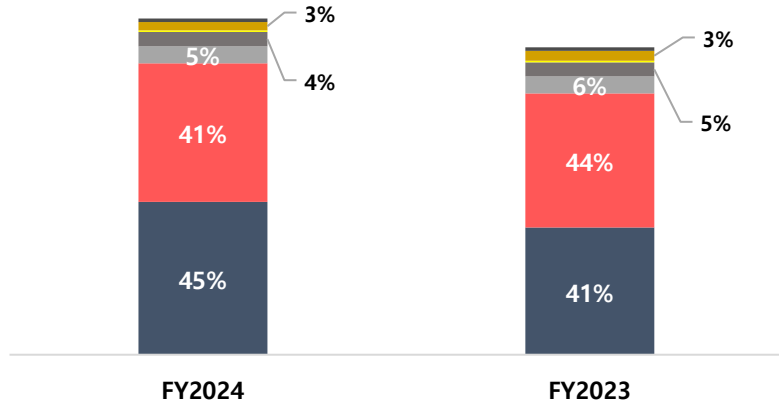
구분	FY2024	FY2023
총 매출액	214,345	196,117
국내	139,150	114,418
해외	75,195	81,699

영업비용 분석(연결)

영업비용	1,602억 원	(전년동기 대비 9% 증가)
- 지급수수료	728억 원	(전년동기 대비 20% 증가)
- 인건비	660억 원	(전년동기 대비 3% 증가)
- 광고선전비	81억 원	(전년동기 대비 0.4% 감소)

비용 구성

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



(단위 : 백만원)

구 분	FY2024	FY2023
영업비용	160,194	146,387
지급수수료	72,795	60,625
인건비	65,991	63,859
광고선전비	8,109	8,140
상각비	6,894	6,629
통신비	659	800
세금과공과	4,048	4,769
기타	1,697	1,565

Financial Statements

(단위 : 백만원)

BS	2024.12.31	2023.12.31
유동자산	482,311	382,363
비유동자산	268,612	320,700
자산총계	750,923	703,064
유동부채	68,602	72,676
비유동부채	9,686	6,489
부채총계	78,288	79,165
자본금	17,655	17,655
자본잉여금	149,800	149,814
기타포괄손익누계액	1,828	1,171
기타자본구성요소	(69,795)	(70,592)
이익잉여금	571,048	523,642
비지배지분	2,099	2,208
자본총계	672,635	623,899
부채와 자본총계	750,923	703,064

IS	FY2024	FY2023
영업수익	214,747	196,290
게임매출	214,345	196,117
기타수익	402	173
영업비용	160,194	146,387
영업이익	54,553	49,903
법인세차감전순이익	71,428	71,924
법인세비용	14,676	14,356
당기순이익	56,752	57,569
기타포괄손익	(39)	(386)
총포괄손익	56,713	57,183
지배기업지분	56,896	57,224
비지배기업지분	(183)	(41)