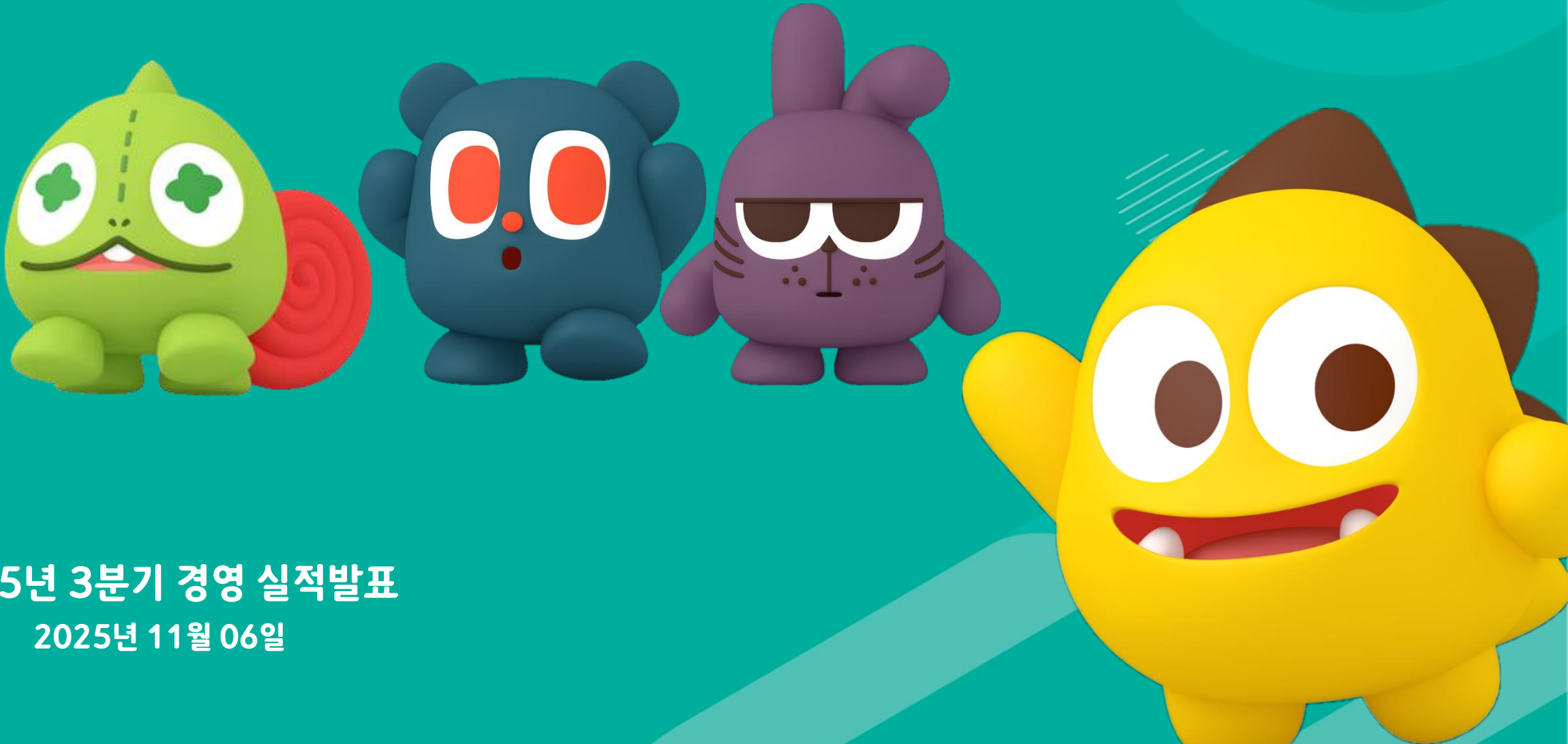


netmarble



2025년 3분기 경영 실적발표

2025년 11월 06일

DISCLAIMER

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

본 자료에 포함된 “2025년 3분기”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 3분기 실적

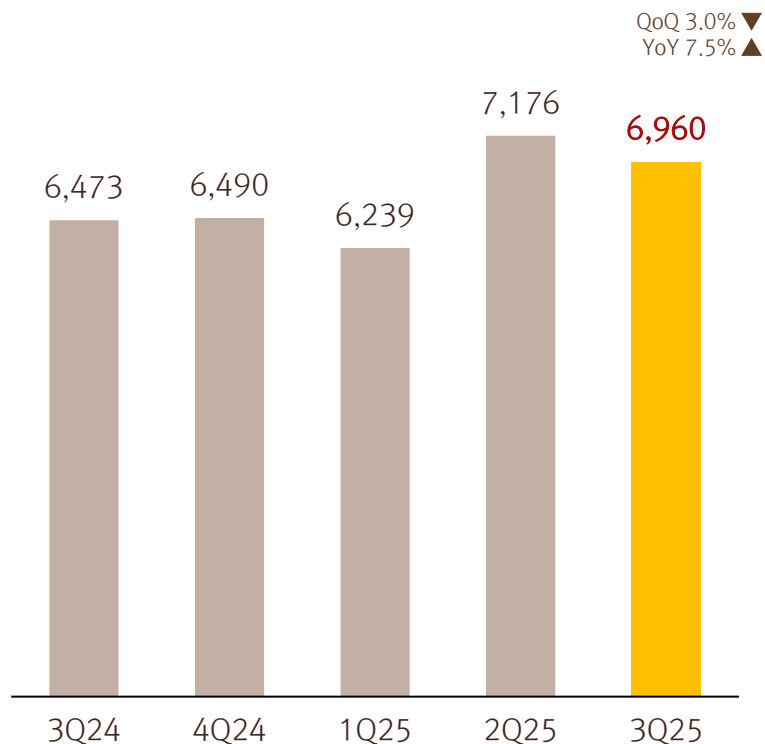
[매출] 6,960억 (QoQ 3.0% ▼ / YoY 7.5% ▲) 달성

[EBITDA] 1,224억 (QoQ 6.6% ▼ / YoY 19.1% ▲) 기록

- 신작(뱀피르) 출시 성과 및 기존작(세븐나이트 리버스)의 글로벌 출시 등으로 매출 및 EBITDA 전년 대비 증가
- EBITDA 이익율은 17.6% (D&A 315억) 기록

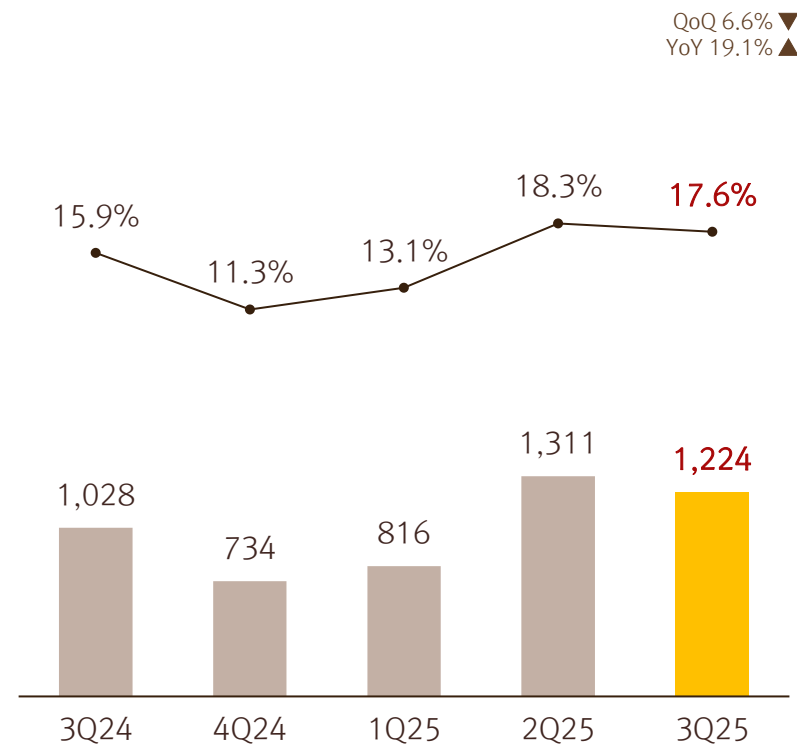
매출액

(단위: 억원)



EBITDA

(단위: 억원)



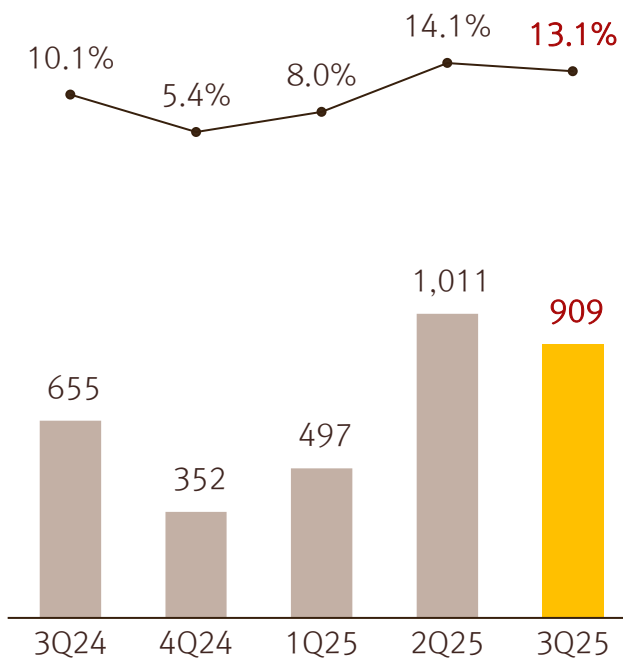
2025년 3분기 실적

[이익] 영업이익 909억, 당기순이익 406억, 지배주주순이익 375억

- 견고한 매출 및 지급수수료율 감소세 지속으로 영업이익률 13.1% 기록
- 당기순이익은 보유자산 평가 손익 반영 등으로 감소

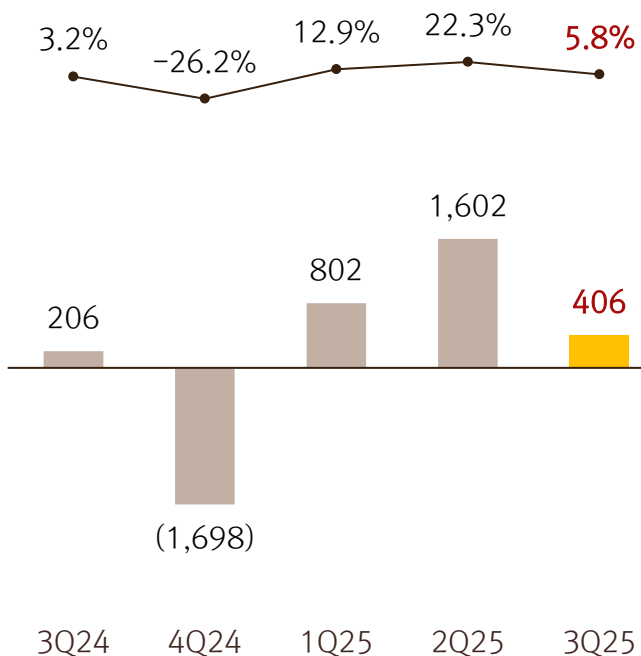
영업이익

(단위: 억원)



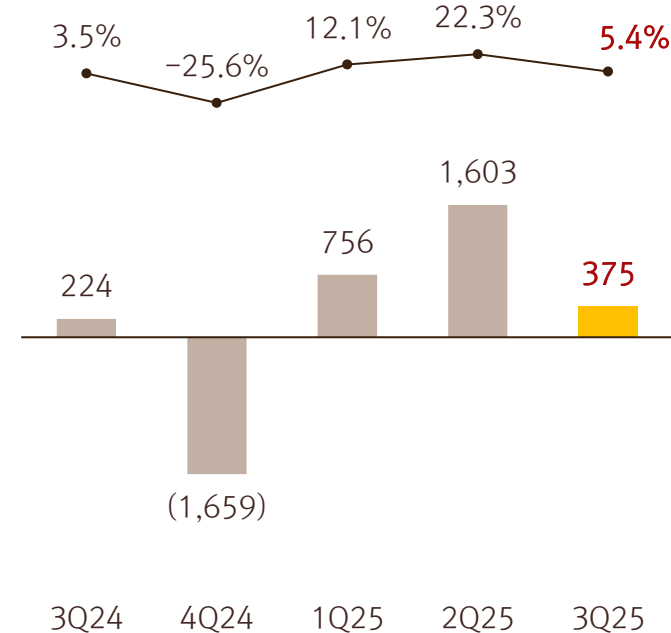
당기순이익

(단위: 억원)



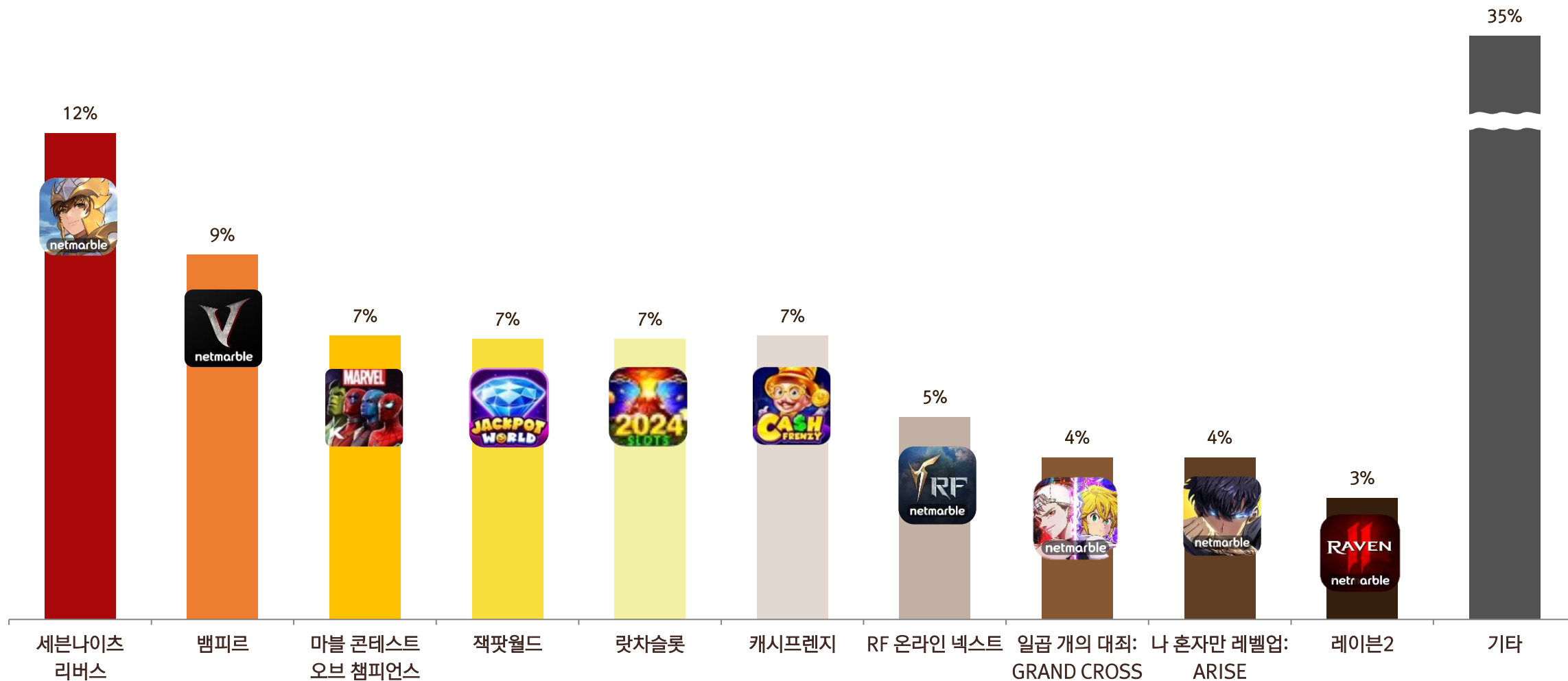
지배주주순이익

(단위: 억원)



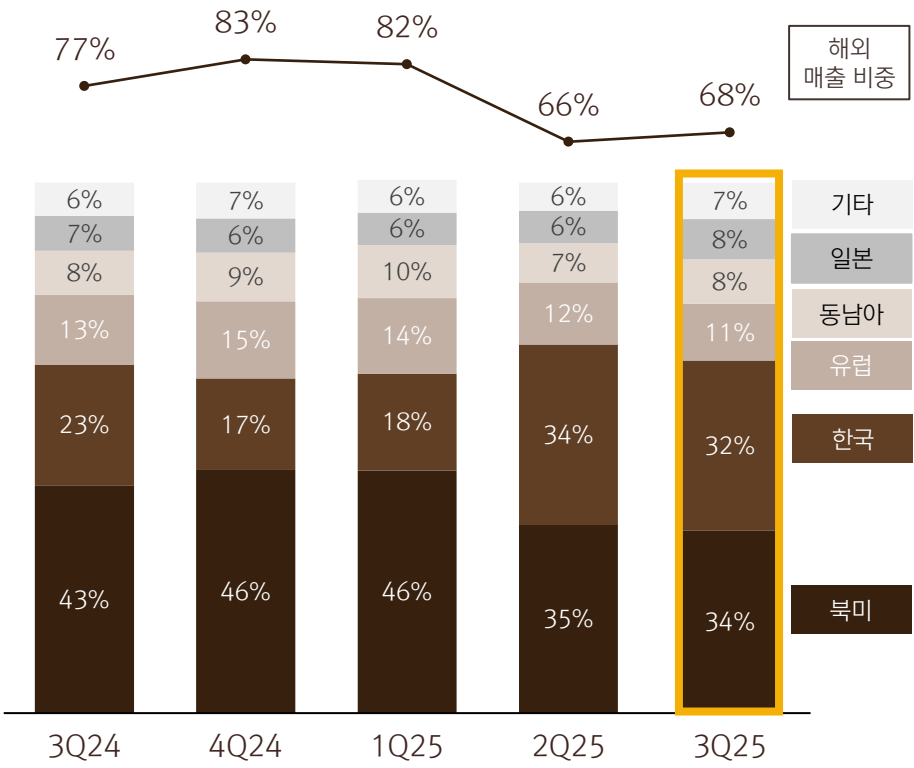
게임 포트폴리오

- 상위 매출 게임은 세븐나이츠 리버스 12%, 뱀피르 9%, 마블 콘테스트 오브 챔피언스 7%, 잭팟월드 7%, 랏차슬롯 7%, 캐시프렌지 7%, RF 온라인 넥스트 5% 등 게임 포트폴리오 다변화 지속

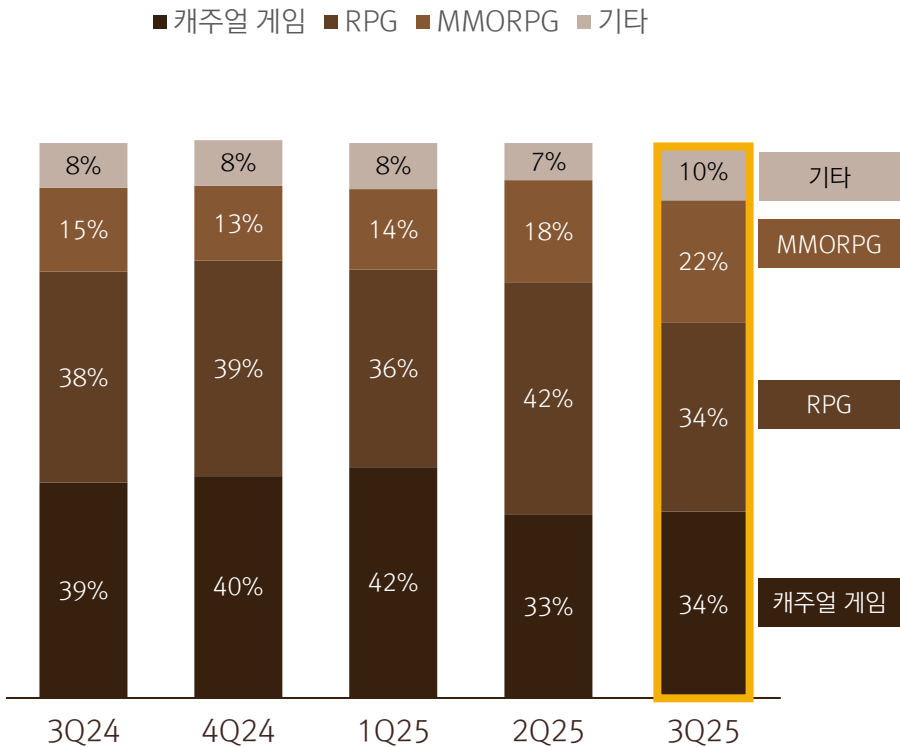


- 지역별 / 장르별
매출 비중
- 지역별 매출 비중은 북미 34%, 한국 32%, 유럽 11%, 동남아 8%, 일본 8%, 기타 7%로
해외 매출 비중은 전분기 대비 2%p 증가한 68% 기록
 - 장르별 매출 비중은 캐주얼 게임 34%, RPG 34%, MMORPG 22%, 기타 10%로
다변화된 장르 포트폴리오 지속

지역별 매출 비중



장르별 매출 비중



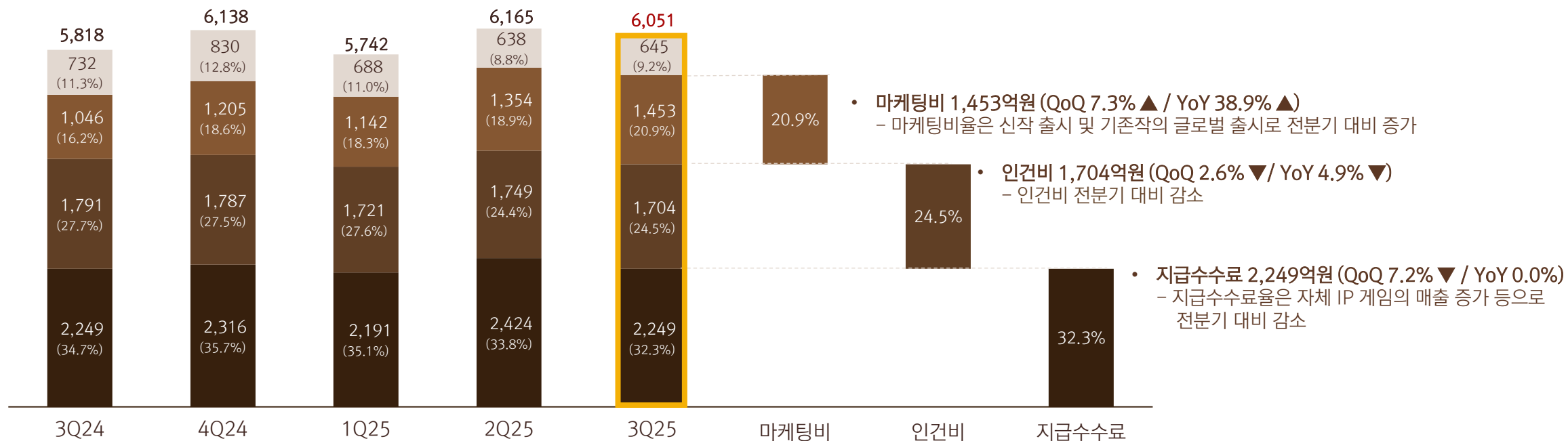
주요 비용구조

[3Q25 영업비용] 6,051억 (QoQ 1.8% ▼ / YoY 4.0% ▲)

(단위: 억원)

■ 지급수수료 ■ 인건비 ■ 마케팅비 ■ 기타 (상각비 포함)

〈주요 비용별 증감 내역〉



※ 3Q25 기타비용: 감가상각비 315억원, 기타수수료 330억원

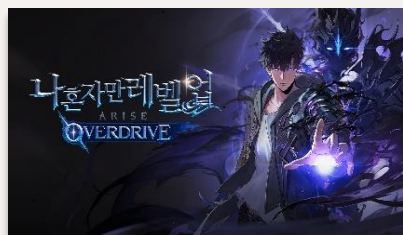
* 매출액 대비 비중을 의미

신작 라인업

- 25년 4분기 나 혼자만 레벨업:ARISE OVERDRIVE (11/25)를 선보일 예정이며, 26년 상반기 6종 (일곱 개의 대죄: Origin, SOL: enchant, 몬길: STAR DIVE 등)을 출시할 계획
- 지스타 2025에는 5종 (나 혼자만 레벨업: KARMA, 이블베인 등)을 공개할 예정

📱 모바일 🖥️ PC 🎮 콘솔 ★ 지스타출품작

신작 라인업 (25년 4분기 ~ 26년)



나 혼자만 레벨업:ARISE OVERDRIVE
글로벌
액션 RPG 🖥️ (11/25) 🎮 (26년)



스톤에이지 키우기
글로벌
방치형 RPG 📱



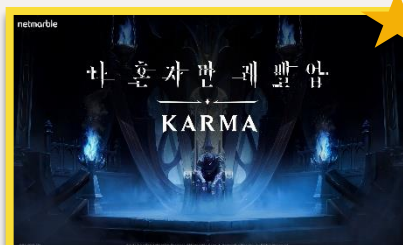
일곱 개의 대죄: Origin
글로벌
오픈월드 RPG 📱 🖥️ 🎮



SOL: enchant
한국
MMORPG 📱 🖥️



몬길: STAR DIVE
글로벌
액션 RPG 📱 🖥️



나 혼자만 레벨업: KARMA
글로벌
로그라이트 액션 RPG 📱 🖥️



프로젝트 옥토퍼스
글로벌
캐주얼 액션 로그라이크 RPG 📱



이블베인
글로벌
협동 액션 🖥️ 🎮



상그릴라 프론티어: 일곱 최강종
글로벌
수집형 RPG 📱 🖥️

별첨) 연결 손익계산서

(단위 : 억원)	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25
매출액	6,473	6,490	6,239	7,176	6,960
지급수수료	2,249	2,316	2,191	2,424	2,249
인건비	1,791	1,787	1,721	1,749	1,704
마케팅비	1,046	1,205	1,142	1,354	1,453
기타 (감가상각비 제외)	359	448	369	338	330
EBITDA	1,028	734	816	1,311	1,224
마진율 (%)	15.9%	11.3%	13.1%	18.3%	17.6%
감가상각비	373	382	319	300	315
영업이익	655	352	497	1,011	909
마진율 (%)	10.1%	5.4%	8.0%	14.1%	13.1%
영업외수익비용	(233)	(2,193)	479	888	(350)
세전이익	422	(1,841)	976	1,899	559
법인세비용	216	(143)	174	297	153
순이익	206	(1,698)	802	1,602	406
지배주주순이익	224	(1,659)	756	1,603	375
마진율 (%)	3.5%	-25.6%	12.1%	22.3%	5.4%

별첨) 연결 재무상태표

(단위 : 억원)	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25
유동자산	10,090	11,149	10,910	11,098	11,191
현금 및 현금성 자산	5,292	5,779	5,933	5,130	5,914
매출채권	2,406	2,773	2,410	2,711	2,579
기타유동금융자산	1,342	1,376	1,640	2,377	1,910
기타유동자산	1,050	1,221	927	880	788
비유동자산	69,769	70,622	68,803	67,152	68,606
투자자산	29,059	29,179	28,893	29,629	30,275
무형자산	32,020	32,452	30,851	28,629	29,366
유형자산	4,018	4,098	4,030	4,395	4,533
기타비유동자산	4,672	4,893	5,029	4,499	4,432
자산총계	79,859	81,771	79,713	78,250	79,797
유동부채	9,926	13,482	15,267	16,171	17,701
매입채무	256	279	207	254	222
단기차입금	4,054	6,173	6,073	7,500	7,358
기타유동금융부채	2,343	3,180	5,886	5,336	6,745
기타유동부채	3,273	3,850	3,101	3,081	3,376
비유동부채	17,254	13,550	9,834	7,480	7,507
기타비유동금융부채	14,500	10,754	7,085	4,748	4,868
기타비유동부채	2,754	2,796	2,749	2,732	2,639
부채총계	27,180	27,032	25,101	23,651	25,208
자본총계	52,679	54,739	54,612	54,599	54,589



Thank You