

IR Presentation

2025년 11월



Contents

1. Overview

Snapshot

Key Milestone

2. Business

Strategy

Product Pipeline

Service Roadmap

3. Financials

Financial Highlights

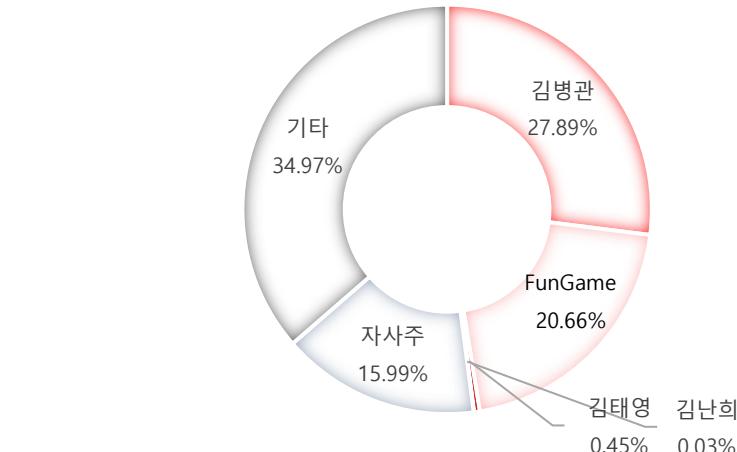
Sales Breakdown

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 484명 (별도) |
| 주요사업 | 게임 개발 및 서비스 |
| 주요게임 | R2 Origin, 뮤: 포켓나이츠, 뮤 모나크2 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

2014~2017

2018~2021

2022~2023

2024~

- 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 NHN게임스를 흡수합병

- 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

- 2024.01 (주)하운드13 지분 취득(25.6%)
- 2024.03 (주)파나나스튜디오 지분 취득(12.2%)
- 2024.03 현금배당(주당300원/시가배당률 1.7%)
- 2024.08 (주)던라이크 지분 취득(19.8%)
- 2024.08 '뮤 모나크2' 국내 서비스
- 2025.02 이익소각(35만주/총발행주식대비 1%)
- 2025.03 현금배당(주당300원/시가배당률 2.1%)
- 2025.09 뮤:포켓나이즈 글로벌 서비스
- 2025.09 R2 ORIGIN 국내 서비스

- 2014.06 '대천사지검(IP)' 중국 서비스
- 2014.12 '전민기적(IP)' 중국 서비스
- 2015.04 '뮤 오리진' 국내 서비스
- 2015.09 (주)온네트 지분 취득 (86.2%)
- 2016.07 '뮤 오리진' 북미/유럽 서비스
- 2017.09 '대천사지검H5(IP)' 중국 서비스
- 2017.12 '뮤 템페스트' 국내 서비스

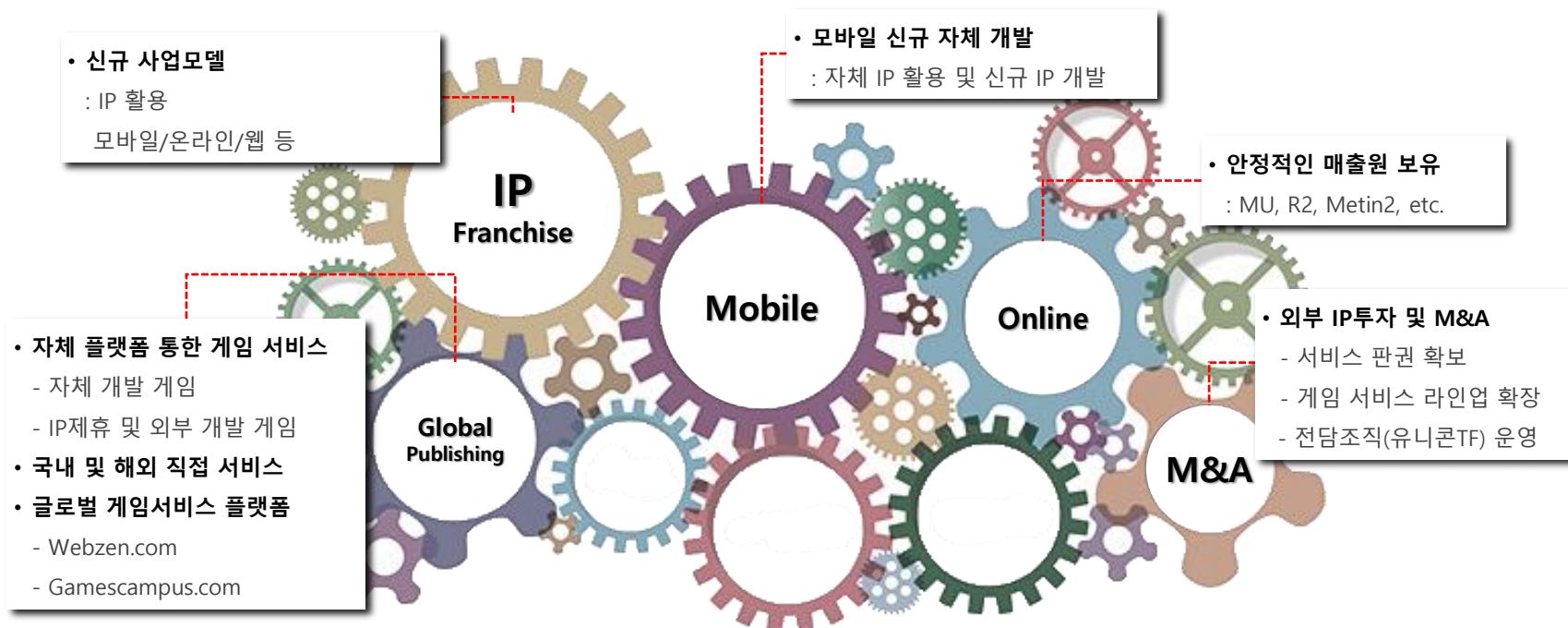
- 2022.02 '뮤 오리진3' 국내 서비스
- 2022.04 '뮤 아크엔젤2' 대만 서비스
- 2022.07 'R2M' 대만 서비스
- 2023.02 이익소각(36만주/총발행주식대비 1%)
- 2023.03 현금배당(주당370원/시가배당률 2.5%)
- 2023.10 '뮤 모나크' 국내 서비스



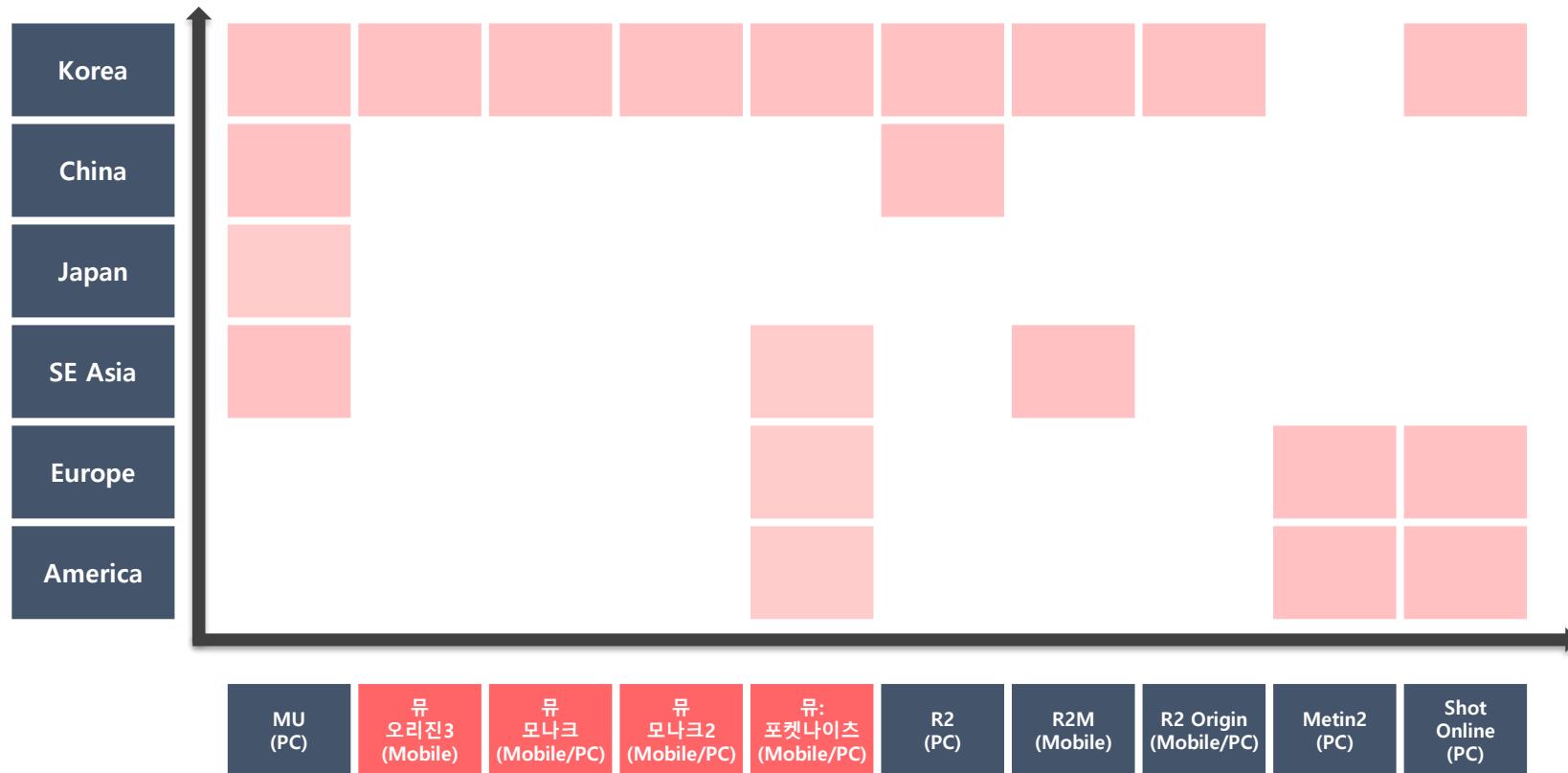
Strategy

- 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

| | | 4Q25 | | | 1Q26 | | | 2Q26 | | | 3Q26 | | |
|------------------|--------------|------|----|----|--------------------|---|---|------|---|---|------|---|---|
| | | 10 | 11 | 12 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 드래곤소드 (퍼블리싱) | Mobile PC | | | | TBD (CBT: 2025.05) | | | | | | | | |
| REMOVE (퍼블리싱) | PC | | | | TBD | | | | | | | | |
| GOG (퍼블리싱) | Mobile PC | | | | | | | | | | | | |
| 프로젝트 G (자체개발) | Mobile PC | | | | | | | | | | | | |
| 신작 2종 이상 | Mobile PC | | | | | | | | | | | | |

(*) TBD : To be determined

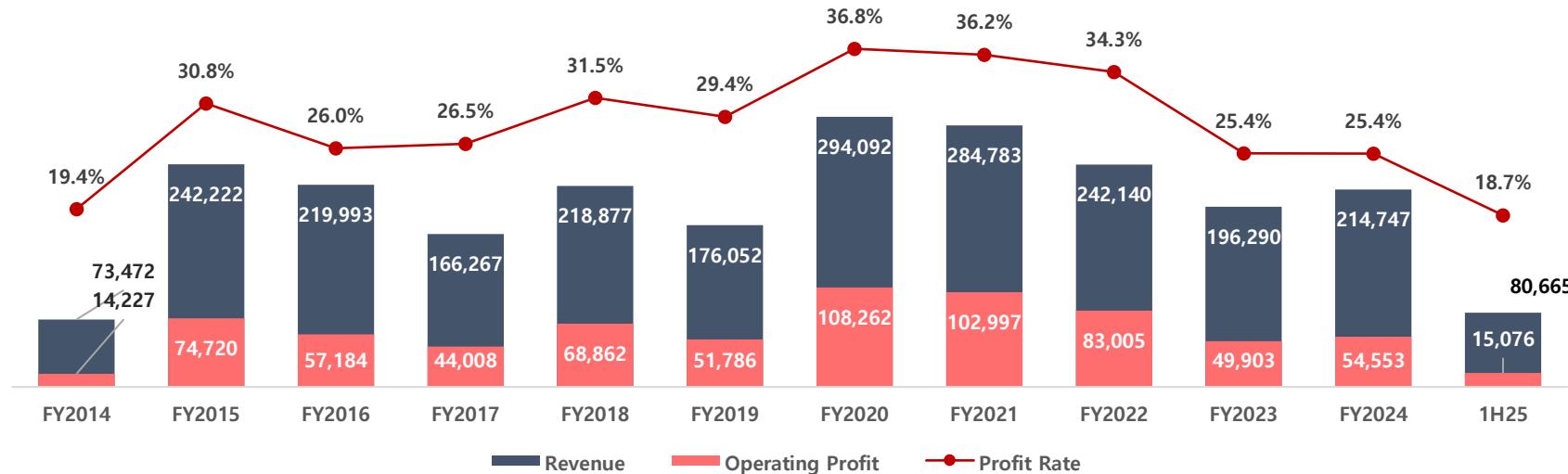
Financial Highlights



2014 ~ 2024 CAGR +11%

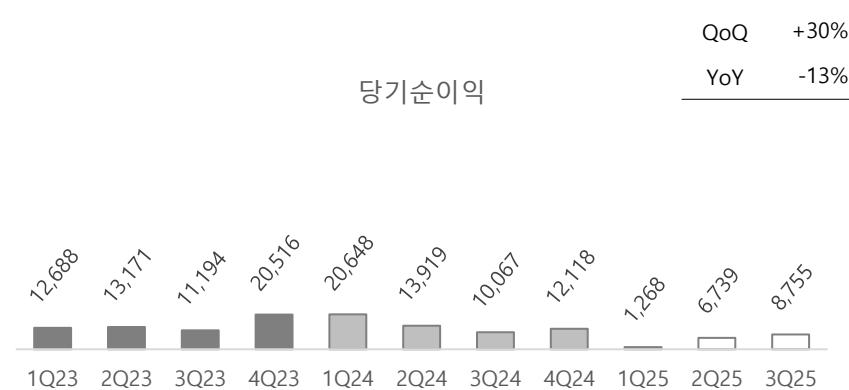
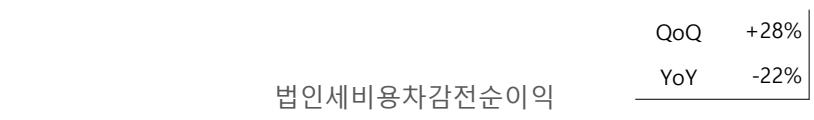
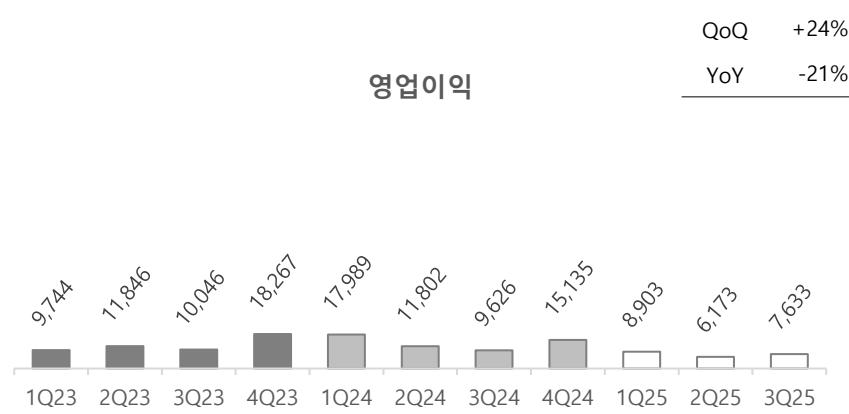
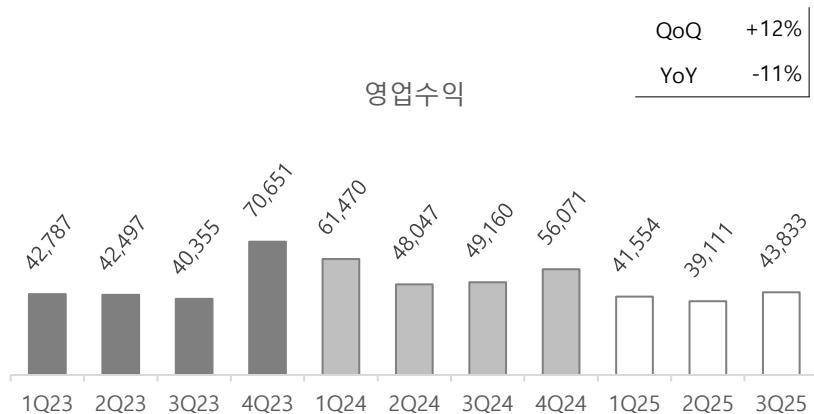


(단위: 백만 원)



Financial Highlights(Quarterly)

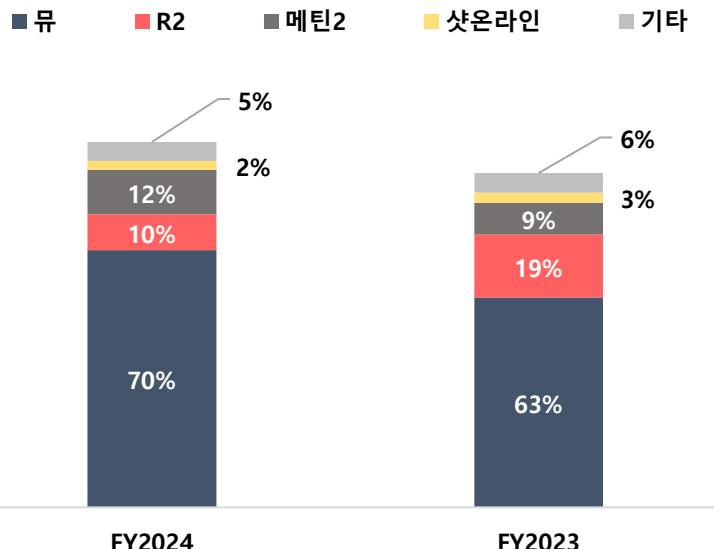
(단위: 백만원)



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) |
| 샵온라인 | 52억 원 | (전년동기 대비 12% 감소) |

매출 구성



| 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 |
| 샵온라인 | 5,244 | 5,985 |
| 기타 | 11,166 | 11,534 |

(*) 위 매출액은 해당 게임매출 및 IP관련수익까지 포함된 금액.

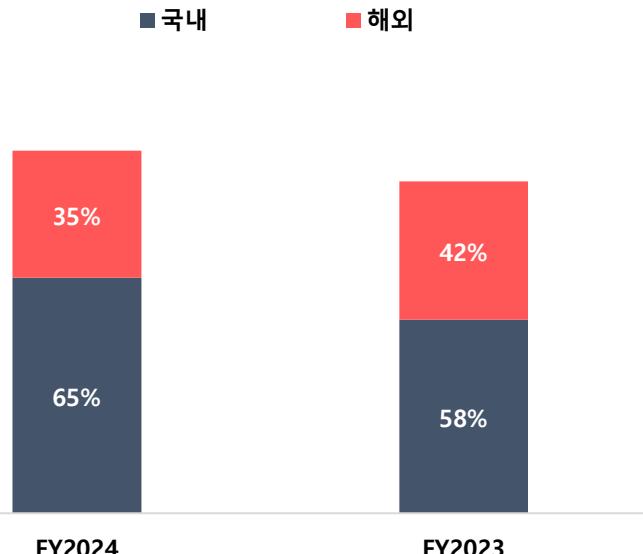
지역별 매출 분석(연결)

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



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

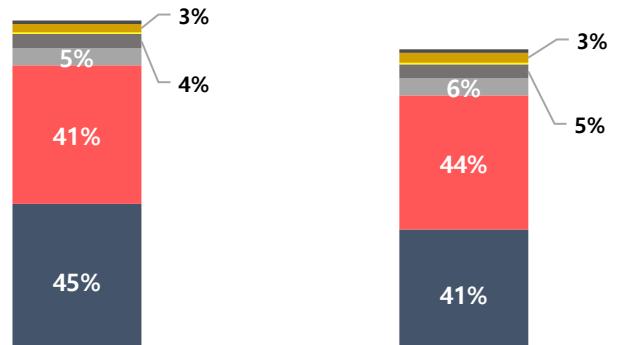
(단위 : 백만원)

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



FY2024

FY2023

| 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 : 백만 원)

| BS | 2024.12.31 | 2023.12.31 | IS | FY2024 | FY2023 |
|-----------------|----------------|----------------|-----------|---------|---------|
| 유동자산 | 482,311 | 382,363 | 영업수익 | 214,747 | 196,290 |
| 비유동자산 | 268,612 | 320,700 | 게임매출 | 214,345 | 196,117 |
| 자산총계 | 750,923 | 703,064 | 기타수익 | 402 | 173 |
| 유동부채 | 68,602 | 72,676 | 영업비용 | 160,194 | 146,387 |
| 비유동부채 | 9,686 | 6,489 | 영업이익 | 54,553 | 49,903 |
| 부채총계 | 78,288 | 79,165 | 법인세차감전순이익 | 71,428 | 71,924 |
| 자본금 | 17,655 | 17,655 | 법인세비용 | 14,676 | 14,356 |
| 자본잉여금 | 149,800 | 149,814 | 당기순이익 | 56,752 | 57,569 |
| 기타포괄손익누계액 | 1,828 | 1,171 | 기타포괄손익 | (39) | (386) |
| 기타자본구성요소 | (69,795) | (70,592) | 총포괄손익 | 56,713 | 57,183 |
| 이익잉여금 | 571,048 | 523,642 | 지배기업지분 | 56,896 | 57,224 |
| 비지배지분 | 2,099 | 2,208 | 비지배기업지분 | (183) | (41) |
| 자본총계 | 672,635 | 623,899 | | | |
| 부채와 자본총계 | 750,923 | 703,064 | | | |