

# netmarble

2020년 2분기 실적 발표

2020. 08. 12



# DISCLAIMER

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

본 자료에 포함된 “2020년 2분기 실적”은 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.

# 목차

1	2분기 실적 SUMMARY	3
2	해외 매출 비중	5
3	게임 포트폴리오	6
4	주요 비용 구조	7
5	2020년 하반기 라인업	8
	별첨 1. 연결 재무제표	9
	별첨 2. 주요 투자자산 내역 (비연결회사)	10

# 1. 2분기 실적 SUMMARY

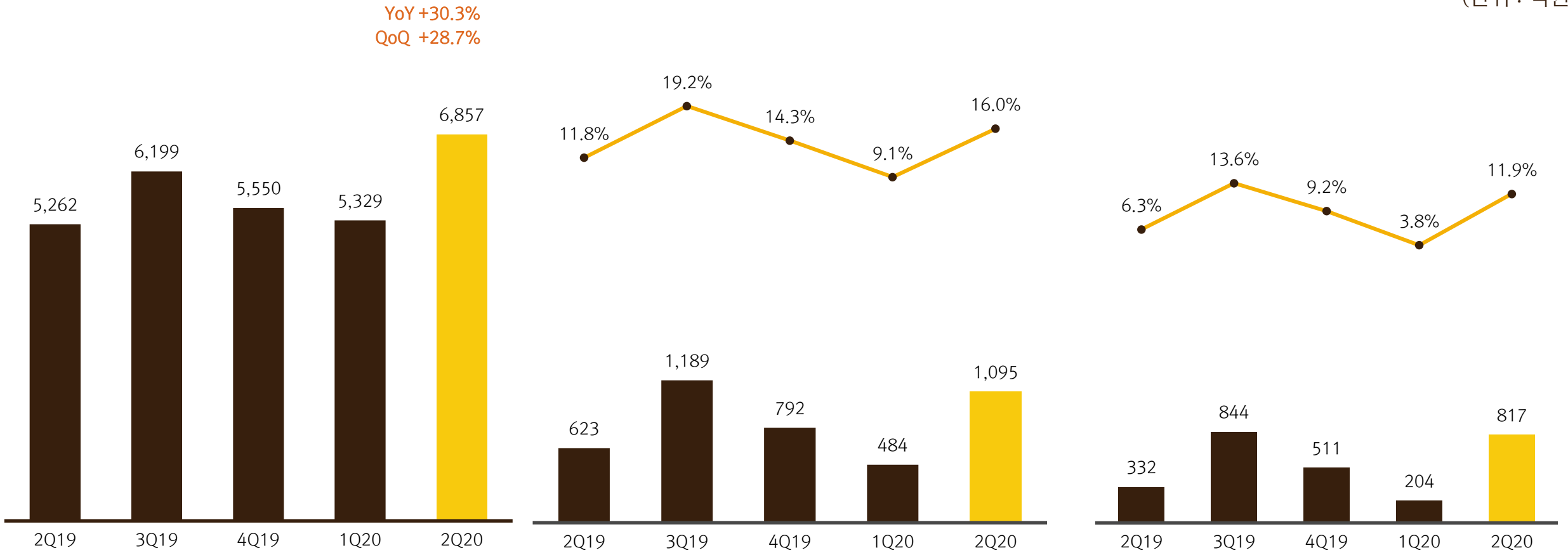
- 매출 6,857억원 (YoY +30.3%, QoQ +28.7%), EBITDA 1,095억원 (YoY +75.8%, QoQ +126.2%), 영업이익 817억원 (YoY +146.1%, QoQ +300.5%) 달성
- 1분기 출시작 매출의 온기 반영 및 2분기 신작 출시로 전분기 대비 매출, 영업이익 증가

매출액

EBITDA

영업이익

(단위 : 억원)



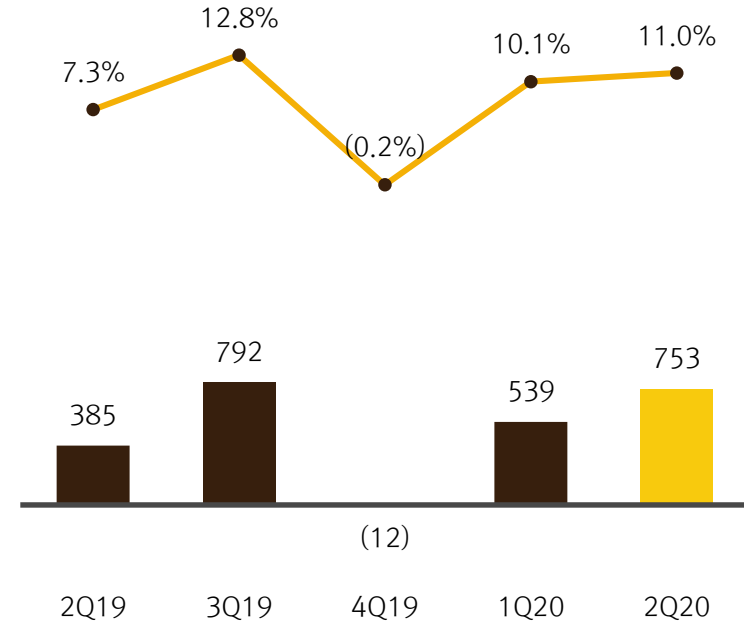
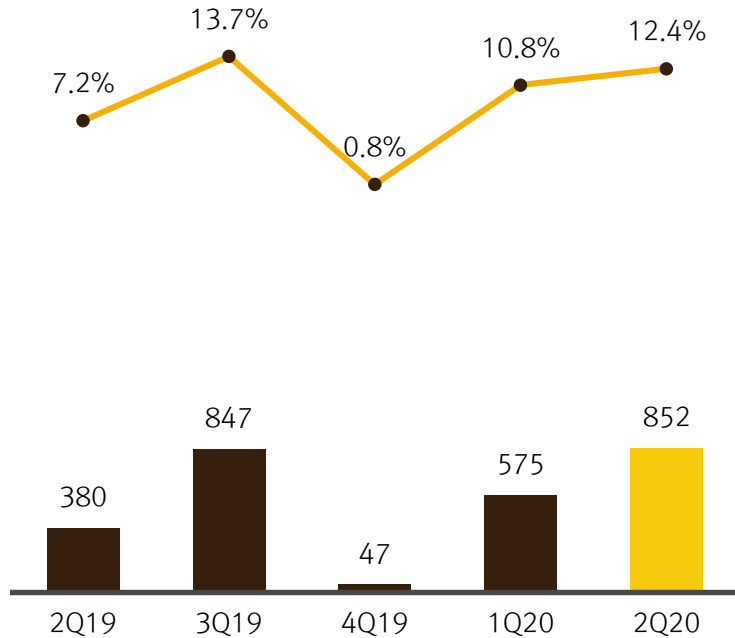
# 1. 2분기 실적 SUMMARY

- 순이익은 852억원 (YoY +124.2%, QoQ +48.2%), 지배주주순이익은 753억원 (YoY +95.6%, QoQ +39.7%) 달성

순이익

지배주주순이익

(단위 : 억원)



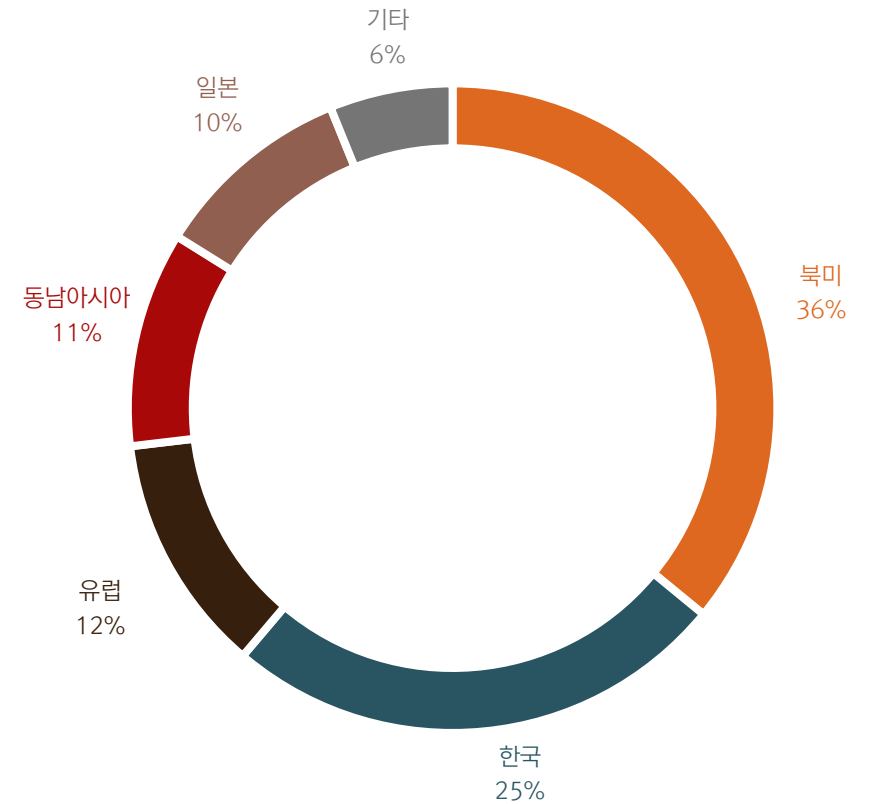
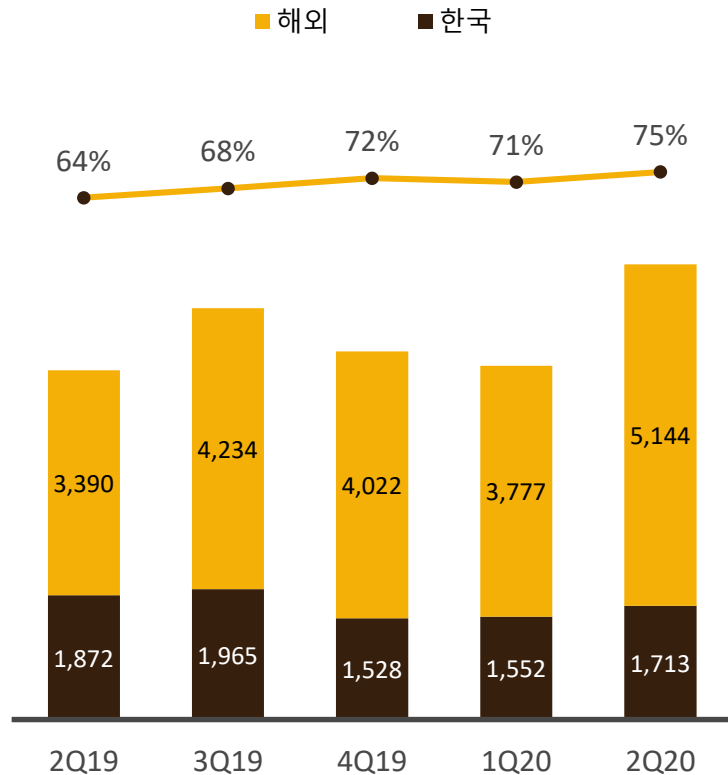
## 2. 해외 매출 비중

- 2분기 해외 매출은 5,144억원이었으며, 해외 매출 비중은 75%로 전분기 대비 4%p 증가
- 지역별 매출 비중은 북미 36%, 한국 25%, 유럽 12%, 동남아 11%, 일본 10%, 기타 6%로 고르게 분포
- 일곱개의 대좌: 그랜드 크로스 (글로벌) 흥행으로 북미 및 유럽 매출 비중 전분기 대비 각각 3%p, 2%p 증가

해외 매출 비중

지역별 매출 비중

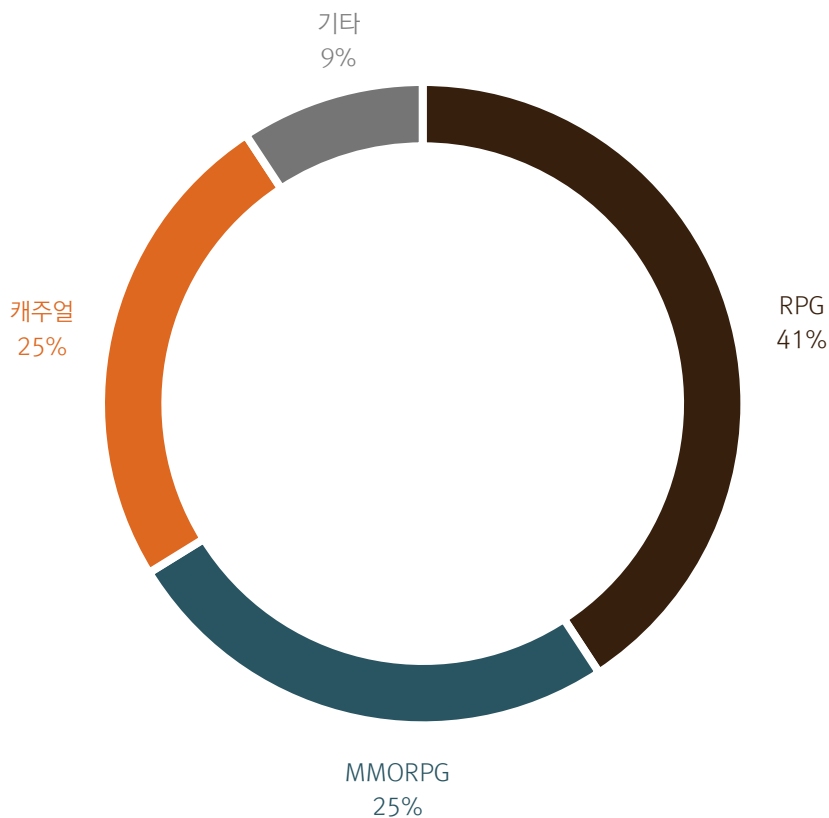
(단위 : 억원)



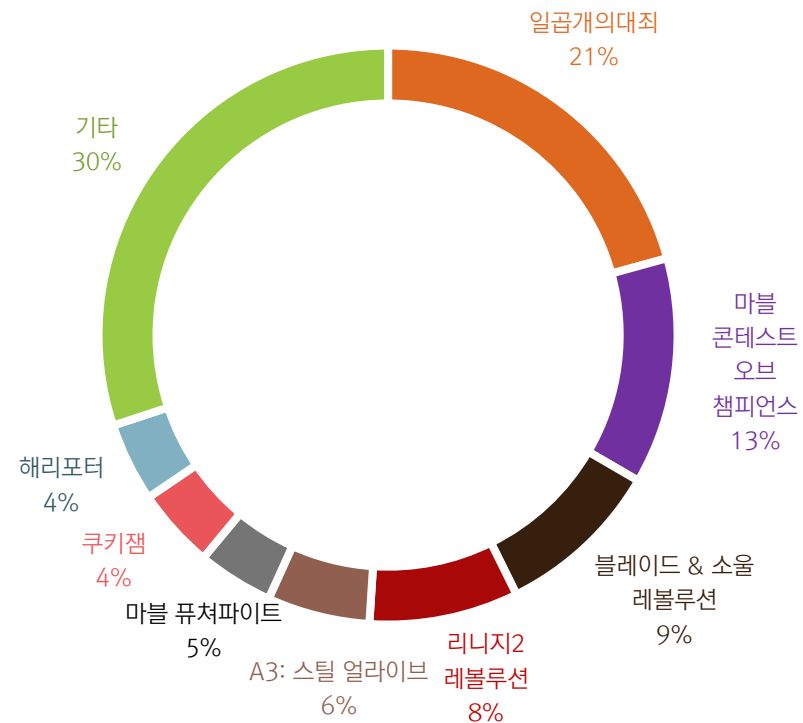
### 3. 게임 포트폴리오

- 2분기 현재 RPG 41%, MMORPG 25%, 캐주얼 25%, 기타 9%로 다변화된 포트폴리오 지속
- 상위 매출 게임은 일곱개의 대죄: 그랜드 크로스 21%, 마블 콘테스트 오브 챔피언스 13%, 블레이드 & 소울 레볼루션 9%, 리니지2 레볼루션 8%, A3: 스틸 얼라이브 6% 등으로 고르게 분포 중

장르별 매출 비중



주요 게임별 매출 비중



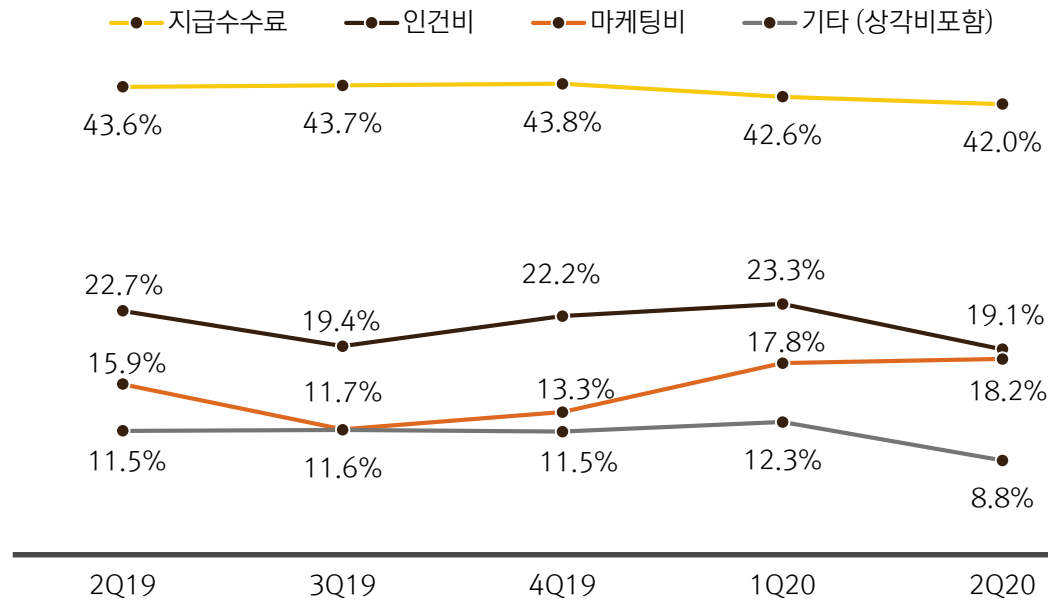
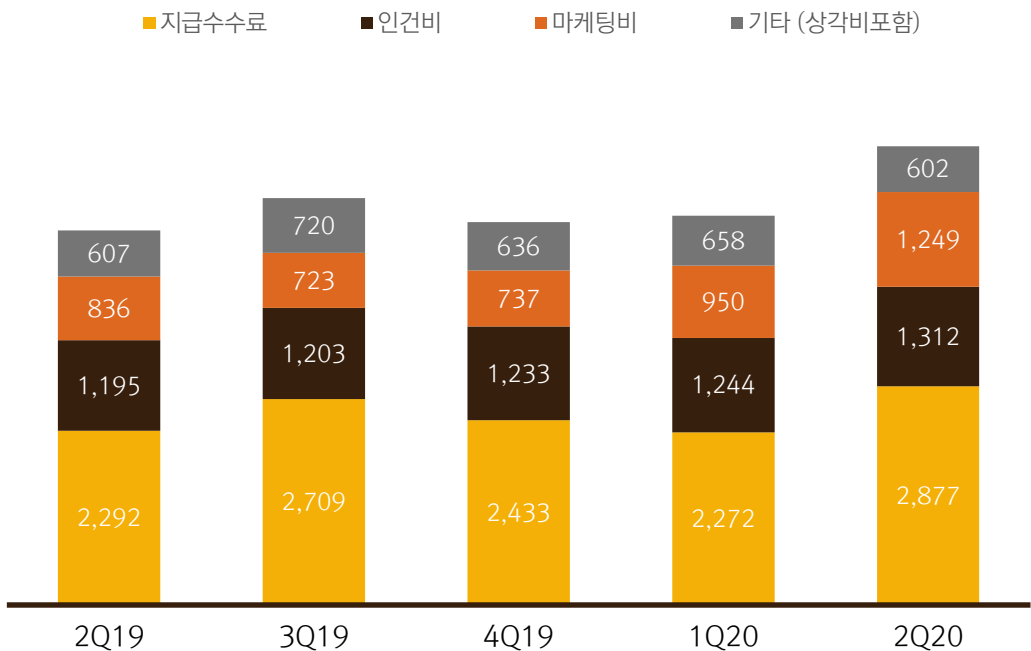
# 4. 주요 비용 구조

- 2분기 영업비용은 6,040억원 (YoY +22.5 %, QoQ +17.9%)으로 전분기 대비 증가
- 인건비는 1,312억원 (YoY +9.8%, QoQ +5.5%)으로 해외 스튜디오 충원에 따라 전분기 대비 증가
- 마케팅비는 1,249억원 (YoY + 49.4%, QoQ +31.5%)으로 북미 시장 마케팅 확대에 따른 증가

분기별 영업비용

매출 대비 영업비용 비중

(단위 : 억원)





# 5. 2020년 하반기 라인업

- 7월 8일 마구마구 2020 (한국) 출시, 3분기 중 BTS 유니버스 스토리 (글로벌, 중국 제외) 출시 예정
- 4분기 중 세븐나이츠2 (한국), 세븐나이츠-타임원더러 (닌텐도 스위치), 마블 렐름 오브 챔피언스 (글로벌, 중국 제외), A3: 스틸 얼라이브 (글로벌, 한국/중국 제외) 출시 예정

2020.3Q

2020.4Q

마구마구 2020 (한국, 7월 8일 출시)



BTS 유니버스 스토리 (글로벌, 중국 제외)



세븐나이츠2 (한국)



마블 렐름 오브 챔피언스 (글로벌, 중국 제외)



세븐나이츠-타임원더러 (닌텐도 스위치)



A3: 스틸 얼라이브 (글로벌, 한국/중국 제외)



# 별첨 1. 연결 재무제표






## 연결 손익계산서

(단위 : 억원)	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20
<b>매출액</b>	<b>5,262</b>	<b>6,199</b>	<b>5,550</b>	<b>5,329</b>	<b>6,857</b>
지급수수료	2,292	2,709	2,433	2,272	2,877
인건비	1,195	1,203	1,233	1,245	1,312
마케팅비	836	723	737	950	1,249
기타 (감가상각비 제외)	316	375	355	378	324
<b>EBITDA</b>	<b>623</b>	<b>1,189</b>	<b>792</b>	<b>484</b>	<b>1,095</b>
마진율 (%)	11.8%	19.2%	14.3%	9.1%	16.0%
감가상각비	291	345	281	280	278
<b>영업이익</b>	<b>332</b>	<b>844</b>	<b>511</b>	<b>204</b>	<b>817</b>
마진율 (%)	6.3%	13.6%	9.2%	3.8%	11.9%
영업외수익	396	353	73	562	193
영업외비용	334	88	489	225	164
<b>세전이익</b>	<b>394</b>	<b>1,109</b>	<b>95</b>	<b>541</b>	<b>846</b>
법인세비용	14	262	48	34	6
<b>순이익</b>	<b>380</b>	<b>847</b>	<b>47</b>	<b>575</b>	<b>852</b>
<b>지배주주순이익</b>	<b>385</b>	<b>792</b>	<b>- 12</b>	<b>539</b>	<b>753</b>
마진율 (%)	7.3%	12.8%	-0.2%	10.1%	11.0%

## 연결 재무상태표

(단위 : 억원)	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	1Q20
<b>유동자산</b>	<b>27,239</b>	<b>26,181</b>	<b>25,601</b>	<b>14,507</b>	<b>15,218</b>
현금 및 현금성 자산	17,201	18,764	15,748	5,355	7,404
매출채권	2,607	2,214	1,471	2,157	2,323
기타유동금융자산	6,640	4,223	7,611	6,107	4,420
기타유동자산	791	980	771	888	1,071
<b>비유동자산</b>	<b>30,700</b>	<b>32,172</b>	<b>32,460</b>	<b>53,082</b>	<b>57,763</b>
투자자산	12,838	13,781	14,535	34,230	39,011
무형자산	14,268	14,567	13,838	14,266	13,952
유형자산	2,538	2,670	2,828	3,252	3,423
기타비유동자산	1,056	1,154	1,259	1,334	1,377
<b>자산총계</b>	<b>57,939</b>	<b>58,353</b>	<b>58,061</b>	<b>67,589</b>	<b>72,981</b>
<b>유동부채</b>	<b>6,618</b>	<b>6,432</b>	<b>6,646</b>	<b>13,892</b>	<b>16,133</b>
매입채무	1,191	808	527	768	877
단기차입금	138	165	161	7,174	8,294
기타유동금융부채	3,670	3,610	4,049	4,060	4,828
기타유동부채	1,619	1,849	1,909	1,890	2,134
<b>비유동부채</b>	<b>4,259</b>	<b>4,859</b>	<b>4,932</b>	<b>4,409</b>	<b>4,337</b>
기타비유동금융부채	2,338	2,709	2,768	1,740	550
기타비유동부채	1,921	2,150	2,164	2,669	3,787
<b>부채총계</b>	<b>10,877</b>	<b>11,291</b>	<b>11,578</b>	<b>18,301</b>	<b>20,470</b>
<b>자본총계</b>	<b>47,062</b>	<b>47,062</b>	<b>46,483</b>	<b>49,288</b>	<b>52,511</b>

## 별첨 2. 주요 투자자산 내역 (비연결회사)

					
회사명	코웨이	빅히트 엔터테인먼트	엔씨소프트	카카오뱅크	카카오게임즈
투자시점 <sup>1)</sup>	2019년 12월	2018년 4월	2015년 2월	2016년 2월	2018년 2월
지분율 <sup>2)</sup>	25.51%	25.04%	8.88%	3.94%	5.64%

1) 투자계약 체결 및 공시 기준

2) 2020년 2분기 말 기준

**netmarble**



이 종목의 더 많은 IR정보 [확인하기](#)

**IR GO** 주주와 기업을 연결하고 응원합니다.