

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

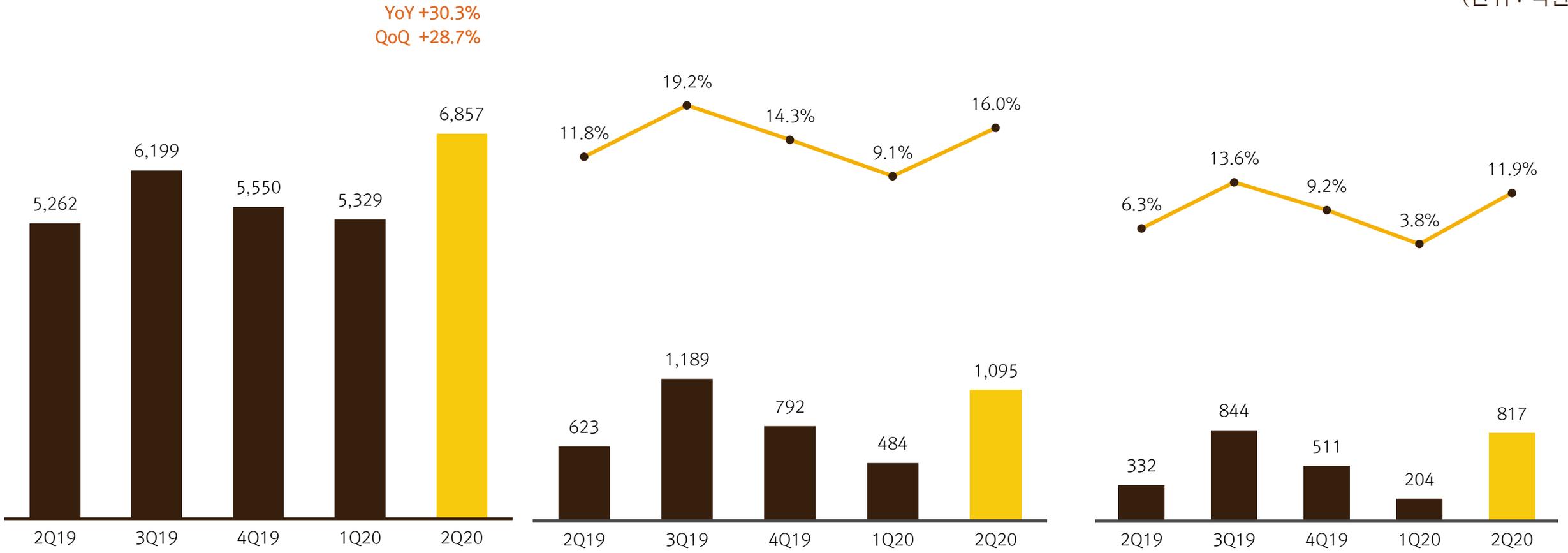
- 매출 6,857억원 (YoY +30.3%, QoQ +28.7%), EBITDA 1,095억원 (YoY +75.8%, QoQ +126.2%), 영업이익 817억원 (YoY +146.1%, QoQ +300.5%) 달성
- 1분기 출시작 매출의 온기 반영 및 2분기 신작 출시로 전분기 대비 매출, 영업이익 증가

매출액

EBITDA

영업이익

(단위 : 억원)



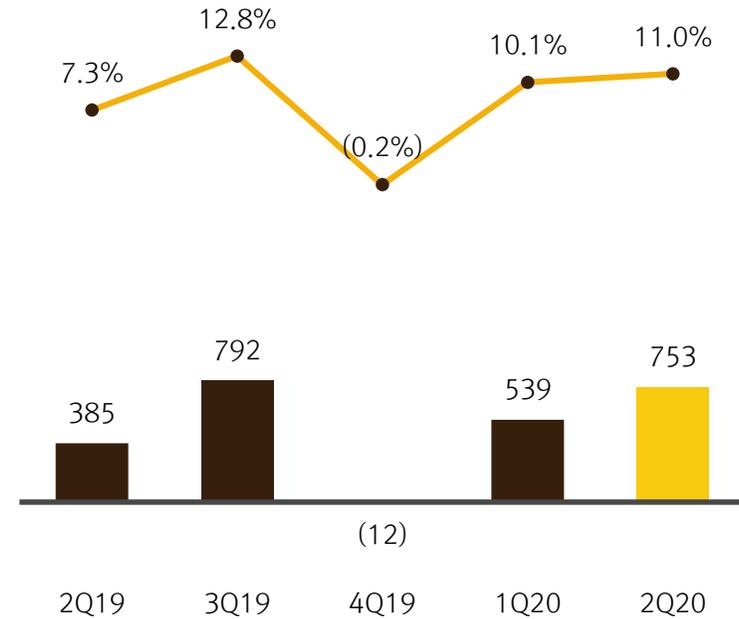
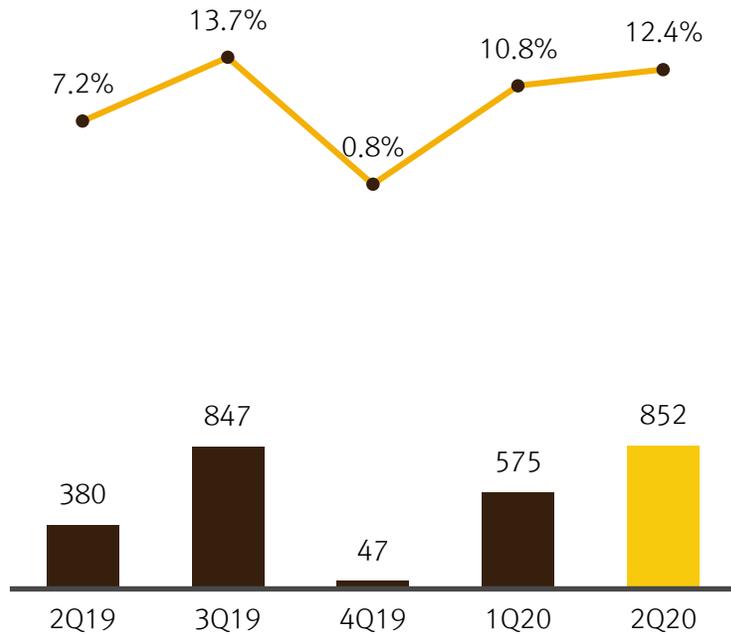
1. 2분기 실적 SUMMARY

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

순이익

지배주주순이익

(단위 : 억원)



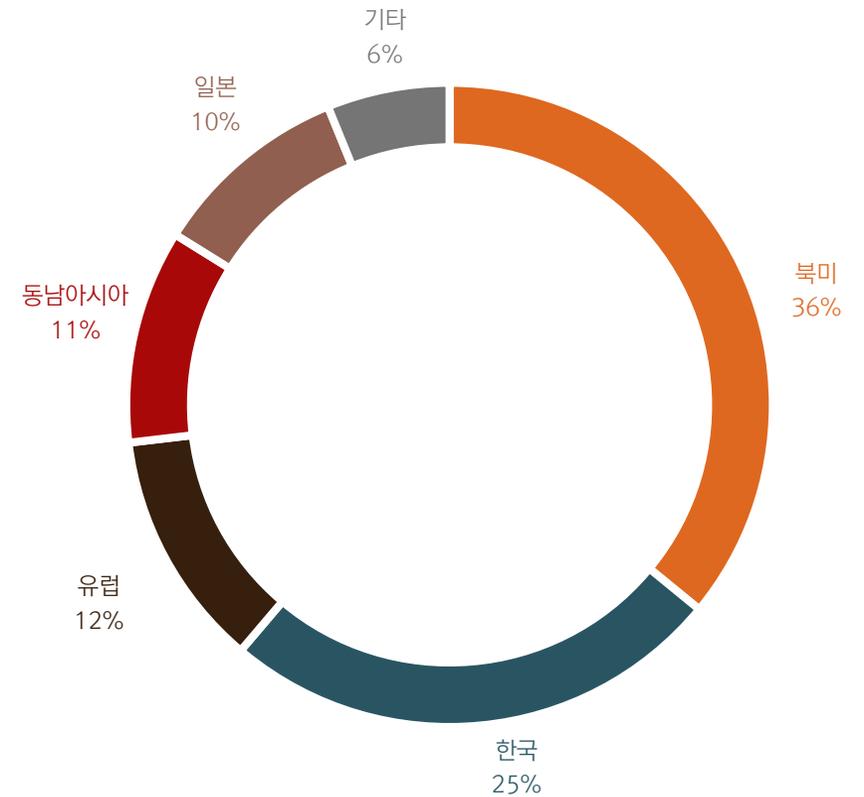
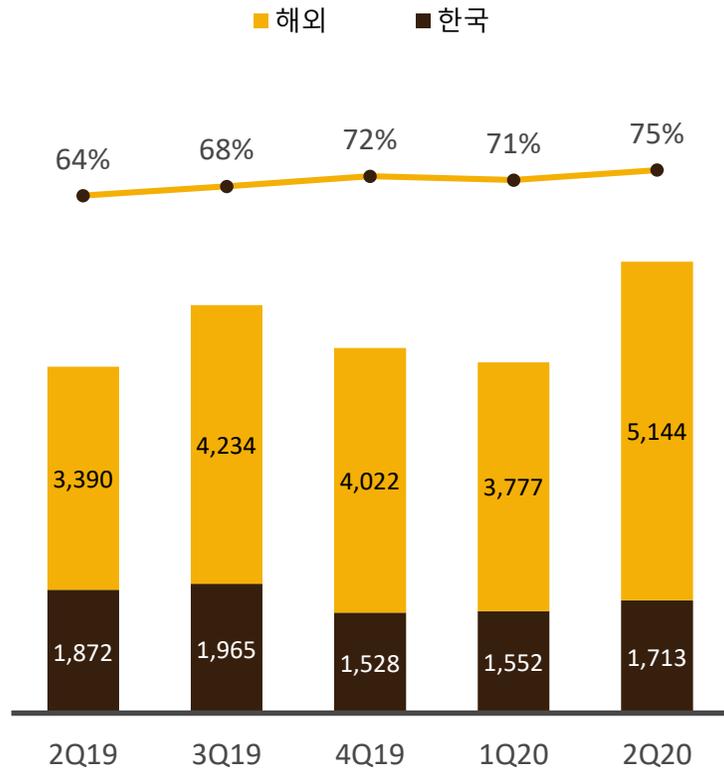
2. 해외 매출 비중

- 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

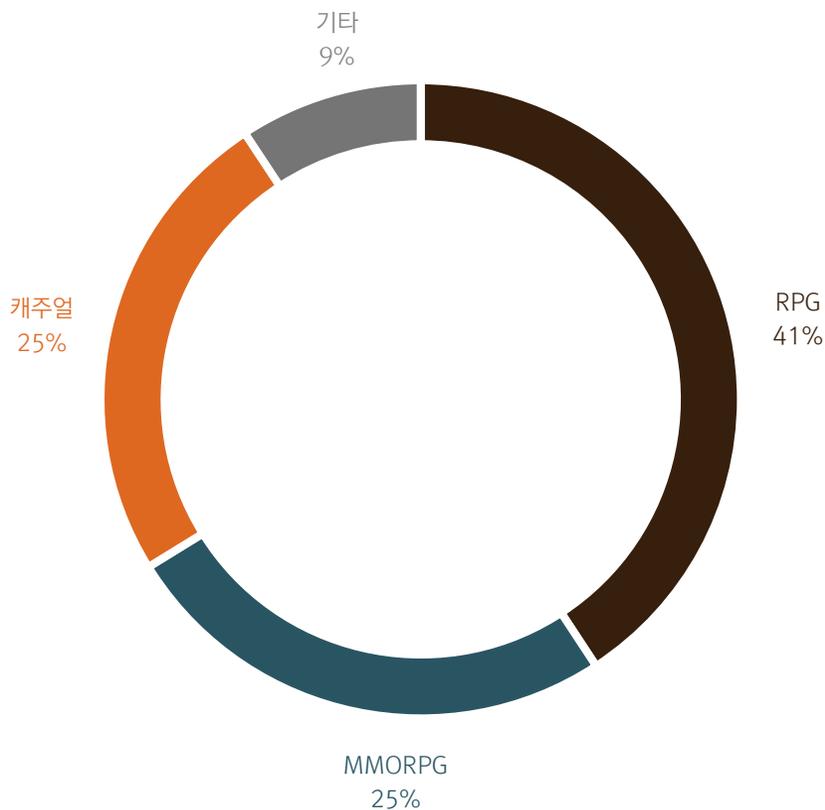
(단위 : 억원)



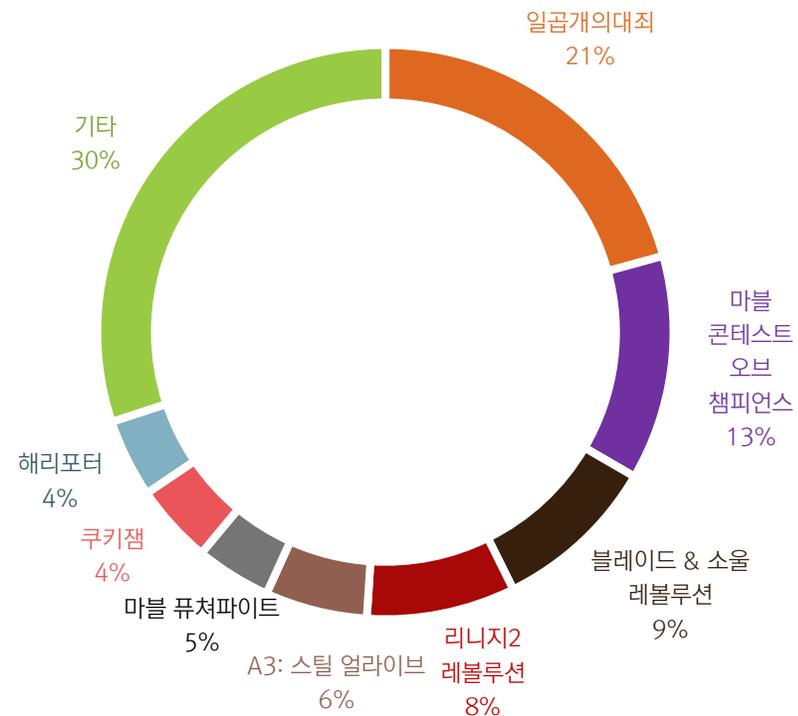
3. 게임 포트폴리오

- 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



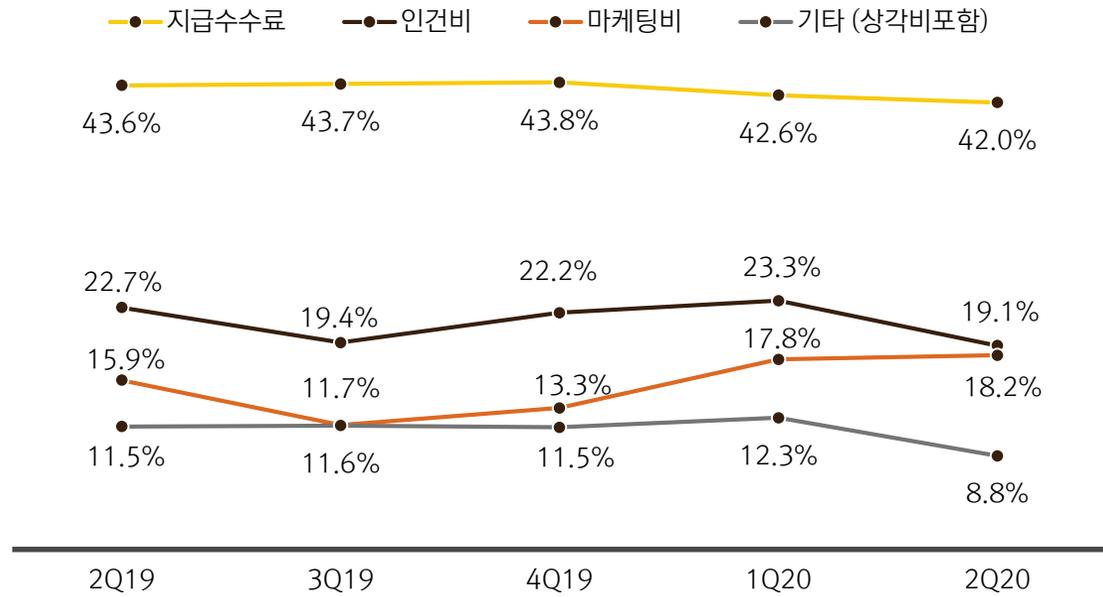
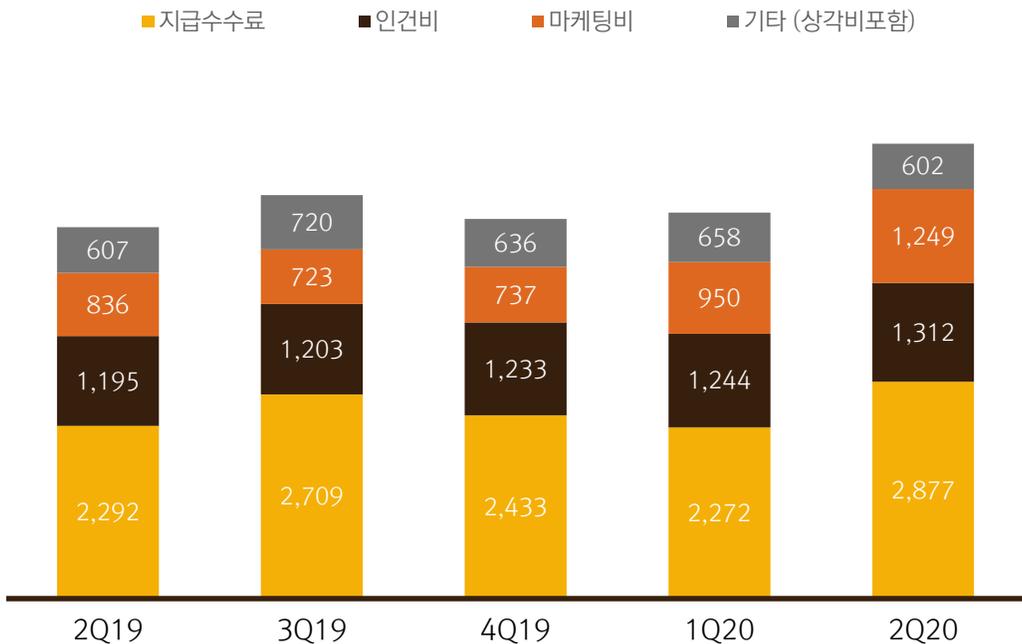
4. 주요 비용 구조

- 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
매출액	5,262	6,199	5,550	5,329	6,857
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
EBITDA	623	1,189	792	484	1,095
마진율 (%)	11.8%	19.2%	14.3%	9.1%	16.0%
감가상각비	291	345	281	280	278
영업이익	332	844	511	204	817
마진율 (%)	6.3%	13.6%	9.2%	3.8%	11.9%
영업외수익	396	353	73	562	193
영업외비용	334	88	489	225	164
세전이익	394	1,109	95	541	846
법인세비용	14	262	48	34	6
순이익	380	847	47	575	852
지배주주순이익	385	792	- 12	539	753
마진율 (%)	7.3%	12.8%	-0.2%	10.1%	11.0%

연결 재무상태표

(단위 : 억원)	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	1Q20
유동자산	27,239	26,181	25,601	14,507	15,218
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
비유동자산	30,700	32,172	32,460	53,082	57,763
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
자산총계	57,939	58,353	58,061	67,589	72,981
유동부채	6,618	6,432	6,646	13,892	16,133
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
비유동부채	4,259	4,859	4,932	4,409	4,337
기타비유동금융부채	2,338	2,709	2,768	1,740	550
기타비유동부채	1,921	2,150	2,164	2,669	3,787
부채총계	10,877	11,291	11,578	18,301	20,470
자본총계	47,062	47,062	46,483	49,288	52,511

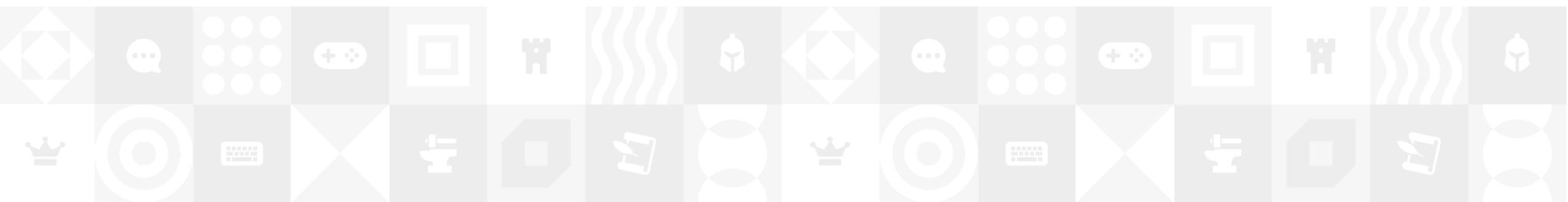
별첨 2. 주요 투자자산 내역 (비연결회사)

					
회사명	코웨이	빅히트 엔터테인먼트	엔씨소프트	카카오뱅크	카카오게임즈
투자시점 ¹⁾	2019년 12월	2018년 4월	2015년 2월	2016년 2월	2018년 2월
지분율 ²⁾	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.