

netmarble

2020년 3분기 실적 발표

2020. 11. 11



DISCLAIMER

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

본 자료에 포함된 “2020년 3분기 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	3분기 실적 SUMMARY	3
2	해외 매출 비중	5
3	게임 포트폴리오	6
4	주요 비용 구조	7
5	신작 라인업	8
	별첨. 연결 재무제표	9

1. 3분기 실적 SUMMARY

- 매출 6,423억원 (YoY +3.6%, QoQ -6.3%), EBITDA 1,144억원 (YoY -3.8%, QoQ +4.5%), 영업이익 874억원 (YoY +3.6%, QoQ +7.0%) 달성
- 2분기 북미 및 유럽에서 일시적으로 증가했던 마케팅 비용의 정상화로 영업이익률은 전분기 대비 1.7%p 증가

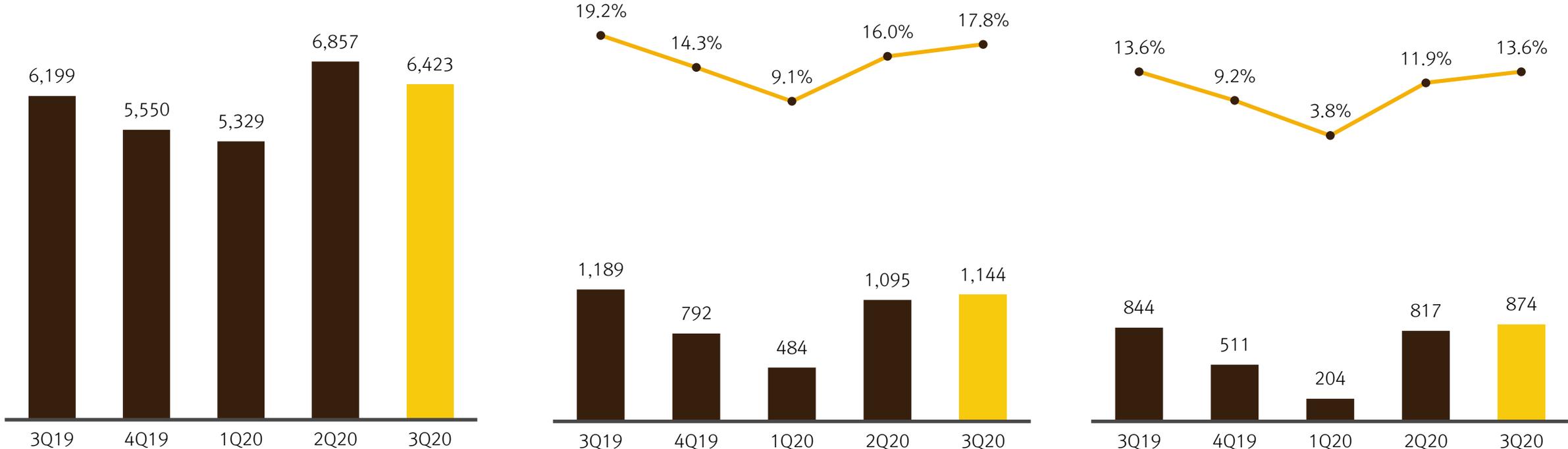
매출액

EBITDA

영업이익

(단위 : 억원)

YoY +3.6%
QoQ -6.3%



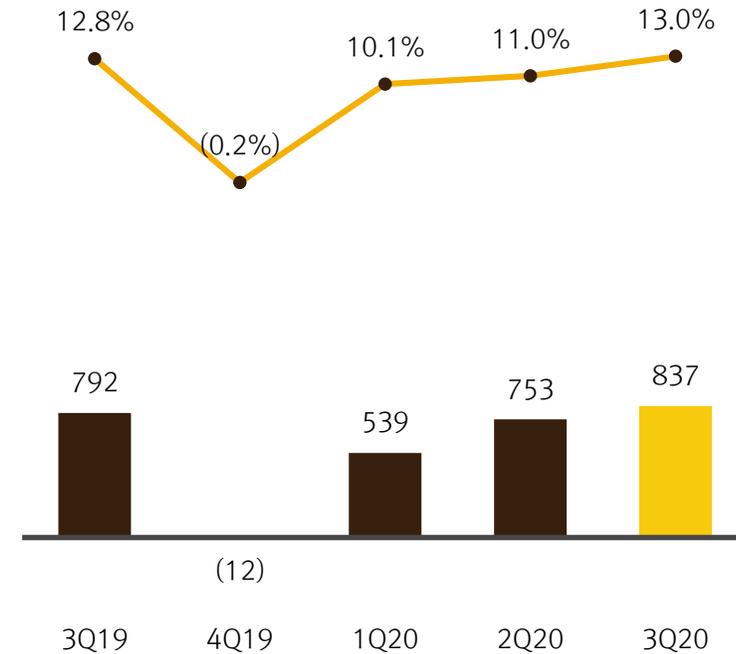
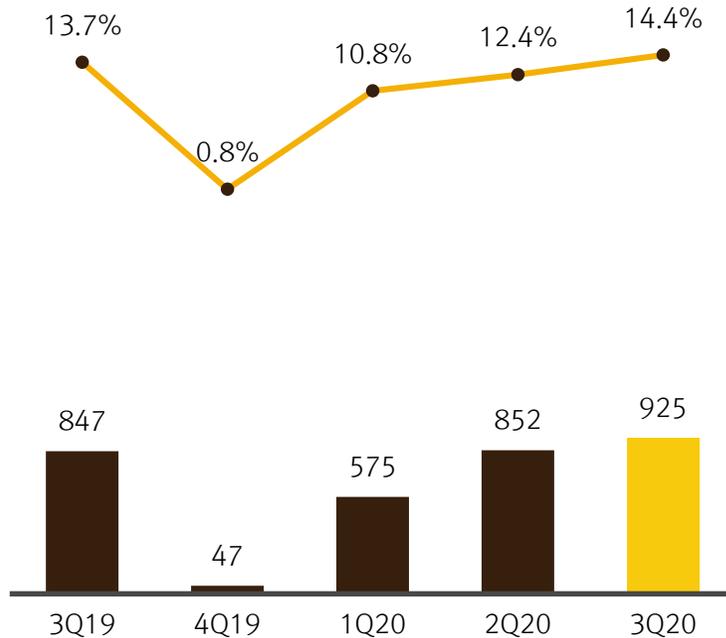
1. 3분기 실적 SUMMARY

- 순이익은 925억원 (YoY +9.2%, QoQ +8.6%), 지배주주순이익은 837억원 (YoY +5.7%, QoQ +11.2%) 기록
- 영업외손익은 지분법 손익 (+127억원) 등의 증가로 전분기 대비 총 257억원 증가

순이익

지배주주순이익

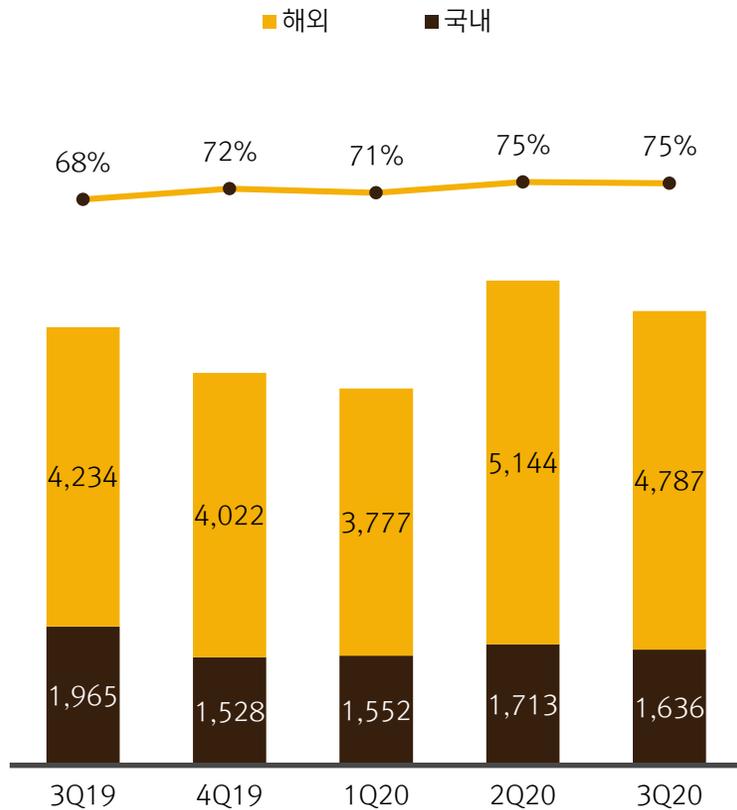
(단위 : 억원)



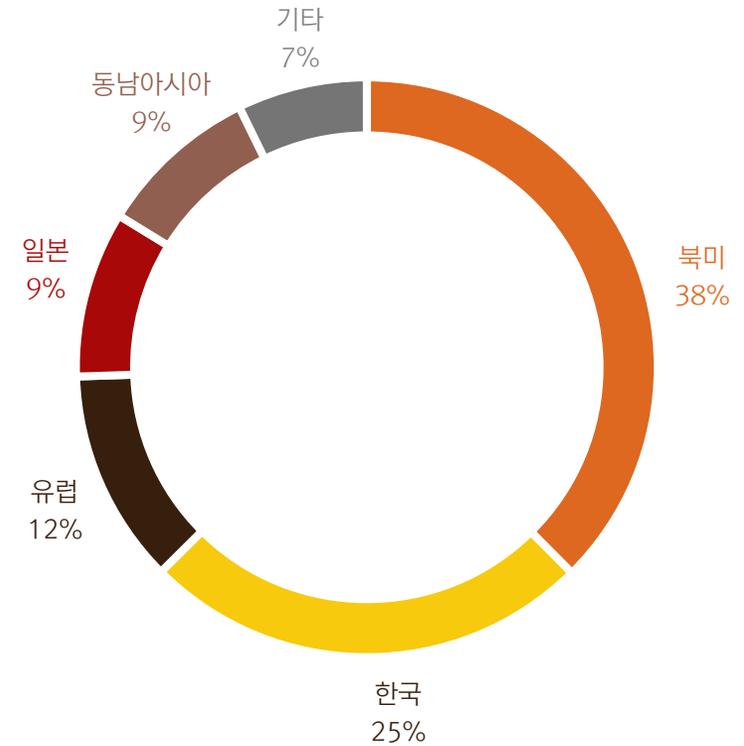
2. 해외 매출 비중

- 3분기 해외 매출은 4,787억원이었으며, 해외 매출 비중은 75%로 전분기와 동일
- 지역별 매출 비중은 북미 38%, 한국 25%, 유럽 12%, 일본 9%, 동남아 9%, 기타 7%로 고르게 분포

해외 매출 비중



지역별 매출 비중

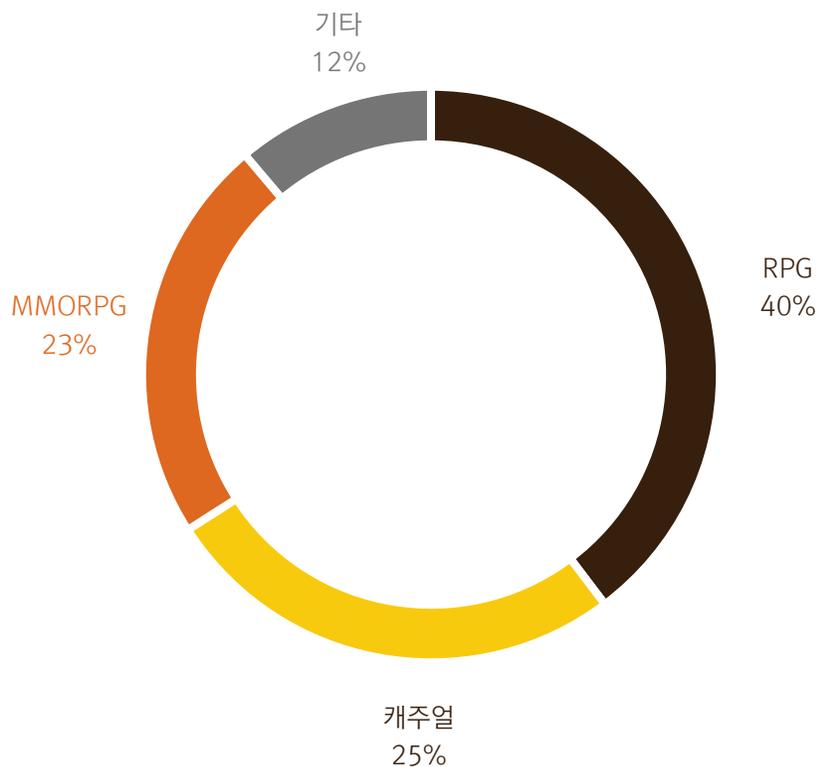


(단위 : 억원)

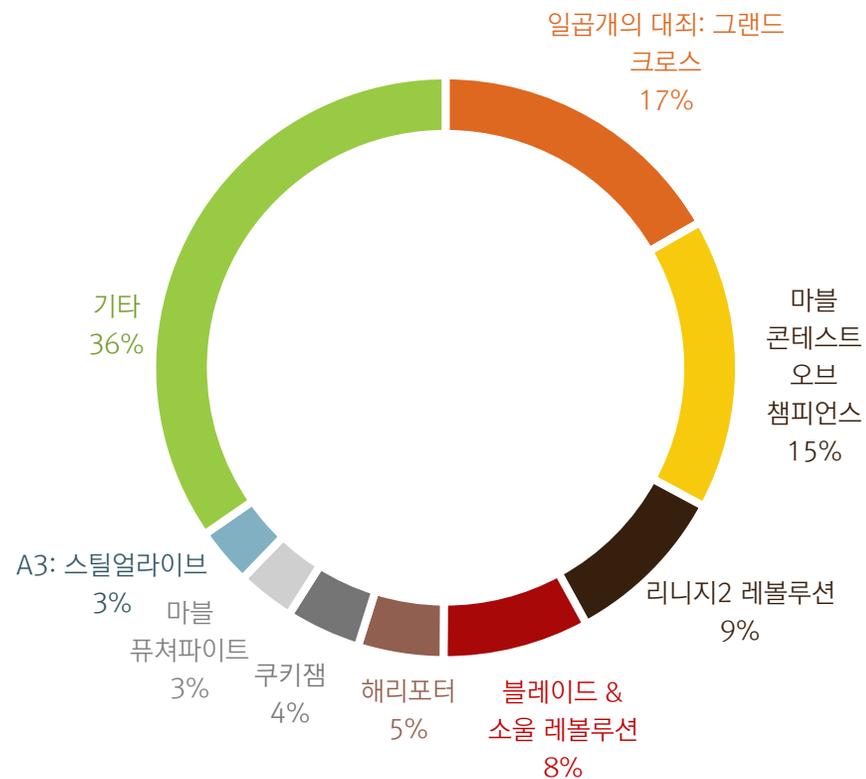
3. 게임 포트폴리오

- 3분기 현재 RPG 40%, 캐주얼 25%, MMORPG 23%, 기타 12%로 다변화된 포트폴리오 지속
- 상위 매출 게임은 일곱개의 대죄: 그랜드 크로스 17%, 마블 콘테스트 오브 챔피언스 15%, 리니지2 레볼루션 9%, 블레이드 & 소울 레볼루션 8%, 해리포터 5% 등으로 고르게 분포 중

장르별 매출 비중



주요 게임별 매출 비중



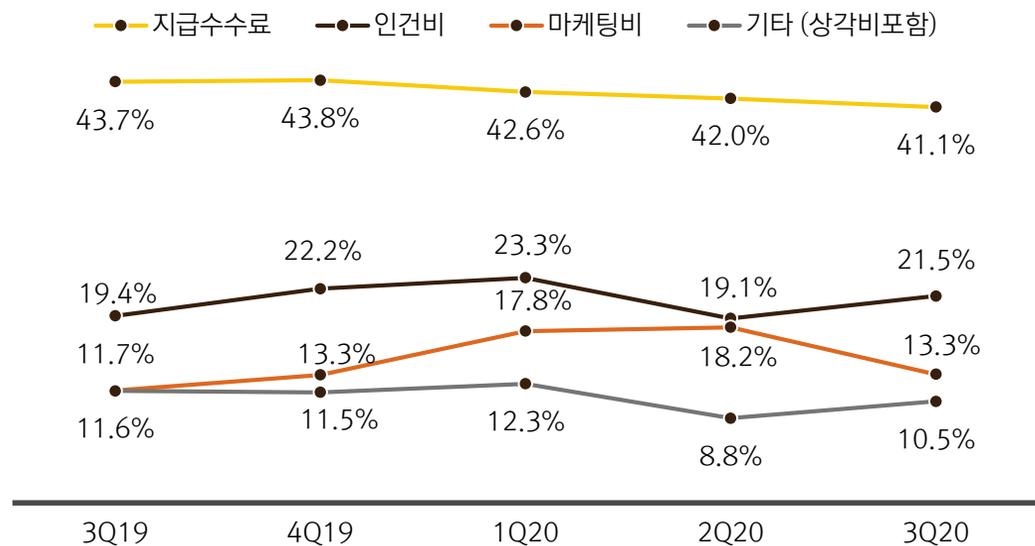
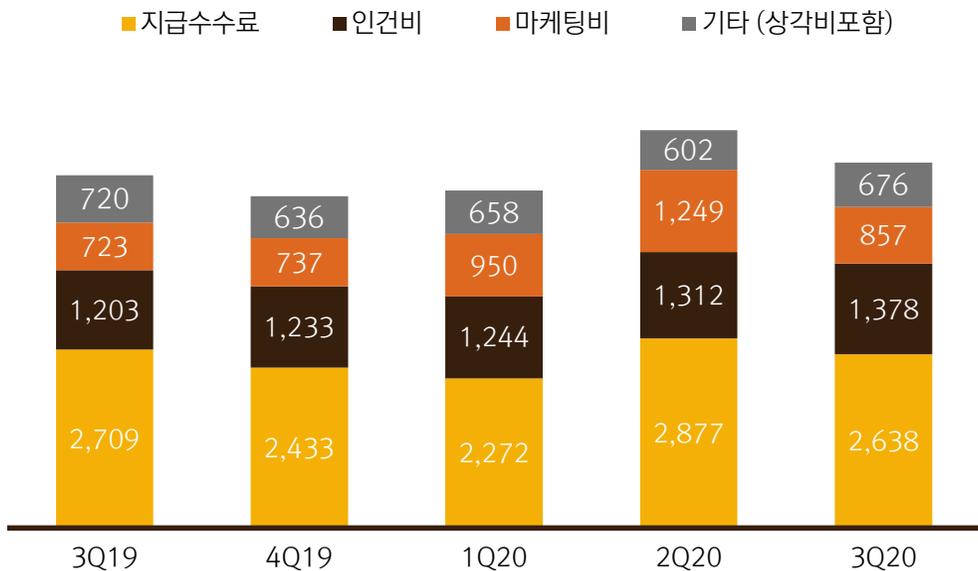
4. 주요 비용 구조

- 3분기 영업비용은 5,549억원 (YoY +3.6%, QoQ -8.1%)으로 전분기 대비 감소
- 지급수수료는 2,638억원 (YoY -2.6%, QoQ -8.3%)으로 매출 감소에 따라 전분기 대비 감소
- 인건비는 1,378억원 (YoY +14.5%, QoQ +5.0%)으로 복미 자회사 인력 증가 및 일회성 상여 지급으로 인해 전분기 대비 소폭 증가
- 마케팅비는 857억원 (YoY +18.5%, QoQ -31.4%)으로 2분기 복미, 유럽에서 증가하였던 마케팅비용이 정상화됨에 따라 전분기 대비 감소

분기별 영업비용

매출 대비 영업비용 비중

(단위 : 억원)



5. 신작 라인업

- 세븐나이츠-타임원더러 (닌텐도 스위치) 11월 5일, A3: 스틸 얼라이브 (한국, 중국, 베트남 제외한 글로벌) 11월 10일 출시 완료
- 세븐나이츠2 (한국) 11월 18일, 마블 렐름 오브 챔피언스 (중국 제외한 글로벌) 12월 17일 출시 예정
- 2021년 1분기 블레이드 & 소울 레볼루션 (한국, 일본, 중국, 아시아 제외한 글로벌), 상반기 제 2의 나라 (한국, 일본, 대만), 세븐나이츠 레볼루션 (한국, 일본) 등을 비롯하여 다수의 신작 출시 예정

2020.4Q

2021.1H

세븐나이츠-타임원더러
(닌텐도 스위치, 11/5 출시)



A3: 스틸 얼라이브
(한국, 중국, 베트남 제외한 글로벌, 11/10 출시)



블레이드 & 소울 레볼루션
(한국, 일본, 중국, 아시아 제외한 글로벌, 2021년 1분기)



제 2의 나라
(한국, 일본, 대만, 2021년 상반기)



세븐나이츠2
(한국, 11/18 출시 예정)



마블 렐름 오브 챔피언스
(중국 제외한 글로벌, 12/17 출시 예정)



세븐나이츠 레볼루션
(한국, 일본, 2021년 상반기)



연결 손익계산서

(단위 : 억원)	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20	3Q20
매출액	6,199	5,550	5,329	6,857	6,423
지급수수료	2,709	2,433	2,272	2,877	2,638
인건비	1,203	1,233	1,245	1,312	1,378
마케팅비	723	737	950	1,249	857
기타(감가상각비 제외)	375	355	378	324	406
EBITDA	1,189	792	484	1,095	1,144
마진율 (%)	19.2%	14.3%	9.1%	16.0%	17.8%
감가상각비	345	281	280	278	270
영업이익	844	511	204	817	874
마진율 (%)	13.6%	9.2%	3.8%	11.9%	13.6%
영업외수익	353	73	562	193	386
영업외비용	88	489	225	164	100
세전이익	1,109	95	541	846	1,160
법인세비용	262	48	34	6	235
순이익	847	47	575	852	925
지배주주순이익	792	-	539	753	837
마진율 (%)	12.8%	-0.2%	10.1%	11.0%	13.0%

연결 재무상태표

(단위 : 억원)	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20	3Q20
유동자산	26,181	25,601	14,507	15,218	15,927
현금 및 현금성 자산	18,764	15,748	5,355	7,404	8,303
매출채권	2,214	1,471	2,157	2,323	2,082
기타유동금융자산	4,223	7,611	6,107	4,420	4,413
기타유동자산	980	771	888	1,071	1,129
비유동자산	32,172	32,460	53,082	57,763	58,094
투자자산	13,781	14,535	34,230	39,011	39,126
무형자산	14,567	13,838	14,266	13,952	13,636
유형자산	2,670	2,828	3,252	3,423	4,087
기타비유동자산	1,154	1,259	1,334	1,377	1,245
자산총계	58,353	58,061	67,589	72,981	74,021
유동부채	6,432	6,646	13,892	16,133	15,411
매입채무	808	527	768	877	914
단기차입금	165	161	7,174	8,294	7,139
기타유동금융부채	3,610	4,049	4,060	4,828	5,001
기타유동부채	1,849	1,909	1,890	2,134	2,357
비유동부채	4,859	4,932	4,409	4,337	5,315
기타비유동금융부채	2,709	2,768	1,740	550	1,539
기타비유동부채	2,150	2,164	2,669	3,787	3,776
부채총계	11,291	11,578	18,301	20,470	20,726
자본총계	47,062	46,483	49,288	52,511	53,295

netmarble

