

# netmarble

2021년 2분기 실적 발표

2021. 8. 11



# DISCLAIMER

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

본 자료에 포함된 “2021년 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.

- 2분기 실적 ..... 3
- 해외 매출 비중 ..... 5
- 장르별 매출 비중 ..... 6
- 게임 포트폴리오 ..... 7
- 주요 비용 구조 ..... 8
- 신작 라인업 ..... 9

별첨 1. 스피엑스게임즈 인수

별첨 2. 연결 재무제표

# 2분기 실적

[매출] 5,772억 (YoY -15.8%, QoQ +1.2%) 기록

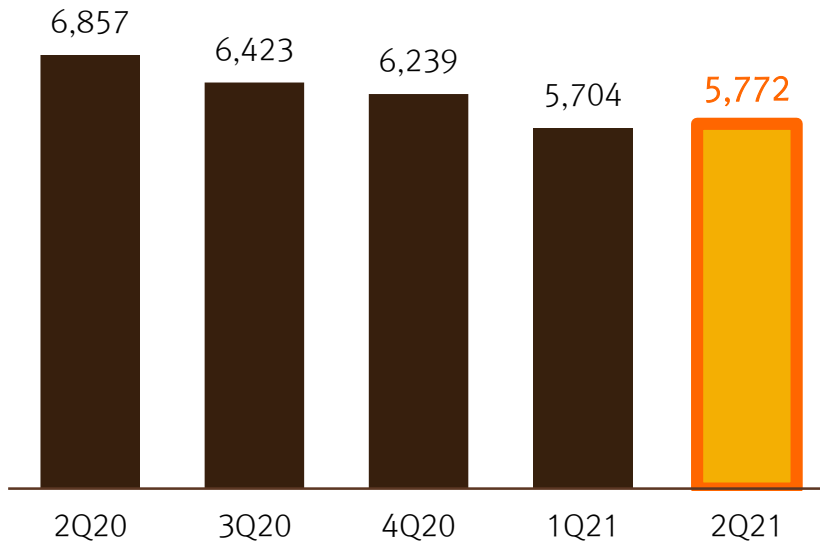
- 제2의나라 론칭 (6월) 효과 일부 반영

[EBITDA] 418억 (YoY -61.8%, QoQ -47.9%) 달성

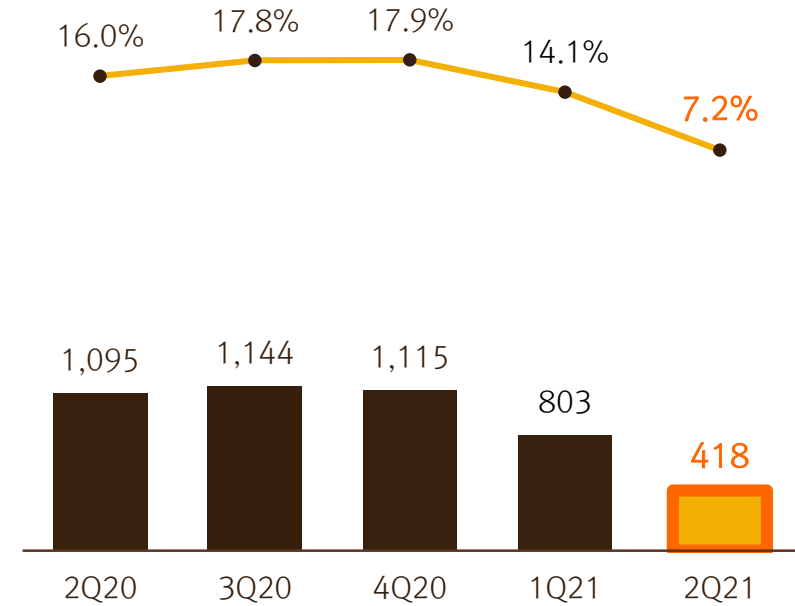
- 마케팅비 및 인건비 증가의 영향
- EBITDA 마진율 7.2% (D&A는 256억)

(단위: 억원)

매출액



EBITDA



# 2분기 실적

[영업이익] 162억 (YoY -80.2%, QoQ -70.1%) 기록

[순이익] 482억 (YoY -43.4%, QoQ -22.1%) 기록

[지배주주순이익] 457억 (YoY -39.3%, QoQ -19.0%) 기록

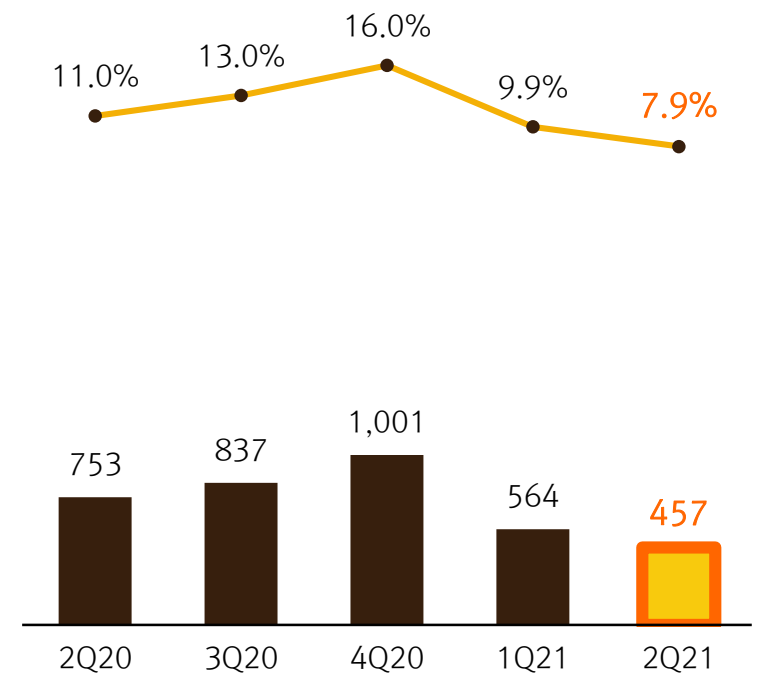
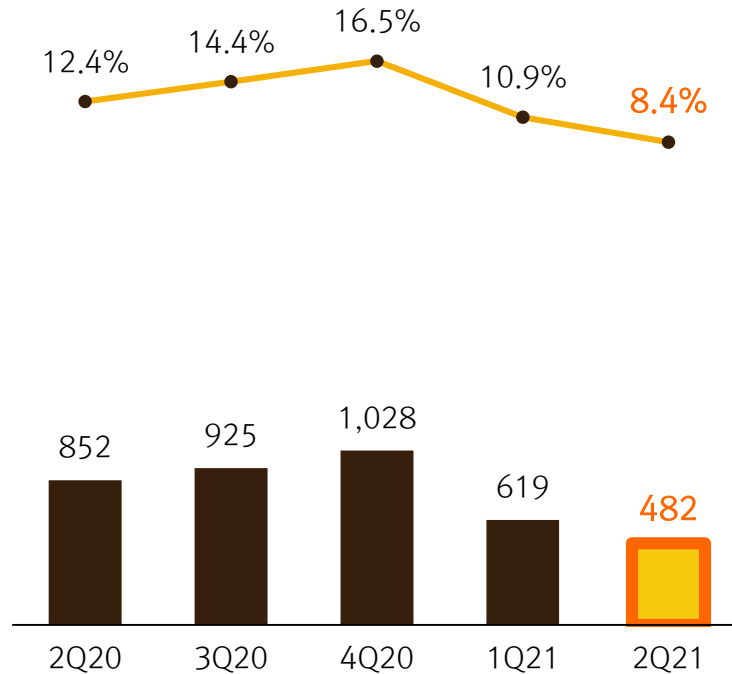
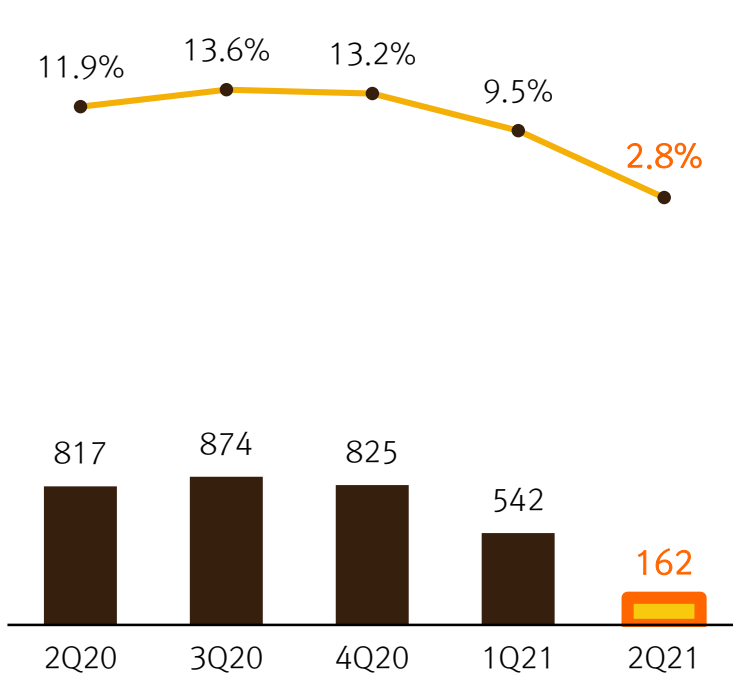
- 영업외손익은 관계회사인 하이브의 유상증자로 인한 지분법이익의 일시적 증가

(단위: 억원)

영업이익

순이익

지배주주 순이익



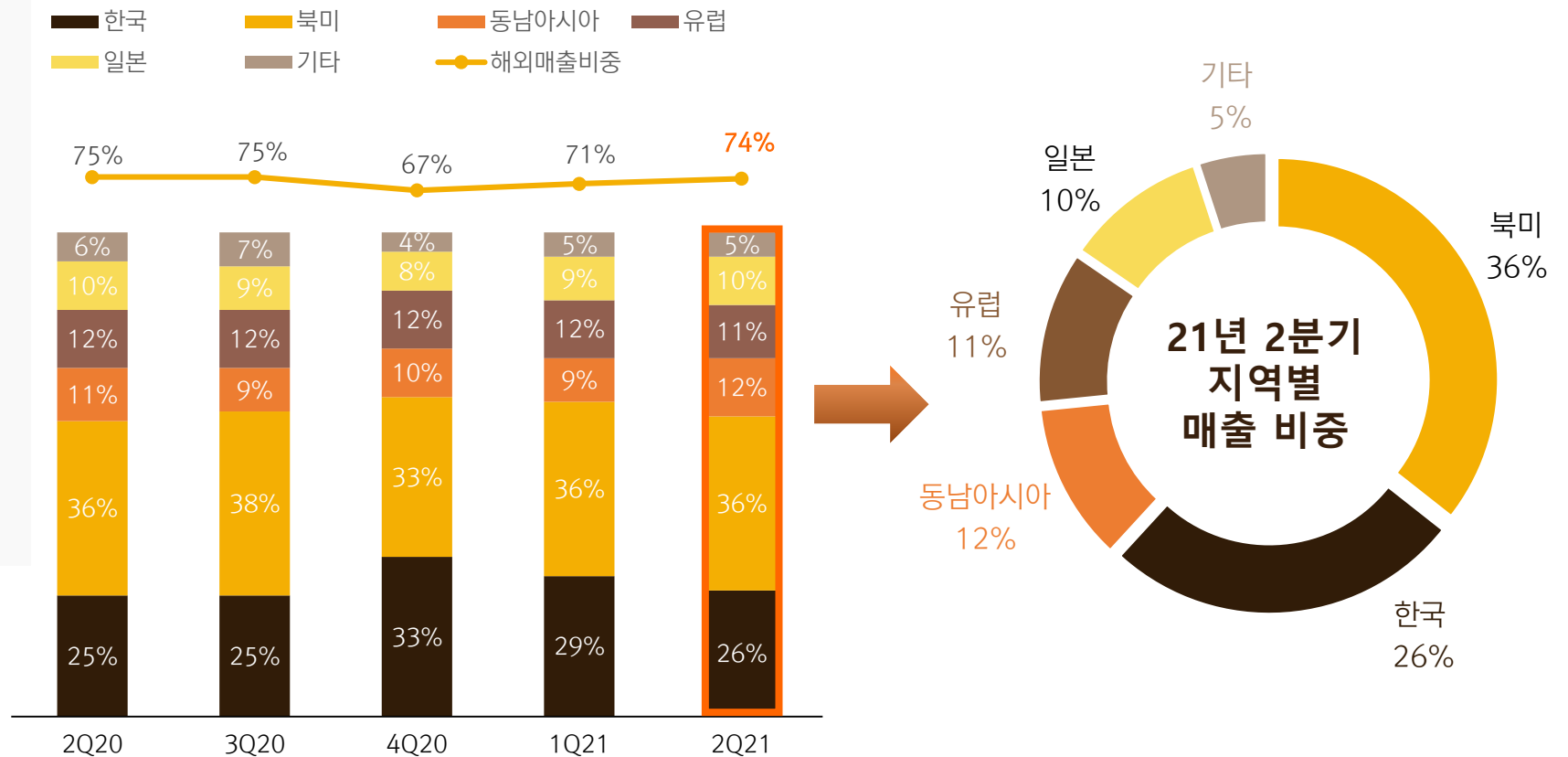
# 해외 매출 비중

• 2분기 해외 매출은 4,246억원  
이었으며, 해외 매출 비중은 74%로  
전분기 대비 +3%p 증가

• 지역별 매출 비중은 북미 36%,  
한국 26%, 동남아시아 12%,  
유럽 11%, 일본 10%, 기타 5%로  
고르게 분포

• 제2의나라 대만/홍콩/마카오 출시로  
동남아시아 매출 비중 전분기 대비  
+3%p 증가

지역별 매출 비중

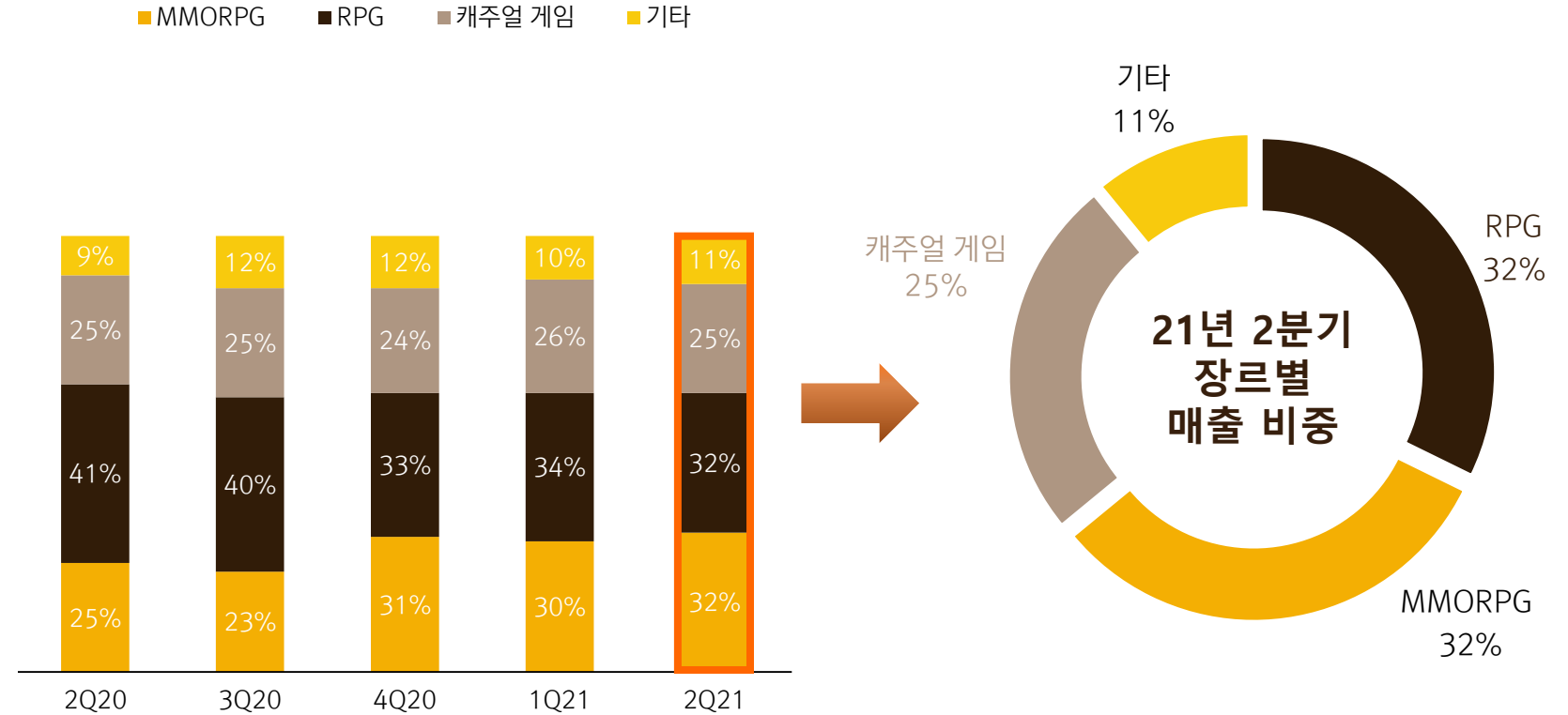


# 장르별 매출 비중

- 2분기 현재 RPG 32%, MMORPG 32%, 캐주얼 게임 25%, 기타 11%로 다변화된 포트폴리오 지속

- 6월 제2의나라 출시 영향으로 MMORPG 비중 전분기 대비 2%p 증가

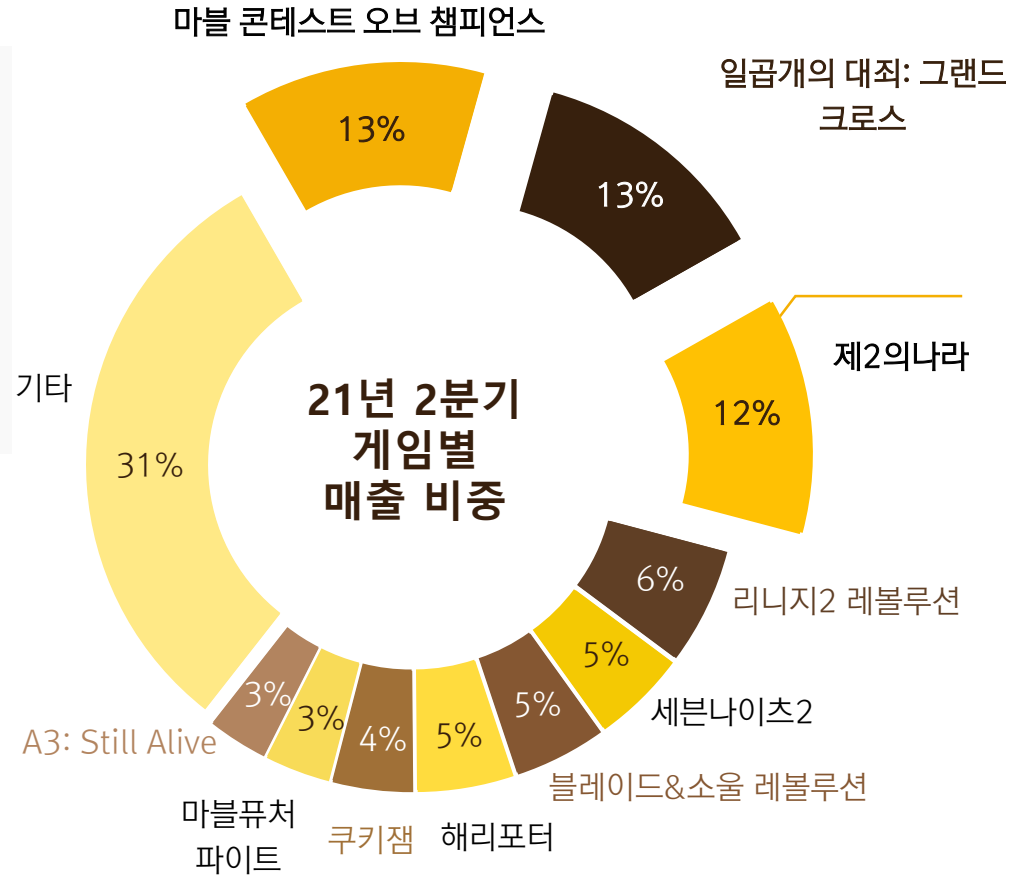
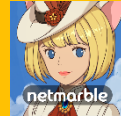
장르별 매출 비중



# 게임 포트폴리오

- 상위 매출 게임은  
 마블 콘테스트 오브 챔피언스: 13%,  
 일곱개의 대죄: 그랜드 크로스: 13%,  
 제2의나라: 12%,  
 리니지2 레볼루션: 6%,  
 세븐나이츠2: 5%,  
 블레이드 & 소울 레볼루션: 5%,  
 해리포터: 5% 등으로 고르게 분포 중

주요 게임별 매출 비중

제2의나라 6/8 대만, 홍콩, 마카오 출시  
6/10 한국, 일본 출시

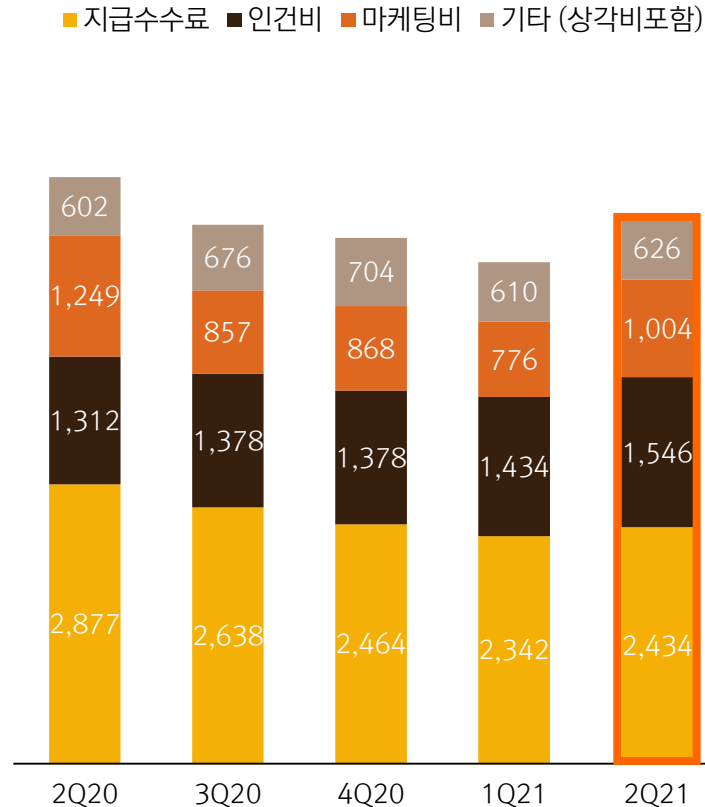


# 주요 비용 구조

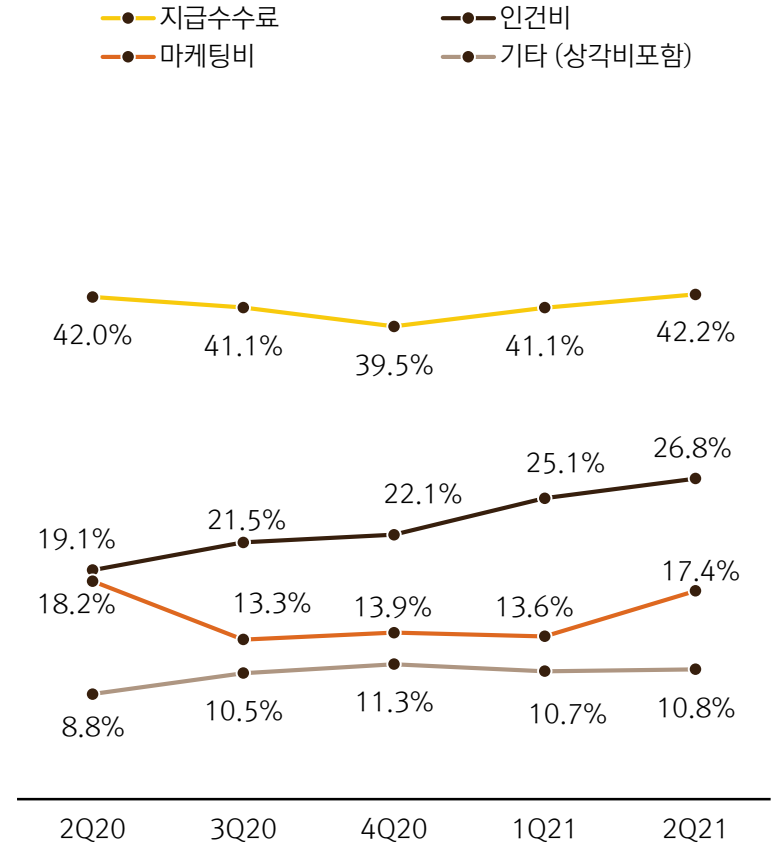
- 지급수수료 2,434억원  
(YoY -15.4%, QoQ +3.9%)  
제2의나라 매출 비중 확대로 QoQ 증가
- 인건비 1,546억원  
(YoY +17.8%, QoQ +7.8%)  
임직원 연봉 인상분 온기 반영으로 QoQ 증가
- 마케팅비 1,004억원  
(YoY -19.6%, QoQ +29.4%)  
제2의나라 론칭 및 사전 마케팅비 집행에 따라 QoQ 증가
- 기타 626억  
(YoY +4.0%, QoQ +2.6%)  
감가상각비 256억원,  
기타수수료 370억원 등

## 분기별 영업비용

(단위: 억원)



## 매출 대비 영업비용 비중



# 신작 라인업

- 마블 퓨처 레볼루션 (중국, 베트남 제외한 글로벌) 8월 25일 출시 예정 (6/29 사전등록 시작)
- 2021년 하반기 세븐나이츠2 (한국, 중국, 베트남 제외한 글로벌), 세븐나이츠 레볼루션 (한국, 일본 동시 출시), BTS드림: 타이니탄 하우스 (중국 제외한 글로벌), 머지 쿠야 아일랜드 (중국 제외한 글로벌) 출시 예정
- 2022년 1분기 제2의나라 (기 출시국 및 중국을 제외한 글로벌) 출시 예정



마블 퓨처 레볼루션

세븐나이츠2

세븐나이츠 레볼루션

BTS드림:  
타이니탄 하우스

머지 쿠야 아일랜드

- 2021년 8월 25일
- 중국, 베트남 제외한 글로벌
- 오픈월드 MMORPG
- '넷마블몬스터' 개발

- 2021년 하반기
- 한국, 중국, 베트남 제외한 글로벌
- CCG MORPG
- '넷마블넥서스' 개발

- 2021년 하반기
- 한국, 일본 동시 출시
- MMORPG
- '넷마블넥서스' 개발

- 2021년 하반기
- 중국 제외한 글로벌
- 리듬 + 꾸미기 장르
- '넷마블네오' 개발

- 2021년 하반기
- 중국 제외한 글로벌
- 머지 장르
- '넷마블엔투' 개발

# 스핀엑스게임즈 인수

- 회사명 : 스펀엑스게임즈 (SpinX Games)
- 인수 규모 : 약 2.5조원  
(지분율 100%)
- 재무 실적 :
  - 2020년 매출 4,970억원
  - 2021년 1분기 매출 1,622억원
  - 2021년 상반기 매출 3,289억원  
(전년 동기 대비 46% 증가)
- 전 세계 모바일 소셜 카지노게임 업체 3위<sup>1)</sup>

## 스핀엑스게임즈

### 스핀엑스 대표 게임



캐시프렌지



랏처슬롯



잭팟월드

### 전 세계 상위 모바일 소셜 카지노게임 업체 순위

1. Playtika
2. Aristocrat
3. SpinX Games 
4. Scientific Games
5. Zynga
6. DoubleU

1) 2021년 상반기 글로벌 모바일 소셜 카지노게임 수익 기준 (출처: 앱애니)

### 스핀엑스 인수 기대효과

- 1 소셜 카지노게임 시장 진출로  
글로벌 사업 경쟁력 강화
- 2 게임 포트폴리오 다각화 및  
해외 자회사들과의 시너지 창출
- 3 안정적인 성장 및 현금 창출 가능

연결 손익계산서

(단위 : 억원)	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21
<b>매출액</b>	<b>6,857</b>	<b>6,423</b>	<b>6,239</b>	<b>5,704</b>	<b>5,772</b>
지급수수료	2,877	2,638	2,464	2,342	2,434
인건비	1,312	1,378	1,378	1,434	1,546
마케팅비	1,249	857	868	776	1,004
기타 (감가상각비 제외)	324	406	414	349	370
<b>EBITDA</b>	<b>1,095</b>	<b>1,144</b>	<b>1,115</b>	<b>803</b>	<b>418</b>
마진율 (%)	16.0%	17.8%	17.9%	14.1%	7.2%
감가상각비	278	270	290	261	256
<b>영업이익</b>	<b>817</b>	<b>874</b>	<b>825</b>	<b>542</b>	<b>162</b>
마진율 (%)	11.9%	13.6%	13.2%	9.5%	2.8%
영업외수익비용	29	286	1,374	404	464
<b>세전이익</b>	<b>846</b>	<b>1,160</b>	<b>2,199</b>	<b>946</b>	<b>626</b>
법인세비용	- 6	235	1,171	327	144
<b>순이익</b>	<b>852</b>	<b>925</b>	<b>1,028</b>	<b>619</b>	<b>482</b>
<b>지배주주순이익</b>	<b>753</b>	<b>837</b>	<b>1,001</b>	<b>564</b>	<b>457</b>
마진율 (%)	11.0%	13.0%	16.0%	9.9%	7.9%

연결 재무상태표

(단위 : 억원)	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21
<b>유동자산</b>	<b>15,218</b>	<b>15,927</b>	<b>18,207</b>	<b>18,487</b>	<b>13,134</b>
현금 및 현금성 자산	7,404	8,303	12,575	12,800	7,927
매출채권	2,323	2,082	1,818	1,934	2,119
기타유동금융자산	4,420	4,413	2,872	2,670	2,188
기타유동자산	1,071	1,129	942	1,083	900
<b>비유동자산</b>	<b>57,763</b>	<b>58,094</b>	<b>64,027</b>	<b>64,053</b>	<b>67,015</b>
투자자산	39,011	39,126	45,261	44,420	47,338
무형자산	13,952	13,636	12,918	13,330	13,242
유형자산	3,423	4,087	4,606	3,110	3,240
기타비유동자산	1,377	1,245	1,242	3,193	3,195
<b>자산총계</b>	<b>72,981</b>	<b>74,021</b>	<b>82,234</b>	<b>82,540</b>	<b>80,149</b>
<b>유동부채</b>	<b>16,133</b>	<b>15,411</b>	<b>16,335</b>	<b>15,571</b>	<b>11,176</b>
매입채무	877	914	705	646	728
단기차입금	8,294	7,139	8,075	5,200	2,900
기타유동금융부채	4,828	5,001	5,131	6,767	5,087
기타유동부채	2,134	2,357	2,424	2,958	2,461
<b>비유동부채</b>	<b>4,337</b>	<b>5,315</b>	<b>9,393</b>	<b>11,777</b>	<b>11,904</b>
기타비유동금융부채	550	1,539	3,706	6,629	6,346
기타비유동부채	3,787	3,776	5,687	5,148	5,558
<b>부채총계</b>	<b>20,470</b>	<b>20,726</b>	<b>25,728</b>	<b>27,348</b>	<b>23,080</b>
<b>자본총계</b>	<b>52,511</b>	<b>53,295</b>	<b>56,506</b>	<b>55,192</b>	<b>57,069</b>

**netmarble**

