

netmarble

2020년 1분기 실적 발표

2020. 05. 13



DISCLAIMER

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

본 자료에 포함된 “2020년 1분기 실적”은 넷마블㈜ (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	1분기 실적 SUMMARY	3
2	해외 매출 비중	5
3	게임 포트폴리오	6
4	주요 비용 구조	7
5	2020년 주요 라인업	8
	별첨. 연결 재무제표	9

1. 1분기 실적 SUMMARY

- 매출 5,329억원 (YoY +11.6%, QoQ -4.0%), EBITDA 484억원 (YoY -19.7%, QoQ -38.9%), 영업이익 204억원 (YoY -39.8%, QoQ -60.1%) 달성
- 1분기 출시작이 주로 3월에 집중되었고, 이에 따른 마케팅비 증가로 전분기 대비 매출과 이익 감소

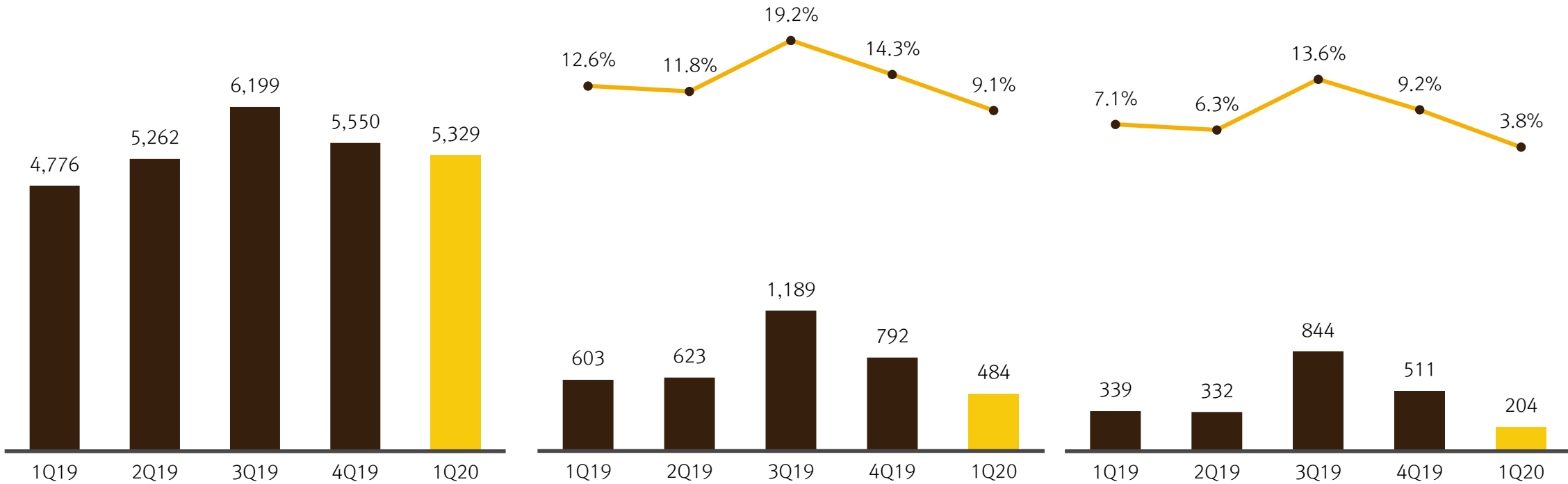
매출액

EBITDA

영업이익

(단위 : 억원)

YoY 11.6%
QoQ -4.0%



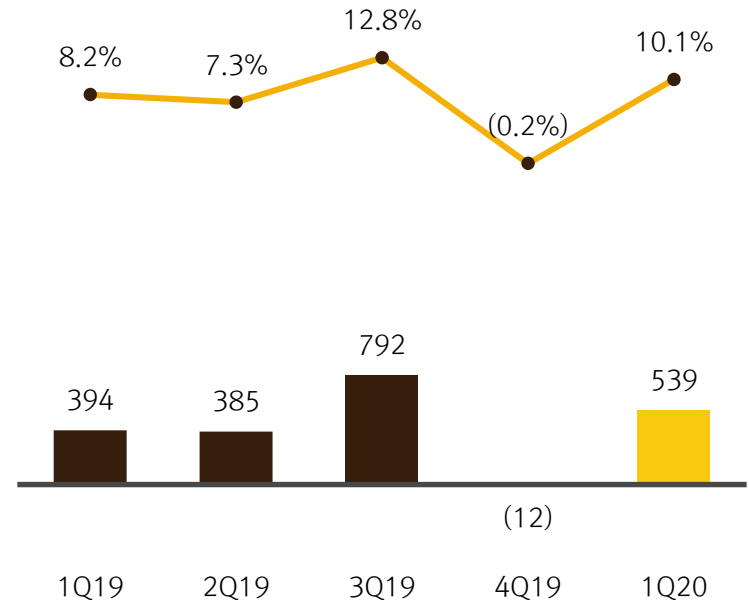
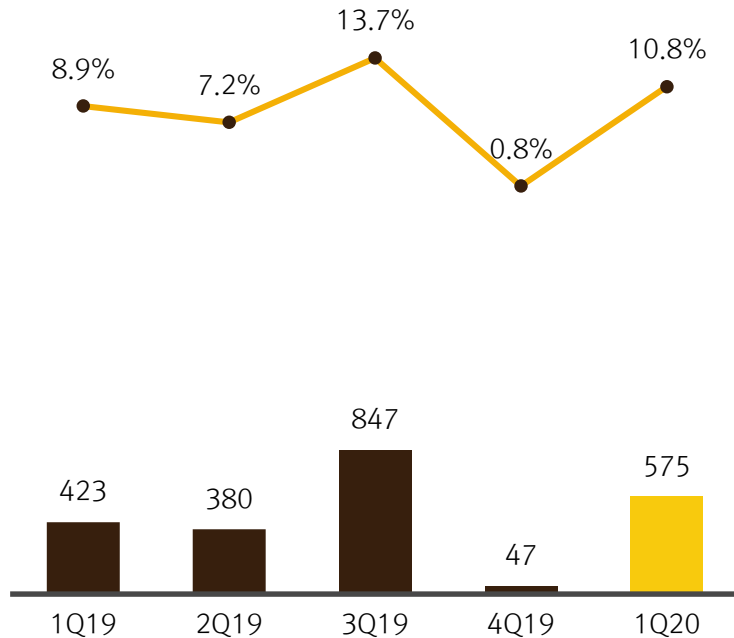
1. 1분기 실적 SUMMARY

- 순이익은 575억원 (YoY +35.9%, QoQ +1,123.4%), 지배주주순이익은 539억원 (YoY +36.8%, QoQ 흑자전환)
- 영업외이익으로는 외화관련이익 139억원, 배당금수익 102억원, 지분법손익 179억원 발생

순이익

지배주주순이익

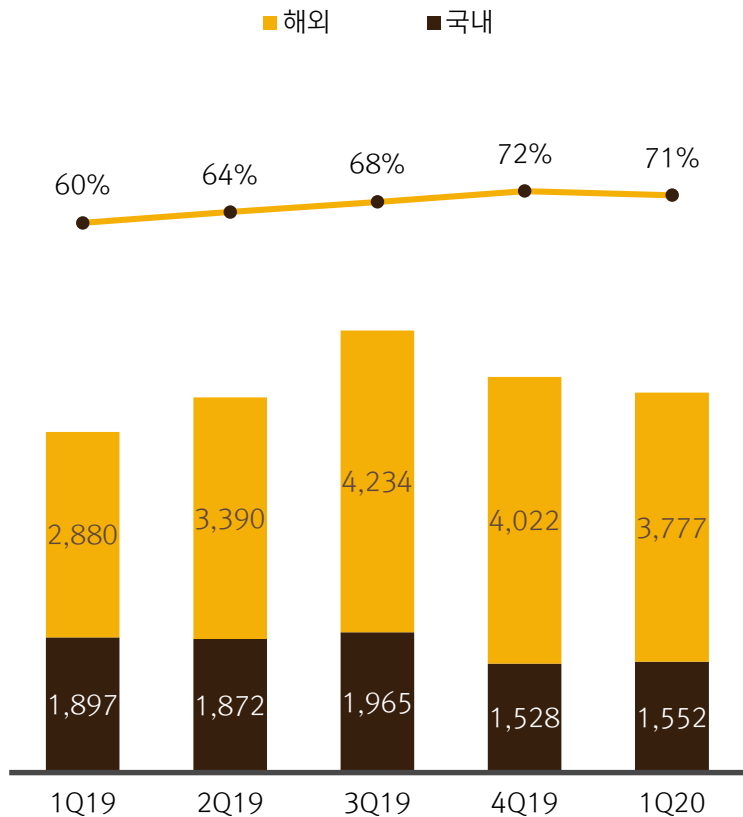
(단위: 억원)



2. 해외 매출 비중

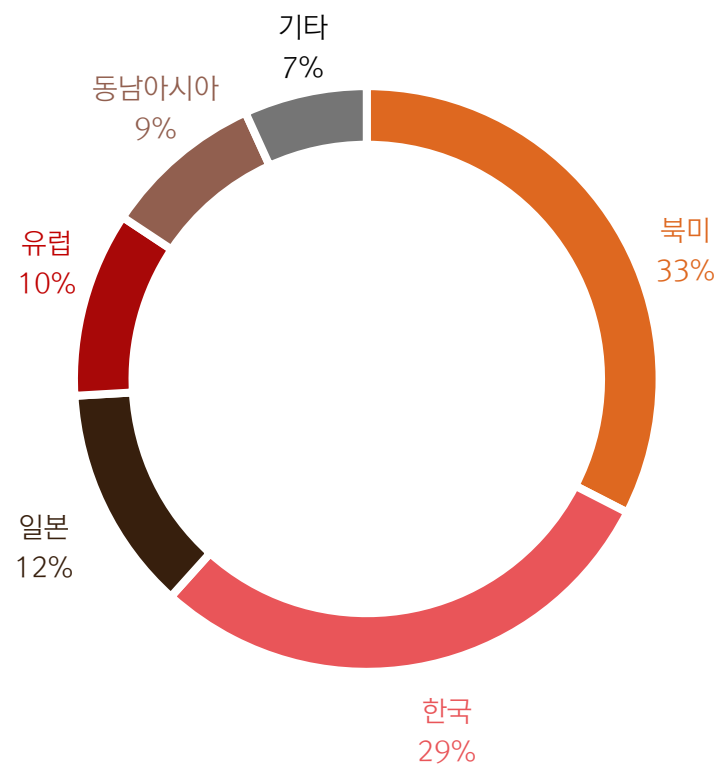
- 1분기 해외 매출은 3,777억원이었으며, 전분기 대비 1%p 감소
- 국가별 매출 비중은 북미 33%, 한국 29%, 일본 12%, 유럽 10%, 동남아 9%, 기타 7%로 고르게 분포

해외 매출 비중



국가별 매출 비중

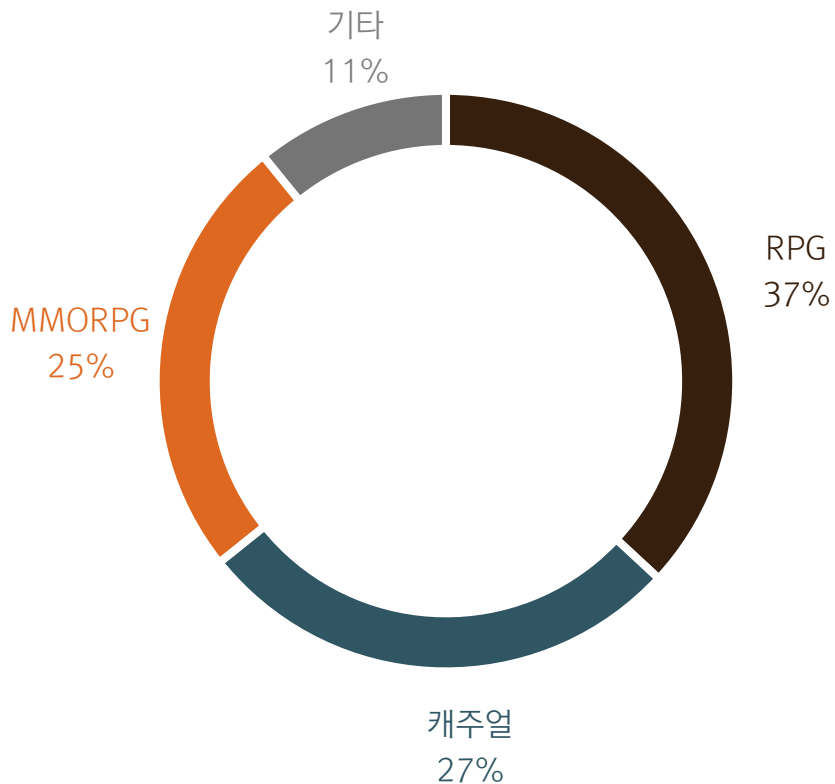
(단위: 억 원)



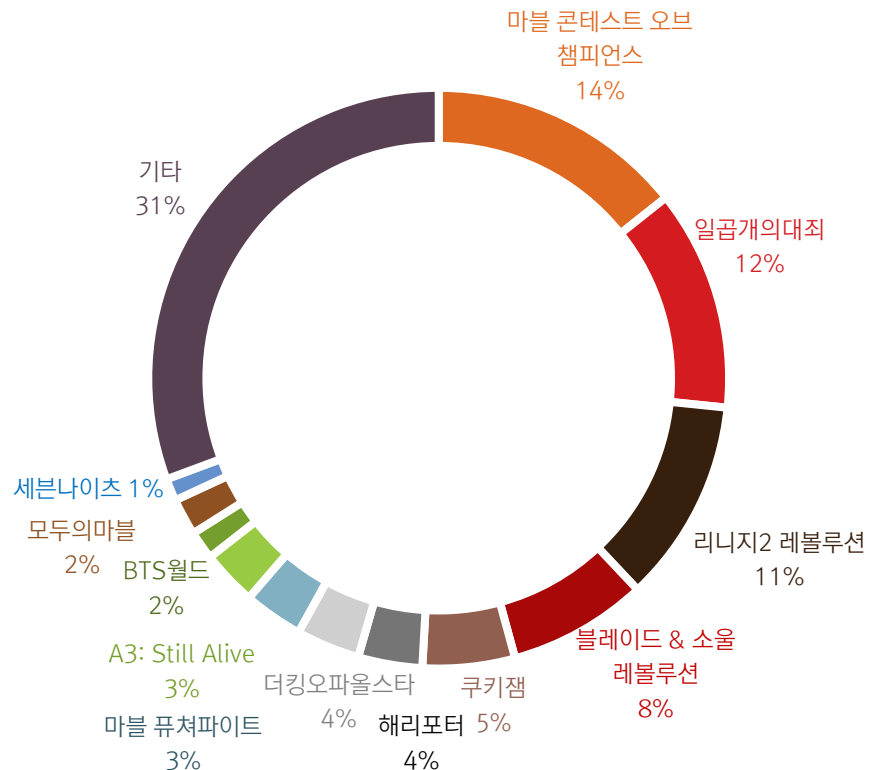
3. 게임 포트폴리오

- 1분기 현재 RPG 37%, 캐주얼 27%, MMORPG 25%, 기타 11%로 다변화된 포트폴리오 지속
- 상위 매출 게임은 마블 콘테스트 오브 챔피언스 14%, 일곱개의 대죄 12%, 리니지2 레볼루션 11%, 블레이드 & 소울 레볼루션 8%, 쿠키잼 5% 등으로 고르게 분포 중

장르별 매출 비중



주요 게임별 매출 비중



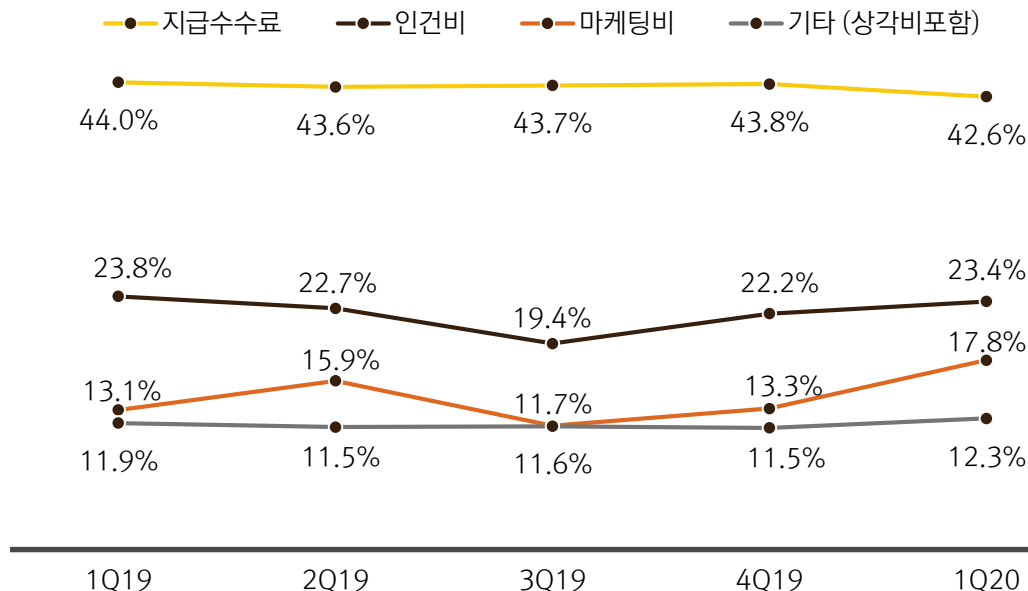
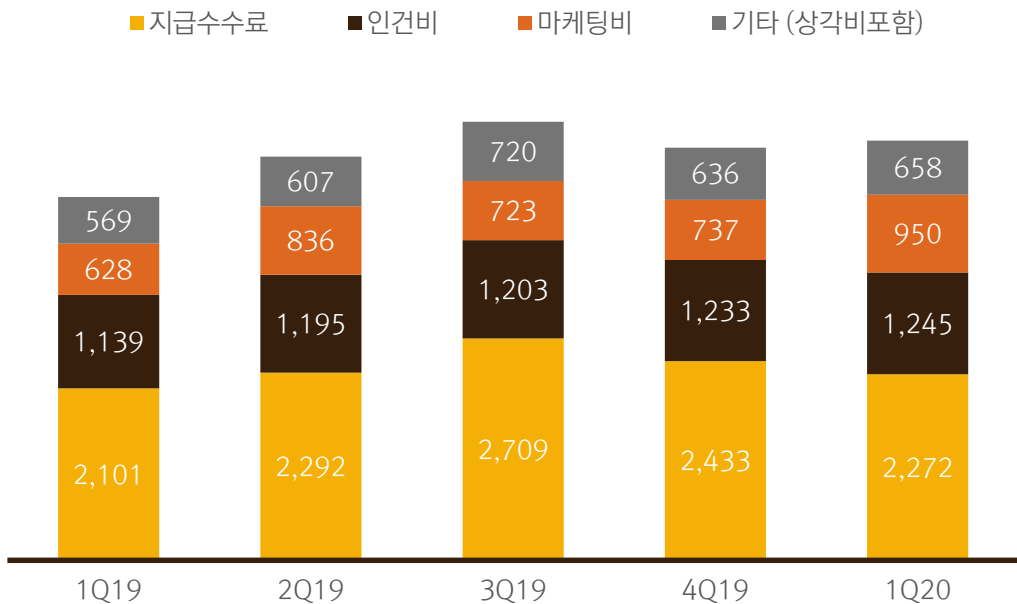
4. 주요 비용 구조

- 1분기 영업비용은 5,125억원 (YoY +15.5 %, QoQ +1.7%)으로 전분기 대비 소폭 증가
- 인건비는 1,245억원 (YoY +9.3%, QoQ +1.0%)으로 전분기 대비 소폭 증가
- 마케팅비는 950억원 (YoY + 51.3%, QoQ +28.9 %)으로 신작 런칭에 따라 전분기 대비 증가

분기별 영업비용

매출 대비 영업비용 비중

(단위 : 억원)



5. 2020년 주요 라인업

- 2분기 중 블레이드 & 소울 레볼루션(아시아), 스톤에이지 월드(국내/글로벌) 출시 예정
- 3분기 중 BTS 유니버스 스토리(글로벌), A3:Still Alive(글로벌), 마구마구 2020(국내) 출시 예정

2020.2Q

블레이드 & 소울 레볼루션 (아시아)



스톤에이지 월드 (국내, 글로벌)



2020.3Q

BTS 유니버스 스토리 (글로벌)



A3:STILL ALIVE (글로벌)



마구마구 2020 (국내)



2020.4Q

세븐나이츠 2 (국내)



세븐나이츠 타임원더러 (스위치 버전)



제 2의 나라 (국내/일본)



마블 렐름 오브 챔피언스 (글로벌)



블레이드 & 소울 레볼루션 (글로벌)



연결 손익계산서

(단위 : 억원)

(단위 : 억원)	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20
매출액	4,776	5,262	6,199	5,550	5,329
지급수수료	2,101	2,292	2,709	2,433	2,272
인건비	1,139	1,195	1,203	1,233	1,245
광고선전비	628	836	723	737	950
기타 (감가상각비 제외)	305	316	375	355	378
EBITDA	603	623	1,189	792	484
마진율 (%)	12.6%	11.8%	19.2%	14.3%	9.1%
감가상각비	264	291	345	281	280
영업이익	339	332	844	511	204
마진율 (%)	7.1%	6.3%	13.6%	9.2%	3.8%
영업외수익	387	396	353	73	562
영업외비용	140	334	88	489	225
세전이익	586	394	1,109	95	541
법인세비용	163	14	262	48	34
순이익	423	380	847	47	575
지배주주순이익	394	385	792	- 12	539
마진율 (%)	8.2%	7.3%	12.8%	-0.2%	10.1%

연결 재무상태표

(단위 : 억원)

(단위 : 억원)	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20
유동자산	26,670	27,239	26,181	25,601	14,507
현금 및 현금성 자산	16,159	17,201	18,764	15,748	5,355
매출채권	2,202	2,607	2,214	1,471	2,157
기타유동금융자산	7,563	6,640	4,223	7,611	6,107
기타유동자산	746	791	980	771	888
비유동자산	30,886	30,700	32,172	32,460	53,082
투자자산	13,120	12,838	13,781	14,535	34,230
무형자산	14,272	14,268	14,567	13,838	14,266
유형자산	2,397	2,538	2,670	2,828	3,252
기타비유동자산	1,097	1,056	1,154	1,259	1,334
자산총계	57,556	57,939	58,353	58,061	67,589
유동부채	6,887	6,618	6,432	6,646	13,892
매입채무	1,149	1,191	808	527	768
단기차입금	115	138	165	161	7,174
기타유동금융부채	4,088	3,670	3,610	4,049	4,060
기타유동부채	1,535	1,619	1,849	1,909	1,890
비유동부채	4,531	4,259	4,859	4,932	4,409
기타비유동금융부채	2,553	2,338	2,709	2,768	1,740
기타비유동부채	1,978	1,921	2,150	2,164	2,669
부채총계	11,418	10,877	11,291	11,578	18,301
자본총계	46,138	47,062	47,062	46,483	49,288

netmarble

