2018년도 반기 및 2분기 실적보고서

2018.08.09

㈜웹젠
Disclaimer

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 영업실적입니다.

본 자료는 (주)웹젠에 대한 투자자의 이해를 증진시키고
투자판단에 참고가 되는 정보를 제공할 목적으로 작성된 것으로
당사는 본 자료에 서술된 재무실적 및 영업성과의
정확성과 완전함을 보장하지 않으며
자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해
향후 업데이트 관련 책임을 지지 않으므로
이점 유의하여 주시기 바랍니다.
2018년 6월말 현재 당사의 연결대상회사는 총 12개 사로 아래와 같습니다.

㈜웹젠온네트
OnNet USA Inc.
OnNet Europe GmbH.
Webzen Taiwan Inc.
Webzen America Inc.
Webzen West, Inc.
Webzen Dublin Ltd.
㈜더사랑
Webzen Japan Inc.
GameFlow Inc.
㈜웹젠체리힐
(주)웹젠에이픽게임즈
고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 컨텐츠 기업

2018년도 상반기 실적

2018년도 상반기 실적
<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>1H2018</th>
<th>1H2017</th>
<th>증감액</th>
<th>G/R</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>영업수익</td>
<td>103,597</td>
<td>86,862</td>
<td>16,734</td>
<td>19.3%</td>
</tr>
<tr>
<td>매출</td>
<td>103,514</td>
<td>86,834</td>
<td>16,679</td>
<td>19.2%</td>
</tr>
<tr>
<td>기타수익</td>
<td>83</td>
<td>28</td>
<td>55</td>
<td>196.0%</td>
</tr>
<tr>
<td>영업비용</td>
<td>66,575</td>
<td>64,758</td>
<td>1,817</td>
<td>2.8%</td>
</tr>
<tr>
<td>영업이익</td>
<td>37,022</td>
<td>22,104</td>
<td>14,918</td>
<td>67.5%</td>
</tr>
<tr>
<td>법인세비용차감 전순이익</td>
<td>40,208</td>
<td>23,871</td>
<td>16,337</td>
<td>68.4%</td>
</tr>
<tr>
<td>법인세비용</td>
<td>10,991</td>
<td>6,445</td>
<td>4,546</td>
<td>70.5%</td>
</tr>
<tr>
<td>당기순이익</td>
<td>29,218</td>
<td>17,427</td>
<td>11,791</td>
<td>67.7%</td>
</tr>
<tr>
<td>총포괄손익</td>
<td>29,337</td>
<td>17,594</td>
<td>11,743</td>
<td>66.7%</td>
</tr>
<tr>
<td>지배기업소유지분</td>
<td>29,464</td>
<td>17,692</td>
<td>11,772</td>
<td>66.5%</td>
</tr>
<tr>
<td>비지배지분</td>
<td>(126)</td>
<td>(97)</td>
<td>(29)</td>
<td>29.9%</td>
</tr>
</tbody>
</table>
고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 컨텐츠 기업

2018년 반기 실적분석

- 영업수익 1,036억 원 (연결기준 전반기대비 19.3% 증가)
- 영업이익 370억 원 (연결기준 전반기대비 67.5% 증가)
- 당기순이익 292억 원 (연결기준 전반기대비 67.7% 증가)

실적 추이(연결)

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>1H18</th>
<th>1H17</th>
<th>G/R</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>영업수익</td>
<td>103,597</td>
<td>86,862</td>
<td>19.3%</td>
</tr>
<tr>
<td>영업이익</td>
<td>37,022</td>
<td>22,104</td>
<td>67.5%</td>
</tr>
<tr>
<td>당기순이익</td>
<td>29,218</td>
<td>17,427</td>
<td>67.7%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(단위: 백만원)
품별 매출구성(연결)

총 게임 매출액 1,035억 원 (전반기대비 19% 증가)

- 뮤 825억 원 (전반기대비 22% 증가) / R2 35억 원 (전반기대비 26% 감소)
  메틴2 40억 원 (전반기대비 10% 증가) / webzen.com 19억 원 (전반기대비 11% 감소)

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>1H18</th>
<th>1H17</th>
<th>G/R</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>총 매출액</td>
<td>103,514</td>
<td>86,834</td>
<td>19%</td>
</tr>
<tr>
<td>뮤(*)</td>
<td>82,454</td>
<td>67,664</td>
<td>22%</td>
</tr>
<tr>
<td>R2</td>
<td>3,513</td>
<td>4,745</td>
<td>-26%</td>
</tr>
<tr>
<td>샷온라인</td>
<td>3,194</td>
<td>3,389</td>
<td>-6%</td>
</tr>
<tr>
<td>메틴2</td>
<td>3,950</td>
<td>3,589</td>
<td>10%</td>
</tr>
<tr>
<td>Webzen.com</td>
<td>1,913</td>
<td>2,157</td>
<td>-11%</td>
</tr>
<tr>
<td>기타</td>
<td>8,490</td>
<td>5,289</td>
<td>61%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(*) 뮤 매출액은 '전민기적', '뮤오리진' 등 뮤 IP 활용 게임 매출액을 포함

(단위 : 백만원)
지역별 매출구성(연결)

- 국내 매출 489억 원 (전반기대비 21% 감소)
- 해외 매출 546억 원 (전반기대비 117% 증가)
- 해외 매출 비중 전반기대비 24%P 증가

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>1H18</th>
<th>1H17</th>
<th>G/R</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>총 매출액</td>
<td>103,514</td>
<td>86,834</td>
<td>19%</td>
</tr>
<tr>
<td>국내</td>
<td>48,918</td>
<td>61,649</td>
<td>-21%</td>
</tr>
<tr>
<td>해외</td>
<td>54,596</td>
<td>25,185</td>
<td>117%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(단위 : 백만원)
영업비용 구성(연결)

영업비용 666억 원 (전반기대비 3% 증가)
- 지급수수료 284억 원 (전반기대비 17% 감소)
- 인건비 231억 원 (전반기대비 19% 증가)
- 광고선전비 65억 원 (전반기대비 49% 증가)

영업비용 성격별 분류

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>1H18</th>
<th>1H17</th>
<th>G/R</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>영업비용</td>
<td>66,575</td>
<td>64,758</td>
<td>3%</td>
</tr>
<tr>
<td>지급수수료</td>
<td>28,393</td>
<td>34,150</td>
<td>-17%</td>
</tr>
<tr>
<td>인건비(*)</td>
<td>23,090</td>
<td>19,322</td>
<td>19%</td>
</tr>
<tr>
<td>광고선전비</td>
<td>6,474</td>
<td>4,358</td>
<td>49%</td>
</tr>
<tr>
<td>상각비</td>
<td>3,792</td>
<td>4,297</td>
<td>-12%</td>
</tr>
<tr>
<td>회선비</td>
<td>944</td>
<td>845</td>
<td>12%</td>
</tr>
<tr>
<td>기타</td>
<td>3,882</td>
<td>1,785</td>
<td>118%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(*) 인건비에 복리후생비 등 인건비성 비용 포함
2018년도 2분기 실적
## 2018년 2분기 실적요약(연결)

고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 컨텐츠 기업

(단위: 백만원)

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>2Q18</th>
<th>1Q18</th>
<th>QoQ</th>
<th>2Q17</th>
<th>YoY</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>영업수익</td>
<td>48,913</td>
<td>54,684</td>
<td>-10.6%</td>
<td>43,744</td>
<td>11.8%</td>
</tr>
<tr>
<td>매출</td>
<td>48,869</td>
<td>54,644</td>
<td>-10.6%</td>
<td>43,716</td>
<td>11.8%</td>
</tr>
<tr>
<td>기타수익</td>
<td>44</td>
<td>39</td>
<td>10.3%</td>
<td>28</td>
<td>55.3%</td>
</tr>
<tr>
<td>영업비용</td>
<td>36,044</td>
<td>30,531</td>
<td>18.1%</td>
<td>32,545</td>
<td>10.8%</td>
</tr>
<tr>
<td>영업이익</td>
<td>12,869</td>
<td>24,153</td>
<td>-46.7%</td>
<td>11,199</td>
<td>14.9%</td>
</tr>
<tr>
<td>법인세비용차감전순이익</td>
<td>15,152</td>
<td>25,057</td>
<td>-39.5%</td>
<td>13,000</td>
<td>16.6%</td>
</tr>
<tr>
<td>당기순이익</td>
<td>12,451</td>
<td>16,767</td>
<td>-25.7%</td>
<td>10,048</td>
<td>23.9%</td>
</tr>
<tr>
<td>총포괄손익</td>
<td>12,269</td>
<td>17,069</td>
<td>-28.1%</td>
<td>10,734</td>
<td>14.3%</td>
</tr>
</tbody>
</table>
고객에게 사랑받는 세계적인 게임 컨텐츠 기업

2018년 2분기 실적분석(연결)

▶ 영업수익 489억 원 (연결기준 전분기대비 11% 감소, 연결기준 전년동기대비 12% 증가)
▶ 영업이익 129억 원 (연결기준 전분기대비 47% 감소, 연결기준 전년동기대비 15% 증가)
▶ 당기순이익 125억 원 (연결기준 전분기대비 26% 감소, 연결기준 전년동기대비 24% 증가)

(단위 : 백만원)

실적 추이(QoQ)

실적 추이(YoY)
제품별 매출구성(연결)

- 총 게임 매출액 489억 원 (연결기준 전분기대비 11% 감소, 연결기준 전년동기대비 12% 증가)
  - 뮤 391억 원 (연결기준 전분기대비 10% 감소, 연결기준 전년동기대비 16% 증가)
  - R2 18억 원 (연결기준 전분기대비 1% 증가, 연결기준 전년동기대비 18% 감소)
  - 메킨2 20억 원 (연결기준 전분기대비 2% 감소, 연결기준 전년동기대비 14% 감소)

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>2Q18</th>
<th>1Q18</th>
<th>2Q17</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>총 매출액</td>
<td>48,869</td>
<td>54,644</td>
<td>43,716</td>
</tr>
<tr>
<td>뮤(*)</td>
<td>39,119</td>
<td>43,335</td>
<td>33,768</td>
</tr>
<tr>
<td>R2</td>
<td>1,762</td>
<td>1,750</td>
<td>2,146</td>
</tr>
<tr>
<td>셔온라인</td>
<td>1,462</td>
<td>1,732</td>
<td>1,536</td>
</tr>
<tr>
<td>메킨2</td>
<td>1,958</td>
<td>1,992</td>
<td>2,267</td>
</tr>
<tr>
<td>웹진.com(*)</td>
<td>878</td>
<td>1,035</td>
<td>965</td>
</tr>
<tr>
<td>기타</td>
<td>3,690</td>
<td>4,800</td>
<td>3,033</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(*) 뮤 매출액은 ‘전인기적’, ‘뮤오리진’ 등 뮤 IP 활용 게임 매출액을 포함

게임별 매출 구성

![게임별 매출 구성 차트](chart.png)
지역별 매출구성(연결)

- 국내 매출 284억 원 (연결기준 전분기대비 38% 증가, 연결기준 전년동기대비 8% 감소)
- 해외 매출 205억 원 (연결기준 전분기대비 40% 감소, 연결기준 전년동기대비 60% 증가)
- 해외 매출 비중 연결기준 전분기대비 20%P 감소, 연결기준 전년동기대비 13%P 증가

지역별 매출 구성

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>2Q18</th>
<th>1Q18</th>
<th>2Q17</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>총 매출액</td>
<td>48,869</td>
<td>54,644</td>
<td>43,716</td>
</tr>
<tr>
<td>국내</td>
<td>28,364</td>
<td>20,554</td>
<td>30,912</td>
</tr>
<tr>
<td>해외</td>
<td>20,505</td>
<td>34,091</td>
<td>12,803</td>
</tr>
</tbody>
</table>

단위: 백만원
영업비용 구성(연결)

영업비용 360억 원 (연결기준 전분기대비 18% 증가, 연결기준 전년동기대비 11% 증가)

- 지급수수료 166억 원 (연결기준 전분기대비 42% 증가, 연결기준 전년동기대비 1% 증가)
- 인건비 109억 원 (연결기준 전분기대비 10% 감소, 연결기준 전년동기대비 10% 증가)
- 광고선전비 47억 원 (연결기준 전분기대비 173% 증가, 연결기준 전년동기대비 87% 증가)

영업비용 성격별 분류

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>2Q18</th>
<th>1Q18</th>
<th>2Q17</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>영업비용</td>
<td>36,044</td>
<td>30,531</td>
<td>32,545</td>
</tr>
<tr>
<td>지급수수료</td>
<td>16,652</td>
<td>11,740</td>
<td>16,557</td>
</tr>
<tr>
<td>인건비</td>
<td>10,930</td>
<td>12,160</td>
<td>9,963</td>
</tr>
<tr>
<td>광고선전비</td>
<td>4,739</td>
<td>1,735</td>
<td>2,528</td>
</tr>
<tr>
<td>상각비</td>
<td>1,765</td>
<td>2,027</td>
<td>2,152</td>
</tr>
<tr>
<td>회선비</td>
<td>481</td>
<td>463</td>
<td>439</td>
</tr>
<tr>
<td>기타</td>
<td>1,477</td>
<td>2,405</td>
<td>907</td>
</tr>
</tbody>
</table>
요약재무정보(연결)

고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 컨텐츠 기업

(단위: 백만원)

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>2018.06.30</th>
<th>2017.12.31</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>유동자산</td>
<td>258,511</td>
<td>224,551</td>
</tr>
<tr>
<td>비유동자산</td>
<td>107,276</td>
<td>98,928</td>
</tr>
<tr>
<td>자산총계</td>
<td>365,787</td>
<td>323,479</td>
</tr>
<tr>
<td>유동부채</td>
<td>50,823</td>
<td>40,446</td>
</tr>
<tr>
<td>비유동부채</td>
<td>16,234</td>
<td>13,579</td>
</tr>
<tr>
<td>부채총계</td>
<td>67,057</td>
<td>54,024</td>
</tr>
<tr>
<td>자본금</td>
<td>17,655</td>
<td>17,655</td>
</tr>
<tr>
<td>자본잉여금</td>
<td>150,263</td>
<td>150,263</td>
</tr>
<tr>
<td>기타포괄손익누계액</td>
<td>(379)</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>기타자본구성요소</td>
<td>(43,777)</td>
<td>(43,777)</td>
</tr>
<tr>
<td>이익잉여금</td>
<td>174,832</td>
<td>145,036</td>
</tr>
<tr>
<td>비지배지분</td>
<td>135</td>
<td>261</td>
</tr>
<tr>
<td>자본총계</td>
<td>298,729</td>
<td>269,455</td>
</tr>
</tbody>
</table>
요약재무정보(연결)

고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 컨텐츠 기업

(단위: 백만원)

<table>
<thead>
<tr>
<th>구분</th>
<th>제19(당)기 2분기</th>
<th>제19(당)기 누적</th>
<th>제18(전)기 2분기</th>
<th>제18(전)기 누적</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>영업수익</td>
<td>48,913</td>
<td>103,597</td>
<td>43,744</td>
<td>86,862</td>
</tr>
<tr>
<td>매출</td>
<td>48,869</td>
<td>103,514</td>
<td>43,716</td>
<td>86,834</td>
</tr>
<tr>
<td>기타수익</td>
<td>44</td>
<td>83</td>
<td>28</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td>영업비용</td>
<td>36,044</td>
<td>66,575</td>
<td>32,545</td>
<td>64,758</td>
</tr>
<tr>
<td>영업이익</td>
<td>12,869</td>
<td>37,022</td>
<td>11,199</td>
<td>22,104</td>
</tr>
<tr>
<td>법인세비용차감전순이익</td>
<td>15,152</td>
<td>40,208</td>
<td>13,000</td>
<td>23,871</td>
</tr>
<tr>
<td>법인세비용</td>
<td>2,701</td>
<td>10,991</td>
<td>2,952</td>
<td>6,445</td>
</tr>
<tr>
<td>당기순이익</td>
<td>12,451</td>
<td>29,218</td>
<td>10,048</td>
<td>17,427</td>
</tr>
<tr>
<td>기타포괄손익</td>
<td>(182)</td>
<td>120</td>
<td>686</td>
<td>168</td>
</tr>
<tr>
<td>총포괄손익</td>
<td>12,269</td>
<td>29,337</td>
<td>10,734</td>
<td>17,594</td>
</tr>
<tr>
<td>지배기업지분</td>
<td>12,314</td>
<td>29,464</td>
<td>10,749</td>
<td>17,692</td>
</tr>
<tr>
<td>비지배기업지분</td>
<td>(45)</td>
<td>(126)</td>
<td>(15)</td>
<td>(97)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
감사합니다