

2016년도 반기 및 2분기 실적보고서

2016.08.05

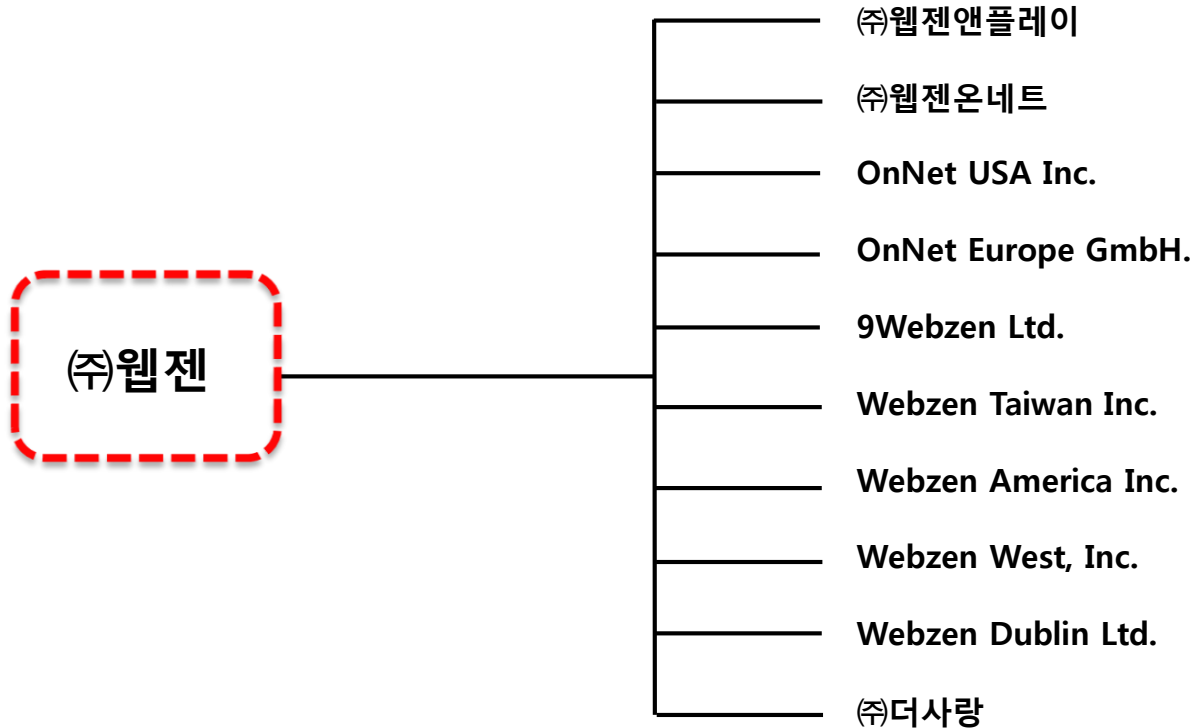
(주)웹젠

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.

2016년 반기 말 현재 당사의 연결대상회사는 총 10개 사로 아래와 같습니다.



2016년 반기 실적요약(연결)

고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 콘텐츠 기업



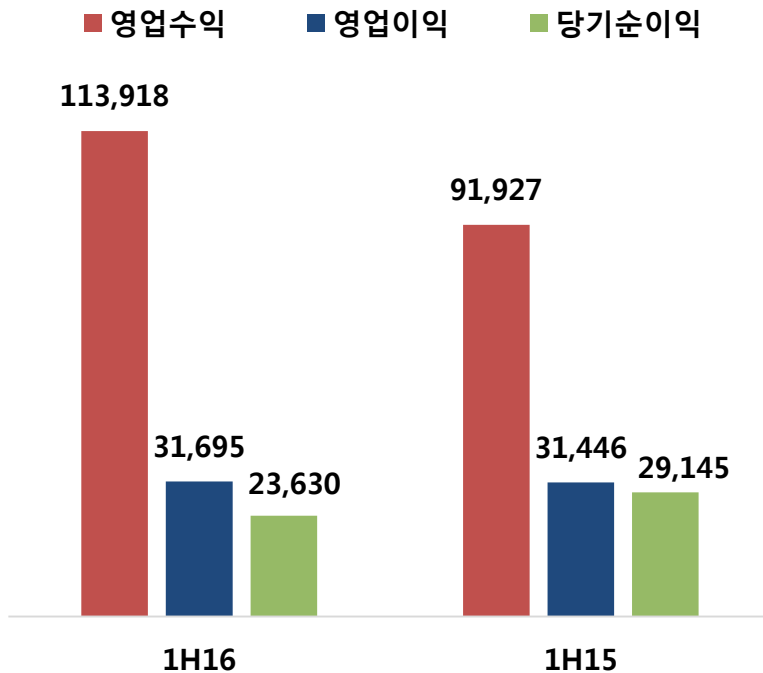
(단위 : 백만원)

| 구 분 | 1H2016 | 1H2015 | 증감액 | G/R |
|--------------|----------------|---------------|----------------|---------------|
| 영업수익 | 113,918 | 91,927 | 21,992 | 23.9% |
| 매출 | 113,873 | 91,794 | 22,079 | 24.1% |
| 기타수익 | 45 | 133 | (88) | -66.1% |
| 영업비용 | 82,224 | 60,481 | 21,742 | 35.9% |
| 영업이익 | 31,695 | 31,446 | 249 | 0.8% |
| 법인세비용차감전순이익 | 32,095 | 32,662 | (568) | -1.7% |
| 법인세비용 | 8,465 | 3,517 | 4,948 | 140.7% |
| 당기순이익 | 23,630 | 29,145 | (5,516) | -18.9% |
| 총포괄손익 | 24,162 | 28,811 | (4,649) | -16.1% |

2016년 반기 실적분석

- ▶ 영업수익 1,139억 원 (연결기준 전반기대비 24% 증가)
- ▶ 영업이익 317억 원 (연결기준 전반기대비 1% 증가)
- ▶ 당기순이익 236억 원 (연결기준 전반기대비 19% 감소)

실적 추이(연결)



(단위 : 백만원)

| 구분 | 1H16 | 1H15 | G/R |
|-------|---------|--------|--------|
| 영업수익 | 113,918 | 91,927 | 23.9% |
| 영업이익 | 31,695 | 31,446 | 0.8% |
| 당기순이익 | 23,630 | 29,145 | -18.9% |

제품별 매출구성(연결)

▶ 총 게임 매출액 1,139억 원 (전반기 대비 24% 증가)

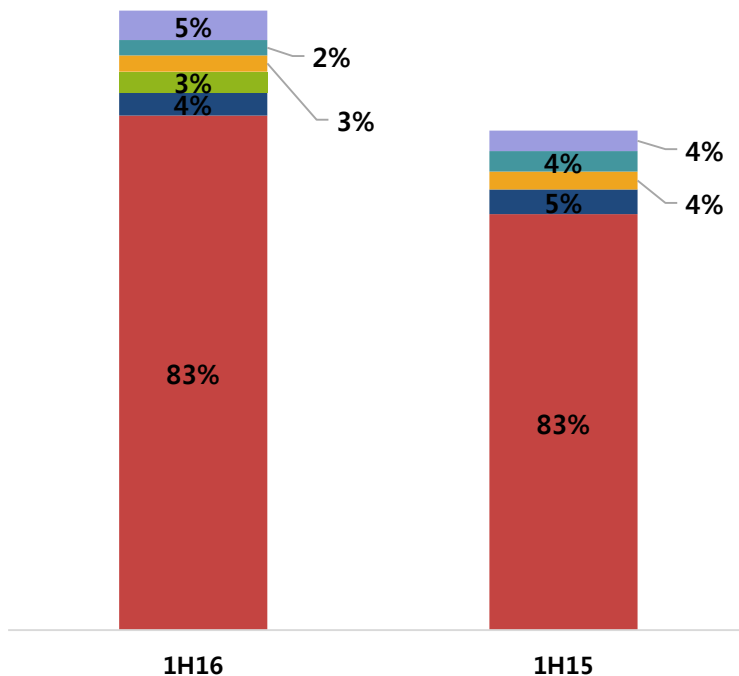
- 뮤 946억 원 (전반기대비 24% 증가) / R2 42억 원 (전반기대비 7% 감소)

메틴2 30억 원 (전반기대비 8% 감소) / webzen.com 28억 원 (전반기대비 26% 감소)

게임별 매출 구성

■ 뮤 ■ R2 ■ 샷온라인 ■ 메틴2 ■ webzen.com ■ 기타

(단위 : 백만원)



| 구분 | 1H16 | 1H15 | G/R |
|------------|---------|--------|------|
| 총 매출액 | 113,873 | 91,794 | 24% |
| 뮤(*) | 94,588 | 76,465 | 24% |
| R2 | 4,203 | 4,536 | -7% |
| 샷온라인(**) | 3,834 | - | - |
| 메틴2 | 3,004 | 3,251 | -8% |
| Webzen.com | 2,805 | 3,780 | -26% |
| 기타 | 5,440 | 3,762 | 45% |

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

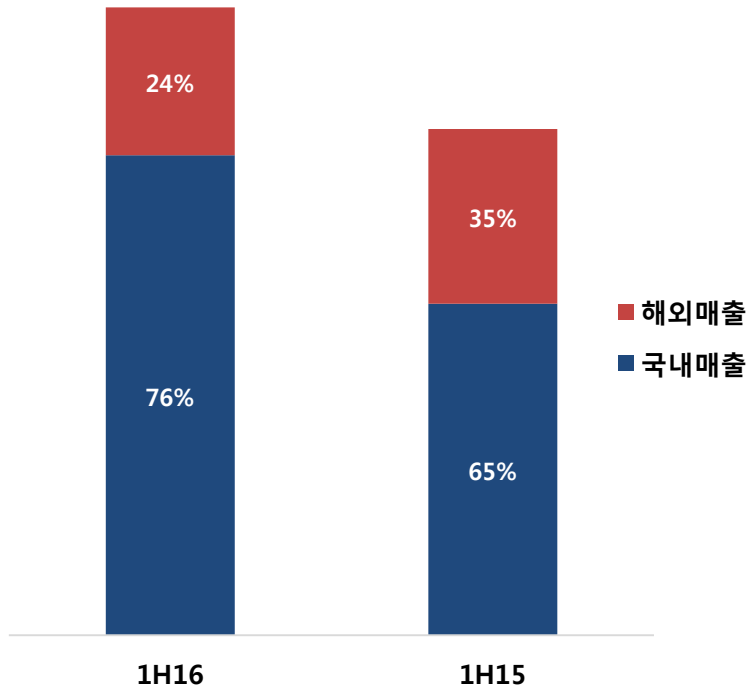
(*) 뮤오리진은 '15.4월에 국내서비스 시작함.

(**) 샷온라인은 당사가 '15.9월 인수한 웹젠온네트(구, 온네트) 게임임.

지역별 매출구성(연결)

- ▶ 국내 매출 870억 원 (전반기대비 45% 증가)
- ▶ 해외 매출 268억 원 (전반기대비 15% 감소)
- ▶ 국내 매출 비중 전반기대비 11%p 증가

지역별 매출 구성



(단위 : 백만원)

| 구분 | 1H16 | 1H15 | G/R |
|-------|---------|--------|------|
| 총 매출액 | 113,873 | 91,794 | 24% |
| 국내 | 87,040 | 60,086 | 45% |
| 해외 | 26,834 | 31,708 | -15% |

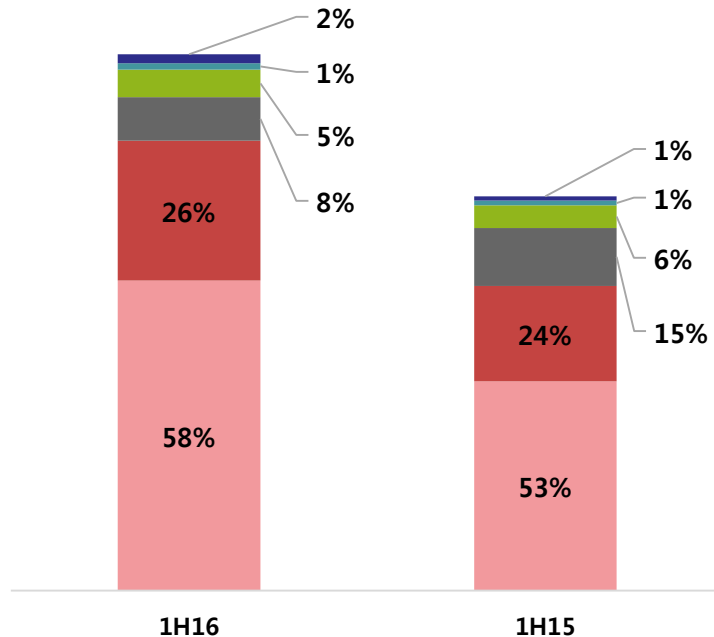
영업비용 구성(연결)

- ▷ 영업비용 822억 원 (전반기대비 36% 증가)
 - 지급수수료 476억 원 (전반기대비 48% 증가)
 - 인건비 214억 원 (전반기대비 47% 증가)
 - 광고선전비 66억 원 (전반기대비 25% 감소)

영업비용 성격별 분류

■ 지급수수료 ■ 인건비 ■ 광고선전비 ■ 상각비 ■ 회선비 ■ 기타

(단위 : 백만원)



| 구분 | 1H16 | 1H15 | G/R |
|-------------|---------------|---------------|------------|
| 영업비용 | 82,224 | 60,481 | 36% |
| 지급수수료 | 47,550 | 32,093 | 48% |
| 인건비(*) | 21,438 | 14,624 | 47% |
| 광고선전비 | 6,659 | 8,899 | -25% |
| 상각비 | 4,258 | 3,478 | 22% |
| 회선비 | 958 | 703 | 36% |
| 기타 | 1,361 | 684 | 99% |

(*) 인건비에 복리후생비 등 인건비성 비용 포함

2016년도 2분기 실적

2016년 2분기 실적요약(연결)

(단위 : 백만원)

| 구 분 | 2Q16 | 1Q16 | QoQ | 2Q15 | YoY |
|--------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 영업수익 | 53,873 | 60,046 | -10.3% | 71,295 | -24.4% |
| 매출 | 53,867 | 60,006 | -10.2% | 71,231 | -24.4% |
| 기타수익 | 6 | 39 | -84.6% | 65 | -90.8% |
| 영업비용 | 39,212 | 43,011 | -8.8% | 47,773 | -17.9% |
| 영업이익 | 14,661 | 17,034 | -13.9% | 23,522 | -37.7% |
| 법인세비용차감전순이익 | 14,787 | 17,307 | -14.6% | 23,150 | -36.1% |
| 법인세비용 | 3,502 | 4,963 | -29.4% | 1,401 | 150.0% |
| 당기순이익 | 11,285 | 12,344 | -8.6% | 21,750 | -48.1% |
| 총포괄손익 | 11,382 | 12,780 | -10.9% | 21,917 | -48.1% |

2015년 2분기 실적분석(연결)

고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 콘텐츠 기업

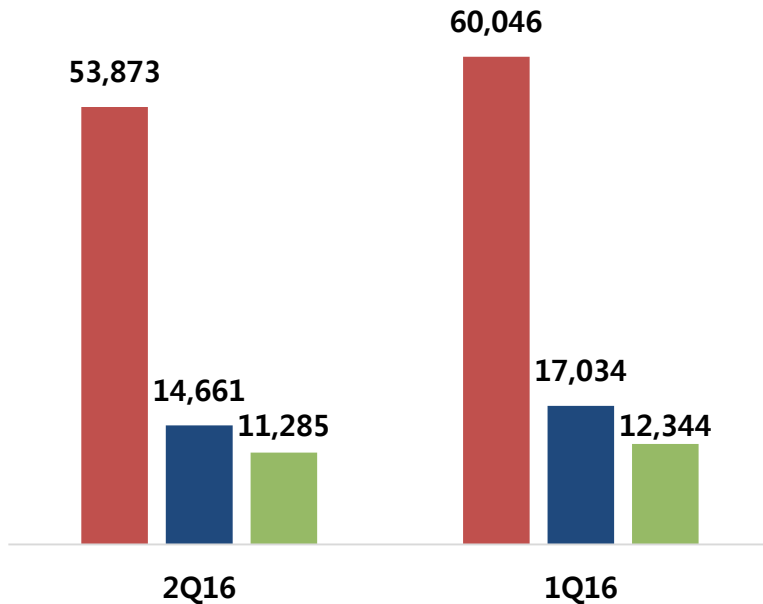


- ▶ 영업수익 539억 원 (연결기준 전분기대비 10% 감소, 연결기준 전년동기대비 24% 감소)
- ▶ 영업이익 147억 원 (연결기준 전분기대비 14% 감소, 연결기준 전년동기대비 38% 감소)
- ▶ 당기순이익 113억 원 (연결기준 전분기대비 9% 감소, 연결기준 전년동기대비 48% 감소)

(단위 : 백만원)

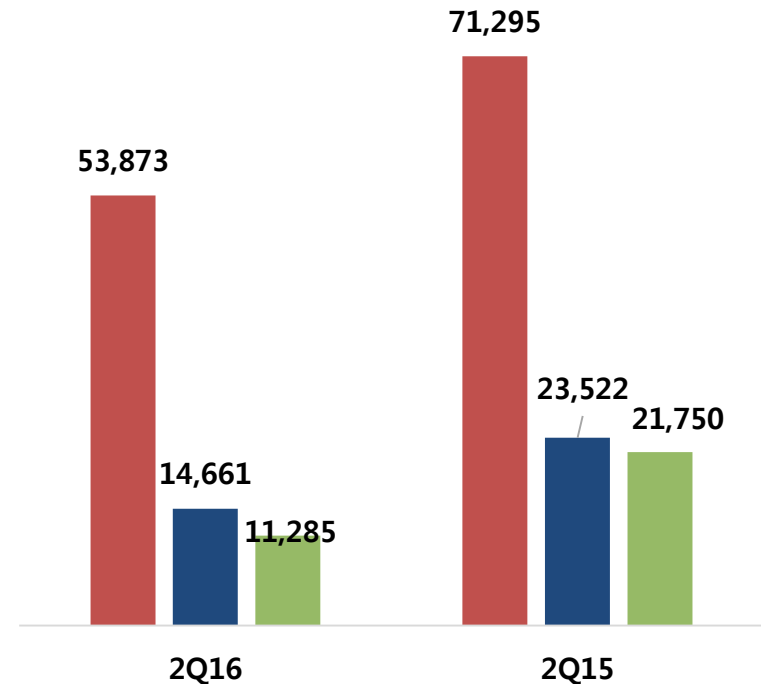
실적 추이(QoQ)

■ 영업수익 ■ 영업이익 ■ 당기순이익



실적 추이(YoY)

■ 영업수익 ■ 영업이익 ■ 당기순이익



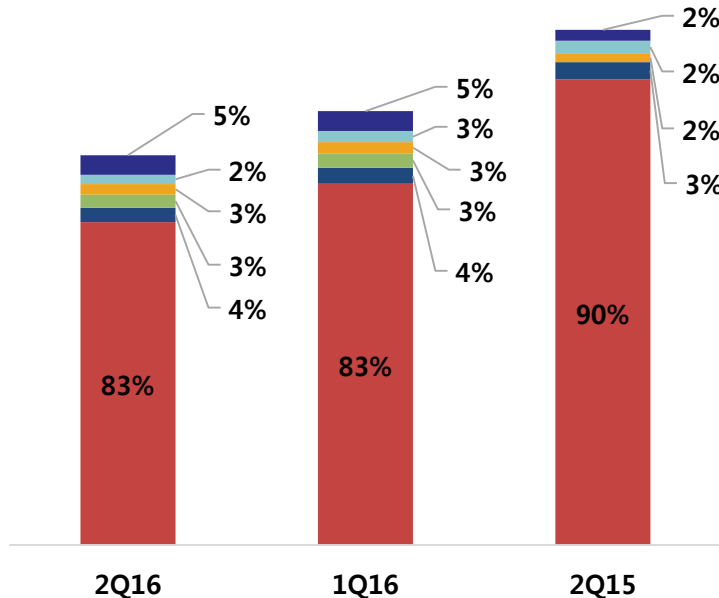
제품별 매출구성(연결)

- ▶ 총 게임 매출액 539억 원 (연결기준 전분기대비 10% 감소, 연결기준 전년동기대비 24% 감소)
 - 뮤 446억 원 (연결기준 전분기대비 11% 감소, 연결기준 전년동기대비 31% 감소)
 - R2 20억 원 (연결기준 전분기대비 12% 감소, 연결기준 전년동기대비 16% 감소)
 - 메틴2 15억 원 (연결기준 전분기대비 6% 감소, 연결기준 전년동기대비 15% 증가)
 - webzen.com 13억 원 (연결기준 전분기대비 17% 감소, 연결기준 전년동기대비 25% 감소)

게임별 매출 구성

(단위 : 백만원)

■ 뮤 ■ R2 ■ 샷온라인 ■ 메틴2 ■ webzen.com ■ 기타



| 구분 | 2Q16 | 1Q16 | 2Q15 |
|--------------|---------------|---------------|---------------|
| 총 매출액 | 53,867 | 60,006 | 71,231 |
| 뮤(*) | 44,647 | 49,941 | 64,397 |
| R2 | 1,970 | 2,233 | 2,353 |
| 샷온라인(**) | 1,850 | 1,984 | - |
| 메틴2 | 1,453 | 1,551 | 1,264 |
| Webzen.com | 1,269 | 1,536 | 1,699 |
| 기타 | 2,679 | 2,761 | 1,518 |

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

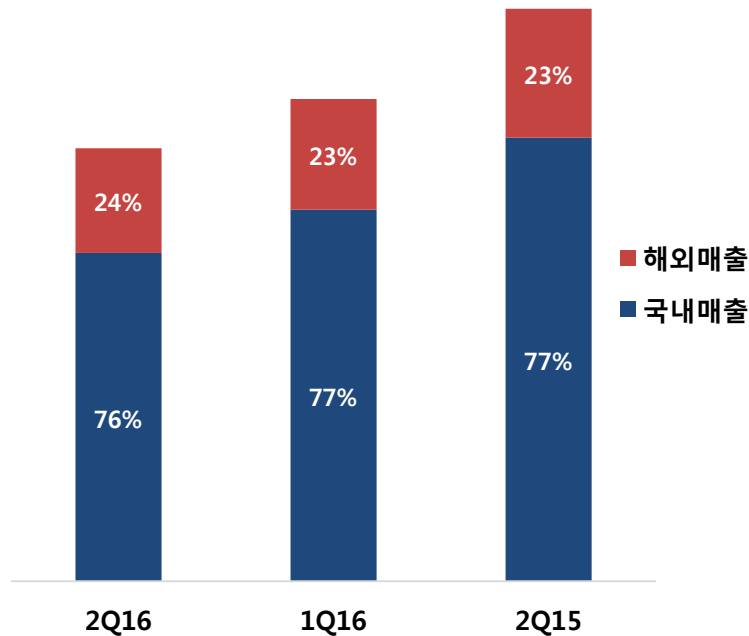
(*) 뮤오리진은 '15.4월에 국내서비스 시작함.

(**) 샷온라인은 당사가 '15.9월 인수한 웹젠온네트(구, 온네트) 게임임.

지역별 매출구성(연결)

- ▶ 국내 매출 408억 원 (연결기준 전분기대비 12% 감소, 연결기준 전년동기대비 26% 감소)
- ▶ 해외 매출 130억 원 (연결기준 전분기대비 6% 감소, 연결기준 전년동기대비 19% 감소)
- ▶ 국내 매출 비중 연결기준 전분기대비 1%p 감소, 연결기준 전년동기대비 1%p 감소

지역별 매출 구성



(단위 : 백만원)

| 구분 | 2Q16 | 1Q16 | 2Q15 |
|-------|--------|--------|--------|
| 총 매출액 | 53,867 | 60,006 | 71,231 |
| 국내 | 40,836 | 46,203 | 55,187 |
| 해외 | 13,031 | 13,803 | 16,044 |

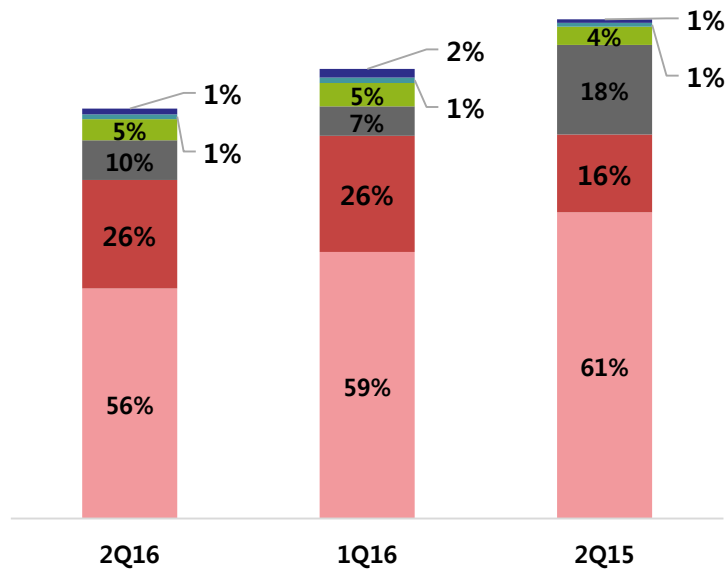
영업비용 구성(연결)

- ▶ 영업비용 392억 원 (연결기준 전분기대비 9% 감소, 연결기준 전년동기대비 18% 감소)
 - 지급수수료 220억 원 (연결기준 전분기대비 14% 감소, 연결기준 전년동기대비 25% 감소)
 - 인건비 103억 원 (연결기준 전분기대비 7% 감소, 연결기준 전년동기대비 39% 증가)
 - 광고선전비 38억 원 (연결기준 전분기대비 35% 증가, 연결기준 전년동기대비 55% 감소)

영업비용 성격별 분류

■ 지급수수료 ■ 인건비 ■ 광고선전비 ■ 상각비 ■ 회선비 ■ 기타

(단위 : 백만원)



| 구분 | 2Q16 | 1Q16 | 2Q15 |
|-------------|---------------|---------------|---------------|
| 영업비용 | 39,212 | 43,011 | 47,773 |
| 지급수수료 | 22,031 | 25,519 | 29,303 |
| 인건비 | 10,350 | 11,088 | 7,437 |
| 광고선전비 | 3,823 | 2,835 | 8,571 |
| 상각비 | 2,021 | 2,237 | 1,744 |
| 회선비 | 452 | 506 | 355 |
| 기타 | 534 | 827 | 364 |

요약재무정보(연결)

고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 콘텐츠 기업



(단위: 백만원)

| 구 분 | 2016.06.30 | 2015.12.31 |
|-------------|----------------|----------------|
| 유동자산 | 177,507 | 171,985 |
| 비유동자산 | 108,160 | 105,676 |
| 자산총계 | 285,667 | 277,662 |
| 유동부채 | 50,358 | 67,864 |
| 비유동부채 | 10,286 | 8,936 |
| 부채총계 | 60,644 | 76,801 |
| 자본금 | 17,655 | 17,655 |
| 자본잉여금 | 150,212 | 150,212 |
| 기타포괄손익누계액 | 149 | (399) |
| 기타자본구성요소 | (38,365) | (38,365) |
| 이익잉여금 | 94,571 | 70,744 |
| 비지배지분 | 801 | 1,015 |
| 자본총계 | 225,023 | 200,861 |

요약재무정보(연결)

고객에게 사랑 받는 세계적인 게임 콘텐츠 기업



(단위: 백만원)

| 구 분 | 제17(당)기 | | 제16(당)기 | |
|--------------|---------------|----------------|---------------|---------------|
| | 2분기 | 누적 | 2분기 | 누적 |
| 영업수익 | 53,873 | 113,918 | 71,295 | 91,927 |
| 매출 | 53,867 | 113,873 | 71,231 | 91,794 |
| 기타수익 | 6 | 45 | 65 | 133 |
| 영업비용 | 39,212 | 82,224 | 47,773 | 60,481 |
| 영업이익 | 14,661 | 31,695 | 23,522 | 31,446 |
| 법인세비용차감전순이익 | 14,787 | 32,095 | 23,150 | 32,662 |
| 법인세비용 | 3,502 | 8,465 | 1,401 | 3,517 |
| 당기순이익 | 11,285 | 23,630 | 21,750 | 29,145 |
| 기타포괄손익 | 96 | 532 | 167 | (335) |
| 총포괄손익 | 11,382 | 24,162 | 21,917 | 28,811 |

감사합니다