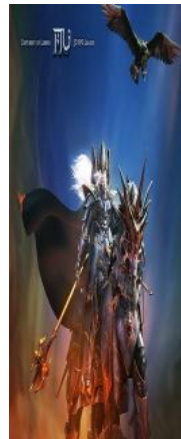


(주)웹젠 회사 소개서

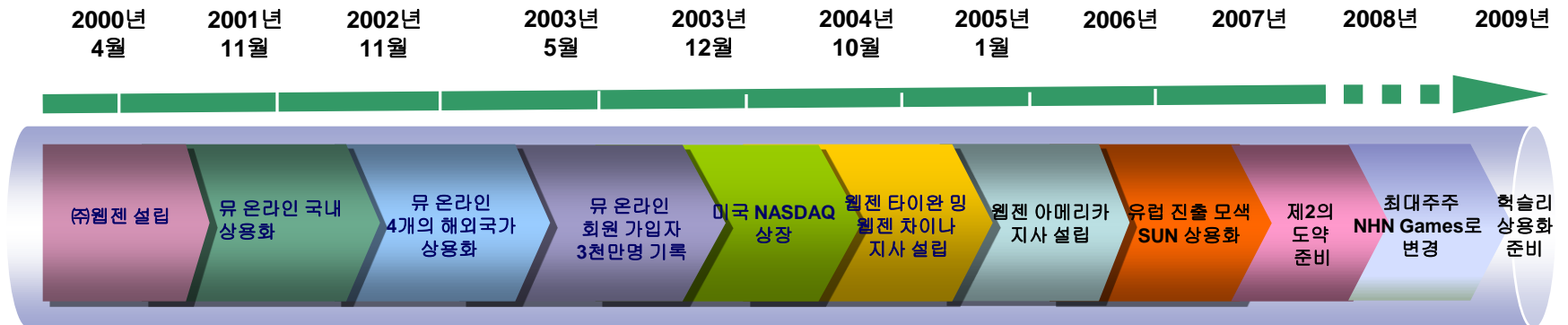


(주)웹젠 IR팀

(주) 웹젠

- 설립일: 2000년 4월 28일
- 자본금: 65억원
- 발행주식수: 12,974,000주 (액면가 500원)
- 대표이사: 김창근
- 상장일: 코스닥 (2003년 5월), 나스닥 (2003년 12월)
- 임직원수 : 343명 (2008년 9월말 기준)
- 사업부문: 온라인게임 개발 및 퍼블리싱
- 제품: 뮤 온라인, 썬 온라인

- ✓ 2001년 MU 상용화
- ✓ 2006년 SUN 상용화 및 중국 진출
- ✓ 2008년 SUN 일본 진출 및 헝슬리 오픈베타
- ✓ 2009년 1분기 헝슬리 상용화 예정





Conversions

- * 성장통을 끝낸 성숙된 기업
- * 체제 준비를 통한 제2의 도약으로 1세대 게임개발사로서의 부활 기대
- * 미래지향적 기업으로 게임산업 발전에 이바지하는 기업



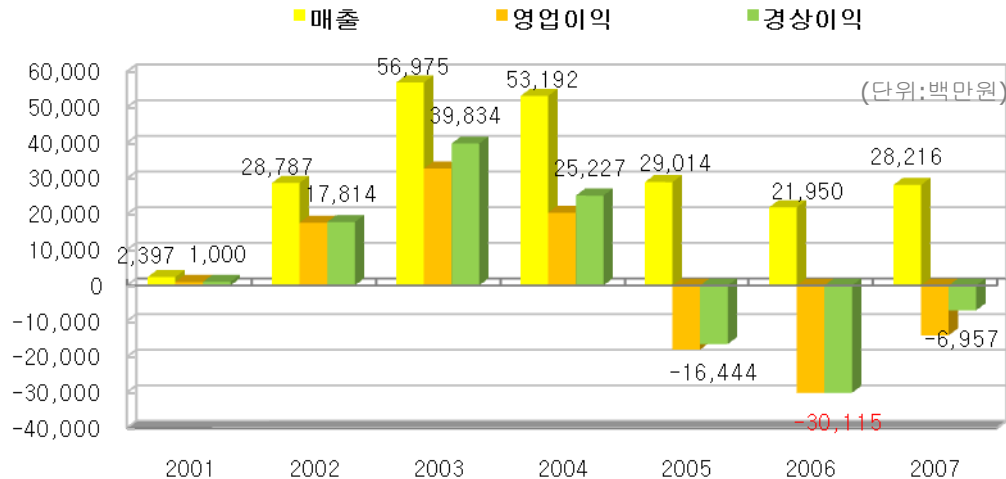
Royalty

- * 국내 최초 3D 온라인게임 "뮤"의 성공은 현재 진행형
- * 세계와 유저가 인정하는 명품 게임 "썬"
- * 기술력의 인정과 세계가 주목하는 MMOFPS "혁슬리"

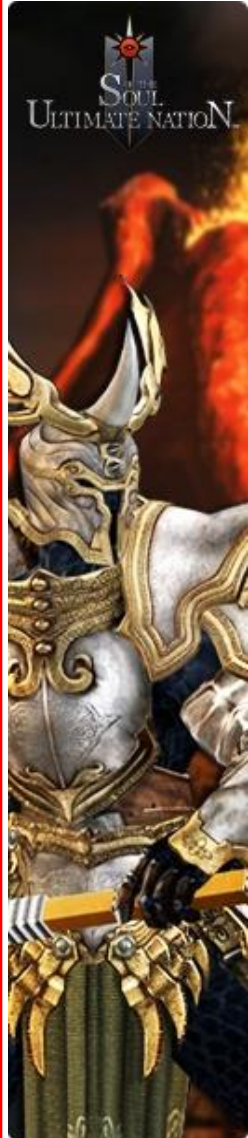
성공 & 도전 (1) - 뮤



- ✓ 국내 최초 풀 3D MMORPG - 뮤의 성공 신화는 계속되고 있음
- ✓ 엔씨소프트의 리니지와 함께 온라인게임 시장을 선도
- ✓ 해외 시장 개척 : 아시아 6개국 및 미국
- ✓ 2007년 상반기 누적 매출 2천억 돌파
- ✓ 2005년 이후 경쟁심화로 매출이 감소하고 있으나 지속적인 업데이트로 유저 재유입이 지속되며 매출 감소폭 축소

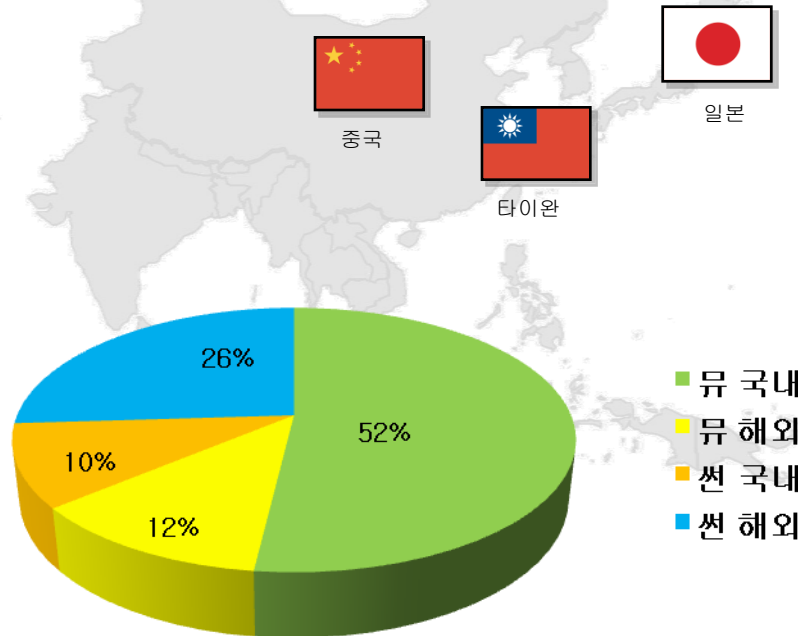


성공 & 도전 (2) - 썬



- ✓ 아트 액션 & 스타일리쉬한 전투 신개념 3D MMORPG
- ✓ 해외에서도 인정받는 명품 게임
- ✓ 2006년 11월 국내 상용화
- ✓ 해외 시장 개척 : 대만, 중국, 일본
 - 2007년 10월 일본 게임온에 수출 (6억6천만엔)
 - 2005년 12월 중국 게임나우(The9)에 수출 (1,300만불)
- ✓ 해외 매출 비중 증가세 (08년 3/4분기 매출 중 썬 해외 매출 26% 차지)

Soul of the Ultimate Nation™



08년 3/4분기 매출 비중



대규모 전투가 가능한 MMOFPS

- ✓ 기술력을 바탕으로 신화를 재창조한 명품 게임
- ✓ PC 와 XBOX360 동시 지원 최초의 MMOFPS
- ✓ 언리얼3 엔진의 성능을 극대화한 그래픽 효과
- ✓ 빠른 진행의 1인칭 액션과 롤플레이밍 게임의 조화
- ✓ 2007년 2월 중국 더나인에 3,500만불 수출 계약 체결
- ✓ 2008년 5월 미국 NHN USA 에 300만불 수출 계약 체결
- ✓ 2008년 6월 OBT : 새로운 장르의 FPS로 유저 반응 긍정적
- ✓ 2009년 1분기 상용화 예정

HUXLEY

Brave New World

장르 MMOG-FPS
타겟 FPS 및 MMO 유저
종류 Full-3D
개발기간 3년





WOW급 MMOFPS 게임 대작

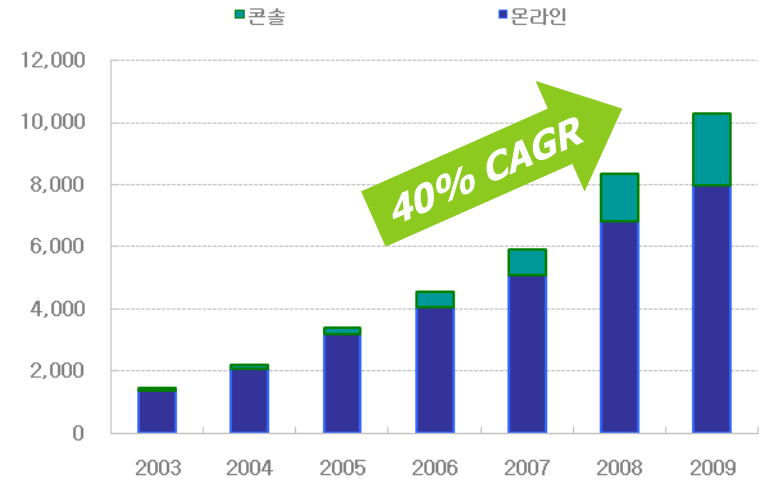
- ✓ 글로벌 시장을 겨냥한 대형 T project로 세계 게임시장 제패 기대
- ✓ 글로벌 대작 WOW를 만들었던 Red5 studios 가 개발
- ✓ 기술력과 마케팅 능력을 함께 보유한 웹젠과 Red5 studios 시너지 극대화



RED 5 STUDIOS

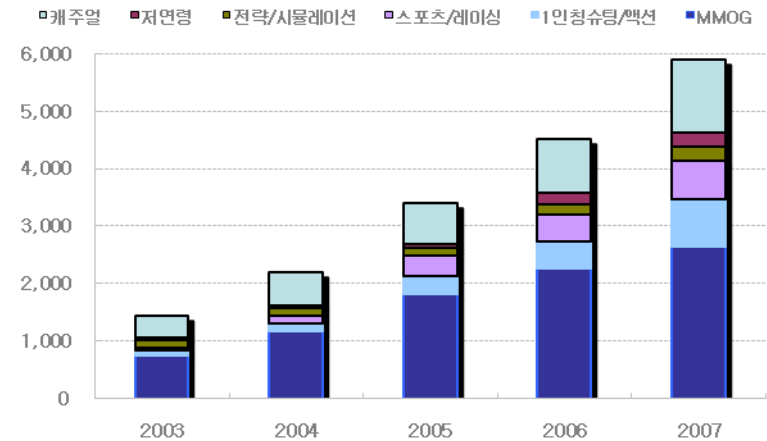
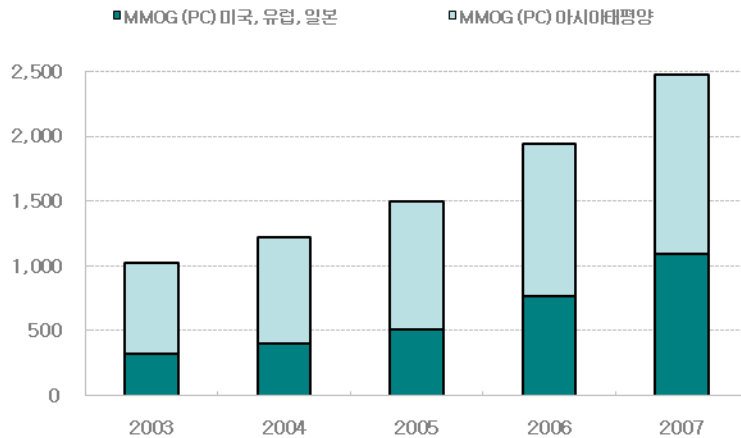
● 온라인게임 시장

- ✓ 전세계적인 온라인게임의 인기
 - Broad band 확대 보급, Cross Platform 확대
- ✓ 2009년까지 콘솔게임의 온라인화로 인하여 35% 연평균성장률 예상
 - > "MMOG 개발자들에게 새로운 기회"



● MMOG 시장

- 온라인게임 시장내 MMOG는 안정된 성장을 나타냄
- MMORPG는 아시아 및 미국 지역에서 큰 인기를 얻음
- MMOG는 PC기반에서 차세대 콘솔 및 휴대폰 장치와 같은 멀티 플랫폼으로 진화되고 있음



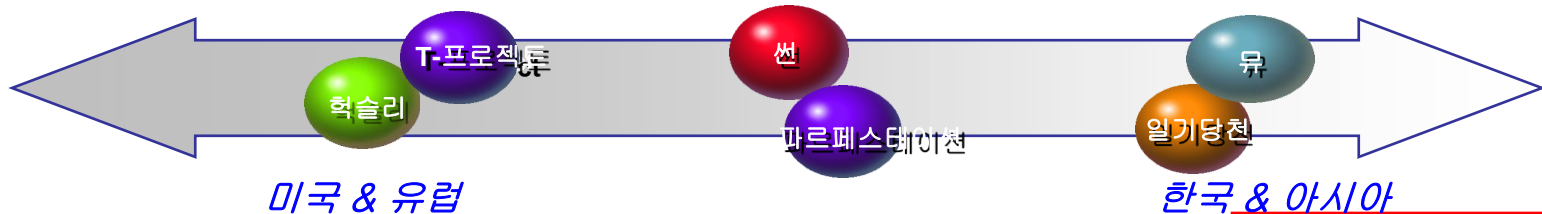
Source: 2006 DFC Intelligence

차기작 라인업



● 차별화된 게임 라인업 : 장르별/지역별/Target 유저별 다양화

RED 5 STUDIOS	HUXLEY Brave New World	SUN EPISODE SOUL. ULTIMATE NATION.	MU	일기당천	PARFAIT STATION
T-프로젝트(가칭)	혁슬리	썬 온라인	게임명	일기당천	파르페스테이션
MMOG RPG 개발중 (Red5 Studios)	MMOG FPS 오픈베타 (자체개발)	MMOG RPG 상용화 (자체개발)	종류 장르 상용화	MMOG 액션 개발중 (자체개발)	MMOG 슈팅 오픈베타 (자체개발)
출시일정 (개발일정에 따라 변동 가능)					
2009년 (예정)	2007년 9월	2005년 9월	클로즈베타	-	2007년 12월
-	2008년 6월	2006년 5월	오픈베타	-	2008년 2월
-	2009년 1Q 예정	2006년 11월	상용화	-	-
-	-	2007년 4월	대만	-	-
-	(07년2월 더나인과 3,500만불 계약체결)	2007년 5월	중국	-	-
-	-	2008년 4월	일본	-	-
-	(08년 5월 NHN USA 와 300만불 계약체결)	-	미주, 유럽	-	-



Global Digital Entertainment Leader

재무현황



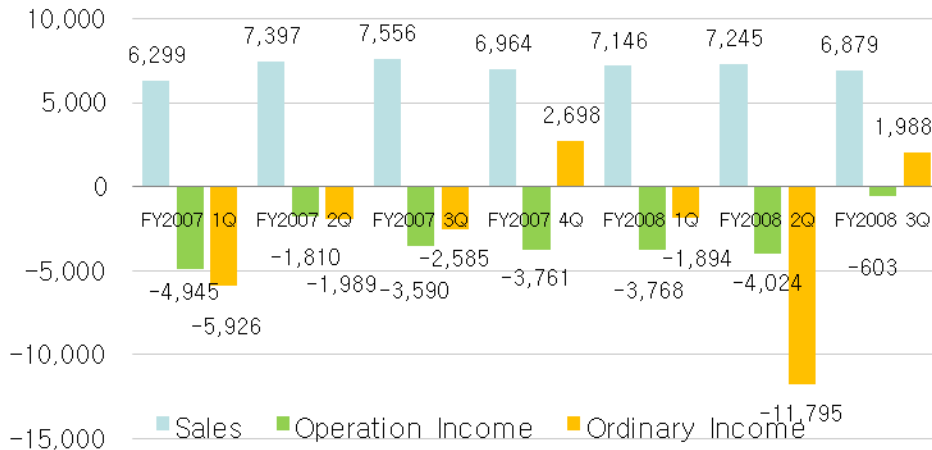
- 차기작 개발을 위한 투자로 연속 적자 발생하였으나, 선택과 집중, 효율증대 및 비용통제의 완성으로 2009년 BEP 도달 예상
- 유동비율 800% 상회, 풍부한 현금 보유

(단위: 백만원)

	2004	2005	2006	2007 1Q	2007 2Q	2007 3Q	2007 4Q	2007	2008 1Q	2008 2Q	2008 3Q
매출액	53,192	29,015	21,950	6,299	7,397	7,556	6,964	28,216	7,146	7,245	6,879
영업이익	20,433	-18,002	-30,115	-4,945	-1,810	-3,590	-3,761	-13,998	-3,768	-4,024	-603
법인세비용차감전순이익	21,016	-13,205	-31,519	-5,926	-1,989	-2,585	2,698	-30,115	-1,894	-11,795	1,988
유동비율(%)	2,015.7	1,556.7	1,371.0	1,018.5	1,122.4	854.6	870.62	870.62	825.58	842.36	1,013.38
부채비율(%)	5.2	7.1	8.5	10.6	10.2	12.9	12.17	12.17	12.03	14.49	12.28

2008년 9월 말 현금보유액

620억원



- ✓ 혁신리 상용화로 매출 증가 예상
- ✓ 해외매출 증가 추세 및 해외 신규 계약 체결
- ✓ 선택과 집중을 통한 최적 프로젝트 라인업 구축
- ✓ 비용 통제 및 조직 슬림화로 인한 효율성 증대
- ✓ 08년 3분기 순이익 흑자 전환

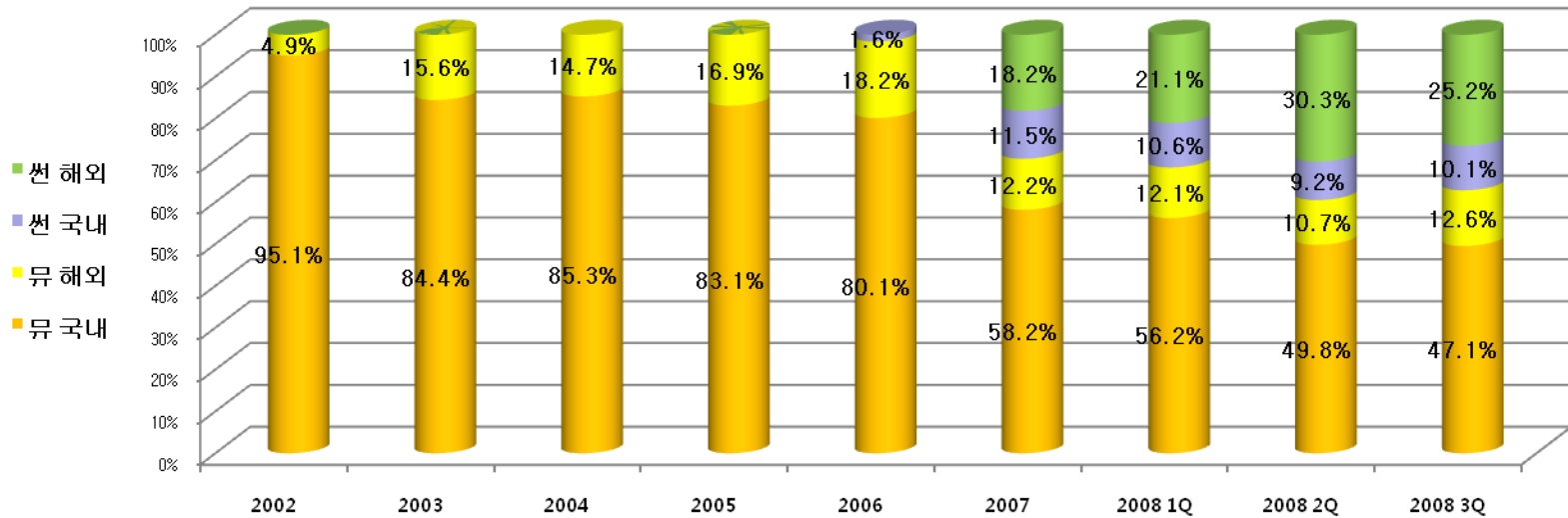


2009년 턴어라운드

매출 비중



- 차기작 "썬" 매출 비중 35%로 증가 추세
- 매출원 분산으로 단일게임 리스크에서 탈피
- 2009년 1Q 신규게임 "헉슬리"의 상용화로 매출원 다각화

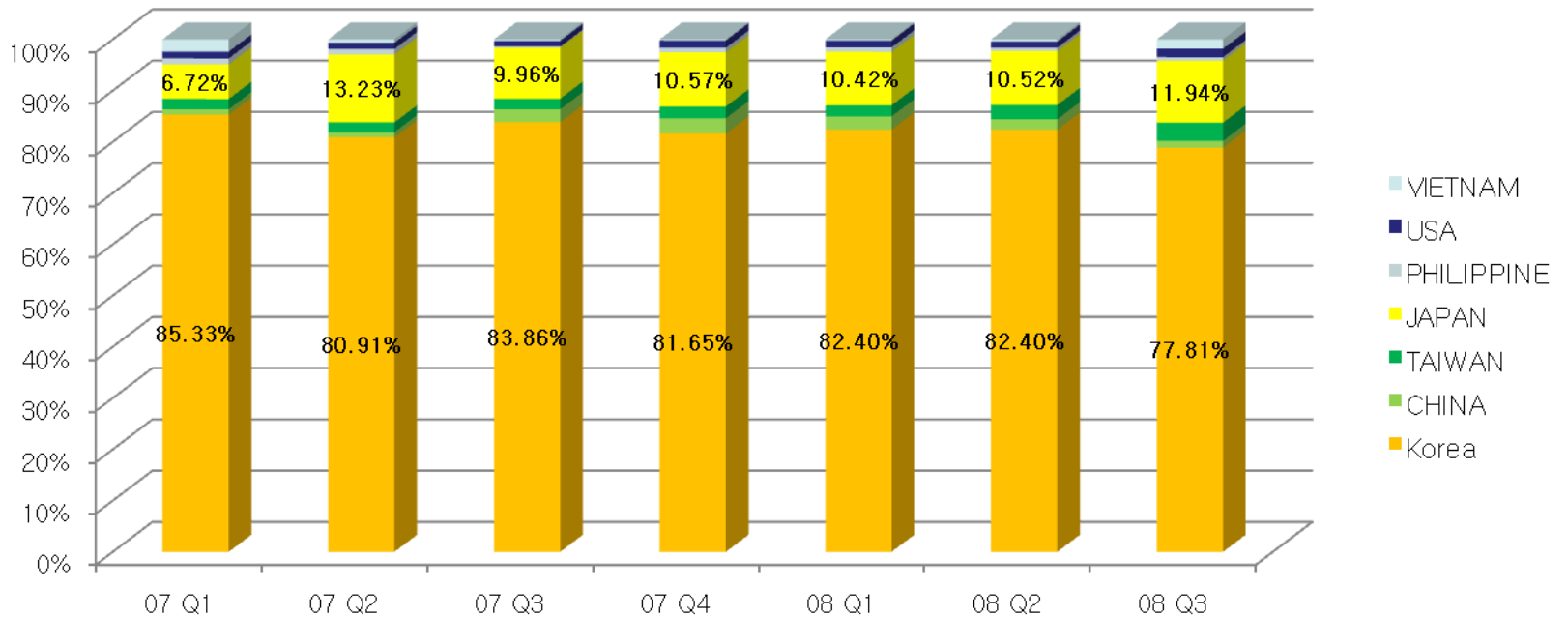


	2008 3Q	2008 2Q	2008 1Q	2007	2006	2005	2004	2003	2002
총 매출액	6,879	7,245	7,146	28,216	21,950	29,015	53,195	56,975	28,787
국내 총매출	4,140	4,274	4,774	19,653	17,946	24,102	45,513	48,106	27,363
뮤	3,409	3,610	4,018	16,420	17,591	24,102	45,513	48,106	27,363
썬	731	664	760	3,233	355	0	0	0	0
해외 총매출	2,739	2,971	2,367	8,562	4,004	4,912	7,679	8,869	1,424
뮤	915	774	862	3,436	4,004	4,912	7,679	8,869	1,424
썬	1,824	2,197	1,505	5,126	0	0	0	0	0

지역별 매출 구조-MU



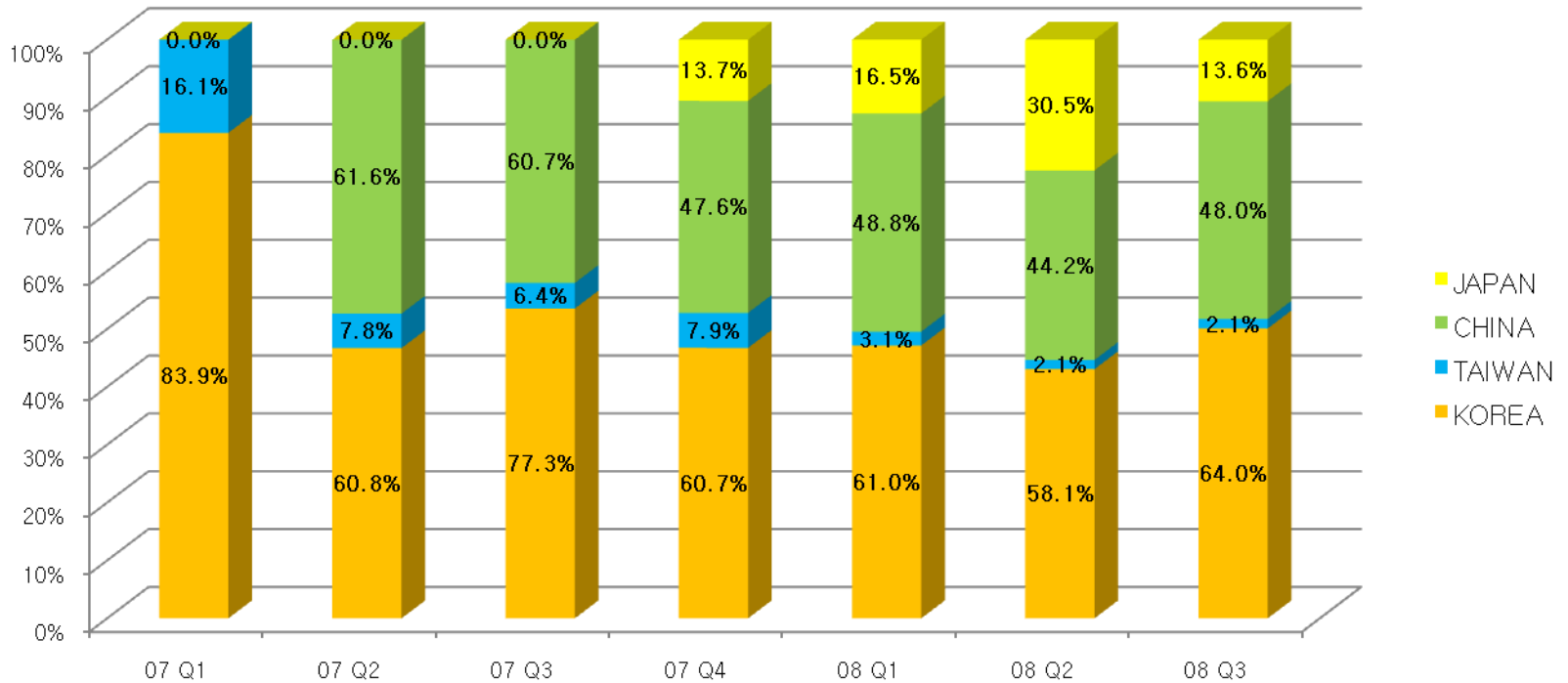
	2007 1Q	2007 2Q	2007 3Q	2007 4Q	2008 1Q	2008 2Q	2008 3Q
뮤	5,154	5,117	4,874	4,709	4,880	4,384	4,324
한국	4,393	4,128	4,058	3,839	4,018	3,610	3,409
9WEBZEN (중국)	54	51	122	140	126	89	57
WEBZEN TIAWAN (대만)	103	97	99	107	105	121	153
GAMEON (일본)	346	675	482	497	508	461	523
Digital Media Entertainment (필리핀)	61	55	10	42	43	29	29
k2 (미국)	68	62	54	67	64	52	71
FPT (베트남)	123	34	14	10	12	19	79
싱가폴 (와이더텐)	2	2	2	2	2	2	2
기타	-	9	-	-	-	-	-



지역별 매출 구조-SUN



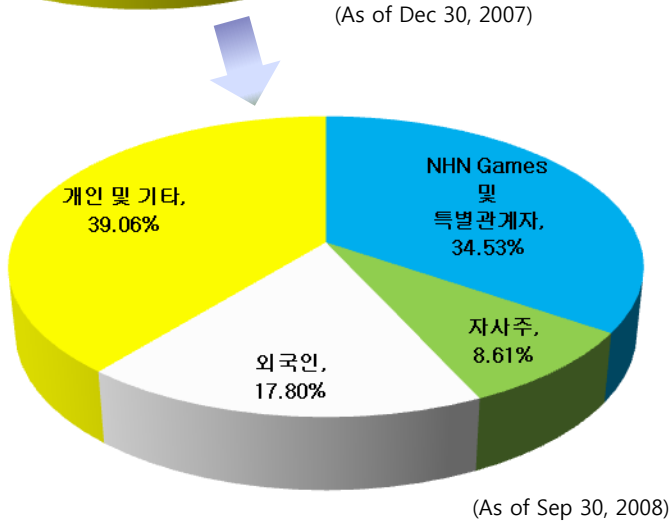
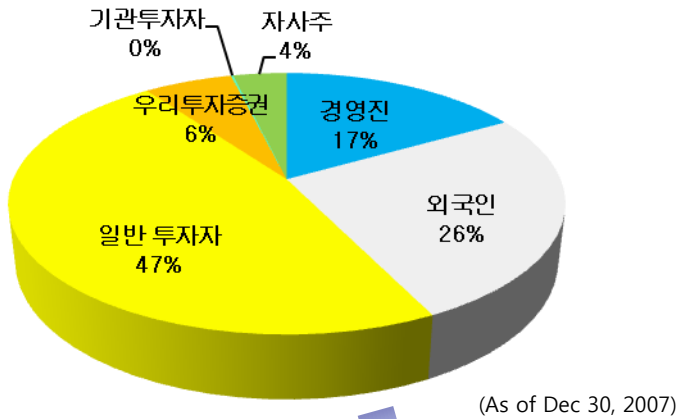
	2007 1Q	2007 2Q	2007 3Q	2007 4Q	2008 1Q	2008 2Q	2008 3Q
천	1,144	2,279	2,681	2,254	2,199	2,861	2,554
한국	959	695	883	694	694	664	731
WEBZEN TIAWAN (대만)	184	176	171	177	68	61	61
GAMENOW (중국)	-	1,398	1,625	1,072	1,073	1,265	1,374
GAMEON (일본)	-	-	-	309	363	872	388
기타	-	9,301	-	-	-	-	-



Shareholder Structure

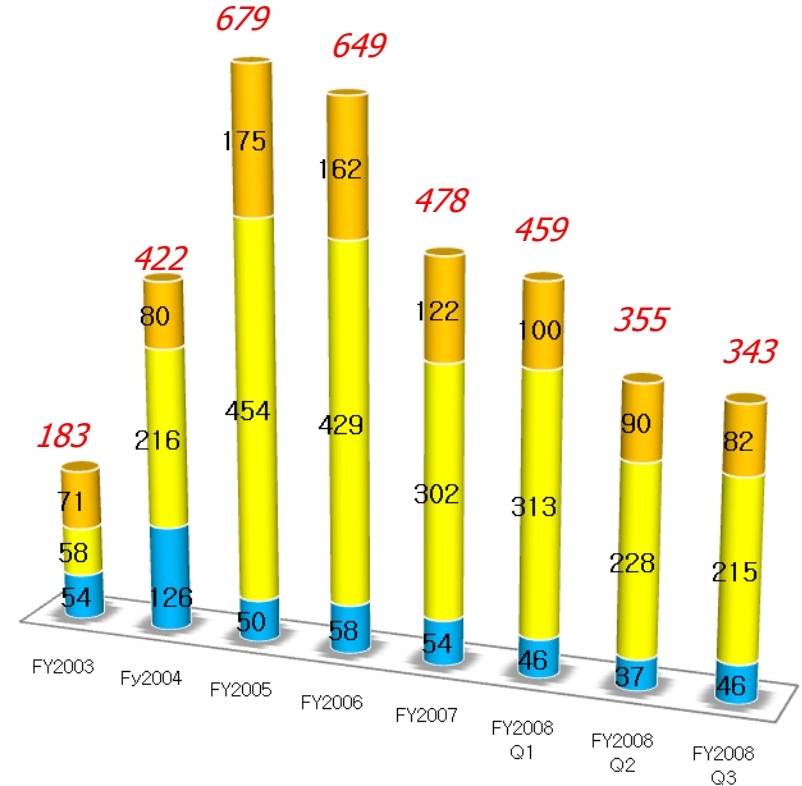


지분구조



우호지분의 증가로 경영권 안정화

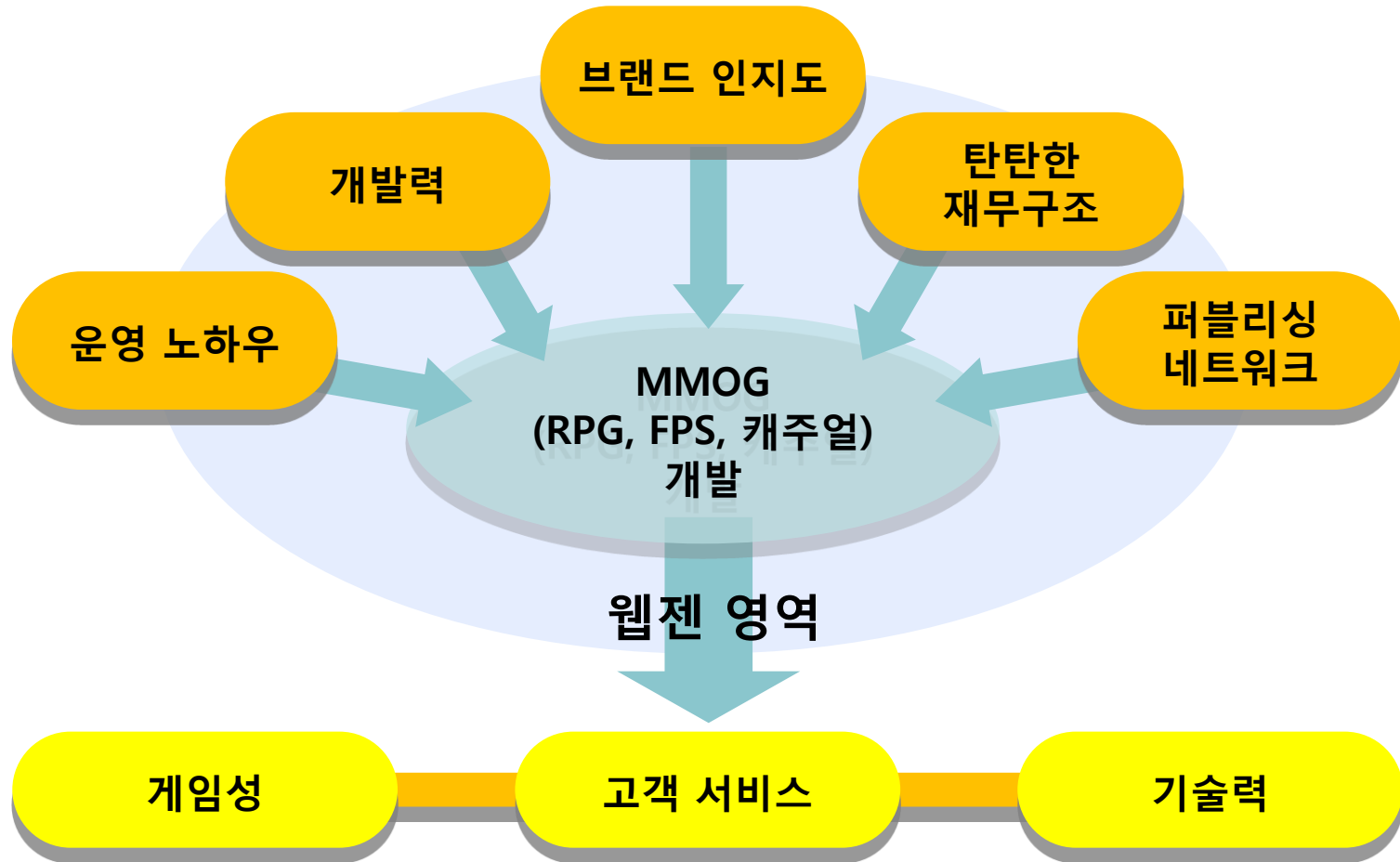
인력 구조



■ 경영관리 ■ 개발자 ■ 사업&운영

(경영관리에 등기이사 및 사외이사 포함)

개발 프로젝트의 선택과 집중으로
프로젝트별 사업부 체재로 조직 개편
인력 재배치 통하여 효율성과 수익성 증대



감 사 합 니 다