

# 넷마블 251270

## 2Q20 실적발표 컨퍼런스 콜 정리

### 인터넷/게임

Analyst 김동희  
02. 6454-4869  
donghee.kim@meritz.co.kr

RA 강다예  
02. 6454-4884  
daye.kang@meritz.co.kr

### 실적리뷰

- 2분기 매출액과 영업이익은 각각 6,857억원(+30.3% YoY, +28.7% QoQ), 817억원(+146.1% YoY, +300.5% QoQ). EBITDA 1,095억원(+75.8% YoY, +126.2% QoQ)  
: 1분기 출시작 매출의 온기 반영 및 2분기 신작 출시로 전분기 대비 매출, 영업이익 증가
- 당기순이익은 852억원(+124.2% YoY, +48.2% QoQ), 지배주주순이익은 753억원(+95.6% YoY, +39.7% QoQ) 기록
- 2분기 해외 매출은 5,144억원이었으며, 해외 매출 비중은 75%로 QoQ 4%p 증가
- 지역별 매출 비중은 북미 36%, 한국 25%, 유럽 12%, 동남아 11%, 일본 10%, 기타 6%로 고르게 분포
- '일곱개의 대죄: 그랜드 크로스'(글로벌) 흥행으로 북미 및 유럽 매출 비중 QoQ 각각 3%p, 2%p 증가
- 국가별 매출 비중: 2분기 현재 RPG 41%, MMORPG 25%, 캐주얼 25%, 기타 9%로 고르게 분포
- 게임포트폴리오: 2분기 현재 RPG 37%, 캐주얼 27%, MMORPG 25%, 기타 11%로 다변화된 포트폴리오 지속
- 2분기말 기준 상위 매출 게임은 상위 매출 게임은 '일곱개의 대죄: 그랜드 크로스' 21%, '마블 콘테스트 오브 챔피언스' 13%, '블레이드&소울 레볼루션' 9%, '리니지2 레볼루션' 8%, 'A3: 스틸 얼라이브' 6%로 고르게 분포

### 영업비용

- 영업비용 6,040억원(+22.5% YoY, +17.9% QoQ)
- 인건비 1,312억원(+9.8% YoY, +5.5% QoQ): 해외 스튜디오 충원 영향
- 마케팅비 1,249억원(+49.4% YoY, +31.5% QoQ): 북미시장 마케팅 확대
- 지급수수료 2,877억원(+25.5% YoY), 기타 324억원(-13.6% YoY)

### 2020 신작라인업

- 7월 8일 '마구마구 2020'(한국) 출시
- 3분기: 'BTS 유니버스 스토리'(글로벌, 중국 제외) 출시 예정
- 4분기: '세븐나이츠2'(한국), '세븐나이츠-타임원더러'(닌텐도 스위치), '마블 펠름 오브 챔피언스'(글로벌, 중국 제외), 'A3: 스틸 얼라이브'(글로벌, 한국/중국 제외) 출시 예정

## Q&A

### Q 3분기 기존 게임의 트래픽, 매출 전망?

- A
- 2분기에 온기 반영된 '일곱개의 대죄', 'A3: 스틸 얼라이브'의 매출이 3분기까지 이어지는가는 현황을 봤을때 신작 론칭 효과가 약간 감소했으나, 큰 감소폭이 보이지 않음. 소폭 하락이 있으나 큰 하락은 없음

### Q 하반기 대형 신작이 많이 출시되는데 마케팅비 가이드نس?

- A
- 마케팅비는 신작 '마구마구2020'가 출시 되었고, 3분기 'BTS유니버스' 출시 예정 되어있는데 2분기 대비 크게 증가할 요인이 없음. 전체적으로 마케팅 비용은 현재 수준 유지 또는 소폭 감소 예상

### Q '일곱개의 대죄' 매출 규모가 예상치보다 많은데 지역별 매출은? 3분기 매출의 소폭 하락이 '일곱개의 대죄'도 해당되는지?

- A
- '일곱개의 대죄'도 3분기 매출 소폭 하락 예상. 매출을 국가별로 자세하게 말씀드리기 어렵고, 한국, 일본을 제외하고 글로벌 빌드를 운영하고 있는데 그 중 미국, 유럽이 글로벌 빌드에서 70% 매출 차지

### Q 'BTS 유니버스 스토리'가 자체개발 게임인지? 기존 BTS게임과의 차별점, 기대 매출 전망?

- A
- 넷마블몬스터에서 개발하고 있는 샌드박스형 스토리 게임. BTS팬층들이 재미있고 쉽게 즐길 수 있는 게임으로 개발중으로 BTS팬이 많이 이용할 것 기대

### Q 코로나19 이후 게임 시장에 대한 성장성 부각이 매출, 유저 확보 측면에서의 영향은? 신작 출시시 매출 증가와 모객 전략? 코로나19 이후 CPI 비용 감소세인데, 마케팅 전략 변화와 하반기 매출대비 마케팅비 가이드نس?

- A
- 게임도 언택트 비즈니스로 현재 상황이 유리하게 작용. 마케팅을 할 때 신작 마케팅, 라이브 게임으로 나눠서 진행하고 있는데, 운영하는 마케팅중 2분기 공격적으로 예산 증대한 게임이 있었음. 특히 북미 게임중 일부 게임은 이전 분기 대비 많이 집행. 전체적으로 마케팅 할 때 ROAS(Return On Advertising Spend)를 보면서 진행해서, 현황 때문에 마케팅 패턴이나 방식의 변화는 없음
  - 마케팅 대비 매출은 특히 라이브 게임 관련해서 적정 수준의 마케팅 비율 집행중. 투자 수익이 빨리 나올 경우에 마케팅비를 증대하는 경우가 최근에 발생하고 있음

**Q** 보유 투자자산 중 빅히트엔터테인먼트, 카카오게임즈 상장이 임박했는데 구주 매출 여부와 진행한 다면 다른 쪽으로 재투자할 가능성?

**A** ▪ 상장 후 구주 매출은 검토하지 않고 있음

**Q** 하반기 신작이 코로나로 연기나 변화된 내용?

**A** ▪ 신작 개발 일정은 코로나의 영향을 받지 않음. 예를 들어 일본에서 성우의 녹음 스케줄이나, 특정 시장에서 마케팅을 진행할 때 일정이 지연이 일부 된 적 있으나 개발 때문에 지연된 경우는 없음

**Q** 2분기 법인세 마이너스인 부분? 법인세유효세율 가이드선스?

**A** ▪ 2분기 법인세 마이너스는 과거분에 대한 경정청구권에 대한 일시적 현상. 3, 4분기까지 어느정도 유지될 것으로 보임

**Q** '제2의 나라', '세븐나이츠 레볼루션' 개발 현황, 출시시점, 내년 생각중인 신작?

**A** ▪ '제2의 나라'는 한국, 일본, 대만 동시 출시 예정으로 1분기 출시 예상

▪ '세븐나이츠 레볼루션' 목표는 상반기 출시. 일부 성우 더빙과 같은 이슈가 있는 상황이나 일본, 한국 동시 출시 예정으로 상반기내 출시 가능할 것

▪ 추가 신작을 여러 개 생각하고 있는데 기회가 없어서 공개 못하고 있음. 시점을 봐서 공개하는 자리를 마련할 것

(위 내용은 전자공시시스템 또는 해당사의 실적발표 컨퍼런스 콜 내용입니다.)

## Compliance Notice

본 조사분석자료는 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다. 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다. 본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.