



Neowiz Games

2007년 3분기 실적발표

2007 년 11월 9일

본 자료는 2007년 3분기 실적에 대한 외부 감사인의 회계 감사가 완료 되지 않은 상태에서, 투자자 여러분의 편의를 위하여 작성된 자료 입니다.

본 자료의 내용 중 일부는 회계 감사 과정에서 달라질 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

목 차

매출액

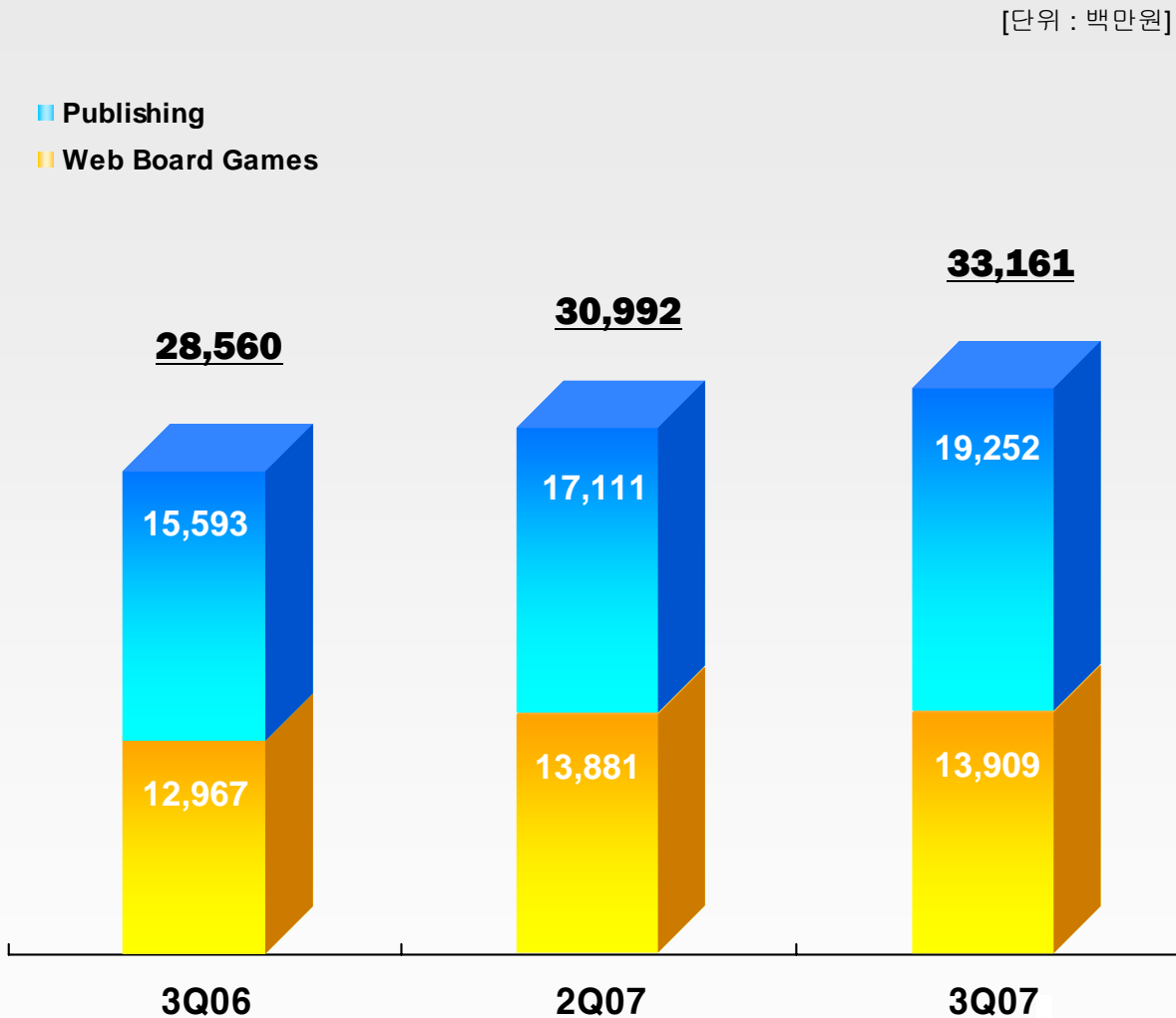
영업비용

실적 요약

게임 라인업

주요지표

* 별첨 : 게임온



※ 네오위즈게임즈 사업실적 기준으로 과거 매출 재구성

❖ 3Q07 매출액 332억원

– 웹보드 139억, 퍼블리싱 193억

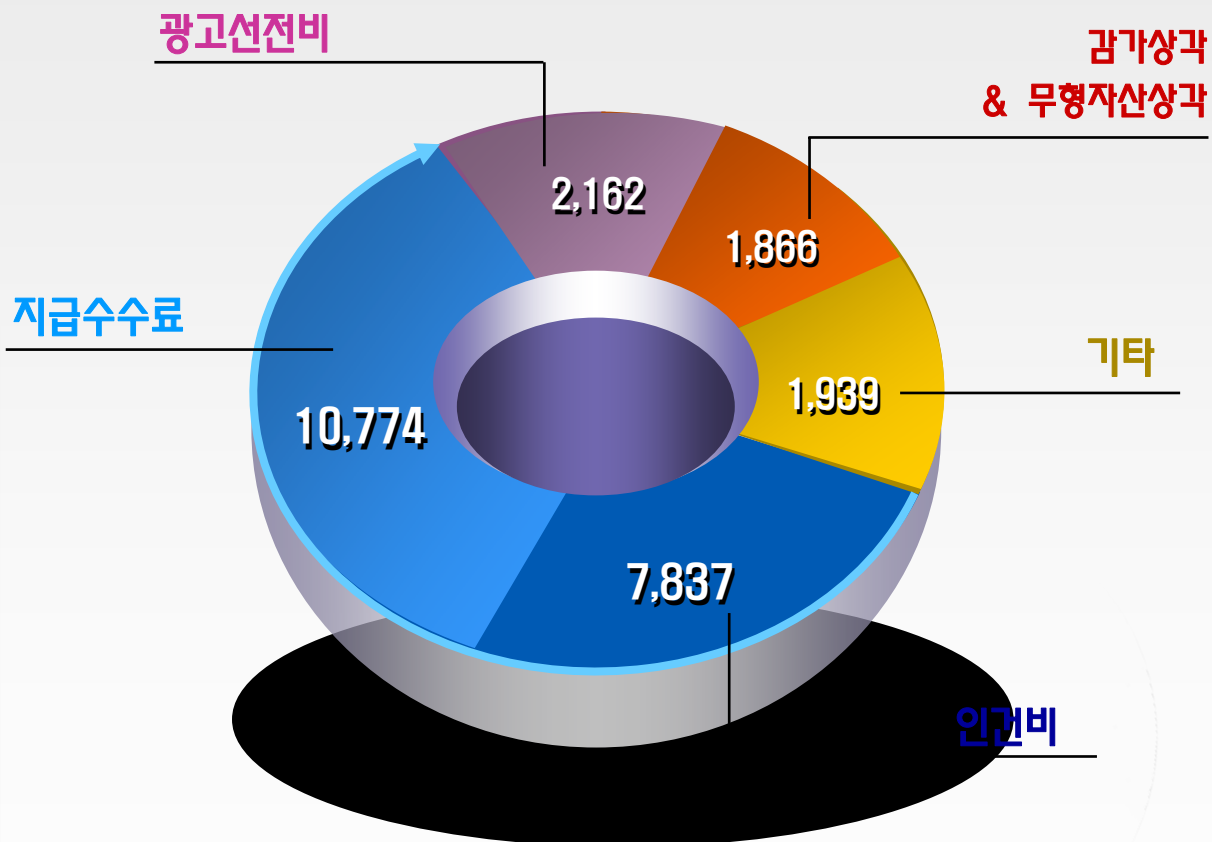
❖ 전분기대비 7% 성장

전년동기대비 16% 성장

[매출액 성장률]

	3Q07	QoQ	YoY
웹보드	13,909	0%	7%
퍼블리싱	19,252	13%	23%
합계	33,161	7%	16%

[단위 : 백만원]



❖ 3Q07 영업비용 246억원

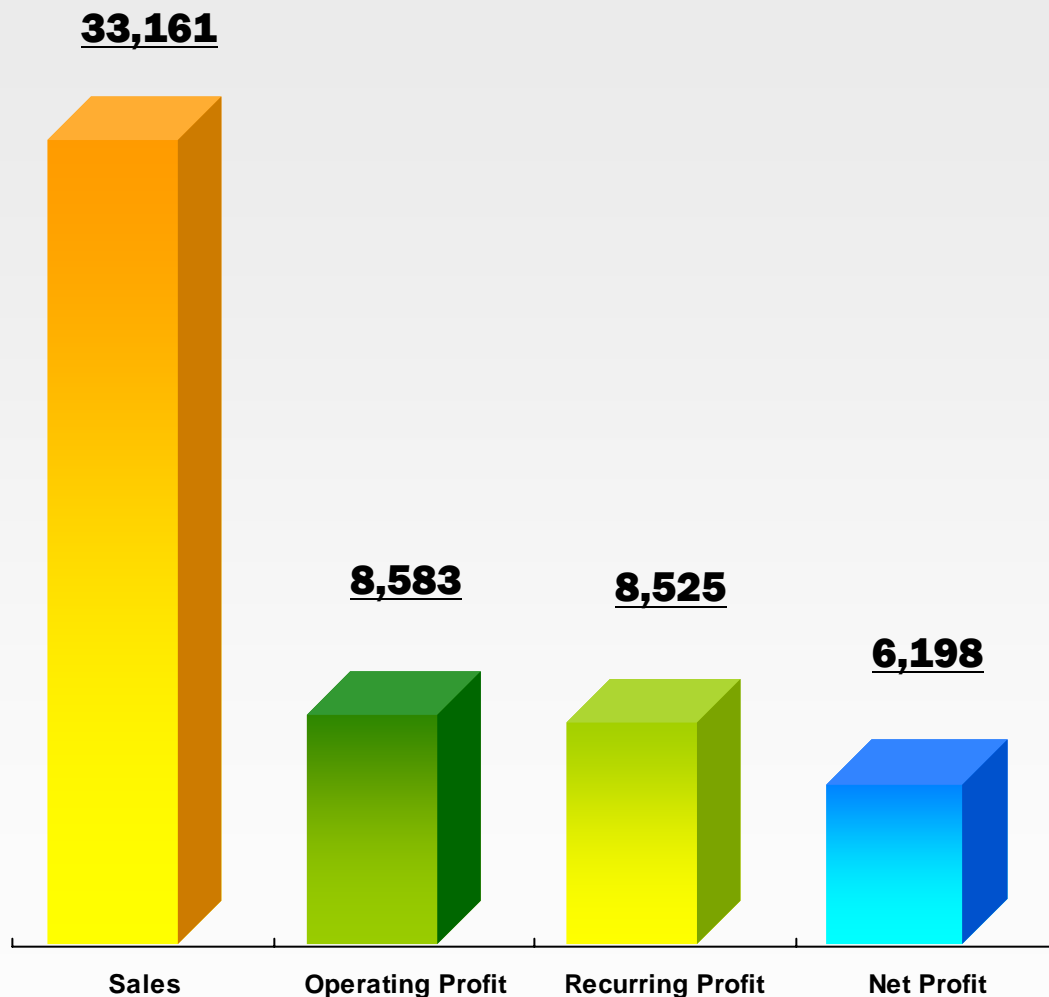
- 마케팅비용 22억

[매출액 대비 영업비용 비중]

	3Q07	분할 후 2Q07
인건비	23.6%	24.0%
지급수수료	32.5%	31.0%
광고선전비	6.5%	4.7%
감가상각 & 무형자산상각	5.6%	4.3%
기타	5.8%	9.5%
합계	74.1%	73.6%

※ 분할 후 2Q07 실적은 네오위즈게임즈 07.4.26~07.6.30 기준임.

[단위 : 백만원]



❖ 3Q07 영업이익 86억, OPM 26%

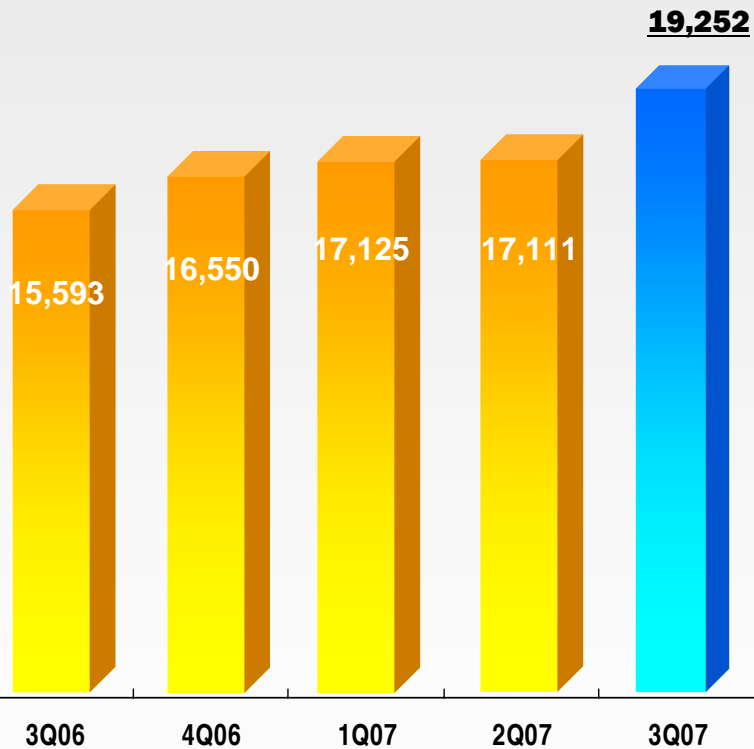
❖ 3Q07 순이익 62억, NIM 19%

[분할 전후 이익률]

	3Q07		분할 후 2Q07	
		%		%
매출액	33,161	100	22,207	100
영업이익	8,583	25.9	5,859	26.4
경상이익	8,525	25.7	6,198	27.9
순이익	6,198	18.7	4,479	20.2

※ 분할 후 2Q07 실적은 네오위즈게임즈 07.4.26~07.6.30 기준임.

[단위 : 백만원]



※ 네오위즈게임즈 사업실적 기준으로 과거 매출 재구성

온라인게임 퍼블리싱 매출원의 다각화 성공

기존 단일 게임 (스페셜포스)에 의존하던 사업구조에서 탈피하여 다수의 게임으로부터 매출 창출

안정적인 성장 기반 확보

다작의 게임으로부터 발생되는 매출로 인해 보다 안정적인 성장 가능한 구조로 사업구조 개선

장르 다양화 성공

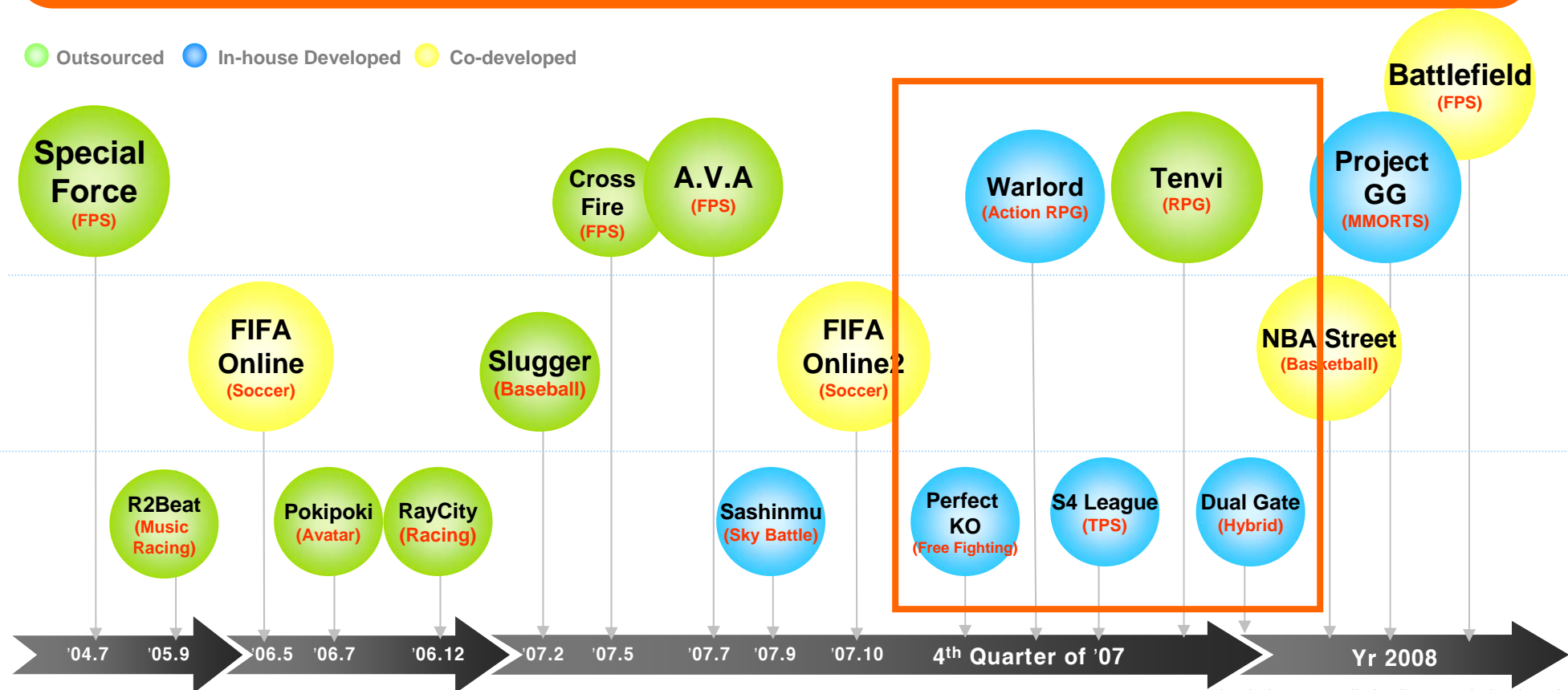
온라인게임 사용자의 다양한 기호에 어필할 수 있는 게임들의 출시로 보다 넓은 고객층의 확보 가능

신규 프로젝트의 성공 확률 증가

다양한 장르에서의 유료화 성공 경험의 누적으로 인한 신규 런칭 프로젝트들의 부분유료화 성공확률의 상승

- ❖ 10월 FIFA ONLINE 2 오피베타 개시
- ❖ 4Q 메이플스토리 제작진의 '텐비' 오피베타테스트 개시 예정
- ❖ 4Q 4개의 내부 개발작 연이은 오피베타 개시 (Warlord, Perfect KO, S4 League, Dual Gate)
- ❖ EA Battle Field Online, NBA Street 개발 진행 중

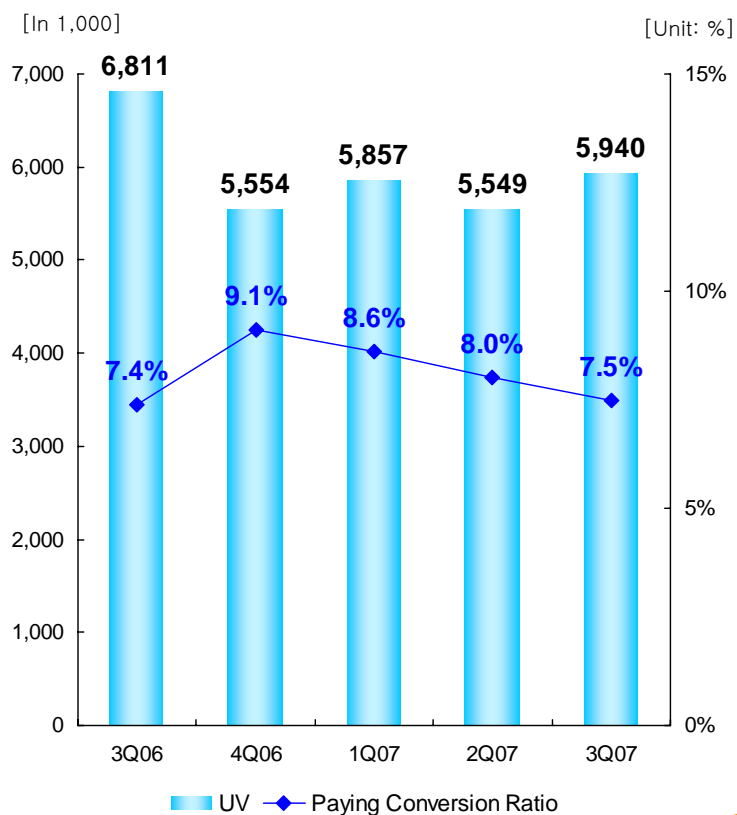
● Outsourced ● In-house Developed ● Co-developed



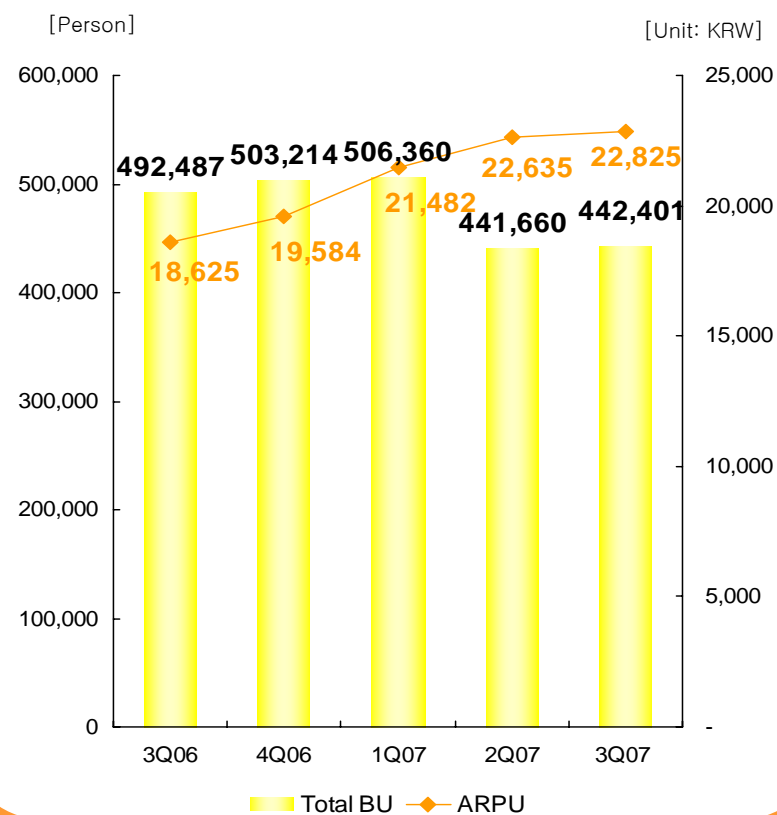
※ 위 일정은 오피베타 테스트 시점 기준임.

❖ UV 590만명, 구매전환율 7.5%, 구매고객 44만명, 월평균 인당구매액 22,825원

게임 순방문자 & 구매고객 전환율



구매고객 수 & ARPU



*별첨 : 게임온 인수

회사개요

일본 온라인게임사 매출액 비교

Biz highlights

주요 게임 포트폴리오

인수 목적

Company Profile

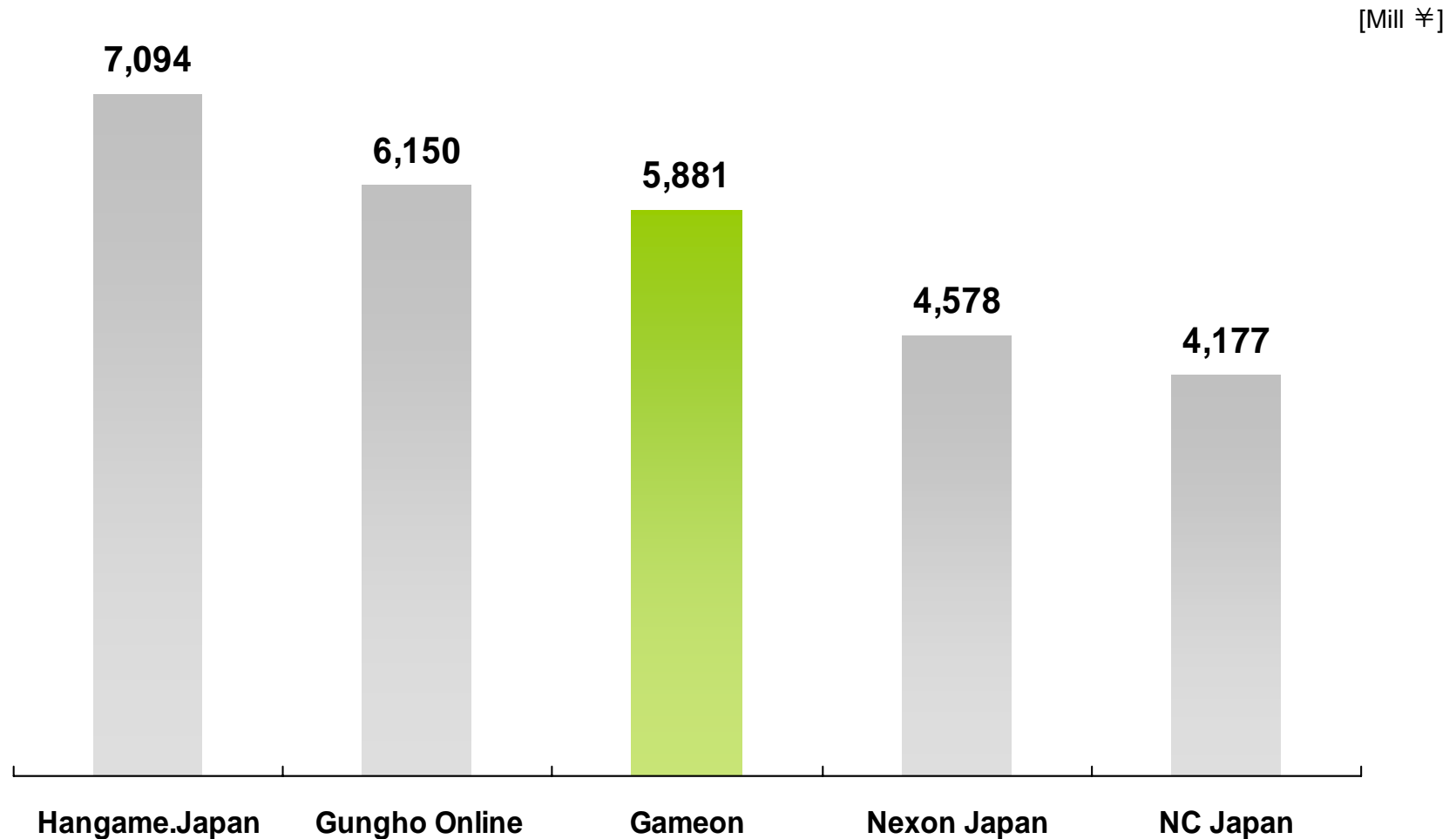
- 설립 : 2001. 4
- 상장 : 2006. 12 [일본 Mothers]
상장 당시 평가금액 5,000억원
- 발생주식수 : 79,328 주
- 주요주주 : E SJ Japan(26%), Club it(17%)
- 사업내용 : 온라인 게임 운영, 서비스
- 시가총액 : 약 1,000억원
- 직원 수 : 114명 [2006년말 기준]
- 대표이사 : 이 상 업

Financials

Mill ₩	1H 2007	2006	2005	2004
매출액	3,264	5,881	2,698	887
영업이익	950	2,060	834	35
경상이익	996	2,020	834	34
순이익	567	1,143	695	33
OPM	29%	35%	31%	4%
NIM	17%	19%	26%	4%

Mill ₩	1H 2007	2006	2005	2004
유동자산	4,642	4,925	1,389	409
고정자산	187	135	207	71
자산총계	5,241	5,470	1,596	480
유동부채	1,228	1,934	602	182
부채총계	1,228	1,934	602	182
납입자본금	12	12	5	5
자본총계	4,012	3,535	994	298

Top online game publisher, Gameon



“검증된 수익성”

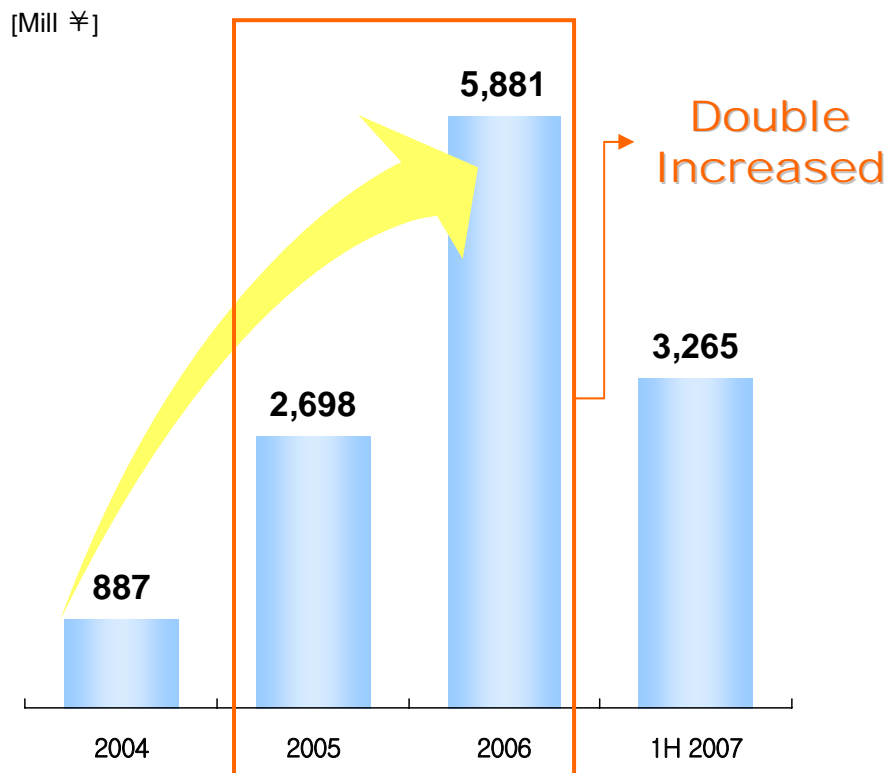
2006년 매출액 59억엔(약 480억원), 영업이익 21억엔(약 170억원), 순이익 11억엔(약 100억원)

2007년 상반기 매출 33억엔(약 270억원), 순이익 6억엔(약 50억원)으로 지속 상승추세

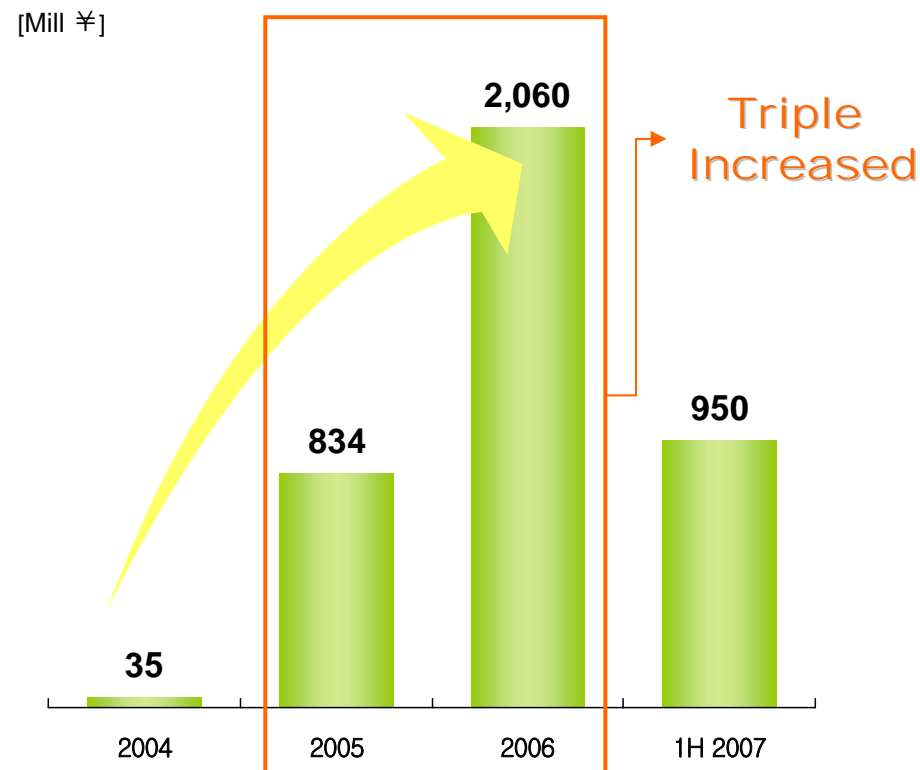
“우량한 재무구조”

2007년 6월말 기준 자산총액 52억엔(약 430억원), 현금 34억엔(약 280억원)을 보유

Revenue Trends



Operating Income Trends



‘붉은보석’, ‘뮤’, ‘크로노스’ 등 5종의 게임을 상용화에 성공시키면서 **“일본 온라인게임 메이저 퍼블리셔”**로 도약

타이틀



SIN TENJOUHI
신천상비



CRONOS
자지 않는 대륙
크로노스



MU
뮤 기적의 대지



RED STONE
레드 스톤



SILKROAD ONLINE
실크로드 온라인



MIRACLESUMMONER
CUI
큐이

개발원	Hi-WIN	Lizard Interactive	WEBZEN	L&K Logic Korea	Joymax	Windysoft
장르	MMORPG	MMORPG	MMORPG	MMORPG	MMORPG	소환 몬스터 배틀
서비스 개시시기	2003/3/14	2003/10/27	2004/2/27	2005/2/24	2005/12/ 21	2007 (예정)
과금 모델	아이템 과금형	아이템 과금형	아이템 과금형	아이템 과금형	아이템 과금형	아이템 과금형 (예정)
매출 (06년 실적)	436백만엔	560백만엔	807백만엔	3,250백만엔	699백만엔	—

Neowizgames

- 대량의 캐주얼게임 콘텐츠 보유
- Key EA 타이틀 보유
- 캐주얼게임 Monetizing 노하우



Gameon

- 수익성 검증된 초우량 게임 퍼블리셔
- 일본내 성공적인 사업 경험 축적
- 일본 현지 사용자 기반 확보

=

- 향후 출시될 EA 타이틀 및 다양한 온라인 게임의 직접 퍼블리싱 채널 확보
- Game On의 일본 내 온라인 게임 퍼블리싱 채널 활용
- 최소의 시간 및 자본으로 일본 온라인 사업 현실화
- 게임온의 온라인게임 사업 포트폴리오의 다각화
- 게임온의 일본 온라인 게임 시장 지배력 강화로 단 기간내 일본 내 1위 목표

감사합니다 !