NEOWIZ

2026년 1분기 실적발표

2026.05.11

NEOWIZ © NEOWIZ All rights reserved.

유의사항

㈜네오위즈는 2011년부터 한국채택국제회계기준(K-IFRS)을 도입하여
본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 모두 K-IFRS 기준으로 작성되었으며,
연결 실적의 경우 지배회사인 ㈜네오위즈와 종속회사를 대상으로 작성되었습니다.

회사는 본 자료에 서술된 재무실적 및 영업성과의 정확성에 대해 보장하지 않으며,
본 자료에 서술된 내용은 과거 또는 미래에 대한 약속이나 진술로 간주될 수 없습니다.

따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 안되며,
본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임을 지지 않음을 알려드립니다.
(과실 및 기타의 경우 포함)

본 자료는 자료 작성일 현재의 사실에 기초하여 작성된 것이며,
향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 업데이트 책임을 지지 않습니다.

© NEOWIZ All rights reserved.

1Q26 Highlights

1 Performance

매출

1,014 억 원

영업이익

70 억 원

당기순이익

155 억 원

2 Capital Return

주주환원 100% 집행 완료

120 억 원

현금배당	자사주 소각
60억원	60억원
4월 지급 완료	4월 소각 완료

3 Pipeline

6개 프로젝트 중 5개가 본격 개발 단계 진입

게임	개발단계
Wolfeye Studios 신작	Production
Zakazane Studio 신작	Production
프로젝트 CF	Production
프로젝트 Rubicon	Vertical-slice
P의 거짓 차기작	Vertical-slice
프로젝트 Windi	Prototype

© NEOWIZ All rights reserved.

재무 성과

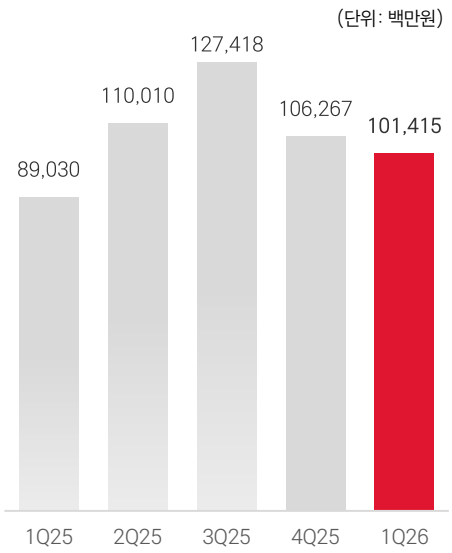
© NEOWIZ All rights reserved.

1분기 실적 요약

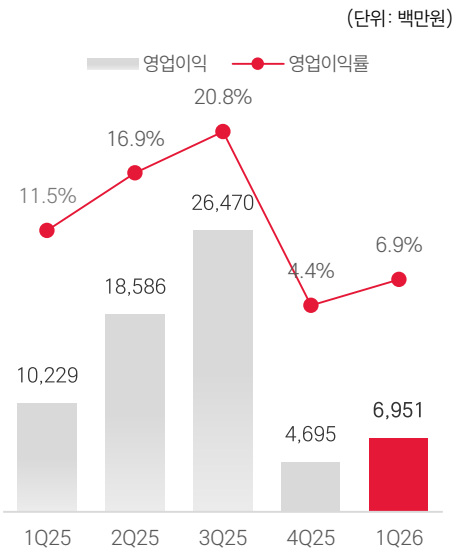
1분기 매출액 1,014억 원, 영업이익 69.5억 원, 당기순이익 154.7억 원

- 신작 출시 공백기 속에서도 핵심 IP들의 견조한 라이브 운영을 통해 안정적인 펀더멘탈 확인
- 모바일 부문의 견조한 매출 흐름이 이어지는 가운데, PC/콘솔 부문은 자연스러운 안정화 단계 진입
- 영업 외 부문은 고환율 기조 지속에 따른 환차익 반영

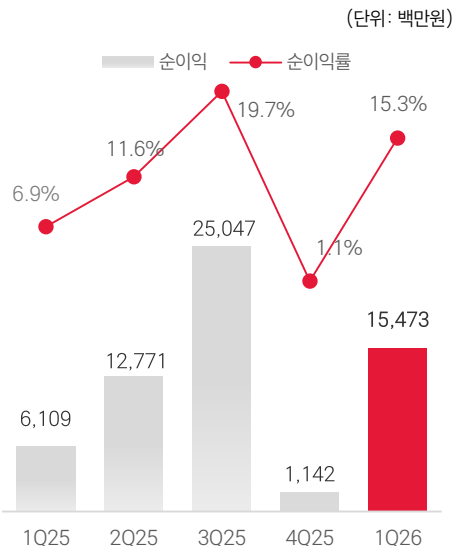
매출액



영업이익



순이익



© NEOWIZ All rights reserved.

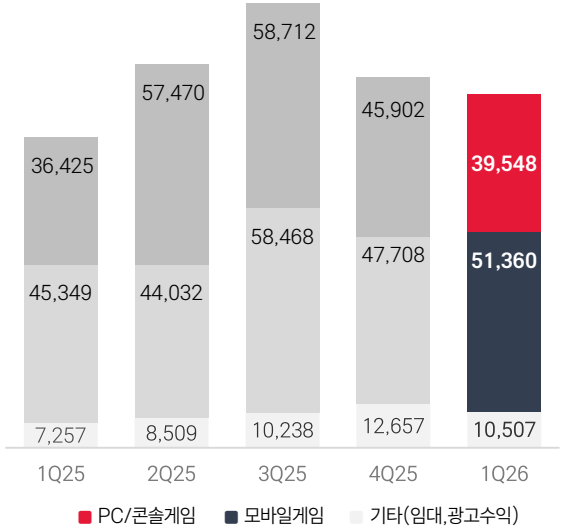
1분기 매출 구성

1분기 매출액 1,014억 원, YoY +13.9% , QoQ -4.6%

- PC/콘솔 게임 395억 원 (YoY 8.6%, QoQ -13.8%) : 'P의 거짓: DLC', 'Shape of dreams' 매출 안정화
- 모바일 게임 514억 원 (YoY 13.3%, QoQ 7.7%) : '브라운더스트2' 2.5주년 및 1000Day 이벤트 효과

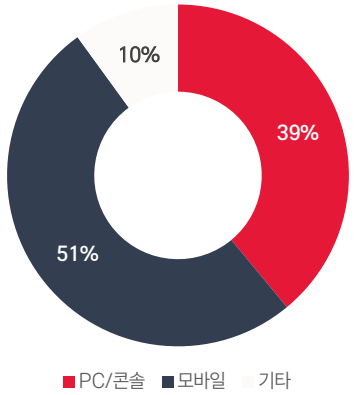
매출액 추이

(단위: 백만원)

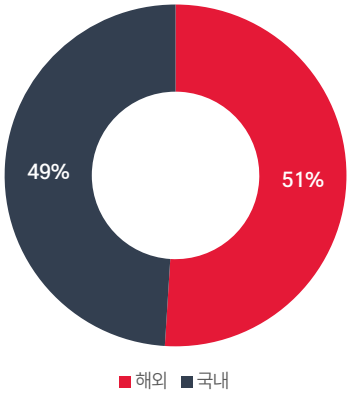


매출액 비중

[1Q26 플랫폼별 비중]



[1Q26 지역별 비중]



© NEOWIZ All rights reserved.

1분기 영업비용

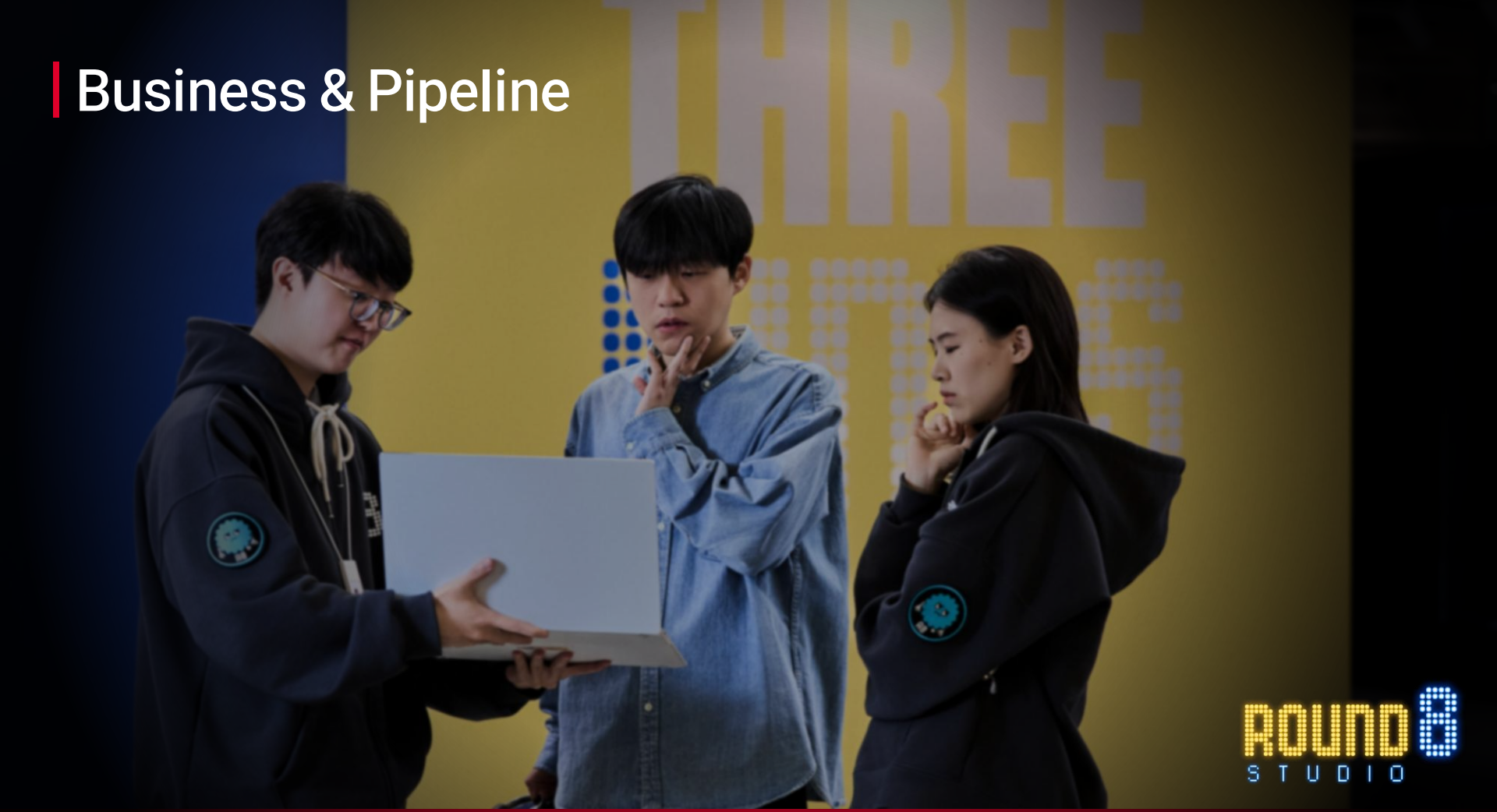
1분기 영업비용 945억 원, YoY +19.9% , QoQ -7.0%

- 인건비 : 전분기 일회성 비용(인센티브) 제거
- 마케팅비 : 마케팅 외주 활용 및 효율화
- 기타비용 : 라이브 IP 운영비(외주·서버) 반영

(단위: 백만원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	YoY	QoQ
영업비용	**78,802**	**91,424**	**100,947**	**101,572**	**94,464**	**19.9%**	**-7.0%**
인건비	36,597	41,843	36,612	44,529	39,582	8.2%	-11.1%
변동비	24,769	30,744	45,298	37,304	35,044	41.5%	-6.1%
마케팅비	5,589	8,316	8,438	8,483	7,325	31.1%	-13.7%
상각비	5,643	3,499	3,408	3,360	3,421	-39.4%	1.8%
기타비용	6,197	7,022	7,192	7,897	9,092	46.7%	15.1%

© NEOWIZ All rights reserved.

Business & Pipeline



© NEOWIZ All rights reserved.

2026년 전략 방향성

견고한 매출 성장을 위해 글로벌 IP 프랜차이즈화와 팬덤 중심 운영 전략 실행

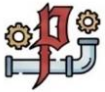
중장기 성장 전략에 부합하는 신작 개발·글로벌 마케팅에 선제적 투자 집행

신규 IP 확장

- **스토리 IP 퍼블리싱**
  - '안녕서울: 이태원편' 등 서사적 완성도가 높은 IP 소싱으로 파이프라인 다각화
- **신규 장르 수혈**
  - 액션, 라이프 시뮬레이션, 미스터리 등 다양한 장르에서 스토리 기반 IP 확보
  - IP 확장을 통해 포트폴리오의 깊이를 더함

팬덤 중심 서비스 고도화

- **운영 사이클 최적화**
  - '브라운더스트2' 업데이트 주기 단축
- **유저 경험의 오프라인화**
  - 'DJMAX RESPECT V' 콘서트, 팝업스토어 등 팬덤 친화적 활동 확대
- **브랜드 리뉴얼**
  - '고양이와 스프' 리뉴얼 및 신작 '마법의 레시피' 출시 통한 유저 확장



IP 프랜차이즈화

- **세계관의 확장 및 시리즈화**
  - 강력한 서사와 검증된 게임성을 바탕 장기적 수익원 창출
- **'P의 거짓' 차기작 개발 본격화**
  - 프로토타입 통과, 본격 개발 단계 진입
- **선별적 투자로 흥행작 확보**
  - Wolfeye, Zakazane 등 글로벌 평단이 주목하는 스튜디오 선제적 투자

글로벌 현지화

- **현지화 전략**
  - 지역별 정서에 맞는 맞춤형 마케팅
- **검증된 개발력**
  - 영국 GJA 수상으로 입증된 글로벌 경쟁력을 바탕으로 서구권 시장 공략 가속화

글로벌 IP 프랜차이즈 구축과 고도화된 라이브 운영의 결합으로 지속 가능한 성장 모델 구축

© NEOWIZ All rights reserved.

Live IP Operations

‘브라운더스트 2’ 팬덤과 맞닿은 진심 어린 소통으로 YoY · QoQ 동반 성장

2Q26 — 풍성한 3주년 캠페인

여름 시즌의 신규 콘텐츠 업데이트

한국 · 대만 오프라인 행사 개최 → 유저 로열티 및 브랜드 가치 제고

이벤트 월초 배치하여 매출 이연 최소화 및 분기 실적 가시성 확보

지속 성장 · 수익성 제고

휴지기 단축으로 업데이트 공백 최소화 → 팬 니즈 충족

1인칭 시점 변환 도입 예정 → 비주얼·몰입감 차별화

웹상점 비중 확대 및 대체 플랫폼 확대 → 플랫폼 수수료 절감

주요 활동 및 계획	‘26년 1분기 활동			‘26년 2분기 계획		
구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월
주년			1000days Anniv.			3주년 이벤트
BM	캐릭터 팩	이벤트 팩	스페셜 스킨	캐릭터 팩	이벤트 팩	스페셜 스킨
스토리			스토리 팩 20		스토리 팩 21	
국가별 오프라인 이벤트						
한국		일러스타페스 10	1000일 기념 특별 방송	만우절 이벤트	디저트 제휴	팬 페스티벌& 아트북 출시
대만 / 중국	FFACG EXPO	타이페이 게임쇼				
일본		Pop-up store			Pop-up store	라이브 소통

© NEOWIZ All rights reserved.

Live IP Operations

고양이와 스프

유저 인터랙션 기반 소셜·꾸미기 콘텐츠 고도화
게임·출판·굿즈 등 멀티 채널 IP 프랜차이즈화 추진
하반기 5주년 메이저 업데이트 및 신규 BM 도입 예정

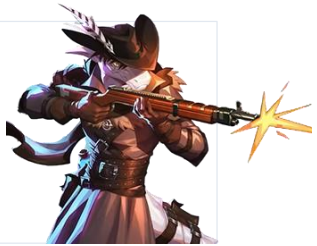
피망

전통 놀이 문화 IP의 현대적 재해석을 통한 브랜드 가치 강화
오프라인 체험 공간 및 굿즈 운영을 통한 IP 접점 다각화
사회 공헌 및 온/오프라인 대회 운영으로 사용자 저변 확대

디제이맥스 리스펙트 V

대형 IP 콜라보 순차 진행을 통한 라이브 운영 모멘텀 유지
중국·일본 중심 해외 매출 비중 확대 추진
콜라보 팝업 스토어 등 오프라인 행사 운영으로 코어 팬덤 결속 강화

Shape of dreams



신규 엔딩·캐릭터 추가 등 콘텐츠 업데이트 지속
스팀 외 플랫폼 확장을 통한 사용자 베이스 확대
글로벌 IP 콜라보 통한 해외 시장 진출 가속화

© NEOWIZ All rights reserved.

ROUND8 Studio — Strategic Q&A

Q1. 시나리오 라이터 출신 디렉터를 영입하며 스토리텔링 역량을 강화하는 것으로 보입니다. ROUND8이 추구하는 '내러티브'의 전략적 의미는 무엇입니까?

내러티브는 ROUND8이 갖춰야 할 핵심 역량 중 하나로, 유저의 게임 몰입을 만들어내는 핵심 요소라고 판단합니다.

글로벌 개발 비용이 상승하는 환경에서 기술적·물량적 투입만으로는 시장에서 좋은 평가를 받기 어렵기 때문에 내러티브의 중요성은 더욱 커졌습니다.

진승호·이상균 디렉터를 영입한 이유 역시 두 분 모두 우수한 내러티브 구현 역량을 보유하고 있기 때문입니다.

Q2. 진승호·이상균 디렉터 등 베테랑 인력이 라운드8 조직 내에서 어떻게 융합되고 있으며, 기대하는 시너지는 무엇입니까? 또한 ROUND8이 디렉터 영입 시 적용하는 기준은 무엇입니까?

두 디렉터는 현재 각자 프로젝트를 주도하며 본인의 강점을 작품에 구현하고 있습니다. 디렉터 선임 기준은 엄격하게 적용하고 있으며,

글로벌 시장에서 성과를 거둔 디렉터들의 공통점은 만들고자 하는 결과물을 명확히 정의하고 디테일하게 설명할 수 있다는 점입니다.

ROUND8은 디렉터의 가장 핵심적인 자질을 '창작물에 대한 명확한 비전과 디테일에 대한 통제력'으로 정의하고 있습니다.

Q3. 소울라이크, 내러티브 기반 RPG, 서브컬처, 라이프 시뮬레이션까지 다양한 장르의 라인업을 동시에 준비 중입니다. 포트폴리오 다각화의 배경과 동시 운영에 따른 리스크 관리 방안은 무엇입니까?

경영진 차원에서 의도적으로 장르를 확장한 것은 아니며, 신작 검토 시 ① 콘셉트의 독창성과 재미, ② 시장 내 경쟁력,

③ 자체 개발 역량 보유 여부 — 세 가지 기준을 적용하는데 디렉터가 3개 조건을 충족하면서 설득력 있고 매력적인 기획을 가져오면서

자연스럽게 라인업이 다각화되었습니다. 다중 프로젝트 관리의 난도는 존재하지만, 게임 개발은 장르 불문하고 난이도가 높습니다.

ROUND8은 디렉터가 가장 강한 동기와 역량을 가진 콘셉트를 추진하는 것이 성공 확률을 높이는 합리적 선택이라고 판단합니다.

© NEOWIZ All rights reserved.

주주환원 정책 집행 현황

정책 도입 1년차 : 기본 원칙대로 100% 집행 완료

- 정책 기본 원칙 충실 이행 및 주주가치 제고 가시화

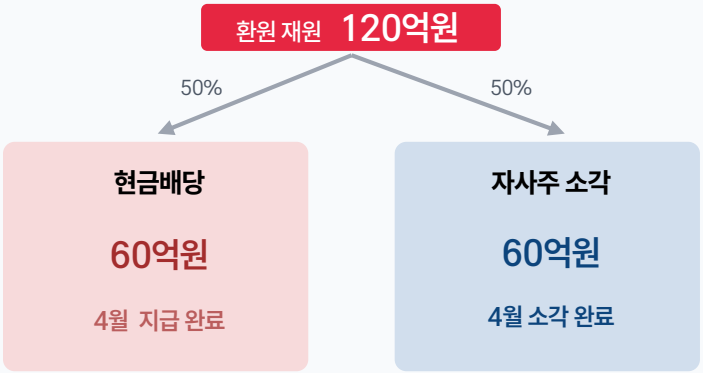
환원 재원 산출 기준

Max [❶ 기본원칙 영업이익 × 20% , ❷ 최소보장액 100억 원]

환원 재원	120억원	FY2025 영업이익 599.8억 원의 20%
주주환원율	24.0%	환원액 120억 / 지배순이익 499.8억
발행주식총수	-1.0%	21,856,816주 → 21,636,459주

1Q26 집행 내역

재원 분배 및 실행 — 현금배당 50% + 자사주 소각 50%



주1) 주주환원율 = (현금배당 + 자사주 소각) / FY2025 지배기업소유주 귀속 당기순이익
주2) 발행주식수 변동은 자사주 소각 반영 기준.

© NEOWIZ All rights reserved.

Pipeline Line-up

NEOWIZ

- **Phase 1: 시리즈화가 가능하고 성장성 높은 타이틀 발굴**

게임	장르	플랫폼	시장	자체개발/퍼블리싱	출시
고양이와 스프: 마법의 레시피	시뮬레이션	모바일	글로벌	자체개발	26년 4월 28일
킹덤 2	MMORPG	모바일	한국/중화권	자체개발	하반기
안녕서울: 이태원편	퍼즐 플랫포머	PC(Steam)	글로벌	퍼블리싱	

- **Phase 2: 본격적 글로벌 IP 확장 준비**

게임	장르	플랫폼	시장	자체개발/퍼블리싱	개발단계
Wolfeye Studios 신작	1인칭 RPG	PC/콘솔	글로벌	퍼블리싱	Production
Zakazane Studio 신작	서부 느와르 CRPG	PC/콘솔	글로벌	퍼블리싱	Production
프로젝트 CF	라이프 시뮬레이션	PC/콘솔	글로벌	자체개발	Production
프로젝트 Rubicon	스토리 중심 RPG	PC/콘솔	글로벌	자체개발	Vertical-slice
P의 거짓 차기작	소울라이크	PC/콘솔	글로벌	자체개발	Vertical-slice
프로젝트 Windi	소울라이크	PC/콘솔	글로벌	자체개발	Prototype

※ 현재 개발 중인 차기작은 글로벌 퍼블리싱 및 프랜차이즈 확장을 전제로 개발 중이며 게임명 및 출시 일정은 추후 공개 예정입니다.

© NEOWIZ All rights reserved.

Appendix

© NEOWIZ All rights reserved.

요약 재무제표

연결 재무상태표

(단위: 백만원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26
유동자산	**316,235**	**336,127**	**357,054**	**381,024**	**363,896**
현금및현금성자산	99,854	95,937	89,587	71,507	153,525
매출채권및기타채권	36,257	67,147	47,197	59,122	39,199
유동금융자산	173,184	159,782	209,113	235,503	159,707
기타유동자산	6,940	13,261	11,157	14,892	11,464
비유동자산	**304,782**	**306,070**	**307,524**	**298,319**	**298,908**
매출채권및기타채권	1,259	1,253	1,281	1,282	1,286
공동기업 및 관계기업투자	22,419	22,218	22,346	22,430	30,774
투자부동산	26,521	26,385	26,249	26,498	26,360
유형자산	86,957	86,163	85,690	84,982	84,782
무형자산	94,998	91,856	92,991	78,689	70,750
비유동금융자산	37,595	41,679	43,544	47,524	48,293
기타비유동자산	35,033	36,516	35,423	36,914	36,662
자산총계	**621,017**	**642,197**	**664,577**	**679,343**	**662,804**
유동부채	75,478	87,315	79,744	107,807	87,895
비유동부채	19,551	22,404	23,921	15,722	14,488
부채총계	**95,028**	**109,719**	**103,665**	**123,530**	**102,383**
지배기업소유주지분	**495,657**	**503,910**	**533,217**	**531,167**	**536,430**
자본금	11,017	11,017	11,017	11,017	11,017
주식발행초과금	129,989	129,989	129,989	79,989	79,989
이익잉여금	428,059	440,620	466,600	520,957	532,837
기타자본	(73,409)	(77,717)	(74,389)	(80,796)	(87,413)
비지배지분	**30,332**	**28,568**	**27,695**	**24,647**	**23,990**
자본총계	**525,989**	**532,478**	**560,912**	**555,814**	**560,420**
부채와자본총계	**621,017**	**642,197**	**664,577**	**679,343**	**662,804**

연결 손익계산서

(단위: 백만원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26
영업수익	**89,030**	**110,010**	**127,418**	**106,267**	**101,415**
영업비용	78,802	91,424	100,947	101,572	94,464
영업이익	**10,229**	**18,586**	**26,470**	**4,695**	**6,951**
금융수익	4,109	4,184	4,807	10,458	15,775
금융비용	4,976	5,008	(870)	2,949	5,681
영업외수익	589	90	691	655	326
영업외비용	708	418	(151)	8,675	970
관계기업투자평가손익	(197)	(208)	8	(84)	3,777
법인세차감전순이익	**9,044**	**17,225**	**32,997**	**4,101**	**20,179**
법인세비용	2,935	4,454	7,951	2,960	4,706
당기순이익	**6,109**	**12,771**	**25,047**	**1,142**	**15,473**
지배회사의 소유주지분	7,279	14,009	25,950	2,741	16,217
비지배지분	(1,170)	(1,238)	(903)	(1,599)	(744)

© NEOWIZ All rights reserved.

맺으며

네오위즈는 게이머가 게임을 만드는 회사입니다.

전 세계 플레이어들에게 최상의 게임 경험을 선사하는 작품을 창조하기 위해,

지금 이 순간에도 다음 한 걸음을 준비하고 있습니다.

© NEOWIZ All rights reserved.