

# NEOWIZ

## Investor Relations.

---

Built for Fans. Made to Last.

2026 년 08 월

# 유의사항

(주)네오위즈는 2011년부터 한국채택국제회계기준(K-IFRS)을 도입하여  
본 자료에 포함된 재무실적 및 영업성과는 모두 K-IFRS 기준으로 작성되었으며,  
연결 실적의 경우 지배회사인 (주)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 발생하는 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.

## 상반기 매출 2,035억 원, 영업이익 149억 원, 당기순이익 339억 원

- 라이브 IP의 안정적 운영으로 상반기 매출은 전년 대비 성장
- 모바일 매출 성장에 따른 변동비 증가로 영업이익 감소
- 금융자산 평가이익과 환율 상승에 따른 외화환산이익으로 당기순이익 개선

매출액

2,035 억 원

YoY **+2.2%** (1H25 1,990억 원)

라이브 IP 중심 외형 성장

영업이익

149 억 원

YoY **-48.3%** (1H25 288억 원)

매출 믹스 변화에 따른 변동비 증가

당기순이익

339 억 원

YoY **+79.4%** (1H25 189억 원)

외화환산이익·금융수익 반영

### 주요 현황

#### 사업·파이프라인

- 신작 파이프라인 2개 추가 (자체개발 1개, 소싱 1개)
- 고양이와 스프: 마법의 레시피 (4월), ‘킹덤 2’ 출시 (8월)

#### 주주환원

- 2025년 배당 및 자기주식 소각 120억 원 완료 (4월)
- 2026년 주주환원 목적 자기주식 50억 원 취득 결정 (8월)

#### 경영·거버넌스

- 개발자 출신 신임 공동대표이사 선임 (8월)
- 첫 지속가능경영 보고서 발간 (7월)

※ 실적은 연결 상반기 기준이며, 주요 현황은 실적발표일까지 내용을 포함합니다.

## | 2분기 재무실적

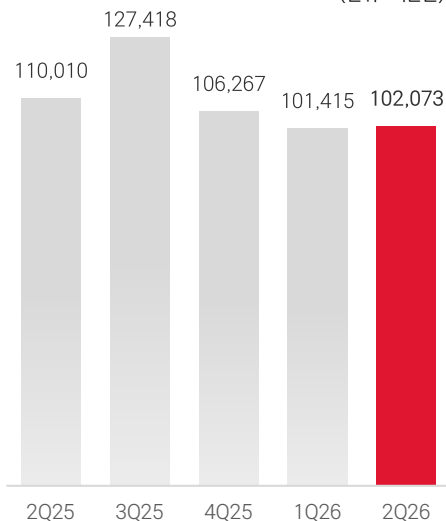


## 2분기 매출액 1,021억 원, 영업이익 79억 원, 당기순이익 184억 원

- 브라운더스트2 3주년·고양이와 스프 IP 콜라보 및 신작 출시로 매출과 영업이익 증가
- 금융수익 증가로 당기순이익 증가

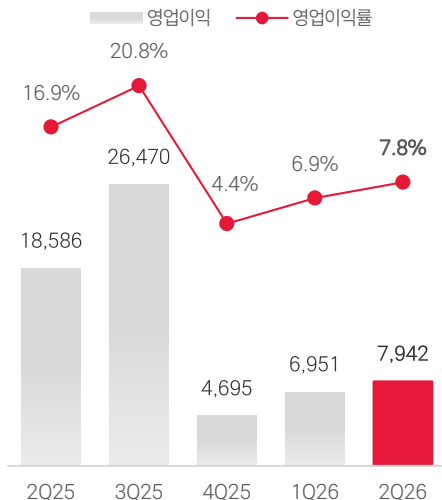
### 매출액

(단위: 백만원)



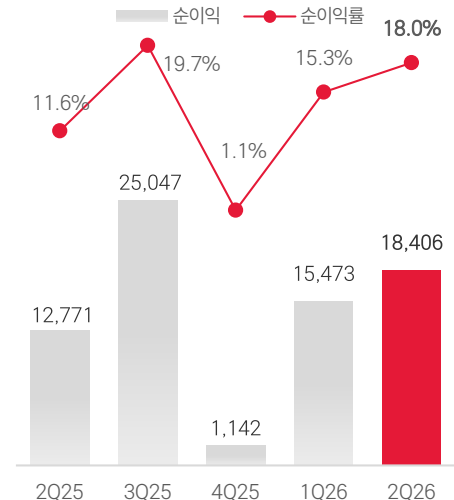
### 영업이익

(단위: 백만원)



### 순이익

(단위: 백만원)

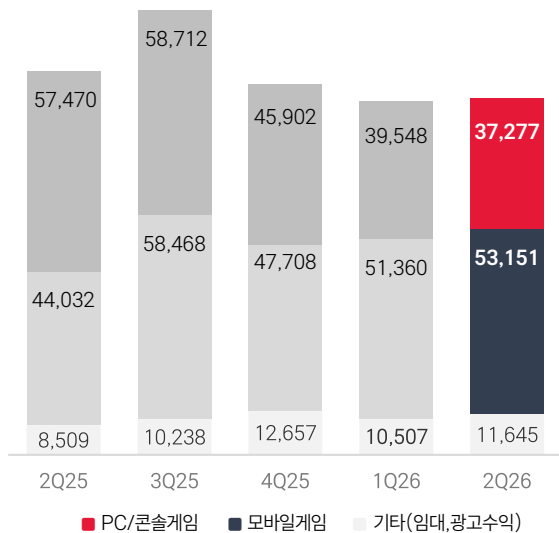


## 2분기 매출액 1,021억 원, YoY -7.2% , QoQ 0.6%

- PC/콘솔 게임 373억 원 (YoY -35.1%, QoQ -5.7%) : ‘P의 거짓’, ‘Shape of Dreams’ 매출 안정화
- 모바일 게임 532억 원 (YoY 20.7%, QoQ 3.5%) : ‘브라운더스트2’ 3주년, 고양이와 스프 IP 콜라보 ·마법의 레시피 신작 효과

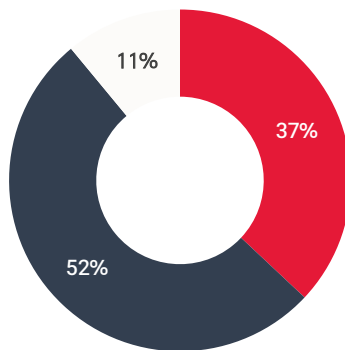
매출액 추이

(단위: 백만원)

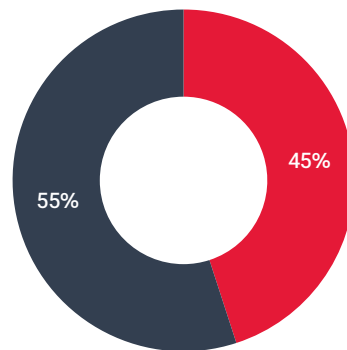


매출액 비중

[2Q26 플랫폼별 비중]



[2Q26 지역별 비중]



\*주요 타이틀의 해외 매출 비중 : P의 거짓 96%, 브라운더스트2 87%, 고양이와 스프 91%, DJ MAX Respect V 51%

### 2분기 영업비용 941억 원, YoY 3.0%, QoQ -0.4%

- 마케팅비 : 신작 런칭·라이브 IP 이벤트로 증가
- 인건비 : 전분기 주식보상비 기저효과

| (단위: 백만원) | 2Q25   | 3Q25    | 4Q25    | 1Q26   | 2Q26   | YoY    | QoQ   |
|-----------|--------|---------|---------|--------|--------|--------|-------|
| 영업비용      | 91,424 | 100,947 | 101,572 | 94,464 | 94,131 | 3.0%   | -0.4% |
| 인건비       | 41,843 | 36,612  | 44,529  | 39,582 | 36,400 | -13.0% | -8.0% |
| 변동비       | 30,744 | 45,298  | 37,304  | 35,044 | 34,535 | 12.3%  | -1.5% |
| 마케팅비      | 8,316  | 8,438   | 8,483   | 7,325  | 10,691 | 28.6%  | 46.0% |
| 상각비       | 3,499  | 3,408   | 3,360   | 3,421  | 3,407  | -2.6%  | -0.4% |
| 기타비용      | 7,022  | 7,192   | 7,897   | 9,092  | 9,098  | 29.6%  | 0.1%  |

# | 성장과 주주가치





## Phase 1: 시리즈화가 가능하고 성장성 높은 타이틀 발굴

| 게임         | 장르      | 플랫폼       | 시장           | 자체개발/퍼블리싱 | 출시            |
|------------|---------|-----------|--------------|-----------|---------------|
| 킹덤 2       | MMORPG  | 모바일       | 한국/대만·홍콩·마카오 | 자체개발      | 26년 8월 5일/하반기 |
| 안녕서울: 이태원편 | 퍼즐 플랫폼머 | PC(Steam) | 글로벌          | 퍼블리싱      | 26년 하반기       |

## Phase 2: 본격적 글로벌 IP 확장 준비

| 게임                 | 장르              | 플랫폼       | 시장  | 자체개발/퍼블리싱 | 개발단계           |
|--------------------|-----------------|-----------|-----|-----------|----------------|
| Wolfeye Studios 신작 | 1인칭 RPG         | PC/콘솔     | 글로벌 | 퍼블리싱      | Production     |
| 와인드 업 데드맨          | 내러티브 CRPG       | PC(Steam) | 글로벌 | 퍼블리싱      | Prototype      |
| 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      |
| 프로젝트 FN            | 서브컬처 세계관 기반 RPG | PC/콘솔     | 글로벌 | 자체개발      | Vertical-slice |

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

## 2026년 사업연도 주주환원을 위해 자기주식 50억 원 취득 결정

### 01. 2025년 사업연도 환원 (완료)

- 2025년 연결 영업이익 600억 원의 20%인 총 120억 원 집행 완료
- 자기주식 60억 원 취득 후 전량 소각 (2026년 4월 완료)
- 비과세 배당 60억 원 실시 (2026년 4월 지급)

### 02. 2026년 사업연도 환원 (진행 중)

- 2026년 주주환원을 위한 자기주식 50억 원 취득 결의
- 신탁계약 기간 2026년 8월 ~ 2027년 2월
- 2027년 정기주주총회 재무제표 승인 후 비과세 배당 및 자사주 소각 예정

### 03. 3개년 주주환원 정책 (2025~2027년)

2026년 1월 23일 「주주가치 제고 방안」 공시

환원 재원

Max [ 연결 영업이익 × 20% ,  
연간 최소 100억 원 ]

최소 환원 재원 100억 원 이행 시

현금 배당 50억 원  
자사주 소각 50억 원

환원 재원 100억 원 초과 시

초과 재원은 시장 상황을 고려해  
이사회 결의로 배당·소각 규모 결정

자사주 특별 소각

2026년 이후 부여한 임직원 주식보상 재원  
중 가득조건 미달성 등으로 인한 소멸 물량의  
50% 소각

## 개발 리더십과 조직개편으로 성과창출에 집중, 지속가능경영체계 구축

### 01. 신임 대표이사 선임

- 박성준 신작개발그룹장, 창사 최초 개발자 출신 대표로 선임
- 배태근 대표와 공동대표 체제, 8월 이사회 결의로 공식 취임
- 신작 성과 창출에 집중하기 위한 전략적 결정

### 02. 개발·라이브 운영 체계 정비

- 신작개발그룹 : 신규 IP 개발 스튜디오 독립성 강화
- 글로벌사업그룹 : 신규 IP 발굴·투자, 글로벌 퍼블리싱
- 라이브게임사업그룹 : 라이브 IP 안정적 운영·고도화
- '발굴·투자'와 '운영고도화'축으로 재편

### 03. 지속가능경영 강화

- 창사 최초 '2025 지속가능경영 보고서' 발간
- 서스틴베스트 2026 상반기 거버넌스 종합 평가 등급 상향
- 보상위원회 등 이사회 산하 위원회 계획으로 거버넌스 강화

# | Appendix



## 연결 재무상태표

| (단위: 백만원)        | 2Q25           | 3Q25           | 4Q25           | 1Q26           | 2Q26           |
|------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| <b>유동자산</b>      | <b>336,127</b> | <b>357,054</b> | <b>381,024</b> | <b>363,896</b> | <b>354,550</b> |
| 현금및현금성자산         | 95,937         | 89,587         | 71,507         | 153,525        | 76,469         |
| 매출채권및기타채권        | 67,147         | 47,197         | 59,122         | 39,199         | 51,717         |
| 유동금융자산           | 159,782        | 209,113        | 235,503        | 159,707        | 214,381        |
| 기타유동자산           | 13,261         | 11,157         | 14,892         | 11,464         | 11,983         |
| <b>비유동자산</b>     | <b>306,070</b> | <b>307,524</b> | <b>298,319</b> | <b>298,908</b> | <b>319,443</b> |
| 매출채권및기타채권        | 1,253          | 1,281          | 1,282          | 1,286          | 1,634          |
| 공동기업 및 관계기업투자    | 22,218         | 22,346         | 22,430         | 30,774         | 33,223         |
| 투자부동산            | 26,385         | 26,249         | 26,498         | 26,360         | 26,222         |
| 유형자산             | 86,163         | 85,690         | 84,982         | 84,782         | 84,551         |
| 무형자산             | 91,856         | 92,991         | 78,689         | 70,750         | 67,300         |
| 비유동금융자산          | 41,679         | 43,544         | 47,524         | 48,293         | 71,846         |
| 기타비유동자산          | 36,516         | 35,423         | 36,914         | 36,662         | 34,667         |
| <b>자산총계</b>      | <b>642,197</b> | <b>664,577</b> | <b>679,343</b> | <b>662,804</b> | <b>673,993</b> |
| 유동부채             | 87,315         | 79,744         | 107,807        | 87,895         | 80,763         |
| 비유동부채            | 22,404         | 23,921         | 15,722         | 14,488         | 13,972         |
| <b>부채총계</b>      | <b>109,719</b> | <b>103,665</b> | <b>123,530</b> | <b>102,383</b> | <b>94,735</b>  |
| <b>자배기업소유주지분</b> | <b>503,910</b> | <b>533,217</b> | <b>531,167</b> | <b>536,430</b> | <b>555,351</b> |
| 자본금              | 11,017         | 11,017         | 11,017         | 11,017         | 11,017         |
| 주식발행초과금          | 129,989        | 129,989        | 79,989         | 79,989         | 79,989         |
| 이익잉여금            | 440,620        | 466,600        | 520,957        | 532,837        | 546,821        |
| 기타자본             | (77,717)       | (74,389)       | (80,796)       | (87,413)       | (82,477)       |
| <b>비지배지분</b>     | <b>28,568</b>  | <b>27,695</b>  | <b>24,647</b>  | <b>23,990</b>  | <b>23,908</b>  |
| <b>자본총계</b>      | <b>532,478</b> | <b>560,912</b> | <b>555,814</b> | <b>560,420</b> | <b>579,259</b> |
| <b>부채와자본총계</b>   | <b>642,197</b> | <b>664,577</b> | <b>679,343</b> | <b>662,804</b> | <b>673,993</b> |

## 연결 손익계산서

| (단위: 백만원)        | 2Q25           | 3Q25           | 4Q25           | 1Q26           | 2Q26           |
|------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| <b>영업수익</b>      | <b>110,010</b> | <b>127,418</b> | <b>106,267</b> | <b>101,415</b> | <b>102,073</b> |
| 영업비용             | 91,424         | 100,947        | 101,572        | 94,464         | 94,131         |
| <b>영업이익</b>      | <b>18,586</b>  | <b>26,470</b>  | <b>4,695</b>   | <b>6,951</b>   | <b>7,942</b>   |
| 금융수익             | 4,184          | 4,807          | 10,458         | 15,775         | 14,347         |
| 금융비용             | 5,008          | (870)          | 2,949          | 5,681          | 2,400          |
| 영업외수익            | 90             | 691            | 655            | 326            | 946            |
| 영업외비용            | 418            | (151)          | 8,675          | 970            | 891            |
| 관계기업투자평가손익       | (208)          | 8              | (84)           | 3,777          | 2,374          |
| <b>법인세차감전순이익</b> | <b>17,225</b>  | <b>32,997</b>  | <b>4,101</b>   | <b>20,179</b>  | <b>22,318</b>  |
| 법인세비용            | 4,454          | 7,951          | 2,960          | 4,706          | 3,912          |
| <b>당기순이익</b>     | <b>12,771</b>  | <b>25,047</b>  | <b>1,142</b>   | <b>15,473</b>  | <b>18,406</b>  |
| 지배회사의 소유주지분      | 14,009         | 25,950         | 2,741          | 16,217         | 18,578         |
| 비지배지분            | (1,238)        | (903)          | (1,599)        | (744)          | (172)          |



네오위즈는 게이머가 게임을 만드는 회사입니다.

전 세계 플레이어들에게 최상의 게임 경험을 선사하는 작품을 창조하기 위해,

지금 이 순간에도 다음 한 걸음을 준비하고 있습니다.



[www.neowiz.com](http://www.neowiz.com)



[x.com/neowiz\\_official](https://x.com/neowiz_official)



[www.youtube.com/@NEOWIZ](https://www.youtube.com/@NEOWIZ)