

2025년 연간 및 4분기 실적발표

2026.02.10



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.

| 네오위즈의 성장



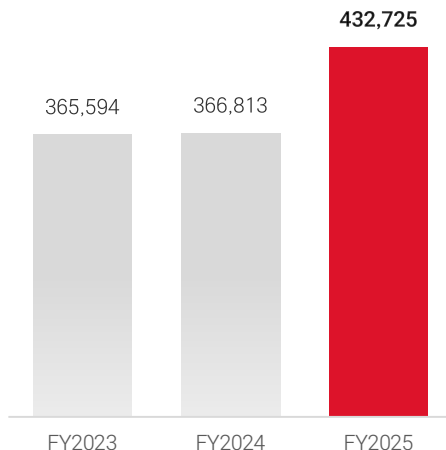
LIES
OF P

2025년 연간 매출액 4,327억 원, 영업이익 600억 원, 당기순이익 458억원

- ‘P의 거짓’ 및 ‘브라운더스트2’ 흥행 지속이 매출 성장과 수익성 개선을 견인, 매출 18.0% 성장, 영업이익 82.2% 성장
- 기존 모바일 편중 구조에서 PC·콘솔 중심의 고수익 매출 구조로 체질 개선 완료, 지역별 매출 비중은 해외 51.2%, 국내 48.8%

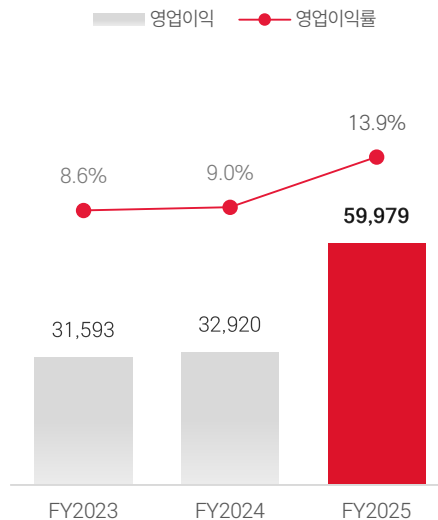
매출액

(단위: 백만원)



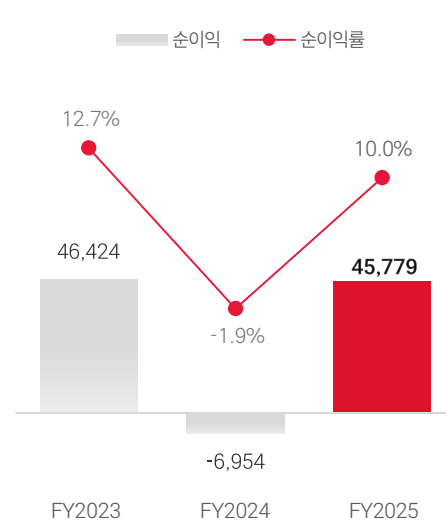
영업이익

(단위: 백만원)



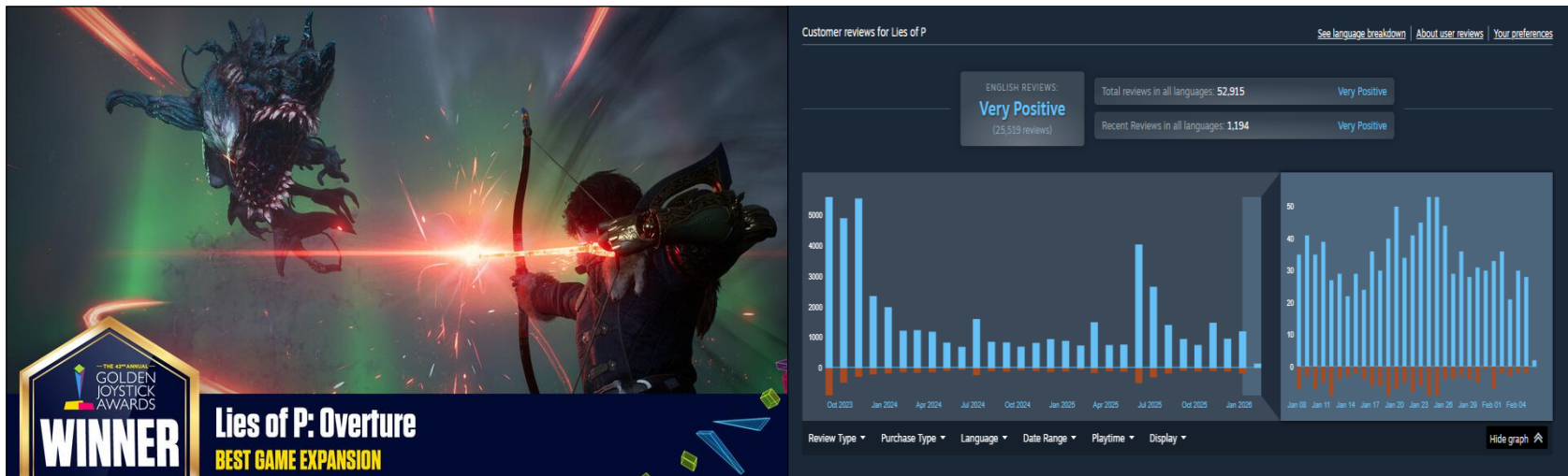
순이익

(단위: 백만원)



‘P의 거짓’ IP 중심의 질적 성장 및 글로벌 확장

- 글로벌 누적 판매량 400만 장 돌파(최근 집계 기준, 본편+DLC 합산) : ‘25년 6월 DLC 출시 직후, 본편 출시 2년 차 재흥행에 성공
- 해외 매출 비중 90% 달성 : 전체 매출의 약 90%가 북미, 유럽 등 서구권 시장에서 발생하여 글로벌 경쟁력 입증
- 플랫폼 지배력 확인 : 스팀 글로벌 유료 게임 부문 매출 1위 재탈환 및 메타크리틱 점수 85점 유지하며 강력한 팬덤 형성
- 브랜드 가치 증대 : GJA 2025 ‘Best Game Expansion’ 수상, 2025 대한민국 게임대상 2관왕(우수상, 기술·창작상 캐릭터 부문)
 - GJA 동일 부문 역대 수상작 : ‘엘든 링: 황금 나무의 그림자’ (2024), ‘사이버펑크 2077: 팬텀 리버티’ (2023)
 - 의미 : 개발 역량을 글로벌 무대에서 입증, IP 프랜차이즈화 성과를 기반으로 FromSoftware, CDPR 수준의 프리미엄 스튜디오로 포지셔닝 강화



Source : GJA, Steam

2025년 퍼블리싱 성공 사례 : ‘브라운더스트2’

‘브라운더스트2’ 국내 서브컬처 시장 내 독보적 입지 재확인

- 팬덤 중심 전략 : 유저와의 적극적인 소통 및 피드백 반영, 내러티브 강화를 통한 세계관 몰입 유도, 오프라인 경험 확장
- 트래픽 및 매출 성장 : MAU/DAU 성장 및 7분기 연속 성장하며 모바일 부문 실적 견인 핵심 타이틀로 안착
 - 2025년 6월, 2주년 기점 이례적인 DAU 역주행, MAU 또한 약 60만 명 도달하며 견고한 유저층 입증

주요 활동 및 계획		‘25년 4분기 콘텐츠 강화 활동			‘26년 1분기 글로벌 퍼블리싱 계획		
구분		10월	11월	12월	1월	2월	3월
주년				2.5주년			1000days Anniv.
BM		콜라보 복각	할로윈 코스튬		캐릭터 팩	이벤트 팩	스페셜 스킨
스토리			스토리팩 19				스토리 팩 20
국가별 오프라인 이벤트							
한국				AGF		일러스타페스10	1000일 기념 특별 방송
대만 / 중국					FFACG EXPO	타이페이 게임쇼	
일본		Pop-up Cafe		코미케 107		Pop-up store	

| 2026년 성장 동력 및 주주 가치 제고



LIES
OF P

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, 소설 시뮬레이션, 미스터리 등 다양한 장르에서 스토리 기반 IP 확보
 - IP 확장을 통해 포트폴리오의 깊이를 더함



팬덤 경영

- **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' 상반기 출시 통한 유저 확장



IP 프랜차이즈화

- **세계관의 확장 및 시리즈화**
 - 강력한 서사와 검증된 게임성을 바탕으로 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

Phase 1: 2026년 주요 타이틀 운영에 집중, 시리즈화가 가능하고 성장성 높은 타이틀 발굴

시기	게임	장르	플랫폼	시장	자체개발/퍼블리싱
상반기	고양이와 스프: 마법의 레시피	시뮬레이션	모바일	글로벌	자체개발
	킹덤 2	MMORPG	모바일	글로벌	자체개발
하반기	안녕서울: 이태원편	퍼즐 플랫폼어	PC(Steam)	글로벌	퍼블리싱

Phase 2: 본격적 글로벌 IP 확장 준비

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

※ 현재 개발 중인 차기작은 글로벌 퍼블리싱 및 프랜차이즈 확장을 전제로 개발 중이며 일정은 내부 검토 후 추후 공개 예정입니다.

주주가치 제고 및 주주환원 규모에 대한 예측가능성 제공을 위해 중장기 주주환원 정책 수립

- 기본 원칙 : 매년 직전 사업연도 연결기준 영업이익의 20%를 주주환원 재원으로 배정
- 적용 기간 : 2025 사업연도부터 지속 적용
- 정책의 안정적인 실행을 위해 향후 3년간 실적 변동과 관계없이 연간 최소 100억 원 규모 주주환원 보장

3개년 주주환원 정책 (FY 2025~2027)

1 연간 환원 자원 확정 기준

Max [

① 기본원칙
영업이익 × 20%

② 최소보장액
100억 원

]

→ 실적 변동과 관계 없이 연간 최소 100억 원 보장

2 세부 환원 방법

① 기본 원칙

현금배당	50억
이익소각	50억

② 추가 환원

초과 자원 발생시, 경영 환경 및 시장 상황 고려하여
현금배당 또는 자사주 소각 탄력 실행
 ※ 초과재원 = (직전년도 연결기준 영업이익 × 20%) - 100억 원

③ 특별 소각

2026년부터 부여되는 임직원 주식보상 재원 중
 목표 미달성 등으로 소멸되는 물량 발생시
해당 물량의 50% 소각 실행

| 2025년 4분기 재무 실적



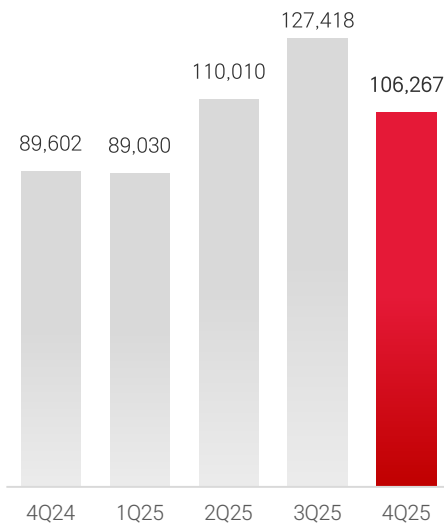
LIES
OF

4분기 매출액 1,063억 원, 영업이익 47억 원, 당기순이익 19억원

- 주요 IP 이벤트 매출 이연에 따른 전분기 대비 매출 일시적 감소
- 분기 매출 감소와 연말 인센티브 반영에 따른 영업이익 조정

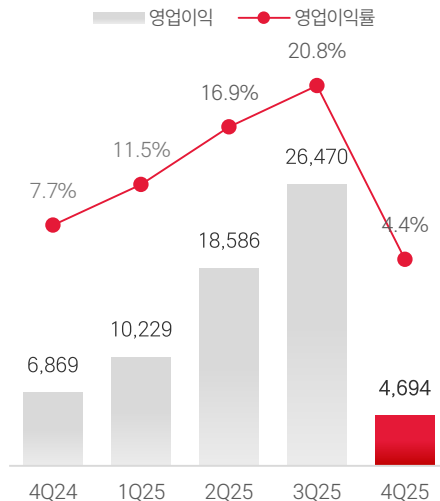
매출액

(단위: 백만원)



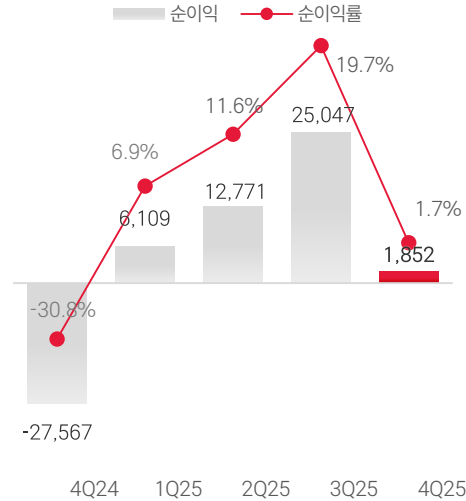
영업이익

(단위: 백만원)



순이익

(단위: 백만원)

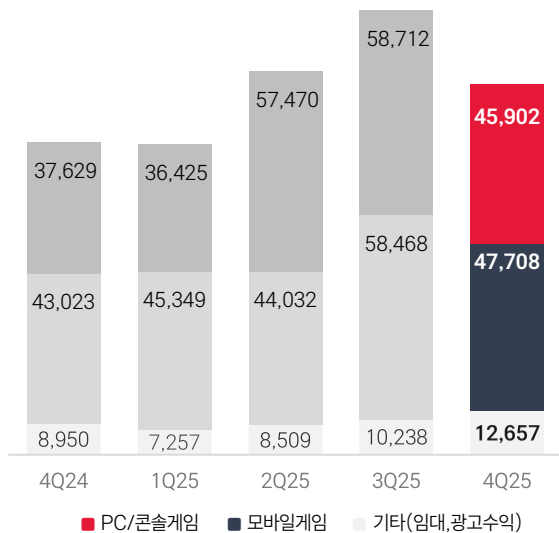


4분기 매출액 1,063억 원, YoY +18.8% , QoQ -16.6%

- PC/콘솔 게임 459억 원 (YoY 22.0%, QoQ -21.8%) : 'P의 거짓: DLC' 초기 판매 효과 제거에 따른 매출 안정화
- 모바일 게임 477억 원 (YoY 10.9%, QoQ -18.4%) : '브라운더스트2' 전분기 성과 기저 및 12월말 업데이트 대기 수요에 따른 일시 조정

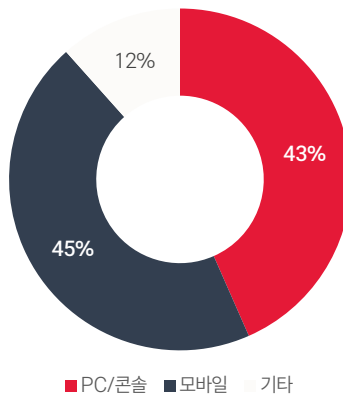
매출액 추이

(단위: 백만원)

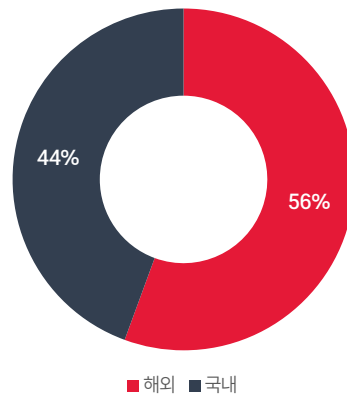


매출액 비중

[4Q25 플랫폼별 비중]



[4Q25 지역별 비중]



4분기 영업비용 1,016억 원, YoY +22.8% , QoQ +0.6%

- 인건비 : 신작 개발 인력 확충 및 연말 일회성 인센티브 지급으로 증가
- 변동비 : ‘브라운더스트2’ 4분기 매출 감소에 따른 플랫폼 수수료 감소
- 기타비용 : 사업 전반 외주비 일부 증가

(단위: 백만원)	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	YoY	QoQ
영업비용	82,733	78,802	91,424	100,947	101,572	22.8%	0.6%
인건비	39,287	36,597	41,843	36,612	44,529	13.3%	21.6%
변동비	23,712	24,769	30,744	45,298	37,304	57.3%	-17.6%
마케팅비	8,045	5,589	8,316	8,438	8,483	5.4%	0.5%
상각비	3,960	5,643	3,499	3,408	3,360	-15.1%	-1.4%
기타비용	7,730	6,197	7,022	7,192	7,897	2.2%	9.8%

| Appendix



연결 재무상태표

(단위: 백만원)	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25
유동자산	314,032	316,235	336,127	357,054	381,033
현금및현금성자산	116,867	99,854	95,937	89,587	97,186
매출채권및기타채권	49,310	36,257	67,147	47,197	59,121
유동금융자산	141,032	173,184	159,782	209,113	209,823
기타유동자산	6,823	6,940	13,261	11,157	14,903
비유동자산	305,966	304,782	306,070	307,524	299,034
매출채권및기타채권	1,249	1,259	1,253	1,281	1,282
공동기업 및 관계기업투자	22,337	22,419	22,218	22,346	22,430
투자부동산	26,657	26,521	26,385	26,249	26,498
유형자산	87,493	86,957	86,163	85,690	84,981
무형자산	99,599	94,998	91,856	92,991	78,689
비유동금융자산	36,291	37,595	41,679	43,544	47,524
기타비유동자산	32,340	35,033	36,516	35,423	37,628
자산총계	619,998	621,017	642,197	664,577	680,068
유동부채	81,060	75,478	87,315	79,744	107,598
비유동부채	20,002	19,551	22,404	23,921	15,946
부채총계	101,062	95,028	109,719	103,665	123,544
자배기업소유주지분	487,326	495,657	503,910	533,217	530,263
자본금	11,017	11,017	11,017	11,017	11,017
주식발행초과금	129,989	129,989	129,989	129,989	79,989
이익잉여금	420,821	428,059	440,620	466,600	518,497
기타자본	(74,500)	(73,409)	(77,717)	(74,389)	(79,240)
비지배지분	31,611	30,332	28,568	27,695	26,260
자본총계	518,937	525,989	532,478	560,912	556,523
부채와자본총계	619,998	621,017	642,197	664,577	680,068

연결 손익계산서

(단위: 백만원)	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25
영업수익	89,602	89,030	110,010	127,418	106,267
영업비용	82,733	78,802	91,424	100,947	101,572
영업이익	6,869	10,229	18,586	26,470	4,694
금융수익	10,753	4,109	4,184	4,807	10,458
금융비용	4,569	4,976	5,008	(870)	2,949
영업외수익	4,765	589	90	691	655
영업외비용	39,724	708	418	(151)	8,675
관계기업투자평가손익	(27)	(197)	(208)	8	(84)
법인세차감전순이익	(21,933)	9,044	17,225	32,997	4,100
법인세비용	5,634	2,935	4,454	7,951	2,248
당기순이익	(27,567)	6,109	12,771	25,047	1,852
지배회사의 소유주지분	(24,682)	7,279	14,009	25,950	3,450
비지배지분	(2,885)	(1,170)	(1,238)	(903)	(1,599)

| 맏으며

미래 성장을 견인할 핵심 신작 개발에 리소스를 집중하고, 메가 히트 라인업 확보를 위한 투자 역량 강화
라이브 서비스 운용 고도화를 통해 글로벌 팬덤 기반의 지속 성장 구조를 구축