



한국IR협회의

기업리서치센터

AI Report | 2025.11.20

한국IR협회의
기업리서치센터
Research AI본 조사분석자료는 인공지능(AI) 기술을
사용하여 생성되었으며, 당사가 정확성
이나 완전성을 보장할 수 없습니다.

KOSDAQ | 커뮤니케이션서비스/미디어와엔터테인먼트

넵툰 (217270)

Company Overview

설립일	2015년 03월 19일
상장일	2016년 12월 14일
특례 상장 유형	해당사항 없음
주요 사업	모바일게임
본사	서울특별시 강남구 언주로 508 11층
홈페이지	neptunecompany.kr/
주요 주주	(주)카카오게임즈 39.39%
수출 비중	67%

넵툰 Investment Keywords

게임 개발 및 퍼블리싱, Ad-Tech 플랫폼 서비스, 모바일 게임

한국거래소 공시

2025-10-31 13:18 합병등종료보고서
2025-09-24 15:12 [정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-09-24 15:08 [정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-08-27 15:20 주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-08-27 14:59 회사합병 결정(소규모합병)
2025-08-14 17:01 임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-08-14 16:15 임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-08-14 16:12 주식등의대량보유상황보고서(일반)

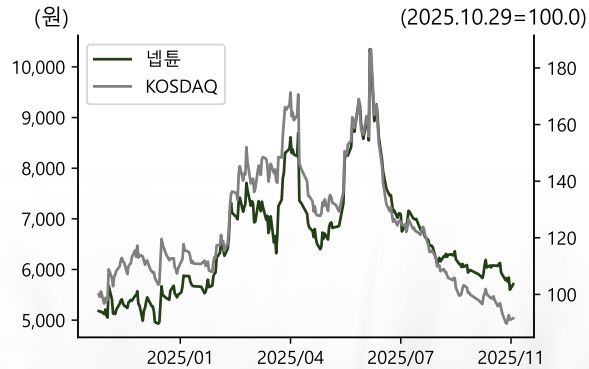
주요지표

연도	매출액(억 원)	영업이익(억 원)	지배주주순이익(억 원)	EPS(원)	P/E(배)	P/B(배)	ROE(%)
2022	295	-287	-1,620	-4,645	N/A	1.3	-41.7
2023	997	22	-157	-338	N/A	0.9	-4.2
2024	1,216	96	19	42	130.4	0.7	0.5
1H25	657	35	159	-	-	-	-

Company Data

현재가 (11/10일)	5,710원
52주 최고가/최저가	10,350원/4,930원
액면가	500원
시가총액	267십억원
발행주식수	47백만주
평균거래량(60일)	5만주
1개월/6개월/12개월 수익률(%)	-3.2/-16.4/0.5
외국인 지분율	1.67%

Price & Relative Performance





기업 개요

1 주요 제품 및 연혁

넵툰은 게임부문과 Ad-tech부문을 주된 사업으로 영위한다. 게임 부문에서는 모바일 게임을 중심으로 한 자체 개발과 외부 개발사에 대한 투자 및 퍼블리싱 사업을 운영하며, 주요 장르는 캐주얼 장르 내 아케이드, 타이쿤, 방치형, 시뮬레이션, 미드코어 RPG와 PC 게임의 MOBA 장르로 구성된다. Ad-tech 부문에서는 모바일 앱/게임 광고 지면의 수익 최적화를 위한 SSP 및 Ad Exchange 플랫폼 'AD(X)'와 'AdPie', 보상형 광고 플랫폼 'PointPub'을 서비스한다.

넵툰의 핵심 서비스는 실시간 경매 기반의 광고 거래와 대규모 데이터 분석, AI 기반 입찰 최적화 기술을 통해 광고지면을 가진 모바일 앱/게임이 더 높은 광고 수익을 창출할 수 있도록 다양한 광고 네트워크를 최적으로 관리하는 광고운영기술을 제공한다. 이 서비스는 빅데이터와 머신러닝 기술을 활용하여 ROI, 클릭률 등 광고 성과를 실시간으로 측정할 수 있으며, GDPR, CCPA 등의 개인정보보호 규제에 대응한 컨텍스트추얼 타겟팅과 쿠키리스 환경에서의 퍼스트파티 데이터 활용 기술을 구현한다는 점에서 시장에서 주목받고 있다.

넵툰 (217270)

KOSDAQ 217270 | 게임 및 Ad-Tech 사업

핵심 사업영역

게임 모바일 캐주얼 RPG PC 게임 매출 비중 85.56%	Ad-Tech AD(X), AdPie PointPub AI 기반 최적화 매출 비중 8.43%	디지털 마케팅 리메이크 퍼포먼스 마케팅 매출 비중 6.01%	기타 서비스 KLAT (ChatAPI) NewsPub 영상콘텐츠 기타 매출
--	--	---	--

핵심 경쟁력

게임 개발 역량 다양한 장르 글로벌 서비스 신작 개발	Ad-Tech 기술 실시간 경매 빅데이터 분석 AI 입찰 최적화	시너지 효과 게임-AdTech 통합 사업 모델 수익 모델 다변화	수익성 개선 2024년 흑자전환 영업이익률 상승 판매관리비 효율화	신규 성장 동력 크래프톤 인수 글로벌 확장 신작 게임 개발
---	---	---	--	--

최근 실적 및 성과

2024년 매출 1,216억 (↑21.9%), 영업이익 96억 (↑345.6%), 지배주주기준 당기순이익 19억 (흑자전환)

기업정보

설립: 2012년
상장: 2016년
종목코드: 217270

주요 제품/서비스

게임 (캐주얼, RPG)
Ad-Tech 플랫폼
디지털 마케팅

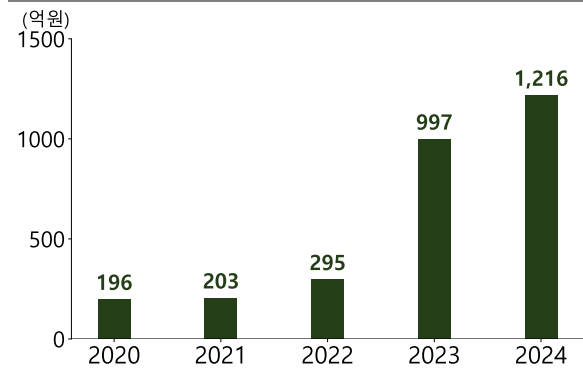
주요 고객

모바일 게임 유저
게임/앱 개발사
광고주

기업 비전

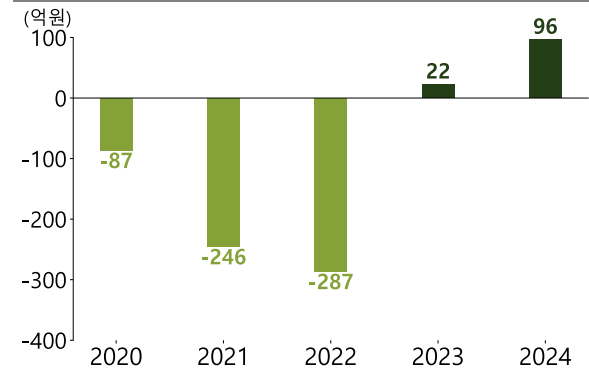
게임과 Ad-Tech의
시너지를 통한
글로벌 성장

넵툰 매출 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

넵툰 영업 이익 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

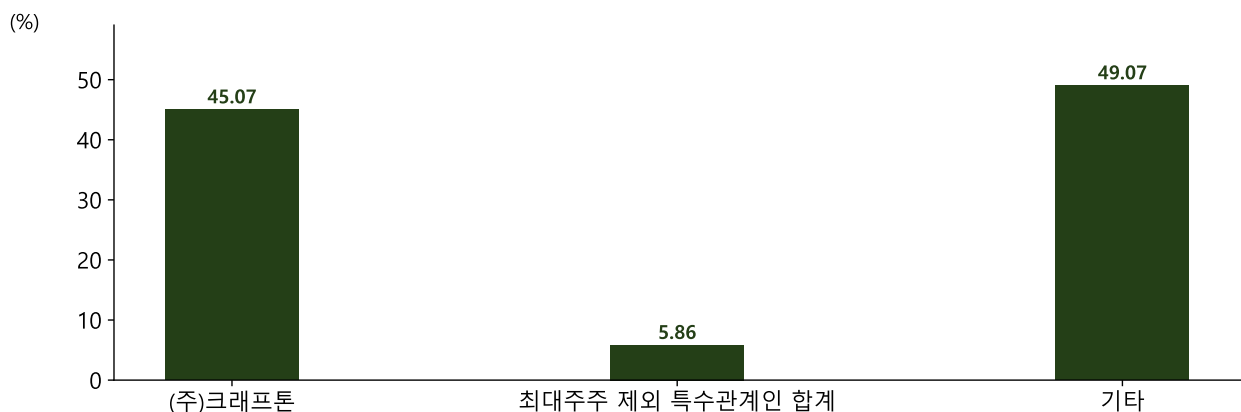
넵툰은 2012년 1월 설립과 동시에 게임 개발 사업을 시작하여 사업 기반을 확보했다. 설립 이후 지속적인 M&A를 통해 사업 영역을 확장했으며, 2016년 11월 대신밸런스제1호기업인수목적회사와의 역합병을 통해 기업구조를 개편했다. 2016년 12월 14일에는 코스닥 시장에 성공적으로 상장하며 자본시장에서의 입지를 확보했다. 2023년부터는 님블뉴런의 '이터널리턴 1.0' 정식 출시, 트리플라의 '고양이 스넥바' 양대 마켓 누적 다운로드 3,000만 돌파 등 주요 성과를 달성했다.

이후 꾸준히 해외 시장에 게임과 광고 기술 서비스를 공급하며 입지를 넓혔고, 2024년에는 매출 1,216억원을 기록하며 2023년 997억원 대비 21.9% 성장했다. 또한 영업이익이 2023년 22억원에서 2024년 96억원으로 345.6% 증가하며 수익성을 크게 개선했다. 2025년에는 팬텀 인수(지분율 51.37%)와 모바일RPG 게임 '앵커패닉' 출시를 통해 게임 포트폴리오를 확장하고 있으며, 최근 최대주주가 카카오게임즈에서 크래프톤으로 변경되며 새로운 성장 동력을 확보했다.

2 주주 구성

넵툰의 최대주주는 크래프톤으로 45.0%의 지분을 보유하고 있다. 크래프톤은 2025년 7월 9일 주식양수도 계약 완료를 통해 기존 최대주주였던 카카오게임즈로부터 경영권을 인수했다. 특수관계인으로는 정욱이 3.15%의 지분을 보유하고 있으며, 강울빈이 2.71%의 지분을 보유하고 있다. 자사주로 1.808.899주(3.87%)가 있다.

넵툰 주요 주주 현황



자료: 전자공시시스템(DART)

3 실적 추이

2024년 넵튠의 연결기준 매출은 1,216억원으로 전년(997억원) 대비 21.9% 증가했다. 영업이익은 96억원으로 전년(22억원) 대비 345.6% 증가하며 수익성이 크게 개선됐다. 지배주주 기준 당기순이익은 19억원으로 전년 157억원 적자에서 흑자로 전환했다. 게임 사업 부문의 매출 증가와 함께 판매관리비율이 전년 97.8%에서 92.1%로 하락하며 영업효율성이 향상됐다. EBITDA는 179억원으로 전년(92억원) 대비 95.5% 증가했고, EBITDA 이익률은 9.2%에서 14.8%로 상승했다.

2025년 상반기 연결기준 매출은 657억원으로 전년동기(514억원) 대비 27.9% 증가했다. 영업이익은 35억원으로 전년동기(15억원) 대비 137.9% 증가하며 수익성이 크게 개선됐다. 당기순이익은 159억원으로 전년동기(324억원) 대비 51% 감소했다. 게임 부문 매출이 563억원으로 전체 매출의 85.6%를 차지하며 주력 사업으로서의 위상을 확고히 했다. Ad-tech 부문은 55억원으로 8.4%, 기타 매출은 40억원으로 6.0%를 기록했다. 영업이익률은 전년동기 2.87%에서 5.34%로 상승했으나, 당기순이익률은 전년동기 63.03%에서 24.14%로 하락했다.

연간 실적

(단위: 백만 원)

해당 년도	매출액	영업손익	영업손익률 (%)
2024년	121,601	9,606	7.9
2023년	99,747	2,156	2.2
2022년	29,467	-28,669	-97.3

자료: 전자공시시스템(DART)

반기 실적

(단위: 백만 원)

	2025년 상반기		2024년 상반기	
	3개월	누적	3개월	누적
매출액	34,161	65,748	26,832	51,399
영업손익	1,139	3,513	754	1,477

자료: 전자공시시스템(DART)



산업 현황

1 한눈에 보는 산업 현황

모바일 게임 산업은 전 세계 게임 시장 매출의 절반 이상을 차지하며 게임 산업 내 가장 높은 성장률을 기록하고 있다. 모바일 기기의 보급 확대와 접근성 향상, 인앱 결제 및 광고 기반 수익모델의 정착으로 시장이 꾸준히 성장하고 있으며, AI, 클라우드, 구독형 서비스 등과의 융합이 가속화되고 있다. 글로벌 게임 시장은 2024년 4,500억 달러에 근접한 규모로 성장했으며, 고성능 게이밍 하드웨어 수요와 모바일 및 온라인 플랫폼 광고 모델 활성화를 통해 지속적인 성장이 예상된다.

Ad-Tech 산업은 디지털 광고의 자동화, 최적화, 분석을 위한 기술 및 플랫폼 생태계로 실시간 입찰과 프로그래매틱 광고 집행이 핵심이다. AI 및 생성형 크리에이티브 도구 확대로 광고 소재 제작에 AI 활용이 증가하고 있으며, 쿠키리스 환경에서의 퍼스트파티 데이터 활용과 컨텍스트추출 타겟팅이 중요해지고 있다. 글로벌 광고 시장은 전반적인 성장세를 이어가고 있으며, 온라인과 모바일 광고가 성장의 주축이 되고 있다. 한국 광고시장은 2024년 약 17조 원으로 전년 대비 2.8% 증가할 것으로 예상되며, 온라인 광고 시장은 8.2% 성장한 약 10조 1,358억 원 규모로 전망된다.

넵툰과 같이 모바일 게임과 Ad-Tech 사업을 동시에 영위하는 기업에게는 두 산업 간 시너지 효과를 통한 경쟁우위 확보가 가능한 환경이 조성되고 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 산업 현황

Q1. (주)넵툰은 어떤 산업에 속해 있나?

A1. (주)넵툰은 모바일 게임 및 Ad-Tech 산업에 속해 있으며, 특히 게임부문과 Ad-tech부문 중에서도 모바일 캐주얼 게임 개발과 광고 수익화 플랫폼을 전문으로 하는 기업이다. 이는 게임 콘텐츠 제작과 디지털 광고 기술의 융합을 통한 통합 사업 구조를 구축하고 있음을 의미하며, 모바일 게임 생태계에서 콘텐츠와 수익화 솔루션을 동시에 제공하는 특징을 가진다.

Q2. (주)넵툰이 속한 모바일 게임 및 Ad-Tech 시장의 규모와 성장률은 어느 정도인가?

A2. (주)넵툰이 속한 글로벌 게임 시장은 2024년 기준 4천500억 달러에 근접한 규모로 매년 지속적인 성장을 보이고 있다. 모바일 게임산업은 게임산업 내 가장 높은 성장률을 기록하며 전 세계 게임 시장 매출의 절반 이상을 차지한다. 국내 온라인 광고 시장은 2024년 전년 대비 8.2% 성장한 약 10조 1,358억 원 규모로 전망되며, 향후에도 고성능 게이밍 하드웨어 수요와 모바일 플랫폼 광고 모델 활성화를 통해 지속 성장할 것으로 예상된다.

Q3. (주)넵툰이 속한 산업의 경쟁구도는 어떻게 형성되어 있나?

A3. (주)넵툰의 경쟁사로는 컴투스(모바일 게임), 위메이드(온라인/모바일 게임), 네오위즈(게임 개발 및 서비스) 등이 있다. 모바일 게임 시장은 글로벌 대형 퍼블리셔들과 다수의 중소 개발사들이 경쟁하는 구조이며, Ad-Tech 산업은 일부 글로벌 기업 중심의 플랫폼 지배력이 강화되고 있다. (주)넵툰은 게임과 광고 기술의 통합 운영을 통해 차별화된 경쟁력을 구축하고 있으며, 내부 게임 유닛과 Ad-Tech 플랫폼 간의 시너지를 통해 경쟁 우위를 확보하고 있다.

Q4. (주)넵툰이 속한 산업의 주요 기술트렌드는 무엇인가?

A4. (주)넵툰이 속한 산업의 주요 기술트렌드는 AI 기술의 전면적 도입이다. 게임 부문에서는 AI, 클라우드, 구독형 서비스와의 융합이 가속화되고 있으며, 게임 기획부터 디자인, 테스트, 마케팅까지 개발 전 주기에 AI 기술 적용이 확대되고 있다. Ad-Tech 부문에서는 AI 및 생성형 크리에이티브 도구를 활용한 광고 소재 제작이 증가하고 있으며, 쿠키리스 환경에 대응하기 위한 퍼스트파티 데이터와 설정 기반 타겟팅 등 대체 기술 개발이 중점적으로 진행되고 있다.

Q5. (주)넵툰이 속한 산업의 향후 전망은 어떠한가?

A5. (주)넵툰이 속한 모바일 게임 및 Ad-Tech 산업의 향후 전망은 매우 긍정적이다. 글로벌 게임 시장은 고성능 게이밍 하드웨어 수요 증가와 모바일 플랫폼 광고 모델 활성화를 통해 지속 성장할 것으로 예상되며, 아시아 태평양 지역이 가장 빠른 성장세를 보일 전망이다. Ad-Tech 산업은 온라인/모바일 광고가 성장의 주축이 되고 있으나, 프라이버시 규제 강화와 데이터 보호 정책으로 인한 도전과제도 존재한다. 기술 고도화와 서비스 다각화를 통한 글로벌 시장 확대가 핵심 성장 동력이 될 것으로 전망된다.



핵심포인트

1 한눈에 보는 핵심포인트

(주)넵툰의 핵심 경쟁력은 게임과 Ad-Tech 두 부문에서의 차별화된 기술력과 사업 구조에 있다. 게임부문에서는 모바일 캐주얼 게임 카테고리에 특화된 개발 역량을 바탕으로 신규 게임 개발 및 글로벌 서비스 확대를 추진하고 있다. Ad-Tech부문에서는 실시간 경매 기반의 광고 거래, 대규모 데이터 분석, AI 기반 입찰 최적화 기술을 활용한 모바일 앱/게임 내 광고 지면 사업을 운영한다. 특히 Ad-Tech 산업의 핵심인 빅데이터와 머신러닝 기술을 통해 ROI, 클릭율 등 광고 성과를 실시간 측정할 수 있는 플랫폼을 구축했다.

재무적 측면에서 (주)넵툰의 당기순이익은 2023년 적자에서 2024년 흑자로 전환하며 수익성이 개선되었다. 매출액은 2023년 997억원에서 2024년 1,216억원으로 21.9% 증가했고, 영업이익은 22억원에서 96억원으로 345.6% 증가했다. 중장기적으로는 Ad-Tech 플랫폼의 고도화 및 안정적 확장과 신규 게임 개발을 통한 성장이 기대된다. 다만 외환위험, 이자율 위험, 가상자산 보유위험 등의 시장위험과 Ad-Tech 산업의 프라이버시 규제 강화, 플랫폼 경쟁 심화 등이 주요 변수로 작용할 것으로 예상된다.

2 질의응답으로 살펴보는 핵심포인트

Q1. (주)넵툰의 핵심 제품/서비스와 기술적 독점성은 무엇인가?

A1. (주)넵툰의 핵심 사업은 게임 부문과 Ad-Tech 부문으로 구성된다. 게임 부문에서는 '무한의 계단', '라인퍼즐탄탄' 등 캐주얼 게임 개발 및 서비스를 제공하며, Ad-Tech 부문에서는 'AD(X)'/AdPie(광고 수익화), 'PointPub'(보상형 광고) 등의 플랫폼을 운영한다. 특히 실시간 경매 기반의 광고 거래와 AI 기반 입찰 최적화 기술을 활용하는 기술 중심의 사업 구조를 갖추고 있어, 알고리즘 기술력과 대규모 데이터 처리 능력에서 경쟁우위를 확보하고 있다.

Q2. (주)넵툰의 내부 사업구조와 운영 효율성은 어떠한가?

A2. 회사는 게임과 Ad-Tech 두 사업 부문 간 시너지 효과를 극대화하는 구조로 운영되고 있다. 2024년 매출액은 122십억원으로 전년 대비 21.9% 증가했으며, 영업이익률도 7.9%로 개선되었다. 특히 Ad-Tech 부문의 SSP, Ad Exchange, UA 마케팅 등 광고 체인 전반의 통합 운영을 통해 거래 규모를 확대하고 있으며, 내부 게임 유닛과의 연계를 통해 상호 보완적인 사업 구조를 구축하고 있다. 현금성 자산 41십억원을 보유하여 안정적인 재무 기반도 확보하고 있다.

Q3. 현재 시장에서의 경쟁력과 성과는 어떻게 평가되나?

A3. 회사는 당기순이익이 2023년 적자에서 2024년 흑자 전환에 성공하며 실질적인 수익성 개선을 달성했다. 영업이익이 2십억원에서 10십억원으로 345.6% 증가하는 등 괄목할 만한 성과를 보였다. 2024년 P/S 비율 2.1배, P/B 비율 0.7배이다. 게임 산업의 글로벌 성장세와 Ad-Tech 산업의 AI 기술 도입 확산이라는 시장 환경 변화가 회사에게 유리하게 작용하고 있으며, 다양한 장르의 신작 게임 개발과 글로벌 서비스 확대를 통해 시장 점유율 확대를 추진하고 있다.

Q4. 외부 환경 변화에 대한 대응 능력은 충분한가?

A4. 회사는 다양한 금융위험 관리 체계를 구축하여 외환위험, 이자율위험, 유동성위험 등에 체계적으로 대응하고 있다. 특히 외화 거래에 따른 환율 변동 위험을 관리하기 위해 통화선도 거래를 활용하고 있으며, 정기적인 환위험 측정을 통해 선제적 대응을 하고 있다. GDPR, CCPA 등 개인정보보호 규제 강화에 대해서는 컨텍스트추얼 타겟팅 확대와 쿠키리스 환경 대응 기술 개발을 통해 규제 변화에 적극 대응하고 있다. 또한 AI 기술 발전과 프라이버시 제약 강화라는 상반된 트렌드 속에서도 균형잡힌 전략을 추진하고 있다.

Q5. 중장기 성장 전략과 비전은 무엇인가?

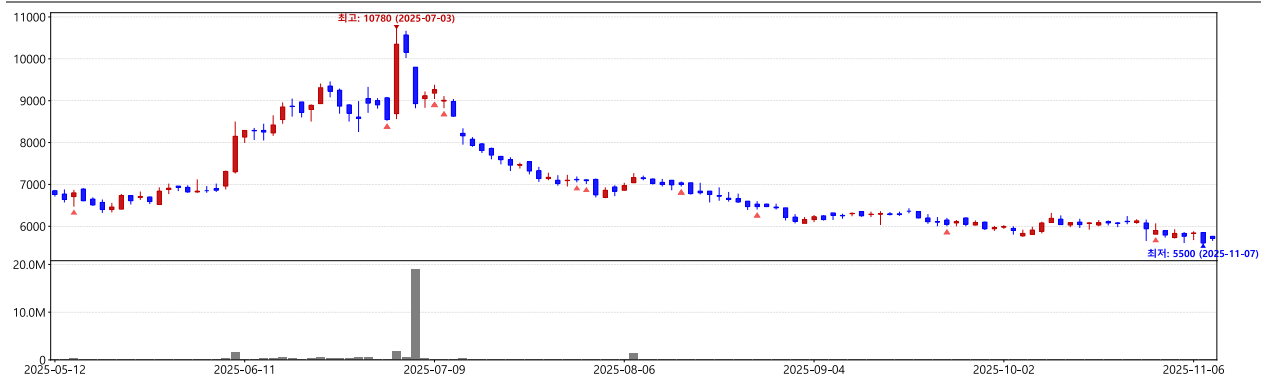
A5. 회사는 게임과 Ad-Tech 두 축의 균형 발전을 통한 지속 성장을 목표로 하고 있다. 게임 부문에서는 3매치 퍼즐, 카드 게임, 타이쿤, 방치형 RPG 등 다양한 장르의 신작 개발과 글로벌 출시를 추진하며, 우수 개발사에 대한 전략적 투자도 지속 검토하고 있다. Ad-Tech 부문에서는 광고 생태계 내 기술 고도화와 서비스 다각화를 통해 플랫폼 경쟁력을 강화하고, 글로벌 시장 확대 및 기능 확장을 지속 추진할 계획이다. 특히 두 사업 부문 간 시너지 효과 극대화를 통해 차별화된 경쟁우위를 구축해 나갈 예정이다.

Valuation

1 최근 주가

넵툰 주가는 2025년 11월 10일 기준 5,710원을 기록했으며, 52주 최고가 10,350원 대비 41.6% 하락한 수준이다. 52주 최저가는 4,930원으로, 현재 주가는 최저가 대비 15.8% 상승한 상태다. 2025년 4월 초 8,300원에서 시작하여 4월 말까지 8,000원대 중후반에서 거래되었으나, 5월 들어 7,000원대로 하락했다. 7월 중순 10,350원까지 급등하며 52주 최고가를 기록했지만, 이후 지속적인 하락세를 보이며 8월 말 7,000원대 초반까지 떨어졌다. 9월과 10월에는 6,000원대에서 등락을 반복하며 현재 수준을 유지하고 있다. 같은 기간 코스닥 지수는 4월 초 691.45에서 11월 10일 888.35으로 28.5% 상승한 반면, 넵툰은 4월 초 대비 19.1% 하락하며 시장 대비 크게 부진한 성과를 나타내고 있다. 현재 넵툰의 시가총액은 2,670억원 이다. 일평균 거래량은 60일 기준 5만주를 기록하고 있으며, 일평균 거래액은 3억원 수준이다.

넵툰 주가 및 공시 이벤트



자료: 한국거래소 시장정보

한국거래소 공시 (최근 1년)

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-10-31	13:18	합병등종료보고서
2025-09-24	15:12	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-09-24	15:08	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-08-27	15:20	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-08-27	14:59	회사합병 결정(소규모합병)
2025-08-14	17:01	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-08-14	16:15	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-08-14	16:12	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-08-14	14:11	반기보고서(일반법인)(2025.06)
2025-07-31	14:16	대표이사변경
2025-07-30	15:46	추가상장(주식매수선택권행사)
2025-07-10	15:58	임원 · 주요주주특정증권등거래계획보고서
2025-07-10	15:56	임원 · 주요주주특정증권등거래계획보고서
2025-07-09	17:21	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-07-09	17:15	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-07-09	17:07	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-07-09	17:05	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-07-09	16:57	[정정]최대주주 변경을 수반하는 주식양수도 계약 체결
2025-07-09	16:57	최대주주변경
2025-07-02	17:33	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-07-02	17:26	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-07-02	17:23	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-05-14	13:03	분기보고서(일반법인)(2025.03)
2025-04-30	20:02	공매도 과열종목 지정(공매도 거래 금지 적용)

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-04-30	17:19	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-04-30	17:06	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-04-17	16:48	추가상장(주식매수선택권행사)
2025-04-17	15:50	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-04-17	15:44	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-04-14	17:06	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-03-26	17:30	본점소재지변경
2025-03-26	17:22	상호변경안내
2025-03-26	17:16	정기주주총회결과
2025-03-18	18:41	[연결포함]사업보고서(일반법인)(2024.12)
2025-03-18	18:39	감사보고서 제출
2025-03-11	11:19	주주총회소집공고
2025-03-11	11:03	[정정]주주총회소집결의
2025-02-17	17:30	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-02-05	14:58	매출액 또는 손익구조 30%(대규모법인은 15%)이상 변동
2024-12-13	17:43	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정

한국거래소 공시정보

2 전년도말 기준 밸류에이션

넵툰의 2024년말 기준 밸류에이션은 전년 대비 상당한 변화를 나타냈다. P/E는 2024년 130.4배로 당기순이익이 흑자 전환 하며 산정이 가능해졌다. P/B는 0.9배에서 0.7배로 낮아졌으며, P/S는 3.2배에서 2.1배로 하락했다. EV/EBITDA는 32.5배 에서 12.5배로 크게 낮아졌다. ROE는 전년 -4.2%에서 2024년 0.5%로 흑자 전환했으나 여전히 낮은 수준을 유지했다.

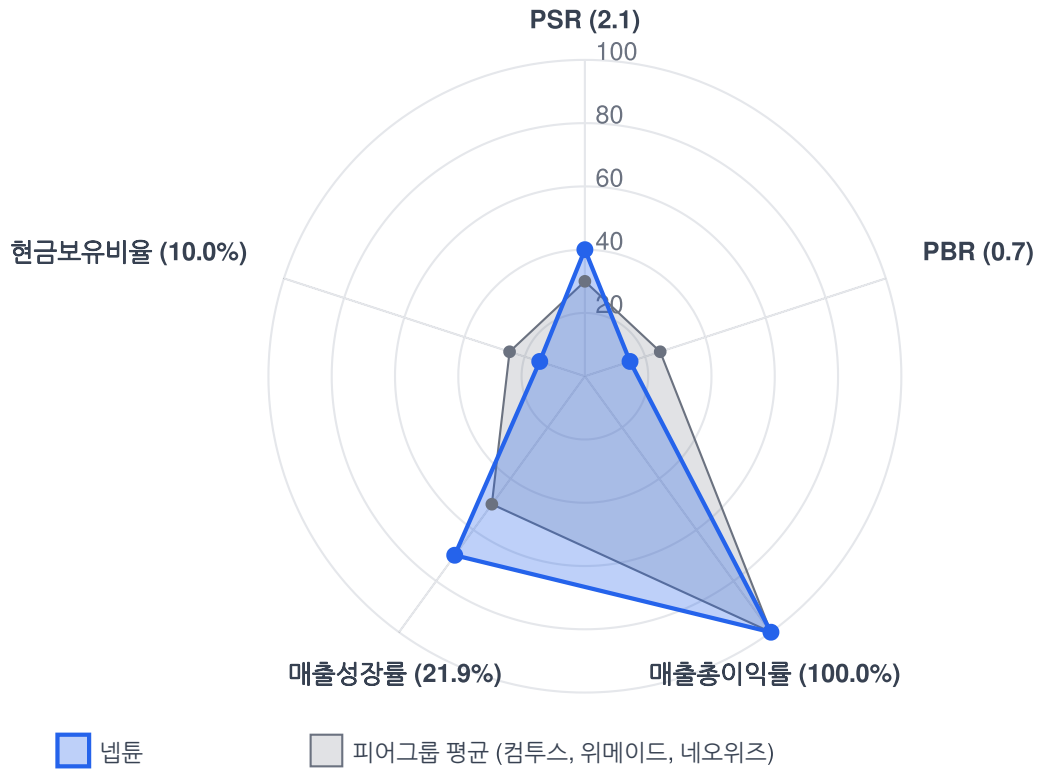
주요 투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024
P/E(배)	13.5	11.2	N/A	N/A	130.4
P/B(배)	5.4	2.3	1.3	0.9	0.7
P/S(배)	31.8	42.7	12.4	3.2	2.1
EV/EBITDA(배)	-96.3	-39.4	-19.0	32.5	12.5
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	1,976	2,509	-4,645	-338	42
BPS(원)	4,905	12,385	8,278	7,914	7,887
SPS(원)	839	655	845	2,145	2,608
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ROE	50.0	30.5	-41.7	-4.2	0.5
ROA	31.7	22.2	-38.2	-4.0	1.2
ROIC	-12.7	47.5	-43.3	-7.1	5.8

주: 각 연도말 추가 기준
자료: FnGuide

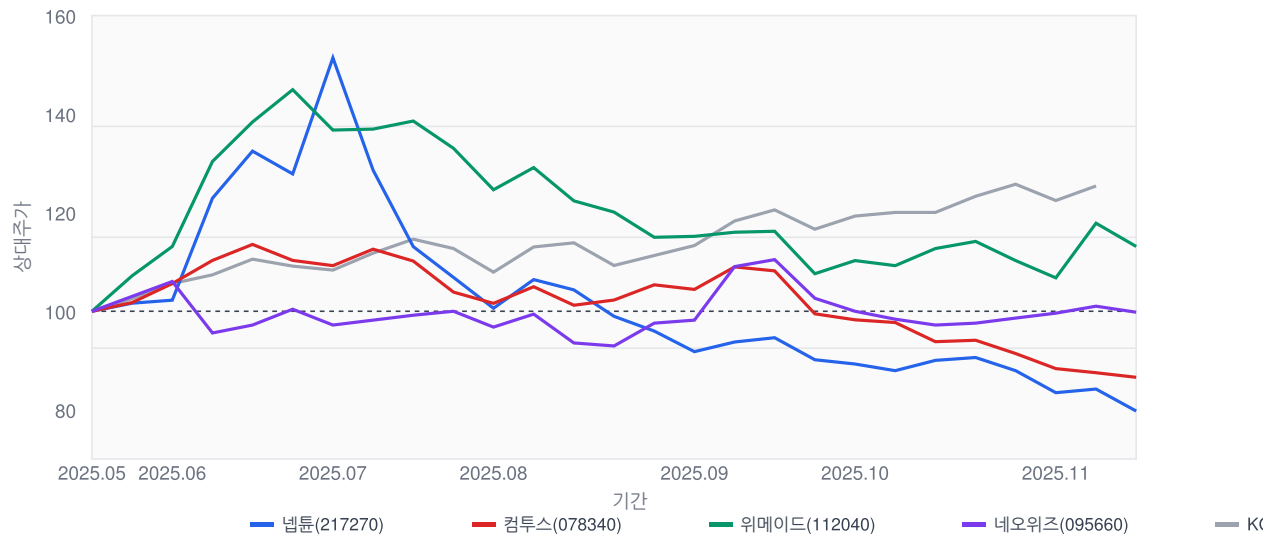
넵툰의 피어그룹인 컴투스, 위메이드, 네오위즈와의 비교에서 넵툰의 밸류에이션은 혼재된 양상을 보인다. 컴투스는 2024년 연간 기준 연결 매출액 6,949억원, 영업이익 61억원, 당기순손실 1,078억원을 기록하며 P/E 산정이 불가능하고, P/B 0.6배, P/S 0.9배를 나타낸다. 위메이드는 매출액 7,119억원, 영업이익 71억원, 당기순이익 1,884억원을 기록하며 P/E 6.3배, P/B 2.8배, P/S 1.7배를 보인다. 네오위즈는 매출액 3,668억원, 영업이익 329억원, 지배주주기준 당기순이익 24억원을 기록하며 P/E 173.6배, P/B 0.8배, P/S 1.1배를 나타낸다. 넵툰의 P/E 130.4배는 위메이드의 6.3배보다 높지만 네오위즈의 173.6배 보다는 낮은 수준이다. P/B 0.7배는 피어그룹 중 가장 낮은 수준이다. P/S 2.1배는 위메이드 1.7배보다 높지만 컴투스 0.9배 와 네오위즈 1.1배 대비 높은 편이다.

밸류에이션 레이더 차트 (2024년 기준)



※ 적자 기업 대응: PSR, 매출총이익률, 현금보유비율 적용
 ※ 괄호 안은 실제 수치 (2024년 기준)

상대주가 성과 비교 (기준일 = 100)



포괄손익계산서

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
매출액	20	20	29	100	122
증가율(%)	8.9	3.3	45.3	238.5	21.9
매출원가	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	20	20	29	100	122
매출총이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	28	45	58	98	112
판매비율(%)	144.1	221.3	197.3	97.8	92.1
EBITDA	-6	-22	-25	9	18
EBITDA 이익률(%)	-32.2	-108.5	-83.5	9.2	14.8
증가율(%)	적지	적지	적지	흑전	95.5
영업이익	-9	-25	-29	2	10
영업이익률(%)	-44.2	-121.3	-97.3	2.2	7.9
증가율(%)	적지	적지	적지	흑전	345.6
영업외손익	66	121	-161	-24	1
금융수익	68	132	2	12	56
금융비용	1	14	149	20	30
기타영업외손익	-1	3	-14	-17	-26
총속/관계기업관련손익	-2	-1	-7	-5	-2
세전계속사업이익	55	96	-197	-27	8
증가율(%)	흑전	73.7	적전	적지	흑전
법인세비용	11	26	-26	-10	3
계속사업이익	44	70	-170	-17	5
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	44	70	-170	-17	5
당기순이익률(%)	223.2	343.9	-578.6	-16.8	3.9
증가율(%)	흑전	59.1	적전	적지	흑전
지배주주지분 순이익	46	78	-162	-16	2

자료: FnGuide

현금흐름표

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
영업활동으로인한현금흐름	-8	-20	-30	1	22
당기순이익	44	70	-170	-17	5
유형자산 상각비	1	1	1	2	2
무형자산 상각비	1	2	3	5	6
외환손익	0	0	0	0	-1
운전자본의감소(증가)	-4	6	-8	-8	-2
기타	-50	-98	144	20	12
투자활동으로인한현금흐름	36	-175	46	3	-12
투자자산의 감소(증가)	47	-182	19	7	-1
유형자산의 감소	0	0	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	0	-2	-1	0	0
기타	-11	9	28	-4	-12
재무활동으로인한현금흐름	-9	201	-20	8	-12
차입금의 증가(감소)	0	-2	0	9	-10
사채의 증가(감소)	-9	2	-3	0	-1
자본의 증가	0	201	0	0	0
배당금	0	0	0	0	0
기타	0	0	-17	-1	-2
기타현금흐름	-0	0	-0	0	0
현금의증가(감소)	18	7	-3	13	-2
기초현금	8	26	33	30	43
기말현금	26	33	30	43	41

자료: FnGuide

재무상태표

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
유동자산	43	45	48	72	74
현금성자산	26	33	30	43	41
단기투자자산	12	5	3	5	10
매출채권	2	2	12	21	20
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	2	5	4	4	3
비유동자산	118	421	378	336	333
유형자산	1	2	2	2	2
무형자산	13	34	178	172	146
투자자산	103	380	193	159	182
기타비유동자산	2	5	4	3	3
자산총계	161	466	426	408	407
유동부채	32	25	21	34	22
단기차입금	2	2	11	24	13
매입채무	0	0	0	0	0
기타유동부채	30	23	9	10	8
비유동부채	21	54	26	10	15
사채	0	4	1	1	2
장기차입금	0	0	0	0	0
기타비유동부채	21	50	25	9	14
부채총계	53	79	47	44	37
지배주주지분	116	393	384	369	368
자본금	12	16	23	23	23
자본잉여금	82	278	447	450	448
기타자본	2	1	-23	-25	-25
기타포괄이익누계액	-2	-2	-2	-2	-3
이익잉여금	22	100	-61	-77	-75
자본총계	109	387	380	364	370

자료: FnGuide

주요투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024
P/E(배)	13.5	11.2	N/A	N/A	130.4
P/B(배)	5.4	2.3	1.3	0.9	0.7
P/S(배)	31.8	42.7	12.4	3.2	2.1
EV/EBITDA(배)	-96.3	-39.4	-19.0	32.5	12.5
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	1,976	2,509	-4,645	-338	42
BPS(원)	4,905	12,385	8,278	7,914	7,887
SPS(원)	839	655	845	2,145	2,608
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ROE	50.0	30.5	-41.7	-4.2	0.5
ROA	31.7	22.2	-38.2	-4.0	1.2
ROIC	-12.7	47.5	-43.3	-7.1	5.8
안정성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
유동비율	135.7	179.1	235.2	214.2	342.1
부채비율	48.5	20.3	12.3	12.1	10.0
순차입금비율	-13.6	-4.4	-3.8	-5.0	-8.6
이자보상배율	-29.7	-67.3	-75.9	3.3	19.7
활동성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
총자산회전율	0.1	0.1	0.1	0.2	0.3
매출채권회전율	9.4	9.0	4.1	6.1	5.9
재고자산회전율	32,719.5	36,614.6	3,279.4	4,574.3	3,923.1

자료: FnGuide

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정 거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의 7

종목명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
넵툰	X	X	X

Compliance Notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협회의가 사업보고서 및 반기/분기 보고서의 데이터를 사용하여 인공지능(AI) 기술을 통해 작성한 기업분석보고서입니다.

AI가 생성한 기업분석보고서는 자체 검증과정을 거쳤으나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자 참고 자료로만 활용하되, 투자자 자신의 판단과 책임하에 투자여부, 종목 선택이나 투자시기에 대한 결정을 하시기 바랍니다.

본 보고서는 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

- ▣ 당사는 본 보고서를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- ▣ 당사와 검수자는 자료작성일 현재 해당 회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- ▣ 본 보고서의 검수자는 자료 작성일 현재 해당 회사의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- ▣ 본 보고서는 AI 기술을 활용한 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- ▣ 본 보고서에 게재된 내용은 AI 시스템이 객관적 데이터를 기반으로 생성한 것이며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 알고리즘에 따라 작성되었습니다.
- ▣ 본 보고서의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.