

# 2022년 2분기 경영실적

COM2US Holdings IR

Aug 11, 2022

---

**COM2US Holdings**

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

# Disclaimer

---

본 자료의 2022년 2분기 경영실적은 외부감사인의 회계검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료입니다.

본 자료는 객관적 기준 등을 참고하여 작성하였으나 일부는 예상, 전망 또는 주관적 판단에 의한 표현이 포함 되어 있을 수 있고, 향후 환경의 변화, 상이한 데이터 집계 기준 등에 의하여 본 자료와 일치하지 않은 다른 숫자와 해석이 도출 될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 여기에 포함되어 있는 서술 정보만을 믿고 이 정보에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀 드립니다. 아울러 본 자료에 변경 내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 Update해서 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

# 1. 실적 요약

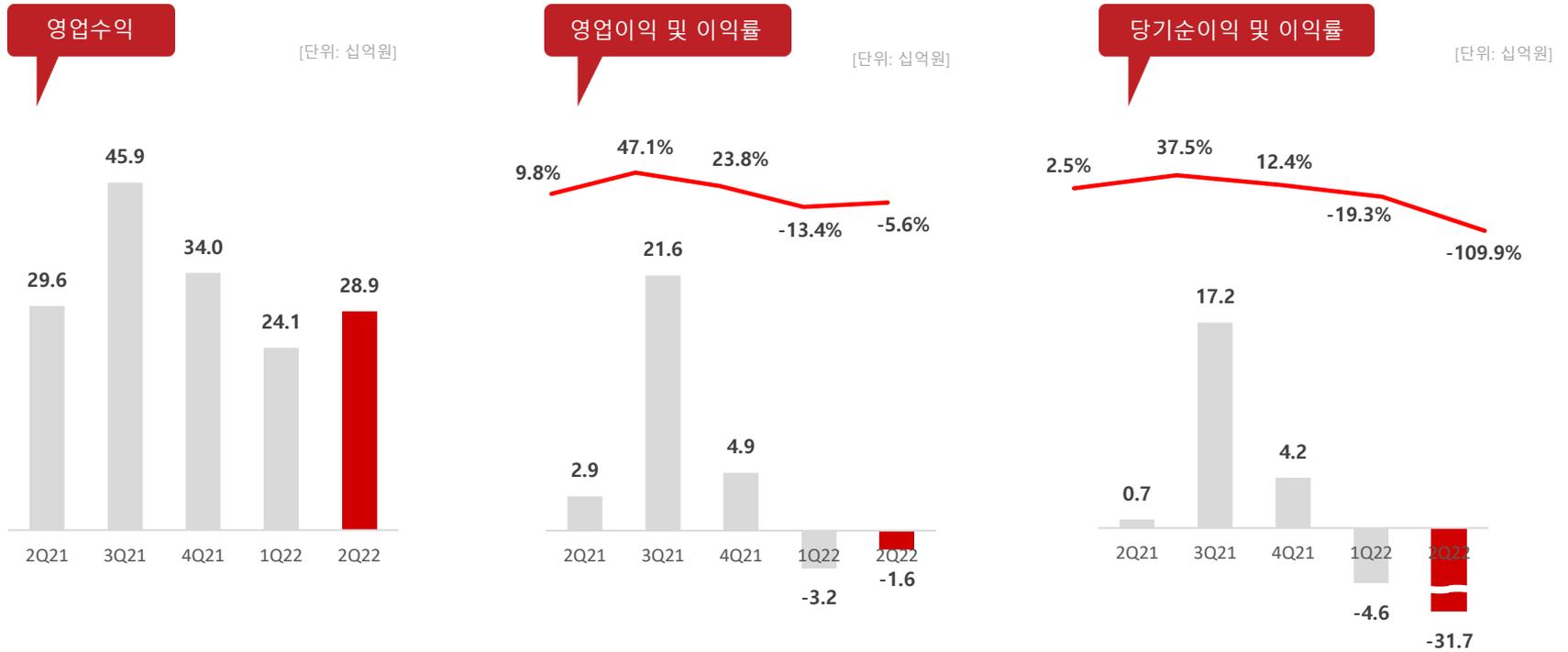
**[영업수익]** 2분기 영업수익 289억 (QoQ 20.0%▲, YoY 2.6%▼)

- 블록체인 게임 출시 및 신작 게임들의 성과에 따른 게임사업 확장과 관계기업투자이익 상승으로 전분기 대비 상승

**[이익]** 2분기 영업이익 -16억 (QoQ 49.6%▲, YoY 적자전환), 2분기 당기순이익 -317억 (QoQ 583.3%▼, YoY 적자전환)

- 지속적인 게임 매출 창출과 효율성 개선을 통해 전분기 대비 영업이익 개선

- 투자유치 가상자산의 처분 및 평가 손실 반영으로 인한 당기순이익 감소



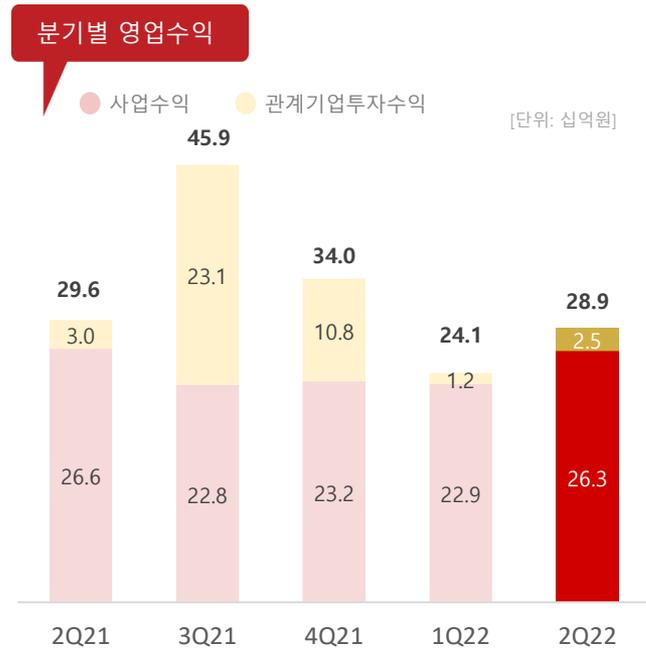
## 2. 영업수익 분석

[사업수익] 2분기 사업수익 263억 (QoQ 15.0%▲, YoY 1.1%▼)

- 블록체인의 첫 출시 성과 반영과 '워킹데드:올스타즈' 중심의 신작게임 성과로 전분기 대비 견조한 증가세 시현

[관계기업투자수익] 2분기 관계기업투자수익 25억 (QoQ 118.8%▲, YoY 16.0%▼)

- 컴투스의 실적 개선으로 인한 전분기 대비 관계기업투자수익 증가



[단위: 백만원]

구분	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22
영업수익	29,618	45,896	33,975	24,057	28,857
사업수익	26,620	22,799	23,175	22,907	26,340
관계기업투자수익	2,997	23,097	10,800	1,150	2,517

### 3. 영업비용 분석

[영업비용] 2분기 영업비용 305억 (QoQ 11.7%▲, YoY 14.1%▲)

[인건비] 블록체인 사업 본격화에 따른 관련 인력 pool 강화 영향

[마케팅비] '워킹데드:울스타즈' 등 신작 출시 관련 마케팅 증가

[단위: 십억원]

구분	2Q21		3Q21		4Q21		1Q22		2Q22		QoQ	YoY
영업수익	29.6		45.9		34.0		24.1		28.9		20.0%	-2.6%
<b>영업비용</b>	26.7		24.3		29.1		27.3		<b>30.5</b>		<b>11.7%</b>	<b>14.1%</b>
구분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	QoQ	YoY
인건비	10.7	36.0%	10.3	22.5%	11.3	33.3%	12.4	51.5%	<b>12.9</b>	<b>44.6%</b>	<b>3.9%</b>	<b>20.7%</b>
마케팅비	2.3	7.7%	1.1	2.3%	1.6	4.7%	1.2	4.9%	<b>2.4</b>	<b>8.4%</b>	<b>105.3%</b>	<b>7.2%</b>
지급수수료	5.4	18.3%	4.8	10.5%	4.6	13.5%	4.7	19.7%	<b>5.2</b>	<b>17.9%</b>	<b>8.7%</b>	<b>-4.9%</b>
로열티	4.1	14.0%	4.0	8.6%	6.9	20.4%	3.8	15.9%	<b>4.2</b>	<b>14.6%</b>	<b>10.2%</b>	<b>1.5%</b>
기타비용	4.2	14.2%	4.1	9.0%	4.7	13.8%	5.1	21.3%	<b>5.8</b>	<b>20.1%</b>	<b>13.0%</b>	<b>38.0%</b>

\* 영업수익 대비 비중

## 4-1. 블록체인 메인넷 출시 : XPLA

게임을 포함한 디지털 미디어 콘텐츠에 특화된  
글로벌 Web3 메인넷으로 성장



### Explore & Play

#### 편의성

- 게임을 포함한 미디어 콘텐츠 특화 메인넷으로 Web2 콘텐츠와 서비스가 Web3로 전환하는데 필요한 기반 기술 제공을 통한 편의성 확보

#### 안정성

- 장기간 안정적인 메인넷의 기반 기술로 사용되는 Tendermint 활용을 통한 안정성 확보

#### 확장성

- EVM\* 호환 모듈 탑재를 통해 개별 블록체인들의 상호 호환 및 운영을 지원하는 높은 확장성 제공

\*Ethereum Virtual Machine

2022년 8월 19일 블록체인 네트워크 가동 확정

## 4-2. 블록체인 메인넷 출시 : Web3 시대의 디지털 미디어 콘텐츠 중심지 구축

- ▶ 게임을 중심으로 문화와 예술적 가치를 보존하는 글로벌 디지털 미디어 콘텐츠 중심지 구축
  - 안정성과 확장성을 인정받은 Tendermint 기반의 Cosmos SDK를 사용하여 개발 및 EVM 연동으로 멀티체인 지원
- ▶ 메인넷 기반의 신규 사업 기회



“문화와 예술적 가치를 보존하는  
Web3 시대의 디지털 미디어 콘텐츠 중심지 구축”



- ▶ 향후 다양한 게임들과 디앱(Dapp) 서비스들이 XPLA 메인넷을 통해 온보딩 될 것이며,

컴투스 홀딩스는 Genesis Contributor로서 메인넷의 Validator로 참여해 생태계 확장의 주도권을 가지고 Web3 시장을 선도하며 글로벌 Web3 기업으로 성장

## 5-1. 글로벌 게이밍 플랫폼: Hive Platform & C2X Platform



### 글로벌 All-in-One 게이밍 플랫폼

- 게임 개발 및 운영을 위한 인증, 결제, noti피케이션, 프로모션, 애널리틱스, 고객센터, 채팅, 광고수익화 등의 모든 서비스 제공
- 벨로프, 아이톡시, 메가존클라우드 등 총 13개 기업들과 16개 게임에 Hive Platform을 성공적으로 제공 중
- '14년 Hive 최초 공개 이후 80여개 게임을 글로벌 시장에 성공적으로 서비스하였으며, 기존 Web2 게임과 함께 블록체인 기반의 Web3 게임 출시를 위한 글로벌 사업 확대 중

#### ➤ 핵심 가치

##### 1. 안정성이 검증된 Hive SDK 제공

- 고가용성 환경 구성으로 250만 명 이상의 DAU, 일간 2천만 건 이상의 noti피케이션 발송 등 안정된 플랫폼 확보

##### 2. 오픈 플랫폼 제공

- '22년 8월 서비스로 제공되는 플랫폼 (PaaS\*) 형태의 업그레이드를 통한 개발자 접근성 대폭 향상
- 전세계 게이밍 플랫폼 시장으로 확장 \* PaaS: Platform as a Service

##### 3. Web2 & Web3 지원

- 블록체인 연동 API를 제공하여, 블록체인 기술에 대한 경험이 없는 Web2 게임사의 Web3 게임 서비스 기회 제공



### Web3 블록체인 게이밍 플랫폼

- Web2 게임이 손쉽게 Web3 생태계에 유입되도록 Beta Game Launcher, C2X Station, C2X Marketplace 등 다양한 부가가치 서비스 제공
- '22년 4월 서비스 런칭 후 '서머너즈 워: 백년전쟁', '크로매틱 소울: AFK 레이드' 등 4개월 간 5개의 타이틀 성공적으로 글로벌 시장 출시
- 기존 Web2 게임의 Web3 업데이트 후 1개월 이내에 신규 유저 비중 64%p 증가

#### ➤ 핵심 가치

##### 1. Web3 철학을 실현하는 Beta Game Launcher

- 출시 게임의 Game Fan Card 매진 등 성공적인 참여도를 보인 유저 참여형 게임 출시 프로그램 Beta Game Launcher

##### 2. 게임 특화 Wallet, C2X Station 제공

- 인게임 재화를 토큰으로 교환하는 Convert 기능으로 P2O(Play to Own) 실현
- 향후 Game 탭 기능 추가를 통해 게임에 특화된 서비스 제공 예정

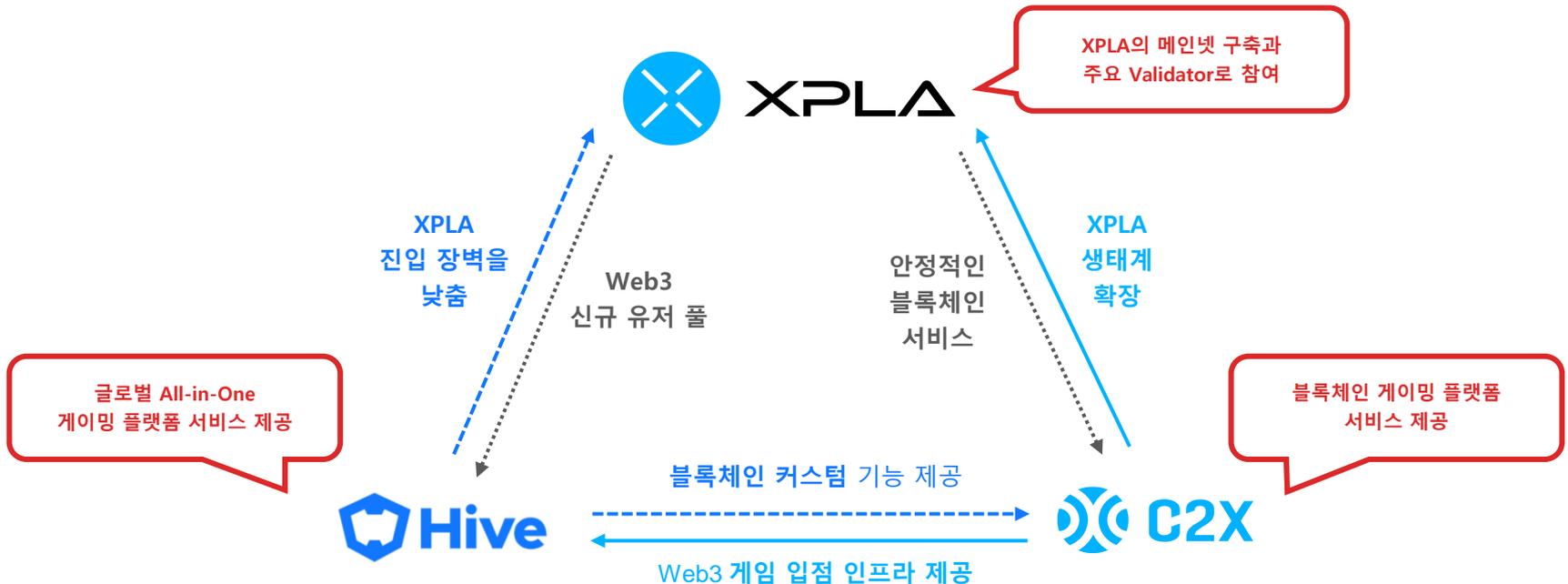
##### 3. 누구나 참여 가능한 오픈플랫폼, C2X 2.0 업그레이드 예정

- Hive와의 연동을 통해 오픈플랫폼 C2X 2.0으로 업그레이드 예정
- 자사 게임 뿐만 아니라 모든 개발사의 게임을 포용할 수 있는 인프라를 마련하여 세계적인 규모의 블록체인 게이밍 플랫폼으로 진화 목표

## 5-2. 글로벌 게이밍 플랫폼 : 게이밍 생태계 확장

### ➤ Hive Platform과 C2X Platform의 상호 작용을 통한 XPLA 메인넷 안에서의 게이밍 생태계 확장

- Web2 게임 생태계와 Web3 인프라의 상호작용으로 XPLA 메인넷 기반 Web3 세계 구현



## 6-1. 블록체인게임 출시 : 급성장하는 블록체인게임시장 선점

### ▶ 미래 게임시장을 주도할 XPLA 기반 블록체인 게임 신작 주요 라인업

- 2022년 하반기 부터 2023년 상반기까지 출시 확정된 게임



안녕 엘라

- 각 영웅들의 고유한 체인 스킬을 활용하여 전략 전투를 즐기는 수집형 RPG
- 전투를 통해 게임 토큰 및 XPLA와 교환 가능한 '루비', '크리스탈' 획득 가능



Alchemist

- 묵직한 타격감과 화려한 스킬 액션이 돋보이는 방치형 핵 앤 슬래시 RPG
- 300종 이상의 장비를 연금술로 제작하여 특색 있는 전투 스타일을 완성해 나가는 재미



월드 오브 제노니아

- 제노니아 IP를 활용한 시나리오 중심의 카툰 렌더링 방식의 MMORPG
- 제노니아의 세계에서 서버의 벽을 넘어 다른 서버 유저들과 플레이 할 수 있는 환경 구축



Creature

- 파츠 조합 방식으로 구현된 서로 다른 특징을 가진 크리처들로 진행하는 턴제 RPG
- 브리딩을 통해 강해지는 크리처의 NFT화를 통해 XPLA로 교환 가능

## 6-2. 워킹데드: 올스타즈

➤ 국내 견조한 실적세에 이어 원작 팬층이 두터운 해외 시장 공략 목표로 글로벌 동시 출시 예정

인기IP와 방치형 수집 장르를 결합, 성공적인 한국 출시 (6/8)

- 국내 출시 후 견조한 실적세 지속
  - 인기 IP와 아포칼립스 세계관을 반영한 풍성한 콘텐츠
  - 유저에게 익숙한 방치형 수집 RPG 장르로 시장성 확보
- **매출 TOP 5 자사 게임 평균\* 대비**
  - ARPDAU (유저1명당 매출 금액) **2.3배**
  - D+7 리텐션 (유저 유입 후 7일간 재방문 유지 비율) **1.8배**

\* 국내 출시 후 1개월 비교

원작 팬층이 두터운 해외시장 겨냥, 글로벌 동시 출시 (8/31)

- **국내 서비스를 통해 이미 검증된 콘텐츠 및 BM 적용**
- 원작 코믹스 마니아 층이 두터운 북미/유럽 타겟으로 유저 공략
  - 좀비 아포칼립스 몰입도를 극대화 시킬 고퀄리티 그래픽
  - 자체 제작한 글로벌 포럼을 통한 유저 맞춤 서비스 제공
- IP 최초의 방치형 수집 RPG로 아시아 시장 확장



## 7. Corporate Innovation : 글로벌 Web3 토탈 밸류체인 기업

➤ 메인넷을 시작으로 플랫폼, 콘텐츠까지 아우르는 글로벌 Web3 토탈 밸류체인 기업으로 성장

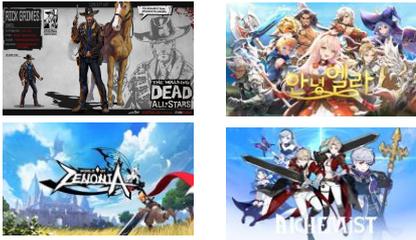


## 8. 2022년 하반기 & 2023년 : 실적 개선과 지속 성장

- ▶ 글로벌 게임 (Web2 & Web3) 퍼블리싱 사업 확대를 통한 성장 동력 확보
- ▶ Hive와 C2X, NFT 거래소 등 글로벌 Web3 콘텐츠 플랫폼 사업 기반 강화
- ▶ 메인넷 (XPLA) 기반 사업 강화 및 관련 생태계 확장에 따른 보유 가상자산 가치 증가 등 새로운 성장동력 확보

### 지속적인 글로벌 게임 사업 강화

- 지속적인 게임 퍼블리싱 사업 강화를 통한 이익 개선
- 글로벌 블록체인 게임 시장 선도



### 플랫폼 사업 확장

- Hive Platform과 C2X Platform의 상호작용을 통한 게이밍 생태계 확장
- NFT 마켓플레이스 확장을 통한 글로벌 NFT 사업 경쟁력 강화



### XPLA 기반 새로운 가치 창출

- 메인넷 구축 및 Validator 검증 등을 통한 사업 기회 발굴
- 생태계 확장에 따른 보유 가상자산 기반 가치 증대



### 관계사 실적 증가

- 컴투스 : 게임/미디어 콘텐츠/메타버스를 통한 성장 가속화
- 코인원 : 코인시장 안정화 및 크립토 생태계 확장을 통한 성장 지속



## APPENDIX. 재무제표

### > 연결 재무상태표

[단위: 백만원]

구 분	2020	2021	2Q22
유동자산	32,622	36,944	52,707
비유동자산	400,344	538,289	571,903
<b>자산총계</b>	<b>432,966</b>	<b>575,233</b>	<b>624,610</b>
유동부채	112,393	141,272	186,108
비유동부채	41,746	58,254	104,475
<b>부채총계</b>	<b>154,139</b>	<b>199,525</b>	<b>290,583</b>
지배기업소유지분	275,481	365,840	337,343
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	74,152	95,117	108,145
기타자본구성요소	503	40,113	22,368
이익잉여금	197,529	227,313	203,532
비지배지분	3,345	9,868	-3,315
<b>자본총계</b>	<b>278,827</b>	<b>375,708</b>	<b>334,028</b>
<b>자본과부채총계</b>	<b>432,966</b>	<b>575,233</b>	<b>624,610</b>

### > 연결 요약 손익계산서

[단위: 백만원]

구 분	2Q 21	3Q 21	4Q 21	1Q 22	2Q 22
<b>영업수익</b>	<b>29,618</b>	<b>45,896</b>	<b>33,975</b>	<b>24,057</b>	<b>28,857</b>
사업수익	26,620	22,798	23,175	22,907	26,340
관계기업투자이익	2,997	23,097	10,800	1,150	2,517
영업비용	26,711	24,291	29,097	27,277	30,478
<b>영업이익</b>	<b>2,906</b>	<b>21,605</b>	<b>4,878</b>	<b>-3,220</b>	<b>-1,622</b>
영업외손익	-686	-846	-1,118	-1,611	-28,207
세전이익	2,220	20,759	3,760	-4,831	-29,829
법인세비용	1,482	3,553	-461	-190	1,888
<b>당기순이익</b>	<b>738</b>	<b>17,206</b>	<b>4,221</b>	<b>-4,641</b>	<b>-31,717</b>
지배지분순이익	674	17,165	4,071	-4,246	-19,528
비지배지분순이익	64	41	150	-395	-12,189

Thank you