

# 2023년 1분기 경영실적

COM2US Holdings IR

May 11, 2023

---

**COM2US Holdings**

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

# Disclaimer

---

본 자료의 2023년 1분기 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.

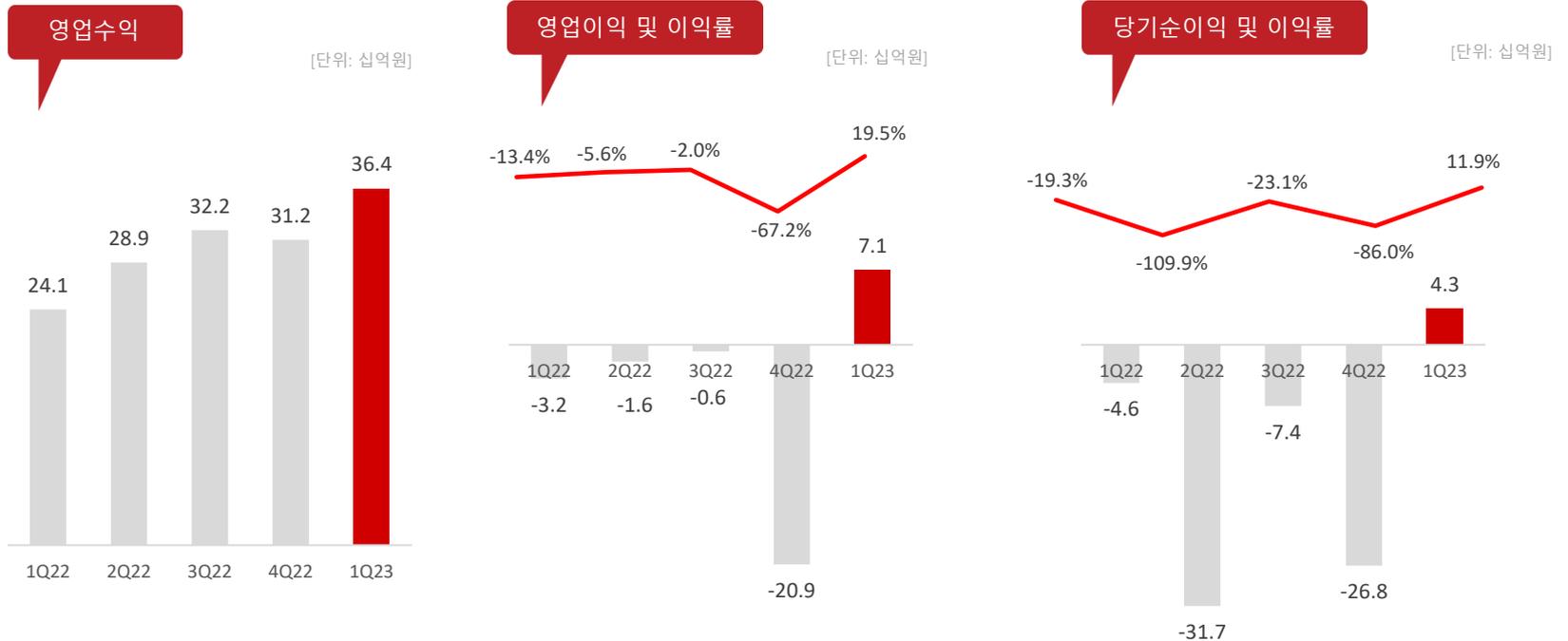
# 1. 실적요약

**[영업수익]** 1분기 영업수익 364억 (QoQ 16.8% ▲, YoY 51.3%▲)

- 관계기업투자수익 및 게임사업 매출 증가로 1분기 영업수익 전년동기 대비 증가

**[이익]** 1분기 영업이익 71억 (QoQ / YoY 흑자전환), 1분기 당기순이익 43억 (QoQ / YoY 흑자전환)

- 관계기업투자손실과 사업비용의 감소로 영업이익, 당기순이익 모두 흑자 전환



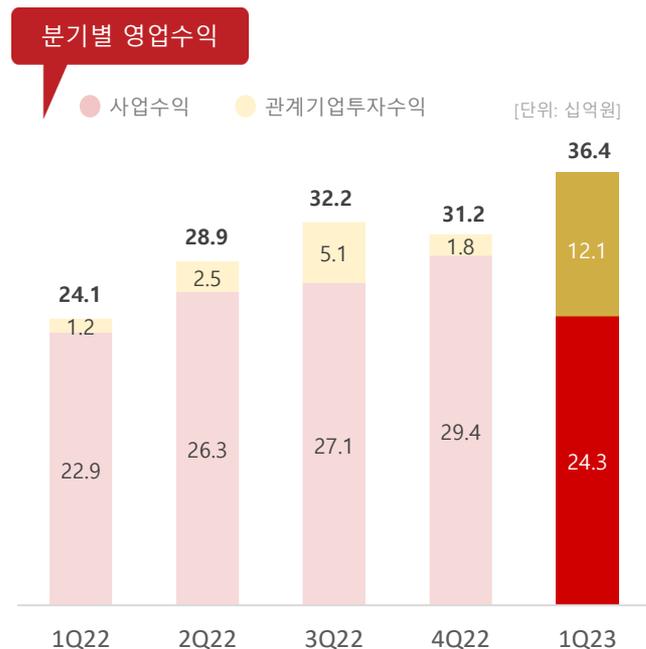
## 2. 영업수익 분석

**[사업수익]** 1분기 사업수익 243억 (QoQ 17.3%▼, YoY 6.0%▲)

- 게임사업의 비수기 영향으로 전분기 대비 감소하였으나 전년동기 대비 증가

**[관계기업투자수익]** 1분기 관계기업투자수익 121억 (QoQ 574.0%▲, YoY 953.2% ▲)

- 주요 투자기업의 실적 상승 영향으로 관계기업투자수익 전분기 대비 대폭 증가



[단위: 백만원]

구분	1Q22	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23
<b>영업수익</b>	<b>24,057</b>	<b>28,857</b>	<b>32,156</b>	<b>31,160</b>	<b>36,402</b>
사업수익	22,907	26,340	27,081	29,363	<b>24,287</b>
관계기업투자수익	1,150	2,517	5,075	1,797	<b>12,115</b>

### 3. 영업비용 분석

[영업비용] 1분기 영업비용 293억 (QoQ 43.8%▼, YoY 7.4%▲)

[인건비] 사업 효율성 제고 노력으로 전분기 대비 감소

[단위: 십억원]

구분	1Q22		2Q22		3Q22		4Q22		1Q23		QoQ	YoY
영업수익	24.1		28.9		32.2		31.2		36.4		16.8%	51.3%
<b>영업비용</b>	<b>27.3</b>		<b>30.5</b>		<b>32.8</b>		<b>52.1</b>		<b>29.3*</b>		<b>-43.8%</b>	7.4%
사업비용	27.3		30.5		32.8		33.3		28.6		-13.9%	5.0%
구분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중		
인건비	12.4	51%	12.9	45%	12.7	39%	11.9	38%	11.1	30%	-6.6%	-10.4%
마케팅비	1.2	5%	2.4	8%	3.2	10%	2.2	7%	1.9	5%	-9.5%	64.2%
지급수수료	4.7	20%	5.2	18%	5.7	18%	5.7	18%	5.1	14%	-10.7%	7.1%
로열티	3.8	16%	4.2	15%	5.1	16%	6.6	21%	4.3	12%	-35.7%	11.6%
기타비용	5.1	21%	5.8	20%	6.1	19%	6.9	22%	6.2	17%	-9.6%	21.7%

\* 영업 비용 293억은 사업비용 외 6억원의 관계기업투자손실 반영

## 4. '제노니아 : 크로노브레이크' : 컴투스그룹 사업역량 총집결한 No.1 MMORPG

- 6,300만 유저를 열광시킨 '제노니아' 시리즈의 세계관과 정통성을 계승한 MMORPG 대작 출시
  - 하이브 「크로스플레이」를 통한 모바일, PC 구분없이 언제 어디서나 즐길 수 있도록 플레이 지원
  - 공간의 경계를 넘어, 타 서버 유저들의 생활 공간으로 이동하여 전투를 진행하는 '침공전' 콘텐츠로 서버간 경쟁 활성화
- 컴투스홀딩스만의 성공 MMORPG 서비스 역량을 보여줄 최종 준비 돌입
  - 대규모 마케팅을 통한 사전예약 약140만 달성, 대작으로의 성공 기대감 고조
  - 캐릭터, 길드 선점 등을 통한 적극적인 사전 유저 커뮤니티 안착 진행
  - 제노니아만의 차별화된 유저 케어 프로그램 전개



(삼성역 코엑스 미디어타워)



(인천공항 T1 미디어타워)



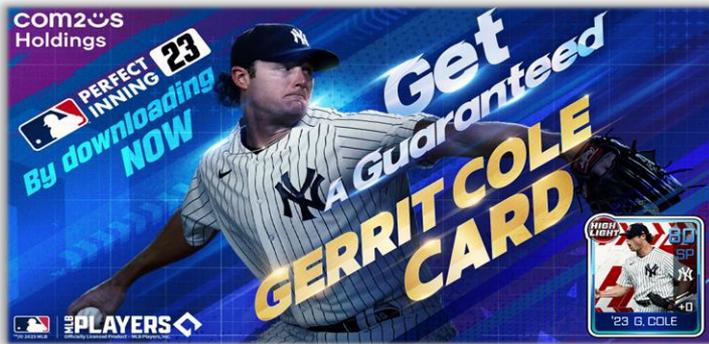
(강남대로 미디어폴)



(센트럴시티 스퀘어 DS)

## 5. MLB 퍼펙트이닝 23 : 흥행 기록 경신중인 글로벌 Top tier MLB 게임

- 최상위급 리얼 그래픽과 15 vs 15 PvP 클럽 협동전 등의 차별화 콘텐츠로 글로벌 야구 시장 공략
  - 성공적인 시즌 업데이트와 전략적 마케팅으로 신규 유저수 (NU)와 일평균 방문 유저수 (DAU)의 가파른 증가세 (4월 기준 : 2월 대비 NU 8배, DAU 5배 성장)
  - 한국, 미국, 일본, 대만에서 게임 출시 후 월간 최대 흥행 기록 경신 중 (앱스토어 스포츠 부분 대만 1위, 일본 2위 달성)



대만, 일본 앱스토어 순위

免費遊戲排行 (대만)		トップ無料ゲーム(일본)	
1 MLB Perfect Inning 23 Com2uS USA, Inc.	2 Pocket Champs: 3D Baseball MADBOX	1 2023開幕ベースボール KONAMI	2 MLBパーフェクトイニング 23



## 6. 이터널삼국지 & Project HoL(가칭) : 흥행 IP 기반 글로벌 퍼블리싱 사업 확장

### 이터널 삼국지

장르 : 수집형 전략 RPG

출시 : 5/24 (한국), 7/25 (글로벌)

- ▶ 원작에 충실한 시나리오로 삼국지 유명 전투 플레이 경험 제공
- ▶ 삼국지 영웅들을 육성하고 나만의 부대를 편성하여 즐기는 대규모 '100 대 100' 전투



### Project HoL(가칭)

장르 : 수집 방치형 RPG

출시 : 8월 (글로벌)

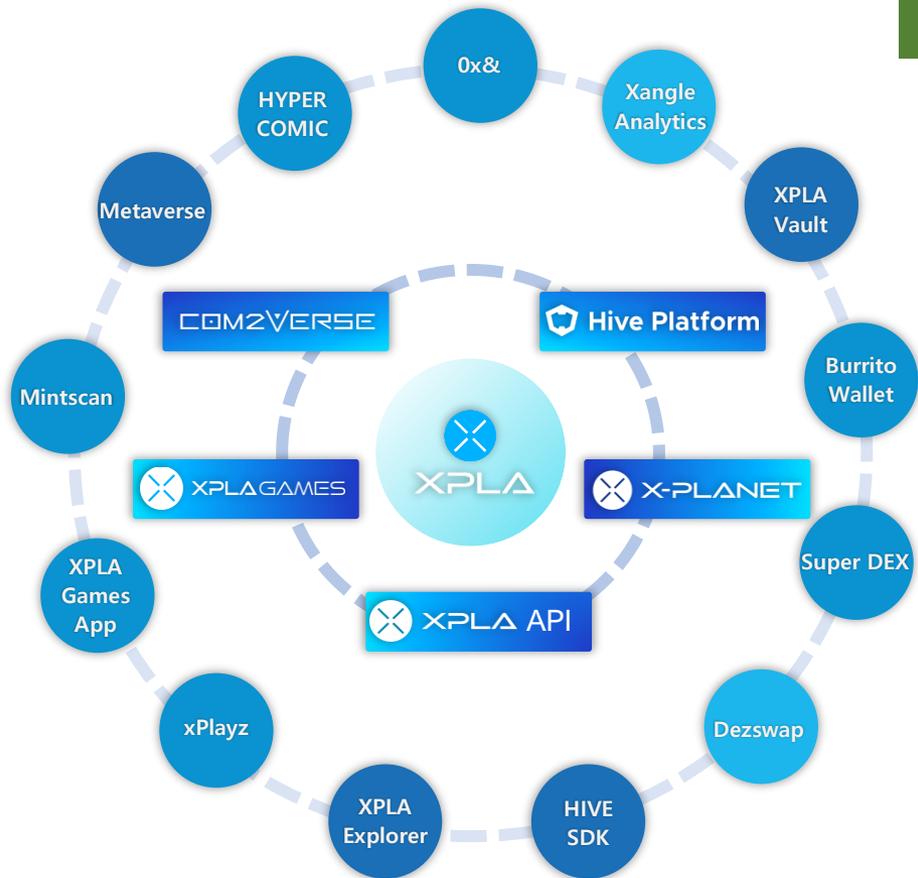
- ▶ 원작 헤리티지를 계승하는 중세 세계관과 방치형, 수집형 요소를 하나의 게임으로 담아낸 다크 판타지 RPG
- ▶ 글로벌 성공작 '빛의 계승자' IP활용 (출시 첫 달 72만 다운로드)



# 7-1. XPLA : 글로벌 Web3 콘텐츠 특화 메인넷으로 지속 성장

➤ Web3 게임, 메타버스 등 디지털 미디어 콘텐츠 다각화 기반 XPLA 유니버스를 구축하여 新성장 동력 확보

## Gaming Content



## K-Content IP



## 7-2. XPLA : 글로벌 대표 기업들의 생태계 참여를 통한 메인넷 확장



강력한 파트너들과 함께 보안성과 신뢰성을 높인 독보적 생태계 구축



최초 블록부터 글로벌 감사 법인에 의한 최고 수준의 관리 체계를 수립하고, 투명한 운영 및 FTX 파산 피해자 대상 구제금융 지원 활동 전개하여 프로젝트 신뢰도 제고



글로벌 게임 기업 컴투스 그룹을 필두로 Web3 글로벌 대표 기업들과의 협업을 통해 High Quality 콘텐츠 온보딩 및 다양한 Web3 적용 모델 개발 지속 추진



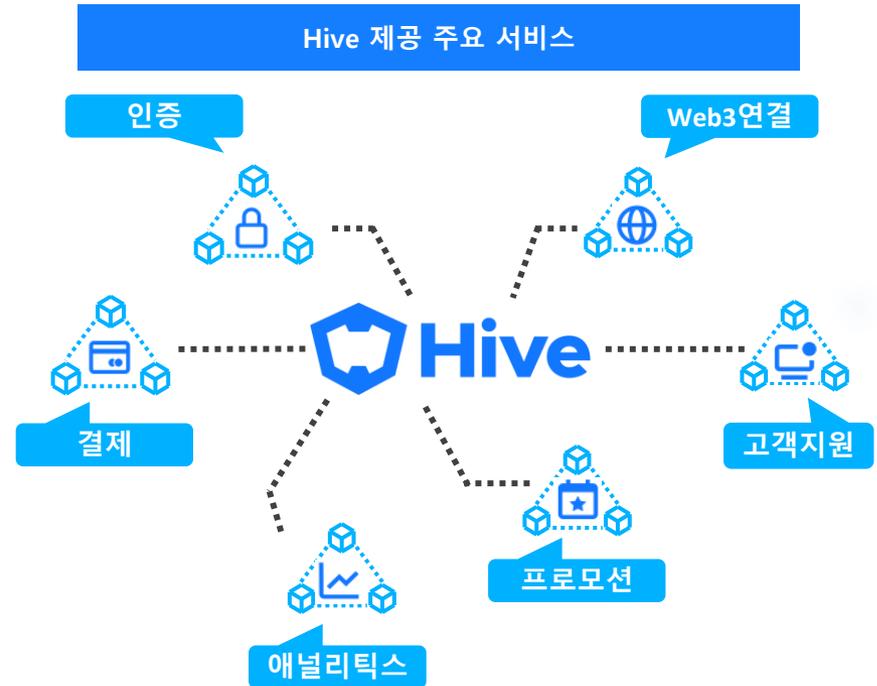
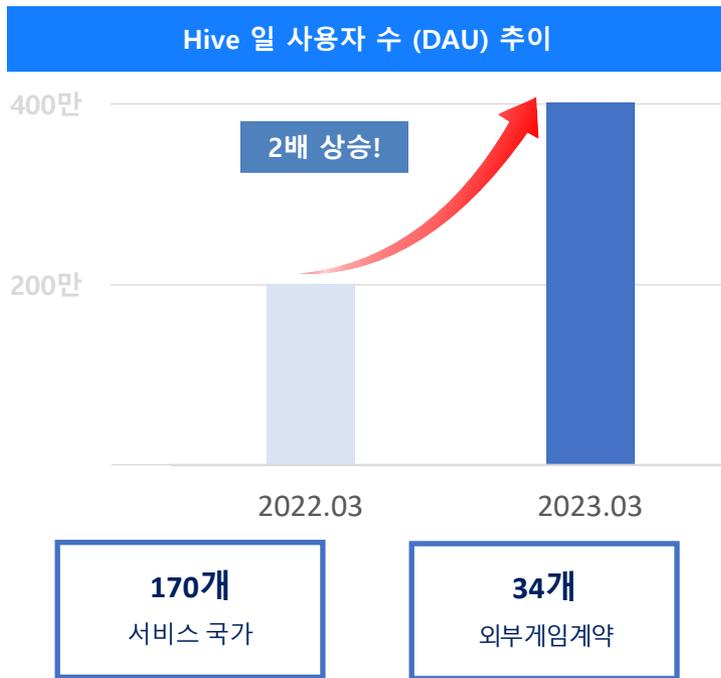
텐더민트 기반의 검증된 기술로 안정적인 운영 고도화 및 EVM 지원 등 다른 체인과 연결되는 확장성으로 다양한 Web3 콘텐츠를 수용할 수 있는 구조 확립

**다양한 디지털 미디어 콘텐츠를 연결하고  
새로운 기술과 서비스를 제공하여 생태계 발전**

## 8. Hive : 최고의 글로벌 게이밍 플랫폼으로 시장 주도

▶ 글로벌 All-in-One & Open 게이밍 플랫폼으로 지속 성장

- 지속적인 글로벌 게임 출시로 일 사용자수 (DAU) 전년대비 2배 성장
- 21년 서비스 개방 후 20개 외부 고객사의 34개 게임과 계약을 맺으며 시장 주도적 플랫폼으로서 입지 강화
- 인증, 결제, 프로모션, 고객지원, 애널리틱스, 웹3연결 등 콘텐츠 이외 모든 분야를 소프트웨어 개발키트(SDK)로 제공 (게임 개발사는 오로지 게임 콘텐츠 개발에만 집중)
- PaaS(Platform as a Service) 형태의 서비스 제공



## 9. 2023년 : 게임 사업 주도 실적 개선과 신성장동력 확보

- No.1 MMORPG '제노니아' 와 다양한 퍼블리싱 게임의 성공적인 서비스를 통한 게임사업 주도 실적 Level-up
- XPLA 유니버스 구축을 통한 디지털 콘텐츠 분야의 대표 글로벌 블록체인 메인넷으로 성장
- 글로벌 All-in-one & Open 플랫폼 Hive의 게이밍 생태계 지속 확장



## Appendix. 재무제표

### > 연결 재무상태표

[단위: 백만원]

구 분	2021	2022	1Q23
유동자산	36,944	41,362	52,077
비유동자산	538,289	547,755	568,968
<b>자산총계</b>	<b>575,233</b>	<b>589,117</b>	<b>621,045</b>
유동부채	141,272	172,536	182,116
비유동부채	58,254	125,457	139,254
<b>부채총계</b>	<b>199,525</b>	<b>297,993</b>	<b>321,370</b>
지배기업소유지분	365,840	300,768	309,887
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	95,117	105,623	105,715
기타자본구성요소	40,113	18,568	22,679
이익잉여금	227,313	173,279	178,196
비지배지분	9,868	-9,644	-10,212
<b>자본총계</b>	<b>375,708</b>	<b>291,124</b>	<b>299,675</b>
<b>자본과부채총계</b>	<b>575,233</b>	<b>589,117</b>	<b>621,045</b>

### > 연결 요약 손익계산서

[단위: 백만원]

구 분	1Q 22	2Q 22	3Q 22	4Q 22	1Q 23
<b>영업수익</b>	<b>24,057</b>	<b>28,857</b>	<b>32,156</b>	<b>31,160</b>	<b>36,402</b>
사업수익	22,907	26,340	27,081	29,363	24,287
관계기업투자이익	1,150	2,517	5,075	1,797	12,115
<b>영업비용</b>	<b>27,277</b>	<b>30,478</b>	<b>32,798</b>	<b>52,106</b>	<b>29,289</b>
사업비용	27,277	30,478	32,798	33,277	28,646
관계기업투자손실	0	0	0	18,829	643
<b>영업이익</b>	<b>-3,220</b>	<b>-1,622</b>	<b>-642</b>	<b>-20,945</b>	<b>7,113</b>
영업외손익	-1,611	-28,207	-2,787	-8,247	-1,250
세전이익	-4,831	-29,829	-3,428	-29,193	5,863
법인세비용	-190	1,888	4,015	-2,388	1,524
<b>당기순이익</b>	<b>-4,641</b>	<b>-31,717</b>	<b>-7,444</b>	<b>-26,805</b>	<b>4,339</b>
지배지분순이익	-4,246	-19,528	-6,350	-24,824	4,893
비지배지분순이익	-395	-12,189	-1,094	-1,981	-554

Thank you