

2024년 1분기 경영실적

Com2uS IR

2024. 05.10

com2uS

Disclaimer

자료는 2024년 1분기 실적에 대한 외부감사인의 회계검토가 완료되지 않은 상태에서
당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계 검토 과정에서 변경될 수 있습니다.

본 자료는 객관적 기준 등을 참고하여 작성하였으나 일부는 예상, 전망 또는 주관적 판단에 의한 표현이 포함되었을 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 본 자료에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자 책임은 전적으로 투자자 본인에게 있음을 알려드립니다.
아울러 본 자료에 변경내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 Update해서 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

1. 1분기 연결 실적

[연결 매출]

1분기 1,578억원 (YoY 13.7% ↓, QoQ 1.6% ↓)

- 별도 매출은 주요 게임 매출 호조로 건조한 성과 유지
- 자회사 매출은 연결 종속회사 수의 감소로 YoY, QoQ 감소

[연결 이익]

1분기 영업이익 12억원 (YoY, QoQ 흑자전환)

1분기 당기순이익 40억원 (YoY 95.2% ↓, QoQ 흑자전환)

- 본사 및 자회사 경영효율화 성과 및 건조한 게임 매출에 힘입어 흑자전환 달성
- 전년동기 중단영업이익 등으로 당기순이익 YoY 감소, QoQ 흑자전환 달성

구분(십억원)	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	% YoY	% QoQ
매출	182.8	220.4	176.0	160.4	157.8	-13.7	-1.6
컴투스	130.3	157.6	137.6	122.4	126.7	-2.7	3.6
자회사	52.6	62.8	38.4	38.1	31.1	-40.9	-18.4
영업비용	196.2	223.9	177.0	175.7	156.6	-20.2	-10.9
영업이익	-13.3	-3.5	-1.0	-15.3	1.2	흑자전환	흑자전환
영업이익률(%)	-7.3	-1.6	-0.6	-9.5	0.7	8.0%p	10.3%p
당기순이익	84.9	-23.2	11.9	-31.5	4.0	-95.2	흑자전환
지배주주순이익	81.7	-12.1	18.7	-48.6	11.3	-86.2	흑자전환

2. 1분기 별도 실적

[별도 매출]

1분기 1,267억원 (YoY 2.7% ↓, QoQ 3.6% ↑)

- ‘천공의 아레나’ 10X10 페스티벌 효과 등으로 QoQ 별도 매출 성장
- MLB, KBO 라이선스 게임 모두 성장하면서 YoY 스포츠 매출 성장

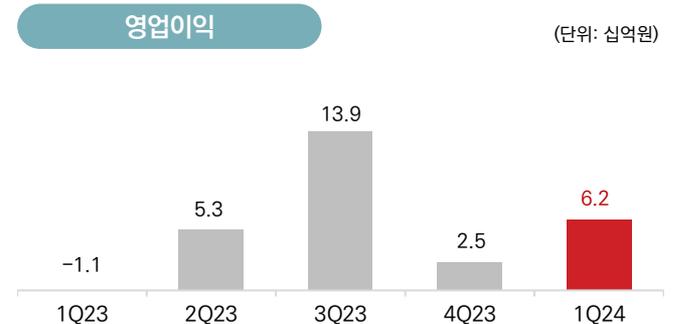
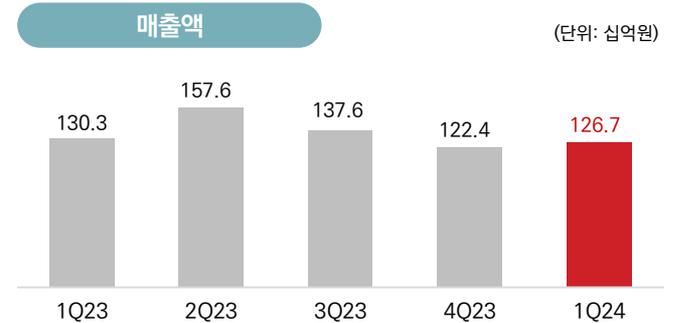
[별도 이익]

1분기 영업이익 62억원 (YoY 흑자전환, QoQ 146.2% ↑)

1분기 당기순이익 138억원 (YoY 66.0% ↓, QoQ 흑자전환)

- 별도 영업이익은 주력게임의 성장과 비용 효율화로 수익구조 개선되며 YoY 흑자전환

구분 (십억원)	1Q23	4Q23	1Q24	% YoY	% QoQ	
매출	130.3	122.4	126.7	-2.7	3.6	
게임 매출	RPG	97.0	73.6	81.7	-15.7	11.1
	스포츠	29.3	45.9	42.5	45.2	-7.4
	캐주얼	0.9	2.1	1.3	46.5	-39.5
	127.1	121.6	125.5	-1.3	3.2	
기타 매출	3.1	0.8	1.2	-61.3	52.6	
영업비용	131.4	119.8	120.5	-8.2	0.6	
영업이익	-1.1	2.5	6.2	흑자전환	146.2	
영업이익률(%)	-0.8	2.1	4.9%	5.7%p	2.8%p	
당기순이익	40.6	-31.1	13.8	-66.0	흑자전환	



3. 별도 비용 분석

[마케팅비]

신작 '스타시드: 아스니아 트리거' 출시로 QoQ 12.5% 증가하였으나 비용 효율화 기조 유지하며 YoY 50.3% 감소

[인건비]

퇴직급여 증가로 YoY 6.9%, QoQ 3.6% 증가

[로열티]

IP 콜라보레이션 진행으로 YoY 55.6% 증가

비용 Breakdown

(십억원, %)	1Q23		2Q23		3Q23		4Q23		1Q24		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅비	29.6	22.7	36.2	23.0	18.9	13.7	13.1	10.7	14.7	11.6	-50.3	12.5
인건비	29.6	22.8	31.0	19.6	30.4	22.1	30.6	25.0	31.7	25.0	6.9	3.6
지급수수료	51.3	39.4	60.5	38.4	53.6	39.0	51.0	41.7	50.7	40.0	-1.2	-0.5
로열티	5.4	4.1	8.4	5.3	6.7	4.9	10.3	8.4	8.4	6.6	55.6	-18.3
외주용역비	1.5	1.2	0.4	0.3	0.4	0.3	0.1	0.1	0.2	0.1	-89.7	107.3
기타	13.8	10.6	15.9	10.1	14.2	10.3	14.8	12.1	14.8	11.7	6.9	-0.1
영업비용	131.4	100.8	152.4	96.7	124.2	90.3	119.8	97.9	120.5	95.1	-8.2	0.6

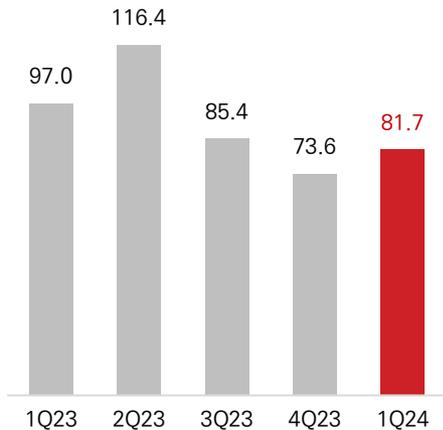
* 비율 : 매출액 대비

4. 장르별 매출

- [RPG]** • ‘천공의 아레나’는 ‘더 워쳐 3: 와일드 헌트’ IP 콜라보레이션과 10X10 페스티벌이 성장 견인하며 YoY, QoQ 매출 향상
- [스포츠]** • 야구라인업 계절적 비수기 영향에도 견조한 MLB 라이선스 게임 매출과 ‘컴투스프로야구 V24’ 성장으로 YoY 매출 45.2% 증가
- [캐주얼]** • YoY 매출 46.5% 증가, QoQ 39.5% 감소

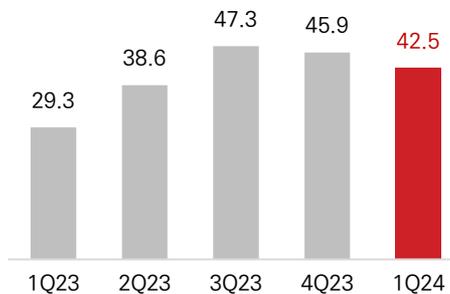
RPG 매출액

(십억원)



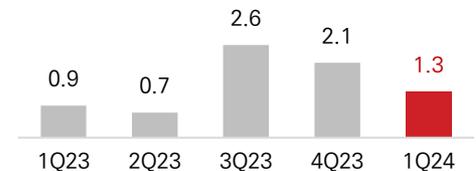
스포츠 매출액

(십억원)



캐주얼 매출액

(십억원)



5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

해외 923억원 (YoY 9.9% ↓, QoQ 6.6% ↑)

국내 416억원 (YoY 35.3% ↑, QoQ 4.4% ↑)

- 해외 매출 비중 높은 천공의 아레나 성장으로 해외 매출 QoQ 6.6% 증가

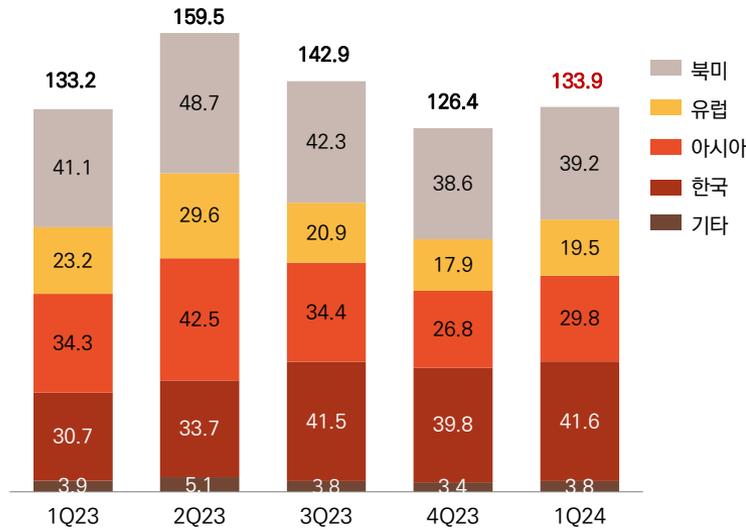
[지역별 비중]

게임사업의 해외 매출 비중 QoQ 0.4%p 상승한 68.9% 기록

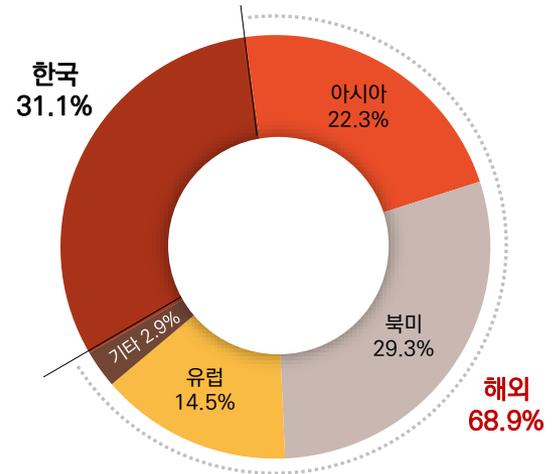
- 북미 29.3%, 아시아 22.3%, 유럽 14.5% 등 안정적인 매출 분포 기록

지역별 매출

(십억원)



지역별 매출 비중



주) 1Q24 기준

6. 2024년 상반기 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 1월 'THE Witcher 3: Wild Hunt' 콜라보레이션. 유럽, 북미, 아시아 등 전 권역 유저 만족도 양호
- 5성 몬스터 소환, 10년간 역대 영웅 던전 등의 이벤트 진행
- 1월 STEAM PC 서비스 개시, 3월 '한일 슈퍼매치 2024' 진행
- NU와 DAU 모두 크게 증가하며 매출 증가에 기여
- 2분기에는 10주년 캠페인 집중, 10주년 소환서, 감사편지, 시네마틱 영상 공개 및 오프라인 페스티벌 진행



스타시드: 아스니아 트리거

- 3월 28일 출시후 누적 150만 다운로드 기록
- 한국 매출 최고 순위 애플 11위, 구글 8위 기록
- 4월초 모바일-PC 크로스플레이 지원(GPG)으로 유저 커버리지 확대
- 신규 캐릭터, 길드 협동·경쟁 콘텐츠, 아레나 챌린지, 신규 PVE 콘텐츠 추가
- 현재 현지화 작업 진행 중으로 3분기 글로벌 론칭 목표



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 90이닝스]

- 3월 'MLB 서울시리즈' 를 시작으로 한국, 일본 등 아시아 권역 지표 상승
- 히스토리 선수 패키지 판매 및 신규 아이템 활용한 BM, 본격 시즌 효과



[MLB 라이벌]

- 새로운 야구게임 브랜드로 발돋움하고자 MLB 라이벌로 게임명 변경
- 아시아 국가들의 유명 선수카드 출시하여 BM 확장 준비 중

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 시즌널 및 명절 패키지, 개막 패키지 사전 판매 통해 견조하고 안정적 성과
- JTBC최강야구 콜라보레이션 및 신규 콘텐츠/마스코트 추가 통해 2분기 매출 극대화 목표



[컴투스프로야구 V]

- 개막 업데이트 호평(라이브 카드 효과 강화, 유니폼 시스템 등), 국가대표 경기에 맞춘 패키지 판매로 역대 최고 월매출 기록 경신
- 시즌카드 성능 상향, 트레이드 및 PvP 콘텐츠 강화 계획

7. 신작 라인업

- ‘스타시드: 아스니아 트리거’는 모히또게임즈가 개발하여 미소녀 캐릭터 수집/성장/육성 RPG로 3월 28일 한국 출시. 3분기 글로벌 퍼블리싱 예정
- ‘프로스트펑크: 비온드 더 아이스’는 중국 넷이즈가 개발한 모바일 건설 경영 시뮬레이션 게임. 1월 31일 미국/영국/필리핀에서 얼리 액세스 오픈
- ‘BTS쿠킹은: 타이니탄 레스토랑’은 귀여운 타이니탄과 다양한 요리를 완성하는 게임으로 2024년 하반기 출시 예정
- ‘더 스타라이트’는 게임테일즈가 개발하는 최고 수준의 그래픽과 탄탄한 세계관의 MMO. 극대화된 경쟁 플레이의 트리플A급 타이틀. 25년 출시 예정

스타시드: 아스니아 트리거	프로스트펑크: 비온드 더 아이스	BTS 쿠킹은: 타이니탄 레스토랑	더 스타라이트
			
<p>장르 : 수집형 RPG 개발사 : 모히또게임즈 플랫폼 : 모바일 출시일정 : 3월 28일 / 3Q24 출시국가 : 한국 / 글로벌 론칭 주요특징 : 실사 비율의 미소녀 캐릭터 수집 육성</p>	<p>장르 : 생존형 건설 경영 시뮬레이션 개발사 : 넷이즈 플랫폼 : 모바일 출시일정 : 1월 31일 얼리 액세스 [미국/영국/필리핀] (24년 하반기 글로벌 확장 예정) 출시국가 : 글로벌 (중국 제외) 주요특징 : 높은 원작게임 재현도와 길드 등의 소셜 콘텐츠로 커뮤니티 강화</p>	<p>장르 : 쿡킹 시뮬레이션 개발사 : 그램퍼스 플랫폼 : 모바일 출시일정 : 2024년 하반기 출시국가 : 글로벌 주요특징 : 타이니탄과 함께하는 쿡킹 시뮬레이션 게임</p>	<p>장르 : MMORPG 개발사 : 게임테일즈 플랫폼 : 모바일, PC, 콘솔 출시일정 : 2025년 출시국가 : 글로벌 주요특징 : 각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관</p>

8. 일본 NPB 라이선스 게임 출시 예정

- 2025년 NPB (Nippon Professional Baseball 이하 NPB, 일반 사단법인 일본 야구 기구) 라이선스 게임 출시 계획
- ‘プロ野球V25 (가제)’는 컴투스의 20년 야구게임 개발력을 집대성한 신작으로 최신 엔진 활용한 고품질 게임
- 일본 NPB 현역 선수 헤드 스캔 및 12개 구장 구현, 최신 로스터 및 리그 일정 완벽 구현, 일본 현지화로 일본 프로야구 게임 시장 공략 도전
- 일본 게임 시장은 글로벌 3위의 약 200억달러 규모. 그 중에서 모바일 야구게임 시장은 연간 약 3.5억달러 규모로 일본 야구 인구는 3천만명 수준

일반 사단법인 일본 야구 기구(NPB) 게임



장르 : 스포츠 (야구)

개발사 : 컴투스 / 판매·서비스·운영 : 컴투스 재팬

출시 일정 : 2025년

출시 국가 : 일본

플랫폼 OS : iOS, Android / 마켓 : App Store, Google Play

주요특징 :

- 컴투스 프로야구V24, MLB RIVALSO로 검증된 최고 품질의 야구 엔진 적용
- NPB 현역 선수 헤드 스캔 및 12개 구단의 모든 정보를 반영한 리얼 야구 게임
- 최신 로스터 및 리그 일정 완벽 구현, 일본 현지화로 일본 시장 공략 도전
- 권리표기 : 일반 사단법인 일본야구기구 승인

일본 게임 시장 규모

전세계 국가별 게임시장 규모 (2022년)



일본 야구게임 시장 규모



자료 : 2023 대한민국게임백서

자료 : Data.ai (2023년 기준)

Appendix 1. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2022	2023	1Q24
유동자산	606,159	448,621	423,170
비유동자산	1,292,687	1,267,391	1,294,469
자산총계	1,898,846	1,716,013	1,717,640
유동부채	325,882	346,002	358,152
비유동부채	250,130	133,244	133,139
부채총계	576,012	479,246	491,291
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	110,823	90,676	90,781
이익잉여금	966,189	967,108	963,575
기타자본구성요소	55,518	50,460	50,491
비지배지분	183,871	122,089	115,067
자본총계	1,322,834	1,236,766	1,226,348
자본과부채총계	1,898,846	1,716,013	1,717,640

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24
매출액	182,841	220,427	175,965	160,405	157,772
영업비용	196,167	223,934	177,013	175,715	156,612
영업이익	-13,326	-3,506	-1,048	-15,310	1,160
영업외손익	-87,500	9,573	-21,099	22,820	-5,756
법인세차감전순이익	74,174	-13,079	20,051	-38,130	6,915
법인세비용	11,092	10,086	8,183	-6,584	2,867
계속영업순이익	63,082	-23,166	11,868	-31,546	4,048
세후중단영업이익	21,853	-	-	-	-
당기순이익	84,935	-23,166	11,868	-31,546	4,048
비지배주주순이익	3,270	-11,084	-6,860	17,010	-7,259
지배주주순이익	81,665	-12,082	18,728	-48,556	11,307

Appendix 2. 자회사 콘텐츠 라인업

1분기 Highlight

영상 미디어 부문

대표회사 : WYSIWYG Studios

구분	작품명	제작사	채널
영화	비트 / 태양은 없다 (재개봉)	싸이더스	극장
드라마	킬러들의 소핑몰	메리크리스마스	디즈니+
예능	헬로아트	A2Z Ent.	MBN
	도시어부 시즌 5	A2Z Ent.	채널A
	내 귀에 핑크	A2Z Ent.	ENA
뮤지컬	사랑의 불사착	A2Z Ent.	일본(도쿄)

2024년 Outlook

구분	작품명	일정	제작사	채널
영화	드라이브	2Q24	메리크리스마스, (주)엠픽처스	극장
	인터뷰	2H24	W/A, MIK 스튜디오, 플루토 스토리그룹	극장
	메소드 연기	2H24	런업컴퍼니, 위자웍스튜디오	극장
	왕을 찾아서	2H24	A2Z, 8픽처스, W/A	극장
드라마	S LINE	2H24	싸이더스	협의중
	대도시의 사랑법	2H24	메리크리스마스, (주)빅스톤스튜디오	협의중
	살롱 드 홈즈	2H24	A2Z, 네오엔터테인먼트	협의중
	보물섬	제작중	A2Z, 푸르미르 공작소	SBS
	퀸덤	제작중	A2Z, 로원스토리	협의중
예능	힙합스쿨	2Q24	A2Z Ent.	ENA
	하이엔드 소금쟁이	2Q24	A2Z Ent.	KBS2
	스트릿 맨스 파이터	2H24	A2Z Ent.	협의중

K-Pop 부문

대표회사 : MyMusicTaste

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비고	
공연 (국내/해외)	에버글로우, 드림캐쳐, 에이티즈, 싸이커스	26회	오프라인
커머스	ITZY, 태민, IVE, 엔믹스, 라이즈 베이비몬스터, NCT WISH	48회	팬사인회 (온·오프라인)
	(여자)아이들, 엔믹스, 베이비몬스터	4회	럭키드로우 (오프라인)

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	일정
공연 (국내/해외)	에이티즈, 드림캐쳐, 에버글로우, 싸이커스, 템페스트 등 170회 이상 공연	2024
	K-Pop 페스티벌(국내 2건, 해외 1건)	2024
	해외 아티스트 내한공연	2024
커머스	IVE, ITZY, ATEEZ, 에스파, DAY6, CRAVITY 등 200회 이상의 온·오프라인 팬사인회	2024
신사업	오프라인 판촉 이벤트(럭키드로우)	2024(한국/중국 등)
	아티스트 X 화장품 콜라보 프로젝트	2H24
	구보 앨범 제작 및 재발매 프로젝트	2H24
	플랫폼 공연 커뮤니티 서비스	2024