

2024년 1분기 경영실적

Com2us Holdings IR

2024.05.10

COM2US Holdings

Disclaimer

자료는 2024년 1분기 실적에 대한 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성되어 향후 회계검토 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

[1분기 연결 영업수익]

458억원 (YoY 25.9% ↑, QoQ 42.6% ↑)

- 1월 17일 글로벌 출시된 '소울스트라이크'의 견조한 성과로 사업수익 증가
- 관계기업 투자이익은 컴투스, 코인원의 손익 개선으로 큰 폭 증가

[1분기 연결 이익]

영업이익 35억원 (YoY -51.2% ↓, QoQ 흑자전환)

당기순이익 6억원 (YoY -86.1% ↓, QoQ 흑자전환)

- 신작 출시에 따른 영업비용 증가로 영업이익은 전년동기대비 감소

구분 (십억원)	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	36.4	34.4	50.2	32.1	45.8	25.9	42.6
사업수익	24.3	32.2	44.2	39.5	40.4	66.3	2.2
관계기업투자이익	12.1	2.2	6.0	-7.4	5.4	-55.1	-
영업비용	29.3	44.7	44.5	37.9	42.4	44.6	11.7
사업비용	28.6	43.4	41.7	39.3	42.4	47.9	7.8
관계기업투자손실	0.6	1.3	2.8	-1.4	-	-	-
영업이익	7.1	-10.3	5.7	-5.8	3.5	-51.2	흑자전환
영업이익률(%)	19.5	-30.1	11.3	-18.0	7.6	-11.9%p	흑자전환
당기순이익	4.3	-14.5	1.7	-5.9	0.6	-86.1	흑자전환
지배주주순이익	4.9	-13.3	2.8	-3.7	2.8	-43.5	흑자전환

2. 1분기 별도 실적

[1분기 별도 영업수익]

321억원 (YoY 97.7% ↑, QoQ 91.5% ↑)

- ‘제노니아’ 매출 하향 안정화, 야구게임 등의 비시즌 영향 있었으나
- ‘소울스트라이크’의 호실적에 기반하여 사업수익 YoY 153.7% 증가
- 배당수익은 YoY 4.9% 증가한 64억원 기록

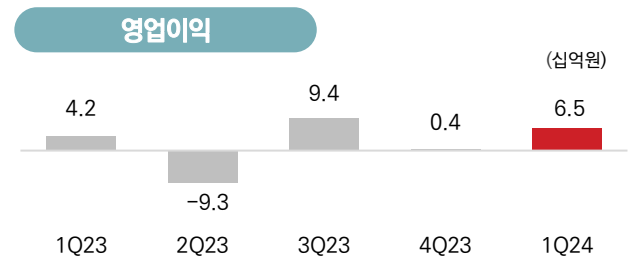
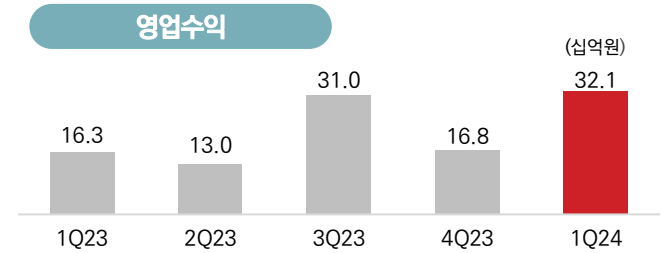
[1분기 별도 이익]

영업이익 65억원 (YoY 56.4% ↑, QoQ 1,572.0% ↑)

당기순이익 40억원 (YoY 95.0% ↑, QoQ 흑자전환)

- 신작게임 출시 관련 마케팅비, 로열티 등 영업비용 상승에도 불구하고
- 게임 매출 증가로 영업이익 큰 폭 증가, 당기순이익 QoQ 흑자전환

구분 (십억원)	1Q23	4Q23	1Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	16.3	16.8	32.1	97.7	91.5
사업수익	10.1	16.8	25.7	153.7	53.2
배당수익	6.1	-	6.4	4.9	-
영업비용	12.1	16.4	25.6	112.0	56.2
영업이익	4.2	0.4	6.5	56.4	1,572.0
영업이익률(%)	25.7	2.3	20.3	-5.4%p	+18.0%p
당기순이익	2.1	-4.9	4.0	95.0	흑자전환



3. 1분기 연결 비용 분석

[1분기 영업비용]

마케팅비 : 신작 '소울스트라이크' 출시에 따른 마케팅비 증가

인건비 : 인력 효율화에 따라 전년과 유사한 수준으로 유지

지급수수료 : 게임 매출 증가로 QoQ 24.5% 증가

로열티 : 신작 흥행으로 개발사 수수료 증가하며 QoQ 15.4% 증가

비용 Breakdown

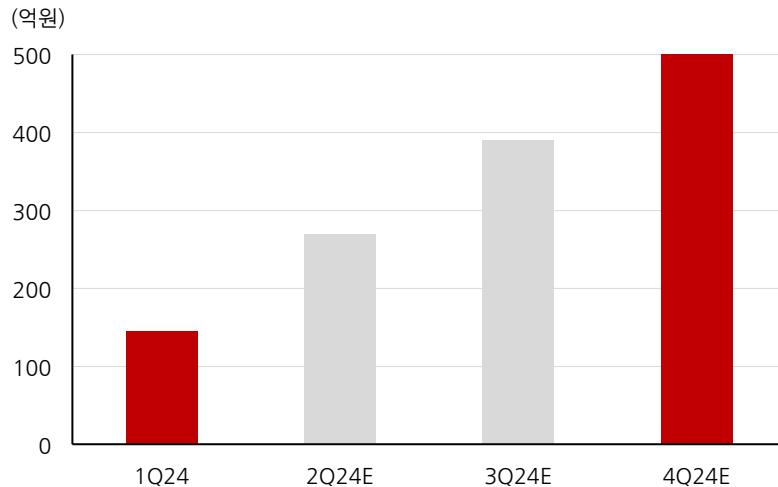
(십억원,%)	1Q23		2Q23		3Q23		4Q23		1Q24		증감 (%)	
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅	1.9	8.0	12.3	38.1	4.7	10.6	2.2	5.5	4.2	10.5	116.5	94.9
인건비	11.1	45.7	11.8	36.5	11.4	25.8	12.5	31.6	11.0	27.3	-0.7	-11.7
지급수수료	5.1	20.9	6.7	20.8	10.6	24.0	8.3	21.1	10.4	25.7	104.3	24.5
로열티	4.3	17.6	5.9	18.3	7.1	16.0	7.9	19.9	9.1	22.5	112.2	15.4
기타	6.2	25.7	6.8	21.3	8.0	18.0	8.4	21.4	7.7	19.0	22.9	-9.3
사업비용	28.6	117.9	43.4	135.0	41.7	94.4	39.2	99.4	42.4	104.9	47.9	7.8
영업비용	29.3	-	44.7	-	44.5	-	37.8	-	42.4	-	44.6	11.7

* 비율 : 사업수익 대비

4-1. 소울 스트라이크 : 글로벌 1천만달러 매출 돌파

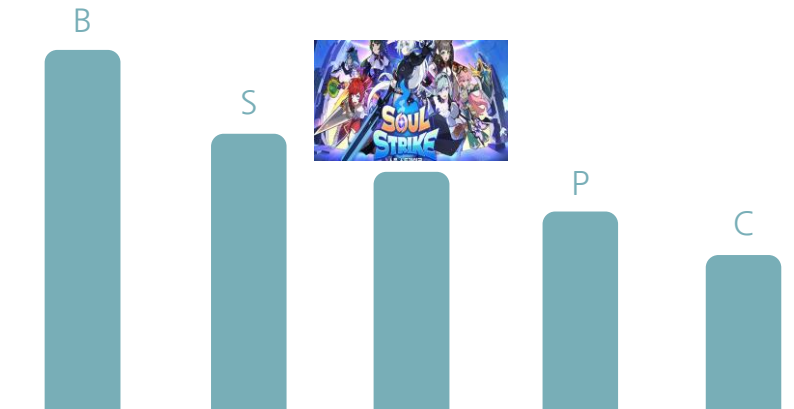
- 1월 17일 출시 이후 글로벌 1천만달러 매출 돌파. 국내 모바일 방치형 게임 TOP 3에 안착
- 격주로 진행되는 메이저 업데이트, 콘텐츠 및 시스템 확장, 방치형 키우기 시장 성장에 힘입어 글로벌 롱런 IP로 자리매김 기대
- 2024년 소울 스트라이크의 글로벌 연간 매출 목표는 약 500억원

글로벌 누적 매출 추이 및 전망



* 누적 매출 기준

한국 방치형 게임 Top 3 랭크

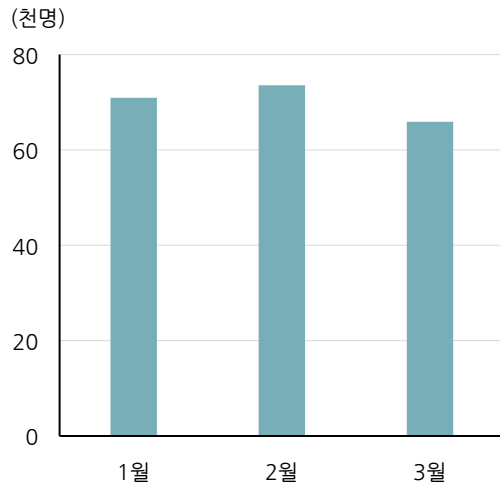


* 주: 24년 1월 17일~4월 20일, Google Play/App Store 수익 추정치 기준
* 자료: SensorTower

4-2. 소울 스트라이크 : 글로벌 롱런 IP로의 성장

- 매출, DAU(Daily Active Users), 재방문율, 결제율 등 대부분의 지표가 꾸준히 유지되고 있는 점 고무적
- 2월 제노니아 IP와의 콜라보레이션을 시작으로 2분기 서머너즈워 IP 콜라보, 하반기에도 유명IP 및 브랜드 마케팅 통해 지역별/국가별로 적극 공략
- 2분기 유럽 공략을 위해 독일어, 프랑스어 버전 추가되며 유럽과 미국 지역에서 마케팅 본격화
- 참고로 국가별 매출 비중은 한국이 62.7%로 가장 높으며, 일본 11.3%, 동남아 8.7%, 대만 7.4%, 미국 5.4%, 유럽 1.9% 순임

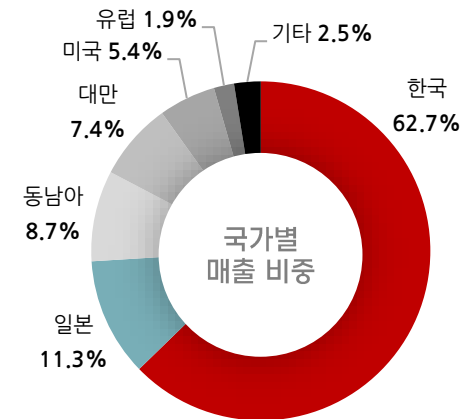
DAU(Daily Active Users) 추이



소울 스트라이크 마케팅 일정

시기	내용
1분기	제노니아 IP 콜라보
2분기	서머너즈 워 IP 콜라보 독일어/프랑스어 버전 추가 유럽/미국 마케팅 본격화
하반기	국내외 유명 IP/브랜드와 제휴 마케팅 및 콜라보 이벤트 목표 (분기 1~2회 예정)

국가별 매출 비중








5. 제노니아:크로노브레이크 : 3분기 대만을 시작으로 글로벌 확장

- 1분기 “기사단 영지/원정대“, “그림자 전장”, “피파티 산맥” 등의 신규 콘텐츠 추가 및 편의성 향상을 위한 “Z Play” 추가 진행
- 2월말 PC결제 도입 이후 PC결제 비중 빠르게 확대되며 수익성 개선
- 4월 신규 클래스 ‘샷건’ 오픈, 5월 월드맵, 6월 공성전 등의 대규모 콘텐츠를 추가
- 2024년 3분기 대만 출시를 시작으로 2025년 1분기까지 글로벌(일본) 지역으로 확대 예정

2023

2024

2025

2Q	3Q	1Q	2Q	3Q	1Q
한국 출시 (2023.06.27)	월드 사냥터 추가 100일 기념 이벤트	그림자 전장 기사단 영지	신규클래스 '샷건' 월드맵 '라카페허' 공성전	대만 출시	글로벌(일본) 출시
					

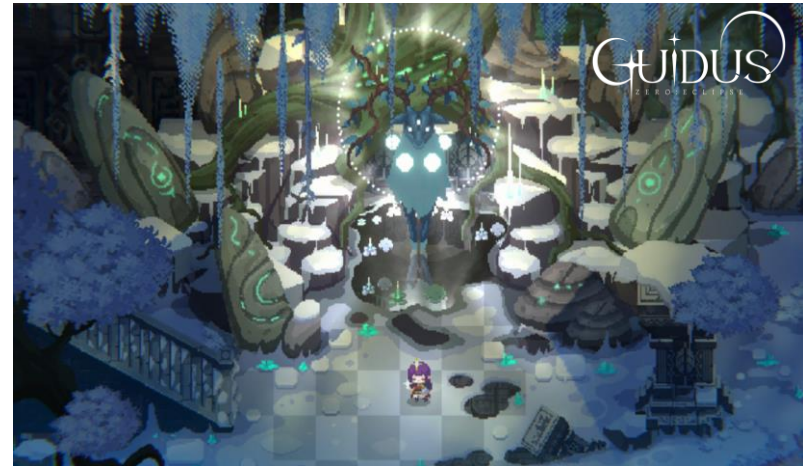
6. 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 본격화: ‘모바일에서 PC/콘솔로’

- 당사의 멀티 플랫폼 전략 본격화. 4월 인디 게임사 ‘이즐’의 ‘가이더스 제로’ 퍼블리싱 계약을 통해 PC와 콘솔 플랫폼 공략 본격화
- ‘가이더스 제로’는 모바일 게임 ‘가이더스-픽셀 로그라이크 RPG’ 기반으로 로그라이트(로그라이크 + 성장 요소) 장르의 던전 탐험형 RPG
- PC(Steam)와 콘솔(Xbox, PlayStation)을 본격 공략하는 첫번째 타이틀이 될 전망
- 향후에도 다양한 장르와 게임성을 갖춘 중소 및 인디 게임사들의 재미있는 콘텐츠를 글로벌 퍼블리싱 계획

가이더스 제로

게임명	가이더스 제로
장르	로그라이트 RPG
플랫폼	콘솔, PC
출시 국가	글로벌
개발사	이즐
출시 시기	2024년 4분기
주요특징	실시간 그리드 기반 전투 시스템의 던전 탐험형 로그라이트 RPG

가이더스 제로

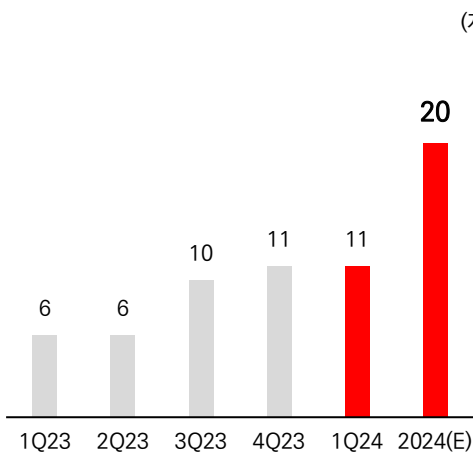


7-1. XPLA 성장 보고서

- XPLA(엑스플라)는 2024년말까지 누적 20개의 웹3 게임을 온보딩 할 예정
- ‘워킹데드:올스타즈’ 등의 양호한 성과에 힘입어 1Q24 누적 엑스플라 거래건수는 379만회로 전년동기대비 10배 이상 증가
- 1Q24 누적 엑스플라 지갑 가입자수는 74만명, 신규 가입자수는 5만명으로 전년동기대비 3배 가까운 성장

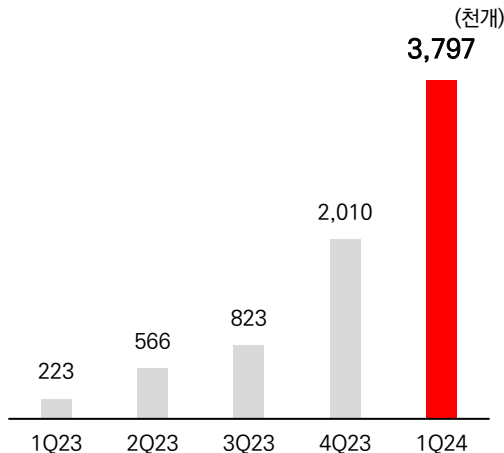
온보딩 누적 게임 수

(개)



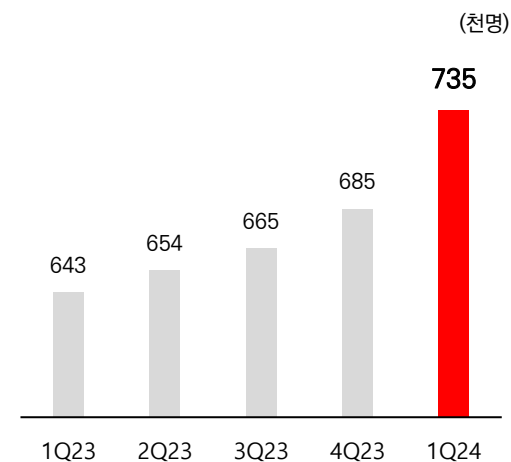
누적 트랜잭션 수

(천개)



XPLA Vault 누적 가입자 수

(천명)





1) 블록체인 게이밍 플랫폼 ‘XPLA GAMES’ 플랫폼 내 pre-migration 수치 포함

2) 한달 동안 해당 서비스를 이용한 순수 이용자 수를 나타내는 지표 (Monthly Active Users)

* 데이터는 한국표준시간(KST) 기준으로 공개 되어있는 데이터 기반으로 집계. 온체인 데이터는 XPLA 메인넷의 퍼블릭 데이터를 활용하였음을 명시

7-2. 블록체인 신작 라인업

- ‘빛의 계승자:이클립스’ : 판타지 수집형 AFK RPG 게임으로 P2O 버전으로 새롭게 온보딩 할 예정
- ‘배틀차일드’ : 5가지 게임 모드를 지원하는 NFT수집형 RPG로서 NFT렌탈, NFT브리딩 등 NFT 중심의 웹3 기능을 제공
- ‘메타매치’ : AI를 활용한 TCG게임으로 제나애드에서 개발하여 연내 온보딩 예정
- ‘매드월드’ : 3인칭 슈팅 게임의 강렬한 액션과 전략 게임의 요소를 제공하며, AI 분대원의 무기화 등 신기술 도입 예정

빛의 계승자 : 이클립스	배틀차일드	메타매치	매드월드
			
<p>장르 : 수집형 AFK RPG 개발사 : 편플로 플랫폼 : 모바일 출시일정 : 6월 18일 출시국가 : 한국 / 글로벌 동시 론칭 주요특징 : 빛의 계승자의 고품질 그래픽을 2D로 재현한 수집형, 방치형 RPG</p>	<p>장르 : 전략 수집형 RPG 개발사 : 유피테르 플랫폼 : 모바일 출시일정 : 2분기 출시국가 : 글로벌 (중국 제외) 주요특징 : NFT 렌탈, NFT 마켓 등 NFT 중심의 Web3 기능 제공</p>	<p>장르 : TCG 개발사 : 제나애드 플랫폼 : 웹 출시일정 : 2024년 출시국가 : 글로벌 주요특징 : AI 활용하여 유저 소유 NFT를 카드로 제작 후 즐기는 TCG 게임</p>	<p>장르 : AI 3인칭 슈팅 액션 전략 게임 개발사 : 카보네이티드 플랫폼 : 모바일 (PC는 추후 지원 예정) 출시일정 : 2024년 출시국가 : 글로벌 주요특징 : 3인칭 슈팅 게임의 강렬한 액션과 전략 게임의 기획 요소 결합</p>

8. Hive 플랫폼 : 글로벌 Web2와 Web3를 아우르는 사업자로 도약

- Hive 플랫폼 신규게임 계약건수는 1분기말 기준 64개로 전년 동기대비 2배 증가
- 한국콘텐츠진흥원 ‘게임더하기’, 경기콘텐츠진흥원 ‘게임 상용화 지원’ 사업 참여. 잠재 고객사 확보 지속
- 웹3 E-Sports 토너먼트 플랫폼 ‘미라클 플레이’와 파트너십 체결로 웹3 시장에 대한 영향력 확대 기대
- 태국 ‘SHIN-A’와 파트너 역량 강화 프로그램을 통해 로컬 게임사 확보 및 동남아 시장 확장 본격화

국내외 파트너사 협력 및 공공사업 진행 사항

국내

- 웹3 E-Sports 토너먼트 플랫폼 ‘미라클 플레이’의 공식 SDK로 채택
- 한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원 진행 공공사업 참여

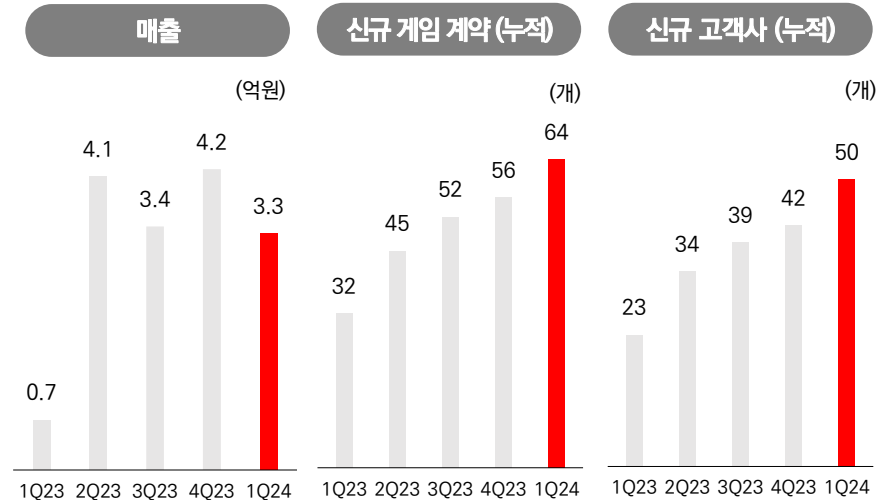
동남아시아

- 태국 Shin-A와의 파트너십을 통한 로컬 게임사 확보
- 인도네시아, 베트남, 대만 등 국가별 파트너십 확대

인도

- 5월 인도 IGDC에서 주최하는 데브데이(Devday) 참여로 인도시장 개척 위한 교두보 마련

Hive 플랫폼 성장 추이



Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2022	2023	1Q24
유동자산	41,362	51,184	68,113
비유동자산	547,755	545,450	543,181
자산총계	589,117	596,634	611,294
유동부채	172,536	179,568	189,238
비유동부채	125,457	142,699	148,585
부채총계	297,993	322,266	337,823
지배기업소유지분	300,768	288,864	290,732
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,623	105,945	105,993
기타자본구성요소	18,568	15,784	14,839
이익잉여금	173,279	163,837	166,602
비지배지분	-9,644	-14,496	-17,260
자본총계	291,124	274,368	273,471
자본과부채총계	589,117	596,634	611,294

연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24
영업수익	36,402	34,377	50,181	32,146	45,835
사업수익	24,287	32,172	44,220	39,531	40,398
관계기업투자이익	12,115	2,205	5,961	-7,386	5,438
영업비용	29,289	44,727	44,520	37,922	42,362
사업비용	28,646	43,435	41,747	39,294	42,362
관계기업투자손실	643	1,291	2,773	-1,372	0
영업이익	7,113	-10,350	5,661	-5,776	3,473
영업외손익	-1,250	-3,629	-3,037	-7,866	-2,718
세전이익	5,863	-13,979	2,624	-13,642	755
법인세비용	1,524	524	901	-7,706	150
당기순이익	4,339	-14,504	1,723	-5,936	604
지배지분순이익	4,893	-13,338	2,805	-3,702	2,764
비지배지분순이익	-554	-1,166	-1,081	-2,234	-2,160