

2024년 2분기 경영실적

Com2us Holdings IR

2024.08.09

COM2US Holdings

Disclaimer

자료는 2024년 2분기 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. 2분기 연결 실적

[2분기 연결 영업수익]

379억원 (YoY 10.4% ↑, QoQ 17.2% ↓)

- ‘소울스트라이크’의 매출 하향 안정화
- 관계기업 투자손익은 코인원의 실적 감소로 감소

[2분기 연결 이익]

영업이익 -40억원 (YoY 적자축소, QoQ 적자전환)

당기순이익 -61억원 (YoY 적자축소, QoQ 적자전환)

- 사업비용은 전분기와 비슷한 419억원 기록
- 영업이익은 QoQ 적자전환, YoY 적자축소

구분 (십억원)	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	34.4	50.2	32.1	45.8	37.9	10.4	-17.2
사업수익	32.2	44.2	39.5	40.4	38.4	19.3	-5.0
관계기업투자이익	2.2	6.0	-7.4	5.4	-0.4	-	-
영업비용	44.7	44.5	37.9	42.3	41.9	-6.3	-1.0
사업비용	43.4	41.7	39.3	42.3	41.9	-3.5	-1.0
관계기업투자손실	1.3	2.8	-1.4	-	-	-	-
영업이익	-10.3	5.7	-5.8	3.5	-4.0	적자축소	적자전환
영업이익률(%)	-30.1	11.3	-18.0	7.6	-10.4	-	-
당기순이익	-14.5	1.7	-5.9	0.7	-6.1	적자축소	적자전환
지배주주순이익	-13.3	2.8	-3.7	2.8	-5.2	적자축소	적자전환

2. 2분기 별도 실적

[2분기 별도 영업수익]

168억원 (YoY 29.1% ↑, QoQ 47.7% ↓)

- 2분기 '소울스트라이크' 매출액은 7월말 0.5주년 업데이트 앞둔 '숨고르기' 영향
- 배당수익은 전분기대비 제거

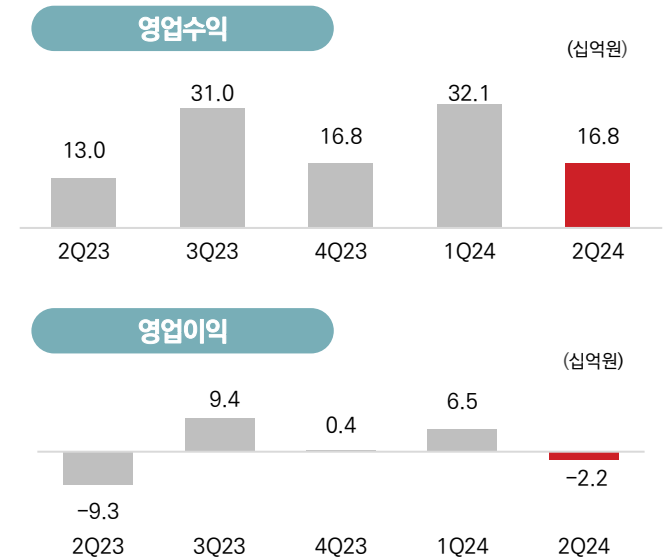
[2분기 별도 이익]

영업이익 -22억원 (YoY 적자축소, QoQ 적자전환)

당기순이익 -52 억원 (YoY 적자축소, QoQ 적자전환)

- 영업비용은 마케팅비 등의 비용 효율화로 전분기대비, 전년동기대비 모두 감소
- 전년동기 '제노니아' 의 국내 출시 마케팅비 감소 영향

구분 (십억원)	2Q23	1Q24	2Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	13.0	32.1	16.8	29.1	-47.7
사업수익	13.0	25.7	16.8	29.1	-34.6
배당수익	-	6.4	-	-	-
영업비용	22.3	25.6	19.0	-15.1	-25.9
영업이익	-9.3	6.5	-2.2	적자축소	적자전환
영업이익률(%)	-71.5	20.2	-12.9	-	-
당기순이익	-12.9	4.0	-5.2	적자축소	적자전환



3. 2분기 연결 비용 분석

[2분기 영업비용]

마케팅비 : '소울스트라이크' 관련 라이브 마케팅 지속

인건비 : 인력 규모는 전분기, 전년동기대비 비슷한 수준으로 유지

지급수수료 : 소울스트라이크 흥행과 용역매출 관련 수수료로 YoY 증가

로열티 : 게임매출 감소로 개발사 지급로열티 QoQ 감소






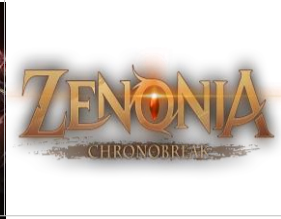
비용 Breakdown

(십억원,%)	2Q23		3Q23		4Q23		1Q24		2Q24		증감	
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅	12.3	38.1	4.7	10.6	2.2	5.5	4.2	10.4	4.5	11.6	-63.7	7.1
인건비	11.8	36.5	11.4	25.8	12.5	31.6	11.0	27.3	11.6	30.3	-1.0	5.5
지급수수료	6.7	20.8	10.6	24.0	8.3	21.1	10.4	25.6	9.8	25.5	46.4	-5.5
로열티	5.9	18.3	7.1	16.0	7.9	19.9	9.1	22.4	8.1	21.1	38.0	-10.5
기타	6.8	21.3	8.0	18.0	8.4	21.4	7.7	19.0	7.9	20.6	15.2	3.1
사업비용	43.4	135.0	41.7	94.4	39.2	99.4	42.3	104.8	41.9	109.2	-3.5	-1.0
영업비용	44.7	-	44.5	-	37.8	-	42.3	-	41.9	-	-6.3	-1.0

* 비율 : 사업수익 대비

4-1. 제노니아:크로노브레이크 : ‘대홍마’를 시작으로 글로벌 확장

- ‘제노니아:크로노브레이크’는 8월 6일 대만/홍콩/마카오 출시를 시작으로 글로벌 확장 전략 본격화
- 7월 20~21일 대만 사전테스트에 수천여명 플레이 참여하며 사전 기대감 확인
- 대만 유저들, 카툰 그래픽에 대한 선호도와 PvP 콘텐츠에 대한 호응 높아
- 한국에서의 1년여간의 서비스 경험과 축적된 콘텐츠에 기반하여 대만 성공에 대한 기대. 2025년 1분기 글로벌 확장 계획

2023		2024		2025	
2Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
한국 출시 (2023.06.27)	그림자 전장 기사단 영지	신규클래스 ‘샷건’ 월드맵 ‘라카페허’ 공성전	국내: 신규월드 ‘바포르’ 8월 6일 대만/홍콩/마카오 출시	국내: 인터서버 ‘집회소’ 대만: 신규클래스 ‘샷건’ 월드거래스 오픈	글로벌 출시
					

4-2. ‘전계:제노니아’, ‘대홍마’ 출시 초기 성과 양호

- ‘전계:제노니아’는 8월 6일 출시 첫날 대만 애플 앱스토어 인기게임 순위 1위 기록
- 초반 인기순위 대만/마카오 앱스토어 1위, 홍콩 구글플레이 1위에 랭크되며 흥행의 청신호
- 한국 서비스 경험을 바탕으로 더욱 개선된 게임으로 출시. 주요 콘텐츠들도 순차적 업데이트 예정
- PC와 모바일 모두 지원하는 크로스 플랫폼으로 유저 편의성 높였고 카툰 렌더링 기반의 그래픽으로 차별화된 재미 선사



전계:제노니아



출시 첫날, 대만 앱스토어 인기 1위

免費 iPhone App 排行



熱門免費 iPhone App



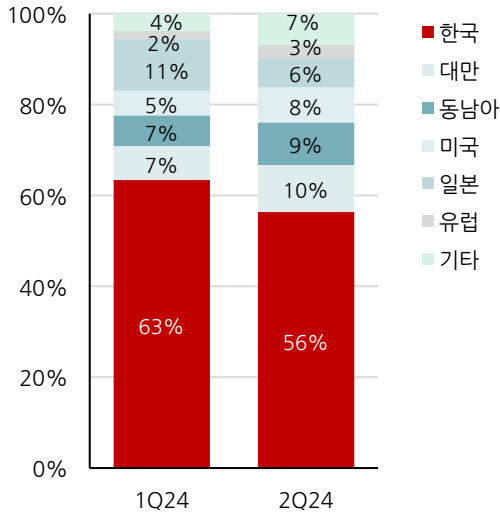
熱門免費 iPhone App



5. 소울 스트라이크 : 글로벌 롱런 IP로 성장중

- 7월말부터 'Half Anniversary' Update 시작, 식음료 브랜드를 비롯한 웹툰 IP와 다양한 제휴 및 콜라보레이션 지속
- 1월 출시 시점 대비 일매출액 규모는 점진적 하향 안정화되었으나 7월말 기점으로 반등 도약 기대
- 신규시스템 '펫' 도입과 다양한 유저 편의성 개선 노력
- 국가별 매출 비중 더욱 다변화되며 롱런 IP로의 성장 가능성 확인. 2분기 국가별 매출 비중은 한국 56%, 대만 10%, 동남아 9%, 미국 8%

국가별 매출 비중 변화



소울 스트라이크 마케팅 일정

시기	내용
1분기	제노니아 IP 콜라보
2분기	서머너즈 워 IP 콜라보 독일어/프랑스어 버전 추가 요기요 제휴 마케팅
3분기	Half Anniversary Update 대규모 마케팅 60계치킨 제휴 마케팅
4분기	유명 웹툰IP 콜라보 국내 식음료브랜드 제휴 분기 1~2회 제휴/콜라보 목표

Half Anniversary Update



6. 만링 이야기 : <히어로즈 테일즈> 개발진의 신규 MMOARPG

- 귀여운 그래픽의 캐주얼 MMOARPG & MOBA 장르
- RPG 장르의 성장요소와 PvP, 아레나, 레이드, 소셜 시스템 등 다양하게 즐길 수 있는 콘텐츠
- 개발사는 광저우 '이위 게임즈'로 '히어로즈 테일즈'의 개발진이 다수 합류한 게임사
- 2024년 4분기 로컬라이제이션 작업 시작하여 2025년 상반기 한국 런칭 목표

게임 소개

게임명	만링 이야기 <가제>
장르	캐주얼 MMOARPG, MOBA
플랫폼	모바일
출시 국가	한국
개발사	'이위게임즈'
출시 시기	2025년 상반기

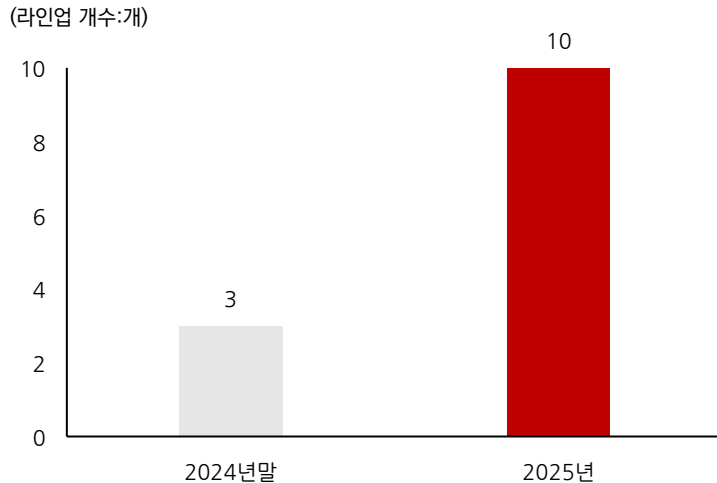
만링 이야기



7. 멀티 플랫폼(Multi-Platform) 게임 전략

- 글로벌 퍼블리싱 네트워크에 기반하여 PC/콘솔 게임 라인업 소싱 본격화. 24년 말 3개 → 2025년 10개 확대
- 2024년 4월 인디게임사 '이즐'의 '가이더스 제로'를 시작으로 8월 NDEV GAMES의 '페이탈 클로(Fatal Claw)'의 퍼블리싱 계약 체결
- '페이탈 클로'는 메트로베니아(metroidvania) 장르에 성장 요소를 더한 액션 RPG
- 매트로베니아는 횡스크롤 사이드뷰 시점 기반으로 탐험과 수집, 퍼즐, 전투 등 다양한 활동에서 재미를 느끼는 장르
- NDEV GAMES는 2022년 설립되어 서바이벌 어드벤처 게임 '웨폰 서머너'를 개발/출시

멀티플랫폼 게임 소싱 본격화



컴투스홀딩스의 PC/콘솔 라인업

	<p>게임명 : 가이더스 제로 장르 : 로그라이트 개발사 : 이즐 플랫폼 : PC, 콘솔 출시일정 : 24년 4분기 출시국가 : 글로벌</p>
	<p>게임명 : 페이탈 클로 장르 : 메트로베니아 개발사 : NDEV GAMES 플랫폼 : PC, 콘솔 출시일정 : 25년 1분기 출시국가 : 글로벌</p>

8-1. XPLA 성장 계획

- 자회사인 제나에드는 AI와 NFT 기술을 활용한 Batching AI 플랫폼을 통해 AI를 베이스로 하는 다양한 게임 온보딩 예정
- XPLA의 주요 파트너인 유피테르의 자체개발 Dock 시스템을 통해 XPLA 생태계 확장 가속화
- XPLA 생태계 강화를 위한 오리지널 캐릭터 PAL 등 다양한 내부 프로젝트 추진

AI 활용 프로젝트

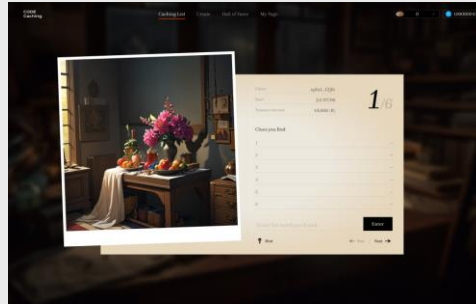
메타매치

- 생성형 AI가 적용된 TCG 게임
- 유저가 보유한 멀티체인 NFT를 사용할 수 있는 게임
- AI와 코어 카드 시스템을 통한 유저 서비스 참여



코드캐싱

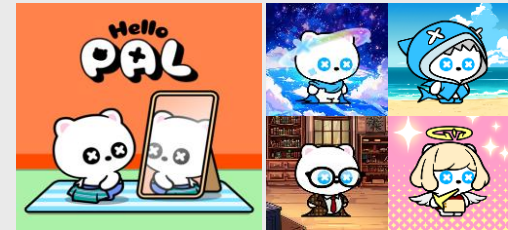
- AI를 활용한 숨은 단어 찾기 게임
- Hashing 방식 암호화를 통한 멀티 정답 시스템
- 출제자가 입력한 키워드를 암호화하여 AI로 키워드가 숨겨진 이미지를 생성하고, 생성된 이미지 안에서 키워드를 찾는 보물찾기 게임



XPLA 생태계 강화

Hello PAL 런칭

- 오리지널 IP를 활용한 NFT 'Hello PAL' 온보딩



유피테르

- 자체 Dock 시스템을 통해 웹2 게임의 웹3 온보딩 지원
- 웹3 게임의 NFT 거래 플랫폼 서비스 제공
- 다수의 Web3게임 온보딩 예정

WEB 2.0

DOCK

WEB 3.0

8-2. 블록체인 온보딩 콘텐츠

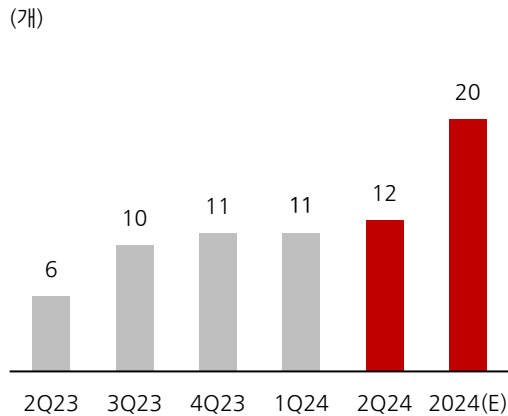
- ‘코드캐싱’ : AI를 활용한 숨은 단어 찾기 게임으로, 출제자가 입력한 키워드를 시로 생성된 이미지 안에서 찾는 게임
- ‘매드월드’ : 3인칭 슈팅 게임의 강렬한 액션과 전략 게임의 요소를 제공하며, AI 분대원의 무기화 등 신기술 도입 예정
- ‘배틀차일드’ : 우주를 배경으로 설렘없이 몰아치는 통쾌한 액션! 소녀들의 무한 배틀 아레나
- ‘비질란테’ : 포스트 아포칼립스 배경의 시원한 타격감과 화려한 액션이 눈길을 사로잡는 스타일리쉬 다크 액션 게임

	코드캐싱	매드월드	배틀차일드	비질란테
				
장르	퍼즐/퀴즈	3인칭 슈팅 액션 전략	MOBA	수집형 액션 RPG
개발사	Batching.ai / Zenaad	카보네이티드	iUPPITER	The Salt
플랫폼	웹	모바일	모바일	모바일
출시일정	2024년 3Q	2024년 4Q	2024년 4Q	2025년 1Q
출시국가	글로벌	글로벌	글로벌	글로벌
주요특징	출제자가 입력한 키워드를 AI로 생성된 이미지에서 찾는 게임	3인칭 슈팅 게임의 강렬한 액션과 전략 게임의 결합	5가지 게임 모드를 지원하는 MOBA 장르로서 NFT렌탈, NFT브리딩 등 NFT 중심의 웹3 기능을 제공	매력적인 그래픽의 다양한 캐릭터를 NFT로 소유 할 수 있는 시원한 타격감의 액션 게임

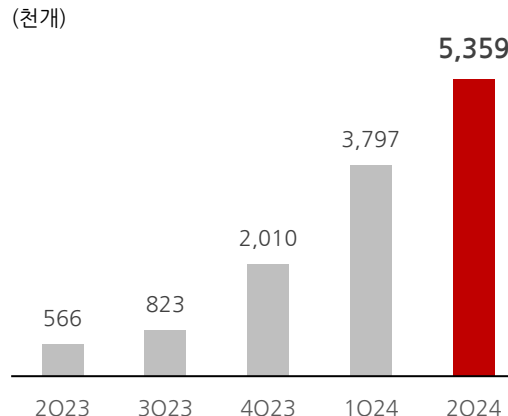
8-3. XPLA 성장 보고서

- XPLA(엑스플라)는 2분기 6월 18일 ‘빛의 계승자:이클립스’ 온보딩
- 2024년말까지 20개의 게임 온보딩 예정으로 하반기 가속화될 전망
- 2Q24 누적 엑스플라 지갑 가입자수는 76만명(+16.4% YoY), 누적 트랜잭션 수는 536만개 기록
- 하반기 기대작인 ‘매드월드(3인칭 슈팅)’를 비롯하여 ‘배틀차일드(판타지 수집형 AFK)’, ‘메타매치(TCG)’ 등 다양한 게임 출시 예정

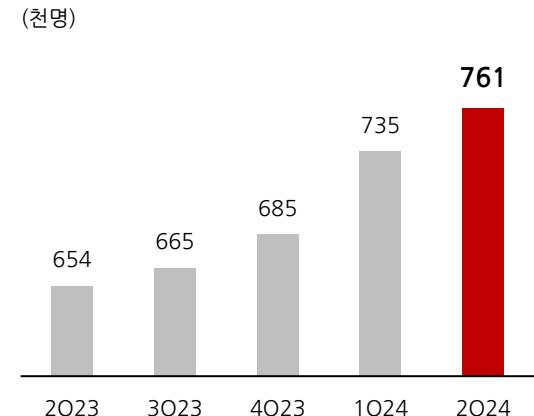
온보딩 누적 게임 수



누적 트랜잭션 수



XPLA 누적 지갑 생성 수



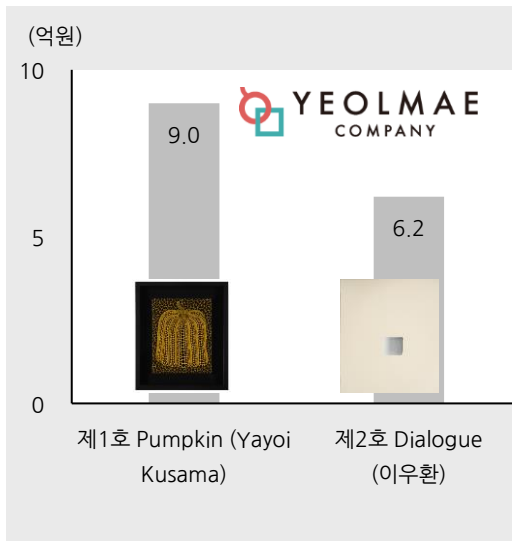
1) 블록체인 게이밍 플랫폼 ‘XPLA GAMES’ 플랫폼 내 pre-migration 수치 포함

2) 데이터는 한국표준시간(KST) 기준으로 공개 되어있는 데이터 기반으로 집계. 온체인 데이터는 XPLA 메인넷의 퍼블릭 데이터를 활용하였음

9. X-PLANET : NFT 포트폴리오 다변화

- 엑스플래닛(X-Planet)은 대원미디어(일본 토에이)와 후레쉬맨 NFT 성공에 이은 차기작 준비 중
- 7월 미술품 조각투자 기업 '열매컴퍼니'와 '제3호 투자계약증권' 발행을 위한 전략적 파트너십 체결
- 당사의 디지털 콘텐츠 개발력과 열매컴퍼니의 사업경험이 결합되어 STO(토큰증권발행) 시장 선점을 위한 협력 계획
- 금융권에서 XPLA 기반의 최초 NFT 출시. NFT를 에어드랍 후 신한은행 적금 가입시 컴투스프로야구 아이템 제공 등 마케팅 강화 사례 마련

열매컴퍼니의 성과



* 상기 상품실적은 일반투자자 배정금액입니다.

대원미디어와의 IP 협력 강화



금융권 최초 NFT 서비스 제공



10. Hive 플랫폼 : 지역과 상품 경쟁력 극대화

- 하이브 생태계는 공공사업, 3rd Party, 파트너십 등을 통해 국내와 해외에서 빠르게 확장 및 성장
- 텐센트 클라우드 리셀링 사업 매출 증가, 글로벌 PG 사들과 제휴하며 상품군의 다양화, 토탈 솔루션 경쟁력 제고
- 7월 중국 게임쇼 '차이나조이' 에서 대만 소프트웨어와 업무 파트너십 체결. 중화권 진출을 원하는 국내 게임사 지원
- 글로벌 페이먼트 기업 '액솔라'와 파트너십을 통해 플랫폼 패키징

Hive 생태계 강화

솔루션-파트너 생태계 구축

- 대만, 홍콩, 마카오 1위 결제 사업자와 파트너십을 통한 경쟁력 제고
- 애드테크 기업과의 제휴를 통한 개발사/퍼블리셔의 운영 편의성 제고

지역 및 대상 다양화

- 파트너사를 통해 태국 대학교 대상 협력 논의 본격화
- 중국/대만 현지 기업과 리셀링 파트너십 체결을 통해 해외사업 지역적 확대 추진

상품 패키징 다변화

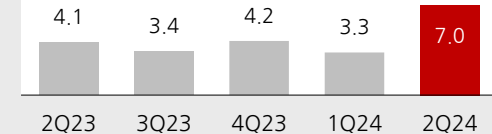
- 글로벌 페이먼트 기업과 제휴 통해 Hive 플랫폼 패키징
- White labeling 및 구축사업(SI) 사업 추진

* White Labeling : 하이브 플랫폼 판매시 해당 기업에 맞게 Customization 절차 명명

Hive 플랫폼 성장 추이

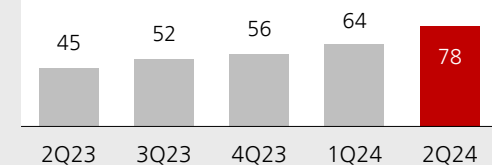
매출

(억원)



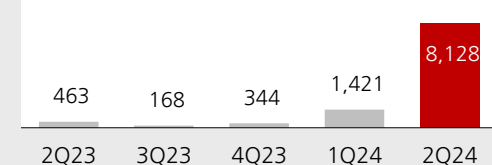
신규 게임 계약 (누적)

(개)



3rd Party 매출

(만원)



Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2022	2023	2Q24
유동자산	41,362	51,184	66,353
비유동자산	547,755	545,450	554,535
자산총계	589,117	596,634	620,888
유동부채	172,536	179,568	188,172
비유동부채	125,457	142,699	163,831
부채총계	297,993	322,266	352,002
지배기업소유지분	300,768	288,864	287,713
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,623	105,945	106,004
기타자본구성요소	18,568	15,784	16,984
이익잉여금	173,279	163,837	161,427
비지배지분	-9,644	-14,496	-18,827
자본총계	291,124	274,368	268,886
자본과부채총계	589,117	596,634	620,888

연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24
영업수익	34,377	50,181	32,146	45,835	37,937
사업수익	32,172	44,220	39,531	40,397	38,382
관계기업투자이익	2,205	5,961	-7,386	5,438	-445
영업비용	44,727	44,520	37,922	42,334	41,900
사업비용	43,435	41,747	39,294	42,334	41,900
관계기업투자손실	1,291	2,773	-1,372	-	-
영업이익	-10,350	5,661	-5,776	3,501	-3,963
영업외손익	-3,629	-3,037	-7,866	-2,689	-2,409
세전이익	-13,979	2,624	-13,642	813	-6,372
법인세비용	524	901	-7,706	150	-276
당기순이익	-14,504	1,723	-5,936	662	-6,096
지배지분순이익	-13,338	2,805	-3,702	2,793	-5,203
비지배지분순이익	-1,166	-1,081	-2,234	-2,131	-893