

2024년 3분기 경영실적

Com2uS IR

2024. 11. 07

com2uS

Disclaimer

자료는 2024년 3분기 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. 3분기 연결 실적

[연결 매출]

3분기 1,728억원 (YoY 1.8% ↓, QoQ 0.1% ↓)

- 컴투스 매출액은 대표 게임들의 건조한 성과에 힘입어 전년과 유사한 매출 기록
- 자회사 매출액은 콘텐츠 제작 매출이 본격화되며 QoQ 108.6% 증가

[연결 이익]

3분기 영업이익 14억원 (YoY 흑자전환, QoQ 4.5% ↑)

3분기 당기순이익 10억원 (YoY 91.5% ↓, QoQ 92.1% ↑)

- 주력 게임의 건조한 매출과 경영 효율화로 올해 3개 분기 연속 영업흑자 달성
- 당기순이익은 투자증권 평가이익 감소로 YoY 감소

구분 (십억원)	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	% YoY	% QoQ
매출	176.0	160.4	157.8	173.0	172.8	-1.8	-0.1
컴투스	137.6	122.4	126.7	154.5	134.2	-2.4	-13.1
자회사	38.4	38.1	31.1	18.5	38.6	0.5	108.6
영업비용	177.4	174.9	156.6	171.6	171.4	-3.4	-0.1
영업이익	-1.4	-14.5	1.2	1.4	1.4	흑자전환	4.5
영업이익률(%)	-0.8	-9.1	0.7	0.8	0.8	1.6%p	0.0%p
당기순이익	11.4	-51.5	4.0	0.5	1.0	-91.5	92.1
지배주주순이익	18.3	-68.5	11.3	3.7	3.2	-82.5	-12.7

2. 3분기 별도 실적

[별도 매출]

3분기 1,342억원 (YoY 2.4% ↓, QoQ 13.1% ↓)

- RPG 매출액은 전년동기 '크로니클' 글로벌 출시 효과 제거로 YoY 감소하였으나 '서머너즈 워' 매출액은 전년동기대비 성장세 지속
- 야구게임 매출액은 3분기 KBO 라인업이 YoY 46% 증가. 스포츠 게임의 성장 견인

[별도 이익]

3분기 영업이익 69억원 (YoY 50.3% ↓, QoQ 26.1% ↓)

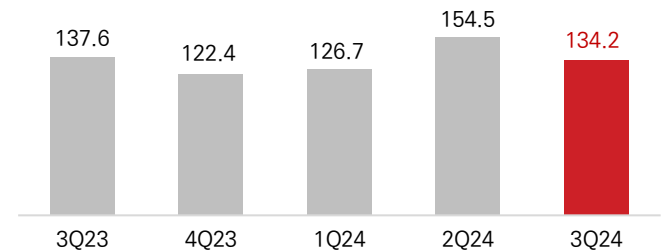
3분기 당기순이익 6억원 (YoY 96.6% ↓, QoQ 95.2% ↓)

- 별도 영업이익률은 5.1% 기록. 대표 게임들의 견조한 성과와 비용효율화로 안정적 수익구조 기록하며 올해 들어 흑자 기조 지속

구분 (십억원)		3Q23	2Q24	3Q24	% YoY	% QoQ
매출		137.6	154.5	134.2	-2.4	-13.1
게임 매출	RPG	85.4	97.4	79.5	-6.9	-18.4
	스포츠	47.3	53.5	50.8	7.4	-5.0
	캐주얼	2.6	1.5	2.0	-23.5	33.6
		135.3	152.4	132.3	-2.2	-13.2
기타 매출		2.3	2.1	1.9	-15.7	-9.9
영업비용		123.7	145.2	127.4	2.9	-12.3
영업이익		13.9	9.3	6.9	-50.3	-26.1
영업이익률(%)		10.1	6.0	5.1	-4.9%p	-0.9%p
당기순이익		18.7	13.4	0.6	-96.6	-95.2

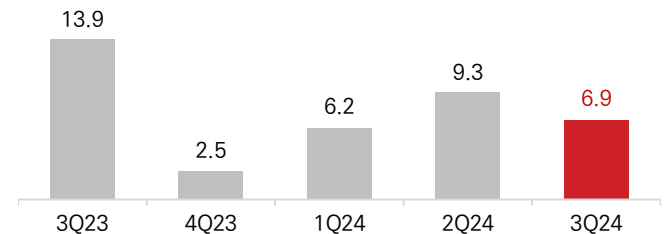
매출액

(단위: 십억원)



영업이익

(단위: 십억원)



3. 별도 비용 분석

[마케팅비]

‘서머너즈 워’ 10주년 프로모션 및 야구 개막시즌 마케팅비 감소로 QoQ 54.3% 감소, 안정화된 비용 레벨 구현하며 YoY로도 26.0% 감소

[인건비]

인력 효율화 기조 유지되며 YoY 2.6% 감소

[로열티]

IP 콜라보레이션 진행과 퍼블리싱 신작 출시로 YoY 130.9% 증가

비용 Breakdown

(십억원, %)	3Q23		4Q23		1Q24		2Q24		3Q24		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅비	18.9	13.7	13.1	10.7	14.7	11.6	30.6	19.8	14.0	10.4	-26.0	-54.3
인건비	30.4	22.1	30.6	25.0	31.7	25.0	29.2	18.9	29.6	22.1	-2.6	1.3
지급수수료	53.6	39.0	51.0	41.7	50.7	40.0	60.2	38.9	53.7	40.0	0.2	-10.7
로열티	6.7	4.9	10.3	8.4	8.4	6.6	9.4	6.1	15.6	11.6	130.9	66.5
외주용역비	0.4	0.3	0.1	0.1	0.2	0.1	0.3	0.2	0.4	0.3	-0.1	0.4
기타	13.7	9.9	14.8	12.1	14.8	11.7	15.5	10.0	14.1	10.5	3.0	-9.2
영업비용	123.7	89.9	119.8	97.9	120.5	95.1	145.2	94.0	127.4	94.9	2.9	-12.3

* 비율 : 매출액 대비

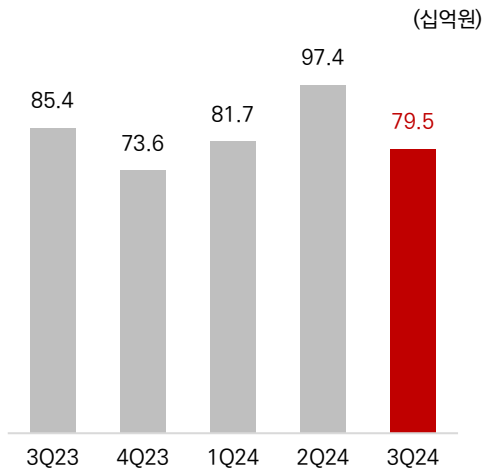
4. 장르별 매출

[RPG] • ‘서머너즈 워’는 ‘주술회전’ IP 콜라보레이션 성과 등에 힘입어 24년 3개 분기 연속 YoY 매출 성장 시현

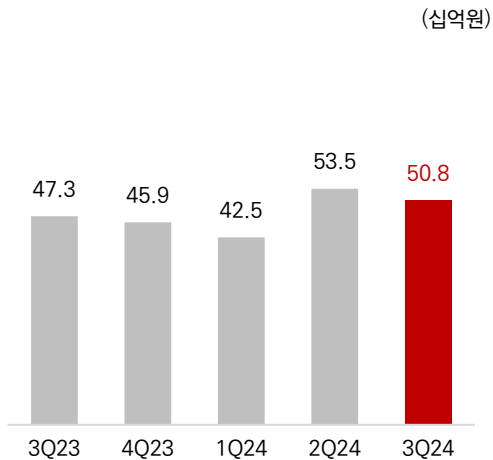
[스포츠] • 야구라인업의 높은 성장세 속에 ‘컴프야V’가 전년대비 매출 규모 2배 이상으로 확대. YoY 매출 7.4% 증가

[캐주얼] • 8월 ‘BTS 쿠키온: 타이니탄 레스토랑’ 글로벌 출시 영향으로 QoQ 매출 33.6% 증가

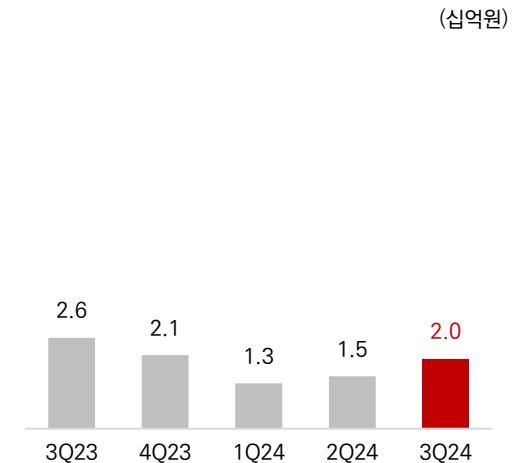
RPG 매출액



스포츠 매출액



캐주얼 매출액



5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

해외 953억원 (YoY 5.9% ↓, QoQ 10.3% ↓)

국내 426억원 (YoY 2.5% ↑, QoQ 20.1% ↓)

• 해외비중 높은 '서머너즈 워'의 계절적 영향으로 해외 매출 QoQ 감소

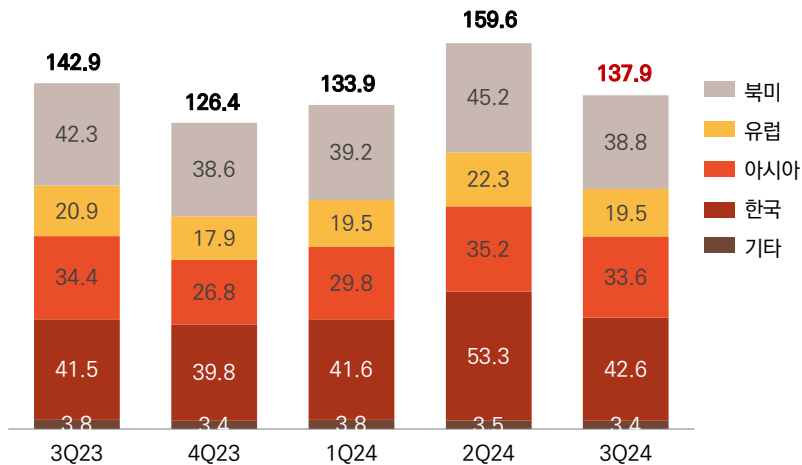
[지역별 비중]

게임사업의 해외 매출 비중 69.1%(QoQ 2.5%p ↑) 기록

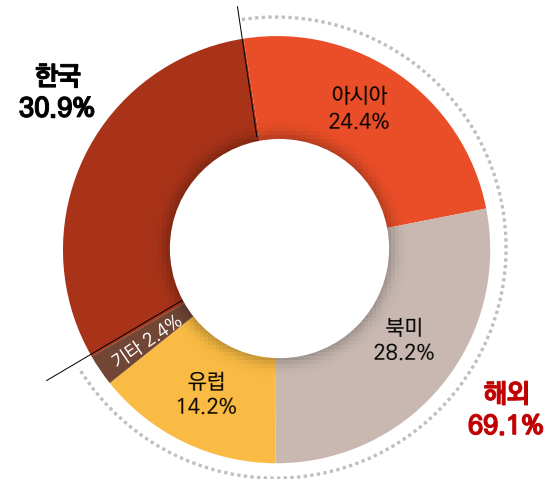
북미 28.2%, 아시아 24.4%, 유럽 14.2% 등 글로벌 다각화된 매출 분포

지역별 매출

(십억원)



지역별 매출 비중



주: 3Q24 기준

6. 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- (7월 31일 ~10월 1일) 초대형 일본 애니메이션 IP '주술회전' 콜라보레이션 진행으로 견조한 트래픽 견인
- SWC2024 예선 및 유럽 지역컵 진행 11월 SWC2024 파이널 기대감 고조
- 2차 각성 몬스터 추가 및 편의성 업데이트로 유저 만족도 증가
- 연말 10주년 이벤트 및 크리스마스 패키지 등 진행으로 연간 매출 성장 기대



스타시드: 아스니아 트리거

- 신규 서버 추가, 미니게임 등 여름맞이 대규모 업데이트 진행하여 국내 트래픽 유지에 주력
- 콘텐츠 개선 및 업데이트로 완성도 높은 글로벌 서비스 시작
- 10월 31일 글로벌 선출시 (미국, 캐나다, 영국, 필리핀)
- 4Q24 그랜드 출시 예정 (일본 제외)



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 올스타전, 추석 등 시즌널 이슈 활용한 특별 패키지 판매 등으로 성장세 시현
- 유저 편의성 및 저전력 유저 정착 지원 업데이트로 유적 만족도 제고
- 선수 스킨 시스템 업데이트로 수집 요소 확장 및 매출 증대 기대



[MLB 라이벌]

- 포스트시즌 기념 프로모션 진행하여 트래픽 확보에 주력
- 2024시즌 스페셜 카드 출시 및 신규 성장 시스템 추가로 매출 극대화 목표

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 올스타전 및 추석 연휴 기반 신규 상품 추가 등으로 트래픽 강화
- 포스트시즌 활용 및 LIVING 레전드 추가로 매출 극대화 목표



[컴투스프로야구 V]

- 신규 올스타 및 국가대표 카드 추가로 상품 판매 증가. KBO 흥행에 맞춰 1천만 관중 이벤트 진행 및 관련 패키지로 매출 극대화. 일 DAU 및 분기 매출 최고기록 경신
- 신규 골든글러브, 락커룸 효과 등 신규 콘텐츠 업데이트, 비시즌 장기 프로모션 준비

7-1. 신작 라인업 (자체개발)

- ‘プロ野球RISING’은 컴투스 야구게임 20년 노하우를 집대성한 최신 엔진의 고품질리티 일본 프로야구 게임으로 2025년 일본 출시 예정
- ‘서머너즈 워: 레기온*’은 3D 소환수들의 화려한 전투를 구현한 서머너즈 워 IP 기반의 키우기 장르 게임으로 2025년 글로벌 출시 예정

プロ野球RISING		서머너즈 워: 레기온*	
			
장르	스포츠(야구)	장르	방치형 RPG
개발사	컴투스 (판매·서비스·운영 : 컴투스 재팬)	개발사	컴투스
플랫폼	OS : iOS, Android / 마켓 : App Store, Google Play	플랫폼	모바일
출시일정	2025년	출시일정	2025년
출시국가	일본	출시국가	글로벌
주요특징	컴투스 프로야구V24, MLB RIVALS 최신 엔진 활용 고품질리티 게임	주요특징	3D로 구현된 서머너즈 워 IP 기반의 키우기 장르 게임
권리표기	일반 사단법인 일본야구기구 승인 (※게임내 과금 있음)		

7-2. 신작 라인업 (퍼블리싱)

- ‘갯앤데몬’은 MMO 볼륨의 방대한 콘텐츠(서버 대전 등)를 제공하는 글로벌향 세로형의 방치형 RPG로 2025년 출시 예정
- ‘프로젝트 M*’은 ‘리그매니저’를 출시한 에이지소프트에서 개발. 개성과 위트 넘치는 캐릭터와 함께 성장하는 크래프팅 MORPG로 25년 출시 예정
- ‘더 스타라이트’는 게임테일즈가 개발하는 최고 수준의 그래픽과 탄탄한 세계관의 MMO. 극대화된 경쟁 플레이의 트리플 A급 타이틀. 25년 출시 예정

갯앤데몬		프로젝트 M*		더 스타라이트	
					
장르	방치형 RPG	장르	캐주얼 크래프팅 MORPG	장르	MMORPG
개발사	MOYE	개발사	에이지소프트	개발사	게임테일즈
플랫폼	모바일	플랫폼	모바일, PC	플랫폼	모바일, PC, 콘솔
출시일정	2025년	출시일정	2025년	출시일정	2025년
출시국가	글로벌 (중국, 동남아 제외 (태국은 포함))	출시국가	글로벌	출시국가	글로벌
주요특징	영웅 수집과 다양한 육성 시스템 기반 전투력 상승이 핵심	주요특징	용병을 수집하고 용병 캠프를 건설하는 캐주얼한 북미형 아트 세로형 RPG	주요특징	각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관

7-3. 신작 라인업

- 2024년 하반기부터 당사의 신작 라인업 본격 가동. 3종의 자체개발 게임과 8종의 퍼블리싱 라인업 출시 진행 및 목표
- 8월 7일 ‘BTS 쿠킹온: 타이니탄 레스토랑’ 을 시작으로 10월 29일 ‘프로스트펑크: 비온드 더 아이스’ 글로벌 출시 완료, 스타시드: 아스니아 트리거는 10월 31일 글로벌 주요 국가 선출시 후 연내 그랜드 출시 예정
- ‘프로野球RISING’은 10월 30일부터 일본 사전예약 개시되었으며 서머너즈 워 IP 활용한 방치형 RPG ‘서머너즈 워: 레기온*’ 캐주얼 액션 게임 ‘레전드 서머너*’ 등 자체 개발 라인업도 2025년 출시를 목표로 개발 막바지 작업 중
- 브이에이게임즈의 ‘프로젝트 SEIREN**’, 하반기 최대 기대작인 대형 MMORPG인 ‘더 스타라이트’ 등의 게임 출시 예정

구분	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
In-House	서머너즈 워: 레기온*	방치형 RPG	컴투스	모바일	글로벌	2025년
	프로野球RISING	스포츠(야구)	컴투스	모바일	일본	2025년
	레전드 서머너*	캐주얼 액션	컴투스(편플로)	모바일	글로벌	2025년
Publishing	BTS 쿠킹온: 타이니탄 레스토랑	쿠킹 시뮬레이션	그램퍼스	모바일	글로벌	2024년 8월 7일
	스타시드: 아스니아 트리거	수집형 RPG	조이시티	모바일	한국/글로벌	한국: 2024년 3월 28일 글로벌 선출시: 2024년 10월 31일 그랜드 출시: 2024년 4분기
	프로스트펑크: 비온드 더 아이스	생존형 건설 경영 시뮬레이션	넷이즈	모바일	글로벌(중국 제외)	2024년 10월 29일
	갯앤데몬	방치형 RPG	MOYE	모바일	글로벌 (중국, 동남아 제외 (태국은 포함))	2025년
	더 스타라이트	MMORPG	게임테일즈	모바일/PC/콘솔	글로벌	2025년
	프로젝트 M*	캐주얼 크래프팅 MORPG	에이지소프트	모바일/PC	글로벌	2025년
	프로젝트 ES*	MMORPG	에이버튼	모바일/PC/콘솔	미정	미정
	프로젝트 SEIREN**	육성 시뮬레이션	브이에이게임즈	모바일/PC/콘솔	미정	미정

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2022	2023	3Q24
유동자산	606,159	448,621	425,765
비유동자산	1,292,687	1,267,391	1,317,877
자산총계	1,898,846	1,716,013	1,743,642
유동부채	325,882	346,002	384,674
비유동부채	250,130	133,244	139,377
부채총계	576,012	479,246	524,051
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	110,823	90,676	91,096
이익잉여금	966,189	967,108	976,157
기타자본구성요소	55,518	50,460	28,121
비지배지분	183,871	122,089	117,784
자본총계	1,322,834	1,236,766	1,219,591
자본과부채총계	1,898,846	1,716,013	1,743,642

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24
매출액	175,965	160,405	157,772	173,009	172,814
영업비용	177,401	174,939	156,612	171,635	171,378
영업이익	-1,436	-14,534	1,160	1,374	1,436
영업외손익	21,065	-43,566	5,756	-1,010	-7,109
법인세차감전순이익	19,629	-58,100	6,915	365	-5,673
법인세비용	8,183	-6,627	2,867	-140	-6,643
계속영업순이익	11,446	-51,473	4,048	505	970
세후중단영업이익	-	-	-	-	-
당기순이익	11,446	-51,473	4,048	505	970
비지배주주순이익	-6,860	17,010	-7,259	-3,165	-2,234
지배주주순이익	18,307	-68,484	11,307	3,670	3,205