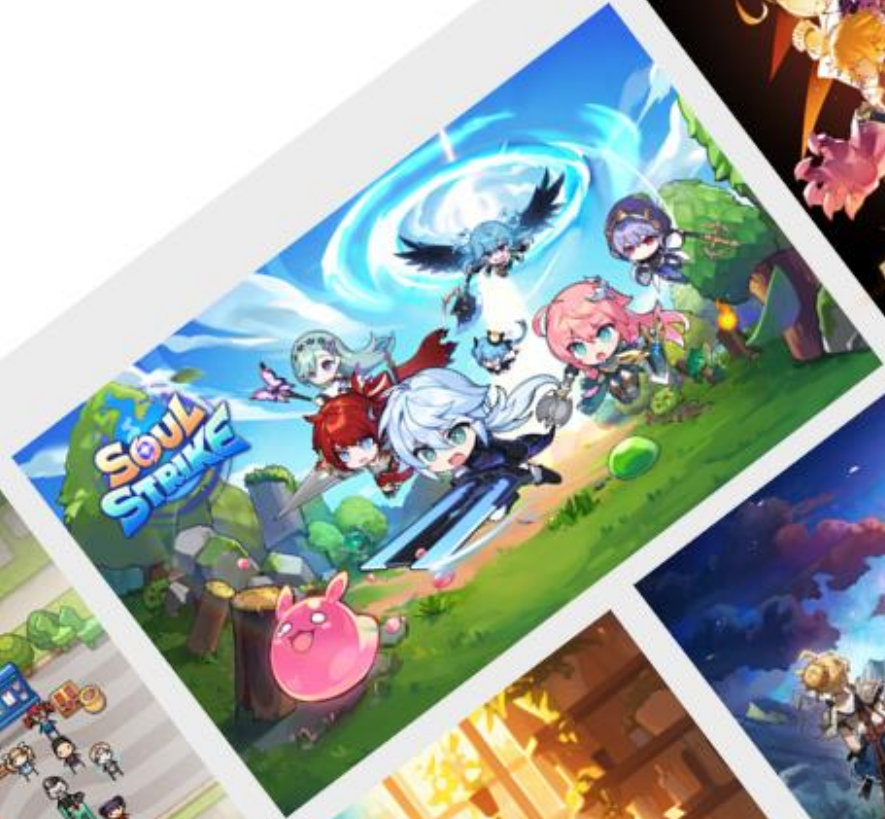


com2uS Holdings

IR Presentation

November 2024



Disclaimer

본 자료에 포함된 재무정보 및 영업성과는 투자자 편의를 위하여 작성된 것으로 향후 최종 결산 결과에 따라 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

당사는 객관적 기준 등을 참고하여 본 자료를 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 도출될 수도 있습니다.

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.

Contents

01	COMPANY INTRODUCTION	4
02	GAME BUSINESS	9
03	BLOCKCHAIN BUSINESS	16
04	‘Hive’ PLATFORM	21
05	투자회사 ‘코인원’	27
06	EARNINGS TREND	33
	Appendix	37

01

COMPANY INTRODUCTION

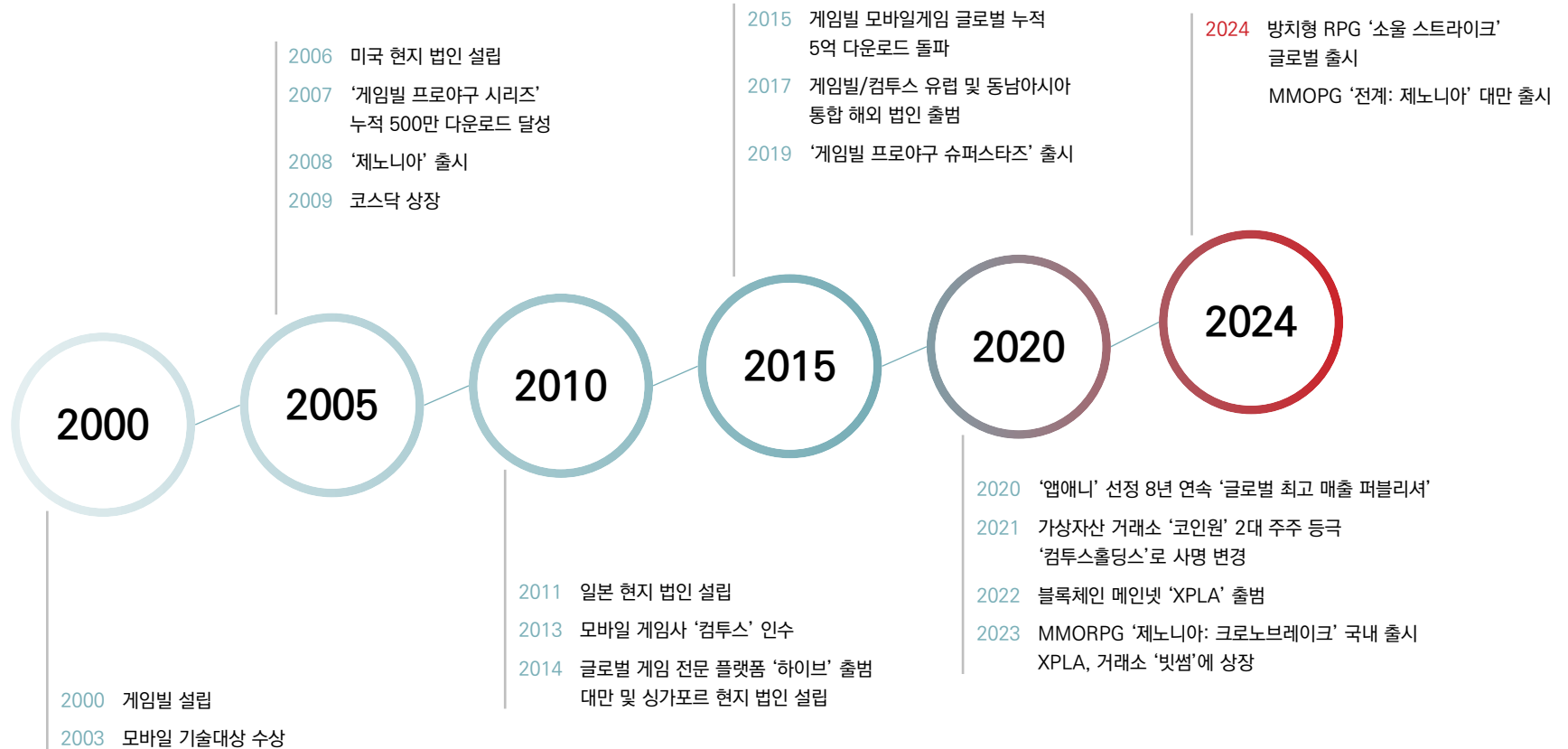
History

Overview

Com2uS Group Corporate Governance

Com2uS Holdings Financials

History

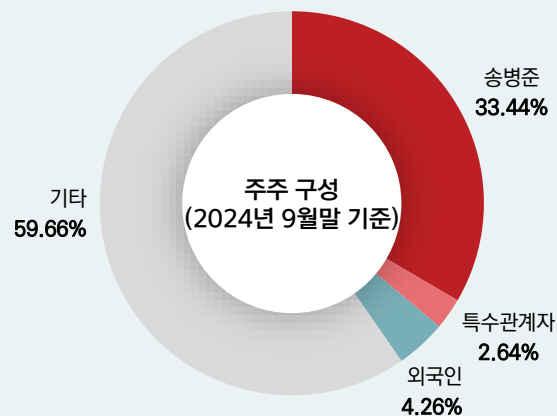


Overview

- 2000년 1월 ‘모바일게임 및 온라인 서비스 제공 목적’으로 설립, 2009년 7월 코스닥 상장
- 모바일 게임 퍼블리싱, Hive 플랫폼, XPLA 및 X-PLANET 등 글로벌 모바일 게임 서비스부터 블록체인 비즈니스까지 영위
- 주요 게임으로는 ‘제노니아: 크로노브레이크’, ‘소울 스트라이크’, ‘MLB 퍼펙트 이닝’, ‘별이 되어라!(카카오)’, ‘워킹데드: 올스타즈’ 등
- 주주구성은 최대주주인 송병준 의장 및 특수관계자가 36.08% 보유

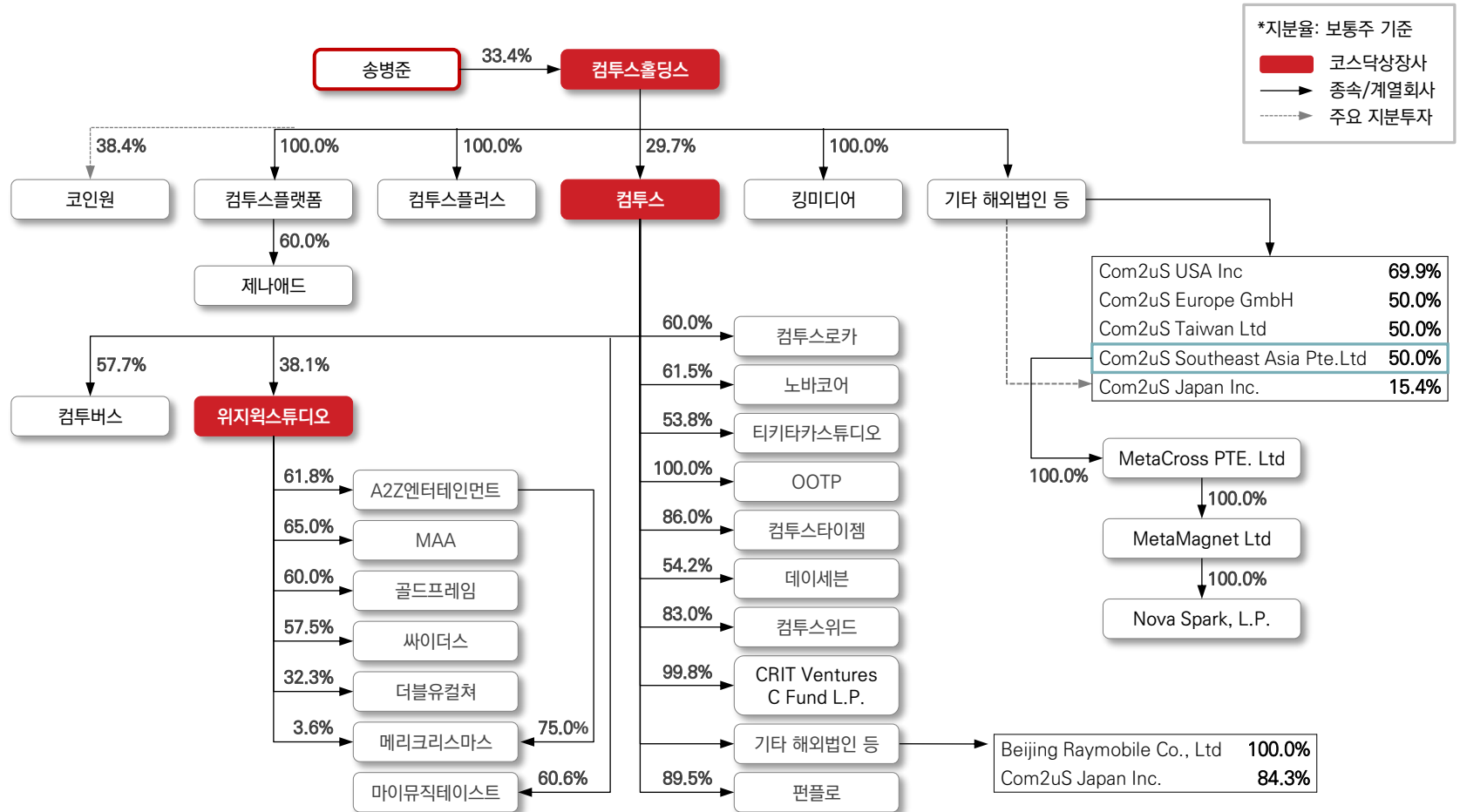
컴투스홀딩스 기업 개요

CEO	정철호
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
해외법인	미국, 유럽, 동남아, 대만, 일본
설립일	2000년 1월 10일
핵심 비즈니스	모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 블록체인 기반 게임 개발 및 기타 정보서비스업
주요 자회사	컴투스, 컴투스플랫폼 등
자본금	33억원
직원수	약 160명
상장일	2009년 7월 30일



* 2024년 9월 30일 기준

Com2uS Group Corporate Governance

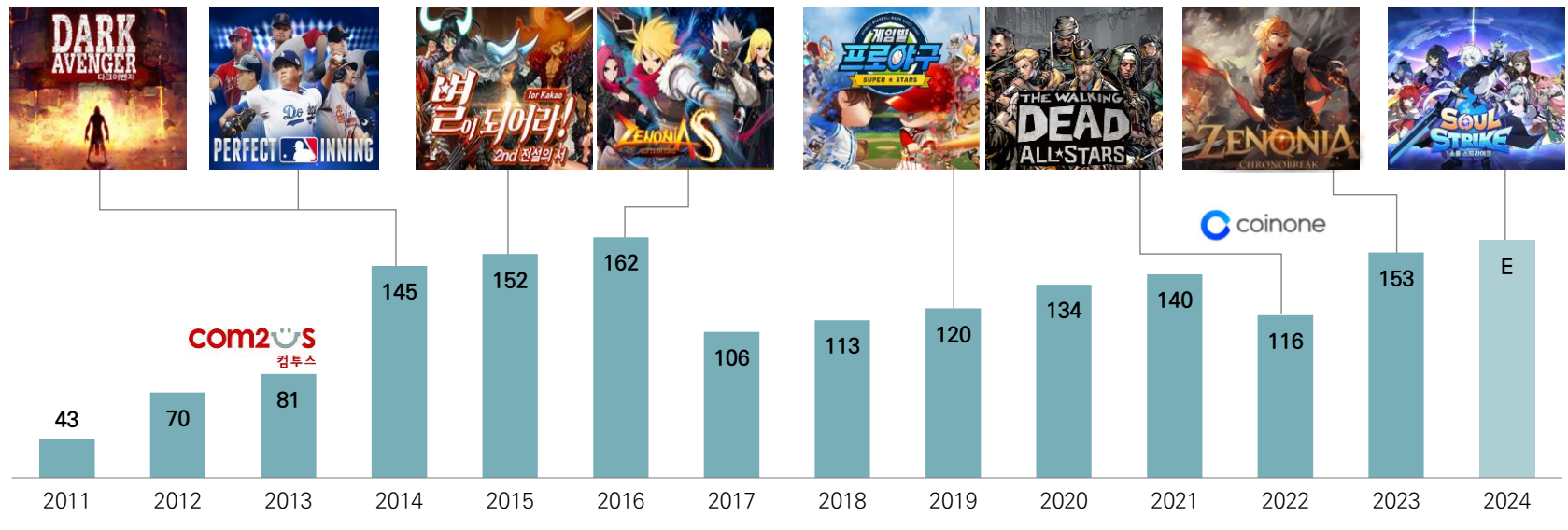


* 2024년 9월 기준

Com2uS Holdings Financials – Yearly Trend

- 2014~2016년 ‘별이 되어라!’, ‘MLB 퍼펙트이닝’, ‘제노니아S’ 등 신작 게임의 출시가 가장 활발했던 시기
- 2022년 ‘코인원’ 지분투자를 전후로 블록체인 게임 개발 및 메인넷 ‘XPLA’ 고도화, P2O 게임 등 콘텐츠 온보딩에 주력
- 2023년 ‘제노니아: 크로노브레이크’, 2024년 ‘소울스트라이크’ 등 게임 매출 성장세 재가동
- 2024년 PC/콘솔 등으로 멀티플랫폼 확장과 ‘Hive’ 고도화, ‘TheNext XPLA’ 등의 블록체인 사업 활발히 진행중

컴투스홀딩스의 연간 연결 매출액 추이(십억원)



02

GAME BUSINESS

매출 현황

Lineups

주요 게임 '제노니아'

주요 게임 '소울 스트라이크'

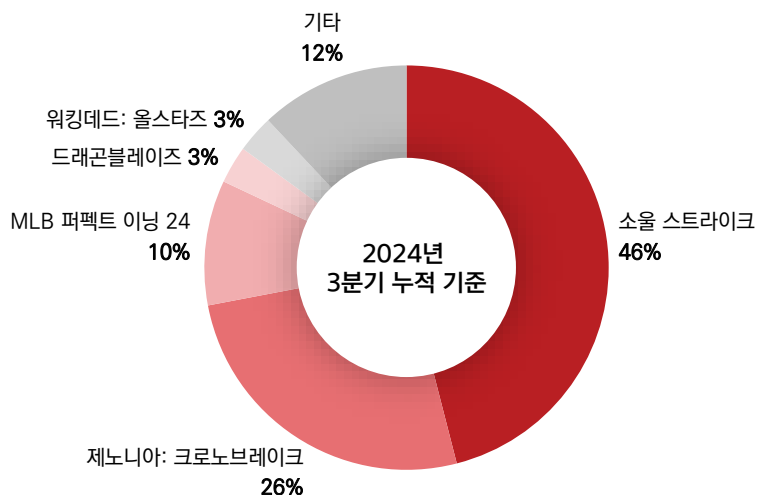
Upcoming Titles

멀티 플랫폼 전략

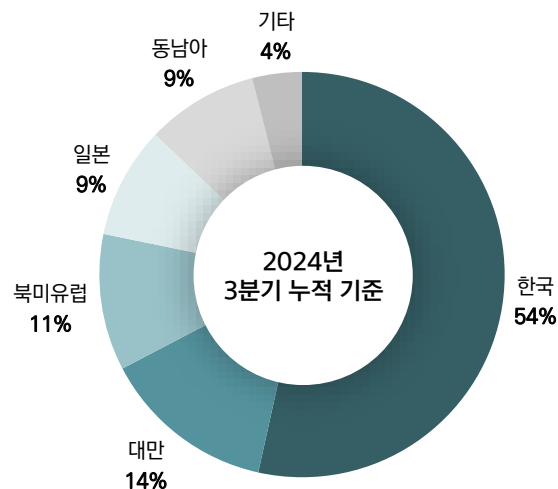
매출 현황

- 2024년 1월 출시한 '소울 스트라이크'의 성공적인 출시와 3분기 대형 업데이트 에 힘입어 2024년 게임 매출 큰 폭의 성장
- 2024년 8월 '제노니아'의 대만·홍콩·마카오 출시, 2025년 상반기 글로벌 버전 출시 예정으로 점진적 지역 확장 진행 중
- 신규 게임 출시에 따른 매출 변동성은 '제노니아'의 글로벌 확장과 멀티 플랫폼 전략에 힘입어 안정화
- 지역별 매출 비중은 국내 54%, 해외 46%(3Q24 누적 기준)로 글로벌 다각화된 매출 비중 시현

게임별 매출 비중



지역별 매출 비중



Lineups

제노니아: 크로노브레이크

장르: MMORPG

제작: 컴투스

플랫폼: PC, Mobile

출시: 2023.06.27(한국), 2024.08.06(대홍마)

국내 출시 초기 양대 마켓 인기 1위,
최고 매출 구글 7위/애플 2위 기록



소울 스트라이크

장르: 방치형 RPG

제작: 티키타카 스튜디오

플랫폼: Mobile

출시: 2024.01.17 (글로벌)

글로벌 누적 다운로드 222만 회,
글로벌 누적 매출 2,000만 달러 달성



가이더스 제로

장르: 로그라이트

제작: 이즐

플랫폼: PC, 콘솔(E)

출시: 2024.11 Steam Early Access

2D 픽셀 그래픽의 아기자기한 캐릭터가 돋보이는
로그라이트(로그라이크+성장 요소) 장르의 던전 탐험형 RPG



빛의 계승자: 이클립스

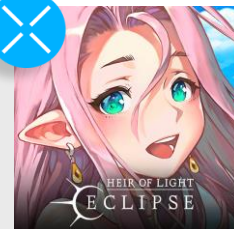
장르: 수집형 RPG

제작: 편플로

플랫폼: Mobile

출시: 2023.09.08

‘빛의 계승자’의 고퀄리티 그래픽을
2D로 재현한 수집형, 방치형 RPG



게임빌프로야구 슈퍼스타즈

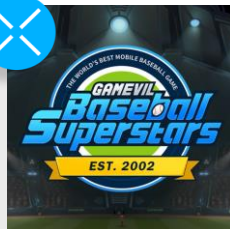
장르: 스포츠(야구)

제작: 컴투스홀딩스

플랫폼: Mobile

출시: 2019.11.26

누적 7천만 다운로드의 레거시 IP로,
컴투스홀딩스가 자체 개발한 판타지 야구 게임



워킹데드: 올스타즈

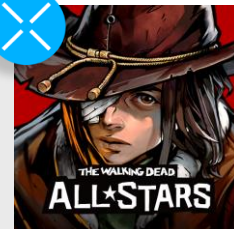
장르: 수집형 RPG

제작: 편플로

플랫폼: Mobile

출시: 2022.06.08

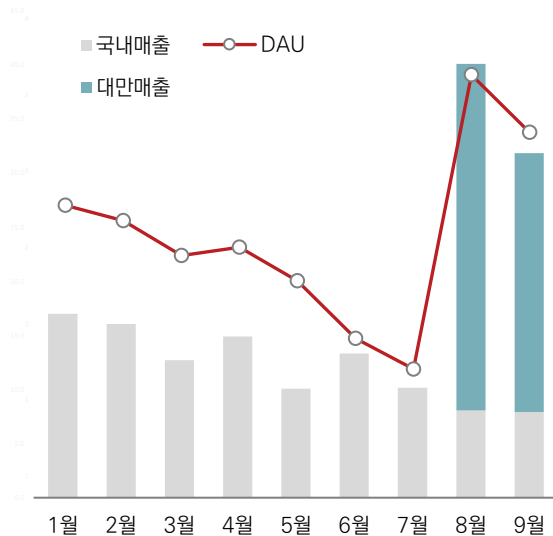
‘워킹데드’ 오리지널 코믹스의
일러스트를 바탕으로 생동감 있는 그래픽 구현



주요 게임 '제노니아': 한국 → 대·홍·마 → 글로벌로 확대

- '제노니아: 크로노브레이크'는 2023년 6월 27일 한국 출시, 2024년 8월 6일 대만·홍콩·마카오 출시하며 글로벌 확장 진행 중
- 2025년 상반기 글로벌 버전 출시로 '제노니아: 크로노브레이크'의 매출 규모 확대 기대
- 대만·홍콩·마카오 출시 통해 한 단계 Level-up된 트래픽과 수익 창출력 시현, PC 매출 비중 40%로 수익성 측면에서 긍정적
- PC와 모바일 모두 지원하는 크로스 플랫폼 게임으로서 유저 편의성 확대, 카툰 렌더링 기반의 그래픽으로 차별화된 재미 선사

3Q24 대만 출시 이후 매출 Level-up



2025년 상반기 글로벌 버전 출시

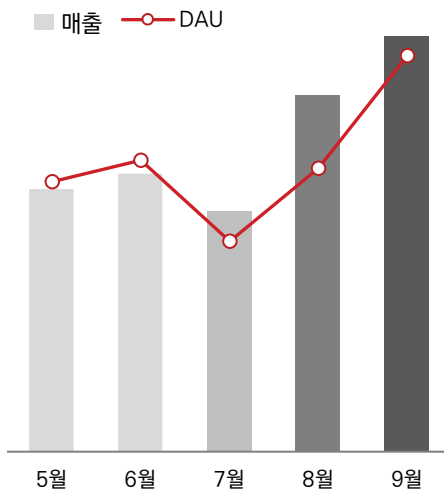


- 2023년 6월 27일 '제노니아: 크로노브레이크' 한국 출시
- 2024년 8월 6일 '전계: 제노니아' 대만·홍콩·마카오 출시
- 2025년 상반기 '제노니아: 크로노브레이크' 글로벌(가제) 출시 예정

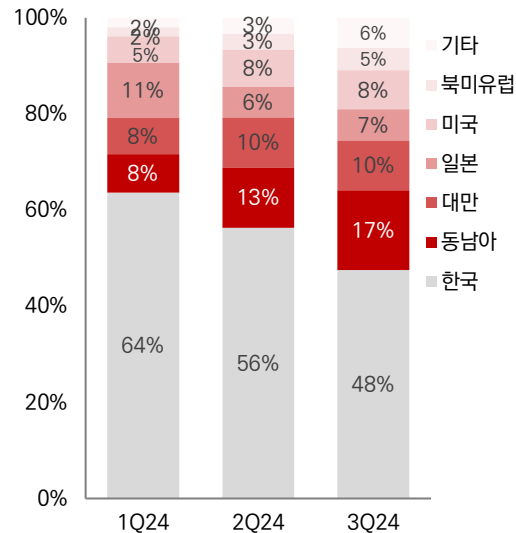
주요 게임 '소울 스트라이크': 2024년 대세 방치형 RPG

- 7월 말 'Half Anniversary' Update 이후, 9월 매출, DAU 각각 7월 대비 72%, 89% 상승, 1분기 이후 최고치
- 3분기 복귀 유저비율은 QoQ 26% 증가하며 2025년 PLC 장기화의 긍정적 시그널
- 2024년 연간 매출액은 400억원 이상 전망, 10월 '제노니아', '서머너즈 워' 복각 이벤트 및 펫 시스템 Update 통해 매출 상승 확인
- 2025년에도 글로벌 유명 IP와 다양한 콜라보레이션 통해 라이프 사이클 장기화 전망

매출/DAU 추이



국가별 매출 다변화



4분기 콜라보레이션 & 제휴



시기	내용
4분기	'제노니아', '서머너즈 워' 복각 이벤트 - 펫('오벤저스' & '아기하마') 콜라보레이션 - 유명 웹툰 IP 콜라보레이션 - 그 외 국내 프랜차이즈 브랜드 제휴
2025년	다수의 글로벌 유명 IP와 콜라보레이션 예정

Upcoming Titles

- ‘가이더스 제로’는 2D 픽셀 그래픽의 아기자기한 캐릭터가 돋보이는 로그라이트(로그라이크+성장 요소) 장르의 던전 탐험형 RPG
- ‘스피릿테일즈(舊 ‘만령이야기’)’는 성장과 경쟁 콘텐츠를 모두 즐길 수 있는 ‘히어로즈 테일즈’ 개발진의 신규 MMOARPG
- ‘제노니아: 크로노브레이크 글로벌’은 고품질 카툰 렌더링과 언리얼 엔진을 사용하여 전투와 경쟁 스토리가 독창적인 MMORPG
- ‘페이탈 클로’는 횡스크롤 사이드뷰 시점 기반, 탐험/수집/퍼즐/전투 등에서 재미를 느끼는 메트로베니아 장르에 성장 요소를 더한 액션 RPG

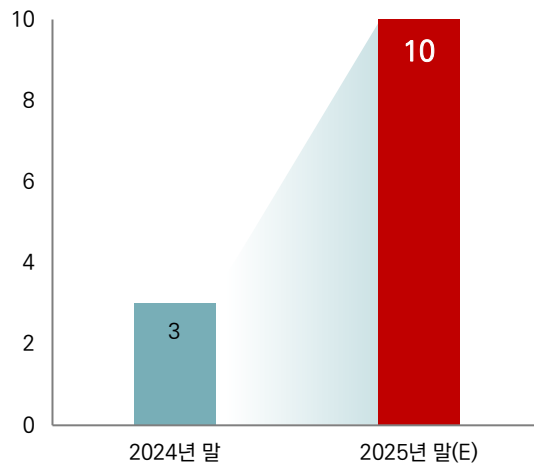
			
가이더스 제로	스피릿테일즈	제노니아: 크로노브레이크 글로벌	페이탈 클로
장르: 로그라이트	장르: 캐주얼 MMOARPG, MOBA	장르: MMORPG	장르: 메트로베니아
개발사: 이즐	개발사: 이위 게임즈	개발사: 컴투스	개발사: NDEV GAMES
플랫폼: PC, 콘솔	플랫폼: 모바일	플랫폼: PC/모바일	플랫폼: PC, 콘솔
출시일정: 2024년 11월 Steam 얼리엑세스 2025년 1분기 PC/콘솔 정식 출시	출시일정: 2025년 1분기	출시일정: 2025년 상반기	출시일정: 2025년 상반기
출시국가: 글로벌	출시국가: 한국	출시국가: 글로벌	출시국가: 글로벌

멀티 플랫폼 전략

- 글로벌 퍼블리싱 네트워크 기반의 멀티 플랫폼(PC(Steam),콘솔) 전략 본격화
- 2024년 3개, 2025년까지 10개 게임 소싱 목표
- “왜 Steam 인가?” → 글로벌 스팀(Steam) 플랫폼에 출시된 인디게임 수가 2013년 224개에서 2022년 5,990개로 크게 증가
- 글로벌 스팀 게임 매출액은 모바일 게임 매출액 대비 2019년 7.9% → 2023년 10.3% 비중으로 확대
- 낮아진 기술 장벽, 독창적 게임성을 요구하는 이용자 트렌드에 따라, ‘재미’와 ‘특색’이 보장된 매력적인 포트폴리오 구축 목표

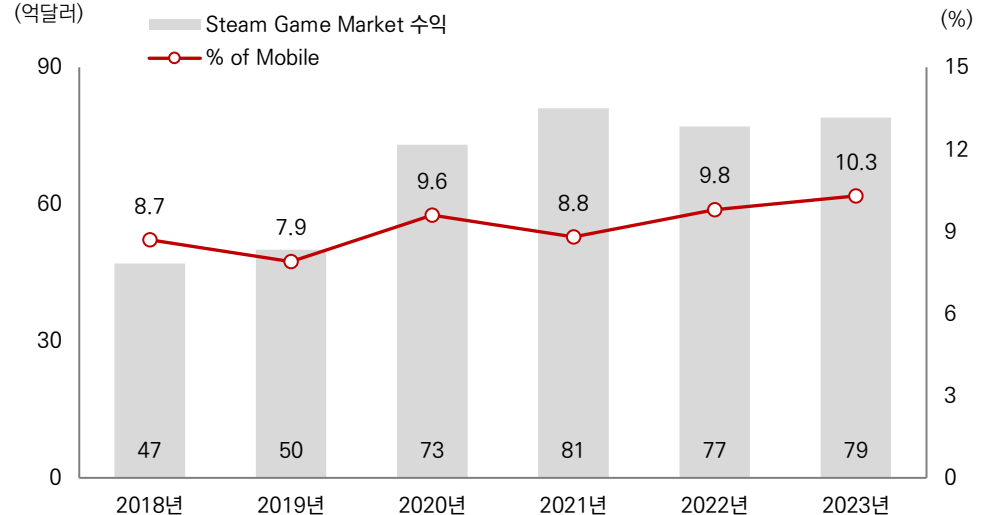
멀티 플랫폼 게임 소싱 본격화

(라인업 개수: 개)



“왜 Steam인가?”

(억달러)



※ 데이터 출처: Statista, Data.ai, Sensor Tower

03

BLOCKCHAIN BUSINESS

XPLA: 게임 등 콘텐츠에 특화된 컴투스 그룹의 ‘메인넷’

XPLA 생태계 강화

New Blockchain Games

X-PLANET

XPLA: 게임 등 콘텐츠에 특화된 컴투스 그룹의 ‘메인넷’

- Web3 게임 플랫폼 ‘XPLA GAMES’, NFT 거래소 ‘X-PLANET’ 등 XPLA 인프라 기반으로 블록체인 생태계 확장
- 텐더민트의 안정성과 EVM 모듈 탑재를 통해 편의성, 안정성, 확장성을 모두 확보한 메인넷
- 컴투스 그룹의 게임 제작 노하우와 Web3 프로젝트 운영 노하우를 결합하여 Web3 네이티브 생태계 구축
- 게임 및 문화, 예술 등 다양한 콘텐츠 창작자들이 함께 성장할 수 있는 사업 방향성 제시

XPLA 주요 서비스



- XPLA GAMES : Web3 게임에 특화된 블록체인 게이밍 플랫폼
- X-PLANET : K-pop, Art, 게임 등 디지털 자산 엔터테인먼트 공간
- Hive Platform : Web3 게임 종합 서비스 플랫폼

XPLA 강점

유저에게 익숙한 방법을 통한
통합 Web3 세계 구현



XPLA 생태계 강화

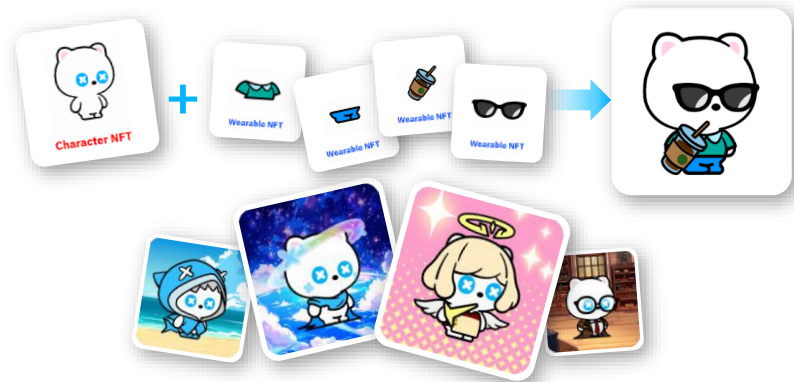
- 'PLAY3'는 XPLA 생태계 기반의 SocialFi Dapp으로, 4Q24 글로벌 베타 버전 론칭 계획
- 블록체인 자산 거래의 편의성과 용이성, 커뮤니티 중심의 상호작용 활성화로 생태계 강화 예정
- 9월 출시된 'Hello PAL'은 P2O 철학을 실현하는 중심 IP로서 입지 마련 목표
- 'PAL'을 이용한 다양한 연계 커뮤니티(X, Discord)의 브랜딩 및 추가 이벤트 예정

생태계 간 연결 통로, PLAY3



- 유저들이 한 공간에 모여서 PLAY 할 수 있는 커뮤니티 광장
- 구조의 제약 없이 다양한 게임을 자유롭게 오갈 수 있는 PLAY 포털
- 게임과 같은 인터페이스로 DeFi를 PLAY하듯 서비스 제공

Hello PAL 론칭



- 오리지널 IP를 활용한 NFT 'Hello PAL' 온보딩
- 본인의 취향대로 만들어 낼 수 있는 장착형 NFT 컬렉션
- 아기자기한 컬렉션으로 수집 욕구 자극, XPLA 생태계 팬덤 강화 기대

New Blockchain Games



배틀차일드

- 장르: MOBA
- 개발사: iUPPITER
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2024년 4분기
- 출시국가: 글로벌

우주 배경의 통쾌한 액션이 이어지는 무한 배틀 아레나 게임으로, NFT 중심의 웹3 기능 제공



매드월드

- 장르: 전략, TPS
- 개발사: 카보네이티드
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 1분기
- 출시국가: 글로벌

AI 분대원, NFT 영토 쟁탈 등 다양한 경쟁 경험을 제공하는 3인칭 슈팅 게임



비질란테

- 장르: ARPG
- 개발사: The Salt
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 1분기
- 출시국가: 글로벌

포스트 아포칼립스 배경으로 시원한 타격감과 화려한 액션이 돋보이는 스타일리쉬 다크 액션 게임



메타매치

- 장르: TCG
- 개발사: 제나애드
- 플랫폼: Bathing ai(Web)
- 출시일정: 2024년 4분기
- 출시국가: 글로벌

생성형 AI 적용 통해 멀티체인 내 다양한 NFT로 자신만의 Deck을 생성하고 카드 배틀하는 전략 게임



퍼즐 스카이갈레온

- 장르: 퍼즐 RPG
- 개발사: UTOPLANET
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 1분기
- 출시국가: 글로벌

퍼즐 및 카드 스킬을 조합한 전투로, 카드 육성 및 전략성을 모두 즐길 수 있는 카드 전략 게임



붕어빵 타이쿤

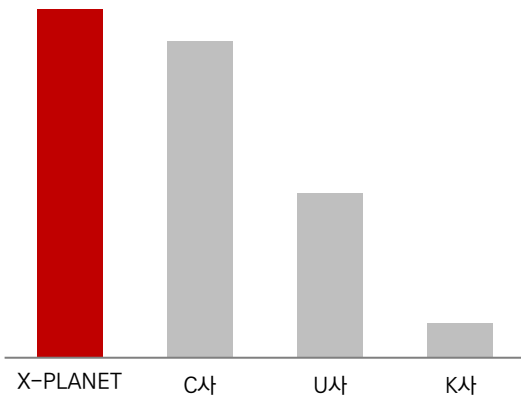
- 장르: 타이쿤, 경영
- 개발사: 아름게임즈
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 상반기
- 출시국가: 글로벌

‘고양이와 스프:말랑타운’ 개발사에서 컴투스 그룹의 ‘붕어빵 타이쿤’ IP를 활용하여 개발 중인 신작

X-PLANET

- 2024년 9월 엑스플래닛(X-PLANET)은 국내 Market Place 1위 기록(매출 기준)하며 국내 NFT 사업자로서 확실한 자리매김 중
- 4Q23 '후회시맨' NFT 판매 성공에 이어, 1Q25 진행될 '바이오맨'과 '마스크맨'의 팬미팅 입장권 NFT는 2024년 11월부터 판매 개시
- 2023년 '붕어빵 타이쿤' NFT 판매에 이어, 1H25 붕어빵 IP의 Web3 게임이 XPLA에 온보딩 될 계획으로 Web2 게임은 1Q25 선공개 예정
- 그 외 7월 미술품 조각투자 기업 '열매컴퍼니'와 전략적 파트너십 체결 금융권 최초 XPLA 기반 NFT 출시 등 협업 확대 중

국내 Web3 Market Place 매출 현황



* 추정기간 : 24.09.01 ~ 24.09.30

* 추정대상 : 1차판매상품 기준 (2차 거래 DEX 제외)

슈퍼전대 시리즈 IP 추가 확보



04

‘Hive’ PLATFORM

Overview

Hive 플랫폼 : 지역과 상품 경쟁력 극대화

컴투스플랫폼의 성장

GBaaS Platform Market Overview

Global GBaaS Platform Company: AccelByte

Overview

- 인증/결제/프로모션/고객지원/애널리틱스/Web3 연결 등 콘텐츠 이외 모든 분야를 소프트웨어 개발키트(SDK)로 제공
- PaaS(Platform as a Service) 형태의 서비스로 게임 개발사들은 시간과 비용을 절약하고 게임 개발에 집중할 수 있는 환경 구축
- All-in-One & Open 게이밍 플랫폼으로 최적의 글로벌 게임 서비스와 블록체인 인프라 제공

하이브(Hive) 제공 주요 서비스



하이브(Hive) 플랫폼 특징

- 직관적 통합 서비스
 - 개발사가 필요한 서비스 선택 적용 가능
- 글로벌 특화
 - 160개국 이상 활용 (16개 언어 대응)
 - 글로벌 인터넷 서비스와 연계
- 우수한 마케팅 분야 활용성
 - 게임 내 타 게임 광고 (롤링배너) 기능 제공
- 블록체인 게임 개발 API 탑재
 - Web2 개발사의 Web3 게임 개발 지원

Hive 플랫폼 : 지역과 상품 경쟁력 극대화

- Hive는 국내외 중소/인디 게임 개발사들의 최적의 파트너. 공공사업/3rd Party/파트너십 등을 통해 빠르게 생태계 확장
- 3Q24 누적 신규 게임 계약 건수는 89개, 3rd Party 매출액은 전년동기대비 67배 증가
- 4Q24 'Games on AWS 2024', 'G-STAR 2024' B2B 참가하며 국내외 파트너사들과 협력 공고히 할 예정
- 글로벌 페이먼트 기업 '엑솔라(Xsolla)'와 플랫폼 패키징 사업 본격화

하이프(Hive) 생태계 강화

글로벌 시장 확장

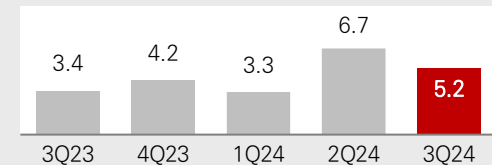
- 중국: '텐센트 클라우드'와 게임 개발사 파트너십 강화
- 유럽: 게임 백엔드 컨설팅 기업(핀란드 소재)과 파트너십 통해 유럽 시장 진출
- 북미&유럽: 현지 에이전트 활용한 다각적 판매 채널 확보
- 일본: 직접 마케팅 인력 확보 통한 일본 시장 내 사업 전개 발판 마련

브랜드 인지도 및 네트워킹 강화

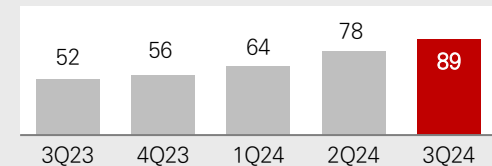
- 'AWS' Market Place 입점으로 Hive의 기술력 입증
- 'G-STAR' 참가로 게임사 네트워킹 강화 및 신뢰 구축, 인지도 확장
- 'Game on AWS' 참가 통해 개발자/퍼블리셔 위한 기술 리더십 강화

Hive 플랫폼 성장 추이

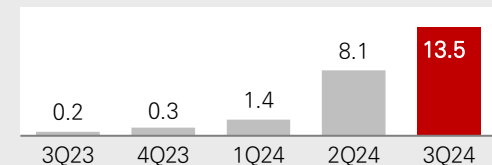
매출
(억원)



신규 게임 계약 (누적)
(개)



3rd Party 매출
(천만원)



* 2Q24 공공 사업 매출 2.2억원 일시 반영

컴투스플랫폼의 성장

- 2023년 영업수익, 영업이익, 당기순이익 전년대비 각각 19%, 363%, 480% 증가
- 컴투스 그룹의 게임 플랫폼을 넘어서 국내외 중소, 인디 게임 개발사를 위한 최적의 파트너로 포지셔닝
- 최근 외주 판매 및 파트너사 확대 통한 외형 성장과 수익성 개선에 따른 양적, 질적 성장 중

하이브(Hive) 게임 파트너



컴투스플랫폼 재무정보

손익계산서 (십억원)	FY21	FY22	FY23	1H24
영업수익	20.4	26.6	31.7	18.2
영업비용	19.4	25.9	28.0	17.2
영업이익	1.0	0.8	3.7	1.0
영업이익률(%)	4.9	3.0	11.7	5.5
세전이익	1.0	0.7	3.4	0.8
당기순이익	0.9	0.5	2.9	0.7
재무제표 (십억원)	FY21	FY22	FY23	1H24
자산총계	11.8	10.1	11.5	17.7
부채총계	3.0	3.7	5.3	12.5
자본총계	8.8	6.3	6.2	5.2

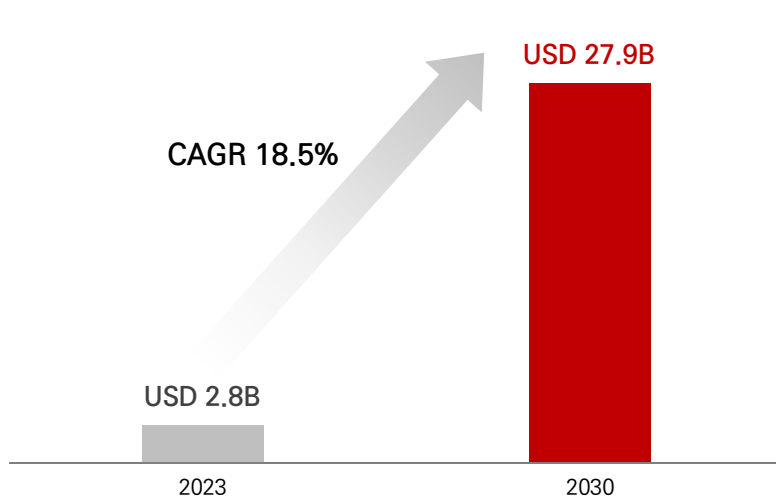
* 상기 파트너 외 총 54개 고객사에게 서비스 제공 중

GBaaS Platform Market Overview

- GBaaS 플랫폼은 게임 개발 시간을 단축하는 한편, 운영 비용 절감 효과를 극대화 시키는 역할
- 최근에는 기본 백엔드 기능을 넘어 유저 행동지표/선호도 및 게임 내 활동에 대한 인사이트 제공으로 게임사의 수익 창출 전략에 큰 기여
- 과거 게임 산업 발전에 따라 급성장 경험했으며, 디지털 인프라 구축 등 빠른 산업 흐름 영향으로 향후에도 높은 성장 잠재력 확보

* GBaaS: Game Back-end as a Service Platform

게임 백엔드 서비스 플랫폼 시장



주요 Players

국내

- 뒤끝(AFI)
- 게임베이스(NHN)
- 게임팟(네이버클라우드)

해외

- AWS
- Microsoft Azure
- AccelByte
- Photon Engine
- brainCloud
- PlayFab
- Google
- ChilliConnect
- Tavant Technologies
- Medium

* 자료: VERIFIED MARKET REPORTS

Global GBaaS Platform Company: AccelByte

- 북미권 PC/콘솔 게임 위주의 백엔드 서비스 플랫폼 기업
- 2년 전 시리즈 B까지 성공적으로 투자 유치하며 글로벌 전역으로 사세 확장 중
- 미국 시애틀 본사 및 캐나다, 싱가포르, 중국, 대만, 인도네시아 등 글로벌 핵심권역에 해외지사 운영 중

급성장중인 미국 GBaaS 기업 AccelByte

기업 개요

- 2016년 설립 후 2021년 시리즈 A, 2022년 시리즈 B 라운드 진행
- 현재 기준 종업원 약 445명
- 2024년 연간 매출 약 \$80.7M 추정

누적 7천만 달러 투자 유치

- 시리즈 A에 갤럭시 인터랙티브, 넷이즈 등 참여로 \$10M 투자 유치
- 시리즈 B는 소프트뱅크, 소니 등 참여로 \$60M 투자 유치, 국내 게임사로는 크래프톤이 약 11억(1.65%) 투자

* 자료:Growjo

주요 판매처



- 게임 개발사 및 퍼블리셔 대상 기본적인 플랫폼 기능 제공
- 북미 유저 성향 고려하여 PC/콘솔 크로스 플레이에 대한 서비스 추가 제공

* 자료:CBINSIGHTS

05

투자회사 ‘코인원’

Overview

코인원의 성과: 서비스와 종목

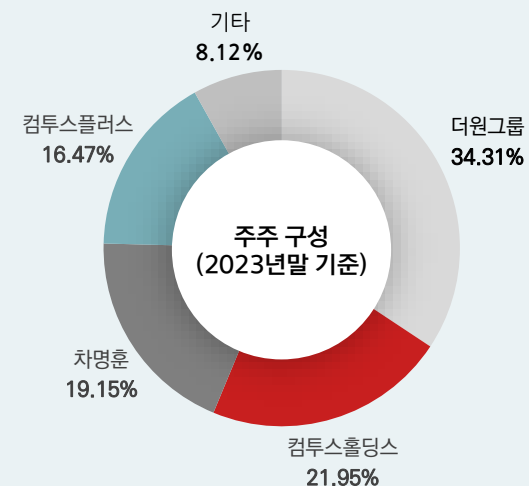
2024년 시장점유율과 수익성 회복

Overview

- 국내 가상자산 시장의 대표 거래소로 10년 보안 무사고의 누적거래액 434조원의 오랜 기간 운영 경험과 인프라 보유
- 2014년 2월 20일 설립, 2022년 11월 국내 최대 인터넷은행 '카카오뱅크'와 제휴
- 2023년말 주주구성은 더원그룹 34.31%, 컴투스홀딩스 21.95%, 컴투스플러스 16.47%, 차명훈 19.15%

코인원 기업개요

CEO	차명훈 대표이사	
위치	서울특별시 영등포구 여의대로 108	
설립일	2014년 2월 20일	
핵심 비즈니스	국내 가상자산 거래소	
주요 지표	누적회원 291만명 누적거래액 434조원	고객 예치금 1.9조원(가상자산) 고객 예치금 1,377억원(원화)
자본금	7.4억원	
직원수	218명	
주요 연혁	2014년 법인설립(디바인랩) 2015년 데일리금융그룹 투자유치 2017년 코인원 전세계 가상자산 거래소 순위 2위 달성 2021년 컴투스홀딩스(舊 게임빌)과 전략적 투자 계약 체결	

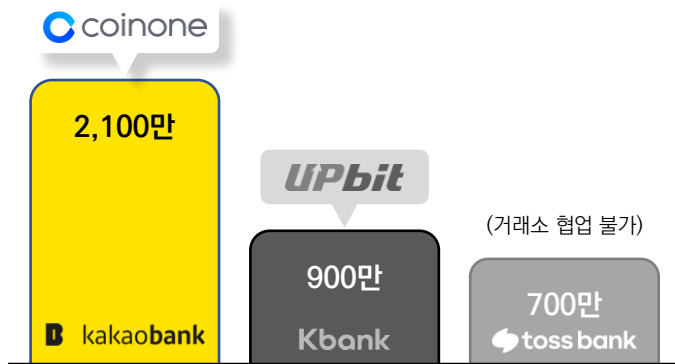


* 2023년 12월 31일 기준

Overview

- 대한민국 대표 거래소로 업계 최고 수준의 인프라 및 운영 경험 보유
- 코인원의 기술 혁신은 진행중. 2023년 모바일 인터페이스와 경험(UI/UX) 대대적 개선한 코인원 3.0~코인원 4.0 업데이트
- 수수료 무료 경쟁에 참여하지 않고 꾸준한 편의성 개선에 노력하여 최고의 크립토 서비스로 성장시킨다는 철학

국내 최대 규모 인터넷은행 제휴



- 2,100만 유저를 보유한 카카오뱅크와 제휴
- 편리한 가상자산 거래 온보딩 지원

* 자료:코인원

성공적인 운영 경험 (2023년 12월 기준)



코인원의 성과: 서비스와 종목

- 서비스가 크게 강화되었고 다양한 지표를 개선해 나가고 있는 상황
- 경쟁사 대비 부족했던 기능 보강 완료, 이탈 및 관리 누락되는 유저 최소화

거래 관련 필수 기능 개발 완료

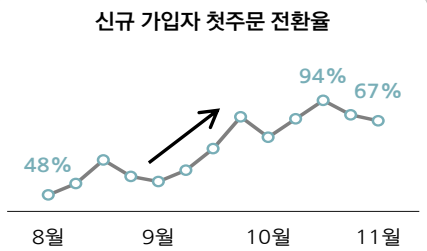


- 시장가 및 예약가 출시
: 서비스 확장을 위한 발판, 고도화된 투자 전략 지원
- 차트 및 UI 개선(최적화)
: VOC 해결, 손쉬운 진입과 주문, 사용성 대폭 개선

신규 유저 확보 및 이탈 유저 관리

1 신규유저 확보 활동

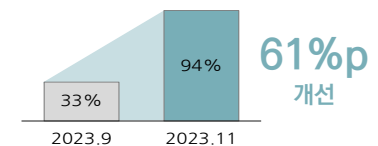
- ✓ 레퍼럴 프로그램 운영 (주요 거래소 중 유일)
- ✓ 전체 유저의 10% 이상 레퍼럴 유입
- ✓ 신규가입, 첫주문 이벤트 등 다양한 활동으로 첫 주문까지 완료하는 고객 비중 증대



2 유저 복귀 Painpoint 개선

- ✓ OTP 분실 고객 로그인 과정 단순화
- ✓ 비밀번호 찾기 과정 간소화
- ✓ 카카오톡 입출금 계좌 연결 플로우 개선

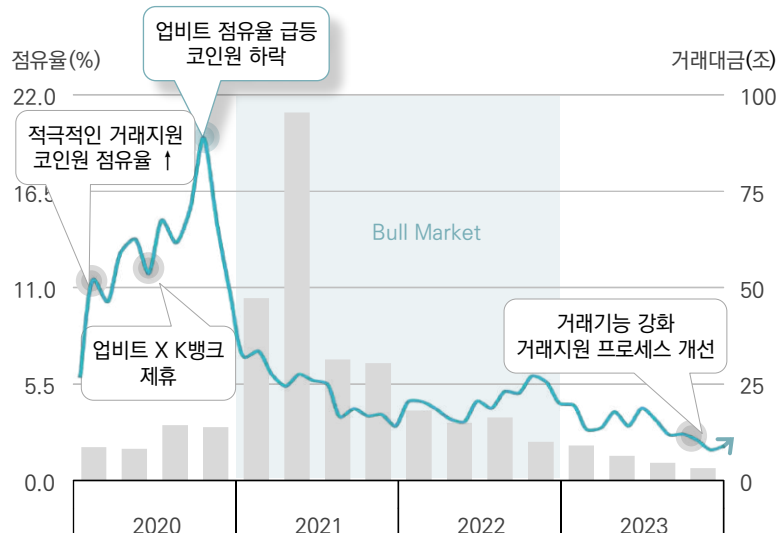
신규 유저 대비 휴면 복귀 유저 비율



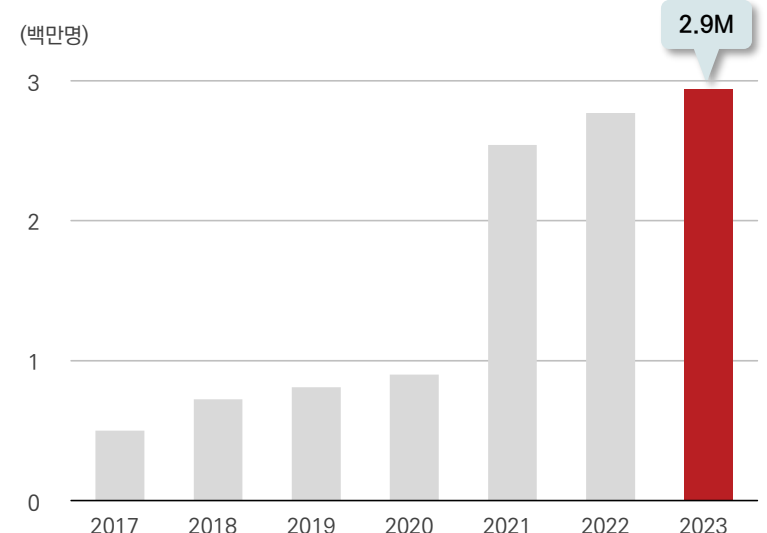
코인원의 성과: 서비스와 종목

- 국내 거래소 순위 3위, 평균 시장점유율 2~3% 및 일 거래량 1,000~3,000억원
- 2024년 1월 기준 가상자산의 개수는 190종. 누적회원 291만명

코인원 거래대금 및 점유율 추이



코인원 누적 가입자 수 추이



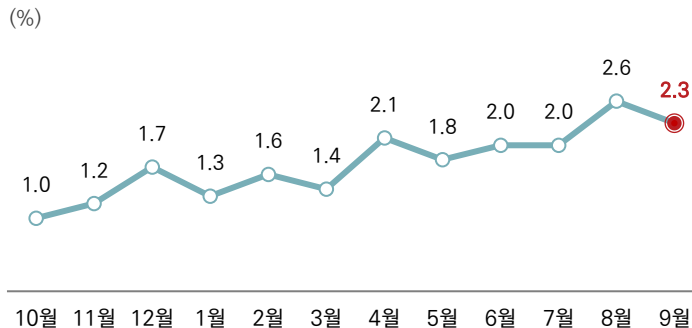
2024년 시장점유율과 수익성 회복

- 2024년 코인원의 국내 원화마켓 거래소 점유율은 2% 중반대까지 회복
- 2024년 코인원의 영업수익과 영업이익은 2023년 대비 개선 중
- 가상자산 시장의 성장에 따라 코인원의 서비스 및 마케팅 경쟁력 향상시 시장 지배력과 수익성 역시 빠르게 상승할 것으로 기대

국내 Top 3 가상자산 거래소, 코인원

- 국내 5개 거래소 중 3위의 시장 지배력 보유
- 화이트 해커 출신 보안 전문가의 창업으로 높은 보안 신뢰도 구축

2024년 월별 코인원 국내 원화마켓 거래소 점유율

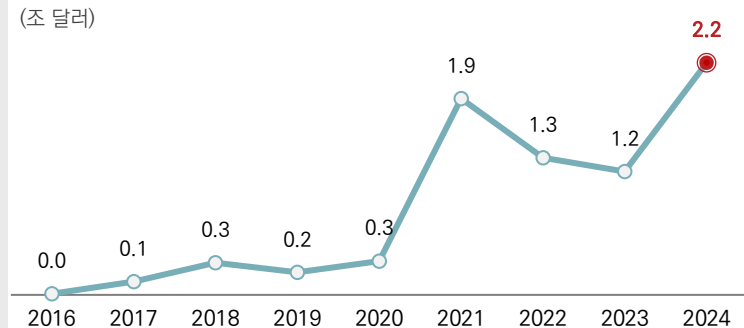


* 자료:코인마켓캡

가상자산 시장의 높은 성장성

- 시장 재편, 제도화 지속 중으로 향후 폭발적 성장 잠재력 확보
- 컴투스 그룹 내 콘텐츠 기반의 다양한 IP, NFT 사업과의 시너지 기대

연도별 디지털자산 시가총액 추이



* 자료:CBINSIGHTS

06

EARNINGS TREND

Earnings Trend (연결 실적)

Earnings Trend (별도 실적)

Quarterly Expense Trend

Earnings Trend (연결 실적)

[연결 수익]

452억원 (YoY 9.9% ↓, QoQ 19.2% ↑)

- '제노니아'의 대·홍·마 출시와 '소울 스트라이크'의 0.5주년 업데이트로 QoQ 성장
- 관계기업투자손익은 코인원의 실적 감소로 감소

[연결 이익]

영업이익 -64억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

당기순이익 -111억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

- 신규 지역 출시에 따른 마케팅비 집행, 매출 증가에 따른 변동비 증가로 손익 감소

연결 분기별 실적 추이

구분 (십억원)	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	50.2	32.1	45.8	37.9	45.2	-9.9	19.2
사업수익	44.2	39.5	40.4	38.4	44.2	-0.1	15.1
관계기업투자이익	6.0	-7.4	5.4	-0.4	1.0	-	-
영업비용	44.5	37.9	42.3	41.9	51.6	15.9	23.1
사업비용	41.7	39.3	42.3	41.9	48.4	16.0	15.6
관계기업투자손실	2.8	-1.4	-	-	3.2	-	-
영업이익	5.7	-5.8	3.5	-4.0	-6.4	적자전환	적자지속
영업이익률(%)	11.3	-18.0	7.6	-10.4	-14.1	-	-
당기순이익	1.7	-5.9	0.7	-6.1	-11.1	적자전환	적자지속
지배주주순이익	2.8	-3.7	2.8	-5.2	-9.6	적자전환	적자지속

Earnings Trend (별도 실적)

[별도 수익]

204억원 (YoY 34.2% ↓, QoQ 21.6% ↑)

- ‘소울 스트라이크’ 이벤트 성과 반영 및 ‘제노니아’ 국내 출시 효과 제거
- 배당수익은 전년동기대비 제거

[별도 이익]

영업이익 -39억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

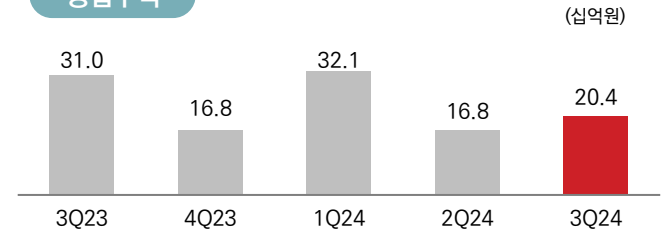
당기순이익 -73억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

- 주요 게임 대규모 마케팅 집행에 따른 영업비용 증가로 영업손익 감소

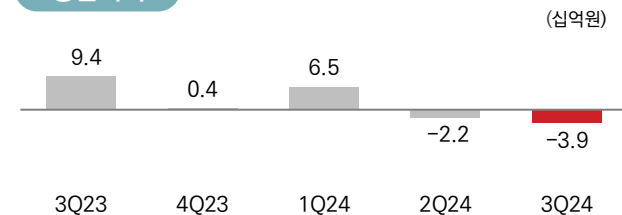
별도 분기별 실적 추이

구분 (십억원)	3Q23	2Q24	3Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	31.0	16.8	20.4	-34.2	21.6
사업수익	23.6	16.8	20.4	-13.6	21.6
배당수익	7.4	-	-	-	-
영업비용	21.7	19.0	24.3	12.1	28.1
영업이익	9.4	-2.2	-3.9	적자전환	적자지속
영업이익률(%)	30.2	-12.9	-19.0	-	-
당기순이익	5.7	-5.2	-7.3	적자전환	적자지속

영업수익



영업이익



Quarterly Expense Trend

[마케팅비]

‘제노니아’ 대·홍·마 출시 및 ‘소울 스트라이크’ 관련 마케팅 진행

[인건비]

인력 효율화 지속

[지급수수료]

게임 매출 증가에 따른 마켓수수료 증가

[로열티]

게임 매출 증가에 따른 개발사 로열티 증가

비용 Breakdown

(십억원, %)	3Q23		4Q23		1Q24		2Q24		3Q24		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅	4.7	10.6	2.2	5.5	4.2	10.4	4.5	11.6	8.6	19.5	84.0	93.3
인건비	11.4	25.8	12.5	31.6	11.0	27.3	11.6	30.3	11.6	26.1	1.3	-0.7
지급수수료	10.6	24.0	8.3	21.1	10.4	25.6	9.8	25.5	11.5	26.0	8.6	17.6
로열티	7.1	16.0	7.9	19.9	9.1	22.4	8.1	21.1	9.4	21.2	32.0	15.4
기타	8.0	18.0	8.5	21.4	7.7	19.0	7.9	20.6	7.4	16.7	-7.3	-6.7
사업비용	41.7	94.4	39.3	99.4	42.3	104.8	41.9	109.2	48.4	109.6	16.0	15.6
영업비용	44.5	-	37.9	-	42.3	-	41.9	-	51.6	-	15.9	23.2

* 비율 : 연결 사업수익 대비

Appendix

재무제표
XPLA Partners

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2022	2023	3Q24
유동자산	41,362	51,184	67,403
비유동자산	547,755	545,450	540,162
자산총계	589,117	596,634	607,565
유동부채	172,536	179,568	254,792
비유동부채	125,457	142,699	100,044
부채총계	297,993	322,266	354,836
지배기업소유지분	300,768	288,864	272,003
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,623	105,945	106,051
기타자본구성요소	18,568	15,784	8,888
이익잉여금	173,279	163,837	153,766
비지배지분	-9,644	-14,496	-19,274
자본총계	291,124	274,368	252,729
자본과부채총계	589,117	596,634	607,565

연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24
영업수익	50,181	32,146	45,835	37,937	45,207
사업수익	44,220	39,531	40,397	38,382	44,171
관계기업투자이익	5,961	-7,386	5,438	-445	1,037
영업비용	44,520	37,922	42,334	41,900	51,577
사업비용	41,747	39,294	42,334	41,900	48,418
관계기업투자손실	2,773	-1,372	-	-	3,159
영업이익	5,661	-5,776	3,501	-3,963	-6,370
영업외손익	-3,037	-7,866	-2,689	-2,409	-3,656
세전이익	2,624	-13,642	813	-6,372	-10,026
법인세비용	901	-7,706	150	-276	1,090
당기순이익	1,723	-5,936	662	-6,096	-11,116
지배지분순이익	2,805	-3,702	2,793	-5,203	-9,571
비지배지분순이익	-1,081	-2,234	-2,131	-893	-1,545

Appendix. XPLA Partners

