

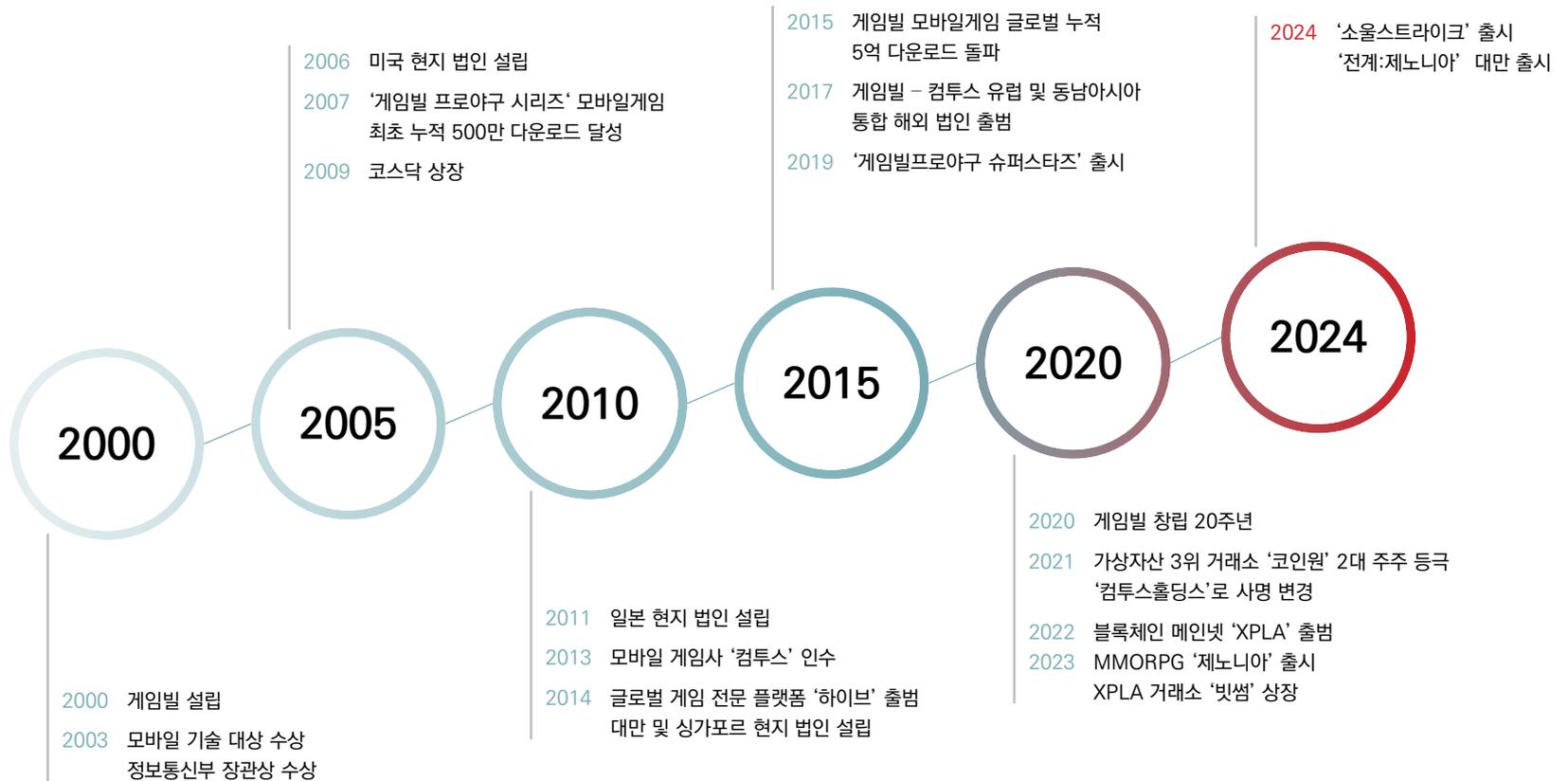
# Com2us Holdings IR Presentation



# Contents

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Company History             | 3  |
| Com2uS Corporate Governance | 5  |
| Com2us Holdings Financials  | 6  |
| Game Business               | 7  |
| XPLA                        | 13 |
| Hive 플랫폼                    | 16 |
| Quarterly Earnings Trend    | 18 |
| Appendix. 재무제표              | 21 |
| Appendix. XPLA Partners     | 22 |

# Company History

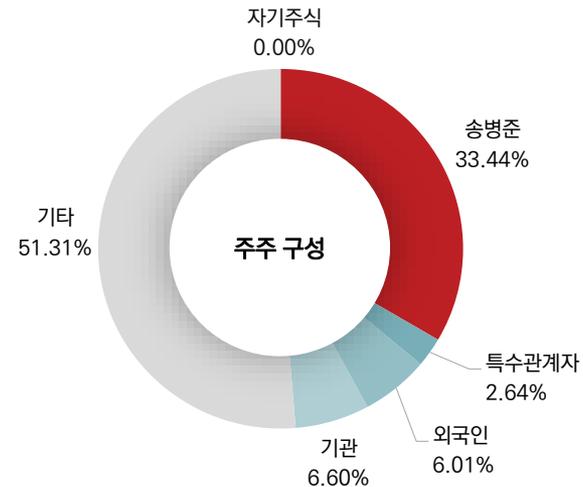


# Company Overview

- 2000년 1월 설립되어 2009년 7월 코스닥 시장에 상장
- 모바일게임 개발 및 퍼블리싱을 주요 비즈니스로 영위, HIVE 플랫폼 및 블록체인 사업영역 확장
- 주요 게임으로는 '제노니아:크로노브레이크', 'MLB 퍼펙티닝', '게임빌프로야구', '소울스트라이크' 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 150명                                      |
| 상장일     | 2009년 7월 30일                                |



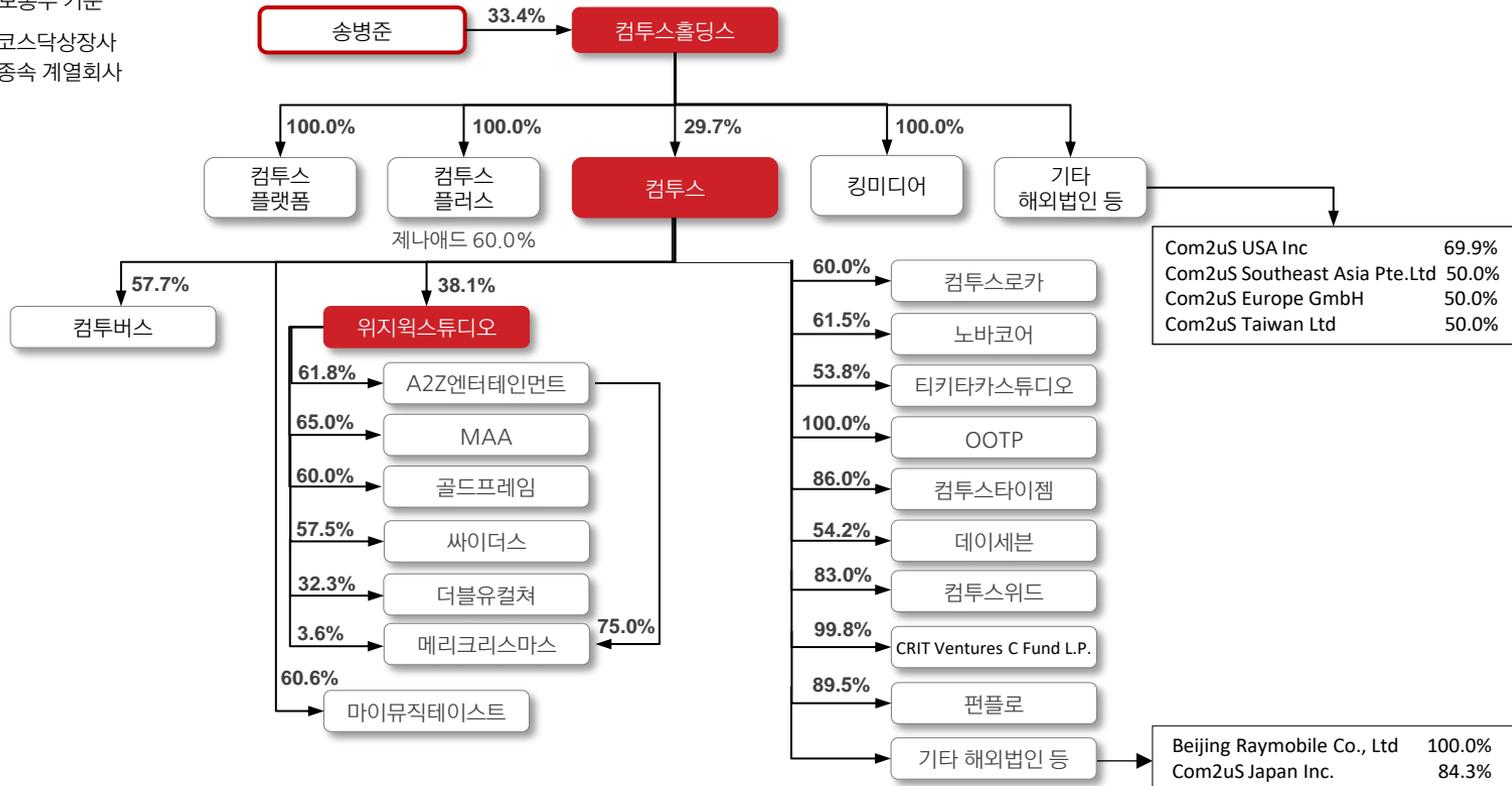
주: 기준일(2024년 8월 31일)

# Com2uS Corporate Governance

- 컴투스홀딩스 – 컴투스 – 위지웍스튜디오/마이뮤직테이스트로 연결되는 블록체인/플랫폼, 게임, 영상/K-Pop의 밸류체인 생태계

\*지분율: 보통주 기준

■ 코스닥상장사  
 → 종속 계열회사

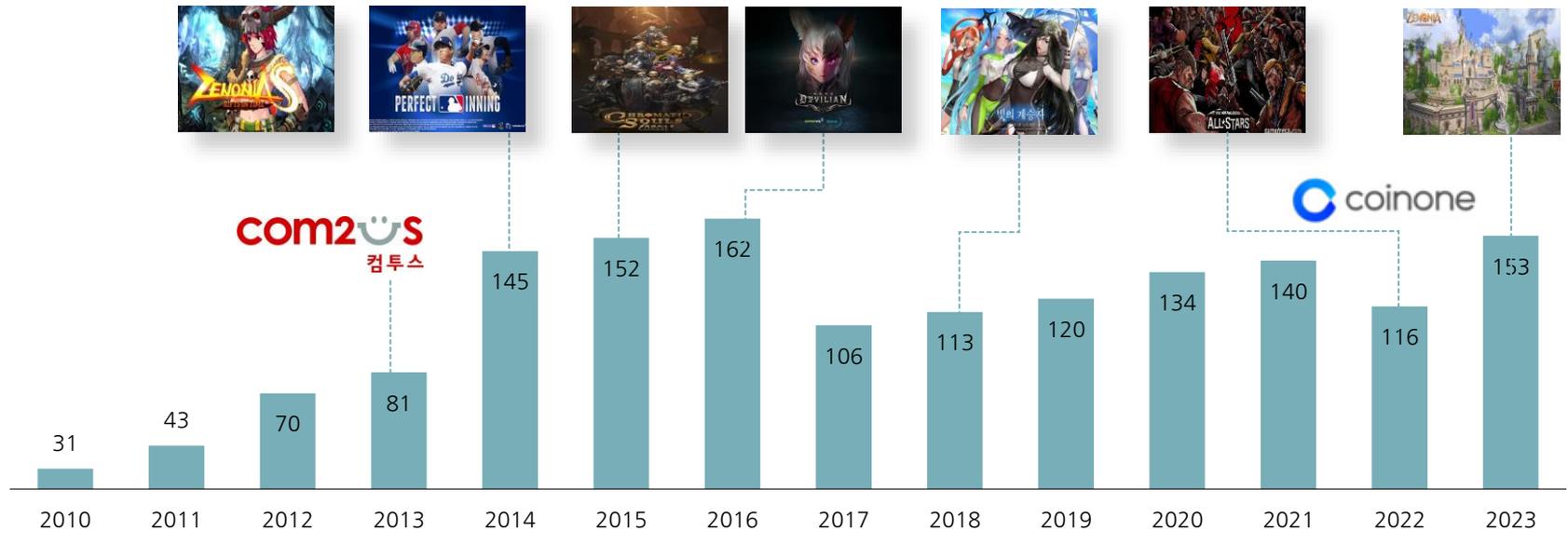


자료: 컴투스 (2024년 8월 현재 기준)

# Com2us Holdings Financials – Yearly Trend

- 2014~2016년 ‘별이되어라’, ‘MLB 퍼펙트이닝’, ‘제노니아S’ 등 게임 출시가 가장 활발하며 매출 성장세 두드러졌음
- 2022년 ‘코인원’ 지분 투자를 전후로 블록체인 게임 개발 및 메인넷 ‘엑스플라’ 고도화, P2O 게임 등의 콘텐츠 온보딩에 주력
- 2023년 ‘제노니아:크로노브레이크’, 2024년 ‘소울스트라이크’ 등의 매해 꾸준한 모바일게임 퍼블리싱으로 성장
- 2024년 PC/콘솔 등으로 멀티 플랫폼 확장과 ‘하이브’ 고도화, ‘The Next XPLA’ 등의 블록체인 사업 진행 중

컴투스홀딩스의 연간 매출액 추이(십억원)

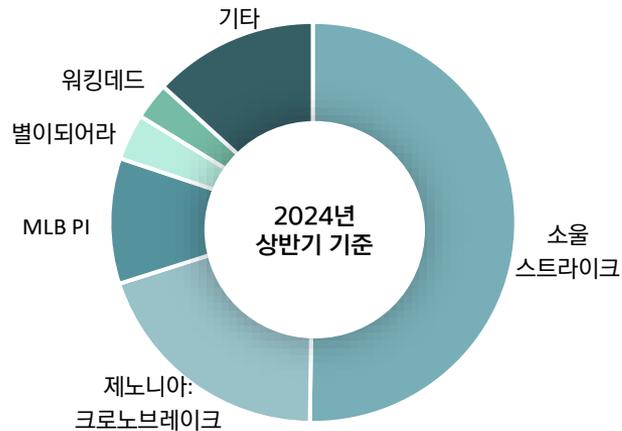


주: 2010~2023 매출은 K-IFRS 연결 기준임

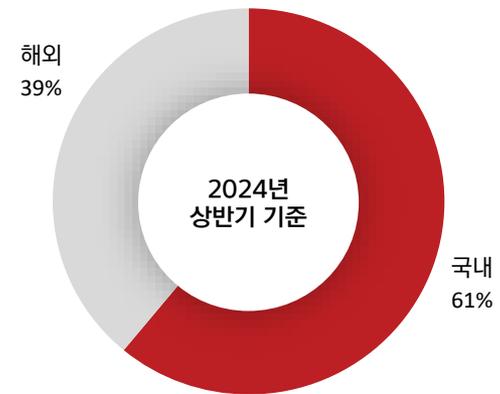
# Game Business

- 2024년 1월 출시한 '소울 스트라이크'의 글로벌 성과에 힘입어 2024년 상반기 게임 매출 큰 폭의 성장
- 2024년 8월 '제노니아:크로노브레이크', 대만, 홍콩, 마카오 출시를 시작으로 글로벌 확장
- 신규게임 출시에 따라 매출 변동성 존재하며 2024년 하반기 '제노니아:크로노브레이크'의 대만 출시 성과 기대
- 국내와 해외 매출 비중은 61%:39%로 글로벌로 고른 매출 비중 시현

게임별 매출 비중



지역별 매출 비중



# Game Lineups

## 제노니아 : 크로노브레이크

장르: MMORPG

제작: 컴투스

출시: 2023.06.27

실사형 MMO를 탈피, 차별화된 독창적 비주얼과  
오리지널리티 IP 기반의 MMORPG



## 소울스트라이크

장르: 방치형 RPG

제작: 티키타카 스튜디오

출시: 2024.01.17

인디의 참신함과 메이저 개발력이 만나 탄생한,  
세상 만만한 방치형 RPG



## MLB 퍼펙트 이닝 23

장르: 스포츠(야구)

제작: 공게임즈

출시: 2022.7.28

MLB 공식 라이선스 기반의 3D 그래픽으로  
실제 야구 경기의 긴장감을 구현한 리얼 야구 게임



## 빛의 계승자 : 이클립스

장르: 수집형 RPG

제작: 편플로

출시: 2023.09.08

빛의 계승자의 고퀄리티 그래픽을 2D로 재현한  
수집형, 방치형 RPG



## 게임빌 프로야구 슈퍼스타즈

장르: 스포츠(야구)

제작: 컴투스홀딩스

출시: 2019.11.26

누적 7천만 다운로드의 레거시 IP.  
컴투스홀딩스가 자체 개발한 판타지 야구 게임



## 워킹데드: 올스타즈

장르: 수집형 RPG

제작: 편플로

출시: 2022.6.8

워킹데드 오리지널 코믹스의 일러스트를 바탕으로  
생동감 있는 그래픽 구현



# 제노니아:크로노브레이크

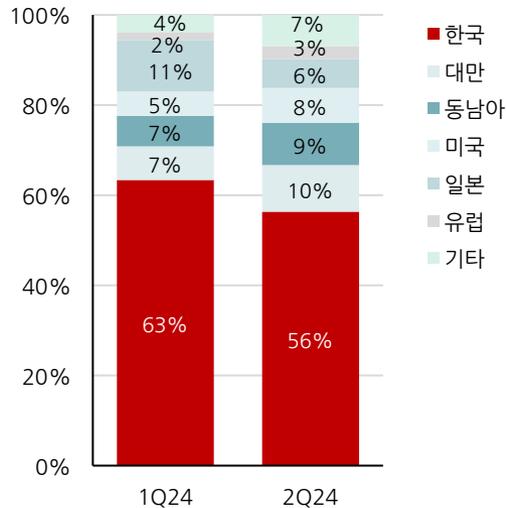
- ‘제노니아:크로노브레이크’는 8월 6일 대만/홍콩/마카오 출시를 시작으로 글로벌 확장 전략 본격화
- ‘전계:제노니아’는 8월 6일 출시 첫날 대만 애플 앱스토어 인기게임 순위 1위 기록
- PC와 모바일 모두 지원하는 크로스 플랫폼으로 유저 편의성 높였고 카툰 렌더링 기반의 그래픽으로 차별화된 재미 선사
- 한국에서의 1년여간의 서비스 경험과 축적된 콘텐츠에 기반하여 대만 성공에 대한 기대. 2025년 1분기 글로벌 확장 계획

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

# 소울 스트라이크

- 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<br>독일어/프랑스어 버전 추가<br>요기요 제휴 마케팅      |
| 3분기 | Half Anniversary Update<br>대규모 마케팅<br>60계치킨 제휴 마케팅 |
| 4분기 | 유명 웹툰 IP 콜라보<br>국내 식음료 브랜드 제휴<br>분기 1~2회 제휴/콜라보 목표 |

Half Anniversary Update



# 만링 이야기

- 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         |

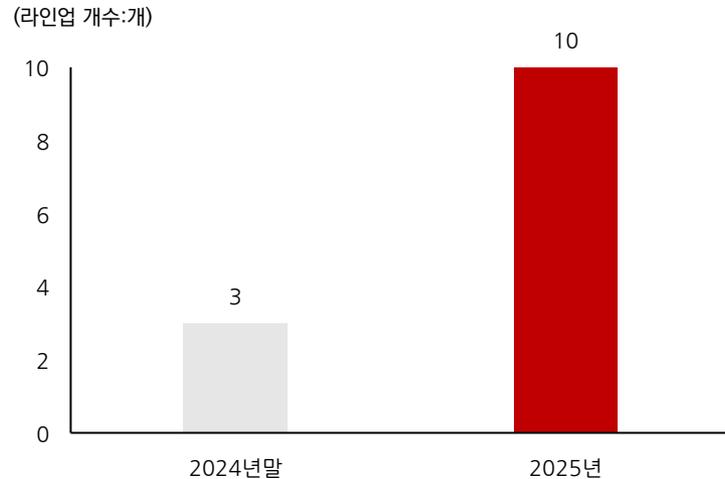
## 만링 이야기



# 멀티 플랫폼 (Multi-Platform)

- 글로벌 퍼블리싱 네트워크에 기반하여 PC/콘솔 게임 라인업 소싱 본격화. 24년말 3개 → 2025년 10개 확대
- 가이드스 제로 : 모바일 게임 '가이드스-픽셀 로그라이크 RPG' 기반으로 로그라이트(로그라이크 + 성장 요소) 장르의 던전 탐험형 RPG
- 페이탈 클로 : 횡스크롤 사이드뷰 시점 기반에 탐험, 수집, 퍼즐, 전투 등에서 재미를 느끼는 메트로베니아 장르에 성장 요소를 더한 액션 RPG
- 향후에도 다양한 장르와 게임성을 갖춘 중소 및 인디 게임사들의 재미있는 콘텐츠를 글로벌 퍼블리싱 계획

멀티플랫폼 게임 소싱 본격화



컴투스홀딩스의 PC/콘솔 라인업

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

# XPLA : 디지털 미디어 콘텐츠에 특화된 Web3 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 Web 3.0 메인넷
- XPLA 생태계 강화를 위한 오리지널 캐릭터 PAL 등 다양한 내부 프로젝트 추진

## XPLA 주요 서비스



- XPLA Games : 웹3 게임에 특화된 블록체인 게이밍 플랫폼
- X-PLANET : K-pop, Art, 게임 등 디지털 자산 엔터테인먼트 공간
- Hive Platform : 웹3 게임 종합 서비스 플랫폼

## 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

# 블록체인 신작 라인업

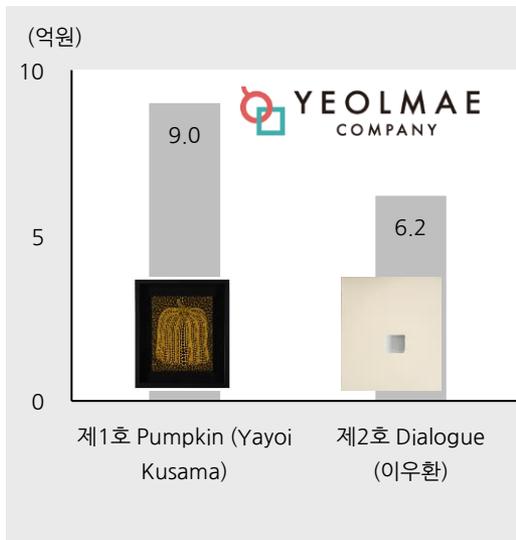
- ‘코드캐싱’ : AI를 활용한 숨은 단어 찾기 게임으로, 출제자가 입력한 키워드를 AI로 생성된 이미지 안에서 찾는 게임
- ‘매드월드’ : 3인칭 슈팅 게임의 강렬한 액션과 전략 게임의 요소를 제공하며, AI 분대원의 무기화 등 신기술 도입 예정
- ‘배틀차일드’ : 우주를 배경으로 실트없이 몰아치는 통쾌한 액션! 소녀들의 무한 배틀 아레나
- ‘비질란테’ : 포스트 아포칼립스 배경의 시원한 타격감과 화려한 액션이 눈길을 사로잡는 스타일리시 다크 액션 게임

|      | 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                                    |

# X-PLANET

- 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
- 금융권에서 XPLA 기반의 최초 NFT 출시. NFT를 에어드랍 후 신한은행 적금 가입시 컴투스프로야구 아이템 제공 등 마케팅 강화 사례 마련

## 열매컴퍼니



\* 상기 상품실적은 일반투자자 배정금액입니다.

## 대원미디어



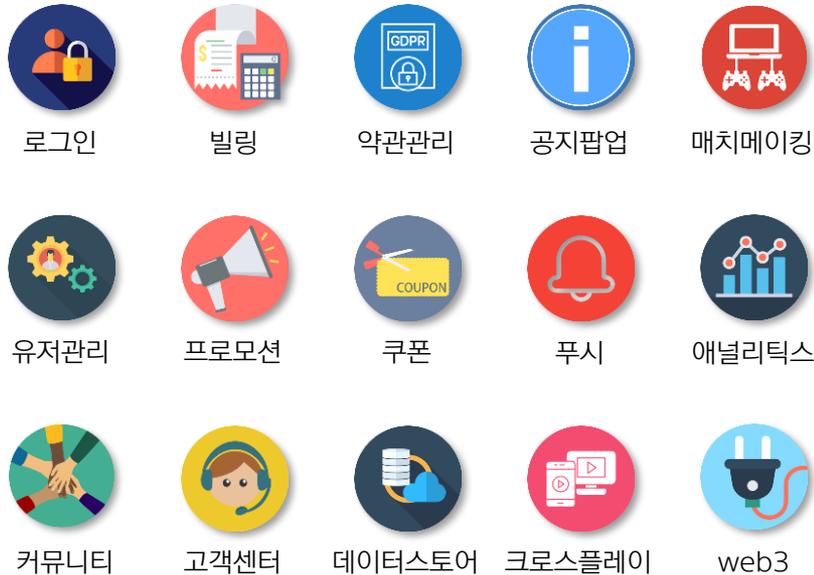
## 금융권 최초 NFT 서비스



# Hive : All-in-One & Open 게이밍 플랫폼

- 인증, 결제, 프로모션, 고객지원, 애널리틱스, 웹3 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
- 최적의 글로벌 게임 서비스와 블록체인 인프라 제공

## Hive 제공 주요 서비스



## 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
  - 웹2 개발사의 웹3 게임 개발 지원

# Hive 플랫폼

- 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

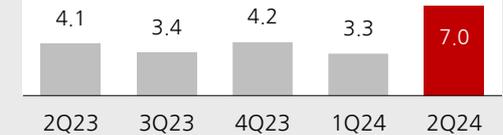
- 글로벌 페이먼트 기업과 제휴 통해 Hive 플랫폼 패키징
- White labeling 및 구축사업(SI) 사업 추진

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

## Hive 플랫폼 성장 추이

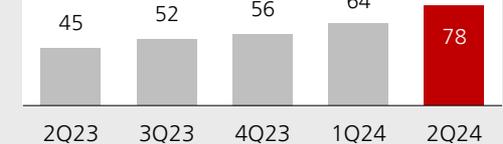
### 매출

(억원)



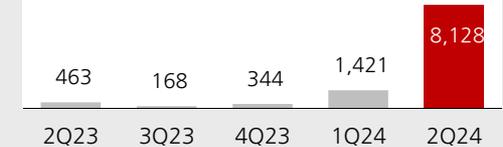
### 신규 게임 계약 (누적)

(개)



### 3rd Party 매출

(만원)



# Earnings Trend (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        |
|--------------|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|
| <b>영업수익</b>  | <b>34.4</b>  | <b>50.2</b> | <b>32.1</b> | <b>45.8</b> | <b>37.9</b> | <b>10.4</b> | <b>-17.2</b> |
| 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        | -           | -            |
| <b>영업비용</b>  | <b>44.7</b>  | <b>44.5</b> | <b>37.9</b> | <b>42.3</b> | <b>41.9</b> | <b>-6.3</b> | <b>-1.0</b>  |
| 사업비용         | 43.4         | 41.7        | 39.3        | 42.3        | 41.9        | -3.5        | -1.0         |
| 관계기업투자손실     | 1.3          | 2.8         | -1.4        | -           | -           | -           | -            |
| <b>영업이익</b>  | <b>-10.3</b> | <b>5.7</b>  | <b>-5.8</b> | <b>3.5</b>  | <b>-4.0</b> | <b>적자축소</b> | <b>적자전환</b>  |
| 영업이익률(%)     | -30.1        | 11.3        | -18.0       | 7.6         | -10.4       | -           | -            |
| <b>당기순이익</b> | <b>-14.5</b> | <b>1.7</b>  | <b>-5.9</b> | <b>0.7</b>  | <b>-6.1</b> | <b>적자축소</b> | <b>적자전환</b>  |
| 지배주주순이익      | -13.3        | 2.8         | -3.7        | 2.8         | -5.2        | 적자축소        | 적자전환         |

# Earnings Trend (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

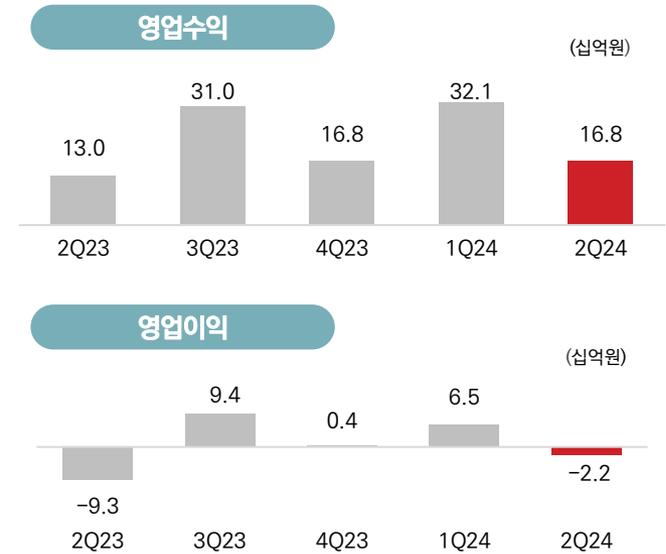
## [2분기 별도 이익]

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  |



# Quarterly Expense Trend

## [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         |
| <b>사업비용</b> | <b>43.4</b> | <b>135.0</b> | <b>41.7</b> | <b>94.4</b> | <b>39.2</b> | <b>99.4</b> | <b>42.3</b> | <b>104.8</b> | <b>41.9</b> | <b>109.2</b> | <b>-3.5</b> | <b>-1.0</b> |
| <b>영업비용</b> | <b>44.7</b> | <b>-</b>     | <b>44.5</b> | <b>-</b>    | <b>37.8</b> | <b>-</b>    | <b>42.3</b> | <b>-</b>     | <b>41.9</b> | <b>-</b>     | <b>-6.3</b> | <b>-1.0</b> |

\* 비율 : 사업수익 대비

# 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        |
| <b>자산총계</b>    | <b>589,117</b> | <b>596,634</b> | <b>620,888</b> |
| 유동부채           | 172,536        | 179,568        | 248,080        |
| 비유동부채          | 125,457        | 142,699        | 103,922        |
| <b>부채총계</b>    | <b>297,993</b> | <b>322,266</b> | <b>352,002</b> |
| 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        |
| <b>자본총계</b>    | <b>291,124</b> | <b>274,368</b> | <b>268,886</b> |
| <b>자본과부채총계</b> | <b>589,117</b> | <b>596,634</b> | <b>620,888</b> |

## 연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

| 구 분          | 2Q23           | 3Q23          | 4Q23          | 1Q24          | 2Q24          |
|--------------|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| <b>영업수익</b>  | <b>34,377</b>  | <b>50,181</b> | <b>32,146</b> | <b>45,835</b> | <b>37,937</b> |
| 사업수익         | 32,172         | 44,220        | 39,531        | 40,397        | 38,382        |
| 관계기업투자이익     | 2,205          | 5,961         | -7,386        | 5,438         | -445          |
| <b>영업비용</b>  | <b>44,727</b>  | <b>44,520</b> | <b>37,922</b> | <b>42,334</b> | <b>41,900</b> |
| 사업비용         | 43,435         | 41,747        | 39,294        | 42,334        | 41,900        |
| 관계기업투자손실     | 1,291          | 2,773         | -1,372        | -             | -             |
| <b>영업이익</b>  | <b>-10,350</b> | <b>5,661</b>  | <b>-5,776</b> | <b>3,501</b>  | <b>-3,963</b> |
| 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          |
| <b>당기순이익</b> | <b>-14,504</b> | <b>1,723</b>  | <b>-5,936</b> | <b>662</b>    | <b>-6,096</b> |
| 지배지분순이익      | -13,338        | 2,805         | -3,702        | 2,793         | -5,203        |
| 비지배지분순이익     | -1,166         | -1,081        | -2,234        | -2,131        | -893          |

# Appendix. XPLA Partners

| Category            | 회사명        | 상세 내용                                 |
|---------------------|------------|---------------------------------------|
| Audit               | Certik     | 블록체인 프로토콜 검증 글로벌 웹3 보안 업체             |
| Bridge & Interchain | Axelar     | 서로 다른 블록체인을 연결하는 크로스체인 솔루션 제공 업체      |
|                     | Layer Zero | 블록체인간 메시지 전송을 위한 옴니체인 상호운용 프로토콜       |
|                     | 웜홀         | XPLA와 타 네트워크를 연결하는 커뮤니케이션 브릿지 지원      |
|                     | HAVAH      | 다른 블록체인의 NFT를 활용할 수 있는 인터체인 플랫폼       |
| Dashboard           | 코인마켓캡      | 세계에서 가장 많이 참조되는 주요 암호화폐 데이터 제공업체      |
|                     | Coingecko  | 실시간 가상자산 데이터 및 자료를 제공하는 업체            |
|                     | 토큰 터미널     | 블록체인 금융 및 데이터 표준화에 초점, 암호화폐 데이터 플랫폼   |
|                     | Xangle     | 가상자산 관련 데이터 정보제공 플랫폼                  |
| Defi                | Lucidefi   | XPLA에서 XWAP을 출시하여 운영중인 Defi 업체        |
|                     | 오스모시스      | 코스모스 기반의 탈중앙화 디파이 DEX 거래소             |
| Game                | 0x&        | 멀티체인 기반 길드 플랫폼 '0xTribe' 출시           |
|                     | 올렘         | '크리리카 온라인' 등의 중견 게임업체                 |
|                     | BPMG       | 토큰노믹스 설계, 디파이 운영. 게임 플랫폼 '젼허브' 운영     |
|                     | 카보네이티드     | '매드월드' 제작중, 24년 글로벌 시장 출시 예정          |
|                     | Oasys      | 일본 '반다이남코', '세가' 등이 참여하는 게임 메인넷       |
|                     | Dexlab     | 웹3 금융 Dex 플랫폼 및 M2E 게임 '워크마이닝' 온보딩 예정 |
|                     | Firetree   | 웹3 S2E Swing Golf 제작 및 온보딩 예정         |
|                     | 편플로        | 워킹데드:울스타즈 개발사로 블록체인 게임 준비             |
|                     | luupiter   | 세르피잔 슈필리움 게임 온보딩 예정                   |
|                     | 퍼즐몬스터즈     | '닌자 서바이벌'과 '닌자키우기'를 개발한 블록체인 게임 개발사   |
|                     | 알피지 리퍼블릭   | RPG 게임 개발사                            |
|                     | 티키타카       | '소울 스트라이크' 개발사                        |
|                     | Everstone  | 방치형 게임 개발사                            |
|                     | Xterio     | 글로벌 게임사 편플러스(FunPlus)의 독점적인 Web3 파트너  |

| Category       | 회사명                           | 상세 내용                                    |
|----------------|-------------------------------|--|
| Metaverse      | Com2verse                     | ALL-IN-ONE 메타버스                          |
|                | MetaWorld                     | 엔터테인먼트 분야에 특화된 메타버스 플랫폼 구축               |
| Explorer       | Cosmostation                  | 코스모스 기반의 최대 explorer인 mintscan 제공사       |
| Infrastructure | Google Cloud Platform         | XPLA Volunteer Validator로 합류, 메인넷 보안에 기여 |
|                | Gumi                          | 블록체인 및 XR을 사용한 일본 콘텐츠 개발사                |
|                | Algorith                      | 암호화폐 헤지펀드, 통계적 접근 방법으로 자산투자              |
|                | Babylon                       | 탈중앙화를 위한 보안 Protocol을 설계 프로젝트            |
|                | Bware Labs                    | 안정적인 웹3 인프라 서비스 제공                       |
|                | Chainode Tech                 | 분산 원장 기술 검증 서비스 및 블록체인 컨설팅 파트너           |
|                | Delight                       | 탈중앙화 거래소 Dezswap 개발사                     |
|                | Kado                          | 플랫폼 안에서 웹사이트 이탈 없이 암호화폐 거래 지원            |
|                | Nefta                         | 자체 SDK와 API를 통해 다중 체인 지갑 등의 운영 지원        |
|                | ZenaAD                        | 광고 수익 창출, 퍼블리셔와 유저 수익 공유 플랫폼             |
| EDUM           | 교육의 다양한 측면을 Web3.0 시스템으로 구축 중 |  |
| Launchpad      | HYPERCOMIC                    | 웹3 소설, 카툰 등 콘텐츠 제공 플랫폼                   |
|                | XPLA GAMES                    | XPLA 웹3 게이밍 플랫폼                          |
| Social         | Event Labs                    | 제나애드(ZenaAd)가 만든 유저 참여형 이벤트 플랫폼          |
|                | OLA GG                        | 중남미 지역 최대 규모 웹3 게임 커뮤니티                  |
|                | YGG                           | 탈중앙화 자율조직(DAO), 세계 최대 웹3 게이밍 길드          |
|                | Perplay                       | Web3 기반 게임 및 수익 플랫폼                      |
|                | MiraclePlay                   | 스마트 계약을 사용한 온라인 토너먼트 운영                  |
| Wallet         | Rottonda                      | XPLA, 비트코인, 이더리움 등의 메인넷 멀티체인 지갑          |
|                | Kana Labs                     | 크로스체인 지갑 제공 업체                           |
|                | Keplr                         | 간편하고 쉬운 인터체인 지갑 지원                       |

# Appendix. XPLA Partners

