

2024년 4분기 및 연간 경영실적

Com2uS IR

2025.02.13

com2uS

Disclaimer

자료는 2024년 4분기 및 연간 실적에 대한 외부감사인의 회계 감사가 완료되지 않은 상태에서 당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계 감사 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. 4분기 및 연간 연결 실적

[4분기 연결 매출]

1,891억원 (YoY 17.9% ↑, QoQ 9.4% ↑)

- 컴투스 매출액은 주력 게임들의 견조한 성과로 YoY 15.9% 증가
- 자회사 매출액은 콘텐츠 제작 매출 증가로 YoY 24.5% 증가

[4분기 연결 이익]

영업이익 26억원 (YoY 흑자전환, QoQ 80.8% ↑)

당기순이익 -1,373억원 (YoY 적자지속, QoQ 적자전환)

- 영업이익률은 1.4%로 YoY 흑자전환
- 당기순이익은 일회성의 투자자산 평가 손실 반영으로 적자 기록

[2024년 연결 매출]

6,927억원 (YoY 6.3% ↓)

- 서머너즈 워와 야구게임의 성장으로 게임사업 매출 YoY 증가
- 상반기 콘텐츠 제작 감소로 자회사 매출 YoY 감소

[2024년 연결 이익]

영업이익 66억원 (YoY 흑자전환)

당기순이익 -1,318억원 (YoY 적자전환)

- 대표 게임들의 매출 성장과 경영효율화에 힘입어 연결 영업이익, 3년만에 흑자 기록

구분 (십억원)	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	% YoY	% QoQ	FY23	FY24	% YoY
매출	160.4	157.8	173.0	172.8	189.1	17.9	9.4	739.6	692.7	-6.3
컴투스	122.4	126.7	154.5	134.2	141.8	15.9	5.6	547.8	557.3	1.7
자회사	38.1	31.1	18.5	38.6	47.4	24.5	22.8	191.8	135.5	-29.4
영업비용	174.9	156.6	171.6	171.4	186.5	6.6	8.9	772.8	686.2	-11.2
영업이익	-14.5	1.2	1.4	1.4	2.6	흑자전환	80.8	-33.2	6.6	흑자전환
영업이익률(%)	-9.1	0.7	0.8	0.8	1.4	10.4%p	0.5%p	-4.5	0.9	5.4%p
당기순이익	-51.5	4.0	0.5	1.0	-137.3	적자지속	적자전환	42.1	-131.8	적자전환
지배주주순이익	-68.5	11.3	3.7	3.2	-117.1	적자지속	적자전환	39.8	-98.9	적자전환

2. 4분기 및 연간 별도 실적

[4분기 별도 매출]

1,418억원 (YoY 15.9% ↑, QoQ 5.6% ↑)

- 천공의 아레나 SWC 및 10주년 이벤트 성과에 힘입어 RPG 매출 YoY 증가
- 스포츠게임 매출은 야구라인업의 성장 지속되며 YoY, QoQ 모두 증가

[4분기 별도 이익]

영업이익 18억원 (YoY 26.4 ↓, QoQ 73.1% ↓)

당기순이익 -692억원 (YoY 적자지속, QoQ 적자전환)

- 영업이익률은 1.3%(QoQ -3.8%p), e스포츠 및 IP 콜라보레이션 비용 발생 때문

[2024년 별도 매출]

5,573억원 (YoY 1.7% ↑)

- 서머너즈 워의 매출 성장과 KBO, MLB 등 야구게임의 고른 성장에 힘입어 증가

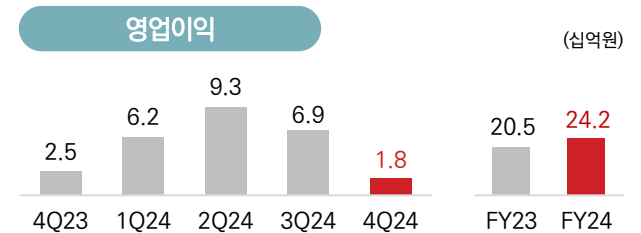
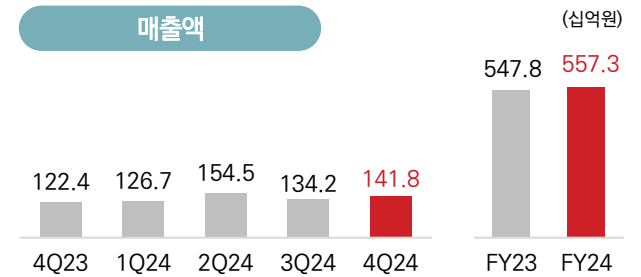
[2024년 별도 이익]

영업이익 242억원 (YoY 17.9% ↑)

당기순이익 -413억원 (YoY 적자전환)

- 별도 영업이익은 외형 성장과 비용 효율화에 힘입어 증가

구분 (십억원)	4Q23	3Q24	4Q24	% YoY	% QoQ	FY23	FY24	% YoY	
매출	122.4	134.2	141.8	15.9	5.6	547.8	557.3	1.7	
게임 매출	RPG	73.6	79.5	80.0	8.8	0.7	372.4	338.6	-9.1
	스포츠	45.9	50.8	58.3	27.1	14.7	161.1	205.2	27.4
	캐주얼	2.1	2.0	1.6	-22.8	-20.1	6.3	6.4	1.9
	121.6	132.3	140.0	15.2	5.8	539.8	550.3	1.9	
기타 매출	0.8	1.9	1.8	125.1	-5.9	8.1	7.0	-13.3	
영업비용	119.8	127.4	139.9	16.8	9.9	527.3	533.0	1.1	
영업이익	2.5	6.9	1.8	-26.4	-73.1	20.5	24.2	17.9	
영업이익률 (%)	2.1	5.1	1.3	-0.7%p	-3.8%p	3.8	4.3	0.6%p	
당기순이익	-31.1	0.6	-69.2	적자지속	적자전환	41.9	-41.3	적자전환	



3. 4분기 및 연간 별도 비용 분석

[4분기 영업비용]

마케팅비 : SWC 이벤트 및 신규 게임 출시로 QoQ, YoY 증가

로열티 : 퍼블리싱 게임 라인업 확대에 증가

인건비 : 경영효율화 기초 유지되며 안정화 추세 지속

[2024년 연간 영업비용]

마케팅비 : 게임 매출 증가에도 매출액 대비 비중은 13.8%로 YoY 하락

지급수수료 : 전년과 유사한 수준 유지

로열티 : IP 콜라보레이션 비용과 퍼블리싱 게임 확대에 기인

비용 Breakdown

(십억원)	4Q23		1Q24		2Q24		3Q24		4Q24		증감		FY23		FY24		증감
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ	금액	비율	금액	비율	
마케팅비	13.1	10.7	14.7	11.6	30.6	19.8	14.0	10.4	17.4	12.3	33.3	24.7	97.9	17.9	76.7	13.8	-21.6
인건비	30.6	25.0	31.7	25.0	29.2	18.9	29.6	22.1	30.3	21.4	-1.0	2.3	121.6	22.2	120.8	21.7	-0.7
지급수수료	51.0	41.7	50.7	40.0	60.2	38.9	53.7	40.0	55.1	38.9	8.1	2.6	216.4	39.5	219.8	39.4	1.5
로열티	10.3	8.4	8.4	6.6	9.4	6.1	15.6	11.6	22.8	16.1	121.6	46.3	30.8	5.6	56.1	10.1	82.1
외주용역비	0.1	0.1	0.2	0.1	0.3	0.2	0.4	0.3	0.8	0.6	999.6	134.7	2.3	0.4	1.7	0.3	-27.9
기타	14.8	12.1	14.8	11.7	15.5	10.0	14.1	10.5	13.5	9.5	-9.1	-4.4	58.2	10.6	57.9	10.4	-0.6
영업비용	119.8	97.9	120.5	95.1	145.2	94.0	127.4	94.9	139.9	98.7	16.8	9.9	527.3	96.2	533.0	95.7	1.1

* 비율 : 매출액 대비

4. 장르별 매출

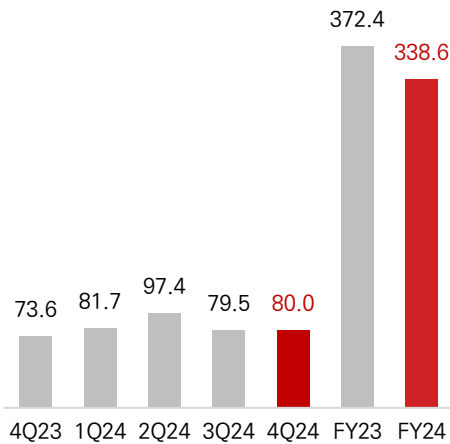
[RPG] • '서머너즈 워'는 글로벌 유명 IP와의 콜라보레이션을 비롯한 10주년 이벤트의 효과로 이용자수 및 매출 증가

[스포츠] • KBO, MLB 양대 라이선스 게임 매출 모두 증가하며 2년 연속 야구게임 매출액은 30% 이상의 고성장

[캐주얼] • 전년과 유사한 64억원(YoY 1.9%) 기록

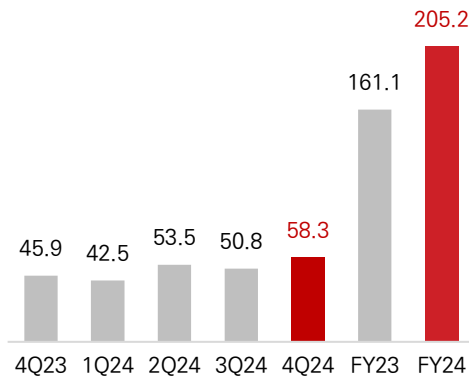
RPG 매출액

(십억원)



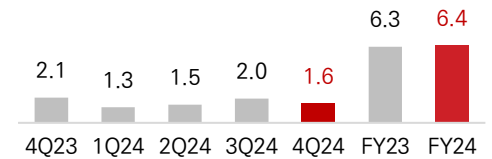
스포츠 매출액

(십억원)



캐주얼 매출액

(십억원)



5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

4Q24 해외 1,013억원 (YoY 16.9% ↑, QoQ 6.2% ↑)

4Q24 국내 454억원 (YoY 14.0% ↑, QoQ 6.6% ↑)

- 해외비중 높은 '서머너즈 워'와 '아구라인업'의 견조한 매출로 해외매출 증가

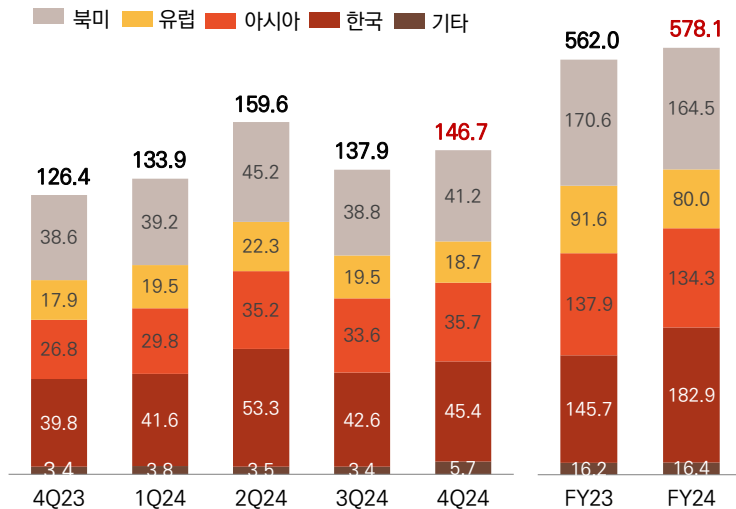
[지역별 비중]

2024년 게임사업의 해외 매출 비중 68.4%(YoY 5.7%p ↓) 기록

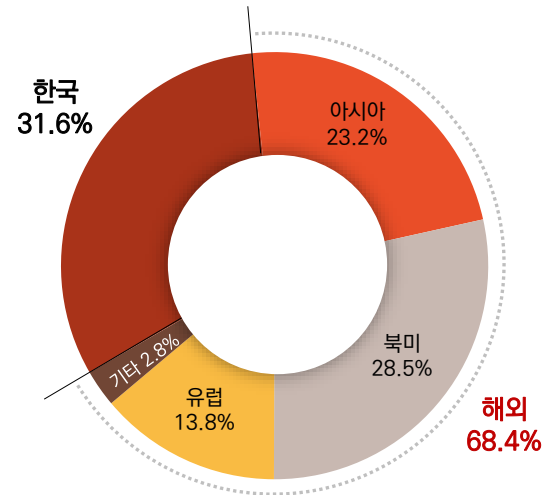
북미 28.5%, 아시아 23.2%, 유럽 13.8% 등 글로벌 다각화된 매출 분포

지역별 매출

(십억원)



지역별 매출 비중



주: FY2024 기준

6. 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 4Q24 스카이피버, SWC, 연말 이벤트에 힘입어 견조한 트래픽 유지
- 2025년 1월 10일부터 2개월간 일본 애니메이션 IP '귀멸의 칼날' 콜라보레이션 진행 중
- 화려한 캐릭터 연출과 스킬 구성으로 유저 만족도 상승. 후반부에도 규모감 있는 이벤트 지속 진행 예정
- 콜라보레이션 직후 출시 4,000일 캠페인 진행 예정



스타시드: 아스니아 트리거

- 2024년 10월 31일 글로벌 선출시, 11월 28일 그랜드 론칭 (일본 제외)
- 주요 서비스 국가인 대만, 태국 등을 중심으로 트래픽 유지에 주력
- 2025년 2분기 일본 출시 예정



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 8주년 및 포스트시즌을 활용한 비시즌 트래픽 강화
- 한국 및 대만 원스토어 출시(1월)
- 3월 시즌 개막 및 메이저 업데이트 준비



[MLB 라이벌]

- 포스트시즌 및 연말 홀리데이 프로모션 등 활용하여 안정적 트래픽 유지
- 1.5주년, 개막 이벤트 등 다양한 프로모션 예정

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 포스트시즌 이벤트 및 코치팩 보상으로 트래픽 상승
- 2025 시즌 사전예약을 시작으로 출시 10주년을 맞이하여 PLC 장기화



[컴투스프로야구 V]

- 신규 콘텐츠(국가대표, 골든글러브) 통해 비시즌에도 견조한 트래픽 유지
- 시범경기 시즌에 맞추어 사전예약 및 마케팅 개시로 개막 기대감 고조

7-1. 신작 라인업 (자체개발)

- ‘프로野球RISING’은 컴투스 야구게임 20년 노하우를 집대성한 최신 엔진의 고품질리티 일본 프로야구 게임으로 2025년 3월 일본 출시 예정
- ‘서머너즈 워: 러쉬’는 서머너즈 워 IP 기반의 키우기 게임으로, 3D 소환수들의 화려한 전투와 타워디펜스 모드가 차별화 요소로 2025년 2월 12일 태국 선출시를 시작으로 2025년 2분기 글로벌 출시 예정

プロ野球RISING



장르	스포츠(야구)
개발사	컴투스 (판매· 서비스· 운영 : 컴투스 재팬)
플랫폼	OS : iOS, Android / 마켓 : App Store, Google Play
출시 일정	2025년 3월
출시 국가	일본
주요 특징	컴투스 프로야구V25, MLB RIVALS 최신 엔진 활용 고품질리티 게임
권리 표기	일반 사단법인 일본야구기구 승인 (※게임내 과금 있음)

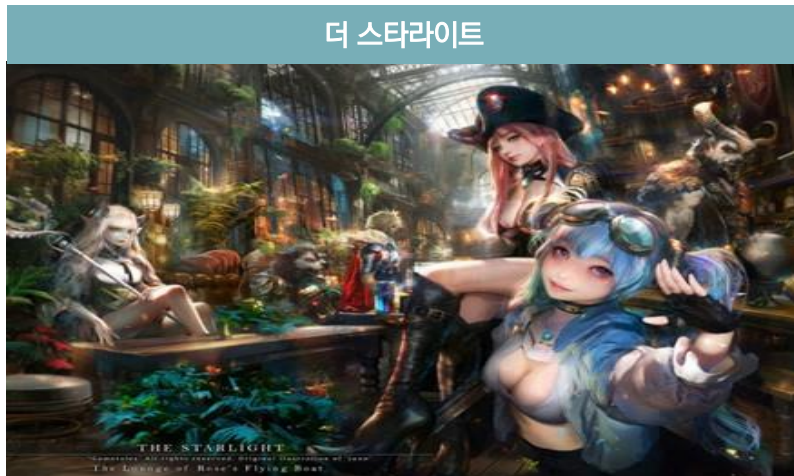
서머너즈 워: 러쉬



장르	키우기 RPG
개발사	컴투스
플랫폼	모바일
출시 일정	2025년 2월 12일 태국 선출시 / 2025년 2분기 글로벌
출시 국가	글로벌
주요 특징	서머너즈 워 IP 기반 3D 소환수 키우기 및 타워디펜스 모드

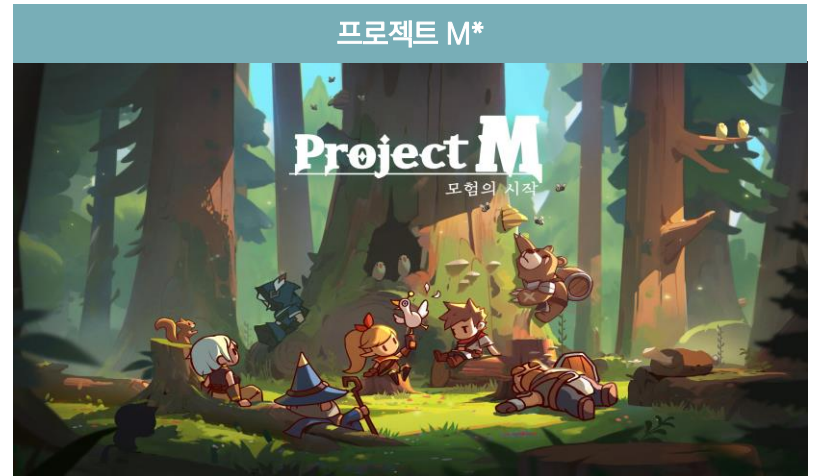
7-2. 신작 라인업 (퍼블리싱)

- ‘더 스타라이트’는 게임테일즈가 개발하는 최고 수준의 그래픽과 탄탄한 세계관의 MMO. 극대화된 경쟁 플레이의 트리플 A급 타이틀로 2025년 3분기 출시 예정
- ‘프로젝트 M*’은 세로형 캐주얼 MORPG로 에이지소프트(‘리그매니저’ 출시)에서 개발. 2025년 하반기 출시 예정



장르	MMORPG
개발사	게임테일즈
플랫폼	모바일, PC, 콘솔
출시 일정	2025년 3분기
출시 국가	글로벌
주요 특징	각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관

주: *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음



장르	세로형 캐주얼 MORPG
개발사	에이지소프트
플랫폼	모바일, PC
출시 일정	2025년 하반기
출시 국가	글로벌
주요 특징	용병을 수집하고 용병 캠프를 건설하는 캐주얼한 북미형 아트 세로형 RPG

7-3. 신작 라인업

- 2025년 자체와 퍼블리싱 게임 라인업 출시 일정 가속화. 1월 15일 ‘갯앤데몬’을 시작으로 2월 12일 ‘서머너즈 워: 러쉬’의 태국 선론칭 진행
- 2025년 3월 ‘プロ野球RISING’ 출시 예정으로 2월 중순부터 본격 UA 마케팅 진행, 3월부터 TVC를 비롯한 일본 야구팬 대상의 온·오프라인 마케팅
- 하반기 최대 기대작인 대형 MMORPG인 ‘더 스타라이트’ 는 3분기 출시 예정
- 자회사 티키타카스튜디오는 시프트업의 ‘데스티니 차일드’ IP 활용한 키우기 RPG 개발 중이며 2026년 출시 예정
- 김대훈 대표의 에이버튼 개발작, ‘프로젝트 ES*’와 브이에이게임즈의 ‘프로젝트 MAIDEN*’은 2026년 출시 계획

구분	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
In-House	서머너즈 워: 러쉬	키우기 RPG	컴투스	모바일	글로벌	태국 : 2025년 2월 12일 글로벌 : 2025년 2분기
	プロ野球RISING	스포츠(야구)	컴투스	모바일	일본	2025년 3월
	‘데스티니 차일드’ IP 게임*	키우기 RPG	티키타카	모바일	글로벌	2026년
Publishing	스타시드: 아스니아 트리거	수집형 RPG	조이시티	모바일	한국/글로벌	한국: 2024년 3월 28일 / 글로벌 선출시: 10월 31일 그랜드 론칭: 11월 28일 / 일본 : 2025년 2분기
	갯앤데몬	방치형 RPG	MOYE	모바일	글로벌 (중국, 동남아 제외 (태국은 포함))	2025년 1월 15일
	더 스타라이트	MMORPG	게임테일즈	모바일/PC/콘솔	글로벌	2025년 3분기
	프로젝트 M*	세로형 캐주얼 MORPG	에이지소프트	모바일/PC	글로벌	2025년 하반기
	프로젝트 ES*	MMORPG	에이버튼	모바일/PC/콘솔	미정	2026년
	프로젝트 MAIDEN*	육성 시뮬레이션	브이에이게임즈	모바일/PC/콘솔	미정	2026년

주: *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음

Appendix. 영업외손익

- 미디어사업 관련 일회성의 무형자산 손상차손 발생으로 투자자산 손실 기록
- 2024년 당기순이익은 회계적 손실 반영으로 적자전환했으나 무형자산 잔액 최소화되어 향후 불확실성 상당부분 해소

구분 (십억원)	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	2023	2024	% YoY
영업외손익	-43.6	5.7	-1.0	-7.1	-133.3	76.2	-135.7	적자전환
금융손익	-1.6	4.9	4.2	-4.2	8.3	10.9	13.2	21.0
투자자산손익	-0.3	2.0	-0.5	0.3	-110.4	87.6	-108.6	적자전환
관계기업투자손익	-36.9	-0.5	-3.9	-3.4	-27.3	-14.1	-35.2	적자지속
기타손익	-4.7	-0.7	-0.8	0.2	-3.9	-8.2	-5.1	적자지속
법인세비용	-6.6	2.9	-0.1	-6.6	6.6	22.8	2.7	-88.3
당기순이익	-51.5	4.0	0.5	1.0	-137.3	42.1	-131.8	적자전환
당기순이익률(%)	-	2.6	0.3	0.6	-	5.7	-	-
지배주주순이익	-68.5	11.3	3.7	3.2	-117.1	39.8	-98.9	적자전환

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2022	2023	2024
유동자산	606,159	448,621	460,346
비유동자산	1,292,687	1,267,391	1,186,346
자산총계	1,898,846	1,716,013	1,646,692
유동부채	325,882	346,002	434,735
비유동부채	250,130	133,244	139,300
부채총계	576,012	479,246	574,035
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	110,823	90,676	91,268
이익잉여금	966,189	967,108	857,599
기타자본구성요소	55,518	50,460	20,192
비배지분	183,871	122,089	97,164
자본총계	1,322,834	1,236,766	1,072,656
자본과부채총계	1,898,846	1,716,013	1,646,692

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24
매출액	160,405	157,772	173,009	172,814	189,145
영업비용	174,939	156,612	171,635	171,378	186,548
영업이익	-14,534	1,160	1,374	1,436	2,596
영업외손익	-43,566	5,756	-1,010	-7,109	-133,339
법인세차감전순이익	-58,100	6,915	365	-5,673	-130,742
법인세비용	-6,627	2,867	-140	-6,643	6,581
계속영업순이익	-51,473	4,048	505	970	-137,324
세후중단영업이익	-	-	-	-	-
당기순이익	-51,473	4,048	505	970	-137,324
비지배주주순이익	17,010	-7,259	-3,165	-2,234	-20,232
지배주주순이익	-68,484	11,307	3,670	3,205	-117,092