

2025년 1분기 경영실적

Com2uS IR

2025. 05.13

com2uS

Disclaimer

자료는 2025년 1분기 실적에 대한 외부감사인의 회계 검토가 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. 1분기 연결 실적

[연결 매출]

1분기 1,680억원 (YoY 6.5% ↑, QoQ 11.7% ↓)

- 컴투스 매출액은 대표 게임들의 건조한 성과에 힘입어 YoY 3.0% 증가
- 자회사 매출액은 미디어 사업의 매출 증가로 YoY 20.6% 증가

[연결 이익]

1분기 영업이익 17억원 (YoY 44.3% ↑, QoQ 22.5% ↓)

1분기 당기순이익 20억원 (YoY 49.4% ↓, QoQ 흑자전환)

- 스테디셀러 게임들의 국내외 흥행 유지, 효율적인 비용 배분 전략 더해지며 연결 영업이익 규모는 전년동기대비 확대
- 전분기 일회성의 투자자산 평가손실 반영으로 당기순이익 QoQ 흑자전환

구분 (십억원)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	% YoY	% QoQ
매출	157.8	173.0	172.8	190.3	168.0	6.5	-11.7
컴투스	126.7	154.5	134.2	141.8	130.6	3.0	-7.9
자회사	31.1	18.5	38.6	48.6	37.5	20.6	-22.9
영업비용	156.6	171.6	171.4	188.2	166.3	6.2	-11.6
영업이익	1.2	1.4	1.4	2.2	1.7	44.3	-22.5
영업이익률(%)	0.7	0.8	0.8	1.1	1.0	0.3%p	-0.1%p
당기순이익	4.0	0.5	1.0	-157.5	2.0	-49.4	흑자전환
지배주주순이익	11.3	3.7	3.2	-126.0	7.4	-34.6	흑자전환

2. 1분기 별도 실적

[별도 매출]

1분기 1,306억원 (YoY 3.0% ↑, QoQ 7.9% ↓)

- ‘서머너즈 워’는 ‘귀멸의 칼날’ IP 콜라보레이션 통해 글로벌 흥행 지속
- 시즌 개막에 맞춘 야구 라인업의 콘텐츠 업데이트로 트래픽 강화
- 스포츠 게임 매출액은 전년동기대비 21.3% 증가하는 견조한 성장세

[별도 이익]

1분기 영업이익 52억원 (YoY 15.3% ↓, QoQ 62.6% ↑)

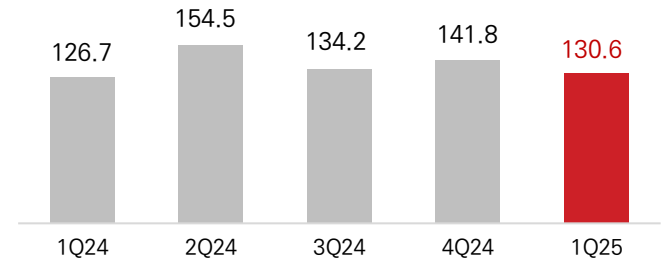
1분기 당기순이익 153억원 (YoY 10.9% ↑, QoQ 흑자전환)

- 핵심 타이틀의 고른 성과와 비용 효율화 기조가 맞물리며 이익 체력의 안정성 확인

구분 (십억원)		1Q24	4Q24	1Q25	% YoY	% QoQ
매출		126.7	141.8	130.6	3.0	-7.9
게임 매출	RPG	81.7	80.0	75.6	-7.5	-5.5
	스포츠	42.5	58.3	51.6	21.3	-11.6
	캐주얼	1.3	1.6	1.3	0.9	21.0
		125.5	140.0	128.4	2.4	-8.3
기타 매출		1.2	1.8	2.1	73.7	17.7
영업비용		120.5	138.6	125.3	4.0	-9.6
영업이익		6.2	3.2	5.2	-15.3	62.6
영업이익률 (%)		4.9%	2.3	4.0%	-0.9%p	1.7%p
당기순이익		13.8	-90.1	15.3	10.9	흑자전환

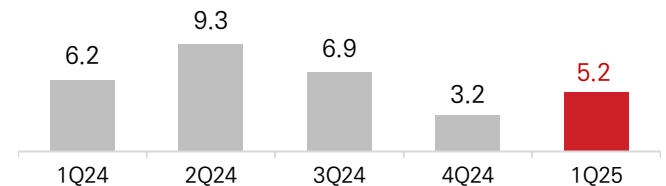
매출액

(단위: 십억원)



영업이익

(단위: 십억원)



3. 별도 비용 분석

[마케팅비]

‘프로야구라이징’ 출시를 기점으로 TVC 등 다양한 캠페인을 전개
매출 대비 약 13% 수준으로 관리, 효율적인 비용 집행 기조 유지

[인건비]

인력 운영 최적화를 통해 안정화되며 YoY 3.7% 감소

[로열티]

IP 콜라보레이션 진행에 따라 YoY 30.5% 증가

비용 Breakdown

(십억원)	1Q24		2Q24		3Q24		4Q24		1Q25		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅비	14.7	11.6	30.6	19.8	14.0	10.4	17.7	12.5	17.8	13.6	20.8	0.4
인건비	31.7	25.0	29.2	18.9	29.6	22.1	30.0	21.2	30.5	23.4	-3.7	1.7
지급수수료	50.7	40.0	60.2	38.9	53.7	40.0	55.3	39.0	50.8	38.9	0.2	-8.1
로열티	8.4	6.6	9.4	6.1	15.6	11.6	21.5	15.2	11.0	8.4	30.5	-49.0
외주용역비	0.2	0.1	0.3	0.2	0.4	0.3	0.8	0.6	0.8	0.6	397.2	-6.2
기타	14.8	11.7	15.5	10.0	14.1	10.5	13.2	9.3	14.4	11.1	-2.4	9.0
영업비용	120.5	95.1	145.2	94.0	127.4	94.9	138.6	97.7	125.3	96.0	4.0	-9.6

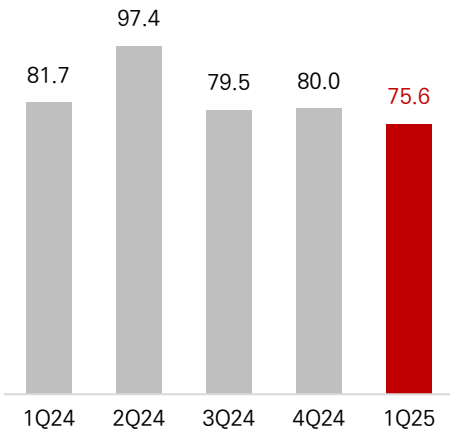
* 비율 : 매출액 대비

4. 장르별 매출

- [RPG]** • ‘서머너즈 워’가 ‘귀멸의 칼날’ IP 콜라보레이션을 통해 콘텐츠 경쟁력 강화하며 글로벌 흥행을 이어갔으나
• 24년 10주년 페스티벌에 따른 높은 기저로 인해 전년동기대비 7.5% 감소, 전분기대비 5.5% 감소
- [스포츠]** • 신규 선수 추가, 시스템 개편 등 콘텐츠 경쟁력 강화를 통해 트래픽 유지
• 스포츠게임 매출액은 전년동기대비 21.3% 증가, 지속적인 성장 흐름
- [캐주얼]** • ‘낙시의 신’, ‘미니게임천국’ 등의 캐주얼게임 매출액은 13억원 기록

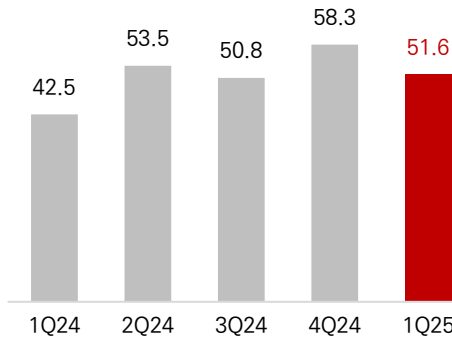
RPG 매출액

(십억원)



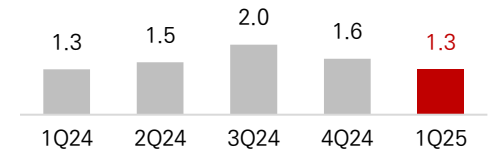
스포츠 매출액

(십억원)



캐주얼 매출액

(십억원)



5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

해외 928억원 (YoY 0.6% ↑, QoQ 8.7% ↓)

국내 444억원 (YoY 6.9% ↑, QoQ 2.1% ↓)

- 서머너즈 워'와 야구라인업의 견조한 글로벌 팬덤 확인하며 해외 매출액은 전년동기대비 증가

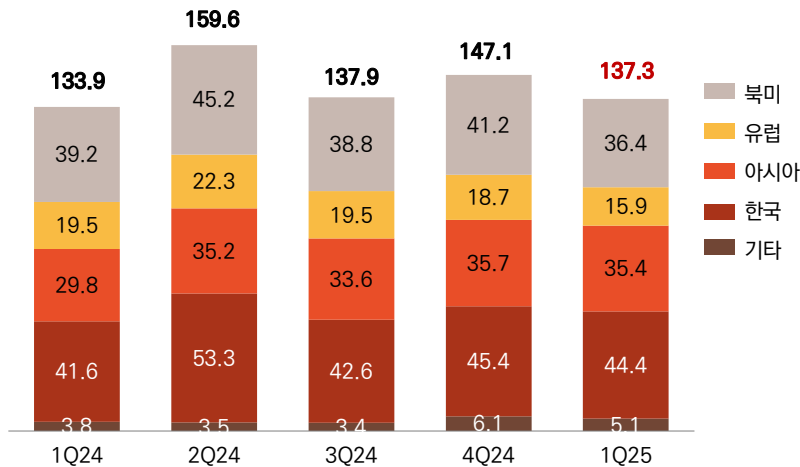
[지역별 비중]

1분기 게임사업의 해외 매출 비중 67.6%(YoY 1.3%p ↓) 기록

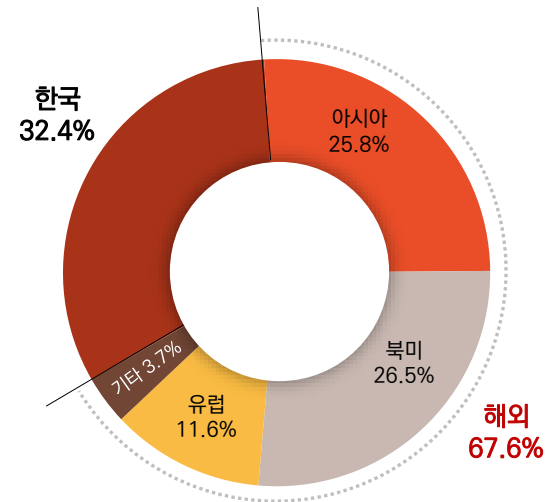
북미 26.5%, 아시아 25.8%, 유럽 11.6% 등 안정적인 글로벌 매출 분포

지역별 매출

(십억원)



지역별 매출 비중



주: 1Q25 기준

6. 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 1/10~3/10, '귀멸의 칼날' 콜라보를 진행. 캐릭터 모델링과 스킬 등 콘텐츠에 대한 만족도가 매우 높았음
- 11주년 이벤트는 태생 5성 위시 몬스터 소환과 11주년 소환서 지급, '함께 강해지자' 모토로 룬 공유 이벤트 진행
- 몬스터 아트 리뉴얼, 아레나 개편 등 11주년 업데이트로 유저 편의성과 플레이 경험 향상
- SWC2025의 경우 브라질 상파울로에서 아메리카스컵 진행, 파이널은 '파리' 예정



스타시드: 아스니아 트리거

- 2025년 3분기 일본 출시 예정. 장르 특성상 가장 기대하고 있는 시장
- 4월 18일 일본 앱마켓 사전예약 개시
- 6월 브랜드페이지 오픈 예정
- 일본 법인에서 일본 시장 최적화 작업 진행 (스토리 강화 및 현지화 요소 보강)



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 명예의 전당 시그니처 및 7차 히스토리 선수 추가, 선수 스킬 육성 환경 강화

[MLB 라이벌]

- 3월 MLB월드투어 도쿄시리즈를 시작으로 프로모션 진행하며 트래픽 상승
- 과거 스타플레이어 선수카드(데릭지터, 그렉 매덕스 등) 출시하며 유저 호평



야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 10주년을 맞이하여 3월 최고 DAU는 역대 최고치 경신, 트래픽 증가세

[컴투스프로야구 V]

- 국가 대표 카드를 비롯한 다양한 신규 콘텐츠 추가
- 각성 및 야구게임 최초 ABS 구현 등 현실 야구에 가까운 시스템 추가로 유저 만족도 제고



야구 라인업 NPB

[プロ野球RISING]

- 2/20 공식 사이트 오픈 및 사전예약 쿠리야마 히데키 감독이 메인 모델
- 3/26 정식 출시 후 유저 호평 다수
- 스페셜 선수, 다양한 스카우트, 선수 획득 및 라인업 세팅 등 플레이타임 증대



7-1. 신작 라인업

- 2025년 자체와 퍼블리싱 게임 라인업 출시 본격화. 1월 ‘갯앤데몬’를 시작으로 2월 ‘서머너즈 워: 러쉬’의 태국 선출시, 5월 28일 글로벌 출시 예정
- 2025년 3월 26일 ‘プロ野球RISING’ 출시하였으며 초반 지표 양호. 이용자 안착을 통한 꾸준한 매출 우상향 목표
- 3분기 대형 MMORPG인 ‘더 스타라이트’ 출시 예정
- 2026년부터 자체개발: ‘도원암귀 IP’, ‘데스티니 차일드 IP’, 외부개발: ‘프로젝트 ES’, ‘전지적 독자 시점 IP’ 게임 등 IP 기반의 대형 신작 출시 예정

구분	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
In-House	서머너즈 워: 러쉬	키우기 RPG	컴투스	모바일	글로벌	태국: 2025년 2월 12일 / 글로벌: 2025년 5월 28일
	プロ野球RISING	스포츠(야구)	컴투스	모바일	일본	2025년 3월 26일 출시
	미니언 럼블	캐주얼 액션	컴투스(편플로)	모바일	미국, 영국 등 6개국	2025년 4월 8일 소프트 런칭
	‘도원암귀 IP’*	RPG	컴투스	모바일/PC	글로벌	2026년
	‘데스티니 차일드 IP’*	키우기 RPG	컴투스(티키타카스튜디오)	모바일	글로벌	2026년
Publishing	스타시드: 아스니아 트리거	수집형 RPG	조이시티	모바일	한국/글로벌	한국: 2024년 3월 28일 / 글로벌: 2024년 11월 28일 일본: 2025년 3분기
	갯앤데몬	방치형 RPG	MOYE	모바일	글로벌 (중국, 동남아 제외)	2025년 1월 15일 출시
	더 스타라이트	MMORPG	게임테일즈	모바일/PC	한국/글로벌	2025년 3분기 국내/ 2026년 글로벌 출시
	프로젝트 M*	MORPG	페퍼게임즈	모바일/PC	글로벌	2025년 하반기
	프로젝트 ES*	MMORPG	에이버튼	모바일/PC	미정	2026년
	프로젝트 MAIDEN*	육성 시뮬레이션	브이에이게임즈	모바일/PC	미정	2026년
	‘전지적 독자 시점 IP’*	RPG	오프비트	모바일/PC	미정	2027년

7-2. 신작 라인업

- ‘서머너즈워: 러쉬’는 서머너즈워 IP 기반의 키우기 게임으로, 3D 소환수들의 화려한 전투와 타워디펜스 모드가 차별화 요소
- 2025년 2월 12일 태국 선출시를 시작으로 2025년 5월 28일 글로벌 출시예정
- ‘더 스타라이트’는 언리얼엔진 5를 활용한 감성적인 그래픽과 극대화된 경쟁 플레이가 특징
- 정성환 대표가 구상한 판타지 세계관 바탕으로 정준호, 윤일환 등이 아트디렉팅, 사운드는 정지홍 감독, BGM은 남구민 프로듀서 작업
- 3월 31일 티저사이트 오픈을 시작으로 2분기 사전예약을 비롯한 본격 마케팅 개시. 3분기 출시 목표

서머너즈 워: 러쉬



장르	키우기 RPG
개발사	컴투스
플랫폼	모바일
출시 일정	2025년 2월 12일 태국 선출시 / 2025년 5월 28일 글로벌 출시
출시 국가	글로벌
주요 특징	서머너즈 워 IP 기반 3D 소환수 키우기 및 타워디펜스 모드

더 스타라이트



장르	MMORPG
개발사	게임테일즈
플랫폼	모바일, PC
출시 일정	2025년 3분기 국내 출시 / 2026년 글로벌 출시
출시 국가	글로벌
주요 특징	각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	1Q25
유동자산	448,621	454,272	428,033
비유동자산	1,267,391	1,191,710	1,210,394
자산총계	1,716,013	1,645,983	1,638,426
유동부채	346,002	441,824	425,186
비유동부채	133,244	154,285	159,689
부채총계	479,246	596,109	584,875
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	90,676	91,268	91,433
이익잉여금	967,108	848,796	841,404
기타자본구성요소	50,460	17,991	35,807
비지배지분	122,089	85,386	78,474
자본총계	1,236,766	1,049,874	1,053,551
자본과부채총계	1,716,013	1,645,983	1,638,426

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25
매출액	157,772	173,009	172,814	190,347	168,005
영업비용	156,612	171,635	171,378	188,189	166,331
영업이익	1,160	1,374	1,436	2,159	1,674
영업외손익	5,756	-1,010	-7,109	-163,270	4,079
법인세차감전순이익	6,915	365	-5,673	-161,111	5,753
법인세비용	2,867	-140	-6,643	-3,608	3,705
당기순이익	4,048	505	970	-157,503	2,048
비지배주주순이익	-7,259	-3,165	-2,234	-31,541	-5,351
지배주주순이익	11,307	3,670	3,205	-125,962	7,398