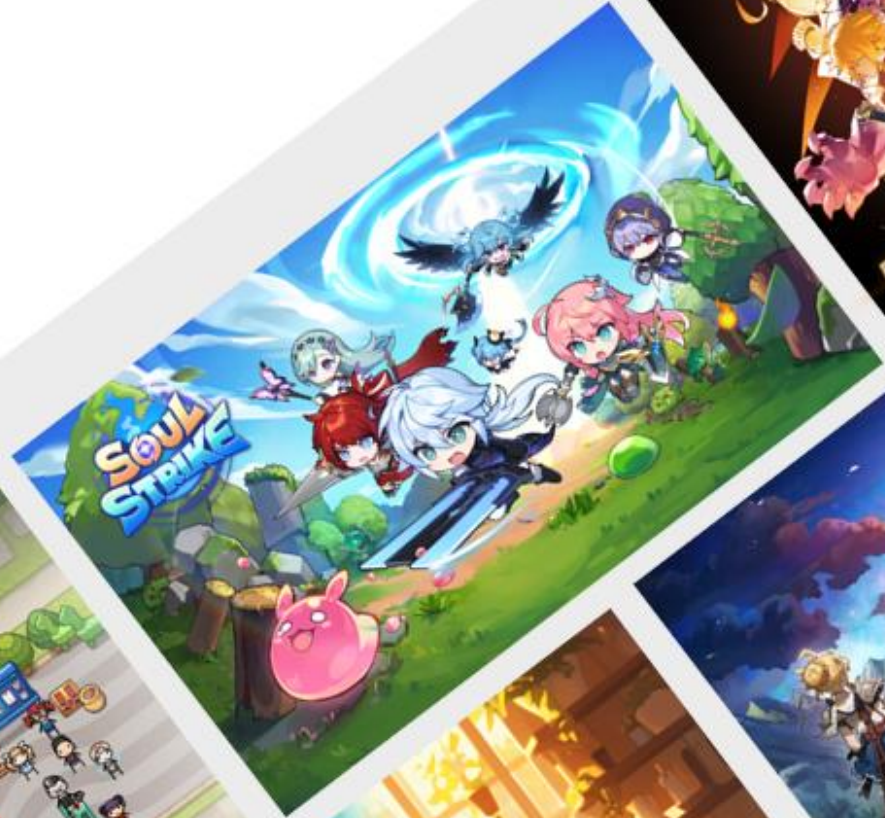


COM2US Holdings

IR Presentation

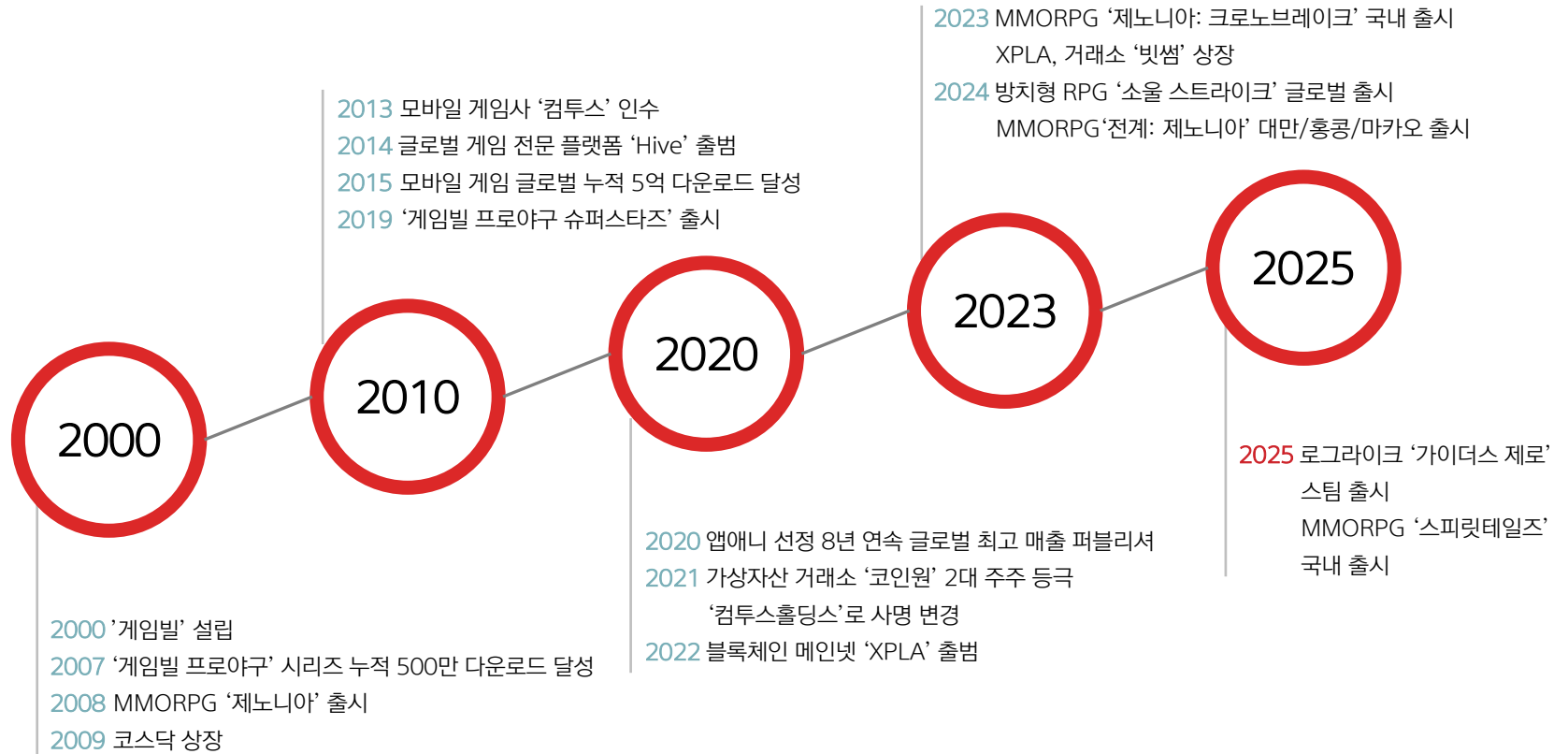
June 2025



Contents

01	회사 소개	3
02	게임 사업	7
03	'Hive' 플랫폼	13
04	XPLA, 블록체인 비즈니스	18
05	코인원, 가상자산 거래소	21
06	실적 추이	25
	Appendix	28

History

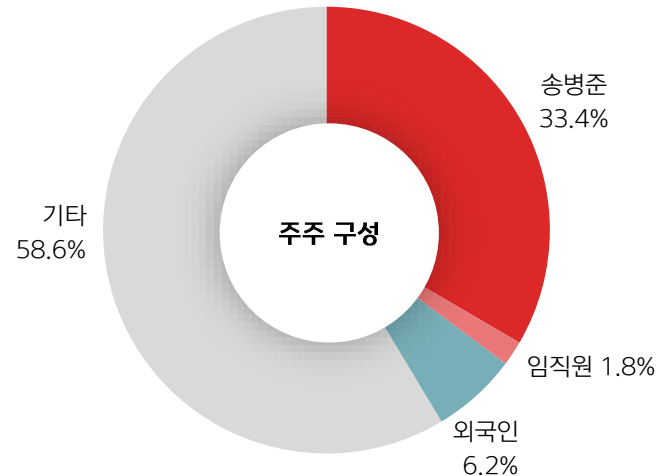


Company Overview

- 2000년 1월 설립되어 2009년 7월 코스닥 상장
- 게임의 글로벌 퍼블리싱을 주요 비즈니스로 영위, Hive 플랫폼 사업 운영 및 XPLA, X-PLANET 등 블록체인 관련 사업도 병행 중
- 주요 게임으로는 ‘소울 스트라이크’, ‘제노니아: 크로노브레이크’, ‘가이더스 제로’, ‘스피릿테일즈’ 등
- 주주구성은 최대주주인 송병준 의장 및 특수관계인이 35.2% 보유

컴투스홀딩스 기업 개요

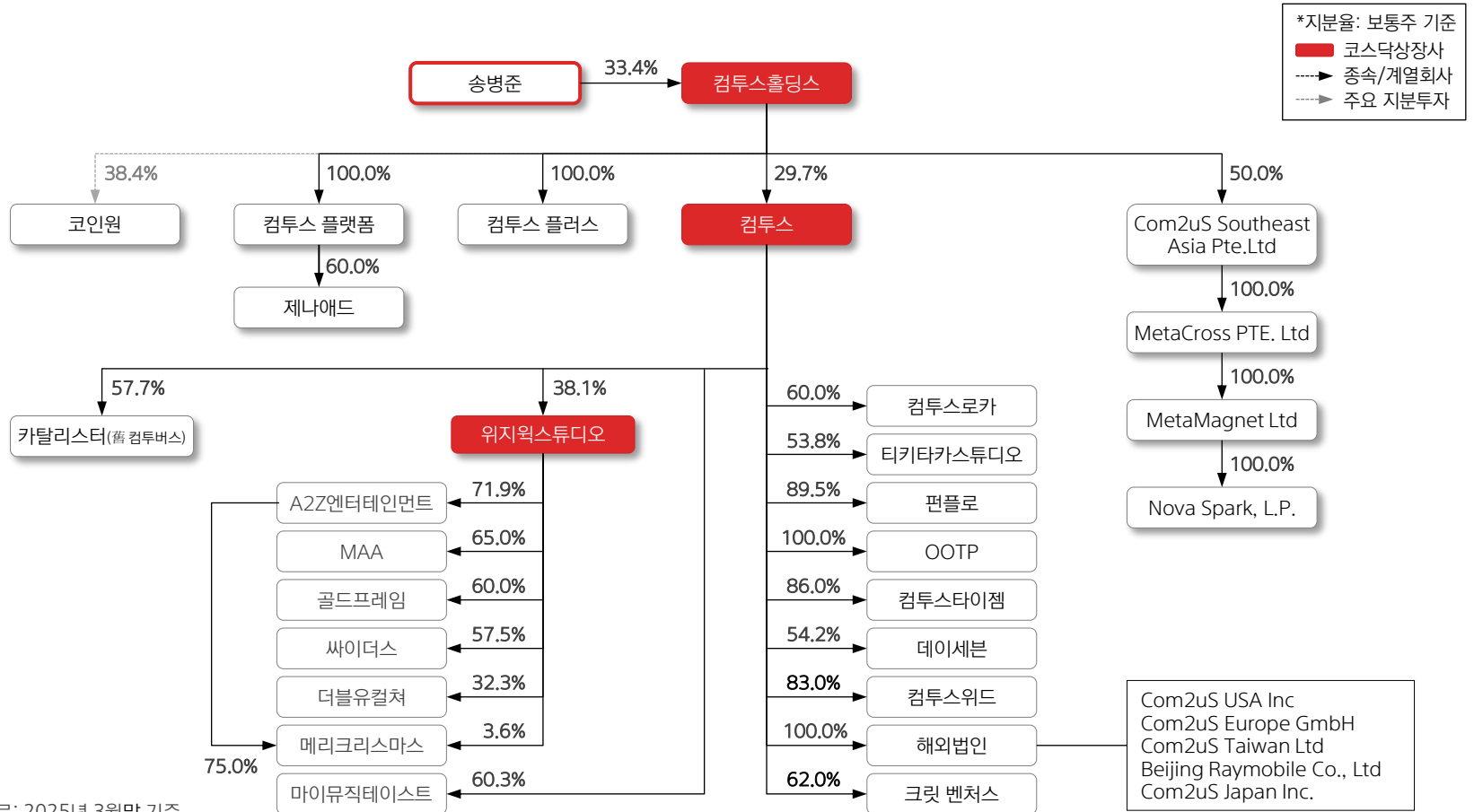
CEO	정철호 대표이사
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
설립일	2000년 1월 10일
핵심 비즈니스	모바일 게임 글로벌 퍼블리싱 게임 플랫폼 비즈니스, 블록체인 게임 개발/서비스
주요 자회사	컴투스, 컴투스플랫폼
자본금	33억원
직원수	154명 (본사 기준)
상장일	2009년 7월 30일



자료: 2025년 3월말 기준

Com2uS Group Corporate Governance

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

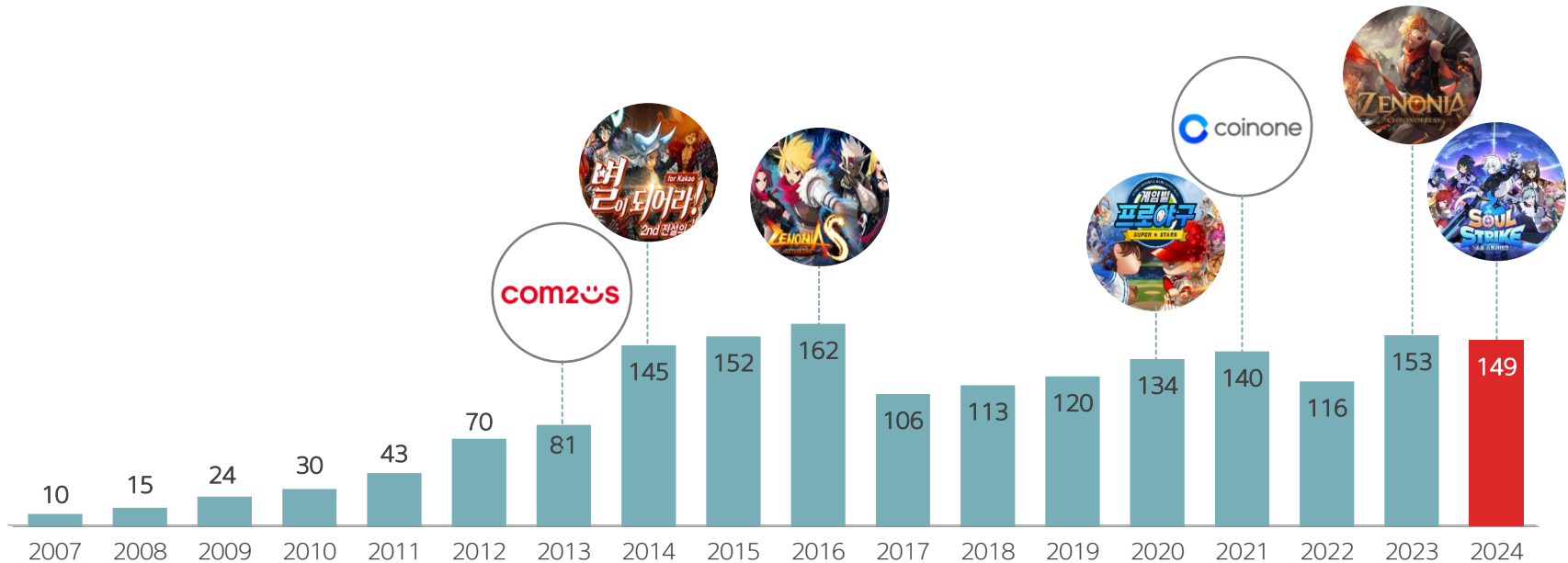


자료: 2025년 3월말 기준

Com2uS Holdings Financials – Yearly Trend

- 2007년 ‘게임빌 프로야구’ 시리즈로 국내 모바일 게임 최초 500만 다운로드 기록, 시장 주도 기반으로 2009년 코스닥 상장
- 2013년 컴투스 인수, 2014년 ‘별이 되어라’ 출시로 성장 가속화
- 2021년 코인원 지분 투자 후 블록체인 게임 개발 및 메인넷 ‘XPLA’ 기반 정비
- 2023년 ‘제노니아: 크로노브레이크’ 출시, 2024년 ‘소울 스트라이크’ 출시 및 멀티플랫폼 확장, ‘Hive’ 고도화
- 2025년 ‘스피릿테일즈’, ‘컬러스위퍼’, ‘페이탈 클로’ 등 다양한 장르와 플랫폼 기반 신작 출시 예정

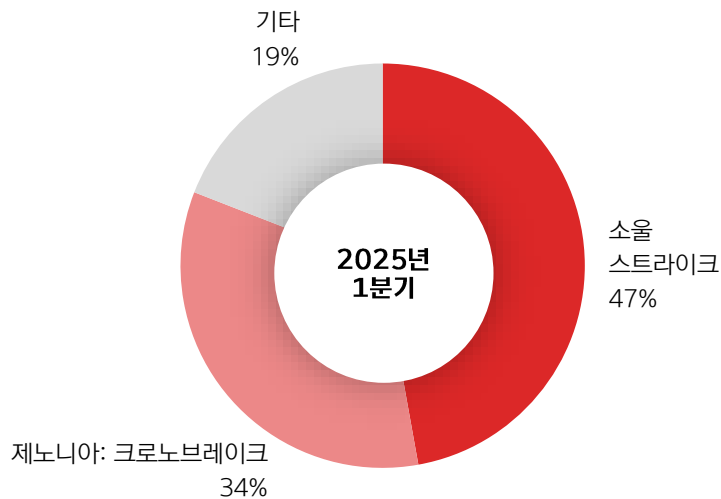
컴투스홀딩스의 연간 연결 매출액 추이(십억원)



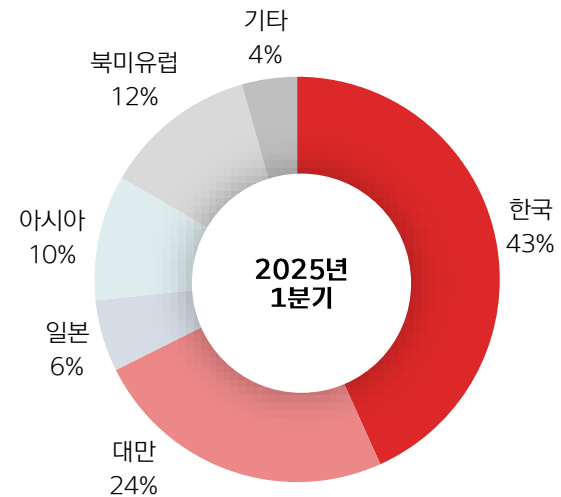
컴투스홀딩스의 게임사업

- ‘소울 스트라이크’는 24년 1월 출시 이후 지속적인 업데이트와 IP 콜라보레이션에 기반하여 견조한 매출과 트래픽 기록
- ‘제노니아: 크로노브레이크’는 23년 한국, 24년 대만·홍콩·마카오 출시
- 24년 하반기부터 다수의 신작 출시 및 멀티플랫폼(PC/콘솔) 대응을 통해 성장 목표
- 해외 매출 비중은 57%로 24년 제노니아의 대·홍·마 출시 이후 비중 확대

게임별 매출 비중



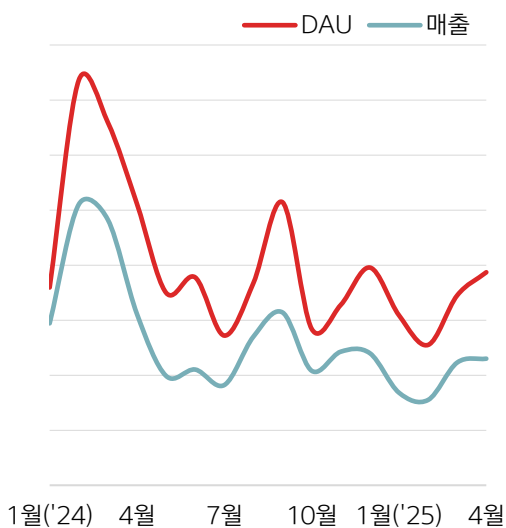
지역별 매출 비중



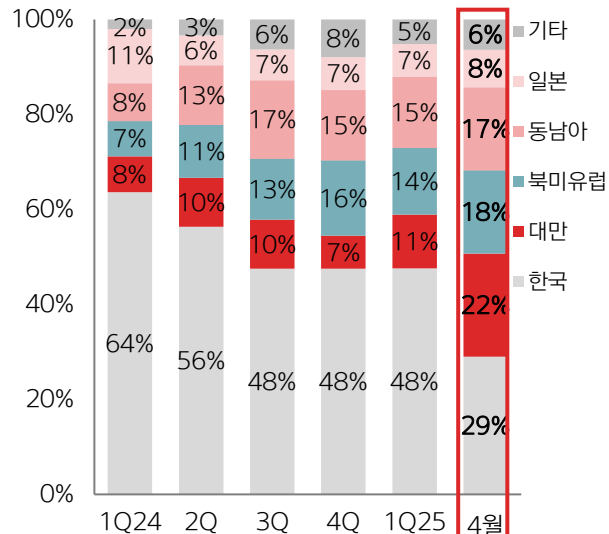
‘소울 스트라이크’: 대표 IP의 견조한 성과

- 2025년 1월, 출시 1주년으로 다양한 IP와의 콜라보레이션 진행하며 유저들의 호평
- ‘역대급 영지 설계사’, ‘나혼자 만렙 뉴비’ 콜라보 진행으로(2/25~3/25), 이전(1/1~2/24) 대비 일평균 신규 유저 유입 76% 증가
- 4월 대만의 일간 이용자수(DAU)는 3월 대비 80% 급등. 매출 비중도 국내와 유사해지며(22%) 의미 있는 성장세
- 일본 인기 애니메이션 ‘강철의 연금술사 BROTHERHOOD’ 콜라보레이션 진행(4/29)하며 2분기 매출과 트래픽 성장 기대

DAU/매출 추이



국가별 매출 비중 추이



2분기 콜라보레이션



- ‘강철의 연금술사 BROTHERHOOD’
- ‘제노니아’ 복각 콜라보레이션
- 유명 애니메이션 IP와 추가 콜라보 예정

2025년 하반기 신작 라인업



아레스: 라이즈 오브 가디언즈 (MMORPG, 대만/홍콩/마카오)
우주를 배경으로 화려한 그래픽 기반의
액션 MMORPG

페이탈클로 (메트로배니아, 글로벌)
자유로운 탐험으로 'Fatal Claw'를 획득,
다양한 몬스터와 전투



컬러스위퍼 (퍼즐, 글로벌)
색칠하기 기반에 다양한 퍼즐
매커니즘을 결합한 캐주얼 게임



파우팝 매치 (퍼즐, 글로벌)
귀여운 동물과 함께하는 3-match
스왑 퍼즐&데코 게임

2026년 상반기 신작 라인업

프로젝트 세일러 (수집형 RPG, 글로벌)

유니크한 컨셉의 인게임 아트,
다양한 전략이 살아있는 수집형 턴제 RPG

론 셰프 (메트로배니아, 글로벌)

맵을 탐험해 얻은 재료로
요리를 만드는 성장 어드벤처 게임



나의 꽃말 일지 (힐링, 글로벌)

꽃요정을 육성하고 성장시키며
스토리를 풀어나가는 힐링 게임



아레스: 라이즈 오브 가디언즈
(MMORPG, 글로벌)



신작 라인업 : 게임 포트폴리오 다변화

- 2025년은 다양한 장르와 플랫폼 기반 신작들 본격 출시하는 원년, 포트폴리오 확장 통한 성장 구체화
- 3분기 퍼즐게임 ‘컬러스워드’ 시작으로 2026년까지 7개 이상 신규 게임 출시 예정
- 모바일 신작 4종, 크로스플레이 및 콘솔 기반 신작까지 장르와 플랫폼 경계 확장하며 다각화된 라인업 구축
- 2025년 하반기 ‘아레스: 라이즈 오브 가디언즈’ 대·홍·마 출시 통해, 글로벌 MMO 시장 내 입지 강화 목표
- ‘프로젝트 세일러’는 구독자 55만명 보유한 유튜버/스타 일러스트레이터 ‘콕스’의 아트 디렉팅이 돋보이는 애니풍의 판타지 수집형 RPG

타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
컬러스워드	퍼즐	ARRKKA	모바일	글로벌	2025년 하반기
아레스: 라이즈 오브 가디언즈	MMORPG	세컨드다이버	PC/모바일	글로벌 (한국 제외)	2025년 하반기 (대만·홍콩·마카오) 2026년 상반기(글로벌)
파우팝 매치	퍼즐	투바이트	모바일	글로벌	2025년 하반기
페이탈 클로	메트로베니아	NDEV GAMES	PC/콘솔	글로벌	2025년 하반기
나의 꽃말 일지	힐링	모아지오	모바일	글로벌	2026년 상반기
론 세프	메트로베니아	프로젝트모름	PC/콘솔	글로벌	2026년 상반기
프로젝트 세일러 (가제)	수집형 RPG	파나나스튜디오	모바일	글로벌	2026년 상반기

멀티플랫폼 전략: '메트로배니아' 장르의 신작 출시

- 멀티플랫폼 전략 아래, 콘솔·PC 기반의 경쟁력 있는 타이틀 확보에 주력 중
- '페이탈 클로'는 성장 및 탐험 기반 메트로배니아 액션 어드벤처 게임, 2025년 하반기 스팀 얼리엑세스 출시 예정
- '론 셰프'는 사냥과 요리를 통해 스토리를 전개하는 액션 어드벤처 게임, 2026년 상반기 출시 예정
- 메트로배니아는 탐험과 성장 중심의 액션 장르, 높은 몰입도와 반복 플레이성을 갖춰 유저 리텐션에 유리
- 비교적 낮은 개발비로 완성도 높은 게임 제작 가능하며, DLC 확장 용이

페이탈 클로



- 장르: 메트로배니아
- 개발사: NDEV GAMES
- 플랫폼: PC/콘솔
- 출시 일정: 2025년 하반기
- 출시 국가: 글로벌
- 게임 내용: 자유로이 탐험을 즐기며 획득한 무기 'Fatal Claw'를 통해 다양한 몬스터와 전투

론 셰프

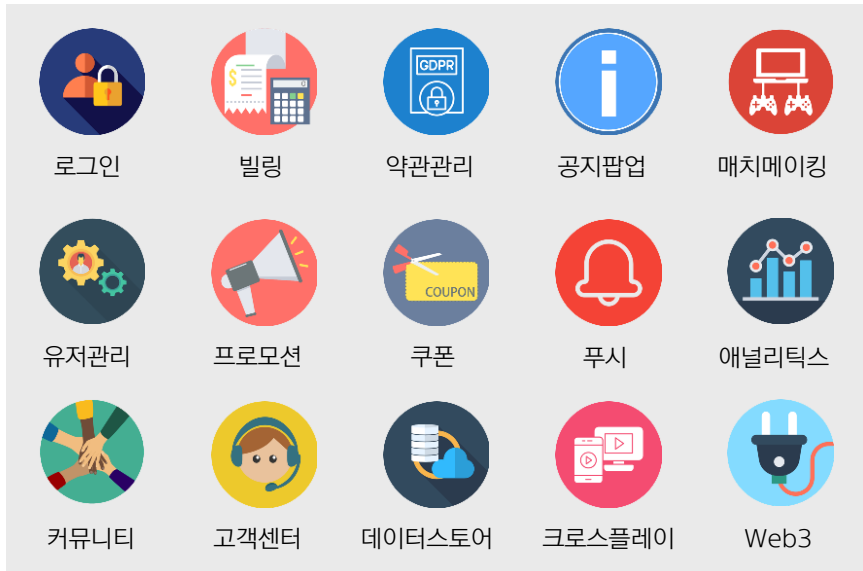


- 장르: 메트로배니아
- 개발사: 프로젝트모름(주)
- 플랫폼: PC/콘솔
- 출시 일정: 2026년 상반기
- 출시 국가: 글로벌
- 게임 내용: 맵을 탐험하며 다양한 재료를 획득하고 요리를 만들며 성장하는 어드벤처 게임

‘Hive’ 는 어떤 플랫폼인가?

- 컴투스플랫폼은 컴투스홀딩스가 100% 지분 보유한 자회사로, 게임 외 기능 전반을 SDK 형태로 제공하는 플랫폼 ‘Hive’ 개발·운영
- Hive는 인증, 결제, 프로모션, 고객지원, 애널리틱스, Web3 지원하는 PaaS(Platform as a Service) 기반의 게임 백엔드 서비스
- 개발사는 Hive를 통해 시간·비용 절감하고, All-in-One & Open 구조 통해 최적의 글로벌 게임 서비스 인프라 활용 가능

Hive 제공 주요 서비스



Hive 플랫폼 특징

- **검증된 파트너사 인프라 기반의 확장성 확보**
엑솔라 등 글로벌 우수 파트너의 인프라 활용하여, 빠른 해외 진출 및 확장 가능
- **글로벌 서비스 최적화 기능 제공**
16개 언어 지원하며, 170개국 이상에서 게임 서비스 운영 중
- **게임 내 광고 기능 통한 마케팅 효율 제고**
롤링배너 형태 등 게임 내 타 게임 광고 기능 제공으로, 교차 마케팅 및 수익 다변화 지원
- **멀티플레이 환경에 최적화된 통합 서비스 제공**
웹결제, 스팀 로그인, 자동 번역 API 등 글로벌 멀티플레이 게임 운영에 필요한 주요 기능 통합 지원

Hive의 경쟁력 Level-up

- 1Q25 Hive 플랫폼 매출과 3rd Party 제휴 매출은 전분기대비 각각 6%, 22% 증가, 견조한 외형 성장세 유지
- 1분기 말 누적 계약 게임 수는 112개, 고객사/파트너사도 86개사로 네트워크 기반 지속 확장, 플랫폼 경쟁력 강화
- 글로벌 기업과의 전략적 파트너십도 지속 확대 중으로, ‘글로하우(Glohow)’, ‘해피툽(HAPPYTUK)’에 Hive 도입
- 공공사업, 3rd Party, 파트너십 통한 Hive 생태계의 빠른 확장으로 2025년 외부 매출액은 전년 대비 50% 성장 목표

글로벌 파트너사

3rd party 파트너사

- ‘엑솔라’ : 공동 프로모션 상품 출시
- ‘마이카드’ : 대만의 대표 결제 솔루션으로 대만 진출 고객사 지원

클라우드 파트너사

- ‘AWS’ : Marketplace 입점 및 ISV 파트너 취득으로 공동 세일즈 진행
- ‘텐센트 클라우드’ : 게임 개발사 파트너십 강화

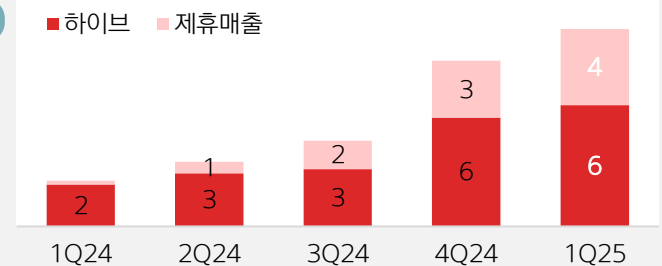
현지 세일즈

- 미국, 일본, 태국 등 Sales Oppty 발굴을 위한 현지 영업 활동 진행
- 동남아 지역확장을 위해 ‘Glohow’, ‘HAPPYTUK’ 과 Hive 도입 계약

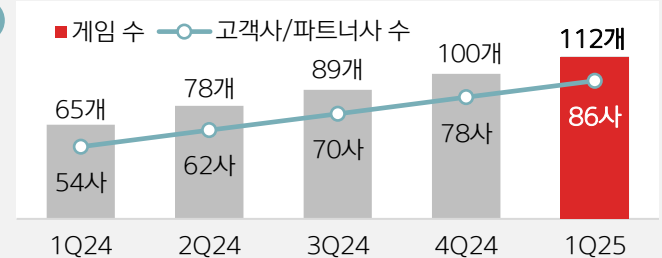
Hive 플랫폼 성장 추이

외부 매출

(억원)



계약 현황



컴투스플랫폼의 성장

- 2024년 컴투스플랫폼의 영업수익은 전년대비 25% 증가한 380억원 기록
- 컴투스 그룹의 게임 플랫폼을 넘어, 국내외 게임 개발사들의 최적의 파트너로 포지셔닝
- Hive의 외부 판매 확대 및 신규 파트너사 확보 통해, 외형과 수익성 모두 성장 진행 중
- ‘GDC 2025’, ‘2025 플레이엑스포’ 등 다양한 글로벌 네트워킹 통해 글로벌 시장 내 브랜딩 강화되고 있음

하이브(Hive) 도입 제휴사



* 상기 파트너 외 총 54개 고객사에게 서비스 제공 중

컴투스플랫폼 별도재무정보

손익계산서 (억원)	FY21	FY22	FY23	FY24
영업수익	203	259	303	380
영업비용	192	248	269	358
영업이익	11	11	34	22
영업이익률(%)	5.4	4.2	11.2	5.8
세전이익	11	11	36	24
당기순이익	10	10	31	22

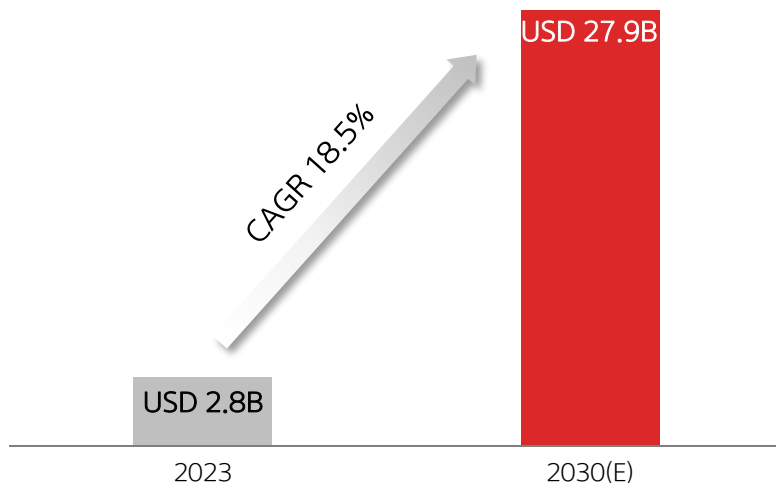
재무상태표 (억원)	FY21	FY22	FY23	FY24
자산총계	115	102	116	139
부채총계	28	35	49	68
자본총계	87	66	67	71

GBaaS Platform Market

- GBaaS 플랫폼은 게임 개발 시간을 단축하는 한편, 운영 비용 절감 효과를 극대화 시키는 역할
- 기본 백엔드 기능을 넘어 유저 행동지표/선호도 및 게임 내 활동에 대한 인사이트 제공으로 게임사의 수익 창출 전략에 큰 기여
- 게임 산업 발전에 따라 급성장하고 있으며 디지털 인프라 구축 등 산업 변화에 따라 높은 성장 잠재력 확보
- 글로벌 유명 게임 백엔드 서비스는 MS의 Azure, AccelByte, PlayFab 등임

* 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 : AccelByte

- 북미권 PC/콘솔 게임 위주의 백엔드 서비스 플랫폼 기업
- 2022년, 시리즈 B까지 성공적으로 투자 유치하며 글로벌 전역으로 서비스 확장 중
- 미국 시애틀 본사 및 캐나다, 싱가포르, 중국, 대만, 인도네시아 등 글로벌 핵심권역에 해외지사 운영 중

급성장 중인 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

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

XPLA: 컴투스그룹이 주도하는 글로벌 블록체인 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

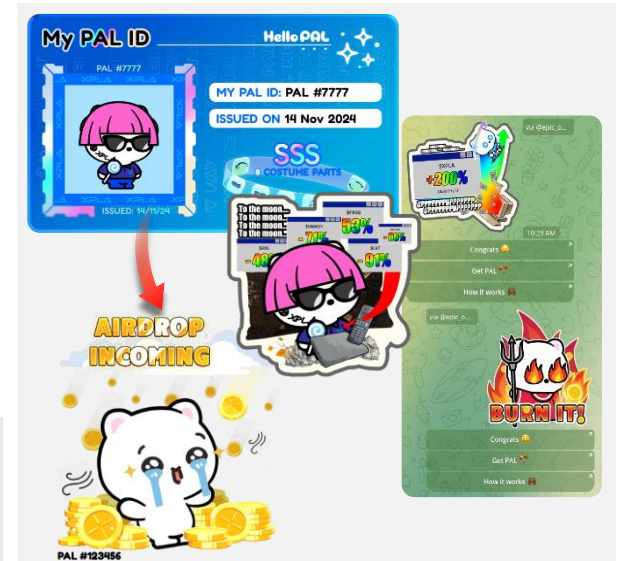
- ‘PLAY3’는 Web3 생태계 활성화를 목표로 사용자들이 함께 성장할 수 있는 환경 제공. 상반기 중 정식 서비스 오픈 예정
- ‘Hello PAL’은 실물 카드 연동 NFT 배포 이벤트, NFT 장작 상태 반영 ID Card 발급 등 커뮤니티 활성화와 참여도 증진 역할

즐거운 Web3 네트워크 허브, ‘PLAY3’의 주요 기능



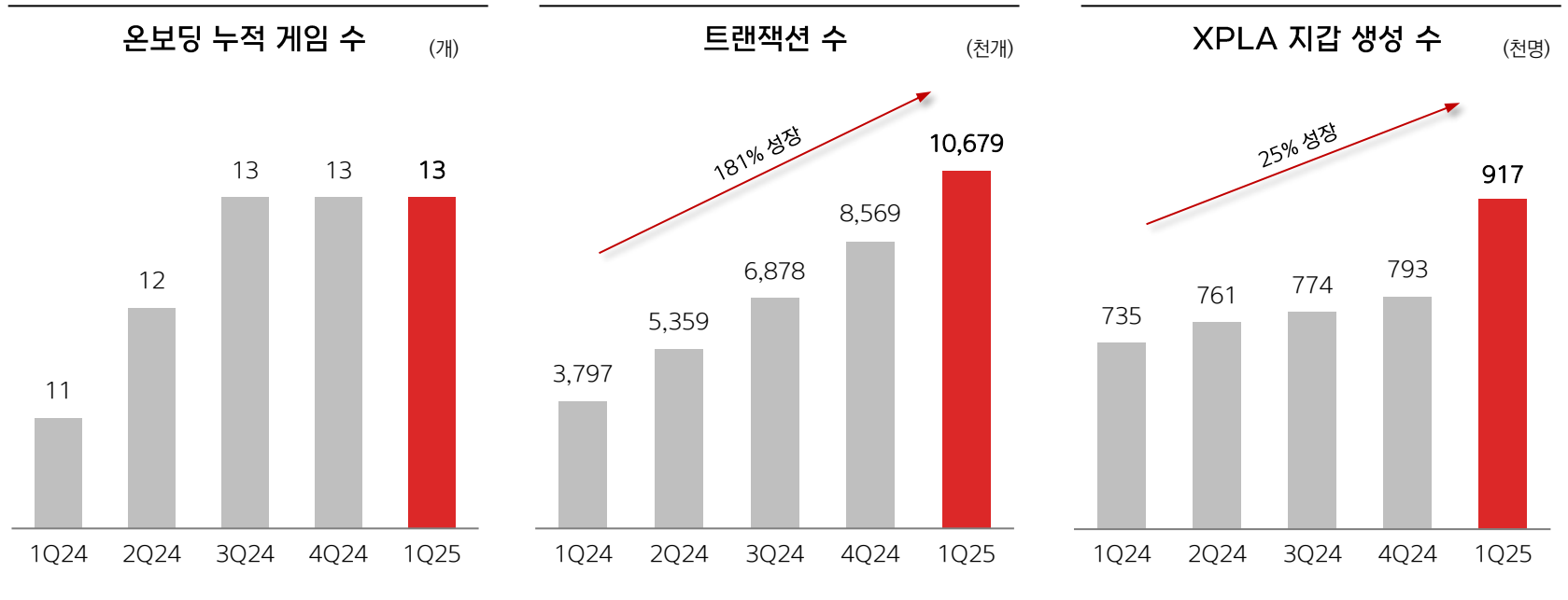
- Web3 가판대: 실시간 유저 소통과 자유로운 창의적 거래가 가능한 새로운 인터페이스
- Web3 제작대: NFT 직접 제작 및 생태계 토큰 농사 기능 통해 폭넓은 Web3 콘텐츠 제작 활동 지원
- 협업 콘텐츠: 파트너사의 브랜드와 스토리를 반영한 특별 캐릭터 ‘콜라보 NPC’ 활용

무궁무진한 ‘PAL’의 활용성



XPLA, 생태계의 지속적인 확장

- 1Q25 누적 XPLA 지갑 가입자 수는 92만명(YoY 25% ↑), 트랜잭션 1,068만개(YoY 181% ↑) 기록
- 1월 리워드 앱 ‘마이비(MyB)’ 온보딩 이후, XPLA 지갑 생성 수는 전분기대비 16% 증가하며 신규 유입 확대
- 6월 Web3 커뮤니티 플랫폼 ‘PLAY3’ 정식 출시, 액션 RPG 게임 ‘슈빌: 슈퍼빌런 원티드’ 연동 예정



1) 블록체인 게이밍 플랫폼 ‘XPLA GAMES’ 플랫폼 내 pre-migration 수치 포함

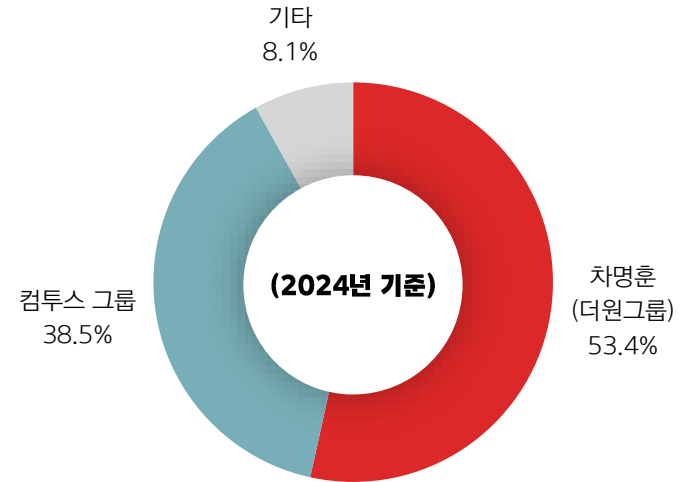
2) 데이터는 한국표준시간(KST) 기준으로 공개 되어있는 데이터 기반으로 집계. 온체인 데이터는 XPLA 메인넷의 퍼블릭 데이터를 활용하였음

코인원 회사 소개

- 국내 가상자산 시장의 대표 거래소로 10년 보안 무사고, 누적 거래액 503조원 기록하며, 오랜 기간의 운영 경험과 인프라 보유
- 2014년 2월 20일 설립, 2022년 11월 국내 최대 인터넷은행 ‘카카오뱅크’와 제휴
- 2024년 말 주주구성은 더원그룹 53.4%, 컴투스그룹 38.5%, 기타 8.1%

코인원 기업 개요

CEO	차명훈 대표이사	
위치	서울특별시 영등포구 여의대로 108	
설립일	2014년 2월 20일	
핵심 비즈니스	국내 가상자산 거래소	
주요 지표	누적회원 315만명 누적거래액 503조원	고객 예치금 3.5조원(가상자산) 고객 예치금 2,141억원(원화)
자본금	7.4억원	
직원수	245명	
주요 연혁	2014년 법인 설립(디바인랩) 2015년 데일리금융그룹 투자유치 2017년 코인원 전 세계 가상자산 거래소 순위 2위 달성 2021년 컴투스홀딩스와 전략적 투자 계약 체결	

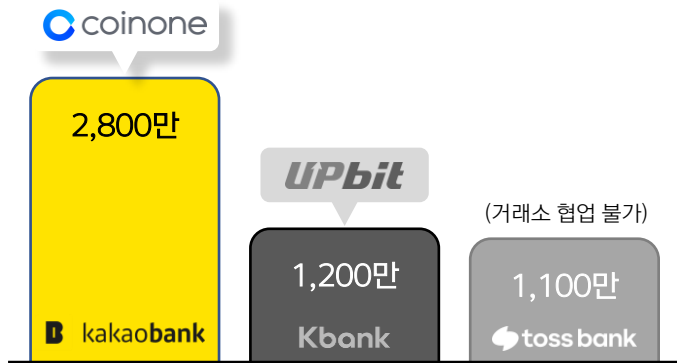


자료: 2024년 12월 31일 기준

코인원의 경쟁력

- 대한민국 대표 거래소로 업계 최고 수준의 인프라 및 운영 경험 보유
- 코인원의 기술 혁신은 진행 중. 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



- 2,800만 유저를 보유한 카카오뱅크와 제휴
- 편리한 가상자산 거래 온보딩 지원

* 출처 : www.oss.kr, www.etnews.com

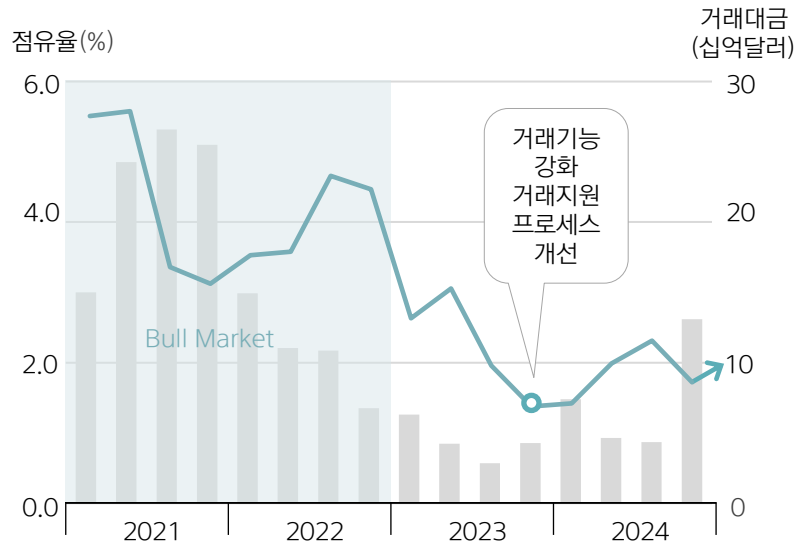
성공적인 운영 경험 (2024년 12월 기준)



코인원의 성과: 서비스와 종목

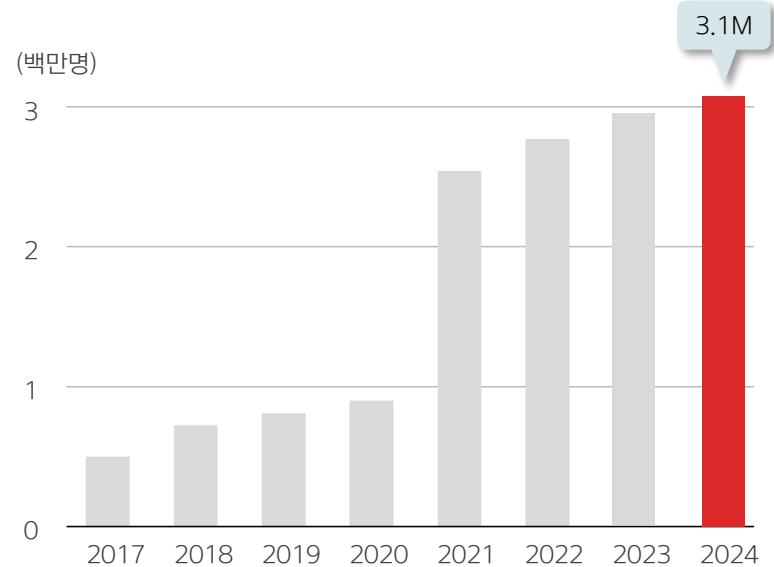
- 국내 거래소 순위 3위, 평균 시장점유율 1~2% 및 일 거래량 1,000~3,000억원
- 2024년 12월 기준 가상자산의 개수는 289종, 누적회원 306만명

코인원 거래대금 및 점유율 추이



* 자료:코인겟코

코인원 누적 가입자 수 추이



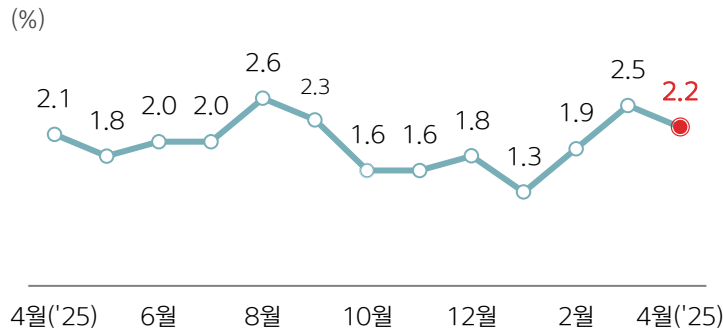
2024년 시장점유율과 수익성 회복

- 2024년 코인원의 국내 원화마켓 거래소 점유율은 1~2%대였으나 2025년부터 회복세 보이며 3월 기준 2.5%대 진입
- 2024년 코인원의 영업수익은 전년대비 97% 증가, 4Q24 영업이익은 흑자전환하며 재무구조 개선 중
- 가상자산 시장의 성장에 따라 코인원의 서비스 및 마케팅 경쟁력 향상 시, 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

지난 1년간 코인원 국내 원화마켓 거래소 점유율

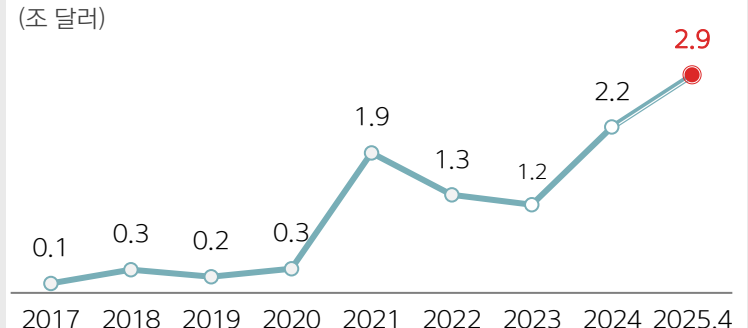


* 자료:코인마켓캡

가상자산 시장의 높은 성장성

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

연도별 디지털자산 시가총액 추이



* 자료:NH투자증권간행물_디지털자산

컴투스홀딩스의 연결 실적

[연결 수익]

243억원 (YoY 46.9% ↓, QoQ 19.7% ↑)

- 연결 대상 종속법인 중 일부 제외로 전분기 및 전년동기대비 외형 감소
- '소울 스트라이크'의 IP 콜라보레이션 시기에 따른 제한적 매출 반영
- 관계기업 투자이익은 24억원으로 전분기 일회성 평가손실 제거

[연결 이익]

영업이익 -32억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자축소)

당기순이익 -66억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자축소)

- 영업 및 당기순이익 모두 전분기대비 손실폭 축소
- 사업비용은 273억원으로 YoY 35.6%, QoQ 7.5% 감소

구분 (십억원)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	% YoY	% QoQ
영업수익	45.8	37.9	45.2	20.3	24.3	-46.9	19.7
사업수익	40.4	38.4	44.2	26.3	21.9	-45.9	-16.9
관계기업투자이익	5.4	-0.4	1.0	-6.0	2.4	-	-
영업비용	42.3	41.9	51.6	64.0	27.5	-35.0	-57.0
사업비용	42.3	41.9	48.4	29.5	27.3	-35.6	-7.5
관계기업투자손실	-	-	3.2	34.6	0.2	-	-
영업이익	3.5	-4.0	-6.4	-43.7	-3.2	적자전환	적자축소
당기순이익	0.7	-6.1	-11.1	-26.0	-6.6	적자전환	적자축소
지배주주순이익	2.8	-5.2	-9.6	-24.3	-5.1	적자전환	적자축소

컴투스홀딩스의 별도 실적

[별도 수익]

198억원 (YoY 38.4% ↓, QoQ 4.4% ↑)

- ‘소울 스트라이크’, 2월 말부터 IP 콜라보레이션 진행, 2분기 매출 성장 기대
- 배당수익은 플랫폼 사업 확장 위한 전략적 재투자 기조에 전년동기대비 감소

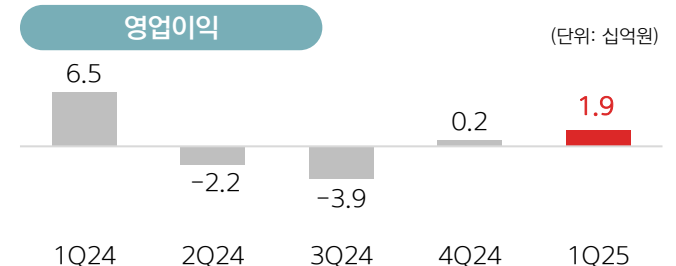
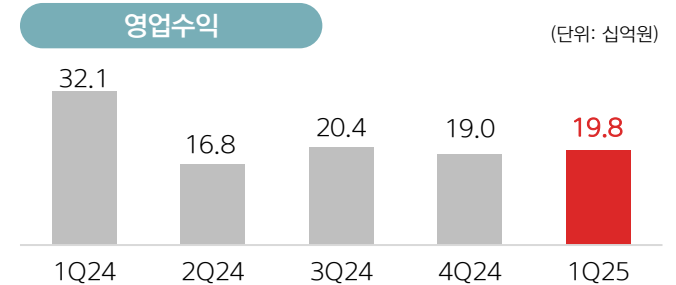
[별도 이익]

영업이익 19억원 (YoY 70.6% ↓, QoQ 709.5% ↑)

당기순이익 -20억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자전환)

- 별도 영업이익은 19억원으로 QoQ 크게 증가
- 전분기 일회성 영업외수익 제거 등으로 당기순손실 발생

구분 (십억원)	1Q24	4Q24	1Q25	% YoY	% QoQ
영업수익	32.1	19.0	19.8	-38.4	4.4
사업수익	25.7	19.0	13.9	-46.0	-26.8
배당수익	6.4	-	5.9	-7.8	-
영업비용	25.6	18.7	17.9	-30.2	-4.5
영업이익	6.5	0.2	1.9	-70.6	709.5
영업이익률(%)	20.3	1.3	9.7	-	-
당기순이익	4.0	14.8	-2.0	적자전환	적자전환



컴투스홀딩스의 연결 영업비용

[마케팅비]

전년 '소울 스트라이크'의 출시 마케팅 감소로 YoY 32.9% 감소

[인건비]

연결대상 종속법인 일부 제외되며 인건비 감소

[지급수수료]

게임 매출 감소에 따른 마켓수수료 감소 등

[로열티]

IP 콜라보레이션 진행에 따른 로열티 비용 증가

비용 Breakdown

(십억원)	1Q24		2Q24		3Q24		4Q24		1Q25		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅	4.2	10.4	4.5	11.6	8.6	19.5	3.6	13.5	2.8	12.9	-32.9	-20.4
인건비	11.0	27.3	11.6	30.3	11.6	26.1	7.9	30.0	8.0	36.6	-27.4	1.4
지급수수료	10.4	25.6	9.8	25.5	11.5	26.0	9.5	35.9	7.0	32.0	-32.5	-26.1
로열티	9.1	22.4	8.1	21.1	9.4	21.2	2.9	11.2	3.1	14.3	-65.4	6.4
기타	7.7	19.0	7.9	20.6	7.4	16.7	5.6	21.4	6.3	28.9	-17.7	12.1
사업비용	42.3	104.8	41.9	109.2	48.4	109.6	29.5	112.0	27.3	124.7	-35.6	-7.5
영업비용	42.3	-	41.9	-	51.6	-	64.0	-	27.5	-	-35.0	-57.0

* 비율 : 사업수익 대비

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	1Q25
유동자산	51,184	68,652	53,989
비유동자산	545,450	473,306	476,496
자산총계	596,634	541,958	530,485
유동부채	179,568	214,257	166,943
비유동부채	142,699	116,260	153,930
부채총계	322,266	330,517	320,873
지배기업소유지분	288,864	240,273	239,920
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,945	106,097	106,144
기타자본구성요소	15,784	2,160	6,841
이익잉여금	163,837	128,719	123,638
비지배지분	-14,496	-28,832	-30,308
자본총계	274,368	211,441	209,612
자본과부채총계	596,634	541,958	530,485

연결 손익계산서

구분 (백만원)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25
영업수익	45,835	37,937	45,207	20,312	24,318
사업수익	40,397	38,382	44,171	26,331	21,869
관계기업투자이익	5,438	-445	1,037	-6,019	2,449
영업비용	42,334	41,900	51,577	64,034	27,513
사업비용	42,334	41,900	48,418	29,479	27,266
관계기업투자손실	-	-	3,159	34,556	247
영업이익	3,501	-3,963	-6,370	-43,723	-3,196
영업외손익	-2,689	-2,409	-3,656	9,804	-3,636
세전이익	813	-6,372	-10,026	-33,919	-6,832
법인세비용	150	-276	1,090	-7,957	-266
당기순이익	662	-6,096	-11,116	-25,961	-6,566
지배지분순이익	2,793	-5,203	-9,571	-24,320	-5,060
비지배지분순이익	-2,131	-893	-1,545	-1,641	-1,506