

2025년 2분기 경영실적

Com2uS IR

2025. 08.12

com2uS

Disclaimer

자료는 2025년 2분기 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. 2분기 연결 실적

[연결 매출]

2분기 1,848억원 (YoY 6.8% ↑, QoQ 10.0% ↑)

- 컴투스 매출액은 '서머너즈 워'와 야구게임의 견조한 성과 지속되며 QoQ 6.9% 증가
- 자회사 매출액은 미디어를 비롯한 종속법인 매출 증가로 QoQ 20.9% 증가

[연결 이익]

2분기 영업이익 14억원 (YoY 0.1% ↑, QoQ 17.8% ↓)

2분기 당기순이익 17억원 (YoY 234.8% ↑, QoQ 17.4% ↓)

- 영업비용은 1,834억원(QoQ +10.3%)으로 주력 게임들의 마케팅비 강화에 기인
- 영업이익률은 0.7%로 YoY 0.1%p, QoQ 0.3%p 하락

구분 (십억원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	% YoY	% QoQ
매출	173.0	172.8	190.3	168.0	184.8	6.8	10.0
컴투스	154.5	134.2	141.8	130.6	139.5	-9.7	6.9
자회사	18.5	38.6	48.6	37.5	45.3	144.9	20.9
영업비용	171.6	171.4	188.2	166.3	183.4	6.9	10.3
영업이익	1.4	1.4	2.2	1.7	1.4	0.1	-17.8
영업이익률(%)	0.8	0.8	1.1	1.0	0.7	-0.1%p	-0.3%p
당기순이익	0.5	1.0	-157.5	2.0	1.7	234.8	-17.4
지배주주순이익	3.7	3.2	-126.0	7.4	8.5	130.3	14.3

2. 2분기 별도 실적

[별도 매출]

2분기 1,395억원 (YoY 9.7% ↓, QoQ 6.9% ↑)

- RPG 매출액은 '서머너즈 워'의 전년 높은 기저에 따른 감소
- 스포츠 게임 매출액은 MLB와 KBO 모두 고른 성장세 보이며 YoY 15.7% 증가

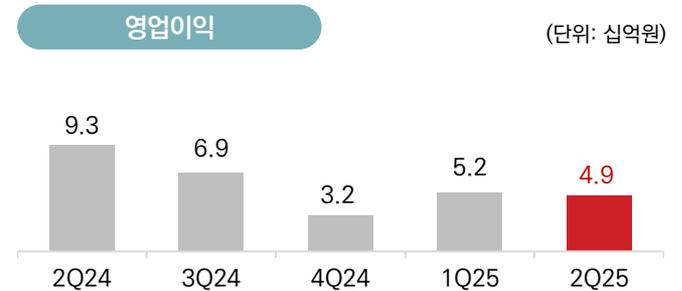
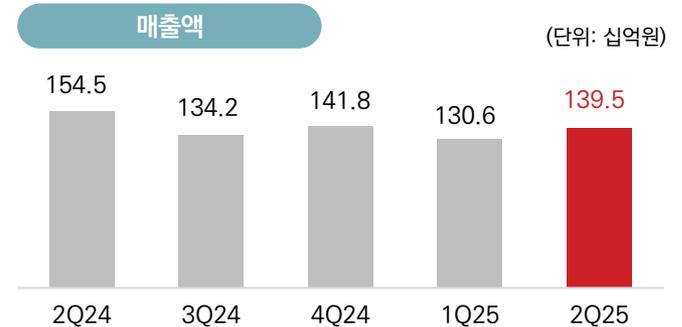
[별도 이익]

2분기 영업이익 49억원 (YoY 46.9% ↓, QoQ 5.6% ↓)

2분기 당기순이익 126억원 (YoY 10.9% ↑, QoQ 17.8% ↓)

- 별도 영업이익률은 3.5%로 YoY 2.5%p, QoQ 0.5%p 하락

구분 (십억원)	2Q24	1Q25	2Q25	% YoY	% QoQ	
매출	154.5	130.6	139.5	-9.7	6.9	
게임 매출	RPG	97.4	75.6	73.3	-24.7	-3.4
	스포츠	53.5	51.6	61.9	15.7	20.1
	캐주얼	1.5	1.3	0.8	-49.3	-19.6
	152.4	128.4	136.0	-10.8	5.9	
기타 매출	2.1	2.1	3.6	68.4	68.8	
영업비용	145.2	125.3	134.6	-7.3	7.4	
영업이익	9.3	5.2	4.9	-46.9	-5.6	
영업이익률 (%)	6.0	4.0	3.5	-2.5%p	-0.5%p	
당기순이익	13.4	15.3	12.6	10.9	-17.8	



3. 별도 비용 분석

[마케팅비]

‘서머너즈 워’ 11주년 마케팅과 야구게임 시즌 개막 프로모션 증가

[지급수수료]

일본 ‘프로야구 라이징’ 의 출시 비용 반영으로 QoQ 20.1% 증가

[인건비]

전사 인력 관리의 효율성 유지되며 YoY 6.0%, QoQ 1.5% 증가

[로열티]

IP 콜라보레이션 감소로 YoY 2.4%, QoQ 16.7% 감소

비용 Breakdown

(십억원, %)	2Q24		3Q24		4Q24		1Q25		2Q25		증감	
구분	금액	비율	% YoY	% QoQ								
마케팅비	30.6	19.8	14.0	10.4	17.7	12.5	17.8	13.6	22.0	15.7	-28.1	23.5
인건비	29.2	18.9	29.6	22.1	30.0	21.2	30.5	23.4	31.0	22.2	6.0	1.5
지급수수료	60.2	38.9	53.7	40.0	55.3	39.0	50.8	38.9	61.0	43.7	1.4	20.1
로열티	9.4	6.1	15.6	11.6	21.5	15.2	11.0	8.4	9.1	6.5	-2.4	-16.7
외주용역비	0.3	0.2	0.4	0.3	0.8	0.6	0.8	0.6	0.7	0.5	110.0	-4.9
기타	15.5	10.0	14.1	10.5	13.2	9.3	14.4	11.1	10.8	7.7	-30.7	-25.5
영업비용	145.2	94.0	127.4	94.9	138.6	97.7	125.3	96.0	134.6	96.5	-7.3	7.4

* 비율 : 매출액 대비

4. 장르별 매출

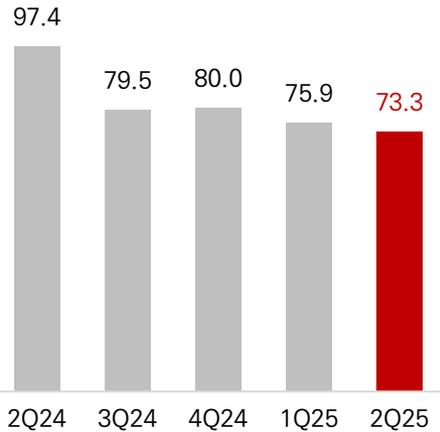
[RPG] • '서머너즈 워'의 10주년 성과에 따른 24년 높은 기저로 인해 YoY 24.7%, QoQ 3.4% 감소

[스포츠] • 스포츠 게임 매출액은 YoY 15.7%, QoQ 20.1% 증가. 시즌 개막 프로모션으로 유저 모객 극대화

[캐주얼] • 캐주얼 게임 매출액은 YoY 49.3%, QoQ 19.6% 감소

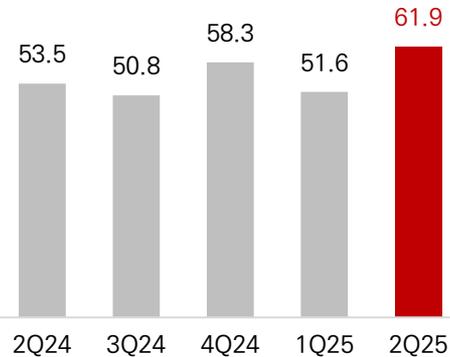
RPG

(단위: 십억원)



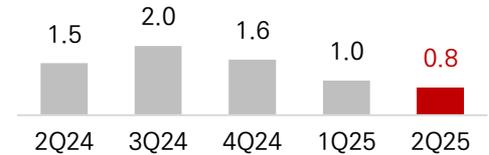
스포츠

(단위: 십억원)



캐주얼

(단위: 십억원)



5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

해외 1,024억원 (YoY 3.6% ↓, QoQ 10.4% ↑)

국내 510억원 (YoY 4.3% ↓, QoQ 14.9% ↑)

- 해외 매출액은 '서머너즈 워'와 MLB 야구게임의 성장으로 QoQ 10.4% 증가
- 국내 매출액은 KBO 야구게임의 성장으로 QoQ 14.9% 증가

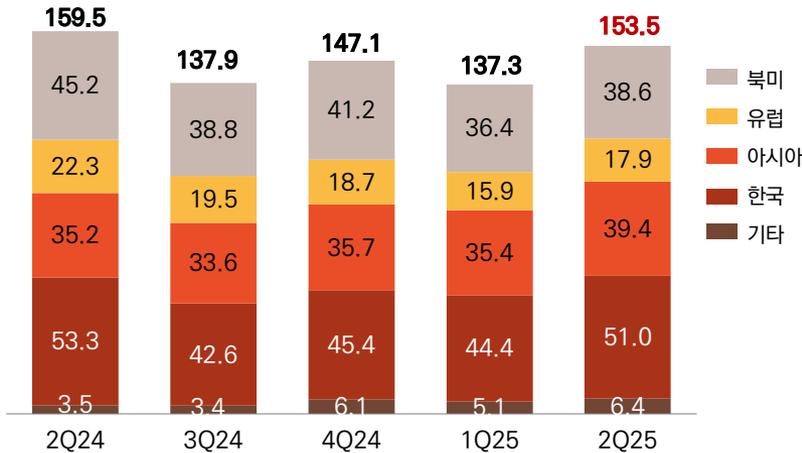
[지역별 비중]

2Q25 게임 사업의 해외 매출 비중 66.7%(YoY 0.1%p ↑) 기록

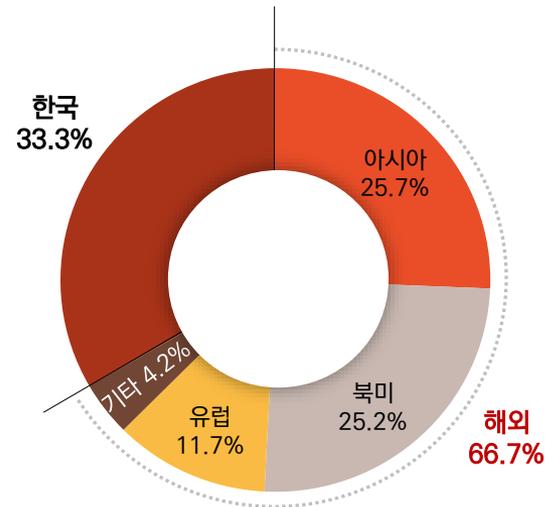
북미 25.2%, 아시아 25.7%, 유럽 11.7% 등 안정적인 글로벌 매출 분포

지역별 매출

(단위: 십억원)



지역별 매출 비중



주: 2Q25 기준

6. 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- '11주년 특별 소환'을 비롯하여 '함께 강해지자'를 모토로 론 공유 이벤트 진행했으며 유저 참여/피드백 긍정적
- 하반기 격투게임 IP '철권 8' 콜라보 진행
- 'SWC 2025' 본격 개막, SWC 최초로 브라질 '상파울로'에서 아메리카스컵, 아시아퍼시픽컵은 '부산', 월드파이널은 프랑스 '파리' 예정



스타시드: 아스니아 트리거

- 3분기 출시를 목표로 일본 현지화 진행
- 일본 현지 유저들의 취향과 재미요소를 최대한 가미. 가장 기대하고 있는 시장
- 4월 18일 일본 앱마켓 사전예약 개시, 6월 5일 브랜드 페이지 오픈



서머너즈 워: 러쉬

- 2025년 5월 28일 글로벌 출시
- 주요 타겟 국가였던 한국/일본/대만 외 미국/프랑스/독일 등 서구권에서도 호평
- 3분기 PvP, IP 콜라보레이션, 100일 기념 이벤트, 스팀 출시 등 예정



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 시즌 개막 프로모션, 7차 히스토리 선수 출시, 인텔리상품 리뉴얼로 지표 상승
- 시그니처 선수팩, 스킬 트레이너 출시



[MLB 라이벌]

- MLB 명예의 전당 선수들로 구성된 최상위 등급의 HOF 카드 출시

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 10주년 맞이 이벤트로 트래픽 상승세
- 올스타전 이벤트 및 콘텐츠 보강 계획

[컴투스프로야구 V]

- 개막 메이저 업데이트 '각성' 업데이트
- 야구게임 최초로 ABS 구현, 현실 기상청 날씨 시스템 적용 등 유저 호평, PLC 확장



プロ野球RISING (NPB)

- 3월 개막, 5월 골든위크 등 시즌널 이슈 활용한 공격적인 운영으로, 2분기 애플 앱스토어 매출 최고 순위 기록



- 7월 출시 100일 마일스톤 등 프로모션 예정

7-1. 신작 라인업

- 5월 28일 ‘서머너즈 워: 러쉬’, 7월 1일 ‘미니언 100’ 의 글로벌 출시로 자체개발 신작들의 연이은 출시
- ‘서머너즈 워: 러쉬’는 ‘서머너즈 워’ IP 기반의 키우기 게임으로 방치형 콘텐츠의 편리함과 타워 디펜스의 전략적 결합으로 유저 호평
- 3분기 대형 MMORPG인 ‘더 스타라이트’ 출시(국내) 예정. 6월 30일 기준 사전 예약자수 100만명 돌파
- ‘도원암귀 Crimson Inferno’는 2025년 9월 일본 도쿄게임쇼 참가, 원작 IP를 잘 살린 다크판타지 턴제 수집형 RPG

구분	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
In-House	서머너즈 워: 러쉬	방치형 디펜스	컴투스	모바일/PC	글로벌	태국: 2025년 2월 12일 / 글로벌: 2025년 5월 28일
	プロ野球RISING	스포츠(야구)	컴투스	모바일	일본	2025년 3월 26일
	미니언 100	캐주얼 액션	컴투스(핀플로)	모바일	글로벌	2025년 7월 1일
	도원암귀 Crimson Inferno	RPG	컴투스	모바일/PC	글로벌 (중국 제외)	미정
	‘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
	더 스타라이트	MMORPG	게임테일즈	모바일/PC	한국/글로벌	2025년 3분기 국내 / 2026년 글로벌
	프로젝트 M*	MORPG	페퍼게임즈	모바일/PC	글로벌	2026년 상반기
	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

- 3분기 대형 기대 신작 2종, ‘더 스타라이트’의 한국 출시와 ‘도원암귀 Crimson Inferno’의 글로벌 게임쇼 공개를 앞두고 있음
- ‘더 스타라이트’는 7월 14일 개발자 영상 공개, 6월 18일~7월 2일 캐릭터 PV 공개, 8월 11일 사전 캐릭터명 선점 이벤트 진행
- MMO의 핵심 재미 요소를 충실히 구현하면서 자체 IP 기반의 독창적인 세계관과 차별화된 콘텐츠로 국내 MMO 시장 본격 공략 예정
- ‘도원암귀 Crimson Inferno’는 9월 ‘도쿄게임쇼 (TGS) 2025’에서 글로벌 최초 공개. 애니메이션 <도원암귀>를 다크판타지 턴제 수집형 RPG로 개발
- 일본, 한국, 북미 시장을 주요 타겟으로 게임 출시 전 애니메이션 방영을 통해 일본 및 글로벌 팬덤 확보

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

도원암귀 Crimson Inferno



장르	RPG
개발사	컴투스
플랫폼	모바일, PC
출시 국가	글로벌 (중국 제외)
주요 특징	도원암귀 애니메이션의 세계관과 캐릭터성을 살린 몰입형 3D RPG

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	2Q25
유동자산	448,621	454,272	438,897
비유동자산	1,267,391	1,191,710	1,208,833
자산총계	1,716,013	1,645,983	1,644,730
유동부채	346,002	441,824	426,266
비유동부채	133,244	154,285	156,545
부채총계	479,246	596,109	582,811
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	90,676	91,268	91,603
이익잉여금	967,108	848,796	851,516
기타자본구성요소	50,460	17,991	27,708
비지배지분	122,089	85,386	84,659
자본총계	1,236,766	1,049,874	1,061,919
자본과부채총계	1,716,013	1,645,983	1,644,730

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	2023	2024	2Q25
매출액	739,639	693,943	184,819
영업비용	772,829	687,815	183,444
영업이익	-33,190	6,128	1,375
영업외손익	76,206	-165,632	3,458
법인세차감전순이익	43,016	-159,504	4,833
법인세비용	22,777	-7,524	3,142
당기순이익	42,092	-151,979	1,691
비지배주주순이익	2,336	-44,199	-6,762
지배주주순이익	39,756	-107,781	8,453