

com2us

IR Presentation



Contents

1. 게임 시장 현황

2. 기업개요

3. 게임사업

- 서머너즈 워 IP

- 야구라인업

- 재무현황

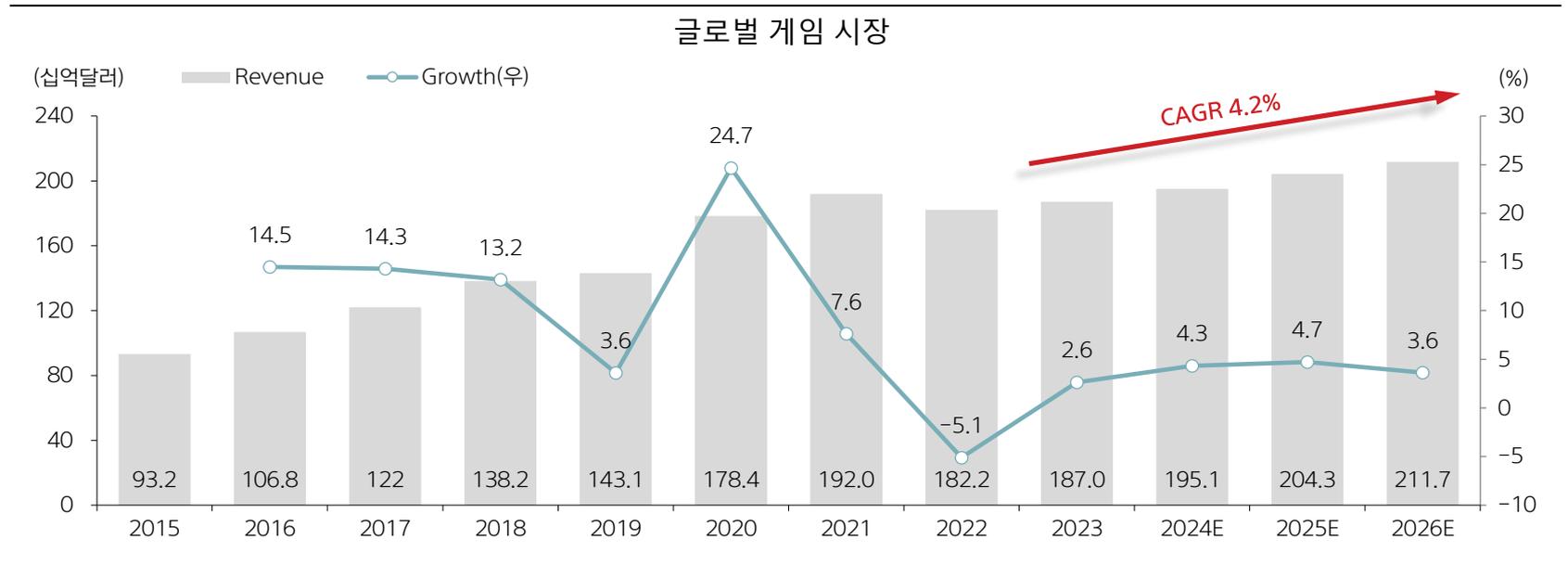
- 신작 라인업

- 주요 투자자산

4. 미디어 라인업

Market Overview – 글로벌 게임 시장

- 2023년 세계 게임시장 규모는 1,870억 달러로 전년대비 2.6% 증가
- 22년 정체되었던 시장과 대비한다면 2023년은 미약하지만 뚜렷한 반등
- 혁신에 근거한 성장을 기대하나 예전처럼 게임시장을 견인할만한 플랫폼이나 콘텐츠가 부재한 상황
- 생성형AI와 같은 제작 기술의 효율화, 크로스 플랫폼에 대한 수요와 개발 확대, 인기 IP에 집중하는 현상

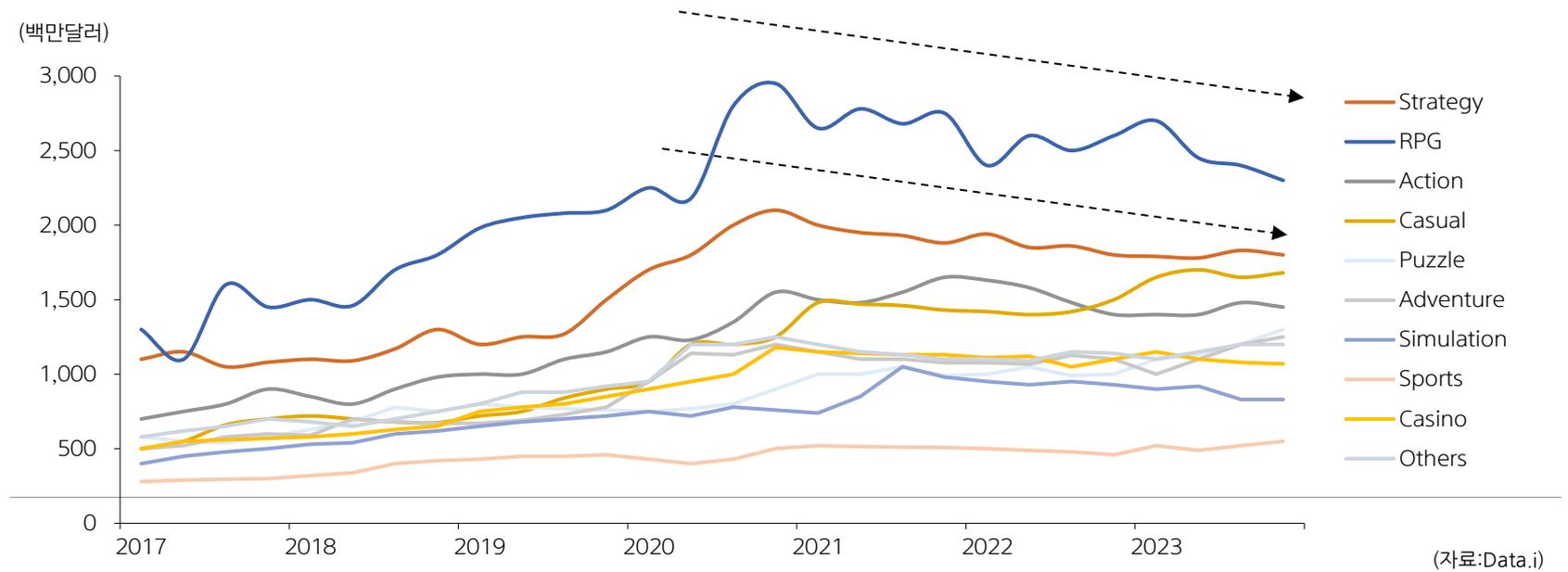


자료: Newzoo, Google

Market Overview – 글로벌 게임 시장

- 글로벌 게임 시장의 특징 : 1) 게임의 라이트화, 2) 플레이타임의 감소, 3) Non-APAC의 성장, 4) PC/콘솔의 성장
- RPG를 중심으로 코어 게임의 약세, 캐주얼 게임의 강세
- RPG 매출 성장률은 감소세, 캐주얼과 퍼즐 게임은 두 자릿수의 성장세
- 여행, 사교활동 등의 증가 뿐 아니라 OTT콘텐츠, 숏폼 미디어로 게임의 플레이타임 감소
- 중동&아프리카, 남미, 북미, 유럽 등의 글로벌 시장에서의 확장력이 중요

글로벌 장르별 게임 매출 규모



Market Overview – 한국 게임 시장

- 2023년 한국 게임 시장 규모는 22조 9,642억원(+3.4% YoY) 기록
- 모바일게임이 13조 6,118억원(+4.1% YoY)으로 시장점유율 59.3%로 가장 높은 비중
- PC게임은 5조 8,888억원(점유율: 28.2%)으로 전년(26.1%)에 비해 점유율 증가
- 콘솔게임 매출액은 1조 1,291억원(0.8% 증가, 점유율 4.9%)으로 소폭의 증가세

한국 게임 시장의 분야별 규모와 전망

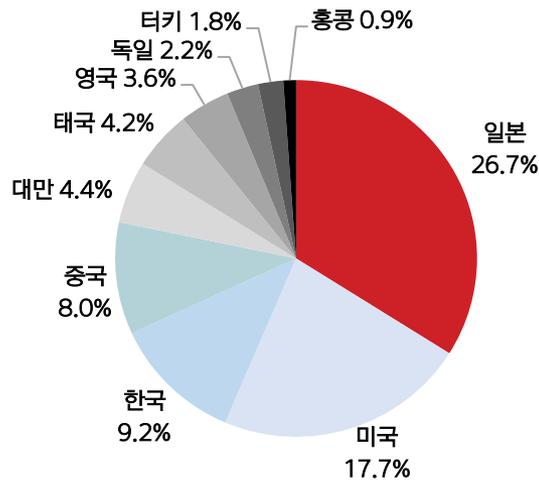
(억원, %)		2018		2019		2020		2021		2022		2023	
구분		매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
게임 제작 및 배급업	PC게임	50,236	10.6	48,058	-4.3	49,012	2.0	56,373	15.0	58,053	3.0	58,888	1.4
	모바일게임	66,558	7.2	77,399	16.3	108,311	39.9	121,483	12.2	130,720	7.6	136,118	4.1
	콘솔게임	5,285	41.5	6,946	31.4	10,925	57.3	10,520	-3.7	11,196	6.4	11,291	0.8
	아케이드게임	1,854	3.1	2,236	20.6	2,272	1.6	2,733	20.3	2,976	8.9	2,852	-4.2
게임 유통업	PC방	18,283	3.9	20,409	11.6	17,970	-11.9	18,408	2.4	18,766	1.9	19,994	6.5
	아케이드게임장	686	-12.1	703	2.4	365	-48.1	396	8.6	438	10.4	500	14.2
합계		142,902	8.7	155,750	9.0	188,855	21.3	209,913	11.2	222,149	5.8	229,642	3.4

자료: 2024 대한민국게임백서

Market Overview – 스포츠 게임 시장

- 글로벌 스포츠게임 시장(모바일)은 22.5억달러로 전체 게임 장르 매출 4% 비중 차지
- 글로벌 스포츠게임 시장 내에서 일본의 다운로드 비중은 1%, 매출 비중은 26.7%에 달하며 가장 높은 비중 기록
- 일본 스포츠게임 시장 매출액은 KONAMI의 ‘프로야구 스피릿츠A’가 1위, 2위 역시 KONAMI의 ‘eFootball’
- 일본 모바일 스포츠게임 시장은 야구와 축구가 전체 매출의 90% 이상을 견인할 정도로 높은 인기

글로벌 스포츠게임 시장 – 국가별 매출 비중(2024년)



(자료:Data.i)

일본 스포츠게임 매출 순위(모바일, 2024년)

순위	타이틀	장르	퍼블리셔
1	프로야구 스피릿츠A	야구	KONAMI
2	eFootball 2024	축구	KONAMI
3	블루락 프로젝트 : 월드 챔피언	축구	Rudel
4	PES CARD COLLECTION	축구	KONAMI
5	실황 파워풀 프로야구	야구	KONAMI
6	실황 파워풀 프로야구 – 영관나인	야구	KONAMI
7	Sakatsuku Road to the World	축구	SEGA
8	Racing Master	레이싱	Netease
9	MLB Rivals	야구	Com2uS
10	J리그 클럽 챔피언십	축구	KONAMI

Company History

- 1998 • 컴투스 창립
- 1999 • 세계 최초 모바일 JAVA 게임 개발
- 2003 • ‘놈’, ‘미니게임천국’, ‘프로야구’ 시리즈 모바일 기술대상 정부 장관상 수상
• 중국법인 설립, 일본법인 설립
- 2007 • 모바일게임 최초 코스닥 상장
- 2008 • iOS 게임 애플리케이션 서비스 시작
- 2010 • 안드로이드 게임 애플리케이션 서비스 시작
- 2012 • 제7회 대한민국 인터넷 대상 대통령상 수상
- 2013 • 게임빌, 컴투스 지분 인수
- 2014 • 싱가포르, 대만 법인 설립
• ‘2014년 글로벌 최고 매출 퍼블리셔’ 선정
• ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’ 출시
- 2015 • 세계 TOP 50 게임 개발사 7위 선정
• ‘컴투스프로야구’ 출시
- 2016 • ‘MLB 90인ings’ 출시
- 2017 • 서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 (SWC) 개최
• ‘유럽’ 및 ‘동남아시아’ 통합 해외 법인 출범
• 제16회 대한민국소비문화대상 수상
- 2018 • 컴투스 글로벌 게임문학상 개최
• SWC 2018 서울 개최
- 2019 • ‘서머너즈 워’ 글로벌 누적 매출 2조원 돌파, 누적 1억 다운로드 달성
• 8년 연속 ‘글로벌 최고 매출 퍼블리셔’
• 스토리게임 명가 ‘데이세븐’, 방치형게임사 ‘노바코어’ 인수
- 2020 • 유망 게임사 ‘티키타카 스튜디오’ 인수
• 국내 최대 온라인 바둑 운영사 ‘컴투스아이젬’ 인수
• 서머너즈 워 중국 판호 발급
- 2021 • 게임 개발사 ‘데브시스터즈’ 투자
• 종합 미디어 콘텐츠 기업 ‘미디어캔’ 투자
• CG/VFX 제작 및 메타버스 기업 ‘위지웍스튜디오’ 인수
- 2022 • ‘컴투스 프로야구V’ 출시
• K-pop 공연 플랫폼 ‘마이뮤직테이스트’ 인수
• ‘크로니클’ 국내, 북미 출시
- 2023 • ‘크로니클’ 글로벌 출시
• ‘MLB라이벌’ 출시
- 2024 • ‘서머너즈 워’ 출시 10주년, 10X10 festival
• ‘스타시드: 아스니아 트리거’ 출시
- 2025 • ‘프로야구 라이징(NPB게임)’ 일본 출시
• ‘서머너즈 워: 러쉬’ 글로벌 출시
• ‘더 스타라이트’ 국내 출시

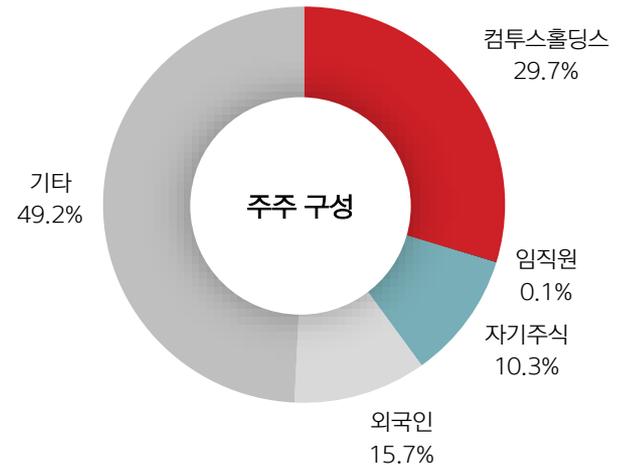


Company Overview

- 1998년 8월 설립되어 2007년 7월 코스닥 시장에 상장
- 모바일게임 개발 및 서비스를 주요 비즈니스로 영위, 2021년 위지웍스튜디오 지분투자를 시작으로 미디어 콘텐츠로 영역 확장
- 주요 게임으로는 글로벌 RPG 게임인 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’를 비롯하여, ‘서머너즈 워: 크로니클’, ‘MLB 9이닝스’, ‘컴투스프로야구’, ‘아이모’, ‘뉘시의 신’, ‘미니게임천국’ 등이 존재
- 주주구성은 컴투스홀딩스가 29.7%로 대주주, 자기주식 10.3% 보유
- 참고로 컴투스홀딩스의 최대주주는 송병준 의장으로 지분율은 33.44%임

컴투스 기업 개요

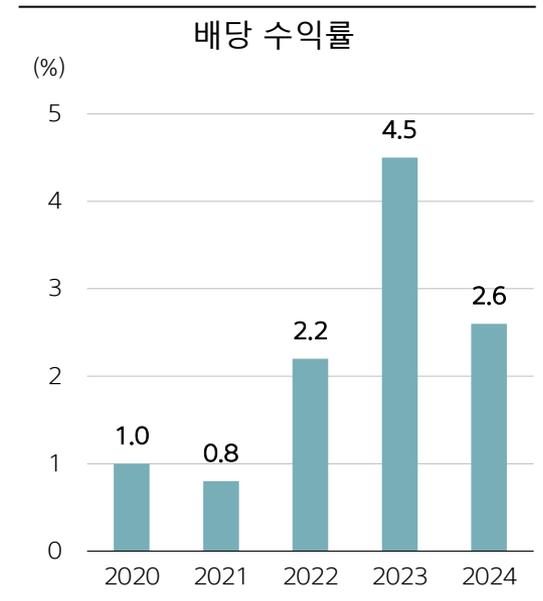
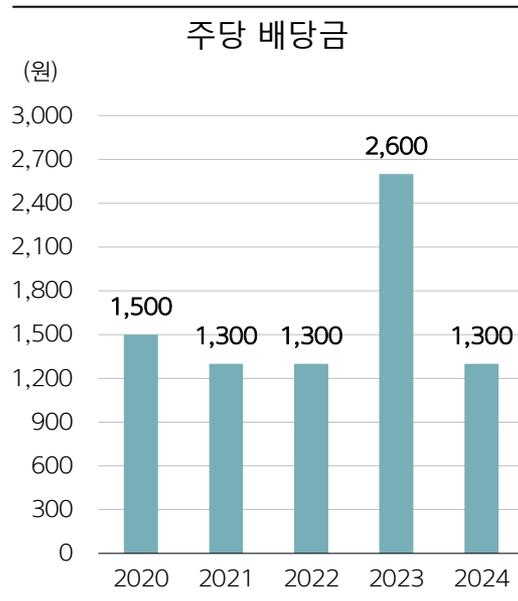
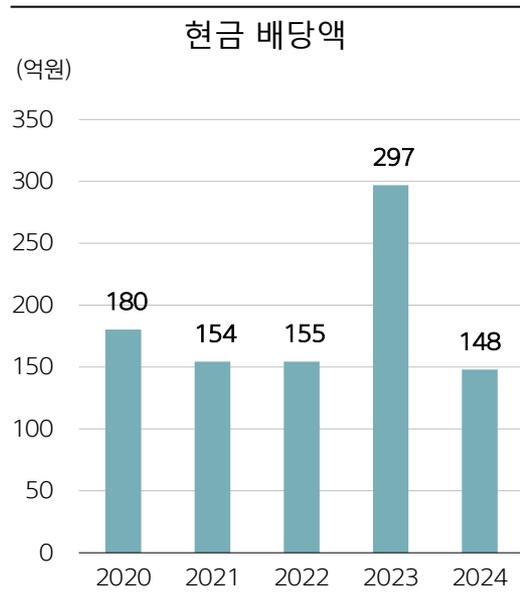
CEO	남재관 대표이사
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
해외법인	미국, 동남아, 유럽, 대만, 일본, 중국
설립일	1998년 8월 7일
핵심 비즈니스	모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 미디어/엔터테인먼트 제작 및 유통
주요 자회사	데이세븐, 티키타카스튜디오, 위지웍스튜디오, 마이뮤직테이스트, 컴투스로카 등
자본금	64억원
직원수	1,532명 (본사 기준)
상장일	2007년 7월 6일



자료: 2025년 6월말 기준

주주환원 정책

- 주주가치 제고를 위한 중장기 주주환원 정책 수립 및 실행
- 컴투스의 직전연도 영업현금흐름의 40~60%(별도 기준)를 주주환원을 위한 재원으로 활용
- 우선 배당 후 잔여재원에 대해서 자기주식 매입 및 소각 고려
- 2024년 결산기준 주당배당금은 1,300원으로 배당수익률 2.6% 수준

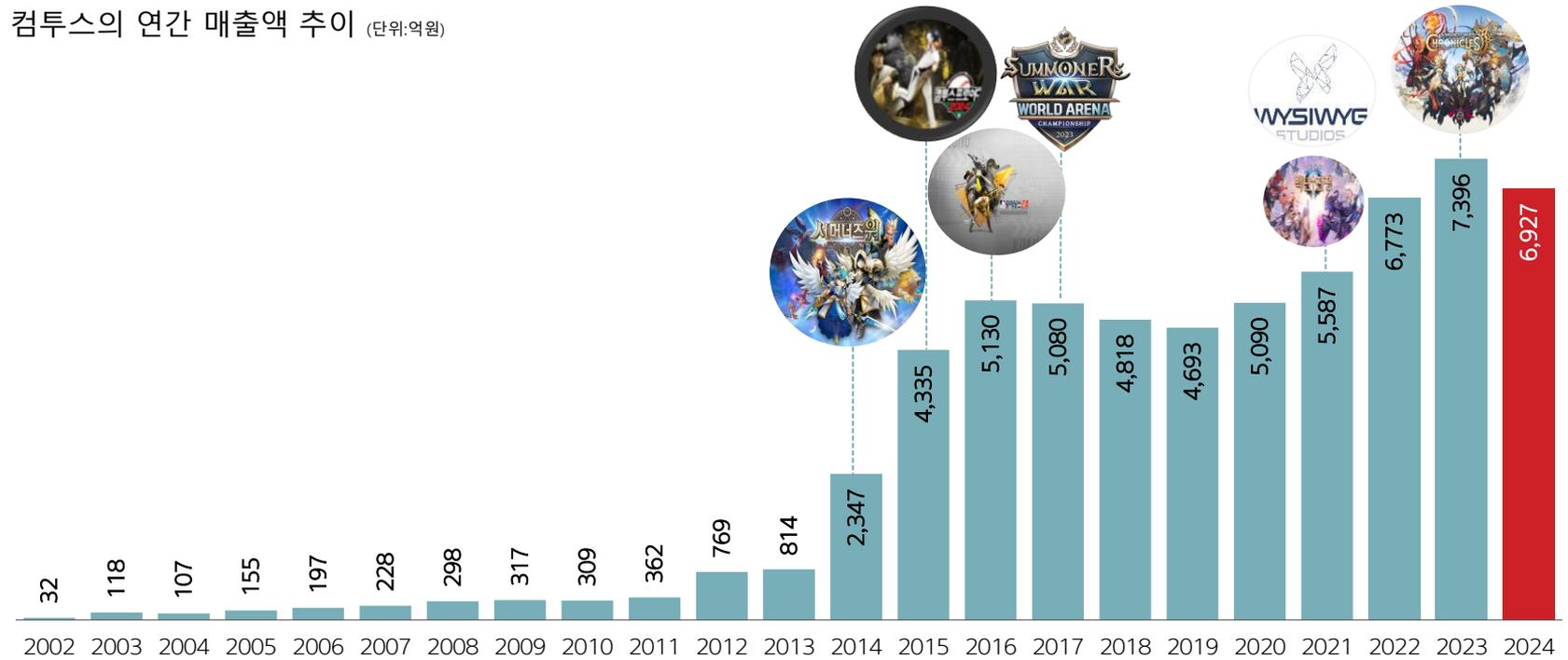


자료: 결산 사업연도 기준
 *2023년은 정기결산배당 외에도 특별분기배당(DPS 1,300) 추가 실시

Com2uS Financials – Yearly Trend

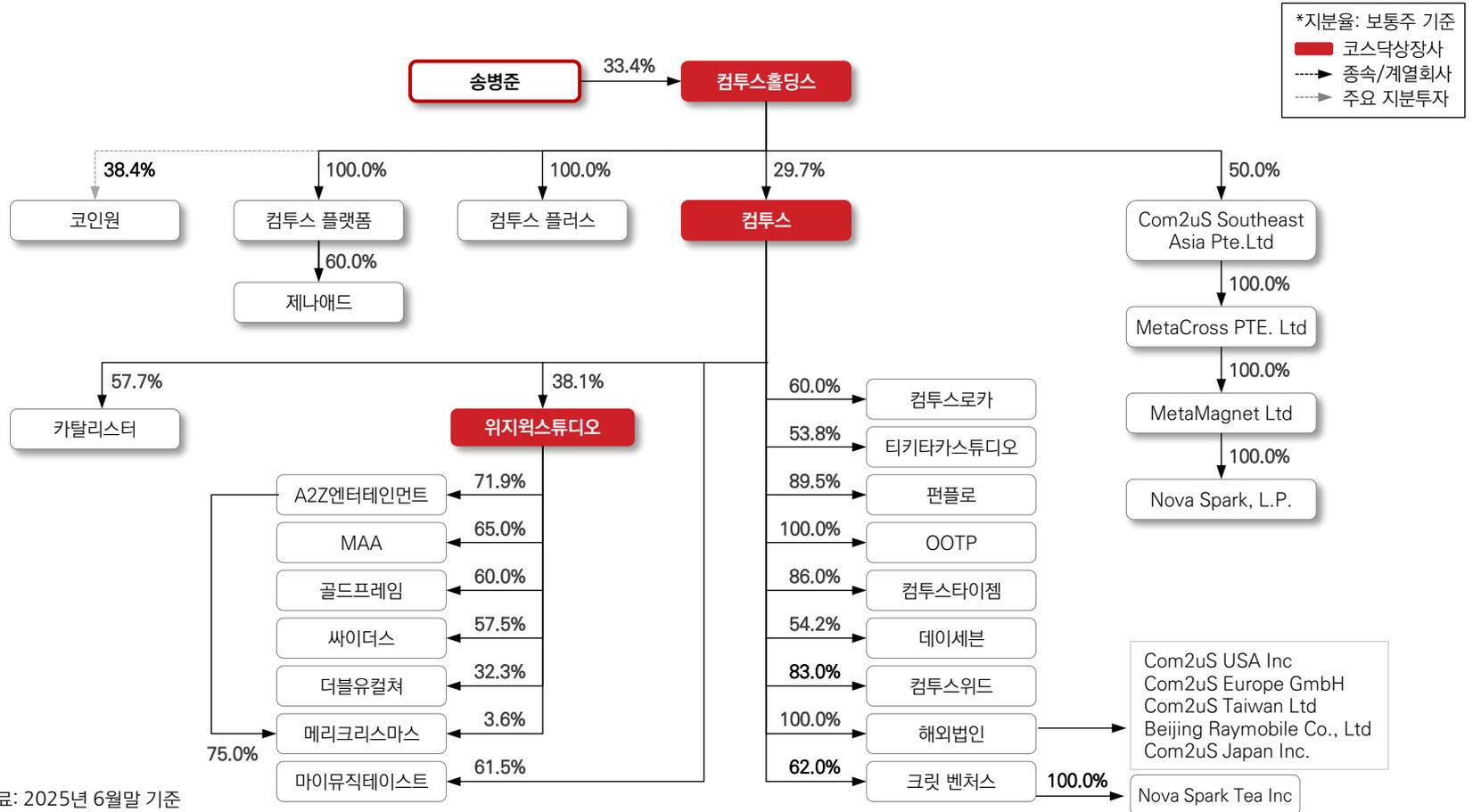
- 컴투스의 연간 매출액은 2014년 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’의 글로벌 흥행으로 퀀텀 점프
- 2015년 ‘컴투스프로야구’, 2016년 ‘MLB 9이닝스’ 등의 야구게임 출시로 포트폴리오 다변화
- 2021년 위지웍스튜디오 인수, 2022년 마이뮤직테이스트 인수하며 영상미디어/K-POP으로 콘텐츠 비즈니스의 영역 확대
- 2023년 ‘MLB 라이벌’과 ‘크로니클’, 2024년 ‘스타시드: 아스니아 트리거’를 비롯한 퍼블리싱 라인업 본격화
- 2025년 ‘프로야구RISING’, ‘더 스타라이트’ 등 기대작 출시로 성장 기대

컴투스의 연간 매출액 추이 (단위: 억원)



Com2uS Group Corporate Governance

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

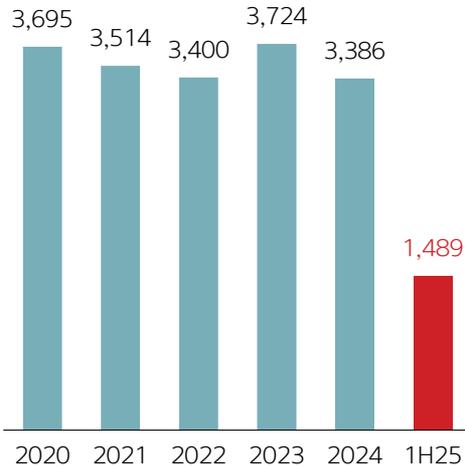


서머너즈 워부터 크로니클까지

- ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’는 2014년 출시 이후 10년이 지난 글로벌 롱런 게임으로 누적 2억 4천만 다운로드, 누적 매출 30억달러 돌파
- 야구게임 라인업 매출액은 꾸준한 상승세. 2024년 기준 연간 매출액은 전년대비 31.2% 증가한 성과 달성
- 야구게임 라인업은 ‘MLB 9이닝스’, ‘MLB 라이벌’, ‘컴투스프로야구’, ‘컴투스프로야구V’, ‘컴프매’ 등을 총칭함
- ‘크로니클’은 22년 8월 국내 출시, ‘서머너즈워:러쉬’는 25년 5월 글로벌 출시하며 서머너즈 워 IP를 활용한 시퀀스게임으로 양호한 성과 달성

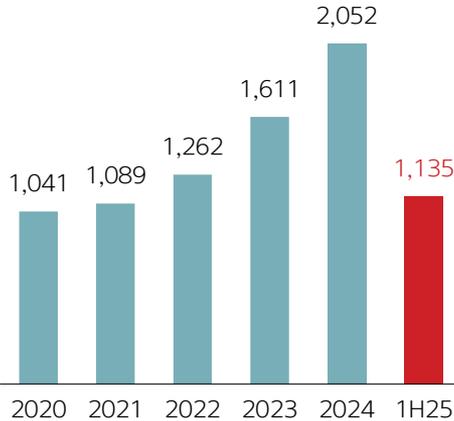
(억원)

RPG



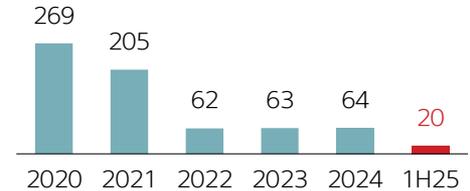
(억원)

스포츠



(억원)

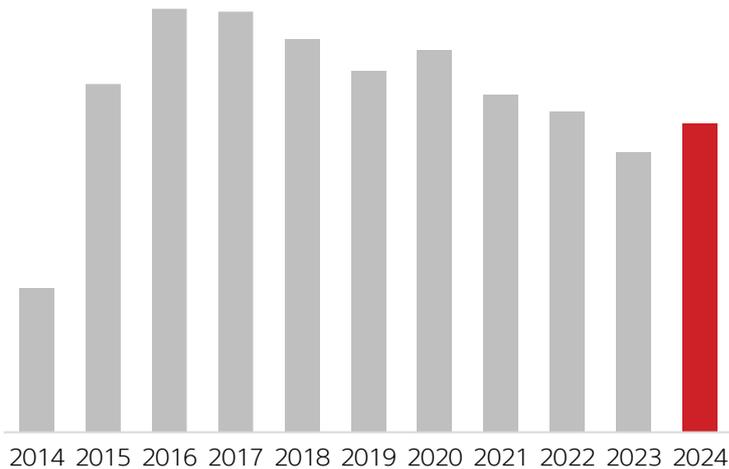
캐주얼



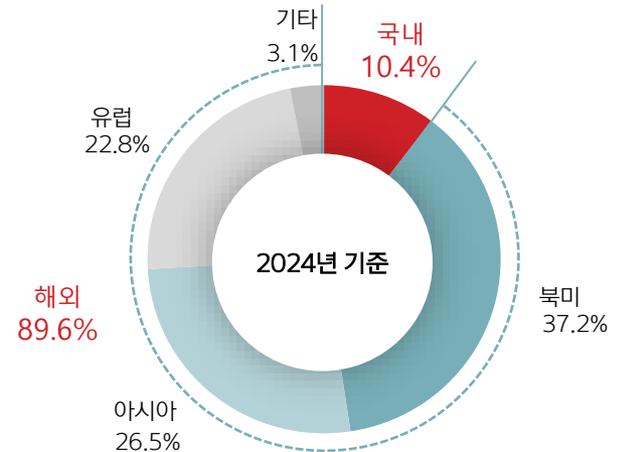
서머너즈 워 - K게임의 올타임 레전드 워

- 2014년 글로벌 출시 이후 2017년 누적매출 1조원 돌파, 2024년 누적 매출액은 30억달러 돌파
- 한국이나 일부 국가가 아닌 10년여의 글로벌 서비스를 통해 거둔 성과라는 점에서 의미
- 200개국 이상에서 16개 언어로 서비스되며 해외매출 비중은 2024년 기준 89.6%에 달해
- 2017년 e스포츠인 'SWC(서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십)' 개최 이후 8년간 글로벌 e스포츠 팬덤 구축
- 출시 10주년을 맞이한 2024년 매출액은 성장하며 '서머너즈 워'의 글로벌 팬덤 재확인

'서머너즈 워' 연간 매출액 추이



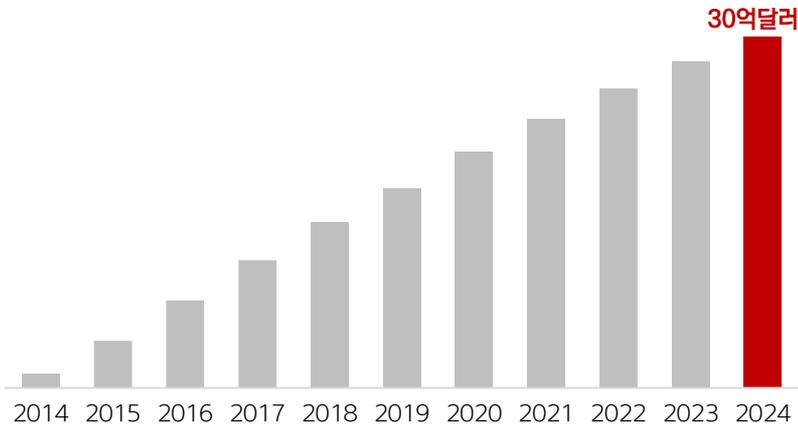
'서머너즈 워' 국가별 매출 비중



‘서머너즈 워: 천공의 아레나’ 출시 11주년

- 2024년 ‘10X10 Festival’ 실시하며 글로벌 IP와의 콜라보레이션 등으로 연중 짜임새 있는 콘텐츠 제공하며 PLC 레벨업
- 2025년 ‘서머너즈 워’ 출시 11주년을 맞아 ‘신규 소환사를 위한 루키리그’, ‘초창기 몬스터 아트 리뉴얼’ 등 진행
- 11주년 슬로건은 ‘Stronger Together’로 지속적으로 유저들과 소통하며 향상된 플레이 시스템 마련

‘서머너즈 워’ 글로벌 성공 10년의 성과



주: 누적매출 기준



야구 게임의 강자

- 컴투스의 야구게임 라인업은 피쳐폰 시기부터 다져온 게임개발 및 서비스 노하우에 기반한 20년 넘는 장기 흥행의 역사
- 실제 야구경기와 흡사한 높은 리얼리티와 타격감 넘치는 물리엔진
- ‘컴투스프로야구V(2022년)’, ‘MLB 라이벌(2023년)’ 등의 라인업 확장
- 2023~2024년 전체 야구게임 매출액은 2년 연속 30% 넘는 성장 기록
- 2025년 야구게임 포트폴리오의 완성: ‘프로야구RISING’ 출시로 3대 야구 라이선스 게임 모두 서비스, 한 단계 도약

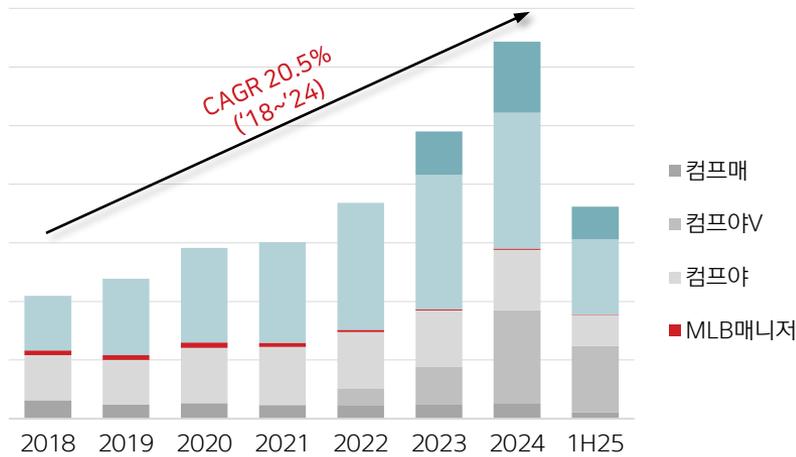
야구게임 라인업



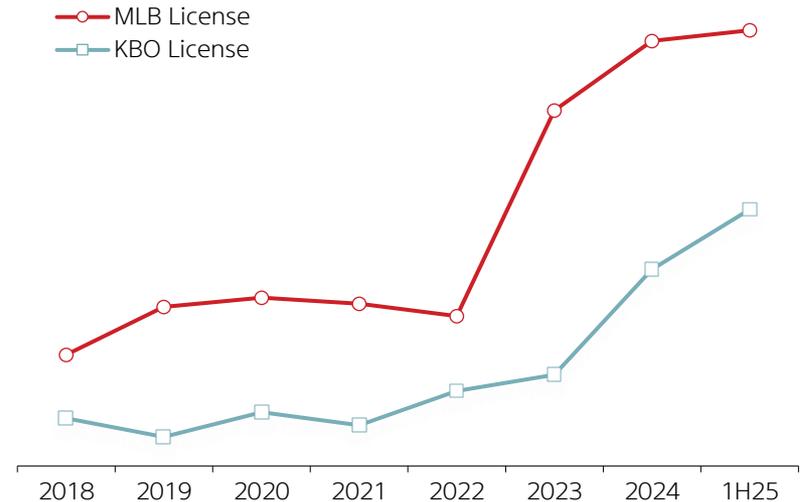
컴투스 야구 라인업

- 야구 라인업은 매년 성장 중. 2024년 연간 매출액은 31.2% YoY 증가 (2018년~2024년 연평균성장률 20.5%)
- KBO라이선스(컴투스프로야구, 컴투스프로야구V, 컴투스프로야구 매니저)와 MLB라이선스(MLB 9이닝스, MLB 라이벌, MLB 9이닝스 GM) 꾸준한 DAU 지표 상승세
- 특히, 'MLB 9이닝스'는 글로벌 MLB라이선스 기반 모바일게임 매출 1위
- KBO 라이선스 게임은 국내 야구 팬덤 확대, 안정적인 운영과 업데이트에 힘입어 괄목할만한 성장세 시현

야구라인업 매출액 추이



야구라인업 연평균 DAU



Quarterly Consolidated Earnings Trend

- 컴투스 매출은 ‘서머너즈 워’와 야구라인업의 견조한 성과로 외형 확대
- 경영 효율화 기조 : 인건비는 조직 운영 최적화, 마케팅비도 매출액 대비 비율 안정화
- 자회사는 콘텐츠 제작 증가 및 비용 효율화 노력으로 수익성 개선 기대

최근 연결 실적 현황

[2Q25 매출] 컴투스 매출은 대표 게임들의 견조한 성과에 힘입어 QoQ 6.9% 증가
 자회사 매출은 미디어를 비롯한 종속법인 매출 증가로 QoQ 20.9% 증가
매출 1,848억원 (YoY 6.8% ↑, QoQ 10.0% ↑) 기록

[2Q25 이익] 스테디셀러 게임들의 국내외 흥행 유지, 효율적인 비용 배분 전략으로 안정적으로 수익성 유지
영업이익 14억원(YoY 0.1% ↑, QoQ 17.8% ↓), **당기순이익** 24억원(YoY 373.9% ↑, QoQ 16.9% ↑) 기록

연결기준 분기 및 연간 실적 추이

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	2.4	373.9	16.9
지배주주순이익	3.7	3.2	-126.0	7.4	8.7	137.7	17.9

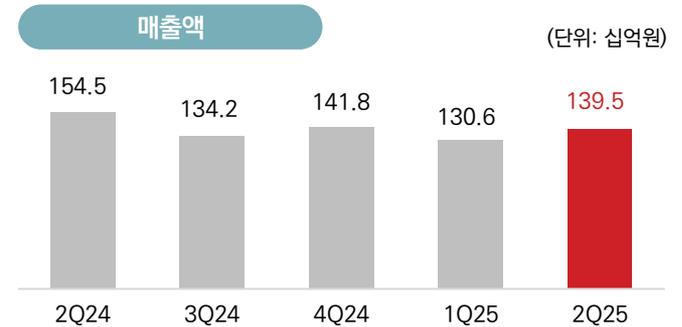
Com2uS Quarterly Earnings Trend

최근 별도 실적 현황

[2Q25 매출] RPG 매출액은 '서머너즈 워 : 천공의 아레나'의 전년 높은 기저에 따른 감소 시즌 개막 본격화로 유저 모객 극대화 및 유입 유저의 성장 스포츠 게임 매출액은 MLB와 KBO 모두 고른 성장세 보이며 YoY 15.7% 증가 **매출 1,395억원**(YoY 9.7% ↓, QoQ 6.9% ↑) 기록

[2Q25 이익] 마케팅비 증가에도 불구하고 영업이익률 3.5% 기록하며 안정적으로 수익성 유지 **영업이익 49억원**(YoY 46.9% ↓, QoQ 5.6% ↓), **당기순이익 126억원**(YoY 10.9% ↑, QoQ 17.8% ↓) 기록

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	



Com2uS Quarterly & Annual Expense Trend

최근 별도 실적 현황

- 마케팅비 : ‘서머너즈 워’ 11주년 마케팅 및 야구게임 시즌 개막 프로모션 영향
- 인건비 : 전사 인력 관리의 효율성 유지되며 YoY 6.0%, QoQ 1.5% 증가
- 로열티 : IP 콜라보레이션 감소로 YoY 2.4%, QoQ 16.7% 감소
- 지급수수료 : 일본 ‘프로야구 라이징’ 의 출시 비용 반영으로 QoQ 20.1% 증가

별도 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

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

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 출시
	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 출시
	더 스타라이트	MMORPG	게임테일즈	모바일/PC	한국/글로벌	2025년 3분기 국내/ 2026년 글로벌 출시
	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

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



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



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

데스티니 차일드 IP

- 고퀄리티 일러스트와 화려한 연출의 키우기 RPG 게임
- 서브컬처 팬덤 기반의 인기 IP '데스티니 차일드' 활용
- 원작의 탄탄한 내러티브를 기반으로 한 웰메이드 방치형 게임으로 2026년 출시 목표
- 티키타카 스튜디오의 개발 멤버는 전원 평균 10년 이상의 업계 경력을 가진 베테랑
- 대표작 '소울 스트라이크' 는 2024년 출시 이후 누적 매출 약 400억 원 이상 기록

데스티니 차일드 IP*



티키타카 스튜디오



- 설립연도 : 2019년
- CEO : 유희상
- 대표게임 : '소울 스트라이크' 등
- 특징 : 방치형 RPG 장르에서 높은 전문성을 보유하고, 참신한 아이디어로 혁신적인 게임 제작에 주력
- 비고 : 전작 '소울 스트라이크' 연간 누적 매출 400억원 달성

프로젝트 M

- ‘프로젝트 M’은 신대륙에서 용병마을을 건설하여 모험과 노동으로 성장하는 MORPG
- 2024년 크래프팅 게임은 가장 인기있는 장르 중 하나
- ‘페퍼게임즈’는 2021년 설립된 게임 개발사로, 전 멤버가 다양한 게임 장르의 초기 개발, 런칭, 라이브 서비스까지 경험한 베테랑
- 대표작, ‘리그매니저(AOS 기반 매니지먼트 게임)’는 누적 판매량 2.5만장 기록. 체감형 스포츠 레이싱 게임, 슈팅, MMO 등 다양한 게임 개발 경험

프로젝트 M*

- 장르 : MORPG
- 개발사 : 페퍼게임즈
- 플랫폼 : 모바일, PC
- 출시일정 : 2026년 상반기
- 출시국가 : 글로벌
- 주요특징 : 용병을 수집하고 용병 캠프를 건설하는 캐주얼한 북미형 아트 세로형 RPG



Project M
모험의 시작

페퍼게임즈

- 설립연도: 2021년
- CEO : 이정진
- 대표게임 : 리그매니저 (AOS 기반 매니지먼트)
- 특징 : RPG/스포츠/매니지먼트 등 다양한 게임 장르와 PC/모바일/스팀 등 다양한 플랫폼 개발 경험 보유



작은 팀, 큰 가능성.우리는 경계를 넘어 전 세계 플레이어가 공감하는 게임을 만듭니다.

전자적 독자 시점 IP

- 컴투스는 '전자적 독자 시점' IP 기반의 모바일 게임(장르: RPG) 의 글로벌 서비스 예정
- '전자적 독자 시점' IP는 네이버의 유명 웹툰/웹소설로만 2억 이상의 누적 조회수, 2020년 네이버웹툰을 시작으로 글로벌 웹툰 20억 이상 조회
- 2025년 7월 영화 '전자적 독자 시점(이민호, 채수빈 주연)' 개봉, 누적 관객수 100만명 돌파
- 2027년 일본 유명 애니메이션 제작사를 통해 애니메이션 방영 예정
- 개발사 '오프비트'는 2024년 5월 문성빈 대표가 설립. 문성빈 대표는 마구마구 2013, 다함께 던전왕, '신의탑: 새로운 세계' 등의 개발 총괄

전자적 독자 시점 IP*



오프비트



- 장르 : RPG
- 개발사 : 오프비트 (설립연도: 2024년, 문성빈 CEO)
- 플랫폼 : 모바일, PC
- 출시일정 : 2027년
- 출시국가 : 글로벌
- 특징 : 한국형 현대 판타지 장르 기반 RPG
2020년 네이버웹툰을 시작으로 글로벌 웹툰 20억 이상의 누적 조회수
2025년 7월 영화 개봉, 2027년 애니메이션 방영 예정

프로젝트 MAIDEN

- ‘프로젝트 MAIDEN’은 카툰 렌더링 애니메 스타일의 미소녀 육성 시뮬레이션 게임으로 2026년 출시 예정
- ‘브이에이게임즈’는 2019년 설립, 애니메이션을 넘어서는 카툰 렌더링 게임 경험을 완성하는 것이 목표
- 손범석 대표는 엔씨소프트 출신으로 엑스엘게임즈 ‘문명 온라인’ 개발 PM, 나딕게임즈(클로저스), 빅볼(사커스피리츠) 등 유수의 게임사 경험
- 2023년 출시한 아우터플레인(퍼블리싱:스마일게이트홀딩스)은 한국, 대만 등 구글 플레이스토어 인기 1위 기록

프로젝트 MAIDEN*



브이에이게임즈



- 설립연도 : 2019년
- CEO : 손범석
- 대표게임 : 아우터플레인 (서브컬처 턴제 RPG)
- 특징 : 애니메이션을 넘어서는 카툰 렌더링 게임
- 비교: 카카오벤처스 등으로부터 투자유치

주요 투자 기업 및 현황

- 2023년부터 게임 퍼블리싱 라인업 강화 위한 개발사 지분 투자 진행 중
- 게임테일즈(더 스타라이트 개발사, 5.4% stake), 에이버튼(프로젝트ES 개발사, 8.9% stake), 브이에이게임즈(프로젝트M 개발사, 17.2% stake)
- 2025년 '전자적 독자 시점 IP'의 모바일게임 개발사인 오프비트에 전략적 투자 단행
- 2021년 7월 투자한 '케이뱅크' 는 25년 6월말 기준 지분율 1.9%를 보유
- 쿠키런 개발사 '데브시스터즈' 는 24년 7월~25년 6월 약 5.5% 매각 후 25년 6월말 기준 8.2% 지분 보유
- 25년 6월말 기준 에스엠 지분율은 1.0%, 마마무 소속사인 RBW 지분 9.8% 보유

주요 투자 내역

구분	기업	투자 시점	지분 가치	지분율	어떤 회사인가?
게임	데브시스터즈 (194480)	2010년 5월	609억원	8.2%	모바일 게임, '쿠키런' 개발사
	게임테일즈	2023년 5월	25억원	5.4%	MMORPG '더 스타라이트' 개발사
	에이버튼	2024년 2월	170억원	8.9%	넥슨 전 대표 김대훤 CEO가 설립한 게임사 김대훤 대표는 '프라시아 전기', '데이브:더 다이버' 등 개발총괄 역임
	브이에이게임즈	2024년 2월	20억원	17.2%	아우터플레인(2023년 출시) 개발사, 프로젝트M 개발 중임
	오프비트	2025년 2월	135억원	8.2%	넷마블블루의 문성빈 대표가 설립한 신생 개발사 문성빈 대표는 '마구마구2013', '신의탑: 새로운 세계' 등 개발총괄 역임
미디어 콘텐츠	에스엠 (041510)	2022년 10월	315억원	1.0%	K-POP 엔터테인먼트사
	RBW (361570)	2022년 7월	73억원	9.8%	K-POP 엔터테인먼트사
	미디어캔	2021년 4월	144억원	29.9%	방송채널 송출 및 방송시스템 구축 기업
인터넷은행	케이뱅크	2021년 7월	730억원	1.9%	인터넷 전문은행 (IPO 준비중)

주) 상기 지분율은 우선주를 포함한 발행주식총수 대비 지분율입니다.
자료: 2025년 6월말 기준

미디어/엔터 라인업

1H25 Highlight

영상 미디어 부문

대표회사: WYSIWYG Studios

구분	작품명	제작/배급사	채널
영화	그 시절, 우리가 좋아했던 소녀	영화사테이크, 자유로픽처스, 위지웍스튜디오, CJ CGV	극장
	로비	위크하우스컴퍼니, 필름모멘텀	극장
드라마	보물섬	A2Z Ent., 푸르미르 공작소	SBS
	신병 시즌 3	A2Z Ent., 스토리아일랜드	ENA
	살롱 드 홈즈	A2Z Ent., 네오엔터테인먼트	ENA
뮤지컬	지킬앤하이드	오디컴퍼니	-

2025년 Outlook

구분	작품명	일정	제작/배급사	채널
영화	살인자 리포트	3Q25	W/A, MK스튜디오, 플루투스트리그룹	극장
	왕을 찾아서	2025	A2Z Ent., 8픽처스, W/A	극장
	윗집사람들	2025	사이더스, 바이포엠스튜디오	극장
	실연당한 사람들을 위한 일곱시 초찬 모임	미정	위지웍스튜디오, W/A, 매니지먼트숲	극장
드라마	S LINE	3Q25	사이더스	웨이브
	사마귀	3Q25	메리크리스마스, 메가몬스터	SBS
	허수아비	미정	메리크리스마스, 안자일렌	지니
	트릭헌터	미정	메리크리스마스, 푸르미르	미정

K-Pop 부문

대표회사: MyMusicTaste

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비고	
공연 (국내/해외)	YVES, 강다니엘, 8Turn, 에스파	20회	오프라인
커머스	NEXZ, CRAVITY, 보이넥스트도어, EVNNE, ALL(H)OURS, 등	34회	팬사인회 (온·오프라인)
	&TEAM	1회	럭키드로우 (온라인)

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	일정
공연 (국내/해외)	에이티즈, 드림캐처, 에버글로우, 태민, FIFTY-FIFTY 등 140회 이상 공연	2025
	K-Pop 페스티벌(국내 1건, 해외 1건)	2025
	해외 아티스트 내한공연	2025
커머스	IVE, ATEEZ, 에스파, DAY6, CRAVITY 등 200회 이상의 온·오프라인 팬사인회	2025
	아마존 K-Pop MD 협업 프로젝트	2025
신사업	구보 앨범 제작 및 재발매 프로젝트	2025

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	2Q25
유동자산	448,621	454,272	435,824
비유동자산	1,267,391	1,191,710	1,208,833
자산총계	1,716,013	1,645,983	1,644,657
유동부채	346,002	441,824	426,289
비유동부채	133,244	154,285	156,450
부채총계	479,246	596,109	582,739
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	90,676	91,268	91,603
이익잉여금	967,108	848,796	851,785
기타자본구성요소	50,460	17,991	27,908
비지배지분	122,089	85,386	84,189
자본총계	1,236,766	1,049,874	1,061,919
자본과부채총계	1,716,013	1,645,983	1,644,657

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	48,366
법인세차감전순이익	43,016	-159,504	5,535
법인세비용	22,777	-7,524	3,142
당기순이익	42,092	-151,979	2,393
비지배주주순이익	2,336	-44,199	-6,330
지배주주순이익	39,756	-107,781	8,723