

2025년 3분기 경영실적

Com2uS IR

2025. 11. 11

com2uS

Disclaimer

자료는 2025년 3분기 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. 3분기 연결 실적

[연결 매출]

3분기 1,601억원 (YoY 7.4% ↓, QoQ 13.4% ↓)

- 컴투스 매출액은 RPG 매출 감소와 신작들의 제한적 매출 반영으로 YoY 9.9% 감소
- 자회사 매출액은 미디어 종속법인의 외형 확대로 YoY 1.5% 증가

[연결 이익]

3분기 영업손실 194억원 (YoY, QoQ 적자전환)

3분기 당기순손실 145억원 (YoY, QoQ 적자전환)

- 영업비용은 마케팅비 증가로 YoY 4.7% 증가한 1,795억원 기록
- 영업이익과 당기순이익 모두 게임 프로모션 비용 증가로 적자전환

구분 (십억원)	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	% YoY	% QoQ
매출	172.8	190.3	168.0	184.8	160.1	-7.4	-13.4
컴투스	134.2	141.8	130.6	139.5	121.0	-9.9	-13.3
자회사	38.6	48.6	37.5	45.3	39.1	1.5	-13.5
영업비용	171.4	188.2	166.3	183.4	179.5	4.7	-2.1
영업이익	1.4	2.2	1.7	1.4	-19.4	적자전환	적자전환
영업이익률(%)	0.8	1.1	1.0	0.7	-12.1	-13.0%p	-12.9%p
당기순이익	1.0	-157.5	2.0	2.4	-14.5	적자전환	적자전환
지배주주순이익	3.2	-126.0	7.4	8.7	-11.6	적자전환	적자전환

2. 3분기 별도 실적

[별도 매출]

3분기 1,210억원 (YoY 9.9% ↓, QoQ 13.3% ↓)

- RPG 매출액은 '서머너즈 워'의 전년 10주년의 높은 기저로 인한 감소세
- 스포츠게임 매출액은 YoY 5.7% 증가한 537억원, 올스타 및 가을 이벤트로 견조

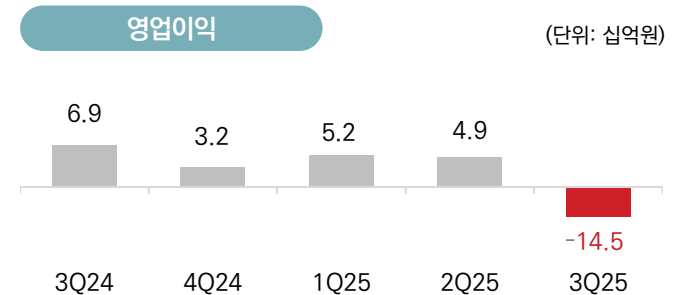
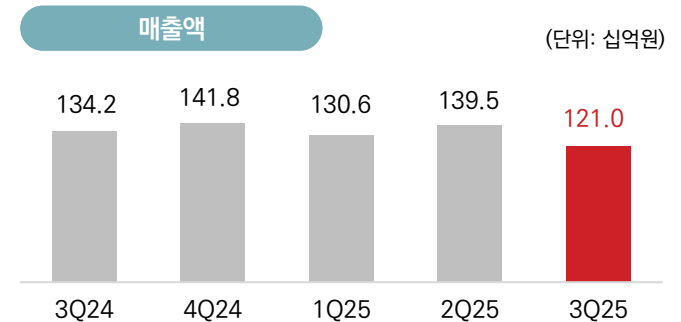
[별도 이익]

3분기 영업손실 145억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자전환)

3분기 당기순손실 101억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자전환)

- 별도 영업이익과 당기순이익 모두 적자 전환
- 마케팅비 증가에 주로 기인. 기존 게임부터 신작까지 프로모션 비용 발생

구분 (십억원)		3Q24	2Q25	3Q25	% YoY	% QoQ
매출		134.2	139.5	121.0	-9.9	-13.3
게임 매출	RPG	79.5	73.3	63.8	-19.7	-13.0
	스포츠	50.8	61.9	53.7	5.7	-13.2
	캐주얼	2.0	0.8	1.6	-18.8	114.2
		132.3	136.0	119.2	-10.0	-12.4
기타 매출		1.9	3.6	1.8	-6.0	-49.7
영업비용		127.4	134.6	135.4	6.3	0.6
영업이익		6.9	4.9	-14.5	적자전환	적자전환
영업이익률 (%)		5.1	3.5	-12.0	적자전환	적자전환
당기순이익		0.6	12.6	-10.1	적자전환	적자전환



3. 별도 비용 분석

[마케팅비]

기존 게임부터 신작까지 프로모션 비용 크게 증가하며 YoY 88.8% 증가

[지급수수료]

전분기 '프로야구 라이징' 출시 비용 제거되며 QoQ 24.3% 감소

[인건비]

인건비성 비용이 반영되며 YoY 16.7%, QoQ 11.6% 증가

[로열티]

IP 콜라보레이션을 비롯한 라이선스 비용 증가로 QoQ 42.9% 증가

비용 Breakdown

(십억원, %)	3Q24		4Q24		1Q25		2Q25		3Q25		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅비	14.0	10.4	17.7	12.5	17.8	13.6	22.0	15.7	26.4	21.8	88.8	20.1
인건비	29.6	22.1	30.0	21.2	30.5	23.4	31.0	22.2	34.6	28.6	16.7	11.6
지급수수료	53.7	40.0	55.3	39.0	50.8	38.9	61.0	43.7	46.2	38.2	-14.0	-24.3
로열티	15.6	11.6	21.5	15.2	11.0	8.4	9.1	6.5	13.1	10.8	-16.2	42.9
외주용역비	0.4	0.3	0.8	0.6	0.8	0.6	0.7	0.5	1.1	0.9	222.4	54.1
기타	14.1	10.5	13.2	9.3	14.4	11.1	10.7	7.7	14.1	11.6	-0.2	30.9
영업비용	127.4	94.9	138.6	97.7	125.3	96.0	134.6	96.5	135.4	112.0	6.3	0.6

* 비율 : 매출액 대비

4. 장르별 매출

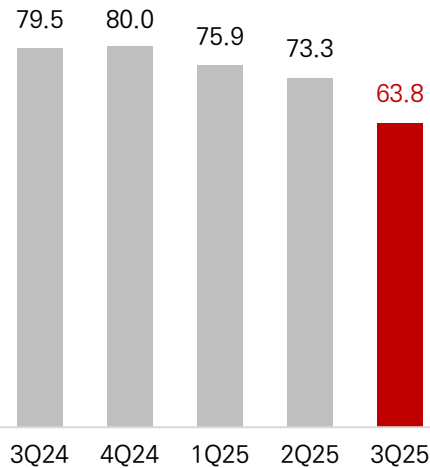
[RPG] • ‘서머너즈 워’의 10주년의 높은 기저로 인한 감소, 11월 ‘TOMORROW’ 업데이트에 주목

[스포츠] • KBO, MLB 라이선스 게임 모두 견조한 성과 지속. 특히 ‘컴투스프로야구V’는 트래픽과 매출 모두 역대 최고치 경신 중

[캐주얼] • 7월 1일 출시한 ‘미니언100’ 매출 반영되며 QoQ 114.2% 증가

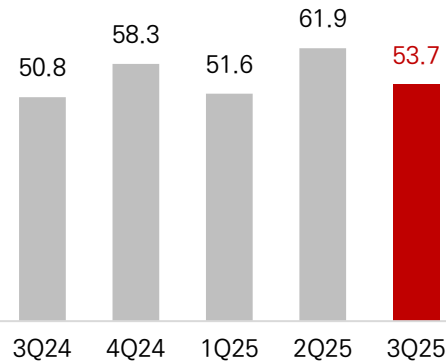
RPG

(단위: 십억원)



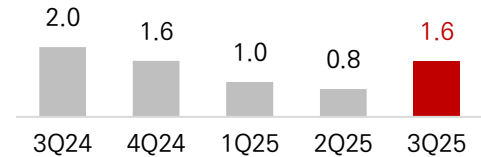
스포츠

(단위: 십억원)



캐주얼

(단위: 십억원)



5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

해외 786억원 (YoY 17.6% ↓, QoQ 23.3% ↓)

국내 496억원 (YoY 16.4% ↑, QoQ 2.9% ↓)

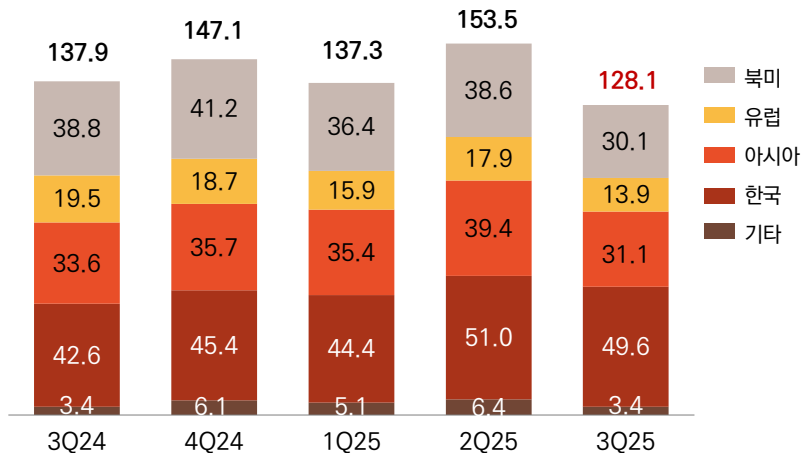
- 해외 매출액은 RPG 매출 감소로 YoY 17.6% 감소
- 국내 매출액은 KBO 야구게임의 성장에 힘입어 YoY 16.4% 증가

[지역별 비중]

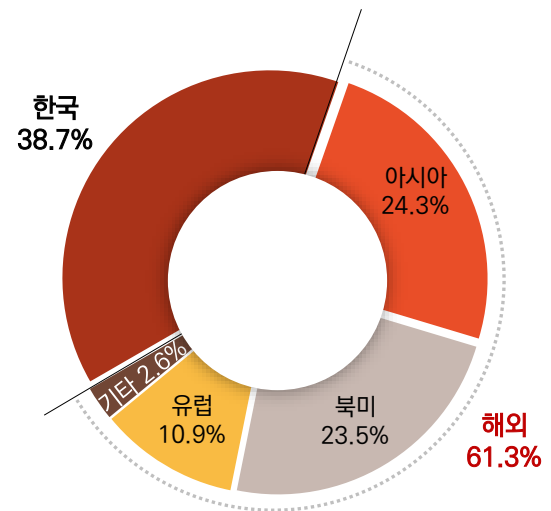
3Q25 게임 사업의 해외 매출 비중은 61.3%(YoY 7.8%p ↓) 기록
북미 23.5%, 아시아 24.3%, 유럽 10.9% 등 글로벌 다각화된 매출 분포

지역별 매출

(단위: 십억원)



지역별 매출 비중



주: 3Q25 기준

6. 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 글로벌 인기 IP '철권 8' 콜라보레이션, 신규 PVP모드 '챌린지 배틀' 추가
- 'SWC 2025' 성황리 진행, 아메리카스컵(브라질 상파울로) 개최, 11월 월드파이널(프랑스 파리) 개최
- 10월 스카이프버 캠페인에 이어 11월 'TOMORROW' 업데이트 예정
서머너즈워 플레이 패턴에 큰 변화, 가치 있는 플레이를 가능케하는 장기 성장 목표



더 스타라이트

- 9월 18일 국내 출시 후 하루 만에 인기게임 구글 1위, 애플 3위 기록
- 안정성/편의성 제고와 콘텐츠 및 밸런스 개선을 통한 유저 만족도 제고
- 신규 던전, '투사의 전장'과 '별의 낙원' 추가 및 개편, 성장/플레이 재미 강화



스타시드: 아스니아 트리거

- 9월 11일 일본 출시 후 팬덤 확보하며 시장 내 안정적 정착
- 론칭 초반 앱스토어 인기 1위, 플레이스토어 인기 3위 기록
- 게임의 매력도 상향 및 현지화(스토리 개편, 일본어 성우 채더빙 등)로 경쟁력 강화



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 레전드 선수들을 시그니처 타입으로 출시
7월말 '스킬 트레이너' 시스템 추가
- 10월 히스토리 패키지, 9주년 포스트시즌 포함 월별 특별 패키지 오픈



[MLB 라이벌]

- 2주년 및 MLB 올스타 경기를 기념하여 다양한 이벤트 개최, 2차 HOF 카드 출시

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 월별 시즌별 패키지 외 올스타 및 가을 맞이 신규 BM추가로 신규유저 증가



[컴투스프로야구 V]

- 3차 골든글러브 교환, 클럽대전 개선 등 매월 콘텐츠 지속 업데이트
- 신규 올스타 카드, 8월 야구의 날 기념 이벤트 진행
- 월평균 DAU는 전년동기대비 68% 증가

プロ野球RISING

- 일본 리그 교류전 베이스의 VS 선수 출시 및 론칭 100일 기념 이벤트 진행
- '사무라이 재팬' 선수 신규 추가 등 장기 콘텐츠 추가하여 내년 시즌 대비



7-1. 신작 라인업

- ‘도원암귀 Crimson Inferno’는 2025년 9월 일본 도쿄게임쇼 참가, 애니메이션의 스토리와 개성 있는 캐릭터를 RPG로 잘 구현하며 호평
- 3D 그래픽과 연출로 박진감 넘치는 전투를 구현했으며 인기 IP의 게임화에 대한 긍정적 평가 및 기대감 고조
- 2026년부터 ‘프로젝트 ES’, ‘데스티니 차일드 IP’ 게임, ‘전지적 독자 시점 IP’ 게임 등 대형/IP 신작 중심의 성장 동력 확보
- ‘스타시드: 아스니아 트리거’는 일본 출시 후 팬덤 확보하며 시장내 안착, MMORPG ‘더 스타라이트’는 안정성/편의성 강화 및 경제 및 성장/클래스 등 플레이 재미 강화 예정

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
	도원암귀 Crimson Inferno	RPG	컴투스	모바일/PC	글로벌 (중국 제외)	협의중
	‘데스티니 차일드 IP’*	키우기 RPG	컴투스(티키타카스튜디오)	모바일	글로벌	2026년
Publishing	스타시드: 아스니아 트리거	수집형 RPG	조이시티	모바일	글로벌	한국: 2024년 3월 28일 / 글로벌: 2024년 11월 28일 일본: 2025년 9월 11일
	갯앤데몬	방치형 RPG	MOYE	모바일	글로벌 (중국, 동남아 제외)	2025년 1월 15일
	더 스타라이트	MMORPG	게임테일즈	모바일/PC	한국/글로벌	한국: 2025년 9월 18일 / 글로벌: 2026년
	펍 히어로즈: 보물 줍줍단 (구, 프로젝트M)	MORPG	페퍼게임즈	모바일/PC	글로벌 (중국 제외)	2026년 상반기
	프로젝트 ES*	MMORPG	에이버튼	모바일/PC	한국	2026년
	프로젝트 MAIDEN*	육성 시뮬레이션	브이에이게임즈	모바일/PC	미정	2026년
	‘전지적 독자 시점 IP’*	RPG	오프비트	모바일/PC	미정	2027년

7-2. 신작 라인업

- ‘도원암귀 Crimson Inferno’는 일본 애니메이션 ‘도원암귀’ IP 기반의 다크판타지 턴제 RPG
- 2025년 9월 ‘도쿄게임쇼 (TGS)’에서 글로벌 최초 공개, 3D 그래픽과 연출로 박진감 넘치는 전투를 구현했으며 모바일과 PC의 크로스 플레이 가능
- 원작만화 ‘도원암귀’는 누적 발행부수 450만부를 돌파, 2025년 7월부터 일본 및 글로벌 OTT 방영중인 TV 애니메이션의 성공을 게임으로 이어갈 것
- ‘프로젝트 ES’는 언리얼5 엔진 기반의 콘솔 게임급 아트 퀄리티와 고도화된 서버 간 경쟁 구도 등이 특징인 MMORPG로 2026년 출시 예정

도원암귀 Crimson Inferno



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

프로젝트 ES



장르	MMORPG
개발사	에이버튼
플랫폼	모바일, PC
출시 일정	2026년
출시 국가	한국
주요 특징	장르 본질적 재미와 다수간 경쟁의 묘미가 극대화된 그리스 신화 배경의 AAA급 MMORPG

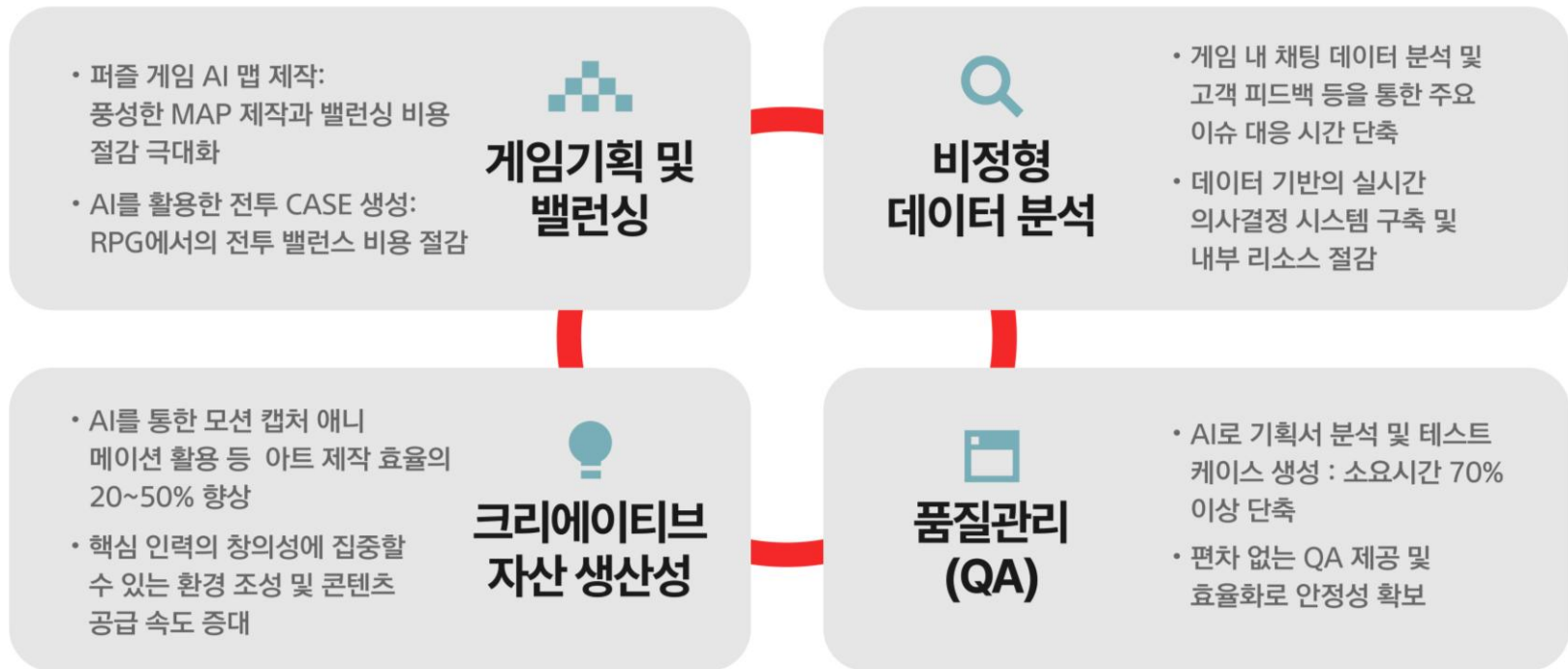
8-1. Com2uS AI Universe

com2uS AI



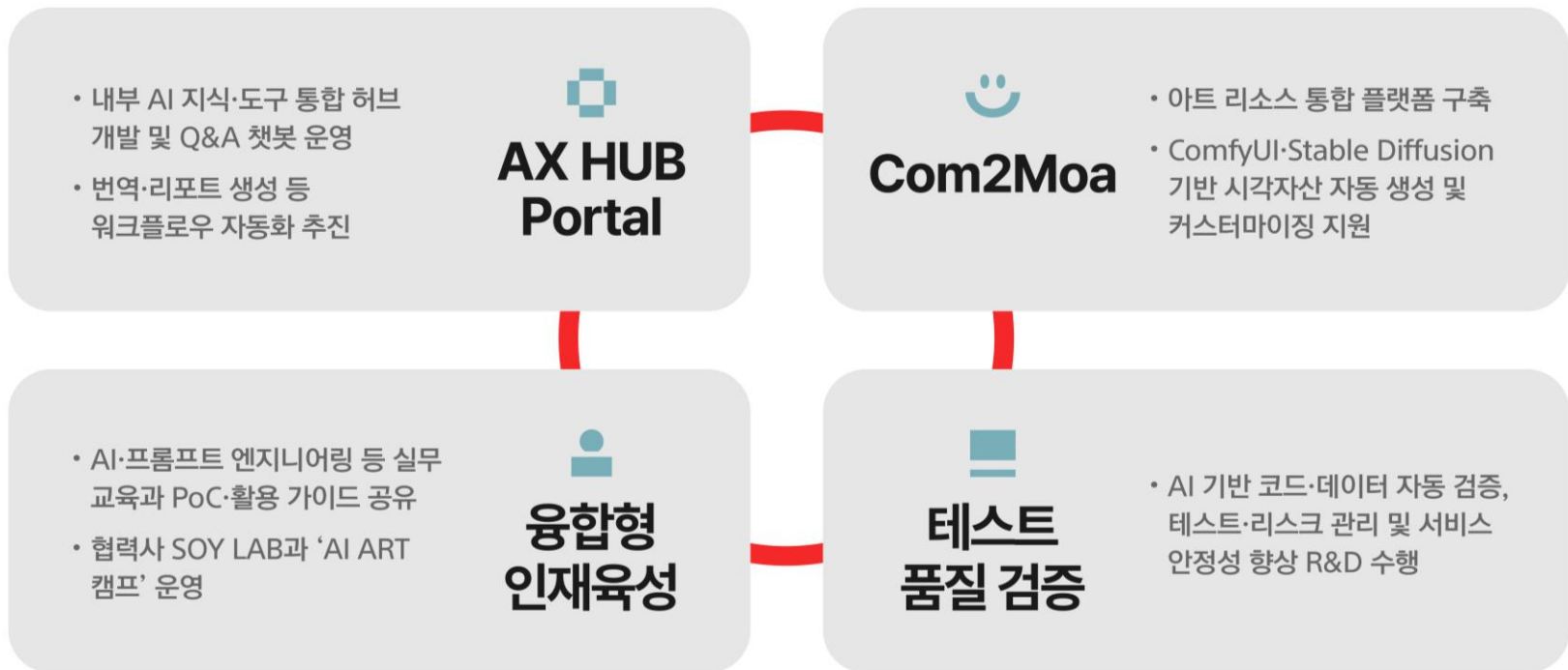
8-2. Com2uS AI Universe

com2uS AI



8-3. Com2uS AI Universe

com2uS AI



Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	3Q25
유동자산	448,621	454,272	397,238
비유동자산	1,267,391	1,191,710	1,227,649
자산총계	1,716,013	1,645,983	1,624,887
유동부채	346,002	441,824	503,932
비유동부채	133,244	154,285	63,350
부채총계	479,246	596,109	567,282
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	90,676	91,268	91,832
이익잉여금	967,108	848,796	844,552
기타자본구성요소	50,460	17,991	32,304
비지배지분	122,089	85,386	82,484
자본총계	1,236,766	1,049,874	1,057,606
자본과부채총계	1,716,013	1,645,983	1,624,887

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	2023	2024	3Q25
매출액	739,639	693,943	160,102
영업비용	772,829	687,815	179,512
영업이익	-33,190	6,128	-19,410
영업외손익	76,206	-165,632	3,621
법인세차감전순이익	43,016	-159,504	-15,789
법인세비용	22,777	-7,524	-1,337
당기순이익	42,092	-151,979	-14,452
비지배주주순이익	2,336	-44,199	-2,816
지배주주순이익	39,756	-107,781	-11,635