

com2uS
Holdings

IR Presentation

com2uS Holdings

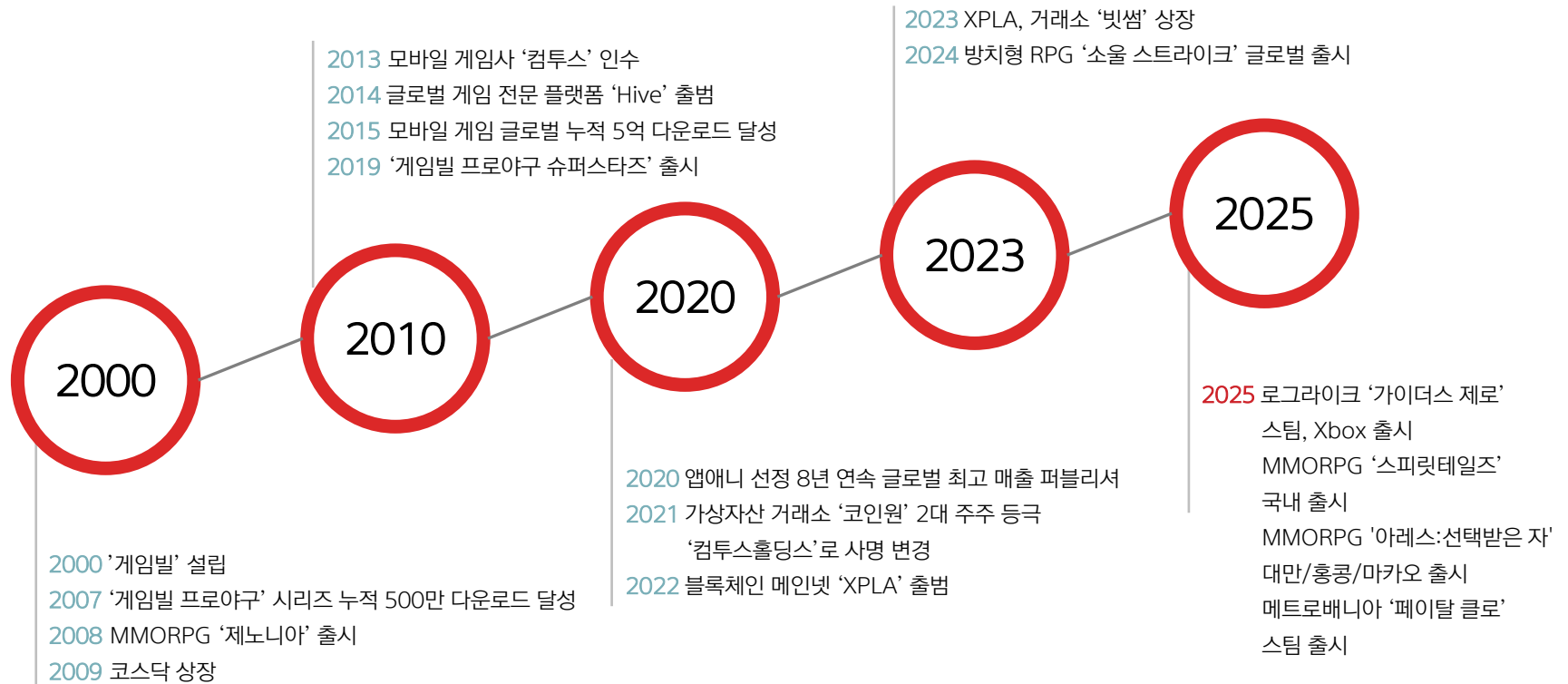


CONX

Contents

01	회사 소개	3
02	게임 사업	7
03	‘Hive’ 플랫폼	10
04	CONX, 블록체인 비즈니스	16
05	코인원, 가상자산 거래소	18
06	실적 추이	20
	Appendix	23

History

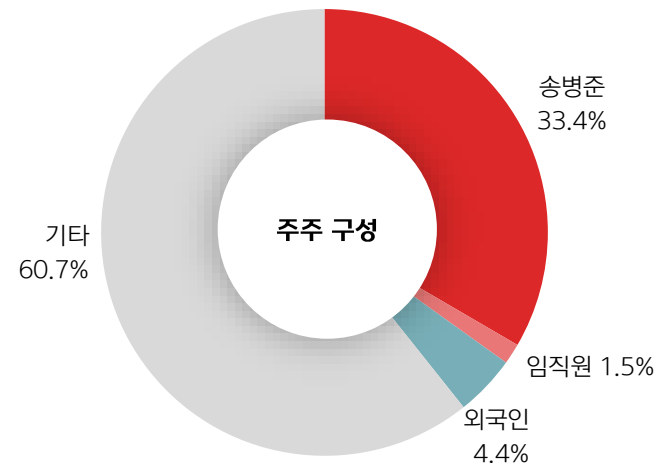


Company Overview

- 2000년 1월 설립되어 2009년 7월 코스닥 상장
- 게임의 글로벌 퍼블리싱, Hive 플랫폼 개발 및 운영, 블록체인 관련 사업을 주요 비즈니스로 영위 중
- 주요 게임으로는 ‘소울 스트라이크’, ‘스피릿테일즈’ 등임
- 주주구성은 최대주주인 송병준 의장 및 특수관계인이 34.9% 보유

컴투스홀딩스 기업 개요

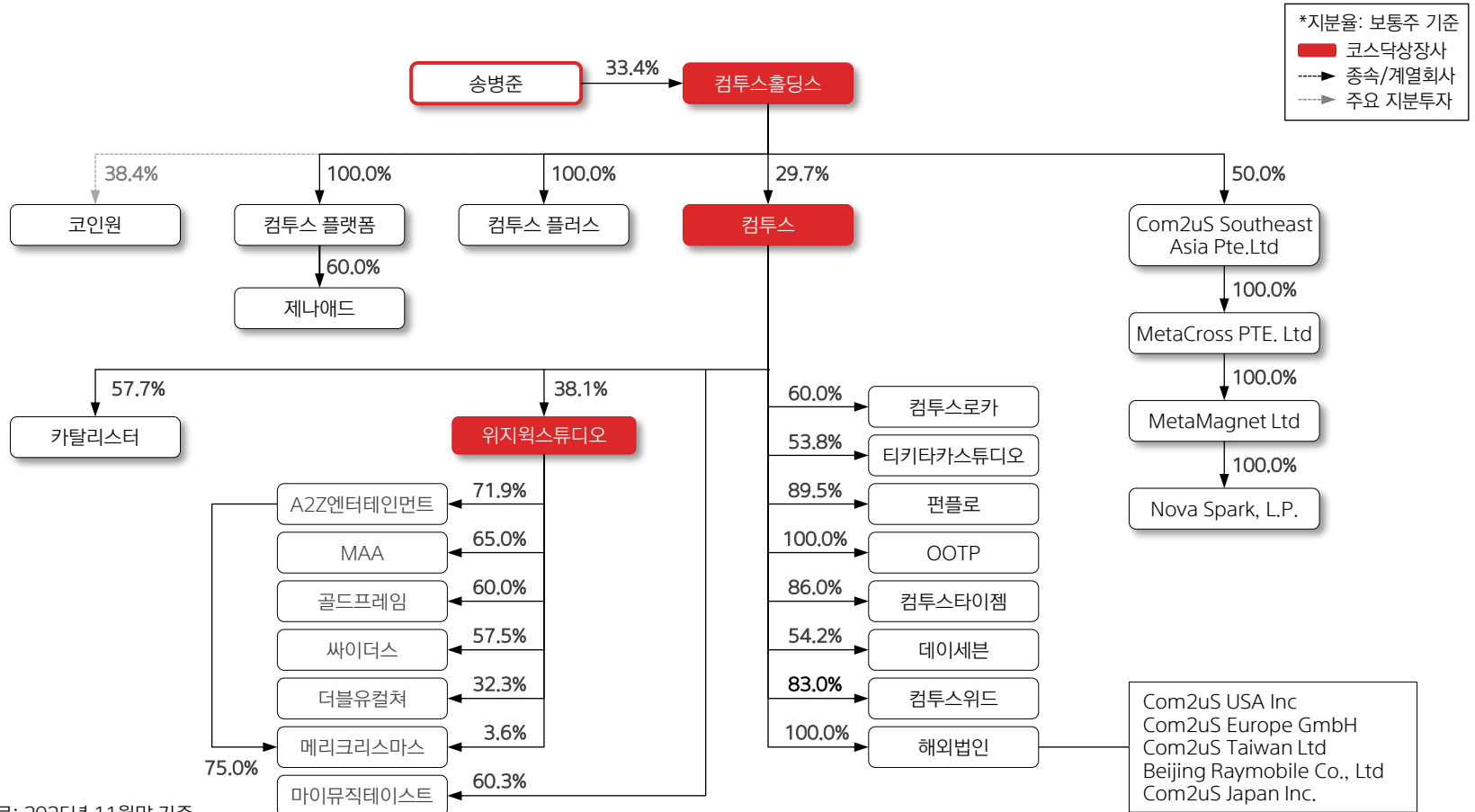
CEO	정철호 대표이사
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
설립일	2000년 1월 10일
핵심 비즈니스	게임 글로벌 퍼블리싱 게임 플랫폼 비즈니스, 블록체인 게임 개발/서비스
주요 자회사	컴투스, 컴투스플랫폼
자본금	33억원
직원수	139명 (본사 기준)
상장일	2009년 7월 30일



자료: 2025년 11월말 기준

Com2uS Group Corporate Governance

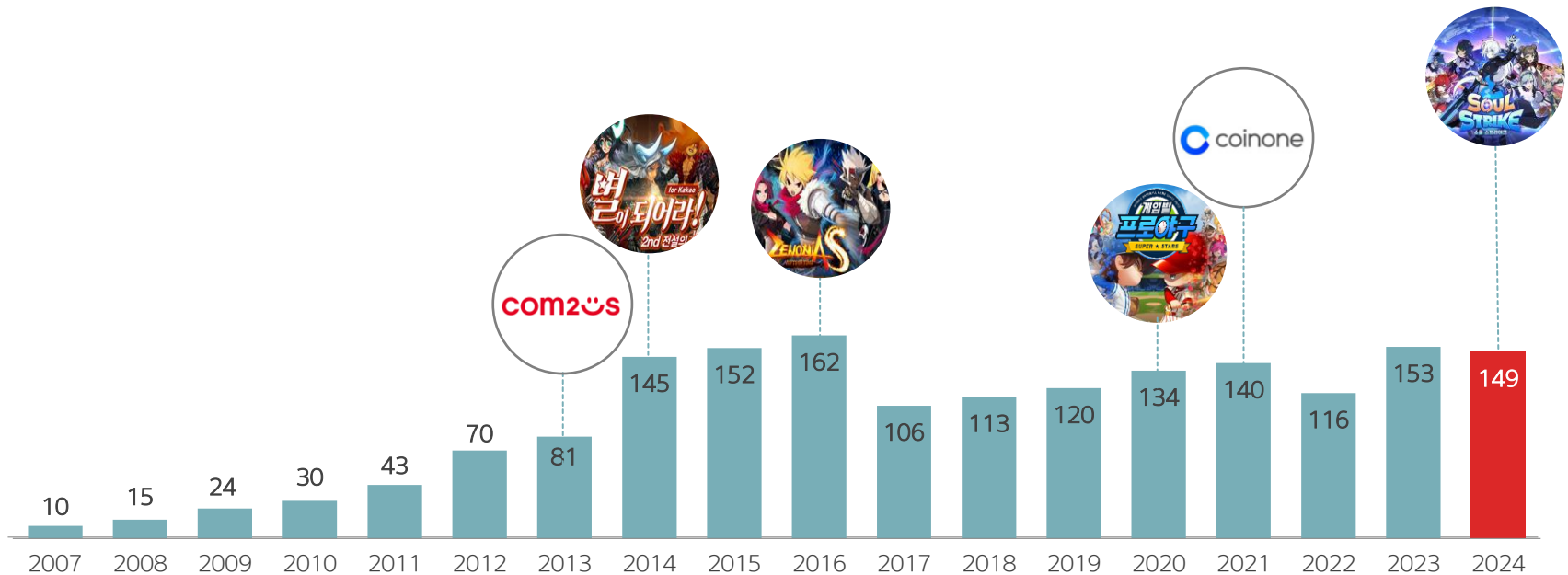
- 컴투스홀딩스 – 컴투스 – 위지윅스튜디오/마이뮤직테이스트로 연결되는 블록체인/플랫폼, 게임, 영상/K-Pop의 밸류체인 생태계



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
- 2024년 ‘소울 스트라이크’ 출시 및 멀티 플랫폼 확장, ‘Hive’ 고도화

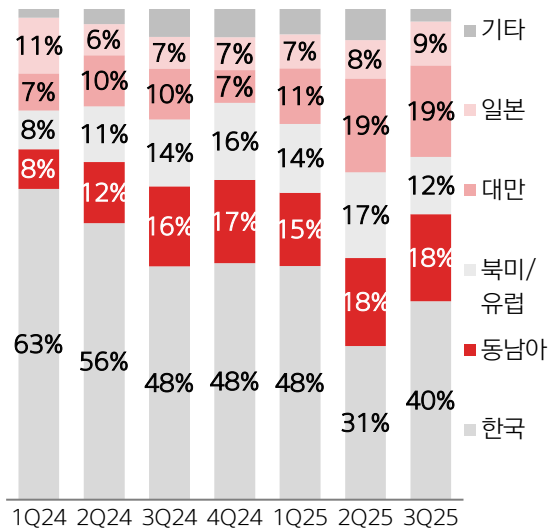
컴투스홀딩스의 연간 연결 매출액 추이(십억원)



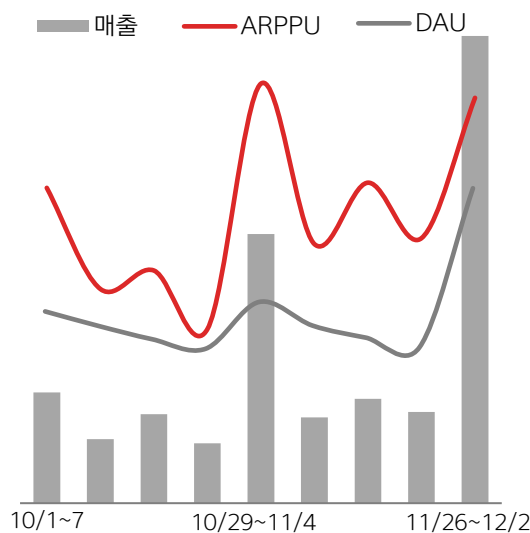
‘소울 스트라이크’ 견조한 흐름 속 콜라보 효과 확인

- ‘소울 스트라이크’, 3분기 안정적 매출 유지. 커뮤니티 케어 강화로 이용자 참여 지속 확대
- 10/29 ‘입학용병’, 11/26 ‘QWER’ 콜라보 효과로 매출/DAU/ARPPU 등 주요 지표 뚜렷한 반등세 시현
- ’26년 1월 진행 예정인 2주년 이벤트 효과로 추가 성장 전망

‘소울 스트라이크’ 해외 매출 다변화



‘소울 스트라이크’ 4분기 콜라보 업데이트 성과



* ARPPU(Average Revenue Per Paying User): 유저당 결제 금액 / DAU(Daily Active User): 일간 활성 유저

신작 라인업

- 향후 총 7종의 신작 라인업 구축 예정. 글로벌 타겟 장르와 멀티플랫폼 신작 중심으로 포트폴리오 다변화 추진
- ‘페이탈 클로’는 11월 Steam Early Access 출시 후 현재까지 유저 평가 95%가 ‘매우 긍정적’. 위시리스트 2.8만 건 기록 중
- ‘아레스 글로벌’ 2026년 글로벌 론칭 위한 게임성 개선 진행 중
- 수집형 RPG ‘스타 세일러’는 알파테스트 호평, 아트 중심의 차별화 기대

게임명	장르	개발사	플랫폼	출시 국가	출시 일정
페이탈 클로	메트로배니아	NDEV GAMES	PC/콘솔	글로벌	2026년 3월 Steam 정식 출시
컬러스유퍼	퍼즐	ARRKKA	모바일	글로벌	2026년 상반기
파우팝 매치	퍼즐	투바이트	모바일		
스타 세일러	수집형 RPG	파나나스튜디오	모바일		
아레스 글로벌*	MMORPG	세컨드다이버	PC/모바일	글로벌**	2026년 하반기
론 셰프	메트로배니아	프로젝트모름	PC/콘솔	글로벌	
프로젝트 D*	디펜스	붐캣스튜디오	모바일		
프로젝트 V*	MMORPG	유틸플러스인터랙티브	PC/모바일		
우당탕 러너즈	런레이싱 육성	똑딱스튜디오	모바일		미정

주) *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음. **는 한국, 대만, 홍콩, 마카오 제외

3축으로 글로벌 게임 공략

인디



모바일



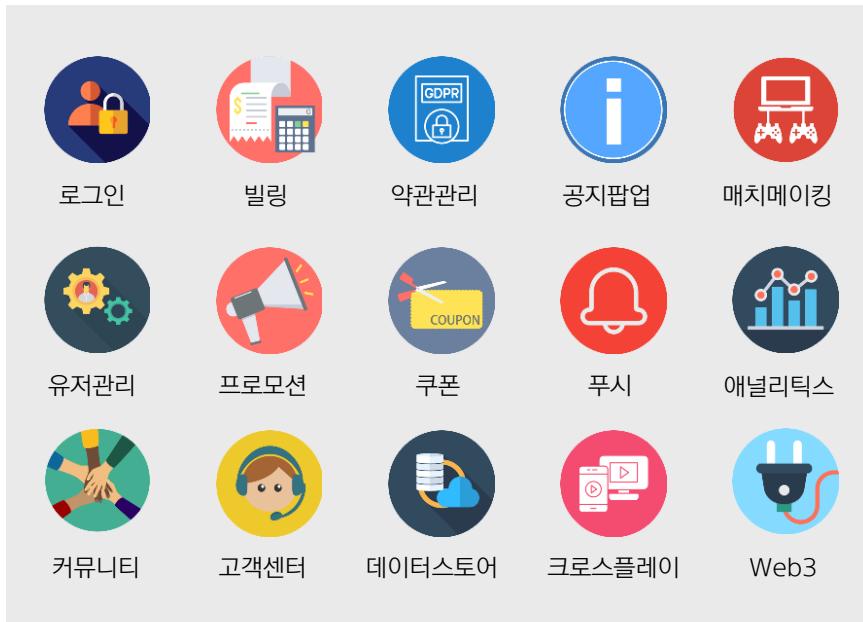
PC/콘솔



‘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

Hive, 글로벌 생태계 확장 가속화

- 글로벌 시장에서 Hive 브랜드 가시성 및 고객 신뢰도 동반 상승
- 일본 CEDEC, 독일 Gamescom 및 국내 G-STAR 등 주요 글로벌 행사 참여로 파트너 네트워크 확장
- 현지 협업 모델 정착으로 기술 및 서비스 경쟁력 제고
- 공공/AI 등 신규 비즈니스 분야 선제 대응으로 플랫폼 활용 영역 확대

글로벌 파트너십 기반 B2B 생태계

고객사 및 파트너 네트워크 확대

- 해외 주요 게임쇼 및 네트워킹 통한 Hive 브랜드 인지도 제고
- 지역별 핵심 파트너사와의 Co-marketing 추진
- 현지 맞춤형 기술지원 체계 구축으로 글로벌 신뢰도 강화

플랫폼 기반 사업 고도화

- Hive 기반 외부 솔루션 Upsell/Cross-sell 전략 본격화
- AI 및 게임 융합형 정부 편당 및 공공 프로젝트 수주 기회 확보
- 비게임 영역까지 확장 가능한 B2B 솔루션 레퍼런스 확보

하반기 글로벌 주요 행사 참여

7월 일본 CEDEC



8월 독일 Gamescom

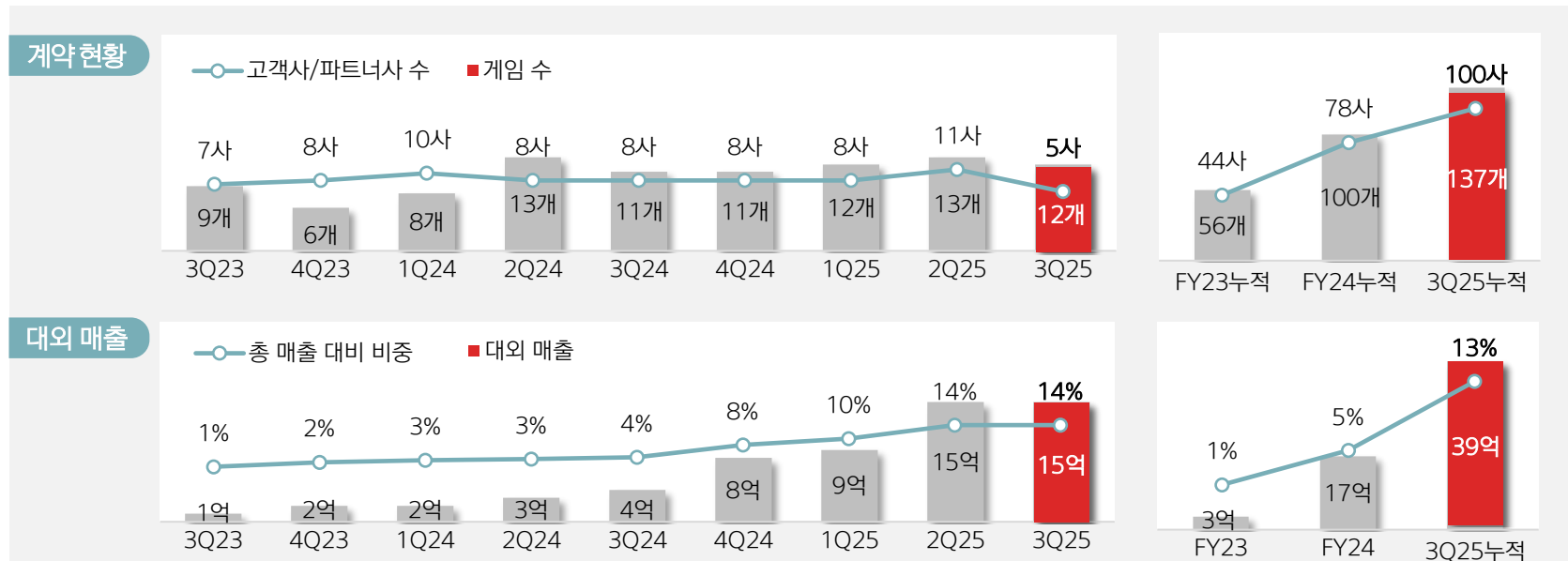


주) CEDEC: 일본 최대 개발자 컨퍼런스 / Gamescom: 독일 개최, 세계 최대 게임 전시회

Hive 플랫폼의 가파른 성장세

- 3Q25 기준 누적 계약 게임 137개, 고객사/파트너사 100개사 확보하며 연간 기대수준 충족
- 3Q25 누적 대외 매출 39억원, 전년동기 대비 305% 증가. 가파른 성장세 지속
- 글로벌 파트너사(텐센트 클라우드, Xsolla 등)와의 협업 강화되며 네트워크 확장, 플랫폼 경쟁력 및 생태계 고도화 지속

Hive 플랫폼 성장 추이



주) 대외 매출: 외부 고객 대상 Hive 판매 및 3rd Party 매출, 솔루션 구축 프로젝트 포함. 공공사업 제외

컴투스플랫폼, 차세대 WTS 시장 진출

- 컴투스플랫폼은 유진투자증권과 차세대 웹 트레이딩 시스템(WTS)의 공동개발 MOU 체결
- 기획, 설계를 비롯해 개발, 기술지원, 유지보수 등 프로젝트 전반을 담당
- 몰입도 높은 UI/UX를 구현하고 Gamification, 콘텐츠, 커뮤니티 등 다양한 차별화 요소를 담아 WTS 구현 계획

다양한 산업과의 협력으로 비즈니스 확장



유진투자증권 WTS 공동개발

유진투자증권

- 금융 서비스 기능 정의 및 검토
- 관련 인프라 API 제공

컴투스플랫폼

- WTS 플랫폼 기획·설계·개발
- 몰입도 높은 UI·UX 구현
- 게이미피케이션·콘텐츠·커뮤니티 등 차별화
- 기술 지원 및 유지 보수 전반

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
- ‘CEDEC 2025’, ‘Gamescome’ 등 다양한 글로벌 네트워킹 통해 글로벌 시장 내 브랜딩 강화되고 있음

하이브(Hive) 도입 제휴사



* 상기 파트너 외 총 87개 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

(참고) GBaaS Platform Market

- GBaaS(Game Back-end as a Service Platform) 플랫폼은 게임 개발 기간 단축 및 운영 비용 절감 효과 극대화
- 기본 백엔드 기능에 유저 행동, 선호도, 게임 내 활동 분석 등 제공하며 게임사 수익 창출 전략 지원
- 게임 산업 성장과 디지털 인프라 확대에 따라 높은 성장 잠재력 보유함
- 해외 기업으로는 MS의 Azure, AccelByte, PlayFab 등이 있으며, AccelByte는 북미 PC/콘솔 중심으로 글로벌 확장 중

게임 백엔드 서비스 플랫폼 시장



국내

뒤끝(AFI) 게임베이스(NHN) 게임팟(네이버클라우드)

해외

AWS Microsoft Azure AccelByte
PlayFab Photon Engine brainCloud
Google ChilliConnect Tavant Technologies

* 자료: VERIFIED MARKET REPORTS

급성장 중인 미국 GBaaS 기업 AccelByte

기업 개요

- 2016년 설립 후 2021년 시리즈 A에 갤럭시 인터랙티브, 넷이즈 등 참여로 \$10M 투자 유치
- 2022년 시리즈 B는 소프트뱅크, 소니 등 참여로 \$60M 투자 유치, 국내 게임사로는 크래프톤이 약 11억(1.65%) 투자
- 2024년 연간 매출 약 \$80.7M, 직원 수 445명

주요 판매처



* 자료: Growjo

CONX, 차세대 핀테크 메인넷으로 진화

- XPLA는 차세대 핀테크 인프라로 재정비, 'CONX'로 공식 리브랜딩
- CONX는 'Culture=Connect' 철학 아래, Web3 게임/콘텐츠 넘어, 문화·금융·기술 전반 실물자산 연결하는 플랫폼형 메인넷으로 확장
- AI 기반 글로벌 아트 플랫폼 '아르투(Artue)'의 STO 기술 파트너십 통해 RWA 시장 본격 진출, 실물자산의 디지털화/온체인화를 지원
- 규제친화적 환경에서 STO, 결제, 정산 등 핀테크 핵심 인프라 역할 수행 예정

CONX 리브랜딩



Culture = Connect

문화, 금융, 기술 간 가치를 연결하는
'Mainnet of Trust for Digital Fintech Ecosystem'으로
전략적 진화

CONX의 주요 사업 키워드와 특징

STO

신뢰성 (Reliability)

정부·금융기관 특화 투명·안정적 인프라 보유,
신뢰성 제공

RWA

호환성 (Compatibility)

온/오프체인, 금융 자산을 포용하는
범용·안정적 연결 환경, 호환성 보장

AI

확장성 (Scalability)

권리 보호 및 AI 기반 가치 생성 생태계
활성화, 확장성 확보

CONX, Competition을 통한 IP의 수익화

- AI Competition: AI 기반 게임 제작 공모전을 통해 생태계 참여를 확대하고, 기존 보유 IP의 신규 수익화 모델을 발굴
- Art Competition: 아이디어 기반 창작물에 판매 및 보상 구조 적용해, IP의 디지털 자산화 가능성을 검증
- 확장 방향: AI 활용을 기반으로 다양한 문화·예술 콘텐츠 영역에서 새로운 수익화 모델을 지속 모색

'Nom' IP Competition



- '놈' IP를 활용한 대중 참여형 AI 게임 제작 공모전 추진
- 신속한 콘텐츠 생산 및 기존 IP의 신사업화 기반 확보
- AI 창작 생태계 확장 및 Web3 기반 새로운 수익화 모델 구현

Artist Collaboration



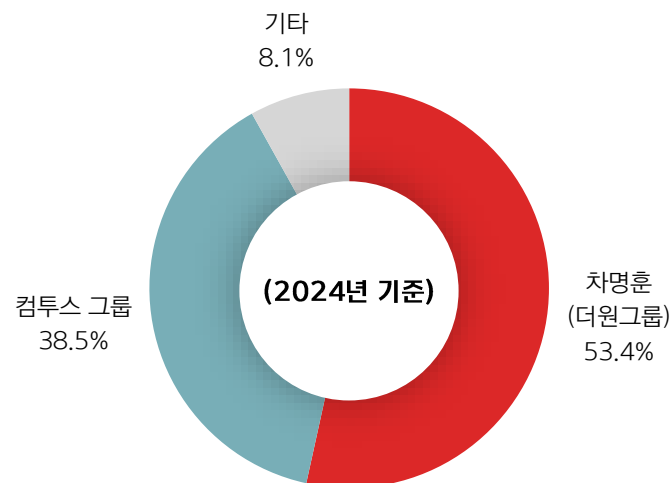
- '픽셀아트' 아이디어 공모 및 원작자 참여형 재창작 구조
- 작품 판매 보상 체계 통해 창작물의 디지털 자산화(RWA) 적용
- IP·아트 분야에서 Web3 생태계 확장

코인원 회사 소개

- 화이트해커 출신의 차명훈 대표이사가 2014년 2월 20일 설립한 국내 가상자산 시장 대표 거래소
- 축적된 운영 경험과 인프라를 바탕으로 시스템 안정화·개발 전문성 강화로 10년 보안 무사고
- 2022년 11월 국내 최대 인터넷은행 ‘카카오뱅크’와 제휴, 2024년 말 누적 거래액 503조원 기록
- 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

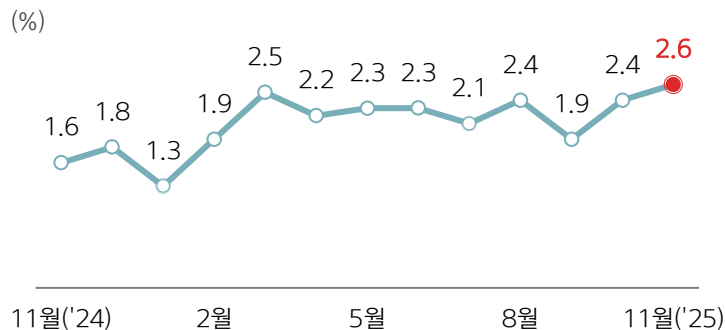
2025년 시장점유율과 수익성 회복

- 2024년 코인원의 국내 원화마켓 거래소 점유율은 1~2%대였으나 2025년부터 회복세 보이며 11월 기준 2.6%대
- 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

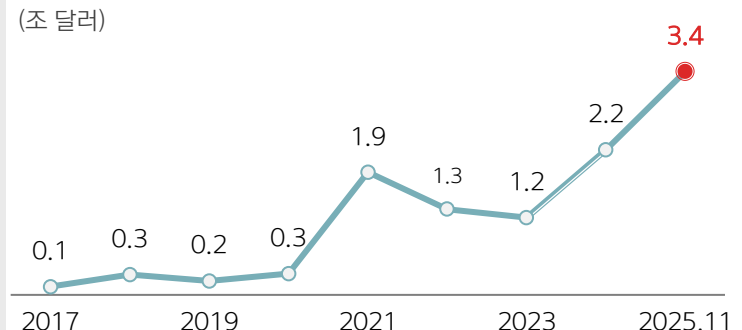


* 자료:코인마켓캡

가상자산 시장의 높은 성장성

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

연도별 디지털자산 시가총액 추이



* 자료:NH투자증권간행물_디지털자산

컴투스홀딩스 연결 실적

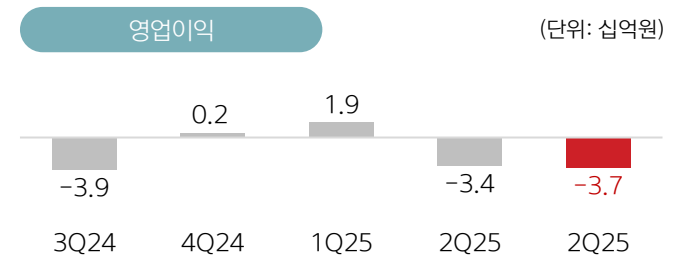
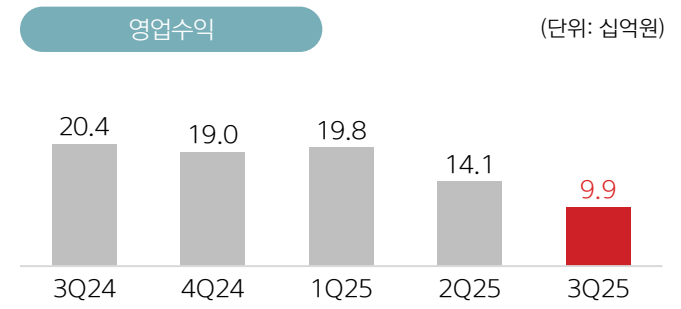
- 3분기 연결 영업수익은 게임 매출 및 관계기업투자이익 감소로 QoQ 28.3%, YoY 56.6% 감소
- 3분기 연결 영업이익은 비용 효율화 지속되었으나 외형 감소로 QoQ 적자지속, YoY 적자축소

구분 (십억원)	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	% YoY	% QoQ
영업수익	45.2	20.3	24.3	27.3	19.6	-56.6	-28.3
사업수익	44.2	26.3	21.9	24.4	19.4	-56.2	-20.8
관계기업투자이익	1.0	-6.0	2.4	2.9	0.3	-	-
영업비용	51.6	64.0	27.5	29.5	23.6	-54.3	-20.3
사업비용	48.4	29.5	27.3	29.1	24.3	-49.9	-16.5
관계기업투자손실	3.2	34.6	0.2	0.5	-0.7	-	-
영업이익	-6.4	-43.7	-3.2	-2.2	-3.9	적자축소	적자지속
당기순이익	-11.1	-26.0	-6.6	-6.1	-5.4	적자축소	적자축소
지배주주순이익	-9.6	-24.3	-5.1	-4.6	-4.0	적자축소	적자축소

컴투스홀딩스 별도 실적

- 3분기 별도 영업수익은 ‘소울 스트라이크’ 및 주력 게임 타이틀 매출 감소로 99억원 기록
- 3분기 별도 영업비용은 매출연동비 감소로 YoY 44.1%, QoQ 22.3% 감소했으나 영업손실 지속

구분 (십억원)	3Q24	2Q25	3Q25	% YoY	% QoQ
영업수익	20.4	14.1	9.9	-51.5	-29.8
사업수익	20.4	14.1	9.9	-51.5	-29.8
배당수익	-	-	-	-	-
영업비용	24.3	17.5	13.6	-44.1	-22.3
영업이익	-3.9	-3.4	-3.7	적자축소	적자지속
당기순이익	-7.3	-6.8	-5.3	적자축소	적자축소



컴투스홀딩스 연결 영업비용

- 마케팅비는 광고 효율 제고, 프로모션 축소 등 선별적 비용 집행으로 YoY 73.0%, QoQ 44.1% 감소
- 인건비는 효율적 인력 운영 기조 유지하며 YoY 31.2%, QoQ 3.1% 감소

비용 Breakdown

(십억원)	3Q24		4Q24		1Q25		2Q25		3Q25		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅	8.6	19.5	3.6	13.5	2.8	12.9	4.2	17.0	2.3	12.0	-73.0	-44.1
인건비	11.6	26.1	7.9	30.0	8.0	36.6	8.2	33.5	7.9	41.0	-31.2	-3.1
지급수수료	11.5	26.0	9.5	35.9	7.0	32.0	8.8	35.9	6.9	35.7	-39.9	-21.2
로열티	9.4	21.2	2.9	11.2	3.1	14.3	1.7	7.0	2.0	10.3	-78.6	17.3
기타	7.4	16.7	5.6	21.4	6.3	28.9	6.2	25.5	5.1	26.3	-31.2	-18.5
사업비용	48.4	109.6	29.5	112.0	27.3	124.7	29.1	118.9	24.3	125.4	-49.9	-16.5
영업비용	51.6	-	64.0	-	27.5	-	29.5	-	23.6	-	-54.3	-20.3

* 비율: 사업수익 대비

Appendix. 컴투스홀딩스 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	3Q25
유동자산	51,184	68,652	42,550
비유동자산	545,450	473,306	480,117
자산총계	596,634	541,958	522,667
유동부채	179,568	214,257	169,231
비유동부채	142,699	116,260	154,594
부채총계	322,266	330,517	323,825
지배기업소유지분	288,864	240,273	230,800
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,945	106,097	104,667
기타자본구성요소	15,784	2,160	5,762
이익잉여금	163,837	128,719	117,073
비지배지분	-14,496	-28,832	-31,958
자본총계	274,368	211,441	198,842

연결 손익계산서

구분 (백만원)	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25
영업수익	45,207	20,312	24,318	27,332	19,605
사업수익	44,171	26,331	21,869	24,445	19,353
관계기업투자이익	1,037	-6,019	2,449	2,887	252
영업비용	51,577	64,034	27,513	29,531	23,550
사업비용	48,418	29,479	27,266	29,065	24,264
관계기업투자손실	3,159	34,556	247	467	-714
영업이익	-6,370	-43,723	-3,196	-2,199	-3,945
영업외손익	-3,656	9,804	-3,636	-3,444	-1,941
세전이익	-10,026	-33,919	-6,832	-5,644	-5,886
법인세비용	1,090	-7,957	-266	478	-453
당기순이익	-11,116	-25,961	-6,566	-6,122	-5,433
지배지분순이익	-9,571	-24,320	-5,060	-4,633	-3,952
비지배지분순이익	-1,545	-1,641	-1,506	-1,488	-1,482