

# com2us

## IR Presentation

com2us



# Contents

1. 게임 시장 현황

2. 기업개요

3. 게임사업

- 서머너즈 웍 IP
- 야구라인업
- 재무현황
- 신작 라인업
- 주요 투자자산
- Com2uS AI Universe

4. 미디어 라인업

# Market Overview – 글로벌 게임 시장

- 2023년 세계 게임시장 규모는 1,870억 달러로 전년대비 2.6% 증가
- 2022년 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

## 글로벌 게임 시장

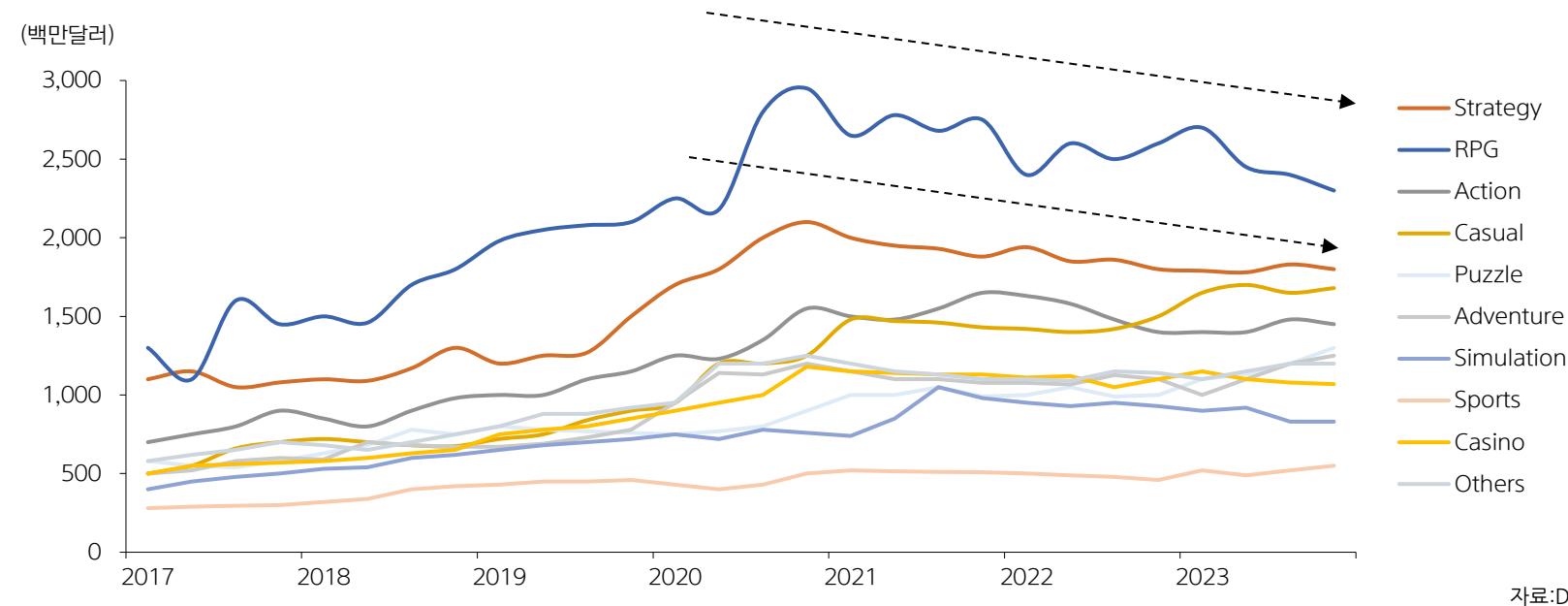


자료: Newzoo, Google

# 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, 슈퍼 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: 25.6%)으로 전년(26.1%)에 비해 점유율 감소
- 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

# Company History

- |        |   |
|--------|---|
| • 1998 | • 컴투스 창립  |
| • 1999 | • 세계 최초 모바일 JAVA 게임 개발  |
| • 2003 | • ‘놈’, ‘미니게임천국’, ‘프로야구’ 시리즈 모바일 기술대상 정통부 장관상 수상<br>• 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<br>• ‘2014년 글로벌 최고 매출 퍼블리셔’ 선정<br>• ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’ 출시                                     |
| • 2015 | • 세계 TOP 50 게임 개발사 7위 선정<br>• ‘컴투스프로야구’ 출시  |
| • 2016 | • ‘MLB 90이닝스’ 출시  |
| • 2017 | • 서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 (SWC) 개최<br>• ‘유령’ 및 ‘동남아시아’ 통합 해외 법인 출범<br>• 제16회 대한민국소비문화대상 수상                         |
| • 2018 | • 컴투스 글로벌 게임문화상 개최<br>• SWC 2018 서울 개최  |
| • 2019 | • ‘서머너즈 워’ 글로벌 누적 매출 2조원 돌파, 누적 1억 다운로드 달성<br>• 8년 연속 ‘글로벌 최고 매출 퍼블리셔’<br>• 스토리게임 명가 ‘데이세븐’, 방치형게임사 ‘노바코어’ 인수 |
| • 2020 | • 유망 게임사 ‘티키타카 스튜디오’ 인수<br>• 국내 최대 온라인 바둑 운영사 ‘컴투스스타이젬’ 인수<br>• 서머너즈 워 중국 판호 발급                               |
| • 2021 | • 게임 개발사 ‘데브시스터즈’ 투자<br>• 종합 미디어 콘텐츠 기업 ‘미디어캔’ 투자<br>• CG/VFX 제작 및 메타버스 기업 ‘위지윅스튜디오’ 인수                       |
| • 2022 | • ‘컴투스 프로야구V’ 출시<br>• K-pop 공연 플랫폼 ‘マイミュ직테이스트’ 인수<br>• ‘크로나클’ 국내, 북미 출시                                       |
| • 2023 | • ‘크로나클’ 글로벌 출시<br>• ‘MLB라이벌’ 출시  |
| • 2024 | • ‘서머너즈 워’ 출시 10주년, 10X10 festival<br>• ‘스타시드: 아스니아트리거’ 출시  |
| • 2025 | • ‘프로야구 라이징(NPB게임)’ 일본 출시<br>• ‘서머너즈 워: 러쉬’ 글로벌 출시<br>• ‘더 스타라이트’ 국내 출시                                       |



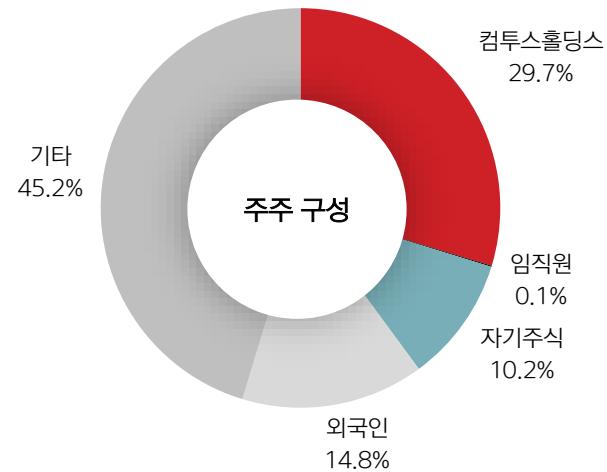
# Company Overview

- 1998년 8월 설립되어 2007년 7월 코스닥 시장에 상장
- 모바일게임 개발 및 서비스를 주요 비즈니스로 영위, 2021년 위치웍스튜디오 지분투자를 시작으로 미디어 콘텐츠로 영역 확장
- 주요 게임으로는 글로벌 RPG 게임인 '서머너즈 워: 천공의 아레나'를 비롯하여, '서머너즈 워: 크로니클', 'MLB 9이닝스', '컴투스프로야구', '아이모', '낚시의 신', '미니게임천국' 등이 존재
- 주주구성은 컴투스홀딩스가 29.7%로 대주주, 자기주식 10.2% 보유
- 참고로 컴투스홀딩스의 최대주주는 송병준 의장으로 지분율은 33.44%임

## 컴투스 기업 개요

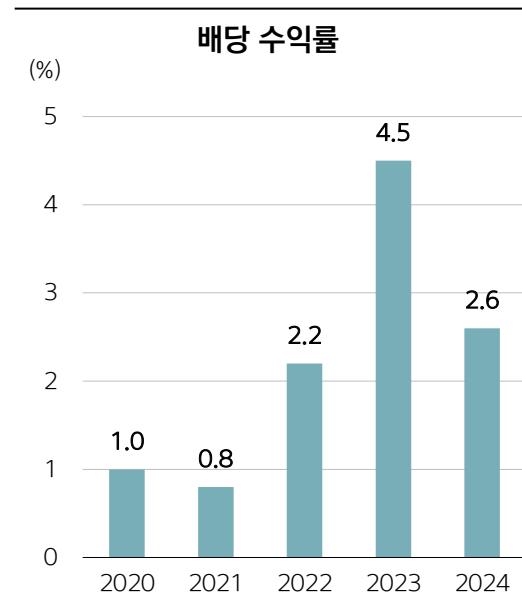
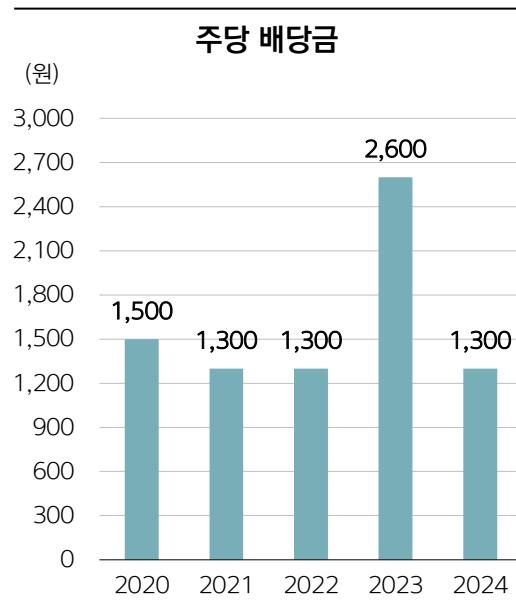
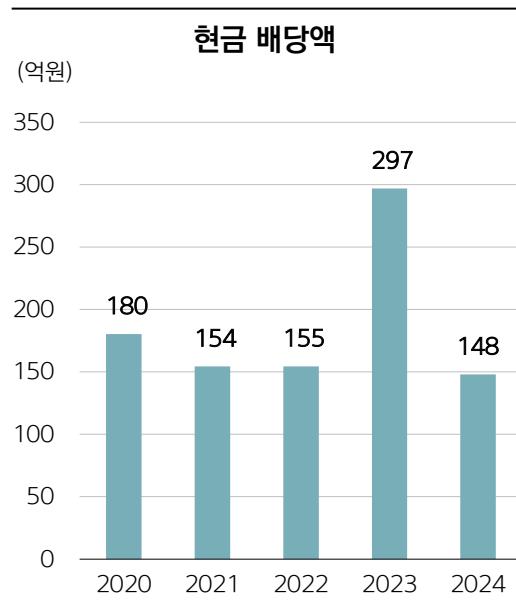
CEO	남재관 대표이사
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
해외법인	미국, 동남아, 유럽, 대만, 일본, 중국
설립일	1998년 8월 7일
핵심 비즈니스	모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 미디어/엔터테인먼트 제작 및 유통
주요 자회사	데이세븐, 티키타카스튜디오, 위지웍스튜디오, 마이뮤직테이스트, 컴투스로카 등
자본금	64억원
직원수	1,539명 (본사 기준)
상장일	2007년 7월 6일

자료: 2025년 9월말 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 경기결산배당 외에도 특별분기배당(DPS 1,300)  
추가 실시

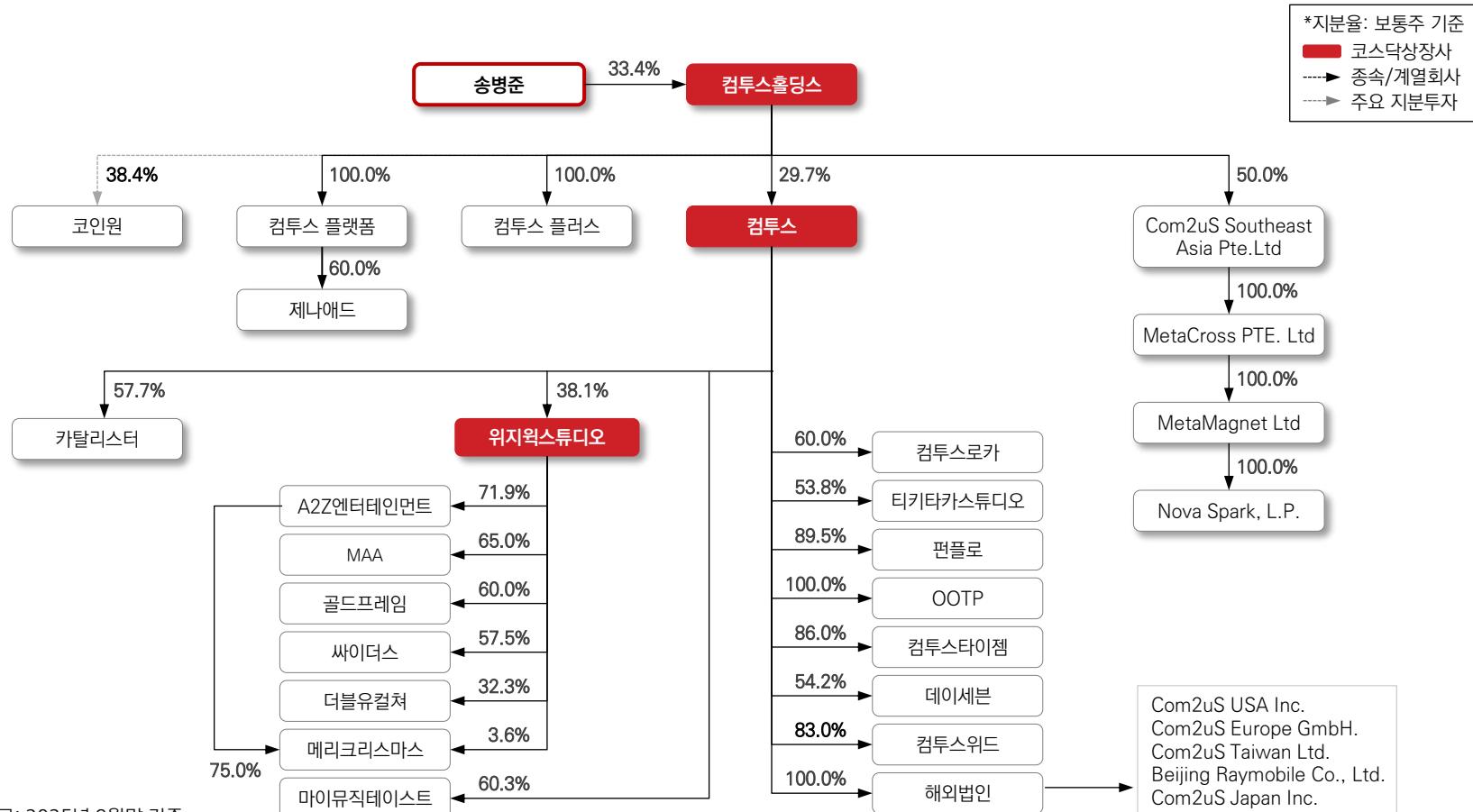
# Com2uS Financials – Yearly Trend

- 컴투스의 연간 매출액은 2014년 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’의 글로벌 흥행으로 콘텐츠 점프
- 2015년 ‘컴투스프로야구’, 2016년 ‘MLB 9이닝스’ 등의 야구게임 출시로 포트폴리오 다변화
- 2021년 위치웍스튜디오 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



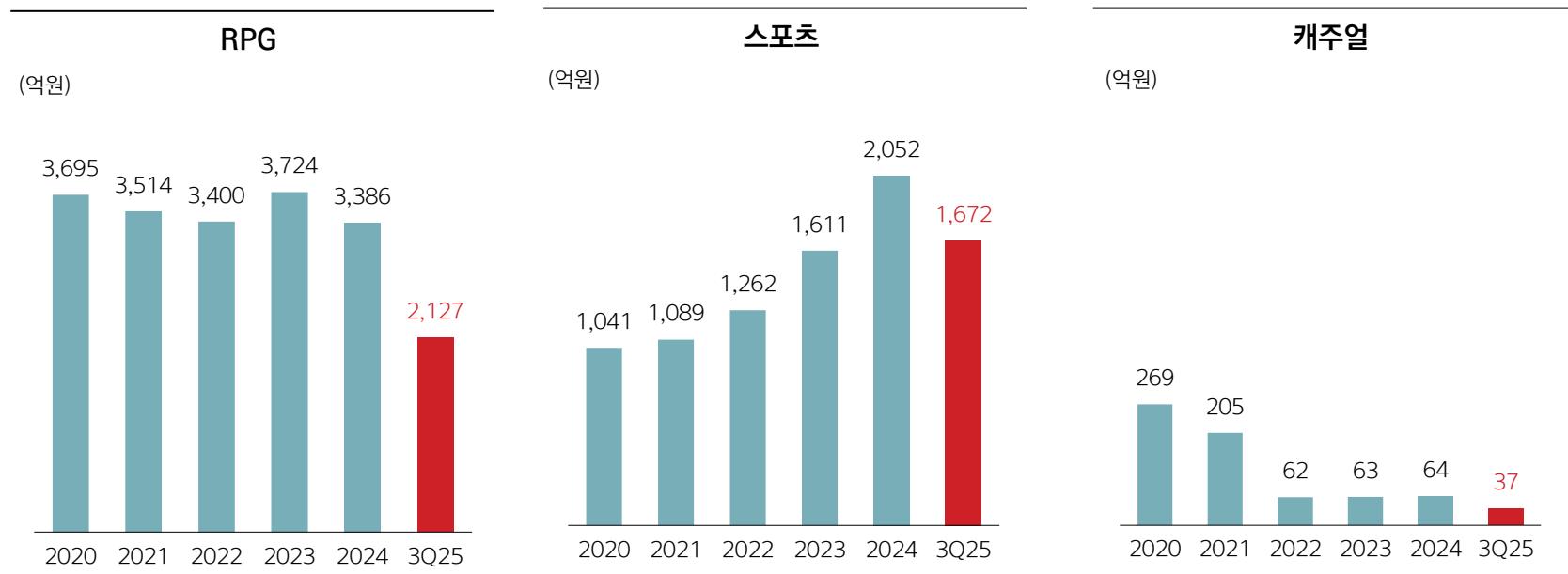
# Com2uS Group Corporate Governance

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



# 서머너즈 워부터 크로니클까지

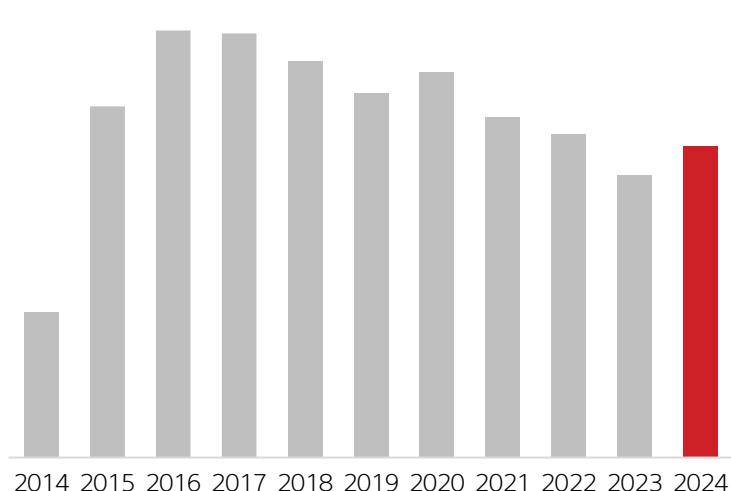
- ‘서머너즈 워: 천공의 아래나’는 2014년 출시 이후 11년이 지난 글로벌 롱런 게임, ‘24년 누적 2억 4천만 다운로드, 누적 매출 30억달러 돌파’
- 야구게임 라인업 매출액은 꾸준한 상승세. 2024년 기준 연간 매출액은 전년대비 31.2% 증가한 성과 달성
- 야구게임 라인업은 ‘MLB 9이닝스’, ‘MLB 라이벌’, ‘컴투스프로야구’, ‘컴투스프로야구V’, ‘컴프매’ 등을 출시
- ‘크로니클’은 22년 8월 국내 출시, ‘서머너즈워:러쉬’는 25년 5월 글로벌 출시하며 서머너즈 워 IP를 활용한 시퀄게임으로 양호한 성과 달성



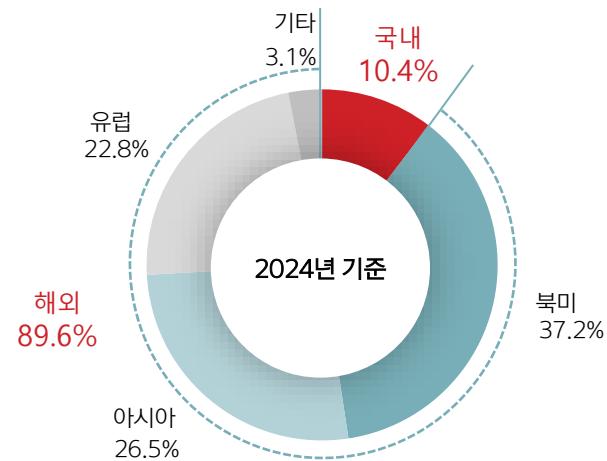
# 서머너즈 워 – K게임의 올타임 레전드 워

- 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



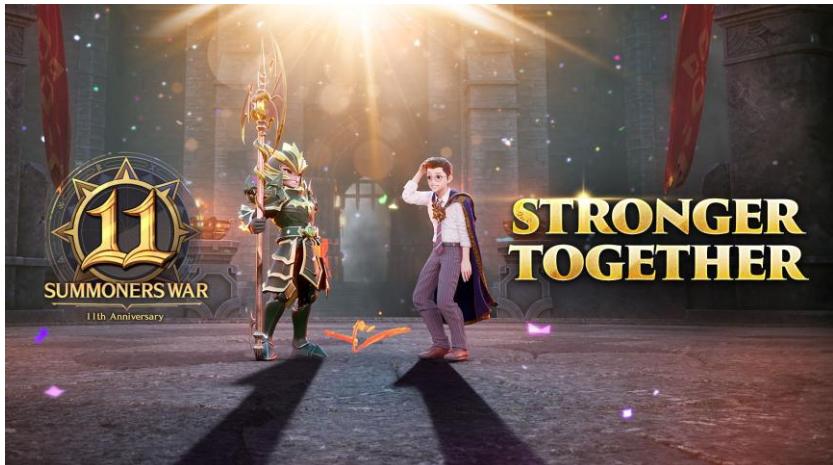
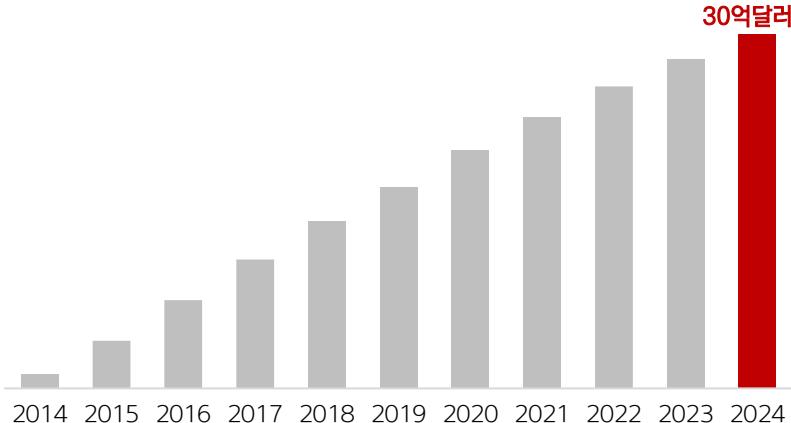
‘서머너즈 워’ 국가별 매출 비중



## ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’ 출시 11주년

- 2024년 ‘10X10 Festival’ 실시하며 글로벌 IP와의 콜라보레이션 등으로 연중 짜임새 있는 컨텐츠 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

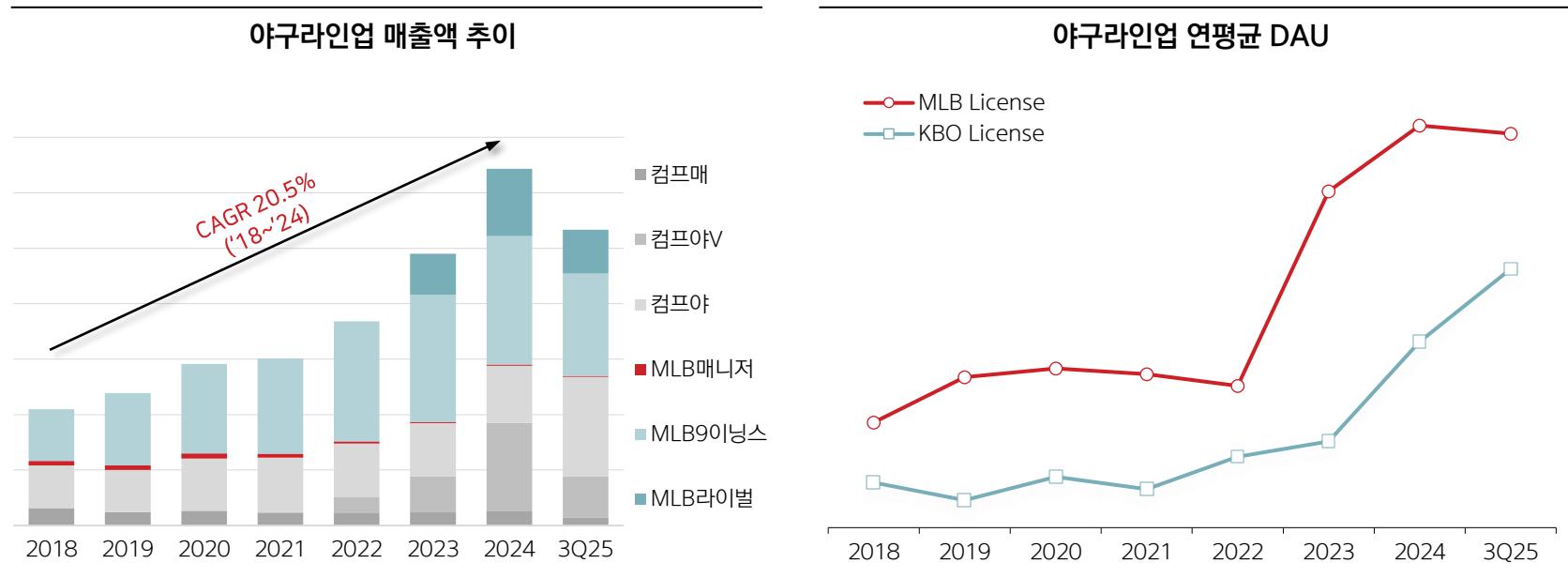
- 컴투스의 야구게임 라인업은 피처폰 시기부터 다져온 게임개발 및 서비스 노하우에 기반한 20년 넘는 장기 흥행의 역사
  - 실제 야구경기와 흡사한 높은 리얼리티와 타격감 넘치는 물리엔진
  - ‘컴투스프로야구V(2022년)’, ‘MLB 라이벌(2023년)’ 등의 라인업 확장
  - 2023~2024년 전체 야구게임 매출액은 2년 연속 30% 넘는 성장 기록
  - 2025년 야구게임 포트폴리오의 완성: ‘プロ野球RISING’ 출시로 3대 야구 라이선스 게임 모두 서비스, 한 단계 도약

야구게임 라인업



# 컴투스 야구 라인업

- 야구 라인업은 매년 성장 중. 2024년 연간 매출액은 31.2% YoY 증가 (2018년~2024년 연평균성장을 20.5%)
- KBO라이선스(컴투스프로야구, 컴투스프로야구V, 컴투스프로야구 매니저)와 MLB라이선스(MLB 9이닝스, MLB 라이벌, MLB 9 이닝스 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



# Quarterly Consolidated Earnings Trend

- 컴투스 매출은 ‘서머너즈 워’ 전년기저 효과와 신작들의 제한적 매출 반영으로 실적 기여 제한적
- 신작 출시 초반 마케팅비 집중 집행으로 비용 부담 선반영
- 자회사는 콘텐츠 제작 증가 및 비용 효율화 노력으로 수익성 개선

## 최근 연결 실적 현황

- [3Q25 매출]** 컴투스 매출은 RPG 매출 감소와 신작들의 제한적 매출 반영으로 YoY 9.9% 감소  
자회사 매출은 미디어 종속법인의 외형 확대로 YoY 4.3% 증가  
**매출** 1,612억원 (YoY 6.7% ↓, QoQ 12.8% ↓) 기록
- [3Q25 이익]** 영업이익과 당기순이익 모두 신작 출시에 따른 게임 프로모션 비용 증가로 적자전환  
**영업손실** 196억원(YoY, QoQ 적자전환), **당기순손실** 141억원(YoY, QoQ 적자전환) 기록

## 연결기준 분기 및 연간 실적 추이

구분 (십억원)	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	% YoY	% QoQ
<b>매출</b>	172.8	190.3	168.0	184.8	161.2	-6.7	-12.8
컴투스	134.2	141.8	130.6	139.5	121.0	-9.9	-13.3
자회사	38.6	48.6	37.5	45.3	40.2	4.3	-11.1
<b>영업비용</b>	171.4	188.2	166.3	183.4	180.8	5.5	-1.4
<b>영업이익</b>	1.4	2.2	1.7	1.4	-19.6	적자전환	적자전환
영업이익률(%)	0.8	1.1	1.0	0.7	-12.2%	-13.0%p	-12.9%p
<b>당기순이익</b>	1.0	-157.5	2.0	2.4	-14.1	적자전환	적자전환
지배주주순이익	3.2	-126.0	7.4	8.7	-11.3	적자전환	적자전환

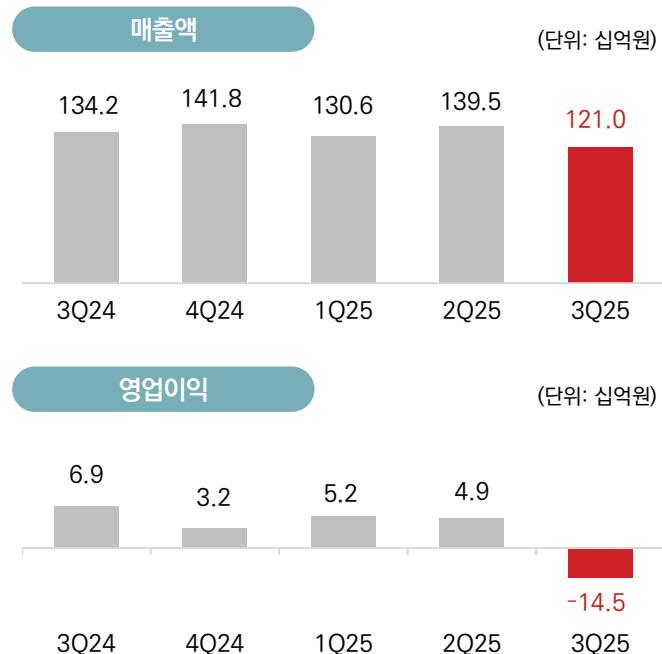
# Com2uS Quarterly Earnings Trend

## 최근 별도 실적 현황

[3Q25 매출] RPG 매출액은 '서머너즈 워 : 천공의 아레나'의 전년 높은 기저에 따른 감소세  
스포츠 게임 매출액은 YoY 5.7% 증가한 537억원, 올스타 및 가을 아벤트로 견조  
**매출 1,210억원(YoY 9.9% ↓, QoQ 13.3% ↓) 기록**

[3Q25 이익] 기존 게임부터 신작까지 프로모션 비용 발생에 따른 영업이익과 당기순이익 모두 적자 전환  
**영업손실 145억원(YoY, QoQ 적자전환), 당기순손실 101억원(YoY, QoQ 적자전환) 기록**

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
	스포츠	50.8	61.9	53.7	5.7
	캐주얼	2.0	0.8	1.6	-18.8
	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



# Com2uS Quarterly Expense Trend

## 최근 별도 실적 현황

- 마케팅비 : 기존 게임부터 신작까지 프로모션 비용 크게 증가하며 YoY 88.8% 증가
- 인건비 : 인건비성 비용이 반영되며 YoY 16.7%, QoQ 11.6% 증가
- 로열티 : IP 콜라보레이션을 비롯한 라이선스 비용 증가로 QoQ 42.9% 증가
- 지급수수료 : 전분기 '프로야구 라이징' 출시 비용 제거되며 QoQ 24.3% 감소

## 별도 비용 Breakdown

(십억원, %)	3Q24		4Q24		1Q25		2Q25		3Q25		증감	
구분	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	10.8	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

# 게임사업 현황

## RPG

### 서머너즈 워: 천공의 아레나

- 글로벌 인기 IP '철권 8' 콜라보레이션, 신규 PVP모드 '챌린저 배틀' 추가
- 'SWC 2025' 성황리 진행, 아메리카스컵(브리질 상파울루) 개최, 11월 월드파이널(프랑스 파리) 개최
- 10월 스카이피버 캠페인에 이어 11월 'TOMORROW' 업데이트 '서머너즈 워' 플레이 패턴에 큰 변화, 가치 있는 플레이를 가능케하는 장기성장 목표



### 더 스타라이트

- 9월 18일 국내 출시 후 하루 만에 인기게임 구글 1위, 애플 3위 기록
- 안정성/편의성 제고와 컨텐츠 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 재더빙 등)로 경쟁력 강화



## 스포츠

### 야구 라인업 MLB

#### [MLB 9이닝스]

- 레전드 선수들을 시그니처 타입으로 출시 7월말 '스킬 트레이너' 시스템 추가
- 10월 히스토릭 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 BM주가로 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

### 프로야구 RISING

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



# 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
	갓앤데몬	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
	펩 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

# 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



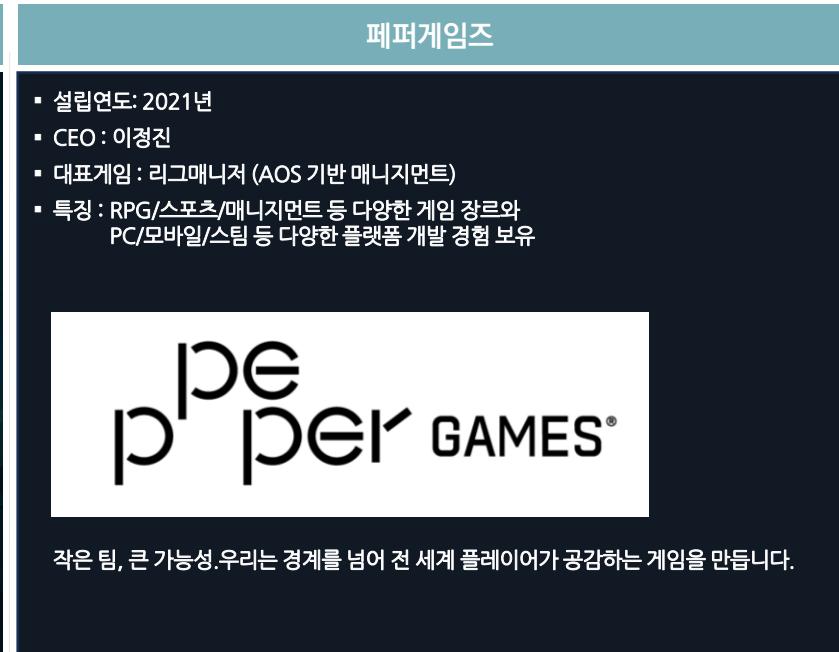
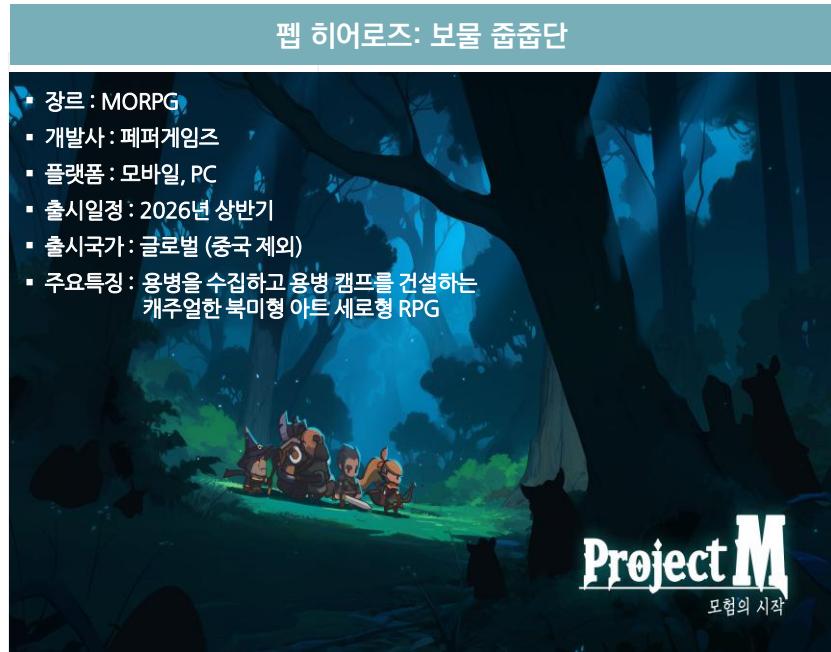
장르	RPG
개발사	컴투스
플랫폼	모바일, PC
출시 일정	협의중
출시 국가	글로벌 (중국 제외)
주요 특징	도원암귀 애니메이션의 세계관과 캐릭터성을 살린 몰입형 3D RPG



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

# 펩 히어로즈: 보물 줍줍단

- ‘펩 히어로즈: 보물 줍줍단 (구, 프로젝트 M)’은 2026년 상반기 글로벌 론칭 목표
- 2D 기반 2~3등신의 아트풍으로 글로벌 스타일의 고퀄리티 아트가 장점인 세로형 캐주얼 MORPG
- ‘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



# 데스티니 차일드 IP

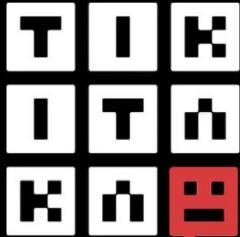
- 고퀄리티 일러스트와 화려한 연출의 키우기 RPG 게임
- 서브컬쳐 팬덤 기반의 인기 IP ‘데스티니 차일드’ 활용
- 원작의 탄탄한 내러티브를 기반으로 한 웰메이드 방치형 게임으로 2026년 출시 목표
- 티키타카 스튜디오의 개발 멤버는 전원 평균 10년 이상의 업계 경력을 가진 베테랑

데스티니 차일드 IP\*



■ 장르 : 키우기 RPG  
■ 개발사 : 티키타카 스튜디오  
■ 플랫폼 : 모바일  
■ 출시 일정 : 2026년  
■ 출시 국가 : 글로벌  
■ 주요특징 : 아름다운 아트와 감성적인 스토리텔링으로 제작하는 2D 방치형 RPG

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

# 전지적 독자 시점 IP

- 컴투스는 '전지적 독자 시점' IP 기반의 모바일 게임(장르: RPG) 글로벌 서비스 예정
- '전지적 독자 시점' IP는 네이버의 유명 웹툰/웹소설로만 2억 이상의 누적 조회수, 2020년 네이버웹툰을 시작으로 글로벌 웹툰 20억 이상 조회
- 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

전지적 독자 시점 IP\*



오프비트



- 장르 : RPG
- 개발사 : 오프비트 (설립연도: 2024년, 문성빈 CEO)
- 플랫폼 : 모바일, PC
- 출시일정 : 2027년
- 출시국가 : 미정
- 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 랜더링 애니메 스타일의 미소녀 육성 시뮬레이션 게임으로 2026년 출시 예정
- ‘브이에이게임즈’는 2019년 설립, 애니메이션을 넘어서는 카툰 랜더링 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\*



Copyright © VAGAMES CORP. All rights reserved.

- 장르 : 육성 시뮬레이션
- 개발사 : 브이에이게임즈
- 플랫폼 : 모바일, PC
- 출시일정 : 2026년
- 출시국가 : 미정
- 주요특징 : 카툰 랜더링 애니메 스타일의 미소녀 육성 시뮬레이션 게임

PROJECT  
**MAIDEN**

브이에이게임즈



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

# 주요 투자 기업 및 현황

- 주요 투자 기업의 합산 지분 가치는 약 2,200억원 수준 (2025년 9월말 기준)
- 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(프로젝트MAIDEN 개발사, 6.6% stake), 오프비트(전독시 IP 게임 개발, 8.2% stake)
- 2021년 7월 투자한 ‘케이뱅크’는 25년 9월말 기준 지분율 1.9% 보유
- 그 밖에 데브시스터즈(9.0% stake), 에스엠(1.0% stake), RBW(9.8% stake) 보유

## 주요 투자 내역

구분	기업	투자 시점	지분 가치	지분율	어떤 회사인가?
게임	데브시스터즈 (194480)	2010년 5월	609억원	9.0%	모바일 게임, ‘쿠키런’ 개발사
	게임테일즈	2023년 5월	25억원	5.4%	MMORPG ‘더 스타라이트’ 개발사
	에이버튼	2024년 2월	170억원	8.9%	넥슨 전 대표 김대현 CEO가 설립한 게임사 김대현 대표는 ‘프라시아 전기’, ‘데이브:더 다이버’ 등 개발총괄 역임
	브이에이게임즈	2024년 2월	20억원	6.6%	아우터플레인(2023년 출시) 개발사, ‘프로젝트 MAIDEN’ 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
인터넷 은행	케이뱅크	2021년 7월	730억원	1.9%	인터넷 전문은행 (IPO 준비중)
합산			2,200억원		

주) 상기 지분율은 우선주를 포함한 발행주식총수 대비 지분율입니다.

자료: 2025년 9월말 기준

## com2uS AI

### AI 전방위 도입

전사 AI 문화 확산

COM2US AI - ①

### 게임개발 효율 혁신

제작 자동화와 품질 향상

COM2US AI - ②

### AI 활용 표준화

유저 분석 및 시장변화 예측

COM2US AI - ③

#### 게임본부 타이틀 수

게임 개발 및 사업 본부  
전체 인원은 유지한 채 타이틀 증가

주요 라이브 타이틀 13개<sub>(24년)</sub> → 17개<sub>(25년)</sub>  
개발 중 타이틀 6개<sub>(24년)</sub> → 8개<sub>(25년)</sub>

#### 인력 투입 효율화

인력 투입 구조를 최적화,  
중형 규모 프로젝트의 운영 효율을  
크게 향상

#### 신규 콘텐츠 개발 가속

AI로 기획, 맵 / 레벨 템플릿 생성,  
아트, 개발까지 전 공정의 병목 제거  
개발 속도의 비약적 향상

# Com2uS AI Universe

## com2uS AI

- 퍼즐 게임 AI 맵 제작:  
풍성한 MAP 제작과 밸런싱 비용 절감 극대화
- AI를 활용한 전투 CASE 생성:  
RPG에서의 전투 밸런스 비용 절감

 **게임기획 및  
밸런싱**

- 게임 내 채팅 데이터 분석 및  
고객 피드백 등을 통한 주요  
이슈 대응 시간 단축
- 데이터 기반의 실시간  
의사결정 시스템 구축 및  
내부 리소스 절감

 **비정형  
데이터 분석**

- AI를 통한 모션 캡처 애니  
메이션 활용 등 아트 제작 효율의  
20~50% 향상
- 핵심 인력의 창의성에 집중할  
수 있는 환경 조성 및 콘텐츠  
공급 속도 증대

 **크리에이티브  
자산 생산성**

- AI로 기획서 분석 및 테스트  
케이스 생성 : 소요시간 70%  
이상 단축
- 편차 없는 QA 제공 및  
효율화로 안정성 확보

 **품질관리  
(QA)**

# Com2uS AI Universe

# com2uS AI

- 내부 AI 지식·도구 통합 허브 개발 및 Q&A 챗봇 운영
- 번역·리포트 생성 등 워크플로우 자동화 추진

  
**AX HUB  
Portal**

- 아트 리소스 통합 플랫폼 구축
- ComfyUI·Stable Diffusion 기반 시각자산 자동 생성 및 커스터마이징 지원

  
**Com2Moa**

- AI·프롬프트 엔지니어링 등 실무 교육과 PoC·활용 가이드 공유
- 협력사 SOY LAB과 'AI ART 캠프' 운영

  
**융합형  
인재육성**

- AI 기반 코드·데이터 자동 검증, 테스트·리스크 관리 및 서비스 안정성 향상 R&D 수행

  
**테스트  
품질 검증**

# 미디어/엔터 라인업

## 3Q25 Highlight

## 2025년 Outlook

### 영상 미디어 부문

대표회사 : WYSI WYG Studios

구분	작품명	제작/배급사	채널
영화	살인자 리포트	W/A, MIK스튜디오, 플루토스토리그룹	극장
드라마	S LINE	싸이더스	웨이브
	사마귀	메리크리스마스, 메가몬스터	SBS

### K-Pop 부문

대표회사 : MyMusicTaste

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비고
공연 (국내/해외)	YVES, AxMxP	8회 오프라인
커머스	NEXZ, CRAVITY, TWS, EVNNE, LE SSERAFIM, KiiKii, CORTIS 등	25회 팬사인회 (온.오프라인)

구분	작품명	일정	제작/배급사	채널
영화	엄마를 버리려 갑니다	4Q25	싸이더스, CJ CGV	극장
	윗집사람들	4Q25	싸이더스, 바이포엠스튜디오	극장
	실연당한 사람들을 위한 일곱시 조찬 모임	2025	위지윅스튜디오, W/A, 매니지먼트숲	극장
드라마	왕을 찾아서	2025	A2Z Ent., 8픽쳐스, W/A	극장
	판사 이한영	4Q25	A2Z Ent., 슬링샷스튜디오, 오에이치스토리	MBC
	허수아비	미정	메리크리스마스, 안자일렌	미정
뮤지컬	트릭터너	미정	메리크리스마스, 푸르미르	미정
	데스노트	4Q25	오디컴퍼니	-
	신여성 등	-	A2Z Ent.	유튜브

# Appendix. 재무제표

## ▶ 연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	3Q25
유동자산	448,621	454,272	397,238
비유동자산	1,267,391	1,191,710	1,229,422
<b>자산총계</b>	<b>1,716,013</b>	<b>1,645,983</b>	<b>1,626,660</b>
유동부채	346,002	441,824	504,125
비유동부채	133,244	154,285	63,463
<b>부채총계</b>	<b>479,246</b>	<b>596,109</b>	<b>567,588</b>
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	90,676	91,268	91,832
이익잉여금	967,108	848,796	844,865
기타자본구성요소	50,460	17,991	33,378
비지배지분	122,089	85,386	82,564
<b>자본총계</b>	<b>1,236,766</b>	<b>1,049,874</b>	<b>1,059,071</b>
<b>자본과부채총계</b>	<b>1,716,013</b>	<b>1,645,983</b>	<b>1,626,660</b>

## ▶ 연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	2023	2024	3Q25
<b>매출액</b>	<b>739,639</b>	<b>693,943</b>	<b>161,199</b>
영업비용	772,829	687,815	180,806
<b>영업이익</b>	<b>-33,190</b>	<b>6,128</b>	<b>-19,607</b>
영업외손익	76,206	-165,632	4,241
<b>법인세차감전순이익</b>	<b>43,016</b>	<b>-159,504</b>	<b>-15,366</b>
법인세비용	22,777	-7,524	-1,224
<b>당기순이익</b>	<b>42,092</b>	<b>-151,979</b>	<b>-14,141</b>
비지배주주순이익	2,336	-44,199	-2,819
지배주주순이익	39,756	-107,781	-11,323