

# 2023년 3분기 경영실적

Com2uS IR

---

2023. 11. 08

com2uS

# Disclaimer

자료는 2023년 3분기 실적에 대한 외부감사인의 회계검토가 완료되지 않은 상태에서  
당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계검토 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 1,867억원 (YoY 0.3% ↑, QoQ 18.2% ↓)

- 게임사업은 'MLB 9이닝스 라이벌' 등의 신규게임 매출 호조로 양호
- 미디어사업은 시장 경쟁심화와 대작 라인업 부재로 YoY 매출 감소

## [연결 이익]

3분기 영업이익 -16억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

3분기 당기순이익 96억원 (YoY 56.4 ↓, QoQ 흑자전환)

- 게임사업은 수익성 향상되었으나 미디어사업은 QoQ 영업손실 확대

구분(십억원)	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	YoY	QoQ
<b>매출</b>	<b>186.2</b>	<b>204.3</b>	<b>192.7</b>	<b>228.3</b>	<b>186.7</b>	<b>0.3%</b>	<b>-18.2%</b>
게임	127.0	130.3	133.2	159.5	142.9	12.5%	-10.4%
미디어 등	59.2	73.9	59.5	68.7	43.8	-25.9%	-36.2%
<b>영업비용</b>	<b>184.6</b>	<b>223.7</b>	<b>207.5</b>	<b>233.6</b>	<b>188.3</b>	<b>2.0%</b>	<b>-19.4%</b>
<b>영업이익</b>	<b>1.6</b>	<b>-19.4</b>	<b>-14.8</b>	<b>-5.3</b>	<b>-1.6</b>	<b>적자전환</b>	<b>적자지속</b>
영업이익률	0.9%	-9.5%	-7.7%	-2.3%	-0.8%	-1.7%p	1.5%p
<b>당기순이익</b>	<b>22.0</b>	<b>-41.9</b>	<b>40.6</b>	<b>-4.3</b>	<b>9.6</b>	<b>-56.4%</b>	<b>흑자전환</b>
지배주주순이익	26.0	-20.6	37.3	6.8	15.9	-38.8%	135.4%

## 2. 3분기 별도 실적

### [별도 매출]

3분기 1,376억원 (YoY 10.9% ↑, QoQ 12.7% ↓)

- ‘천공의 아레나’ 매출은 건조했으나 ‘코로나클’의 출시 효과 제거
- 스포츠 매출은 22.6% QoQ 성장. ‘MLB 9이닝스 라이벌’ 등 신작 효과에 기인

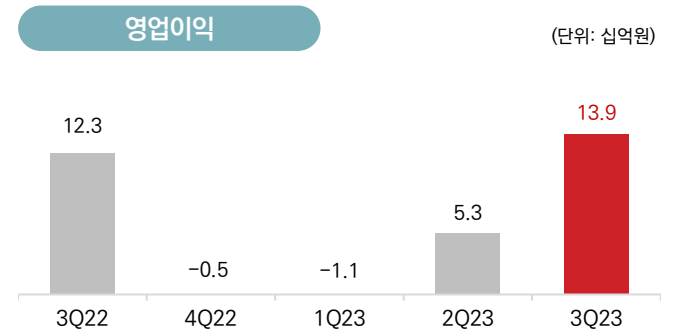
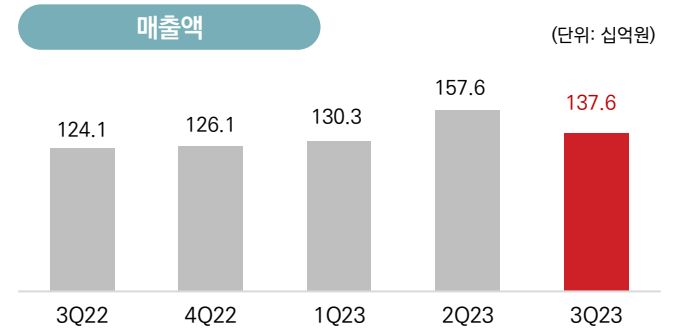
### [별도 이익]

3분기 영업이익 139억원 (YoY 13.1% ↑, QoQ 163.4% ↑)

3분기 당기순이익 187억원 (YoY 26.2% ↓, QoQ 37.0% ↑)

- 게임사업의 수익성은 인건비·마케팅비 효율화로 QoQ 향상

구분(십억원)	3Q22	2Q23	3Q23	YoY	QoQ	
매출	124.1	157.6	137.6	10.9%	-12.7%	
게임 매출	RPG	90.1	116.4	85.4	-5.3%	-26.7%
	스포츠	30.6	38.6	47.3	54.8%	22.6%
	캐주얼 등	1.6	0.7	2.6	61.9%	278.3%
	122.3	155.7	135.3	10.6%	-13.1%	
기타 매출	1.8	1.9	2.3	26.4%	18.1%	
영업비용	111.8	152.4	123.7	10.6%	-18.8%	
영업이익	12.3	5.3	13.9	13.1%	163.4%	
영업이익률	9.9%	3.3%	10.1%	0.2%p	6.7%p	
당기순이익	25.3	13.6	18.7	-26.2%	37.0%	



### 3. 장르별 매출

#### [RPG]

- ‘천공의 아레나’: RELOADED 업데이트 안정화와 SWC 2023 진행에 따라 유저 관심도 증가
- 다만, 3Q23 매출액은 전년동기 ‘쿠키런:킹덤’ 콜라보레이션 효과 및 ‘크로니클’ 출시 효과 제거되며 YoY 5.3% 감소

#### [스포츠]

- ‘MLB 90인ings 라이브’ 신작 흥행 및 기존 야구게임의 호조로 YoY 54.8% 매출 증가

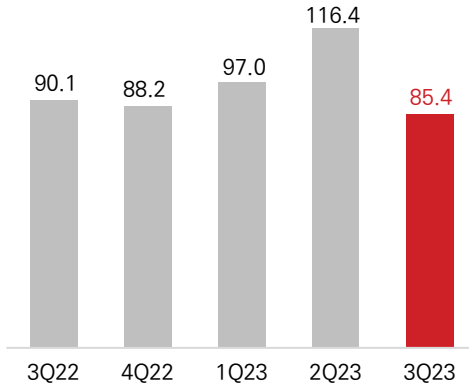
#### [캐주얼]

- ‘미니게임천국’의 글로벌 출시 효과로 YoY 매출 61.9% 증가

#### RPG

##### 매출액

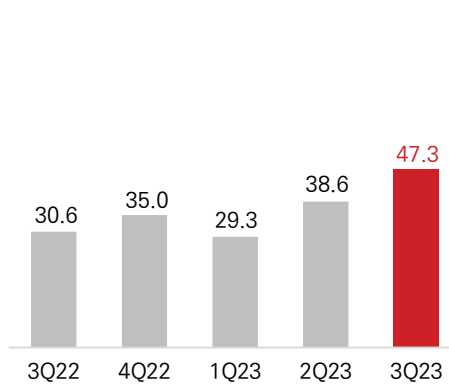
(단위: 십억원)



#### 스포츠

##### 매출액

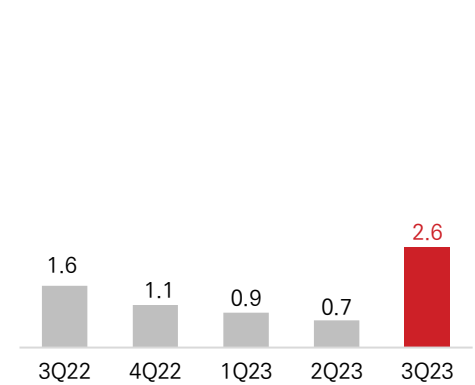
(단위: 십억원)



#### 캐주얼

##### 매출액

(단위: 십억원)



## 4. 게임 사업 지역별 매출 분석

### [글로벌 매출]

해외 1,014억원 (YoY 19.2% ↑, QoQ 19.5% ↓)

국내 415억원 (YoY 1.1% ↓, QoQ 23.5% ↑)

- 'MLB 90이닝스 라이벌' 출시 성과 등으로 해외 매출 YoY 19.2% 증가

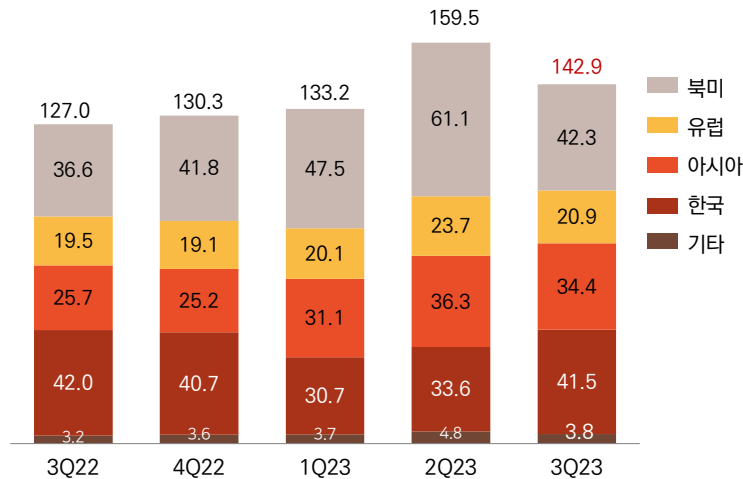
### [지역별 비중]

게임 사업 매출의 해외 비중 YoY 4%p 상승한 70.9% 기록

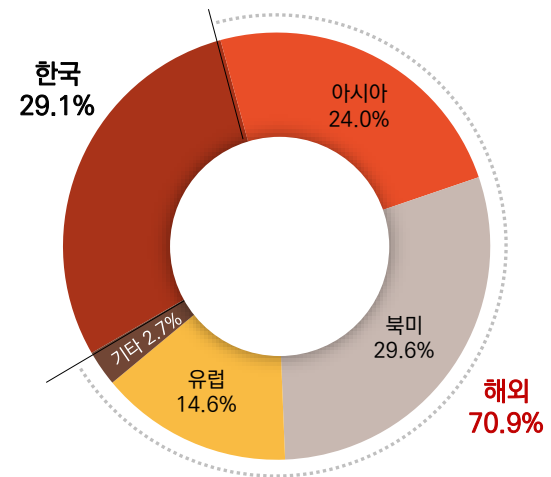
- 해외 비중 높은 '천공의 아레나'와 MLB 라인업의 견조한 매출로 북미 29.6%, 아시아 24.0%, 유럽 14.6% 등 안정적인 매출 분포 기록

지역별 매출

(단위: 십억원)



3Q23 지역별 매출 비중



## 5. 비용 분석

### [마케팅비]

'MLB 9이닝스 라이벌', '뉘시의 신:크루', '미니게임천국' 등 3개의 신규 게임 출시로 마케팅비는 YoY 3.5% 증가

### [인건비]

인력 관리의 효율성 강화로 인건비 안정화 추세 지속

### 비용 Breakdown

구분	3Q22		4Q22		1Q23		2Q23		3Q23 (게임/메타버스/ 미디어 콘텐츠 합계)		3Q23 (게임)		증감	
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	YoY	QoQ
마케팅	18.2	9.8%	23.8	11.7%	29.2	15.2%	35.4	15.5%	18.8	10.1%	18.8	13.2%	3.5%	-46.8%
인건비	41.8	22.5%	45.1	22.1%	44.1	22.9%	44.9	19.7%	43.8	23.5%	33.8	23.6%	4.8%	-2.5%
지급수수료	50.7	27.2%	54.6	26.7%	54.2	28.1%	62.4	27.3%	55.1	29.5%	53.7	37.6%	8.7%	-11.7%
로열티	6.0	3.2%	10.7	5.2%	6.0	3.1%	8.8	3.9%	7.3	3.9%	7.3	5.1%	23.1%	-17.0%
외주용역비	45.7	24.6%	58.0	28.4%	48.5	25.2%	52.9	23.2%	36.6	19.6%	0.3	0.2%	-20.0%	-30.9%
기타	22.2	11.9%	31.4	15.4%	25.4	13.2%	29.0	12.7%	26.6	14.2%	15.4	10.8%	19.9%	-8.5%
<b>영업비용</b>	<b>184.6</b>	<b>99.1%</b>	<b>223.7</b>	<b>109.5%</b>	<b>207.5</b>	<b>107.7%</b>	<b>233.6</b>	<b>102.3%</b>	<b>188.3</b>	<b>100.8%</b>	<b>129.4</b>	<b>90.5%</b>	<b>2.0%</b>	<b>-19.4%</b>

\* 비율 : 매출액 대비

## 6. 3Q 게임사업 현황

### RPG

#### 서머너즈 워: 천공의 아레나

- 전분기 RELOADED 업데이트 이은 2차 대규모 업데이트 효과로 장기 흥행 유지
- 'SWC 2023' 예선전/지역컵 진행
- 11월 'SWC 2023 월드파이널' 대규모 오프라인 행사를 통해 글로벌 유저 팬덤 강화



#### 서머너즈 워: 크로니클

- 1주년 프로모션 및 월별 지속 업데이트로 안정적 트래픽 유지
- 신규 소환사 및 소환수 출시에 따른 상품 판매 및 이벤트 운영
- 북미 1주년, 연말 이슈를 활용한 프로모션 및 기존 콘텐츠의 유저 친화적 개선 업데이트 예정



### 스포츠

#### 야구 라인업 MLB

##### [MLB 9이닝스]

- 올스타전 등 월별 이슈를 활용한 공격적인 상품 판매로 견조한 매출 기록 (MLB 라이선스 모바일 게임 매출 1위 유지)



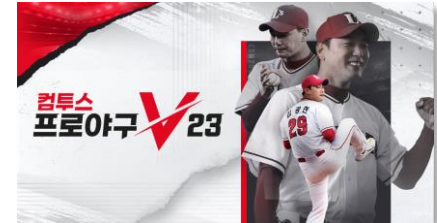
##### [MLB 9이닝스 라이벌]

- 7월 5일 정식 출시 후, 주요 핵심 타겟(한국, 미국, 일본, 대만) 시장에 성공적으로 안착 및 매출 견인 (출시 100일 및 반주년 등 공격적 프로모션 지속)

#### 야구 라인업 KBO

##### [컴투스프로야구2023]

- 추가된 BM 효과로 YoY 매출 상승 (KBO 라이선스 게임 매출 1위 유지)



##### [컴투스프로야구V23]

- 국가대표 소집시스템 업데이트 및 신규상품 판매로 역대 최고 월매출 (9월) 기록 경신



## 7. 신작 라인업

‘스타시드: 아스니아 트리거’는 모히또게임즈가 개발한 신작으로 실사 비율 미소녀 캐릭터 수집/성장의 수집 육성 RPG로 글로벌 퍼블리싱 예정

‘프로스트펑크: 비욘드 더 아이스’는 중국 넷이즈가 개발중인 유명 PC IP에 기반한 모바일 건설 경영 시뮬레이션 게임. 글로벌(중국 제외) 퍼블리싱 예정

‘BTS쿠킹온: 타이니탄 레스토랑’은 귀여운 타이니탄과 다양한 요리를 완성하는 게임으로 2024년 상반기 출시 예정

‘더 스타라이트’는 개발사 게임테일즈가 제작하고 있는 MMORPG로 최고 수준의 그래픽과 탄탄한 세계관, 극대화된 경쟁 플레이의 AAA급 타이틀

### 신규게임 라인업

스타시드: 아스니아 트리거	프로스트펑크: 비욘드 더 아이스	BTS쿠킹온: 타이니탄 레스토랑	더 스타라이트
			
<p>장르 : 수집형 RPG                      개발사 : 모히또게임즈                      플랫폼 : 모바일                      출시일정 : '24년 1분기                      출시국가 : 한국 (글로벌 확장 예정)                      주요특징 : 실사 비율의 미소녀 캐릭터 수집 육성</p>	<p>장르 : 생존형 건설 경영 시뮬레이션                      개발사 : 넷이즈                      플랫폼 : 모바일                      출시일정 : '24년 상반기                      출시국가 : 글로벌 (중국 제외)                      주요특징 : 높은 원작게임 재현도와 길드 등의 소셜 콘텐츠로 커뮤니티 강화</p>	<p>장르 : 쿠키 시뮬레이션                      개발사 : 그램퍼스                      플랫폼 : 모바일                      출시일정 : '24년 상반기                      출시국가 : 글로벌                      주요특징 : 타이니탄과 함께하는 쿠키 시뮬레이션 게임</p>	<p>장르 : MMORPG                      개발사 : 게임테일즈                      플랫폼 : 모바일, PC, 콘솔                      출시일정 : '25년 상반기                      출시국가 : 글로벌                      주요특징 : 각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관</p>

## 8. 미디어

### 3분기 Highlight

#### 영상 미디어 부문

대표회사 : WYSIWYG Studios

구분	작품명	방영/공개 채널
영화	1947 보스톤(공동배급)	극장
드라마	잔혹한 인턴	tvN/TVING
	신병2	ENA/지니TV
	넘버스:빌딩숲의 감시자들	MBC
예능	스트릿우먼파이터2	Mnet

#### K-Pop 부문

대표회사 : MyMusicTaste

구분	아티스트	공연 Title	횟수	비고
국내	이도현	2023 이도현 팬미팅 : 시작	1회	온/오프라인
해외	에이티즈	THE FELLOWSHIP : BREAK THE WALL in ASIA & in LATIN AMERICA	10회	오프라인
	오드아이씨클	Volume Up	4회	오프라인
	드림캐처	Apocalypse : From us	5회	오프라인
	트리플에스	[Authentic] LOVElution in US	8회 (9~10월)	오프라인

### 4분기 & '24년 Outlook

구분	작품명	목표 일정	채널
영화	드라이브	'24년	극장
	왕을 찾아서	'24년	극장
드라마	인터뷰	'24년	극장
	마에스트라	'23년 12월	tvN
	조국과 민족	'24년	Netflix
	킬러들의 쇼핑몰	'24년	디즈니+
	블랙아웃	'24년	미정
	직필	'24년	미정
	대도시의 사랑법	'24년	미정

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비고
(해외) 공연	엑스디너리히어로즈, 싸이커스 등 4개팀	4Q23 30회 이상 예정
	KBS UK K-Pop FESTA, 아부다비 or 제다 K-Pop FESTA	4Q23 or '24년 예정
	에이티즈, 드림캐처 등 15개팀 이상	'24년 180회 이상 예정
	해외 아티스트 3개팀	'24년 내한 공연 예정
커머스	STRAY KIDS, IVE, NCT, PLAVE, 레드벨벳, 태연 등 15개	4Q23 50회 이상 팬사인회 예정
	쇼피(동남아) 오픈	앨범, 굿즈 판매 예정
	오프라인 매장 팝업스토어 추진	아티스트 이벤트 등
신사업	아티스트 X 화장품 콜라보 프로젝트	4Q23 출시 예정

# Appendix. 재무제표

## 연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2021	2022	3Q23
유동자산	644,909	606,159	576,205
비유동자산	1,213,897	1,302,200	1,347,931
<b>자산총계</b>	<b>1,858,805</b>	<b>1,908,358</b>	<b>1,924,137</b>
유동부채	175,251	325,882	456,470
비유동부채	270,613	250,130	132,805
<b>부채총계</b>	<b>445,864</b>	<b>576,012</b>	<b>589,275</b>
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	111,870	110,823	81,835
이익잉여금	945,196	966,189	996,367
기타자본구성요소	110,354	55,518	50,661
비지배지분	239,088	193,383	199,566
<b>자본총계</b>	<b>1,412,941</b>	<b>1,332,346</b>	<b>1,334,862</b>
<b>자본과부채총계</b>	<b>1,858,805</b>	<b>1,908,358</b>	<b>1,924,137</b>

## 연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23
<b>매출액</b>	<b>186,208</b>	<b>204,262</b>	<b>192,673</b>	<b>228,284</b>	<b>186,728</b>
영업비용	184,616	223,684	207,469	233,610	188,295
<b>영업이익</b>	<b>1,592</b>	<b>-19,422</b>	<b>-14,796</b>	<b>-5,327</b>	<b>-1,568</b>
영업외손익	35,082	-31,036	66,462	11,134	19,335
<b>법인세차감전순이익</b>	<b>36,674</b>	<b>-50,458</b>	<b>51,666</b>	<b>5,807</b>	<b>17,767</b>
법인세비용	14,705	-8,607	11,049	10,129	8,191
<b>당기순이익</b>	<b>21,969</b>	<b>-41,851</b>	<b>40,617</b>	<b>-4,322</b>	<b>9,576</b>
비지배주주순이익	-4,030	-21,297	3,270	-11,084	-6,345
지배주주순이익	25,999	-20,553	37,347	6,762	15,921