

# 2023년 4분기 및 연간 경영실적

Com2uS IR

---

2024. 02.15

com2uS

# Disclaimer

자료는 2023년 4분기 및 연간 실적에 대한 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서  
당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계감사 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. 4분기 및 연간 연결 실적

## [4분기 연결 매출]

1,645억원 (YoY 19.5% ↓, QoQ 11.9% ↓)

- 계절적 비수기 영향 등으로 게임사업 매출 QoQ 감소
- 콘텐츠 라인업 부재로 미디어사업 매출 QoQ 감소

## [4분기 연결 이익]

영업이익 -176억원 (YoY, QoQ 적자지속)

당기순이익 -430억원 (YoY 적자지속, QoQ 적자전환)

- 미디어 부문의 일회성 손실로 QoQ 영업손실 확대

## [2023년 연결 매출]

7,722억원 (YoY 7.7% ↑)

- 서머너즈워 IP의 건조함과 야구 라인업의 성장세로 게임사업 매출 YoY 향상
- 콘텐츠 라인업 일정 지연되며 미디어사업 매출 YoY 감소

## [2023년 연결 이익]

영업이익 -393억원 (YoY 적자지속)

당기순이익 44억원 (YoY 흑자전환)

- 게임사업 영업비용 증가 및 미디어사업 부진으로 적자폭 확대

구분 (십억원)	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	% YoY	% QoQ	FY22	FY23	% YoY
매출	204.3	192.7	228.3	186.7	164.5	-19.5	-11.9	717.1	772.2	7.7
게임	130.3	133.2	159.5	142.9	126.4	-3.0	-11.5	495.2	562.0	13.5
미디어 등	73.9	59.5	68.7	43.8	38.0	-48.5	-13.2	222.0	210.1	-5.3
영업비용	223.7	207.5	233.6	188.3	182.1	-18.6	-3.3	733.8	811.5	10.6
영업이익	-19.4	-14.8	-5.3	-1.6	-17.6	적자지속	적자지속	-16.7	-39.3	적자지속
영업이익률(%)	-9.5	-7.7	-2.3	-0.9	-10.7	-1.2%p	-9.8%p	-2.3	-5.1	-2.8%p
당기순이익	-41.9	40.6	-4.3	11.1	-43.0	적자지속	적자전환	-9.3	4.4	흑자전환
지배주주순이익	-20.6	37.3	6.8	18.0	-48.0	적자지속	적자전환	33.4	14.1	-57.7

## 2. 4분기 및 연간 비용 분석

### [4분기 영업비용]

마케팅비 : 효율적인 마케팅비 집행으로 마케팅 비용 QoQ, YoY 감소

인건비 : 경영효율화에 집중하며 인건비 안정화 추세 지속

### [2023년 연간 영업비용]

마케팅비 : '크로니클' 글로벌 확장, 'MLB9이닝스 라이벌' 등  
신작 출시 마케팅비 YoY 증가

인건비 : 전사 인력 관리의 효율성 강화로 인건비 안정화

### 비용 Breakdown

구분	4Q22		1Q23		2Q23		3Q23		4Q23		증감		FY22		FY23		증감
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ	금액	비율	금액	비율	% YoY
마케팅비	23.8	11.7	29.2	15.2	35.4	15.5	18.8	10.1	14.1	8.5	-41.0	-25.4	71.1	9.9	97.5	12.6	37.2
인건비	45.1	22.1	44.1	22.9	44.9	19.7	43.8	23.4	42.2	25.7	-6.4	-3.5	165.5	23.1	175.0	22.7	5.7
지급수수료	54.6	26.7	54.2	28.1	62.4	27.3	55.8	29.9	53.6	32.6	-1.9	-4.0	198.2	27.6	226.0	29.3	14.0
로열티	10.7	5.2	6.0	3.1	8.8	3.9	7.3	3.9	10.8	6.6	1.0	47.6	26.4	3.7	33.0	4.3	25.1
외주용역비	58.0	28.4	48.5	25.2	52.9	23.2	35.7	19.1	32.2	19.6	-44.5	-9.8	175.6	24.5	169.4	21.9	-3.5
기타	31.4	15.4	25.4	13.2	29.0	12.7	26.9	14.4	29.2	17.7	-7.0	8.6	97.0	13.5	110.5	14.3	13.9
<b>영업비용</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>100.9</b>	<b>182.1</b>	<b>110.7</b>	<b>-18.6</b>	<b>-3.3</b>	<b>733.8</b>	<b>102.3</b>	<b>811.5</b>	<b>105.1</b>	<b>10.6</b>

\* 비율 : 매출액 대비

### 3. 4분기 및 연간 별도 실적

#### [4분기 별도 매출]

1,224억원 (YoY 3.0% ↓, QoQ 11.1% ↓)

- 전분기 '천공의 아레나' 대규모 콘텐츠 업데이트 효과 제거되며 RPG 매출 감소
- 스포츠 매출은 야구라인업 계절적 비수기에도 불구하고 견조한 성과 유지

#### [4분기 별도 이익]

영업이익 29억원 (YoY 흑자전환, QoQ 78.8% ↓)

당기순이익 -230억원 (YoY, QoQ 적자전환)

- 인건비·마케팅비 등 비용효율화 기조에 따라 흑자전환 기록

#### [2023년 별도 매출]

5,478억원 (YoY 14.5% ↑)

- RPG, 스포츠, 캐주얼 등 장르별 고른 성장세 보이며 별도 매출 YoY 향상

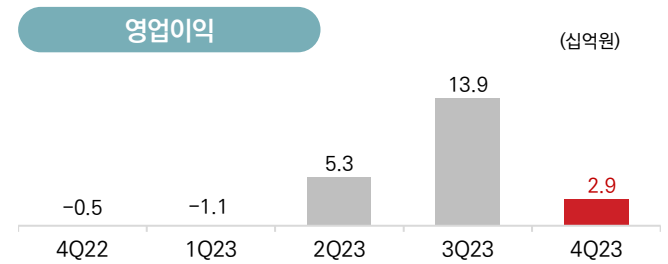
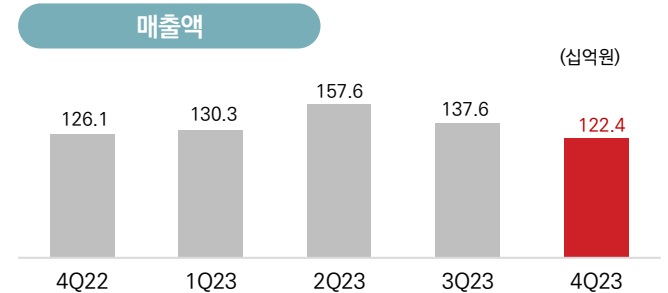
#### [2023년 별도 이익]

영업이익 210억원 (YoY 46.5% ↓)

당기순이익 499억원 (YoY 20.5% ↓)

- 신작 마케팅비 등 영업비용 증가로 흑자폭 감소

구분(십억원)	4Q22	3Q23	4Q23	% YoY	% QoQ	FY22	FY23	% YoY	
매출	126.1	137.6	122.4	-3.0	-11.1	478.4	547.8	14.5	
게임 매출	RPG	88.2	85.4	73.6	-16.6	-13.8	340.0	372.4	9.5
	스포츠	35.0	47.3	45.9	31.2	-3.0	126.2	161.1	27.6
	캐주얼 등	1.1	2.6	2.1	95.3	-20.9	6.2	6.3	1.2
	124.3	135.3	121.6	-2.2	-10.2	472.5	539.8	14.2	
기타 매출	1.8	2.3	0.8	-56.8	-64.8	5.9	8.1	36.2	
영업비용	126.6	123.7	119.4	-5.7	-3.5	439.2	526.9	20.0	
영업이익	-0.5	13.9	2.9	흑자전환	-78.8	39.2	21.0	-46.5	
영업이익률 (%)	-0.4	10.1	2.4	2.8%p	-7.7%p	8.2	3.8	4.4%p	
당기순이익	9.5	18.7	-23.0	적자전환	적자전환	62.8	49.9	-20.5	



## 4. 장르별 매출

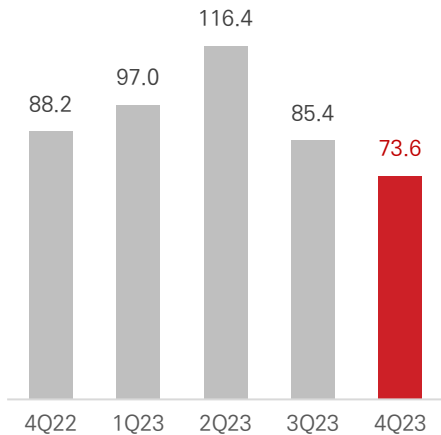
**[RPG]** • 10주년 이벤트를 앞둔 ‘천공의 아레나’와 ‘크로니클’ 매출 안정화 추세 이어지며 YoY 매출 16.6% 감소

**[스포츠]** • 기존 라인업 성장과 ‘23년 7월 출시 한‘MLB 9이닝스 라이벌’의 견조한 매출세에 YoY 매출 31.2% 증가

**[캐주얼]** • ‘23년 7월 ‘미니게임천국’ 출시 등에 따라 YoY 매출 95.3% 증가

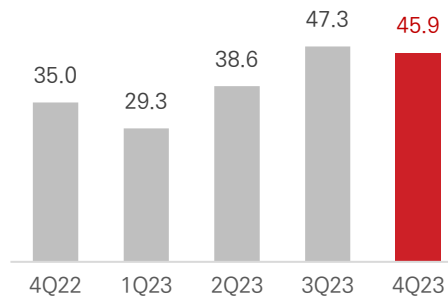
RPG 매출액

(십억원)



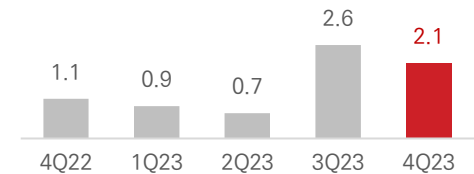
스포츠 매출액

(십억원)



캐주얼 매출액

(십억원)



## 5. 게임사업 지역별 매출 분석

### [글로벌 매출]

해외 866억원 (YoY 3.4% ↓, QoQ 14.5% ↓)

국내 399억원 (YoY 2.1% ↓, QoQ 4.0% ↓)

- 해외 매출 비중 높은 RPG 장르 매출 감소 등으로 해외 매출 YoY 3.4% 감소

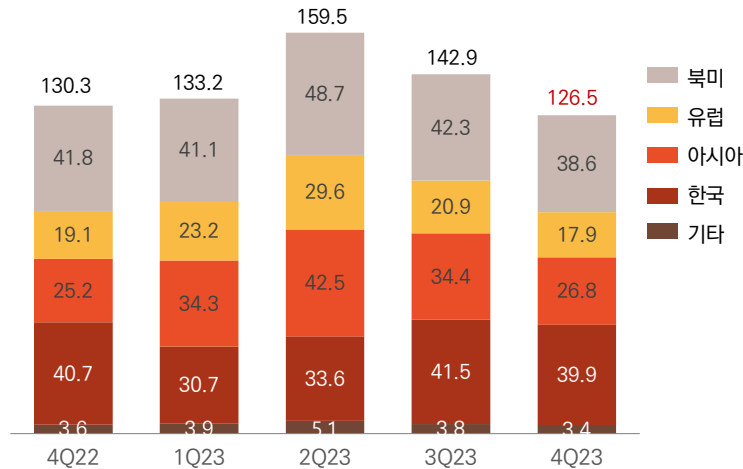
### [지역별 비중]

게임 사업 매출의 해외 비중 YoY 0.2%p 하락한 68.5% 기록

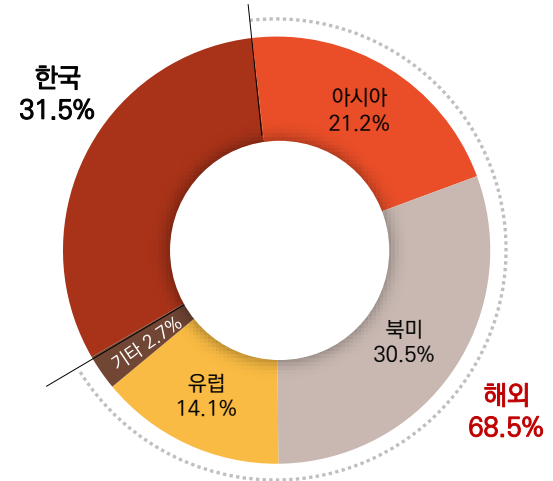
- 북미 30.5%, 아시아 21.2%, 유럽 14.1% 등 고르고 안정적인 매출 분포 기록

지역별 매출

(십억원)



지역별 매출 비중



주) 4Q23 기준

## 6. 4Q23 및 1Q24 게임사업 현황

### RPG

#### 서머너즈 워: 천공의 아레나

- 'SWC2023' 흥행.글로벌 팬덤 강화
- 1월 8일 STEAM PC 서비스 오픈
- 1월 31일 'THE Witcher 3: Wild Hunt' 콜라보레이션 업데이트 진행
- 10주년 기념 10x10 Festival : 연중 이벤트 전개



#### 서머너즈 워: 크로니클

- 4Q 국내 크로니클 토너먼트 대회, 장기 리텐션 및 트래픽 유지에 주력
- 1Q 신규 소환수 출시, 최대 레벨 확장 글로벌 1주년 및 신규 콜라보레이션 대형 업데이트 예정



### 스포츠

#### 야구 라인업 MLB

##### [MLB 90이닝스]

- 포스트시즌 및 7주년 이슈 활용하며 MLB 라이선스 모바일 매출 1위 지속 유지
- 5차 히스토리, 은퇴선수, 신규선수 추가하며 선수 수입 및 육성 유도 장기 리텐션형 이벤트 지속



##### [MLB 90이닝스 라이벌]

- 100일, 포스트시즌, 반주년 등 매월 이슈 활용 이벤트
- "MLB 서울 시리즈"를 활용한 공격적인 프로모션. 스페셜카드 출시로 매출 증대

#### 야구 라인업 KBO

##### [컴투스프로야구]

- 시즌 결산 및 연말 시즌 상품을 통해 분기 매출 상승하며 KBO라이선스 매출 1위 지속 유지
- 선수협 게임 퍼블리시터권 사용 및 독점 재판매 관한 계약



##### [컴투스프로야구 V]

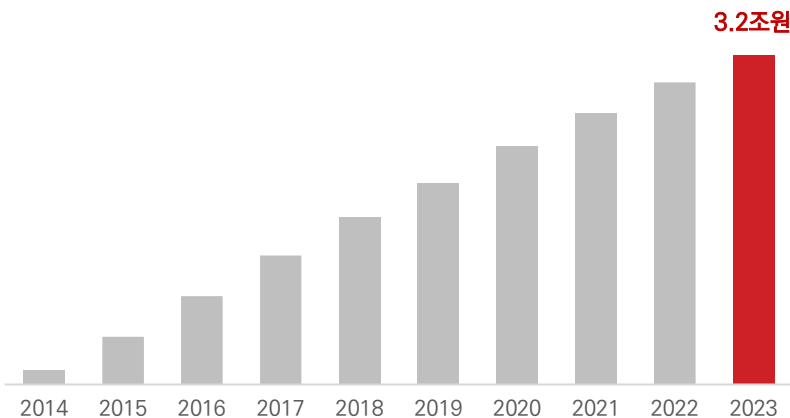
- 포스트시즌 활용 및 국대 패키지 영향 등으로 주요 지표 우상향
- 개막시즌 프로모션 단계별 사전 공개로 유저 기대감 상승. 비시즌 DAU 방어



## 7. '서머너즈 워: 천공의 아레나' 출시 10주년

- 2014년 글로벌 출시 이후 2017년 누적 매출액 1조원 달성, 2023년 누적 매출액 3.2조원 및 다운로드 2억건 기록
- 94개 지역 게임 매출 1위, 157개 지역 게임 매출 TOP10, 162개 지역 RPG 부문 매출 1위 달성
- 200개국 이상에서 16개 언어로 서비스되며 23년 해외매출 비중은 86%로 글로벌에서 더욱 사랑받은 롱런 IP
- 2017년 'SWC(서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십)' 개최 이후 7년 동안 성공적인 글로벌 e스포츠 팬덤 구축
- 2024년 '서머너즈 워' 출시 10주년을 맞이하여 10번의 대규모 Festival 준비. 연중 끊임 없는 '10X10 Festival' 계획

### '서머너즈 워' 글로벌 성공 10년의 성과




주) 누적매출 기준



## 8. 신작 라인업

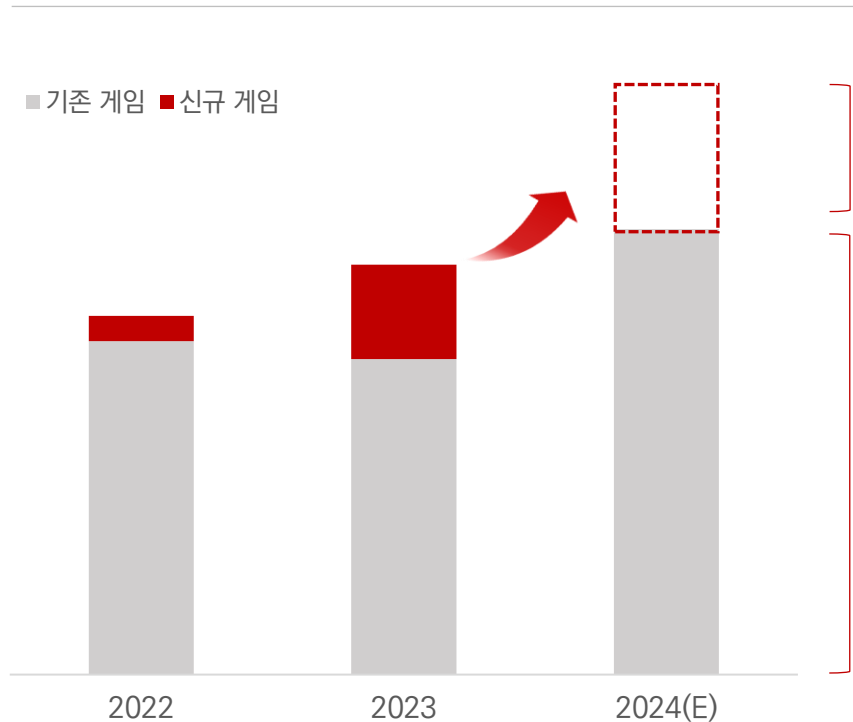
- ‘스타시드: 아스니아 트리거’는 모히또게임즈가 개발하여 미소녀 캐릭터 수집/성장/육성 RPG로 2월 한국 사전예약 개시. 상반기 글로벌 퍼블리싱 예정
- ‘프로스트펑크: 비온드 더 아이스’는 중국 넷이즈가 개발한 모바일 건설 경영 시뮬레이션 게임. 1월 31일 미국/영국/필리핀에서 얼리 액세스 오픈
- ‘BTS쿠킹은: 타이니탄 레스토랑’은 귀여운 타이니탄과 다양한 요리를 완성하는 게임으로 2024년 상반기 출시 예정
- ‘더 스타라이트’는 게임테일즈가 개발하는 최고 수준의 그래픽과 탄탄한 세계관의 MMO. 극대화된 경쟁 플레이의 트리플A급 타이틀. 25년 출시 예정

스타시드: 아스니아 트리거	프로스트펑크: 비온드 더 아이스	BTS 쿠킹은: 타이니탄 레스토랑	더 스타라이트
			
<p>장르 : 수집형 RPG                      개발사 : 모히또게임즈                      플랫폼 : 모바일                      출시일정 : 2024년 상반기                      출시국가 : 한국 (글로벌 확장 예정)                      주요특징 : 실사 비율의 미소녀                      캐릭터 수집 육성</p>	<p>장르 : 생존형 건설 경영 시뮬레이션                      개발사 : 넷이즈                      플랫폼 : 모바일                      출시일정 : 1월 31일 얼리 액세스                      [미국/영국/필리핀]                      (24년 하반기 글로벌 확장 예정)                      출시국가 : 글로벌 (중국 제외)                      주요특징 : 높은 원작게임 재현도와 길드                      등의 소셜 콘텐츠로 커뮤니티 강화</p>	<p>장르 : 쿂� 시뮬레이션                      개발사 : 그램퍼스                      플랫폼 : 모바일                      출시일정 : 2024년 상반기                      출시국가 : 글로벌                      주요특징 : 타이니탄과 함께하는 쿂�                      시뮬레이션 게임</p>	<p>장르 : MMORPG                      개발사 : 게임테일즈                      플랫폼 : 모바일, PC, 콘솔                      출시일정 : 2025년                      출시국가 : 글로벌                      주요특징 : 각 차원의 선택된 영웅들이                      스타라이트를 찾아다니는                      판타지 세계관</p>

## 9. 별도\_게임 매출 가이드스

기존 게임의 견조한 실적과 퍼블리싱 신작 성과를 통한 매출 성장

게임 매출 가이드스



### 신규 게임 매출 + $\alpha$

#### 주요 게임

##### 1) 서머너즈 워

- ✓ 10주년 모멘텀 : 10x10 Festival 연중 상시 진행
- ✓ 1월 8일 스팀 PC 서비스 출시
- ✓ 1월 31일 THE Witcher 3: Wild Hunt 콜라보레이션  
: 신규 플랫폼 확장에 따른 신규/복귀 유저 유입 확장

##### 2) 야구 라인업

- ✓ 야구 라인업 기존 5개에서 6개로 확장 효과  
: MLB 9이닝스 라이벌 운기 반영과 기존 게임 매출 성장 기대
- ✓ 야구게임 라인업의 3yrs 평균 매출 성장률 15.1% 기록

# 10. 미디어

## 4분기 Highlight

## 2024년 Outlook

### 영상 미디어 부문

대표회사: WYSIWYG Studios

구분	작품명	방영/공개 채널
영화	도티와 영원의 탑	극장
드라마	마에스트라	tvN
예능	햄과 함께	헤브리, 왓차
	간죽포차	MBN
	내 귀에 띄곡	ENA
	골든일레븐 언리미티드	tvN

구분	작품명	일정	제작사	채널
영화	인터뷰	2024	W/A, MIK 스튜디오, 플루토스토리그룹	극장
	왕을 찾아서	2024	A2Z, 8픽처스, W/A	극장
	드라이브	1H24	메리크리스마스, ㈜엠픽처스	극장
	메소드 연기	1H24	런업컴퍼니, 위지웍스튜디오	극장
드라마	킬러들의 쇼핑물	1Q24	메리크리스마스, 프로젝트 오니온	디즈니+
	S LINE	2H24	싸이더스	협의중
	보물섬	2H24	A2Z, 스튜디오 유니콘	협의중
	퀸덤	2H24	A2Z, 로원스토리	협의중
예능	헬로아트/도시어부	1H24	A2Z	MBN/채널A
	스트릿 맨 파이터2	2H24	A2Z	협의중

### K-Pop 부문

대표회사: MyMusicTaste

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비고	
공연 (국내/해외)	엑스디너리 히어로즈, 싸이커스, 트리플에스, 에버글로우	28회	오프라인
	해외 K-Pop 페스티벌 (KOREA ON STAGE IN LONDON)	1회	오프라인
커머스	라이즈, 제로베이스원, 키스오브라이프, STRAY KIDS, IVE, NCT, PLAVE, DKB 등	52회	팬사인회 (온·오프라인)

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	일정
공연 (국내/해외)	에이티즈, 드림캐쳐, 에버글로우, 싸이커스, 템페스트 등 180회 이상 공연	2024
	K-Pop 페스티벌(국내 1건, 해외 1건)	2024
	해외 아티스트 내한공연	2024
커머스	IVE, ITZY, ATEEZ, 에스파, 레드벨벳, 동방신기 등 200회 이상의 온·오프라인 팬사인회	2024
	오프라인 판촉 이벤트(럭키드로우)	2024(한국/중국 등)
신사업	아티스트 X 화장품 콜라보 프로젝트	1H24
	구보 앨범 제작 및 재발매 프로젝트	1H24
	플랫폼 공연 커뮤니티 서비스	2024

## Appendix. 영업외손익

- 4분기 종속기업 연결 제거에 따른 처분손실, 무형자산 손상차손 및 파생상품 평가손실 반영되며 영업외손익 -316억원으로 전분기대비 적자전환

구분 (십억원)	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	%YoY	%QoQ	FY22	FY23	%YoY
<b>영업외손익</b>	<b>-31.0</b>	<b>66.5</b>	<b>11.1</b>	<b>20.9</b>	<b>-31.6</b>	<b>적자지속</b>	<b>적자전환</b>	<b>18.5</b>	<b>66.9</b>	<b>259.6</b>
금융손익	-9.5	4.6	3.3	4.2	-1.5	적자지속	적자전환	7.6	10.6	49.1
투자자산손익	-14.7	59.0	7.7	21.1	-7.9	적자지속	적자전환	17.2	79.9	364.2
관계기업투자손익	-4.9	2.6	0.1	-0.7	-21.7	적자지속	적자지속	-4.9	-19.7	적자지속
기타손익	-2.0	0.3	0.1	-3.7	-0.6	적자지속	적자지속	-1.5	-3.9	적자지속
<b>법인세비용</b>	<b>-8.6</b>	<b>11.0</b>	<b>10.1</b>	<b>8.2</b>	<b>-6.2</b>	<b>-27.8</b>	<b>-175.9</b>	<b>11.1</b>	<b>23.2</b>	<b>108.7</b>
<b>당기순이익</b>	<b>-41.9</b>	<b>40.6</b>	<b>-4.3</b>	<b>11.1</b>	<b>-43.0</b>	<b>적자지속</b>	<b>적자전환</b>	<b>-9.3</b>	<b>4.4</b>	<b>흑자전환</b>
당기순이익률(%)	-20.5	21.1	-1.9	6.0	-26.1	-5.7%p	-32.1%p	-1.3	0.6	1.9%p
<b>지배주주순이익</b>	<b>-20.6</b>	<b>37.3</b>	<b>6.8</b>	<b>18.0</b>	<b>-48.0</b>	<b>적자지속</b>	<b>적자전환</b>	<b>33.4</b>	<b>14.1</b>	<b>-57.7</b>

# Appendix. 재무제표

## 연결 재무상태표

구분 (백만원)	2021	2022	2023
유동자산	644,909	606,159	481,066
비유동자산	1,213,897	1,302,200	1,287,414
<b>자산총계</b>	<b>1,858,805</b>	<b>1,908,358</b>	<b>1,768,480</b>
유동부채	175,251	325,882	349,697
비유동부채	270,613	250,130	130,975
<b>부채총계</b>	<b>445,864</b>	<b>576,012</b>	<b>480,672</b>
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	111,870	110,823	90,676
이익잉여금	945,196	966,189	941,453
기타자본구성요소	110,354	55,518	59,920
비지배지분	239,088	193,383	189,325
<b>자본총계</b>	<b>1,412,941</b>	<b>1,332,346</b>	<b>1,287,808</b>
<b>자본과부채총계</b>	<b>1,858,805</b>	<b>1,908,358</b>	<b>1,768,480</b>

## 연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23
<b>매출액</b>	<b>204,262</b>	<b>192,673</b>	<b>228,284</b>	<b>186,728</b>	<b>164,472</b>
영업비용	223,684	207,469	233,610	188,336	182,064
<b>영업이익</b>	<b>-19,422</b>	<b>-14,796</b>	<b>-5,327</b>	<b>-1,608</b>	<b>-17,593</b>
영업외손익	-31,036	66,462	11,134	20,916	-31,617
<b>법인세차감전순이익</b>	<b>-50,458</b>	<b>51,666</b>	<b>5,807</b>	<b>19,308</b>	<b>-49,210</b>
법인세비용	-8,607	11,049	10,129	8,183	-6,208
<b>당기순이익</b>	<b>-41,851</b>	<b>40,617</b>	<b>-4,322</b>	<b>11,124</b>	<b>-43,001</b>
비지배주주순이익	-21,297	3,270	-11,084	-6,860	4,992
지배주주순이익	-20,553	37,347	6,762	17,985	-47,994