

2023년 4분기 및 연간 경영실적

Com2us Holdings IR

2024.02.15

COM2US Holdings

Disclaimer

자료는 2023년 4분기 및 연간 실적에 대한 외부감사인의 회계감사가 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. 4분기 및 연간 연결 실적

[4분기 연결 영업수익]

214억원 (YoY 31.4% ↓, QoQ 57.4 ↓)

- ‘제노니아’ 출시 효과 감소되며 게임사업 매출 QoQ 감소
- 관계기업 투자이익은 YoY, QoQ 감소

[4분기 연결 이익]

영업이익 -165억원 (YoY 적자축소, QoQ 적자전환)

당기순이익 -80억원 (YoY 적자축소, QoQ 적자전환)

- 영업수익 감소 영향으로 QoQ 영업손실 확대

[2023년 연결 영업수익]

1,423억원 (YoY 22.5% ↑)

- 게임 라인업 확대와 게임 매출 성장으로 사업수익은 증가하였으나 관계기업투자이익은 YoY 감소

[2023년 연결 이익]

영업이익 -140억원 (YoY 적자축소)

당기순이익 -165억원 (YoY 적자축소)

- 신작게임 출시로 마케팅비 증가

구분 (십억원)	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	% YoY	% QoQ	FY22	FY23	% YoY
영업수익	31.2	36.4	34.4	50.2	21.4	-31.4	-57.4	116.2	142.3	22.5
사업수익	29.4	24.3	32.2	44.2	37.3	26.9	-15.7	105.7	137.9	30.5
관계기업투자이익	1.8	12.1	2.2	6.0	-15.9	-	-	10.5	4.4	-
영업비용	52.1	29.3	44.7	44.5	37.8	-27.4	-15.0	142.7	156.4	9.6
사업비용	33.3	28.6	43.4	41.7	39.2	17.8	-6.1	123.8	153.0	23.6
관계기업투자손실	18.8	0.6	1.3	2.8	-1.4	-	-	18.8	3.3	-
영업이익	-20.9	7.1	-10.3	5.7	-16.5	적자축소	적자전환	-26.4	-14.0	적자축소
영업이익률(%)	-67.2	19.5	-30.1	11.3	-77.0	-	-	-22.7	-9.9	-
당기순이익	-26.8	4.3	-14.5	1.7	-8.0	적자축소	적자전환	-70.6	-16.5	적자축소
지배주주순이익	-24.8	4.9	-13.3	2.8	-6.7	적자축소	적자전환	-54.9	-12.3	-

2. 4분기 및 연간 별도 실적

[4분기 별도 영업수익]

155억원 (YoY 18.2% ↓, QoQ 50.2% ↓)

- ‘제노니아:크로노브레이크’, ‘빛의 계승자:이클립스’ 등 신규게임의 출시 효과 감소
사업수익은 QoQ 34.5%, YoY 2.8% 감소

[4분기 별도 이익]

영업이익 -9억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자전환)

당기순이익 -43억원 (YoY 적자축소, QoQ 적자전환)

- 효율적 비용 집행으로 영업비용은 QoQ 24.4% 감소

[2023년 별도 영업수익]

758억원 (YoY 13.9% ↑)

- 게임 라인업 확대와 게임 매출 성장으로 영업수익 증가

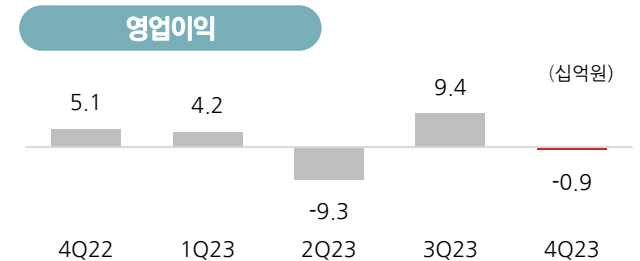
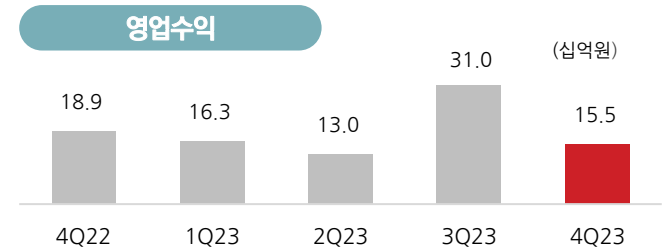
[2023년 별도 이익]

영업이익 33억원 (YoY -54.6% ↓)

당기순이익 -94억원 (YoY 적자축소)

- 신작 출시 관련 영업비용 증가에도 불구하고 연간 영업이익 흑자 기초 유지

구분 (십억원)	4Q22	3Q23	4Q23	% YoY	% QoQ	2022	2023	% YoY
영업수익	18.9	31.0	15.5	-18.2	-50.2	66.5	75.8	13.9
사업수익	15.9	23.6	15.5	-2.8	-34.5	56.4	62.2	10.3
배당수익	3.0	7.4	0.0	-	-	10.1	13.5	33.8
영업비용	13.8	21.7	16.4	18.1	-24.5	59.2	72.4	22.4
영업이익	5.1	9.4	-0.9	적자전환	적자전환	7.4	3.3	-54.6
영업이익률(%)	26.8	30.2	-5.7	-	-	11.0	4.4	-
당기순이익	-12.2	5.7	-4.3	적자축소	적자전환	-19.6	-9.4	적자축소



3. 4분기 및 연간 비용 분석

[4분기 영업비용]

마케팅비 : 신규 게임 출시 부재로 마케팅비 감소

지급수수료 : 신작 하향 안정화와 스포츠 게임의 계절적 비수기 영향으로
게임 매출 감소하며 QoQ 21.6% 감소

[2023년 연간 영업비용]

인건비 : 인력관리 효율화에 따라 인건비 감소

기타비용 : 신규게임 런칭 관련 서버비 등 증가

비용 Breakdown

(십억원)	4Q22		1Q23		2Q23		3Q23		4Q23		증감 (%)		FY22		FY23		증감
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ	금액	비율	금액	비율	% YoY
마케팅	2.2	7.3%	1.9	8.0%	12.3	38.1%	4.7	10.6%	2.2	5.8%	0.5	-53.8	9.0	8.5%	21.1	15.3%	134.9
인건비	11.9	40.4%	11.1	45.7%	11.8	36.5%	11.4	25.8%	12.5	33.4%	4.9	9.2	49.8	47.1%	46.7	33.9%	-6.2
지급수수료	5.7	19.4%	5.1	20.9%	6.7	20.8%	10.6	24.0%	8.3	22.3%	45.9	-21.6	21.3	20.2%	30.7	22.2%	43.8
로열티	6.6	22.6%	4.3	17.6%	5.9	18.3%	7.1	16.0%	7.9	21.1%	18.2	10.7	19.8	18.8%	25.1	18.2%	26.6
기타	6.9	23.4%	6.2	25.7%	6.8	21.3%	8.0	18.0%	8.4	22.6%	21.7	5.6	23.6	22.4%	29.4	21.3%	24.4
사업비용	33.2	113.2%	28.6	117.9%	43.4	135.0%	41.7	94.4%	39.2	105.2%	17.8	-6.1	123.6	116.9%	153.0	110.9%	23.8
영업비용	52.1	-	29.3	-	44.7	-	44.5	-	37.8	-	-27.4	-15.0	142.7	-	156.4	-	9.6

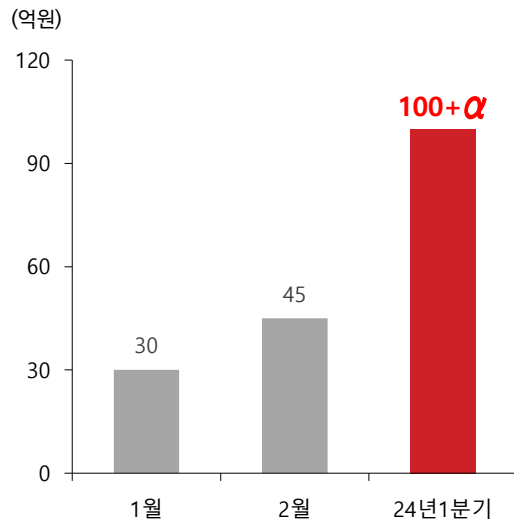
* 비율 : 사업수익 대비

4. 세상 만만한 RPG, 소울 스트라이크 : 구글 인기순위 1위 달성

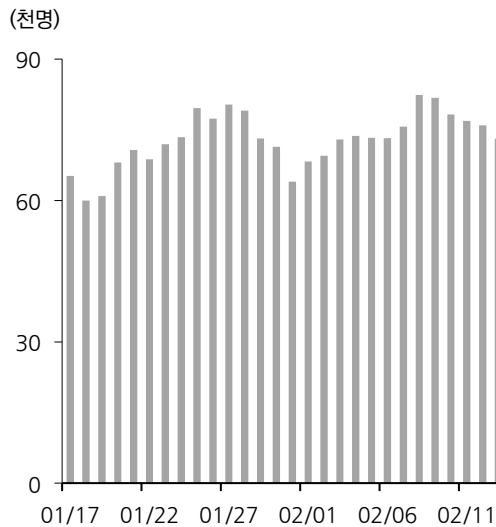
- 1월 17일 출시 이후 한국 구글 플레이 다운로드 1위 기록하며 롤플레이어 장르내 인기 게임으로 안착
- 태국 2위, 대만 7위, 일본 8위 등 아시아 인기순위 상위권 기록하며 롱런 IP로 성장 기대
- 리텐션 및 페이 지표 양호하여 꾸준한 수익 창출 가능
- 핵앤슬래시 전투 기반의 빠른 성장과 캐릭터 육성 등 손쉬운 플레이와 재미 요소로 기존 양산형 방치형 게임과 차별화



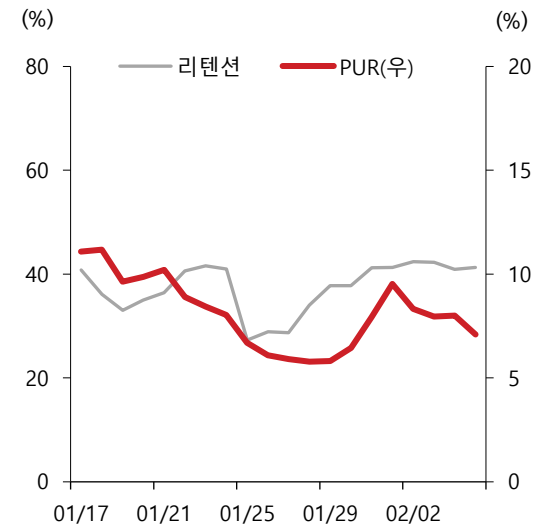
매출



DAU



리텐션 & PUR



* 리텐션 (Retention) : 이용자의 잔존률

* PUR (Playing User Rate) : 인앱 결제 유저 비율

5. '제노니아 : 크로노브레이크' : 대만을 시작으로 2024년 글로벌 확대

- 23년 6월 27일 출시 이후 24년 2Q 대만 출시 계획
- 4Q 일본과 글로벌로 출시 국가 확대 예정
- 2024년 1분기 200일 맞이 업데이트 "그림자 전장" 및 "기사단 영지 업데이트" 등으로 게임성 향상
- 상반기 신규 클래스 출시, 공성전 업데이트 및 1주년을 기념하는 대규모 이벤트 진행 예정



대규모 업데이트로 국내 반등 목표



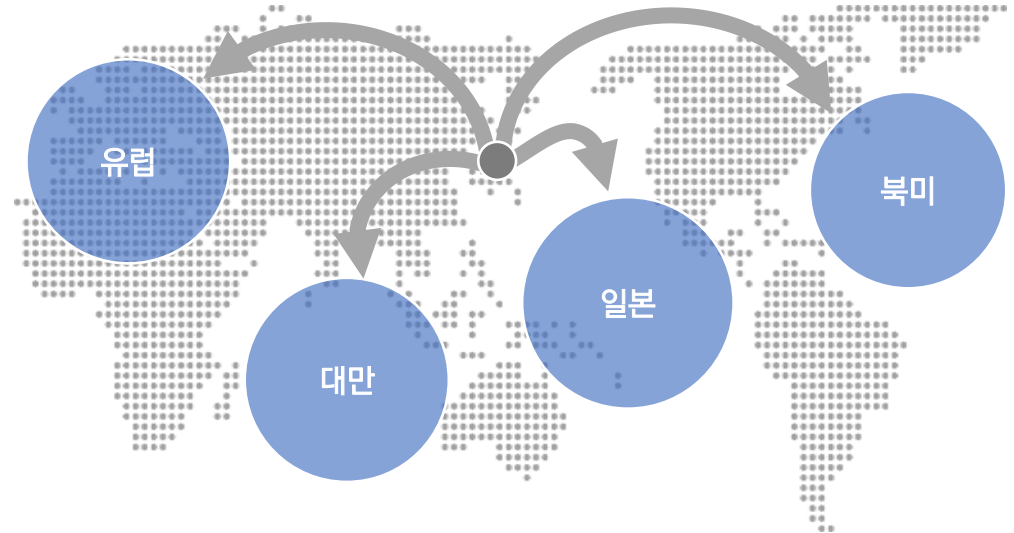
- ✓ 그림자 전장
- ✓ 기사단 영지 및 기사단 원정대 콘텐츠
- ✓ 클래스 추가 / 클래스 체인지
- ✓ 공성전 추가

대만 출시

[2024 2Q]

일본 및 글로벌 출시

[2024 4Q]

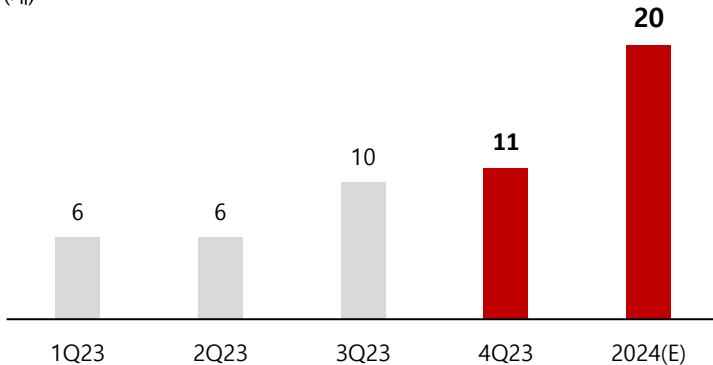


6-1. 2023년 엑스플라의 성장 보고서

- 2023년 XPLA(엑스플라)는 5개의 신규게임을 온보딩 하며 누적 11개의 게임 온보딩
- 2023년 신규 게임 '닌자 키우기 온라인', '워킹데드: 올스타즈' 등 XPLA 생태계에 고퀄리티 타이틀의 성공적인 온보딩 지속
- 2023년말 누적 엑스플라 지갑 가입자수는 68만명. 신규 월렛 꾸준히 생성되며 YoY 10% 증가

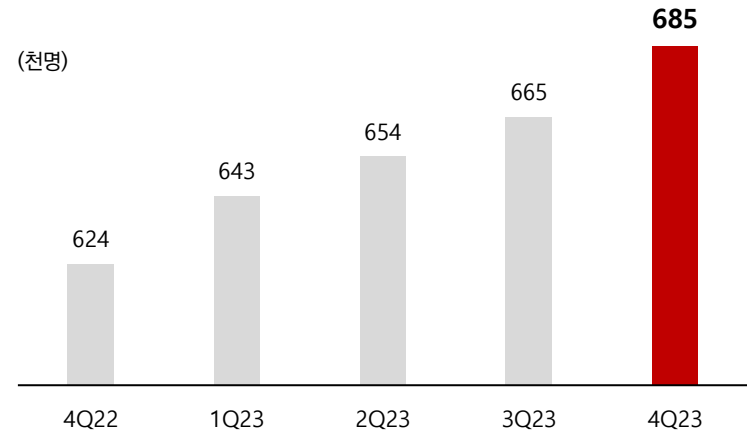
온보딩 누적 게임 수

(개)



XPLA Vault 누적 가입자 수

(천명)



1) 블록체인 게이밍 플랫폼 'XPLA GAMES' 플랫폼 내 pre-migration 수치 포함

2) 한달 동안 해당 서비스를 이용한 순수 이용자 수를 나타내는 지표 (Monthly Active Users)

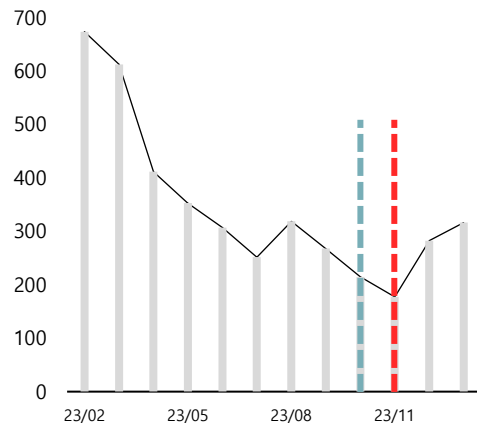
* 데이터는 한국표준시간(KST) 기준으로 집계됨 공개 되어있는 데이터 기반 집계 했으며 온체인 데이터는 XPLA 메인넷의 퍼블릭 데이터를 활용하였음을 명시합니다

6-2. XPLA Games : '워킹데드: 올스타즈' 의 괄목할만한 성공

- '워킹데드 : 올스타즈'는 워킹데드 IP 최초로 웹3 게임 전환 후 주요 지표 개선
- XPLA 온보딩 이후 매출 약 47%, 과금 전환율 2.7배, 일평균 방문자 수(DAU) 56% 증가
- 지표 개선은 웹3 게임을 즐기기 위한 유저들이 적극적으로 게임을 즐기며 매출 증가에 기여하였음을 의미

총 매출

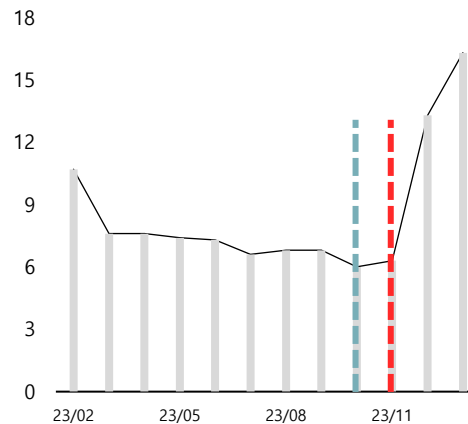
(백만원)



- 1차 웹3 업데이트 : XPLA 체인 온보딩
- 2차 웹3 업데이트 : 보상 강화 업데이트

과금 전환율

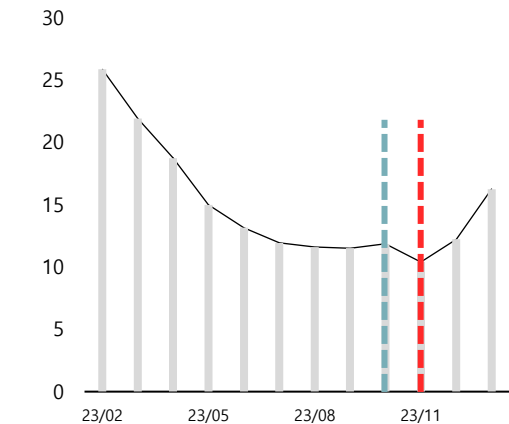
(%)



* 과금 전환율: MPU(월 구매자 수)/MAU(월 이용자 수)

평균 DAU

(천명)

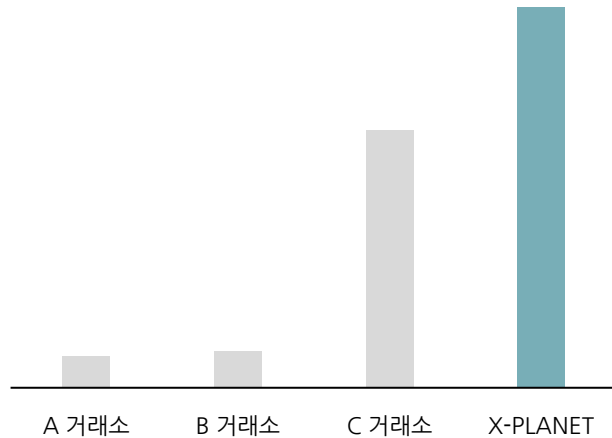


6-3. X-PLANET : NFT 프로젝트를 통한 IP가치 증대와 성장 고도화

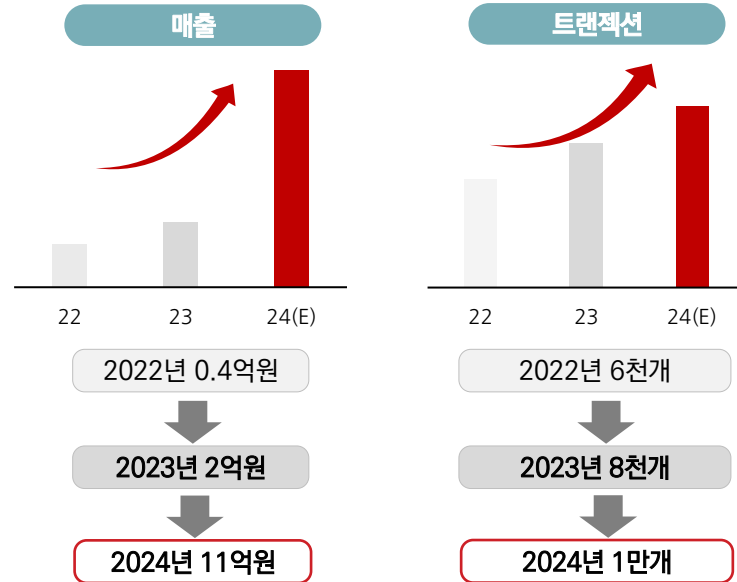
- 2023년 11월 X-PLANET(엑스플래닛)은 국내 NFT거래소 중에서 월간 매출 1위 달성
- ‘지구방위대 후뢰시맨’의 한국 출시 35주년 기념 굿즈 NFT 판매 호조에 기인. 24년 팬미팅 티켓 NFT도 VIP석이 3시간만에 매진되는 흥행
- ‘붕어빵 타이쿤’ NFT를 통한 충성도 높은 홀더 확보 및 ‘붕어빵 유니버스’ 공모전으로 IP 활용한 신규 게임, 굿즈 출시 등의 붕어빵 IP 가치 확대

국내 NFT 거래소 월간 매출 1위 달성

* 2023년 11월 기준



X-PLANET 성장 추이



6-4. 엑스플라의 2024년 로드맵 ‘로드투윈(Road to WIN)’

- 2024년에는 대형 콘텐츠 온보딩에 중점을 두고 생태계 확장
- 카보네이티드 콘텐츠의 단독 온보딩을 비롯하여 다수의 트리플A게임과 컴투스 그룹을 포함해 다양한 글로벌 탭티어 게임들 추가
- EVM(이더리움 가상머신)와 IBC(Inter-Blockchain Communication Protocol)을 활용해 웹3 생태계간 연결을 강화
- 참여자 경험 강화에도 중점. ‘체인간 원클릭 스왑’, ‘간편한 지갑관리’ 등 유저 친화적인 서비스. 소통과 의사결정 진행할 수 있는 시스템 구축

XPLA 주요 서비스별 목표

XPLA VAULT

- 개인의 XPLA와 하위 토큰을 쉽게 관리할 수 있도록 사용성 증진
- XPLA 생태계 내 인증을 제공하는 XPLA 공식 탈중앙화 특징 강화 예정

XPLA GAMES

- 월렛 내 소셜로그인 기능 도입으로 손쉬운 계정 관리 경험 제공
- Convert, Mint 등의 기능을 Web으로 이전하여 통합서비스 제공 예정
 - Web3 게이밍 관련 다양한 정보 제공

XPLA IO

- XPLA의 대표 브랜드 페이지를 통해 Ecosystem 청사진 제공
- Medium, Twitter 등 외부 채널의 홍보자료를 해당 서비스 통해 제공

XIP¹⁾도입 및 FORUM 구성²⁾

- XPLA 생태계에서 여러 의견을 취합/논의/결정할 수 있는 플랫폼 개발
- 기존 구성원의 결속력 증대 및 생태계 내 신규 구성원 유입 기대

1) XIP(XPLA Improvement Proposal) : XPLA 네트워크 개선 및 기술 표준을 위한 오픈형 Proposal 프로세스

2) XPLA가 제공하고 있는 XIP, dApp, Tokenomics, Games 등의 영역에서 다양한 참여자들이 의견을 주고 받을 수 있는 커뮤니티

7. Hive 플랫폼 : 국내외 고객사 확보를 통한 성장 지속

- 해외 파트너사와 퍼블리싱 및 리셀링 파트너십을 통한 글로벌 시장 확장과 매출 증대 기대
- 마이카드와 유니핀 등 아시아 현지 특화 페이먼트 솔루션의 하이브 연동을 통해 국내외 고객사의 편의성과 수익성 제공
- 2024년 Hive 플랫폼 신규게임 계약건수 90개로 전년대비 2.5배, 신규 고객사는 60개로 2.5배 증가하며 높은 성장세 지속 목표

해외 파트너사 협력 관계 진행 사항

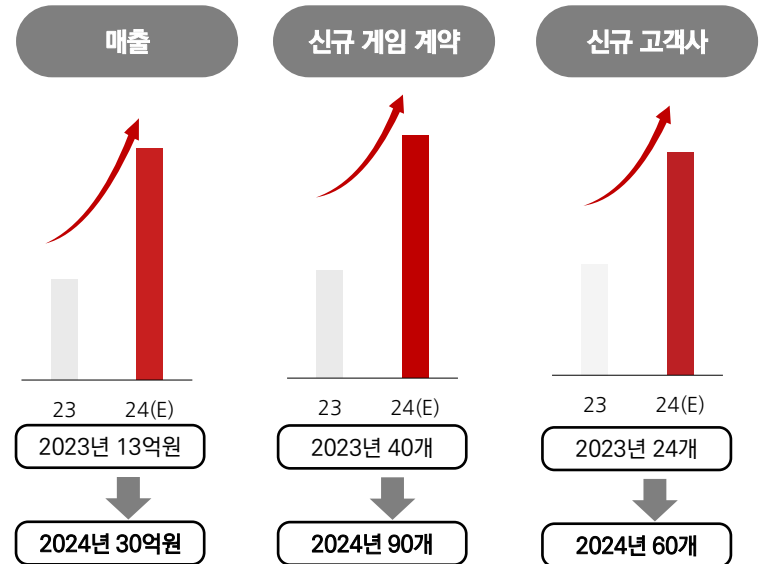
SHIN-A (태국)

- 태국 퍼블리싱 파트너십 체결
- 현지 개발사/퍼블리셔 대상 Hive 세일즈 진행
- Urnique Studio, Astra Studio, InnovaPC 크로스 플레이, 커뮤니티 서비스 등 플랫폼 상품성 강화

MyCard & UniPin

- MyCard (대만/홍콩/마카오), UniPin (동남아/서남아시아) 등 현지에 특화된 페이먼트 솔루션의 Hive 매핑 적용 (5월 예정)
- 해외 진출 국내외 고객사에게 편의성 개선 및 저렴한 결제 수수료 제공

Hive 플랫폼 성장 추이



Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2021	2022	2023
유동자산	36,944	41,362	53,711
비유동자산	538,289	547,755	535,391
자산총계	575,233	589,117	589,102
유동부채	141,272	172,536	179,606
비유동부채	58,254	125,457	137,183
부채총계	199,525	297,993	316,789
지배기업소유지분	365,840	300,768	287,035
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	95,117	105,623	105,898
기타자본구성요소	40,113	18,568	17,005
이익잉여금	227,313	173,279	160,834
비지배지분	9,868	-9,644	-14,722
자본총계	375,708	291,124	272,313
자본과부채총계	575,233	589,117	589,102

연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23
영업수익	31,160	36,402	34,377	50,181	21,378
사업수익	29,363	24,287	32,172	44,220	37,260
관계기업투자이익	1,797	12,115	2,205	5,961	-15,882
영업비용	52,106	29,289	44,727	44,520	37,832
사업비용	33,277	28,646	43,435	41,747	39,192
관계기업투자손실	18,829	643	1,291	2,773	-1,360
영업이익	-20,945	7,113	-10,350	5,661	-16,454
영업외손익	-8,247	-1,250	-3,629	-3,037	-3,681
세전이익	-29,193	5,863	-13,979	2,624	-20,135
법인세비용	-2,388	1,524	524	901	-12,098
당기순이익	-26,805	4,339	-14,504	1,723	-8,037
지배지분순이익	-24,824	4,893	-13,338	2,805	-6,705
비지배지분순이익	-1,981	-554	-1,166	-1,081	-1,331