



MLB RIVALS

Com2uS IR Presentation



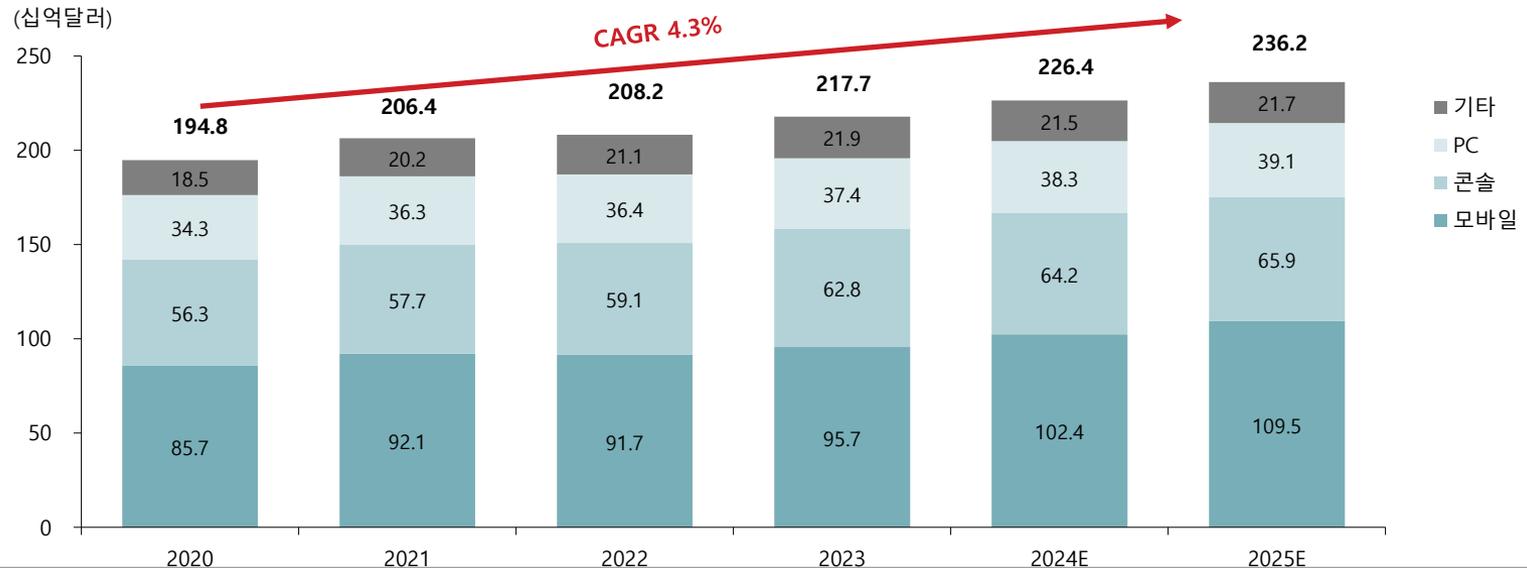
Contents

1. 게임 시장현황
2. 기업개요
3. 게임사업
 - 서머너즈워 IP
 - 야구라인업
 - 재무현황
 - New Game Line-ups
4. 미디어사업
 - 콘텐츠 밸류체인
 - Media Pipelines

Market Overview – 글로벌 게임 시장

- 2022년 세계 게임시장 규모는 2,082억 달러로 전년대비 0.9% 성장에 그쳐
- 엔데믹 이후 게임 시장은 전염병, 세계 경제 위기 등 외부 악재에 민감하게 반응하며 불확실성이 심화
- 2023년 게임 시장은 22년보다는 개선될 것으로 예상하나 성장률은 과거대비 낮아질 것
- 다만 하이브리드 수익화 전략, 구글/애플 등의 앱스토어 생태계 개방, 생성형 AI기술 등의 다양한 성장의 변수 등장

글로벌 게임 시장

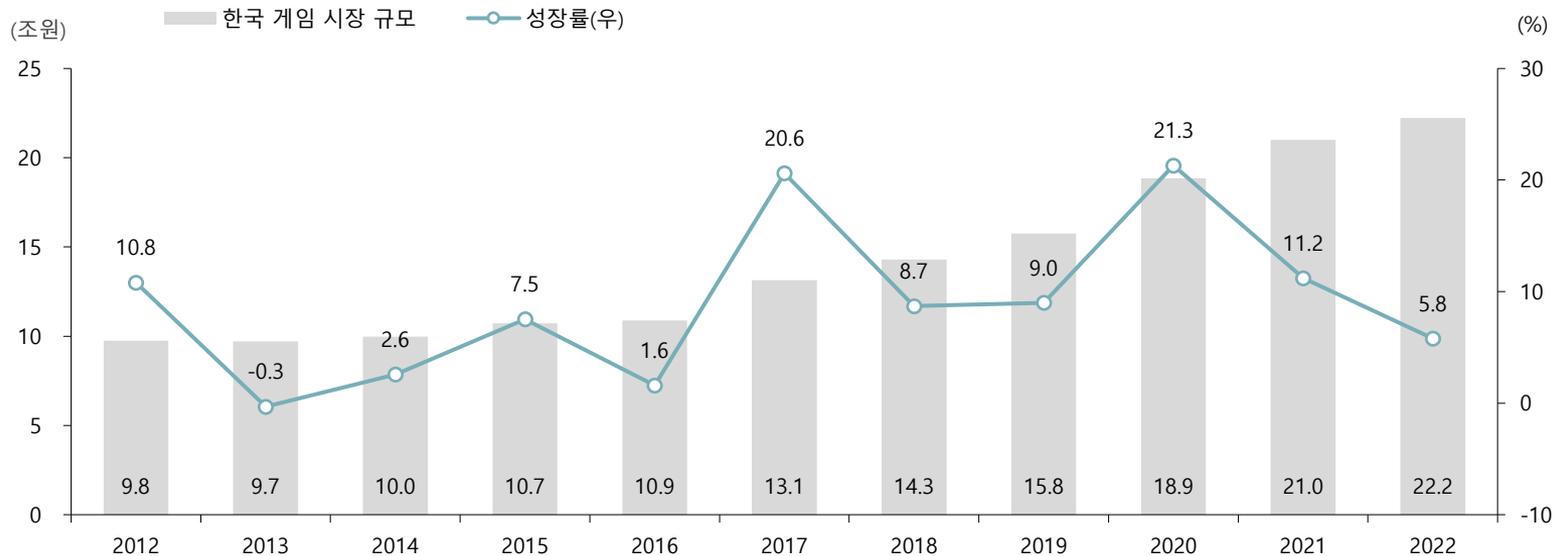


자료: 2023 대한민국게임백서

Market Overview – 한국 게임 시장

- 2022년 한국 게임 시장은 22조 2,149억원으로 2021년 대비 5.8% 증가
- 한국 게임 시장은 2013년에만 잠시 주춤했을 뿐 최근 10년 동안 꾸준한 성장세 유지
- 2021년 한국 게임 시장 규모는 처음으로 20조원을 돌파하였음
- 다만 성장률은 2020년 21.3% → 2021년 11.2% → 2022년 5.8%로 둔화

한국 게임 시장 규모 및 성장률



자료: 2023 대한민국게임백서

Market Overview – 한국 게임 시장

- 2022년 한국 게임 시장 규모는 22조 2,149억원(+5.8% YoY) 기록
- 모바일게임이 13조 720억원(+7.6% YoY)으로 시장점유율 58.9%로 가장 높은 비율
- 그 다음으로 PC게임이 5조 8,053억원(점유율 28.6%) 기록
- PC방 산업은 코로나 팬데믹 위기의 2020년 이후 다시 2년 연속 매출 상승 곡선

한국 게임 시장의 분야별 규모와 전망

(억원, %)		2017		2018		2019		2020		2021		2022	
구분		매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
게임제작 및 배급업	PC게임	45,409	-2.9	50,236	10.6	48,058	-4.3	49,012	2.0	56,373	15.0	58,053	3.0
	모바일게임	62,102	43.4	66,558	7.2	77,399	16.3	108,311	39.9	121,483	12.2	130,720	7.6
	콘솔게임	3,734	42.2	5,285	41.5	6,946	31.4	10,925	57.3	10,520	-3.7	11,196	6.4
	아케이드게임	1,798	121.0	1,854	3.1	2,236	20.6	2,272	1.6	2,733	20.3	2,976	8.9
게임 유통업	PC방	17,600	20.0	18,283	3.9	20,409	11.6	17,970	-11.9	18,408	2.4	18,766	1.9
	아케이드게임장	780	4.0	686	-12.1	703	2.4	365	-48.1	396	8.6	438	10.4
합계		131,423	20.6	142,902	8.7	155,750	9.0	188,855	21.3	209,913	11.2	222,149	5.8

자료: 2023 대한민국게임백서

Company History

- **1998** . 컴투스 창립
- **1999** . 세계 최초 모바일 JAVA 게임 개발
- **2003** . '놈'/'미니게임천국'/'프로야구'시리즈 모바일 기술대상 정통부 장관상 수상
 . 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
 . '2014년 글로벌 최고 매출 퍼블리셔' 선정
 . '서머너즈 워: 천공의 아레나' 출시
- **2015** . 세계 TOP 50 게임 개발사 7위 선정
 . '컴투스프로야구' 출시
- **2016** . 'MLB 9이닝스' 출시
- **2017** . 서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 (SWC) 개최
 . '유럽' 및 '동남아시아' 통합 해외 법인 출범
 . 제16회 대한민국소비문화대상 수상
- **2018** . 컴투스 글로벌 게임문학상 개최
 . SWC 2018 서울 개최

- **2019** . '서머너즈 워' 글로벌 누적 매출 2조원 돌파, 누적 1억 다운로드 달성
 . 8년 연속 '글로벌 최고 매출 퍼블리셔'
 . 스토리게임 명가 '데이세븐' 방치형게임사 '노바코어' 인수
- **2020** . 유망 게임사 '티키타카 스튜디오' 인수
 . 국내 최대 온라인 바둑 운영사 '컴투스타이젼' 인수
 . 독일게임개발사 'OOTP' 인수
 . 서머너즈 워 중국 판호 발급
- **2021** . 게임 개발사 '데브시스템즈' 투자
 . 종합 미디어 콘텐츠 기업 '미디어캔' 투자
 . 인터넷전문은행 '케이뱅크' 투자
 . CG/VFX 제작 및 메타버스 기업 '위지웍스튜디오' 인수
- **2022** . 메타버스 전문 법인 '컴투버스' 출범
 . K-pop 공연 플랫폼 '마이뮤직테이스트' 인수
 . '크로니클' 국내, 북미 출시

2023

- '서머너즈 워' 글로벌 누적 매출 3조원 돌파, 누적 2억 다운로드 달성
- '크로니클' 글로벌 출시



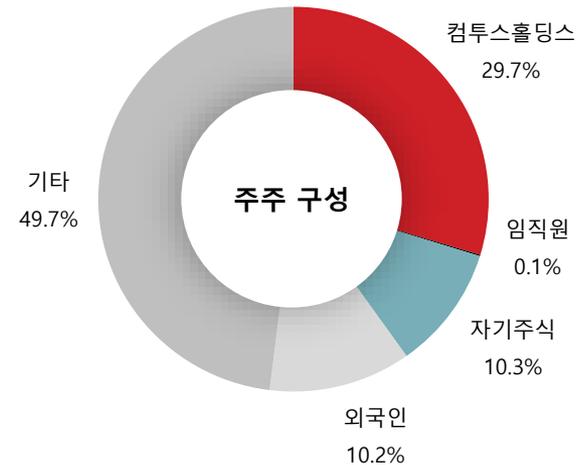
Company Overview

- 1998년 7월 설립되어 2007년 7월 코스닥 시장에 상장
- 모바일게임 개발 및 서비스를 주요 비즈니스로 영위, 2021년 위지웍스튜디오 지분투자를 시작으로 미디어 콘텐츠로 영역 확장
- 주요 게임으로는 글로벌 RPG 게임인 '서머너즈 워: 천공의 아레나'를 비롯하여, '서머너즈 워: 크로니클', 'MLB 9이닝 스', '컴투스프로야구', '아이모', '낙시의 신', '미니게임천국' 등이 존재
- 주주구성은 컴투스홀딩스가 29.7%로 대주주, 자기주식 10.3% 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 7월 31일
핵심 비즈니스	모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 미디어/엔터테인먼트 제작 및 유통
주요 자회사	데이세븐, 티키타카스튜디오, 위지웍스튜디오, 마이뮤직테이스트, 컴투버스, 컴투스로카 등
자본금	64억원
직원수	1,395명 (본사 기준)
상장일	2007년 7월 6일

자료: 컴투스 (2024년 3월말 기준)



자료: 컴투스 (2024년 3월말 기준)

주주환원 정책

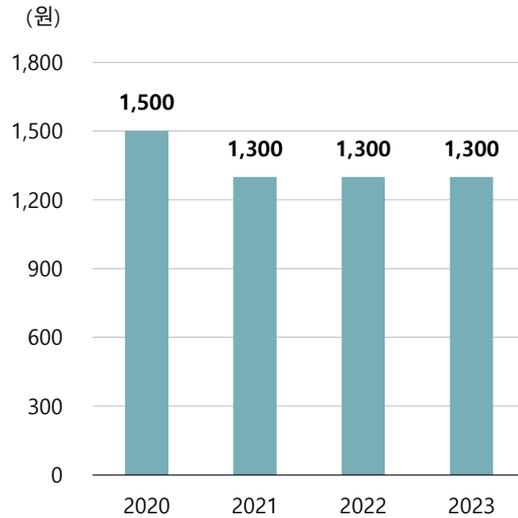
- 주주가치 제고를 위한 중장기 주주환원 정책 수립 및 실행
- 컴투스의 직전연도 3개년 평균 영업현금흐름의 33% (별도 기준)
- 자사주: 매해 연간 매입 자사주의 약 50%를 소각하며 적극적 주주가치 제고 노력
- 배당: 영업현금흐름의 33%를 배당재원으로 활용. 최소 주당 배당금 1,300원 유지 + 성장에 따른 추가 배당

현금 배당액



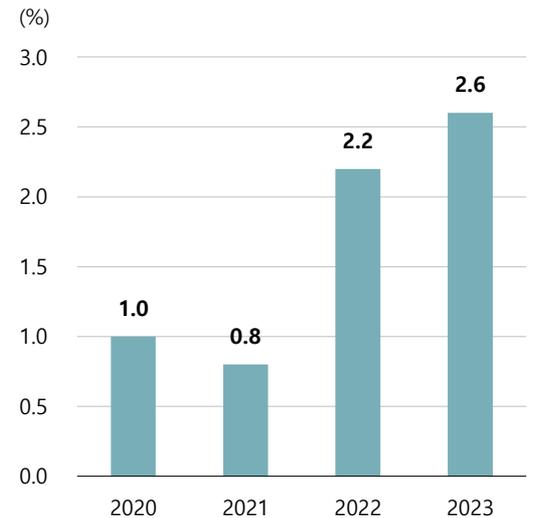
자료: 컴투스 (결산 사업연도 기준)
 *2023년은 정기결산배당 외에도 특별분기배당(DPS 1,300) 추가 실시

주당 배당금



자료: 컴투스 (결산 사업연도 기준)

배당 수익률



자료: 컴투스 (결산 사업연도 기준)

주주환원 정책

- 주주가치 제고를 위해 1) 자사주 매입, 2) 현금 배당, 3) 자사주 소각 등의 다양한 방법을 강구
- 2023년 총 현금배당 지급액은 303억원(4월 정기배당과 7월 특별분기배당), 총 자사주 매입 규모는 297억원 규모
- 2023년 11월 발행주식총수의 1%인 12.9만주를 소각하였으며 12월 7일 변경된 발행주식총수(1,273.8만주)로 변경상장 되었음
- 2024년에도 주당 1,300원, 총 148억원 규모의 현금배당 실시

주주환원 정책



자료: 컴투스

컴투스 자기주식 보유 비중

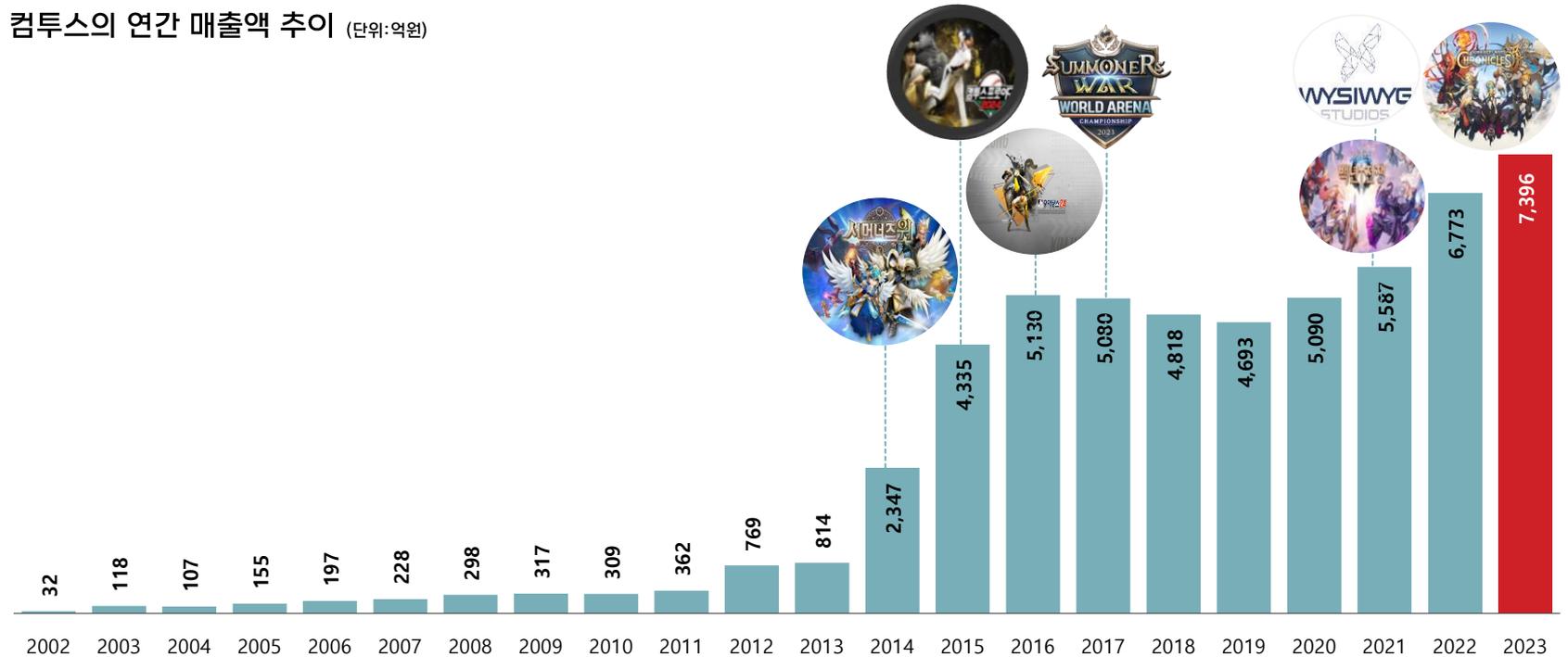


자료: 컴투스 (2024년 3월말 기준)

Com2uS Financials – Yearly Trend

- 컴투스의 연간 매출액은 2014년 '서머너즈 워: 천공의 아레나'의 글로벌 흥행으로 퀀텀 점프
- 2015년 '컴투스프로야구', 2016년 'MLB 9이닝스' 등의 야구게임 출시로 포트폴리오 다변화
- 2021년 위지윅스튜디오 인수, 2022년 마이뮤직테이스트 인수하며 영상미디어/K-POP으로 콘텐츠 비즈니스의 영역 확대
- 2023년 'MLB 라이벌'과 '크로니클'의 글로벌 출시로 게임 비즈니스의 지속 성장

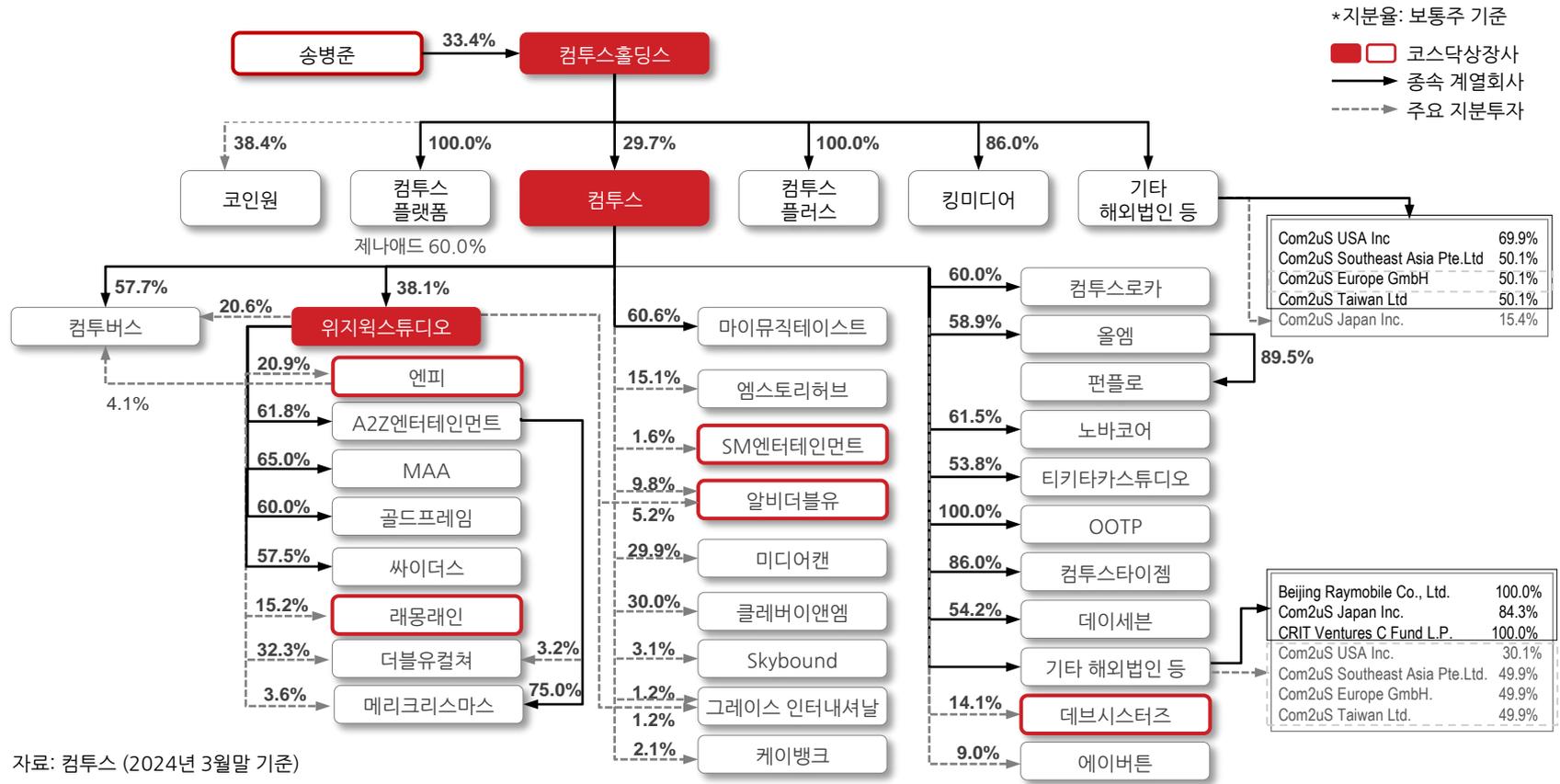
컴투스의 연간 매출액 추이 (단위: 억원)



자료: 컴투스

Com2uS Corporate Governance

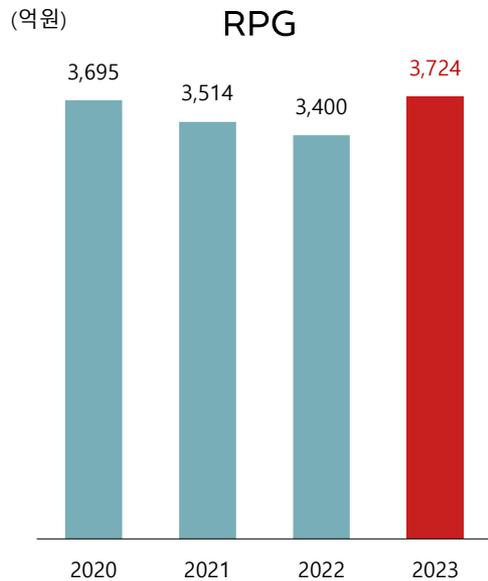
- 컴투스홀딩스 - 컴투스 - 위지웍스튜디오/마이뮤직테이스트로 연결되는 블록체인/플랫폼, 게임, 영상/K-Pop의 밸류체인 생태계



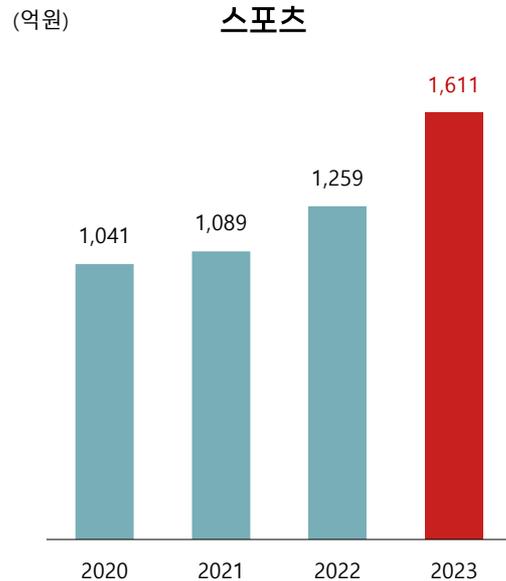
자료: 컴투스 (2024년 3월말 기준)

서머너즈 워부터 크로니클까지

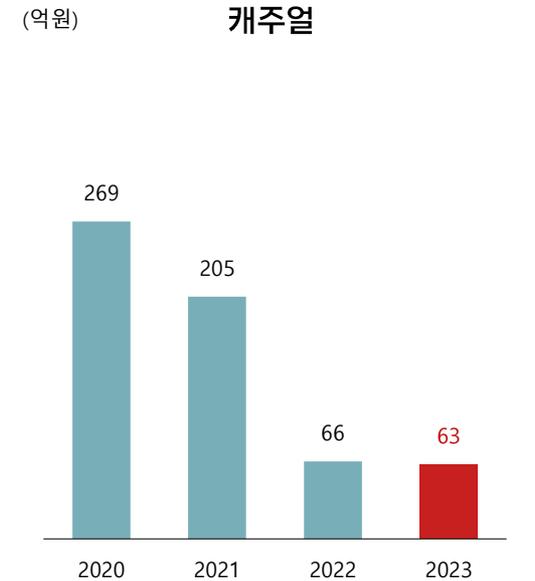
- 서머너즈 워: 천공의 아레나는 2014년 출시 이후 9년이 지난 글로벌 롱런 게임으로 누적 2억 다운로드, 누적 3조원 매출 돌파
- 야구게임 라인업 매출액은 꾸준한 상승세. 2023년 기준 연간 매출액은 전년대비 33.1% 증가한 성과 달성
- 야구게임 라인업은 MLB 9이닝스, MLB 라이벌, 컴투스프로야구, 컴투스프로야구V23, 컴프매 등을 총칭함
- 크로니클은 22년 8월 국내 출시 이후, 북미와 글로벌로 서비스 지역 확장하며 서머너즈 워 IP를 활용한 성공한 시퀀 게임



자료: 컴투스



자료: 컴투스

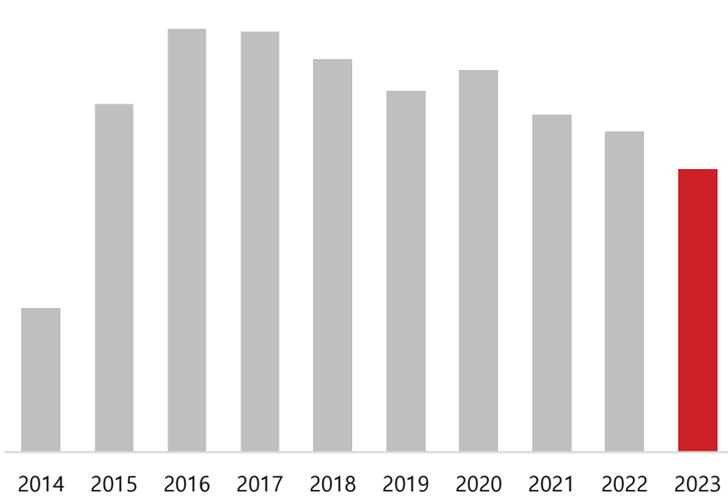


자료: 컴투스

서머너즈 워 - K게임의 올타임 레전드 워

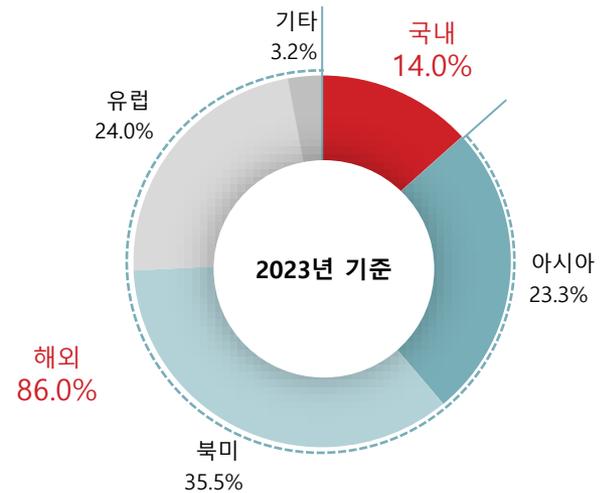
- 2014년 글로벌 출시 이후 2017년 누적매출 1조원 돌파, 2023년 누적 매출액은 3.2조원 돌파
- 한국이나 일부 국가가 아닌 9년여의 글로벌 서비스를 통해 거둔 성과라는 점에서 의미
- 200개국 이상에서 16개 언어로 서비스되며 해외매출 비중은 2023년 기준 86.0%에 달해
- 2017년 e스포츠인 'SWC(서머너즈워 월드 아레나 챔피언십)' 개최 이후 7년간 글로벌 e스포츠 팬덤 구축

'서머너즈 워' 연간 매출액 추이



자료: 컴투스

'서머너즈 워' 국가별 매출 비중

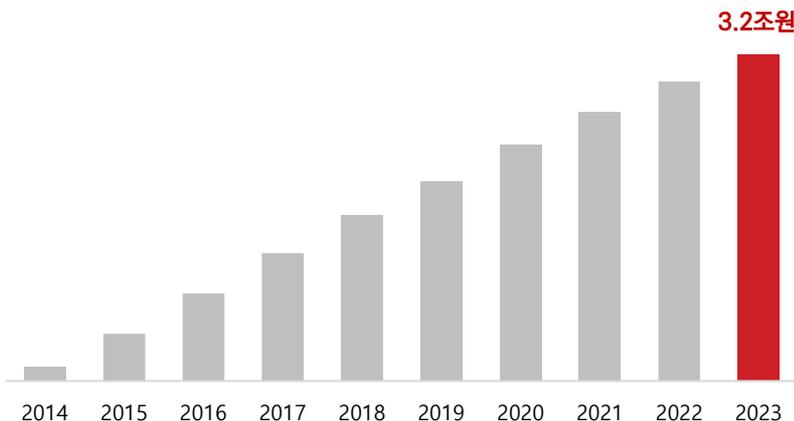


자료: 컴투스

‘서머너즈 워: 천공의 아레나’ 출시 10주년

- 글로벌에서 더욱 사랑받은 롱런 IP ‘서머너즈 워’
- 94개 지역 게임 매출 1위, 157개 지역 게임 매출 TOP10, 162개 지역 RPG 부문 매출 1위 달성
- 2024년, 출시 10주년을 맞이하여 10번의 대규모 Festival 준비. 연중 끊임 없는 ‘10X10 Festival’ 계획

‘서머너즈 워’ 글로벌 성공 10년의 성과



주: 누적매출 기준



야구 게임의 강자

- 컴투스의 야구게임 라인업은 피쳐폰 시기부터 다져온 게임개발 및 서비스 노하우에 기반한 20년 넘는 장기 흥행의 역사
- 실제 야구경기와 흡사한 높은 리얼리티와 타격감 넘치는 물리엔진
- 구종/도루와 같은 특정 분야를 강화하는 '잠재력' 등 독특한 육성 시스템에 기반
- 2022년 '컴투스프로야구V', '2023년 MLB 라이벌' 등의 라인업 확장하며 지속적인 외형 성장

야구게임 라인업

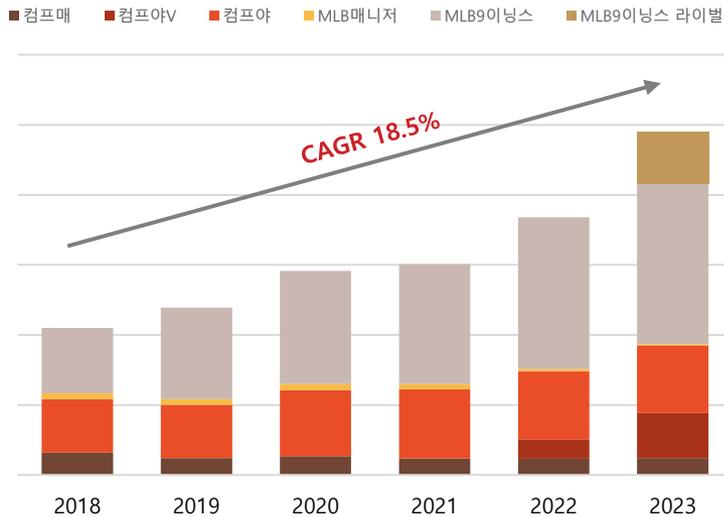


자료: 컴투스

컴투스 야구 라인업

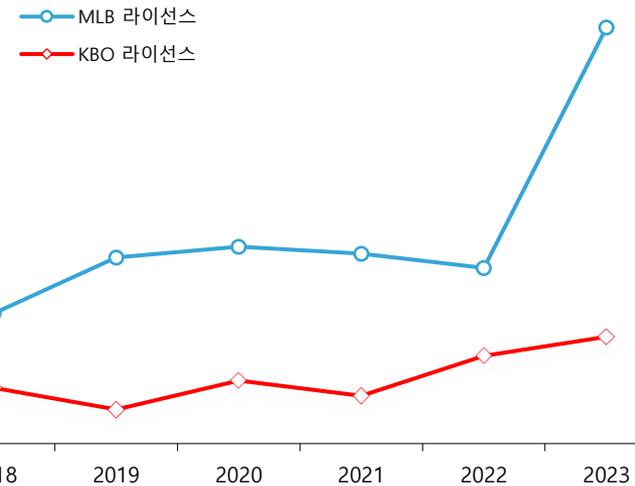
- 야구 라인업은 매년 성장 중. 2023년 기준 연간 매출 전년대비 33.1% 증가 (2018년~2023년 연평균성장률 18.5%)
- KBO라이선스(컴투스프로야구, 컴투스프로야구V, 컴투스프로야구 매니저)와 MLB라이선스(MLB 9이닝스, MLB 라이벌, MLB 9이닝스 GM) 꾸준한 DAU 지표 기록
- 특히, 'MLB 9이닝스'는 모바일 MLB라이선스 기반 글로벌 매출 1위, '컴투스프로야구'는 KBO라이선스 매출 1위를 견고하게 유지 중인 가운데, 23년 7월 신작 'MLB 라이벌'은 글로벌 출시 후 핵심 타겟 국가(한국, 미국, 일본, 대만)에서 양대 마켓 스포츠 인기 게임 1위 달성으로 장기 흥행 기대

컴투스 야구라인업 매출액 추이



자료: 컴투스

컴투스 야구라인업 연평균 DAU



자료: 컴투스

Com2uS Quarterly Earnings Trend

- 연결매출은 RPG 및 스포츠 장르의 견조한 매출과 게임 자회사 성장으로 안정적인 매출 창출 중
- 자회사 경영효율화 지속 추진으로 손익 개선 기대
- 마케팅비는 효율화 운영 기조 / 인건비는 안정화 추세 지속

1분기 연결 실적 현황

[1Q24 매출] 별도 매출은 주요 게임 매출 호조로 견조한 성과 유지
 자회사 매출은 연결 종속회사 수의 감소로 YoY, QoQ 감소
매출 1,578억원(YoY 13.7%↓, QoQ 1.6%↓) 기록

[1Q24 이익] 본사 및 자회사 경영효율화 성과 및 견조한 게임 매출에 힘입어 흑자전환 달성
영업이익 12억원(YoY, QoQ 흑자전환), **지배주주순이익 113억원**(YoY 86.2%↓, QoQ 흑자전환) 기록

컴투스의 분기 실적 추이

구분 (십억원)	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	182.8	220.4	176.0	160.4	157.8	-13.7	-1.6
컴투스	130.3	157.6	137.6	122.4	126.7	-2.7	3.6
자회사	52.6	62.8	38.4	38.1	31.1	-40.9	-18.4
영업비용	196.2	223.9	177.0	175.7	156.6	-20.2	-10.9
영업이익	-13.3	-3.5	-1.0	-15.3	1.2	흑자전환	흑자전환
영업이익률(%)	-7.3	-1.6	-0.6	-9.5	0.7	8.0%p	10.3%p
지배주주순이익	81.7	-12.1	18.7	-48.6	11.3	-86.2	흑자전환

자료: 컴투스

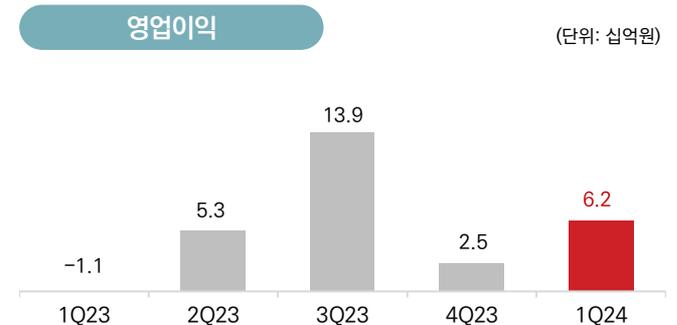
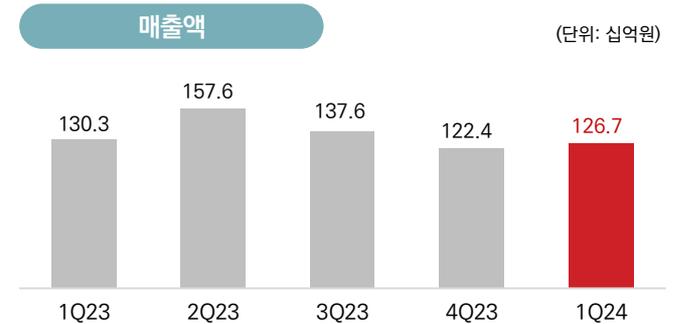
Com2uS Quarterly Earnings Trend

1분기 별도 실적 현황

[1Q24 매출] '천공의 아레나' 10X10 페스티벌 효과 등으로 QoQ 별도 매출 성장
MLB, KBO 라이선스 게임 모두 성장하면서 YoY 스포츠 매출 성장
매출 1,267억원(YoY 2.7% ↓, QoQ 3.6% ↑) 기록

[1Q24 이익] 주력게임의 성장과 비용 효율화로 수익구조 개선되며 YoY 흑자전환
영업이익 62억원(YoY 흑자전환, QoQ 146.2% ↑), **당기순이익** 138억원(YoY 66.0% ↓, QoQ 흑자전환) 기록

구분 (십억원)	1Q23	4Q23	1Q24	% YoY	% QoQ	
매출	130.3	122.4	126.7	-2.7	3.6	
게임 매출	RPG	97.0	73.6	81.7	-15.7	11.1
	스포츠	29.3	45.9	42.5	45.2	-7.4
	캐주얼	0.9	2.1	1.3	46.5	-39.5
	127.1	121.6	125.5	-1.3	3.2	
기타 매출	3.1	0.8	1.2	-61.3	52.6	
영업비용	131.4	119.8	120.5	-8.2	0.6	
영업이익	-1.1	2.5	6.2	흑자전환	146.2	
영업이익률(%)	-0.8	2.1	4.9%	5.7%p	2.8%p	
당기순이익	40.6	-31.1	13.8	-66.0	흑자전환	



Com2uS Quarterly Expense Trend

- 마케팅비 : 신작 '스타시드: 아스니아 트리거' 출시로 QoQ 12.5% 증가하였으나, 비용효율화 기조 유지하며 YoY 50.3% 감소
- 인건비 : 퇴직급여 증가로 YoY 6.9%, QoQ 3.6% 증가
- 지급수수료 : 게임매출에 따라 안정화 추세 지속
- 로열티 : IP 콜라보레이션 진행으로 YoY 55.6% 증가

별도 비용 Breakdown

(십억원, %)	1Q23		2Q23		3Q23		4Q23		1Q24		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅비	29.6	22.7	36.2	23.0	18.9	13.7	13.1	10.7	14.7	11.6	-50.3	12.5
인건비	29.6	22.8	31.0	19.6	30.4	22.1	30.6	25.0	31.7	25.0	6.9	3.6
지급수수료	51.3	39.4	60.5	38.4	53.6	39.0	51.0	41.7	50.7	40.0	-1.2	-0.5
로열티	5.4	4.1	8.4	5.3	6.7	4.9	10.3	8.4	8.4	6.6	55.6	-18.3
외주용역비	1.5	1.2	0.4	0.3	0.4	0.3	0.1	0.1	0.2	0.1	-89.7	107.3
기타	13.8	10.6	15.9	10.1	14.2	10.3	14.8	12.1	14.8	11.7	6.9	-0.1
영업비용	131.4	100.8	152.4	96.7	124.2	90.3	119.8	97.9	120.5	95.1	-8.2	0.6

* 비율 : 매출액 대비

2024년 상반기 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 1월 'THE Witcher 3: Wild Hunt' 콜라보레이션. 유럽, 북미, 아시아 등 전 권역 유저 만족도 양호
- 5성 몬스터 소환, 10년간 역대 영웅 던전 등의 이벤트 진행
- 1월 STEAM PC 서비스 개시, 3월 '한일 슈퍼매치 2024' 진행
- NU와 DAU 모두 크게 증가하며 매출 증가에 기여
- 2분기에는 10주년 캠페인 집중, 10주년 소환서, 감사편지, 시네마틱 영상 공개 및 오프라인 페스티벌 진행



스타시드: 아스니아 트리거

- 3월 28일 출시후 누적 150만 다운로드 기록
- 한국 매출 최고 순위 애플 11위, 구글 8위 기록
- 4월초 모바일-PC 크로스플레이 지원(GPG)으로 유저 커버리지 확대
- 신규 캐릭터, 길드 협동·경쟁 콘텐츠, 아레나 챌린지, 신규 PVE 콘텐츠 추가
- 현재 현지화 작업 진행 중으로 3분기 글로벌 론칭 목표



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 90이닝스]

- 3월 'MLB 서울시리즈' 를 시작으로 한국, 일본 등 아시아 권역 지표 상승
- 히스토리 선수 패키지 판매 및 신규 아이템 활용한 BM, 본격 시즌 효과



[MLB 라이벌]

- 새로운 야구게임 브랜드로 발돋움하고자 MLB 라이벌로 게임명 변경
- 아시아 국가들의 유명 선수카드 출시하여 BM 확장 준비 중

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 시즌널 및 명절 패키지, 개막 패키지 사전 판매 통해 견조하고 안정적 성과
- JTBC최강야구 콜라보레이션 및 신규 콘텐츠/마스코트 추가 통해 2분기 매출 극대화 목표



[컴투스프로야구 V]

- 개막 업데이트 호평(라이브 카드 효과 강화, 유니폼 시스템 등), 국가대표 경기에 맞춘 패키지 판매로 역대 최고 월매출 기록 경신
- 시즌카드 성능 상향, 트레이드 및 PvP 콘텐츠 강화 계획

New Game Line-ups

- ‘스타시드: 아스니아 트리거’는 모히또게임즈가 개발하여 미소녀 캐릭터 수집/성장/육성 RPG로 3월 28일 한국 출시. 3분기 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 하반기 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 : 3월 28일 / 3Q24 출시국가 : 한국 / 글로벌 론칭 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 : 쿡킹 시뮬레이션 개발사 : 그램퍼스 플랫폼 : 모바일 출시일정 : 2024년 하반기 출시국가 : 글로벌 주요특징 : 타이니탄과 함께하는 쿡킹 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>

일본 NPB 라이선스 게임 출시 예정

- 2025년 NPB (Nippon Professional Baseball 이하 NPB, 일반 사단법인 일본 야구 기구) 라이선스 게임 출시 계획
- ‘プロ野球V25 (가제)’는 컴투스의 20년 야구게임 개발력을 집대성한 신작으로 최신 엔진 활용한 고품질 게임
- 일본 NPB 현역 선수 헤드 스캔 및 12개 구장 구현, 최신 로스터 및 리그 일정 완벽 구현, 일본 현지화로 일본 프로야구 게임 시장 공략 도전
- 일본 게임 시장은 글로벌 3위의 약 200억달러 규모. 그 중에서 모바일 야구게임 시장은 연간 약 3.5억달러 규모로 일본 야구 인구는 3천만명 수준

일반 사단법인 일본 야구 기구(NPB) 게임



장르 : 스포츠 (야구)

개발사 : 컴투스 / 판매·서비스·운영 : 컴투스 재팬

출시 일정 : 2025년

출시 국가 : 일본

플랫폼 OS : iOS, Android / 마켓 : App Store, Google Play

주요특징 :

- 컴투스 프로야구V24, MLB RIVALSO로 검증된 최고 품질의 야구 엔진 적용
NPB 현역 선수 헤드 스캔 및 12개 구단의 모든 정보를 반영한 리얼 야구 게임
- 최신 로스터 및 리그 일정 완벽 구현, 일본 현지화로 일본 시장 공략 도전
- 권리표기 : 일반 사단법인 일본야구기구 승인

일본 게임 시장 규모

전세계 국가별 게임시장 규모 (2022년)



일본 야구게임 시장 규모



자료 : 2023 대한민국게임백서

자료 : Data.ai (2023년 기준)

Beyond Game

- 컴투스는 게임뿐 아니라 미디어/엔터 투자를 통한 포트폴리오 다각화 노력
- 2021년 위지웍스튜디오의 경영권을 인수하며(지분율 38.1%, 투자금액 약 2,100억원) 게임 이외의 IP밸류체인을 추가 확장하고 멀티 콘텐츠로 영역 확장을 위한 노력
- 위지웍스튜디오는 CG/VFX 기술 역량에 에이투지엔터테인먼트, 메리크리스마스, 골드프레임 등의 자회사를 통해 드라마/영화 콘텐츠 제작 역량 보유
- 2022년 재벌집 막내아들, 블랙의 신부, 2023년 신병, 잔혹한 인턴, 마에스트라 등을 제작하며 콘텐츠 제작역량의 발전과 성장
- 2024년 에이버튼(넥슨 전 CEO 김대환 개발스튜디오)에 투자하며 차기大作 MMO의 글로벌 퍼블리싱 권한 확보

게임/미디어/엔터 투자 History



자료: 컴투스

콘텐츠 다각화를 위한 투자

- 컴투스는 2010년 데브시스터즈 지분 투자를 시작으로 게임을 비롯한 다양한 콘텐츠에 적극적인 투자를 진행해옴
- 2023년 12월 기준 주요 투자자산들의 합산 지분가치는 4,812억원
- 주요 투자자산으로, 위지웍스튜디오(지분율 38.1%, 2,470억원), 데브시스터즈(지분율 14.1%, 820억원), 에스엠(지분율 1.6%, 351억원), 마이뮤직테이스트(지분율 60.6%, 277억원) 등이 있음
- 컴투스가 보유한 자기주식은 총 132.3만주로 전체 발행주식수 대비 10.4% 비중으로 2023년 12월 시가총액 기준 652억원 수준

컴투스의 주요 투자 가치

기업	보유 지분율(%)	보유 지분가치(억원)	최초 취득일	어떤 회사인가?
위지웍스튜디오 (299900)	38.1	2,470	2021년 4월 21일	VFX 기업으로 산하 다수 콘텐츠 제작사 보유(레몽래인, 엔피)
데브시스터즈 (194480)	14.1	820	2010년 5월 8일	쿠키런 개발사
RBW (361570)	9.9	113	2022년 7월 15일	종합 엔터테인먼트 회사로 대표 아티스트는 마마무 등임
에스엠 (041510)	1.6	351	2022년 10월 12일	카카오가 인수한 한국 대표 K-POP 회사
케이뱅크	2.1	781	2021년 7월 9일	인터넷 전문은행
마이뮤직테이스트	60.6	277	2021년 12월 31일	K-POP 공연 플랫폼
합계		4,812		
자기주식	10.4	652		
총 합계		5,464		

자료: 컴투스 (2023년 12월 기준)

Media Pipelines

1분기 Highlight

2024년 Outlook

영상 미디어 부문

대표회사 : WYSIWYG Studios

구분	작품명	제작사	채널
영화	비트 / 태양은 없다 (재개봉)	싸이더스	극장
드라마	킬러들의 소핑몰	메리크리스마스	디즈니+
예능	헬로아트	A2Z Ent.	MBN
	도시어부 시즌 5	A2Z Ent.	채널A
	내 귀에 핑크	A2Z Ent.	ENA
뮤지컬	사랑의 불사착	A2Z Ent.	일본(도쿄)

구분	작품명	일정	제작사	채널
영화	드라이브	2Q24	메리크리스마스, (주)엠픽처스	극장
	인터뷰	2H24	W/A, MIK 스튜디오, 플루토 스토리그룹	극장
	메소드 연기	2H24	런업컴퍼니, 위자웍스튜디오	극장
	왕을 찾아서	2H24	A2Z, 8픽처스, W/A	극장
드라마	S LINE	2H24	싸이더스	협의중
	대도시의 사랑법	2H24	메리크리스마스, (주)빅스톤스튜디오	협의중
	살롱 드 홈즈	2H24	A2Z, 네오엔터테인먼트	협의중
	보물섬	제작중	A2Z, 푸르미르 공작소	SBS
	퀸덤	제작중	A2Z, 로원스토리	협의중
예능	힙합스쿨	2Q24	A2Z Ent.	ENA
	하이엔드 소금쟁이	2Q24	A2Z Ent.	KBS2
	스트릿 맨스 파이터	2H24	A2Z Ent.	협의중

K-Pop 부문

대표회사 : MyMusicTaste

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비고	
공연 (국내/해외)	에버글로우, 드림캐처, 에이티즈, 싸이커스	26회	오프라인
커머스	ITZY, 태민, IVE, 엔믹스, 라이즈 베이비몬스터, NCT WISH	48회	팬사인회 (온·오프라인)
	(여자)아이들, 엔믹스, 베이비몬스터	4회	럭키드로우 (오프라인)

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	일정
공연 (국내/해외)	에이티즈, 드림캐처, 에버글로우, 싸이커스, 템페스트 등 170회 이상 공연	2024
	K-Pop 페스티벌(국내 2건, 해외 1건)	2024
	해외 아티스트 내한공연	2024
커머스	IVE, ITZY, ATEEZ, 에스파, DAY6, CRAVITY 등 200회 이상의 온·오프라인 팬사인회	2024
신사업	오프라인 판촉 이벤트(럭키드로우)	2024(한국/중국 등)
	아티스트 X 화장품 콜라보 프로젝트	2H24
	구보 앨범 제작 및 재발매 프로젝트	2H24
	플랫폼 공연 커뮤니티 서비스	2024

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2022	2023	1Q24
유동자산	606,159	448,621	423,170
비유동자산	1,292,687	1,267,391	1,294,469
자산총계	1,898,846	1,716,013	1,717,640
유동부채	325,882	346,002	358,152
비유동부채	250,130	133,244	133,139
부채총계	576,012	479,246	491,291
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	110,823	90,676	90,781
이익잉여금	966,189	967,108	963,575
기타자본구성요소	55,518	50,460	50,491
비지배지분	183,871	122,089	115,067
자본총계	1,322,834	1,236,766	1,226,348
자본과부채총계	1,898,846	1,716,013	1,717,640

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	1Q23	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24
매출액	182,841	220,427	175,965	160,405	157,772
영업비용	196,167	223,934	177,013	175,715	156,612
영업이익	-13,326	-3,506	-1,048	-15,310	1,160
영업외손익	-87,500	9,573	-21,099	22,820	-5,756
법인세차감전순이익	74,174	-13,079	20,051	-38,130	6,915
법인세비용	11,092	10,086	8,183	-6,584	2,867
계속영업순이익	63,082	-23,166	11,868	-31,546	4,048
세후중단영업이익	21,853	-	-	-	-
당기순이익	84,935	-23,166	11,868	-31,546	4,048
비지배주주순이익	3,270	-11,084	-6,860	17,010	-7,259
지배주주순이익	81,665	-12,082	18,728	-48,556	11,307