2024년 2분기 경영실적

Com2uS IR

2024. 08. 09

Disclaimer

자료는 2024년 2분기 실적에 대한 외부감사인의 회계검토가 완료되지 않은 상태에서
당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계 검토 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.

com2uS ⓒ Com2uS All Rights Reserved

1. 2분기 연결 실적

[연결 매출]

2분기 1,730억원 (YoY 21.5% ↓, QoQ 9.7% ↑)

- 컴투스 매출액은 대표 게임들의 괄목할만한 성장에 힘입어 QoQ 22.0% 증가
- 자회사 매출액은 연결 종속회사수의 감소로 YoY, QoQ 감소

[연결 이익]

2분기 영업이익 14억원 (YoY 흑자전환, QoQ 18.5% ↑)

2분기 당기순이익 5억원 (YoY 흑자전환, QoQ 87.5% ↓)

- 게임 매출 성장과 비용 효율화 영향 지속되며 2개 분기 연속 영업흑자 달성
- 당기순이익은 외환손익과 투자증권평가손익 감소로 QoQ 감소

구분(십억원)	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	% YoY	% QoQ
매출	**220.4**	**176.0**	**160.4**	**157.8**	**173.0**	**-21.5**	**9.7**
컴투스	157.6	137.6	122.4	126.7	154.5	-2.0	22.0
자회사	62.8	38.4	38.1	31.1	18.5	-70.6	-40.5
영업비용	**224.3**	**176.6**	**175.7**	**156.6**	**171.6**	**-23.5**	**9.6**
영업이익	**-3.9**	**-0.7**	**-15.3**	**1.2**	**1.4**	**흑자전환**	**18.5**
영업이익률(%)	-1.8	-0.4	-9.5	0.7	0.8	2.6%p	0.1%p
당기순이익	**-2.8**	**-8.5**	**-31.5**	**4.0**	**0.5**	**흑자전환**	**-87.5**
지배주주순이익	8.3	1.6	-48.6	11.3	3.7	-55.6	-67.5

ⓒ Com2uS All Rights Reserved

2. 2분기 별도 실적

[별도 매출]

2분기 1,545억원 (YoY 2.0% ↓, QoQ 22.0% ↑)

- RPG 매출액은 전년동기 '크로니클' 글로벌 출시 효과 제거로 YoY 감소하였으나 출시 10주년을 맞은 '서머너즈 워' 매출액이 전년동기대비 두 자릿수 성장
- 야구게임 매출 역시 KBO와 MLB 모두 성장하며 YoY 43% 증가하는 호조세 기록

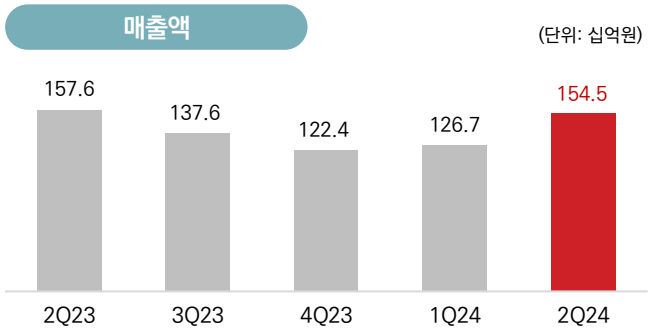
[별도 이익]

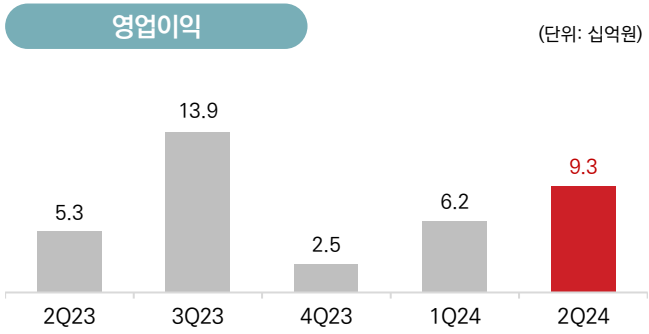
2분기 영업이익 93억원 (YoY 77.0% ↑, QoQ 50.6% ↑)

2분기 당기순이익 13억원 (YoY 90.3% ↓, QoQ 90.4% ↓)

- 별도 영업이익은 게임 매출 성장과 경영효율화에 근거하여 흑자기조 확대

구분 (십억원)		2Q23	1Q24	2Q24	% YoY	% QoQ
매출		**157.6**	**126.7**	**154.5**	**-2.0**	**22.0**
게임 매출	RPG	116.4	81.7	97.4	-16.4	19.1
	스포츠	38.6	42.5	53.5	38.7	25.9
	캐주얼	0.7	1.3	1.5	116.6	19.6
		155.7	125.5	152.4	-2.1	21.4
기타 매출		1.9	1.2	2.1	10.5	74.1
영업비용		**152.4**	**120.5**	**145.2**	**-4.7**	**20.5**
영업이익		**5.3**	**6.2**	**9.3**	**77.0**	**50.6**
영업이익률(%)		3.3	4.9	6.0	2.7%p	1.1%p
당기순이익		**13.6**	**13.8**	**1.3**	**-90.3**	**-90.4**





COM2uS © Com2uS All Rights Reserved

3. 별도 비용 분석

[마케팅비]

'서머너즈 워' 10주년 프로모션과 야구 시즌 개막 마케팅 진행으로 QoQ 107.7% 증가, 비용 효율화로 게임 매출액 대비 안정적 비율 유지하며 YoY 15.6% 감소

[인건비]

경영효율화 기조 확대되며 YoY 5.6%, QoQ 7.8% 감소

[로열티]

퍼블리싱 신작 출시로 YoY 11.5% 증가

비용 Breakdown

(십억원, %)	2Q23		3Q23		4Q23		1Q24		2Q24		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅비	36.2	23.0	18.9	13.7	13.1	10.7	14.7	11.6	30.6	19.8	-15.6	107.7
인건비	31.0	19.6	30.4	22.1	30.6	25.0	31.7	25.0	29.2	18.9	-5.6	-7.8
지급수수료	60.5	38.4	53.6	39.0	51.0	41.7	50.7	40.0	60.2	38.9	-0.5	18.6
로열티	8.4	5.3	6.7	4.9	10.3	8.4	8.4	6.6	9.4	6.1	11.5	11.3
외주용역비	0.4	0.3	0.4	0.3	0.1	0.1	0.2	0.1	0.3	0.2	-12.4	125.1
기타	15.9	10.1	13.7	9.9	14.8	12.1	14.8	11.7	15.5	10.0	-2.3	4.9
영업비용	**152.4**	**96.7**	**123.7**	**89.9**	**119.8**	**97.9**	**120.5**	**95.1**	**145.2**	**94.0**	**-4.7**	**20.5**

* 비율 : 매출액 대비

ⓒ Com2uS All Rights Reserved

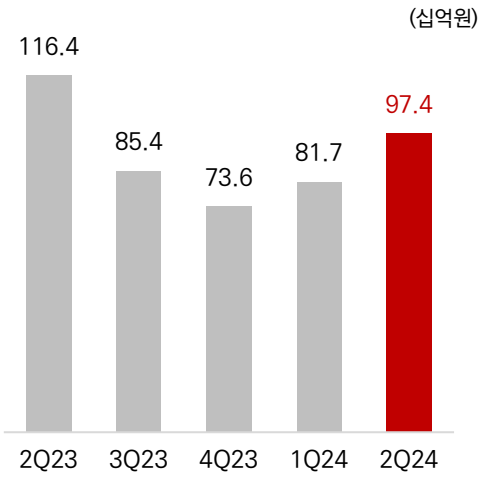
4. 장르별 매출

[RPG] • '서머너즈 워'는 10주년 대규모 프로모션 진행으로 글로벌 유저들의 관심 확대, YoY 두 자릿수 이상의 매출 성장 추세

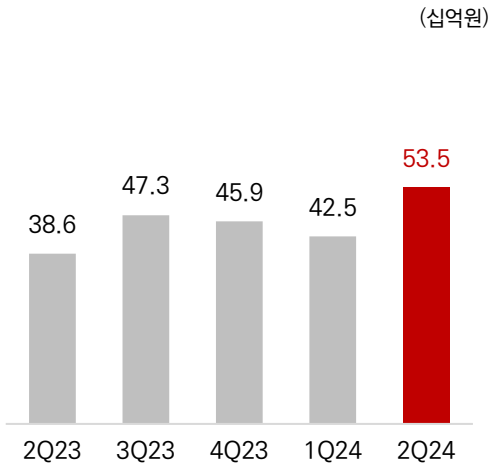
[스포츠] • 공격적이고 지속적인 이벤트, 유저 만족도 제고, 서비스 운영 노하우 등을 앞세워 YoY 매출 38.7% 증가

[캐주얼] • 5월 '전투기 키우기: 스트라이커즈 1945' 글로벌 출시 영향으로 YoY 116.6% 증가

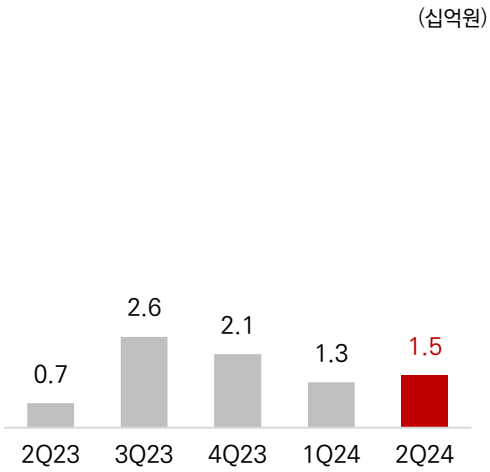
RPG 매출액



스포츠 매출액



캐주얼 매출액



com2us © Com2uS All Rights Reserved

5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

해외 1,063억원 (YoY 15.6% ↓, QoQ 15.2% ↑)

국내 533억원 (YoY 58.3% ↑, QoQ 28.3% ↑)

- '서머너즈 워' 및 MLB 라이선스 게임 성장으로 해외 매출 QoQ 15.2% 증가

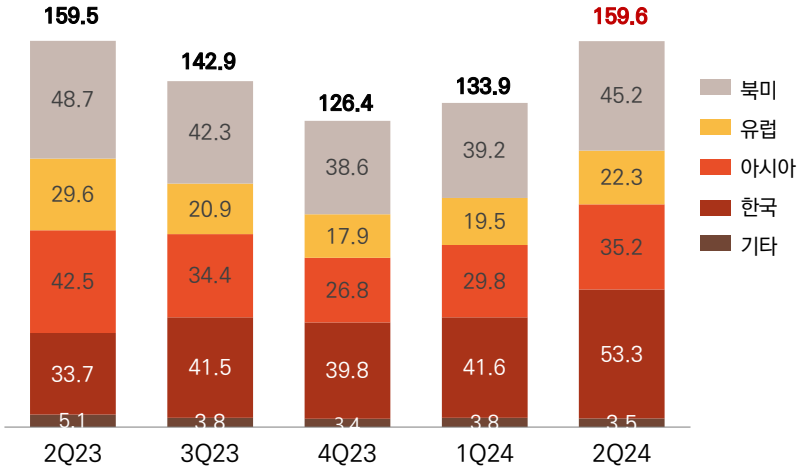
[지역별 비중]

게임사업의 해외 매출 비중 66.6%(QoQ 2.4%p ↓) 기록

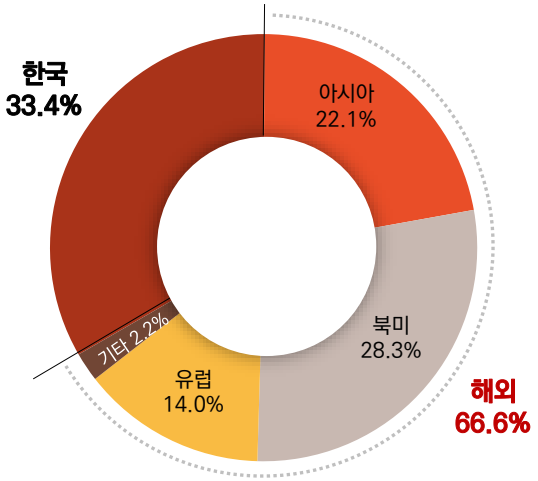
북미 28.3%, 아시아 22.1%, 유럽 14.0% 등 글로벌 다각화된 매출 분포

지역별 매출

(십억원)



지역별 매출 비중



주: 2Q24 기준

com2uS © Com2uS All Rights Reserved

6. 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 대규모 10주년 이벤트 진행, 10주년 소환서 및 5성 선택 이벤트 신규·복귀 유저 큰 폭의 증가
- 출시 이후 처음으로 '5속성 몬스터 확률업' 진행하여 지표 상승 견인
- 7월 31일 초대형 일본 애니메이션 IP, '주술회전' 콜라보레이션 진행
- SWC2024 예선 및 지역컵 진행. 승부 예측 등의 경기 관람 이벤트 진행 예정

스타시드: 아스니아 트리거

- 신규 캐릭터, 길드 협동·경쟁 콘텐츠. 아레나 챌린지, 신규 PVE 콘텐츠 등 꾸준한 업데이트 진행
- 7월 신규 서버 추가, 미니게임 추가 등 여름 맞이 대규모 업데이트 실시
- 4분기 글로벌 런칭 목표로 현지화 작업 진행 중
- 데이터 검증을 통한 다양한 개선 방향 도출 및 업데이트로 글로벌 런칭 기대

스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 히스토릭 선수 추가 및 개막 기념 대규모 프로모션 진행
- 파워랭킹 토너먼트 참가 클럽 확장, 보상 개편으로 상위 유저 케어 강화
- 선수 스킨 추가로 수집 콘텐츠 확장 예정

[MLB 라이벌]

- 아시아 주요 선수들을 활용한 공격적 프로모션으로 지표 상승
- 런칭 1주년, 올스타전 프로모션 진행으로 매출 극대화 목표

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구]

- 개막 시즌 및 9주년 패키지 등으로 견조한 성과 기록
- 올스타전 이슈 활용 이벤트 진행 및 콘텐츠 추가 등으로 하반기 지표 강화

[컴투스프로야구 V]

- 개막 기념 패키지 등 신규 BM 추가 및 기존 패키지 개선 병행으로 매출 성장
- 7월 신규 등급 카드 출시 및 관련 BM으로 매출 극대화 목표

com2us ⓒ Com2uS All Rights Reserved

7-1. 신작 라인업

- **'스타시드: 아스니아 트리거'** 는 모히또게임즈 개발, 미소녀 캐릭터 수집/성장/육성 RPG로 3월 28일 한국 출시. 4분기 글로벌 출시 예정
- **'프로스트펑크: 비욘드 더 아이스'** 는 중국 넷이즈가 개발한 모바일 건설 경영 시뮬레이션 게임. 1월말 미국 등 3개국에서 얼리 액세스, 4Q 출시 예정
- **'BTS쿠킹온: 타이니탄 레스토랑'** 은 귀여운 타이니탄과 다양한 요리를 완성하는 게임으로 2024년 8월 7일 출시
- **'더 스타라이트'** 는 게임테일즈가 개발하는 최고 수준의 그래픽과 탄탄한 세계관의 MMO. 극대화된 경쟁 플레이의 트리플 A급 타이틀. 25년 출시 예정

	스타시드: 아스니아 트리거	프로스트펑크: 비욘드 더 아이스	BTS 쿠킹온: 타이니탄 레스토랑	더 스타라이트
장르	수집형 RPG	생존형 건설 경영 시뮬레이션	쿠킹 시뮬레이션	MMORPG
개발사	모히또게임즈	넷이즈	그램퍼스	게임테일즈
플랫폼	모바일	모바일	모바일	모바일, PC, 콘솔
출시일정	3월 28일 / 4Q24	1월 31일 얼리 액세스 [미국/영국/필리핀] (24년 4분기 글로벌 확장 예정)	2024년 8월 7일	2025년
출시국가	한국 / 글로벌	글로벌 (중국 제외)	글로벌	글로벌
주요특징	실사 비율의 미소녀 캐릭터 수집 육성	높은 원작게임 재현도와 길드 등의 소셜 콘텐츠로 커뮤니티 강화	타이니탄과 함께하는 쿠킹 시뮬레이션 게임	각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관

ⓒ Com2uS All Rights Reserved

7-2. 신작 라인업

- **'GODS & DEMONS*'**는 MMO 볼륨의 방대한 콘텐츠(서버 대전 등)를 제공하는 글로벌향 세로형의 방치형 RPG로 2024년 4분기 출시 예정
- **'プロ野球RISING'**은 컴투스 야구게임 20년 노하우를 집대성한 최신 엔진의 고퀄리티 일본 프로야구 게임으로 2025년 일본 출시 예정
- **'프로젝트 M*'**은 '리그매니저'를 출시한 에이지소프트에서 개발. 개성과 위트 넘치는 캐릭터와 함께 성장하는 크래프팅 MORPG로 25년 출시 예정
- **'프로젝트 SIREN*'**은 브이에이게임즈가 개발하는 미소녀 컬렉팅을 통해 성장하는 미소녀 육성 시뮬레이션 게임

	GODS & DEMONS*	プロ野球RISING	프로젝트 M*	프로젝트 SIREN*
장르	방치형 RPG	스포츠(야구)	캐주얼 크래프팅 MORPG	육성 시뮬레이션
개발사	MOYE	컴투스 (판매· 서비스· 운영 : 컴투스 재팬)	에이지소프트	브이에이게임즈
플랫폼	모바일, PC	**OS** : iOS, Android **마켓** : App Store, Google Play	모바일, PC	모바일, PC, 콘솔
출시일정	4Q24	2025년	2025년	미정
출시국가	글로벌 (중국/동남아 제외)	일본	글로벌	미정
주요특징	영웅 수집과 다양한 육성 시스템 기반 전투력 상승이 핵심	컴투스 프로야구V24, MLB RIVALS 최신 엔진 활용 고퀄리티 게임	용병을 수집하고 용병 캠프를 건설하는 캐 주얼한 북미형 아트 세로형 RPG	카툰 랜더링 아니메 스타일의 미소녀 육성 시뮬레이션 게임
권리표기		일반 사단법인 일본야구기구 승인		

ⓒ Com2uS All Rights Reserved

주: *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음

7-3. 신작 라인업

- 2024년 하반기부터 당사의 신작 라인업 본격 가동. 3종의 자체개발 게임과 8종의 퍼블리싱 라인업 출시 목표
- 8월 7일 'BTS 쿠킹온: 타이니탄 레스토랑' 을 시작으로 4Q24 '스타시드: 아스니아 트리거', '프로스트펑크: 비욘드 더 아이스', 'GODS & DEMONS*' 글로벌 출시 예정
- 2025년에는 'プロ野球RISING' 뿐 아니라 서머너즈 워 IP 활용한 방치형 RPG '서머너즈 워: 레기온', 캐주얼 액션 게임 '레전드 서머너*' 등 자체 개발 라인업도 본격 출시
- 그리고 브이에이게임즈의 '프로젝트 SIREN*', 게임테일즈의 '더 스타라이트' 등 다수의 기대 퍼블리싱 게임도 출시 준비 중

구분	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
In-House	서머너즈 워: 레기온	방치형 RPG	컴투스	모바일	글로벌	2025년
	プロ野球RISING	스포츠(야구)	컴투스	모바일	일본	2025년
	레전드 서머너*	캐주얼 액션	컴투스(펀플로)	모바일	글로벌	2025년
Publishing	BTS 쿠킹온: 타이니탄 레스토랑	쿠킹 시뮬레이션	그램퍼스	모바일	글로벌	2024년 8월 7일
	스타시드: 아스니아 트리거	수집형 RPG	모히또게임즈	모바일	한국/글로벌	한국: 2024년 3월 28일 글로벌: 2024년 4분기
	프로스트펑크: 비욘드 더 아이스	생존형 건설 경영 시뮬레이션	넷이즈	모바일	글로벌(중국 제외)	2024년 4분기
	GODS & DEMONS*	방치형 RPG	MOYE	모바일/PC	글로벌 (중국/동남아 제외)	2024년 4분기
	더 스타라이트	MMORPG	게임테일즈	모바일/PC/콘솔	글로벌	2025년
	프로젝트 M*	캐주얼 크래프팅 MORPG	에이지소프트	모바일/PC	글로벌	2025년
	프로젝트 ES*	MMORPG	에이버튼	모바일/PC/콘솔	미정	미정
	프로젝트 SIREN*	육성 시뮬레이션	브이에이게임즈	모바일/PC/콘솔	미정	미정

COM2US ⓒ Com2uS All Rights Reserved

주: *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2022	2023	2Q24
유동자산	606,159	448,621	432,680
비유동자산	1,292,687	1,267,391	1,353,462
자산총계	**1,898,846**	**1,716,013**	**1,786,142**
유동부채	325,882	346,002	409,555
비유동부채	250,130	133,244	134,696
부채총계	**576,012**	**479,246**	**544,252**
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	110,823	90,676	90,916
이익잉여금	966,189	967,108	967,245
기타자본구성요소	55,518	50,460	61,258
비지배지분	183,871	122,089	116,038
자본총계	**1,322,834**	**1,236,766**	**1,241,890**
자본과부채총계	**1,898,846**	**1,716,013**	**1,786,142**

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24
매출액	**220,427**	**175,965**	**160,405**	**157,772**	**173,009**
영업비용	224,322	176,626	175,715	156,612	171,635
영업이익	**-3,894**	**-660**	**-15,310**	**1,160**	**1,374**
영업외손익	11,207	319	-22,820	5,756	-1,010
법인세차감전순이익	**7,313**	**-341**	**-38,130**	**6,915**	**365**
법인세비용	10,129	8,141	-6,584	2,867	-140
계속영업순이익	**-2,816**	**-8,482**	**-31,546**	**4,048**	**505**
세후중단영업이익	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**
당기순이익	**-2,816**	**-8,482**	**-31,546**	**4,048**	**505**
비지배주주순이익	-11,084	-6,860	17,010	-7,259	-3,165
지배주주순이익	8,268	-1,621	-48,556	11,307	3,670

COM2US ⓒ Com2uS All Rights Reserved