



# MLB RIVALS

# Com2uS IR Presentation



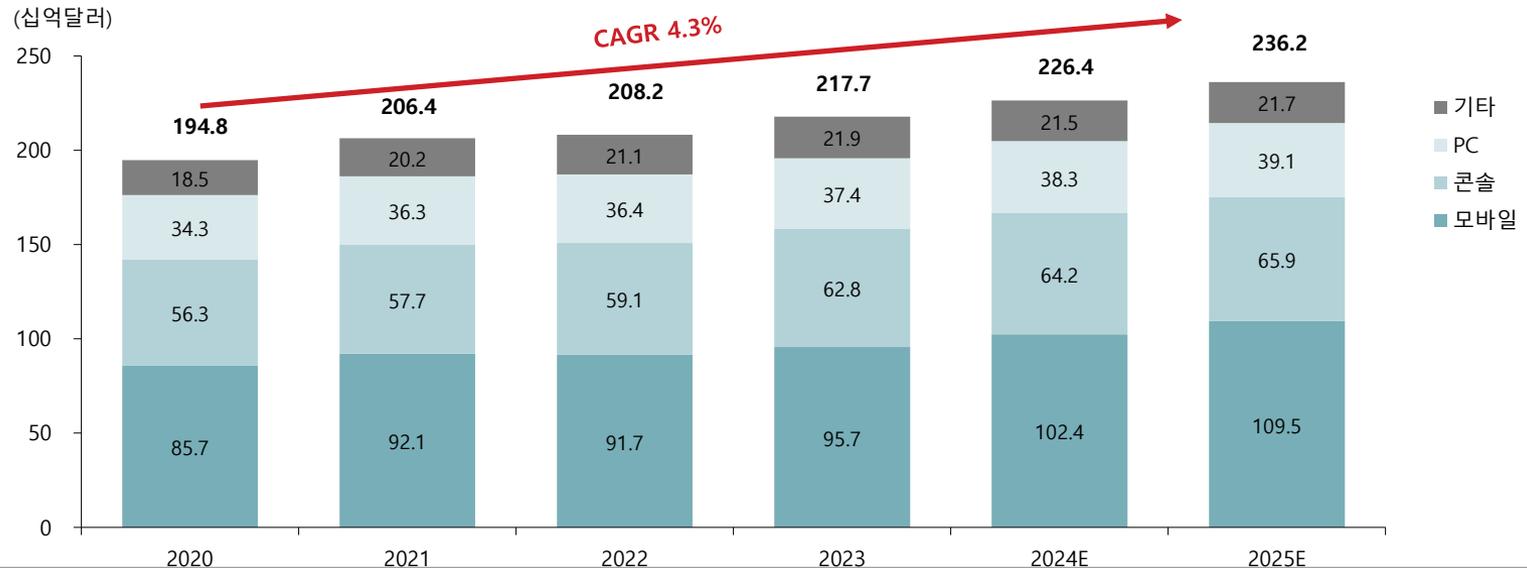
# Contents

1. 게임 시장현황
2. 기업개요
3. 게임사업
  - 서머너즈 워 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

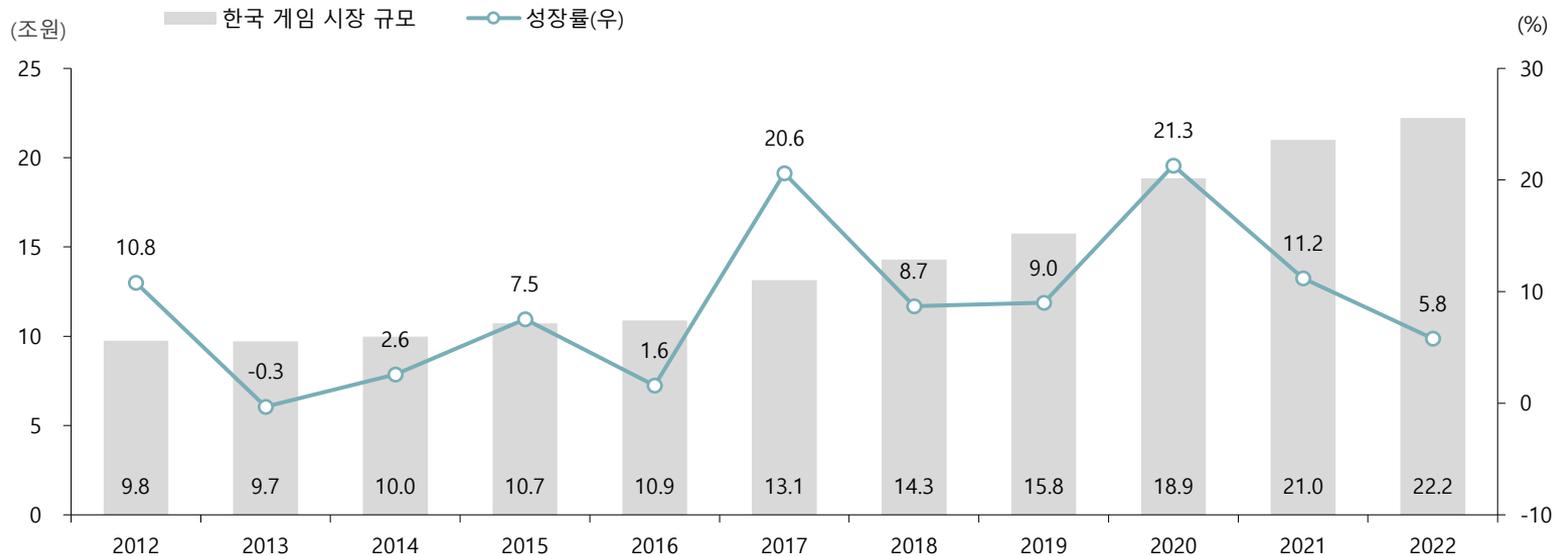


자료: 2023 대한민국게임백서

# 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  
. 서머너즈 워 중국 판호 발급
- **2021** . 게임 개발사 '데브시스터즈' 투자  
. 종합 미디어 콘텐츠 기업 '미디어캔' 투자  
. CG/VFX 제작 및 메타버스 기업 '위지웍스튜디오' 인수
- **2022** . '컴투스 프로야구V' 출시  
. K-pop 공연 플랫폼 '마이뮤직테이스트' 인수  
. '크로니클' 국내, 북미 출시
- **2023** . '크로니클' 글로벌 출시  
. 'MLB라이벌' 출시

## 2024

- '서머너즈 워' 출시 10주년, 10X10 festival
- '스타시드:아스니아 트리거' 출시



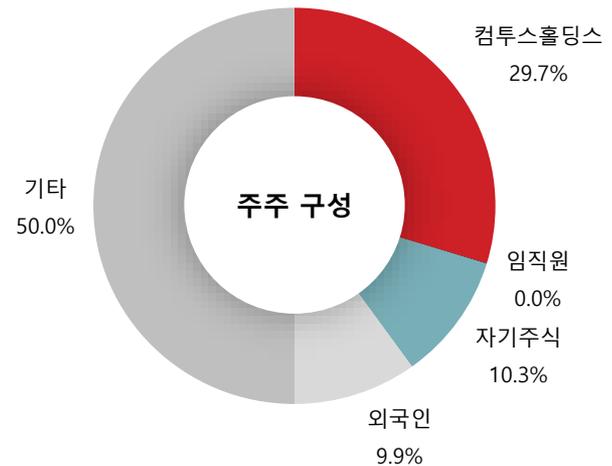
# Company Overview

- 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, 컴투스버스, 컴투스로카 등
자본금	64억원
직원수	1,413명 (본사 기준)
상장일	2007년 7월 6일

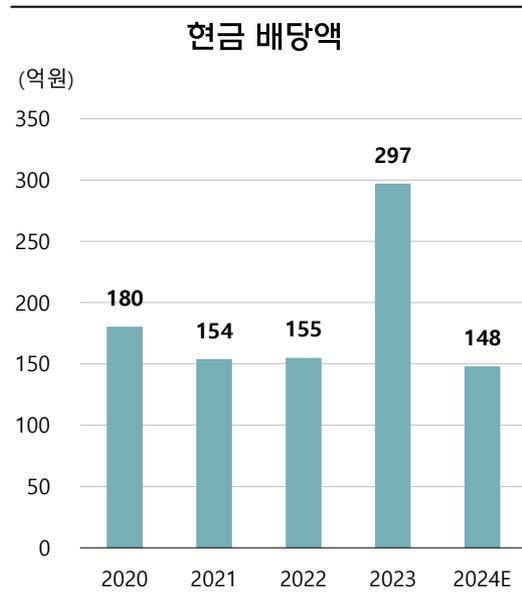
자료: 컴투스 (2024년 6월말 기준)



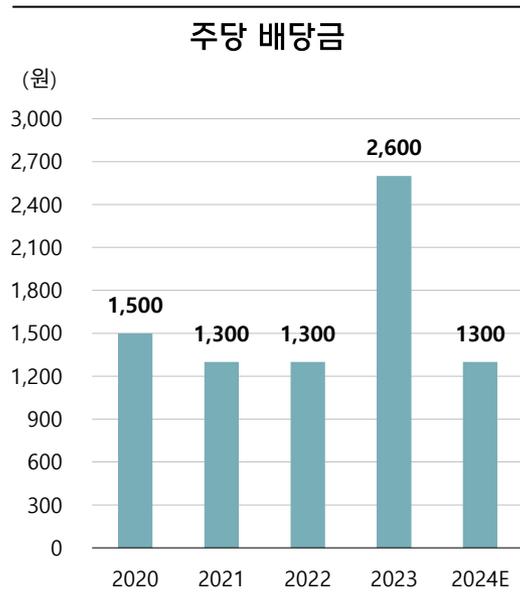
자료: 컴투스 (2024년 6월말 기준)

# 주주환원 정책

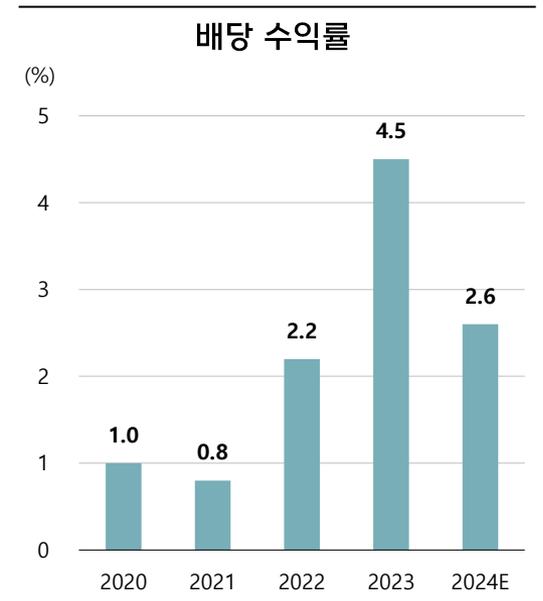
- 주주가치 제고를 위한 중장기 주주환원 정책 수립 및 실행
- 컴투스의 직전연도 3개년 평균 영업현금흐름의 33% (별도 기준)
- 자사주: 매해 연간 매입 자사주의 약 50%를 소각하며 적극적 주주가치 제고 노력
- 배당: 영업현금흐름의 33%를 배당재원으로 활용. 최소 주당 배당금 1,300원 유지 + 성장에 따른 추가 배당



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



자료: 컴투스 (결산 사업연도 기준)

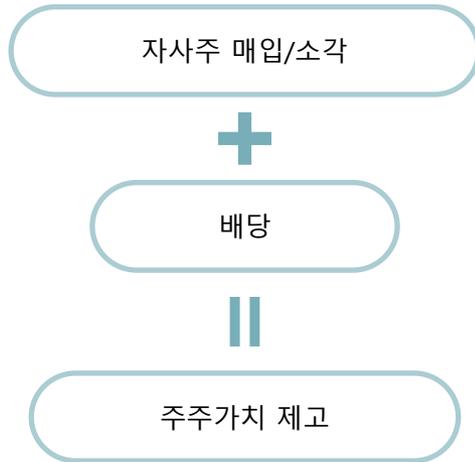


자료: 컴투스 (결산 사업연도 기준)

# 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

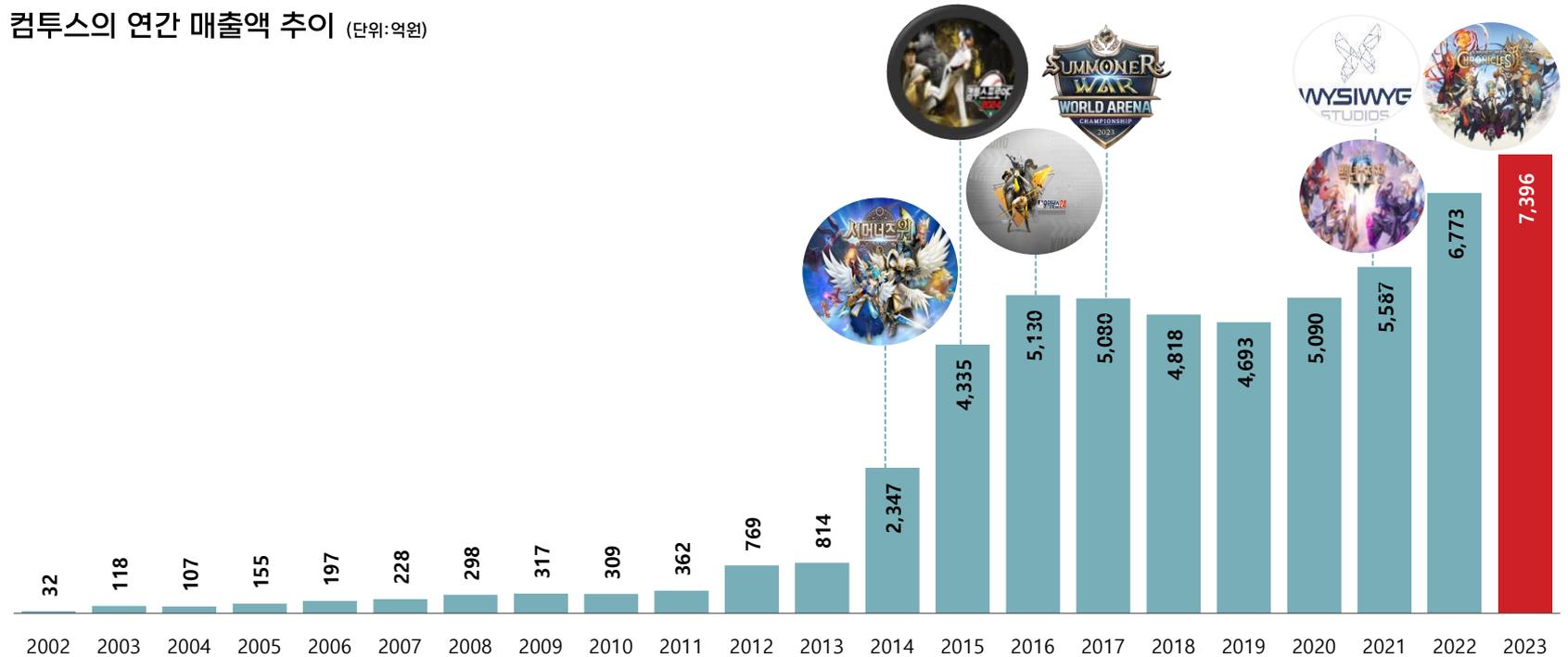


자료: 컴투스 (2024년 6월말 기준)

# 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', 2024년 '스타시드: 아스니아 트리거'를 비롯한 퍼블리싱 라인업 본격화

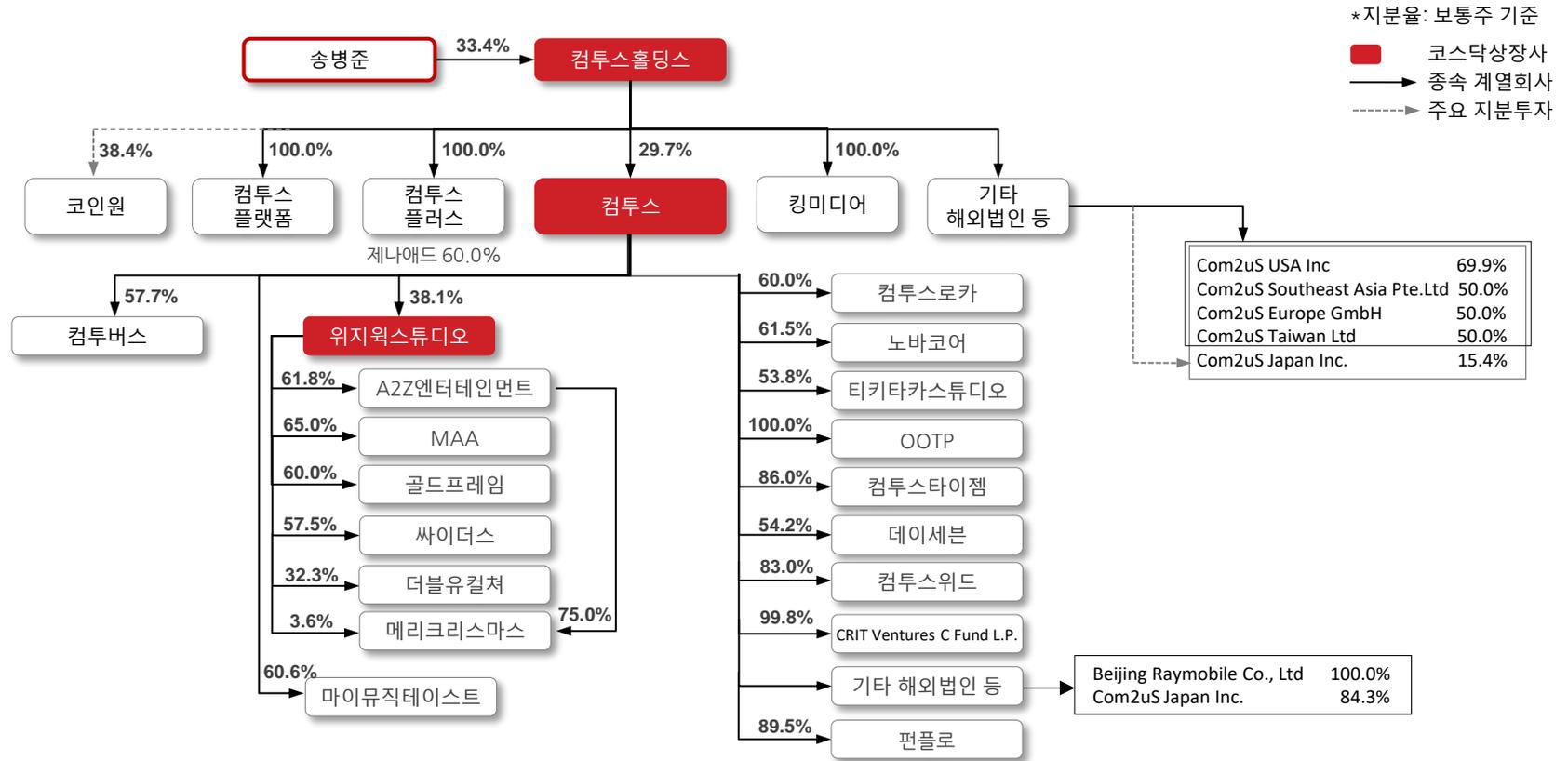
컴투스의 연간 매출액 추이 (단위: 억원)



자료: 컴투스

# Com2uS Corporate Governance

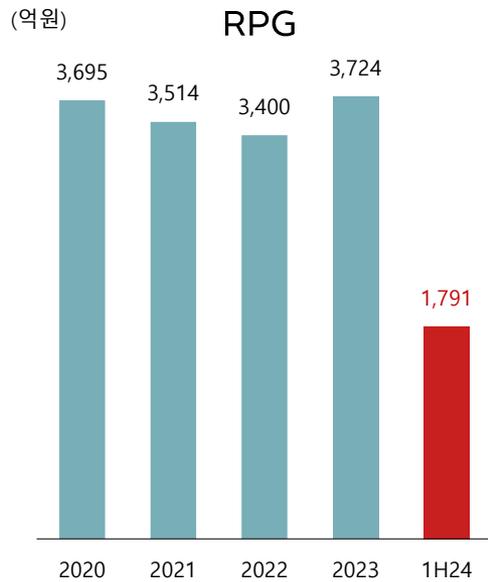
- 컴투스홀딩스 – 컴투스 – 위지웍스튜디오/마이뮤직테이스트로 연결되는 블록체인/플랫폼, 게임, 영상/K-Pop의 밸류체인 생태계



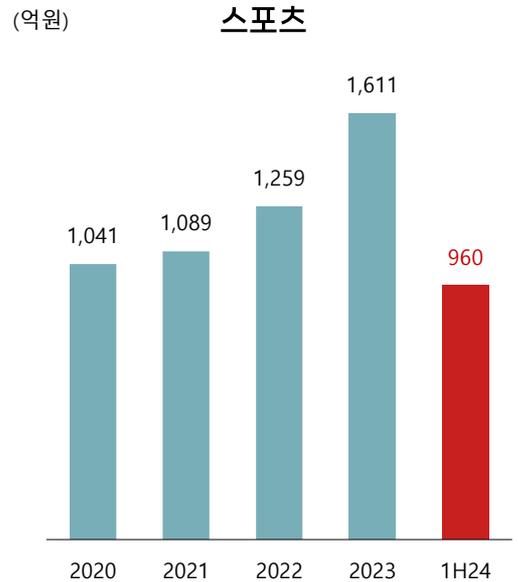
자료: 컴투스 (2024년 8월 현재 기준)

# 서머너즈 워부터 크로니클까지

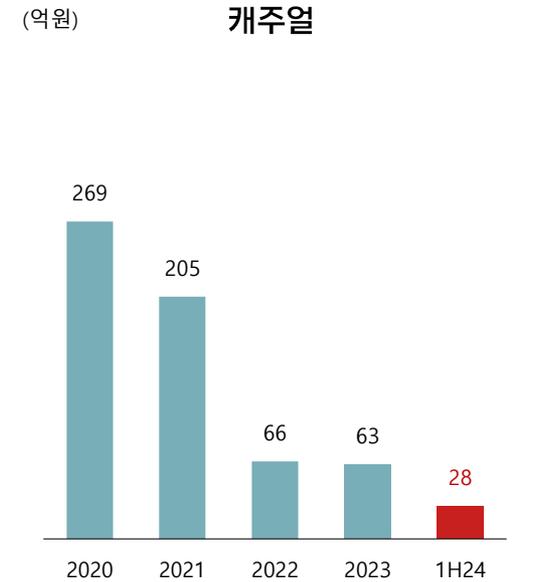
- 서머너즈 워: 천공의 아레나는 2014년 출시 이후 10년이 지난 글로벌 롱런 게임으로 누적 2억 3천만 다운로드, 누적 3.4조원 매출 돌파
- 야구게임 라인업 매출액은 꾸준한 상승세. 2023년 기준 연간 매출액은 전년대비 33.1% 증가한 성과 달성
- 야구게임 라인업은 MLB 9이닝스, MLB 라이벌, 컴투스프로야구, 컴투스프로야구V23, 컴프매 등을 총칭함
- 크로니클은 22년 8월 국내 출시 이후, 북미와 글로벌로 서비스 지역 확장하며 서머너즈 워 IP를 활용한 성공한 시퀀 게임



자료: 컴투스



자료: 컴투스

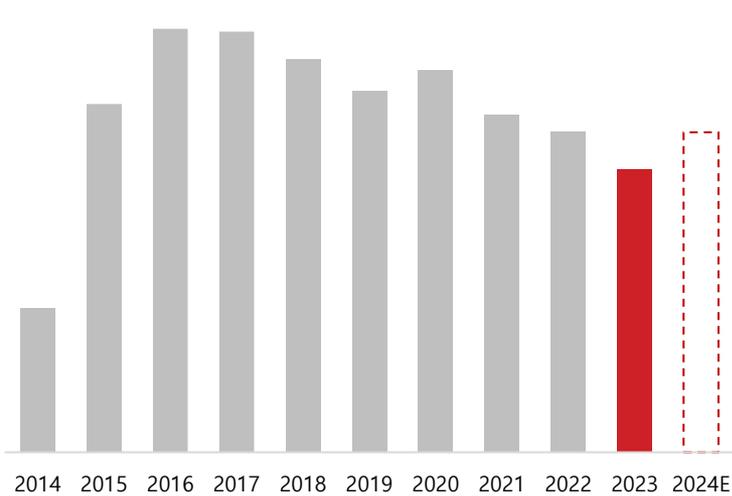


자료: 컴투스

# 서머너즈 워 - K게임의 올타임 레전드 워

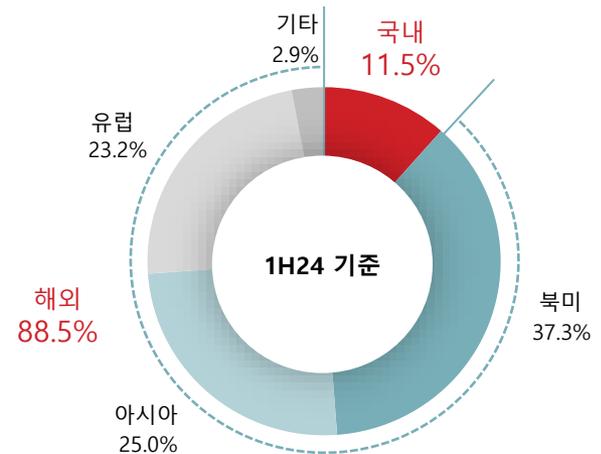
- 2014년 글로벌 출시 이후 2017년 누적매출 1조원 돌파, 2024년 누적 매출액은 3.4조원 돌파
- 한국이나 일부 국가가 아닌 10년여의 글로벌 서비스를 통해 거둔 성과라는 점에서 의미
- 200개국 이상에서 16개 언어로 서비스되며 해외매출 비중은 2024년 상반기 기준 88.5%에 달해
- 2017년 e스포츠인 'SWC(서머너즈워 월드 아레나 챔피언십)' 개최 이후 7년간 글로벌 e스포츠 팬덤 구축

'서머너즈 워' 연간 매출액 추이



자료: 컴투스

'서머너즈 워' 국가별 매출 비중

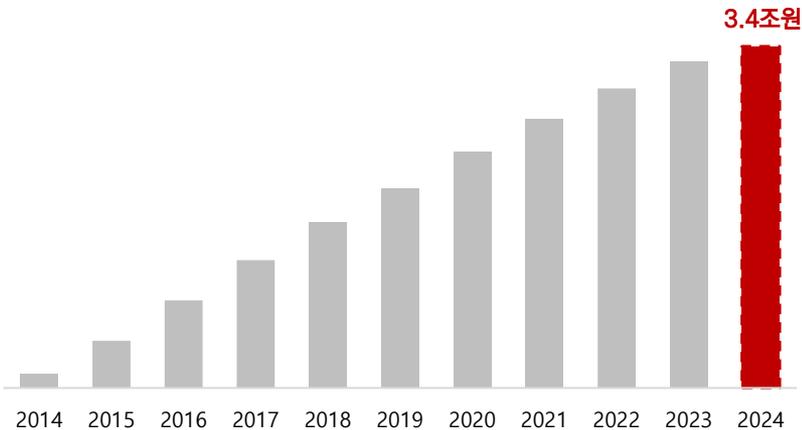


자료: 컴투스

# ‘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 / 1H24까지 반영된 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

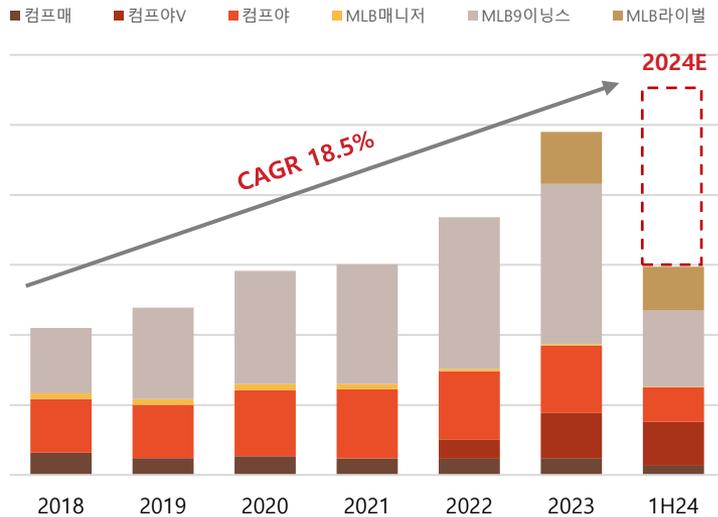


자료: 컴투스

# 컴투스 야구 라인업

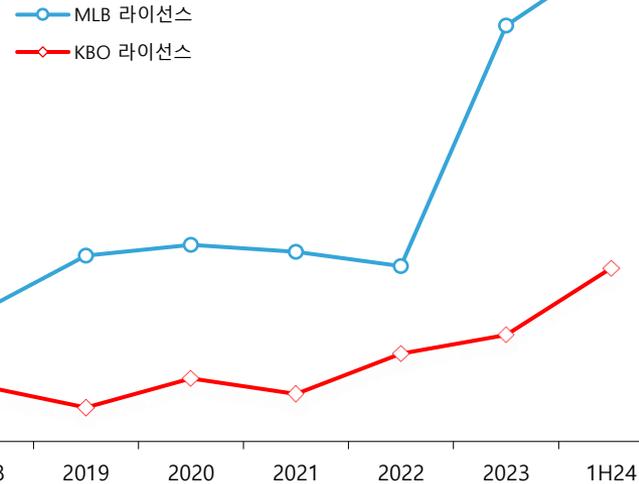
- 야구 라인업은 매년 성장 중. 2023년 기준 연간 매출 전년 대비 33.1% 증가 (2018년~2023년 연평균성장률 18.5%)
- KBO라이선스(컴투스프로야구, 컴투스프로야구V, 컴투스프로야구 매니저)와 MLB라이선스(MLB 9이닝스, MLB 라이벌, MLB 9이닝스 GM) 꾸준한 DAU 지표 기록
- 특히, 'MLB 9이닝스'는 모바일 MLB라이선스 기반 글로벌 매출 1위, '컴투스프로야구'는 KBO라이선스 매출 1위를 견고하게 유지 중인 가운데, 23년 7월 신작 'MLB 라이벌'은 글로벌 출시 후 핵심 타겟 국가(한국, 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

## 2분기 연결 실적 현황

**[2Q24 매출]** 별도 매출은 대표 게임들의 괄목할만한 성장에 힘입어 QoQ 22.0% 증가  
 자회사 매출은 연결 종속회사 수의 감소로 YoY, QoQ 감소  
**매출 1,730억원** (YoY 21.5%↓, QoQ 9.7%↑) 기록

**[2Q24 이익]** 게임 매출 성장과 경영 효율화 성과 지속되며 2개 분기 연속 영업흑자 달성  
**영업이익 14억원**(YoY 흑자전환, QoQ 18.5%↑), **지배주주순이익 37억원**(YoY 55.6%↓, QoQ 67.5%↓) 기록

## 컴투스의 분기 실적 추이

구분 (십억원)	2Q23	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	% YoY	% QoQ
<b>영업수익</b>	<b>220.4</b>	<b>176.0</b>	<b>160.4</b>	<b>157.8</b>	<b>173.0</b>	<b>-21.5</b>	<b>9.7</b>
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
<b>영업비용</b>	<b>224.3</b>	<b>176.6</b>	<b>175.7</b>	<b>156.6</b>	<b>171.6</b>	<b>-23.5</b>	<b>9.6</b>
<b>영업이익</b>	<b>-3.9</b>	<b>-0.7</b>	<b>-15.3</b>	<b>1.2</b>	<b>1.4</b>	<b>흑자전환</b>	<b>18.5</b>
영업이익률(%)	-1.8	-0.4	-9.5	0.7	0.8	2.6%p	0.1%p
<b>지배주주순이익</b>	<b>8.3</b>	<b>1.6</b>	<b>-48.6</b>	<b>11.3</b>	<b>3.7</b>	<b>-55.6</b>	<b>-67.5</b>

자료: 컴투스

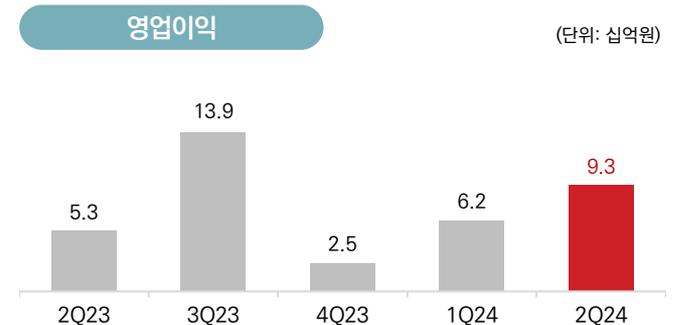
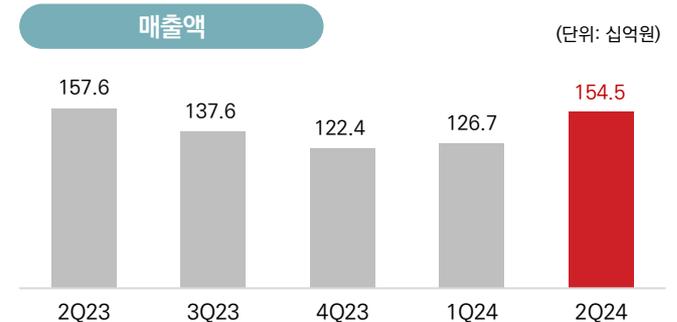
# Com2uS Quarterly Earnings Trend

## 2분기 별도 실적 현황

**[2Q24 매출]** RPG 매출액은 '크로니클' 글로벌 출시 효과 제거로 YoY 감소하였으나, 출시 10주년을 맞은 '서머너즈 워' 매출액은 YoY 두 자릿수 성장  
야구게임 매출 역시 KBO와 MLB 모두 성장하며 YoY 43% 증가하는 호조세 기록  
**매출 1,545억원**(YoY 2.0%↓, QoQ 22.0%↑) 기록

**[2Q24 이익]** 게임 매출 성장과 경영효율화에 근거하여 흑자기조 확대  
**영업이익 93억원**(YoY 77.0%↑, QoQ 50.6%↑), **당기순이익 13억원**(YoY 90.3%↓, QoQ 90.4%↓) 기록

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 Quarterly Expense Trend

- 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
- 지급수수료 : 게임매출 성장에 따라 QoQ 18.6% 증가, YoY로는 0.5% 감소
- 로열티 : 퍼블리싱 신작 출시로 YoY 11.5% 증가

## 별도 비용 Breakdown

(십억원, %)	2Q23		3Q23		4Q23		1Q24		2Q24		증감	
구분	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
<b>영업비용</b>	<b>152.4</b>	<b>96.7</b>	<b>123.7</b>	<b>89.9</b>	<b>119.8</b>	<b>97.9</b>	<b>120.5</b>	<b>95.1</b>	<b>145.2</b>	<b>94.0</b>	<b>-4.7</b>	<b>20.5</b>

\* 비율 : 매출액 대비

# 2024년 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]

- 히스토리릭 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



# 신작 라인업

- 2024년 하반기부터 당사의 신작 라인업 본격 가동. 3종의 자체개발 게임과 8종의 퍼블리싱 라인업 출시 목표
- 8월 7일 'BTS 쿠키온: 타이탄 레스토랑' 을 시작으로 4Q24 '스타시드: 아스니아 트리거', '프로스트핑크: 비온드 더 아이스', 'GODS & DEMONS\*' 글로벌 출시 예정
- 2025년에는 '프로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
	프로野球RISING	스포츠(야구)	컴투스	모바일	일본	2025년
	레전드 서머너*	캐주얼 액션	컴투스(핀플로)	모바일	글로벌	2025년
Publishing	BTS 쿠키온: 타이탄 레스토랑	쿠키 시뮬레이션	그램퍼스	모바일	글로벌	2024년 8월 7일
	스타시드: 아스니아 트리거	수집형 RPG	모히또게임즈	모바일	한국/글로벌	한국: 2024년 3월 28일 글로벌: 2024년 4분기
	프로스트핑크: 비온드 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

# 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. 2025년 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 소설 콘텐츠로 커뮤니티 강화	타이니탄과 함께하는 쿠킹 시뮬레이션 게임	각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관

# 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 유틸 넘치는 캐릭터와 함께 성장하는 크래프팅 MORPG로 2025년 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 캐주얼한 북미형 아트 세로형 RPG	카툰 랜더링 애니메이션 스타일의 미소녀 육성 시뮬레이션 게임
권리표기		일반 사단법인 일본야구기구 승인		

# 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RISING'는 컴투스의 20년 야구게임 개발력을 집대성한 신작으로 최신 엔진 활용한 고퀄리티 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
- 일본 게임 시장은 글로벌 3위의 약 200억달러 규모. 그 중에서 모바일 야구게임 시장은 연간 약 3.5억달러 규모로 일본 야구 인구는 3천만명 수준

プロ野球(프로야구)RISING(ライジング)	일본 게임 시장 규모	일본 야구게임 시장 규모
-------------------------	-------------	---------------



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 퀄리티의 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

전세계 국가별 게임시장 규모 (2022년)



자료 : 2023 대한민국게임백서

자료 : Data.ai (2023년 기준)

# GODS & DEMONS (가제)

- 글로벌향 세로형의 방치형 RPG로 끊임없는 보상과 빠른 성장이 핵심이며 서버 대전 등 MMO 볼륨의 방대한 콘텐츠 제공
- 2024년 4분기 출시 목표로 모바일과 PC 플랫폼 서비스 계획. 중국/동남아를 제외한 글로벌 퍼블리싱
- 다양한 영웅을 전략적으로 활용한 방치형 RPG로 영웅 수집과 다양한 육성 시스템 기반 전투력 상승이 핵심
- MOYE는 2014년에 설립, ARPG, 레이싱, 전쟁, 캐주얼 게임 등 50개 이상의 게임 개발 및 출시 경험있는 중국 게임사
- 대표작은 '모두의 오토바이'로 샤오미 스토어 상위 50위 유지, 글로벌 대표작은 Tile Fun과 Legend of Heroes 보유

## GODS & DEMONS (가제)

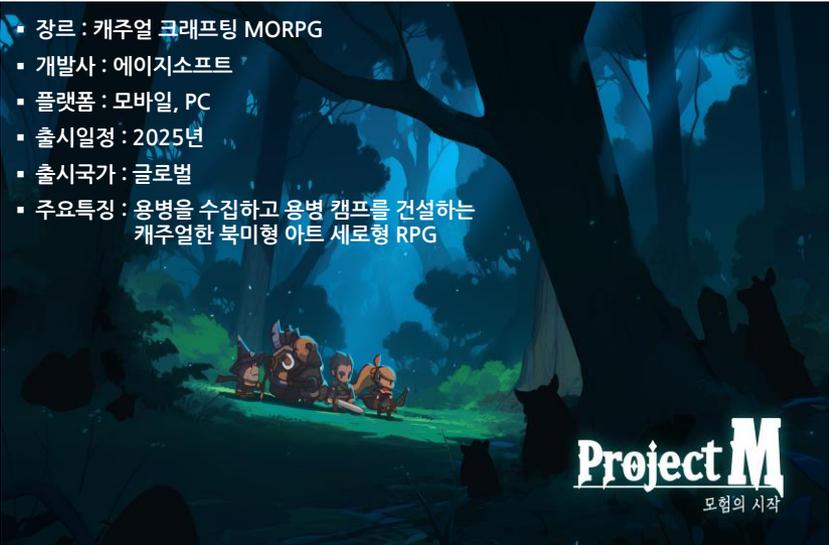


## MOYE



# 프로젝트 M

- '프로젝트 M'은 신대륙에서 용병마을을 건설하여 모험과 노동으로 성장하는 캐주얼 크래프팅 MORPG
- 2024년 크래프팅 게임은 가장 인기있는 장르 중 하나. 유명 크래프팅 게임은 마인크래프트, 래프트, 러스트, 발헤임, 아크 등임
- '에이지소프트'는 2021년 설립된 게임 개발사로, 전 멤버가 다양한 게임 장르의 초기 개발, 런칭, 라이브 서비스까지 경험한 베테랑
- 대표작, '리그매니저(AOS 기반 매니지먼트 게임)'는 누적 판매량 2만 5천장 이상 기록하였으며, 체감형 스포츠 레이싱 게임, 슈팅, MMO 등 다양한 게임 개발 경험 보유
- 2023년 9월, 스타트업 액셀러레이터 '퓨처플레이'로부터 시드 투자 유치

프로젝트 M	에이지소프트
 <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 장르 : 캐주얼 크래프팅 MORPG</li><li>▪ 개발사 : 에이지소프트</li><li>▪ 플랫폼 : 모바일, PC</li><li>▪ 출시일정 : 2025년</li><li>▪ 출시국가 : 글로벌</li><li>▪ 주요특징 : 용병을 수집하고 용병 캠프를 건설하는 캐주얼한 북미형 아트 세로형 RPG</li></ul> <p><b>Project M</b> 모험의 시작</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 설립연도: 2021년</li><li>▪ CEO : 이정진</li><li>▪ 대표게임 : 리그매니저 (AOS 기반 매니지먼트)</li><li>▪ 특징 : RPG/스포츠/매니지먼트 등 다양한 게임 장르와 PC/모바일/스팀 등 다양한 플랫폼 개발 경험 보유</li></ul>  <p><b>Above the Greatness, Across the Generation</b></p> <p>위대함 그 이상을 담아낸 새로운 경험을 시대를 관통하고 세대를 초월하여 전하고자 합니다.</p> <p>A G S O F T</p>

# 프로젝트 SIREN

- '프로젝트 SIREN'은 카툰 렌더링 아니메 스타일의 미소녀 육성 시뮬레이션 게임
- '브이에이게임즈'는 2019년 설립, 애니메이션을 넘어서는 카툰 렌더링 게임 경험을 완성하는 것이 목표
- 손범석 대표는 엔씨소프트 출신으로 엑스엘게임즈 '문명 온라인' 개발 PM, 나딕게임즈(클로저스), 빅볼(사커스피리츠) 등 유수의 게임사 경험
- 2023년 출시한 아우터플레인(퍼블리싱:스마일게이트홀딩스)은 한국, 대만 등 구글 플레이스토어 인기 1위 기록

## 프로젝트 SIREN



## 브이에이게임즈



- 설립연도 : 2019년
- CEO : 손범석
- 대표게임 : 아우터플레인 (서브컬처 턴제 RPG)
- 특징 : 애니메이션을 넘어서는 카툰 렌더링 게임
- 비교: 카카오벤처스 등으로부터 투자유치

# 더 스타라이트

- 2025년 기대되는 대작 MMORPG, 소설 4종의 세계관 결합. 다양한 캐릭터, 맵, 몬스터 등 방대한 콘텐츠를 제공할 예정
- 언리얼 5 엔진 기반으로 화려하고 압도적인 그래픽 퀄리티 구현
- 리니지2의 정준호, 오딘의 정지홍, 남구민(Nauts) 등 국내 최정상 디렉터들과 협업
- 엘프 대마법사 '이리시아', 소인족 도적 '로버', 권총으로 무장한 사냥꾼 '실키라' 등 각양각색 영웅들이 펼치는 스타일리시한 전투

## 더 스타라이트



- 장르 : MMORPG
- 개발사 : 게임테일즈
- 출시 일정 : 2025년
- 출시 국가 : 글로벌
- 플랫폼 : 모바일, PC 콘솔
- 주요특징 : 국내 최정상급 디렉터들과의 협업을 통해 성장과 경쟁의 재미를 극대화한 고품질 MMORPG

## 게임테일즈



- 설립연도: 2013년
- CEO : 정성환
- 대표게임 : '히어로즈 리그' 등
- 특징 : 대형 프로젝트 개발 경험을 보유한 베테랑들로 구성된 전문 게임 개발사. 언리얼 5 엔진 기반의 MMO 신작 개발 진행 중
- 비고 : 2023년 컴투스, 시리즈A 투자

게임으로 만들어가는 이야기  
**게임테일즈**

따뜻하고 재미있는 게임으로 전세계 게이머들과 함께 새로운 게임 이야기를 만들어가겠습니다.

# 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

# 컴투스의 주요 투자자산

- 컴투스는 게임, 인터넷 은행, 미디어 등 다양한 콘텐츠/소프트웨어 분야에 투자를 진행해 왔음
- 2021년 5월 투자한 케이뱅크(지분율 2.1%, 500억원)는 2024년 연내 국내 주식시장 기업공개를 앞두고 있음
- 쿠키런 개발사 '데브시스터즈' 는 기존 보유 지분에서 24년 7월~8월 약 4.8% 매각 후 현재는 9.1%를 보유하고 있음
- IP다각화를 위한 엔터 산업 투자. 2022년 에스엠 투자하여 현재 지분율 1.6% 잔존, 2022년 마마무 소속사인 RBW 지분 9.8% 투자
- 2023년부터 게임 퍼블리싱 라인업 강화 위한 개발사 지분 투자. 2023년 게임테일즈 지분 5.4%, 2024년 에이버튼 지분 8.9% 투자하며 향후 글로벌 시장에서 경쟁력 있는 대작 게임 라인업 확보

## 컴투스의 주요 투자자산

구분	기업	투자 시점	투자가치	지분율	어떤 회사인가?
게임	데브시스터즈 (194480)	2010년 5월	675억원	9.1%	모바일 게임, '쿠키런' 개발사
	에이버튼	2024년 2월	170억원	8.9%	넥슨 전 대표 김대훤 CEO가 설립한 게임사 김대훤 대표는 '프라시아 전기', '데이브:더 다이버' 개발한 바 있음
	게임테일즈	2023년 5월	25억원	5.4%	MMORPG '더 스타라이트' 개발사 크래프톤, 넷마블 등 국내 대형 게임사 출신의 개발자들로 구성
미디어 콘텐츠	에스엠 (041510)	2022년 10월	252억원	1.6%	K-POP 엔터테인먼트사
	RBW (361570)	2022년 7월	75억원	9.8%	K-POP 엔터테인먼트사
	미디어캔	2021년 4월	200억원	29.9%	방송채널 송출 및 방송시스템 구축 기업
인터넷은행	케이뱅크	2021년 7월	1,144억원	2.1%	인터넷 전문은행 (2024년 기업공개 예정)

자료: 컴투스 (2024년 8월 기준)

# Media Pipelines

## 2024년 상반기 Highlight

### 영상 미디어 부문

대표회사 : WYSIWYG Studios

구분	작품명	제작/배급사	채널
영화	드라이브	메리크리스마스, (주)엠픽처스	극장
	비트 / 태양은 없다 (재개봉)	싸이더스	극장
드라마	킬러들의 쇼핑물	메리크리스마스	디즈니+
예능	헬로아트	A2Z Ent.	MBN
	도시어부 시즌 5	A2Z Ent.	채널A
	내 귀에 띄곡	A2Z Ent.	ENA
	하이엔드 소꿉쟁이	A2Z Ent.	KBS2
뮤지컬	사랑의 불시착	A2Z Ent.	일본(도쿄)

## 2024년 Outlook

구분	작품명	일정	제작/배급사	채널
영화	한국이 싫어서	3Q24	모쿠슈라, 영화적순간, 싸이더스, 인디스토리	극장
	인터뷰	1Q25	W/A, MIK 스튜디오, 플루토 스토리그룹	극장
	왕을 찾아서	1H25	A2Z Ent., 8픽처스, W/A	극장
드라마	백설공주에게 죽음을- Black Out	3Q24	래몽래인, 히든시퀀스	MBC
	S LINE	2H24	싸이더스	미정
	대도시의 사랑법	2H24	메리크리스마스, 빅스톤스튜디오	티빙
	살롱 드 홈즈	미정	A2Z Ent., 아티스트유나이티드, 네오엔터테인먼트	미정
	보물섬	1Q25	A2Z Ent., 푸르미르 공작소	SBS
	사마귀	미정	메리크리스마스, 메가몬스터	SBS
예능	스트릿 맨스 파이터	미정	A2Z Ent.	미정
뮤지컬	사랑의 불시착 (양코크)	3Q24	A2Z Ent.	일본(도쿄)

### K-Pop 부문

대표회사 : MyMusicTaste

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비고
공연 (국내/해외)	에버글로우, 드림캐쳐, 에이티즈, 싸이커스, 방용국, 템페스트, CIX, 이브, ACE	54회 오프라인
커머스	ITZY, 태민, IVE, 엔믹스, 라이즈, 베이비몬스터, NCT WISH EPEX, 에스파, WayV, NOWADAYS, CRAVITY, ARTMS	75회 팬사인회 (온·오프라인)
	(여자)아이들, 엔믹스, 베이비몬스터, (G)IDLE, DAY6, BABY MONSTER, 김남주, RIIZE	9회 럭키드로우 (오프라인)
신사업	아티스트 X 화장품 콜라보 프로젝트 : 드림캐쳐 멀티밤	MMT 샵 (온라인)
	공연 커뮤니티 서비스 플랫폼 론칭	모바일 앱

구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	일정
공연 (국내/해외)	에이티즈, 드림캐쳐, 에버글로우, 싸이커스, 템페스트 등 150회 이상 공연	2024
	K-Pop 페스티벌(국내 3건, 해외 1건)	2024
	해외 아티스트 내한공연	2024
커머스	IVE, ITZY, ATEEZ, 에스파, DAY6, CRAVITY 등 200회 이상의 온·오프라인 팬사인회	2024
	아마존 K-Pop MD 협업 프로젝트	3Q24
신사업	구보 앨범 제작 및 재발매 프로젝트	2H24

# Appendix. 재무제표

## 연결 재무상태표

구분 (백만원)	2022	2023	2Q24
유동자산	597,581	448,621	432,680
비유동자산	1,292,687	1,267,391	1,353,462
<b>자산총계</b>	<b>1,898,846</b>	<b>1,716,013</b>	<b>1,786,142</b>
유동부채	320,099	346,002	409,555
비유동부채	250,130	133,244	134,696
<b>부채총계</b>	<b>576,012</b>	<b>479,246</b>	<b>544,252</b>
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
<b>자본총계</b>	<b>1,322,834</b>	<b>1,236,766</b>	<b>1,241,890</b>
<b>자본과부채총계</b>	<b>1,898,846</b>	<b>1,716,013</b>	<b>1,786,142</b>

## 연결 요약 손익계산서

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