

2024년 3분기 경영실적

Com2uS Holdings IR

2024.11.07

COM2US Holdings

Disclaimer

자료는 2024년 3분기 실적에 대한 외부감사인의 회계 검토가 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 포함되어 있을 수 있고, 향후 환경의 변화, 상이한 데이터 집계 기준 등에 의하여 본 자료와 일치하지 않은 다른 숫자와 해석이 도출될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 본 자료에만 의존한 투자 결정을 내리지 말아야 하며, 투자 책임은 전적으로 투자자 본인에게 있음을 알려드립니다. 아울러 본 자료에 변경내용이 발생하였을 경우 당사는 이를 의무적으로 Update해서 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.

1. 3분기 연결 실적

[연결 수익]

471억원 (YoY 6.1% ↓, QoQ 24.2% ↑)

- ‘제노니아’의 대·홍·마 출시와 ‘소울 스트라이크’의 0.5주년 업데이트로 QoQ 성장
- 관계기업투자손익은 코인원의 실적 감소로 감소

[연결 이익]

영업이익 -45억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

당기순이익 -95억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

- 신규 지역 출시에 따른 마케팅비 집행, 매출 증가에 따른 변동비 증가로 손익 감소

구분 (십억원)	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	50.2	32.1	45.8	37.9	47.1	-6.1%	24.2%
사업수익	44.2	39.5	40.4	38.4	44.2	-0.1%	15.1%
관계기업투자이익	6.0	-7.4	5.4	-0.4	3.0	-	-
영업비용	44.5	37.9	42.3	41.9	51.6	15.9%	23.2%
사업비용	41.7	39.3	42.3	41.9	48.4	16.0%	15.6%
관계기업투자손실	2.8	-1.4	-	-	3.2	-	-
영업이익	5.7	-5.8	3.5	-4.0	-4.5	적자전환	적자지속
영업이익률(%)	11.3	-18.0	7.6	-10.4	-9.5	-	-
당기순이익	1.7	-5.9	0.7	-6.1	-9.5	적자전환	적자지속
지배주주순이익	2.8	-3.7	2.8	-5.2	-8.0	적자전환	적자지속

2. 3분기 별도 실적

[별도 수익]

204억원 (YoY 34.2% ↓, QoQ 21.6% ↑)

- ‘소울 스트라이크’ 이벤트 성과 반영 및 ‘제노니아’ 국내 출시 효과 제거
- 배당수익은 전년동기대비 제거

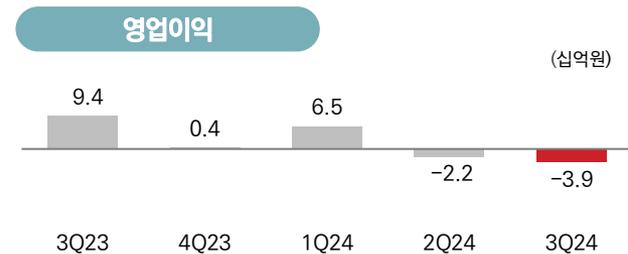
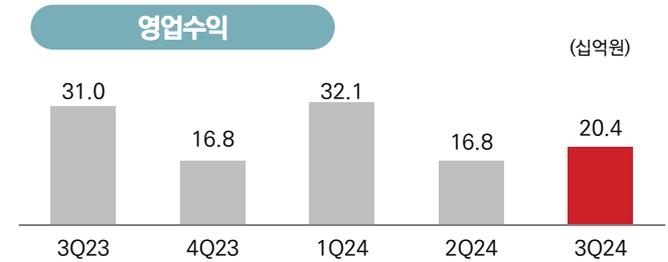
[별도 이익]

영업이익 -39억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

당기순이익 -73억원 (YoY 적자전환, QoQ 적자지속)

- 주요 게임 대규모 마케팅 집행에 따른 영업비용 증가로 영업손익 감소

구분 (십억원)	3Q23	2Q24	3Q24	% YoY	% QoQ
영업수익	31.0	16.8	20.4	-34.2	21.6
사업수익	23.6	16.8	20.4	-13.6	21.6
배당수익	7.4	-	-	-	-
영업비용	21.7	19.0	24.3	12.1	28.1
영업이익	9.4	-2.2	-3.9	적자전환	적자지속
영업이익률(%)	30.2	-12.9	-19.0	-	-
당기순이익	5.7	-5.2	-7.3	적자전환	적자지속



3. 3분기 연결 비용 분석

[마케팅비]

‘제노니아’ 대·홍·마 출시 및 ‘소울 스트라이크’ 관련 마케팅 진행

[인건비]

인력 효율화 지속

[지급수수료]

게임 매출 증가에 따른 마켓수수료 증가

[로열티]

게임 매출 증가에 따른 개발사 로열티 증가

비용 Breakdown

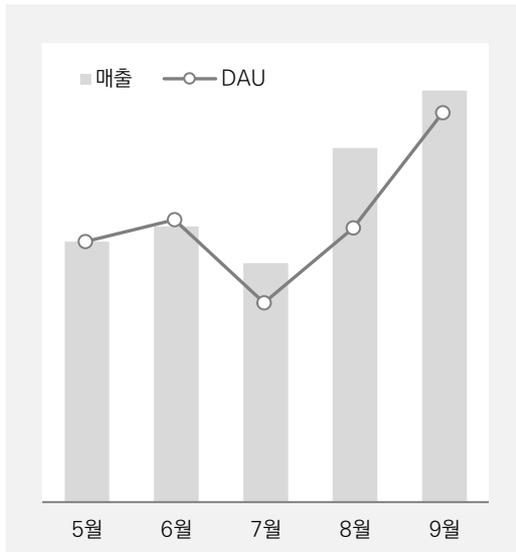
(십억원, %)	3Q23		4Q23		1Q24		2Q24		3Q24		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅	4.7	10.6	2.2	5.5	4.2	10.4	4.5	11.6	8.6	19.5	84.0	93.3
인건비	11.4	25.8	12.5	31.6	11.0	27.3	11.6	30.3	11.6	26.1	1.3	-0.7
지급수수료	10.6	24.0	8.3	21.1	10.4	25.6	9.8	25.5	11.5	26.0	8.6	17.6
로열티	7.1	16.0	7.9	19.9	9.1	22.4	8.1	21.1	9.4	21.2	32.0	15.4
기타	8.0	18.0	8.5	21.4	7.7	19.0	7.9	20.6	7.4	16.7	-7.3	-6.7
사업비용	41.7	94.4	39.3	99.4	42.3	104.8	41.9	109.2	48.4	109.6	16.0	15.6
영업비용	44.5	-	37.9	-	42.3	-	41.9	-	51.6	-	15.9	23.2

* 비율 : 연결 사업수익 대비

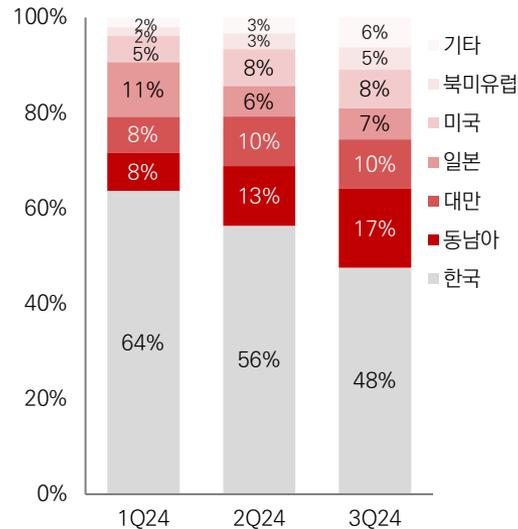
4. '소울 스트라이크' : 2024년 대세 방치형 RPG

- 7월 말 'Half Anniversary' Update 이후 9월 매출액과 DAU(Daily Active Users)는 각각 7월 대비 72%, 89% 상승, 1분기 이후 최고치
- 글로벌 매출 다변화 강화, 3분기 복귀 유저비율이 QoQ 26% 증가하며 2025년 PLC 장기화의 긍정적 시그널
- 2024년 '소울 스트라이크' 매출액은 400억원 이상 전망, 10월 '제노니아', '서머너즈 워' 복각 이벤트 및 펫 시스템 Update 통해 매출 상승세
- 2025년에도 글로벌 유명 IP와 다양한 콜라보레이션 통해 라이프 사이클 장기화 전망

매출/DAU 추이



국가별 매출 비중 추이



4분기 콜라보레이션 & 제휴

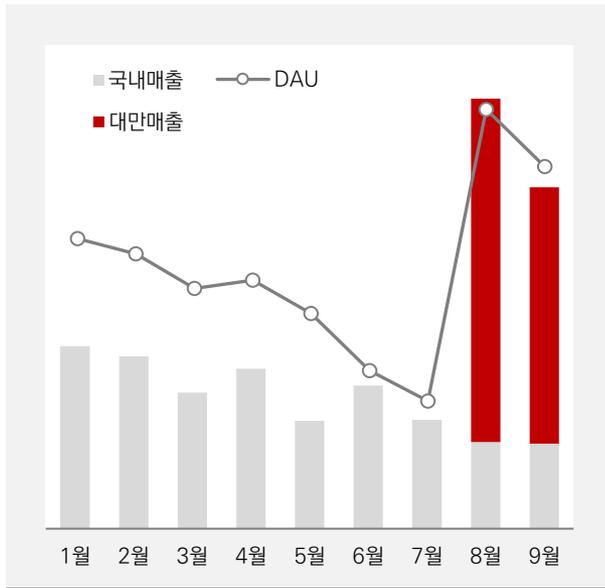


시기	내용
4분기	<ul style="list-style-type: none"> • '제노니아', '서머너즈 워' 복각 이벤트 • 펫('오벤저스' & '아기하마') 콜라보레이션 • 유명 웹툰 IP 콜라보레이션 • 그 외 국내 프랜차이즈 브랜드 제휴
2025년	<ul style="list-style-type: none"> • 다수의 글로벌 유명 IP와 콜라보레이션 예정

5. '제노니아: 크로노브레이크' : 한국 → 대·홍·마 → 글로벌로 확대

- 2025년 상반기 글로벌 버전 출시로 '제노니아: 크로노브레이크'의 매출 규모 확대 기대
- 3분기 '제노니아: 크로노브레이크'는 8월 6일 대만·홍콩·마카오 출시로 한 단계 Level-up된 트래픽과 수익 창출력 시현
- 초반 성과 확인 후 완만한 하향 안정화. 4분기 유저 간담회와 콘텐츠 업데이트에 기반한 안정적인 게임 운영
- 3분기 한국과 대만의 PC 매출 비중은 약 40% 이상으로 수익성 측면에서 긍정적

3Q24 대만 출시 이후 매출 Level-up



2025년 상반기 글로벌 버전 출시



- 2023년 6월 27일 '제노니아: 크로노브레이크' 한국 출시
- 2024년 8월 6일 '전계: 제노니아' 대만·홍콩·마카오 출시
- 2025년 상반기 '제노니아: 크로노브레이크 글로벌(가제)' 출시 예정

6. 신작 라인업

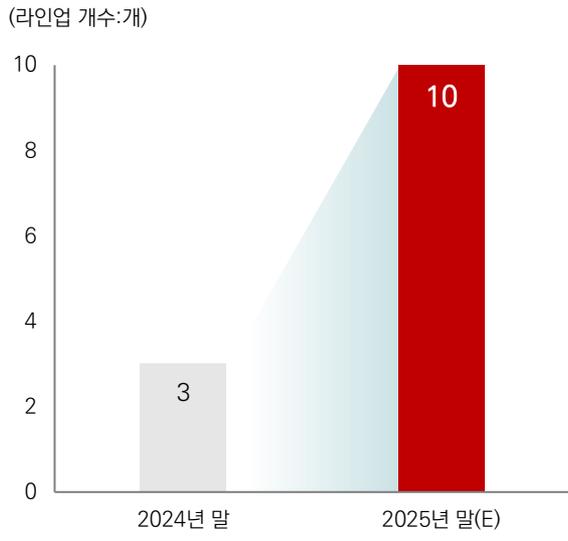
- ‘가이더스 제로’는 2D 픽셀 그래픽의 아기자기한 캐릭터가 돋보이는 로그라이트(로그라이크+성장 요소) 장르의 던전 탐험형 RPG
- ‘스피릿테일즈(舊 ‘만령이야기’)’는 성장과 경쟁 콘텐츠를 모두 즐길 수 있는 ‘히어로즈 테일즈’ 개발진의 신규 MMOARPG
- ‘제노니아: 크로노브레이크 글로벌’은 고품질 카툰 렌더링과 언리얼 엔진을 사용하여 전투와 경쟁 스토리가 독창적인 MMORPG
- ‘페이탈 클로’는 횡스크롤 사이드뷰 시점 기반, 탐험/수집/퍼즐/전투 등에서 재미를 느끼는 메트로베니아 장르에 성장 요소를 더한 액션 RPG

가이더스 제로	스피릿테일즈	제노니아: 크로노브레이크 글로벌	페이탈 클로
			
장르: 로그라이트	장르: 캐주얼 MMOARPG, MOBA	장르: MMORPG	장르: 메트로베니아
개발사: 이즐	개발사: 이위 게임즈	개발사: 컴투스	개발사: NDEV GAMES
플랫폼: PC, 콘솔	플랫폼: 모바일	플랫폼: PC/모바일	플랫폼: PC, 콘솔
출시일정: 2024년 11월 Steam 얼리엑세스 2025년 1분기 PC/콘솔 정식 출시	출시일정: 2025년 1분기	출시일정: 2025년 상반기	출시일정: 2025년 상반기
출시국가: 글로벌	출시국가: 한국	출시국가: 글로벌	출시국가: 글로벌

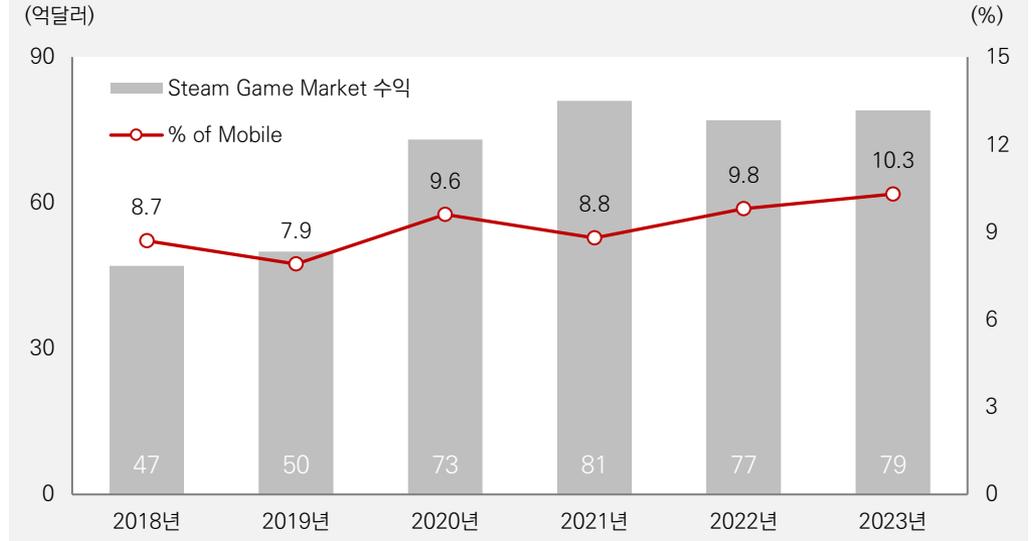
7. ‘멀티 플랫폼(Multi-Platform)’ 전략 본격화

- 글로벌 퍼블리싱 네트워크 기반의 멀티 플랫폼(PC(Steam),콘솔) 전략 본격화
- 2024년 3개, 2025년까지 10개 게임 소싱 목표
- “왜 Steam 인가?” → 글로벌 스팀(Steam) 플랫폼에 출시된 인디게임 수가 2013년 224개에서 2022년 5,990개로 크게 증가
- 글로벌 스팀 게임 매출액은 모바일 게임 매출액 대비 2019년 7.9% → 2023년 10.3% 비중으로 확대
- 낮은 기술 장벽, 독창적 게임성을 요구하는 이용자 트렌드에 따라, ‘재미’와 ‘특색’이 보장된 매력적인 포트폴리오 구축 목표

멀티 플랫폼 게임 소싱 본격화



“왜 Steam인가?”



※ 데이터 출처: Statista, Data.ai, Sensor Tower

8-1. 'The Next XPLA'

- 'PLAY3'는 XPLA 생태계 기반의 SocialFi Dapp으로, 4Q24 글로벌 베타 버전 론칭 계획
- 블록체인 자산 거래의 편의성과 용이성, 커뮤니티 중심의 상호작용 활성화로 생태계 강화 예정
- 9월 출시된 'Hello PAL'은 P2O 철학을 실현하는 중심 IP로서 입지 마련 목표
- 'PAL'을 이용한 다양한 연계 커뮤니티(X, Discord)의 브랜딩 및 추가 이벤트 예정

생태계 간 연결 통로, PLAY3



- 유저들이 한 공간에 모여서 PLAY 할 수 있는 커뮤니티 광장
- 구조의 제약 없이 다양한 게임을 자유롭게 오갈 수 있는 PLAY 포털
- 게임과 같은 인터페이스로 DeFi를 PLAY하듯 서비스 제공

Hello PAL 론칭

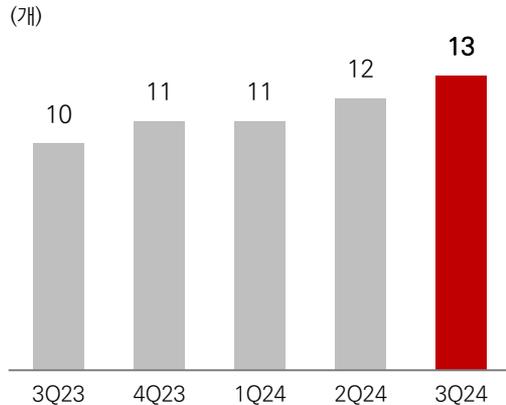


- 오리지널 IP를 활용한 NFT 'Hello PAL' 온보딩
- 본인의 취향대로 만들어 낼 수 있는 장착형 NFT 컬렉션
- 아기자기한 컬렉션으로 수집 욕구 자극, XPLA 생태계 팬덤 강화 기대

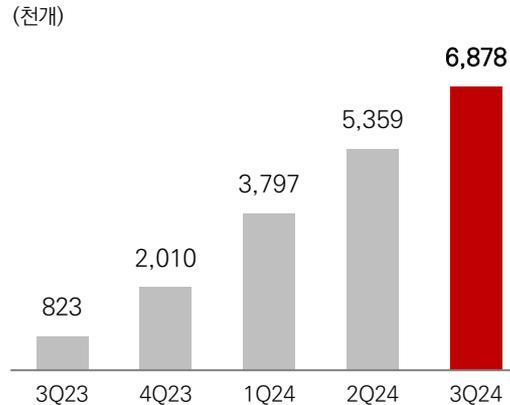
8-2. XPLA 성장 보고서

- 3Q24 ‘코드캐싱(AI 기반 Web3 보물 찾기 게임)’ 이 XPLA에 신규 온보딩
- 4Q24 신작 2종(‘배틀차일드(MOBA)’, ‘메타매치(TCG)’) 온보딩, 1Q25 기대작 ‘매드월드(3인칭 슈팅)’ 온보딩 포함 1H25까지 4종 온보딩 예정
- 3Q24 누적 XPLA 지갑 가입자 수는 77만명, 누적 트랜잭션 수는 688만개 기록

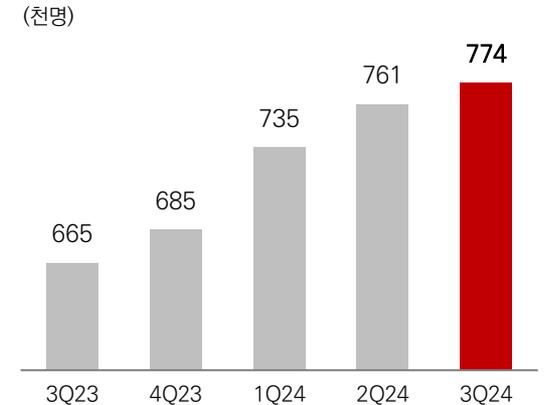
온보딩 누적 게임 수



누적 트랜잭션 수



XPLA 누적 지갑 생성 수



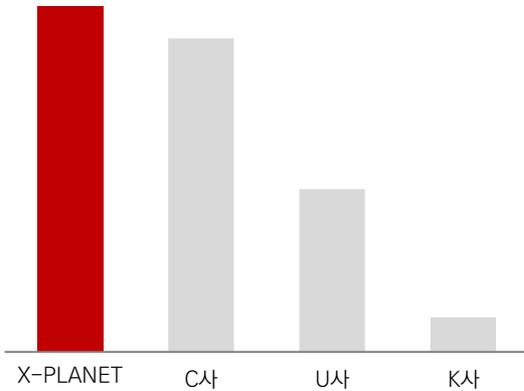
1) 블록체인 게이밍 플랫폼 ‘XPLA GAMES’ 플랫폼 내 pre-migration 수치 포함

2) 데이터는 한국표준시간(KST) 기준으로 공개 되어있는 데이터 기반으로 집계. 온체인 데이터는 XPLA 메인넷의 퍼블릭 데이터를 활용하였음

9. X-PLANET : 국내 Top Web3 Market Place로의 입지

- 2024년 9월 엑스플래닛(X-PLANET)은 국내 Market Place 1위 기록(매출 기준)하며 국내 NFT 사업자로서 확실한 자리매김 중
- 4Q23 '후퇴시맨' NFT 판매 성공에 이어, 1Q25 진행될 '바이오맨'과 '마스크맨'의 팬미팅 입장권 NFT는 2024년 11월부터 판매 개시
- 2023년 '붕어빵 타이쿤' NFT 판매에 이어, 1H25 붕어빵 IP의 Web3 게임이 XPLA에 온보딩 될 계획으로 Web2 게임은 1Q25 선공개 예정

국내 Web3 Market Place 매출 현황



* 추정기간 : 24.09.01 ~ 24.09.30

* 추정대상 : 1차판매상품 기준 (2차 거래 DEX 제외)

슈퍼전대 시리즈 IP 추가 확보



10. Hive 플랫폼 : 지역과 상품 경쟁력 극대화

- Hive는 국내외 중소/인디 게임 개발사들의 최적의 파트너. 공공사업/3rd Party/파트너십 등을 통해 빠르게 생태계 확장
- 3Q24 누적 신규 게임 계약 건수는 89개, 3rd Party 매출액은 전년동기대비 67배 증가
- 4Q24 'Games on AWS 2024', 'G-STAR 2024' B2B 참가하며 국내외 파트너사들과 협력 공고히 할 예정
- 글로벌 페이먼트 기업 '엑솔라(Xsolla)'와 플랫폼 패키징 사업 본격화

Hive 생태계 강화

글로벌 시장 확장

- 중국: '텐센트 클라우드'와 게임 개발사 파트너십 강화
- 유럽: 게임 백엔드 컨설팅 기업(핀란드 소재)과 파트너십 통해 유럽 시장 진출
- 북미&유럽: 현지 에이전트 활용한 다각적 판매 채널 확보
- 일본: 직접 마케팅 인력 확보 통한 일본 시장 내 사업 전개 발판 마련

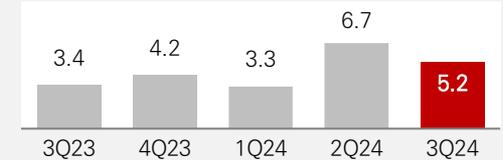
브랜드 인지도 및 네트워킹 강화

- 'AWS' Market Place 입점으로 Hive의 기술력 입증
- 'G-STAR' 참가로 게임사 네트워킹 강화 및 신뢰 구축, 인지도 확장
- 'Game on AWS' 참가 통해 개발자/퍼블리셔 위한 기술 리더십 강화

Hive 플랫폼 성장 추이

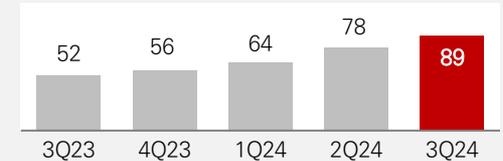
매출

(억원)



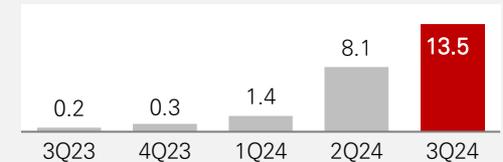
신규 게임 계약 (누적)

(개)



3rd Party 매출

(천만원)



* 2Q24 공공 사업 매출 2.2억원 일시 반영

Appendix. 블록체인 게임 신작 라인업



BattleChild
COLLECTIBLE FROM THE FUTURE FIGHT

배틀차일드

- 장르: MOBA
- 개발사: iUPPITER
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2024년 4분기
- 출시국가: 글로벌

우주 배경의 통쾌한 액션이 이어지는 무한 배틀 아레나 게임으로, NFT 중심의 웹3 기능 제공



메타매치

- 장르: TCG
- 개발사: 제나애드
- 플랫폼: Bathing ai(Web)
- 출시일정: 2024년 4분기
- 출시국가: 글로벌

생성형 AI 적용 통해 멀티체인 내 다양한 NFT로 자신만의 Deck을 생성하고 카드 배틀하는 전략 게임



MADWORLD

매드월드

- 장르: 전략, TPS
- 개발사: 카보네이티드
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 1분기
- 출시국가: 글로벌

AI 분대원, NFT 영토 쟁탈 등 다양한 경쟁 경험을 제공하는 3인칭 슈팅 게임



퍼즐 스카이갈레온

- 장르: 퍼즐 RPG
- 개발사: UTOPLANET
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 1분기
- 출시국가: 글로벌

퍼즐 및 카드 스킬을 조합한 전투로, 카드 육성 및 전략성을 모두 즐길 수 있는 카드 전략 게임



비질란테

- 장르: ARPG
- 개발사: The Salt
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 1분기
- 출시국가: 글로벌

포스트 아포칼립스 배경으로 시원한 타격감과 화려한 액션이 돋보이는 스타일리쉬 다크 액션 게임



붕어빵 타이쿤

- 장르: 타이쿤, 경영
- 개발사: 아름게임즈
- 플랫폼: 모바일
- 출시일정: 2025년 상반기
- 출시국가: 글로벌

'고양이와 스프:말랑타운' 개발사에서 컴투스 그룹의 '붕어빵 타이쿤' IP를 활용하여 개발 중인 신작

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2022	2023	3Q24
유동자산	41,362	51,184	67,403
비유동자산	547,755	545,450	540,162
자산총계	589,117	596,634	607,566
유동부채	172,536	179,568	254,792
비유동부채	125,457	142,699	99,931
부채총계	297,993	322,266	354,723
지배기업소유지분	300,768	288,864	272,116
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,623	105,945	106,051
기타자본구성요소	18,568	15,784	9,283
이익잉여금	173,279	163,837	153,485
비지배지분	-9,644	-14,496	-19,274
자본총계	291,124	274,368	252,843
자본과부채총계	589,117	596,634	607,566

연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	3Q23	4Q23	1Q24	2Q24	3Q24
영업수익	50,181	32,146	45,835	37,937	47,124
사업수익	44,220	39,531	40,397	38,382	44,171
관계기업투자이익	5,961	-7,386	5,438	-445	2,953
영업비용	44,520	37,922	42,334	41,900	51,605
사업비용	41,747	39,294	42,334	41,900	48,418
관계기업투자손실	2,773	-1,372	-	-	3,187
영업이익	5,661	-5,776	3,501	-3,963	-4,481
영업외손익	-3,037	-7,866	-2,689	-2,409	-3,656
세전이익	2,624	-13,642	813	-6,372	-8,137
법인세비용	901	-7,706	150	-276	1,372
당기순이익	1,723	-5,936	662	-6,096	-9,509
지배지분순이익	2,805	-3,702	2,793	-5,203	-7,964
비지배지분순이익	-1,081	-2,234	-2,131	-893	-1,545