

2025년 4분기 및 연간 경영실적

Com2uS IR

2026. 02. 12

com2uS

Disclaimer

자료는 2025년 4분기 및 연간 실적에 대한 외부감사인의 회계 감사가 완료되지 않은 상태에서
당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성되어 향후 회계 감사 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 매출]

1,798억원 (YoY 5.5% ↓, QoQ 11.5% ↑)

- 컴투스 매출액은 '서머너즈 워'와 스포츠게임의 견조한 성과로 QoQ 19.1% 증가
- 자회사 매출액은 4분기 콘텐츠 제작 감소 영향으로 YoY, QoQ 감소

[4분기 연결 이익]

영업이익 190억원 (YoY 778.6% ↑, QoQ 흑자전환)

당기순이익 152억원 (YoY 흑자전환, QoQ 흑자전환)

- 주력 게임의 안정적 성장과 경영 효율화 지속으로 분기 세 자릿수 영업이익 달성
- 당기순이익은 YoY, QoQ 흑자전환

[2025년 연결 매출]

6,938억원 (YoY 0.0% ↓)

- 컴투스 매출액은 YoY 4.0% 감소한 5,350억원 기록
- 자회사 매출액은 대형 콘텐츠 제작 증가로 YoY 16.2% 증가한 1,588억원 기록

[2025년 연결 이익]

영업이익 24억원 (YoY 60.7% ↓)

당기순이익 55억원 (YoY 흑자전환)

- 연간 기준 2년 연속 연간 영업흑자 달성
- 당기순이익은 YoY 흑자전환

구분 (십억원)	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	% YoY	% QoQ	FY24	FY25	% YoY
매출	190.3	168.0	184.8	161.2	179.8	-5.5	11.5	693.9	693.8	-0.0
컴투스	141.8	130.6	139.5	121.0	144.0	1.6	19.1	557.3	535.0	-4.0
자회사	48.6	37.5	45.3	40.2	35.8	-26.2	-11.0	136.7	158.8	16.2
영업비용	188.2	166.3	183.4	180.8	160.8	-14.5	-11.0	687.8	691.4	0.5
영업이익	2.2	1.7	1.4	-19.6	19.0	778.6	흑자전환	6.1	2.4	-60.7
영업이익률(%)	1.1	1.0	0.7	-12.2	10.5	9.4%p	22.7%p	0.9	0.3	-0.5%p
당기순이익	-157.5	2.0	2.4	-14.1	15.2	흑자전환	흑자전환	-152.0	5.5	흑자전환
지배주주순이익	-126.0	7.4	8.7	-11.3	26.3	흑자전환	흑자전환	-107.8	31.1	흑자전환

2. 4분기 및 연간 별도 실적

[4분기 별도 매출]

1,440억원 (YoY 1.6% ↑, QoQ 19.1% ↑)

- ‘서머너즈 워’, SWC 행사 및 11월 업데이트 효과로 QoQ 반등 성공
- 야구게임의 시즌별 업데이트 및 트래픽 증가로 스포츠게임 분기 최대 매출 달성

[4분기 별도 이익]

영업이익 204억원 (YoY 531.7% ↑, QoQ 흑자전환)

당기순손실 124억원 (YoY, QoQ 적자지속)

- 영업이익률은 14.1%(QoQ +26.1%p), 분기 두 자릿수 마진 4년 만에 회복

[2025년 별도 매출]

5,350억원 (YoY 4.0% ↓)

- RPG 매출은 전년도 대형 이벤트 효과 소멸로 YoY 15.6% 감소한 2,858억원
- 스포츠게임은 연간 최대 매출을 경신, YoY 15.2% 증가한 2,363억원 기록

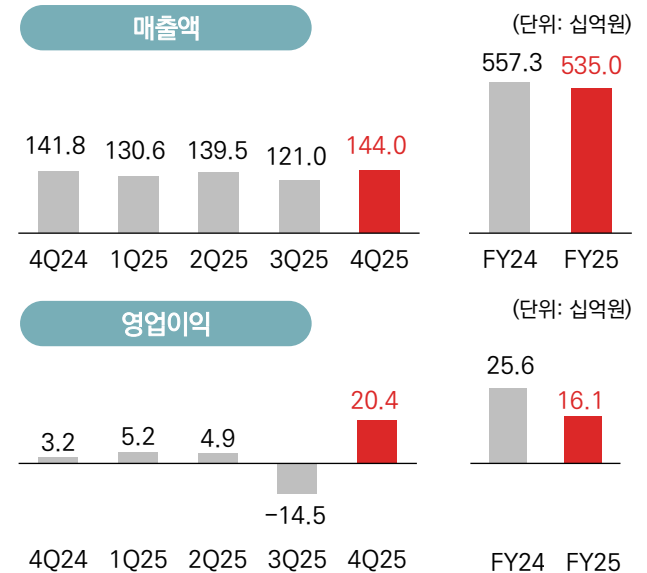
[2025년 별도 이익]

영업이익 161억원 (YoY 37.2% ↓)

당기순이익 54억원 (YoY 흑자전환)

- 연간 별도 영업이익률은 3.0%(YoY -1.6%p) 기록

구분 (십억원)	4Q24	3Q25	4Q25	% YoY	% QoQ	FY24	FY25	% YoY	
매출	141.8	121.0	144.0	1.6	19.1	557.3	535.0	-4.0	
게임 매출	RPG	80.0	63.8	72.8	-9.1	14.0	338.6	285.8	-15.6
	스포츠	58.3	53.7	69.1	18.5	28.6	205.2	236.3	15.2
	140.0	119.2	142.0	1.4	19.2	550.3	525.6	-4.5	
기타 매출	1.8	1.8	2.0	10.4	10.5	7.0	9.4	34.3	
영업비용	138.6	135.4	123.6	-10.8	-8.7	531.7	519.0	-2.4	
영업이익	3.2	-14.5	20.4	531.7	흑자전환	25.6	16.1	-37.2	
영업이익률 (%)	2.3	-12.0	14.1	11.9%p	26.1%p	4.6	3.0	-1.6%p	
당기순이익	-90.1	-10.1	-12.4	적자지속	적자지속	-62.2	5.4	흑자전환	



3. 4분기 및 연간 별도 비용 분석

[4분기 영업비용]

마케팅비 : 마케팅 효율 향상되며 매출액 대비 7.8% 비중 기록

인건비 : 경영 효율화로 QoQ 3.6% 감소한 333억원 기록

지급수수료 : 퍼블리싱 게임 증가로 QoQ 16.7% 증가

[2025년 연간 영업비용]

마케팅비 : 신작 출시 불구, 매출액 대비 14.5% 수준으로 효율적 집행

인건비 : 다수의 신작 프로젝트 준비에도 효율적인 인력 운용 기조 유지

로열티 : 일부 게임 프로젝트 종료에 따라 YoY 19.2% 감소

비용 Breakdown

구분	4Q24		1Q25		2Q25		3Q25		4Q25		증감		FY24		FY25		증감 % YoY
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ	금액	비율	금액	비율	
마케팅비	17.7	12.5	17.8	13.6	22.0	15.8	26.4	21.8	11.3	7.8	-36.3	-57.3	77.0	13.8	77.5	14.5	0.6
인건비	30.0	21.2	30.5	23.4	31.0	22.2	34.6	28.6	33.3	23.1	11.0	-3.6	120.6	21.6	129.4	24.2	7.3
지급수수료	55.3	39.0	50.8	38.9	61.0	43.7	46.2	38.2	53.9	37.4	-2.5	16.7	219.9	39.5	212.0	39.6	-3.6
로열티	21.5	15.2	11.0	8.4	9.1	6.5	13.1	10.8	11.2	7.8	-48.0	-14.3	54.8	9.8	44.3	8.3	-19.2
외주용역비	0.8	0.6	0.8	0.6	0.7	0.5	1.1	0.9	1.0	0.7	25.5	-8.6	1.7	0.3	3.7	0.7	118.6
기타	13.2	9.3	14.4	11.1	10.7	7.7	14.1	11.6	12.9	9.0	-2.5	-8.2	57.7	10.3	52.2	9.7	-9.5
영업비용	138.6	97.7	125.3	96.0	134.6	96.5	135.4	112.0	123.6	85.9	-10.8	-8.7	531.7	95.4	519.0	97.0	-2.4

* 비율 : 매출액 대비

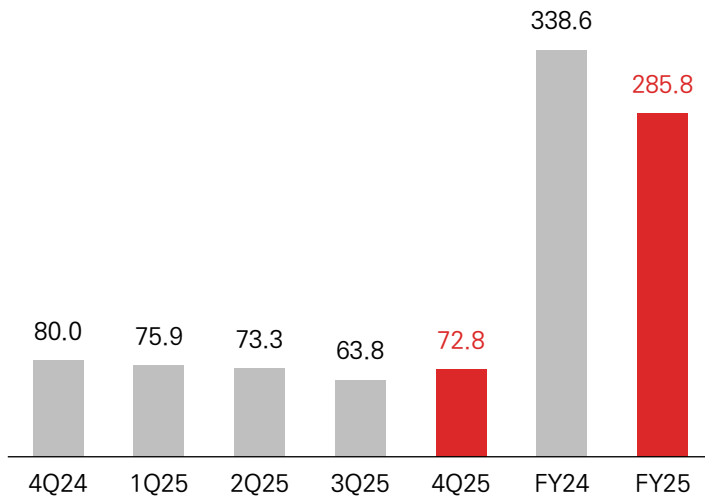
4. 장르별 매출

[RPG] • ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’의 전년 10주년 기저효과로 2025년 RPG 매출액은 YoY 15.6% 감소

[스포츠] • 2025년 MLB 야구게임 매출액은 YoY 5.0% 성장, KBO 야구게임 매출액은 YoY 33.4% 성장

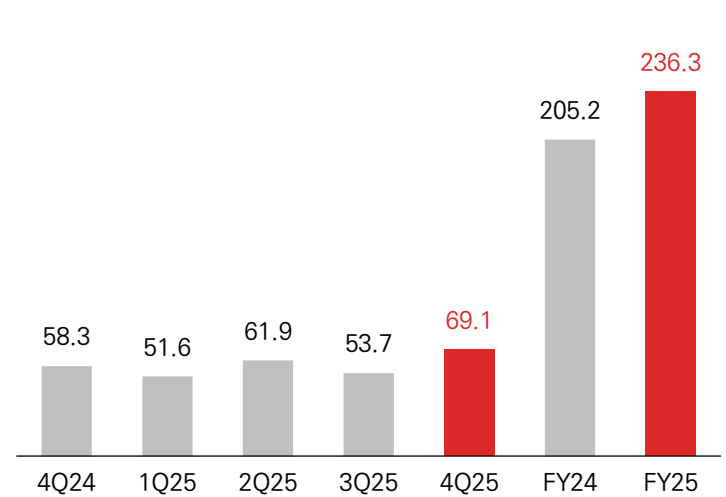
RPG 매출액

(십억원)



스포츠 매출액

(십억원)



5. 게임사업 지역별 매출 분석

[글로벌 매출]

4Q25 해외 905억원 (YoY 11.0% ↓, QoQ 15.2% ↑)

4Q25 국내 643억원 (YoY 41.5% ↑, QoQ 29.6% ↑)

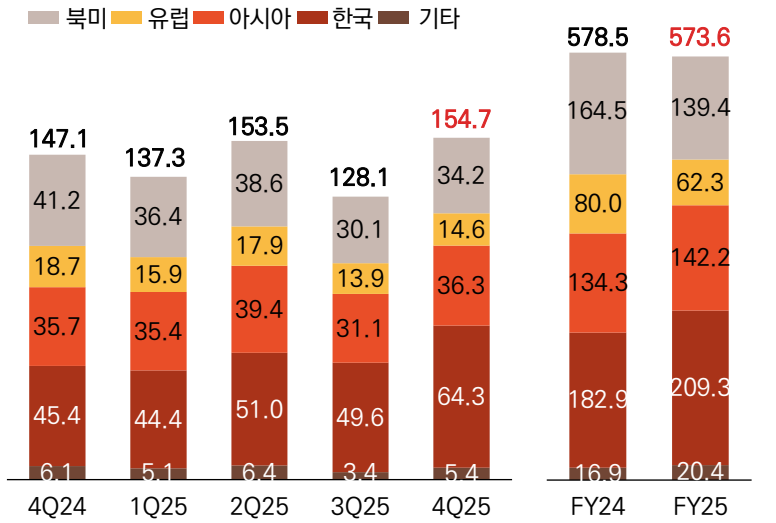
- ‘서머너즈 워’ 및 ‘MLB’ 야구 게임이 해외 매출 성장을 견인하는 가운데, KBO 야구게임의 가파른 성장세로 국내 매출은 YoY 41.5% 증가

[지역별 비중]

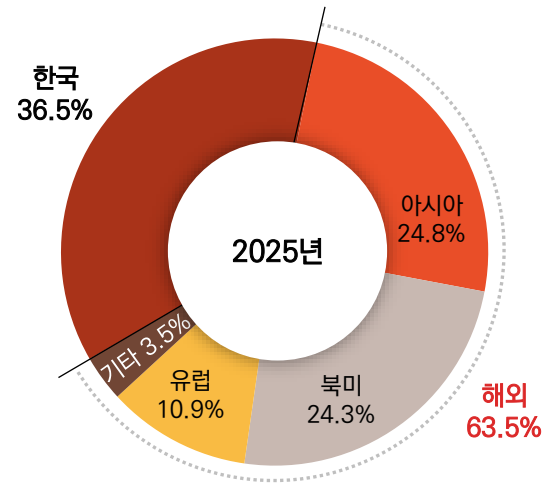
2025년 게임사업의 해외 매출 비중은 63.5%(YoY 4.9%p ↓) 기록
북미 24.3%, 아시아 24.8%, 유럽 10.9% 등 글로벌 포트폴리오 다각화

지역별 매출

(십억원)



지역별 매출 비중



주 : FY2025 기준

6. 게임사업 현황

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 10월 '스카이피버' 글로벌 캠페인, 11월 'TOMORROW', 12월 크리스마스 이벤트 등의 성과 긍정적
- 'SWC 2025' 성황리 종료, SWC2025 월드파이널은 글로벌 온라인 누적뷰 75만 이상 달성
- 1월 말부터 레전드 판타지 IP '반지의 제왕'과의 콜라보 진행 동서양 모든 유저들에게 좋은 경험 선사할 수 있을 것으로 예상



야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 10월 HOF(명예의 전당) 및 히스토리 패키지, 9주년 이벤트 진행
- 3월 WBC 연계 이벤트로 유저 만족도 강화 목표

[MLB 라이벌]

- 3차 HOF(명예의 전당) 출시와 시그니처 블랙 영입 업데이트 진행
- WBC 전용 이벤트를 통한 사전 부스팅부터 시즌 개막까지 트래픽 극대화



야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구 V]

- 12월 월간 최대 매출과 트래픽 경신하며 분기 최대 매출 달성
- 추석 연휴 및 포스트 시즌 프로모션, K-Baseball 국가대표 콘텐츠 등의 양호한 성과, PC빌드 베타 서비스 시작으로 향상된 게임 서비스

[컴투스프로야구]

- 포스트 시즌, 한국 시리즈 등 주요 이슈 활용한 지속적인 이벤트 진행
- 한가위 및 블랙 프라이데이 등 월별 시즌별 패키지 등의 성과 견조



プロ野球RISING

- 현역 코치, 감독으로 구성된 OB선수, '사무라이 재팬(일본 국가대표)' 선수 등 스페셜 카드 출시
- WBC 출전 '사무라이 재팬' 선수 라이선스, OB 선수 라이선스 등의 신규 스페셜 카드 추가 예정
- 3월 말 출시 1주년 및 개막 프로모션으로 유저 및 매출 강화 계획

※ 사무라이 재팬 라이선스 허가 대상은 대회 출전 시 NPB 12구단에 소속된 선수만 해당



7-1. 주요 신작 라인업

- 2026년 글로벌 IP(Intellectual Property) 기반의 신작과 트리플 A급 대작 MMORPG ‘프로젝트 ES’ 출시 준비
- ‘도원암귀 Crimson Inferno’는 애니메이션의 스토리와 개성 있는 캐릭터를 RPG로 잘 구현하며 호평, 3월 ‘애니메 재팬 2026’에 출품 예정
- 3D 그래픽과 연출로 박진감 넘치는 전투를 구현했으며 인기 IP의 게임화에 대한 긍정적 평가 및 기대감 고조
- ‘가치아쿠타’ IP를 시작으로 일본 ‘코단샤’와의 IP 협업 강화 계획, ‘가치아쿠타: The Game’은 서바이벌 액션 RPG로 PC/콘솔 플랫폼으로 개발 중

구분	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
In-House	도원암귀 Crimson Inferno	턴제 RPG	컴투스	모바일/PC	글로벌**	2026년
	데스티니 차일드 IP*	방치형 RPG	컴투스 (티키타카스튜디오)	모바일	글로벌	2026년
	가치아쿠타: The Game*	서바이벌 액션 RPG	컴투스	PC/콘솔	-	-
Publishing	프로젝트 ES*	MMORPG	에이버튼	모바일/PC	한국	2026년
	전지적 독자 시점 IP*	액션 RPG	오프비트	모바일/PC	미정	2027년

7-2. 주요 신작 라인업

- ‘도원암귀 Crimson Inferno’는 일본 애니메이션 ‘도원암귀’ IP 기반의 다크판타지 턴제 RPG
- 2025년 9월 ‘도쿄게임쇼 (TGS)’에서 글로벌 최초 공개, 3D 그래픽과 연출로 박진감 넘치는 전투를 구현했으며 모바일과 PC의 크로스 플레이 가능
- 원작만화 ‘도원암귀’는 누적 발행부수 500만부를 돌파, 2025년 7월부터 일본 및 글로벌 OTT 방영중인 TV 애니메이션의 성공을 게임으로 이어갈 것
- ‘프로젝트 ES’는 콘솔급 아트 퀄리티와 커뮤니티 중심의 고도화된 경쟁·편의성 설계를 갖춘 MMORPG



장르	턴제 RPG
개발사	컴투스
플랫폼	모바일, PC
출시 일정	2026년
출시 국가	글로벌 (중국 제외)
주요 특징	도원암귀 애니메이션의 세계관과 캐릭터성을 살린 몰입형 3D RPG



장르	MMORPG
개발사	에이버튼
플랫폼	모바일, PC
출시 일정	2026년
출시 국가	한국
주요 특징	장르 본질적 재미와 다수간 경쟁의 묘미가 극대화된 그리스 신화 배경의 AAA급 MMORPG

7-3. 주요 신작 라인업

- ‘가치아쿠타: The Game’은 2022년 ‘주간 소년 매거진’ 연재 개시 이후 독창적인 아트 스타일로 주목받은 코단샤의 글로벌 IP
- 2025년 7월부터 TV 애니메이션(본즈 필름 제작) 방영 통해 미디어 믹스 확장 중이며, 컴투스가 PC·콘솔 게임으로 개발 중
- ‘데스티니 차일드’ IP는 두터운 팬덤을 보유한 ‘데스티니 차일드’의 핵심 매력과 캐릭터성을 방치형 RPG 장르로 재해석
- 개발사 ‘티키타카스튜디오’는 대표작 ‘소울 스트라이크’ 등으로 방치형 RPG 장르에서 노하우와 경쟁력을 입증한 스튜디오

가치아쿠타: The Game*



장르	서바이벌 액션 RPG
개발사	컴투스
플랫폼	PC/콘솔
출시 일정	-
출시 국가	-
주요 특징	원작의 그래피티 감성과 속도감 있는 액션의 서바이벌 액션 RPG

데스티니 차일드 IP*



장르	방치형 RPG
개발사	티키타카스튜디오
플랫폼	모바일
출시 일정	2026년
출시 국가	글로벌
주요 특징	아름다운 아트와 감성적인 스토리텔링의 2D 방치형 RPG

Appendix. 4분기 및 연간 연결 영업외손익

- 미디어 사업 관련 일회성의 무형자산 손상차손 반영되었으나 파생상품 및 투자 부동산 평가이익 반영
- 4분기 및 2025년 연간 연결 당기순이익은 전년대비 흑자전환
- 무형자산 잔액이 최소 수준으로 축소, 2026년 이후 연결 자회사 관련 불확실성 상당부분 해소

구분 (십억원)	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	FY24	FY25
영업외손익	-133.3	4.1	4.2	4.2	25.9	-165.6	38.3
금융손익	8.3	-1.8	-4.6	2.8	-0.5	14.6	-4.1
투자자산손익	-110.4	11.7	11.8	5.2	-59.2	-136.2	-30.5
관계기업투자손익	-27.3	-4.9	-1.7	-0.8	68.8	-35.1	61.5
기타손익	-3.9	-0.9	-1.3	-3.0	16.7	-8.9	11.4
법인세비용	-3.6	3.7	3.1	-1.2	29.6	-7.5	35.2
당기순이익	-157.5	2.0	2.4	-14.1	15.2	-152.0	5.5
당기순이익률(%)	-	1.2	1.3	-	8.5	-	0.8
지배주주순이익	-126.0	7.4	8.7	-11.3	26.3	-107.8	31.1

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	2025
유동자산	448,621	454,272	411,640
비유동자산	1,267,391	1,191,710	1,219,464
자산총계	1,716,013	1,645,983	1,631,104
유동부채	346,002	441,824	507,056
비유동부채	133,244	154,285	60,269
부채총계	479,246	596,109	567,326
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	90,676	91,268	91,769
이익잉여금	967,108	848,796	871,596
기타자본구성요소	50,460	17,991	22,530
비지배지분	122,089	85,386	71,450
자본총계	1,236,766	1,049,874	1,063,778
자본과부채총계	1,716,013	1,645,983	1,631,104

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	2023	2024	2025
매출액	739,639	693,943	693,838
영업비용	772,829	687,815	691,431
영업이익	-33,190	6,128	2,407
영업외손익	76,206	-165,632	38,350
법인세차감전순이익	43,016	-159,504	40,757
법인세비용	22,777	-7,524	35,223
당기순이익	42,092	-151,979	5,534
비지배주주순이익	2,336	-44,199	-25,556
지배주주순이익	39,756	-107,781	31,090