

[컴투스] IP 게임 시대, 컴투스의 선택 (2025년_4Q)

종목명: 컴투스 (078340)

컨콜일: 26년 2월 둘째주

Key points

핵심 결론

- 2025년은 신작 성과 부진에도 야구 게임 성장과 비용 효율화로 2년 연속 영업 흑자 유지, 2026년에는 '도원남기'와 '프로젝트 ES' 중심으로 실적 레벨업 목표

이번 콜 신규 업데이트 포인트

- 서머너즈 워 '반지의 제왕' 콜라보 진행, 1분기 매출 및 트래픽 기여 기대
- 야구 게임 분기 기준 역대 최대 매출 기록, 컴투스 야구 게임 누적 매출 1조 원 돌파
- 2026년 핵심 신작 '도원남기'·'프로젝트 ES' 하반기 초중반 출시 목표

1. 주가 상승 모멘텀

- 글로벌 애니메이션 IP 기반 신작 '도원남기' 및 AAA MMORPG '프로젝트 ES' 하반기 출시 예정
- 야구 게임 라인업 성장 지속 및 누적 매출 1조 원 돌파
- 마케팅 효율화 및 PC 플랫폼 확대에 따른 수수료율 감소 기대

2. 주가 하락 리스크

- 서머너즈 워 매출 감소(10주년 기저 영향로 RPG 매출 하락 지속)
- 기대 신작 부재 시 2026년 실적 개선이 하반기 신작에 크게 의존

- 일부 신작 프로젝트 성과 기대치 미달 경험 존재

3. 이번 콜 핵심 내용 한눈에 보기

3.1. 실적 변화 요인

- 야구 게임 라인업 성장
- 비용 효율화

3.2. 핵심 드라이버

- 야구 게임 트래픽 증가

3.3. 향후 일정

2026년

- 도원남기
- 프로젝트 ES
- 가치 아쿠타 더 게임

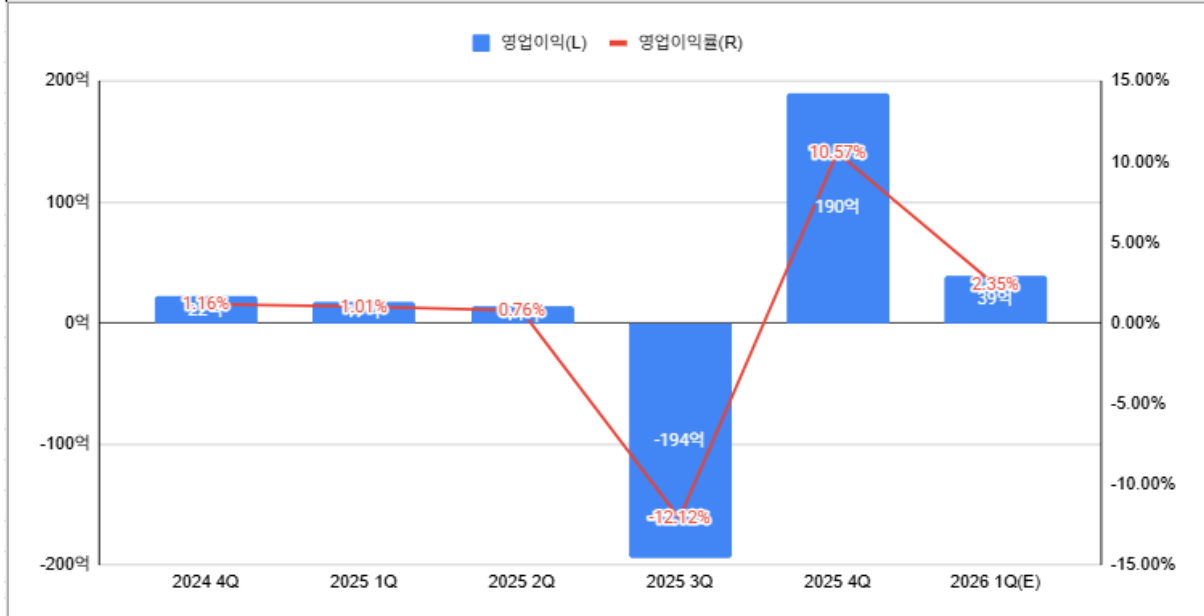
주요 이벤트

- WBC 이벤트 (야구 게임)
- 애니메 재팬 출품 (도원남기)

4. 실적 현황

영업이익 및 영업이익률 추이

copyright© Bilanx Lyceum



컴투스	2024 4Q	2025 1Q	2025 2Q	2025 3Q	2025 4Q	2026 1Q(E)
영업이익(L)	22억	17억	14억	-194억	190억	39억
영업이익률(R)	1.16%	1.01%	0.76%	-12.12%	10.57%	2.35%
YoY	115.28%	41.67%	0.00%	-1485.71%	763.64%	129.41%
QoQ	57.14%	-22.73%	-17.65%	-1485.71%	197.94%	-79.47%

4.1. 분기 실적 현황

- 매출: 1,824억 원
- 영업이익: 190억 원

4.2. 연간 실적

연결 기준

- 매출: 6,964억 원
- 영업이익: 25억 원

특징

- 2년 연속 영업 흑자

4.3. 사업부별 실적

RPG

4Q 매출

- 728억 원

연간 매출

- 2,858억 원 (YoY -15.6%)

요인

- 서머너즈 워 10주년 역기저 영향

스포츠 게임

성과

- 분기 기준 야구 게임 최대 매출

라이선스 성장률

- MLB +5%
- KBO +33.4%

특징

- 컴투스 프로야구 V 최근 3년 평균 매출 성장률 100% 이상

4.4. 이용자 지표

- 야구 게임 월간 이용자 최대 260만 명
- 누적 야구 게임 매출 1조 원 돌파

4.5. 지역별 매출

해외 매출 비중

- 63.5%

지역 비중

- 북미 **24.3%**
 - 아시아 **24.8%**
 - 유럽 **10.9%**
-

5. 사업 추진 현황 및 전망

5.1. 서머너즈 워

2025년 주요 이벤트

- 스카이 피버 이벤트
- 투머로우 업데이트

2026년

- 반지의 제왕 콜라보 진행

효과

- 서구권 중심 트래픽 증가 기대

5.2. 야구 게임

주요 성과

- 분기 기준 최대 매출

성장 요인

- 현실 야구 이벤트 활용
- 카드 콘텐츠 확장

2026년 이벤트

- WBC 이벤트

- MLB 시즌 개막 이벤트

5.3. 주요 신작

도원남기

- 글로벌 애니메이션 IP 기반 게임
- 턴제 RPG + 수집형 장르
- 2026년 하반기 초중반 출시 목표

마케팅

- 2026년 3월 애니메 재팬 참가

프로젝트 ES

- AAA급 MMORPG
- PC 중심 플랫폼
- 2026년 하반기 초중반 출시 목표

특징

- PC 중심 → 수수료율 감소 기대

가이아쿠다 더 게임

- 애니메이션 IP 기반 액션 RPG
- PC / 콘솔 플랫폼
- 2027년 출시 목표

6. 회사 소개

6.1. 사업 구조

- 모바일 게임 개발 및 서비스
- 글로벌 퍼블리싱
- IP 기반 콘텐츠 사업

6.2. 핵심 IP

- 서머너즈 워
- KBO / MLB / NPB 야구 게임 라인업

6.3. 밸류체인 및 고객

- 글로벌 모바일 게임 유저
- 지역별 분산된 매출 구조 (북미, 아시아, 유럽)

6.4. 핵심 경쟁력

- 글로벌 라이브 서비스 운영 역량
- 스포츠 게임(야구) 분야 강점
- IP 기반 게임 개발 및 협업 능력

7. Q&A

Q. 도원남기·프로젝트 ES 외 기대할 신작은?

A. 회사가 가장 중요한 성과를 기대하는 게임은 도원남기와 프로젝트 ES이며 조직을 TF 형태로 구성해 집중적으로 준비하고 있음

Q. 주주환원 정책은?

A. 현금 배당을 지속하고 있으며 자사주 50% 소각을 진행했고 추가 자사주 정책은 주주총회에서 발표할 예정

Q. 더 스타라이트 운영 이관 이유는?

A. 개발사와 퍼블리셔 구조에서 비효율이 있다고 판단하여 개발사가 직접 운영하도록 이관했으며 유저 소통 강화를 위한 결정

Q. 서머너즈 워 전망은?

A. 투머로우 업데이트 이후 지표가 개선되었으며 반지의 제왕 콜라보와 추가 업데이트를 통해 2026년 성과 개선을 기대

Q. 야구 게임 성장 전략은?

A. WBC 이벤트 활용과 콘텐츠 확장을 통해 올해도 전년 대비 성장할 것으로 예상

Q. 신작 출시 일정은?

A.

- 도원남기 → 2026년 하반기 초중반
- 프로젝트 ES → 2026년 하반기 초중반
- 가이아쿠다 더 게임 → 2027년