㈜컴투스
2021년 2분기 경영실적

2021. 08. 12

com2us

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

Disclaimer

자료는 2021년 2분기 실적에 대한 외부감사인의 회계검토가 완료되지 않은 상태에서 당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계검토 과정에서 변경 될 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.

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

01-1 글로벌 실적

[매출] 2분기 매출 1,529억원 (YoY 3.6% ↑, QoQ 31.0% ↑)

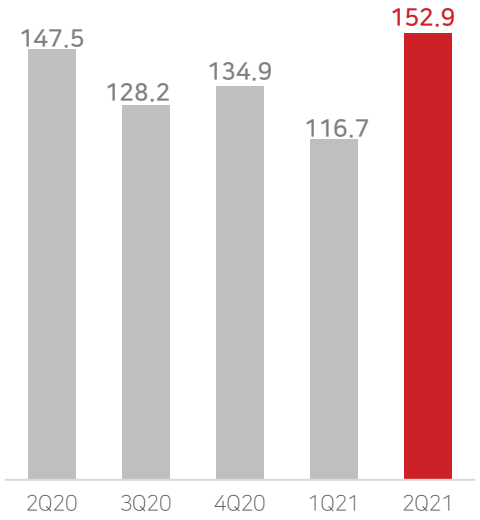
- 서머너즈 워 : 천공의 아레나 및 야구게임 등 핵심 게임들의 호조와 백년전쟁 출시 효과로 **역대 최대 분기 매출 기록**

[이익] 2분기 영업이익 110억원 (YoY 71.2% ↓, QoQ 37.9% ↓) / 순이익 105억원 (YoY 65.2% ↓, QoQ 63.9% ↓)

- 영업이익 : 백년전쟁 출시 등 마케팅 강화에 따른 비용 증가로 이익 감소
- 순이익 : 환율하락 관련 평가손실 영향으로 순이익 감소

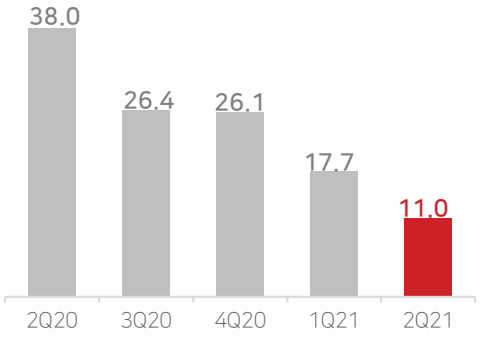
매출액

(단위: 십 억원)



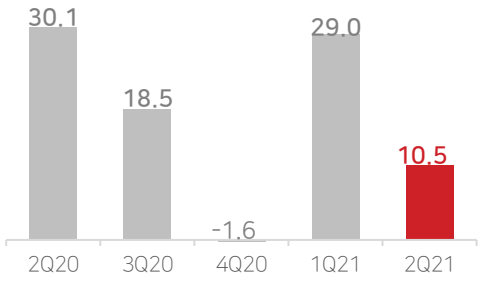
영업이익

(단위: 십 억원)



당기순이익

(단위: 십 억원)



COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

01-2 매출분석

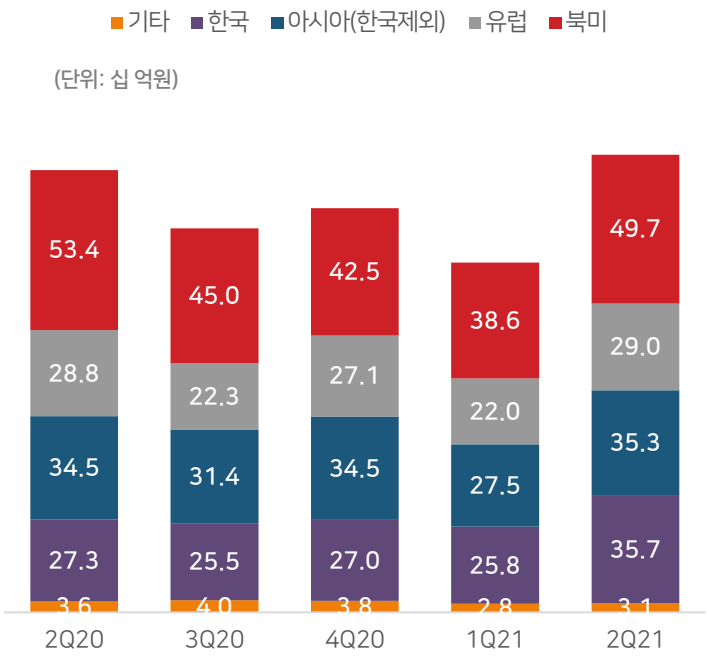
[글로벌 매출] 2분기 해외 1,172억원(YoY 2.6% ↓, QoQ 28.9% ↑), 국내 357억원 (YoY 30.9% ↑, QoQ 38.4% ↑)

- 핵심 게임들의 글로벌 시장 내 호조로 역대 최대 수준의 해외 매출 창출

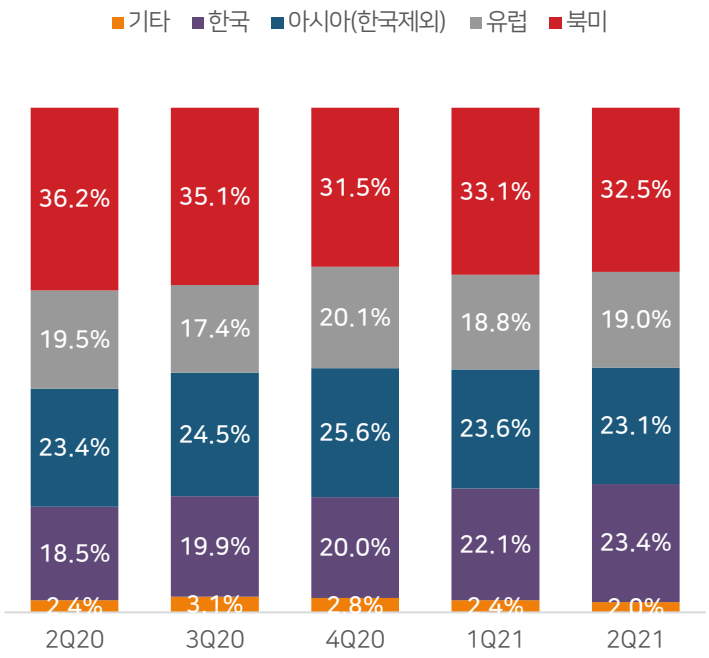
[지역별 비중] 각 권역별 매출 분산 효과로 안정화된 매출 구조 확보

- 웨스턴 지역 매출 강세가 지속되는 가운데 한국 시장에서 역대 최대 분기 매출 창출

지역별 매출



지역별 매출 비중



COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

01-3 비용분석

[마 케 팅 비] 백년전쟁 출시 및 핵심게임 마케팅 강화로 대폭 증가
[인 건 비] 핵심 개발인력 강화 등으로 증가
[지급수수료] 매출 대비 비중 안정적인 수준으로 유지

■ 비용 Break Down

(십 억원)	2Q20		3Q20		4Q20		1Q21		2Q21		증 감	
매출액	147.5		128.2		134.9		116.7		152.9		YoY	QoQ
구분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중		
마케팅	21.1	14.3%	21.5	16.8%	20.7	15.4%	18.6	16.0%	44.9	29.4%	112.8%	141.3%
인건비	20.3	13.8%	18.4	14.3%	24.1	17.9%	23.7	20.3%	25.6	16.7%	26.1%	8.2%
지급수수료	53.5	36.3%	45.9	35.8%	48.6	36.0%	41.8	35.8%	55.2	36.1%	3.1%	32.1%
로열티	4.4	3.0%	5.6	4.4%	5.5	4.1%	3.8	3.2%	4.0	2.6%	-8.3%	7.5%
기타	10.2	6.9%	10.5	8.2%	9.9	7.4%	11.2	9.6%	12.2	8.0%	19.6%	8.3%
영업비용	109.5	74.2%	101.9	79.4%	108.9	80.7%	99.0	84.9%	141.9	92.8%	29.6%	43.3%

주) 상기 비중은 매출 대비 수치임

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-1 2분기 Review

■ 서머너즈 워: 천공의 아레나

글로벌 대표 모바일 게임으로서의 입지 재확인

- 성공적인 7주년 프로모션으로 Anniversary 패키지 기준 역대 최대 일매출 기록
  - 견고한 DAU 유지 (약 100만)
  - 독일, 프랑스 등 6개국 애플 앱스토어 게임매출 1위 달성 (5/14)
- 신규 몬스터(마도사) 추가 및 유저 편의성 개선 위한 업데이트 진행
  → 7주년 프로모션을 통해 확보된 DAU 및 리텐션 유지를 통해 하반기 지속 가능성 기반 확보

■ 서머너즈 워: 백년전쟁

다양한 대전 컨텐츠 업데이트

- 다양한 대전 컨텐츠 통하여 실시간 전략 대전 게임의 재미 극대화
  - 월간 토너먼트 형태의 '월드 토너먼트' 진행
  - 다양한 스페셜 모드 (난투전, 혈투전, 스펠전 등) 추가
- 지속적인 밸런스 조정 및 컨텐츠 추가로 유저 풀 공고화
  - 서비스 안정화를 위한 업데이트 진행
  - 매월 신규 몬스터 추가 (월 2개 이상)

■ 야구 라인업

'21 시즌 개막에 맞춘 대규모 프로모션 및 업데이트로 역대 최대 분기 매출 창출

- MLB9이닝스
  - 블랙 다이아몬드 카드 추가로 게임 내 성장·수집 PLC 확장
  - 지역별 하이라이트 선수를 모델로 활용하는 공격적 마케팅 시행
- 컴투스프로야구2021
  - 실시간 대전 컨텐츠 정규 시즌 오픈 → 상위 유저 경쟁컨텐츠 강화
  - 시즌 개막 및 6주년 기념 프로모션으로 신규/복귀 유저 유입 극대화

■ 신작 출시(지역확산) 및 주요 이벤트

- OOTP Baseball 22 한국어 버전 및 OOTP Baseball Go 출시 (6월)
  → 당사 스포츠 라인업 강화
- NBA NOW 21 소프트 론칭 (필리핀, 영국, 멕시코 등, 6월)
- 신사업 확장을 위한 전략적인 투자 집행
  - 서머너즈워 IP기반 웹툰 제작 (정글스튜디오)
  - 컨텐츠 사업과의 전략적 시너지 창출 (미디어캔)
  - 메타버스, 컨텐츠밸류체인 등 신성장 동력 발굴 (위지윅스튜디오)
  - 차세대 금융 서비스와 관련된 신규 사업 기회 모색 (케이뱅크은행)

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-2 3분기 Preview

■ 서머너즈 워: 천공의 아레나

견고한 매출 성과 지속을 위한 기반 공고화

- 글로벌 e-스포츠 대회 'SWC2021' 성공적 개막
  - 역대 최대 규모 대회 예상 (참가 신청자 약 6만여명 기록)
  - 지역예선(7~8월) LIVE 진행을 통하여 유저 관심도 제고
- 신규 몬스터 및 월드 아레나 신규 대전 컨텐츠 추가
  - 지속적인 컨텐츠 강화를 통하여 PLC 장기화 목표

■ 서머너즈 워: 백년전쟁

또 하나의 e-스포츠 대표 브랜드로서 도약

- 다양한 e-스포츠 대회 개최를 통한 추가적인 흥행 기반 확보
  - 8월 '월드 쇼다운'의 성공적인 개최에 이은 11월 '월드 챔피언십' 기대감 고조 (LIVE)
  - 공식 대회 외에도 다양한 컬래버레이션 형태의 대회 개최 예정
- 팬덤 강화 목적의 다양한 컨텐츠 추가 예정
  - 유저들이 직접 대회 개최할 수 있는 '친선대회' 컨텐츠 업데이트

■ 야구 라인업

성장세 지속을 위한 기반 마련

- MLB9이닝스
  - 유저 편의성 개선 및 리텐션 강화를 위한 다양한 신규 컨텐츠 준비
  - 미디어 이용권 활용한 이벤트 프로모션으로 시즌 이슈화
- 컴투스프로야구2021
  - 게임 내 기능 개선 및 강화를 통한 유저 만족도 제고
  - 패키지 개편 등을 통한 매출 확대 목표

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

03-1 글로벌 e-스포츠 브랜드

5년 연속 개최하는 SWC2021에 이어 서머너즈 워: 백년전쟁 월드 챔피언십까지 글로벌 대표 e-스포츠 브랜드로서 위상 강화

서머너즈워 팬덤 강화 및 유저 케어를 통한 게임 장기 흥행성 확보

서머너즈 워: 천공의 아레나
SWC2021

- ✓ SWC2021 6만명 참가 신청하며, 역대 최대 규모 예상
- ✓ 역대 최대 온라인 호응도 예상
  (SWC2020 월드파이널 생중계 조회수 130만, 동접자 25만 기록)

서머너즈 워: 백년전쟁
월드 챔피언십

- ✓ 월 단위 시즌제 – 월드 쇼다운 – 월드 챔피언십으로 이어지는 정규대회
- ✓ 또 하나의 글로벌 e-스포츠 대표 브랜드 창출

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

03-2

신규사업확장 : 데브시스터즈 유럽시장 공략파트너십

컴투스와 데브시스터즈간 전략적 제휴 기반의 사업적 시너지 창출

컴투스의 유럽 내 서비스 운영 능력을 기반으로 쿠키런:킹덤의 유럽시장 확장 공동 추진

- ✔ 서머너즈워 등 핵심 게임들의 성공으로 컴투스의 글로벌 서비스 역량 입증
- ✔ 성공적인 유럽시장 공략을 시작으로 양사간 "Win-Win" 기반의 협력 사업기회 발굴

com2us

X

DEVSISTERS

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

04-1 게임 출시 일정

NBA NOW 21	발키리러쉬	서머너즈 워: 크로니클	THE WALKING DEAD : IDENTITIES	월드 오브 제노니아
Sports(농구)	슈팅방치형 RPG	MMORPG	혼합장르 RPG	MMORPG
'21년 10월 출시	'21년 하반기 출시	'22년 1분기 출시	'22년 상반기 출시	'22년 출시

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

05-1 글로벌 종합 콘텐츠 IP 기업으로 성장

텍스트 기반 원천 IP부터, 영상, 메타버스, 게임, 금융에 이르는 콘텐츠 밸류체인 완성

트랜스 미디어 전략으로 글로벌 종합 콘텐츠 IP 기업으로 성장 비전

컴투스 지분 보유 콘텐츠 밸류체인

웹소설, 웹툰, 코믹스

엠스토리허브
정글스튜디오(케나즈)
고즈넉이엔티*
스카이바운드#
콰이칸#

드라마, 영화, 방송, 애니

미디어캔
래몽래인*
이미지나인컴즈*
필콘미디어*
메리크리스마스*
플래디*
골드프레임*
에프포스트*
와이낫미디어#

메타버스, 공연/전시, 뮤직

위지윅스튜디오
브이에이코퍼레이션#
엑스온스튜디오*
미디어엘*
엔피*
위즈온센*
클레버E&M
팝뮤직*
스푼라디오#
뮤직카우#

게임

올엠
펀플로*
데이세븐
노바코어
티키타카스튜디오
컴투스타이젬
OOTP
데브시스터즈
게임체인저
클래게임즈
에이스프로젝트#
벨로프#
그램퍼스#

금융

크릿벤처스
케이뱅크#
더벤처스#
차이코퍼레이션#

트랜스 미디어 전략
Single IP, Multi Content

* 컴투스 피투자사의 자회사 # 컴투스 지분율 10% 이하 피투자사

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

06-1 연결재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2019	2020	2Q21
유동자산	**765,543**	**716,080**	**587,586**
현금 및 현금성자산	35,695	58,000	81,772
채무상품	155,000	97,000	75,000
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	4,992	4,984	-
금융기관예치금	504,967	487,041	346,373
매출채권	48,738	53,486	65,090
기타채권	7,519	4,797	4,154
기타유동자산	8,633	10,771	15,197
비유동자산	**239,435**	**333,053**	**584,450**
당기손익-공정가치금융자산	151,636	201,076	212,610
기타포괄손익-공정가치금융자산	7,924	17,958	157,599
장기금융기관예치금	-	5,000	5,000
장기기타채권	9,174	10,206	11,698
관계기업에 대한 투자자산	8,042	8,243	87,325
이연법인세자산	-	237	-
기타비유동자산	111	3,391	2,870
유형자산	14,538	13,107	13,507
투자부동산	28,170	27,532	27,212
무형자산	19,839	46,303	66,629
자산총계	**1,004,978**	**1,049,132**	**1,172,037**

구 분	2019	2020	2Q21
유동부채	**70,736**	**65,941**	**70,020**
기타유동채무	33,588	39,029	40,842
단기차입금	-	1,100	1,429
유동성장기차입금	-	-	2,340
당기법인세부채	26,716	15,173	12,759
유동충당부채	-	66	-
기타유동부채	10,433	10,572	12,650
비유동부채	**8,799**	**6,084**	**37,995**
장기기타채무	7,666	4,865	8,378
장기차입금	-	-	875
기타비유동금융부채	37	-	-
이연법인세부채	446	-	27,728
비유동충당부채	649	905	1,014
확정급여부채	-	314	-
부채총계	**79,535**	**72,024**	**108,014**
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	145,348	131,099	111,477
이익잉여금	769,745	833,055	855,291
기타자본구성요소	-1,855	2,673	85,658
비지배지분	5,773	3,847	5,163
자본총계	**925,443**	**977,108**	**1,064,023**

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

06-2 연결포괄손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21
매출액	147,514	128,239	134,933	116,670	152,856
영업비용	109,469	101,881	108,863	99,014	141,885
영업이익	38,044	26,358	26,070	17,657	10,971
영업외손익	3,022	-1,372	-29,193	21,936	953
법인세차감전순이익	41,067	24,986	-3,123	39,592	11,924
법인세비용	10,984	6,449	-1,544	10,549	1,452
당기순이익	30,083	18,537	-1,579	29,043	10,472
비지배주주순이익	-1,077	-682	-1,540	407	-1,167
지배주주순이익	31,159	19,219	-39	28,636	11,638

COPYRIGHT(C) com2us Corp. ALL RIGHTS RESERVED.