



(주)컴투스
2020년 4분기 및 연간 경영실적

2021. 02. 09

com2US



Disclaimer

자료는 2020년 4분기 및 연결 실적에 대한 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계감사 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.



01-1 연간실적

[매출] 2020년 매출 전년대비 8.4% 증가한 5,089억원

- 서머너즈워의 글로벌 성과와 야구 라인업의 견조한 성장세로 전년동기 대비 성장 달성

[이익] 2020년 영업이익 1,129억원 (YoY 10.4% ↓)

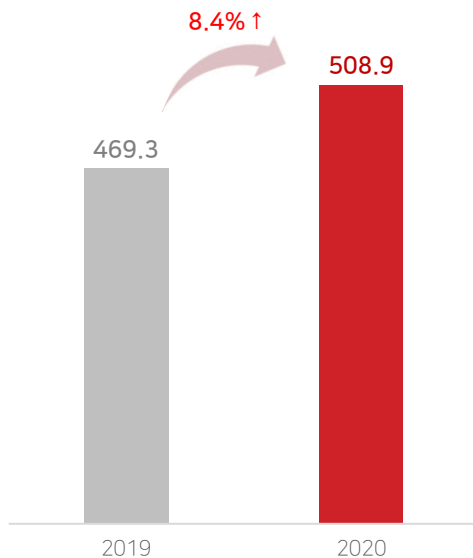
- 회사의 핵심 경쟁력 (브랜드, 개발인력 등) 강화를 위한 비용 증가로 영업이익 감소

[비용] 2020년 전체 비용 3,960억원 기록 (YoY 15.3% ↑)

- 브랜드 강화에 및 개발 인력강화 투자에 따라 비용 증가

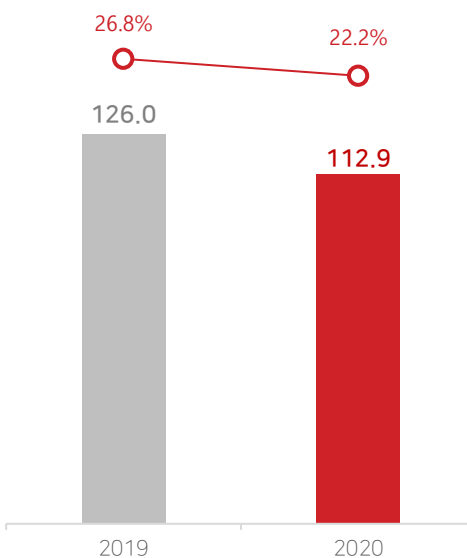
매출액

(단위: 십 억원)



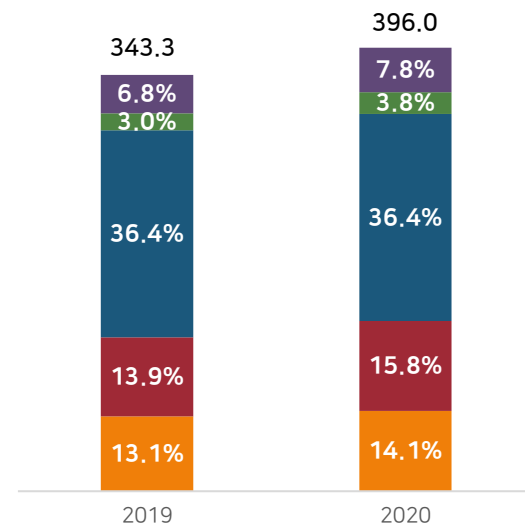
영업이익

(단위: 십 억원)



영업 비용 및 매출 대비 비중

■ 마케팅비 ■ 인건비 ■ 지급수수료 ■ 로열티 ■ 기타





01-2 분기실적

[매출] 4분기 매출 1,348억원 (YoY 11.2% ↑, QoQ 5.1% ↑)

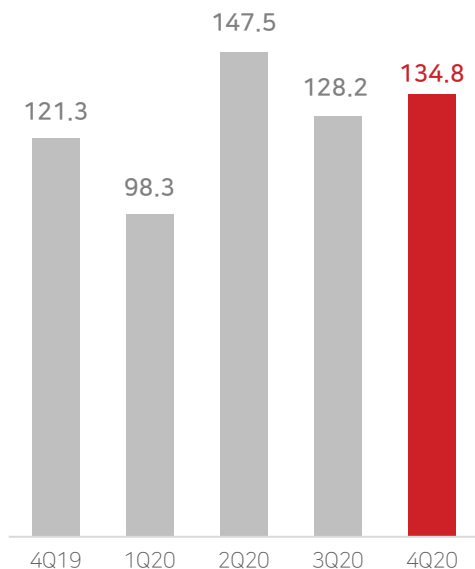
- 서머너즈 워의 글로벌 IP 경쟁력 기반으로 전략적 프로모션 운영에 따라 전년동기 및 전분기 대비 성장

[이익] 4분기 영업이익 248억원 (YoY 22.8% ↓, QoQ 5.8% ↓) / 순이익 -27억원 (YoY, QoQ 적자전환)

- 영업이익 : 인센티브 비용 및 연결 자회사 증가에 따른 인력증가 등의 영향으로 감소
- 순이익 : 환율 및 투자 자산 (자회사 등) 재평가 관련 영향으로 감소

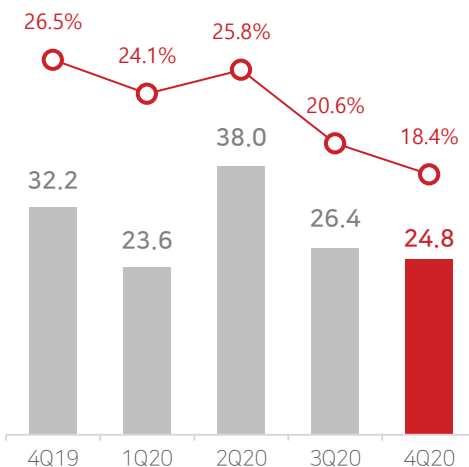
매출액

(단위: 십 억원)



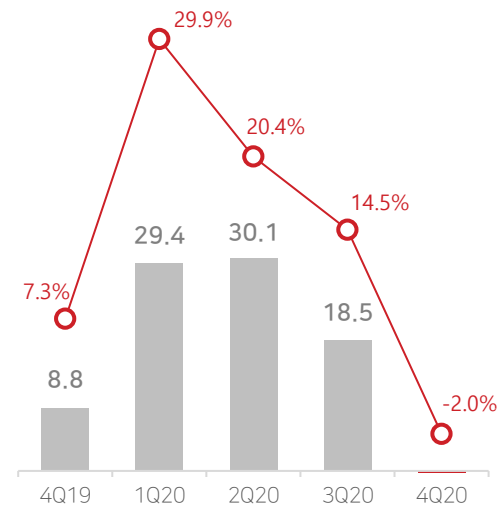
영업이익

(단위: 십 억원)



당기순이익

(단위: 십 억원)





01-3 매출분석

[글로벌 매출] 4분기 해외 1,070억원(YoY 13.3% ↑, QoQ 4.1% ↑), 국내 278억원 (YoY 3.9% ↑, QoQ 9.1% ↑)

- 서머너즈워 성수기 효과에 따라 해외매출 3개 분기 연속 1천억원 기록 (QoQ 4.1% ↑)

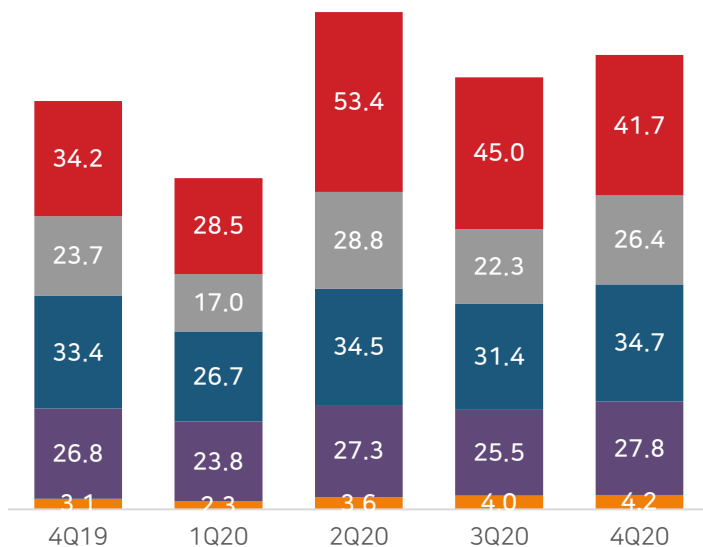
[지역별 비중] 유럽 및 아시아 지역 매출 성장에 따라 해외 매출 비중 80% 수준 견고하게 유지

- 지속적인 브랜드 강화를 통해 웨스턴 지역 매출 비중 50% 이상 유지

지역별 매출

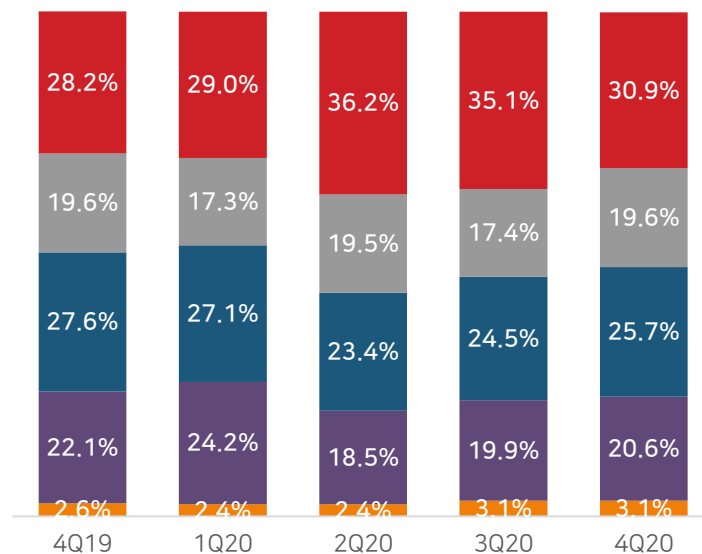
■ 기타 ■ 한국 ■ 아시아(한국제외) ■ 유럽 ■ 북미

(단위: 십 억원)



지역별 매출 비중

■ 기타 ■ 한국 ■ 아시아(한국제외) ■ 유럽 ■ 북미





01-4 비용분석

[마케팅 비] 성수기에도 불구하고 효율적인 마케팅 집행으로 전분기 대비 감소

[인건 비] 인센티브 관련 비용 및 자회사 편입에 따른 인력 강화로 증가

[로열티] 서머너즈 워 글로벌 IP 콜라보레이션 완료에 따른 로열티 안정화

■ 비용 Break Down

(십 억원)	4Q19		1Q20		2Q20		3Q20		4Q20		증 감	
매출액	121.3		98.3		147.5		128.2		134.8		YoY	QoQ
구분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중		
마케팅	14.6	12.0%	8.2	8.3%	21.1	14.3%	21.5	16.8%	20.7	15.4%	42.3%	-3.5%
인건비	18.2	15.0%	16.4	16.7%	20.3	13.8%	18.4	14.3%	25.3	18.7%	38.4%	37.3%
지급수수료	43.6	35.9%	37.2	37.9%	53.5	36.3%	45.9	35.8%	48.6	36.0%	11.5%	5.8%
로열티	2.8	2.3%	3.7	3.7%	4.4	3.0%	5.6	4.4%	5.5	4.1%	99.2%	-1.9%
기타	9.9	8.2%	9.2	9.4%	10.2	6.9%	10.5	8.2%	9.9	7.4%	0.0%	-5.3%
영업비용	89.1	73.5%	74.7	75.9%	109.5	74.2%	101.9	79.4%	110.0	81.6%	23.5%	8.0%

주) 상기 비중은 매출 대비 수치임



02-1 4분기 Review

■ 서머너즈 워

전략적인 프로모션과 새로운 패키지로 전년동기 대비 매출 11% 성장

- 4분기 월별 프로모션으로 매출 극대화
 - 글로벌 게임 IP컬래버레이션, SWC2020, 연말 패키지 등 판매
- SWC를 통한 글로벌 모바일 IP 경쟁력 공고
 - 월드컵파이널 글로벌 동접자 수 26만명, 생중계 조회 130만 기록
- 중국 판호 확보로 추가적인 성장동력 확보
 - 서머너즈워 중국 시장 확대 추진

■ 야구 라인업

다양한 콘텐츠 확보로 브랜드 가치 확장

- 컴투스 프로야구2020
 - 클럽 토너먼트 및 다양한 선수 추가 (레전드, 20년 골든 글로브 등)
 - 구장 그래픽 및 주요 연출 씬 교체 등 인게임 콘텐츠 강화
- MLB9이닝스20
 - 포스트시즌 기간 마케팅 집중 및 승부 예측 등 콘텐츠 추가
 - 11월 선수 모델링/애니메이션 등 그래픽 퀄리티 강화

■ 신작 출시(지역확산) 및 주요 이벤트

- 3종 게임 글로벌 출시 및 권역 확대
(히어로즈워 카운터어택, 슈퍼액션 히어로 리턴즈, 스카이랜더스)
- 서머너즈 워: 백년전쟁 CBT (11/21 ~ 11/30)
- 서머너즈 워 월드아레나 챔피언십 WORLD FINAL (11/21)
- 글로벌 야구 시뮬레이션 게임사 OOTP 인수 (10월)
→ 사업 다각화 및 글로벌 마케팅 노하우 공유로 시너지 극대화 추진





02-2 1분기 Preview

■ 서머너즈 워

'21년 글로벌 도약

- 콘텐츠 업데이트를 통해 서머너즈워 7주년 준비
 - 멀티 전투 도입으로 플레이 편의성 극대화
 - 신규 캐릭터 추가 및 아티팩트 리뉴얼
 - 유저 친화적 업데이트로 로열티 강화
- 글로벌 최대 게임 시장인 중국 내 사업 확장
 - 중국 로컬 안드로이드 마켓 협업 추진
 - 서머너즈워 중국 브랜드 마케팅 및 프로모션 강화
 - 중국 시장 내 성장 도모 및 서머너즈워 IP강화 추진

■ 야구 라인업

빠른 시장 대응으로 지속적인 성장 추진

- 컴투스 프로야구2021
 - 클럽 협동전, 실시간PVP 등 다수 신규 콘텐츠 추가
 - 국가대표 소집권, 레전드/시그니처 선수 등 성장요소 추가
- MLB9이닝스21
 - 세련된 UI 전면 리뉴얼로 게임 이미지 개선
 - 리그 마스터 모드 등 하드코어 유저 대상 콘텐츠 추가

■ 신작 출시(지역확산) 및 주요 이벤트

- 서머너즈 워: 백년전쟁 글로벌 사전예약 돌입 (1월 28일 ~)
- 버디크러시 글로벌 출시 완료 (2월 4일)
- 서머너즈 워: 백년전쟁 글로벌 출시 (4월 29일)
- 서머너즈 워 코믹스 시리즈 출시 (사전주문: 2월, 출시: 4월 28일)
- 게임 IP 기업 올렘 지분 인수 (1월 27일)
 - 크리티카, 루니아전기 등 PC IP 및 모바일 스튜디오 시너지 기대 (크리티카 IP 기반 Steam향 신작 게임 개발 중)





02-3 SW:백년전쟁- 글로벌 동시 출시

서머너즈 워: 백년전쟁, 4월 29일 글로벌 출시

글로벌 사전예약 200만명 돌파 ('21. 02. 08 기준)

주요 콘텐츠 강화 및 빠른 e스포츠화 등 다양한 출시/운영 전략 실행을 통해 글로벌 흥행성 고조

[CBT 결과]



Download

- 서버 오픈 1일차 구글 다운 10만+ 달성
- 서머너즈워 글로벌 IP경쟁력 검증



Global DAU

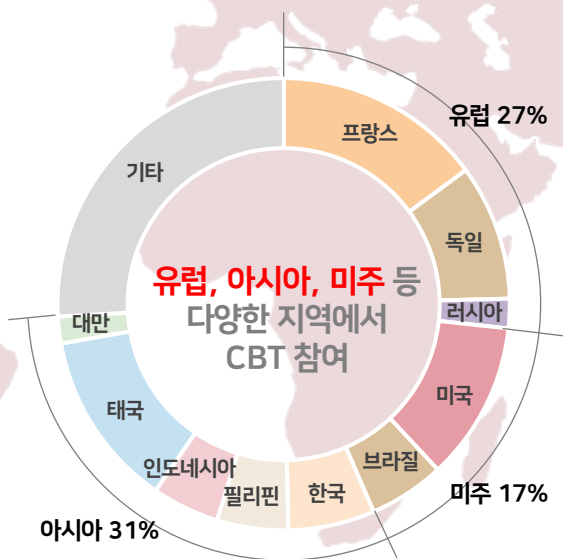
- 웨스턴 지역 높은 비중 기록
- 글로벌 성공 가능성 확보



Retention

- 핵심 지역 높은 평균 리텐션 확보
- 핵심 게임성에 대한 긍정적 피드백

[CBT DAU 지역별 비중]



* CBT 기간내 평균 DAU 기준

[출시 및 장기 운영 방향]



초반 플로우 개선 및 콘텐츠 지속 공급



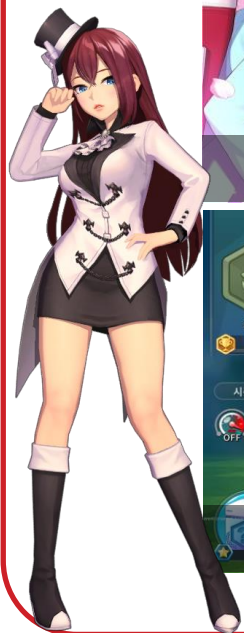
빠른 e스포츠화로 장기 PLC 강화



02-4 버디크러시- 글로벌 Tee off

캐주얼 골프 게임 버디크러시 2월 4일 글로벌 출시 완료

글로벌 사전예약 100만 기반으로 출시 후 한국, 태국 등 인기 게임차트 1위 달성을 통해 순조로운 글로벌 흥행 시작
다양한 PvP, PvE 콘텐츠 개발 및 비즈니스 모델 강화로 지속적인 사업적 성공 예상





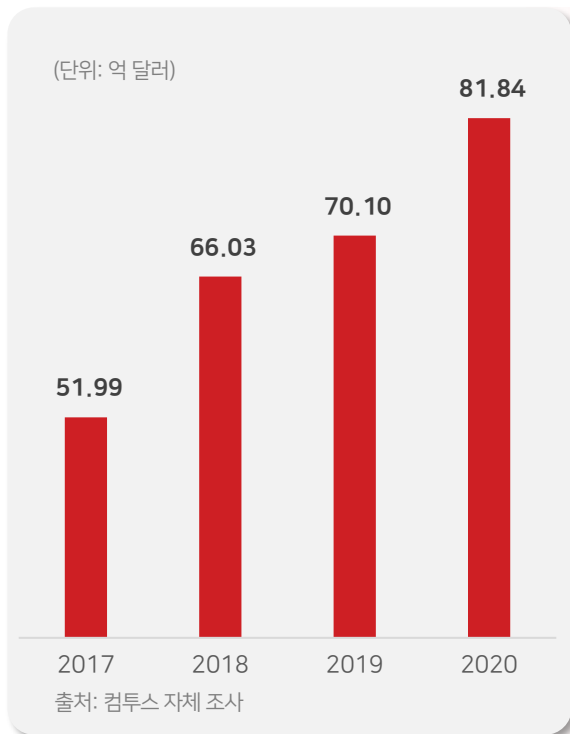
02-5 캐주얼 게임 사업 본격화

글로벌 3대 모바일게임 장르 중 하나인 캐주얼 게임 시장 진출 본격화

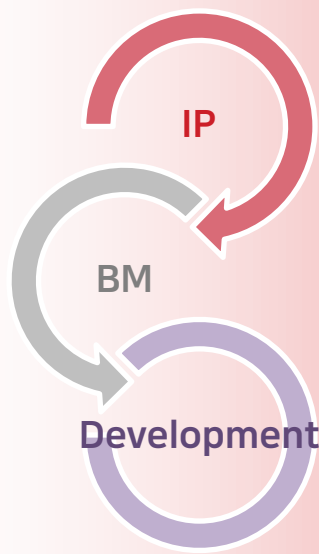
'20년 글로벌 모바일 캐주얼 게임 시장 규모는 약 82억 달러(전체 시장 비중 약 17%)

내외부 IP 를 활용한 '21년 10종 내외의 신작 출시 추진 (스토리픽 글로벌, 드래곤 스카이 후속작, 낚시의 신 후속작 등)

[글로벌 캐주얼 게임 시장 규모]



[주요 사업 전략]



- IP
 - 슈퍼액션히어로 등 다양한 기존 컴투스 IP를 활용
 - 다양한 장르의 IP 발굴
- 비즈니스 모델
 - 인앱 결제를 중심으로 광고 매출 추가
 - 높은 ROI 기반의 사업 구조
- 개발
 - 소수의 개발 인력으로 짧은 개발 기간 (4 ~ 5개월)
 - 낮은 개발 비용으로 다작 동시 개발 가능



02-6 게임 출시 및 지역 확대 일정

		FGT	CBT	LAUNCH
버디크러시	Sports(Golf)	완료	완료	'21 2월 4일 (글로벌 출시 완료)
서머너즈워:백년전쟁	실시간 대전 전략	'20.2Q (완)	'20. 11월	'21 4월 29일 (글로벌 출시)
서머너즈워:크로니클	MMORPG	'20.3Q (완)	'21.3Q	'21. 4Q
워킹데드 모바일 게임	혼합장르 RPG	-	-	'21. 2H
제노니아 MMORPG	MMORPG	-	-	'22
캐주얼 게임		'21년 연간 10종 내외 출시 (스토리픽 글로벌, 드래곤 스카이 후속작, 낚시의 신 후속작 등)		
OOTP 22 (한국어 포함)	야구 시뮬레이션	-	-	'21 3월 한국어 업데이트 (4월)



03-1 연결재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2018	2019	2020	구 분	2018	2019	2020
유동자산	774,007	765,543	716,119	유동부채	63,225	70,736	67,934
현금 및 현금성자산	32,804	35,695	59,374	기타유동채무	34,191	33,588	40,133
채무상품	236,000	155,000	97,000	단기차입금	-	-	1,100
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	-	4,992	4,984	당기법인세부채	20,400	26,716	16,044
금융기관예치금	428,246	504,967	485,636	유동충당부채	197	-	66
매출채권	52,748	48,738	53,485	기타유동부채	8,436	10,433	10,591
기타채권	16,674	7,519	4,797	비유동부채	1,580	8,799	6,143
기타유동자산	7,534	8,633	10,842	장기기타채무	1,457	7,666	5,215
비유동자산	135,294	239,435	334,974	기타비유동금융부채	13	37	23
당기손익-공정가치금융자산	76,680	151,636	201,076	이연법인세부채	110	446	-
기타포괄손익-공정가치금융자산	9,612	7,924	17,958	비유동충당부채	-	649	905
장기금융기관예치금	-	-	5,000	부채총계	64,804	79,535	74,077
장기기타채권	698	9,174	10,206	자본금	6,433	6,433	6,433
관계기업에 대한 투자자산	14,377	8,042	8,668	기타불입자본	163,289	145,348	131,099
이연법인세자산	-	-	1,179	이익잉여금	675,166	769,745	831,781
기타비유동자산	106	111	3,391	기타자본구성요소	-845	-1,855	3,734
유형자산	2,949	14,538	12,954	비지배지분	454	5,773	3,968
투자부동산	28,809	28,170	27,532	자본총계	844,497	925,443	977,016
무형자산	2,064	19,839	47,010				
자산총계	909,301	1,004,978	1,051,093				



03-2 연결포괄손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	4Q19	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20
매출액	121,266	98,303	147,514	128,239	134,820
영업비용	89,079	74,658	109,469	101,881	109,987
영업이익	32,187	23,645	38,044	26,358	24,834
영업외손익	-8,418	17,010	3,022	-1,372	-28,102
법인세차감전순이익	23,769	40,655	41,067	24,986	-3,268
법인세비용	14,974	11,266	10,984	6,449	-526
당기순이익	8,795	29,389	30,083	18,537	-2,743
비지배주주순이익	-1,103	-635	-1,077	-682	-1,417
지배주주순이익	9,898	30,024	31,159	19,219	-1,326