



(주)컴투스
2019년 1분기 경영실적
2019. 05. 10

com2US



Disclaimer

본 자료는 2019년 1분기 및 연간 실적에 대한 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 당사 내부의 가결산 자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계감사 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 도출될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 본 자료에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자 책임은 전적으로 투자자 본인에게 있음을 알려 드립니다. 아울러 본 자료에 변경 내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 Update해서 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려 드립니다.



목 차

1. 재무분석

- 1-1. 글로벌 실적
- 1-2. 매출 분석
- 1-3. 비용 분석

2. 사업 전략

- 2-1. 서머너즈워 유저 저변 확대 전략 (2019)
- 2-2. 서머너즈워 게임 라이프 사이클(GLC) 확장 전략
- 2-3. 스카이랜더스 확장 전략 (2019)
- 2-4. 야구 라인업 성장 가속화
- 2-5. M&A를 통한 신규 성장동력 확보
- 2-6. 신작 라인업



01-1 글로벌 실적

[매출] 1분기 매출 1,077억원 (YoY 5.5% ↓, QoQ 13.0% ↓)

- 주요 게임 업데이트 일정 및 비수기 영향으로 전년동기 대비 감소

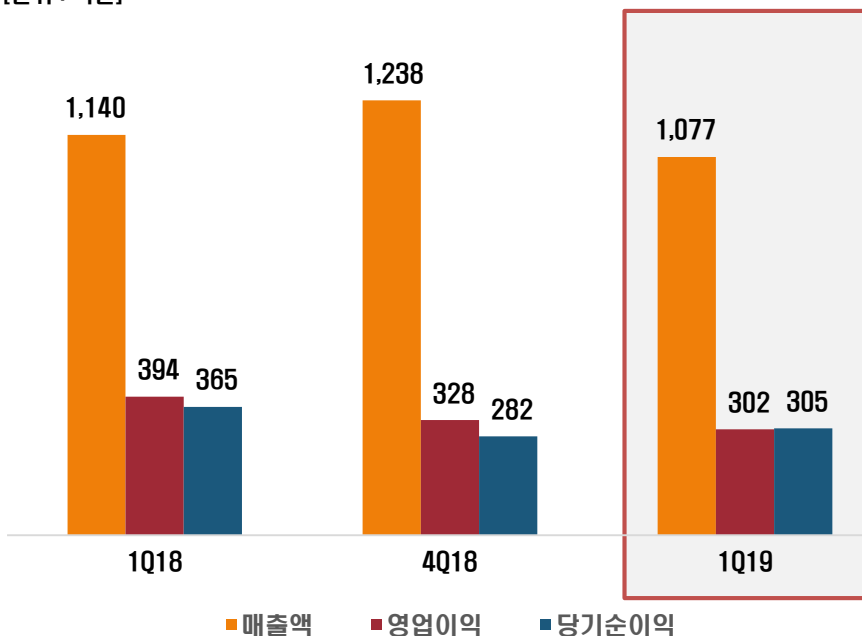
[이익] 1분기 영업이익 302억원 (YoY 23.5% ↓, QoQ 7.9% ↓) / 순이익 305억원 (YoY 16.6% ↓, QoQ 7.9% ↑)

- 영업이익 : 효율적인 비용 관리로 영업이익률 전분기 대비 1.5%p 개선

- 순이익 : 기말 환율 변동에 따른 외환관련 이익 증가로 전분기 대비 증가

손익

[단위 : 억원]



구분	1Q18	4Q18	1Q19	YoY	QoQ
매출액	1,140	1,238	1,077	-5.5%	-13.0%
영업이익	394	328	302	-23.5%	-7.9%
당기순이익	365	282	305	-16.6%	7.9%
영업이익률	34.6%	26.5%	28.0%		
순이익률	32.0%	22.8%	28.3%		



01-2 매출 분석

[글로벌 매출] 1분기 해외 875억원 (YoY 10.1% ↓, QoQ 14.3% ↓), 국내 202억원 (YoY 20.8% ↑, QoQ 6.7% ↓)

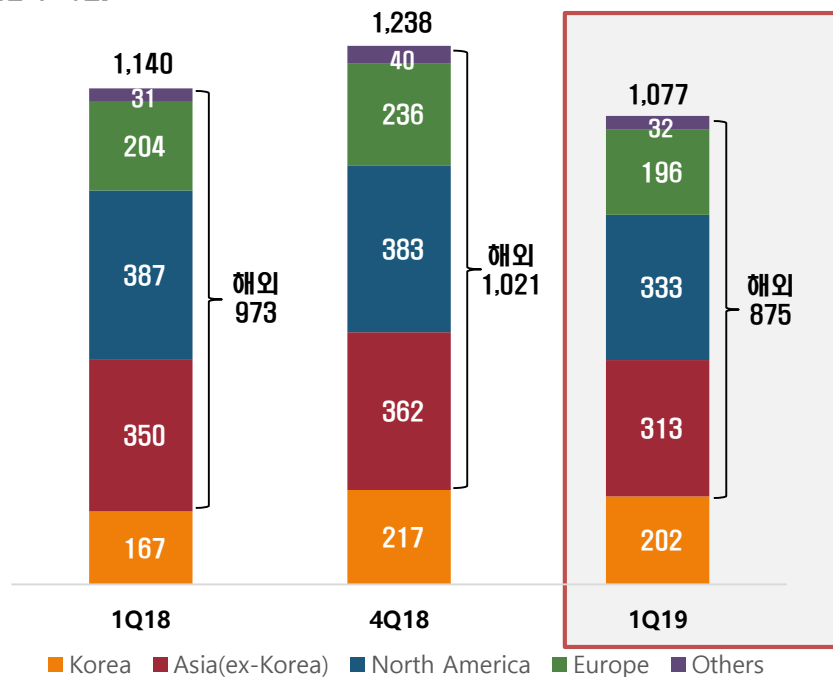
- 야구라인업의 성장세로 국내 매출 성장

[지역별 비중] 해외시장 비중은 80% 이상을 유지하며 해외 시장 경쟁력 지속 강화

- Western 지역 강세 지속 유지

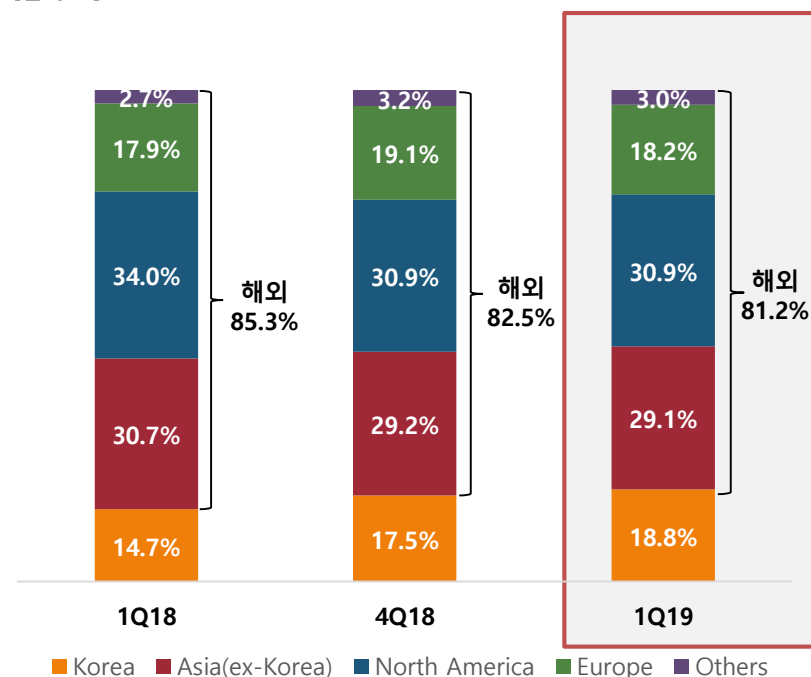
지역별 매출 추이

[단위: 억원]



지역별 매출 비중

[단위: %]





01-3 비용 분석

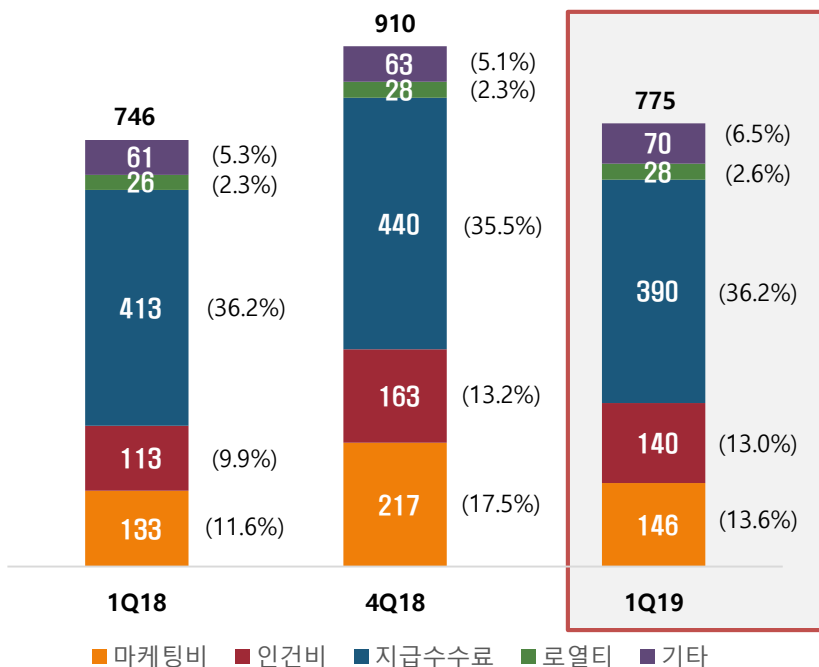
[마케팅비] 기저효과로 QoQ 감소, 신작 출시 영향으로 YoY 증가

[인건비] 인센티브 등 일회성 비용 감소에 따라 QoQ 감소, 인력 충원에 따른 YoY 증가

[지급수수료] 매출과 연동하여 QoQ, YoY 감소

비용

[단위 : 억원, (매출액 대비 %)]



구분	1Q18	4Q18	1Q19	YoY	QoQ
마케팅비	133	217	146	10.1%	-32.6%
인건비	113	163	140	23.6%	-14.1%
지급수수료	413	440	390	-5.4%	-11.3%
로열티	26	28	28	6.6%	0.9%
기타	61	63	70	16.1%	12.5%
총 영업비용	746	910	775	3.9%	-14.8%



02-1 사업 전략 서머너즈워 유저 저변 확대 전략 (2019)

■ 서머너즈워 5주년 글로벌 캠페인 본격화로 DAU 증가 추진

“서머너즈워 출시 5주년”

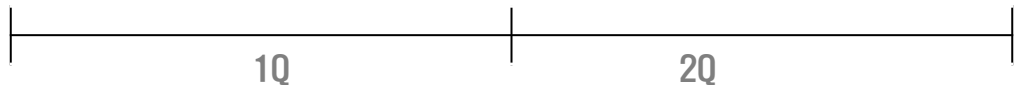
- 대규모 업데이트
: 6월 차원홀 업데이트 실시
- 글로벌 브랜드 마케팅
: 휴면 유저 복귀 캠페인
- 출시 5주년 이벤트
: 유튜브 채널, SWC 등 유저 소통 강화

Core target
글로벌 1억 다운로드 내 휴면 유저

DAU
+20%



DAU Curve





02-2 사업 전략 서머너즈워 게임 라이프 사이클(GLC) 확장 전략

■ 중장기 글로벌 성장을 위한 게임 라이프 사이클 확대 및 강화

■ Core 유저 케어 강화

- 글로벌 유저 참여 캠페인 추진
(월드투어, SW토너먼트, 유저 간담회, SWC2019)
- 게임을 넘어서 글로벌 유저가 즐길 수 있는 놀이문화로 발전

GLC 확장 선순환 구조 구축





02-2 사업 전략 서머너즈워 게임 라이프 사이클(CLC) 확장 전략

■ IP기반 콘텐츠 확장으로 글로벌 IP 경쟁력 강화





02-3 사업 전략 스카이랜더스 확장 전략 (2019)

■ 스카이랜더스의 강화된 게임성을 기반으로 서비스 지역 확대



아시아 지역 진출

- 다양한 패키지(영혼석, 게임 내 재화 등)
추가로 실적 기반 확보

BM 강화

콘텐츠 확보

- PVE 콘텐츠(혼돈의 전당, 경험치 던전,
길드 콘텐츠(길드 공성전, 길드 아레나)
다양한 콘텐츠 확보

2분기 대규모 업데이트

- 성장 동선 및 속도감 개선
- 길드전 추가를 통한 PVP 고도화
- 신규 성장 및 파밍 시스템 추가
- 신규 캐릭터, 던전 등 콘텐츠 확장





02-4 사업 전략 야구 라인업 성장 가속화

야구 시즌 개막과 함께 야구 라인업 실적 가속화 → 꾸준한 성장 유지 전망

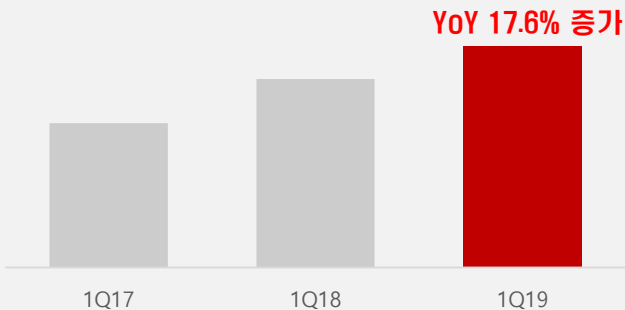
MLB라인업 성장 전략

- 신규 유저의 접근성 강화 및 기존 유저를 위한 가이드 미션 보상 추가
- Live선수를 활용한 '라이브 라인업' 콘텐츠 추가
- 골든글러브 팀, 신규 선수 스킨 추가 (9이닝스 GM)

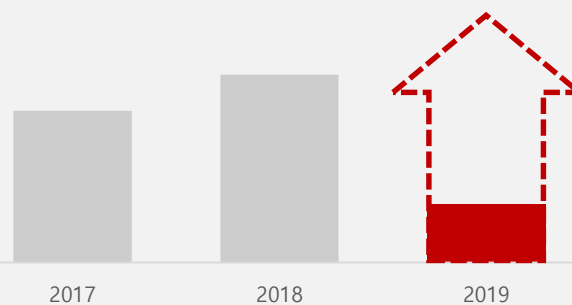
컴프야 라인업 성장 전략

- 선수를 탐색하고 영입하는 스카우트 시스템 신규 추가
- 더욱 현실감을 느낄 수 있는 그래픽 퀄리티 상향 업데이트 계획
- FA선수, 토큰 활용 선수 등급 상향 시스템 등 신규 콘텐츠 추가 (컴프매)

[야구 라인업 분기별 매출 추이]



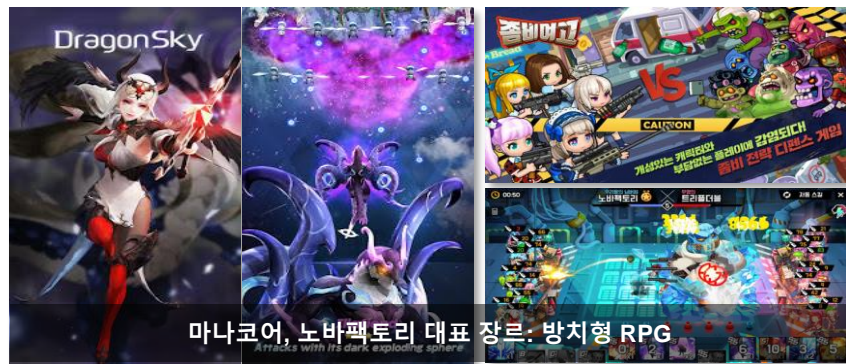
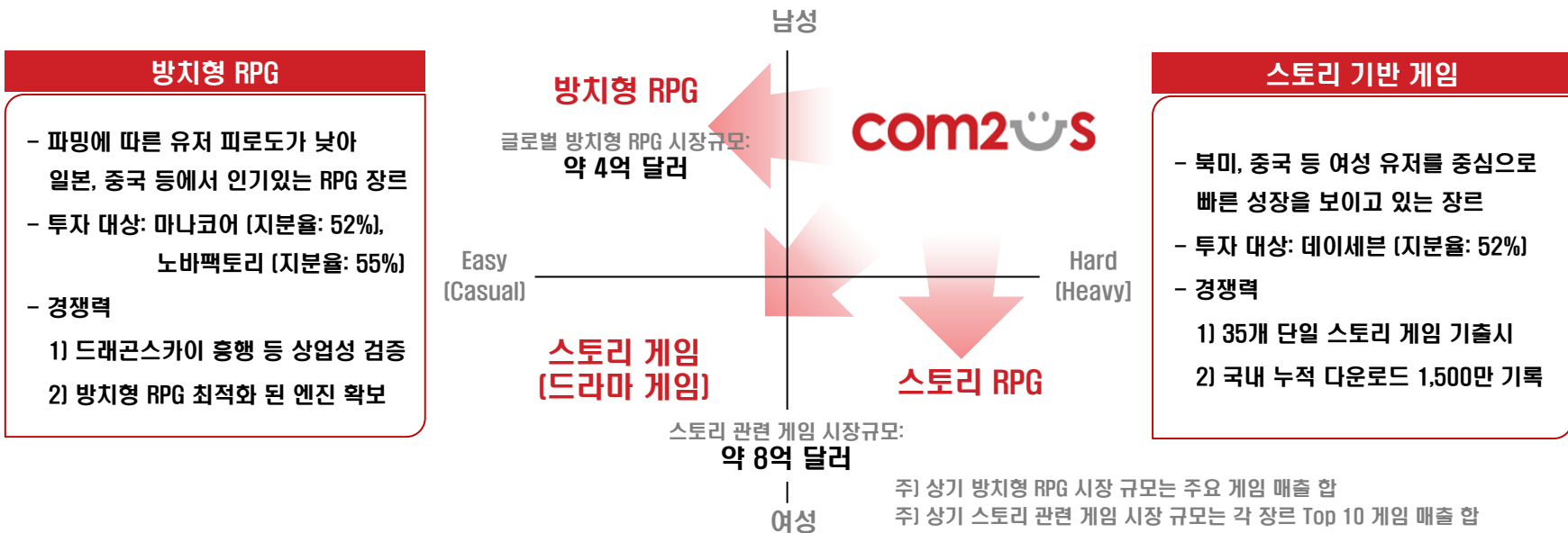
[야구 라인업 연간 매출 추이]





02-5 사업 전략 M&A를 통한 신규 성장동력 확보

■ 신규 장르 진출 및 유저 확대를 위해 M&A 단행 → 하반기 성장 기여 전망





02-6 사업 전략 신작 라인업

버디크러시 글로벌 모바일 골프 게임 시장 공략 위해 3분기 동남아 출시

Genre | Casual Golf

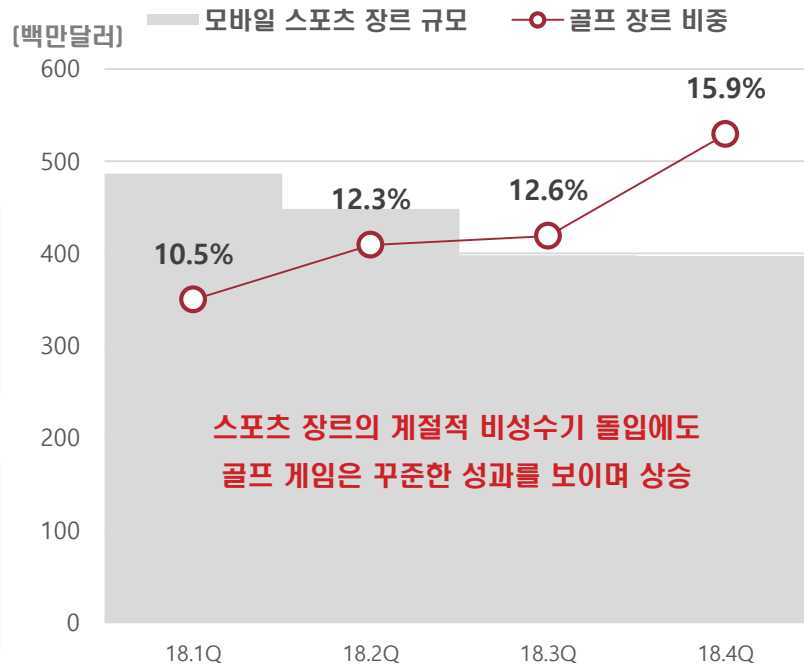


■ 골프 장르 인기 지역인 동남아에서 게임성 先검증

- 빠른 템포의 실시간 대전으로 게임 재미 확보
 - BM강화 및 후반 콘텐츠 추가로 장기 리텐션 확보
- 버디크러시 흥행 성공 가능성 ↑



스포츠 장르 내 골프 게임 비중 추이



스포츠 장르의 계절적 비성수기 돌입에도
골프 게임은 꾸준한 성과를 보이며 상승

주) 상기 스포츠 장르 시장 규모는 글로벌 Top 200게임 중 스포츠 게임 매출
주) 상기 데이터는 모바일 골프 게임 4종 매출 합산



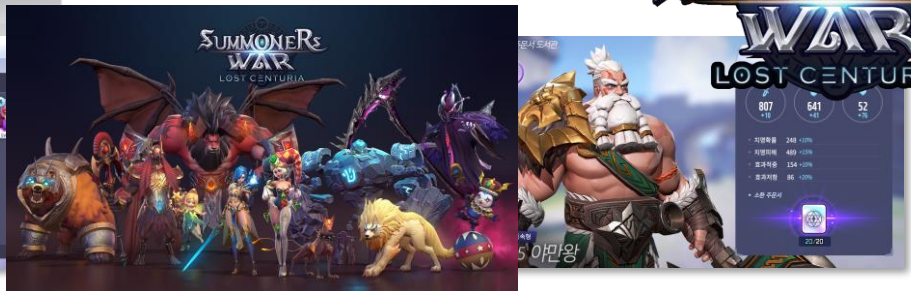
02-6 사업 전략 신작 라인업

서머너즈워:백년전쟁 서머너즈워 세계관 계승, 전투 자체에 중점을 둔 차세대 실시간 전략 게임 (2019 FGT)

Genre | RTS



- 서머너즈 워 원작 턴제 RPG의 전략성을 실시간 전투로 구현
- 여러명의 소환사들과 함께 영지를 운영 및 확장
- 자동 전투를 배제한 짧고 강렬한 게임 플레이
- 원작 몬스터들을 8등신의 색다른 아트 워크로 표현 및 재해석





02-6 사업 전략 신작 라인업

서머너즈 워 MMORPG 글로벌 1억 다운로드 IP 서머너즈워의 신개념 MMORPG (2019 출시 목표)

Genre | MMORPG

게임 차별화 포인트에 대한 완성도 향상

공략 콘텐츠의 전략성 및 전투 연출 강화

소환수 사용 방식 다각화

소환사, 소환수 커스터마이징 및 연계 요소 강화

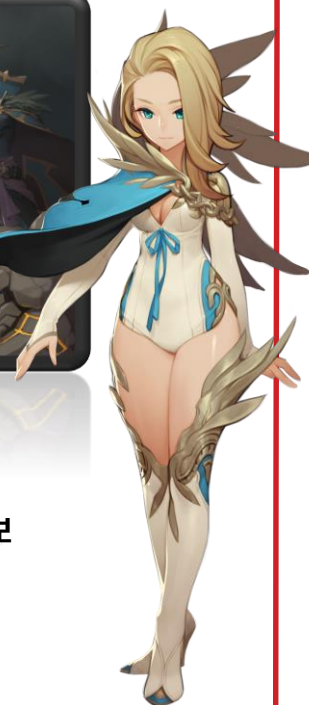
서머너즈워의 게임성과 가치를 계승한 MMORPG 콘텐츠 구성

서머너즈워 세계관 기반의 확장된 스토리텔링

세계관을 기반으로 전투 외 다양한 플레이 요소 추가



Next Step



콘텐츠 기반 시스템 완성도 강화

소환사, 소환수 장비 시스템의 다양성 확보

소환수 시 및 스킬 연계 고도화

PVP, 레이드 등 플레이 콘텐츠 추가

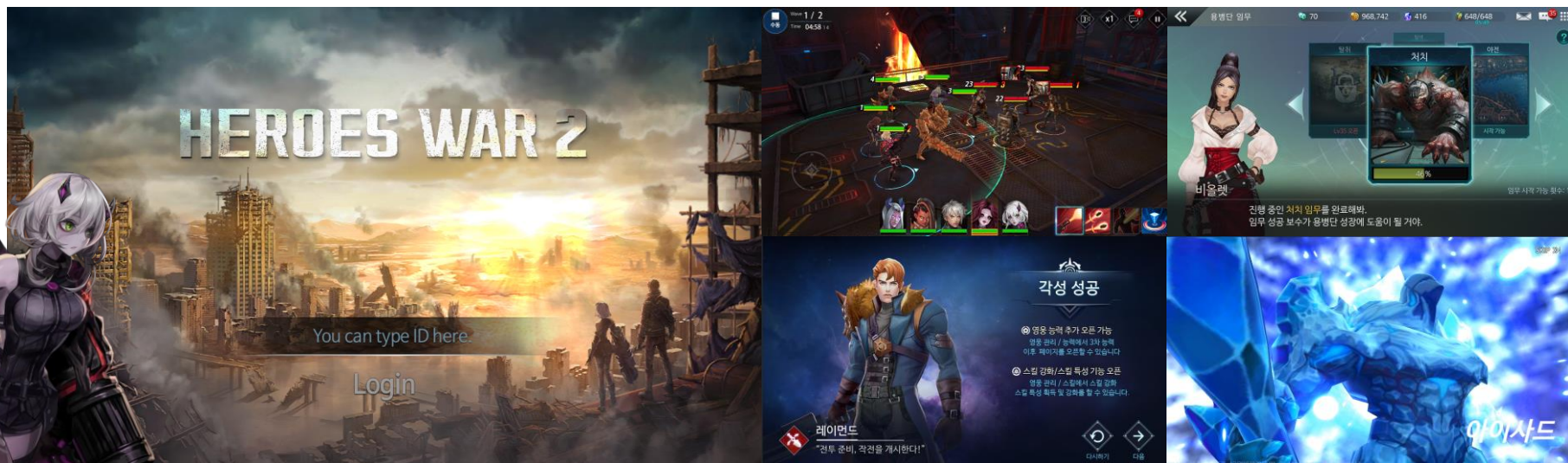
플레이 다양성을 위한 신규 소환사 추가



02-6 사업 전략 신작 라인업

히어로즈워 2 디스토피아적 세계관의 그래픽과 매력적 캐릭터가 돋보이는 RPG (2019 출시 목표)

Genre | RPG



- 다양한 스킬의 영웅들을 조합하여 나만의 전략으로 용병단을 성장시키는 플레이
- 교차되는 서로 다른 두 영웅의 이야기 속에 펼쳐지는 세기말 서사시
- 이동을 통한 범위 스킬 활용으로 전략성을 극대화한 신개념 턴제 RPG