



티쓰리 FY26 1Q

Investment Presentation

Investor Relations 2026

June, 2026

© T3 Entertainment Inc. All Rights Reserved

본 자료는 주주 및 투자자의 공정한 투자를 위한 정보제공 목적으로 작성되었습니다.

본 자료에 포함된 모든 정보는 당사가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보를 기반으로 작성되었으며, 당사는 자료의 수정 혹은 변경에 대한 고지 의무 및 책임이 없습니다. 또한 본 자료는 외부 감사인의 검토 또는 감사 과정에서 변경될 수 있습니다. 따라서 본 자료를 기반으로 한 투자 손실에 대하여 당사는 일체의 책임이 없으며, 어떠한 경우에도 고객의 투자결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

본 자료는 비영리 목적으로 출처 표시 시 내용 변경 없이 사용 가능하며, 회사의 사전 승인 없이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 금지됩니다.

TABLE OF CONTENTS

Chapter 01.

T3 Overview



Chapter 02.

Business & Financial Results

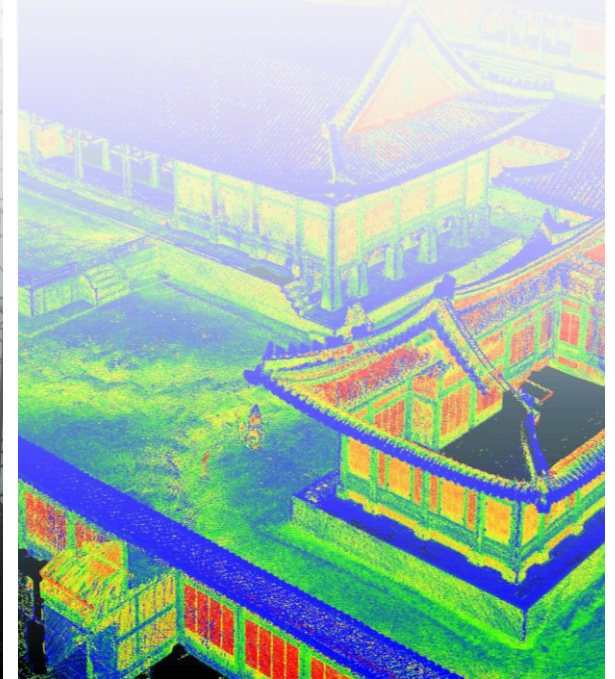


Chapter 03.

Capital Allocation Strategy



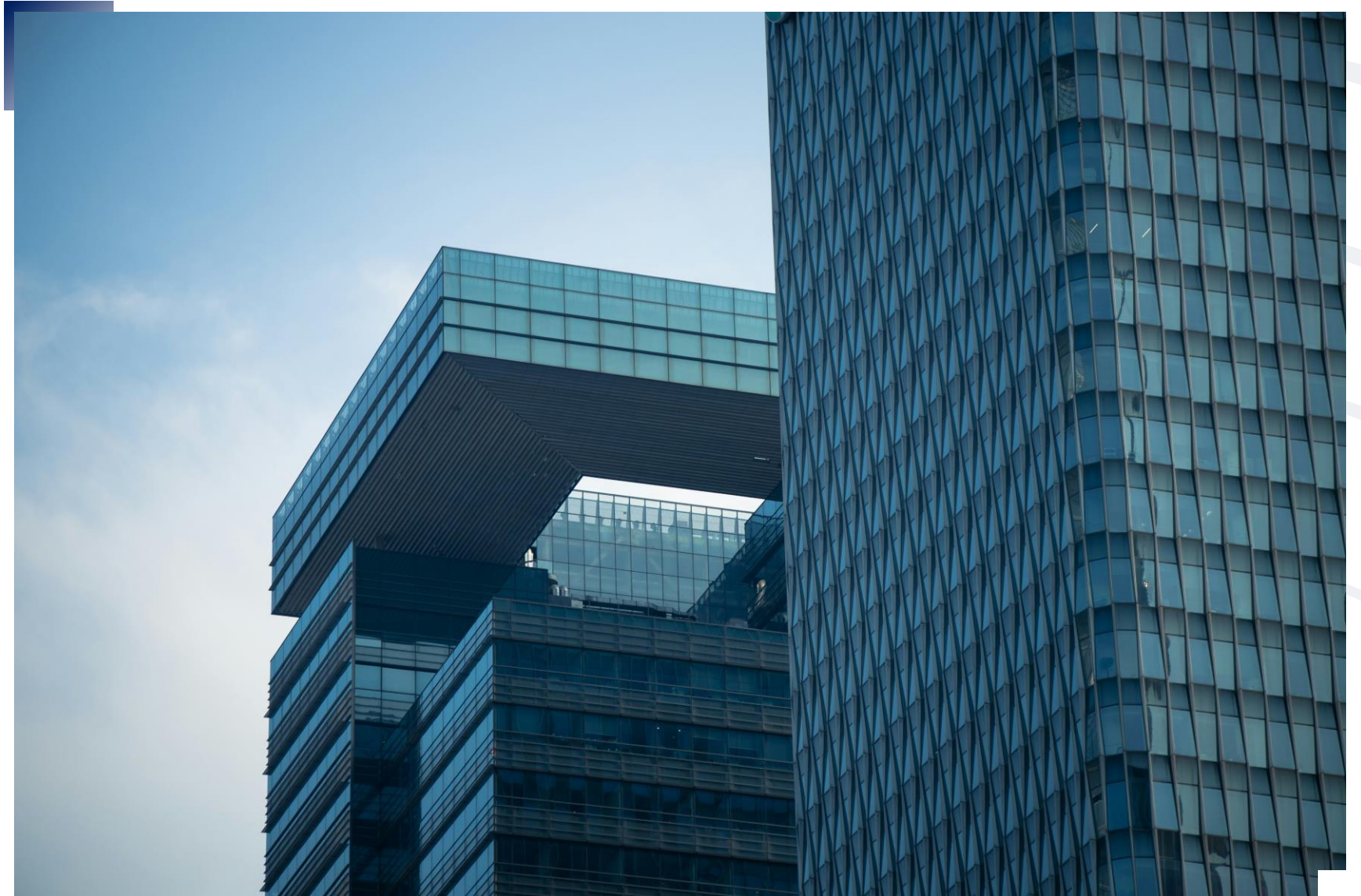
Appendix



Chapter 01

T3 Overview

- 01. 회사 소개
- 02. 회사 히스토리
- 03. 투자 하이라이트





01 회사 소개

안정적 글로벌 IP 기반 게임 서비스 및 솔루션, 벤처투자 사업 등 영위

해외 로열티 매출 90% 이상의 안정적인 Cash Flow를 기반으로 솔루션 및 벤처투자 등 사업 포트폴리오 확장

회사 개요¹⁾

회사명/상장명	주식회사 티쓰리엔터테인먼트 / 티쓰리
대표이사	홍민균
설립일/상장일	2000년 4월 / 2022년 11월
자본금	68.7억원
임직원 수	90명

주주 구성 (2026.03.31)

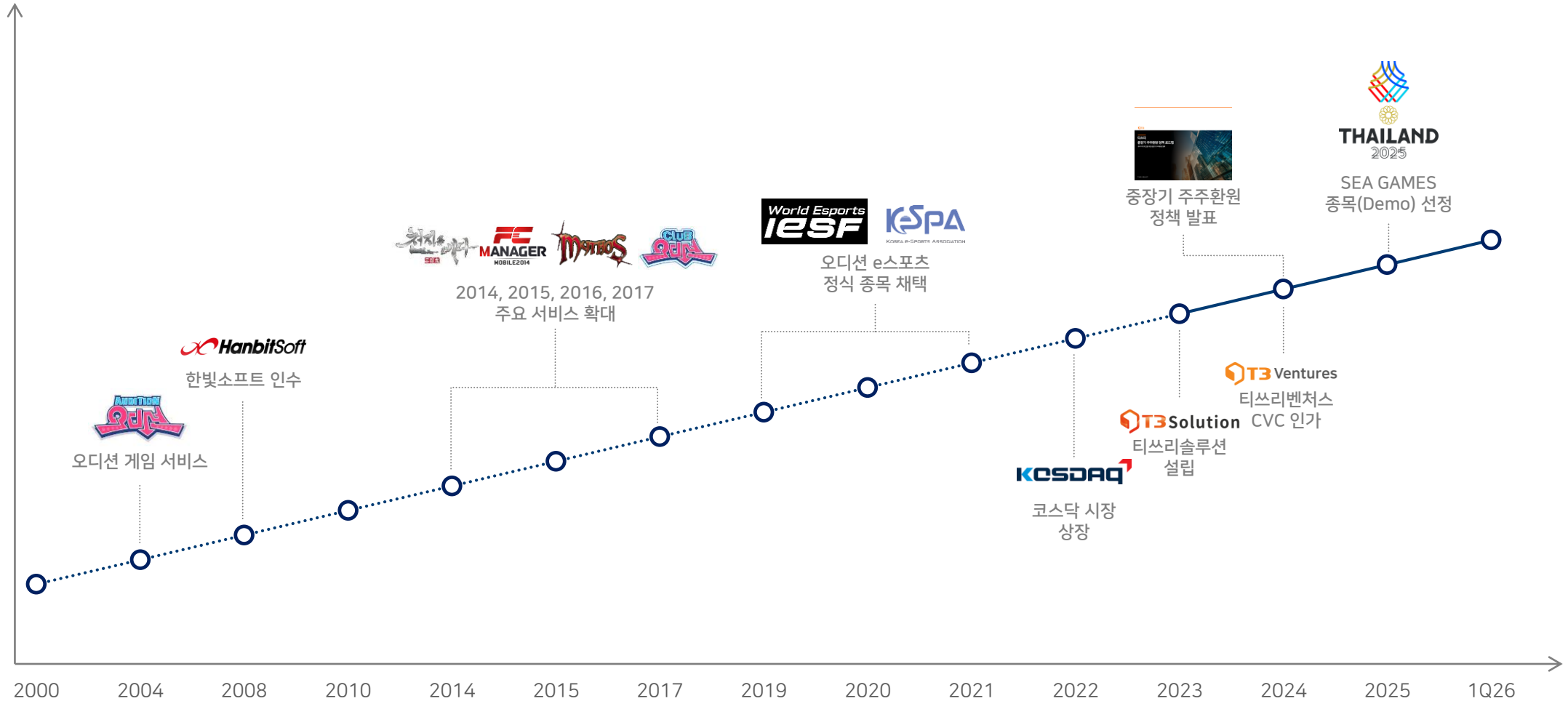
주주명	주식수 (단위: 주)	지분율(단위: %)
최대주주 등 (incl. 특수관계인)	19,535,150	35.5%
기관투자자	11,490,483	20.9%
자기 주식	3,909,714	7.1%
기타 주주	20,066,373	36.5%
발행주식수(합계)	55,001,720	100.0%

사업 부문



1) 2026년 3월 31일 기준

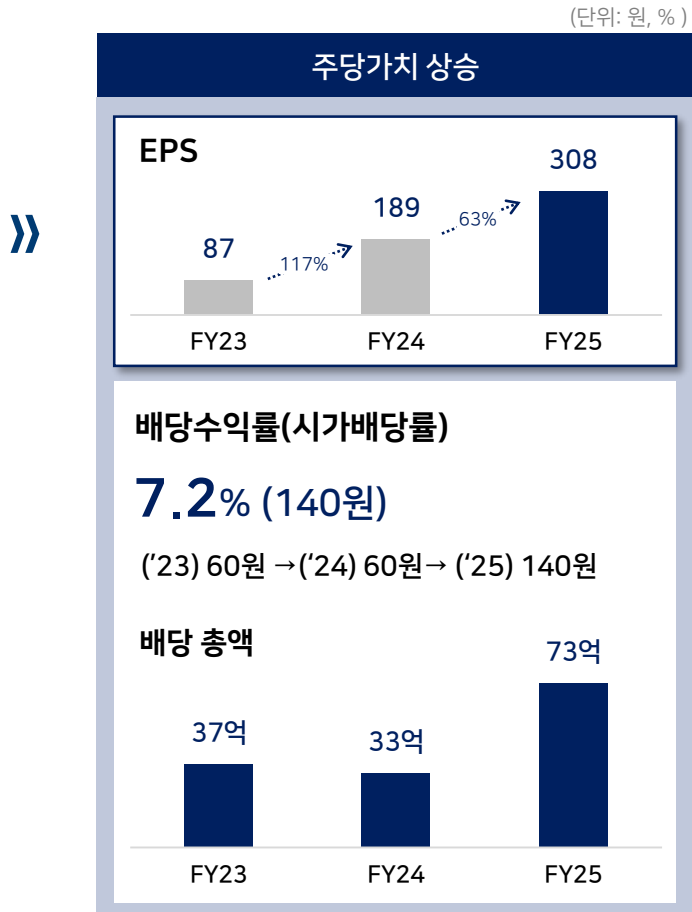
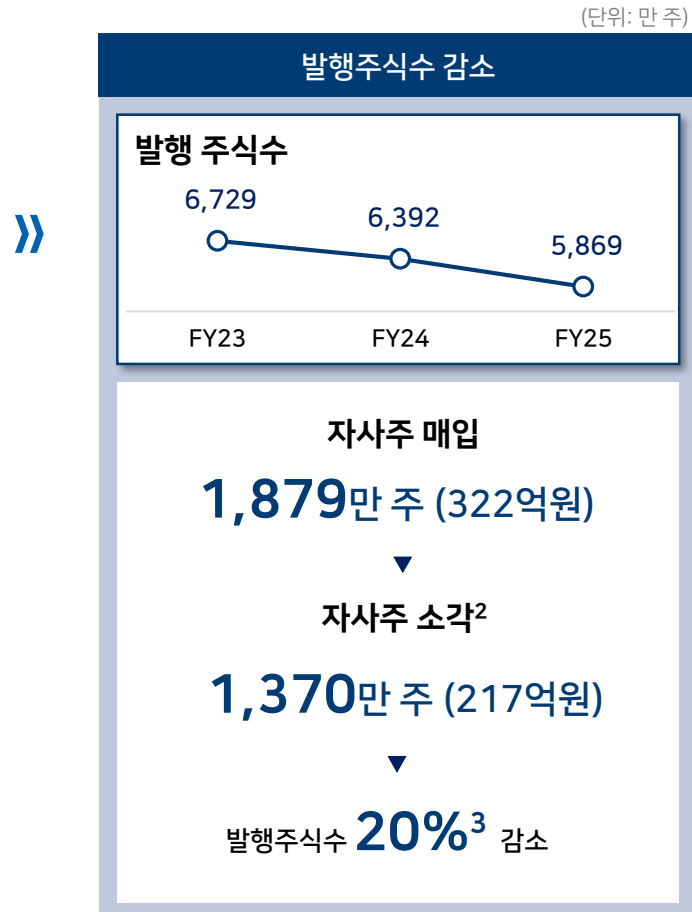
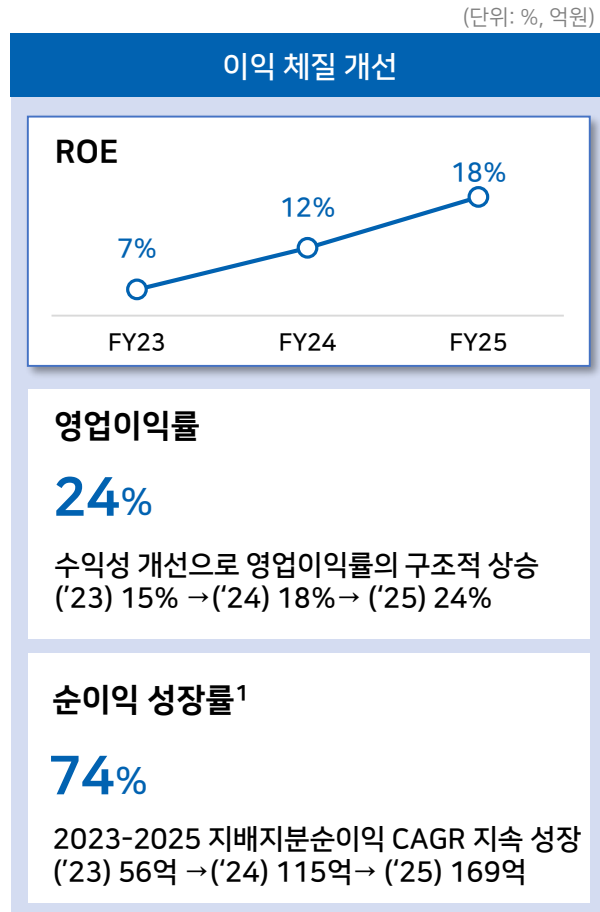
02 회사 히스토리



03 투자 하이라이트 (IR Summary)

지속적 이익 성장 + 발행 주식수 감소를 통해 3년간 EPS 3.5배 성장

해외 90% 매출 고마진 IP 기반의 Cash Flow와 신사업 성장 + 적극적인 자본 재배치에 따른 구조적 EPS 성장

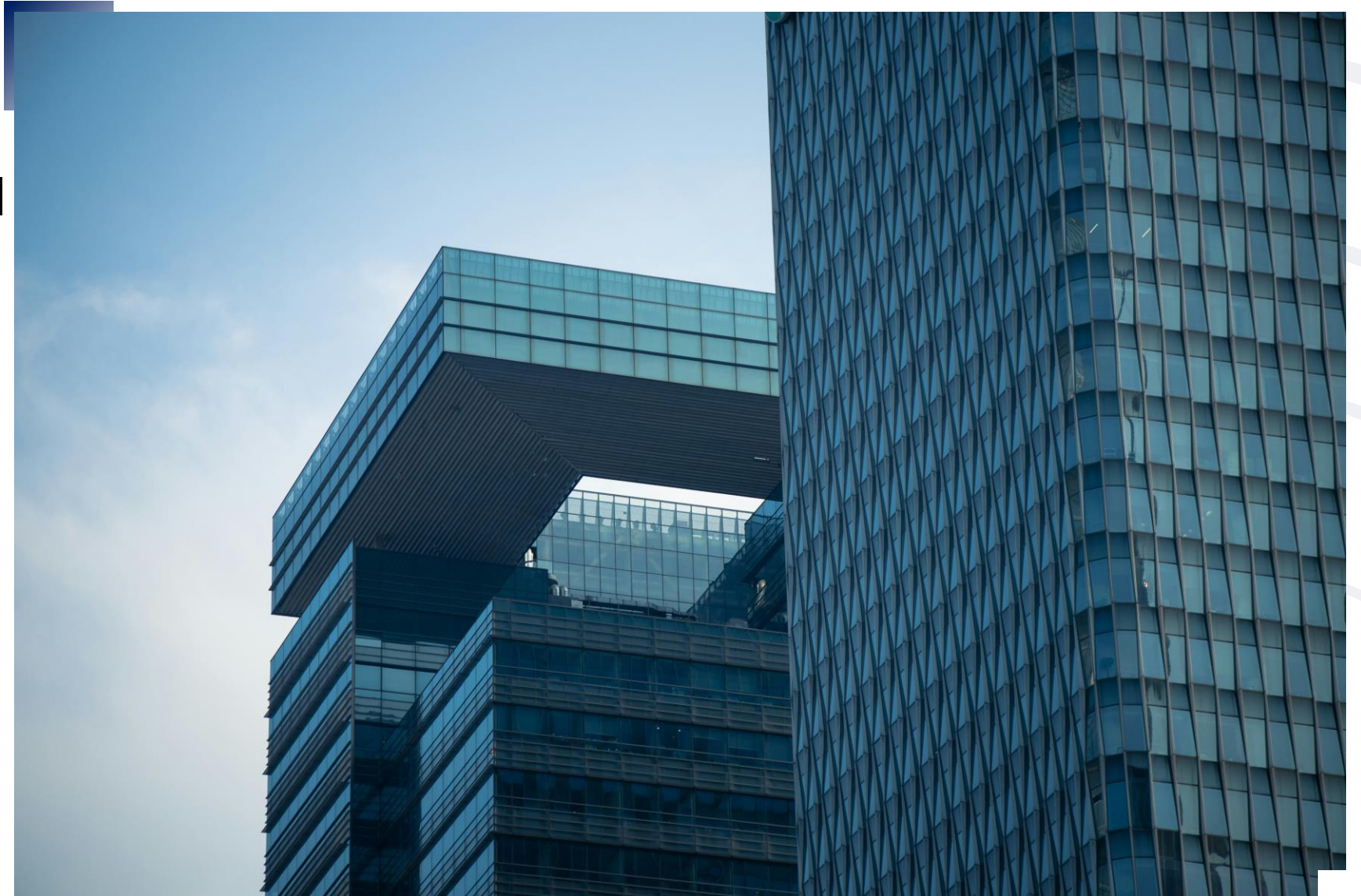


1) 2023년부터 2025년의 기간을 기준으로 하여 지배지분순이익의 연평균 성장률 산출; 2) 2024년 ~ 현재(2026년 5월) 자사주 소각 공시 누적 기준; 3) 상장 이후 전체 누적 발행주식수 69,221,220주 → 55,521,220주(26년 5월 현재 기준)

Chapter 02

Business & Financial Results

- 01. 오디션 IP 개요
- 02. 안정적 IP 기반 Cash flow 구조
- 03. 3개년 경영성과
- 04. FY26 1분기(QTD) 실적 요약
- 05. 안정적인 재무구조



01 오디션 IP 개요

2004년 출시 후 22년간 서비스를 지속한 PC 기반 리듬 액션 게임 오디션

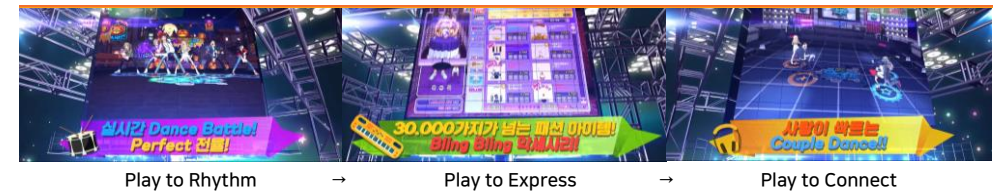
캐릭터 커스터마이징과 커뮤니티 기능, 리듬게임을 기반으로 하는 글로벌 서비스 커뮤니티

Audition PC



IP Highlights

- 전 세계 누적 8억 명 규모의 글로벌 커뮤니티를 보유한 리듬 게임 IP
- 장르 유행에 상대적으로 덜 민감한 커뮤니티 중심 서비스 구조
- 소셜 Lock-in 기반 리텐션이 높은 콘텐츠 소비형 비즈니스 모델
- 장기 이용자 비중 확대로 안정적인 라이브 사이클(Live Cycle) 유지
- 글로벌 리듬 액션 장르 선도, 정식 e-Sports 종목 채택된 유일한 리듬댄스게임



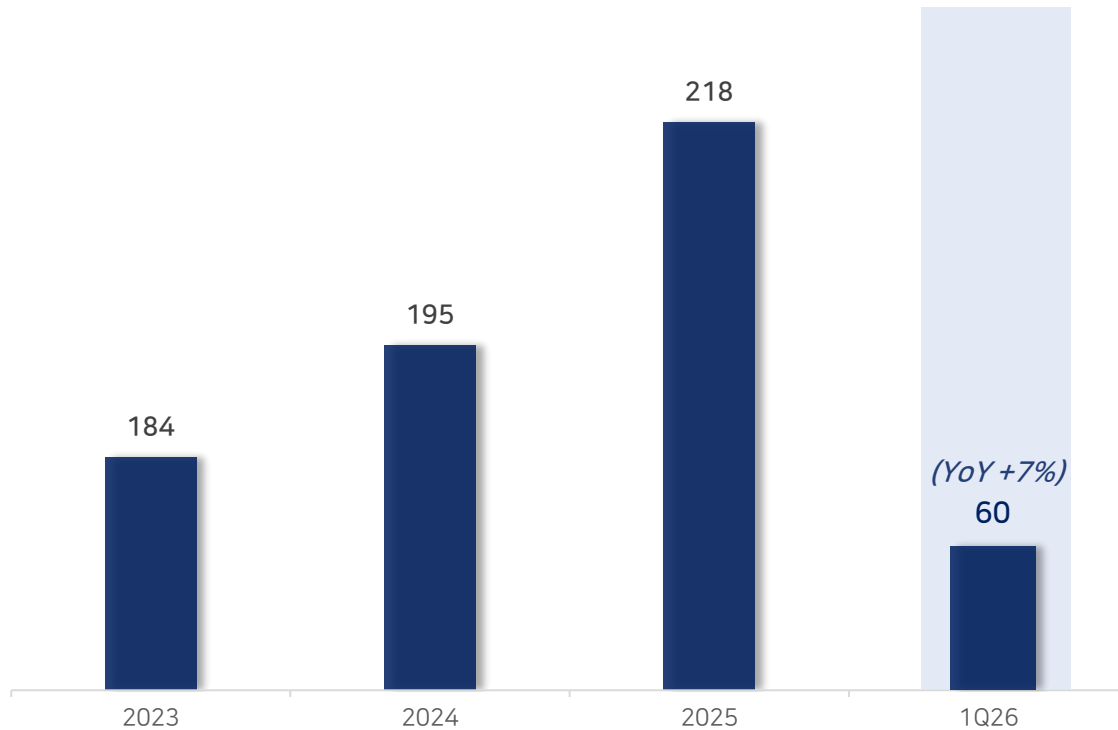
02 안정적 IP 기반 Cash flow 구조

해외 매출 비중 90% 이상, 장기 안정적인 라이브 서비스 기반 실적 안정성 + α

주요 해외 국가의 IP 저변 확대, 라이브 서비스 관리 및 현지화 노력에 따라 지속적인 성장세 지속

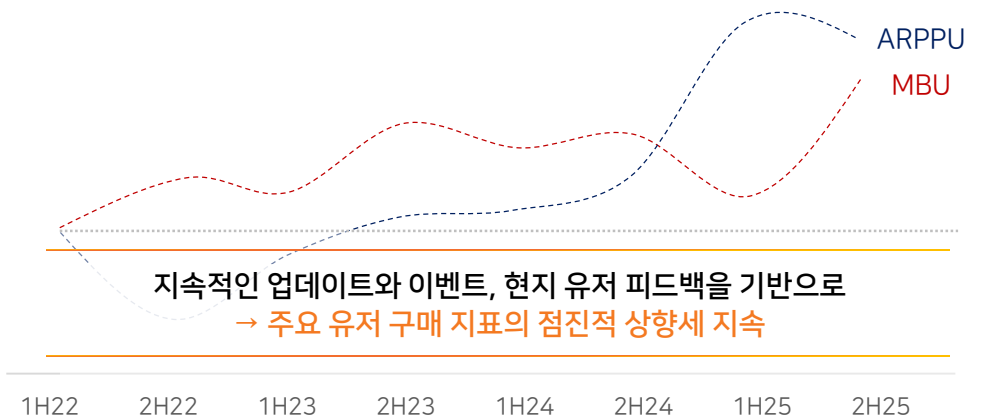
오디션 해외 로열티 매출 추이¹⁾

(단위: 억원)



국가별 업데이트 및 유저 지표 추이

구분	중국	베트남	태국	인도네시아	대만
아이템 업데이트 수	약 1,200건	약 700건	약 500건	약 300건	약 300건
아이템 업데이트 비중	40%	23%	17%	10%	10%
신규 업데이트	월 1~2회	월 2회	월 2회	월 1~2회	월 1~2회
이벤트	주 2회				
프로모션	월 2~3회				

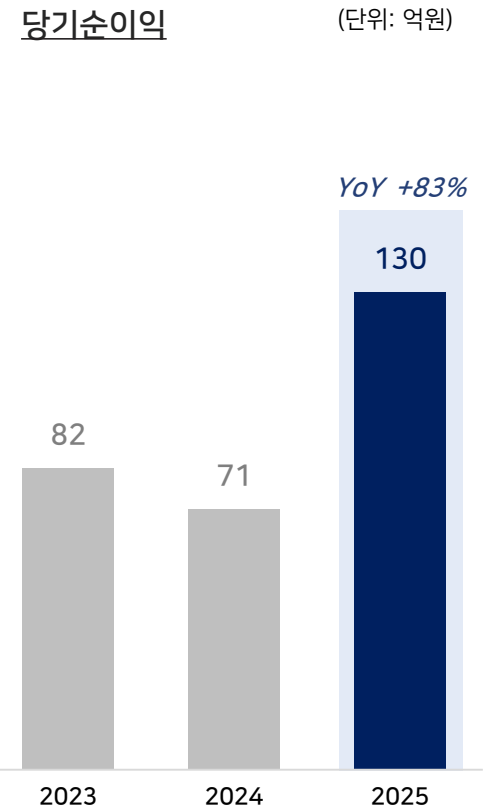
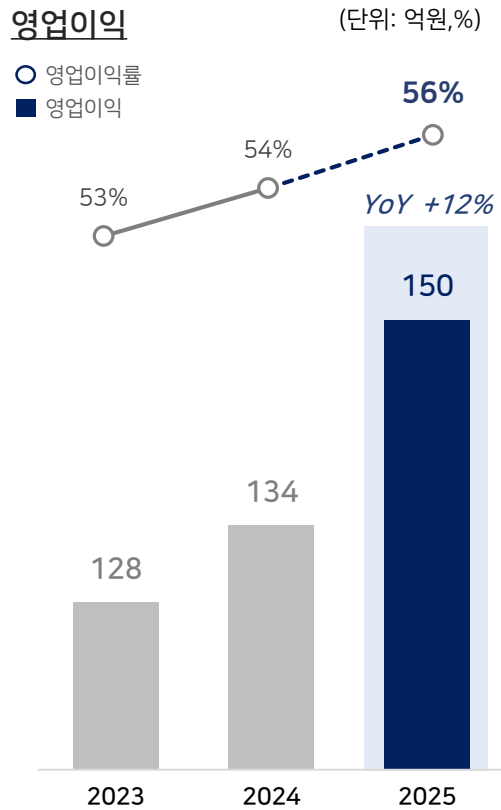
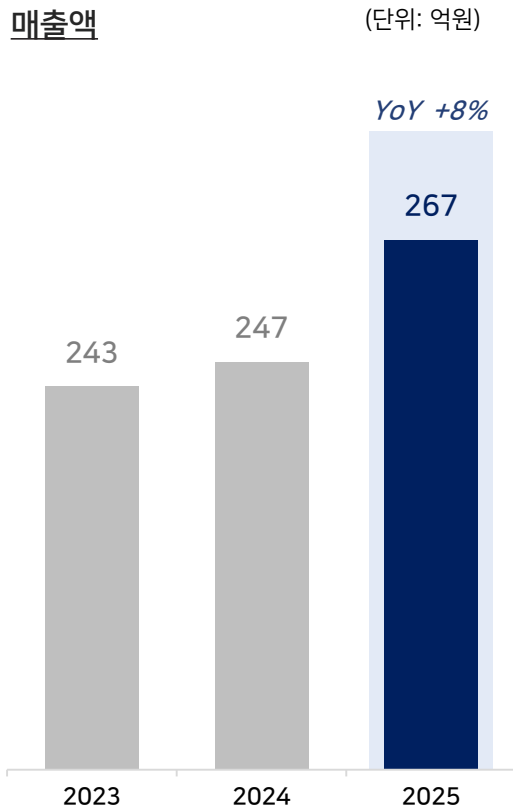


1) 오디션 PC기준 해외 러닝로열티 매출 집계. 라이선스(계약금) 매출 제외;

03 3개년 경영성과(별도)

오디션 IP의 매출 안정성 및 지속적인 라이브 서비스 확대에 따른 Cash-flow 성장

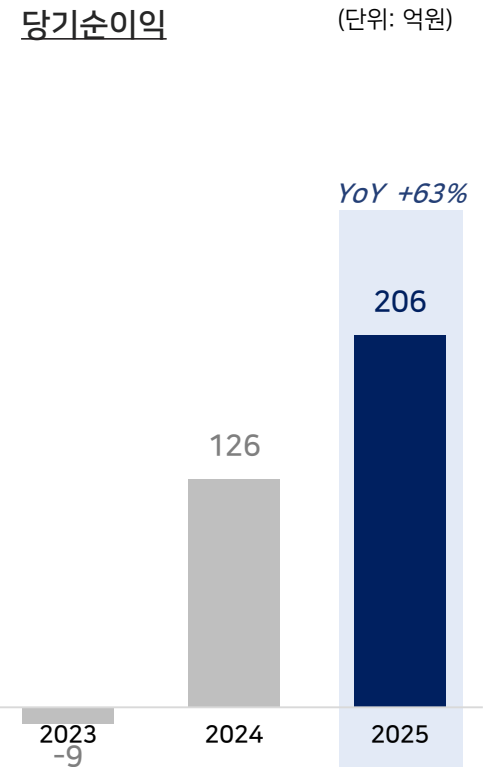
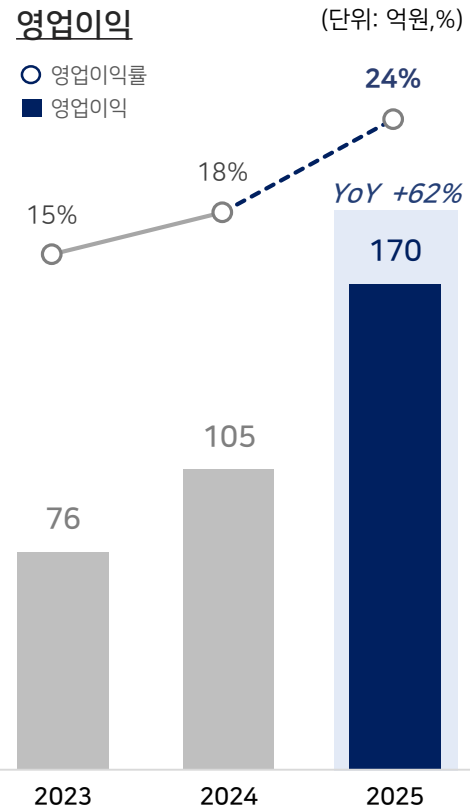
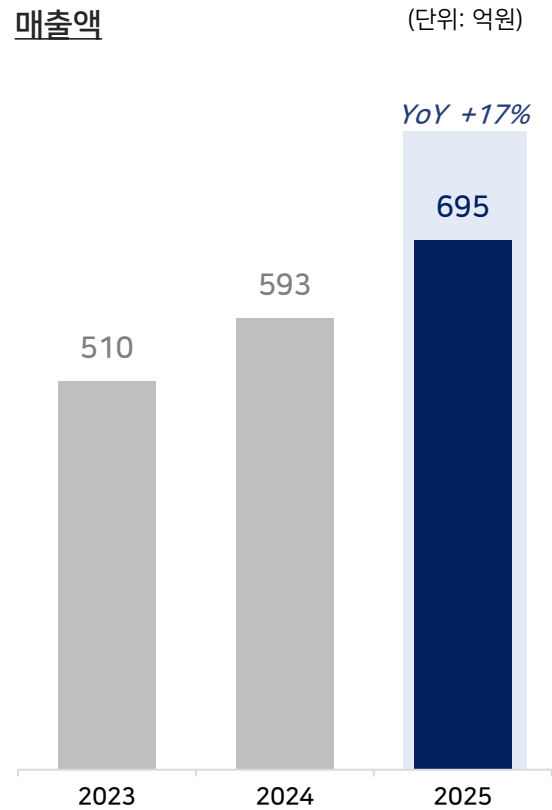
안정적인 게임 서비스 운영, 해외 라이브 서비스 관리로 50% 이상의 OPM 유지, Cash-flow 지속적 확대 추세



03 3개년 경영성과(연결)

장기 서비스 운영 역량과 사업 포트폴리오 최적화를 통한 실적 성장세 확대

글로벌 서비스 중인 오디션의 안정적 매출 흐름 확보, 非수익 사업부문 정리 및 신사업 성장 가시화



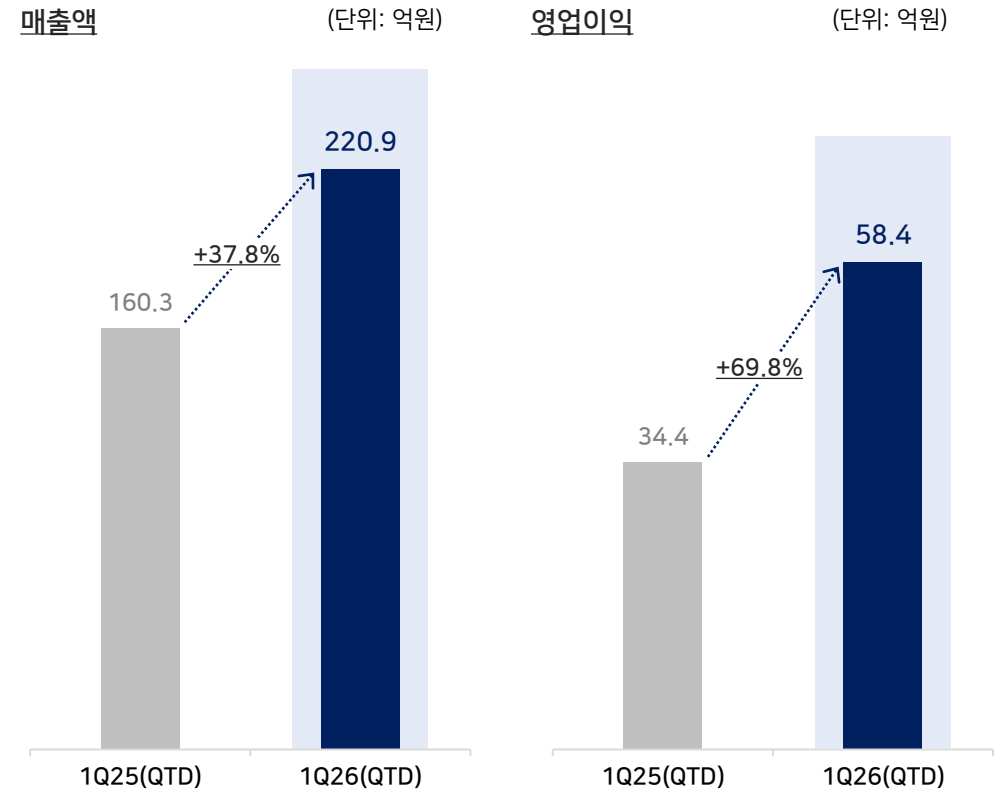
기준: IFRS 연결, 비지배지분 포함(연결기준 지배지분순이익은 p.6 참조)

04 FY26 1분기(QTD) 연결실적 요약

2026년 1Q(QTD) 연결실적: 매출 221억원, 영업이익 58억원, 당기순이익 64억원

- 게임 및 솔루션 사업부문의 실적 성장에 따라 전년 동기 대비 매출 38% 성장, 영업이익 70% 성장, 당기순이익 75% 성장 시현
- 주요 사업 부문의 실적 개선 및 비용 효율화 등 영업 레버리지에 기반한 손익 개선 영향으로 연결 OPM 26% 달성(+5%p)

(단위: 억원)	1Q 2025	1Q 2026	YoY
매출액	160.3	220.9	+37.8%
게임서비스부문	119.6	141.1	+17.9%
솔루션사업부문	29.7	72.3	+143.4%
기타사업부문	10.9	7.5	(31.2%)
영업비용	125.9	162.5	+29.0%
영업이익	34.4	58.4	+69.8%
영업이익률(%)	21.5%	26.4%	+5.0%p
당기순이익	36.4	63.7	+75.3%
당기순이익률(%)	22.7%	28.8%	+6.1%p
지배지분손익	33.1	42.6	+28.7%

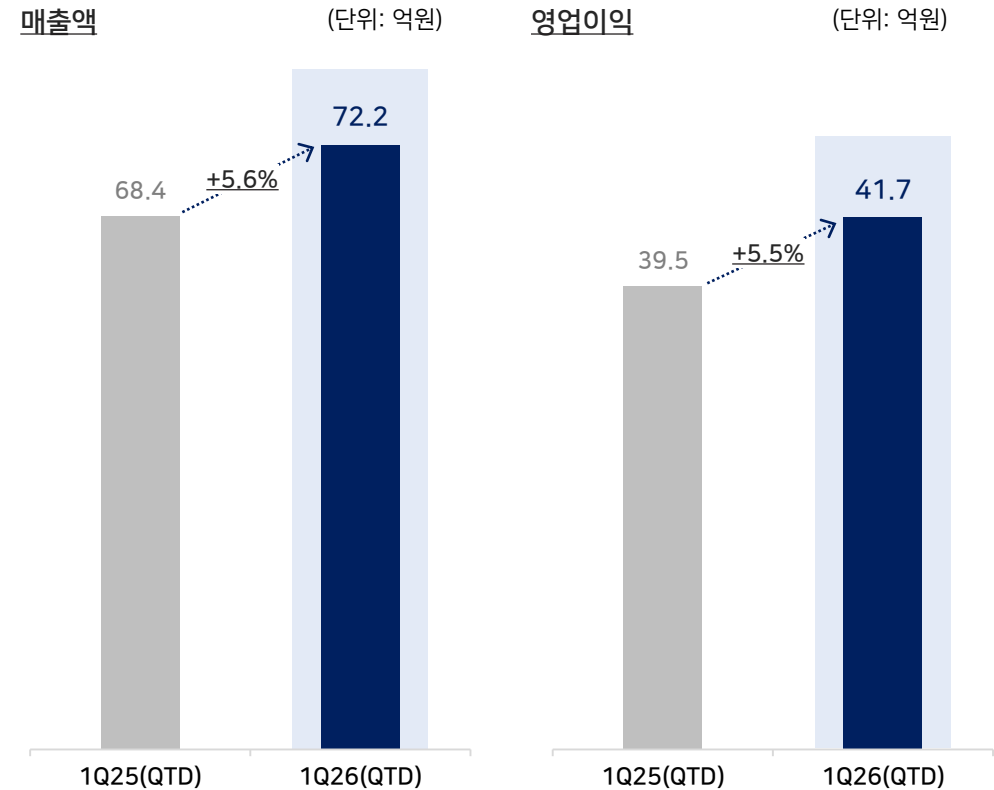


04 FY26 1분기(QTD) 별도실적 요약

2026년 1Q(QTD) 별도실적: 영업수익 72억원, 영업이익 42억원, 당기순이익 40억원

- 오디션 IP 해외 로열티 수익 성장에 따라 전년 동기 대비 영업수익 6% 성장, 영업이익 6% 성장 시현
- 전년 동기 대비 주요 동남아 (중국 및 베트남 등) 국가 전반의 로열티 증가, 별도 OPM 57.8% 달성

(단위: 억원)	1Q 2025	1Q 2026	YoY
영업수익	68.4	72.2	+5.6%
영업비용	28.9	30.5	+5.6%
인건비	14.8	14.8	-
경상연구개발비	4.3	4.3	-
지급수수료	4.3	5.4	23.9%
영업이익	39.5	41.7	+5.5%
영업이익률(%)	57.8%	57.8%	-
당기순이익	38.4	40.0	+4.2%
당기순이익률(%)	56.1%	55.5%	(0.6%p)



기준: IFRS 별도, 26년 1분기(QTD); 영업비용은 중요성 기준에 따른 주요 비용 항목만 표시하였으며, 기타 비용은 개별 금액 중요성이 낮은 복수 계정의 합계.

05 안정적인 재무 구조

무차입에 준하는 재무구조 + 연간 100억 이상의 안정적인 영업현금흐름 구조

영업현금흐름 확대와 비용 효율화로 유동성 개선 및 부채비율 안정화 확대 + ROE 개선 병행 → 재무건전성 강화

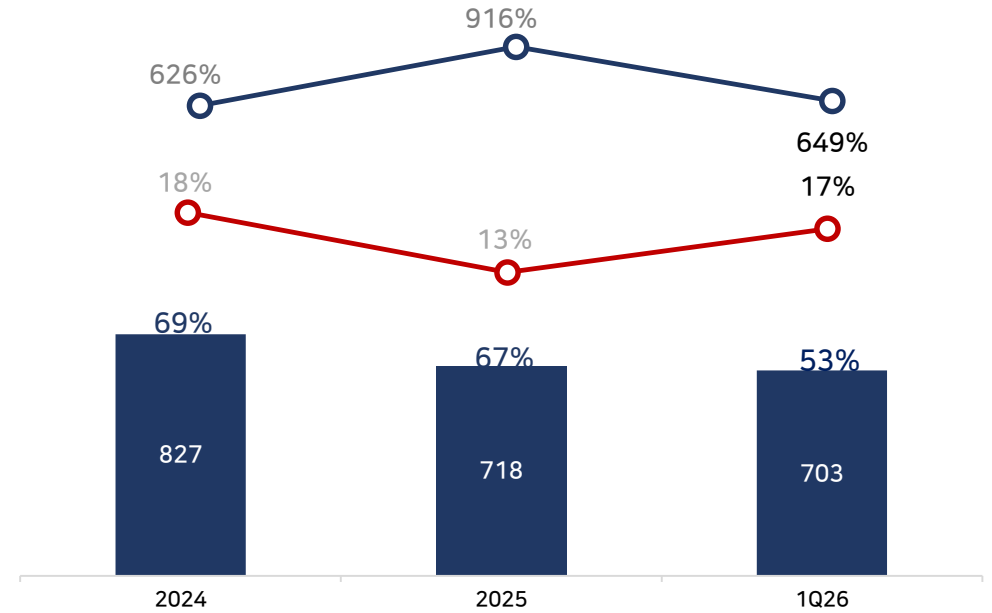
연결 재무상태표¹

(단위: 억원)

구분	2024년	2025년	2026년 1분기
자산총계	1,226	1,248	1,320
현금 및 현금성 자산 등	827	718	703
부채총계	187	143	188
자본총계	1,039	1,105	1,132
매출액	593	695	221
영업이익	105	170	58
ROE (단위: %)	12%	18%	19% ²

주요 재무지표

● 유동비율(%) ● 부채비율(%) ■ 현금성자산 및 비율(총자산 比) (단위: 억원, %)



1Q26 Comment: 미지급 배당금 46억의 부채 인식으로 부채비율은 일시적으로 상승하였으나, 안정적인 Cash-flow 기반의 재무구조 개선 기초는 지속

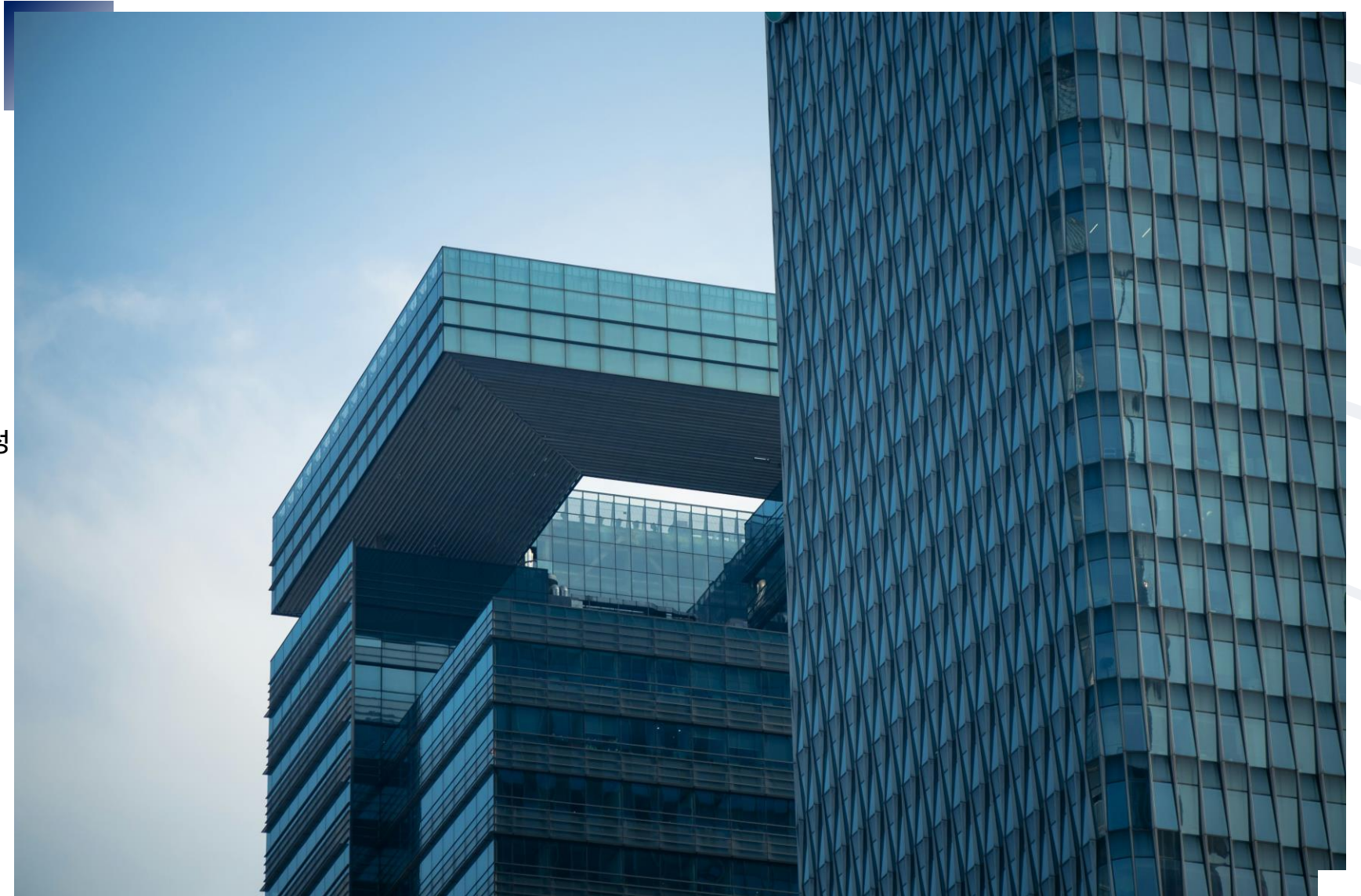
1) IFRS 연결

2) ROE의 경우 각 시점 직전 4개 분기 TTM 기준 (지배지분순이익 / 지배귀속자본)

Chapter 03

Capital Allocation Strategy

- 01 신규 사업: 솔루션사업부문
- 02 주주환원 현황, 배당 및 자사주 매입·소각
- 03 주주환원 성과, TSR 97%, EPS 3.5배 달성
- 04 주주환원 정책, '26-28 TSR 50% 로드맵



01 신규 사업: 솔루션사업부문

산업 현장의 데이터를 기반으로 DX·AI 솔루션을 구현하는 전문 기업

3D 스캐닝 및 공간정보 기술을 기반으로 디지털 트윈과 AI 분석 솔루션 제공

Company Overview



- 디지털 트윈(DX) 구축
- AI 기반 데이터 분석
- 산업용 3D 스캐닝 및 공간정보 서비스
- 엔터프라이즈용 플랫폼 개발(진행 중)

Business Overview

산업용 장비 공급	데이터 수집 및 용역	디지털 트윈 솔루션

드론 및 라이더, 초분광 다분광, 소프트웨어 등 공간 데이터(건설현장, 빌딩, 관광지) 공사 진척 프로세스, 모델하우스
 인공지능 데이터(교량 균열, 산불 등) 관공서 소개자료(박물관, 문화재) 등

주요 레퍼런스

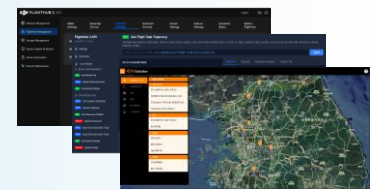
B2B - 국내 메이저 건설 3사, 국내 주요 대기업, 통신사 등
 B2G - 지방 자치 단체 및 연구기관, 대학교 등

Growth Strategy

DX 솔루션 + 플랫폼 서비스

DX H/W센서와 AI 데이터 기반 온프레미스 솔루션 개발
 - DX Solution(H/W 기반 통합 솔루션)
 - 드론 Platform(기업솔루션, 농업솔루션, 택배솔루션)

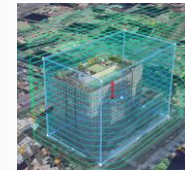
| 플랫폼 (DJI / T3S 온프레미스 (R&D))



• 초고속 공간 스캐닝 및 AI 데이터 정합, 최적화 등 H/W 통합 솔루션 개발

S/W R&D(데이터 수집, 용역 및 기술 R&D)

실제 사용 환경 데이터와 AI 딥러닝 알고리즘을 기반으로
 엔드유저단에서 필요한 데이터 셋 구축



• 공간 정보 데이터 수집 서비스
 • 인공지능 데이터 수집 용역
 • 데이터 수집 R&D 기반

산업용 H/W 라인업 확대

라이더 및 스펙트럴 모듈,
 발전기, 드론(농업, 택배용)



• B2G: 지자체, 관공서
 • B2B: 건설사, 통신사 등
 (P건설, S건설, S통신사, H자동차계열 등)

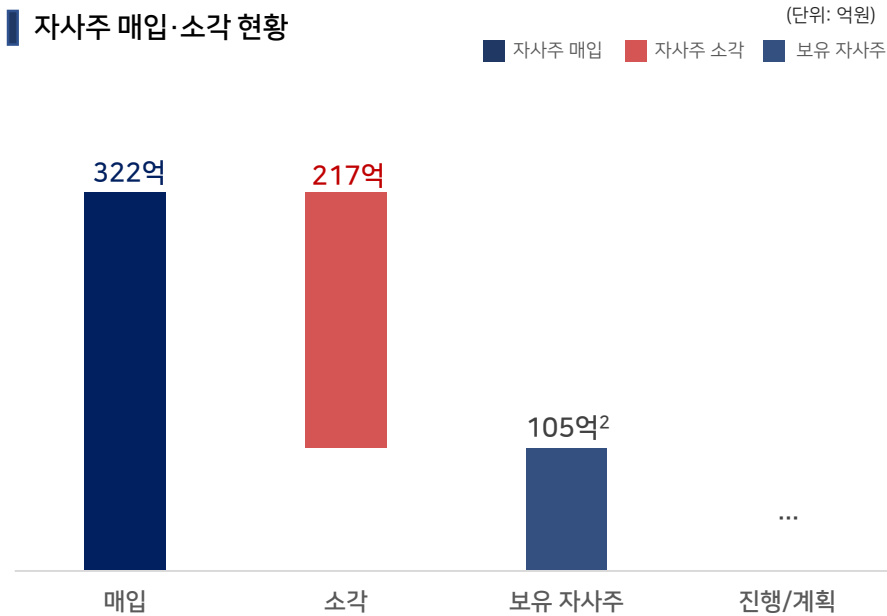
1) KDI 경제정보센터 자료연구팀, Precedence Research(2023), 'Digital Twin Market Size, 2022 to 2032' 재가공

02 주주환원 현황: 525억원 배당 및 자사주 매입·소각

상장 이후 약 525억원 규모¹의 주주환원, 지속적인 정책 시행

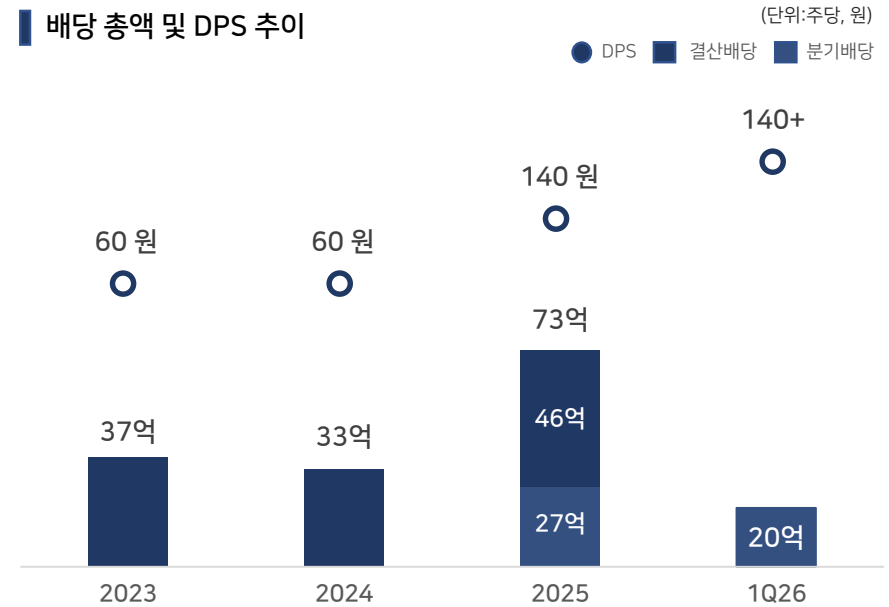
별도 영업이익의 50% 이상 환원 정책은 연간 100억 이상의 이익 창출 구조를 감안 시, 지속 가능

자사주 매입·소각 현황



- 누적 자사주 매입 322억원 / 누적 자사주 소각 217억원
- 이익 성장 기반 지속적인 자기주식 매입 및 소각 확대
- 장부상 순자산 가치 PBR 1배 미만 자사주 매입 지속

배당 총액 및 DPS 추이



- 2026년 배당(1분기): 주당 40원 (배당 총액 20억)
- ('25)반기배당 시행 및 감액배당 제도 도입 → ('26) 분기배당(연 4회) 제도 시행
- 배당수익률: ('23) 4.4% → ('24) 3.4% → ('25) 7.2%

1) 기준: 배당 및 자사주 매입 2022년 (배당 39억원) + 2023년 (배당 37억원 + 자기주식 매입 59억원) + 2024년 (배당 33억원 + 자기주식 매입 74억원) + 2025년 (자사주 매입 109억원 + 배당 73억_분기 27억 + 결산 46억) + 2026년 (자사주 매입 80억원 + 분기배당 20억)

2) 2026년 5월 현재일 기준

03 주주환원 성과: TSR 97%, EPS 3.5배 달성

이익 성장 × 주식 수 감소의 복합 효과로 3년간 EPS 3.5배 달성

<p>EPS 3년 성장</p> <p>3.5x</p> <p>87원(FY23) → 308원(FY25)</p> <p>이익 성장 + 주식 소각 효과</p>	<p>배당수익률(시가 배당률)</p> <p>7.2%</p> <p>DPS 140원 (분기+결산)</p>	<p>주식수 감소</p> <p>-19%</p> <p>3년간 1,370만² 주 소각 완료</p>	<p>총 주주환원 규모</p> <p>525억</p> <p>상장 이후 3년 누계 배당 + 자사주 매입 합산</p>
---	---	--	---

EPS 성장 구조



이익 성장 기여

지배지분순이익: 56억 → 169억

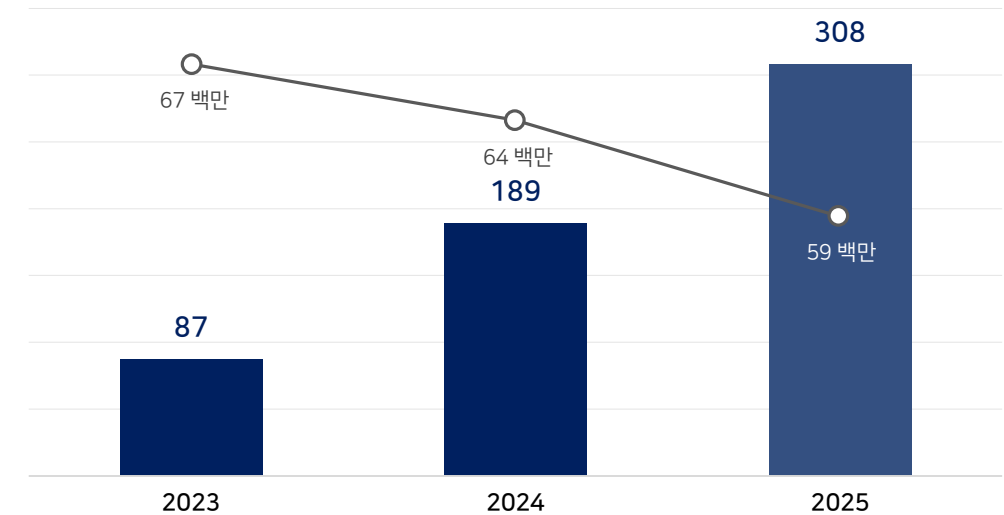
- 총 성장률: +202% (2Y CAGR 74%)
- 분업 경쟁력 강화 및 수익성 중심 경영

주식수 감소 기여

가중평균유통주식수: 6,469만 → 5,501만

- 총 감소율: -15%
- 3년간 1,370만 주 소각 완료

EPS 및 발행주식수 추이³



1) TSR(총주주환원율, Korean Value-up Standard) = (배당총액 + 자사주 소각 금액) ÷ 연결 지배지분순이익; TSR 기준: 자사주 소각 91억 + 배당 73억 / 연결 지배지분순이익 169억
 2) 2024년 ~ 2026년 현재 자사주 소각 공시 누적 기준; 3) 26년 보유 자사주 제외;

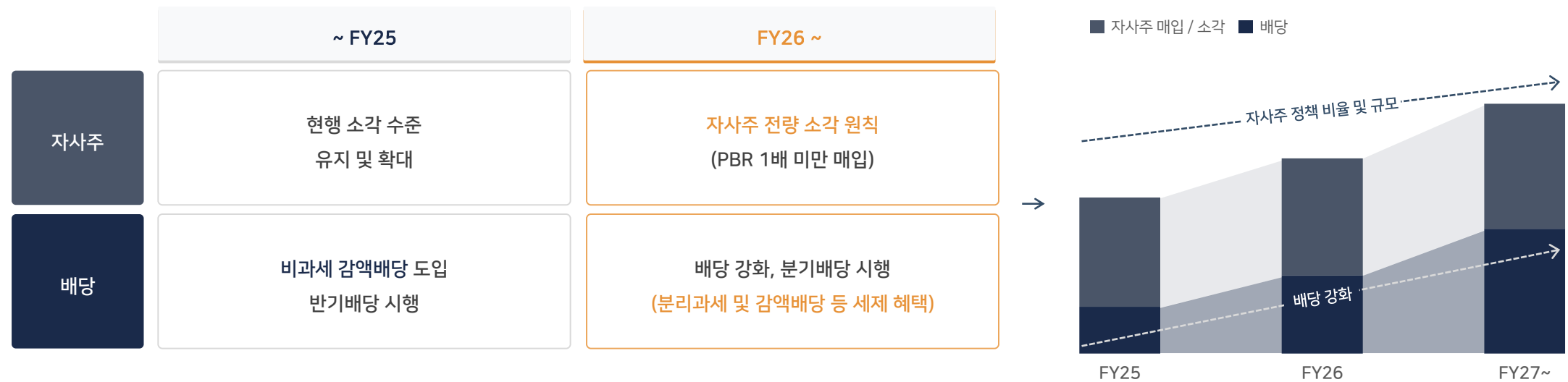
04 주주환원 정책: 2026-2028 TSR 50% 로드맵

기존 배당 중심 정책에서 자사주 소각·배당 병행의 Total Return 정책으로 전환

중장기 정책 개요

신규 정책	별도 영업이익의 50% 이상 주주환원	자사주 매입·소각 + 배당 병행	환원 기준 명문화, 주가 안정
-------	----------------------	-------------------	------------------

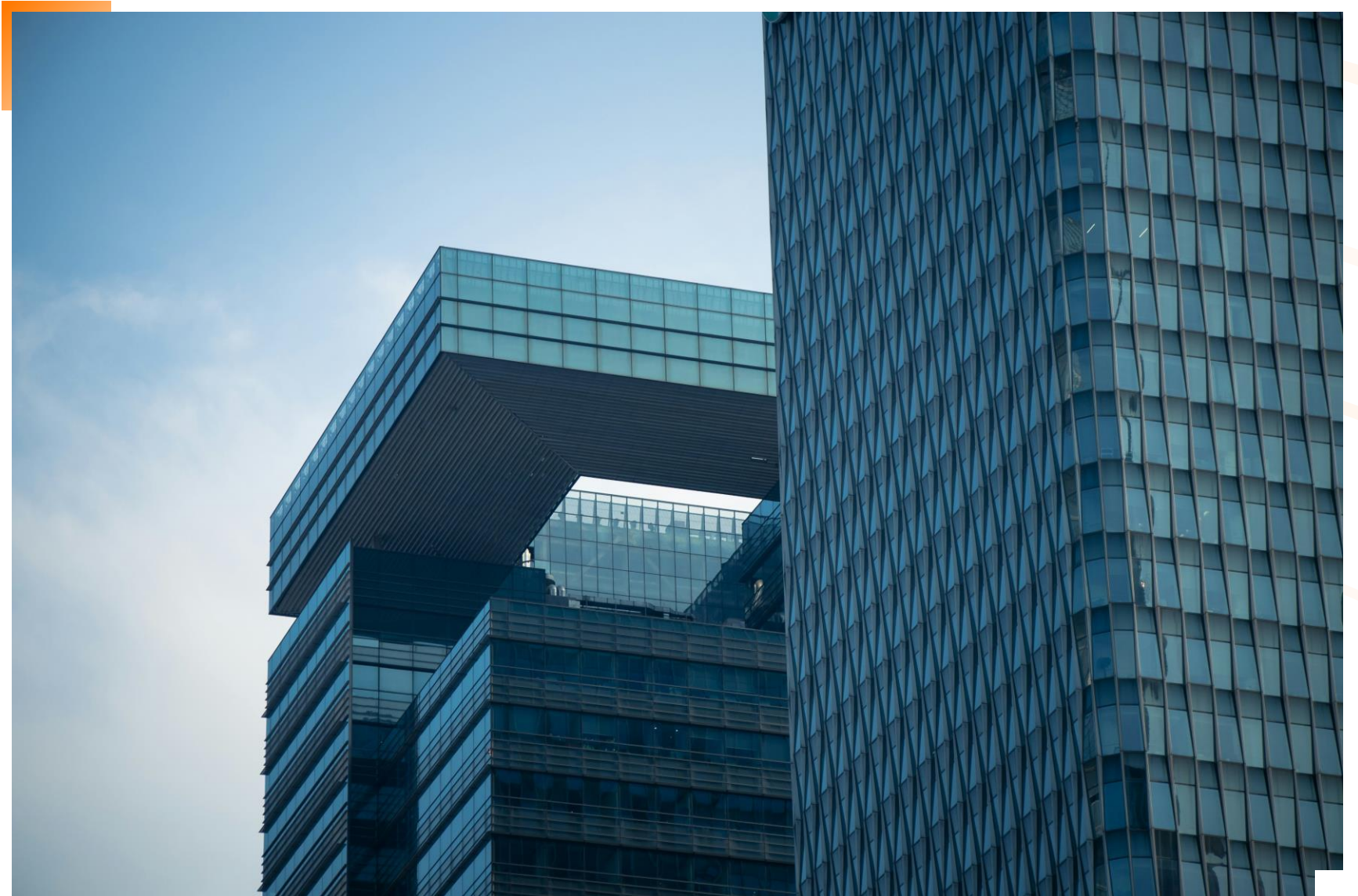
TARGET 2026 – 2028 BASE TSR¹ 50% | FCF 기반 안정적 배당 | 장부상 순자산가치 이하 자사주 매입 지속



1) 동사 주주환원 정책 기준 (배당 + 소각 / 별도 영업이익)

Appendix.

- 01 오디션 Overview
- 02. 티쓰리솔루션 Overview
- 03. 요약 재무제표

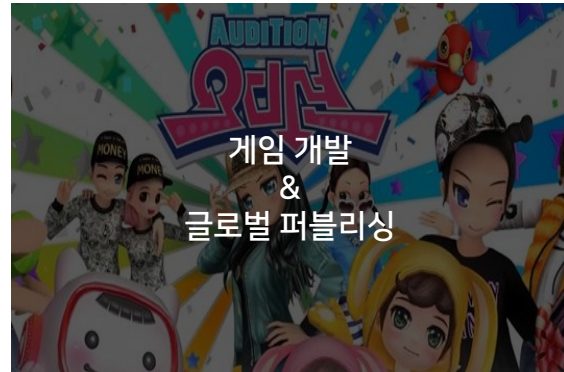


01 오디션 Overview (1/5)

전 세계 37개국에 서비스를 전개한 글로벌 IP '오디션' 게임 개발 및 퍼블리싱

메인 타이틀의 IP 개발부터 국내외 퍼블리싱까지 전 과정 수행

Business Unit



티쓰리엔터테인먼트

해외 매출 비중 90% ↑,
글로벌 게임 IP 오디션 보유 기업

Key Titles

	<p>오디션 (PC, Mobile)</p> <ul style="list-style-type: none"> 리듬 댄스게임 주요 동남아 국가 서비스 (한국, 중국, 베트남, 태국, 대만, 인도, 싱가포르, 말레이시아, 필리핀 등) 		
	<p>오디션 라이프 (Under Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> Life Simulation 장르 오디션 IP 리소스 활용 		



Global Publishing Partner

<p>나인유 (중국)</p>	<p>넷이즈 (중국)</p>	<p>해피툽 (대만)</p>	<p>VTC (베트남)</p>	<p>플레이파크 (태국)</p>	<p>플레이파크 (싱말필)</p>	<p>메가서스 (인도네시아)</p>	<p>엑세스5 (남미)</p>	<p>일렉트로닉스 익스트림 (태국)</p>	<p>시안스카이 온라인 (중국)</p>
---------------------	---------------------	---------------------	----------------------	-----------------------	------------------------	-------------------------	----------------------	-----------------------------	---------------------------

글로벌 개발사로서 컨트롤 타워 역할 수행

IP 관리 및 라이선스, 계약사항 관리

정기 이벤트 및 업데이트 방향성 총괄

01 오디션 Overview (2/5)

관계 형성을 중심으로 한 Play to Express 구조 기반, 유저 락인과 장기 유저층을 확보

문화 수용도가 높은 글로벌 시장으로 확장 → IP 확장과 글로벌 성장을 동시에 실현

국내 시장 성공 요인

- 신규 유저 세그먼트 공략**
 - MMORPG 및 고난도 전략 게임 중심 시장에서 Play to Express 기반 여성, 라이트 유저 유입
- 소셜락인(Social Lock-in)**
 - FAM 문화 및 커플 커뮤니티 등 관계 형성을 통해 이용자 몰입도 및 락인 강화
- 커뮤니티 팬덤 활성화를 위한 오프라인 확장**
 - 플레이 경험의 오프라인 확장
- K-pop 트렌드를 실시간 반영한 라이브 업데이트**
 - 안무, 음악, 코스튬 등 바이럴, meme 트렌드 반영

국내 성공 요인과 핵심 BM 기반으로 전세계 누적 37개국 시장 진출
 → 주요 진출 국가의 성장세 지속



01 오디션 Overview (3/5)

게임을 넘어 K-pop & K-culture의 확산을 견인하는 커뮤니티 플랫폼을 지향
오디션만의 독창성으로 글로벌 시장 입지 구축, 장기간 라이브 서비스를 기반으로 IP 흥행 입증

정기적인 라이브 콘텐츠 업데이트



유저 Retention 이벤트

해외 국가별 맞춤형 현지화



VIP 레이팅 시스템(베트남)

오프라인 행사 및 대회 토너먼트



베트남 19주년 오프라인 행사

Global Milestone



동남아시아 게임 e-Sports 시범 종목 선정



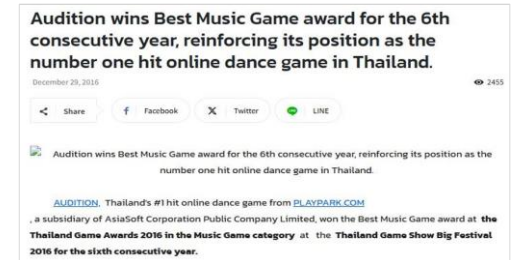
Weekly Update



LGBTQ+ 시스템 (태국)



태국 글로벌 토너먼트 진행



TGS¹ - 6년 연속 'Best Music Game' 수상

1) Thailand Game Show로 동남아 최대 게임 전시회, 이외 Vietnam Game Awards '가장 인기 있는 온라인 게임상', '최고의 커뮤니티 게임상' 중국 게임대상 및 '중국 게임포털 17173'에서 '10대 인기 온라인 게임', '최고 인기 캐주얼 게임', '최우수 음악/댄스 게임' 선정

01 오디션 Overview (4/5)

커뮤니티와 콘텐츠, 현지화를 통한 서비스 수명 주기의 확장, 성장 지속 中

국가별 라이브 운영과 콘텐츠 현지화로 이용자 지표 안정화 → 커뮤니티 확장을 통한 장기 이용자 기반 강화



- 라이브 서비스**

주요 국가별 인기 콘텐츠를 기반으로 유저 지표 안정화 목적의 서비스 확대

 - 정기 이벤트 및 국가별 주요 국경일 이벤트, 업데이트 진행 등

- 커뮤니티 서비스**

서비스 TAM을 높이는 동시에 장기 이용자 저변을 높이기 위한 글로벌 행사, 개발 서비스 지원

 - 글로벌 토너먼트 및 국가별 이벤트 등 (Anniversary, Miss Audition)

- IP 확장**

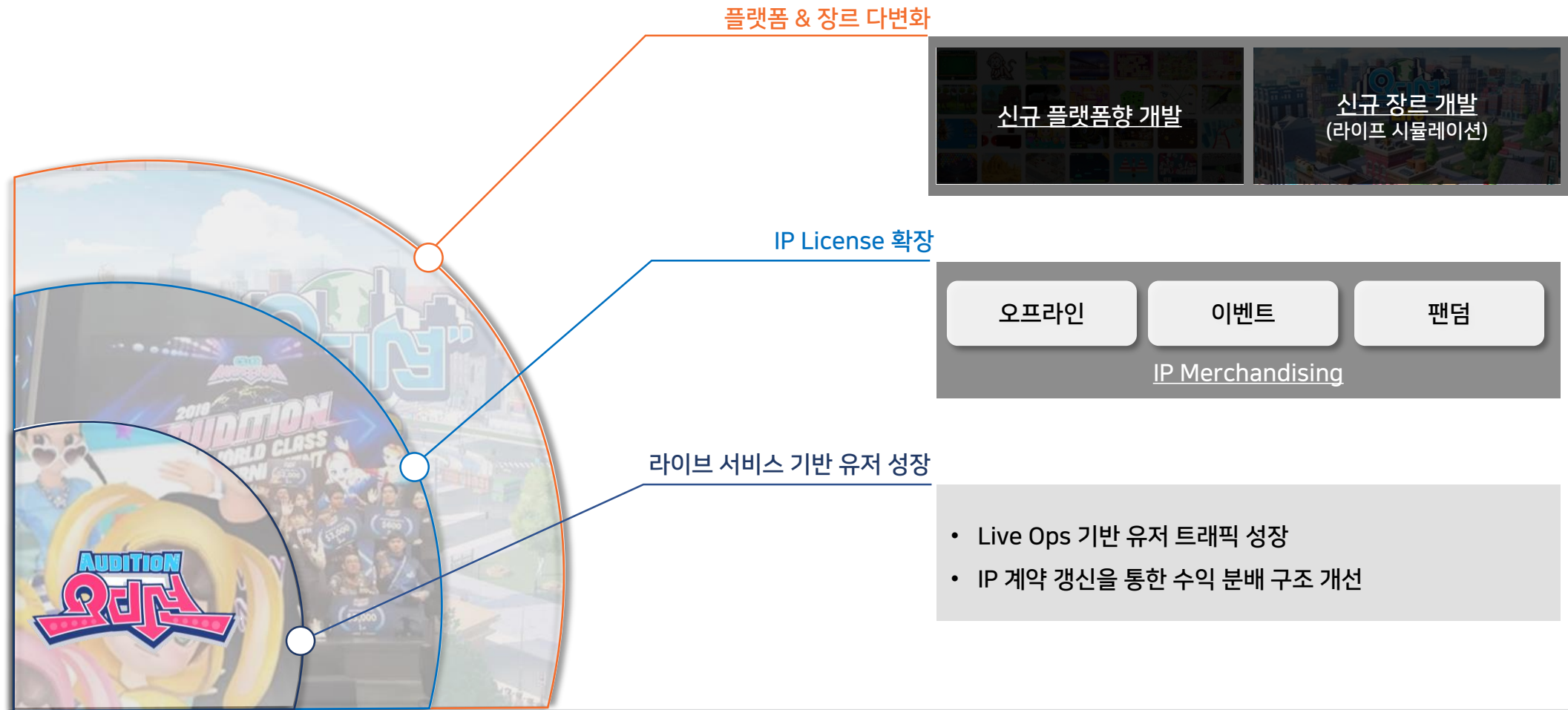
서비스 수명 주기의 효과적인 연장을 위한 신규 국가 진출 검토 및 핵심 국가 내 신규 플랫폼 개발 등

 - 신작 개발 진행, 플랫폼 신규 검토

01 오디션 Overview (5/5)

IP Life Cycle 극대화를 위한 유저 기반 확대 및 수익 구조 고도화

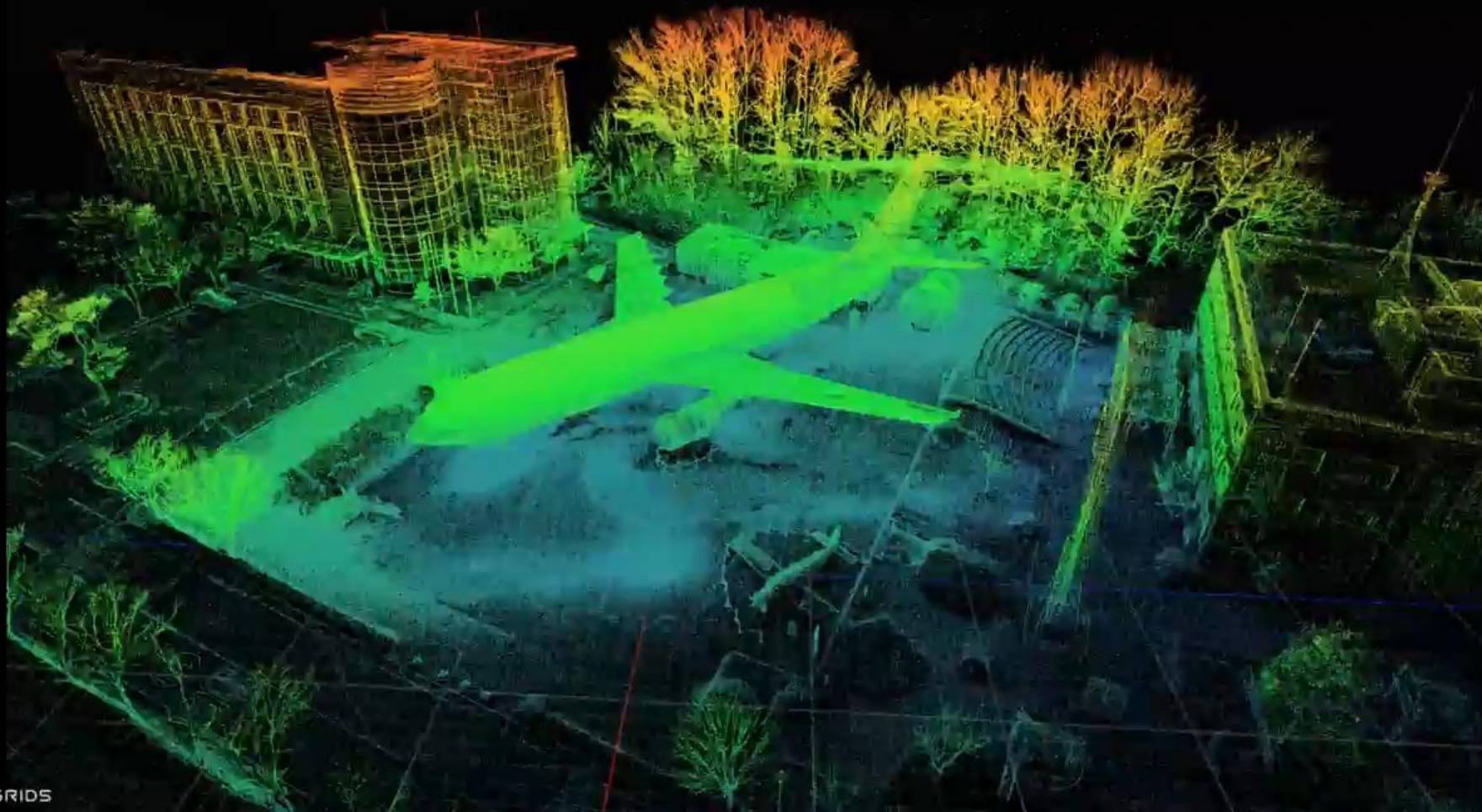
플랫폼·장르 확장을 통한 IP 반복 소비 구조 구축



02 티쓰리 솔루션 Overview (1/2)



T3 Solution | XGRIDS

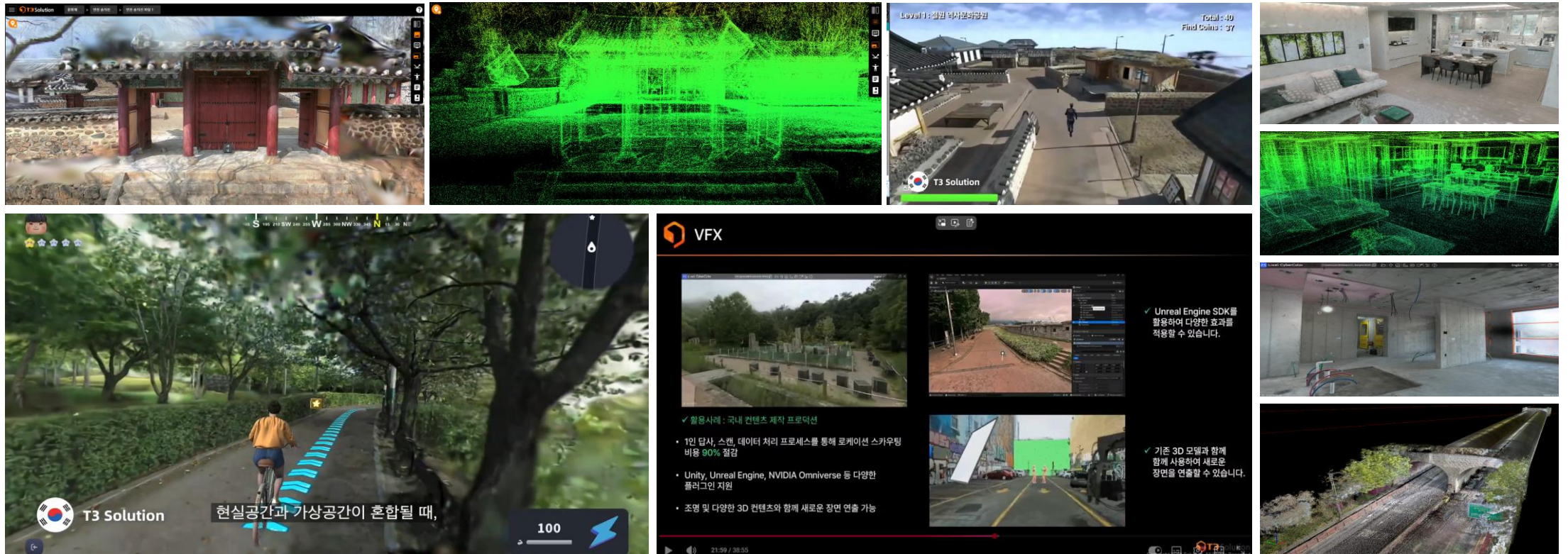


XGRIDS

02 티쓰리 솔루션 Overview (2/2)

3D 라이다(LiDAR) 스캐닝 예시

포인트클라우드(Point Cloud) 기반 거리, 형상 각도 정보가 포함된 3D데이터



디지털 트윈 구축
3D 모델로 복제해 관리·보존·시뮬레이션 구축

산업 및 건설 현장 계측
공사 진척도 및 구조물 변형, 정밀 치수 측정

자율주행 및 로봇틱스
차량이나 로봇 주변 환경을 실시간으로 인식

문화재 및 건축물 보존 기록
3D 데이터로 영구 기록 및 관광 시뮬레이션 구축



03 요약 재무제표(연결)

연결 재무상태표

(단위: 백만원)

구분	2024년	2025년	2026년 1분기
유동자산	100,400	93,463	93,600
비유동자산	22,191	31,297	38,416
자산총계	122,591	124,760	132,016
유동부채	16,050	10,201	14,420
비유동부채	2,619	4,066	4,413
부채총계	18,669	14,267	18,833
지배기업 귀속 자본	95,767	95,418	93,344
납입자본	47,655	28,683	16,597
기타자본	(5,859)	(9,001)	(4,197)
이익잉여금	53,971	75,736	80,944
비지배지분	8,154	15,075	19,838
자본총계	103,921	110,492	113,182

연결 손익계산서

(단위: 백만원)

구분	2024년	2025년	2026년 1분기
매출액	59,318	69,512	22,089
영업비용	48,795	52,498	16,247
영업이익	10,523	17,014	5,842
영업외손익	5,050	6,807	1,552
금융수익	3,044	2,089	997
금융비용	912	1,299	45
기타수익	17	107	56
기타비용	64	84	5
종속기업손익	1,943	5,994	548
법인세차감전순이익	15,574	23,821	7,394
법인세비용	2,948	3,259	1,019
당기순이익	12,625	20,562	6,374
지배지분순이익	11,460	16,935	4,260
비지배지분순이익	1,165	3,627	2,114



03 요약 재무제표(별도)

별도 재무상태표

(단위: 백만원)

구분	2024년	2025년	2026년 1분기
유동자산	35,267	41,483	44,381
비유동자산	68,199	60,371	60,214
자산총계	103,466	101,854	104,594
유동부채	4,546	5,694	10,367
비유동부채	1,308	2,905	3,303
부채총계	5,854	8,600	13,670
납입자본	47,655	28,683	16,597
기타자본	-21,190	-23,179	-18,178
기타포괄손익누계액	918	-272	-469
이익잉여금	70,229	88,023	92,975
자본총계	97,612	93,254	90,924

별도 손익계산서

(단위: 백만원)

구분	2024년	2025년	2026년 1분기
매출액	24,683	26,672	7,221
영업비용	11,330	11,642	3,048
영업이익	13,353	15,030	4,172
영업외손익	-3,308	696	911
기타수익	1,105	36	54
기타비용	235	0	0
금융수익	1,400	4,535	862
금융비용	614	659	6
법인세차감전순이익	10,045	15,726	5,083
법인세비용	2,908	2,763	1,079
당기순이익	7,137	12,963	4,004