



(주)컴투스  
2020년 3분기 경영실적

2020. 11. 11

com2US



# Disclaimer

자료는 2020년 3분기 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.



# 01-1 글로벌 실적

[매출] 3분기 매출 1,282억원 (YoY 10.4% ↑, QoQ 13.1% ↓)

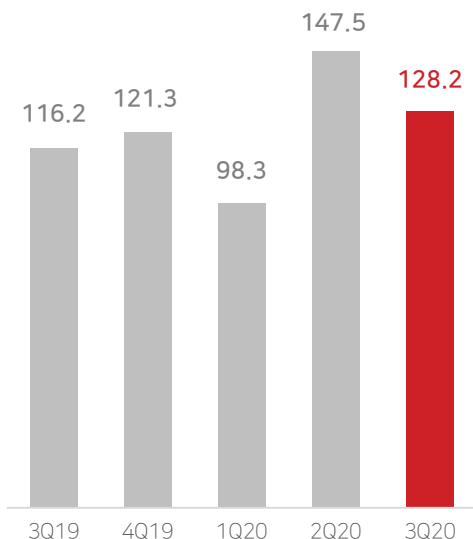
- 주요 게임 성과 지속에 따라 전년동기 대비 성장하며 역대 최대 3분기 매출 경신

[이익] 3분기 영업이익 264억원 (YoY 15.8% ↓, QoQ 30.7% ↓) / 순이익 185억원 (YoY 39.5% ↓, QoQ 38.4% ↓)

- 영업이익 : 공격적인 마케팅 및 컬래버레이션에 따른 로열티 비용 증가로 영업이익 감소
- 순이익 : 환율 하락에 따른 외화관련 손실 영향으로 당기순이익 감소

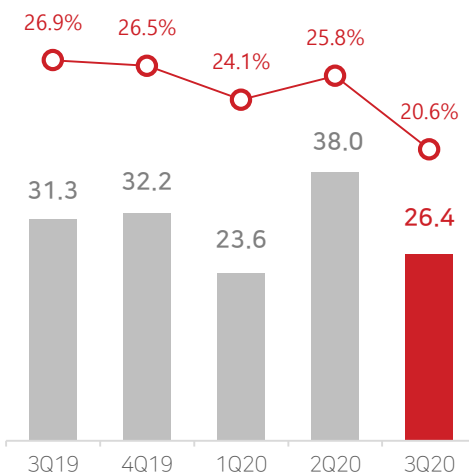
## 매출액

(단위: 십 억원)



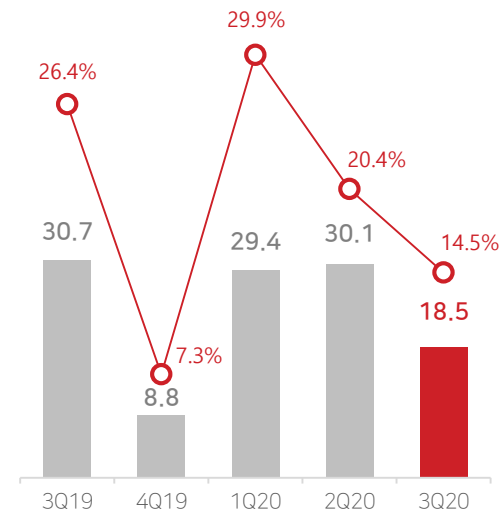
## 영업이익

(단위: 십 억원)



## 당기순이익

(단위: 십 억원)





# 01-2 매출분석

[글로벌 매출] 3분기 해외 1,027억원(YoY 13.6% ↑, QoQ 14.5% ↓), 국내 255억원 (YoY 0.8% ↓, QoQ 6.5% ↓)

- 서머너즈 워 팬덤 확산에 따라 해외매출 전년동기 대비 성장, 야구라인업 분기 최대 매출 기록하며 국내매출 견인

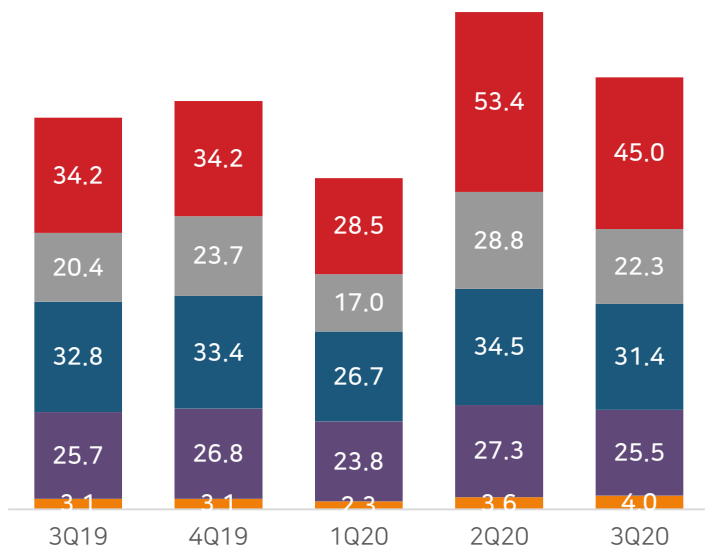
[지역별 비중] 서머너즈 워 대규모 업데이트 및 컬래버레이션 등으로 해외매출 비중 80%대 유지 → 글로벌 IP 파워 공고화

- 웨스턴 지역 매출은 서머너즈 워 매출 강세에 힘입어 전년동기 대비 23.2% 성장 (전사 매출 대비 52.5%)

### 지역별 매출

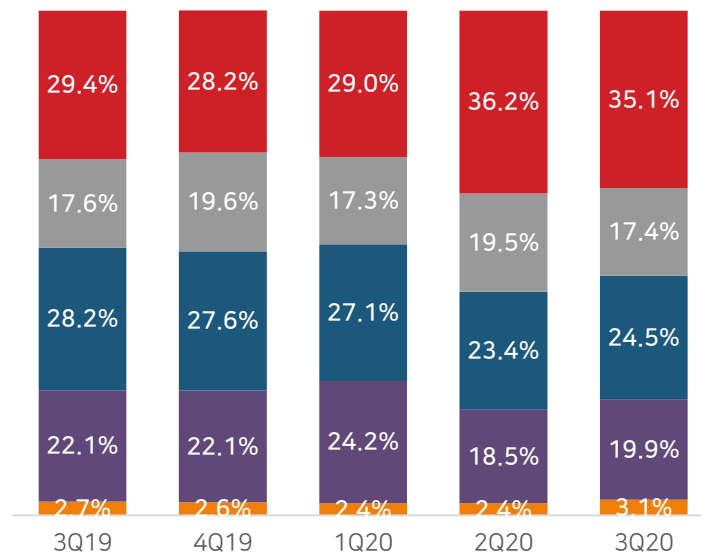
■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미

(단위: 십 억원)



### 지역별 매출 비중

■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미





# 01-3 비용분석

[마케팅비] 서머너즈 워 컬래버레이션 및 MLB 시즌 개막에 따른 마케팅 진행으로 관련 비용 증가  
 [인건비] 자회사 인수에 따른 인력 증가로 인건비 전년동기 대비 증가하였으나 전분기 대비 감소  
 [로열티] 서머너즈 워 글로벌 IP 컬래버레이션 진행에 따라 로열티 비용 증가

## ■ 비용 Break Down

| (십 억원) | 3Q19  |       | 4Q19  |       | 1Q20 |       | 2Q20  |       | 3Q20  |       | 증감     |        |
|--------|-------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|
| 매출액    | 116.2 |       | 121.3 |       | 98.3 |       | 147.5 |       | 128.2 |       | YoY    | QoQ    |
| 구분     | 금액    | 비중    | 금액    | 비중    | 금액   | 비중    | 금액    | 비중    | 금액    | 비중    |        |        |
| 마케팅    | 16.0  | 13.8% | 14.6  | 12.0% | 8.2  | 8.3%  | 21.1  | 14.3% | 21.5  | 16.8% | 34.4%  | 1.8%   |
| 인건비    | 16.1  | 13.9% | 18.2  | 15.0% | 16.4 | 16.7% | 20.3  | 13.8% | 18.4  | 14.3% | 14.1%  | -9.4%  |
| 지급수수료  | 42.6  | 36.7% | 43.6  | 35.9% | 37.2 | 37.9% | 53.5  | 36.3% | 45.9  | 35.8% | 7.8%   | -14.2% |
| 로열티    | 2.7   | 2.3%  | 2.8   | 2.3%  | 3.7  | 3.7%  | 4.4   | 3.0%  | 5.6   | 4.4%  | 108.4% | 27.6%  |
| 기타     | 7.5   | 6.4%  | 9.9   | 8.2%  | 9.2  | 9.4%  | 10.2  | 6.9%  | 10.5  | 8.2%  | 40.5%  | 3.3%   |
| 영업비용   | 84.9  | 73.1% | 89.1  | 73.5% | 74.7 | 75.9% | 109.5 | 74.2% | 101.9 | 79.4% | 20.1%  | -6.9%  |

주) 상기 비중은 매출 대비 수치임



## 02-1 3분기 Review

### ■ 서머너즈 워

#### 성공적인 'The Shift' 대규모 업데이트와 글로벌 컬래버레이션

- 글로벌 게임 IP 스트리트파이터5 챔피언 에디션과 컬래버레이션
  - 글로벌 IP간 협력에 따른 신규유저 유입으로 DAU 증가
  - 서머너즈 워 IP 및 팬덤 강화
- 신규 플레이 콘텐츠 업데이트 진행
  - 신규 파밍 지역(아티팩트 던전) 등 콘텐츠 추가
  - 연속전투 도입을 통한 게임 편의성 극대화
  - 유저 리텐션 강화로 DAU 강세 유지



### ■ 야구 라인업

#### 콘텐츠 업데이트 진행 - 전분기에 이어 분기 사상최대 실적 경신

- 컴투스프로야구2020
  - 신규 콘텐츠인 리그 하드모드 추가 및 랭킹대전 개편 진행
  - 시즌 기간 다수 이벤트 제휴 비즈니스 모델 개발
- MLB9이닝스20
  - MLB 단축 정규시즌 일정에 맞춰 집중 마케팅 및 콘텐츠 개발
  - 멘토 신규 콘텐츠 추가 및 캐스터 현지화 녹음 등 개발

### ■ 신작 출시(지역확산) 및 주요 이벤트

- 서머너즈워:크로니클 FGT (7월)
- 서머너즈워:레거시(코믹스) 글로벌 사전 주문 (7월 ~ 10월)
- 히어로즈워:카운터어택 국내 출시 (8월)
- 드래곤스카이 일본 시장 출시 (8월)
- 서머너즈워 월드아레나 챔피언십 예선전 및 지역컵 (8월 ~ 11월)
- 유망 Multi-channel Network기업 클레버이앤엠 지분 인수 (8월)



## 02-2 4분기 Preview

### ■ 서머너즈 워

#### 주요 패키지 리뉴얼을 통한 2020년 성과 지속

- SWC 파이널 연계 프로모션 및 매출 극대화
  - 예선전 동점자 수 증가로 SWC 브랜드 가치 재확인
  - 글로벌 e스포츠 강화를 통한 서머너즈 워 팬덤 확산
- 성수기 시즌 돌입에 따른 프로모션 확산 및 신규 콘텐츠 업데이트
  - 연말 패키지 리뉴얼을 통한 과금 효율성 증대
  - 유저 리텐션 및 편의성 개선 콘텐츠 업데이트
  - 연말 서머너즈 워 성과 극대화 추진



### ■ 야구 라인업

#### 포스트 시즌에 맞춘 업데이트 및 마케팅 적극 진행

- 컴투스프로야구2020
  - 클럽토너먼트, 클럽레이드 등 다양한 신규 콘텐츠 준비 중
  - 구장 전광판 구현, 연출 씬 교체 등 인게임 개선사항 개발 진행
- MLB9이닝스20
  - 포스트시즌 기간 마케팅 집중 및 승부예측 등 콘텐츠 개발 계속
  - 선수 모델링/애니메이션 개편으로 퀄리티 상향 업데이트 진행

### ■ 신작 출시(지역확산) 및 주요 이벤트

- 히어로즈워:카운터어택 글로벌 출시 (11월)
- 스카이랜더스 아시아 출시 (한국 포함, 12월)
- 서머너즈 워: 백년전쟁 CBT (11/21 ~ 11/30)
- 서머너즈 워 월드아레나 챔피언십 WORLD FINAL (11/21)
- 글로벌 스포츠 매니지먼트 시뮬레이션 게임사 OOTP 인수 (10월)
- 슈퍼 액션 히어로 리턴즈 글로벌 출시 (11월)



# 02-3 SWC2020 WORLD FINAL

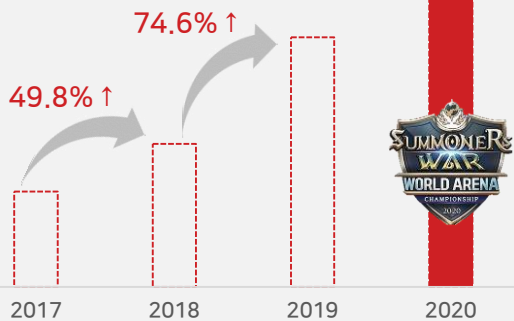
11월 21일 SWC 최종 우승자를 가리는 World Final 진행 (온라인)

글로벌 관심도 확산 및 관련 콘텐츠 증가로 글로벌 대표 e스포츠 브랜드 확립

SWC2020 공식 뮤직비디오 공개 5일만에 100만 뷰 돌파 → 서머너즈워 글로벌 e스포츠 팬덤 강화

## SWC FINAL 시청수치 증가 추이

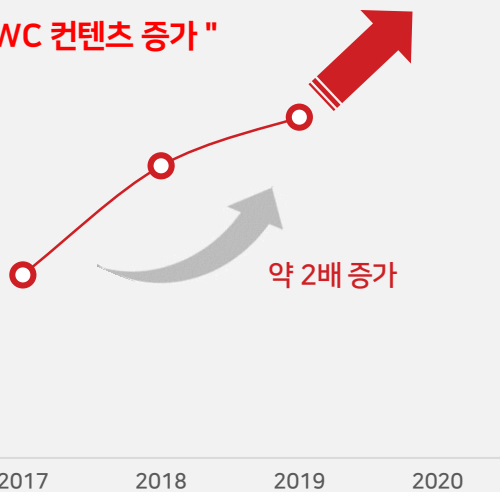
“SWC 관심도 확대”



주) 월드파이널 최대 동접자 수 기준

## SWC 유튜브 채널 콘텐츠 수

“SWC 콘텐츠 증가”



주) SWC 대회 FULL 영상 포함







# 02-4 SW:백년전쟁- 성공적인 글로벌 출시의 시작

서머너즈 워: 백년 전쟁, 11월 21일 글로벌 CBT 시작

공식 홈페이지 오픈 및 게임 영상 공개 등으로 CBT 관심도 극대화  
CBT를 시작으로 글로벌 게이머들의 관심도를 높이면서 '21년 2월 글로벌 출시

IP 파워



공격적 마케팅



서비스 안정성

글로벌 누적 1.2억 다운로드의 유저 베이스

SWC등 다양한 채널을 통한 인지도 확산

글로벌 서비스를 위한 안정성 최종 점검



공식 홈페이지 오픈

11.6

사전 다운로드

11.20

CBT 개시

11.21

CBT 종료

11.30

글로벌 출시

'21년 2월

"CBT 사전기간 중 게임 영상 공개를 통한 바이럴 및 SWC 연계로 글로벌 유저 확보"



# 02-5 글로벌 게임사 인수 - OOTP Development

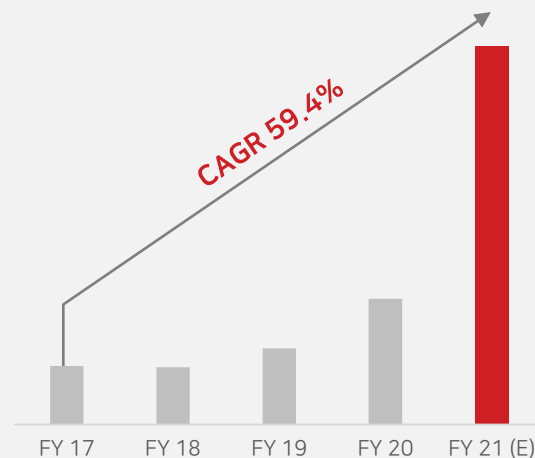
PC 기반 스포츠 구단 운영 시뮬레이션 게임 기업 OOTP Development(독일) 100% 인수

컴투스와의 OOTP 간 스포츠 마케팅 노하우 및 개발 교류를 통한 시너지 효과 기대  
모바일 서비스 확장, 다국어 서비스 등으로 사업 다각화

## OOTP 주요 게임 라인업



## OOTP 매출 트렌드



주) FY 21: '20년 3월 ~ '21년 2월 추정매출



# 03-1 연결재무상태표

(단위 : 백만원)

| 구 분                | 2018           | 2019             | 3Q20             | 구 분          | 2018           | 2019           | 3Q20           |
|--------------------|----------------|------------------|------------------|--------------|----------------|----------------|----------------|
| <b>유동자산</b>        | <b>774,007</b> | <b>765,543</b>   | <b>761,065</b>   | <b>유동부채</b>  | <b>63,225</b>  | <b>70,736</b>  | <b>84,482</b>  |
| 현금 및 현금성자산         | 32,804         | 35,695           | 48,804           | 기타유동채무       | 34,191         | 33,588         | 50,655         |
| 채무상품               | 236,000        | 155,000          | 117,000          | 단기차입금        | -              | -              | 1,100          |
| 유동성당기손익-공정가치측정금융자산 | -              | 4,992            | 9,972            | 당기법인세부채      | 20,400         | 26,716         | 21,640         |
| 금융기관예치금            | 428,246        | 504,967          | 499,832          | 유동충당부채       | 197            | -              | -              |
| 매출채권               | 52,748         | 48,738           | 66,095           | 기타유동부채       | 8,436          | 10,433         | 11,087         |
| 기타채권               | 16,674         | 7,519            | 6,261            | <b>비유동부채</b> | <b>1,580</b>   | <b>8,799</b>   | <b>7,194</b>   |
| 기타유동자산             | 7,534          | 8,633            | 13,101           | 장기기타채무       | 1,457          | 7,666          | 6,337          |
| <b>비유동자산</b>       | <b>135,294</b> | <b>239,435</b>   | <b>305,452</b>   | 기타비유동금융부채    | 13             | 37             | 22             |
| 당기손익-공정가치금융자산      | 76,680         | 151,636          | 8,921            | 이연법인세부채      | 110            | 446            | -              |
| 기타포괄손익-공정가치금융자산    | 9,612          | 7,924            | 201,888          | 비유동충당부채      | -              | 649            | 835            |
| 장기기타채권             | 698            | 9,174            | 10,277           | <b>부채총계</b>  | <b>64,804</b>  | <b>79,535</b>  | <b>91,676</b>  |
| 관계기업에 대한 투자자산      | 14,377         | 8,042            | 7,665            | 자본금          | 6,433          | 6,433          | 6,433          |
| 이연법인세자산            | -              | -                | 26               | 기타불입자본       | 163,289        | 145,348        | 131,060        |
| 기타비유동자산            | 106            | 111              | 2,760            | 이익잉여금        | 675,166        | 769,745        | 833,107        |
| 유형자산               | 2,949          | 14,538           | 13,814           | 기타자본구성요소     | -845           | -1,855         | -757           |
| 투자부동산              | 28,809         | 28,170           | 27,691           | 비지배지분        | 454            | 5,773          | 4,998          |
| 무형자산               | 2,064          | 19,839           | 32,410           | <b>자본총계</b>  | <b>844,497</b> | <b>925,443</b> | <b>974,842</b> |
| <b>자산총계</b>        | <b>909,301</b> | <b>1,004,978</b> | <b>1,066,517</b> |              |                |                |                |



## 03-2 연결포괄손익계산서

(단위 : 백만원)

| 구 분       | 3Q19    | 4Q19    | 1Q20   | 2Q20    | 3Q20    |
|-----------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 매출액       | 116,163 | 121,266 | 98,303 | 147,514 | 128,239 |
| 영업비용      | 84,858  | 89,079  | 74,658 | 109,469 | 101,881 |
| 영업이익      | 31,305  | 32,187  | 23,645 | 38,044  | 26,358  |
| 영업외손익     | 9,628   | -8,418  | 17,010 | 3,022   | -1,372  |
| 법인세차감전순이익 | 40,933  | 23,769  | 40,655 | 41,067  | 24,986  |
| 법인세비용     | 10,275  | 14,974  | 11,266 | 10,984  | 6,449   |
| 당기순이익     | 30,658  | 8,795   | 29,389 | 30,083  | 18,537  |
| 비지배주주순이익  | -2,068  | -1,103  | -635   | -1,077  | -682    |
| 지배주주순이익   | 32,726  | 9,898   | 30,024 | 31,159  | 19,219  |

이 종목의 더 많은 IR정보 [확인하기](#)

**IR GO** 주주와 기업을 연결하고 응원합니다.