



(주)컴투스 2021년 1분기 경영실적

2021. 05. 12

com2^{US}



Disclaimer

자료는 2021년 1분기 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] 1분기 매출 1,167억원 (YoY 18.7% ↑, QoQ 13.5% ↓)

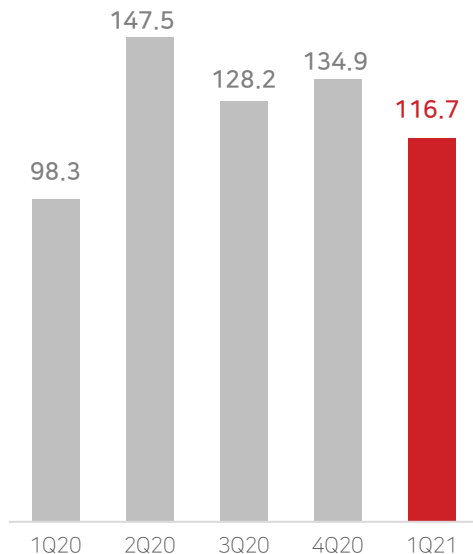
- 비수기 영향에도 핵심 게임들의 견조한 실적 성장으로 4분기 연속 전년동기 대비 매출 증가

[이익] 1분기 영업이익 177억원 (YoY 25.3% ↓, QoQ 32.3% ↓) / 순이익 290억원 (YoY 1.2% ↓, QoQ 흑자전환)

- 영업이익 : 인건비 증가와 적극적인 마케팅 전개 영향으로 이익 감소
- 순이익 : 환율 안정화 영향 등으로 이익 정상화 실현

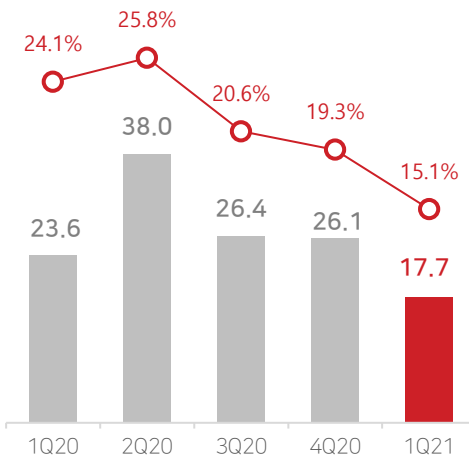
매출액

(단위: 십 억원)



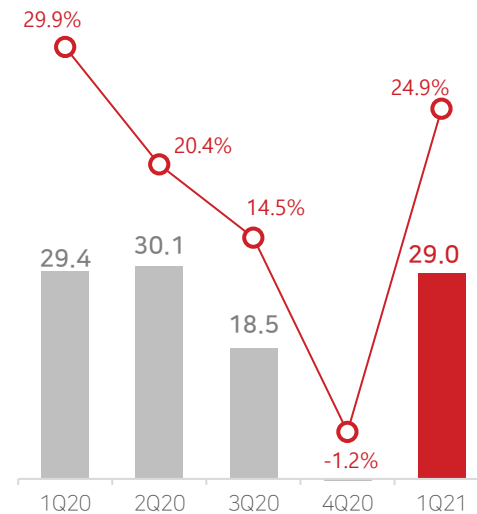
영업이익

(단위: 십 억원)



당기순이익

(단위: 십 억원)





01-2 매출분석

[글로벌 매출] 1분기 해외 909억원(YoY 21.9% ↑, QoQ 15.8% ↓), 국내 258억원 (YoY 8.5% ↑, QoQ 4.5% ↓)

- 전년동기 대비 웨스턴 지역 매출 30% 이상 성장하며 글로벌 성장 견인

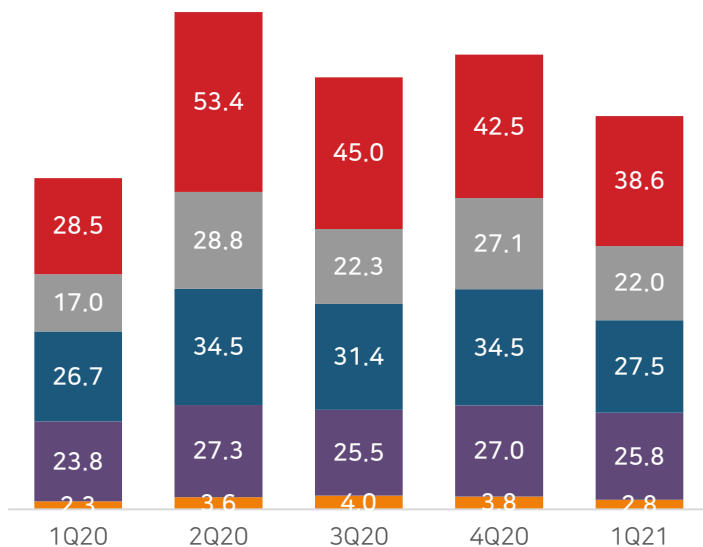
[지역별 비중] 해외시장 경쟁력 유지하며 전년동기 대비 매출 상승

- 북미 비중 33%로 증가하며 전 주요지역 견조한 수준 유지

지역별 매출

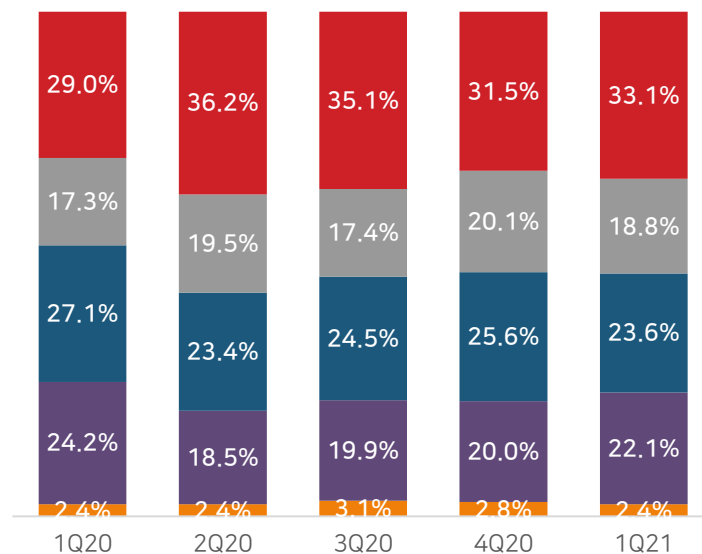
■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미

(단위: 십 억원)



지역별 매출 비중

■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미





01-3 비용분석

[마케팅비] 백년전쟁 사전 마케팅 및 천공의 아레나 7주년 마케팅 영향으로 전년 동기 대비 증가

[인건비] 우수 개발 인력 확보 및 실적 기반 인센티브 지급 등의 영향으로 전년 동기 대비 증가

[지급수수료] 매출 성장과 연동하여 증가

■ 비용 Break Down

(십 억원)	1Q20		2Q20		3Q20		4Q20		1Q21		증 감	
매출액	98.3		147.5		128.2		134.9		116.7		YoY	QoQ
구분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중		
마케팅	8.2	8.3%	21.1	14.3%	21.5	16.8%	20.7	15.4%	18.6	16.0%	128.0%	-10.2%
인건비	16.4	16.7%	20.3	13.8%	18.4	14.3%	24.1	17.9%	23.7	20.3%	44.4%	-1.8%
지급수수료	37.2	37.9%	53.5	36.3%	45.9	35.8%	48.6	36.0%	41.8	35.8%	12.2%	-14.0%
로열티	3.7	3.7%	4.4	3.0%	5.6	4.4%	5.5	4.1%	3.8	3.2%	2.8%	-30.9%
기타	9.2	9.4%	10.2	6.9%	10.5	8.2%	9.9	7.4%	11.2	9.6%	21.4%	12.4%
영업비용	74.7	75.9%	109.5	74.2%	101.9	79.4%	108.9	80.7%	99.0	84.9%	32.6%	-9.0%

주) 상기 비중은 매출 대비 수치임



02-1 1분기 Review

■ 서머너즈 워: 천공의 아레나

다양한 콘텐츠 업데이트 및 적극적인 유저 소통으로 전년동기 대비 매출 21% 성장

- 콘텐츠 업데이트 및 전략적 마케팅으로 7주년 프로모션의 초석 마련
 - 신규 몬스터 2종(음양사, 요괴무사) 출시
 - 일본 아이돌 '사쿠라자카 46' 홍보 모델로 일본 시장 마케팅 강화
- 적극적인 유저 소통을 기반으로 게임 내 편의성 개선
 - 멀티 전투 도입 및 확산, 월드 아레나 개선 등

■ 야구 라인업

2021년 성장세 지속을 위한 기반 확보 (연 매출 1억불 이상 목표)

- 컴투스프로야구2021
 - 클럽 협동전(PvE), 실시간 대전(PvP) 등 신규 콘텐츠 추가
 - 신인왕 4인 활용한 개막 캠페인 진행을 통해 유저 관심도 제고
- MLB 9이닝스 21
 - UI 전면 리뉴얼을 통한 게임 이미지 개선 및 유저 편의성 강화
 - 리그 마스터 모드 등 고전력 유저 대상 성장 콘텐츠 추가

■ 신작 출시 및 주요 이벤트

- 서머너즈 워: 백년전쟁 글로벌 사전예약 (1월 28일 ~)
- 버디크러시 성공적인 글로벌 출시 (2월 4일)
- 게임 IP 기업 올렘 경영권 인수 (1월 27일)
 - 크리티카, 루니아전기 등 PC 및 모바일 게임 사업 시너지 예상 (크리티카 IP 기반 Steam향 신작 게임 개발 중)
- 데브시스템즈 (14.9%) 및 위지웍스튜디오 (13.8%) 2대주주 지위 확보





02-2 2분기 Preview

■ 서머너즈 워: 백년전쟁

두번째 글로벌 AAA 게임의 성공적인 출시 : 6백만+ 사전예약 및 일 평균 75만+ 글로벌 DAU 달성

- '서머너즈 워: 천공의 아레나'의 수준을 뛰어넘는 실적 창출 (글로벌 출시 후 첫 10일 기준)
 - 일평균 DAU 약 75만 이상 / 다운로드 300만 이상
 - 일평균 매출 약 10억원 이상
- 매월 주요 업데이트를 통해 신규 콘텐츠 및 몬스터 추가
 - 1st 업데이트 : 신규 몬스터 추가 및 게임 안정성 강화 (5/13)

■ 서머너즈 워: 천공의 아레나

성공적인 7주년 Anniversary 프로모션을 통한 서머너즈워 IP 파워 재 입증

- 대규모 7주년 프로모션 성공적으로 진행 중
 - 글로벌 DAU 증가 추세 (100만+ 수준으로 재 상승)
 - 유럽 동시 접속자수 역대 최대치 기록
 - 역대 Anniversary 중 최대 일매출 (40억원+) 기록
- 신규 몬스터 출시, SWC2021 등 지속적인 콘텐츠 확장 추진

■ 야구 라인업

'21 시즌 개막과 함께 야구 라인업 성장 본격화

- 컴투스프로야구2021
 - '21 시즌 Live 선수 및 판타지 라인업 등 시즌 콘텐츠 추가
 - 실시간 대전 정규시즌 오픈 및 '컴프야2021 BJ 챔피언십' 개최
- MLB 9이닝스 21
 - 블랙 다이아몬드 카드 추가로 게임 내 성장·수집 PLC 확장
 - 시즌 개막 기념 대규모 업데이트 및 프로모션 진행

■ 신작 출시 및 주요 이벤트

- 서머너즈 워: 백년전쟁 성공적인 글로벌 출시 (4월 29일)
 - 'World 100 Invitational' 등 대규모 마케팅 진행
- 서머너즈 워 코믹스 시리즈 출시 (4월 28일)
- OOTP22 한글판(베타) 출시 (4월 23일)
- NBA NOW 21 소프트 론칭 (필리핀, 영국, 멕시코 등, 5월)
- 미디어캔 전략적 지분투자 (2대주주, 지분율 30%) 및 정글스튜디오 경영권 확보
 - 콘텐츠 사업 확장 및 기존 사업과의 전략적 시너지 도모



02-3 서머너즈 워: 백년전쟁 - 성공적인 글로벌 출시

서머너즈 워: 백년전쟁, 4월 29일 글로벌 출시

일평균 매출 및 DAU 등 주요 지표 상 서머너즈 워: 천공의 아레나 초기 글로벌 성적을 뛰어 넘는 실적 달성



글로벌 유저 풀

- ✓ 글로벌 사전예약 진행
 - 사전예약 600만명 돌파
- ✓ 서머너즈워 IP 파워 기반
 - 서머너즈워 IP 1.2억 누적 다운로드 기록
 - 천공의 아레나와의 크로스 마케팅 진행
- ✓ 주요 타겟 유저
 - 전략 / 액션 게임 유저 모객



마케팅 전략

- ✓ World 100 Invitational 개최
 - 실시간 생중계 동시 시청자수 20만 기록
 - 누적 조회수 460만 달성 (4/26 기준)
 - 글로벌 인플루언서를 통한 마케팅 추진
- ✓ 다양한 채널 통한 마케팅 진행
 - UA, 브랜딩, TVC 광고 캠페인 진행
 - 지역별 차별화 전략
- ✓ 성공적인 마케팅
 - 누적 다운로드 300만 이상 달성



출시 결과 (출시 첫 10일 기준)

- ✓ 천공의 아레나 초기 지표를 뛰어 넘는 실적
 - 일평균 DAU 약 75만 이상
 - 일평균 매출 약 10억 이상
- ✓ 글로벌 게이머로부터 인정받은 우수한 게임성
 - 메타크리틱 선정 올해 최고의 iOS 게임 1위
- ✓ 웨스턴 지역을 필두로 고른 지역별 매출 창출
 - 미주 포함 웨스턴 지역 (50%)
 - 한국 (20%)
 - 아시아 외 기타 (30%)



02-4 서머너즈 워: 백년전쟁 - 또 하나의 글로벌 성공작

빠른 글로벌 안착 및 지속적인 성장을 위한 새로운 전략 : 하는 즐거움과 보는 즐거움이 배가되는 게임

월 단위 시즌제와 정규 Championship 대전까지 다양한 규모의 e-스포츠 기반 글로벌 경쟁 및
빠르고 다양한 업데이트를 통한 실시간 대전 게임의 새로운 성공 Formula 완성

시즌제 운영

- 새로운 도전 콘텐츠 '투기장' 및 '월드 토너먼트' 추가
→ 다양한 텍과 전략으로 등급전과 다른 재미 선사
- 월 단위의 시즌제 정기 운영
→ 월드 토너먼트 모드를 통한 상위 랭커 선발
→ 후발 주자도 지속적 유입과 참여 가능

Championship 대전

- 매 시즌제 상위 랭커 등을 초청하여 정규대회 지속적 개최
- 5년차인 SWC에 이어 또 하나의 글로벌 e-스포츠 대표 브랜드 창출
→ 유저 로열티 강화를 통한 게임의 장기 흥행성 공고

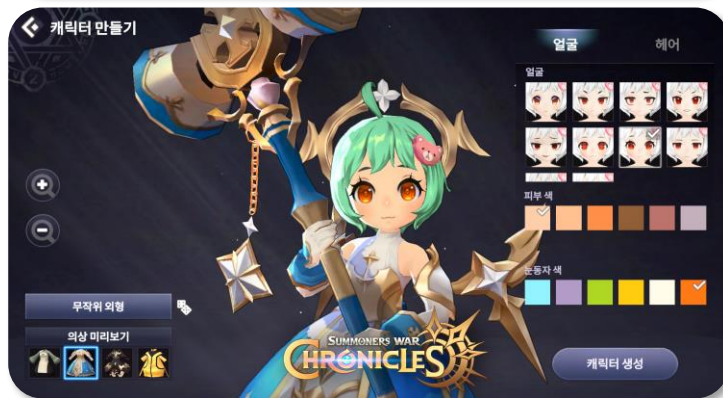
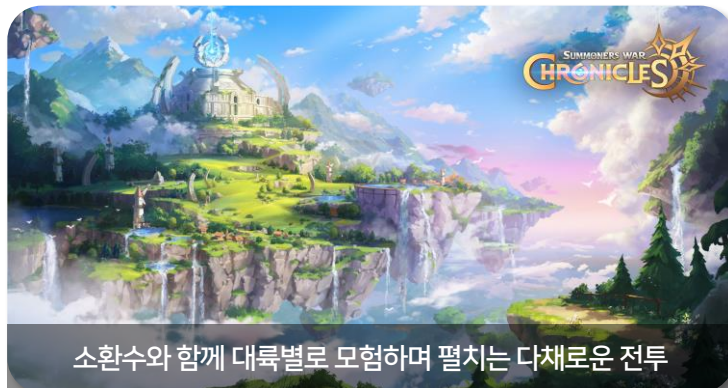




02-5 서머너즈 워: 크로니클 - Trilogy의 완성

천공의 아레나에 이어 백년전쟁의 성공으로 더욱 강화된 서머너즈워 IP 및 팬덤 기반으로
글로벌 MMORPG 시장에서의 성공 가능성 더욱 고조

공식 브랜드 사이트 오픈 및 글로벌 게임쇼를 통한 유저 관심도 극대화 (글로벌 CBT 7월 예정)





02-6 중기 성장 목표

'22년까지 연 매출 1조원 규모 글로벌 종합 콘텐츠 기업으로 성장

Organic

- '서머너즈 워: 천공의 아레나', 컴프야 등 기존 라인업의 지속 성장
- '서머너즈 워: 백년전쟁'의 글로벌 성공 및 안착
- '서머너즈 워: 크로니클' '21년 말 출시 예정
- NBA Now + 드래곤스카이2 + 더워킹데드 + 월드오브제노니아 등 출시 라인업 확보

연 매출 1조원



- 게임을 중심으로 웹소설, 웹툰, 애니, 드라마, 영화, 방송, 공연, 전시 등을 아우르는 콘텐츠 밸류체인 구축 (전략적인 M&A 및 지분투자)
- Single-IP, Multi-Content 전략 기반 글로벌 사업 확산

Inorganic & Partnership



03-1 연결재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2019	2020	1Q21	구 분	2019	2020	1Q21
유동자산	765,543	716,080	697,246	유동부채	70,736	65,941	97,591
현금 및 현금성자산	35,695	58,000	87,099	기타유동채무	33,588	39,029	59,582
채무상품	155,000	97,000	75,000	단기차입금	-	1,100	2,213
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	4,992	4,984	4,993	유동성장기차입금	-	-	2,565
금융기관예치금	504,967	487,041	452,619	당기법인세부채	26,716	15,173	20,026
매출채권	48,738	53,486	57,569	유동충당부채	-	66	66
기타채권	7,519	4,797	4,754	기타유동부채	10,433	10,572	13,139
기타유동자산	8,633	10,771	15,212	비유동부채	8,799	6,084	47,268
비유동자산	239,435	333,053	549,685	장기기타채무	7,666	4,865	8,471
당기손익-공정가치금융자산	151,636	201,076	208,692	장기차입금	-	-	875
기타포괄손익-공정가치금융자산	7,924	17,958	200,266	기타비유동금융부채	37	-	-
장기금융기관예치금	-	5,000	5,000	이연법인세부채	446	-	37,014
장기기타채권	9,174	10,206	10,261	비유동충당부채	649	905	908
관계기업에 대한 투자자산	8,042	8,243	13,121	확정급여부채	-	314	-
이연법인세자산	-	237	-	부채총계	79,535	72,024	144,859
기타비유동자산	111	3,391	2,921	자본금	6,433	6,433	6,433
유형자산	14,538	13,107	12,579	기타불입자본	145,348	131,099	131,195
투자부동산	28,170	27,532	27,372	이익잉여금	769,745	833,055	843,653
무형자산	19,839	46,303	69,473	기타자본구성요소	-1,855	2,673	115,122
자산총계	1,004,978	1,049,132	1,246,931	비지배지분	5,773	3,847	5,669
				자본총계	925,443	977,108	1,102,072



03-2 연결포괄손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21
매출액	98,303	147,514	128,239	134,933	116,670
영업비용	74,658	109,469	101,881	108,863	99,014
영업이익	23,645	38,044	26,358	26,070	17,657
영업외손익	17,010	3,022	-1,372	-29,193	21,936
법인세차감전순이익	40,655	41,067	24,986	-3,123	39,592
법인세비용	11,266	10,984	6,449	-1,544	10,549
당기순이익	29,389	30,083	18,537	-1,579	29,043
비지배주주순이익	-635	-1,077	-682	-1,540	407
지배주주순이익	30,024	31,159	19,219	-39	28,636