



(주)컴투스  
2017년 4분기 및 연간 경영실적

2018. 02. 05

com2US



## Disclaimer

본 자료는 2017년 실적에 대한 외부감사인의 회계검토가 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. Financial Overview

1-1. Global Sales

1-2. Cost Analysis

## 2. Business Strategy

2-1. 서머너즈 워 IP 확장을 통한 성장 지속

2-2. 서머너즈 워 IP 및 노하우 기반 글로벌 기대작 출시

2-3. 자체개발 강화로 신규 IP 지속 창출

## 3. 추가 기업가치 증가를 위한 전략



# 01 Financial Overview

[매출] 4분기 매출 1,363억원 (YoY 2.3% ↑, QoQ 8.4% ↑) 2017년 매출 5,117억원 (YoY 0.3% ↓)

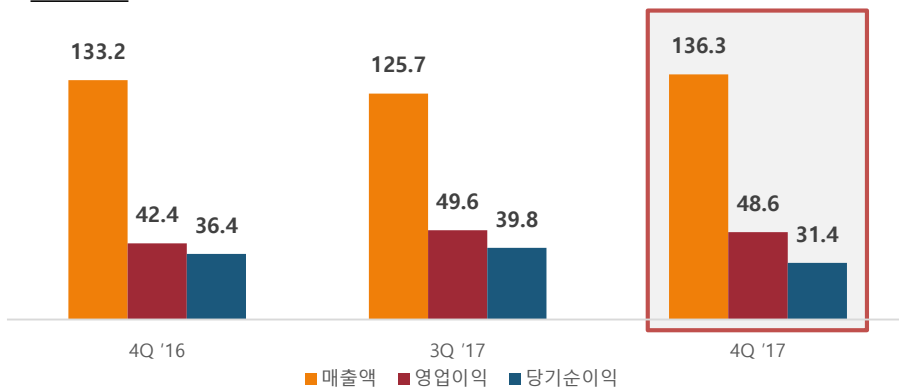
- '서머너즈 워', 'MLB 9이닝스 17' 등 주요작들의 지속 성과에 힘입어 **분기 사상 최대 매출 달성**

[이익] 4분기 영업이익 486억원 (YoY 14.6% ↑, QoQ 1.9% ↓) / 2017년 영업이익 1,972억원 (YoY 2.7% ↑)

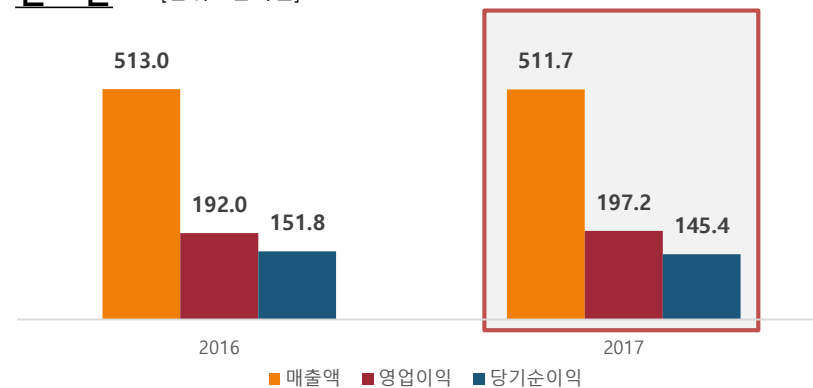
4분기 순이익 314억원 (YoY 13.9% ↓, QoQ 21.2% ↓) / 2017년 순이익 1,454억원 (YoY 4.2% ↓)

- 효율적인 글로벌 마케팅 운영으로 연간 영업이익 **역대 최대 실적 기록**

**분기** [단위 : 십억원]



**연간** [단위 : 십억원]



구분	4Q '16	3Q '17	4Q '17	YoY	QoQ
매출액	133.2	125.7	136.3	2.3% ↑	8.4% ↑
영업이익	42.4	49.6	48.6	14.6% ↑	1.9% ↓
당기순이익	36.4	39.8	31.4	13.9% ↓	21.2% ↓
영업이익률	31.9%	39.4%	35.7%	-	-
순이익률	27.4%	31.7%	23.0%	-	-

구분	2016	2017	YoY
매출액	513.0	511.7	0.3% ↓
영업이익	192.0	197.2	2.7% ↑
당기순이익	151.8	145.4	4.2% ↓
영업이익률	37.4%	38.5%	-
순이익률	29.6%	28.4%	-



# 01-1 Global Sales

[글로벌 매출] 4분기 해외매출은 1,157억원 (QoQ 5.0% ↑), '17년 해외매출은 4,448억원 (YoY 0.7% ↑)

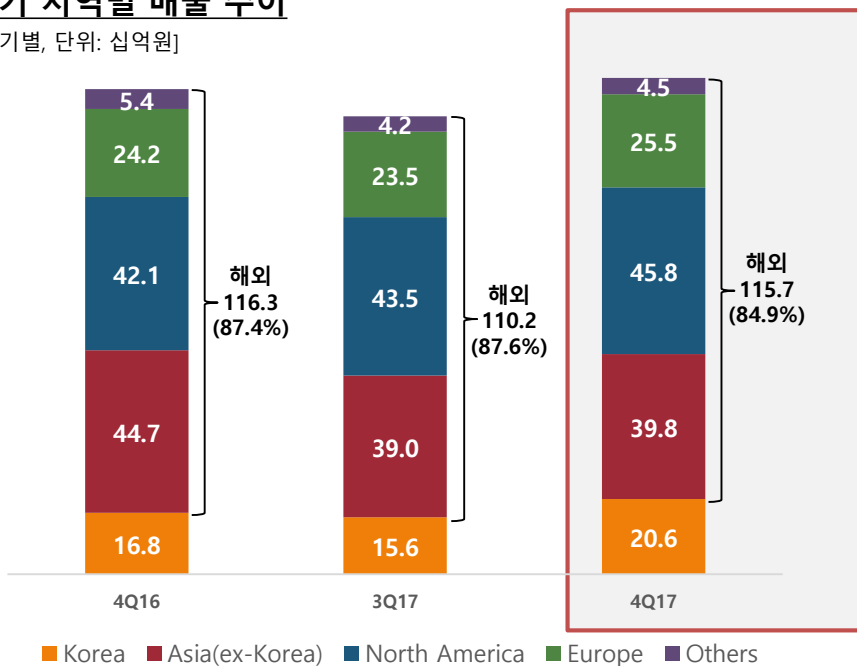
- 북미, 유럽 지역에서의 성과 확대로 지속 성장세, 분기별 1,100억원대 해외매출 유지

[지역별 비중] '17년 북미 매출비중 4.3%p ↑, 유럽 2.1%p ↑

- '17년 연간 기준 북미, 유럽 비중은 사상 최초 **전체 매출의 50% 상회**

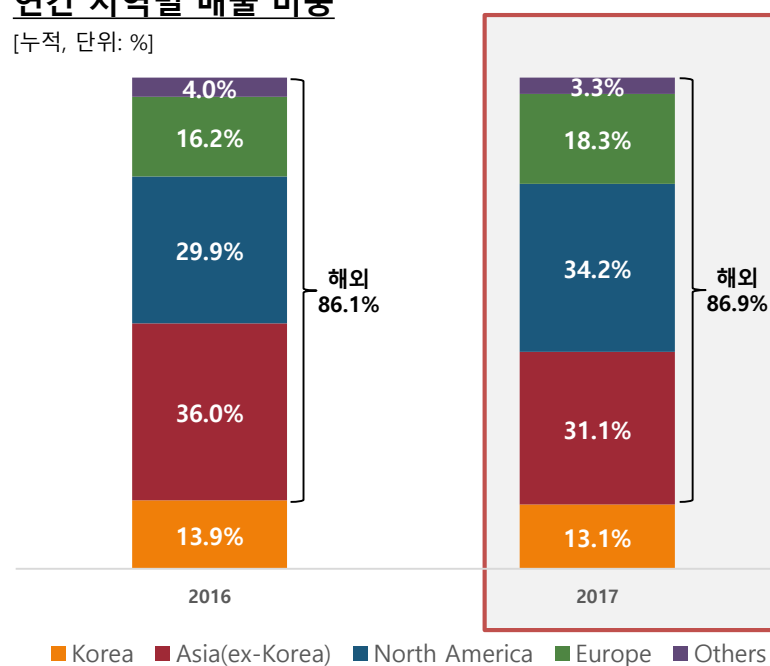
## 분기 지역별 매출 추이

[분기별, 단위: 십억원]



## 연간 지역별 매출 비중

[누적, 단위: %]



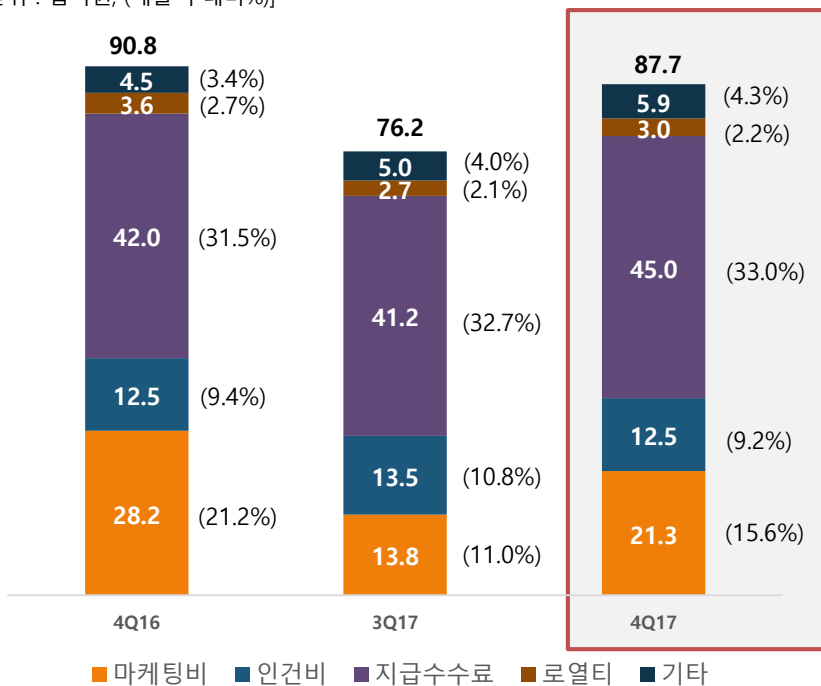


# 01-2 Cost Analysis

- 마케팅비: SWC 등 글로벌 마케팅으로 마케팅비는 전분기 대비 증가했으나, 효율적인 집행으로 연간기준 25.7% 감소
- 인건비: R&D 인력 보강 등 투자 활동에 따라 전년비 증가

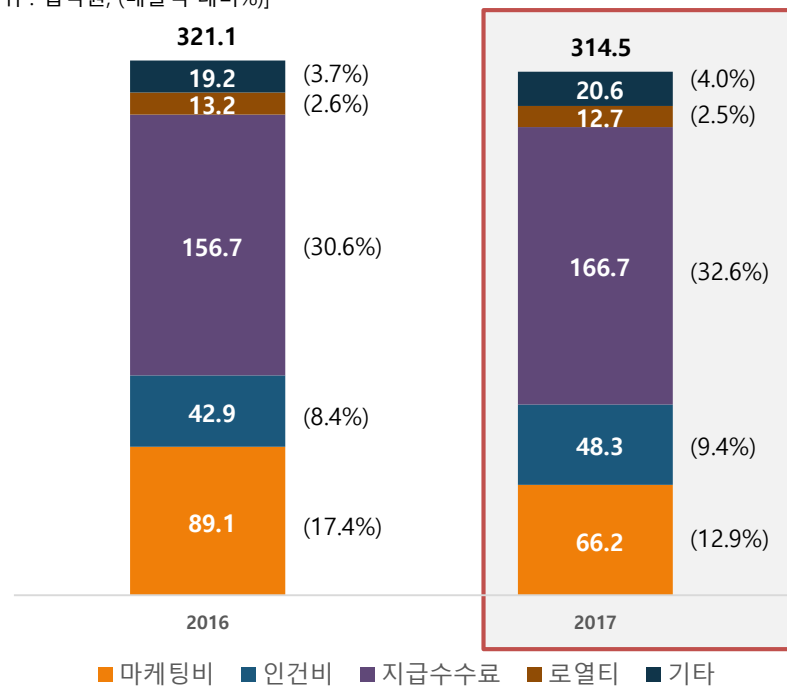
## 분기

[단위 : 십억원, (매출액 대비%)]



## 연간

[단위 : 십억원, (매출액 대비%)]



## 02

# Business Strategy : 2018 Overview

글로벌 모바일 IP 게임 회사로 Level-Up

기업가치  
증가

서머너즈 워 IP  
확장을 통한 성장 지속

- 라이프사이클 지속 강화
- 사업의 선순환 구도 구축
- e스포츠 지속 확대

서머너즈 워 IP 및 노하우  
기반 글로벌 기대작 출시

- 스카이랜더스 모바일(TM)
- 서머너즈 워 MMORPG

자체개발 강화로  
신규 IP 지속 창출

- 전략RPG 체인 스트라이크
- 샌드박스 장르 진출(댄스빌)
- 버디크러시, 히어로즈워2 등 기대작 출시
- 야구게임 브랜드 IP 강화

Next  
Level-up

1st  
Level-up

컴투스  
시가총액 추이

2014

2015

2016

2017

2018



# 02-1 Business Strategy : 서머너즈워P확장을 통한 성장 지속

서머너즈 워, 대규모 업데이트를 통한 라이프사이클 연장

## ■ 2018년 서머너즈 워 대규모 업데이트 계획

- 1H18 길드 레이드 및 길드 커뮤니티 강화 : 길드원 간의 협력을 통한 길드 내 결속력 강화, 길드 활성화로 유저 리텐션 증대
- 2H18 차원의홀 : 새로운 방식의 PVE 콘텐츠를 통한 게임성 증대 및 기존 몬스터 재조명

☞ 성장 및 라이프사이클 연장 추구

## <2018년 업데이트>

상반기

길드 레이드 및  
길드 커뮤니티 강화

하반기

새로운 방식의 PVE  
차원의홀

## ■ 2015년 업데이트

1st, 길드전  
(2015 1Q)

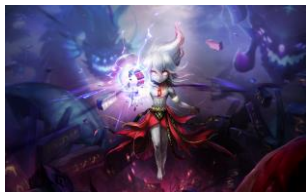


2nd, 이계의 틈  
(2015 4Q)



## ■ 2016년 업데이트

3rd, 호문클루스  
(2016 3Q)

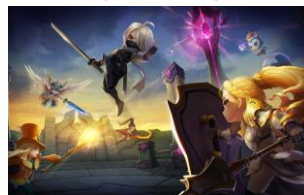


## ■ 2017년 업데이트

4th, 월드아레나  
(2017 1Q)



5th, 길드 점령전  
(2017 4Q)







# 02-1 Business Strategy : 서머너즈워 IP 확장을 통한 성장 지속

## 서머너즈 워 신작 출시 및 글로벌 사업자와의 협력으로 선순환 구조 구축

### ■ 서머너즈 워 IP 선순환 구조 구축

- 서머너즈 워 IP를 기반으로 한 서머너즈 워 MMORPG 등 지속적인 신작 창출로 선순환 구조 구축 계획
- 할리우드 대표 콘텐츠인 워킹데드 원작자인 로버트 커크먼이 설립한 스카이바운드 등 글로벌 사업자와의 협력으로 서머너즈 워 세계관/스토리라인 및 브랜드 인지도 강화

### ■ e스포츠를 활용한 유저 접점 확대

- '17년 서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십(SWC) 결선 당시 Twitch 동시 시청자 1위 기록
- '18년 SWC 행사시 스폰서십 적극 진행 예정, 온라인 중계 강화로 바이럴 및 유저 접점 확대





## 02-2 Business Strategy : 서머너즈워P 및 노하우 기반 글로벌 기대작 출시

서머너즈 워 노하우를 살린 스카이랜더스 모바일(TM) 출시 예정

Western 마켓 포함  
글로벌 시장 출시  
Targeting

다양한 스킬과  
전투 효과를 기반으로  
진행되는 전략적 전투

속성 간 상성과  
다채로운 스킬 구성으로  
모든 몬스터에 가치 부여



동일한 몬스터도 전략에  
따라 다양하게 육성 가능하  
룬 시스템

글로벌 리딩 IP 프랜차이즈  
'스카이랜더스'

서머너즈워 월드 아레나의  
노하우를 살린  
실시간 PVP



# 02-2 Business Strategy: 서머너즈 워 P 및 노하우 기반 글로벌 기대작 출시

## 서머너즈 워 MMORPG

Genre | MMORPG

### Features

- 스카이바운드 로버트 커크먼이 프로듀싱하는 '서머너즈 워' 세계관의 프리퀄 스토리
- 실시간 온라인으로 진행되는 인연 시스템 기반의 파티 플레이
- '서머너즈 워' 소환수를 활용한 다양한 수집과 육성의 재미
- 소환수와 스킬의 전략적 사용이 요구되는 전투 컨트롤의 묘미





## 02-3 Business Strategy : 자체개발 강화로 신규 P 지속 창출

### 체인 스트라이크

Genre | S-RPG

#### Features

- 체스의 이동과 공격을 모티브로 제작된 턴제 RPG
- 위치 선정 능력과 전략적 스킬 사용에 따라 승패가 갈리는 다이내믹한 전투
- 200여 종의 캐릭터, 스토리 기반의 PvE 던전, 다양한 보스전, 실시간 PvP 전투 등





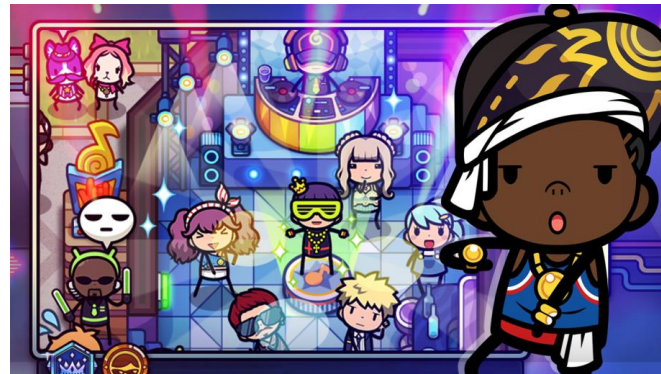
# 02-3 Business Strategy : 자체개발 강화로 신규P 지속 창출

## 댄스빌

Genre | Sandbox Casual

### Features

- 유저가 음악과 춤을 주제로 콘텐츠를 쉽게 생산하고 확산시키는 '샌드박스 엔터테인먼트 플랫폼'
- 지속적으로 성장하고 있는 유튜브, 트위치 등 소셜 미디어를 통해 글로벌 유저를 대상으로 한 Viral 극대화
- 음악, 댄스 등 엔터테인먼트 산업과 연계하여 'Viral B2B Business' 등 새로운 Business Model 발굴





## 02-3 Business Strategy : 자체개발 강화로 신규P 지속 창출

### 버디크러시

Genre | Casual Golf

#### Features

- 누구나 쉽게 즐기는 최종 진화한 캐주얼 골프 게임
- 간편한 샷 방식, 귀여운 캐릭터, 화려한 연출, 만화 같은 스토리
- 다양한 성장 방식과 소셜 컬렉팅: 캐릭터, 골프장비, 골든버디, 캐디, 코스튬
- 친구와 함께 즐기는 풍부한 콘텐츠: 스토리모드, 매치토너먼트, 투어모드, 챌린지모드





## 02-3 Business Strategy : 자체개발 강화로 신규P 지속 창출

### 히어로즈워 2

Genre | RPG

#### Features

- 이동과 공격이 동시에 들어가는 신개념 턴제 RPG
- 세밀한 영웅 컨트롤로 전략성을 극대화한 전투
- 한 유저가 다수의 용병단에 가입하여 상시적으로 다른 유저와 경쟁하고 협력하는 플레이





# 02-3 Business Strategy : 자체개발 강화로 신규P 지속 창출

## 컴투스 프로야구2018 & MLB9이닝스18

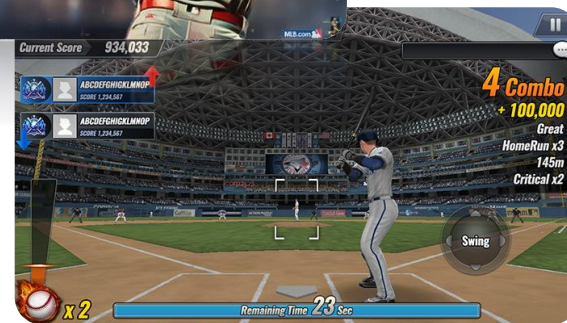
Genre | Sports



- 2018 시즌을 반영한 4.0.0 메이저 업데이트 3월 실시
- 랭킹대전 시즌 2, 올스타 카드, 팀 시너지, 리그모드 개선 등 다양한 콘텐츠 추가로 재미요소와 수익증대 기대



- 2018년 3월말 2018 MLB 개막 시즌을 반영한 3.0.0 메이저 업데이트 실시
- 클럽(길드)시스템, 아케이드 모드, AR 모드(가칭) 등 신규콘텐츠와 유니폼 상점 및 선수 팩 등 신규 BM 추가







# 03 Business Strategy : 추가기업가치 증가를 위한 전략

적극적 투자를 통한 성장과 창출된 성과를 바탕으로 Stakeholder 환원을 추진

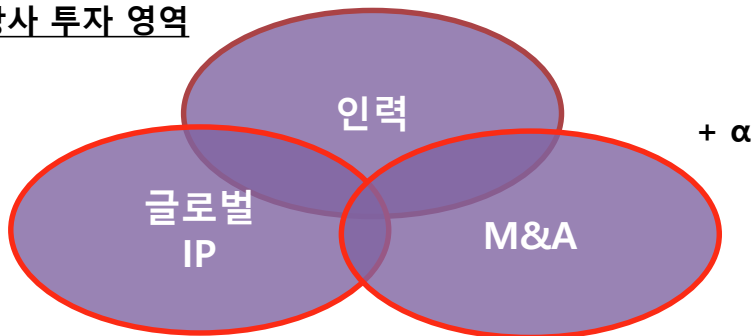
### ■ 적극적인 투자를 통한 성장 모색

- 적극적 투자를 통한 중장기 성장 모색, 투자는 인력, 글로벌 IP 및 M&A 등 다양한 영역에서 추진할 계획
- 당사 '17년 ROE는 20.8%로 게임 업종 (12.8%) 대비 월등히 높은 수준, 최근 2개년 수치도 업종 평균 대비 탁월한 수준

### ■ 창출된 성과를 바탕으로 지속적인 주주환원 정책을 추진

- '16년 최초 배당에 이어 '17년도 배당 계획 공시 (주당배당금 1,400원)
- 연간 창출된 성과를 바탕으로 배당 등 주주환원을 지속적으로 추진

### 당사 투자 영역



### 당사 및 게임 업종 ROE 비교

구분	2016년	2017년
당사	26.5%	20.8%
게임 업종	10.0%	12.8%

주1: 지배주주 및 평균 자기자본 기준

주2: 게임 업종은 '17년 컨센서스가 존재하는 15개 업체를 대상으로 산출

주3: '17년 수치는 당사는 실적 기준, 게임 업종은 컨센서스 기준

### 당사 주주환원 내역

[단위: 십억원]

구분	2016년	2017년
주당배당금(원)	1,400	1,400
배당금총액	17.4	17.5
배당성향	11.5%	12.0%

주1: 당기순이익의 지배기업 소유주지분 기준

주2: 2017년 배당금은 주주총회 의안 상정 및 가결 이후 지급 예정