



(주)컴투스 2018년 1분기 경영실적

2018. 05. 10

com2US



Disclaimer

본 자료는 2018년 1분기 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



01 Financial Overview

[매출] 1분기 매출 1,140억원 (YoY 5.2% ↓, QoQ 14.0% ↓)

- 원화 강세 영향으로 YoY 감소, 작년 연말 Package 프로모션 효과로 QoQ 감소

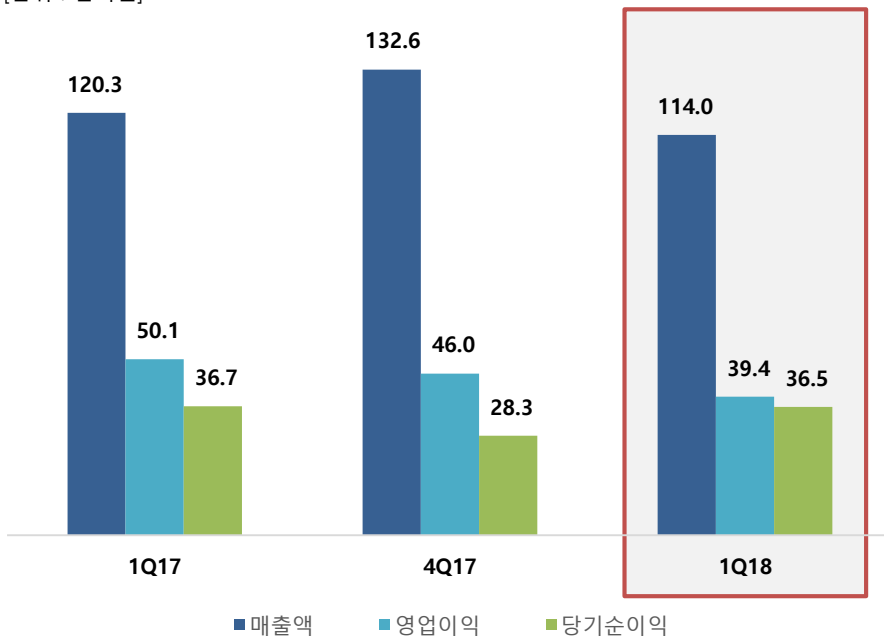
[이익] 1분기 영업이익 394억원 (YoY 21.3% ↓, QoQ 14.4% ↓) / 1분기 순이익 365억원 (YoY 0.5% ↓, QoQ 28.9% ↑)

- 영업이익 : 매출 감소 및 신작 출시에 따른 마케팅비 증가 영향 등으로 YoY 감소

- 순이익 : 전분기 외환손실 및 투자자산손상차손 기저 효과 및 동분기 종속기업주식처분이익 발생 등으로 QoQ 증가

손익

[단위 : 십억원]



구분	1Q17	4Q17	1Q18	YoY	QoQ
매출액	120.3	132.6	114.0	5.2% ↓	14.0% ↓
영업이익	50.1	46.0	39.4	21.3% ↓	14.4% ↓
당기순이익	36.7	28.3	36.5	0.5% ↓	28.9% ↑
영업이익률	41.6%	34.7%	34.6%	7.1%p ↓	0.1%p ↓
순이익률	30.5%	21.4%	32.0%	1.5%p ↑	10.6%p ↑



01-1 Global Sales

[글로벌 매출] 1분기 해외 973억원 (YoY 8.7% ↓, QoQ 13.6% ↓), 국내 167억원 (YoY 22.4% ↑, QoQ 16.2% ↓)

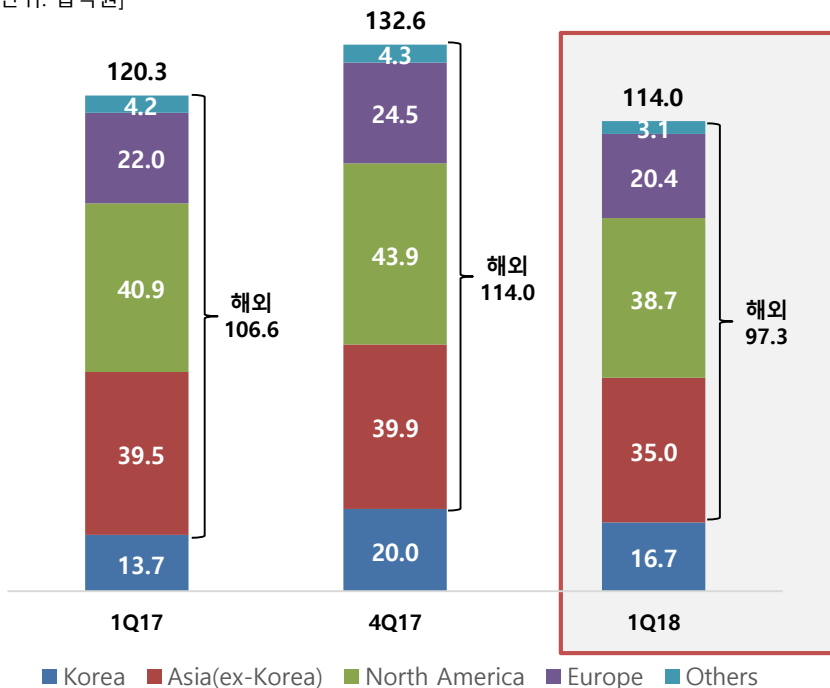
- 해외 매출 : 원화 강세 영향으로 YoY 감소
- 국내 매출 : 야구 라인업 매출 호조 등으로 YoY 증가

[지역별 비중] 1분기 북미/유럽 등 Western 비중 51.9%

- 북미 매출 비중 34.0%로 권역별로 가장 높은 수준 기록 (QoQ 0.8%p ↑)

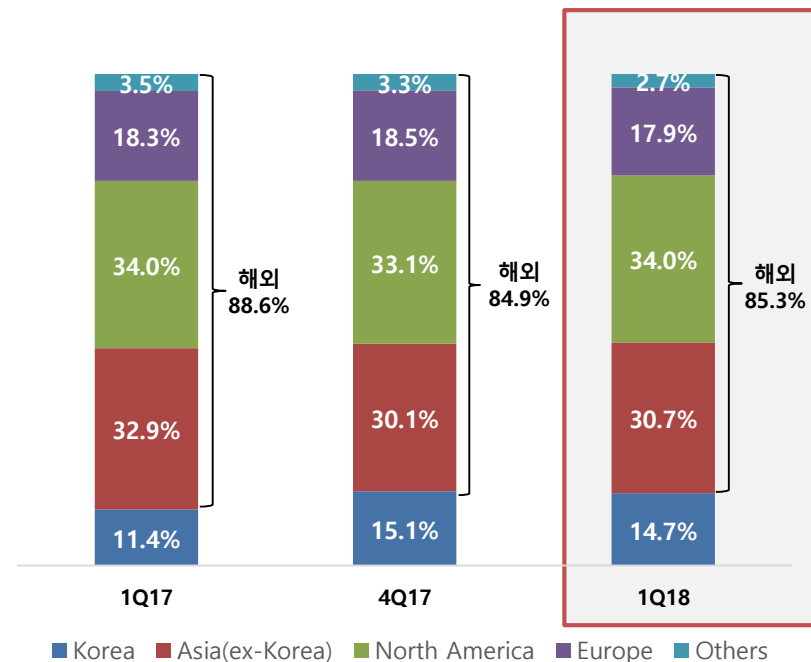
지역별 매출 추이

[단위: 십억원]



지역별 매출 비중

[단위: %]





01-2 Cost Analysis

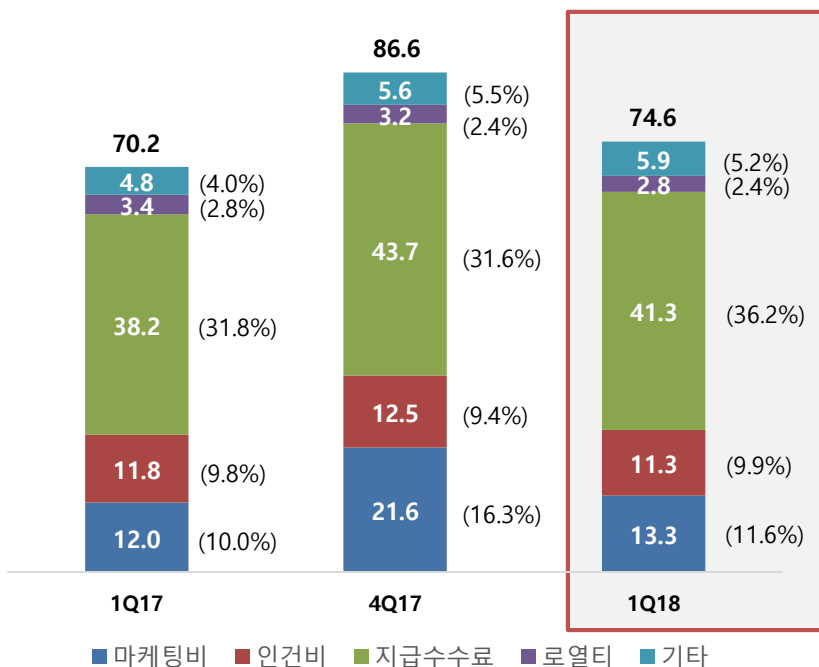
[마케팅비] 신작 출시에 따른 마케팅비 추가 집행 등으로 YoY 증가

[인건비] 미국법인 연결 제외에 따라 관련 인건비가 지급수수료 계정으로 이전되면서 감소

[지급수수료] 미국법인 인건비 및 마케팅비가 지급수수료 계정으로 이전되면서 매출액 대비 비중 증가

비용

[단위 : 십억원, (매출액 대비 %)]



구분	1Q17	4Q17	1Q18	YoY	QoQ
마케팅비	12.0	21.6	13.3	10.5% ↑	38.4% ↓
인건비	11.8	12.5	11.3	3.6% ↓	9.3% ↓
지급수수료	38.2	43.7	41.3	8.0% ↑	5.5% ↓
로열티	3.4	3.2	2.8	17.9% ↓	13.6% ↓
기타	4.8	5.6	5.9	23.9% ↑	5.8% ↑
총 영업비용	70.2	86.6	74.6	6.3% ↑	13.8% ↓



02

Business Strategy : 2018 Overview

글로벌 모바일 IP
게임 회사로 Level-Up

기업가치
지속 성장

성장
전략

서머너즈 워 IP
확장을 통한 성장 지속

- 대규모 업데이트
- 신규 몬스터 지속 추가
- e스포츠 확대 개최
- 코믹스, 애니메이션 등을 통한 글로벌 IP로 확장

서머너즈 워 IP 노하우
기반 글로벌 기대작 출시

- 스카이랜더스 모바일(TM)
- 서머너즈 워 MMORPG

자체개발 강화로
신규 IP 지속 창출

- 전략 RPG 체인 스트라이크
- 다양한 장르의 기대작 출시
- 야구게임 브랜드 IP 강화

기대
효과

- 중장기 라이프사이클 확보
- 몬스터 조합으로 전략적 Play
- O2O 마케팅 플랫폼 구축

- 서머너즈 워 게임성 활용
- 메이저 IP 기반 Hit Ratio 증가

- 체인 스트라이크 성공적 안착
- 균형된 게임 포트폴리오 구축
- 야구 라인업 장기 성장성 확보



02-1 Business Strategy : 서머너즈 워 P 확장을 통한 성장 지속

'18년 서머너즈 워, 대규모 업데이트 및 유저 케어를 통한 장기 라이프사이클 구축

상반기 대규모 업데이트

길드 레이드 및
길드 커뮤니티 강화

유저 밸런스 개선 및
라이프사이클 지속 강화

하반기 대규모 업데이트

새로운 방식의 PVE
콘텐츠 "차원의 홀"

미국 할리우드에서
글로벌 메이저 IP로 확장 중

(코믹스, 애니메이션,
소설, 모션북, 완구 등)



스타트랙, 스파이더맨, 드래곤
길들이기 등에 참여한 할리우드
유명 작가진을 포함, 워킹데드의
원제작사 '스카이바운드'와 함께
글로벌 프로젝트 진행 중

전략적 Play 지원

지속적인 핵심 신규
몬스터 지속 추가

4주년 이벤트 등
적극적 프로모션과
타겟팅된 마케팅 병행

e스포츠

서머너즈 워 월드
아레나 챔피언십
(SWC 2018)



02-1 Business Strategy : 서머너즈 워 IP 확장을 통한 성장 지속

e스포츠 당사 글로벌 마케팅 플랫폼으로 증추적 역할 담당

■ '18년 서머너즈 워 e스포츠 계획



부여 가치

- 당사 O2O 마케팅 플랫폼으로 기능 담당
- Core 유저 케어를 통한 라이프사이클 확대 기여
- 소셜 마케팅 강화를 통한 신규/휴면 유저 유입 확대
- 유튜브, 트위치 등 글로벌 메이저 Platform 협력 강화

기대 효과

서머너즈 워 IP 브랜드 인지도 상승, 라이프사이클 확대 및 매출 창출 기여





02-2 Business Strategy: 서머너즈워P 및 노하우기반 글로벌 기대작 출시

스카이랜더스 모바일(TM)

Genre | 전략 RPG

FGT를 통해 유저 및 파트너사 기대치 부응

Western 마켓 포함
글로벌 시장에서 Post
Millennials 점점 확대

다양한 스킬과 전투 효과를 기반으로 진행되는 전략적 전투

속성 간 상성과 다채로운 스킬 구성으로 모든 몬스터에 가치 부여

차별화 요소

10개 속성을 조합한 전략적 Play 요소 강화

+



+

차별화 요소

실시간 Play 요소가 추가된 전투 방식

동일한 몬스터도 전략에 따라 다양하게 육성 가능한 시스템

서머너즈워 월드 아레나의 노하우를 살린 실시간 PVP

Activision의
글로벌 리딩 IP
'스카이랜더스'



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

서머너즈 워 MMORPG

Genre | MMORPG

Manual 기반의 차별적인 MMORPG 게임

캐릭터 및 장비 위주
단선형 성장 방식에서 탈피

Western 마켓 포함
글로벌 MMORPG 시장에서
성공적인 안착을 기대

소환수 속성/스킬 활용에
따른 다선형 성장 방식 지원



Auto 위주 방식 탈피,
Manual 방식 강화 및
높은 게임 자유도 확보

글로벌 메이저 대표 IP
'서머너즈 워' 세계관의
프리퀄 스토리

소환수의 다양한 속성 및
룬 시스템을 활용한 전략적
Play 부각



02-3 Business Strategy : 자체개발 강화로 신규P지속 창출

체인 스트라이크

Genre | 전략 RPG

요일 던전

다양한 캐릭터
육성과 공략 강화

메이저 업데이트 기반으로
코어 유저 중심 라이프사이클 구축 예정

코어 유저를 중심으로
중장기 라이프사이클 확보

길드전

길드 활성화 및
수호자 육성 동기



실시간 PVP

글로벌 유저들과
실시간 대전 콘텐츠

높은 잔존율 확보, 적극적
프로모션 및 인플루언서
중심 마케팅 병행 예정

레이드 던전

커뮤니티 증대 및
선의 경쟁 효과 기대



02-3

Business Strategy : 자체개발 강화로 신규 P 지속 창출

댄스빌

Genre | Sandbox Casual

Features

- 4월 CBT 진행 : 학생 등 Young 유저 중심으로 호평 (해당 유저층 트렌드에 민감, SNS 선호도 높음)
- 지속 성장하고 있는 유튜브, 트위치 등 소셜 미디어를 통해 글로벌 유저를 대상으로 한 Viral 극대화 가능
- 마스터 제작자 및 인플루언서 활용으로 Boom-up, 케이팝 등 음원 제휴 등을 통한 신규 콘텐츠 추가 모색





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

버디크러시

Genre | Casual Golf

FGT를 통해 높은 유저 만족도 확인 및 성공기대감 증가

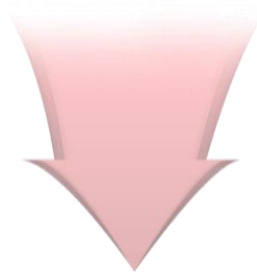
모바일 캐주얼 골프시장 성공 요인

- 실시간 매치 방식 : 긴장감 높은 Play 방식으로 재미 요소 배가
- 소셜 플랫폼 연동 : 페이스북 등 연동을 통한 경쟁/친목 촉진

버디크러시 고유한 차별화 요인

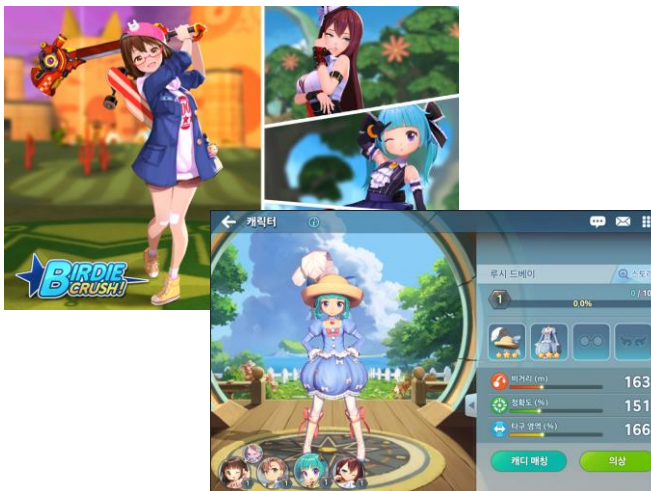
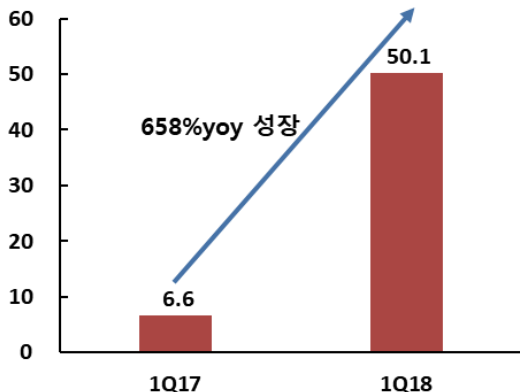
- 게임 노하우 활용 : 당사 Live 게임인 골프스타 모바일 연계
- 캐릭터 성장 요소 : 매력적인 캐릭터, 의상/장비 수집 욕구

시장 경쟁력 및 고유 차별화 포인트 모두 겸비



글로벌 시장에서 성공기대감 증가

글로벌 캐주얼 모바일 골프게임 시장 [단위: 백만달러]



주: 1Q18 상위 200개 게임 기준 (골프 게임 1종), 자체 추정치 기준



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

히어로즈워 2

Genre | RPG

Features

- 세기말 분위기의 아트웍, 다크한 스토리 및 매력적인 캐릭터가 특색
- 이동과 공격이 동시 가능, 세밀한 영웅 컨트롤로 전략성을 극대화한 전투 Play 부각
- 한 유저가 다수의 용병단에 가입하여 다른 유저와 경쟁/협력, 커뮤니티 추가 활성화 가능





02-3

Business Strategy : 자체개발 강화로 신규P 지속 창출

야구 라인업



Genre | Sports

성공 전략

전문적인 구조의 팀 역량 및 노하우 형성

- 전문적인 팀 역량 : 장기간 Live 서비스를 통한 전문적 역량 확보
- 개발 노하우 축적 : KBO 및 MLB 리그 기반의 개발 노하우 축적

+

차별적인 게임성으로 꾸준한 유저 신뢰도 확보

- 메이저 업데이트 진행 : 매년 업그레이드된 신규 콘텐츠 추가
- Milestone : 컴투스프로야구 '17년 국내 야구 게임 매출 1위 주)

중장기 성장성 확보

당사 야구 게임 라인업 월별 매출 추이

약 10배 성장

매년 4월 야구 시즌에 최적화된 메이저 업데이트 진행으로 연간 매출 지속 Level-up

'18년 4월 야구 게임 라인업 월매출 70억원 육박

Jan-14 Apr-14 Jul-14 Oct-14 Jan-15 Apr-15 Jul-15 Oct-15 Jan-16 Apr-16 Jul-16 Oct-16 Jan-17 Apr-17 Jul-17 Oct-17 Jan-18 Apr-18

주 : App Annie 기준