



(주)컴투스 2018년 2분기 경영실적

2018. 08. 08

com2US



Disclaimer

본 자료는 2018년 2분기 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] 2분기 매출 1,241억원 (YoY 4.1% ↓, QoQ 8.9% ↑)

- 원화 강세 영향으로 YoY 감소, 서머너즈 워 및 야구 라인업 호조로 QoQ 증가

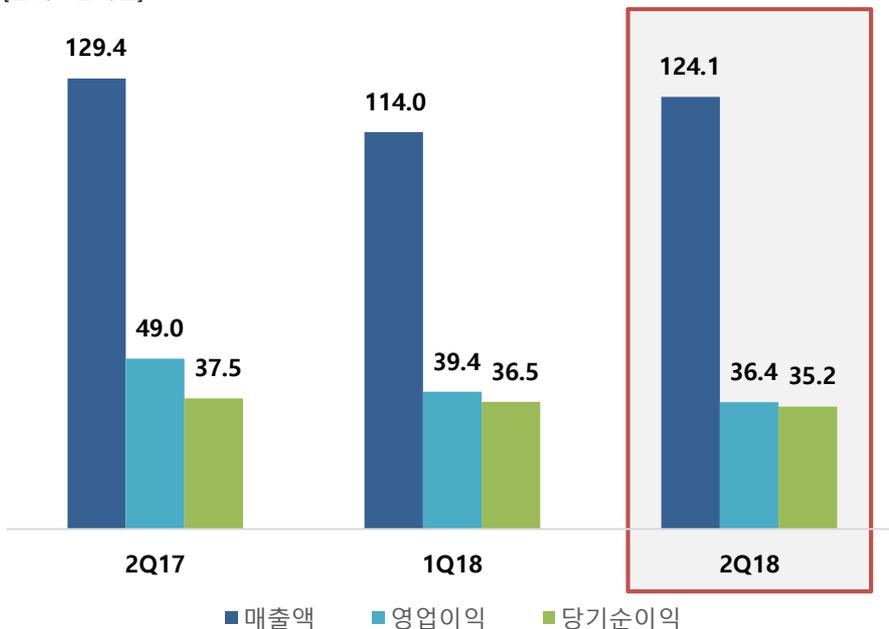
[이익] 2분기 영업이익 364억원 (YoY 25.6% ↓, QoQ 7.6% ↓) / 2분기 순이익 352억원 (YoY 6.2% ↓, QoQ 3.6% ↓)

- 영업이익 : 야구 라인업 중심 마케팅비 및 인건비 증가 영향 등으로 QoQ 감소

- 순이익 : 전분기 발생한 증속기업주식처분이익에 대한 기저 효과를 외화환산이익 증가가 상쇄하면서 QoQ 소폭 감소

손익

[단위 : 십억원]



구분	2Q17	1Q18	2Q18	YoY	QoQ
매출액	129.4	114.0	124.1	4.1% ↓	8.9% ↑
영업이익	49.0	39.4	36.4	25.6% ↓	7.6% ↓
당기순이익	37.5	36.5	35.2	6.2% ↓	3.6% ↓
영업이익률	37.8%	34.6%	29.4%	8.5%p ↓	5.2%p ↓
순이익률	29.0%	32.0%	28.4%	0.6%p ↓	3.7%p ↓



01-1 Global Sales

[글로벌 매출] 2분기 해외 1,030억원 (YoY 8.4% ↓, QoQ 5.9% ↑), 국내 211억원 (YoY 24.4% ↑, QoQ 26.3% ↑)

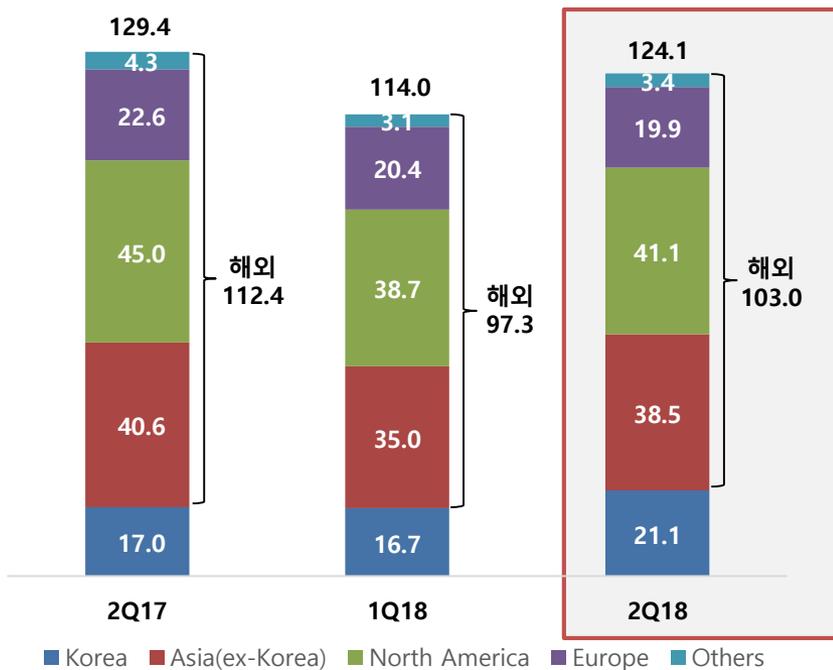
- 해외 매출 : 원화 강세 영향 등으로 YoY 감소했지만 QoQ 증가
- 국내 매출 : 야구 라인업 매출 호조 등으로 YoY 및 QoQ 증가

[지역별 비중] 2분기 북미/유럽 등 Western 비중 50% 수준

- 북미 매출 비중 33.2%로 권역별로 가장 높은 수준 유지

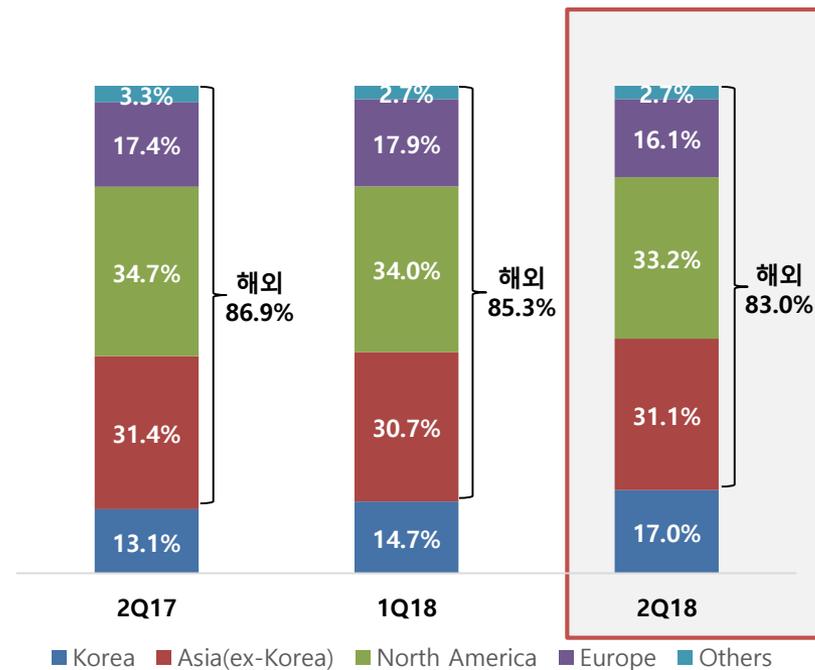
지역별 매출 추이

[단위: 십억원]



지역별 매출 비중

[단위: %]





01-2 Cost Analysis

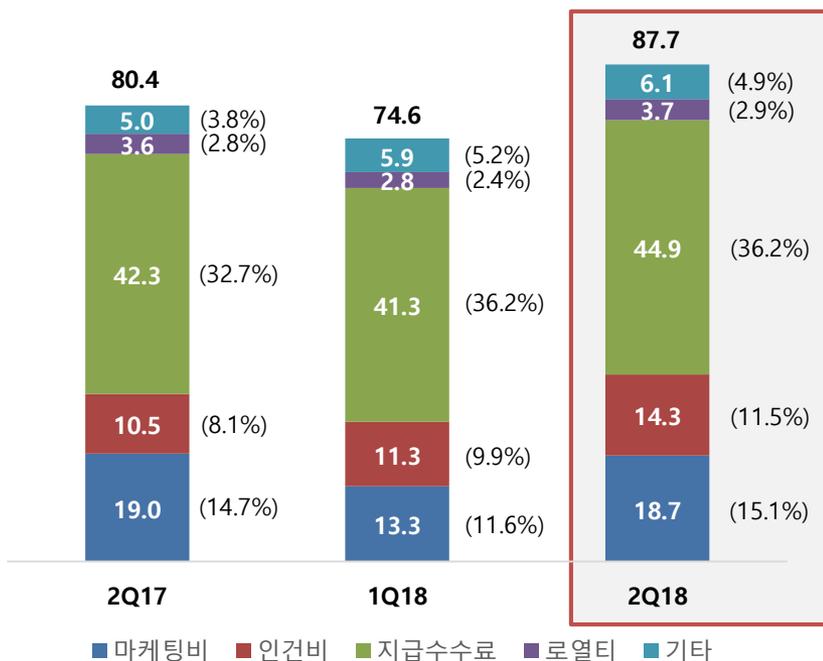
[마케팅비] 야구 라인업의 2018 시즌 본격 마케팅 전개 등으로 QoQ 증가

[인건비] 인원수와 급여 상승 및 상여 증가 등으로 YoY 및 QoQ 증가

[지급수수료] 매출 증가에 따른 플랫폼 수수료 증가로 QoQ 증가

비용

[단위 : 십억원, (매출액 대비 %)]



구분	2Q17	1Q18	2Q18	YoY	QoQ
마케팅비	19.0	13.3	18.7	1.6% ↓	40.9% ↑
인건비	10.5	11.3	14.3	35.4% ↑	25.8% ↑
지급수수료	42.3	41.3	44.9	6.1% ↑	8.8% ↑
로열티	3.6	2.8	3.7	1.9% ↑	31.3% ↑
기타	5.0	5.9	6.1	23.3% ↑	3.6% ↑
총 영업비용	80.4	74.6	87.7	9.0% ↑	17.5% ↑



02-1 Business Strategy

서머너즈 워 IP 확장을 통한 성장 지속

서머너즈 워, 대규모 업데이트 및 IP 확장으로 라이프사이클 강화 및 확대

7월 대규모 업데이트 완료
(타르타로스의 미궁)



하반기 대규모 업데이트
(새로운 방식의 PVE 콘텐츠 "차원의 홀")

서머너즈 워 IP 확장
(다양한 콘텐츠 기반 Collaboration)



브랜드 인지도 증대를 통한
Potential 유저 규모 Level-up 추구



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

e스포츠 (SWC 2018), 당사 주요 글로벌 마케팅 플랫폼으로 정착

기대 효과

- √ 유저간 소통을 통한 UCC 확산 및 커뮤니티 활동 강화
- √ Star Player 사용 전략 → 보는 재미 및 몬스터 활용 가치 증가
- √ 트위치/유튜브 기반 글로벌 온라인 중계 강화 → 유저 유입 증가

온라인 및 지역별 예선 (7~8월)



대륙컵 및 월드 결선 (8~10월)

Sep. 8th
Los Angeles, USA



AMERICAS
CUP

Sep. 22nd
Berlin, Germany



EUROPE
CUP

Aug. 25th
Tokyo, Japan



ASIA-PACIFIC
CUP



Oct. 13th
Seoul, South Korea



02-2 Business Strategy 서머너즈 워 IP 및 노하우 기반 글로벌 기대작 출시

스카이랜더스 링 오브 히어로즈(TM)

Genre | 전략 RPG

게임 차별화 포인트 탑재

- √ 통합마나 방식 도입에 따른 스킬 활용으로 실시간 Play 요소 강화
- √ 몬스터 고유 가치가 부각 되도록 설계 및 몬스터간 밸런스 최적화



긍정적 CBT 피드백 확보

- √ 모객에 대한 자신감 확보
- √ Retention 안정적으로 유지
- √ 웨스턴 向 참신한 게임성 어필



블루오션 시장 개척 목표

- √ 전략 RPG 장르내 신기원 기대
- √ 길드/레이드 추가로 완성도 배가
- √ 완벽한 성공을 위한 최종 단계



Western 마켓 포함
글로벌 주요 시장에서
성공가능성 검증 완료



02-2 Business Strategy 서머너즈 워 IP 및 노하우 기반 글로벌 기대작 출시

서머너즈 워 MMORPG

Genre | MMORPG

게임 차별화 포인트 탑재

- √ 소환사와 소환수 연계 플레이를 통한 전략적 Play 요소 배가
- √ 전투에서 다수 소환수 활용으로 소환수 비중 압도적으로 증가



향후 개선 방향

- √ 차별적 MMORPG 게임성 확보
- √ 개발팀 리소스 보강 및 추가 투입
- √ 명확한 개발 방향성 기 확보



블루오션 시장 개척 목표

- √ Western 시장에서 신기원 목표
- √ Eastern 시장에서 차별적 포지션





02-3 Business Strategy 자체 개발 강화로 신규 IP 지속 창출

버디크러시

Genre | Casual Golf

명확한 성공 포인트 확보

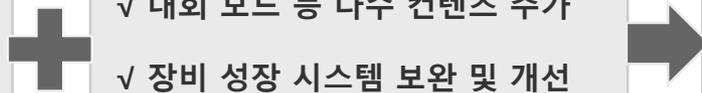
- √ 실시간 매치 모드 자신감
- √ 광범위한 유저 모수 확보 기대
- √ 친구/SNS 기반 긴장감 높은 Play

추가 성공을 위한 보강 작업

- √ 대회 모드 등 다수 콘텐츠 추가
- √ 장비 성장 시스템 보완 및 개선
- √ "골프스타 모바일" 노하우 연계

대중적 골프게임으로 위상 기대

- √ 쉬운 골프 게임으로 포지셔닝
- √ 글로벌 폭넓은 DAU 유입 기대
- √ 완벽한 성공을 위한 준비 진행



글로벌 주요 시장에서 대중적인 유저 기반의 성공적인 안착을 기대



02-3 Business Strategy 자체 개발 강화로 신규 IP 지속 창출

야구 라인업, 국내외 주요 시장에서 고무적인 성장세 지속

- ✓ 컴투스포인트 MBC SPORTS+ 제휴 : 업계 최초 TV 방송과 게임간 콘텐츠 Mix
→ 기록 예측 등 인게임 콘텐츠 연계/개발 추진, 방송/기사 노출로 브랜드 인지도 ↑



컴투스
프로야구
2018



- ✓ 특별훈련 및 랭킹대전 개편 등 콘텐츠 추가, 빈티지/레전드 선수 추가로 복미 공략
→ TV 방송 및 온라인 네트워크 활용한 적극적 마케팅 진행으로 선순환 효과 달성



MLB
9이닝스 18





02-3 Business Strategy 자체 개발 강화로 신규 IP 지속 창출

댄스빌

Genre | Sandbox Casual

Features

- 음악과 춤으로 콘텐츠를 창작/공유하며 건강한 게임문화를 이끌어갈 새로운 장르의 샌드박스 플랫폼
- 지속 성장하고 있는 유튜브, 트위치 등 소셜 미디어를 통해 글로벌 유저를 대상으로 한 Viral 극대화 가능
- 마스터 제작자 및 인플루언서 활용으로 Boom-up, 엔터테인먼트 업계 제휴를 통한 추가 콘텐츠 확보 추진





02-3 Business Strategy 자체 개발 강화로 신규 IP 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





감사합니다

com2ÜS