㈜컴투스
2018년 4분기 및 연간 경영실적

2019. 02. 08

com2uS

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

Disclaimer

본 자료는 2018년 4분기 및 연간 실적에 대한 외부감사인의 회계감사가 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.

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

목 차

1. 재무분석

1-1. 글로벌 실적

1-2. 매출 분석

1-3. 비용 분석

2. 사업 전략

2-1. 스카이랜더스 글로벌 성공 전략

2-2. 서머너즈워의 지속되는 성공

2-3. 서머너즈워 PLC 확장 전략 (2019)

2-4. 글로벌 리딩 야구 라인업 강화

2-5. 신개념 샌드박스 게임 댄스빌

2-6. 서머너워 IP강화 전략

2-7. 신작 라인업

3. 2019년 사업 계획

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

01-1 글로벌실적

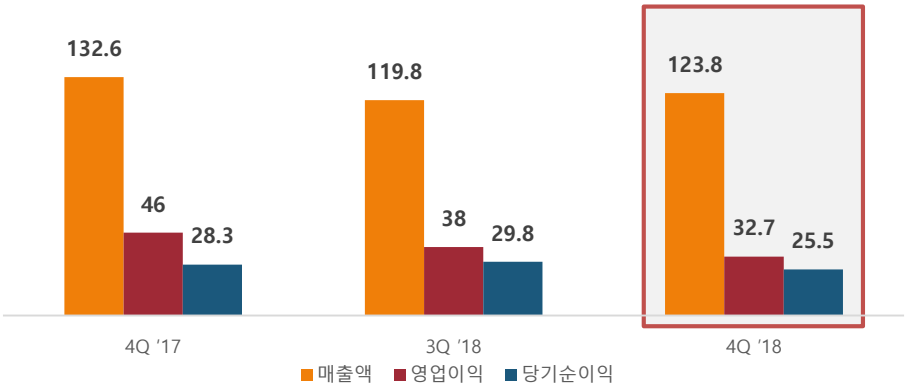
[매출] 4분기 매출 1,238억원 (YoY 6.6%↓, QoQ 3.3%↑) 2018년 매출 4,818억원 (YoY 5.2%↓)

- 서머너즈 워 및 야구 라인업의 긍정적인 성과로 전분기 대비 매출 상승

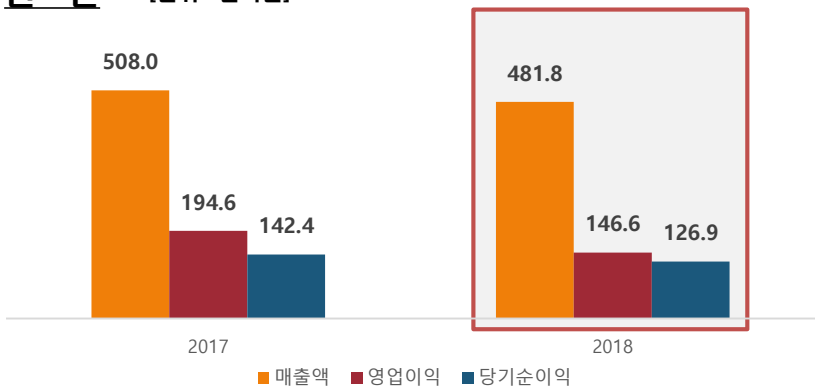
[이익] 4분기 영업이익 327억원 (YoY 28.9%↓, QoQ 13.9%↓) / 2018년 영업이익 1,466억원 (YoY 24.7%↓)
4분기 순이익 255억원 (YoY 10.0%↓, QoQ 14.4%↓) / 2018년 순이익 1,269억원 (YoY 10.8%↓)

- 게임별 연간 인센티브 지급 및 서머너즈워 연말 마케팅 강화 등에 따른 비용 증가

분 기 [단위 : 십억원]



연 간 [단위 : 십억원]



구분	4Q '17	3Q '18	4Q '18	YoY	QoQ
매출액	132.6	119.8	123.8	6.6%↓	3.3%↑
영업이익	46.0	38.0	32.7	28.9%↓	13.9%↓
당기순이익	28.3	29.8	25.5	10.0%↓	14.4%↓
영업이익률	34.7%	31.7%	26.5%	-	-
순이익률	21.4%	24.9%	20.6%	-	-

구분	2017	2018	YoY
매출액	508.0	481.8	5.2%↓
영업이익	194.6	146.6	24.7%↓
당기순이익	142.4	126.9	10.8%↓
영업이익률	38.3%	30.4%	-
순이익률	28.0%	26.4%	-

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

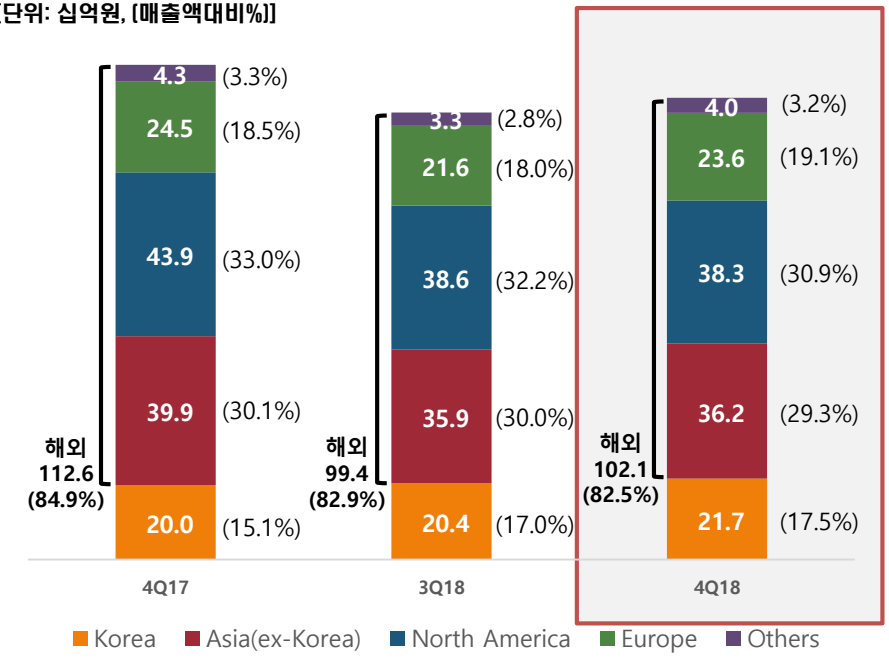
01-2 매출 분석

[글로벌 매출] 4분기 해외 매출 1,021억원 (QoQ 2.7% ↑), '18년 해외 매출 비중 80% 대 유지
- 서머너즈워 연말 프로모션 등 효과로 대부분의 지역에서 4분기 고른 매출 성장 기록

[지역별 비중] 4분기 유럽 매출 비중 19.1% (QoQ 1.1%p ↑), '18년 웨스턴 지역 매출 비중 50% 이상
- 서머너즈워, 야구라인업 등이 호조를 보이면서 4분기 유럽과 한국의 매출 비중 증가

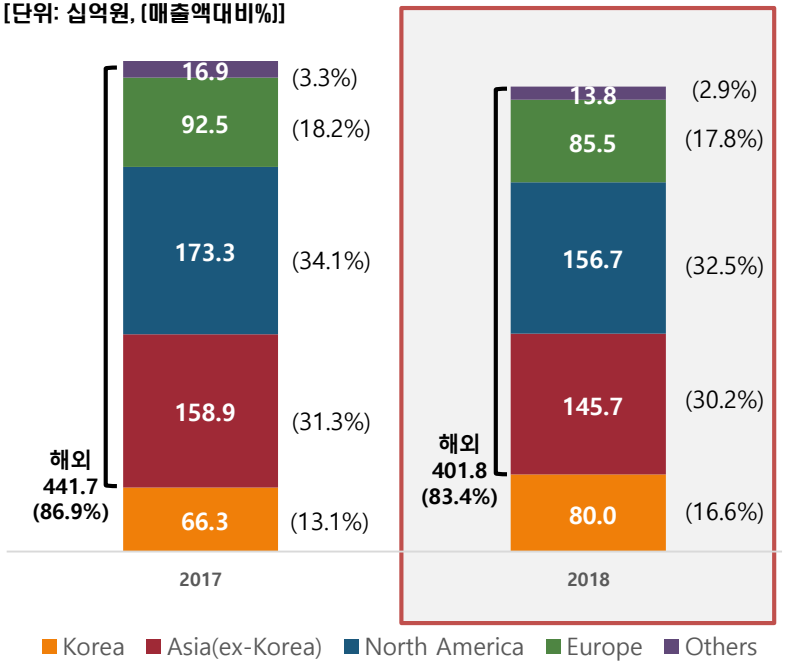
분기 지역별 매출 추이

[단위: 십억원, (매출액대비%)]



연간 지역별 매출 추이

[단위: 십억원, (매출액대비%)]



COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

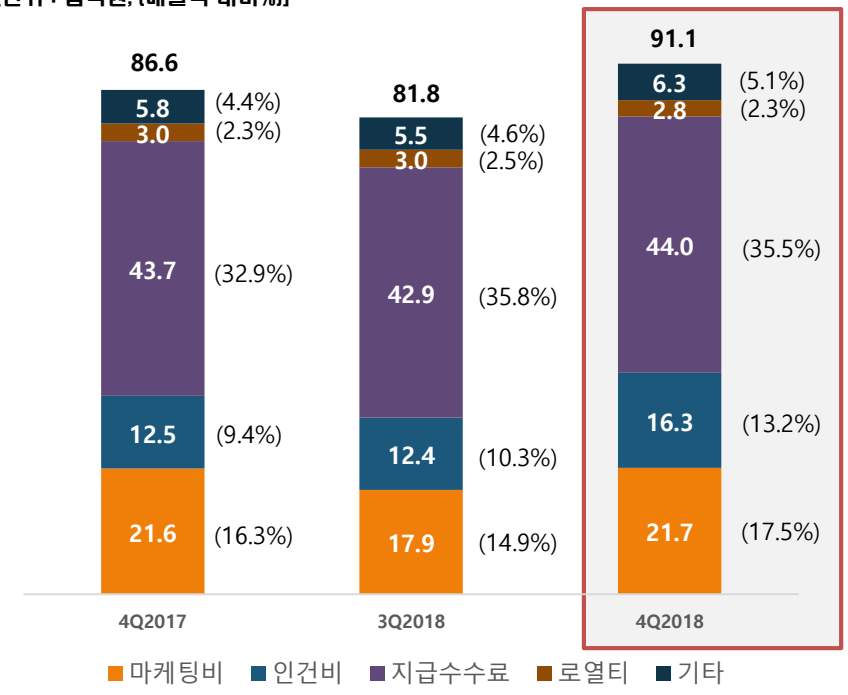
01-3 비용 분석

■ 마케팅비: 연말 프로모션 등으로 4분기 비용은 증가했으나, 연간 매출 대비 마케팅 비용은 14.9%로 효율적 운용

■ 인건비: 게임개발인력 연말 인센티브 지급으로 4분기 증가, 지속적 우수인력 확충으로 연간도 증가

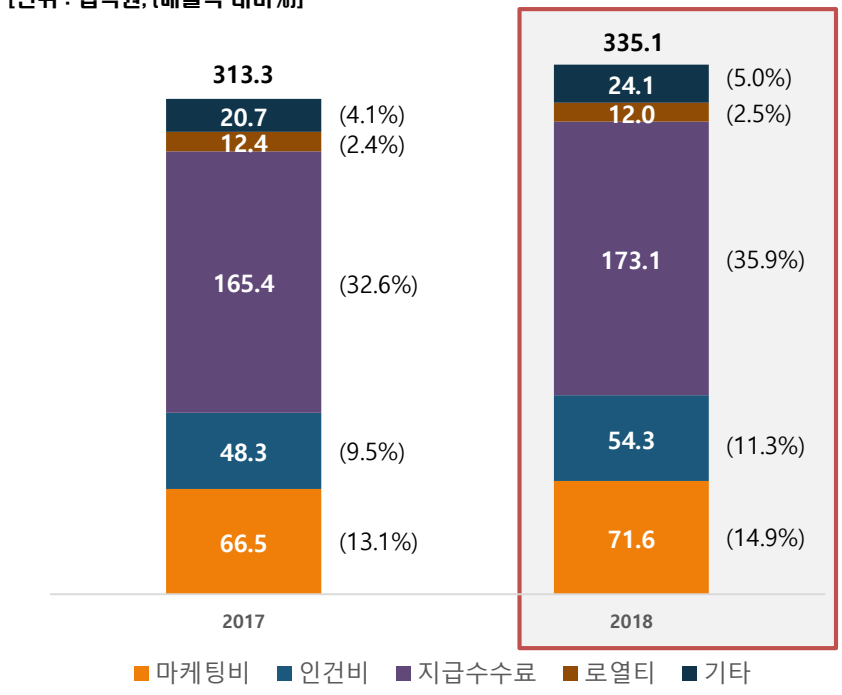
분 기

[단위 : 십억원, (매출액 대비%)]



연 간

[단위 : 십억원, (매출액 대비%)]



COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-1 사업 전략 스카이랜더스 글로벌 성공 전략

■ 先출시 운영 노하우 및 공격적인 마케팅으로 성공 가능성 제고

주요 업데이트 내용

■ 1차 업데이트 (2019년 1월 22일)

- 초반 리텐션 개선을 위한 동선 강화
- 실시간 대전(친선전) 추가

■ 2차 업데이트 (2019년 2월 중순)

- 비즈니스 모델 강화 및 성장 루트 확보
  : 최고급 소환 마일리지 시스템 도입
  : 프리미엄 소환 전면 개편
  : 인게임 파밍 밸런스 개선

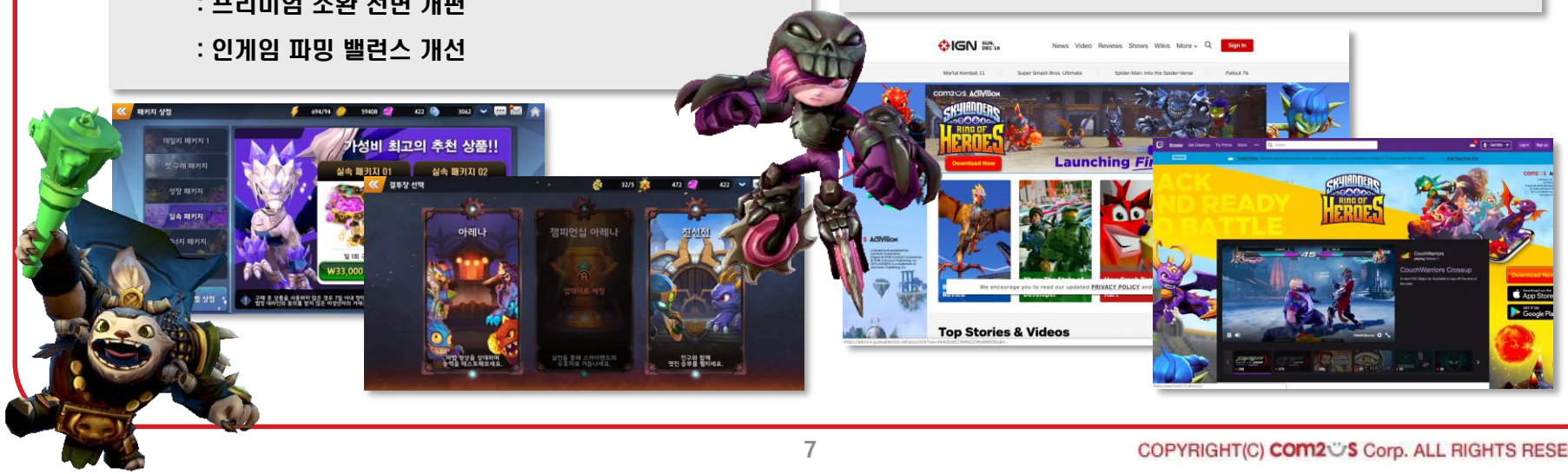
핵심 지역 출시 전략

■ 유럽/미국 런칭 기점으로 강력한 마케팅 캠페인 진행

- TV광고 등 브랜드 마케팅 통해 모객 범위 확대
- 다수의 유명 인플루언서 활용해 게임성 어필

■ 검증된 게임성 기반에 실적 창출 시스템 구축

- 캐릭터 간 밸런스와 게임성 검증 + 운영 안정성 확보
- 신규 콘텐츠 및 업그레이드 된 BM 전략



COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-2 사업 전략 서머너즈워의 지속되는 성공

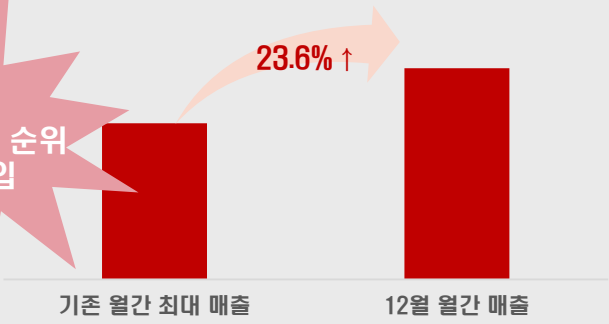
■ 업데이트와 새로운 방식의 패키지 상품 구성으로 분기 서머너즈워 성적 극대화

앱애니 매출 순위

- 1위 (12월 19일)
- 2위 (12월 17일)
- 10위 (12월 18일)
- 5위 (12월 18일)
- 5위 (12월 18일)
- 5위 (12월 19일)

주요 국가 매출 순위 Top 10 진입

2018년 월간 최대 매출 재갱신



COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-3 사업 전략 서머너즈워 PLC 확장 전략(2019)

■ 유저가 즐길 수 있는 콘텐츠 지속 업데이트로 서머너즈워 게임 Global Level-Up 추진

2019년 서머너즈워 추진 계획

■ 콘텐츠 추가 대규모 업데이트

- 진행 계획: 상/하반기
- 주요 업데이트 내용
  기존 몬스터 가치 재발견으로 캐릭터 브랜딩 강화
  개인별 커스터마이징 가능한 몬스터 사용방식 다각화

■ PLC 확장을 위한 주요 이벤트

- 1억 다운로드 기념 단편 애니메이션 공개
- 서머너즈워 5주년 캠페인
- 서머너즈워 월드아레나 챔피언십
  (글로벌 e스포츠)

1st half 주요 이벤트

대규모 업데이트
1억 다운로드 기념 단편 애니메이션 공개
서머너즈워 5주년 대규모 마케팅 캠페인

2nd half 주요 이벤트

대규모 업데이트
서머너즈워 월드아레나 챔피언쉽
연말 프로모션

Jan. ● ● ● ● ● ● Dec.

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-4 사업 전략 글로벌 리딩 야구 라인업 강화

■ 2018년 24% 성장을 보인 야구 라인업, 신규 시즌을 위한 대규모 업데이트 준비 중

■ 4분기 주요 진행상황

- 포스트시즌 패키지 등 4분기 매출 증대
- 클럽 대전 프리시즌, 클럽 상점 등 신규 콘텐츠 추가
- 오프시즌 이벤트 신설로 비시즌 기간 리텐션, 매출 확보

■ 향후 추진 방향

- 클럽 시스템 강화
  : 클럽 대전 정규 시즌 오픈, 클럽 업적 추가 등 신규 업데이트
- 실시간 콘텐츠 추가

■ 4분기 주요 진행상황

- 포스트시즌 패키지, 핫딜 상점 등 프로모션으로 매출 증대
- 클럽원 FA 기능, 나만의 팩, 스타 경매 등 신규 콘텐츠 추가
- 오프시즌 이벤트 신설로 비시즌 기간 리텐션, 매출 확보

■ 향후 추진 방향

- 컴투스프로야구포인트 활용 판타지 라인업 추가
- 구단 정보 최신화, 신축 구장 구현
- 2019 시즌 일정 반영 및 19년도 라이브 선수 추가

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-5 사업 전략 신개념 샌드박스 게임 댄스빌

■ Z세대의 모바일 미디어 문화 기반의 소통과 창작 놀이터로 진화 중

■ 유튜브 등 최신 트렌드에 민감한 10대 유저 인기 확인

■ 음악, 댄스, 뮤직비디오, SNS를 융합한 새로운 놀이 문화 창출

■ 유저 참여를 통해서 게임 내 콘텐츠가 풍성해지는 진화형 게임

댄스빌 컨텐츠 창작 시스템

- 유저가 콘텐츠를 만들고 시청하는 게임 생태계 형성 (자체 콘텐츠 생성)
- 유저 참여형 게임 장르 글로벌 인기

<다양한 콘텐츠 창작 툴>

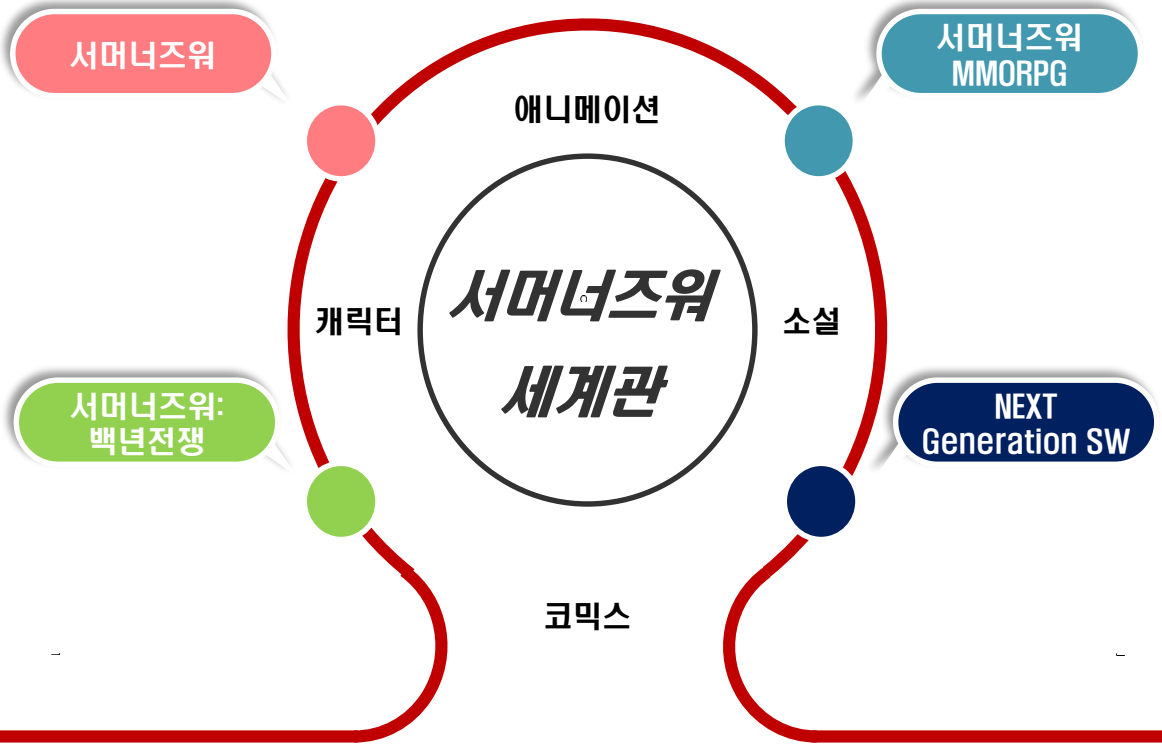
유저간 소통이 가능한 게임 환경

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-6 사업 전략 서머너즈워 IP강화 전략

서머너즈 워 IP

- 서머너즈워 MMORPG, 서머너즈워:백년전쟁 등 서머너즈워 계보를 이어갈 게임 개발 중
- IP 기반 다양한 콘텐츠로 서머너즈워 세계관 구축
  - 애니메이션, 코믹스, 소설 등 글로벌 컨텐츠 제작 및 캐릭터 사업
  - e스포츠 확대로 매니아 유저풀 강화(SWC 개최)



서머너즈워 월드 아레나 챔피언십(글로벌 e스포츠)

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-6-1 사업 전략 서머너워 P강화 전략 – 게임 확장

서머너즈 워 MMORPG 글로벌 1억 다운로드 IP 서머너즈워의 신개념 MMORPG

Genre | MMORPG

게임 차별화 포인트에 대한 핵심 재미 확보

소환사와 소환수 간 연계 전투 플레이
서머너즈워 원작을 차세대 MMORPG로 해석

서머너즈워를 계승한 MMORPG 컨텐츠 구성

서머너즈워 세계관 기반의 확장된 스토리텔링
전략적 플레이 가치를 높일 공략 및 성장 컨텐츠

게임성 강화를 위한 기반 시스템 확보

새로운 형식의 소환수 획득, 성장 시스템
플레이 스타일 변화가 가능한 소환사 시스템

게임 차별화 포인트의 완성도 상향

공략 콘텐츠 기반 전략성 및 전투 연출 강화
전략의 다양성 증대를 위한 소환사 추가

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-6-2 사업 전략 서머너워 IP강화 전략 – 게임 확장

서머너즈워: 백년전쟁

Genre | RTS

서머너즈워 세계관 계승, 전투 자체에 중점을 둔 차세대 실시간 전략 게임

Coming Soon

서머너즈워 IP 기반
차세대 실시간 전략 게임

2월 삼성 갤럭시 S10 언팩에서 글로벌 공개

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

02-7 사업 전략 신작 라인업

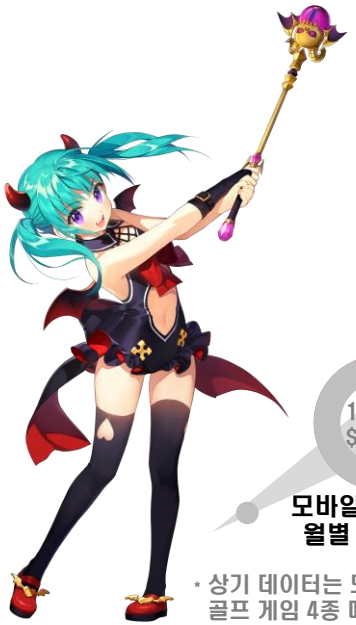
버디크러시 글로벌 모바일 골프 게임 시장 공략 위해 2분기 동남아 출시

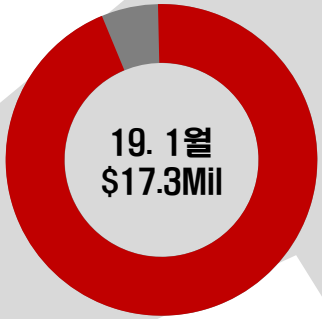
Genre | Casual Golf

■ 급성장 하는 글로벌 모바일 골프 시장 정조준

- 지난 2년간 모바일 골프 게임 시장 약 12배 성장 (월평균 11.0% 성장)
- 실시간 대전과 다양한 유저층을 확보할 수 있는 캐쥬얼한 게임성

→ 글로벌 모바일 골프 게임 시장에서 버디크러시 성공 가능성 ↑





캐주얼 골프
리얼리티 골프

모바일 골프 게임 중 캐주얼 비중
17년 1월 21.7% → 18년 1월 93.3%

모바일 골프 게임
월별 시장 규모

* 상기 데이터는 모바일 골프 게임 4종 매출 합산

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

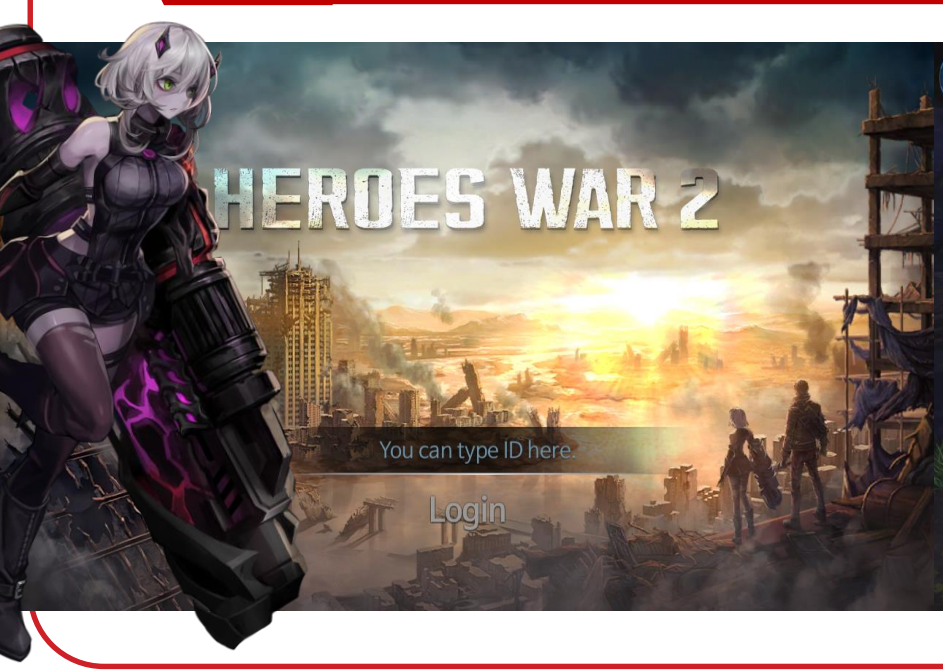
02-7 사업 전략 신작 라인업

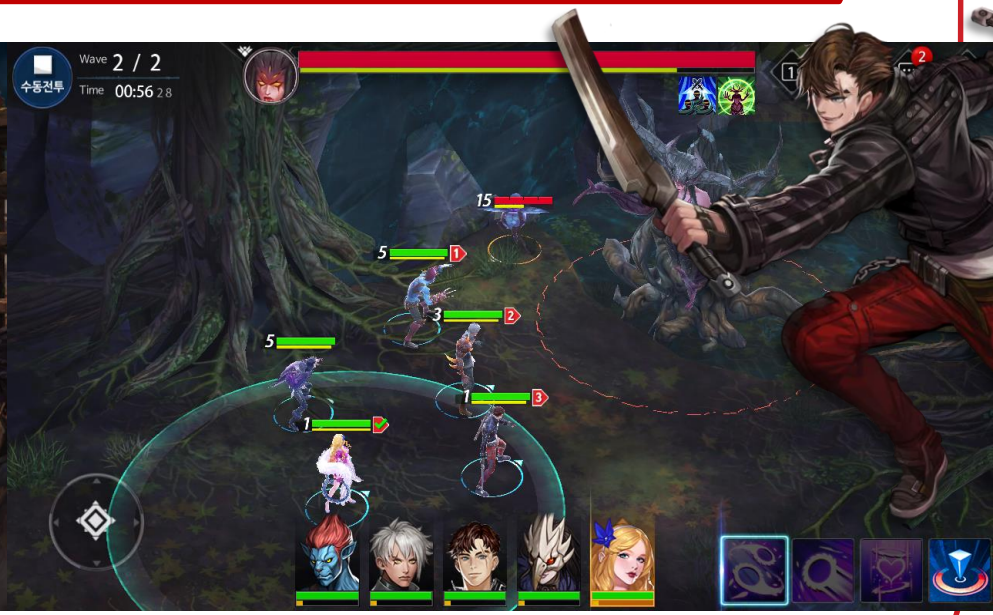
히어로즈워 2 디스토피아적 세계관의 그래픽과 매력적 캐릭터가 돋보이는 RPG

Genre | RPG

Features

- 다양한 스킬의 영웅들을 조합하여 나만의 전략으로 용병단을 성장시키는 플레이
- 교차되는 서로 다른 두 영웅의 이야기 속에 펼쳐지는 세기말 서사시
- 이동을 통한 범위 스킬 활용으로 전략성을 극대화한 신개념 턴제 RPG





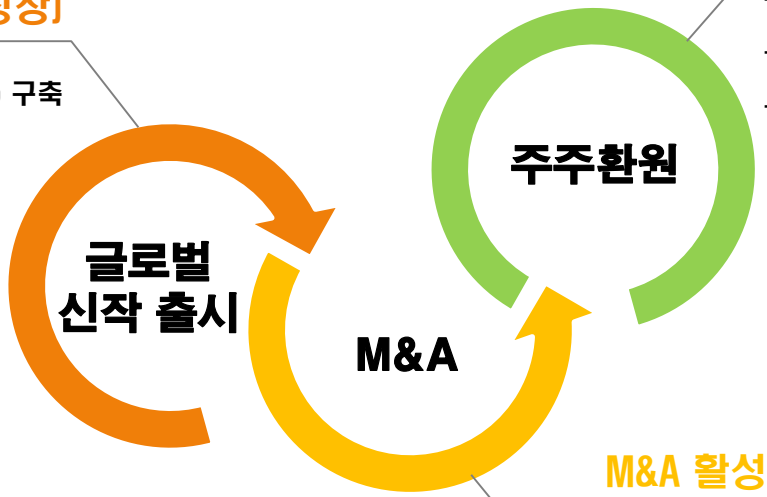
COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.

03 지속적인 Value 창출

글로벌 리딩 모바일 게임 기업으로 지속 성장

연간 대규모 신작 출시 (Core 사업의 지속 성장)

- 다양한 장르 게임 Portfolio 구축
- 지속적인 대작 출시
- 글로벌 성과 극대화



주주 환원 (예측 가능성 제고)

- 2018년 11월 16일 300억원 자사주 공시 (98.4% 완료)
- 2018년 주당 배당금 1,400원 (173억원 규모)
- 일회성이 아닌 장기 계획 기반

M&A 활성화 전략 (신규 성장 모멘텀 확보)

- M&A 역량 강화 → CFO산하 투자전략실 설립
- 국내 외 스튜디오 및 IP 홀더 타깃
- 게임 시장 밸류에이션 하락에 따른 인수 기회 증가

14%

2019년 글로벌 모바일 게임시장 성장률

(Source: 컴투스 추정)

COPYRIGHT(C) com2uS Corp. ALL RIGHTS RESERVED.