



(주)컴투스  
2019년 3분기 경영실적

2019. 11. 08

com2US



# Disclaimer

본 자료는 2019년 3분기 실적에 대한 외부감사인의 회계 검토가 완료되지 않은 상태에서 당사 내부의 가결산 자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계검토 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.



# 01-1 글로벌 실적

[매출] 3분기 매출 1,162억원 (YoY 3.1% ↓, QoQ 6.4% ↓)

- SWC2019 패키지 10월 출시에 따른 매출 이연(2018년 패키지 - 9월 출시) 등으로 전년동기 대비 3.1% 하락

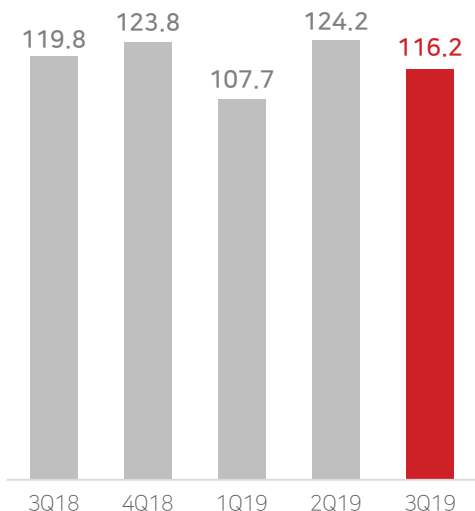
[이익] 3분기 영업이익 313억원 (YoY 17.7% ↓, QoQ 3.1% ↓) / 순이익 307억원 (YoY 3.0% ↑, QoQ 22.8% ↓)

- 영업이익 : 매출 감소에도 불구하고 3분기 마케팅 효율화에 따른 비용 절감으로 영업이익률 전분기 대비 0.9%p 개선

- 순이익 : 전분기 법인세 환급 효과 등 일회성 순이익 증가 요인 제거에 따른 당기순이익률 전분기 대비 5.6%p 감소

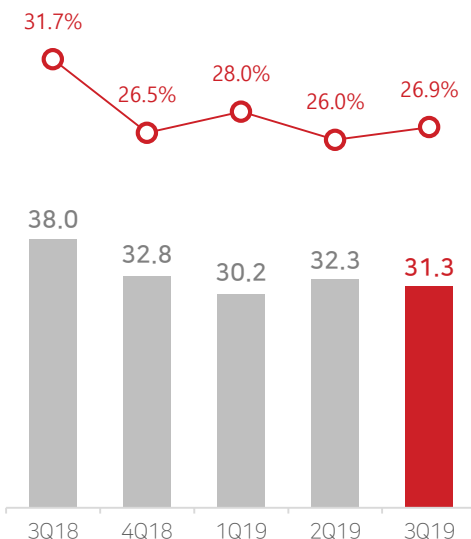
## 매출액

(단위: 십 억원)



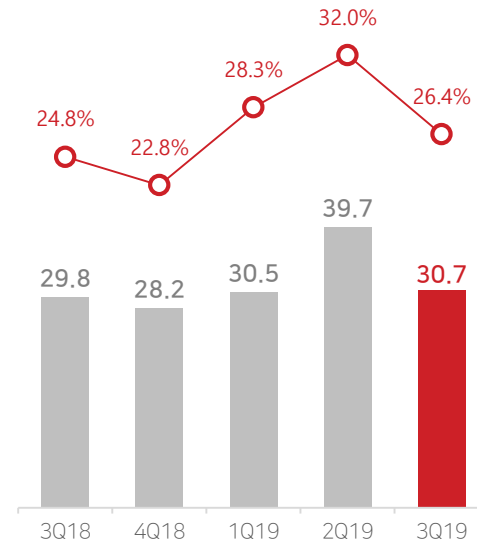
## 영업이익

(단위: 십 억원)



## 당기순이익

(단위: 십 억원)





# 01-2 매출분석

[글로벌 매출] 3분기 해외 905억원(YoY 9.0% ↓, QoQ 9.8% ↓), 국내 257억원 (YoY 25.7% ↑, QoQ 7.6% ↑)

- 야구라인업의 호조에 따른 국내 매출은 상승한 반면, SWC2019 패키지의 10월 판매에 따른 해외 매출 감소

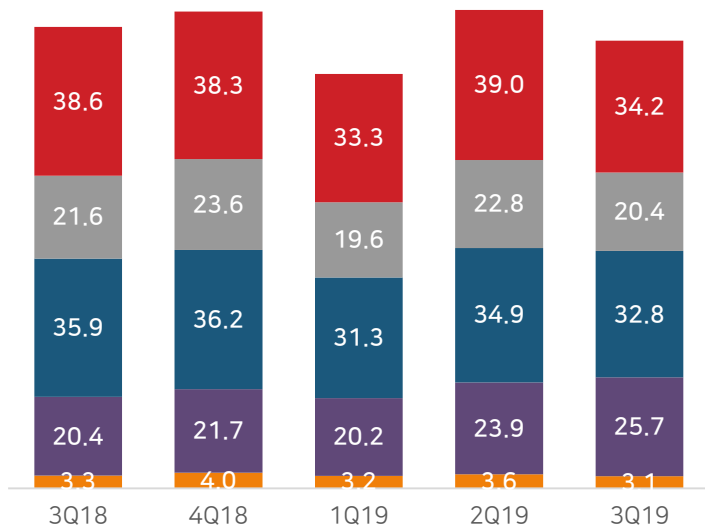
[지역별 비중] 야구라인업과 드래곤 스카이 매출 성장으로 한국을 포함한 아시아 매출 비중 확대

- 국가별 빅리거를 활용한 프로모션 기반 MLB 9이닝스의 급격한 매출 성장세 및 방치형 RPG 게임의 아시아 지역 확산

### 지역별 매출

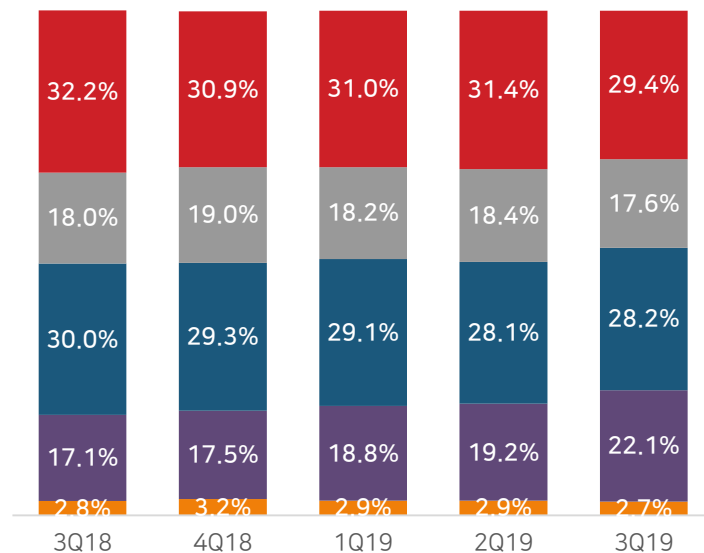
■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미

(단위: 십 억원)



### 지역별 매출 비중

■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미





# 01-3 비용분석

[마케팅비] 비수기 시즌 효율적 마케팅 전략 도입으로 감소  
 [인건비] 자회사 인원 증가 등에 따른 YoY 상승  
 [지급수수료] 매출과 연동하여 전분기 대비 지급수수료 비용 감소

## ■ 비용 Break Down

(십억원)	3Q18		4Q18		1Q19		2Q19		3Q19		증감	
매출액	119.8		123.8		107.7		124.2		116.2		YoY	QoQ
구분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중		
마케팅	17.9	14.9%	21.7	17.5%	14.6	13.6%	16.4	13.2%	16.0	13.8%	-10.7%	-2.7%
인건비	12.4	10.3%	16.3	13.2%	14.0	13.0%	16.8	13.5%	16.1	13.9%	30.0%	-4.2%
지급수수료	42.9	35.8%	44.0	35.5%	39.0	36.2%	45.5	36.7%	42.6	36.7%	-0.8%	-6.5%
로열티	3.0	2.5%	2.8	2.3%	3.3	3.1%	5.3	4.3%	2.6	2.3%	-12.9%	-49.9%
기타	5.5	4.6%	6.3	5.1%	6.6	6.1%	7.8	6.3%	7.5	6.5%	36.2%	-3.6%
영업비용	81.8	68.3%	91.0	73.5%	77.5	72.0%	91.9	74.0%	84.9	73.1%	3.7%	-7.6%



# 02-1 3분기 Review

## ■ 서머너즈워

### e스포츠 통한 글로벌 '서머너즈워' 관심도 확대

- SWC2019와 연계된 다채로운 이벤트 진행
- 3년간 지속된 대회 진행으로 SWC 브랜드화 성공
- SWC 파이널 생중계 125만 누적 조회수 달성 (지난해 10배 수준)

### 지속적인 콘텐츠 업데이트

- 신규 몬스터(데몬, 가고일) 추가
- 게임 플레이 편의성을 위한 Level up, Farming 시스템 개편



## ■ 야구라인업

### 야구 라인업 흥행 지속

- MLB 9이닝스 19
  - 1) 주요 국가별 빅리거를 활용한 다양한 이벤트 진행
  - 2) 글로벌 확대 캠페인 진행 (미국, 대만)
- 컴투스프로야구2019
  - 1) 그래픽 개선 및 레전드 카드 등 핵심 업데이트 진행
  - 2) 홈런 로얄(실시간 PvP)을 통한 게임 생동감 확보

## ■ 신작 출시 및 지역 확산

### 권역별 순차 출시 진행 중인 신작 라인업

- 드래곤 스카이 110개국 서비스 지역 확대
- 좀비여고 필리핀, 한국 서비스 실시
- 버디 크러시 3분기 인도네시아 시장 진출

### FGT를 통한 게임성 검증

- 히어로즈워2 전사 FGT 진행 (9/30 ~ 10/4)



## 02-2 4분기 Highlight

### ■ 서머너즈워

#### "4분기 견조한 SW 실적 전망"

##### 게임 DAU 확보 / 유지

- SWC2019 관련 이벤트 및 프로모션
- 구글플레이와 SWCFinal 공식 스폰서십 체결

##### 게임 콘텐츠 추가

- 게임 콘텐츠 업데이트 (11월)
- 신규 몬스터 추가 (12월)

##### 연말 패키지

- 서머너즈워 최대 매출 상품
- 확보된 리텐션 기반 실적 극대화 추진

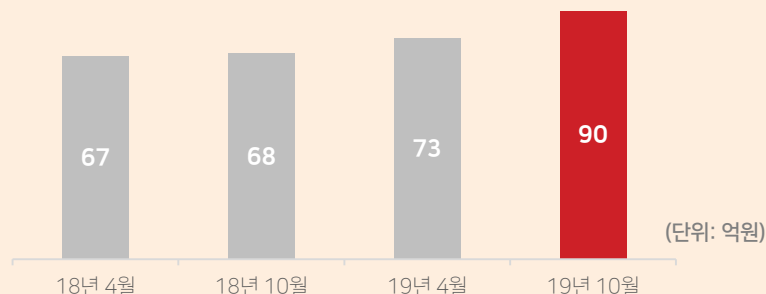
### ■ 야구 라인업

#### 10월 사상 최대 매출 기록, 내년 성장기반 확보 전략 추진

- MLB 90이닝스 19
  - 1) 실시간 PvP 콘텐츠, 주요 메이저리거 광고 계약
  - 2) e스포츠 콘텐츠 개발 추진
- 컴투스프로야구2019
  - 1) 한국시리즈 연계 마케팅으로 실적 성장
  - 2) 신규 콘텐츠 및 그래픽 강화

#### [야구 라인업 4종 월별 매출]

YoY 32.9% 증가  
4월 대비 24.5% 증가





# 02-3 서머너즈워 IP 강화: '유니버스 바이블' 완성

워킹데드 원작자 '로버트 커크먼'과 서머너즈워 세계에서의 150년간 히스토리와 세계관 완성



- 등장 캐릭터, 도시, 마법 등 설정 구체화
  - 소설, 코믹스, 애니메이션 등 서머너즈워 연대기별 콘텐츠 제작 추진
- 영문 소설 2020 1Q 출시 목표

<Novel>



<Short Animation>



SW HISTORY

100 Years War

Post-war



서머너즈워 MMORPG (가제)



서머너즈워 : 백년전쟁



서머너즈워 : 천공의 아레나

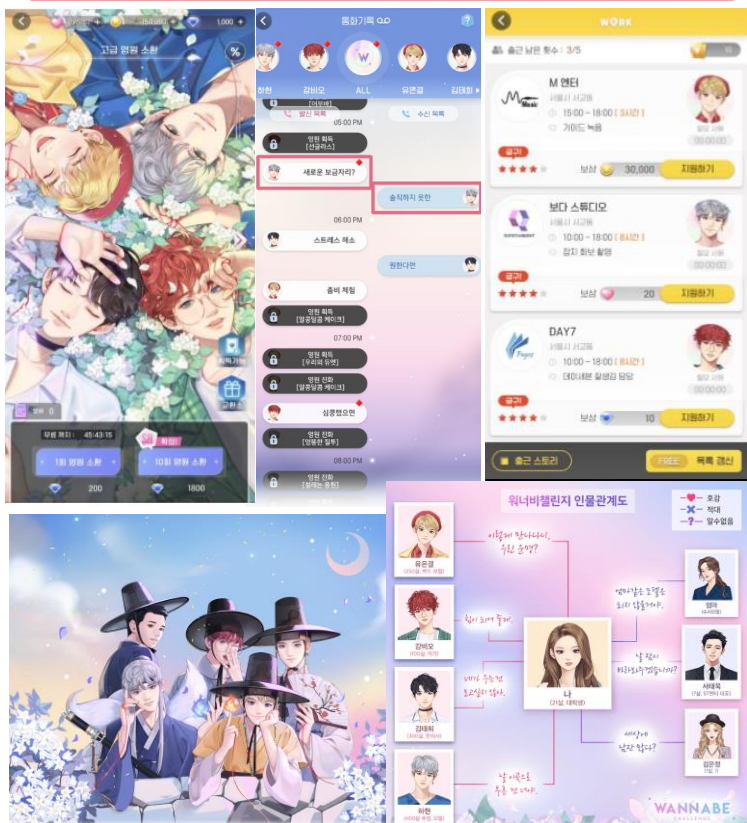




# 02-4 워너비챌린지 : 스토리 RPG

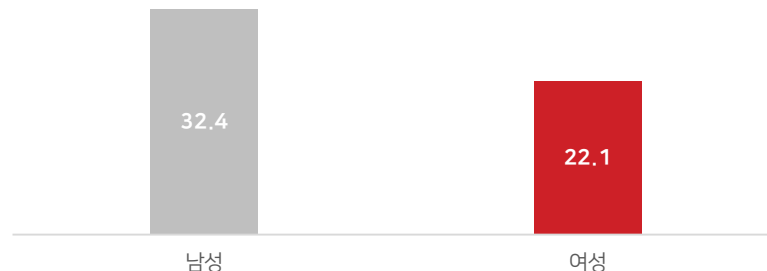
여성향 게임 시장 타깃 워너비 챌린지 11월 27일 한국 출시 예정

워너비 챌린지 게임 화면



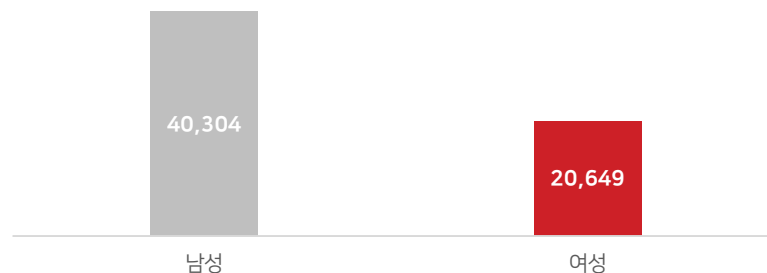
[한국 모바일 유저 과금 비중 (2018년)]

(단위: %)



[한국 모바일 여성 유저 월평균 과금액 (2018년)]

(단위: 원)



(출처: 문화콘텐츠진흥원 2018 게임이용자 실태 조사)



# 03-1 연결재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2017	2018	3Q19
<b>유동자산</b>	<b>768,018</b>	<b>774,007</b>	<b>771,736</b>
현금 및 현금성자산	25,792	32,804	26,751
매도가능금융자산	267,000	-	-
채무상품	-	236,000	152,000
금융기관예치금	376,069	428,246	515,286
매출채권	74,055	52,748	56,169
기타채권	15,146	16,674	16,340
당기법인세자산	399	-	59
기타유동자산	9,556	7,534	5,131
<b>비유동자산</b>	<b>70,293</b>	<b>135,294</b>	<b>209,739</b>
매도가능금융자산	22,672	-	-
장기금융기관예치금	7,084	-	-
당기손익-공정가치금융자산	-	76,680	132,116
기타포괄손익-공정가치금융자산	-	9,612	8,751
장기기타채권	604	698	2,200
관계기업에 대한 투자자산	4,776	14,377	11,572
이연법인세자산	-	-	774
기타비유동자산	115	106	135
유형자산	2,872	2,949	8,790
투자부동산	29,447	28,809	28,330
무형자산	2,724	2,064	17,072
<b>자산총계</b>	<b>838,311</b>	<b>909,301</b>	<b>981,475</b>

구 분	2017	2018	3Q19
<b>유동부채</b>	<b>76,513</b>	<b>63,225</b>	<b>62,475</b>
기타유동채무	42,138	34,191	32,534
당기법인세부채	25,964	20,400	18,913
유동충당부채	157	197	208
기타유동부채	8,254	8,436	10,820
<b>비유동부채</b>	<b>867</b>	<b>1,580</b>	<b>4,430</b>
장기기타채무	595	1,457	3,518
기타비유동금융부채	-	13	2
이연법인세부채	272	110	480
비유동충당부채	-	-	429
<b>부채총계</b>	<b>77,379</b>	<b>64,804</b>	<b>66,905</b>
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	188,862	163,289	145,252
이익잉여금	559,711	675,166	759,847
기타자본구성요소	5,925	-845	-1,153
비지배지분	-	454	4,190
<b>자본총계</b>	<b>760,931</b>	<b>844,497</b>	<b>914,570</b>



## 03-2 연결포괄손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	3Q18	4Q18	1Q19	2Q19	3Q19
매출액	119,833	123,802	107,693	124,170	116,163
영업비용	81,802	91,043	77,527	91,875	84,858
영업이익	38,031	32,759	30,166	32,296	31,305
영업외손익	1,812	2,534	9,518	11,291	9,628
법인세차감전순이익	39,843	35,292	39,685	43,587	40,933
법인세비용	10,073	7,060	9,231	3,893	10,275
당기순이익	29,770	28,232	30,454	39,694	30,658
비지배주주순이익	22	-1	14	913	-2,068
지배주주순이익	29,748	28,232	30,440	38,781	32,726