



(주)컴투스
2019년 4분기 경영실적

2020. 02. 12

com2US



Disclaimer

자료는 2019년 4분기 실적에 대한 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성이 되어 향후 회계감사 과정에서 변경 될 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 도출 될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 본 자료에만 의존한 투자결정을 내리지 말아야 하며, 투자 책임은 전적으로 투자자 본인에게 있음을 알려드립니다. 아울러 본 자료에 변경내용이 발생하였을 경우 이를 의무적으로 Update해서 추가적으로 제공해야 할 의무가 있지 않음을 알려드립니다.



01-1 글로벌 실적

[매출] 4분기 매출 1,216억원 (YoY 1.8% ↓, QoQ 4.7% ↑) 기록

- 서머너즈워의 견조한 SWC 및 연말 패키지 판매와 야구 라인업의 호조로 지난 분기 대비 매출 성장

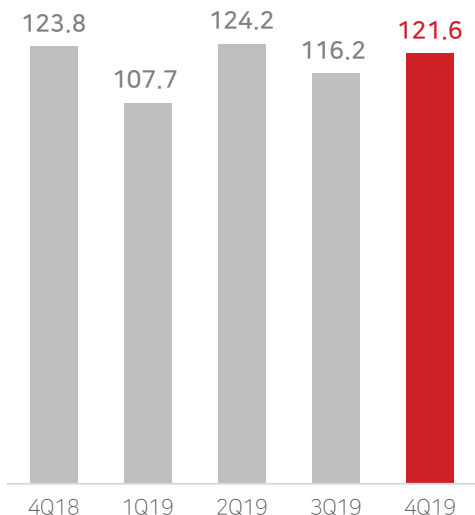
[이익] 4분기 영업이익 332억원 (YoY 1.3% ↑, QoQ 6.0% ↑) / 순이익 101억원 (YoY 64.3% ↓, QoQ 67.1% ↓)

- 영업이익 : 마케팅 효율성 제고에 따른 비용 감소로 영업이익 증가

- 순이익 : 환율평가차손 및 무형자산 손상 관련 일회성 비용 증가에 따른 이익 감소

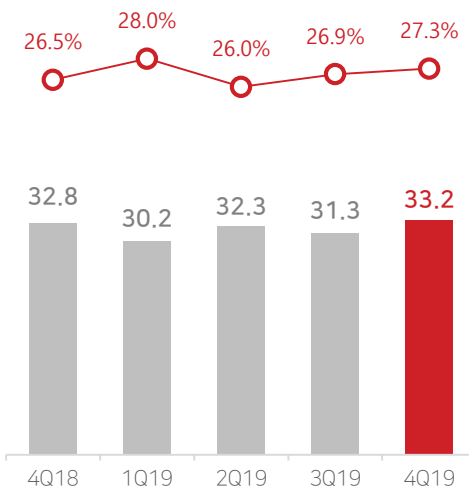
매출액

(단위: 십 억원)



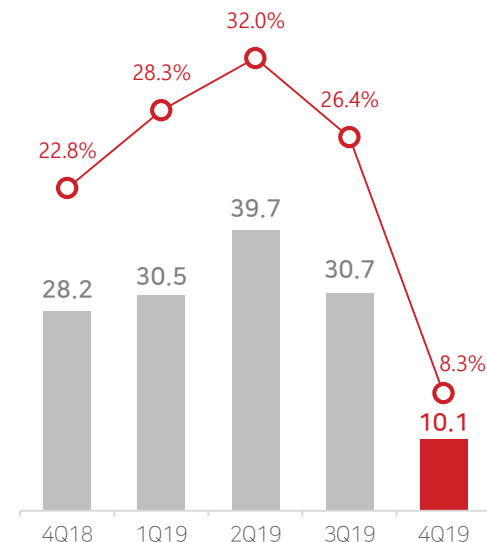
영업이익

(단위: 십 억원)



당기순이익

(단위: 십 억원)





01-2 매출분석

[글로벌 매출] 4분기 해외 948억원(YoY 7.2% ↓, QoQ 4.7% ↑), 국내 269억원 (YoY 23.9% ↑, QoQ 4.6% ↑)

- SWC 효과에 따른 유럽 매출 성장과 국내 야구 라인업의 매출 기여로 국내외 매출 전분기 대비 성장

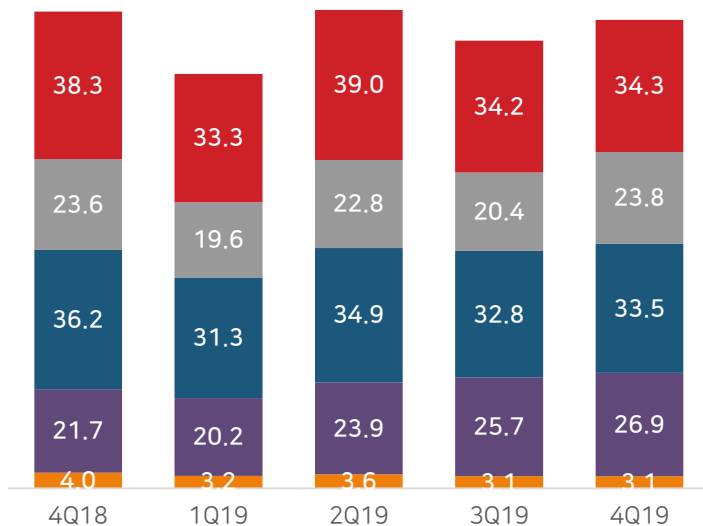
[지역별 비중] 유럽 지역 비중 확대에 따라 각 권역별 매출 분산 효과 증대 → 매출 안정성 제고

- 서머너즈워 중심의 매출 비중에서 서머너즈워, 야구라인업, 방치형 RPG 등으로 좀 더 안정화된 매출 구조 확보

지역별 매출

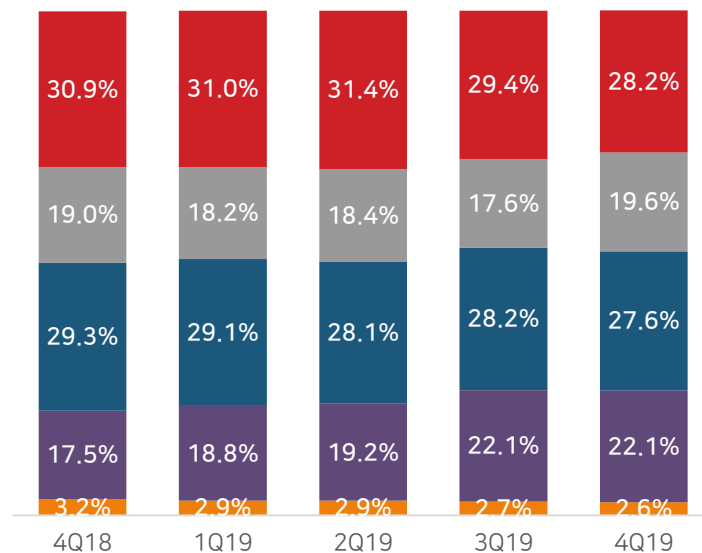
■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미

(단위: 십 억원)



지역별 매출 비중

■기타 ■한국 ■아시아(한국제외) ■유럽 ■북미





01-3 비용분석

[마 케 팅 비] 마케팅 효율성 개선 및 비용의 전략적 집행으로 마케팅 비용 감소

[인 건 비] 연말 상여 등에 따른 인건비 상승

[지급수수료] 매출과 연동하여 전분기 대비 지급수수료 비용 증가

■ 비용 Break Down

(십 억원)	4Q18		1Q19		2Q19		3Q19		4Q19		증 감	
매출액	123.8		107.7		124.2		116.2		121.6		YoY	QoQ
구분	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중		
마케팅	21.7	17.5%	14.6	13.6%	16.4	13.2%	16.0	13.8%	14.6	12.0%	-32.8%	-8.8%
인건비	16.3	13.2%	14.0	13.0%	16.8	13.5%	16.1	13.9%	17.6	14.5%	7.9%	9.2%
지급수수료	44.0	35.5%	39.0	36.2%	45.5	36.7%	42.6	36.7%	44.0	36.2%	-0.1%	3.2%
로열티	2.8	2.3%	3.3	3.1%	5.3	4.3%	2.6	2.3%	2.4	2.0%	-13.2%	-8.4%
기타	6.3	5.1%	6.6	6.1%	7.8	6.3%	7.5	6.5%	9.8	8.1%	57.3%	31.0%
영업비용	91.0	73.5%	77.5	72.0%	91.9	74.0%	84.9	73.1%	88.4	72.7%	-2.9%	4.2%



02-1 4분기 Review

■ 서머너즈워

SWC Final과 연말 패키지를 통한 견조한 실적 달성

- SWC 2019 & 서머너즈워 연말 패키지
→ 주요 패키지 판매로 북미, 유럽 주요 국가매출 최상위권 진입

몬스터 확대를 통한 전략성 강화

- 신규 몬스터 업데이트 (비스트라이더)
- 차원홀 2차 각성 신규 던전(루메르) 추가 및 2차 각성 몬스터 확장

■ 야구라인업

견조한 흥행실적 - 10월, 월별 매출 사상 최대치 기록

- MLB 9이닝스 19
 - 1) 포스트 시즌 이벤트를 통한 실적 성장
 - 2) 실시간 PvP 통한 e스포츠 콘텐츠 추가완료
- 컴투스프로야구2019
 - 1) 포스트 시즌 돌입과 레전드 업데이트로 우수한 실적 기록
 - 2) 그래픽 개선을 통한 게임 퀄리티 확보

■ 신작 출시(지역확산) 및 주요 행사

신작 라인업 및 지역확산

- 좀비여고 글로벌 출시 (11월)
- 워너비챌린지 국내 출시 (11월)

신규 게임 아이디어 확보

- 2019 게임 아이디어 공모전 (12월)



■ 주요 M&A 성과

북미 인기 IP보유 멀티플랫폼 콘텐츠 기업 전략적 투자

- '스카이바운드' 지분 전략적 투자
→ 글로벌 빅히트 콘텐츠 '워킹데드' 모바일게임 개발 착수
→ 협업을 통한 양사간 시너지 기대



02-2 2020년 Highlight

"대작, 기존 게임들의 견조한 성장, 그리고 적극적인 M&A를 통한 새로운 도약 추진"

■ 서머너즈워

핵심 콘텐츠 강화와 추가를 통한 게임 재미요소 UP

- 소환수 추가, 글로벌 IP콜라보, 대규모 업데이트 등 콘텐츠 강화
- 유저 그룹별 분석을 통한 유저 플레이 개선

글로벌 브랜딩 확산 전략

- SWC를 중심으로 다양한 리그 확대 (지역, 친선, 길드 등)
- 서머너즈워 유니버스 관련 콘텐츠 확산 (소설, 코믹스 출시)
- 미국 코믹콘 등 참가를 통한 유저 저변 확대

■ 신작 라인업

2020년 다양한 장르의 게임 라인업 출격

- 신규 출시 게임
 - 서머너즈워:백년전쟁, 서머너즈워:크로니클 등 4종 신작
- 지역확산 전략
 - 버디크러시, 드래곤스카이 등 5종의 게임 서비스 지역 확대

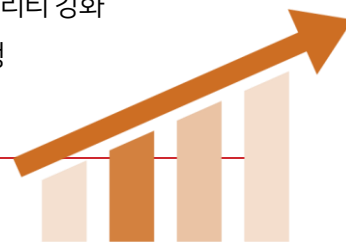
■ 야구라인업

2020년 'MLB9이닝스' 성장세 지속

- 실시간 대전 업데이트와 글로벌 e스포츠
- 주요 국가별 메이저 리그 연계 글로벌 마케팅

견고해지는 국내 대표 모바일 야구 게임 '컴프야'

- 그래픽 및 모션 퀄리티 개선으로 리얼리티 강화
- 신/구 스타플레이어 활용 마케팅 진행



■ 전략적 M&A 지속 전개

적극적인 M&A를 통한 성장 모멘텀 확보

- ※ '사커스피리츠' IP 개발사 빅볼 지분 100% 인수 완료 (2020년 1월)
- IP확보를 통한 '2차원 서브 컬처' 라인업 지속적 성장성 확보



02-3 게임 출시 및 지역 확대 일정

		FGT	CBT	LAUNCH
열렙전사	방치형 RPG	-	-	20.01 (글로벌 출시완료)
히어로즈워:카운터어택	S-RPG	1차 19.02 (완) 2차 19.09 (완)	-	20.1Q (동남아)
스토리픽	스토리 게임 플랫폼	20.01 (완)	-	20.1Q (국내)
드래곤스카이	방치형 RPG	-	-	20.2Q (미주)
스카이랜더스	S-RPG	18.03 (완)	18.06 (완)	20.2Q(국내)
버디크러시	Sports(Golf)	1차 18.02 (완) 2차 18.05 (완)	18.09 (완)	20.2Q(동남아)
서머너즈워:백년전쟁	실시간 대전 전략	20.1Q	20.2Q	20.3Q
서머너즈워:크로니클	MMORPG	20.2Q	-	20.4Q



02-4 20.1Q 출시 예정작

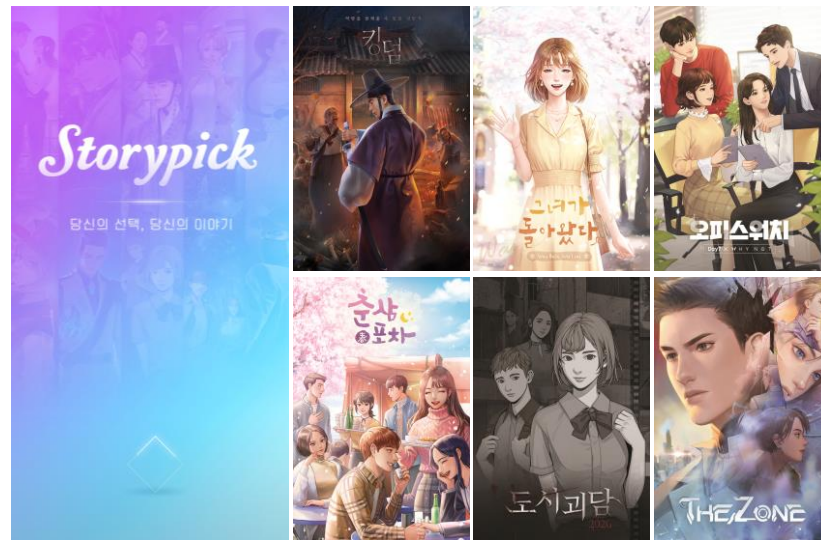
수집형 RPG와 스토리 게임 등 다양한 장르로 2020년 컴투스 신작 라인업 출격 개시

히어로즈워:카운터어택



- 이동 개념이 추가되어 전략성을 극대화한 신개념 턴제 RPG
- 몰입력 높은 스토리 속에서 펼쳐지는 세력 간의 대결
- 다양한 스킬의 영웅을 조합한 나만의 전략을 가진 용병단 육성

스토리픽



- 다양한 장르의 스토리를 유저가 만들어가는 스토리 게임
- 초기 총 15종 내외 스토리 포함 (향후 스토리 추가 업데이트)
- 국내 드라마 등 한류 열풍을 바탕으로 글로벌 확산 추진



03-1 연결재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2017	2018	2019
유동자산	768,018	774,007	759,345
현금 및 현금성자산	25,792	32,804	38,430
매도가능금융자산	267,000	-	-
채무상품	-	236,000	155,000
금융기관예치금	376,069	428,246	502,231
매출채권	74,055	52,748	48,732
기타채권	15,146	16,674	7,530
당기법인세자산	399	-	7
기타유동자산	9,556	7,534	7,414
비유동자산	70,293	135,294	242,666
매도가능금융자산	22,672	-	-
장기금융기관예치금	7,084	-	-
당기손익-공정가치금융자산	-	76,680	146,297
기타포괄손익-공정가치금융자산	-	9,612	8,156
장기기타채권	604	698	9,174
관계기업에 대한 투자자산	4,776	14,377	17,593
이연법인세자산	-	-	-
기타비유동자산	115	106	1,180
유형자산	2,872	2,949	14,416
투자부동산	29,447	28,809	28,170
무형자산	2,724	2,064	17,679
자산총계	838,311	909,301	1,002,010

구 분	2017	2018	2019
유동부채	76,513	63,225	65,472
기타유동채무	42,138	34,191	32,723
당기법인세부채	25,964	20,400	22,628
유동충당부채	157	197	28
기타유동부채	8,254	8,436	10,093
비유동부채	867	1,580	9,647
장기기타채무	595	1,457	7,581
기타비유동금융부채	-	13	37
이연법인세부채	272	110	1,406
비유동충당부채	-	-	622
부채총계	77,379	64,804	75,119
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	188,862	163,289	145,347
이익잉여금	559,711	675,166	771,059
기타자본구성요소	5,925	-845	-1,680
비지배지분	-	454	5,733
자본총계	760,931	844,497	926,891



03-2 연결포괄손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	4Q18	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19
매출액	123,802	107,693	124,170	116,163	121,606
영업비용	91,043	77,527	91,875	84,858	88,416
영업이익	32,759	30,166	32,296	31,305	33,190
영업외손익	2,534	9,518	11,291	9,628	-11,563
법인세차감전순이익	35,292	39,685	43,587	40,933	21,627
법인세비용	7,060	9,231	3,893	10,275	11,545
당기순이익	28,232	30,454	39,694	30,658	10,082
비지배주주순이익	-1	14	913	-2,068	-1,130
지배주주순이익	28,232	30,440	38,781	32,726	11,212