com2us Holdings

IR Presentation





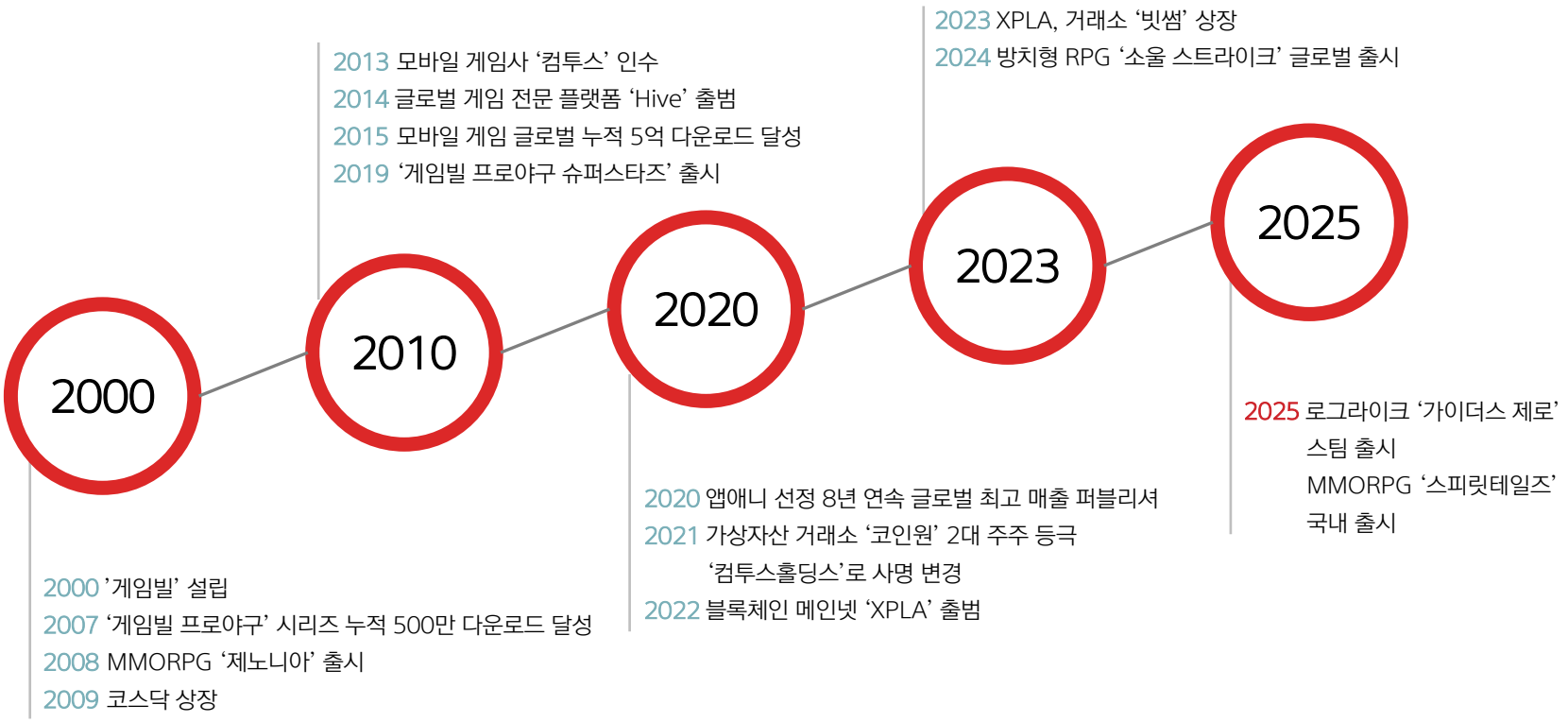


Contents

01	회사 소개	3
02	게임 사업	7
03	‘Hive’ 플랫폼	14
04	XPLA, 블록체인 비즈니스	19
05	코인원, 가상자산 거래소	22
06	실적 추이	26
	Appendix	29

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

History



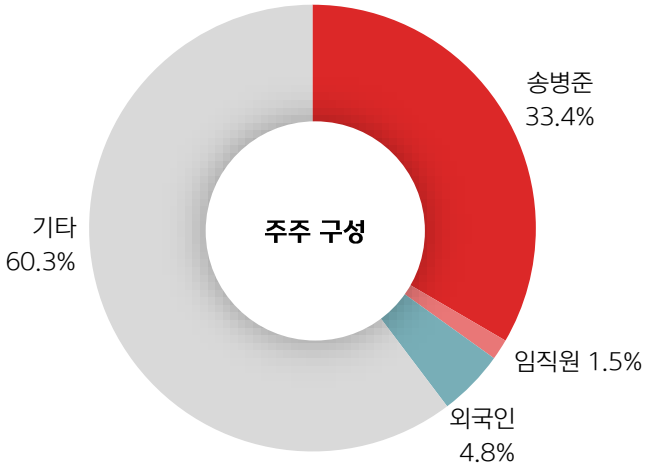
© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Company Overview

- 2000년 1월 설립되어 2009년 7월 코스닥 상장
- 게임의 글로벌 퍼블리싱을 주요 비즈니스로 영위, Hive 플랫폼 사업 운영 및 XPLA, X-PLANET 등 블록체인 관련 사업도 병행 중
- 주요 게임으로는 '소울 스트라이크', '가이더스 제로', '스피릿테일즈' 등
- 주주구성은 최대주주인 송병준 의장 및 특수관계인이 34.9% 보유

컴투스홀딩스 기업 개요

CEO	정철호 대표이사
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
설립일	2000년 1월 10일
핵심 비즈니스	게임 글로벌 퍼블리싱 게임 플랫폼 비즈니스, 블록체인 게임 개발/서비스
주요 자회사	컴투스, 컴투스플랫폼
자본금	33억원
직원수	150명 (본사 기준)
상장일	2009년 7월 30일

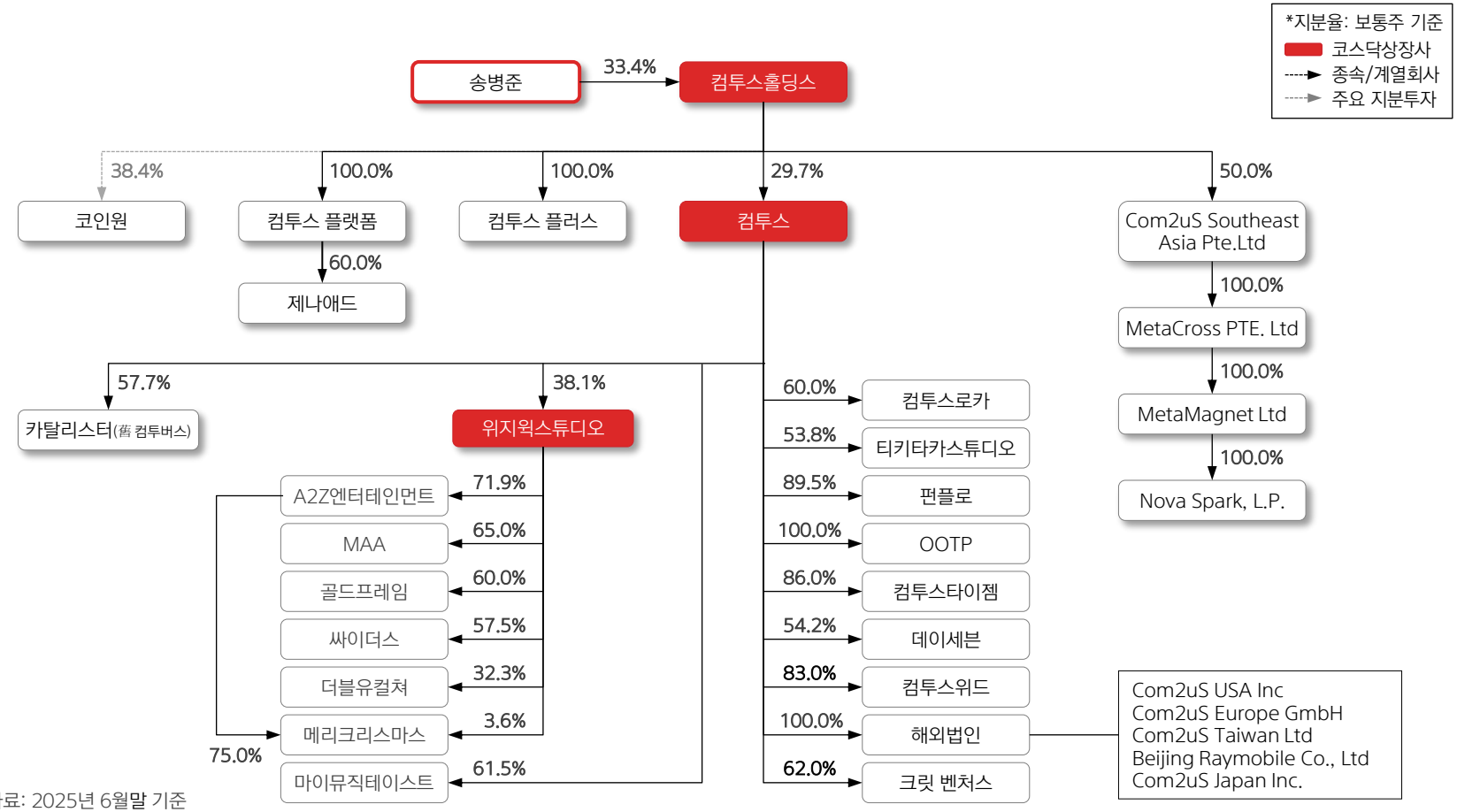


자료: 2025년 6월말 기준

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Com2uS Group Corporate Governance

- 컴투스홀딩스 – 컴투스 – 위지윅스튜디오/마이뮤직테이스트로 연결되는 블록체인/플랫폼, 게임, 영상/K-Pop의 밸류체인 생태계



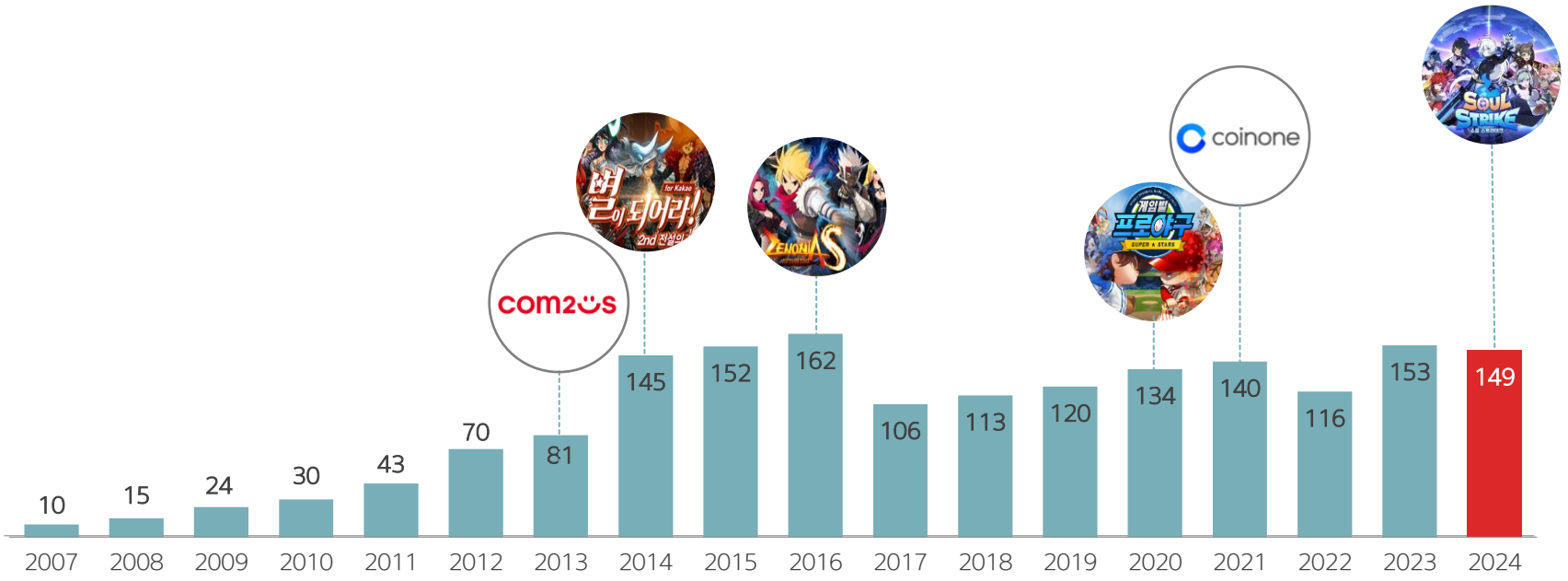
자료: 2025년 6월말 기준

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Com2uS Holdings Financials – Yearly Trend

- 2007년 '게임빌 프로야구' 시리즈로 국내 모바일 게임 최초 500만 다운로드 기록, 시장 주도 기반으로 2009년 코스닥 상장
- 2013년 컴투스 인수, 2014년 '별이 되어라' 출시로 성장 가속화
- 2021년 코인원 지분 투자 후 블록체인 게임 개발 및 메인넷 'XPLA' 기반 정비
- 2024년 '소울 스트라이크' 출시 및 멀티 플랫폼 확장, 'Hive' 고도화

컴투스홀딩스의 연간 연결 매출액 추이(십억원)

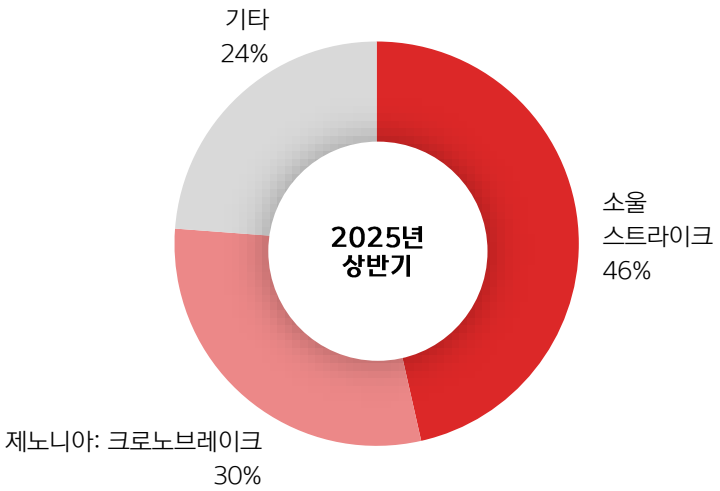


© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

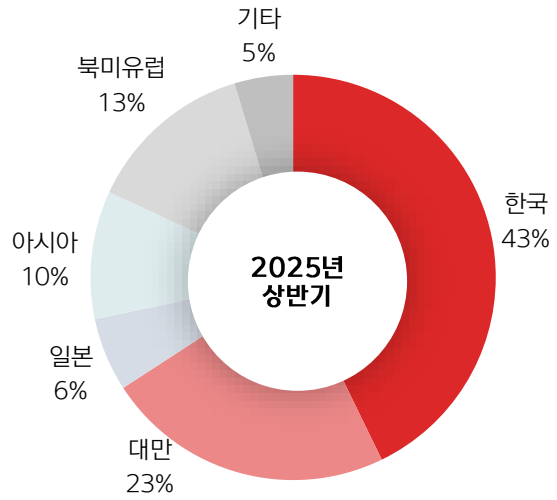
컴투스홀딩스의 게임사업

- ‘소울 스트라이크’는 24년 1월 출시 이후 지속적인 업데이트와 IP 콜라보레이션에 기반하여 견조한 매출과 트래픽 기록
- 25년 하반기, ‘아레스: 선택받은 자’의 대·홍·마 론칭을 시작으로 ‘컬러스위퍼’, ‘파우팝 매치’ 등 다수의 신작 출시 예정
- 멀티 플랫폼(PC/콘솔)은 ‘페이탈 클로’ 11월 얼리억세스, ‘나의 꽃말 일지’ 26년 상반기 출시로 성장 목표
- 해외 매출 비중은 57%로 ‘소울 스트라이크’ 콜라보레이션 효과로 해외 매출 비중 확대

게임별 매출 비중



지역별 매출 비중

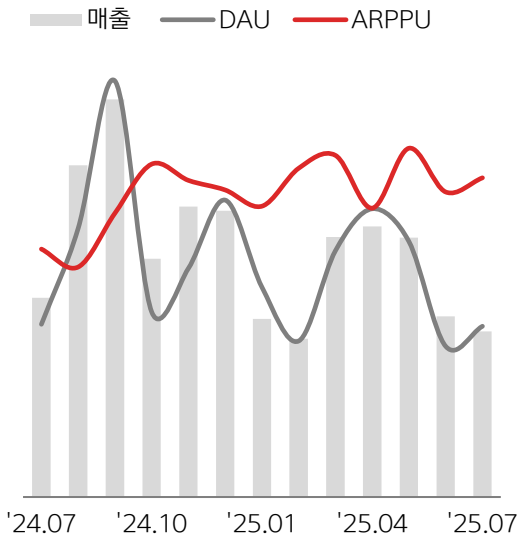


© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

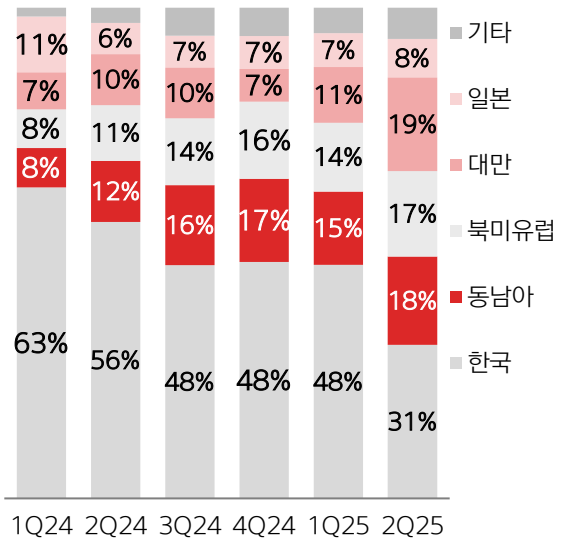
‘소울 스트라이크’ 1.5주년, 더욱 견고해진 장기 성과

- 1Q25 ‘나혼자 만렙 뉴비’ 콜라보 이후, 4월 ‘강철의 연금술사’, 6월 ‘개구리 중사 케로로’ 콜라보 진행하며 해외 매출 및 트래픽 확대
- 2Q25 ‘소울 스트라이크’의 해외 매출 비중은 70%로 YoY 25%p, QoQ 17%p 증가
- 코어 유저층 더욱 견고해지며 ARPPU(유저당 결제 금액) 점진적 상승세
- 1.5주년 업데이트: PvP ‘동료 결투장’ 오픈, 몬스터 처치·영혼장비 소환·일일 던전 플레이 등 주요 미션 로드맵 공개

월평균 지표 추이



국가별 매출 비중 추이



1.5주년 업데이트



* DAU(Daily Active User): 일간 활성 유저 / ARPPU(Average Revenue Per Paying User): 유저당 결제 금액

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

2025년 하반기 주요 신작

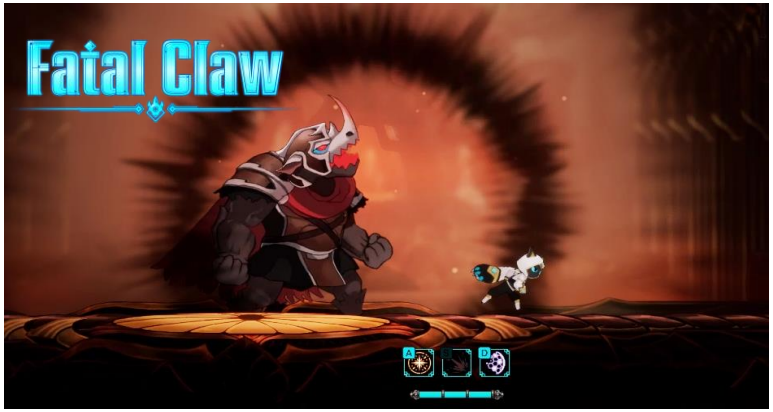
- ‘아레스: 선택받은 자’는 대만 현지 최적화, 미디어 쇼케이스, 유명 크리에이터 협업으로 초기 화제성과 기대감 동시 확보
- 마이카드 및 현지 소비재 브랜드와의 제휴로 브랜드 친숙도와 유저 접점 확대
- ‘아레스’는 2023년 한국 출시로 게임성과 흥행성 모두 입증한 대형 MMORPG, 3Q25 대·홍·마 출시 후 2026년 글로벌 확장 예정
- ‘페이탈 클로’는 2025년 10월 Steam Next Fest 공개 후 11월 얼리억세스 출시 예정
- 메트로배니아 장르에 횡스크롤 액션과 성장 요소 결합, 위시리스트 1만 건 이상 달성하며 스토리·비주얼·조작감에서 호평

‘아레스: 선택받은 자’



게임명	아레스: 선택받은 자 (阿瑞斯：命運的選擇者)
장르/플랫폼	MMORPG, PC/모바일
출시일정	9월 대만·홍콩·마카오

‘페이탈 클로’



게임명	페이탈 클로 (Fatal Claw)
장르/플랫폼	메트로배니아, PC/콘솔
출시일정	10월 Steam(Next Fest), 11월 Early Access

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

2025년 하반기 신작 라인업

컬러스위퍼 (퍼즐, 글로벌)
색칠하기 기반에 다양한 퍼즐
매커니즘을 결합한 캐주얼 게임



파우팝 매치 (퍼즐, 글로벌)
귀여운 동물과 함께하는 3-match
스왑 퍼즐&데코 게임







페이탈클로 (메트로배니아, 글로벌)
자유로운 탐험으로 'Fatal Claw'를 획득,
다양한 몬스터와 전투

아레스: 선택받은 자 (MMORPG, 대만/홍콩/마카오)
우주를 배경으로 한 화려한 그래픽 기반의
액션 MMORPG

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

2026년 상반기 신작 라인업

론 셰프 (메트로배니아, 글로벌)
맵을 탐험해 얻은 재료로
요리를 만드는 성장 어드벤쳐 게임



나의 꽃말 일지 (힐링, 글로벌)
꽃요정을 육성하고 성장시키며
스토리를 풀어가는 힐링 게임





아레스 (MMORPG, 글로벌)
우주를 배경으로 화려한 그래픽 기반의
액션 MMORPG



프로젝트 세일러 (수집형 RPG, 글로벌)
유니크한 컨셉의 인게임 아트,
다양한 전략이 살아있는 수집형 턴제 RPG

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

신작 라인업

- 2025년 하반기 '아레스'를 시작으로 총 3종의 퍼즐 및 메트로배니아 장르 게임(컬러스위퍼, 페이탈 클로, 파우팝 매치) 글로벌 출시 계획
- 2026년 상반기에는 퍼즐, 수집형 RPG, 힐링 등 장르 다변화된 신작 3종 출시 준비 중
- 최근 '프로젝트 세일러'의 알파테스트 결과 고무적. 유명 일러스트레이터 '콕스'의 아트 디렉팅으로 독창적 일러스트의 감성적 연출과 세계관 특징

타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시일정
아레스	MMORPG	세컨드다이브	PC/모바일	글로벌(한국 제외)	2025년 9월 대만·홍콩·마카오 2026년 상반기 글로벌
컬러스위퍼	퍼즐	ARRKKA	모바일	글로벌	2025년 하반기
페이탈 클로	메트로배니아	NDEV GAMES	PC/콘솔		
파우팝 매치	퍼즐	투바이트	모바일		
프로젝트 세일러(가제)	수집형 RPG	파나나스튜디오	모바일	글로벌	2026년 상반기
론 셰프	메트로배니아	프로젝트모름	PC/콘솔		
나의 꽃말 일지	힐링	모아지오	모바일		

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

‘게임 챌린지’ 공모전 개최 : IP 소싱 본격화

- 총 상금 100억원 규모의 게임 공모전 ‘게임 챌린지’ 개최
- 국내외 유망 개발사들에게 신작 게임의 글로벌 출시 기회 제공
- 최대 10개 프로젝트 선정 계획. 멀티 플랫폼(PC·콘솔·모바일) 전략 가속화 기대

‘게임 챌린지’ 공모전



멀티 플랫폼 성장 로드맵

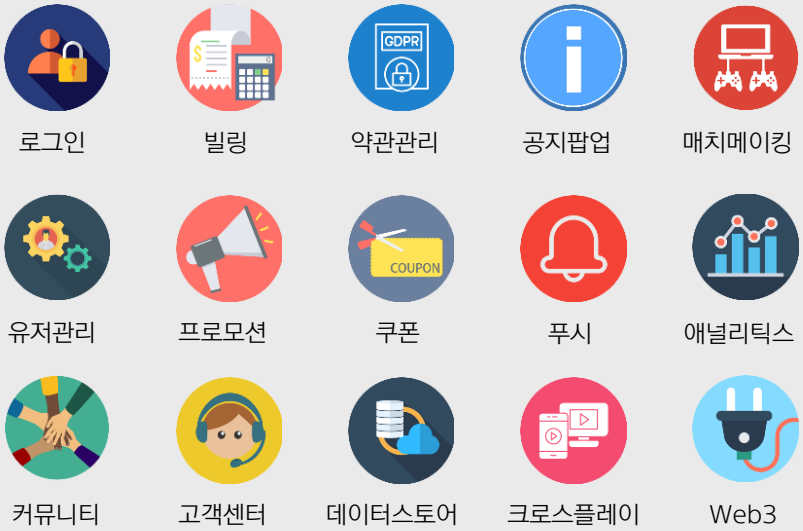
- PC·콘솔·모바일 등 멀티 플랫폼 포트폴리오 확장
- 중소·인디 개발사의 글로벌 진출 등용문
- 유망 신작 소싱 & 신규 파트너십 강화
- Hive, 해외 지사 연계 글로벌 퍼블리싱 강화

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

‘Hive’ 는 어떤 플랫폼인가?

- 컴투스플랫폼은 컴투스홀딩스가 100% 지분 보유한 자회사로, 게임 외 기능 전반을 SDK 형태로 제공하는 플랫폼 ‘Hive’ 개발·운영
- Hive는 인증, 결제, 프로모션, 고객지원, 애널리틱스, Web3 지원하는 PaaS(Platform as a Service) 기반의 게임 백엔드 서비스
- 개발사는 Hive를 통해 시간·비용 절감하고, All-in-One & Open 구조 통해 최적의 글로벌 게임 서비스 인프라 활용 가능

Hive 제공 주요 서비스



로그인 | 빌링 | 약관관리 | 공지팝업 | 매치메이킹

유저관리 | 프로모션 | 쿠폰 | 푸시 | 애널리틱스

커뮤니티 | 고객센터 | 데이터스토어 | 크로스플레이 | Web3

Hive 플랫폼 특징

- **검증된 파트너사 인프라 기반의 확장성 확보**
  엑솔라 등 글로벌 유수 파트너의 인프라 활용하여,
  빠른 해외 진출 및 확장 가능
- **글로벌 서비스 최적화 기능 제공**
  16개 언어 지원하며, 170개국 이상에서 게임 서비스 운영 중
- **게임 내 광고 기능 통한 마케팅 효율 제고**
  롤링배너 형태 등 게임 내 타 게임 광고 기능 제공으로,
  교차 마케팅 및 수익 다변화 지원
- **멀티플레이 환경에 최적화된 통합 서비스 제공**
  웹결제, 스팀 로그인, 자동 번역 API 등 글로벌 멀티플레이 게임
  운영에 필요한 주요 기능 통합 지원

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

‘Hive’, 글로벌 게임사를 연결하는 ‘기술 리더’

- 2Q25 Hive 대외 매출 15억원 기록. 81% QoQ, 380% YoY 증가하며 가파른 성장세
- 2분기 누적 계약 게임 125개, 고객사/파트너사 97개로 확대되며 각각 12%,13% QoQ 증가
- 글로벌 파트너사들과의 플랫폼 연동 및 공동 비즈니스 가속화
- 텐센트클라우드, AWS, 엑솔라, 해피툭, 글로하우 등을 비롯하여 3분기 일본과 독일의 기술 및 게임 컨퍼런스 참여 통해 글로벌 확장 지속

글로벌 성장 전략

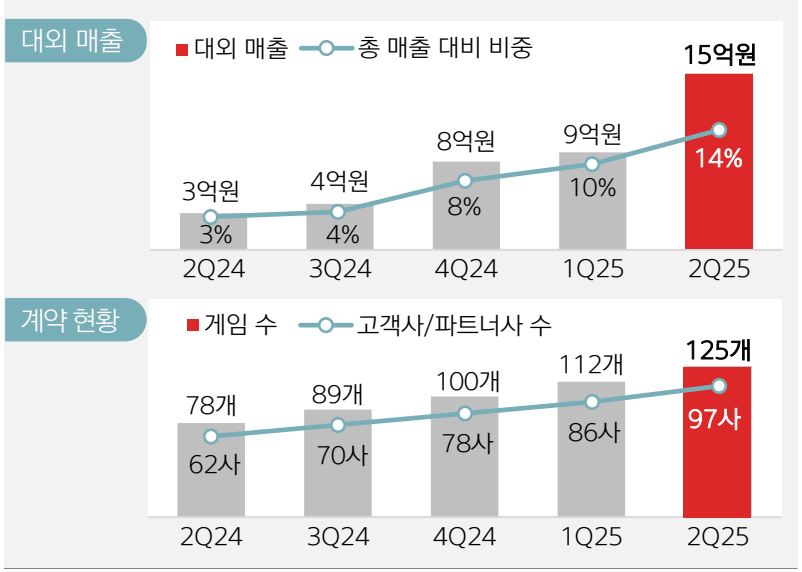
글로벌 영향력 확대

- 글로벌 파트너사 대상 플랫폼 연동 및 공동 비즈니스 전개
- : AWS, 텐센트클라우드, 엑솔라 등
- 퍼블리셔 및 개발사 간 네트워킹 통한 Upsell 기회 창출
- : 글로벌 게임 퍼블리셔 Glohow의 게임 ‘블랙비콘’
- : 대만 최대 게임퍼블리셔 HappyTuk의 게임 ‘붉은 도시’, ‘고고! 스카이’

글로벌 주요 행사 참여

- 7월, 일본 ‘CEDEC 2025 (일본 최대 규모의 컴퓨터/엔터테인먼트 기술 공유 컨퍼런스)’ 참가
- 8월, 독일 ‘게임스컴(Gamescom)’ 참가, 파트너십 확대 및 글로벌 리드 확보

Hive 플랫폼 성장 추이



* 대외 매출: 외부 고객 대상 Hive 판매 및 3rd Party 매출. 공공사업 제외

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

컴투스플랫폼, 차세대 WTS 시장 진출

- 컴투스플랫폼은 유진투자증권과 차세대 웹 트레이딩 시스템(WTS)의 공동개발 MOU 체결
- 기획, 설계를 비롯해 개발, 기술지원, 유지보수 등 프로젝트 전반을 담당
- 몰입도 높은 UI/UX를 구현하고 Gamification, 콘텐츠, 커뮤니티 등 다양한 차별화 요소를 담아 WTS 구현 계획

다양한 산업과의 협력으로 비즈니스 확장



플랫폼 기술력 → 산업 맞춤형 솔루션

유진투자증권 WTS 공동개발

유진투자증권

- 금융 서비스 기능 정의 및 검토
- 관련 인프라 API 제공

컴투스플랫폼

- WTS 플랫폼 기획·설계·개발
- 몰입도 높은 UI·UX 구현
- 게이미피케이션·콘텐츠·커뮤니티 등 차별화
- 기술 지원 및 유지 보수 전반

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

컴투스플랫폼의 성장

- 2024년 컴투스플랫폼의 영업수익은 전년대비 25% 증가한 380억원 기록
- 컴투스 그룹의 게임 플랫폼을 넘어, 국내외 게임 개발사들의 최적의 파트너로 포지셔닝
- Hive의 외부 판매 확대 및 신규 파트너사 확보 통해, 외형과 수익성 모두 성장 진행 중
- 'CEDEC 2025', 'Gamescome' 등 다양한 글로벌 네트워킹 통해 글로벌 시장 내 브랜딩 강화되고 있음

하이브(Hive) 도입 제휴사



* 상기 파트너 외 총 87개 고객사에게 서비스 제공 중

컴투스플랫폼 별도재무정보

손익계산서 (억원)	FY21	FY22	FY23	FY24
영업수익	203	259	303	380
영업비용	192	248	269	358
영업이익	11	11	34	22
영업이익률(%)	5.4	4.2	11.2	5.8
세전이익	11	11	36	24
당기순이익	10	10	31	22

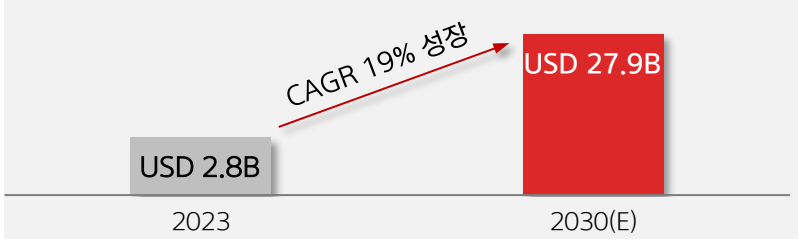
재무상태표 (억원)	FY21	FY22	FY23	FY24
자산총계	115	102	116	139
부채총계	28	35	49	68
자본총계	87	66	67	71

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

GBaaS Platform Market

- GBaaS(Game Back-end as a Service Platform) 플랫폼은 게임 개발 기간 단축 및 운영 비용 절감 효과 극대화
- 기본 백엔드 기능에 유저 행동, 선호도, 게임 내 활동 분석 등 제공하며 게임사 수익 창출 전략 지원
- 게임 산업 성장과 디지털 인프라 확대에 따라 높은 성장 잠재력 보유함
- 해외 기업으로는 MS의 Azure, AccelByte, PlayFab 등이 있으며, AccelByte는 북미 PC/콘솔 중심으로 글로벌 확장 중

게임 백엔드 서비스 플랫폼 시장



국내

뒤끝(AFI) 게임베이스(NHN) 게임팟(네이버클라우드)

해외

AWS	Microsoft Azure	AccelByte
PlayFab	Photon Engine	brainCloud
Google	ChilliConnect	Tavant Technologies

* 자료: VERIFIED MARKET REPORTS

급성장 중인 미국 GBaaS 기업 AccelByte

기업 개요

- 2016년 설립 후 2021년 시리즈 A에 갤럭시 인터랙티브, 넷이즈 등 참여로 $10M 투자 유치
- 2022년 시리즈 B는 소프트뱅크, 소니 등 참여로 $60M 투자 유치, 국내 게임사로는 크래프톤이 약 11억(1.65%) 투자
- 2024년 연간 매출 약 $80.7M, 직원 수 445명

주요 판매처

* 자료:Growjo

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

XPLA: 컴투스 그룹이 주도하는 글로벌 블록체인 메인넷

- Web3 게임 플랫폼 'XPLA GAMES', NFT 거래소 'X-PLANET' 등 XPLA 인프라 기반으로 블록체인 생태계 확장
- 텐더민트의 안정성과 EVM 모듈 탑재를 통해 편의성, 안정성, 확장성을 모두 확보한 메인넷
- 컴투스 그룹의 게임 제작 노하우와 Web3 프로젝트 운영 노하우를 결합하여 Web3 네이티브 생태계 구축
- 게임 및 문화, 예술 등 다양한 콘텐츠 창작자들이 함께 성장할 수 있는 사업 방향성 제시

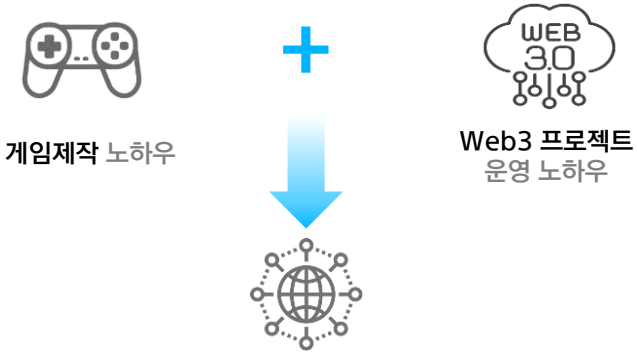
XPLA 주요 서비스



- XPLA GAMES : Web3 게임에 특화된 블록체인 게이밍 플랫폼
- X-PLANET : K-pop, Art, 게임 등 디지털 자산 엔터테인먼트 공간
- Hive Platform : Web3 게임 종합 서비스 플랫폼

XPLA 강점

유저에게 익숙한 방법을 통한
통합 Web3 세계 구현



게임제작 노하우 + **Web3 프로젝트** 운영 노하우

Web3 네이티브의 생태계 구축

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

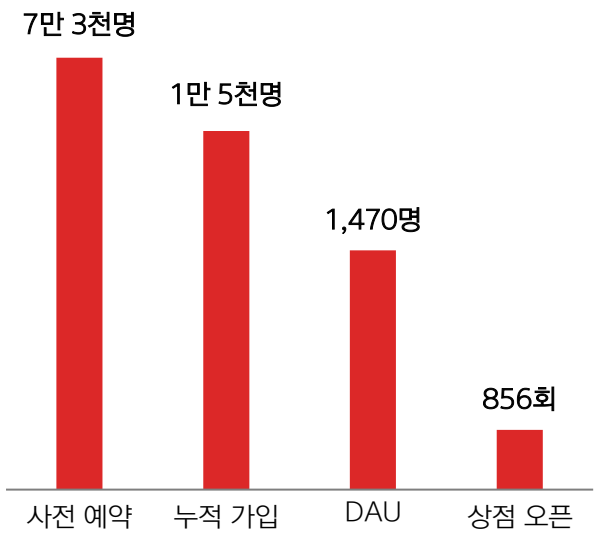
PLAY3 : 본격 Web3 커뮤니티 플랫폼

- 7월 10일 Web3 커뮤니티 플랫폼 ‘PLAY3’의 글로벌 오픈. 이메일 간편 가입, XPLA 지갑 자동 생성 등 Web3 접근성 높임
- 아바타 중심 커뮤니티 활동 및 리워드 기반 나무 베기/온천 체류/상점 운영 등의 직관적 플레이부터,
- 기본 재화인 ‘코퍼(Copper)’를 획득하거나 보유한 XPLA를 ‘스타더스트(Stardust)’로 전환하는 등 보상 기반 활동
- 첫 파트너사인 슈퍼빌런랩스의 ‘슈빌: 슈퍼빌런 원티드’와 연계한 게임 서비스도 제공
- 유저 90%가 동남아에서 유입되고 있으며, 사전 예약 7.3만명, 가입자 1.5만명, 일평균 상점 오픈 856회 기록

PLAY3



주요 지표



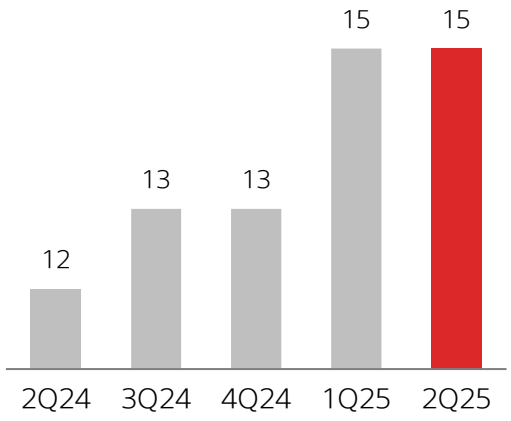
* DAU 및 상점 오픈 횟수는 7월 일평균 기준

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

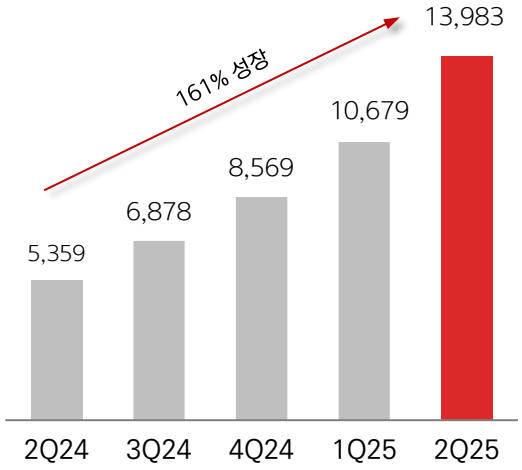
‘XPLA’ Growth Indicators

- 2Q25 온보딩 누적 DApp 수는 15개로 전분기와 동일, 트랜잭션은 1,398만개로 161% YoY 증가
- 누적 XPLA 지갑 가입자는 97만명으로 27% YoY 성장하며 꾸준한 상승세 유지
- 1Q 출시한 텔레그램 미니 TCG 게임 ‘MetaMatch Mini’의 지속적인 이용이 트랜잭션 증가에 기여
- ‘PLAY3’를 비롯한 다양한 파트너사와의 협업 통해 XPLA 생태계 확장 지속할 계획

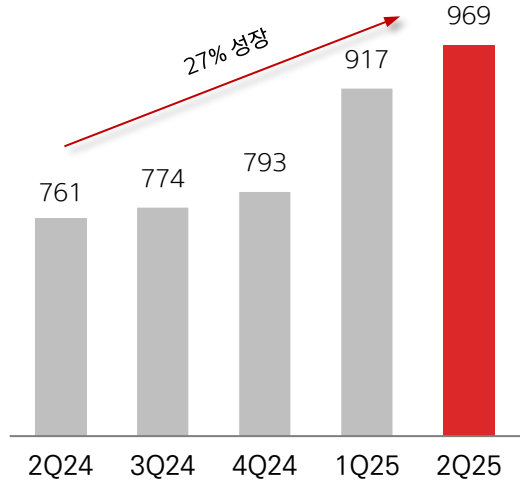
온보딩 누적 DApp 수 (개)



트랜잭션 수 (천개)



XPLA 지갑 생성 수 (천명)



1) 블록체인 게이밍 플랫폼 ‘XPLA GAMES’ 플랫폼 내 pre-migration 수치 포함
2) 데이터는 한국표준시간(KST) 기준으로 공개 되어있는 데이터 기반으로 집계. 온체인 데이터는 XPLA 메인넷의 퍼블릭 데이터를 활용하였음

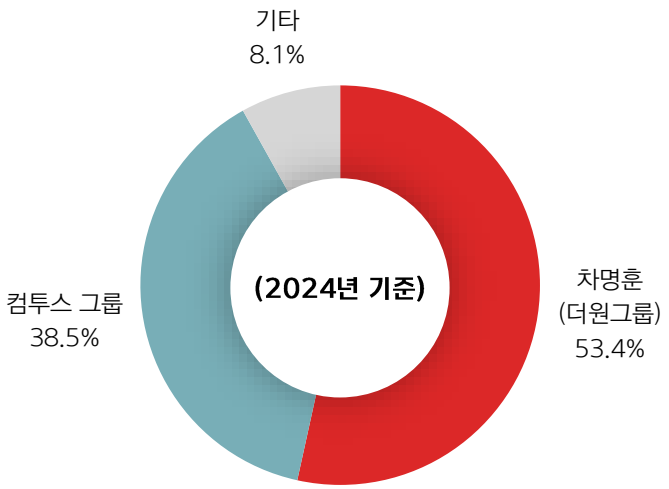
© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

코인원 회사 소개

- 국내 가상자산 시장의 대표 거래소로 10년 보안 무사고, 누적 거래액 503조원 기록하며, 오랜 기간의 운영 경험과 인프라 보유
- 2014년 2월 20일 설립, 2022년 11월 국내 최대 인터넷은행 '카카오뱅크'와 제휴
- 2024년 말 주주구성은 더원그룹 53.4%, 컴투스그룹 38.5%, 기타 8.1%

코인원 기업 개요

CEO	차명훈 대표이사	
위치	서울특별시 영등포구 여의대로 108	
설립일	2014년 2월 20일	
핵심 비즈니스	국내 가상자산 거래소	
주요 지표	누적회원 315만명 누적거래액 503조원	고객 예치금 3.5조원(가상자산) 고객 예치금 2,141억원(원화)
자본금	7.4억원	
직원수	245명	
주요 연혁	2014년 법인 설립(디바인랩) 2015년 데일리금융그룹 투자유치 2017년 코인원 전 세계 가상자산 거래소 순위 2위 달성 2021년 컴투스홀딩스와 전략적 투자 계약 체결	



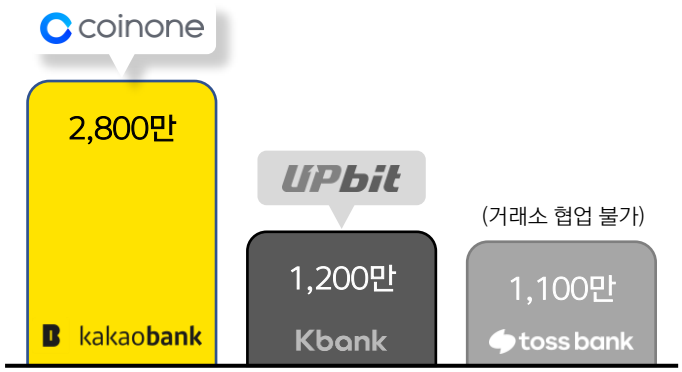
자료: 2024년 12월 31일 기준

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

코인원의 경쟁력

- 대한민국 대표 거래소로 업계 최고 수준의 인프라 및 운영 경험 보유
- 코인원의 기술 혁신은 진행 중. 2023년 모바일 인터페이스와 경험(UI/UX) 대대적 개선한 코인원 3.0~코인원 4.0 업데이트
- 수수료 무료 경쟁에 참여하지 않고 꾸준한 편의성 개선에 노력하여 최고의 크립토 서비스로 성장시킨다는 철학

국내 최대 규모 인터넷은행 제휴



- 2,800만 유저를 보유한 카카오뱅크와 제휴
- 편리한 가상자산 거래 온보딩 지원

* 출처 : www.oss.kr, www.etnews.com

성공적인 운영 경험 (2024년 12월 기준)

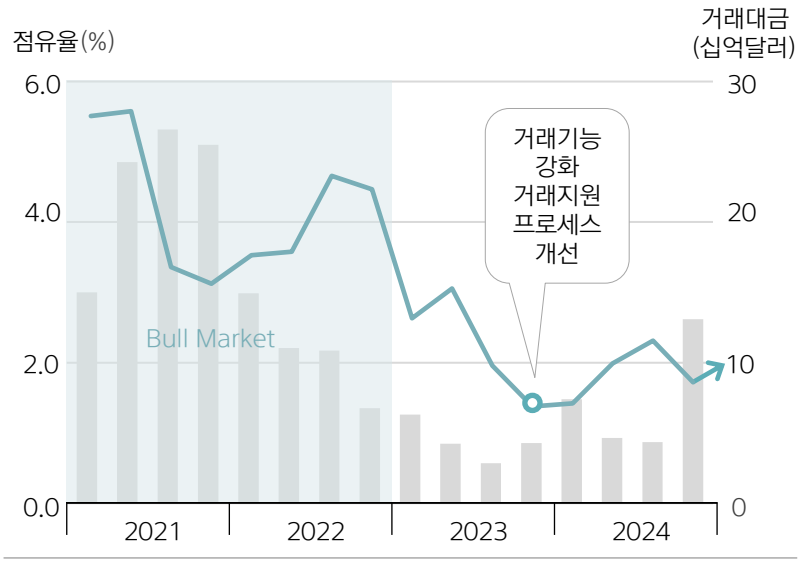
누적 회원 315만명	누적 거래액 503조원
고객 예치금 (원화) 2,141억원	고객 예치금 (가상자산) 3.5조원
보안무사고 10년	고객 가상자산 대비 실 보유 비율 101.0%

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

코인원의 성과: 서비스와 종목

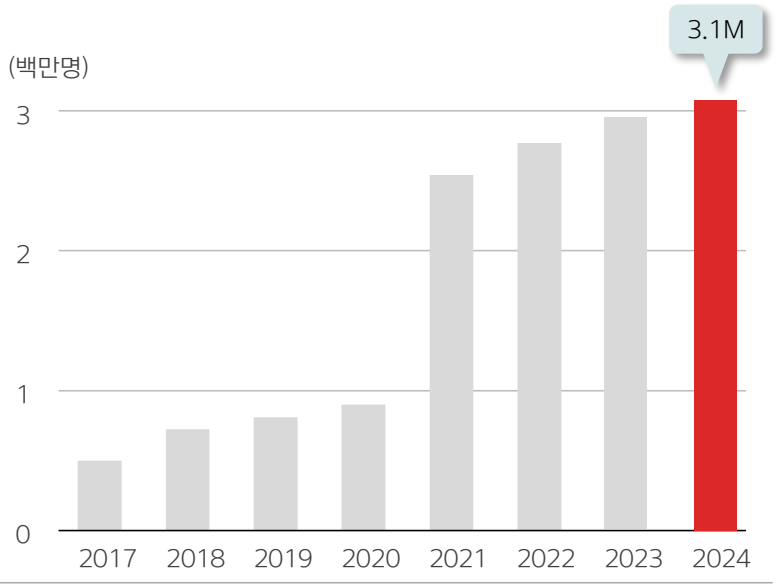
- 국내 거래소 순위 3위, 평균 시장점유율 1~2% 및 일 거래량 1,000~3,000억원
- 2024년 12월 기준 가상자산의 개수는 289종, 누적회원 306만명

코인원 거래대금 및 점유율 추이



* 자료:코인겟코

코인원 누적 가입자 수 추이



© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

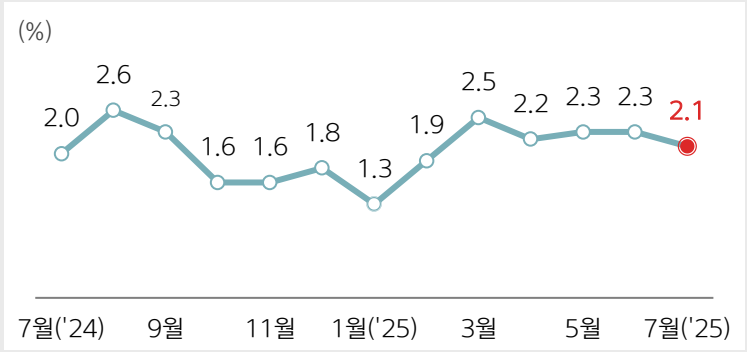
2025년 시장점유율과 수익성 회복

- 2024년 코인원의 국내 원화마켓 거래소 점유율은 1~2%대였으나 2025년부터 회복세 보이며 7월 기준 2.1%대
- 2024년 코인원의 영업수익은 전년대비 97% 증가, 4Q24 영업이익은 흑자전환하며 재무구조 개선 중
- 가상자산 시장의 성장에 따라 코인원의 서비스 및 마케팅 경쟁력 향상 시, 시장 지배력과 수익성 역시 빠르게 상승할 것으로 기대

국내 Top 3 가상자산 거래소, 코인원

- 국내 5개 거래소 중 3위의 시장 지배력 보유
- 화이트 해커 출신 보안 전문가의 창업으로 높은 보안 신뢰도 구축

지난 1년간 코인원 국내 원화마켓 거래소 점유율

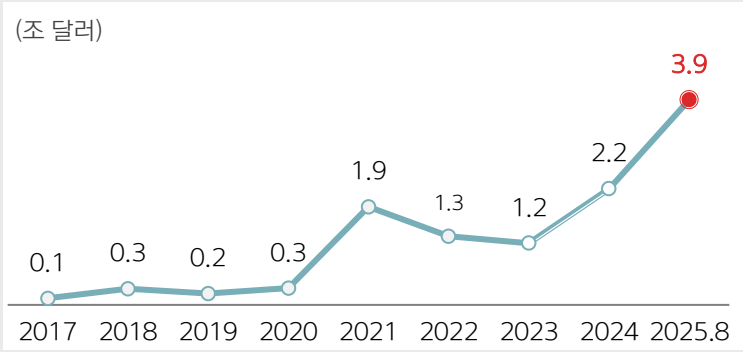


* 자료:코인마켓캡

가상자산 시장의 높은 성장성

- 시장 재편, 제도화 지속 중으로 향후 폭발적 성장 잠재력 확보
- 컴투스 그룹 내 콘텐츠 기반의 다양한 IP, NFT 사업과의 시너지 기대

연도별 디지털자산 시가총액 추이



* 자료:NH투자증권간행물_디지털자산

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

컴투스홀딩스 연결 실적

[연결 수익]

273억원 (YoY 28.0% ↓, QoQ 12.4% ↑)

- 사업수익은 244억원으로 YoY 36.3% 감소, QoQ 11.8% 증가
- '소울 스트라이크' 성과 지속, '스피릿테일즈' 온기 반영으로 게임 매출 QoQ 증가

[연결 이익]

영업이익 -22억원 (YoY, QoQ 적자축소)

당기순이익 -61억원 (YoY 적자지속, QoQ 적자축소)

- 사업비용은 291억원으로 YoY 30.6% 감소, QoQ 6.6% 증가
- 경영 효율화 기조 유지

구분 (십억원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	% YoY	% QoQ
영업수익	**37.9**	**45.2**	**20.3**	**24.3**	**27.3**	**-28.0**	**+12.4**
사업수익	38.4	44.2	26.3	21.9	24.4	-36.3	+11.8
관계기업투자이익	-0.4	1.0	-6.0	2.4	2.9	-	-
영업비용	**41.9**	**51.6**	**64.0**	**27.5**	**29.5**	**-29.5**	**+7.3**
사업비용	41.9	48.4	29.5	27.3	29.1	-30.6	+6.6
관계기업투자손실	-	3.2	34.6	0.2	0.5	-	-
영업이익	**-4.0**	**-6.4**	**-43.7**	**-3.2**	**-2.2**	**적자축소**	**적자축소**
당기순이익	**-6.1**	**-11.1**	**-26.0**	**-6.6**	**-6.1**	**적자지속**	**적자축소**
지배주주순이익	-5.2	-9.6	-24.3	-5.1	-4.6	적자축소	적자축소

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

컴투스홀딩스 별도 실적

[별도 수익]

141억원 (YoY 16.0% ↓, QoQ 28.7% ↓)

- '소울 스트라이크' PLC 장기화되고 있으며 신작 '스피릿테일즈' 성과 온기 반영
- 배당수익은 전분기대비 제거

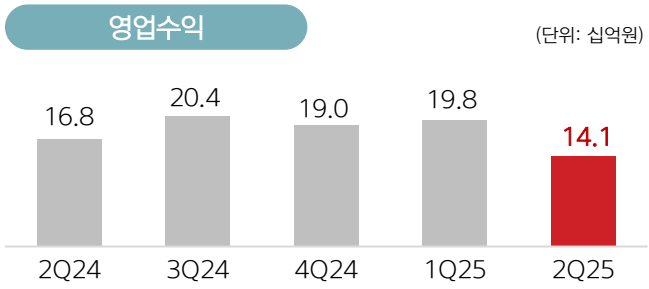
[별도 이익]

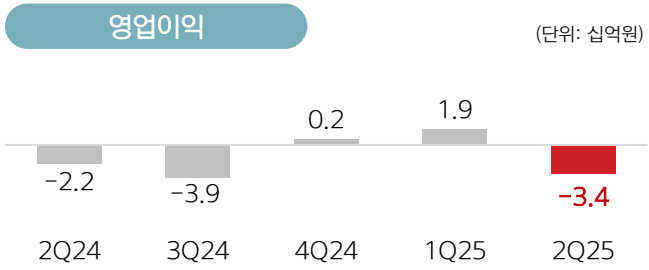
영업이익 -34억원 (YoY 적자지속, QoQ 적자전환)

당기순이익 -68억원 (YoY, QoQ 적자지속)

- 별도 영업비용은 YoY, QoQ 모두 감소세이나,
- 신작 출시 및 주력 게임의 마케팅 증가로 영업손실 발생

구분 (십억원)	2Q24	1Q25	2Q25	% YoY	% QoQ
영업수익	**16.8**	**19.8**	**14.1**	**-16.0**	**-28.7**
사업수익	16.8	13.9	14.1	-16.0	+1.7
배당수익	-	5.9	-	-	-
영업비용	**19.0**	**17.9**	**17.5**	**-7.8**	**-2.1**
영업이익	**-2.2**	**1.9**	**-3.4**	**적자지속**	**적자전환**
당기순이익	**-5.2**	**-2.0**	**-6.8**	**적자지속**	**적자지속**





© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

컴투스홀딩스 연결 영업비용

[마케팅비]
신작 출시에 따른 프로모션 활동으로 QoQ 47.0% 증가

[인건비]
인건비는 YoY 29.6% 감소하며 효율적 인력 운용 기조

[지급수수료]
플랫폼 관련 아웃소싱 비용 증가

[로열티]
IP 콜라보레이션 비용 효율성 제고

비용 Breakdown

(십억원)	2Q24		3Q24		4Q24		1Q25		2Q25		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅	4.5	11.6	8.6	19.5	3.6	13.5	2.8	12.9	4.2	17.0	-6.7	+47.0
인건비	11.6	30.3	11.6	26.1	7.9	30.0	8.0	36.6	8.2	33.5	-29.6	+2.4
지급수수료	9.8	25.5	11.5	26.0	9.5	35.9	7.0	32.0	8.8	35.9	-10.3	+25.5
로열티	8.1	21.1	9.4	21.2	2.9	11.2	3.1	14.3	1.7	7.0	-79.0	-45.5
기타	7.9	20.6	7.4	16.7	5.6	21.4	6.3	28.9	6.2	25.5	-21.3	-1.3
사업비용	**41.9**	**109.2**	**48.4**	**109.6**	**29.5**	**112.0**	**27.3**	**124.7**	**29.1**	**118.9**	**-30.6**	**+6.6**
영업비용	**41.9**	**-**	**51.6**	**-**	**64.0**	**-**	**27.5**	**-**	**29.5**	**-**	**-29.5**	**+7.3**

* 비율: 사업수익 대비

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Appendix. 컴투스홀딩스 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	2Q25
유동자산	51,184	68,652	43,374
비유동자산	545,450	473,306	476,386
자산총계	**596,634**	**541,958**	**519,759**
유동부채	179,568	214,257	163,490
비유동부채	142,699	116,260	150,164
부채총계	**322,266**	**330,517**	**313,655**
지배기업소유지분	288,864	240,273	235,503
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,945	106,097	106,190
기타자본구성요소	15,784	2,160	6,444
이익잉여금	163,837	128,719	119,571
비지배지분	-14,496	-28,832	-29,398
자본총계	**274,368**	**211,441**	**206,105**
자본과부채총계	**596,634**	**541,958**	**519,759**

연결 손익계산서

구분 (백만원)	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
영업수익	37,937	45,207	20,312	24,318	27,332
사업수익	38,382	44,171	26,331	21,869	24,445
관계기업투자이익	-445	1,037	-6,019	2,449	2,887
영업비용	**41,900**	**51,577**	**64,034**	**27,513**	**29,531**
사업비용	41,900	48,418	29,479	27,266	29,065
관계기업투자손실	-	3,159	34,556	247	467
영업이익	**-3,963**	**-6,370**	**-43,723**	**-3,196**	**-2,199**
영업외손익	-2,409	-3,656	9,804	-3,636	-3,444
세전이익	-6,372	-10,026	-33,919	-6,832	-5,644
법인세비용	-276	1,090	-7,957	-266	478
당기순이익	**-6,096**	**-11,116**	**-25,961**	**-6,566**	**-6,122**
지배지분순이익	-5,203	-9,571	-24,320	-5,060	-4,633
비지배지분순이익	-893	-1,545	-1,641	-1,506	-1,488

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved