com2us Holdings

IR Presentation







Contents

1 회사 소개

2 게임사업

3 컴투스플랫폼

4 CONX

5 코인원

6 실적 추이

Company History

- 2000 • 게임빌 창립
- 2001 • 한국 모바일게임 협회(KMGA) 초대 회장사 선임
- 2003 • 제 3회 모바일 기술대상 정보통신 장관상 수상
- 2005 • 영국 ‘Mobile Choice’ 주최 ‘Consumer Award’ 베스트 모바일게임상 수상
- 2006 • 제1회 글로벌 모바일콘텐츠 어워드 Yellow Leaf 부문 수상
  • 미국 시카고 트리뷴紙, 10대 비디오게임 선정
  • 미국 법인 GAMEVIL USA INC. 설립
- 2008 • 애플 앱스토어 ‘Baseball Superstars 2009’ 출시
  • 모바일 RPG ‘제노니아’ 출시
- 2009 • 코스닥 상장
- 2010 • ‘제노니아2’ 한국 게임 최초 애플 美 앱스토어 게임 매출 1위
- 2011 • 일본 법인 GAMEVIL JAPAN INC. 설립
- 2013 • 모바일게임사 ‘컴투스’ 인수
  • 스마트폰 게임 누적 다운로드 3억 건 돌파
  • 중국 법인 GAMEVIL CHINA INC. 설립
  • 게임 제작 법인 ‘게임빌엔(GAMEVIL&)’ 설립
- 2014 • 수집형 RPG ‘별이되어라!’ 출시
  • 동남아 법인 GAMEVIL Southeast Asia Pte. Ltd. 설립
  • 글로벌 모바일게임 통합 플랫폼 ‘Hive’ 출범
- 2015 • 유럽 법인 GAMEVIL Europe GmbH 설립
  • 모바일게임 글로벌 누적 5억 다운로드 돌파
  • 앱애니 ‘2014년 글로벌 최고 매출 퍼블리셔’ 선정
- 2016 • ‘별이되어라!’ 국내 애플 앱스토어 게임 매출 1위
  • 앱애니 글로벌 최고 매출 퍼블리셔 4년 연속 선정
- 2017 • 대만 법인 GAMEVIL COM2US Taiwan Ltd.설립
- 2019 • 야구게임 ‘게임빌 프로야구 슈퍼스타즈' 출시
- 2021 • ‘컴투스홀딩스(Com2uS Holdings)’로 사명 변경
  • 가상자산 거래소 ‘코인원’ 2대 주주 지위 확보
- 2022 • 블록체인 메인넷 ‘XPLA’ 출범
- 2023 • XPLA, 거래소 ‘빗썸’ 상장
- 2024 • 방치형 RPG ‘소울 스트라이크’ 출시
- 2025 • 액션 RPG ‘가이더스제로’, Steam/Xbox 출시
  • MMORPG ‘스피릿 테일즈‘ 출시
  • 메인넷 'CONX' 리브랜딩

2026

- MMORPG ‘아레스 글로벌’ 출시
- 수집형 RPG ‘스타세일러’ 출시



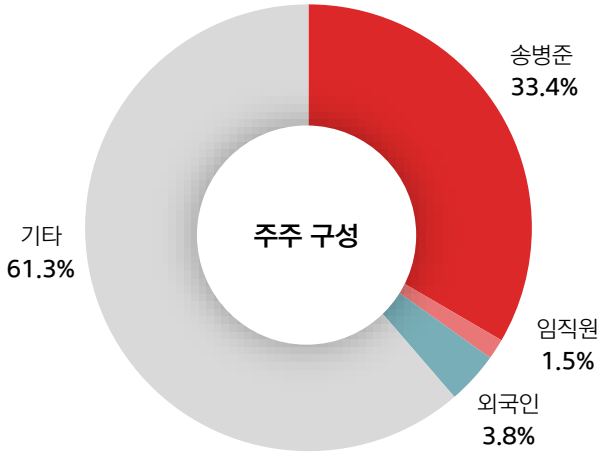
© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Company Overview

- 2000년 1월 설립되어 2009년 7월 코스닥 상장
- 게임의 글로벌 퍼블리싱, Hive 플랫폼 개발 및 운영, 블록체인 관련 사업을 주요 비즈니스로 영위
- 대표 게임은 수집형 RPG '별이되어라!', 모바일 방치형 RPG '소울 스트라이크' 등임
- 주주 구성은 최대주주인 송병준 의장 및 특수관계인이 34.9% 보유

컴투스홀딩스 기업개요

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
직원 수	107명 (본사 기준)
상장일	2009년 7월 30일



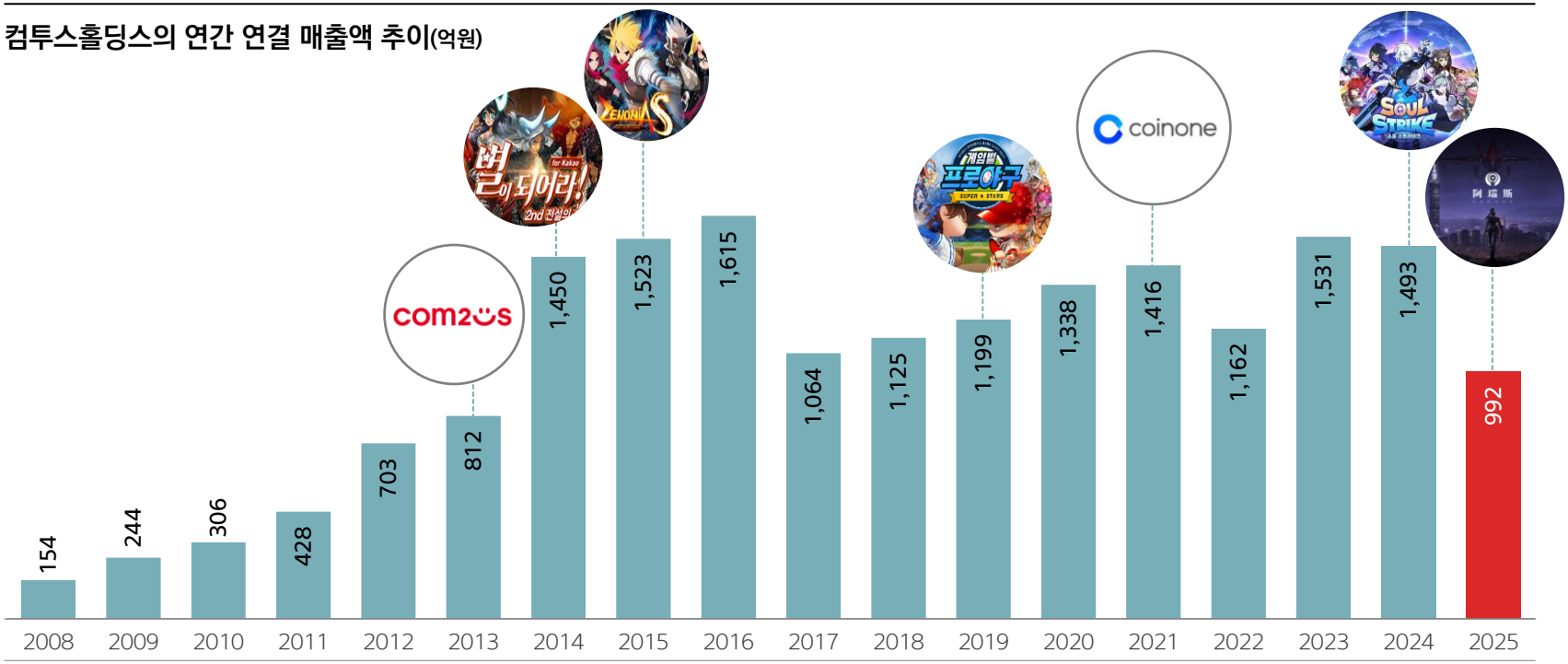
자료: 2025년 12월말 기준

© 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!' 출시, 모바일게임 통합 플랫폼 'HIVE' 출범하며 성장 가속화
- 2021년 코인원 지분 투자, 블록체인 게임 개발 및 메인넷 'XPLA' 론칭, 2025년 'CONX'로 리브랜딩
- 2024년 '소울 스트라이크', 2025년 '가이더스 제로' 출시를 통해 모바일·PC·콘솔 등 멀티 플랫폼 확장
- 'Hive' 플랫폼의 글로벌 확장 본격화되며 Cloud 및 3rd Party의 대외 매출 성장세

컴투스홀딩스의 연간 연결 매출액 추이(억원)



© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

주요 게임 – 소울 스트라이크

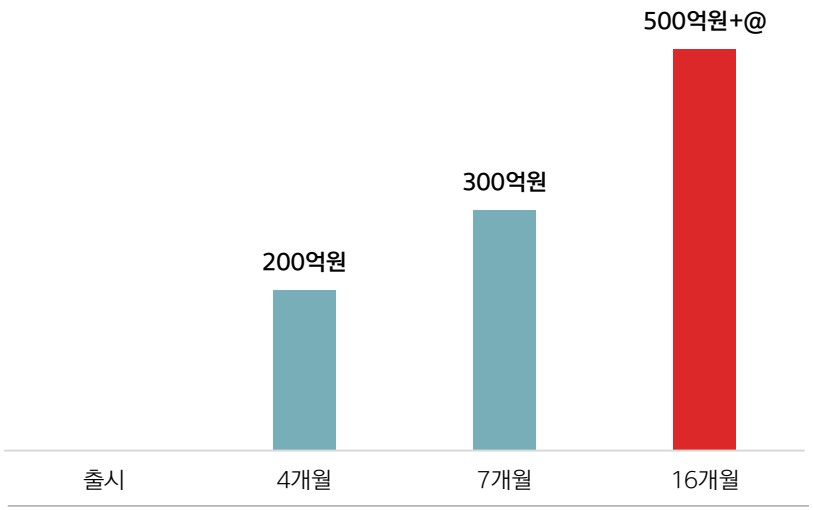
- 2024년 1월 17일 출시된 컴투스홀딩스의 대표 게임, 티키타카스튜디오에서 개발한 모바일 방치형 RPG
- 빠른 성장 쾌감과 화려한 스킬 연출로 안정적 글로벌 팬덤 확보
- 출시 4개월만에 누적 매출 약 200억원, 7개월차에 300억원 , 16개월차에 500억원 이상 돌파
- 지속적인 업데이트와 유명 IP와의 다양한 협업을 통해 트래픽과 인기 지속

소울 스트라이크



장르	방치형 RPG	**출시일**	2024년 1월 17일
개발사	티키타카스튜디오	**출시 국가**	글로벌 (중국 제외)
플랫폼	모바일		
주요 특징	핵슬래시 전투 기반의 빠른 성장과 다양한 장비의 조합 다양한 룩체인징으로 나만의 캐릭터 육성		

출시 2주년, 견고한 트래픽과 매출



© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

다양한 IP Collaboration

- 2024년 5월 ‘서머너즈 워’를 시작으로 ‘나 혼자 만렙 뉴비’, ‘나노마신’ 등 유명 웹툰 및 인기 IP와의 협업을 지속적으로 전개
- 격월 단위의 전략적 콜라보레이션을 통해 유저 유입을 극대화하고, 탄탄한 글로벌 팬층을 확보
- 12월 인기 걸밴드 ‘QWER’과 성공적인 협업, 게임·웹툰 IP를 넘어 엔터테인먼트 전 영역으로 콜라보레이션 범위 확장

출시 2주년, 다양한 IP 협업 진행



서머너즈 워



나노마신



강철의 연금술사



일렉시드



QWER

’24년 5월 | 8월 | 11월 | ’25년 2월 | 4월 | 6월 | 8월 | 10월 | 12월



나 혼자 만렙 뉴비



역대급 영지 설계사



개구리중사 케로로



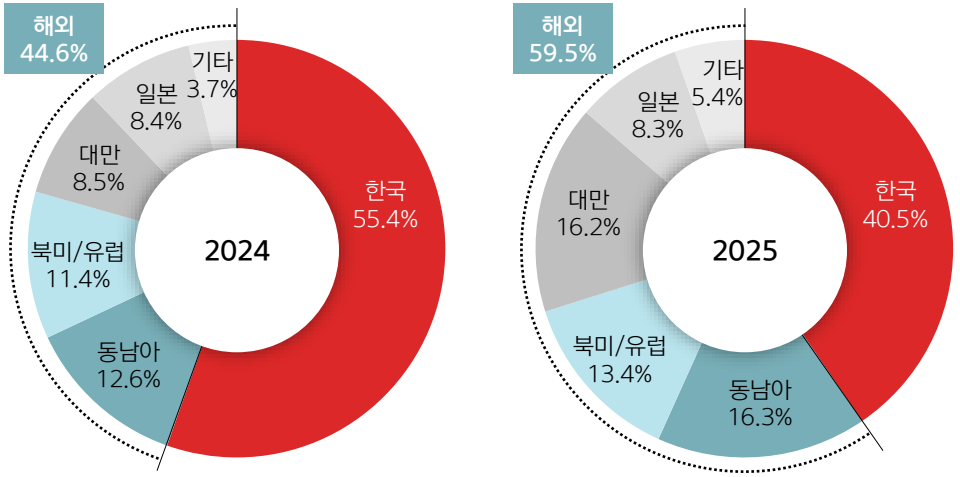
입학용병

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

출시 2주년에도 견고한 성과 지속

- ‘소울 스트라이크’는 당사의 대표 게임 타이틀로, 2025년에도 업데이트와 IP 협업 지속하며 성과 지속
- 4Q25 QWER 콜라보레이션을 통해 팬덤 기반 유저 유입 및 커뮤니티 활성화, 12월 매출과 MAU는 각각 MoM 56.1%, 33.7% 증가
- 팬덤 유입 → 콘텐츠 확장 → 매출 안정화로 이어지는 선순환 구조 구축
- 2026년 1월, 출시 2주년을 맞아 글로벌 신규 서버 오픈 및 성장 시스템 확장 통해 지속 성장 목표

‘소울 스트라이크’ 글로벌 매출 확대



‘소울 스트라이크‘ x QWER 콜라보레이션



© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

신작 라인업 – 글로벌 장르 다변화 전략

- 2026년 게임 사업은 '글로벌'과 '멀티 플랫폼' 전략을 축으로 8종 이상의 신작 출시를 준비 중
- 1분기 '파우팝 매치', '스타 세일러','컬러스위퍼'의 소프트 론칭 통해 글로벌 시장에 오픈
- 하반기에는 '아레스 글로벌(액션 강화형 SF 기반 MMO)'과 '프로젝트V(탈리온의 정식 후속작)' 중심의 중대형 신작 라인업 순차 출시
- '페이탈 클로', '론 셰프' 등 Steam 기반 타이틀로 PC/콘솔 플랫폼 라인업 본격 확대

신작 라인업

게임명	장르	개발사	플랫폼	출시 국가	출시 일정	특징
파우팝 매치	퍼즐	투바이트	모바일	글로벌	2026.02.10 (소프트 론칭)	캐주얼한 게임성과 마을 꾸미기&미니게임
스타 세일러	수집형 RPG	파나나스튜디오	모바일/PC	글로벌	2026.02.25 (소프트 론칭)	판타지 배경의 애니메이션풍 턴제 수집형 RPG
컬러스위퍼	퍼즐	ARRKKA	모바일	글로벌	2026.03.10 (소프트 론칭)	무한대에 가까운 퍼즐 로직과 심플한 그래픽
아레스 글로벌*	MMORPG	세컨드다이브	모바일/PC	글로벌**	2026년	공상과학 세계관 기반, 싱글 플레이 중심 개편
페이탈 클로	메트로배니아	NDEV GAMES	PC/콘솔	글로벌		미지의 지하세계를 탐험하는 고양이
프로젝트 V*	MMORPG	유티플러스인터랙티브	모바일/PC	글로벌		MMORPG '탈리온'의 후속작
프로젝트 D*	디펜스	붐캣스튜디오	모바일	글로벌		귀여운 캐릭터들이 등장하는 모바일 전략 디펜스
론 셰프	액션 어드벤처	프로젝트모름	PC/콘솔	글로벌		사냥·탐험·요리를 결합한 하이브리드 게임
우당탕 러너즈	런레이싱 육성	뚝딱스튜디오	모바일	글로벌		4:4 팀 대결 런레이싱 육성 게임

주: 1) *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음
2) ** 한국 대만 홍콩 마카오 제외

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

2026년 상반기 신작

- ‘파우팝 매치’는 성장 요소가 결합된 매치3 퍼즐 게임, 국내 주요 게임 개발자 주축의 글로벌 타깃 캐주얼 프로젝트
- ‘스타 세일러’는 5인 파티 기반 수집형 RPG로 PvP, PvE 콘텐츠 제공. 유명 아트 디렉터 콕스(COX) 참여
- ‘컬러스위퍼’는 반복 플레이 유도형 퍼즐 게임, 북미 테스트에서 잔존률과 CPI 등 핵심 성과 지표 매우 양호

파우팝 매치



장르	퍼즐
개발사	투바이트
플랫폼	모바일
출시 일정	2026.02.10 소프트 론칭
출시 국가	글로벌
주요 특징	귀여운 동물 서커스와 함께 하는 매치3 퍼즐마을 꾸미기와 미니게임 요소 결합

스타 세일러



장르	수집형 RPG
개발사	파나나스튜디오
플랫폼	모바일/PC
출시 일정	2026.02.25 소프트 론칭
출시 국가	글로벌
주요 특징	판타지 세계를 배경으로 애니메이션풍의 매력적인 캐릭터와 전략적 턴제 전투

컬러스위퍼



장르	퍼즐
개발사	ARRKKA
플랫폼	모바일
출시 일정	2026.03.10 소프트 론칭
출시 국가	글로벌
주요 특징	지뢰찾기와 노노그램의 요소를 도입한 새로운 방식의 하이브리드 퍼즐 게임

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

글로벌 장르 포트폴리오 확대 전략

캐주얼 (퍼즐&디펜스)



게임명: 파우팝 매치
개발사: 투바이트
플랫폼: 모바일



게임명: 컬러스위퍼
개발사: ARRKKA
플랫폼: 모바일



게임명: 프로젝트D*
개발사: 붐캣스튜디오
플랫폼: 모바일

RPG (MMO&수집)



게임명: 소울 스트라이크
개발사: 티키타카스튜디오
플랫폼: 모바일



게임명: 스타 세일러
개발사: 파나나스튜디오
플랫폼: 모바일/PC



게임명: 아레스 글로벌*
개발사: 세컨드다이브
플랫폼: 모바일/PC



게임명: 프로젝트V*
개발사: 유티플러스인터랙티브
플랫폼: 모바일/PC

액션



게임명: 가이더스 제로
개발사: 이즘
플랫폼: PC/콘솔



게임명: 페이탈 클로
개발사: NDEV GAMES
플랫폼: PC/콘솔



게임명: 론 셰프
개발사: 프로젝트모름
플랫폼: PC/콘솔

주: *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음

COM2US Holdings © Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

컴투스플랫폼은 어떤 회사인가?

- 컴투스플랫폼은 컴투스홀딩스가 100% 지분 보유한 자회사로, 게임 백엔드 서비스 Hive를 운영하는 글로벌 SW/SI 회사
- Hive는 인증, 결제, 애널리틱스, Web3 등의 PaaS 기반의 게임 백엔드 서비스
- Tencent Cloud, Xsolla 등 다양한 글로벌 파트너사들과 협업을 통해 글로벌 Hive 플랫폼의 성장성 가속화

컴투스플랫폼 기업 개요

CEO	최석원 대표이사
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
설립일	2016년 9월 12일
핵심 비즈니스	응용 소프트웨어 (Hive SDK 등) 개발 및 공급
주요 자회사	제나애드
자본금	914백만원
직원 수	211명

자료: 2025년 12월말 기준

Hive의 주요 서비스



- 검증된 파트너사 인프라 기반의 확장성 확보
- 글로벌 서비스 최적화 기능 제공
- 멀티플레이 환경에 최적화된 통합 서비스

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Hive의 글로벌 성장성

- 2024년 컴투스플랫폼의 영업수익과 영업이익은 각각 430억원(+13.2% YoY), 30억원(+36.4% YoY) 기록
- 컴투스 그룹의 게임 플랫폼을 넘어, 국내외 게임 개발사들의 파트너사로 성장
- Hive를 도입한 제휴사는 웹젠, 그라비티, 넵튜, 이스트게임즈, 플레이위드 등 총 158개사 (2025년 말 기준)

컴투스플랫폼 재무정보

손익계산서 (억원)	FY23	FY24	FY25
영업수익	303	380	430
영업비용	269	358	400
영업이익	34	22	30
영업이익률(%)	11.2	5.8	7.0
세전이익	36	24	23
당기순이익	31	22	21

재무상태표 (억원)	FY23	FY24	FY25
자산총계	116	139	152
부채총계	49	68	77
자본총계	67	71	75

자료: 별도재무제표 기준

Hive 도입한 주요 파트너사

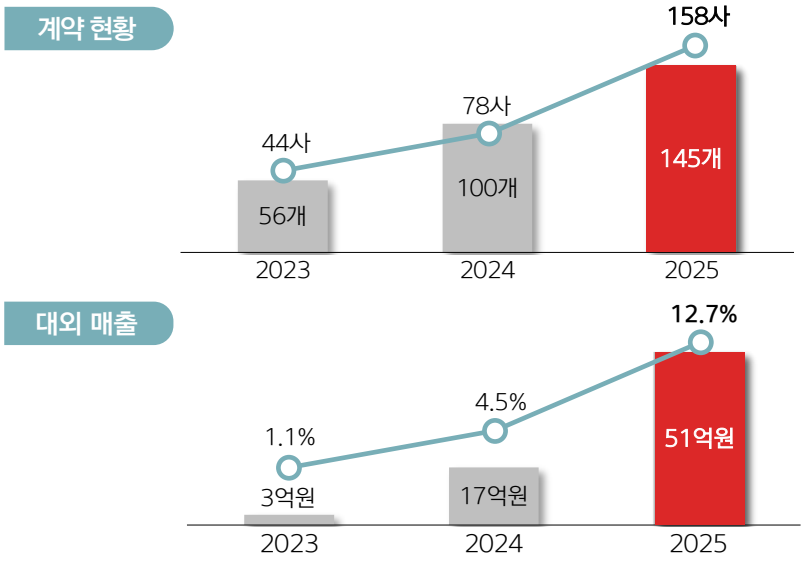


© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Hive, 글로벌 네트워크 기반의 경쟁 우위 강화

- 2025년 말 Hive 플랫폼의 계약 게임 수는 145개, 고객 및 파트너사 수는 158개사로 가파른 네트워크의 확장
- 2025년 총매출액 대비 대외 매출액 비중은 12.7% 기록
- 특히, Cloud와 3rd Party 매출액이 각각 YoY +780.2%, +481.2% 성장하며 외형 확대를 견인
- Hive SDK 기반의 연계 모델의 실효성과 추가 상품 함께 판매하는 Cross-sell 수익화를 동시에 증명

Hive 플랫폼 성장 추이



사업부문별 주요 성과

Hive
- 국내 중견 게임사 중심의 레퍼런스 확보
- 국내 고객사의 해외 진출 연계 및 경쟁력 검증

Cloud
- Hive 고객사 대상 Cross-sell 성과 입증
- Tencent Cloud 기반 보안·인프라 솔루션 확장 판매

3rd Party
- Hive SDK 연계 비즈니스 모델의 유효성 입증
- PC 인앱 결제 중심의 빠른 매출 성장

주: 1) 계약 현황: 누적 기준
2) 대외 매출: 외부 고객 대상 Hive 판매 및 3rd Party 매출, 솔루션 구축 프로젝트 포함. 공공사업 제외

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

2026년 컴투스플랫폼의 전략 방향

- Hive 수익 플랫폼 고도화 및 파트너 친화적 구조 확립
- Hive를 중심으로 한 글로벌 B2B2B 비즈니스 플랫폼 구축
- 게임을 넘어 AI·금융 등 비게임 영역으로 사업 도메인 확장

2026년 핵심 성장 전략

Hive 수익 플랫폼 고도화

- On-Demand 요금제 전환을 통한 고객 저변 확대 및 동반 성장 구조 확립
- 클라우드 기본 옵션 및 3rd Party 성공 전략 구조 확산
- Hive 콘솔 내 '파트너 솔루션 허브' 통한 고객 접근성 강화

글로벌 B2B2B 플랫폼

- 개발사 ↔ Hive ↔ 글로벌 퍼블리셔로 이어지는 Biz Enabler로서의 Hive
- '글로벌 퍼블리셔 ↔ Hive ↔ Hive 생태계 파트너사들' 의 Business Platform
- 게임 생태계 내의 주요 이해관계자의 연결(Connect) 반복을 통한 사업 확장

사업 도메인 확장

- 비게임 산업으로의 서비스 영역 확장을 통한 기술 서비스 기업으로 전환
- 금융/IT분야 AI 시스템 통합 사업과 게이미피케이션의 결합을 통한 차별화
- Hive의 비즈니스 플랫폼 사업 경험을 타도메인 사업 영역으로 이식하여 신사업화

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

CONX, 순환형 RWA 실증 모델 목표

- CONX Arena의 첫 번째 콜라보레이션 프로젝트로 '놈' IP를 활용한 '놈(Nom) Arena' 성공적으로 종료
- 컴투스홀딩스가 개발한 자동 정산 규격 'ODL(On-chain Distribution License)' 적용
- 투명하고 신뢰 가능한 Web3 정산 구조 실현
- 한국형 스테이블 코인 전송 표준 및 스테이블 코인 인프라 구축 R&D 진행 중

게임IP RWA화 프로젝트 '놈(Nom) Arena'



Game IP RWA

- 게임 IP를 RWA로 전환하여 Web3 방식의 수익화를 실현하는 모델

ODL 컨트랙트

- 다자간 수익 분배 계약을 스마트 컨트랙트로 구현
- 수익금은 퍼블리셔에 의해 계약 비율에 따라 자동 정산 실행

Web3 사업 전개 방향



스테이블 코인 전송 표준 제안

- 스테이블 코인 결제/정산/전송 기술 스택 확보 준비
- 규제/컴플라이언스 대응 가능한 전송망 및 정산 구조 완성
- '실사용' 가능한 게임 및 IP의 결제/전송 인프라 표준 구축 예정

"안정성과 신뢰성을 갖춘 인프라 완성을 통한 사업 확장 목표"

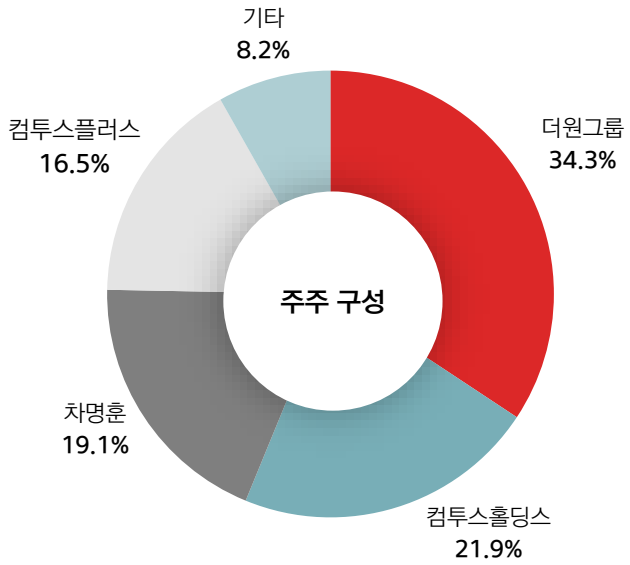
© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

코인원 회사 소개

- 화이트해커 출신의 차명훈 대표이사가 2014년 2월 20일 설립한 국내 가상자산 시장 대표 거래소
- 축적된 운영 경험과 인프라를 바탕으로 시스템 안정화·개발 전문성 강화로 10년 보안 무사고
- 2022년 11월 국내 최대 인터넷은행 '카카오뱅크'와 제휴, 2025년 말 누적 거래액 545조원 기록
- 2025년 말 주주구성은 더원그룹 34.3%, 컴투스홀딩스 21.9% 등

코인원 기업 개요

CEO	차명훈 대표이사	
위치	서울특별시 영등포구 여의대로 108	
설립일	2014년 2월 20일	
핵심 비즈니스	국내 가상자산 거래소	
주요 지표	누적회원 350만명 누적거래액 545조원	고객 예치금 2.7조원(가상자산) 고객 예치금 1,854억원(원화)
자본금	7.4억원	
직원수	178명	
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: 2025년 12월말 기준

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

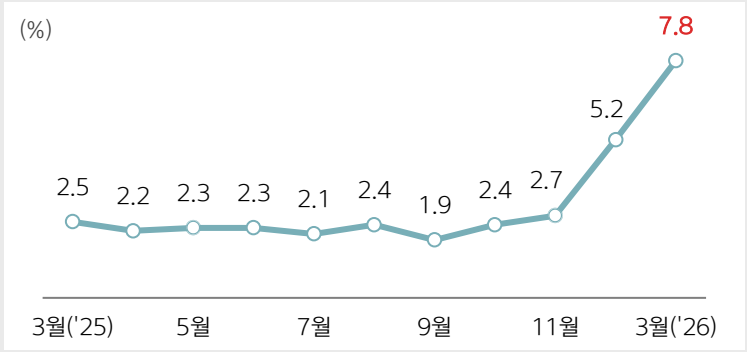
시장점유율의 점진적 확대 및 수익성 회복

- 2024년 코인원의 국내 원화마켓 거래소 점유율은 1~2%대였으나 2025년부터 회복세 보이며 2026년 3월 기준 7.8%로 확대
- 2024년 코인원의 영업수익은 전년 대비 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

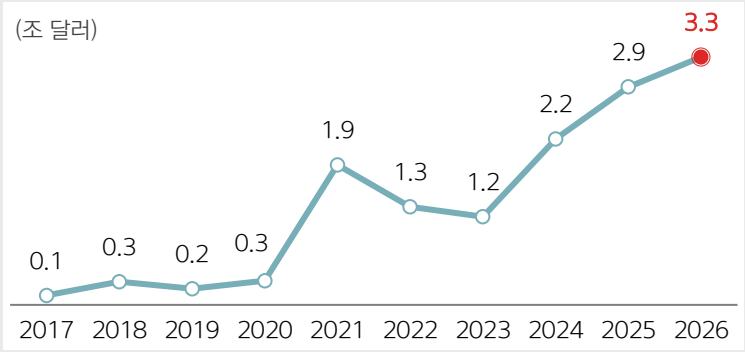


자료: 코인마켓캡

가상자산 시장의 높은 성장성

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

연도별 디지털자산 시가총액 추이



자료: NH투자증권간행물_디지털자산

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Com2uS Holdings Consolidated Earnings Trend

- 2025년 영업수익은 연결 종속법인 일부 제외로 YoY 33.5% 감소한 992억원 기록
- 영업이익은 관계기업투자손익 개선과 효율적 비용 집행으로 적자 폭 축소된 -68억원 기록

최근 연결 분기 실적 현황

[4Q25 영업수익] 영업수익은 사업수익 및 관계기업투자이익 증가로 YoY 37.6% 증가
영업수익 280억원 (YoY 37.6% ↑, QoQ 42.6% ↑) 기록

[4Q25 이익] 영업이익, 당기순이익 YoY, QoQ 모두 흑자전환
영업이익 25억원(YoY, QoQ 흑자전환), 당기순이익 554억원(YoY, QoQ 흑자전환) 기록

연결기준 분기 및 연간 실적 추이

구분 (십억원)	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	% YoY	% QoQ	FY24	FY25	% YoY
영업수익	**20.3**	**24.3**	**27.3**	**19.6**	**28.0**	**37.6**	**42.6**	**149.3**	**99.2**	**-33.5**
사업수익	26.3	21.9	24.4	19.4	20.3	-22.8	5.0	149.3	86.0	-42.4
관계기업투자이익	-6.0	2.4	2.9	0.3	7.6	-	-	0.0	13.2	-
영업비용	**64.0**	**27.5**	**29.5**	**23.6**	**25.4**	**-60.3**	**8.0**	**199.8**	**106.0**	**-46.9**
사업비용	29.5	27.3	29.1	24.3	25.4	-13.7	4.8	162.1	106.0	-34.6
관계기업투자손실	34.6	0.2	0.5	-0.7	-	-	-	37.7	-	-
영업이익	**-43.7**	**-3.2**	**-2.2**	**-3.9**	**2.5**	**흑자전환**	**흑자전환**	**-50.6**	**-6.8**	**적자축소**
당기순이익	**-26.0**	**-6.6**	**-6.1**	**-5.4**	**55.4**	**흑자전환**	**흑자전환**	**-42.5**	**37.3**	**흑자전환**
지배주주순이익	-24.3	-5.1	-4.6	-4.0	24.6	흑자전환	흑자전환	-36.3	11.0	흑자전환

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Com2uS Holdings Standalone Earnings Trend

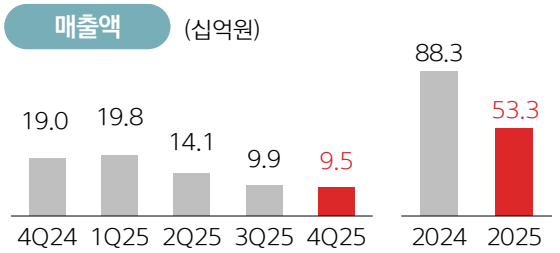
최근 별도 실적 현황

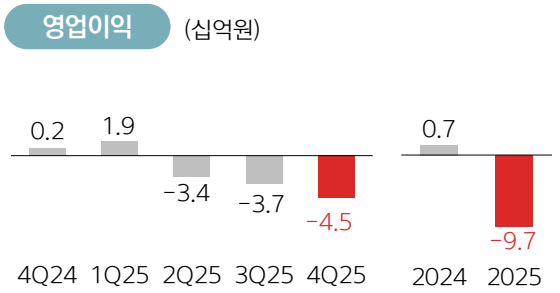
[4Q25 영업수익] '소울 스트라이크'의 QWER 이벤트 효과 긍정적이었으나 매출 반영 영업일수 제한적
영업수익 95억원(YoY 49.7% ↓, QoQ 3.9% ↓) 기록

[4Q25 이익] 사업수익 감소로 전년동기대비 영업손실로 전환
영업손실 45억원(YoY 적자전환, QoQ 적자지속), 당기순손실 101억원(YoY 적자전환, QoQ 적자지속) 기록

별도기준 분기 및 연간 실적 추이

구분 (십억원)	4Q24	3Q25	4Q25	% YoY	% QoQ	FY24	FY25	% YoY
영업수익	**19.0**	**9.9**	**9.5**	**-49.7**	**-3.9**	**88.3**	**53.3**	**-39.6**
사업수익	19.0	9.9	8.5	-55.0	-14.0	81.9	46.4	-43.3
배당수익	-	-	1.0	-	-	6.4	6.9	7.8
영업비용	**18.7**	**13.6**	**14.0**	**-25.0**	**3.3**	**87.6**	**63.0**	**-28.1**
영업이익	**0.2**	**-3.7**	**-4.5**	**적자전환**	**적자지속**	**0.7**	**-9.7**	**적자전환**
당기순이익	**14.8**	**-5.3**	**-10.1**	**적자전환**	**적자지속**	**6.4**	**-24.1**	**적자전환**





© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Com2uS Holdings Consolidated Expense Trend

- 2025년 마케팅비는 연간 사업수익 대비 비율 14.9%로 전년과 유사한 수준
- 2025년 인건비는 연결 종속법인 일부 제외로 YoY 23.5% 감소
- 2025년 지급수수료와 로열티는 전년 대비 각각 29.4%, 70.7% 감소하며 경영 효율화 기조 유지

최근 연결 분기 비용 현황

[4Q25 마케팅비] IP 컬레버레이션 진행으로 QoQ 51.3% 증가
[4Q25 인건비] 효율적 인력 운용 기조 지속되며 80억원(QoQ +1.3%) 기록

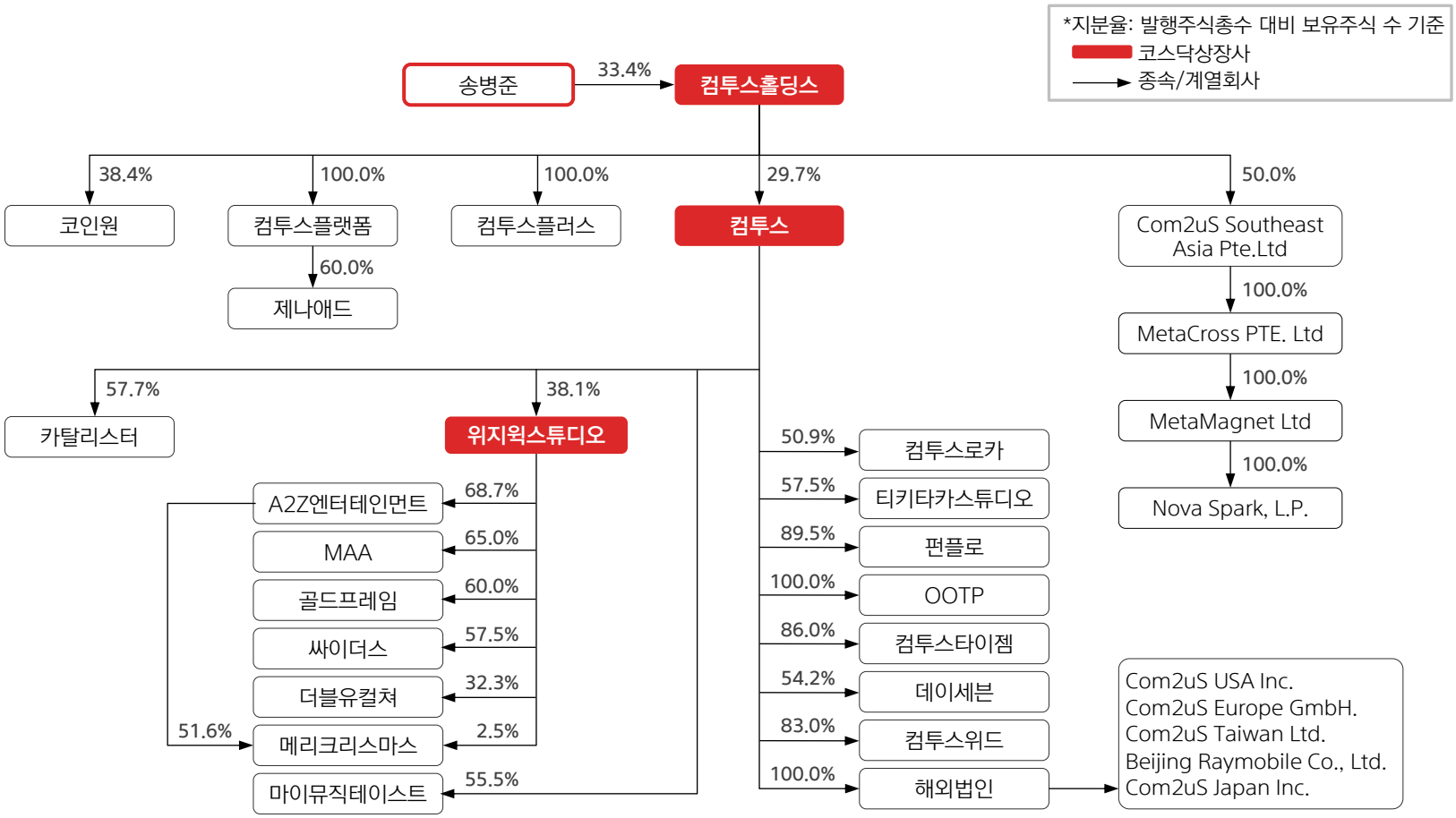
연결 비용 Breakdown

(십억원, %)	4Q24		1Q25		2Q25		3Q25		4Q25		증감		FY24		FY25		증감
	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ	금액	비율	금액	비율	% YoY
마케팅비	3.6	13.5	2.8	12.9	4.2	17.0	2.3	12.0	3.5	17.3	-1.0	51.3	20.9	14.0	12.8	14.9	-38.4
인건비	7.9	30.0	8.0	36.6	8.2	33.5	7.9	41.0	8.0	39.6	2.0	1.3	42.1	28.2	32.2	37.4	-23.5
지급수수료	9.5	35.9	7.0	32.0	8.8	35.9	6.9	35.7	6.3	31.2	-33.0	-8.4	41.1	27.5	29.0	33.7	-29.4
로열티	2.9	11.2	3.1	14.3	1.7	7.0	2.0	10.3	1.8	8.8	-39.0	-10.4	29.5	19.7	8.6	10.0	-70.7
기타	5.6	21.4	6.3	28.9	6.2	25.5	5.1	26.3	5.7	28.3	1.9	13.0	28.6	19.2	23.4	27.2	-18.3
사업비용	**29.5**	**112.0**	**27.3**	**124.7**	**29.1**	**118.9**	**24.3**	**125.4**	**25.4**	**125.2**	**-13.7**	**4.8**	**162.1**	**108.6**	**106.0**	**123.3**	**-34.6**
영업비용	**64.0**	**-**	**27.5**	**-**	**29.5**	**-**	**23.6**	**-**	**25.4**	**-**	**-60.3**	**8.0**	**199.8**	**-**	**106.0**	**-**	**-46.9**

* 비율 : 사업수익 대비

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Com2uS Group Corporate Governance



자료: 2025년 12월 말 기준

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2023	2024	2025
유동자산	51,184	68,652	37,380
비유동자산	545,450	473,306	481,562
자산총계	**596,634**	**541,958**	**518,943**
유동부채	179,568	214,257	187,841
비유동부채	142,699	116,260	78,590
부채총계	**322,266**	**330,517**	**266,431**
자본금	3,298	3,298	3,298
기타불입자본	105,945	106,097	104,861
이익잉여금	163,837	128,719	141,817
기타자본구성요소	15,784	2,160	3,672
비지배지분	-14,496	-28,832	-1,136
자본총계	**274,368**	**211,441**	**252,511**
자본과부채총계	**596,634**	**541,958**	**518,943**

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	2023	2024	2025
매출액	**153,105**	**149,292**	**99,212**
영업비용	**156,457**	**199,846**	**106,035**
영업이익	**-3,352**	**-50,554**	**-6,824**
영업외손익	-15,783	1,050	50,847
법인세차감전순이익	**-19,135**	**-49,504**	**44,023**
법인세비용	-4,757	-6,993	6,767
당기순이익	**-14,377**	**-42,511**	**37,256**
비지배주주순이익	-5,035	-6,210	26,302
지배주주순이익	-9,342	-36,301	10,954

© Com2uS Holdings Corp. All Rights Reserved

com2us Holdings

Disclaimer

본 자료에 기재된 예측 정보는 본 자료 작성 시점을 기준으로 작성한 것이며, 회사가 이러한 위험 요인이나 예측정보를 업데이트할 예정이 없음을 유의하시기 바랍니다.
투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며, 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임을 지지 않음을 알려드립니다.