NH투자증권

컴투스

25.1Q 실적발표 컨퍼런스콜 내용정리

Analyst 안재민 02)768-7647, jaemin.ahn@nhqv.com

1) 컴투스 측 Comment - 1Q25 사업현황 및 재무실적

〈사업현황〉

- 서머너즈워 천공의 아레나와 야구 게임의 견조한 성과가 지속. 야구 비시즌 영향으로 전분기대비 감소
- 대표 게임의 안정적 흥행이 지속되고, 효율적 비용 배분이 이어져 연결 기준 영업이익 규모는 전년동기대비 확대
- 1분기 당기 순이익 20억원. 흑자 전환
- 서머너즈워 천공의 아레나: 귀멸의 칼날 IP 콜라보레이션으로 이용자 지표 증가하였으나, 계절적 비수기로 매출은 감소
- 야구 라인업: 시즌 개막에 맞춘 야구라인업 콘텐츠 업데이트로 트래픽 강화
- 핵심 타이틀의 고른 성과와 비용 효율화로 이익 체력 안정성 재확인
- 영업이익: 신작 출시 마케팅 비용 증가로 비용 효율화로 흑자 전환
- 마케팅비용: 프로야구라이징 출시에도 매출액 대비 14% 수준으로 효율적으로 유지
- 로열티: IP 콜라보레이션 진행에 따라 증가
- 지역별 매출
  - 해외 68%. 북미 26.5%, 아시아 25.8%로 안정적인 분포 유지. 글로벌 매출 비중 견조하게 유지될 것
- 게임사업 현황
  - 서머너즈워: 천공의 아레나: 몬스터 아트 리뉴얼, 아레나 개편 등 11주년 업데이트로 유저 편의성과 플레이 향상
  - 스타시드: 6월 브랜드 페이지 오픈 예정
  - MLB 9이닝스: 다양한 컨텐츠 업데이트 진행
  - MLB라이벌: 과거 스타플레이어 선수 카드 출시로 호평
  - KBO프로야구 라인업: 3월 최고 DAU 기록. 프로야구V25는 골든글러브 국가대표 등 유저선호도가 높은 업데이트 진행. 각성시스템과 함께 ABS를 구현하며 현실감을 더함
  - 프로야구라이징: 일본 현지 마케팅 진행. 유저로부터 긍정적 반응을 얻고 있음. 선수 수집, 라인업 세팅 등 플레이타임 증대에 주력

- 신작 라인업
  - 프로야구라이징: 출시 초기부터 견조한 지표 유지. 일본 모바일 야구 게임 내 성공적 안착 목표.
  - 서머너즈워:러쉬: 2월 태국에 선출시. 5월 28일 글로벌 출시 예정
  - 퍼블리싱 신작 중 최대 기대작 더스타라이트: 3월 31일 티저사이트 오픈, 2분기 사전 예약 시작 및 3분기 출시 준비 중
- 경쟁력 있는 IP 활용
  - 도원암귀 IP: 일본 내 만화책 판매 300만부 돌파하고, 7월 TV애니메이션 방영을 앞두고 있음. RPG로 개발 중. 2026년 출시 목표
  - 전지적독자시점 IP: 퍼블리싱 계약 체결. 게임 사업 부문 글로벌 경쟁력 강화

2) Q&A 정리

1. 과거 대비 MMORPG의 흥행 강도가 약해지고 있는데, 스타라이트의 강점?

- MMORPG의 흥행이 약화되는 측면이 있었지만, 지난해말 이후 다시 회복 중
- 스타라이트는 개발사의 대표 회사가 개발자이고, 원작 세계관을 만들었음. MMORPG 문법을 잘 따랐고, 중세-현대-미래를 넘나드는 독특한 세계관을 활용
- 역대 출시하는 게임 중 가장 큰 규모의 MMORPG이고 기대하고 있음

2. 자회사 손익 가이던스?

- 지난 2년간 비효율적 사업을 효율화하는데 노력했고, 작년 하반기부터 성과를 보이고 있음
- 올해도 지속적으로 미디어 중심 자회사 손익 개선해 나갈 것
- 마케팅비용, 인건비 등 효율적으로 집행 중

3. 프로야구라이징 출시 이후 성과? 당초 제시했던 일본 시장 내 점유율 20%에 비해서는 못미치는 것 같은데?

- 시장에 안정적으로 안착했다고 판단. 그래픽이나 게임성에서 일본 유저의 호평을 받고 있음
- 지속적인 라이브 업데이트를 진행하고 있음. 5월초 연휴를 앞두고 사전 업데이트를 진행했고 외부 지표를 끌어올림
- 야구게임 합산으로 보면 지난해 큰 단위의 성장을 기록했는데, 올해도 이 이상의 성장 기대

4. 스타라이트의 본격적인 마케팅 시기와 사전예약?

- 3분기 출시 예정. 2분기말부터 사전예약 진행할 것. 곧 인게임 영상, 스토리, 세계관 콘텐츠 공개될 것

5. 야구게임 경쟁력?

- 그래픽 퀄리티가 큰 경쟁력. ABS 플레이를 도입했고, 선수외형, 모션캡쳐 등 현실에 가깝게 구현하고 있음
- 프로야구V가 지난 몇년간 큰 폭의 성장을 보였고 올해도 크게 성장하고 있는데, 엔진, 아트적인 측면도 있고, 현실 야구와의 연계성도 있음

6. 서머너즈워:천공의 아레나가 지난 몇년간 지속 성장했는데, 2025년 전망?

- 작년에 10주년이었기 때문에 유저 기대가 컸고, 이에 부흥하기 위해 노력도 했고 결과적으로 성장도 했음. 11주년 이벤트도 신경쓰고 있음
- 4~5월에 걸쳐서 진행했고, 6월에는 글로벌 주년 이벤트 준비 중
- SWC는 올해 최초로 브라질에서 진행. 남미 시장에서의 성장을 이루어 내는데 의미 있을 것. 지난 몇 년간 매출이 많이 성장한 지역이 유럽이어서 파리에서 결승전을 준비 중

7. 최근 제휴한 IP의 경쟁력과 내부적인 기대?

- IP기반 신작이 2개. 도원암귀와 전지적 독자시점
- 도원암귀는 글로벌 성공을 할 수 있는지를 주목해서 봄. 애니메이션이 7월에 공개될 것. 다크판타지 장르 RPG 게임. 전략성이 있고 몰입도가 있는 게임
- 전지적독자시점은 영화 및 애니메이션 출시를 앞두고 있음. 2027년 애니메이션 출시 무렵에 게임을 출시할 것. 개발사 오프비트의 개발진이 충분히 세계관을 구현할 수 있는 게임을 만들 것으로 기대함

8. 프로젝트ES 개발 진행 상황?

- 2026년 출시 준비 중. 3개월마다 개발사와 컴투스가 피드백을 주고받고 있는데 협업이 잘 이루어지고 있음. 장르는 MMORPG. 극사실주의 그래픽으로 개발 중

9. 스타시드가 국내에서는 잘 안되었는데, 일본은 어떤 전략을 가지고 출시하나?

- 국내와 글로벌 오픈 하면서 부족한 부분을 발견. 일본 서브컬쳐에서 경쟁력을 가질 수 있을까를 많이 고민함. 충분히 도전할 만하다고 판단. 많은 부분의 튜닝과 성우 보강, 세계관 보강도 진행

10. 보유하고 있는 현금과 자산 활용 계획?

- 3~4천억원 수준 현금 보유. 케이뱅크, 에스엠 등 유동화 관련 자산 보유. 유동화하기 좋은 시기에 할 것

11. 일본 야구게임 출시에 있어 마케팅비용을 소극적으로 집행한 것은 아닌지?

- 내부적으로 봤을 때 트래픽은 잘 성장시켜 나가기에 충분하다고 판단. 골든위크 기간에 진행한 이벤트가 양호했음
- 마케팅 예산은 소극적으로 집행한 건 아님. 프로야구 라이징은 신작이고 해당 카테고리에 강력한 경쟁자가 있어서 마케팅을 제법 집행함

Compliance Notice

- 당사는 자료 작성일 현재 '컴투스'의 발행주식 등을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 동 자료를 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료 작성일 현재 동 자료상에 언급된 기업들의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료에 게시된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.

고지 사항

본 조사분석자료에 수록된 내용은 당사 리서치본부의 금융투자분석사가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 최선을 다해 분석한 결과이나 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 따라서 투자자의 투자판단을 위해 작성된 것이며 어떠한 경우에도 주식 등 금융투자상품 투자의 결과에 대한 법적 책임소재를 판단하기 위한 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사의 저작물로서 모든 지적 재산권은 당사에 귀속되며 당사의 동의 없이 복제, 배포, 전송, 변형, 대여할 수 없습니다.