컴투스 (078340)

기업분석 리포트

BNK 투자증권

’26년: 신작 IP 확장이 어느때보다 중요한 시점

모바일 IP 개발의 선두주자

컴투스는 모바일 게임 개발 및 퍼블리싱을 주력으로 하는 모바일 게임 개발 및 퍼블리싱을 주력으로 하는 개발사다. 대표작 「서머너즈 워: 천공의 아레나」는 2014년 출시된 이후 글로벌 1억 다운로드를 돌파하며 글로벌 흥행에 성공했다. 이 밖에 야구 게임 라인업(KBO 리그 기반 「컴투스프로야구」 시리즈, MLB 라이선스 기반 「MLB 9이닝스」 시리즈 등)을 통해 국내외 스포츠 게임 시장을 선도하는 기업으로 자리 잡았다.

자회사의 실적부진으로 수익성 하락

주요 흥행작들의 견조한 매출 덕분에 외형은 지속성장했지만, 인건비와 마케팅비 증가, 신작 개발비용 및 회계상 비용반영 등으로 영업비용이 크게 늘어난 점이 적자지속의 원인으로 작용하고 있다. 특히 미디어 콘텐츠 자회사들의 실적부진과 투자비용이 더해져 연결 손익에 부담을 주는 상황이 지속되고 있다.

신작 IP를 통해 확실한 재도약 발판을 마련할 때

‘26년 상반기 ‘도원암귀’와 하반기 ‘프로젝트 ES’ 등 대형 신작을 런칭할 예정이다. 이들 신작이 순조롭게 흥행할 경우 매출 8천억원대, 영업이익 200억원대의 추가 성장이 가능하며, OPM 역시 중기적으로 두 자릿수에 다시 근접할 수 있을 것이다. 신작출시를 충해 ‘26년에 턴어라운드 국면을 만든다면, 점진적인 매출 성장과 이익률 회복을 기대할 수 있다. 리스크 관리 차원에서 신작 성과와 비용 추이를 면밀히 점검하면서, 성장 사이클 진입 시점에 비중 확대를 고려하는 전략이 바람직할 것이다.

Fig. 1: 컴투스 연결재무제표 요약

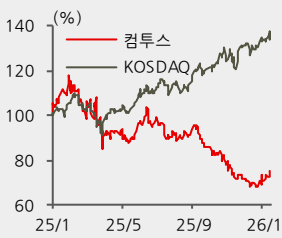
	2023	2024	2025F	2026F	2027F
매출액(십억원)	740	694	693	735	780
영업이익	-33	6	-3	37	43
세전이익	43	-160	-3	38	45
순이익[지배]	40	-108	-2	20	24
EPS(원)	3,093	-8,462	-127	1,657	1,989
증감률(%)	19.3	적자전환	적자지속	흑자전환	20.0
PER(배)	15.9	-	-	19.3	16.1
PBR	0.5	0.5	0.3	0.4	0.4
EV/EBITDA	-	26.0	43.4	12.9	11.9
ROE(%)	3.5	-10.4	-0.2	2.1	2.5
배당수익률	5.3	2.8	4.5	4.2	4.2

자료: 컴투스, BNK투자증권 / 주: K-IFRS 연결

투자의견	매수
[신규]	
목표주가(6M)	40,000원
[신규]	29.0%
현재주가	32,000원
2026/1/22	

주식지표	
시가총액	408십억원
52주최고가	50,300원
52주최저가	29,050원
상장주식수	1,274만주/0.0만주
자본금/액면가	6십억원/500원
60일평균거래량	4.8만주
60일평균거래대금	2십억원
외국인지분율	9.2%
자기주식수	129만주/10.2%
주요주주및지분율	
컴투스홀딩스 외	29.8%

주가동향



이종원
인터넷/게임/엔터
bluesky@bnkfn.co.kr
(02)2071-7657

BNK투자증권 리서치센터
07325 서울시 영등포구 여의대로 56
한화손해보험빌딩 10층
www.bnkfn.co.kr

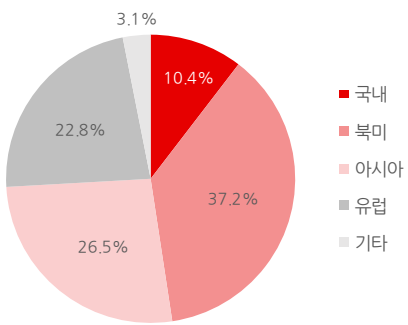
서머너즈워 및 프로야구 시리즈의 지속적인 흥행성공

컴투스는 1998년 설립되어 2007년 코스닥에 상장한 국내 대표 모바일게임 개발사다. 동사의 간판 작품 '서머너즈 워: 천공의 아레나'는 2014년 출시 이후 전 세계 2억 명 이상의 이용자가 플레이한 글로벌 흥행작으로, 현재까지도 컴투스 매출의 중심축으로 작용 중이다. 동사는 스포츠 게임과 캐주얼 장르까지 폭넓은 포트폴리오를 보유하고 있고, 자체 개발게임을 서비스하는 동시에 서드파티 개발작 퍼블리싱도 병행하는 사업구조를 나타내고 있다.

현재 매출을 견인하는 핵심 게임 포트폴리오는 RPG와 스포츠 장르로 양분된다. 컴투스의 캐쉬카우는 글로벌 히트 IP '서머너즈 워: 천공의 아레나'이다. RPG 부문의 간판 타이틀인 「서머너즈 워: 천공의 아레나」는 출시 10년차에 접어든 장수 게임임에도 불구, 지속적인 업데이트와 IP 콜라보레이션 등을 통해 건재한 매출을 유지하고 있다. 2014년 출시된 턴제 RPG로 9년 이상 장기 서비스되며 꾸준한 업데이트와 e스포츠 대회 등을 통해 견고한 유저층을 유지하고 있다. 대규모 업데이트 시 국내 구글 플레이 매출 1위에 오르는 등 저력를 유지하며, 몬스터 수집과 전략 전투에 특화된 IP로 글로벌 유저들의 사랑을 받고 있다.

스포츠 게임 부문은 야구 게임 시리즈가 핵심이다. 국내 KBO 리그를 소재로 한 「컴투스프로야구」와 미국 메이저리그를 소재로 한 「MLB 9이닝스」 등을 다년간 서비스 하고 있다. 모바일 야구 게임에서만큼은 독보적 강자로 할 수 있는데, 국내 KBO 라이선스 게임인 '컴투스프로야구' 시리즈는 매년 최신 선수와 리그 데이터를 반영하며 10년 넘게 국내 모바일 야구게임 부문 1위를 고수하고 있다. 3D 버전 신작 '컴투스프로야구V'는 출시 초기 다소 부진을 겪었으나, 지속적인 업데이트로 '25년 DAU가 크게 증가(YoY +68%)하며 점차 안착하는 모습을 보이고 있다.

Fig. 2: 서머너즈 워 국가별 매출 비중



자료: 컴투스, BNK투자증권

Fig. 3: 컴투스 야구 게임 라인업

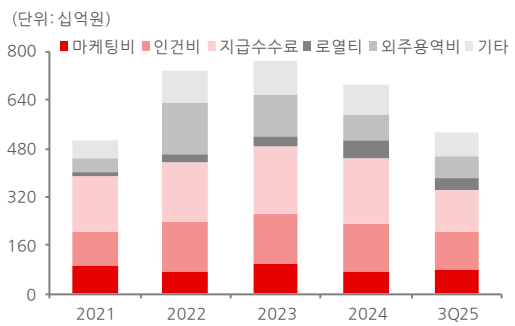
자료: 컴투스, BNK투자증권

오랜시간 부진의 시간을 보내다

자회사들의 실적악화 지속: 컴투스는 대규모 투자기에 접어든 2022~2023년 동안 유례없는 영업적자를 기록하며 부진한 실적을 나타냈다. 연결기준 연간매출 '22년 6,773억원, '23년 7,396억원으로 성장했으나 영업이익은 각각 -151억 원, -332억 원으로 2년 연속 적자를 나타냈다. 미디어/콘텐츠 등 무리한 신사업 투자 비용지출에 따라 영업이익률도 '21년 9.4%에서 '22년 -2.2%, '23년 -4.5%로 급격히 하락흐름을 나타냈다. 다만 '24년에는 매출은 6,939억원으로 전년 대비 6.2% 감소했으나, 비용 효율화로 영업이익 61억원을 시현하며 흑자전환에 성공했다. 주요 흥행작들의 견조한 매출 덕분에 외형은 성장했지만, 인건비와 마케팅비 증가, 신작 개발비용 및 회계상 비용 반영 등으로 영업비용이 크게 늘어난 점이 적자지속의 원인으로 판단된다. 특히 미디어 콘텐츠 자회사들의 실적 부진과 투자비용이 더해져 연결 손익에 부담을 주었다. '24년 자회사인 엔피, 얼반웍스 등 주요 자회사의 지분을 정리했다. 콘텐츠 제작비가 '22년 2200억원에서 '24년 1150억원으로 줄어들며 매출도 감소했지만, 사업정리에 따른 외주용역비 등 지급수수료 및 마케팅비 축소를 통해 손익을 개선했다. 게임사업 부문에서도 보수적인 비용집행과 마케팅비용 효율화 및 인력감축을 통해 수익성을 일부 개선했다.

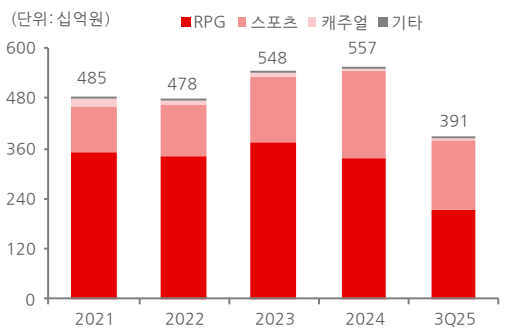
주력 IP 노후화 및 신규 라인업 공백: 컴투스 매출의 상당 부분이 서머너즈 워 및 야구게임 등 소수 흥행작에 편중되어 있다. '서머너즈 워: 천공의 아레나' 한 작품이 RPG 부문 매출의 대부분을 차지하고 있어, 해당 IP의 이용자 이탈이나 노후화가 가속될 경우 실적에 직접적인 타격이 불가피하다. 서머너즈 워 IP 매출은 서서히 하향 안정화 추세인 만큼, 이를 보완할 신규 히트작 창출 지연 시 외형 성장이 정체될 위험이 있다. 실제로 최근 수년간 출시된 신작들이 흥행에 실패하면서 게임사업 매출 볼륨은 5,000억 원 수준에 정체되어 있다. 따라서 신규 흥행 라인업의 부재 및 공백 장기화는 투자 리스크 요인이 될 수 밖에 없다. '26년에는 대형 신작들의 연이은 출시로 매출 성장과 함께 규모의 경제효과가 발생할 가능성이 생겼다. 여기에 지난 2년간 진행된 비용 구조조정의 성과가 더해진다면 영업이익률도 점진적인 회복세를 보일 것으로 판단된다.

Fig. 4: 컴투스 연결 영업비용 분류



자료: 컴투스, BNK투자증권
주: 3Q25는 누적 기준

Fig. 5: 컴투스 장르별 매출액



자료: 컴투스, BNK투자증권
주: 별도 기준

경영 효율성 제고 및 대형 신작 IP 출시로 재도약 발판 마련

컴투스의 신작들은 초기부터 글로벌 시장을 겨냥한 멀티플랫폼 출시 전략을 취하고 있다. 한 대부분의 신작들은 국내뿐 아니라 북미, 유럽, 일본 등 동시 진출을 목표로 하며, 일부 작품은 출시 전부터 해외 얼리액세스 테스트를 통해 현지화와 피드백을 반영하고 있다. 수년간 축적된 글로벌 퍼블리싱 역량을 바탕으로, 신작들을 국내뿐 아니라 해외에 동시 출시하여 흥행 범위를 극대화한다는 전략을 펼치고 있다.

2026년에는 신작 성과에 따른 레버리지 효과로 이익률이 개선될 여지가 있다. 동사는 '26년 상반기 '도원암귀(TOUGEN ANKI)'와 하반기 '프로젝트 ES' 등 대형 신작을 지속 입할 계획이다. 이들 신작이 순조롭게 흥행할 경우 매출 8천억원대, 영업이익 200억원대의 추가 성장이 가능해질 것이고, 영업이익률 역시 중기적으로 두 자릿수에 근접할 수 있게 된다. 신작출시를 충해 '26년은 턴어라운드 국면을 만든다면 매출 성장과 이익률 회복을 기대할 수 있다.

신작 흥행 불확실성과 과거 실적 부진에 따른 시장의 낮아진 눈높이가 부담이된다. 다만 어느정도 굵직한 구조조정을 끝낸 상황으로 본업에서 이익 레버리지 효과가 나타나고 다수의 신작 모멘텀이 대기하고 있다는 점이 긍정적이다. 현재 주가는 자산가치 대비로는 저평가되어 있고, 향후 이익 증가에 따라 Valuation 매력이 부각될 수 있는 구간이라 판단된다. 리스크는 기존 주력 IP의 노후화로 기존 게임의 매출 성장 여력이 제한적이라는 점이다. 여기에 산업 내 경쟁격화에 따른 신작 IP 출시 후 급격한 트래픽 하향세 및 흥행 불확실성도 걸림돌이다. 종합적으로 볼 때 동사는 견조한 기존 사업과 풍부한 신작 모멘텀을 보유하고 있으나, 중단기 수익성 훼손과 신사업 불확실성이라는 리스크를 안고 있다. 리스크를 최소화 하기 위해서는 서머너즈 워 및 야구게임 등 롱런 흥행 IP의 안정적 캐시플로우가 뒷받침되고, '26년 신작 출시 사이클에 진입하여 외형성장 재개가 이뤄져야 한다. 여기에 그동안 진행된 비용 효율화 노력으로 이익 레버리지 효과가 나타난다면 주가는 점진적인 개선흐름을 보일 전망이다.

표 1. 컴투스 신작 출시 일정

구분	게임명	장르	플랫폼	지역	출시일정
인하우스	도원암귀 Crimson Inferno	RPG	모바일/PC	글로벌 (중국 제외)	2026년 상반기
	데스티니 차일드 IP *	키우기 RPG	모바일	글로벌	2026년
퍼블리싱	더 스타라이트	MMORPG	모바일/PC	글로벌	2026년 1월 20일 (한국 출시: 2025년 9월)
	펭 히어로즈: 보물 줍줍단 (구, 프로젝트M)	MORPG	모바일/PC	글로벌 (중국 제외)	2026년 상반기
	프로젝트 ES *	MMORPG	모바일/PC	한국	2026년 하반기
	프로젝트 MAIDEN *	육성 시뮬레이션	모바일/PC	미정	2026년
	전지적 독자 시점 IP *	RPG	모바일/PC	미정	2027년

자료: 컴투스, BNK투자증권
*주: *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음*

기존 디스카운트 해소에 따른 밸류에이션 확장 기대

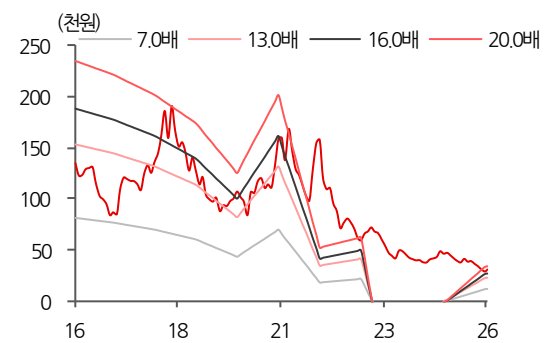
동사에 대해 투자의견 매수, 목표주가 40,000원을 제시한다. 목표주가는 '26년 EPS에 기존 주력 게임의 매출 하향세를 반영, 글로벌 모바일 게임 Peer 그룹 Historical PER 밴드 상단을 10% 디스카운트한 밸류에이션을 적용 산출했다. 주력 사업의 지속 성장과 함께 다양한 신작 라인업 가동, 수익모델 보완, 글로벌 확장 등 멀티 성장모멘텀이 필요하다. 주가는 흥행모멘텀 부재로 바닥을 다지고 있다. 향후 업황개선 및 신작 IP 흥행에 따른 구조적 성장 가시화로 시장 재평가가 이뤄질 경우 턴어라운드 할 수 있는 잠재력이 있다고 판단된다. 상기에 기술한 긍정적 촉매 요인이 현실화되어 실적개선 스토리가 가시화된다면, 주가도 수년간의 부진을 털어버리고 펀더멘탈에 근거, 재평가 국면에 진입할 수 있을 것이다. 리스크 관리 차원에서는 신작 성과와 비용 추이를 면밀히 점검해야 한다. 경영효율성이 지속적으로 제고 될 수 있는지가 중요한 시점이다. 상반기 도원암귀 등 신작 출시 이후, 트래픽 증가에 따른 성장사이클 재진입 시점에 비중확대를 고려하는 전략이 바람직할 전망이다.

표 2. 컴투스 분기 실적 추정 (단위: 십억원)

	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25F	1Q26F	2Q26F	3Q26F	4Q26F	2025F	2026F
매출액	**168**	**185**	**161**	**179**	**175**	**186**	**188**	**187**	**693**	**735**
RPG	75.6	73.3	64	72.6	77	83	86	87	285.5	333.0
스포츠	51.6	61.9	54	57	56	60	61	60	224.5	237.0
캐주얼	1.3	0.8	2	13.3	1.3	1.2	1	1	17.4	5.1
기타	2.1	3.6	2	2	2.3	2.3	2	3	9.7	9.4
자회사	37.5	45.3	39.1	34	38	39	37	36	155.9	150.0
영업비용	166.2	183.5	181.3	165	168	175	177	178	696	698
영업이익	1.9	1.4	-20.2	13.6	6.6	10.5	10.5	9.1	(3.3)	36.7
OPM(%)	1.1	0.8	-12.5	7.6	3.8	5.7	5.6	4.9	-0.5	5.0
순이익	2.0	2.4	-11.3	4.6	5.1	7.5	6.6	9.1	(2.3)	28.10
NPM(%)	1.2	1.3	-7.0	2.6	2.9	4.0	3.5	4.9	-0.3	3.8

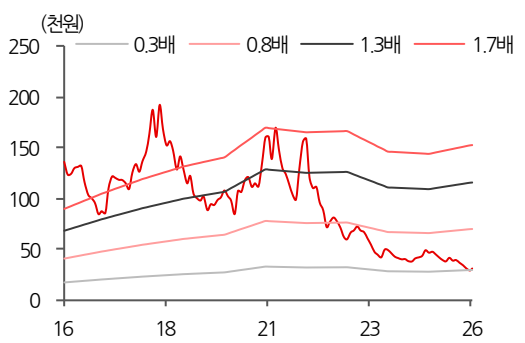
자료: 컴투스, BNK투자증권

Fig. 6: 컴투스 PER 밴드 차트



자료: ValueWise, BNK투자증권

Fig. 7: 컴투스 PBR 밴드 차트



자료: ValueWise, BNK투자증권

재무상태표

(십억원)	2023	2024	2025F	2026F	2027F
유동자산	449	454	454	482	527
현금성자산	143	153	153	165	193
매출채권	76	93	93	99	105
재고자산	9	16	16	17	18
비유동자산	1,267	1,192	1,174	1,178	1,186
투자자산	877	937	936	953	970
유형자산	59	65	56	49	43
무형자산	266	125	117	112	108
자산총계	**1,716**	**1,646**	**1,628**	**1,659**	**1,713**
유동부채	346	442	441	456	473
매입채무	0	0	0	0	0
단기차입금	15	172	172	172	172
비유동부채	133	154	154	157	160
사채및장기차입금	71	88	88	88	88
부채총계	**479**	**596**	**595**	**613**	**633**
지배기업지분	1,115	965	948	953	977
자본금	6	6	6	6	6
자본잉여금	208	208	208	208	208
이익잉여금	967	849	832	838	862
자본총계	**1,237**	**1,050**	**1,033**	**1,046**	**1,080**
총차입금	311	401	400	406	413
순차입금	-9	109	149	137	110

포괄손익계산서

(십억원)	2023	2024	2025F	2026F	2027F
매출액	**740**	**694**	**693**	**735**	**780**
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	740	694	693	735	780
매출총이익률	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매비와관리비	773	688	696	698	736
판관비율	104.5	99.1	100.4	95.0	94.4
영업이익	**-33**	**6**	**-3**	**37**	**43**
영업이익률	-4.5	0.9	-0.4	5.0	5.5
EBITDA	-6	30	14	49	52
영업외손익	76	-166	0	1	2
금융이자손익	6	-1	-3	-3	-2
외화관련손익	0	0	0	0	0
기타영업외손익	70	-165	3	4	4
세전이익	**43**	**-160**	**-3**	**38**	**45**
세전이익률	5.8	-23.1	-0.4	5.2	5.8
법인세비용	23	-8	-1	9	11
법인세율	53.5	5.0	33.3	23.7	24.4
계속사업이익	20	-152	-2	28	34
당기순이익	**42**	**-152**	**-2**	**28**	**34**
당기순이익률	5.7	-21.9	-0.3	3.8	4.4
지배기업순이익	40	-108	-2	20	24
총포괄손익	35	-166	-2	28	34

현금흐름표

(십억원)	2023	2024	2025F	2026F	2027F
영업활동현금흐름	**-9**	**16**	**15**	**43**	**45**
당기순이익	42	-152	-2	28	34
비현금비용	187	319	34	39	38
감가상각비	27	24	17	12	9
비현금수익	-223	-130	-18	-18	-19
자산및부채의증감	-4	-13	0	2	2
매출채권감소	-4	-12	0	-6	-6
재고자산감소	2	-11	0	-1	-1
매입채무증가	0	0	0	0	0
법인세환급(납부)	-24	-18	1	-9	-11
투자활동현금흐름	**89**	**-40**	**1**	**-22**	**-24**
유형자산증가	-22	-11	0	0	0
유형자산감소	33	1	0	0	0
무형자산순감	-5	-2	0	0	0
재무활동현금흐름	**-109**	**29**	**-16**	**-8**	**7**
차입금증가	-81	90	-1	6	7
자본의증감	0	0	0	0	0
배당금지급	-30	-15	-15	-15	0
현금의증가	-30	10	0	12	28
기말현금	143	153	153	165	193
잉여현금흐름(FCF)	-31	4	15	43	45

자료: 감사보고서(12월 결산), BNK투자증권 리서치센터

주요투자지표

	2023	2024	2025F	2026F	2027F
EPS (원)	3,093	-8,462	-127	1,657	1,989
BPS	96,851	85,012	83,719	88,625	90,614
CFPS	445	2,930	1,092	4,067	4,322
DPS	2,600	1,300	1,300	1,300	1,300
PER (배)	15.9	-	-	19.3	16.1
PSR	0.9	0.9	0.5	0.5	0.5
PBR	0.5	0.5	0.3	0.4	0.4
PCR	110.7	15.9	26.6	7.9	7.4
EV/EBITDA	-	26.0	43.4	12.9	11.9
배당성향 (%)	70.5	-9.8	-650.7	49.6	41.4
배당수익률	5.3	2.8	4.5	4.2	4.2
매출액증가율	9.2	-6.2	-0.2	6.1	6.1
영업이익증가율	0.0	0.0	0.0	0.0	17.6
순이익증가율	19.2	0.0	0.0	0.0	19.9
EPS증가율	19.3	0.0	0.0	0.0	20.1
부채비율 (%)	38.7	56.8	57.6	58.6	58.6
차입금비율	25.1	38.2	38.7	38.8	38.3
순차입금/자기자본	-0.7	10.4	14.4	13.1	10.1
ROA (%)	2.3	-9.0	-0.1	1.7	2.0
ROE	3.5	-10.4	-0.2	2.1	2.5
ROIC	-3.3	1.8	-1.1	11.9	14.6

주: K-IFRS 연결 기준, 2026/1/22 종가 기준

투자의견 및 목표주가 변경

종목명	날짜	투자의견	목표주가 (6M)	괴리율(%) 평균	괴리율(%) H/L
컴투스 (078340)	26/01/22	매수	40,000원	-	-

주가 및 목표주가 변동 추이(2Y)

투자등급 (기업 투자의견은 향후 6개월간 추천일 종가 대비 해당 종목의 예상수익률을 의미함.)
기업: 6개월 예상수익률 / 매수(Buy) +15% 이상, 보유(Hold) -15~+15%, 매도(Sell) -15% 이하
산업: 6개월 투자비중에 대한 의견 / 비중확대(Overweight), 중립(Neutral), 비중축소(underweight)
조사분석자료 투자등급 비율(2025.12.31기준) / 매수(Buy) 78.0%, 보유(Hold) 22.0%, 매도(Sell) 0.0%

이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. 자료 제공일 현재 당사는 상기 회사가 발행한 주식을 1% 이상 보유하고 있지 않으며, 지난 1년간 상기 회사의 유가증권(DR, CB, IPO 등) 발행과 관련하여 주간사로 참여한 적이 없습니다. 자료제공일 현재 조사분석 담당자는 상기회사가 발행한 주식 및 주식관련사채에 대하여 규정상 고지하여야 할 재산적 이해관계가 없으며, 추천의견을 제시함에 있어 어떠한 금전적 보상과도 연계되어 있지 않습니다. 당자료는 상기 회사 및 상기회사의 유가증권에 대한 조사분석담당자의 의견을 정확히 반영하고 있으나 이는 자료제공일 현재 시점에서의 의견 및 추정치로서 실적치와 오차가 발생할 수 있으며, 투자를 유도할 목적이 아니라 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 하고 있습니다. 따라서 종목의 선택이나 투자의 최종결정은 투자자 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 어떠한 경우에도 당사의 허락없이 복사, 대여, 재배포될 수 없습니다. 이 자료에는 네이버에서 제공한 나눔글꼴이 적용되어 있습니다.