2026년 3분기 경영실적

Com2uS IR

2026. 11. 12

Disclaimer

자료는 2026년 3분기 실적에 대한 외부감사인의 회계 검토가 완료되지 않은 상태에서
당사 내부의 가결산자료를 기초하여 작성되어 향후 회계 검토 과정에서 변경될 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.

com2uS ⓒ Com2uS All Rights Reserved

1. 3분기 연결 실적

[연결 매출]

3분기 1,780억원 (YoY 35.2% ↑, QoQ 25.8% ↑)

- 컴투스 매출액은 '제우스:오만의 신'의 성공적인 출시 성과로 QoQ 29.7% 증가
- 자회사 매출액은 3Q26부터 컴투스엔(舊 위지윅스튜디오) 연결 제외

[연결 이익]

3분기 영업이익 139억원 (YoY 흑자전환, QoQ 18.3% ↑)

3분기 당기순손실 237억원 (YoY 적자지속, QoQ 적자지속)

- 영업이익은 게임 매출 성장과 효율적인 비용 집행으로 YoY 흑자전환, QoQ 18.3% 증가
- 당기순이익은 환율 변동에 따른 외환 손익 및 중단영업손익 일시 반영 등으로 손실 기록

구분 (십억원)	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26	% YoY	% QoQ
매출	**131.6**	**155.4**	**131.0**	**141.4**	**178.0**	**35.2**	**25.8**
컴투스	121.0	144.0	122.9	134.0	173.8	43.7	29.7
자회사	10.6	11.4	8.2	7.5	4.2	-60.6	-44.0
영업비용	**149.5**	**135.0**	**124.1**	**129.7**	**164.1**	**9.7**	**26.5**
영업이익	**-17.9**	**20.3**	**6.9**	**11.7**	**13.9**	**흑자전환**	**18.3**
영업이익률(%)	-13.6	13.1	5.3	8.3	7.8	21.4%p	-0.5%p
당기순이익	**-14.1**	**19.1**	**-7.8**	**-3.5**	**-23.7**	**적자지속**	**적자지속**
지배주주순이익	-11.3	31.7	-10.5	2.4	26.0	흑자전환	963.8

* 2026년 3분기 중 중단사업이 발생함에 따라, 각 분기 매출액과 영업이익은 중단사업에서 발생한 손익이 제외된 계속사업 기준으로 작성되었습니다.
한편, 2026년 3분기 당기순이익 및 지배주주 순이익에는 중단사업손익이 포함되어 있습니다.

com2uS © Com2uS All Rights Reserved

2. 3분기 별도 실적

[별도 매출]

3분기 1,738억원 (YoY 43.7% ↑, QoQ 29.7% ↑)

- RPG 매출액은 '제우스:오만의 신'의 36일간 매출 반영되며 YoY 69.6% 증가
- 스포츠 매출액은 MLB와 KBO 고른 성장 지속되며 YoY 17.7% 증가

[별도 이익]

3분기 영업이익 136억원 (YoY 흑자전환, QoQ 9.9% ↑)

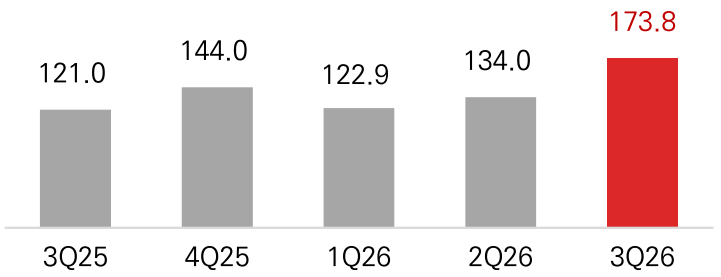
3분기 당기순이익 454억원 (YoY 흑자전환, QoQ 346.7% ↑)

- 영업이익률은 7.8%로 YoY 19.8%p 상승, 신작 성공으로 수익성 레벨업
- 당기순이익은 이연법인세 자산 인식에 따른 법인세 수익 반영되며 454억원 기록

구분 (십억원)		3Q25	2Q26	3Q26	% YoY	% QoQ
매출		121.0	134.0	173.8	43.7	29.7
게임 매출	RPG	63.8	62.4	108.2	69.6	73.6
	스포츠	53.7	68.9	63.3	17.7	-8.3
		119.2	131.7	171.8	44.2	30.5
기타 매출		1.8	2.3	2.0	9.4	-13.7
영업비용		135.4	121.6	160.2	18.3	31.7
영업이익		-14.5	12.3	13.6	흑자전환	9.9
영업이익률 (%)		-12.0	9.2	7.8	19.8%p	-1.4%p
당기순이익		-10.1	10.2	45.4	흑자전환	346.7

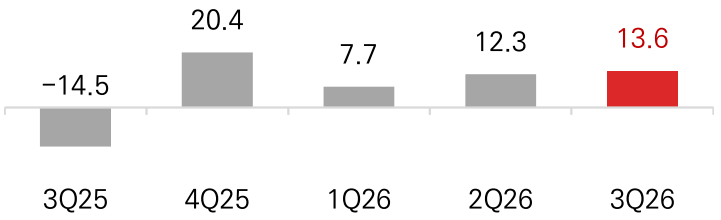
매출액

(단위: 십억원)



영업이익

(단위: 십억원)



com2uS © Com2uS All Rights Reserved

3. 별도 비용 분석

[마케팅비]

'제우스:오만의 신' 출시에 따른 마케팅비 지출 있었으나,
기존 라이브 게임의 효율적인 프로모션 집행으로 YoY 20.7% 감소

[지급수수료]

'제우스: 오만의 신'의 견조한 출시 성과에 따른 마켓 수수료 증가

[인건비]

전사 업무에 AI를 적용해 업무 효율 제고, 인건비는 YoY 8.4% 감소

[로열티]

'서머너즈 워'의 '장송의 프리렌' IP 콜라보 비용 및
'제우스' 성과에 따른 개발사 수익 배분 증가로 로열티는 전분기대비 증가

비용 Breakdown

(십억원, %)	3Q25		4Q25		1Q26		2Q26		3Q26		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	% YoY	% QoQ
마케팅비	26.4	21.8	11.3	7.9	6.9	5.6	15.4	11.5	20.9	12.0	-20.7	36.0
인건비	34.6	28.6	33.3	23.1	33.0	26.8	30.3	22.6	31.6	18.2	-8.4	4.6
지급수수료	46.2	38.2	53.9	37.4	47.4	38.6	50.4	37.6	60.4	34.8	30.8	19.8
로열티	13.1	10.8	11.2	7.8	12.6	10.3	11.3	8.5	29.6	17.0	126.7	160.8
외주용역비	1.1	0.9	1.0	0.7	0.5	0.4	0.4	0.3	0.7	0.4	-33.9	84.1
기타	14.1	11.6	12.8	8.9	14.8	12.0	13.8	10.3	16.8	9.7	19.7	22.2
영업비용	135.4	112.0	123.5	85.8	115.1	93.7	121.6	90.8	160.2	92.2	18.3	31.7

* 비율 : 매출액 대비

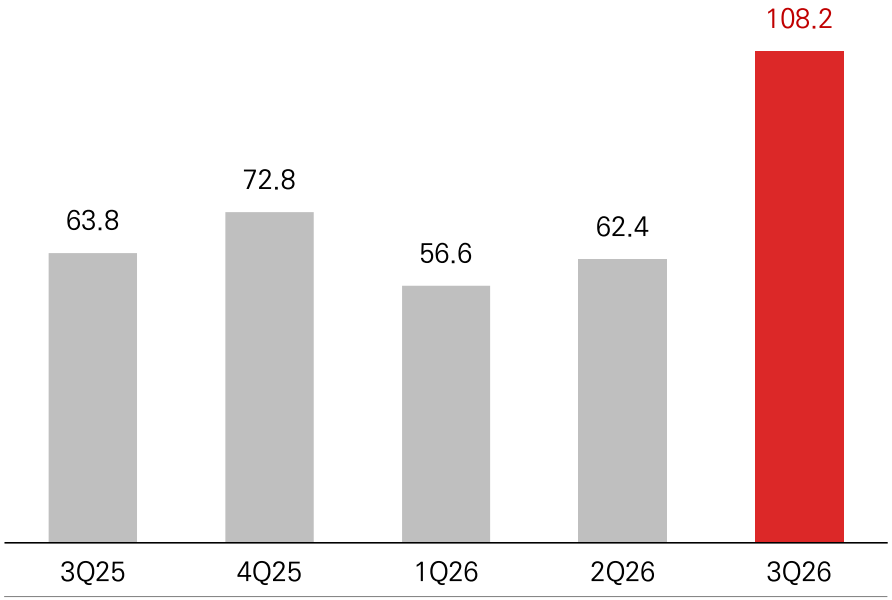
com2uS © Com2uS All Rights Reserved

4. 장르별 매출

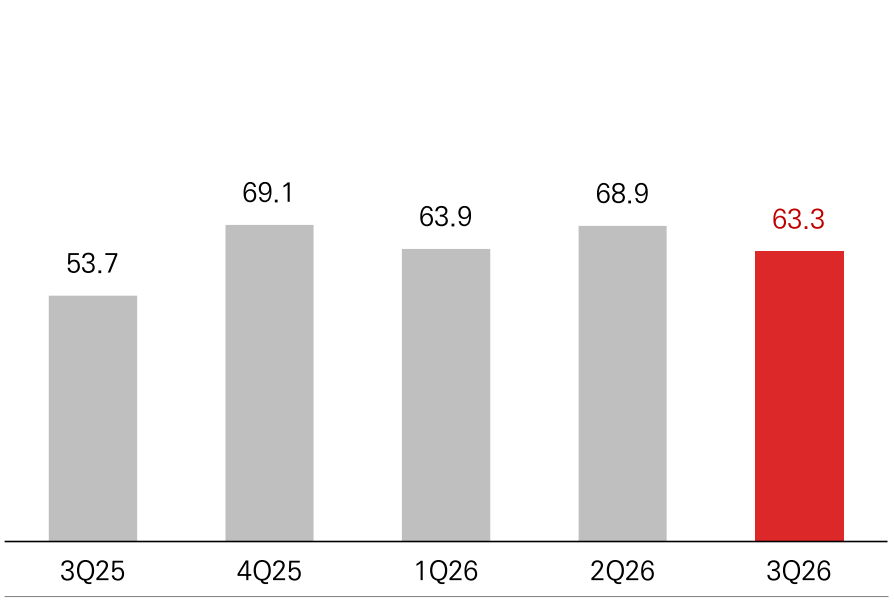
[RPG]
- ‘제우스: 오만의 신’의 성공적인 출시 성과에 힘입어 RPG 매출액은 전년동기대비 69.6% 성장
- ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’는 ‘장송의 프리렌’ 콜라보레이션 및 스카이피버 이벤트 성과에 힘입어 전년동기대비 성장

[스포츠]
- KBO 및 MLB 라이선스 게임의 매출 확대에 힘입어 전년동기대비 두 자릿수 성장 기록
- ‘컴투스프로야구V’의 경우 6개 분기 연속 분기 최대매출을 경신하며 스포츠 부문의 견조한 성장세를 주도

RPG 매출액 (단위: 십억원)



스포츠 매출액 (단위: 십억원)



com2uS © Com2uS All Rights Reserved

5. 게임사업 지역별 매출 분석

[지역별 매출]

국내 1,085억원 (YoY 118.9%, QoQ 99.3%)

해외 695억원 (YoY -11.6%, QoQ -20.2%)

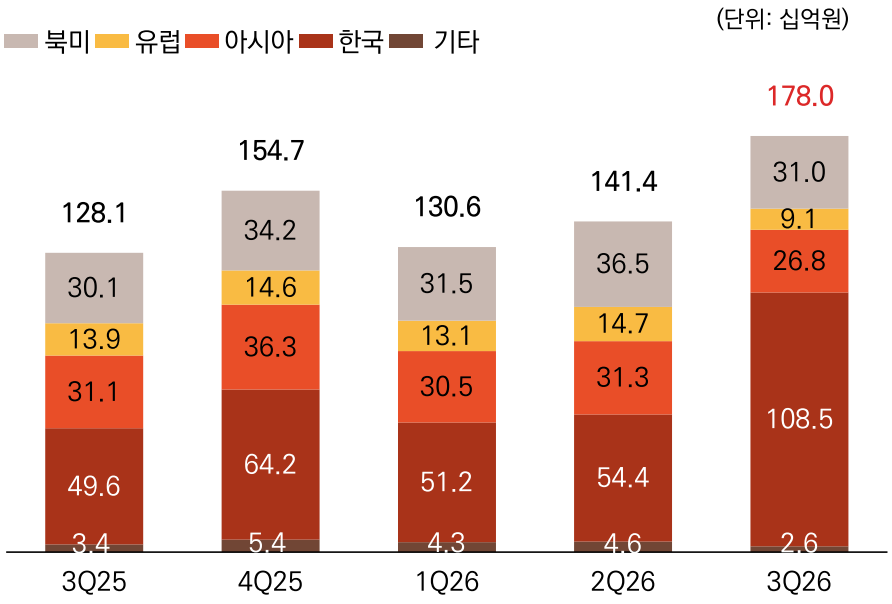
- 국내 매출액은 '제우스: 오만의 신'의 성공적인 출시 성과에 힘입어 QoQ 99.3% 증가, 해외 매출액은 QoQ 20.2% 감소

[지역별 비중]

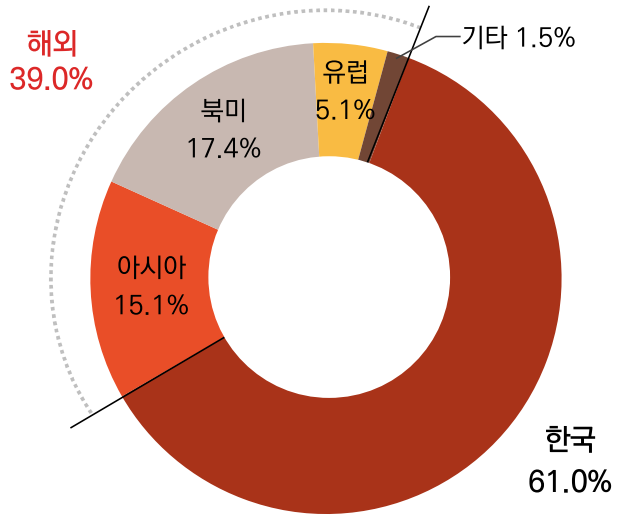
게임사업의 해외 매출 비중은 39.0%(YoY 22.3%p↓) 기록

한국 매출 증가에 따른 해외매출의 비중 감소, 지역별 비중은 북미 17.4%, 아시아 15.1%, 유럽 5.1%, 기타 1.5% 순임

지역별 매출



지역별 매출 비중



주 : 3Q26 게임사업 매출 기준

com2uS © Com2uS All Rights Reserved

6. 게임사업 현황

서머너즈 워: 천공의 아레나



- '장송의 프리렌' 콜라보. 일본, 대만 등 아시아 권역에서 좋은 반응
- 콜라보 미니게임 'SUMMON DICE' 도 글로벌에서 호평

- 9월, 대규모 성장 이벤트 '2026 스카이피버' 시즌 진행
- 올해 10회차를 맞은 'SWC 2026'은 11월 서울에서 월드파이널 개최, 스택밴 도입으로 새로운 재미 제공, 글로벌 팬덤 결집 및 유저 관심 제고

- 11월 '차원 아레나' 업데이트 및 연말 이벤트 진행 예정

제우스: 오만의 신



- 8/26 그랜드 론칭 이후 높은 유저 잔존율을 바탕으로 트래픽을 유지하고, 신규 서버를 순차적으로 확장하며 안정적인 라이브 서비스 기반 확보

- 멤버십을 비롯한 패키지 상품 판매 호조로 안정적인 구독형 BM 정착, 주간·월간 상품 등 정기 상품 기반으로 매출 모멘텀 확보
- 10월부터 점령전, 공성전, 요새전 등의 첫 시즌이 시작, 할로윈/겨울 시즌/크리스마스 등의 시즈널에 맞춘 콘텐츠 및 이벤트 진행

야구 라인업 MLB



[MLB 9이닝스]

- 6차 지명 히스토릭 판매 및 리그 클러치 모드 및 아케이드 개편
- 10주년 Fan Festa 진행, 패키지 판매 및 비시즌 장기 이벤트 다변화 계획

[MLB 9이닝스 라이벌]

- 3주년 및 올스타전 이벤트 통해 유저 리텐션 강화, 9/8 원스토어 오픈
- 포스트시즌, 월드시리즈 등 야구시즌 이슈 활용한 지속적 이벤트 진행

야구 라인업 KBO



[컴투스프로야구]

- 올스타전 및 야구의 날, 아시안게임 야구 이슈를 활용한 신규 상품 추가
- 포스트시즌 프로모션 및 블랙프라이데이, 크리스마스 등 시즌 이슈 활용한 이벤트 예정

[컴투스프로야구V]

- KBO 올스타전 프로모션 및 '컴프야 V 클럽 챔피언십' 개최
- 포스트시즌 기념 이벤트, 감독실 개선, 클럽 역할군 추가 등 플레이 재미 강화

com2uS © Com2uS All Rights Reserved

7-1. 주요 신작 라인업

- 8월 26일 '제우스: 오만의 신'은 성공적인 한국 출시 완료, 2027년 상반기 글로벌 출시 목표
- '진보된 AI 모드', 꾸준한 유저 소통과 컨텐츠 업데이트, 높은 길드 참여율 기반의 '모두를 위한 경쟁'을 넘어 함께 목표를 이루는 플레이로 진화
- '도원암귀 Crimson Inferno'는 10월 15일 일본 사전예약 시작, 3D 그래픽과 연출로 박진감 넘치는 전투 구현
- '가치아쿠타: BREAKOUT'은 일본 코단샤 IP 애니메이션에 기반한 서바이벌 액션 RPG로 PC/콘솔 플랫폼으로 개발, 2027년 출시 예정
- 'A랭크 파티를 이탈한 나는 전 제자들과 미궁 심부를 목표로 한다.' IP의 게임화 진행중, 2027년 출시 예정

구분	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시국가	출시예정 일정
In-House	도원암귀 Crimson Inferno	다크판타지 턴제 RPG	컴투스	모바일/PC	글로벌**	2026년, 일본 선출시 예정
	데스티니 차일드: 어셈블	방치형 RPG	컴투스 (티키타카스튜디오)	모바일	글로벌**	2027년
	가치아쿠타: BREAKOUT	서바이벌 액션 RPG	컴투스	PC/콘솔	글로벌**	2027년
	'A랭크 파티를 이탈한 나는 전 제자들과 미궁 심부를 목표로 한다.' IP*	RPG	컴투스	모바일/PC	글로벌	2027년
Publishing	제우스: 오만의 신	MMORPG	에이버튼	모바일/PC	한국	2026년 8월 26일
					글로벌	2027년 상반기
	'전지적 독자 시점' IP*	액션 RPG	오프비트	PC/콘솔	미정	2028년

com2uS © Com2uS All Rights Reserved

주1: *는 게임명 미정으로 추후 변경될 수 있음
주2 : **는 중국 제외, ***는 중국/대홍마 제외

7-2. 주요 신작 라인업

- ‘도원암귀 Crimson Inferno’ : 일본 애니메이션 ‘도원암귀’ IP 기반의 다크판타지 턴제 RPG로 모바일과 PC 등 멀티플랫폼 출시 예정
  캐릭터의 3D 그래픽과 전투 연출, 성우 보이스, 그리고 다양한 캐릭터를 수집하여 자신만의 조합을 만드는 재미
  2026년 일본 선출시 예정
  원작만화 ‘도원암귀’는 발행부수 650만부 돌파, 글로벌 OTT 통해 25년 7월 애니메이션 1기, 26년 10월 2기 방영
- ‘데스티니 차일드: 어셈블’ : ‘데스티니 차일드’의 세계관과 시나리오를 정식 계승한 방치형 RPG
  방치형 RPG에서 경쟁력을 갖추고 있는 자회사 ‘티키타카스튜디오’가 개발, ‘컴투스’가 글로벌 퍼블리싱

도원암귀 Crimson Inferno



장르	RPG	출시예정 일정	2026년 일본 선출시 예정
개발사	컴투스	출시 국가	글로벌 (중국 제외)
플랫폼	모바일/PC		
주요 특징	도원암귀 애니메이션의 세계관, 캐릭터성 살린 몰입형 3D RPG		

데스티니 차일드: 어셈블



장르	방치형 RPG	출시예정 일정	2027년
개발사	컴투스 (티키타카스튜디오)	출시 국가	글로벌 (중국 제외)
플랫폼	모바일		
주요 특징	원작의 개성 있는 캐릭터와 감성을 계승하고, 새로운 스토리를 더한 방치형 RPG		

com2uS © Com2uS All Rights Reserved

Appendix. 재무제표

연결 재무상태표

구분 (백만원)	2025	3Q26
유동자산	415,884	539,706
비유동자산	1,199,740	970,746
자산총계	**1,615,624**	**1,510,453**
유동부채	491,408	468,454
비유동부채	55,117	27,363
부채총계	**546,524**	**495,817**
자본금	6,433	6,433
기타불입자본	91,774	150,146
이익잉여금	876,995	821,955
기타자본구성요소	20,136	-4,213
비지배지분	73,761	40,314
자본총계	**1,069,100**	**1,014,636**
자본과부채총계	**1,615,624**	**1,510,453**

연결 요약 손익계산서

구분 (백만원)	2025	3Q26 누적
매출액	**594,465**	**450,437**
영업비용	582,268	417,935
영업이익	**12,197**	**32,502**
영업외손익	34,904	-40,583
법인세차감전순이익	**70,142**	**-8,081**
법인세비용	29,452	-20,568
당기순이익	**9,364**	**-35,004**
비지배주주순이익	-27,125	-52,993
지배주주순이익	36,489	17,989

* 2026년 3분기 중 중단사업이 발생함에 따라, 각 분기 매출액과 영업이익은 중단사업에서 발생한 손익이 제외된 계속사업 기준으로 작성되었습니다.
한편, 2026년 3분기 당기순이익 및 지배주주 순이익에는 중단사업손익이 포함되어 있습니다.
* 재무상태표에는 해당 종속기업이 연결대상에 포함되어 있으며 4Q26 반영예정입니다.

com2uS © Com2uS All Rights Reserved