



Com2uS IR Presentation



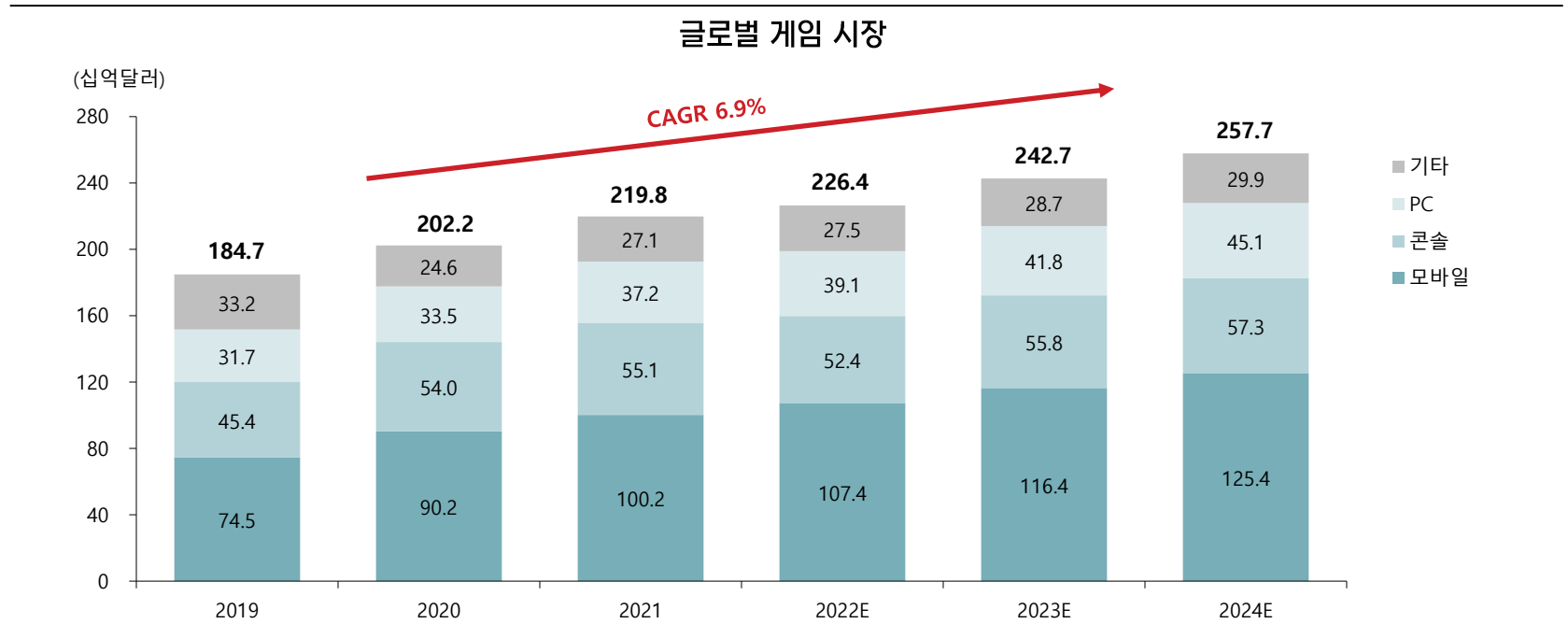
com2uS

Contents

Market Overview	03
Company History	06
Com2uS Overview	07
주주환원 정책	08
Com2uS Financials - Yearly Trend	10
Com2uS Corporate Governance	11
서머너즈 워부터 크로니클까지	12
서머너즈 워 - K게임의 올타임 레전드 워	13
야구 게임의 강자	14
컴투스 야구 라인업	15
Com2uS Quarterly Earnings Trend	16
Com2uS Quarterly Expense Trend	17
3Q23 게임사업 현황	18
New Game Line-ups	19
Beyond Game	20
콘텐츠 다각화를 위한 투자	21
Media Pipelines	22
위지윅스튜디오의 Earnings Trend	23
Appendix. 재무제표	24

Market Overview – 글로벌 게임 시장

- 글로벌 게임 시장은 점진적인 성장을 지속. 2024년 세계 게임 시장은 2,580억달러 규모로 전망
- 2024년 글로벌 게임 시장 내에서 모바일 플랫폼의 비중은 49% 예상



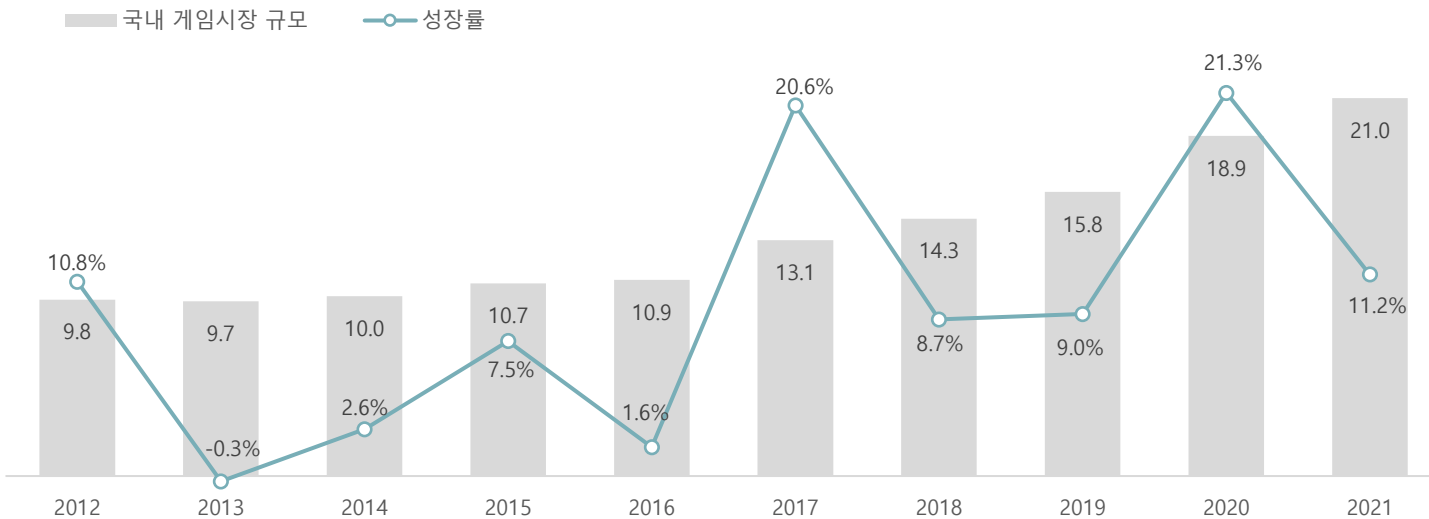
자료: 2022 대한민국게임백서

Market Overview – 한국 게임 시장

- 2021년 한국 게임 시장은 20조 9,913억원으로 2020년 대비 11.2% 증가
- 한국 게임 시장은 2013년에만 잠시 주춤했을 뿐 최근 10년 동안 꾸준한 성장세 유지
- 2021년 한국 게임 시장 규모는 처음으로 20조원을 돌파하였음

한국 게임 시장 규모 및 성장률

(단위: 조원)



자료: 2022 대한민국게임백서

Market Overview – 한국 게임 시장

- 2022년 한국 게임 시장 규모는 22조 7,723억원(+8.5% YoY)로 전망
- 코로나19 영향에서 벗어나 모바일과 아케이드 게임 중심으로 개발 및 퍼블리싱 시장 성장
- PC방은 사회적 거리두기 해제로 꾸준히 회복할 것
- 모바일게임 시장은 접근성이 좋고 신규 게임 출시 계속되며 성장이 지속되고 있음

한국 게임 시장의 분야별 규모와 전망

(억원, %)		2017		2018		2019		2020		2021		2022E		2023E		2024E	
구분		매출액 성장률		매출액 성장률		매출액 성장률		매출액 성장률		매출액 성장률		매출액 성장률		매출액 성장률		매출액 성장률	
게임제작 및 배급업	PC게임	45,409	-2.9	50,236	10.6	48,058	-4.3	49,012	2.0	56,373	15.0	56,238	-0.2	54,789	-2.6	57,634	5.2
	모바일게임	62,102	43.4	66,558	7.2	77,399	16.3	108,311	39.9	121,483	12.2	138,559	14.1	150,891	8.9	164,489	9.0
	콘솔게임	3,734	42.2	5,285	41.5	6,946	31.4	10,925	57.3	10,520	-3.7	10,078	-4.3	10,376	3.0	11,160	7.6
	아케이드게임	1,798	121.0	1,854	3.1	2,236	20.6	2,272	1.6	2,733	20.3	3,030	10.9	3,283	8.3	3,604	9.8
게임유통업	PC방	17,600	20.0	18,283	3.9	20,409	11.6	17,970	-11.9	18,408	2.4	19,192	4.3	21,015	9.5	20,883	-0.6
	아케이드게임장	780	4.0	686	-12.1	703	2.4	365	-48.1	396	8.6	625	57.6	816	30.6	808	-1.0
합계		131,423	20.6	142,902	8.7	155,750	9.0	188,855	21.3	209,913	11.2	227,723	8.5	241,170	5.9	258,578	7.2

자료: 2022 대한민국게임백서

Company History

- **1998** . 컴투스 창립
- **1999** . 세계 최초 모바일 JAVA 게임 개발
- **2003** . '놈'/'미니게임천국'/'프로야구'시리즈 모바일 기술대상 정통부 장관상 수상
· 중국법인 설립, 일본법인 설립
- **2007** . 모바일게임 최초 코스닥 상장
- **2008** . iOS 게임 애플리케이션 서비스 시작
- **2010** . 안드로이드 게임 애플리케이션 서비스 시작
- **2012** . 제7회 대한민국 인터넷 대상 대통령상 수상
- **2013** . 게임빌, 컴투스 지분 인수
- **2014** . 싱가포르, 대만 법인 설립
· '2014년 글로벌 최고 매출 퍼블리셔' 선정
· '서머너즈 워: 천공의 아레나' 출시
- **2015** . 세계 TOP 50 게임 개발사 7위 선정
· '컴투스프로야구' 출시
- **2016** . 'MLB 9이닝스' 출시
- **2017** . 서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십 (SWC) 개최
· '유럽' 및 '동남아시아' 통합 해외 법인 출범
· 제16회 대한민국소비문화대상 수상
- **2018** . 컴투스 글로벌 게임문학상 개최
· SWC 2018 서울 개최

- **2019** . '서머너즈 워' 글로벌 누적 매출 2조원 돌파, 누적 1억 다운로드 달성
· 8년 연속 '글로벌 최고 매출 퍼블리셔'
· 스토리게임 명가 '데이세븐' 방치형게임사 '노바코어' 인수
- **2020** . 유망 게임사 '티키타카 스튜디오' 인수
· 국내 최대 온라인 바둑 운영사 '컴투스타이젠' 인수
· 독일게임개발사 'OOTP' 인수
· 서머너즈 워 중국 판호 발급
- **2021** . 게임 개발사 '데브시스터즈' 투자
· 종합 미디어 콘텐츠 기업 '미디어캔' 투자
· 인터넷전문은행 '케이뱅크' 투자
· CG/VFX 제작 및 메타버스 기업 '위지웍스튜디오' 인수
- **2022** . 메타버스 전문 법인 '컴투버스' 출범
· K-pop 공연 플랫폼 '마이뮤직테이스트' 인수
· '크로니클' 국내, 북미 출시

2023

- '서머너즈 워' 글로벌 누적 매출 3조원 돌파, 누적 2억 다운로드 달성
- '크로니클' 글로벌 출시



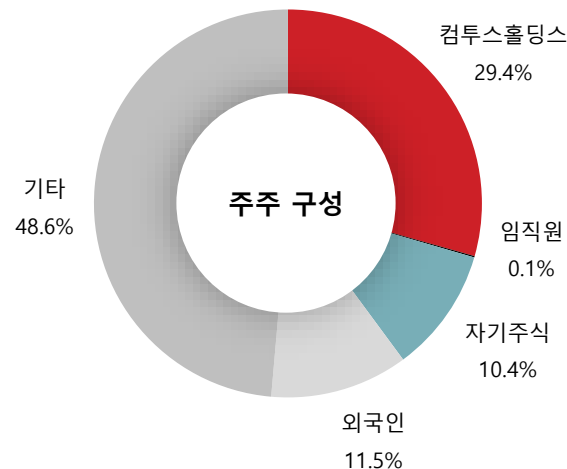
Company Overview

- 1998년 7월 설립되어 2007년 7월 코스닥 시장에 상장
- 모바일게임 개발 및 서비스를 주요 비즈니스로 영위, 2021년 위지윅스튜디오 지분투자를 시작으로 미디어 콘텐츠로 영역 확장
- 주요 게임으로는 글로벌 RPG 게임인 '서머너즈 워: 천공의 아레나'를 비롯하여, '서머너즈 워: 크로니클', 'MLB 9이닝 스', '컴투스프로야구', '아이모', '낙시의 신', '미니게임천국' 등이 존재
- 주주구성은 컴투스홀딩스가 29.4%로 대주주, 자기주식 10.4% 보유
- 참고로 컴투스홀딩스의 최대주주는 송병준 의장으로 지분율은 33.44%임

컴투스 기업 개요

CEO	이주환 대표이사
위치	서울특별시 금천구 가산디지털1로
해외법인	미국, 동남아, 유럽, 대만, 일본, 중국
설립일	1998년 7월 31일
핵심 비즈니스	모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 미디어/엔터테인먼트 제작 및 유통
주요 자회사	데이세븐, 티키타카스튜디오, 위지윅스튜디오, 마이뮤직테이스트, 컴투버스, 컴투스로카 등
자본금	64억원
직원수	1,502명 (본사 기준)
상장일	2007년 7월 6일

자료: 컴투스 (2023년 12월말 기준)

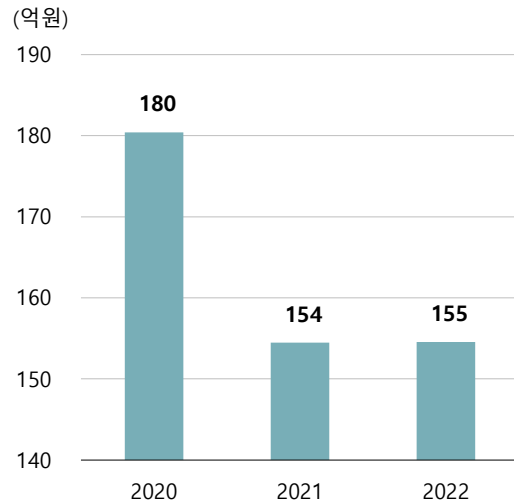


자료: 컴투스 (2023년 12월 기준)

주주환원 정책

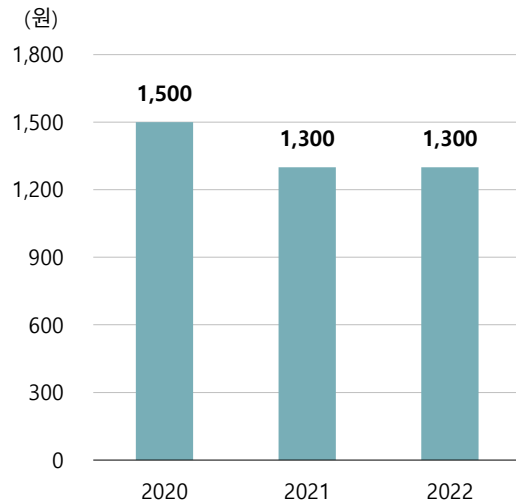
- 주주가치 제고를 위한 중장기 주주환원 정책 수립 및 실행
- 컴투스의 직전연도 3개년 평균 영업현금흐름의 33% (별도 기준)
- 자사주: 매해 연간 매입 자사주의 약 50%를 소각하며 적극적 주주가치 제고 노력
- 배당: 영업현금흐름의 33%를 배당재원으로 활용. 최소 주당 배당금 1,300원 유지 + 성장에 따른 추가 배당

현금 배당액



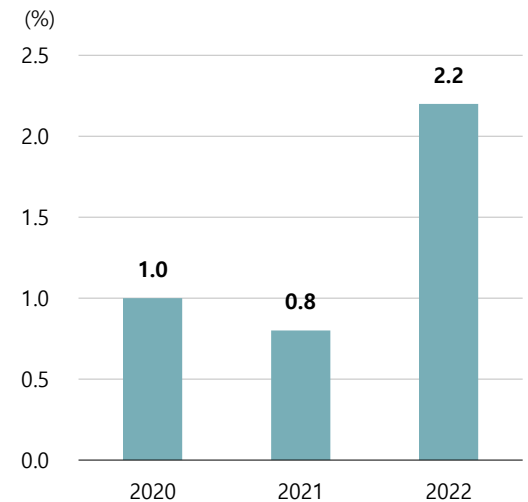
자료: 컴투스

주당 배당금



자료: 컴투스

배당 수익률



자료: 컴투스

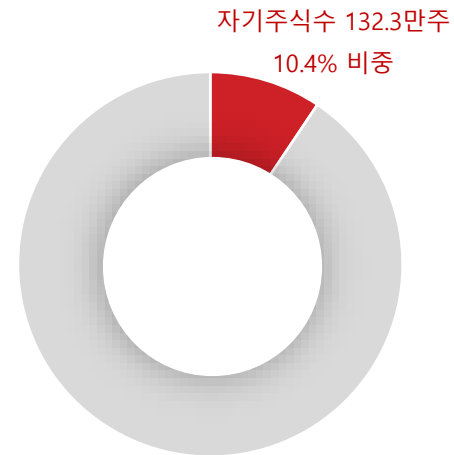
주주환원 정책

- 주주가치 제고를 위해 1) 자사주 매입, 2) 현금 배당, 3) 자사주 소각 등의 다양한 방법을 강구
- 2023년 총 현금배당 지급액은 303억원(4월 정기배당과 7월 특별분기배당), 총 자사주 매입 규모는 297억원 규모
- 2023년 11월 발행주식총수의 1%인 12.9만주를 소각하였으며 12월 7일 변경된 발행주식총수(1,273.8만주)로 변경상장 되었음

주주환원 정책



컴투스 자기주식 보유 비중



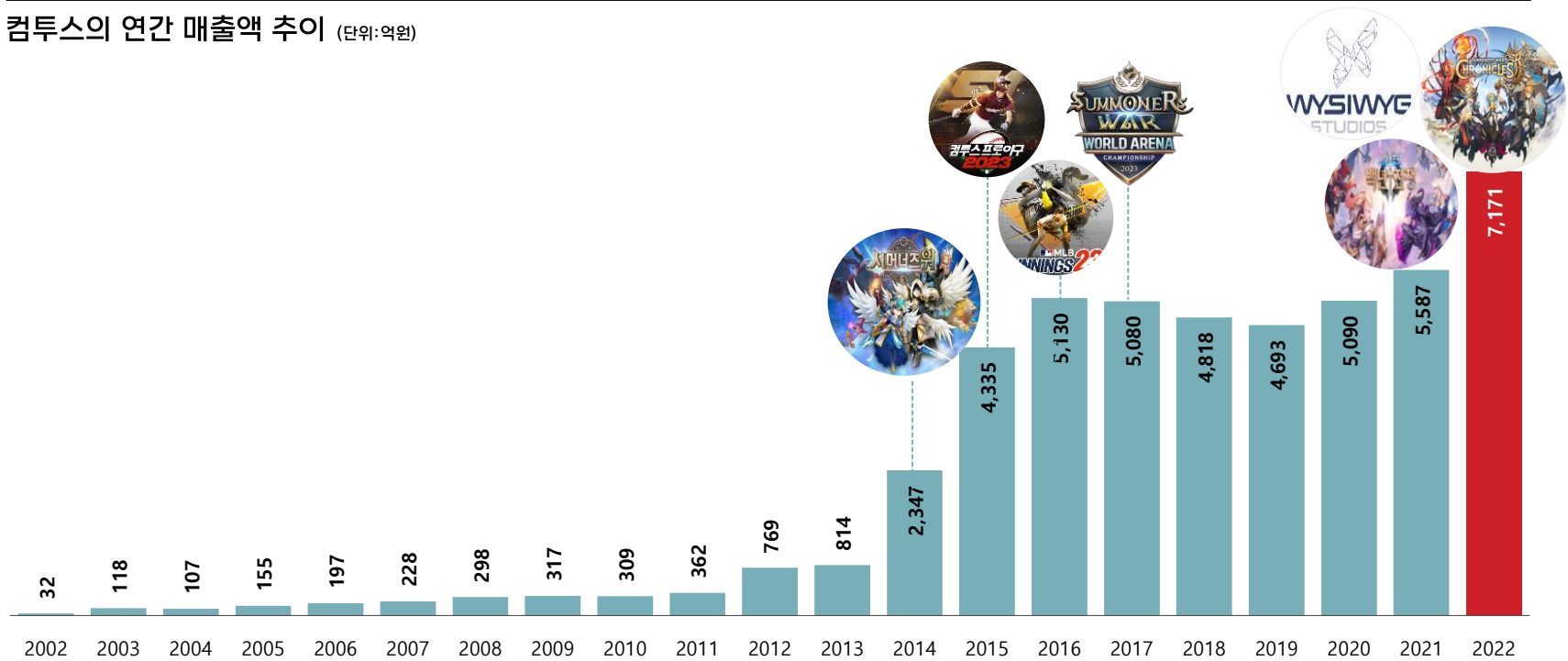
자료: 컴투스

자료: 컴투스 (2023년 12월말 기준)

Com2uS Financials – Yearly Trend

- 컴투스의 연간 매출액은 2014년 '서머너즈 워: 천공의 아레나'의 글로벌 흥행으로 쿼터 점프
- 2015년 '컴투스프로야구', 2016년 'MLB 9이닝스' 등의 야구게임 출시로 포트폴리오 다변화
- 2021년 위지윅스튜디오 인수, 2022년 마이뮤직테이스트 인수하며 영상미디어/K-POP으로 콘텐츠 비즈니스의 영역 확대
- 2023년 'MLB 9이닝스 라이벌'과 '크로니클'의 글로벌 출시로 게임 비즈니스의 지속 성장

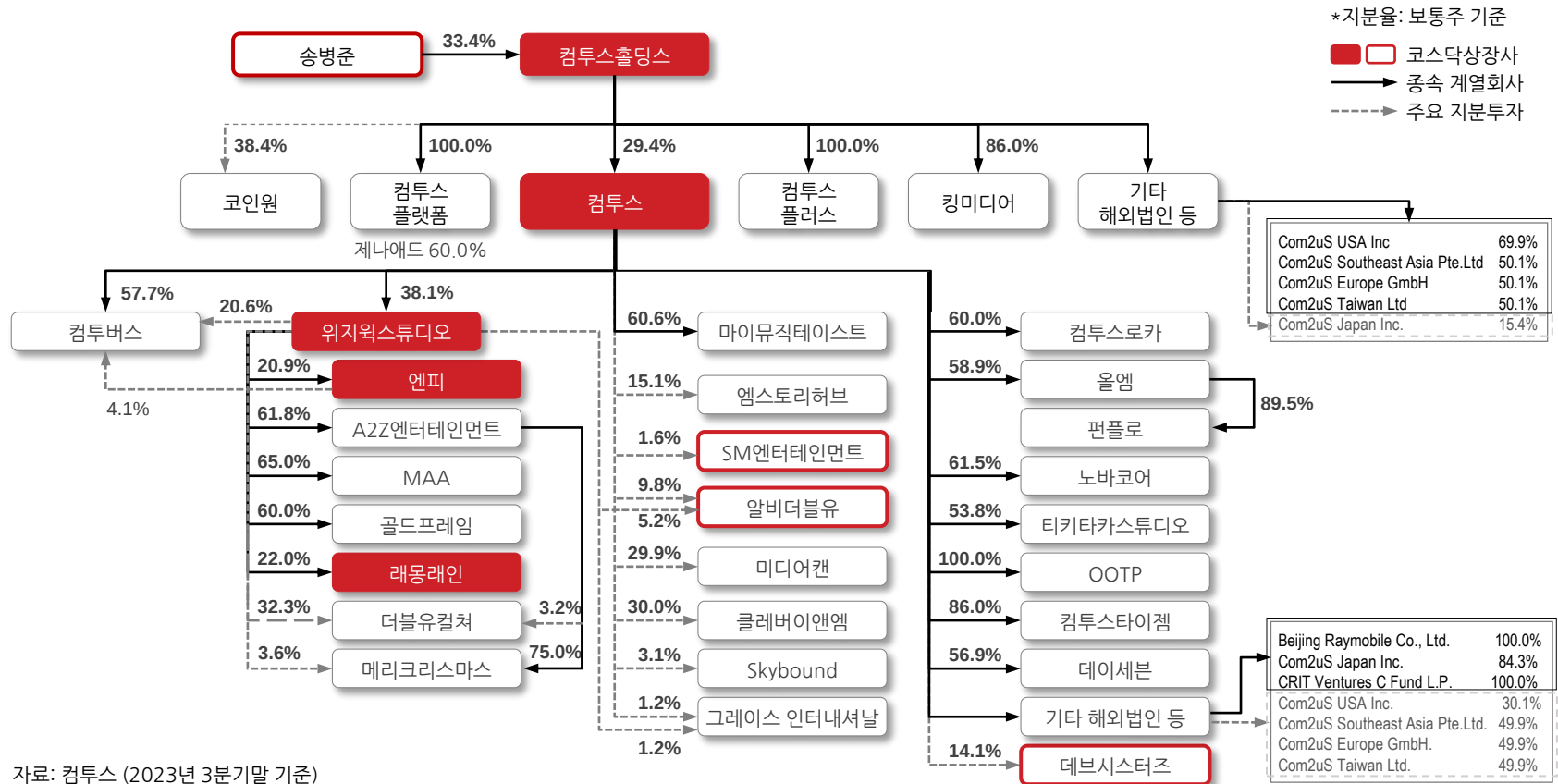
컴투스의 연간 매출액 추이 (단위: 억원)



자료: 컴투스

Com2uS Corporate Governance

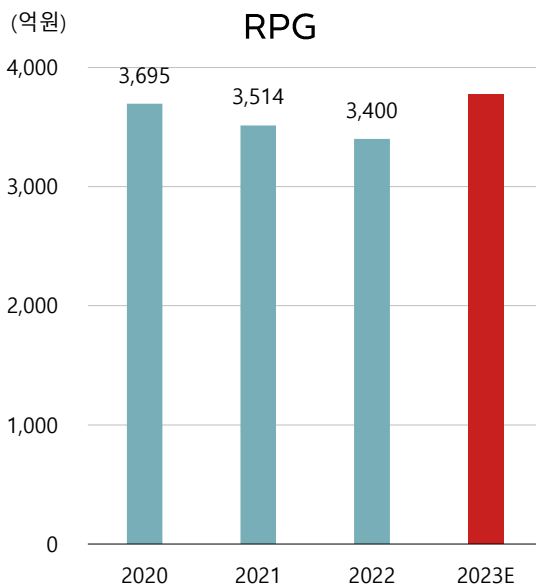
- 컴투스홀딩스 – 컴투스 – 위지윅스튜디오/마이뮤직टे이스트로 연결되는 블록체인/플랫폼, 게임, 영상/K-Pop의 밸류체인 생태계



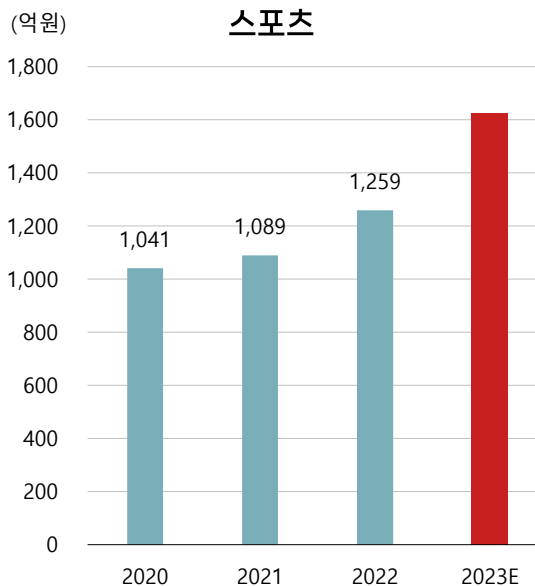
자료: 컴투스 (2023년 3분기말 기준)

서머너즈 워부터 크로니클까지

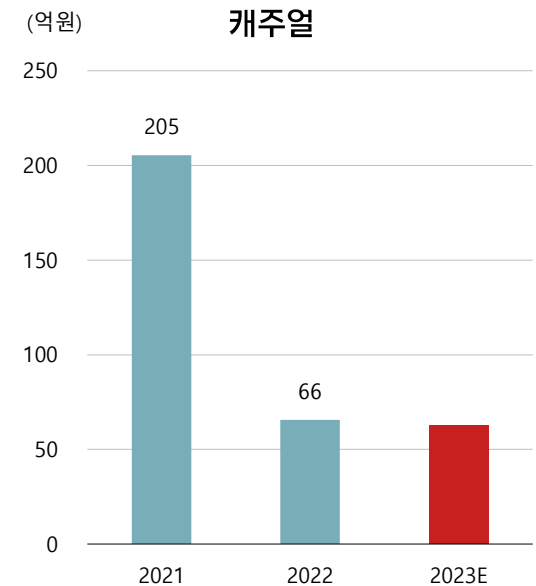
- 서머너즈 워: 천공의 아레나는 2014년 출시 이후 9년이 지난 글로벌 롱런 게임으로 누적 2억 다운로드, 누적 3조원 매출 돌파
- 야구게임 라인업 매출액은 꾸준한 상승세. 2023년 야구게임 라인업의 총 매출액은 1,500억원을 목표
- 야구게임 라인업은 MLB 9이닝스, MLB 9이닝스 라이벌, 컴투스프로야구, 컴투스프로야구V23, 컴프매 등을 총칭함
- 크로니클은 22년 8월 국내 출시 이후, 북미와 글로벌로 서비스 지역 확장하며 서머너즈 워 IP를 활용한 성공한 시퀀 게임



자료: 컴투스



자료: 컴투스

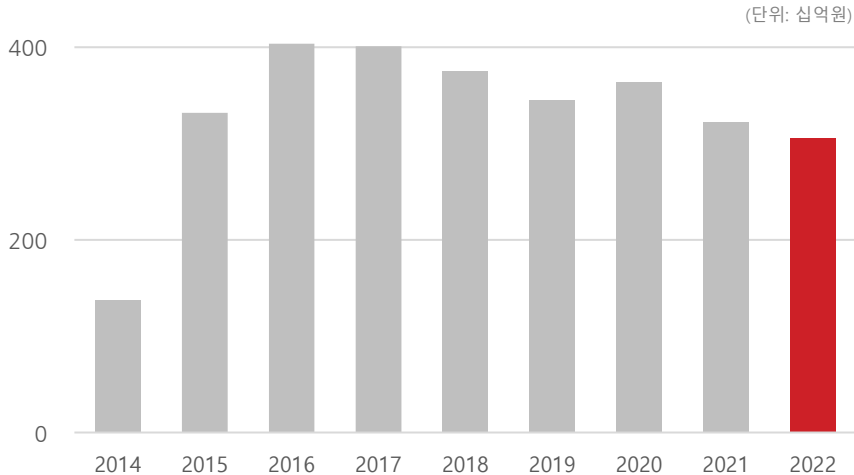


자료: 컴투스

서머너즈 워 - K게임의 올타임 레전드 워

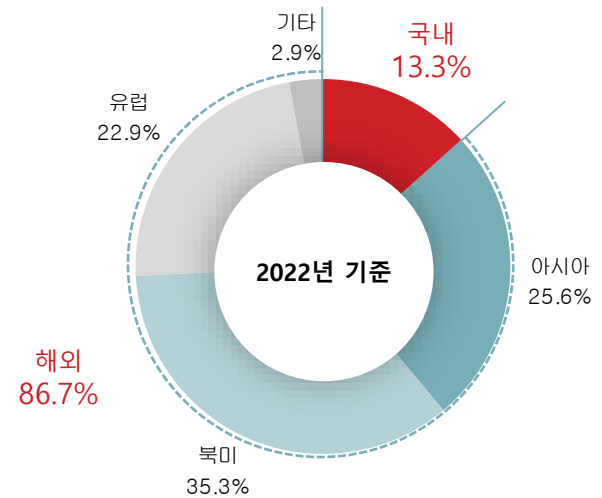
- 2014년 글로벌 출시 이후 2017년 누적매출 1조원 돌파, 2023년 현재 누적 매출액은 3조원 돌파
- 한국이나 일부 국가가 아닌 9년여의 글로벌 서비스를 통해 거둔 성과라는 점에서 의미
- 200개국 이상에서 16개 언어로 서비스되며 해외매출 비중은 2022년 기준 86.7%에 달해
- 2017년 e스포츠인 'SWC(서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십)' 개최 이후 7년간 글로벌 e스포츠 팬덤 구축

'서머너즈 워' 연간 매출액 추이



자료: 컴투스

'서머너즈 워' 국가별 매출 비중



자료: 컴투스

야구 게임의 강자

- 컴투스의 야구게임 라인업은 피쳐폰 시기부터 다져온 게임개발 및 서비스 노하우에 기반한 20년 넘는 장기 흥행의 역사
- 실제 야구경기를 흡사한 높은 리얼리티와 타격감 넘치는 물리엔진
- 구종/도루와 같은 특정 분야를 강화하는 '잠재력' 등 독특한 육성 시스템에 기반
- 2022년 '컴투스프로야구V', '2023년 MLB 9이닝스 라이벌' 등의 라인업 확장하며 지속적인 외형 성장

야구게임 라인업

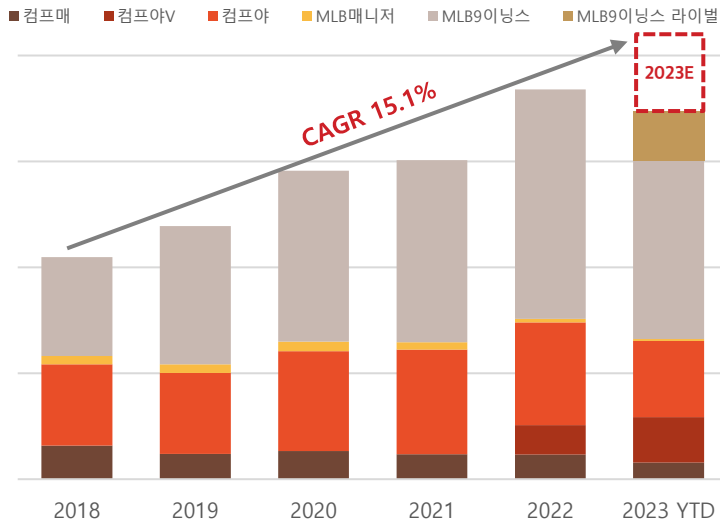


자료: 컴투스

컴투스 야구 라인업

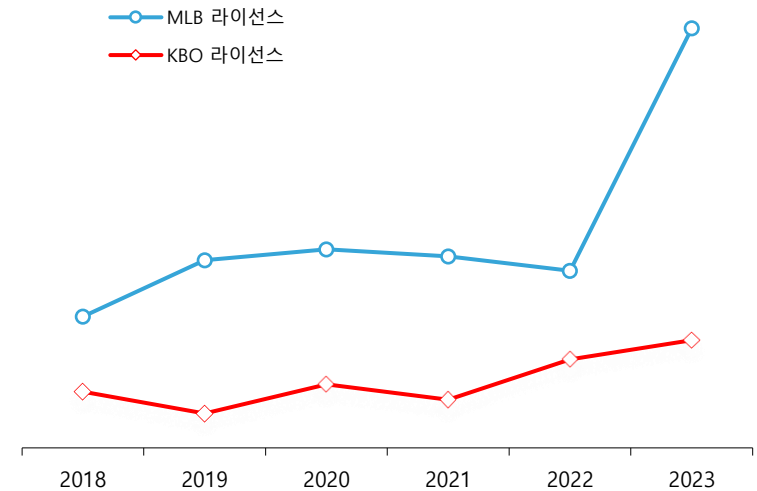
- 야구 라인업은 매년 성장 중. 2022년 기준 연간 매출 전년 대비 22.2% 증가 (2018년~2022년 연평균성장률 15.1%)
- KBO라이선스(컴투스프로야구, 컴투스프로야구V, 컴투스프로야구 매니저)와 MLB라이선스(MLB 9이닝스, MLB 9이닝스 라이벌, MLB 9이닝스 GM) 꾸준한 DAU 지표 기록
- 특히, 'MLB 9이닝스'는 모바일 MLB라이선스 기반 글로벌 매출 1위, '컴투스프로야구'는 KBO라이선스 매출 1위를 견고하게 유지 중인 가운데, 23년 7월 신작 'MLB 9이닝스 라이벌'은 글로벌 출시 후 핵심 타겟 국가(한국, 미국, 일본, 대만)에서 양대 마켓 스포츠 인기 게임 1위 달성으로 장기 흥행 기대

컴투스 야구라인업 매출액 추이



자료: 컴투스

컴투스 야구라인업 연평균 DAU



자료: 컴투스

Com2uS Quarterly Earnings Trend

- 게임사업은 스포츠 장르의 지속적인 성장과 RPG 장르의 안정적인 매출 창출 중
- 게임사업 비용 중 마케팅비는 상반기 적극적인 마케팅에서 하반기 효율화 운영 기조 / 인건비는 안정화 추세 지속
- 미디어사업은 콘텐츠 제작 증가 및 아티스트 공연 증가로 수익성 개선 기대

최근 분기 실적 현황

- [3Q23 매출]** 게임사업은 MLB 9이닝스 라이벌 등의 신규게임 매출 호조로 양호
미디어 사업은 시장 경쟁심화와 대작 라인업 부재로 YoY 감소
매출 1,867억원(YoY 0.3% ↑, QoQ 18.2% ↓) 기록
- [3Q23 이익]** 게임사업은 수익성 향상되었으나 미디어사업은 QoQ 영업손실 확대 신작
영업이익 -16억원(YoY 적자전환, QoQ 적자지속), **지배주주순이익** 159억원(YoY 38.8% ↓, QoQ 135.4% ↑) 기록

컴투스의 분기 및 연간 실적 추이

구분 (십억원)	1Q22	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23	2021	2022	YoY
영업수익	133.3	193.4	186.2	204.3	192.7	228.3	186.7	558.7	717.1	28.4%
게임	102.1	135.7	127	130.3	133.2	159.4	142.9	503.9	495.1	-1.8%
미디어 등	31.2	57.7	59.2	73.9	59.5	68.9	43.8	54.7	222.0	305.5%
영업비용	136.0	189.6	184.6	223.7	207.5	233.6	188.3	506.1	733.9	45.0%
영업이익	-2.7	3.8	1.6	-19.4	-14.8	-5.3	-1.6	52.6	-16.7	적자전환
영업이익률(%)	적자전환	2.0%	0.9%	-9.5%	-7.7%	-2.3%	-0.8%	9.4%	-2.3%	-11.7%p
지배주주순이익	5.6	22.3	26	-20.6	37.3	6.8	15.9	129.4	33.4	-74.2%

자료: 컴투스

Com2uS Quarterly Expense Trend

- 마케팅비: 'MLB 9이닝스 라이벌', '낙시의 산: 크루', '미니게임천국' 등 3개의 신규게임 출시로 마케팅비는 YoY 3.5% 증가
- 인건비: 인력 관리의 효율성 강화로 인건비 안정화 추세 지속

비용 Breakdown

(십억원)	3Q22		4Q22		1Q23		2Q23		3Q23 (게임/메타버스/ 미디어 콘텐츠 합계)		3Q23 (게임)		증감	
구분	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	금액	비율	YoY	QoQ
마케팅	18.2	9.8%	23.8	11.7%	29.2	15.2%	35.4	15.5%	18.8	10.1%	18.8	13.2%	3.5%	-46.8%
인건비	41.8	22.5%	45.1	22.1%	44.1	22.9%	44.9	19.7%	43.8	23.5%	33.8	23.6%	4.8%	-2.5%
지급수수료	50.7	27.2%	54.6	26.7%	54.2	28.1%	62.4	27.3%	55.1	29.5%	53.7	37.6%	8.7%	-11.7%
로열티	6.0	3.2%	10.7	5.2%	6.0	3.1%	8.8	3.9%	7.3	3.9%	7.3	5.1%	23.1%	-17.0%
외주용역비	45.7	24.6%	58.0	28.4%	48.5	25.2%	52.9	23.2%	36.6	19.6%	0.3	0.2%	-20.0%	-30.9%
기타	22.2	11.9%	31.4	15.4%	25.4	13.2%	29.0	12.7%	26.6	14.2%	15.4	10.8%	19.9%	-8.5%
영업비용	184.6	99.1%	223.7	109.5%	207.5	107.7%	233.6	102.3%	188.3	100.8%	129.4	90.5%	2.0%	-19.4%

* 비율 : 매출액 대비

3Q23 게임사업 현황

RPG

서머너즈 워: 천공의 아레나

- 전분기 RELOADED 업데이트
이른 2차 대규모 업데이트 효과로
장기 흥행 유지
- 'SWC 2023' 예선전/지역컵 진행
- 11월 'SWC 2023 월드파이널' 대규모 오프라인 행사를 통해
글로벌 유저 팬덤 강화



서머너즈 워: 크로니클

- 1주년 프로모션 및 월별 지속
업데이트로 안정적 트래픽 유지
- 신규 소환사 및 소환수 출시에
따른 상품 판매 및 이벤트 운영
- 북미 1주년, 연말 이슈를 활용한 프로모션 및 기존 콘텐츠의
유저 친화적 개선 업데이트 예정



스포츠

야구 라인업 MLB

[MLB 9이닝스]

- 올스타전 등 월별 이슈를 활용
한 공격적인 상품 판매로 견조한
매출 기록
(MLB 라이선스 모바일 게임 매출
1위 유지)



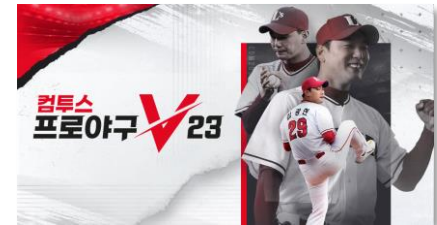
[MLB 9이닝스 라이벌]

- 7월 5일 정식 출시 후, 주요 핵심 타겟(한국, 미국, 일본, 대만) 시장에 성공적으로
안착 및 매출 견인 (출시 100일 및 반주년 등 공격적 프로모션 지속)

야구 라인업 KBO

[컴투스프로야구2023]

- 추가된 BM 효과로 YoY 매출 상승
(KBO 라이선스 게임 매출 1위 유지)



[컴투스프로야구V23]

- 국가대표 소집시스템 업데이트 및 신규상품 판매로 역대 최고 월매출
(9월) 기록 경신

New Game Line-ups

- '스타시드: 아스니아 트리거'는 모히또게임즈가 개발한 신작으로 실사 비율 미소녀 캐릭터 수집/성장의 수집 육성 RPG로 글로벌 퍼블리싱 예정
- '프로스트펑크: 비욘드 더 아이스'는 중국 개발사 넷이즈가 제작한 대형 IP 기반 신작으로 글로벌(중국 제외) 서비스 예정
- 'BTS쿠킹온: 타이니탄 레스토랑'은 귀여운 타이니탄과 다양한 요리를 완성하는 게임으로 2024년 상반기 출시 예정
- '더 스타라이트'는 개발사 게임테일즈가 제작하고 있는 MMORPG로 최고 수준의 그래픽과 탄탄한 세계관, 극대화된 경쟁 플레이의 AAA급 타이틀

신규게임 라인업

스타시드: 아스니아 트리거	프로스트펑크: 비욘드 더 아이스	BTS쿠킹온: 타이니탄 레스토랑	더 스타라이트
			
장르 : 수집형 RPG 개발사 : 모히또게임즈 플랫폼 : 모바일 출시일정 : '24년 1분기 출시국가 : 한국 (글로벌 확장 예정) 주요특징 : 실사 비율의 미소녀 캐릭터 수집 육성	장르 : 생존형 건설 경영 시뮬레이션 개발사 : 넷이즈 플랫폼 : 모바일 출시일정 : '24년 상반기 출시국가 : 글로벌 (중국 제외) 주요특징 : 높은 원작게임 재현도와 길드 등의 소셜 콘텐츠로 커뮤니티 강화	장르 : 쿂� 시뮬레이션 개발사 : 그램퍼스 플랫폼 : 모바일 출시일정 : '24년 상반기 출시국가 : 글로벌 주요특징 : 타이니탄과 함께하는 쿂� 시뮬레이션 게임	장르 : MMORPG 개발사 : 게임테일즈 플랫폼 : 모바일, PC, 콘솔 출시일정 : '25년 상반기 출시국가 : 글로벌 주요특징 : 각 차원의 선택된 영웅들이 스타라이트를 찾아다니는 판타지 세계관

Beyond Game

- 컴투스는 게임뿐 아니라 미디어/엔터 투자를 통한 포트폴리오 다각화 노력
- 2021년 위지윅스튜디오의 경영권을 인수하며(지분율 38.1%, 투자금액 약 2,100억원)
- 게임 이외의 IP밸류체인을 추가 확장하고 멀티 콘텐츠로 영역 확장을 위한 노력
- 위지윅스튜디오는 CG/VFX 기술 역량에 래몽래인, 에이투지엔터테인먼트, 메리크리스마스, 골드프레임 등의 자회사를 통해 드라마/영화 콘텐츠 제작 역량 보유
- 2022년 재벌집 막내아들, 블랙의 신부, 2023년 신병, 잔혹한 인턴, 마에스트라 등을 제작하며 콘텐츠 제작역량의 발전과 성장

게임/미디어/엔터 투자 History



자료: 컴투스

콘텐츠 다각화를 위한 투자

- 컴투스는 2010년 데브시스터즈 지분 투자를 시작으로 게임을 비롯한 다양한 콘텐츠에 적극적인 투자를 진행해옴
- 2023년 12월 기준 주요 투자자산들의 합산 지분가치는 4,762억원
- 주요 투자자산으로, 위지윅스튜디오(지분율 38.1%, 2,470억원), 데브시스터즈(지분율 14.1%, 820억원), 에스엠(지분율 1.6%, 351억원), 마이뮤직टे이스트(지분율 60.6%, 277억원) 등이 있음
- 컴투스가 보유한 자기주식은 총 132.3만주로 전체 발행주식수 대비 10.4% 비중으로 2023년 12월 시가총액 기준 652억원 수준

컴투스의 주요 지분 가치

기업	보유 지분율(%)	보유 지분가치(억원)	최초 취득일	어떤 회사인가?
위지윅스튜디오 (299900)	38.1	2,470	2021년 4월 21일	VFX 기업으로 산하 다수 콘텐츠 제작사 보유(래몽래인, 엔피)
데브시스터즈 (194480)	14.1	820	2010년 5월 8일	쿠키런 개발사
RBW (361570)	9.9	113	2022년 7월 15일	종합 엔터테인먼트 회사로 대표 아티스트는 마마무 등임
에스엠 (041510)	1.6	351	2022년 10월 12일	카카오가 인수한 한국 대표 K-POP 회사
케이뱅크	2.1	79	2021년 7월 9일	인터넷 전문은행
마이뮤직टे이스트	60.6	277	2021년 12월 31일	K-POP 공연 플랫폼
합계		4,110		
자기주식	10.4	652		
총 합계		4,762		

자료: 컴투스 (2023년 12월 기준)

Media Pipelines

3분기 Highlight

영상 미디어 부문

대표회사 : WYSIWYG Studios

구분	작품명	방영/공개 채널
영화	1947 보스톤(공동배급)	극장
드라마	잔혹한 인턴	tvN/TVING
	신병2	ENA/지니TV
	넘버스:빌딩숲의 감시자들	MBC
예능	스트릿우먼파이터2	Mnet

K-Pop 부문

대표회사 : MyMusicTaste

구분	아티스트	공연 Title	횟수	비 고
국내	이도현	2023 이도현 팬미팅 : 시작	1회	온/오프라인
해외	에이티즈	THE FELLOWSHIP : BREAK THE WALL in ASIA & in LATIN AMERICA	10회	오프라인
	오드아이씨클	Volume Up	4회	오프라인
	드림캐처	Apocalypse : From us	5회	오프라인
	트리플에스	[Authentic] LOVElution in US	8회 (9~10월)	오프라인

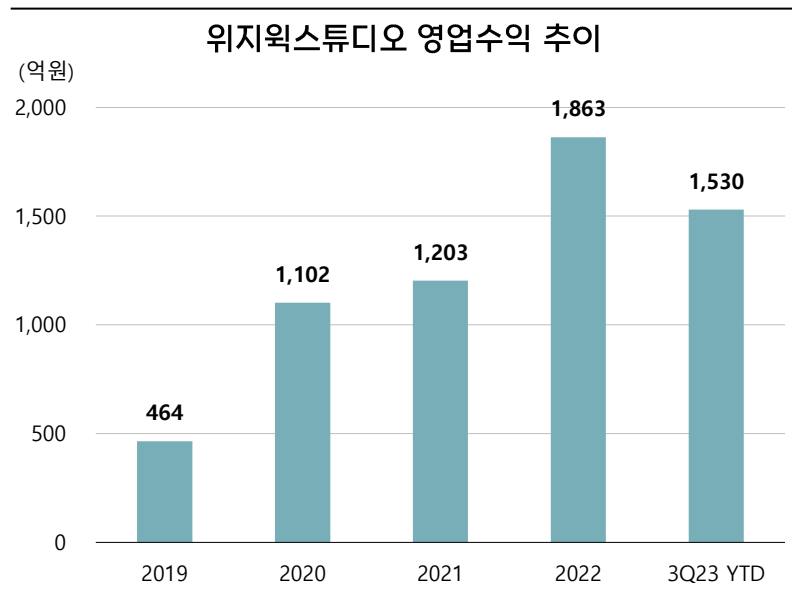
4분기 & '24년 Outlook

구분	작품명	목표 일정	채널
영화	드라이브	'24년	극장
	왕을 찾아서	'24년	극장
	인터뷰	'24년	극장
드라마	마에스트라	'23년 12월	tvN
	조국과 민족	'24년	Netflix
	킬러들의 쇼핑몰	'24년	디즈니+
	블랙아웃	'24년	미정
	직필	'24년	미정
	대도시의 사랑법	'24년	미정

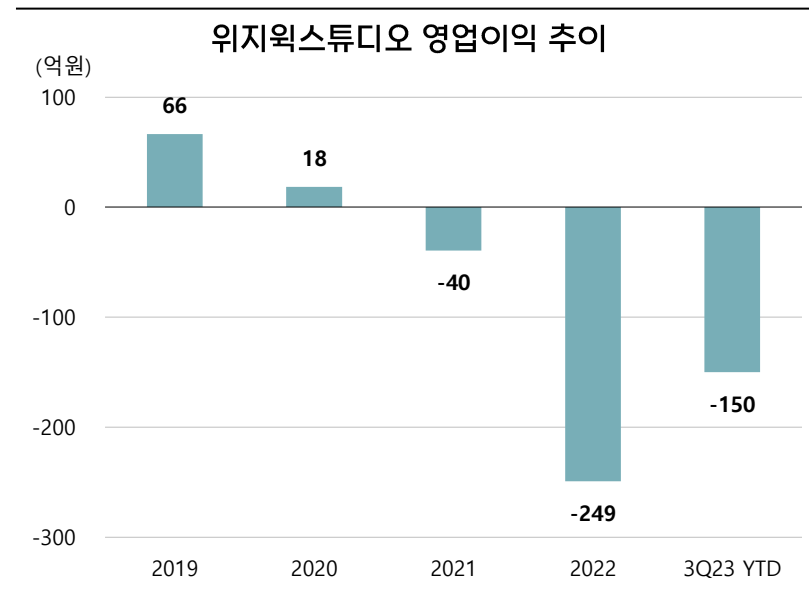
구분	아티스트 라인업 및 사업 영역	비 고
(해외) 공연	엑스디너리히어로즈, 싸이커스 등 4개팀	4Q23 30회 이상 예정
	KBS UK K-Pop FESTA, 아부다비 or 제다 K-Pop FESTA	4Q23 or '24년 예정
	에이티즈, 드림캐처 등 15개팀 이상	'24년 180회 이상 예정
커머스	해외 아티스트 3개팀	'24년 내한 공연 예정
	STRAY KIDS, IVE, NCT, PLAVE, 레드벨벳, 태연 등 15개	4Q23 50회 이상 팬사인회 예정
	쇼피(동남아) 오픈	앨범, 굿즈 판매 예정
신사업	오프라인 매장 팝업스토어 추진	아티스트 이벤트 등
	아티스트 X 화장품 콜라보 프로젝트	4Q23 출시 예정

위지웍스튜디오의 Earnings Trend

- 영상미디어 시장은 영화의 경우 극장 상영에서 OTT까지 홀드백 기간이 짧아지면서 영화관람객의 저변이 얇아졌고
- 광고 경기의 부진과 맞물려 주요 방송국의 드라마 역시 편성 축소로 성장 둔화되고 있는 상황
- 그럼에도 위지웍스튜디오는 2023년 '1947보스톤'의 영화 공동 배급에 참여, tvn '잔혹한 인턴', ENA '신병2' 등을 방영
- Mnet '스트리트우먼파이터2', 채널A '도시어부' 등 화제성 높은 예능 콘텐츠들의 제작을 진행하는 등
- 미디어콘텐츠 부문의 경쟁력을 지속적으로 강화해가고 있음



자료: 위지웍스튜디오



자료: 위지웍스튜디오

Appendix. 재무제표

연결 요약 재무상태표

(단위 : 백만원)

구 분	2021	2022	3Q23
유동자산	644,909	606,159	576,230
비유동자산	1,213,897	1,302,200	1,349,745
자산총계	1,858,805	1,908,358	1,924,975
유동부채	175,251	325,882	456,769
비유동부채	270,613	250,130	132,797
부채총계	445,864	576,012	589,566
자본금	6,433	6,433	6,433
기타불입자본	111,870	110,823	81,835
이익잉여금	945,196	966,189	996,430
기타자본구성요소	110,354	55,518	50,701
비지배지분	239,088	193,383	199,010
자본총계	1,412,941	1,332,346	1,336,409
자본과부채총계	1,858,805	1,908,358	1,925,975

연결 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구 분	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23
매출액	186,208	204,262	192,673	228,284	186,728
영업비용	184,616	223,684	207,469	233,610	188,336
영업이익	1,592	-19,422	-14,796	-5,327	-1,608
영업외손익	35,082	-31,036	66,462	11,134	17,700
법인세차감전순이익	36,674	-50,458	51,666	5,807	19,308
법인세비용	14,705	-8,607	11,049	10,129	8,183
당기순이익	21,969	-41,851	40,617	-4,322	11,125
비지배주주순이익	-4,030	-21,297	3,270	-11,084	-6,860
지배주주순이익	25,999	-20,553	37,347	6,762	17,985