



# VALUE INVEST KOREA

2017년 03월 셋째주



선재하이테크



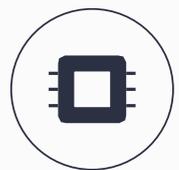
와이랩



빅팟게임즈



인우산업



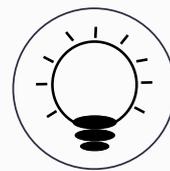
eWBM



아스타



블루사이드



인텔렉추얼밸류



## KOPLAS 2017(국제 플라스틱·고무 산업전) 참가

### ■ KOPLAS 2017 참가

- 선재하이테크 신제품 출품
- 코로나처리가 및 정전기 제거장치

### ※ KOPLAS 2017

대한민국 대표 플라스틱 고무산업 전시회로 플라스틱 고무관련 산업의 장이다.

2017.03.07~11까지 킨텍스에서 열린 제 24회 KOPLAS 2017에는 국내외 약 9만명이 참석하여 성황리에 마무리되었다.

### ※ 코로나처리기

제품의 접착력 증대, 인쇄, 코팅 및 도장 등을 효율적으로 제품의 손상없이 표면을 일시적으로 개질시켜 처리하는 방식의 표면처리기



## 와이랩 IP 기반의 2차 창작물

### ■ 김풍작가 웹툰 ‘찌질이의 역사’ 뮤지컬화

- 2017. 06 대학로 뮤지컬로 재구성

#### ▶ 웹툰의 뮤지컬화에 대한 경쟁력

- 대중적으로 잘 알려진 콘텐츠 활용으로 높은 흥행 기대치
- 다양한 장르의 측면에서 뮤지컬에 걸맞는 소재를 찾기 수월
- 웹툰과 뮤지컬이 지닌 대중성의 부합
- 대사를 통한 사건전개와 시각적 이미지가 명확히 구현
- 원작에 대한 공감 및 몰입도가 뛰어난 에피소드 중심으로 재구성 가능

### ■ 만화 ‘신의 나라’ 드라마화

- 넷플릭스 제작의 드라마 ‘킹덤’으로 영상화
- 연출 : 김성훈 감독(드라마 ‘터널’, 영화 ‘끝까지 간다’)
- 대본 : 김은희 작가(드라마 ‘시그널’, ‘싸인’)
- ‘조선’이라는 배경 + ‘좀비’라는 현대적 소재
- 일본 만화잡지 ‘빅 코믹 스피리츠’ 에서 발표한 후 큰 화제
- 2017 상반기 디지털 리마스터링을 거쳐 웹툰으로 공개 예정



## 팡게임, 온라인 교육콘텐츠와 스마트앱 개발 계약 체결

### ■ 초·중·고 전문학원 G1230교육과 MOA체결

- 학생관리, 학습관리, 문제은행 등 교육 콘텐츠 및 관련 노하우를 웹/스마트앱으로 개발
- 온라인 교육사업 / 방과 후 학교 이러닝(E-learning) 분야의 사업
- SMP 학생관리 스마트앱 : 통합 교육 컨설팅 기능의 소셜 교육 플랫폼
- 2017. 03월 중 학교사업과 코딩교육사업 등 신규 교육사업 확장에 따른 업무 협력 확대



## 인우산업 아산공장 500V에 매각

### ■ 아산공장 매각

- 기존 총 2곳의 사업장 보유
- 오래된 시설인 아산공장 매각
- 인우산업의 현금유동성 확보
- 대용량 건조설비 등을 잘 갖춘 신규사업장에 집중

### ■ 하수슬러지 연료화 사업 현황

- 하수슬러지 처리수익과 연료자원 판매수익을 동시에 올리는 수익 높은 사업
- 수요는 높지만 공급이 적어 안정적 매출 가능
- 정부의 다양한 에너지 정책과 부합 (ex. 자원순환기본법)

### ※ 자원순환기본법

2016.05.29에 제정된 법으로 자원의 재사용과 재활용을 극대화하여 지속가능한 자원순환사회로 만드는 것을 목적으로 한 법률.



## 유레카(EUREKA) 협력국 간 R&D 과제 참여

### ■ 이더블유비엠 유레카 협력국간 R&D 과제 참여

- 가상현실 게임용 실시간 스트리밍 서버개발
- 지원규모 15억원
- 3년간 참여국 정부로부터 1:1 공동 펀딩형으로 지원
- 기술개발 성공시 기술사업화를 위해 유럽시장 진출에 기여할 전망

### ※ 유레카 EUREKA

1985년 독일, 프랑스 등 유럽 주요국들이 사업화 목적의 기술개발 공동체 조성을 목표로 설립해 현재 44개국이 참여하는 R&D 협의체.

한국은 2009년 비회원국 최초로 준회원국 자격으로 가입.



## 상장진행 현황

### ■ 일반인 공모 청약

- 일시 : 2017. 03. 09 ~ 10
- 공모가 : 8000원
- 주식수 35만주 (공모주식 175만주의 20%)
- 경쟁률 : 484.52대 1
- 청약증거금 : 약 6783억원

### ■ 상장이예정일

- 예정일 : 2017. 03. 20
- 공모자금의 활용 : 암진단 시스템 출시 및 적용 산업군 확대를 위한 연구개발 자금



## 14일 간담회, 블루사이드 사업 현황 및 전망 발표

### ■ 킹덤언더파이어2 중국 성과

#### ▶ 2017.02 중국 상용화 서비스

- 참가 인원 1만 5000명 제한된 서비스
- 게임 내 모든 콘텐츠 이용 및 결제 가능(정식서비스와 동일 진행)
- 참가 인원 무제한의 정식 서비스 2017. 05 실시 (중국 전국 서비스)
- 재방문율 85% / 잔존률 40% / 구매전환률 17.2% /  
유저 평균 결제금액 1만1천원 / 평균 플레이시간 4시간 30분

### ■ 글로벌 진출 계획

- 2017. 2분기 대만 정식서비스 / 2017. 3분기 러시아 비공개 테스트 예정
- 2017. 4분기 한국, 일본, 미국, 유럽 시장 PS4버전의 CBT 진행

### ■ 모바일게임

- 자회사 MNM GAMES : 인기게임 '레이븐' 핵심인력 합류
- 3종 모바일 게임 : '킹덤언더파이어 : 워로드' / '킹덤언더파이어 : 컨셉션' / '킹덤언더파이어 : 고스트'

### ■ 삼분정밀전자 인수

- 게임 퍼블리싱과 운영 등 전반적인 사업영역
- 기존 오디오기기사업과 홍채인식기술을 기반으로 VR사업과의 연계
- 우회상장 또는 직상장의 가능성



## ■ 인텔렉추얼벨류의 사업비전

- IP활용을 통한 기업들의 성장
- 지적재산 파트너로서 기업의 폭발적인 성장을 선도하여 수익창출
- 특허확보에 치중된 시장에서 특허활용한 수익창출로 연구개발에 재투입으로 선순환구조 확립

## ■ IP투자의 종류

### ▶ 가치형 IP투자

- 우수 IP보유기업에 지분투자하여 IP경영의 파트너
- 성공적인 M&A 및 IPO를 통한 수익창출

### ▶ 수익형 IP투자

- 우수 IP포트폴리오에 투자
- 매각이나 라이선싱을 통하여 수익창출

## ■ IP투자 실적

- 표준특허 매입하여 특허POOL에 가입시켜 안정적인 로열티 수익 보장받는중
- 글로벌 의료기기 투자 후 성공적 IPO에 기여

## ■ 글로벌 파트너사와의 협력

- 세계 최대 특허거래 전문회사 사와 파트너십
- 국내 중소 벤처기업들의 유망한 IP가 활용되어 수익창출되도록 진행중

## ■ 2017년 매출계획

- 매출 목표 : 30억원
- 2017 계획 : 인공지능에 대한 IP확보에 집중(의료데이터를 이용한 인공지능 IP확보)