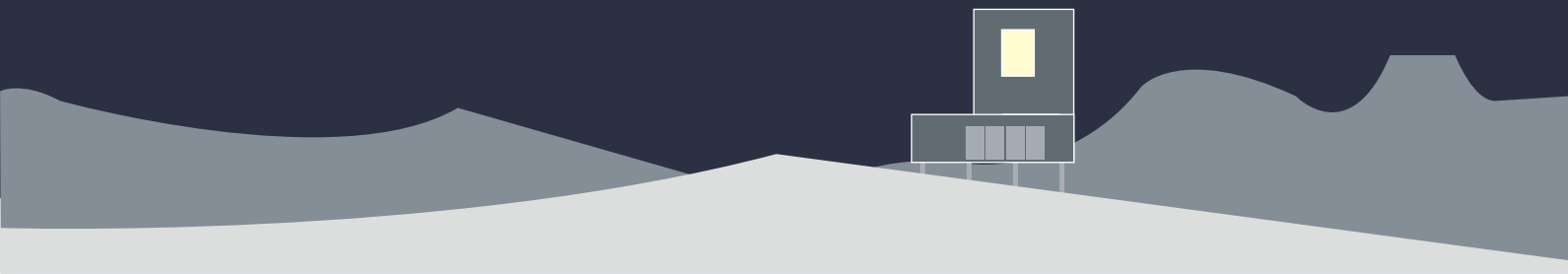
VALUE INVEST KOREA

2018년 04월 둘째주



빅팟게임즈

와이랩

아스타

로커스

블루사이드

VENTURE STORY

게임아레나, ‘소녀무쌍: 꽃들의전쟁’ 구글플레이 출시

■ 게임아레나, '소녀무쌍: 꽃들의전쟁' 구글플레이 출시
- 게임아레나, 자사가 서비스하는 모바일 RPG ‘소녀무쌍’을 5일 구글플레이에 정식 출시
- ‘소녀무쌍’은 모바일에 최적화된 쿼터뷰 진행 방식과 유비, 관우, 장비 등 40명 이상의 삼국지 영웅을 미소녀화 한 캐릭터를 바탕으로 전장과 대전 콘텐츠를 통해 소녀영웅들을 육성하는 모바일 RPG
- 삼국지 영웅들로 구성 된 미소녀부대원과 함께 스토리를 따라 전투 액션을 즐길 수 있는 게임
- 부대원을 수집하고 성장시키면서 나만의 정예팀을 만들어 나가는 재미 경험
- 모바일게임 대회 플랫폼인 ‘게임페스티벌 365’를 통해 총 상금 1000만원 규모의 게임 대회 이벤트 진행 예정

소녀무쌍 플레이 영상

참고 : 게임메카, 전자신문

와이랩 웹툰, 영화화 '바람의 색' 개봉

■ 와이랩 웹툰, 영화화 '바람의 색' 개봉
- 와이랩 웹툰 <바람의 색> 영화화
- 원작 : 2012년 네이버웹툰에 연재 '바람의 색'
- 웹툰 '바람의 색' : 곽재용 감독의 원안을 바탕으로 <신석기녀>의 재아 작가가 스토리를 리메이크해 화재가 된 바가 있음.
- 일본과 중국, 독일 등에 수출되며 글로벌 IP(지적재산권)로 주목
  (5일 국내 개봉에 앞서 지난 1월 일본에서 먼저 개봉돼 좋은 받응 얻음)
- 와이랩 웹툰은 제작시 영상화를 염두에 두고 진행
  → 김은희 작가의 차기작 <킹덤>이 대표적인 사례
  (넷플릭스 오리지널 시리즈로 제작, 와이랩 작품 <신의 나라>를 원작으로 탄생)
- 웹툰 세계관 '슈퍼스트링' 프로젝트 제작하며 IP사업 확장
  (영화사 용필름과 슈퍼스트링 세계관에 포함되는 모든 웹툰 작품의 영화화를 발표)

참고 : 더웹데일리

글로벌 바이오 플랫폼 사업 본격진출 및 사업영역 확장

■ 글로벌 바이오 플랫폼 사업 본격진출 및 사업영역 확장
- 혈액 한 방울로 질병과 진행 등을 파악하는 기술 보유
- 세계 각국에 이 기술을 공급해 진단 네트워크 구축 계획(미국, 중국 물밑 준비가 시작)
- 기술관련 라이센스 판매와 기술자문 • 컨설팅을 신규 사업목적 추가 정관변경 승인
- 질량 분석기술을 기반으로 하는 질병 • 미생물 진단 노하우 보유
- 1만개 이상의 미생물 데이터와 2000개 이상의 암환자(난소암 및 유방암) 데이터를 보유
 → 박테리아 동정의 경우 세계최고수준(99% 이상)의 확률 / 유방암 및 난소암의 경우 90% 이상의 판독성
- 말디토프 분석기의 가격 경쟁력 확보 (기존 1/3 수준) / 소형화 성공
- 미국과 중국 등 현지 파트너들과 합작법인 설립 및 말디토프 분석기 현지 직접 제작/판매 가능 하도록 기술을 공개한다는 계획
 → 기술 수출료를 통한 매출 발생하면 로열티를 받는 방식으로 수익구조 전환 예정
- 자회사 노스벳 : 소변이나 혈액을 통해 반려동물 및 가축의 감염병 간단 진단
 → 향후 구제역이나 조류독감 진단에 대한 기대
- IT 분야로도 영역을 넓히는 중
 → 아스타 장비 개조를 통해 반도체 및 디스플레이 생산라인 불량 원인 즉각 파악 가능

참고 : 머니투데이

'제8회 베이징국제영화제' CG 및 애니메이션 전문기업으로 참가

■ '제8회 베이징국제영화제' CG 및 애니메이션 전문기업으로 참가
- 현지에서 우리나라의 앞선 CG 기술과 특수효과 홍보 및 현지 사업 수주를 전개할 예정
- 'CG 비즈니스 쇼케이스'에서 기술과 콘텐츠를 선보이고 수출 상담 진행
- 베이징필름마켓 참가로 중국 영화 시장에 한국 영상 콘텐츠 기술이 재진출하는 계기가 마련

■ 영화 '기억을 만나다'의 시각적특수효과(VFX) 제작
- 로커스, 세계 최초 초4DX VR 영화 '기억을 만나다' VFX 제작
- 영화 '기억을 만나다'의 CG를 맡아 VR과 4D효과를 결합한 시각적 특수효과(VFX)를 제작
- 한국뿐만 아니라 중국 등 해외 시장의 VR과 영화 VFX제작에도 참여할 예정

출처: 뉴스웍스, 씨네21, 아시아투데이

'킹덤언더파이어2' 4월 16일 러시아 정식 서비스 실시

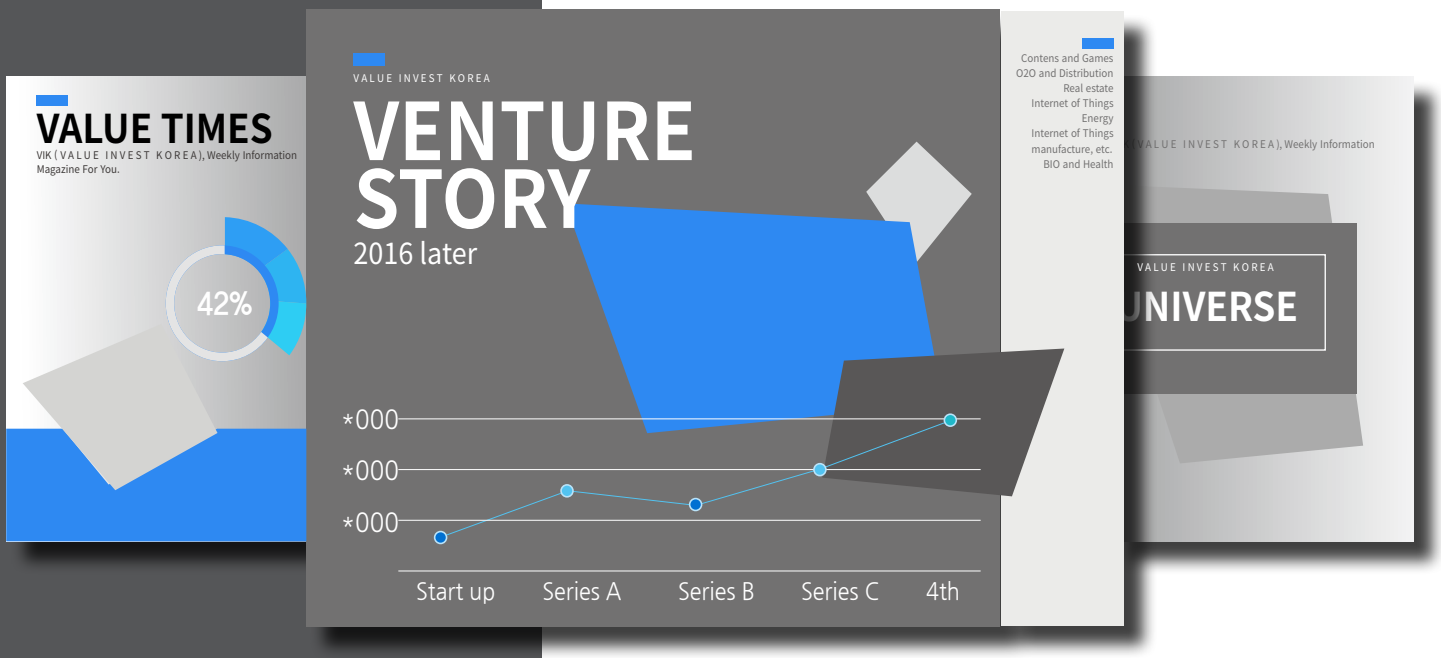
■ '킹덤언더파이어2' 4월 16일 러시아 정식 서비스 실시
- 정식서비스(OBT) : 2018년 4월 16일
- 정식 서비스가 진행 국가 : 러시아, 아르메니아, 아제르바이잔, 벨라루스, 조지아, 카자흐스탄, 키르기스스탄, 타지키스탄, 몰도바, 투르크메니스탄, 우크라이나, 우즈베키스탄 (총12개국)
- 2017년 3월 '킹덤언더파이어2'의 러시아 서비스 계약 정식체결 후 지속적인 테스트와 피드백을 바탕으로 현지 시장을 공략할 수 있는 최적의 현지화 작업 진행
- 2017년 10월 19일 ~ 23일 : 1차 비공개 시범 테스트
  2017년 11월 30일~ 현재 : 모든 미션이 개방된 2차 테스트 진행
- 테스트 결과 : 평균 플레이시간과 유저 잔존율, 안정성, 그리고 실시간 접속자 등 여러 지표에서 긍정적인 수치들을 확인 후 이번 정식서비스 일정을 확정 (60만유저 접속)
- 목표 : 러시아 탑(Top) 3위진입
- 마케팅 : 매월 300만명 이상의 러시아 유저들이 접속하는 게임 서비스 플랫폼 '포게임닷컴'에 '킹덤언더파이어2'를 적극 노출 / 현지 유력 채널을 통한 대규모 마케팅 전개 예정

참고 : 더게임스

VALUE INVEST KOREA

VENTURE STORY

제38회 2018.04.11



● 유니콘 기업들의 성공 비밀 ... '제4의 혁신'이 온다

공유경제

Sharing Economy

이미 생산된 제품을 여럿이 함께 공유해서 사용하는 협력 소비경제로, 대량생산체제의 소유 개념과 대비된다.

- '제1~3의 혁신' 지구촌 번영시대 열다
  - 250년 전 지구촌에는 이른바 제1차 산업혁명이 엄습 일자리를 빼앗길 것을 우려했던 일부 공장 근로자들은 대대적인 기계파괴운동을 벌이며 변화를 거부했고 변화를 거부했던 이들은 역사의 패자로 기록
    → 제1차 산업혁명이 몰고 온 기계화의 물결을 활용해 제1의 혁신을 일으킨 사람들은 새로운 챔피언이 됐음. 철도왕 밴더빌트, 석유왕 록펠러, 철강왕 카네기가 바로 제1의 혁신을 일으켜 뉴 챔피언이 된 주인공들임.
  - 인류는 전기를 대량 생산하는 시대를 열었음.
    → 전기혁명이 2차 산업혁명을 일으켰고 인류는 본격적으로 산업화시대를 맞았음.
    전기를 이용해 필라멘트 전구를 만들며 제2의 혁신을 일으킨 발명왕 에디슨은 현재의 GE를 창업했고 헨리포드는 자동차를 만들어 자동차왕이 됐음.
  - 반도체가 등장하며 제3의 산업혁명을 촉발시킴.
    컴퓨터와 인터넷, IT 기술을 활용해 디지털 제왕 빌게이츠, 혁신왕 스티브잡스, 온라인쇼핑 황제 베조스와 마윈은 제 3의 혁신을 일으킴.

- 기업들 제4의 혁신에 나섰다
  - 제4의 혁신은 제4차 산업혁명시대 핵심 기술을 활용해 지능형 제품과 서비스를 탄생시키는 새로운 형태의 기업 혁신활동을 일컫음.
    → 사물인터넷(IoT), 클라우드, 빅데이타, 블록체인, 모바일, 인공지능, 가상현실(VR)·증강현실(AR), 핀테크 등의 4차 산업혁명시대 최첨단 디지털 기술을 활용해 듣지보 보지도 못했던 '듣보잡' 제품과 서비스를 개발해내는 것.

다음페이지

공유경제

Sharing Economy

이미 생산된 제품을 여럿이 함께 공유해서 사용하는 협력 소비경제로, 대량생산체제의 소유 개념과 대비된다.

- 제4의 혁신 선봉장에 선 기업들이 바로 유니콘 기업(기업가치 1조원 기업)과 데카콘 기업(기업가치 10조원 기업)
  - 모든 전문가들은 제4의 혁신이 가져다줄 종착점은 지능화사회의 탄생이라고 말함.(현재의 정보화 사회가 4의 혁신에 힘입어 지능화 사회로 한 단계 더 진화한다는 뜻)
    → 세상은 초지능-초연결-초산업 사회를 맞이 하게 됨.
  - 제4의 혁신은 텔레비전과 같은 가전제품은 물론 기계, 장비, 로봇, 자동차, 건물 등 모든 사물이 사람의 말을 알아듣고 작동하는 '대화가 가능한 초지능 세상'을 만듬.
    이들 모든 사물은 놀랍게도 무선 형태로 사람과 연결될 뿐만 아니라 사물끼리 연결되는 초연결 사회를 만들어냄.
    - 전통적 개념의 유통, 서비스, 제조업의 산업 경계가 무너져 초산업사회을 맞게 되고 경쟁의 기본 개념이 달라지고 지금까지의 비즈니스 모델은 무용지물이 되고 산업화시대 맹주 역할을 했던 글로벌 기업들이 설자리를 잃게 됨.

- 유니콘 기업 '제4의 혁신' 중심에 서다
  - 제4의 혁신은 수백 년간 당연시 됐던 경제의 원칙을 송두리째 무너뜨리고 있음. 어떤 미래가 펼쳐질지도 예측불허이며 기존 경제이론으로 설명할 수 없는 비즈니스 모델들이 속출하고 있고 경제교과서마저 다시 쓰여지기 시작
  - 제4의 혁신에 앞장선 기업들이 새로운 성공신화를 만들며 승자로 부상하고 있음.(아마존, 알리바바, 우버, 에어비앤비 등은 첨단 디지털 기술을 앞세워 플랫폼 경제를 완성하는 제4의 혁신을 일으켰다. 이를 통해 막대한 부를 창조해내고 있음)
  - 에어비앤비와 우버는 공유경제라는 독특한 비즈니스 모델을 만드는 제4의 혁신을 통해 전통 산업의 가치관을 무너뜨렸음.
  - 주문형 서비스인 온디맨드 경제, 수많은 노동자가 플랫폼 위에서 임시로 계약을 맺고 일하는 긱 경제, 즉 임시직 경제가 새로운 미래를 만들어낼 전망