

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

# 미투온(201490)

## 디지털컨텐츠

요약

기업현황

시장동향

기술분석

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

(주)NICE디앤비

작성자

조민지 연구원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2122-1300)로 연락하여 주시기 바랍니다.

# 미투온(201490)

## 게임 개발 및 서비스 업체, 블록체인 메타버스 플랫폼 기반 성장동력 확보

### 기업정보(2022/05/06 기준)

대표자	손창욱
설립일자	2010년 05월 26일
상장일자	2016년 10월 10일
기업규모	중소기업
업종분류	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	소셜카지노 게임, 캐주얼 게임 등

### 시세정보(2022/05/09 기준)

현재가	5,400원
액면가	500원
시가총액	1,687억 원
발행주식수	31,257,770주
52주 최고가	9,350원
52주 최저가	4,815원
외국인지분율	2.65%
주요주주	
손창욱 외 4인	21.59%

### ■ 소셜카지노 게임 및 캐주얼 게임 개발 및 서비스를 통한 사업 영위

미투온(이하 동사)은 게임 개발 및 서비스를 주요 사업으로 영위하고 있다. 동사는 자체 기술력을 기반으로 통합 온라인 소셜 포커 게임인 풀팟홀덤(Fulpot Poker) 및 종합 모바일 소셜카지노 게임인 풀하우스카지노(Full House Casino) 등을 국내 및 해외에 출시하여 매출을 시현하고 있으며, 종속회사인 ME2ZEN Limited(이하 미투젠)를 통해 캐주얼 게임인 Solitaire(이하 솔리테르) 및 Tripeaks Journey 등을 개발, 출시하였다.

### ■ 모바일 플랫폼을 중심으로 게임 시장 성장 전망

전 세계적으로 COVID-19의 확산으로 인해, 일 평균 게임 이용시간이 COVID-19이전보다 34.7% 증가하는 등 게임 소비가 증가하였다. 이로 인해 세계 게임 시장도 2023년까지 지속 성장할 것으로 전망되고 있다. 또한, 소셜기능을 바탕으로 한 카지노를 의미하는 소셜카지노 게임의 경우에도 게임시장의 성장과 함께 동반 성장할 것으로 전망되고 있다. 특히 게임 이용자들의 모바일 플랫폼 사용이 증가함에 따라, 소셜카지노 게임 시장 내 모바일 플랫폼의 비중이 86%로, 향후 모바일플랫폼이 시장 성장을 견인할 것으로 전망되고 있다.

### ■ M&A를 통한 사업영역 확대 및 블록체인 메타버스 플랫폼 기반 성장 동력 확보

동사는 종속회사인 미투젠을 통해, (주)미툰앤노벨을 인수하며 문화콘텐츠 제작 및 플랫폼 사업을 본격화하였고, (주)조프소프트를 인수하며 스팀 플랫폼을 통해 출시될 TPS(Third Person Shooters) 게임을 개발하여 게임 포트폴리오를 다각화하였다. 또한, (주)미버스랩스를 인수하여 블록체인 기반의 메타버스 플랫폼을 개발하며 신규 성장동력을 확보하였다. 동사는 이를 통해 동사의 포켓 배틀스 게임과 솔리테르 게임을 메타버스 플랫폼과 연동해 P2E(Play to Earn) 게임을 출시할 계획이며, VR Casino 및 풀팟홀덤의 글로벌 버전 등에 NFT를 적용해 NFT 게임을 출시할 계획이다.

### 요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2019	1,191.0	20.6	404.6	34.0	278.7	23.4	15.9	17.0	77.3	356	2,252	16.1	2.6
2020	1,307.0	9.7	445.9	34.1	294.2	22.5	12.6	15.0	31.8	333	3,027	18.5	2.0
2021	1,097.3	-16.0	345.1	31.5	258.8	23.6	9.3	11.7	27.8	293	3,262	26.3	2.4

## 기업경쟁력

### 전략적 M&A를 통한 사업영역 확대

- (주)미툰앤노벨을 인수하여 문화콘텐츠 제작 및 플랫폼 사업 본격화
- (주)조프소프트를 인수하여 TPS/RPG 게임 개발
- (주)미버스랩스를 인수하여 블록체인 메타버스 플랫폼 사업 출범

### 게임 포트폴리오 다각화 시도

- [메타버스 기반의 P2E 게임 및 NFT 게임 출시 예정]
- (P2E 게임) 기존 캐주얼 게임인 포켓배틀스 및 솔리테르 기반으로 P2E 게임 출시 예정
  - (NFT 게임) VR Casino 및 풀팟홀덤의 글로벌 버전에 NFT를 적용할 예정

## 핵심기술 및 적용제품

### 주요 사업 분야 및 관련 기술

- 게임 개발부터 퍼블리싱까지 원스탑 시스템 구축
  - 게임 제작을 위한 자체 기술력 보유
  - 국내의 경우 동사가 직접 퍼블리싱, 해외의 경우 종속회사인 Memoriki Holdings Limited가 담당
- 소셜카지노 게임을 마인드 스포츠 영역으로 확대
  - (풀팟홀덤)토너먼트 방식을 추가하여 유저들간 두뇌싸움과 심리전의 게임환경 제공

### 동사의 게임 라인업



## 시장경쟁력

### 세계 게임산업 시장 규모

년도	시장규모	연평균 성장률
2020년	2,096.6억 달러	▲7.8 %
2023년	2,624.1억 달러	

### 세계 소셜카지노 게임산업 시장 규모

년도	시장규모	연평균 성장률
2020년	70.0억 달러	▲5.1 %
2025년	90.0억 원	

- 세계 게임산업 시장 성장 전망
  - COVID-19 확산으로 인한 게임 소비 증가
- (국내) 전체 시장은 성장 전망, PC 게임 시장은 정체 또는 소폭 감소 전망
  - PC게임은 모바일 플랫폼에 비해 접근성이 떨어져, 신작 출시가 줄어들고 있는 실정
- (소셜카지노 게임산업) 모바일 플랫폼이 시장 성장을 견인할 것으로 전망

## ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

E

(환경경영)

- 동사의 주요 사업은 환경 부문과 직접적인 관련이 적으며, 환경 또는 에너지 관리 전담 인력을 보유한 것이 확인된 바 없음.
- 동사는 산업 특성상의 한계로 환경 부문에서 활발한 활동을 시행하고 있지 않으나, 내부 관리 방침을 통해 다회용 컵 사용 장려, 분리수거함 비치, 환경교육 시행 등의 환경보전 활동을 진행한 바 있음.

S

(사회책임경영)

- 동사는 매년 1회 이상 전 직원을 대상으로 법정 의무교육을 실시하고 있으나, 최근 별도의 사회공헌활동을 추진한 이력은 확인된 바 없음.
- 동사는 임직원의 근무 만족도 제고를 위해 경조사 지원, 생일 및 명절 선물 지급, 저녁 식대 제공, 임직원 대출 제도 운영, 장기근속자 및 우수사원 포상, 카페테리아 운영 등의 복리후생을 제공하고 있음.
- 동사의 기간제 근로자 고용비율은 5.1%로 동 산업을 영위하는 경쟁업체 대비 고용안정에 기여하고 있음.

G

(기업지배구조)

- 동사는 사외이사를 1인 선임하고 있어 사외이사 선임의 적정성을 갖추고 있으며, 대표이사와의 특수관계나 동사 지분을 보유하지 않은 독립된 상근 감사를 선임하고 있음.
- 동사는 효과적인 내부통제 제도를 운영하고 있으며, 최근 3년간 배당을 수행한 이력이 있음.
- 동사의 최대주주 및 특수관계인 지분율은 21.59%로 경영 안정성은 미흡한 수준.

# I. 기업현황

## 온라인, 모바일 소셜카지노 게임 개발 및 서비스 업체

동사는 게임 개발 및 서비스를 주요 사업으로 영위하고 있으며, 특히 풀팟홀덤 및 풀하우스카지노 등의 소셜카지노 게임을 주력으로 개발하여 매출을 시현하고 있다. 또한 종속회사인 미투젠을 통해 소셜카지노 게임 및 모바일 캐주얼 게임도 개발, 출시하고 있다.

### ■ 기업 개요

동사는 2010년 5월 설립된 중소기업으로, 2016년 10월 코스닥 시장에 상장되었다. 동사는 게임 개발 및 서비스를 주요 사업으로 영위하고 있으며, 종속회사를 통해 온라인 광고 사업도 영위하고 있다. 동사의 연결대상 종속회사는 총 9개로, 그 중 미투젠은 동사가 최대주주로 41.90%의 지분을 보유하고 있는 주요 종속회사로 확인된다.

[표 1] 동사의 연결대상 종속회사

(단위: 억 원)

상호	설립일	주요사업	자산총액
Memoriki Holdings Limited	2011.06.16	비금융지주회사	77.68
Memmoriki Limited	2009.02.16	게임 퍼블리싱	39.26
Memoriki China Limited	2010.02.10	비금융지주회사	-
(주)아이두마케팅	2011.09.03	종합광고대행	8.59
ME2ZEN Limited	2016.09.06	게임 퍼블리싱	1,212.51
Beijing ME2ZEN Technology Co., Ltd	2017.12.29	게임 개발	146.20
Chendu ME2ZEN Games Technology CO., LTD	2020.04.26	게임 개발	10.19
Chengdu Orange Tree Internet Tehchnology Co., Ltd	2017.04.12	게임 퍼블리싱	-
(주)미툰앤노벨	2015.11.30	웹툰/웹소설 플랫폼	36.59

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

사업보고서(2021.12) 기준 동사의 최대주주는 손창욱 대표이사이며, 20.59%의 지분을 보유하고 있는 것으로 확인된다. 동사의 대표이사 손창욱은 2010년 5월 동사를 창업한 후 현재까지 동사의 대표이사로서 경영 전반을 책임지고 관리하고 있으며, 종속회사인 미투젠의 이사회 의장 및 (주)미툰앤노벨의 사내이사도 겸직하고 있는 것으로 확인된다.

[표 2] 동사의 주요 주주(5% 이상 주주)

(단위: 주, %)

구분	주식수	지분율	비고	
5% 이상 주주	손창욱	6,435,963	20.59	대표이사 본인

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

■ 주요 사업 및 매출 구성

동사의 사업부문은 게임 사업, 광고 사업, 콘텐츠 사업으로 나누어지며, 동사 및 연결대상 종속회사가 사업부문별로 담당 업무를 수행하고 있다. 동사는 통합 온라인 소셜 포커 게임인 풀팟포커 및 종합 모바일 소셜카지노 게임인 풀하우스카지노 등을 국내 및 해외에 출시하여 매출을 시현하고 있다. 이외에도 동사는, 종속회사인 미투젠을 통해 Slots-Classic Vegas Casino(이하 클래식 베가스 카지노), 슬리테르, Tripeaks Journey의 온라인 및 모바일 소셜 카지노 게임 및 모바일 캐주얼 게임을 개발, 출시하여 서비스하고 있다.

[표 3] 동사의 사업 부문

사업부문 구분	대상회사	내용
게임 사업	동사	▪ 웹/모바일 게임 개발 및 서비스
	Memoriki Limited	▪ 게임 서비스
	ME2ZEN Limited	▪ 모바일 게임 개발 및 서비스
광고 사업	(주)아이두마케팅	▪ 온라인 광고
콘텐츠 사업	(주)미툰앤노벨	▪ 웹툰 및 웹소설 퍼블리싱

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

[표 4] 동사의 주요제품 라인업

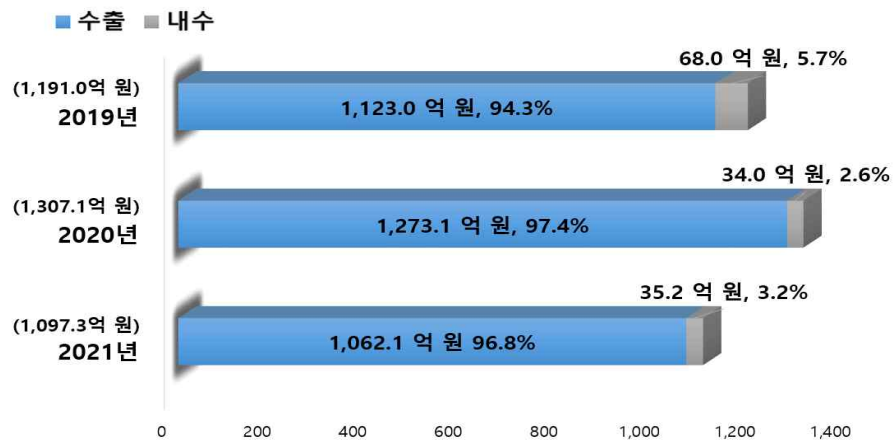
대상회사	게임구분	특징
동사	<p>풀팟홀덤</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 서비스지역: 전 세계 서비스</li> <li>▪ 출시시점: 2010.09 PC 다운로드 버전 론칭/2014.03 해외 모바일 버전 론칭/2016.05 Google Playstore 론칭/2018.02 풀팟홀덤 VR 버전 론칭/2019.09 국내 Apple Appstore 론칭</li> <li>▪ 장르: 온라인, 모바일 소셜카지노 게임</li> <li>▪ 플랫폼: PC, Google Playstore, Apple Appstore, Oculus Market, Google Daydream Market</li> </ul>
	<p>풀하우스카지노</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 서비스지역: 전 세계 서비스</li> <li>▪ 출시시점: 2014.08 론칭/2018.02 풀하우스카지노 VR 버전 론칭</li> <li>▪ 장르: 모바일 소셜카지노 게임</li> <li>▪ 플랫폼: Google Playstore, Apple Appstore, Galaxy Store, Facebook, Oculus Market</li> </ul> <p><b>[전자대부호]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 서비스지역: 중국</li> <li>▪ 출시시점: 2016.11 베타버전 론칭/2017.06 정식 론칭</li> <li>▪ 장르: 모바일 소셜카지노 게임</li> <li>▪ 플랫폼: Tencent, Baidu, 360 등</li> </ul>

미투젠	<b>클래식 베가스 카지노</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>서비스지역: 전 세계</li> <li>출시시점: 2015.06 론칭</li> <li>장르: 온라인 및 모바일 소셜카지노 게임</li> <li>플랫폼: Google Playstore, Apple Appstore, Facebook, Amazon Appstore, Window Appstore</li> </ul>
	<b>솔리테르</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>서비스지역: 전 세계</li> <li>출시시점: 2015.09 론칭</li> <li>장르: 모바일 캐주얼 게임</li> <li>플랫폼: Google Playstore, Apple Appstore</li> </ul>
	<b>Tripeaks Journey</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>서비스지역: 전 세계</li> <li>출시시점: 2018.10 론칭</li> <li>장르: 모바일 캐주얼 게임</li> <li>플랫폼: Google Playstore, Apple Appstore</li> </ul>

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

한편, 사업보고서(2021.12) 기준, 동사의 최근 3개년 매출액은 2019년 1,191.0억 원, 2020년 1,307.1억 원, 2021년 1,097.3억 원으로 확인되며, 매출의 90% 이상이 수출을 통해 발생하고 있는 것으로 나타난다.

[그림 1] 동사의 최근 3개년 매출 구성



\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

### ■ 동사의 ESG 활동



동사는 게임 개발 및 공급을 주요 사업으로 영위하는 업체로, 동사의 주요 사업은 환경(E) 부문과 직접적인 연관이 적으며, 환경 또는 에너지 관리 전담 인력을 보유한 것이 확인된 바 없다. 한편, 동사의 사업은 대기오염물질, 수질오염물질 배출 등과 관련이 없어 산업 특성상의 한계로 환경 부문에서 활발한 활동은 시행하지 못하나, 일상생활 속에서 환경경영의 실천 방법으로 내부 관리 방침을 통해 임직원의 다회용 컵 사용을 장려하고 분리수거함의 비치, 환경교육의 시행 등의 환경보전 활동을 진행한 바 있다.



동사는 사회(S) 부문과 관련하여 안전보건 관리 전담조직 또는 전담 인력을 보유하고 있지는 않은 것으로 확인되며, 최근 지역사회를 위한 별도의 사회공헌활동을 추진한 이력 또한 확인된 바 없다. 한편, 동사는 매년 1회 이상 전 직원을 대상으로 법정 의무교육에 해당하는 인권 교육, 성희롱 예방 교육, 직장 내 괴롭힘 방지 교육을 실시하고 있는 것으로 파악된다. 또한, 동사는 임직원의 근무 만족도 제고를 위해 경조사 지원, 생일 및 명절 선물 지급, 야근 택시비 지원, 저녁 식대 제공, 임직원 대출 제도 운영, 경영성과급 지급, 보육수당 지원, 장기근속자 및 우수사원 포상, 건강검진 지원, 카페테리아 운영, 사내 용품 제공과 같은 복리후생을 제공하여 임직원의 근무 효율성을 제고하는 등 좋은 일자리 확대에 기여하고 있다.

동사의 사업보고서(2021.12)에 따르면, 동사의 기간제 근로자 고용비율은 5.1%로, 동 산업(J58. 출판업) 평균 21.8% 대비 하회하고 있어 동사는 경쟁업체 대비 고용안정에 크게 기여하고 있는 것으로 확인된다. 한편, 동사의 전체 근로자 중 여성 근로자 비중은 35.9%로 동 산업 평균 32.0%를 다소 상회하고 있으나, 남성 대비 여성 근로자의 평균 근속연수 및 급여수준은 각각 43.2%, 49.2%로 동 산업 평균 79.3%, 77.1% 대비 하회하고 있다. 따라서, 동사는 동 산업을 영위하는 경쟁업체 대비 여성 근로자에게 고용기회를 더 제공하고 있으나, 동사에서 근무하는 여성 근로자의 남성 근로자 대비 근속연수와 급여 수준은 산업 평균 대비 낮은 것으로 미루어 보아 동사의 고용평등 기여수준은 다소 미흡한 것으로 파악된다.

동사의 사업보고서(2021.12)에 따르면, 동사의 기간제 근로자 고용비율은 5.1%로, 동 산업(J58. 출판업) 평균 21.8% 대비 하회하고 있어 동사는 경쟁업체 대비 고용안정에 크게 기여하고 있는 것으로 확인된다. 한편, 동사의 전체 근로자 중 여성 근로자 비중은 35.9%로 동 산업 평균 32.0%를 다소 상회하고 있으나, 남성 대비 여성 근로자의 평균 근속연수 및 급여수준은 각각 43.2%, 49.2%로 동 산업 평균 79.3%, 77.1% 대비 하회하고 있다. 따라서, 동사는 동 산업을 영위하는 경쟁업체 대비 여성 근로자에게 고용기회를 더 제공하고 있으나, 동사에서 근무하는 여성 근로자의 남성 근로자 대비 근속연수와 급여 수준은 산업 평균 대비 낮은 것으로 미루어 보아 동사의 고용평등 기여수준은 다소 미흡한 것으로 파악된다.

[표 5] 동사 근로자 성별에 따른 근속연수 및 급여액 (단위: 명, 년, 천 원)

성별	직원 수		평균 근속연수		1인당 연평균 급여액	
	동사	동 산업	동사	동 산업	동사	동 산업
남	25	172,001	3.7	5.8	65,000	53,508
여	14	80,993	1.6	4.6	32,000	41,232
합계	39	252,994	2.9	5.4	53,154	49,578

\*출처: 고용노동부 「2020 고용형태별근로실태조사 보고서」(2021.02), 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성



동사는 지배구조(G)와 관련하여 별도의 윤리 또는 컴플라이언스 전담부서나 담당자 보유 현황이 확인된 바 없다. 한편, 동사의 사업보고서(2021.12)에 의하면, 동사의 이사회 의장은 이사회 소집권자로, 동사는 별도로 이사회 의장을 선임하고 있지 않아 이사회 의장 독립성을 확보하지는 못한 것으로 파악된다. 또한, 동사는 사외이사 1인을 선임하고 있어 사외이사 선임의 적정성을 갖춘 것으로 확인되며, 이사회 내 윤리위원회를 별도로 운영하고 있고, 사외이사 지원조직으로 IR팀을 두고 있다.

동사는 동사의 지분 또는 특수관계를 보유하지 않은 독립된 상근 감사를 선임하고 있으며, 감사 지원조직인 재무회계팀 직원 3인이 감사 지원업무를 제공하고 있다. 한편, 동사는 내부회계 관리제도 등 효과적인 내부통제 제도를 운영하고 있으며, 전자투표제 등의 주주 의결권 행사 지원제도를 시행하고 있는 것으로 확인되고, 최근 3년간 배당을 추진한 실적이 있는 것으로 확인된다. 동사의 최대주주 및 특수관계인 지분율은 21.59%로 경영 안정성은 다소 미흡한 수준으로 파악된다.

이사회		감사		주주	
의장, 대표이사의 분리	X	회계 전문성	X	최대주주 및 특수관계인 지분율	21.59
사내/사외/기타비상무	3/1/0	특수관계인	X	소액주주 지분율	73.68
사외이사 비율	25.00	내부통제 제도	○	3년 이내 배당	○
사외이사 지원조직	○	감사 지원조직	○	의결권 지원제도	○

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성



## II. 시장동향

### 모바일 게임을 중심으로 게임 시장 성장 전망

전 세계적 COVID-19의 확산으로 인해 게임 소비가 크게 늘어나며, 게임산업 시장 규모도 성장할 것으로 전망되고 있다. 특히 게임 이용자들이 모바일 플랫폼을 많이 사용하게 되며, 모바일 게임이 전체 게임 시장의 성장을 견인할 것으로 전망되고 있다.

#### ■ 게임산업

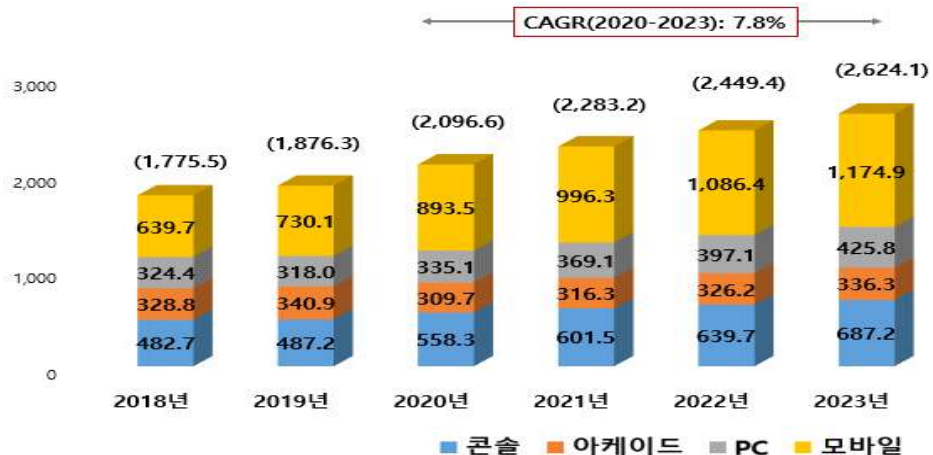
게임산업은 대표적인 엔터테인먼트 산업으로, 게임에서 경제성과 상품성의 가치를 창출하는 산업이며 초기 투자비용 및 가변비용이 상대적으로 적고, 진입 장벽이 높지 않은 특징을 가진다. 또한, 원자재의 가격변동 또는 국제경제의 불안정한 흐름 등에도 큰 영향을 받지 않으며, 언어, 문화 등의 장벽이 낮아 해외 수출시장에서도 경쟁력을 가질 수 있다.

2020년 세계 게임산업은 큰 변화를 겪었는데, 무엇보다도 COVID-19 유행으로 인해 게임 소비가 크게 늘었다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 2021 대한민국 게임백서에 따르면, 게임 이용시간은 COVID-19 이전(일평균 96분)보다 약 34.7%(일평균 129분) 증가하였고, 콘텐츠 소비 공간으로 집이 차지하는 비중이 기존 52%에서 69%로 높아졌다. 한편, 2020년 세계 게임 시장은 크게 성장했지만, 게임 업체들은 COVID-19 영향으로 게임 개발과 마케팅에 어려움을 겪었다. 게임 개발자들의 재택근무 증가로 인해 원격 개발 환경으로 인한 게임 출시 지연, 오프라인 게임쇼 등의 취소로 인한 신작 게임 홍보의 어려움 등 2020년 세계 게임 시장은 기회와 위기를 반복하면서 급격한 변화의 시기를 보낸 것으로 나타난다.

세계 게임 시장은 2020년 2,096.6억 달러 규모에서 연평균 성장률 7.8%로 성장하여 2023년 2,624.1억 달러의 규모를 형성할 것으로 전망되고 있다. 특히 모바일 게임이 연평균 9.6%의 성장률로 성장하여 전체 게임시장의 성장을 견인할 것으로 기대되며 다음으로 PC게임이 연평균 8.3%의 성장을 이어갈 것으로 예상되고 있다.

[그림 2] 세계 게임산업 시장 규모

(단위: 억 달러)



\*출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, NICE디앤비 재구성

한편, 국내 게임 시장 규모는 2020년 18조 8,855억 원으로, 2019년 15조 5,750억 원 대비 21.3% 증가한 것으로 나타났다. 또한, 2023년에는 23조 4,611억 달러의 규모를 형성할 것으로 전망되고 있다. 특히 PC게임의 경우에는 모바일 플랫폼에 비해 접근성이 떨어지고 개발비도 많이 소요되어 신작의 출시가 점차 줄어들고 있는 실정이며, 게임 이용자들이 모바일 플랫폼으로 많이 이동했기 때문에 PC게임 시장은 앞으로도 정체 또는 소폭 감소할 것으로 예상되고 있다.

### ■ 소셜카지노 게임산업

소셜카지노 게임은 페이스북 혹은 트위터 같은 소셜네트워크서비스(SNS)와 카지노 게임이 접목된 형태로, 소셜기능을 바탕으로 한 카지노를 의미한다. 소셜카지노를 이용할 수 있는 플랫폼은 온라인 소셜 플랫폼, 모바일 플랫폼 등이 있으며, 모두 현금 등의 재화에 대한 거래가 없이 시뮬레이션 상에서만 게임이 진행되는 것이 특징이다. 타 게임과 마찬가지로 유료 결제를

[그림 3] 세계 소셜카지노 게임산업 시장 규모



\*출처: Eiler&Krejck Gaming, NICE디앤비 재구성

통해 게임머니를 충전할 수 있지만, 다른 카지노 종류와 달리 환금은 불가능하다.

글로벌 소셜 게임 전문 컨설팅 기업인 Eiler & Krejck Gaming에 따르면, 2020년 소셜카지노 게임시장 규모는 70.0억 달러로, 이후 연평균 성장률 5.1%로 성장하여 2025년에는 약 90.0억 달러의 시장 규모를 형성할 것으로 전망되고 있다. 특히 소셜카지노 게임시장 내 모바일 플랫폼의 비중은 약 86%로 향후에도 모바일 플랫폼이 시장성장을 견인할 것으로 전망되고 있다.

### ■ 경쟁업체 현황

동사의 경쟁업체로는 (주)더블유게임즈, (주)위메이드플레이가 있다. (주)더블유게임즈는 2012년 4월 설립된 업체로, 페이스북, iOS, 구글 플랫폼을 통해 더블유카지노(DoubleU Casino), 더블유빙고(DoubleU Bingo) 등의 모바일 게임을 서비스하고 있다. (주)위메이드플레이는 2010년 2월 설립된 업체로, 위 베어 베어스 더 퍼즐, 슬롯 메이트 등의 게임을 출시하였으며 주로 모바일 게임을 개발, 공급하여 사업을 영위하고 있다.



[표 7] 동사의 주요 경쟁사 현황

기업	개요	특징
[동사]	<ul style="list-style-type: none"> <li>코스닥 상장사</li> <li>설립: 2010.05.26</li> <li>상장: 2016.10.10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2021년 전체 매출: 1,097.3억 원</li> <li>매출액영업이익률: 31.5%</li> <li>매출액순이익률: 23.6%</li> <li>온라인 게임 소프트웨어 개발, 공급</li> <li>출시게임: 폴하우스카지노, 팟팟홀덤</li> </ul>
[㈜더블유게임즈]	<ul style="list-style-type: none"> <li>코스피 상장사</li> <li>설립: 2012.04.27</li> <li>상장: 2019.03.12</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2021년 전체 매출: 6,240.6억 원</li> <li>매출액영업이익률: 30.5%</li> <li>매출액순이익률: 25.0%</li> <li>온라인, 모바일 게임 소프트웨어 개발, 공급</li> <li>출시게임: 더블유카지노, 더블유빙고 등</li> </ul>
[㈜위메이드플레이]	<ul style="list-style-type: none"> <li>코스닥 상장사</li> <li>설립: 2010.02.25</li> <li>상장: 2010.11.10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2021년 전체 매출: 1,057.3억 원</li> <li>매출액영업이익률: 8.0%</li> <li>매출액순이익률: 13.4%</li> <li>모바일 게임 개발, 공급</li> <li>출시게임: 위 베어 베어스 더 퍼즐, 슬롯 메이트 등</li> </ul>

\*출처: 각 사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

## Ⅲ. 기술분석

### 소셜카지노/캐주얼 게임 자체 개발 역량 기반, 서비스 퍼블리싱까지 원스탑 시스템 구축

동사는 게임 기획, 디자인 개발 등 자체 개발 역량을 보유하고 있어, 이를 기반으로 풀팟홀덤, 풀하우스카지노 등의 소셜카지노 및 캐주얼 게임을 개발하고 있으며, 종속회사를 통한 해외 퍼블리싱까지 원스탑 시스템을 구축하고 있다. 또한, 자체 연구개발조직을 운영하며 고품질 게임 개발을 위한 연구개발 투자도 지속하고 있다.

#### ■ 게임 개발부터 퍼블리싱까지 원스탑 시스템 구축

동사는 게임 기획, 디자인, 게임 엔진 개발 등 게임 제작을 위한 자체 기술력을 보유하고 있어, 이를 기반으로 풀팟홀덤 및 풀하우스카지노를 개발, 론칭하며 게임 시장에서의 영향력을 확대하고 있다. 한편, 동사는 2012년 12월 홍콩, 대만, 싱가포르 말레이시아 등에서 온라인 및 모바일 게임 퍼블리싱 사업을 영위하고 있는 Memoriki Holdings Limited의 지분 전량을 인수하여, 개발뿐만 아니라 퍼블리싱 사업을 모두 영위하고 있다. 동사는 동사가 개발한 게임의 국내 시장 퍼블리싱은 직접 수행하고 있으며, 해외 제공 서비스는 Memoriki Holdings Limited를 통해 퍼블리싱하고 있다. 또한, 종속회사인 미투젠이 서비스하고 있는 게임은 모두 미투젠이 자체 개발 및 퍼블리싱 하고 있는 등 온라인 및 모바일 게임 개발 역량을 기반으로, 글로벌 M&A를 통한 퍼블리싱까지 게임 서비스 제공을 위한 원스탑 시스템을 구축하였다.

[그림 4] 동사의 핵심역량



\*출처: 동사 IR자료(2021.12)

#### ■ 소셜카지노 게임을 마인드 스포츠 영역으로 확대

동사가 2010년 9월 첫 론칭한 풀팟홀덤은 포커 종목의 한 종류인 텍사스 홀덤(Texas hold them(hold' em))을 온라인과 모바일로 구현한 게임으로, 타사의 게임과 달리 토너먼트 방식을 추가하여 단순한 카드 게임을 넘어서 지성을 겨루는 마인드 스포츠로써의 새로운 게임 영역을 개척한 것이 특징이다. 글로벌 유저들간의 토너먼트 대결 시스템을 구축하여 유저들에게

두뇌싸움과 심리전의 게임 환경을 제공하고 있으며, 이를 통해 유저들이 실제 게임 대회에 참가한 것 같은 간접 경험을 제공함으로써 흥미와 지속가능성을 높이고 있다. 풀팟홀덤은 현재 국내외에 PC 및 모바일 버전이 출시되어 있으며, 해외 시장 공략을 위해 2014년 10월 텍사스홀덤과 유사한 게임인 오마하 홀덤(Omaha hold'em)을 개발하였고, 2015년 2월에 오픈페이스차이니즈포커(Open-face chinese poker)도 개발하였다. 또한, 2018년 2월에는 Oculus(VR 하드웨어 업체)와 Google daydream market을 통해 풀팟홀덤의 VR 버전인 Texas Holdem Poker VR을 서비스하고 있다.

[그림 5] 동사의 풀팟홀덤 게임



\*출처: 동사 IR자료(2021.12), NICE디앤비 재구성

### ■ 모바일 기반의 소셜카지노 게임 및 캐주얼 게임 개발

동사가 2014년 8월 론칭 후 해외 시장에 서비스하고 있는 풀하우스카지노는 모바일 기반의 종합 소셜카지노 게임으로, 슬롯게임과 소셜블랙잭, 소셜바카라, 소셜룰렛, 소셜빙고 등 테이블 게임을 비롯하여 120여 개의 다양한 게임을 제공하고 있다. 풀하우스카지노는 단순히 카지노 게임을 즐기는 것을 넘어서, 나의 랭킹 확인, 친구에게 자랑, 초대, 방문할 수 있는 소셜시스템을 통해 유저들에게 다방면의 몰입 요소를 제공하는 것이 특징이다. 이외에도 종속회사인 미투젠이 2015년 6월 소셜카지노 게임인 클래식 베가스 카지노를 정식 론칭하여 북미 시장을 중심으로 서비스하고 있으며, 2015년 9월 2018년 10월에는 솔리테르, Tripeaks Journey도 개발하며 캐주얼 게임으로도 사업 영역을 확장하였다.

[그림 6] 동사의 소셜카지노 게임 및 캐주얼 게임



\*출처: 동사 IR자료(2021.12), NICE디앤비 재구성

## ■ 고품질의 게임 개발을 위한 연구개발 지속

동사는 사업보고서(2021.12) 기준 자체적으로 연구개발활동을 전담하는 연구소를 운영하고 있으며, 연구소를 통해 온라인과 모바일 게임 개발 및 기획 디자인 등 관련 제반 기술에 대한 연구를 진행하고 있다. 동사는 연구소를 통해 wasm.js를 활용하는 HTML5에 적합한 게임 제작 기술, 효율적인 게임 운영을 위한 운영관리 시스템, 다양한 플랫폼에서의 지원이 가능하도록 unity를 이용한 기존 소스 확장에 대한 연구 등을 진행하여 기술을 개발하였고, 이를 동사의 게임에 적용하고 있다.

한편, 사업보고서(2021.12) 기준 동사의 연구개발비용은 2019년 6.5억 원, 2020년 7.1억 원, 2021년 7.3억 원으로 점차 증가하는 추세를 보이고있는 등 동사는 고품질 게임 개발을 위한 투자를 지속하고 있는 것으로 확인된다.

[표 8] 동사의 연구개발 실적

보유기술	개발정보	적용 게임
차세대 웹 표준 HTML5	<ul style="list-style-type: none"> <li>차세대 웹 표준인 HTML5를 이용한 웹게임의 성능 향상</li> <li>2015년부터 개발하여, 2016년 2분기 웹 게임에 적용</li> </ul>	풀하우스카지노/ 풀팟홀덤
TCP/API 가속화 기술도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>빠른 서버 반응을 구현하기 위하여 TCP/API 가속화 기술 도입</li> </ul>	풀하우스카지노/ 풀팟홀덤
스마트 케어 시스템 최적화	<ul style="list-style-type: none"> <li>유저가 게임을 지속적으로 즐기고 흥미를 느낄 수 있도록 상황에 따른 다양한 케어 시스템 적용</li> </ul>	풀하우스카지노
Unity를 이용한 멀티플랫폼 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unity를 이용해 하나의 소스로 Android, IOS, Web player를 이용한 페이스북 웹 게임을 서비스</li> <li>스마트티비, Amazon 킨들파이어 window phone 버전 서비스 예정</li> </ul>	풀하우스카지노/ 풀팟홀덤
운영관리 시스템	<ul style="list-style-type: none"> <li>이용자가 게임을 즐기면서 하는 활동을 모니터링 할 수 있는 관리자 페이지</li> <li>데이터를 기반으로 각종 이벤트와 게임 최적화 작업 가능</li> </ul>	풀하우스카지노/ 풀팟홀덤
다양한 플랫폼 지원 가능	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unity를 이용해 기존 소스를 확장하여 다양한 플랫폼에 서비스가 가능하도록 구현</li> </ul>	풀하우스카지노
Game server 접속 relay 서버 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>보안 강화</li> <li>서비스중인 수십개의 게임 서버에 접속하는 통로를 단일화 하기 위한 중계 서버 개발</li> </ul>	풀하우스카지노
HTML5 게임 제작 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>wasn.js를 활용하는 HTML5 게임 제작 기술 개발</li> </ul>	풀하우스카지노
Bundle 관리 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unity의 bundle 관리 기술의 편의성 증대 및 기능 확장을 위한 기술 개발</li> </ul>	풀하우스카지노
Service broker 기능을 활용한 데이터 수집 및 처리 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>MS SQL server의 service broker 기능을 활용하여 사용자 게임 데이터 수집 및 처리</li> </ul>	풀하우스카지노
모바일 게임의 on/offline play 연속성 유지 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>모바일 게임이 on/offline이 되더라도 사용자 play경험에 문제가 없도록 연속성을 유지하는 클라이언트/서버 기술 개발</li> </ul>	풀하우스카지노

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

■ SWOT 분석

[그림 7] SWOT 분석



## IV. 재무분석

### 가상현실 카지노 게임 실현 등을 통한 새로운 수익 창출 전망

동사는 주력사업인 소셜카지노 게임 서비스 제공 및 M&A를 통한 시장 확대 등을 바탕으로 최근 3개년간 1,000억 원대의 매출 외형을 유지하였으며, 향후 메타버스, NFT 등의 기술을 적용하여 신규 수익 창출을 계획 중이다.

#### ■ 소셜 카지노 게임 주력의 온라인 및 모바일 기업

동사는 온라인·모바일 게임 개발 및 서비스를 주요 사업으로 영위하고 있으며, 아시아를 중심으로 한 소셜카지노 게임 업체이다. 2021년 연결 기준, 동사는 게임 개발 및 서비스 관련 사업을 주력으로 수행하고 있는 가운데, 종속회사인 (주)아이두마케팅[지분 보유: 84.0%]을 통해 광고 사업을, 게임사업 부문 내 종속회사인 미투젠[지분 보유: 44.3%]가 지분의 70%를 소유한 (주)미툰앤노벨을 통해 콘텐츠 사업을 영위하고 있다. 동사는 주요 제품 라인업으로 풀팟홀덤, 풀하우스카지노 그리고 중국 버전인 전자대부호 모바일 버전 등을 차례로 출시하였고, 종속회사인 미투젠이 보유한 라인업은 클래식 베가스 카지노, 솔리테르, Tripeaks Journey 등으로 다양한 소셜카지노 게임을 제공하고 있다.

동사는 온라인 및 모바일 게임 개발 경험을 통해 사업영역을 넓히고, 전략적인 글로벌 기업 인수를 통해 온라인 및 모바일 게임산업 등 글로벌 게임 종합 기업으로서의 영역을 확장하고 있다. 이러한 일환으로 2012년 12월 홍콩, 대만, 싱가포르, 말레이시아 등에서 온라인 및 모바일 게임 퍼블리싱 사업을 영위하고 있는 Memoriki Holdings Limited의 지분 전량을 인수했고, 2017년 11월에는 북미와 유럽 시장의 경쟁력 강화 및 동사와의 시너지 극대화를 위하여 미투젠(구 Lucky Zen Limited)을 인수하였다. 또한, 미투젠을 통해 (주)미툰앤노벨 [웹툰 및 웹소설 플랫폼], (주)조프소프트[게임 소프트웨어 개발 및 공급업], (주)미버스랩스 [컴퓨터 및 통신기기를 이용한 정보통신서비스업] 등 활발한 M&A를 진행 중이며, 향후에도 꾸준한 개발 역량과 M&A를 통해 시장 확대를 도모 중이다.

한편, 국내 서비스는 동사에서 직접 판매조직 운영 및 퍼블리싱을, 해외 제공 서비스는 Memoriki Limited와 미투젠에서 운영하는 가운데, 연결 기준, 최근 3개년간 수출을 통한 매출 비중은 2019년 94.3%, 2020년 97.4%, 2021년 96.8%으로 90%를 상회하는 수준을 지속하였다.



■ 2021년 매출 외형 성장세 일단락

동사는 2019년 폴팻홀덤, 폴하우스카지노, 클래식 베가스 카지노, 솔리테르 등 기존 서비스 게임의 견고한 성장을 기반으로, 2018년 10월 론칭된 Tripeaks Journey 및 2019년 11월 론칭된 Tripeaks Farm Adventure 등 신규 캐주얼 게임 부문의 높은 성장에 힘입어 2019년 1,191억 원[+20.6% YoY], 2020년 1,307억 원[+9.7% YoY]

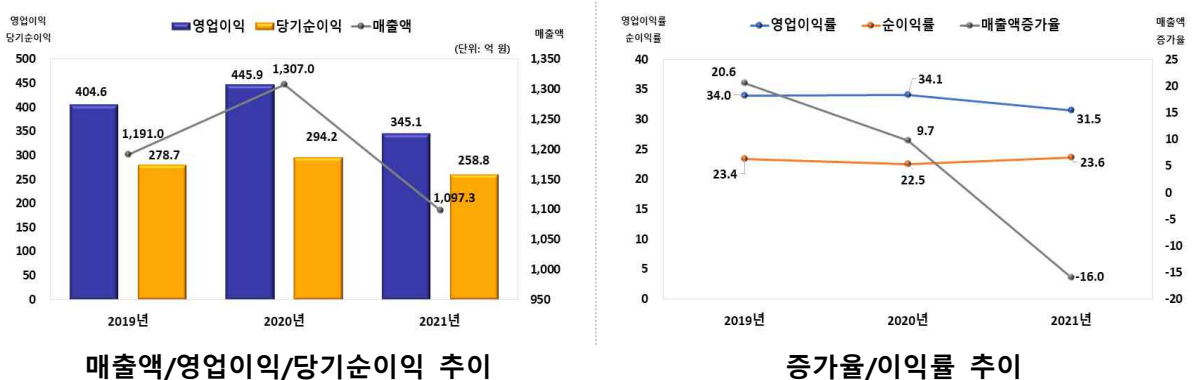
의 매출액을 시현하며 성장세를 나타냈다. 그러나, 이후 동사의 주력 장르인 소셜카지노 게임 시장 약세 및 신작 부재 등의 현상에 기인하여 2021년 매출액은 1,097.3억 원[-16.0% YoY]으로 성장세를 이어가지 못했다.

■ 최근 3개년간 영업이익률 30%대, 순이익률 20%대의 우수한 수익성 견지

동사가 영위하는 게임산업에서 가장 중요한 자원은 인력으로, 게임 제작을 위해서는 대규모 설비투자가 반드시 수반되지는 않으며, 설비투자는 게임 제작을 위한 PC, 서버, 휴대단말기, 게임 엔진 정도로 국한된다. 이러한 산업 특성에 기인하여 동사는 최근 3개년간 30% 내외의 매출원가율[2019년 30.1%, 2020년 28.5%, 2021년 33.0%]을 기록하는 등 높은 수준의 원가경쟁력을 나타냈다. 이에 따라 매출액영업이익률은 2019년 34.0%, 2020년 34.1%, 2021년 31.5%를 기록하였고, 이자비용 등 영업외비용 발생에도 불구하고 동기간 각각 23.4%, 22.5%, 23.6%의 매출액순이익률을 시현하는 등 우수한 수익구조를 견지하였다.

[그림 8] 동사 연간 요약 포괄손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결기준)



\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

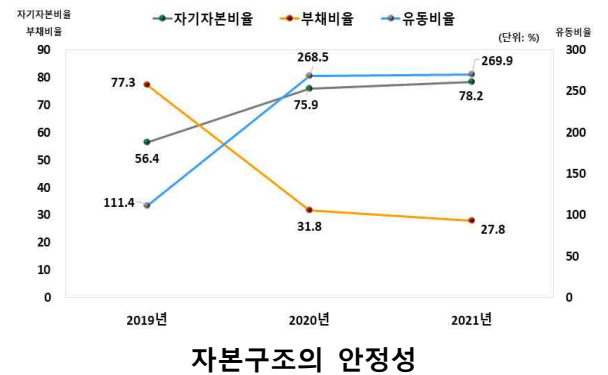
■ 최근 3개년간 재무안정성 개선 추이

동사는 최근 3개년간 20%대의 우수한 수익성을 바탕으로 한 순이익의 내부 유보와 더불어 전반적인 부채 규모의 축소세에 기인하여, 부채비율은 2019년 77.3%, 2020년 31.8%, 2021년 27.8%를 기록하였으며, 동기간 자기자본비율은 각각 56.4%, 75.9%, 78.2%를 기록하며 재무안정성 지표는 개선추이를 나타냈다.

한편, 2021년 유동비율은 269.9%를 나타내며, 전년과 비슷한 수준을 유지한 가운데, 기말 현금/현금성자산 규모는 655.0억 원[2021년 기준, 총자산의 29.2%]로 장·단기차입금[8.4억] 및 전환사채[309.6억 원] 규모를 크게 상회하며, 조기상환청구 등의 단기 지급에도 크게 무리는 없을 수준의 유동성을 보유한 것으로 판단된다.

[그림 9] 동사 연간 요약 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결기준)



\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

[표 9] 동사 연간 요약 재무제표

(단위: 억 원, K-IFRS 연결기준)

항목	2019년	2020년	2021년
매출액	1,191.0	1,307.0	1,097.3
매출액증가율(%)	20.6	9.7	-16.0
영업이익	404.6	445.9	345.1
영업이익률(%)	34.0	34.1	31.5
순이익	278.7	294.2	258.8
순이익률(%)	23.4	22.5	23.6
부채총계	763.6	525.6	487.9
자본총계	987.6	1,651.4	1,754.1
총자산	1,751.2	2,177.0	2,242.0
유동비율(%)	111.4	268.5	269.9
부채비율(%)	77.3	31.8	27.8
자기자본비율(%)	56.4	75.9	78.2
영업현금흐름	477.3	321.1	305.5
투자현금흐름	4.8	-16.0	-410.1
재무현금흐름	-270.3	138.4	-244.2
기말 현금	553.5	933.0	655.0

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12)

## V. 주요 변동사항 및 향후 전망

### 전략적 M&A를 통한 사업영역 확대, 블록체인 메타버스 플랫폼 기반 신성장동력 확보

동사는 전략적 M&A를 통해 게임 포트폴리오를 다각화하고, 문화콘텐츠 제작 및 플랫폼 사업을 시작하는 등 사업영역을 확대하고 있다. 또한, 중장기 성장동력 확보를 위하여 종속회사를 통해 개발한 블록체인 메타버스 플랫폼을 기반으로 P2E, NFT 게임 등을 개발하고 있다.

#### ■ 전략적 M&A를 통해 시장 내 영향력 확대 및 사업영역 확대

동사는 주요 종속회사인 미투젠을 통해 글로벌 전략적 기업 인수를 진행하여, 게임 산업 내 영향력을 확대하고 사업 다각화를 위한 시도를 하고 있다.

[그림 10] 동사의 M&A 기업 및 지분율



\*출처: 동사 IR자료(2021), NICE디앤비 재구성

#### ▶ (주)미툰앤노벨을 통한 문화콘텐츠 제작 및 플랫폼 사업 본격화

동사는 2021년 11월, 웹툰·웹소설 콘텐츠 플랫폼 기업인 (주)미툰앤노벨의 지분 70%를 취득하고, 12월, 오픈형 웹소설 플랫폼인 미노벨을 정식 오픈하며 문화콘텐츠 제작 및 플랫폼 사업을 가속화하였다. 미노벨은 2021년 6월 베타 오픈 서비스 이후 유저 편의성을 높여 간편 가입과 선호 작품 결정, 스마트뷰어, 이어보기 등 시스템 업그레이드를 완료하였으며, 게임 서비스에서 볼 수 있는 레벨업 시스템, 월 미션 시스템, 뽑기권 등을 통해 타 웹소설 플랫폼과는 차별화된 부가적인 시스템을 도입한 것이 특징이다. 동사는 미노벨을 통해 확보한 작품들 중 우수한 작품들은 (주)미툰앤노벨의 웹툰 플랫폼인 미툰을 이용하여 웹툰으로 직접 제작하고, 향후 OTT용 웹드라마 및 영화 제작도 계획하고 있다. 또한 웹툰 및 웹소설 IP를 이용한 게임 제작, 동사의 메타버스 플랫폼인 미버스를 활용할 수 있는 코인 시스템과 연동하여 콘텐츠 이용료 결제, 저작권 보호, 작가 보상 등도 계획하고 있다.

### ▶ (주)조프소프트를 통한 게임 포트폴리오 다각화

동사는 PC게임 개발 역량을 강화하고 게임 포트폴리오 다각화를 위하여 2022년 1월 액션 RPG 게임과 전략 TPS 게임을 주력으로 개발하고 서비스하는 기업인 (주)조프소프트의 지분 51%를 인수하였다.

(주)조프소프트는 자체 개발한 모바일 게임 가디언즈 오디세이를 싱가포르를 포함한 7개국에 론칭한 바 있고, 현재는 일본 유명 애니메이션 IP를 활용한 수집형 액션 RPG 게임을 개발 중이다. 또한 언리얼 엔진(3D 제작 플랫폼)으로 자체 개발한 TPS 장르의 신작 리프트 스위퍼(Rift Sweepers)도 2022년 상반기 얼리엑세스(Early Access) 출시를 준비하고 있다. 동사는 (주)조프소프트의 검증된 게임 개발력과 게임 IP를 확보해 게임 포트폴리오를 확장하고, 향후 미버스와 연동해 글로벌 P2E 게임 시장으로도 사업 영역을 확대할 계획인 것으로 확인된다.

### ▶ (주)미버스랩스를 통한 메타버스 플랫폼 사업 출범

동사는 2022년 2월, 주요 종속회사인 미투젠을 통해 블록체인 전문기업 (주)미버스랩스의 지분 51%를 인수하고, 미버스(Meverse) 메인넷 2.0을 론칭하며 블록체인 메타버스 플랫폼 사업을 시작하였다.

미버스(Me+Verse)는 나(Me)와 메타버스(Metaverse)를 연결해주는 매개체이자 하나의 거대한 블록체인 메타버스 플랫폼을 의미한다. 동사는 미버스 2.0을 통해 초당 평균 9,000건의 거래를 처리하는 초고속 TPS(Transaction Per Second) 환경과 저렴한 거래 수수료 체계, 디앱(DApp) 온보딩이 손쉽게 가능한 맞춤형 멀티체인 구조를 선보이고 있으며, 자체 연결 가능한 크로스체인 기술인 게이트웨이(Gateway)를 통해 이더리움, 바이낸스 스마트 체인, 폴리곤, 클레이튼 등 다양한 네트워크와의 연동을 완료하여 플랫폼 생태계 확장을 추진하고 있다. 이와 관련하여 2022년 5월, (주)미버스랩스는 자체 탈중앙화 거래소인 미버스 텍스(MEVerse DEX)를 출시하였으며, 미버스 텍스를 통해 미버스 메인넷 기반 가상 자산 간의 거래를 지원하고, 풀에 유동성을 공급하거나 가상 자산을 예치해 보상을 받을 수 있도록 서비스를 확장하고 있다.

## ■ 메타버스 기반의 P2E 게임 및 NFT 게임 출시

### ▶ 블록체인 메타버스 플랫폼을 연동한 P2E 게임 출시 예정

P2E 게임은, 게임을 하면서 현금성 수익을 창출할 수 있는 형태의 게임으로, 국내의 경우에는 P2E 모델이 규제로 막혀있어 동사는 미국을 우선으로 P2E 모델 적용 적법성 검토를 마친 상태이다. 이에 기존 주력 캐주얼 게임인 포켓 배틀스와 솔리테르를 기반으로 2022년 상반기 내 포켓 배틀스 P2E 게임인 포켓 배틀스 NFT War와 솔리테르 P2E 게임인 Solitaire Zillonaire를 출시한 뒤, 리프트 스위퍼 등 동사의 모든 게임 포트폴리오로 확대 적용할 계획이다.

한편, Solitaire Zillonaire는 기존 카드를 나열하는 솔리테르 게임에 토너먼트 방식을 추가하고, 시간 속도 제한에 따라 가장 먼저 완성하는 유저가 승리하게 되는 구성으로, 승리 유저가 보상으로 얻은 재화를 온라인 결제 업체 등을 통해 현금화할 수 있게 할 예정이다.

[그림 11] 동사의 미버스를 연동한 동사의 P2E 게임

**MEVerse**  
The most Optimum Blockchain Metaverse Platform

**MEVerse 블록체인**  
차세대 게임인 5차元宇宙기술을 통해 최고의 퍼포먼스를 구현

기존블록체인기술	MEVerse 블록체인
기존 블록체인 기술의 퍼포먼스적 한계로 실생활 도입 및 대중화 지연	독립 멀티체인구조, PoW방식, 블록 리더자인 구조, 레벤트리
경쟁 플랫폼인 메인넷	메인넷
30~4000TPS	평균 9,000TPS 초고속 TPS구현
메인넷에 여러 노드 보유	독립 멀티체인 구조로 외부 의존도 미미한 비중앙화된 체계
노드 기밀성, 노드 익명성	정부사업 참여, 크머기술 특허 출원 완료
해킹 취약함 문제	DApp 거제 메인체인 제공, 개념으로 무한한 확장성

**P2E Game 1. 포켓배틀스 P2E**  
**포켓 배틀스 NFT War**  
 • 포켓배틀스의 P2E/NFT 글로벌 버전  
 • 미버스 맥스를 통한 Pocket 토렌트 Hero NFT의 거래 환경 구축  
 2022.1H 출시 예정

**P2E Game 2. 솔리테르 P2E**  
**Solitaire Zillonaire**  
 • 솔리테르 P2E 버전 시스템 개발 및 탑재  
 • 현금 결제 서비스 활용한 P2E 버전 게임  
 2022.1H 출시 예정

**P2E Game 3. TPS-RPG P2E**  
**Rift Sweepers P2E (가칭)**  
 • 임팩트 스쿼드 글로벌 정식 론칭 이후 P2E 버전 개발 추진  
 2022.1H 출시 예정

\*출처: 동사 IR자료(2021.12)

▶ **블록체인 메타버스 플랫폼을 활용한 NFT 게임 출시**

동사는 메타버스와 NFT를 결합한 블록체인 기반의 게임 사업을 본격화하고 있다. 이와 관련하여 동사는 2018년 2월 론칭한 동사의 VR Casino에 NFT 기술을 적용하고, 대표 게임인 풀팟홀덤의 글로벌 버전에도 NFT를 적용할 예정이다. 향후 개발할 메타버스 카지노 해외 버전에서는 게임 플레이를 많이 하는 VIP 유저들을 대상으로 카지노 공간을 분양하는 오너십 시스템을 통해 자신만의 카지노 공간을 만들어 꾸미고, 카지노를 직접 운영하며 게임 룰을 설정하는 등 다양한 오브젝트를 활용할 수 있도록 할 계획이다. 또한, 카지노 공간을 NFT화하여 가상화폐로 사고 팔며 수익을 만들 수 있는 P2E 사업 모델도 계획하고 있다. 동사는 풀팟홀덤 글로벌 버전을 발전시켜 각 위닝 핸드에 NFT를 적용한 NFT 홀덤을 론칭할 계획이며, 2022년 상반기를 목표로 준비 중인 본 프로젝트를 통해 NFT 홀덤 게임의 활성화는 물론, NFT 거래 시스템을 통해 신규 수익을 창출할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

[그림 12] 동사의 미버스 메인넷을 활용한 NFT 게임

**NFT Holdem**  
**NFT Holdem NFT FULPOT POKER**  
2022.3D 출시 예정

- ✓ "풀팟홀덤"에 블록체인 NFT 도입 적용
- ✓ 각 위닝 핸드에 NFT를 적용
- ✓ NFT홀덤 활성화와 함께 NFT거래를 통한 신규 수익 창출

**VR Casino NFT**  
2023.1H 출시 예정

- ✓ 카지노 공간을 분양하는 오너십 시스템을 구축, 나만의 카지노에 NFT를 부여 하는 VR메타버스 게임 서비스
- ✓ 카지노 운영 발생 수익을 오너와 공유

**MEVerse Formulator NFT**

NFT 마켓플레이스

NFT 구매하기

\*출처: 동사 IR자료(2021.12)

■ 증권사 투자 의견

작성기관	투자 의견	목표주가	작성일
하나 금융투자	BUY	11,000원	2021. 11. 02
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 2021년 실적은 매출액 1,184억 원(+6.64% YoY), 영업이익 434억 원(+15.4% YoY), 당기순이익 236억 원(+6.8% YoY)을 기록할 것으로 전망</li> <li>■ 2019년 하반기부터 북미 유저층 확대로 플래그쉽 게임의 평균 ARPDAU가 분기별 15% 이상 YoY 성장 중이며, 2021년 4분기 신작 3종 및 2022년 캐주얼 게임 라인업 확대에 따른 MAU의 폭발적인 성장이 기대되고, 고객 특성 별 최적화된 큐레이션 마케팅 시스템을 통해 판매관리비가 지속 감축될 전망</li> <li>■ 메타버스 게임 IP 보유, 실제 VR 게임 론칭 경험, 그리고 게임 플레이의 토큰화까지, 동사는 가장 잘 준비된 소셜카지노 메타버스 기업이라는 점에 주목</li> </ul>		

■ 시장 정보(주가 및 거래량)

[그림 13] 동사 1개년 주가 변동 현황



\*출처: 네이버금융(2022년 5월 06일)