



**스카이문스 테크놀로지**

SKYMOONS TECHNOLOGY, INC.

Investor Relations 2018



## Disclaimer

본 자료는 주주 및 기관투자자들을 대상으로 실시되는 presentation에서의 정보 제공을 목적으로 주식회사 스카이문스테크놀로지(이하 "회사")에 의해 작성되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다. 본 presentation에의 참석은 위와 같은 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며 제한 사항에 대한 위반은 관련 '자본시장과 금융투자업에 관한 법률'에 대한 위반에 해당 될 수 있음을 유념해주시기 바랍니다.

본 자료에 포함된 "예측정보"는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대', '(E)'등과 같은 단어를 포함합니다. 위 "예측정보"는 향후 경영환경의 변화등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 또한, 향후 전망은 presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경 될 수있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다. (과실 및 기타의 경우 포함)

본 문서는 주식의 모집 또는 매출, 매매 및 청약을 위한 권유를 구성하지 아니하며 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.



---

Investor Relations 2018

# CONTENTS

Chapter1. 변화의 핵심, 스카이문스 그룹 / Chapter2. 스카이문스테크놀로지, 게임사업 진입  
Chapter3. 첫번째 게임, 드래곤라자2 / Chapter4. 국내 ICT 사업, 글로벌로 확대 / Appendix

# Prologue I. 스카이문스테크놀로지 출범



기존 서화정보통신의 DNA를 유지하면서 스카이문스 그룹의 역량을 활용하여 신규 콘텐츠 사업으로 확장



회사명	주식회사 스카이문스테크놀로지
대표이사	장 푸
설립일	1990년 02월
사명변경일	2017년 11월
자본금	85억원 (2017년 12월말 기준)
임직원수	39명
사업분야	이동통신용 중계기 사업, 게임소프트웨어 개발 및 공급업
본점소재지	경기도 안양시 동안구 부림로 170번길



국내 ICT사업 영위

스카이문스테크놀로지 설립 이전  
(前, 서화정보통신)



게임 개발 사업 및  
콘텐츠 생산 사업 투자



게임 퍼블리싱 사업 및  
IP사업 투자



국내 ICT 사업의  
사업 다각화



ICT사업 글로벌 확장



신규사업확장

사업영역확대



Chapter 1.

## 변화의 핵심, 스카이문스 그룹

1. 스카이문스 개요
2. 주요 인력 현황
3. 대표 성공 사례 ①,②
4. 다양한 IP 확보

# I. 스카이문스 개요



소프트웨어 개발과 게임 개발 및 문화 콘텐츠 생산의 중심,  
사천성 청두(성도)지역의 리딩 게임사 '스카이문스'



## 2. 주요 인력 현황



### 중국 인터넷·게임 업계의 전문가 집단으로 구성



#### 플랫폼에서 시작된 DNA

대표이사  
**HE Yunpeng Tony**

· 게임 업계 경력 18년

#### 중국 모바일 인터넷 선구자

: 2.0뉴 패러다임 (모바일 게임 서비스 + 연구개발 일체화) 창립

#### 2015년, 모바일 게임 화천골 대성공

: 드라마와 게임이 서로 상호 작용하는 새로운 표준 모델 설정

#### Net Dragon 부회장 역임

: 중국 IT 사상 가장 큰 인수건 (바이두-Net Dragon 19억달러) 주도



#### 스카이문스 콘텐츠 생산 총괄

**Zhang Pu Ricky**

· 연구개발센터 부회장  
· 게임업계 경력 14년  
· 연구개발 관리

CEO	HE Yunpeng Tony
설립일	2014년
업종	게임 사업 및 투자 사업
사업영역	게임 개발 및 공급, 퍼블리싱, 투자 인큐베이팅
임직원수	518명
본사	중국 사천성 성도
경영성과	매출액: 4억3천만위안, 당기순이익: 2억4천만위안 (2016년 기준)

### 3. 대표 성공 사례 ①



2015년, 모바일게임의 새로운 제작 프레임을 만들어낸 "화천골" 모바일의 성공



**화천골**  
자체 개발 게임



- App Store 다운로드 전 세계 6위
- App store 무료차트 1위, 인기차트 2위
- Android 다운로드차트 1위
- 누적매출액 1,640억원, 누적수익 770억원, 총다운로드수 900만명

사전 제작 드라마와 동시에 출시된 모바일 RPG "화천골"

※ 누적매출액 및 누적수익은 환율 위안 171원, 미화 1,081원 적용 금액



### 3. 대표 성공 사례 ②

2017년 SLG'장르를 통한 글로벌 시장 진입, "정상대해전"



**정상대해전**  
자체 개발 게임



- 자회사인 Qingyi wen의 **One-Build 서비스**
- 한국 2018.3월 한국 정식 출시
- 일본, 대만, 북미, 유럽 등 전세계 **200여 지역** 서비스
- App store **한국 인기차트 TOP30**

SLG장르의 글로벌 원빌드(One Build) 개발 능력 및 운영 노하우 확보

# 4. 다양한 IP 확보



다양한 산업과의 크로스오버 & 해외 유명 IP 도입으로 원천 소스 확보 지속



▶ **Entertainment 합작**  
: Paramount 영화사와 합작



▶ **해외 고품질 IP 도입**  
: 전세계 및 중국 모바일게임 IP 라이선스 획득



▶ **다양한 문화 콘텐츠와의 협업**  
: 라이브예능, 애니메이션 등 다양한 장르와 협력



Chapter 2.

## 스카이문스테크놀로지, 게임사업 진입

1. 모바일 게임 시장내 차별화된 전략의 필요성
2. 스카이문스테크놀로지 게임 사업 3대 원칙
3. 한-중간 새로운 협력 모델 개발
4. 개발사 중심의 사업 ①, ②
5. 전문화된 퍼블리싱

# Prologue. 각 사업 부문 전문 인력 구성



평균 경력 15년 이상의 베테랑들로 각 사업 부문의 핵심 인력 강화

대표이사  
**Zhang Pu**



중국 게임사업  
경력 15년 이상

- 現, 스카이문스테크놀로지 대표이사
- 現, 스카이문스 연구개발센터 부회장

CEO  
**한명동**



해외 게임사업  
경력 20년 이상

- 現, 스카이문스테크놀로지 CEO
- 아이덴티티게임즈 부사장
- 산다게임즈 모바일 기술 총괄

본부장  
**김상훈**



해외 게임사업  
경력 15년 이상

- 現, 스카이문스테크놀로지 게임사업본부장
- 4:33 글로벌 사업 실장 / 사업 본부장
- 넷마블 중국 법인 사업, 운영 총괄

부문장  
**유득형**



해외 ICT사업  
경력 20년 이상

- 現, 스카이문스테크놀로지 ICT사업 부문장
- 삼지전자 사업기획 실장
- LG정보통신 무선통신부문 팀장

실장  
**정휘균**



해외 ICT사업  
경력 20년 이상

- 現, 스카이문스테크놀로지 ICT사업 마케팅실장
- Chinacomm(중화통신), Sunnada 기술고문
- 태국, 말레이시아, 중국 등 다수의 해외 네트워크 컨설팅

# I. 모바일 게임 시장내 차별화된 전략의 필요성

게임 퍼블리싱 산업 양극화 진행에 따라 중소형 퍼블리셔만의 차별화된 전략이 필요

## 개발비 상승



높아진 이용자 눈높이와 다양한 요구에 따라  
모바일 대작 게임 개발비 100억원 상회

## 마케팅비 상승



플랫폼 내 상위 노출 순위  
게임에 유저 집중



유명 연예인 등 활용  
TV광고 마케팅

## 대형 퍼블리셔 중심의 산업 재편

netmarble  
Games



3사 매출 합계 6조 5,000억원  
시장 점유율 56% 상회할 것으로 전망

일반적인 퍼블리싱 전략으로는  
시장에서 도태될 확률이 매우 높음



## 2. 스카이문스테크놀로지 게임 사업 3대 원칙

스카이문스테크놀로지만의 차별화 전략을 통해 게임 개발에서 퍼블리싱 사업으로 확장



**"Beyond Publishing Business Company"**

### 3. 한-중간 새로운 협력 모델 개발



국내 개발사 ↔ 중국 개발사 간의 공동 개발 및 IP 라이선스 등 다양한 협력 모델 추진



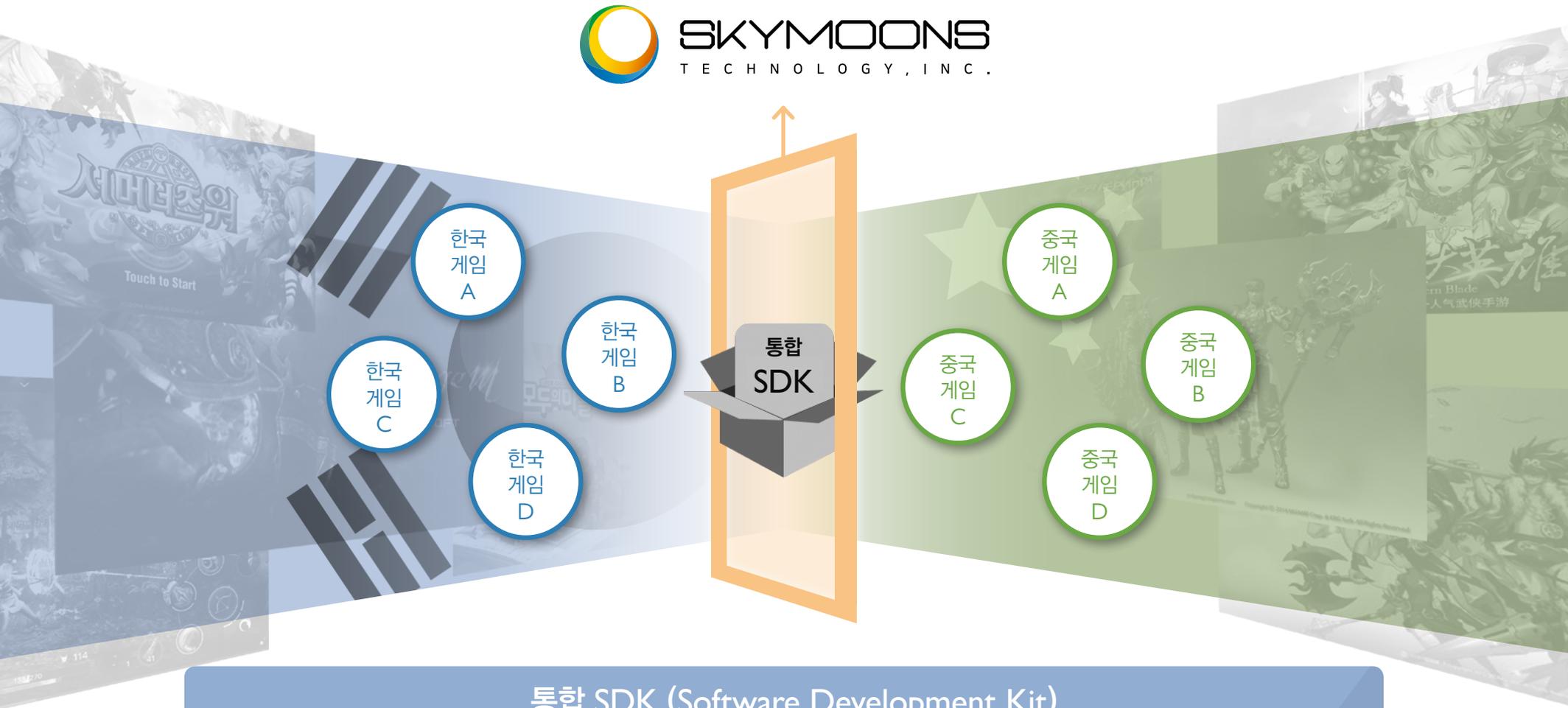
한국 IP를 중국 개발사에 소개 (HTML5, 모바일 게임) 및 개발된 게임 한국 등 지역 판권 확보

아트 역량이 뛰어난 한국 개발사와 중국 개발사간 공동 개발 추진 (개발사에 대한 투자 병행)



## 4. 개발사 중심의 사업 ① 서비스를 위한 다양한 Function 조직 구축 & 인수

중국내 인지도 있는 통합 SDK와의 파트너십 구축, 중국 ↔ 한국 게임 간의 개발 및 서비스 플랫폼 환경 이슈 제거



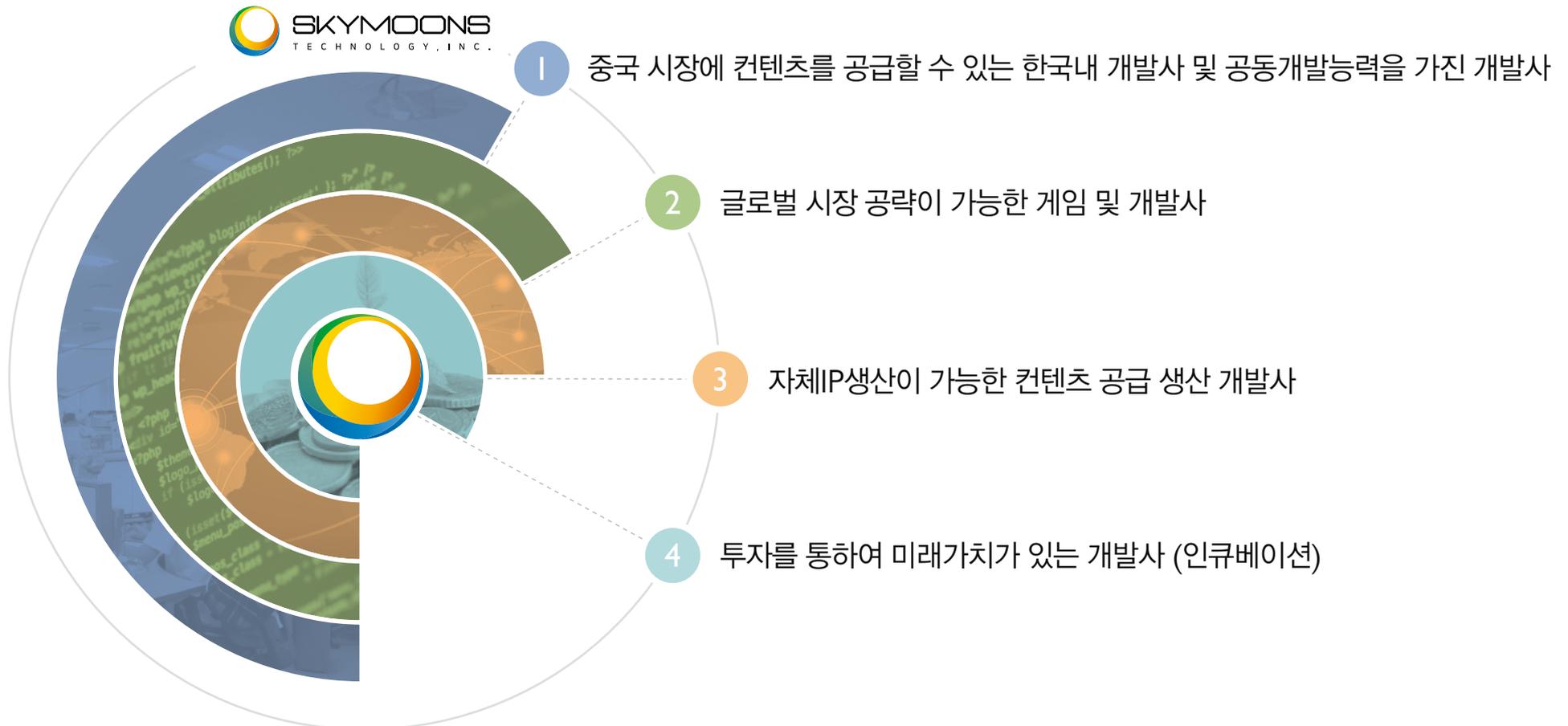
**통합 SDK (Software Development Kit)**  
소프트웨어 개발자가 특정 운영체제용 응용 프로그램을 만들 수 있게 해주는 소수와 도구 패키지



## 4. 개발사 중심의 사업 ② 국내외 우수 게임 개발사 발굴 및 투자

적극적인 개발사 인수 및 투자 추진 → 우선 순위 설정을 통한 투자 전략 수립

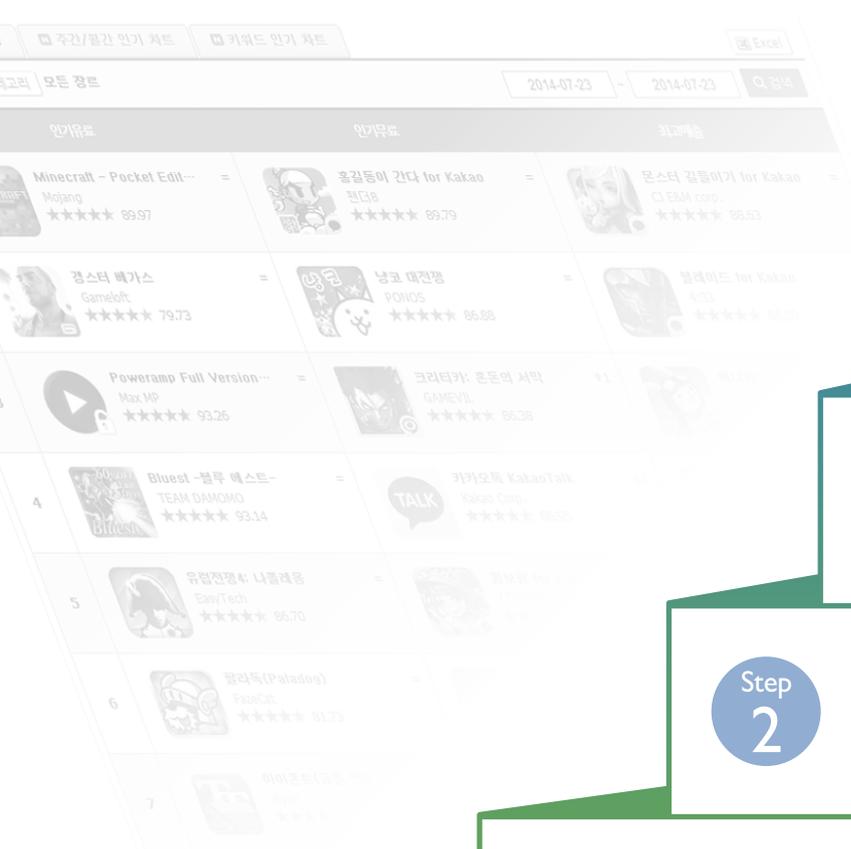
### 투자 추진 우선순위 전략





# 5. 전문화된 퍼블리싱

## 소규모 & 장르 및 게임 성격에 특화된 퍼블리셔 설립 및 전문화



Step 4

**장르 및 특성 전문화**

축적된 노하우와 역량으로 성공확률 제고

Step 3

**소규모 퍼블리셔 유지**

MAX 30명 단위 유지로 비용 Risk 해소 및 퍼블리셔 전문화

Step 2

**기타 전문화된 퍼블리싱**

전략 시뮬레이션, 수집형 RPG 등 특정 장르, 소재 및 시장에 전문화된 퍼블리싱 조직 확충

Step 1

**SKYM Games (가칭)**

MMORG장르 특화 서비스





Chapter 3.

## 첫번째 게임, 드래곤라자2

1. 드래곤라자2 게임 소개
2. 드래곤라자2 향후 스케줄

# I. 드래곤라자2 게임 소개



# I. 드래곤라자2 게임 소개



## DRAGON RAJA II

### 차원의 틈

3개 차원의 유저들이 모여서 호송과 레이드 등 다양한 임무를 수행하는 곳입니다. 차원의 틈에서는 각 진영간의 PK가 가능합니다.

TIP 말을 타면 조금 더 빨리 달릴 수 있습니다.

LOADING (4/46)

79%

전장

135,400 + 2,345,880 + 11,245,900 + ?

브론즈III 254위

1 VS 1  
최강자전

브론즈III 254위

10/10

소환수 VS 소환수  
부대 섬멸전

브론즈III 254위

10/10

실시간 3 VS 3  
황금의 계곡

브론즈III 254위

10/10

실시간 1 VS 1  
아레나 대전

헬카네스 VS 유피넨  
진영전

레이드

?

드라코의 동지

거대한 용의 동지에는 오랜기간 잠들어 있는 전설의 드래곤이 잠자고있다. 악한 마법에 의해 미쳐버린 드래곤은 동지를 탐험하는 모험가들을 물살 시키고 있다.

레이드 입장

악몽의 전당

공포를 이겨내야만 악몽과 증으로 증식 하는 악의 존재를 물리 칠 수 있다. 악몽의 전당에서 치열한 전투가 당신을 기다린다.

일, 월, 수, 금 오픈

크리첸의 해역

먼바다에서 알수없는 공격으로 파괴되는 항선들... 생존자의 마지막 전원으로 마지막 바다에 전실로만 내려온다는 괴상한 체의 정체가 서서히 드러난다.

토, 일 오픈

월드 > 바이세스 동부

월드 > 엘프 섬



차원의 균열



## 2. 드래곤라자2 향후 스케줄

유명 IP 기반 모바일 게임 '드래곤라자2', 그래픽-액션-현지화 능력을 모두 갖춘 성공 기대작



- 자회사 스카이문스아시아게임즈 게임 개발
- 이영도 작가가 집필한 국내 유명 판타지 소설 IP
- 2018년 3분기, '용족혈통으로 중국 선출시 예정'
- 2018년 연내 태국-한국 등 글로벌 출시 확대

2018년

1Q

2Q

3Q

4Q



중국 CBT

중국 CBT 2차

중국 출시



태국 CBT

태국 출시



한국 CBT

한국 출시

Chapter 4.

## 국내 ICT사업, 글로벌로 확대

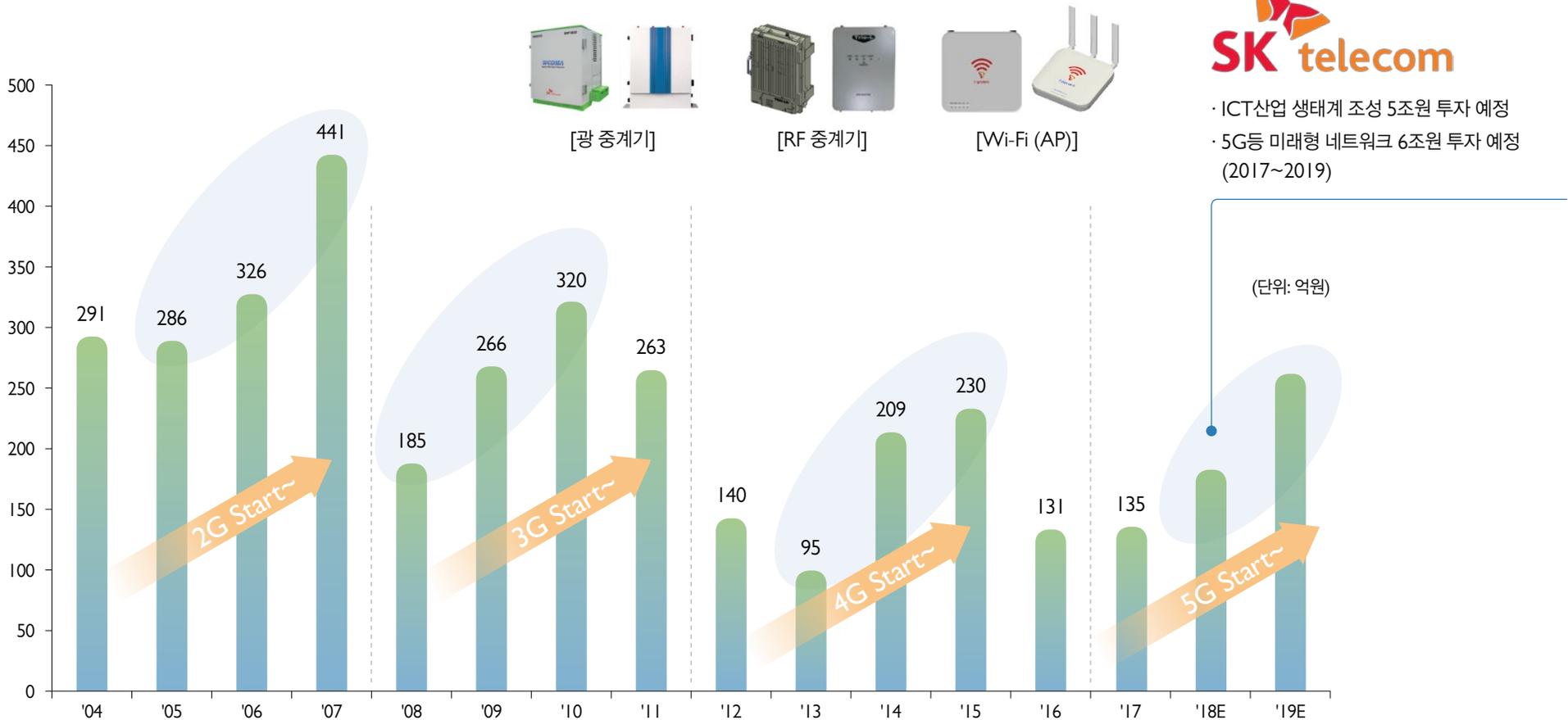
1. 국내 SK텔레콤向 M/S 1위 지속
2. 수익률 개선 및 글로벌 진출
3. 글로벌 시장 확대 전략

# I. 국내 SK텔레콤向 M/S 1위 지속



국내 1위 통신사 SKT향 중계기 제품 공급으로 시장 선도 지속 + 5G 시장 본격 돌입

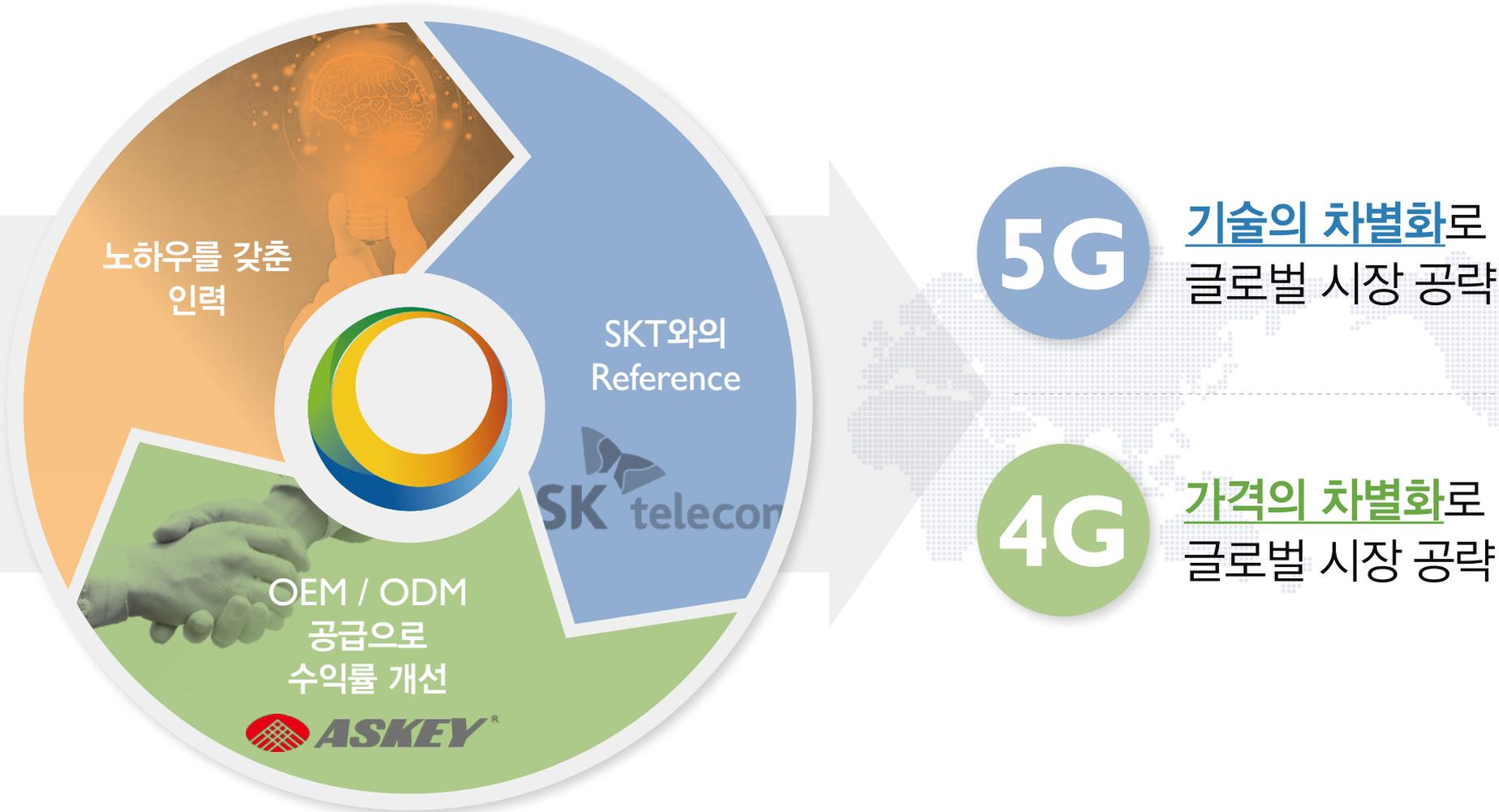
## 스카이문스테크놀로지 ICT사업부 매출 추이



- ICT산업 생태계 조성 5조원 투자 예정
- 5G등 미래형 네트워크 6조원 투자 예정 (2017~2019)

## 2. 수익률 개선 및 글로벌 진출

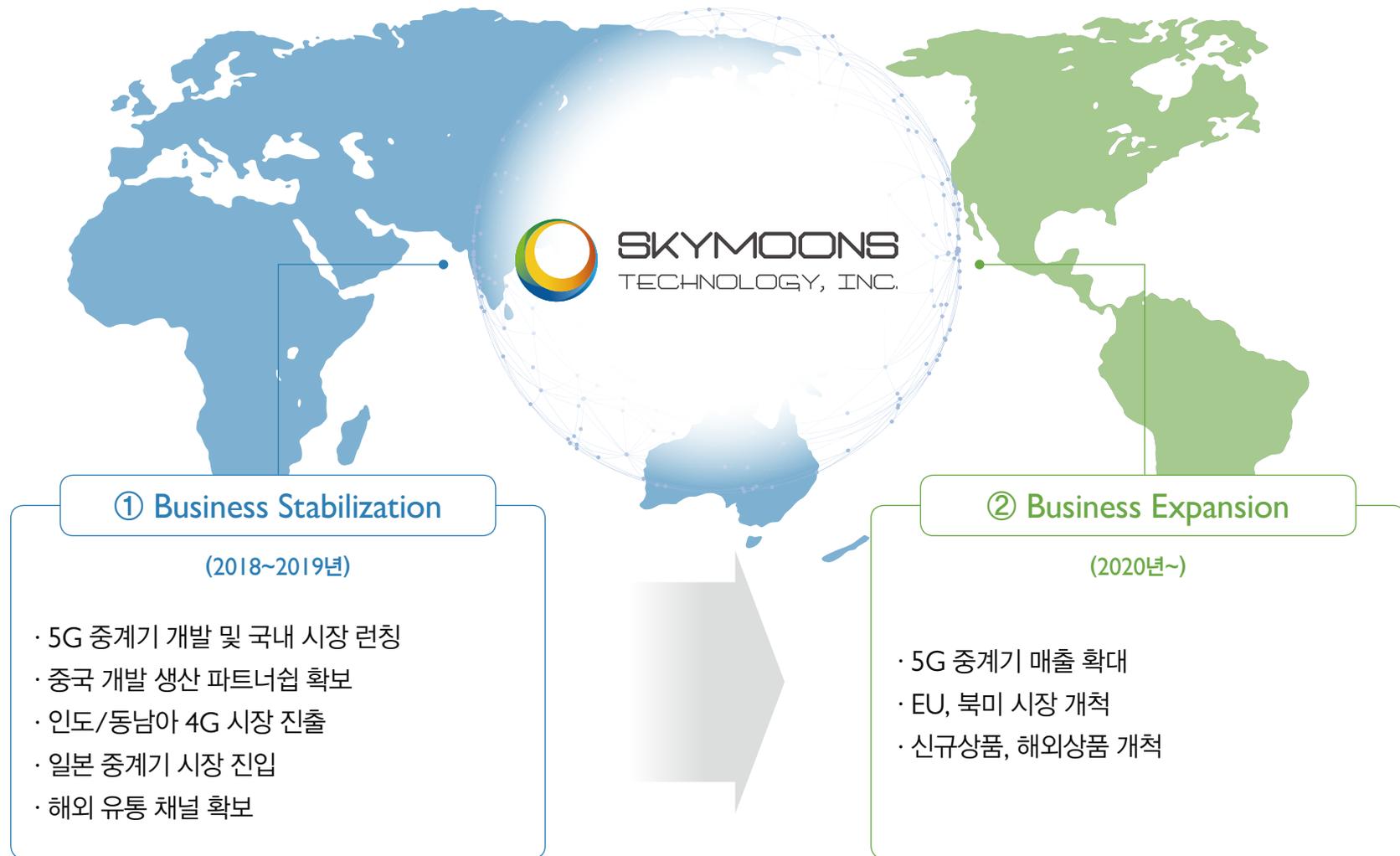
수익률 개선 + 국내 레퍼런스를 통해 해외 시장 본격 진입



### 3. 글로벌 시장 확대 전략



오랜 업력을 바탕으로 한 높은 기술력 + 스카이문스 네트워크 활용으로 ICT사업 본격 매출 확대





# Appendix

## I. 요약 재무제표

# I. 요약 재무제표



## 연결 재무상태표

(단위: 백만원)

구분	2017	2016	2015
유 동 자 산	49,205	14,518	14,834
비 유 동 자 산	13,469	13,974	15,415
<b>자 산 총 계</b>	<b>62,674</b>	<b>28,492</b>	<b>30,249</b>
유 동 부 채	9,590	2,983	2,658
비 유 동 부 채	13,550	3,161	3,267
<b>부 채 총 계</b>	<b>23,140</b>	<b>6,144</b>	<b>5,925</b>
자 본 금	35,401	13,824	13,824
기 타 자 본	(47)	(246)	(358)
이 익 잉 여 금	4,043	8,771	10,858
비 지 배 지 분	138	-	-
<b>자 본 총 계</b>	<b>39,534</b>	<b>22,348</b>	<b>24,325</b>

## 연결 손익계산서

(단위: 백만원)

구분	2017	2016	2015
<b>매 출 액</b>	<b>13,456</b>	<b>13,085</b>	<b>23,017</b>
매 출 원 가	12,824	12,599	21,205
매 출 총 이 익	635	486	1,812
판 매 관 리 비	4,929	2,720	2,154
<b>영 업 이 익</b>	<b>(4,294)</b>	<b>(2,234)</b>	<b>(342)</b>
금 융 수 익	963	446	516
금 융 비 용	1,140	363	61
기타영업외수익	60	431	390
기타영업외비용	2	258	524
법 인 세 차 감 전 순 이 익	(4,758)	(1,977)	(22)
법 인 세 비 용	346	104	(105)
<b>당 기 순 이 익</b>	<b>(4,758)</b>	<b>(2,081)</b>	<b>83</b>

※ K-IFRS 기준