



THUMB AGE CO.,LTD

IR Book 2018



Disclaimer

본 자료는 투자자들을 대상으로 실시되는 presentation에서의 정보 제공을 목적으로
(주)썸에이지(이하 “회사”)에 의해 작성되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다.

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 변화 등에 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 시장 상황과 회사의 경영 방향 등을 고려한 것으로 향후 시장 환경의 변화와 전략 수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

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

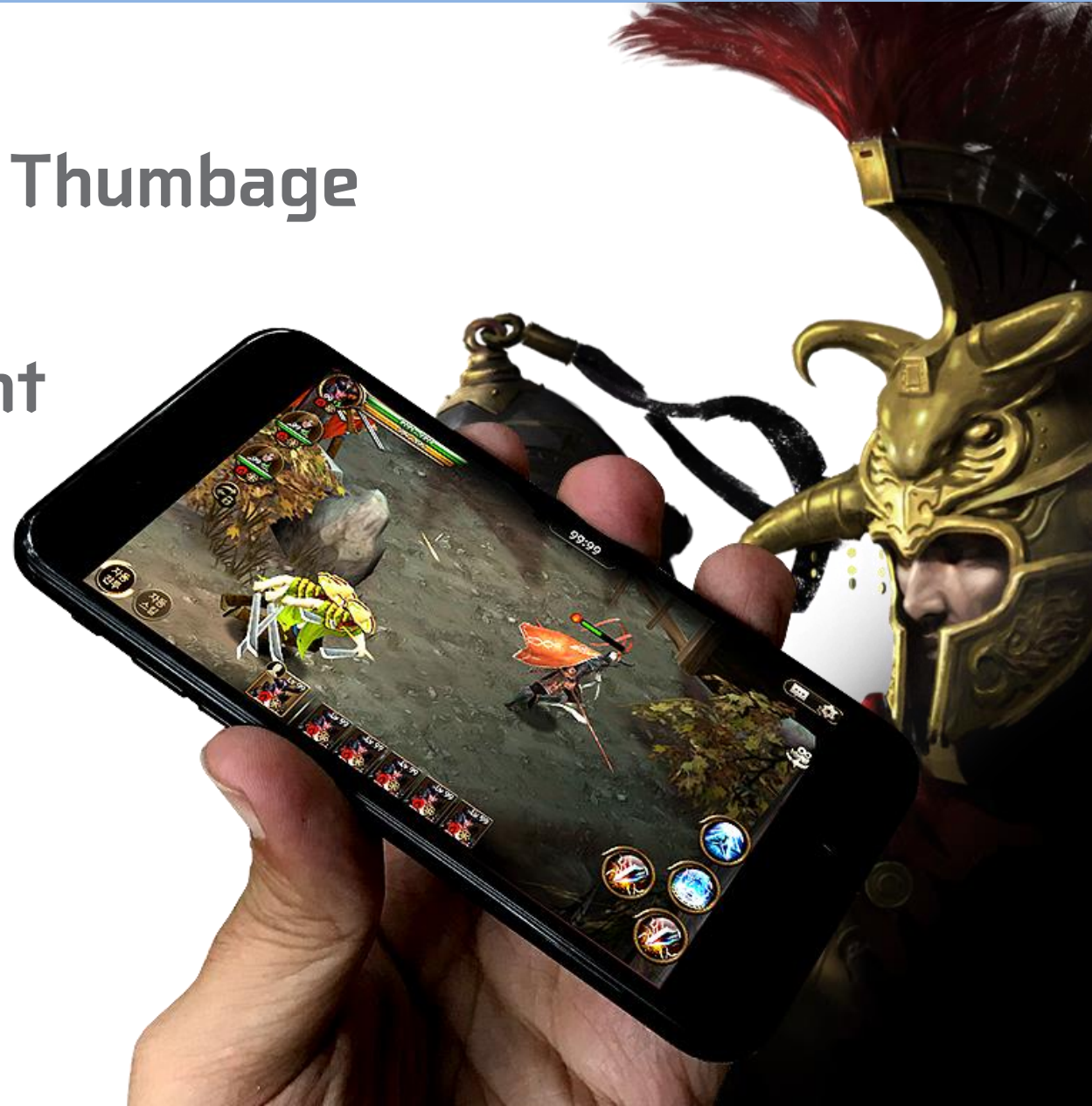
본 문서는 주식의 매매 및 투자를 위한 권유를 구성하지 아니하며 자료의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려 드립니다.

Chapter 1.

What's Different ?- Thumbage

Chapter 2.

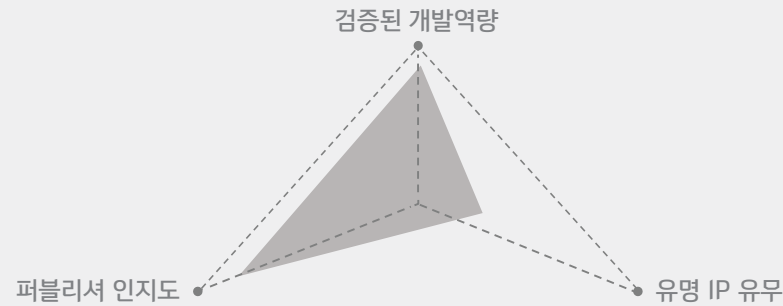
Investment Highlight



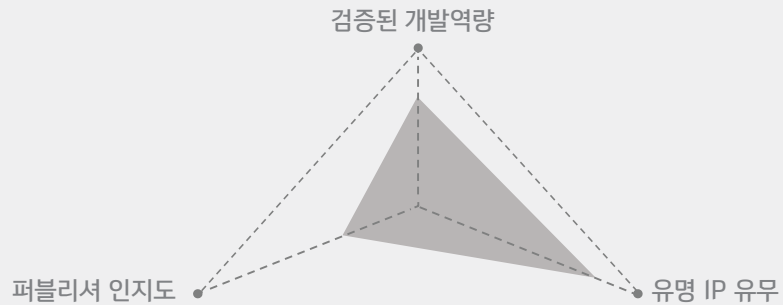
자체 개발 및 서비스 능력, IP 확보에서 TOP RANK를 구축한 기업만이 지속성장

영세 게임 개발사 유형

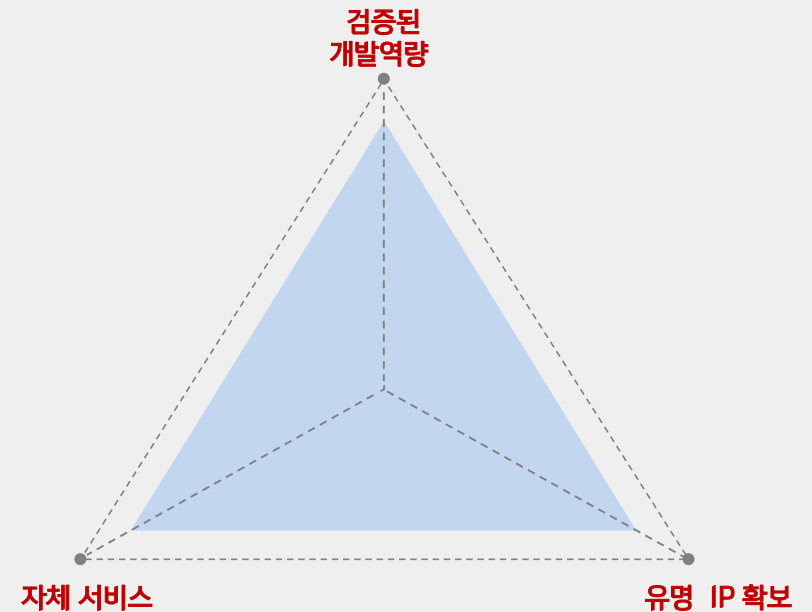
퍼블리셔 의존형



캐릭터 특화형



업계 Top tier 개발사의 공통유형



What's Different ? – Thumbage

- 01 검증된 게임개발 역량
- 02 글로벌 IP holder 들과의 Collaboration
- 03 Business Model Transition



히트작 및 광범위한 개발 레퍼런스 보유

15년 이상 호흡을 맞춰온 Star게임개발 사단



업무경력 : 하나소프트, 넥슨지티, CJ게임랩
 게임개발 : 서든어택(개발총괄) 데카론(개발참여)
 하운즈(개발총괄)

• 개발



최병호 이사
(서버)
 넥슨지티, CJ게임랩
 서버실장

• 개발



김영상 이사
(클라이언트)
 넥슨지티, CJ게임랩
 개발팀장

• 그래픽



방지원 AD
(컨셉, 디자인 총괄)
 넥슨지티, CJ게임랩
 컨셉, 디자인 총괄

다년간의 히트작 레퍼런스



서든어택
 “게임 인기순위 100주 연속 1위”
 (2015 PC방 점유율 2위)

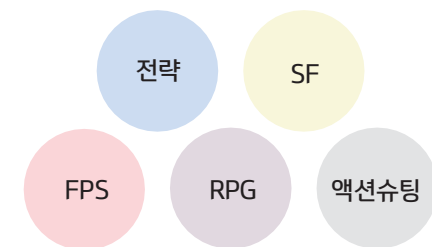


데카론
 “5년 이상 장수게임 국내 2위”
 (동시접속 기준)



하운즈
 “국내 최초 FPS와 RPG 장르 결합”

광범위 장르 개발 레퍼런스

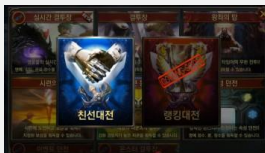


축적된 개발 역량을 집대성한 “영웅 for Kakao” 의 성공

350종 이상의
다양한 영웅 캐릭터



커뮤니티 중심의
확장시스템



유명 연예인
콜라보 마케팅



다양한 콘텐츠



출시 후
최고 매출
순위 2위 진입



kakaogame

카카오게임
대상 수상

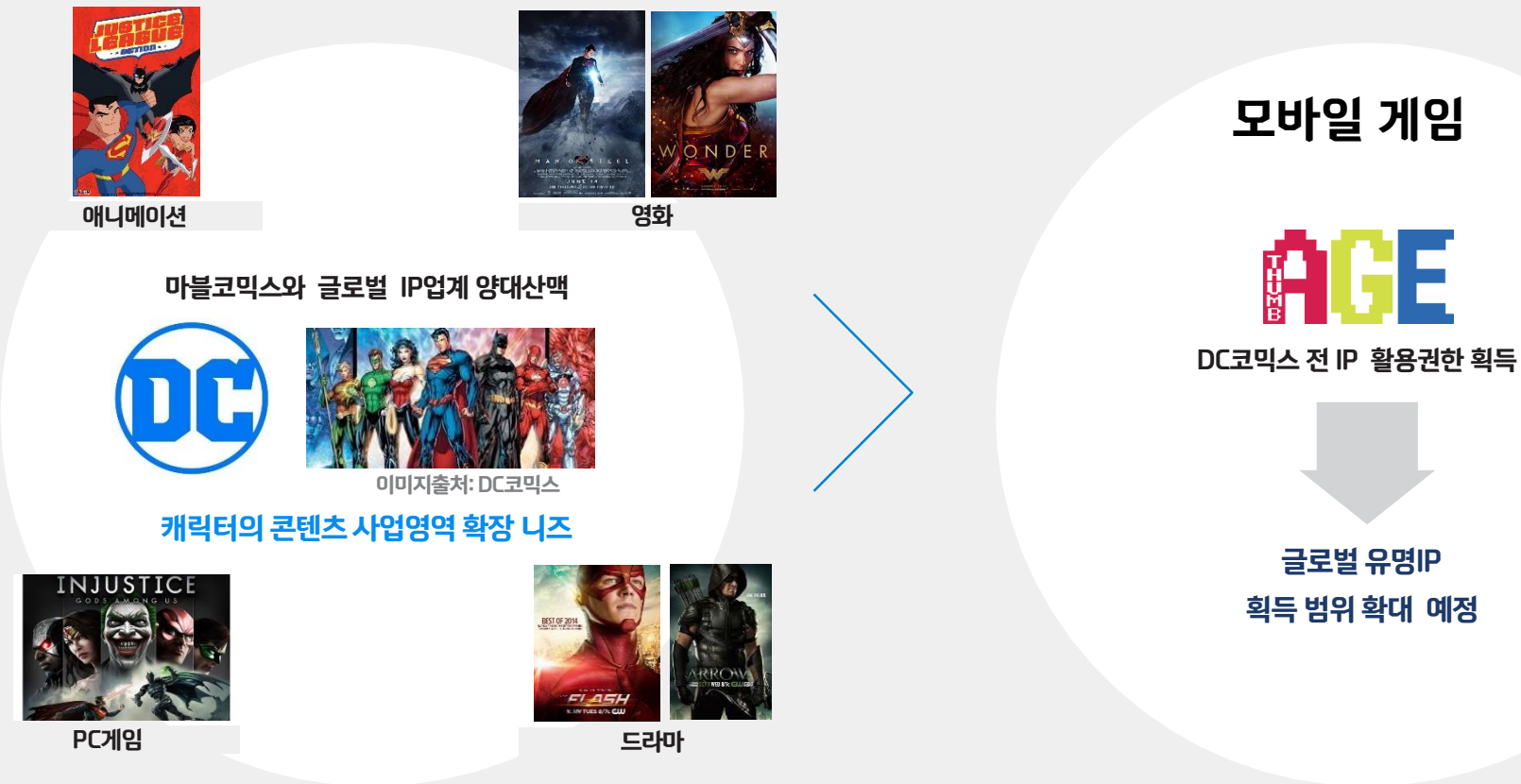
출시 28일만에
매출 100억원*
기록

출시 후 8개월 간
매출 10위권
유지

* 총 매출 기준



글로벌 IP 보유 업체들과의 전략적 협업 확대 예정



*IP 콘텐츠 소유권한은 DC코믹스가 보유

Ghost Busters IP, 차세대 증강현실기술 및 차세대 구글지도의 결합으로 Global 시장 진출



- ✓ '16년 7월 출시 후 90일 만에 매출 6억불 달성
- ✓ 누적 download: 7.5억 다운로드
- ✓ 월 Active 사용자: 65백만명

Source: DMR - Business Statistics | Fun Gadgets

AR Core
Google
Google Maps API



<https://developers.google.com/maps/gaming/>

과거: 퍼블리셔 의존형

향후: 독자 개발 및 서비스

개발에 집중 특화

독자 개발 및 서비스

低 수익share 율

수익성 극대화

국내시장 위주,
카카오 플랫폼

글로벌 (One-build)

IP 미 확보

독자IP와 외부IP
제품 Portfolio 균형

Investment Highlight

- 01 차기 프로젝트를 통한 성장 Potential
- 02 출시 Roadmap



북미,유럽에서 주류 장르인 전략 게임 출시로 점진적인 글로벌 성과 기대

INTERPLANET

전략 시뮬레이션: 승리 목적을 달성하기 위해 자원과 병력을 운용하는 게임들을 총칭하는 장르로 동양권은 역사, 서양권에서 SF전략의 선호도가 높음



중세장르

역사장르

INTERPLANET 플랫폼을 활용한 신규장르게임 개발 가능

북미, 유럽의 장르 선호도

북미, 유럽 내 꾸준한 SF 장르 선호



2013년 출시한 장수게임으로
미, 영, 독 에서 꾸준한 인기



2015년 출시된 후 북미 유럽
등 매출 Top20위권 랭크



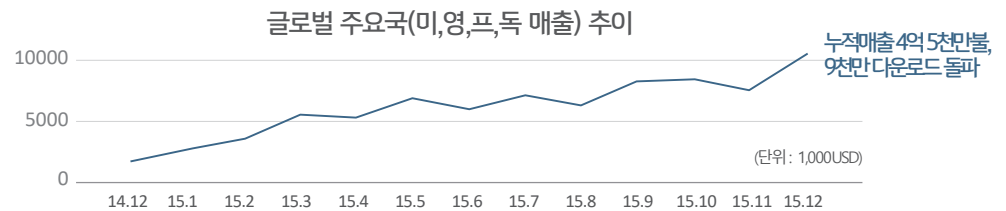
2016년 출시된
유명 IP인 스타트랙 기반 게임

DC 코믹스 IP를 활용하여 전 세계 시장 공략

2014년



Kabam (신규개발작)



2015년



넷마블



출시 후 1년 반 동안 5천만 다운로드 돌파

2018년




(신규개발작)

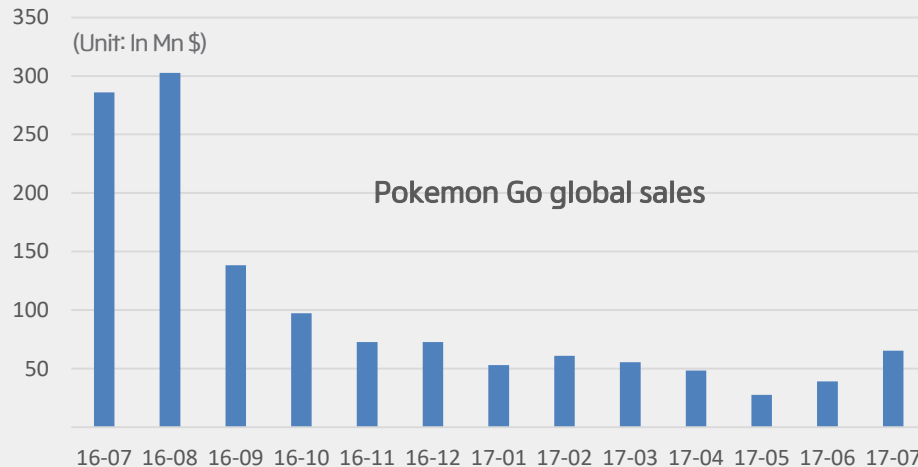
Global IP와 AR기술, LBS의 결합으로 세계 시장 공략

■ 전세계 AR/VR Gaming Software 시장규모 전망

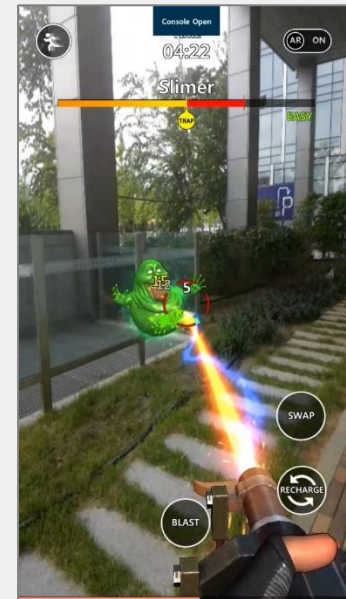
– ‘2025년 116억불 (13조) 규모로 성장 전망 (골드만삭스 전망치)

■ Pokemon Go 글로벌 매출

– 1년 누적 14억불



■ AR 기반 수집의 재미요소 강화 등 차세대 AR 경험 제공



3종의 차기작 출시

- 독자 IP / 외부 IP의 Balanced Portfolio
- 다양한 장르
- 글로벌 시장 Target

INTERPLANET



- Strategy
- Global 출시
- 독자 서비스

DC Unchained



- Action RPG
- Global 출시
(아시아 4:33, 북미/유럽 WB)

Ghostbusters World



- AR (넥스트에이지 개발)
- Global 출시 (4:33)

Appendix I

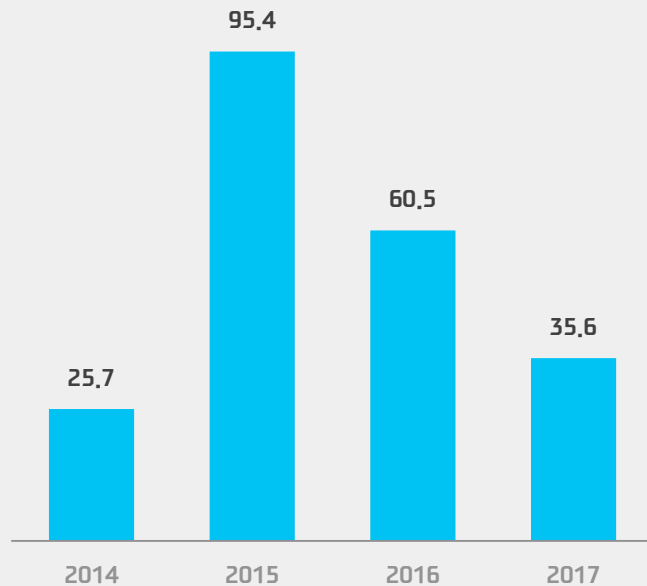
설립 후 3년간 경영 성과

과거: 퍼블리셔 의존형으로 한정된 share

향후: 글로벌 向 다양한 제품군 출시, 독자 개발 및 서비스로 수익 극대화

매출액

(단위: 억원)



영업이익

(단위: 억원)

