FINGEREYES

방충기 / Choong Ki Bang
대표이사 / CEO

비대면
POST COVID-19
사회적 거리 두기

POST COVID-19
MARKET

POST COVID-19

여러가지 이유로 위축 된 VR B2B , LBE 시장

Covid-19

Small Content

High Cost

Small Users

주요 역량 및 기술

DEVELOPMENT

Engine

VR

Windows Mixed Reality

Server

ETC

BEFORE COVID-19

VR/AR Dev.Business History

2017~2018

HELIOS

Otitrack+BackpackPC+Guncontroller

중국 플랫폼(ZMVR, lekeVR) 2곳 서비스 중

2019

HELIOS BATTLE

VIVE PRO, WindowsMR, Oculus Quest 활용 LBE 콘텐츠 개발/공급

태국 TrueMobile 5G 연계 서비스 및 E-Sports 행사 준비중

DEATH CAGE THE ZOMBIE

Oculus Quest 활용 자체 개발한 LBE 콘텐츠+솔루션 개발/공급

인도네시아 3개(자카르타, 발리) VR 테마파크 서비스 중

BEFORE COVID-19

CONTENTS

글로벌 판로 개척

7회
글로벌
전시회 참여

1000명
플레이 체험

0명
멀미 현상 발생

100%
체험 만족도

IAAPA

IAAPA Attractions Expo

CHINA JOY 2018
中国国际数码互动娱乐展览会

DIGITAL THAILAND BIG BANG 2018

Virtual Reality SUMMIT

BEFORE COVID-19

글로벌 판로 개척

VR 사업

중국, 인도네시아, 태국 - 콘텐츠 공급

중국

대륙에 약 4,000개의 VR카페에 콘텐츠를
공급하는 대형 프로바이더 ZVMR, lekeVR 공급

태국

theXR과 VRe-sports 서비스를 위한 계약 체결
헬리오스 배틀 for O culusQuest 버전 4 Player 계약

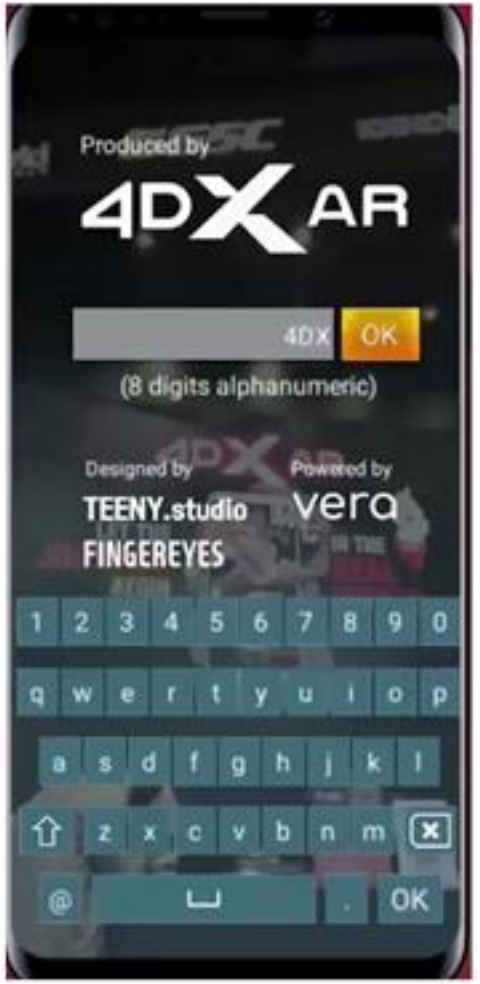
인도네시아

자카르타 2개 매장, 발리 1개 매장 계약 체결

CJ4DPLEX CES 2020 참가

핑거아이즈-AR 콘텐츠 개발로 참여

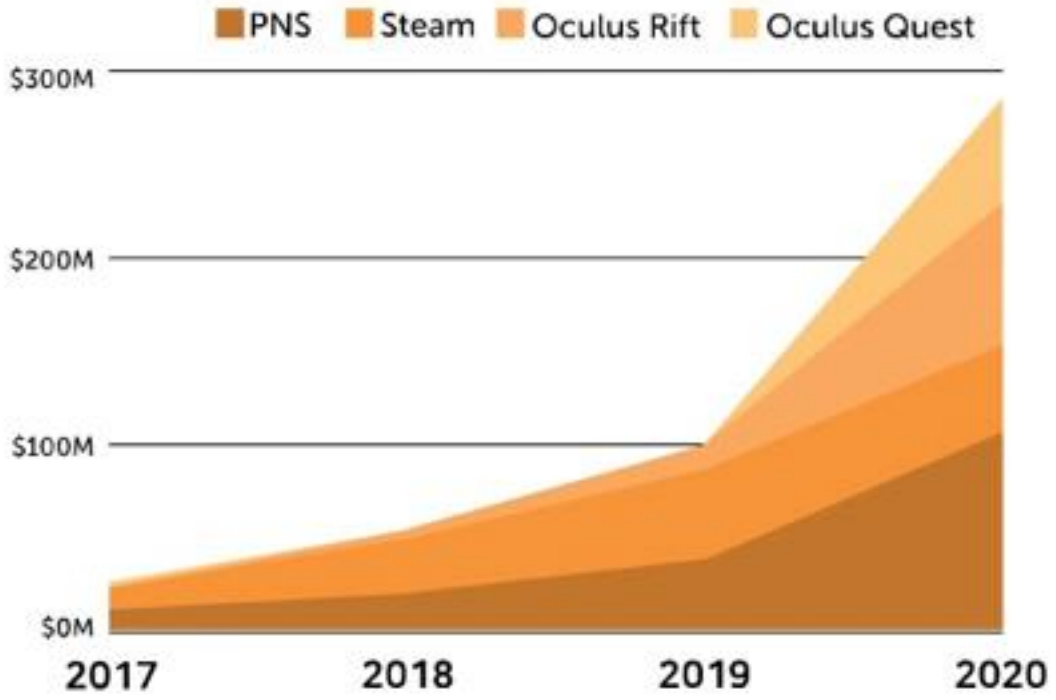
https://youtu.be/XrXDfB2qzf8



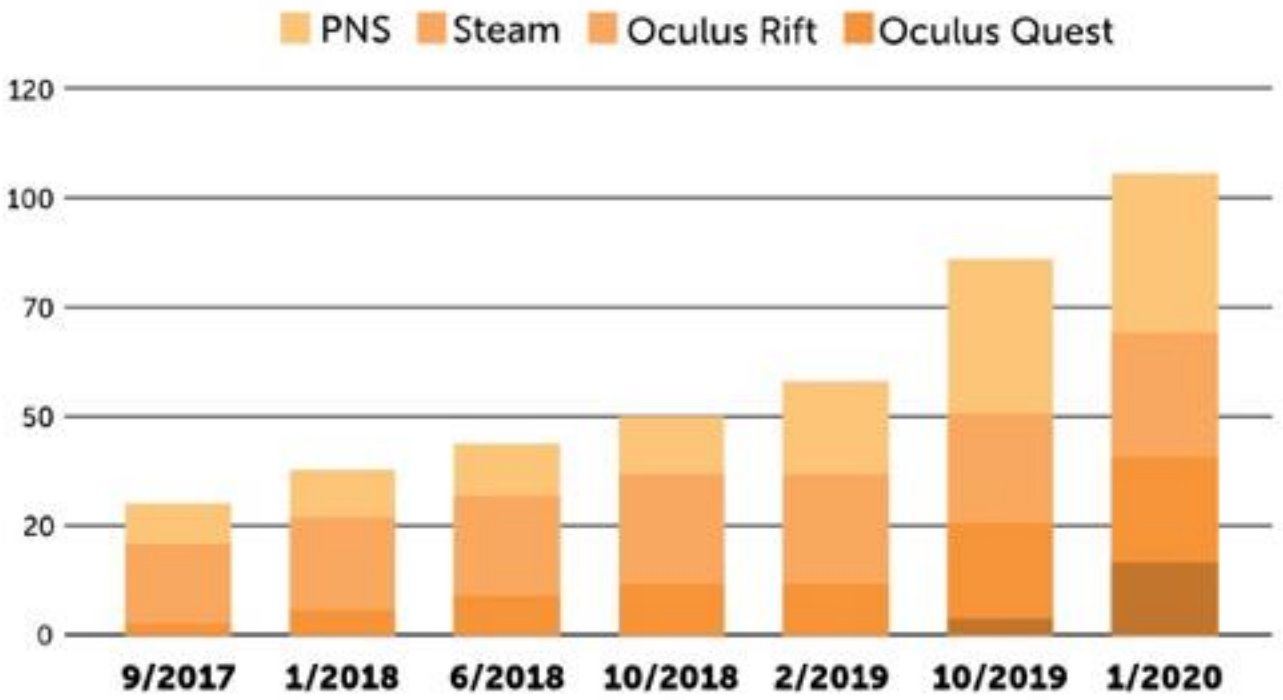
시장 규모
MARKET SIZE

성장세의 B2C VR 시장에서 아직까지 MMORPG 'VR'콘텐츠가 부족한 틈새를 공략

VR Software Sales Trends



Cumulative VR Software Grossing Over $1 m by Platform

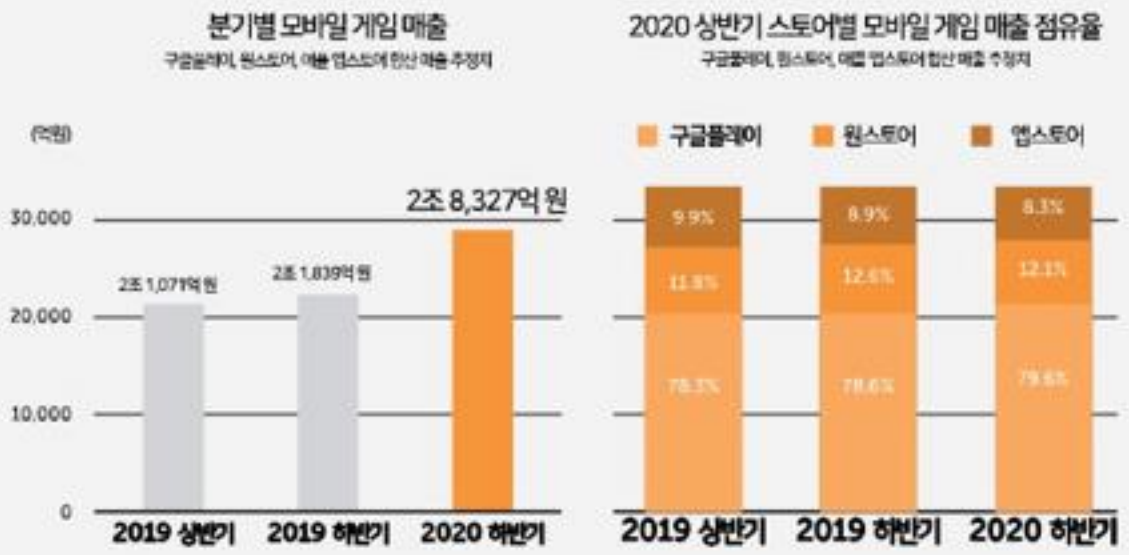


(출처) RoadtoVR : https://www.roadtovr.com/2019-major-inflection-point-vr-heres-proof/

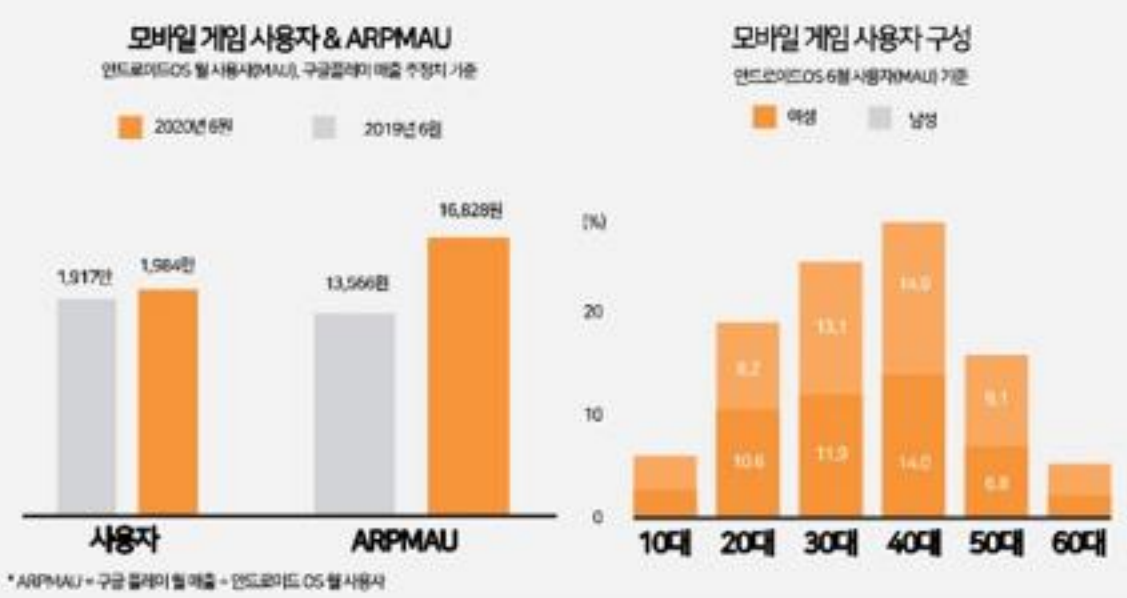
시장 상황
MARKET - UNTACT

포스트 코로나 시대의 여파로 비대면 활동이 늘어나고, 모바일 게임 매출 성장

2020 상반기 모바일 게임 매출, 전년比 1.3배 성장



모바일 게임 사용자 1.948만, 1인 평균 과금 늘어나



AFTER COVID-19

Plan

매출이 필요한 상황 – 수익성이 높은 모바일 게임과 성장성이 높은 VR 게임을 융합

온라인 개인 이용자 시장 공략

B2C

Online

융합 콘텐츠

VR

PC

Mobile

AFTER COVID-19

HELIOS BATTLE UNIVERS

타이틀	헬리오스 배틀 유니버스
출시예정	2020. 10 (출시 예정)
장르	멀티플레이 슈팅 VR (대전 경쟁)
배경	미래 SF
멀티플레이	최소 2(1vs1) ~ 최대 6(3vs3)
플랫폼	Steam (b2c)
플레이타임	Stage당 약 3분
게임모드	텔레포트 모드, 슬라이딩 모드
디바이스	VIVE PRO, Oculus Rift S
PC 환경	PC , 그래픽카드 1060 이상

AFTER COVID-19

Convergence Contents

하나의 콘텐츠로 다양한 플랫폼으로 개발 - 다중 접속 멀티플레이 구현

VR

가상현실 공간에서만 즐길 수 있는
실감형 콘텐츠 구성
(제작/강화/보스레이드)

Mobile

모바일에서 쉽게 즐길 수 있는
콘텐츠 구성
(방치형 성장, 대규모 전쟁/보스레이드)

MMO

많은 플레이어가 동시에 같은 서버에
접속하여 함께 즐길 수 있는 구조

융합 콘텐츠
CONVERGENCE

MMO
이용자 공유

적은 이용자 수

가상현실 공간에서만 즐길 수 있는 실감형
콘텐츠 구성 (제작/강화/소규모 보스레이드)

많은 이용자 수

모바일에서 쉽게 즐길 수 있는 콘텐츠 구성
(자동 사냥/퀘스트, 대규모 전쟁/보스레이드)

경쟁사
COMPETITION

Company (Title)	Orbus Online	NetEase Games	FINGEREYES
특징	최초의 VR MMORPG 캐주얼한 3D 그래픽	생존형 모험 MMORPG 뛰어난 그래픽	모바일 이용자와 VR 이용자가 함께 즐길 수 있는 MMORPG
출시일	2019.4	2019.12	2020.12 예정
콘텐츠	사냥, 낚시, PvP, 레벨업	생존, 모험, 사냥	모바일) 오토 사냥, 퀘스트, 대규모 보스 레이드 VR) 액션 사냥, 강화, 퀘스트, 소규모 보스 레이드
플랫폼	PC-Steam VR	PC-Steam VR	PC-SteamVR and Mobile
공급 가격	20,500원	20,500	무료 (부분 유료화)
수익 모델	DLC 단일 판매	DLC 단일 판매	부분 유료화, DLC 업데이트

비즈니스 모델

BUSINESS MODEL

Elios VR
Elios Mobile

적은 이용자 수, 객단가 높음

Elios 무료 배포 (스팀, PSVR, 오큘러스 등)

VR Store

많은 이용자 수, 객단가 중간

Elios 무료 배포 (구글 스토어, 앱스토어 등)

Mobile Store

부분 유료화 모델

- 기능성, 과시성, 소모성 아이템 패키지
- 신규 맵 출시 - 유료 DLC (VR)
- 지속적인 이벤트 및 업데이트 - 모바일 버전
- 보스레이드, PvP 시스템 등을 통해 아이템 소모 유도

ELIOS
콘텐츠 서비스
B2C 수익 모델

모바일 버전으로
이용자 수를 확보하
여 매출로 전환

자금 흐름
FUND FLOW

	2017			2018				2019				2020	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
정부지원금	0	0	3,000	30,000	50,000	0	0	0	115,000	0	0	0	270,000
투자금	0	0	0	50,000	0	0	50,000	0	0	0	0	0	0
금융자금	100,000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	150,000	0	0
자기자본	30,000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12,600	9,685	35,888
매출	0	0	0	40,000	17,000	3,390	8,190	14,037	17,220	0	25,000	33,000	60,000

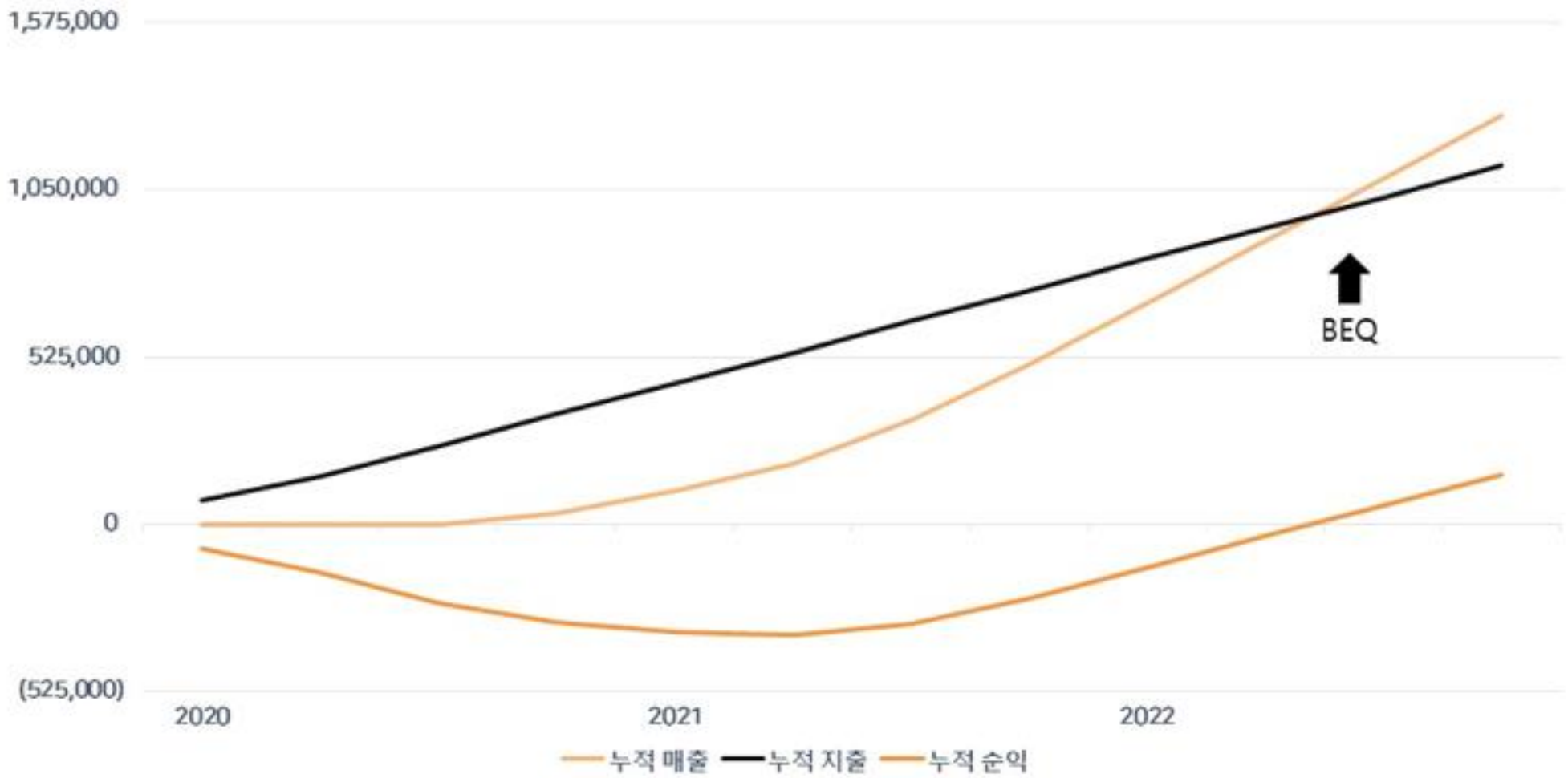
가. 정부지원금 : 한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원 콘텐츠 제작 지원 사업, 글로벌 제작 지원 사업 등

나. 투자금 : 1차 시드 투자 (엑셀러레이터) , 2차 시드 투자 (파트너사)

다. 금융자금 : 기술보증기금 (예비창업자 사전 보증, 기보벤처캠프 우수 기업) , 중진공

예상 매출
ESTIMATED SALES

단위 : 천원



향후 계획

MILESTONE

17’ We Bom

- 프로토타입 및 사업 모델 개발
- HighEnd – VR Contents 개발 기술 연구
- 모션 트래킹 장비 확보
- 파일럿프로젝트 개발/런칭

18’ 1차 개발완료 헬리오스 오리지날

- 헬리오스 PVE 콘텐츠 개발 완료
- 홍보 활동
- MR버전 개발
- VivePro 개발

19’ 2차 개발완료 헬리오스 배틀

- 헬리오스 PVP 콘텐츠 개발
- 지속적인 콘텐츠 업데이트
- 파일럿 콘텐츠 상품화 개발
- 국내/외 세일즈

20’ 온라인 확장 온라인 시장 진출

- VR, Mobile 온라인 개발 및 출시
- 엘리오스(스팀,모바일), 헬리오스배틀유니버스(스팀)

21’ VR/Mobile 콘텐츠 개발 투자 유치 시도

- 시리즈A 투자 유치 목표
- 후속 VR/Moblie/PC 콘텐츠 개발
- 온라인 멀티 플랫폼 공략

22’ 온라인 B2C콘텐츠 주력

- B2C 사업모델로 온라인 플랫폼 진출
- 온라인 다중 멀티플레이 서비스
- 신규 매출원 확보 : 온라인 콘텐츠 구매비용

팀워크

주요 구성원 및 핵심 역량

CEO 방충기

제작/사업 총괄

온라인/모바일/VR 게임
프로젝트 경력 : 약 19년
(기획/개발/서비스/글로벌)

CTO 엄재원

기술/개발 총괄

온라인/모바일/VR 게임프로젝트
경력 : 약 19년
(클라이언트/서버/엔진 개발)

개발 이진호

VR/AR/Mobile 개발

주요 업무 : VR 개발
SK 자회사 엔트릭스 – VR 개발 경력

[참여 프로젝트 및 기업]
SK 360 VR 프로젝트, SK 클라우드 스트리밍 VR 프로젝트, 엔트릭스, 핑거아이즈 헬리오스, 데스케이지, 에일리언슈터

아트 한석재

VR 전문 개발

주요 업무 : 아트 , 3D 그래픽
블루게임즈,몬스터넷 –디자인 경력

[참여 프로젝트 및 기업]
이터널시티1,이터널시티3,VR안전콘텐츠,손맛낚시광2, 맞짜악구2, 엘리오스

기획 문진석

게임 기획

주요 업무 : 게임 기획
무브게임즈, 블랙비어드, snowpipe

[참여 프로젝트 및 기업]
디스토피아, 스포츠 RPG 모바일 프로젝트, 파워레인저 올스타즈, 리얼사커2

운영 김규철

VR 기획/운영

주요 업무 : VR 기획 및 서비스 운영
온라인/모바일/VR 게임프로젝트
경력 : 약 5년

[참여 프로젝트 및 기업]
카봇엔터테인먼트, 썬더맥, 핑거아이즈, 헬리오스 배틀, 데스케이지 더좀비

Kabod Entertainment

Sofnet

SOFTON Entertainment

Actoz Soft

DAUM

SK telecom

ENTRIX

FINGEREYES

THANK YOU