

회사명		네트워즈	위메이드	컴투스	카카오게임즈
플랫폼 명칭		Intella X	WEMIX 3.0	XPLA	BORA 2.0
메안넷		클레이튼	클레이튼		클레이튼
코인명		IX 토큰	위믹스	XPLA	BORA
총 발행량		20억 개	10억 개	20억 개	12억 개
추가발행 여부		x	추가 발행 여부 언급 x	x	추가 발행 여부 언급 x
상장유무		x	o	o	o
상장거래소	국내	x	총 22개 Coinone	총 5개 Bithumb Korbit	총 14개
	해외	x	Gate.io Bybit XT.COM MEXC GDAC 외 16개	Gate.io CoinEx Huobi	Upbit Bithumb Bitget MEXC Coinone OKX 외 8개
파트너십(장르)		게임, 아트, 블록체인, 보안	게임, 아트, 블록체인, 보안, 메타버스, 사우디아라비아 투자부(MISA)	게임, 웹툰, 음악, 메타버스	게임, IP&엔터테인먼트, 블록체인
온보딩게임	출시완료	House of Slots	MIR4 MIR M: Vanguard and Vegabond YULANG GLOBAL Dekaron G ANIPANG MATCH 외 20개 (5월 기준 총 26개)	Summoners War: Lost Centuria Chromatic Souls: AFK Raid Kritika Global Baseball Superstars 2022 IDLE LUCA Dear, Ella	아카월드(ArcheWorld) 버디샷(BIRDIE SHOT: Enjoy & Earn)
	출시예정	House of Poker House of Blackjack Brave Nine (5~6월) EOS Gold (6~8월 CBT) Cats & Soup SNG (6월) Crypto Gott Impact A.V.A E.R.C.C	레전드 오브 이미르(MMORPG, 자체개발) 나이트 크로우(MMORPG, 매드연진 개발) 외 33개 출시 예정 100종 온보딩 완료	Summoners War: Chronicles (7월) SwingGolfT (올해 여름) 미니게임왕국(개추일, 자체개발, 6월) 낙시의 산: 크루(3D 레포즈, 자체개발, 7월)	미정
특징		- 게임 간중 - 생태계 기여자들에게 보상(ecosystem) + 플랫폼 수익 분배	- NFT 판매 및 경매 - 올해 1분기에 게임 100개 온보딩 목표	- k-pop, 아트, 드라마 등 다양한 IP를 NFT화하여 거래 - 엔터테인먼트에 강점 - 블록체인 경제 생태계 접목시켜 경제, 사회, 문화 등을 하나의 플랫폼으로 구현하는 메타버스 플랫폼 개발 중	- 보라배틀 가장 기대중 (오락실 형태로 여러 장르의 개추일 게임 진행하는 PVP 배틀 게임, 3분기 내 정식 출시 목표) - 엔터테인먼트에 초점
재무 (BS, IS)		[BS] 22년도 선수수익: 90억 원 (22년에 Intella X 토큰 2.5억 개 매각하고, 그 대가로 다른 암호화폐 수령한 선수수익) 21년도 선수수익: 4억 원	[IS] 22년 매출 : 70억 (NFT 거래수수료 현금화) 21년 매출 : 12억 [BS] 22년도 선수수익: 5,254억 원 WEMIX 시장가액: 3,333억 21년도 선수수익: 2,526억 원	[IS] 비용 : 종업원지급 XPLA 6억 (3년 근속시 보상으로 지급) [BS] 22년 XPLA 장부가액 : 8억 (네트워크 완성으로 판단하는 개발 지표와 같은 일정의 모든 단계 이뤄지면, 계약부채를 수익으로 인식할 예정)	[BS] 22년도 선수수익: 112억 원 (Governance Council 구성원에게 BORA Token 매각) 21년도 가장자산: 77억 원 BORA관련 자산인식 X
BM		1. 온보딩 게임의 매출 X%를 받는 것 2. NFT 마켓에서 판매될 때마다 수수료로 스테이블토큰으로 받음 3. 스왑률 수수료(환전수수료)가 있음. 인텔라 X를 다른 체인으로 바꿀때 수수료 먹음	1. 위믹스플레이 플랫폼에 온보딩할 경우, 온보딩 수수료 20~30% 정도 수취 2. 게임프랜차이즈 위믹스로 고향하거나 위믹스를 토큰으로 교환하는 경우 약 0.9%의 수수료 수취 3. 게임 내 아이템 및 캐릭터 계정 NFT거래에 따라 수수료 수취 (자사개발 5%, 외부개발 2.5%)		수수료 DEX SWAP: 1% NFT B2B Minting: 5% NFT C2C Trading: 5% BORA Transfer: 1% BORA Shop: 10%

	질문	답변
위메이드	1. 위믹스 객관적인 매출 인식 시점이 언제인지? - 시세 계속 변동하는데 월 기준으로 잡는지	
	2. 왜 서비스 제공하고 회수하는 시점에 매출로 인식하는지? - 돈 받고 위믹스 지급할 때 매출로 인식하는 게 더 편하지 않나..?	
	2-1. 매출 인식하는 시점 (구체적인 사례?) - NFT를 거래하면 수수료를 위믹스코인으로 받아서 위믹스 코인을 다시 현금화한 시점인지?	
	3. 위믹스관련 선수수익과 플랫폼 매출에 주요 비중을 차지하는 건? - 플랫폼 이용수수료, NFT, 스왑수수료	
	3-1. NFT 거래 수수료 증가로 플랫폼 매출이 증가했다면 NFT 수수료의 몇프로를 떼는지? - NFT 수수료율, 최근 3개월 평균 시세같은 참고할 만한 수치가 있는지?3)	
	4. 21 - 22년도 선수수익, 매출 각각 2배, 5배 뛰었는데 특별한 이유 있는지?	
	5. 위믹스 관련 비용은 어디에 나와있는지 - 분기별 위믹스 플랫폼 운영을 위해 사용되는 비용은 당기 중 처리하는지? - 분기별 얼마 정도의 비용이 지출되는지? - 비용은 주로 어디에 쓰이는지? 법률수수료, 마케팅비, 외주비 등	
	6. 타 게임회사 블록체인 플랫폼과 비교했을 때 차별점은?	
컴투스	7. 노드운영 수익이 있는지? 있다면 얼마나 되는지?	
	8. 올해 블록체인관련 사업에서 가장 중점을 두는 목표는?	
	1. XPLA 장부가액 8억만 나와있는 것 같은데, 당기 XPLA 매출은?(<당기매출은 공시사항이라 말안할듯)	
	2. XPLA 관련 비용은 종업원 지급 6억이 끝? - 분기별 XPLA 관련하요 지출되는 비용, 주로 뭐때문에 지출되는지?	
	3. 출시완료된 P&E게임이 많은데 성과는 어떠한지? 제일 성과가 큰 게임은 어떤 게임인지?	
	3-1. 온보딩된 게임 매출이 나면 수수료는 몇 프로로 수취하는지?	
	3-2. XPLA 플랫폼 매출의 비즈니스 모델은 무엇이며 현재까지 수익은 없는지?	
	4. 블록체인 플랫폼 사업관련 인력은 몇 명 정도 되는지? (총 직원수의 몇 프로인지 정도만이라도)	
	5. 컴투스가 다른 블록체인 플랫폼과 차별화, 강점으로 어필할 수 있는 포인트?	

회사명	블록체인 관련 출시 예정 신작	기타 블록체인 관련 코멘트	출처
카카오게임즈	x	- 유동성 채고 위해 콜리언, 니어프로토콜 등의 유수의 플랫폼으로 멀티체인 구축, 협업 통해 글로벌 유저 풀 접근과 자산거래 활성화 도모 중 - 연내 목표: 4~5종 게임 및 비게임 콘텐츠들 준비됨	컨퍼런스
크래프톤	x	x	컨퍼런스
위메이드	레전드 오브 아이머 - 출시 예정일: 23년~24년 초 - 개발사: 위메이드 - 장르: MMORPG - 특징: 미르와 북유럽 신화가 연결된 세계관 토코노믹스에 최적화된 게임일 것 나이트 크로우 (블록체인 글로벌 버전) - 출시 예정일: 23년 이내, 출시 최대한 서두르는 중 - 개발사: 매드엔진 - 장르: MMORPG	- 미르IP 중국 시장 진출 적극적으로 준비 중. - 중국 현지 스튜디오가 개발한 게임도 출시하는 등 중국 시장 기회 살릴 것	컨퍼런스
엔씨소프트	x	- 블록체인 시장 불안정하므로 게임 내 블록체인 적용 아직 생각 없음	컨퍼런스
블여비스	x	x	컨퍼런스
컴투스	미니게임전국 - 출시 예정일: 6월 글로벌 출시 - 개발사: 컴투스 - 장르: 캐주얼 - 특징: 원터치로 전 연령층 쉽게 플레이 광고 수익화 매출 기반으로 토근 지급하여 지속가능한 P2O 제시 뉴스의 산: 크루 - 출시 예정일: 7월 글로벌 출시 - 개발사: 컴투스 - 장르: 3D 레포츠 - 특징: Web 3.0 게임 리얼한 3D 수중 카메라로 차별화 성장과 경쟁 연계한 P2O 모델	x	컨퍼런스
컴투스출판스	x	- XPLA: 유니버스 구축 통해 게임 포함한 디지털 미디어 콘텐츠에 특화된 글로벌 블록체인 메인넷으로 성장시킬 것 - 목표: 글로벌 블록체인 메인넷 XPLA 성장 + 게이밍 플랫폼 Hive 생태계 확장을 통한 신성장동력 확보	컨퍼런스
넷마블	x	x	컨퍼런스
NHN	x	x	컨퍼런스