

기술 2024-026

2024.05.02.

이 보고서는 시가총액 5,000억 원 미만의 중소형 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서 디지털컨텐츠

액션스퀘어 (205500)

- ▶ 요약
- ▶ 기업현황
- ▶ 시장동향
- ▶ 기술분석
- ▶ 재무분석
- ▶ 주요 변동사항 및 전망

작성기관 (주)NICE디앤비

작성자 김연주 연구원

[YouTube 요약 영상 보러가기](#)

- 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 유튜브(IRTV)로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 텔레그램에서 “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.

액션스퀘어(205500)

플랫폼 다변화로 글로벌 시장 공략하는 RPG 게임 개발기업

기업정보(2024.04.22. 기준)

대표자	김연준
설립일자	2012년 08월 08일
상장일자	2015년 10월 05일
기업규모	중소기업
업종분류	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	모바일 게임

시세정보(2024.04.22. 기준)

현재가(원)	1,585원
액면가(원)	500원
시가총액(억 원)	823억 원
발행주식수	51,928,120주
52주 최고가(원)	3,040원
52주 최저가(원)	1,000원
외국인지분율	0.19%
주요주주	
(주)와이제이엠게임즈	26.72%
(주)키글로벌홀딩스	6.64%
(주)프리즈나글로벌홀딩스	6.06%

■ 다양한 플랫폼에서 이용 가능한 모바일 게임 개발

액션스퀘어(이하 동사)는 2012년 8월 설립되었고 2015년 9월 존속 법인 케이비제4호기업인수목적에 합병된 후 2015년 10월 스펙합병 상장 방식으로 코스닥 시장에 상장되었다. 동사는 액션 수집형 RPG(Role Playing Game, 역할 수행 게임), 전략 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, 대규모 사용자 온라인 역할 수행 게임) 등의 모바일 게임 개발 및 공급 사업을 주력으로 영위하고 있으며, PC, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 크로스 플레이가 가능한 게임을 제공한다. 2023년 기준 매출 비중은 모바일 게임 86.63%, PC 게임 0.55%, 콘솔 게임 12.82%로 대부분이 모바일 게임 사업에서 발생하며, 대표 게임은 '삼국블레이드'가 있다.

■ 아시아 시장 내 모바일 게임 수요의 증가에 따른 시장 성장 기대

동사가 영위하는 모바일 게임 개발 및 공급업 시장은 모바일 기기 사용 증가에 따라 빠르게 성장하고 있고 동남아시아의 스마트폰 보급 확대와 높아진 국민 소득으로 아시아권 모바일 게임 수요가 증가하고 있어 동사의 해외 시장 진출에 긍정적 영향을 미칠 것으로 기대된다. 또한, 동사는 클라우드 게이밍 서비스(Gaming-as-a-Service, GaaS) 기반 기술개발로 플랫폼 다변화를 추구하고 IP(Intellectual Property)를 활용한 게임 개발을 통해 인지도를 높이고 있다.

■ 흡수합병 및 자회사 설립을 통해 글로벌 시장 진출 본격화

동사는 개발 목적 종속회사 (주)액션스퀘어데브를 흡수합병하여 개발부터 퍼블리싱 수직계열화를 통한 경영효율화를 실현하였고 자회사 ACTION SQUARE VN을 베트남 호치민에 설립하여 라이브 효율화 연구개발을 진행하며, 해외 시장 진출을 추진하고 있다. 한편, 신작 게임에 NFT(Non-Fungible Token), 블록체인 P2E(Play to Earn) 등의 기술 요소 결합을 통해 다양한 비즈니스 기회를 창출할 것으로 기대된다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2021	56.2	-3.7	-73.6	-131.0	-54.4	-96.9	-17.0	-13.7	23.1	-131	997	-	6.2
2022	57.6	2.5	-151.2	-262.4	-184.8	-320.9	-48.4	-36.9	43.3	-403	661	-	4.8
2023	54.6	-5.2	-161.6	-296.0	-120.4	-220.5	-40.1	-28.8	34.9	-258	580	-	2.9

기업경쟁력

글로벌 시장 경쟁력 강화

- 베트남 호치민 소재의 자회사를 설립하여 베트남 라이브 개발센터 운영
- 다수의 해외 퍼블리싱 계약 체결을 통한 해외 시장 경쟁력 확보

기술 및 장르적 요소를 도입한 신작 게임 개발

- 확보한 IP 기반의 게임 개발로 기존 팬 베이스 확보
- NFT, 블록체인 P2E 등의 기술과 결합한 게임 개발로 다양한 비즈니스 기회 창출

핵심 기술 및 적용제품

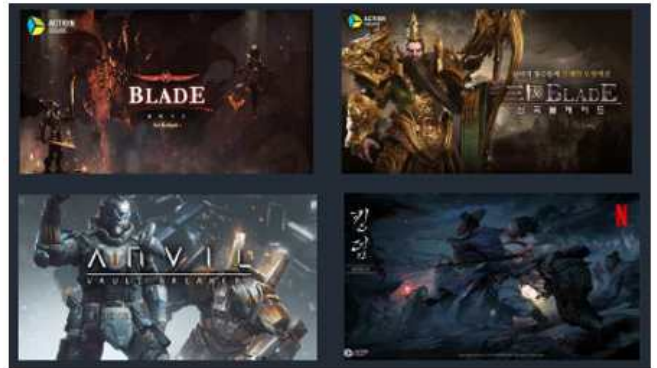
클라우드 기반의 서비스 구조 기술개발

- 클라우드와 IDC 서버 혼용 방법 개발
- 2중 클라우드 서비스 혼용 운영
- 무중단 클라우드 서비스 구조 연구

운영툴 플랫폼 개발

- 라이브 서비스 운영툴 개발로 게임 라이브 서비스에 필요한 기능 구현
- 로그 수집 자동화 시스템 개발로 게임 데이터와 로그에 대한 효율적 수집 및 분석 가능

동사의 주요 게임



시장경쟁력

국내 모바일 게임 시장규모	년도	시장규모	연평균 성장률
	2021년	12조 1,483억 원	▲10.63%
	2026년	20조 1,319억 원	
아시아 모바일 게임 시장규모	년도	시장규모	연평균 성장률
	2024년	650.8억 달러	▲19.67%
	2027년	778.6억 달러	
시장환경	<div>■ 스마트폰, 태블릿 등의 모바일 기기 수요 증가에 따른 국내 모바일 게임 시장 성장 전망</div> <div>■ 동남아시아가 스마트폰 보급 확대 및 높아진 국민 소득으로 주요 모바일 게임 시장으로 부상</div>		

I. 기업 현황

액션 RPG 모바일 게임을 중심으로 한 다양한 플랫폼 제공 게임 개발 및 공급 사업 영위

동사는 모바일, 온라인, 콘솔 등의 다양한 플랫폼에서 제공하는 게임을 개발하고 있으며, 주로 액션 RPG 장르를 중심으로 수집형 RPG, 전략 MMORPG, 슈팅 액션 게임을 개발 및 운영하고 있고, 국내뿐 아니라 글로벌 시장에도 진출하며 사업을 확장하고 있다.

■ 기업 개요

동사는 2012년 8월 설립되었으며, 2014년 8월 설립 및 2014년 11월 코스닥 시장에 상장된 법률상 존속 법인인 케이비제4호기업인수목적과 2015년 9월 18일 합병된 후, 2015년 10월 5일 코스닥 시장에 상장하였다. 동사의 주력 사업은 모바일 게임 개발 및 공급 사업으로 RPG, MMORPG, 슈팅 액션 게임 등을 모바일을 비롯한 PC, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 제공하고 있으며, 사업장은 서울특별시 강남구 테헤란로 419에 위치하고 있다.

[표 1] 동사의 주요 연혁

일자	내용
2012.08.	액션스퀘어 설립
2014.04.	모바일 게임 '블레이드 for KaKao' 국내 출시
2014.11.	2014 대한민국게임대상 <대상(대통령상)> 모바일 게임 최초 수상
2015.09.	케이비제4호기업인수목적과 합병
2015.10.	코스닥 시장 상장
2017.01.	모바일 게임 '삼국블레이드' 출시
2018.06.	모바일 게임 '블레이드2' 출시
2019.04.	개발 전문 자회사 액션스퀘어데브 설립
2020.09.	'엔빌' Xbox 및 게임패스 퍼블리싱 계약(SK텔레콤)
2021.01.	모바일 게임 '삼국블레이드' 2.0 업데이트
2022.05.	신작 'Project AE' 개발 및 공급계약 체결(美 갈라게임즈)
2023.04.	액션스퀘어데브 흡수합병

자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

2023년 12월 말 기준, 동사의 최대주주는 와이제이엠게임즈로 26.72%를 보유하고 있고, 키글로벌홀딩스가 6.64%, 프라즈나글로벌홀딩스가 6.06%로 5% 이상의 지분을 보유하고 있으며, 린코너스톤이 1.21%, 민용재(사내이사 및 최대주주의 경영주)가 0.03%를 보유하고 있다. 동사의 최대주주인 와이제이엠게임즈는 동사의 투자사이자 모회사이다.

[표 2] 최대주주 및 특수관계인 주식소유 현황

주주명	지분율(%)
와이제이엠게임즈	26.72
키글로벌홀딩스	6.64
프라즈나글로벌홀딩스	6.06
린코너스톤	1.21
민용재	0.03
기타	59.34
합계	100.00

[표 3] 주요 계열사 현황

회사명	주요사업	자산총액(억 원)
와이제이엠게임즈	전동 모터 제조, 모바일 게임 퍼블리싱	840
원유니버스	게임 소프트웨어 개발	234

자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

액션스퀘어(205500)

■ 대표이사 경력

김연준 대표이사는 연세대학교 정치외교학과 출신으로 KAIST 경영대학원에서 PMBA(Professional Master of Business Administration) 석사 과정을 거쳐 게임 개발업체 원유니버스에서 사업을 총괄하며 경력을 쌓아왔다. 현재 동사의 관계사인 와이제이엠게임즈에서 사업총괄 사내이사로 재직하고 있으며, 2019년 11월부터 동사에서 경영을 총괄하고 있다.

[표 4] 대표이사 경력

기간	근무처	비고
2004.05 ~ 2006.10	넥슨	—
2006.11 ~ 2010.02	넷마블	—
2012.09. ~ 2016.05.	원유니버스	· 사내이사(사업총괄)
2016.05. ~ 현재	와이제이엠게임즈	· 사내이사(사업총괄)
2019.11. ~ 현재	액션스퀘어	· 대표이사

자료: 동사 제공 자료(2024.03.), NICE디앤비 재구성

■ 주요 사업

동사는 게임 개발 및 공급 사업을 영위하는 업체로, 액션 RPG, 수집형 RPG, 전략 MMORPG, 슈팅 액션 게임 등을 개발하여 공급하고 있으며, 사업 부문은 크게 콘솔 게임, 모바일 게임, PC 게임 사업으로 구분된다. 동사 제공 자료(2024.03.) 기준 최근 3개년 평균 사업 부문별 매출 비중은 모바일 게임 87.87%(148.0억 원), 콘솔 게임 7.35%(12.4억 원), PC 게임 4.78%(8.1억 원)이며, 모바일 게임 사업 부문이 대부분을 차지하고 있다. 동사는 모바일 게임을 집중적으로 개발하는 한편 Unreal 엔진 5를 기반으로 한 PC 및 콘솔 게임인 'PROJECT GGG'를 개발 중이며, 신작 게임에 대해 PC와 모바일 크로스 플랫폼 지원을 가능하게 하는 등 사업 부문을 모바일 게임에 한정하지 않고, 다양한 플랫폼 게임 개발 및 공급 서비스를 제공하며 사업 영역을 확장해나가고 있다.

[표 5] 동사의 플랫폼별 매출액 구분

(단위: 백만 원, K-IFRS 연결 기준)

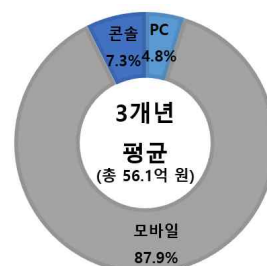
구분	2021년	2022년	2023년	평균
콘솔	53.9	483.2	700.0	412.4
모바일	5,507.7	4,558.7	4,730.4	4,932.3
PC	57.3	717.8	29.9	268.3
합계	5,618.9	5,759.7	5,460.3	5,613.0

자료: 동사 제공 자료(2024.03.), NICE디앤비 재구성

[그림 1] 동사의 최근 3개년 게임 제품별 매출액



[그림 2] 동사의 최근 3개년 평균 플랫폼별 매출액 구성비



자료: 동사 제공 자료(2024.03.), NICE디앤비 재구성

자료: 동사 제공 자료(2024.03.), NICE디앤비 재구성

■ 주요 고객사

동사의 모바일 게임은 퍼블리셔(배급사)를 통한 서비스 제공과 직접 서비스 제공으로 수익을 창출하고 있으므로, 동사의 주요 고객군은 퍼블리싱 업체와 플랫폼 업체로 나뉜다. 동사는 갈라게임즈 등의 업체와 퍼블리싱 계약을 체결하였고, WEMADE TREE PTE.,LTD.와 위믹스 플랫폼 입점 및 서비스 관련 사업 제휴 계약을 체결하고 있다. 동사의 매출은 총매출액에서 플랫폼에 지급하는 판매 수수료와 각종 비용들을 공제한 후 퍼블리셔와 러닝 로열티(Running Royalty) 형태로 체결된 계약 비율에 따라 결정된다. 또한, 동사의 주요 제품인 ‘삼국블레이드’는 동사가 구글플레이와 앱스토어 등의 플랫폼에 직접 서비스하고 있다.

ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

 <p>E 환경경영</p>	 <p>7 에너지와 친환경적 생산과 소비</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 국내·외 환경 법규를 준수 ◎ 업무 시간 외 기기 Off를 통한 전력 소비 최소화 	 <p>13 기후변화와 대응</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 탄소 저감 활동을 진행 중
 <p>S 사회책임경영</p>	 <p>3 건강하고 행복한 일 보장</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 건강검진 및 단체 상해보험 지원 	 <p>4 모두를 위한 양질의 교육</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 교육비, 도서구입비 지원 등 직원 복지제도 운영
 <p>G 기업지배구조</p>	 <p>16 평화·정의·포용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 회계투명성 제고를 위한 감사위원회 및 내부회계담당조직 구성, 관리 ◎ 사외이사 보유, 이사회 의장 분리를 통한 경영 투명성 제고 및 전자투표제 시행 		

II. 시장 동향

모바일 환경 중심으로 스마트 기기 접근성 증가에 따라 모바일 게임 시장 성장 전망

국내 모바일 게임 산업은 스마트폰과 태블릿 사용 증가에 힘입어 빠르게 성장하고 있으며, 게임 개발사와 퍼블리셔의 융합된 역할이 중요한 요소로 작용하고 있다. 아시아를 중심으로 모바일 게임 시장이 더욱 확대되고 있으며, 국내 게임사들은 이를 중요한 성장 동력으로 인식하고 있다.

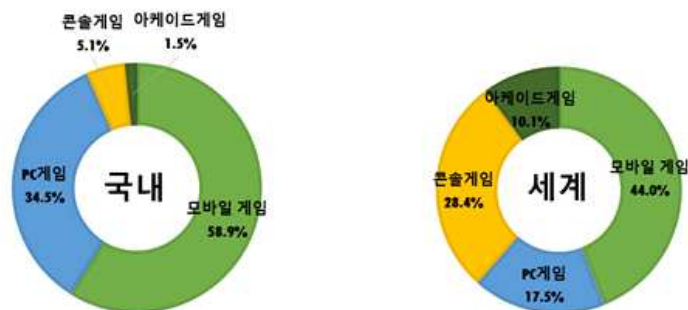
■ 클라우드 게이밍 서비스 등의 등장에 따른 모바일 게임 산업의 유통 구조 변화

동사의 주요 사업인 모바일 게임 개발 및 공급은 컴퓨터 패키지 게임, 아케이드 게임, 비디오 게임용 소프트웨어를 개발하고 공급하는 활동을 포함한다. 해당 산업은 스마트폰과 PDA(Personal Digital Assistant)와 같은 모바일 기기를 위한 온라인 게임 소프트웨어 개발, 소프트웨어 저작권 보유, 산업 공급 등을 포함한다.

국내 모바일 게임 시장에 대한 유통 구조에서는 개발사와 퍼블리셔의 역할이 중요하다. 개발사는 게임을 제작하는 곳으로, 스튜디오라고 부르기도 한다. 사업성 있는 게임을 발굴하고, IP 라이선스를 계약하여 시장에 유통하는 역할을 하는 퍼블리셔는 글로벌 런칭, 마케팅, 디자인, 영상 등 게임 홍보가 주된 업무에 속한다. 최근에는 개발사와 퍼블리셔의 경계가 허물어져 하나의 역할만 하는 경우가 드물어졌다. 개발 후 자체적으로 퍼블리싱하고 동시에 타사의 게임을 퍼블리싱하는 경우도 있으며, 게임 개발에만 집중하기 위해 개발사를 분산시켜 자회사로 두는 경향도 있다.

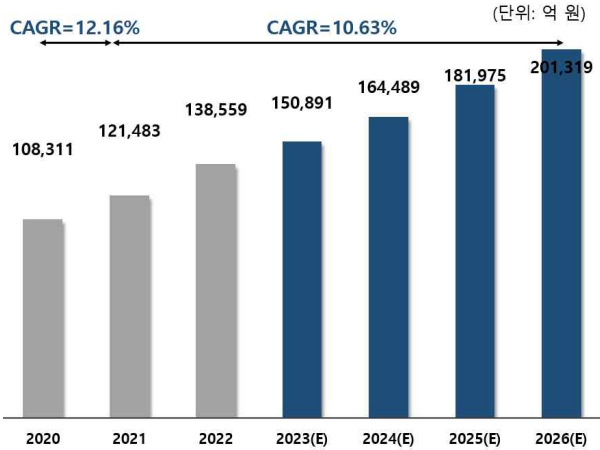
게임 플랫폼 간 경계가 흐려지고 단말기에 관계없이 게임을 즐길 수 있는 환경이 조성되면서 이를 구현하기 위한 게임 인프라 시장 또한 변화하고 있다. 스마트폰과 태블릿 사용 증가에 따라 모바일 게임 수요가 급증하고 있는 가운데, 기존 온라인 게임을 크로스 플레이가 가능하도록 개발하는 업체들이 증가하고 있고, 이를 위해서는 사양이나 디스플레이 크기, 컨트롤러의 특징 등의 다양한 기기의 특성을 고려하여야 한다. 이에 따라 모바일 게임 시장에서는 클라우드 게이밍 서비스 기술이 주요 기술로 부상하고 있다. 클라우드 게이밍 서비스란, 게임을 스트리밍을 통해 어떤 환경에서나 플레이할 수 있도록 해주는 서비스를 뜻한다. 또한, 새로운 기술이나 플랫폼의 등장은 게임 업체가 새로운 경험을 제공하고 플레이어들의 수요를 충족시킬 수 있는 기회를 제공한다. 예를 들어, 블록체인, 메타버스, 증강현실(Augmented Reality, AR), 가상현실(Virtual Reality, VR)과 같은 기술을 활용한 모바일 게임은 플레이어들의 관심을 끌 수 있다. 이러한 요소들을 고려하여 모바일 게임 업체는 수요를 파악하고 게임을 개발하며 지속적인 성장과 경쟁력을 확보하고 있다.

[그림 3] 국내외 게임 시장 분야별 비중(2022년 기준)



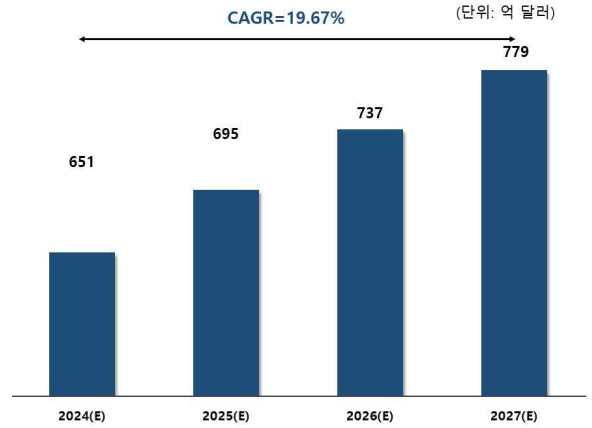
자료: 2023 게임산업백서(2024.03), NICE디앤비 재구성

[그림 4] 국내 모바일 게임 시장규모



자료: 한국콘텐츠진흥원(2023.02.), NICE디앤비 재구성

[그림 5] 아시아 모바일 게임 시장규모



자료: Statista(2024.02.), NICE디앤비 재구성

한국콘텐츠진흥원 자료에 따르면, 국내 모바일 게임의 시장규모는 2020년 10조 8,311억 원에서 2021년 12조 1,483억 원으로 연평균 12.16% 증가하였고, 이후 연평균 10.63% 성장하여 2026년에는 20조 1,319억 원의 시장규모를 형성할 것으로 전망된다. 대작 온라인 게임들이 모바일 게임으로 출시되면서 모바일 게임의 매출이 증가할 것으로 예상된다.

시장조사기관 Statista의 자료에 따르면, 아시아 모바일 게임 시장은 2024년 651억 달러에서 연평균 19.67% 성장하여, 2027년 779억 달러의 시장규모를 형성할 것으로 전망된다. 국내 게임사들은 태국과 싱가포르, 베트남 등의 아시아 게임 시장을 테스트베드이자 전초 기지로 삼고 있다. 세계적으로 인터넷과 스마트폰의 보급률이 지속적으로 증가하는 가운데, 동남아시아 내 스마트폰 보급이 확대되고 국민 소득이 증가하게 되면서, 모바일 게임에 대한 높아진 성장 잠재력에 주목하고 주요 시장으로 부상하는 추세이다.

■ 해외 시장 진출 가속화 및 전략 다변화

게임 산업은 다른 콘텐츠보다 언어나 문화 장벽이 상대적으로 낮아 수출이 용이하다. 구글플레이, 앱스토어, 스팀과 같은 거대 플랫폼이 등장하여 게임의 글로벌화를 촉진하는 역할을 하였고, 해당 플랫폼에 게임을 출시하면 전 세계로 동시 게임 서비스 제공이 가능한 환경이 되었다. 이에 국내 게임사들은 시장 점유율을 높이기 위해 해외로 사업 영역을 확장해나가고 있으며, 이를 위해 해외 현지에서 서비스를 제공 중인 게임 회사를 인수하는 등의 전략을 취하고 있다. 동사 역시, 베트남 호치민 소재에 자회사를 설립하여 신작 게임 라이브 개발 관련 연구를 수행하고 있으며, 동사의 게임 ‘삼국블레이드’를 대만, 홍콩 등에 출시하였고, 다양한 장르, 플랫폼 개발 노하우를 통해 글로벌 시장을 공략할 예정이다.

[표 6] 동사의 매출 실적

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

품목	2021년	2022년	2023년
내수	51.9	47.6	44.9
수출	4.3	10.0	9.7
수출 비중	7.6%	17.4%	17.7%

자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

■ 경쟁사 분석

동사의 주요 사업인 모바일 액션 RPG, MMORPG 장르 게임은 매출 규모가 크지만 동시에 개발 비용도 커 점차 규모의 경제가 작용하는 시장으로 변모하고 있으며, 개발사-퍼블리셔 간 M&A를 통한 수직계열화가 진행되고 있다. 동사와 같은 모바일 액션 RPG, MMORPG 장르를 중심으로 게임 개발 및 공급 서비스를 수행하는 대표적인 국내 업체는 썸에이지, 룬투코리아, 미투온이 있다.

썸에이지는 2013년 4월 설립 후 2016년 5월 코스닥 시장에 상장하였으며, 온라인/모바일 플랫폼의 MMORPG, RPG, 전략 시뮬레이션 게임, AR 게임 등 다양한 장르의 게임을 개발 및 서비스하고 있다. 썸에이지에서 서비스 중인 대표적인 모바일 게임은 MMORPG 장르의 ‘데카론M’ 과 ‘데카론M’의 해외 버전인 ‘데카론G’가 있다. 해당 게임은 고전 MMORPG 게임인 데카론의 IP를 활용하여 모바일화 시킨 게임으로 데카론 원작의 향수를 자극하여 기존 팬 베이스를 공략하여 국내 출시 후 아시아 시장에 출시되었다. 또한, Destiny Child의 IP를 활용한 모바일 전략 디펜스 게임 장르인 ‘데스티니차일드 디펜스워’를 개발하였으며, 스포츠 대전 장르인 ‘복싱스타’와 수집형 RPG 게임인 ‘갯레이드’를 2024년 초 정식 출시하였다.

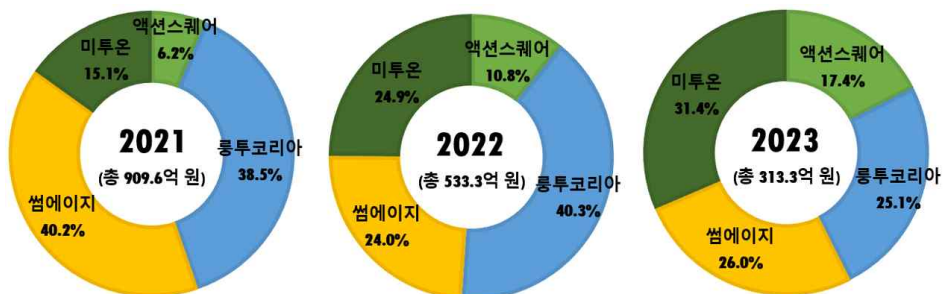
룬투코리아는 1999년 11월 설립되어 2002년 1월에 코스닥 시장에 상장하였으며, 2017년 물적분할을 통해 기존 영위 중인 교육사업부를 분리하고 게임 사업을 주요 사업으로 영위하고 있다. 룬투코리아는 종속회사 타이곤모바일을 통해 IP 로열티 사업을 강화하고 있으며, ‘일이삼국지’를 2015년 최초 런칭한 이후 ‘검과 마법 for kakao’, ‘열혈강호 for kakao’를 런칭하였다. 룬투코리아는 위메이드 등과 협업을 통해 P2E 게임을 출시하였으며, 모바일 MMORPG ‘블레스 글로벌’, ‘검과 마법 글로벌’을 출시하였다.

미투온은 2010년 5월 설립 후 2016년 10월 코스닥 시장에 상장하였으며, 웹/모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 서비스를 제공하고 있다. 미투온은 수집형 전략 RPG 게임뿐만 아니라 퍼즐 게임, 캐주얼 게임, 시뮬레이션 게임 등 다양한 장르의 게임을 개발하여 퍼블리싱까지 원스텝으로 제공하고 있다. 또한, 미투온은 전세계 흥행을 기록한 라그나로크 시리즈 개발사 ‘그라비티 네오싸이언’의 IP를 활용한 P2E 모바일 게임을 개발하였으며, NFT 기술을 기반으로 ‘포켓배틀스 NFT War’, ‘X 히어로즈 NFT War’ 등의 P2E 모바일 게임을 개발 및 글로벌 런칭하면서 블록체인 기술을 적용한 라인업을 바탕으로 해외 시장을 공략하고 있다. 한편, 데이터 분석 기술을 기반으로 마케팅 분야 부가 서비스와 클라우드, 신용 데이터 등 외부 데이터를 결합한 서비스를 통해 사업 영역 확장을 추진하고 있다.

비교 경쟁업체 중 썸에이지와 룬투코리아의 매출 규모가 크게 나타나는 가운데, 2023년 기준 썸에이지가 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 동사는 다양한 IP 활용을 통한 신작 게임 출시 및 해외 시장 공략을 기반으로 점유율을 확장해나가고 있다.

[그림 6] 비교 경쟁업체 간 매출액 규모 현황

(K-IFRS 별도 기준)



자료: 각 사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

III. 기술분석

액션 RPG 장르에 특화된 모바일 게임 개발 및 다양한 플랫폼 게임 개발 기술 보유

동사가 개발하는 게임의 주요 장르는 RPG 및 액션 게임으로 현재 모바일, PC 및 콘솔 플랫폼에 게임을 공급하고 있다. 동사는 게임 개발에 필요한 최신 기술 연구 및 적용, 다양한 온라인 플랫폼을 통한 게임 서비스를 제공하며 사업 영역을 확장해나가고 있다.

■ 기술개요 및 주요 서비스

동사는 모바일 게임, PC 게임, 콘솔 게임 개발 및 공급 사업을 영위하고 있으며, 주로 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급에 중점을 두고 있다. 특히, 모바일 액션 RPG 게임 개발에 강점을 가지고 있으며, MMORPG, 슈팅 액션 게임 등 다양한 장르의 게임을 제공하며, 모바일을 비롯한 다양한 플랫폼에서 게임을 공급하고 있다.

모바일 게임은 주로 그래픽 렌더링, 애니메이션, 물리 시뮬레이션 등 다양한 기능을 제공하는 Unity, Unreal 엔진을 사용하여 개발되며, 그래픽 및 애니메이션 기술을 사용하여 풍부한 게임 세계를 구현하고 사용자 경험을 향상시킨다. 또한, 사용자에게 몰입감을 제공하기 위해 고급 사운드 엔진 및 오디오 기술을 사용하여 모바일 게임의 음향 효과가 최적화되어야 하며, 안정적이고 확장 가능한 서버 인프라를 구축하여 다중 플레이어 온라인 모드, 실시간 멀티 플레이어 플레이를 지원해야 한다.

모바일 게임은 적절한 사용자 인터페이스(User Interface, UI) 및 사용자 경험(User eXperience, UX)이 중요하며, 적절한 UI 디자인 및 사용자 터치, 제스처 입력 등을 처리하는 기술을 사용하여 직관적이고 사용하기 쉬운 인터페이스를 제공한다. 또한, 모바일 기기가 제한된 하드웨어 리소스를 가지고 있으므로, 모바일 게임은 다양한 모바일 기기에서 원활하게 실행될 수 있도록 그래픽, 사운드 및 기타 기능을 최적화하는 기술이 활용된다.

[표 7] 게임의 종류

종류	내용
RPG 게임	<ul style="list-style-type: none"> · 플레이어가 가상 캐릭터를 조작해 게임 세계 속 이야기를 만들어가는 장르로 게임 사용자(User)가 게임 속 주인공이 되어 가상 세계에서 성장과 모험을 경험하는 것을 중심으로 함. · MMORPG : 많은 플레이어가 동시에 온라인상의 가상 세계에서 서로 상호 작용하는 게임 · MORPG(Multi-player Online RPG) : 하나의 스테이지를 한 명의 플레이어가 플레이하거나 타 플레이어와의 협동을 통해 스테이지를 완료하는 게임
액션 게임	<ul style="list-style-type: none"> · 눈과 손의 순간적 반사 신경을 활용해 상대방과 격투를 벌이는 게임이며, 순간적 몰입과 긴박감 유지가 게임 수행에서의 핵심역량으로 작용함.
스포츠 게임	<ul style="list-style-type: none"> · 축구, 야구, 농구 등의 실제 운동 종목을 게임으로 구현
캐주얼 게임	<ul style="list-style-type: none"> · 쉬운 난이도로 비교적 간단하게 플레이할 수 있는 형태의 게임
시뮬레이션 게임	<ul style="list-style-type: none"> · 실제 세계의 특정 측면을 모방하거나 시뮬레이션하는 게임
전략 게임	<ul style="list-style-type: none"> · 플레이어가 전술적 결정을 내려 리소스 관리 및 목표를 달성하는 게임 · 주로 전투, 건설, 경제, 정치 등의 다양한 주제를 다루며, 전략적 사고와 문제 해결 능력을 발휘할 기회를 제공함. · '스타크래프트'와 '삼국지' 등이 전략 게임에 포함되며, 군대를 이끄는 능력과 전투 전략을 개발하여 적군을 격파하고 영토를 확장하는 게임

자료: 한국콘텐츠진흥원, NICE디앤비 재구성

■ 액션 RPG 장르를 주력으로 MMORPG, 수집형 RPG 등으로 장르 다각화

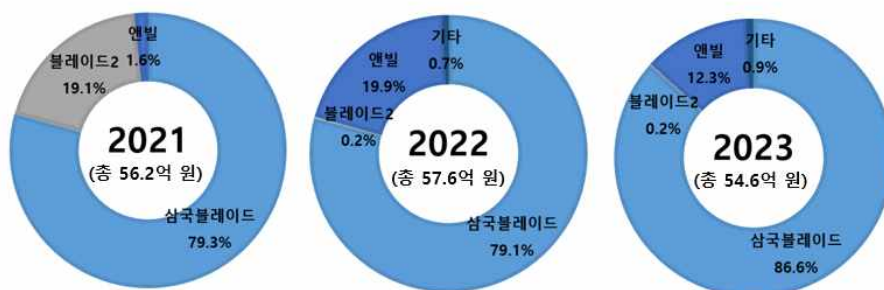
동사는 모바일 게임 개발 및 퍼블리싱을 통해 대부분의 매출이 발생하고 있다. 라이브 개발 효율화를 위해 베트남 호치민 소재의 자회사 ACTION SQUARE VN을 설립하여 실제 개발자 중심 라이브 개발 센터를 운영 중에 있으며, 액션 RPG 모바일 게임인 ‘블레이드 for Kakao’와 ‘삼국블레이드’, ‘블레이드 2 for Kakao’를 출시하였고, 콘솔 게임 ‘블레이드 2’, PC 및 콘솔 게임 ‘앤빌(ANVIL)’을 출시하였다. 동사는 액션 RPG 게임 및 전략 MMORPG 게임과 캐릭터, 아이템 또는 몬스터와 같은 게임 내 요소를 수집하고 키우는 것을 중점으로 하는 수집형 RPG 게임 등을 개발하고 있다.

[표 8] 동사의 주요 제품 현황

사업부문	품목	서비스 내용
모바일 게임	삼국블레이드	<ul style="list-style-type: none"> · 삼국지 IP를 활용한 모바일 액션 RPG 게임 · Unreal 엔진 4 기반 개발되어 수준 높은 그래픽 구현 가능 · 2017년 1월 국내 출시 및 2017년 9월 대만, 홍콩 등 동남아시아 출시 · 2019년 2월 태국, 베트남 등 출시
	킹덤:왕가의 피	<ul style="list-style-type: none"> · 글로벌 OTT IP를 활용한 Unreal 엔진 액션 게임 · 2024년 3월 출시
콘솔 게임	블레이드2	<ul style="list-style-type: none"> · Unreal 엔진 4 기반으로 제작되어 2021년 6월 서비스 종료한 블레이드 2 for Kakao의 닌텐도 스위치 버전 · 2019년 6월 유럽 및 북미 출시
PC 및 콘솔 게임	앤빌(ANVIL)	<ul style="list-style-type: none"> · 2021년 12월 Xbox 콘솔(게임 프리뷰), Xbox 게임 패스 출시

자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

[그림 7] 게임 제품별 매출액 구성도



자료: 동사 제공 자료(2024.03.), NICE디앤비 재구성

동사는 게임 개발에 Unreal 엔진 4를 활용하고 있으며, Unreal 엔진은 미국의 게임 엔진 제작업체인 에픽게임즈에서 개발한 게임 엔진으로, 물리 엔진 개선, 가상 현실 및 증강 현실 지원 등의 특징을 가진다. 동사는 Unreal 엔진 4를 통해 강력한 그래픽 기능과 물리 엔진, 사운드 시스템, 네트워킹 기능을 제공하여 현실적 게임 환경을 구축하고 있다. 또한, 현실적 조명 효과를 구현하는 포톤 라이팅 시스템을 갖춰 높은 수준의 시각적 품질을 제공하고, 크로스 플랫폼 개발을 지원하는 특징을 갖춰 게임을 PC, 콘솔, 모바일 등 다양한 플랫폼에 배포할 수 있는 게임을 개발하고 있다. 또한, 동사는 개발 게임에 대한 경쟁력을 확보하기 위해 IP를 활용한 수익 구조 창출, 클라우드 게이밍 서비스(GaaS) 기반의 기술개발을 수행하고 있다.

▶ IP 활용한 수익 구조 창출

게임 시장 경쟁이 심화되고 개발 및 마케팅 비용이 증가하고 있어 신작의 실패 위험 부담을 최소화할 수 있는 방안으로 과거 유명 브랜드, 영화, 웹 소설, 애니메이션, 연예인 등의 IP를 모바일 게임 IP로 활용하여 개발하는 사례들이 증가하고 있다. 동사 또한, 게임 개발에 IP를 활용하여 기존의 유명하고 인기 있는 콘텐츠를 게임으로 제작하여 시장에 선보이고 있다.

동사는 삼국지 IP를 활용한 액션 RPG 모바일 게임인 ‘삼국블레이드’를 출시하였고, 2021년 1월 2.0 버전으로 업데이트하여 게임의 그래픽과 콘텐츠를 업그레이드하였다. 또한, 동사는 넷플릭스 오리지널 시리즈 ‘킹덤’의 IP를 활용한 좀비 액션 게임인 ‘킹덤:왕가의 피’를 2024년 3월 신작 게임으로 출시하였다. 원작 ‘킹덤’에서 볼 수 있었던 한국 전통 문화의 전통성을 살리고 한국 전통 무술을 모션 캡처로 구현하며 등장 캐릭터를 3D 그래픽으로 구현하여 게임의 스토리텔링에 큰 장점을 제공해 브랜드 인지도를 높였다.

동사는 추가적으로 네이버 웹툰 IP를 활용하여 모바일과 PC 크로스 플랫폼의 수집형 액션 RPG 게임 ‘Project 일렉시드’를 미공개 신작 게임으로 개발 중이다. 2022년 네이버 웹툰 최고 매출 기록을 보유한 웹툰 ‘일렉시드’의 IP를 활용한 수집형 액션 RPG 게임이며, Unreal 엔진 5를 기반으로 한 모바일과 PC 크로스 플랫폼으로 2025년 개발 완료를 목표로 프로젝트를 진행 중이고, 2023년 글로벌 퍼블리싱 업체인 스튜디오리코와 퍼블리싱 공급 계약을 체결하였다.

[그림 8] 동사의 주요 게임(삼국블레이드, 킹덤:왕가의 피)



자료: 동사 회사소개서(2024.03.), NICE디앤비 재구성

▶ 클라우드 게이밍 서비스(GaaS) 기반의 기술개발

플랫폼 다변화를 추구하는 모바일 게임 산업에 게임 스트리밍을 통해 환경에 제한되지 않고 플레이를 가능하게 하는 클라우드 기반 연구개발은 중요시되며 콘솔 플랫폼 ‘Xbox’를 보유한 마이크로소프트 또한, 차세대 게임 클라우드 플랫폼 ‘델로리안’을 개발하며 클라우드 게이밍 사업을 추진하고 있다. 동사 역시 이러한 산업 변화에 발맞춰 다양한 기기에서 즐길 수 있는 게임 개발을 위한 클라우드 게이밍 서비스(GaaS) 기반 기술개발을 수행하고 있다. 동사는 데이터 센터에서 운영되는 서버인 IDC(Internet Data Center) 서버와 클라우드의 혼용 방법을 개발하여 여러 플랫폼 서비스 서버를 혼용 운영하는 방법에 대한 연구개발을 진행하였으며, 클라우드 환경에서 중단 없는 서비스 업데이트 가능 구조인 무중단 클라우드 서비스 구조를 개발하였다. 이외에도 2종 이상 클라우드 서비스를 하나로 운영 가능한 이중 클라우드 서비스 혼용 운영 기술을 개발하여 다양한 기종의 기기에서 게임 플레이가 가능하도록 구현하고 있다.

■ 동사의 연구개발 역량

동사는 게임 업계 경력을 보유한 대표이사과 공인 기업부설연구소를 총괄하는 시스템공학 석사 출신 신용철 연구소장, 전산학 석사 출신 고철우 연구원, 디지털미디어공학 석사 출신 박주상 연구원을 포함하여 총 30명의 연구개발 인력을 보유하고 있다. 동사는 2023년 4월 개발 자회사인 (주)액션스퀘어테크와의 합병을 통해 현재 ‘삼국블레이드’, ‘엔빌(ANVIL)’, ‘블레이드 X’ 등에 대한 연구를 수행하여 현재 서비스 중이며 모바일 외 PC, 콘솔 등의 플랫폼에서도 크로스 플레이 가능한 신작 게임을 개발하고 있다. 동사의 연구개발조직은 라이브 서비스 운영툴 플랫폼을 개발하여 게임 라이브 서비스에 필요한 각종 기능을 구현하고 구버전 엔진과 최신버전 엔진에서 동일 동작 보장 기술을 구현하였고 서버 상태 확인 가능한 실시간 모니터링 시스템을 구축하였다. 또한, VPN 장비 성능 개선을 위한 부하 분산화 서비스를 개발하여 도입한 이력이 있다.

[표 9] 동사의 연구개발비용

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

항목	2021	2022	2023
연구개발비용	37.4	70.8	92.0
연구개발비 / 매출액 비율	66.37%	122.86%	168.41%

자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

[표 10] 동사의 주요 연구개발 실적

항목	개발 실적
2019	언리얼 셰이더 파이프라인(PSO, Pipeline State Object) 기술 적용으로 모바일 최적화 개발 그리드 서버 구현으로 MMORPG 구현 및 게임 내 연출 기법 자동화
2020	라이브 서비스 필요 기능 도입 위한 엔진 마이그레이션 자동화 및 적응형 프로세스 개발 모바일과 PC/콘솔 간 리소스의 효율적 활용을 위한 플랫폼 간 리소스 이식 연구 멀티 플랫폼 조작 체계 특징에 걸맞는 게임성 향상을 위한 멀티 플랫폼 상 조작 체계 개발 게임 소스 빌드 시간 효율성 향상을 위한 분산 빌드 시스템 연구
2021	여러 서비스의 서버를 혼용하는 효율적인 방법 개발을 위한 클라우드와 IDC 서버 혼용 방법 개발 게임 데이터와 로그를 효율적으로 수집 및 분석하는 시스템인 로그 수집 자동화 시스템 개발
2022	무중단 클라우드 서비스 구조 연구 및 이중 클라우드 서비스 기술 개발 차세대 엔진 기술을 라이브 중인 게임에 업데이트 및 적용하여 게임 퀄리티 향상
2023	라이브 서비스 운영툴 플랫폼 개발 및 실시간 서버 모니터링 환경 구축 구버전과 최신버전 엔진의 동일한 동작을 보장할 수 있는 혼용 기술 개발

자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

IV. 재무분석

최근 3개년간 50억 원대의 매출 외형 유지, 대규모 영업적자 지속으로 수익구조 열위

동사는 최근 3개년 간 큰 변동 없이 50억 원대의 매출 외형을 유지했으며, 신작 개발 인력 확충 등에 따른 영업비용 부담으로 대규모 영업적자를 지속했으나, 전반적인 재무구조는 안정적인 수준을 견지하였다.

■ 최근 3개년간 50억 원대 매출 외형 유지

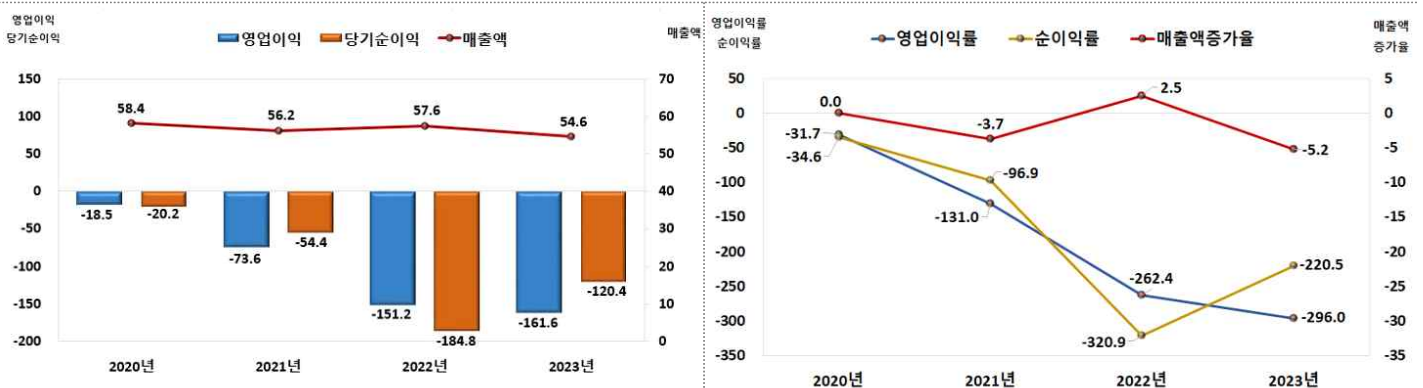
동사는 액션 RPG 장르를 중심으로 수집형 RPG, 전략 MMORPG, 슈팅 액션 게임을 개발하여 운영하고 있으며, 모바일 게임 외에도 온라인, 콘솔 등으로 플랫폼을 다변화하면서 국내뿐 아니라 홍콩, 마카오, 동남아시아 등 해외 시장에도 진출하였다. 동사의 매출액은 2021년 전년 대비 3.7% 감소한 56.2억 원, 2022년 전년 대비 2.5% 증가한 57.6억 원, 2023년 전년 대비 5.2% 감소한 54.6억 원을 기록하며, 최근 3개년 큰 변동 없이 50억 원 대의 매출 외형을 유지했으나, 매출이 소폭 감소하는 양상을 나타내었다.

■ 신작 개발 인력 확충 등에 따른 영업비용 부담으로 대규모 영업적자 지속

동사는 ‘킹덤:왕가의 피’, ‘블레이드:리액션’, ‘던전스토커즈’, ‘Project AE’, ‘Project 일렉시드’ 등 신작 개발을 위한 인력 확충 등으로 인해 영업비용이 매출액을 크게 초과하고 있어 최근 3개년 간 영업적자를 지속했으며, 영업적자 규모도 2021년 73.6억 원, 2022년 151.2억 원, 2023년 161.6억 원을 기록하며 확대되었다. 또한, 금융수익 등 영업외손익, 지분법 손실 등 영업외손실 등의 영향에 따라 변동성은 있으나 순수익성도 2021년 54.4억 원, 2022년 184.8억 원, 2023년 120.4억 원의 순손실을 기록해 적자를 지속하였다.

[그림 9] 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

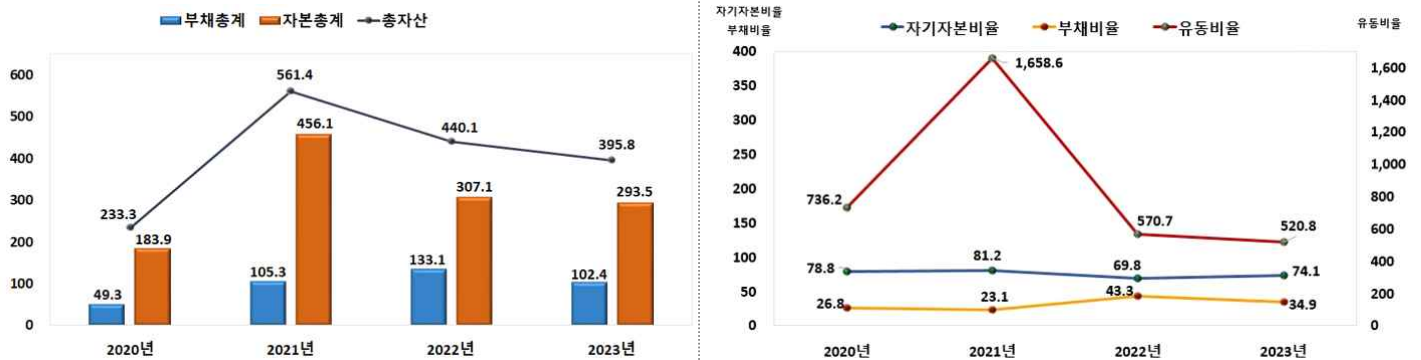
■ 지속적인 유상증자를 통해 안정적인 재무구조 견지

2015년 10월 코스닥 시장에 상장한 이후 2020년 한 해를 제외하고 적자를 지속해 큰 규모의 누적 결손금에도 불구하고, 지속적인 유상증자에 따른 자기자본 확충에 힘입어 2023년 말 자기자본비율 74.1%, 부채비율 34.9%를 기록하는 등 전반적인 재무안정성 지표는 안정적인 수준을 유지하였다.

또한, 최근 3개년 간 유동비율이 500%를 상회하고 있으며 유동자산의 대부분이 현금 및 현금성자산으로 구성되어 있는 바, 단기유동성은 매우 풍부한 것으로 분석된다.

[그림 10] 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

[표 11] 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)

항목	2020년	2021년	2022년	2023년
매출액	58.4	56.2	57.6	54.6
매출액증가율(%)	0.0	-3.7	-2.5	-5.2
영업이익	-18.5	-73.6	-151.2	-161.6
영업이익률(%)	-31.7	-131.0	-262.4	-296.0
순이익	-20.2	-54.4	-184.8	-120.4
순이익률(%)	-34.6	-96.9	-320.9	-220.5
부채총계	49.3	105.3	133.1	102.4
자본총계	183.9	456.1	307.1	293.5
총자산	233.3	561.4	440.1	395.8
유동비율(%)	736.2	1,658.6	570.7	520.8
부채비율(%)	26.8	23.1	43.3	34.9
자기자본비율(%)	78.8	81.2	69.8	74.1
영업현금흐름	-25.4	-57.2	-78.4	-136.6
투자현금흐름	0.1	-8.6	-85.9	-13.7
재무현금흐름	-3.1	342.1	-2.5	49.4
기말 현금	168.9	445.1	278.6	177.4

자료: 동사 사업보고서(2023.12.)

■ 동사 실적 전망

동사는 2021년 이후 50억 원대의 매출 규모를 유지한 가운데, 2024년에도 비슷한 매출 규모를 유지할 것으로 전망되나, 동사가 출시하는 신작 게임들의 성과에 따라 매출 실적 반등 가능성도 일부 있을 것으로 기대된다. 한편, 최근 3개년 간 해외 시장 개척 투자를 위한 해외법인 설립 비용과 신작 게임 개발 비용 등으로 대규모 영업적자를 기록하고 있다.

동사는 2024년 3월 신작 ‘킹덤:왕가의 피’ 출시를 시작으로 올해 총 6종의 신작 게임을 순차적으로 출시할 계획이며, 스튜디오리코, 갈라게임즈 등의 퍼블리싱 업체와 개발 중인 신작 게임에 대한 공급 계약을 체결한 것으로 확인된다.

[그림 11] 동사의 사업부문별 실적 및 전망

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

[표 12] 동사의 사업부문별 연간 실적 및 분기별 전망

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

항목	2021	2022	2023	2024E	1Q2024E	2Q2024E	3Q2024E	4Q2024E
매출액	56.2	57.6	54.6	53.8	14.9	18.0	9.8	11.1
게임매출(Google)	27.8	22.6	15.0	14.8	4.1	4.9	2.7	3.1
게임매출(원스토어)	9.1	11.1	9.9	9.8	2.7	3.3	1.8	2.0
게임매출(App Store)	4.1	4.3	4.3	4.2	1.2	1.4	0.8	0.8
기타	15.2	19.6	25.4	25.0	6.9	8.4	4.5	5.2

자료: 동사 사업보고서(2023.12.), NICE디앤비 재구성

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

M&A를 통한 사업 확장과 기술 노하우에 기반한 신규 사업으로 외형 확장 도모

동사는 개발 스튜디오 체제를 구축하여 신작 게임 개발을 집중 강화하고, 개발 목적의 자회사 설립 및 종속회사 흡수합병을 통한 경영효율화와 사업 확장을 추진하고 있으며, 기존 게임 개발 기술에 NFT, 블록체인 P2E 등의 다양한 기술적 요소를 결합하여 다양한 비즈니스 기회 창출을 도모하고 있다.

■ 베트남 소재 자회사 설립 및 흡수합병을 통한 사업 확장

동사는 경영 효율성 증대를 통한 기업 경쟁력 강화를 위해 2023년 1월 26일 이사회 결의 및 2023년 1월 27일 개발 목적으로 설립된 종속회사 (주)액션스퀘어데브와 합병계약에 의해 2023년 4월 1일에 흡수합병하여 개발부터 퍼블리싱까지 수직계열화하고, 동시에 게임 라인업을 다양화하고 확대하고 있다. 또한, 베트남 호치민에 자회사 ACTION SQUARE VN을 설립하여 글로벌 게임 수출 및 라이브 효율화를 연구개발을 수행하고 있다. ACTION SQUARE VN은 실제 개발자 중심 라이브 개발 센터 운영을 통해 현재 ‘삼국블레이드’ 게임에 대한 라이브 연구개발을 수행 중이며, 동사의 신작 게임 관련 액션성 업그레이드 연구개발에 참여하고 있고, 글로벌 판권 보유 및 글로벌 시장 확보를 위한 사업 확장에 힘쓰고 있다.

■ NFT, 블록체인 P2E 등의 다양한 기술적 및 장르적 요소 도입

동사는 게임 개발사 스튜디오HG를 영입하고 배틀 로얄 방식의 던전 탐험형 크롤러 게임 ‘던전스토커즈’를 개발 중에 있다. 해당 게임은 플레이어와 대전하는 PVP(Player versus Player)와 게임 세계 안 컴퓨터 제어 캐릭터나 몬스터와 대전하는 PVE(Player versus Environment) 요소가 모두 포함된 PVPVE 장르다. Unreal 엔진 5를 기반으로 개발 중인 '던전스토커즈'는 3인칭 시점으로 각 캐릭터와 개성을 돋보이게 표현한 온라인 기반의 멀티플레이 게임으로, PC와 모바일 크로스 플랫폼으로 출시 예정이다. 해당 게임은 2024년 2월 스팀 벡스트 페스트에서 공개되어 10만 명 이상의 이용자를 확보하며, 한 주간 가장 많이 플레이된 데모 게임 중 하나로 선정된 이력이 있으며, 하이브IM과 퍼블리싱 계약을 체결하여 글로벌 런칭을 준비하고 있다.

블록체인 P2E는 블록체인 기술을 활용하여 게임 플레이를 통해 가상자산을 얻을 수 있는 게임 경제 모델을 말한다. 이 모델에서 플레이어들은 게임 내에서 활동하고 플레이함으로써 가상자산을 채굴하거나 획득할 수 있다. 동사는 해당 기술적 요소를 동사가 보유한 IP인 ‘블레이드’ 게임에 적용하여 신작 모바일 게임 ‘블레이드:리액션’을 위믹스 플랫폼에 온보딩해 글로벌 지역에 서비스할 예정이다. 이는 게임 산업에 새로운 경제 모델을 제시하며, 플레이어들에게 보다 현실적이고 참여도 높은 게임 경험을 제공할 수 있어 다양한 비즈니스 기회가 창출될 것으로 기대된다.

또한, 동사는 NFT P&E(Play and Earn) 기반의 ‘Project AE’를 개발 중에 있다. NFT P&E 게임이란, NFT 기술을 기반으로 하며, 플레이어들이 게임을 플레이하고 보상을 받는 게임 형식을 말한다. 이러한 게임에서는 플레이어들이 게임 내에서 활동하고 성과를 달성함으로써 가상 자산을 얻게 되며, 이러한 자산은 NFT 형태로 블록체인에 기록된다. 동사는 해당 기술을 적용한 게임 ‘Project AE’를 미국 갈라게임즈와 퍼블리싱 공급 계약을 체결하였다. 해당 게임은 플레이어들에게 새로운 형태의 게임 경험을 제공하고, 게임을 플레이하는 것뿐만 아니라 경제적 보상을 받을 수 있는 새로운 방식의 게임 플레이를 제공하는 게임이다. 이와 같이 동사는 게임 개발에 다양한 기술적 요소를 결합하며 게임 카테고리를 넓혀나가고 있다.

액션스퀘어(205500)

증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
-	-	-	-
투자의견 없음			

시장정보(주가 및 거래량)



자료: 네이버증권(2024.04.22.)

최근 6개월간 한국거래소 시장경보제도 지정여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자주의 환기 등을 통해 불공 정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의7

기업명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
액션스퀘어	X	X	X