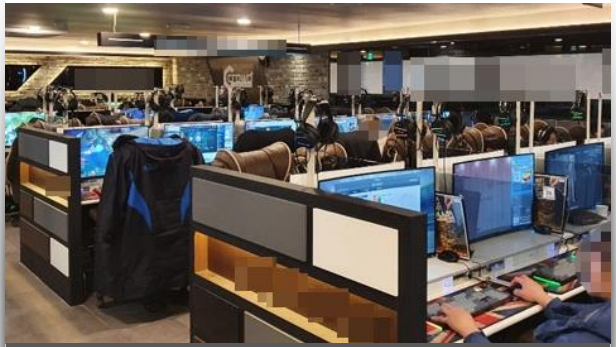
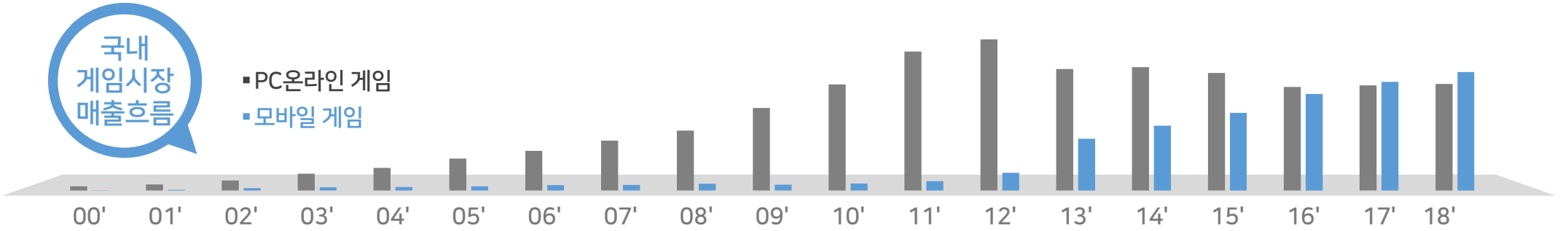


다중 접속 온라인 VR 콘텐츠 전문 개발사

pixelity
games

IT 인프라의 발전과 신규 게임 시장의 성장

통신망-디바이스-유통망의 발전이 새로운 게임 시장의 성장을 견인해 왔음.



PC온라인 게임 시장 (2000년대)



모바일 게임 시장 (2010년대)



VR 게임 시장 현황 (2020년대)

통신인프라
하드웨어 & 유통망

ADSL, VDSL 등 유선통신
- PC 가격 하락, 대중 보급
- PC방 시장 확대(유통망)

3G, 4G 고속 무선통신
- 스마트폰의 대중 보급
- 안드로이드/iOS 마켓 정착

5G 통신 시대
- 오culus 퀘스트 등 대중적 VR 하드웨어 등장
- 소니, 페이스북 스팀 등 글로벌 VR 플랫폼 성장

VR 콘텐츠를 준비해야 할 시기

VR은 성장할 수 있는 기반 산업이 충분히 무르익었고, 이를 활용할 수 있는 VR 콘텐츠가 필요한 시점임.



- ✓ 하드웨어의 가격 하락, 질적 향상
- ✓ 페이스북 주도 하에 디바이스 시장 성장세
- ✓ 소니, 삼성, 애플 등 다양한 글로벌 기업들의 참여
- ✓ 5G 기반의 콘텐츠 보급 확장
- ✓ 글로벌 VR 시장은 급격한 속도로 성장 중

인프라가 갖춰진 지금부터 VR 콘텐츠 시장을 대비하여 자리를 선점하여야 합니다.



어떤 VR 콘텐츠가 시장에 필요한가?

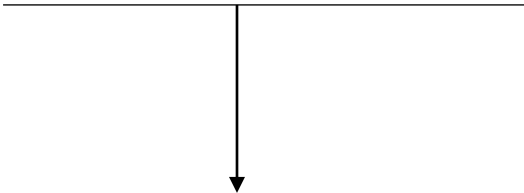
새로운 VR 시장에는 새로운 키워드가 필요함.

지금까지의 VR 콘텐츠

- VR 신기술 체험과 홍보가 주 목적인 시각적 콘텐츠
- 한 번 플레이 하면 다시 하지 않는 단순 콘텐츠
- VR방 위주로 보급(B2B)
- 넓은 공간 필요한 콘텐츠, 공간적 제약이 높음

주요 한계점

- 낮은 콘텐츠 완성도
- 낮은 유저 충성도로 인한 낮은 수익성
- 낮은 전파력, 게임 경험을 공유 불가
- VR방 시장은 코로나19 에 직격타



새로운 VR 시장에는 다음과 같은 VR 콘텐츠가 필요합니다.



- 협소한 국내 시장을 넘어 **글로벌 VR 시장**에 진출 가능해야 합니다.
- VR방 B2B 위주로 보급되던 VR 시장을 넘어 **B2C 시장**을 목표로 해야 합니다.
- 통신 제약을 넘어 5G 연결을 적극 활용 가능한 **온라인 콘텐츠**여야 합니다.
- 한 번 플레이하고 끝나는 콘텐츠를 넘어 **지속성**을 지녀 유저 충성도를 높여야 합니다.

픽셀리티게임즈: 게임 포트폴리오

글로벌 VR 시장을 겨냥하여 동시 접속 온라인 멀티플레이 기술 기반의 VR 게임을 개발해 왔음.



내부 IP 타이틀



내부 IP 타이틀



외부 IP 타이틀

장르	액션 게임	다중 접속 FPS 게임	넥슨 카트라이더 IP 기반 소셜 네트워크 게임
출시일	2018년	2021년 하반기	2021년 상반기
특이사항	경콘진 VRAR 대회 수상 웰컴, PICO XR 대회 수상	Steam Next Fest 출품작	SKT 공동 개발

협력사



RISE OF THE FALLEN

게임의 차별성

장비 구매, 아이템 강화 등의 기능을 통해 게임의 지속성 강화
사용자 플레이 패턴을 인지하여 공격하는 AI 로직
저사양 HMD 플레이 최적화 완료

주요 성과

경기콘텐츠진흥원 킬러 콘텐츠 선정
PICO 해외 스토어 유료게임 순위 1위 달성
SK텔레콤 5G 홍보 타이틀
퀄컴 XR 크리에이티브 대회 금상 수상
서비스 권역 및 플랫폼의 순차적인 확장 진행



Developer	PIXELITY GAMES
Publisher	PIXELITY GAMES
Genre	VR Battle
Launched	2018. 11
Market	Oculus, PICO, Xiaomi, Google





게임의 차별성

NEXON 캐주얼 게임 IP 사용

5G 기술 활용하여 SK텔레콤 공동 개발

주요 성과

미국, 영국, 독일, 캐나다 등 글로벌 베타 테스트 완료

2021년 6월 오쿨러스 퀘스트 App Lab 서비스 개시

원스토어 VR 홍보 타이틀 선정

추가 플랫폼, 국가 진출 관련 계약 체결 완료



Developer

PIXELITY GAMES & SK Telecom

Publisher

PIXELITY GAMES

Genre

VR Casual SNG

Launched on

2021.06

Target Platform

Oculus



THE PATCHER

게임의 차별성

다중 접속 VR FPS

다채로운 모드, 초대형 보스 실시간 협력 레이드 등 구현

오culus 리프트와 퀘스트 간 연동 플레이 구현

개발 진행도 및 목표

글로벌 서버 및 DB 구축, 해외 테스트 완료

오culus 플랫폼 및 스팀 출시 목표

PICO 차세대 HMD 런칭 대표 타이틀 논의 중

2021년 11월 Kickstarter 크라우드 펀딩 개시



Developer

PIXELITY GAMES

Publisher

PIXELITY GAMES

Genre

VR MOBA FPS

Launched

2022.1분기 예정

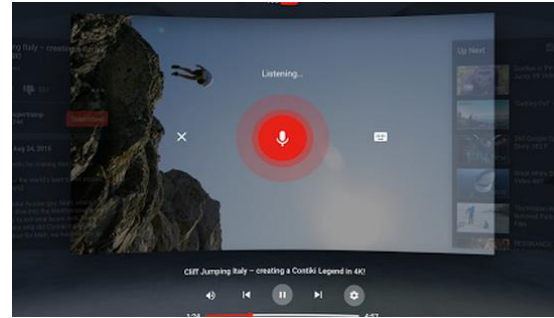
Market

Oculus, Steam, PICO



픽셀리티게임즈 : 그 외 포트폴리오

게임을 통해 다져 온 VR 기술 및 게이미피케이션을 기반으로 다수 메타버스 프로젝트에 참여 중임.



구분	금융 관련 프로젝트	공연 관련 프로젝트	VR 영상 플랫폼	디지털 치료제(DTx)
내용	금융 교육 콘텐츠의 VR화 청소년 대상으로 금융 상식 교육	대규모 동시접속이 가능한 VR 비대면 실시간 라이브 서비스 등	영상 콘텐츠를 VR 앱으로 구동, 플랫폼까지 성장 목표	게이미피케이션이 가미된 디지털 치료제 개발
진행 상황	모 금융사와 계약 및 개발 완료, 내년 1분기 가동 예정 (12월 보도 예정)	엔터 기술사와 R&D 계약 체결, R&D 진행 중	모 상장사와 계약 논의 중	대학 기관과 협력하여 개발 진행 중

픽셀리티게임즈 주요 기술

HMD 최적화 R&D

- 10개 이상의 VR HMD 최적화 (국내 최다 수준)
- 신규 HMD에 언제든지 최적화 가능한 개발 역량
- 타사 대비 뛰어난 신규 하드웨어 적응력

멀미 감소 R&D

- 국내외 VR 논문 참조하여 멀미 최소화
- 뇌파 측정 등을 통한 멀미 절감 R&D



VR 데이터 분석툴 구현





- 데이터 분석 툴을 통해 글로벌 VR 유저/플랫폼 데이터 분석
- 현재 VR 플랫폼에는 데이터 분석을 통해 체계적 개발/분석하는 개발사가 없음
- 타사 대비 풍부한 VR빅데이터 분석력 보유

실시간 연동 온라인 VR 콘텐츠

- Wifi, LTE, 5G 모든 통신방식에서 다중 접속 글로벌 멀티 플레이 가능
 - 서버 기반 글로벌 멀티플레이 VR 게임 개발 특허
- 타사에서 쉽게 모방할 수 없는 수준의 VR동시접속 기술 보유

픽셀리티게임즈 멤버

넥슨, 스마일게이트, 펠어비스 등 대형 게임사에서 유명 타이틀을 성공적으로 운영한 핵심 인력들이 VR에서도 성공 사례를 만들고자 함. 영문화권, 중문화권, 일문화권 배경의 멤버들로 구성되어 자체적으로 글로벌 콘텐츠 제작 및 서비스가 가능한 기업임.

 <p>정래승 Chief Executive Officer</p> <hr/> <p>고려대 MBA</p> <hr/> <p>알바트로스인베스트먼트 투자심사역</p>	 <p>이대원 Chief Executive Officer</p> <hr/> <p>Victoria University Accounting 학사</p> <hr/> <p>(주)일리언 Co-Founder / 사업이사 (주)넥슨코리아&엔도어즈 해외/개발전략팀장 (주)넷마블몬스터 사업/전략 실장 (주)CJ헬로 IR/해외전략 담당</p>	 <p>최명균 Chief Product Officer</p> <hr/> <p>상해외국어대 Intercultural comm. 석사</p> <hr/> <p>(주)넥슨코리아&엔도어즈 PM/팀장 Hansa One Corp.(중국소재) 컨설턴트 Hakus (일본소재) 대표</p>	 <p>김형준 Chief Creative Officer</p> <hr/> <p>Massey University Graphic Design 학사</p> <hr/> <p>(주)일리언 VR UI/UX 파트장 (주)엔도어즈 UI/UX 차장 (주)팅크웨어 UI/UX, 상품기획 팀장</p>
---	--	--	--

MEMBER

총 25명

경영진 4명 + 프로그래머 4명 + 아트 10명 + 기획/QA 4명 + 사업PM 3명

픽셀리티게임즈 성장 포인트

빠른 속도로 성장하고 있는 VR 시장

- 글로벌 VR 시장은 한국에서의 예상보다 훨씬 **빠르게 성장** 중이며, 아직 완전히 만개한 시장이 아니므로 **추가 성장할 잠재력이 충분함**.

VR 게임 개발사의 성장 가능성

- 모바일 게임 시장은 레드오션화가 진행되고 있어 신규 시장 개척이 필요한 시점임.
- 픽셀리티게임즈의 전문 개발 분야인 **유저 간 경쟁심리를 유발하는 멀티플레이 게임은 높은 유저 충성도를 기반으로 고수익을 기대할 수 있음**.
- VR 게임 개발에는 모바일, 온라인과는 다른 R&D를 필요로 하기 때문에 **자본력만으로 쉽게 모방할 수 있는 분야가 아님**.

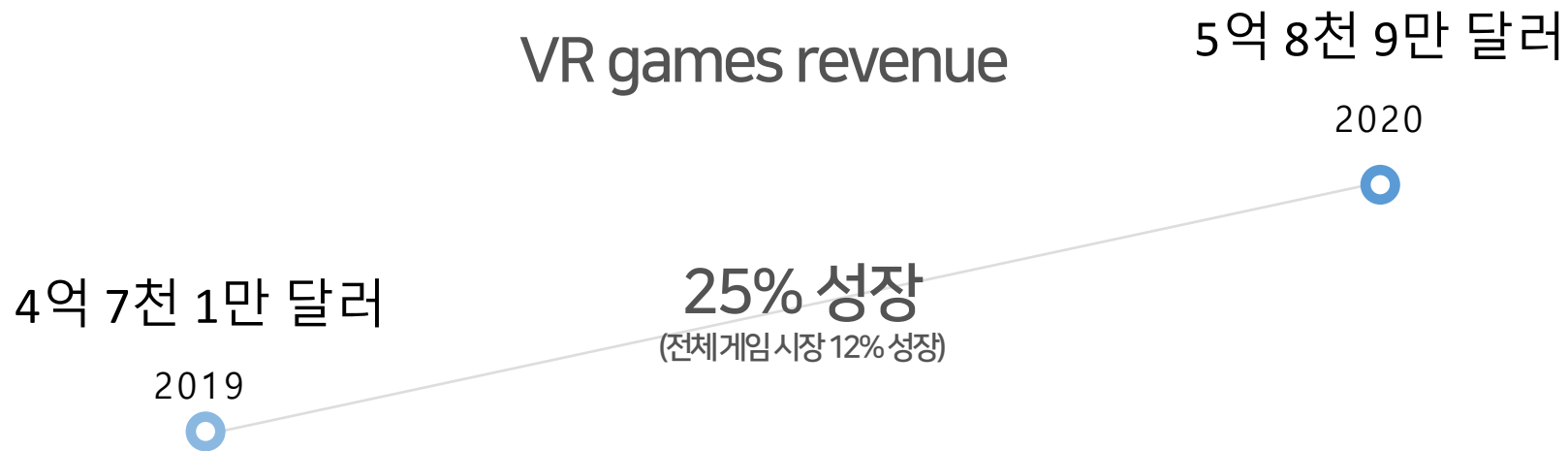
검증된 게임 개발력과 운영 능력을 지닌 팀

- 게임업계의 **성공 타이틀을 개발/런칭/라이브 서비스한 경험**이 있는 핵심 멤버로 구성되어 있으며, 지난 3년 간 꾸준히 신규 작품을 기획/개발해 왔음
- **5G 기반 VR 게임 개발/운영 노하우**를 타사 대비 보유함.
- 글로벌 VR 유저 및 플랫폼의 **빅데이터를 축적한** 국내 유일한 기업임.



충분한 성장성을 지닌 VR 게임 시장

VR 게임 시장은 단일 게임으로도 수백억원 매출이 나오며 급속도로 성장 중임.



Source : Superdataresearch

2020년 상반기 기준

글로벌 사례	Superhot	Half-life: Alyx	Beatsaber
출시가격	30,000원	61,000원	30,000원
추정매출	600억원	550억원 (출시 1달여만)	840억원 (2021년 1분기 기준 2천억 돌파)
출시 마켓 수	4	1	5

회사 상세연혁

2017	04	회사 설립
	10	경기콘텐츠진흥원 주관 VR AR 창조오디션 킬러콘텐츠 부문 수상
2018	05	Rise of the fallen Google 소프트 런칭
	08	PICO 초청, Chinajoy 2018 VR e스포츠 이벤트 진행
	10	과학기술정보통신부 주관 디지털 이노베이션 대상 수상
	10	Rise of the fallen Oculus go, Xiaomi, PICO, GearVR 론칭
	11	Rise of the fallen Xiaomi 및 PICO에 번들판매 계약
2019	03	대구창조경제혁신센터 <C-LAB> 투자기업 선정, 인라이트벤처스 투자유치
	03	Rise of the fallen SKT에 10만 카피 판매
	04	한국콘텐츠진흥원 주관 2019년 첨단융복합부문 제작지원사업 선정
	07	SKT와 넥슨 IP를 사용한 5G VR 게임 공동개발/공급 계약
	08	퀄컴&피코 주관 XR 크리에이티브 애플리케이션 대회 금상 수상(국내 개발사 중 유일)
2020	01	사명 변경(픽셀핌스 -> 픽셀리티게임즈)
	02	SKT 공동 개발 VR게임 Crazy World VR 국내 베타 서비스
	05	Crazy World VR 글로벌 베타 서비스 오픈
	06	VR 관련 특허 1건 등록 완료(3 자유도 컨트롤러를 이용한 가상 객체 움직임 구현 장치 및 방법)
	06	대표이사 정래승 취임
	12	메이플투자파트너스 투자유치
2021	05	엔젤 투자유치
	06	크레이지 월드 VR Oculus Quest 시장 정식 출시
	06	The Patcher Steam Next Fest 데모버전 출품
	07	네이버D2SF 투자유치
	11	The Patcher Kickstarter 크라우드 펀딩 개시

한국 VR 시장에서 글로벌
성공사례를 만드는 기업이 되겠습니다.
감사합니다.