3년의 혁신, 30년의 성장

2014년 6월 23일(월) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
* 통신·방송·인터넷은 6월20일(금) 16:00 이후 보도 가능
www.smba.go.kr

성장징검다리 중소기업청 Small & Medium Business Administration

보도자료

CAPSTONE

• 문의 : 중소기업청 벤처투자과 • 과장 : 박종찬(042-481-4416) • 사무관 : 김주식(8953)
캡스톤파트너스 • 대표이사 최화진(02-575-4492), 대표이사 송은강(02-575-1210)

글로벌 대기업 "텐센트(騰訊)"에 투자도 받고, 중국 진출도 하자!

– 게임분야 창업기업과 해외진출, M&A 등 밀착 상담 진행 –

□ 중소기업청(청장 한정화)과 캡스톤파트너스(대표 최화진, 송은강)는 6.20(금) 아산나눔재단 마루180에서 **세계 게임 매출 1위 기업인 중국의 텐센트* 부사장 등이 직접 참석**한 가운데,

○ **국내 모바일 게임 분야 창업기업과 만남의 場인 제1회 '캡스톤 파트너스-텐센트 모바일 게임 세미나'를 개최**했다고 밝혔다.

* (텐센트 개요) 게임분야 매출 세계 1위, 시총 145조원 규모, 세계 브랜드 인지도 14위(삼성이 29위)

□ 금번 행사는 정부의 **모태펀드의 출자를 받아 캡스톤파트너스가 조성·운용하고 있는 벤처펀드에서 투자를 받은 30개의 게임분야 창업 기업**이 참여하여,

○ 글로벌 대기업인 **텐센트에게 아이템을 전시·설명**하면서 **중국 시장 진출과 관련 협력 의사를 직접 타진**하고 향후 있을 M&A 가능성 등을 토대로 한 **투자 관련 상담**도 받았다.

○ **텐센트에서는 미쉘 리우(Michelle Liu) 부사장** 등 게임 분야 관련자 **30여명이 참석**하여, 국내 유망 모바일 게임 기업들과의 **중국 진출 협력, 자금투자 및 M&A 등에 큰 관심**을 보였다.

□ **금번 행사를 추진한 배경은**

○ 톡톡 튀는 아이템으로 **중국 시장 진출을 희망**하나, 현지화 전략 및 자금 등이 부족하여 **단독 진출이 어려운 국내 창업·벤처기업**과,

○ 모바일 메신저 플랫폼 위챗(Wechat)의 **4억명에 달하는 잠재 고객과 함께 게임 퍼블리싱, 직접투자 및 M&A 경험까지** 풍부하게 갖춘 중국의 글로벌 대기업인 **텐센트가 직접 만나,**

○ **중국시장 진출 전략 마련부터 후속 투자 및 M&A**에 이르는 다양한 형태의 협력을 논의하여 **시너지가 창출될 수 있는 가능성과 기회를 제공**하기 위해 추진된 것이다.

□ **금번 행사의 성과**로는

○ 전시장에서는 '타임크로우'를 서비스하는 페이즈캣(대표 김진혁), '맞짱탁구'의 브라디아스마트(대표 김형철) 등 **21개사가 부스**를 마련, 게임 론칭 및 투자 유치 기회를 잡기 위해 **텐센트 미쉘 부사장 등을 대상으로 회사들이 열정적인 IR을 진행**하였으며,

○ 이중, '타임크로우'를 서비스하는 페이즈캣(대표 김진혁), '맞짱탁구'의 브라디아스마트(대표 김형철) '학교 2014'의 라쿤소트프(대표 조영종), '아이언사이드'의 덱스인트게임즈(대표 김진호), '크리티카 모바일'의 올엠(대표 이종명) 등 **5개 업체는 텐센트와 심층 협상 기회를 가졌다.**

□ **이날 행사에서,**

○ 텐센트 미쉘 부사장은 "**좋은 아이디어와 완성도 높은 게임들이 많고** 참가한 **창업기업들도 젊고 역동적이어서 성장 가능성**이 엿보이는 만큼 **향후 협력 기회가 많을 것**으로 보인다"고 기대감을 드러냈다.

○ **캡스톤파트너스 최화진 대표**는 "정부의 출자는 받아 운용하고 있는 벤처펀드가 투자한 **국내 창업기업들에게 만나는 것 조치 힘든 글로벌 대기업 관계자를 초청, 만남의 장을 마련한 것은 매우 큰 의미**"가 있으며,

- 특히, “현장에서 **퍼블리싱을 위한 긍정적 답변을 받은 창업기업도 나오고**, 행사에 참석한 **창업기업들의 관심도 뜨거워** 처음 개최한 행사로는 대단히 성공적이었다.”고 평가하며,

- “앞으로 금번 행사의 **정례화를 추진할 계획**이기 때문에 앞으로 **더 많은 협력 및 성공 사례들이 도출될 것으로 기대**한다”고 밝혔다.

○ 아울러, 중소기업청 관계자도 “**벤처캐피탈의 네트워크를 활용하여 글로벌 대기업을 국내에 초청한 것은 매우 큰 의미**가 있다”고 하면서,

- “과거 텐센트와 중국시장 진출 협력 모델로 **소규모 창업기업에서 중견기업으로 발돋움한 스마일게이트** 사례처럼 금번 행사를 통해 **제2, 제3의 스마일게이트*가 나오길 기대**한다”고 밝혔다.

* 스마일게이트(’06, 설립) : 창업초기에 텐센트와 손잡고 게임 ‘크로스파이어’를 중국에 출시(’07), ’13년 매출 3,769억원 영업익 2,250억원의 중견기업으로 성장

OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면
중소기업청 벤처투자과 김주식 사무관(☎ 042-481-8953)에게 연락주시기 바랍니다.

참고 1 캡스톤파트너스-텐센트 모바일 게임 세미나

□ 세미나 개최 계획(안)

○ **일시・장소** : '14.6.20(금) 13:30~16:30, 서울 아산나눔재단 마루180

○ **참석자** : 텐센트 부대표, 모바일 게임 창업기업(30개사) 등 100여명

○ **주요내용** : 캡스톤파트너스와 텐센트*가 공동으로 중국 진출을 희망하는 국내 유망 창업・벤처기업 대상 투자유치상담 및 교육 진행

* 텐센트(대표 마화텅) : 98년 설립, 게임분야 매출 세계 1위, 시가총액 145조원 규모, 세계 브랜드 인지도 14위 글로벌 기업(삼성이 29위)

○ **홍보** : 보도자료 배포(현장사진 포함)

○ **행사 세부계획**

- **(전시 및 IR)** 21개사 전시 부스 마련, 텐센트 관련자 상대 협력 및 투자 유치 IR 실시(기업별 20분 배정, 5분 휴식)

- **(세미나)** 위챗 해외 플랫폼 소개, 게임 퍼블리싱 관련 심사 요건·절차 등 설명

시간		기업명(제품명)	비고
'13:30~'13:35	5'	▪ 사회자 및 캡스톤파트너스 소개	캡스톤 송은강(최화진) 대표
'13:35~'14:05	30'	▪ 텐센트 플랫폼 소개	텐센트 Michelle 부대표
'14:10~'14:40	30'	▪ 위챗 플랫폼 소개	텐센트 Vincentwang
'14:45~'15:15	30'	▪ 텐센트 테스트 심사 기준 등 교육	텐센트 Deedee
'15:20~'15:50	30'	▪ 모바일 게임 보안 관련 교육	텐센트 Nathanchen
'15:50~'16:30	40'	▪ 전시 부스별 소개 및 IR	개별 기업

* 30분 간격, 5분 휴식 후 진행

참고 2 텐센트 현황

□ 텐센트 현황(대표 마화텅)

○ **(설립)** 1998년 11월

○ **(현황)** 중국 선전시에 본사 소재, 임직원 6천여명

* 상해·북경 등 중국내 지사 및 홍콩·서울·美 실리콘밸리 등 현지 사무소 운영

○ **(주요 제품)** PC메신저 QQ(8억명 가입), 모바일메신저 위챗(3.5억명 가입), 인터넷 포털사이트 QQ닷컴 등 운영

○ **(매출액)** '13년도 매출액 9조 9,000억원

○ **특이사항**

- '세계 100대 브랜드가치' 14위*(브랜드가치 55조원)의 글로벌 기업

* 英 파이낸셜타임스 발표, 삼성전자는 29위

- 스마일게이트의 '크로스파이어'가 중국 시장에 진출할 수 있도록 퍼블리싱 등 협력하여 스마일게이트가 창업기업에서 중견기업으로 성장할 수 있도록 지원

참고 3 IR 참여기업 현황

□ 브리디아스마트 (대표 김형철)

○ **설립일·지역** : ’10.04.08, 서울 (김형철 대표 : 010-6776-0771)

○ **임직원수** : 18명

○ **매출액** : ’12년 348백만원 → ’13년 846백만원

○ **주요 제품 및 특이점**

- 모바일게임(어린왕자, 다빈치온라인) 개발

- 신규게임 ‘팡야탁구’를 Afreeca TV와 퍼블리싱 계약 체결

□ 올엠 (대표 이종명)

○ **설립일·지역** : ’00.05.20, 서울

○ **임직원수** : 135명

○ **매출액** : ’12년 696백만원 → ’13년 2,669백만원

○ **주요 제품 및 특이점**

- Action RPG ‘Project Apple(게임명 크리티카)’ 개발

- 크리티카 중국진출을 위해 텐센트와 퍼블리싱계약 체결

□ **페이즈캣 (대표 김진혁)**

○ **설립일·지역** : ’11.01.05, 서울 (김진혁 대표 : 010-3391-5165)

○ **임직원수** : 22명

○ **매출액** : ’12년 2,342백만원 → ’13년 1,452백만원

○ **주요 제품 및 특이점**

- 모바일게임(팔라독) 개발
- 신규게임 ‘타임크로우’를 ‘14년 7월 출시 예정

□ **라쿤소프트 (대표 조영종)**

○ **설립일·지역** : ’12.07.30, 서울

○ **임직원수** : 40명

○ **매출액** : ’12년 377백만원 → ’13년 119백만원

○ **주요 제품 및 특이점**

- 모바일게임(마이스쿨, 디크로스) 개발
- 디즈니와 공동개발을 진행 중인 ‘퍼즐푸’는 밴드 게임센터 입점 심사 중