

(주)모비릭스 코스닥시장 상장 주식공모 청약 안내

- 청약일: 2021년 01월 19일 ~ 20일
- 우리사주조합: 2021년 01월 19일
- 기관투자자 및 일반투자자 2021년 01월 19일 ~ 20일
- 1주당 공모가액: 14,000원
- 공모금액: 25,200,000,000원(공모주식 1,800,000주)
- 증권신고서 효력발생일: 2020년 12월 31일
- 대표주관회사: 한국투자증권(홈페이지 www.truefriend.com / 문의전화 1544-5000)
- 인수회사: KB증권(홈페이지 www.kbsec.com / 문의전화 1588-6611)
- 인수회사: 신영증권(홈페이지 www.shinyoung.com / 문의전화 1588-8588)

(주)모비릭스가 다음과 같이 주식을 모집하오니 청약사무취급처(한국투자증권(주), KB증권, 신영증권 본·지점)에 비치된 투자설명서를 검토하신 후에 청약하여 주시기 바랍니다.

1. 발행회사의 상호: 주식회사 모비릭스
2. 회사가 발행한 주식의 총수: 보통주 7,425,000주(납입자본금 742,500,000원)
3. 1주당 공모가액: 14,000원(액면가 100원)
4. 공모할 주식에 관한 사항
 - (1) 주식의 종류: 기명식 보통주식
 - (2) 공모주식수: 1,800,000주
 - (3) 배정비율

청약자격		배정주수 (비율)
기관투자자	증권 인수업무 등에 관한 규정 제 2조 제 8항에 의한 투자자	1,337,000주 (74.3%)
일반투자자	대표주관회사가 정한 일반 청약자격기준에 맞는 자 (투자설명서 참조)	360,000주 (20.0%)
우리사주조합	-	103,000주 (5.72%)

※ 청약자 유형군에 따른 배정분 중 청약미달 잔여주식이 있는 경우에는 이를 초과청약이 있는 다른 청약자 유형군에 합산하여 배정합니다.

(4) 청약주식 단위

- ① 일반투자자는 대표주관회사인 한국투자증권(주) 및 인수회사인 KB증권(주), 신영증권(주)의 각 본·지점에서 청약이 가능합니다.
- ② 한국투자증권(주), KB증권(주), 신영증권(주)의 1인당 청약한도, 청약단위는 아래와 같으며, 기타사항은 한국투자증권(주), KB증권(주), 신영증권(주)이 투명하고 공정하게 정하여 공시한 방법에 의합니다. 단, 청약단위와 상이한 청약수량은 그 청약수량 하위의 청약단위로 청약한 것으로 간주합니다.

【 한국투자증권(주)의 일반청약자 배정물량, 최고청약한도 및 청약증거금율 】

구분	일반청약자 배정물량	최고 청약한도	청약 증거금율
한국투자증권(주)	270,000 주	9,000 주	50%

주 1) 한국투자증권(주)의 일반 고객 최고청약한도는 9,000 주이며, 우대 고객의 경우 18,000 주(200%), 최고우대 고객의 경우 27,000 주(300%)까지 청약이 가능하고, 온라인전용 고객의 경우 4,500 주(50%) 주까지 청약 가능합니다.

【 한국투자증권(주) 청약주식별 청약단위 】

청약주식수	청약단위
10 주 이상 ~ 100 주 이하	10 주
100 주 초과 ~ 500 주 이하	50 주
500 주 초과 ~ 1,000 주 이하	100 주
1,000 주 초과 ~ 5,000 주 이하	500 주
5,000 주 초과 ~ 27,000 주 이하	1,000 주

【 KB 증권(주)의 일반청약자 배정물량, 최고청약한도 및 청약증거금율 】

구분	일반청약자 배정물량	최고 청약한도	청약 증거금율
KB 증권(주)	54,000	2,000	50%

주 1) 200% 우대 고객의 경우 최고 청약한도의 200%(4,000 주)까지 청약이 가능합니다.

주 2) 250% 우대 고객의 경우 최고 청약한도의 250%(5,000 주)까지 청약이 가능합니다.

【 KB 증권(주) 청약주식별 청약단위 】

청약주식수	청약단위
10 주 이상 ~ 100 주 이하	10 주
100 주 초과 ~ 500 주 이하	50 주
500 주 초과 ~ 1,000 주 이하	100 주
1,000 주 초과 ~ 5,000 주 이하	500 주

【 신영증권(주)의 일반청약자 배정물량, 최고청약한도 및 청약증거금율 】

구분	일반청약자 배정물량	최고 청약한도	청약 증거금율
신영증권(주)	36,000	1,800	50%

주 1) 신영증권(주)의 일반청약자 최고청약한도는 1,800 주이나 신영증권(주)의 우대기준에 따라 3,600 주(2배)까지 청약이 가능합니다.

【 신영증권(주) 청약주식별 청약단위 】

청약주식수	청약단위
10 주 이상 ~ 100 주 이하	10 주
100 주 초과 ~ 500 주 이하	50 주
500 주 초과 ~ 1,000 주 이하	100 주

(5) 청약증거금

- ① 기관투자자의 청약증거금은 없습니다.
- ② 우리사주조합의 청약증거금은 청약금액의 100%이며 일반청약자의 청약증거금은 청약금액의 50%로 합니다.
 상기 ①, ② 항의 청약자 유형군에 따른 배정 비율은 기관투자자에 대한 수요예측 결과에 따라 변경될 수 있습니다. 한편, 상기 청약자 유형군에 따른 배정분 중 청약미달 잔여주식이 있는 경우에는 이를 청약주식수에 비례하여 초과청약이 있는 다른 항의 배정분에 합산하여 배정할 수 있습니다.
- ③ 일반청약자의 청약증거금은 주금납입기일(2021년 01월 22일)에 주금납입금으로 대체하되, 청약증거금이 납입주금에 미달하여 주금납입기일까지 당해 청약자로부터 그 미달금액을 받지 못한 때에는 그 미달 금액에 해당하는 배정주식은 대표주관회사와 인수회사가 총액인수계약서에 따라 인수하며, 초과 청약증거금이 있는 경우에는 이를 주금납입기일 당일(영업일 기준, 2021년 01월 22일)에 반환합니다. 이 경우 청약증거금은 무이자로 합니다.
- ④ 기관투자자는 금번 공모에 있어 청약증거금이 면제되는 바, 청약하여 배정받은 물량의 100%에 해당하는 금액을 납입일인 2021년 01월 22일 08:00 ~ 13:00 사이에 대표주관회사인 한국투자증권(주)에 납입하여야 하며, 동 납입 금액은 주금납입기일(2021년 01월 22일)에 주금납입금으로 대체됩니다. 한편, 동 납입금액이 기관투자자가 청약하여 배정받는 주식의 납입금액에 미달하는 경우, 대표주관회사와 인수회사가 그 미달금액에 해당하는 주식을 총액인수계약서에서 정하는 바에 따라 인수합니다.

(6) 청약 및 배정방법

한국투자증권(주), KB증권(주), 신영증권(주) 본·지점에 비치되어 있는 (주)모비릭스 투자설명서 참조

(7) 청약사무취급처

- ① 우리사주조합 : 한국투자증권(주) 본·지점
- ② 기관투자자 : 한국투자증권(주) 본·지점
- ③ 일반청약자 : 한국투자증권(주), KB증권(주), 신영증권(주) 본·지점

(8) 초과청약증거금 환불일

2021년 01월 22일(금)

(9) 납입기일

2021년 01월 22일(금)

(10) 납입은행

국민은행 일산종합금융센터지점

(11) 주권교부에 관한 사항

- ① 주권교부예정일 : 청약 결과 주식배정 확정시 대표주관회사 및 인수회사에서 공고합니다.
- ② 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률(이하 '전자증권법')이 2019년 9월 16일 시행되었으며, 전자증권법 시행 이후에는 상장법인의 상장 주식에 대한 실물 주권 발행이 금지됩니다. 이에 당사는 금번 공모로 발행하는 주식의 실물 주권을 발행하는 대신 전자등록기관에 주식의 권리를 전자등록하는 방법으로 주식을 발행할 예정입니다

따라서 주금을 납입한 청약자 또는 인수인은 계좌관리기관 또는 전자등록기관에 전자등록계좌를 개설하여야 하며, 해당 계좌에 주식이 전자등록되는 방법으로 주식이 발행될 예정입니다. 전자증권법 제 35 조에 따라 전자등록계좌부에 전자등록된 자는 해당 주식에 대하여 전자등록된 권리를 적법하게 가지는 것으로 추정됩니다.

(12) 상장예정일

2021년 01월 28일(목)

(13) 투자위험요소

① 사업위험

가. COVID-19에 따른 경기 둔화 및 시장 침체 위험

COVID-19의 감염 확산세가 전세계로 이어지면서 2020년 3월 11일 세계보건기구(WHO)는 '세계적 대유행(Pandemic)'으로 선포하였습니다. 이로 인해 세계 경제는 산업분야를 막론하고 침체 상황을 겪고 있으며, 사태의 장기화가 우려되고 있습니다.

당사가 영위하는 모바일 게임 사업은 대표적인 언택트(Untact) 사업으로, 외부활동의 감소 및 재택 체류시간의 증가로 게임 이용 시간이 증가하는 등 COVID-19 확산의 부정적 영향이 상대적으로 작은 산업에 해당합니다. 그러나, COVID-19 확산에 따라 경기가 현재보다 악화될 경우 당사 게임의 인앱(In-App) 결제 수익에 대한 소비자들의 구매력이 하락하거나, 게임 개발 일정이 지연되는 등 당사의 실적에 부정적인 영향을 미칠 가능성이 존재합니다. 또한, 금융시장 변동성이 커지는 상황 속에서 공모 이후 당사 주가 역시 급격한 변동성을 보일 가능성이 존재하므로 이점 투자자께서는 유의하시기 바랍니다.

나. 모바일 게임 시장 성장성 정체 위험

당사는 Gobaal one-build 로 모바일게임을 런칭하여 북미, 유럽, 아시아 등 전세계 각국에 서비스하고 있음에 따라 글로벌 모바일 게임시장을 전방시장으로 하고 있습니다. 글로벌 모바일 게임시장은 2019 년 약 706 억원 달러로 전년대비 10.5% 성장하며 게임시장 내 가장 큰 시장규모 및 높은 성장률을 보유하고 있으나, 성장률은 2017 년 22.3%를 기록한 이후 2019 년 10.5%, 2020 년 7.8%, 2021 년 6.7%의 성장률이 전망되며 시장의 성숙에 따라 성장률이 점차 감소할 것으로 예상되고 있습니다. 모바일 게임 시장의 성장성이 정체되거나, 시장규모가 축소될 경우 당사 사업에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 이점 투자자께서는 유의하시기 바랍니다.

다. 모바일 광고 시장 성장성 정체 위험

당사는 당사 모바일 게임을 매체로 배너, 동영상 광고를 게재하여 광고수익을 수취하는 광고플랫폼 수익이 영업수익의 과반 이상을 차지함에 따라, 글로벌 모바일 광고 시장 또한 동사의 영업환경에 영향을 미칠 수 있습니다. 모바일 광고시장의 경우 타 전통 매체 시장을 대폭 상회하는 증가율을 지속적으로 기록하며 글로벌 광고시장을 견인하고 있으나, 성장률은 2016 년 47.5%를 기록한 이후 2019 년 17.7%, 2020 년 17.5%, 2021 년 13.3%의 성장률이 전망되며 시장의 성숙에 따라 성장률이 점차 감소할 것으로 예상되고 있습니다. 모바일 광고 시장의 성장성이 정체되거나, 시장규모가 축소될 경우 당사 사업에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 이점 투자자께서는 유의하시기 바랍니다.

라. 시장 내 경쟁 심화 위험

당사가 주로 개발 및 퍼블리싱하는 미드코어/캐주얼 장르 게임의 경우 하드코어 게임 대비 짧은 개발기간 및 낮은 개발비로 동일 기간에 다수의 게임을 런칭할 수 있음에 따라 게임 흥행 실패 리스크는 낮은 편인 반면, 확고한 IP 의 부재, 낮은 개발비 등은 상대적으로 낮은 진입장벽으로 이어지며, 이는 시장 내 경쟁 심화로 이어질 위험이 존재합니다. 당사는 오랜 기간 모바일 게임사업을 영위하며 확보한 고유의 개발/퍼블리싱 노하우 등으로 글로벌 경쟁력을 확보하고 있으나, 신규 게임 및 경쟁사의 등장 등으로 시장 내 경쟁이 심화되거나 당사의 경쟁력 확보에 실패할 경우, 동사의 영업실적에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 이점 투자자께서는 유의하시기 바랍니다.

마. 마켓/광고플랫폼 위험

당사는 소수 MMORPG 게임의 인앱 결제에 의존하는 국내 게임사들과는 달리, 캐주얼/미드코어 위주의 다수 게임에 광고플랫폼을 도입하여 균형잡힌 광고플랫폼 수익과 인앱결제 수익이 발생하고 있습니다. 인앱결제 수익의 경우, 게임 유저가 결제한 금액 전체를 영업수익으로 인식하며, 결제금액의 약 30%에 해당하는 금액을 플랫폼수수료로 마켓플랫폼에 지급합니다. 광고수익의 경우, 광고플랫폼이 자체 수수료를 제외하고 당사에 지급한 광고대금 순액을 영업수익으로 인식합니다. 당사는 현재까지 플랫폼의 수수료를 변동 등으로 수익성이 악화된

내역이 존재하지 않으나, 그럼에도 불구하고 향후 플랫폼 사업자들의 사업 정책 변경, 수익구조 개편 등으로 인하여 수수료율이 인상되거나 계약해지가 발생하는 경우 당사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

바. 게임 흥행 실패 위험

게임 사업은 흥행 사업으로 개발 과정에 많은 인력과 연구개발비가 소요되지만, 시장에 출시되는 수많은 게임 중 흥행을 기록하는 게임은 그 중 일부 뿐입니다. 당사가 주로 개발 및 퍼블리싱하는 미드코어/캐주얼 장르 게임의 경우 하드코어 게임 대비 짧은 개발기간 및 낮은 개발비로 동일 기간에 다수의 게임을 런칭할 수 있음에 따라, 게임 흥행 실패 리스크는 낮은 편입니다. 당사는 자체 개발/외부 소싱을 통한 콘텐츠 확보 역량 및 퍼블리싱 역량을 통해 흥행 확률을 높이기 위해 지속적으로 노력하고 있으나, 지속적인 신작 흥행 실패로 인하여 수익 대비 비용의 증가 혹은 수익의 감소, 게임 이용자의 이탈 등이 발생하는 경우, 당사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

사. 국제 정세 변화에 따른 위험

당사는 Global One Build 로 북미, 유럽, 아시아 등 전세계 각국에 게임을 서비스하고 있으며, 전체 매출의 90% 이상이 해외에서 발생하고 있습니다. 이에 따라 국제 정세 변화, 문화적 갈등 등의 요소가 당사의 사업에 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 이와 더불어 주식시장에도 부정적 영향을 미칠 수 있으므로 투자자께서는 이점 유의하시기 바랍니다.

아. 지적재산권 관련 위험

당사는 주로 캐주얼/미드코어 장르 게임을 개발/퍼블리싱하는 회사로서, 당사의 게임은 저작권 등 지적재산권이 등록되지 않았습니다. 이는 게임산업의 특성 상 특히 캐주얼/미드코어 게임의 경우 저작권 침해 등을 입증하기가 어려운 상황이며, 당사는 150 종 이상의 게임을 글로벌 유저를 대상으로 게임을 서비스함에 따라, 각 게임/국가 별 저작권 등록 시 게임 수익 대비 저작권 등록/유지비용이 과다 발생할 가능성이 높기 때문입니다. 향후 국내외 경쟁사에서 당사가 서비스하는 게임과 유사한 게임이 출시될 경우, 당사의 수익성 및 성장성에 부정적인 영향을 미칠 가능성이 있습니다.

자. 개인정보보호에 관한 위험

당사를 포함한 게임회사는 유저들의 게임 내 소유물 등의 정보와 유저 가입시 제공받는 일부 개인정보를 서버를 통해서 저장 및 전송하며 이는 해킹, 악성코드, 바이러스 등의 위험에 노출되어 있습니다. 당사가 서비스하는 대부분의 캐주얼 게임은 클라이언트 방식의 서버를 운영함에 따라 개인정보를 저장하지 않아 개인정보 유출 등의 위험은 제한적입니다. 다만 당사가

퍼블리싱하는 일부 미드코어 게임의 경우 가입 시 제공받는 일부 개인정보를 저장하고 있으며, 이러한 개인정보는 유출 위험에 노출되어 있습니다.

따라서 해킹 등의 부정행위들이 당사 게임과 관련하여 발생하는 경우에는 당사 수익성 및 평판에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

차. 게임 규제 관련 위험

게임 시장은 산업에 대한 정부의 규제 여부와 강도에 따른 영향을 받아 왔습니다. 게임산업의 사회문화적 영향력이 커지면서 게임산업에 대한 커다란 관심과 함께 사회적인 비판여론 또한 커져가고 있는 상황입니다. 이러한 비판 여론들은 향후 규제 등을 통해 실현될 가능성이 존재합니다. 그러나 새로운 법률 및 규정이 당사가 예상하지 못한 형태로 도입되어 회사 사업 영위에 어려운 환경이 조성되거나, 기존 법률 및 규정에 대한 해석 변경을 통한 적용으로 기존 영위 되던 사업에 어려움이 있을 수 있습니다. 이는 당사 사업에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 이점 투자자께서는 유의하시기 바랍니다.

② 회사위험

가. 주요 게임에 대한 매출 편중 위험

당사 퍼블리싱 게임 중 Bricks Breaker Quest 는 '18 년부터 현재까지 광고플랫폼 매출 및 인앱매출 1 위를 유지하며 '19 년 동사 매출의 약 49%, '20 년 3 분기 기준 약 43%를 차지하고 있습니다. Bricks Breaker Quest 는 런칭 이후 매년 지속적으로 매출액이 증가하고 있으며, 당사는 이러한 긴 PLC 를 유지 및 연장하기 위해 많은 노력을 기울이고 있습니다. 당사의 지속적인 흥행 게임 발굴 노력으로 Bricks Breaker Quest 에 대한 매출의존도는 감소 추이를 보이고 있으나, 향후 Bricks Breaker Quest 의 급격한 매출 하락이 발생하거나, 이를 대체할 수 있는 후속 흥행 게임 발굴에 실패하는 경우, 당사의 영업실적에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

나. 마케팅수수료 과다 지출 위험

당사는 내부에서 100% 자체 마케팅을 수행하고 있음에 따라 게임 트렌드 및 KPI 관찰을 통하여 유연한 마케팅비 집행을 통해 유저를 모집하고 있습니다. 당사는 '20 년 3 월 마케팅비의 공격적인 집행으로 인하여 '20 년 1 분기 영업적자를 시현하였습니다. 이는 COVID-19 로 인하여 마케팅 단가가 낮아짐에 따라 유저 확보에 유리할 것으로 판단하였기 때문이며, 이로 인하여 NRU 및 DAU 가 급격하게 증가함에 따라 '20 년 2, 3 분기 높은 매출 및 이익 성장으로 1 분기의 적자를 상쇄하고 3 분기 누적 당기순이익 약 59 억원을 기록하였습니다. 다만, 추후 마케팅 전략의 실패로 집행금액 대비 유저 유입 및 수익 성과가 증가하지 않을 경우, 이는 동사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

다. 핵심인력 이탈 위험

게임 산업은 대규모 설비투자에 따른 생산성 향상보다는 인력에 의한 게임 개발과 서비스, 마케팅 등이 중요한 산업으로 타 산업과 비교하여 상대적으로 인적 자원에 대한 의존도가 매우 높은 산업입니다. 이에 따라, 게임 산업에서 우수한 인력 확보는 사업의 성공여부와 직결되는 요인으로, 시장 내에서 우수 인재 확보를 위한 경쟁은 치열한 상황입니다. 일반적으로 인재 확보의 경쟁이 심한 게임 산업에서의 이직률은 타 산업 대비 높은 수준으로 알려져 있으며, 당사는 인센티브 및 스톡옵션 제도 등을 운영하며 핵심인력의 이탈 방지를 위해 노력하고 있지만, 향후 경쟁사로의 이직, 퇴사 등으로 다수의 결원이 발생할 경우 게임 시장 내 당사의 경쟁력은 저하될 가능성이 있습니다. 이는 당사 사업의 성장성 및 안정성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 이점 투자자께서는 유의하시기 바랍니다.

라. 공정가치측정금융자산 관련 위험

증권신고서 제출일 현재 당사는 네오위즈의 상장주식 및 파우게임즈의 비상장주식을 보유하고 있습니다. 네오위즈 지분은 기타포괄손익-공정가치측정금융자산으로 분류하고 있으며, 손상이 발생할 경우 당사의 당기순이익의 변동은 없으나, 자산 및 자기자본의 감소가 발생함에 따라 당사의 재무건전성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 파우게임즈 지분은 당기손익-공정가치측정금융자산으로 분류하고 있으며, 손상이 발생할 경우, 당기순이익의 감소가 발생함에 따라 당사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

마. 비정상적 손실 발생 위험

당사는 감사받지 않은 K-IFRS 재무제표 기준, '17년 영업손실 및 당기순손실을 시현한 내역이 존재합니다. '17년 영업손실 발생의 주요 원인은 주식보상비용에 기인하며, 최대주주의 주식 증여 및 주식매수선택권 부여에 대한 K-IFRS 회계처리로 인하여 발생하였습니다. 주식보상비용은 인식기간이 종료되어 추가 비용은 발생하지 않으나, 향후 주주의 주식 증여 및 주식매수선택권의 부여 등이 발생하는 경우 추가적인 주식보상비용이 발생할 수 있습니다. 또한 당사는 당사는 '17년 결산 시 약 4,166 백만원의 기타의대손상각비(영업외손익)를 인식한 내역이 존재합니다. 이는 대부분이 외부개발 게임 퍼블리싱을 위한 MG(Minimum Guarantee) 등 선급비용의 손상처리로 인하여 발생하였습니다. 당사는 '20년 3분기 기준 MG 관련 선급비용 약 17.1 억원을 보유하고 있으며, 향후 당사가 선급비용(MG)을 투자한 게임이 개발중단, 흥행실패할 경우, 해당 금액을 손상처리함에 따라 당사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

바. 환율 변동 관련 위험

당사는 글로벌 모바일 게임 퍼블리셔로서 전체 매출의 90% 이상이 해외에서 발생하고 있으며, 당사의 광고플랫폼 수익 및 Appstore 에서 발생한 인앱결제수익의 경우 달러로 수취하고 있습니다. 이러한 해외 매출에 대하여 당사는 지속적인 외화 거래가 발생하고 있으며, 향후 외환

정책의 실패, 국제 정세 변화 등으로 외화자산 보유 중 환율의 급격한 하락 등이 발생할 경우, 당사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

사. 재무안정성 관련 위험

당사의 부채비율은 2019 년 10.35%, 2020 년 3 분기 기준 12.56%로 안정적 재무구조를 유지하고 있다고 판단되며, 원활한 영업현금흐름에 따라 당사는 지난 2 년 및 당분기 현재 차입금이 없습니다. 2020 년 3 분기말 당사 현금및현금성자산 및 단기금융상품(정기예금) 규모(210 억원)를 고려할 때 당사의 재무안정성에 급격한 변동이 발생할 가능성은 높지 않을 것으로 판단하고 있습니다. 그러나 향후 신규 게임 라인업 확보를 위한 인력충원, 공격적인 외부 개발 게임 소싱 및 퍼블리싱 계약, 대규모 마케팅 활동 등을 진행함에도 불구하고 신규 게임의 흥행 실패가 지속되거나, 기존 Cash Cow 게임의 수익성이 악화되는 등의 요인으로 당사 영업현금흐름 감소 및 재무안정성이 악화될 경우, 당사 경영성과에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

아. 매출채권 회수 지연 위험

당사 인앱결제/광고플랫폼 수익의 매출처는 Google, Apple, Facebook 등 글로벌 대형 마켓/광고플랫폼이며, 당사의 매출채권회전율은 업종평균을 상회하고 있습니다. 다만 당사는 게임 이용자의 통신요금 미납으로 인해 정산되지 않는 매출채권 등 1 년 이상 미회수 매출채권이 소액 존재하며, 해당 채권은 전액 대손충당금을 설정한 상태입니다. 향후 일부 매출처의 대금 회수가 지연되는 경우, 당사의 재무안정성 및 활동성지표에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

자. 경영안정성 관련 위험

증권신고서 제출일 현재 당사의 최대주주 및 특수관계인 지분율은 64.75%이며 금번 공모 이후 51.81% 수준으로 추가 희석될 것으로 예상 됩니다. 당사의 최대주주등은 「코스닥시장 상장규정」에 의거 상장일로부터 6 개월간 매각이 제한되나, 의무보유 기간 종료 후 최대주주등 및 특수관계인 지분을 대량 매각하거나 경영을 주도하고 있는 최대주주 및 경영진과 관련하여 경영권 변동 또는 기업지배구조 및 경영권 분쟁, 도덕적 해이 발생 등으로 당사의 경영환경이 악화 될 경우 경영 안정성이 저해 될 수 있습니다.

차. 회계오류 발생 위험

당사는 '18 년 당사가 보유중인 네오위즈플레이스튜디오 지분의 공정가치 재산정을 통하여 감사보고서를 재발행한 사실이 존재합니다. 해당 지분은 기타포괄손익-공정가치측정금융자산으로 분류됨에 따라 매출액, 영업이익, 당기순이익의 변경은 없으며, 기타포괄손익이 변경되어 총포괄손익, 자본총계, 자산총계 등이 변경되었습니다. 향후 회계변경 및 오류수정 등이 발생할 경우, 재무제표의 재작성 등으로 인하여 투자자의 투자 의사판단에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

③ 기타위험

가. 공모가 산정방식의 한계에 따른 위험

당사의 희망공모가는 주가수익비율(PER)을 이용한 비교가치 평가법을 사용하여 산정하였습니다. 당사의 희망 공모가액은 유사회사의 PER 을 적용하여 산출되었지만, 희망공모가액 범위가 당사의 절대적인 가치를 의미하는 것은 아니며, 최종 선정된 비교기업들은 당사와 주요 게임 서비스 분야의 종류 및 비중, 주요 사업지역, 전략, 영업환경, 시장 내 위치, 성장성 등 측면에서 차이가 존재할 수 있습니다. 투자자께서는 이 점 유의하시어 투자 의사결정을 해 주시기 바랍니다. 또한, 향후 발생할 수 있는 경기변동, 당사가 속한 산업의 위험, 영업환경의 변화 등 다양한 요인에 따라 예측, 평가 정보가 변동될 수 있으며 이러한 변동가능성이 해당 공모가액 추정에 충분히 반영되지 아닐 수 있음을 투자자께서는 유의하시기 바랍니다.

나. 상장 후 매도가능물량으로 인한 위험

상장 직후 공모주식을 포함하여 당사 발행주식총수의 32.49%에 해당하는 3,014,500 주가 유통가능물량입니다. 이와 같은 매도가능물량은 주가에 부정적인 영향을 미칠 수 있으니 투자에 유의하시기 바랍니다.

다. 주식매수선택권 행사로 인한 주가 하락 위험

당사는 정관 제 9 조의 2 에 의거 당사의 설립, 경영과 기술혁신 등에 기여할 수 있는 당사 임직원에게 주식매수선택권을 부여하였으며, 증권신고서 제출일 현재 미행사 주식매수선택권은 324,800 주입니다. 잔여 행사가능주식수는 공모 후 발행주식총수의 3.50%이며, 향후 주식매수선택권 행사 시 보통주의 추가상장으로 주가희석화의 요인이 될 수 있습니다.

라. 공모 증권수 변동 가능 유의

증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제 2-3 조 제 2 항제 1 호에 따라 수요예측 실시 후, 모집할 증권수의 100 분의 80 이상과 100 분의 120 이하에 해당하는 증권수 만큼 공모증권수가 변경될 수 있으니 투자 시 유의하시기 바랍니다.

마. 주식의 대규모 발행 또는 매각 위험(Overhang Issue)

향후 당사의 보통주가 대규모로 매각되거나 추가적으로 발행되는 경우 당사의 보통주 가격은 하락할 수 있습니다.

바. 상장 후 주가의 공모가액 하회 위험

당사의 증권은 한국거래소 코스닥시장에서 거래된 적이 없으며 금번 상장을 통해 한국거래소 코스닥시장에서 최초 거래되는 것입니다. 또한 수요예측을 거쳐 당사와 대표주관회사와 합의를 통해 결정된 동 증권의 공모가격은 기업공개 이후 시장에서 거래된 시장가격을 나타내는 것이 아니며, 상장 이후 투자자는 공모가격이나 그 이상의 가격으로 증권을 재매각하지 못할 수도 있다는 점에 유의하시기 바랍니다.

사. 증권시장의 일일가격제한폭 $\pm 30\%$ 확대에 따른 가격변동 위험

2015년 6월 15일부터 코스닥시장과 유가증권시장 주식의 일일 가격제한 폭이 기존의 $\pm 15\%$ 에서 $\pm 30\%$ 로 확대되었으므로, 투자 시 유의하시기 바랍니다.

아. 신규상장 요건 미충족 위험

금번 공모 후 당사가 신규상장신청일까지 필요한 요건을 모두 충족하면 본 주식은 코스닥시장에 상장되어 매매를 개시하게 됩니다. 그러나 일부 요건이라도 충족하지 못하거나 상장재심사 사유에 해당되어 재심사 승인을 받지 못할 경우 코스닥시장에서 거래할 수 없어, 당사의 주식을 취득하는 투자자는 주식의 환금성에 큰 제약을 받을 수도 있습니다.

자. 관리종목 지정 및 상장폐지 위험

당사는 「코스닥시장 상장규정」 제 2 조 제 38 항에 따른 대형법인으로서 상장 후 당사의 향후경영실적이 예상보다 저조하거나 악화될 경우 관리종목으로 지정될 위험이 존재하며, 이러한 상태가 지속될 경우 관리종목 지정에서 나아가 상장폐지 사유가 발생할 위험이 존재하는 바 투자자들께서는 이에 유의하시기 바랍니다.

차. 수요예측에 따른 공모가격 결정

금번 공모를 위한 가격 결정은 「증권 인수업무 등에 관한 규정」 제 5 조제 1 항제 2 호에 따라 기관투자자를 대상으로 수요예측을 실시하고 그 결과를 감안하여 대표주관회사와 발행회사가 협의하여 정하는 방법으로 가격결정이 이루어질 예정입니다. 단, 금번 공모 시 동 규정 제 5 호제 1 항제 2 호의 단서조항은 적용하지 않습니다.

카. 수요예측 참여 가능한 기관투자자

금번 공모를 위한 수요예측시 「증권 인수업무 등에 관한 규정」 제 2 조제 8 호에 따른 기관투자자만 참여가 가능하므로 투자자께서는 이 점 유의하여 주시기 바랍니다.

타. 기관투자자 배정 및 청약자 유형군별 배정비율 변경 위험

기관투자자에게 배정할 주식은 수요예측을 통해 배정하며, 동 수요예측 결과에 따라 청약일 전에 청약자 유형군별 배정비율이 변경될 수 있습니다.

파. Put-Back Option 및 환매청구권 미부여

증권인수업에 관한 규칙 개정으로 일반청약자에게 "공모가격의 90% 이상에 인수회사에 매도할 수 있는 권리(Put-Back Option)"가 부여되지 않으니 투자시 유의하시기 바랍니다. 또한, 금번 공모의 경우 「증권 인수업무 등에 관한 규정」 제 10 조의 3 제 1 항 각 호에 해당하지 않기 때문에 동 규정에 따른 환매청구권이 부여되지 않습니다. 투자자께서는 이 점 유의하시기 바랍니다.

하. 재무제표 작성 기준일 이후 변동 미반영

본 증권신고서상의 재무제표에 관한 사항은 2020 년도 3 분기 재무제표 작성기준일 이후의 변동을 반영하지 않았으니 투자에 유념하시기 바랍니다. 본 증권신고서(예비투자설명서)에 기재된 재무제표의 작성기준일 이후 본 증권신고서(예비투자설명서) 제출일 사이에 발생한 것으로 증권신고서에 기재된 사항 이외에 자산, 부채, 현금흐름표 또는 손익사항에 중대한 변동을 가져오거나 중요한 영향을 미치는 사항은 없습니다.

거. 증권신고서 기재사항의 한계에 따른 위험

「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」제 120 조제 3 항에 의거 이 신고서의 효력발생은 신고서의 기재사항이 진실 또는 정확하다는 것을 인정하거나 정부가 본 증권의 가치를 보증 또는 승인하는 효력을 가지지 아니합니다. 또한, 본 증권신고서상의 발행 일정은 확정된 것이 아니며, 금융감독원 공시심사과정에서 정정사유 발생 시 변경될 수 있습니다. 금융감독원 전자공시 홈페이지(<http://dart.fss.or.kr>)에는 당사의 감사보고서 등 기타 정기공시사항과 수시공시사항 등이 전자공시되어 있사오니 투자 의사를 결정하시는 데 참조하시기 바라며 상기 제반사항을 고려하시어 투자자의 현명한 판단을 바랍니다.

너. 투자위험요소 기재내용 이외 위험요소 존재 위험

당사는 본 증권신고서에 기술된 투자위험요소 외에도 전반적으로 불안정한 경제 상황 등에 의하여 직접적 또는 간접적으로 영향을 받을 수 있습니다. 또한, 최근 발생한 COVID-19 바이러스의 확산에 따라 글로벌 경기에 부정적인 영향이 우려되고 있고, 이러한 상황 장기화 시 당사의 사업에도 부정적인 영향이 미칠 수 있습니다. 다만, 당사가 영위하고 있는 모바일게임 개발 및 공급업은 언택트 업종으로 분류되어 COVID-19 로 인한 부정적 영향은 타 업종 대비 제한적이며, Post-COVID19 시대에 따른 추가 성장 요인이 존재할 수 있습니다.

더. 투자설명서 교부 관련 사항

2009년 2월 4일부로 시행된 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에 의거, 일반투자자는 투자설명서를 미리 교부 받아야 청약이 가능합니다.

러. 투자자의 독자적 판단 요구

투자자께서는 상기 투자위험요소에 기재된 정보에만 의존하여 투자판단을 해서는 안됩니다. 본 증권신고서에 기재된 사항 이외의 투자위험요소를 검토하시어 투자자 본인의 독자적인 투자판단을 해야 함에 유의하시기 바랍니다.

머. 집단소송 위험

증권 관련 집단소송을 허용하는 국내 법규로 인해 당사는 추가적인 소송위험에 노출될 수 있습니다.

버. 소수주주권 행사로 인한 소송위험

당사 소수주주는 소수주주권 행사를 통해 당사의 주요 경영의사결정에 영향을 미칠 수 있으며, 이에 따라 당사는 추가적인 소송위험에 노출될 수 있습니다.

서. 북한과의 관계 악화에 따른 위험

남북 관계 발전과 군사적 긴장 수준은 변동하고 있으며 북한과의 긴장이 고조될 시 우리 경제 및 당사의 사업에 부정적인 영향이 미칠 수 있습니다. 최근 북한의 핵무기 및 탄도 미사일 프로그램과 한국에 대한 적대적인 군사 행동으로 인해 안보 문제가 심화되고 있습니다. 또한 북한 경제는 심각한 도전에 직면해 있으며 이로 인해 북한의 사회적, 정치적 압력이 더욱 심화될 수 있습니다. 한국과 북한의 통일은 미래에 일어날 수 있으며, 이는 통일로 인한 경제적 이익보다 한국의 경제적 부담과 지출을 수반 할 수 있습니다. 한반도에 영향을 미치는 긴장의 수준이 앞으로 확대되지 않을 것이라는 보장은 없으며 북한이 리더쉽 위기를 겪을 경우 한국과 북한간의 관계가 악화되거나 군사적 적대감이 발생할 수 있습니다. 이는 우리 경제에 부정적인 영향을 미치며 증권시장에 악영향을 줄 수 있으므로 투자자께서는 이 점 유의하여 주시기 바랍니다.

위 투자위험요소는 금융감독원에 전자공시(<http://dart.fss.or.kr>)된 “투자설명서의 투자위험요소” 부분을 요약한 것이며, 자세한 사항은 공시된 투자설명서를 참조하시기 바랍니다.

2021년 01월 19일

서울특별시 금천구 가산디지털 1로 186, 에이동 901호, 902호(가산동, 제이플라츠)
주식회사 모 비 릅 스

대표이사 임 증 수