

2017. 8. 9



▲ 인터넷/게임

Analyst **김동희**
02. 6098-6678
donghee.kim@meritz.co.kr

RA **윤을정**
02. 6098-6673
euljeong.yun@meritz.co.kr

Buy

| | |
|--------------------|--------------------|
| 적정주가 (12개월) | 140,000 원 |
| 현재주가 (8.8) | 110,300 원 |
| 상승여력 | 26.9% |
| KOSDAQ | 651.67pt |
| 시가총액 | 14,192억원 |
| 발행주식수 | 1,287만주 |
| 유동주식비율 | 72.64% |
| 외국인비중 | 25.31% |
| 52주 최고/최저가 | 130,400원 / 78,500원 |
| 평균거래대금 | 84.2억원 |
| 주요주주(%) | |
| (주)게임빌 | 24.56 |
| KB자산운용 | 23.73 |

| | | | |
|----------|-------|-------|-------|
| 주가상승률(%) | 1개월 | 6개월 | 12개월 |
| 절대주가 | -6.45 | 9.32 | 0.09 |
| 상대주가 | -3.90 | 14.15 | -3.51 |

주가그래프



컴투스 078340

꾸준하나 한방이 부족하다

- ✓ 2Q17 실적, 기대치 부합. '서머너즈워', '컴투스 프로야구' 등 주요 게임 매출 호조로 전년 대비 성장. 마케팅비는 글로벌 브랜딩 캠페인 확대로 증가
- ✓ '서머너즈워'의 라이프사이클 장기화. 6월 27일부터 출시 '3주년 이벤트', 일본 브랜딩 캠페인 등 마케팅 강화로 매출 회복, 성장하는 모습
- ✓ 9~10월 '월드아레나 챔피언십'과 '공성전' 업데이트 통해 지속 성장 목표
- ✓ 투자 의견 Buy, 적정주가 14만원 유지. 적정주가의 2017E Target PER은 11.7배 수준

2Q17, 기대치 부합

2분기 매출액과 영업이익은 각각 1,294억원(+2.2% YoY), 490억원(+0.7% YoY)을 기록, 당사 추정치(매출액 1,261억원, 영업이익 511억원)에 대체로 부합하였다. 2분기 '서머너즈워' 매출액은 3월 '실시간 아레나' 업데이트 후 6월 27일부터 진행된 '3주년 이벤트' 등의 효과로 매출 성장세 회복하였다. 2분기 전체 매출액에서 '서머너즈워' 매출 비중은 78%, 약 1,009억원으로 일매출 10억원 수준으로 추정한다.

영업이익률은 37.8%로 3.8%p QoQ 하락하였는데 마케팅비와 지급수수료 증가 때문이다. 마케팅비는 190억원(+58% QoQ), 지급수수료는 423억원(+11% QoQ)을 기록하였다.

하반기 신작출시 일정 구체화될 필요

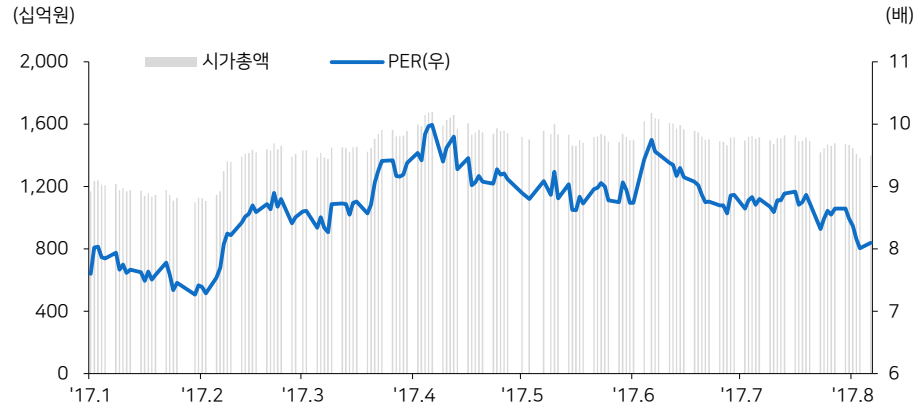
컴투스의 하반기 라인업은 총 4개 신규게임으로 '체인 스트라이크', '뉘시의 신 VR', '댄스빌', '버디크러시' 등이다. 기대작은 RPG 장르의 '체인 스트라이크'와 어린 연령층에서 인기를 끌고 있는 샌드박스 장르의 '댄스빌'로 출시 일정은 보수적으로 4분기로 전망하고 있다. '스카이랜더스 모바일'과 '서머너즈워 MMORPG'는 2018년 출시 예정으로 아직 시기적으로 많이 남아있다.

밸류에이션 메리트 지속

컴투스의 현재 시가총액 1.4조원에서 2017년말 예상 보유현금 7,156억원을 제외시 영업가치는 7,036억원으로 2017E EPS 기준 PER은 4.2배 수준이다. 밸류에이션 메리트는 지속되고 있으며 보유현금 활용한 M&A 가능성도 상존한다. 다만 여전히 신규게임 성공에 근거한 포트폴리오 다각화를 통한 밸류에이션 재평가 중요하다.

| (십억원) | 매출액 | 영업이익 | 순이익 (지배주주) | EPS (원) (지배주주) | 증감률 (%) | BPS (원) | PER (배) | PBR (배) | EV/EBITDA (배) | ROE (%) | 부채비율 (%) |
|-------|-------|-------|---------------|-------------------|------------|------------|------------|------------|------------------|------------|-------------|
| 2015 | 433.5 | 165.9 | 125.8 | 10,540 | 51.0 | 39,335 | 11.2 | 3.0 | 6.4 | 35.0 | 14.4 |
| 2016 | 513.0 | 192.0 | 145.2 | 11,796 | 11.9 | 49,153 | 7.4 | 1.8 | 2.8 | 26.5 | 12.1 |
| 2017E | 541.7 | 214.8 | 166.1 | 12,909 | 9.4 | 60,720 | 8.5 | 1.8 | 3.1 | 23.4 | 10.0 |
| 2018E | 672.8 | 271.7 | 215.7 | 16,763 | 29.8 | 76,046 | 6.6 | 1.5 | 1.8 | 24.5 | 8.2 |
| 2019E | 751.7 | 309.4 | 244.5 | 19,003 | 13.4 | 93,522 | 5.8 | 1.2 | 0.9 | 22.4 | 6.8 |

그림1 컴투스 시가총액 및 PER – 2017년 19.5% 상승, 2017E PER 8.1배 수준



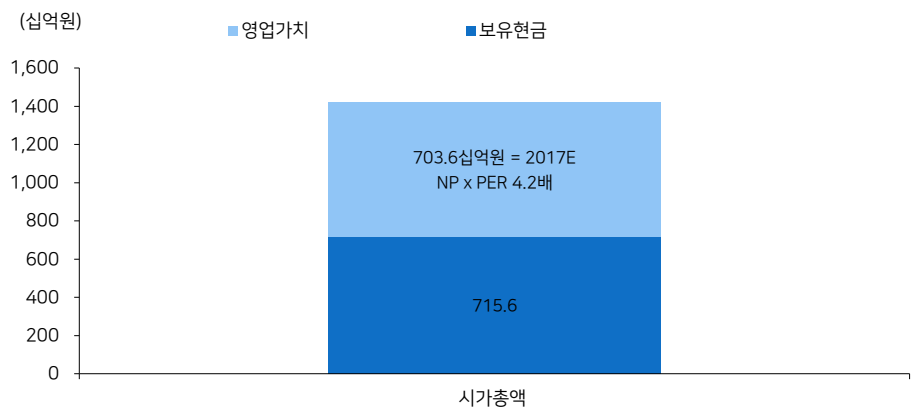
자료: Wisefn, 메리츠증권 리서치센터

표1 2Q17 실적, 기대치 부합

| (십억원) | 2Q17P | 2Q16 | (% YoY) | 1Q17 | (% QoQ) | 메리츠 | (% diff.) | 컨센서스 | (% diff.) |
|-------|-------|-------|---------|-------|---------|-------|-----------|-------|-----------|
| 매출액 | 129.4 | 126.6 | 2.2% | 120.3 | 7.6% | 126.1 | 2.6% | 129.5 | -0.1% |
| 국내 | 16.5 | 18.6 | -11.3% | 13.7 | 25.7% | 12.6 | 31.2% | - | - |
| 해외 | 112.4 | 107.6 | 4.5% | 106.6 | 5.4% | 113.0 | -0.6% | - | - |
| 영업이익 | 49.0 | 48.6 | 0.7% | 50.1 | -2.2% | 51.1 | -4.2% | 49.6 | -1.3% |
| 세전이익 | 52.1 | 51.1 | -15.7% | 50.0 | -13.8% | 49.0 | -12.0% | 39.5 | 9.2% |
| 지배순이익 | 37.5 | 39.6 | -5.3% | 36.7 | 2.2% | 38.2 | -1.8% | 30.4 | 23.4% |

자료: 컴투스, FnGuide, 메리츠증권 리서치센터

그림2 컴투스 시가총액 1.4조원 내 보유현금 비중은 약 50% 수준



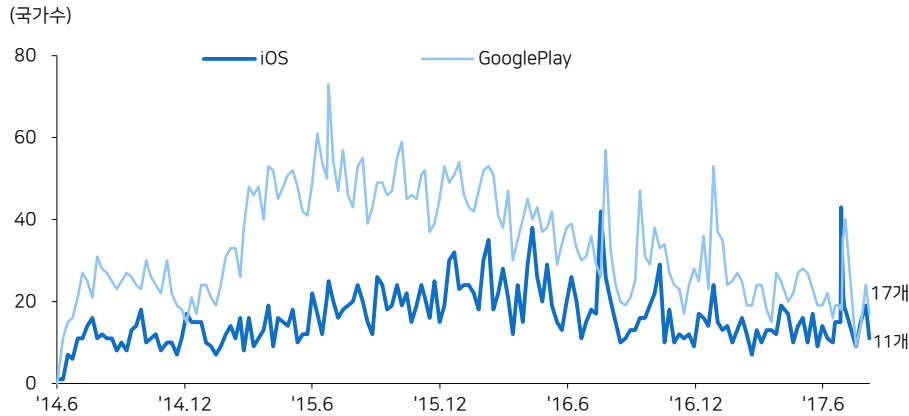
자료: Wisefn, 메리츠증권 리서치센터

표2 컴투스 분기별 실적 - 2017년에도 꾸준한 이익 성장

| (십억원) | 1Q16 | 2Q16 | 3Q16 | 4Q16 | 1Q17 | 2Q17P | 3Q17E | 4Q17E | 2016 | 2017E | 2018E |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 매출액 | 135.1 | 126.6 | 118.1 | 133.2 | 120.3 | 129.4 | 138.1 | 153.9 | 513.0 | 541.7 | 672.8 |
| 국내 모바일 | 17.5 | 18.6 | 17.9 | 17.7 | 13.7 | 16.5 | 17.4 | 18.8 | 71.7 | 65.9 | 78.8 |
| 해외 모바일 | 117.2 | 107.6 | 100.2 | 115.5 | 106.6 | 112.4 | 120.2 | 134.6 | 440.5 | 473.7 | 591.8 |
| 영업이익 | 59.8 | 48.6 | 41.1 | 42.4 | 50.1 | 49.0 | 53.8 | 62.0 | 192.0 | 214.8 | 271.7 |
| 세전이익 | 61.0 | 51.1 | 41.7 | 45.0 | 50.0 | 52.1 | 54.9 | 63.2 | 198.9 | 220.3 | 276.5 |
| 지배순이익 | 46.4 | 39.6 | 30.9 | 36.4 | 36.7 | 37.5 | 42.7 | 49.2 | 145.2 | 166.1 | 215.7 |

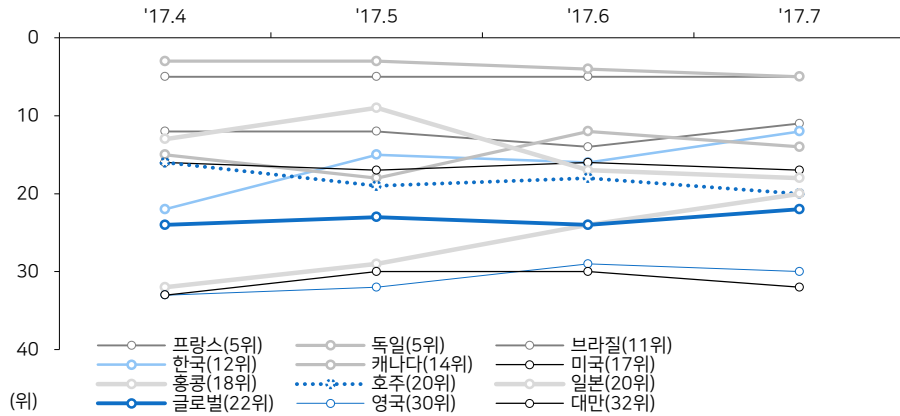
자료: 컴투스, 메리츠증권 리서치센터

그림3 '서머너즈워' Grossing Top 10 랭킹국가수



주: 2017.8.7 기준 게임 매출 순위 10위 이내 국가 수
 자료: 앱애니, 메리츠증권 리서치센터

그림4 '서머너즈워' 주요 국가 월 랭킹 추이



자료: 앱애니, 메리츠증권 리서치센터

그림5 하반기 '공성전' 업데이트, E-스포츠를 통해 매출 유지



자료: 컴투스, 메리츠증권리서치센터

그림6 글로벌 스케일의 E-스포츠 적극 추진

■ 모바일 마스터즈 인비테이셔널 2017

- 아마존, 트위치와 함께 북미 토너먼트 성황리 개최하며 글로벌 모바일 E-sports 진면목 확인
- “당일 트위치 방송 순수 모바일게임 중 1위, 전체 TOP5”
- E-sports를 통한 추가적인 유저 유입 및 확산의 계기
- : 게임 라이프 사이클 강화
- 메이저 글로벌 기업들의 스폰서십에 대한 관심 제고

■ 서머너즈워 월드아레나 챔피언십 2017

▶ **글로벌 오프라인 예결선 및 최종 결선**

- 예결선 : 한국, 미국, 유럽, 일본, 대만, 중국, 동남아 / 최종 결선: 미국
- 서머너즈 워의 글로벌 e-sports 인프라 구축 및 브랜드 인지도 상승
- : 각 국가별 스타 플레이어 발굴 및 경쟁구도 마련 및 게임 내/외적으로 E-sports 인프라 확보
- 중·하위권 유저들의 성장욕구를 자극하여 추가적인 engagement 및 매출 상승

자료: 컴투스, 메리츠증권리서치센터

표3 컴투스 2017년 신작 게임 라인업

| 게임명 | 장르 | 개발사 | 출시시점 | 특징 |
|--------------|--------|-----------|----------|--|
| 던전달리버리 | RPG | 컴투스(자체개발) | 2017년 4월 | 신입사원들이 개발한 모바일 캐주얼 RPG |
| 마제스티아 | 전략 | 티노게임즈 | 2017년 5월 | 신하 속 영웅들이 등장하는 전략 대전 시뮬레이션 |
| 체인 스트라이크 | RPG | 컴투스(자체개발) | 2H17 | 체스의 이동과 공격을 모티브로 제작된 턴제 RPG |
| 냥시의 신 VR | 스포츠 | 컴투스(자체개발) | 2H17 | 자사 인기 냥시게임 '냥시의 신' VR 활용 |
| 버디크러시 | 스포츠 | 컴투스(자체개발) | 2H17 | 누구나 쉽게 즐기는 진화한 캐주얼 골프 게임 |
| 댄스빌 | 캐주얼 | 컴투스(자체개발) | 2H17 | 이색 캐주얼게임 |
| 스카이랜더스 모바일 | 전략RPG | 컴투스(자체개발) | 1H18 | 액티비전 유명 콘솔 IP '스카이랜더스'와 제휴한 리얼타임 턴 방식의 전략 RPG |
| 히어로즈워2 | RPG | 컴투스(자체개발) | 1H18 | 이동과 공격을 동시에 하는 신개념 턴제 RPG |
| 서머너즈워 MMORPG | MMORPG | 컴투스(자체개발) | 1H18 | 자사 대표작 '서머너즈워' IP를 활용한 MMORPG로 소환수를 소환하고 자신만의 던전을 만들어 경쟁 |

자료: 컴투스, 메리츠증권리서치센터

컨퍼런스콜 Q&A

Q '서머너즈워' 최근 트래픽이 떨어지는 추세. 하반기 글로벌 마케팅 비용 전망은?

- A**
- 지난 1분기 최적화된 마케팅 투자, 매출액 대비 10% 정도 투자했음에도 DAU 지표 상승. 게임 자체의 콘텐츠 생태계가 안정적으로 구축되어 있는 상태라고 판단, 매출 대비 10% 수준의 투자로도 매출 견고
 - 2분기에는 기존 캠페인 외에도 일본에서 TV를 통해 캠페인 진행. 일본 마케팅은 통상 2년 주기로 진행. 그 외에는 최적화된 마케팅 투자 집행, 2분기 매출 대비 15% 수준의 마케팅 투자 이루어짐
 - 하반기 브랜딩 방향성은 E-스포츠, 글로벌 메가트렌드인 E-스포츠를 통해 '서머너즈워' 브랜딩 강화 효과도 볼 수 있을 것으로 기대. 월드아레나 챔피언십 행사 등 글로벌 마케팅 캠페인 강화해 나갈 것
 - 2015년이나 2016년에는 매출액 대비 17% 수준 투자, 1분기에는 그보다 낮았음. 하반기에는 상반기 대비 마케팅 비용 올라갈 것. 다만 2015년이나 2016년 이상으로 마케팅 투자를 할 가능성은 낮음

Q 국내 모바일 RPG 경쟁 심화. 기존 경쟁작 대비 차별화 요소나 마케팅 전략은?

- A**
- 컴투스는 게임 개발 단계에서부터 글로벌 시장 포커스. 한국에서 MMORPG 무르익고 있으나 과거 RPG가 흥행했을 때에도 컴투스는 글로벌 원빌드 전략 고수
 - '서머너즈워 MMORPG'나 신작 '체인스트라이크'의 경우에도 한국 시장만을 타겟팅하면 경쟁 심화로 인해 어려울 것
 - 글로벌 시장은 이제 시작 단계. 3년 전 '서머너즈워'를 글로벌 시장에 런칭했을 때의 경험을 살려 RPG 시장의 퍼스트 무버로서의 입지 다져갈 것
 - 글로벌 시장에서 '서머너즈워'는 이미 유력한 IP로 자리매김. 글로벌 시장에서 IP를 성장시킨 경험과 노하우를 확보하고 있기 때문에 준비중인 다양한 라인업도 유력 IP로 성장시킬 수 있을 것

Q 현금을 많이 창출해 내고 있는데 현금의 구체적인 활용도는? IP 획득 및 M&A 계획이나 주주환원 계획이 있는지?

- A**
- 적극적인 투자에 많은 관심을 갖고 지속적으로 검토 중
 - 이번 실적발표의 핵심 키워드는 IP. '서머너즈워'와 신규 게임 IP 기반으로 확실하게 성장하는 회사로 나아가고자 함
 - 모바일 게임 또는 그와 연관된 영역에서 유력한 IP를 확보하거나 창출할 수 있는 대상, 연계된 플랫폼에 대한 투자 검토 중
 - 적극적인 투자 의지와 함께 시장 환경에 대응하기 위해 자사주를 매입한다거나 하는 등의 주주 환원 의지도 있음

Q '서머너즈워 MMORPG'의 구체적인 전략은? '서머너즈워' IP 경험 유저 수 등 정량적인 지표가 있다면?

- A**
- '서머너즈워'는 기본적으로 턴제 수집형 전략 RPG. '서머너즈워 MMORPG'는 퀘스트 중심, 장비 성장 중심으로 게임 플레이 방식이 '서머너즈워'와 다름
 - 8천만 다운로드 횟수는 전세계적으로 그만큼의 유저가 '서머너즈워' IP를 접해봤다는 것을 의미. 미국 유저들은 다른 RPG 게임에 비해 '서머너즈워' IP를 친숙하게 여길 가능성이 높음
 - '서머너즈워' IP를 경험한 8천만 다운로드 설치자 중 턴제/전략 RPG보다는 MMORPG의 재미를 원해서 다른 게임으로 옮겨간 유저 층을 공략할 것
 - 서구권 시장에서는 크게 성공한 MMORPG 게임이 없는 상황. 다른 RPG 게임에 비해 룰 방식 등 '서머너즈워' 시스템에 익숙한 유저들이 '서머너즈워 MMORPG'도 플레이할 것으로 기대
 - 장르적 차이가 있어 카니발라이제이션 효과가 크지는 않을 것으로 생각

Q '서머너즈워' IP를 확대하기 위해서는 E-스포츠가 중요. 방송광고 수입 배분 등 E-스포츠를 통한 구체적인 수익화 방법은?

- A**
- 현재는 행사를 통해 브랜딩 가치를 높이는 데에 주력. 효율적인 마케팅 수단이라고 생각하며 E-스포츠의 수익화는 향후 고려해야 할 문제

Q E-스포츠 방송 관련 메이저 글로벌 기업의 스폰서십이 아니라 지분/자사주 활용 등 보다 전략적인 사업 전략에 대한 검토가 있는지?

- A**
- '모바일 마스터즈 인비테이셔널'의 경우 컴투스의 비용은 들어가지 않고 아마존 측에서 행사/인테리어/방송 비용을 모두 지불
 - 그만큼 '서머너즈워'라는 브랜드 자체에 전세계적으로 관심이 많다는 것을 의미. 다양한 글로벌 기업들과 협력, 해당 기업의 높은 인지도를 활용해 도움을 받을 수 있을 것
 - 지분/자사주 활용 등은 E-스포츠의 전개와는 다른 차원의 문제로 전략적인 차원의 검토 필요, 지속적으로 고민해 나갈 것

Q 현금이 매분기 창출되는 사업 모델에서 굳이 현금으로 M&A를 진행하려는 이유가 있는지? 증자 등의 계획은 없는지?

- A**
- 다양한 투자 재원을 활용할 수 있음. 규모에 따라 현금 활용 여부는 달라질 것이며 일률적으로 말씀드리기 어려움
 - 향후 빅딜을 진행하게 된다면 현금에 더하여 다른 투자 재원의 활용도 가능
 - 현금 재원이 가지고 있는 투자 재원으로서의 장점은 신속성과 탄력성. 현금을 통한 단순한 M&A만을 고려하고 있는 것은 아니며 다각도로 투자 전략 고민 중

Q 2018년 상반기까지 파이프라인 집중. 그 이후의 일정이나 인력 배분 계획은?

- A**
- 신작 게임의 출시 일정은 완성도가 높아져서 출시가 가시화될 때 발표하고 있음
 - '서머너즈워' MMORPG 외에도 '서머너즈워' IP 활용한 추가적인 게임 개발 중
 - 2018년 하반기 게임 라인업에 대해서는 현 시점에서 논하기는 어려움

Q '낙시의 신 VR'은 구글 데이드림으로 서비스. 최근 주목받는 콘솔형 VR 게임의 개발 계획이 있는지?

- A**
- VR에서 가장 적합한 장르는 낙시와 같이 정적인 게임이라고 생각. 어지러움을 덜 유발하기 때문
 - 구글 데이드림이 낙시 콘텐츠에 가장 적합하다고 판단했으며 스마트폰으로도 접근 가능하다는 장점 존재
 - 어떤 플랫폼에 추가로 진출할지는 향후 시장 상황 지켜보면서 고민할 것

Q 하반기 '서머너즈워' '공성전' 업데이트 관련 구체적인 시기와 매출 전망은?

- A**
- '공성전' 업데이트는 하반기 업데이트 목표로 구체화해가면서 준비하는 단계. 정확한 일정을 말씀드리기 어려우나 하반기 내 이루어질 것
 - 기존 길드전에 비해 좀 더 길드간의 경쟁이 치열해지며 전투 자체도 전략적으로 길드원 간의 협력 요구. 몬스터의 보다 전략적인 활용이 요구되며 자연스럽게 상위권 유저들의 play tension을 자극해 과금으로 이어질 것으로 기대
 - '공성전' 업데이트 시 길드 미션, 길드 레벨업 등 콘텐츠 자체가 보장될 것. 기존 길드가 전투만을 위한 폐쇄적인 길드였다면 업데이트 이후에는 보다 개방적이고 커뮤니케이션이 활발한 길드로 변화 기대
 - 중하위권 유저의 진입장벽을 낮춰 retention을 줄 수 있을 것으로 생각

컴투스(078340)

Income Statement

| (십억원) | 2015 | 2016 | 2017E | 2018E | 2019E |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 매출액 | 433.5 | 513.0 | 541.7 | 672.8 | 751.7 |
| 매출액증가율 (%) | 84.7 | 18.3 | 5.6 | 24.2 | 11.7 |
| 매출원가 | 44.3 | 51.5 | 53.5 | 66.8 | 90.2 |
| 매출총이익 | 389.2 | 461.5 | 488.2 | 605.9 | 661.5 |
| 판매비와관리비 | 223.3 | 269.5 | 273.4 | 334.2 | 352.1 |
| 영업이익 | 165.9 | 192.0 | 214.8 | 271.7 | 309.4 |
| 영업이익률 (%) | 38.3 | 37.4 | 39.7 | 40.4 | 41.2 |
| 금융수익 | 5.1 | 6.3 | 9.5 | 10.3 | 10.5 |
| 중속/관계기업관련손익 | -0.1 | 0.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타영업외손익 | -0.2 | 0.5 | -0.4 | -0.6 | -0.6 |
| 세전계속사업이익 | 170.7 | 198.9 | 220.3 | 276.5 | 314.3 |
| 법인세비용 | 44.9 | 53.7 | 54.2 | 60.8 | 69.8 |
| 당기순이익 | 125.8 | 145.2 | 166.1 | 215.7 | 244.5 |
| 지배주주지분 손이익 | 125.8 | 145.2 | 166.1 | 215.7 | 244.5 |

Statement of Cash Flow

| (십억원) | 2015 | 2016 | 2017E | 2018E | 2019E |
|------------------|---------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| 영업활동 현금흐름 | 138.0 | 156.0 | 167.6 | 217.6 | 247.5 |
| 당기순이익(손실) | 125.8 | 151.8 | 154.1 | 166.7 | 179.3 |
| 유형자산감가상각비 | 2.2 | 1.9 | 1.4 | 0.8 | 0.4 |
| 무형자산상각비 | 1.0 | 1.3 | 0.9 | 0.6 | 0.4 |
| 운전자본의 증감 | -8.5 | 4.1 | -18.5 | -1.1 | -1.2 |
| 투자활동 현금흐름 | -246.4 | -131.4 | -33.2 | -40.7 | -21.7 |
| 유형자산의 증가(CAPEX) | -1.9 | -1.1 | -0.3 | 0.0 | 0.0 |
| 투자자산의 감소(증가) | 2.5 | 8.0 | -3.1 | -3.6 | -4.1 |
| 재무활동 현금흐름 | 181.0 | -19.6 | 3.0 | 3.0 | 3.1 |
| 차입금증감 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 자본의증가 | 181.9 | 0.0 | -0.1 | 0.0 | 0.0 |
| 현금의증가 | 72.8 | 5.2 | 125.1 | 175.3 | 202.0 |
| 기초현금 | 12.1 | 84.8 | 90.0 | 215.1 | 390.4 |
| 기말현금 | 84.8 | 90.0 | 215.1 | 390.4 | 592.4 |

Balance Sheet

| (십억원) | 2015 | 2016 | 2017E | 2018E | 2019E |
|--------------|--------------|--------------|--------------|----------------|----------------|
| 유동자산 | 507.6 | 654.3 | 800.9 | 995.0 | 1,216.7 |
| 현금및현금성자산 | 84.8 | 90.0 | 215.1 | 390.4 | 592.4 |
| 매출채권 | 62.4 | 61.8 | 75.8 | 77.4 | 78.9 |
| 재고자산 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 비유동자산 | 74.5 | 57.7 | 60.6 | 64.7 | 69.1 |
| 유형자산 | 3.4 | 2.6 | 1.6 | 0.8 | 0.4 |
| 무형자산 | 2.9 | 2.6 | 1.7 | 1.1 | 0.7 |
| 투자자산 | 30.1 | 22.3 | 22.7 | 23.2 | 23.6 |
| 자산총계 | 582.1 | 712.0 | 861.5 | 1,059.6 | 1,285.7 |
| 유동부채 | 68.4 | 74.4 | 85.0 | 97.0 | 110.7 |
| 매입채무 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 단기차입금 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 유동성장기부채 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 비유동부채 | 4.7 | 2.6 | 2.9 | 3.3 | 3.8 |
| 사채 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 장기차입금 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 부채총계 | 73.1 | 77.0 | 78.5 | 80.1 | 81.7 |
| 자본금 | 6.4 | 6.4 | 6.4 | 6.4 | 6.4 |
| 자본잉여금 | 208.4 | 208.5 | 208.4 | 208.4 | 208.4 |
| 기타포괄이익누계액 | 13.4 | 6.8 | 5.9 | 5.9 | 5.9 |
| 이익잉여금 | 283.0 | 434.8 | 553.9 | 703.1 | 864.9 |
| 비지배주주지분 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 자본총계 | 509.0 | 635.0 | 782.9 | 979.5 | 1,204.0 |

Key Financial Data

| | 2015 | 2016 | 2017E | 2018E | 2019E |
|-------------------------------|---------|---------|----------|--------|--------|
| 주당데이터(원) | | | | | |
| SPS | 36,318 | 39,875 | 42,105 | 52,288 | 58,423 |
| EPS(지배주주) | 10,540 | 11,796 | 12,909 | 16,763 | 19,003 |
| CFPS | 14,260 | 15,166 | 16,395 | 20,325 | 22,776 |
| EBITDAPS | 14,168 | 15,168 | 16,875 | 21,222 | 24,110 |
| BPS | 39,335 | 49,153 | 60,720 | 76,046 | 93,522 |
| DPS | 0 | 1,400 | 1,400 | 1,400 | 1,400 |
| 배당수익률(%) | 0.0 | 1.6 | 1.3 | 1.3 | 1.3 |
| Valuation(Multiple) | | | | | |
| PER | 11.2 | 7.4 | 8.5 | 6.6 | 5.8 |
| PCR | 8.3 | 5.7 | 6.7 | 5.4 | 4.8 |
| PSR | 3.3 | 2.2 | 2.6 | 2.1 | 1.9 |
| PBR | 3.0 | 1.8 | 1.8 | 1.5 | 1.2 |
| EBITDA | 169.1 | 195.2 | 217.1 | 273.1 | 310.2 |
| EV/EBITDA | 6.4 | 2.8 | 3.1 | 1.8 | 0.9 |
| Key Financial Ratio(%) | | | | | |
| 자기자본이익률(ROE) | 35.0 | 26.5 | 23.4 | 24.5 | 22.4 |
| EBITDA 이익률 | 39.0 | 38.0 | 40.1 | 40.6 | 41.3 |
| 부채비율 | 14.4 | 12.1 | 10.0 | 8.2 | 6.8 |
| 금융비용부담률 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 이자보상배율(x) | 5,217.6 | 6,487.4 | 37,405.8 | | |
| 매출채권회전율(x) | 8.7 | 8.3 | 7.9 | 8.8 | 9.6 |
| 재고자산회전율(x) | | | | | |

Compliance Notice

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2017년 8월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2017년 8월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2017년 8월 9일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다.본 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. (작성자: 김동희, 윤율정)

동 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 동 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

투자등급 관련사항 (2016년 11월 7일부터 기준 변경 시행)

| 기업 | 향후 12개월간 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미 | |
|------------------------|--|---------------------------------------|
| 추천기준일 직전 1개월간 종가대비 4등급 | Buy | 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 +20% 이상 |
| | Trading Buy | 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 +5% 이상 ~ +20% 미만 |
| | Hold | 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 이상 ~ +5% 미만 |
| | Sell | 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 미만 |
| 산업 | 시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천 | |
| 추천기준일 시장지수대비 3등급 | Overweight (비중확대) | |
| | Neutral (중립) | |
| | Underweight (비중축소) | |

투자의견 비율

| 투자의견 | 비율 |
|------|-------|
| 매수 | 92.8% |
| 중립 | 7.2% |
| 매도 | 0.0% |

2017년 6월 30일 기준으로 최근 1년간 금융투자상품에 대하여 공표한 최근일 투자등급의 비율

컴투스(078340) 투자등급변경 내용

| 추천확정일자 | 자료형식 | 투자의견 | 적정주가(원) | 담당자 | 주가 및 적정주가 변동추이 |
|------------|-------|------|---------|-----|----------------|
| 2015.08.13 | 기업브리프 | Buy | 180,000 | 김동희 | |
| 2015.11.11 | 기업브리프 | Buy | 180,000 | 김동희 | |
| 2016.01.15 | 산업분석 | Buy | 180,000 | 김동희 | |
| 2016.02.04 | 기업브리프 | Buy | 180,000 | 김동희 | |
| 2016.04.07 | 산업브리프 | Buy | 180,000 | 김동희 | |
| 2016.05.12 | 기업브리프 | Buy | 180,000 | 김동희 | |
| 2016.07.12 | 산업브리프 | Buy | 180,000 | 김동희 | |
| 2016.10.12 | 산업브리프 | Buy | 120,000 | 김동희 | |
| 2016.11.09 | 기업브리프 | Buy | 120,000 | 김동희 | |
| 2017.01.10 | 산업브리프 | Buy | 120,000 | 김동희 | |
| 2017.02.09 | 기업브리프 | Buy | 130,000 | 김동희 | |
| 2017.04.14 | 산업브리프 | Buy | 140,000 | 김동희 | |
| 2017.05.15 | 기업브리프 | Buy | 140,000 | 김동희 | |
| 2017.07.07 | 산업브리프 | Buy | 140,000 | 김동희 | |
| 2017.08.09 | 기업브리프 | Buy | 140,000 | 김동희 | |