

2017/09/29

와이디온라인(052770)

유명 IP 기반 게임 '라인 블리치' 출시

■ 일본 유명 IP 기반 모바일게임 '블리치' 흥행 기대

일본 내에서 9천만부 이상의 판매고를 기록한 애니메이션 '블리치' IP를 활용한 모바일게임 신작이 지난 28일 일본 양대 앱 마켓에 출시됐다. '블리치'는 '원피스', '나루토'와 함께 일본의 대표 애니메이션으로 유명 IP와 라인이라는 플랫폼 파워를 갖추었다. 지난 7월 말부터 진행한 사전예약을 통해 50만명 이상의 사전예약자가 유입됐으며, 기존 일본 내 모바일 액션 RPG의 그래픽이 노후화됐다는 점을 감안하면 흥행을 기대해볼 수 있다.

■ 일본 순위 30위권 내 안착한다면 일매출 5억원 창출 가능

일본 모바일게임 시장 규모는 한국 시장보다 2배 넘는 10조원의 시장으로 30위권 내에 안착한다면 일매출 5억원 창출이 가능할 전망이다. 일본 모바일게임 시장에서 RPG 장르는 아직 점유율이 미미한 상황이다. 이에 따라 지난 8월 일본 내에 출시해 성공을 거둔 '리니지2레볼루션'과 함께 액션 RPG 장르인 '라인 블리치' 또한 일본 모바일 RPG 시장을 선점할 가능성이 존재하다. 더불어 라인 플랫폼은 일본에서 게임을 노출시킬 수 있는 가장 강력한 플랫폼으로 100위 안에 라인의 게임만 11개 진입해 있으며, '라인디즈니 찌푸찌푸', '라인 포코포코'는 장기간 흥행을 이어가고 있다. '라인 블리치'의 평균 일매출액을 3억원으로 가정할 경우 와이디온라인이 인식하는 연간 매출액은 329억원이다. 지난해 매출액은 374억원으로 매출액이 2배로 증가할 수 있는 기회이다.

■ 한국에서는 카카오톡 대응

한국에서는 네이버의 인기 웹툰인 '노블레스'와 '외모지상주의' IP를 기반으로 한 신작을 카카오톡을 통해 출시할 예정이다. 2개의 웹툰 작품은 국내뿐만 아니라 해외에서도 인지도가 있는 작품으로 국내 출시 이후 해외로 서비스를 확장할 것이다. 각 국에서 가장 영향력 높은 플랫폼 업체가 퍼블리싱하는 하는 전략을 긍정적으로 판단한다.

인터넷/미디어/엔터

김민정(2122-9180) mjkim@hi-ib.com

오대식(2122-9212) dsos@hi-ib.com

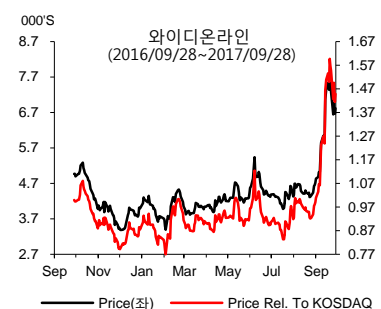
NR

목표주가(12M)	-
종가(2017/09/28)	6,840원

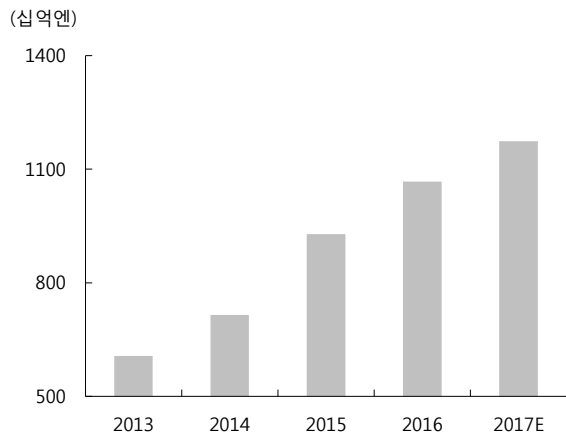
Stock Indicator

자본금	-십억원
발행주식수	2,437만주
시가총액	167십억원
외국인지분율	1.5%
배당금(2016E)	-
EPS(2017E)	원
BPS(2017E)	원
ROE(2017E)	%
52주 추가	3,410~7,770원
60일평균거래량	291,507주
60일평균거래대금	1.8십억원

Price Trend

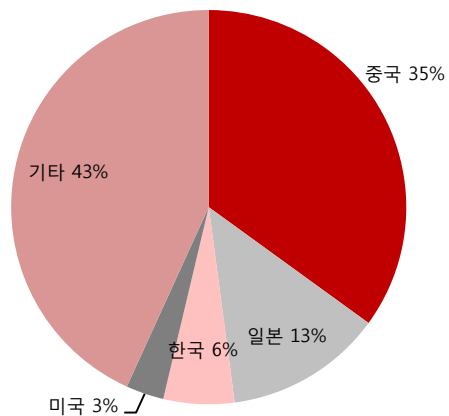


<그림 1> 일본 모바일게임 시장 규모 추이



자료: 게임백서, 하이투자증권

<그림 2> 국가별 모바일 게임 시장 점유율



자료: 하이투자증권

<그림 3> 액션 RPG 장르의 신작 '라인 블리치'



자료: 라인, 하이투자증권

<그림 4> 장기간 흥행을 이어가고 있는 라인 게임 '라인디즈니 썬무썬무', '라인 포코포코'

iOS 상위 앱 차트 [이 보고서에 대해](#)

장치: iPhone | 국가: 일본 | 카테고리: 게임 | 부분유료화: 전체 앱

전체 | 무료 | 유료 | 수익

일본 - 게임 11:00pm UTC+9 (2017년9월27일 7:00am UTC-7)

#	앱	수익 순위	무료 순위
1	Fate/Grand Order Aniplex	1 ▲1	9 ▼3
2	パズル&ドラゴンズ GungHo Online Enter...	2 ▼1	27 ▼4
3	アイドルマスター シン... BANDAI NAMCO Ent...	3 ▲16	106 =
4	モンスターストライク XFLAG	4 ▼1	19 ▼2
5	グランブルーファンタジー Cygames	5 ▲44	184 ▼6
6	実況パワフルプロ野球 KONAMI	6 ▲1	105 ▲8
7	FINAL FANTASY Reco... DeNA	7 ▼3	108 ▼7
8	リネージュ2レボリュ... Netmarble	8 ▼2	47 ▼6
9	戦国武将-KIZUNA-【... Sumzap	9 ▼4	500+ =
10	Pokémon GO Niantic	10 ▼2	23 ▼2

Google Play 상위 앱 차트 [이 보고서에 대해](#)

국가: 일본 | 카테고리: 게임 | 부분유료화: 전체 앱

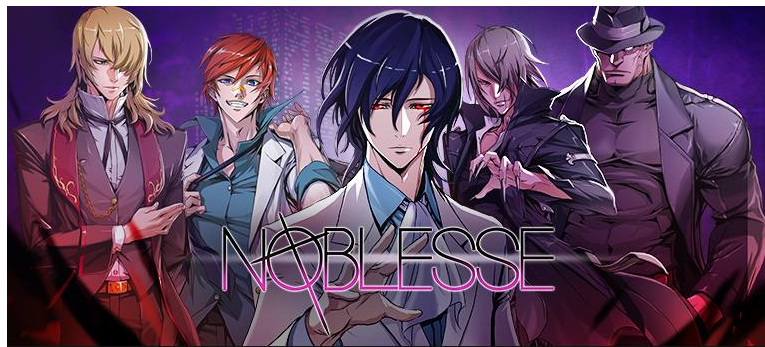
전체 | 무료 | 유료 | 수익 | 새 무료 | 새 유료

일본 - 게임 11:00pm UTC+9 (2017년9월27일 7:00am UTC-7)

#	앱	수익 순위	무료 순위
1	Fate/Grand Order Aniplex	1 =	6 ▲1
2	モンスターストライク XFLAG	2 =	17 =
3	パズル&ドラゴンズ(… GungHo Online Enter...	3 ▲5	32 =
4	リネージュ2レボリュ... Netmarble	4 ▼1	42 =
5	マジアレコード 魔法... Aniplex	5 ▼1	48 ▼1
6	LINE:ディズニーツ... LINE	6 ▼1	5 =
7	Pokémon GO Niantic	7 ▼1	29 ▼4
8	FINAL FANTASY Re... DeNA	8 ▲14	49 ▲8
9	라인 포코포코 LINE	9 ▼2	55 ▲21
10	アイドルマスター シン... BANDAI NAMCO Ent...	10 ▼1	123 ▲5

자료: App annie, 하이투자증권

<그림 5> 카카오톡을 통해 출시 예정인 '외모지상주의'와 '노블레스'



자료: 와이디온라인, 하이투자증권

<표 1> 와이드온라인의 신작 라인업

게임명	장르	출시 (예정)일	비고
라인 블리치	액션 RPG	2017 년 9 월 28 일	
외모 지상주의	액션 RPG	2017 년 하반기	
노블레스	액션 RPG	2018 년 상반기	
프리스톤테일 모바일	MMORPG	2017 년 내 중국 출시 예정	중국업체에서 개발. 와이드온라인은 IP 수수료 수취
재난구역 13(가제)	시뮬레이션	2017 년 내	

자료: 와이드온라인, 하이투자증권

<표 2> 와이드온라인 실적 추이

(단위: 십억원)

	2014	2015	2016	1Q15	2Q15	3Q15	4Q15	1Q16	2Q16	3Q16	4Q16	1Q17	2Q17
매출액	27.5	43.9	37.4	4.9	9.3	15.6	14.2	11.0	10.8	7.7	8.0	5.3	6.2
영업이익	(3.3)	4.7	(0.9)	(1.4)	0.5	2.5	3.1	1.0	0.4	(2.3)	0.0	(1.7)	(1.9)
지배주주순이익	(6.0)	0.2	(3.8)	(1.6)	0.4	2.3	(1.0)	0.7	(0.3)	(2.8)	(1.5)	(2.0)	(4.1)
성장률 (YoY %)													
매출액	(20.5)	60.0	(14.8)					124.7	15.6	(50.9)	(43.4)	(52.1)	(42.4)
영업이익	적전	흑전	적전					흑전	(6.4)	적전	n/a	적전	적전
지배주주순이익	적전	흑전	적전					흑전	적전	적전	적지	적전	적지
수익성 (YoY %)													
영업이익률	(12.1)	10.6	(2.5)	(29.0)	5.0	15.9	22.2	8.7	4.1	(30.5)	0.0	(32.3)	(31.3)
지배주주순이익률	(22.0)	0.4	(10.2)	(32.1)	4.0	15.0	(6.9)	6.6	(2.4)	(37.0)	(18.2)	(37.6)	(66.8)
EPS (원)	(273)	8	(171)										
PER (배)	-16.9	855.1	-23.5										
EV/EBITDA (배)	-66.8	25.1	452.5										
PBR (배)	10.3	13.4	10.2										
ROE (%)	-47.1	1.7	-39.3										

자료: 와이드온라인, 하이투자증권

주: 연결기준

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(와이디온라인)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가 대상시점	괴리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-09-29	NR				

Compliance notice

당 보고서 공표일 기준으로 해당 기업과 관련하여,

- ▶ 회사는 해당 종목을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- ▶ 금융투자분석사와 그 배우자는 해당 기업의 주식을 보유하고 있지 않습니다.
- ▶ 당 보고서는 기관투자자 및 제 3자에게 E-mail등을 통하여 사전에 배포된 사실이 없습니다.
- ▶ 회사는 6개월간 해당 기업의 유가증권 발행과 관련 주관사로 참여하지 않았습니다.
- ▶ 당 보고서에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다. [\(작성자 : 김민정, 오대식\)](#)

본 분석자료는 투자자의 증권투자를 돕기 위한 참고자료이며, 따라서, 본 자료에 의한 투자자의 투자결과에 대해 어떠한 목적의 증빙자료로도 사용될 수 없으며, 어떠한 경우에도 작성자 및 당사의 허가 없이 전재, 복사 또는 대여될 수 없습니다. 무단전재 등으로 인한 분쟁발생시 법적 책임이 있음을 주지하시기 바랍니다.

1. 종목추천 투자등급 (추천일 기준 종가대비 3등급) 종목투자의견은 향후 12개월간 추천일 종가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함(2017년 7월 1일부터 적용)

- Buy(매 수): 추천일 종가대비 +15%이상
- Hold(보유): 추천일 종가대비 -15% ~ 15% 내외 등락
- Sell(매도): 추천일 종가대비 -15%이상

2. 산업추천 투자등급 (시가총액기준 산업별 시장비중대비 보유비중의 변화를 추천하는 것임)

- Overweight(비중확대), - Neutral (중립), - Underweight (비중축소)

하이투자증권 투자비용 등급 공시 2017-09-30 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	88.3 %	11.7 %	-