



Analyst 김민정/ 2122-9180/ mjkim@hi-ib.com

## 1. 주간 Issue & Comment

### 인터넷/게임

- 금주 게임 업종의 대부분 업체가 1분기 실적발표를 앞두고 있으며, 지난 2월에 신작 '검은사막 모바일'을 출시한 펠어비스 외에 대부분 부진한 실적 기록할 전망
- 대형 게임 업체의 신작 출시가 지연되고 있는 가운데 웹젠, 위메이드 등 중소형 게임업체의 신작 모멘텀 두드러질 전망
- 지난 4월 한달간 '리니지M'의 평균 일매출액은 29억원 수준으로 전월과 유사한 수준, '리니지2레볼루션'의 글로벌 평균 일매출액은 전월보다 반등한 19억원 기록한 것으로 파악됨
- 지난 5월 6일 기준 넷마블의 '해리포터' 글로벌 평균 일매출액은 15억원 수준으로 견조한 매출액 유지하고 있어 넷마블의 2분기 실적 개선에 기여할 전망
- 게임 업종은 부진했던 1분기 실적을 지나 2분기부터는 신작 모멘텀이 점진적으로 강화될 것으로 현 시점은 투자 시기로 적합하다고 판단

### 미디어/광고

- 4월 국내 박스오피스 매출액은 '어벤져스: 인피니티 워' 흥행에 힘입어 YoY +27.3% 증가, 중국 4월 박스오피스는 전년 높은 기저부담으로 YoY -20% 기록
- 중국에서는 '어벤져스: 인피니티 워'가 오는 12일 개봉 예정으로 5월 박스오피스 매출액은 플러스 성장으로 반등할 것으로 기대
- 지난 4월 넷플릭스와 한국 제작사와 제작한 국내 첫 오리지널 예능 '범인은 바로 너'가 공개되었으며, 하반기에는 'YG전자', 드라마 '킹덤'을 선보일 예정으로 국내 방송사들과 경쟁 본격화될 전망
- LG유플러스에 이어 SK텔레콤도 넷플릭스와의 제휴를 검토하고 있어 국내 OTT 시장의 변화 여부에 주목할 필요

## 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/게임	펠어비스 (263750)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '검은사막 모바일'의 4월 한달간 일평균 매출액은 전월 대비 33% 하락한 11억원 수준으로 자연감소 추세 나타나고 있음</li> <li>- 하지만 '검은사막 모바일'은 지난 3일 대규모 업데이트 및 '공성전' 리허설이 진행되어 전주 주말이었던 5/5일 기준 일매출액 14억원까지 반등</li> <li>- 업데이트 효과에 힘입어 '검은사막 모바일'의 전주 평일 일평균 매출액은 전주 대비 18% 상승한 10억원 수준 기록</li> </ul>
	미디어/광고	CJ E&M (130960)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최근 국산 캐릭터 '뿌까' IP를 보유하고 있는 업체 '부즈'와 협업 체결, TV애니메이션 '신비아파트'를 극장 개봉하는 등 애니메이션 사업 점진적 강화할 전망</li> <li>- 오는 6월 4일 '워너원'은 새 앨범을 출시, 6월 1일부터는 서울을 시작으로 첫 월드 투어 콘서트 진행할 예정으로 2분기 음악 사업 호실적 예상</li> <li>- 금주 개최 예정인 CJ쇼핑-CJ E&amp;M 합병 회사의 Investor day를 통해 합병 회사의 비전 및 사업 전략 구체화될 것으로 기대</li> </ul>

### 3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
웹젠 유오리진2, MMORPG 팬 사로잡나	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹젠은 모바일 MMORPG '유오리진2'의 테스트를 성공적으로 끝내고 상반기 내 정식 출시할 예정</li> <li>- 테스트 결과 UI 및 그래픽 등 게임의 전반적인 시스템에 대한 이용자들의 높은 평가가 있었기 때문에 전작 유오리진을 뛰어넘는 흥행을 일으킬 수 있을지 주목</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2wj6h3h">https://bit.ly/2wj6h3h</a>
中알리바바, 블록체인 기술로 가짜식품 적발한다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 알리바바는 식품사기 방지를 위한 블록체인 기반 앱 '식품신포프레임워크'를 시범 운영 하고 호주 헬스케어회사 블랙모어스와 뉴질랜드 유제품회사 폰테라에서 티몰을 통해 중국으로 들어온 물품을 추적할 수 있게 할 계획</li> <li>- 시범 사업이 성공하면 글로벌 시장 공급망 전체로 블록체인 기술 적용을 확대할 계획</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2r8WsA0">https://bit.ly/2r8WsA0</a>
텐센트, 블루홀 2대 주주 되나 ..."블루홀 투자에 적극적"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 업계에 따르면, 텐센트는 국내외 벤처캐피탈들이 보유한 블루홀 지분 일부를 5000억원 이상에 매입하는 방안을 추진 중</li> <li>- 투자가 확정되면 텐센트가 확보한 블루홀의 지분은 지난해 1.5%를 더해 총 10% 이상이 되어 2대 주주에 오를 것으로 전망</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2rjEqKx">https://bit.ly/2rjEqKx</a>
검은사막 모바일, 대규모 업데이트 ...'공성전' 리허설도 진행	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '검은사막 모바일'은 지난 3일, 신규 업데이트로 '장비 공명' 시스템을 추가하는 등 총 80건의 패치를 실시</li> <li>- 이번 업데이트에서는 영지 전체의 패권을 두고 전투를 벌이는 '공성전' 리허설 진행 및 5월을 맞아 5월 휴일 핫타임 이벤트 등 4종의 이벤트 실시</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2rjs7P9">https://bit.ly/2rjs7P9</a>
카카오미니, 키즈 콘텐츠 강화 ...구연동화·칭찬 기능 추가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카카오는 스마트스피커 '카카오미니'에 자녀 이름을 넣어 읽어주는 동화 50여 종과 칭찬 기능 등을 업데이트를 통해 추가할 계획</li> <li>- 향후에도 AI 기술과 키즈 콘텐츠를 결합하여 '카카오미니'의 콘텐츠를 강화할 계획</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2rPMcn0">https://bit.ly/2rPMcn0</a>
네이버, 검색·사용자콘텐츠 경쟁력 키운다 ...'사내 기업' 전환	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 네이버가 검색·인공지능과 사용자생산콘텐츠(UGC) 부문을 '사내 독립기업'(CIC-Company In Company)으로 개편</li> <li>- 블로그, 지식인 등 서비스를 운영 및 개발하는 아폴로셀도 하반기 글로벌 UGC 서비스 출시를 목표로 하고 있어 이번 개편은 해외 진출을 본격화하고자 하는 의도로 해석됨</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2mnlhYe">https://bit.ly/2mnlhYe</a>
'페북도 AI스피커 도전장 ...해외시장서 '마빈' 출시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 페이스북이 카메라가 달린 AI 스피커를 출시할 예정이며 AI 스피커 시장의 경쟁이 심화될 전망</li> <li>- 개인정보 유출 이슈로 인해 AI 스피커의 정보 수집에 대한 논란이 불거질 가능성이 있기 때문에 미국이 아닌 해외 시장에서 먼저 출시할 가능성 존재</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2we16By">https://bit.ly/2we16By</a>
미디어/광고		
CJ E&M-부즈(VOOZ) 손잡았다 "뿌까, 아시아의 미키마우스 될 것"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ E&amp;M과 부즈는 대표 캐릭터 뿌까에 대한 공동사업 협약 체결</li> <li>- CJ E&amp;M과 부즈는 향후 국내외에서 뿌까 캐릭터를 기반으로 영화 등 다양한 문화 콘텐츠 및 다양한 산업 영역으로 머천다이즈 사업과 라이선싱 사업을 전개해나갈 계획</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2RnuTv">https://bit.ly/2RnuTv</a>
SK텔레콤 "넷플릭스 제휴 검토.. 국내 콘텐츠 생태계도 검토돼야"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SK텔레콤은 1분기 실적발표에서 고객의 제값 '밸류'를 높인다면 넷플릭스, 폭, 티빙 등 다른 사업자와의 제휴 가능성 언급</li> <li>- 다만, 넷플릭스와 적절한 망사용료 및 수익분배 이슈가 선제적으로 논의돼야 하며, 국내 콘텐츠 생태계 영향도 면밀히 검토되어야 한다고 언급</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2HNeHff">https://bit.ly/2HNeHff</a>
제일기획, 동유럽 광고대행 '센트레이드' 인수	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 센트레이드는 동유럽 시장 전역에서 활동하고 있는 종합광고대행사로 고객 빅데이터 등을 활용한 디지털 마케팅 전략 수립에 뛰어나며 디지털 마케팅에 특화된 기업</li> <li>- 제일기획은 이번 인수가 유럽 지역 비즈니스 확대에 큰 역할을 해 줄 것으로 기대하고 있고 이번 인수를 시작으로 데이터, 디지털 마케팅, 이커머스 등 디지털 분야의 경쟁력 과 노하우를 보유한 전문 업체 인수를 계속 추진할 계획</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2RTG8W">https://bit.ly/2RTG8W</a>
KT, AI 키즈 콘텐츠 강화 ..."기가지니 가입자 150만 목표"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- KT는 국내 최초 AI 동화 서비스 '소리동화', '오디오북'을 출시하는 등 키즈 콘텐츠를 강화하고 자동차, 호텔 등 다양한 생활공간으로 AI 서비스 영역을 확대할 계획</li> <li>- 콘텐츠 강화를 통해 올해 상반기 기가지니 가입자 100만명, 연말까지는 150만명을 달성해 AI 대중화 시대를 이끌 계획</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2FCWWmc">https://bit.ly/2FCWWmc</a>
中 우한·충칭 韓단체관광 금지 해제, 한한령 해제 신호탄?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중국 정부가 우한(武漢) 지역에서 중국인들의 한국 단체 관광을 허용하기로 결정했고 충칭(重慶) 또한 금지령이 해제될 가능성 존재</li> <li>- 베이징, 산둥 지역 단체관광 재개한 지 5개월 만에 단체관광 금지령 해제 조치 시행, 향후 단계적으로 단체관광 해제 조치를 확장해 나갈 것으로 전망됨</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2HUq8XJ">https://bit.ly/2HUq8XJ</a>
'넷플릭스 '범인은 바로 너!' 해외에서 뜨거운 반응 "런닝맨과는 다른 재미"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 넷플릭스의 새로운 오리지널 '범인은 바로 너!'는 서로 다른 개성과 매력을 지닌 7명의 허당 탐정단이 매 에피소드마다 일어나는 미스터리한 사건을 풀어나가는 추리 예능</li> <li>- 싱가포르의 'The Straits Times'는 '범인은 바로 너!'로 전체 1면 및 라이프부문 1면 표지를 장식하며 관련 기사를 보도하는 등 해외에서 뜨거운 반응을 얻고 있어 흥행 기대</li> </ul>	<a href="https://bit.ly/2rqphxA">https://bit.ly/2rqphxA</a>

#### 4. 국내외 Peers Valuation

##### 1) 주요 인터넷/게임 업체 Valuation

업종	업체명	통화	증가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내	KOSPI		2,461	1,476,448	(1.2)	2.2	(2.4)	(0.1)	9.8	8.9	-	-
	KOSDAQ		856	254,406	(3.4)	(0.7)	(4.8)	7.3	21.7	18.2	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	349	102,395	(2.3)	(6.2)	(14.6)	(8.2)	22.1	17.6	(29.4)	101.1
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,129	35,273	(0.1)	(5.3)	(19.2)	(15.7)	33.1	27.0	0.5	25.3
	게임 소프트웨어와 서비스		4,087	34,019	(3.1)	(9.9)	(14.2)	(14.3)	16.6	12.7	(5.6)	51.8
인터넷/소프트웨어	NAVER		717,000	21,979	0.1	(4.9)	(20.8)	(17.6)	27.6	22.5	(30.3)	5.6
	카카오		112,000	7,944	(1.3)	(9.3)	(22.0)	(18.2)	53.9	42.4	(14.8)	6.1
	인터파크		8,710	268	0.7	(2.9)	(13.8)	(6.4)	22.4	17.1	(0.0)	0.1
	포스코 ICT		7,180	1,015	2.6	(5.4)	(22.3)	(14.0)	22.3	18.1	0.7	0.1
	더존비즈온		47,000	1,297	(4.3)	(18.8)	(5.2)	41.1	30.4	24.9	(1.6)	3.6
	한글과컴퓨터	KRW	15,500	333	(2.5)	(1.9)	(19.5)	(13.6)	-	-	0.3	(1.1)
	KG 이니시스		21,550	559	(8.5)	4.1	4.1	14.6	11.5	8.9	(0.1)	1.5
	NHN 한국사이버결제		14,450	290	(6.5)	(17.7)	(24.3)	(14.0)	-	-	(0.6)	(0.0)
	KG 모빌리언스		9,170	255	(1.2)	(1.6)	(0.3)	13.3	-	-	0.9	(0.1)
	카페 24		132,500	1,092	0.7	0.7	n/a	n/a	66.2	38.0	1.4	1.4
	다날		4,805	242	(2.4)	(3.5)	(14.2)	(9.2)	-	-	(0.6)	0.7
게임	넷마블		136,000	10,763	(4.2)	(7.2)	(19.8)	(27.9)	26.2	19.3	25.6	40.2
	엔씨소프트		346,500	7,069	(3.6)	(18.0)	(21.0)	(22.6)	13.0	10.2	(0.0)	(0.0)
	펄어비스		253,600	2,974	(1.4)	3.9	(0.9)	2.4	13.3	10.1	11.0	(2.4)
	NHN 엔터테인먼트		59,100	1,075	(5.1)	(10.6)	(26.6)	(13.6)	16.1	13.4	(4.5)	0.9
	컴투스		163,800	1,960	(0.4)	(6.7)	11.4	20.4	11.9	10.0	(10.9)	17.4
	게임빌		59,000	362	(2.6)	(12.2)	(11.3)	(36.1)	12.6	8.8	0.3	(0.1)
	더블유게임즈	KRW	59,800	1,010	(4.8)	(9.8)	0.3	15.7	11.5	9.2	(1.3)	(1.9)
	웹젠		27,700	910	(2.1)	(11.2)	(6.7)	(29.1)	11.9	11.1	(1.2)	1.1
	위메이드		57,900	905	(2.7)	16.4	7.2	14.9	25.2	14.1	7.8	(0.3)
	네오위즈		17,400	355	(2.5)	(7.7)	20.0	42.0	14.8	11.1	(3.1)	2.6
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		14,950	164	(1.0)	(3.2)	(17.6)	9.1	44.5	16.1	0.0	0.2
	룽투코리아		5,990	135	(4.0)	2.2	(32.7)	(24.0)	-	-	(0.0)	0.1
해외												
	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,051.0	728,932	1.9	2.1	(6.1)	(0.2)	20.2	18.0	-	-
	Facebook	US	176.6	511,412	1.7	13.9	(7.2)	0.1	20.9	17.2	-	-
	Amazon	US	1,581.0	767,119	0.5	12.1	10.6	35.2	78.1	55.8	-	-
	Alibaba	CH	188.9	483,776	6.6	9.8	0.8	9.5	29.4	21.9	-	-
	Tencent	CH	382.4	463,446	(1.4)	(3.7)	(15.4)	(5.7)	34.6	26.2	-	-
	Baidu	CH	251.7	87,786	(0.1)	12.2	8.0	7.5	25.3	21.1	-	-
	Gree	JN	-	-	3.9	8.2	(9.0)	(8.9)	21.0	18.1	-	-
	IQIYI	US	16.2	11,599	(10.1)	3.2	n/a	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	136.1	14,387	7.5	12.8	8.8	34.8	815.1	237.6	-	-
	LINE	JP	-	-	(1.6)	(6.1)	(20.0)	(13.6)	114.6	50.6	-	-
게임	Activision Blizzard	US	69.8	53,163	6.2	5.4	(1.7)	10.9	26.8	23.6	-	-
	Electronic Arts	US	123.6	37,924	5.3	2.9	(0.7)	17.7	28.9	24.7	-	-
	Netease	CH	251.6	33,038	(0.9)	(9.2)	(20.6)	(27.0)	17.2	14.5	-	-
	Take Two Interactive Software	US	108.8	12,442	10.3	12.2	(10.6)	(0.9)	33.3	22.8	-	-
	Nexon	JN	-	-	2.6	(3.2)	(9.7)	0.4	14.9	13.4	-	-
	Zynga	US	3.8	3,225	8.0	6.8	4.2	(6.0)	27.6	21.2	-	-
	Sega	JN	-	-	3.1	9.4	23.1	31.4	45.2	32.3	-	-
	Nintendo	JN	-	-	(0.4)	(3.2)	(1.1)	13.3	24.9	19.4	-	-

## 2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	증가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내	KOSPI	KRW	2,461	1,476,448	(1.2)	2.2	(2.4)	(0.1)	9.8	8.9	-	-
	KOSDAQ		856	254,406	(3.4)	(0.7)	(4.8)	7.3	21.7	18.2	-	-
	미디어		450	24,609	(3.4)	(5.2)	(4.9)	(0.8)	21.4	17.8	(15.0)	11.7
	광고		3,356	4,660	(3.5)	(1.4)	(8.5)	(10.1)	16.2	14.6	(0.4)	(1.5)
	방송과엔터테인먼트		226	20,546	(3.5)	(6.4)	(3.9)	1.4	23.5	19.1	(15.4)	13.6
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	87,900	3,166	(5.0)	(6.5)	(4.9)	(10.0)	24.7	19.9	(6.7)	(2.3)
	스튜디오드래곤		83,900	2,188	(4.0)	(11.3)	0.7	29.1	45.0	29.2	(1.2)	(0.4)
	SBS		25,400	431	(3.2)	(1.2)	(8.0)	(1.7)	-	-	(0.6)	(0.0)
	SBS 미디어홀딩스		3,045	396	2.5	7.0	(9.0)	(0.3)	-	-	0.1	0.1
	SBS 콘텐츠허브		8,720	174	(1.1)	(0.3)	(7.9)	(5.4)	-	-	0.1	0.0
	제이콘텐트리		7,120	755	(5.2)	(7.7)	0.4	30.4	28.2	21.0	(3.7)	3.2
영화	IHQ	KRW	2,120	288	(3.4)	(25.7)	(21.2)	(16.5)	17.7	12.6	0.1	0.6
	CJ CGV		73,400	1,444	(1.7)	1.7	(3.5)	(1.1)	30.9	22.4	2.4	(3.8)
	쇼박스		5,280	307	(3.6)	(13.2)	(7.4)	(2.2)	26.9	18.6	(0.1)	(0.7)
	NEW		8,150	208	(7.8)	(10.1)	(9.2)	(10.9)	23.0	16.9	(1.7)	(0.3)
광고	제일기획	KRW	18,600	1,990	(3.1)	1.1	(9.3)	(12.3)	15.6	14.3	1.5	(1.1)
	이노션		64,500	1,200	(3.2)	(0.6)	(5.6)	(11.9)	16.1	14.6	2.0	(1.0)
유료방송	CJ헬로	KRW	9,000	648	(0.9)	9.8	(0.2)	26.8	14.7	12.3	0.8	(0.0)
	스카이라이프		12,550	558	(1.2)	0.0	(12.2)	(6.7)	11.0	10.2	0.4	(0.2)
	현대 HCN		4,305	452	(1.8)	(2.2)	1.2	9.0	11.3	10.6	0.2	(0.1)
	SK 텔레콤		230,500	17,308	1.8	(1.7)	(12.0)	(13.7)	6.6	6.8	(9.8)	41.3
	KT		27,700	6,726	2.4	0.0	(5.9)	(8.4)	10.2	9.8	4.5	0.1
	LG 유플러스		12,850	5,218	4.0	2.4	(11.1)	(8.2)	9.9	9.3	13.4	1.9
해외	방송 콘텐츠	US	101.2	152,097	1.9	0.2	(6.9)	(5.9)	14.3	13.2	-	-
	Time Warner		93.1	72,865	(1.5)	(2.5)	(3.3)	2.7	11.6	11.4	-	-
	Netflix		320.1	139,141	2.7	10.8	19.7	66.7	96.3	61.5	-	-
	CBS		53.2	20,167	6.4	(1.2)	(3.7)	(9.6)	10.1	9.0	-	-
	Discovery		23.2	12,384	(3.3)	2.8	(2.7)	3.5	8.8	7.6	-	-
	Huace Film and TV		11.3	3,073	1.8	(3.8)	(10.5)	1.9	25.3	19.8	-	-
	Huayi Brothers Media		8.8	3,811	(0.6)	(4.9)	(14.9)	0.1	23.6	20.9	-	-
	영화		52.0	9,604	0.0	0.0	0.0	0.0	26.7	21.7	-	-
영화	Cindemark	US	38.8	4,526	(0.8)	1.9	4.9	12.2	16.5	14.9	-	-
	IMAX		22.8	1,461	(1.5)	5.3	12.1	(1.7)	24.2	21.2	-	-
	China Flim		16.0	4,542	(1.8)	(5.8)	(7.0)	0.5	23.7	21.2	-	-
	Shnaghai Flim		18.2	1,041	(0.3)	(2.7)	(11.2)	(13.0)	22.0	19.7	-	-
	광고		1281.0	21,965	11.5	17.0	(0.9)	(4.5)	10.9	10.4	-	-
	Omnicom		74.6	16,951	0.9	3.6	0.4	3.2	13.2	12.4	-	-
유료방송	Publicis	FR	62.1	17,155	2.3	12.4	12.0	9.7	13.4	12.7	-	-
	Dentsu		-	-	0.6	12.3	6.4	9.1	19.5	16.7	-	-
	Comcast		32.0	147,068	0.5	(6.8)	(21.8)	(19.4)	12.8	11.7	-	-
	Time Warner Cable		93.1	72,865	(1.5)	(2.5)	(3.3)	2.7	11.6	11.4	-	-
	Dish Network		33.4	15,582	(3.9)	(13.9)	(28.6)	(30.1)	13.6	16.0	-	-
	Directv		0.0	2	40.9	(14.4)	101.3	18.3	-	-	-	-
	AT&T		32.1	197,372	(2.7)	(9.2)	(14.4)	(15.0)	9.4	9.3	-	-
	Verizon		48.2	199,116	(6.6)	1.8	(7.9)	(6.8)	10.6	10.3	-	-
유료방송	Sprint		5.3	21,136	(18.8)	4.3	(1.5)	(10.4)	1760.0	203.1	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

주: 5월 4일 기준 증가이며 일본은 헌법기념일로 인해 휴장

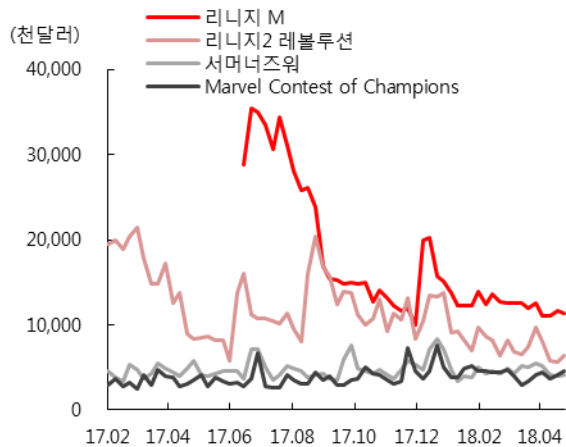
## 5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	4월 1주차	4월 2주차	4월 3주차	4월 4주차	5월 1주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)	세븐나이트 for kakao(▲6)	리니지2 레볼루션 (▲1)
4	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲1)
5	삼국지M(-)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	라크나로크M: 영원한 사랑(▽1)	삼국지M(▲1)
6	세븐나이트 for kakao(-)	벽람항로(▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)	삼국지M(▽1)	세븐나이트 for kakao(▽3)
7	벽람항로(▲1)	모두의마블 for kakao(▲2)	소녀전선(▲45)	모두의마블 for kakao(▽1)	모두의마블 for kakao(-)
8	피망 포커: 카지노 로얄(▲13)	세븐나이트 for kakao(▽2)	오버히트(▲3)	오버히트(-)	클래시 로얄(▲6)
9	모두의마블 for kakao(▽2)	피망 포커: 카지노 로얄(▽1)	세븐나이트 for kakao(▽1)	MARVEL 퓨처파이트 (▲55)	소녀전선(▲23)
10	오버히트(-)	프렌즈마블 for kakao(▲5)	벽람항로(▽4)	페이트/그랜드 오더 (▲23)	피망 포커: 카지노 로얄(▲13)

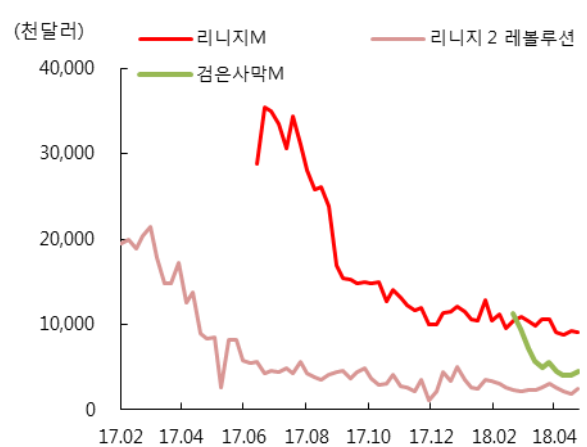
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



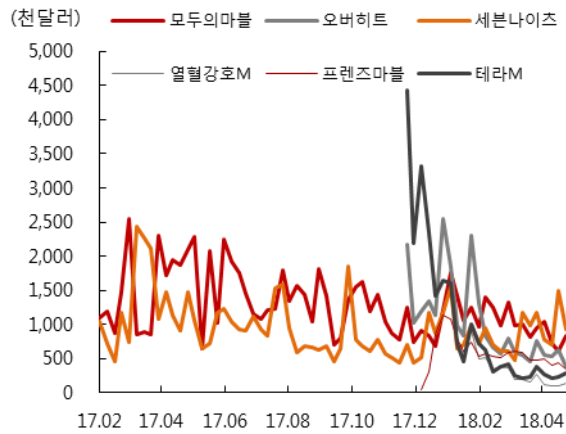
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 2> 리니지 M, L2R, 검은사막 M의 주간 국내 매출액 추이



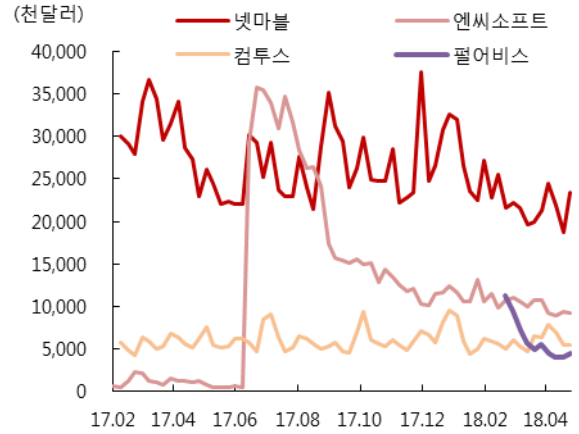
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



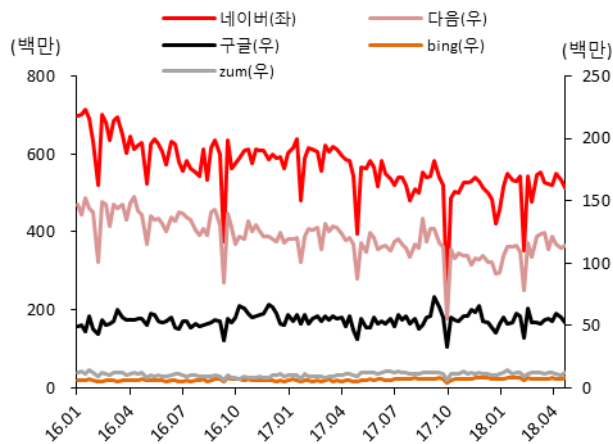
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



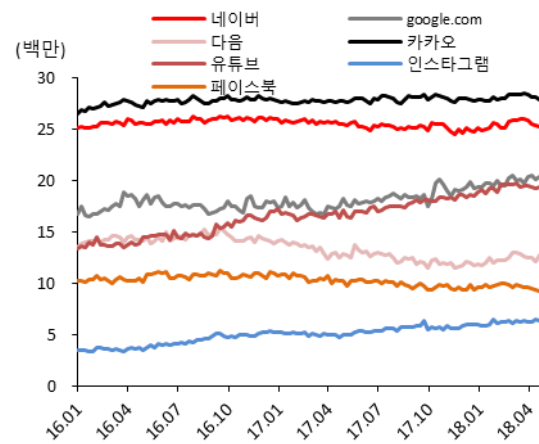
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



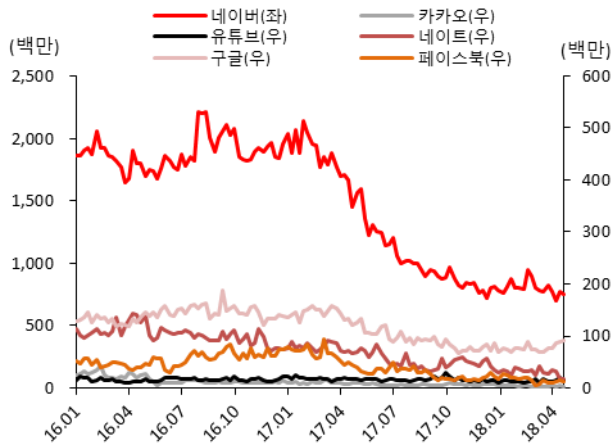
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



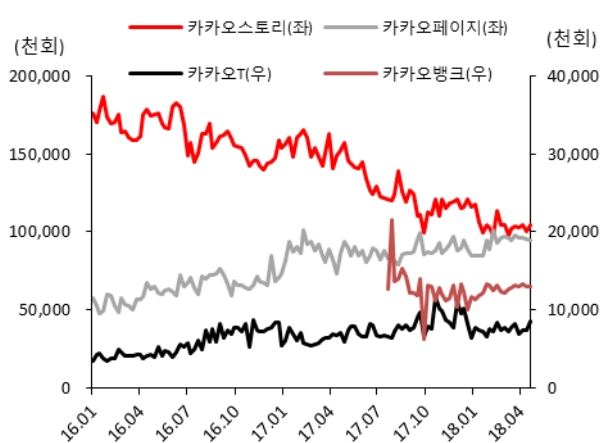
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



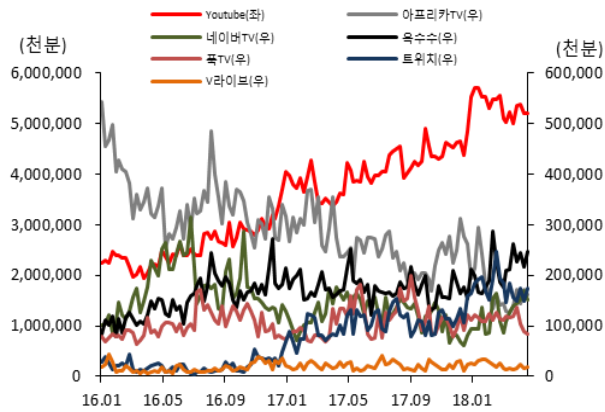
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



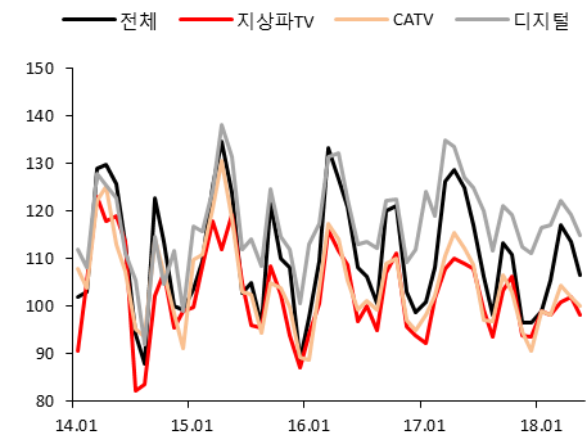
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



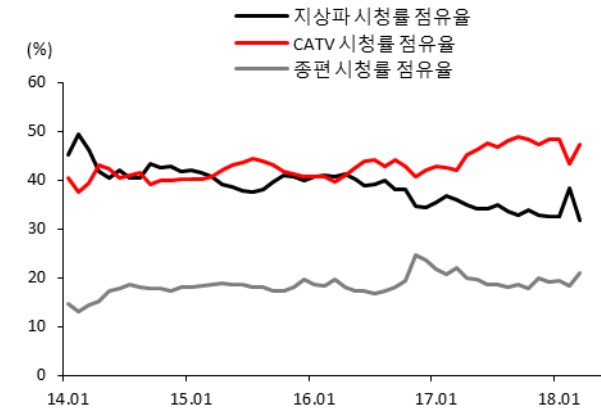
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



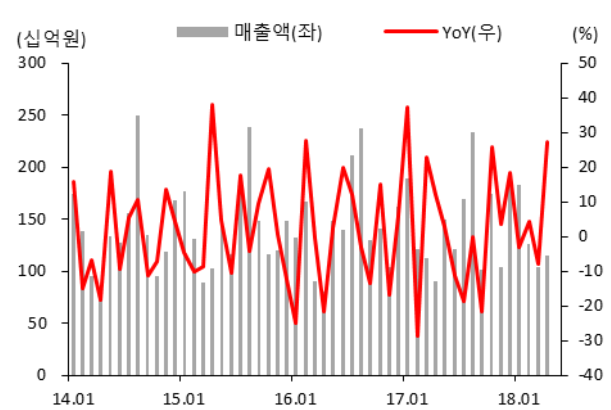
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



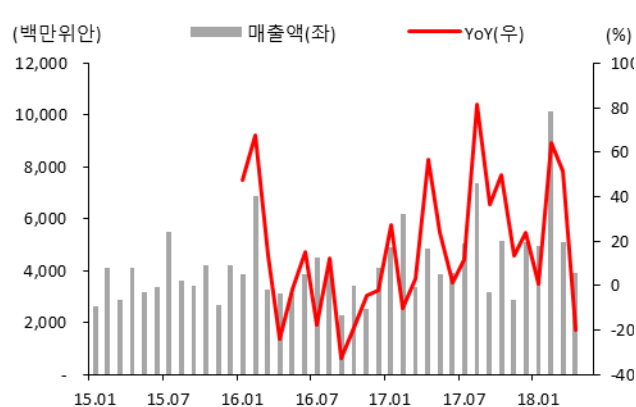
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



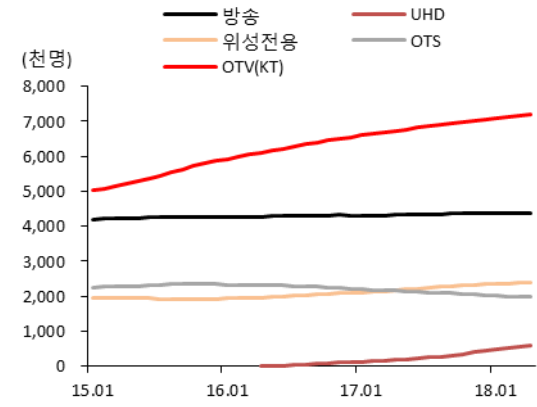
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



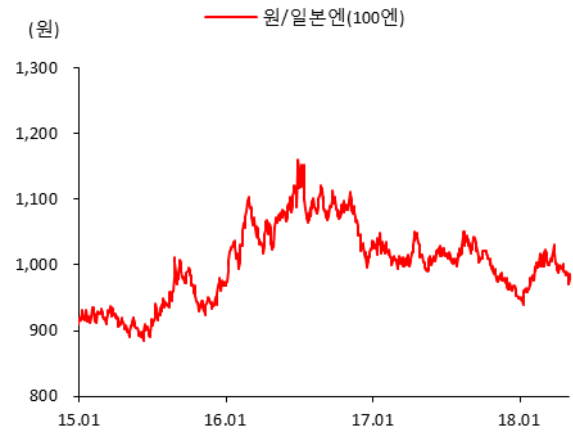
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



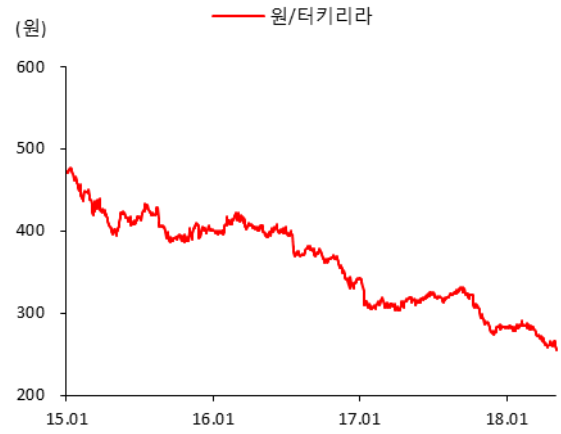
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

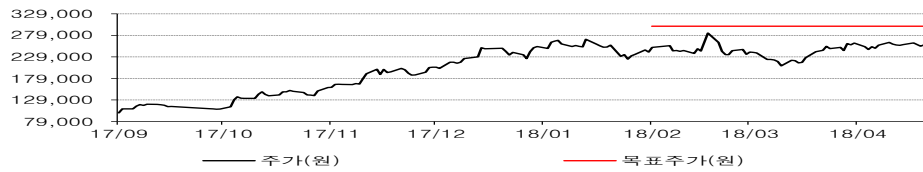
<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

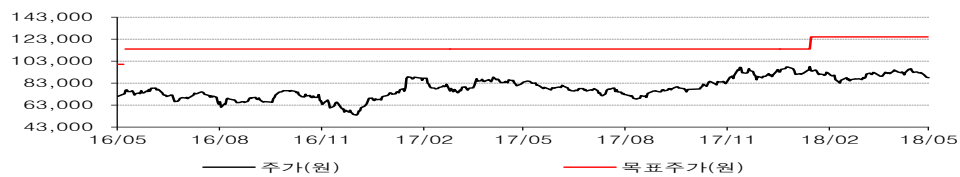


최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(필러비스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2018-02-14	Buy	300,000	1년		

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(CJ E&M)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2016-05-11(담당자변경)	Buy	114,000	6개월	-37.9%	-31.2%
2017-07-17	Buy	114,000	1년	-27.0%	-14.0%
2018-01-18	Buy	125,000	1년		

### 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 기관투자가 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)

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 증가대비 3등급) 종목투자의견은 향후 12개월간 추천일 증가대비 해당종목의 예상 목표수익률을 의미함(2017년 7월 1일부터 적용)

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

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

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

### 하이투자증권 투자비용 등급 공시 2018-03-31 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	93.6 %	6.4 %	-