



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

### 1. 주간 Issue & Comment

#### 인터넷/게임

- 지난주 개최된 네이버의 '라인 컨퍼런스 2018'에서는 금융 사업 전략을 집중적으로 발표했으며, '라인코인'을 자체적으로 발행하여 '토큰 이코노미' 생태계 조성 목표를 공개
- 가상화폐와 블록체인 사업을 담당하는 신규 법인 '라인 테크플러스'를 통해 글로벌 가상화폐 거래소 '비트박스'를 7월부터 본격 운영할 계획으로 블록체인을 통한 환원 제도로 이용자 Lock-in 효과 강화할 전망
- 지난주 28일 출시한 카카오게임즈의 신작 '블레이드2' 매출순위는 7월 1일 구글 기준 9위까지 상승하여 안정적인 순위 암착, 상장을 앞두고 있는 카카오게임즈 기업 가치 평가에 긍정적 영향 끼칠 듯
- 주요 게임별 2분기 글로벌 일평균 매출액은 '리니지M' 29억원 (-9% QoQ), '리니지2레볼루션' 19억원 (-13% QoQ), '검은사막 모바일' 12억원 (-34% QoQ) 기록한 것으로 파악됨
- 펠어비스는 대만 '검은사막 모바일' 티저 페이지 및 SNS를 오픈하여 7월 출시를 예고, 3분기 대만을 시작으로 점진적으로 해외 서비스 지역을 확대할 것으로 주가 우상향 흐름 전망
- 7월 시행되는 개정 근로기준법을 적용받는 게임사들은 대부분 선택적 근로시간제를 도입해 52시간 근무제에 따른 인건비 상승은 제한적일 전망

#### 미디어/광고

- 2분기 국내 박스오피스 매출액은 YoY +7.8% 증가, 중국 박스오피스 매출액은 YoY -8.3% 기록, 어벤저스 효과 끝나면서 국내와 중국 박스오피스는 부진한 모습 보임
- 지난주 일몰될 것으로 예상한 유료방송 합산 규제에 대해 연장을 내용으로 한 법안이 발의되어 향후 통신업체와 케이블TV 업체간의 합병 기대감 약화
- 중국의 유명 동영상 플랫폼인 '아이치이' 등에 '미스터션샤인'의 예고편이 소개, 웨이보, 텐센트, 유酷투도우 등 중국의 주요 플랫폼 업체들도 최근 제작된 한국 드라마와 예능에 관심을 보이고 있어 중국 수출 재개 기대감 확산
- 러시아 월드컵에서 국가대표팀이 예선에서 탈락하면서 월드컵 중계권료 1,200억원을 지급한 지상파 3사 (각 400억원씩 부담)는 월드컵 방송 방영 관련 적자폭 확대, 전반적으로 광고 시장에도 월드컵 효과 미미할 전망

### 2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신작 '스카이랜더스'는 8월에 출시될 것으로 예상되어 신작 기대감 고조될 것으로 기대</li> <li>- 콘텐츠 업종 특성상 신작의 hit-ratio에 대한 불안감 존재하나 연말에 '서머너즈워 MMOPRG'도 출시될 예정으로 주가 하방 경직성 견고</li> </ul>
	미디어/ 광고	스튜디오드래곤 (253450)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CJ E&amp;M은 합병신주로 발생되는 CJ오쇼핑 주권으로 18일 상장될 예정으로 주권 매매거래가 정지됨에 따라 업종 내 Top pick CJ E&amp;M에서 스튜디오드래곤으로 변경</li> <li>- 이번주 첫 방영되는 '미스터션샤인'은 넷플릭스에 약 300억원에 판매되어 이미 제작비의 70% 수준을 회수</li> <li>- 한한령으로 인해 '미스터션샤인'은 당장 중국에 판매되기는 어려워 보이나 향후에 판매될 가능성 존재하며, 올해 말부터는 중국 수출 재개될 가능성 높아보임</li> </ul>

### 3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
네이버 자회사 라인, 가상통화 거래소 설립 ...블록체인 사업 본격화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 라인은 오는 7월 중 가상통화 거래사이트 '비트박스(BITBOX)'를 설립할 예정이며 비트 코인 등 30개 이상 가상통화 거래를 0.1%대 수수료로 제공할 예정</li> <li>- 또한 라인은 자체 블록체인 플랫폼을 구축한 뒤 사용자 보상 기반 콘텐츠와 서비스에 기여하는 사용자들에게 가상통화를 발행할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KxmTKB">https://bitly/2KxmTKB</a>
카카오 대리운전, 오늘부터 현금도 받는다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존에는 미리 등록된 신용카드를 통해서만 대리운전비를 결제할 수 있었지만, 27일부터 현금 결제 도입, 이는 카카오 드라이버 사용자층 확대를 위한 전략</li> <li>- 현금 결제 도입과 함께 기존 카드 결제를 대리운전 기사에 정산하는 방식은 포인트 형태로 바뀌며 카드 결제 대금에서 수수료 20%를 뺀 나머지 금액이 포인트 계좌로 적립될 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KBXegB">https://bitly/2KBXegB</a>
카카오게임즈, 모바일 액션 RPG '블레이드2' 출시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카카오게임즈가 28일 액션스퀘어에서 개발한 모바일 액션 RPG '블레이드2 포 카카오'를 정식 출시</li> <li>- '블레이드2'는 '블레이드 포 카카오'의 후속작이며 출시에 앞서 지난 5월15일~6월25일 까지 실시된 예약서비스에는 200만 명 이상이 참여한 기록 보유</li> </ul>	<a href="https://bitly/2IGfYK0">https://bitly/2IGfYK0</a>
아마존, 온라인 약국 필팩 인수... 미 제약시장 지각변동 예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아마존이 미국 50개 주 전체에 의약품 유통 면허를 가진 온라인 약국 필팩(PillPack) 인수를 발표</li> <li>- 필팩은 매일 정해진 양의 투약이 필요한 환자들에게 정확한 양의 약품을 포장해 배송하는 것을 강점으로 하는 업체이며 아마존은 약품 유통업체를 인수함으로써 제약업계의 높은 진입장벽을 뛰어 넘은 것으로 평가됨</li> </ul>	<a href="https://bitly/2tDgrVV">https://bitly/2tDgrVV</a>
컴투스 "스카이랜더스 모바일 테스터 90% '친구 추천'"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴투스는 지난 14일부터 25일까지 전세계 137개국에서 테스트를 진행</li> <li>- 컴투스는 테스트 결과 참여자들이 실시간 대결 콘텐츠 '챔피언십 아레나'에 가장 높은 호응을 보였고 특히 친구나 친인들에게 추천할 의향 역시 약 90%를 넘겼음을 강조</li> </ul>	<a href="https://bitly/2IGQa09">https://bitly/2IGQa09</a>
페이스북, 광고 투명성 강화 ...기업·단체 페이지 정보 공개	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 페이스북은 광고 투명성을 강화하기 위해 광고를 집행하는 기업·단체에 대한 정보를 일반 이용자에게 공개할 예정</li> <li>- 이번 업데이트는 페이스북 광고를 악용하는 경우를 줄이는 것은 물론, 정치 광고가 허용된 국가에서 외부 세력에 의한 선거 개입을 방지하기 위해 이루어진 것</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KCReUG">https://bitly/2KCReUG</a>
구글, 광고주를 위한 애드워즈와 더블클릭 없애고 총체적 리브랜딩 할 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글은 광고주와 광고 판매 업자의 진입 장벽을 간소화하기 위해 온라인 광고 서비스 브랜드를 개편할 계획</li> <li>- 구글 검색 등에 적용되는 광고는 '구글 애즈(Google Ads)'로 통합하고 더블클릭과 '구글 애너리틱스 360 스위트'는 '구글 마케팅 플랫폼'으로 통합</li> </ul>	<a href="https://bitly/2IM15Np">https://bitly/2IM15Np</a>
미디어/광고		
카카오M, 이병현·공유·김태리 등 '한류스타 군단' 확보	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카카오M은 BH엔터테인먼트, 숲엔터테인먼트, 제이와이드컴퍼니, 국내 1위 글로벌 모델 에이전시 레디엔터테인먼트와 전략적 지분투자 및 파트너십 등 협업체계 구축</li> <li>- 향후 카카오가 보유한 슈퍼IP 탄탄한 스타급 작가와 감독 영입 등을 토대로 제작시스템을 완성하여 글로벌 콘텐츠 시장을 겨냥한 벨류체인을 확대할 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KyPZj">https://bitly/2KyPZj</a>
앱넥서스 인수한 AT&T, 실시간 광고 및 분석 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- IPO 신청 여부를 놓고 1년 이상 관심을 끌었던 앱넥서스(AppNexus)가 AT&amp;T에 인수됐으며 인수 규모는 16억 달러로 추정</li> <li>- AT&amp;T는 이번 인수로 자사 광고 플랫폼의 성장을 가속화하고 프리미엄 TV 및 비디오 콘텐츠로 실시간 광고 분석을 통합할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KyGCG">https://bitly/2KyGCG</a>
종편 등 PP 방송광고 매출, 작년 지상파 첫 추월	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최근 방송통신위원회에 의하면 PP의 광고매출은 종편4사가 4천4억원으로 전년보다 39% 급증하여 전체적으로 1천169억원(8.7%) 증가한 1조 4,657억원 기록</li> <li>- 종편 PP의 광고매출이 크게 늘었고 홈쇼핑방송의 실적도 개선돼 PP의 광고매출이 지상파 광고매출을 상회한 것으로 분석</li> </ul>	<a href="https://bitly/2UfxuX">https://bitly/2UfxuX</a>
美법무부, 79조 '메가빅딜' 디즈니의 폭스 인수 승인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 법무부는 21세기 폭스의 22개 지역 스포츠 채널을 매각하는 전제조건하에서 디즈니의 21세기 폭스 인수를 승인</li> <li>- 디즈니는 영화사와 TV스튜디오, 훌루지분 등 폭스의 주요 자산을 계획대로 인수할 수 있게 됐으며 90일 이내 스포츠 네트워크를 매각하고 폭스인수를 완료할 계획</li> </ul>	<a href="https://bitly/2KyGS8h">https://bitly/2KyGS8h</a>
영화 '공작', 칸 국제영화제 호평 힘입어 전 세계 111개국 판매!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제71회 칸 국제영화제 '미드나잇 스크리닝'에 공식 초청되며 호평을 받았던 영화 '공작'이 해외 111개국에 판매되는 기염을 토했음</li> <li>- '공작'은 오는 8월 8일 한국에서 개봉할 예정이며 국내 개봉 이후 해외에서도 순차적으로 개봉될 예정</li> </ul>	<a href="https://bitly/2Nh25FM">https://bitly/2Nh25FM</a>
CGV '주 52시간 근무제' 도입 ..'워라밸' 이벤트 실시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CGV는 7월 2일부터 8월 30일까지 매주 월요일부터 목요일까지 오후 7시~8시 59분 시작하는 일반 2D 영화 예매 시 2000원 할인 혜택 제공</li> <li>- 쉐프가 있는 영화관 씨네드쉐프는 퇴근 후 프리미엄 상영관에서 영화를 보면서 쉐프의 다양한 요리를 함께 맛볼 수 있는 '워라밸 패키지'를 출시</li> </ul>	<a href="https://bitly/2z4saEG">https://bitly/2z4saEG</a>

## 4. 국내외 Peers Valuation

### 1) 주요 인터넷/게임 업체 Valuation

업종	업체명	통화	종가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
인터넷/소프트웨어	KOSPI	KRW	2,326	1,349,191	(1.3)	(4.0)	(4.9)	(5.6)	9.1	8.4	-	-
	KOSDAQ		818	232,886	(1.5)	(7.0)	(6.1)	2.5	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스		355	103,353	1.3	2.2	(6.9)	(6.6)	23.0	18.1	81.4	110.4
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,198	37,159	3.7	11.4	(3.2)	(10.5)	36.7	29.3	61.7	74.5
	게임 소프트웨어와 서비스		4,131	34,755	(1.2)	(2.9)	(8.3)	(13.4)	18.7	13.6	8.7	8.6
인터넷/게임	NAVER	KRW	763,000	22,590	5.5	14.1	(3.7)	(12.3)	30.3	25.1	90.5	60.1
	카카오		114,500	7,845	0.4	10.6	(13.3)	(16.4)	64.8	43.9	28.7	(8.2)
	인터파크		6,640	198	(3.9)	(8.2)	(27.9)	(28.7)	50.8	22.1	0.7	(0.6)
	포스코 ICT		6,810	930	3.5	(3.4)	(12.7)	(18.4)	21.4	17.1	0.1	(0.1)
	더존비즈온		62,000	1,652	8.4	41.6	7.1	86.2	39.5	32.1	15.2	(3.5)
	한글과컴퓨터		17,700	367	19.2	33.6	8.9	(1.4)	-	-	5.1	4.9
	KG 이니시스		21,750	545	3.1	0.7	3.6	15.7	11.7	8.9	(1.7)	2.4
	NHN 한국사이버결제		12,800	248	1.6	(9.2)	(27.9)	(23.8)	-	-	(0.5)	0.3
	KG 모빌리언스		9,160	246	1.0	(6.5)	(1.4)	13.2	-	-	0.8	0.1
	카페 24		179,000	1,439	(2.4)	3.8	40.4	n/a	87.6	45.9	(15.3)	(15.3)
	다날		4,800	234	1.7	(1.1)	(6.4)	(9.3)	-	-	(0.0)	1.5
해외												
인터넷/게임	넷마블	KRW	152,500	11,669	(1.9)	(2.9)	(0.3)	(19.1)	30.2	22.1	21.4	9.2
	엔씨소프트		371,000	7,311	(0.4)	5.1	(11.7)	(17.1)	17.0	12.1	0.0	0.0
	펄어비스		225,000	2,573	(1.1)	0.6	(0.7)	(9.1)	13.4	9.3	5.3	3.5
	NHN 엔터테인먼트		64,900	1,141	3.0	(2.1)	(4.3)	(5.1)	13.4	14.8	1.9	(1.6)
	컴투스		168,000	1,942	(3.3)	(12.3)	(10.0)	23.4	12.1	9.9	6.3	(9.6)
	게임빌		54,000	320	(1.1)	(14.4)	(24.6)	(41.5)	12.1	8.7	(0.6)	0.8
	더블유게임즈		53,700	876	(1.1)	(3.6)	(23.9)	3.9	12.2	8.5	0.7	(0.7)
	웹젠		24,200	768	0.8	(12.2)	(23.7)	(38.0)	10.9	10.2	0.9	0.1
	위메이드		47,500	717	0.5	(11.2)	(7.2)	(5.8)	20.7	11.8	1.0	1.4
	네오위즈		17,950	353	(1.6)	(25.2)	(9.6)	46.5	14.7	11.8	2.2	(1.2)
게임	파티게임즈	JP	-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,450	142	7.2	(9.1)	(17.0)	(1.8)	40.1	14.5	(0.3)	(0.1)
	룽투코리아		5,820	126	(1.0)	(4.4)	(4.1)	(26.1)	-	-	(0.0)	0.1
해외	Alphabet	US	1,129.2	779,235	(3.4)	2.7	8.9	7.2	21.7	19.7	-	-
	Facebook		194.3	562,695	(3.7)	1.3	21.6	10.1	22.6	18.6	-	-
	Amazon		1,699.8	824,789	(0.9)	4.3	17.4	45.3	81.3	59.3	-	-
	Alibaba		185.5	475,171	(8.2)	(6.3)	1.1	7.6	29.5	22.9	-	-
	Tencent		393.8	477,010	(0.9)	(1.4)	(3.7)	(2.8)	37.4	28.3	-	-
	Baidu		243.0	84,741	(6.2)	0.2	8.9	3.8	24.9	21.1	-	-
	Gree		593.0	1,295	(2.5)	(4.4)	(2.0)	(16.2)	18.9	16.7	-	-
	IQIYI		32.3	23,170	(11.0)	27.7	107.7	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY		145.9	15,482	(10.2)	(1.5)	17.1	44.4	868.4	251.5	-	-
	LINE		4,615.0	10,002	(2.8)	16.8	9.6	0.4	167.0	64.0	-	-
게임	Activision Blizzard	US	76.3	58,095	0.4	7.6	13.1	21.2	29.4	25.4	-	-
	Electronic Arts		141.0	43,168	(0.2)	7.7	16.3	34.2	28.3	25.2	-	-
	Netease		252.7	33,183	(2.6)	10.7	(9.8)	(26.6)	22.7	18.5	-	-
	Take Two Interactive Software		118.4	13,538	1.2	5.6	21.0	7.8	26.3	23.8	-	-
	Nexon		1,609.0	12,940	(2.5)	(10.7)	(8.6)	(1.9)	15.5	14.0	-	-
	Zynga		4.1	3,491	(3.1)	(7.5)	11.2	1.8	28.3	21.6	-	-
	Sega		1,898.0	4,561	(2.3)	(1.4)	12.6	37.4	30.4	19.7	-	-
	Nintendo		36,200.0	46,294	(0.8)	(19.6)	(22.7)	(11.2)	19.9	15.6	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	종가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십 억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
	KOSPI	KRW	2,326	1,349,191	(1.3)	(4.0)	(4.9)	(5.6)	9.1	8.4	-	-
	KOSDAQ		818	232,886	(1.5)	(7.0)	(6.1)	2.5	18.3	16.6	-	-
	미디어		474	26,404	0.3	0.9	(0.0)	4.5	24.0	20.0	57.8	11.4
	광고		3,431	4,705	1.8	(2.0)	(0.8)	(8.1)	16.7	15.0	3.4	7.1
	방송과엔터테인먼트		241	20,905	(0.0)	1.8	0.2	8.0	27.0	21.9	54.3	4.3
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	-	-	4.3	9.8	7.3	1.2	27.7	22.2	22.2	17.3
	스튜디오드래곤		115,800	2,916	3.1	7.5	25.1	78.2	60.9	39.5	(13.1)	0.5
	SBS		20,850	342	(9.3)	(13.1)	(20.6)	(19.3)	-	-	(4.2)	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,360	297	(6.9)	(18.8)	(20.3)	(22.7)	-	-	(0.0)	0.0
	SBS 콘텐츠하브		7,060	136	(4.6)	(8.4)	(17.0)	(23.4)	-	-	0.1	(0.0)
	제이콘텐트리		7,020	719	(2.8)	(8.2)	(10.7)	28.6	20.6	15.2	10.2	(0.9)
	IHQ	KRW	2,110	277	(2.3)	(7.7)	(27.2)	(16.9)	20.4	17.1	(0.1)	0.2
영화	CJ CGV		67,200	1,277	5.0	1.8	(1.2)	(9.4)	30.5	20.0	7.2	2.7
	쇼박스		4,325	243	(2.1)	(16.3)	(26.9)	(19.9)	20.3	15.0	0.1	(0.6)
	NEW	KRW	7,660	189	3.5	(13.0)	(17.4)	(16.3)	28.7	14.2	0.3	(0.1)
광고	제일기획		20,650	2,134	3.8	4.3	14.7	(2.6)	17.7	16.2	(5.7)	9.4
	이노션		59,400	1,067	1.7	(9.6)	(6.8)	(18.9)	14.7	13.4	(0.4)	1.8
유료방송	CJ헬로	KRW	10,800	751	0.5	13.6	28.7	52.1	-	-	2.2	(2.5)
	스카이라이프		13,700	588	3.4	6.6	12.3	1.9	11.3	10.7	4.4	(0.9)
	현대 HCN		4,470	453	(5.1)	2.8	1.2	13.2	11.4	10.9	0.2	(0.1)
	SK 텔레콤		233,000	16,898	(3.7)	5.0	(0.2)	(12.7)	6.4	6.6	10.6	(10.0)
	KT		27,400	6,426	(1.1)	1.5	(0.5)	(9.4)	10.0	9.5	2.9	(0.1)
	LG 유플러스		14,000	5,490	(3.1)	19.7	14.3	0.0	11.1	10.1	54.6	(53.5)
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	104.8	155,826	(1.4)	5.4	4.4	(2.5)	14.4	13.5	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-
	Netflix	US	391.4	170,152	(4.8)	11.3	32.5	103.9	117.9	75.0	-	-
	CBS	US	56.2	21,317	(0.8)	12.0	9.8	(4.0)	10.7	9.5	-	-
	Discovery	US	27.5	18,881	(2.2)	30.4	28.3	22.9	11.6	8.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	10.7	2,845	1.9	6.1	(11.3)	(1.4)	24.2	18.9	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	6.2	2,580	2.3	(25.0)	(35.3)	(29.2)	16.5	15.1	-	-
영화	Wanda Flim	CH	52.0	9,226	0.0	0.0	0.0	0.0	27.2	22.1	-	-
	Cindemark	US	35.1	4,097	(2.0)	4.9	(6.0)	2.5	15.9	14.1	-	-
	IMAX	CA	22.2	1,423	(2.0)	6.0	15.4	(4.3)	23.8	20.6	-	-
	China Flim	CH	16.0	4,521	0.9	(9.9)	(4.9)	4.2	24.3	21.7	-	-
	Shnaghai Flim	CH	16.1	910	2.3	(14.2)	(13.8)	(20.9)	19.4	17.4	-	-
광고	WPP	GB	1193.0	19,860	(2.3)	(0.3)	8.5	(8.3)	10.1	9.7	-	-
	Omnicom	US	76.3	17,335	0.5	6.7	5.8	6.4	13.5	12.7	-	-
	Publicis	FR	58.9	15,890	(2.8)	2.5	7.8	7.7	12.7	12.1	-	-
	Dentsu	JN	5250.0	13,668	0.3	1.8	13.4	10.9	20.1	16.7	-	-
유료방송	Comcast	US	32.8	150,980	(3.0)	5.2	(3.4)	(17.3)	13.1	11.9	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-
	Dish Network	US	33.6	15,709	(3.7)	13.7	(11.3)	(29.6)	12.7	15.2	-	-
	Directv	US	0.0	1	(41.1)	(42.7)	(65.0)	(51.9)	-	-	-	-
	AT&T	US	32.1	235,238	1.3	(0.6)	(8.6)	(15.1)	9.4	9.3	-	-
	Verizon	US	50.3	207,876	1.1	5.5	6.5	(2.7)	11.0	10.8	-	-
	Sprint	US	5.4	21,827	(1.1)	5.8	11.5	(7.6)	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

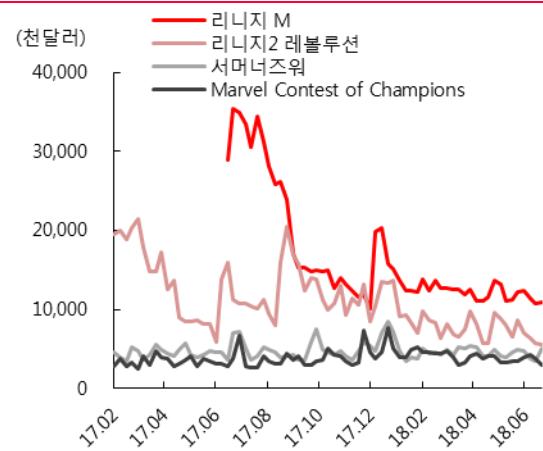
## 5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	6월 1주차	6월 2주차	6월 3주차	6월 4주차	6월 5주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)				
3	리니지2 레볼루션 (▲1)	뮤오리진2(18년 6월 4일 출시)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)
4	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	삼국지M(▲1)
5	삼국지M(▲2)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)
6	페이트/그랜드 오더(-)	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(-)	카이저(▲2)
7	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽3)	카이저(▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)	세븐나이츠 for kakao(▲2)
8	소녀전선(▽5)	카이저(18년 6월 7일 출시)	모두의마블 for kakao(▽2)	카이저(▽1)	오버히트(▲3)
9	MARVEL 퓨처파이트 (-)	피망 포커: 카지노 로 얄(▲2)	소녀전선(▲24)	세븐나이츠 for kakao(▲7)	모두의마블 for kakao(▽2)
10	세븐나이츠 for kakao(▲2)	MARVEL 퓨처파이트 (▽1)	클래시 오브 클랜 (▲21)	나이츠크로니클(▲63)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽4)

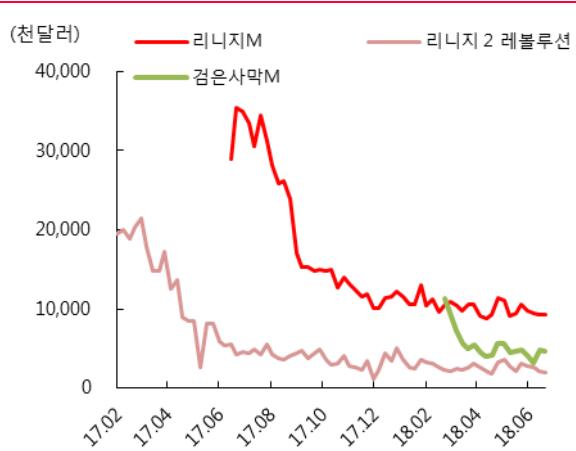
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



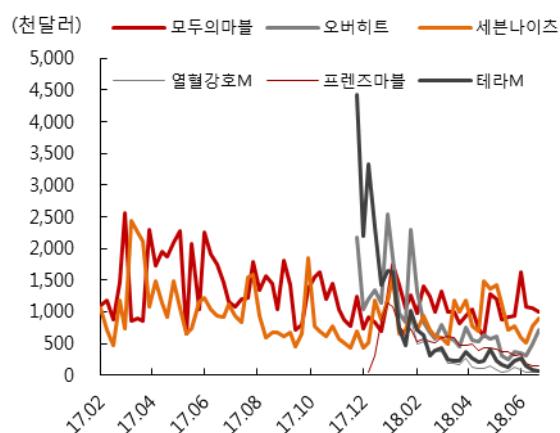
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

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



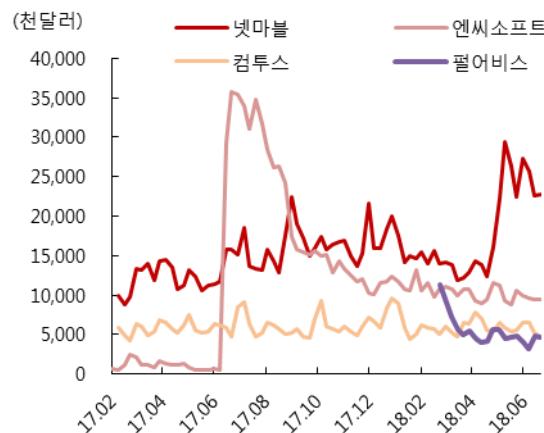
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



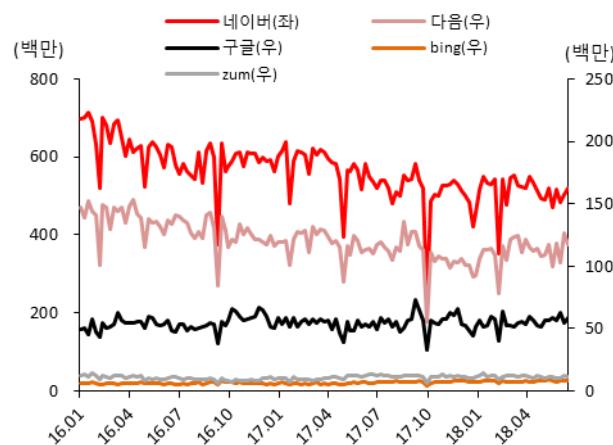
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



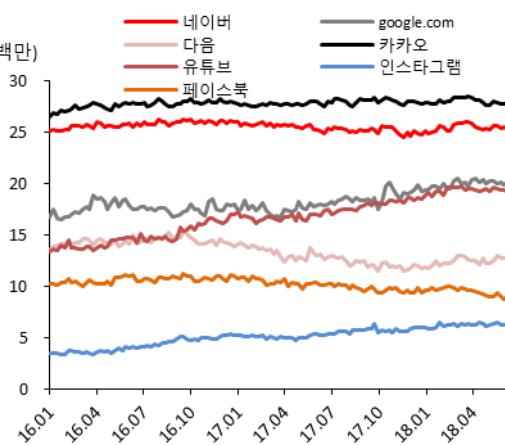
주: 매출액은 추정치  
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



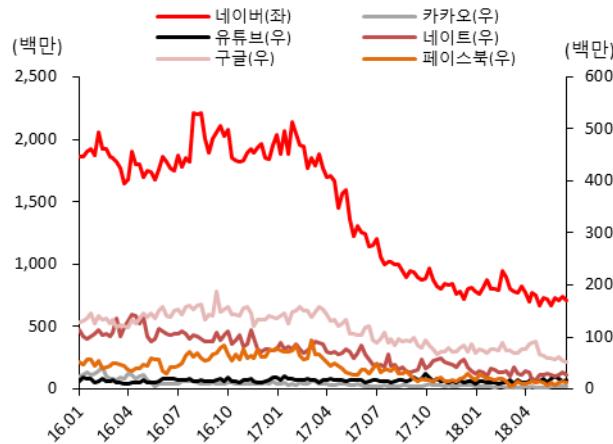
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



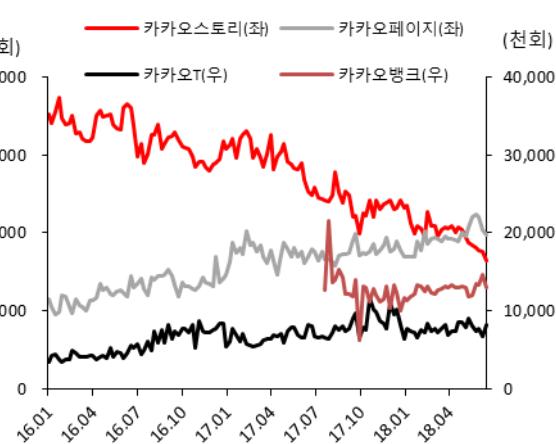
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



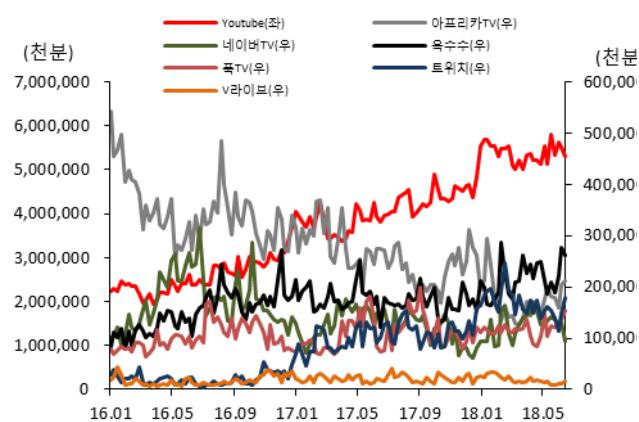
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



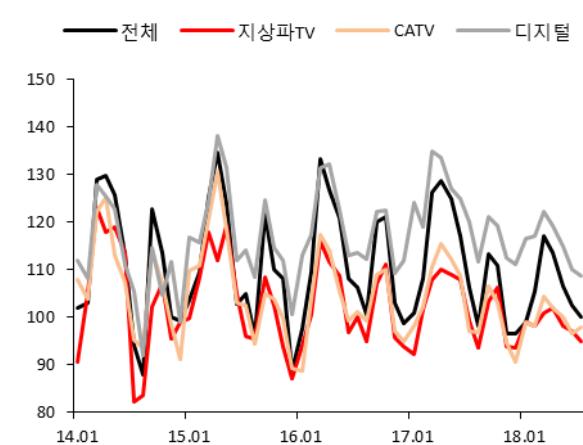
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



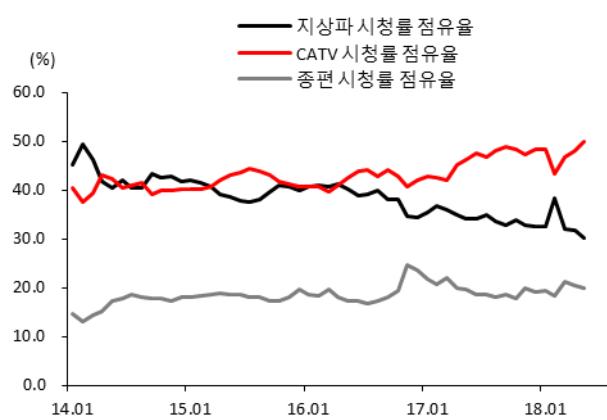
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



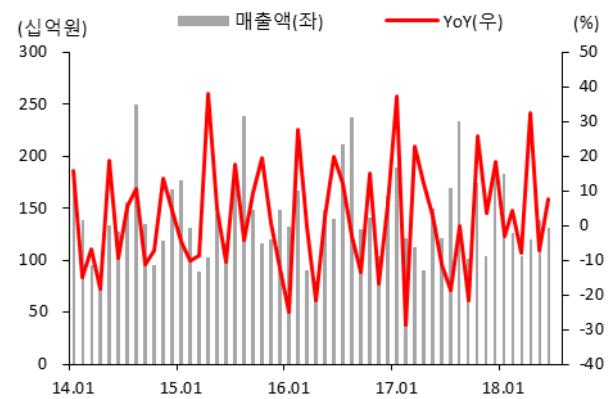
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



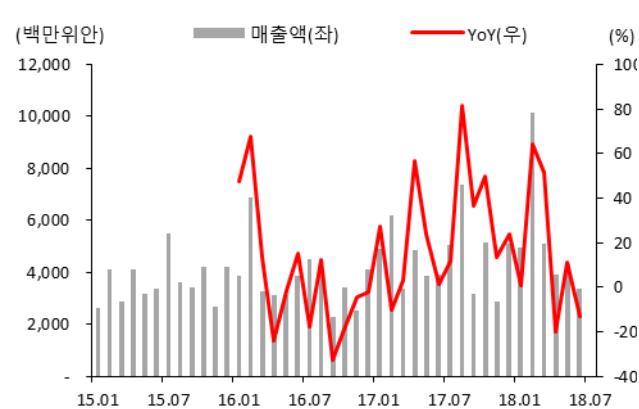
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



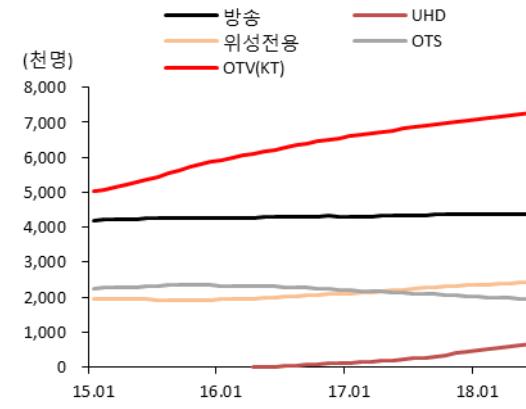
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



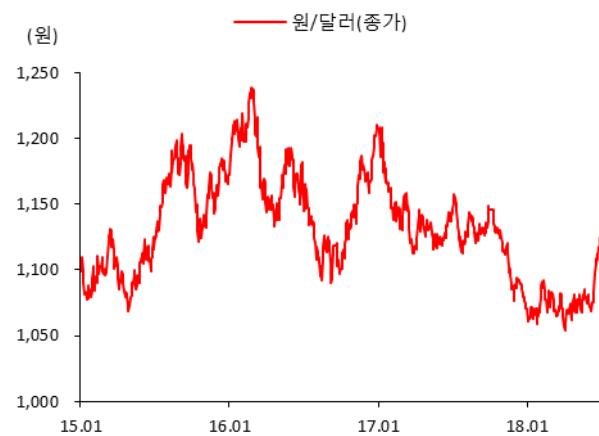
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



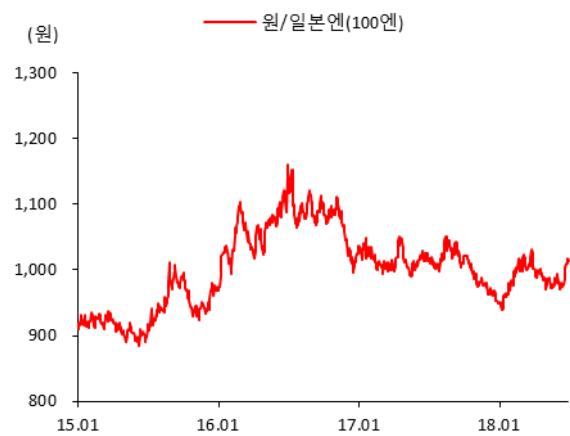
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



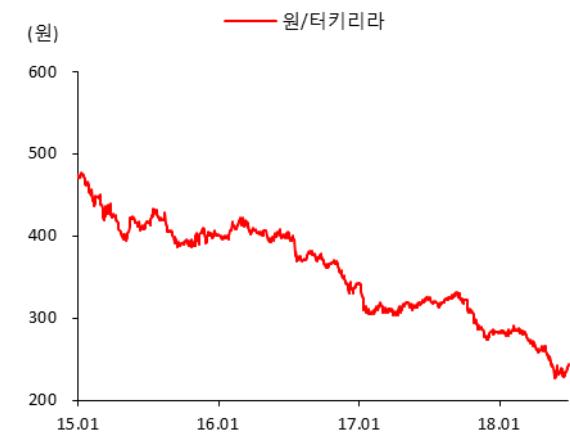
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



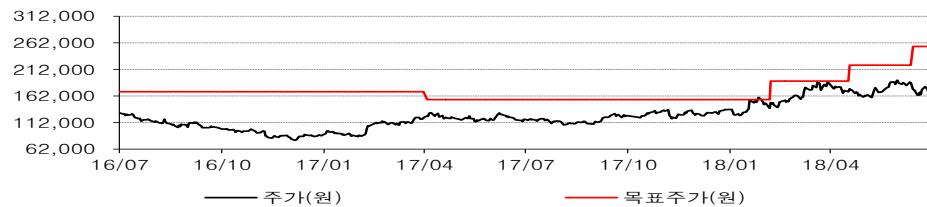
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

#### 최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(컴투스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	괴리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(담당자변경)	Buy	155,000	6개월	-23.6%	-15.9%
2017-07-17	Buy	155,000	1년	-18.7%	2.6%
2018-02-06	Buy	190,000	1년	-11.4%	-1.4%
2018-04-18	Buy	220,000	1년	-20.4%	-13.0%
2018-06-14	Buy	255,000	1년		

#### 최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(스튜디오드래곤)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	괴리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2018-01-15	NR				
2018-03-23	Buy	110,000	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-mail 등을 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 돋기 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(매수): 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 투자비율 등급 공시 2018-06-30 기준

구분	매수	중립(보유)	매도
투자의견 비율(%)	93.9 %	6.1 %	-