

2018.07.09

게임업계, 중국은 막혀있지만 해외 진출 지속



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 라인의 게임 퍼블리싱 자회사 라인게임즈는 개발자회사 넥스트플로어와 합병하여 글로벌 게임 사업을 본격적으로 전개할 계획, 카카오는 자회사 카카오M을 통해 BH엔터테인먼트 등 연예기획사에 지분투자하면서 영상산업 전 분야의 벤류체인 확대. 인터넷 플랫폼 사업자가 콘텐츠 산업에 미치는 영향력 확대될 전망
- 한국 게임에 대한 중국 판호 발급이 계속 미뤄지고 있는 가운데 게임 업체는 동남아를 비롯하여 일본, 서구권 시장 진출에 더욱 박차를 가하고 있어 하반기는 해외 지역 매출 기여 두드러질 전망
필어비스의 '검은사막 모바일'은 8월 중에 대만에 출시할 것으로 예상하며, 그 이후 동남아, 북미/유럽, 일본 등 서비스 지역 점진적으로 확대할 예정, 넷마블은 하반기에 일본향 게임 4종 추가 출시할 예정
- 지난주 평일 기준 주요 게임별 글로벌 매출액은 '리니지M' 24억원 (-0.9% WoW), '리니지2레볼루션' 13억원 (-5.2% WoW), '검은사막 모바일' 11억원 (+4.9% WoW), '뮤오리진2' 6억원 (0.0% WoW) 기록

미디어/광고

- 2분기 국내 광고 시장은 지방선거, 월드컵 이벤트에 따른 광고 물량 증가는 제한적, 현대자동차그룹이 러시아 월드컵 공식 후원사이었던 관계로 이노션은 월드컵 효과 일부 누린 것으로 파악됨
- 지난주 개봉한 '앤틴맨과 와스프'의 관객수가 300만명을 돌파하며 7월 박스오피스 성장에 기여할 전망, 3분기는 9월 추석과 맞물려 국내 대작영화 개봉이 집중되어 있어 2분기에 이어 3분기도 국내 박스오피스는 성장 지속할 전망
- 지난주 첫 방송된 '미스터 션샤인'의 시청률은 8.9%로 '도깨비'보다 높은 시청률이자 tvN 드라마 사상 첫 회 최고 시청률 기록하여 안정적인 흥행에 안착
- 최근 정치권에서 합산규제 연장을 골자로 한 법안을 발의했으나 예정대로 큰 무리 없이 기존 일몰이 유지될 것으로 예상되어 통신사와 케이블TV업체의 합병 기대감 유효할 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> - 신작 '스카이랜더스'는 CBT에서 나온 다양한 의견을 반영하여 8월 중에 출시될 것으로 예상 - 서구권 지역에서 '스카이랜더스'의 CBT 반응이 전반적으로 긍정적이었던 것으로 파악되어 흥행 기대감 상승
	미디어/ 광고	스튜디오드래곤 (253450)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난주 첫 방송한 '미스터션샤인'의 첫 회 시청률은 tvN 드라마 사상 첫 회 최고 시청률로 드라마 제작 역량 재입증 - 내년 디즈니의 신규 OTT 출시를 비롯하여 글로벌 OTT 사업자의 콘텐츠 확보 경쟁이 더욱 치열해지면서 드라마 편당 판매 수익 레벨업 지속될 전망

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
네이버, '선택근로제' 전면 도입 ...포괄임금제 폐지	<ul style="list-style-type: none"> - 네이버는 2일부터 근로자가 오전 6시부터 오후 10시 사이 원하는 시간을 정해 일하는 선택근로제 시행 - 선택근로제를 도입하면서 포괄임금제 체제의 임금 기준으로 기본급을 산정하고 포괄임금제에 포함된 고정연장수당을 모두 기본급으로 반영하는 방식 도입 	https://bitly/2tUQ0gD
中 텐센트 국민게임 'QQ펫', 13년만에 역사 속으로	<ul style="list-style-type: none"> - 텐센트는 지난달 29일 공식 포럼을 통해 자사가 개발하고 서비스해온 'QQ펫'의 서비스를 9월 15일 공식적으로 종료 - PC 메신저 'QQ'의 인기 하락으로 인해 'QQ펫'의 사용자 수가 지속적으로 감소한 것이 서비스 종료의 원인 	https://bitly/2z8a8kZ
"앱 수수료 5%만 받겠다" ... 토종 앱장터, 구글-애플에 도전장	<ul style="list-style-type: none"> - '원스토어'가 수수료율을 기존 30%에서 5%로 대폭 인하했으며 수수료율 개편으로 매출이 많게는 50%까지 감소할 수 있을 것으로 전망 - 수수료 인하를 통해 '리니지M' 등 대작 게임 확보로 내년쯤 앱 장터 거래액 기준 점유율을 30%(현 13.5%)까지 끌어올리는 것이 목표 	https://bitly/2KYVyoP
넷마블 '마블 퓨처파이트', '앤티맨과 와스프' 업데이트	<ul style="list-style-type: none"> - 넷마블은 모바일 액션 RPG '마블 퓨처파이트'에 마블의 최신 영화 '앤티맨과 와스프'를 테마로 하는 새로운 업데이트 실시 - 영화 속 등장 영웅 및 악당 3인과 새로운 유니폼 4종이 새롭게 추가되는 한편, 영화를 주제로 한 새로운 레전더리 배틀 테마, 다양한 신규 콘텐츠가 추가 	https://bitly/2udauBq
네이버, 'AI 콘텐츠 추천' 동남아 확대	<ul style="list-style-type: none"> - 네이버는 자체 개발한 AI 콘텐츠 추천 시스템 '에어스(AiRS)'를 글로벌 콘텐츠 포털 '라인 투데이'에 적용하고 향후 PC 버전에도 적용할 예정 - 일부 사용자를 대상으로 시험한 결과 에어스가 추천한 영역에서 발생한 문서 클릭 양이 기준보다 평균 40% 증가한 것으로 나타났으며 향후 적용 국가를 확대해 정교한 콘텐츠 추천이 가능하도록 할 계획 	https://bitly/2MNvoP5
라인게임즈, '넥스트플로어' 합병 ...사업 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> - 라인게임즈는 8월 17일 넥스트플로어와 합병할 예정이며 합병은 넥스트플로어가 라인 게임즈 및 넥스트플로어 지하연구소를 흡수 합병하는 방식으로 진행 - 넥스트플로어의 기존 게임들을 그대로 운영하며 올해 하반기부터는 국내 및 글로벌을 아우르는 게임 사업을 본격적으로 전개할 예정 	https://bitly/2uvar1
카카오, 3분기 카카오홈 · AI 내비 출시 ...'카카오미니' 후속모델도	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오는 올해 3분기 중으로 카카오내비에 AI 플랫폼 접목할 예정이며 하반기에는 아파트, 가전 등을 연결, 제어하는 스마트홈 서비스 '카카오홈'을 출시할 계획 - '카카오미니'는 이달 중으로 자녀교육 콘텐츠, 암호화폐 시세 등을 추가할 예정이며 올해 하반기 중 업그레이드 된 '카카오미니'를 출시할 예정 	https://bitly/2MZmChd
미디어/광고		
LGU+, 5G 콘텐츠 영토확장 '착착' ... 퀄러 콘텐츠 선점 박차	<ul style="list-style-type: none"> - LG유플러스는 5G 시대의 주요 사업모델로 스포츠 중계를 낙점하는 등 경쟁사 대비 다양한 종목의 모바일 서비스 출시 - LG유플러스는 올 하반기부터 넷플릭스와의 전략적 제휴로 향후 LG유플러스의 OTT 분야에서 유료 가입자가 증가할 것으로 전망 	https://bitly/2tZOxFE
넷플릭스, 프리미엄보다 비싼 '울트라' 회원권 나온다	<ul style="list-style-type: none"> - 넷플릭스가 울트라 버전을 새롭게 출시하고, 그 동안 지원하지 않았던 4K HDR 영상을 볼 수 있는 회원권을 출시할 수 있는 가능성 언급 - 울트라 회원권의 가격은 약 16.99달러로 추정되며 현재 프리미엄보다 약 3달러 더 비싼 요금제일 것으로 전망됨 	https://bitly/2KKHuuY
망 중립성 폐지 영향? 미 이통사, 관리수수료 잇달아 인상	<ul style="list-style-type: none"> - AT&T와 스프린트가 고객에게 최근 관리비 명목으로 받는 수수료를 인상하는 등 미국 통신케이블 사업자가 소비자에게 청구하는 서비스 사용료 일부를 인상 - 미국 대형 무선 통신사업자들이 망 중립성 폐지가 결정된 이후 소비자 부담이 증가하는 정책을 선보이면서 향후 인터넷 기업과 소비자에게 미칠 영향에 관심 집중 됨 	https://bitly/2u1Yol2
CJ그룹, 올 11월 베트남에서 단편영화제 개최 ..."1억 시장 잡아라"	<ul style="list-style-type: none"> - CJ CGV와 CJ문화재단은 베트남 문화체육관광부 영화국과 손잡고 현지 영화인들을 대상으로 영화제작 지원을 겸한 단편영화제를 오는 11월 16일 개최할 예정 - CJ가 이번에 베트남에서 단편영화제를 개최하기로 한 것은 베트남 영화시장의 성장성과 잠재력을 높이 평가하고 있는 데 따른 것으로 분석 	https://bitly/2u7TbL
코바코 "하반기 광고시장 상승반전 힘들 듯"	<ul style="list-style-type: none"> - 코바코에 따르면 2018년 하반기 종합 KAI는 105.3을 기록, 온라인-모바일만 상반기 대비 광고비가 증가할 것으로 전망됨 - 업종별 KAI 지수의 특이사항으로 모바일게임 광고주를 중심으로 '정보처리장비'업종과 5G 브랜드 런칭을 후재로 하는 '통신' 업종이 상반기보다 광고비를 늘릴 것으로 전망 	https://bitly/2KQ4R37
뮤지컬 '명성황후' 배우 CJ오쇼핑 출연 ...예매권 판매	<ul style="list-style-type: none"> - CJ ENM 오쇼핑은 6일 컬쳐프로젝트의 하나로 뮤지컬 '명성황후' 공연 티켓을 판매할 예정이며 출연배우가 나와 작품을 소개하고 라이브 공연도 펼칠 예정 - CJ ENM은 '컬쳐프로젝트'를 통해 공연뿐 아니라 영화, 예술 등 다양한 부문의 문화 콘텐츠를 계획해 볼거리 풍성한 재미있는 TV홈쇼핑을 방송할 계획 	https://bitly/2tT2ndY

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	2,273	1,316,468	(2.3)	(7.4)	(6.4)	(7.7)	8.9	8.2	-	-
	KOSDAQ		809	229,919	(1.1)	(7.8)	(6.8)	1.3	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스		350	102,137	(1.3)	0.1	(5.9)	(7.9)	23.1	18.0	6.7	125.1
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,182	36,678	(1.4)	8.3	(2.2)	(11.7)	37.6	29.3	(11.1)	96.8
	게임 소프트웨어와 서비스		4,126	34,844	(0.1)	(1.5)	(7.0)	(13.5)	18.9	13.7	19.3	6.0
인터넷/게임	NAVER	KRW	749,000	22,133	(1.8)	11.1	(2.7)	(13.9)	30.3	24.9	(38.8)	132.9
	카카오		114,500	7,831	0.0	2.7	(6.5)	(16.4)	67.1	44.1	48.7	(21.7)
	인터넷		6,690	199	0.8	(7.6)	(24.1)	(28.1)	51.2	22.2	0.2	(0.3)
	포스코 ICT		7,000	954	2.8	(1.5)	(8.5)	(16.2)	22.0	17.5	1.1	(0.8)
	더존비즈온		60,000	1,596	(3.2)	16.7	3.6	80.2	38.3	31.1	(2.2)	6.7
	한글과컴퓨터		18,950	392	7.1	35.8	21.1	5.6	-	-	6.1	3.5
	KG 이니시스		21,400	535	(1.6)	(7.8)	(10.3)	13.8	11.5	8.8	(0.8)	0.9
	NHN 한국사이버결제		12,800	248	0.0	(14.1)	(30.1)	(23.8)	-	-	0.1	(0.1)
	KG 모빌리언스		9,100	244	(0.7)	(6.2)	(6.9)	12.5	-	-	1.3	0.0
	카페 24		177,400	1,423	(0.9)	8.8	35.9	n/a	90.0	46.1	(21.8)	(21.8)
	다날		4,565	222	(4.9)	(3.9)	(8.5)	(13.7)	-	-	0.0	0.5
해외	넷마블	KRW	156,000	11,914	2.3	2.6	9.5	(17.2)	31.6	22.5	14.6	(0.8)
	엔씨소프트		369,000	7,257	(0.5)	3.5	(8.7)	(17.5)	16.9	12.1	(0.0)	0.0
	펄어비스		209,600	2,393	(6.8)	2.2	(15.4)	(15.3)	12.9	8.7	(6.0)	(3.2)
	NHN 엔터테인먼트		65,600	1,151	1.1	(3.0)	0.0	(4.1)	11.9	13.0	3.2	(1.7)
	컴투스		177,600	2,049	5.7	(5.1)	(0.1)	30.5	12.9	10.5	11.3	(2.6)
	게임빌		52,600	311	(2.6)	(18.8)	(23.2)	(43.0)	12.3	8.3	(0.8)	1.6
	더블유게임즈		55,400	902	3.2	3.2	(17.2)	7.2	12.3	8.9	1.3	(0.2)
	웹젠		24,400	772	0.8	(5.1)	(21.5)	(37.5)	11.0	10.2	(0.2)	1.5
	위메이드		45,750	689	(3.7)	(13.7)	(8.5)	(9.2)	19.9	11.3	(2.5)	4.5
	네오위즈		17,100	336	(4.7)	(20.1)	(9.0)	39.6	13.5	11.6	1.0	(1.1)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		14,050	148	4.5	(7.3)	(5.4)	2.6	-	-	(0.0)	0.0
	룽투코리아		5,510	119	(5.3)	(11.1)	(3.2)	(30.1)	-	-	(0.0)	0.0
인터넷/게임	Alphabet	US	1,155.1	796,707	2.3	0.7	14.4	9.7	22.3	20.1	-	-
	Facebook		203.2	588,496	4.6	6.2	29.3	15.2	23.8	19.6	-	-
	Amazon		1,710.6	830,044	0.6	0.9	21.7	46.3	81.8	59.7	-	-
	Alibaba		192.3	492,433	3.6	(7.7)	14.8	11.5	31.3	24.1	-	-
	Tencent		386.6	468,139	(1.8)	(9.0)	(4.5)	(4.6)	36.5	27.5	-	-
	Baidu		251.8	87,800	3.6	(4.6)	14.5	7.5	26.0	21.8	-	-
	Gree		592.0	1,297	(0.2)	(7.4)	0.2	(16.4)	18.9	16.6	-	-
	IQIYI		29.9	21,463	(7.4)	3.2	86.8	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY		156.8	16,668	7.5	(5.2)	33.5	55.3	933.4	270.4	-	-
	LINE		4,875.0	10,595	5.6	23.0	14.3	6.1	191.5	70.7	-	-
게임	Activision Blizzard	US	77.2	58,757	1.1	3.2	19.6	22.5	29.7	25.8	-	-
	Electronic Arts		145.1	44,417	2.9	6.0	22.6	38.1	29.1	25.9	-	-
	Netease		261.2	34,302	3.4	9.8	(4.1)	(24.1)	23.3	19.0	-	-
	Take Two Interactive Software		123.4	14,119	4.3	9.6	30.4	12.4	27.5	24.8	-	-
	Nexon		1,646.0	13,275	2.3	(7.1)	(0.9)	0.4	15.8	14.3	-	-
	Zynga		4.2	3,620	3.7	(4.3)	22.7	5.5	29.3	22.4	-	-
	Sega		1,812.0	4,367	(4.5)	(3.8)	9.2	31.2	29.0	18.8	-	-
	Nintendo		34,720.0	44,526	(4.1)	(12.3)	(23.1)	(14.8)	19.2	14.9	-	-

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	2,273	1,316,468	(2.3)	(7.4)	(6.4)	(7.7)	8.9	8.2	-	-	
	KOSDAQ		809	229,919	(1.1)	(7.8)	(6.8)	1.3	18.3	16.6	-	-	
	미디어		465	25,874	(1.8)	(1.6)	(0.4)	2.6	23.6	19.8	33.0	(15.6)	
	광고		3,359	4,623	(2.1)	(5.7)	(2.8)	(10.0)	16.5	14.8	(0.2)	4.9	
	방송과엔터테인먼트		237	20,565	(1.7)	(0.3)	0.3	6.1	26.6	21.6	33.9	(20.9)	
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	-	-	4.3	9.8	7.3	1.2	27.9	22.3	0.0	0.0	
	스튜디오드래곤		108,600	2,730	(6.2)	(0.5)	17.4	67.1	57.1	37.0	(8.2)	0.4	
	SBS		19,250	315	(7.7)	(21.4)	(24.1)	(25.5)	-	-	(2.9)	0.0	
	SBS 미디어홀딩스		2,290	287	(3.0)	(18.7)	(19.4)	(25.0)	-	-	(0.1)	0.1	
	SBS 콘텐츠하브		6,550	126	(7.2)	(16.0)	(23.8)	(29.0)	-	-	(0.1)	0.0	
	제이콘텐트리		7,020	718	0.0	(4.5)	(6.9)	28.6	24.6	17.5	12.9	1.2	
	IHQ	KRW	2,090	274	(0.9)	(2.1)	(22.9)	(17.7)	20.2	17.0	0.9	(0.3)	
영화	CJ CGV		65,400	1,241	(2.7)	(1.7)	(8.3)	(11.9)	29.9	19.6	2.6	(5.9)	
	쇼박스		4,070	228	(5.9)	(18.6)	(32.1)	(24.6)	18.7	15.9	(0.1)	0.1	
	NEW	KRW	7,380	181	(3.7)	(14.5)	(16.4)	(19.3)	87.9	15.7	(0.4)	(0.0)	
광고	제일기획		20,050	2,068	(2.9)	(2.7)	5.8	(5.4)	17.3	15.7	0.8	0.9	
	이노션		57,600	1,033	(3.0)	(12.1)	(12.1)	(21.3)	14.4	13.1	(3.0)	2.4	
유료방송	CJ헬로	KRW	9,720	675	(10.0)	6.3	19.7	36.9	-	-	1.4	0.9	
	스카이라이프		13,800	592	0.7	7.8	11.7	2.6	11.4	10.8	3.6	(1.0)	
	현대 HCN		4,440	449	(0.7)	(0.4)	0.0	12.4	11.3	10.8	0.2	(0.0)	
	SK 텔레콤		227,500	16,468	(2.4)	2.2	(2.2)	(14.8)	6.3	6.5	(10.3)	3.8	
	KT		27,550	6,449	0.5	0.7	(0.2)	(8.9)	10.2	9.7	3.6	(0.0)	
	LG 유플러스		13,650	5,343	(2.5)	9.2	10.1	(2.5)	10.9	9.9	8.6	(3.8)	
해외													
방송 콘텐츠	Disney	US	104.8	155,782	0.8	3.6	5.3	(1.8)	14.4	13.5	-	-	
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-	
	Netflix	US	408.3	177,463	4.3	11.1	41.3	112.7	122.7	78.3	-	-	
	CBS	US	58.2	22,046	3.4	15.2	10.4	(0.8)	11.0	9.8	-	-	
	Discovery	US	27.9	19,072	1.3	24.6	23.2	24.5	11.7	8.7	-	-	
	Huace Film and TV	CH	9.6	2,565	(9.6)	(7.3)	(15.9)	(10.9)	21.8	17.1	-	-	
	Huayi Brothers Media	CH	6.1	2,544	(1.1)	(16.0)	(33.5)	(30.0)	16.3	14.9	-	-	
영화	Wanda Film	CH	52.0	9,199	0.0	0.0	0.0	0.0	27.3	22.2	-	-	
	Cindemark	US	37.4	4,372	6.7	10.5	(3.4)	9.4	16.9	15.0	-	-	
	IMAX	CA	22.9	1,471	3.4	6.0	3.6	(1.1)	24.5	21.3	-	-	
	China Film	CH	15.4	4,325	(4.1)	(12.9)	(6.3)	(0.1)	23.4	20.9	-	-	
	Shnaghai Film	CH	15.8	891	(1.8)	(14.2)	(13.1)	(22.3)	19.1	17.1	-	-	
광고	WPP	GB	1190.0	19,916	(0.3)	1.2	5.5	(8.6)	10.1	9.7	-	-	
	Omnicom	US	77.1	17,519	1.1	5.8	8.3	7.6	13.7	12.9	-	-	
	Publicis	FR	59.6	16,454	1.1	4.5	7.9	8.8	12.9	12.2	-	-	
	Dentsu	JN	5030.0	13,132	(4.2)	(4.6)	7.3	6.3	19.3	16.0	-	-	
유료방송	Comcast	US	33.6	154,523	2.9	4.7	(1.0)	(14.9)	13.5	12.2	-	-	
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-	
	Dish Network	US	35.0	16,354	4.1	12.4	(9.1)	(26.7)	13.2	15.8	-	-	
	Directv	US	0.0	1	7.9	(39.3)	(71.1)	(48.1)	-	-	-	-	
	AT&T	US	32.7	239,414	1.8	(2.1)	(7.0)	(13.6)	9.6	9.5	-	-	
	Verizon	US	51.5	212,710	2.3	6.3	9.8	(0.4)	11.3	11.0	-	-	
	Sprint	US	5.6	22,589	3.5	7.6	9.3	(4.4)	-	-	-	-	

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

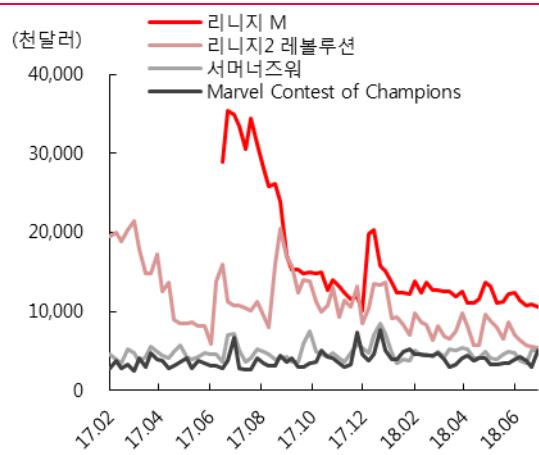
5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	6월 2주차	6월 3주차	6월 4주차	6월 5주차	7월 1주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)				
3	뮤오리진2(18년 6월 4일 출시)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)
4	리니지2 레볼루션 (▽1)	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	삼국지M(▲1)	리니지2 레볼루션 (▲1)
5	삼국지M(-)	삼국지M(-)	삼국지M(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	삼국지M(▽1)
6	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(-)	카이저(▲2)	영원한 7일의 도시 (▲32)
7	라그나로크M: 영원한 사랑(▽3)	카이저(▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)	세븐나이즈 for kakao(▲2)	피망 포커: 카지노 로얄(▲20)
8	카이저(18년 6월 7일 출시)	모두의마블 for kakao(▽2)	카이저(▽1)	오버히트(▲3)	모두의마블 for kakao(▲1)
9	피망 포커: 카지노 로얄(▲2)	소녀전선(▲24)	세븐나이즈 for kakao(▲7)	모두의마블 for kakao(▽2)	카이저(▽3)
10	MARVEL 퓨처파이트 (▽1)	클래시 오브 클랜 (▲21)	나이츠크로니클(▲63)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽4)	블레이드2 for kakao(▲11)

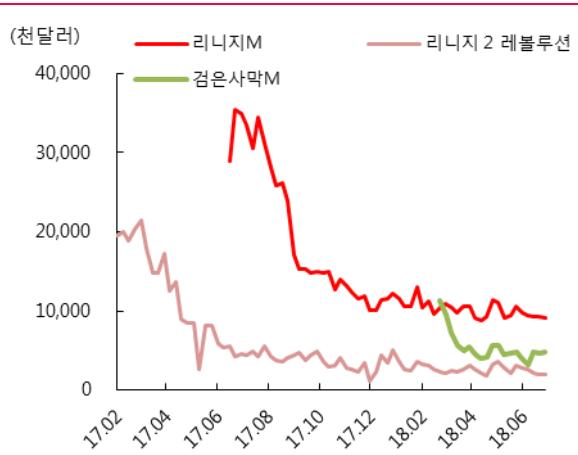
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



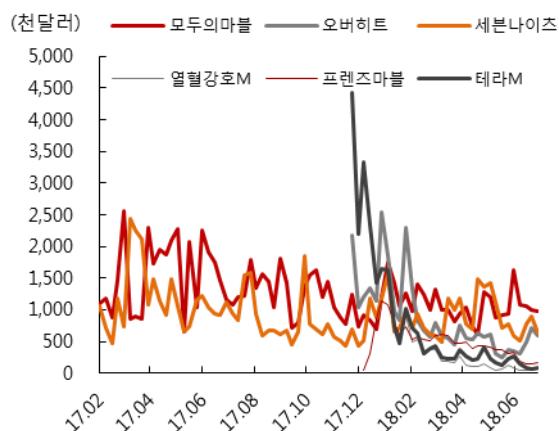
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



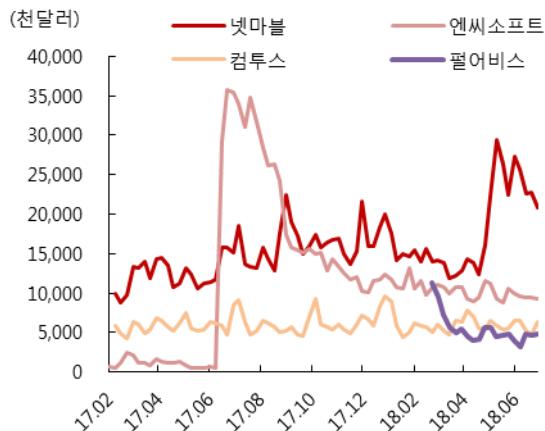
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



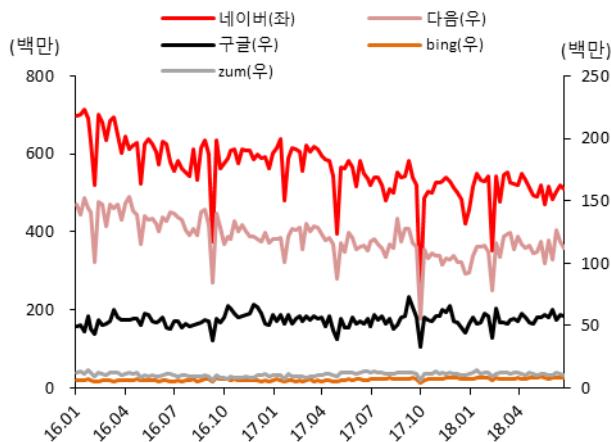
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



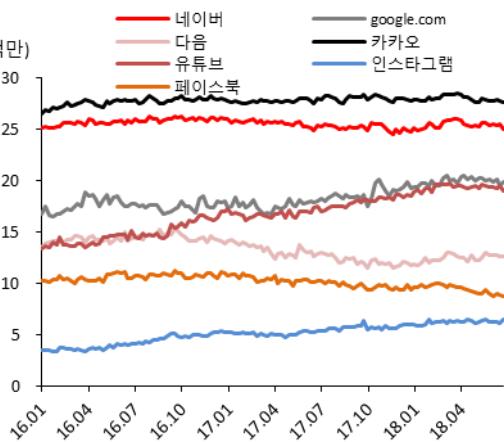
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



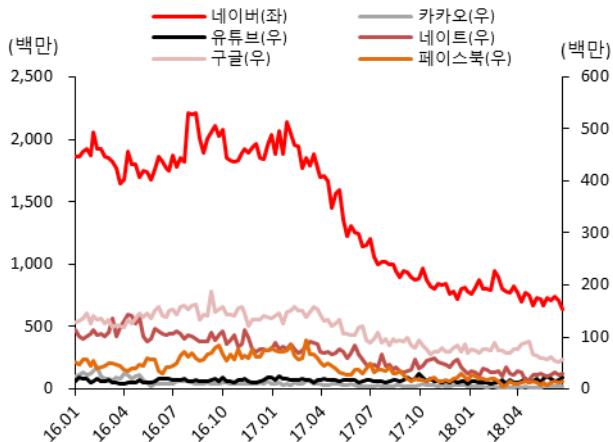
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



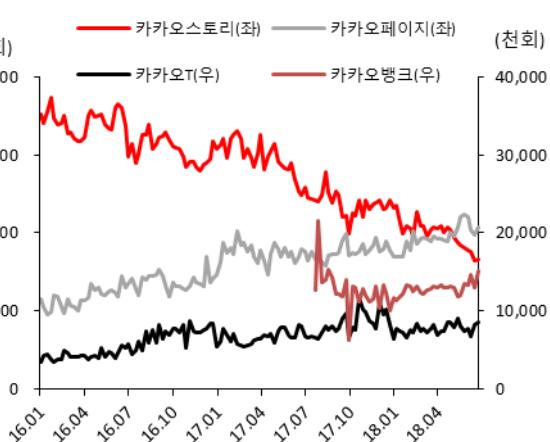
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



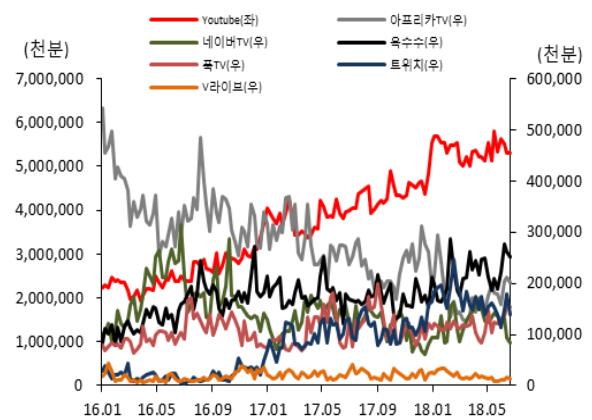
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



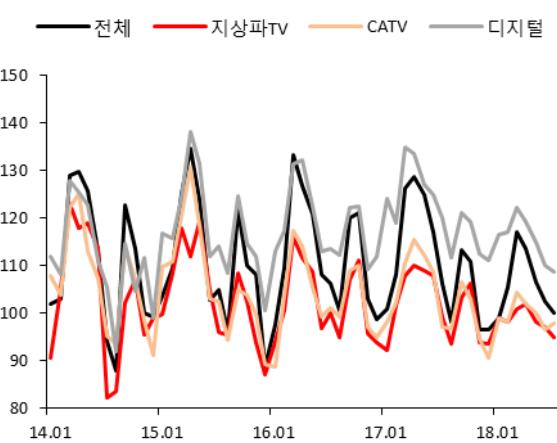
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



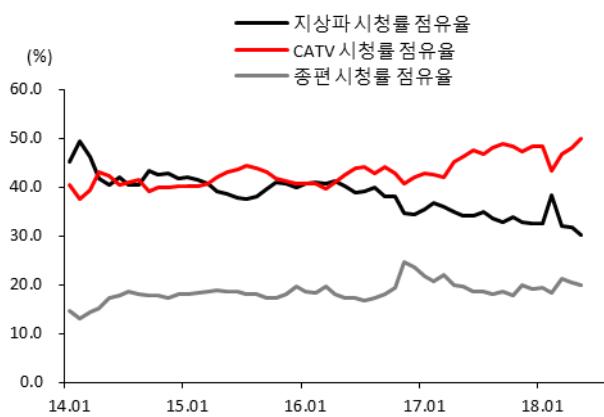
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



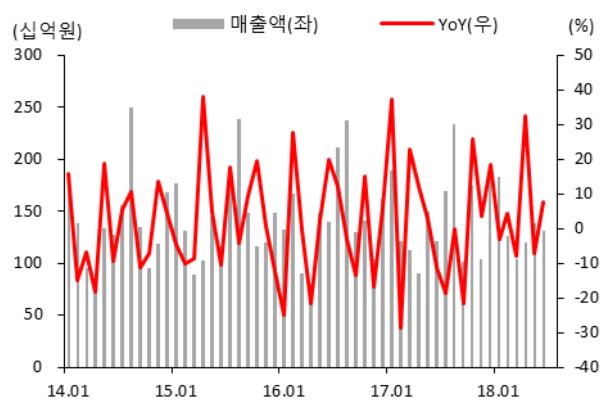
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



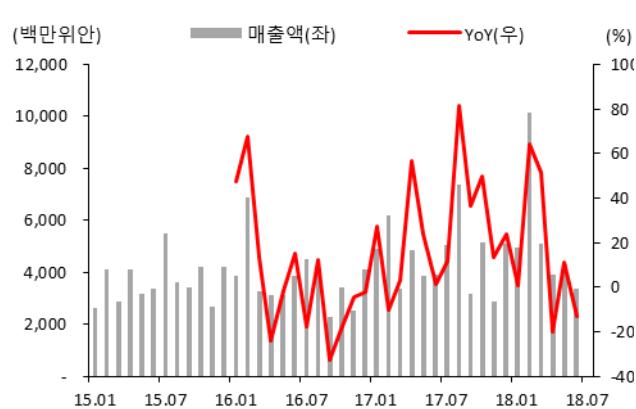
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



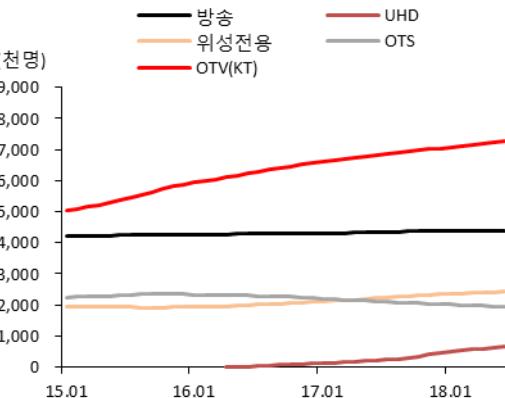
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



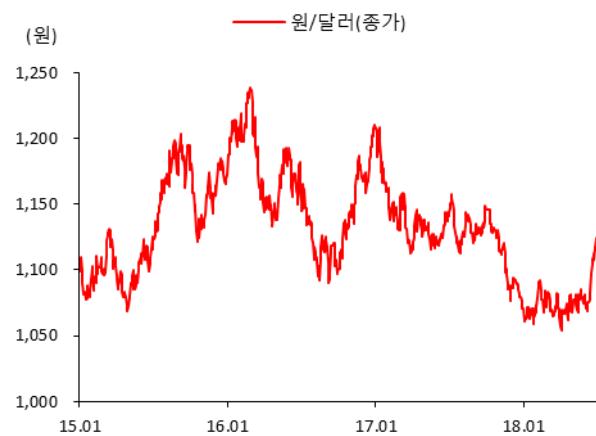
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



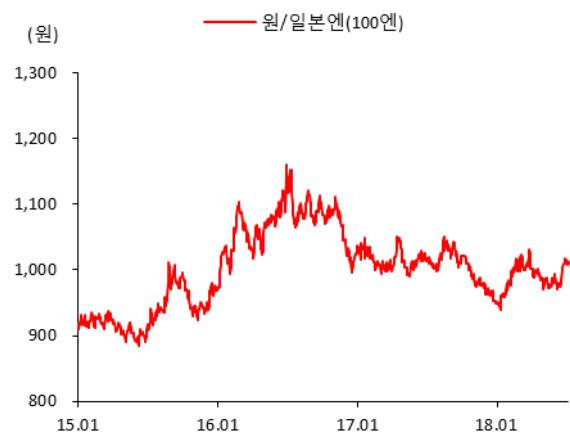
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



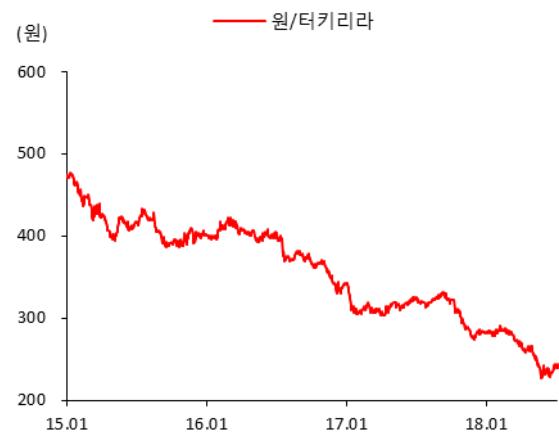
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



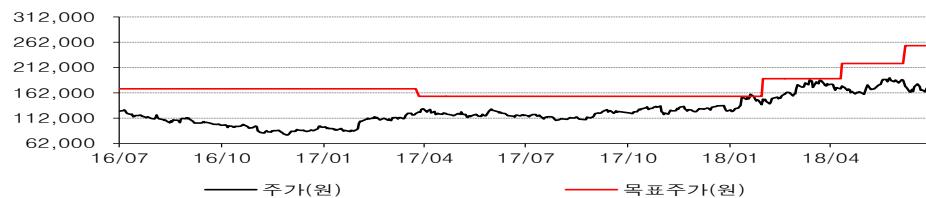
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



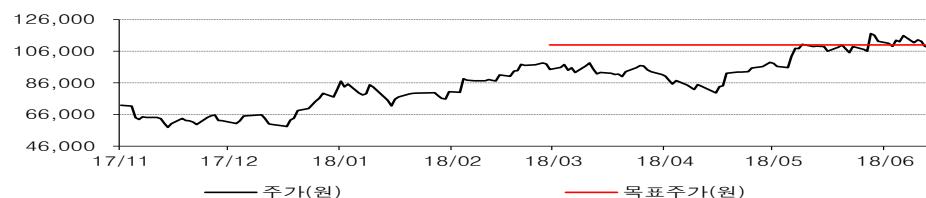
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(컴투스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(당당자변경)	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	과리율	
				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 투자의 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 %	-