



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 중국 내 게임 판호를 발급하는 주관부처가 지난 3월 광전총국에서 선전부로 개편되면서 외자 판호는 2월부터, 내자 판호는 5월부터 비준이 전면 중단되었는데 내자 판호 비준이 8월 2일부터 재개될 전망
- 외자 판호 비준 여부는 아직 결정되지 않은 상태에서 미국과 중국의 무역 갈등으로 인해 미국산 게임도 철저히 막고 있어 외자 판호 비준이 느려질 가능성 있어 중국 사업 재개는 관망 자세로 접근할 필요
- 8월 3일에 개최되는 중국 최대 게임 전시회 '차이나조이'에 직접 참여하는 한국 게임사는 카카오게임즈가 유일하며, 그 외 한국 게임업체는 파트너사를 통해 신작보다 기존 출시작 위주로 현장 프로모션 수준으로 진행할 예정
- 한국 게임의 중국 진출 재개가 불투명한 가운데 '영원한 7일의 도시', '삼국지M', '왕이되는자' 3개의 중국산 게임이 국내 게임 수익 랭킹 Top 10에 진입하여 국내 게임의 매출 잠식 우려 존재
- 지난 7월 4일 대규모 업데이트 3.0을 진행한 '리니지2레볼루션'의 지난주 평일 기준 글로벌 일평균 매출액은 전주대비 29% 증가한 17억원 수준 기록
- 지난주 평일 기준 주요 게임별 글로벌 매출액은 '리니지M' 24억원 (-2% WoW), '검은사막 모바일' 11억원 (-1% WoW), '뮤오리진2' 4.5억원 (-25% WoW) 기록

미디어/광고

- 올해 상반기에 국내에서 인기를 끌었던 드라마가 중국의 대형 OTT 사업자에게 판매되어 중국 정부의 한국 콘텐츠의 심의 통과에 대한 우호적 분위기 감지되고 있는 것으로 파악
- 현재 tvN에서 방영 중인 드라마 '김비서가 왜 그럴까'가 웨이보 실시간 검색어 7위, '김비서 드디어 키스하다'는 검색어 1위를 차지, 텐센트와 시나닷컴 등 중국의 주요 매체들이 관련 기사를 연이어 게재
- 다음주 실적 발표를 앞두고 있는 광고 대행사 (제일기획, 이노션)의 2분기 실적은 양호한 성장세 이어질 전망
- 금주 넷플릭스를 시작으로 FANG 기업의 2분기 실적발표가 7월 내 마무리 될 예정. 개인정보 유출 등 각종 이슈에도 불구하고 모바일 광고, 동영상, 커머스 시장 확대로 양호한 성장 흐름 이어갈 전망

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	- 신작 '스카이랜더스' 출시로 하반기 실적 큰 폭으로 개선될 전망 - '서머너즈워'의 대규모 업데이트가 3분기로 지연되어 2분기 매출액은 당초 예상치보다 다소 낮겠으나 3분기 실적으로 이연되어 연간 실적에는 무관 - 올해 연말 '서머너즈워 MMORPG' 출시할 예정으로 신작 모멘텀 지속
	미디어/ 광고	스튜디오드래곤 (253450)	- 경쟁사가 국내에서 인기를 끌었던 드라마를 중국 대형 OTT 사업자에게 판매한 것으로 파악되어 스튜디오드래곤에 대한 긍정적 투자심리 더욱 강화 - 한국 드라마가 중국 내 방영 심의를 통과할 경우 라인업을 가장 많이 보유하고 있는 스튜디오드래곤의 실적 개선폭 가장 두드러질 것임

3. 탐방노트

종목	탐방내용
아프리카 TV (067160)	- 2분기 실적은 시장 컨센서스 무난히 달성 가능할 전망 - IPTV인 SKB의 채널 진출이 당분간 진행될 것으로 파악되며, 올해까지 IPTV 3사 채널을 개국할 예정 - 네이버와 카카오의 월드컵 중계권료 협상이 결렬되면서 아프리카TV는 월드컵 기간 동안 유저 수가 10배 증가, 최대 동접자수 90만명까지 기록 - 향후 실시간 방송 외에 실시간 방송을 VOD로 제작하여 유튜브 외에 아프리카TV 플랫폼에도 업로드 하도록 할 계획으로 라이브러리 구축될 경우 광고 수익 확대 가능

4. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
애플·구글·페북, 전 세계 규제 당국의 표적으로 전락	- 구글·페이스북 등 미국을 대표하는 IT 기업을 향해 유럽연합(EU)을 비롯한 각국의 규제 기관의 감시 강도 강화 - EU는 안드로이드를 스마트폰 제조사에 공급하면서 반독점법을 위반했다는 이유로 구글에 수십억여로의 벌금을 부과하는 방안을 검토 중	https://bitly/2NKCVV
넥슨 '다크어벤저 3' 누적 다운로드 700만건 돌파	- 넥슨의 MMORPG '다크어벤저 3'가 글로벌 서비스 3주 만에 누적 다운로드 700만 건을 돌파 - 대만, 태국 등 주요 동남아 국가에서 구글플레이 스토어 기준 최고 매출 5위권에 진입하고 미국, 독일 등에서도 인기를 얻고 있어 해외 유저 성장에 맞춘 업데이트도 순차적으로 진행할 계획	https://bitly/2zu4KZG
'리니지2', 11년만에 신규 라이브 서버 추가한다	- 오는 30일 '리니지2'는 신규 라이브 서버 '블러디' 추가를 비롯한 대규모 업데이트를 진행할 예정 - 업데이트 골자는 11년만에 추가되는 라이브 신규 전투 특화 서버 '블러디'와 라이브 서버의 네 번째 용 수룡 '파푸리온' 추가, 클래식 서버 최상위 등급 장비 도입으로	https://bitly/2NTc4B9
검은사막 모바일' 대만 서비스 8월말 확정 ...K게임 위상 알린다	- '검은사막 모바일'은 7월 18일 사전 예약을 시작으로 8월 29일에는 구글 플레이 및 애플 앱스토어를 통해 대만에서 정식 출시 - 길드시스템은 일부만 지원하고 출시 후 2주 간격으로 콘텐츠 업데이트를 이어나갈 계획	https://bitly/2JbmhFE
서머너즈 워, 타르타로스의 미궁 업데이트 사전예약 실시	- 이번 업데이트를 통해 선보이는 '타르타로스의 미궁'은 길드원간의 협력이 중요한 신규 전투 콘텐츠로, 새로운 즐거움을 제공할 예정 - 또한 길드 레벨이 높아질수록 더욱 강력한 길드 혜택이 제공되며, 그 밖에도 '길드 마법 상점', '길드 업적 시스템' 등 길드 콘텐츠가 추가될 예정	https://bitly/2zCkqKl
'뮤오리진2', 핵심 콘텐츠 '어비스' 오픈 "30일까지 첫 시즌"	- '어비스'는 서로 다른 서버의 이용자들이 한 곳에서 만나 경쟁할 수 있는 공간으로 '뮤오리진2'의 핵심 콘텐츠로 주목 - 웹젠은 주기적으로 콘텐츠가 업데이트되고 운영되는 시즌 방식으로 '어비스'를 운영할 계획	https://bitly/2L2lg7V
페이스북, '언론사 제휴' 뉴스 서비스 시동	- 페이스북은 오는 16일부터 동영상 플랫폼인 '워치'를 통해 새로운 뉴스 서비스를 시작 - CNN 등이 제휴 파트너로 참여하며 올 여름말까지 20개사로 파트너를 늘릴 계획으로 가짜뉴스 유포 진원지란 인식에서 벗어나기 위한 노력의 일환	https://bitly/2Nerhfn
미디어/광고		
네이버, 베트남서 공식 음원차트 만든다 ...콘텐츠 다변화	- '브이라이브'가 베트남 정부와 손잡고 공식 음원차트 '브이 하트비트'를 구축하고 이를 기반으로 자체 음악 프로그램을 제작 - 브이라이브는 베트남의 연예정보와 한류 소식을 동영상, 이미지, 텍스트 등 다양한 멀티미디어 콘텐츠로 소개하는 '브이 투데이' 서비스도 새롭게 선보일 예정	https://bitly/2KkQqkU
유튜브, 가짜뉴스 뿌리 뽑는다 ...믿을만한 뉴스 위주 검색 재편	- 구글이 3년간 뉴스 구상에 3억 달러를 투입할 예정인데, 이 가운데 유튜브가 2천500만 달러를 뉴스 생산기관에 투자해 신뢰할 만한 영상 뉴스 검색이 이뤄지도록 협업할 계획 - 검색 알고리즘 자체를 영상에 우선권을 부여하는 방식이 아니라 구글 뉴스 엔진이 제시하는 텍스트 기반의 기사에 주안점을 뒤 자체적으로 신뢰성을 검증할 예정	https://bitly/2uf7mFU
넷플릭스, 스마트저장 기능 도입 ..."시청 마치면 다음편 자동 저장"	- 스마트 저장은 넷플릭스 회원이 저장한 에피소드 시청 완료 시 넷플릭스 앱이 해당 에피소드를 삭제하고 자동으로 다음 에피소드를 저장해주는 기능 - 와이파이가 연결된 상태에서만 스마트 저장이 사용되기 때문에 이 기능 도입으로 회원들이 더욱 편리하게 콘텐츠를 시청할 수 있을 것으로 기대	https://bitly/2zf3XA
카카오M, '멜론스포츠' 큐레이션 서비스 선보	- 카카오M은 음악 서비스 멜론에 스포츠 음악 큐레이션 서비스 '멜론스포츠'를 오픈 - 멜론스포츠의 '자동재생' 기능은 센서가 작동돼 이용자의 러닝 속도(km/h)에 최적화된 템포의 음악을 자동으로 재생해주고 운동 속도와 시간, 소모 칼로리를 표시하는 기능으로 사용자들의 UI가 개선될 것으로 기대됨	https://bitly/2JaNoR7
美법무부, 'AT&T-타임워너 합병 허용' 판결 불복해 항소	- 미국 법무부가 AT&T와 타임워너의 합병에 대한 1심 법원의 허용 판결에 불복, 항소 신청서 제출 - 법무부의 주장을 검토하는 데 상당한 시일이 소요될 수 있어 미디어 사업의 확장을 적극적으로 추진하고 있는 AT&T 경영진에게는 부담으로 작용할 전망	https://bitly/2Ni2xTg
인크레더블2' 시사평점 디즈니 최고기록 ...'코코' 넘었다	- '인크레더블 2'를 관람한 관객들이 5점 만점의 시사회 설문을 통해 관람 만족도와 관람 추천도 모두 4.7점이라는 높은 평점 기록 - 이 기록은 디즈니·픽사 작품 중 역대 최고 수치를 기록한 '코코'의 추천도 4.66을 넘는 것으로 디즈니 역대급 시사 평점 기록	https://bitly/2NTjrsr

5. 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	KOSPI		2,311	1,317,458	1.7	(6.4)	(5.9)	(6.2)	9.1	8.4	-	-
	KOSDAQ		828	232,720	2.3	(5.4)	(7.2)	3.7	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	363	105,795	3.6	1.2	(1.8)	(4.5)	24.3	18.9	71.6	185.9
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,221	37,911	3.3	6.3	1.8	(8.8)	39.1	30.6	35.0	63.0
	게임 소프트웨어와 서비스		4,335	36,363	5.1	2.7	(0.2)	(9.1)	20.3	14.6	35.3	116.7
인터넷/소프트웨어	NAVER		771,000	22,483	2.9	7.5	0.9	(11.4)	31.3	25.8	9.0	41.5
	카카오		118,000	7,963	3.1	3.5	(2.1)	(13.9)	68.6	45.4	13.2	(1.6)
	인터넷파크		6,950	204	3.9	(4.1)	(19.1)	(25.3)	53.1	23.1	0.5	(0.1)
	포스코 ICT		7,210	970	3.0	0.3	(3.2)	(13.7)	22.6	18.1	0.2	0.9
	더존비즈온		61,100	1,604	1.8	13.4	13.1	83.5	39.0	31.6	(4.6)	0.3
	한글과컴퓨터	KRW	18,250	373	(3.7)	24.1	14.8	1.7	-	-	(0.3)	2.0
	KG 이니시스		21,300	526	(0.5)	(11.8)	(9.0)	13.3	11.5	8.7	(7.7)	4.6
	NHN 한국사이버결제		14,300	273	11.7	3.2	(16.4)	(14.9)	-	-	1.0	(0.1)
	KG 모빌리언스		9,400	249	3.3	(4.7)	1.2	16.2	-	-	0.5	(0.1)
	카페 24		192,500	1,524	8.5	8.2	38.2	n/a	98.3	50.2	7.0	7.0
다날		4,760	228	4.3	2.8	(0.9)	(10.0)	-	-	(0.0)	0.8	
게임	넷마블		159,000	11,983	1.9	5.3	14.8	(15.6)	32.4	22.9	9.0	33.5
	엔씨소프트		395,000	7,666	7.0	7.6	1.9	(11.7)	18.4	13.1	0.0	0.0
	펄어비스		234,000	2,636	11.6	15.6	(10.3)	(5.5)	14.4	9.8	6.4	20.7
	NHN 엔터테인먼트		69,300	1,199	5.6	0.1	5.6	1.3	12.6	13.7	5.5	(0.2)
	컴투스		182,000	2,072	2.5	(2.7)	5.6	33.7	13.4	10.9	17.2	(4.8)
	게임빌		53,700	313	2.1	(15.8)	(20.0)	(41.8)	12.6	8.4	0.8	0.9
	더블유게임즈	KRW	61,200	983	10.5	9.5	7.2	18.4	13.6	9.8	4.3	4.4
	웹젠		24,700	772	1.2	(9.5)	(20.6)	(36.7)	11.1	10.4	(0.9)	0.1
	위메이드		49,900	742	9.1	(1.2)	(4.8)	(1.0)	21.7	12.3	1.0	2.0
	네오위즈		18,300	355	7.0	(10.1)	(3.2)	49.4	14.4	12.4	0.6	(1.8)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		14,500	151	3.2	1.8	(1.4)	5.8	-	-	0.1	0.2
	룽투코리아		5,610	120	1.8	(9.7)	(6.5)	(28.8)	-	-	(0.0)	0.1
해외	인터넷/소프트웨어	US	1,204.4	830,719	4.3	5.3	16.3	14.3	22.8	20.6	-	-
		US	207.3	600,340	2.0	7.7	26.0	17.5	24.2	20.1	-	-
		US	1,813.0	879,731	6.0	6.3	26.7	55.0	88.3	64.1	-	-
		CH	190.0	486,722	(1.2)	(8.0)	10.5	10.2	31.0	23.8	-	-
		CH	381.0	461,377	(1.4)	(8.2)	(6.4)	(6.0)	36.5	27.5	-	-
		CH	267.2	93,177	6.1	(1.0)	17.1	14.1	27.9	23.4	-	-
		JN	593.0	1,276	0.2	(8.2)	0.9	(16.2)	19.0	16.6	-	-
		US	34.0	24,354	13.5	(2.3)	75.5	n/a	-	-	-	-
		US	166.2	17,648	6.0	0.7	41.4	64.5	989.2	286.5	-	-
		JP	5,090.0	10,868	4.4	17.3	21.3	10.8	247.7	83.7	-	-
게임	Activision Blizzard	US	81.5	62,038	5.6	6.3	23.7	29.4	31.4	27.4	-	-
		US	148.7	45,528	2.5	3.8	23.4	41.6	29.7	26.5	-	-
		CH	266.1	34,948	1.9	4.3	(2.4)	(22.7)	24.4	19.8	-	-
		US	126.4	14,452	2.4	6.7	30.0	15.1	27.9	25.6	-	-
		JN	1,783.0	14,128	8.3	5.0	8.3	8.7	17.1	15.5	-	-
		US	4.3	3,723	2.8	1.2	24.0	8.5	29.9	23.0	-	-
		JN	1,862.0	4,409	2.8	(3.4)	14.7	34.8	29.7	19.2	-	-
		JN	36,480.0	45,963	5.1	(6.7)	(19.4)	(10.5)	20.2	15.7	-	-

2) 주요 미디어/광고 업체 Valuation

업종	업체명	통화	종가	시가총액 (백만 USD)	절대수익률(%)				PER(배)		수급 (순매수, 십억원)	
					1W	1M	3M	YTD	FY18	FY19	기관	외국인
국내												
	KOSPI		2,311	1,317,458	1.7	(6.4)	(5.9)	(6.2)	9.1	8.4	-	-
	KOSDAQ		828	232,720	2.3	(5.4)	(7.2)	3.7	18.3	16.6	-	-
	미디어	KRW	474	26,509	1.9	0.3	1.4	4.5	24.3	20.2	56.4	8.2
	광고		3,270	4,525	(2.6)	(8.9)	(2.4)	(12.4)	16.1	14.4	0.1	(0.8)
	방송과엔터테인먼트		244	20,703	2.9	2.7	2.3	9.2	27.6	22.4	56.0	8.9
방송 콘텐츠	CJ E&M		-	3,389	4.3	9.8	7.3	1.2	27.9	22.3	0.0	0.0
	스튜디오드래곤		119,800	2,971	10.3	9.0	28.7	84.3	63.5	40.9	9.6	8.1
	SBS	KRW	19,300	312	0.3	(22.3)	(25.8)	(25.3)	-	-	(0.5)	0.0
	SBS 미디어홀딩스		2,395	296	4.6	(18.0)	(16.6)	(21.6)	-	-	(0.0)	(0.0)
	SBS 콘텐츠허브		6,770	129	3.4	(13.5)	(24.9)	(26.6)	-	-	(0.0)	0.0
	제이콘텐츠리		7,240	731	3.1	4.2	(8.6)	32.6	25.4	18.1	7.6	(6.8)
	IHQ		2,245	290	7.4	10.3	1.4	(11.6)	21.7	18.2	1.0	(1.3)
영화	CJ CGV		65,500	1,226	0.2	(3.7)	(11.7)	(11.7)	30.5	19.6	(0.3)	1.6
	쇼박스	KRW	4,245	235	4.3	(9.8)	(25.9)	(21.4)	19.5	16.6	0.1	(0.0)
	NEW		7,760	188	5.1	(9.5)	(14.6)	(15.2)	92.4	16.5	(0.0)	0.2
광고	제일기획		20,000	2,035	(0.2)	(3.6)	8.4	(5.7)	17.2	15.7	(2.1)	3.9
	이노션	KRW	53,700	950	(6.8)	(20.1)	(15.0)	(26.6)	13.4	12.1	1.1	(2.6)
유료방송	CJ헬로		9,790	671	0.7	(2.1)	28.5	37.9	26.6	26.6	(1.9)	1.9
	스카이라이프		14,100	597	2.2	6.0	16.5	4.8	11.7	11.1	2.3	(0.5)
	현대 HCN	KRW	4,410	440	(0.7)	(5.8)	1.1	11.6	11.2	10.8	0.3	(0.1)
	SK 텔레콤		240,500	17,179	5.7	(2.4)	7.4	(9.9)	6.6	6.8	(17.6)	42.0
	KT		27,700	6,398	0.5	(2.3)	3.7	(8.4)	10.3	9.8	20.2	(0.0)
	LG 유플러스		14,600	5,639	7.0	5.0	22.7	4.3	11.6	10.6	6.7	13.1
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	110.0	163,543	5.0	4.3	10.5	3.1	15.2	14.3	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-
	Netflix	US	395.8	172,051	(3.0)	4.2	27.0	106.2	118.4	75.2	-	-
	CBS	US	59.0	22,375	1.5	8.8	18.3	0.7	11.2	10.0	-	-
	Discovery	US	27.4	19,309	(1.5)	12.4	20.2	22.6	11.5	8.5	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.8	2,570	1.5	(7.4)	(12.5)	(9.6)	21.7	17.1	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	6.1	2,511	0.0	(11.9)	(32.4)	(30.0)	16.3	14.3	-	-
영화	Wanda Flim	CH	52.0	9,082	0.0	0.0	0.0	0.0	27.4	22.3	-	-
	Cindemark	US	36.3	4,243	(3.0)	3.8	(5.6)	6.1	16.5	14.5	-	-
	IMAX	CA	23.8	1,529	3.9	8.7	8.7	2.8	25.1	22.0	-	-
	China Flim	CH	15.6	4,328	1.4	(8.3)	(2.1)	1.3	23.8	21.2	-	-
	Shnanghai Flim	CH	15.9	881	1.9	(7.1)	(14.1)	(20.8)	19.1	17.2	-	-
광고	WPP	GB	1245.0	20,763	4.6	3.9	8.0	(4.3)	10.5	10.1	-	-
	Omnicom	US	77.5	17,617	0.6	4.2	8.7	8.2	13.8	13.0	-	-
	Publicis	FR	60.8	16,683	2.0	4.5	12.6	11.0	13.1	12.4	-	-
	Dentsu	JN	5010.0	12,851	(0.4)	(5.7)	3.8	5.8	19.2	15.9	-	-
유료방송	Comcast	US	34.7	159,677	3.3	8.0	5.7	(12.0)	13.9	12.6	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-
	Dish Network	US	33.6	15,699	(4.0)	2.2	(12.8)	(29.7)	12.8	15.7	-	-
	Directv	US	0.0	2	25.0	(28.6)	(38.4)	(35.1)	-	-	-	-
	AT&T	US	31.7	232,014	(1.6)	(0.2)	(8.5)	(15.0)	9.3	9.2	-	-
	Verizon	US	51.4	212,421	1.0	9.7	9.1	0.6	11.3	11.1	-	-
	Sprint	US	5.7	22,710	0.5	5.2	(2.1)	(3.9)	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

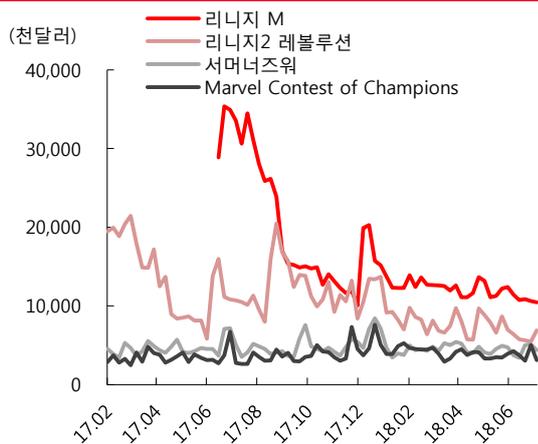
6. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준)

순위	6월 3주차	6월 4주차	6월 5주차	7월 1주차	7월 2주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션 (▲1)
4	리니지2 레볼루션(-)	리니지2 레볼루션(-)	삼국지M(▲1)	리니지2 레볼루션 (▲1)	뮤오리진2(▽1)
5	삼국지M(-)	삼국지M(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	삼국지M(▽1)	모두의마블 for kakao(▲3)
6	라그나로크M: 영원한 사랑(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(-)	카이저(▲2)	영원한 7일의 도시 (▲32)	영원한 7일의 도시(-)
7	카이저(▲1)	모두의마블 for kakao(▲1)	세븐나이즈 for kakao(▲2)	피망 포커: 카지노 로얄(▲20)	삼국지M(▽2)
8	모두의마블 for kakao(▽2)	카이저(▽1)	오버히트(▲3)	모두의마블 for kakao(▲1)	라그나로크M: 영원한 사랑(▲5)
9	소녀전선(▲24)	세븐나이즈 for kakao(▲7)	모두의마블 for kakao(▽2)	카이저(▽3)	피망 포커: 카지노 로얄(▽2)
10	클래시 오브 클랜 (▲21)	나이츠크로니클(▲63)	라그나로크M: 영원한 사랑(▽4)	블레이드2 for kakao(▲11)	DRAGON BALL Z 폭혈격전(▲139)

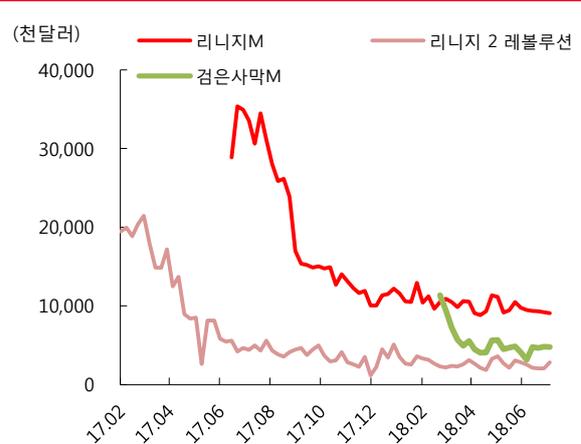
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



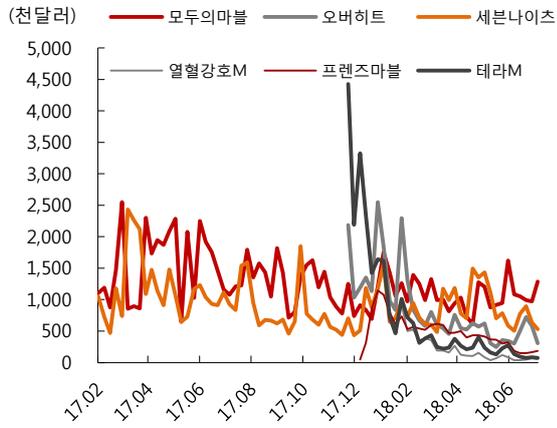
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



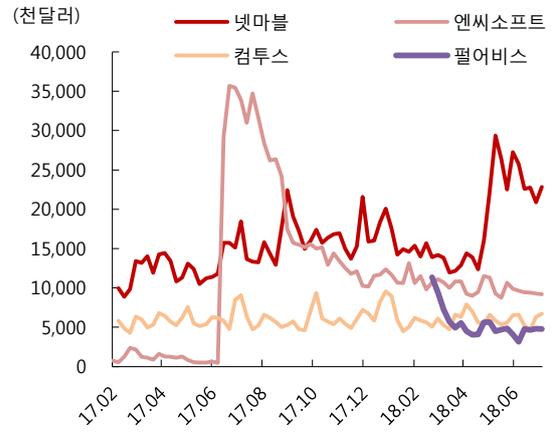
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



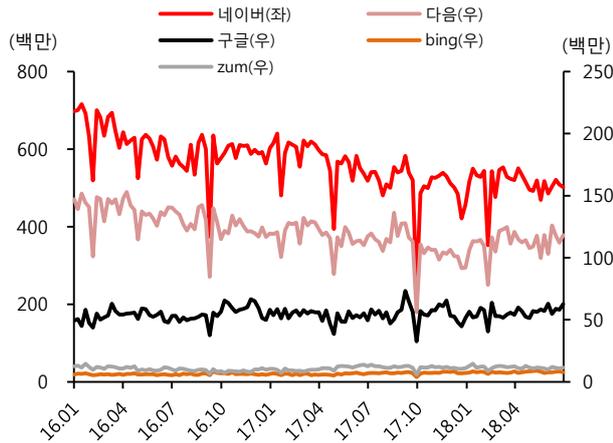
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



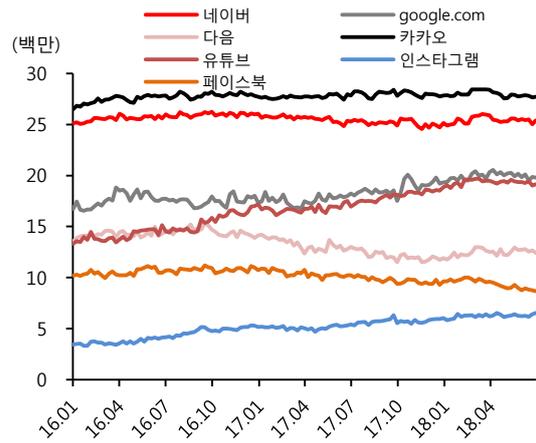
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



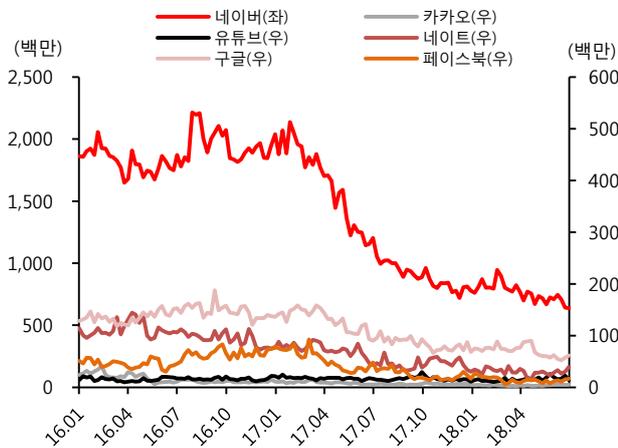
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



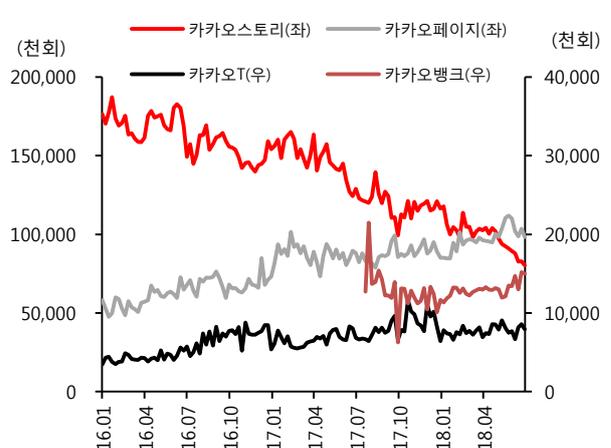
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



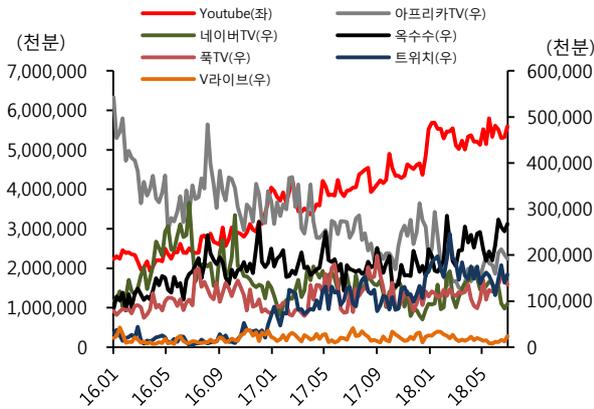
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



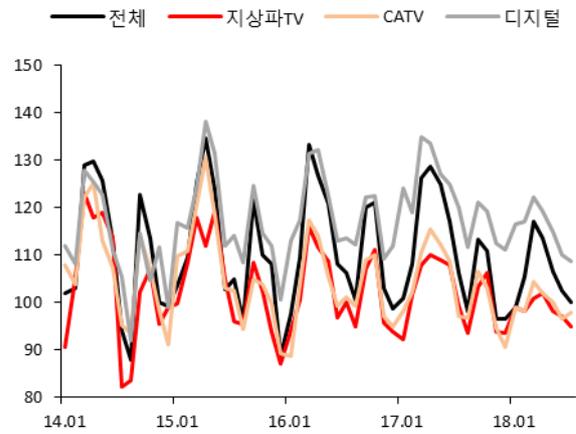
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



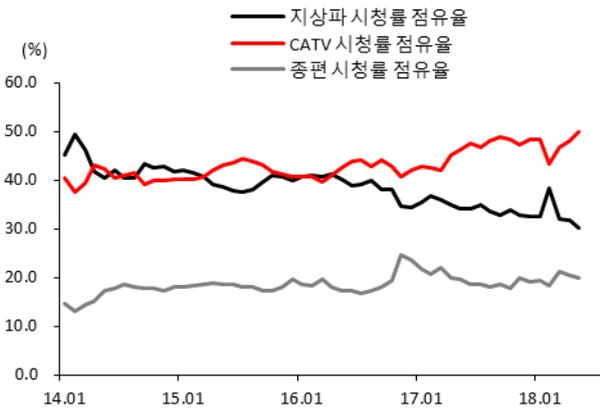
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



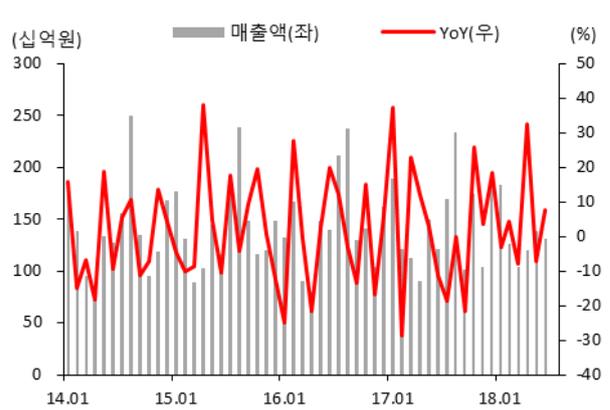
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



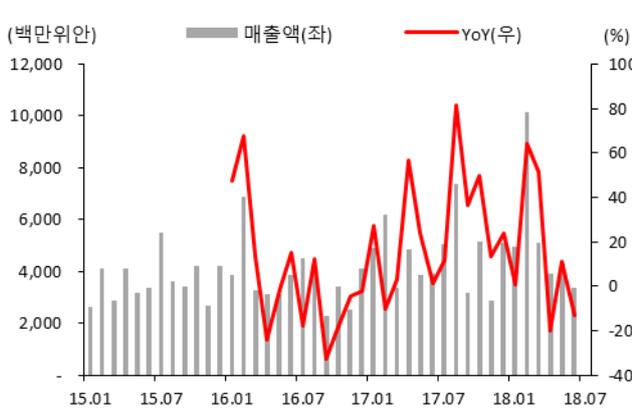
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



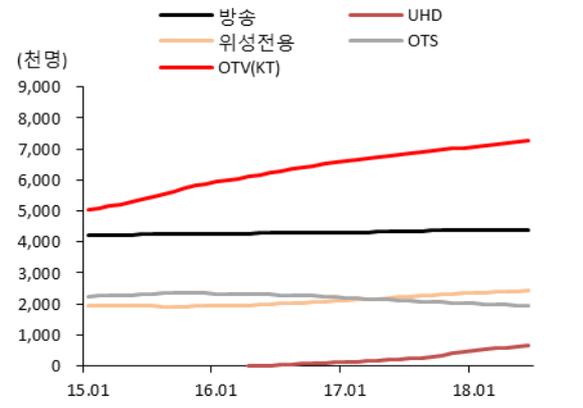
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



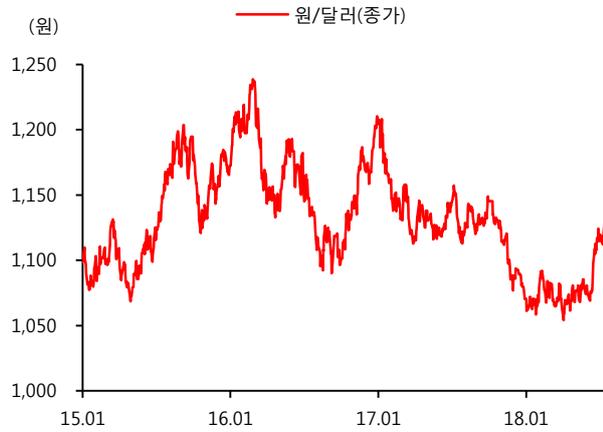
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



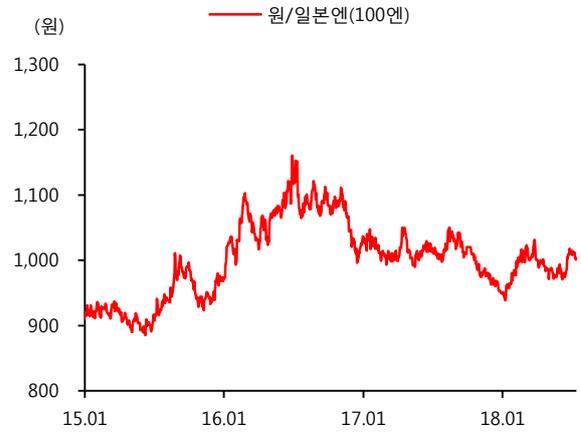
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



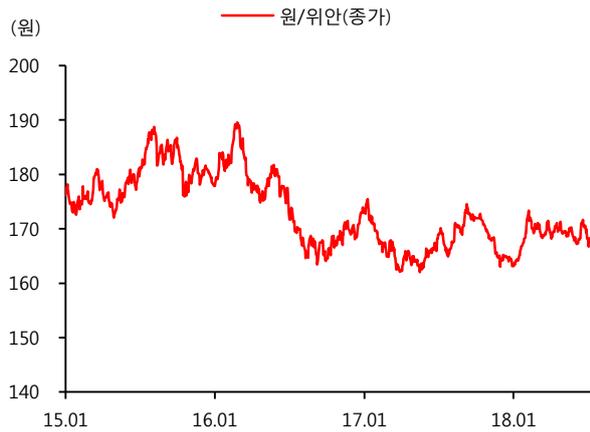
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100엔 환율 추이



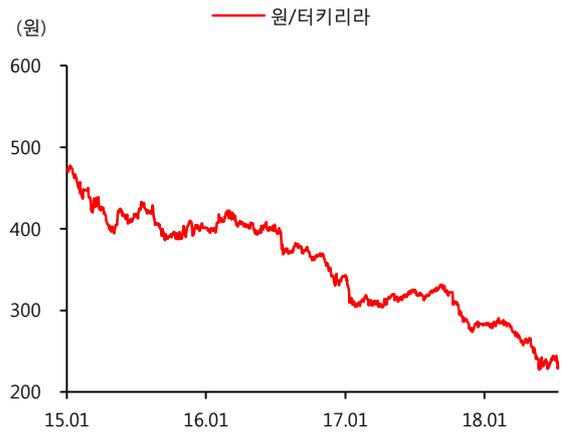
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



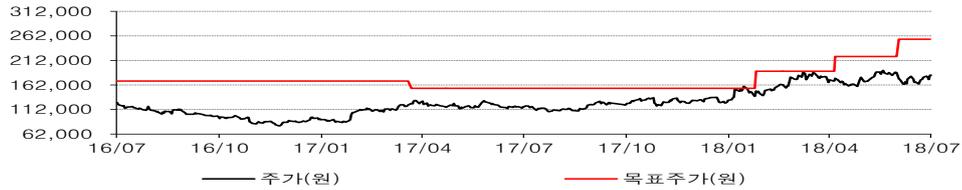
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



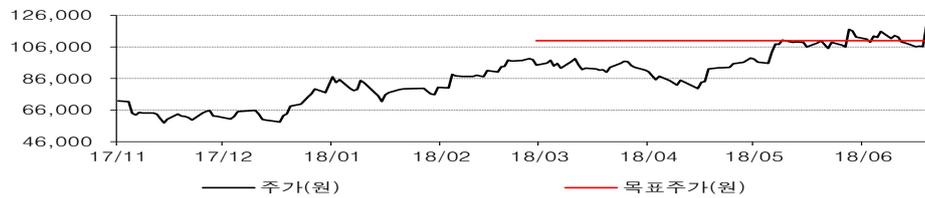
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자의견 변동 내역 및 목표주가 추이(컴투스)



일자	투자의견	목표주가(원)	목표주가대상 시점	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2017-04-03(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	과리율	
				평균주가대비	최고(최저)주가대비
2018-01-15	NR				
2018-03-23	Buy	110,000	1년		8.9%
2018-07-16	Buy	144,000	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(매수): 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 2018-06-30 기준

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