



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 알파벳 2Q18 매출액과 영업이익은 전년비 각각 +25.6%, -32.1% 기록하며 어닝서프라이즈 기록. 반독점 위반 혐의로 EC로부터 부과된 50억달러 벌금 제외하면 영업이익은 YoY +90.7% 증가한 79억 달러 기록
신사업 부문 투자 확대에도 불구하고 오히려 수익성 개선되는 모습 보여 국내 인터넷 플랫폼 사업자가 투자 확대하며 수익성이 크게 훼손되고 있는 모습과 상반된 모습 연출
- 유럽판 유튜브라 불리는 '데일리모션'이 국내 시장에 본격적으로 진출, 유튜브와 달리 '데일리모션'은 UGC가 아닌 '프리미엄 콘텐츠 전략'으로 국내 모바일 동영상 시장 경쟁은 더욱 치열해질 전망
- 지난 24일 KODEX 게임산업, TIGER K 게임, KBSTAR 3종의 게임 관련 테마 ETF가 국내에서 첫 상장되었으며 편입 종목의 수급 활성화 측면에서 긍정적
- 컴투스의 '서머너즈워'는 지난 21일 e스포츠대회 '서머너즈워 월드아레나 챔피언십 2018' 한국 지역 예선전 진행하면서 국내 매출 순위에서도 10위까지 반등, 일매출액 10억원 수준에서 17억원 수준으로 급등
- 지난주 주요 게임별 글로벌 매출액은 '리니지M' 27억원 (+2% WoW), '검은사막 모바일' 12억원 (-6% WoW), '뮤오리진2' 5억원 (+10% WoW) 기록

미디어/광고

- 한한령에 가장 적극적이었던 중국의 관영매체 '환추스바오'는 지난 12일자 기사에서 삼성동 SM타운 코엑스 아티움에 있는 'SM타운 뮤지엄'을 집중 조명하여 한한령 해제 조짐 감지
- LG유플러스 대표이사로 LG 전 분야를 섭렵한 하현희 부회장을 선임한 것은 5G 시대 미래전략을 더욱 강화하겠다는 의지로 해석되어 케이블TV 업체 인수 추진이 더욱 원활해질 가능성 존재
- 당초 e스포츠의 올림픽 종목 채택에 부정적이었던 IOC는 지난 21일 개최된 e스포츠 포럼에서 e스포츠가 젊은 세대의 절대적 지지를 받고 있어 올림픽의 위상을 높일 수 있는 만큼 긍정적 입장으로 변화
- 한국은 e스포츠 중주국인 만큼 미디어 시장에서 e스포츠 콘텐츠는 향후 신규 수익원으로 작용할 가능성 존재

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 21일 진행된 e스포츠대회 한국 지역 예선전으로 인해 글로벌 일평균 매출액 10억원 수준이었던 '서머너즈워'의 매출액은 17억원까지 상승 - 지난 24일 신규 길드 콘텐츠 '타르타로스의 미궁' 대규모 업데이트까지 진행되어 3분기 '서머너즈워' 매출액 양호한 성장 기록할 전망 - 주식시장이 불안정해지면서 신작 흥행 불확실성으로 인해 주가 하락하여 현 주가는 12MF 예상 EPS 기준 10.3배로 저평가 매력 부각
	미디어/ 광고	스튜디오드래곤 (253450)	<ul style="list-style-type: none"> - 2분기 가입자수가 기대치에 못미친 넷플릭스는 하반기에 콘텐츠 확보에 투자를 확대할 것으로 이에 대한 수혜 기대 - 향후 아마존, 워너브라더스, AMC 등 글로벌 사업자와의 협업으로 글로벌 성장 모멘텀 더욱 강화될 전망 - '미스터션샤인'은 시대극이라는 한계를 뛰어넘어 찾잔, 제과 브랜드, 커피숍 브랜드 등 시대 배경에 적합한 PPL을 녹여내고 있어 수익 기여에 긍정적일 전망

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
MMORPG '이카루스M' 위메이드 대반격 선언	- 모바일 MMORPG '이카루스 M'이 26일 출시 예정 - '이카루스M'은 사전예약자 약 180만명, 공식 카페 가입자수 6.8만명을 넘어서며 기대감을 높이고 있으며 PC 온라인 게임 '이카루스'의 탄탄한 게임성을 계승한 것이 특징	https://bitly/2LH01W
구글-페북-MS-트위터, 데이터 전송프로젝트 뭉쳤다	- 구글 외 3사가 '데이터 전송 프로젝트(DTP)'를 공동개발할 계획이며 이를 통해 독점적인 플랫폼에서 다른 플랫폼으로 개인 정보 등의 데이터를 쉽게 옮길 수 있을 예정 - 이 같은 움직임은 실리콘밸리 기업들의 막대한 이용자 데이터 소유에 대해 정부 규제 목소리가 높아지는 것을 피하기 위한 전략으로 해석됨	https://bitly/2NyyLd5
EU 집행위, 구글 안드로이드 반독점 관행 5.7조원 벌금	- EC가 안드로이드 모바일 운영체제가 독점 금지법을 어긴 것과 관련해 구글에 43.4억 유로의 벌금 부과 - EC는 이와함께 구글에 90일 내에 반 경쟁적 관행을 중단하지 않으면 알파벳의 전 세계 일평균 매출액의 5%에 달하는 추가 벌금을 부과할 것이라고 경고	https://bitly/2JB2Cze
구글 중국과 워챗 메세징 앱, 스케치 게임 앱 출시 앞두고 실험에 돌입	- 구글 중국 지사는 워챗 블로그를 통해 구글이 현재 개발중인 '猜画小歌' 스케치 앱 게임 앱에 관한 소식과 이 앱을 스캔할 수 있는 QR코드를 안내하기 시작 - 이 스케치 프로그램은 장가의 '드로 섹팅'과 매우 유사하며 여러 사용자가 동시에 참여하여 상대 팀원이 어떤 그림을 그리는지 추측하는 형식의 게임이 될 것으로 예측	https://bitly/2LxuBif
아마존 '프라임 데이' 36시간 동안 1억여개 상품 판매	- 아마존은 올해 '프라임 데이'(Prime Day) 행사에서 36시간 동안 1억개가 넘는 상품이 판매되었다고 발표 - 이번 프라임데이 매출은 아마존 역사상 최대의 쇼핑 이벤트 매출을 기록했고 총 매출은 10억달러를 상회한 것으로 예상	https://bitly/2zVsRAF
대만진출한 '검은사막 모바일' ...예약시작 5일만에 100만명 돌파	- '검은사막 모바일'이 대만에서 사전 예약 시작 5일 만에 예약자 100만명 돌파 - '검은사막 모바일'은 사전예약 1일차에 56만명 기록하는 등 연일 신기록을 경신 중이며 대만 현지에서 가장 주목 받는 MMORPG 게임으로 흥행 기대감 조성 중	https://bitly/2uZK7F2
넥슨, '마블 배틀라인' 사전 예약 시작	- '마블 배틀라인'은 마블 IP를 활용해 제작한 게임으로 연내 안드로이드와 ios 버전으로 글로벌 시장에 출시될 예정 - '마블 배틀라인'은 전략 카드 배틀 장르(TCG)이며 마블 영웅과 빌런으로 구성된 100여종의 카드를 수집하고 덱을 구성하는 재미를 담은 것이 특징, 강력한 마블 IP를 통해 흥행 성과를 이어나갈 수 있을 것으로 주목	https://bitly/2O7pNES
미디어/광고		
넷플릭스도 참전 ...'듣는 콘텐츠' 경쟁 접화	- 넷플릭스는 내년 1월 코미디 전문 라디오 방송을 시작할 예정이며 최근 미국 위성 라디오 사업자 시리우스XM과 업무협약 체결 - 음성 인식 기반의 사용자 인터페이스가 부상하면서 음성 콘텐츠 강화를 위한 ICT 업계의 투자가 증가하고 있으며 경쟁이 심화될 전망	https://bitly/2zUdo3X
CJ CGV, 인도네시아 1천만 관객 돌파...연내 50호점 오픈	- CJ CGV가 인도네시아에서 올해 최단 기간 관객 1,000만 명 돌파 기록을 세웠음 - 인도네시아 진출 후 CJ CGV는 관객 수, 매출, 극장 수 부문에서 꾸준한 성장세를 유지하고 있으며 올해 하반기 50번째 극장을 오픈할 계획	https://bitly/2NyyLd5
'인크레더블 2', 너무도 놀라운 개봉 첫 주 흥행 기록	- 개봉 첫 주 주말 동안 '인크레더블 2'가 총 112만 982명을 동원하며 박스오피스 1위를 기록, 누적 관객 수는 136만 3,536명으로 디즈니-픽사 개봉 첫 주 최고 스코어 기록 - 이 같은 기록은 '겨울왕국'의 개봉 첫 주 스코어인 120만 2,329명을 넘어선 스코어이며 개봉 5일 만에 전편 '인크레더블'의 최종 기록을 뛰어넘는 흥행 기록	https://bitly/2JB2Cze
JOH 흡수합병한 카카오프렌즈, 카카 오IX로 사명 변경	- 카카오프렌즈는 JOH와의 통합법인 이름을 '카카오 IX'로 결정했으며 '카카오프렌즈'를 포함해 다수의 라이프 스타일 브랜드를 전개할 계획 - 강남과 홍대 '카카오프렌즈' 플래그십스토어에서 통합법인의 첫 시너지가 가시화될 예정이며 하반기부터 일본을 시작으로 해외 진출을 본격화할 예정	https://bitly/2LxuBif
아마존 '바라기' 월마트, 동영상 스트리밍 서비스 진출 검토	- 미 IT 전문매체 더인포메이션은 월마트가 넷플릭스와 아마존 프라임 비디오에 대해 구독형 스트리밍 서비스 출시를 검토 중이라고 보도 - 월마트는 아마존, 넷플릭스의 월 구독료보다 낮은 월 8달러 미만의 저렴한 가격으로 동영상을 무제한 보거나 광고를 시청하는 대신 무료로 동영상을 보는 방안을 검토 중	https://bitly/2zVsRAF
네이버 'V라이브' 을 하반기 웹무비 100편 게재	- 네이버 'V라이브'는 'V스크린'을 통해 하반기 100편의 웹무비를 게재할 계획이며 영화관에서 쉽게 볼 수 없는 작품들 위주로 선정하여 차별성 보유 - 네이버는 V스크린 채널의 독립영화와 웹무비의 일부 유료 상영을 고려하고 있으며, 상영이 끝난 콘텐츠 중 이용자 반응이 좋은 작품들을 유료로 전환하는 것을 검토 중	https://bitly/2Nyz0Vx

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	KOSPI		2,280	1,305,918	(0.8)	(3.2)	(7.4)	(7.4)	9.0	8.4	-	-
	KOSDAQ		762	219,342	(7.1)	(8.3)	(12.8)	(4.6)	18.3	16.6	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	351	102,229	(2.0)	0.1	(2.0)	(7.7)	23.6	18.4	(4.9)	63.0
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,186	36,856	(1.1)	2.7	3.8	(11.4)	38.0	29.7	(3.7)	28.2
	게임 소프트웨어와 서비스		4,071	33,943	(3.2)	(2.6)	(2.0)	(14.6)	19.3	13.9	(1.3)	20.4
인터넷/소프트웨어	NAVER		745,000	21,768	(1.8)	3.0	2.8	(14.4)	30.8	25.2	(11.7)	21.4
	카카오		117,000	7,912	2.6	2.6	1.7	(14.6)	71.1	46.2	14.3	20.3
	인터넷파크		6,750	198	(2.3)	(2.3)	(22.7)	(27.5)	51.6	22.4	0.5	(0.3)
	포스코 ICT		7,300	984	1.2	10.9	(1.9)	(12.6)	22.5	18.3	2.3	0.0
	더존비즈온		59,200	1,557	(5.3)	3.5	9.8	77.8	37.5	29.9	(2.6)	4.2
	한글과컴퓨터	KRW	17,400	356	(3.1)	17.2	11.2	(3.1)	-	-	(0.4)	2.9
	KG 이니시스		18,250	451	(17.0)	(13.5)	(20.1)	(2.9)	8.7	6.4	(6.2)	(1.1)
	NHN 한국사이버결제		13,200	253	(6.0)	4.8	(14.0)	(21.4)	-	-	(0.5)	1.8
	KG 모빌리언스		8,160	216	(12.4)	(10.0)	(11.3)	0.9	-	-	(0.1)	(0.9)
	카페 24		185,500	1,471	(2.4)	1.1	46.1	n/a	94.8	48.4	(17.7)	(17.7)
다날		4,515	217	(5.0)	(4.3)	(8.6)	(14.7)	-	-	(0.0)	0.3	
게임	넷마블		147,000	11,103	(1.7)	(5.5)	13.5	(22.0)	31.0	21.5	(3.7)	6.7
	엔씨소프트		384,000	7,468	(1.2)	3.1	6.7	(14.2)	17.8	12.9	(0.0)	0.0
	펄어비스		230,800	2,612	0.9	1.4	(10.8)	(6.8)	14.7	9.9	8.0	(1.3)
	NHN 엔터테인먼트		62,400	1,082	(8.6)	(1.0)	(0.5)	(8.8)	10.5	12.3	(3.7)	1.9
	컴투스		162,700	1,856	(8.1)	(6.3)	(3.9)	19.5	12.0	9.7	(16.5)	14.4
	게임빌		48,750	285	(8.0)	(10.7)	(20.6)	(47.2)	12.4	8.2	(0.9)	0.3
	더블유게임즈	KRW	54,000	869	(11.2)	(0.6)	(12.2)	4.4	12.3	8.9	(3.8)	0.8
	웹젠		20,100	629	(14.5)	(16.3)	(28.3)	(48.5)	9.0	8.6	(0.7)	3.1
	위메이드		38,800	578	(3.1)	(17.9)	(33.1)	(23.0)	17.7	9.7	7.4	(1.5)
	네오위즈		16,700	324	(8.5)	(8.5)	(12.3)	36.3	13.1	11.3	0.0	2.0
	파티게임즈		-	-	(0.9)	1.9	(7.4)	6.0	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,800	144	(4.2)	10.0	(11.0)	0.7	-	-	0.0	(0.0)
통투코리아		5,390	116	(5.1)	(8.3)	(13.1)	(31.6)	-	-	0.0	0.0	
해외	인터넷/소프트웨어											
	Alphabet	US	1,258.2	871,508	1.2	3.6	12.8	15.0	23.5	21.3	-	-
	Facebook	US	214.7	621,623	1.8	4.5	27.2	19.5	25.1	20.6	-	-
	Amazon	US	1,829.2	887,596	(1.1)	5.0	18.7	54.1	86.4	62.4	-	-
	Alibaba	CH	189.0	484,058	(1.7)	(7.4)	6.5	8.5	31.6	24.1	-	-
	Tencent	CH	375.2	454,469	(0.2)	(5.6)	(5.2)	(7.4)	36.6	27.6	-	-
	Baidu	CH	256.5	89,442	(2.5)	0.5	12.5	11.2	27.1	22.6	-	-
	Gree	JN	620.0	1,349	2.6	2.0	(0.3)	(12.4)	19.8	17.4	-	-
	IQIYI	US	31.6	22,668	(12.2)	(10.6)	77.9	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	168.3	17,836	4.8	6.6	41.0	71.5	996.1	289.2	-	-
LINE	JP	4,925.0	10,627	(1.7)	3.7	22.1	7.2	280.6	87.2	-	-	
게임	Activision Blizzard	US	78.4	59,686	(0.6)	5.0	20.4	26.6	30.2	26.3	-	-
	Electronic Arts	US	144.3	44,178	(0.1)	3.8	22.5	39.5	28.8	25.7	-	-
	Netease	CH	263.8	34,641	(2.5)	0.7	0.3	(24.1)	24.2	19.7	-	-
	Take Two Interactive Software	US	125.2	14,316	0.7	8.4	29.2	15.5	27.6	25.2	-	-
	Nexon	JN	1,696.0	13,593	(4.5)	2.7	7.0	3.4	16.3	14.8	-	-
	Zynga	US	4.1	3,551	(1.4)	(0.2)	20.1	4.8	28.6	21.9	-	-
	Sega	JN	1,894.0	4,531	(1.3)	(2.5)	11.6	37.1	30.3	19.6	-	-
	Nintendo	JN	37,030.0	47,142	(1.0)	1.5	(20.0)	(9.2)	20.7	16.0	-	-

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	2,280	1,305,918	(0.8)	(3.2)	(7.4)	(7.4)	9.0	8.4	-	-	
	KOSDAQ		762	219,342	(7.1)	(8.3)	(12.8)	(4.6)	18.3	16.6	-	-	
	미디어		440	20,853	(5.3)	(7.0)	(5.8)	(3.1)	21.7	18.1	(1.7)	(2.2)	
	광고		3,199	4,409	(0.8)	(5.1)	(7.0)	(14.3)	15.7	14.0	5.5	(4.5)	
	방송과엔터테인먼트		223	20,287	(6.6)	(7.6)	(5.6)	(0.2)	24.9	19.9	(6.9)	2.4	
방송 콘텐츠	CJ E&M	KRW	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	28.0	22.3	0.0	0.0	
	스튜디오드래곤		101,000	2,510	(8.5)	(10.1)	11.8	55.4	53.4	34.5	(27.8)	1.3	
	SBS		18,650	302	(3.9)	(18.9)	(28.5)	(27.9)	-	-	(0.6)	(0.0)	
	SBS 미디어홀딩스		2,165	268	(5.9)	(14.6)	(27.1)	(29.1)	-	-	(0.3)	(0.2)	
	SBS 콘텐츠허브		4,890	93	(16.8)	(33.9)	(45.1)	(47.0)	-	-	(6.1)	0.0	
	제이콘텐츠리 IHQ		5,790 2,035	585 264	(14.6) (7.7)	(15.7) (5.8)	(21.3) (8.3)	11.5 (19.9)	21.4 19.7	15.2 16.5	(12.5) (0.3)	(3.9) (1.3)	
영화	CJ CGV	KRW	62,500	1,172	(2.3)	(2.3)	(16.4)	(15.8)	29.1	18.3	(2.1)	(4.2)	
	쇼박스		4,025	223	(6.9)	(8.9)	(27.0)	(25.5)	18.5	15.7	0.2	(0.1)	
	NEW		6,790	165	(12.4)	(8.2)	(24.6)	(25.8)	80.8	14.4	(0.6)	0.1	
광고	제일기획	KRW	19,750	2,014	1.0	(0.8)	4.8	(6.8)	17.0	15.5	1.0	1.1	
	이노션		53,500	948	(2.0)	(8.4)	(20.0)	(26.9)	13.4	12.1	6.8	(9.3)	
유료방송	CJ헬로	KRW	8,770	602	(3.4)	(18.4)	2.5	23.5	-	-	(4.0)	2.6	
	스카이라이프		12,900	547	(6.2)	(2.6)	2.8	(4.1)	10.7	10.1	0.0	0.2	
	현대 HCN		4,080	408	(3.8)	(13.4)	(6.3)	3.3	10.4	10.0	0.0	(0.0)	
	SK 텔레콤		241,000	17,250	1.3	(0.4)	7.8	(9.7)	6.6	6.8	16.2	2.9	
	KT		28,000	6,481	(0.5)	1.1	2.8	(7.4)	10.4	9.9	10.8	(0.1)	
	LG 유플러스		14,850	5,747	1.4	2.8	22.2	6.1	11.9	10.9	17.0	0.3	
해외	방송 콘텐츠	Disney	US	110.7	164,583	0.8	5.3	11.8	4.2	15.3	14.5	-	-
		Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-
		Netflix	US	357.3	155,598	(9.4)	(11.8)	13.8	88.9	115.6	73.1	-	-
		CBS	US	56.7	21,480	(3.3)	0.3	14.8	(2.9)	10.8	9.6	-	-
		Discovery	US	26.1	17,738	(2.4)	(5.0)	12.3	19.3	10.9	8.0	-	-
		Huace Film and TV	CH	10.0	2,595	2.5	(4.7)	(6.2)	(7.8)	22.4	17.4	-	-
		Huayi Brothers Media	CH	6.6	2,696	2.3	9.6	(23.6)	(24.1)	18.6	16.2	-	-
		영화	Wanda Flim	CH	52.0	8,998	0.0	0.0	0.0	0.0	27.4	22.3	-
Cindemark	US		34.4	4,018	(3.6)	(3.4)	(12.7)	1.0	15.7	14.1	-	-	
IMAX	CA		22.6	1,448	(3.8)	0.2	(0.9)	(2.2)	24.9	21.4	-	-	
China Flim	CH		15.7	4,324	2.3	(1.0)	0.6	2.1	24.0	21.4	-	-	
Shnanghai Flim	CH		16.3	896	2.6	5.0	(8.2)	(18.8)	18.7	17.0	-	-	
광고	WPP	GB	1193.0	19,777	(2.1)	(2.4)	9.8	(8.5)	10.1	9.7	-	-	
	Omnicom	US	67.6	15,168	(12.6)	(10.1)	(6.8)	(4.7)	12.1	11.7	-	-	
	Publicis	FR	53.0	14,573	(10.3)	(11.0)	(5.5)	(1.4)	11.6	11.0	-	-	
	Dentsu	JN	4720.0	12,233	(8.3)	(9.8)	(8.1)	(0.3)	18.5	15.3	-	-	
유료방송	Comcast	US	33.4	153,649	(2.3)	1.6	1.5	(13.4)	13.4	12.1	-	-	
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	12.4	12.1	-	-	
	Dish Network	US	30.3	14,162	(6.7)	(12.5)	(18.0)	(36.0)	11.6	14.3	-	-	
	Directv	US	0.0	1	(27.0)	(49.5)	(60.0)	(58.8)	-	-	-	-	
	AT&T	US	31.7	230,028	(2.8)	(0.7)	(9.8)	(16.8)	9.2	9.0	-	-	
	Verizon	US	51.5	212,839	(1.6)	3.2	5.5	(0.7)	11.2	11.0	-	-	
	Sprint	US	5.4	21,666	(4.2)	(1.6)	(8.0)	(8.1)	-	-	-	-	

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

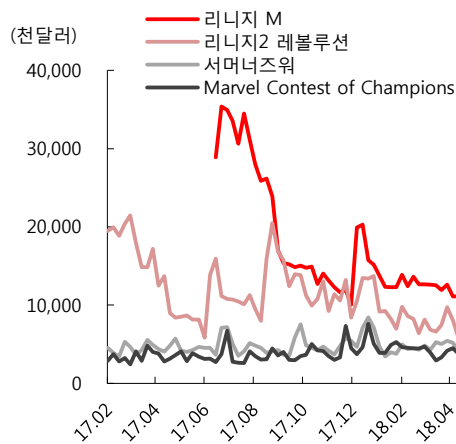
5. 주요 Charts

<표 1> 국내 모바일게임 주간 매출액 순위 (구글 기준, 화요일 기준)

순위	6월 5주차	7월 1주차	7월 2주차	7월 3주차	7월 4주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	뮤오리진2(-)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션 (▲2)	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▲1)
4	리니지2 레볼루션(-)	삼국지M(▲1)	뮤오리진2(▽1)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)
5	삼국지M(▲1)	리니지2 레볼루션 (▽1)	영원한 7일의 도시 (▲8)	모두의마블 for kakao(▲1)	세븐나이트 for kakao(▲16)
6	라크나로크M: 영원한 사랑(▽1)	카이저(▲4)	모두의마블 for kakao(▲2)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲16)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)
7	모두의마블 for kakao(▲1)	블레이드2 for kakao(6월 28일 출시)	삼국지M(▽3)	삼국지M(-)	모두의마블 for kakao(▽2)
8	세븐나이트 for kakao(▲2)	모두의마블 for kakao(▽1)	MARVEL 퓨쳐파이트 (▲18)	하스스톤(▲65)	삼국지M(▽1)
9	배클그라운드(▲69)	오버히트(▲2)	피망 포커: 카지노 로얄(▲1)	영원한 7일의 도시 (▽4)	왕이되는자(▲1)
10	카이저(▽3)	피망 포커: 카지노 로얄(▽2)	카이저(▽4)	왕이되는자(▲3)	서머너즈 워: 천공의 아레나(▲21)

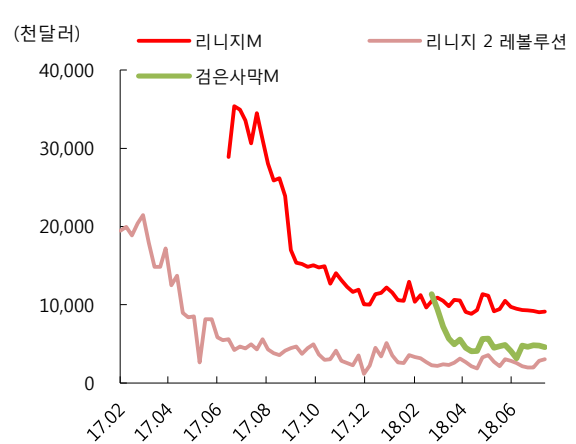
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



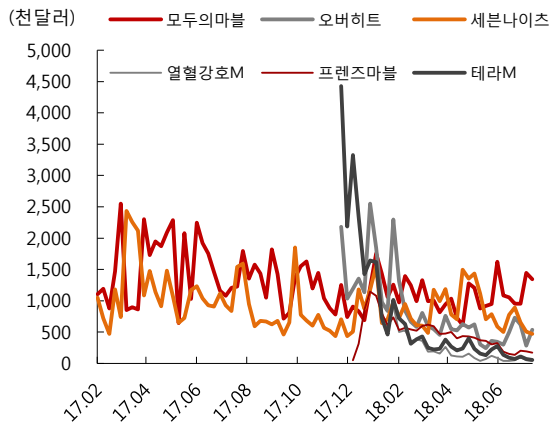
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



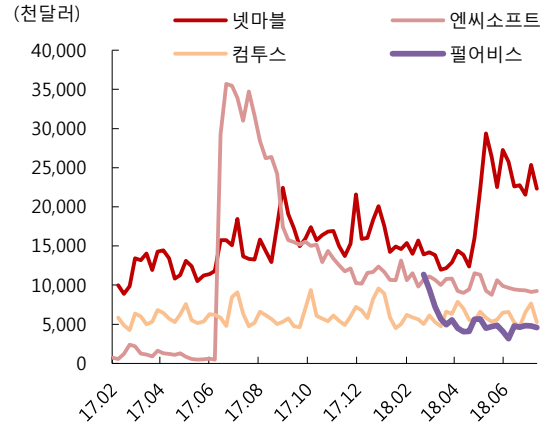
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



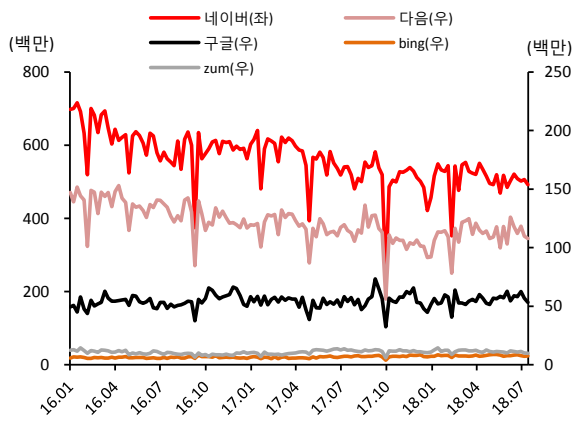
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



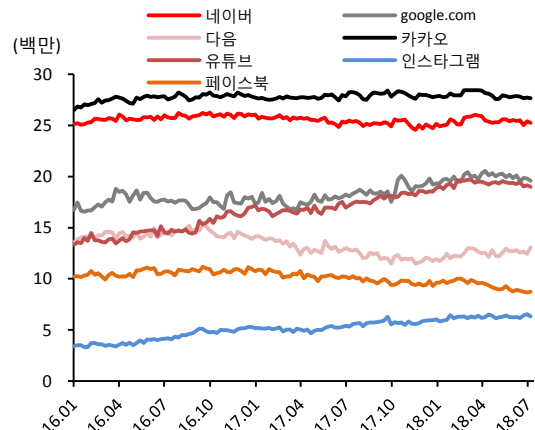
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



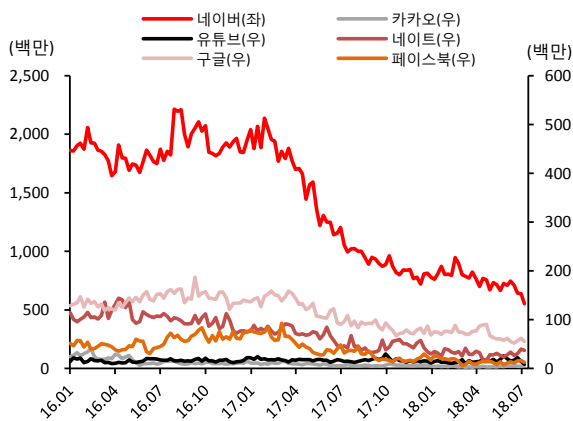
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



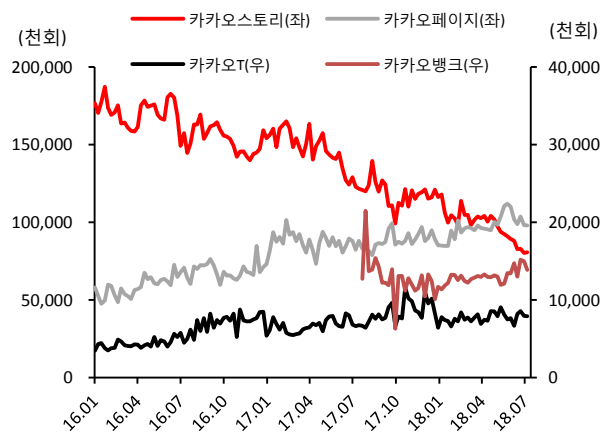
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



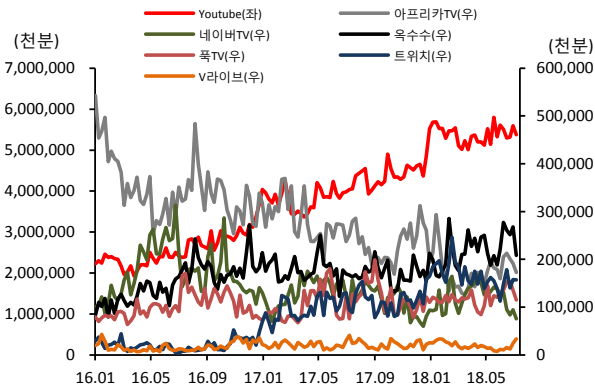
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오톡 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



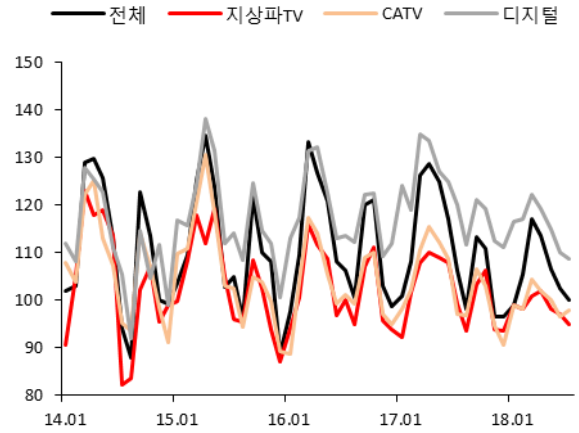
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



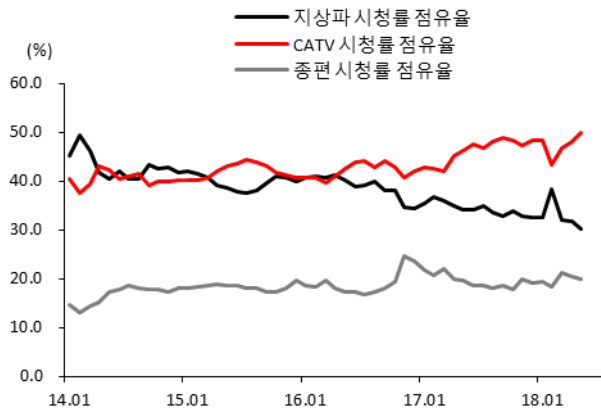
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



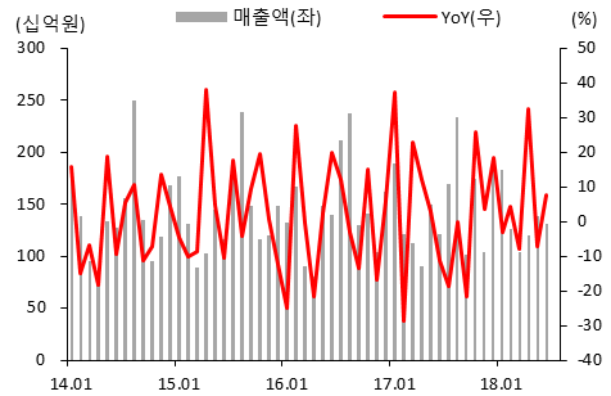
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



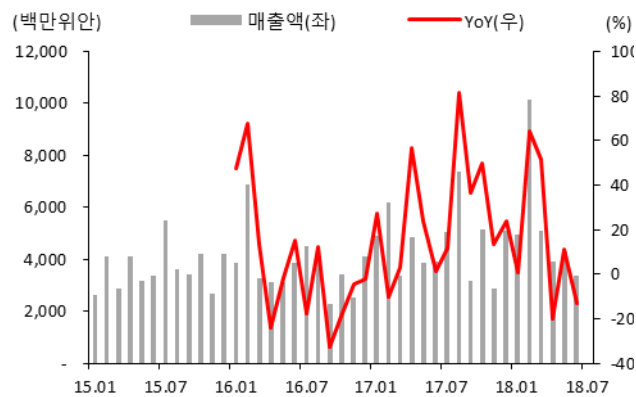
자료: CJ E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



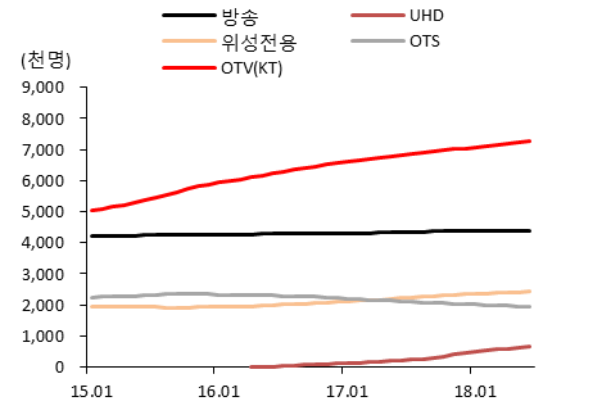
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



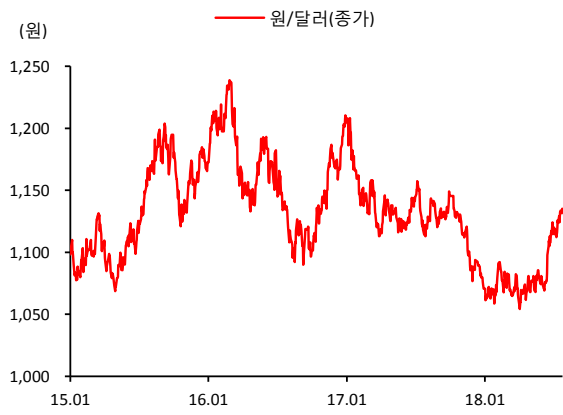
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



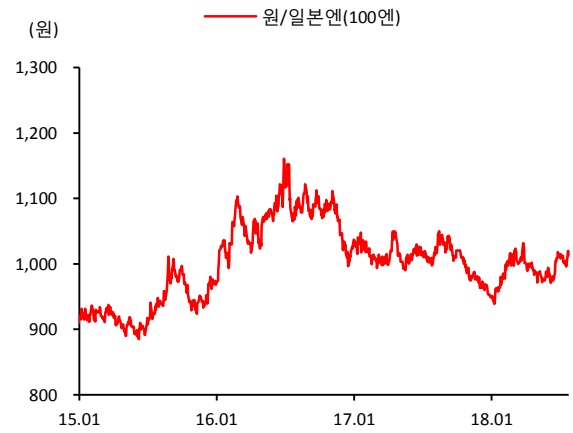
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



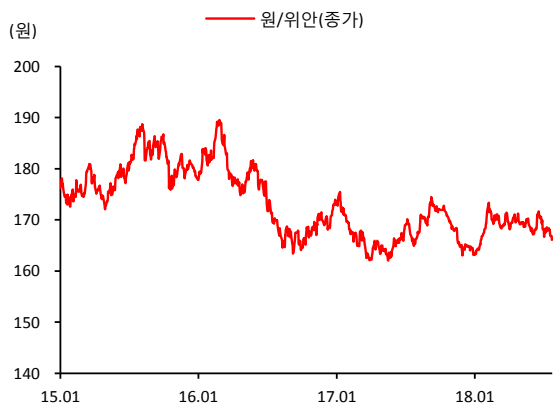
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100엔 환율 추이



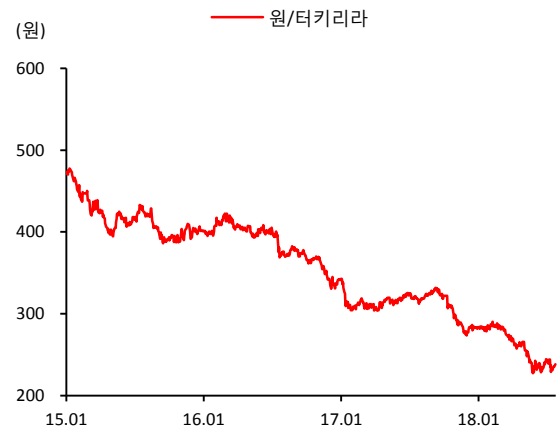
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



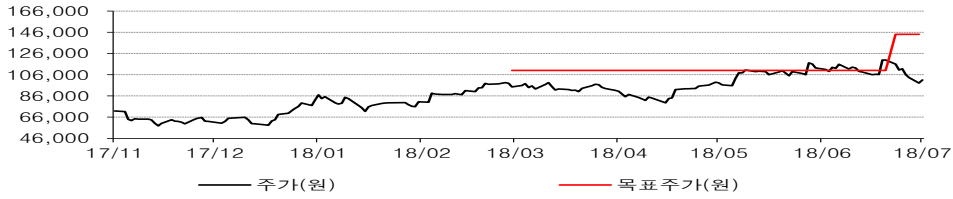
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 18> 원/터키리라 환율 추이



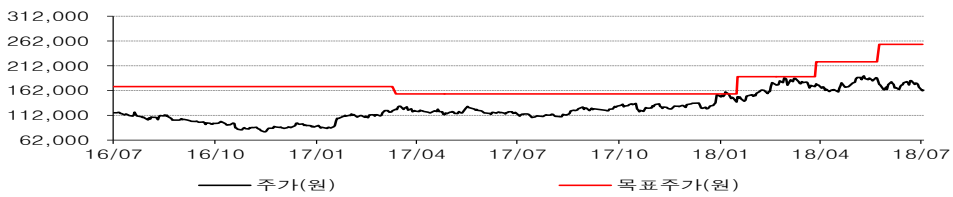
자료: Qunatwise, 하이투자증권

최근 2년간 투자 의견 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		

최근 2년간 투자 의견 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		

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)

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. 무단전제 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 %	-