



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

1. 주간 Issue & Comment

인터넷/게임

- 컴투스의 기대 신작인 '스카이랜더스'는 올해 3분기 내 출시 예정이었으나 10월 중에 출시될 것으로 예상되며, '서머너즈워 MMO' 또한 자연스럽게 출시 일정 미뤄질 것으로 예상됨
- 넷마블의 '블레이드앤소울 레볼루션'은 7월 중에 사전예약 진행할 것으로 기대했으나 아직까지 사전예약이 시작되고 있지 않아 출시 지연에 따른 우려 제기
- 컴투스 주가는 신작 출시가 지연될 것이라는 내용이 언론에 보도된 지난 7월 27일 이후 -9.9% 하락, 넷마블은 '블소 레볼루션' 출시 지연에 대한 우려가 제기되면서 최근 한달간 주가수익률은 -8.0% 기록하여 신규 대작 게임 출시 지연에 따른 실망감은 이미 주가에 반영된 것으로 판단
- 지난 8월 3~6일에 진행된 '차이나조이' 게임쇼에 참여한 한국 게임업체는 카카오게임즈와 NHN엔터테인먼트가 유일하여 한국 게임 업체의 중국 판호 발급에 대한 기대감이 저하되어 있는 것으로 보임
- 7월 한달간 주요 게임별 글로벌 평균 일매출액은 '리니지M' 27억원 (-9% MoM), '검은사막 모바일' 12억원 (+8% MoM), '뮤오리진2' 6억원 (-20% MoM), 'L2R' 16억원 (-3% MoM), '서머너즈워' 12억원 (+6% MoM) 기록

미디어/광고

- 중국 게임생방송 플랫폼 'Douyu TV'가 IPO를 준비 중이라는 해외 언론 보도가 나오는 가운데 상장 후 기업가치는 50억 달러를 무난히 돌파할 것으로 전망되고 있어 동영상 스트리밍 업체에 대한 긍정적 뉴스플로우 지속될 전망
- 'Douyu TV'는 게임, e스포츠, 영화, 드라마, 음악, 스포츠, 과학기술, 미식, 패션 등 다방면의 콘텐츠를 다루는 중국 최대 온라인 생방송 플랫폼으로 자리매김하며 Huya와 양강구도 형성
- '슈퍼주니어'의 멤버 '김희철'은 조만간 중국 상하이에서 열리는 흥보 행사에 참석할 예정, '아이콘'은 9월 중국 일정이 확정되는 등 한국 아티스트의 중국 내 활동이 재개되고 있는 움직임 감지되고 있어 한한령 완화 기대감 지속
- '앤티맨과 와스프', '미션 임파서블' 흥행에도 불구하고 7월 영화 박스오피스 매출액은 YoY -1.7% 기록, 중국 7월 박스오피스 매출액은 성수기를 맞아 YoY +37.4% 증가

2. Top picks & Comment

	업종	종목	Comment
Top picks	인터넷/ 게임	컴투스 (078340)	<ul style="list-style-type: none"> - '스카이랜더스' 출시 일정은 3분기에서 10월로 지연될 것으로 예상되나 신작 출시 지연 우려는 이미 주가에 반영된 것으로 판단 - '서머너즈워'의 7월 한달간 평균 일매출액은 전월대비 6% 증가한 것으로 파악되어 매출 성장 지속될 전망 - 지난 7월 미국 샌디에이고에서 열린 코믹콘 인터내셔널에서 '서머너즈워'의 애니메이션과 코믹스에 활용될 캐릭터 원화가 공개되어 IP 확장 사업 본격화될 전망
	미디어/ 광고	스튜디오드래곤 (253450)	<ul style="list-style-type: none"> - 최근 불안정한 주식 시장에서 높은 밸류에이션 부담이 있는 미디어 업종은 매도세가 쏟아지며 하락세를 보이고 있음 - 스튜디오드래곤의 높은 멀티플은 넷플릭스 등 글로벌 OTT 사업자와의 제휴 확대, 중국 수출 재개 기대감으로 형성된 것으로 이에 대한 기대감이 수익으로 실현될 가능성 높아 최근 주가 조정은 매수 기회로 판단

3. News Highlights

인터넷/게임		
제목	내용	출처
구글 '자율주행택시' 연내 달린다... 요금 조정중	<ul style="list-style-type: none"> - 구글 모회사 알파벳의 자율주행차 부문 웨이모가 미국 애리조나주에서 자율주행택시 서비스 가격을 시범 책정하며 상용화를 본격화 중 - 주행가격은 우버와 비슷하지만 택시보다는 저렴한 수준이며 시범 서비스가 끝난 뒤 연내에 피닉스시 지역에서 자율주행택시 서비스를 시작할 계획 	https://bitly/2KhkShc
구글, 中시장 복귀위해 텐센트· 인스퍼와 클라우드 협상	<ul style="list-style-type: none"> - 블룸버그 통신에 의하면 구글은 중국 시장 복귀를 위해 텐센트, 인스퍼 등과 클라우드 사업 협상 중 - 구글의 목표는 중국에서도 현지 기업이 제공하는 데이터 센터와 서버를 통해 드라이브나 드스와 같은 인터넷 기반 서비스를 운영하는 것이며 현지 클라우드, 서버 제공업체들과 협력체계를 수립하면 중국시장 복귀를 시도하는 데 강력한 우군을 확보하게 될 것으로 기대 	https://bitly/2LZA3Sc
곤경의 페이스북 '왓츠앱' 통해 수익 창출 나선다	<ul style="list-style-type: none"> - 월스트리트저널에 따르면 페이스북이 왓츠앱 서비스를 이용해 마케팅 및 고객 서비스 메시지를 전송하는 대기업에 수수료를 부과할 예정 - 고객과 기업 간 메시지는 암호화돼서 왓츠앱이 읽을 수는 없으나 기업들은 메시지를 해독된 상태로 저장해 잠재적인 데이터 풀로 활용 가능 	https://bitly/2LYADzI
中 최대 게임쇼 '차이나조이 2018' 개막 ...韓 게임사 '한한령' 여파 여전	<ul style="list-style-type: none"> - 차이나조이 2018은 '새로운 기술, 새로운 엔터테인먼트 및 새로운 가치'라는 슬로건으로 3일부터 6일까지 나흘간 중국 상하이 신국제엑스포센터에서 개최 - 한한령 여파로 카카오게임즈만 B2B관에 공식 부스를 꾸렸고 위메이드 등 종전 게임사들도 올해는 불참하는 등 한국 기업들의 참여 저조 	https://bitly/2LPQksM
펄어비스 '검은사막 모바일', 신규 클래스 '금수랑' 사전이벤트 시작	<ul style="list-style-type: none"> - '금수랑'은 검은사막 모바일의 9번째 클래스로 전용 소환수인 '흑랑'과 함께 전투하는 것이 특징이며 역동적인 플레이가 가능한 클래스 - 펄어비스는 신규 클래스 '금수랑' 출시를 기념해 사전예약 이벤트를 진행 중 	https://bitly/2M6VpfN
'포트나이트' 안드로이드 버전, 구글 출시 안한다	<ul style="list-style-type: none"> - 에픽게임즈의 CEO 팀스위니가 트위터를 통해 '포트나이트'를 제3의 배포자 없이 에픽 게임즈 공식 사이트를 통해 직접 다운로드 방식으로 진행할 것을 밝힘 - 에픽게임즈의 독자 유통 전략의 성과에 따라 향후 업계에 독자유통 방식이 확산될 수 있을지 주목 	https://bitly/2ng5sAL
페이스북 메신저로 은행잔고 본다 ...美은행에 금융정보 공유요청	<ul style="list-style-type: none"> - 페이스북은 메신저 이용자들이 자신의 은행계좌 잔고 등을 열람할 수 있도록 하고 금융사기 경고 메시지 발신 등의 서비스를 제공하기 위해 은행에 금융정보 공유 요청 - 페이스북은 은행들에게 이용자들의 직불카드 및 신용카드 사용 관련 정보공유도 요청한 것으로 알려졌으나 보안 문제로 인해 은행들이 쉽게 동의하지 않을 것으로 예상 	https://bitly/2M0mVVV
미디어/광고		
네이버 V라이브 3주년 ...유료 거래액 230억원 돌파	<ul style="list-style-type: none"> - V라이브가 3년간 누적 재생수 34억건을 돌파하며, 글로벌 10대 중심으로 크게 성장 - V라이브의 유료 콘텐츠 상품 모델인 'V LIVE+', 'CH +'의 구매자는 100만명을 돌파했고 유료 거래액은 230억원을 기록하며 글로벌 라이브 엔터테인먼트 플랫폼으로서의 입지 구축 	https://bitly/2neTPtQ
CJ ENM, 방탄소년단 소속사와 합작사 세운다	<ul style="list-style-type: none"> - 양사는 각각 지분 52%와 48%를 보유한 자본금 70억원의 합작 엔터테인먼트사 '빌리프' 설립을 위한 기업결합신고서를 공정거래위원회에 제출 - 합작사는 기업결합 심사를 거쳐 세부사항을 논의한 뒤 이르면 이달 출범 목표 	https://bitly/2p95Jo
이동욱X조승우 '라이프', 넷플릭스로 전 세계 시청자 만난다	<ul style="list-style-type: none"> - '라이프'는 '비밀의 숲'을 집필한 이수연 작가와 '디어 마이 프렌즈'를 연출한 홍종찬 감독이 의기투합한 작품으로 주목 - '라이프'는 한국을 포함한 아시아 지역과 영어권 국가에서 4일 첫 공개를 시작으로 전 세계 시청자들에게 방영될 예정 	https://bitly/2ndwx7M
넷플릭스 안 부러운 '옥수수' ... 월 사용자수 격차가 8배나	<ul style="list-style-type: none"> - 2Q18 기준 '옥수수'의 MAU는 630만명, 가입자 914만명(YoY +22.1%)으로 고성장 기록 - SK브로드밴드는 7일 미디어 확대방안을 내놓고 시장공략을 강화할 방침이며 특히 '옥수수'의 개인화 메뉴 강화, 콘텐츠 다양화를 통해 콘텐츠 역량을 극대화한다는 전략 	https://bitly/2M2pZHh
亞 최대규모 애니-웹툰 콘텐츠 마켓 열린다	<ul style="list-style-type: none"> - 올해는 디즈니, 카툰네트워크 등 전통적인 애니메이션 기업은 물론이고 넷플릭스, 텐센트 등 뉴미디어 플랫폼 등이 참가할 예정 - 지난해에는 국내외 320여 개 업체가 참가해 2억 8,000만 달러 규모의 수출 계약 상당이 이뤄졌으며 올해는 넷플릭스 등 한층 강화된 바이어 라인업으로 주목 받고 있음 	https://bitly/2M0KaGc
'신과 함께2', 오늘(7일) 700만 돌파 전망 ...흥행의 新	<ul style="list-style-type: none"> - 영화 '신과 함께 인과 연'은 6일 하루 전국 2,087개 스크린에서 62만 9,716명을 모아 박스오피스 1위를 기록 - 이와 같은 흥행 속도를 유지한다면 곧 700만 관객을 돌파할 것으로 보이며 이는 전편 '신과 함께1'은 물론 역대 박스오피스 1위인 '명랑' 보다 빠른 흥행 속도 	https://bitly/2voCL9r

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		2,300	1,329,448	0.2	1.2	(6.3)	(6.4)	9.1	8.4	-	-
	KOSDAQ		785	228,581	1.2	(3.0)	(8.4)	(1.7)	-	-	-	-
	소프트웨어와 서비스	KRW	348	102,459	1.5	(0.5)	(0.1)	(8.3)	23.2	18.3	(38.1)	24.5
	인터넷 소프트웨어와 서비스		1,181	36,694	4.0	(0.1)	4.6	(11.8)	35.5	30.4	(15.0)	18.3
	게임 소프트웨어와 서비스		3,957	33,173	(1.9)	(4.1)	(3.2)	(17.0)	19.1	13.6	(18.0)	(1.0)
인터넷/소프트웨어	NAVER		744,000	21,938	3.9	(0.7)	1.8	(14.5)	28.7	26.5	(46.6)	53.8
	카카오		120,000	8,189	6.7	4.8	7.1	(12.4)	71.6	46.9	(10.9)	(5.1)
	인터파크		6,430	191	(2.7)	(3.9)	(24.8)	(30.9)	49.2	21.4	(0.3)	(0.1)
	포스코 ICT		6,880	936	0.3	(1.7)	(1.3)	(17.6)	30.7	16.4	1.7	2.8
	더존비즈온		53,000	1,407	(2.4)	(11.7)	12.1	59.2	34.6	27.1	(1.3)	(1.7)
	한글과컴퓨터	KRW	16,400	339	(2.7)	(13.5)	6.8	(8.6)	-	-	(1.3)	1.1
	KG 이니시스		17,850	446	(4.8)	(16.6)	(17.6)	(5.1)	8.5	6.3	(4.4)	2.3
	NHN 한국사이버결제		15,050	291	5.6	17.6	10.3	(10.4)	17.7	14.5	(0.2)	3.7
	KG 모빌리언스		7,650	205	(4.4)	(15.9)	(16.6)	(5.4)	-	-	(0.0)	(0.1)
	카페 24		153,500	1,229	(4.1)	(13.5)	21.8	n/a	78.4	40.0	(29.9)	(29.9)
	다날		4,815	234	5.5	5.5	4.7	(9.0)	-	-	0.0	0.4
게임	넷마블		143,500	10,938	(0.7)	(8.0)	6.7	(23.9)	31.5	21.2	(12.9)	13.0
	엔씨소프트		364,000	7,144	(5.6)	(1.4)	6.4	(18.7)	17.1	12.4	(0.0)	(0.0)
	펄어비스		225,200	2,594	2.8	7.4	(5.8)	(9.0)	14.5	9.8	1.5	(2.1)
	NHN 엔터테인먼트		63,000	1,103	0.3	(4.0)	6.8	(7.9)	10.6	12.4	(1.8)	(1.9)
	컴투스	KRW	153,200	1,763	0.9	(13.7)	(3.6)	12.6	11.3	9.2	(4.3)	5.1
	게임빌		53,800	317	3.5	2.3	(5.6)	(41.7)	16.0	10.2	(0.2)	1.7
	더블유게임즈		54,600	887	(0.5)	(1.4)	(5.7)	5.6	12.5	9.1	(0.3)	(2.1)
	웹젠		21,400	676	2.4	(12.3)	(20.7)	(45.2)	9.9	9.7	(1.6)	1.0
	위메이드		38,050	572	(1.3)	(16.8)	(33.1)	(24.5)	19.5	10.1	1.0	0.3
	네오위즈		17,900	351	2.3	4.7	8.2	46.1	14.5	11.8	(0.1)	(0.7)
	파티게임즈		-	-	(0.9)	n/a	n/a	n/a	-	-	0.0	0.0
	조이시티		13,700	144	(4.5)	(2.5)	(4.9)	0.0	-	-	0.0	0.1
	룽투코리아		5,220	113	0.2	(5.3)	(8.4)	(33.8)	-	-	(0.0)	0.0
해외												
인터넷/소프트웨어	Alphabet	US	1,255.8	868,575	0.6	8.7	18.5	19.2	23.7	21.3	-	-
	Facebook	US	183.8	530,700	8.6	(9.6)	3.3	4.2	22.5	19.1	-	-
	Amazon	US	1,862.5	908,408	3.9	8.9	16.4	59.3	72.8	52.0	-	-
	Alibaba	CH	179.9	466,386	(3.4)	(6.4)	(7.9)	4.3	29.9	23.0	-	-
	Tencent	CH	357.0	433,066	0.5	(7.7)	(8.6)	(12.1)	34.9	26.5	-	-
	Baidu	CH	226.7	79,359	(7.3)	(10.0)	(10.7)	(3.2)	22.5	19.7	-	-
	Gree	JN	576.0	1,254	(6.9)	(2.7)	(11.2)	(17.3)	16.6	14.5	-	-
	IQIYI	US	30.1	21,621	(5.3)	0.7	84.5	n/a	-	-	-	-
	SHOPIFY	US	141.7	15,084	(4.1)	(9.6)	2.3	40.3	749.6	243.4	-	-
	LINE	JP	4,850.0	10,470	(0.6)	(0.5)	20.5	5.5	266.9	88.2	-	-
게임	Activision Blizzard	US	70.2	53,544	(3.0)	(9.0)	(0.2)	10.9	26.7	23.2	-	-
	Electronic Arts	US	128.1	39,213	2.2	(11.7)	3.4	21.9	25.5	22.6	-	-
	Netease	CH	261.5	34,348	(0.7)	0.1	2.3	(24.2)	24.1	19.5	-	-
	Take Two Interactive Software	US	122.2	13,911	7.3	(1.0)	10.9	11.3	27.1	24.1	-	-
	Nexon	JN	1,524.0	12,220	(5.0)	(7.4)	(6.7)	(7.1)	14.7	13.3	-	-
	Zynga	US	4.0	3,398	3.1	(6.4)	4.8	(1.3)	27.1	20.7	-	-
	Sega	JN	2,009.0	4,809	12.9	10.9	9.6	43.7	31.3	20.3	-	-
	Nintendo	JN	37,240.0	47,431	1.3	7.3	(21.2)	(9.6)	21.1	16.5	-	-

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		2,300	1,329,448	0.2	1.2	(6.3)	(6.4)	9.1	8.4	-	-
	KOSDAQ		785	228,581	1.2	(3.0)	(8.4)	(1.7)	-	-	-	-
	미디어	KRW	443	20,946	0.6	(4.8)	(1.6)	(2.4)	22.0	18.5	(30.3)	(2.0)
	광고		3,231	4,444	(2.3)	(3.8)	(3.8)	(13.4)	15.7	14.3	(1.3)	0.5
	방송과엔터테인먼트		224	19,177	1.6	(5.4)	(0.9)	0.5	25.4	20.5	(28.9)	(2.4)
방송 콘텐츠	CJ ENM		235,100	4,611	1.4	(16.3)	9.3	1.8	59.2	52.2	20.4	(24.8)
	스튜디오드래곤		92,200	2,312	(2.4)	(15.1)	15.8	41.8	49.1	30.9	(35.5)	12.3
	SBS		19,000	310	0.3	(1.3)	(24.9)	(26.5)	-	-	(0.9)	0.0
	SBS 미디어홀딩스	KRW	2,285	286	0.2	(0.2)	(24.1)	(25.2)	-	-	0.0	0.1
	SBS 콘텐츠허브		5,060	97	(1.9)	(22.7)	(42.0)	(45.1)	-	-	0.0	0.0
	제이콘텐트리		6,280	641	6.4	(5.9)	(2.4)	21.0	24.7	17.9	(0.6)	1.0
	IHQ		2,010	263	(2.0)	(3.8)	(5.6)	(20.9)	19.4	16.3	0.1	(0.8)
영화	CJ CGV	KRW	60,600	1,147	0.8	(7.3)	(16.4)	(18.3)	29.6	19.0	(5.2)	(5.9)
	쇼박스		4,125	231	1.6	1.4	(20.7)	(23.6)	18.9	16.1	(0.0)	0.1
	NEW		6,970	171	2.2	(5.6)	(12.9)	(23.8)	83.0	14.8	(0.4)	0.4
광고	제일기획	KRW	19,750	2,032	(2.2)	(1.5)	8.2	(6.8)	16.7	15.4	(5.5)	5.0
	이노션		55,400	991	0.4	(3.8)	(13.0)	(24.3)	13.9	12.7	2.2	(1.5)
유료방송	CJ헬로		9,310	645	2.0	(4.2)	4.0	31.1	-	-	0.1	0.3
	스카이라이프		12,850	550	(1.9)	(6.9)	2.0	(4.5)	10.1	9.6	(0.0)	0.1
	현대 HCN		4,165	421	0.4	(6.2)	(3.6)	5.4	10.2	10.2	0.0	(0.1)
	SK 텔레콤		250,500	18,093	0.0	10.1	9.9	(6.2)	6.4	6.5	(4.7)	71.0
	KT		28,750	6,715	0.9	4.4	5.1	(5.0)	10.4	10.2	65.3	(0.1)
	LG 유플러스		15,050	5,878	(2.3)	10.3	16.7	7.5	11.8	10.9	(16.6)	21.0
해외												
방송 콘텐츠	Disney	US	116.6	173,296	2.9	11.2	13.7	8.4	16.1	15.3	-	-
	Time Warner	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Netflix	US	351.8	153,207	4.8	(13.8)	7.8	83.3	110.9	71.4	-	-
	CBS	US	53.2	20,029	3.1	(8.5)	1.5	(9.8)	10.1	9.0	-	-
	Discovery	US	25.6	17,692	2.9	(8.3)	9.2	14.2	10.4	7.6	-	-
	Huace Film and TV	CH	9.3	2,419	(3.3)	(3.2)	(17.0)	(14.0)	21.0	16.4	-	-
	Huayi Brothers Media	CH	5.7	2,325	(4.5)	(5.9)	(35.2)	(34.4)	16.3	14.1	-	-
영화	Wanda Film	CH	34.7	8,937	0.0	0.0	0.0	0.0	41.1	33.3	-	-
	Cinemark	US	36.0	4,201	3.2	(3.9)	(8.4)	3.3	16.9	15.0	-	-
	IMAX	CA	22.8	1,425	6.4	(0.4)	(4.0)	(1.5)	24.2	20.9	-	-
	China Film	CH	13.5	3,686	(10.8)	(12.3)	(17.1)	(12.3)	20.6	18.3	-	-
	Shanghai Film	CH	15.5	848	(3.1)	(2.0)	(14.7)	(23.8)	17.9	16.2	-	-
광고	WPP	GB	1210.0	19,771	0.0	1.7	(5.5)	(9.8)	10.1	9.8	-	-
	Omnicom	US	68.3	15,316	(1.0)	(11.4)	(7.8)	(6.3)	12.2	11.8	-	-
	Publicis	FR	55.0	14,997	(0.3)	(7.7)	(11.3)	(2.9)	12.0	11.3	-	-
	Dentsu	JN	4825.0	12,511	2.9	(4.1)	(8.3)	1.0	18.9	15.7	-	-
유료방송	Comcast	US	35.4	162,200	(0.4)	5.4	9.3	(11.6)	13.9	12.7	-	-
	Time Warner Cable	US	-	-	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	-
	Dish Network	US	36.7	17,163	18.2	4.9	8.3	(23.1)	13.5	16.2	-	-
	Directv	US	0.0	1	(9.8)	(20.6)	(65.6)	(58.8)	-	-	-	-
	AT&T	US	32.4	235,289	0.3	(0.9)	1.1	(16.7)	9.2	8.9	-	-
	Verizon	US	52.5	216,761	(0.0)	1.9	9.9	(0.9)	11.3	11.1	-	-
	Sprint	US	6.1	24,939	12.6	8.9	17.0	4.1	-	-	-	-

자료: Quantwise, Bloomberg, 하이투자증권

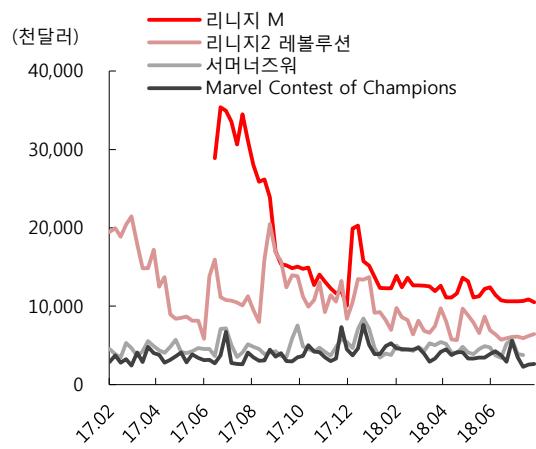
5. 주요 Charts

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

순위	7월 2주차	7월 3주차	7월 4주차	7월 5주차	8월 1주차
1	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)	리니지M(-)
2	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)	검은사막 모바일(-)
3	리니지2 레볼루션 (▲2)	리니지2 레볼루션(-)	뮤오리진2(▲1)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션 (▲2)
4	뮤오리진2(▽1)	뮤오리진2(-)	리니지2 레볼루션 (▽1)	이카루스M (7월 26일 출시)	뮤오리진2(▽1)
5	영원한 7일의 도시 (▲8)	모두의마블 for kakao(▲1)	세븐나이츠 for kakao(▲16)	리니지2 레볼루션 (▽1)	이카루스M(▽1)
6	모두의마블 for kakao(▲2)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲16)	라크나로크M: 영원한 사랑(-)	삼국지M(▲2)	모두의마블 for kakao(▲3)
7	삼국지M(▽3)	삼국지M(-)	모두의마블 for kakao(▽2)	FIFA ONLINE 4 M (7월 26일 출시)	세븐나이츠 for kakao(▲1)
8	MARVEL 퓨쳐파이트 (▲18)	하스스톤(▲65)	삼국지M(▽1)	세븐나이츠 for kakao(▽3)	피망 포커: 카지노 로얄(▲17)
9	피망 포커: 카지노 로얄(▲1)	영원한 7일의 도시 (▽4)	왕이되는자(▲1)	모두의마블 for kakao(▽2)	라크나로크M: 영원한 사랑(▲3)
10	카이저(▽4)	왕이되는자(▲3)	서머너즈 워: 천공의 아레나(▲21)	왕이되는자(▽1)	페이트/그랜드 오더 (▲26)

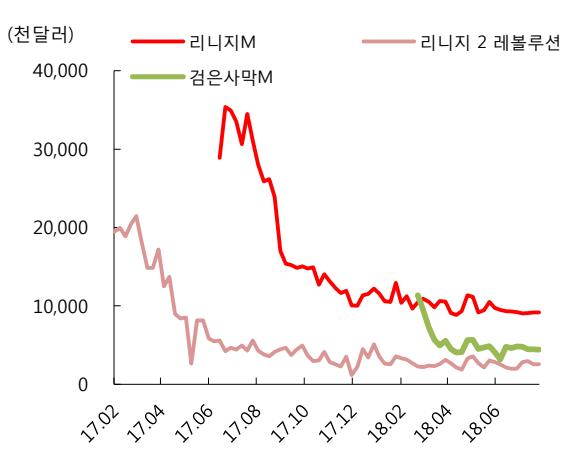
자료: App Annie, 하이투자증권

<그림 1> 주요게임 주간 글로벌 매출액 추이



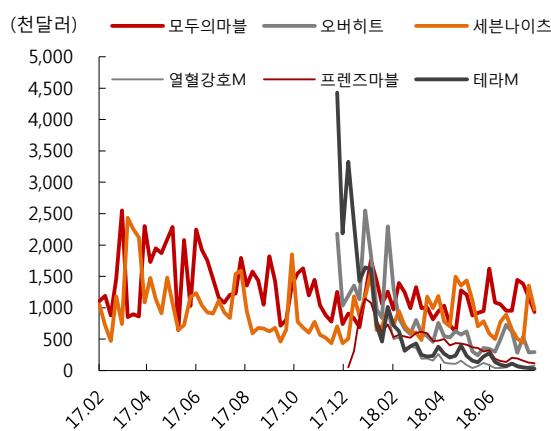
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

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



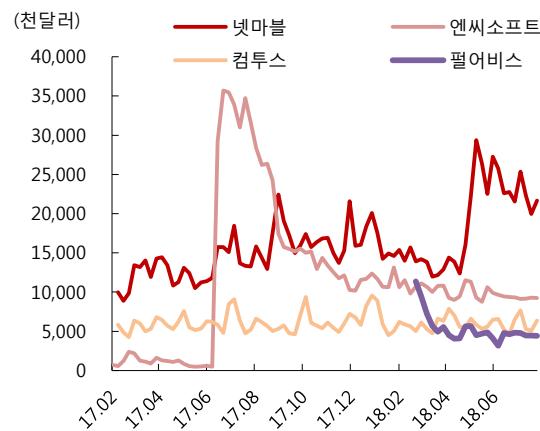
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 3> 주요 게임 주간 국내 매출액 추이



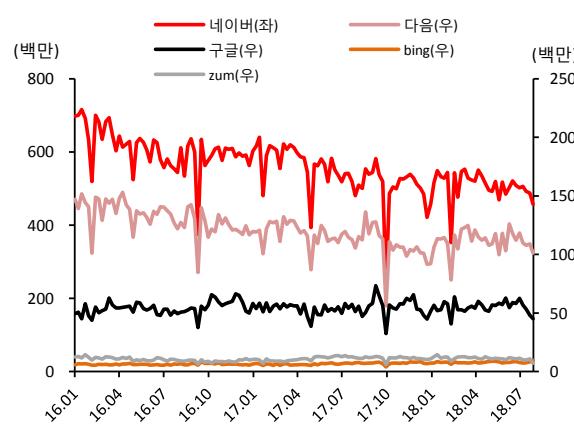
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 4> 퍼블리셔별 주간 모바일게임 매출액 추이



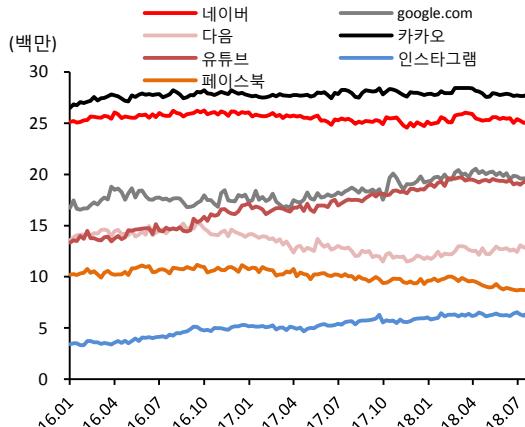
주: 매출액은 추정치
자료: 하이투자증권

<그림 5> 주요 PC 웹사이트 쿼리수



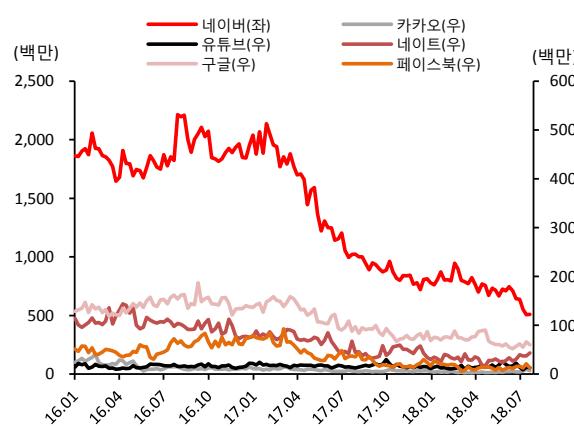
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 6> 주간 모바일(App+Web) UV 추이



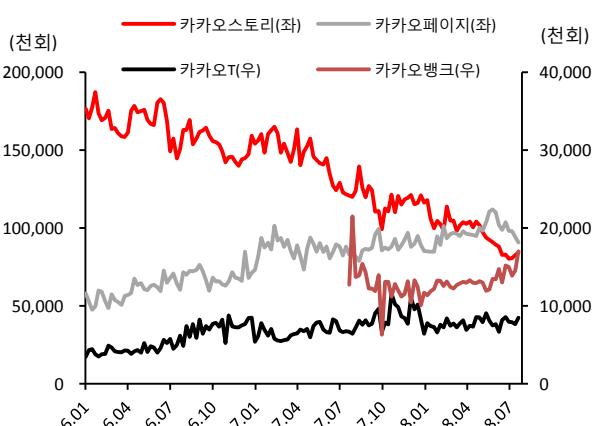
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 7> 주간 모바일(App+Web) PV 추이



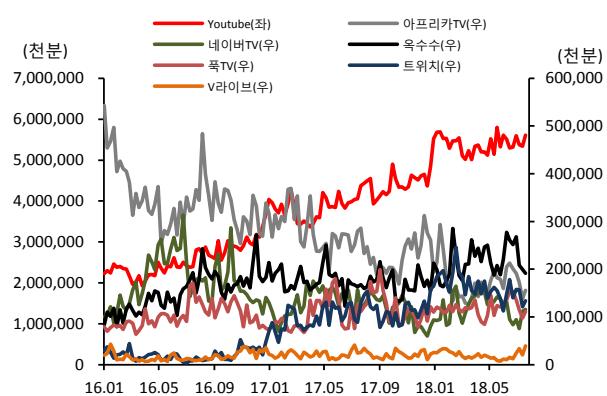
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 8> 주간 카카오 모바일의 주요 서비스 총 실행횟수



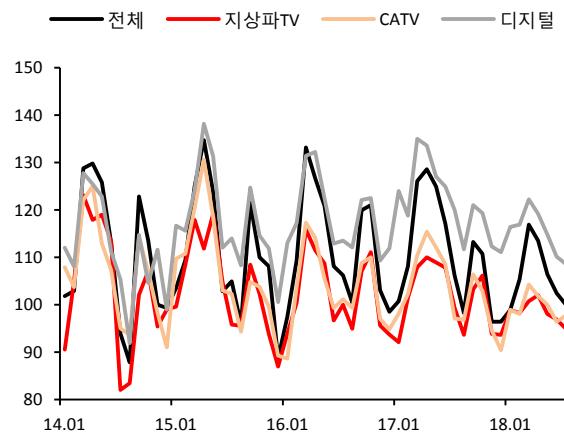
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 9> 주간 모바일 OTT 사용시간 추이



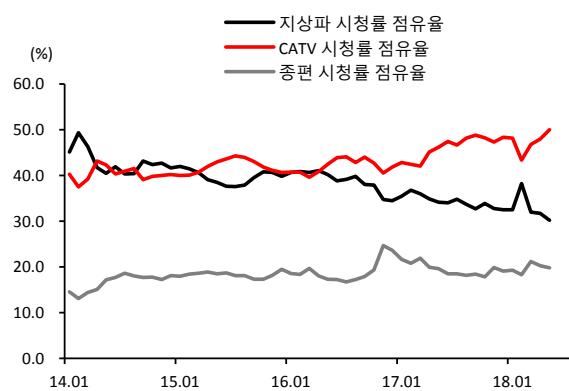
자료: 코리안클릭, 하이투자증권

<그림 10> 월간 KAI 지수



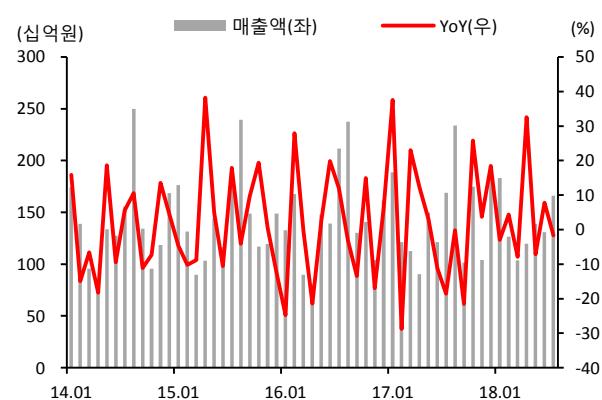
자료: KOBACO, 하이투자증권

<그림 11> 월간 시청률 점유율 추이



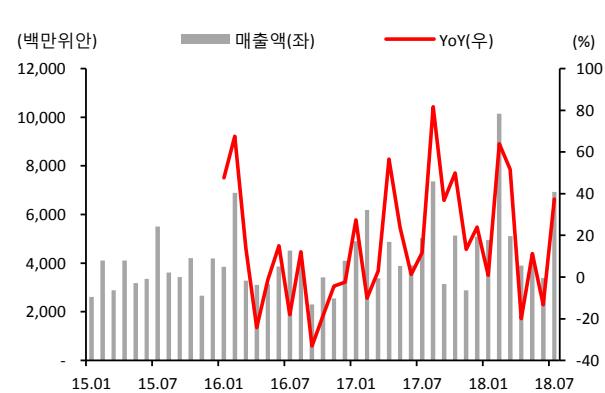
자료: CI E&M, 하이투자증권

<그림 12> 월간 한국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



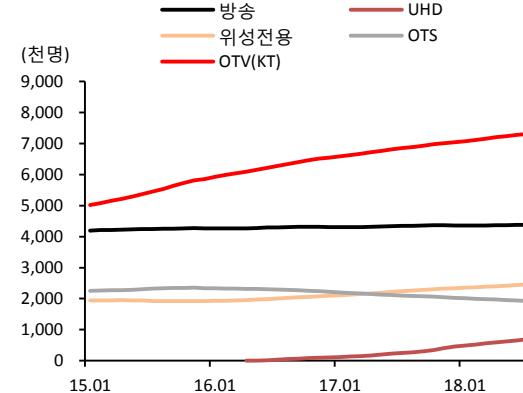
자료: 영진위, 하이투자증권

<그림 13> 월간 중국 박스오피스 추이 (매출액 기준)



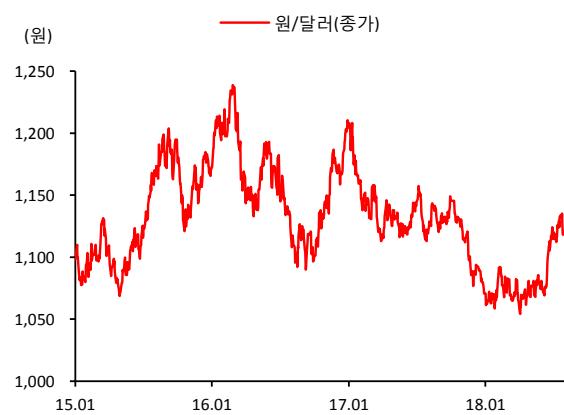
자료: CBO, 하이투자증권

<그림 14> 월간 스카이라이프 가입자 추이



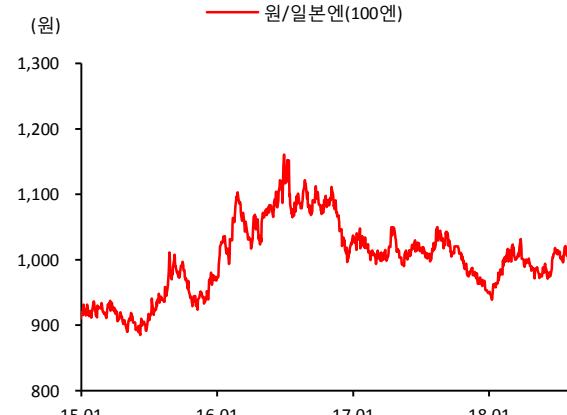
자료: 스카이라이프, KT, 하이투자증권

<그림 15> 원/달러 환율 추이



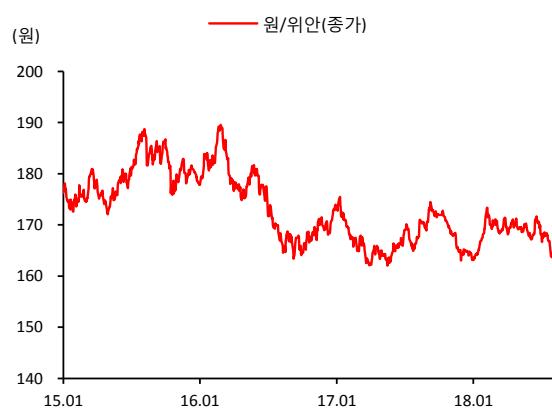
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 16> 원/100 엔 환율 추이



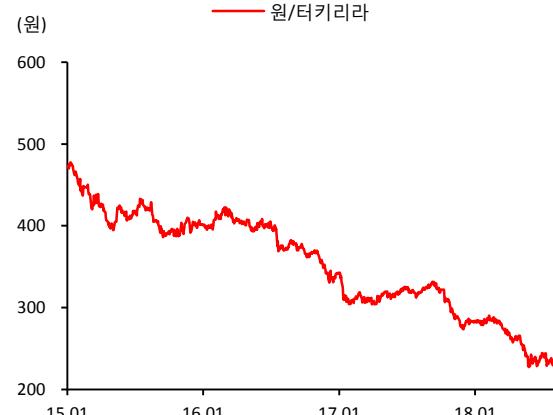
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<그림 17> 원/위안 환율 추이



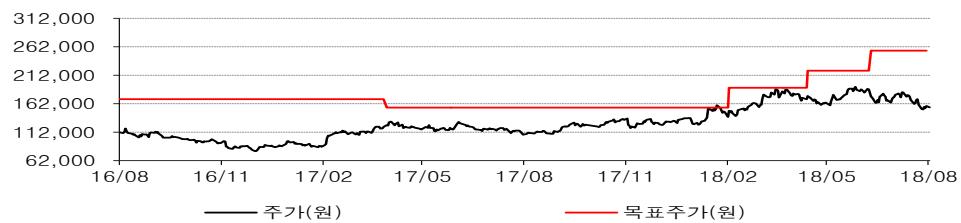
자료: Qunatwise, 하이투자증권

<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(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	괴리율	
				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-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 %	-