

2020. 8. 12



▲ 인터넷/게임

Analyst **김동희**
02. 6454-4869
donghee.kim@meritz.co.kr

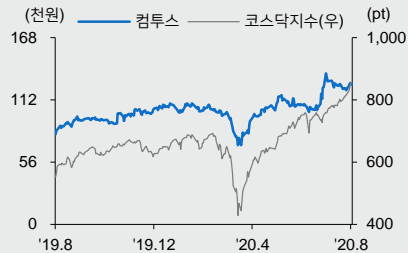
RA **강다예**
02. 6454-4884
daye.kang@meritz.co.kr

Buy

적정주가 (12개월)	150,000 원
현재주가 (8.11)	116,800 원
상승여력	28.4%
KOSDAQ 시가총액	860.23pt
발행주식수	15,028억원
유동주식비율	1,287만주
외국인비중	63.99%
52주 최고/최저가	35.12%
평균거래대금	136,000원/71,100원
100.9억원	
주요주주(%)	
게임빌 외 4 인	29.45

주가상승률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	-9.5	9.2	35.5
상대주가	-18.7	-13.4	-7.1

주가그래프



(십억원)	매출액	영업이익	순이익 (지배주주)	EPS (원) (지배주주)	증감률 (%)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)	EV/EBITDA (배)	ROE (%)	부채비율 (%)
2018	481.8	146.6	129.6	10,075	-8.9	65,600	12.8	2.0	6.5	16.2	7.7
2019	469.3	126.0	111.8	8,693	-15.5	71,478	12.4	1.5	5.3	12.7	8.6
2020E	507.3	127.8	120.5	9,368	6.4	79,195	12.5	1.5	5.8	12.4	7.9
2021E	635.3	170.6	151.6	11,779	26.2	89,176	9.9	1.3	4.0	14.0	7.2
2022E	716.4	207.5	179.2	13,924	19.0	101,256	8.4	1.2	2.8	14.6	6.5

컴투스 078340

2020 컴투스의 반격 전략

- ✓ 2분기 실적, '서머너즈워'와 '프로야구'의 호조로 사상 최대 실적 달성
- ✓ '서머너즈워'는 COVID-19, 출시 6주년 이벤트와 맞물려 유저 유입 증가. 3분기 글로벌 IP와의 콜라보레이션과 11월 SWC 결승전 등으로 인해 매출 호조 지속 전망
- ✓ 컴투스 프로야구 2020과 MLB9이닝스20도 적극적 프로모션으로 야구게임 시장주도
- ✓ 투자의견 Buy 유지, 적정주가는 글로벌 게임업종 리레이팅 반영하여 15만원 상향

2Q20 실적, 사상 최대 실적 달성

2분기 매출액과 영업이익은 각각 1,475억원(+18.8% YoY), 380억원(+17.8% YoY) 기록하며 당사 추정치(매출액 1,343억원, 영업이익 373억원)를 상회하는 양호한 실적 달성하였다. 국내와 해외 매출액은 각각 273억원(+14.3% YoY), 1,202억원(+19.9% YoY)으로 COVID19와 맞물려 '서머너즈워'와 야구게임의 프로모션이 좋은 효과 내며 신규 유저 유입에 성공, 글로벌 고른 매출 성장세를 시현하였다. 영업이익률은 외형 확대에 1.7%p QoQ 상승한 25.8%를 기록하였다. 전체 영업비용은 1,095억원(+19.2% YoY)으로 세부적으로 인건비 203억원(+20.7% YoY), 마케팅비 211억원(+28.5% YoY), 지급수수료 535억원(+17.5% YoY), 로열티 42억원(-19.7% YoY), 기타 103억원(+32.3% YoY) 순이었다. 인건비는 급여상승과 인센티브 지급이 있었으며 마케팅비는 '서머너즈워'와 야구 게임의 프로모션으로 증가하였다.

아쉬운 신작 딜레이

기대작인 '백년전쟁'과 '코로나클'의 출시 시점은 2021년 상반기로 다소 지연된다. '서머너즈워:백년전쟁'은 20년 11월 대규모 글로벌 CBT 진행후 21년 2월 글로벌 출시, '서머너즈워:코로나클'은 FGT를 완료하였으며 21년 2Q 출시를 목표로 한다. 올해 기존 게임들의 매출 성장세 반등에 성공하며 신작들의 완성도와 BM 등을 고도화하여 Hit Ratio 높아질 수 있어 긍정적이다.

투자의견 Buy, 적정주가 15만원 상향

컴투스에 대한 투자의견 Buy 유지하며 적정주가는 글로벌 게임업종 리레이팅을 반영하여 15만원으로 상향한다. 적정주가의 2020E Target PER은 16.0배 수준이다.

(십억원)	2Q20P	2Q19	(% YoY)	1Q20	(% QoQ)	당사 예상치	(% diff.)	컨센서스	(% diff.)
매출액	147.5	124.1	18.9%	98.3	50.1%	134.3	9.9%	152.0	-3.0%
국내 모바일	27.3	23.9	14.3%	23.8	14.7%	30.3	-9.9%	-	-
해외 모바일	120.2	100.3	19.9%	74.5	61.4%	104.0	15.6%	-	-
영업이익	38.0	32.3	17.8%	23.6	60.9%	37.3	2.1%	37.3	2.0%
세전이익	41.1	43.6	-5.8%	40.7	1.0%	54.7	-25.0%	-	-
지배순이익	31.2	38.8	-19.7%	30.0	3.8%	40.2	-22.5%	36.2	-13.9%
영업이익률(%)	25.8%	26.0%	-0.2%p	24.1%	1.7%p	27.7%	-2.0%p	24.5%	1.3%p
순이익률(%)	21.1%	31.2%	-10.1%p	30.5%	-9.4%p	29.9%	-8.8%p	23.8%	-2.7%p

자료: 컴투스, FnGuide, 메리츠증권 리서치센터

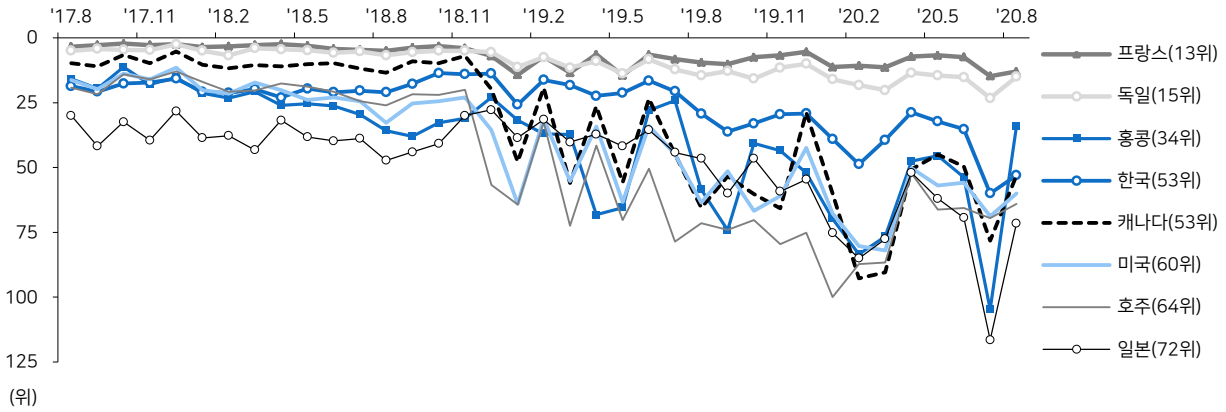
(십억원)	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20P	3Q20E	4Q20E	2019	2020E	2021E
매출액	107.7	124.2	116.2	121.3	98.3	147.5	125.5	135.9	469.3	507.3	635.3
국내 모바일	20.2	23.9	25.7	26.8	23.8	27.3	28.9	30.1	96.6	110.1	148.1
해외 모바일	87.5	100.3	90.5	94.5	74.5	120.2	96.6	105.8	372.7	397.1	487.1
영업비용	77.5	91.9	84.9	89.1	74.7	109.5	93.7	101.6	343.3	379.5	464.7
마케팅비	14.6	16.4	16.0	14.6	8.2	21.1	21.0	22.0	61.6	72.3	106.8
인건비	14.0	16.8	16.1	18.2	16.4	20.3	19.0	20.0	65.1	75.7	78.0
지급수수료	39.0	45.5	42.6	43.6	37.2	53.5	47.5	51.5	170.7	189.7	245.0
로열티	3.3	5.3	2.6	2.8	3.7	4.2	2.7	2.7	14.0	13.3	10.8
기타	6.6	7.8	7.5	9.9	9.2	10.3	3.5	5.4	31.8	28.5	24.1
영업이익	30.2	32.3	31.3	32.2	23.6	38.0	31.8	34.3	126.0	127.8	170.6
세전이익	39.7	43.6	40.9	23.8	40.7	41.1	37.7	40.4	148.0	159.8	196.3
지배순이익	30.4	38.8	32.7	9.9	30.0	31.2	28.7	30.6	111.8	120.5	151.6

자료: 컴투스, 메리츠증권 리서치센터

게임명	장르	개발사	시기	진출 국가	특징
드래곤스카이	방치형 슈팅 RPG	노바코 (자회사)	20.3.25	북미, 남미	<ul style="list-style-type: none"> 게임 속 용을 육성해 전투에 참여하는 방치형 RPG 3월말 북미시장 론칭. 20년 8월 일본 출시
히어로즈워:카운터택	턴제 RPG	자체개발	20.4.2	동남아 (글로벌)	<ul style="list-style-type: none"> 태국 20.4.2 론칭. 20년 8월 한국 출시 다양한 이동과 공격을 동시 진행하는 등 세밀한 영웅 컨트롤 게임
스토리픽	스토리게임 플랫폼	데이세븐 (자회사)	20.4.6	한국	<ul style="list-style-type: none"> '킹덤', '하트시그널' 등 IP 기반 스토리게임들을 즐길 수 있는 플랫폼
버디크러시	스포츠	데이세븐 (자회사)	4Q20	동남아	<ul style="list-style-type: none"> 19.8 인도네시아 소프트론칭. 20년 12월(5개국), 20년 1월(글로벌) 출시
스카이랜더스 링오브히어로즈	전략 RPG	자체개발	4Q20	한국 (아시아)	<ul style="list-style-type: none"> 액티비전 유명 콘솔IP '스카이랜더스'와 제휴한 리얼타임 턴제 방식의 전략 RPG 19.2.28 북미/유럽 (아시아 제외 120여개국) 출시했으나 성과 부진 20년 12월 한국 출시
서머너즈워: 백년전쟁	RTS	자체개발	1Q21	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> '서머너즈워' 원작 이전 시대를 배경으로 영지를 운영하는 전략 게임 2020년 3월 FGT, 20년 11월 글로벌 CBT 이후 2021년 2월 글로벌 출시
서머너즈워: 크로니클	MMORPG	자체개발	2Q21	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> 소환수 연계 전투 플레이로 전략적 요소를 강조한 게임. FGT 완료 21년 1분기 CBT, 21년 2분기 출시 예정
워킹데드 IP 게임	융합장르 RPG	자체개발	2021	글로벌	<ul style="list-style-type: none"> 퍼즐, 전략시뮬레이션, 방치형 요소 등 다양한 장르가 결합된 게임 20년 1월 미국 스카이하운드와 전략적 투자 및 사업 제휴 계약 체결

자료: 컴투스, 메리츠증권 리서치센터

그림1 '서머너즈위' 주요 국가 월평균 매출 순위



주: iOS 매출 순위 기준
 자료: 앱애니, 메리츠증권 리서치센터

표4 컴투스 적정주가 산출 내역

구분	단위	2020E
매출액	십억원	507.3
순이익률	%	23.0%
순이익	십억원	116.7
EPS (a)	원	9,368
3yrs EPS CAGR	%	17.9%
Target PEG	배	0.9
적정 PER (b)	배	16.1
12개월 적정주가 (a*b)	원	150,000
적정 시가총액	십억원	1,878.2

자료: 메리츠증권 리서치센터

표5 Global Peer Valuation

국가	회사	시가총액 (십억원, 십억달러)	PER (x)		3yrs EPS CAGR (%)	PEG 2020E	ROE (%) 2020E	PBR (x) 2020E	EV/EBITDA (x)	
			2020E	2021E					2020E	2021E
한국	엔씨소프트	18,507.2	22.8	16.7	10.5	2.2	28.6	5.7	15.5	11.3
	넷마블	13,127.5	49.5	40.9	19.0	2.6	5.6	2.6	34.5	28.2
	컴투스	1,515.7	11.6	9.3	9.5	1.2	13.3	1.4	5.9	4.5
	펄어비스	2,448.5	14.8	14.7	20.6	0.7	24.4	3.2	11.2	10.7
	더블유게임즈	1,449.7	9.6	8.8	13.8	0.7	20.3	1.7	7.1	6.5
국내 평균		7,409.7	21.7	18.1	14.7	1.5	18.4	2.9	14.8	12.2
미국	EA	40.6	30.1	26.0	11.1	2.7	19.0	6.0	20.2	16.8
	Blizzard	63.5	26.3	25.4	2.8	9.5	17.1	4.3	18.3	17.6
중국	텐센트	640.4	37.3	29.8	24.6	1.5	22.3	8.1	25.9	21.5
	넷이즈	63.1	25.1	21.9	25.1	1.0	20.4	5.0	20.4	17.5
일본	넥슨재팬	21.0	19.3	17.2	6.1	3.2	16.5	3.0	12.7	10.9
	Cyberagent	6.9	75.9	51.2	25.1	3.0	12.0	8.0	15.7	13.8
	SquareEnix	7.5	36.7	25.0	16.6	2.2	13.3	3.5	18.6	13.5
글로벌 평균		147.8	38.9	29.0	19.5	2.2	16.9	5.5	18.7	15.4

자료: Wisefn, Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

컴투스 컨퍼런스콜 Q&A

Q 2분기 '서머너즈워'의 매출 증가는 1분기 낮은 기저 영향 얼마나 있었나?

A ▪ 일부 1분기 기저효과가 있었겠지만 2분기 진행한 6주년 프로모션의 성과가 2분기 매출 증가의 주요 원인. 프로야구 또한 경쟁작들보다 업데이트를 일찍 진행하면서 적극 프로모션 통해서 실적 성장 이루어냄. 우리 업데이트가 핵심 유저들에게 잘 어필 된 부분이 컸음

Q '서머너즈워'의 현재 DAU 트렌드, '백년전쟁'/'크로니클'의 수익모델은?

A ▪ 2분기 6주년 프로모션 통해 사상 최대 분기실적 이루었음. '서머너즈워'가 여전히 신규 유저 유입 통한 매출 증가를 이루어낼 수 있다는게 장기 흥행 기반이라고 생각함. 상승 추세를 이어나갈 수 있도록 7월말 대규모 업데이트 진행하며, 유저들의 플레이 텐션 높이고 새로운 성장 목표 제시하였음

▪ 3분기 DAU는 2분기 피크 대비로는 다소 하락하였으나 전년동기대비로는 여전히 높은 수준. 글로벌 IP와의 콜라보레이션 준비하고 있으며 SWC2020 시작되는만큼 흥행 유지되도록 노력할 것

▪ '서머너즈워 백년전쟁'은 FGT 이후 명확하게 전투를 중심으로 비즈니스 모델 고도화하며 성공을 위한 만반의 준비 다하고 있음. 실시간 대전은 게임의 핵심 축으로 자리 잡은 만큼 중/저/고과금 유저 모두 만족시키기 위한 콘텐츠로 준비. 현재 전투 이후에도 게임의 성장 시스템과 완성도 위해서 좋은 방향으로 구축되고 있어서 동종 게임 대비해서 인당매출/과금력 등에 있어 높은 수준 형성할 수 있으리라 기대

▪ '크로니클'은 소환사 성장과 소환수의 수집 성장의 두 가지 축으로 이루어져 있음. 성장의 축이 2가지 있는 만큼 MMO 장르 특성에 맞게 머니타이제이션 할 수 있을 것으로 예상

Q '서머너즈워 백년전쟁'은 11월 CBT 진행하는데 바로 사전예약 진행 가능한가?

A ▪ '백년전쟁' CBT를 11월로 정한 이유는 SWC 결승전이 11월에 있을 것으로 의도적으로 일정 정함. 완성도 높게 CBT 진행할 수 있을 것 같음. 실제 출시까지는 빠르게 갈 수 있을 것임. 2월 출시 기점으로 1~2달 전에 사전예약 시작할 것임

Q 연간 마케팅비 가이드نس?

A ▪ 2분기 마케팅비는 전체 매출의 14.3% 차지하고 있음. 전체적인 매출 대비 마케팅비는 약 15%를 타겟으로 관리해오고 있음. 작년은 전체 매출대비 13.1%였으며 하반기에는 여러가지 프로모션이나 신작 확장 있어서 마케팅비는 증가하나, 매출도 성장할 것이기 때문에 기존 매출대비 14~15% 수준에서 집행될 것

Q 2분기 인센티브 규모 및 성격, 통상적 혹은 일회성인지?

A ▪ 2분기 인건비중 인센티브 규모는 약 10% 수준. 주기별로 돌아오는 프로젝트별로 인센티브 지급하는 것과 정기적인 인센티브 지급도 포함되어 있음. 연간 단위로 정기적으로 진행되는 개념인데 3분기는 아마 2분기보다는 적은 금액으로 집행될 것

Q '서머너즈워'가 글로벌 IP와 콜라보레이션 진행하는데 어떤 형태이며 기대효과는?

A ▪ 곧 유저들에게 티징 형태로 나가는 것으로 예정. 누구나 알 수 있는 유명 IP라 는건 확실히 말씀드릴 수 있음. 콜라보레이션 형태는 여타 수집형 IP에서 진행 하듯이 해당 캐릭터를 '서머너즈워' 게임에 녹여내는 형태로 준비. 유명 게임 IP와의 콜라보레이션이어서 유저 베이스 크게 높이는 것 기대. 콜라보레이션 형태에 있어서도 '서머너즈워'에 적합한 형태. 매출 측면에서도 상당한 효과 있을 것

Q '백년전쟁'의 추가 딜레이 가능성?

A ▪ 통상적으로 CBT 진행하고 3개월 이후 출시하는 패턴 있었는데 반영하는 시간을 포함하는 것이며 내년 2월 출시에 대해선 강한 의지 갖고 있음

Q 2분기 '서머너즈워' 사상 최대 실적, 연간으로 몇퍼센트 성장 예상하나?

A ▪ '서머너즈워' 추세로 보면 최대 10% 성장을 목표로 하고 있음. 글로벌 유명 IP와의 콜라보레이션과 대규모 마케팅 예정되어 있어서 휴면유저나 신규유저에 대해서 여전히 가능성 있다는 걸 확인했기 때문에 노하우 얻어서 연속으로 캠페인 하는 것임. 9월에 큰 폭이 성장 있을 것으로 예상하고 있으며 SWC를 온라인으로 열심히 준비하고 있어서 연말패키지 판매도 호조 있을 것

Q 보유현금 규모에 걸맞는 M&A 계획은?

A ▪ 노바코어, 데이세븐, 티키타카스튜디오 등 특정 영역에서 유망한 기업들에 대해서 투자와 인수를 진행해왔음. 대한민국 1위 바독서비스 제공하는 타이젠도 인수. 중소 규모 이외에도 큰 규모의 회사 인수에도 관심 갖고 있으며 국내외 해외 가리지 않는 좋은 회사 인수에 적극적 검토하고 있음

▪ 투자의 방향은 우리의 연관 분야와 경쟁력 향상 위한 것임. 다양한 플랫폼의 게임 영역, 게임과 연관성 있는 콘텐츠, 플랫폼에 있어서 경쟁력 있는 부분 등에 있어서 투자 기회를 모색할 것임

Q '서머너즈워' 코믹스의 사전 판매상황, 네이버웹툰 혹은 카카오 픽코마 등을 통해서 서비스 계획 있나?

A ▪ 코믹스/소설/모션코믹스 등 3종을 11월 SWC 결승전에 맞춰서 준비하고 있음. 구체적인 수치는 스카이라운드와의 계약 관계로 인해서 말씀드리기 어려움. 소설은 11월에 8개국가에 아마존 유료로 서비스. 한국은 네이버와 이미 이야기 중에 있음. 코믹스도 11월에 맞춰서 글로벌 플랫폼에 론칭할 계획임

Q '히어로즈워' 8월 출시 예정인데 사전예약자수, 매출 성과 기대치?

- A**
- 사전예약자수 공개는 어려움. 구체적인 매출 숫자에 대해서도 공개하기 어려움. 다만 태국에서 소프트론칭 하면서 많은 부분 개선했으며 전략적인 재미 부분에서 호평 받았음. 한국에서도 성과 기대하고 있음

Q '서머너즈워 백년전쟁'과 '크로니클'의 CBT, FGT 결과는?

- A**
- '백년전쟁'은 전투, 실시간 대전에 대한 반응이 좋았음. '서머너즈워' 몬스터를 재해석해서 '백년전쟁'에 탑재. 그러나 영지 등의 콘텐츠는 불편하다는 반응. 따라서 전투, 몬스터, 스킬 등 핵심적인 부분에 집중
 - '크로니클'은 '서머너즈워' 원작 몬스터 텍 구성에서의 전략적인 재미. '서머너즈워' 원작 감성의 그래픽과 세계관 표현 등에 있어서 긍정적 반응, 미국/유럽 지사 직원들 반응도 웨스턴 공략에 대해서 자신감 얻었음. 아직 개발적으로 튜토리얼, UI나 부족한 부분들은 계속 개선해 나갈 것임

Q 배당정책?

- A**
- 보유 현금을 M&A와 같은 투자에 적극 활용하고 배당과 자사주 매입으로 활용하고 있음. 이익의 10~15%를 배당하는 성향 갖고 있음. 주당 1,400원 규모의 배당을 꾸준히 하였고, 작년말 기준 배당성향은 약 15% 수준임
 - 배당 외에도 자사주매입 진행. 연초 3월에 150억원의 자사주 매입 진행. 주가 하락 등 시장 상황에 적극 대응하였고 향후에도 전략적으로 대응할 계획임. 배당에 있어서도 이익규모나 재무현안 등 고려해서 정책 이끌어 나갈 것임

컴투스 (078340)

Income Statement

(십억원)	2018	2019	2020E	2021E	2022E
매출액	481.8	469.3	507.3	635.3	716.4
매출액증가율 (%)	-5.2	-2.6	8.1	25.2	12.8
매출원가	58.9	68.9	81.6	103.4	116.6
매출총이익	422.9	400.4	425.7	531.8	599.7
판매관리비	276.3	274.5	293.5	361.2	392.2
영업이익	146.6	126.0	127.8	170.6	207.5
영업이익률	30.4	26.8	25.2	26.9	29.0
금융손익	14.7	21.5	21.2	20.0	20.3
중속/관계기업손익	4.7	-3.1	-9.0	-25.0	-26.3
기타영업외손익	4.8	3.7	9.0	10.1	10.4
세전계속사업이익	170.9	148.0	159.8	196.3	233.7
법인세비용	41.2	38.4	43.1	49.1	58.4
당기순이익	129.7	109.6	116.7	147.2	175.3
지배주주지분 순이익	129.6	111.8	120.5	151.6	179.2

Statement of Cash Flow

(십억원)	2018	2019	2020E	2021E	2022E
영업활동 현금흐름	128.6	129.8	123.8	155.6	184.0
당기순이익(손실)	129.7	109.6	116.7	147.2	175.3
유형자산상각비	1.8	5.0	5.0	3.4	2.3
무형자산상각비	0.8	1.7	0.6	0.4	0.4
운전자본의 증감	13.9	1.4	-21.9	-0.1	-0.1
투자활동 현금흐름	-77.6	-89.3	-90.8	-102.7	-116.4
유형자산의증가(CAPEX)	-1.6	-3.5	-0.2	0.0	0.0
투자자산의감소(증가)	-61.5	-70.1	-33.5	-40.2	-48.3
재무활동 현금흐름	-44.1	-37.1	-24.3	-22.2	-35.7
차입금의 증감	0.0	8.8	-5.3	-0.1	-0.1
자본의 증가	0.3	-0.6	0.3	0.0	0.0
현금의 증가(감소)	7.0	2.9	3.3	20.1	32.7
기초현금	25.8	32.8	35.7	39.0	59.1
기말현금	32.8	35.7	39.0	59.1	91.8

Balance Sheet

(십억원)	2018	2019	2020E	2021E	2022E
유동자산	774.0	765.5	833.9	921.5	1,012.5
현금및현금성자산	32.8	35.7	39.0	59.1	91.8
매출채권	52.8	48.7	57.4	58.5	59.7
재고자산	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
비유동자산	135.3	239.4	279.9	327.8	384.5
유형자산	3.0	14.5	3.8	4.2	4.6
무형자산	2.1	19.8	21.1	21.1	21.1
투자자산	100.7	167.6	201.1	241.4	289.6
자산총계	909.3	1,005.0	1,103.7	1,231.9	1,387.1
유동부채	63.2	70.7	72.2	73.6	75.1
매입채무	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
단기차입금	0.0	0.0	0.9	0.9	0.9
유동성장기부채	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
비유동부채	1.6	8.8	9.0	9.2	9.3
사채	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
장기차입금	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
부채총계	64.8	79.5	81.1	82.8	84.4
자본금	6.4	6.4	6.4	6.4	6.4
자본잉여금	208.7	208.1	208.4	208.4	208.4
기타포괄이익누계액	-0.9	-1.8	-2.5	-2.5	-2.5
이익잉여금	675.2	769.7	866.2	1,010.2	1,155.9
비지배주주지분	0.5	5.8	3.7	1.8	-0.2
자본총계	844.5	925.4	1,022.6	1,149.1	1,302.7

Key Financial Data

	2018	2019	2020E	2021E	2022E
주당데이터(원)					
SPS	37,443	36,474	39,424	49,373	55,676
EPS(지배주주)	10,075	8,693	9,368	11,779	13,924
CFPS	11,470	11,001	11,175	13,861	15,805
EBITDAPS	11,601	10,313	10,363	13,550	16,332
BPS	65,600	71,478	79,195	89,176	101,256
DPS	1,400	1,400	1,400	1,400	1,400
배당수익률(%)	1.1	1.3	1.2	1.2	1.2
Valuation(Multiple)					
PER	12.8	12.4	12.5	9.9	8.4
PCR	11.2	9.8	10.5	8.4	7.4
PSR	3.4	2.9	3.0	2.4	2.1
PBR	2.0	1.5	1.5	1.3	1.2
EBITDA	149.3	132.7	133.3	174.3	210.1
EV/EBITDA	6.5	5.3	5.8	4.0	2.8
Key Financial Ratio(%)					
자기자본이익률(ROE)	16.2	12.7	12.4	14.0	14.6
EBITDA 이익률	31.0	28.3	26.3	27.4	29.3
부채비율	7.7	8.6	7.9	7.2	6.5
금융비용부담률	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0
이자보상배율(x)	6,125.8	439.3	802.7	1,534.0	1,881.8
매출채권회전율(x)	7.6	9.2	9.6	11.0	12.1
재고자산회전율(x)					

Compliance Notice

본 조사분석자료는 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다. 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다. 본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.

투자등급 관련사항 (2019년 9월 16일부터 기준 변경 시행)

기업	향후 12개월간 추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미	
추천기준일 직전 1개월간 증가대비 3등급	Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 +20% 이상
	Hold	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 이상 ~ +20% 미만
	Sell	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 미만
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천	
추천기준일 시장지수대비 3등급	Overweight (비중확대)	
	Neutral (중립)	
	Underweight (비중축소)	

투자의견 비율

투자의견	비율
매수	78.8%
중립	21.2%
매도	0.0%

2020년 6월 30일 기준으로 최근 1년간 금융투자상품에 대하여 공표한 최근일 투자등급의 비율

컴투스 (078340) 투자등급변경 내용

* 적정주가 대상시점 1년이며, 투자등급변경 그래프는 수정주가로 작성됨

