

애니플러스 (310200)

스몰캡



허선재

02 3770 2638
sunjae.heo@yuantakorea.com

투자의견	Not Rated (I)
목표주가	-
현재주가 (11/23)	4,155원
상승여력	-

시가총액	1,221억원
총발행주식수	29,397,849주
60일 평균 거래대금	67억원
60일 평균 거래량	1,652,930주
52주 고	4,655원
52주 저	1,405원
외인지분율	3.77%
주요주주	제이제이미디어웍스 외 4 인 42.55%

주가수익률(%)	1개월	3개월	12개월
절대	3.5	34.9	193.6
상대	1.6	32.2	153.0
절대(달러환산)	2.8	33.6	175.1

본업 좋고 메타버스/NFT 연계까지 완벽

본격적인 실적 성장이 시작된 애니메이션 콘텐츠 업체

애니플러스는 진격의거인, 러브라이브 등 일본 애니메이션의 유통 및 상품화를 주력 사업으로 영위하는 종합 콘텐츠 업체이다. 동사는 일본 신작 애니 점유율 70% 이상을 확보한 과점 업체로 국내 포함 아시아 8개국에서 Netflix 등 국내외 OTT항으로 콘텐츠를 공급한다. 본업인 애니메이션 유통은 시장의 구조적 변화에 따라 명확한 성장 모멘텀을 확보했고 동사가 현재 집중하고 있는 ①상품화 ②전시/행사 ③드라마 부문은 최근 관심이 커지고 있는 메타버스/NFT와의 연계 가능성이 매우 높은 사업이라고 판단한다. 애니메이션 업계는 ①아직까지 메타버스/NFT가 본격적으로 침투되지 않았고 ②충성도가 높은 대규모 글로벌 팬덤까지 구축되어있기 때문에 향후 동사의 시장 진출 가능성과 진출 시 시장성 또한 클 것으로 전망한다.

종합콘텐츠 업체로 도약, 메타버스/NFT는 +α

I. OTT 시장 확대에 따른 수혜: 국내외 OTT시장이 고성장이면서 유통채널 다변화에 따른 애니메이션 대중화가 이뤄지고 있다. 실제로 ①기존 매니아층 애니로 알려진 '귀멸의칼날'이 5개월간 글로벌 넷플릭스 시청 수 탑 10에 등극한 점 ②출시 1일만에 시청 수 1위를 기록한 '아케인'이 롤을 하지 않는 일반 대중들에게도 큰 인기라는 점이 이를 방증한다.

II. 종합콘텐츠 업체로 도약: 동사는 단순 애니 유통에서 ①다양한 콘텐츠 확대 ②보유 IP를 활용한 고부가가치 사업 기반까지 구축하면서 종합콘텐츠 업체로 변모 중이다. 더불어 동사의 i) 애니플러스 MD샵 ii) AGF(애니계의 G-Star) iii) ICT융합 미디어아트 전시 iv)드라마 사업은 메타버스/NFT를 적용하기에 매우 적합한 영역이며 3분기 기준 보유 현금 약 325억원을 기반으로 한 M&A 등 신사업 추진 가시화 시점에서 주가 리레이팅이 이뤄질 것으로 예상된다.

2021년 매출액 YoY 167% 성장 전망, 주가는 현저한 저평가

애니플러스 3분기 실적은 매출액 88억원 (YoY +110.0%)과 영업이익 29억원 (YoY 흑전)을 시현했다. ①OTT항 애니메이션 공급 ②전시/기획 사업이 본격적인 성장국면에 진입하며 본업의 견고한 실적 확대를 견인했다. 올해 4분기부터는 동사의 드라마 제작 자회사 위매드의 '옷소매 붉은 끝동' 제작 매출액까지 연결로 반영되면서 2021년 연간 매출액 424억원 (YoY +166.9%)과 영업이익 134억원(YoY 흑전)을 충분히 달성할 것으로 추정한다. 더불어 2022년 예상실적 기준 PER은 약 9배 수준으로 국내 Peer 평균 PER 35배 대비 현저히 저평가되어있기 때문에 향후 사업 다각화에 따른 벨류에이션 리레이팅을 기대해도 좋다고 판단한다.

Forecasts and valuations (K-IFRS 연결)

(억원, 원, %, 배)

계산 (12월)	2019A	2020A	2021F	2022F
매출액	184	159	424	556
영업이익	0	-10	134	181
지배순이익	-15	-35	94	130
PER	-34.2	-12.4	12.8	9.4
PBR	15.9	2.5	4.4	3.0
EV/EBITDA	0.6	7.3	5.9	4.3
ROE	-33.3	-33.7	43.0	39.3

자료: 유안타증권

I. 기업 개요

아시아의 독보적 애니메이션 콘텐츠 업체

애니플러스는 과거 단순 애니메이션 유통업체에서 애니메이션의 상품화, 전시/행사 이벤트 기획, K드라마까지 제작하는 종합 콘텐츠 업체로 변모 중이다. 동사의 사업 법인은 크게 1) 애니플러스 2) 플러스미디어 3) 미디어엔아트 4) 위매드로 분류되며 각 법인별로 국내 포함 아시아 8개국 (홍콩, 베트남, 태국, 말레이시아, 싱가포르, 인도네시아, 필리핀)에서 ①콘텐츠 유통 사업을 영위 중이며 일부 국가에서는 ②상품화 ③전시 및 이벤트 사업을 진행하고 있다.

콘텐츠 유통 - 동사는 일본 신작 애니 점유율 70%+와 누적 IP 약 600개를 확보했으며 국내 및 아시아에서 ①자체 케이블 채널인 '애니/케이플러스' ②IPTV사업자 ③Netflix 등 국내외 OTT항으로 애니메이션을 유통한다. 글로벌 애니메이션 시장은 1) 할리우드가 과점하고 있는 극장판 애니메이션 시장과 2) 일본 애니가 과점중인 TV 시리즈 시장으로 구분되는데 동사는 TV시리즈 시장 내 '진격의거인'과 같은 Youth 애니메이션의 유통을 담당한다. 동사는 연간 최소 50개 이상의 신작 애니메이션을 꾸준히 확보하고 있으며 대표적인 작품으로는 1) 진격의거인 2) 러브라이브 등이 있다. 작년에는 신생 드라마 제작사인 위매드를 인수하면서 K드라마 제작 사업까지 진출했다.

상품화 - 동사는 단순 애니메이션 유통 이외에도 확보한 IP를 잘 활용할 수 있는 MD사업까지 진행 중이다. 2013년부터 자사몰을 통해 다양한 애니메이션 관련 상품을 판매하기 시작했으며 2017년 서울 합정동에 애니플러스 1호점을 오픈하며 본격적으로 MD사업을 확대했다. 2021년 기준 국내 4개 (서울, 대전, 광주, 부산), 해외 1개(싱가포르)의 대형 오프라인 MD샵을 운영 중이다.

전시 및 이벤트 - 동사는 2018년부터 애니메이션계의 G-Star인 AGF(Anime x Game Festival)를 Sony Music Entertainment와 함께 주최하며 동사가 확보한 다수의 애니 IP를 활용한 전시 이벤트 사업까지 시작했다. 동사의 AGF이벤트는 아시아 각국의 애니메이션 및 게임 관련 공식 사업자들이 참가하는 업계 최대의 연례 행사로 성장하고 있으며 2019년에는 2일에 걸쳐 약 60만명의 참석자들이 방문했다. 더불어 2014년에는 국내 대표 전시 콘텐츠 제작사인 미디어엔아트 인수를 통해 최근 고성장하는 미디어아트 (홀로그램/VR/AR 등 ICT융합예술) 사업도 진행 중이다.

애니플러스 주요 법인 현황

사업 부문	지분율	매출 비중	사업 개요
애니플러스	-	64%	국내 콘텐츠 유통, 상품화, 전시 및 이벤트 사업
플러스미디어	85%	18%	아시아 7개국 내 콘텐츠 유통, 상품화, 전시 및 이벤트 사업
미디어엔아트	60%	7%	ICT(홀로그램/VR/AR)등을 접목한 미디어 아트 콘텐츠 사업
위매드	100%	11%	드라마 제작 사업

주: 매출 비중은 1H21 기준, 자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

콘텐츠 유통 부문: 국내 외 아시아 커버리지 현황



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

콘텐츠 유통 부문: 애니플러스 대표작 '진격의거인'



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

상품화 부문: 애니플러스 MD 샵



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

상품화 부문: 콜라보레이션 카페



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

전시/이벤트 부문: 2019년 AGF 행사



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

전시/이벤트 부문: 미디어아트 반고흐 인사이드 전시회



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

II. 투자포인트

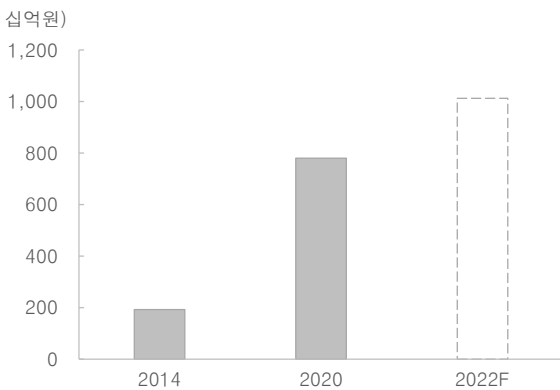
1) 국내외 OTT 시장 확대에 따른 수혜

국내외 OTT시장이 고성장이면서 유통채널 다변화에 따른 애니메이션 대중화가 이뤄지고 있다. 특히 OTT침투율이 여전히 낮은 동남아시아 지역 내 OTT시장 확대 속도가 매우 빠르기 때문에 아시아 애니메이션 유통 시장을 과점하고 있는 동사의 수혜가 클 것으로 예상된다.

국내 OTT시장 규모는 2014년 1,926억원에서 2020년 7,801억원으로 약 305% 성장했으며 2022년까지 최소 1조원을 상회할 것으로 예상된다. 시장 규모 확대에 따라 국내 시장에 기진출한 넷플릭스, 웨이브, 티빙, 왓챠, 디즈니+에 더불어 HBO맥스, 아마존 프라임비디오까지 국내 진출 가능성이 존재하기 때문에 동사 애니메이션을 공급할 수 있는 유통 채널이 큰 폭으로 늘어나는 점에 주목해야한다.

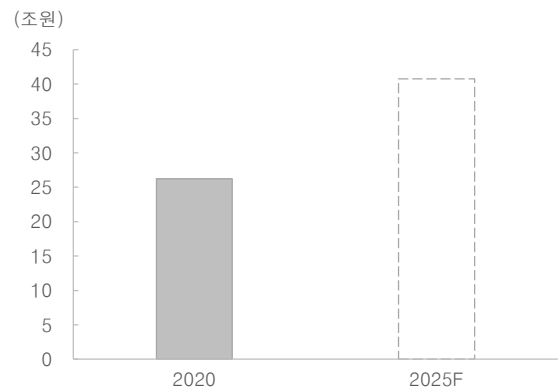
기본적으로 OTT업체들은 현재 화제가 되고 있는 콘텐츠 순위 시스템과 개인별 맞춤 큐레이션 시스템을 제공하기 때문에 기존 매니아 층에 속했던 애니메이션의 대중화가 보다 빠르게 이뤄지고 있다. 실제로 ①매니아 애니로 알려진 '귀멸의칼날'이 5개월간 글로벌 넷플릭스 시청 수 탑 10에 등극한 점 ②출시 1일만에 시청 수 1위를 기록한 '아케인'은 롤을 하지 않는 일반 대중들에게도 큰 인기라는 점이 이를 방증한다. OTT 내 애니메이션 수요 확대에 따라 넷플릭스 같은 경우에는 일본 애니메이션 수급을 위한 다양한 노력을 진행 중이다. 2019년에는 일본 유명 애니메이션 제작사인 스튜디오 아니마 등과 콘텐츠 제작 협업을 위한 파트너십을 체결했으며 2020년에는 일본 애니 페스티벌을 개최하면서 일본 애니메이션 콘텐츠 확대 계획을 밝혔다. OTT 시장 성장에 힘입어 글로벌 애니메이션 시장은 2020년 26.2조원에서 2025년 40.7조원까지 연평균 9.21% 성장할 것으로 전망된다. 애니플러스는 일본에서 연간 출시되는 약 80개의 신작 중 70% 정도를 매년 꾸준히 확보하는 시장의 과점적 업체이기 때문에 글로벌 애니메이션 시장 성장에 따른 수혜를 충분히 누릴 수 있는 업체라고 판단한다.

국내 OTT 시장 규모 추이



자료: 유안타증권 리서치센터

글로벌 애니메이션 시장 규모 추이



자료: 유안타증권 리서치센터

2) 종합콘텐츠 업체로 도약, 메타버스/NFT는 +α

애니플러스는 과거 단순 애니메이션 유통업체에서 애니메이션의 상품화, 전시/행사 이벤트 기획, K드라마까지 제작하는 종합 콘텐츠 업체로 변모 중이다. 종합콘텐츠 업체로서의 가치는 본업의 실적 성장은 물론이고 자체 IP확보를 통한 신사업 추진 가능성에 있다. 실제로 동사의 i) 애니플러스 MD샵 ii) AGF(애니계의 G-Star) iii) ICT융합 미디어아트 전시 iv)드라마 사업은 메타버스/NFT를 적용하기에 매우 적합한 영역이며 3분기 기준 보유 현금 약 325억원을 기반으로 한 M&A 등 신사업 추진 가시화 시점에서 주가 리레이팅이 이뤄질 것으로 예상된다. 애니메이션 업계는 ①아직까지 메타버스/NFT가 본격적으로 침투되지 않았고 ②충성도가 높은 대규모 글로벌 팬덤까지 구축되어있기 때문에 향후 동사의 시장 진출 가능성과 진출 시 시장성 또한 클 것으로 전망한다.

동사는 2020년 신생 드라마 제작사인 위매드를 인수하면서 K드라마 제작 사업에 진출했다. 해당 인수를 통해 향후 자체 IP 확대가 가능한 유의미한 사업 기반을 구축했다고 판단한다. 위매드는 올해 1분기 OTT서비스 웨이브의 오리지널 드라마 '러브씬넘버'를 제작했으며 4분기에는 MBC 웹소설 원작 사극드라마 '옷소매 붉은 끝동'에 대한 제작을 담당하며 유의미한 레퍼런스를 쌓아가고 있다. 옷소매 붉은 끝동은 총 16부작 드라마로 총 제작 매출액은 140억원을 상회할 것으로 예상되며 당장 올해 4분기부터 연결 매출액으로 약 90억원이 반영될 것으로 추정한다. 내년부터는 매년 꾸준히 2개 이상의 드라마 제작을 담당할 것으로 예상되는 만큼 향후 위매드의 실적 기여도는 더욱 커질 것으로 전망한다.

위매드 제작 드라마: 러브씬넘버#



자료: 유안타증권 리서치센터

위매드 제작 드라마: 옷소매 붉은 끝동



자료: 유안타증권 리서치센터

동사는 단순 애니메이션 유통 이외에도 보유 IP를 잘 활용할 수 있는 MD사업까지 진행 중이다. 2013년부터 자사몰을 통해 다양한 애니메이션 관련 상품을 판매하기 시작했으며 2017년 서울 합정동에 애니플러스 1호점, 2020년 전국에 2~4호점을 오픈하며 본격적으로 MD사업을 확대했다. 2021년 기준 국내 4개 (서울, 대전, 광주, 부산), 해외 1개(싱가폴)의 대형 오프라인 MD매장을 운영하고 있다. 동사의 MD매장 당 월평균 매출액은 최소 10억원을 상회하는 것으로 추정되며 내년부터는 싱가포르 외 아시아 지역에도 1~2개의 MD매장을 확대할 것으로 전망된다. 올해 연간 상품화 부문 매출액은 전년 대비 약 63.5% 성장한 34억원으로 추정한다. 동사의 MD사업은 추후 NFT를 적용하기에 적합한 사업이라고 판단하는데 그 이유는 일본 애니메이션은 충성도가 높은 대규모 팬덤이 존재하기 때문이다. 국내에서는 약 200~300만명 규모의 팬들을 기반으로 이미 실물 굿즈의 견고한 판매가 이뤄지는 상황이기 때문에 더욱 희소성이 높은 NFT 기반 디지털 굿즈 출시를 통해 동사 MD사업의 실적 기여도가 한층 더 높아질 수 있을 것으로 전망한다.

동사는 2018년부터 애니메이션계의 G-Star인 AGF(Anime x Game Festival)를 Sony Music Entertainment와 함께 주최하며 동사가 확보한 다수의 애니 IP를 활용한 전시 이벤트 사업까지 시작했다. 동사의 AGF이벤트는 아시아 각국의 애니메이션 및 게임 관련 공식 사업자들이 참가하는 업계 최대의 연례 행사로 성장하고 있으며 2019년에는 2일에 걸쳐 약 60만명의 참석자들이 방문했다. AGF 행사에 메타버스가 접목된다면 메타버스 플랫폼 상에서 AGF를 진행할 수 있을 것으로 보인다. 이에 따라 현재 물리적인 제약 때문에 참석하지 못하는 대규모 글로벌 애니메이션 팬들의 참석이 가능해질 것으로 예상되기 때문에 큰 폭의 행사 매출액 확대를 기대해볼 수 있다. 더불어 2014년에는 국내 대표 전시 콘텐츠 제작사인 미디어아트 인수를 통해 최근 고성장하는 미디어아트 (홀로그램/VR/AR 등 ICT 융합예술) 전시회도 진행 중이다. 미디어아트 사업 같은 경우에는 메타버스/NFT와의 시너지가 가장 클 것으로 예상된다. 메타버스상에서 진행되는 전시회를 통해 큰 폭의 방문객 확대에 더불어 2차 창작물로 확보한 IP를 기반으로 NFT 작품 판매 사업까지 진행할 수 있을 것으로 보이기 때문이다.

애니플러스 AGF 행사



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

미디어아트 무인 특별 원화전



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

III. 실적 전망

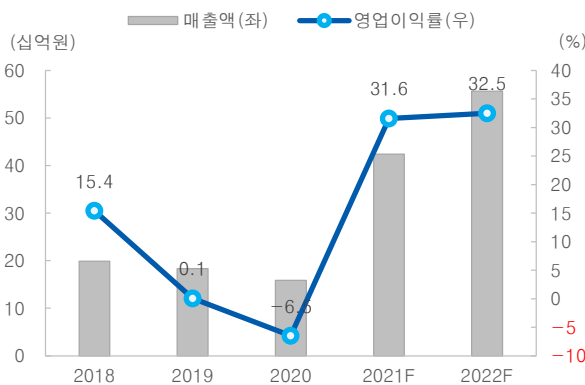
2021년 매출액 424억원, 영업이익 134억원 전망

애니플러스 3분기 실적은 매출액 88억원 (YoY +110.0%)과 영업이익 29억원 (YoY 흑전)을 시현했다. ①OTT향 애니메이션 공급 ②전시/기획 사업이 본격적인 성장국면에 진입하며 본업의 견고한 실적 확대를 견인했다. 올해 4분기부터는 동사의 드라마 제작 자회사 위매드의 '웃소매 붉은 끝동' 제작 매출액까지 연결로 반영되면서 2021년 연간 매출액 424억원 (YoY +166.9%)과 영업이익 134억원(YoY 흑전)을 충분히 달성할 것으로 추정한다. 내년부터는 위드코로나가 본격적으로 시행되면서 코로나19 타격이 컸던 오프라인 MD사업과 전시/행사 사업 부문의 실적 기여도가 더욱 커질 것으로 예상된다. 현재 주목할만한 실적 성장이 이뤄지고 있지만 신규사업 추진 등을 위해 발행한 동사 CB물량은 시총의 약 30% 수준으로 부담스러운 수준이다. 그럼에도 불구하고 1)콜옵션 40% 2)전환 청구 시점이 4Q22이라는 점을 감안했을 때 단기적인 주가 영향은 미미할 것으로 예상된다. 더불어 2022년 예상실적 기준 PER은 약 9배 수준으로 국내 Peer 평균 PER 35배 대비 현저히 저평가 되어있기 때문에 향후 사업 다각화에 따른 밸류에이션 리레이팅을 기대해도 좋다고 판단한다.

	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21P	4Q21F	2019	2020	2021F	2022F
매출액	3.6	3.4	4.2	4.7	8.5	6.4	8.8	18.7	18.4	15.9	42.4	55.6
증가율	-12.9%	-35.2%	-19.6%	25.5%	135.0%	86.8%	110.0%	301.5%	-7.6%	-13.4%	166.9%	31.2%
콘텐츠	2.8	3.0	3.1	3.6	6.0	5.1	5.1	14.2	13.1	12.5	30.3	35.2
상품 및 굿즈	0.5	0.4	0.6	0.6	0.5	0.6	1.0	1.4	2.5	2.1	3.4	6.3
전시 및 행사	0.3	0.1	0.4	0.5	2.0	0.8	2.7	3.1	2.7	1.3	8.6	14.1
영업이익	(0.6)	(0.5)	(0.1)	0.2	2.9	1.7	2.9	5.8	0.0	(1.0)	13.4	18.1
영업이익률	-17.3%	-14.1%	-2.7%	4.1%	34.1%	27.0%	33.2%	31.2%	0.1%	-6.5%	31.6%	32.5%
당기순이익	(3.1)	(0.5)	(0.3)	(0.2)	2.4	1.1	2.4	4.9	(1.7)	(4.0)	10.8	15.0
순이익률	-84.5%	-14.8%	-7.2%	-3.3%	28.3%	17.0%	27.5%	26.4%	-9.5%	-25.4%	25.6%	27.0%

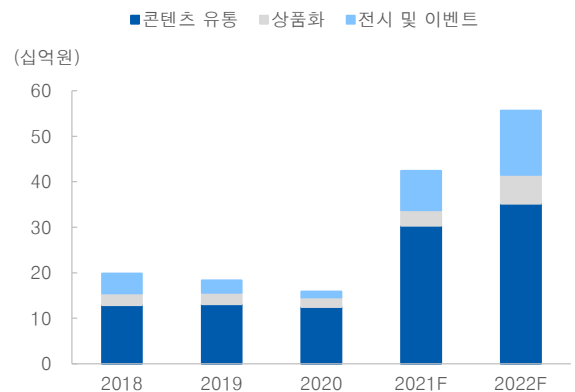
자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

애니플러스 실적 추이 및 전망



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

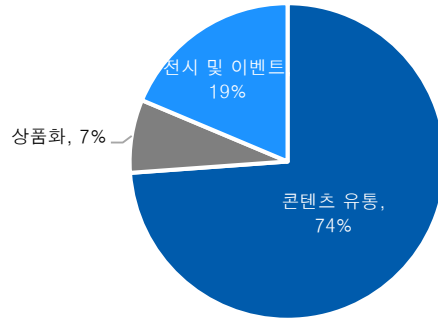
애니플러스 제품별 매출액 추이 및 전망



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

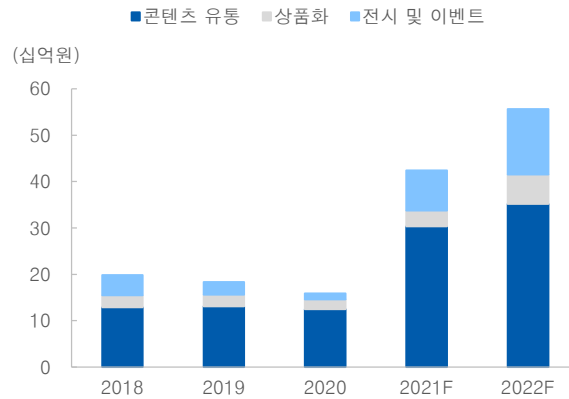
Key Chart

애니플러스 부문별 매출 비중 (1H21 기준)



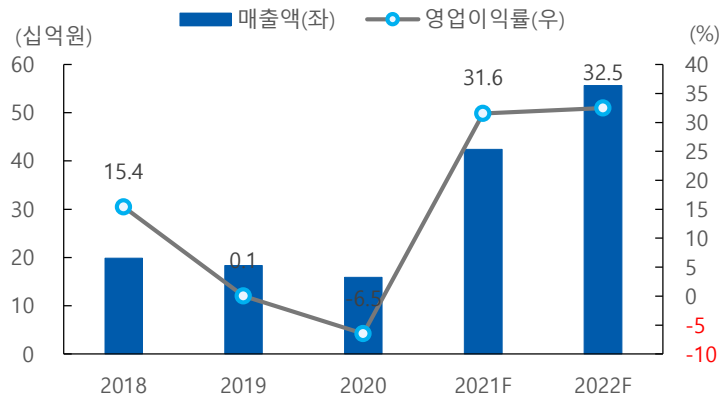
자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

애니플러스 부문별 매출액 추이 및 전망



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

애니플러스 실적 추이 및 전망



자료: 애니플러스, 유안타증권 리서치센터

애니플러스 (310200) 추정재무제표 (K-IFRS 연결)

결산 (12월)	2018A	2019A	2020A	2021F	2022F
매출액	199	184	159	424	556
매출원가	103	126	104	206	268
매출총이익	96	57	55	218	288
판매비	65	57	65	84	107
영업이익	31	0	-10	134	181
EBITDA	77	62	50	197	249
영업외손익	-9	-17	-27	-7	-16
외환관련손익	2	1	-4	-1	-1
이자손익	-5	-5	-1	0	2
관계기업관련손익	0	0	0	0	0
기타	-6	-13	-23	-6	-17
법인세비용차감전순이익	22	-17	-38	127	165
법인세비용	2	0	3	19	15
계속사업순이익	20	-17	-40	108	150
중단사업순이익	0	0	0	0	0
당기순이익	20	-17	-40	108	150
지배지분순이익	16	-15	-35	94	130
포괄순이익	20	-17	-40	108	150
지배지분포괄이익	16	-14	-35	94	130

주: 영업이익 산출 기준은 기존 k-GAAP과 동일. 즉, 매출액에서 매출원가와 판매비만 차감

결산 (12월)	2018A	2019A	2020A	2021F	2022F
영업활동 현금흐름	84	49	41	151	221
당기순이익	20	-17	-40	108	150
감가상각비	2	11	13	15	20
외환손익	-2	-2	3	1	1
중속, 관계기업관련손익	0	-1	0	0	0
자산부채의 증감	9	-10	-12	-48	-25
기타현금흐름	55	68	77	75	76
투자활동 현금흐름	-64	-30	4	-33	-39
투자자산	-26	11	12	0	0
유형자산 증가 (CAPEX)	-2	-4	-4	-31	-38
유형자산 감소	1	1	0	0	0
기타현금흐름	-36	-37	-5	-2	-1
재무활동 현금흐름	-6	-17	-19	-9	-10
단기차입금	-4	-6	-4	-4	-4
사채 및 장기차입금	-2	-3	0	0	0
자본	0	0	0	1	0
현금배당	0	0	0	0	0
기타현금흐름	0	-8	-15	-6	-6
연결범위변동 등 기타	-2	-1	-1	-82	-87
현금의 증감	12	1	24	26	84
기초 현금	26	38	39	63	89
기말 현금	38	39	63	89	173
NOPLAT	31	0	-11	134	181
FCF	82	45	37	120	183

자료: 유안타증권

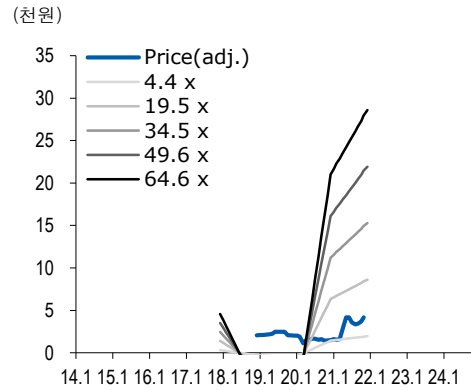
- 1. EPS, BPS 및 PER, PBR은 지배주주 기준임
- 2. PER 등 valuation 지표의 경우, 확정치는 연평균 증가 기준, 전망치는 현재주가 기준임
- 3. ROE, ROA의 경우, 자본, 자산 항목은 연초, 연말 평균을 기준으로 함

결산 (12월)	2018A	2019A	2020A	2021F	2022F
유동자산	119	120	139	226	342
현금및현금성자산	38	39	63	91	178
매출채권 및 기타채권	37	40	32	86	113
재고자산	4	5	3	8	11
비유동자산	107	129	152	171	191
유형자산	6	22	44	60	78
관계기업 등 지분관련자산	1	2	2	2	2
기타투자자산	8	0	8	8	8
자산총계	225	250	291	397	533
유동부채	164	202	91	102	108
매입채무 및 기타채무	21	36	29	46	56
단기차입금	32	26	23	19	15
유동성장기부채	0	0	0	0	0
비유동부채	6	10	33	33	33
장기차입금	3	0	0	0	0
사채	0	0	0	0	0
부채총계	170	211	124	135	141
지배지분	51	37	171	266	396
자본금	20	20	28	29	29
자본잉여금	11	11	194	194	194
이익잉여금	20	5	-30	64	194
비지배지분	4	2	-4	-6	-9
자본총계	55	38	167	260	388
순차입금	-24	-32	-24	-55	-147
총차입금	35	32	54	50	45

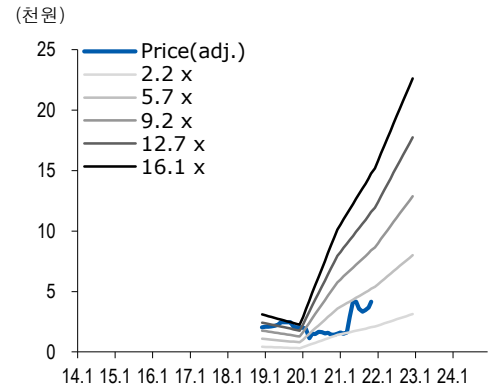
결산 (12월)	2018A	2019A	2020A	2021F	2022F
EPS	71	-65	-128	325	443
BPS	192	140	628	941	1,401
EBITDAPS	1,639	1,318	178	681	848
SPS	755	698	570	1,466	1,892
DPS	0	0	0	0	0
PER	28.6	-34.2	-12.4	12.8	9.4
PBR	10.6	15.9	2.5	4.4	3.0
EV/EBITDA	0.6	0.6	7.3	5.9	4.3
PSR	2.7	3.2	2.8	2.8	2.2

결산 (12월)	2018A	2019A	2020A	2021F	2022F
매출액 증가율 (%)	0.0	-7.6	-13.4	166.9	31.2
영업이익 증가율 (%)	na	-99.7	-10,443.6	흑전	35.1
지배순이익 증가율 (%)	na	적전	적지	흑전	38.3
매출총이익률 (%)	48.2	31.1	34.5	51.4	51.8
영업이익률 (%)	15.4	0.1	-6.5	31.6	32.5
지배순이익률 (%)	8.0	-7.9	-22.0	22.2	23.4
EBITDA 마진 (%)	38.7	33.7	31.2	46.5	44.8
ROIC	56.0	0.1	-9.0	66.7	74.4
ROA	14.1	-6.1	-12.9	27.3	28.0
ROE	62.8	-33.3	-33.7	43.0	39.3
부채비율 (%)	310.3	551.8	74.0	51.8	36.4
순차입금/자기자본 (%)	-46.7	-87.3	-13.8	-20.8	-37.0
영업이익/금융비용 (배)	5.6	0.0	-4.6	64.0	94.2

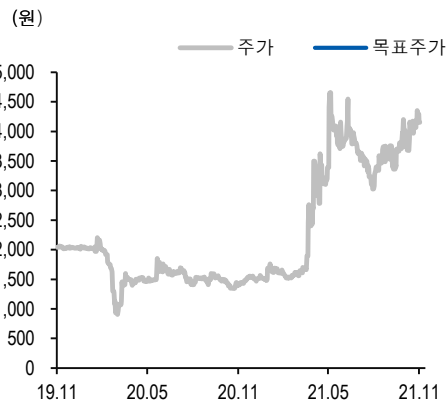
P/E band chart



P/B band chart



애니플러스 (310200) 투자등급 및 목표주가 추이



일자	투자 의견	목표가 (원)	목표가격 대상시점	과리율	
				평균주가 대비	최고(최저) 주가 대비
2021-11-24	Not Rated	-	1년		

자료: 유안타증권

주: 과리율 = (실제주가* - 목표주가) / 목표주가 X 100

- * 1) 목표주가 제시 대상시점까지의 "평균주가"
- 2) 목표주가 제시 대상시점까지의 "최고(또는 최저) 주가"

구분	투자의견 비율(%)
Strong Buy(매수)	0.0
Buy(매수)	91.7
Hold(중립)	8.3
Sell(비중 축소)	0.0
합계	100.0

주: 기준일 2021-11-21

※ 해외 계열회사 등이 작성하거나 공표한 리포트는 투자등급 비율 산정시 제외

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자: 허선재)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당 기업과 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 (Guide Line): 투자기간 12개월, 절대수익률 기준 투자등급 4단계(Strong Buy, Buy, Hold, Sell)로 구분한다
- Strong Buy: 30%이상 Buy: 10%이상, Hold: -10~10%, Sell: -10%이하로 구분
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Overweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2014년 2월21일부터 당사 투자등급이 기존 3단계 + 2단계에서 4단계로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만 하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.