

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

컴투스홀딩스(063080)

디지털컨텐츠

요약

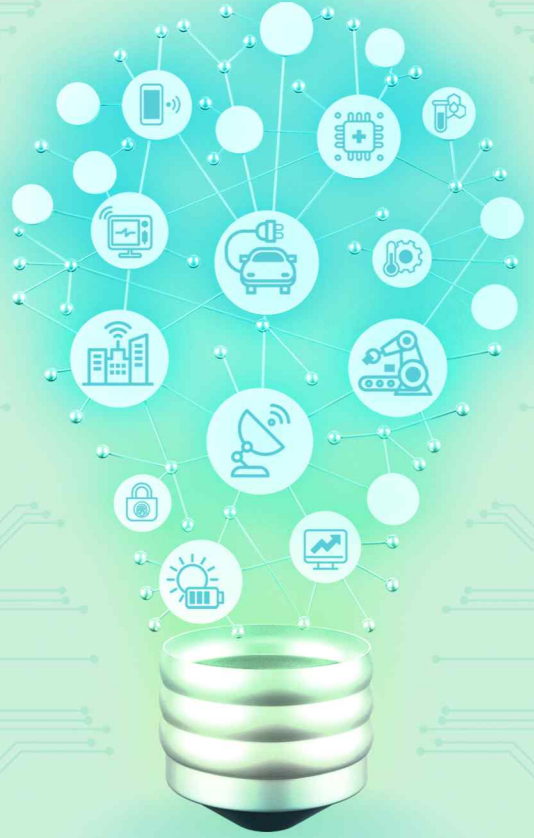
기업현황

시장동향

기술분석

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

최대웅 전문연구원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술 신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미 게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2124-6822)으로 연락주시기 바랍니다.



한국IR협회

컴투스홀딩스(063080)

모바일 게임 개발 및 서비스 전문기업

기업정보(2022/01/03 기준)

대표자	이용국
설립일자	2000년 01월 10일
상장일자	2009년 07월 30일
기업규모	중견기업
업종분류	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요 제품	온라인 게임 개발 서비스

시세정보(2022/02/03 기준)

현재가(원)	226,000
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	1조 4,344
발행주식수	6,595,192
52주 최고가(원)	241,500
52주 최저가(원)	31,200
외국인지분율	7.95%
주요주주	송병준

■ 모바일 게임 개발 및 서비스 전문기업

컴투스홀딩스(이하 동사)는 모바일 게임 개발 및 서비스 전문기업으로 주요 사업은 지주사업 및 투자와 모바일 게임사업으로 구성되어 있다. 서비스 제공 중인 주요 모바일 게임은 게임빌 프로야구 슈퍼스타즈(Baseball Superstars), 피싱마스터(Fishing Superstars), 빛의 계승자(HEIR OF LIGHT) 등이 있다. 자체 게임 개발 역량을 보유하고 있으며, 성공적인 사업 운영 및 전략적 투자를 통해 국내뿐만 아니라 글로벌 시장에서도 인지도를 높일 예정이다.

■ 게임 산업 시장 성장에 따른 매출 성장세 지속 전망

게임 산업은 COVID-19로 인한 비대면 소비 확산으로 모바일 게임을 중심으로 성장세가 지속될 것으로 전망된다. 전체 게임 대비 모바일 게임 점유율은 2019년 기준 49.7%로 전체 시장의 약 절반 정도를 차지하고 있다. 이에 따라 동사의 모바일 게임사업도 시장 성장에 따른 수혜로 매출 성장세가 지속될 것으로 전망된다.

■ 블록체인 게임 독자적 생태계 구축 및 시장 선점 전망

최근 블록체인 기술과 NFT의 도입으로 게임의 패러다임이 바뀌고 있다. Play to Earn을 시작으로 블록체인을 활용한 여러 사업모델이 개발될 것으로 예상된다. 동사는 이에 발맞춰 독자적인 글로벌 블록체인 게임 생태계 구축을 위해 역량을 집중하고 있다. 가상자산 거래소인 코인원과 글로벌 게임 플랫폼 토털 솔루션인 하이브를 결합하여 독자적인 생태계를 구축할 계획이며, 다양한 게임을 글로벌 시장에 빠르게 서비스하여 사용자 확보를 통해 시장을 선점할 계획이다. 동사가 독자적인 생태계 구축과 시장 선점에 성공할 경우 기존의 게임 개발 역량과 확장성 등을 통해 지속적인 성장 가능성이 있을 것으로 전망된다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2018	1,125	5.8	(176)	(15.6)	(54)	(4.8)	(2.5)	(1.6)	45.2	(896)	37,127	N/A	1.5
2019	1,199	6.5	(171)	(14.2)	118	9.9	5.5	3.1	56.7	2,057	39,066	14.7	0.8
2020	1,338	11.6	237	17.7	201	15.0	7.7	4.8	55.3	3,067	42,823	12.0	0.9

기업경쟁력

모바일 게임 개발 및 서비스 전문기업

■ 지주사업 및 투자부문

- 자회사 등에 대한 업무지원 및 경영자문
- 계열회사 등에 대한 투자

■ 모바일 게임사업 부문

- 모바일 게임 제작 및 서비스
- 플랫폼 및 모바일 게임 용역 서비스

연구개발 및 지식재산권 확보

■ 연구개발

- 2021년 3Q 기준 17.50%의 높은 연구개발비율
- 지속적인 모바일 게임 개발 및 관련 제반 기술 연구
- '농구 게임에서의 카메라 워크 기술개발', '스포츠 게임의 관중 모션 최적화 기술개발', '농구 경기장의 스크린 영상 출력 기능 개발' 등

■ 지식재산권

- 모바일 게임 관련 14건의 등록 특허 확보
- '스포츠 게임의 스킬 승계를 이용한 게임 방법 및 시스템', '스포츠 게임의 선수 교체 방법 및 시스템', '스포츠 게임에서 공의 이동을 제어하는 방법 및 시스템'

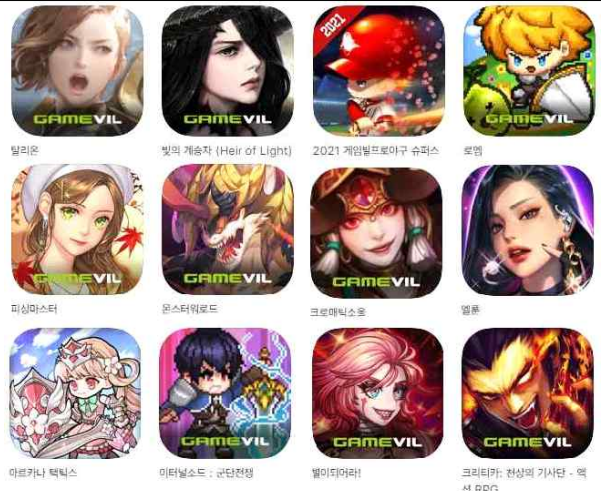
핵심 역량 및 주요 서비스

핵심 역량

■ 핵심 경쟁력

- 모바일 게임 분야 Leading company로서 인지도 확보
- 적극적인 시장 개척 및 국내외 다양한 유통채널 확보
- 우수 개발인력 및 개발 노하우 보유
- 기술선도 게임: 3D, MMORPG, 가상현실(VR) 등
- 다양한 플랫폼 개발 경험을 통한 경쟁력 확보
- 글로벌 모바일 게임 서비스 플랫폼 구축: 컴투스게임빌 통합 플랫폼 '하이브'
- 모바일 게임 마케팅 및 고객지원

주요 서비스



ESG 현황

Environment

항목	현황
환경 정보 공개	■
환경 경영 조직 설치	▣
환경 교육 수준	□
환경 성과 평가체계 구축	□
온실가스 배출	□
에너지, 용수 사용	□
신재생 에너지	□

▣ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Social

항목	현황
인권보호 정책 보유	□
여성/기간제 근로자 근무	▣
협력사 지원 프로그램	□
공정거래/반부패 프로그램	□
소비자 안전 관련 인증	□
정보보호 안전 관련 인증	□
사회공헌 프로그램	□

▣ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Governance

항목	현황
주주의결권 행사 지원제도	▣
증장기 배당정책 보유	■
이사회 내 사외이사 보유	▣
대표이사회 독립성	▣
감사위원회 운영	■
감사 업무 교육 실시	■
지배구조 정보 공개	▣

▣ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

▶ 당사는 ESG플러스위원회를 신설해 운영하고 있으나, 홈페이지에 공개하고 있는 환경 관련 정보는 없으며, 환경 교육 수준 등은 확인 불가함.
 ▶ 여성 근로자가 근무하고 있고, 협력사 지원 프로그램, 사회공헌 프로그램 등은 확인 불가함.
 ▶ 이사회 내 사외이사 비중이 약 40%로, 이사회 독립성을 확보하고 있으나, 감사위원회와 감사 업무 교육은 실시하고 있지 않음.

* 본 ESG현황은 나이스평가정보에서 분석대상 기업으로 입수한 정보를 요약 정리한 것으로, 분석 시점 및 기업의 변화도에 따라 결과가 달라질 수 있습니다.

I. 기업현황

모바일 게임 서비스 전문기업

컴투스홀딩스(이하 동사)는 모바일 게임 서비스 전문기업으로 그룹 내 지주사업 및 투자와 모바일 게임사업을 수행하고 있다. RPG, 스포츠 장르의 모바일 게임 서비스를 제공하고 있으며, 지속적인 연구개발을 통해 관련 기술력을 확보하고 있다.

■ 개요

동사는 2000년 1월 설립되어 2009년 7월 코스닥시장에 상장되었으며, 지주사업 및 투자와 모바일 게임사업을 주요 사업으로 영위하고 있다. 서울특별시 금천구 가산디지털1로 131 BYC 하이시티 A동에 소재해 있으며, 3분기보고서 기준 287명의 임직원이 근무 중이다.

표 1. 기업 현황

구분	내용	구분	내용
회사명	(주)컴투스홀딩스		
설립일	2000년 1월 10일	대표이사	이용국
최대주주	송병준	임직원 수	287명
발행주식 총수	6,595,192주	계열회사	상장법인 4개, 비상장법인 30개
상장일	2009년 7월 30일(코스닥)	주요 제품	몬스터워로드(Moster Warlord), 별이되어라!(Dragon Blaze) 외
지식재산권(특허)	국내 등록 14건 외		

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 주요주주 및 계열회사 현황

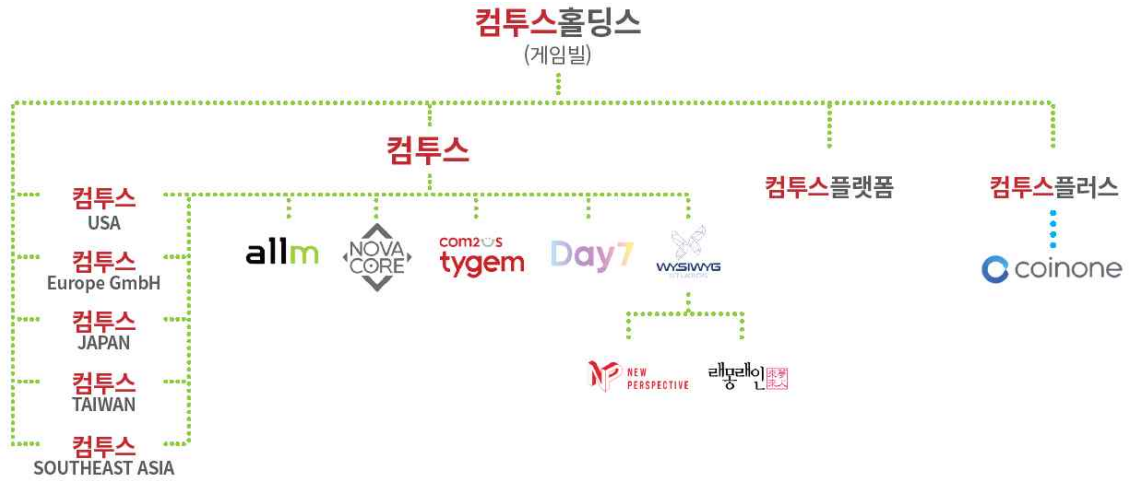
3분기보고서 기준, 동사의 최대주주는 의장인 송병준으로 33.21%의 지분을 보유하고 있으며, 특수관계인 박희목이 1.16%의 지분을 보유하고 있다. 한편, (주)컴투스, (주)게임빌컴투스플랫폼 등을 계열회사로 보유하고 있다.

표 2. 주요주주 및 계열회사 현황

주요주주	지분율(%)	계열회사	지분율(%)
송병준	33.21	(주)컴투스	29.4
박희목	1.16	(주)게임빌컴투스플랫폼	100
송재준	1.14	GAMEVIL COM2US USA Inc.	69.9
이규창	0.33	GAMEVIL COM2US Southeast Asia Pte.Ltd.	50.0
이용국	0.18	GAMEVIL COM2US Europe GmbH	50.0
이주환	0.02	GAMEVIL COM2US Taiwan Ltd.	50.0
-	-	GAMEVIL COM2US JAPAN Inc.	15.7

*출처: 3기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

그림 1. 계열회사 현황



*출처: 3분기 실적발표(2021)

■ 대표이사 정보

대표이사 이용국은 서울대학교에서 경영대학원 석사 학위를 취득했으며, (주)네트에서 엔터테인먼트인먼트사업총괄을 역임한 이후 동사에서 재무총괄, 경영전략총괄을 역임하였다. 2021년 3월 대표이사에 선임되어 현재까지 경영총괄 업무를 수행하고 있으며, 게임업계에 대한 사업전략 경험을 바탕으로 동사의 성장을 위한 노력을 지속하고 있다.

■ 주요 사업영역 매출 현황

주요 사업영역은 지주사업 및 투자부문과 모바일 게임사업 부문으로 구분되어 있다. 지주사업 및 투자부문은 자회사 등에 대한 업무지원 및 경영자문, 계열회사 등에 대한 투자 등이며, 모바일 게임사업 부문은 모바일 게임 제작 및 서비스, 플랫폼 및 모바일 게임 용역서비스를 진행하고 있다.

표 3. 주요 사업별 수익(단위: 백만 원)

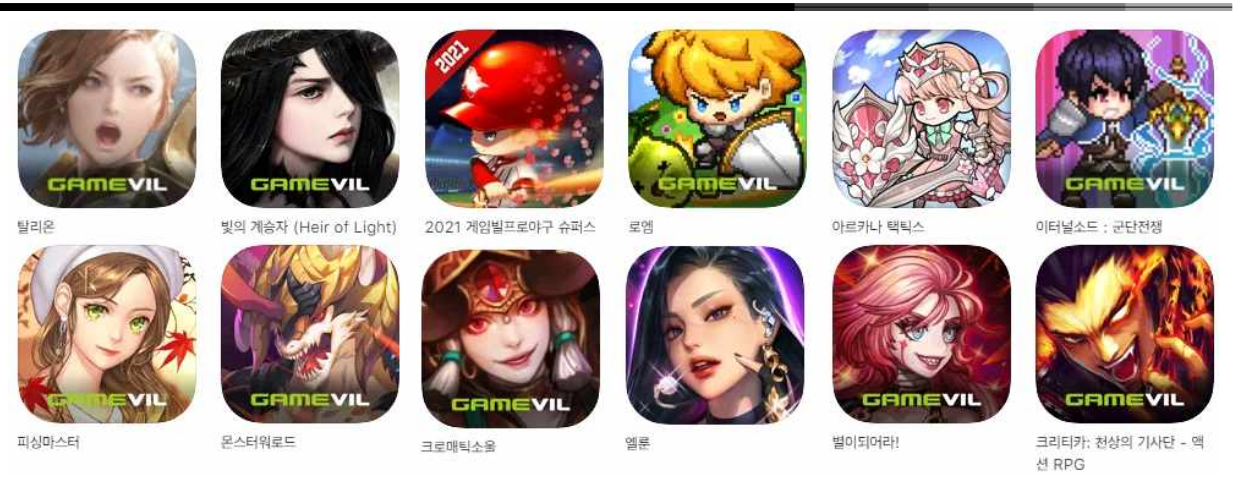
사업부문	대상회사	구분	매출액	
			2021년 3Q	2020년
지주사업 및 투자부문	(주)게임빌	내수	35,752	25,729
	(주)게임빌플러스			
모바일 게임사업 부문	(주)게임빌	내수	32,760	46,313
	(주)게임빌컴투스플랫폼			
	킹미디어(주)			
	GAMEVIL COM2US USA, Inc			
	GAMEVIL COM2US Southeast Asia Pte.Ltd.			
	GAMEVIL COM2US Europe GmbH	수출	39,067	61,777
	GAMEVIL COM2US Taiwan Ltd.			
합계			107,578	133,819

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

동사는 라이프사이클이 길고 ARPU(Average Revenue Per User)가 높은 RPG, 스포츠 장르의 모바일 게임들을 출시하는 등 안정적이고 지속적인 성장 기반 및 시장의 트렌드에 맞춰 성장전략을 세워나가고 있다.

현재 서비스하고 있는 주요 게임은 다양한 육성요소와 소셜기능을 탑재한 소셜 낚시 게임 ‘피싱마스터’, 다양한 속성을 가진 몬스터가 전투 유닛으로 등장하는 차별화된 소셜 네트워크 게임 ‘몬스터워로드’, 화려한 전투 액션, PvP 경쟁이 가능한 판타지 모험 RPG ‘별이되어라!’, 글로벌마켓에서 호평을 받은 스테디셀러 스포츠게임 ‘게임빌 프로야구 슈퍼스타즈’ 등이 있다.

그림 2. 주요 서비스 게임 현황



*출처: App Store(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 연구개발 활동

동사는 연구개발을 위한 기업부설연구소를 운영하고 있으며, 명칭은 ‘자바네트워크 기술연구소’이다. 모바일 게임 개발 및 관련 제반 기술 연구를 진행하고 있으며, ‘농구 게임에서의 카메라 워크 기술개발’, ‘스포츠 게임의 관중 모션 최적화 기술개발’, ‘농구 경기장의 스크린 영상 출력 기능 개발’ 등 스포츠 장르 모바일 게임에 필요한 다양한 연구과제들을 통해 관련 기술들을 확보하고 있다.

표 4. 연구개발 비용

(단위: 천 원)

과목	2021년 3Q	2020년	2019년
인건비	8,786,221	11,188,509	15,654,246
외주용역비	496,268	3,419,167	5,305,601
기타	3,398,948	1,851,680	2,806,445
연구개발비용 계	12,681,437	16,459,356	23,766,292
연구개발비율	17.50%	15.14%	19.83%

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

표 5. 최근 연구개발 실적

연구과제	연구기간	연구결과 및 기대효과
스포츠 게임에서 일부 리소스 변경 시 팀별 or PE(선수 개인 한정)별로 자동 적용되는 자동화 툴 개발	2021.08 ~ 2021.09	● 스포츠 게임에서 신발 변경 시 팀별 또는 선수 개인 한정 농구화에 자동 적용되도록 자동화 툴 개발
스포츠 게임 배경의 라이트맵 최적화 기술개발	2021.07 ~ 2021.08	● 스포츠 게임의 배경에 라이트맵 적용 시 빌드 용량을 줄이기 위해 최적화 기술개발
스포츠 게임 캐릭터의 일부 모션을 자동화 할 수 있는 툴 제작	2021.06 ~ 2021.07	● 스포츠 게임의 캐릭터 일부 모션을 텍스처에 저장하여 애니메이션 부하를 줄이는데 도움이 되는 자동화 툴 제작
스포츠 게임의 배경 연출용 카메라에 플래시 효과를 추가하는 기술개발	2021.06 ~ 2021.07	● 스포츠 게임에서 자연스럽게 생동감 있는 연출을 위하여 연출용 카메라에 플래시 효과를 추가하여 관중석에서 플래시가 터치는 효과 기술개발
자이로 센서를 활용한 홀로그램 효과 기술개발	2021.05 ~ 2021.06	● 스포츠 게임 선수 카드에 홀로그램 효과를 자연스럽게 표현하기 위하여 단말의 기울기에 따라 움직이는 기술개발
스포츠 게임에서 리소스 변경 시 자동 아이콘 갱신 기능 툴 개발	2021.04 ~ 2021.05	● 스포츠 게임에서 선수의 모델링이 변경되었을 때 선수의 아이콘도 자동으로 갱신하여 적용해주는 툴 개발
농구 경기장의 스크린 영상 출력 기능 개발	2021.03 ~ 2021.06	● 농구 경기장의 배경 리얼리티를 높이기 위하여 경기장의 스크린에 영상을 출력 하는 기능을 개발
스포츠 게임의 관중 모션 최적화 기술개발	2021.02 ~ 2021.05	● 스포츠 게임에서 관중의 정적인 모션을 슈이더를 통해 랜덤하게 움직일 수 있도록 하여 별도의 애니메이션 처리과정 없이 최소한의 리소스로 생동감 있는 관중을 표현할 수 있는 기술개발
농구 게임에서의 카메라 워크 기술개발	2021.01 ~ 2021.04	● 농구 게임에서 골을 넣는 선수의 위치에 따라 카메라가 선택되어, 동적인 카메라 워크 활용으로 경기를 보다 다양한 각도에서 즐길 수 있는 기술개발

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

II. 시장 동향

지속적인 성장세의 게임 시장, 언택트 소비 확산으로 성장세 지속

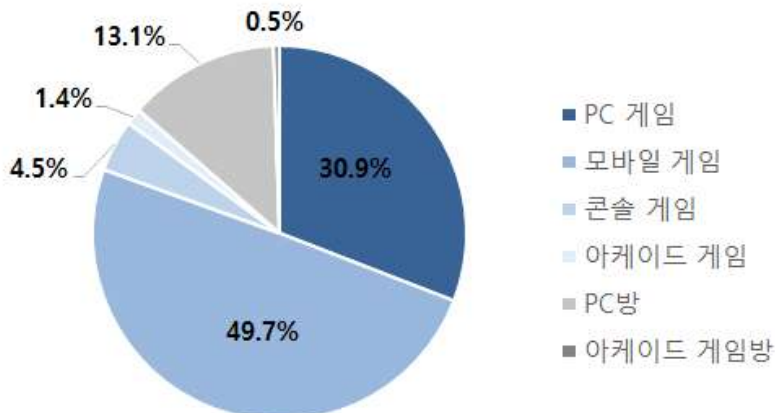
국내 게임 시장은 최근 10년 동안 꾸준한 성장세를 보이며, 2019년 한국 경제 성장률은 약 2%에 그쳤는데 반해 게임 시장은 여전히 성장 산업의 면모를 보여주고 있다. 특히, 2020년 발생한 신종 바이러스 COVID-19로 인한 비대면 소비 확산으로 비대면 활동과 더불어 모바일 게임을 중심으로 성장세가 지속될 것으로 전망된다.

■ 게임 산업의 정의 및 특징

게임 산업은 기획, 개발하고 제작된 게임을 퍼블리싱 하는 게임 제작 및 배급업과 PC방, VR 체험방 및 전자 게임장 같은 시설을 운영하는 게임 유통업, 그리고 게임 하드웨어 기기 또는 소프트웨어를 판매하거나 임대하는 게임 도소매 및 임대업으로 구분된다. 당사는 모바일 게임 기획, 개발 및 퍼블리싱을 주력 사업으로 하고 있어 게임 제작 및 배급에 포함된다. 게임 시장은 동사와 같은 사업체가 속하는 게임 제작 및 배급업과 게임 유통으로 나뉘며 플랫폼 종류에 따라 세분화된다.

표 6. 게임 시장의 분류 및 비중

구분		내용	
게임 제작 및 배급업	PC 게임	온라인 게임	인터넷 등의 네트워크를 통해 서버에 접속해서 진행하는 게임
		패키지 게임	PC에서 구동되는 형태의 게임으로, CD, DVD 등의 저장 매체에 수록되어 유통되거나 온라인 유통망에서 다운로드 받아 진행
	모바일 게임	모바일 단말기를 통해 제공되는 게임으로, 기본적으로 내장되어 있는 게임은 물론이고 인터넷에 접속해서 다운로드 받아 이용하는 게임을 포함	
	콘솔 게임	콘솔은 게임기 본체와 고유의 조작기기(컨트롤러)로 구성되며, 가정 내 TV나 모니터에 게임, 전용기기(콘솔)를 연결하여 이용하는 게임	
	아케이드 게임	기존의 오락실과 같은 게임장에서 제공되는 게임	
게임 유통업	PC방	PC를 통해 게임이나 정보검색 등을 할 수 있는 장소	
	아케이드 게임방	아케이드 게임을 이용하는 장소	



*출처: 한국인터넷진흥원, 대한민국 게임백서(2020), NICE평가정보 재구성

게임 시장 특징은 크게 고부가가치 산업, 노동 및 자본 집약적 산업, 위험도가 높은 산업, 타 산업과의 연관이 많은 산업, 진입은 용이하나 과점적 산업, 성장 산업으로 요약된다.

표 7. 게임 소프트웨어 산업 특징

특징	내용
고부가가치 산업	- 아이디어와 뉴미디어 기술, 풍부한 게임 소재 등의 결정체로 원자재나 대량의 장비 투자가 요구되지 않기 때문에 투입 대비 산출의 비율이 높은 산업
노동 및 자본 집약적 산업	- 초기에는 고급인력확보가 중요했으나 고성능 및 대용량화가 진행되면서 개발 기간이 길어지고 개발비는 상승하는 자본 집약적인 산업으로 변화하고 있음
위험도가 높은 산업	- 초대형 게임, 극히 소수의 주도적 제품에 의한 시장 지배가 극명하고 여타 문화 산업에 비해 수요의 불확실성이 높을 뿐 아니라 제품판매의 라이프 사이클이 극히 짧아 사업 실패의 위험도가 상대적으로 높은 산업
타 산업과의 연관이 많은 산업	- 게임 산업 자체뿐 아니라 만화, 애니메이션, 영화, 방송, 인터넷 및 네트워크, 음악산업, 캐릭터산업 등과 같은 주변 산업과 접목해 다양한 부가가치 및 파생상품을 창출할 수 있는 산업
진입은 용이하나, 과점적 산업	- 많은 중소기업들이 참여하고 있는 완전경쟁 시장 형태이나 일부 규모와 기술력이 있는 기업들에 의한 과점현상이 나타나고 있는 산업
성장 산업	- 세계적이 글로벌 초고속 통신망의 구축과 함께 게임은 국경과 문화의 경계를 초월하여 정보통신망의 핵심 콘텐츠의 하나로 각광 받는 성장 산업

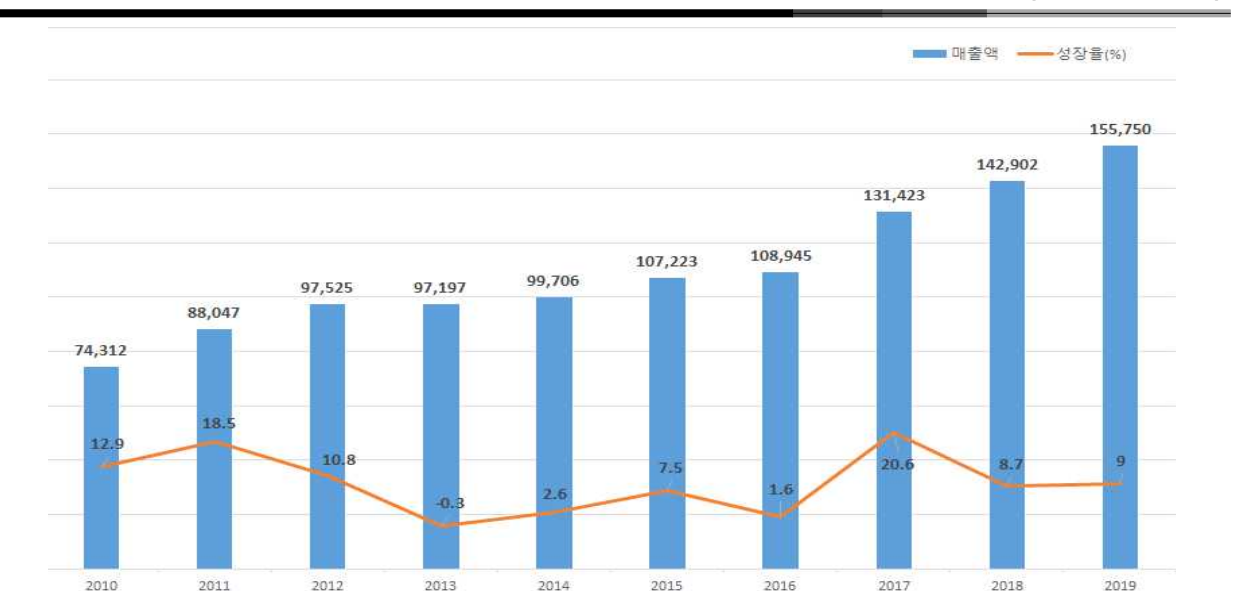
*출처: KISLINE 산업분석 보고서(2020), NICE평가정보 재구성

■ 국내 게임 시장규모

한국콘텐츠진흥원의 ‘2020 대한민국 게임백서’에 따르면, 2019년 국내 게임 시장규모는 15조 5,750억 원으로, 2018년 14조 2,902억 원 대비 9.0% 증가한 것으로 나타났다. 국내 게임 산업은 2013년에만 성장이 미비하였고 최근 10년 동안 꾸준히 높은 성장세를 유지하고 있다. 특히, 2019년 한국 경제 성장률은 약 2%에 그쳤는데 반해 게임 시장은 여전히 성장 산업의 면모를 보여주고 있다.

그림 3. 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률

(단위: 억 원, %)



*출처: 한국인터넷진흥원, 대한민국 게임백서(2020), NICE평가정보(주) 재구성

2020년 국내 게임 시장규모는 2019년 대비 약 9.2% 상승한 17조 93억 원에 달할 것으로 전망되는 가운데, 2020년 COVID-19 확산으로 인해 대표적인 비대면 콘텐츠인 게임에 대한 소비가 증가했다. 특히, 모바일과 콘솔 게임을 중심으로 게임 제작 및 배급업은 큰 폭의 시장 성장이 추정되는 가운데, 접근성이 뛰어난 모바일 게임이 게임 플랫폼의 지위를 누릴 것으로 보인다. 또한, PC MMORPG IP 기반의 모바일 게임들이 국내 게임 산업 성장을 견인하고 있어 2020년 모바일 게임 매출은 큰 폭의 성장이 예상되며, 당분간 이런 성장 추세가 이어질 것으로 보인다. 반면, PC방과 아케이드 게임장 등 유통 부문은 사회적 거리두기 강화 등으로 인하여 영업 상황을 고려 시, 역성장을 기록할 전망이다.

표 8. 국내 게임 시장의 규모와 전망(2018~2022) (단위: 억 원, %)

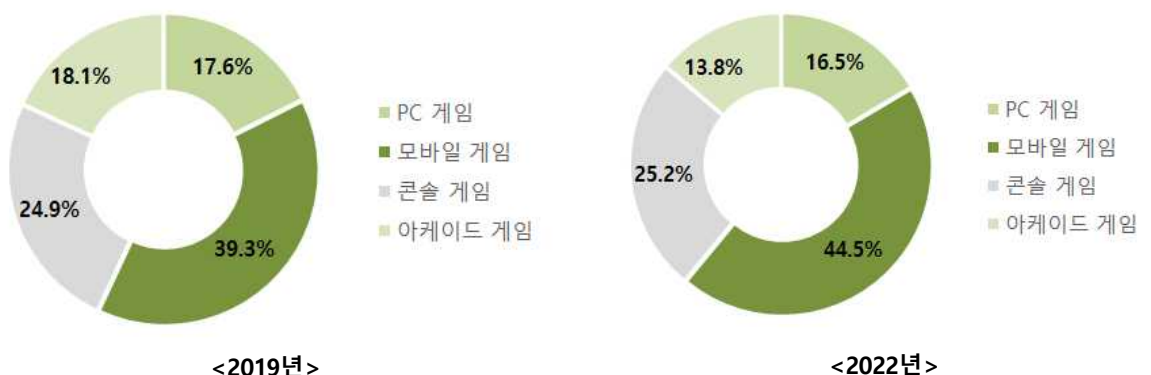
구분	2018년		2019년		2020년(E)		2021년(E)		2022년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	50,236	10.6	48,058	-4.3	48,779	1.5	48,827	0.1	49,306	1.0
모바일 게임	66,558	7.2	77,399	16.3	93,926	21.4	100,181	6.7	110,024	9.8
콘솔 게임	5,285	41.5	6,946	31.4	8,676	24.9	12,037	38.7	13,541	12.5
아케이드 게임	1,854	3.1	2,236	20.6	766	-65.7	1,503	96.2	2,382	58.5
PC방	18,283	3.9	20,409	11.6	17,641	-13.6	19,605	11.1	23,146	18.1
아케이드 게임장	686	-12.0	703	2.4	303	-56.9	532	75.4	726	36.6
합계	142,902	8.7	155,750	9.0	170,093	9.2	182,683	7.4	199,125	9.0

*출처: 한국인터넷진흥원, 대한민국 게임백서(2020), NICE평가정보(주) 재구성

■ 세계 게임 시장규모

2019년 세계 게임 시장규모는 전년 대비 5.0% 증가하여 1,864억 9,100만 달러의 규모를 형성하고 있으며 특히, 모바일 게임이 전년 대비 12% 증가하여 게임 산업 성장을 견인하였다. 다음으로는 아케이드 게임이 3.4%, PC게임이 1.1% 소폭 성장세를 보였으나 콘솔 게임은 전년 대비 1.1% 감소세를 보였다. 최근 선진국을 중심으로 5G 초고속 무선망이 보급되기 시작하면서 모바일 플랫폼의 게임 시장점유율은 더욱 확대될 것으로 예상되며, 2022년 세계 게임 시장에서 모바일 게임의 비중은 44.5%까지 증가할 전망이다.

그림 4. 플랫폼 별 세계 게임 시장 점유율 (단위: %)



*출처: 한국인터넷진흥원, 대한민국 게임백서(2020), NICE평가정보(주) 재구성

표 9. 세계 게임 시장의 규모와 전망(2018~2022)

(단위: 백만 달러, %)

구분	2018년		2019년		2020년(E)		2021년(E)		2022년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	32,532	2.8	32,896	1.1	34,483	4.8	37,109	7.6	39,588	6.7
모바일 게임	65,425	13.6	73,278	12.0	87,447	19.3	96,824	10.7	106,425	9.9
콘솔 게임	47,007	8.6	46,497	-1.1	52,723	13.4	56,093	6.4	60,389	7.7
아케이드 게임	32,702	4.9	33,819	3.4	30,796	-8.9	31,871	3.5	32,964	3.4
합계	177,666	8.5	186,491	5.0	205,449	10.2	221,897	8.0	239,366	7.9

*출처: 한국인터넷진흥원, 대한민국 게임백서(2020), NICE평가정보(주) 재구성

■ 국내 게임의 수출입 현황

2019년 국내 게임 산업 수출액은 전년 대비 3.8% 증가하여 약 66억 5,778만 달러(한화 약 7조 7,606억 원, 한국은행 2019년 연평균 매매 기준율 1,165.65원 적용)로 집계되었다. 반면, 수입액은 전년 대비 2.5% 감소한 약 2억 9,813만 달러(한화 약 3,475억 원)로 조사되었다. 게임 플랫폼별 수출 규모를 살펴보면, 모바일 게임은 약 36억 3,871만 달러로 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 PC 게임이 약 28억 3,148만 달러를 수출한 것으로 나타났다. 전년 대비 수출 규모를 비교하면 대부분 성장세를 보인 가운데 PC 게임은 감소세로 나타났다. 수입 규모를 살펴보면, PC 게임의 규모는 약 5,696만 달러로 2018년(약 5,718만 달러) 대비 22만 달러 감소하였다. 2019년 기준 수입이 가장 많이 증가한 플랫폼은 모바일 게임으로 규모는 2018년(약 1억 694만 달러) 대비 약 1억 1,221만 달러 증가하여 2019년에는 약 2억 1,915만 달러로 집계되었다.

표 10. 국내 게임 수출입 현황(최근 7개년)

(단위: 천 달러, %)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
수출	수출액	2,715,400	2,973,834	3,214,627	3,277,346	5,922,998	6,411,491
	증감률	2.9	9.5	8.1	2.0	80.7	8.2
수입	수입액	172,229	165,558	177,492	147,362	262,911	305,781
	증감률	-3.9	-3.9	7.2	-17.0	78.4	16.3

*출처: 한국인터넷진흥원, 대한민국 게임백서(2020), NICE평가정보(주) 재구성

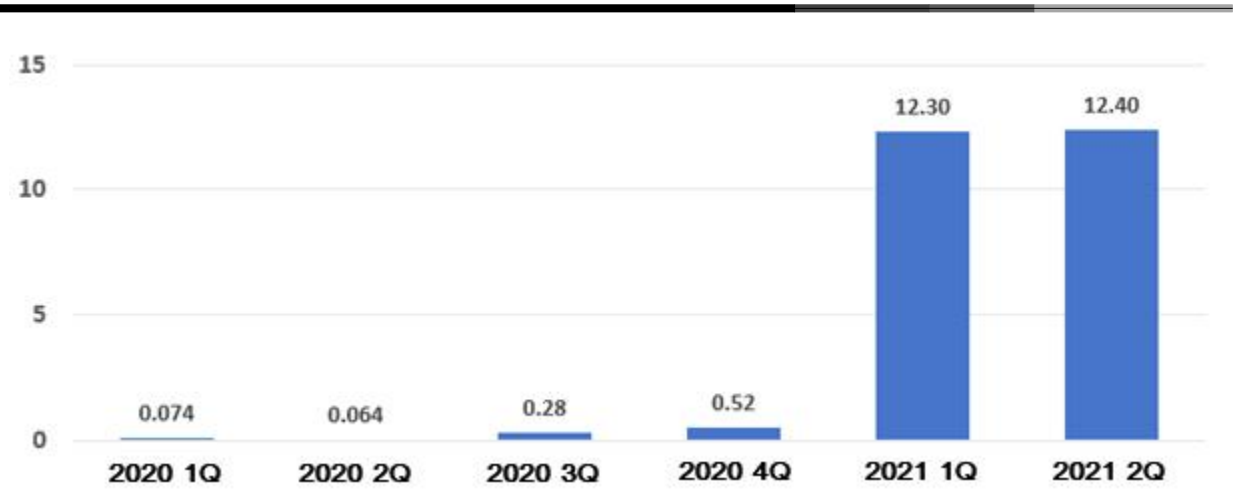
■ NFT 게임 시장

NFT(Non-Fungible Token)는 블록체인 기술을 이용해서 디지털 자산의 소유주를 증명하는 가상의 토큰으로, Play to Earn(‘돈을 벌기 위해 게임을 한다’ 라는 뜻으로, 게임에 시간을 투자하고 그 노력의 대가로 보상을 받는 개념) 개념의 NFT 게임을 개발 및 서비스하기 위해 글로벌 게임회사들이 시장에 참여하고 있다. 2017년 등장한 이후 2019년까지 더딘 성장을 보이다가 2020년 하반기부터 폭발적인 성장을 시작했다.

한국인터넷진흥원의 ‘NFT 기술의 이해와 활용, 한계점 분석’에 따르면, 코인데스크(CoinDesk)에서 발표한 “2021년 1분기 암호화폐 동향보고서”의 NFT 거래량은 2020년 12월 930만 달러에서 2021년 3월 2억 2,600만 달러로 약 25~26배 증가한 것으로 조사되었다. 또한, 글로벌 거래소 DappRadar는 2021년 상반기까지 NFT 거래량은 약 25억 달러라고 발표하였다.

그림 5. NFT 거래량(DappRadar 발표)

(단위: 억 달러)



*출처: 한국인터넷진흥원, NFT 기술의 이해와 활용, 한계점 분석(2021), NICE평가정보(주) 재구성

Ⅲ. 기술분석

모바일 게임, 자체 개발 역량 보유

동사는 모바일 게임을 전문적으로 개발하여 서비스하고 있다. 본 보고서에서는 모바일 게임이 포함되는 게임 기술과 동사의 주요 서비스 게임을 중점적으로 분석하였다.

■ 게임 기술

▶▶ 게임 기술 정의 및 특징

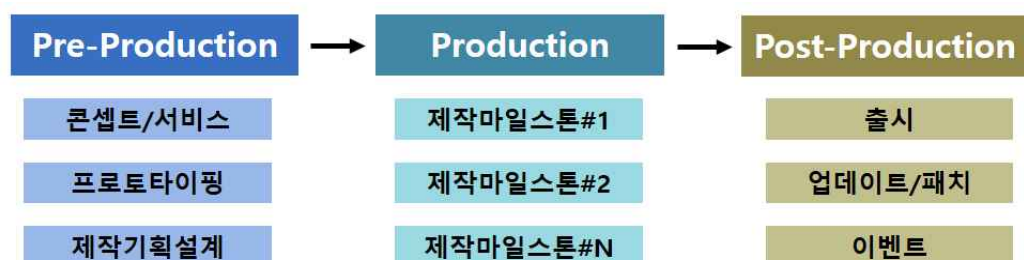
게임 산업은 게임 개발을 위한 소프트웨어 및 하드웨어를 개발하고, 개발된 게임을 온라인 및 오프라인을 통해 공급하는 서비스 산업이다. 이에 따라, 게임 산업은 하드웨어, 컴퓨터 그래픽, 네트워크 기술 등 다양한 첨단 기술과 디자인, 스토리 등 엔터테인먼트 요소가 결합된 서비스이다. 최근 가상현실, 증강현실, 클라우드 컴퓨팅 및 인공지능 등 ICT 기술의 발전과 함께 새로운 형태의 실감형 게임들이 등장하면서 현실 세계와 가상 세계를 아우르는 다양한 게임 형태로 발전 중에 있다.

게임 개발에 중점적인 기술은 엔진 기술, 네트워크 기술, 디바이스 기술 등으로 분류된다. 엔진 기술은 게임 제작 프로세스에서 요구되는 핵심적인 기능들을 포함한 소프트웨어 구성 요소이며, 네트워크 기술은 게임 디바이스, 게임 디바이스 또는 디바이스와 서버 간 통신을 지원하는 기술로 매체에 따라 유/무선 기술로 구분된다. 마지막으로 디바이스 관련 기술은 게임 디바이스 제작 방법, 장치, 인터페이스 및 시스템 설계 등이 포함된 기술이다.

▶▶ 게임 제작 프로세스

게임 제작은 일반적으로 프리프로덕션(Pre-Production), 프로덕션(Production), 포스트프로덕션(Post-Production)의 3단계로 분류된다. 프리프로덕션은 게임의 전체적인 방향성을 잡고 핵심 재미요소를 프로토타이핑하는 단계로, 전체 게임의 제작 마일스톤을 설계하고 게임 서비스를 기획하는 단계이다. 프로덕션 단계에서는 콘셉트 제작, 디자인 제작, 프로토타입 제작, 알파 테스트, 최종 개발 단계를 거쳐 게임을 완성한다. 포스트프로덕션은 라이브 서비스 단계로 출시 및 업데이트, 패치, 이벤트 등을 실시하는 단계이다.

그림 6. 게임 제작 프로세스



*출처: NICE평가정보(주)

▶▶ 게임 퍼블리셔 특징

게임 퍼블리셔는 게임 제품의 기획, 프로젝트 관리, 자금조달, 제작 지원 및 마케팅 등을 총괄적으로 운영하는 서비스 수행자로 주로 완성된 게임이 퍼블리셔를 통해 온라인 및 모바일로 서비스되고 있다. 게임 퍼블리셔는 일반적으로 게임 개발사가 개발한 게임에 대한 판권을 갖고 마케팅을 담당하여 국내외 유통을 수행하며, 판매 후 발생하는 매출에 대해서는 1차적으로 수익을 가져간다. 개발사는 게임 판권을 퍼블리셔에 제공하는 조건으로 판권료를 받고 나중에 다시 수익 분배를 받는 형태의 계약을 통해 성공에 대한 성과는 나누고, 실패에 대한 리스크는 퍼블리셔가 함께 부담하는 형태의 거래가 이뤄진다.

퍼블리셔는 축적된 고객 데이터를 기반으로 게임 제품에 대한 시장의 정확한 니즈를 파악하고 그에 맞춘 제품의 발굴, 개발 및 출시를 리드하여 게임 산업의 가치사슬을 주도하고 있다. 기존 게임 퍼블리셔의 오프라인 유통망 확보 역량과 다양한 포트폴리오 운용 역량은 후발주자에게 비교적 높은 진입장벽으로 작용하며, 이는 지속 가능한 경쟁력 요소로 활용되고 있다.

그림 7. 게임 퍼블리싱 구조



*출처: NICE평가정보(주)

▶▶ 대표게임

동사가 자체 개발한 대표게임에는 게임빌 프로야구 슈퍼스타즈(Baseball Superstars), 피싱마스터(Fishing Superstars), 빛의 계승자(HEIR OF LIGHT) 등이 있다.

게임빌 프로야구 슈퍼스타즈(Baseball Superstars)는 2019년 출시한 스포츠 장르의 모바일 게임으로 전작인 2013 프로야구 이후 7년 만에 출시한 게임빌 프로야구 시리즈의 최신작이다. 캐주얼 판타지 야구게임으로 풀 3D 그래픽을 적용하였으며, 전작의 나만의 선수, 마선수 등의 콘텐츠를 계승하였다. 나만의 선수에서 나만의 구단으로 확장하여 전략의 자유도를 한층 업그레이드하여 구단 육성 콘텐츠를 강화하였다.

피싱마스터(Fishing Superstars)는 2012년 출시한 스포츠 장르의 모바일 게임으로, 낚시의 캐스팅, 챔질, 릴링과 물고기 입질 시 진동 요소가 갖추어져 있어 낚시의 메커니즘을 사실적으로 구현하였다. 피로도 시스템을 채택하고 있어, 한번 낚시를 할 때마다 낚시터 별로 정해진 에너지가 소모되며, 일정 시간이 지나면 조금씩 충전되는 시스템이 구현되어 있다. 등장하는 물고기는 일반, 희귀, 준에임드, 네임드 순으로 표기되고 있다.

빛의 계승자(HEIR OF LIGHT)는 2018년 출시한 롤플레이 장르의 모바일 게임으로, 글로벌 형태로 출시되었으며, 다크 판타지 콘셉트의 고풍스러운 비주얼과 독특한 세계관이 특징인 게임이다. 턴제 방식이 아닌 실시간 전투 방식으로 250여 종에 이르는 다양한 몬스터를 성장 및 배치하여, 전략성은 물론 액션성까지 강조하여 사용자의 흥미를 유발하도록 구현하였다.

표 11. 대표게임

주요상표	내용
피싱마스터 (Fishing Superstars)	● 다양한 육성요소와 소셜기능을 탑재한 소셜 낚시 게임
몬스터워로드 (Moster Warlord)	● 다양한 속성을 가진 몬스터가 전투 유닛으로 등장하는 차별화된 소셜 네트워크 게임
별이되어라! (Dragon Blaze)	● 화려한 전투 액션, PvP 경쟁이 가능한 판타지 모험 RPG
크리티카: 혼돈의 서막 (Kritika: Chaos Unleashed)	● Full 3D 대작 액션 RPG
크로매틱소울 (Chromatic Souls)	● 전통 턴제 RPG
MLB 퍼펙트 이닝 시리즈 (MLB Perfect Inning)	● 풀 3D 실사 그래픽의 MLB 라이선스 야구 게임
빛의계승자 (HEIR OF LIGHT)	● 전략과 액션이 결합된 전략 RPG
탈리온 (Vendetta)	● RVR특화 MMORPG
엘룬 (Elune)	● 넓은 전략적 자유도로 치열한 두뇌싸움이 펼쳐지는 턴제 전략 RPG
게임빌 프로야구 슈퍼스타즈 (Baseball Superstars)	● 글로벌마켓에서 호평을 받은 스테디셀러 스포츠게임
프로젝트 카스고 (Project cars go)	● 모바일 최적화 원터치 레이싱 게임
아르카나 택틱스 (Arcana Tactics RE:VOLVERS)	● 전략요소가 가미된 신개념 랜덤디펜스 RPG
로엠 (Slime Hunter)	● 횡스크롤 싱글 RPG

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 핵심 역량 및 특허기술 보유 현황

▶▶ 핵심 역량

핵심 경쟁력은 1) 모바일 게임 분야 Leading company로서 인지도 확보, 2) 적극적인 시장 개척 및 국내외 다양한 유통채널 확보, 3) 우수 개발인력 및 개발 노하우 보유, 4) 기술선도 게임: 3D, MMORPG, 가상현실(VR) 등, 5) 다양한 플랫폼 환경에서의 개발 경험을 통한 경쟁력 확보, 6) 글로벌 모바일 게임 서비스 플랫폼 구축 : 컴투스·게임빌 통합 플랫폼 '하이브', 7) 모바일 게임 마케팅 및 고객지원 등으로 요약할 수 있다.

이를 기반으로 다양한 장르 게임들의 성공을 이끌고 있으며, '컴투스' 브랜드를 기반으로 다양한 라인업을 준비해 멀티플랫폼 환경과 글로벌 오픈마켓에 집중하고 있다. 글로벌 모바일 통계 플랫폼인 앱애니에서 발표한 '2020년 모바일 앱 퍼블리셔 순위' 에 따르면 당사는 글로벌 39위, 국내 4위를 기록했으며, 성공적인 사업 운영 및 전략적 투자를 통해 국내뿐만 아니라 글로벌 시장에서도 인지도를 높일 예정이다.

▶▶ 특허 보유 현황

자체적인 기술개발 등을 통해 핵심기술에 관한 특허를 출원하였으며, 현재 등록된 특허는 국내 14건으로 확인된다. 이 중 최근 등록된 특허는 ‘스포츠 게임의 스킬 승계를 이용한 게임 방법 및 시스템’, ‘스포츠 게임의 선수 교체 방법 및 시스템’, ‘스포츠 게임에서 공의 이동을 제어하는 방법 및 시스템’, ‘스포츠 게임의 선수의 포지션 및 트레이너에 대한 추천 자동화를 이용한 팀 관리 방법 및 시스템’ 등으로 게임사업 전반에 걸친 기술개발을 꾸준히 진행하고 있는 것으로 파악된다. 자체 개발한 기술에 대한 특허를 보유함으로써 기술 진입장벽을 일정 수준 구축하고 있으며, 관련 기술을 확보하고 생산성 향상과 기술개발 강화 등을 통해 향후 시장참여 업체들과의 경쟁에 있어서 우위를 점할 수 있을 것으로 전망된다.

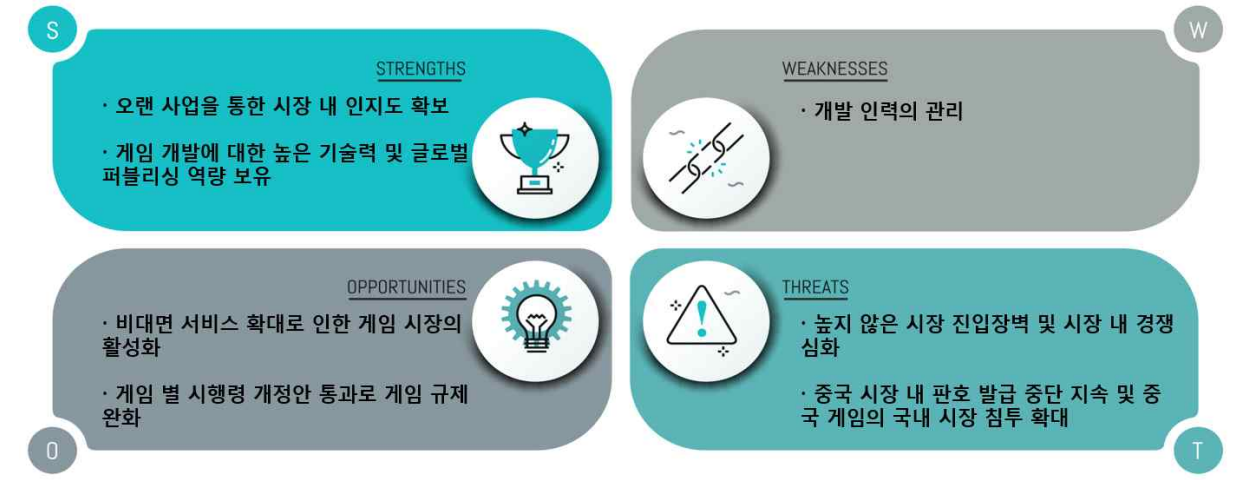
표 12. 특허 보유 현황

등록번호	특허명
10-2286433	스포츠 게임의 스킬 승계를 이용한 게임 방법 및 시스템
10-2286431	스포츠 게임의 선수 교체 방법 및 시스템
10-2271490	스포츠 게임에서 공의 이동을 제어하는 방법 및 시스템
10-2248639	스포츠 게임의 선수의 포지션 및 트레이너에 대한 추천 자동화를 이용한 팀 관리 방법 및 시스템
10-2244777	공간이원화를 이용하여 스포츠 게임의 플레이어 캐릭터를 육성하는 방법 및 시스템
10-1087043	이동 통신 단말기에서의 음성 인식 캐릭터 육성 장치 및 방법
10-1062632	리듬게임방법
10-0932438	온라인망을 기반으로 하는 게임기록경쟁 유도장치
10-0932437	온라인 게임 운영 방법
10-0890135	게임 키 입력이벤트 처리장치
10-0725825	이동 통신 단말기를 이용한 캐릭터 육성 게임 방법 및 시스템
10-0462747	이동통신단말기용 음성출력 제어모듈 및 이를 이용한 음성출력 제어방법
10-0454355	기준면 변경을 통한 모바일 게임 운영 방법
10-0438658	이동통신단말기 내장형 편물 이미지 관리 툴

*출처: KIPRIS(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ SWOT 분석

그림 8. SWOT 분석



*출처: NICE평가정보(주)

▶▶ (Strong Point) 시장 내 인지도 확보, 자체 개발 역량 보유

동사는 모바일 게임 시장 내 오랜 사업 기간을 통해 시장 내 사용자들에게 높은 인지도를 확보하고 있으며, 높은 연구개발 투자를 통해 게임 관련 기술개발을 자체적으로 진행하고 있다. 특히, 게임 기획, 개발 및 퍼블리싱까지의 토탈 서비스 제공이 가능한 경쟁력을 보유하고 있으며 이를 통한 지속적인 매출 및 영업이익 향상이 기대된다.

▶▶ (Opportunity Point) COVID-19로 인한 비대면 서비스 산업의 지속적 성장

최근 COVID-19로 인하여 비대면 서비스를 선호하는 사용자가 증가하고 있으며 사회적 거리두기 강화에 따른 야외 활동이 제한되며 온라인상의 서비스에 대한 수요가 활성화되고 있다. 특히, 언제 어디서나 접속이 가능하고 간편한 모바일 게임에 대한 이용자 수가 빠르게 증가하고 있으며 이는 게임 시장의 성장을 견인하고 있다. 또한, 2020년 4월 ‘게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부 개정안’에 대한 시행령 개정안이 공포되어 2014년 제정된 웹보드 게임의 1일 결제 한도를 폐지한다고 밝혔다. 이러한 규제의 완화를 통해 자유로운 경쟁 여건 확보와 더불어 새롭게 도약할 발판이 마련되었다. 이처럼 비대면 서비스 활성화를 통한 게임 산업의 성장세와 규제 완화 정책은 동사 사업 경쟁력 부문에 긍정적인 기회 요소가 될 것으로 전망된다.

▶▶ (Weakness Point) 개발 인력의 관리

신규 게임 개발 및 경쟁력 확보 등 개발 역량의 안정화를 위해 개발 인력의 지속적인 양성과 관리가 필요한 것으로 판단된다.

▶▶ (Threat Point) 판호 발급 중단으로 막힌 중국 시장 및 규제

중국의 판호 발급 중단이 지속적으로 이어오고 있어 2017년 3월 이후 중국 정부로부터 판호를 획득한 국내 게임은 한 건도 없는 것으로 나타났다. 판호는 중국 내 게임 서비스를 출시하기 위한 서비스 인허가권으로 중국 내 게임을 유통하고 서비스하기 위해서는 반드시 필요하다. 이러한 판호 발급 중단이 지속적으로 이어오고 있어 중국 시장 진출에 대한 사업 확대가 제한적인 위협요소로 나타난다. 유일하게 중국 시장 내 서비스가 가능한 게임은 가상현실 관련 게임이나



이 또한, 규제가 점차 강해지고 있으며, 청소년 보호를 이유로 각종 규제가 가속화되고 있는 실정이다. 이미 진출해 있는 게임도 콘텐츠 업데이트 등 완전한 자유가 보장되지 않으며, 창의적 운영이 불가능하다는 점 등이 잠재된 위협요소로 나타난다.

IV. 재무분석

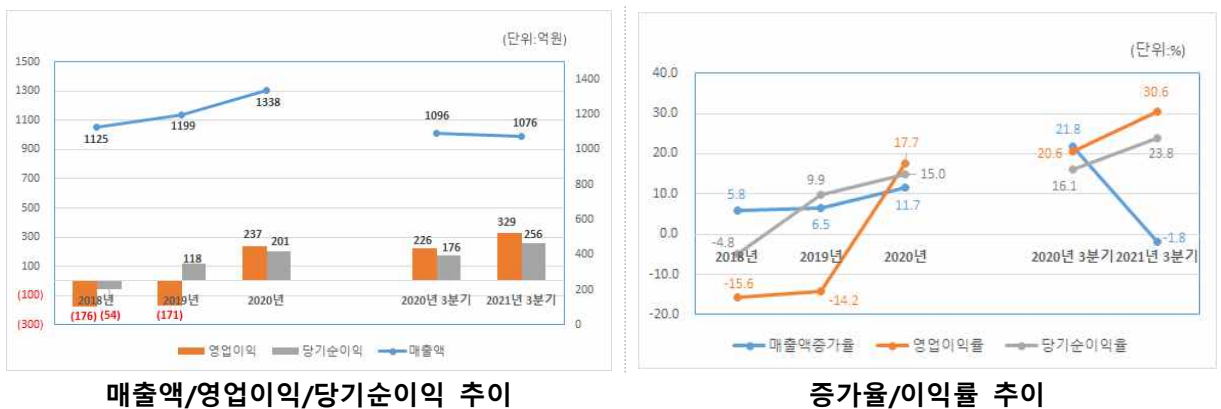
모바일 게임 서비스 전문기업

동사는 모바일 게임 서비스 전문기업으로 그룹 내 지주사업 및 투자와 모바일 게임사업을 수행하고 있으며, 2020년 결산기준 매출액은 지주사 전환에 따른 지분법이익의 매출 반영으로 전년 대비 11.7% 증가한 1,338억 원의 매출을 시현하였다.

■ 동사 매출 중 모바일 게임사업 부문 매출이 80% 이상으로 높은 비중을 차지

동사는 모바일 게임사업 부문, 지주사업 부문으로 나누어져 있으며, 모바일 게임사업 부문 매출이 1,081억 원(총 매출의 80.8%), 지주사업 부문 매출이 257억 원(총 매출의 19.2%)으로 모바일 게임사업 부문 매출이 높은 비중을 차지하고 있다.

그림 9. 동사 연간 요약 포괄손익계산서 분석

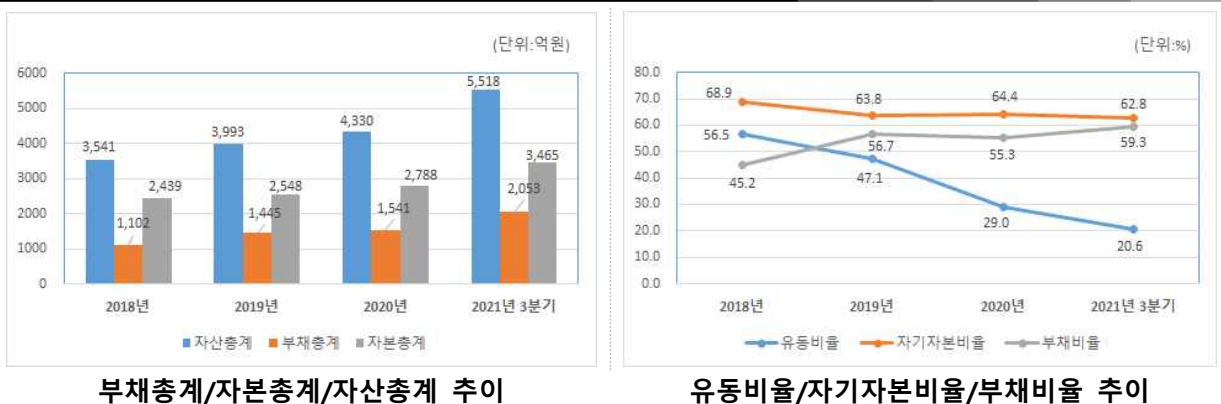


매출액/영업이익/당기순이익 추이

증가율/이익률 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 3분기보고서(2021)

그림 10. 동사 연간 요약 재무상태표 분석



부채총계/자본총계/자산총계 추이

유동비율/자기자본비율/부채비율 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 3분기보고서(2021)

■ 매출 성장세 및 수익성 개선

동사는 모바일 게임사업 부문, 지주사업 부문으로 나누어져 있다. `피싱마스터`와 `다크어벤저` 시리즈 및 `별이되어라` 등 다수의 히트작을 배출하였고, 글로벌유저 대상으로 브랜드 인지도를 향상시켰다. 동사는 국내, 일본, 중국 등에서의 모바일 게임 부진에도 지주사 전환에 따른 지분법이익의 매출 반영으로 2020년 결산기준 매출액은 1,338억 원으로 전년 대비 11.7%가 증가하였다.

동사의 매출액은 2018년 1,125억 원(+5.8% YoY), 2019년 1,199억 원(+6.5% YoY), 2020년 1,338억 원(+11.7% YoY)을 기록하는 등 매출 성장세를 나타냈다.

동사의 판관비율은 2019년 70.2%, 2020년 82.3%로 판관비 부담이 확대되었으나, 2020년 매출원가 상쇄로 매출액영업이익률은 2019년 -14.2%, 2020년 17.7%를 기록하며 영업수익성이 전년 대비 흑자전환 하였고, 산업평균 대비 양호한 수준을 나타냈다.

또한, 매출액순이익률은 2019년 9.9%, 2020년 15.0%를 기록하여, 순이익이 전년 대비 개선되었고, 산업평균 대비 양호한 수준을 나타냈다.

■ 2021년 3분기 전년 동기 대비 매출 소폭 감소하였으나, 수익성 개선

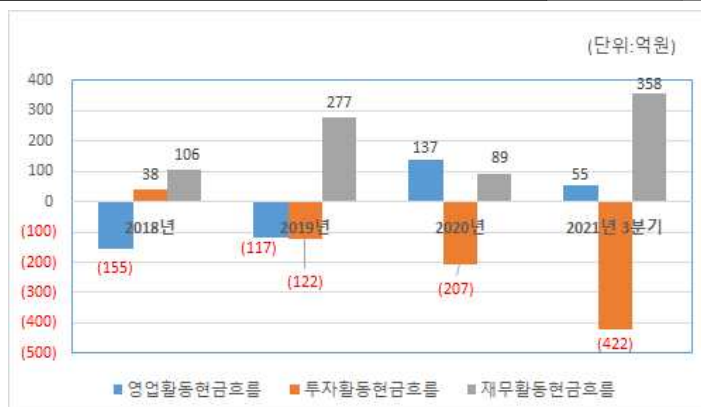
2021년 3분기 매출액은 기존 모바일게임의 노후화 등으로 국내외에서의 매출이 감소하며 전년 동기 대비 1.8% 감소한 1,076억 원을 기록하였고, 매출액영업이익률 30.6%, 매출액순이익률 23.8%를 나타내며 수익성은 전년 동기 대비 개선되었고, 산업평균 대비 양호한 수익성을 나타냈다.

주요 재무안정성 지표는 부채비율 59.3%, 자기자본비율 62.8%, 유동비율 20.6%를 기록하는 등 산업평균 대비 양호한 수준을 나타냈다.

■ 정(+의) 영업활동현금흐름으로 전환

2020년 당기순이익 증가 등의 영향으로 영업활동현금흐름이 정(+의) 상태로 전환된 가운데, 137억 원을 나타내고 있고, 차입금 조달 및 이익유보를 통한 자기자본의 확충으로 기말 현금성 자산 147억 원을 보유하는 등 현금 유동성을 확보하였다.

그림 11. 동사 현금흐름의 변화



*출처: 동사 사업보고서(2020), 3분기보고서(2021)

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

블록체인 게임 독자적 생태계 구축 및 시장 선점

동사는 게임 산업의 패러다임 변화에 발맞춰 독자적인 글로벌 블록체인 게임 생태계 구축을 위해 역량을 집중하고 있으며, 다양한 게임을 글로벌 시장에 빠르게 서비스하여, 사용자 확보를 통해 시장을 선점할 계획이다.

■ 블록체인 기반 글로벌 게임 플랫폼: 독자적인 생태계 구축

최근 블록체인 기술과 NFT의 도입으로 게임의 패러다임이 바뀌고 있다. Play to Earn을 시작으로 블록체인을 활용한 여러 사업모델이 개발될 것으로 예상된다.

동사는 시장의 패러다임 변화에 발맞춰 독자적인 글로벌 블록체인 게임 생태계 구축을 위해 역량을 집중하고 있다. 국내 3대 가상자산 거래소인 코인원의 지분 38.43%를 확보해 2대 주주로서 블록체인 생태계의 주도권 경쟁력을 확보했으며, 하이브의 1억 명 수준의 글로벌 게이머 유저풀을 활용하여 Play to Earn 게임 시장에 진입할 계획이다.

그림 12. 글로벌 블록체인 게임 생태계 구축 계획

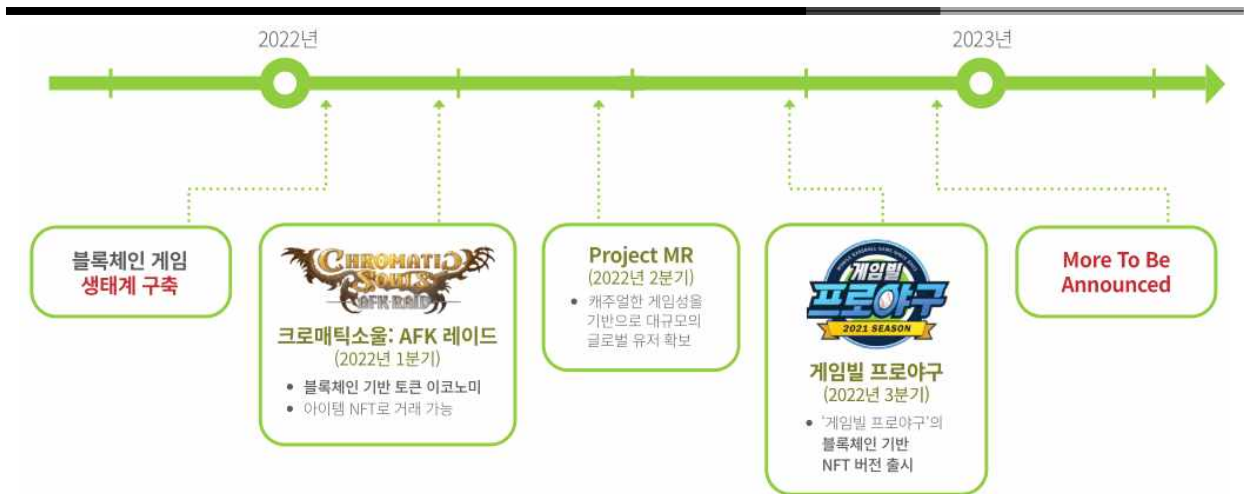


*출처: 3분기 실적발표(2021)

■ NFT 게임 산업: 빠른 출시와 게임의 다양성으로 시장 선점

글로벌 블록체인 게임 생태계를 구축하고 다양한 게임을 글로벌 시장에 빠르게 서비스하여 유저풀 확보를 통해 시장을 선점할 계획이다. 2022년 1분기 ‘크로매틱소울: AFK 레이드’를 시작으로 Project MR(가칭)을 2022년 2분기에 서비스해 캐주얼한 게임성을 기반으로 대규모 글로벌 유저를 확보할 계획이며, ‘게임빌 프로야구’의 블록체인 기반 NFT 버전을 2022년 3분기에 출시할 계획이다. 동사가 독자적인 생태계 구축과 시장 선점에 성공할 경우 기존의 게임 개발 역량과 확장성 등을 통해 지속적인 성장이 가능할 것으로 전망된다.

그림 13. NFT 게임 출시 계획

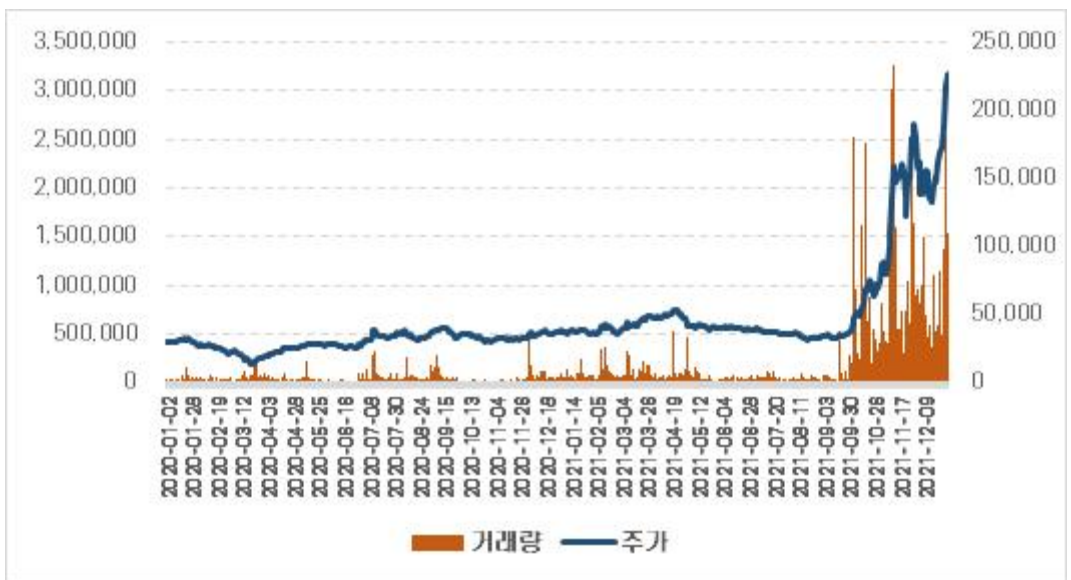


*출처: 3분기 실적발표(2021)

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
키움증권	Not Rated	-	2021-12-08
	<ul style="list-style-type: none"> 블록체인/NFT기반 플랫폼 전환을 천명한 게임빌은 현재 순조롭게 사업을 진행 중 내년 하반기에 출시될 컴투버스와의 C2X연계를 통해 안정된 생태계를 구축할 것으로 기대 		
하이투자증권	NR	-	2021-11-22
	<ul style="list-style-type: none"> 블록체인 생태계 구축 및 확장성 등으로 성장성 가속화 될 듯 글로벌 플랫폼 기업으로 도약하면서 동사 밸류에이션 리레이팅 될 듯 		
이베스트증권	BUY	184,000	2021-11-11
	<ul style="list-style-type: none"> 자체 영업손익 QoQ 적자 악화, 연결 영업이익 QoQ 급증 자회사 컴투스의 NFT 게임, 메타버스(컴투버스) 플랫폼 등 차세대 신사업의 막강한 잠재력 주목 		

■ 시장정보(주가 및 거래량)



*출처: Kisvalue(2021.12.)