

게임 트래픽, 모바일과 온라인의 성장세 동시 부각 중

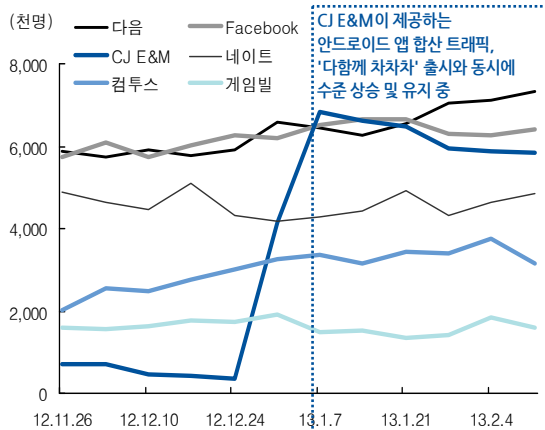
- 전일 탐방, 게임 부문의 트래픽 성장세 연초 대비 개선되는 추세 확인
- CJ E&M의 안드로이드 기반 모바일 이용자 트래픽은 Facebook에 근접한 상황, 올해 스마트폰 게임 40여개 출시 계획 중
- 온라인 게임 신작 '하운즈'는 FPS 장르 3위로 진입, 1위 게임인 '서든어택'과 유사하면서도 차별화되는 점에 주목
- 투자 의견 '매수', 목표주가 42,000원 유지

■ 모바일과 온라인 게임 트래픽 성장 및 회복 중!

CJ E&M의 게임 트래픽이 모바일과 온라인에서 모두 성장세가 부각되고 있다. CJ E&M의 게임 부문은 연초 스마트폰 게임 '다함께 차차차'가 Google Play 다운로드 1위를 기록하면서 투자자들의 관심이 증가했다. '다함께 차차차'는 현재 출시된 지 두 달 가까이 경과되고 있으나, 여전히 매출 기준 1위를 기록하고 있다. '코리안클릭'에 따르면, CJ E&M이 제공하는 안드로이드 앱의 합산 트래픽은 Facebook의 규모에 근접한 수준까지 나타나고 있다. CJ E&M은 최근 '다함께 풍풍풍'이라는 자체 게임을 카카오톡에 추가로 출시했으며, 연내 40여 종의 스마트폰 게임을 출시할 계획이다.

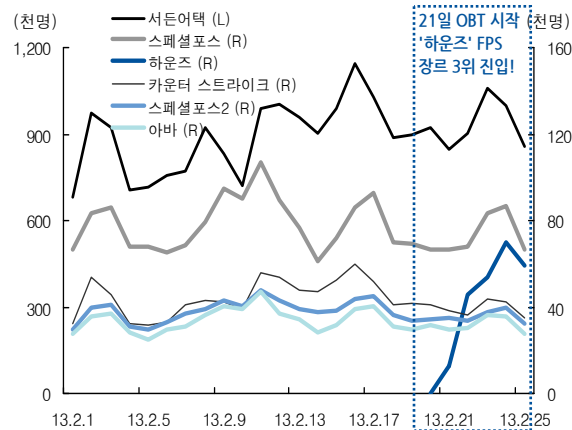
CJ E&M의 신작 온라인게임 중 21일에 공개서비스(OBT)에 돌입한 '하운즈'의 트래픽 성장세도 부각되고 있다. FPS 장르에 오랫동안 상위 게임에 대적할 신작의 출시가 드물었다는 점에서, '하운즈'의 3위권 진입이 부각된다. '하운즈'가 기존 FPS와 차별화되는 점은 1) RPG와 FPS를 결합한 'RPS'라는 장르를 처음 선보였고, 2) 성인 이용가라는 점이다. 한편, '서든어택' 개발자의 작품으로, 기존의 FPS 유저들도 쉽게 적응하는 편이다. 게임트릭스에 따르면, '하운즈'의 이용자 증가시 '서든어택' 등 경쟁 FPS 게임의 이용자가 감소했다. CJ E&M은 올해 자체 개발 게임 출시를 상반기 6개, 하반기 1개를 예정하고 있다.

그림 1. CJ E&M의 모바일 트래픽, Facebook에 근접!



주: 국내 안드로이드 OS 기반 주간 모바일 순이용자 데이터 기준
자료: 코리안클릭, KDB대우증권 리서치센터

그림 2. 온라인게임 신작 '하운즈', FPS 장르 내 3위 진입!



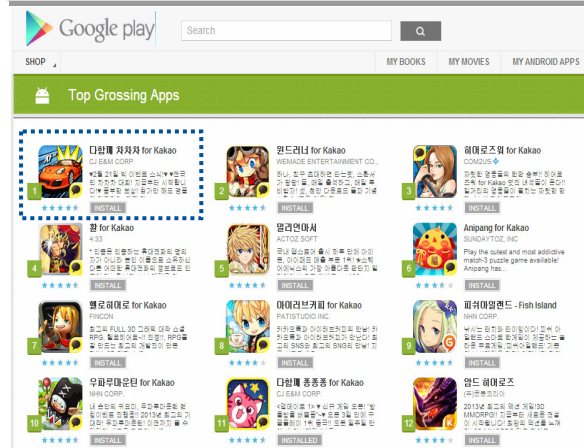
주: 일간 PC방 순이용자 데이터 기준
자료: 게임트릭스, KDB대우증권 리서치센터

▶ Earnings & Valuation Metrics

결산기	매출액 (십억원)	영업이익 (십억원)	영업이익률 (%)	순이익 (십억원)	EPS (원)	EBITDA (십억원)	FCF (십억원)	ROE (%)	P/E (배)	P/B (배)	EV/EBITDA (배)
12/10	98	19	19.5	6	1,208	51	-35	1.9	28.6	-2.1	10.1
12/11	1,143	70	6.1	57	1,745	361	-127	7.7	17.4	2.8	3.7
12/12P	1,395	36	2.6	29	750	536	135	2.4	35.3	1.5	1.9
12/13F	1,667	96	5.8	66	1,727	502	93	5.3	21.4	1.8	2.6
12/14F	1,854	138	7.4	95	2,499	492	89	7.2	14.8	1.6	2.5

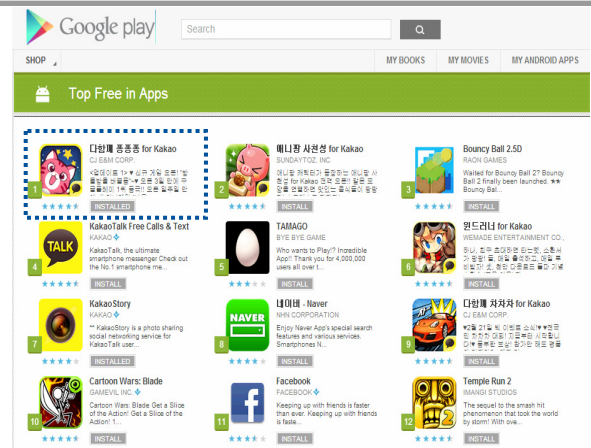
주: K-IFRS 연결 기준, 순이익은 지배주주 귀속순이익, 자료: CJ E&M, KDB대우증권 리서치센터

그림 3. '다함께 차차차' 출시 2개월 경과에도 여전히 매출 1위



주: 2013년 2월 26일 기준, 자료: Googleplay

그림 4. '다함께 풍풍풍' 무료 앱 다운로드 1위 기록 중



주: 2013년 2월 26일 기준, 자료: Googleplay

그림 5. '하운즈' 게임 플레이 화면 (21일 OBT 시작)

자료: CJ E&M, <http://hounds.netmarble.net>

그림 6. '건즈2' 게임 플레이 화면 (28일 파이널 테스트 시작)

자료: CJ E&M, <http://gunz2.netmarble.net>

표 1. CJ E&M 개발 주요 온라인 게임 일정

일자	작품명	장르	단계
1월 3일	건즈2	FPS	2차 CBT
1월 10일	일대종사	RPG	CBT
1월 14일	모나크	MMORPG	2차 CBT
1월 17일	차구차구	스포츠	pre-OBT
1월 31일	마계촌 온라인	MORPG	3차 CBT
2월 1일	지퍼레이싱	레이싱	2차 CBT
2월 13일	마구 더 리얼	스포츠	2차 CBT
2월 14일	마계촌 온라인	MORPG	OBT
2월 21일	하운즈	RPS	OBT
2월 28일	건즈2	FPS	파이널 테스트
상반기 내	마계촌 온라인, 하운즈, 차구차구, 마구 더 리얼, 모나크 등		상용화

자료: CJ E&M, 언론, KDB대우증권 리서치센터

표 2. CJ E&M 온라인 게임의 수출 신규 계약 사항

작품명	개발사	수출 국가	현지 퍼블리셔	비고
미스틱 파이터	다담게임	중국	Tencent	1월 국내 보도됨, 하반기 현지 테스트 시작 예정
마계촌 온라인	씨드나인게임즈, 캡콤	중국	Shanda Games	작년 8월 국내 보도됨
하운즈	CJ게임랩	중국	Shanda Games	1월 국내 보도됨

자료: CJ E&M, 언론, KDB대우증권 리서치센터

▶ Compliance Notice

- 당사는 자료작성일 현재 해당 회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없음을 확인함. 본 자료는 당사 홈페이지에 게시된 자료로, 기관투자자 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없음을 확인함. 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 회사의 유가증권을 보유하고 있지 않으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 애널리스트의 의견이 정확하게 반영되었음을 확인함.
- 투자의견 분류 및 적용기준 (시장대비 상대이익 기준, 주기(—), 목표주가(=), Not covered(☐))
- ▲매수(20% 이상), ■Trading Buy(10% 이상 예상되나 주가에 영향을 주는 변수의 불확실성이 높은 경우), ●중립(±10 등락), ◆비중축소(10% 이상 하락)
- 본 조사분석자료는 당사의 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목 선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 조사분석자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료의 저작권재산권은 당사에 있으므로 당사의 허락없이 무단 복제 및 배포 할 수 없습니다.

