

게임/인터넷 Weekly

게임/인터넷 주간 동향

Overweight

>> 커버리지

종목명	투자의견	목표주가(12M)
엔씨소프트	Strong Buy	320,000원
게임빌	Buy	130,000원
컴투스	Buy	64,000원
NHN	Buy	342,000원
다음	Buy	140,000원

아직 충분치는 않으나 최근 엔씨소프트와 NHN의 대차잔고 감소 추이가 눈에 띈다.

국내 온라인게임 순위에서 한게임이 서비스하는 던전스트라이커가 무려 13계단 상승하며 철웅성 같은 10위권 장벽을 넘어 순위 내 진입에 성공하였다. 향후 안정 궤도에 진입할 지 귀추가 주목된다.

북미 차기 상용화 기대 MMORPG 순위에서 엔씨소프트의 와일드스타가 계속해서 1위를 유지하고 있다. 현재 서비스되는 최고 인기 게임 순위에서 길드워2가 1주간 순위에서 다시 1위에 복귀하며 저력을 확인시켜 주었다. 재미있는 것은 현재 테스트 진행 중인 와일드스타가 인기게임 1주간 순위 3위, 1달간 순위 4위에 랭크되며 시장의 기대감을 보여주고 있다는 점이다.

한국 모바일게임 시장 순위에서 이번주 특기할 만한 것은 현재 일본 시장을 호령하고 있는 퍼즐앤드래곤이 10위권 내 진입에 성공했다는 점이다. 애니팡과 같은 match-3를 기반으로 TCG(카드배틀게임) 장르를 결합한 게임이며, 밀리언아서에 이어 한국 시장에서도 TCG가 먹히는 좋은 사례를 보이고 있다. 이런 부분은 국내 모바일게임개발사들의 TCG장르 개발을 더욱 촉진할 것이다.

게임빌 게임들의 트래픽 전반의 완만한 감소가 이어지고 있다. 특히 라인에 출시한 게임들의 순위 추세가 우상향이 아닌 우하향으로 전환하고 있음은 부정적이다. 이사만루의 추세는 아직 견조하나 20위권 내로 치고 들어오지 못함은, 야구 게임의 물을 이질감없이 채우고는 있으나 다소 하드코어한 게임 특성이 저변 확대를 늦추는 요인으로 작용하고 있기 때문이 아닌가 판단된다. 반면 다크어벤저의 추세는 상당히 견조하며 국내 순위는 지난주 18위에서 이번주 15위권까지 상승하였다.

국가별 MIM순위는 인도 러시아 필리핀 터키 등 이머징 시장 중 인구 규모가 큰 국가 위주로 재편하였다. 확실히 developed market에 가까울수록 모바일 기반의 MIM 앱들의 communication 카테고리 내 순위가 높음이 확인된다. 왓츠앱의 전반적인 강세와 일부 위챗의 선전이 눈에 띄며, 이머징 국가 선점 경쟁이 쉽지 않은 양상을 보여주고 있다. 다만 향후 SNS의 중심인 MIM 가운데 라인과 카카오톡이 상당히 비중있는 위치를 차지하고 있음은 분명하다.

앱스토어 매출 순위에서 라인팝이 15계단 상승하며 9위를 기록, 20위권 내 재진입하며 앱스토어 및 구글플레이 20위권 내 게임 수가 지난주 3개/5개에서 4개/5개로 한 개 더 늘었다.



|인터넷/게임/미디어|

수석연구원 이대우

3771-9252

dlee0724@iprovest.com

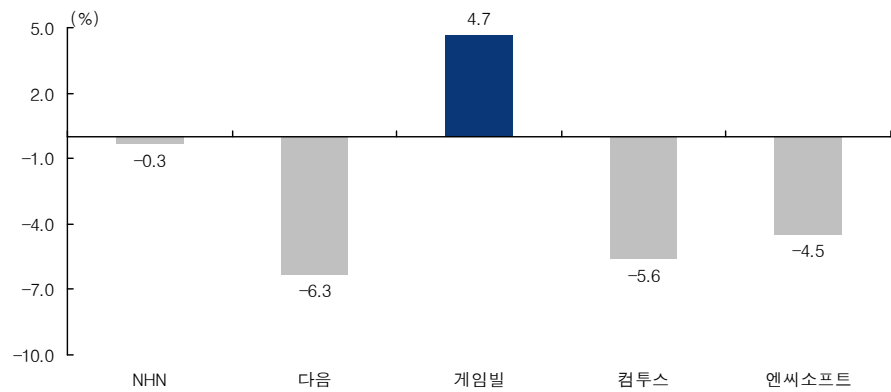
Contents

3	1. 주요 종목 동향
3	1-1. 주요 종목 주간 수익률
6	1-2. Valuation Table
8	1-3. 주요 종목 대차잔고 및 주가 추이
9	2. 게임
9	2-1. PC 방 사용률(가동률)
10	2-2. 온라인 게임 순위
10	2-2-1. 국내 PC 방
11	2-2-2. 중국
12	2-2-3. MMORPG(북미/유럽)
14	2-3. 모바일 게임 순위
14	2-3-1. 국가별 게임 순위
15	2-3-2. 게임빌 주요 게임 순위
17	2-3-3. 컴투스 주요 게임 순위
18	3. 인터넷
18	3-1. 인터넷포털 트래픽 추이
19	3-2. 국가별 주요 MIM 순위
25	3-3. 라인 게임

1. 주요 종목 동향

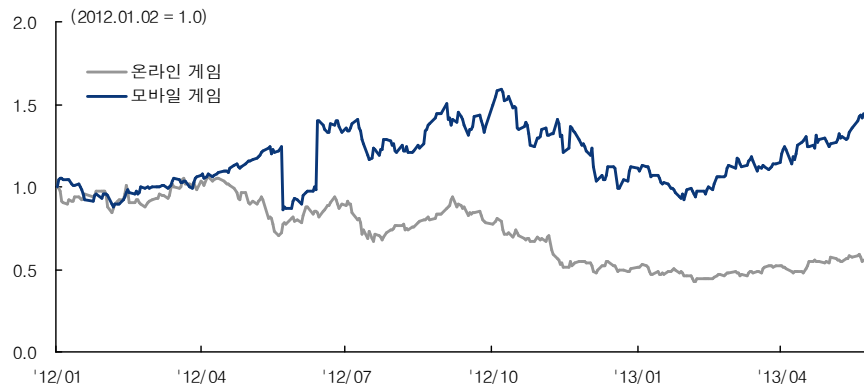
1-1. 주요 종목 주간 수익률

도표 1. 당사 커버리지 주간(5D) 수익률



자료: Dataguide, 교보증권 리서치센터(2013/05/27 종가기준)

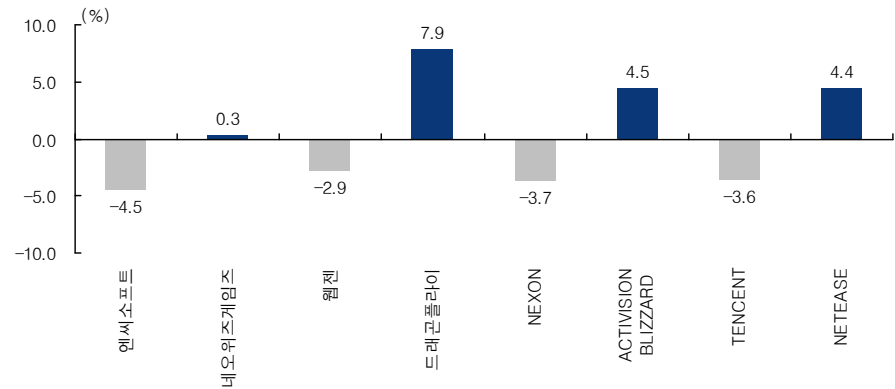
도표 2. 온라인 게임/모바일 게임 상대주가 추이



자료: 교보증권 리서치센터(2013/05/27 종가기준)

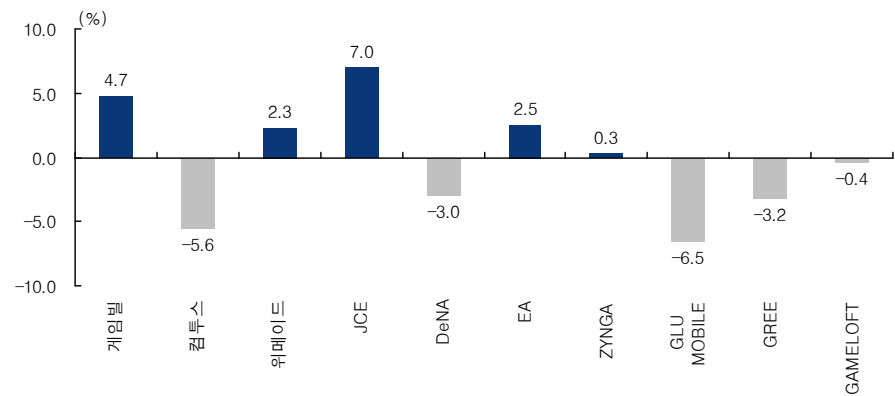
주) 온라인 게임=엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 웹젠, 드래곤플레이 / 모바일 게임=컴투스, 게임빌, 위메이드, JCE

도표 3. 주요 온라인 게임 업체 주간(5D) 수익률



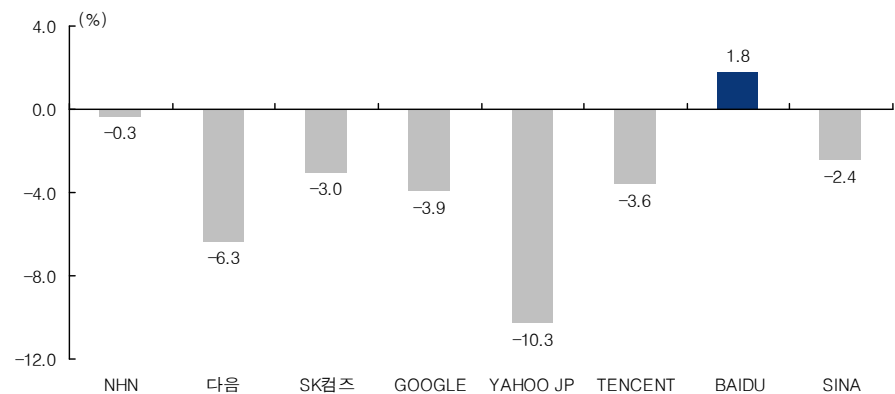
자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/05/27 종가기준)

도표 4. 주요 모바일 게임 업체 주간(5D) 수익률



자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/05/27 종가기준)

도표 5. 주요 인터넷업체 주간(5D) 수익률



자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/05/27 종가기준)

도표 6. 주요 게임 업체 주가 수익률

(단위: KRW, USD, JPY)

게임		현재가	주가변동률(%)				
			1W	1M	3M	6M	1Y
온라인	엔씨소프트	169,500	-4.5	2.4	17.7	1.8	12.6
	네오위즈게임즈	18,400	0.3	5.7	-5.6	-17.5	-26.4
	웹젠	8,810	-2.9	-7.2	-11.5	19.1	17.2
	드래곤플레이	13,050	7.9	2.4	8.3	1.2	-4.7
	NEXON	1,155	-3.7	-4.1	36.4	26.4	33.1
	ACTMISION BLIZZARD	15.6	4.5	5.3	9.5	37.8	47.0
	TENCENT	298.4	-3.6	15.2	12.9	18.6	19.8
	NETEASE	62.1	4.4	13.0	19.6	43.8	49.3
모바일	게임빌	121,400	4.7	16.4	24.4	-6.5	20.4
	컴투스	50,900	-5.6	-8.3	3.4	-18.2	4.9
	위메이드	63,100	2.3	13.7	36.9	34.5	37.5
	JCE	20,600	7.0	12.3	33.8	20.5	24.8
	DeNA	2,132	-3.0	-21.2	-19.4	-22.4	-25.0
	EA	22.8	2.5	27.3	25.7	54.5	56.8
	ZYNGA	3.4	0.3	1.2	-3.7	44.3	43.6
	GLU MOBILE	2.6	-6.5	-18.6	10.7	2.0	13.6
	GREE	975	-3.2	-20.4	-15.4	-30.4	-27.1
	GAMELOFT	5.52	-0.4	9.7	6.2	0.7	4.2
지수	KOSPI	1,980.0	-0.1	1.8	-1.2	2.8	-0.9
	KOSDAQ	577.6	1.8	2.2	8.3	17.0	16.4
	DJIS	15,303.1	-0.3	4.0	8.7	18.8	16.8
	NASDAQ	2,991.0	-1.3	5.3	9.1	13.2	12.4
	NIKKEI	14,030.0	-8.8	0.6	25.5	50.2	35.9
	TSEC	8,280.1	-1.2	3.2	4.8	11.4	7.5
	CAC 40	3,956.8	-1.1	3.9	7.2	13.0	8.7

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/05/27 종가기준)

도표 7. 주요 인터넷 업체 주가 수익률

(단위: KRW, USD, JPY)

		현재가	주가변동률(%)				
			1W	1M	3M	6M	1Y
인터넷	NHN	312,000	-0.3	8.9	18.2	21.2	37.4
	다음	83,000	-6.3	-8.6	-13.3	-6.6	-8.9
	SK 컴즈	7,650	-3.0	-5.0	4.9	-4.3	-2.4
	GOOGLE	873.3	-3.9	9.0	9.2	30.2	23.5
	YAHOO JP	46,650	-10.3	-2.8	19.3	68.2	67.4
	TENCENT	298.4	-3.6	15.2	12.9	18.6	19.8
	BAIDU	96.5	1.8	13.4	7.9	2.0	-3.8
	SINA	58.2	-2.4	15.6	12.7	22.9	15.8
지수	KOSPI	1,980.0	-0.1	1.8	-1.2	2.8	-0.9
	KOSDAQ	577.6	1.8	2.2	8.3	17.0	16.4
	NASDAQ	2,991.0	-1.3	5.3	9.1	13.2	12.4
	NIKKEI	14,030.0	-8.8	0.6	25.5	50.2	35.9
	HSI	22,623.9	-3.7	0.3	0.2	3.6	-0.1

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/05/27 종가기준)

1-2. Valuation Table

도표 8. 게임업종 Peer 그룹 밸류에이션 비교(1)

게임		시가총액 (\$ mn)	EPS 성장률(%)			ROE(%)		
			2012	2013E	2014E	2012	2013E	2014E
온라인	엔씨소프트	3,306.7	28.4	-31.9	158.2	16.8	10.1	22.4
	네오위즈게임즈	359.0	-89.8	433.5	-14.1	2.9	18.8	15.7
	웹젠	277.0	-61.4	-	71.5	2.0	19.1	22.2
	드래곤플레이	163.6	-	-84.6	401.6	-10.3	1.9	9.2
	NEXON	4,996.7	-18.1	53.2	5.3	13.2	18.1	16.6
	ACTIVISION BLIZZARD	17,444.8	8.6	-28.3	21.2	10.5	8.1	9.1
	TENCENT	71,166.9	24.2	27.1	22.6	36.5	32.8	30.2
	NETEASE	8,110.0	13.2	15.1	11.4	25.4	24.1	21.8
모바일	게임빌	600.0	39.1	31.7	13.9	28.2	28.0	24.5
	컴투스	457.1	389.6	21.7	-12.4	25.4	24.0	17.2
	위메이드	943.8	-	793.2	55.8	-1.6	10.8	14.3
	JCE	215.4	10.6	-	-	11.9	-	-
	DeNA	3,184.4	-2.6	1.4	0.1	35.7	30.9	24.6
	EA	6,891.0	-	41.9	20.2	3.0	16.1	19.4
	ZYNGA	2,691.3	80.0	-147.1	93.9	-11.7	-2.3	-1.4
	GLU MOBILE	177.3	13.5	-56.3	154.4	-46.5	-20.0	50.7
	GREE	2,268.9	158.7	-38.8	2.3	79.1	30.6	23.1
	GAMELOFT	584.2	-50.0	68.4	28.2	8.0	12.8	15.8

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(엔씨소프트, 게임빌, 컴투스: 당사 추정치) (2013/05/27 종가기준)

도표 9. 게임업종 Peer 그룹 밸류에이션 비교(2)

게임		PER			EV/EBITDA			PBR		
		2012	2013E	2014E	2012	2013E	2014E	2012	2013E	2014E
온라인	엔씨소프트	21.1	34.5	13.4	14.6	25.0	8.8	3.3	3.4	2.7
	네오위즈게임즈	74.0	6.5	7.5	4.9	3.6	3.9	2.2	1.2	1.0
	웹젠	96.4	18.3	8.6	13.8	7.7	5.5	1.9	2.1	1.7
	드래곤플레이	-	145.9	29.1	20.7	17.3	14.0	2.6	2.8	2.6
	NEXON	14.8	12.6	12.1	5.3	6.3	5.8	1.8	2.0	1.7
	ACTIVISION BLIZZARD	10.4	18.4	15.2	4.2	9.1	7.5	1.0	1.5	1.4
	TENCENT	28.8	26.2	21.6	20.2	18.7	15.5	9.0	7.8	5.9
	NETEASE	9.6	11.6	10.3	4.8	7.3	6.3	2.2	2.5	2.1
모바일	게임빌	24.9	23.1	20.3	19.8	16.8	13.4	6.2	5.7	4.4
	컴투스	23.9	20.9	23.9	24.7	17.3	14.8	5.4	4.5	3.8
	위메이드	-	34.1	22.3	119.9	20.7	14.1	2.8	3.7	3.2
	JCE	24.3	-	-	12.6	-	-	2.8	-	-
	DeNA	10.8	6.3	6.3	4.4	3.1	3.0	3.5	1.8	1.5
	EA	71.7	19.1	15.5	14.3	8.3	7.6	2.1	3.9	3.5
	ZYNGA	-	-	-	5.3	17.2	9.8	1.0	1.5	1.5
	GLU MOBILE	-	-	38.1	-	-	20.2	3.9	6.9	6.6
	GREE	7.6	7.9	7.7	3.7	3.8	3.9	4.4	2.1	1.7
	GAMELOFT	44.2	19.9	15.8	11.0	9.6	7.7	3.4	3.1	2.6

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(엔씨소프트, 게임빌, 컴투스: 당사 추정치) (2013/05/27 종가기준)

도표 10. 인터넷 업종 Peer 그룹 밸류에이션 비교(1)

		시가총액	EPS 성장률(%)			ROE(%)		
		(\$ mn)	2012	2013E	2014E	2012	2013E	2014E
인터넷	NHN	13,369.4	22.6	10.4	26.6	31.4	27.6	26.9
	다음	1,002.0	-19.4	15.1	25.2	15.7	16.0	17.4
	SK 컴즈	295.8	-	-	141.6	-	-	-
	GOOGLE	289,075.9	9.3	15.7	15.7	16.5	17.8	17.7
	YAHOO JP	26,571.6	9.1	11.0	9.4	23.7	20.8	19.6
	TENCENT	71,166.9	24.2	28.9	21.4	36.5	33.0	30.4
	BAIDU	33,729.5	56.9	1.1	21.7	50.6	34.8	31.2
	SINA	3,874.9	-	351.3	145.3	2.9	4.2	9.0

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(NHN, 다음: 당사 추정치) (2013/05/27 종가기준)

도표 11. 인터넷 업종 Peer 그룹 밸류에이션 비교(2)

		PER			EV/EBITDA			PBR		
		2012	2013E	2014E	2012	2013E	2014E	2012	2013E	2014E
인터넷	NHN	20.0	25.0	19.7	12.2	14.1	10.5	5.8	6.1	4.7
	다음	16.1	13.0	10.4	7.0	5.6	4.3	2.4	2.0	1.7
	SK 컴즈	-	-	83.4	-	-	17.5	-	1.7	1.7
	GOOGLE	20.8	18.9	16.4	12.0	11.3	9.5	3.3	3.4	2.9
	YAHOO JP	15.4	21.2	19.4	7.4	10.4	9.5	3.3	4.1	3.5
	TENCENT	28.8	26.2	21.6	20.2	18.7	15.5	9.0	7.8	5.9
	BAIDU	21.0	19.2	15.8	15.9	13.6	10.8	8.4	5.6	4.0
	SINA	456.5	85.9	35.0	125.0	52.5	22.6	2.9	2.9	2.7

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(NHN, 다음: 당사 추정치) (2013/05/27 종가기준)

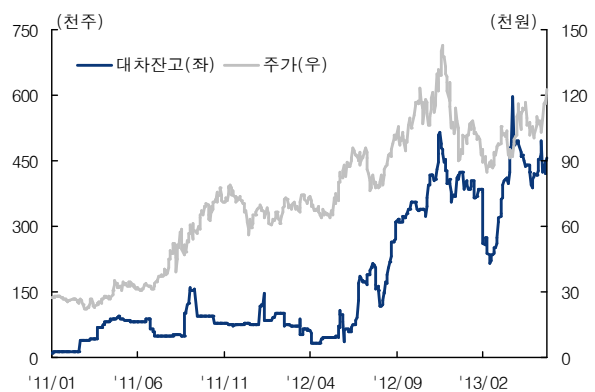
1-3. 주요 종목 대차잔고 및 주가 추이

도표 12. 엔씨소프트



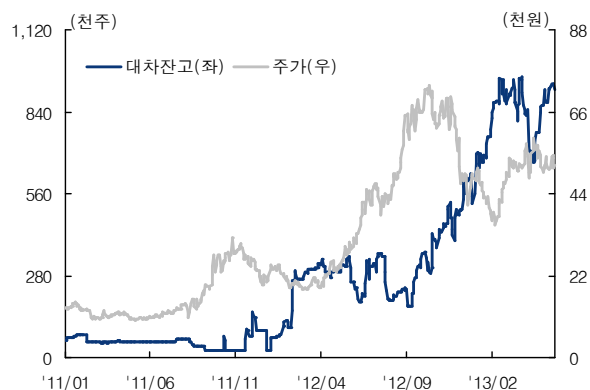
자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/05/24 종가기준)

도표 13. 게임빌



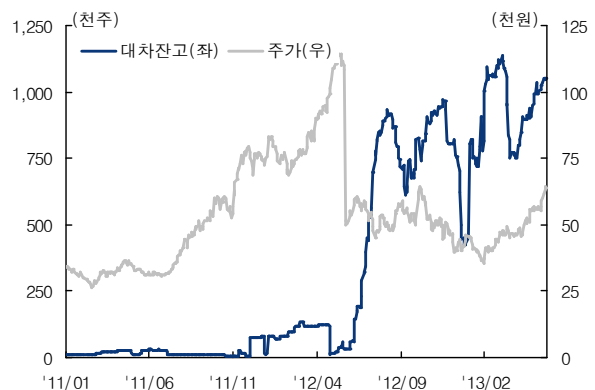
자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/05/24 종가기준)

도표 14. 컴투스



자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/05/24 종가기준)

도표 15. 위메이드



자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/05/24 종가기준)

도표 16. NHN



자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/05/24 종가기준)

도표 17. 다음



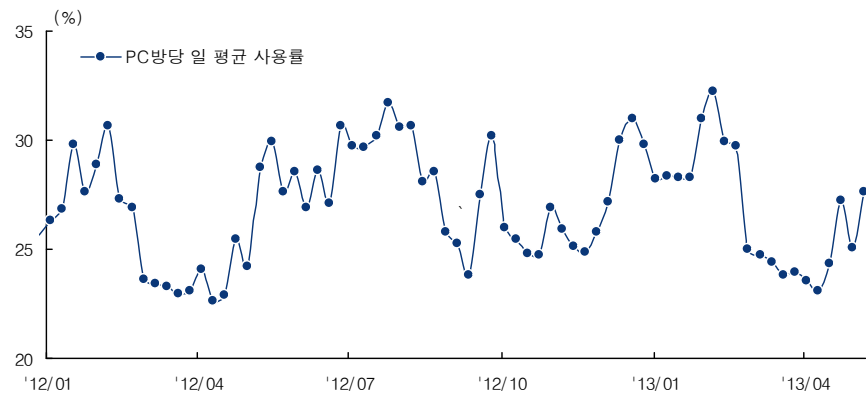
자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/05/24 종가기준)

아직 충분치는 않으나 최근 엔씨소프트와 NHN의 대차잔고 감소 추이가 눈에 띈다.

2. 게임

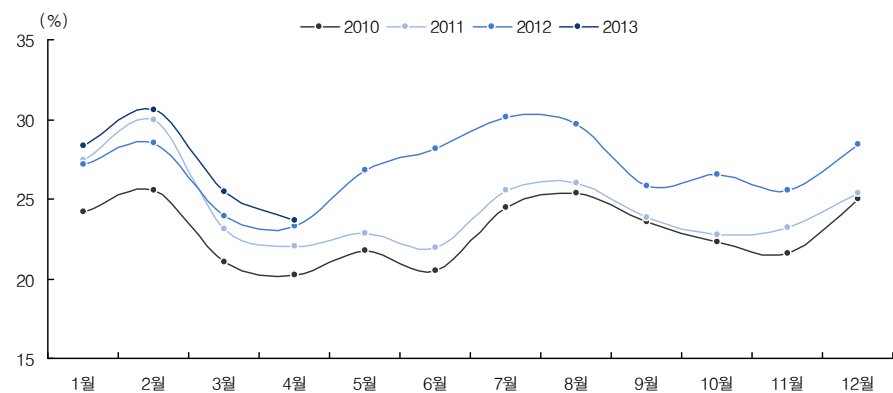
2-1. PC방 사용률(가동률)

도표 18. PC 방 당 주간 평균 사용률 추이



자료: 게임트릭스, 교보증권 리서치센터

도표 19. PC 방 당 월 평균 사용률 추이



자료: 게임트릭스, 교보증권 리서치센터

2-2. 온라인 게임 순위

2-2-1. 국내 PC방

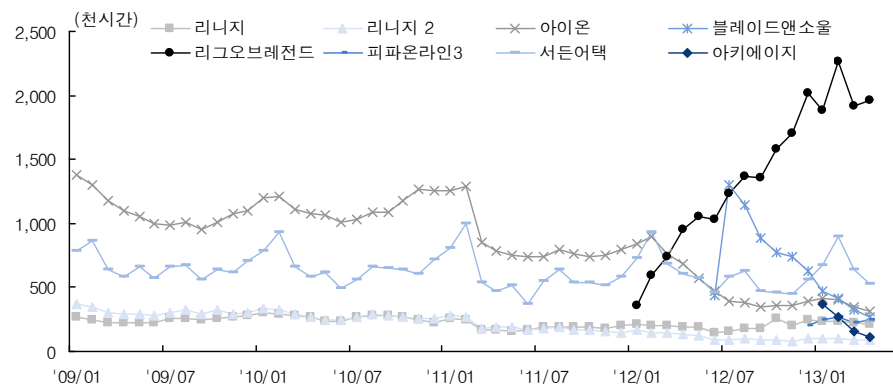
도표 20. 국내 온라인 게임 순위(PC방 사용시간 기준)

(2013.05.18~2013.05.24)

순위	게임	전주대비	개발사	퍼블리셔
1	리그 오브 레전드	-	라이엇 게임즈	라이엇 게임즈
2	서든어택	-	게임하이	CJ E&M/넥슨
3	아이온	▲ 1	엔씨소프트	엔씨소프트
4	피파온라인 3	▽ 1	EA	넥슨
5	블레이드&소울	-	엔씨소프트	엔씨소프트
6	리니지	▲ 1	엔씨소프트	엔씨소프트
7	스타크래프트	▽ 1	블리자드	블리자드
8	던전스트라이커	▲ 13	아이덴티티 게임즈	NHN
9	워크래프트 3	▽ 1	블리자드	블리자드
10	디아블로 3	-	블리자드	블리자드

자료: 게임트릭스, 교보증권 리서치센터

도표 21. 국내 온라인 게임 PC방 사용시간



자료: 게임트릭스, 교보증권 리서치센터

국내 온라인게임 순위에서 한게임이 서비스하는 던전스트라이커가 무려 13계단 상승하며 철옹성 같은 10위권 장벽을 넘어 순위 내 진입에 성공하였다. 안정 궤도에 진입할지 귀추가 주목된다.

2-2-2. 중국

도표 22. 중국 전체 온라인 게임 순위

(2013.05.13~2013.05.19)

순위	게임	점유율(%)	전주대비	퍼블리셔
1	크로스파이어(穿越火线)	28.92	-	Tencent
2	LoL(英雄联盟)	21.02	-	Tencent
3	던전앤파이터(地下城与勇士)	17.26	-	Tencent
4	QQ 스피드(QQ飞车)	8.45	-	Tencent
5	QQ 댄서(QQ炫舞)	4.01	-	Tencent
6	역전(逆战)	2.21	-	Tencent
7	몽삼국(梦三国)	1.91	-	Dianhun
8	NBA2K Online	0.95	▲ 1	Tencent
9	몽환서유(梦幻西游)	0.82	▽ 1	NetEase
10	Counter Strike(反恐精英)	0.72	-	TianCity

자료: Barchina, 교보증권 리서치센터

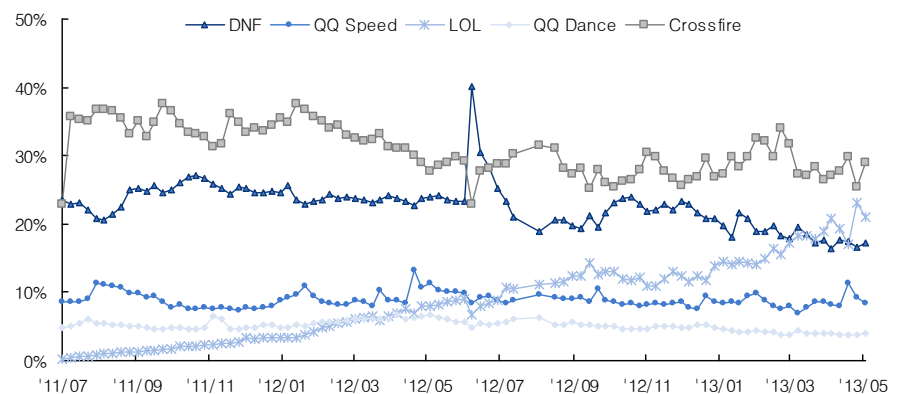
도표 23. 중국 MMO 게임 순위

(2013.05.13~2013.05.19)

순위	게임	점유율(%)	전주대비	퍼블리셔
1	몽환서유(梦幻西游)	12.27	-	NetEase
2	옥룡제춘(御龙在天)	8.25	-	NetEase
3	문도(问道)	8.21	-	Tencent
4	World of Warcraft(魔兽世界)	7.39	-	Guang Yu Hua Xia
5	천룡팔부온라인(天龙八部 Online)	5.90	▲ 1	Chang You
6	현원전기(轩辕传奇)	5.88	▽ 1	Tencent
7	대화서유(大话西游)	5.54	-	NetEase
8	마역(魔域)	4.44	-	91.com
9	천년유혼온라인(倩女幽魂 Online)	3.86	-	Shanda Games
10	드래곤네스트(龙之谷)	2.53	-	NetEase

자료: Barchina, 교보증권 리서치센터

도표 24. 중국 내 상위 게임 점유율 추이



자료: Barchina, 교보증권 리서치센터

2-2-3. MMORPG(북미/유럽)

도표 25. Top Voted Games(Development: 상용화 예정작)

(2013.05.27 기준)

순위	게임	퍼블리셔
1	WildStar	NC Soft
2	Star Citizen	Cloud Imperium Games Coporation
3	ArcheAge	XLGames
4	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	Square Enix
5	Camelot Unchained	City State Entertainment
6	Divergence Online	Stainglass Llama Studios
7	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

도표 26. Most Popular Games

(2013.05.27 기준, 1 week)

순위	게임	퍼블리셔
1	Guild Wars 2	NCSOFT
2	Neverwinter	Perfect World Entertatinment
3	WildStar	NCSOFT
4	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks
5	Final Fantasy XIV: A Realm	Square Enix
6	Rift	Trion Worlds
7	Star Wars: The Old Republic	LucasArts
8	The Secret World	Funcom
9	Darkfall: Unholy Wars	Aventurine SA
10	TERA: Rising	En Masse Entertainment

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

도표 27. Most Popular Games

(2013.05.27 기준, 1 month)

순위	게임	퍼블리셔
1	Neverwinter	Perfect World Entertatinment
2	Guild Wars 2	NCSOFT
3	Darkfall: Unholy Wars	Aventurine SA
4	WildStar	NCSOFT
5	Star Wars: The Old Republic	LucasArts
6	Camelot Unchained	City State Entertainment
7	Defiance	Trion Worlds
8	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks
9	Final Fantasy XIV: A Realm	Square Enix
10	Age of Wushu	Snail Games USA

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

도표 28. Most Popular Games			(2013.05.27 기준, 6 month)
순위	게임	퍼블리셔	
1	Guild Wars 2	NCSOFT	
2	Neverwinter	Perfect World Entertainment	
3	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks	
4	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	
5	The Secret World	Funcom	
6	Darkfall: Unholy Wars	Aventurine SA	
7	Defiance	Trion Worlds	
8	Camelot Unchained	City State Entertainment	
9	TERA: Rising	En Masse Entertainment	
10	Age of Wushu	Snail Games USA	

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

북미 차기 상용화 기대 MMORPG 순위에서 엔씨소프트의 와일드스타가 계속해서 1위를 유지하고 있다. 현재 서비스되는 최고 인기 게임 순위에서 길드워2가 1주간 순위에서 다시 1위에 복귀하며 저력을 확인시켜 주었다. 재미있는 것은 현재 테스트 진행 중인 와일드스타가 1주간 순위 3위, 1달간 순위 4위에 랭크되며 시장의 기대감을 보여주고 있다는 점이다.

2-3. 모바일 게임 순위

2-3-1. 국가별 게임 순위

도표 29. 한국/일본 Google Play 게임, Grossing 순위

(2013.05.24 기준)

순위	한국	전주대비	일본	전주대비
1	쿠키런 for Kakao	-	パズル&ドラゴンズ(Puzzle & Dragons)	-
2	마구마구 2013 for Kakao	▲ 1	LINE WIND runner	▲ 1
3	원드러너 for Kakao	▽ 1	LINE POP	▲ 4
4	다함께 차차차 for Kakao	-	秘宝探偵(登録不要の無料本格RPG)	▲ 4
5	다함께 퐁퐁퐁 for Kakao	▲ 2	ケリ姫スイーツ	▲ 1
6	Anipang for Kakao	▽ 1	プロ野球 PRIDE(登録不要の無料本格プロ野球ゲーム)	▽ 2
7	헬로히어로 for Kakao	▽ 1	LINE Bubble!	▽ 2
8	피쉬프렌즈 for Kakao	▲ 2	クイズRPG(魔法使いと黒猫のウィズ)	▲ 1
9	퍼즐&드래곤즈(Puzzle & Dragons)	▲ 8	LINE PLAY	▲ 2
10	우파루마운틴 for Kakao	▽ 1	幻想のミネルパナイツ(無料 美女満載のファンタジーRPG)	-

자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 30. 미국 게임 Grossing 순위

(2013.05.24 기준)

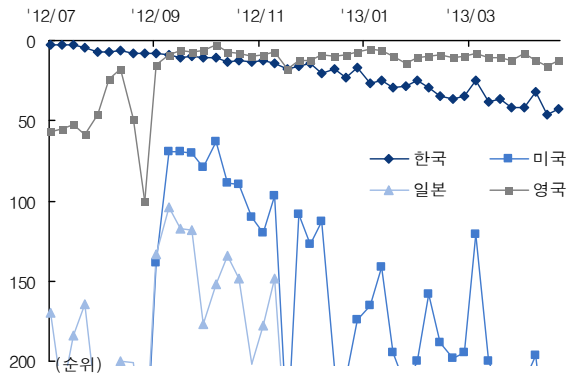
순위	App Store	전주대비	Google Play	전주대비
1	Candy Crush Saga	-	Candy Crush Saga	-
2	Clash of Clans	-	MARVEL War of Heroes	-
3	The Simpsons™: Tapped Out	▲ 3	Megapolis	▲ 11
4	MARVEL War of Heroes	-	Rage of Bahamut	-
5	Hay Day	▲ 2	Modern War	▲ 17
6	Kingdoms of Camelot: Battle for the North	▲ 2	The Simpsons™: Tapped Out	▽ 1
7	Megapolis	▲ 11	CSR Racing	▽ 4
8	Kingdom Age	▲ 40	Slotomania – slot machines	▽ 1
9	Reign of Dragons	▲ 15	The Hobbit: Kingdoms	▽ 3
10	Big Fish Casino	-	Crime City	▲ 15

자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

한국 모바일게임 시장 순위에서 이번주 특기할 만한 것은 현재 일본 시장을 호령하고 있는 경호온라인엔터테인먼트의 퍼즐앤드래곤이 9위로 10위권 내 진입에 성공했다는 점이다. 애니팡이나 Candy Crush Saga와 같은 match-3에 기반하고 있으면서 TCG(카드배틀게임) 장르를 결합한 게임이며, 밀리언아서에 이어 한국 시장에서도 TCG가 먹히는 좋은 사례를 보이고 있다. 이런 부분은 모바일게임개발사들의 TCG장르 개발을 더욱 촉진할 것이다.

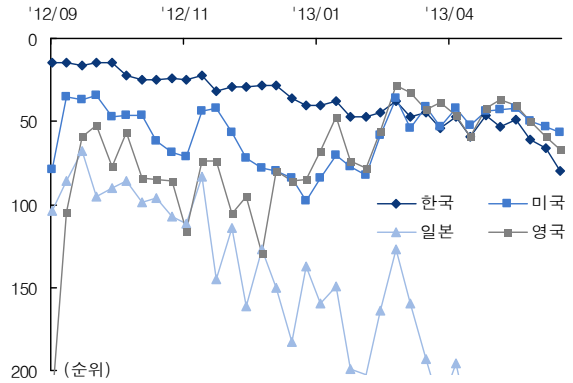
2-3-2. 게임빌 주요 게임 순위

도표 31. 피싱마스터(Google Play, Grossing, Game)



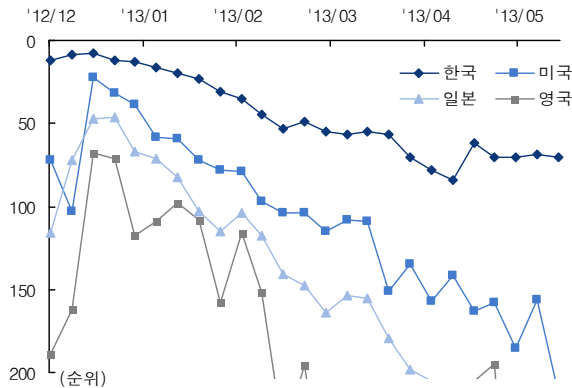
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터(영국은 스포츠게임 카테고리)

도표 32. 몬스터워로드(Google Play, Grossing, Game)



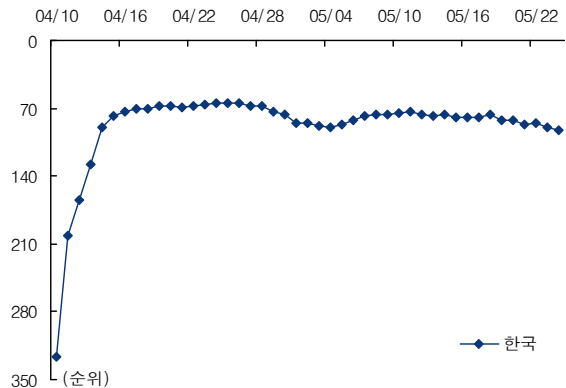
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 33. 제노니아5(Google Play, Grossing, Game)



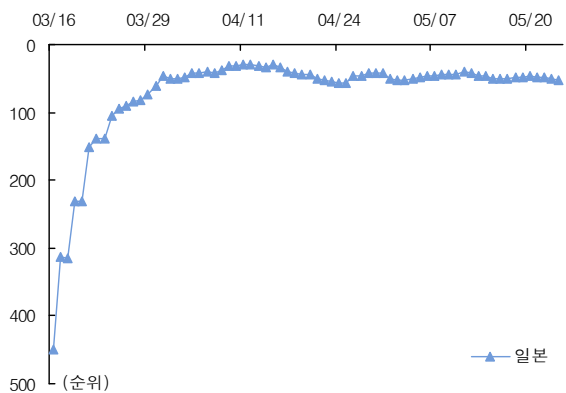
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 34. 에어핑크프렌즈 for Kakao(Google Play, Grossing, Game)



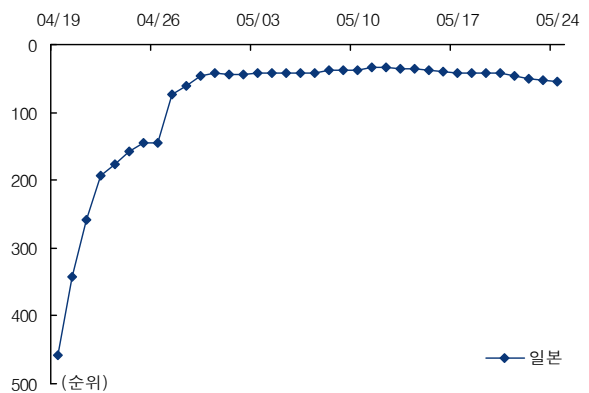
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 35. Line Mass Fishing(Google Play, Grossing, Game)



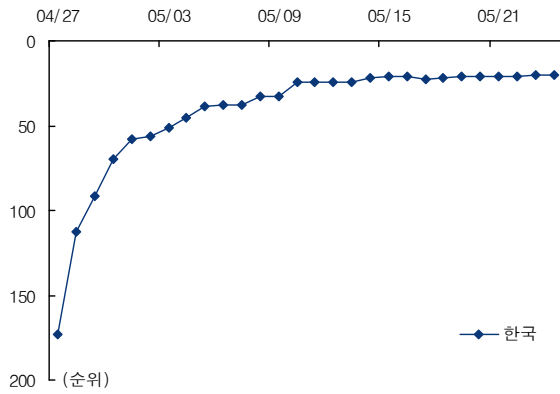
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 36. Line Punch Hero(Google Play, Grossing, Game)



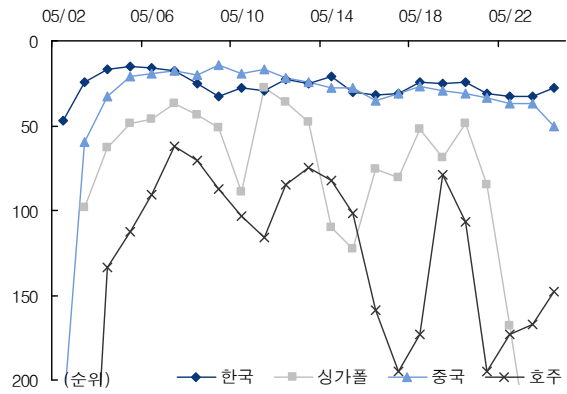
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 37. 이사만루 2013 KBO(Google Play, Grossing, Game)



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 38. 다크어벤저(iOS, Grossing, Game)

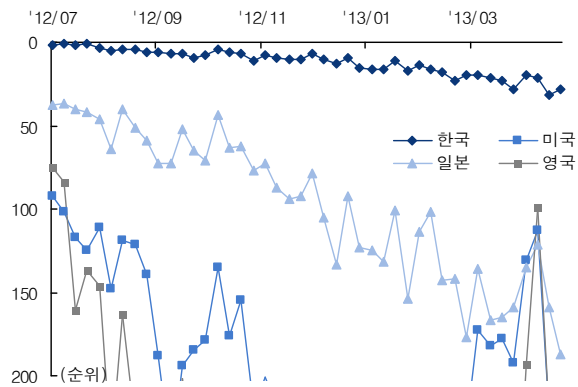


자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

전반적인 트래픽의 완만한 감소가 이어지고 있다. 특히 라인에 출시한 게임들의 순위 추세가 우상향이 아닌 우하향으로 전환하고 있음은 부정적이다. 이사만루의 추세는 아직 견조하나 20위권 내로 치고 들어오지 못하는 우려스럽다. 야구게임의 물을 이질감 없이 채우고는 있으나 다소 하드코어적인 게임 특성이 저변 확대를 늦추는 요인이 아닌가 판단된다. 반면 다크어벤저의 추세는 상당히 견조하며 국내 순위는 지난주 18위에서 이번주 15위권까지 상승하였다.

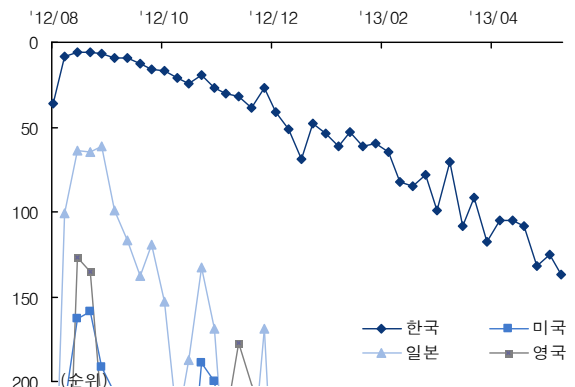
2-3-3. 컴투스 주요 게임 순위

도표 39. 타이니팜(Google Play, Grossing, Game)



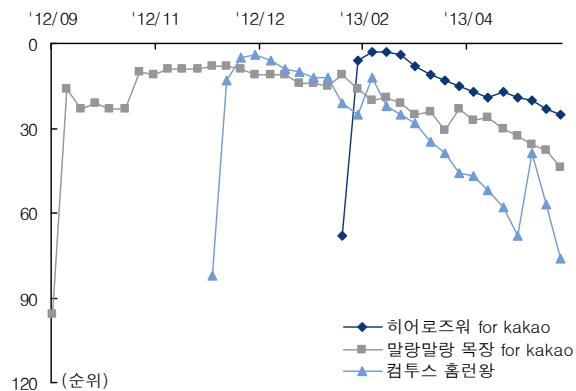
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 40. 더비데이즈(Google Play, Grossing, Game)



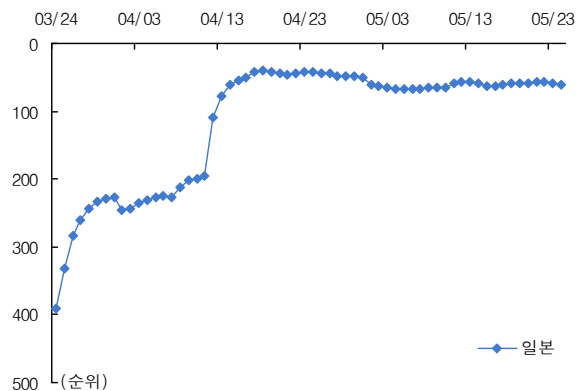
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 41. 컴투스 게임 for Kakao(Google Play, Grossing, Game)



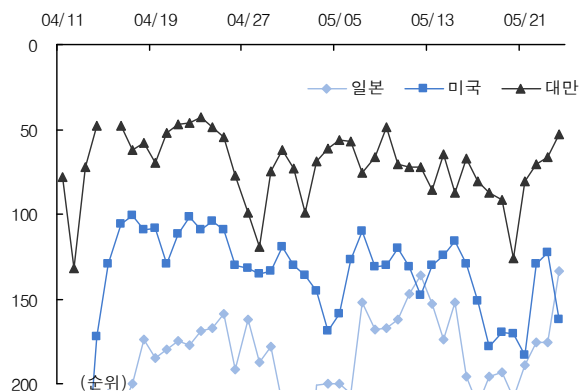
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 42. Line TinyFarm(Google Play, Grossing, Game)



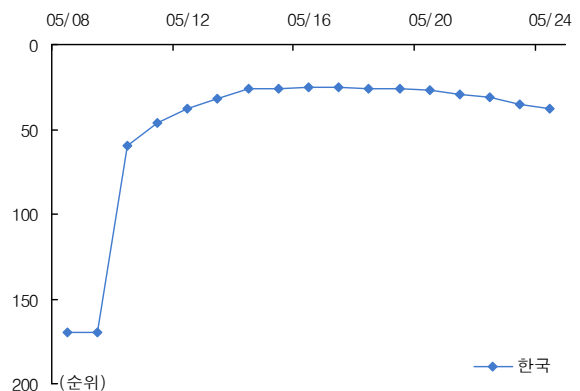
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 43. 골프스타(App Store, Grossing, Game)



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 44. 매직팡 for Kakao(Android, Grossing, Game)

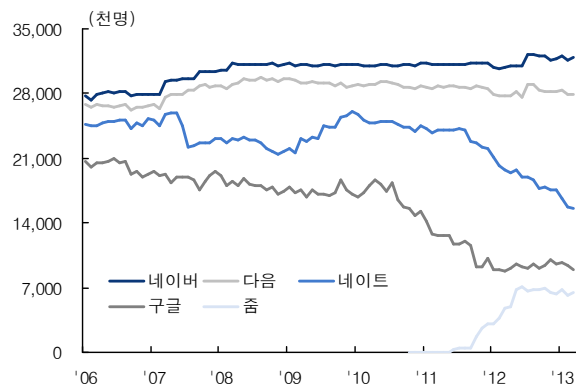


자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

3. 인터넷

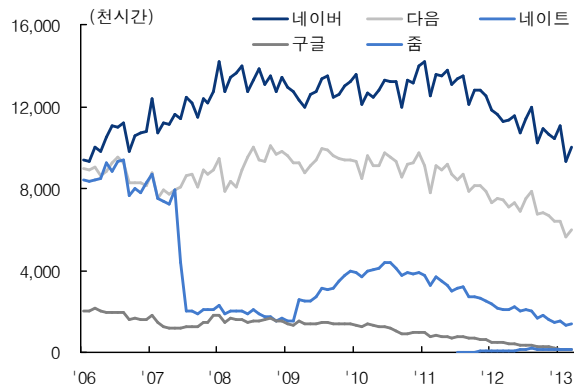
3-1. 인터넷포털 트래픽 추이

도표 45. 인터넷포털 순방문자 추이



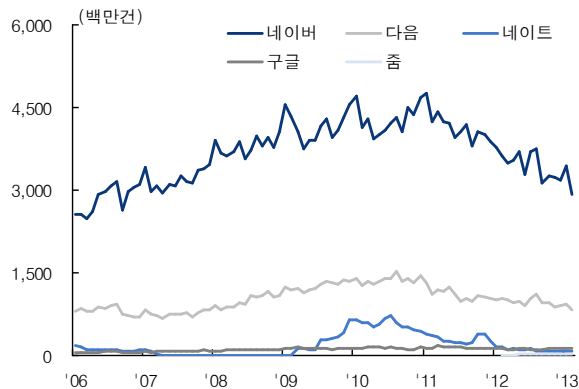
자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

도표 46. 인터넷포털 총 체류시간 추이



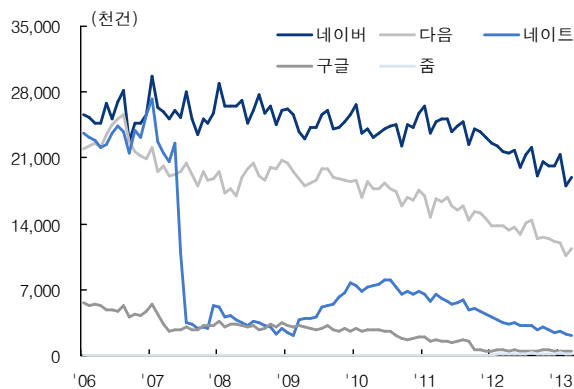
자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

도표 47. 전체 검색 쿼리



자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

도표 48. 페이지뷰 추이

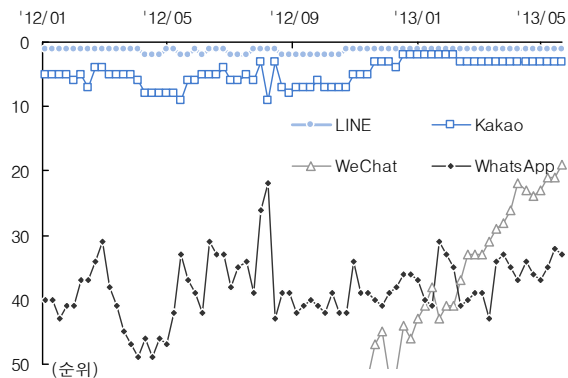


자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

3-2. 국가별 주요 MIM(Mobile Instant Messaging) 순위

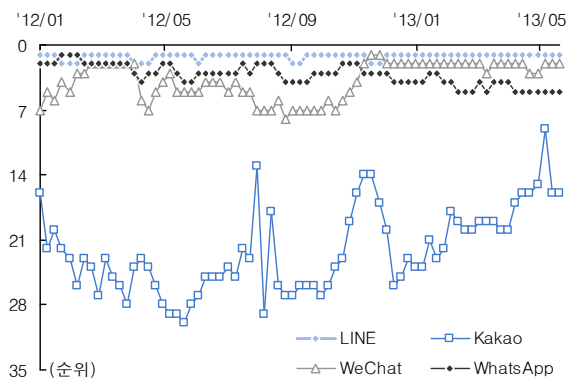
: Google Play, Download, Communication

도표 49. 일본



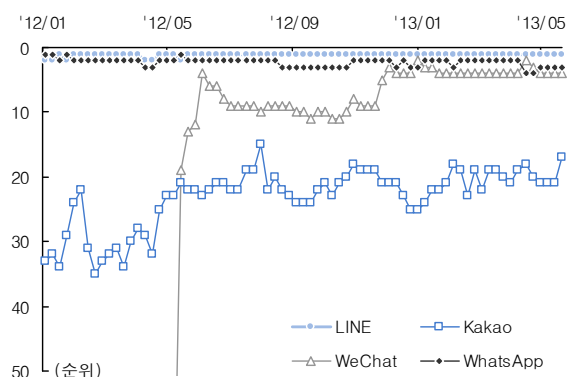
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 50. 대만



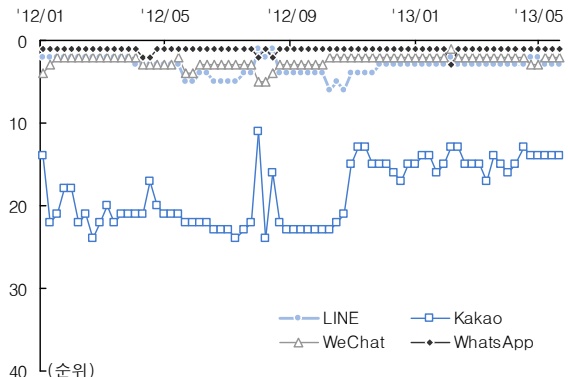
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 51. 태국



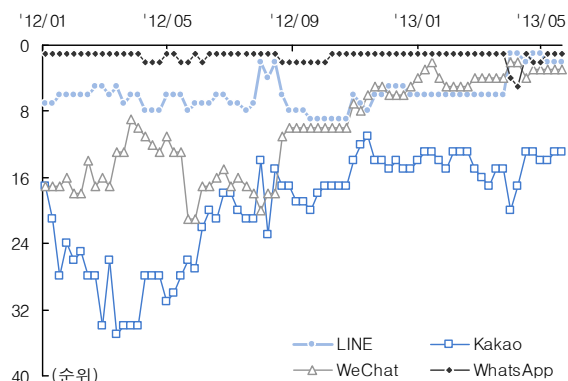
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 52. 홍콩



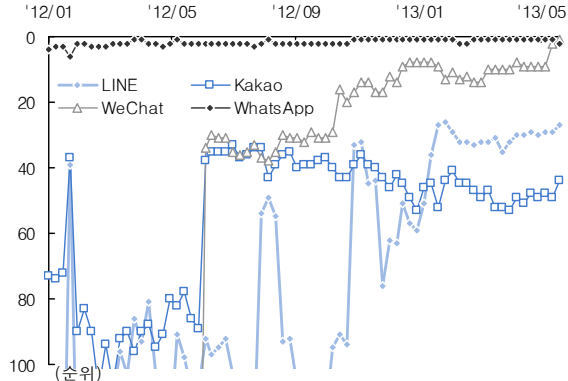
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 53. 싱가포르



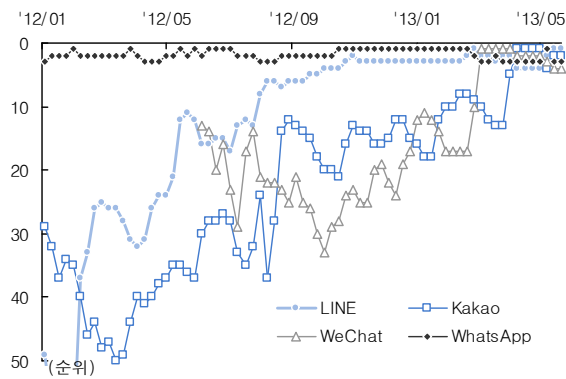
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 54. 인도



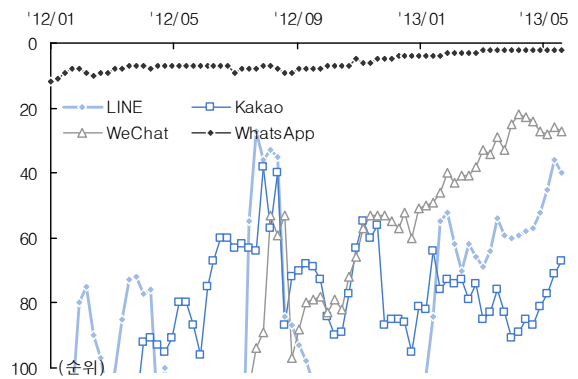
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 55. 인도네시아



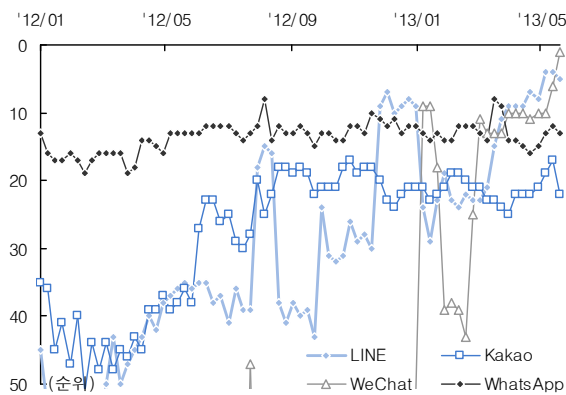
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 56. 러시아



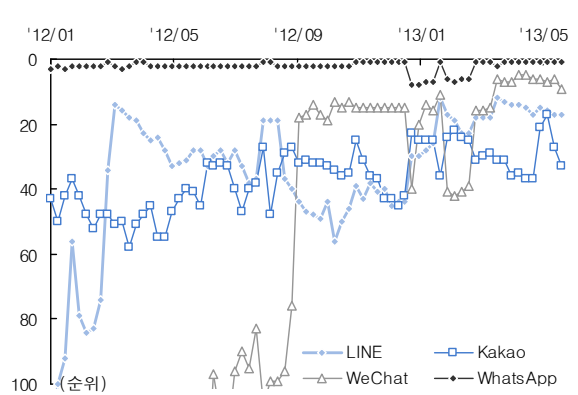
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 57. 필리핀



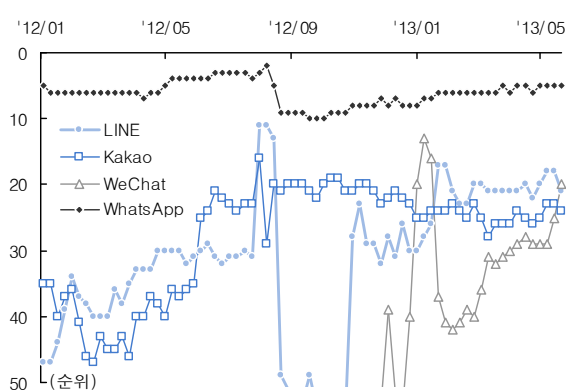
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 58. 터키



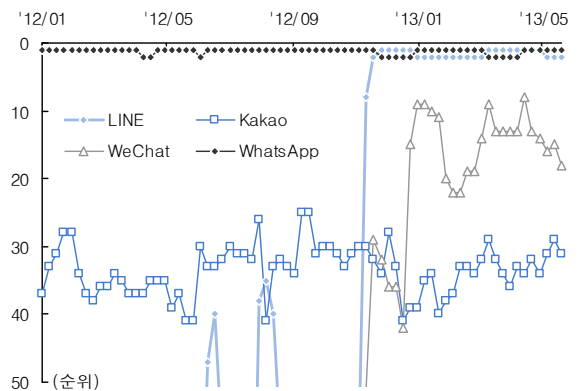
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 59. 미국



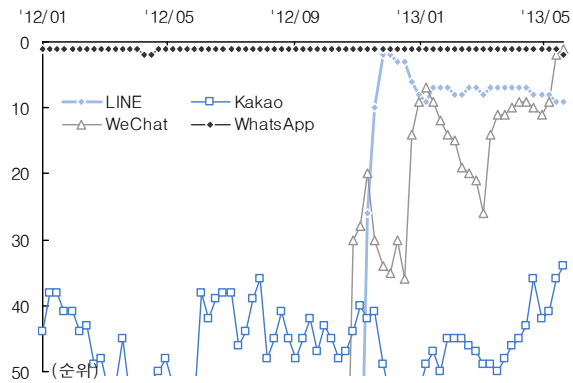
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 60. 스페인



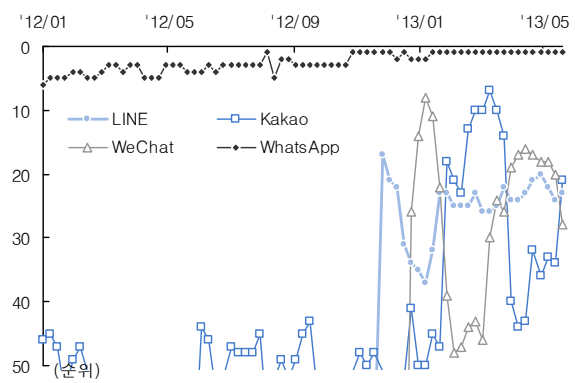
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 61. 멕시코



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 62. 브라질

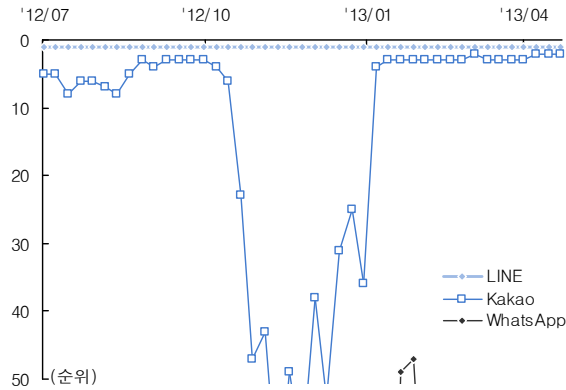


자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

인도 러시아 필리핀 터키 등 이머징 시장 중 인구 규모가 큰 국가 위주로 재편하였다. 확실히 developed market에 가까울수록 모바일 기반의 MIM 앱들의 communication 카테고리 내 순위가 높음이 확인된다. 왓츠앱의 전반적인 강세와 일부 위챗의 선전이 눈에 띄며, 이머징 국가 선점 경쟁이 쉽지만은 않을 것임을 보여주고 있다. 다만 향후 SNS의 중심인 MIM 가운데 라인과 카카오톡이 상당히 비중 있는 위치를 차지하고 있음은 분명하다.

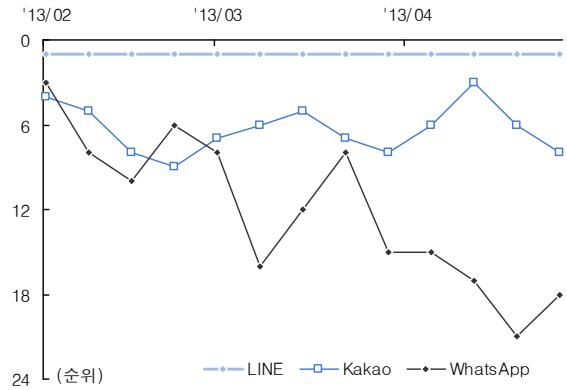
: Google Play, Grossing, Communication

도표 63. 일본



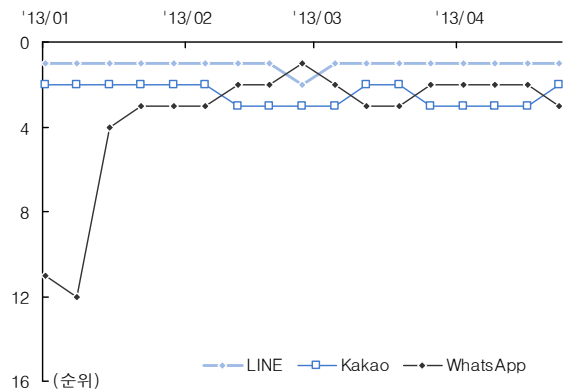
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 64. 대만



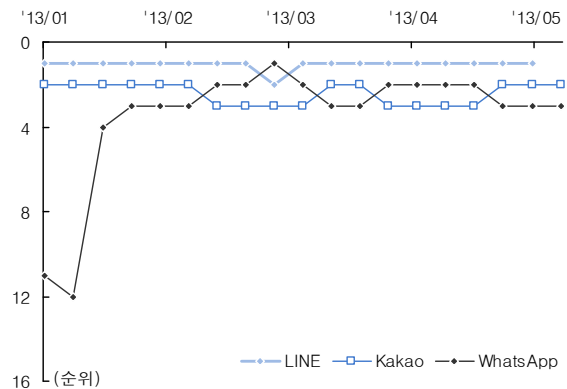
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 65. 태국



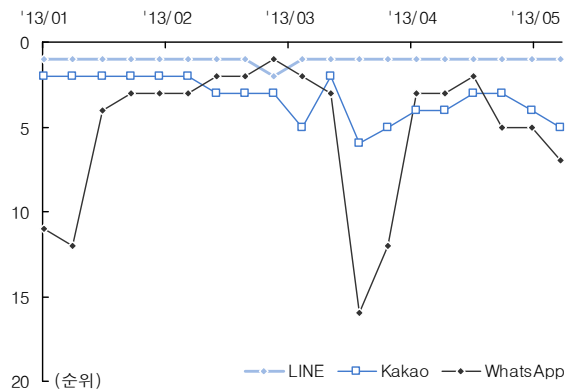
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 66. 홍콩



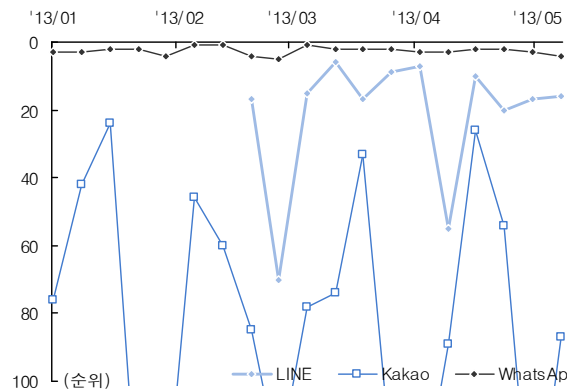
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 67. 싱가포르



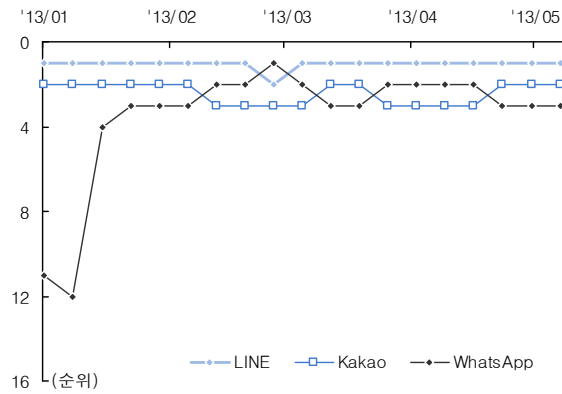
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 68. 인도



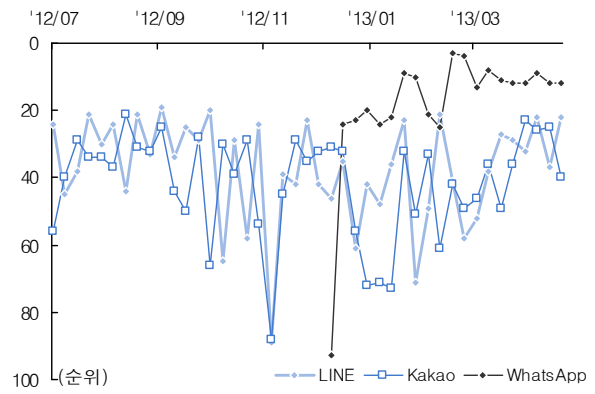
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 69. 인도네시아



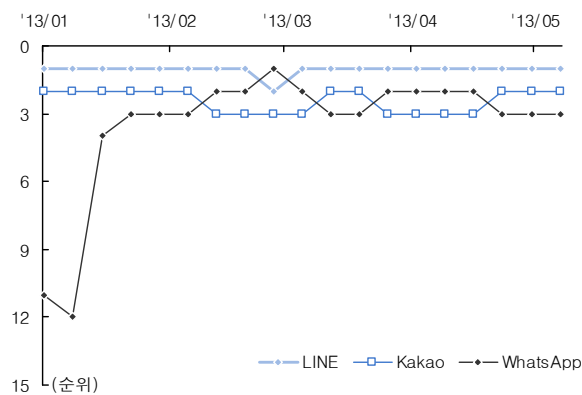
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 70. 러시아



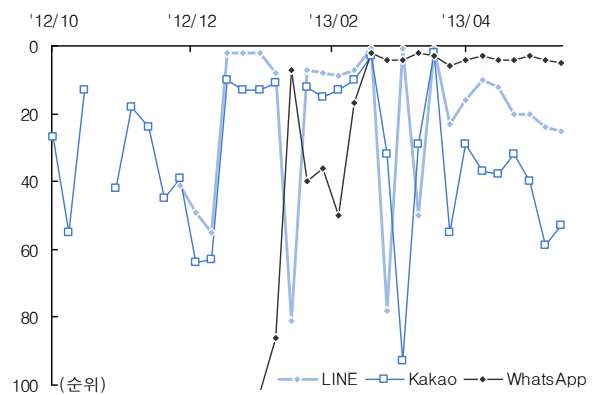
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 71. 필리핀



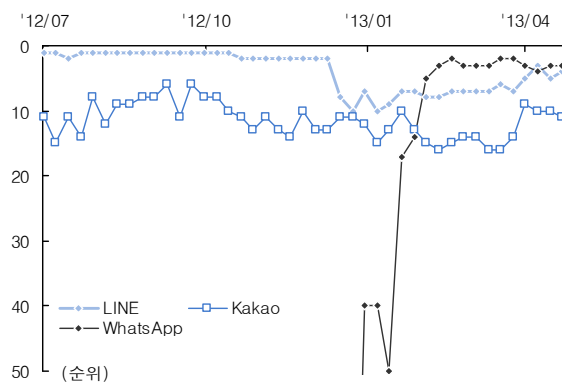
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 72. 터키



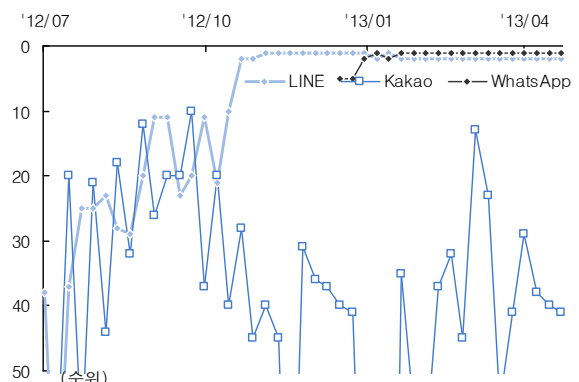
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 73. 미국



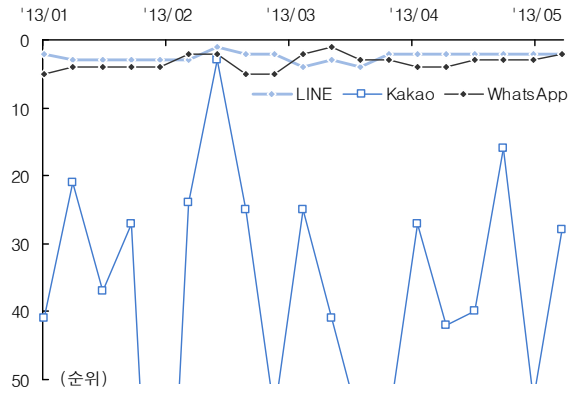
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 74. 스페인



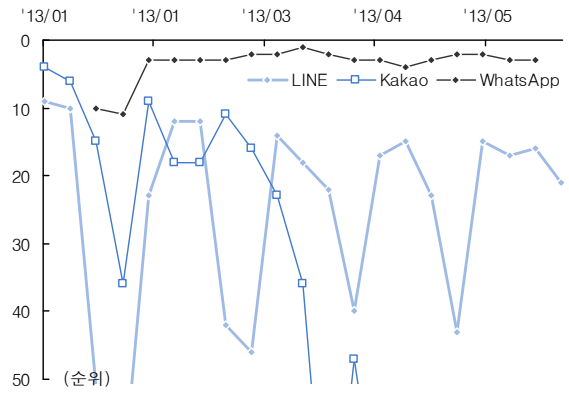
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 75. 멕시코



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 76. 브라질



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

3-3. 라인게임

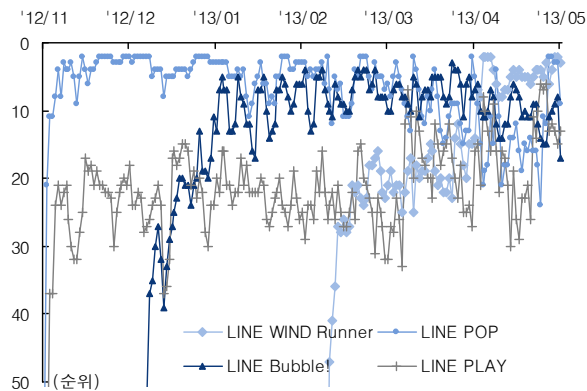
도표 77. 20 위권 내 라인게임(Japan, Game, Grossing)

(2013.05.24 기준)

App Store	순위	전주대비
LINE WIND Runner	3	▲ 1
LINE POP	9	▲ 15
LINE PLAY	13	▽ 7
LINE Bubble!	17	▽ 3
Google Play	순위	
LINE WIND Runner	2	▲ 1
LINE POP	3	▲ 4
LINE Bubble!	7	▽ 2
LINE PLAY	9	▲ 2
LINE JELLY	17	-

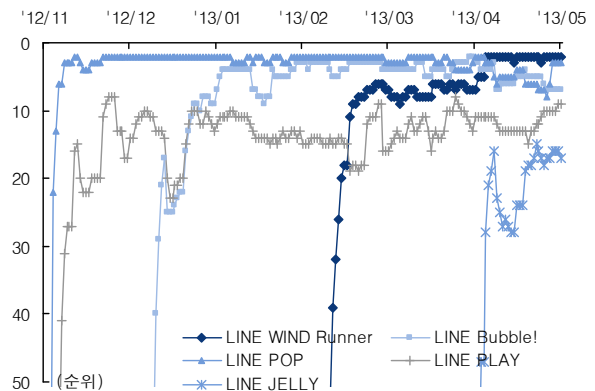
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 78. 라인게임(앱스토어/일본, Grossing)



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 79. 라인게임(구글플레이/일본, Grossing)



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

앱스토어 매출 순위에서 라인팝이 15계단 상승하며 9위를 기록, 20위권 내 재진입하며 앱스토어 및 구글플레이 20위권 내 게임 수가 지난주 3개/5개에서 4개/5개로 한 개 더 늘었다.

■ Compliance Notice

이 자료에 게재된 내용들은 작성자의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.

이 조사는 당사 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보증하는 것이 아닙니다. 따라서 이 조사는 투자참고자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 또한 이 조사자료의 저작권은 당사에 있으므로 당사의 허락없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.

- 동 자료는 제공시점 현재 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 전일기준 당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 추천종목은 전일기준 조식분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.
- 추천종목은 당사와 계열회사 관계가 없으며, 전일기준 유가증권(DR, CB, IPO, 지정조정 등) 발행과 관련하여 최근 6개월간 당사가 주간사로 참여하지 않았습니다.

▶ **투자기간 및 투자등급** : 향후 6개월 기준, 2008.7.1일 Trading Buy 등급 추가
 적극매수(Strong Buy): KOSPI 대비 기대수익률 30% 이상
 Trading Buy: KOSPI 대비 10% 이상 초과수익 예상되나 불확실성 높은 경우
 매도(Sell): KOSPI 대비 기대수익률 -10% 이하

매수(Buy): KOSPI 대비 기대수익률 10~30% 이내
 보유(Hold): KOSPI 대비 기대수익률 -10~10%

▶ **업종 투자 의견**

비중확대(Overweight): 업종 편다멘탈의 개선과 함께 업종주가의 상승 기대
 비중축소(Underweight): 업종 편다멘탈의 악화와 함께 업종주가의 하락 기대

중립(Neutral): 업종 편다멘탈상의 유의미한 변화가 예상되지 않음