

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

5월 이후 PC방 가동률이 전년 수준을 계속해서 하회하고 있음이 발견된다. 상대적으로 젊은 층이 주로 이용하는 리그오브레전드의 이용시간은 크게 영향을 받지 않는 가운데 PC방 가동률만 영향을 받고 있음은 금연법 시행에 따른 영향이 큰 것으로 추측된다. PC방은 올해 연말까지 전면 금연 제도 기간이므로 단속은 없더라도 PC방 손님들에게 금연에 대해 알려야 한다.

대규모 PvP 콘텐츠인 ‘백청산맥’ 업데이트를 목전에 둔 블레이드앤소울의 국내 PC방 트래픽의 회복은 아직 미미한 편이다. 본격적인 회복 추세로의 진입을 위해서는 백청산맥의 퀄리티에 대한 긍정적인 피드백이 필수적이다. 기대감이 낮다는 점이 오히려 긍정적인 수는 있겠다.

국내 모바일게임 시장에서는 CJ E&M의 ‘모두의 마블’이 6계단을 추가로 상승하며 1위를 차지하였다. 보드게임의 재미를 단순화해 모바일버전으로 만든 참신성이 크게 어필한 것으로 판단된다. 캐릭터카드와 주사위 등이 룰런 및 ARPU 상승을 유인하는 요인들이다. 한편 윈드러너가 다시 2계단 상승하며 위메이드의 트래픽 관리능력을 확인시켜주었다. 밀리언아서, 퍼즐앤드래곤 등 TCG류의 10위권 재진입도 눈에 띈다.

미국 게임 순위에서는 구글플레이 순위에서 TCG인 Rage of Bahamut(DeNA)의 약진이 눈에 띈다. 일본 아이모드 피쳐폰에 갇혀있던 TCG가 스마트폰 시절에 와서도 하나의 모바일게임 장르로서 글로벌 시장에서 그 입지를 넓히고 있다. RPG의 장점(육성 시스템을 통한 高ARPU/高충성도)을 모바일에서 구현하기에 적합한 장르라는 특징 때문이다.

게임빌 게임들은 대체로 건조한 추세를 보이고 있으나 컴투스 주요 게임들의 트래픽은 감소 속도가 다소 두드러지고 있다.

일본/대만/태국에서 라인의 선두 굳히기 양상을 보이는 가운데 왓츠앱/위챗/라인의 이머징 시장 선점 경쟁이 점입가경이다.

일본 모바일게임 시장 앱스토어/구글플레이 20위권 내 라인 게임 수는 각각 지난 주와 동일한 4개/5개를 유지하였다.



|인터넷/게임/미디어|

수석연구원 이대우

3771-9252

dlee0724@iprovest.com

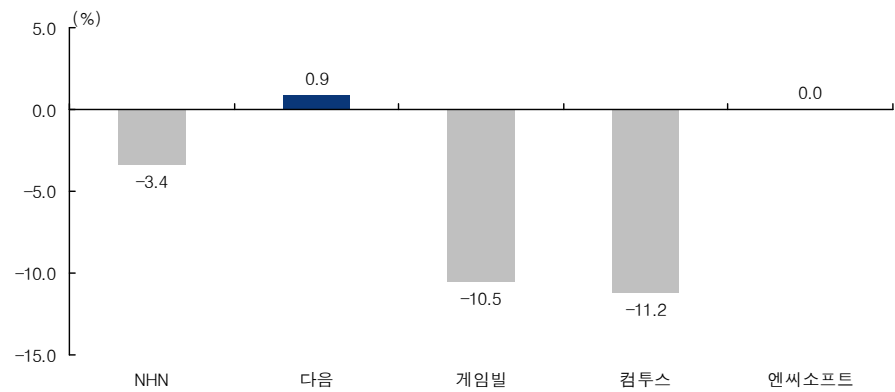
Contents

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

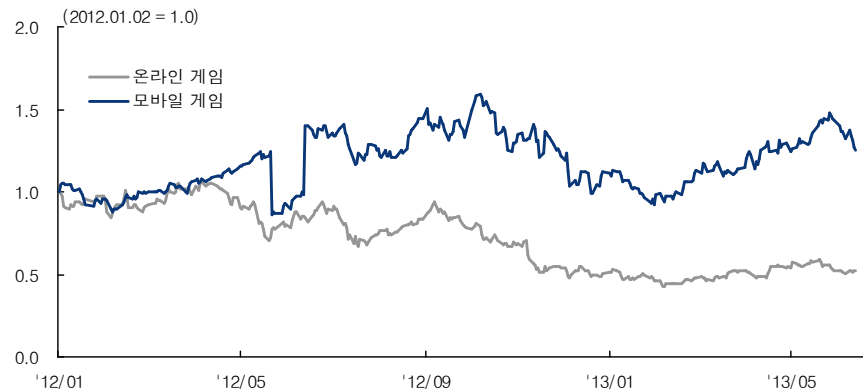
1-1. 주요 종목 주간 수익률

도표 1. 당사 커버리지 주간(5D) 수익률



자료: Dataguide, 교보증권 리서치센터(2013/06/24 종가기준)

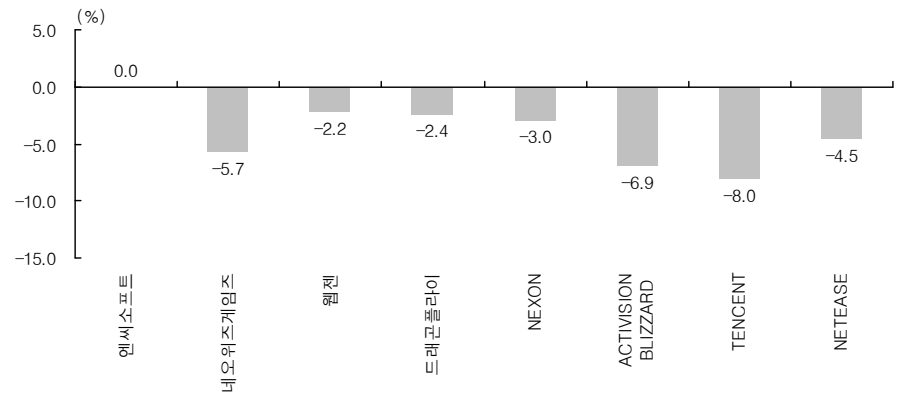
도표 2. 온라인 게임/모바일 게임 상대주가 추이



자료: 교보증권 리서치센터(2013/06/24 종가기준)

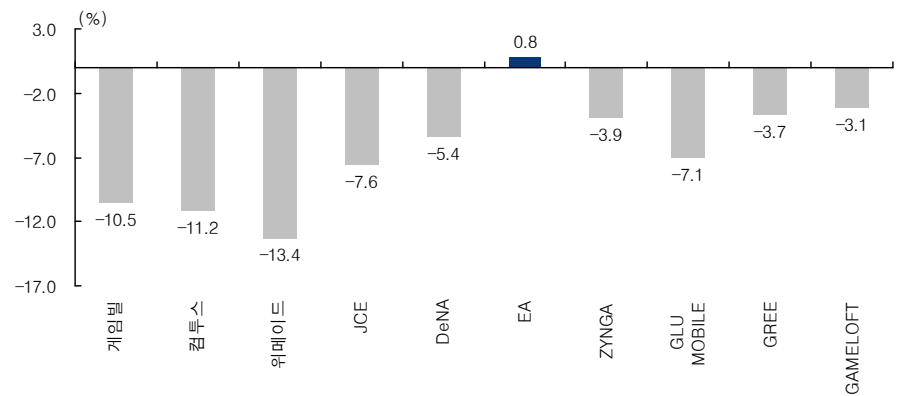
주) 온라인 게임=엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 웹젠, 드래곤플레이 / 모바일 게임=컴투스, 게임빌, 위메이드, JCE

도표 3. 주요 온라인 게임 업체 주간(5D) 수익률



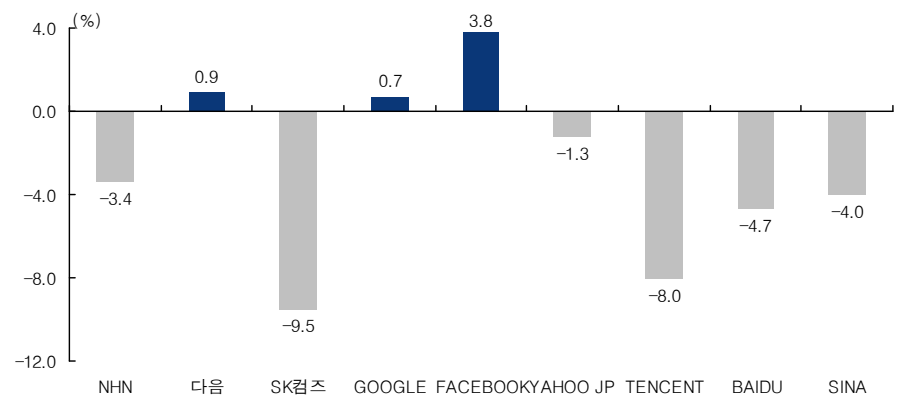
자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/06/24 종가기준)

도표 4. 주요 모바일 게임 업체 주간(5D) 수익률



자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/06/24 종가기준)

도표 5. 주요 인터넷업체 주간(5D) 수익률



자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/06/24 종가기준)

도표 6. 주요 게임 업체 주가 수익률

(단위: KRW, USD, JPY)

게임		현재가	주가변동률(%)				
			1W	1M	3M	6M	YTD
온라인	엔씨소프트	156,500	0.0	-6.6	1.0	5.0	4.0
	네오위즈게임즈	14,800	-5.7	-19.6	-22.1	-34.1	-40.8
	웹젠	8,190	-2.2	-9.3	-14.2	13.8	8.9
	드래곤플레이	12,200	-2.4	-3.6	8.4	-8.6	-10.9
	NEXON	982	-3.0	-13.9	7.7	9.8	13.1
	ACTMISION BLIZZARD	13.6	-6.9	-13.2	-5.5	26.9	27.6
	TENCENT	276.8	-8.0	-7.5	12.8	12.3	11.2
	NETEASE	58.2	-4.5	-6.2	5.9	43.4	40.1
모바일	게임빌	71,300	-10.5	-42.0	-23.5	-25.1	-29.3
	컴투스	33,200	-11.2	-35.8	-36.4	-27.7	-31.5
	위메이드	50,600	-13.4	-20.9	8.5	19.2	10.2
	JCE	15,700	-7.6	-17.4	-9.0	0.0	-4.8
	DeNA	2,083	-5.4	2.2	-18.6	-27.9	-26.7
	EA	22.0	0.8	-3.5	22.3	55.7	51.3
	ZYNGA	2.7	-3.9	-20.1	-20.8	16.3	14.8
	GLU MOBILE	2.2	-7.1	-13.9	-28.3	-5.5	-2.2
	GREE	895	-3.7	-6.8	-26.0	-34.9	-33.1
	GAMELOFT	5.31	-3.1	-3.8	0.8	0.8	0.2
지수	KOSPI	1,799.0	-4.5	-8.8	-7.7	-9.2	-9.9
	KOSDAQ	508.7	-3.0	-11.4	-7.7	5.1	2.5
	DJIS	14,799.4	-1.8	-3.3	2.0	12.6	12.9
	NASDAQ	2,877.9	-2.2	-3.8	2.8	8.3	8.2
	NIKKEI	13,010.0	-0.4	-11.0	5.7	32.1	26.2
	TSEC	7,758.0	-2.9	-5.5	-0.5	3.0	0.8
	CAC 40	3,658.0	-3.9	-7.6	-3.0	0.1	0.5

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/06/24 종가기준)

도표 7. 주요 인터넷 업체 주가 수익률

(단위: KRW, USD, JPY)

		현재가	주가변동률(%)				
			1W	1M	3M	6M	YTD
인터넷	NHN	271,000	-3.4	-13.4	-1.5	17.8	19.4
	다음	81,800	0.9	-3.7	-10.8	-9.1	-10.2
	SK 컴즈	5,880	-9.5	-22.6	-27.6	-27.4	-25.0
	GOOGLE	880.9	0.7	0.9	8.7	24.2	24.5
	FACEBOOK	24.5	3.8	0.9	-4.7	-8.9	-7.9
	YAHOO JP	47,350	-1.3	-0.3	9.0	68.0	70.0
	TENCENT	276.8	-8.0	-7.5	12.8	12.3	11.2
	BAIDU	93.4	-4.7	-3.1	8.0	-3.5	-6.9
	SINA	54.5	-4.0	-6.3	8.9	15.2	8.5
지수	KOSPI	1,799.0	-4.5	-8.8	-7.7	-9.2	-9.9
	KOSDAQ	508.7	-3.0	-11.4	-7.7	5.1	2.5
	NASDAQ	2,877.9	-2.2	-3.8	2.8	8.3	8.2
	NIKKEI	13,010.0	-0.4	-11.0	5.7	32.1	26.2
	HSI	19,799.1	-6.7	-12.5	-10.5	-12.2	-12.6

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(2013/06/24 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	2,942.9	28.8	-31.9	158.2	16.8	10.1	22.4
	네오위즈게임즈	278.3	-89.8	417.7	-17.7	2.9	18.7	14.8
	웹젠	248.2	-61.4	-	-	2.0	-	-
	드래곤플레이	147.4	-	-84.6	401.6	-10.3	1.9	9.2
	NEXON	4,364.3	-18.1	57.8	4.0	13.2	18.2	16.2
	ACTIVISION BLIZZARD	15,142.7	8.6	-28.3	20.7	10.5	8.1	9.1
	TENCENT	66,085.2	24.2	28.8	22.3	36.5	33.0	30.1
	NETEASE	7,609.5	13.2	18.9	13.4	25.4	24.1	21.8
모바일	게임빌	339.6	38.9	31.7	13.9	28.2	28.0	24.5
	컴투스	287.4	393.5	21.7	-12.4	25.4	24.0	17.2
	위메이드	729.4	-	795.6	66.3	-1.6	10.8	14.8
	JCE	158.2	10.6	-	-	11.9	-	-
	DeNA	3,188.0	-2.6	-4.1	-0.1	35.7	30.1	23.6
	EA	6,650.4	-	43.0	22.5	3.0	16.1	19.4
	ZYNGA	2,151.4	80.0	-160.0	109.5	-11.7	-2.5	-1.3
	GLU MOBILE	152.7	13.5	-56.3	154.4	-46.5	-20.0	50.7
	GREE	2,134.3	158.7	-45.5	-4.1	79.1	28.3	20.6
	GAMELOFT	569.3	-50.0	78.5	31.2	8.0	13.8	16.4

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(엔씨소프트, 게임빌, 컴투스: 당사 추정치) (2013/06/24 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	32.5	12.6	14.6	23.3	8.2	3.3	3.2	2.5
	네오위즈게임즈	74.0	5.4	6.5	4.9	3.7	4.3	2.2	1.0	0.8
	웹젠	96.4	17.0	-	13.8	-	-	1.9	-	-
	드래곤플레이	-	136.4	27.2	20.7	16.7	13.5	2.6	2.6	2.4
	NEXON	14.8	10.6	10.2	5.3	5.3	4.8	1.8	1.7	1.4
	ACTIVISION BLIZZARD	10.4	16.0	13.3	4.2	7.5	6.2	1.0	1.3	1.2
	TENCENT	28.8	24.4	20.0	20.2	17.3	14.3	9.0	7.2	5.4
	NETEASE	9.6	10.6	9.4	4.8	6.7	5.7	2.2	2.4	2.0
모바일	게임빌	24.9	14.2	12.4	19.8	9.5	7.4	6.2	3.5	2.7
	컴투스	23.9	14.3	16.4	24.7	11.3	9.4	5.4	3.1	2.6
	위메이드	-	28.5	17.2	119.9	16.3	10.6	2.8	3.0	2.6
	JCE	24.3	-	-	12.6	-	-	2.8	-	-
	DeNA	10.8	6.5	6.5	4.4	3.2	3.2	3.5	1.8	1.5
	EA	31.7	18.3	14.9	14.3	8.0	7.3	2.1	3.7	3.4
	ZYNGA	-	-	677.5	5.3	10.3	5.0	1.0	1.2	1.2
	GLU MOBILE	-	-	32.8	-	-	17.8	3.9	5.9	5.7
	GREE	7.6	7.9	8.3	3.7	3.7	4.0	4.4	2.0	1.7
	GAMELOFT	44.2	18.8	14.4	11.0	8.8	7.1	3.4	3.0	2.5

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(엔씨소프트, 게임빌, 컴투스: 당사 추정치) (2013/06/24 종가기준)

도표 10. 인터넷 업종 Peer 그룹 밸류에이션 비교(1)

		시가총액	EPS 성장률(%)			ROE(%)		
		(\$ mn)	2012	2013E	2014E	2012	2013E	2014E
인터넷	NHN	11,191.5	21.4	10.4	26.6	31.4	27.6	26.9
	다음	951.7	-30.0	15.1	25.2	15.7	16.0	17.4
	SK 컴즈	219.1	-	-	141.6	-	-	-
	GOOGLE	292,262.7	9.3	15.8	15.5	16.5	17.8	17.7
	FACEBOOK	59,259.5	-96.2	7.2	35.6	0.4	9.4	10.8
	YAHOO JP	27,637.2	9.1	12.6	10.0	23.7	21.2	20.1
	TENCENT	66,085.2	24.2	28.8	22.3	36.5	33.0	30.1
	BAIDU	32,667.1	56.9	3.2	21.2	50.6	35.0	31.2
	SINA	3,630.4	-	378.0	136.0	2.9	4.5	9.1

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(NHN, 다음: 당사 추정치) (2013/06/24 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	21.6	17.1	12.2	12.0	8.8	5.8	5.3	4.1
	다음	16.1	12.6	10.0	7.0	5.3	4.0	2.4	1.9	1.6
	SK 컴즈	-	-	64.1	-	-	12.5	-	1.3	1.3
	GOOGLE	21.1	19.1	16.5	12.0	11.4	9.6	3.3	3.4	2.9
	FACEBOOK	2,662.0	43.2	31.9	47.1	14.6	11.4	5.4	4.5	3.9
	YAHOO JP	15.4	21.2	19.3	7.4	10.3	9.4	3.3	4.2	3.5
	TENCENT	28.8	24.4	20.0	20.2	17.3	14.3	9.0	7.2	5.4
	BAIDU	21.0	18.3	15.1	15.9	13.2	10.5	8.4	5.4	3.9
	SINA	456.5	76.0	32.2	125.0	48.2	20.4	2.9	2.6	2.4

자료: Bloomberg, 교보증권 리서치센터(NHN, 다음: 당사 추정치) (2013/06/24 종가기준)

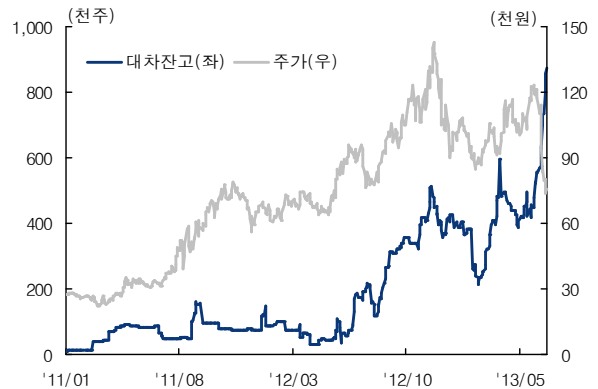
1-3. 주요 종목 대차잔고 및 주가 추이

도표 12. 엔씨소프트



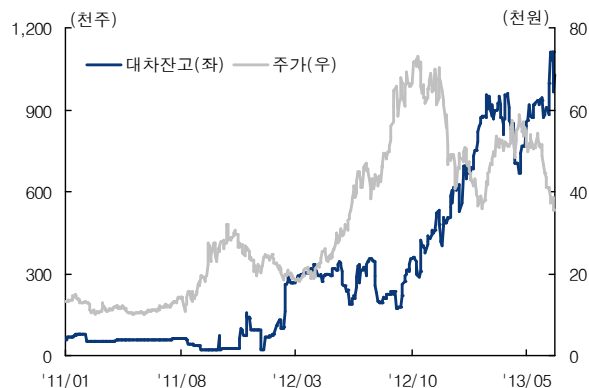
자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/06/21 종가기준)

도표 13. 게임빌



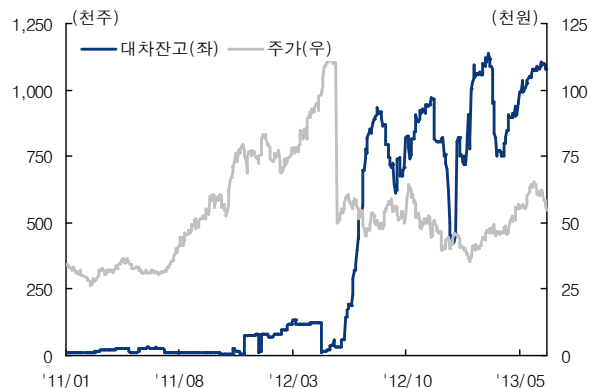
자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/06/21 종가기준)

도표 14. 컴투스



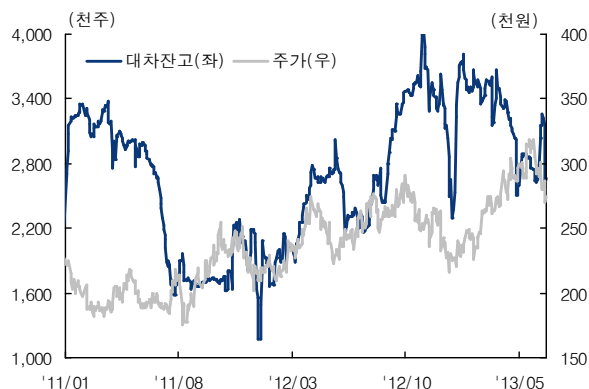
자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/06/21 종가기준)

도표 15. 위메이드



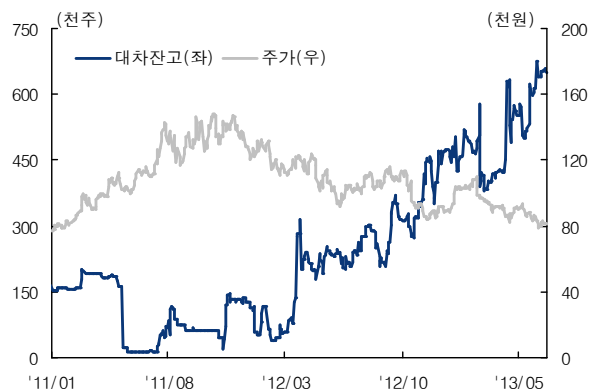
자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/06/21 종가기준)

도표 16. NHN



자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/06/21 종가기준)

도표 17. 다음

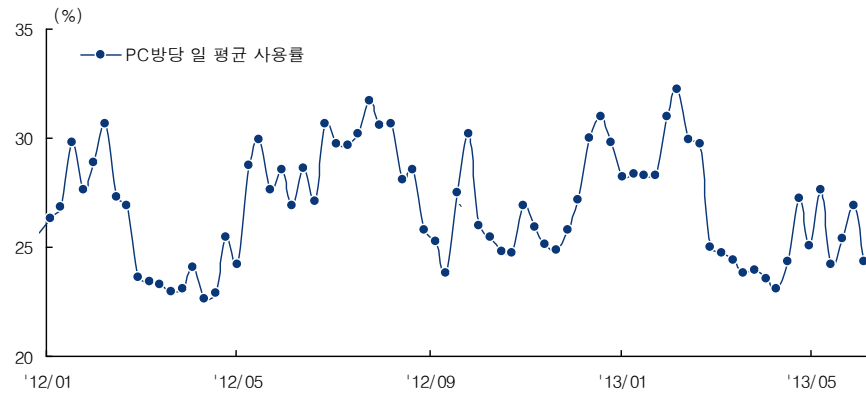


자료: Wisefn, 교보증권 리서치센터(2013/06/21 종가기준)

2. 게임

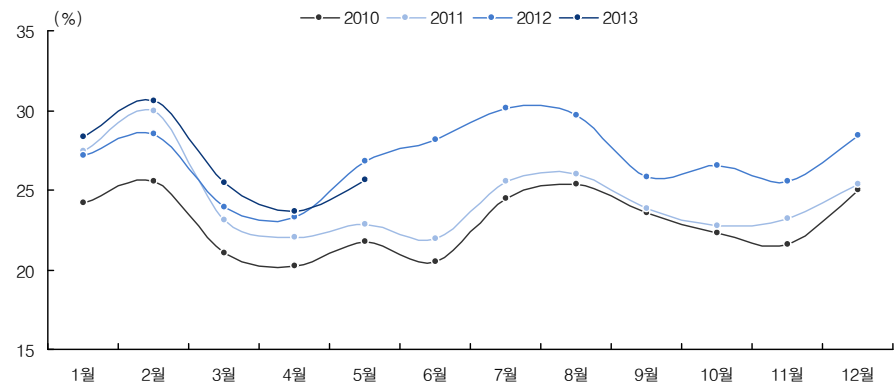
2-1. PC방 사용률(가동률)

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

5월 이후 PC방 가동률이 전년 수준을 계속해서 하회하고 있음이 발견된다. 상대적으로 젊은 층이 주로 이용하는 리그오브레전드의 이용시간은 크게 영향을 받지 않는 가운데 PC방 가동률만 영향을 받고 있음은 금연법 시행에 따른 영향이 큰 것으로 추측된다. PC방은 올해 연말까지 전면 금연 제도 기간이므로 단속은 없더라도 PC방 손님들에게 금연에 대해 알려야 한다.

2-2. 온라인 게임 순위

2-2-1. 국내 PC방

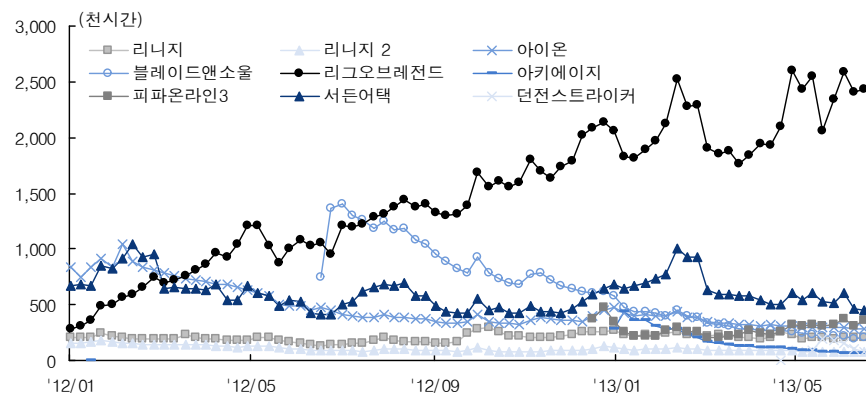
도표 20. 국내 온라인 게임 순위(PC방 사용시간 기준)

(2013.06.15~2013.06.21)

순위	게임	전주대비	개발사	퍼블리셔
1	리그 오브 레전드	-	라이엇 게임즈	라이엇 게임즈
2	서든어택	-	게임하이	CJ E&M/넥슨
3	피파온라인3	-	EA	넥슨
4	아이온	-	엔씨소프트	엔씨소프트
5	스타크래프트	-	블리자드	블리자드
6	블레이드&소울	▲ 1	엔씨소프트	엔씨소프트
7	리니지	▽ 1	엔씨소프트	엔씨소프트
8	워크래프트 3	-	블리자드	블리자드
9	디아블로 3	▲ 1	블리자드	블리자드
10	던전스트라이커	▽ 1	아이덴티티 게임즈	NHN

자료: 게임트릭스, 교보증권 리서치센터

도표 21. 국내 온라인 게임 주간 PC방 사용시간



자료: 게임트릭스, 교보증권 리서치센터

대규모 PvP 콘텐츠인 ‘백청산맥’ 업데이트를 목전에 둔 블레이드앤소울의 국내 PC방 트래픽의 회복은 아직 미미한 편이다. 본격적인 회복 추세로의 진입을 위해서는 백청산맥의 퀄리티에 대한 긍정적인 피드백이 필수적이다. 기대감이 낮다는 점이 오히려 긍정적일 수는 있겠다.

2-2-2. 중국

도표 22. 중국 전체 온라인 게임 순위

(2013.06.10~2013.06.16)

순위	게임	점유율(%)	전주대비	퍼블리셔
1	크로스파이어(穿越火线)	29.20	-	Tencent
2	LoL(英雄联盟)	22.20	-	Tencent
3	던전앤파이터(地下城与勇士)	15.11	-	Tencent
4	QQ 스피드(QQ飞车)	9.92	-	Tencent
5	QQ 댄서(QQ炫舞)	3.78	-	Tencent
6	역전(逆战)	2.56	-	Tencent
7	몽삼국(梦三国)	1.89	-	Dianhun
8	NBA2K Online	1.11	-	Tencent
9	Counter Strike(反恐精英)	0.96	-	TianCity
10	몽환서유(梦幻西游)	0.59	▲ 1	NetEase

자료: Barchina, 교보증권 리서치센터

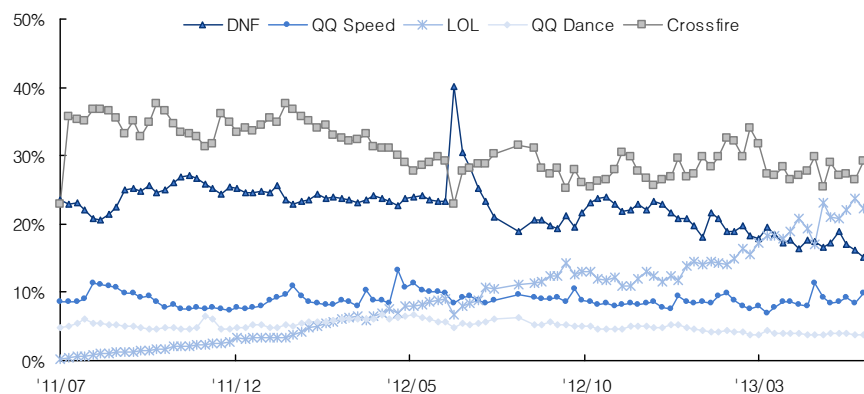
도표 23. 중국 MMO 게임 순위

(2013.06.10~2013.06.16)

순위	게임	점유율(%)	전주대비	퍼블리셔
1	몽환서유(梦幻西游)	9.27	▲ 1	NetEase
2	옥룡제춘(御龙在天)	8.90	▲ 2	NetEase
3	문도(问道)	7.83	-	Tencent
4	World of Warcraft(魔兽世界)	7.47	▽ 3	NetEase
5	천룡팔부온라인(天龙八部 Online)	6.06	▲ 1	Chang You
6	현원전기(轩辕传奇)	5.46	▽ 1	Tencent
7	대화서유(大话西游)	5.15	-	NetEase
8	검협정연 3(剑侠情缘 3)	4.11	▲ 1	Kingsoft
9	마역(魔域)	4.01	▽ 1	91.com
10	천년유혼온라인(倩女幽魂 Online)	3.26	-	Shanda Games

자료: Barchina, 교보증권 리서치센터

도표 24. 중국 내 상위 게임 점유율 주간 추이



자료: Barchina, 교보증권 리서치센터

2-2-3. MMORPG(북미/유럽)

도표 25. Top Voted Games(Development: 상용화 예정작) (2013.06.24 기준)

순위	게임	퍼블리셔
1	EverQuest Next	Sony Online Entertainment
2	WildStar	NC Soft
3	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	Square Enix
4	ArcheAge	XLGames
5	The Repopulation	Above and Beyond Technologies
6	Camelot Unchained	City State Entertainment
7	Star Citizen	Cloud Imperium Games Coporation

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

도표 26. Most Popular Games (2013.06.24 기준, 1 week)

순위	게임	퍼블리셔
1	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	Square Enix
2	EverQuest Next	Sony Online Entertainment
3	Guild Wars 2	NCSOFT
4	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks
5	Neverwinter	Perfect World Entertatinment
6	WildStar	NC Soft
7	Rift	Trion Worlds
8	World of Warcraft	Blizzard Entertainment
9	The Secret World	Funcom
10	ArcheAge	XLGames

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

도표 27. Most Popular Games (2013.06.24 기준, 1 month)

순위	게임	퍼블리셔
1	Guild Wars 2	NCSOFT
2	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	Square Enix
3	EverQuest Next	Sony Online Entertainment
4	Neverwinter	Perfect World Entertatinment
5	WildStar	NCSOFT
6	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks
7	Rift	Trion Worlds
8	World of Warcraft	Blizzard Entertainment
9	Star Wars: The Old Republic	LucasArts
10	ArcheAge	XLGames

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

도표 28. Most Popular Games			(2013.06.24 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	Defiance	Trion Worlds	
6	Camelot Unchained	City State Entertainment	
7	TERA: Rising	En Masse Entertainment	
8	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	Square Enix	
9	The Secret World	Funcom	
10	WildStar	NCSOFT	

자료: mmorpg.com, 교보증권 리서치센터

Everquest Next에 이어 지난주에는 스쿼어에닉스의 ‘파이널판타지14: A Realm Reborn’이 기대 게임 순위와 인기 게임 순위(CBT 중)에 모두 이름을 올렸다. 지난 2010년에 OBT를 실시하였으나 부정적인 유저 반응으로 서비스를 중단했던 게임이나 전투속도 개선 등 리뉴얼 후 다시 등장하였다. 콘솔 버전 동반 출시 예정이며 따라서 단순화된 격투 기술이 특징일 것으로 파악된다. 콘솔게임 시장의 역성장을 타개하기 위한 스쿼어에닉스의 두번째 (PC)온라인게임 도전이 성공을 거둘지는 미지수이다.

2-3. 모바일 게임 순위

2-3-1. 국가별 게임 순위

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

(2013.06.21 기준)

순위	한국	전주대비	일본	전주대비
1	모두의마블 for Kakao	▲ 6	パズル&ドラゴンズ(Puzzle & Dragons)	-
2	원드러너 for Kakao	▲ 2	LINE POP	▲ 2
3	마구마구 2013 for Kakao	▽ 1	LINE WIND runner	▽ 1
4	쿠키런 for Kakao	▽ 3	暴走列伝 単車の虎	▲ 7
5	다함께 삼국지 for Kakao	▽ 2	プロ野球 PRIDE(登録不要の無料本格プロ野球ゲーム)	▽ 2
6	Anipang for Kakao	▽ 1	クイズRPG(魔法使いと黒猫のウィズ)	▽ 1
7	다함께 퐁퐁퐁 for Kakao	▽ 1	LINE Bubble!	▽ 1
8	헬로히어로 for Kakao	-	ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル	-
9	밀리언아서	▲ 6	秘宝探偵(登録不要の無料本格RPG)	-
10	퍼즐&드래곤즈(Puzzle&Dragons)	▲ 14	LINE PLAY	▲ 2

자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 30. 미국 게임 Grossing 순위

(2013.06.21 기준)

순위	App Store	전주대비	Google Play	전주대비
1	Candy Crush Saga	-	Candy Crush Saga	-
2	Clash of Clans	-	MARVEL War of Heroes	-
3	Big Fish Casino - Free Slots, Blackjack, Roulette, Poker and More!	▲ 8	Rage of Bahamut	▲ 7
4	MARVEL War of Heroes	▽ 1	The Simpsons™: Tapped Out	▲ 5
5	Crime City	▲ 23	Megapolis	▽ 2
6	Hay Day	▽ 2	The Hobbit: Kingdoms	▲ 1
7	Kingdoms of Camelot: Battle for the North	▲ 2	Slotomania - slot machines	▲ 1
8	The Simpsons™: Tapped Out	▽ 2	Blood Brothers(RPG)	▽ 3
9	Minecraft - Pocket Edition	▽ 2	Jackpot Slots - Slot Machines	▲ 2
10	The Hobbit: Kingdoms of Middle-earth	▲ 5	Age of Empire	▲ 7

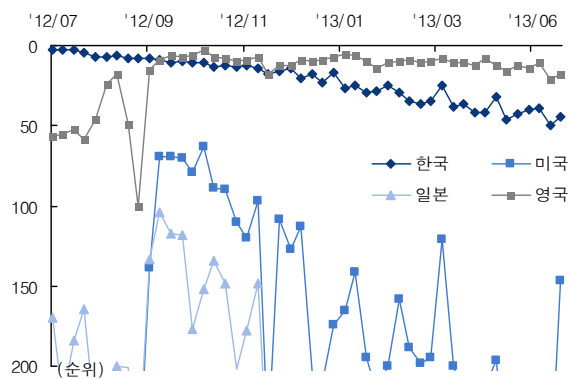
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

국내 모바일게임 시장에서는 CJ E&M의 ‘모두의 마블’이 6계단을 추가로 상승하며 1위를 차지하였다. 보드게임의 재미를 단순화해 모바일버전으로 만든 참신성이 크게 어필한 것으로 판단된다. TCG의 요소와 주사위능력 향상을 위한 유인 등이 룬된 가능성을 높이는 요인들이다. 한편 원드러너가 다시 2계단 상승하며 위메이드의 트래픽 관리능력을 확인시켜주었다. 밀리언아서, 퍼즐앤드래곤 등 TCG류의 10위권 재진입도 눈에 띈다.

미국 게임 순위에서는 구글플레이 순위에서 TCG인 Rage of Bahamut(DeNA)의 약진이 눈에 띈다. 일본 아이모드 피쳐폰에 갇혀있던 TCG가 스마트폰 시절에 와서도 모바일게임 장르로서 전세계 시장에서 그 입지를 넓히고 있다. RPG의 장점(육성 시스템이 유인하는 高ARPU/高충성도)을 모바일에서 구현하기에 적합한 장르라는 장점 때문이다.

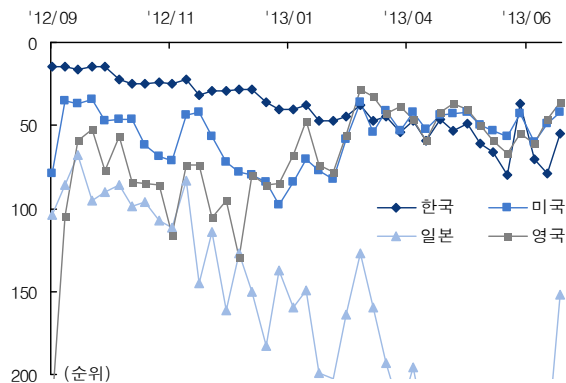
2-3-2. 게임빌 주요 게임 순위

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



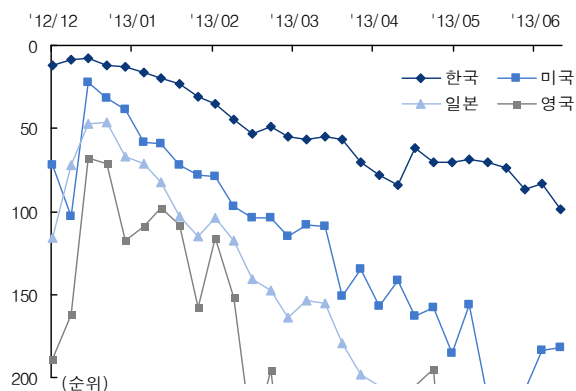
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터(영국은 스포츠게임 카테고리)

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



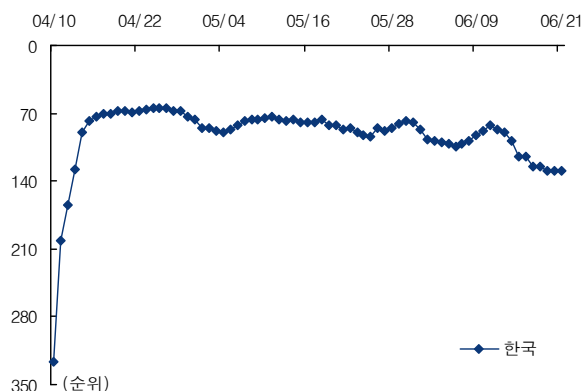
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

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



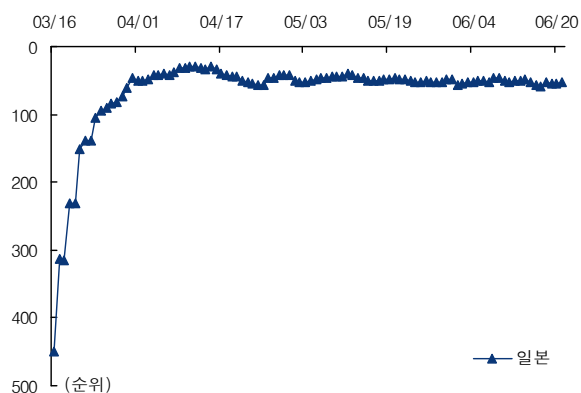
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

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



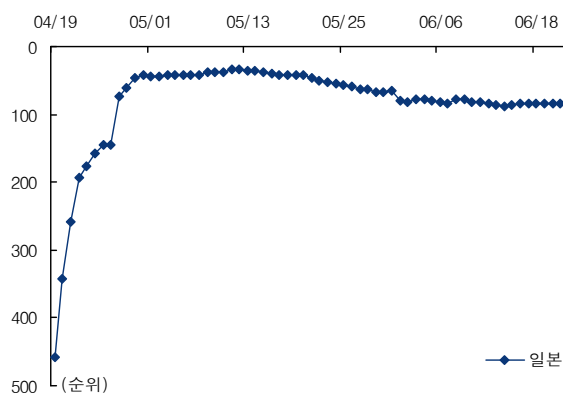
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

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



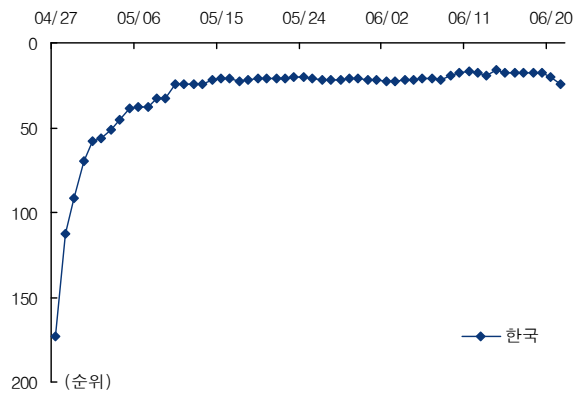
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

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



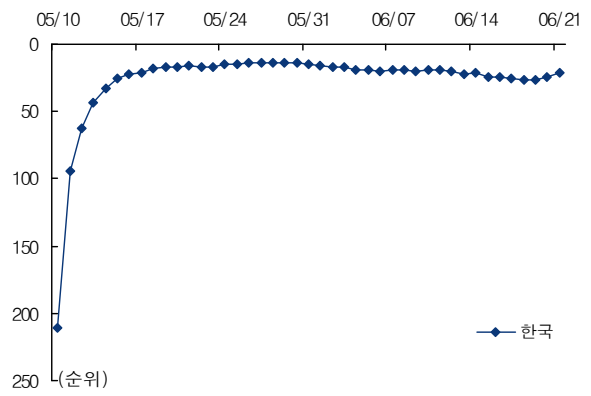
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

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



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 38. 다크어벤저(Google Play, Grossing, Game)

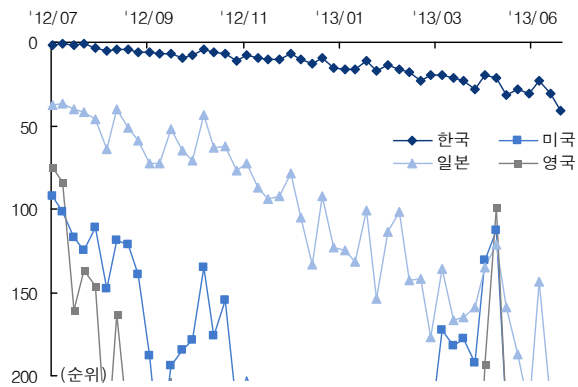


자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

게임빌 게임들은 대체로 견조한 추세를 보이고 있으나 컴투스 주요 게임들의 트래픽은 감소 속도가 다소 두드러지고 있다.

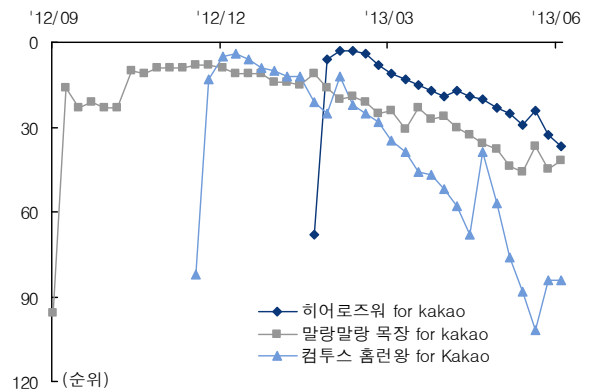
2-3-3. 컴투스 주요 게임 순위

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



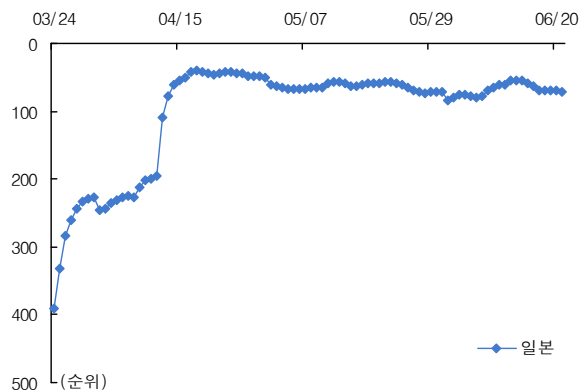
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 40. 컴투스 게임 for Kakao(Google Play, Grossing, Game)



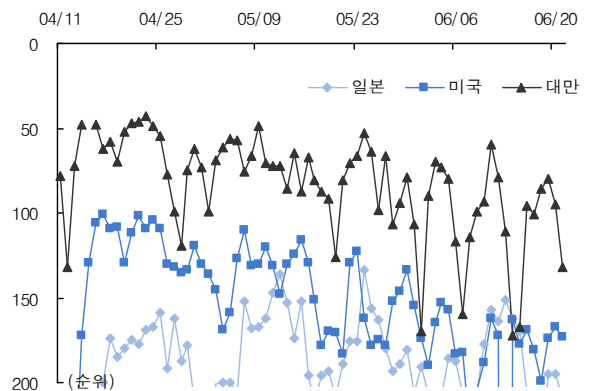
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 41. Line TinyFarm(Google Play, Grossing, Game)



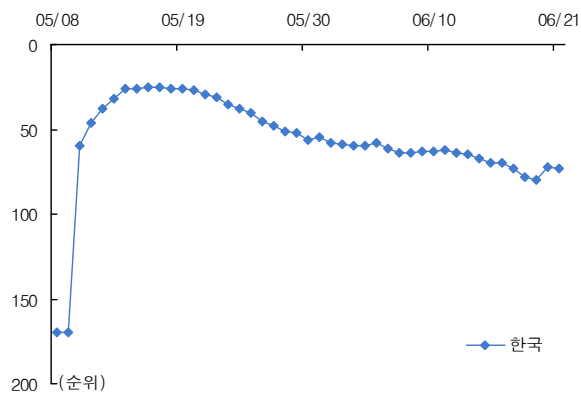
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 42. 골프스타(App Store, Grossing, Game)



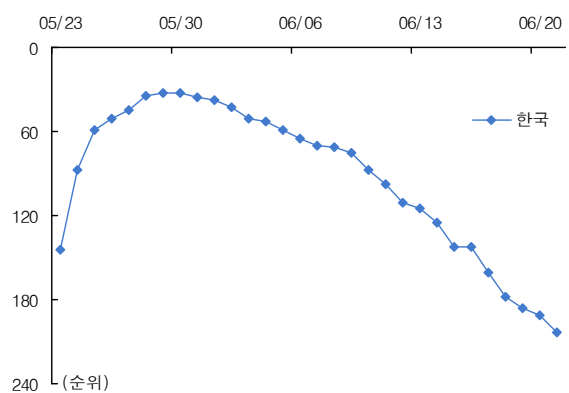
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 43. 매직팡 for Kakao(Android, Grossing, Game)



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 44. 블레이드 러쉬 for Kakao(Android, Grossing, Game)

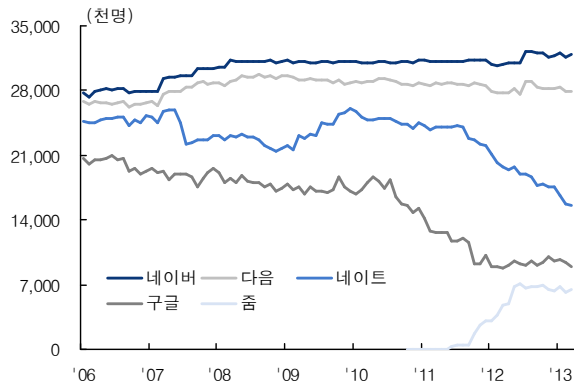


자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

3. 인터넷

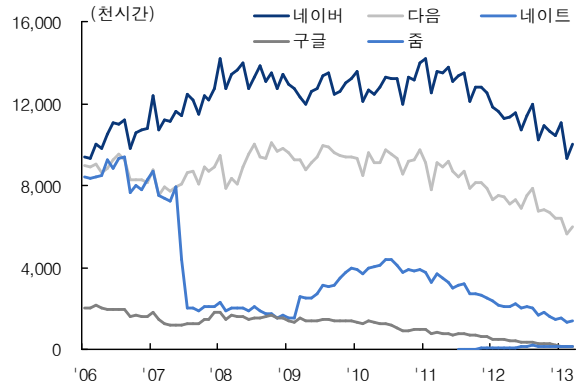
3-1. 인터넷포털 트래픽 추이

도표 45. 인터넷포털 순방문자 추이



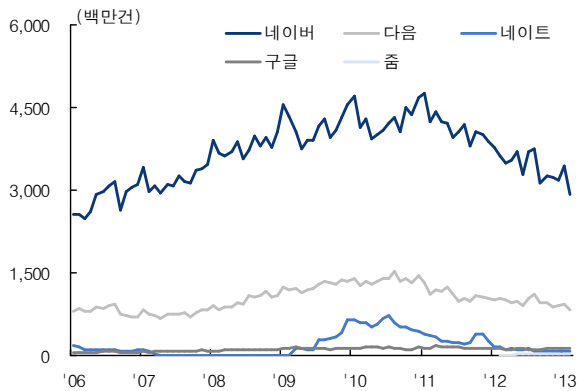
자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

도표 46. 인터넷포털 총 체류시간 추이



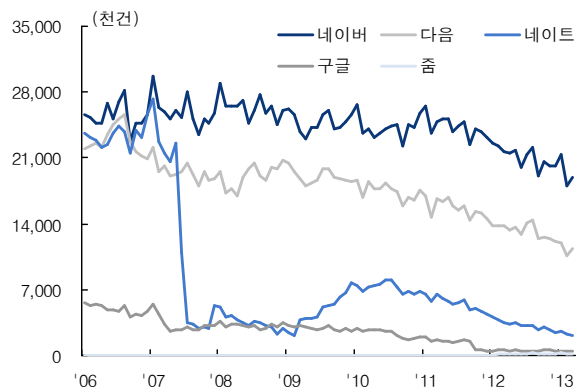
자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

도표 47. 전체 검색 쿼리



자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

도표 48. 페이지뷰 추이

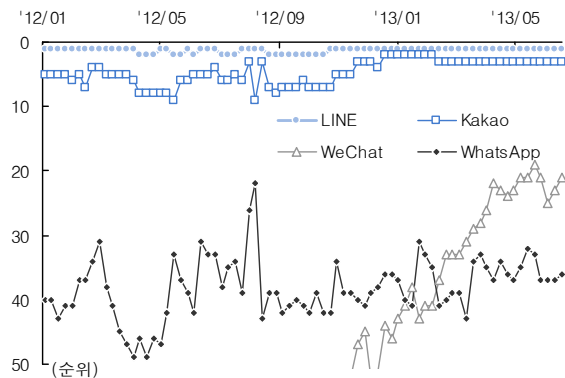


자료: 코리아 클릭, 교보증권 리서치센터

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

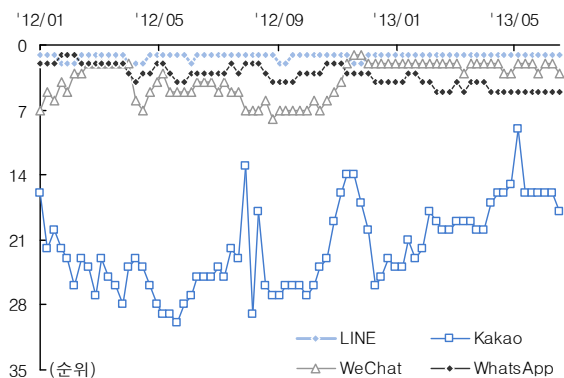
: Google Play, Download, Communication

도표 49. 일본



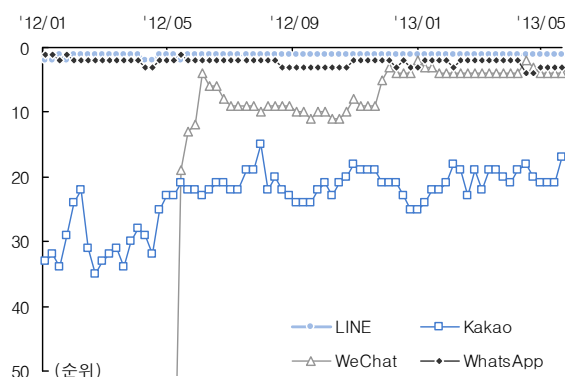
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 50. 대만



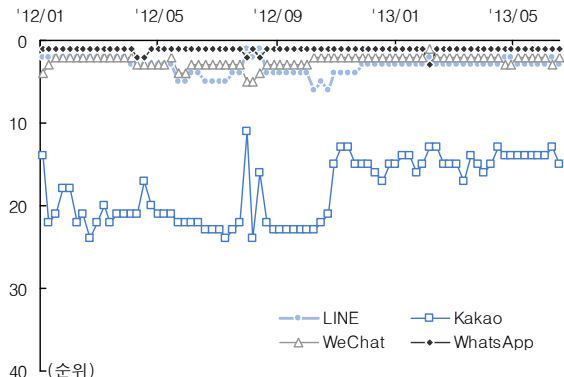
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 51. 태국



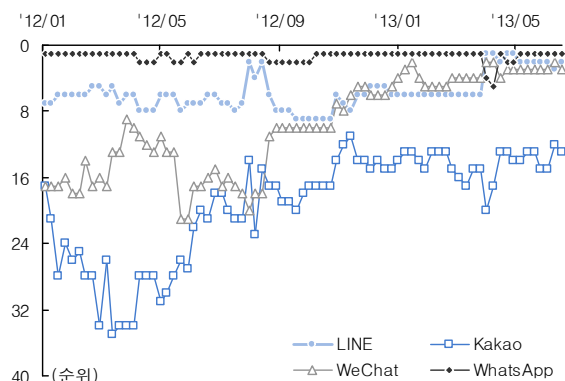
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 52. 홍콩



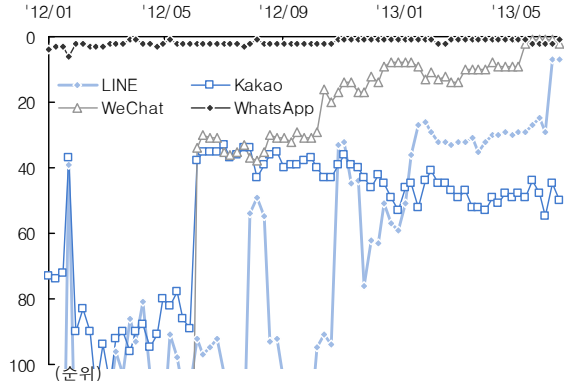
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 53. 싱가포르



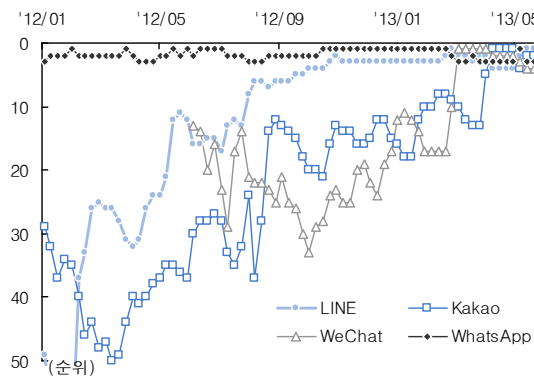
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 54. 인도



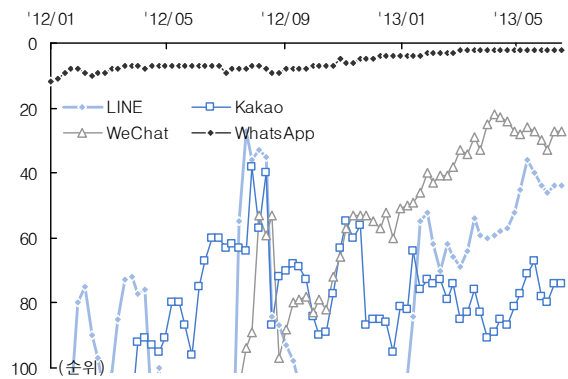
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 55. 인도네시아



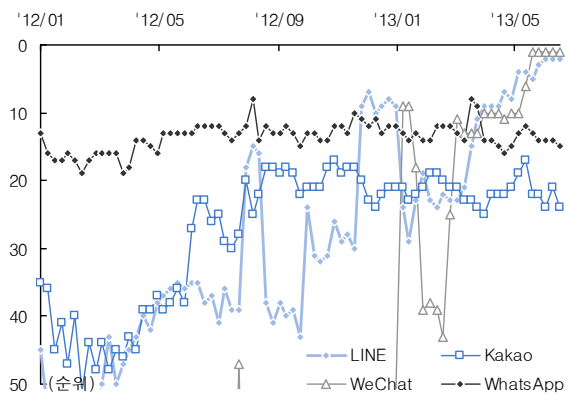
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 56. 러시아



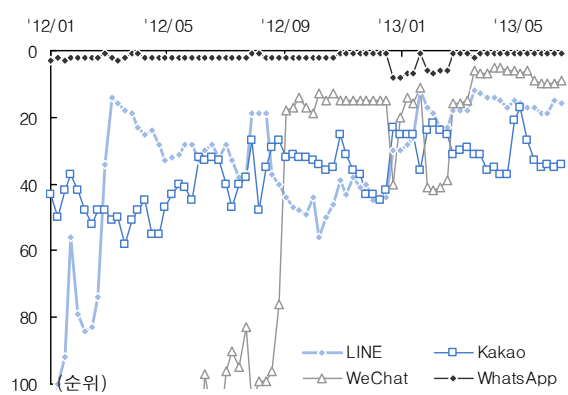
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 57. 필리핀



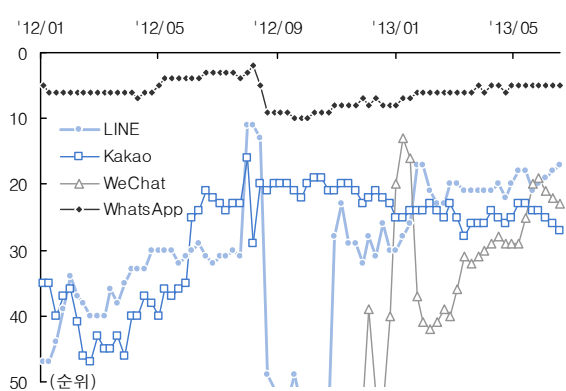
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 58. 터키



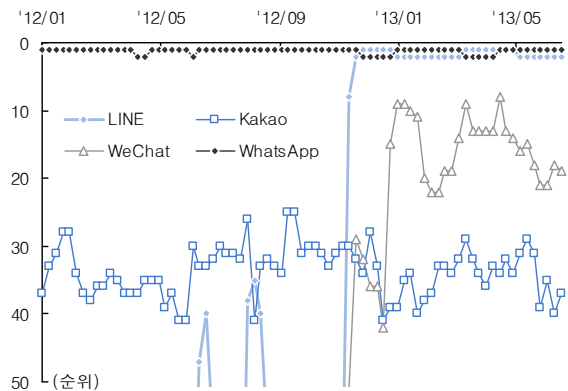
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 59. 미국



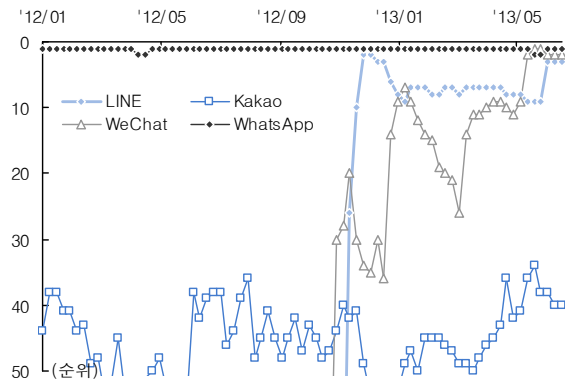
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 60. 스페인



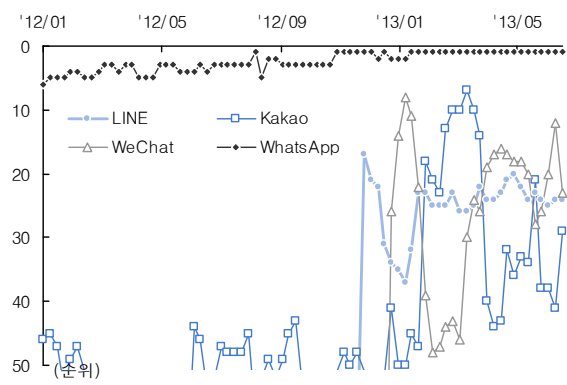
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 61. 멕시코



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 62. 브라질

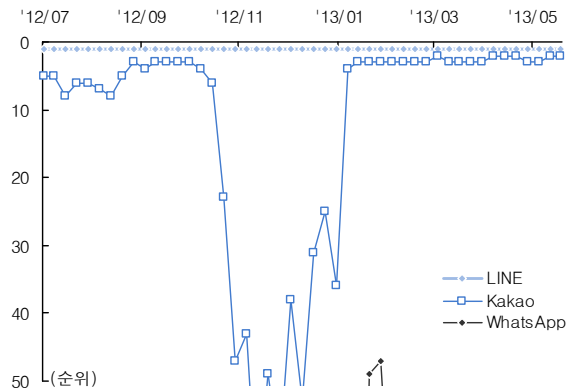


자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

일본/대만/태국에서 라인의 선두 굳히기 양상을 보이는 가운데 왓츠앱/위챗/라인의 이머징 시장 선점 경쟁이 점입가경이다.

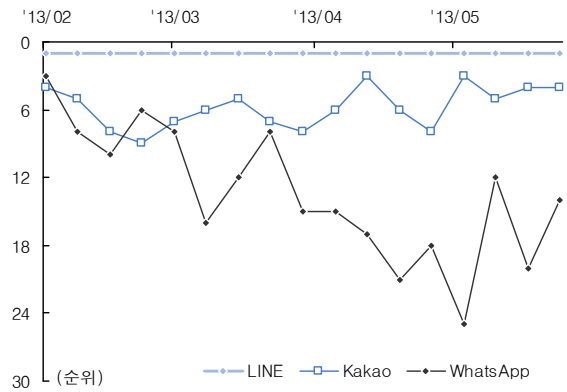
: Google Play, Grossing, Communication

도표 63. 일본



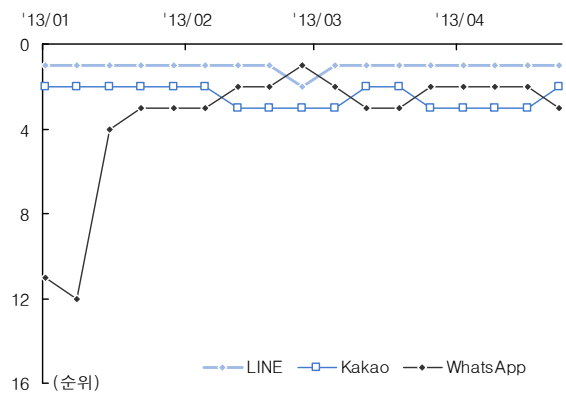
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 64. 대만



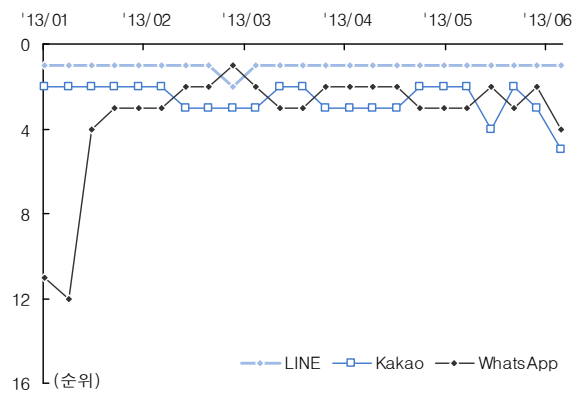
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 65. 태국



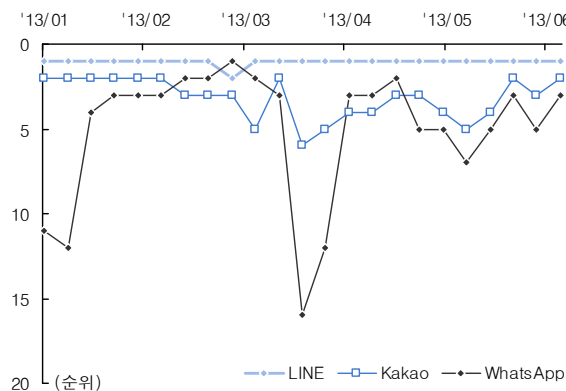
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 66. 홍콩



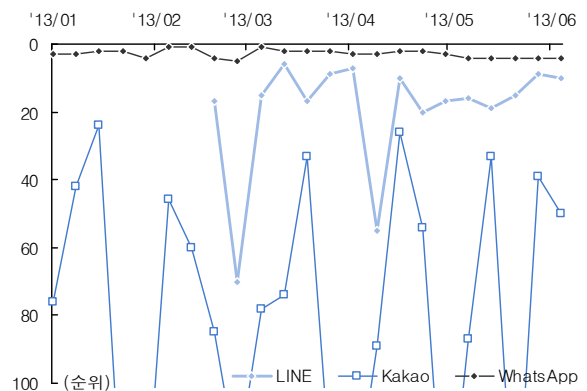
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 67. 싱가포르



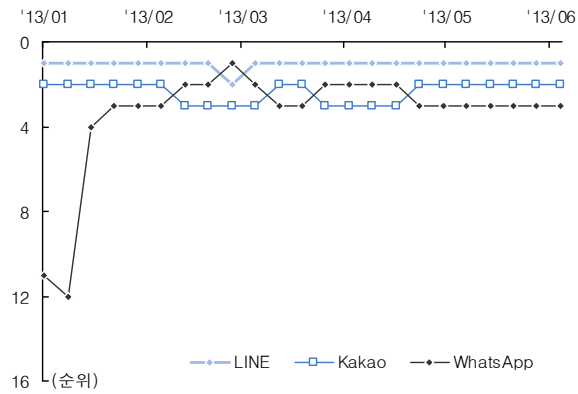
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 68. 인도



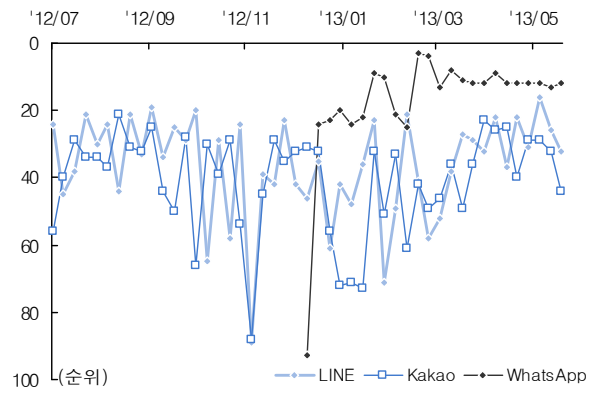
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 69. 인도네시아



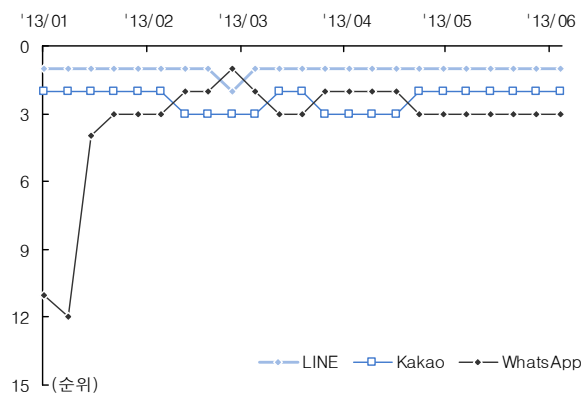
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 70. 러시아



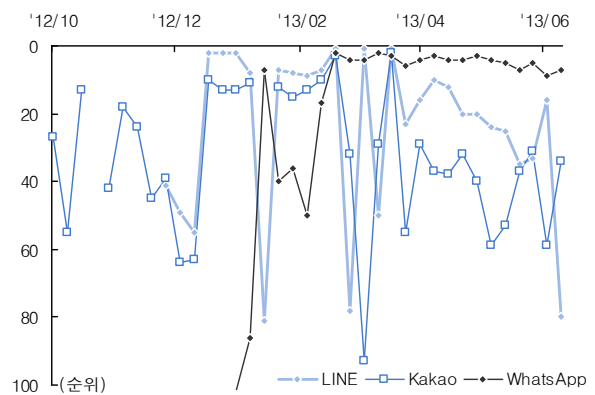
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 71. 필리핀



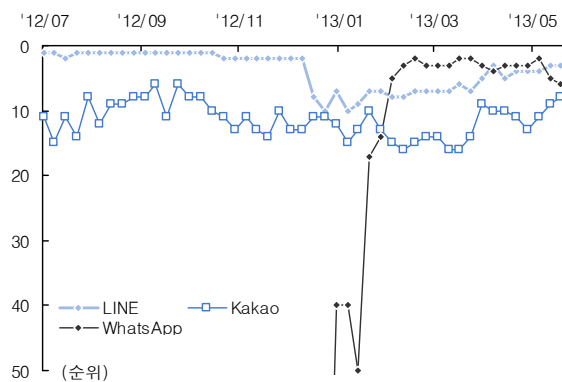
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 72. 터키



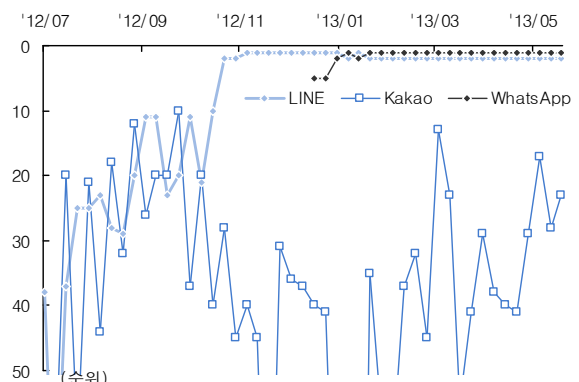
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 73. 미국



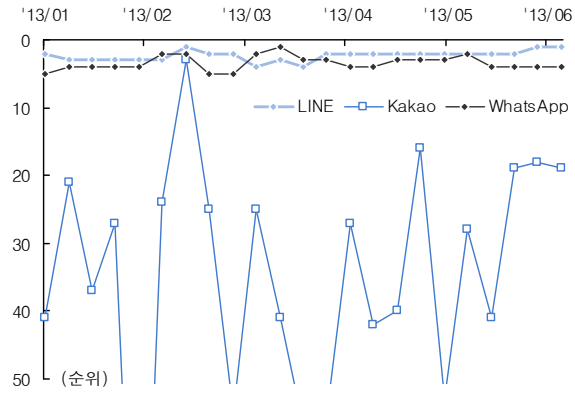
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 74. 스페인



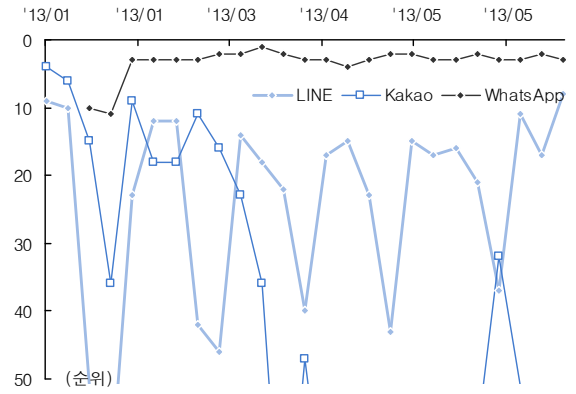
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 75. 멕시코



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 76. 브라질



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

3-3. 라인게임

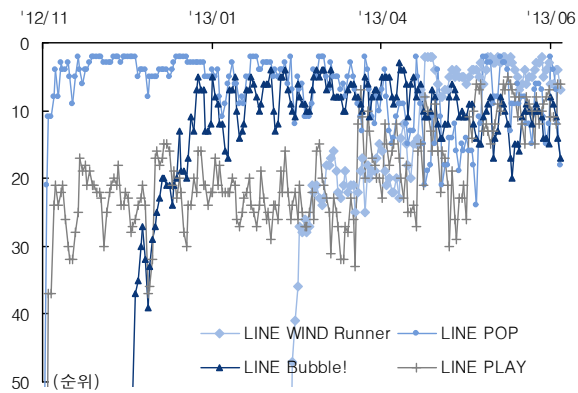
도표 77. 20 위권 내 라인게임(Japan, Game, Grossing)

(2013.06.21 기준)

App Store	순위	전주대비
LINE PLAY	6	▲ 3
LINE WIND Runner	7	▽ 2
LINE Bubble!	17	▽ 3
LINE POP	18	▽ 7
Google Play	순위	
LINE POP	2	▲ 2
LINE WIND Runner	3	▽ 1
LINE Bubble!	7	▽ 1
LINE PLAY	10	▲ 2
LINE Pokopang	13	▲ 53

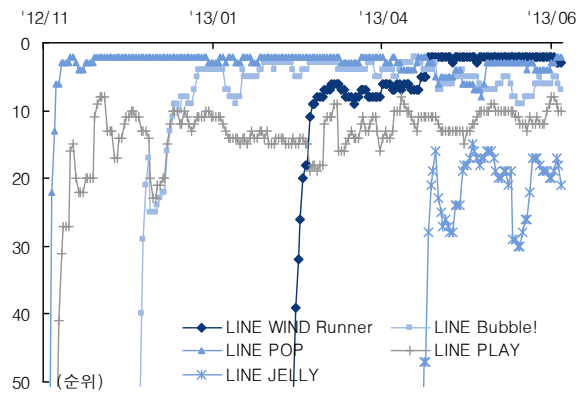
자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 78. 라인게임(앱스토어/일본, Grossing)



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

도표 79. 라인게임(구글플레이/일본, Grossing)



자료: App Annie, 교보증권 리서치센터

일본 모바일게임 시장 앱스토어/구글플레이 20위권 내 라인 게임 수는 각각 지난주와 동일한 4개/5개를 유지하였다.

■ 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 조사의 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, 시장조성 등) 발행과 관련하여 최근 6개월간 당사가 주권사로 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