

# 위메이드 (112040)

Buy

카카오 지분가치 감안 시 4만원 전후는 저가매수 가격대

 목표주가: 55,000원  
 현재주가: 38,900원

탐방일: 2013. 11. 28

 인터넷/엔터, 레저  
 Analyst 성종화  
 02.3779-8807  
 jhsung@etrade.co.kr

## 기본정보

	11/28	1주전	1개월전	12연말	[주주]		
[총가]	38,900	35,950	49,100	45,900	[자본금]	87억원	박관호 외 7인 49.3
[시가총액(억원)]	6,535	6,040	8,249	7,711	[총자산]	3,800억원	KB 자산운용 12.6
[외국인지분율(%)]	5.1	5.2	5.2	0.9	[총부채]	289억원	국민연금공단 4.3

## Financial Data (탐방결과 반영 후)

(억원)	2012	2013E	2014E	12.1Q	12.2Q	12.3Q	12.4Q	13.1Q	13.2Q	13.3Q	13.4QE
매출액	1,199	2,358	2,596	308	262	282	347	595	662	548	553
YoY(%)	3.5	96.7	10.1	9.2	-4.7	-0.5	9.2	93.1	153.1	93.9	59.5
모바일게임	124	1,476	1,766	0	1	26	97	366	439	331	340
비중(%)	10.3	62.6	68.0	0.0	0.5	9.0	27.9	61.5	66.4	60.4	61.4
영업이익	-20	188	354	68	-17	-33	-38	45	86	28	29
YoY(%)	적전	흑전	88.7	78.6	적전	적전	적전	-34.8	흑전	흑전	흑전
영업이익률(%)	-1.6	8.0	13.6	22.2	-6.4	-11.6	-11.1	7.5	13.0	5.1	5.3
순이익	-79	178	299	62	13	-71	-83	52	89	8	29
YoY(%)	적전	흑전	68.5	17.4	-77.7	적전	적전	-15.5	575.3	흑전	흑전
순이익률(%)	-6.6	7.5	11.5	20.1	5.0	-25.2	-24.0	8.8	13.4	1.4	5.2
순이익(지배주주)	-43	69	171	54	17	-48	-65	27	45	-18	15
EPS(원)	-473	1,057	1,781	현금성자산				930			877
PER(배)	N/A	36.8	21.8	총차입금				0			0
PBR(배)	2.3	1.8	1.7	순차입금				-930			-877

자료: 이트레이드증권 리서치본부

주: IFRS 연결 기준

## 탐방내용 요약

### 모바일게임 신작 상용화 : 3Q13 6개 → 4Q13E 10여개

\* 3Q13 모바일게임 신작 6개 상용화

- 1) 히어로스퀘어, 스클런, 아틀란스토리, 달을삼킨늑대, 한큐, 두근두근 바운스 등 : 아틀란스토리만 단기 히트 나머지는 매출 미미
- 2) 3Q13 신작모멘텀 약했으며 6개 신작 매출기여보단 윈드러너 국내 매출 급감폭이 훨씬 컸음

\* 4Q13 모바일게임 신작 10여개 상용화 예정

- 1) 10월 2개 상용화 단행
  - 히어로즈리그(자체개발, 자체계정)
  - 격추왕(자체개발, 카카오톡 계정)

- 2) 11월 4개 상용화 단행
  - 카레이서(자체개발, 카카오톡 계정)
  - 렉츠피싱(퍼블리싱, 카카오톡 계정)
  - 한칼의무사(퍼블리싱, 카카오톡 계정)
  - 팻아일랜드(자체개발, 카카오톡 계정)

- 3) 12월 5개 내외 상용화 예정
  - 비행소녀(퍼블리싱, 카카오톡 계정)
  - 가위바위보삼국지(자체개발, 카카오톡 계정)
  - 아크스피어(자체개발, 자체계정)
  - 군주의게임(퍼블리싱, 자체계정)
  - 전쟁의시대(퍼블리싱, 자체계정)

- 4) 10~11월 상용화한 6개 중에선 격추왕만 잠깐 단기히트 후 현재는 트래픽 및 매출이 감소한 상태(구글 순위 한때 7위까지, 현재는 20위권)이고, 나머지 5개는 매출 미미

→ 10~11월 성과 : 신작모멘텀 썩 크지 않으나 격추왕의 반짝 단기 히트 성과만으로도 윈드러너 3Q 대비 소폭 감소폭은 커버(윈드러너 국내매출은 3Q 대폭 감소 후 4Q는 소폭 감소에 그칠 전망)

→ 12월 성과 전망 : 횡스크롤 플라잉게임으로서 윈드러너와 드래곤 플라이트 접목 컨셉인 '비행소녀' 다소 기대, 아크스피어는 동사 첫 대작 MMORPG로서 자체개발, 자체계정이라 히트여부/수준 중요

### 일본 라인(LINE) 관련

\* 라인원드러너

- 1) 3Q13 Peak, 4Q13 소폭의 (-) QoQ 예상
- 2) 12월초 컨텐츠(캐릭터 강화용 가챠 컨셉 아이템) 업데이트 예정

\* 기타

- 1) 팬더비행단(일본명 Line Fly! Animal) 애플, 구글 앱스토에만 론칭. 12월 라인 게임센터 론칭 예정
- 2) Iron Slam, 히어로스퀘어 1Q14 라인 론칭 예정

### 중국 텐센트 위챗 관련

\* 달을삼킨늑대 : 1Q14 위챗 론칭 예정

- 1) 횡스크롤 액션 게임. 모바일 던전앤파이터 컨셉

2) 현재 3개월제 중국 현지화 작업 중(UI 국내와는 전혀 다르게 변경)

### 4Q13까지는 신작모멘텀/실적모멘텀보다는 방향성/가능성을 보자

\* 4Q13E : 매출 553억원(QoQ 1%), OP 29억원(QoQ 6%)

- 1) 10~11월 신작모멘텀 부재, 12월 신작모멘텀 예측 어려움 등 감안 시 4Q13 매출, OP 모두 전분기 대비 소폭 증가에 그칠 듯

- 2) 격추왕 단기히트가 윈드러너 국내매출의 소폭의 (-)QoQ 수준은 커버 + 나머지 신작들 매출 미미하나 합산하면 윈드러너 일본 매출의 소폭의 (-) QoQ 수준보다는 다소 클 듯

→ 3Q13에 이어 4Q13까지도 신작모멘텀/실적모멘텀은 크지 않을 전망 → 모멘텀화 가능성 있는 몇 가지 포인트 중심 방향성/가능성을 보자

### 향후 모멘텀으로 발전할 가능성이 있는 몇 가지 포인트 점검

\* 라인원드러너 12월초 컨텐츠(캐릭터 강화용 가챠 아이템) 업데이트

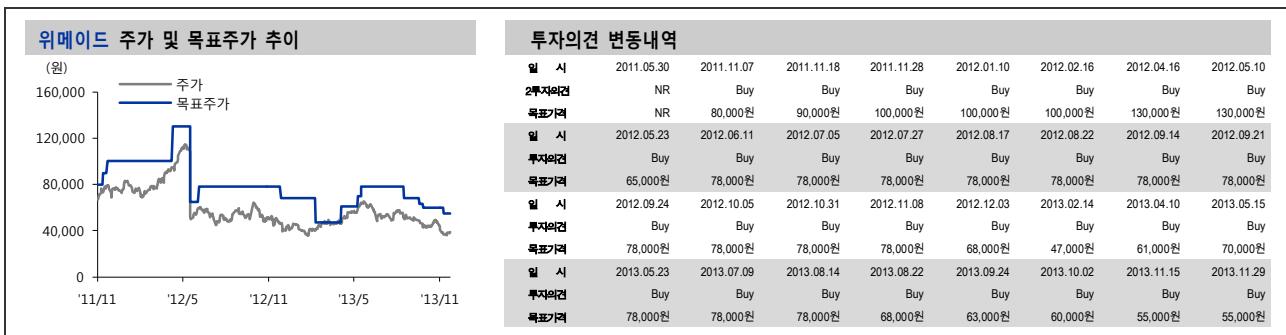
\* 달을삼킨늑대 1Q14 텐센트 위챗 론칭(국내 실패 후 Light하게 조정)

\* 페이스북 윈드러너 미국/유럽 12월 프로모션 단행 예정

→ TP 55,000원 유지. Buy 유지

→ 실적은 3Q13, 4Q13 수준이 바닥, 향후 개선 가능성 커 보임

→ 현재주가는 자체 펀드멘탈만 반영 수준. 카카오 지분가치 고려 필요



## Compliance Notice

본 자료에 기재된 내용들은 작성자 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다(작성자: 성종화)

본 자료는 고객의 증권투자를 돋기 위한 정보제공을 목적으로 제작되었습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 참고자료로만 활용하시기 바라며 유기증권 투자 시 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

본 자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있으며 어떠한 경우에도 당사의 동의 없이 복제, 배포, 전송, 변형될 수 없습니다.

중도투자등급 guide line: 투자기간 6~12개월, 절대수익률 기준 투자등급 4단계 (Strong Buy/ Buy/ Marketperform/ Sell)

업종투자등급 guide line: 투자기간 6~12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계 (Overweight/ Neutral/ Underweight)

2012년 5월 14일부터 당사 투자등급이 기준 3단계 (Buy/ Hold/ Sell)에서 4단계 (Strong Buy/ Buy/ Marketperform/ Sell)로 변경

- 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재 당사의 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료의 추천종목에 해당하는 회사는 당사와 계열회사 관계에 있지 않습니다.

### 투자등급 및 적용 기준

구분	투자등급	작용기준(향후12개월)
Sector(업종)	Overweight (비중확대) Neutral (중립) Underweight (비중축소)	
Report(기업)	Strong Buy (강력매수) Buy (매수) Marketperform(시장수익률) Sell(매도) N.R.(Not Rated)	절대수익률 기준 50% 이상 기대 절대수익률 기준 15%~50% 기대 절대수익률 기준 -15%~15% 기대 절대수익률 기준 -15% 이하 기대 등급보류