

Monthly

Korea / Internet & Game

3 March 2016

OVERWEIGHT



Stocks under coverage

Company	Rating	Price	Target price
네이버 (035420 KS)	BUY	609,000	800,000
카카오 (035720 KS)	BUY	97,400	170,000
NHN 엔터테인먼트 (181710 KS)	HOLD	55,800	63,000
한국사이버결제 (060250 KS)	HOLD	18,750	23,000
KG 이니시스 (035600 KS)	BUY	14,100	16,000
엔씨소프트 (036570 KS)	BUY	237,000	310,000
컴투스 (078340 KS)	BUY	125,700	140,000
위메이드 (112040 KS)	BUY	34,450	47,000
게임빌 (063080 KS)	BUY	88,500	100,000

(주: 2 월 25 일 종가 기준)

국내 인터넷/게임업종 주가 수익률

(%)	1M	3M	6M
네이버	1.5	(4.7)	30.7
카카오	(10.5)	(18.8)	(24.0)
엔씨소프트	0.9	10.0	17.6
컴투스	(4.7)	8.1	19.3
NHN 엔터	15.3	(6.2)	3.3
위메이드	(6.2)	(2.8)	(32.0)
게임빌	11.3	12.6	24.6
웹젠	(2.9)	(7.8)	(27.3)
넥슨지티	(3.6)	(9.8)	(7.0)
더블유게임즈	(5.8)	(28.6)	-
조이시티	5.5	12.0	48.6
선데이토즈	(14.1)	(14.8)	(40.7)
엑트조소프트	(13.0)	(20.0)	(45.1)
네오위즈게임즈	(16.1)	(15.3)	(27.7)

자료: Bloomberg, 미래에셋증권 리서치센터

정용제, Analyst

3774 1938 yongjei.jeong@miraeasset.com

인터넷/게임

3 월 인터넷/게임 투자 전략

2 월 인터넷/게임 산업은 4Q15 실적발표가 마무리되고 비수기에 진입하면서 소강 상태가 지속. 이러한 상황에서 글로벌 트렌드 (모바일 광고, 쇼핑)에 부합하고 실적이 견조한 기업 위주의 차별화는 진행됐으며 주요 이벤트로 게임 업체들의 올해 사업 전략 발표가 있었음. 3 월은 인터넷/게임 산업의 비수기가 점차적으로 개선되는 시점으로 업계 전반적으로 신규 서비스 및 게임 출시가 이어질 것으로 전망. 특히 네이버의 라인 컨퍼런스 (3 월 24 일)와 엔씨소프트의 B&S 모바일 출시 (3 월 7 일), MXM 글로벌 테스트 (3 월 9 일)에 주목해야 한다고 판단하며 이에 따라 네이버와 엔씨소프트를 3 월 주목할 만한 기업으로 제시.

2 월 review: 소강 상태 지속

1) 인터넷: 4Q15 실적발표가 마무리되고 계절성으로 인한 광고 비수기에 진입하면서 전반적으로 소강 상태가 지속. 다만 글로벌 트렌드 (모바일 광고, 쇼핑)에 부합하고 실적이 견조한 기업들 (네이버, NHN 엔터)을 중심으로 차별화가 나타남.

2) 게임: 주요 이벤트로 넷마블, 4:33, 파티게임즈 등 모바일 게임 퍼블리셔들의 올해 사업 전략 발표가 있었음. 넷마블과 4:33 은 올해 총 26 종과 18 종의 게임 출시 일정을 발표. 특이점으로는 대작 RPG 위주의 라인업 (로스트킹덤, KON)과 유명한 IP (리니지, B&S, 테라)를 사용한 게임이 대폭 보강됐다는 점임.

3 월 preview: 신규 서비스, 게임 출시

1) 인터넷: 주목할만한 이벤트로는 3 월 24 일 개최 예정인 네이버의 '라인컨퍼런스'임. 이를 기점으로 2015년 12월부터 시범운영 중인 라인 타임라인 광고 전략을 공유할 것으로 예상되며 또한 향후 라인의 사업 방향에 대한 발표가 있을 것으로 전망. 현재 위챗, 카카오톡과 같이 모바일 메신저 기반 광고 플랫폼으로서 라인의 전략에 대한 기대감이 존재하기 때문에 발표 내용에 대한 주목 필요. 당사는 라인 타임라인 광고의 2016년 매출을 775 억원으로 추정.

2) 게임: 3월부터 게임사들의 테스트 및 신작 출시 일정이 본격화될 전망. 주목할 만한 이벤트는 3 월 7 일 엔씨소프트의 B&S 모바일 중국 출시, 3 월 9 일 'MXM'의 글로벌 테스트와 3 월 23 일 소프트맥스의 '창세기전 4' OBT 임. B&S 모바일과 온라인게임 신작에 대한 기대감은 많이 낮아졌으나 B&S 는 중국 내 유명 IP (온라인게임 동접자 1Q14 150 만명 기록)이며 MXM 은 글로벌 시장 (한국, 일본, 대만)에서 동시에 진행될 예정. 또한 창세기전 4 는 2000 년대 초반 국내에서 인지도가 높았던 게임을 기반으로 하고 있어 긍정적으로 판단. 이외에 3월부터 웹보드 규제 완화가 적용되며 NHN 엔터와 네오위즈게임즈의 웹보드 매출이 소폭 회복될 것으로 예상.

주목할만한 기업: 네이버, 엔씨소프트

3 월 인터넷/게임 업종의 주요 투자 전략으로 네이버의 라인 컨퍼런스 (3 월 24 일)와 엔씨소프트의 신작 출시 (B&S 모바일, 3 월 7 일) 및 테스트 (MXM, 3 월 9 일)에 주목해야 한다고 판단. 이에 따라 네이버와 엔씨소프트를 3 월 주목할 만한 기업으로 제시. 또한 웹보드 규제 완화 효과로 인한 매출 개선이 예상되는 NHN 엔터에 대한 관심 필요하다고 판단.

Figure 1 국내 인터넷/게임종목 수익률

(%)	1W	1M	3M	6M	12M
네이버	4.3	1.5	(4.7)	30.7	(5.7)
카카오	0.9	(10.5)	(18.8)	(24.0)	(24.1)
엔씨소프트	1.1	0.9	10.0	17.6	31.3
컴투스	(0.5)	(4.7)	8.1	19.3	(19.9)
NHN 엔터	7.3	15.3	(6.2)	3.3	(20.5)
위메이드	1.2	(6.2)	(2.8)	(32.0)	(14.9)
게임빌	13.0	11.3	12.6	24.6	(27.7)
웹젠	5.3	(2.9)	(7.8)	(27.3)	(11.0)
넥슨지티	2.9	(3.6)	(9.8)	(7.0)	(17.5)
더블유게임즈	7.0	(5.8)	(28.6)	-	-
조이시티	3.2	5.5	12.0	48.6	12.0
선데이토즈	(0.5)	(14.1)	(14.8)	(40.7)	(32.6)
액토즈소프트	(2.4)	(13.0)	(20.0)	(45.1)	(21.8)
네오위즈게임즈	1.8	(16.1)	(15.3)	(27.7)	(35.3)

자료: Bloomberg, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 2 글로벌 인터넷/게임종목 수익률

(%)	1W	1M	3M	6M	12M
Alphabet	3.3	(6.0)	(5.7)	17.0	26.2
Yahoo	6.9	12.9	(8.0)	3.2	(25.6)
Facebook	4.1	(4.2)	3.5	22.2	37.7
Twitter	(2.5)	11.0	(29.7)	(35.8)	(62.9)
Amazon	4.7	4.9	(14.3)	13.4	50.1
EA	6.4	7.9	(5.6)	1.3	14.0
Baidu	11.9	16.4	(14.7)	21.6	(12.1)
Alibaba	5.8	8.9	(16.6)	8.1	(15.6)
Tencent	4.8	1.0	(4.3)	15.5	7.6
NetEase	(11.8)	(10.3)	(18.8)	26.7	42.9
Yahoo Japan	1.4	(14.9)	(32.7)	(29.0)	(60.0)
Rakuten	13.6	(9.8)	(26.4)	(30.2)	(40.9)
Cyber Agent	(6.5)	(16.3)	(11.5)	9.3	(22.5)
Square Enix	(6.9)	(6.5)	(7.8)	(13.2)	9.2

자료: Bloomberg, 미래에셋증권 리서치센터

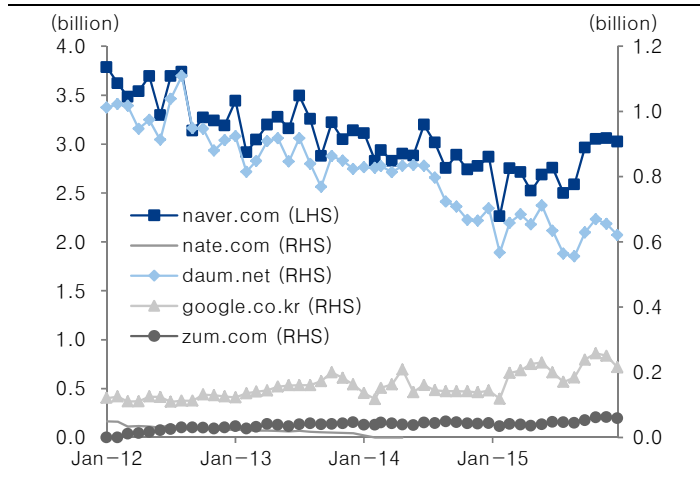
Figure 3 2~3 월 국내외 인터넷/게임 업종 주요 이벤트

일정	관련 기업	내용
2/1	페이스북	모바일메신저 '왓츠앱' MAU 10 억명 돌파
2/16	네이버	음악 스트리밍 서비스 '믹스라디오' 청산 결정
	카카오	주문생산플랫폼 '메이커스워드카카오' 출시
2/18	4:33	2016 년 미디어데이 개최
	넷마블	제 2 회 NTP 개최
	애플	애플페이 중국 출시
2/19	카카오	카카오페이 전자고지결제 서비스 출시
2/20	NHN 엔터	모바일게임 '히어로즈원티드' 출시
2/22	넷마블	모바일게임 'KON' 사전예약 실시
	위메이드	4:33, '로스트킹덤' 사전 출시 (25 일 공식 출시)
	엔씨소프트	리니지 마법인형 2 차 온라인 판매 실시
2/23	NHN 엔터, 네오위즈게임즈	기존 웹보드 규제 일몰일
2/24	카카오	'카카오 내비' (구 김기사) 출시
2/25	위메이드	모바일 FPS 게임 '필드오브파이어' 출시
2/29	카카오	주차장앱 '파크히어' 인수
3/3	NHN 엔터	모바일게임 '바벨러쉬' CBT 시작
3/7	엔씨소프트	모바일게임 'B&S 모바일', 중국 출시
3/9	엔씨소프트	온라인게임 'MXM' 글로벌 테스트 시작
	구글	구글 '알파고'와 이세돌 9 단의 바둑 대결
	게임빌	모바일게임 '마스커레이드' 북미 CBT 시작
3/22	네오위즈게임즈	온라인게임 '엑스커' 서비스 종료
3/23	소프트맥스	온라인게임 '창세기전 4' OBT 시작
3/24	네이버	2016 년 라인 컨퍼런스 개최
3/30	넥슨	모바일 게임 '야생의땅: 듀랑고' 2 차 CBT 시작
3 월 중	위메이드	모바일게임 '트리니티사가' CBT

자료: 미래에셋증권 리서치센터

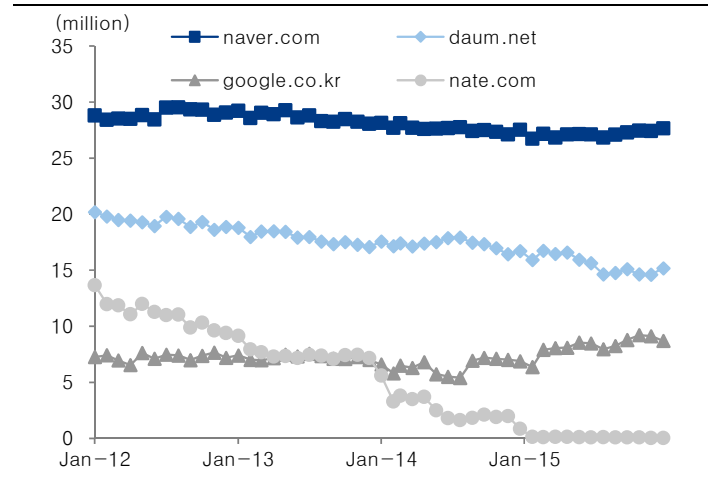
인터넷 포털/검색

Figure 4 PC 전체 쿼리



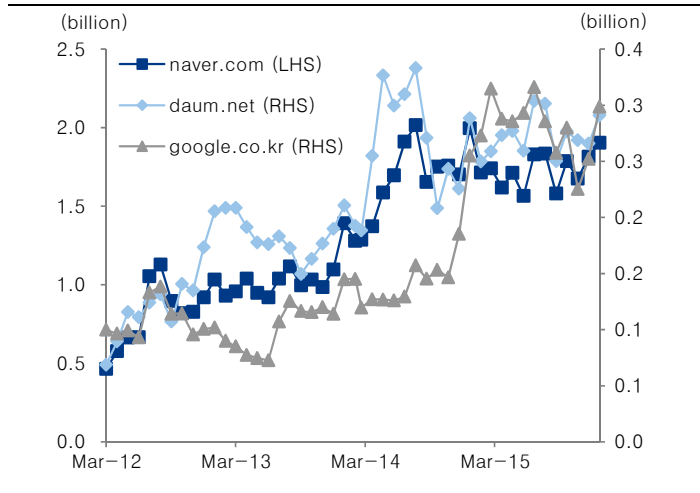
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 5 PC 검색 순방문자 추이



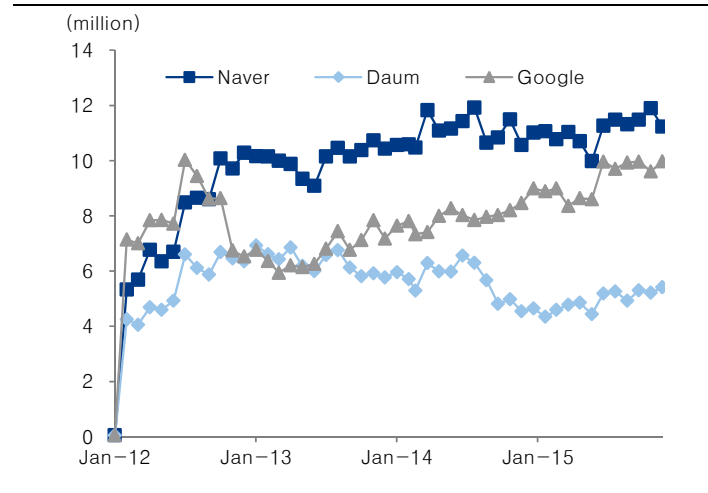
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 6 모바일웹 전체 쿼리



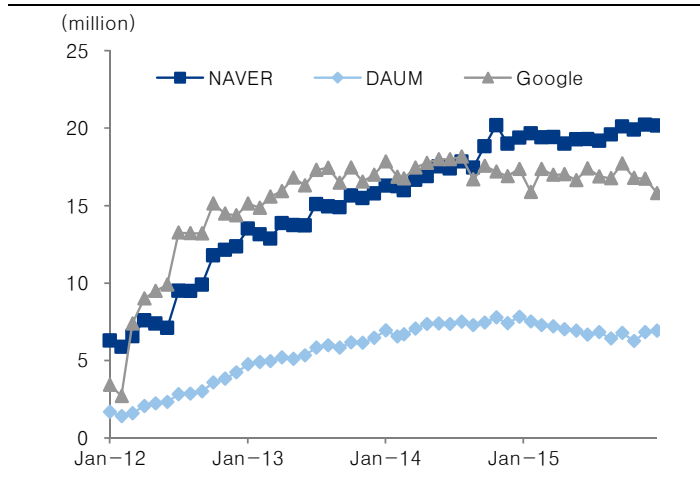
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 7 모바일웹 검색 순방문자



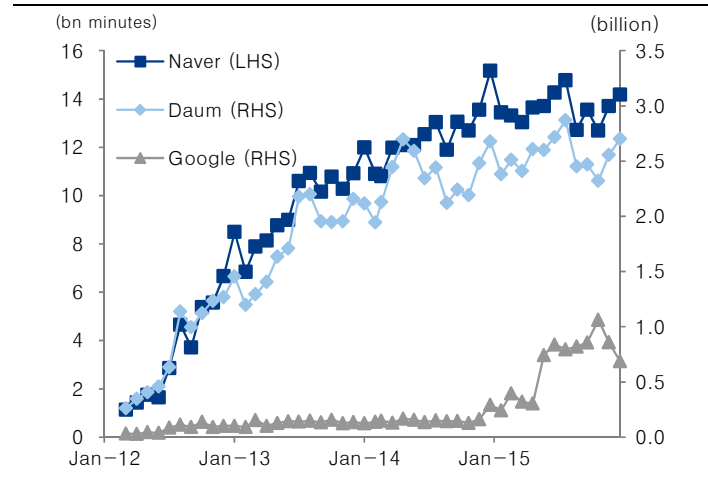
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 8 모바일웹 순방문자 추이



자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

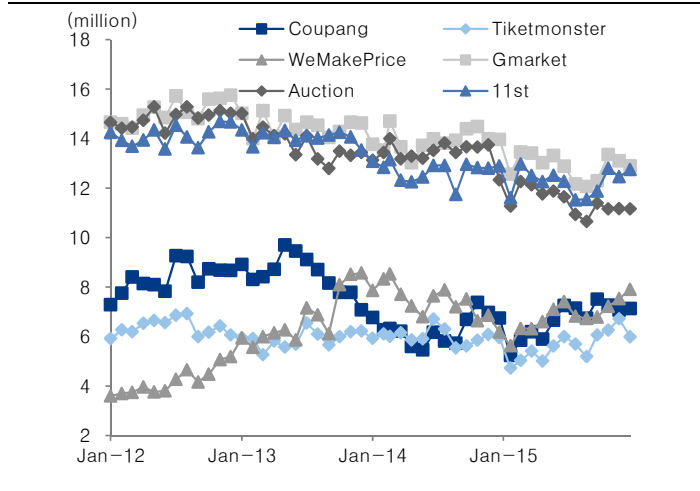
Figure 9 모바일웹 총 체류시간



자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

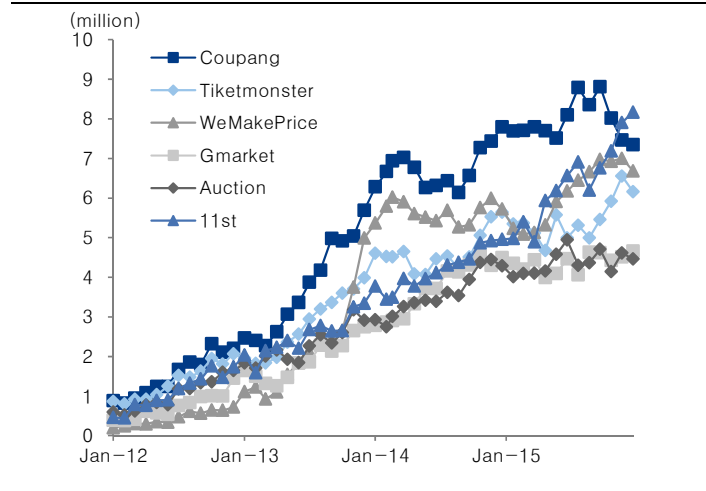
인터넷 쇼핑

Figure 10 PC 순방문자 추이



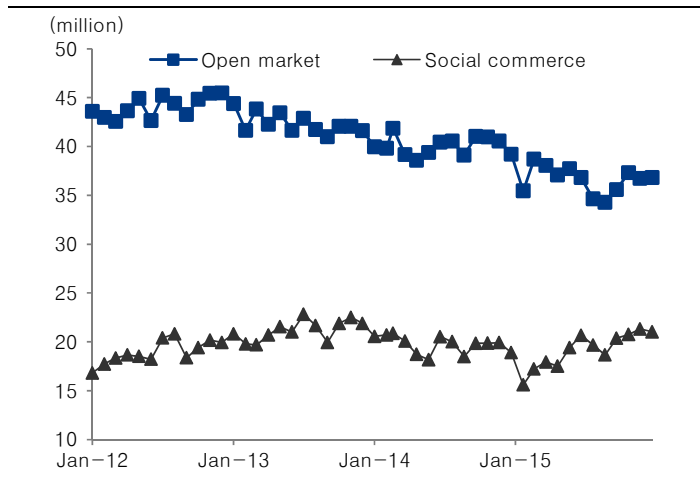
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 11 모바일 앱 순방문자 추이



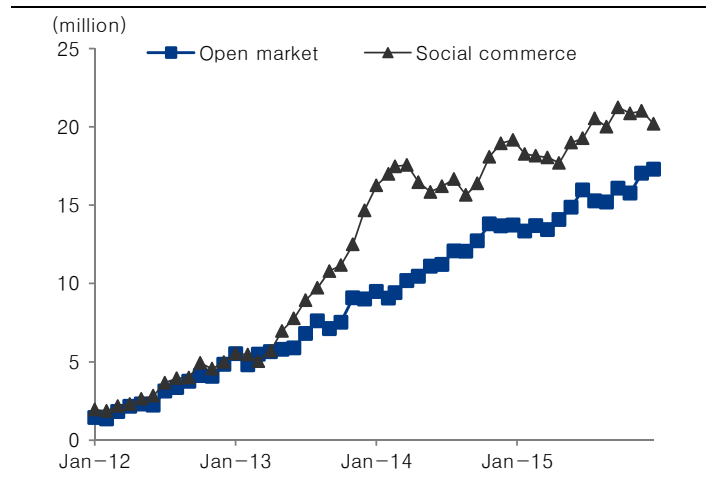
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 12 PC 순방문자 오픈마켓 vs. 소셜커머스



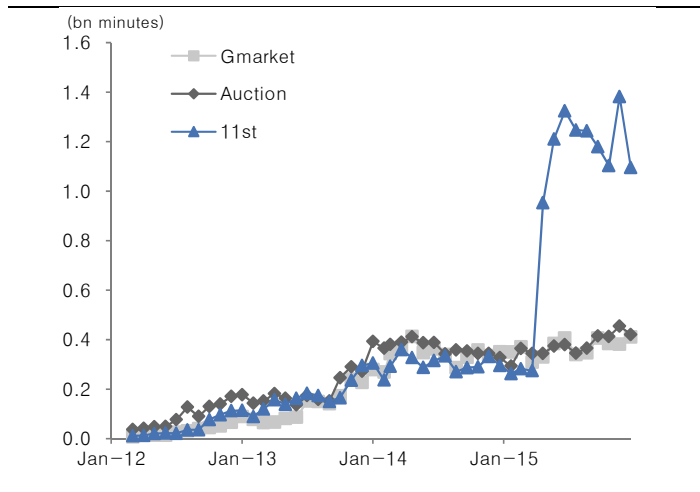
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 13 모바일 앱 순방문자 오픈마켓 vs. 소셜커머스



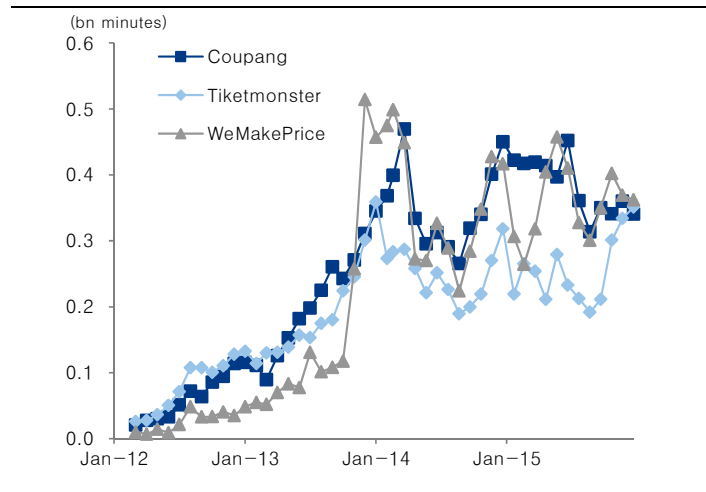
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 14 오픈마켓 모바일 앱 총 체류시간



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

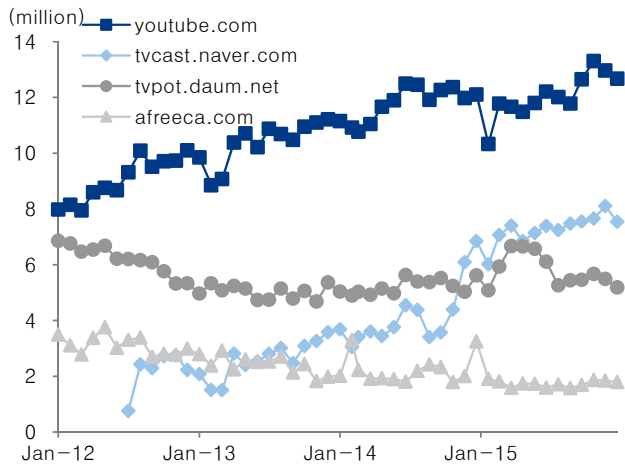
Figure 15 소셜커머스 모바일 앱 총 체류시간



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

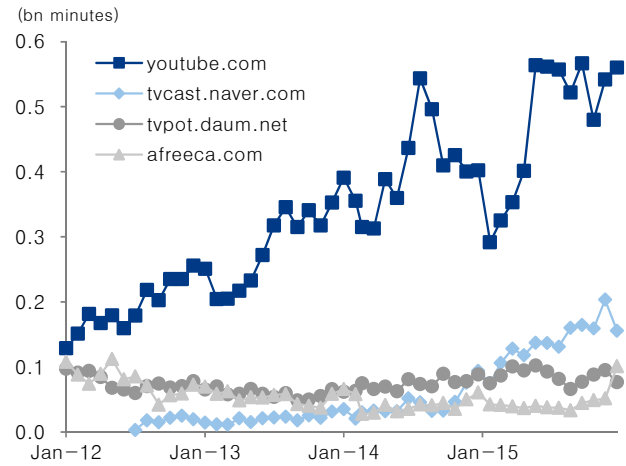
동영상 플랫폼

Figure 16 PC 순방문자 추이



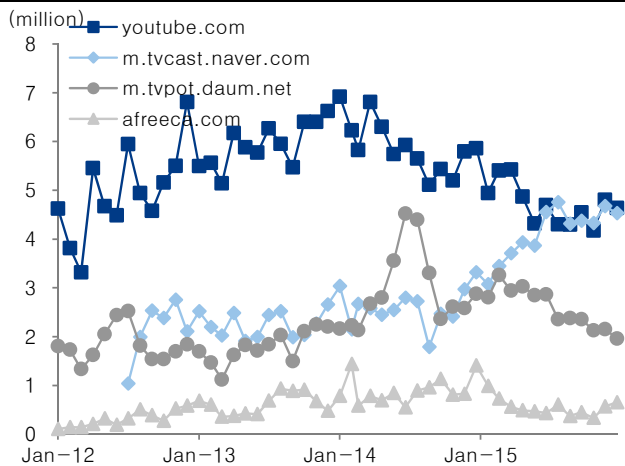
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 17 PC 총 체류시간 추이



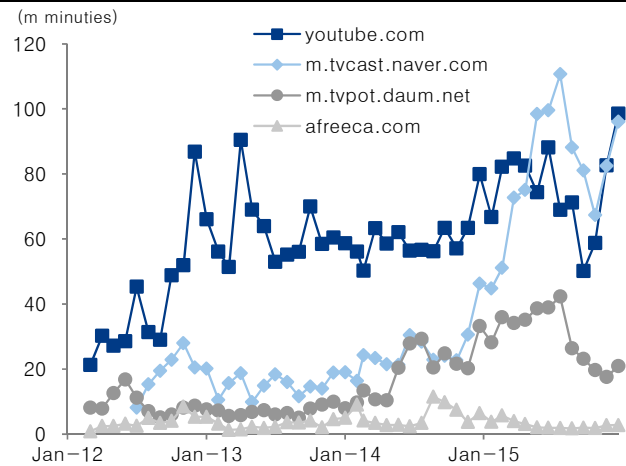
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 18 모바일웹 순방문자 추이



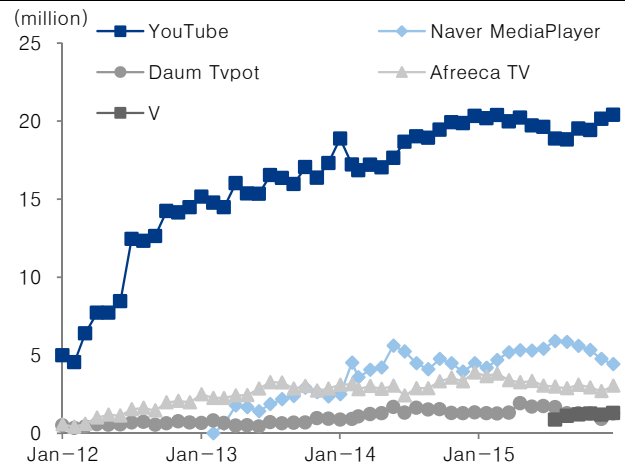
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 19 모바일웹 총 체류시간 추이



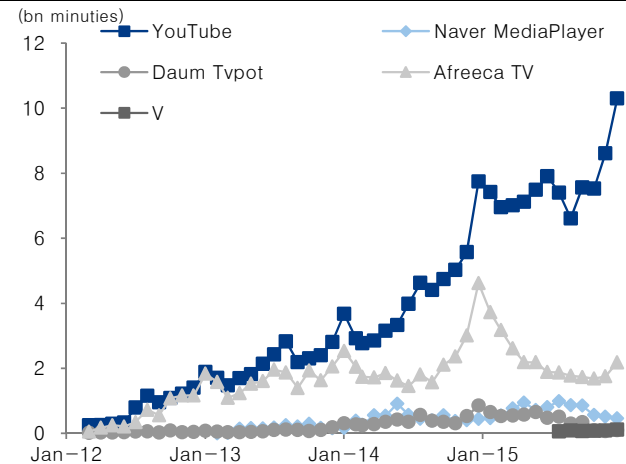
자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 20 모바일앱 순방문자 추이



자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

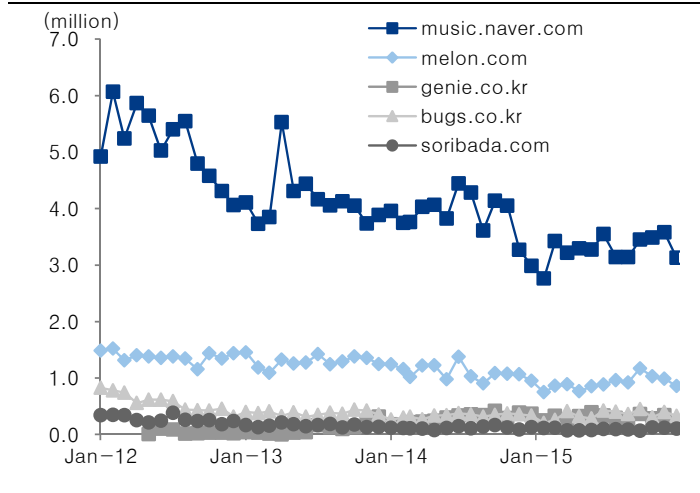
Figure 21 모바일앱 총 체류시간 추이



자료: 코리아클릭, 미래에셋증권 리서치센터

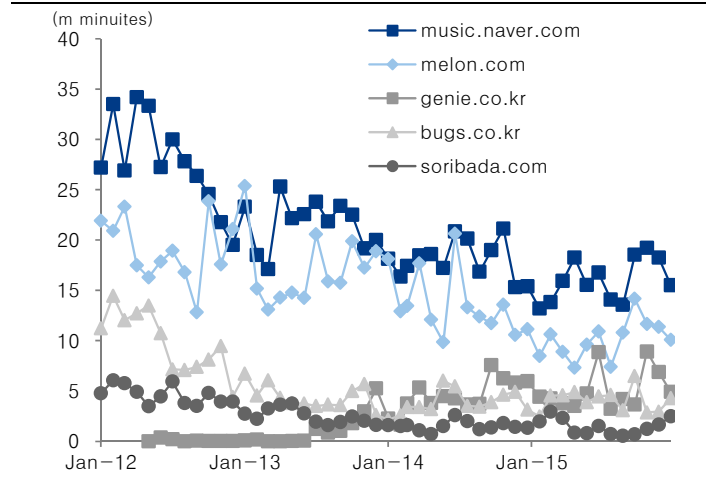
음악 스트리밍

Figure 22 PC 순방문자 추이



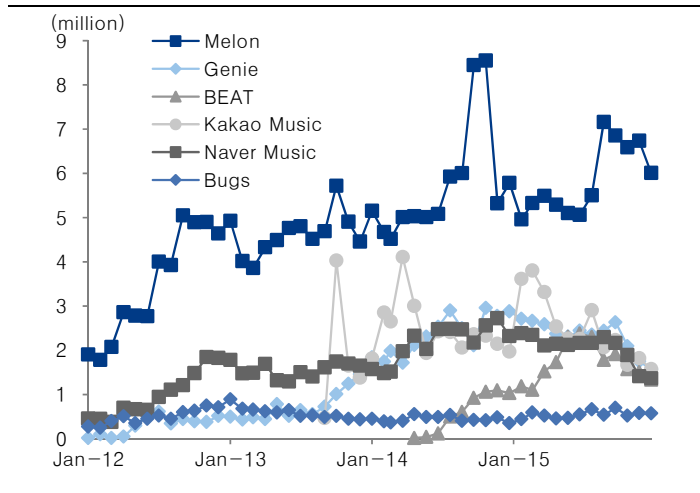
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 23 PC 총 체류시간 추이



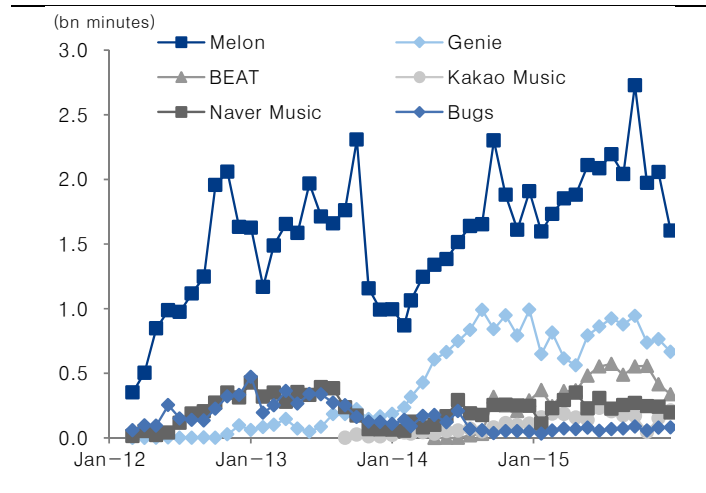
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 24 모바일 순방문자 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

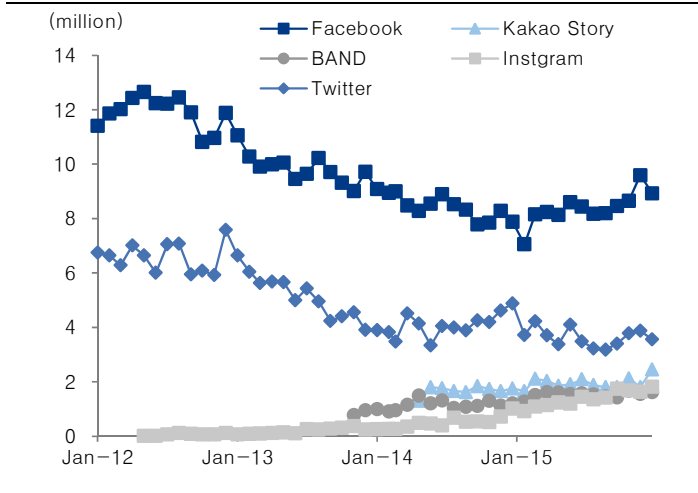
Figure 25 모바일 총 체류시간 추이



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

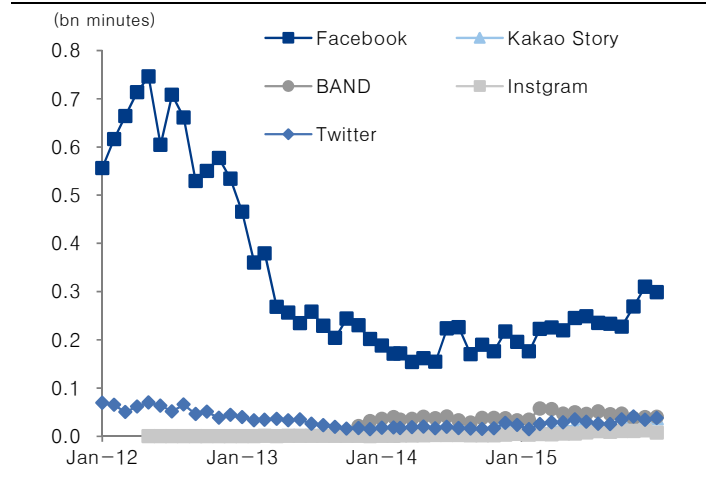
SNS

Figure 26 PC 순방문자 추이



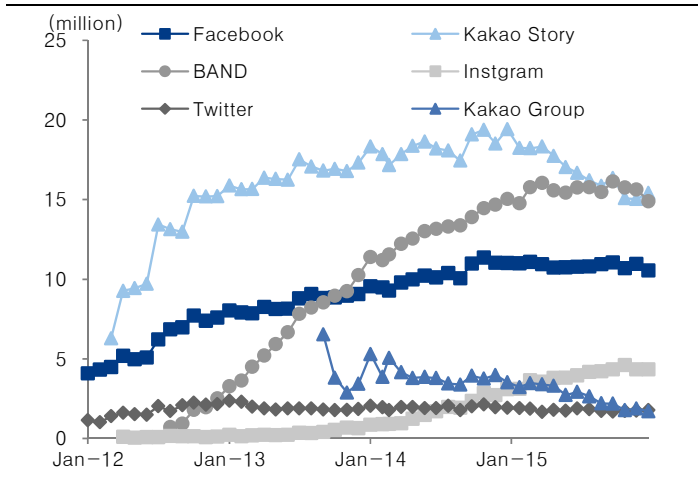
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 27 PC 총체류시간 추이



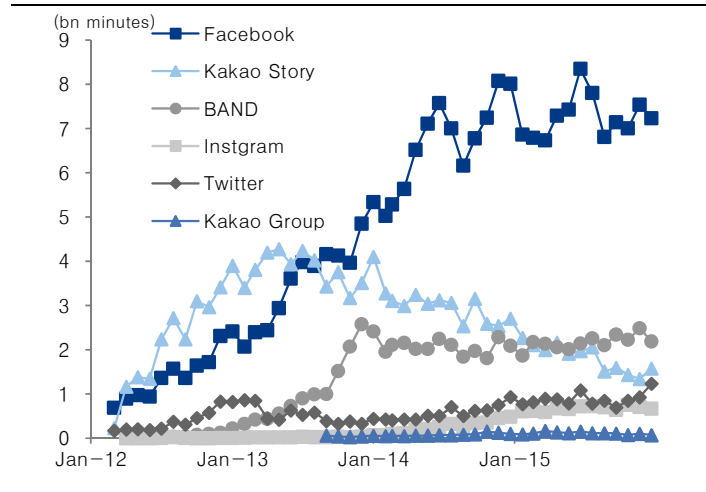
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 28 모바일 순방문자 추이



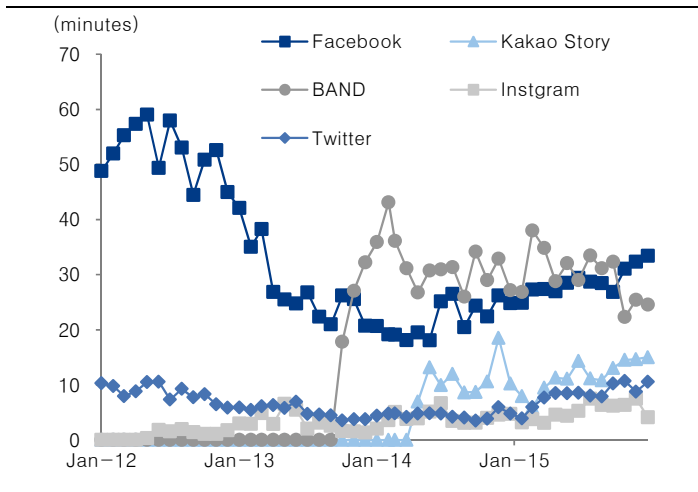
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 29 모바일 총체류시간 추이



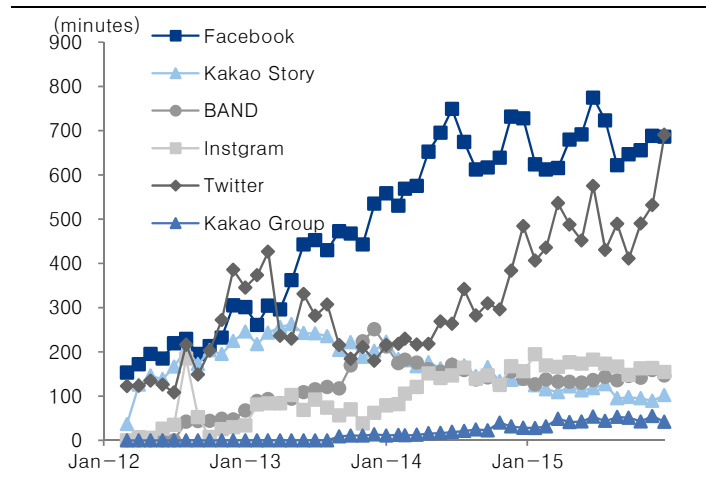
자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 30 PC 사용자당 평균 체류시간



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

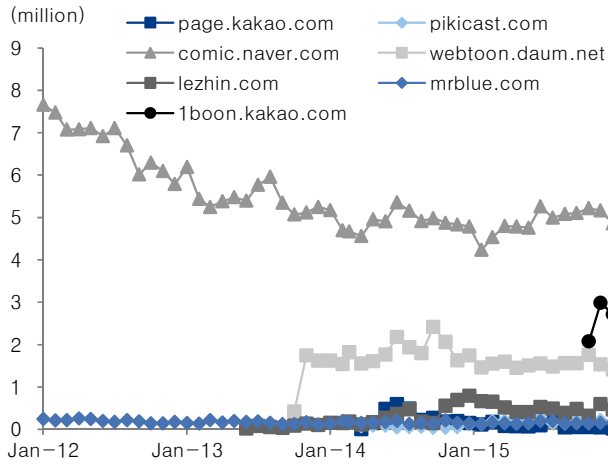
Figure 31 모바일 사용자당 평균 체류시간



자료: 코리아 클릭, 미래에셋증권 리서치센터

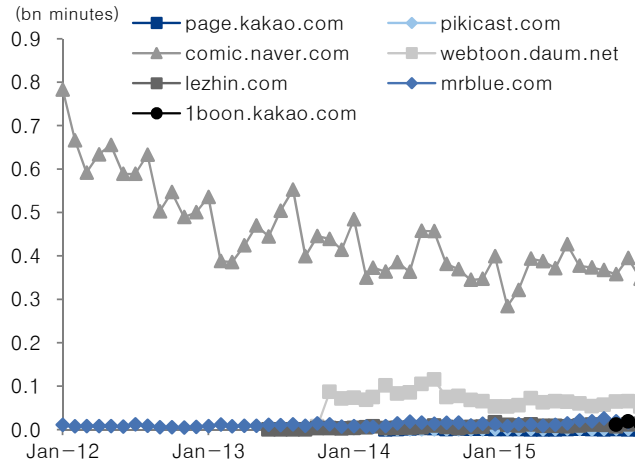
콘텐츠 플랫폼

Figure 32 PC 순방문자 추이



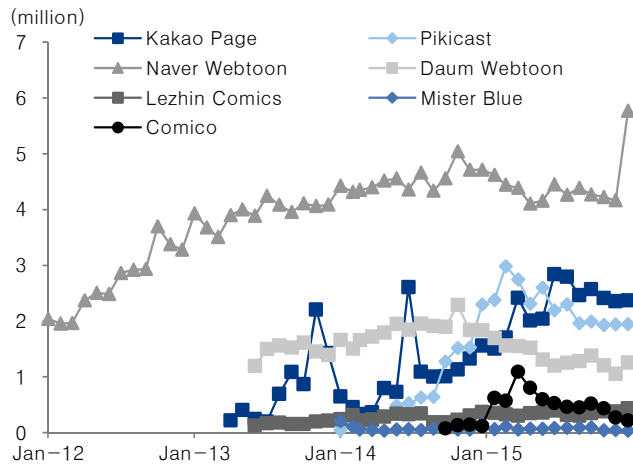
자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 33 PC 총체류시간 추이



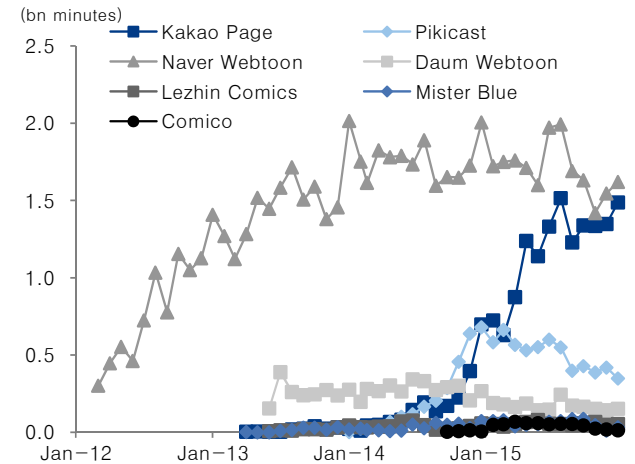
자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 34 모바일앱 순방문자 추이



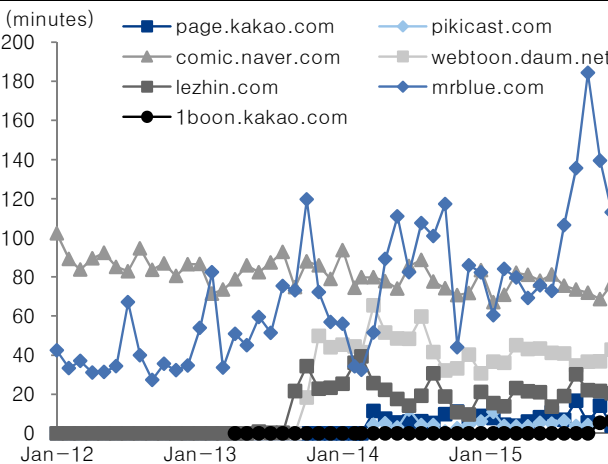
자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 35 모바일앱 총체류시간 추이



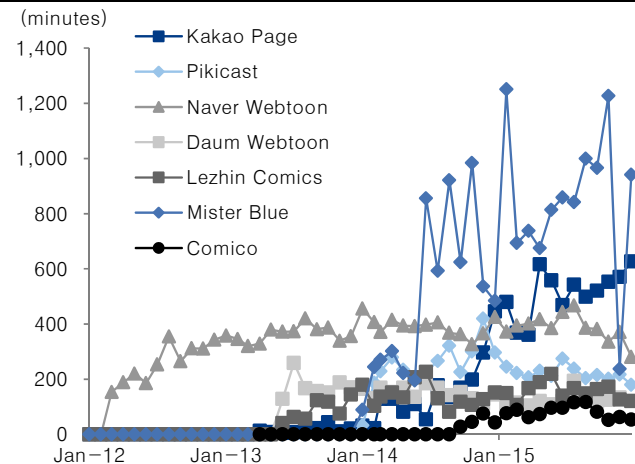
자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 36 PC 사용자당 평균 체류시간



자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Figure 37 모바일앱 사용자당 평균 체류시간



자료: 코리안클릭, 미래에셋증권 리서치센터

Recommendations		Distribution of Ratings
종목별 투자 의견 (12개월 기준) BUY : 현주가 대비 목표주가 +10% 초과 HOLD : 현주가 대비 목표주가 ±10% 이내 REDUCE : 현주가 대비 목표주가 -10% 초과 단, 업종 투자 의견에 의한 ±10% 내의 조정치 감안 가능	업종별 투자 의견 OVERWEIGHT : 현 업종지수대비 +10% 초과 NEUTRAL : 현 업종지수대비 ±10% 이내 UNDERWEIGHT : 현 업종지수 대비 -10% 초과	조사분석자료 투자등급 비율 (기준일: 20160229) BUY (매수) : 85.9% HOLD (중립/보유) : 12.9% REDUCE (매도) : 1.2% 합계 : 100%
Compliance Notice		
· 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료 작성일 현재 동 자료상에 언급된 기업들의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다. · 당사는 자료 작성일 현재 동 자료상에 언급된 기업들의 주식을 기초자산으로 하는 EIW의 발행회사 및 유동성공급자가 아닙니다. · 당사는 '컴투스의 유상증자 주관사임을 알려드립니다 · 당사는 증권 인수업무 등에 관한 규정 제9조 2항 5호에 따라 대표주관회사로서 컴투스 유상증자 후 초과창약 배정 후 발생한 실권주 및 단수주를 인수하였습니다. (인수계약체결일: 2015.05.22 / 주금납입일 : 2015.8.10 / 추가상장일: 2015.08.20 / 처분완료일: 2015.8.31)		
본 자료는 투자자의 증권투자를 돕기 위하여 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로서 어떠한 경우에도 복사되거나 대여될 수 없습니다. 본 조사자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 따라서, 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 증권투자의 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 동 자료는 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다. 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다. [작성자 : 정용제]		