

게임(Overweight): 3분기 실적리뷰 : 위메이드, 넷마블

기업	내용
위메이드	<p>3분기 실적은 예상을 하회했으나, 중요한 것은 4분기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3분기 비용증가로 예상을 하회하는 실적을 기록, 적자폭 확대 • 매출 237억원 -5% QoQ, -18% YoY, 영업손실 96억원 • 모바일게임 매출은 87억원(+16% QoQ), 자회사 신규게임 출시효과 • “미르4” 및 자회사 신규게임 관련 마케팅비용 증가, 41억원 +163% QoQ • 그러나, 3분기 실적보다는 4분기 출시되는 신규게임 라인업의 성과에 주목 <p>“미르4”, “스타워즈” 등 4분기 신규게임 라인업에 주목</p> <ul style="list-style-type: none"> • “미르4” 출시에 대한 기대 상승 중, 11월 9일 기준 250만이 넘는 사전예약 달성 • 공격적인 마케팅효과 고무적인 것으로 판단되며, 최근 진행한 CBT에 대한 시장의 평가도 우호적인 수준, 출시는 11월 말에 될 것으로 기대 • 매출순위 10위권 이내의 성과를 기대하고 있으며 4분기 매출을 대폭적으로 견인할 것으로 판단되며 온기반영되는 21년 1분기 실적개선까지 담보할 것 • 이 외에도 11월 19일 자회사 조이맥스에서 출시하는 “스타워즈: 스타파이터”에 대한 기대도 유효 <p>중국 라이선스 비즈니스는 코로나19 완화 이후 본격화될 것</p> <ul style="list-style-type: none"> • 산다와의 저작권소송 승소 후 손해배상 청구 진행, 국내 액토즈소프트까지 연대책임 범위에 있는 만큼 보다 신속한 결정 가능할 것 • 산다의 불법 라이선스 관련 게임사들과의 계약 및 “미르2” IP 전문 마켓플레이스 ‘전기상점’ 비즈니스는 코로나19에 따른 중국방문 제한 등 영향이 완화된 이후 본격화될 전망 • 이 외에도 킹넷, 37게임즈와의 분쟁(손해배상, 최종심판결 등)도 2021년 가시화될 전망
넷마블	<p>3분기 매출은 예상수준, 마케팅비 감소로 영업이익은 상회</p> <ul style="list-style-type: none"> • 매출 6,424억원 -6.3% QoQ, +3.6% YoY, 영업이익 875억원 +7.1% QoQ, +3.7% YoY • 기존게임들의 전반적인 감소가 있었으며, “일곱개의대죄”, “A3:Still Alive”의 하락폭이 컸음 • 영업이익의 추정치 대비 상회는 마케팅비용 지출이 예상보다 적었기 때문 • “L2R”, “블소R”, 마블게임 등 주요게임의 매출변동이 크지 않았다는 점에서 신규game를 제외할 경우 매출기반은 완만한 하락으로 유지될 전망 • 4분기 출시 신규게임 라인업이 풍부한 만큼 3분기 실적이 주가에 미치는 영향은 제한적일 것 <p>4분기 풍부한 신규게임라인업에 주목</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4분기는 신규게임라인업이 풍부하고, 상대적으로 IP의 무게감이 있다는 점에서 주목해야할 것 • “세븐나이츠-타임원더러”(닌텐도 스위치용) 11월 5일 출시 • “A3:Still Alive” 글로벌(베트남, 중국 제외) 11월 10일 출시 • “세븐나이츠2” 11월 18일 • “마블 렐름오브챔피언스” 12월 17일 출시 • 4분기 실적을 견인할 가능성이 커 보이며 특히 “세븐나이츠2”, “마블” 게임의 흥행성과가 단기, 중기 실적에 영향이 클 것으로 전망

표 1. 위메이드의 3분기 잠정실적

(단위:백만원)

	3Q19	1Q20	2Q20	QoQ(%)	YoY(%)	추정치	차이(%)
매출액	28,946	25,078	23,729	(5.4)	(18.0)	27,711	(14.4)
온라인게임	4,455	5,015	4,959	(1.1)	11.3	5,015	(1.1)
모바일게임	8,398	7,521	8,699	15.7	3.6	8,273	5.1
라이선싱	16,093	12,542	10,071	(19.7)	(37.4)	14,423	(30.2)
영업비용	28,723	28,373	33,324	17.5	16.0	26,643	25.1
인건비	14,012	12,486	14,180	13.6	1.2	12,674	11.9
지급수수료	9,822	11,282	11,743	4.1	19.6	9,122	28.7
광고선전비	1,140	1,561	4,107	163.1	260.3	1,655	148.2
감가상각비	1,163	853	853	0.0	(26.7)	879	(2.9)
세금과공과	772	792	842	6.4	9.1	865	(2.6)
기타	1,814	1,399	1,598	14.2	(11.9)	1,448	10.4
영업이익	223	(3,295)	(9,595)	적자지속	적자전환	1,069	N/A
이익률(%)	0.8	N/A	N/A			3.9	
계속사업이익	2,487	(4,536)	(11,079)	적자지속	적자전환	2,069	N/A
이익률(%)	8.6	(18.1)	(46.7)			7.5	
순이익	(480)	(5,222)	(11,516)	적자지속	적자지속	1,568	N/A
이익률(%)	N/A	N/A	N/A			5.7	

자료: 위메이드, 하나금융투자

표 2. 위메이드의 실적현황 및 전망

(단위:백만원)

	2019	2020F	2021F	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20F	2Q20	3Q20P	4Q20F
총매출액	113,647	111,300	217,270	26,686	33,873	28,946	24,142	30,820	25,078	23,729	31,672
성장률(%)	(10.6)	(2.1)	95.2	(17.7)	26.9	(14.5)	(16.6)	27.7	(18.6)	(5.4)	33.5
온라인게임	17,124	19,471	19,838	3,893	4,107	4,455	4,669	4,537	5,015	4,959	4,959
모바일게임	37,329	40,878	130,942	10,177	10,258	8,398	8,496	9,524	7,521	8,699	15,134
라이선싱	59,194	50,951	66,490	12,616	19,508	16,093	10,977	16,759	12,542	10,071	11,579
영업비용	122,977	131,213	178,100	33,950	31,096	28,723	29,208	27,599	28,373	33,324	41,917
성장률(%)	(24.7)	6.7	35.7	(52.6)	(8.4)	(7.6)	1.7	(5.5)	2.8	17.5	25.8
인건비	58,272	54,989	59,953	15,445	15,049	14,012	13,766	13,704	12,486	14,180	14,619
지급수수료	38,240	45,533	75,817	9,798	10,199	9,822	8,421	8,834	11,282	11,743	13,674
광고선전비	8,654	17,009	24,313	4,790	1,500	1,140	1,224	1,341	1,561	4,107	10,000
감가상각비	4,028	3,403	3,786	1,008	1,025	1,163	832	818	853	853	879
세금과공과	3,177	4,084	5,564	761	949	772	695	1,481	792	842	969
기타	10,606	6,194	8,666	2,148	2,374	1,814	4,270	1,421	1,399	1,598	1,776
영업이익	(9,330)	(19,914)	39,170	(7,264)	2,777	223	(5,066)	3,221	(3,295)	(9,595)	(10,245)
성장률(%)	적자지속	흑자전환	(296.7)	적자지속	흑자전환	(92.0)	적자전환	흑자전환	적자전환	적자지속	적자지속
이익률(%)	N/A	N/A	18.0	N/A	8.2	0.8	N/A	10.5	N/A	N/A	N/A
계속사업이익	(10,454)	(14,324)	39,170	(4,874)	2,816	2,487	(10,883)	11,536	(4,536)	(11,079)	(10,245)
성장률(%)	적자지속	적자지속	흑자전환	적자지속	흑자전환	(11.7)	적자전환	흑자전환	적자전환	적자지속	적자지속
순이익	(28,699)	(16,603)	29,691	(7,220)	(111)	(480)	(20,888)	7,900	(5,222)	(11,516)	(7,765)
성장률(%)	적자지속	적자지속	흑자전환	적자지속	적자지속	적자지속	적자지속	흑자전환	적자전환	적자지속	적자지속
이익률(%)	N/A	N/A	13.7	N/A	N/A	N/A	N/A	25.6	N/A	N/A	N/A
지배회사지분순이익	(10,003)	(7,190)	33,818	(2,494)	3,935	2,614	(14,058)	9,050	(2,774)	(8,455)	(5,011)
소수주주지분순이익	(18,696)	(9,413)	(4,127)	(4,726)	(4,046)	(3,094)	(6,830)	(1,150)	(2,448)	(3,060)	(2,754)

주1: 1Q19~4Q20F 성장률은 분기별 성장률, 2018~2020F은 연간 성장률을 의미
 자료: 위메이드, 하나금융투자

표 3. 넷마블의 3분기 잠정실적

(단위: 백만원)

	3Q19	2Q20	3Q20P	YoY(%)	QoQ(%)	추정치	차이(%)
총매출액	619,900	685,700	642,400	3.6	(6.3)	640,346	0.3
쿠키잼	30,995	27,428	25,696	(17.1)	(6.3)	27,428	(6.3)
리니지2: 레볼루션	86,786	54,856	57,816	(33.4)	5.4	52,773	9.6
MARVEL	117,781	123,426	115,632	(1.8)	(6.3)	120,957	(4.4)
일곱개의 대죄	68,189	143,997	109,208	60.2	(24.2)	122,397	(10.8)
블소 레볼루션	37,194	61,713	51,392	38.2	(16.7)	55,445	(7.3)
해리포터	24,796	27,428	32,120	29.5	17.1	26,057	23.3
A3:Still Alive	0	41,142	19,272	NA	(53.2)	32,914	(41.4)
기타	254,159	205,710	231,264	(9.0)	12.4	202,375	14.3
영업비용	535,500	604,000	554,900	3.6	(8.1)	565,045	(1.8)
지급수수료	270,900	287,700	263,800	(2.6)	(8.3)	268,388	(1.7)
인건비	120,300	131,200	137,800	14.5	5.0	133,624	3.1
광고선전비	72,300	124,900	85,700	18.5	(31.4)	96,052	(10.8)
기타(감가상각비 제외)	37,500	32,400	40,600	8.3	25.3	38,421	5.7
감가상각비	34,500	27,800	27,000	(21.7)	(2.9)	28,560	(5.5)
영업이익	84,400	81,700	87,500	3.7	7.1	75,301	16.2
이익률(%)	13.6	11.9	13.6			11.8	15.8
계속사업이익	110,900	84,600	116,100	4.7	37.2	75,301	54.2
이익률(%)	17.9	12.3	18.1			11.8	
순이익	84,700	85,200	92,600	9.3	8.7	57,078	62.2
이익률(%)	13.7	12.4	14.4			8.9	

자료: 넷마블, 하나금융투자

표 4. 넷마블의 실적현황 및 전망

(단위: 백만원)

	2019	2020F	2021F	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20	3Q20P	4Q20F
총매출액	2,178,700	2,559,649	2,896,148	477,600	526,200	619,900	555,000	532,900	685,700	642,400	698,649
YoY%	7.8	17.5	13.1	(2.0)	10.2	17.8	(10.5)	(4.0)	28.7	(6.3)	8.8
쿠키잼	123,749	105,465	94,919	33,432	31,572	30,995	27,750	26,645	27,428	25,696	25,696
리니지2: 레볼루션	304,244	228,342	189,675	71,640	73,668	86,786	72,150	58,619	54,856	57,816	57,051
MARVEL	455,653	462,628	601,416	100,296	121,026	117,781	116,550	90,593	123,426	115,632	132,977
일곱개의 대죄	160,235	415,440	279,026	0	42,096	68,189	49,950	63,948	143,997	109,208	98,287
블소 레볼루션	205,080	202,622	199,528	76,416	52,620	37,194	38,850	42,632	61,713	51,392	46,885
해리포터	91,924	111,378	89,102	23,880	21,048	24,796	22,200	21,316	27,428	32,120	30,514
A3:Still Alive	0	103,401	73,000	0	0	0	0	15,987	41,142	19,272	27,000
기타	837,815	930,373	1,369,481	171,936	184,170	254,159	227,550	213,160	205,710	231,264	280,239
영업비용	1,976,100	2,281,778	2,483,067	443,700	493,000	535,500	503,900	512,500	604,000	554,900	610,378
YoY%	11.0	15.5	8.8	(1.2)	11.1	8.6	(5.9)	1.7	17.9	(8.1)	10.0
지급수수료	952,200	1,059,269	1,199,955	210,100	229,200	270,900	242,000	227,200	287,700	263,800	280,569
인건비	475,800	533,856	557,778	113,900	119,500	120,300	122,100	124,500	131,200	137,800	140,356
광고선전비	292,600	424,370	434,422	62,800	83,600	72,300	73,900	95,000	124,900	85,700	118,770
기타(감가상각비 제외)	137,300	152,719	173,769	30,500	31,600	37,500	37,700	37,800	32,400	40,600	41,919
감가상각비	118,200	111,564	117,142	26,400	29,100	34,500	28,200	28,000	27,800	27,000	28,764
영업이익	202,600	277,871	413,081	33,900	33,200	84,400	51,100	20,400	81,700	87,500	88,271
YoY%	(16.2)	37.2	48.7	(10.8)	(2.1)	154.2	(39.5)	(60.1)	300.5	7.1	0.9
OpM%	9.3	10.9	14.3	7.1	6.3	13.6	9.2	3.8	11.9	13.6	12.6
계속사업이익	218,400	353,071	413,081	58,600	39,400	110,900	9,500	54,100	84,600	116,100	98,271
YoY%	(24.8)	61.7	17.0	125.4	(32.8)	181.5	(91.4)	469.5	56.4	37.2	(15.4)
순이익	169,700	309,790	362,443	42,300	38,000	84,700	4,700	57,500	85,200	92,600	74,490
YoY%	(21.0)	82.6	17.0	189.7	(10.2)	122.9	(94.5)	(32.1)	48.2	8.7	(19.6)

자료: 넷마블, 하나금융투자

1. 주요 사업성과 및 계획

1-1) 2020년 3분기 사업성과

- 성취게임즈 대상 IP 저작권침해 관련 ICC에 22억 달러(USD) 규모 손해배상 청구. 액토즈 연대 책임 확인 받았기 때문에 빠르게 진행될 것으로 예상
- 성취게임즈 및 37게임즈 대상 <전기세계>, <금장전기> 웹게임 ‘미르’IP 저작권침해 소송 북경 지식재산권법 원서 승소
- 신작 모바일 MMORPG 게임 <미르4> 사전예약 개시 (9월 11일)
- ‘미르’ IP 기반 신작 라이선스 게임 <미르의 전설2 사복쟁탈> 국내 출시 (8월 4일)
- 연결자회사 플레로게임즈의 신작 모바일 게임 <당신에게 고양이>, <어비스리움 월드> 글로벌 출시

1-2) 20년 4분기 현황 및 계획

- ‘미르 3연작’ 중 모바일 MMORPG 게임 <미르4> 국내 출시를 위한 CBT를 11월 1일 성공적으로 완료
- <미르4> 사전예약자수 250만명 돌파 (11월 9일), 11월 중으로 출시 예정. 내년 중국 진출할 계획
- ‘미르’ IP 기반 신작 웹툰/웹소설 국내 출시 예정
- 10월 8일 연결자회사 조이맥스, 신규 게임 마케팅 및 게임개발, 운영자금 활용 등 목적의 주주우선공모 방식의 300억원 규모의 유상증자 진행 중. 유상증자를 통해 재무적 안정성 높이고, 성공한 개발사를 인수하는 M&A 플랫폼으로 포지셔닝 할 것
- 위메이드트리의 ‘위믹스’ 토큰 암호화폐 거래소 상장 (10월 28일)
- 조이맥스의 신작 모바일 게임 <스타워즈: 스타파이터 미션> 11월 19일 출시 및 <라이즈 오브 스타즈> 출시 준비
- 위메이드트리의 블록체인 게임 <버드토네이도>, <재신전기>, <크립토네이도>, <아쿠아토네이도> 출시 준비

2. 3분기 연결실적 요약

- 매출액 237억원(-5% QoQ, -18 YoY)
- 영업비용 333억원(+17% QoQ, +16%YoY)
- 영업이익 -96억원(적지 QoQ, 적전 YoY)
- 당기순이익 -115억원(적지 QoQ, 적지 YoY)

3. 매출구성

3-1) 플랫폼 및 라이선스 매출

- 라이선스 101억원(-20% QoQ, -37% YoY)
- 모바일 87억원(+16% QoQ, +4% YoY)
- 온라인 49.6억원(-1% QoQ, +11% YoY)

3-2) 지역별 매출

- 국내 101억원(+19% QoQ, -4% YoY, 비중: 온라인 21%, 모바일 79%)
- 해외 136억원(-18% QoQ, -26% YoY, 비중: 온라인 21%, 모바일 5%, 라이선스 74%)

4. 영업비용

- 영업비용: 333억원(+17% QoQ, +16% YoY)
- : 신작 게임들 출시 관련 광고 선전비 및 인건비 증가
- : 광고선전비 41억원(+163% QoQ, +260% YoY)

5. 조이맥스

- 매출액 3분기 신작 모바일게임 출시로 96억원 QoQ+9%, YoY +26% 증가
- 영업비용 QoQ+8%, YoY+5% 증가
- 영업이익: 손실 규모 51%감소되며 적자폭을 축소했음
- 당기순손실 지속했음

■ Q&A

1. 4분기 광고선전비 예상 수준

- 미르4 전체 광고 예산 100억정도 잡아놓고 있음. 이 중 20억 정도 3분기에 인식
- 4분기에 80억정도 추가적으로 인식될 것

2. 카카오게임즈와의 마케팅 협력 구조

- 서비스 런칭 전이기 때문에 사전가입자 모집에 있어서 카카오 게임채널 통해서 사전가입자의 상당수 모집
- 카카오 게임채널 및 게임 연맹 등의 방식으로 출시 후 협력을 확대해 나갈 것

3. 미르4 중국 퍼블리싱 계획 및 진행 상황

- 내년도 중국 출시를 계획 중. 직접 서비스는 못하고 퍼블리셔 선정 후 하나갈 것.
- 판호 관련해서는 라이선스 준 게임에 대해서는 판호 문제 없었기 때문에 어떻게든 해결해 나갈 것으로 판단

4. 중국 부문에서 라이선스 소송 완료 후 서브라이선스 등 재계약 등 진행 상황

- 대부분의 마케팅이나 인력이 미르4가 차지하고 있음
- 라이선스 매출 관련해서는 기존 게임들이 유지 및 하향 안정화
- 기존 파트너 계약 문제가 없으나, 새로운 파트너 계약은 코로나19 때문에 출장 못하는 등 이슈 있긴 했음
- 논의는 진행 중이며, 코로나 진정돼서 왕래 재개되면 신규 라이선스 게임 출시되며 라이선스 매출도 견조한 성장 다시 보여줄 것으로 예상

5. 미르4와 조이맥스의 스타워즈 게임 매출 기대치

- 큰 기대를 하고 있으나, 내부적으로도 구체적 수치를 갖고 있지 않음
- 미르4는 점진적 공개 했고 CBT 진행 상황을 봤을 때, 예상보다 반응이 좋았기 때문에 좋은 성과 기대

6. 미르W, M 진행상황

- 미르 트릴로지는 게임성이 다르기 때문에 직접적인 경쟁은 안할 것으로 예상
- 하지만, 미르 기반 게임이기 때문에 출시 시점을 몰려서 어느정도 경쟁하게 하는 것은 바람직하지 않음
- 미르M은 개발 완료됐고, 폴리싱 작업 중. 미르4 성과에 따라 내년도 상반기 출시 예상
- 미르W는 게임이 완성 되는대로 출시 예정. 내년 중으로 출시 예정

7. 전기상점 진행상황

- 전략적 제휴 결과로 전기 서비스를 모아놓은 토탈 샵 개념
- 여러 파트너와 얘기 중이나 아직까지 결론 도달 못함. 파트너 선정 후 3-6개월 후 런칭 될 것

8. 미르4 구체적 출시 일정

- 극적인 발표가 효과 있다고 생각. 다음주 메인스폰서로 참가하는 G-star서 구체적 날짜 발표할 수 있을 것

9. 조이맥스 전략

- 관리 종목 이슈로 자본확충 필요했음. 소극적으로는 자본확충을 위해 유상증자를 발표
- 그러나, 위메이드는 기존에 좋은 개발사에 대한 투자를 많이 했으나, 인수는 없었음
- 따라서 좋은 개발사, 성공한 개발사를 인수하기 위한 플랫폼으로 조이맥스를 활용할 계획
- 또는, 미르4 개발사도 자회사이지만 개발자들이 지분 보유. 성과가 좋다면 조이맥스 합병 등 될 수 있음

10. 미르4 다른 게임과 달리 판호 빠르게 받을 수 있는 이유 중국 서비스 계약에서 판호발급, 출시까지의 기간

- 중국 게임 출시 필요한 절차를 구체적으로 언급하기는 어려움
- 중국에 라이선스를 준 게임들 다 문제 없이 판호를 받은 것은 사실
- 합리적으로 추정했을 때 내년 정도면 미르4를 출시할 수 있을 것으로 판단

11. 미르4의 경쟁 게임

- 미르가 중국의 위상은 국내 리니지격
- 미르는 그자체로 동양무협 장르의 명칭일 정도로 경쟁상대가 없음
- 중국에서 출시만 된다면 IP 파워를 입증할만한 성과를 낼 것으로 기대

넷마블 Conference Call 내용

1. 3분기 실적 Summary

- 매출 6,423억원(+3.6%YoY, -6.3%QoQ)
- EBITDA 1,144억원(-3.8%YoY, +4.5%QoQ, EBITDA 마진 17.8%)
- 영업이익 874억원(+3.6%YoY, +7%QoQ, OPM 13.6%)
: 2분기 북미 및 유럽에서 일시적으로 증가했던 마케팅 비용의 정상화로 영업이익률은 QoQ 1.7%p 증가
- 순이익: 925억원 (+9.2YoY, +8.6QoQ) / 지배주주순이익 837억원(+5.7 YoY, +11.2QoQ)
: 영업외손익은 지분법 손익 (+127억원) 등의 증가로 전분기 대비 총 257억원 증가

2. 해외매출 비중

- 해외매출 4,787억원(해외매출 비중 75%)
- 국가별 매출 비중은 북미 38%, 한국 25%, 유럽 12%, 일본 9%, 동남아 9%, 기타 7%

3. 게임 포트폴리오

- 장르별 매출비중: RPG 40%, 캐주얼 25%, MMORPG 23%, 기타 12%
- 상위 매출 게임: 일곱개의 대죄(17%), 마블 콘테스트 오브 챔피언스(15%), 리니지2 레볼루션(9%), B&S 레볼루션(8%), 해리포터(5%), 쿠키잼(4%), 마블퓨처파이트(3%), A3:스틸얼라이브(3%), 기타(36%)

4. 주요 비용 구조

- 3분기 영업비용은 5,549억원 (+3.6%YoY, -8.1%QoQ)
- 지급수수료: 2,638억원(-2.6%YoY, -8.3%QoQ)
- 인건비: 1,378억원 (+14.5%YoY, +5.0%QoQ)
- 마케팅비: 857억원 (+18.5%YoY, -31.4%QoQ), 2분기 북미, 유럽에서 증가하였던 마케팅비용이 정상화됨에 따라 전분기 대비 감소

5. 신작 라인업

- 세븐나이츠-타임원더러 (닌텐도 스위치) 11월 5일
- A3: 스틸 얼라이브 (한국, 중국, 베트남 제외한 글로벌) 11월 10일 출시
- 세븐나이츠2 (한국) 11월 18일
- 마블 펠름 오브 챔피언스 (중국 제외한 글로벌) 12월 17일 출시 예정
- 2021년 1분기 블레이드 & 소울 레볼루션 (한국, 일본, 중국, 아시아 제외한 글로벌),
- 상반기 제2의 나라 (한국, 일본, 대만), 세븐나이츠 레볼루션 (한국, 일본) 등을 비롯하여 다수의 신작 출시 예정

■ Q&A

1. 내년 신작 게임성 및 기대치 수준, 내년 출시 가능한 모바일 게임 수

- 내년 전체적으로 준비하고 있는 첫 출시 신작과 추가적으로 지역 확장도 있음
- 순수 첫 출시 신작은 대략 5~6종 예상
- 회사의 기본적 기대작은 내년 출시작 3종 발표했음
- 블소 레볼루션 글로벌, 제2의 나라, 세나 레볼루션이고, 마블렐름오브챔피언스도 기대됨
- 분기별 출시 시점 조정하여 지역별 조정 및 장르별 조정하여 잘 출시하도록 할 것

2. 타임원더러 초기 출시 성과 및 콘솔, PC 등 플랫폼 확장 중장기 전략

- 타임원더러 현재 런칭한지 얼마 안 됐음. 정성적 반응은 좋은 편
- 타임원더러를 시작으로 모바일 플랫폼에만 안착하지 않고, PC와 콘솔 확장할 것이며 현재 개발 중
- 구체적인 부분은 향후 공개할 것

3. 세나2의 내부적 기대 수준

- 11월 18일 출시 준비 중. 현재는 목표 수준의 사전 가입 이뤄지는 중
- 그동안 많은 정성을 들여 개발한 작품으로 높은 기대치를 가지고 있음

4. 4분기 마케팅비 가이드선스

- A3 글로벌런칭과 세나2 런칭으로 3분기 대비해서는 증가할 것으로 예상

5. 마블렐름오브 챔피언스의 기대 수준

- 회사의 주요 기대작 중 하나. 12월 17일(현지시간 12월 16일) 런칭
- MCoC처럼 콘텐츠 업데이트하며 꾸준히 성장할 게임으로 예상

6. 주주환원 정책

- 지배주주순익 30% 이내에서 주주환원 정책 시행 중
- 연말 결산 끝나는 시점에 논의해서 공유할 것

7. 칠대죄가 4분기 들어와서 매출 빠지는 추세. 향후 대규모 콘텐츠 업데이트 예정 중인지. 다른 코어 MMO 게임들 업데이트 계획

- 칠대죄는 런칭 이후 안정화로 예상된 하향 안정화. 글로벌 IP 타이틀은 업데이트에 따라 매출 상승 후 안정 되는 추세 보이고 있음
- 향후에도 이러한 패턴 보일 것
- 리니지2 레볼루션 4주년, 블소 레볼루션 2주년 대규모 업데이트 준비 중

8. 크로스플랫폼 게임 계획 중인지

- 많은 신작 크로스플랫폼으로 준비 중
- 2022년 이후 출시되는 대부분의 신작은 크로스플랫폼을 고려하고 개발 진행 중

9. 카카오게임즈와 빅히트 상장 관련 이익 영업외단에 4분기에 반영될지

- 매도가능증권에 대한 회계기준을 기간별 손익이 아닌 자본항목에서 조정
- 기간별로 손익에 반영되지 않음

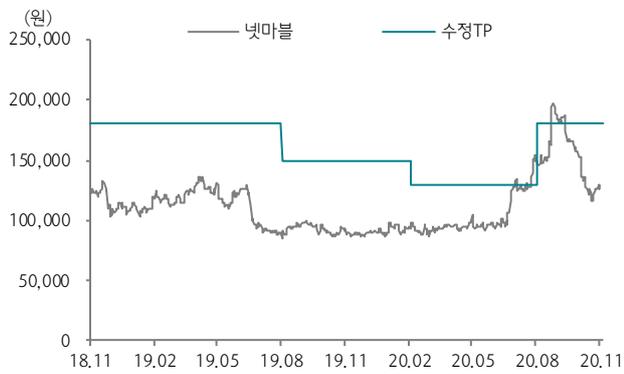
투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

위메이드



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
20.6.26	BUY	64,000		
20.3.30	BUY	38,000	-26.50%	-9.34%
19.11.7	BUY	60,000	-51.41%	-37.33%
19.2.9	1년 경과		-	-
18.2.9	BUY	78,000	-49.49%	-23.08%

넷마블



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
20.8.13	BUY	180,000		
20.2.14	BUY	130,000	-20.60%	19.23%
19.8.13	BUY	150,000	-38.71%	-34.00%
19.8.8	1년 경과		-	-
18.8.8	BUY	180,000	-35.98%	-24.44%

투자등급 관련사항 및 투자의견 비율공시

- 투자의견의 유효기간은 추천일 이후 12개월을 기준으로 적용

• 기업의 분류

BUY(매수)_목표주가가 현주가 대비 15% 이상 상승 여력
Neutral(중립)_목표주가가 현주가 대비 -15%~15% 등락
Reduce(매도)_목표주가가 현주가 대비 15% 이상 하락 가능

• 산업의 분류

Overweight(비중확대)_업종지수가 현재지수대비 15% 이상 상승 여력
Neutral(중립)_업종지수가 현재지수대비 -15%~15% 등락
Underweight(비중축소)_업종지수가 현재지수 대비 -15% 이상 하락 가능

투자등급	BUY(매수)	Neutral(중립)	Reduce(매도)	합계
금융투자상품의 비율	91.76%	8.24%	0.0%	100.0%

* 기준일: 2020년 11월 11일

Compliance Notice

- 본 자료를 작성한 애널리스트(황승택)는 자료의 작성과 관련하여 외부의 압력이나 부당한 간섭을 받지 않았으며, 본인의 의견을 정확하게 반영하여 신의성실 하게 작성하였습니다
- 본 자료는 기관투자자 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 당사는 2020년 11월 12일 현재 해당 회사의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다
- 본 자료를 작성한 애널리스트(황승택)는 2020년 11월 12일 현재 해당 회사의 유가증권을 보유하고 있지 않습니다.

본 조사자료는 고객의 투자에 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 어떠한 경우에도 무단복제 및 배포 될 수 없습니다. 또한 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰 할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기를 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식 투자의 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.