2021년 4월 28일

기업분석 | 인터넷/게임

게임빌 (063080)

컴투스와 가치 레버리지 관계. 컴투스 신작모멘텀 공유

Analyst
성종화
02 3779 8807
jhsung@ebestsec.co.kr

Buy (maintain)

목표주가	56,000 원
현재주가	48,100 원

컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (4/27)		1,021.01pt
시가총액		3,172 억원
발행주식수		6,595 천주
52 주 최고가/최저가		53,800 / 24,650 원
90 일 일평균거래대금		45.71 억원
외국인 지분율		4.9%
배당수익률(21.12E)		0.0%
BPS(21.12E)		47,994 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월	-8.2%
	6 개월	28.5%
	12 개월	25.1%
주주구성	송병준 외 6 인	35.6%
	KB 자산운용	6.5%
	자사주	2.5%

Stock Price

1Q21 Preview: 자체 영업실실적은 부진

1Q21 연결영업실적은 매출 298억원(qoq 23%), 영업이익 57억원(qoq 425%)으로서 qoq 급반등을 예상하는데 이는 컴투스가 전분기 일회성 투자자산 재평가손실, 금융자산 평가손실 등으로 순이익이 적자가 발생한 것에 대한 기저효과를 감안한 것이다.

1Q21 자체 영업실적(컴투스 지분법 제외 자체 게임부문)은 매출 238억원(qoq -2%), 영업이익 -3억원(qoq 적전)으로서 매출은 전분기 대비 소폭 감소하고, 영업손익은 소폭 적자 전환할 것으로 추정한다. 1Q21 자체 영업실적은 당사 종전 전망치 대비 매출은 소폭 미달하나 영업손익 적자규모는 양호할 것으로 추정하는데 이는 3/9 론칭한 아르카나 택틱스, 3/24 론칭한 Project CARS GO 등 신작 론칭 관련 마케팅이 예상보다 훨씬 약하게 진행됨에 따른 마케팅비 차이에 따른 것이다.

아르카나 택틱스 흥행수준은 기대치 미달

3/9 글로벌 론칭한 아르카나 택틱스는 1Q21 일평균 매출 1억원 미만, 4월말 현재 일매출 4-5천만원 정도로서 당사 전망치(첫 분기 일평균 매출 1.45억원)에는 미달한 것으로 추산된다. 3/24 론칭한 Project CARS GO는 예상했던 대로 흥행수준은 미미했던 것으로 추산된다.

신작모멘텀은 사후 대응, 컴투스와 가치 레버리지 관계 활용 전략

오랜만에 약간의 신작모멘텀을 기대했던 아르카나 택틱스도 기대치에 미달했다. 하반기 워킹데드 IP 활용 수집형 RPG인 "The Waling Dead(가제)"가 제법 기대작이긴 하나 동사의 경우 신작모멘텀 대응 방식은 가급적 사후대응 방식을 권고한다.

목표주가는 컴투스 지분가치를 상향하여 48,000원에서 56,000원으로 상향하고, Buy 의견을 유지한다. 현재 동사 시가총액은 컴투스 시가총액의 14.7%에 불과하여 컴투스 주가 상승 시 컴투스 지분가치 상승에 따른 동사 가치 상승률이 컴투스 가치 상승률을 능가하는 가치 상승 레버리지 효과가 발생하므로 컴투스와 가치 레버리지 관계를 활용하는 대응 전략이 최선책이라 판단한다. 지금은 4/29 론칭 예정인 컴투스의 서머너즈워:백년전쟁 신작모멘텀을 공유할 만한 시기이다. 즉, 서머너즈워:백년전쟁 흥행수준에 대한 판단과 전망을 바탕으로 컴투스에 대한 단기 투자대응 전략과 동일한 방식으로 대응하면 된다.

Financial Data

(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	1,199	1,338	1,621	2,070	2,345
증감률 (%)	6.5	11.6	21.2	27.6	13.3
영업이익	-171	237	508	807	901
순이익	118	201	372	607	677
EPS (원)	1,791	3,054	5,648	9,196	10,270
증감률 (%)	흑전	70.5	85.0	62.8	11.7
PER (x)	16.9	12.1	8.5	5.2	4.7
PBR (x)	0.8	0.9	1.0	0.8	0.7
EV/EBITDA (x)	N/A	10.1	6.6	4.2	3.7
영업이익률 (%)	-14.2	17.7	31.3	39.0	38.4
EBITDA 마진 (%)	-6.6	22.0	34.4	41.5	40.7
ROE (%)	4.7	7.5	12.5	17.5	16.4
부채비율 (%)	56.7	55.3	48.9	41.1	34.5

주: IFRS 연결 기준
자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

이베스트투자증권

1Q21 영업실적 Preview

표1 1Q21 연결영업실적 Preview

(억원, %)	1Q20	4Q20	1Q21E(종전)	1Q21E(신규)	yoy(%)	qoq(%)	종전 전망치 대비(%)
영업수익	**349**	**242**	**310**	**298**	**-14.5**	**23.1**	**-3.7**
사업수익(게임+해외법인)	256	242	245	238	-7.0	-1.8	-3.0
Sports	22	62	48	46	105.5	-25.5	-5.1
RPG	208	159	176	173	-16.9	8.8	-2.0
Others	26	22	21	19	-24.5	-12.5	-6.9
관계기업투자손익	93	0	64	60		흑전	-6.1
영업비용	287	231	263	241	-15.9	4.2	-8.3
인건비	100	89	92	96	-3.5	7.6	4.0
마케팅비	7	16	27	16	123.9	1.6	-40.0
지급수수료	68	51	53	50	-26.3	-0.9	-4.4
로열티	55	42	53	42	-23.6	-0.2	-21.3
감가상각비	15	10	10	10	-34.0	-3.2	0.0
무형자산상각비	7	2	4	3	-65.0	41.2	-27.8
기타	35	22	24	24	-30.0	13.1	0.0
영업이익	**62**	**11**	**47**	**57**	**-8.0**	**425.3**	**22.3**
영업이익률(%)	17.8	4.5	15.1	19.2	1.4%P↑	14.7%P↑	4.1%P↑

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 동사는 1Q18부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 따라서, 1Q18 이후 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산 및 추정치

주 3: 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익(지분법손익)을 영업수익에 반영함

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

표2 1Q21 지분법손익 제외, 자체사업 영업실적 Review

(억원, %)	1Q20	4Q20	1Q21E(종전)	1Q21E(신규)	yoy(%)	qoq(%)	종전 전망치 대비(%)
사업수익(게임+해외법인)	256	242	245	238	-7.0	-1.8	-3.0
영업비용	287	231	263	241	-15.9	4.2	-8.3
영업이익	-31	11	-18	-3	적자지속	적자전환	양호
영업이익률(%)	-12.0	4.5	-7.1	-1.3	10.7%P↑	5.8%P↓	5.8%P↑

주: K-IFRS 연결기준

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

향후 신작 론칭일정

표3 향후 신작 론칭일정 정리

게임	장르	자체개발/ 퍼블리싱	론칭일정	비고
아르카나 택틱스	RPG (랜덤 디펜스 RPG)	퍼블리싱 (티키타카 스튜디오)	**1Q21(3/9) 일본 포함 글로벌 론칭**	- 동사는 분기별 게임 등 사업수익 매출(컴투스 지분법이익 제외)이 300억원 미만 수준이라 일평균 1억원 이상의 신작만 출현해도 신작모멘텀 가능 - 1Q21 일평균 매출은 한국 0.45억원, 해외 1.0억원 등 글로벌 합산 1.45억원 정도로 추정했으나 실제 1Q21 일평균 매출 결과치는 1억원 소폭 미만으로서 기대치 미달 추산 - 론칭 초기 일매출 1억원 중반까지 기록하기도 했으나 이후 가파르게 감소. 이는 론칭 시점 PvP, PvE 등 핵심 컨텐츠가 포함되지 않음에 따른 게임성 문제에 기인 - 3월말 4월초 PvP, PvE 등 컨텐츠 보강했으나 Monetization 부진 문제 해결 안됨. 즉, 이용자 감소는 크지 않은데 ARPU 부진 문제 지속. 이에 따라 4/27 현재 일평균 매출 수준은 4-5천만원까지 감소한 상태 **- 다소의 신작모멘텀 기대했으나(첫 분기 일평균 매출 1억원 이상) 신작모멘텀 작동 수준에 못 미침**
Project CARS GO	Sports (레이싱)	퍼블리싱 (슬라이틀리 매드 스튜디오)	**1Q21(3/24) 글로벌 론칭**	**- 흥행성과 미미 (핵심 타겟 시장인 북미/유럽 시장 또한 흥행성과 미미)**
로엠	RPG (횡스크롤 싱글 RPG)	퍼블리싱 (어비스)	**2Q21(5/11) 글로벌 론칭 예정**	- 글로벌 Lite 게임 퍼블리싱 사업 (게임성은 괜찮은데 히트에 실패한 기 론칭 게임 소싱하여 현지화 등 상품성 개선 후 글로벌 론칭하는 컨셉) (개발기간 단축, 비용 최소화 전략) **- 흥행 기대기준 높지 않음**
랜덤 디펜스 1종	랜덤 디펜스	자체개발 (게임빌/컴투스 미국법인)	**2Q21(6월) 글로벌 론칭 예정**	
Project C (가제)	RPG (방치형 RPG)	자체개발	**2H21 글로벌 론칭 예정**	- 유명 IP 활용 **- 아르카나택틱스 정도 기대수준**
The Walking Dead (가제)	RPG (수집형 RPG)	자체개발	**2H21 글로벌 론칭 예정**	- 워킹데드 IP 활용 - 워킹데드 신규 시즌인 9월경 글로벌 론칭 예정 (컴투스의 워킹데드 IP 활용 혼합 장르 RPG 신작과 동시 론칭으로 워킹데드 IP에 대한 붐 조성 계획/ 장르가 달라 카니벌 영향은 없으며 오히려 상생 시너지 기대) **- 워킹데드 IP의 글로벌 인기 감안 시 다소의 흥행 기대감 있는 편(아르카나택틱스 이상 흥행 기대감)**
월드 오브 제노니아 (가제)	MMORPG	퍼블리싱 (IP 제공: 동사, 개발: 컴투스, 퍼블리싱: 동사)	**2022년 글로벌 론칭 예정**	- 동사의 제노니아 IP 활용, 컴투스가 개발, 동사 퍼블리싱 (동사 IP 제공, 컴투스의 MMORPG 개발력을 활용) **- 내년 게임빌, 컴투스 공동 주력 신작으로서 흥행 기대수준 현재까지 공개한 동사 신작 라인업 중 가장 높음**

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

실적 전망

표4 분기 실적전망

(억원, %)	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21E	2Q21E	3Q21E	4Q21E	1Q22E	2Q22E	3Q22E	4Q22E
영업수익	**349**	**405**	**342**	**242**	**298**	**409**	**432**	**481**	**482**	**492**	**506**	**590**
게임매출	256	307	281	242	238	284	302	368	318	312	341	437
Sports	22	45	65	62	46	63	65	62	49	64	65	63
RPG	208	217	192	159	173	200	217	286	252	229	258	357
Others	26	46	24	22	19	21	20	19	17	19	18	17
관계기업투자손익	93	98	61	0	60	125	131	114	163	180	165	153
영업비용	287	297	286	231	241	273	286	314	289	297	318	359
인건비	100	103	88	89	96	99	95	99	102	105	101	105
마케팅비	7	14	36	16	16	18	20	25	21	19	22	30
지급수수료	68	66	63	51	50	61	64	79	69	69	74	96
로열티	55	56	61	42	42	55	66	70	57	62	77	85
감가상각비	15	6	10	10	10	10	11	10	10	10	11	11
무형자산상각비	7	4	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3
기타	35	48	24	22	24	27	28	27	27	29	30	30
영업이익	**62**	**108**	**55**	**11**	**57**	**136**	**146**	**168**	**193**	**195**	**188**	**231**
영업이익률(%)	17.8	26.7	16.2	4.5	19.2	33.3	33.9	34.8	40.1	39.6	37.1	39.2
순이익	**42**	**84**	**50**	**25**	**40**	**99**	**111**	**123**	**147**	**145**	**143**	**172**
순이익률(%)	12.0	20.8	14.6	10.5	13.3	24.1	25.6	25.6	30.5	29.4	28.2	29.2
순이익(지배주주)	**45**	**81**	**48**	**29**	**40**	**99**	**109**	**124**	**146**	**145**	**141**	**174**
순이익 대비 비중(%)	107.2	96.0	96.2	112.3	99.5	100.5	98.8	101.0	99.5	100.5	98.8	101.0
qoq(%)												
매출액	16.7	16.0	-15.7	-29.0	23.1	37.1	5.7	11.4	0.1	2.1	2.8	16.8
영업이익	흑전	73.7	-48.8	-80.3	425.3	138.0	7.4	14.5	15.0	1.0	-3.7	23.3
순이익(지배주주)	127.4	80.5	-40.5	-40.6	38.4	150.9	10.2	13.8	17.4	-0.6	-3.0	23.7
yoy(%)												
매출액	21.5	43.5	3.5	-19.0	-14.5	1.0	26.6	98.6	61.4	20.2	16.9	22.6
영업이익	흑전	흑전	흑전	흑전	-8.0	26.1	164.2	1,437.8	236.7	42.8	28.0	37.9
순이익(지배주주)	4.1	142.7	21.2	45.1	-11.6	22.8	127.5	335.5	269.5	46.3	28.8	40.0
종전 대비 변경률(%)												
매출액					-3.7	-7.0	-7.7	-9.5	-5.2	-4.4	-4.2	3.0
영업이익					22.3	-3.8	-7.7	-12.4	3.5	-2.2	-4.5	7.3
순이익(지배주주)					26.5	-4.2	-8.1	-13.3	3.6	-2.4	-4.8	7.8

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 동사는 1Q18부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 1Q18 이후 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산치 및 전망치

주 3: 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익(지분법손익)을 영업수익에 반영함

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

표5 연간 실적전망

(억원, 원, %)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	**1,199**	**1,338**	**1,621**	**2,070**	**2,345**
게임매출	1,199	1,087	1,192	1,408	1,624
Sports	107	193	237	240	240
RPG	969	776	876	1,097	1,317
Others	122	117	79	71	67
관계기업투자손익	0	251	430	662	722
영업비용	1,369	1,101	1,113	1,263	1,445
인건비	404	381	389	413	463
마케팅비	91	73	79	92	106
지급수수료	342	248	255	308	364
로열티	262	213	233	281	333
감가상각비	57	41	40	41	42
무형자산상각비	35	16	10	10	11
기타	178	129	106	116	125
영업이익	**-171**	**237**	**508**	**807**	**901**
영업이익률(%)	-14.2	17.7	31.3	39.0	38.4
순이익	**118**	**201**	**372**	**607**	**677**
순이익률(%)	9.9	15.0	23.0	29.3	28.9
순이익(지배주주)	**136**	**202**	**373**	**607**	**677**
순이익 대비 비중(%)	114.8	100.4	100.1	100.0	100.0
EPS	**1,791**	**3,054**	**5,648**	**9,196**	**10,270**
EPS(지배주주)	**2,057**	**3,067**	**5,651**	**9,196**	**10,272**
yoy(%)					
매출액	6.5	11.6	21.2	27.6	13.3
영업이익	적지	흑전	114.4	58.8	11.7
순이익(지배주주)	흑전	49.1	84.2	62.7	11.7
종전 대비 변경률(%)					
매출액			-7.3	-2.6	-3.6
영업이익			-5.7	1.1	0.1
순이익(지배주주)			-6.2	1.2	0.1

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 동사는 1Q18부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 1Q18 이후 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산치 및 전망치

주 3: 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익(지분법손익)을 영업수익에 반영함

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

표6 게임빌 목표주가 변경 내역

(억원, 원, 배, %)	2021E 지배주주 EPS	PER(배)	목표주가(원)	목표시총(억원)
종전	6,027	8.0	48,000	3,166
신규	5,651	9.9	**56,000**	3,693
변경률(%)	-6.2	24.4	16.7	16.7

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

표7 게임빌 2021E EBITDA 대비 적용 EV/EBITDA 산출 내역

업체	2021E EV	2021E EBITDA	EV/EBITDA
카카오게임즈	37,581	1,260	29.8
펄어비스	34,945	1,976	17.7
넷마블	111,656	4,413	25.3
엔씨소프트	163,812	11,526	14.2
컴투스	13,937	1,675	8.3
웹젠	8,878	1,385	6.4
NHN	7,793	1,984	3.9
더블유게임즈	8,490	2,415	3.5
8개 게임주 평균			**13.6**
게임빌 적용 Multiple (업종 평균 45% DC)			**7.5**

주: 각사 2021E EV는 현재주가(21.04.27 종가) 기준임

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

표8 게임빌 SOTP Valuation

(억원, 원, 배)	내용	비고
컴투스 제외 후 손익가치 및 NAV 평균	**-421**	
컴투스 지분법손익 제외 후 손익가치(억원)	616	
EV(억원)	1,040	
2021E EBITDA(억원)	139	
적용 EV/EBITDA(배)	7.5	21E EBITDA 기준, 게임주 현재주가 평균 Multiple 45% DC
2021E 순부채(억원)	424	
컴투스 제외 NAV(억원)	-1,458	
컴투스 제외 순자산(억원)	-947	
2021말(E) 순자산(억원)	2,825	
2020년말 기준 컴투스 장부가액(억원)	3,772	
적용 PBR(배)	1.5	컴투스 제외 시 21-23년 ROE 5% 미만 지속 추정
컴투스 가치 귀속분(억원)	**4,116**	
현재주가 시가총액(억원)	21,551	현재주가(21.04.27 종가) 기준 컴투스 시가총액
게임빌의 컴투스 지분율(%)	29.38%	
Discount(%)	35.00%	사업지주회사 자회사 가치 Discount Rate 35% 반영
게임빌 목표가치(억원)	**3,695**	
게임빌 주식수(주)	6,595,192	
게임빌 목표주가(원)	**56,023**	

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

표9 컴투스 가치변화에 따른 게임빌 가치변화 레버리지 효과 시뮬레이션

(억원, %)	현재 시가총액	컴투스 10% 상승 시	컴투스 20% 상승 시	컴투스 30% 상승 시
컴투스				
주가변화 시 시가총액	21,551	23,706	25,861	28,016
시가총액 증가		2,155	4,310	6,465
게임빌				
컴투스 지분율	29.38%	29.38%	29.38%	29.38%
컴투스 가치 DC Rate	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%
컴투스 지분가치 증가		443	886	1,330
컴투스 주가변화 시 게임빌 시총 변화	3,172	3,615	4,058	4,502
컴투스 주가변화 시 게임빌 시총 변화율		**14.0%**	**27.9%**	**41.9%**

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

게임빌 (063080) * 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익을 영업수익에 반영함

재무상태표

(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
유동자산	355	326	345	370	398
현금 및 현금성자산	131	147	156	160	169
유동금융자산	6	0	0	0	0
매출채권 및 기타채권	93	71	75	83	91
기타	126	108	114	127	138
비유동자산	3,638	4,003	4,368	4,962	5,609
유형자산	125	84	81	79	78
무형자산	62	45	38	33	29
투자자산	3,398	3,841	4,215	4,814	5,465
기타	54	33	34	35	37
자산총계	**3,993**	**4,330**	**4,713**	**5,332**	**6,007**
유동부채	754	1,124	1,123	1,101	1,065
단기이자지급성부채	565	930	910	850	775
기타	190	194	213	251	290
비유동부채	691	417	425	451	477
장기이자지급성부채	397	150	135	115	95
기타	294	267	290	336	382
부채총계	**1,445**	**1,541**	**1,548**	**1,552**	**1,542**
지배주주지분	2,513	2,755	3,127	3,734	4,411
자본금	33	33	33	33	33
자본잉여금 및 기타	707	747	747	747	747
이익잉여금	1,773	1,975	2,348	2,954	3,632
비지배주주지분	36	33	38	45	54
자본총계	**2,548**	**2,788**	**3,165**	**3,779**	**4,465**

손익계산서

(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	**1,199**	**1,338**	**1,621**	**2,070**	**2,345**
게임매출	1,199	1,087	1,192	1,408	1,624
스포츠	107	193	237	240	240
RPG	969	776	876	1,097	1,317
기타	122	117	79	71	67
관계기업투자손익	0	251	430	662	722
영업비용	1,369	1,101	1,113	1,263	1,445
영업이익	**-171**	**237**	**508**	**807**	**901**
EBITDA	**-79**	**294**	**558**	**858**	**954**
영업외손익	**294**	**-44**	**-42**	**-48**	**-54**
금융손익	-35	-41	-40	-45	-51
관계기업투자손익	297	0	0	0	0
기타손익	31	-3	-2	-2	-3
세전이익	**123**	**193**	**466**	**759**	**847**
당기순이익	**118**	**201**	**372**	**607**	**677**
지배주주순이익	136	202	373	607	677
Profitability(%)					
영업이익률	-14.2	17.7	31.3	39.0	38.4
세전이익률	10.3	14.4	28.7	36.7	36.1
EBITDA Margin	-6.6	22.0	34.4	41.5	40.7
당기순이익률	9.9	15.0	23.0	29.3	28.9
ROA	3.1	4.8	8.2	12.1	11.9
ROE	4.7	7.5	12.5	17.5	16.4
ROIC	-5.7	7.6	11.9	17.0	16.4

현금흐름표

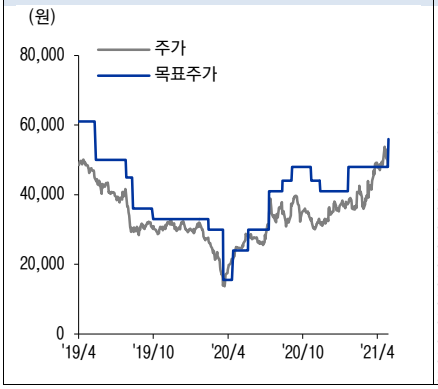
(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업활동 현금흐름	**-117**	**137**	**25**	**62**	**74**
영업에서 창출된 현금	-93	114	145	240	273
당기순이익	118	201	372	607	677
조정사항	-190	-156	-236	-384	-423
유무형자산상각비	92	57	50	52	53
법인세비용	5	-8	93	152	170
이자손익	35	41	40	45	51
기타	-322	-246	-420	-634	-697
자산, 부채 증감	-21	68	8	18	19
법인세, 이자, 배당금	-24	23	-120	-178	-199
투자활동 현금	**-122**	**-207**	**19**	**22**	**29**
유무형자산 증감	262	-4	-38	-40	-42
유동금융자산/투자자산	-369	-197	56	62	71
기타	-15	-5	0	0	0
재무활동 현금	**277**	**89**	**-35**	**-80**	**-95**
유상증자/Stock Option	0	0	0	0	0
차입금 증감	296	113	-35	-80	-95
기타	-19	-24	0	0	0
총현금흐름	**38**	**19**	**9**	**4**	**9**
기초 현금 및 현금성자산	92	131	147	156	160
외화 현금 환율변동 효과	0	-2	0	0	0
기말 현금 및 현금성자산	**131**	**147**	**156**	**160**	**169**
기말 기타현금성자산	6	0	0	0	0
기말 총현금유동성	**136**	**147**	**156**	**160**	**169**

주요 투자지표

	2019	2020	2021E	2022E	2023E
Valuation (배)					
P/E	16.9	12.1	8.5	5.2	4.7
P/B	0.8	0.9	1.0	0.8	0.7
EV/EBITDA	N/A	10.1	6.6	4.2	3.7
P/CF	N/A	35.6	190.8	71.9	57.4
Per Share Data (원)					
EPS	1,791	3,054	5,648	9,196	10,270
BPS	38,640	42,277	47,994	57,302	67,696
CPS	-1,458	1,035	252	669	837
DPS	0	0	0	0	0
Growth (%)					
매출액	6.5	11.6	21.2	27.6	13.3
영업이익	적지	흑전	1.1	0.6	0.1
EPS	흑전	70.5	85.0	62.8	11.7
총자산	12.8	8.4	8.8	13.1	12.7
자기자본	4.5	9.4	13.5	19.4	18.1
Stability (%,배,억원)					
부채비율	56.7	55.3	48.9	41.1	34.5
유동비율	47.1	29.0	30.7	33.6	37.4
자기자본비율	63.8	64.4	67.2	70.9	74.3
영업이익/금융비용(x)	-4.7	5.6	12.6	17.5	17.4
이자보상배율(x)	4.4	5.6	12.5	17.5	17.3
총차입금	743	680	655	605	540
순차입금	607	533	499	445	371

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터 * K-IFRS 연결기준

게임빌 목표주가 추이



투자의견 변동내역

일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 평균 대비	일시	투자 의견	목표 가격	괴리율(%) 최저 대비	괴리율(%) 최고 대비	괴리율(%) 평균 대비
2019.05.13	Hold	50,000원		-24.5	-17.7						
2019.07.26	Hold	45,000원		-34.9	-25.7						
2019.08.12	Buy	36,000원	-10.3		-14.6						
2019.09.30	Hold	33,000원		-18.3	-8.1						
2020.02.13	Hold	30,000원		-53.7	-26.6						
2020.03.20	Hold	15,500원		-11.6	18.5						
2020.04.13	Hold	24,000원		-9.8	5.8						
2020.05.20	Hold	30,000원		-14.7	-7.6						
2020.07.10	Buy	41,000원	-5.1		-14.4						
2020.08.12	Buy	44,000원	-15.0		-23.6						
2020.09.04	Buy	48,000원	-17.3		-24.7						
2020.10.21	Buy	44,000원	-9.8		-21.5						
2020.11.12	Buy	41,000원	-6.6		-14.3						
2021.01.20	Buy	48,000원	12.1		-10.3						
2021.04.28	Buy	56,000원									

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 돕기 위한 정보제공을 목적으로 제작되었습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치본부가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 참고자료로만 활용하시기 바라며 유가증권 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.

_ 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 guide line (투자기간 6~12 개월)	투자등급	적용기준 (향후 12 개월)	투자의견 비율	비고
Sector (업종)	시가총액 대비 업종 비중 기준 투자등급 3 단계	Overweight (비중확대) Neutral (중립) Underweight (비중축소)			
Company (기업)	절대수익률 기준 투자등급 3 단계	Buy (매수) Hold (보유) Sell (매도)	+15% 이상 기대 -15% ~ +15% 기대 -15% 이하 기대	93.6% 6.4%	2018년 10월 25일부터 당사 투자등급 적용기준이 기존 ±20%에서 ±15%로 변경
		합계		100.0%	투자의견 비율은 2020. 4. 1 ~ 2021. 3. 31 당사 리서치센터의 의견공표 종목들의 맨마지막 공표의견을 기준으로 한 투자등급별 비중임 (최근 1 년간 누적 기준. 분기별 갱신)