2021년 5월 14일

기업분석 | 인터넷/게임

게임빌 (063080)

컴투스 모멘텀 탄탄. 컴투스와 가치 레버리지 관계

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

Buy (maintain)

목표주가	56,000 원
현재주가	42,300 원

컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (5/13)		951.77pt
시가총액		2,790 억원
발행주식수		6,595 천주
52 주 최고가/최저가		53,800 / 25,600 원
90 일 일평균거래대금		51.46 억원
외국인 지분율		5.0%
배당수익률(21.12E)		0.0%
BPS(21.12E)		48,697 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월	-7.3%
	6 개월	21.3%
	12 개월	16.5%
주주구성	송병준 외 6 인	35.6%
	KB 자산운용	6.5%
	자사주	2.5%

Stock Price

1Q21 Review: 자체 영업실실적 QoQ 부진, 종전 전망치 부합

1Q21 자체 영업실적(컴투스 지분법 제외 자체 게임부문)은 매출 231억원(qoq -4.9%), 영업이익 -6억원(qoq 적전)으로서 매출은 전분기 대비 소폭 감소하고, 영업손익은 소폭 적자 전환하며 당사 종전 전망치에 부합했다.

컴투스와 가치 레버리지 관계 활용 전략

현재 동사 시총은 컴투스 시총의 15.4%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 전략은 충분히 의미 있는 대응 전략이라 판단한다.

4/29 글로벌 론칭한 컴투스의 서머너즈워:백년전쟁은 론칭 초반 열흘 동안 일평균 매출 10억원 이상으로서 회사 및 시장의 기대수준을 초과하는 빅히트를 시현하고 있다. 컴투스 주가는 과도한 저평가인데다 백년전쟁이 론칭 초반 기대이상의 빅히트를 시현하는데도 불구하고 백년전쟁 론칭 직후부터 1Q21 실적발표 직전까지 비정상적으로 급락했으며, 이에 따라 컴투스 주가와 레버리지 관계인 동사 주가도 덩달아 급락했었다.

그러나, 컴투스 주가는 1Q21 실적발표를 통해 백년전쟁의 기대이상의 빅히트가 자세하게 설명되고 백년전쟁, 크로니클에 대한 공격적 가이디언스가 제시되면서 실적발표일 포함 이틀 동안은 다소 반등세를 보이고 있다.

컴투스의 경우 2Q21은 백년전쟁 매출이 신규로 반영되고, 서머너즈워의 출시 7주년 기념 프로모션 효과도 강하게 나타나며 실적이 급반등할 것으로 예상되는 시기이다. 컴투스 주가가 비정상적 하락을 극복하고 의미 있는 수준의 상승세를 시현할 것으로 예상한다면 동사도 소정의 비율만큼은 매수해 볼 만한 가치가 있다고 판단한다.

Financial Data

(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	1,199	1,338	1,629	2,038	2,303
증감률 (%)	6.5	11.6	21.7	25.1	13.0
영업이익	-171	237	546	814	932
순이익	118	201	418	611	701
EPS (원)	1,791	3,054	6,343	9,265	10,622
증감률 (%)	흑전	70.5	107.7	46.1	14.6
PER (x)	16.9	12.1	6.7	4.6	4.0
PBR (x)	0.8	0.9	0.9	0.7	0.6
EV/EBITDA (x)	N/A	10.1	5.5	3.7	3.2
영업이익률 (%)	-14.2	17.7	33.6	39.9	40.5
EBITDA 마진 (%)	-6.6	22.0	36.7	42.5	42.8
ROE (%)	4.7	7.5	13.9	17.4	16.7
부채비율 (%)	56.7	55.3	47.9	40.4	33.5

주: IFRS 연결 기준
자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

이베스트투자증권

1Q21 영업실적 Review

표1 1Q21 연결영업실적 Review

(억원, %)	1Q20	4Q20	1Q21E	1Q21P	yoy(%)	qoq(%)	종전 전망치 대비(%)
영업수익	**349**	**242**	**298**	**321**	**-8.2**	**32.3**	**7.4**
사업수익(게임+해외법인)	256	242	238	231	-10.0	-4.9	-3.1
Sports	22	62	46	44	98.4	-28.0	-3.4
RPG	208	159	173	167	-19.8	5.1	-3.4
Others	26	22	19	19	-24.5	-12.5	0.0
관계기업투자손익	93	0	60	90		흑전	49.0
영업비용	287	231	241	236	-17.6	2.1	-2.0
인건비	100	89	96	97	-3.0	8.1	0.5
마케팅비	7	16	16	13	80.5	-18.1	-19.4
지급수수료	68	51	50	51	-25.7	0.0	0.9
로열티	55	42	42	37	-32.2	-11.4	-11.3
감가상각비	15	10	10	10	-33.9	-3.1	0.1
무형자산상각비	7	2	3	3	-64.7	42.5	0.9
기타	35	22	24	27	-23.9	22.9	8.7
영업이익	**62**	**11**	**57**	**84**	**35.1**	**671.8**	**46.9**
영업이익률(%)	17.8	4.5	19.2	26.3	8.5%P↑	21.8%P↑	7.1%P↑

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 1Q21E는 당사 종전 전망치. 1Q21P는 회사측 발표 가결산 실적

주 3: 동사는 1Q18부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 따라서, 1Q18 이후 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산 및 추정치

주 4: 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	238	231	-10.0	-4.9	-3.1
영업비용	287	231	241	236	-17.6	2.1	-2.0
영업이익	-31	11	-3	-6	적자지속	적자전환	부합
영업이익률(%)	-12.0	4.5	-1.3	-2.6	9.4%P↑	7.1%P↓	1.3%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 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 4월말 기준 일평균 매출 수준은 4-5천만원까지 감소, 이후 하향셋업 지속 **- 다소의 신작모멘텀(첫 분기 일평균 매출 1억원 이상) 기대했으나 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**	- 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	1Q21P	2Q21E	3Q21E	4Q21E	1Q22E	2Q22E	3Q22E	4Q22E
영업수익	**349**	**405**	**342**	**242**	**321**	**404**	**427**	**477**	**474**	**490**	**496**	**578**
게임매출	256	307	281	242	231	277	294	358	308	303	331	424
Sports	22	45	65	62	44	63	65	62	47	63	64	62
RPG	208	217	192	159	167	193	210	277	243	222	249	345
Others	26	46	24	22	19	21	20	19	17	19	18	17
관계기업투자손익	93	98	61	0	90	127	133	120	166	187	165	154
영업비용	287	297	286	231	236	265	277	303	282	288	308	346
인건비	100	103	88	89	97	100	95	100	103	106	101	106
마케팅비	7	14	36	16	13	15	16	21	17	16	18	24
지급수수료	68	66	63	51	51	62	65	80	69	70	75	97
로열티	55	56	61	42	37	50	60	63	51	56	70	76
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	27	27	28	27	29	29	30	30
영업이익	**62**	**108**	**55**	**11**	**84**	**139**	**149**	**174**	**193**	**201**	**188**	**232**
영업이익률(%)	17.8	26.7	16.2	4.5	26.3	34.4	35.0	36.5	40.6	41.1	37.9	40.1
순이익	**42**	**84**	**50**	**25**	**76**	**101**	**113**	**128**	**145**	**150**	**143**	**173**
순이익률(%)	12.0	20.8	14.6	10.5	23.8	24.9	26.5	26.9	30.6	30.6	28.8	29.9
순이익(지배주주)	**45**	**81**	**48**	**29**	**77**	**100**	**113**	**129**	**146**	**149**	**143**	**174**
순이익 대비 비중(%)	107.2	96.0	96.2	112.3	100.4	99.4	99.8	100.7	100.4	99.4	99.8	100.7
qoq(%)												
매출액	16.7	16.0	-15.7	-29.0	32.3	26.0	5.6	11.8	-0.6	3.2	1.3	16.6
영업이익	흑전	73.7	-48.8	-80.3	671.8	65.0	7.6	16.4	10.7	4.5	-6.6	23.4
순이익(지배주주)	127.4	80.5	-40.5	-40.6	168.1	30.7	12.6	14.4	13.0	2.0	-4.2	22.3
yoy(%)												
매출액	21.5	43.5	3.5	-19.0	-8.2	-0.3	24.9	96.9	47.9	21.2	16.2	21.2
영업이익	흑전	흑전	흑전	흑전	35.1	28.4	169.4	1,494.5	128.7	44.8	25.8	33.4
순이익(지배주주)	4.1	142.7	21.2	45.1	71.1	23.9	134.5	351.7	90.5	48.5	26.4	35.1
종전 대비 변경률(%)												
매출액					7.4	-1.3	-1.3	-0.9	-1.6	-0.5	-1.9	-2.1
영업이익					46.9	1.8	2.0	3.7	-0.2	3.3	0.2	0.3
순이익(지배주주)					93.7	0.9	3.1	3.7	-0.2	2.4	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

표5 연간 실적전망

(억원, 원, %)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	**1,199**	**1,338**	**1,629**	**2,038**	**2,303**
게임매출	1,199	1,087	1,159	1,366	1,572
Sports	107	193	234	236	233
RPG	969	776	846	1,060	1,272
Others	122	117	79	71	67
관계기업투자손익	0	251	470	672	731
영업비용	1,369	1,101	1,082	1,224	1,371
인건비	404	381	391	416	440
마케팅비	91	73	64	75	85
지급수수료	342	248	258	312	368
로열티	262	213	210	252	297
감가상각비	57	41	40	41	42
무형자산상각비	35	16	10	10	11
기타	178	129	109	118	128
영업이익	**-171**	**237**	**546**	**814**	**932**
영업이익률(%)	-14.2	17.7	33.6	39.9	40.5
순이익	**118**	**201**	**418**	**611**	**701**
순이익률(%)	9.9	15.0	25.7	30.0	30.4
순이익(지배주주)	**136**	**202**	**419**	**612**	**701**
순이익 대비 비중(%)	114.8	100.4	100.1	100.1	100.1
EPS	**1,791**	**3,054**	**6,343**	**9,265**	**10,622**
EPS(지배주주)	**2,057**	**3,067**	**6,348**	**9,274**	**10,633**
yoy(%)					
매출액	6.5	11.6	21.7	25.1	13.0
영업이익	적지	흑전	130.7	48.9	14.5
순이익(지배주주)	흑전	49.1	107.0	46.1	14.6
종전 대비 변경률(%)					
매출액			0.4	-1.5	-1.8
영업이익			7.6	0.9	3.4
순이익(지배주주)			12.3	0.9	3.5

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, %)	2022E 지배주주 EPS	PER(배)	목표주가(원)	목표시총(억원)
종전	9,196	6.1	56,000	3,693
신규	9,274	6.0	**56,000**	3,693
변경률(%)	0.9	-0.8	0.0	0.0

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

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

업체	2021E EV	2021E EBITDA	EV/EBITDA
카카오게임즈	32,884	1,196	27.5
펄어비스	34,270	1,673	20.5
넷마블	104,351	4,413	23.6
엔씨소프트	161,810	8,946	18.1
컴투스	10,292	1,795	5.7
웹젠	7,066	1,403	5.0
NHN	7,186	1,984	3.6
더블유게임즈	8,072	2,454	3.3
8개 게임주 평균			**13.4**
게임빌 적용 Multiple (업종 평균 45% DC)			**7.4**

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	**-310**	
컴투스 지분법손익 제외 후 손익가치(억원)	681	
EV(억원)	1,041	
2021E EBITDA(억원)	141	
적용 EV/EBITDA(배)	7.4	21E EBITDA 기준, 게임주 현재주가 평균 Multiple 45% DC
2021E 순부채(억원)	360	
컴투스 제외 NAV(억원)	-1,301	
컴투스 제외 순자산(억원)	-862	
2021말(E) 순자산(억원)	2,910	
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)	**4,005**	
가중평균 시가총액(억원)	20,974	목표주가 시총 : 현재주가 시총 = 35 : 65
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)	**56,031**	

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

표9 컴투스 가치변화에 따른 게임빌 가치변화 레버리지 효과 시뮬레이션

(억원, %)	현재 시가총액	컴투스 5% 상승 시	컴투스 15% 상승 시	컴투스 20% 상승 시
컴투스				
주가변화 시 시가총액	18,064	18,968	20,774	21,677
시가총액 증가		903	2,710	3,613
게임빌				
컴투스 지분율	29.38%	29.38%	29.38%	29.38%
컴투스 가치 DC Rate	35.00%	35.00%	35.00%	35.00%
컴투스 지분가치 증가		172	517	690
컴투스 주가변화 시 게임빌 시총 변화	2,790	2,962	3,307	3,480
컴투스 주가변화 시 게임빌 시총 변화율		**6.2%**	**18.5%**	**24.7%**

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

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

재무상태표

(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
유동자산	355	326	342	368	392
현금 및 현금성자산	131	147	156	162	167
유동금융자산	6	0	0	0	0
매출채권 및 기타채권	93	71	74	82	89
기타	126	108	112	124	136
비유동자산	3,638	4,003	4,407	5,011	5,667
유형자산	125	84	81	79	78
무형자산	62	45	38	33	29
투자자산	3,398	3,841	4,255	4,864	5,523
기타	54	33	33	35	36
자산총계	**3,993**	**4,330**	**4,749**	**5,379**	**6,059**
유동부채	754	1,124	1,117	1,104	1,050
단기이자지급성부채	565	930	910	860	770
기타	190	194	207	244	280
비유동부채	691	417	421	445	469
장기이자지급성부채	397	150	138	118	98
기타	294	267	283	327	371
부채총계	**1,445**	**1,541**	**1,538**	**1,549**	**1,520**
지배주주지분	2,513	2,755	3,173	3,784	4,485
자본금	33	33	33	33	33
자본잉여금 및 기타	707	747	747	747	747
이익잉여금	1,773	1,975	2,394	3,005	3,705
비지배주주지분	36	33	39	46	54
자본총계	**2,548**	**2,788**	**3,212**	**3,830**	**4,539**

손익계산서

(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	**1,199**	**1,338**	**1,629**	**2,038**	**2,303**
게임매출	1,199	1,087	1,159	1,366	1,572
스포츠	107	193	234	236	233
RPG	969	776	846	1,060	1,272
기타	122	117	79	71	67
관계기업투자손익	0	251	470	672	731
영업비용	1,369	1,101	1,082	1,224	1,371
영업이익	**-171**	**237**	**546**	**814**	**932**
EBITDA	**-79**	**294**	**597**	**866**	**985**
영업외손익	**294**	**-44**	**-40**	**-49**	**-55**
금융손익	-35	-41	-40	-45	-51
관계기업투자손익	297	0	0	0	0
기타손익	31	-3	0	-4	-4
세전이익	**123**	**193**	**506**	**764**	**876**
당기순이익	**118**	**201**	**418**	**611**	**701**
지배주주순이익	136	202	419	612	701
Profitability(%)					
영업이익률	-14.2	17.7	33.6	39.9	40.5
세전이익률	10.3	14.4	31.1	37.5	38.1
EBITDA Margin	-6.6	22.0	36.7	42.5	42.8
당기순이익률	9.9	15.0	25.7	30.0	30.4
ROA	3.1	4.8	9.2	12.1	12.2
ROE	4.7	7.5	13.9	17.4	16.7
ROIC	-5.7	7.6	12.9	16.8	16.7

현금흐름표

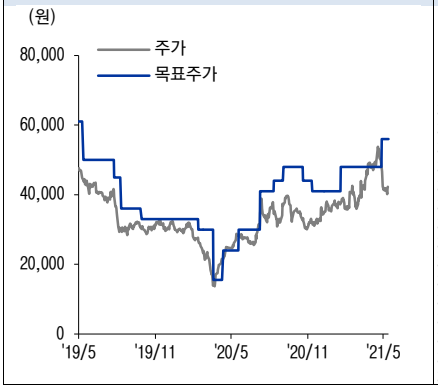
(억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업활동 현금흐름	**-117**	**137**	**22**	**53**	**86**
영업에서 창출된 현금	-93	114	137	232	290
당기순이익	118	201	418	611	701
조정사항	-190	-156	-287	-396	-429
유무형자산상각비	92	57	50	52	53
법인세비용	5	-8	88	153	176
이자손익	35	41	40	45	51
기타	-322	-246	-465	-646	-709
자산, 부채 증감	-21	68	6	17	18
법인세, 이자, 배당금	-24	23	-115	-179	-204
투자활동 현금	**-122**	**-207**	**19**	**23**	**30**
유무형자산 증감	262	-4	-38	-40	-42
유동금융자산/투자자산	-369	-197	56	63	72
기타	-15	-5	0	0	0
재무활동 현금	**277**	**89**	**-32**	**-70**	**-110**
유상증자/Stock Option	0	0	0	0	0
차입금 증감	296	113	-32	-70	-110
기타	-19	-24	0	0	0
총현금흐름	**38**	**19**	**9**	**6**	**6**
기초 현금 및 현금성자산	92	131	147	156	162
외화 현금 환율변동 효과	0	-2	0	0	0
기말 현금 및 현금성자산	**131**	**147**	**156**	**162**	**167**
기말 기타현금성자산	6	0	0	0	0
기말 총현금유동성	**136**	**147**	**156**	**162**	**167**

주요 투자지표

	2019	2020	2021E	2022E	2023E
Valuation (배)					
P/E	16.9	12.1	6.7	4.6	4.0
P/B	0.8	0.9	0.9	0.7	0.6
EV/EBITDA	N/A	10.1	5.5	3.7	3.2
P/CF	N/A	35.6	171.3	76.9	41.3
Per Share Data (원)					
EPS	1,791	3,054	6,343	9,265	10,622
BPS	38,640	42,277	48,697	58,075	68,826
CPS	-1,458	1,035	247	550	1,024
DPS	0	0	0	0	0
Growth (%)					
매출액	6.5	11.6	21.7	25.1	13.0
영업이익	적지	흑전	1.3	0.5	0.1
EPS	흑전	70.5	107.7	46.1	14.6
총자산	12.8	8.4	9.7	13.3	12.6
자기자본	4.5	9.4	15.2	19.3	18.5
Stability (%,배,억원)					
부채비율	56.7	55.3	47.9	40.4	33.5
유동비율	47.1	29.0	30.6	33.3	37.3
자기자본비율	63.8	64.4	67.6	71.2	74.9
영업이익/금융비용(x)	-4.7	5.6	13.5	17.6	17.9
이자보상배율(x)	4.4	5.6	13.5	17.6	17.8
총차입금	743	680	658	608	543
순차입금	607	533	502	446	376

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)