

2015 / 10 / 05 (MON)

인터넷 / 소프트웨어 / IT서비스 이경일 6099-8505 shinjohyub@barofn.com

### 업종별 Comment

전일 국내 인터넷/SW 섹터는 혼조세. 美 9월 고용지표 발표 앞두고 관망세 형성되며 혼조 마감.

NAVER와 다음카카오가 강세를 지속하면서 인터넷 업종이 1% 가량 상승한 반면 IT 서비스, 게임, 소프트웨어 업종은 약보합세. 한편 인터넷전문은행 예비인가에 참여한 종목들이 강세.

수급측면에서는 동반매수세가 나타난 한국정보인증, 다음카카오 강세. 반면 동반매도세가 나타난 선데이토즈, 삼성SDS 약세.

종목별로는 프리스톤테일 IP 글로벌 판권 계약을 체결했다는 소식에 와이디온라인이 2.6% 상승 마감.

### 국내 인터넷/소프트웨어 Sector

Index	close	1D	YTD	외국인	기관
KRX IT	1,229.12	0.1%	-17.7%	-426 억	374 억
(코) 인터넷	21,280.24	1.2%	11.6%	118 억	11 억
(코) IT S/W&SVC	2,309.84	0.7%	15.5%	173 억	32 억
(코) 소프트웨어	340.20	0.8%	38.7%	42 억	-3 억

### 해외 Internet/Software Sector

Index	close	1D	YTD
MSCI IT	140.45	1.3%	-4.4%
MSCI Internet	170.28	2.4%	11.5%
MSCI IT Services	119.89	1.0%	1.8%
MSCI Software	161.01	1.6%	-1.6%

인터넷	close	1D	YTD	외국인	기관
NAVER	550,000	0.7%	-22.8%	120 억	-60 억
다음카카오	130,000	2.0%	5.2%	117 억	10 억
한국사이버결제	35,000	-1.0%	31.1%	9 억	1 억
KG이니시스	19,850	-0.5%	10.9%	0 억	0 억
KG모빌리언스	15,950	-2.1%	9.6%	0 억	-
사람인에이치알	22,700	-1.7%	102.7%	0 억	2 억
KTH	9,430	-2.7%	23.3%	0 억	-2 억
아프리카TV	31,650	-2.2%	18.3%	-2 억	0 억
SK컴즈	8,120	-7.9%	22.1%	-1 억	-
KT뮤직	6,130	3.2%	13.7%	1 억	0 억
다날	9,970	0.0%	23.1%	0 억	-
에스24	12,550	0.8%	80.1%	-1 억	2 억

Internet	close	1D	YTD
Google	656.99	2.3%	23.8%
Facebook	92.07	1.2%	18.0%
Tencent	135.50	4.8%	20.4%
Baidu	148.51	8.0%	-34.9%
Yahoo	30.71	6.2%	-39.2%
LinkedIn	189.21	-0.1%	-17.6%
Twitter	26.31	6.6%	-26.7%
Weibo	12.88	12.1%	-9.6%
SINA	42.64	5.8%	14.0%

IT서비스	close	1D	YTD	외국인	기관
삼성에스디에스	281,000	-2.6%	-4.3%	-6 억	-24 억
SK	251,500	2.2%	17.8%	-15 억	-58 억
다우기술	28,150	0.5%	135.6%	22 억	-17 억
포스코 ICT	5,480	-0.7%	3.4%	4 억	0 억
신세계 I&C	147,500	0.3%	31.7%	1 억	2 억
동부	6,540	-1.5%	160.6%	0 억	0 억

IT Services	close	1D	YTD
IBM	144.58	0.7%	-9.9%
TCS	2,644.60	0.0%	3.4%
Accenture	99.39	1.0%	11.3%
HP	26.07	2.8%	-35.0%
Infosys	1,173.05	0.0%	18.9%
Wipro	599.75	0.0%	8.0%
NTT Data	5,840	-2.7%	29.3%
Fujitsu	518.00	-0.2%	-19.6%
CSC	62.39	1.6%	-1.0%

### 외국인 매매동향

종목	순매수	종목	순매수
NAVER	120 억	엔씨소프트	-51 억
다음카카오	117 억	SK	-15 억
다우기술	22 억	와이디온라인	-13 억
한국정보인증	20 억	한글과컴퓨터	-7 억
더존비즈온	11 억	삼성에스디에	-6 억
컴투스	10 억	위메이드	-3 억
한국사이버결제	9 억	이니텍	-3 억
라온시큐어	8 억	선데이토즈	-2 억
처음엔씨	5 억	조이시티	-2 억
NHN엔터	5 억	이상네트웍스	-2 억
게임빌	5 억	이니텍	-2 억
파티게임즈	5 억	아프리카TV	-2 억
웹젠	4 억	비트컴퓨터	-2 억
포스코 ICT	4 억	큐로컴	-2 억
원스	4 억	SK컴즈	-1 억

게임	close	1D	YTD	외국인	기관
엔씨소프트	193,500	-0.8%	6.3%	-51 억	13 억
컴투스	114,800	-0.8%	-4.7%	10 억	28 억
NHN엔터테인먼트	62,800	-1.7%	-25.8%	5 억	-42 억
웹젠	31,500	-0.2%	8.4%	4 억	4 억
위메이드	44,900	-2.5%	18.8%	-3 억	-4 억
선데이토즈	14,350	-4.7%	-16.6%	-2 억	-10 억
액토즈소프트	39,050	-1.8%	16.6%	1 억	-1 억
게임빌	72,000	2.7%	-40.3%	5 억	0 억
네오위즈게임즈	18,400	-0.3%	-19.1%	-1 억	0 억
넥슨지티	12,200	4.3%	-4.3%	0 억	0 억
데브시스터즈	30,950	6.2%	-35.2%	0 억	3 억
조이시티	24,250	0.2%	20.0%	-2 억	-
파티게임즈	51,700	-2.5%	98.5%	5 억	2 억
조이맥스	20,300	5.7%	-25.6%	1 억	2 억
한빛소프트	7,150	-4.9%	23.5%	0 억	-
와이디온라인	7,950	2.6%	72.1%	-13 억	-3 억

Games	close	1D	YTD
Nintendo	20,925	1.0%	66.0%
EA	66.49	-1.1%	41.4%
Blizzard	31.46	1.8%	56.1%
NEXON	1,578	-1.3%	40.3%
NAMCO	2,828	-1.0%	10.3%
King	13.84	2.7%	-9.9%
Konami	2,534	-1.2%	14.1%
Square Enix	2,903	-1.5%	15.7%
GungHo	360	1.1%	-18.4%
DeNA	2,188	0.5%	51.3%
Sega	1,184	-1.8%	-23.9%
Take-Two	29.39	3.0%	4.9%
Zynga	2.36	4.0%	-11.3%
Ubisoft	18.16	-1.4%	19.7%
Gree	532	-1.8%	-26.5%
Changyou	18.45	6.3%	-32.6%

### 기관 매매동향

종목	순매수	종목	순매수
컴투스	28 억	NAVER	-60 억
엔씨소프트	13 억	SK	-58 억
다음카카오	10 억	NHN엔터	-42 억
웹젠	4 억	삼성에스디에	-24 억
데브시스터즈	3 억	다우기술	-17 억
크레듀	3 억	선데이토즈	-10 억
레드비씨	2 억	위메이드	-4 억
파티게임즈	2 억	브리지텍	-4 억
사람인에이치	2 억	와이디온라인	-3 억
MDS테크	2 억	한글과컴퓨터	-3 억
벅스	2 억	민앤지	-2 억
에스24	2 억	KTH	-2 억
조이맥스	2 억	케이사인	-2 억
신세계 I&C	2 억	이상네트웍스	-1 억
한국정보인증	2 억	유비케어	-1 억

소프트웨어	close	1D	YTD	외국인	기관
코나아이	42,200	-2.0%	25.2%	4 억	0 억
더존비즈온	20,600	-0.5%	121.5%	11 억	1 억
한글과컴퓨터	23,200	-2.3%	14.9%	-7 억	-3 억
골프존	86,000	1.2%	240.6%	0 억	0 억
안랩	43,200	1.2%	20.0%	1 억	0 억
한국정보인증	19,250	4.6%	454.0%	20 억	2 억
슈프리카	22,350	-1.1%	-12.2%	1 억	1 억
갤럭시아컴즈	6,460	2.9%	138.4%	0 억	-
지트리비엔티	10,600	-2.8%	207.2%	0 억	-
MDS테크	26,000	1.2%	25.6%	0 억	2 억
오상자이엘	11,900	0.4%	-10.5%	0 억	-
인피니트헬스케어	10,200	-2.9%	40.9%	3 억	-
케이사인	3,450	-1.3%	40.2%	0 억	-2 억

Software	close	1D	YTD
Microsoft	45.57	2.2%	-1.9%
Oracle	36.89	1.8%	-18.0%
SAP	65.80	2.6%	-5.5%
EMC	24.69	2.0%	-17.0%
Salesforce	73.93	1.4%	24.7%
Adobe	83.99	0.3%	15.5%
Vmware	79.71	-1.1%	-3.4%
Intuit	89.50	0.7%	-2.9%
Symantec	19.65	1.7%	-23.4%
CA	27.68	1.1%	-9.1%
Citrix	71.57	2.1%	12.2%
Autodesk	44.00	2.0%	-26.7%
Synopsys	46.92	1.1%	7.9%

Region	종목	1D	Category
국내	Industry		최근이슈

**인터넷은행 접수 완료, 도전장 낸 종목들 '강세'**

인터넷전문은행 예비인가 신청 접수가 완료되면서 참여 명단에 오른 종목들이 강세. 모바일리더가 상한가를 기록한 가운데 브리지텍(3.39%), 갤럭시아컴즈(3.82%), 효성ITX(2.2%) 등이 동반 상승세. 다음카카오는 4거래일 연속 상승세 지속. 모바일리더와 브리지텍, 효성ITX는 KT의 'K-뱅크' 컨소시엄에 속해 있으며 갤럭시아컴즈는 인터파크의 'I-뱅크'에 다음카카오는 '카카오뱅크' 컨소시엄을 주도.

Region	종목	1D	Category
국내	Industry		최근이슈

**인터넷은행 3파전, 컨소시엄 별 경쟁력어?**

금융위원회와 금융감독원은 인터넷전문은행 예비인가 신청 접수를 마감하고 12월 중 1개 혹은 2개의 인터넷전문은행 예비인가를 내 줄 계획. 9월 30일부터 양일간 진행된 이번 예비인가 신청에는 카카오뱅크 컨소시엄과 인터파크뱅크 그랜드 컨소시엄, KT 컨소시엄 등 3개 컨소시엄이 참여. 당초 참여를 계획했던 500V 컨소시엄은 내년 6월 이후 예정된 2차 접수기간에 신청서를 제출하겠다고 밝힘.

3파전으로 치러지게 된 이번 예비인가 신청은 마지막 날인 1일에 집중됨. 특히 예비인가 획득에 나선 각 컨소시엄은 기존 참여 기업 외에 추가로 합류한 기업들의 면면이 밝혀져 관심이 집중. 카카오와 KB국민은행, 한국투자금융지주 외에 드러나지 않았던 카카오뱅크컨소시엄은 텐센트, 우정사업본부, 넷마블 등 굵직한 업체들을 우군으로 끌어들이는데 성공. 넷마블, 로엔(멜론), SGI서울보증, 우정사업본부, 이베이(지마켓, 옥션), 에스24, 코나아이, 텐센트 등 총 11개사가 공동 발기인으로 참여기로 한 것.

특히 업계에서는 텐센트의 사업 참여에 주목. 텐센트는 중국 최고 인터넷 포털 사이트로 4억명에 달하는 위챗(WeChat) 사용자와 위뱅크(We Bank)라는 온라인 전문은행 운영 경험을 보유. 현재 국내에서도 하나카드와 같이 중국인 관광객을 대상으로 '위챗페이' 서비스를 제공하고 있는 등 국내 간편결제 시장에도 많은 관심을 보임.

우정사업본부와 이베이 등의 참여도 주목. 우체국택배 등 물류 사업과 우체국금융 사업을 영위하고 있는 우정사업본부는 전통시장 및 국내 산간도서 등 전지역에 네트워크를 확보하고 있다는 점이 강점. 이베이 역시 유통시장의 강자로서 국내 오픈마켓 상거래 점유율 65%을 보유. 이를 통해 카카오뱅크컨소시엄은 혁신성과 고객 편의성에 대한 강점을 강조할 것으로 전망.

인터파크컨소시엄은 기존 SK텔레콤, NHN엔터테인먼트, IBK기업은행, NH투자증권, 웰컴저축은행, GS홈쇼핑 외에 BGF리테일, 갤럭시아커뮤니케이션즈, 지엔텔, 한국전자인증, 세틀뱅크, 현대해상화재보험, 한국증권금융 등 15개 기업으로 구성. 손해보험 업계 빅4인 현대해상과 한국증권금융의 참여를 통해 금융사의 면면을 다양화. 참여한 금융사만 5개사로 타 컨소시엄에 비해 우위.

PG업체인 갤럭시아커뮤니케이션즈 등의 참여도 주목. 특히 갤럭시아커뮤니케이션즈는 효성의 계열사로 자사 전자결제 시스템에 비트코인 결제를 도입해 고객사에 비트코인 결제 솔루션을 제공하는 등 가상화폐 분야에도 강점. 이밖에 IP텔레포니, 컨택센터 등을 주력으로 하는 지엔텔과 국내 최초 인증기관 업체로 기존 20만여개 오프라인 카드 결제 승인 대행 가맹점을 보유한 한국전자인증, 금융IT 전문업체인 세틀뱅크 등이 합류해 ICT 역량을 강화했다는 평가.

KT컨소시엄에는 ICT(KT, 효성ITX, 노틸러스효성, 뱅크웨어글로벌, 포스코ICT, 브리지텍, 모바일리더), 플랫폼/커머스(GS리테일, 압컴퍼니, 이지웰페어 등), 금융(우리은행, 현대증권, 한화생명), 지급결제/보안(KG이시스, KG모빌리언스, 다날, 한국정보통신, 인포바인), 핀테크(8퍼센트) 등이 참여. KT컨소시엄에는 효성ITX, 노틸러스효성 등 효성 계열사 2곳이 참여.

특히 최근 중국 알리바바의 '알리페이'에 코어뱅크 패키지를 공급한 뱅크웨어글로벌의 참여도 주목. 뱅크웨어글로벌은 최근 은행 계정계 시스템을 위한 패키지 플랫폼 개발을 진행한 바 있으며 특히 클라우드 환경으로 구현이 가능한 것으로 알려짐.

KT가 클라우드 인프라에 강점이 있는 만큼 뱅크웨어글로벌과의 만남은 시스템 구축비용 절감 등에 강점을 가져갈 수 있을 전망. 당초 우리은행과 더불어 강력한 컨소시엄 대상으로 꼽혔던 교보생명 이 떠난 자리에는 한화생명과 현대증권이 대신함. 생보사 순위 2위인 한화생명(교보생명 3위) 참여로 빈자리를 메꾼 KT는 현대증권까지 끌어들이며 은행, 보험, 증권업의 선두기업들로 구성. 여기에 다른 컨소시엄과 비교해 다수의 PG사를 합류시켰고 최근 P2P 대출 시장에서 선전하고 있는 8퍼센트 등도 주목.

한편 금융당국은 3개 컨소시엄 신청내용의 진위여부를 확인하고 이해관계인, 일반인 및 관계기관 등으로부터 제시된 의견을 감안해 신청내용이 인가 심사기준에 부합하는지를 심사할 계획. 금융위원회는 신청인의 예비인가 신청에 대해 인가심사기준에 따라 예비인가 여부를 결정하게 됨. 이후 신청인은 예비인가의 내용 및 조건을 이행한 후 본인가신청서를 금융위에 제출하고 금융위는 신청인의 인가 신청에 대해 인가심사기준에 따라 본인가 여부를 결정.

금융당국은 인터넷전문은행 인가심사시 주요고려사항으로 사업계획의 혁신성, 주주구성과 사업모델의 안정성, 금융소비자 편의 증대, 국내 금융산업 발전 및 경쟁력 강화에 기여, 해외진출 가능성 등을 따져볼 계획.

## 인터넷 Internet

Region	종목	1D	Category
국내	다음카카오	2.0%	최근이슈

### News & Issue

#### 다음카카오, 인터넷전문은행 기대감에 강세 지속

광고 매출은 3분기 비수기 효과로 저조한 전망. 모바일 게임은 탈카카오 분위기가 다소 완화됨. 모바일 게임 시장은 고정비성 마케팅비를 집행하기에는 비효율적인 성숙기 시장에 진입했기 때문. 프렌즈팝은 8월말 출시하여 현재 구글과 애플 매출 순위 6위로 양호. 모두의 마블과 세븐나이즈도 8월에 업데이트되어 긍정적.

마케팅 비용은 카카오택시, 카카오페이 1주년 프로모션 등으로 2분기와 유사한 수준 전망. 3분기 실적은 전통적 비수기 가운데 마케팅비 증가로 저조한 실적 지속될 전망. 다만 최근 인터넷전문은행 기대감에 주가는 강세.

다음카카오는 전일 인터넷 은행 컨소시움의 추가 파트너 발표. 텐센트와 이베이코리아, 그리고 100조원의 자산을 보유한 우정사업본부까지 컨소시움에 영입. 카카오 컨소시움은 텐센트의 참여로 해외 진출 가능성 항목에서 높은 점수를 받을 것이고, 지마켓과 옥션을 보유한 이베이코리아 보유로 전자상거래와의 연계가 가능할 것이며, 우정사업본부의 참여로 KB금융과 더불어 국내 고객에 대한 커버리지 확대는 물론, 우체국 택배와의 시너지도 발생 가능할 전망.

Region	종목	1D	Category
해외	Google	2.3%	최근이슈

### News & Issue

#### 구글, 증강현실(AR) 구현하는 스마트안경 특허 취득

구글이 증강현실(AR)을 구현하는 웨어러블 기기에 대한 특허를 취득. 4일(현지시간) 폰 아레나는 구글이 가상의 이미지를 현실 환경에 더해 보여주는 안경 형태의 기기를 특허 취득했다고 보도. 미국 특허청은 구글이 이같은 특허를 지난해 3월 28일 신청했고, 지난 1일 특허를 얻었다고 밝힘.

구글은 특허 신청서에서 "(이 기기는)이용자가 보는 이미지에 컴퓨터가 만든 화면(GI)을 더해서 보여주는 증강현실을 구현할 것"이라며 "이를 통해 빈틈없는 디스플레이를 가능하게 할 것"이라고 설명.

이용자들은 이 제품을 착용하면서, 현실 이미지와 가상 이미지 간의 상호작용을 경험할 수 있음. 가령, 운전하면서 시선을 다른 곳으로 돌리지 않은 채 이 기기에서 보여주는 지도를 확인할 수 있음.

현재 구글은 두번째 스마트 안경인 구글글래스 2세대를 개발 중. 구글이 특허를 취득한 이 기술이 구글글래스 2세대에 포함될 지 관심을 받고 있음.

구글글래스는 스마트폰의 기능을 눈앞에서 구현한다는 점에서 큰 주목을 받았으나, 사용상 불편함과 착용시 우스꽝스러운 디자인 때문에 지난 1월 프로젝트가 중단됨. 구글은 프로젝트 이름을 '오라(Aura)'로 새롭게 하고, 연내 구글글래스 2세대를 공개한다는 계획을 밝힘.

한편, 구글은 지속적으로 증강현실에 대한 관심을 밝혀옴. 구글글래스 1세대도 자체 기술을 통해 증강현실을 일부 구현했고, 지난해 10월에는 증강현실 기기 스타트업 매직리프에 5억달러(약 5,910억원)를 투자하면서 본격적으로 증강현실 기술을 확보하려는 움직임을 보여옴.

## IT서비스 IT Services

Region	종목	1D	Category
국내	SK	2.2%	최근이슈

### News & Issue

#### SK C&C '프리미엄 IT서비스'호평

SK C&C가 '프리미엄 IT서비스'로 통신·금융·서비스·제조 등 전산업군에 걸쳐 고객사의 비용 절감 효과를 이끌어내며 호평을 받음. 연간 200억 여원의 고객사 예산 절감 성과를 낸 것으로 집계됨. 2일 SK C&C에 따르면 9월까지 자체 집계한 결과 전 산업군에서 총 180여건의 프리미엄 IT서비스를 발굴하고 이중 36건의 우수사례를 확보. 36건의 우수 사례들이 만들어진 고객사 예산 절감 혹은 신규 창출한 매출 금액만 연간 200억여원.

물류 분야에서는 값비싼 외산 솔루션 대신 오픈 소스를 활용해 라이선스 비용은 줄이면서도 최적의 수송 용량·수송비 계산 체계를 구현해 고객 물류 비용 절감을 이뤄냄. 외산 솔루션에 의존할 수 밖에 없었던 소프트웨어 라이선스 오딧(사용 실태 조사)에 대해서도 소프트웨어 불법 사용 자동 탐지 기능을 구현해 외산 솔루션 대체 비용 절감 효과를 달성. 파일럿 형태로 진행했던 빅데이터 기반의 비정상 공정운영 사전감지 프로젝트는 생산 차질 예방 가능성을 제시.

SK C&C 조영호 IT서비스 사업장은 "고객의 요청에 따른 시스템 구축·운영에서 벗어나 IT에 기반한 원가절감·신규 매출 창출·잠재적 위험요소 사전 제거 등 고객의 실질적 매출·수익 증대 방안을 선제적으로 찾아 실행하는 프리미엄 IT서비스를 통해 고객 만족도를 높이고 있다"고 언급. 산업별 프리미엄 IT서비스는 사물인터넷(IoT), 빅데이터, 클라우드 등을 결합, 새로운 글로벌 정보통신기술(ICT)융합 서비스를 만드는 기반이 되고 있음. SK C&C 박정호 사장은 "프리미엄 IT서비스는 SK C&C의 안정적 성장 기조와 고객 가치 혁신을 뒷받침하는 기반"이라며 "글로벌 시장에서도 산업별 ICT융합 서비스 등을 바탕으로 글로벌 성장을 주도하는 핵심적 역할을 할 수 있도록 노력할 것"이라고 언급.

Region	종목	1D	Category
국내	와이드온라인	2.6%	최근이슈

News & Issue

**와이드온라인, 프리스톤테일' IP 글로벌 판권 계약 체결 소식에 강세**

2일 와이드온라인은 일본 게임 개발 업체 알파 베가와 '프리스톤테일'의 IP에 대한 글로벌 판권 계약을 체결했다고 밝힘. 이번 계약으로 '프리스톤테일'의 IP를 활용한 모바일 게임 버전이 해외시장에 진출할 수 있게 됨. 와이드온라인은 알파 베가와 긴밀한 상호 관계를 구축하고, 개발 작업 및 기술 지원 등 여러 분야에서 최선의 노력을 다하기로 협약.

'프리스톤테일'은 화려한 그래픽과 박진감 넘치는 게임 전개, 타격감이 돋보이는 최초의 풀 3D MMORPG를 선보인 1세대 온라인 게임의 주역으로 지난 13년간 꾸준히 서비스됨. 출시 초기 동시 접속자 수 평균 2만여 명을 기록하고, 전 세계 주요국에 서비스되는 등 국내·외에서 맹활약을 펼친 장수 온라인게임.

와이드온라인은 지난 6월 온라인 게임업체 마상소프트에 '프리스톤테일'의 국내 판권을 넘겼으나 서비스는 이어오고 있으며, 현재 '프리스톤테일'의 모바일게임 관련 IP는 소유하고 있는 상태. '프리스톤테일'의 모바일 게임 제작과 글로벌 서비스를 맡게 된 알파 베가는 "13년이 넘는 오랜 시간 동안 유저들로부터 사랑받는 '프리스톤테일'의 게임성과 장점을 살려 IP에 기반을 둔 대작 모바일 게임을 제작할 예정이다"라며 "1세대 온라인게임의 주역인 무 오리진, 열혈전기를 잇는 차세대 빅 타이틀이 될 수 있도록 게임 개발에 올인 하겠다"고 언급.

웹젠의 '무 오리진'과 위메이드의 '열혈전기' 등 오래됐지만 검증된 온라인게임이 새로운 모바일 게임으로 거듭나며 한류열풍은 물론 효과 게임으로 거듭나는 사례가 증가. 두 게임은 각각 국내에서 10년이 넘게 서비스된 온라인게임 IP로 제작된 것으로, 기존 콘텐츠가 모바일에 그대로 구현된 점이 특징.

와이드온라인은 "이미 해외에서 10년 넘게 기반을 다져온 '프리스톤테일' 역시 모바일 게임으로 출시될 경우 상당한 파급력이 있을 것으로 보이며, 게임이 흥행할 경우 로열티가 그대로 수익에 쌓여 안정적인 캐시카우가 될 가능성이 높다"고 언급. 한편 '프리스톤테일'의 IP를 활용해 제작된 모바일 게임의 국내 서비스는 와이드온라인에서 진행할 계획.

Region	종목	1D	Category
국내	NHN엔터	-1.7%	최근이슈

News & Issue

**'페이코' 반쪽서비스 그치나, 결제단말기 두 달째 보급 안돼**

온·오프라인 간편결제를 표방하며 지난 8월 1일 론칭된 NHN엔터테인먼트의 '페이코(Payco)'가 '반쪽짜리' 서비스에 그치고 있다는 지적. 서비스를 시작한지 2개월이 지났지만 오프라인용 결제단말기 '동글이'가 아직까지 보급조차 되지 않은 상태. 2일 NHN엔터 관계자에 따르면 현재 '페이코'로 결제할 수 있는 곳은 위메프와 LF몰 등 온라인 가맹점과 페이코 티머니 정도. 회사 관계자는 "결제 단말기 '동글이'가 보급된 오프라인 가맹점은 아직까지 없다"면서 "사업부에서 논의를 진행 중인 단계"라고 밝힘.

'페이코' 서비스는 이준호 NHN엔터 회장이 사활을 걸고 있는 신사업. 이 회장은 지난 2월 네이버에서 영입한 김동욱 이사에게 신설된 페이코사업본부의 전권을 맡김. 페이코는 온라인에서 페이코 ID와 비밀번호로 통한 결제와 NFC를 활용한 오프라인 결제를 지원. 현재 오프라인에서 유일하게 결제할 수 있는 '페이코 티머니'는 안드로이드 스마트폰에서 페이코 앱을 내려받아 티머니를 등록하면 대중교통이나 편의점 등에서 티머니로 결제할 수 있음.

티머니가 지원되지 않는 오프라인 가맹점은 전용 결제단말기 '동글이'가 반드시 있어야 페이코로 결제할 수 있음. '동글이'에 페이코 앱이 깔린 스마트폰을 갖다대면 간단한 사용자 인증절차를 거쳐 결제되는 방식. 그러나 '페이코' 정식서비스가 시작된지 2개월이 지났는데도 '동글이'를 설치한 오프라인 가맹점은 단 한곳도 없어, 페이코의 실효성이 떨어진다는 지적.

NHN엔터는 프랜차이즈 가맹점을 중심으로 협의를 진행하고 있다고 하지만 '동글이를 연내 1만대 보급하겠다'던 당초의 야심찬 계획은 사실상 물건너간 상황. 업계 한 관계자는 "페이코가 출시될 때부터 전용 결제단말기가 필요하다는 점에 많은 이들이 실효성에 의문을 제기했다"면서 "결국 단말기 보급이 늦어지면서 이용자들이 회원가입을 하고도 서비스를 이용하지 못하는 불편을 겪는 것"이라고 언급.

Region	종목	1D	Category
국내	Industry		최근이슈

News & Issue

**모바일게임의 진화 '액션 RPG'가 이끈다**

모바일게임 시장이 고도화되면서 게임 콘텐츠도 날로 진화. 특히 3D그래픽 품질이 눈에 띄게 좋아지는 중. 온라인게임에서 즐겼던 실시간 대전(PVP) 콘텐츠도 하나둘 이식되고 있음. 그 정점에 있는 장르가 바로 '모바일 액션 RPG'. 올해 4분기 야심작으로 꼽히는 차세대 모바일 액션 RPG들이 주목. 지난 1일 넥슨이 연내 서비스할 모바일 액션 RPG 'HIT'(히트)의 사전 테스트를 시작했고 넷마블게임즈가 4분기 중 출시할 '이데아'의 사전예약을 받고 있음. 이데아 역시 이달 중 사전 테스트가 예정.

두 게임이 내세우는 공통된 강점은 바로 3D그래픽. 이 중 사전 테스트를 통해 먼저 접해본 '히트'의 그래픽 품질은 상당히 뛰어남. 모바일 플랫폼에서 최고 수준의 그래픽을 구현했다고 봐도 무방할 정도. 넥슨 측은 언리얼엔진4를 사용, 기존 모바일게임의 한계를 뛰어넘는 3D그래픽을 구현했다고 언급.

'액션 연출' 역시 3D그래픽 품질과 함께 사용자들의 눈길을 끌 수 있는 중요한 부분. 액션 RPG 이용자들은 반복사냥 시 대부분 자동진행을 선택. 때문에 화려한 공격 기술 연출 등 '보는 재미'가 없다면 이용자들이 기존 게임에 머물거나 다른 게임으로 발길을 돌릴 가능성이 크기 때문. 한편 넥슨은 이달 중순 기자간담회를 통해 HIT의 구체적인 콘텐츠 내용과 향후 사업 전략을 공개하고 국내 출시 이후 글로벌 진출을 추진할 계획.

**격전지로 떠오른 클라우드 오피스 시장, 국내외 기업 격돌**

클라우드 오피스 시장이 새로운 격전지로 떠오를. 클라우드 오피스는 기존에 문서 소프트웨어(SW)를 구입해 PC에 설치한 뒤 사용하는 대신 웹에 접속해 워드나 한글, 엑셀, 파워포인트 등 다양한 포맷의 문서를 편집하고 공유할 수 있는 서비스. PC는 물론이고 다양한 운영체제(OS)의 모바일 기기에서 사용할 수 있고, 이용자는 매월 일정한 비용을 내고 사용 가능. 문서가 내 PC가 아닌 클라우드 상에 저장되기 때문에 언제 어디서든 이를 열어 보고 편집할 수 있으며, 여러 사람이 공유할 수도 있는 것이 장점.

최근 오피스 시장의 강자 마이크로소프트(MS)가 오피스 2016을 내놓으며 자사의 클라우드 오피스 '오피스 365'의 기능 강화에 나섰으며, 한글과컴퓨터도 이달 1일부터 '넷피스24'를 유료로 전환하며 본격적인 시장 확대를 노림. 이밖에 구글과 인프라이어, 사이냅소프트 등도 차별화된 기능을 내세우며 시장을 강화하고 있음. 먼저 오피스 시장의 강자, MS는 지난달 22일(현지시간) 협업 및 생산성이 대폭 강화된 '오피스 2016'을 공식 출시. 오피스 2016은 윈도우 데스크톱 애플리케이션의 새로운 버전으로, MS의 오피스 365에는 신기능이 추가된 오피스 2016이 포함.

새롭게 출시된 오피스 2016은 공동 편집과 비저닝 등 협업 기능과 텔미(tell me), 클라우드 파일 첨부, 데이터손실방지(DLP) 등 생산성 및 보안 이 강화된 것이 특징. 특히 워드나 엑셀, 파워포인트 등에서 작업을 하다가 웹 검색 등이 필요할 경우 MSS의 검색엔진인 '빙'을 통해 인터넷 브라우저를 열 필요 없이 문서 창 안에서 바로 검색 결과를 보여주는 기능도 추가. 현재 개인 사용자 대상의 오피스365 홈의 경우 월 11,900원, 연 119,000원에 PC 5대, 태블릿5대, 스마트폰5대에서 이용 가능.

한컴 역시 이달 1일부터 지난 3월 발표한 클라우드 오피스 '넷피스 24' 개인용 제품을 유료로 전환하고 공격적인 시장 공세에 나섬. 한컴은 지난 6개월 간 이를 무료로 제공. 한컴 넷피스 24는 MS 오피스와의 호환성이 가능한 것이 가장 큰 특징. HWP와 같은 한컴 고유의 파일형식 뿐만 아니라 MS 오피스 파일도 읽고 편집할 수 있음.

또한 구글 드라이브나 드롭박스, MS 원드라이브 등 클라우드 서비스와도 연동해 문서 저장 등이 가능. 이번에 공개된 개인용 유료 서비스 '넷피스 24 프로'의 가격은 월 6,900원, 연 69,000원. 그러나 내년 9월 30일까지 1년간 가격 할인 프로모션을 진행해 기존 가격에서 30% 인하된 월 4,950원, 연 49,500원으로 이용 가능. 설치 장비 대수도 무제한이면서 데스크톱 오피스로도 이용이 가능한 것이 장점.

이밖에 폴라리스오피스, 사이냅소프트 등 국내 기업들의 행보도 주목. 사이냅소프트는 네이버에서 분사한 웹스모바일을 통해 해외 시장을 타깃으로 한 새로운 제품 개발에 집중하고 있으며, 인프라웨어는 최근 핸디소프트의 그룹웨어와 자사의 클라우드 오피스인 폴라리스오피스를 결합해 제품 경쟁력 강화를 선언. 가트너에 따르면, 오는 2022년까지 패키지 오피스 사용자는 매년 3%씩 줄어드는 반면, 클라우드 오피스 이용자는 34%씩 늘어날 것이라는 결과도 있는 만큼 관련 시장은 폭발적으로 늘어날 것이라는 전망도 제기됨.

**Compliance Notice**

- 당사는 10월 5일 현재 지난 3개월간 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분증권 발행에 참여한 적이 없습니다.
- 당사는 10월 5일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 본 조사분석자료의 애널리스트는 10월 5일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 가지고 있지 않습니다.
- 본 조사분석자료는 기관투자가 등 제 3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.
- 본 조사분석자료에는 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 애널리스트의 의견이 정확하게 반영되었음을 확인합니다.
- 본 조사분석자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있습니다.
- 본 조사분석자료는 당사의 동의 없이 어떠한 경우에도 어떠한 형태로든 복제, 배포, 전송, 변형, 대여할 수 없습니다.
- 본 조사분석자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나, 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다.