

2015 / 10 / 23 (FRI)

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

업종별 Comment

전일 국내 인터넷/SW 섹터는 1%대 하락세. 외국인 매도세 확대와 3Q 실적발표 경계감 형성되며 투심 위축.

IT서비스를 제외한 모든 업종이 약세를 나타낸 가운데 인터넷 업종이 4%이상 급락했고 게임주도 2%대 하락세.

수급측면에서는 기관의 매도세로 KG이시스, NAVER, 컴투스, NHN엔터테인먼트, 카카오, KT뮤직 약세.

종목별로는 모바일 게임 '세계정복2'의 출시 기대감에 한빛소프트가 10.1% 상승 마감.

국내 인터넷/소프트웨어 Sector

Index	close	1D	YTD	외국인	기관
KRX IT	1,270.49	-1.8%	-14.9%	-1,871 억	86 억
(코) 인터넷	18,975.39	-2.8%	-0.5%	-54 억	-68 억
(코) IT S/W&SVC	2,154.77	-2.1%	7.8%	-81 억	-124 억
(코) 소프트웨어	317.10	-1.0%	29.3%	-3 억	-23 억

해외 Internet/Software Sector

Index	close	1D	YTD
MSCI IT	149.34	1.7%	1.6%
MSCI Internet	179.86	1.7%	17.8%
MSCI IT Services	125.66	1.9%	6.7%
MSCI Software	170.73	2.0%	4.4%

인터넷

	close	1D	YTD	외국인	기관
NAVER	547,000	-4.9%	-23.2%	17 억	-89 억
카카오	112,200	-2.8%	-9.2%	-43 억	-64 억
한국사이버결재	30,500	-0.7%	14.2%	-4 억	-6 억
KG이시스	16,000	-5.6%	-10.6%	4 억	-17 억
KG모빌리언스	15,200	-2.9%	4.5%	-1 억	0 억
사람인에이치알	20,800	-5.5%	85.7%	0 억	-1 억
KTH	8,920	-1.5%	16.6%	-1 억	-1 억
아프리카TV	26,600	-5.0%	-0.6%	-1 억	-1 억
SK컴즈	7,400	-6.7%	11.3%	-5 억	0 억
KT뮤직	5,060	-2.7%	-6.1%	0 억	-8 억
다날	9,770	0.7%	20.6%	-1 억	-
예스24	11,300	-4.6%	62.1%	0 억	0 억

Internet

	close	1D	YTD
Google	681.14	1.4%	28.4%
Facebook	99.67	2.6%	27.7%
Tencent	146.30	-0.4%	30.0%
Baidu	153.50	2.6%	-32.7%
Yahoo	31.67	1.8%	-37.3%
LinkedIn	200.46	3.9%	-12.7%
Twitter	29.15	-0.5%	-18.7%
Weibo	16.37	4.2%	15.0%
SINA	46.58	2.2%	24.5%

IT서비스

	close	1D	YTD	외국인	기관
삼성에스디에스	299,000	0.5%	1.9%	54 억	-16 억
SK	269,500	0.2%	26.2%	95 억	-267 억
다우기술	23,550	-6.7%	97.1%	33 억	-24 억
포스코 ICT	5,110	-1.2%	-3.6%	-6 억	2 억
신세계 I&C	123,000	-3.5%	9.8%	1 억	-6 억
동부	5,930	-3.4%	136.3%	0 억	-

IT Services

	close	1D	YTD
IBM	144.09	2.2%	-10.2%
TCS	2,530.00	0.0%	-1.1%
Accenture	106.46	3.8%	19.2%
HP	28.77	1.9%	-28.3%
Infosys	1,138.40	0.0%	15.4%
Wipro	577.85	0.0%	4.1%
NTT Data	6,100	0.5%	35.1%
Fujitsu	581.60	0.3%	-9.7%
CSC	65.90	1.6%	4.5%

외국인 매매동향

종목	순매수	종목	순매수
SK	95 억	엔씨소프트	-252 억
삼성에스디에	54 억	카카오	-43 억
다우기술	33 억	코나아이	-31 억
NAVER	17 억	웹젠	-11 억
한국전자인증	15 억	민앤지	-8 억
유비케어	15 억	SGA	-7 억
인피니트헬스	8 억	더존비즈온	-7 억
와이디온라인	6 억	컴투스	-6 억
NHN엔터	6 억	포스코 ICT	-6 억
이니텍	4 억	SK컴즈	-5 억
KG이시스	4 억	게임빌	-5 억
라운시큐어	4 억	한국사이버결	-4 억
한국정보인증	4 억	캔들미디어	-3 억
원스	2 억	처음앤씨	-3 억
에스넷	2 억	지트리비엔티	-3 억

게임

	close	1D	YTD	외국인	기관
엔씨소프트	182,000	-0.8%	0.0%	-252 억	82 억
컴투스	106,000	-4.6%	-12.0%	-6 억	-21 억
NHN엔터테인먼트	53,800	-3.6%	-36.4%	6 억	-41 억
웹젠	30,400	0.2%	4.6%	-11 억	15 억
위메이드	45,900	-0.6%	21.4%	2 억	1 억
선데이토즈	13,850	-1.8%	-19.5%	-1 억	-1 억
액토즈소프트	36,100	-9.8%	7.8%	-2 억	-10 억
게임빌	68,800	-4.2%	-43.0%	-5 억	-1 억
네오위즈게임즈	16,900	-3.2%	-25.7%	-2 억	-1 억
넥슨지티	13,050	1.2%	2.4%	1 억	0 억
데브시스템즈	30,500	-2.6%	-36.1%	-1 억	-
조이시티	26,650	-2.7%	31.9%	2 억	-1 억
파티게임즈	43,500	-2.6%	67.0%	0 억	-4 억
조이맥스	23,600	-0.6%	-13.6%	-1 억	-
한빛소프트	7,500	10.1%	29.5%	0 억	-
와이디온라인	7,680	-6.5%	66.2%	6 억	-1 억

Games

	close	1D	YTD
Nintendo	23,165	-0.8%	83.8%
EA	74.54	2.4%	58.5%
Blizzard	34.75	2.9%	72.5%
NEXON	1,679	-0.4%	49.2%
NAMCO	2,921	-1.9%	13.9%
King	15,223	1.6%	-0.8%
Konami	2,608	0.4%	17.5%
Square Enix	3,330	1.8%	32.8%
GungHo	375	1.1%	-15.0%
379	379	0.0%	64.5%
DeNA	1,261	-1.3%	-19.0%
Sega	1,261	-1.3%	-19.0%
Take-Two	32.76	3.1%	16.9%
Zynga	2.42	2.1%	-9.0%
Ubisoft	25.34	0.0%	67.0%
Gree	589	0.0%	-18.6%
Changyou	17.99	1.5%	-34.2%

기관 매매동향

종목	순매수	종목	순매수
엔씨소프트	82 억	SK	-267 억
코나아이	21 억	NAVER	-89 억
웹젠	15 억	카카오	-64 억
아이크래프트	7 억	NHN엔터	-41 억
포스코 ICT	2 억	다우기술	-24 억
다나와	1 억	컴투스	-21 억
위메이드	1 억	KG이시스	-17 억
디오텍	0 억	삼성에스디에	-16 억
한국정보인증	0 억	액토즈소프트	-10 억
칩스앤미디어	0 억	KT뮤직	-8 억
대아티아이	0 억	골프존	-7 억
빅스	0 억	신세계 I&C	-6 억
유비케어	0 억	한국사이버결	-6 억
아시아경제	0 억	파티게임즈	-4 억
KG모빌리언스	0 억	한글과컴퓨터	-3 억

소프트웨어

	close	1D	YTD	외국인	기관
코나아이	38,550	-2.4%	14.4%	-31 억	21 억
더존비즈온	19,700	-2.7%	111.8%	-7 억	-1 억
한글과컴퓨터	21,150	-2.5%	4.7%	2 억	-3 억
골프존	106,000	3.5%	319.8%	-1 억	-7 억
안랩	42,800	1.3%	18.9%	-2 억	-
한국정보인증	14,200	-2.4%	308.6%	4 억	0 억
슈프리카	21,300	-3.6%	-16.3%	0 억	-2 억
갤럭시아컴즈	5,720	-3.7%	111.1%	1 억	0 억
지트리비엔티	12,450	0.8%	260.9%	-3 억	-
MDS테크	24,000	-2.0%	15.9%	0 억	0 억
오상자이델	11,450	-2.6%	-13.9%	0 억	-
인피니트헬스케어	9,950	-3.4%	37.4%	8 억	-
케이사인	3,045	-0.5%	23.8%	2 억	-

Software

	close	1D	YTD
Microsoft	48.03	1.8%	3.4%
Oracle	37.79	3.2%	-16.0%
SAP	77.02	1.1%	10.6%
EMC	25.78	0.0%	-13.3%
Salesforce	77.37	2.0%	30.5%
Adobe	88.46	2.7%	21.7%
Vmware	56.79	2.5%	-31.2%
Intuit	96.86	3.2%	5.1%
Symantec	20.64	1.0%	-19.5%
CA	28.02	1.1%	-8.0%
Citrix	80.58	12.0%	26.3%
Autodesk	52.59	2.9%	-12.4%
Synopsys	49.48	3.8%	13.8%

Region	종목	1D	Category
해외	HP	1.9%	최근이슈

News & Issue

HP, 퍼블릭 클라우드 서비스도 손 댄다

HP가 결국 퍼블릭 클라우드 서비스 시장에서 손을 떼기로 결정했다. 네트워크 보안 사업을 트랜드 마이크로에 매각한다고 발표한데 이어, 오픈소스 클라우드 플랫폼 오픈스택 기반으로 제공하던 퍼블릭 클라우드 서비스도 내년 1월 31일까지만 제공하겠다는 결정이다.

관련 내용은 빌 힐프 HP 클라우드 사업부 수석부사장(SVP)은 21일(현지시각) 공식 블로그를 통해 "HP의 힐리온 퍼블릭 클라우드 서비스를 2016년 1월 31일까지만 제공할 것"이라고 밝히면서 알려졌다. 힐리온은 HP 클라우드 서비스 사업 브랜드다. HP는 오픈소스 클라우드 플랫폼인 오픈스택을 기반으로 지난 2011년 클라우드 서비스를 런칭한 바 있다.

누구나 쓸 수 있고, 사용한 만큼 과금하는 형태의 퍼블릭 클라우드 서비스는 종료하지만, 오픈스택을 기반으로 기업 내부 IT인프라를 구축하는 프라이빗 클라우드 사업은 지속할 예정이다. 한편 HP가 퍼블릭 클라우드 서비스를 접는 것은 충분히 예상 가능한 시나리오라는 것이 관련 업계의 평가다.

퍼블릭 클라우드 서비스 시장은 이미 아마존웹서비스(AWS)와 마이크로소프트(MS), 구글 등 대형 서비스 사업자들이 치열한 경쟁을 벌이고 있는 시장이다. 특히 AWS의 경우 이미 클라우드 서비스로 연간 60억달러 이상을 거둬들이고 있다.

HP는 향후 AWS나 MS와의 협력을 통해 퍼블릭 및 프라이빗 클라우드를 함께 운영하는 하이브리드 클라우드 모델을 강화한다는 방침이다. 한 업계 관계자는 "이번 HP의 결정은 11월 분사에 맞춰 현명해 보이기도 하지만, 그만큼 클라우드 전쟁에서 살아남기가 어렵다는 것을 보여주는 방증"이라고 분석했다.

게임 Game

Region	종목	1D	Category
국내	한빛소프트	10.1%	최근이슈

News & Issue

한빛소프트 "세계정복2 출시임박, 中 대형 퍼블리셔 러브콜"

한빛소프트의 모바일 게임 '세계정복2'의 출시가 임박했다. 기본 콘텐츠 구현이 완료돼 현재 전직원 대상으로 사내 테스트를 실시하는 등 완성도 높은 게임을 선보이기 위한 만반의 준비 태세를 갖췄다.

'세계정복'은 전세계의 지역을 차지하기 위한 유저간의 경쟁 요소를 극대화한 모바일 전략 시뮬레이션 게임으로 게임 속에서 자신의 위상을 널리 떨치는 것을 목표로 한다. 세계정복은 론칭 이후 전체 무료 앱 인기 1위, 최고 매출 11위를 달성하는 등 당시 억단위 매출을 기록한 바 있다. 특히, 한글날 '세종대왕' 영웅을 업데이트하면서 최고 매출을 기록했다.

한빛소프트 관계자는 22일 "세계정복2는 전작의 장단점을 분석해 퀄리티 높은 액션 RPG 패턴과 하이브리드 전략성을 강조할 계획"이라며 "전작을 뛰어넘어 매출 순위 10위에 들어가는 것을 목표로 하고 있다"고 설명했다.

현재 세계정복2는 완성도를 높이기 위해 밸런스 및 비주얼 부분들을 지속적으로 보강하고 있다. 한빛소프트는 게임 전문가 GFT와 CBT 등 충분한 테스트를 진행할 계획이다. 실시간 PVP를 비롯해 최상의 안정성을 확보한 후 시장에 선보일 예정이다.

세계정복2는 전편에서 선보였던 유니타한 컨셉을 동일하게 이어나가며 보다 흥미진진한 형태로 개량된다. 특히 모바일 디바이스에 특화된 턴 베이스 방식의 전략적인 전투 시스템을 바탕으로 한 차원 격상된 콘텐츠를 도입한다. 한편 세계정복2는 전작 흥행과 함께 중국 대형 퍼블리셔 등으로부터 러브콜을 받고 있다. 한빛소프트 측은 우선 국내 서비스에 집중한 이후 다각도로 검토해 해외 진출을 검토할 방침이다

Region	종목	1D	Category
국내	넥슨지티	1.2%	최근이슈

News & Issue

넥슨지티, 신작 `슈퍼타워` 기대감에 강세

넥슨지티가 내달 출시를 앞둔 신작 '슈퍼타워지워'에 대한 기대감에 약세장서 나홀로 강세를 보이고 있다. 최근 소형 개발사의 웰메이드 기대작과 대형 퍼블리셔의 인지도 및 마케팅능력의 조합은 상당한 시너지를 기대할 수가 있다고 평가되고 있다.

이런 조합으로는 바론손이앤에이와 넷게임즈가 개발하고 넥슨이 퍼블리싱하는 '히트', 드래곤플라이가 개발하고 4:33이 서비스하는 '스페셜포스 모바일', 넥슨지티가 개발하고 넥슨이 퍼블리싱하는 '슈퍼타워지워' 등을 관심을 둘 필요가 있는 작품으로 꼽힌다.

이중에서도 전략 RPG '슈퍼타워지워'와 관련해서는 모바일 RPG 장르의 흐름 변화를 지적하고 선점효과를 누릴 새로운 흥행작이 될 수도 있을 것으로 예상된다. 모바일에서는 몬스터 길들이기, 세븐 나이즈 등의 흥행을 기점으로 정통 RPG가 주류를 이루다가 레이브의 흥행을 기점으로 액션 RPG로 유행의 흐름이 이동했다. 최근에는 전략 RPG(SRPG: Strategic RPG)가 업계의 주목을 받고 있다.

흥행 장르의 변화는 기본적으로 유저들의 장르에 대한 피로도에 기인하며 새로운 장르의 출현, 특히 초기에는 몬스터길들이기(RPG), 세븐나이즈(RPG), 서머너즈워(RPG), 레이브(ARPG), 뮤오리진(MMORPG), 백발백중(FPS)처럼 선점효과로 인해 흥행하는 흥행작이 한두 작품씩 출현해왔기 때문에 주목할 필요가 있다.

Region	종목	1D	Category
국내	골프존	3.5%	최근이슈

골프존, 中 공략 본격화, '왕서방'도 스크린서 버디샷?

골프존은 지난 15일 중국 상하이에서 바이론애셋매니지먼트와 손을 잡고 오는 11월부터 2년간 최소 200대 규모의 골프 시뮬레이터를 공급하는 내용의 계약을 체결했다. 1차 공략 지역은 중국의 대도시 가운데에서도 소득 수준이 가장 높은 도시의 하나로 골프 산업이 발달된 광둥성이다. 골프존은 바이론애셋매니지먼트에 자사 골프 시뮬레이터 독점 판매권을 넘기면서 중국에서 추후 비즈니스 확장 가능성에 베풀었다.

바이론애셋매니지먼트의 설립자가 애자일프로퍼티홀딩스의 지배주주와 밀접한 관계를 맺고 있는 만큼 이 네트워크를 통해 향후 타 지역으로 전파하는 발판으로 삼겠다는 전략인 것이다. 골프존 관계자는 "이번 계약을 체결한 중국 파트너가 광둥성 뿐만 아니라 중국 전역에 넓은 네트워크를 갖고 있어 향후 타 지역에 대한 전파도 기대한다"며 특히 "광둥성에서 스크린 골프 산업이 활성화된다면 다른 지역 확대는 상당히 쉬워질 것"이라고 기대감을 내비쳤다.

중국에서 스크린골프 시장의 가능성과 관련해 기대가 되는 요인은 다양하다. 그중에도 야외 골프장 건설로 골프를 찾는 중산층의 증가 속도보다 골프장 신축 건설 속도가 더딜 것이라는 전망은 주된 기대 근거다. 골프장 건설시 토지와 건설 비용, 회관, 유지비용 등을 합칠 경우 최고 3억위안 이상의 높은 가격 부담이 있는 상태인 만큼 우리나라에서 10여년전 연출했던 이른바 '부킹난'이 재연될 가능성이 존재한다.

또한 중국인이 강한 승부욕을 가지고 있다는 점도 공략점으로 꼽힌다. 국내 시장에서 스크린골프를 하나의 오락 개념으로 접근하면서 독보적 지위를 차지했듯이 중국에서 역시 중국에서도 골프라는 스포츠에 높은 문화를 덧입힐 경우 대중적인 인기를 얻을 수 있을 것으로 전망된다. 스크린골프업계 한 관계자는 "스크린골프가 가격 경쟁력에서도 매력적이다. 수요층이 늘어날 가능성은 충분하다"며 "골프가 대중화된다면 계절, 시간, 장소, 날씨 등에 제약이 없다는 장점을 보유하고 있는 스크린골프의 수요는 당연히 증가할 것"이라고 내다봤다.

반면 이같은 청사진이 현실화되기까지 넘어야 할 산도 만만치 않다. 골프존보다 앞서 중국에 진출해 있는 기업들과의 경쟁에서 어느 정도 성과를 거둘 수 있을지는 가장 큰 변수로 꼽힌다. 코트라 우한무역관에 따르면 중국의 스크린골프 최대 생산기업인 잉보란티엔은 지난 2012년 6월 미국의 선진기술을 도입한 스크린골프 훈련시스템 'VTRUE 시리즈'를 성공적으로 출시한 뒤 성장세다.

미국 기업인 어바웃골프(About Golf)도 베이징푸르스과학유한회사를 대리상으로 두고 중국 내륙, 홍콩, 마카오, 대만 등지에 넓은 판매망을 구축하고 있어 중국내 빠른 성장 속도를 보이고 있다. 어바웃골프는 2013년 대리 판매, 유통망, 합작판매 시스템을 통합하면서 동종업계 중 최단 시간 내 중국 전역의 판매망을 확보한 외국 기업으로 떠올랐다. 이같은 경쟁사들의 강제는 골프존이 이들과 차별화된 전략을 통해 해외 시장에 진출해야 한다는 지적에 힘을 싣고 있다.

또한 단기적인 시각에서 바라볼 때 중국 골프 산업내 스크린골프 시장이 아직 형성조차 되지 않은 상황인 만큼 지나치게 낙관적인 전망을 경계할 필요가 있다. 실제 스크린 골프에 대한 중국내 관심은 미미한 수준이다. 중국에서 골프장을 운영하고 있는 한 업주는 "중국사람들 사이에서 스크린 골프에 대한 관심도는 전무하다"며 "관련해서 들어본 적도 별로 없고 성공 가능성에 대해 이야기하거나 고려할 만한 상황 자체가 아니라고 본다"고 말했다.

때문에 골프존이 중국 시장에서 가시적인 성공을 거두기 위해선 선행 진출 사례들을 참고할 필요가 있다는 지적도 나온다. 아직까지 소득 수준이 낮고 빈부격차가 크기 때문에 스크린 골프가 하나의 문화로 자리잡으려면 많은 시간이 필요할 것 같다. 앞서 진출한 노래방의 사례처럼 럭셔리한 골프 도구들과 시설, 서비스 등으로 사업가들의 접대용 시장으로 공략하는 등 전략을 구체화시켜 접근할 필요가 있어 보인다. 한편 관련업계에서는 골프존이 해외 시장 개척에서 성과를 거두지 못할 경우 국내에서의 '성장성 고갈'이란 한계를 한층 빠르게 부각시킬 수 있다는 평가도 나온다.

그 동안 캐나다, 대만, 미국 등 골프존이 해외 진출에서 다양한 시도를 했지만 대부분 실패에 그쳤다. 국내서 점포수를 추가 확대하는 것도 불가능하고 기존 점포들마저 이용료 부담 등 갈등으로 이탈 현상이 시작되고 있다는 점, 여기에 국내 골프장들과 저작권 소송에 따른 비용 지출 등을 감안할 때 업계에서는 골프존의 국내 성장 가능성에 대해서 부정적으로 보고 있다. 골프존 관계자는 "골프가 내년 리우올림픽의 정식종목으로 채택된 만큼 중화권 선수가 상위권에 입상하게 된다면 골프 대중화가 빠르게 이뤄질 것"이라면서 "다만 이에 대한 성과 예측은 불확실성이 있는 만큼 가시적인 매출액 등은 긴 호흡으로 지켜봐야 할 것"이라고 전했다.

Region	종목	1D	Category
국내	안랩	1.3%	최근이슈

안랩 3Q 영업익 전년동기비 52% ↑, 자사제품 매출증가

안랩은 지난 3분기 별도기준 영업이익이 지난해 같은 기간보다 52% 증가한 35억원을 기록했다고 잠정실적을 22일 공시했다. 같은 기간 매출은 3% 감소한 302억원으로 집계됐다. 연결 기준 매출은 307억원, 영업이익은 34억원이다.

안랩은 외부 상품 매출이 줄어들면서 전체 매출액이 소폭 줄어든 반면 자사 제품과 서비스 매출이 늘어나 영업이익이 증가했다고 설명했다. 매출원가가 감소한 것도 영업이익 증가에 영향을 끼쳤다.

안랩 관계자는 "꾸준한 내실경영 노력으로 수익성이 개선됐다"며 "IT 예산 집행이 집중되는 4분기에도 수익성 개선을 이어가기 위해 노력할 것"이라고 밝혔다.

■ Compliance Notice

- 당사는 10월 23일 현재 지난 3개월간 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분증권 발행에 참여한 적이 없습니다.
- 당사는 10월 23일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 본 조사분석자료의 애널리스트는 10월 23일 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.