Earnings Preview

엔씨소프트 (036570)

아이온2 이후가 보이기 시작했다

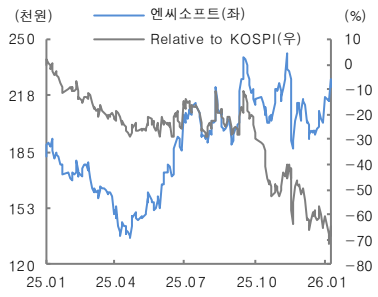
이지은

jeeeun.lee@daishin.com

투자의견	BUY 매수, 상향
6개월 목표주가	300,000 상향
현재주가 (26.01.09)	223,000
	디지털컨텐츠업종

KOSPI	4586.32
시가총액	4,804십억원
시가총액비중	0.14%
자본금(보통주)	11십억원
52주 최고/최저	242,000원 / 135,800원
120일 평균거래대금	266억원
외국인지분율	33.89%
주요주주	김택진 외 14 인 12.37% Saudi Electronic Gaming Holding Company 외 1 인 9.43%

주가수익률(%)	1M	3M	6M	12M
절대수익률	9.9	3.5	7.5	16.0
상대수익률	-0.8	-19.9	-26.6	-36.2



- 4Q OP 컨센 하회 전망. '아이온2' 흥행에도 이연 매출 발생 영향
- '아이온2' 흥행과 더불어, 지급수수료율 감소로 '26년 OP 대폭 성장 전망
- 2/7 '린클', '26년 중 대작 공개, 1Q27 '호라이즌' 출시 등 모멘텀 발생 전망

투자의견 매수로 상향, 목표주가 300,000원으로 기존 대비 30.4% 상향

2026년 EPS 12,689원에 Target PER 24배 적용. Target PER은 글로벌 peer의 2026 평균 PER 대비 10% 할증 적용. 동사 게임의 자체 결제율 증가에 따른 지급수수료율 감소를 반영하여, 2026년 영업이익 추정치 25% 상향. 이에 따라 투자의견, 목표주가 모두 상향

아이온2 흥행과 지급수수료율 감소로 실적 개선 중

4Q25 매출액 4,220억원(YoY 3.1%, QoQ 17.2%), 영업이익 96억원(YoY 흑자전환, QoQ 흑자전환) 전망. 컨센대비 매출, 영업이익 모두 하회 예상. '아이온2'의 흥행에도 불구, '아이온2'의 이연 매출 발생 등으로 컨센 하회하는 실적 예상

1) 신작 '아이온2' 4Q25 매출 약 800억원 추정. 11/19 '아이온2' 출시 이후 4분기 결제액은 약 1,000억원으로 추정하나, 12월 말 발생한 월 멤버십 결제액 중 일부, 약 20%가 1Q26으로 이연되는 것으로 판단. 출시된 지 약 2달이 되어가는 현재 '아이온2'의 일평균 매출은 약 11억원으로 추정. 2) 기존 리니지 모바일 3종의 합산 매출은 1,845억원(YoY -13%, QoQ -6%) 추정. M, 2M, W의 일평균 매출은 각각 11억원, 5억원, 4억원 추정. 기존 PC 5종의 합산 매출은 832억원(YoY -11%, QoQ -5%) 추정

인건비 2,183억원(QoQ 10%) 예상. '아이온2' 흥행에 따른 인센티브 반영. 마케팅비 570억원(QoQ 256%) 예상. 신작 '아이온2' 마케팅 영향. 신작 흥행에 따른 매출 증가에도 불구하고, 이번 분기부터 모바일 게임에 자체 결제를 도입하면서 매출원가 성격의 지급수수료는 오히려 감소. 지급수수료 738억원(QoQ -17%) 추정. (지급수수료의 대한 내용은 뒤에 계속)

2026년 실적 성장, 신작 모멘텀 모두 기대해도 좋은 구간

'아이온2'의 매출 및 트래픽 등 주요 지표는 전반적으로 안정적인 흐름을 유지하고 있는 것으로 판단. 여기에 지급수수료율 감소 효과까지 더해져 2026년 영업이익은 약 3,439억원으로 전년 대비 큰 폭의 성장 가능할 것으로 판단

실적 성장과 함께 신작 모멘텀 역시 지속 발생 가능할 것으로 전망. 리니지의 2000년대 초기 버전을 구현한 '리니지 클래식'은 2/7 출시 예정으로 과거 리니지를 경험했던 유저층을 중심으로 흥행을 기대해볼 만한 게임으로 판단. 이어 2026년 중 또 다른 대작의 공개가 예상되며, 2027년 초에는 '호라이즌 스틸 프론티어스(MMORPG)' 출시 예상. 기존 당사는, '아이온2'의 흥행에도 불구하고, 당분간 실적 기여가 유의미한 신작이 부재할 것으로 판단해왔으나, 회사가 연초 공개한 '리니지 클래식'의 출시 이후, 대작 라인업이 가시화되고 있는 만큼, 중장기 신작 모멘텀 공백에 대한 우려는 점차 해소될 것으로 기대

(단위: 십억원, %)

구분	4Q24	3Q25	4Q25(F)					1Q26		
			직전추정	당사추정	YoY	QoQ	Consensus	당사추정	YoY	QoQ
매출액	409	360	467	422	3.1	17.2	444	455	26.2	7.7
영업이익	-129	-7	-5	10	흑전	흑전	18	69	1,222.4	618.3
순이익	-7	83	86	95	흑전	15.5	34	54	-41.2	-42.9

자료: 엔씨소프트, FnGuide, 대신증권 Research Center

이번 분기부터 주목할 만한 점은 지급수수료율의 감소다. 동사는 자사 모바일 게임에 자체 결제를 도입하며, 앱마켓에 대한 지급수수료 부담을 구조적으로 축소하고 있다. 4Q25 기준 자체 결제 비중은 '아이온2' 약 80%, 리니지 모바일 3종은 약 30%로 추정하며, 이에 따른 매출대비 지급수수료율은 전분기 24.8%에서 약 7.3%p 감소한 17.5% 수준으로 개선될 것으로 예상한다.

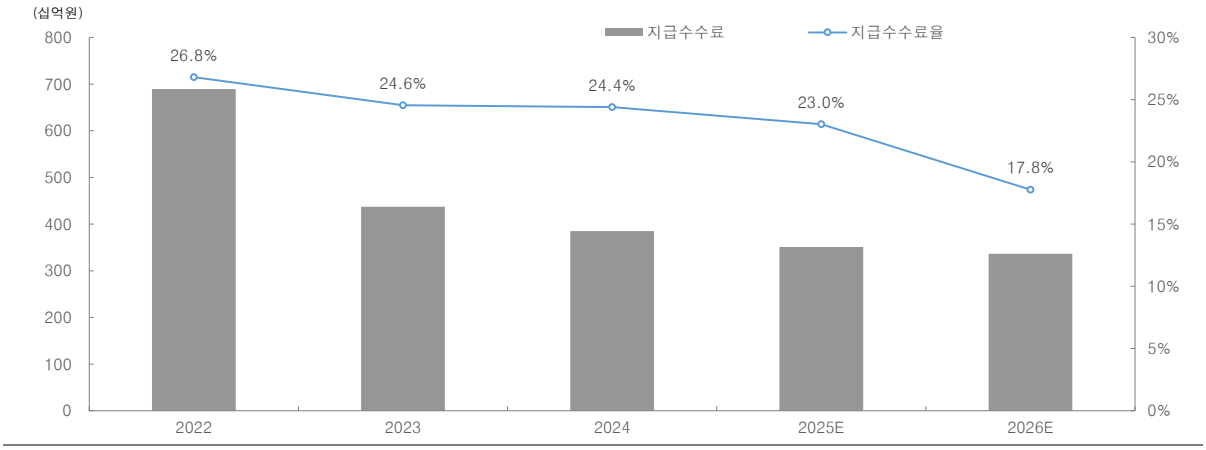
일반적으로 모바일 신작의 경우 출시 초기부터 자체 결제를 도입하는 것은 쉽지 않다. 앱마켓 내 매출 순위 노출 자체가 마케팅 수단으로 작용하기 때문이다. 특히 MMORPG와 같이 출시 초반 대규모 트래픽 확보가 중요한 장르일수록 앱마켓 매출 순위의 마케팅 효과는 더욱 크다. 이에 따라 퍼블리셔들은 신작 출시 이후 트래픽이 어느 정도 모인 이후에 자체 결제를 도입하는 전략을 취하는 경우가 많다.

그러나 엔씨소프트의 '아이온2'는 출시 초기부터 자체 결제를 도입하였고, 앱마켓에서의 노출 의존도 없이 안정적인 초기 모객에 성공한 사례다. 이는 다른 마케팅 채널의 활용도 있었으나, 한국과 대만을 중심으로 오랜 기간 축적된 '아이온'의 IP의 인지도에 기인한 것으로 판단한다. 리니지 모바일 3종의 경우, 이미 안정적인 트래픽을 확보했기에, 자체 결제 전환이 빠르게 진행되고 있다.

엔씨소프트는 모바일 매출 비중은 약 60% 수준으로, 지급수수료율 감소는 전사 이익 개선에 상당히 긍정적인 효과를 미친다. 회사는 자체 결제 이용 시 결제액의 3%를 무료 코인으로 적립해주는 등의 프로모션을 진행 중이다. 자체 결제 시의 지급수수료율은 약 7% 수준으로 추정하며, 이러한 프로모션까지 고려하면 실질 지급수수료는 약 10%로 추정한다. 이는 기존 앱마켓을 통한 결제 시 회사가 부담하던 30%의 지급수수료율 대비 큰 폭의 비용 절감 효과다.

2026년 기준 자체 결제 비중은 '아이온2' 약 80%, 리니지 모바일 3종은 약 50%까지 증가될 수 있을 것으로 전망한다. 이를 반영한 2026년 매출 대비 지급수수료율은 17.8%로 추정하며, 이는 기존 구조 대비 연간 약 1,300억원의 비용 절감 효과다.

그림 1. 연간 지급수수료 추이 추정



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

영업실적 및 주요 투자지표

(단위: 십억원, 원, %)

	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
매출액	1,780	1,578	1,525	1,893	2,003
영업이익	137	-109	22	344	402
세전순이익	206	121	461	352	398
총당기순이익	214	94	371	267	303
지배지분순이익	212	94	371	267	302
EPS	9,663	4,291	17,135	12,689	14,026
PER	24.9	42.7	13.0	18.0	15.9
BPS	148,023	139,312	158,331	170,077	182,795
PBR	1.6	1.3	1.4	1.3	1.2
ROE	6.6	3.0	11.4	7.5	7.9

주: EPS와 BPS, ROE는 지배지분 기준으로 산출/ 자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

연간 실적 추정 변경

(단위: 십억원, 원, %, %p)

	수정전		수정후		변동률	
	2025F	2026F	2025F	2026F	2025F	2026F
매출액	1,570	1,970	1,525	1,893	-2.9	-3.9
판매비와 관리비	1,562	1,694	1,502	1,549	-3.8	-8.6
영업이익	8	276	22	344	178.1	24.4
영업이익률	0.5	14.0	1.5	18.2	1.0	4.1
영업외손익	425	-26	438	8	3.1	흑자조정
세전순이익	433	250	461	352	6.4	40.5
지배지분순이익	349	197	371	267	6.2	35.2
순이익률	22.2	10.0	24.3	14.1	2.1	4.1
EPS(지배지분순이익)	16,129	9,154	17,135	12,689	6.2	35.2

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

표 1. 엔씨소프트 목표주가 산출

(단위: 십억원)

구분	내용	비고
2026 지배주주지분 순이익(십억원)	266.7	
Target PER(x)	24.0x	글로벌 peer 2026 PER 평균 대비 10% 할증
목표 시총(십억원)	6,400.2	
주식 수(천주)	21,544.0	
적정 주가(원)	297,077	
목표 주가(원)	**300,000**	반올림 적용
현재 주가(원)	223,000	
상승 여력	34.5%	

자료: 대신증권 Research Center

표 2. **엔씨소프트 주요 게임 및 신작 라인업**

구분	출시 일정	게임명	내용
모바일 게임	19년 5월 29일	리니지M(일본)	일본 출시
	19년 11월 27일	리니지2M(한국)	풀 3D MMORPG, 국내 모바일 MMORPG 중 가장 큰 오픈월드 규모 구현 사전예약자 수 700만명 이상 달성
	21년 3월 24일	리니지2M(대만/일본)	1/4 티저사이트 오픈, 1/8 사전예약 시작, 3월 24일 출시
	21년 12월 2일	리니지2M	글로벌 29개국 출시
	21년 8월 26일	블레이드&소울2(한국)	사전예약자 수 746만명 이상 달성. 국내 게임 사전예약자 수 최대
	21년 11월 4일	리니지W	향후 콘솔/PC 버전 출시 예정
	23년 8월 23일	블레이드&소울2(대만, 일본)	
	23년 9월 26일	퍼즈업	
	2024.06	배틀크러쉬	
	2024.08	호연	블소 IP 수집형 RPG
	2024.12.04	저니 오브 모나크	리니지 IP 기반
	2025 상반기	블소 2 중국	
		리니지2M(동남아)	
	2025.11.19	아이온2	한국, 대만 11/19 출시, 2H26 글로벌 출시 예정
	2026.02.07	리니지클래식	
	1Q26	리밋 제로 브레이커스	서브컬처 RPG, 모바일, PC, 콘솔 동시 출시 예정
	2Q26	리니지W 동남아	
		리니지 2M 중국	
	2H26	스핀오프 2종	
		아이온2 글로벌	
PC/콘솔 게임	23년 12월	TL (국내)	23년 5월 CBT 진행. 스팀/콘솔 출시 예정
	2024.10.01	TL (글로벌)	23년 9/19~10/3 아마존게임즈와 함께 기술 테스트 진행
	2025.12.04	길드워 리포지드	
	2Q26	타임테이커즈	타임 서바이벌 히어로 슈터, 스팀 출시
	3Q26	신더시티	오픈월드 TPS, 스팀 출시

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

표 1. 엔씨소프트 실적 추정 표 (단위: 십억원, %)

	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25E	1Q26E	2Q26E	3Q26E	4Q26E	2024	2025E	2026E
매출액	360.3	382.4	360.0	422.0	454.7	443.2	462.5	532.2	1,578.1	1,524.7	1,892.5
리니지	22.3	20.7	25.2	22.6	22.1	20.8	23.1	20.7	98.2	90.8	86.6
리니지 II	19.1	22.7	21.6	20.6	20.5	22.8	21.9	22.6	85.5	84.0	87.8
아이온	8.5	13.0	9.0	8.5	8.1	7.9	7.8	7.5	50.4	39.0	31.3
블레이드&소울	14.2	19.5	13.6	13.7	13.0	12.8	12.5	12.2	24.7	61.0	50.5
길드워2	19.3	15.8	18.4	17.8	17.1	16.9	16.8	16.5	92.6	71.3	67.3
리니지클래식					26.5	22.5	15.9	12.9			77.8
신더시티							10.0	23.0			33.0
모바일 게임	206.6	219.0	197.2	265.5	274.9	262.7	268.2	333.1	936.7	888.3	1,138.9
리니지M	112.7	121.1	105.3	99.0	89.7	89.7	108.9	98.0	492.8	438.2	386.3
리니지2M	37.9	48.0	47.2	44.2	40.7	39.1	37.5	41.1	182.6	177.2	158.4
블소2	3.0	2.2	1.3	1.0	0.9	0.9	0.9	0.8	17.1	7.5	3.5
리니지W	53.1	47.6	43.4	41.2	44.6	42.8	39.0	70.2	244.3	185.4	196.6
아이온2				80.0	99.0	90.1	82.0	123.0		80.0	394.0
로열티 매출액	45.0	42.3	46.8	45.1	44.3	44.7	45.1	51.3	182.0	179.0	185.4
기타 게임	26.9	29.5	28.3	28.2	28.2	32.1	41.2	32.5	108.1	112.9	134.0
영업비용	355.1	367.3	367.5	412.4	385.6	362.5	376.4	424.1	1,687.3	1,502.3	1,548.6
인건비	187.2	190.8	199.4	218.3	203.3	193.5	194.8	214.6	906.4	795.7	806.2
지급수수료	95.3	92.8	89.2	73.8	79.5	77.5	80.9	98.4	385.2	351.2	336.4
마케팅비	13.3	23.4	16.0	57.0	40.9	31.0	41.6	53.2	128.2	109.7	166.8
감가상각비	25.1	24.7	21.4	21.4	21.6	21.8	22.0	22.3	108.1	92.7	87.8
기타 영업비용	34.1	35.6	41.5	41.9	40.2	38.6	37.1	35.6	159.4	153.1	151.5
영업이익	5.2	15.1	-7.5	9.6	69.0	80.7	86.1	108.1	-109.2	22.5	343.9
영업이익률	1.4%	3.9%	-2.1%	2.3%	15.2%	18.2%	18.6%	20.3%	-6.9%	1.5%	18.2%
지배주주 순이익	37.8	-35.4	346.7	21.9	54.6	62.9	66.5	82.7	94.2	370.9	266.7
순이익률	10.5%	-9.3%	96.3%	5.2%	12.0%	14.2%	14.4%	15.5%	6.0%	24.3%	14.1%

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center
주: 기존 리포트에서 따로 분류한 TL 국내, 호연(모바일 신작으로 분류했었음) 등은 기타 게임 매출로, TL 글로벌은 로열티 매출로 분류

기업 개요

기업 및 경영진 현황

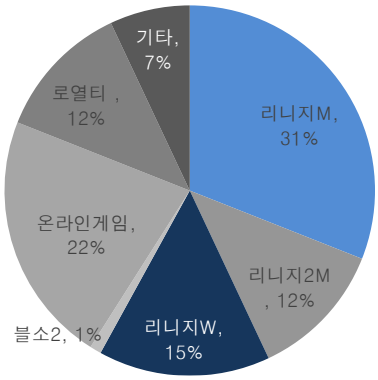
- 엔씨소프트 대표이사는 김택진
- 2024년 말 기준 주식 소유 현황은 김택진 외 14인 12%, 국민연금공단 8.2%, 넷마블 8.9%, Public Investment Fund 9.3% 보유
- 동사의 주된 사업은 온라인, 모바일 게임의 개발 및 서비스 제공을 포함한 디지털 엔터테인먼트 관련 인터넷 사업
- 주요 게임: 리니지, 리니지2, 아이온, 블레이드&소울, 리니지 M, 리니지2M 등

주가 변동요인

- 신작 게임 출시에 따른 기대감
- 신작 게임의 흥행 성과
- 컨텐츠 업데이트와 아이템 프로모션을 통한 기존 게임 매출 변동
- 인건비, 마케팅비 등 비용 집행 규모

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

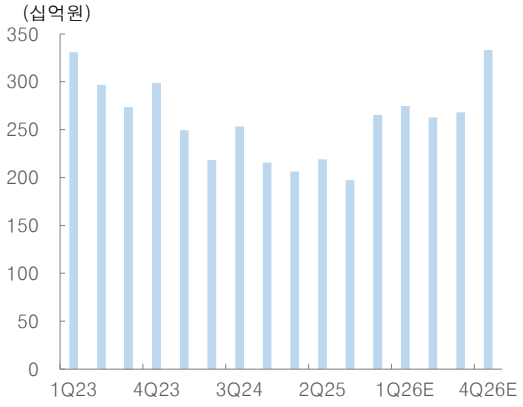
게임별 매출 비중(2024년 기준)



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

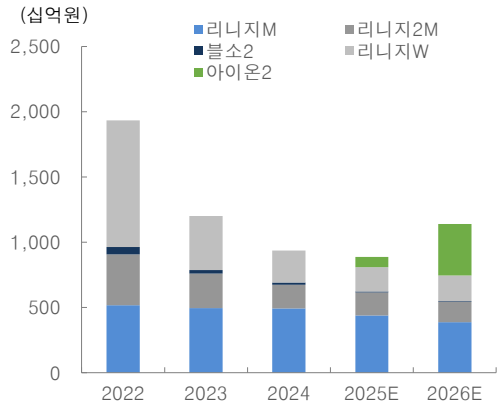
Earnings Driver

모바일 게임 매출 추이 및 전망



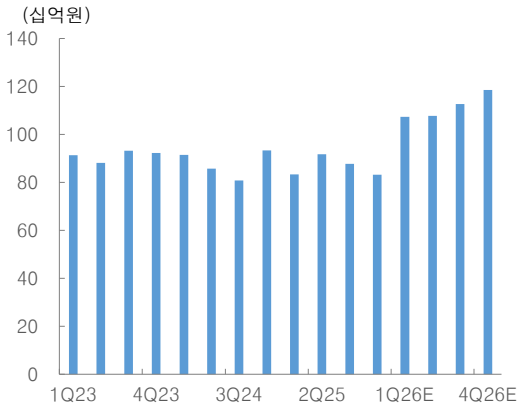
자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

주요 모바일 게임별 매출 추이 및 전망



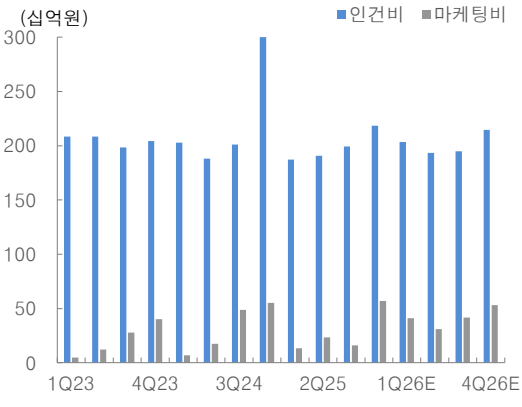
자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

PC 매출 추이 및 전망



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

인건비와 마케팅비 추이 및 전망



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

재무제표

포괄손익계산서 (단위: 십억원)

	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
매출액	1,780	1,578	1,525	1,893	2,003
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	1,780	1,578	1,525	1,893	2,003
판매비와관리비	1,643	1,687	1,502	1,549	1,601
영업이익	137	-109	22	344	402
영업이익률	7.7	-6.9	1.5	18.2	20.1
EBITDA	249	0	121	440	495
영업외손익	69	230	438	8	-3
관계기업손익	4	4	-12	-11	-12
금융수익	120	157	123	127	122
외환관련이익	30	81	81	81	81
금융비용	-29	-40	-60	-68	-70
외환관련손실	0	0	0	0	0
기타	-26	109	387	-41	-43
법인세비용차감전순손익	206	121	461	352	398
법인세비용	8	-27	-90	-84	-96
계속사업순손익	214	94	371	267	303
중단사업순손익	0	0	0	0	0
당기순이익	214	94	371	267	303
당기순이익률	12.0	6.0	24.3	14.1	15.1
비지배지분순이익	2	0	0	1	1
지배지분순이익	212	94	371	267	302
매도가능금융자산평가	0	0	0	0	0
기타포괄이익	-2	-5	-5	-5	-5
포괄순이익	191	48	325	221	257
비지배지분포괄이익	2	0	0	0	1
지배지분포괄이익	189	48	325	221	256

재무상태표 (단위: 십억원)

	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
유동자산	2,337	1,789	2,517	2,752	3,018
현금및현금성자산	365	1,260	2,147	2,376	2,638
매출채권 및 기타채권	172	167	160	188	195
재고자산	1	1	1	1	1
기타유동자산	1,799	360	208	186	184
비유동자산	2,057	2,165	2,045	2,049	2,057
유형자산	1,001	998	982	969	959
관계기업투자금	25	50	77	104	131
기타비유동자산	1,032	1,118	986	975	967
자산총계	4,394	3,954	4,562	4,801	5,075
유동부채	614	322	562	562	562
매입채무 및 기타채무	215	196	196	196	196
차입금	0	0	0	0	0
유동성채무	240	0	240	240	240
기타유동부채	159	126	126	126	126
비유동부채	526	568	568	568	568
차입금	170	170	170	170	170
전환증권	0	0	0	0	0
기타비유동부채	357	398	398	398	398
부채총계	1,141	890	1,130	1,130	1,130
지배지분	3,250	3,058	3,426	3,664	3,938
자본금	11	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	458	458	458
이익잉여금	3,473	3,474	3,816	4,055	4,329
기타자본변동	-667	-860	-860	-860	-860
비지배지분	3	5	6	6	7
자본총계	3,253	3,064	3,431	3,670	3,945
순차입금	-1,471	-1,099	-1,593	-1,798	-2,056

Valuation 지표 (단위: 원 배 %)

	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
EPS	9,663	4,291	17,135	12,689	14,026
PER	24.9	42.7	13.0	18.0	15.9
BPS	148,023	139,312	158,331	170,077	182,795
PBR	1.6	1.3	1.4	1.3	1.2
EBITDAPS	11,349	-2	5,604	20,403	22,962
EV/EBITDA	15.3	NA	26.5	6.9	5.6
SPS	81,071	71,883	70,471	87,844	92,954
PSR	3.0	2.5	3.2	2.5	2.4
CFPS	13,017	3,975	21,831	16,720	18,777
DPS	3,130	1,460	1,460	1,460	1,460

현금흐름표 (단위: 십억원)

	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
영업활동 현금흐름	140	107	337	195	249
당기순이익	214	94	371	267	303
비현금항목의 가감	72	-7	102	93	102
감가상각비	112	109	99	96	93
외환손익	7	-4	-50	-50	-50
지분법평가손익	-1	2	0	0	0
기타	-47	-114	53	47	58
자산부채의 증감	-96	-43	-59	-94	-72
기타현금흐름	-50	63	-77	-72	-83
투자활동 현금흐름	113	1,294	178	-70	-90
투자자산	349	327	-28	-28	-28
유형자산	-117	-83	-83	-83	-83
기타	-120	1,051	289	42	22
재무활동 현금흐름	-177	-523	193	-72	-72
단기차입금	0	0	0	0	0
사채	0	-240	0	0	0
장기차입금	0	0	0	0	0
유상증자	0	0	25	0	0
현금배당	-136	-64	-28	-28	-28
기타	-42	-219	196	-44	-44
현금의 증감	80	895	887	229	261
기초 현금	286	365	1,260	2,147	2,376
기말 현금	365	1,260	2,147	2,376	2,638
NOPLAT	142	-85	18	261	305
FCF	95	-19	151	273	314

재무비율 (단위: 원 배, %)

	2023A	2024A	2025F	2026F	2027F
성장성					
매출액 증가율	-30.8	-11.3	-3.4	24.1	5.8
영업이익 증가율	-75.4	적전	흑전	1,431.9	16.8
순이익 증가율	-50.9	-56.0	293.9	-27.9	13.3
수익성					
ROIC	13.2	-6.9	1.5	22.4	26.0
ROA	3.1	-2.6	0.5	7.3	8.1
ROE	6.6	3.0	11.4	7.5	7.9
안정성					
부채비율	35.1	29.1	32.9	30.8	28.7
순차입금비율	-45.2	-35.9	-46.4	-49.0	-52.1
이자보상배율	9.4	-10.6	0.0	0.0	0.0

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

[Compliance Notice]

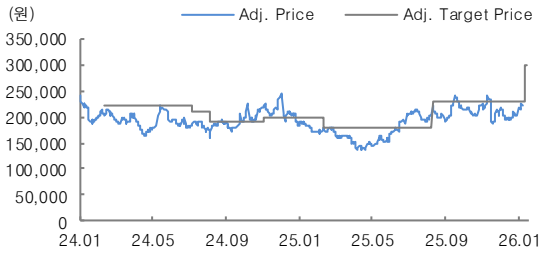
금융투자업규정 4-20조 1항5호사목에 따라 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없으며, 당사의 금융투자분석사는 자료작성일 현재 본 자료에 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 당사의 금융투자분석사는 본 자료의 작성과 관련하여 외부 부당한 압력이나 간섭을 받지 않고 본인의 의견을 정확하게 반영하였습니다.

(담당자:이지은)

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 Research Center의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

[투자의견 및 목표주가 변경 내용]

엔씨소프트(036570) 투자의견 및 목표주가 변경 내용



제시일자	26.01.13	25.12.01	25.11.28	25.11.17	25.11.11	25.09.29
투자의견	Buy	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform
목표주가	300,000	230,000	230,000	230,000	230,000	230,000
괴리율(평균%)		(8.39)	(7.65)	(7.59)	(7.10)	(7.68)
괴리율(최대/최소%)		5.22	5.22	(18.70)	5.22	4.35
제시일자	25.08.12	25.06.05	25.05.31	25.05.14	25.02.12	24.11.16
투자의견	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform
목표주가	230,000	180,000	180,000	180,000	180,000	200,000
괴리율(평균%)	(8.32)	(4.67)	(13.10)	(13.26)	(13.25)	(0.65)
괴리율(최대/최소%)	4.35	18.61	(0.89)	(0.89)	(24.56)	(15.85)
제시일자	24.11.04	24.10.16	24.09.24	24.08.25	24.08.05	24.07.07
투자의견	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform	Marketperform
목표주가	200,000	190,000	190,000	190,000	190,000	210,000
괴리율(평균%)	5.72	1.65	(0.40)	(3.06)	(2.65)	(12.31)
괴리율(최대/최소%)	1.00	(10.42)	18.16	(10.42)	1.21	(8.57)
제시일자	24.05.12	24.04.08	24.02.12			00.06.29
투자의견	Marketperform	Marketperform	Marketperform			
목표주가	220,000	220,000	220,000			
괴리율(평균%)	(11.33)	(19.82)	(9.94)			
괴리율(최대/최소%)	0.00	(7.27)	(3.18)			

투자의견 비율공시 및 투자등급관련사항(기준일자:20260109)

구분	Buy(매수)	Marketperform(중	Underperform(매도)
비율	88.4%	11.6%	0.0%

산업 투자의견

- Overweight(비중확대)
  : 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 초과 상승 예상
- Neutral(중립)
  : 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률과 유사한 수준 예상
- Underweight(비중축소)
  : 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 하회 예상

기업 투자의견

- Buy(매수)
  : 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 주가 상승 예상
- Marketperform(시장수익률)
  : 향후 6개월간 시장수익률 대비 -10%p~10%p 주가 변동 예상
- Underperform(시장수익률 하회)
  : 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 주가 하락 예상