COMPANY UPDATE

2026. 2.11.

Tech팀

오동환 Senior Analyst
dh1.oh@samsung.com

리서치센터 리포트
바로가기

엔씨소프트 (036570)

스핀오프, 신작, M&A로 매출 2.5조 목표

- 아이온2 출시로 4Q25 영업 흑자 전환했으나, 매출 일부 이연으로 컨센서스 99억원을 67% 하회하는 32억원 영업이익 기록
- 회사는 올해 다수의 신작 출시와 M&A로 2.5조원 매출을 가이던스로 제시
- 아이온2와 리니지 클래식 모멘텀은 주가에 반영되었으나, 하반기 기대 신작 출시와 캐주얼 시장 진출이 예정되어 있는 만큼 주가 반등 모멘텀은 유효하다고 판단

▶ 종목 정보

BUY

목표주가	260,000원	27.8%
현재주가	203,500원	
시가총액	4.4조원	
주식수 (유동주식 비중)	21,544,022주 (77.6%)	
52주 최저/최고	135,800원/247,500원	
60일-평균거래대금	405.1억원	

▶ 수익률

	1개월	6개월	12개월
엔씨소프트 (%)	-8.7	0.7	17.4
Kospi 지수 대비 (%pts)	-21.1	-39.0	-44.2

▶ 주요 전망치 변화

(원)	신규	기존	증감
투자의견	BUY	BUY	
목표주가	260,000	300,000	-13.3%
2025E EPS	-2,324	-1,200	93.7%
2026E EPS	14,923	13,663	9.2%

▶ 컨센서스

커버 증권사 수	20
목표주가	293,316
추천 점수	3.9

→ BUY, 3 → HOLD, 2 이하 → SELL

WHAT'S THE STORY?

아이온2 매출 일부 이연으로 영업이익 기대 하회: 아이온2 출시 효과로 4Q25 매출은 QoQ 12.3% 증가했으나, 아이온2의 매출 일부 이연으로 컨센서스를 5.4% 하회. 아이온2의 일평균 매출은 24억원으로 시장 기대를 충족하였으나, 이 중 18%는 1분기로 이연되며 4Q25에는 774억원만 인식. 주요 모바일게임 매출은 아이온2 출시 영향으로 QoQ 9.1% 감소. 매출 증가로 4Q25 영업이익은 32억원을 기록하며 흑자 전환하였으나, 매출 이연과 신작 마케팅비 증가로 컨센서스 99억원에는 67% 하회.

M&A 통한 비유기적 성장 전략: 회사는 올해 1) 5종의 기존 IP의 스핀오프 게임 출시와 지역 확장, 2) 3종의 신규 IP 출시, 3) M&A와 퍼블리싱을 통한 모바일 캐주얼 게임 시장 진출로 2.5조원의 매출을 가이던스로 제시. 이를 위해 엔씨는 12월 캐주얼게임사 LIHUHU와 스프링컴즈를 인수하여 1분기부터 연결 편입할 예정이며, 연내 대형 모바일게임 개발사 인수와 대형 IP 퍼블리싱도 추진할 계획.

신작 모멘텀 하반기 재점화: IP 스핀오프 게임 아이온 클래식은 지난 7일 소프트론칭을 시작. 연간 1,000억원 규모의 매출이 기대됨. 2분기부터는 3종의 신작을 순차 출시하며, 3분기에는 아이온2의 글로벌 출시도 예정. 아이온2는 아마존게임즈 퍼블리싱 담당자를 영입하여 북미에서 직접 서비스할 계획.

하반기 반등 전망: 아이온2와 리니지 클래식 출시를 반영, 밸류에이션 프리미엄을 제거하여 엔씨소프트의 목표주가를 기존 30만원에서 26만원('26년 예상 EPS에 국내외 게임 기업 P/E 평균 17.3배 적용)으로 13.3% 하향함. 그러나 하반기에는 M&A와 신작 출시로 주가 모멘텀이 다시 강화될 수 있는 만큼, 기존 BUY 투자의견을 유지.

분기 실적

(십억원)	4Q25	증감 (%)		차이 (%)	
		전년동기 대비	전분기 대비	삼성증권 추정	컨센서스
매출액	404.2	-1.3	12.3	-5.3	-5.4
영업이익	3.2	흑전	흑전	-36.9	-67.5
세전이익	28.2	흑전	-93.5	-14.2	-23.0
순이익	-1.5	적지	적전	nm	nm
이익률 (%)					
영업이익	0.8				
세전이익	7.0				
순이익	-0.4				

자료: 엔씨소프트, Fnguide, 삼성증권 추정

Valuation summary

	2024	2025E	2026E
Valuation (배)			
P/E	n/a	n/a	13.6
P/B	1.2	1.1	1.1
EV/EBITDA	n/a	34.1	8.5
Div yield (%)	0.8	0.6	2.1
EPS 증가율 (%)	적전	적지	흑전
ROE (%)	3.0	10.7	8.9
주당지표 (원)			
EPS	-2,886	-2,324	14,923
BVPS	157,673	176,349	191,637
DPS	1,460	1,150	4,352

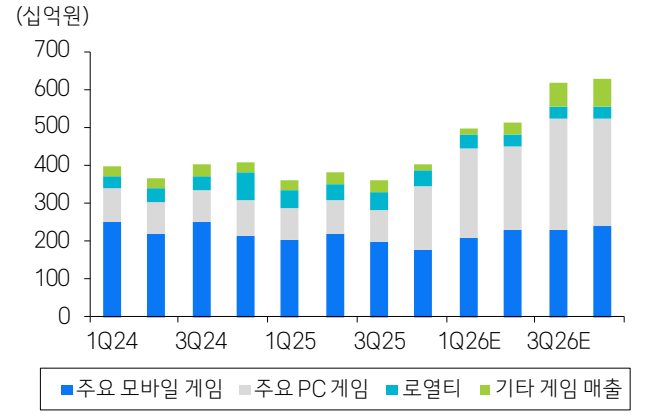
삼성증권

4Q25 review

(십억원)	4Q25			차이 (%)		4Q24	3Q25	증감 (%)	
	실적	삼성 추정	컨센서스	삼성 추정	컨센서스			YoY	QoQ
매출액	**404.2**	**426.7**	**427.1**	**(5.3)**	**(5.4)**	**409.4**	**360.0**	**(1.3)**	**12.3**
주요 모바일 게임	178.1	271.1		(34.3)		215.6	197.2	(17.4)	(9.7)
주요 PC 게임	168.2	89.0		88.9		93.4	87.7	80.0	91.6
로열티 매출	42.4	41.2		2.8		73.5	46.8	(42.4)	(9.4)
기타 게임 매출	15.6	25.3		(38.4)		26.9	28.3	(41.9)	(44.9)
영업비용	**401.0**	**421.6**		**(4.9)**		**538.9**	**367.5**	**(25.6)**	**9.1**
인건비 및 복리후생비	136.0	138.4		(1.7)		249.4	134.7	(45.5)	1.0
지급수수료	83.2	105.7		(21.3)		98.1	90.7	(15.2)	(8.3)
연구개발비	83.3	79.5		4.8		82.2	77.3	1.4	7.8
광고선전비	49.5	51.2		(3.3)		61.3	15.8	(19.2)	213.1
기타	48.9	46.8		4.5		47.9	49.0	2.1	(0.2)
영업이익	**3.2**	**5.1**	**9.9**	**(35.9)**	**(67.1)**	**(129.5)**	**(7.5)**	**흑전**	**흑전**
세전이익	28.2	32.9	36.6	(14.1)	(22.8)	(10.3)	435.1	흑전	(93.5)
당기순이익	(1.5)	25.0	24.4	(106.0)	(106.1)	(7.6)	347.4	(80.3)	적전
지배주주순이익	(2.4)	24.9	29.6	(109.5)	(108.0)	(7.5)	346.7	(68.1)	적전
이익률 (%)									
영업이익률	0.8	1.2				(31.6)	(2.1)		
세전이익률	7.0	7.7				(2.5)	120.9		
순이익률	(0.4)	5.9				(1.9)	96.5		
지배주주순이익률	(0.6)	5.8				(1.8)	96.3		

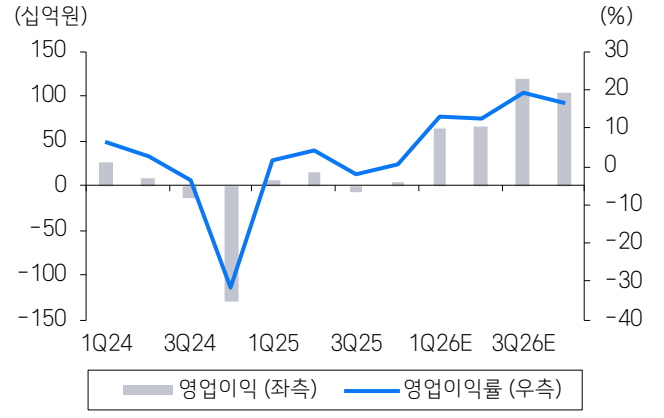
자료: 엔씨소프트, FnGuide, 삼성증권 추정

플랫폼별 매출 추이



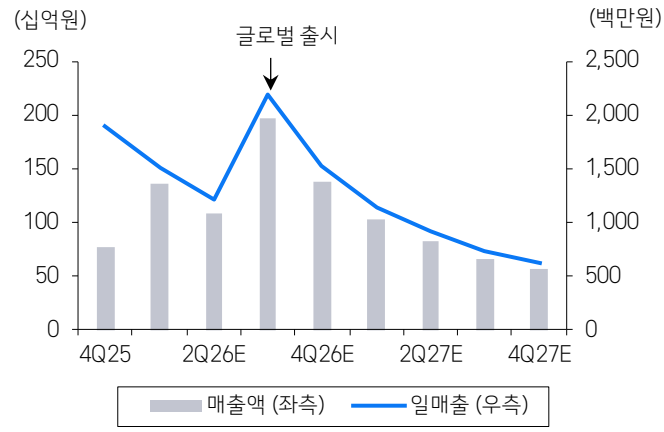
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

영업이익 추이



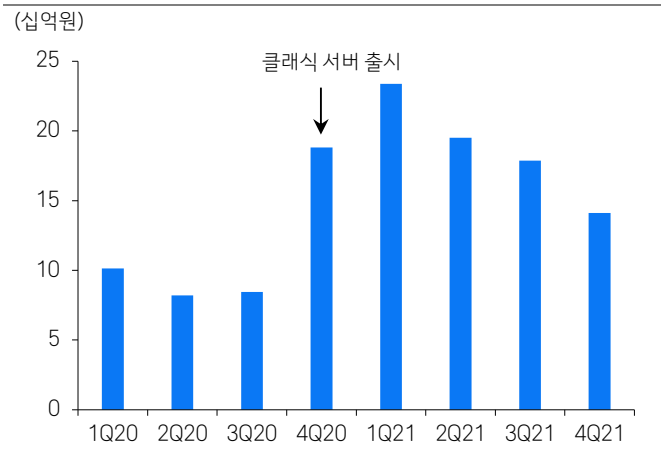
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

아이온 2 매출 추정



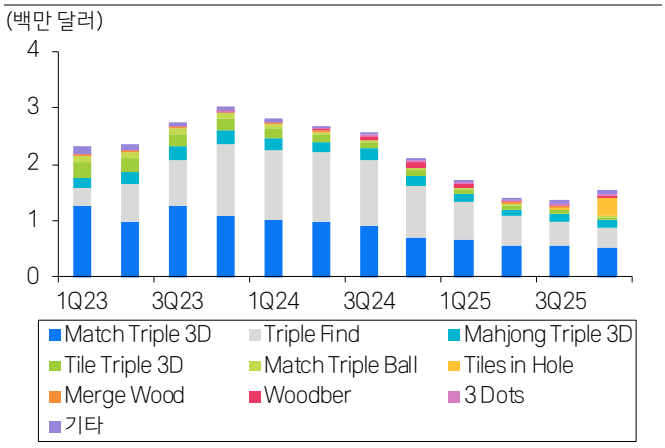
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

PC 아이온 클래식 서버 출시 전후 매출 추이



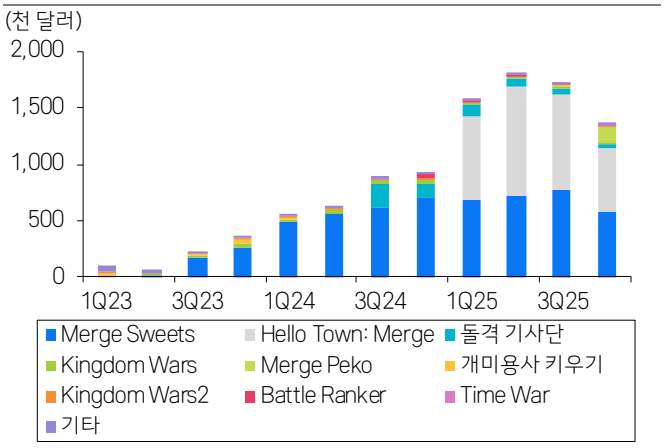
자료: 엔씨소프트

LIHUHU 매출 추정



자료: 엔씨소프트

스프링컴즈 매출 추정



자료: 센서타워

신작 라인업

시기	게임	장르	플랫폼	비고
4Q25	아이온2	MMORPG	PC/모바일	한국/대만 4Q25 출시
1Q26	리니지 클래식*	MMORPG	PC	2월 7일 프리오픈 후 11일 정식 출시
2Q26	타임 테이커즈	TPS	PC/콘솔	미스틸게임즈 개발
3Q26	브레이커스: 언락 더 월드	애니메이션 RPG	PC/모바일	빅게임스튜디오 개발, 엔씨소프트 글로벌 퍼블리싱
	아이온2 글로벌	MMORPG	PC/모바일	자체 퍼블리싱
4Q26	신더시티	3인칭 슈팅	PC/콘솔	22년 11월 14일 유튜브 최초 공개
2026	길드워 리포지드 모바일*	MMORPG	모바일	IP 스핀오프 게임
	아이온 모바일*	MMORPG	모바일	셩취게임즈가 PC 아이온 포팅하여 개발
2027	호라이즌 스틸 프론티어스	MMORPG	PC/콘솔	소니 호라이즌 제로 던 IP 기반 MMORPG

참고: *2026년 IP 스핀오프 게임 총 5종 출시 예정
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 정리

주요 게임 매출 추이 및 추정

(백만원)	2024	2025	2026E	2027E		1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26E	2Q26E	3Q26E	4Q26E
리니지M	**492,760**	**432,977**	**359,925**	**342,932**		**112,710**	**121,111**	**105,339**	**93,817**	**89,126**	**90,909**	**88,181**	**91,709**
일 매출	1,369	1,203	1,000	953		1,252	1,346	1,170	1,042	990	1,010	980	1,019
영업일 수	360	360	360	360		90	90	90	90	90	90	90	90
리니지2 M	**182,567**	**178,348**	**166,815**	**145,962**		**37,876**	**47,987**	**47,170**	**45,315**	**41,690**	**43,775**	**40,273**	**41,078**
일 매출	507	495	463	405		421	533	524	504	463	486	447	456
영업일 수	360	360	360	360		90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 W	**244,280**	**183,086**	**149,350**	**131,645**		**53,097**	**47,640**	**43,410**	**38,938**	**35,823**	**39,406**	**37,435**	**36,687**
일 매출	679	509	415	366		590	529	482	433	398	438	416	408
영업일 수	360	360	360	360		90	90	90	90	90	90	90	90
아이온2		**77,361**	**581,126**	**308,608**					**77,361**	**136,800**	**109,440**	**196,992**	**137,894**
일 매출		1,934	1,614	857					1,900	1,520	1,216	2,189	1,532
영업일 수		40	360	360					40	90	90	90	90
리니지 클래식			**95,088**	**51,185**						**25,000**	**31,500**	**22,050**	**16,538**
일 매출			**297**	**142**						**500**	**350**	**245**	**184**
영업일 수			**320**	**360**						**50**	**90**	**90**	**90**
타임 테이커스			**80,040**	**84,913**							**12,000**	**37,800**	**30,240**
일 매출			400	236							600	420	336
영업일 수			200	360							20	90	90
리밋 제로 브레이커스			**22,600**	**34,516**								**10,000**	**12,600**
일 매출			161	96								200	140
영업일 수			140	360								50	90
신더시티			**50,000**	**101,150**									**50,000**
호라이즌 스틸 프론티어스				**383,500**									

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

엔씨소프트 밸류에이션

2026년 예상 EPS	14,923
목표 P/E (배)*	17.3
적정 주가 (원)	257,855
목표주가 (원)	**260,000**
현재 주가 (원)	203,500
상승 여력 (%)	27.8

참고: *피어 그룹의 26년 P/E 평균 적용
2월 10일 종가 기준
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

글로벌 피어 P/E 밸류에이션

(배)	2025E	2026E
크래프톤	12.9	10.5
넷마블	13.9	13.0
EA	30.7	23.6
NetEase	14.6	13.8
Bandai Namco	19.1	19.6
Nexon	25.8	23.0
평균	**19.5**	**17.3**

참고: 2월 10일 종가 기준
자료: Bloomberg

분기별 실적 추이 및 추정

(십억원)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25P	1Q26E	2Q26E	3Q26E	4Q26E
매출액	**397.9**	**368.9**	**401.9**	**409.4**	**360.3**	**382.4**	**360.0**	**404.2**	**500.0**	**511.6**	**620.3**	**629.0**
주요 모바일 게임	249.4	218.2	253.4	215.6	206.3	219.0	197.2	178.1	207.1	230.5	229.3	240.8
주요 PC 게임	91.5	86.2	80.7	93.4	83.3	91.7	87.7	168.2	239.0	218.7	295.2	282.9
로열티 매출	32.7	37.7	38.1	73.5	45.0	42.3	46.8	42.4	38.5	35.2	33.2	32.3
기타 게임 매출	24.3	26.8	29.7	26.9	25.7	29.5	28.3	15.6	15.3	27.1	62.6	72.9
영업비용	**372.2**	**360.0**	**416.2**	**538.9**	**355.1**	**367.3**	**367.5**	**401.0**	**436.1**	**446.5**	**501.2**	**524.6**
인건비 및 복리후생비	109.3	92.3	109.2	249.4	108.9	133.5	134.7	136.0	140.2	141.3	142.4	149.1
지급수수료	95.3	81.7	105.3	98.1	94.0	91.4	90.7	83.2	104.5	111.9	146.5	155.0
연구개발비	114.4	113.3	111.9	82.2	90.9	70.2	77.3	83.3	93.5	95.2	96.9	101.5
광고선전비	6.3	16.0	41.7	61.3	13.3	22.7	15.8	49.5	47.5	46.0	62.0	62.9
기타	47.0	56.8	48.1	47.9	48.0	49.5	49.0	48.9	50.4	52.1	53.4	56.0
영업이익	**25.7**	**8.8**	**(14.3)**	**(129.5)**	**5.2**	**15.1**	**(7.5)**	**3.2**	**63.9**	**65.1**	**119.0**	**104.3**
세전이익	78.4	84.9	(32.0)	(10.3)	31.3	(33.3)	435.1	28.2	70.4	73.6	144.7	122.6
당기순이익	57.1	71.1	(26.5)	(7.6)	37.5	(36.0)	347.4	(1.5)	53.5	55.9	110.0	93.1
지배주주순이익	57.2	71.0	(26.5)	(7.5)	37.8	(35.4)	346.7	(2.4)	54.6	57.0	112.2	95.0
수정 EPS (원)	1,295	732	243	-5,062	1,038	1,030	-3,858	-563	2,982	2,939	4,728	4,275
이익률 (%)												
영업이익률	6.5	2.4	(3.6)	(31.6)	1.4	3.9	(2.1)	0.8	12.8	12.7	19.2	16.6
세전이익률	19.7	23.0	(8.0)	(2.5)	8.7	(8.7)	120.9	7.0	14.1	14.4	23.3	19.5
순이익률	14.4	19.3	(6.6)	(1.9)	10.4	(9.4)	96.5	(0.4)	10.7	10.9	17.7	14.8
지배주주순이익률	14.4	19.2	(6.6)	(1.8)	10.5	(9.3)	96.3	(0.6)	10.9	11.2	18.1	15.1

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

연간 수익 추정 변경

(십억원)	2025P			2026E			2027E		
	변경 전	변경 후	차이 (%)	변경 전	변경 후	차이 (%)	변경 전	변경 후	차이 (%)
매출액	**1,529.4**	**1,506.9**	**(1.5)**	**2,110.6**	**2,260.8**	**7.1**	**2,469.0**	**2,560.3**	**3.7**
주요 모바일 게임	893.5	800.5	(10.4)	1,272.6	907.8	(28.7)	1,172.4	962.1	(17.9)
주요 PC 게임	351.8	430.9	22.5	465.6	1,035.8	122.5	659.4	1,132.1	71.7
로열티 매출	175.2	176.4	0.7	163.5	139.2	(14.9)	183.3	115.1	(37.2)
기타 게임 매출	108.8	99.1	(9.0)	208.8	177.9	(14.8)	453.9	351.0	(22.7)
영업비용	**1,511.5**	**1,490.8**	**(1.4)**	**1,776.7**	**1,908.4**	**7.4**	**1,975.9**	**2,147.0**	**8.7**
인건비 및 복리후생비	515.4	513.0	(0.5)	558.9	572.9	2.5	587.4	602.3	2.5
지급수수료	381.7	359.2	(5.9)	547.1	518.0	(5.3)	667.6	649.4	(2.7)
연구개발비	318.0	321.8	1.2	325.1	387.2	19.1	337.2	436.1	29.3
광고선전비	103.1	101.4	(1.6)	152.7	218.5	43.1	173.2	224.4	29.6
기타	193.3	195.4	1.1	192.9	211.9	9.8	210.4	234.7	11.5
영업이익	**17.9**	**16.1**	**(10.2)**	**333.9**	**352.3**	**5.5**	**493.1**	**413.3**	**(16.2)**
세전이익	466.0	461.4	(1.0)	414.2	411.2	(0.7)	582.9	480.4	(17.6)
당기순이익	373.9	347.4	(7.1)	314.8	312.5	(0.7)	443.0	365.1	(17.6)
지배주주순이익	373.9	346.7	(7.3)	313.1	318.8	1.8	440.7	372.4	(15.5)
수정 EPS (원)	-1,200	-2,324	n/a	13,663	14,923	9.2	19,302	17,097	(11.4)
이익률 (%)									
영업이익률	1.2	1.1		15.8	15.6		20.0	16.1	
세전이익률	30.5	30.6		19.6	18.2		23.6	18.8	
순이익률	24.4	23.1		14.9	13.8		17.9	14.3	
지배주주순이익률	24.5	23.0		14.8	14.1		17.8	14.5	

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

포괄손익계산서

12월 31일 기준 (십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
매출액	**1,780**	**1,578**	**1,507**	**2,261**	**2,560**
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	**1,780**	**1,578**	**1,507**	**2,261**	**2,560**
(매출총이익률, %)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매 및 일반관리비	1,643	1,687	1,491	1,908	2,147
영업이익	**137**	**-109**	**16**	**352**	**413**
(영업이익률, %)	7.7	-6.9	1.1	15.6	16.1
영업외손익	**69**	**230**	**445**	**59**	**67**
금융수익	120	157	116	117	118
금융비용	29	40	47	43	41
지분법손익	4	4	-23	-7	-7
기타	-26	109	399	-8	-3
세전이익	**206**	**121**	**461**	**411**	**480**
법인세	-8	27	114	99	115
(법인세율, %)	-3.7	22.2	24.7	24.0	24.0
계속사업이익	214	94	347	313	365
중단사업이익	0	0	0	0	0
순이익	**214**	**94**	**347**	**313**	**365**
(순이익률, %)	12.0	6.0	23.1	13.8	14.3
지배주주순이익	212	94	347	319	372
비지배주주순이익	2	-0	1	-6	-7
EBITDA	249	-0	110	450	515
(EBITDA 이익률, %)	14.0	-0.0	7.3	19.9	20.1
EPS (지배주주)	9,663	4,291	16,023	14,797	17,286
EPS (연결기준)	9,744	4,287	16,057	14,507	16,947
수정 EPS (원)*	9,865	-2,886	-2,324	14,923	17,097

재무상태표

12월 31일 기준 (십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
유동자산	**2,337**	**1,789**	**2,277**	**2,458**	**2,583**
현금 및 현금등가물	365	1,260	325	236	350
매출채권	133	130	188	292	295
재고자산	1	1	1	2	2
기타	1,838	397	1,763	1,927	1,935
비유동자산	**2,057**	**2,165**	**2,108**	**2,338**	**2,501**
투자자산	673	872	814	881	881
유형자산	1,001	998	1,059	1,221	1,384
무형자산	96	104	105	105	105
기타	288	192	130	130	130
자산총계	**4,394**	**3,954**	**4,385**	**4,796**	**5,084**
유동부채	**614**	**322**	**606**	**632**	**638**
매입채무	0	0	0	0	0
단기차입금	0	0	0	0	0
기타 유동부채	614	322	606	632	638
비유동부채	**526**	**568**	**353**	**447**	**450**
사채 및 장기차입금	170	170	40	40	40
기타 비유동부채	357	398	313	408	410
부채총계	**1,141**	**890**	**959**	**1,080**	**1,088**
지배주주지분	**3,250**	**3,058**	**3,420**	**3,716**	**4,004**
자본금	11	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	433	433	433
이익잉여금	3,473	3,474	3,662	3,958	4,246
기타	-667	-860	-686	-686	-686
비지배주주지분	**3**	**5**	**6**	**-1**	**-8**
자본총계	**3,253**	**3,064**	**3,425**	**3,716**	**3,996**
순부채	-885	-1,059	-583	-569	-689

현금흐름표

12월 31일 기준 (십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
영업활동에서의 현금흐름	**140**	**107**	**150**	**418**	**469**
당기순이익	214	94	347	313	365
현금유출입이없는 비용 및 수익	72	-7	-231	129	144
유형자산 감가상각비	110	106	90	90	94
무형자산 상각비	2	3	5	8	8
기타	-40	-116	-326	31	43
영업활동 자산부채 변동	-96	-43	13	6	3
투자활동에서의 현금흐름	**113**	**1,294**	**-978**	**-331**	**-272**
유형자산 증감	-117	-83	-138	-252	-256
장단기금융자산의 증감	-78	987	-430	-71	-7
기타	308	390	-410	-8	-8
재무활동에서의 현금흐름	**-177**	**-523**	**-72**	**-26**	**-84**
차입금의 증가(감소)	20	-267	-22	-4	0
자본금의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금	-136	-64	-28	-22	-84
기타	-62	-193	-21	0	0
현금증감	80	895	-935	-89	114
기초현금	286	365	1,260	325	236
기말현금	365	1,260	325	236	350
Gross cash flow	**286**	**87**	**116**	**441**	**509**
Free cash flow	**22**	**23**	**11**	**165**	**212**

재무비율 및 주당지표

12월 31일 기준	2023	2024	2025E	2026E	2027E
증감률 (%)					
매출액	-30.8	-11.3	-4.5	50.0	13.2
영업이익	-75.4	적전	흑전	2,091.3	17.3
순이익	-50.9	-56.0	269.1	-10.0	16.8
수정 EPS**	-48.4	적전	적지	흑전	14.6
주당지표					
EPS (지배주주)	9,663	4,291	16,023	14,797	17,286
EPS (연결기준)	9,744	4,287	16,057	14,507	16,947
수정 EPS**	9,865	-2,886	-2,324	14,923	17,097
BPS	160,025	157,673	176,349	191,637	206,489
DPS (보통주)	3,130	1,460	1,150	4,352	5,084
Valuations (배)					
P/E***	24.4	n/a	n/a	13.6	11.9
P/B***	1.5	1.2	1.1	1.1	1.0
EV/EBITDA	17.7	n/a	34.1	8.5	7.2
비율					
ROE (%)	6.6	3.0	10.7	8.9	9.6
ROA (%)	4.8	2.3	8.3	6.8	7.4
ROIC (%)	14.6	-7.3	1.0	22.2	22.2
배당성향 (%)	1,475.4	1,549.6	6.4	26.5	26.5
배당수익률 (보통주, %)	1.3	0.8	0.6	2.1	2.5
순부채비율 (%)	-27.2	-34.6	-17.0	-15.3	-17.3
이자보상배율 (배)	9.4	-10.6	3.6	35.1	41.3

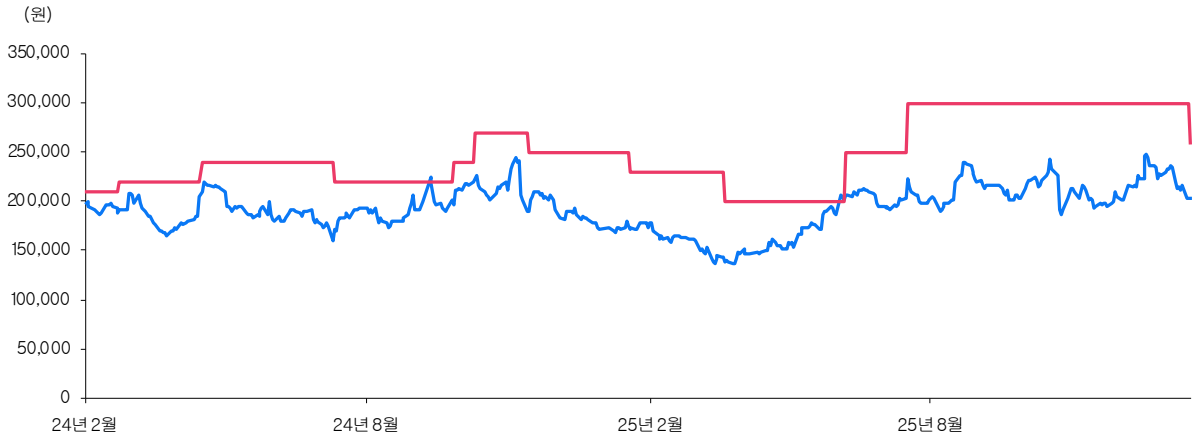
참고: * 일회성 수익(비용) 제외
** 완전 희석, 일회성 수익(비용) 제외
*** P/E, P/B는 지배주주 기준

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

Compliance notice

- 본 조사분석자료의 애널리스트는 2026년 2월 10일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 2026년 2월 10일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 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 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사분석자료는 기관투자가 등 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.

2년간 목표주가 변경 추이



최근 2년간 투자의견 및 목표주가 변경 (수정주가 기준)

일 자	2024/1/15	2/13	3/20	5/13	8/6	10/22	11/5	12/10	2025/2/13	4/16	7/3	8/12
투자의견	HOLD	HOLD	HOLD	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY
TP (원)	200000	210000	220000	240000	220000	240000	270000	250000	230000	200000	250000	300000
괴리율 (평균)	-0.77	-5.46	-16.29	-20.65	-13.65	-10.60	-20.02	-25.18	-30.22	-17.89	-18.99	-28.78
괴리율 (최대or최소)	-5.90	1.43	-5.45	-8.33	2.05	-8.54	-9.44	-16.20	-22.43	3.25	-14.60	-17.50

일 자	2026/2/11
투자의견	BUY
TP (원)	260000
괴리율 (평균)	
괴리율 (최대or최소)	

투자기간 및 투자등급: 삼성증권은 기업 및 산업에 대한 투자등급을 아래와 같이 구분합니다.
*2023년 7월 27일부로 기업 투자 등급 기준 변경

기업

BUY (매수) 향후 12개월간 예상 절대수익률 15% 이상
그리고 업종 내 상대매력도가 평균 대비 높은 수준
HOLD (중립) 향후 12개월간 예상 절대수익률 -15%~ 15% 내외
SELL (매도) 향후 12개월간 예상 절대수익률 -15% 이하

산업

OVERWEIGHT (비중확대) 향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 5% 이상 상승 예상
NEUTRAL (중립) 향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률과 유사한 수준 (±5%) 예상
UNDERWEIGHT (비중축소) 향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 5% 이상 하락 예상

최근 1년간 조사분석자료의 투자등급 비율 2025.12.31 기준
매수(85.8%)·중립(14.2%)·매도(0%)

삼성증권

삼성증권주식회사
서울특별시 서초구 서초대로74길 11(삼성전자빌딩)
Tel: 02 2020 8000 / www.samsungpop.com

삼성증권 Family Center: 1588 2323

고객 불편사항 접수: 080 911 0900

Member of
Dow Jones
Sustainability Indices
Powered by the S&P Global CSA