COMPANY UPDATE

2026. 5. 15

Tech팀

오동환 Senior Analyst
dh1.oh@samsung.com

리서치센터 리포트
바로가기

NC (036570)

IP 파워 확인, 하반기 신작 모멘텀 기대

- 아이온2와 리니지클래식 등 레거시 IP 기반 신작의 흥행은 분기 영업이익을 천억원대로 끌어올리며 NC의 레거시 IP 확장 전략이 유효함을 증명
- 코어 IP 확장과 비MMO 신작 출시, 캐주얼 게임의 본격 성장이 나타나며 올해 5천억원 이상의 영업이익 전망. 목표주가 25% 상향하며 섹터 탑픽으로 지속 추천

▶ 종목 정보

BUY

목표주가	350,000원 28.9%
현재주가	271,500원
시가총액	6.0조원
주식수 (유동주식 비중)	21,544,022주 (78.0%)
52주 최저/최고	150,800원/279,000원
60일-평균거래대금	323.8억원

▶ 수익률

	1개월	6개월	12개월
NC (%)	12.3	20.5	76.0
Kospi 지수 대비 (%pts)	-16.1	-39.4	-41.8

▶ 주요 전망치 변화

(원)	신규	기존	증감
투자의견	BUY	BUY	
목표주가	350,000	280,000	25.0%
2026E EPS	20,834	16,290	27.9%
2027E EPS	24,764	17,659	40.2%

▶ 컨센서스

커버 증권사 수	18
목표주가	321,667
추천 점수	4.0

※ 추천점수:4 이상→ BUY, 3 → HOLD, 2 이하 → SELL

WHAT'S THE STORY?

여전한 레거시 IP 파워 증명: 1Q26 매출은 리니지 클래식과 아이온2 등 기존 레거시 IP 기반 신작의 기대를 상회하는 성과로 QoQ 38% 증가. 리니지 클래식은 1분기 일평균 결제액 21억원을 기록하며 시장 기대의 두 배 이상의 성과를 보였으며, 4~5월에도 견조한 매출 흐름을 지속. 아이온2 1분기 일평균 매출은 15억원으로 QoQ 20% 감소하였으나, 온기 반영으로 매출은 QoQ 77% 성장. 인센티브 증가에도 신작 매출 증가로 1분기 영업이익은 1,133억원으로 급증하며 컨센서스를 24.5% 상회.

본격화될 하이퍼 캐주얼게임 모멘텀: 지난해 인수한 리후후와 스프링컴즈에서 1분기 355억원을 매출을 발생. 2분기부터는 저스트플레이 매출이 추가 인식될 예정. 저스트플레이는 1분기 전년동기대비 76% 증가한 983억원을 기록했으며, 매출과 트래픽이 성장 추세에 있는 만큼 2분기에는 천억원 이상의 매출 기여를 할 전망. 하반기부터는 인수한 게임들의 저스트플레이 플랫폼 유통을 본격화하며 시너지를 창출할 계획.

하반기도 강력한 신작 라인업: 비MMO 신작 3종(타임테이커스, 브레이커스, 신더시티)은 2분기 테스트를 시작하여 하반기 출시하는 것으로 일정이 다소 연기되었으나, 아이온2 글로벌 출시는 여전히 3분기 진행할 예정. 여기에 레거시 IP 스핀오프게임 3종의 연내 출시와, 내년 호라이즌 스틸 프론티어스 출시도 예정되어 있는 만큼 하반기에도 강한 시작 모멘텀이 유지될 전망.

섹터 탑픽 유지: 레거시 IP 게임들의 견조한 매출 흐름을 반영하여 '26년 영업이익 추정을 40.5% 상향하고, 목표주가 역시 기존 28만원에서 35만원('26년 예상 EPS에 국내외 게임 기업 P/E 평균 17.0배 적용)으로 25% 상향함. 핵심 IP의 성장과 신규 장르 진출, 비용 효율화를 통한 수익성 개선이 동시에 나타나고 있는 만큼 섹터 내 최선호주로 지속 추천함.

분기 실적

(십억원)	1Q26	증감 (%)		차이 (%)	
		전년동기 대비	전분기 대비	삼성증권 추정	컨센서스
매출액	557.4	54.7	37.9	4.9	8.0
영업이익	113.3	2,070.5	3,389.5	47.2	24.5
세전이익	187.3	499.3	563.1	124.4	64.1
순이익	152.4	306.3	흑전	140.2	96.0
이익률 (%)					
영업이익	20.3				
세전이익	33.6				
순이익	27.3				

자료: NC, Fnguide, 삼성증권 추정

Valuation summary

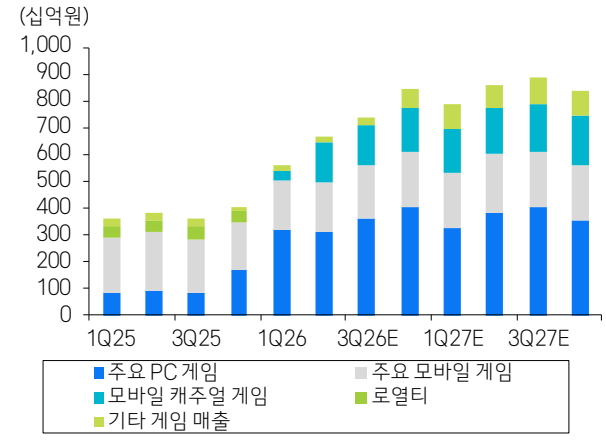
	2025	2026E	2027E
Valuation (배)			
P/E	n/a	13.4	11.3
P/B	1.2	1.4	1.3
EV/EBITDA	33.1	8.3	6.7
Div yield (%)	0.6	2.7	2.9
EPS 증가율 (%)	적지	흑전	18.9
ROE (%)	10.8	14.9	13.9
주당지표 (원)			
EPS	-2,480	20,834	24,764
BVPS	173,511	199,334	220,861
DPS	1,150	7,669	8,078

1Q26 review

(십억원)	1Q26			차이 (%)		1Q25	4Q25	증감 (%)	
	실적	삼성 추정	컨센서스	삼성 추정	컨센서스			YoY	QoQ
매출액	**557.4**	**531.5**	**516.2**	**4.9**	**8.0**	**360.3**	**404.2**	**54.7**	**37.9**
주요 PC 게임	318.4	270.6		17.7		83.3	168.2	282.1	89.3
주요 모바일 게임	182.8	166.6		9.7		206.3	178.1	(11.4)	2.6
모바일 캐주얼 게임	35.5	40.4		(12.1)		0.0	0.0	n/a	n/a
로열티 매출	0.0	38.5		(100.0)		45.0	42.4	n/a	n/a
기타 게임 매출	20.7	15.3		35.3		25.7	15.6	(19.4)	32.9
영업비용	**444.1**	**454.6**		**(2.3)**		**355.1**	**401.0**	**25.1**	**10.8**
인건비 및 복리후생비	174.1	152.7		14.1		108.9	136.0	60.0	28.0
지급수수료	92.8	110.4		(15.9)		94.0	83.2	(1.2)	11.6
연구개발비	86.2	93.5		(7.8)		90.9	83.3	(5.1)	3.4
광고선전비	36.8	47.8		(23.1)		13.3	49.5	175.8	(25.7)
기타	54.1	50.1		7.9		48.0	48.9	12.8	10.6
영업이익	**113.3**	**77.0**	**91.0**	**47.2**	**24.6**	**5.2**	**3.2**	**2,070.1**	**3,388.8**
세전이익	187.3	83.5	114.1	124.4	64.1	31.3	28.2	499.3	563.1
당기순이익	152.4	63.4	77.8	140.2	96.0	37.5	(1.5)	306.4	흑전
지배주주순이익	148.8	64.7	83.1	129.9	79.1	37.8	(2.4)	294.0	흑전
이익률 (%)									
영업이익률	20.3	14.5				1.4	0.8		
세전이익률	33.6	15.7				8.7	7.0		
순이익률	27.3	11.9				10.4	(0.4)		
지배주주순이익률	26.7	12.2				10.5	(0.6)		

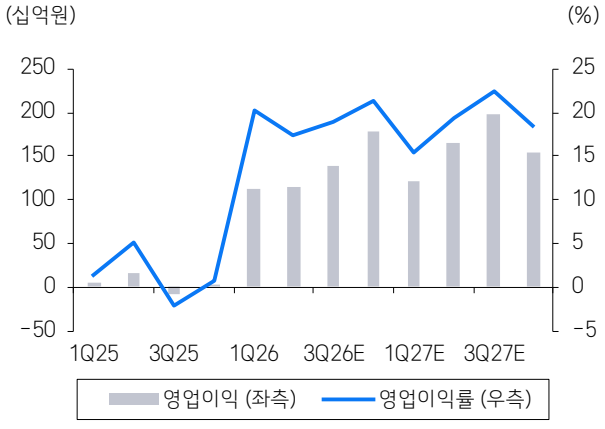
자료: NC, FnGuide, 삼성증권 추정

플랫폼별 분기 매출 추이



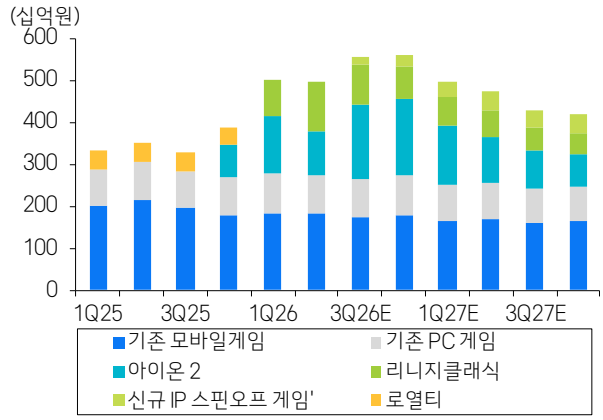
자료: NC, 삼성증권 추정

분기 영업이익 추이



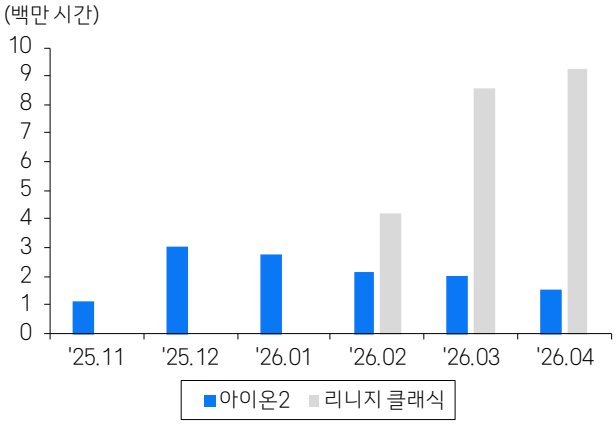
자료: NC, 삼성증권 추정

레거시 IP 게임 매출 추이



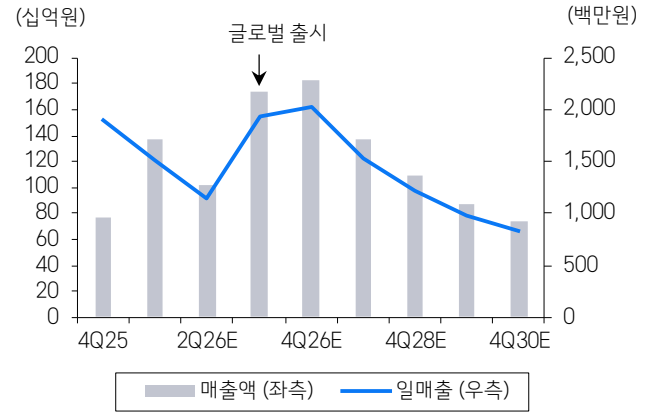
자료: NC, 삼성증권 추정

신규 레거시 IP 게임 PC방 이용 시간 추이



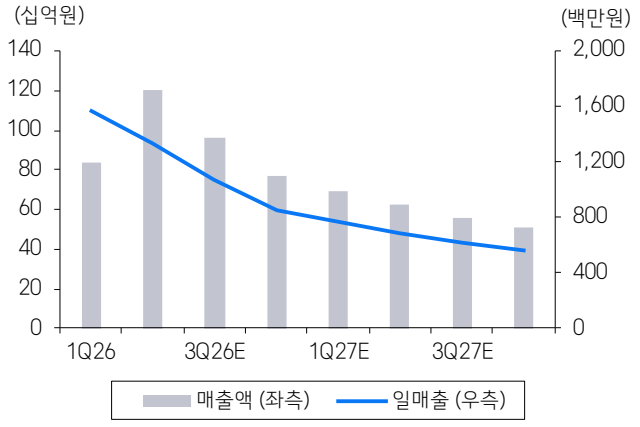
자료: 더로그

아이온2 매출 추이



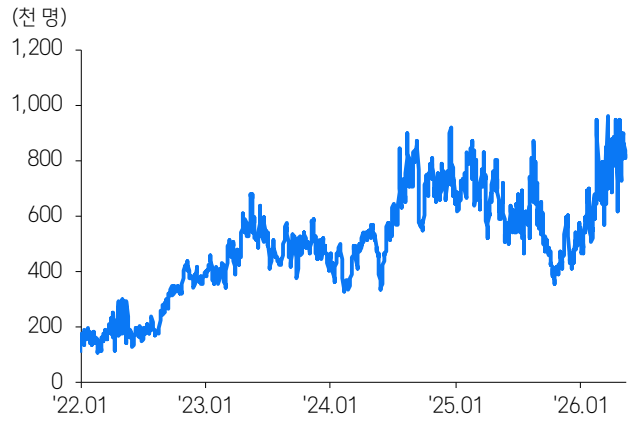
자료: NC, 삼성증권 추정

리니지 클래식 매출 추이



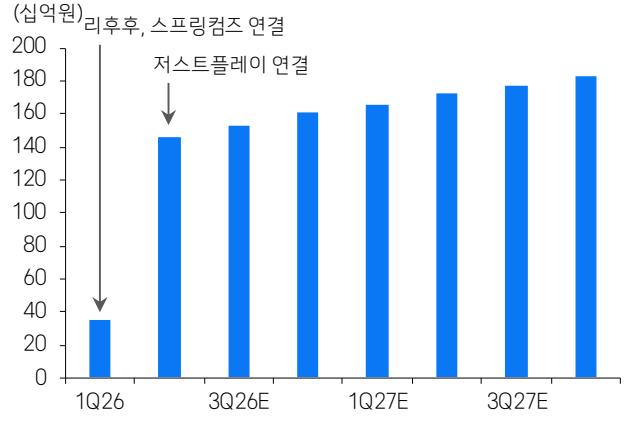
자료: NC, 삼성증권 추정

저스트플레이 DAU 추이



자료: 센서타워

캐주얼게임 매출 추이



자료: NC, 삼성증권 추정

신작 라인업

시기	게임	장르	플랫폼	비고
4Q25	아이온2	MMORPG	PC/모바일	한국/대만 2025년 11월 19일 출시
1Q26	리니지 클래식*	MMORPG	PC	2월 7일 프리오픈 후 11일 정식 출시
2H26	아이온2 글로벌	MMORPG	PC/모바일	자체 퍼블리싱으로 3Q26 출시
	타임 테이커즈	TPS	PC/콘솔	미스틸게임즈 개발
	브레이커스: 언락 더 월드	애니메이션 RPG	PC/모바일	빅게임스튜디오 개발, 엔씨소프트 글로벌 퍼블리싱
	신더시티	3인칭 슈팅	PC/콘솔	22년 11월 14일 유튜브 최초 공개
	길드워 리포지드 모바일*	MMORPG	모바일	IP 스핀오프 게임
	아이온 모바일*	MMORPG	모바일	성취게임즈가 PC 아이온 포팅하여 개발
2027	호라이즌 스틸 프론티어스	MMORPG	PC/콘솔	소니 호라이즌 제로 던 IP 기반 MMORPG

참고: *2026년 IP 스핀오프 게임 총 3종 출시 예정
자료: NC, 삼성증권 정리

주요 게임 매출 추정

(백만원)	2025	2026E	2027E	2028E	1Q26P	2Q26E	3Q26E	4Q26E	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E
리니지M	**432,977**	**435,389**	**408,511**	**375,501**	**112,805**	**108,293**	**105,044**	**109,246**	**103,784**	**105,860**	**98,449**	**100,418**
일 매출	1,203	1,209	1,135	1,043	1,253	1,203	1,167	1,214	1,153	1,176	1,094	1,116
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지2 M	**178,348**	**152,179**	**133,781**	**119,562**	**37,497**	**40,121**	**36,912**	**37,650**	**33,885**	**34,504**	**31,744**	**33,648**
일 매출	495	423	372	332	417	446	410	418	376	383	353	374
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 W	**183,086**	**135,435**	**119,379**	**107,233**	**32,485**	**35,734**	**33,947**	**33,268**	**29,941**	**30,540**	**29,013**	**29,884**
일 매출	509	376	332	298	361	397	377	370	333	339	322	332
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 클래식		**377,578**	**238,741**	**156,638**	**83,500**	**120,524**	**96,419**	**77,135**	**69,422**	**62,479**	**56,231**	**50,608**
일 매출		1,169	663	435	1,575	1,339	1,071	857	771	694	625	562
영업일 수		323	360	360	53	90	90	90	90	90	90	90
모바일 캐주얼게임		**495,143**	**697,787**	**802,990**	**35,509**	**145,800**	**153,090**	**160,745**	**165,567**	**172,190**	**177,355**	**182,676**
일 매출		1,375	1,938	2,231	450	1,620	1,701	1,786	1,840	1,913	1,971	2,030
영업일 수		360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
아이온2	**77,361**	**596,747**	**409,722**	**167,167**	**136,751**	**102,563**	**174,357**	**183,075**	**137,306**	**109,845**	**87,876**	**74,695**
일 매출	1,934	1,658	1,138	464	1,519	1,140	1,937	2,034	1,526	1,221	976	830
영업일 수	40	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 클래식		**377,578**	**238,741**	**156,638**	**83,500**	**120,524**	**96,419**	**77,135**	**69,422**	**62,479**	**56,231**	**50,608**
일 매출		1,169	663	435	1,575	1,339	1,071	857	771	694	625	562
영업일 수		323	360	360	53	90	90	90	90	90	90	90
타임 테이커스		**46,800**	**97,456**	**55,215**			**9,000**	**37,800**	**30,240**	**25,704**	**21,848**	**19,664**
일 매출		446	271	153			600	420	336	286	243	218
영업일 수		105	360	360			15	90	90	90	90	90
리밋 제로 브레이커스		**14,000**	**40,607**	**22,444**				**14,000**	**12,600**	**10,710**	**9,104**	**8,193**
일 매출		200	113	62				200	140	119	101	91
영업일 수		70	360	360				70	90	90	90	90
신더시티		**51,000**	**103,173**	**54,951**				**51,000**	**35,700**	**26,775**	**21,420**	**19,278**
일 매출		170	287	153				1,700	397	298	238	214
영업일 수		300	360	360				30	90	90	90	90
호라이즌 스틸 프론티어스			**383,500**	**324,853**						**100,000**	**157,500**	**126,000**
일 매출			1,743	902						2500	1750	1400
영업일 수			220	360						40	90	90

자료: NC, 삼성증권 추정

엔씨소프트 밸류에이션

2026년 예상 EPS	20,834
목표 P/E (배)*	17.0
적정 주가 (원)	353,800
목표주가 (원)	**350,000**
현재 주가 (원)	271,500
상승 여력 (%)	28.9

참고: *피어 그룹의 26년 P/E 평균 적용
5월 15일 종가 기준
자료: NC, 삼성증권 추정

글로벌 피어 P/E 밸류에이션

(배)	2026E	2027E
크래프톤	11.5	10.5
넷마블	12.0	10.7
EA	23.3	22.2
닌텐도	20.9	19.5
반다이남코	17.7	16.4
넥슨	16.6	16.1
평균	17.0	15.9

참고: 5월 15일 종가 기준
자료: Bloomberg

분기별 실적 추이 및 추정

(십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26P	2Q26E	3Q26E	4Q26E	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E
매출액	**360.3**	**290.7**	**360.0**	**404.2**	**557.4**	**664.9**	**739.1**	**842.7**	**786.2**	**857.1**	**885.5**	**837.6**
주요 PC 게임	83.3	91.7	87.7	168.2	318.4	314.8	362.6	404.0	328.6	384.9	407.7	355.0
주요 모바일 게임	206.3	219.0	197.2	178.1	182.8	184.1	195.9	209.0	205.1	215.8	199.6	208.4
모바일 캐주얼 게임					35.5	145.8	153.1	160.7	165.6	172.2	177.4	182.7
로열티 매출	45.0	42.3	46.8	42.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
기타 게임 매출	25.7	29.5	28.3	15.6	20.7	20.1	27.5	69.0	87.0	84.2	100.8	91.4
영업비용	**355.1**	**367.3**	**367.5**	**401.0**	**444.1**	**549.6**	**599.4**	**663.5**	**665.6**	**691.8**	**687.4**	**683.3**
인건비 및 복리후생비	108.9	133.5	134.7	136.0	174.1	168.7	172.1	175.5	182.2	183.6	185.1	186.5
지급수수료	94.0	91.4	90.7	83.2	92.8	121.6	134.3	173.7	176.0	184.5	196.0	188.2
연구개발비	90.9	70.2	77.3	83.3	86.2	88.8	91.5	95.1	95.9	96.6	97.4	101.1
광고선전비	13.3	22.7	15.8	49.5	36.8	114.6	144.6	159.4	150.6	165.0	145.4	145.2
기타	48.0	49.5	49.0	48.9	54.1	55.8	57.0	59.8	60.9	62.1	63.6	62.3
영업이익	**5.2**	**15.1**	**(7.5)**	**3.2**	**113.3**	**115.3**	**139.7**	**179.2**	**120.7**	**165.4**	**198.1**	**154.3**
세전이익	31.3	(33.3)	435.1	28.2	187.3	135.1	163.5	199.3	140.5	187.4	220.1	177.2
당기순이익	37.5	(36.0)	347.4	(1.5)	152.4	108.1	130.8	159.4	112.4	149.9	176.1	141.7
지배주주순이익	37.8	(35.4)	346.7	(2.4)	148.8	105.9	128.2	156.3	110.1	146.9	172.6	138.9
수정 EPS (원)	1,038	1,030	-3,858	-1,156	4,089	4,537	5,381	6,827	4,752	6,365	7,592	6,055
이익률 (%)												
영업이익률	1.4	5.2	(2.1)	0.8	20.3	17.3	18.9	21.3	15.3	19.3	22.4	18.4
세전이익률	8.7	(11.5)	120.9	7.0	33.6	20.3	22.1	23.7	17.9	21.9	24.9	21.2
순이익률	10.4	(12.4)	96.5	(0.4)	27.3	16.3	17.7	18.9	14.3	17.5	19.9	16.9
지배주주순이익률	10.5	(12.2)	96.3	(0.6)	26.7	15.9	17.3	18.5	14.0	17.1	19.5	16.6

자료: NC, 삼성증권 추정

연간 수익 추정 변경

(십억원)	2026E			2027E			2028E		
	변경 전	변경 후	차이 (%)	변경 전	변경 후	차이 (%)	변경 전	변경 후	차이 (%)
매출액	**2,584.2**	**2,804.1**	**8.5**	**2,990.3**	**3,366.5**	**12.6**	**3,263.0**	**3,531.1**	**8.2**
주요 PC 게임	1,141.3	1,399.8	22.7	1,180.9	1,476.3	25.0	1,222.2	1,474.7	20.7
주요 모바일 게임	1,150.7	771.8	(32.9)	1,341.3	829.0	(38.2)	1,516.2	820.9	(45.9)
모바일 캐주얼 게임		495.1	n/a		697.8	n/a		803.0	n/a
로열티 매출	139.2	0.0	(100.0)	115.1	0.0	(100.0)	99.2	0.0	(100.0)
기타 게임 매출	153.1	137.4	(10.3)	353.0	363.4	2.9	425.3	432.5	1.7
영업비용	**2,194.4**	**2,256.6**	**2.8**	**2,562.5**	**2,728.0**	**6.5**	**2,776.3**	**2,910.5**	**4.8**
인건비 및 복리후생비	633.8	690.4	8.9	687.1	737.3	7.3	723.1	775.9	7.3
지급수수료	583.4	522.5	(10.4)	753.9	744.6	(1.2)	859.6	824.1	(4.1)
연구개발비	397.3	361.6	(9.0)	456.6	391.1	(14.4)	504.6	415.6	(17.6)
광고선전비	370.2	455.4	23.0	435.0	606.2	39.4	449.7	636.9	41.6
기타	209.7	226.7	8.1	229.9	248.8	8.2	239.3	258.0	7.8
영업이익	**389.8**	**547.5**	**40.5**	**427.8**	**638.5**	**49.2**	**486.7**	**620.6**	**27.5**
세전이익	449.2	685.2	52.5	496.0	725.2	46.2	561.7	722.6	28.7
당기순이익	341.4	550.8	61.3	377.0	580.1	53.9	426.9	578.1	35.4
지배주주순이익	348.2	539.1	54.8	384.5	568.5	47.9	435.4	566.5	30.1
수정 EPS (원)	16,290	20,834	27.9	17,659	24,764	40.2	19,948	24,651	23.6
이익률 (%)									
영업이익률	15.1	19.5		14.3	19.0		14.9	17.6	
세전이익률	17.4	24.4		16.6	21.5		17.2	20.5	
순이익률	13.2	19.6		12.6	17.2		13.1	16.4	
지배주주순이익률	13.5	19.2		12.9	16.9		13.3	16.0	

자료: NC, 삼성증권 추정

포괄손익계산서

12월 31일 기준 (십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
매출액	**1,578**	**1,507**	**2,804**	**3,366**	**3,531**
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	**1,578**	**1,507**	**2,804**	**3,366**	**3,531**
(매출총이익률, %)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매 및 일반관리비	1,687	1,491	2,257	2,728	2,910
영업이익	**-109**	**16**	**547**	**638**	**621**
(영업이익률, %)	-6.9	1.1	19.5	19.0	17.6
영업외손익	**230**	**445**	**138**	**87**	**102**
금융수익	157	116	141	124	139
금융비용	40	47	27	27	28
지분법손익	4	-20	-25	-26	-26
기타	109	396	49	16	16
세전이익	**121**	**461**	**685**	**725**	**723**
법인세	27	114	134	145	145
(법인세율, %)	22.2	24.7	19.6	20.0	20.0
계속사업이익	94	347	551	580	578
중단사업이익	0	0	0	0	0
순이익	**94**	**347**	**551**	**580**	**578**
(순이익률, %)	6.0	23.1	19.6	17.2	16.4
지배주주순이익	94	347	539	569	567
비지배주주순이익	-0	1	12	12	12
EBITDA	-0	112	638	732	714
(EBITDA 이익률, %)	-0.0	7.4	22.8	21.7	20.2
EPS (지배주주)	4,291	16,023	25,025	26,390	26,296
EPS (연결기준)	4,287	16,057	25,564	26,928	26,833
수정 EPS (원)*	-2,600	-2,480	20,834	24,764	24,651

재무상태표

12월 31일 기준 (십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
유동자산	**1,789**	**2,267**	**2,622**	**3,040**	**3,574**
현금 및 현금등가물	1,260	504	539	963	1,431
매출채권	130	187	362	360	384
재고자산	1	1	3	3	3
기타	397	1,574	1,718	1,714	1,756
비유동자산	**2,165**	**2,067**	**2,331**	**2,453**	**2,467**
투자자산	872	751	853	852	863
유형자산	998	1,035	1,197	1,320	1,322
무형자산	104	111	111	111	111
기타	192	170	170	170	170
자산총계	**3,954**	**4,333**	**4,954**	**5,494**	**6,040**
유동부채	**322**	**641**	**711**	**797**	**895**
매입채무	0	0	0	0	0
단기차입금	0	0	0	0	0
기타 유동부채	322	641	711	797	895
비유동부채	**568**	**322**	**344**	**367**	**395**
사채 및 장기차입금	170	40	40	40	40
기타 비유동부채	398	282	304	327	355
부채총계	**890**	**963**	**1,055**	**1,164**	**1,290**
지배주주지분	**3,058**	**3,365**	**3,882**	**4,301**	**4,710**
자본금	11	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	433	433	433
이익잉여금	3,474	3,669	4,186	4,605	5,014
기타	-860	-749	-749	-749	-749
비지배주주지분	**5**	**6**	**17**	**29**	**40**
자본총계	**3,064**	**3,370**	**3,899**	**4,330**	**4,750**
순부채	-1,060	-647	-733	-1,146	-1,640

현금흐름표

12월 31일 기준 (십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
영업활동에서의 현금흐름	**107**	**162**	**528**	**764**	**745**
당기순이익	94	347	551	580	578
현금유출입이없는 비용 및 수익	-7	-203	143	148	133
유형자산 감가상각비	106	91	82	84	84
무형자산 상각비	3	5	9	9	9
기타	-116	-298	52	55	39
영업활동 자산부채 변동	-43	-7	-102	104	87
투자활동에서의 현금흐름	**1,294**	**-832**	**-355**	**-212**	**-138**
유형자산 증감	-83	-103	-244	-207	-87
장단기금융자산의 증감	987	-353	-102	4	-42
기타	390	-377	-9	-9	-9
재무활동에서의 현금흐름	**-523**	**-82**	**-16**	**-141**	**-148**
차입금의 증가(감소)	-268	-24	7	8	9
자본금의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금	-64	-28	-22	-149	-157
기타	-191	-30	0	0	-0
현금증감	895	-757	35	424	468
기초현금	365	1,260	504	539	963
기말현금	1,260	504	539	963	1,431
Gross cash flow	**87**	**145**	**694**	**728**	**711**
Free cash flow	**23**	**59**	**283**	**107**	**658**

재무비율 및 주당지표

12월 31일 기준	2024	2025	2026E	2027E	2028E
증감률 (%)					
매출액	-11.3	-4.5	86.1	20.1	4.9
영업이익	적전	흑전	3,305.1	16.6	-2.8
순이익	-56.0	269.1	58.5	5.3	-0.4
수정 EPS**	적전	적지	흑전	18.9	-0.5
주당지표					
EPS (지배주주)	4,291	16,023	25,025	26,390	26,296
EPS (연결기준)	4,287	16,057	25,564	26,928	26,833
수정 EPS**	-2,600	-2,480	20,834	24,764	24,651
BPS	157,673	173,511	199,334	220,861	241,875
DPS (보통주)	1,460	1,150	7,669	8,078	8,050
Valuations (배)					
P/E***	n/a	n/a	13.4	11.3	11.3
P/B***	1.2	1.2	1.4	1.3	1.2
EV/EBITDA	n/a	33.1	8.3	6.7	6.2
비율					
ROE (%)	3.0	10.8	14.9	13.9	12.6
ROA (%)	2.3	8.4	11.9	11.1	10.0
ROIC (%)	-7.3	1.1	37.0	37.7	36.8
배당성향 (%)	1,549.6	331.7	27.7	27.7	27.7
배당수익률 (보통주, %)	0.8	0.6	2.7	2.9	2.9
순부채비율 (%)	-34.6	-19.2	-18.8	-26.5	-34.5
이자보상배율 (배)	-10.6	3.6	54.3	62.0	58.9

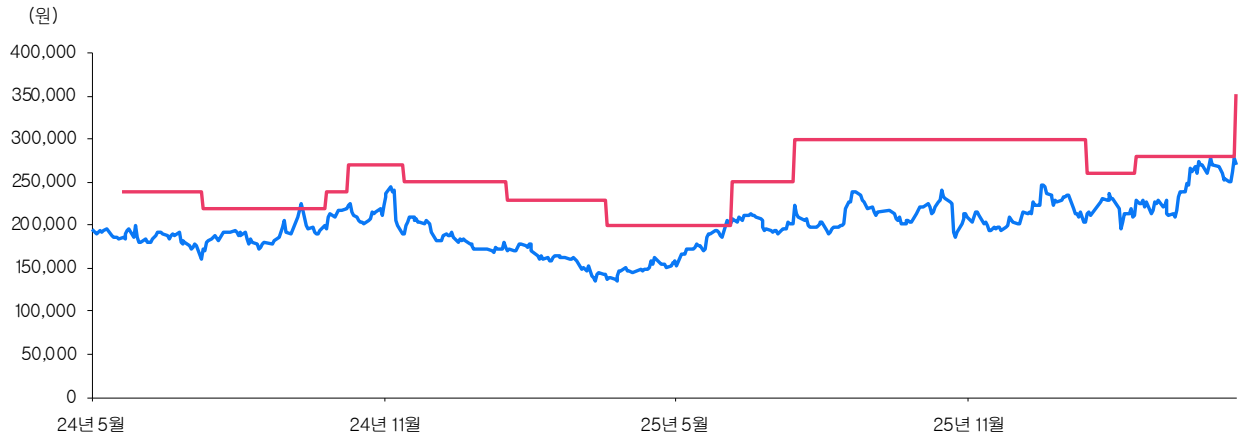
참고: * 일회성 수익(비용) 제외
** 완전 희석, 일회성 수익(비용) 제외
*** P/E, P/B는 지배주주기준

자료: NC, 삼성증권 추정

Compliance notice

- 본 조사분석자료의 애널리스트는 2026년 5월 14일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 2026년 5월 14일 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	2024/5/13	8/6	10/22	11/5	12/10	2025/2/13	4/16	7/3	8/12	2026/2/11	3/13	5/15
투자의견	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY
TP (원)	240000	220000	240000	270000	250000	230000	200000	250000	300000	260000	280000	350000
괴리율 (평균)	-20.65	-13.65	-10.60	-20.02	-25.18	-30.22	-17.89	-18.99	-28.78	-15.50	-13.06	
괴리율 (최대or최소)	-8.33	2.05	-8.54	-9.44	-16.20	-22.43	3.25	-14.60	-17.50	-8.65	-0.36	

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 2026.03.31 기준
매수(85.2%)·중립(14.8%)·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