



테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 (TTWO.US)

보수적 가이드언스 제시로 인한 반대급부 존재

- Rockstar Games, 2K, Zynga 등 대형 레이블을 보유한 게임 유통 기업
- FY2027E 가이드언스가 컨센서스를 하회하며 실적 발표 이후 주가는 하락
- 다만 GTA VI의 실제 성과는 가이드언스와 컨센서스를 상회할 가능성 존재

Toon Blast 와 NBA 2K 호조로 컨센서스 상회

동사 FY4Q26 매출은 17 억달러를 기록하면서 컨센서스를 4% 상회했다. 분기 매출액은 Zynga Toon Blast 가 개선된 레벨 경험을 포함한 새로운 이벤트와 기능을 도입하며 전년동기비 25% 성장했고, NBA 2K 시리즈가 최고 순매출과 반복적 소비자 지출을 달성한 영향 등으로 호조를 보였다. GTA V Online 도 메이저 업데이트 성과 등에 따라 반복적 소비자 지출이 전년동기비 5% 증가했으며, GTA V 는 전분기에 이어 재차 분기 판매량이 약 500 만장 증가했다.

FY2027E 가이드언스 하회, GTA VI 출시 재확인

동사는 FY2027E 매출액 가이드언스 중간값으로 80 억달러를 제시하였는데 이는 관련 시점 컨센서스 대비 11% 하회한 수준이다. FY3Q27E 출시될 GTA VI 에 대한 투자자 기대를 만족하지 못한 가이드언스로 인해 실적 발표 익일 동사 주가는 4.4% 하락했다. 다만 동사는 전분기에 이어 재차 GTA VI 출시 일정을 올해 11 월 19 일로 재확인 하였으며, 여름부터 마케팅이 시작될 것으로 언급하면서 출시 연기에 대한 불확실성은 다소 완화되는 모습을 보였다.

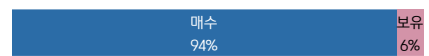
GTA VI 성과는 시장 기대치 상회할 여지 존재

다만 상기 사측 가이드언스는 출시 후 6 주 동안 약 2,900 만장을 판매하고, FY2026 분기별 약 500 만장씩 판매되고 있는 GTA V 성과를 고려해 볼 때, 보수적 수치라고 판단해볼 수 있다. 현재 컨센서스 상으로도 GTA VI ASP 를 80 달러로 가정하여 동 게임의 판매량을 추출해보면 출시 후 6 주 동안 약 1,900 만장의 마일스톤이 반영되어 있는 것으로 관측된다. 다만 당사의 콘솔 인프라 기기 환경을 바탕으로 한 추정 로직에 따르면 출시 후 6 주 동안 약 2,600 만장 판매가 가능할 수 있기에, 사측 가이드언스 및 컨센서스는 보수적 수준으로 해석될 수 있음을 부연 제시한다.

▶ 현재주가 / 목표주가 컨센서스

현재주가('26.6.15): \$216.23
목표주가 컨센서스: \$277.04

▶ 투자 의견 컨센서스



Stock Data

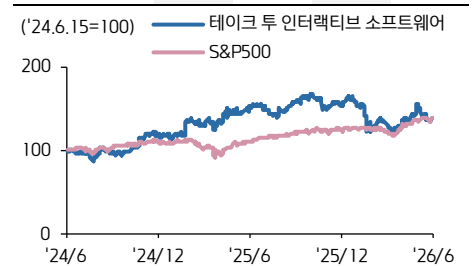
산업분류	엔터테인먼트
S&P 500 (6/15)	7,554.29
현재주가/목표주가	216.23 / 277.04
52주 최고/최저 (\$)	264.79 / 187.63
시가총액 (백만\$)	40,147
유통주식 수 (백만)	183
일평균거래량 (3M)	2,053,343

Earnings & Valuation

(백만 \$)	FY25	FY26	FY27E	FY28E
매출액	5,648	6,721	8,412	9,158
영업이익	613	1,005	1,623	2,314
OPM(%)	10.9	15.0	19.3	25.3
순이익	446	761	1,265	1,926
EPS	2.6	4.1	6.6	10.0
증가율(%)	3.2	62.4	60.4	50.9
PER(배)	-	-	32.6	21.6
PBR(배)	17.2	10.4	11.6	8.9
ROE(%)	11.4	14.9	27.3	37.6
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0

Performance & Price Trend

주가수익률 (%)	YTD	1M	6M	12M
절대	-15.5	-10.8	-11.6	-6.1
S&P Index	10.4	2.0	10.8	26.4



자료: 데이터 스트림 컨센서스, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 실적 추이 및 전망 (GAAP, FY 기준)

(단위: USDmn)	1Q26	2Q26	3Q26	4Q26	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E	2026	2027E	2028E
매출액	1,504	1,774	1,699	1,680	1,481	1,648	3,093	2,186	6,656	8,410	9,063
전년동기대비	12%	31%	25%	6%	-1%	-7%	82%	30%	18%	26%	8%
전분기대비	-5%	18%	-4%	-1%	-12%	11%	88%	-29%			
반복적 소비자 지출	1,181	1,412	1,283	1,540	1,164	1,397	1,438	1,404	6,528	5,508	6,508
단일 패키지 등	242	549	474	40	233	355	1,948	540	193	3,075	2,668
매출원가	559	793	754	741	587	682	1,469	937	2,847	3,692	3,569
매출원가율	37%	45%	44%	44%	40%	41%	47%	43%	43%	44%	39%
매출총이익	945	981	946	939	894	969	1,639	1,238	3,810	4,772	5,481
판매 및 마케팅비	409	537	433	392	412	519	670	470	1,771	2,095	1,980
일반관리비	207	225	219	224	208	227	249	235	874	913	948
연구개발비	261	268	283	263	261	279	326	294	1,075	1,323	1,214
기타비용	46	49	50	49	49	50	61	55	194	214	216
영업이익	22	-98	-39	11	-38	-126	356	213	-104	429	1,156
전년동기대비	적축	적축	적축	흑전	적확	적확	흑전	1,852%	적축	흑전	170%
전분기대비	적축	적확	적축	흑전	적전	적확	흑전	-40%			
영업이익률	1%	-6%	-2%	1%	-3%	-8%	11%	10%	-2%	5%	13%
법인세차감전순이익	-14	-116	-56	-13	-51	-142	340	197	-198	364	1,090
법인세비용	-2	18	37	47	-11	-11	69	49	100	93	175
당기순이익	-12	-134	-93	-60	-27	-88	305	138	-298	420	1,064
당기순이익률	-1%	-8%	-5%	-4%	-2%	-5%	10%	6%	-4%	5%	12%
EPS(USD)	-0.07	-0.73	-0.50	-0.32	-0.21	-0.67	1.37	0.57	-1.62	1.25	5.05

주1: 컨센서스는 Bloomberg 전망치 기준 (기준일: 2026년 6월 15일)

주2: 손익은 GAAP 기준

자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY4Q26 실적 지표 분석

(USDmn)	Actual	Consensus	%differ
Revenue	1,680	1,611	4%
Net Profit	-60	-92	54%
EPS	-0.32	-0.54	68%

주: 컨센서스는 5/20일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY1Q27E 가이드스 지표 분석

(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	1,475	1,530	-4%
Net Profit	-35	-22	-35%
EPS	-0.19	-0.24	25%

주1: 가이드스는 범위 중간값 기준 (가이드스 범위: \$1.45B ~ \$1.50B)

주2: 컨센서스는 5/20일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY2027E 가이드스 지표 분석

(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	8,000	8,987	-11%
Net Profit	123	636	-81%
EPS	0.65	2.71	-76%

주1: 가이드스는 범위 중간값 기준 (가이드스 범위: \$7.90B ~ \$8.10B)

주2: 컨센서스는 5/20일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

GTA VI: 2026년 11월 출시 예정



자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA VI: 26년 11월 출시 재확인

TITLES ANNOUNCED TO-DATE FY 2027 - FY 2029*	
3 Mobile	<ul style="list-style-type: none"> • CSR 3 (Zynga) – TBA
8 Sports	<ul style="list-style-type: none"> • NBA 2K27 (2K) – Launching September 2026 • PGA TOUR 2K27 (2K) – TBD • WWE 2K27 (2K) – TBD
3 Core New IP	<ul style="list-style-type: none"> • Judas (Ghost Story Games) – TBA • Project ETHOS (31st Union) – TBA
15 Core Existing IP	<ul style="list-style-type: none"> • Grand Theft Auto VI (Rockstar Games) – Launching November 19, 2026

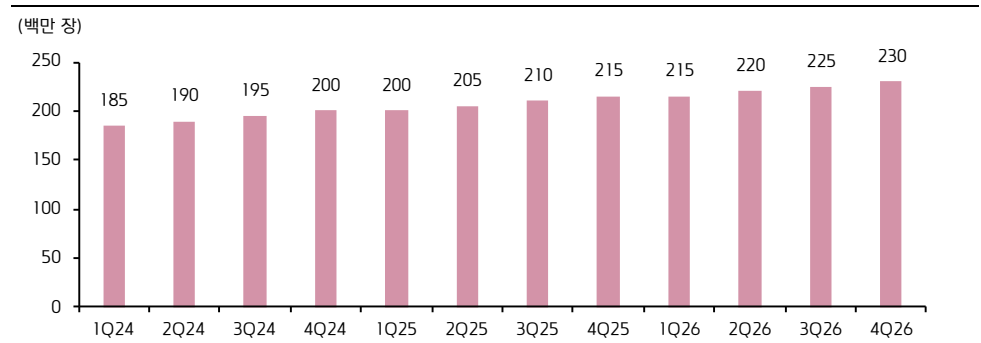
자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA V 추정 판매량 및 누적 매출액 추이

출시 이후	추정 판매량	추정 누적 매출액	추정 판매가
24H	1,334 만장	\$0.8B	\$60
3D	1,667 만장	\$1.0B	\$60
6W	2천 9백만장	\$1.7B	\$60
5Y	1 억장	\$4.4B	\$30~45
12Y	2.25 억장	\$8.4B	\$24~42

주1: 출시 직후 24H, 3D 판매량은 공식 확인된 매출액(\$0.8B, \$1.0B)을 판매가인 \$60으로 나누어 역산
 주2: 출시 후 6W, 5Y, 12Y 판매량은 Take-Two Interactive Software가 발표한 판매량(2천 9백만장, 1억장, 2.25억장) 수치
 주3: 출시 후 5Y, 12Y의 추정 판매가는 각각 할인율 25~50%, 30~60%의 중간값을 적용
 주4: 5Y는 6W까지 누적 매출에 '1억장 - 2천 9백만장' 값에 할인가인 \$30~45 범위 중간값을 곱하여 합산
 주5: 12Y는 5Y까지 누적 매출에 '2.25억장 - 1억 장' 값에 할인가인 \$24~42 범위 중간값을 곱하여 합산
 자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA V 최근 분기별 누적 판매량 추이 (FY 기준)



주: 각 누적 판매량 수치는 동사 실적 발표 컨퍼런스 콜 내용 중, 'GTA V는 현재까지 누적 N장 이상 판매되었음'이라는 코멘트의 명목상 수치를 기재
 자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA VI 컨센서스 기준 추정 판매량 기대치 산정 로직

(백만달러)	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E
GTA IP 매출액 컨센서스	215	166	1,740	776
분기별 평균 GTA 매출액 가정			190	190
GTA VI 매출액 컨센서스 추정			1,550	586
GTA VI ASP (\$)			80	80
GTA VI 판매량 컨센서스 추정(백만장)			19	7

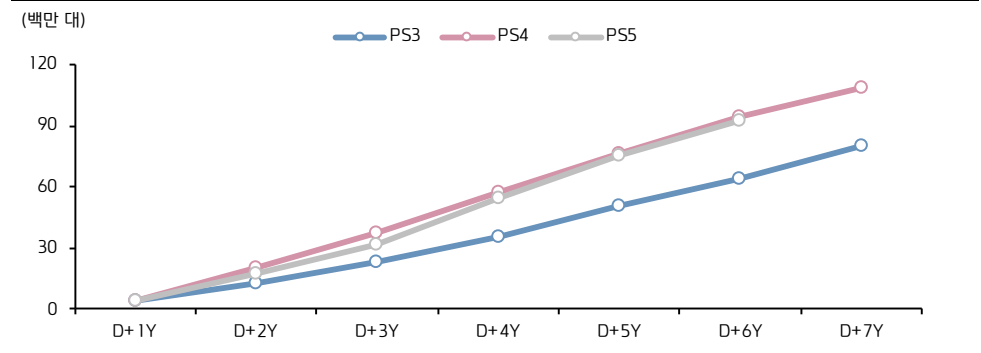
주1: GTA IP 매출액 컨센서스는 Bloomberg Consensus 기준
 주2: 분기별 평균 GTA 매출액 가정은 1Q27E, 2Q27E Bloomberg Consensus 평균치를 차용
 주3: GTA VI ASP는 \$80을 가정
 자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

GTA VI 당사 추정 기대 판매량 Simulation

(백만대)	D+1Y	D+2Y	D+3Y	D+4Y	D+5Y	D+6Y	D+7Y
7 세대	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
PS3	4	13	23	36	50	64	80
Xbox 360	18	28	39	52	65	74	80
8 세대	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
PS4	5	20	38	57	77	94	109
Xbox One	3	11	19	26	34	41	47
9 세대	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026E
PS5	5	17	32	55	75	92	107
Xbox X/S	2	12	20	27	32	34	36
GTA V 출시 당시 PS3 + Xbox 360 합산 판매량(백만대)							160
GTA VI 출시 시점 예상 PS5 + Xbox X/S 합산 판매량(백만대)							143
GTA V 6W 판매량(백만장)							29
GTA VI 6W 추정 기대 판매량(백만장)							26

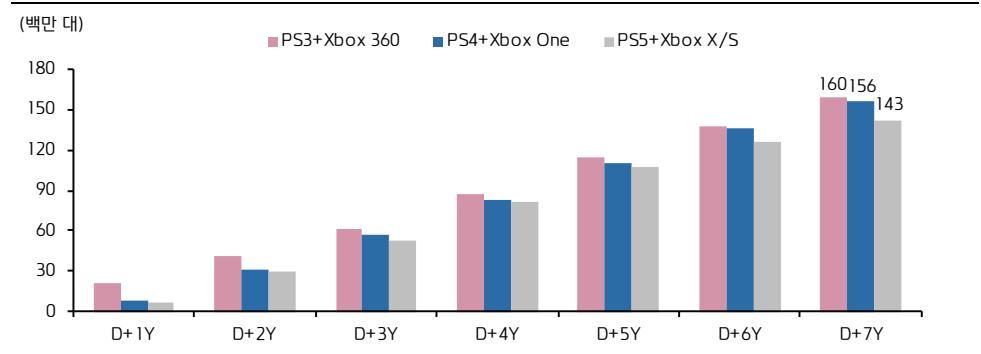
주1: Xbox 시리즈 판매량은 VGChartz 월별 판매량 추정치를 합산한 값을 사용
 주2: PS5 2026년 추정치는, PS4 2개년 CAGR(D+6Y~D+7Y) 19%를 적용해 추산
 주3: Xbox X/S 2026년 추정치는 2024년에서 2025년까지 증분 2백만장을 기계적으로 합산해 추산
 주4: GTA VI 출시 후 6주간 판매량은 'GTA V 판매량'을 'PS3 + Xbox 360 합산 판매량' 대비 'PS5 + Xbox X/S 합산 판매량' 비율을 적용하여 계산
 자료: Take-Two Interactive Software, Sony, VGChartz, Bloomberg, 키움증권 리서치

PlayStation 시리즈 누적 연간 판매량 추이: PS5 시장 지배력 유지



자료: Sony, Bloomberg, 키움증권 리서치

각 세대별 콘솔 기기 누적 합산 판매량 추이 및 전망치



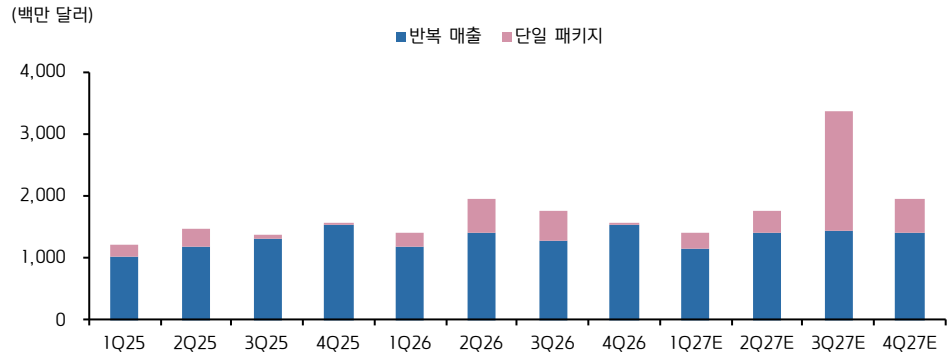
주1: PS3 기준 D+7Y는 2013년, GTA V는 2013년 9월 출시
 주2: PS5 기준 D+7Y는 GTA VI 출시 예상 시점
 주3: D+7Y 시점 PS5 + Xbox X/S 누적 판매량은 당사 추정치
 자료: Sony, VGChartz, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 출시 예정작

연도	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시일
2026	NBA 2K27	스포츠	2K	PC/콘솔	2026.09
	GTA VI	오픈월드	Rockstar	콘솔	2026.11
미정	PGA TOUR 2K27	스포츠	2K	PC/콘솔	TBD
	WWE 2K27	스포츠	2K	PC/콘솔	TBD
	Judas	액션/어드벤처	Ghost Story	PC/콘솔	TBA
	Project ETHOS	슈팅/로그라이크	31st Union	PC/콘솔	TBA
	CSR 3	레이싱	Zynga	모바일	

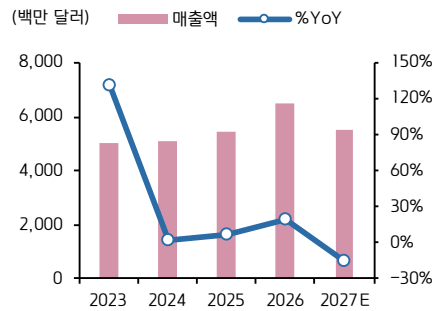
자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 수익모델별 매출액 (FY 기준)



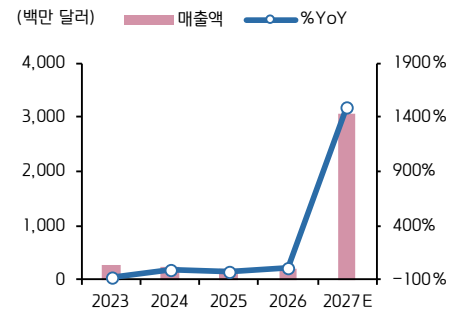
주: 3Q27E는 GTA VI 출시 가정
 자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

반복 구매 지출 연간 매출액 (FY 기준)



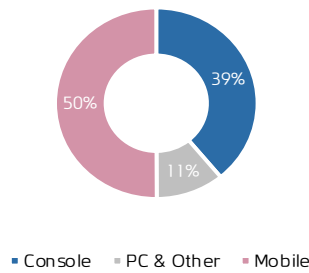
주: FY2023 Take-Two Interactive Software가 Zynga 인수
 자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

단일 패키지 연간 매출액 (FY 기준)



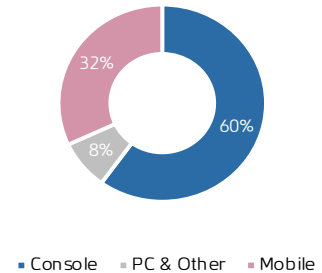
주: FY2027E GTA VI 출시 가정
 자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

FY2026 플랫폼별 매출 비중



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

FY2027E 플랫폼별 매출 비중



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

Compliance Notice

- 당사는 동 자료를 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료에 게시된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.
- “테이크 투 인터랙티브 소프트웨어” 종목은 6월 15일 해외관심종목에 언급된 바 있습니다.

고지사항

- 본 조사분석자료는 당사의 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없고, 통지 없이 의견이 변경될 수 있습니다.
- 본 조사분석자료는 유가증권 투자를 위한 정보제공을 목적으로 당사 고객에게 배포되는 참고자료로서, 유가증권의 종류, 종목, 매매의 구분과 방법 등에 관한 의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며 법적 분쟁에서 증거로 사용 될 수 없습니다.
- 본 조사 분석자료를 무단으로 인용, 복제, 전시, 배포, 전송, 편집, 번역, 출판하는 등의 방법으로 저작권을 침해하는 경우에는 관련법에 의하여 민·형사상 책임을 지게 됩니다.