



유니티 소프트웨어 (U.US)

이익 레버리지 효과 발현에 대한 검증 필요

- 비전략적 사업 부문 정리를 통한 장기적인 수익 구조 개선 기대
- Unity Vector의 ROAS 개선을 통한 1분기 성장을 가속하는 확인
- 2분기 런타임 데이터 반영 효과에 따른 이익 레버리지 검증 필요

비전략적 사업 정리를 통한 수익구조 개선에 집중

동사는 장기적인 수익성 개선을 위해 비핵심 사업 부문을 정리하고 수익 구조 개선에 힘쓰고 있다. 이에 따라 ironSource 광고 네트워크 서비스를 2026년 4월 30일부로 운영 종료하였으며, 퍼블리싱 사업인 Supersonic의 매각도 추진하는 중이다. 이로 인해 단기적으로는 Grow Solutions 부문의 매출 성장률이 둔화될 수 있음은 염두에 두어야 한다. 다만 Unity Vector(Unity Ad Network)가 FY1Q26 +80%YoY 성장하며 4분기 연속 +15%QoQ 성장세를 보인 덕분에, 동사가 핵심 사업 부문의 매출만 별도로 분류한 Strategic Grow Solutions 부문의 매출 성장률은 FY4Q25 +25%YoY에서 FY1Q26 +49%YoY로 탄력적으로 증가했다. 따라서 핵심 사업 부문의 매출 성장을 가속화가 사업 부문 정리로 인한 단기적인 매출 성장 둔화를 상쇄할 수 있을지 여부를 검증해야 한다.

지속적인 Unity Vector 성장 가속화 확인이 필요

동사는 FY2Q26E 가이드선에서도 Strategic Grow Solutions 부문의 매출을 \$302~306M(+50~52%YoY)로 제시하면서 다시금 성장 가속화를 강조했다. 동사는 28일 ROAS(광고 수익률) 예측 기능의 출시로 인해 캠페인 수익률이 80% 증가했고, 기존 7일 기준 ROAS 대비 37% 향상된 것이 1분기 Unity Vector의 높은 성장을 이끌어냈다고 강조했다. 또한 2분기 실적 전망에 아직 Unity 엔진 내 런타임 데이터 분석 결과가 반영되지 않았다고 언급했는데, 동사는 2분기 중에 실제 운영 환경 모델로 런타임 데이터 테스트를 확대할 예정이다. 따라서 이번 FY2Q26 실적 발표에서는 런타임 데이터의 본격적인 모델 반영 이후, Strategic Grow Solutions 부문의 성장률과 Unity Vector의 ROAS가 얼마나 증가했는지 여부를 핵심적으로 살펴봐야 할 필요가 있다. 비핵심 사업 부문의 매각을 통한 마진 개선과 핵심 사업 부문의 성장 가속화가 이번 분기 실적에서 확인된다면, 이익 레버리지 효과의 수혜를 기대할 수 있다는 점에서 연내 분기 흑자전환도 기대할 수 있을 것으로 판단한다.

▶ 현재주가 / 목표주가 컨센서스

현재주가('26.6.26): \$28.23
목표주가 컨센서스: \$37.07

▶ 투자 의견 컨센서스



Stock Data

산업분류	소프트웨어
S&P 500 (6/26)	7,354.02
현재주가/목표주가	28.23 / 37.07
52주 최고/최저 (\$)	52.15 / 16.78
시가총액 (백만\$)	12,323
유통주식 수 (백만)	387
일평균거래량 (3M)	11,826,493

Earnings & Valuation

(백만 \$)	FY24	FY25	FY26E	FY27E
매출액	1,813	1,850	2,132	2,431
영업이익	-755	-479	-233	374
OPM(%)	-41.6	-25.9	-10.9	15.4
순이익	-664	-403	-364	354
EPS	-1.7	-1.0	-0.8	0.6
증가율(%)	적지	적지	적지	흑전
PER(배)	-	-	-	47.5
PBR(배)	2.9	5.9	3.6	3.0
ROE(%)	-	-	4.8	12.5
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0

Performance & Price Trend

주가수익률 (%)	YTD	1M	6M	12M
절대	-36.1	5.5	-37.5	20.6
S&P Index	7.4	-2.2	6.1	19.8



자료: 데이터 스트림 컨센서스, 키움증권 리서치

유니티 소프트웨어 실적 추이 및 전망 (GAAP, FY 기준)

(단위: USDmn)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26E	3Q26E	4Q26E	2024	2025	2026E
매출액	435	441	471	503	508	515	537	574	1,813	1,850	2,133
%YoY	-6%	-2%	5%	10%	17%	17%	14%	14%	-17%	2%	15%
%QoQ	-5%	1%	7%	7%	1%	1%	4%	7%			
Create Solutions	150	154	152	165	157	162	166	177	614	621	660
%YoY	-8%	2%	3%	8%	4%	5%	9%	7%	-29%	1%	6%
%QoQ	-1%	3%	-1%	8%	-5%	3%	2%	7%			
Grow Solutions	285	287	318	338	352	352	372	394	1,199	1,228	1,464
%YoY	-4%	-4%	6%	11%	24%	23%	17%	17%	-10%	2%	19%
%QoQ	-7%	1%	11%	6%	4%	0%	6%	6%			
매출총이익	321	327	350	374	157	396	415	449	1,332	1,372	1,438
판매비와 관리비	228	231	232	231	254	198	200	197	1,163	921	845
R&D	221	215	244	250	254	232	235	234	925	930	955
영업이익	-128	-119	-126	-107	-351	-35	-20	20	-755	-479	-364
%YoY	적축	적축	적축	적축	적확	적축	적축	흑전	적축	적축	적축
%QoQ	적확	적축	적확	적축	적확	적축	적축	흑전			
영업이익률	-29%	-27%	-27%	-21%	-69%	-7%	-4%	4%	-42%	-26%	-17%
세전순이익	-76	-105	-117	-97	-354	-30	-16	25	-667	-395	-350
법인세	2	4	9	-7	-6	4	5	8	-3	8	37
당기순이익	-78	-109	-126	-90	-348	-34	-21	16	-664	-403	-387
순이익률	-18%	-25%	-27%	-18%	-68%	-7%	-4%	3%	-37%	-22%	-18%
EPS (USD)	-0.19	-0.26	-0.30	-0.21	-0.80	-0.06	-0.02	0.06	-1.68	-0.96	-0.87

주1: 컨센서스는 Bloomberg 전망치 기준 (기준일 6/26)

주2: 조정순이익은 GAAP 기준

자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

유니티 소프트웨어 FY2Q26E 가이드نس 지표 분석

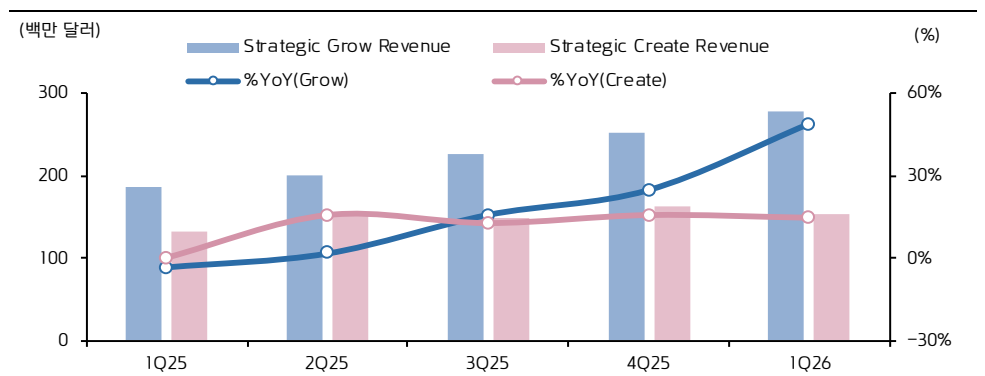
(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	510	515	-1%
Strategic Create Revenue	156	162	-4%
Strategic Grow Revenue	304	352	-14%
Adjusted EBITDA	133	134	-1%

주1: 가이드نس는 범위 중간값 기준 (가이드نس 범위: 매출액 \$505~515M, Strategic Create Revenue \$154~158M, Strategic Grow Revenue \$302~306M, Adjusted EBITDA \$130~135M)

주2: 컨센서스는 6/26일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

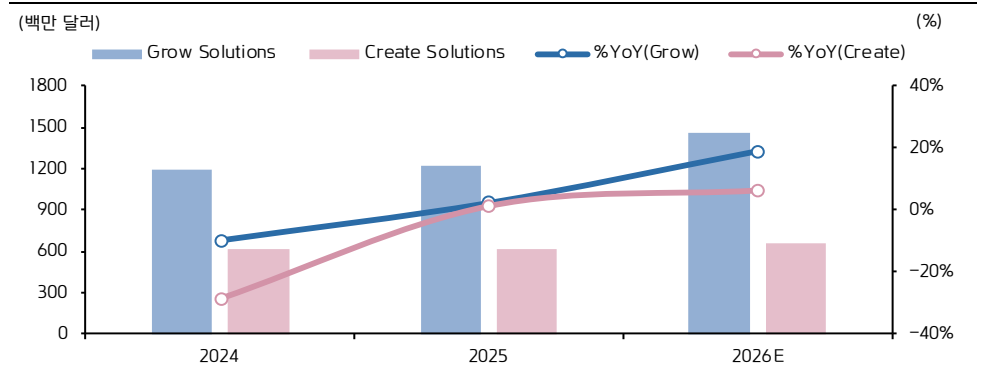
유니티 소프트웨어 전략적 사업 부문별 매출 추이 (FY 기준)



주: 전략적 사업 부문별 매출은 Unity Software가 전략적으로 집중하고 있는 핵심부문 매출을 별도 분리한 수익을 지칭

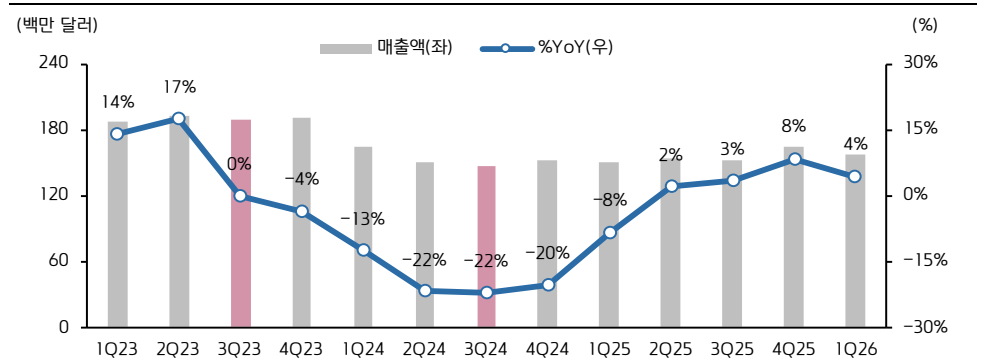
자료: Unity Software, Unity Technologies, 키움증권 리서치

유니티 소프트웨어 사업 부문별 매출 추이 (FY 기준)



자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

Runtime Fee 이슈 지속 기간 전후 Create Solutions 부문 매출액 추이 (FY 기준)



주1: FY3Q23은 Unity Software가 Runtime Fee 정책 변경을 발표할 때, FY3Q24는 Runtime Fee 정책 취소를 발표한 때
 주2: FY4Q23 매출액에는 Weta FX와의 서비스 계약 조기 종료로 인한 일회성 매출 \$99M을 제외함
 자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

유니티 소프트웨어 Grow Solutions 내 광고 포트폴리오

포트폴리오	핵심 서비스	타겟 대상	서비스 내용
Unity Ads	인게임 UA 마케팅	마케터	Vector AI 솔루션을 활용해 광고주의 게임에 가장 적합한 고가치 고객에게 광고를 노출
Vector AI	AI 광고 솔루션	마케터	Unity 생태계 내 방대한 학습 데이터를 활용해 AI 로 광고 타겟팅 효율을 극대화하는 솔루션
IronSource	광고 중개	개발자	Unity Ads 뿐만 아니라 타사의 여러 광고 네트워크들을 포함해 가장 비싼 광고를 선정해 인앱광고에 노출
Aura	온디바이스 마케팅	마케터	온디바이스 솔루션으로 스마트폰 초기 설정 단계, 시스템 알림창 등에서 앱을 추천
Tapjoy	인게임 심화 보상	마케터	게임 내에서 특정 미션을 수행하면 보상을 주는 방식 등으로 고가치 유저 확보
Supersonic	퍼블리싱 솔루션	개발자	고객의 게임 내 지표를 분석해 퍼블리싱 관련 솔루션 및 광고 서비스 제공
CTV	광고 채널 확대	마케터	모바일 게임 유저가 스마트 TV 를 시청할 때 광고를 노출하는 서비스

주1: IronSource는 2026년 4월 30일 운영 종료
 주2: Supersonic은 3분기 매각 완료될 계획
 자료: Unity Software, Unity Technologies, 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.

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.